

T.C.
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
MİMARLIK BİLİM DALI

DİSTOPIK GELECEK BAĞLAMINDA ALTERNATİF
KONUT İMGESİNİN TEMSİLİ VE ÜRETİLMESİ

DOKTORA TEZİ

Merve BÖLÜKBAŞI

İstanbul
Haziran-2022

T.C.
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
MİMARLIK BİLİM DALI

DİSTOPIK GELECEK BAĞLAMINDA ALTERNATİF KONUT
İMGESİNİN TEMSİLİ VE ÜRETİLMESİ

DOKTORA TEZİ

Merve BÖLÜKBAŞI

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Şahika ÖZDEMİR

İstanbul
Haziran-2022



*Annem ve Babam'a,
Sine qua non.*

TEZ ONAYI

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğüne,

Bu çalışma, jürimiz tarafından Mimarlık Anabilim Dalı, Mimarlık Bilim Dalında DOKTORA TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman Doç. Dr. Şahika ÖZDEMİR

Üye Dr. Öğr. Üyesi Serhat ANIKTAR

Üye Doç. Dr. Emine GÖRGÜL

Üye Doç. Dr. Aslı SUNGUR

Üye Dr. Öğr. Üyesi Hakan İMERT

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Metin TOPRAK
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Doktora tezi olarak hazırladığım “**Distopik Gelecek Bağlamında Alternatif Konut İmgesinin Temsili ve Üretilmesi**” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

Merve BÖLÜKBAŞI

ÖN SÖZ

‘Bütün edebiyat metafordur. Bilim kurgu metafordur. Onu diğer, daha eski kurmaca biçimlerinden ayıran şey, çağdaş hayatımızın bazı baskın öğelerinden, bilimden, bütün bilimlerden ve teknolojiden ve bu arada görecelikçi ve tarihsel bir perspektiften çıkarılan yeni metaforları kullanmasıdır. Uzay yolculuğu bu metaforlardan biridir söz gelimi, alternatif bir toplum, alternatif bir biyoloji de öyle, gelecek de başka bir metafordur. Kurmaca yapıtlarda gelecek bir metafordur.’ diyor Ursula K. Le Guin, ‘Karanlığın Sol Eli’ kitabının ön sözünde. Bilim, kurgu, gelecek ve disiplinler arası tartışmalar arasında gezinen bu tez çalışması da bu çerçeveden bakıldığında bir metafor haline gelmekte aslında.

Tüm metaforların, fikirlerin ve tartışmaların peşindeki bu yolculuğun her adımında yanımda olan, destekleyen ve bana her zaman yol gösteren sevgili arkadaşım ve tez danışmanım Doç Dr. Şahika Özdemir’e en içten ve sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Akademik hayata birden çok çerçevede geri dönüşümün ve bu tez çalışmasının sebebidir kendisi.

Bu tez çalışması sayesinde yıllar sonra tekrar bir araya geldiğimiz sevgili Hoca’mız ve değerli jüri üyesi Doç Dr. Emine Görgül’e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. İç Mimar adayı olduğumuz günlerden bu yana hiç değişmeyen bir şevk ve duyarlılıkla bize yol göstermeye devam ediyor. Tüm çalışma sürecinde değerli varlığı, fikirleri ve katkılarıyla hep yanımda oldu. Yine tez çalışmasının bir diğer değerli jüri üyesi olan sevgili Dr. Öğr. Üyesi Serhat Anıktar’a gerek çalışma sürecindeki desteği, gerekse akademik hayattaki değerli arkadaşlığı için en içten teşekkürlerimi sunarım.

Yine tez çalışması kapsamında gerçekleştirilen alan çalışmaları süreçlerindeki katkıları için İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi İç Mimarlık ve Mimarlık bölümlerinin değerli araştırma görevlileri ve akademisyenleri ile birbirinden değerli öğrencilerine teşekkürü bir borç bilirim.

Varlıklarıyla huzur bulduğum sevgili annem Aynur, babam Hakan ve canım kardeşim Emre’ye bana olan sonsuz inançları, destekleri, sabırları ve sevgileri için tüm kalbimle teşekkür ederim. Sevgili ailem ve kandan öte ailem olan, başta sevgili Adem Şimşek ve Süleyman Şimşek olmak üzere tüm sevdiklerim ile Petek Yapı ailesine gösterdikleri sonsuz sevgi, sabır ve destek için en içten teşekkürlerimi sunarım.

Kendisi farkında olmasa da yazdığım her satırda yanımda olan sevgili kedim Mia'nın ise varlığına müteşekkirim. Ve tabi burada olmasalar da hep benimle olan 'Ustalar'a özlemle sevgilerimi sunarım.

Son olarak ise metaforların tüm üstatlarına, karanlığın karşısındaki duruşları için saygı ve şükranlarımı sunarım..

Merve BÖLÜKBAŞI
İstanbul - 2022



ÖZET

DİSTOPIK GELECEK BAĞLAMINDA ALTERNATİF KONUT İMGESİNİN TEMSİLİ VE ÜRETİLMESİ

Merve BÖLÜKBAŞI

Doktora, Mimarlık

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Şahika ÖZDEMİR

Haziran, 2022 - 268 + XXIII Sayfa

Bu tez çalışması ile alternatif gelecek senaryoları bağlamında kurgulanan konut mekânları ele alınmaktadır. Alternatif konut imgesi üzerinden tartışılan geleceğin konut mekânları, distopik bir gelecek ortamı ile iklim krizi merkezli değişen fiziksel çevre çerçevesinde değerlendirilmektedir. Çalışma kapsamında dünya ekosisteminin mevcut durumunun geçirmekte olduğu değişim ve dönüşümler ile birlikte konut mekânlarının dönüşüme uğrayan çerçeve ve mekanizması sorgulanmaktadır. Geleceğin ekosistemi ile bu ekosistemin bir bileşeni olarak yeni ve alternatif konut mekânlarına dair önerileri ve kavramsal çerçevelerin sunulması söz konusudur.

Bu bağlamda gerçekleştirilen çalışmalarda sinemasal anlatının alternatif bir yöntem ve araç önerisi olarak denenmesi yoluyla sinema disiplininin tasarım süreçlerine olan katkıları tartışılmaktadır. Disiplinler arası bir yaklaşımla gerçekleştirilen bu çalışmalarda sinemasal anlatının bir temsil aracı olarak kullanılması ile analiz, tartışma ve üretim süreçlerini geliştiren bir yöntem denemesi gerçekleştirilmektedir. Alternatif konut imgesi üretimi süreçlerinde senaryo oluşturma, mekân atmosferi yaratma, kavramsal bağlamı sorgulama, çalışma çerçevesini oluşturma ve görsel anlatıyı geliştirme gibi kapsamlarda sinemasal anlatının gücünden faydalanılmaktadır.

Söz konusu kavramsal bağlam ve disiplinler arası uygulamalar kapsamında alternatif konut imgesi ve gelecek senaryosu önerileri üzerindeki çalışmalar, farklı yorumları ve tartışmaları geniş bir yelpazede sunabilmek adına farklı katılımcı gruplarıyla yapılan alan çalışmalarıyla sunulmaktadır. Tasarımcı adayları ile gerçekleştirilen çalışmalar sayesinde çalışma kapsamında sunulan kavramsal bağlamın ve disiplinler arası yaklaşımların tasarım süreçlerinin erken dönemlerine entegre edilebilmesinin sağlanması hedeflenmektedir.

Tüm bu bağlamda tez çalışması ile iklim krizi kaynaklı bir distopik çerçevede, alternatif gelecek senaryolarının oluşturulması ve bu bağlamda alternatif konut imgelerinin üretilmesi söz konusudur. Bu üretim süreçlerinde disiplinler arası yeni yöntem ve araç önerilerinin denenmesi yoluyla bu araç ve yöntemlerin tasarım süreçlerine katkısının tartışılması hedeflenmektedir. Gerçekleştirilen çalışma, çerçevesi, süreci ve sonuçlarıyla söz konusu alanlarda alternatif yaklaşım ve uygulamaların artırılmasını amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Distopya, gelecek, iklim değişikliği, konut, barınma, tasarım eğitimi.



ABSTRACT
REPRESENTATION AND PRODUCTION OF THE IMAGE OF
ALTERNATIVE HOUSING IN THE CONTEXT OF THE
DYSTOPIC FUTURE

Merve BÖLÜKBAŞI

Ph. D. Architecture

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Şahika ÖZDEMİR

June, 2022 - 268 + XXIII Pages

In this thesis, housing spaces that are constructed in the context of alternative future scenarios are discussed. The housing spaces of the future, discussed through the image of alternative housing, are evaluated within the framework of a dystopian future environment and a changing physical environment centered on the climate crisis. Within the scope of the study, the changes and transformations that the current state of the world ecosystem is going through, as well as the transforming framework and mechanism of residential spaces are questioned. It is in question to present proposals and conceptual frameworks for the future ecosystem and new and alternative housing spaces as a component of this ecosystem.

In the studies carried out in this context, the contributions of the cinema discipline to the design processes are discussed by testing the cinematic narrative as an alternative method and tool proposal. In these studies, which are carried out with an interdisciplinary approach, a method experiment is carried out that improves the analysis, discussion and production processes by using cinematic narrative as a representation tool. In alternative housing image production processes, the power of cinematic narrative is utilized in scopes such as creating scenario, space atmosphere, questioning the conceptual context, creating the working framework and developing the visual narrative.

Within the context of the mentioned conceptual context and interdisciplinary practices, studies on alternative housing image and future scenario proposals are presented with field studies with different participant groups in order to present different interpretations and discussions in a wide range. Thanks to the studies carried out with the designer candidates, it is aimed to ensure that the conceptual context and

interdisciplinary approaches presented within the scope of the study can be integrated into the early stages of the design processes.

In this context, with the thesis work, alternative future scenarios are created in a dystopic framework originating from the climate crisis and alternative housing images are produced in this context. It is aimed to discuss the contribution of these tools and methods to the design processes by testing new interdisciplinary methods and tool proposals in these production processes. The study, with its framework, process and results, aims to increase alternative approaches and practices in these areas.

Keywords: Dystopia, future, climate change, housing, sheltering, design education.



İÇİNDEKİLER

TEZ ONAYI	i
BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ.....	ii
ÖN SÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLO LİSTESİ	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiv
KISALTIMA LİSTESİ	xxiii

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ	1
1.1. Amaç	1
1.2.Kapsam.....	2
1.3. Yöntem.....	4

İKİNCİ BÖLÜM

DİSTOPIK GELECEK VE KONUT İMGELERİ	7
2.1. Ekosistem Değişimi, Apokaliptik Gelecek ve Distopya.....	7
2.1.1. Kavramsal bağlam olarak ütopya ve distopya	7
2.1.2. Yeni bir distopya: İklim krizi ve değişen ekosistem.....	14
2.1.3. Apokaliptik gelecek ve distopik çevre.....	22
2.2. Distopik Bir Çevrede Barınma Olgusu ve Olası Konut İmgesi	32
2.3. Distopik Tabanlı Sinematografik Anlatılarda Gelecek ve Konut İmgeleri ile Temsilleri	47

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ATMOSFER ÜRETİM VE TEMSİL ARACI OLARAK

SİNEMATOGRAFİK ANLATI.....	71
3.1. Görsel Anlatı Türü ve Temsil Aracı Olarak Sinema.....	74
3.1.1. Hareket ve zaman.....	74
3.1.2. Temsil	80
3.1.3. Görsel anlatı	83

3.2. Sinemanın Atmosfer Üretimindeki Yeri	92
3.3. Mekân Atmosferi Oluşturma Bağlamında Sinemanın Tasarım Pedagojisindeki Yeri	99

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

DİSTOPIK GELECEK BAĞLAMINDA ALTERNATİF KONUT

İMGESİNİN TEMSİLİ VE ÜRETİLMESİ	112
4.1. Araştırma Tasarımı ve Çalışma Modeli	115
4.2. Alan Çalışması 1	119
4.2.1. Modül 1	124
4.2.2. Modül 2	139
4.2.3. Modül 3	161
4.3. Alan Çalışması 2	175
4.3.1. Modül 1	178
4.3.2. Modül 2	179
4.3.3. Modül 3	199
4.4. Modül 4-Anket Çalışması	207
4.5. Bölüm Sonuçları	229

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER.....	234
KAYNAKÇA	237
EKLER	245
ÖZGEÇMİŞ.....	267

TABLO LİSTESİ

Tablo 2.1: Afet türlerine göre etkilenen kişi sayısı (2018 ile 2000-2017 yılları toplamı).....	25
Tablo 2.2: 2019-2021 yılları arası Türkiye ve dünyada meydana gelen afetler.....	27
Tablo 2.3: Bilim kurgu sinemasında distopik anlatılar- örnek filmler.....	52
Tablo 3.1: Sinemada görsel anlatının teknolojik ve teknik gelişimi.....	84
Tablo 3.2: Türkiye’de sinema ve mimarlık disiplinleri kapsamında verilen dersler ve verildikleri üniversiteler.....	109
Tablo 4.1: Çalışma modeli.....	116
Tablo 4.2: Çalışmanın modeline ait ana başlıklar.....	117
Tablo 4.3: Alan çalışmasının safhaları.....	120
Tablo 4.4: Kavram setleri ve kullanım şemaları.....	122
Tablo 4.5: Grup çalışmaları ve bireysel çalışmaların gerçekleştirildiği başlıklar....	123
Tablo 4.6: Modül 1 çalışma programı ve içerik.....	124
Tablo 4.7: Distopya ve ütopya kavramlarına yönelik uygulama metin ve filmi.....	126
Tablo 4.8: Distopik bilim kurgu sineması, kavramsal bağlam ve mekânsal ilişkilere yönelik uygulama filmleri.....	131
Tablo 4.9: Modül 2 çalışma programı ve içerik.....	140
Tablo 4.10: Gelecek imgelerine yönelik çalışmalara ait uygulama filmleri.....	141
Tablo 4.11: Gelecek senaryosuna yönelik çalışmaların uygulama filmleri.....	148
Tablo 4.12: Modül 3 çalışma programı ve içerik.....	161
Tablo 4.13: Alan çalışmasının safhaları.....	175
Tablo 4.14: Kavram setleri ve kullanım şemaları.....	177
Tablo 4.15: Gelecek imgelerine yönelik çalışmalara ait uygulama filmleri.....	180
Tablo 4.16: Before The Flood belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.....	182
Tablo 4.17: 2040 belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.....	183
Tablo 4.18: Ice on Fire belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.....	184
Tablo 4.19: 25 Litre belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.....	185

Tablo 4.20: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları....	186
Tablo 4.21: Gelecek senaryosuna yönelik çalışmaların uygulama filmleri.....	189
Tablo 4.22: Oblivion filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek Senaryosu katılımcı çalışmaları.....	191
Tablo 4.23: Snowpiercer filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek Senaryosu katılımcı çalışmaları.....	192
Tablo 4.24: Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek Senaryosu katılımcı çalışmaları.....	193
Tablo 4.25: Mad Max: Fury Road filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek Senaryosu katılımcı çalışmaları.....	194
Tablo 4.26: Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek Senaryosu katılımcı çalışmaları.....	195
Tablo 4.27: Oblivion filmi kapsamında gerçekleştirilen Alternatif Konut İmgesi katılımcı çalışmaları.....	200
Tablo 4.28: Snowpiercer filmi kapsamında gerçekleştirilen Alternatif Konut İmgesi katılımcı çalışmaları.....	201
Tablo 4.29: Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen Alternatif Konut İmgesi katılımcı çalışmaları.....	202
Tablo 4.30: Mad Max: Fury Road filmi kapsamında gerçekleştirilen Alternatif Konut İmgesi katılımcı çalışmaları.....	203
Tablo 4.31: Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen Alternatif Konut İmgesi katılımcı çalışmaları.....	204
Tablo 4.32: Modül 4 çalışma programı ve içerik.....	207
Tablo 4.33: Anket bölümleri ve içerikleri.....	207
Tablo 4.34: Kavramlara arası ilişkilere dair yöneltilen anket soruları.....	211
Tablo 4.35: Temsil aracı olarak sinema ile distopik bilim kurgu sinemasına dair yöneltilen anket soruları.....	214
Tablo 4.36: Sinema, mimari ve mekân kavramları arası ilişkilere dair yöneltilen anket soruları.....	217
Tablo 4.37: Gelecek senaryosu ve imgesi üretimlerine dair yöneltilen anket soruları.....	220
Tablo 4.38: Alternatif konut imgesi ve üretimlerine dair yöneltilen anket soruları.....	223
Tablo 4.39: Atölye çalışmalarının genel sürecine dair yöneltilen anket soruları.....	227

Tablo 4.40: Gerçekleştirilen alan çalışmaları süreç ve içerik özetleri.	230
Tablo 4.41: Alan çalışmaları sonucu elde edilen kavram setleri.	232



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1.1: Tez çalışmasının kapsamına dair özet şema	2
Şekil 1.2: Tez çalışmasının yöntemine dair özet şema	5
Şekil 1.3: Uygulama adımının yöntemine dair özet şema	6
Şekil 2.1: Dünya toplam nüfusunda yüzyıl sonuna kadar meydana gelecek olası artış	16
Şekil 2.2: Avrupa Çevre Komisyonu Raporuna göre sürdürülebilir olmayan tarım uygulamalarının çevre üzerindeki etkileri	17
Şekil 2.3: Atmosferin katmanları	18
Şekil 2.4: Karbondioksit emisyonu ve küresel ortalama sıcaklık artışı arasındaki ilişki	19
Şekil 2.5: Küresel sıcaklık değişiminin süreci ve güncel ısınmanın nedenleri	20
Şekil 2.6: Sıtma hastalığına yol açan parazitlerden birisinin (Plasmodium falciparum) küresel dağılışı ve iklim değişimi senaryolarına göre gelecekteki durumu	21
Şekil 2.7: İklim değişikliğinin sağlık ve iyi oluş üzerindeki doğrudan ve dolaylı etkileri	23
Şekil 2.8: Katrina Kasırgası ve etkileri, Amerika, 2005.	24
Şekil 2.9: Gelecekteki ekstra ısınmanın neden olduğu emisyonlar ile geçmiş ve gelecekteki CO2 emisyonlarının baskın olduğu toplam ısınma.	28
Şekil 2.10: 1,5 °C, 2 °C ve 4 °C sıcaklık artışlarına göre gerçekleşecek senaryolar .	30
Şekil 2.11: Soldan sağa: “Das Englische Haus” Hermann Muthesius, 1904; “Moller Haus”, Viyana, cephe ve iç mekân Adolf Loos, 1927/28.	33
Şekil 2.12: Modern Mimarlar Birliği (OSA) tarafından gerçekleştirilen işçiler için konut tasarım yarışması katılımcı projeleri, 1926.	34
Şekil 2.13: Soldan sağa: Maison Dom-ino, 1915; La Ville Radieuse, 1924; Cite Radieuse de Marseille, 1947-52, Le Corbusier.	35
Şekil 2.14: La Citta Nuova, 1914, Antonio Sant’Elia; Cite Industrielle, 1917, Tony Garnier.	36
Şekil 2.15: Soldan sağa: Farnsworth House, dış ve iç mekân, 1946-51, Mies van der Rohe; Gropius House, 1938, Walter Gropius.	37
Şekil 2.16: Soldan sağa: Broadacre City, 1932; Willey House plan – Usonian Houses, 1934, Frank Lyod Wright.	37

Şekil 2.17: The Dymaxion House, 1930, Buckminster Fuller	38
Şekil 2.18: Soldan sağa: Plug-in City, Archigram Supersurface: Happy Island,1966-78, Superstudio ve Non stop city internal space, 1970, Archizoom.....	38
Şekil 2.19: Soldan sağa: Spittelau Viaducts Housing Project, 1994, Zaha Hadid; Buchen Housing Estate, 1996, Santiago Calatrava.....	39
Şekil 2.20: Soldan sağa konut yapıları: Mumbai, Hindistan; Mexico City, Meksika; Tembisa, Güney Afrika, Johnny Miller	40
Şekil 2.21: ‘Coffin Homes’, Hong Kong	41
Şekil 2.22: ‘Slums’, Hindistan	42
Şekil 2.23: MARS Case, 2018, OPEN Architecture.....	43
Şekil 2.24: Soldan sağa; Cocoon BioFloss, 2018, Maria Vergopoulou; Domestic Replica, 2018, Superficium Studio	44
Şekil 2.25: Soldan sağa; Dwelly, 2018, Jasmax ve Beca; Hour Glass, 2018, Studio Mcleod ve Ekkist.	44
Şekil 2.26: Soldan sağa; Kişiselleştirilmiş Yaratıcı Kapsüller, 2018, SomePeople; Sky Nuclei, 2018, Nicholas Stafford ve Melody Won.	45
Şekil 2.27: Kentish Town, 2018, D*Haus.	46
Şekil 2.28: The Urban Cloud Network, 2018, Cievanard Nattabowonphal ve Montakan Manosong.....	46
Şekil 2.29: 1902 yapımı 'Le Voyage Dans La Lune' filminden sahneler (Melies, 1902)	48
Şekil 2.30: ‘Metropolis’ filminden şehir görüntüleri (Lang, 1927)	49
Şekil 2.31: Soldan sağa: ‘Solaris’ ve ‘Stalker’ filmlerinden sahneler	50
Şekil 2.32: ‘Metropolis’ filminden işçilerin fabrikaya giriş sahnesi.....	53
Şekil 2.33: ‘Metropolis’ filminden iç mekân imgelerine dair örnekler	54
Şekil 2.34: ‘Things to Come’ filminden iç mekân ve kentsel imgelere dair örnekler	55
Şekil 2.35: ‘Things to Come’ filminden iç mekân ve kentsel imgelere dair örnekler	55
Şekil 2.36: ‘Alphaville’ filminden imgeler	56
Şekil 2.37: ‘2001: A Space Odyssey’ filminden mekânsal imgeler	57
Şekil 2.38: ‘A Clockwork Orange’ filminden alt sınıf ait konut imgeleri	58
Şekil 2.39: ‘A Clockwork Orange’ filminden üst sınıfa ait konut imgesi	58
Şekil 2.40: ‘Blade Runner’ filminden kent ve konut imgeleri.....	59
Şekil 2.41: ‘Brazil’ ve ‘1984’ filmlerinden konut imgeleri.	60
Şekil 2.42: ‘Waterworld’ filminden kent ve konut imgeleri.....	61

Şekil 2.43: ‘The Day After Tomorrow’ filminden gelecek imgeleri	62
Şekil 2.44: ‘12 Monkeys’ filminden gelecek, yer altı kenti ve mekân imgeleri	62
Şekil 2.45: ‘Children of Men’ ve ‘What Happened to Monday?’ filmlerinden gelecek imgeleri.	63
Şekil 2.46: ‘The Road’ ve ‘The Book of Eli’ filmlerinden gelecek imgeleri.	64
Şekil 2.47: ‘I am Legend’, ‘Blindness’ ve ‘Contagion’ filmlerinden gelecek imgeleri..	64
Şekil 2.48: ‘Oblivion’ filminden gelecek imgeleri	65
Şekil 2.49: ‘Oblivion’ filminden konut imgeleri	65
Şekil 2.50: ‘Snowpiercer’ filminden kamusal alan ve konut imgeleri	66
Şekil 2.51: ‘Interstellar’ filminden gelecek imgeleri	66
Şekil 2.52: ‘Interstellar’ filminden konut imgeleri	67
Şekil 2.53: ‘Mad Max: Fury Road’ filminden gelecek imgeleri.....	68
Şekil 2.54: ‘Mad Max: Fury Road’ filminden konut imgeleri.....	68
Şekil 2.55: ‘Finch’ filminden gelecek imgeleri	69
Şekil 2.56: ‘Finch’ filminden konut imgeleri.....	69
Şekil 3.1: Camera Obscura (sol) ve Laterna Magica (sağ) görselleri	76
Şekil 3.2: Phenakistoscope (sol) ve Zoetrope (sağ) görselleri.	77
Şekil 3.3: Muybridge tarafından gerçekleştirilen çekimler.....	78
Şekil 3.4: Kinetoskop	79
Şekil 3.5: Sinematograf projeksiyon modunda (sol); Grand Café film gösteriminde yer alan film listesi (sağ).....	80
Şekil 3.6: Mumyadan fotoğrafa varlığın ölümsüzlüğü (soldan sağa): Antik Mısır’da mumya ve duvar resimleri; Nefertiti Büstü 1351-1334; Kraliçe Elizabeth I, bilinmeyen İngiliz Sanatçı, 1600’ler, Andy Warhol, Otoportre, 1986.	87
Şekil 3.7: Soldan sağa: ‘Roma Citta Aperta’ ve ‘Umberto D.’.....	89
Şekil 3.8: Soldan sağa: ‘Vivre Sa Vie’ ve ‘Jules et Jim’	90
Şekil 3.9: Soldan sağa: ‘Marriage Story’ (2019), ‘The King’ (2019) - Netflix orijinal yapımları; ‘Sound of Metal’ (2019), ‘Being The Ricardos’ (2021) – Amazon Prime orijinal yapımları.	91
Şekil 3.10: Çokluk, eş zamanlılık ve mekân: ‘Bad Timing’	95
Şekil 3.11: Gerçek ve rüya – zaman ve mekân: ‘Mulholland Drive’.....	95

Şekil 3.12: Senaryo, program ve mekânsal atmosfer bağlamında Rem Koolhaas mimarlığı: ‘Seattle Central Library’,	97
Şekil 3.13: ‘Senaryolar (Screenplays)’	98
Şekil 3.14: Hareket ve zaman; soldan sağa: ‘Loie Fuller’in dansı’; ‘Run Lola Run’; ‘Pavillon des Temps Nouveaux gezinti yolu önerisi için eskiz’	98
Şekil 3.15: Zaman içinde mimarlık eğitiminde uygulamalı eğitim	101
Şekil 3.16: Beaux-Arts eğitim programı	102
Şekil 3.17: Bauhaus eğitim programı.....	103
Şekil 3.18: Soldan sağa; ‘Manifesto for a Cinematic Architecture’ ve ‘Design and Cinema: Form Follows Film’,	107
Şekil 3.19: CACity araştırma grubu tarafından yürütülen atölyelerden öğrenci çalışmaları örnekleri.	108
Şekil 3.20: Türkiye’de sinema-mimarlık arakesitinde tamamlanan yüksek lisans (sol) ve doktora (sağ) tezlerinin yıllara göre dağılımı.....	110
Şekil 4.1: Alan çalışmalarının uygulama sürecine ait modüller ve ana içerikleri....	114
Şekil 4.2: Katılımcıların gerçekleştirdikleri çalışmalara ait akış şemaları.....	118
Şekil 4.3: Çalışma modüllerinde kullanılan yönergeler.....	121
Şekil 4.4: Modül 1 ilk uygulama adımında kullanılmak üzere katılımcılarla paylaşılan kavram seti.....	125
Şekil 4.5: Distopya ve ütopya kavramlarına dair gerçekleştirilen katılımcı çalışmaları örnekleri	127
Şekil 4.6: Distopya ve ütopya kavramlarına dair gerçekleştirilen katılımcı çalışmaları örnekleri	128
Şekil 4.7: Distopya ve ütopya kavramlarına dair gerçekleştirilen katılımcı çalışmaları örnekleri	129
Şekil 4.8: Distopya ve ütopya kavramlarına dair gerçekleştirilen katılımcı çalışmaları örnekleri	129
Şekil 4.9: Modül 1 ilk uygulama sonucunda katılımcı çalışmalarında yer alan kavramlara dair özet.....	129
Şekil 4.10: Modül 1 ilk uygulama girdi ve çıktı olarak kavram setlerinin karşılaştırılması	130
Şekil 4.11: The Fifth Element filmi kavram ve konsept çalışmalarına yönelik uygulama örnekleri	132

Şekil 4.12: Gattaca filmi kavram ve konsept çalışmalarına yönelik uygulama örnekleri	133
Şekil 4.13: The Hunger Games (sol) ve Equilibrium (sağ) filmleri kavram ve konsept çalışmalarına yönelik uygulama örnekleri.....	134
Şekil 4.14: Black Mirror Fifteen Million Merits bölümü kavram ve konsept çalışmalarına yönelik uygulama örnekleri.....	134
Şekil 4.15: Modül 1 ikinci uygulama filmlerine dair katılımcı çalışmalarında yer alan kavramlar.	135
Şekil 4.16: The Fifth Element (sol) ve Gattaca (sağ) filmlerinde temel alınan kavram ve konseptler ile mekânsal kurguya dair ilişkilerin kolaj çalışmasıyla anlatımı	136
Şekil 4.17: The Hunger Games filminde temel alınan kavram ve konseptler ile mekânsal kurguya dair ilişkilerin kolaj çalışmasıyla anlatımı.....	137
Şekil 4.18: Equilibrium filminde temel alınan kavram ve konseptler ile mekânsal kurguya dair ilişkilerin kolaj çalışmasıyla anlatımı.....	137
Şekil 4.19: Black Mirror Fifteen Million Merits filminde temel alınan kavram ve konseptler ile mekânsal kurguya dair ilişkilerin kolaj çalışmasıyla anlatımı	138
Şekil 4.20: Modül 1 ikinci uygulama sonucunda katılımcıların çalışmalarında mekânsal bağlamda yer alan kavramlara dair özet.	139
Şekil 4.21: Ice on Fire belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımı	142
Şekil 4.22: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve Before The Flood belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımı	143
Şekil 4.23: Before The Flood ve 2040 belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımı	143
Şekil 4.24: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve 25 Litrebelgesel filmde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımı	144

Şekil 4.25: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve 2040 belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımı.....	145
Şekil 4.26: Ice on Fire ve 2040 belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımı	145
Şekil 4.27: Before The Flood ve 2040belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımı	146
Şekil 4.28: Modül 2, Gelecek İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların gelecek öngörülerini bağlamında kavramlara dair özet.	147
Şekil 4.29: Gelecek senaryosu çalışmalarında kullanılmak üzere katılımcılarla paylaşılan kavram seti.....	149
Şekil 4.30: Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.	150
Şekil 4.31: Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.	150
Şekil 4.32: Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.	151
Şekil 4.33: Mad Max: Fury Road filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.	152
Şekil 4.34: Mad Max: Fury Road filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.	153
Şekil 4.35: Oblivion filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.	154
Şekil 4.36: Snowpiercer filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.	157
Şekil 4.37: Gelecek senaryoları sonucu oluşan ekosistem değişimine dair özet kavram seti.....	158
Şekil 4.38: Gelecek senaryoları sonucu oluşan ekosistem değişimine dair özet kavram seti	158
Şekil 4.39: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen ekosistem değişimine dair kavram setlerinin karşılaştırılması.	159
Şekil 4.40: Gelecek Senaryosu uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların distopya bağlamında kullandıkları kavramlara dair özet.....	159
Şekil 4.41: Gelecek senaryoları distopya bağlamında oluşan özet kavram seti.....	159

Şekil 4.42: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen distopya bağlamında ele alınan kavram setlerinin karşılaştırılması.....	160
Şekil 4.43: Alternatif konut imgesi çalışmalarında kullanılan kavram setleri.....	162
Şekil 4.44: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Interstellar).....	163
Şekil 4.45: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Interstellar).....	164
Şekil 4.46: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Finch).	165
Şekil 4.47: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Finch).	166
Şekil 4.48: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Finch).	167
Şekil 4.49: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Mad Max: Fury Road).....	168
Şekil 4.50: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Mad Max: Fury Road).....	169
Şekil 4.51: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Oblivion).....	170
Şekil 4.52: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Oblivion).....	171
Şekil 4.53: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Snowpiercer).....	172

Şekil 4.54: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Snowpiercer).....	172
Şekil 4.55: Modül 3, Alternatif Konut İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların mekânsal bağlamda kullandıkları kavramlara dair özet	173
Şekil 4.56: Alternatif Konut İmgesi çalışmaları sonucu oluşan özet kavram seti. ..	174
Şekil 4.57: Alternatif Konut İmgeleri için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen kavram setlerinin karşılaştırılması.	174
Şekil 4.58: Alan çalışmasında kullanılan yönergeler.....	177
Şekil 4.59: Katılımcılarla paylaşılan atölye çalışma yönergeleri.....	179
Şekil 4.60: Modül 2, Gelecek İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların gelecek öngörülerini bağlamında kavramlara dair özet.....	187
Şekil 4.61: Gelecek imgesi çalışmaları sonucu oluşan özet kavram seti.	188
Şekil 4.62: Gelecek senaryosu çalışmalarında kullanılmak üzere katılımcılarla paylaşılan kavram seti.....	189
Şekil 4.63: Modül 2, Gelecek Senaryosu İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların gelecek öngörülerini bağlamında kavramlara dair özet ..	196
Şekil 4.64: Gelecek senaryoları sonucu oluşan ekosistem değişimine dair özet kavram seti.....	196
Şekil 4.65: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen ekosistem değişimine dair kavram setlerinin karşılaştırılması	197
Şekil 4.66: Gelecek Senaryosu uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların distopya bağlamında kullandıkları kavramlara dair özet.....	197
Şekil 4.67: Gelecek senaryoları distopya bağlamında oluşan özet kavram seti.....	198
Şekil 4.68: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen distopya bağlamında ele alınan kavram setlerinin karşılaştırılması.....	198
Şekil 4.69: Alternatif konut imgesi çalışmalarında kullanılan kavram seti.	199
Şekil 4.70: Modül 3, Alternatif Konut İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların mekânsal bağlamda kullandıkları kavramlara dair özet.	205
Şekil 4.71: Alternatif Konut İmgesi çalışmaları sonucu oluşan özet kavram seti. ..	206
Şekil 4.72: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen kavram setlerinin karşılaştırılması.	206
Şekil 4.73: Katılımcılara ait anket katılım onayı grafiği.....	209

Şekil 4.74: Katılımcıların buldukları akademik yarıyıl dağılım grafiği.....	209
Şekil 4.75: Katılımcıların almakta oldukları iç mimarlık projesi dağılım grafiği....	210
Şekil 4.76: Katılımcıların önceki tasarımlarında sinema/sinematografi araç ve yöntemlerini kullanımlarına dair grafik.....	210
Şekil 4.77: Katılımcıların kavramlar arası ilişkilere ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.....	212
Şekil 4.78: Katılımcıların temsil aracı olarak sinema ve distopik bilim kurgu sinemasına ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.	215
Şekil 4.79: Katılımcıların sinema, mimari ve mekân kavramları arası ilişkilere ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.....	218
Şekil 4.80: Katılımcıların gelecek senaryosu ve imgesi üretimlerine ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.....	221
Şekil 4.81: Katılımcıların alternatif konut imgesi ve üretimlerine ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.	224
Şekil 4.82: Katılımcıların genel atölye çalışma süreçlerine ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.	228
Şekil 4.83: Alan çalışması 1 ve 2'ye dair özet süreç.....	231

KISALTMA LİSTESİ

- DSW** : Alman Dünya Nüfus Vakfı
- IPCC-AR6** : The Intergovernmental Panel of Climate Change-Annual Report 6
(Hükümetlerarası İklim Değişikliği Paneli - Yıllık Rapor 6)
- İ.Ö.** : İsa'dan önce
- İ.S.** : İsa'dan sonra
- UN** : United Nations (Birleşmiş Milletler)



BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Dünya, içinde yaşanan en geniş mekân birimi olarak temelde tüm insanlık için bir 'konut mekânı' olarak ele alınabilmektedir. Bu en geniş kapsamdaki konut mekânının geçirmekte olduğu değişimin izleri ise her geçen gün artarak, söz konusu mekân için farklı bir geleceğin sinyallerini vermektedir. 1800'lü yıllardan günümüze gelen süreçte, tarih boyunca dünya ekosisteminde görülmemiş olan sayı ve sıklıkta değişimlerle karşılaşmaktadır. Küresel iklim krizi bağlamında ele alınan bu değişimler fiziksel, sosyal, ekonomik, siyasi ve benzeri tüm kapsamlardaki çevrelerin yadsınamaz bir dönüşüme uğramakta olduğunu sinyallerini vermektedir. Söz konusu değişimlerin çerçevesine bakıldığında ise dünya ekosistemi ve içinde yer alanların gelecekte varacağı olası noktaların, distopik ve hatta apokaliptik bir bağlamda ele alınabileceği görülmektedir. Bu kapsamda mevcut koşullar ışığında yapılacak değerlendirmeler ile yeni dünya ekosisteminin tartışılmasını sağlayacak ve olası gelecek senaryoları bağlamında değerlendirmeler gerçekleştirecek çalışmaların gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

1.1. Amaç

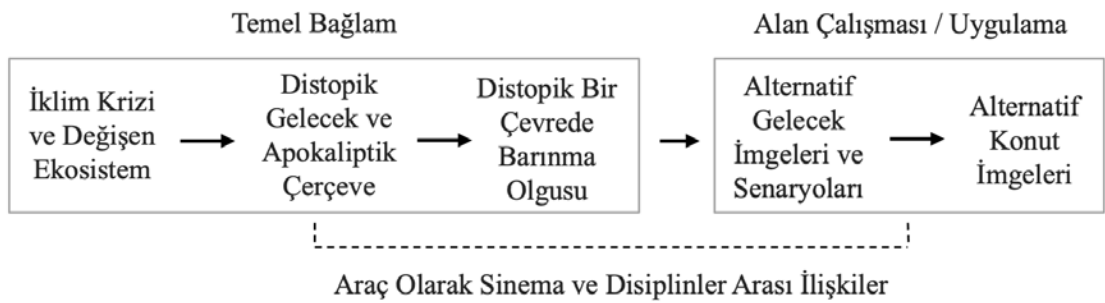
Söz konusu bağlamdan yola çıkarak tez çalışmasının başlangıç noktasını, alternatif gelecek senaryolarında kurgulanacak olan olası konut mekânları oluşturmaktadır. Çalışmanın temelinde, mevcut ekosistem ve fiziksel çevrenin geçirmekte olduğu dönüşüm kapsamında orta vadeli bir gelecekte varacağı noktaların ne olabileceği ve bu yeni olası ekosistem içerisinde yer alacak konut mekânlarının yeniden nasıl yorumlanabileceği soruları yer almaktadır. Bu temel sorularla başlayan tez çalışması sürecinde öncelikli olarak gelecek kavram ve konseptinin ele alınacağı çerçeveye değinilmektedir. Değişen fiziksel çevre ve ekosistemin güncel durumundan yola çıkarak, alternatif gelecek senaryo ve konseptlerinin distopik bir çerçevede ele alınması söz konusudur. Mevcut fiziksel çevre ve ekosistemin geçirmekte olduğu ve öngörülen değişimlerin ışığında söz konusu sistemin yeniden yorumlanması ve olası senaryoların kurgulanması çalışmanın ana adımlarından biri olmaktadır. Yeniden yorumlanan ve kurgulanan olası gelecek senaryoları yeni ekosistemin çerçevesini belirleyerek alternatif mekân kurgularının zeminini hazırlamaktadır. Bu kapsamda

alternatif mekân kurguları, insanın en temel ihtiyaç ve haklarından biri olan barınma konusu bağlamında söz konusu alternatif gelecek ortamında yer alacak konut mekânları olarak ele alınmaktadır. Ekosistemin geçireceği değişim ve dönüşümle birlikte kapsamı, çerçevesi ve mekanizması dönüşecek olan konut mekânlarına dair yapılan önerilerde bu dönüşümlerin sorgulanması söz konusu olmaktadır. Tüm bu kapsamda tez çalışması ile tartışılan ve hedeflenen iki noktadan ilki, geleceğin ekosistemi ve bu ekosistemin bir bileşeni olarak yeni ve alternatif konut mekânına dair önerilerin geliştirilmesi olmaktadır.

Çalışma kapsamında hedeflenen önemli bir diğer nokta ise, tasarım önerilerinin geliştirilmesi sürecinde kullanılan disiplinler arası araçlar ve yaklaşımlar yoluyla alternatif pratiklerin oluşturulmasıdır. Bu bağlamda tez çalışması ile hedeflenen, alternatif gelecek senaryoları ile alternatif konut imgelerinin üretilmesi süreçlerinde yeni yöntem ve araç önerilerinin denenmesi yoluyla, bu araç ve yöntemlerin tasarım süreçlerine katkısının tartışılmasıdır. Gerçekleştirilen çalışma çerçevesi, süreci ve sonuçlarıyla söz konusu alanlarda alternatif yaklaşım ve uygulamaların artırılmasını amaçlamaktadır.

1.2. Kapsam

Tez çalışmasına dair kapsamın oluşturulduğu süreçte öne çıkan iki nokta temel bağlam ve uygulama adımları olmaktadır. Şekil 1.1’de görülen özet şemada temel bağlam ile uygulama adımlarına ait ana başlıklar görülmektedir.



Şekil 1.1: Tez çalışmasının kapsamına dair özet şema.

Buna göre, iklim krizi ve değişen ekosistem temel bağlamından yola çıkarak distopik bir gelecek ve apokaliptik bir çerçevenin oluşturulması söz konusudur. İklim krizi çerçevesinde oluşturulan alternatif gelecek imge ve senaryolarının kurgulanması adına distopik çerçevenin tanımlanması önem kazanmaktadır. Bu kapsamda, temel

çerçevenin oluşturulmasının ardından gelen kısımda çalışmaya ait kavramsal bağlamın kurgulanması ve sunulması söz konusudur. Buna göre öncelikli olarak distopya ve ütopya kavramlarına değinilerek gelecek senaryolarında kullanılması hedeflenen ‘iklim krizi bağlamında distopik çevre’nin altyapısını oluşturacak temel kavramlar sorgulanmaktadır. Sonrasında değışen dünya ekosisteminin küresel iklim krizi bağlamında ele alınması ve geleceğin dünyasında söz konusu krizin yeni bir distopya olarak tartışılması gelmektedir. Küresel iklim krizinin neden olduğu süreçle birlikte apokaliptik bir gelecek ve distopik bir çevrenin tanımı yapılarak çalışma kapsamında önerilecek gelecek senaryolarının altyapısı hazırlanmaktadır.

Gelecek kavramına yönelik distopik bakış açısının oluşturulmasının ardından, söz konusu distopik çevrede barınma olgusunun sorgulanması gelmektedir. Değışen ekosistem ve distopik gelecek altyapısında yer alacak konut mekânlarına dair tartışmalar gerçekleştirilmektedir. Konut mekânlarının geçirdiği dönüşüm ve geleceğine yönelik tartışmalar ile gelecek ve konut kavramlarının distopik bilim kurgu sinemasında ele alınış şekillerine dair örnekler üzerinden yapılan tartışmalar gerçekleştirilmektedir. Böylelikle gelecek senaryoları ve konut mekânlarına dair yapılacak önerilerde kullanılacak olan kavramsal bağlam ve veri setleri ortaya çıkmaktadır.

İklim krizi, değışen ekosistem, distopya ve barınma olgusu çerçevesinde sunulan ve tartışılan temel bağlamın ardından, tez çalışmasının araştırma alanı olarak sinema ve disiplinler arası ilişkiler gelmektedir. Çalışma kapsamında sinemasal anlatı uygulama adımları için bir yöntem ve araç olarak önerilmektedir. Bu bağlamda özellikle distopik bilim kurgu anlatılarına değinilmektedir. Çalışmanın ana çerçevesi bağlamında gelecek tasvirlerine yönelik yaklaşım nedeniyle tercih edilen bilim kurgu sineması ve onun alt dalında yer alan distopik bilim kurgu yapımları geleceğe dair öngörülerin oluşturulması ve mekân atmosferi ile imgesinin üretimine dair süreçlerin geliştirilmesi adına önem kazanmaktadır. Sinemasal anlatılara dair altyapının sunulduğu tez bölümlerinde özet olarak sinemanın atmosfer üretimindeki yeri, görsel anlatı türü olarak kapsamı ve temsil aracı olarak önemi tartışılmaktadır. Bir sonraki aşamaya geçildiğinde ise mimarlık ve sinema disiplinleri arasındaki ilişkilerin sorgulanması ve sinemanın mimari tasarım süreçlerinde bir araç/yöntem olarak kullanımının tartışılması söz konusudur. Disiplinler arası bu ilişkiler, özellikle tez çalışmasının

uygulama sürecinde gerçekleştirilen tasarım eğitimi sürecini de içinde bulunduran kapsamda ele alınmaktadır.

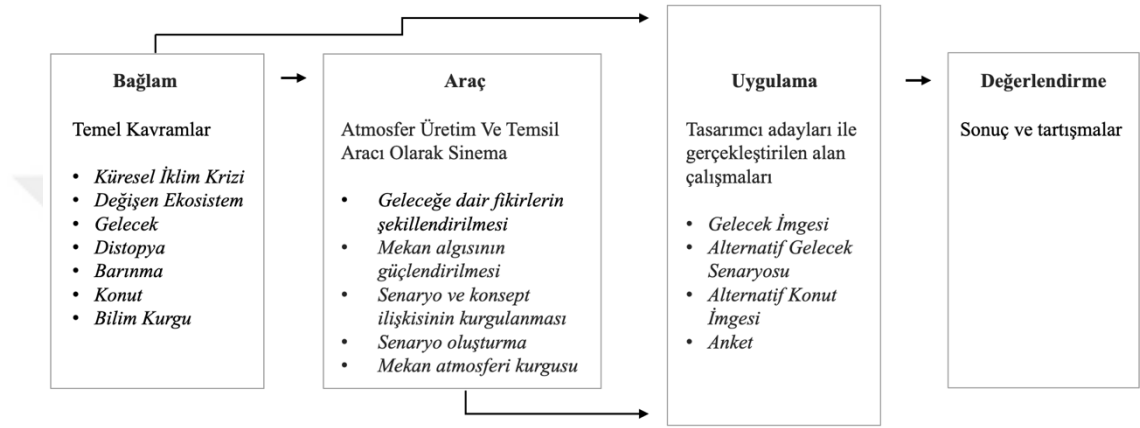
Söz konusu kavramsal bağlam ve alternatif yöntemlere dair içeriğin ana kurgusunun geliştirilmesi ile birlikte gelinen noktada, bağlam ve yöntemin uygulama kapsamında ne şekilde tartışılacağı ve sunulacağı sorusu ortaya çıkmaktadır. Tez sürecinin bu kısmına gelindiğinde, gelecek senaryosu ve alternatif konut imgesine dair yapılacak önerilerin hangi çerçevede gerçekleştirileceği önem kazanmaktadır. Bu doğrultuda farklı alternatif yorumları görebilmek ve tartışmayı geniş bir yelpazede sunabilmek adına farklı katılımcı gruplarıyla yapılan alan çalışmalarının gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu kapsamda uygulama adımlarında eğitim süreçleri devam eden tasarımcı adaylarıyla çalışmalar gerçekleştirilerek değerlendirmeler sunulmaktadır. Uygulama süreci kapsamında yer alan iki alan çalışmasında katılımcı olarak iç mimarlık tasarım eğitimi sürecinde bulunan öğrenci grupları yer almaktadır. Katılımcı gruplarında tasarımcı adaylarının tercih edilmesinde göz önünde bulundurulmuş ana nokta ise, çalışma kapsamında sunulan kavramsal bağlamın ve disiplinler arası yaklaşımların tasarım süreçlerinin erken dönemlerine entegre edilebilmesinin sağlanmasıdır. Söz konusu katılımcı gruplarıyla gerçekleştirilen çalışmalarda sırasıyla kavramsal bağlama dair temel verilerin paylaşımı, çalışmaya dair kurgunun açıklanması, katılımcıların gelecek imgesi ve senaryosuna dair çalışmalarının sunulması ile yine katılımcıların alternatif konut imgesine dair çalışmalarının sunulması adımları yer almaktadır. Katılımcı gruplarıyla gerçekleştirilen çalışmaların son adımını ise süreçlerin verimliliğini değerlendirmek adına gerçekleştirilen anket çalışmaları oluşturmaktadır.

Tez çalışmasının uygulama adımları kapsamında sunulan tüm süreç ve çalışmalar sonucunda, tüm çalışma sürecinin bir değerlendirmesi niteliğinde olan yorum ve tartışmalar gerçekleştirilmektedir. Yorum ve tartışmaların sunulmasının ardından bu çalışma sonucunda elde edilenler ışığında gelecekte gerçekleştirilebilecek çalışmalara yönelik önerilerde bulunmaktadır.

1.3. Yöntem

Tez çalışmasının amaç ve kapsamının oluşturulmasıyla birlikte çalışmanın yönteminin oluşturulması söz konusu olmaktadır. Bu bağlamda Şekil 1.2’de verilen özetle görülebileceği üzere çalışmanın yöntemini dört ana unsur oluşturmaktadır. Bu unsurlar

bağlam, araç, uygulama ve değerlendirme ana başlıklarıyla özetlenebilmektedir. Buna göre öncelikli olarak tez çalışmasının kavramsal bağlamının oluşturulması söz konusudur. Kavramsal bağlamın oluşturulmasının ardından tez çalışmasında kullanılan araç olarak sinema sunulmaktadır. Kavramsal bağlam ve çalışmada kullanılacak aracın sunulması ile uygulama adımına geçilmektedir. Uygulamada gerçekleştirilen alan çalışmaları sonucunda ise değerlendirmeler gerçekleştirilerek tartışmalar sunulmaktadır.



Şekil 1.2: Tez çalışmasının yöntemine dair özet şema.

Bu kapsamda tez çalışmasının temel bağlamının oluşturulabilmesi adına, küresel iklim krizi, değişen ekosistem, gelecek, distopya, barınma, konut ve bilim kurgu kavramları üzerinden ana kurgu ilişkilendirilmekte ve sunulmaktadır. Sunulan temel kavramsal bağlam ile uygulama adımında bulunan alan çalışmalarının kavramsal altyapısı oluşturulmaktadır.

Bağlamdan uygulamaya giden adımlardaki süreçte, çalışmanın bir diğer önemli unsuru ortaya çıkmaktadır. Bu noktada kavramsal bağlamın tartışılması üzerinden ilerleyen sürecin anlatım ve aktarımı için geliştirilecek ve kullanılacak araçlar önem kazanmaktadır. Temel olarak gelecek senaryosu oluşturma ve alternatif konut mekânının atmosfer olarak sunumu olarak özetlenebilecek tartışma ve uygulama aşamasında bu süreçleri destekleyecek bir aracın önerilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda disiplinler arası bir yaklaşımın çalışmanın çerçevesini destekleyecek bir unsur olması söz konusudur. Senaryo oluşturma ve mekân atmosferini yaratma süreçlerinde kavramsal bağlamı sorgulama, çalışma çerçevesini oluşturma ve görsel anlatıyı geliştirme gibi kapsamlarda sinemasal anlatının önemli bir araç haline geldiği

görülmektedir. Genel olarak, sinemasal anlatının bir temsil aracı olarak kullanılması analiz, tartışma ve üretim süreçlerini geliştiren bir yöntemin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Bağlam ve araç adımlarının oluşturulmasıyla birlikte uygulama adımına gelindiğinde Şekil 1.3'te yer alan özet süreç kullanılmaktadır. Buna göre ilk aşamada, çalışmanın temelini oluşturan kavramsal bağlam ve literatür özetinin, sunumlar ve açıklama föyleri yardımıyla, katılımcı gruplarıyla paylaşılması yer almaktadır. Temel altyapının oluşturulmasının ardından uygulamada kullanılacak araç olarak sinemanın tanıtılması ve uygulamalardaki kullanımına yönelik verilerin paylaşılması gelmektedir. Temel bağlam ve uygulama aracına dair altyapı oluşturulduktan sonra ise tez çalışmasının sorgulamakta olduğu alternatif gelecek ve konut kavramlarına yönelik çalışmalar gerçekleştirilmektedir.



Şekil 1.3: Uygulama adımının yöntemine dair özet şema.

Alternatif gelecek ve konut kavramlarına yönelik gerçekleştirilen çalışmalar ile tüm uygulama sürecinin değerlendirilmesi kısmına gelindiğinde anket uygulamalarından faydaniılmaktadır. Tez çalışması kapsamında gerçekleştirilen uygulama adımlarının sonuncusu olarak katılımcılarla gerçekleştirilen anket çalışmaları ile kavramsal bağlamın oluşturulması ve aktarılması, disiplinler arası yöntem uygulamalarının değerlendirilmesi ile sürecin verimliliği gibi konular sorgulanmaktadır. Söz konusu sorgulamaların gerçekleştirildiği son adımı ise uygulama sonuçları ve değerlendirmeler oluşturmaktadır.

Tez çalışmasının yöntemine ait son adım olarak ise uygulama adımını takip eden ve tüm çalışma süreci ve sonuçlarına dair tartışma ve önerilerin yer aldığı değerlendirme adımı gelmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

DİSTOPIK GELECEK VE KONUT İMGELERİ

Dünya ekosisteminin orta vadeli bir gelecekte varacağı yer ve bu olası ekosistem içerisinde yer alacak konut mekânlarına yönelik yapılabilecek önerilerde kavramsal bağlamı en temel anlamdan gelecek ve konut kavramları oluşturmaktadır. Tez çalışmasının bu bölümünde gelecek kavramının distopya bağlamında ele alınarak değerlendirilmesi ile konut kavramının kavramsal altyapısının sunulması söz konusudur.

2.1. Ekosistem Değişimi, Apokaliptik Gelecek ve Distopya

Çalışmanın temelinde yer alan distopik gelecek kavramı ve yaklaşımından bahsederken, söz konusu distopyanın çerçevesinin oluşturulması gerekmektedir. Bu çerçeveyi oluşturabilmek için öncelikli olarak distopya kavramının kapsamı, arka planı ve ilişkili olduğu kavramlara değinilmesi söz konusu olmaktadır. Distopyanın temel çerçevesinin oluşturulmasıyla birlikte küresel iklim kriziyle olan ilişkisinin sorgulanması ve bu bağlamdaki yaklaşımın sorgulanması gerekmektedir. Çalışmanın bu bölümlerinde distopya ve ütopya kavramlarının temel çerçevesinin sorgulanmasının ardından değişen ekosistem ve küresel iklim krizi kapsamında distopyanın alternatif çerçevesi tartışılmaktadır. Mevcut ekosistemde meydana gelen değişimler ve bu sürecin varabileceği noktalara dair sunulan veriler yoluyla distopik bir fiziksel çevrenin öngörüsü oluşturulmaktadır.

2.1.1. Kavramsal bağlam olarak ütopya ve distopya

‘Kim, ne zaman yeni bir cennet yaratmaya girişmişse, gücü kendi cehenneminden almıştır.’

Friedrich Nietzsche, Hayat Dediğin Nedir Ki?

Distopyanın bağlamından bahsedebilmek için öncelikli olarak kopmaz bir ilişki içerisinde olduğu ütopya kavramına değinmek gerekmektedir. Ütopya, Oxford Learners Dictionary sözlüğünde ‘her şeyin mükemmel olduğu hayali bir yer veya durum’ olarak tarif edilmektedir (Url-1). Ütopya kelimesinin kökenine bakıldığında Yunanca yok/olmayan anlamlarına gelen ‘ou’, mükemmel olan anlamına gelen ‘eu’

ile yer/toprak/ülke anlamına gelen ‘topos’ sözcülerinden türediği görülmektedir. Bu bağlamda ütopya kelimesi, olmayan yer anlamına gelen ‘outopia’ ile iyi yer anlamına gelen ‘eutopia’ kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır (Demirkan, 2020). Nihai olarak ‘var olmayan, iyi yer’ olarak özetlenebilecek ütopya, hem toplum tarafından şekillendirilen hem de toplumu şekillendirmeye çalışan bir kavram olarak uzun bir geçmişe sahiptir.

Bu bağlamda, geçmişten bugüne ideal toplum düzeni arayışında olan birçok yazar, filozof, siyasi düşünür ve diğer entellektüeller farklı toplum mekanizmaları ve alternatif sosyal yapıları kendi üslupları çerçevesinde ortaya koymuşlardır (Atasoy, 2017). Ütopya kavramının başlangıç noktasının, M.Ö. 380 civarında Platon tarafından yazılmış olan ‘Devlet’ eseri olduğu pek çok kaynak tarafından kabul görmektedir. Platon, bu eserinde devlet ve devleti oluşturan tüm bileşenler – felsefe, sosyoloji, politika, hukuk, sanat, adalet, ahlak gibi – üzerine düşünmekte ve ideal devletin özünde nasıl olması gerektiğini tartışmaktadır. Devlet eserinden sonra, ütopya geleneğinin esas başlangıç noktası olarak kabul edilen Thomas More’un ‘Utopia’ına gelmeden önce Cicero’nun ‘De Re Publica’ (İ.Ö. 52), Aziz Augustinus’un ‘De Civitate Dei/Tanrı Şehri’ (İ.S. 426) ve Dante Alighieri’nin ‘De Monarchia’ (1308) eserleri ütopya türünün izlerini taşıyan eserler olarak öne çıkmaktadır (Civelekoğlu, 2017). Ütopya geleneğinin batı dünyasındaki başlangıcı olarak kabul gören ‘Utopia’, 1516’da İngiliz yazar, filozof, hümanist ve devlet adamı Thomas More tarafından kaleme alınmıştır. More, bu eserde Utopia isimli ada ve bu adada yaşayan topluma dair; şehirler, yönetim, günlük yaşam, bilim, sanat, ticaret, toplumsal ilişkiler gibi konular üzerinden ideal bir işleyişin nasıl olması gerektiğine dair fikirlerini sunmaktadır.

Ütopya yazarları, yer aldıkları toplumları gözlemlerken gördükleri mevcut sorunları, doğrudan dile getirmek yerine, kendileri şekillendirdikleri kurgusal ortam ve toplumlar üzerinden tarif etmektelerdir. Bu şekilde insanları kendi toplum yapılarında var olan problemler için uyardı ve bu problemlere üretebilecekleri çözümler konusunda da yönlendirmeyi hedeflemektelerdir (Ülger, 2018). Ütopyaların tanımı gereği ‘hayali’ bir yer olmasına, gerçekte gösterilemeyecek bir ülkeye ve bir topluma işaret etmesine rağmen bir yeri, çevreyi, mekânı çağrıştırdığı düşünülmektedir. Ütopya kavramı/geleneğine bakıldığında sadece ideal toplum ve toplumsal ilişkiler değil aynı zamanda bu ideal toplumu içinde barındıran ideal kentler ve mekânların da varlığı görülmektedir. Bu durum kavram için o kadar önem teşkil etmektedir ki, ütopyanın

öncelikli olarak bir lokasyona, mekâna ve kente giydirilen bir tasarım olduğu söylenebilmektedir. Ece Ceylan Baba (2020) bu durumu şu şekilde tarif etmektedir:

Ütopya mekânın var olan halinden kurtarılmış ve en baştan düşsel bir şekilde yapılandırılmış biçimdir. Bu nedenle ütopyalar mekânsal organizasyonların tümünü belirler ve betimler. Konutlardan binalara, işyerlerinden tarlalara, caddelerden sokaklara, şehrin merkezinden sınırlarına kadar kentin tüm mimarisinin ütopya çerçevesinde nasıl inşa edileceğini doğrudan kurgular. Böylece kentler, ideal toplumu yaratan iz düşümler olma özelliği kazanır.

Ütopya, ‘olmayan bir yer’ anlamını zaman içerisinde ‘iyi yer, ideal yer’ anlamına terk ederken, tarih boyunca insanlığın umut ve iyimserliğini kaybetmemesini sağlamak için de çalışmıştır. Ancak özellikle 20. yüzyılda yaşanan savaşlar, ekonomik krizler, fiziksel koşullar, toplumsal değişimler, teknolojik gelişmeler gibi birçok girdiyle birlikte tüm dünyada değişmeye başlayan gerek toplumsal gerek çevresel koşullar ütopyaların ‘naif’ sayılabilecek duruma gelmesine yol açmıştır. Krishan Kumar (2006) 20. yüzyıl ile birlikte ütopyanın yerini alan distopyanın ortaya çıkışını dünya savaşları sonrasında yaşanan siyasi, ekonomik, kültürel ve sosyal problemlerle ilişkilendirmektedir: ‘1. Dünya Savaşı’ndan sonra her yerde ütopyalar geri çekildi. 1920’ler, 1930’lar ve 1940’lar ‘olumsuz anlamda ütopya’, karşı-ütopya ya da distopyanın klasik dönemiydi. Bunlar kitlesel işsizlik, kitlesel eziyet, gaddarca diktatörlükler ve dünya savaşı yıllarıydı’. 20. Yüzyılda yaşanan Birinci Dünya Savaşı (1914-1918), İkinci Dünya Savaşı (1939-1945), Joseph Stalin dönemi (1928-1953), Rus Devrimi (1917 Bolşevik İhtilali), Büyük Buhran (1929), Nazi Almanyası (1933-1945), Yahudi Soykırımı, Mussolini İtalya’sı (1922-1945), Hiroşima ve Nagasaki atom bombaları (1945), Vietnam Savaşı (1955-1975), İspanya İç Savaşı (Francisco Franco dönemi, 1939-1975), Fransa 1968 olayları, Kamboçya Soykırımı (1975-1979), Çernobil Nükleer Kazası (1986), Soğuk Savaş Dönemi (1947-1991), 1. Körfez Savaşı (1990-1991) ve Ruanda Soykırımı (1994) gibi olaylar, bu yüzyılın felaketler yüzyılı olduğu gerçeğini destekleyen olaylardan bazılarıdır (Atasoy, 2017). Tüm bunlarla birlikte sosyal gerçeklikleri anlatan, karamsar toplumsal düzeni, hayal kırıklıkları, başarısızlıkları temel alan bir ‘karşı ütopya – distopya’ kavramı öne çıkmaya başlamıştır.

Distopya kelimesinin kökenine bakıldığında ise, kavramın tanımı da ortaya çıkmaktadır: Yunanca ‘dys’ öneki, yani ‘kötü’ ile ‘topos’ yani ‘yer’ kelimesinin

birleşiminden oluşmaktadır ve özetle ‘kötü yer’ anlamında ifade edilmektedir (Ülger, 2018). Ancak, Prakash ve diğerlerinin (2020) aktardığı gibi, distopya, adına karşın, ütopyanın doğrudan zıddı değildir. Ütopyanın gerçek zıddı ya bütünüyle plansız ya da özellikle korkunç ve berbat olmak üzere planlanmış bir toplum olmalıdır. Tipik kullanımıyla distopya bu ikisi de değildir; daha ziyade, yanlış yönde gitmiş bir ütopya veya toplumun belli bir kısmı için iş gören bir ütopyadır. Distopya kelimesinin ilk kullanımına gelindiğinde ise İngiliz filozof ve ekonomist John Stuart Mill tarafından 1868 yılında Avam Kamarası’nda yapılan bir konuşmaya atıfta bulunmaktadır: ‘Onlara ütopyacı demek fazla bir iltifat olacaktır, onlara daha çok dis-topyacı ya da kako-topyacı demek gerekir. Genelde ütopyacı denilen şey, gerçekleşmesi için fazla iyi olan şeydi; ama onların hoşlanır gördükleri şey gerçekleşmesi için fazla kötüdür’ (Kumar, 2006).

Ütopya ve distopyalar için şimdinin tarihi oldukları söylenebilmektedir. Entropi artışına tabi olan bir evrende, planlamanın doğru yönden çok yanlış yöne gitmesinin, yani ütopya yerine distopya üretilmesinin çok daha fazla yolu vardır. Çok daha yaygın olmasından ötürü de distopya yaşanan deneyimlerin izlerini taşımaktadır. Ütopyalar bizi ideal bir geleceğe taşıyarak bugünü itham ederken, distopyalar karanlık ve bunaltıcı gerçekliğin tam ortasında yer almamızı sağlamaktadırlar (Prakash ve diğerleri, 2020). Bauman’ın deyişiyle ise, distopya, bahçıvanın dibinde biten ayrık otlardır (Bauman, 2020). Tüm bu bağlamlarda bakıldığında, distopya ideal ön görülerin karşıtı olmaktan ziyade, geçmiş ve günümüzden gelen gerçekliklerle beslenen ve büyüyen bir olgu haline gelmektedir. Distopya, yaşanan dönem ve ortamın getirdiklerini analiz eden, sorgulayan ve bu çabalarından çıkardığı sonuçlar doğrultusunda projeksiyonlarını gerçekleştiren bir durumdur.

Distopyanın bir kavram olarak ortaya çıkışına bakıldığında ise öncelikli olarak formel edebi ütopyanın kurulması gerektiği görülmektedir. Thomas More’un Utopia’sından önce görünmez durumda olan distopya, bununla birlikte ütopyanın kendisi kadar sürekli olan bir tarihe sahiptir. Bu bağlamda bakıldığında, Aristoteles’in, Platon’un Devlet’ine dair gerçekleştirdiği muhafazakâr eleştirilerden başlayarak Edmund Burke’ün 1790 yılında yayınlanan Fransa’daki Devrim Üzerine Düşünceler’ine giden bir süreçten bahsetmek mümkündür (Kumar, 2006). Geçmiş ütopya ile şekillenen distopya modern zamanlara gelindiğinde yukarıda da bahsedildiği gibi özellikle Birinci ve İkinci Dünya Savaşları’nın etkileriyle gelişen bir edebi ortamda yer almaya

başlamaktadır. Bu yeni edebi türün en önemli örneklerinden sayılabilecek olan Zamyatin'in 'Biz'i Birinci Dünya Savaşı'nın hemen ardından 1924'te, Huxley'in 'Cesur Yeni Dünya'sı iki dünya savaşı arasında 1932'de ve Orwell'in 'Bin Dokuz Yüz Seksen Dört'ü İkinci Dünya Savaşı sonrasında 1949'da yayımlanmıştır. Üç eserin de kurgularına bakıldığında savaş dönemi vurgusu görülmektedir. Uzun yıllar süren savaşların ardından istikrar için yönetimi ele geçiren baskıcı iktidarların egemen olduğu bir gelecek tasviri söz konusudur. Mekân ve zaman açısından bakıldığında üç eserde de modernizmi zemin olarak kullanan totalitarizmin bir kesişme noktası olduğu görülmektedir. Thomas More, 'Utopia' eserinde doğa bilimlerini insanın kültürel ve ahlaki gelişiminin kaynağı olarak görmektedir ve Francis Bacon da 'Yeni Atlantis' eserinde teknolojik gelişme ve bilimsel araştırmanın öneminden bahsetmektedir. Bu modernist yaklaşımlara karşın bahsi geçen üç distopik eserde, modernizmin özünde yer alan kimi unsurların aşırı uçlara yönelerek rayından çıktığı gelecek tasvirleri söz konusudur. Diğer iki eserin öncülü sayılabilecek olan Zamyatin'in 'Biz' eserinde Ekim Devrimi sonrası Rusya'da komünist ütopyanın pratiğe geçerken yaşadığı sancuların etkileri görülmektedir. Birinci Dünya Savaşı sonrası yaşanan ekonomik buhran, kargaşa ve umutsuzluk ortamında yayımlanan 'Cesur Yeni Dünya', savaş sonrası dünyaya egemen olan Amerikanvari yaşamın anlatıldığı bir distopyadır. 'Bin Dokuz Yüz Seksen Dört' ise, bir yanda Rusya'da kendi ideallerinden sapmış olan komünizm ortamı, diğer yanda faşizmin en uç örneklerinin sergilendiği Nazi kamplarının bulunduğu bir sürecin ardından iki rejimde de yer alan totaliter devlet yapısının toplum ve insan üzerindeki etkilerinden beslenmektedir. 'Biz' ve 'Cesur Yeni Dünya' eserleri teknolojik ilerleme, bilimsel düşünce, doğanın matematiksel algısı gibi konularla yola çıkarak insanı ve doğayı makineleştiren bir gelecek kurgularken, 'Bin Dokuz Yüz Seksen Dört' özünde iktidarın bireyin düşüncesine ve bedenine hâkim olduğu bir gelecek kurgulamaktadır (Üretmen, 2017).

20. yüzyıl ortamıyla birlikte öne çıkan distopyanın ele alındığı benzer eserlerden biri de Katharine Burdekin'in 'Swastika Geceleri' eseridir. 1937 tarihli eser Nazilerin iktidara gelişinden 700 yıl sonraki dünyayı anlatmaktadır ve döneminin benzer eserlerinde görülen bireyin cinsiyetsizleştirilmesi durumundan uzak olarak erkek egemen Nazi toplumunda kadının yerinin de sorgulandığı bir eser olarak öne çıkmaktadır. Benzer bağlamda, erk, otorite, hegemonya, birey-siyasi yapı gibi konuları hayali toplum düzeni üzerinden eleştirel bir bakış açısıyla işleyen distopya eserleri

arasında H.G. Wells'in 1901 tarihli 'Aydaki İlk İnsanlar'ı, Robert Hug Benson'un 1907 tarihli 'Dünyanın Efendisi' eseri, Jack London'ın 1908 tarihli 'Demir Ökçe'si, E. M. Forster'ın 1909 tarihli 'Makine Duruyor'u, Milo Hastings'in 'Sonsuz Gece Şehri', Franz Kafka'nın 1925 tarihli 'Dava'sı, Charlotte Haldane'in 1926 tarihli 'Erkeğin Dünyası', George Orwell'in 1945 tarihli 'Hayvan Çiftliği' gibi kitapları sayılabilmektedir (Atasoy, 2017).

İlerleyen dönemle birlikte örneklerin içerik ve çeşitliliğinde de bir artış ve farklılaşma görülmektedir. 1950'li yıllara gelindiğinde ve sonrasında devam eden süreçte, dünya savaşlarının yaratmış olduğu fiziksel ortamı takip eden sosyal, kültürel, ekonomik ve siyasi ortamların çeşitliliği ile teknolojik gelişmelerin insan hayatındaki yeri ve geleceğine yönelik sorgulamalar da derinleşmeye başlamaktadır. Kurt Vonnegut'un teknolojinin insan yaşamı kalitesi üzerindeki olumsuz etkilerini açıklayan bir otomasyon distopyasını tasvir ettiği 1952 tarihli 'Otomatik Piyano', Clifford D. Simak'ın nesli tükenmiş bir mit olan insan toplumunu köpek toplumunun masalları üzerinden anlattığı 1952 tarihli 'Kent'i, Ray Bradbury'nin kitapların yasaklandığı ve yakılarak yok edildiği bir geleceği anlattığı 'Fahrenheit 451'i bu dönemde karşımıza çıkan ilk örneklerdendir. Bunların yanı sıra William Golding'in 1954 tarihli 'Sineklerin Tanrısı' romanı ile Philip K. Dick'in suçun işlenmeden tespit edilebildiği bir geleceği tasvir ettiği 1956 tarihli 'Azınlık Raporu' hikayesi de dönemin bu anlamda öne çıkan eserleridir. Anthony Burgess'in yolundan çıkmış ve sebepsiz şiddetin kol gezdiği bir toplumsal yapıyı anlattığı 1962 tarihli 'Otomatik Portakal'ı, yine Philip K. Dick'in İkinci Dünya Savaşı sonrası dünyaya Nazi Almanya'sı ile Japonya'nın hakim olduğu bir siyasi ve toplumsal yapıyı anlattığı 1962 tarihli 'Yüksek Şatodaki Adam'ı ile post-apokaliptik bir gelecekte geçen 1968 tarihli 'Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?' eseri gibi yapıtlar toplumsal yapı, siyasi ortam ve teknolojiden beslenen hikayeleriyle distopik edebiyata varoluşsal bir bakış açısıyla yaklaşmaktadırlar. Harry Harrison'ın dünya nüfusundaki artış ile ortaya çıkan kıtlık sorunu ve toplumsal yozlaşmayı tasvir ettiği 'Yer Açın! Yer Açın!' eseri, John Brunner'in 1968 tarihli 'Stand on Zanzibar'ı, Doris Lessing'in 1974 tarihli 'Hayatta Kalma Güncesi', Margaret Atwood'un 1985 tarihli 'Damızlık Kızın Öyküsü', P.D. James'in 1992 tarihli insanlığın neslinin tükenmesini temel alan 'Children of Men'i, Maggie Gee'nin küresel iklim değişikliği temelli olarak ele aldığı 1999 tarihli 'Buz İnsanları' eseri gibi

örnekler 21. yüzyıla gelene dek distopya alanında verilmiş olan önemli eserler arasında yer almaktadır.

21. yüzyıl ile distopya alanında verilen eserlerin ele aldığı konuların, küresel iklim değişikliği ve bunun neden olduğu felaketler ile sonuçlarının yaşandığı bir dünya ortamı, salgın hastalık ve pandemiler benzeri biyolojik felaketlerin varlığı gibi günümüz problemlerine odaklandığı görülmektedir. Günümüzde, sanayi devrimiyle başlayan, aralıksız şekilde gelişen ve büyüyen endüstri ile teknolojinin, insan hayatını sadece olumlu yönde değil aynı zamanda negatif çıktlarıyla da etkiler duruma geldiği görülmektedir. Distopyaların bu döneme kadar önemli ölçüde beslendiği savaş ortamı ve kültürü ile bunların etkileri gibi konular yerini, her geçen gün geri dönülemez bir noktaya doğru ilerleyen iklim değişikliği, afetler ve küresel salgınlar ile bunların sonucu olarak toplumsal yapı ve ekonominin şekillenmesi gibi konulara bırakmaya başlamaktadır. Bu bağlamda ele alınabilecek yakın dönemin örnek eserlerinden bazıları David Mitchell'in 2004 tarihli 'Bulut Atlas'ı, Kazuro Ishiguro'nun 2005 tarihli 'Beni Asla Bırakma'sı, Cormac McCarthy'nin 2006 tarihli 'Yol'u, Margaret Atwood'un 2003, 2009 ve 2013 tarihli 'Antilop ve Flurya', 'Tufan Zamanı' ile 'DelliAddem' Üçlemesi, Suzanne Collins'in 2008, 2009 ve 2010 tarihli 'Açlık Oyunları', 'Ateşi Yakalamak' ile 'Alaycı Kuş' Üçlemesi olarak sıralanabilmektedir.

Zaman ve değişen dünya ile distopyanın da çerçevesi dönüşmektedir. Distopyanın konusu artık sadece bir savaş ortamı veya savaş sonrası dünyası değil – bu özelliğini muhafaza etmekle birlikte – aynı zamanda bu ortamlardan arta kalan dünyanın yeni problemleridir. Tüm insanlığı dolaylı yoldan etkileyen olaylar günümüzde yerini etki alanı çok daha geniş ve doğrudan gerçekleşen olaylara bırakmaya başlamıştır. 21. Yüzyıl distopyalarının kapsamının, yukarıda yer alan örnek eserlerin gelişim sürecinde de görülebileceği gibi, artık sadece insana ait ve dair olmaktan çıkıp içinde bulunduğu fiziksel çevreye doğru kaydığı görülmektedir. Yine geçmiş distopyalarda olduğu gibi günümüz distopyaları da insanın ve onun tercihlerinin ürünleri ve sonuçlarıdır. Fakat bu kez ortaya çıkan ve çıkmaya devam etmekte olan sonuçlar insanlığı geri dönülemez bir eşiğe doğru sürüklemektedir.

Yüz yirmi yıl öncesinin distopik anlatılarına bakıldığında, bu distopyalarda günümüz için ön görülen gelecek senaryolarının benzer bağlamlarda şimdiki günlük yaşamda yerini aldığı görülmektedir. Gerek teknolojik ve endüstriyel ilerlemeler gerek toplumsal ve kültürel yapının dönüşümü gerekse siyasi ve ekonomik çerçeve

anlamında bakıldığında distopyanın öncülerinin tahminlerinin yanlış yöne gitmediği söylenebilmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde günümüz distopyaları da yarın için bir öngörü niteliğindedir. Düşünsel, yazınsal, görsel gibi çeşitli anlatılarda kendine yer bulan distopyalar, bir yandan günümüz yaşamsal ortamına ayna tutarken bir yandan da gelecekte insanlığı nelerin beklediğine dair çıkarımlarda bulunmaktadır. Orwell'in de dediği gibi, gelecek hakkında öngörülede bulunabilmek için önce günümüz dünyasının değerlendirilmesi gerekmektedir. Tüm bu bağlamda, tez çalışması kapsamında yer alan ana kavramlardan biri olarak distopya, gelecek için oluşturulacak projeksiyonların temelinde yer alacak olan önemli öğelerden biri olmaktadır.

2.1.2. Yeni bir distopya: iklim krizi ve değişen ekosistem

“Bilmek için suyum
Ve hazırlıklı değildim ve bildim
Ben suyun bir dakika durduğu
Durunca boğulduğu bir yerdeyim.”

Edip Cansever, Su

Tez çalışmasının temel kurgusu içerisinde yer alan distopya kavramının güncel durumla ilişkilendirildiği ana nokta iklim krizi bağlamında değişen ekosistem olmaktadır. Çalışma kapsamında sunulan gelecek senaryoları için kullanılan ana tema iklim krizi çerçevesinde değişen dünya ekosistemidir. Söz konusu ekosistem değişiminin distopik bir çerçevede ele alınması ve önerilen bu yeni distopik fiziksel çevre içerisinde, alternatif konut imgesinin üretilmesi söz konusudur.

Bu bağlamda öncelikli olarak ekosistem kavramının çerçevesi, küresel iklim krizinin güncel durumu ve olası gelecek senaryoları tartışılması gereken başlıklar arasında yer almaktadır. Bu çerçevede öncelikle, ekosistem kavramının kapsamına bakıldığında, ekosistemin, yeryüzünde ekolojik özellikleri ve ölçekleri birbirinden çok farklı olan ve ekoloji alanında incelemeye konu edinilen mekân birimleri olduğu görülmektedir. (Avcı, 2017). Fransızca *ecosystème* kelimesinden gelen ekosistem kavramı, ‘belirli bir kısımda bulunan canlılar ile bunları saran cansız çevrelerinin karşılıklı ilişkileri ile meydana gelen ve süreklilik arz eden ekolojik sistem’ (Url-2) olarak tarif edilmektedir. Bir diğer tanımda ise ekosistemin, bireyler, popülasyonlar, topluluklar ve onların biyotik olmayan çevreleri arasındaki ilişkiyi incelediğinden bahsedilmektedir. Ekosistem, kendi sınırları içerisinde yer alan biyotik ve abiyotik tüm çevrenin

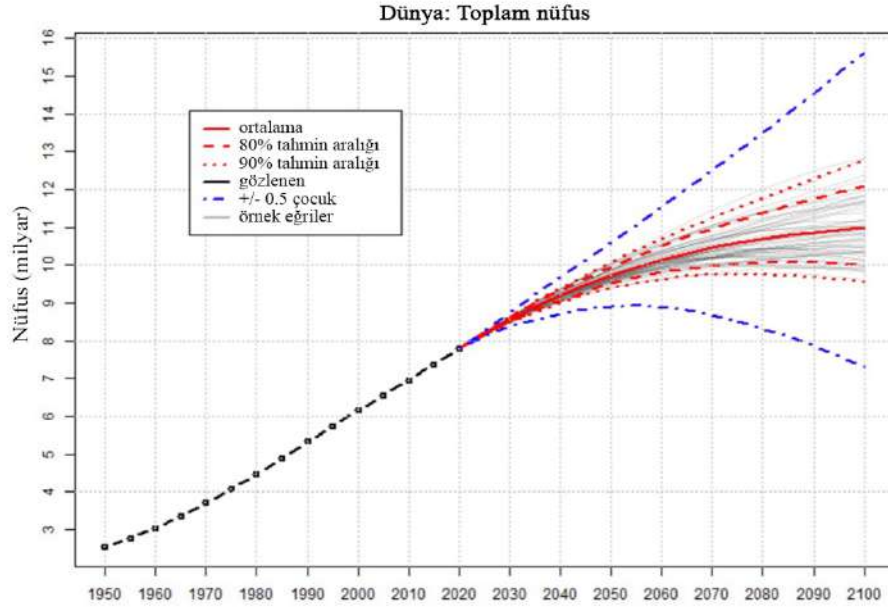
bileşenlerinden oluşmaktadır. Bu söz konusu çevre bir birim dünya ya da diğer bir deyişle yeryüzü ünitesi – mekân birimi olarak tanımlanmaktadır. Bir ekosistemin varlığı, bu sistemlerin yenilenmesini sağlayan, enerji ve madde döngüsüne ihtiyaç duymaktadır. Toprak, hava, su ve üretici organizmalar arasındaki ilişkiler sonucu enerji ve besin ortaya çıkmaktadır. Buna göre en büyük ekosistem ve fonksiyonel mekân birimi dünyadır (Avcı, 2017).

Bir ekosistemde yer alan her olgu, doğrudan ya da dolaylı olarak bir başka olguya bağlıdır. Örneğin bir ekosistem sıcaklığında meydana gelebilecek bir değişiklik genellikle bitkilerin yetişmesini etkileyecektir ve buna bağlı olarak bu bitkiyle beslenen ya da bunları barınak olarak kullanan hayvanlar ya değişikliğe uyum sağlamak durumunda kalacak ya ekosistemlerini değiştirecek ya da yok olacaktırlar (Url-3). Bu çerçevede bir ekosistem olarak dünyaya baktığımızda, insani faktörlerin doğa üzerindeki hâkim rolü ve etkisi göz önünde bulundurularak ekolojik bakış açısının kapsamının genişletilmesi gerektiği görülmektedir.

Bu bağlamda değerlendirildiğinde, sanayi devriminden günümüze uzanan süre boyunca dünya nüfusunda meydana gelen artış, tüketimin artması ve aynı zamanda tüketim kültürünün değişmesi ile toplumda ihtiyaçtan fazlasına sahip olmaya doğru bir eğilimin oluşması, buna bağlı olarak arz-talepte ciddi değişikliklerin meydana gelmesi ve üretimin artması gibi konular, geçtiğimiz iki yüzyılı aşkın süre içerisinde dünya ekosisteminde, bu zaman dilimine kadar olan değişikliklerden çok daha fazlasının gerçekleşmesine neden olmuştur. Artan üretimle, ham madde ve doğal kaynakların kullanımında önüne geçilemez bir yükselme meydana gelmiştir. Gelişen endüstriyel altyapılar ve teknolojiler ile üretim biçimleri değişmiş ve çevreye olan olumsuz etkileri her geçen gün artma eğiliminde olmuştur. Artan enerji ihtiyacını karşılayabilmek için fosil yakıtlara yönelmek hem sürdürülebilir olmayan bir yöntemi ortaya çıkarmış hem de kullanım sonucu ortaya çıkan zararlı maddelerin tüm fiziksel çevreye yayılmasına neden olmuştur.

Son birkaç on yıldır, dünya nüfusundaki genel artışın, artıştaki düşüş eğilimine rağmen, geçtiğimiz iki yüzyıllık sürecin başlangıç noktasından çok ilerilere ulaşmış olduğu görülmektedir. Alman Dünya Nüfusu Vakfı'nın (DSW) verilerine göre, 1804 yılında 1 milyar, 1927'de 2 milyar ve 1959'da 3 milyar olan dünya nüfusu, 2021 yılına girilirken 7 milyar 837 milyon kişiye ulaşmıştır. Şekil 2.1'de yer alan grafikte özetlenen istatistiklere göre, dünya nüfusu her saniye 2,6 kişi artmaya devam

etmektedir ve Birleşmiş Milletler'in (BM) tahminlerine göre dünya nüfusu 2050 yılında 9,7 milyar, 2100 yılında 11,1 milyar kişiye ulaşacaktır (Url-4).

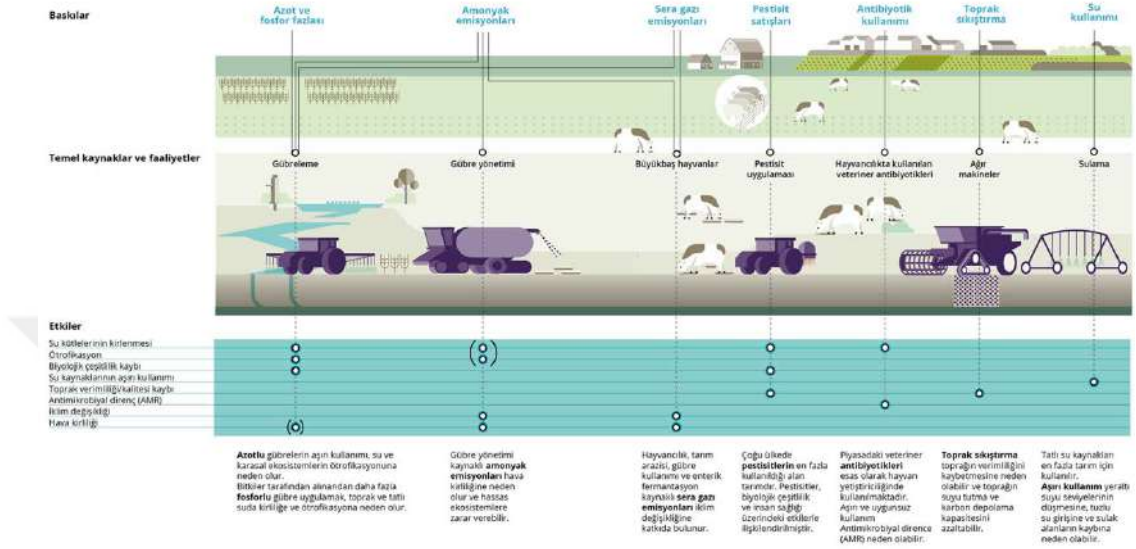


Şekil 2.1: Dünya toplam nüfusunda yüzyıl sonuna kadar meydana gelecek olası artış.

Kaynak: <<https://population.un.org/>> Erişim tarihi: 25.05.2021

Nüfustaki bu artış, doğal kaynakların kullanımında sürdürülebilirlikten uzak tavırlara neden olmaktadır. Birleşmiş Milletler Çevre Programı tarafından 2019 yılında yayınlanan 'Global Resources Outlook' raporuna göre doğal kaynakların kullanımı 1970 yılından bu yana üç katına çıkmıştır. Geçmiş ve günümüzdeki doğal kaynak kullanımını modellerine bakıldığında sonuçların çevre ve insan sağlığı açısından negatif yönde ilerlediği görülmektedir. Acil ve gerekli önlemler alınmadığı takdirde, hızlı büyüme ve kaynakların verimsiz kullanımı nedeniyle çevre üzerindeki baskı artacaktır (UN Environment, 2019). Aynı zamanda, nüfusta küresel anlamda meydana gelen ve devam eden bu artış ile arazi alanlarının kullanımındaki değişikliklerin yeryüzünde neden olduğu sonuçlar yadsınamaz noktalara gelmiş bulunmaktadır. Tarım arazilerinin oluşturulması için ormanlık alanların açılması, bu alanlarda bulunan farklı ölçeklerdeki ekosistemlerin hasar görmesi ya da yok olmasına neden olmakta ve bu alanlarda yaşayan türlerin nesillerinin tükenmesine yol açmaktadır (Şekil 2.2). Aynı zamanda sürdürülebilir olmayan tarım uygulamalarına bakıldığında, Avrupa Çevre Ajansı'nın 2020 raporuna göre, tarım sektörünün Avrupa'nın amonyak emisyonlarının %90'ından fazlasından ve benzen ve etanol gibi metan olmayan uçucu organik

birleşiklerin yaklaşık %20'sinden sorumlu olduğu görülmektedir. Sürdürülebilir olmayan tarım uygulamaları toprak, su, hava ve gıda kirliliğine, doğal kaynakların aşırı kullanımına ve biyolojik çeşitlilik kaybı ile ekosistemlerin bozulmasına yol açmaktadır.

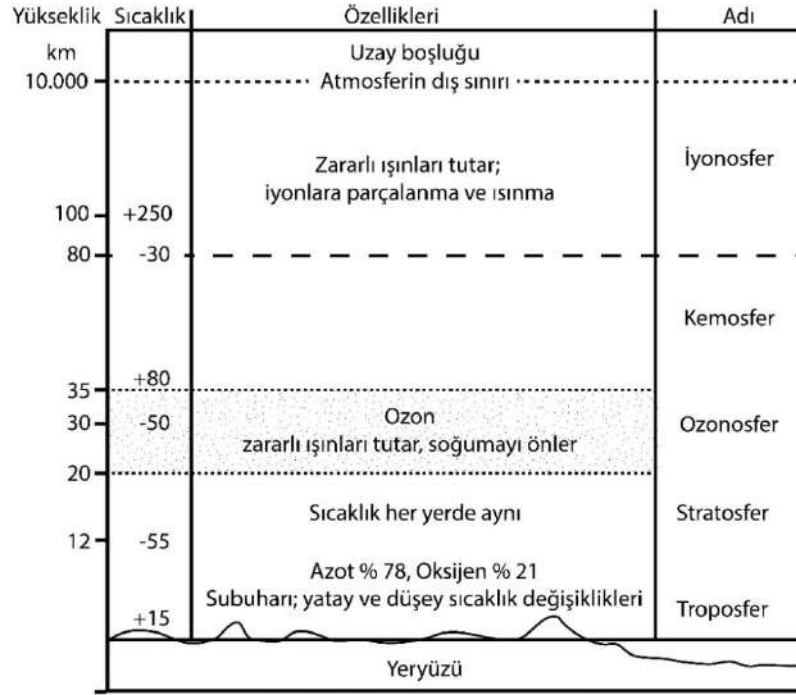


Şekil 2.2: Avrupa Çevre Komisyonu Raporuna göre sürdürülebilir olmayan tarım uygulamalarının çevre üzerindeki etkileri.

Kaynak: UN Environment, Global Resources Outlook 2019.

Bunların yanı sıra, enerji tüketimindeki artış yenilenemeyen enerji kaynaklarının kullanımını artırmaktadır ve bunun bir sonucu olarak da atmosfere salınan zehirli gazların miktarı her geçen gün artış göstermektedir. Sera gazı emisyonu olarak tarif edilen bu durum hem doğal süreçler hem de insani faaliyetler sonucu gerçekleşmektedir, ancak esas olarak insani faaliyetlerin büyük ölçüde sera gazı salınımına neden olduğu ve bu gazların atmosferik konsantrasyonunu artırdığı bilinmektedir. Avrupa Çevre Ajansı'na göre, kömür, petrol ve gaz gibi fosil yakıtların endüstri, ulaşım, elektrik üretimi ve evsel kullanım için yakılması; tarım ve ormansızlaştırma gibi arazi kullanımı değişiklikleri; atıkların araziye doldurulması ve endüstriyel florlu gazların kullanımı gibi durumlar başlıca insan kaynaklı sera gazı salınımı örnekleridir (Url-6). Gıda, yakıt, hammadde üretimi ve işleme ile doğal kaynakların çıkarılması ve işlenmesi, sera gazı etkisinin yarısını ve biyolojik çeşitliliğin yok olması ile su stresi problemlerinin ise yüzde doksanını oluşturduğu belirtilmektedir (UN Environment, 2019).

Günümüz ekosisteminin özetle geçirdiği bu süreç sonunda geldiği noktada karşılaştığımız en büyük problem ise küresel iklim değişikliğidir. Dünya atmosferinin çalışma şekline göre, enerji akışı sürecinin başlangıcında sistemin en önemli unsuru güneşten gelen ışıktır. Atmosferin çeşitli katmanları güneşten gelen bu ışınların tamamının yeryüzüne ulaşmasını engellemektedir (Şekil 2.3).

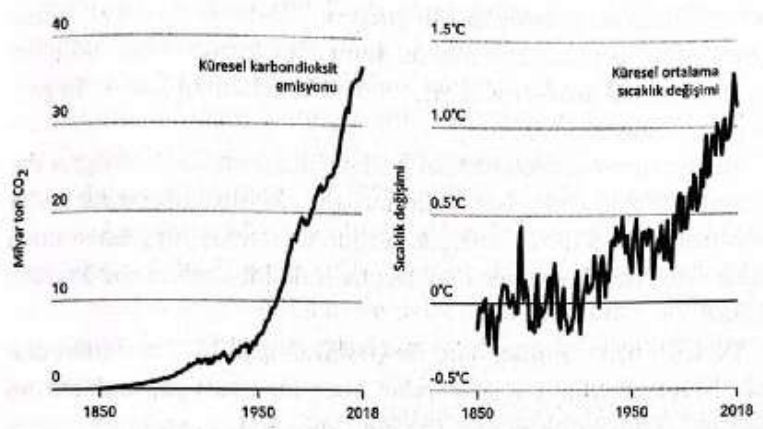


Şekil 2.3: Atmosferin katmanları.

Kaynak: Avcı, M., Ekosistem Coğrafyası 2016.

Yeryüzüne ulaşan güneş ışınlarının %30'luk bir kısmı buradan geri yansımaktadır. Karbondioksit, metan, su buharı, ozon ve azot oksit gibi gazlar sayesinde atmosfer yeryüzünden yansıyan bu ışınların bir kısmını tekrar yeryüzüne göndermektedir. Sera gazı olarak tarif edilen bu gazlar (dünya atmosferinin bir sera gibi çalışmasına neden olmalarından dolayı) sayesinde yeryüzündeki ortalama sıcaklık, mevcut ekosistemin varlığını sürdürmesini sağlayacak bir seviyede kalmaktadır (Url-7). Yeryüzündeki hayat meteorolojik parametre ve süreçlerin etkisi altındadır ve biyosferin yatay ile düşey yönleredeki sınırlarını sıcaklık koşulları belirlemektedir. Ancak bu gazların atmosferdeki oranlarının artışı, atmosferin kızılötesi enerjiye karşı geçirgenliğini azaltmaktadır. Geçirgenliğin azalması ise yeryüzünde sağlanan ortalama sıcaklığın artmasına neden olmaktadır. 'İklim Değişikliği Üzerine Hükümetler Arası Panel (The

Intergovernmental Panel of Climate Change – IPCC) tarafından 07.08.2021 tarihinde yayımlanan altıncı değerlendirme raporuna (AR6) göre, 2019 yılı verilerinde atmosferdeki karbondioksitin (CO₂) 410 ppm, metanın (CH₄) 1866 ppb ve nitroz oksidin (N₂O) 332 ppb olduğu görülmektedir ve bu 1750’den bu yana sırasıyla %47, %156 ve %23 oranında artışları işaret etmektedir. 2019 itibariyle atmosferdeki karbondioksit oranı iki milyon yılın içindeki herhangi bir zaman diliminden ve metan ile nitroz dioksidin oranı ise sekiz yüz bin yıllık sürecin herhangi bir döneminden daha yüksek durumdadır (IPCC-AR6, 2021).

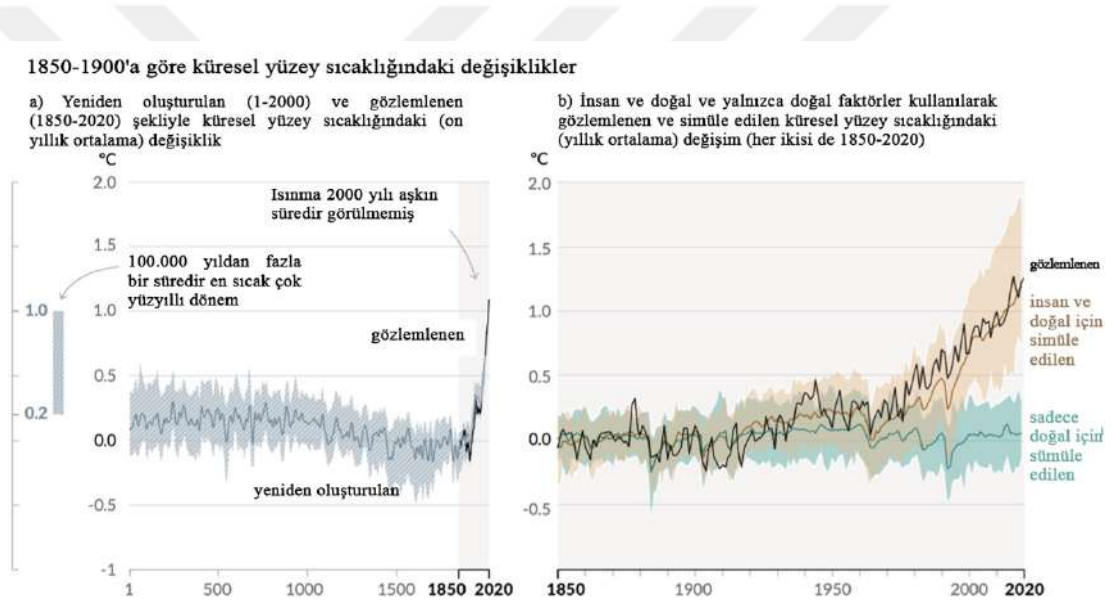


Şekil 2.4: Karbondioksit emisyonu ve küresel ortalama sıcaklık artışı arasındaki ilişki.

Kaynak: Gates, B., İklim Felaketini Nasıl Önleriz? Mevcut Çözümler ve Yapılması Gerekenler 2021.

Rapora göre, geçtiğimiz kırk yıllık dönemin her on yıllık periyodu 1850’den bu yana ölçülen sıcaklıkları aşmış durumdadır (Şekil 2.4). Küresel yüzey sıcaklığı 2001-2020 yılları arasında 1850-1900 yılları arasındaki yüzey sıcaklığından ortalama olarak 0.99 °C daha yüksek ölçülmüştür. 2011-2020 yılları arasında bu artış ortalama 1.09 °C’ye kadar çıkmaktadır ve karasal alanlarda bu durum ortalama 1.59 °C’ye kadar ulaşmaktadır. Bu süreç içerisinde sıcaklık artışının insan etkisi kaynaklı olarak meydana gelen kısmının ortalama 1.07 °C olduğu tahmin edilmektedir (Şekil 2.5). Küresel yüzey sıcaklığındaki artış 1970’ten bu yana geçtiğimiz 2000 yıllık süre içerisinde herhangi bir elli yıllık dönemden daha hızlı şekilde gerçekleşmiştir. 2011-2020 yılları arasındaki sıcaklık artışı 6500 yıl önce gerçekleşen ve 0.2 ila 1 °C olan artış sınırlarını aşmış bulunmaktadır (IPCC-AR6, 2021).

İnsan etkisinin neden olduğu bir diğer durum ise 1990'lerden bu yana artan buzul geri çekilmesi ve Arktik Deniz'deki buzul bölgelerin azalmasıdır. 1950'den bu yana kuzey yarım küredeki kar örtüsü seviyesi azalmaktadır ve Grönland Buz Örtüsü yüzeyindeki erime oranı geçtiğimiz yirmi yıllık süreçte artış göstermiştir. 2020 yazında Arktik Deniz buzulları geçtiğimiz 1000 yıllık sürecin herhangi bir kısmında olandan daha az durumdadır. Yine benzer şekilde, okyanus üst seviyesi küresel olarak 1970'lerden bu yana ısınmaya devam etmektedir ve açık okyanus yüzeylerinde artan asitleşme düzeyi de artan karbondioksit emisyonuna bağlıdır. 1901 ve 2018 yılları arası değerlendirmelere bakıldığında küresel ortalama deniz seviyesi ortalama olarak 0,20 m seviyesinde artış göstermiştir. Bu durum 3000 yıllık süreçteki hiçbir yüzyılda bu seviyeye ulaşmamıştır (IPCC-AR6, 2021).

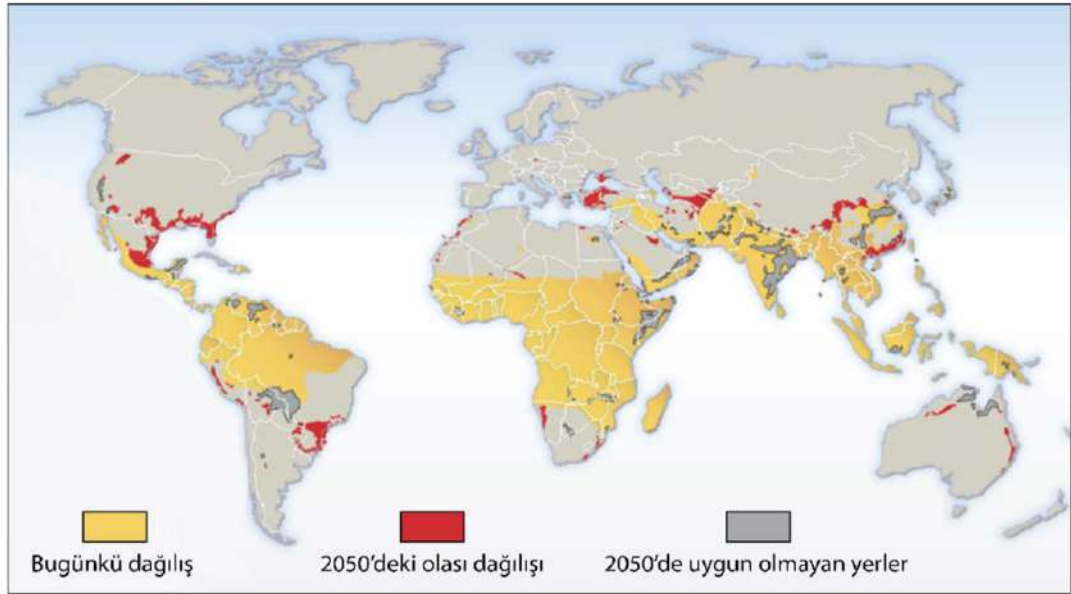


Şekil 2.5: Küresel sıcaklık değişiminin süreci ve güncel ısınmanın nedenleri.

Kaynak: IPCC-AR6, Climate Change 2021: The Physical Science Basis 2021.

Tüm bunlarla birlikte kara biyosferindeki değişiklikler 1970 yılından bu yana küresel ısınmayla birlikte istikrarlı bir değişim göstermektedir. 1950'den bu yana tüm karasal alanlarda aşırı sıcaklıklar daha sık görülürken aşırı soğuklar daha az görülür ve daha az sert hale gelmiştir. Aşırı yağışların sıklığı ve yoğunluğu 1950'lerden bu yana ciddi artış göstermiştir. Geçtiğimiz kırk yılda tropik kasırgaların oluşma sıklığı artmış ve Kuzey Pasifik bölgesinde oluşan kasırgaların en yüksek yoğunlukları kuzey bölgelere doğru kaymaya başlamıştır. İnsan etkisi 1950'li yıllardan bu yana birleşik aşırı olayların yaşanmasının da sebeplerindedir. Kesişen sıcaklık dalgaları, küresel

ölçekteki kuraklık, bazı bölgelerde meydana gelen yangın havası ve sel baskınları gibi olaylar bunların örnekleridir (IPCC-AR6, 2021). İklim değişikliğinin bir diğer etkisi de virüs bakteri ve parazit gibi organizmaların yeryüzündeki yayılışları ve belirli alanlarda ortaya çıkışlarıyla ilgilidir. Yeryüzündeki bitki formasyonlarının yayılış alanları büyük ölçüde sıcaklık özelliklerine göre şekillenmektedir. İklim özelliklerinde meydana gelen değişiklikler bu vejetasyon formasyonlarının yerleşim düzenini de değiştirmektedir. Bununla beraber, hayvan türleri ile virüs, bakteri, parazit gibi organizmaların yayılış alanları da iklim özelliklerine göre şekillenmektedir. Şekil 2.6'da yer alan örnek senaryoda da görülebileceği gibi, bulaşıcı hastalıkların bulaşma döngüleri üzerinde iklim faktörünün önemli bir etkisi vardır, benzer iklim özellikleri gösteren bölgelerde benzer virüs, parazit ve bakterilere bağlı hastalıklar görülmektedir (Avcı, 2017).



Şekil 2.6: Sıtma hastalığına yol açan parazitlerden birisinin (*Plasmodium falciparum*) küresel dağılımı ve iklim değişikliği senaryolarına göre gelecekteki durumu.

Kaynak: Avcı, M., Ekosistem Coğrafyası 2016.

Tüm bu bağlamda değerlendirildiğinde, geçtiğimiz iki yüzyıllık süreç içerisinde modern toplumun gelişimiyle birlikte bahsi geçen tüm etmenler, dünya ekosisteminde meydana gelen değişimlerin geri dönülemez noktalara doğru ilerlemesine neden olmuştur. Bu kapsamda olası gelecek senaryolarına bakıldığında ise distopik bir ekosistem ve apokaliptik bir çerçeveden bahsetmek söz konusu olabilmektedir.

2.1.3. Apokaliptik gelecek ve distopik çevre

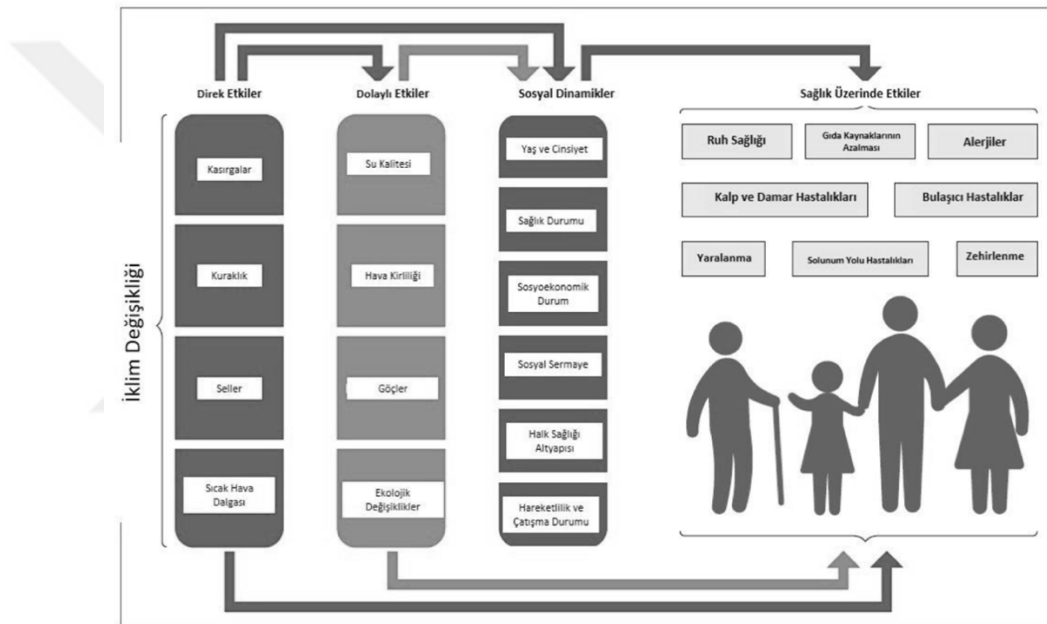
‘Hiç bu kadar özgür olmamıştık. Hiç bu kadar aciz hissetmemiştik.’

Zygmunt Bauman

Gelecek kavramının temelini bakıldığında, Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre, ‘daha gelmemiş, yaşanacak zaman’ ve ‘zaman bakımından ileri olması, gerçekleşmesi beklenen’ anlamlarıyla karşılaşılmaktadır. Gelecek, bilinen, bilinmeyen ile bilinemeyen bir sentezdir ve insanların üzerine yazı yazmalarını bekleyen boş bir levhadan ziyade şimdikiyi şekillendiren etkili bir öğedir. Gelecek hem alıcı hem verici hem de iletişimcidir. Aynı zamanda sürekli ve tahmin için birden fazla fırsat sağlamaktadır (Gültekin, 2006). Geleceğin dünyasının nasıl olabileceğine dair iyimser yaklaşımlar soğuk savaş döneminin geride kaldığı, dünyanın artık evrensel bir mücadele içinde olduğu ve birlikteliklerin yaşandığı bir düzene doğru ilerlediği yönündedir. Kötümser yaklaşımlar ise savaş sonrası dünyasının zaman içinde öncesinden de kötü bir noktaya ulaşacağını ifade etmektedir. Bu bağlamda geleceğin dünyası için ütopyik ve distopik yaklaşımlar mevcuttur denilebilmektedir. Önceki bölümlerde özetlenen yeni dünya ekosistemi çerçevesinde bakıldığında ise dünyanın geleceğinin her geçen gün bir distopyaya doğru ilerlediği söylenebilmektedir. Artan ve artmaya devam eden dünya nüfusu, tükenen doğal kaynaklar, sürekli artan çevre kirliliği, değişen ekolojik şartlar ve en önemlisi iklim değişikliği gibi ciddi ve önü alınamayan problemler dünyanın hızla apokaliptik bir geleceğe doğru ilerlemesine neden olmaktadır. İnsanlığın sonunu getirecek felaket ya da dinsel terminolojide ‘kıyamet’ olarak, daha geniş anlamda ‘dünyanın sonu’, en geniş çerçevede ise ‘son’ gibi anlamları olan apokaliptik kelimesi, var olan bir düzenin sonuna, sona ermesine, kendisini tamamlamasına işaret etmektedir (İmamoğlu, 2019). Sinema ve edebiyatta distopik anlatıların bir alt türü olarak değerlendirilen post-apokaliptik, diğer bir deyişle kıyamet sonrası senaryoları ise sosyal veya siyasal yapının, kültürün, endüstrinin, ekolojik dengenin değişmesi, kitlesel çapta bir savaş, insanlığın büyük bir kısmını ya da tamamını etkileyen yıkıcı bir pandemi vakası veya başka bir nedenle yok olması ya da kökten değişmesinin ardından hayatta kalan insanların kurmuş olduğu bambaşka bir düzeni, yeni bir yapıyı veya koşulları göz önüne sermektedir (Yürür, 2017).

Bu kapsamda tez çalışmasında ele alınan gelecek fikri, ekolojik dengelerin değiştiği, dünya ekosisteminin yeniden şekillendiği bir ortamda, dünyanın güncel durumunun

post-apokaliptik bir geleceğe doğru ilerlediği bir yönündedir. Söz konusu post-apokaliptik gelecek senaryosunun temelini ise önceden de bahsedilen küresel iklim krizi oluşturmaktadır. İklim krizinin insan hayatı üzerindeki doğrudan ve dolaylı etkilerinin her geçen gün arttığı net bir şekilde görülmektedir. Şekil 2.7’de yer alan şemada, iklim krizi sonucu meydana gelen değişimlerin fiziksel çevre, birey ve toplum üzerindeki etkileri görülmektedir. Buna göre, iklim krizi sonucu meydana gelen olayların birey ve toplum üzerinde fiziksel ve psikolojik olarak doğrudan ve dolaylı etkilere sahip olması söz konusudur. Bunun yanı sıra daha geniş kapsamda fiziksel çevrenin dönüşümü de doğrudan etkiler bağlamında ele alınmaktadır.



Şekil 2.7: İklim değişikliğinin sağlık ve iyi oluş üzerindeki doğrudan ve dolaylı etkileri.

Kaynak: Cankardaş, S. & Sofuoğlu, Z., İklim Değişikliği ve Birey Üzerindeki Etkilerinin Gözden Geçirilmesi 2021.

İklim değişikliğiyle birlikte dünyanın sonu gelmeyen bir afetler dönemine girdiği söylenebilmektedir. Bu süreçte yaşananlar sadece fiziksel çevreyi değil aynı zamanda sosyal hayat ve daha fazlasını da etkilemektedir. ‘İklim Değişikliği Alanında Ortak Çabaların Desteklenmesi Projesi’ kapsamında yayınlanan ‘İklim Değişikliğinin Neden Olduğu Afetlerin Etkileri’ raporuna göre, insan kaynaklı küresel ısınmanın ortaya çıkmasından sorumlu olan teknolojik gelişmeler ve küresel egemenliklerini büyük ölçüde fosil yakıtlarla kuvvetlendiren ‘sanayileşmiş kuzey kesim ülkeleri’ olduğu

halde, bu sorunun olumsuz etkilerini iklim deęişikliğine neden olan sera gazı emisyonlarında en az paya sahip olan ‘güney ülkeleri’ yaşamaktadır. Bu bağlamda ele alınabilecek örnekler olarak, Amerika’da meydana gelen Katrina Kasırgası’nın New Orleans’ı, Rita Kasırgası’nın ise Houston ve Teksas bölgelerini peş peşe vurduğu süreçler vardır. Aynı zamanda aynı ülke içinde bile insanların iklimle ilişkili afetlerle başa çıkma kapasitelerinde yaşanan adaletsizlikler bu iki afette gözler önüne serilmiştir (Şekil 2.8). Kasırga esnasındaki tahliye sürecinde evsiz, arabasız olan dezavantajlı grupların evlerini terk edememesi ve yaşlılar, engelliler için tahliye ve arama kurtarma için gerekli süreçlerin işletilememesi, kasırgaya hazırlıksız yakalanan bölgede yaklaşık 1000 kişinin hayatını kaybetmesine neden olmuştur. Ayrıca geri dönüş sürecinde nüfusun zengin kesimleri evlerini onarıp dönerken, nüfusun yoksul üçte biri evlerini onaracak yeterli paraya sahip olmadığı için barınma sorunları ile karşı karşıya kalmıştır (Akay, 2019).



Şekil 2.8: Katrina Kasırgası ve etkileri, Amerika, 2005.

Kaynak: <<https://www.eea.europa.eu/>> Erişim tarihi: 25.05.2021

Son dönemlerde Amerika dışında Bangladeş’ten Sudan’a kadar farklı güney ülkelerinden gelen raporlar, iklim deęişikliği ve kuraklık yüzünden insanlar arasında kanlı çatışmaların yaşandığını ortaya koymaktadır. Örneğin, Doğu Afrika ülkelerinde kuraklık, su kuyularının kurumasına, hayvanların telef olmasına ve kırsal toplulukların açlıkla karşı karşıya kalmasına; Hindistan’da kuraklık ve seller yüzünden tarım ürünlerinde %60’lara varan kayıplara neden olmuştur. Ayrıca, Birleşmiş Milletler

Çölleşmeyle Mücadele Konvansiyonu'nun verilerine göre, Afrika'da tahminen 10 milyon kişinin kuraklık ve çölleşme nedeniyle göç etmek zorunda kaldığı belirtilmiştir (Akay, 2019).

İklim krizinin neden olduğu bu gibi afetler sonucunda toplum düzeninde mevcut olan dengesiz yapının daha hassas hale geldiği görülmektedir. Yeterli gıda, temiz su gibi temel yaşam kaynaklarının yoksunluğundan yeterli barınma, eğitim ve çalışma şartlarına kadar geniş bir yelpazede ciddi yetersizlikler söz konusu olmaktadır. Özellikle ekonomik ve sosyal çerçevede, toplumun büyük kısmını etkileyen bu tip sonuçlar, gerek toplumsal yapıda gerekse fiziksel çevrede geri dönülemez hasarlar bırakmaktadır. Söz konusu fiziksel ve toplumsal hasarların artışı, iklim krizinin neden olduğu afetlerin sayılarındaki artışla birlikte şiddetlenmektedir. Tablo 2.1'de yer alan ve 2000-2017 yıllarında meydana gelen afetlerin toplam sayıları ile sadece 2018 yılında meydana gelen afetlerin sayılarını karşılaştıran çalışmada iklim krizinin etkileri net bir şekilde görülebilmektedir. Bu çerçevede kuraklık, aşırı sıcaklıklar, sel, toprak kayması, fırtına ve yangın gibi iklim krizi etkisiyle sayıları artan afetlerin son yıllardaki artışı göz ardı edilemeyecek durumdadır.

Tablo 2.1: Afet türlerine göre etkilenen kişi sayısı (2018 ile 2000-2017 yılları toplamı).

Afet Türü	2018 Yılı	2000-2017 Yılları Toplamı
Kuraklık	9,368,345	58,734,128
Deprem	1,517,138	6,783,729
Aşırı sıcaklıklar	369,798	6,368,470
Sel	35,385,178	86,696,923
Toprak kayması	54,908	263,831
Kütle hareketi (kuru)	0	286
Fırtına	12,884,845	34,083,106
Volkanik aktiviteler	1,908,770	169,308
Yangın	256,635	19,243
Toplam	61,772,617	193,312,310

Kaynak: Akay, A., İklim Değişikliğinin Neden Olduğu Afetlerin Etkileri 2019.

Bu bağlamda 2018 yılı ardından 2019 ve 2021 yılları arasını kapsayan üç yıllık dönemde meydana gelen çeşitli afetler ve sonuçlarından örnekler Tablo 2.2'de yer almaktadır. Buna göre, dünya geneli ve Türkiye'de yaşananlardan verilecek örneklerin
















başında Covid 19 pandemisi gelmektedir. 2019 yılında başlayan küresel Covid 19 pandemisi başladığı günden itibaren 01.05.2022 tarihine kadar olan süre içerisinde Johns Hopkins Üniversitesi verilerine göre dünya çapında 513,666,310 kişinin hastalanmasına ve 6,235,882 kişinin ölmesine neden olmuştur.

2019 Haziran ayında başlayan ve 240 gün süren Avusturalya orman yangınlarında 500'e yakın insan ve 1,25 milyara yakın hayvan yaşamını yitirmiştir. Aynı yılın 21 Mayıs tarihinde Hindistan ve Bangladeş'in kıyı kesimlerini vuran Amphan siklonunun sebep olduğu şiddetli yağış ve fırtına nedeniyle 100'den fazla insan hayatını kaybetmiş ve 4 milyona yakın insan bölgeden tahliye edilmiştir. Yine Güney Asya'da şiddetli muson yağmurları nedeniyle yaşanan sel ve heyelan felaketlerinde 221 kişi hayatını kaybetmiş ve Hindistan ile Nepal'de 4 milyon kişi evsiz kalmıştır. Ocak 2019'da başlayıp aynı yılın ağustos ayına dek süren Amazon yangınları ise, dünyadaki su kaynaklarının %20'sini oluşturan ve atmosferdeki oksijen-karbondioksit dengesini koruyan bu özellikli bölgenin büyük bir tehlike altına girmesine neden olmuştur.

Bilim insanlarının iklim değişikliği olmaması durumunda imkânsız olarak ön gördükleri Sibiryaya sıcak hava dalgasının etkisiyle gerçekleşen Tayga ormanları yangınları 2020 yılında atmosfere toplam 244 megaton karbondioksit salınmasına neden olmuştur. 2020 yılı içerisinde başta Kaliforniya olmak üzere batı Amerika şeridinde 41 bin kilometrekarelik alanın etkilendiği ve en az 31 insanın hayatını kaybettiği yangınlar dizisi gerçekleşmiştir. Yine 2020 yılında Atlas Okyanusu havzasında, Laura kasırgasında 77, Iota kasırgasında 61 ve Eta kasırgasında 211 olmak üzere toplamda yaklaşık 431 kişinin hayatını kaybettiği tahmin edilmektedir. Yine 2020 yılı içinde Doğu Afrika'da 70 yılın en büyük çöl çekirgesi istilası nedeniyle 70 bin hektarlık alan etki altında kalmıştır. Tüm bunların yanı sıra 2020 yılı 2016 ve 2019 yıllarından sonra dünyanın yaşadığı en yüksek sıcaklıkların görüldüğü yıl olmuştur.

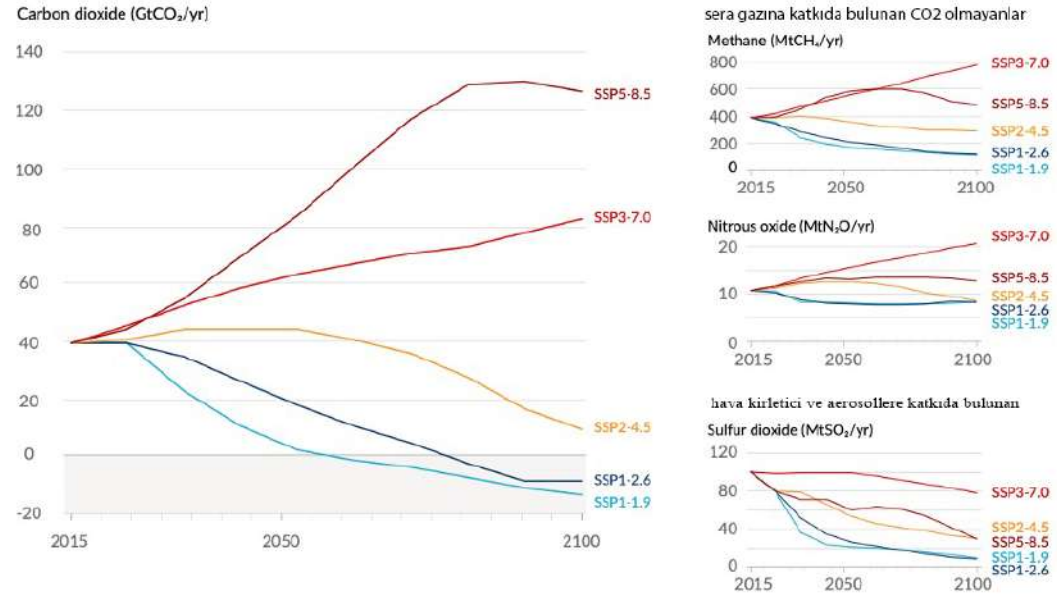
2021 yılına gelindiğinde ise Temmuz döneminde başta Almanya ve Belçika olmak üzere Avrupa'da etkisini gösteren şiddetli yağışlar nedeniyle meydana gelen sellerde 242 kişi hayatını kaybetmiştir. Bunu takiben ağustos ayında Türkiye'nin Batı Karadeniz bölümünde etikili olan şiddetli yağışlar nedeniyle gerçekleşen sel, su baskını ve heyelanlarda 82 kişi hayatını kaybetmiştir ve bu felaketin Cumhuriyet tarihinin en önemli sel felaketlerinden biri olduğu açıklanmıştır.

Tablo 2.2: 2019-2021 yılları arası Türkiye ve dünyada meydana gelen afetler.

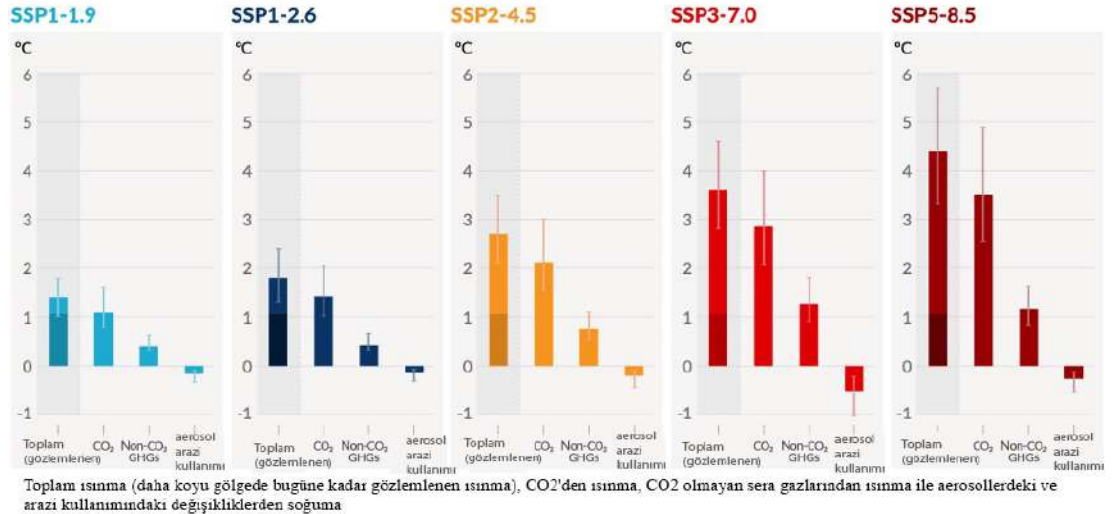
Covid 19 Pandemisi, 2019-		
		
Avustralya orman yangınları, 2019-2020		
		
Amphan Siklonu, Hindistan ve Bangladeş, 2019		
		
Tayga ve Kaliforniya orman yangınları, 2020		
		
Türkiye, Almanya ve Belçika sel felaketleri, 2021		
		

2021 yazında Avrupa'daki sıcaklık rekoru 49 derece ile İtalya'nın Sicilya adasında kırılırken, İtalya, İspanya, Yunanistan ve Türkiye'nin güney bölgelerinde haftalarca süren yangınlar meydana gelmiştir. Avrupa Orman Yangınları Bilgi Sistemi'nin (EFFIS) verilerine göre, 28 Temmuz – 12 Ağustos tarihleri arasında, sadece Muğla ve Antalya'da yanan ormanlık alan yaklaşık 124 bin hektar olurken Türkiye'de 2021'in tamamında yaşanan orman yangınlarında yok olan ormanlık alan 178 bin hektar civarında olmuştur.

a) Gelecekteki yıllık CO₂ emisyonları (solda) ve CO₂ olmayan önemli etkenlerin bir alt kümesi (sağda), beş senaryo.



b) CO₂ emisyonlarının baskın rolü ile farklı emisyonlardan küresel yüzey sıcaklığı artışına katkı 1850-1900'a göre 2081-2100'de küresel yüzey sıcaklığındaki değişim



Şekil 2.9: Gelecekteki ekstra ısınmanın neden olduğu emisyonlar ile geçmiş ve gelecekteki CO₂ emisyonlarının baskın olduğu toplam ısınma.

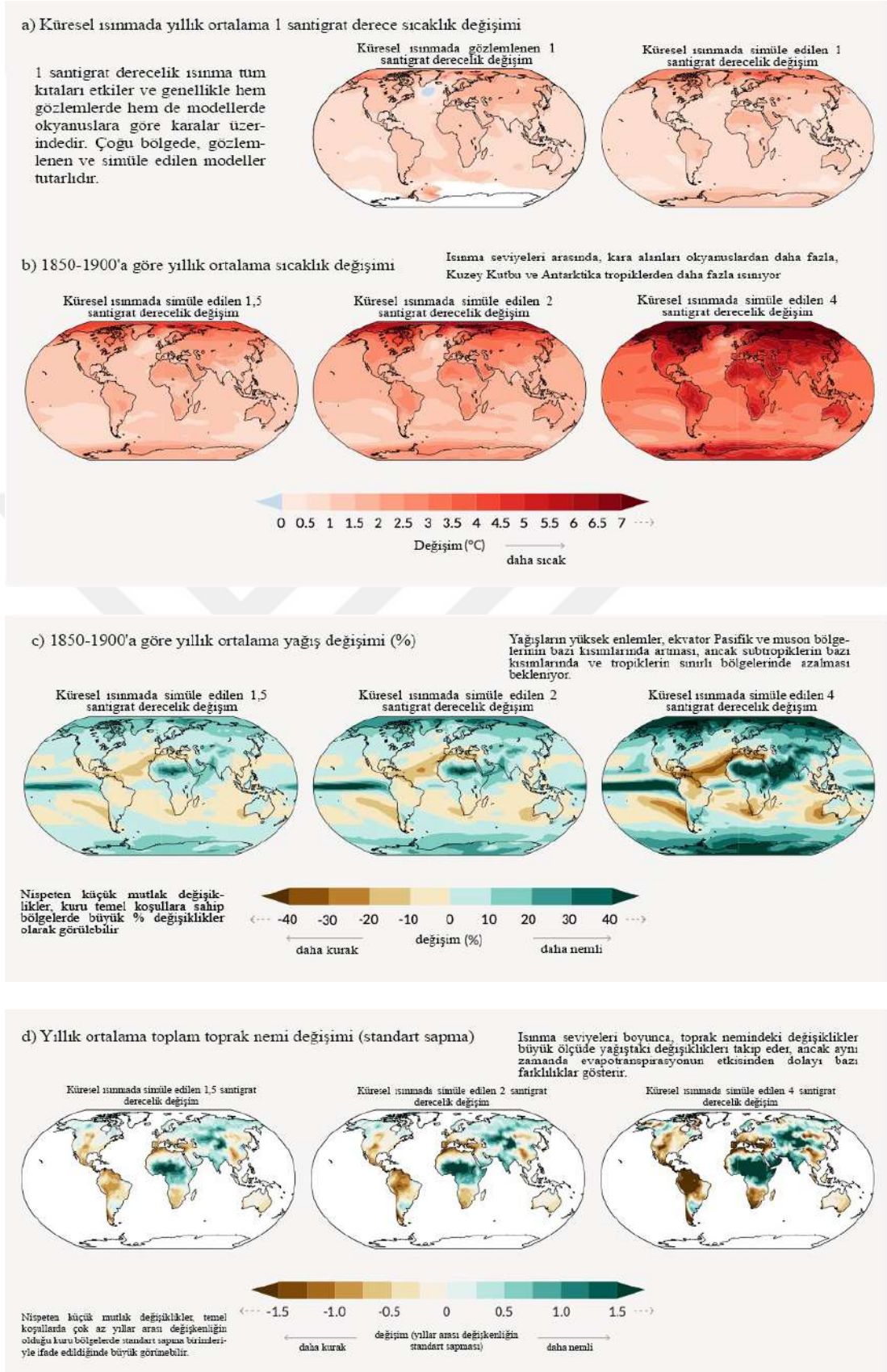
Kaynak: IPCC-AR6, Climate Change 2021: The Physical Science Basis 2021.

Ülkemiz ve dünyada bu örnekler ve çok daha fazlasıyla kendini gösteren iklim krizinin bundan sonrasında varacağı yerin ve ekosistemin evrileceği noktanın ne olabileceğine dair 'IPCC AR6' raporu beş farklı olası senaryo sunmaktadır (Şekil 2.9). Bunlar 2015 yılından başlayarak, 2050 ve 2100 yıllarına kadar neredeyse iki katına çıkacak şekilde yüksek ve çok yüksek sera gazı ve karbondioksit emisyonlarının gerçekleştiği iki senaryo (SSP3-7.0 ve SSP5-8.5); yüzyılın ortasına kadar günümüzdeki sera gazı ve karbondioksit emisyon değerlerinin sabit kaldığı ortalama senaryo (SSP2-4.5) ile 2050 yılı ya da sonrasında kadar sıfır seviyesine doğru düşüş gösterecek şekilde düşük ve çok düşük sera gazı ve karbondioksit emisyonu değerlerinin sağlandığı iki senaryo (SSP1-1.9 ve SSP1-2.6) şeklindedir (IPPC-AR6, 2021)

Şekil 2.9'da yer alan grafik gösterimlerinde A paneli 2015-2100 periyodunda yıllık insan kaynaklı (antropojenik) emisyon seviyelerini göstermektedir. B panelinde ise insan kaynaklı etkiler ile senaryo bağlamında ele alınan ısınma sebeplerinin, küresel yüzey sıcaklığını 2081-2100 yılları arasında 1850-1900 yılları arasındaki değerlere göre nasıl değiştireceğini göstermektedir. Buna göre tüm emisyon senaryolarında küresel yüzey sıcaklığı en azından yüzyıl ortasına kadar yükselmeye devam edecektir. Gelecek yıllarda karbondioksit ve sera gazı emisyonlarında ciddi bir azaltma yoluna gidilmediği takdirde, 21. yüzyılda, küresel ısınma 1,5°C ve 2°C seviyelerini aşacaktır (IPPC-AR6, 2021).

Artan küresel ısınmayla birlikte iklim sisteminde meydana gelen değişiklikler çok daha fazlalaşacaktır. Aşırı sıcak hava dalgaları, denizden gelen sıcak dalgaları, aşırı yağışlar, bazı bölgelerdeki tarımsal ve ekolojik kuraklık, yoğun tropik kasırgalar ve Arktik denizdeki buz ve kar örtüsü ve donmuş toprak (permafrost) alanlarındaki erime artışları bu değişikliklerin sonuçları olarak daha yoğun şekilde yaşanmaya başlayacaktır.

1850-1900 yılları arasında ölçülen ortalama değerlere göre küresel sıcaklıkta meydana gelecek 1,5 °C, 2 °C ve 4 °C'lik sıcaklık artışlarının küresel anlamdaki etkileri artış seviyelerine göre yer yer katastrofik noktalara varacaktır (Şekil 2.10). Bu noktada iklim krizi, doğal ya da insan etkili olaylar sonucu insan varlığını küresel ölçekte etkileyebilecek, modern toplumun sonunun gelmesine dahi neden olabilecek türdeki potansiyel riskler olarak adlandırılan küresel katastrofik risklerden biri haline gelmektedir (Beard ve diğerleri, 2021).



Şekil 2.10: 1,5 °C, 2 °C ve 4 °C sıcaklık artışlarına göre gerçekleşecek senaryolar.

Kaynak: IPCC-AR6, Climate Change 2021: The Physical Science Basis 2021.

Bu bağlamda, küresel iklim krizi, 2009 yılında Martin L. Weitzman tarafından yayımlanan 'On Modelling and Interpreting The Economics of Catastrophic Climate Change' makalesi ile birlikte 'katastrofik iklim krizi' kavramı olarak ele alınmıştır (Moriarty ve Honnery, 2021). Durumun, katastrofik iklim krizi olarak dile getirilmesinin nedeni ise dünyanın şimdiden, iklim değişikliğinin etkilerini ciddi şekilde deneyimliyor olmasıdır. Günümüzde ortalama küresel sıcaklığın sanayi devrimi öncesi döneme göre 1,1 °C fazla olduğu durumda bile karşılaşılan yıkıcı etkilerin, 2 °C üzerindeki artışlar sonrasında varabileceği noktaları tarif etmek çok zor değildir. 2 °C ile sınırlandırılması hedeflenen artış seviyesinin üzerine çıkıldığı takdirde günümüzde yaşanan birçok iklim kaynaklı afetın şiddetlerindeki artışın yanı sıra, gıda ve su kıtlığı, türlerin yok oluşu, salgın hastalıkların sayısının artışı ve kitlesel göç hareketleri gibi durumlarda da önemli artışlar söz konusu olacaktır.

Tüm bu bağlamlarda değerlendirildiğinde, sınırsız büyüme, dünyanın yalnızca bir kaynak koleksiyonu ve atık alanı olduğu, doğal sistemlerin insanlığın her türlü etkisini sönmüleyebileceği ve insanların 'doğanın efendisi' olduğu algısı günümüz itibarıyla yıkıma uğramış durumdadır. İnsanların dünyaya getirdikleri inanılmaz büyüklükteki ve eşi benzeri görülmemiş değişiklikler, dünyayı yeni bir jeolojik zaman dilimine sürüklemektedir. Çarpıcı nüfus artışı, sürekli genişleyen mega şehirler, artan fosil yakıt kullanımı gibi insan aktiviteleri gezegeni 'insanlık çağı' denilen bir döneme ulaştırmıştır. Bu evre hem insanlık hem de dünya tarihinde, doğa güçleri ile insan gücünün çarpıştığı ve birinin kaderinin diğerininkini belirleyeceği bir dönem olarak yerini alacaktır (Slaughter, 2012).

Söz konusu yeni çağ ile birlikte gelecek kavramının kapsamı distopik bir çerçevede ele alınır hale gelebilecektir. Bu yeni distopik ekosistem ve fiziksel çevre ise yeni ihtiyaç ve gereklilikleri beraberinde getirecektir. Çalışmanın temel bağlamında yer alan bir diğer kavram olarak konut mekânının bu yeni distopik çerçevede geçireceği dönüşüm bir sonraki bölümde ele alınmakta ve tartışılmaktadır.

2.2. Distopik Bir Çevrede Barınma Olgusu ve Olası Konut İmgesi

‘Ev içinde yaşanılacak bir makinedir.’

Le Corbusier, Bir Mimarlığa Doğru

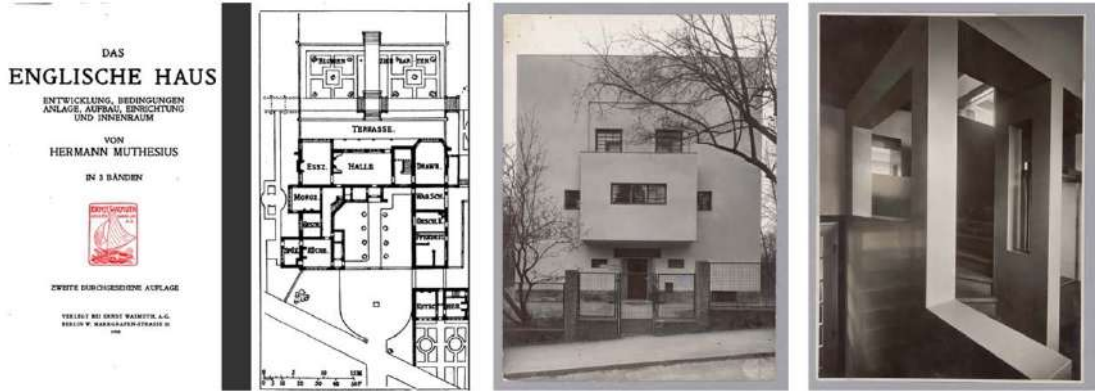
Barınma kavramı, insanın sahip olduğu temel gereksinimlerin başında gelmektedir. Mağaralar ve kovuklarda başlayan barınma serüveni günümüzde sahip olduğumuz modern konut sistemlerine kadar uzanmaktadır (Asasoğlu, 2013). Mimaride konut, insanların toplu olarak yaşaması amaçlanan fiziksel yapılar ile yapı tarafından işgal edilen açık alanı ifade etmektedir. Bu yapılar ve açık alanların kendilerine bağlı kişisel, sosyal ve kültürel anlamları vardır. Bu anlamda, konutun sağladığı yer ve insan etkileşimi ile bu ilişkiden yola çıkarak sunulan kimlikten bahsederken konut kelimesini kullanmak gerekmektedir. Konut, birinin yaşadığı ve insanlarla çevre arasında anlamlı bir ilişki kurmaya yardımcı olan mekândır. Konut olarak deneyimlenen mekân, kişiliğin, beğenin, ilgi alanlarının, statünün, ilişkinin, yaşam tarzının vb. fiziksel bir tezahürüdür. (Nikezić ve diğerleri, 2021). Konut mekânı ile insan arasındaki bu ilişki tarih boyunca süregelen ve zaman içinde konut mekânı ile insanın birlikte dönüşüme uğramasıyla sonuçlanmıştır. Örneğin Victor Hugo, konut işlevine ilişkin varlık ve hayalleri şu şekilde bağdaştırır: Quasimodo için katedral sırasıyla yumurta, kuş yuvası, ev, vatan ve evren olmuştur. Bachelard (2017) bu durumu şu şekilde aktarmaktadır: ‘Hatta salyangozun kendi kabuğunun biçimini alması gibi, onun da katedralin biçimini aldığı söylenebilirdi. Orası onun konutu, deliği kılıfıydı... Bir bakıma kaplumbağa kendi kabuğuna nasıl yapışksa, o da katedrale öyle yapıştı. O pürüklü katedral onun kabuğuydu’. Konut mekânı ve insan arasındaki ilişki de aynı bu metindeki gibi tarif edilebilmektedir. Dönüşüm, mekân ve insan arasında sürekli olarak devam eden diyalogun bir sonucudur. Her iki öge de tarih boyunca birbirinden etkilenmiş ve aynı zamanda birbirini şekillendirmiştir.

Konut mekânlarının geçmişine bakıldığında Vitruvius’tan Alberti’ye ve oradan da günümüze dek uzanan bir yol çizmek mümkündür. Ancak 18. yüzyıl öncesine bakıldığında hem kentsel ve kırsal alanlardaki konut yapılarının mimarlardan ziyade yapı ustaları tarafından yapılmış olması hem de mimarlığın konusu olan konutların üst sınıflara ait evler olması konut kavramının bugünkünden farklı bir anlam taşımasına neden olmaktadır. 18. Yüzyıl ve sonrasına gelindiğindeyse, konut mekânı ile gündelik yaşam pratiklerinin ilişkilendirilmesi ve birbirlerine uyarlanması söz konusu olmaktadır. Konutun nasıl olması gerektiği sorusunda öncesinde verilen ‘arkitektonik

ve stilistik' cevapları yerini yeni dönemle birlikte rahat, huzurlu, verimli, ekonomik ve estetik gibi cevaplara bırakmıştır (Tanyeli, 2016).

Konfor kavramının gündelik yaşama dahil oluşuyla birlikte, yaşama karşı farkındalık bilinci belirmeye başlamıştır. Alışılmışın dışındaki daha farklı ve rahat yaşam talebi, bunu mümkün kılacak mekânın da biçimlenmesi anlamına gelmektedir. Konut mekânının bir sorun olarak ele alınması durumu, burjuva anlayışın kültürel yaşam içindeki yerini almasıyla yakın dönemlerde ortaya çıkmıştır. ABD kökenli bu durum, ülkenin büyüme, zenginleşme ve kentleşme hızıyla ortaya çıkan yüksek konut talebiyle ilişkilendirilebilmektedir. Üst sınıflar için her dönemde bir statü göstergesi olan konut 19. yüzyıl ile burjuva sınıfının isteklerinin dışavurumu, aynı ekonomik olanaklarda farklılaşma ve rekabet imkânı veren bir olguya dönüşmüştür.

Yirminci yüzyıl başlarında Almanya'da Hermann Muthesius, İngiliz üst ve orta sınıfının barınma kültürünü tanıttığı kitabıyla (Şekil 2.11) Alman orta sınıfına kendilerini konut mimarisiyle birlikte dönüştürmelerini önermektedir. Konutun kendisini üreten ve kullananların öznesi olmaktan çıkıp onları şekillendiren bir öğe haline gelmesi nedeniyle bu oldukça önemli bir adımdır.



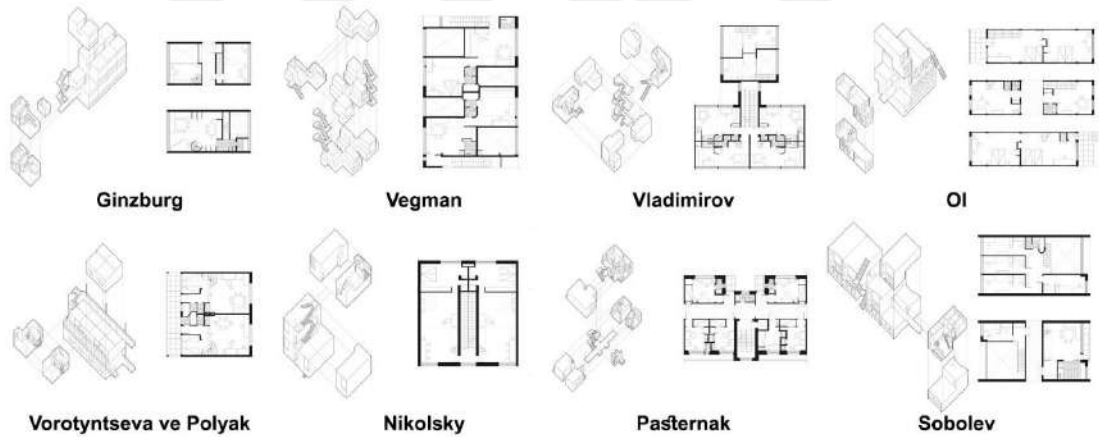
Şekil 2.11: Soldan sağa: “Das Englische Haus” Hermann Muthesius, 1904; “Moller Haus”, Viyana, cephe ve iç mekân Adolf Loos, 1927/28.

Kaynak: <<https://mak.at/en/adolfloos>> Erişim tarihi: 21.12.2021.

Benzer bir durum Almanya ile yakın dönemde Adolf Loos ile Avusturya'da yaşanmıştır. Loos, topluma yaşadıklarından farklı bir yaşam biçimi ve bunu tarif edecek konut ve hatta giysi tasarımları dahi sunarak bütüncül bir yaklaşım sergilemiştir (Tanyeli, 2016). Loos'a göre konut dışının içini koruduğu bir maske gibidir, konutun dışı topluma aitken içi kullanıcılarındır. Bu sebeple de konut

yapısına ait dış yüzeyler sade ve süslemesiz olmalı iken iç mekânlar kullanıcıların tercihlerine bırakılmalıdır. Yapının dışarıda temsil ettiği iki boyutlu görsellikle sağlanacak estetikten ziyade kullanıcıların alışkanlık ve karakterlerini destekleyecek üç boyutlu mekânın ergonomi ve konforuna önem vermektedir (Balık, 2016).

Modernizmin temellerinin atıldığı dönemlerle birlikte mekân ve konut kavramına yönelik başlayan bu tartışmalar, Birinci dünya savaşıyla birlikte yükselen sol siyasetle zenginlerin odağından çıkıp özellikle işçi sınıfı olmak üzere alt orta sınıfların odağına yerleşmiştir. İkinci dünya savaşına kadar olan dönemde başta Sovyet Konstrüktivistleri, Nazi muhafazakâr mimarları ve Modernistler gibi gruplar için gündelik yaşam pratikleri ve konut mekânı arasındaki ilişkiler mimarlık tartışmalarının merkezi haline gelmiştir (Şekil 2.12). Sovyetlerin komünal konut tipolojisi ya da sağ görüşlü Almanların ‘Alman toprağına kök salmış konut mimarisi’ gibi fikirler iki dünya savaşı arasında geçen dönemde konut mekânlarını bir çeşit ‘zihinsel hapisane’ gibi yorumlamışlardır (Tanyeli, 2016).



Şekil 2.12: Modern Mimarlar Birliği (OSA) tarafından gerçekleştirilen işçiler için konut tasarım yarışması katılımcı projeleri, 1926.

Kaynak: Can, S. A. & Bakır, K. E., İdeolojik Bağlam: 1920’li Yıllarda Sovyet Konut Mimarisi ve Narkomfin Komünal Konutu 2021.

Yine aynı dönemlerde konut mekânlarına yönelik bir diğer benzer görüş de Le Corbusier tarafından 1923 tarihinde yayımlanan “Vers une Architecture/Bir Mimarlığa Doğru” kitabında yer almıştır. Le Corbusier’e göre konut asırlara meydan okuyan ve ihtişamıyla zenginliğini sergileyen, kalın duvarları olan bir nesne olmaktan çıkıp, araba gibi bir araca dönüşecektir ve arkaik niteliklerinden arındırılacaktır.

Konutun artık toprağa temelleriyle kök salması, dayanıklı malzemelerle üretilmesi gerekmemektedir. Aile ve soy inancının geçmişten bu yana körü körüne yeşertildiği bir nesne olmaktan kurtulacaktır (Le Corbusier, 2013). Birinci Dünya Savaşının distopik ortamında, savaşın sonunda biteceği ve sonrasındaki dönemde konut üretimine dair gereksinimin artacağı fikriyle 1915 yılında tasarladığı Maison Dom-ino bu bağlamda değerlendirilebilecek önemli örneklerdendir (Şekil 2.12). Takip eden dönemde dünya savaşları arasında ve İkinci Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkan konut krizi döneminde yaptığı çalışmalar da yine bu temelden beslenmektedir. Seri üretimin temelinde çözümlenme ve deneyimin yattığını belirterek büyük sanayinin bina yapımı ile uğraşması ve konut öğelerinin seri üretimini sağlaması gerektiği fikrini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda önerdiği La Ville Radieuse, uygulanmamış olmakla birlikte, yeni şehirlerin planlaması için ütopyik bir örnek olarak ele alınmaktadır. Unité d'habitation genel adıyla Avrupa'nın çeşitli bölgelerinde tasarladığı toplu konut örnekleri ise İkinci Dünya Savaşı sonrası Avrupa konut sistemlerinde önemli bir dönüşüm olarak görülmektedir (Şekil 2.13).

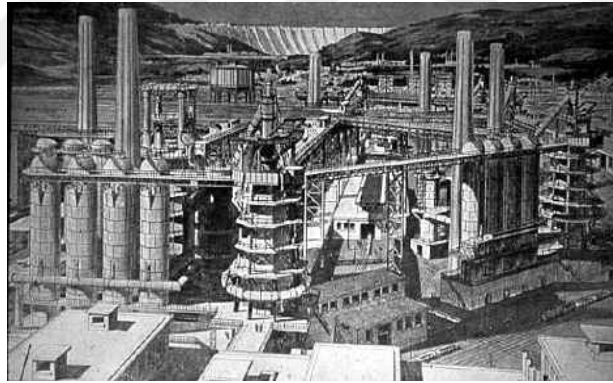
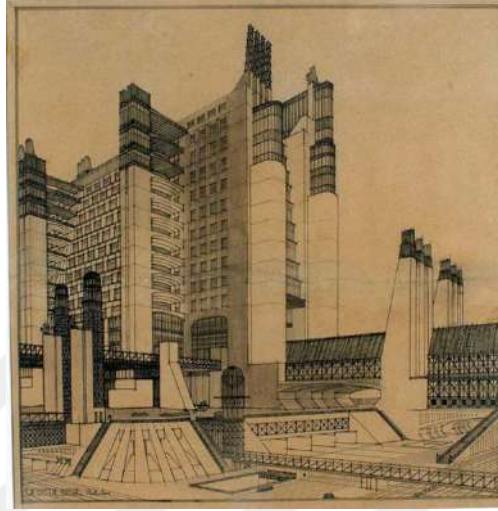


Şekil 2.13: Soldan sağa: Maison Dom-ino, 1915; La Ville Radieuse, 1924; Cite Radieuse de Marseille, 1947-52, Le Corbusier.

Kaynak: Le Corbusier, Bir Mimarlığa Doğru 2013.

Benzer tarih aralıklarında bir diğer Avrupa ülkesi olan İtalya'da Antonio Sant'Elia Fütürist Mimarlık Manifestosu'nu yayınlamış kent ve konuta dair söylemlerini şu şekilde dile getirmiştir: 'Fütürist şehri muazzam ve çalkantılı bir tersane gibi icat etmeli ve yeniden inşa etmeliyiz, her ayrıntıda çevik, hareketli ve dinamik; ve Fütürist ev devasa bir makine gibi olmalı' (Asim ve Shree, 2019). 1914 yılında yayımlanan manifesto bağlamında verdiği en önemli fütüristik örnek ise aynı tarihli La Citta Nuova'dır. Sant'Elia'nın fütürist bir şehir vizyonu, her ayrıntıda hareketli ve

dinamiktir. Konut teknolojinin ön planda olduđu asansörler, beton, cam ve çelikle beslenen merdivenlere sahip dev bir makinedir (Şekil 2.14). Yakın dönemlerden bir diğ er benzer örnek ise Tony Garnier'e ait Cite Industrielle'dir. İçerisinde hapisane, kışla, polis istasyonu, kilise gibi birimleri içermeyen bu üt opik kent örneđ i konutlar, endüstri yapıları, tren istasyonu ve diğ er gerekli kamusal alanları barındırmaktadır (Şekil 2.14).



Şekil 2.14: La Citta Nuova, 1914, Antonio Sant'Elia; Cite Industrielle, 1917, Tony Garnier.

Kaynak: Asim, F. & Shree, V., A Century of Futurist Architecture: from Theory to Reality 2018.

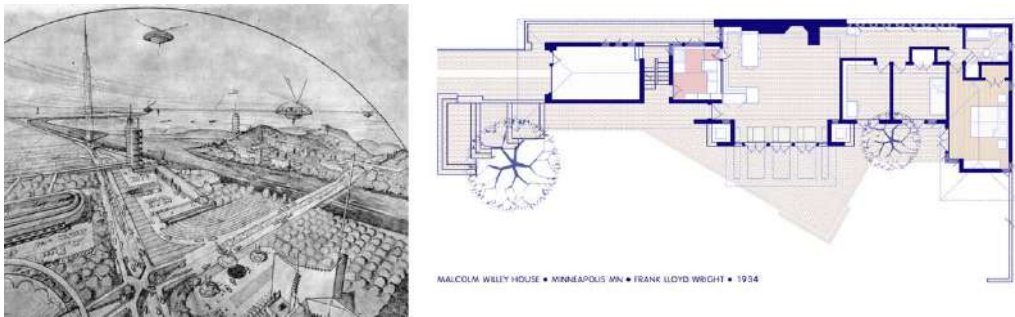
İkinci dünya savaşı sonrasında savaşlarla tükenmiş Avrupa'da standart konut mekânlarının dahi yokluğunun söz konusu olduđu bir döneme girilmiştir. Ancak iki dünya savaşı arası ve İkinci Dünya savaşını takip eden dönemlerde ABD'de modernist orta sınıf konutuyla en parlak çağın yaşandığı dönem gelmektedir. Soğuk Savaş döneminde kapitalist sistemin başarısı olarak sunulan Amerikan tek aile evi kavramı tüm dünyanın hayalini kurduđu bir konsept haline dönüşmüştür (Tanyeli, 2016). Nazi

Almanya'sından uzaklaşan Modernizmin önemli isimleri de göçle birlikte yeni üretimlerini ABD topraklarında gerçekleştirmişlerdir. Bauhaus'un kurucuları Ludwig Mies van der Rohe'nin 1946-51 arası tamamlanan Farnsworth House'u ve Walter Gropius'un 1938 tarihli Gropius House'u dönemin önemli örneklerindedir (Şekil 2.15).



Şekil 2.15: Soldan sağa: Farnsworth House, dış ve iç mekân, 1946-51, Mies van der Rohe; Gropius House, 1938, Walter Gropius.

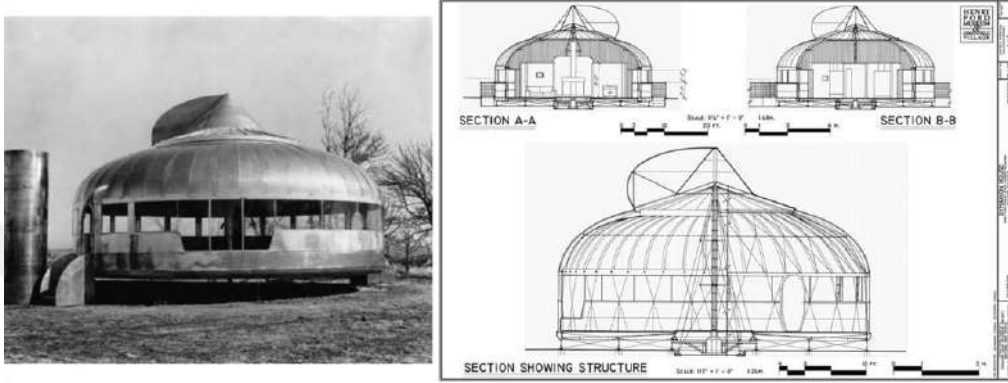
Avrupa'dan ABD'ye gelen modernistlerin yanı sıra aynı dönemlerde ABD'li tasarımcıların da konut sorunlarına dair benzer yaklaşımları ve çözüm önerileri görülmektedir. Bunların en önemlilerinden Frank Lyod Wright, Le Corbusier'in ardılı olarak 1932 yılında La Ville Radieuse örneğinde olduğu gibi bir şehircilik önerisi sunmaktadır. The Disappearing City kitabında yer alan Broadacre City projesi uygulanmamış olmakla birlikte dönemin önemli ütopyik konut ve konut alanı düzenlemesi örneklerinden olmuştur (Şekil 2.16). 1934 yılında Willey House ile başlayan döneminde ise orta sınıfa yönelik olarak tasarlanan altmışa yakın konutun yer aldığı Usonian Houses grubuyla literatürdeki yerini almıştır.



Şekil 2.16: Soldan sağa: Broadacre City, 1932; Willey House plan – Usonian Houses, 1934, Frank Lyod Wright.

Le Corbusier'in konutun seri üretimine dair fikirleriyle bağdaştırılabilecek bir diğer örnek Buckminster Fuller'in 1930 yılında tamamlanan ve 1945 yılında yeniden

tasarlanan konut önerisi olan The Dymaxion House'tur. Buckminster Fuller'in bir banyo ve bir evi seri üretim olarak tasarlamasıyla başlayan ilk "Dymaxion" tasarımı (Şekil 2.17), bir tahıl ambarının tasarımına dayanmaktadır. Dönemin fütüristik anlamdaki en önemli konut mekânlarından olan The Dymaxion House hiçbir zaman seri üretime geçmemiş olsa da konuta yaklaşımı ve geleceğe bakış açısıyla önemli bir öge haline gelmiştir.



Şekil 2.17: The Dymaxion House, 1930, Buckminster Fuller.

1961-78 yılları arasında aktif olan gruplardan Archigram, Archizoom ve Superstudio neofütürist, kahramanlık karşıtı ve tüketimi eleştiren, yalnızca varsayımsal projelerle ifade edilen yeni bir gerçeklikler yaratmak adına teknolojiden ilham alan ve distopik yaklaşımları olan avangard gruplar olarak öne çıkmıştır. Plug-in City – Archigram, Supersurface: Happy Island – Superstudio ve Non stop city internal space – Archizoom örnekleri Şekil 2.18'de görülmektedir.



Şekil 2.18: Soldan sağa: Plug-in City, Archigram Supersurface: Happy Island, 1966-78, Superstudio ve Non stop city internal space, 1970, Archizoom.

Buckminster Fuller, Archigram, Alvar Aalto gibi isimlerin başı çektiği ve 20. yüzyılın ortalarında başlayan neo-fütüristik dönem ilerleyen süreçte yeniden şekillenerek yeni dünya düzeni ve dünyayı bekleyenler karşısında bir tavır takınmaktadır. Buna göre,

Birleşmiş Milletler'in 'Ortak Geleceğimiz' (1987) raporundan esinlenerek, gezegenin durumu ve finansal sistem üzerinde kitlesel bir umutsuzluk çağında, insanlığın hayal gücüyle birleşen teknolojinin gücüne yönelik iyimserliğin fütürist mirası, modern çağımız için güçlü bir yankı uyandırması söylemini benimsemektelerdir. Hayal gücü ve teknolojinin bir araya gelmesiyle sınırların yeniden çizildiği ve konut yapıları ile mekânlarının da yeniden tanımlandığı bir dönem söz konusudur (Şekil 2.19).



Şekil 2.19: Soldan sağa: Spittelau Viaducts Housing Project, 1994, Zaha Hadid; Buchen Housing Estate, 1996, Santiago Calatrava.

Endüstri devrimi ve devamında gelen dünya savaşları ortamında konutun ve onun hem üreticisi hem kullanıcısı olan insanın dönüşümü kısa zamanda gerçekleşen önemli değişimler olarak değerlendirilebilmektedir. Toplumsal, siyasi, ekonomik buhran ve kaos ortamında yeniden tanımlanan konut mekânları özellikle modernizmin başı çektiği söylemleriyle distopik bir çevrede kurulan ütopya hayalleri gibidir. Günümüz ortamında konut mekânlarına bakıldığında 18. yüzyıldan bu yana geçirdiği kavramsal dönüşümün yansımaları görülmektedir. Günümüzden geriye bakıldığında görülenler konut mekânının – ve onunla birlikte insanın – dönüşüme ne denli açık olduğunu göstermektedir. Bugünden geleceğe bakıldığında ise geçmişte konutu şekillendiren problem ve sorgulamalara yeni eklenen konular söz konusudur. 18. yüzyıl sonlarından günümüze yaşanan nüfus artışı ile geline nokta, dengeli bir dağılımda olmayan bu kapasiteyi taşımakta zorlanan bir dünya ekosistemiyle karşılaşmaktadır. Sadece fiziksel çevre değil aynı zamanda ekonomik, toplumsal ve siyasi ölçeklerde de denge unsurlarının hareketli olduğu günümüz ortamı, gelecek için farklı öngörülerin oluşmasına neden olmaktadır. Tüm bu bağlamda değerlendirdiğimizde, ekosistemin insan popülasyonu için yeterli kalamayacağı gelecek ortamında konut mekânı da yeni ihtiyaçlar ve şartlar doğrultusunda kaçınılmaz şekilde yeni bir dönüşüme uğrayacaktır. 19. yüzyıldan günümüze geçen sürede karşılaştığımız dönüşüm distopik çerçevede değerlendirilen durumlara karşı ütopyik öneriler içermektedir. Ancak önerilen ütopyaların yeterliliği ve geldiği nokta günümüzde sorgulanacak durumdadır.

Distopyanın tanımlarından ‘sadece bir kesim için çalışan bir ütopya’ olma durumu göz önünde bulundurulduğunda konut dönüşümünde karşılaşılan eşitsiz tavır daha iyi anlaşılabilir.

Şekil 2.20’de görülen üç farklı kent örneğinde gelir seviyesi yüksek ve düşük olan iki ayrı kesimin yaşadığı konut bölgeleri ve bu bölgelerin birbiriyle olan sınırları görülmektedir. Varlık ve yokluk arasındaki ilişkinin kendi doğal sınırlarını bulmasıyla sonuçlanan bu gibi örneklerde ütopyanın sırtını döndüğü yerde distopyanın gerçeğe dönüştüğü söylenebilir. Distopik bir çevre ve bu çevrede barınma olgusu toplumun büyük bölümü için uyum sağlanması gereken bir durum haline gelmektedir.



Şekil 2.20: Soldan sağa konut yapıları: Mumbai, Hindistan; Mexico City, Meksika; Tembisa, Güney Afrika, Johnny Miller.

Kaynak: <<https://unequalscenes.com>> Erişim tarihi: 02.01.2022.

Distopik çevre, konutun formunun değişmesinin yanı sıra konuta karşı olan beklentinin de dönüşmesine neden olmaktadır. Şekil 2.21’de Hong Kong kentinde bulunan ve ‘Coffin Homes/Tabut Evler’ adıyla bilinen konut örnekleri yer almaktadır. Tahmini olarak kent nüfusunun iki yüz binlik kısmının yaşadığı bu konutlar küçük alt bölümlere ayrılmış birimlerden oluşmaktadır. Bu konutlar, yaklaşık 15 kişiye barınma olanağı sağlamak için yasa dışı olarak bölünmüş birimlerden oluşmakta ve kimi zaman yığılmış ahşap yataklardan metal kafeslere kadar çeşitlilik göstermektedir. Bu konutlarda yaşayan insanların büyük bir kısmı, emekli maaşı az olan veya hiç olmayan emekliler, çalışan yoksullar, uyuşturucu bağımlıları veya akıl hastalığı olan kişiler,

temelde kendi şehirlerinin hızlı küreselleşmesini takip edemeyen/yapamayan ve yoksulluk sınırının altına düşen tüm insanlardır. Kabaca bir yatak ve belki de onları sığdırmayı başaranlar için birkaç mobilyadan oluşan 'kişisel alanları' dışında, mutfak, tuvalet gibi ortak alanlar insanlar tarafından paylaşılmaktadır.



Şekil 2.21: ‘Coffin Homes’, Hong Kong (Url-10).

Kaynak: <<https://www.theguardian.com/world/2017/>> Erişim tarihi: 02.01.2022.

2030 yılına kadar küresel nüfusun yüzde altmışının şehirlerde yaşayacağı ve önümüzdeki yıllarda kentsel büyümenin %90'ı düşük ve orta gelirli ülkelerde gerçekleşeceği öngörülmektedir. Mevcut kentleşme eğilimleri, 2050 yılına kadar şehirlerde ek üç milyar insanın yaşayacağını ve dünya nüfusunun kentsel payını üçte ikisine çıkaracağını göstermektedir. Bu durum, önümüzdeki yirmi yılda kentsel alanlardaki büyümenin %95'inin şehirlerde gerçekleşeceği, bunun da onları 4 milyardan fazla insana ev sahibi yapacak ve gelecekteki kentsel nüfusun yaklaşık %80'ine karşılık geleceği anlamına gelmektedir (UN Habitat, 2020).

Günümüzde, dünyadaki her sekiz kişiden birinin gecekondu (slum) yaşadığı veya barınma ortamlarının çevresinde gecekondu benzeri koşulların bulunduğu tahmin edilmektedir (Şekil 2.22). Önümüzdeki 15 yıl içinde, üç milyardan fazla insanın yeterli konut ihtiyacı olacağı tahmin edilmektedir. Bu nedenle, konut ve gecekondu sorunu, dünyadaki yoksulluğun devam etmesinde kritik bir faktör olmaya devam etmekte ve milyonlarca kent sakinini yeterli yaşam standardı ve barınma hakkından yoksun

bırakmaktadır ve onları sürdürülebilir kentleşmenin yararlarından dışlamaktadır (UN Habitat, 2020).



Şekil 2.22: ‘Slums’, Hindistan.

Kaynak: UN Habitat, Adequate Housing and Slum Upgrading 2020.

Uzak Doğu ve Afrika bölgesi gibi alanlardan örneklerini gördüğümüz bu tip yetersiz konut yapılanmalarının sayısı ve çeşidi dünyanın birçok bölgesi için artırılabilir. Popülasyonun önemli bir kısmının günümüz şartlarında dahi temel gereksinimlerini sağlayamayan konut birimlerinde yaşıyor olması geçmişten bugüne hayali kurulan ütopyik konut ve kent yaklaşımlarının başarısız olduğu gerçeğini ortaya koymaktadır. Gerçeğe baktığımızda fiziksel çevrenin büyük ölçüde bir distopya olarak ele alınabileceği görülmektedir. Özellikle iklim krizi bağlamında değerlendirildiğinde günümüz şartlarının yakın gelecekte dahi sağlanamayacağı yeni bir dönemin içinde bulunmaktadır. Bu söz konusu distopya ortamında konut mekânlarının dönüşümünün ne şekilde olacağı soru işaretidir. Mevcut durum baz alındığında kötüleşecek şartlarla konut da ancak temel fonksiyonlarını yerine getirecek bir barınma mekânı olarak kalacaktır ya da güncel durumda da gördüğümüz üzere bu fonksiyonları dahi yerine getiremeyecektir.

Söz konusu distopik senaryonun mevcudiyetinin yanı sıra geleceğin konutu için günümüz tasarımcılarının alternatif önerileri de söz konusudur. Dünya ekosisteminin şartlarını olduğu gibi değerlendiren ve olası senaryolara cevap vermeye çalışan bu tasarımlar distopik bir çevredeki alternatif konut imgesi için öngörüler niteliğindedir. Bu örneklerden ilki 2018'de, OPEN Architecture tarafından Çinli elektronik firması Xiaomi ile iş birliği içinde tasarlanan minimal bir konut prototipi olan MARS Case'dir. Bu tasarımda yer alan öneri, gelecekteki yaşam alışkanlıklarımızı ve kentsel ortamları keşfetmek ve sorgulamak için 'ev' ortamını kullanmaktır (Şekil 2.23). OPEN, MARS Case ile yaşam alanı geleneklerini sorgulamakta ve gelecek için yeni olanaklar

sunmaktadır (Url-11). Prototip, insanlığın uzak, yalnız bir gezegen olan Mars'a yerleşmeye zorlandığını bir senaryo kurgulamakta ve orada, Dünya'da alıştığımız şekilde doğal kaynaklara güvenemeyeceğimizi savunmaktadır. Orada, eski yaşam tarzlarımızın aşırı tüketimini azaltmaktan ve yalnızca asgari temelleri taşımaktan başka seçeneğimiz kalmamaktadır ve bu bağlamda geri dönüşüm hayatta kalmamızın tek yolu olacaktır.



Şekil 2.23: MARS Case, 2018, OPEN Architecture.

Kaynak: <<https://www.archdaily.com/903434/mars-case-open-architecture>> Erişim tarihi: 12.2.2022

Mars Case örneği sınırlı kaynakların kullanımına yönelik yorumuyla, yetersiz şartların baskın olabileceği geleceğin dünyası için de olumlu bir öneri haline gelmektedir. Yine bu gibi şartları göz önünde bulunduran iki farklı öneri Şekil 2.24'te yer almaktadır. İlki mimar Maria Vergopoulou'nun Cocoon BioFloss konseptidir. Bu konsept son derece ince biyoplastik liflerden yapılmış, şeker lifi ipliklerini andıran bir mikro ev şeklindedir. Tasarımcı, modern yapı malzemelerinin inanılmaz derecede kıtlaştığı bir gelecekte, insanların kendi koza benzeri evlerini inşa etmek için kullandıkları biyoplastik malzemeyi üretmek için sebze yetiştirdikleri yeni bir 'kendin yap' hareketine yol açacağını öne sürmektedir. Bir diğer örnek olan Superflicium Studio'ya ait Domestic Replika ise, Lagos'taki Makoko gibi devasa yüzer gecekonduların mahallelerinin dünya çapında daha yaygın hale geldiği durumda şehirlerde ortaya çıkabileceğini öngördüğü yeni bir konut türünü temsil etmektedir. Bu öneride, yüzen evler, yerel olarak üretilecek ve kendi kendine montaj için gecekonduların sakinlerine dağıtılacak olan makine yapımı ahşap yapılardan inşa edilmektedir (Hobson, 2018).



Şekil 2.24: Soldan sağa; Cocoon BioFloss, 2018, Maria Vergopoulou; Domestic Replica, 2018, Superficium Studio.

Kaynak: Hobson, B., 15 Urban Homes for the Future 2018.

Jasmax ve Beca tarafından tasarlanan Dwelly, artık kentsel alanlarda, mevcut binaların arasında, üzerinde ve hatta yanlarında konut birimleri oluşturmak için kullanılabilen modüler bir sistemdir. Konutlar, farklı birimlerin üst üste istiflenmesiyle inşa edilmekte ve inşası ve sökülmesi hızlı olacak şekilde tasarlanmaktadır. Tasarımcılar, bunun aşırı fırtınaların ve depremlerin giderek daha fazla tahmin edildiği büyük şehirler için faydalı olacağı kanısındadır . Bir diğer örnekte tasarım stüdyosu Studio McLeod ve sağlık danışmanı Ekkist, kentsel yaşam için göçebe bir gelecek öngörmektedir. Şehirlerden şehre uçabilen, ısıtılmış balonlarla hareket edebilen küçük, heykelsi evlerde yaşayan sakinler bir sonraki varış noktalarına geçmeden önce mobil evlerini kentsel çerçeve yapılarına geçici olarak yerleştirebileceklerdir (Şekil 2.25).



Şekil 2.25: Soldan sağa; Dwelly, 2018, Jasmax ve Beca; Hour Glass, 2018, Studio McLeod ve Ekkist.

Kaynak: Hobson, B., 15 Urban Homes for the Future 2018.

New York stüdyosu SomePeople, gelecekte insanların yaşam tarzları değiştikçe veya aileleri büyüdükçe genişleyecek ve uyum sağlayacak bir dizi birbirine bağlı kapsül önerisinde bulunmaktadır. SomePeople'ın Kişiselleştirilmiş Yaratıcı Kapsüller konseptinde, bilgisayarlar bina sakinlerinin davranışlarını izlemekte ve bu bilgilere dayanarak evlerine eklenecek yeni modülleri önermektedir (Hobson, 2018). Bunlar daha sonra sahada bireyin tam özelliklerine göre üretilecek ve eve eklenecektir (Şekil 2.26). Şekil 2.26'nın devamında görülen ikinci çalışmada ise, Nicholas Stafford ve Melody Won, yerdeki sınırlı alan nedeniyle, yeni bir uçan ev katmanının doğrudan şehirlerin üzerindeki alanı işgal ettiği bir gelecek öngörmektedir. Sky Nuclei konseptindeki güneş enerjili canlı bölmeler, deprem veya tsunami gibi yer seviyesindeki doğal afetlere karşı dayanıklı olacaktır. Her evin, yolcuların gerektiğinde yere inmelerini sağlamak için kendi mini nakliye uçağıyla donatılması söz konusudur (Hobson, 2018).



Şekil 2.26: Soldan sağa; Kişiselleştirilmiş Yaratıcı Kapsüller, 2018, SomePeople; Sky Nuclei, 2018, Nicholas Stafford ve Melody Won.

Kaynak: Hobson, B., 15 Urban Homes for the Future 2018.

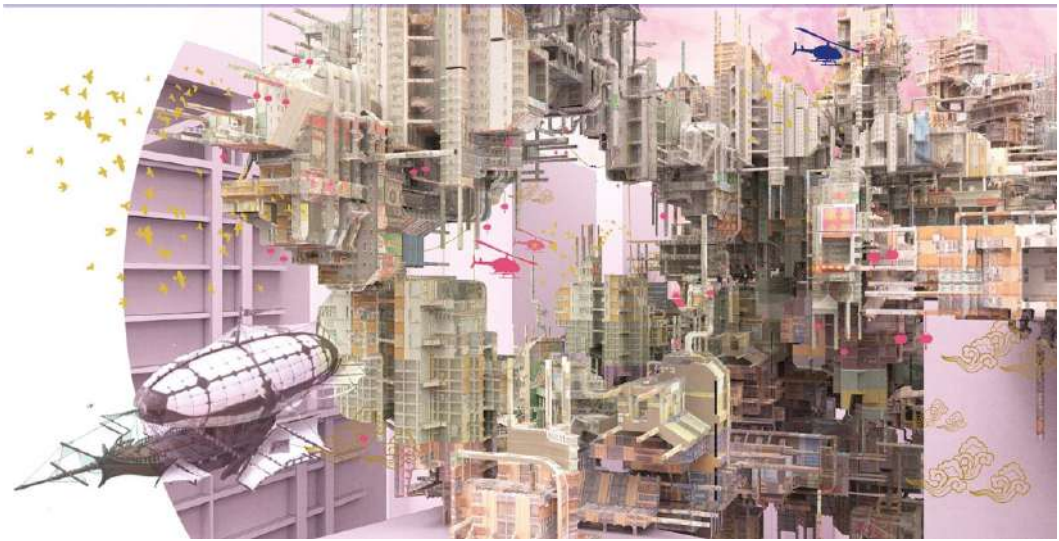
D*Haus Şirketi, Şekil 2.27'de yer alan Kentish Classic çalışmasıyla, dönem mülklerinin 100 yıl sonra da popüler olacağı tahmini üzerinden hareket etmektedir. Ancak, birçok şehrin sokaklarının sular altında kaldığı ve orijinal mimariyi yaşanmaz hale getirdiği bir gelecekte sele dayanıklı 3D baskılı platformların üzerine inşa edilmiş teraslı evlerin CNC kesimli kopyalarına sahip evleri gören Londra'daki Kentish Town için bir öneridir. Sonuç, bugün Londra'ya çok benzeyen, ancak sokaklar ve yollar yerine Venedik benzeri su yollarına sahip bir şehir olmaktadır.



Şekil 2.27: Kentish Town, 2018, D*Haus.

Kaynak: Hobson, B., 15 Urban Homes for the Future 2018.

Şekil 2.28’de yer alan son örnek ise The Urban Cloud Network isimli çalışmadır. Sürekli olarak devam eden nüfus artışı nedeniyle, Hong Kong gibi şehirlerde yüksek binalar arasındaki boşluklarda birbirine bağlı devasa bir parazit yapı ağının inşa edileceğini öngören bir projedir. Mimarlık öğrencileri Cievanard Nattabowonphal ve Montakan Manosong, bu yükseltilmiş evler, yürüyüş yolları ve parklar ağının geri dönüştürülmüş malzemelerden inşa edileceğini ve su ve enerji için şehrin mevcut mimarisinden yararlanacağını öne sürmektelerdir (Hobson, 2018).



Şekil 2.28: The Urban Cloud Network, 2018, Cievanard Nattabowonphal ve Montakan Manosong.

Kaynak: Hobson, B., 15 Urban Homes for the Future 2018.

Geleceğin alternatif konut konseptine yönelik örnek çalışmalarda da görüldüğü üzere, konuta dair sunulacak çözüm önerileri için çıkış noktası olarak alınan problemler benzerdir. 18. yüzyılın sonuyla başlayarak özetlenen konuttaki kavramsal ve yapısal olarak modernleşme sürecinin geldiği noktada, sadece insanın bakış açısı ve değişimi değil aynı zamanda fiziksel çevrenin dönüşümü de konutun dönüşümünde önemli bir etken olmaktadır. Geleceğin konutu ya da alternatif konuta dair yapılacak konsept ve imge önerilerinde tüm bu kavramsal bağlam ve öngörülerin göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

2.3. Distopik Tabanlı Sinematografik Anlatılarda Gelecek ve Konut İmgeleri ile Temsilleri

‘Öngördüklerim şu an gerçekleşmiş olduğu için, doğal ve güncel görünüyorlar.’

Buckminster Fuller, Operating Manual

Hugo Gernsback 1911 yılında aynı zamanda editörü olduğu *Modern Electrics* dergisinde 27. Yüzyıl insanının gündelik hayatında yer alacak ve aralarında televizyon, radar ya da otomatik içecek dağıtım makineleri gibi cihazların yer aldığı, bilimsel öngörülerini işleyen *Ralph 124C41+* başlıklı romanını makaleler halinde yayınlamaya başlamıştır. Gernsback bilim ve teknikteki gelişmeleri ve kurgu yolunu kullanarak yazdığı makaleleriyle geleceğe dair öngörülerde bulunmaya devam etmiş ve zaman içinde makalelerini *scientific fiction* (bilimsel kurgu) başlığını verdiği bir kategori altında toplamaya başlamıştır. 1924’te kurduğu *Scientifiction* dergisiyle birlikte ise zaman içinde *science-fiction* (bilim kurgu) adını alan kavramın isim babası haline gelmiştir (Baudou, 2005). Gernsback için kavram, ‘bilimsel olgular ve kehanetlerle karışmış, düşsel, sürükleyici bir öykü’ anlamına gelmektedir. Kavramın Türkçe’de yerini almasını sağlayan Orhan Duru ise bilim kurguyu şu şekilde tarif etmektedir: ‘Eskiden insanlar cinlere, perilere mucizelere inanıyordu. Bugün onların yerine füzelere, atom bombasına ya da başka teknik gelişme örneklerine inanıyor. Bilim kurgu yazınının çağımızla derinden bağlantısı vardır öyleyse. Okurları başka dünyalara, olağanüstülüğe, doğa dışına sürüklese de kullandığı dil, bilim dilidir ya da bilimsi bir dildir hiç olmazsa’ (aktaran Dağ, 2019).

İlk örneği Samsatlı Lukianos’un *Gerçek Öykü* isimli eseriyle 2. yüzyıla tarihlenen ve özellikle 18. yüzyıldan itibaren örnekleri daha sık görülmeye başlayan bilim kurgu bir edebi tür olarak literatürde yerini almıştır. Ünsal Oskay bilim kurgunun tarihsel

sürecini şu şekilde özetlemiştir: ‘Prehistorik çağ’; 1600'lere kadar devam eden ve bilimin ilk gelişmelerinin görüldüğü, aynı zamanda ütopyaların yazıldığı dönemi kapsamaktadır. ‘Romantik çağ’; 1600-1890 yılları arasını kapsayan ve romantikler ile gotik romancıların etkili olduğu dönemdir. ‘Wells ve Burroughs çağı’; H.G. Wells ile E.R. Burrough’un eserlerinin yazıldığı dönemdir. ‘Modern çağ’; Hugo Gernsback’in bilim kurgu öykülerini yazdığı zaman aralığını kapsamaktadır. ‘Altın Çağ’; İkinci Dünya Savaşı’na kadar yazılmış olan eserlerin yer aldığı dönemdir. ‘Savaş sonrası çağ’; İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde nükleer silahlanma ve soğuk savaş konularının belirleyici olduğu eserleri kapsamaktadır. ‘Uzay çağı ve ötesi’; 1965’ten günümüze gelen dönemde yeni gezegenler ve dünya dışı varlıkların konu edildiği eserlerin yer aldığı dönemdir. Bu kronolojiden de yola çıkarak bilim kurgu edebiyatının özellikle aydınlanma döneminde kimlik kazandığı, küreselleşme, sanayi devrimi ve Fransız İhtilali ile de olgunlaştığını söylemek mümkündür (Dağ, 2019). Günümüze dek yaşanan süreçte ise toplum, bilim, siyaset gibi başlıklarla ele alınabilecek her türlü gelişim ve değişim bilim kurgu türünün konusu olmaya devam etmiş ve bir yandan türün bugün gördüğümüz hale dönüşmesinde rol oynamıştır.

Bilim kurgununun hem bir kavram hem de bir edebi tür olarak geçirdiği bu süreçte 20. yüzyılın başı itibariyle sinemada, sinemanın başlangıcı itibariyle bir alt tür olarak yerini aldığı görülmektedir. H. G. Wells’in 1901 tarihli ‘Ay’da İlk İnsanlar (The First Men in the Moon)’ ve Jules Verne’nin 1865 tarihli ‘Ay’a Seyahat (De la Terre à la Lune)’ romanlarından yola çıkılarak, Georges Melies tarafından çekilen ‘Le Voyage Dans La Lune’ yapımı ilk bilim kurgu filmi olma özelliğini taşımaktadır (Şekil 2.29).

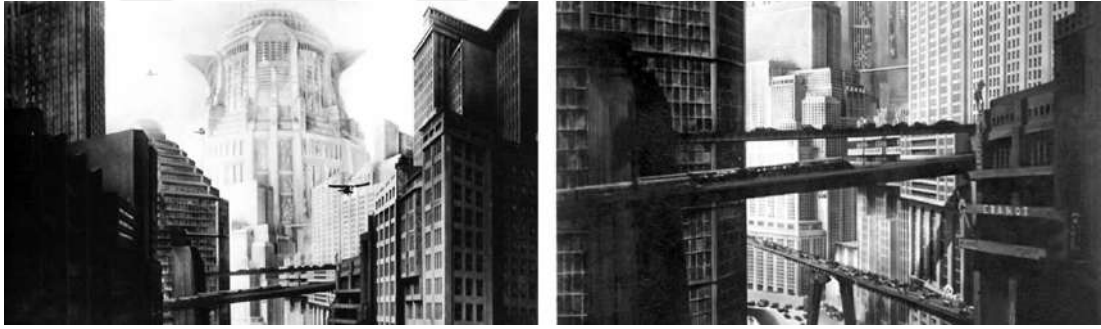


Şekil 2.29: 1902 yapımı 'Le Voyage Dans La Lune' filminden sahneler.

Kaynak: Melies, G., Le Voyage Dans La Lune 1902.

Türün başlangıcı kabul edilen ‘Le Voyage Dans La Lune’ filminden bu yana geçen 120 yıllık dönemde bilim kurgu sineması insanlığın geçirdiğine benzer bir değişim sürecinden geçmiştir. Melies’in ilk örneğiyle başlayan ve 1900-1929 arasında

tarikhlenen sessiz dönem; 1930-1950 yılları arasını kapsayan, Büyük buhran, İkinci Dünya Savaşı ve Amerika Yüksek Zamanı'na kadar olan dönem; Roswell Olayı ile doğan Ufo-Uzaylı korkusu ve SSCB-ABD uzay yarışını kapsayan 1950-1970 yılları arası yirmi yıllık dönem bilim kurgu sinemasının başlangıç ve ilk-orta dönemlerindeki gelişimini özetleyebilecek üç önemli dönemdir (Çoker, 2016). 1909 tarihli 'Airship Destroyer', 1910 tarihli 'Frankenstein', 1914 tarihli 'La Folie Du Docteur Tube' ile ilk örneklerine devam eden bilim kurgu sinemasının öne çıkması ise 1927 tarihli Fritz Lang yapımı 'Metropolis' filmiyle gerçekleşmiştir (Şekil 2.30). İkinci döneme geldiğinde H.G. Wells'in aynı adlı romanından William Cameron Menzies tarafından yönetilen 1936 yapımı 'Things to Come' filminin öne çıktığı görülmektedir. Nazi Almanyası'nda çekilen ilk bilim kurgu filmi olan 1933 yapımı 'Der Tunnel' ise İkinci Dünya Savaşı öncesi sinemanın propaganda amaçlı kullanımına dair önemli bir örnektir.



Şekil 2.30: 'Metropolis' filminden şehir görüntüleri.

Kaynak: Lang, F., Metropolis 1927.

Birinci ve İkinci Dünya Savaşları arasında geçen karamsar dönemin bilim kurgu sinemasına kısıtlı yapımlarla yansıdığı görülmektedir. Ancak bu dönemin ardından 50'li yıllarla birlikte bilim kurgu türünde üretimin arttığı yeni bir döneme girilmiştir. Bu dönemde savaşın etkisiyle istila, soğuk savaş ve gezegenler arası çatışmaları konu edinen filmler bilim kurgu sinemasının temelini oluşturmuştur. 1951 yapımı 'The Day That Earth Stood Still', 1954 yapımı 'Them!', 1956 yapımı 'The Forbidden Planet' dönemin bakış açısını yansıtan önemli örneklerdendir.

1970'lere geldiğinde 1964'te '2001: A Space Odyssey' filminin açtığı yoldan gelen uzayın keşfi, yapay zeka gibi konuları temel alan yapımların yanı sıra 70'lerin sonu ve 80'ler itibariyle post-apokaliptik dünya ortamının tasvir edildiği bir çerçeveye sahip olan yapımlar da bilim kurgu sineması içindeki yerlerini almaya başlamışlardır.

ABD'den George Lucas'ın 'Star Wars: A New Hope' (1977), Spielberg'in 'Close Encounters of the Third Kind' (1977), Ridley Scott'ın 'Alien' (1979) filmleri ile SSCB'den Andrei Tartovsky'nin 'Solaris' (1972) ve 'Stalker' (1979) filmleri dönemin en önemli örnekleri arasındadır (Şekil 2.31). Bunların yanı sıra, post-apokaliptik bilim kurgunun en önemli örneklerinden olan, George Miller tarafından yönetilen 1979 yapımı Mad Max serisinin ilk filmi ise konusu ile türdeşlerinden ayrılarak kıtlık sebebiyle düzen ve kanunun ortadan kalktığı distopik bir geleceği tasvir etmiştir.



Şekil 2.31: Soldan sağa: 'Solaris' ve 'Stalker' filmlerinden sahneler.

Kaynak: Tartovsky, A., Solaris 1972; Stalker 1979.

80'li yıllarla birlikte SSCB'nin çözülme dönemine girişi ve Soğuk Savaş'ın bitimine yaklaşılırken, 2000 yılına kadar bilim kurgu tarihinin tüm alt türlerini kapsayacak yeni bir dalga ortaya çıkmıştır. Teknolojik dünya ile kenetlenen bilim kurgu sineması dev bütçeli yapımlar ve ana akım sinemada kendine edindiği sağlam yer ile sinema tarihinde önemli bir konuma gelmiştir. Ridley Scott'ın 'Alien' dörtlemesi ve 'Blade Runner' (1982) filmi, Steven Spielberg'in 'E.T.' (1982) filmi, James Cameron'un 'Terminator' serisi, Robert Zemeckis'in 'Contact' (1997) filmi, Luc Besson'un 'The Fifth Element' (1997), Terry Gilliam'ın 'Brazil' (1985) ve '12 Monkeys' (1995) filmleri, Wachowski kardeşlerin 'Matrix' serisi gibi örnekler dönemin öne çıkan ana akım bilim kurgu sineması yapımları olmuştur.

2000'li yıllar ile bilim kurgu sinemasında irdelenen konularda yeni başlıklar ortaya çıktığı görülmüştür. Bu başlıkların en önemlisi olarak iklim krizi ve ekosistem değişimi film yapımlarına yansımıştır. 2004 yapımı 'The Day After Tomorrow', 2006 yapımı 'Children of Men', 2008 yapımı 'Wall-E', 2013 yapımı 'Snowpiercer' ve 'Oblivion', 2014 yapımı 'Interstellar', 2015 yapımı 'Mad Max: Fury Road', 2017 yapımı 'Blade Runner 2049', 2019 yapımı 'I Am Mother', 2021 yapımı 'Finch' gibi

filmler iklim krizi problemi ve dünya ekosisteminin çöküşü gibi başlıklar sonucu ortaya çıkan atmosferleri anlatan yapımlar olarak öne çıkmaktadır.

Söz konusu tarihsel gelişimi ve film örnekleriyle de görüldüğü üzere bilim kurgu, sinemanın önemli türlerinden biri olarak süreç içerisinde kendine yer edinmiştir. Bilim kurgunun kavram olarak toplum ve toplumu etkileyen her türlü etmeni konu edinen yapısı, ortaya çıkardığı alt türleriyle birlikte edebiyatta olduğu gibi sinemada da yerini bulmaktadır. Bu alt türlerden en önemlisi, tez çalışmasının da konusu olan distopyadır. Bilim kurgu sinemasının geçmişine bakıldığında verilen çoğu örnekte de görülebileceği gibi distopik anlatıların önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir. Distopyanın kavram olarak ortaya çıkışı bilim kurgunun tür olarak literatürde yer edinmesiyle ile yakın dönemlere tarihlenmektedir. Zamanlama, beslendikleri ortak altyapı, problem edindikleri konular iki kavramın iç içe geçmesine neden olmuştur. Distopik bilim kurgu yapımlarının ortak özellikleri edebiyatta olduğu gibi toplum ve toplumu etkileyen öğelerin irdelendiği, doğruluktan uzak olmayan alternatif gerçekliklerin kurgulandığı, sorgulayıcı ve düşündürücü alt yapılara sahip olmalarıdır.

Söz konusu yaklaşımlara sahip distopik bilim kurgu sinemasının önemli örneklerinin yer aldığı liste Tablo 2.3'te görülmektedir. 1927 yapımı 'Metropolis' filmiyle başlayan bu listede görülebileceği gibi sinemada distopik anlatılar, tüketim kültürünün başlangıcı, ekonomik güvensizlik ortamı ve siyasi kaos ile yola çıkarak 2021 yapımı 'Finch' filmiyle iklim krizi, insan türünün yok oluşu, post-apokaliptik dünya ekosistemine varan bir yol izlemektedir. Tabloda yer alan film yapımlarına kronolojik sırayla bakıldığında, insanlık ve dünyanın geçirdiği dönüşüm, değişen problem ve kaygı unsurları ile toplumun gelişimi gibi birçok konu hakkında fikir edinilebilmektedir.

Listede yer alan örnek filmlere bakıldığında distopik bilim kurgu sinemasının – bilim kurgu sinemasının genelinde olduğu gibi – temel aldığı en önemli konunun ağırlıklı olarak gelecek olduğu görülmektedir. Yapım dönemi ya da metni ne olursa olsun filmlerin ortak olarak bulunduğu nokta gelecektir. Söz konusu distopik yapımlarda dünyanın, yaşamın, insanlığın yakın ya da uzak bir gelecekte ne durumda olacağı sorgulanmakta ve bahsi geçen geleceğe dair öngörüler sunulmaktadır. Distopya kavramında anlatıldığı üzere, film yapımlarında mevcut durumun (sosyal, toplumsal, ekonomik, siyasi vb.) bir değerlendirmesinin yapılması ve bunun sonuçlarından beslenerek gelecek için alternatif bir gerçeklik sunulması söz konusudur.

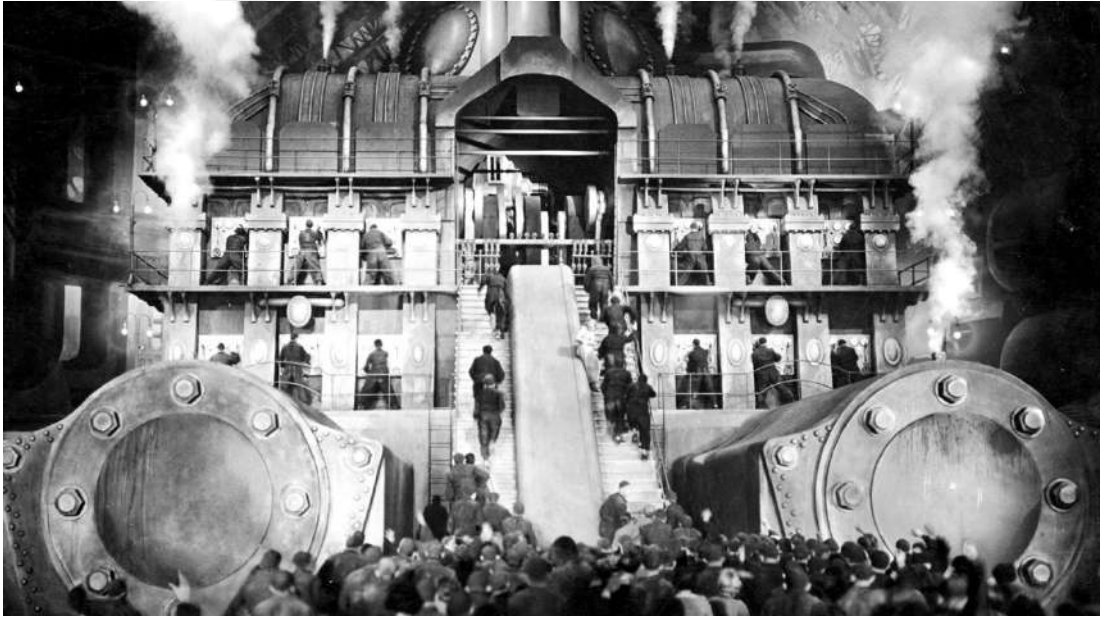
Tablo 2.3: Bilim kurgu sinemasında distopik anlatılar- örnek filmler

FİLM ADI	YÖNETMEN	YIL	FİLM ADI	YÖNETMEN	YIL
METROPOLIS	FRITZ LANG	1927	28 DAYS LATER	DANNY BOYLE	2002
THINGS TO COME	WILLIAM CAMERON MENZIES	1936	THE ISLAND	MICHAEL BAY	2005
ON THE BEACH	GREGORY PECK	1959	CHILDREN OF MEN	ALFONSO CUARON	2006
ALPHAVILLE	JEAN-LUC GODARD	1965	V FOR VENDETTA	JAMES MCTEIGUE	2006
FAHRENHEIT 451	FRANÇOIS TRUFFAUT	1966	I AM LEGEND	FRANCIS LAWRENCE	2007
2001: A SPACE ODYSSEY	STANLEY KUBRICK	1968	WALL-E	ANDREW STANTON	2008
THE OMEGA MAN	BORIS SAGAL	1971	BLINDNESS	FERNANDO MEIRELLES	2008
A CLOCKWORK ORANGE	STANLEY KUBRICK	1971	MOON	DUNCAN JONES	2009
THX 1138	GEORGE LUCAS	1971	THE ROAD	JOHN HILLCOAT	2009
SOYLENT GREEN	RICHARD FLEISCHER	1973	CARRIERS	DAVID PASTOR-ALEX PASTOR	2009
LOGAN'S RUN	MICHAEL ANDERSON	1976	THE BOOK OF ELI	HUGHES BROTHERS	2010
STALKER	ANDREI TARTOVSKY	1979	NEVER LET ME GO	MARK ROMANEK	2010
MAD MAX	GEORGE MILLER	1979	CONTAGION	STEVEN SODERBERGH	2011
BLADE RUNNER	RIDLEY SCOTT	1982	CLOUD ATLAS	WACHOWSKIS-TOM TYKWER	2012
1984	MICHAEL RADFORD	1984	THE HUNGER GAMES	GARY ROSS	2012
TERMINATOR	JAMES CAMERON	1984	THE HUNGER GAMES: CATCHING FIRE	FRANCIS LAWRENCE	2013
BRAZIL	TERRY GILLIAM	1985	ELYSIUM	NEILL BLOMKAMP	2013
AKIRA	KATSUHIRO OTOMO	1988	OBLIVION	JOSEPH KOSINSKI	2013
WATERWORLD	PETER RADER	1995	SNOWPIERCER	BONG JOON-HO	2014
GHOST IN THE SHELL	MAMORU OSHII	1995	INTERSTELLAR	CHRISTOPHER NOLAN	2014
12 MONKEYS	TERRY GILLIAM	1995	THE HUNGER GAMES: MOCKING JAY PART I	FRANCIS LAWRENCE	2014
OUTBREAK	WOLFGANG PETERSEN	1995	THE HUNGER GAMES: MOCKING JAY PART II	FRANCIS LAWRENCE	2015
THE DAY AFTER TOMORROW	ROLAND EMMERICH	1995	THE LOBSTER	YORGOS LANTHIMOS	2015
GATTACA	ANDREW NICCOL	1997	MAD MAX:FURY ROAD	GEORGE MILLER	2015
THE FIFTH ELEMENT	LUC BESSON	1997	Z FOR ZACHARIAH	CRAIG ZOBEL	2015
THE POSTMAN	KEVIN COSTNER	1997	BLADE RUNNER 2049	DENIS VILLENEUVE	2017
DARK CITY	ALEX PROYAS	1998	WHAT HAPPENED TO MONDAY	TOMMY WIRKOLA	2017
EXISTENZ	DAVID CRONENBERG	1999	CARGO	BEN HOWLING-YOLANDA RAMKE	2017
EQUILIBRIUM	KURT WIMMER	2002	I AM MOTHER	GRANT SPATORE	2019
MINORITY REPORT	STEVEN SPIELBERG	2002	FINCH	MIGUEL SPOCHNIK	2021

Bu bağlamda distopik tabanlı bilim kurgu filmi örneklerine baktığımızda geleceğe dair anlatılar aslında öngörüler niteliğinde değerlendirilebilmektedir. Geçmişten günümüze film örnekleri incelendiğinde, filmlerde yer alan gelecek konseptlerinin tarihsel süreçte gerçek hayatta yer alan unsurlar haline dönüştüğü görülmektedir. Bu tip distopik anlatılarda yer alan gelecek imgesinin güçlü kullanımlarının yanı sıra filmlerdeki mekânsal kurgu ve mekân imgeleri için de benzer bir durum söz konusudur. Film yapımlarında kullanılan mekânsal öğeler ve fiziksel çevre gelecek atmosferini destekleyen unsurlar olmanın yanı sıra, izleyicinin mekânın dönüşümüne yönelik algısını da şekillendirmektedir. Bu nedenle distopik tabanlı film anlatılarında gelecek konsepti değerlendirilirken, fiziksel çevrenin tasviri ve mekânsal öğelerin kullanımı da ön plana çıkmaktadır. Bu kapsamda bilim kurgu sinemasında distopik anlatılara dair farklı dönemlerden yapımlarla, bu tip filmlerde gelecek konseptinin kullanımı ve fiziksel çevre ile mekânsal kurgunun özellikle konut mekânları üzerinden değerlendirmeleri gerçekleştirilmiştir.

İlk olarak 1927 yapımı Fritz Lang yönetmenliğindeki Metropolis filmine bakıldığında yapım döneminin baskın toplumsal, ekonomik ve siyasi unsurları doğrultusunda çizilen bir gelecek portresi görülmektedir. Burada, toplumdaki sınıf farklılığının keskinleştiği, teknoloji ile üretim ve tüketim arasındaki ilişkilerin vurgulandığı bir gelecek tasviri görülmektedir. Toplumun zengin ve fakir olarak iki gruba ayrıldığı filmde işçi sınıfının varlığının sebebi işveren (zengin) sınıfı olarak betimlenmiştir. Distopyanın ‘sadece belirli bir kesim için işe yarayan bir ütopya’ tanımına uygun olacak şekilde tek bir sınıfın refahı için çalışan büyük bir sistem söz konusudur.

Alman dışavurumcu akımının önemli bir örneği sayılan film, kapitalist düzende yaşanan sosyal krizleri ele alırken toplumdaki ayrımı fiziksel çevre ve mekânsal kurguyla da güçlendirmektedir. Katmanlar halinde yükselen şehir imgesi aynı zamanda toplumsal katmanlara da bir referans niteliğindedir (Şekil 2.32).

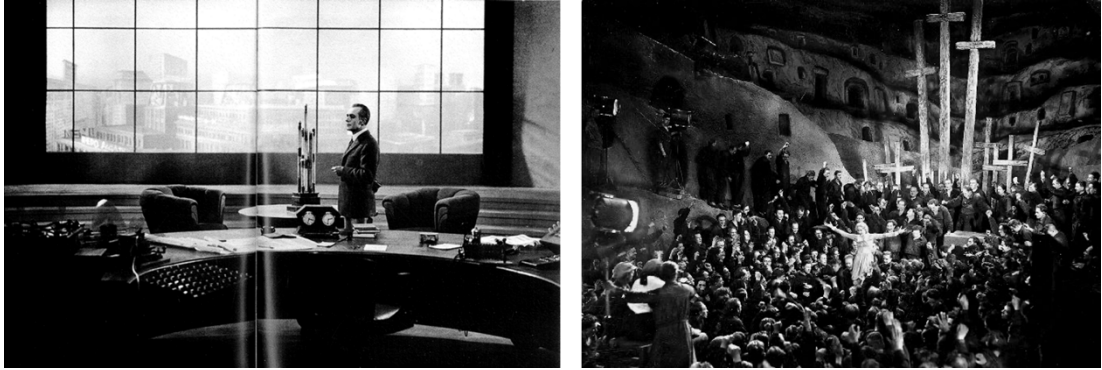


Şekil 2.32. ‘Metropolis’ filminden işçilerin fabrikaya giriş sahnesi.

Kaynak: Lang, F., Metropolis 1927.

Kentsel imgelerde vurgulanan farklılık benzer şekilde iç mekânlarda da öne çıkmaktadır. Üst sınıfın kullandığı mekânlarda genişlik ve ferahlık hissi vurgulanmaktadır. Kentin üst katmanlarında yer alan bu mekânların Şekil 2.33’te yer alan ilk görseldeki gibi büyük ölçeklere sahip olan, aydınlık ve düzenli mekânlar oldukları görülmektedir. Buna karşın alt sınıfın kullandığı mekânlar ise yine Şekil

2.33’de yer alan ikinci görseldeki gibi karanlık, kirli, düzensiz ve kentin alt katmanlarında yer alan mekânlar haline gelmektedir.



Şekil 2.33: ‘Metropolis’ filminden iç mekân imgelerine dair örnekler.

Kaynak: Lang, F., Metropolis 1927.

Metropolis’in de tarihlendiği sinemanın sessiz döneminin ardından, Büyük Buhran ve İkinci Dünya Savaşı dönemini kapsayan ve bu dönemde tüm dünyada yaşanan gelişmelerin etkilerinin görüldüğü yeni bir dönem gelmiştir. Onlarca yıl süren İkinci Dünya Savaşı, salgın hastalıklar gibi uzun soluklu kötü bir süreci atlatan insanlığın tüm bunların ardından yeni bir uygarlık kuruluşunun anlatıldığı 1936 yapımı Things to Come filmi aynı zamanda bir H.G. Wells hikayesi olan ‘Shapes of Things to Come’ dan uyarlamadır. Wells’in henüz 1936 yılında İkinci Dünya savaşı öngörüsüyle öne çıkan yapım 1940-2036 yılları arasını kapsayan bir dönemde geçmektedir. İnsanlığın savaşlar ve salgınlar sonrası tükenişi, nüfusun azalması ve uygarlığın çökmesi sonrasında yeniden başlayan uygarlık inşası insanlığı uzay yolculuğuna kadar götürmektedir. Yıkım ve yeniden doğuş temalı yapımda hem savaş sonrası post apokaliptik dünya atmosferi hem de gelecekte şekillenen yeni medeniyet tasvir edilmiştir. Her iki dünyanın güçlü kurgusu, filmi günümüz şartlarında değerlendirdiğimizde geçmiş ve gelecek arasındaki ilişkiyi de destekler hale gelmektedir. Post apokaliptik atmosferde yer alan savaş sonrası şehirler, tükenmiş olan doğal kaynaklar ve enerji kaynakları, totaliter yönetim gibi öğeler bulunmaktadır.

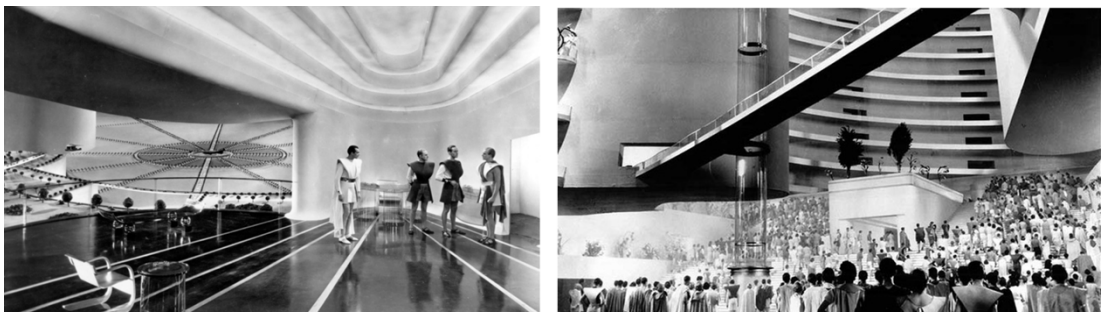
Şekil 2.34’te post apokaliptik dünya atmosferinde kurgulanan kent ve iç mekâna dair görseller yer almaktadır. Bu örneklerde filmin kentsel ve iç mekâna dair imgelerinin yıkım bağlamında ele alınışı görülmektedir.



Şekil 2.34: ‘Things to Come’ filminden iç mekân ve kentsel imgelere dair örnekler.

Kaynak: Menzies, W. C., Things to Come 1936.

Filmde yeniden yükselişe birlikte kent imajı ve iç mekân kurguları tamamen değişmektedir. Toplumsal eşitliğin ve bilimsel ilerlemenin önem kazandığı yeni dünyada kent ve mekânda da eşitlik, düzen ve minimalizm gibi öğelerin öne çıktığı görülmektedir. Şekil 2.35’te yer alan görseller, yeni dünyanın kentsel ve iç mekâna dair imgelerinden örneklerdir. Yeni dünya atmosferinde insanlık verimli ve sağlıklı bir yaşamın yolunun yer altına kurulan şehirler yoluyla olacağına hüküm vermiştir. Dışa kapalı ancak kendi içinde tüm ihtiyaçlarını karşılayabilen bir yapılanma söz konusudur. İç mekânlarda bir işleve hizmet etmeyen öğelerin yer almadığı görülmektedir. Mekânlarda savaş sonrası dünyasının distopik haline karşın ütopyik bir yaklaşım söz konusudur. Dünya, toplum, sistem ve mekân ideal olana dönüşmüştür.



Şekil 2.35: ‘Things to Come’ filminden iç mekân ve kentsel imgelere dair örnekler.

Kaynak: Menzies, W. C., Things to Come 1936.

Söz konusu dönemi takip eden 1950’ler ile 1970’lere uzanan yıllarda ise soğuk savaş, nükleer felaketler gibi olaylar ile ABD-SSCB uzay yarışı ve UFO-uzaylı öğelerinden beslenen soğuk savaş ve uzay temalı distopik anlatılarla karşılaşılmaya başlanmıştır.

On The Beach (1959), Alphaville (1965), Fahrenheit 451 (1966), 2001: A Space Odyssey (1968), Omega Man (1971), A Clockwork Orange (1971), THX 1138 (1971), Soylent Green (1973) gibi yapımlar dönemin öne çıkan distopik kökenli filmleri olmuştur.

On The Beach yapımı dönemin soğuk savaş ve nükleer silahlanma arka planından yola çıkarak 1960'larda yaşanacak Üçüncü Dünya Savaşı sonrası nükleer felaketlerle insanlığın sonunun gelişini anlatmaktadır. Filmde yer alan söz konusu gelecek konseptinde kuzey yarım kürede yaşamın tamamen sona ermesi ve sadece güney yarım kürenin belirli bölgelerinde insan yaşamının devam edebilmesi üzerine kuruludur. Savaş ve yok oluşun desteklediği bir post apokaliptik dünya atmosferi söz konusudur. 1950'li yıllarda ağırlıklı olarak görülen gelecek öngörülerinde nükleer savaş konsepti yerini 60'lı yıllarla birlikte çoğunlukla uzay konseptine bırakmıştır. 1965 yapımı Jean-Luc Godard yönetmenliğindeki Alphaville filmi uzak bir galakside yer alan Alphaville isimli şehirde gizli görevde bulunan ABD gizli ajanının hikayesini anlatmaktadır. Baskıcı bir rejimin hüküm sürdüğü bir ortamın tasvir edildiği film uzay konseptinin yanı sıra soğuk savaş altyapısından da beslenmektedir. Gelecekte yaşam farklı gezegenlerde sürse de siyasi ve toplumsal yapı totalitarizmin etkilerini taşımaktadır. Filmin mekânları dönemin modernist yapıları ve iç mekânlarının kullanımlarıyla öne çıkmıştır. Kent ve iç mekân imgeleri baskı unsurlarını destekleyen huzursuz edici öğeler olarak öne çıkmaktadır. Filmin siyah beyaz olarak çekilmesi de yine tekinsiz gelecek konseptini destekleyen bir diğer unsur olmuştur (Şekil 2.36).

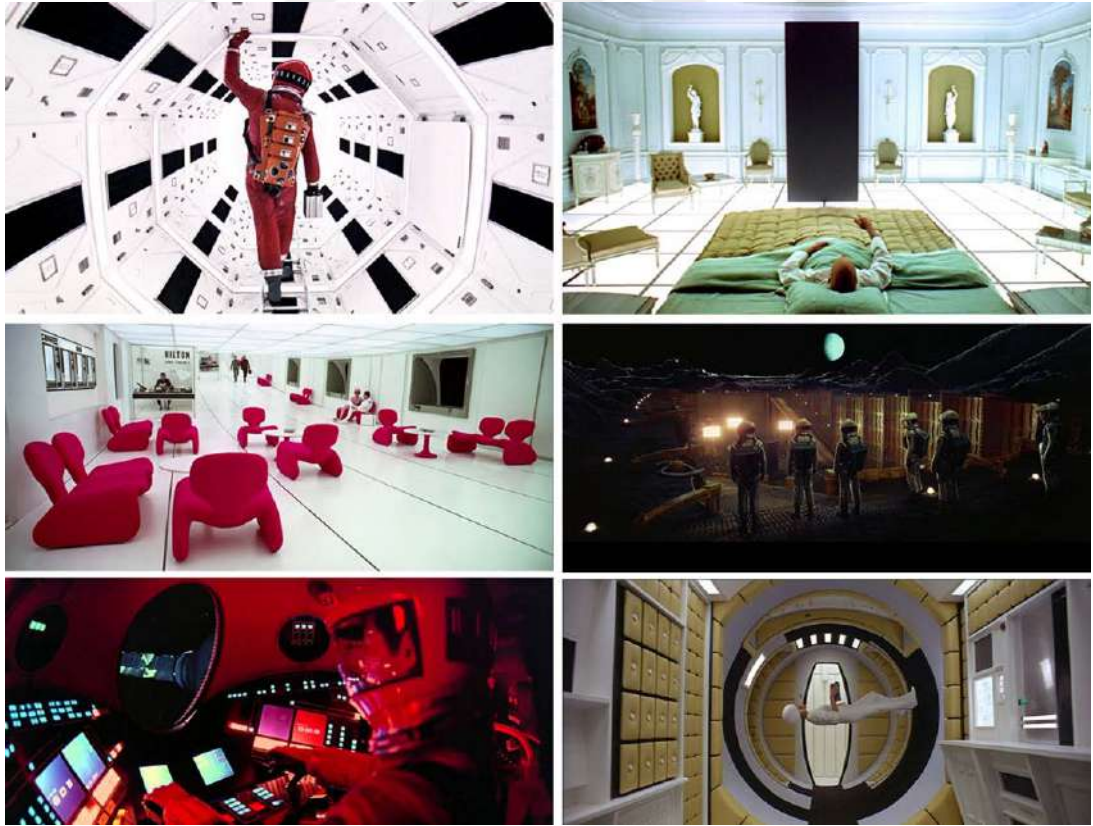


Şekil 2.36: 'Alphaville' filminden imgeler (Godard, 1965).

Kaynak: Godard, J. L., Alphaville 1965.

Dönemin uzay temasına sahip, aynı zamanda sinema tarihinin en önemli yapımlarından kabul edilen 1968 tarihli Stanley Kubrick yönetmenliğindeki 2001: A Space Odyssey filmi aynı zamanda Arthur C. Clarke'ın 'Sentinel' isimli kısa öyküsünden Clarke ve Kubrick'in birlikte senaryolaştırdıkları uyarlamadır. Film bilimsel anlamdaki gerçekçi yaklaşımları, görsel efektlerin etkili kullanımı ile öne çıkmakta ve özellikle insanın evrimi bağlamında teknoloji ve yapay zekâ temalarını işlemektedir.

Filmin hikayesi insanlığın şafağı, Ay yolculuğu, Jüpiter'e yolculuk, Jüpiter ve sonrası olarak dört bölümde işlenmektedir. Ay yolculuğu ve sonrası işleyen bölümlerde teknoloji ve yapay zekâ ile insanın ilişkisi filmin gelecek konseptini belirleyen önemli öğeler olmaktadır. Yine bu bölümlerde uzay gemisi ve Ay yüzeyindeki mekânsal öğeler, uzay yolculuğunda mekân kurgusu ve iç mekânlardaki fütüristik yaklaşımları ile öne çıkmaktadır. Dönemin mimari ve iç mekân tasarımında görülen fütüristik etkilerin yer aldığı tasarım anlayışı özellikle renk, doku ve malzeme kullanımıyla filmin mekân tasarımlarını şekillendirmiştir (Şekil 2.37).



Şekil 2.37: '2001: A Space Odyssey' filminden mekânsal imgeler.

Kaynak: Kubrick, S., A Space Odyssey 1986.

Benzer mekân tercihleri yine Stanley Kubrick tarafından yönetilen Anthony Burgess'in aynı adlı romanından uyarlanan 1971 yapımı A Clockwork Orange filmidir. Bu kez uzay temasından uzak olarak toplumun yanlış yola saptığı despot bir gelecek öngörüsünün sunulduğu bir çerçevede söz konusudur. Ahlaki değerlerin karmaşa içinde olduğu, iyi ile kötü ayrımının karıştığı bir sanayi sonrası toplumunda şiddet, insan doğası ve toplumsal değerler sorgulanmaktadır.



Şekil 2.38: 'A Clockwork Orange' filminden alt sınıf ait konut imgeleri.

Kaynak: Kubrick, S., A Clockwork Orange 1971.

Filmin ağırlıklı olarak iç mekânlarda geçen kurgusunda farklı karakterlerin konut iç mekânları görülmektedir. Toplumun farklı sınıflarından gelen bireylerin konut birimlerine ait mekânlar da sınıf seviyesiyle ayrılmaktadır. Şekil 2.38'de yer alan görsel grubunda alt sınıfa ait konut mekânlarındaki renk ve doku baskınlığı öne çıkmaktadır. Buna karşın Şekil 2.39'da yer alan görselde üst sınıfa ait bir konut iç mekânındaki düzen ve sadelik vurgulanmıştır. Bu örnekler üzerinden, filmde yer alan geleceğin toplumundaki ahlaki değerler ve sınıfsal ayrışmanın mekânlardaki kurguyla desteklendiği görülebilmektedir.



Şekil 2.39: 'A Clockwork Orange' filminden üst sınıfa ait konut imgesi.

Kaynak: Kubrick, S., A Clockwork Orange 1971.

Söz konusu örneklerin yer aldığı dönemi takip eden süreçte 90'lı yıllara kadar geçen zamanda Mad Max serisi (1979-1981-1985), Blade Runner (1982), 1984 (1984), Terminator (1984), Brazil (1985) gibi distopik anlatılar öne çıkar hale gelmiştir. Mad Max serisinde döneminin birçok filminden farklı olarak kaynakların tükendiği, insan neslinin büyük ölçüde azaldığı ve kalanların yaşam için kendi aralarında savaşta olduğu bir gelecek dünyası anlatılmaktadır. Filmler ağırlıklı olarak dış mekânlarda geçmektedir. Zayıf iç mekân kurgusu, yok oluş ve hayatta kalma mücadelesini destekleyen bir unsur olarak görülmektedir.



Şekil 2.40: 'Blade Runner' filminden kent ve konut imgeleri.

Kaynak: Scott, R., Blade Runner 1982.

Dönemin önemli yapımlarından 1982 tarihli Ridley Scott yönetmeliğindeki Blade Runner filmi gelecek dünyasını teknolojik ilerleme, yapay zekâ, varoluşsal sorgular ve toplumsal ayrışmayla birlikte tasvir etmektedir. Philip K. Dick'in 'Androidler elektrikli koyun düşler mi?' isimli öyküsünden uyarlanan filmde post apokaliptik bir dünya atmosferi sergilenmektedir. İnsanlık dünyanın yaşanabilir bölgelerinde sıkışık kalmıştır ve bu durum kalabalık şehirler, dikey ve büyük ölçekli mimari yapılar gibi öğelerle sonuçlanmıştır. Şekil 2.40'ta yer alan görsel grubunda filmin geçtiği şehir

ortamı ve kullanılan konut iç mekânlarına dair imgeler yer almaktadır. Çoğunlukla dışı kapalı kabuklara sahip mekânlar sağlıklı dünya atmosferine karşı koruma niteliğindedir. Büyük ölçekli yapılar gücü elinde tutan kesimin şehrin yapılanmasına yansımasıdır. Bu post apokaliptik gelecek öngörüsünde toplumsal katmanlar hem kentin hem de mekânların katmanlarıyla okunur hale gelmektedir.

Seksenli yılların diğer önemli örneklerinden 1984 ve Brazil filmlerinde birbirinden farklı iki gelecek ortamı tasvir edilmektedir. George Orwell'in 1984 isimli romanından uyarlanan 1984 filminde totaliter bir rejim altında yaşayan toplumsal yapı sorgulanırken Brazil filminde bürokrasi içinde boğulan bir toplumsal sistem betimlenmektedir. Yönetim ve toplumsal yapıya iki farklı noktadan bakan bu filmlerde mekânsal kurgu da bakış açılarını destekleyecek şekildedir. Brazil filminde karmaşanın hâkim olduğu toplumsal ortam iç içe geçen ve katmanlarla çoğalan bir yapıdadır. Buna karşın 1984 filmine bakıldığında totaliter düzen altındaki toplum ve kent düzenli ve sistematik bir kurguda işlenmektedir. Brütal ve büyük ölçekli, gücü temsil eden yapılar ile sadece işleve odaklı, hücre tipli iç mekânlar kurguyu desteklemektedir. Filmin konut mekânlarında Brazil'de yer alan karmaşa yerine takibi kolay ve nötr bir ortam görülmektedir (Şekil 2.41).



Şekil 2.41: 'Brazil' ve '1984' filmlerinden konut imgeleri.

Kaynak: Gilliam, T., Brazil 1985; Radford, M., Nineteeneightyfour 1984.

Seksenli yılların sonuyla birlikte yeni dönemde bilim kurgu sinemasındaki distopik anlatılar güncel problemlerle birlikte yeniden şekillenmeye başlamıştır. Küresel iklim değişikliğine dair kaygılarla beraber filmlerde de bu bağlamda yeni konuların işlendiği görülmektedir. İklim değişikliği, insanın doğayla olan ilişkisi ve çevre kavramları senaryolarda yerini bu dönemle birlikte almaya başlamıştır. Söz konusu başlıklarla ilgili olarak dönemin öne çıkan yapımları arasında 1995 yılı yapımları üç film olan Waterworld, 12 Monkeys ve The Day After Tomorrow ile 1997 yılı yapımı olan The Postman yer almaktadır. Waterworld, The Day After Tomorrow ve The Postman filmlerinde iklim krizi sonucu yaşanan olaylar ve sonrasında meydana gelen post apokaliptik dünya atmosferi öne çıkmaktadır. Waterworld buzulların tamamen eridiği ve dünyanın tamamen okyanuslardan oluştuğu bir fiziksel çevrede insanlığın yaşam mücadelesini anlatmaktadır. Şekil 2.42’de söz konusu fiziksel çevre ve bu çevreye uyum sağlayacak şekilde kurgulanmış yeni kent ve konut mekânı örnekleri görülmektedir. Waterworld filmiyle birlikte konut hareketli bir makineye dönüşmüştür. Yeni ekosistem kent ve konutun her an saldırıya hazır birer kale işlevi görmesini gerektirmektedir.



Şekil 2.42: ‘Waterworld’ filminden kent ve konut imgeleri.

Kaynak: Reynolds, K., Waterworld 1995.

Waterworld’de sonrasını gördüğümüz krizin insanlığı vurduğu ilk an ise The day After Tomorrow filminde görülmektedir. Filmde mekânların yeniden kurgusu değil, mevcut mekân ve sistemlerin iklim krizi karşısında ani yıkımı söz konusudur. Filmin gelecek öngörüsü alınmayan önlemlerin sebep olduğu yıkım üzerine kuruludur (Şekil 2.43).



Şekil 2.43: ‘The Day After Tomorrow’ filminden gelecek imgeleri.

Kaynak: Emmerich, R., The Day After Tomorrow 2004.

Aynı dönemde çekilen bir diğer film olan Terry Gilliam yönetmenliğindeki 12 Monkeys ise post apokaliptik çerçevesini salgın hastalık nedeniyle meydana gelen bir yok oluş üzerinden kurgulamaktadır. Yeryüzünün ölümcül bir virüs nedeniyle yaşanamaz hale geldiği bir gelecekte insanlık yer altında yaşamak zorundadır. Geleceğin dünyasında kenti yer altı birimleri oluşturmaktadır. Mekânlar arası işlevler katmanlar yoluyla ayrışırken konut kavramı silikleşmeye başlamıştır (Şekil 2.44).



Şekil 2.44. ‘12 Monkeys’ filminden gelecek, yer altı kenti ve mekân imgeleri.

Kaynak: Gilliam, T., 12 Monkeys 1995.

Bu dönemi takip eden 2000’li yıllarla birlikte distopik tabanlı bilim kurgu sineması örneklerinde artış gözlemlenmeye başlamıştır. Post apokaliptik çevre, teknoloji ve yapay zekâ, iklim krizi gibi ana başlıklar bu dönemden günümüze uzanan süreçte distopik anlatıları şekillendiren ana başlıklar olmuştur. Bu dönemde Minority Report (2002), The Island (2005), Never Let Me Go (2010), The Lobster (2015) gibi filmler teknoloji, yapay zekâ, klonlama gibi konu başlıkları üzerinden toplumsal ayrışma, sınıf

farkı gibi konuları sorgulamaktadır. Diğer taraftan Children of Men (2006), The Road (2009), The Book of Eli (2010), Elysium (2013), Hunger Games 1-2 (2014-2015), Z for Zachariah (2015), Blade Runner 2049 (2017), What Happened to Monday? (2017) ve I am Mother (2019) gibi filmler post apokaliptik bir dünya atmosferinde kırsal ve kentsel alanlarda yaşam savaşı veren insanlığı konu edinmektedir. Dönemin bir diğer grup filmlerinden olan I am Legend (2007), Blindness (2008), Carriers (2009), Contagion (2011) ve Cargo (2017) farklı türlerde virüslerin neden olduğu çeşitli salgınlar ve bu salgınlar sonucu yaşananların anlatıldığı gelecek ortamını sunan yapımlardır. Son olarak 2010 yılı sonrası yapımlardan oluşan ve tezin alan çalışmasında da yer alan Oblivion (2013), Snowpiercer (2014), Interstellar (2014), Mad Max: Fury Road (2015) ve Finch (2021) filmleri temelde post apokaliptik bir dünya atmosferinde geçen ve iklim krizi konusunun yanı sıra teknoloji ve toplumsal yapı konularını ele alan filmler olarak öne çıkmaktadır.

Söz konusu yapımlardan post apokaliptik bir çevrede yaşamı kentsel doku içinde sorgulayan Children of Men ve What Happened to Monday? Filmleri totaliter bir yönetim altındaki toplumu ve toplumun sınırlarını irdelemektedir (Şekil 2.45).



Şekil 2.45: ‘Children of Men’ ve ‘What Happened to Monday?’ filmlerinden gelecek imgeleri.

Kaynak: Cuaron, A., Children of Men 2006; Wirkola, T., What Happened to Monday? 2017.

The Road, The Book of Eli ve Z for Zachariah filmleri insan neslinin tükenmekle yüze kaldığı bir post apokaliptik dünyada kırsaldaki hayatta kalma mücadelelerini anlatmaktadır. Gelecek bu defa kentten uzak alanlarda geriye kalan insanların yaşamını sürdürebilmek adına yeni çevreye ayak uydurma çabasını konu edinmektedir (Şekil 2.46).



Şekil 2.46: ‘The Road’ ve ‘The Book of Eli’ filmlerinden gelecek imgeleri.

Kaynak: Hillcoat, J., The Road 2009; Hughes, A., The Book of Eli 2010.

Bu dönemde insanlığın tür olarak yok oluşu ve post apokaliptik çevreyi salgın hastalıklar bağlamında ele alan filmlerden I am Legend, Blindness, Carriers, Contagion ve Cargo gibi yapımlar salgınları farklı kapsamlar ele almış olsalar da (vampire ya da zombiye dönüşme, körlük ve hava doğuşlu virüsler gibi) ortak olarak konu edindikleri öğeler insanlığın dönüşümü ve bunun getirdiği ümitsizlik, var oluş mücadelesinin sınırları gibi kavramlardır. Bu tip filmlerin gelecek öngörülerinde keskin bir mücadele, ümitsizlik ve türün yok oluşu vardır. Kent ve mekân da insanın kendisi gibi bu yok oluş süreciyle birlikte şekillenmekte ve kaybolmaktadır (Şekil 2.47).



Şekil 2.47: ‘I am Legend’, ‘Blindness’ ve ‘Contagion’ filmlerinden gelecek imgeleri.

Kaynak: Lawrence, F., I am Legend 2008; Meirelles, F., Blindness 2008; Soderbergh, S., Contagion 2011.

Tüm bu yapımları takip eden 2010 yılı sonrası süreçte gerçekleştirilen film yapımlarında dönemin en önemli küresel problemlerinden biri olan iklim krizinin etkileri görülmektedir. İklim krizi bağlamında dünya ekosisteminin dönüşümü, post apokaliptik çevre, insan türünün tükenişi, uyum sağlama ve hayatta kalma çabası gibi başlıklar bu filmlerin ortak özellikleri niteliğindedir. Tezin alan çalışmasındaki

materyal setlerinde yer alan Oblivion, Snowpiercer, Interstellar, Mad Max: Fury Road ve Finch filmleri söz konusu film yapımları için örnek teşkil etmektedir.

İlk olarak 2013 yapımı olan Joseph Kosinski yönetmenliğindeki Oblivion filmi bu bağlamda ele alınmıştır. Katastrofik bir dizi olay sonrası post apokaliptik bir dünyada geçen filmde insan türünün yok olmaya yüz tuttuğu, kent ve mekân kurgusunun dönüştüğü, hiçliğe açılan bir gelecek ortamı tasvir edilmektedir (Şekil 2.48)



Şekil 2.48: ‘Oblivion’ filminden gelecek imgeleri.

Kaynak: Kosinski, J., Oblivion 2013.

Yapay zekâ tarafından yönetilen bir üs üzerinden kontrol edilen bir çevre ve bu üste yaşayan son insanlar filmin ana öğeleridir. Bir tarafta ıssızlığa bürünmüş bir ekosistem varken diğer tarafta küçük bir teknolojik üste yaşam devam etme çabasıdır. Kontrol altında olan ve özgür olan iki toplum grubu söz konusudur ve bu topluluklara ait mekân kurguları da baskı ve özgürlük unsurlarıyla şekillenmektedir. Şekil 2.49’da filmde teknolojik üs ve yer altı yaşamında bulunan konut imgeleri yer almaktadır.



Şekil 2.49: ‘Oblivion’ filminden konut imgeleri.

Kaynak: Kosinski, J., Oblivion 2013.

Bir diğer film örneği 2013 yılında Bong Joon-Ho tarafından yönetilen Snowpiercer yapımıdır. İklim krizinin katastrofik bir şekilde insanlığın sonunu getirdiği bir gelecekte geçen filmde kurtulmayı başaran son insanlar durmaksızın hareket eden

1001 adet vagona sahip bir trende yaşamaya mahkumlardır. Sınıf ayrımının bir kast sistemi şeklinde yansıdığı topluluk otoriter bir yönetim altında kendilerine biçilen roller doğrultusunda yaşamak mecburiyetindedir. Şekil 2.50’de görülen kamusal alanlar, konutlar ve diğer çeşitli birimleri bünyesinde bulunduran tren bir bütün olarak kenti temsil etmektedir. Yönetim başta olmak üzere üst sınıfın ön vagonlarda yer alan bir yaşamı varken geriye doğru gidildikçe sistemin en alt sınıflarına doğru ilerleyen bir yaşam döngüsü görülmektedir. Filmin gelecek konsepti yok olmanın sınırında dahi olsa inan türünün acımasızlığı ve eşitsizlik anlayışı fikrinden beslenmektedir.



Şekil 2.50: ‘Snowpiercer’ filminden kamusal alan ve konut imgeleri.

Kaynak: Joon-Ho, B., Snowpiercer 2013.

Snowpiercer’den bir yıl sonra 2014 yılında yayınlanan Christopher Nolan yönetmenliğindeki Interstellar iklim krizi bağlamında nesli tükenmeye yüz tutmuş insan popülasyonu ve yaşadığı yeni ekosistemi tasvir etmektedir. Dünyanın yaşanabilir bir çevre olmaktan çıkması nedeniyle dünya dışı yaşamın mümkün olabileceği yeni bir habitat arayışı söz konusudur. Filmde en geniş ev birimi olarak gezegen artık insanlık için yeterli şartları sağlamadığında yeni bir ev arayışı söz konusu olmuştur. Bu bağlamda filmin gelecek konsepti bir yandan yok oluşu anlatırken diğer yandan buna karşı umudun varlığından bahsetmektedir. İnsanlık ilerleyerek ve uyum sağlayarak varlığını koruyabilecektir. Şekil 2.51’de filmde kurgulanan gelecek dünyasına dair imgeler yer almaktadır. Buna göre, doğal

kaynakların tükenmesi, toprağın verimsizliği, hava kirliliği gibi öğeler gelecekteki dünya ekosistemini şekillendirmektedir.



Şekil 2.51: ‘Interstellar’ filminden gelecek imgeleri.

Kaynak: Nolan, C., Interstellar 2014.

Interstellar filminde yer alan konut imgelerine bakıldığında ise dünyada yer alan yaşam, uyduda yer alan yaşam ve yeni gezegende yer alacak yaşam üzerinden değerlendirmeler yapılabilmektedir. Dünyada yer alan konut imgesi aynı dünya gibi insanlığın son barınağını temsil etmektedir. Yıkıma uğramış olan ancak son bir çabayla ayakta durmaya çalışan bu konuta karşın uydu yaşamında konut daha özgür ve hareketli hale gelmiştir, ancak bu birim sadece geçiş sürecinin bir ürünüdür. Son adım olan yeni gezegende ise konut yeniden tanımlanacak ve üretilecek bir öğe haline gelmektedir (Şekil 2.52).



Şekil 2.52: ‘Interstellar’ filminden konut imgeleri.

Kaynak: Nolan, C., Interstellar 2014.

Post apokaliptik dünya ortamını anlatan bir diğer yapım 2015 yılında yayınlanan ve George Miller tarafından yönetilen Mad Max: Fury Road filmidir. İleri bir gelecekte

katastrofik olaylar sonucu doğal kaynakların tükenmeye yüz tuttuğu, yaşamın bugün bilinenden çok farklı bir yönde değiştiği bir ekosistem söz konusudur. Oldukça az sayıda kalan insan nüfusu alt ve üst sınıf olarak ikiye ayrılmaktadır ve üst sınıf kalan az sayıdaki kaynağı elinde tutarak alt sınıfı boyunduruğu altında bulundurmaktadır. Bu dünyada kanun, kurallar ve sistemin, medeni dünyanın uzağında işlediği yeni bir toplumsal yapı mevcuttur. Kurak topraklar ve sonsuz boşluk filmin gelecek tasvirini destekleyen en önemli öğeler olarak Şekil 2.53'te görülmektedir.



Şekil 2.53: 'Mad Max: Fury Road' filminden gelecek imgeleri.

Kaynak: Miller, G., Mad Max: Fury Road 2015.

Filmde konut mekânları bazı yerlerde bir mağara içindeki barınak birimleri olarak betimlenirken bazı yerlerde ise bir aracın iç mekânı olarak betimlenmektedir. Geleneksel konut algısı da aynı geleneksel toplum ve sistem algısı gibi yok olmuş durumdadır. Hayatta kalmaya yaradığı sürece işlev kazanan mekân ve öğeler filmin yapı taşlarıdır. Şekil 2.54'te film kapsamında yer alan mekân kurgularından konut bağlamında değerlendirilebilecek örnekler görülmektedir. Bunlar liderin dağın tepesinde yer alan özel mekânı, asker olarak değerlendirilebilecek grubun çalıştığı ve yaşadığı ara katman ve Max'in arabası şeklindedir.



Şekil 2.54: 'Mad Max: Fury Road' filminden konut imgeleri.

Kaynak: Miller, G., Mad Max: Fury Road 2015.

Son örnek ise 2021 yılında vizyona giren Miguel Spohnik tarafından yönetilen Finch isimli yapımdır. İnsan neslinin bir güneş patlaması sonucu tükendiği bir gelecek ortamında tek başına bir adam ve geliştirdiği yapay zekâya sahip robotun ilişkisi üzerinden gelecek, varoluş, teknoloji gibi kavramlar değerlendirilmektedir. Filmin öngördüğü gelecek senaryosunda dış ortamda yaşam tamamı ile imkânsız hale gelmiştir. Güneş patlamalarının ardından öncelikle insan popülasyonunun çoğu yok olmuş, sonrasında geriye kalan gruplar da birbiriyle gıda ve benzeri kaynaklar için savaşmış, saldırganlaşmış ve zamanla çoğu yok olmuştur. Şekil 2.55, filmde tasvir edilen gelecek ortamına dair çevresel imgeleri içermektedir.



Şekil 2.55: 'Finch' filminden gelecek imgeleri.

Kaynak: Spohnik, M., Finch 2021.

Filmde konut bağlamında değerlendirilebilecek iki mekân kurgusu mevcuttur. İlki filmin ana karakterinin sığındığı yapı bütünü iken ikincisi yaşanabilir çevrenin arayışına çıktığında kullanmış olduğu araçtır. Her iki mekânın da farklı özelliklerine rağmen film içerisinde konut kavramını destekleyen öğeler olduğu görülmektedir (Şekil 2.56).



Şekil 2.56: Finch' filminden konut imgeleri.

Kaynak: Spohnik, M., Finch 2021.

Geçmişten bugüne dek özetlenen süreç ve örnekler bağlamında değerlendirildiğinde bilim kurgu sinemasında distopik tabanlı anlatılarda, güncel sorunların

değerlendirilmesi yoluyla geleceğe yönelik öngörüler sunulduğu görülmektedir. Bilim, toplum, sosyal yapı, kültür, siyaset, ekonomi gibi öğelerin her zaman kendi dönemi kapsamında distopik anlatılarda yer edinmesi söz konusudur. Bilim kurgu film yapımlarının genelinde olduğu gibi bu tip distopik anlatılarda da, filmlerde yer alan gelecek öngörülerini aynı zamanda gerçek hayatta izleyicinin de geleceğe dair bakış açısını şekillendirmektedir. Bu nedenle bilim kurgu sineması ve daha özelinde bu tip filmlerdeki distopik anlatılar geleceğe dair öngörülerimizi etkilemekte ve bu bağlamda aksiyonlarımızı da yönlendirmektedir. Bu bakış açısıyla birlikte tez çalışmasında, gelecek imgesi, gelecek senaryosu ve alternatif konut imgesi üretiminde distopik bilim kurgu filmlerinin, öngörülerin oluşturulması ve problemlerin tanımlanması ve çözümlerinin şekillendirilmesi adına bir yöntem olarak kullanılması önerilmektedir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ATMOSFER ÜRETİM VE TEMSİL ARACI OLARAK SİNEMATOGRAFİK ANLATI

‘Tüm bu filmler iyileri mutlaka ama en kötülerini bile sonuç olarak yararlı bir işlev görür. Bize; geleceğimiz, insanlığın geleceği üstüne kafa yorma fırsatını verir, önümüzde yeni ufuklar, geniş perspektifler açar, bir film boyunca bile olsa, gündelik dertlerimizden, sorunlarımızdan uzaklaşarak enginlere yelken açmamızı, ilgimizi küçük, kişisel, “mızımız” günlük sıkıntılarımızdan biraz da insanoğlunun geleceği denilen görkemli, zengin, nice olanaklar, fırsatlar gösteren pencereye doğru yönelmemizi sağlarlar...’

Atilla Dorsay, 1986

Mekân bir toplumsal üretim sürecidir ve bu üretimin hem ön koşulunu hem de sonucunu oluşturmaktadır. Bu bağlamda ilişkiler ve biçimler bütünü olduğu söylenebilmektedir. Mekân, sadece somut fiziksel özelliklere sahip olmakla sınırlanmayacak, aslında tanımı güç, öznel deneyimlerden beslenen, farklı algılama şekillerine sahip karmaşık bir kavramdır. Bu anlamda ne sadece fiziksel ve somut bir ürün ne de bir soyutlama ve nesnedir (Avar, 2009). Ürün-üretici olan mekân zihinsel olanla toplumsalı, toplumsal olanla tarihseli birbirine bağlamaktadır. Tabiatı gereği canlı, akışkan ve değişken bir yapıdadır (Lefebvre, 2014). Mekânın dönüşüm içindeki yapısının etkilerinin aynı zamanda onun atmosferine yansıdığı da görülmektedir. Söz konusu dönüşüm ya da diğer bir deyişle değişim, ürün-üretici olan mekân ve onu deneyimleyen üretici-kullanıcı olan insan arasındaki ilişkide kurgulanmaktadır. Pallasmaa’ya göre mekânın varolan özellikleri yani maddesel durumu ile insanın hayal gücü ve algısının maddesel olmayan alanı arasındaki değişim mekânın atmosferini ortaya koymaktadır. Mekân atmosferinin yaratımı ilkelerden bağımsız, varoluşsal ve içsel bir deneyimin sonucudur (Pallasmaa, 2014). Bir tasarımcı tarafından belirlenen mimari mekânın özü, mimarların profesyonel geleneklerinin işlevsel gereksinimlerinden, teknik kısıtlamalarından ve sınırlamalarından bağımsızdır. Tasarımcılar tarafından tasarlanan mimari, zihinsel imgelerin, anıların ve hayallerin doğrudan bir yansımasıdır; tasarımcı zihnin bir mimarisini yaratmaktadır. Yine de mimarların fiziksel olarak inşa edilen eserleri bile, ruhsal içeriklerini ve yankılarını, insanın zihinsel yapısında biriken aynı varoluşsal deneyimlerden ve

imgelerden almaktadırlar. Gerçek mimari bile ancak unutulmuş anıların ve duyguların katmanlarına dokunabilirse ruhumuzu etkileyebilmektedir (Pallasmaa, 2008).

Mekâna dair bahsi geçen bu deneyimlenen ve fiziksel durumlar, mimarlık ve sinema disiplinlerinin her ikisinde de ortak ürün olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanın mekânla olan etkileşimi bağlamında ele alındığında, mimarlık fiziksel ve deneyimlenen mekânla doğrudan ilişkiyken sinema deneyimlenen mekânla ilişkili hale gelmektedir. Mimarlık disiplini mekân söz konusu olduğunda maddesel olan ve olmayan sınırlarla ilgilenmektedir, sinemada ise mekân anlatıyı güçlendiren bir öğe olarak gelişmektedir. Sinemada mekân izleyicinin başka öğelerle sağlanamayacak duygulanımını yaratmak için kullanılmaktadır. Olay örgülerinin mekândan bağımsız olarak aktarılması söz konusu olmadığından, sinema için mekân temel kaynaklardan biri haline gelmektedir.

Sinemada söz konusu olan mekânsal deneyimler, sinema ve mimarlık disiplinlerinin sorguladığı ve tartıştığı çerçevenin ortak ürünü haline gelmektedir. Sinemada ve mimarlıkta mekânın kullanımı ve her iki disiplinin de mekânla olan mutlak ilişkisi disiplinleri bir kesişim kümesinde buluşturmaktadır. Bu kesişim sadece mekânın kendisi değil aynı zamanda üretim süreci ve yöntemlerinde de görülmektedir. Açalya Allmer'e göre sinemada yönetmen, mekânı bir mimar gibi 'eleştirir, hayal ettirir, temsil eder, kullandırır, denetler ve dönüştürür' (Allmer'den aktaran Sözen ve Boyacıoğlu, 2020). Sinemada belirli bir atmosfer içerisinde yapılan hikâye anlatımında kullanılan en önemli araçlardan biri mimari çevre ve mekânsal arka plan olmaktadır. Sinemada mekân, üzerine hikâyenin inşa edilebileceği bir kurgudur. Bu bağlamda mekân, hikâyeyi destekleyen, görselleştiren ve temsil eden bir öğe haline gelmektedir. Yer duygusunun önemiyle birlikte, somut ve soyut algı kodlarını bir araya getirerek sinema ve mekânın çok yönlü olarak bütünleşmesi söz konusudur. Sinema, yer ve zaman deneyimlerimizi anlamının yeni bir yolunu getirerek, gerçek ve hayali dünyalar arasındaki sınırları bulanıklaştırarak ve dolayısıyla diğer sanatlar için olduğu kadar mimarlık için de yeni bir paradigma haline gelmektedir (Pallasmaa, 2008).

Mekânın sinemadaki fiziksel kullanımı ve deneyimlenme şekline baktığımızda mimarlık disiplinindekine benzer bir etki alanından bahsedilebilmektedir. Aynı mimari mekânda olduğu gibi sinematik mekân da, hikâyeyi anlatan ve aynı zamanda yaşatan bir öğe olmaktadır. Bu durum da sinematik mekânın atmosferik etkisinin

mimari mekânda olduğu gibi kullanıcı-izleyici üzerindeki etkisini öne çıkarmaktadır. Pallasmaa'nın dediği gibi, sinematik ve mimari öğeler benzer şekilde yaşam deneyimlerinden doğmaktadır. Bunlar sadece estetize edilmiş nesnelere, mekânlar ya da önermeler değildir; deneyimsel yaşam alanımızı genişletmektedirler. Bunlar yaşanmış görüntülerdir (Pallasmaa, 2014). Bu nedenle mekân atmosferinin algılanması ve deneyimlenmesi yolunda sinema da en az mimari kadar etkin bir araç haline gelmektedir. Sinemanın mekânsal atmosfer yaratma konusundaki etkisi bu mekânların yorumlanması ve üretilmesi konusunda da bir araç olarak kullanılmasını sağlamaktadır.

Sinemanın temelde bir görsel anlatı aracı olmasından ileri gelen durumu nedeniyle atmosfer oluşturmaya arasında yakın bir ilişki vardır. Mekân atmosferi oluşturma bağlamında ele alındığıdaysa tasarım disiplinleriyle – özellikle mimarlık ve iç mimarlık alanlarıyla – olan ilişkisi güçlenmektedir. Bu ilişkinin, mekânın sinemada anlatımı güçlendiren bir öğe olarak kullanımı anlamında tek taraflı olması ise söz konusu değildir. Mekânsal anlamda sinema tasarım disiplinlerinden faydalanırken, aynı şekilde bu disiplinler de mekân yaratım süreçlerinde sinemanın temsil ve yaratıcılığında faydalanır hale gelmektedir. Sinema ve tasarım arasındaki bağlantıyı kolaylaştıran en önemli şey, aslında tasarımın ana kaynağı olan 'hayal dünyası' için sinemanın itici gücünün örtüşmesidir. Aynı zamanda varlık ve mekân anlayışımız da bu ikili ilişkiyi canlı tutan şeylerden biridir. Her şeyden önce, görselden dokunsallığa ve aynı zamanda çok-duyusal algıya kayan mekânı algılama ve deneyimleme anlayışının değişmesi, sinema ve tasarım birlikteliğinin temel bileşenidir (Uluoğlu ve diğerleri, 2006). Sinema ve mimarlık arasındaki bu etkileşim için Pallasmaa, dünyadaki birçok mimarlık okulundaki yeni ilginin sinema olduğunu söylemektedir. Son yıllarda bu alanda yapılan çalışmalar ve verilen örnekler disiplinler arası bu ilişkinin yadsınamaz şekilde önemli olduğunu göstermektedir. Niteliği ve uyumu daha yüksek bir mimarlık için filmler üzerinde çalışılmaktadır. Rem Koolhaas, Jean Nouvel, Coop Himmelb(l)au ve Bernard Tschumi gibi isimlerin mimari yaklaşımlarını biçimlendirmede sinemanın önemini kabul etmiş olmaları da bu ilişkinin önemini vurgulayan örneklerdendir (Pallasmaa, 2008).

Pallasmaa'nın (2006) belirttiği üzere bireylerin algıladıkları tüm görüntüler canlı görüntülerdir. Bu görüntüler ister mimari ister sinematik bir sahne olsun atmosferin algılanmasından ve deneyimlenmesinden çıkmaktadırlar. Mimarlık ve sinema

atmosferin eşsiz temsilcileridir. Sinemanın mekân atmosferi yaratma ve yorumlamadaki eşsiz gücü, tasarım süreçlerinde bir araç olarak kullanılmasını söz konusu hale getirmektedir. Tez çalışması kapsamında, distopik gelecek bağlamında alternatif konut imgesinin temsili ve üretilmesi sürecinde, sinemanın mekân atmosferi yaratımı ve öngörü oluşturma süreçlerinde bir araç olarak kullanılması önerilmektedir. Buna bağlı olarak sinematografik anlatıların gelecek imge ve senaryolarını oluşturma ve alternatif konut imgesine dair çalışmalarda kullanılması söz konusu olmuştur. Mekân tasarımı sürecinde konsept ve senaryo oluşturma aşamalarında kullanılan bu yöntem ile tasarımcı adaylarının bu süreçlerde alternatif araç kullanımlarına dair pratiklerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Temsil ve anlatı aracı olarak sinemanın tasarım eğitiminde mekân tasarımına dair süreçlerin geliştirilmesinde ne şekilde rol oynayabileceği çalışma kapsamında değerlendirilmiştir.

3.1. Görsel Anlatı Türü ve Temsil Aracı Olarak Sinema

Sinemanın, özellikle gerçeklikle olan ilişkisi bağlamında ele alındığında, modern yaşamda büyük etkilere sahip anlatı biçimlerinden biri olduğu görülmektedir. Sinema, Deleuze'e göre ne bir tür enformasyon aracı ne de sıradan bir hikâye anlatım yöntemidir, bunun yerine düşüncenin olanaklarından beslenen ve düşünce sunan bir araçtır. Bir tür düşünüş, oluş ve karşılaşmalar hali olan sinema, aynı zamanda hareket ve zamanın, imgenin içinde yer aldığı bir oluş şeklidir. Sinemanın yaratımı yönetmenin kendi zihninden geçenleri imgeler yoluyla sanatı haline getirmesiyle son bulmaz, aksine üretilen film çok uzun zaman sonrasında bile gerek kendi kendine gerekse iletişime geçtiği zihinler yoluyla düşünce üretmeye devam etmektedir. Bu nedenle film yapımcısının üretimi aslında sürekli olan bir akışın başlangıcını oluşturmaktadır (İpek, 2017). Bu bağlamda sinemanın bir temsil ve anlatı aracı olarak gücü sadece varlığından değil, aynı zamanda etkileşim yöntemi ve sürecinden de ileri gelmektedir.

3.1.1. Hareket ve zaman

'Gerçeği ararken, gerçeği keşfedeceğim yerde onun değiştiğini görüyorum.'

Stalker (Tartovsky, 1979)

Sinema tarihine geleneksel anlamda bakıldığında, sinemanın ortaya çıkışının, kendisinden önce gelen sanat ve bilim alanlarının araştırdığı ve yakalamaya çalıştığı şekilde, hareketi dolaylı olmadan saptayan bir yöntemin arayışıyla ilgili olduğu

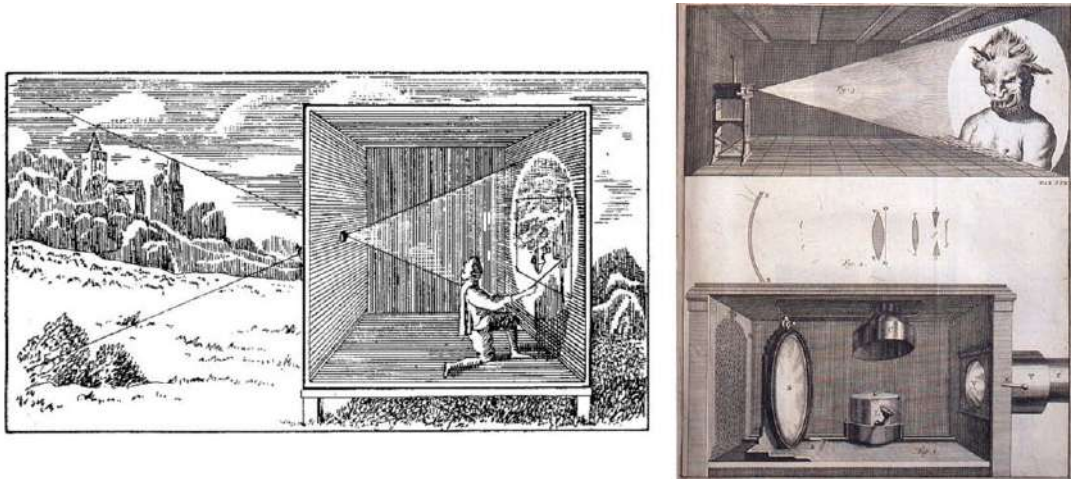
görülmektedir. Arkeolojik kazılarda elde edilen nesnelere mağara resimlerine, geçmişe bakıldığında hareketi yakalama, belgeleme ve yeniden üretme isteğinin vurgusu görülmektedir. Ancak hareketi yakalama ve yeniden üretmeye yönelik bu isteğin ancak on dokuzuncu yüzyılın sonlarında cevabını bulabildiği görülmektedir. Sinema, insanın hareketi yakalama, kaydetme ve yeniden üretme isteğinin bir sonucu olarak ortaya çıkmış ve başlarda teknolojik bir icat olarak ele alınmakla birlikte kısa sürede özgün anlatım şekli ile sanatsal bir türe dönüşmüştür (Değirmen, 2016).

Sinemanın kelime anlamına bakıldığında ‘bir sanat ya da endüstri üretimi’, ‘film yapma işi’ ya da ‘film gösteriminin yapıldığı mekân’ (Url-12) tanımlarıyla karşılaşılmaktadır. Kelimenin kökeni ise Fransızca bir kelime olan ‘cinématographe’ kelimesinin kısaltması olan ‘cinéma’ kelimesine dayanmaktadır. ‘Cinématographe’ kelimesi ise Yunanca bir kelime olan ‘Kinemat’ kelimesinden gelmektedir. Hareket anlamına gelen ‘kinema’, hareket etmek anlamına gelen ‘kinein’ ve kaydetmek anlamına gelen ‘graphein’ kelimelerinin birleşiminden oluşan ‘kinemat’ kelimesi temelde hareketi yakalamayı ifade eden bir terimdir (Url-13). Bahsedildiği üzere, köken olarak da bakıldığında, sinema kelimesinin öncelikle hareketi yakalamayı ifade eden bir terimden, bir olay, konu ya da tezi anlatan bir araç haline geldiği görülmektedir.

Sinemanın tarih öncesine gidildiğinde, çevresini gözlemleyen ilk insanın yaşadığı mağara duvarlarına çizdiği resimlerle karşılaşılmaktadır. Kuzey İspanya'nın Santander ilindeki Altamira Mağarası'nda ya da Fransa'nın Dordogne bölgesinde Montignac'ın iki kilometre güneyindeki Lascaux Mağarası'nın duvarlarında görülen hayvan resimlerinde dört yerine sekiz ayaklı çizilmiş örneklerle rastlanmaktadır. Bu şekilde hayvanların hareketi vurgulanmaktadır. Çinlilerin milattan önce 11. yüzyılda ve Japonların milattan önce 6. yüzyılda parşömen ya da ince metal levhalardan yapılmış figürleri arkadan aydınlatılan ipek bir perdeye yansıtarak hareketli görüntüler elde ettikleri gölge oyunları ise yüzyıllar sonra sinemanın kullanacağı temel ilkelere dayanmaktadır. Ülkemizde de Karagöz adıyla bilinen bu gölge oyunlarının Avrupa'ya gelişinin 17. yüzyıl olduğu tahmin edilmektedir (Teksoy, 2009).

Bu bağlamda, sinemanın ortaya çıkışı ve gelişim sürecine bakıldığında öncelikle çeşitli ilkel optik cihazların icatları ve bu cihazlar ile yapılan denemelerle karşılaşılmaktadır. Bu denemeler basit bir şekilde görsel eylemin görüntü üretim sürecini ele almaktadır. Sinemanın başlangıcı her ne kadar 1895 yılında Fransız Lumière kardeşlerin

sinematografi icatlarına tarihlense de bu konudaki çalışmaların ve temellerin daha eskiye dayandığı bilinmektedir. On dokuzuncu yüzyıla kadar görüntü üretiminde kullanılan en önemli cihaz, fotoğraf makinesinin atası olarak da kabul edilen ‘Camera Obscura’dır. Çevresinin resmini ekrana yansıtan bir cihaz olarak tarif edilebilecek Camera Obscura’nın temel prensibi görüntüleri ışık aracılığıyla yüzeylere yansıtmaktır (Şekil 3.1). Işığın karanlık bir ortamdan geçirilmesi yoluyla çalışan bu sistem eski çağlardan beri bilinmekle birlikte kayıtlara ilk kez İtalyan Leon Battista Albeni (1402-1472) tarafından incelenmesi ve ulaştığı sonuçları Leonardo da Vinci’ye (1452-1519) aktarmasıyla geçmiştir. Da Vinci, gözlemlediği olayı el yazmalarından birinde detaylı olarak aktarmaktadır (Teksoy, 2009). Görüntü üretimi için oldukça önem taşıyan bu cihazın ardından uzun zaman sonra, on yedinci yüzyıl civarında bir tür projeksiyon cihazı olarak adlandırılabilir başka bir buluş olan ‘Laterna Magica’ ortaya çıkmıştır (Şekil 3.1). Laterna Magica görüntüleri lensler ve ışık kaynakları yardımıyla şeffaf plakalara yansıtan bir düzeneğe sahiptir (Duca, 1947). Alman rahip ve araştırmacı Athanasius Kircher (1602-1680) ders vermekte olduğu Cizvit Okulu’nda cam üzerine yapmış olduğu resimleri, mercekler ve mum ışığı kullanarak duvara yansıttığı bir cihazı tanıtmıştır. Daha sonra 1645 yılında yayınlanan Ars Magna Lucis et Umbrae adlı kitabında ise bu cihazı ayrıntılı bir şekilde anlatmıştır. Aynı dönemlerde bu defa Fransa’da, Fransız rahip Claude François Milliet des Chales (1621-1678) cam üzerine yapmış olduğu resimleri yine mum ışığı kullanarak duvara yansıtmıştır (Teksoy, 2009).



Şekil 3.1: Camera Obscura (sol) ve Laterna Magica (sağ) görselleri.

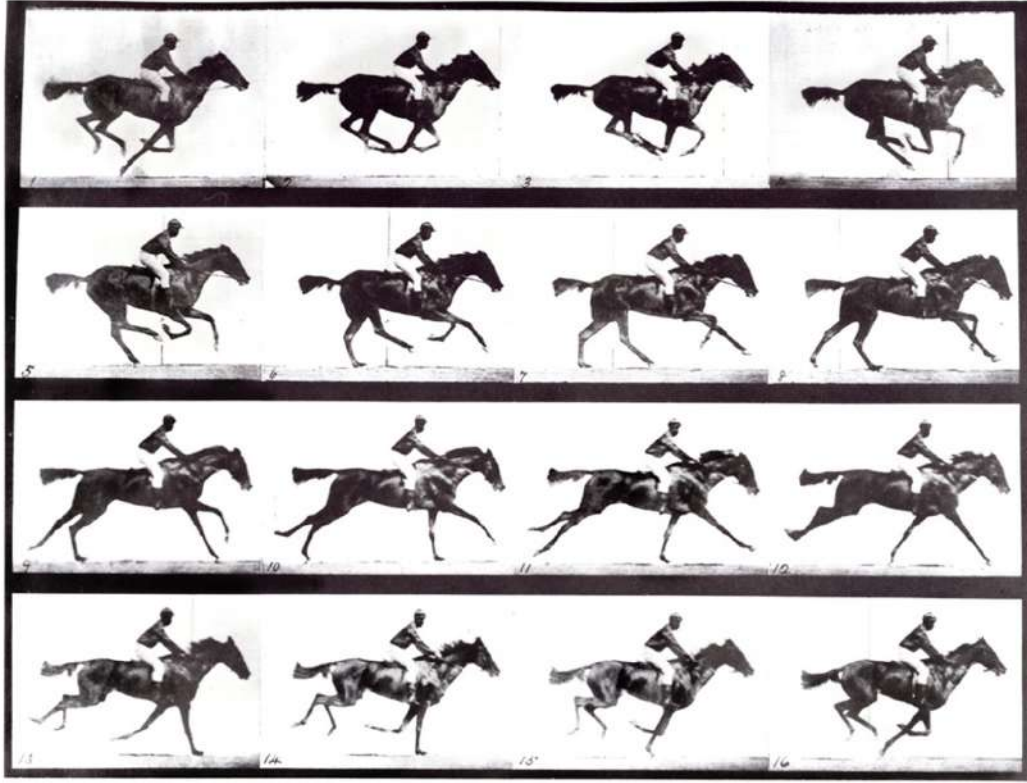
Her ne kadar durağan görüntüler yaratmaktan öteye gidemedikleri için ilkel cihazlar olarak anılsalar da bu iki cihaz görüntü yaratma sürecinin ilkleri olduğu için tarihte önemli bir yere sahiplerdir. Hareketli görüntülerin keşfine giden süreçte ‘Phenakistoscope’, ‘Zoetrope’, ‘Panorama’ ve ‘Diorama’ gibi çeşitli optik aletler ve türler ortaya çıkmıştır (Duca, 1974). Phenakistoscope (Şekil 3.2), kısa süreli görüntü döngüleri gösteren hareket yanılsamasını yaratan ilk yaygın animasyon cihazı olmuştur. Belçikalı araştırmacı Joseph-Antoine Ferdinand Plateau'nun 1832 yılında gerçekleştirdiği phenakistoscope ağ tabakası izlenimine dayanmaktadır. Plateau aletin çalışma mantığını şu şekilde açıklamaktadır: ‘Daire bir ayna karşısında döndürüldüğünde, deliklerden bakan göz, kartonun üzerindeki resimlerin aynada canlandıklarını, kendilerine özgü hareketler yaptıklarını görür; oysa dönen bir ayna aracılığıyla değil de önden baksaydı, resimlerin birbirine karıştığını görecekti’. Bunun ardından İngiliz matematikçi William George Horner, phenakistoscope aletini geliştirerek sonunda zoetrope (Şekil 3.2) adını alacak bir oyuncak üretmiştir. Ancak bu tür buluşları gerçekleştirenlerin arasında öne çıkan isim Plateau olmuştur. Hareketin birleşimini sağlayarak geleceğin sinema ve film endüstrisini etkileyen hareketli görüntü ve medya eğlencesinin ilk biçimlerinin üretimine katkı sağlamıştır (Teksoy, 2009).



Şekil 3.2: Phenakistoscope (sol) ve Zoetrope (sağ) görselleri.

Yakın dönemlerde İngiltere’de ise Edinburhg’lu ressam Robert Baker tarafından yapılan devasa silindirik tablolar izleyiciyi kuşatan etkisiyle ve anlattıkları hikayelerle yarım yüzyılı aşkın bir süre boyunca Londra halkının eğlence kaynaklarından olmuş

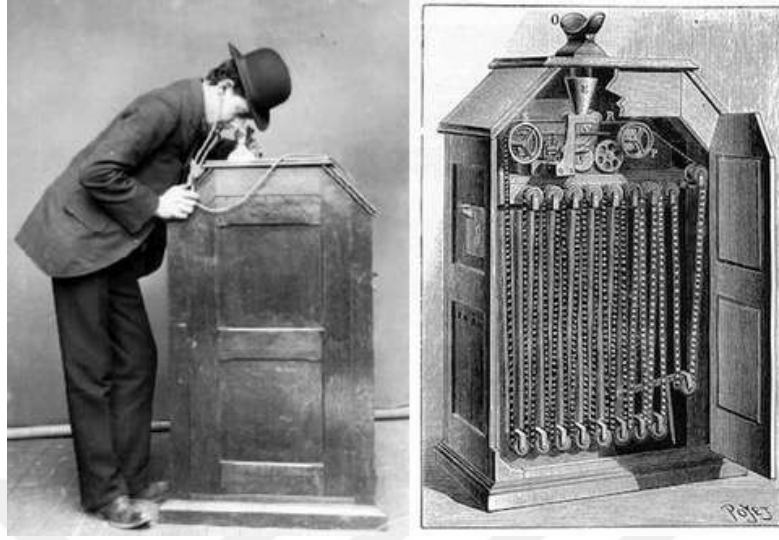
ve panorama adını almıştır. Bu süreçte Paris'te fotoğrafın babası sayılan Daguerre, diorama adını verdiği bir yenilik gerçekleştirmiştir. Bir bölümü saydam yirmi metreye on metrelik tablolar yaparak bunları bir salona yerleştirmiş ve arkadan gelen ışığın değişmesiyle tablolarda değişiklikler meydana gelmesini sağlamıştır (Teksoy, 2009).



Şekil 3.3: Muybridge tarafından gerçekleştirilen çekimler.

Phenakistoscope ve zoetrope cihazları buluşlarıyla yakın dönemlerde görüntülerin kayıt altına alınabilmesi adına denemeler gerçekleştirilmiştir. 1820'lerin ortalarında, Nicéphore Niépce bir kamerayla yakalanan bir görüntüyü düzeltmeyi başarmıştır. Ancak ilk aşamalarda kameranın neredeyse birkaç gün süren pozlama ihtiyacı söz konusu olmuştur. Daha sonra, 1839'da Hippolyte Bayard, pozitif görüntüleri doğrudan kâğıt üzerinde elde etmenin yolunu keşfetmiştir. 1839'da fotoğrafın keşfiyle anın olduğu gibi kaydedilebildiği yeni bir dönem başlamıştır (Benjamin, 1972). Fotoğrafın bulunmasıyla, fotoğraftan faydalanılarak canlıların hareketlerinin çözümlenmesini yapma yolunda yeni girişimlere neden olmuştur. Bunlardan belki de en ünlüsü 1872 yılında Muybridge tarafından yapılan deneydir (Şekil 3.3). Koşmakta olan bir atın ayaklarının dördünün de bir ara yerden kesilip kesilmediğini öğrenmeye çalışan bu

deney daha sonrasında Etienne-Jules Marey ile yaptığı çalışmalarda uçan bir kuşun hareketlerini saptamışlardır (Teksoy, 2009).

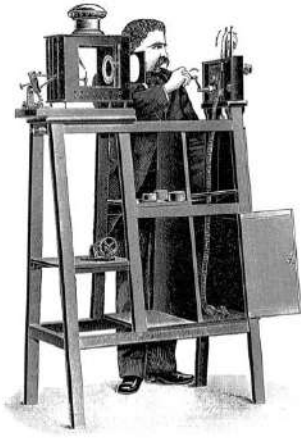


Şekil 3.4: Kinetoskop.

Her ne kadar fotoğrafın gelişimi sinema yolcuğunda önemli bir adım olsa da fotoğraf tek karede sadece bir anı içermesi nedeniyle böyle bir çekimde hareketi gözlemlemek mümkün olmamaktadır. Bu sürecin devamında hareketi algılamaya dayanan phenakistoscope ve zoetrope ilkeleri on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında etkin hale gelmeye başlamıştır. 1890'lara gelindiğinde Thomas Alva Edison ve asistanı Wilham Kennedy Laurie Dickson tarafından geliştirilen ve kameranın ilk formu olarak gösterilen 'kinetograf' ortaya çıkmıştır. Kinetograftan öncesinde ise yine Edison ve Alva tarafından sinematik projeksiyon için temel yaklaşımı ortaya koyan 'kinetoskop' cihazı tasarlanmıştır. Bu cihaz aynı anda sadece tek kişi tarafından kullanılabilen erken dönem sinema filmi sergileme cihazıdır (Şekil 3.4). Filmler cihazın üst bölümünde bulunan izleme pencereleri vasıtasıyla izlenebilmektedir.

Aynı dönemde sinema tarihçileri tarafından sinemanın babası sayılan Lumière Kardeşler hem alıcı hem de gösterici işlevi gören sinematografı bulmuşlardır (Şekil 3.5). Edison'un kineteskopu üzerinde yaptıkları çalışmalar üzerinden 'kalabalık bir salondaki seyircilere, hareket eden insanları, nesnelere bir perde üzerinde, gerçeğe uygun bir şekilde gösterebilme' düşüncesiyle hareket etmişlerdir (Teksoy, 2009). Lumière Kardeşler ilk kez 13 Şubat 1895'te sinematograf için buluş belgesi almış ve 22 Mart 1895'te Paris'te Ulusal Sanayii Destekleme Derneği'nde Lyon'daki Lumiere Fabrikasından İşçilerin Çıkışı adlı, bir dakikadan biraz daha uzun süren filmi

göstermişlerdir. Halka açık olan ilk gösterimleri ise 28 Aralık 1895'te Paris'te bulunan Grand Café'nin alt katında on filmlik bir gösterimle gerçekleştirmişlerdir (Şekil 3.5).



1. *Sortie de l'Usine Lumière à Lyon (Lyon'daki Lumière Fabrikası'ndan İşçilerin Çıkışı)*
2. *Querelle de Bébé (Bebek'in Kavgası)*
3. *Bassin de Tuileries (Tuileries Havuzu)*
4. *L'arrivée d'un Train (Bir Trenin Gelişi)*
5. *Le Régiment (Alay)*
6. *Maréchal-Ferrant (Nalbant)*
7. *Partie d'Ecarté (Kâğıt Oyunu)*
8. *Mauvaises Herbes (Aynk Otları)*
9. *Le mur (Duvar)*
10. *La mer (Deniz)*

Şekil 3.5: Sinematograf projeksiyon modunda (sol); Grand Café film gösteriminde yer alan film listesi (sağ).

Durağan görüntüden hareketli görüntüye giden bu süreçte Berger'in dediği gibi durağan görüntünün hareket kazanmasıyla akan görüntülerin zamana yayılması mümkün kılınmış olmuştur (Berger, 1972). Söz konusu icatlar ile görüş ve algıda önemli değişiklikler meydana gelmiştir. Hareketli görüntüler yardımıyla anların algılanmasının zaman kavramıyla doğrudan ilişkili olduğu görülmüş ve anlık görüntüler zamanın kendisiyle özgün anlamlar kazanır hale gelmiştir. Durağandan hareketliye, fotoğraftan sinemaya olan yolda yeni bir görsel anlatı türü doğmuştur. Sinematografinin icadı, gözlemci ile vizör arasındaki optik ve dokunsal mesafenin aşılmasını sağlamış ve böylece gerçeği 'gerçeklik' olarak kayıt altına almak mümkün kılınmıştır (Serim, 2014).

3.1.2. Temsil

'Sinema nerede? Dışarıda, şehrin her yerinde, filmlerin ve senaryoların o muhteşem, sürekli performansı etrafınızda.'

Baudrillard, 1988

Özbey ve Cumaoglu'na (2021) göre 'hayat, uzun metrajlı bir filmidir' ve 'film, uzun metrajlı bir hikayedir'. Bir film sadece bir değildir, filmler toplum ve bireylerin bilinçaltında gizlenen örgünün bilinçdışında ifade bulmuş halleridir. İnsanlığın hikayesi aynı zamanda kendi bilinçaltını oluşturmakta ve filmler bilincin kendisi olarak görev alırken bilinçdışında fark edilmeyen unsurların da açığa çıkmasını

sağlamaktadırlar. İnsanın ürettiği her şey gibi sinemanın kendisi de insanlık hikayesinin bir parçasıdır ve aynı zamanda döngünün de aynasıdır (Özbeý ve Cumaoglu, 2021).

Bu anlamda sinema ürünü, anlatısıyla ve anlattıklarıyla bir temsil durumu yaratmaktadır. Temsilin açılımına gelindiğinde ise, kısaca ifade etmek gerekirse, dil aracılığıyla anlamın üretilmesidir. Ya da Stuart Hall'un Shorter Oxford English Dictionary'den aktarımıyla (1997), bir şeyi temsil etmek, onu betimlemek ya da tasvir etmektir; betimleme ya da tasvir ya da hayal yoluyla zihinde canlandırmaktır; aklımıza veya duyularımıza bir benzerini önümüze koymaktır. Temsil etmek, aynı zamanda simgelemek, onun yerine geçmek, onun örneği olmak veya onun yerine geçmek anlamlarına da gelmektedir. Noel Carroll ise temsili, 'ancak bir gönderici, x'in bir şeyin yerine geçmesini amaçlaması durumunda ve bir izleyicinin x'in y'nin yerine geçmek için yapıldığını fark etmesiyle x, y'yi temsil ettiğini söyleyebilmekteyiz (y nesnelere, insanlar, olaylar ya da eylemler olabilir)' şeklinde tanımlamaktadır (aktaran Cerrahoğlu, 2019). Bu kapsamda temsil, temsili oluşturan kişinin zihninde başlayan bir süreçtir. Sonrasında bir aktarım aracıyla onu algılayanların zihinlerinde gelişmekte ve şekillenmektedir. Bu nedenle de üretim sürecinin başlangıcından, vardığı sonuç noktasına kadar her aşamada karşılığının değişmesi söz konusudur.

Temsil kavramından bahsederken değinilmesi gereken bir diğer kavram ise 'mimesis'tir. Temeli Platon ve Aristoteles'e dayanan ve temsil kavramının öncüsü durumunda olan bu kavram temelde doğa ve insan eylemlerinin doğrudan taklidi niteliğindedir. Sinema ve mekân araştırmalarında Zimmermann ve Luinbeal temsil ve mimesis kavramlarını ele almaktadırlar. Taklit ya da benzeşme yoluyla doğanın yeniden canlandırılması olarak düşünüldüğünde temsil ve mimesis kavramları gerçeklikle çelişen bir konuma gelmektedir. Ancak gerçeklik, Zimmermann ve Luinbeal'a göre, toplumun gerçek olarak kabul ettiği bir olguyla onun temsilinin örtüşmesidir (aktaran Çam, 2016).

Temsil, ilkel toplulukların resimsel ifadelerinden başlayarak ritüellerde kullanılan işlevsel bir gündelik araç olmaktan, zaman içinde sanatın alanına geçerek sanatsal bir araç olma yönünde değişime uğramıştır. Plastik sanatlardan, çağdaş sanata temsil biçimleri tarihsel süreçte bir evrim geçirmiş ve günümüzdeki anlayışına ulaşırken de büyük ölçüde fotoğraf ve sinema sanatından faydalanmıştır. Sinemada temsil gerçekliğin yeniden üretimi bağlamında ele alınabilmektedir. Temsilin sinemadaki

açılımı referans alınan ögenin yerini tutacak yeni ifadeler oluşturma yönündedir. Sinemada temsil söz konusu referans ögenin gerçekliği üzerinden yapılan yorumlamalar yoluyla anlaşılabilir. Sinema sanatçısı referans ögeyi kendi sahip olduğu yöntem ve araçlar vasıtasıyla yorumlayarak izleyiciye bir temsil olarak ulaştırmaktadır. Bu süreç temsili yaratan sanatçı kadar onu algılayan izleyiciye de ait hale gelmektedir. İzleyici kendi bilgi ve deneyimleri doğrultusunda belirli yargılara vararak temsili algılayan ve yorumlayan taraf olmaktadır. Caesbier'e göre bu durum, izleyicinin filmin dışında tutulamayacağı, ondaki temsil ve diğer özellikleri kavrama yoluyla filmin metnini yaratan katılımcılar kadar metne dahil olması anlamına gelmektedir. İzleyici bunu yaparken metinlerdeki temsiller ve anlamların oluşturulmasında kullanılmış olan sinemasal, kültürel ve hatta sinemacının kendisine ait olan kodları kullanmaktadır (aktaran Cerrahoğlu, 2019).

Sinemasal temsilin bu bağlamdaki önemli tartışma konusu ise gerçeklikle olan ilişkisidir. Mimesis kavramı sinemanın gerçekliğindeki özü oluşturmaktadır. Uyum, bütünlük ve öz, Bazin ve Kracauer gibi kuramcılar tarafından vurgulanmakta ve insan merkezli bir anlayış olarak öne çıkmaktadır. Bazin, film görüntüsü ile gerçeklik arasındaki ilişkiye odaklanarak, sinemanın gerçeklerin görüntülerle anlatımı olduğunu belirtmektedir (Gök, 2007). Sinema, Kracauer'e (1997) göre 'gerçekliği zaman içindeki devinimi ile ve kendine özgü araç ve tekniklerle temsil ediyor' olduğundan – sinemanın var oluşundan da ileri gelen bir şekilde – sinemada temsil hareket ve zaman odaklı bir yapıdadır. Sinema zaman açısından ele alındığında tarafsızdır, nesnelere görüntüleri süreklilik içerisindedir. Bu bağlamda zamanı ortadan kaldırmadığı gibi zamansal boyutla bütünleşmekte, akan, dönen ve dönüşen bir forma bürünmektedir. Zamanı yeniden kurarak, gerçek yaşamdaki mekân ve görüntüleri yeniden kurgulamaktadır. Somut görüntüler sayesinde gerçek hayattan düşlere, düşsel mekânlardan hayallere geçerek sinemasal mekâna dair anlayışını ortaya koymaktadır (Gök, 2007). Şentürk (2008) "Film, Gerçeklik ve Bilinç" başlıklı makalesinde bu durumu şu şekilde özetlemektedir: "Filmin, seyircinin doğal optik algısını, günlük tecrübelerini, gerçeklik ve zaman bilincini rekonstrüktif biçimde kullanması, fakat aynı zamanda destrüktif ve dekonstrüktif bir biçimde değiştirerek farklı gerçeklik düzeylerine dönüştürebilmesi için gerekli sihirli güç, onun sabit resimleri tek tek hareket ettirilmesinden elde edilen bir süreklilik değil, bilakis olayların ve nesnelere mekân ve gerçeklik durumlarının zamansal çekimi olmasından kaynaklanmaktadır."

Temsil ve sinemada temsile dair tüm bu söylemlerin bir özeti olarak Gregory Currie, temsile dair yaklaşımını şu şekilde ifade etmektedir; ‘Temsiller dünyadaki şeylere epistemik erişimimizi genişletmektedirler. Eğer söz konusu temsiller güvenilirlerse, o şeylere erişimimiz olmasa bile bize onların bilgisini verebilirler’ (aktaran Cerrahoğlu, 2019). Tüm bu bağlamda sinemada temsil, gerçekliğin bir tezahürü olarak bilgiye erişimimiz konusunda bir araçtır. Sinemanın görsel anlatı yönüyle birleştiğinde temsil kavramı insan algısı ve düşünsel dünyası için sonsuz bir kaynak haline gelmektedir.









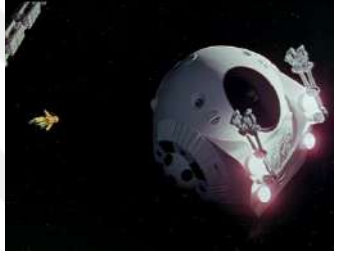






3.1.3. Görsel anlatı

‘Sinemanın temel sorunu, düşüncenin nasıl ifade edileceğidir.’









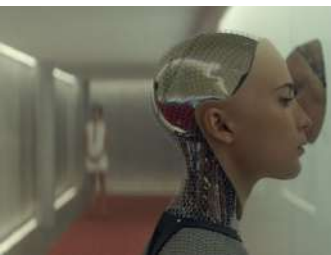






Alexandre Astruc, 1968

Sinema gerek oluş gerekse etkileşim yöntemi ve süreci bağlamında ele alındığında düşünce ve söylemin bir ürünü/aracı olarak ele alınabilmektedir. Düşünce ve söylemin kendine özgü şekilde dile getiriliş yöntemleri ise zaman ve dönemler ile değişim göstermiştir. Bu değişim ise döneme özgü olan düşünme ve yaratma koşullarına bağlı olmuştur. Tarihsel sürece bakıldığında günümüz koşulları, kültürümüzün ‘baskın bir şekilde görsel-işitsel bir kültür’ haline gelmesine neden olmuştur (Rodowick’ten aktaran Sütçü, 2015). Bu bağlamda yaşadığımız görsel-işitsel çağ aslında sinemasal çağ olarak da değerlendirilebilmektedir. Çünkü bu çağın oluşumunda sinema bir yaratım etkinliği olarak yeni bir düşünce serüvenini ortaya çıkarmaktadır (Sütçü, 2015). Düşünsel anlamdaki yaratımın en güçlü araçlarından biri olan sinema, toplum, siyaset, ekonomi, teknoloji gibi birçok alanda etkileri olan bir öğedir. Tartovski’ye göre, sinemanın başlangıcından önceki günlük hayata bakıldığında teknolojik yeniliklerden bağımsız tek bir sanat türüne rastlanamamaktadır. Sinema, ‘insanın gerçeği daha geniş bir çerçevede kavrama ihtiyacına karşılık verme ve yirminci yüzyılın tinini dışlaştırma aracı olarak varlığa gelmiştir’ (Tartovski’den aktaran Sütçü, 2015). Bu bağlamda sinema, teknolojik devrimlerin yaratıcısı olan yeni çağın bir ürünüdür ve tabiatı itibarıyla de bu çağa ait söylemleri dile getirmektedir. Çağın çatışma ve sorunlarını dile getirmede bir araç olan sinema bir bakıma, insanlığın içinde bulunduğu yeni dünya atmosferinde onlara kılavuzluk edebilecek bir öge haline gelmiştir. Görsel-işitsel anlatı tekniğinden ileri gelen şekilde, özellikle günümüzde, kolay ulaşılabilir olması, etki alanının genişliği ve söyleminin gücü gibi faktörler sinemanın temsil yönü ve etkisini öne çıkartmaktadır.

Tablo 3.1: Sinemada görsel anlatının teknolojik ve teknik gelişimi.

 <p>'Le Voyage Dans La Lune', 1902</p>	 <p>'The Great Train Robbery', 1903</p>	 <p>'Das Cabinet Des Dr Caligari', 1920</p>
 <p>'The Jazz Singer', 1927</p>	 <p>'The Wizard of Oz', 1939</p>	 <p>'Fantasia', 1940</p>
 <p>'Citizen Kane', 1941</p>	 <p>'Ben Hur', 1959</p>	 <p>'2001: A Space Odyssey', 1968</p>
 <p>'Jaws', 1975</p>	 <p>'Star Wars: A New Hope', 1977</p>	 <p>'Alien', 1979</p>
 <p>'E.T.', 1982</p>	 <p>'Terminator', 1984</p>	 <p>'Jurassic Park', 1993</p>

Tablo 3.1. (devamı): Sinemada görsel anlatının teknolojik ve teknik gelişimi.

 <p>'Toy Story', 1995</p>	 <p>'Titanic', 1997</p>	 <p>'The Matrix', 1999</p>
 <p>'Gladiator', 2000</p>	 <p>'The Lord of The Rings', 2001-2003</p>	 <p>'The Dark Knight', 2008</p>
 <p>'Avatar', 2009</p>	 <p>'Grand Budapest Hotel', 2014</p>	 <p>'Ex-Machina', 2014</p>
 <p>'The Revenant', 2015</p>	 <p>'La La Land', 2016</p>	 <p>'Three Billboards Outside Ebbing Missouri', 2017</p>
 <p>'The Favorite', 2018</p>	 <p>'Joker', 2019</p>	 <p>'Dune', 2021</p>

Sinemanın gelişim sürecine bakıldığında, bu süreci geleneksel bir tarih anlayışından ziyade iki önemli olgu üzerinden değerlendirmek mümkündür. Bunlardan ilki teknoloji ve tekniğin getirdiği sanatsal yaratım iken ikincisi bu yaratıma giden süreçte insanın bilincinde meydana gelen dönüşümle ortaya çıkan algısal değişimdir. Teknoloji ve teknik açısından yaşanan gelişim, bölümün başında da bahsedilen süreci kapsamaktadır ve fotoğrafın tarihsel gelişimiyle başlayıp devingen hale gelmesi ile teknik anlamda sinemanın varlığına evrilmesi şeklindedir. Buradan devam ederek teknolojinin gelişimine paralel şekilde bir gelişim göstererek günümüze ulaşmaktadır. Diğerisi ise, bir görsel-işitsel yaratım süreci olarak sinemanın ortaya çıkmasında insanın yaşadığı zihinsel dönüşümdür.

Sinema ve anlatısının teknolojik ve teknik anlamdaki gelişimine bakıldığında Lumière Kardeşler ile başlayan ve günümüze dek uzanan süreçte hızlı bir hareket ve döngü olduğu görülmektedir. Başta ‘ticari geleceği olmayan bilimsel bir merak konusu’ olarak bu teknik, Georges Melies’in üretimleriyle birlikte günümüz sinema sanatının doğmasına neden olmuştur. ‘Le Voyage Dans La Lune’ filmiyle başlayan serüven kimi zaman teknoloji tarafından şekillenerek kimi zamansa teknolojinin şekillenmesine neden olarak günümüze ulaşmıştır. Tablo 3.1’de verilen film gruplarında 1902 tarihli ‘Le Voyage Dans La Lune’ filminden günümüze yüz yirmi yıllık süreçte sinemasal anlatının teknolojik ve teknik açıdan gelişimini gösteren örnekler yer almaktadır. Sessiz sinema döneminden, sesli filmlere; siyah beyaz dönemden, renkli sinema dönemine sinemanın ilk zamanları; bunları takiben özellikle 1970’ler sonrası bilgisayar kullanımı, yeni teknolojiler, yeni çekim teknikleri ile özel efektler ve benzeri tüm gelişmelerle sinemada anlatının geçirdiği dönüşüm sadece sinema özelinde değil aynı zamanda izleyici açısından da öneme sahiptir. Sinemada güçlenen – ve farklı tekniklerle desteklenen – görsel anlatı izleyicinin içine girdiği yeni dünyanın gerçekliğini de güçlendirmektedir.

Örnek filmlerde de görülebileceği üzere sinemasal anlatının gelişimi ve güçlenmesi kapsamında teknolojik ve teknik ilerlemenin önemi büyüktür. Sinemanın kendisi olduğu kadar bu sinemasal teknikler de karakterin duygu durumundan, var olmayan evren tasvirlerine kadar çok geniş bir çerçevede izleyicinin algısını geliştirecek ve hayal gücünü canlandıracak birer öge görevi görmektelerdir. Tüm bu gelişim sürecine bakıldığında sinema, geçmiş, bugün ya da gelecek olarak zaman aralığı ya da anlattığı hikâyenin kapsamı ve yeri fark etmeksizin, izleyiciyi o zaman, mekân ve hikâye içinde

bulundurma çabasıdır. Temsil ettiği fikir, söylem ya da imge ne olursa olsun hedefi, bunu izleyiciye en doğru şekilde aktarmaktır. Bu sayede geçmişte yaşanmış bir savaş, çizgi roman sayfalarında yer almış bir karakter, bir romana ait mekân, dünya dışı yaratıklar, yaşamış büyük karakterler, dünyanın diğer ucundaki bir şehir ya da uzay yolculuğu gibi, insana, zamana ve mekâna dair birçok şey izleyiciye aktarılmakta ve izleyicinin bunları deneyimlemesi sağlanmaktadır. İnsana en uzak olanın dahi yakınlaştığı yer sinemadır.

Sinemanın teknolojik ve teknik gelişimi ve bunun öneminin yanı sıra bir diğer dikkat edilmesi gereken unsur ise sinemanın barındırdığı varlık arayışıdır. Sinema sadece teknik gelişim ve çabaların değil aynı zamanda düşüncenin varlığı kavrama ya da yorumlama tarzı olarak da ortaya çıkmış olan bir ögedir. André Bazin'e göre, sinemanın kökenine inerken bakılması gereken yer plastik sanatlardır ve bu bakışın sonucunda da resim ve heykel ile karşılaşılacağını belirtmektedir. Buna göre her iki sanatın kaynağında da mumyalama bulunmaktadır. Mısırlıların ölümden sonra varlıklarını maddi anlamda devam ettirebilme çabası resim ve heykel sanatının ortaya çıkışında rol oynamıştır (Bazin'den aktaran Sütçü, 2015). Bu bağlamda insanın maddi hayatı ve teknik dünyasının hızlı gelişimi ve bununla beraber gelen yeni olanaklar da ölüme karşı meydan okumada yeni sayfalar açılmasına neden olmuştur.

Şekil 3.6'da yer alan örneklerde fiziksel bedeninin yerini öncelikli olarak model ve portrenin aldığı görülmektedir. Sonrasında ise fotoğraf ile bu anlayışta yeni bir açılım meydana gelmektedir. Gerçeklik tutkusunu karşılama yolunda fotoğraf çok önemli bir adımdır. Fotoğraf, insanın yaratıcı bakışından kaynaklanan öznelliği devre dışı bırakmıştır. İnsanı doğal olanla karşı karşıya getiren fotoğraf, insanoğlunun mumyalamayla başlayan varlığını koruma çabasının nihayete ermiş hali gibidir.



Şekil 3.6: Mumyadan fotoğrafa varlığın ölümsüzlüğü (soldan sağa): Antik Mısır'da mumya ve duvar resimleri; Nefertiti Büstü 1351-1334; Kraliçe Elizabeth I, bilinmeyen İngiliz Sanatçı, 1600'ler, Andy Warhol, Otoportre, 1986.

Fotoğraftan sinemaya geçişte ise yine sadece teknik bir ilerleme değil insan algısından gelen bir gereklilik söz konusudur. Bergson'a göre, insan zekâsı gerçeği sadece parçalı bölümler olarak değil bir bütün halinde algılamaktadır. Evren devingendir ve bunda bir parçalanma söz konusu değildir. Yani zaman sonsuz bir akıştır ve parça parça fotoğraflar halinde değil kesintisiz bir devinimle ilerlemektedir. İnsan zekasının bu algılama biçimi nedeniyle gerçeğin fotoğraf sanatında olduğu gibi donuk ve parçalı halde sunulması yeterli olmamakta ve gerçekliğin tümünü yakalama amacı sağlanamamaktadır (Bergson'dan aktaran Sütçü, 2015). Bu bağlamda sinema gerçeğin parçalı olarak değil bir bütün halinde kavranabilmesi nedeniyle insan zihninin doğal gereksinimlerini karşılayan bir unsur olmaktadır. Devingen yapısı nedeniyle sinemasal anlatı insan zihninin ihtiyaç duyduklarını karşılayan bir anlatı türü haline gelmektedir.

Yeni çağda modernizmin de bir sonucu olarak ortaya çıkan yaşam şekli ve algı, modern insanın iç güdüleri, eğilimleri ve akli bağlamında birçok şeyi etkilemiştir. Bu nedenle sinemanın estetik çerçevesi ve etki alanı da tüm bu etkenler bağlamında değerlendirilmelidir. Yeni çağda insanın toplumsal hayatın içindeki yeri, ekonomik, siyasi, bilim ya da sanayi bağlamında birçok etkenin insan hayatını sürekli bir yoğunluk ve çaba içerisinde yürütmesine neden olmaktadır. Bu şekilde değerlendirildiğinde modern yaşam insandan zamanını çalmaktadır ve bunun sonucu olarak gelen tek düzelik ve tek yanlı bilgi edinme sistemi insanı körelten bir hale gelmektedir. Standartlaşan hayatlar ve zayıflayan insani ilişkiler insanın algısını da standart ve mekanik bir hale getirmektedir (Sütçü, 2015). Tüm bu durum, modern insanın özünde yaşadığı düşünsel ve manevi boşluğu gidermek için yeni bir çabaya girmesine neden olmaktadır. İnsanın algısında yaşadığı yetersizlik ya da tatminsizlik hissinden kurtulmasının yollarından biri sinemanın kendisidir. Tüm bu bağlamda, sinema yitirilen zaman ya da varılmayan mekân için yeni bir algı ortamı oluşturarak insanın zihnini zenginleştiren bir unsur olmaktadır.

Hem teknolojik ve teknik hem de algısal bağlamdaki bu yaklaşımları desteklemek adına sinematografik anlatının geçtiğimiz yüzyıldaki gelişimine yönelik kısa bir özet sunmak gerekirse sinemanın yolculuğunun, önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere, Lumière Kardeşler ve Georges Melies ile başladığı görülmektedir. Bundan sonra gelen süreçte ise, ilk adımların atılmasıyla birlikte sinema dilinin oluşmasını sağlayan temel unsurların önem kazanmaya başladığı görülmektedir. Sinemanın ilk dönemi olan sessiz sinema döneminin sona ermesi ve sinemada sesin kullanılmaya başlamasıyla

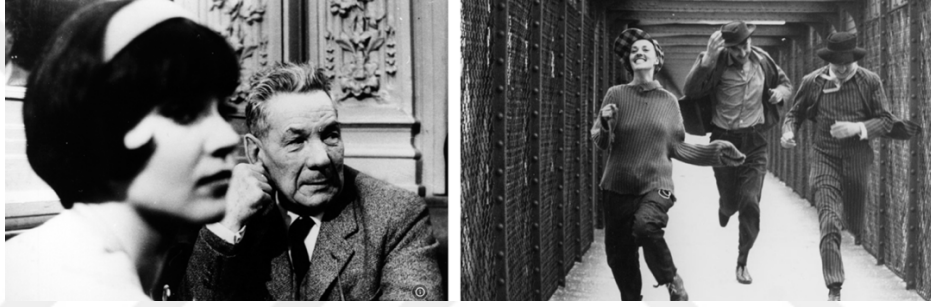
yeni bir döneme girilmiştir. Sesin sağladığı gerçeklik duygusu (görselin yanı sıra işitsel algının da gerçeklik üzerindeki etkisi) izleyicinin filmlerle ilişkisini güçlendiren bir etmen haline gelmiştir. İzleyicinin sinema ile olan ilişkisinin güçlenmesi sinemanın bir sektör olarak gelişmesi ve çerçevesini genişletmesi olarak sonuçlanmıştır. D.W Griffith gibi isimlerin yardımıyla sinema bu süreçte sadece bir eğlence unsuru olmaktan öte başlı başına bir ifade aracı haline gelmiştir. Duygu ve düşüncelerin ekrana yansması konusunda yeni yöntemler denenmiş, söz ve yazıya başvurmadan yeni sinemasal anlatım teknikleri kullanılmaya başlanmıştır. Sinemada yeni türlerin (müzikal, animasyon vb.) ortaya çıkmasının yanı sıra bu alanda başlayan rekabet, kitlelerin ilgisini çekecek yeni filmlerin yapıldığı, yapımcı firmaların büyüdüğü ve markalaştığı bir döneme girilmesine neden olmuştur. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sürecinde Avrupa'dan kaçan sinema sanatçılarının Amerika'ya yerleşmesi sonucu Amerikan film sektöründe hem yaratıcı hem de yoğun üretimin olduğu bir 'altın çağ'a girilmiş ve bu sanatçılar tarafından 'Hollywood' sinemasının estetik temelleri atılmıştır. İkinci Dünya Savaşı öncesi dönemde sinemanın yeni yeni gelişiyor olması nedeniyle ortaya çıkan ürünlerin, önemli temsilciler hariç, kısıtlı bir çerçevede olduğu görülmektedir. Daha katı olarak değerlendirilebilecek senaryolar, anlatımlardaki didaktik tavır izleyiciye değerlendirme ve yorum yapma konusunda alan tanımamaktadır. Ancak savaş sonrası dönemle birlikte insanların algılarındaki değişim sinemasal anlatının da yön değiştirmesine neden olmuştur. Özgün anlatılar ve bunları destekleyen olaylar, karakterler, mekânlar daha etkili bir sürecin başlangıcı olarak değerlendirilebilmektedir. Savaş sonrası keskinleşen toplumsal bilinç, hüsrân, ırkçılık gibi temalar dönemin yapımlarında öne çıkmaktadır.



Şekil 3.7. Soldan sağa: 'Roma Citta Aperta' ve 'Umberto D.'

Kaynak: Rossellini, R., Roma Citta Aperta 1945; De Sica, V., Umberto D. 1952.

Uluslararası alanda ise savaş sonrası İtalyan sinemasında ortaya çıkan ‘Yeni Gerçekçilik’ akımı ön planda yer almıştır. Dönemin toplumsal gerçekliklerinin ön planda olduğu bu yapımlarda Vittorio De Sica, Roberto Rossellini ve Federico Fellini gibi yönetmenlerin isimlerine sıklıkla rastlanmaktadır (Şekil 3.7). Yine benzer dönemlerde Avrupa’da, bu kez Fransa’da yenilik hareketi ‘Yeni Dalga’ akımıyla başlamıştır. Bazin’e göre kurgudan çok imgenin iç düzenlemesi, Astruc’a göre ise yönetmenlerin kameralarını yazarların kalemlerini kullandıkları gibi kullanmaları gerekliliği gibi söylemler yeni hareketin temellerini oluşturmaktadır (aktaran Onaran, 1986). Bu yeni hareket sinemanın bir sanat dalı olarak teorik bağlamda tartışılmasına olanak sağlamıştır. François Truffaut, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol, Éric Rohmer gibi yönetmenler dönemin önemli isimleri arasında yer almaktadır (Şekil 3.8).



Şekil 3.8: Soldan sağa: ‘Vivre Sa Vie’ ve ‘Jules et Jim’.

Kaynak: Godard, J. L., Vivre Sa Vie 1962; Truffaut, F., Jules et Jim 1962.

Avrupa’nın diğer yanında Almanya’da ise Weimer Cumhuriyeti döneminde etkin olan Alman Dışavurumculuğundan daha sonraları 1962’de ‘Yeni Alman Sineması’ ortaya çıkmıştır. Wim Wenders, Werner Herzog gibi yönetmenler klasik biçimleri reddeden ve kendi akışında ilerleyen filmleriyle öne çıkmışlardır. 1960’lar Avrupa’da olduğu gibi Rusya ve Amerika’da da sinemanın gelişimindeki etkin yıllar olarak görülmektedir. Her ne kadar Rusya sıkı sansür altında bir dönem geçiriyor olsa da Andrei Tartovsky gibi yetenekli yönetmenlerin tüm dünyada adını duyurduğu bir dönem olarak tarihe geçmiştir. 60’lar ve 70’ler dönemleri Amerikan sinemasına bakıldığında ise Stanley Kubrick, Sam Peckinpah ve Robert Altman gibi film yapımcılarının cinsellik, şiddet, militarizm ve Amerikancılık gibi kavramları yerleşik sınırların dışında tartıştıkları görülmektedir (Onaran, 1986). Yine bu dönemlerde Francis Ford Coppola, Paul Schrader, Brian De Palma, Martin Scorsese, George Lucas ve Steven Spielberg gibi yönetmenlerin klasik macera, bilim kurgu ve gerilim gibi

türlerde gelişmiş görsel efektler yardımıyla ‘blockbuster’ adını alan gişe rekortmeni filmler ürettikleri görülmektedir. Özellikle 80’li yıllara gelindiğinde video piyasasının oluşturduğu taleple birlikte bağımsız yapım firmalarının üretim şansları artmaya başlamış bu da bağımsız yenilikçi sinemanın canlanmasına neden olmuştur. Coen Kardeşler, Jim Jarmush, David Lynch gibi yönetmenler yenilikçi çalışmalarını hayata geçirme fırsatı elde etmişlerdir. Özellikle 90’lar ve 2000’lerin başlarına kadar olan döneme gelindiğindeyse hem sinema tekniklerinin gelişimi hem de tüm dünyada yaygınlaşmış olan endüstriyle birlikte büyük bütçeli, yüksek teknoloji kullanılan ana akım sinema her zamankinden daha çok öne çıkar hale gelmiştir. Büyük yapım şirketlerinin sektördeki tekel durumunun da yoğunlukla devam ettiği bu süreçte bağımsız sinema Amerika ve Avrupa kıtasında bir yandan gelişimini sürdürmeye devam etmiştir.

Sinemanın seyirindeki asıl değişim ise 1997’de DVD satış ve kiralama iş modeliyle kurulan, sonrasında 2007 yılında dijital yayın platformu olarak internet üzerinden yayın hayatına geçen Netflix ile gerçekleşmiştir. Dijital yayın platformlarının ilklerinden olan Netflix’in ardından Amazon Prime, Disney Plus, Hbo Max gibi hem sektörün içinden hem de dışından olan yatırımcılar tarafından geliştirilen platformlar gelmiştir. Bu platformlar hem farklı ölçeklerdeki sinema yapımlarının önünün açılmasını hem de film yapımlarının izleyiciye tarih boyunca görülmemiş şekildeki bir kolaylıkla ulaşmasını sağlamışlardır. Sektör içinde üretilen her türlü yapımın dağıtımını yaptıkları gibi söz konusu platformlar aynı zamanda birer yapım şirketi şeklinde çalışarak orijinal içerik üretimi de gerçekleştirmeye devam etmektedirler (Şekil 3.9).



Şekil 3.9: Soldan sağa: ‘Marriage Story’ (2019), ‘The King’ (2019) - Netflix orijinal yapımları; ‘Sound of Metal’ (2019), ‘Being The Ricardos’ (2021) – Amazon Prime orijinal yapımları.

Sinemanın geçirdiği dönüşümde sonraki adım olarak görülebilecek bu platformlar, her kapsamdan sinemasal anlatının izleyicinin her an ulaşabileceği bir yöntemle sunulması nedeniyle sinemanın yeni çağına bir giriş niteliğindedir. Bu sayede sinema ve anlatısı sıradan insanın günlük hayatında hiç olmadığı kadar etkin bir yere sahip olma yolunda ilerlemektedir. Yeni türler, temalar, anlatılar, teknikler ve hatta dağıtım yöntemlerinin geçirdiği süreç ve eşiklerin bir sonucu olarak sinema, ifadeleri ve düşünceleri aktaran etkileyici ve benzersiz bir görsel anlatı aracı olmuştur. Tüm bu bağlamlarda bakıldığında, temsil gücü ve sinemasal anlatının insan zihni ve algısında oluşturduğu yeni çerçeveler nedeniyle sinema, bu tez çalışmasında tasarım sürecinde kullanılabilecek alternatif bir araç/yöntem olarak önerilmektedir. Çalışmanın özellikle senaryo, fiziksel çevre ve mekâna dair imge oluşturma aşamalarında geleceğe yönelik fikirlerin oluşturulması, senaryo oluşturma süreçlerinin desteklenmesi, alternatif çevre ve mekân algısının güçlendirilmesi adına sinemanın temsil ve görsel anlatı gücünden faydalanılması hedeflenmektedir. Bu şekilde tasarım sürecinde kavramsal bağlamın, görsel bir aracın ve bağlamı destekleyecek bir hikâyenin yardımıyla daha iyi kavranabilmesi üzerinde çalışılmış ve öneriler geliştirilmiştir.

3.2. Sinemanın Atmosfer Üretimindeki Yeri

‘Yaratım imkansızlıklar arasında bir patika açmaktır.’

Gilles Deleuze

Sinemanın mekân atmosferi üretimindeki yerinden bahsetmeden önce, atmosfer kavramı ile anlatılmak istenen ve bu kavramın mekân bağlamındaki değerlendirmesine değinmek gerekmektedir. Atmosfer kavramının kullanım şeklinin daha iyi anlaşılabilmesi adına öncelikle kelimenin anlam ve kökenine bakılmalıdır. Temel anlamı kelimeyi oluşturan iki kök olan Yunanca kelimeler ‘atmos’ ve ‘sphaira’ kelimelerinden gelmektedir. Buna göre, ‘atmos’ buhar, ‘sphaira’ ise küre anlamına gelmektedir ve atmosfer kelimesi ‘dünyayı çevreleyen gaz formundaki zarf’ olarak tarif edilmektedir (Url-14). Bu noktada kelimenin kökeninde bulunan ‘atmos’ kavramı öne çıkmaktadır. Yunancada buhar anlamına gelen bu kelime belirsiz, bulutsu gibi anlamları karşılayan bir yapıdadır. Buradan yola çıkıldığında, atmosfer kavramının kendisi de bilinmeyen, açıklığı net olmayan, anlaşılması zor gibi anlamları karşılar hale gelmektedir. Bu bağlamda atmosferin hissiyatla alakalı olduğu söylenebilmektedir. Ölçülmeye müsait olmaması atmosfer olgusunun temel ilkesidir. Atmosfer kavramı rahatlıkla bir mekânın, durumun, canlının ya da çalışmanın ruhu

olarak da tanımlanabilmektedir. Çeşitli katmanlardan oluşan atmosfer kavramı, kendisini oluşturan her bir katmanın özelliklerini bütünü içinde yansıtmaktadır. Atmosfer, amacına ulaşmak ve bütünlüğü içinde ortaya çıkmak için insan bedenlerini çevreleyen dünyadaki dış olayları ile paylaşılan anlamları ve tarihleri gerektiren, örtük veya açıkça paylaşılan, hissedilen bir deneyimdir (Grant, 2013).

Bahsedildiği üzere atmosfer kavramı bir kişinin özünden (aura vb. şekilde de tarif edilebileceği gibi) bir sanat eserinin varlığına ya da bir mekânın hissiyatına kadar birçok kapsamda kullanılabilir. Çalışma kapsamında değerlendirilecek olan mekân atmosferi de yine atmosfer kavramının temelindeki fikirden beslenmektedir. Jürgen Hasse'ye göre mekânsal bir çevrenin deneyimlenmesi duygusal katılımı karakterize edilmektedir. Mekânsal deneyim analitik bir bilgiden ziyade bir duygular, içgüdüler ve duygusal dürtüler meselesidir (aktaran Grant, 2013). Bir mekânın veya yerin kalitesi, genellikle varsayıldığı gibi yalnızca görsel algısal bir nitelik değildir. Pallasmaa'ya göre, çevresel karakterin yargısı, genel bir atmosfer, ambiyans, duygu veya ruh hali olarak anında ve sentetik olarak kavranan sayısız faktörün karmaşık, çok-duyulu bir birleşimidir. Mimari atmosferlerin önemini kabul eden mimarlardan biri olan Peter Zumthor konuyla ilgili olarak, 'bir binaya giriyorum, bir oda görüyorum ve - bir saniyeden kısa bir süre içinde - onunla ilgili hislere kapılıyorum' ifadesini kullanmaktadır (aktaran Pallasmaa, 2014). Bu söylem ile mekâna ait atmosferin mekânın algılanışındaki önemi vurgulanmaktadır. Benzer şekilde Amerikalı filozof John Dewey, bu varoluşsal karşılaşmanın doğasını şu şekilde dile getirmektedir: 'Ezici olan toplam izlenim önce gelir, belki de manzaranın ani bir ihtişamıyla ya da loş ışık, tütsü, vitray ve görkemli oranların ayırt edilemez bir bütünde birleştiği bir katedrale girmenin üzerimizdeki etkisi ile. Bir tablonun bizi çarptığını dürüst bir şekilde söylüyoruz. Bir şeyin neyle ilgili olduğunun kesin olarak tanınmasından önce gelen bir etkisi vardır' (aktaran Pallasmaa, 2014). Söz konusu etki odaklanmamış, maddi olmayan bir deneyimdir. Başka bir deyişle ise mekânın atmosferi yerin maddi veya mevcut özellikleri ile insan algısının ve hayal gücünün maddi olmayan alanı arasındaki bir değiş tokuştur (Pallasmaa, 2014).

Genel olarak değerlendirmek gerekirse, mekân atmosferinin mekânsal bir yol olduğu söylenebilir. Hem somut hem de soyut katmanların oluşturduğu bu yol insanın mekânı algılayışını şekillendirmektedir. Hacim, şekil, renk, ışık, koku gibi fiziksel öğeler mekânın algılanışını somut olarak etkilerken mekânın algılanması, yaşanması

ve hafızası soyut katmanlar olarak etkisini göstermektedir. Bu durumu Grant (2013) şu şekilde ifade etmektedir: ‘deneyimleyenin bedeni ve atmosferin diğer somut bileşenleri sadece iç içe geçmiş ve birbirine bağımlı değildir; birbirlerini oluşturmaktadırlar. Beden ve çevresi atmosfere aittir. Arabuluculuk ya da nesnelleştirme yoktur.’ Bu söylemlerde de görüldüğü üzere, atmosfer mekâna kimlik kazandıran bir katman olarak karşımıza çıkmaktadır. Özne ile etkileşime giren ve mekânsal deneyim ve mekânsal algı gibi süreçleri başlatan bir dinamodur. Diğer bir deyişle atmosfer, mekânın en özgün ve öznel yansımasıdır.

Tüm bu söylemler ve bağlamdan yola çıkarak mekân atmosferinin insan zihni ve algısıyla doğrudan ilişkili olan yapısının önceki bölümlerde değinilen sinemanın anlatı yapısıyla benzerlikler gösterdiği söylenebilmektedir. Mekânın atmosferi de sinemasal anlatı da kişiyle doğrudan onun algısı ve hissiyatı üzerinden bir bağ kurmaktadır. Sinema da mekân atmosferi gibi kavramsal, duyuşsal ve anlamsal olarak önemli etkilere sahiptir. Tez çalışması kapsamında sinemanın mekân atmosferinin üretimi için bir araç/yöntem olarak kullanımı önerisi bu bağlamdan yola çıkarak geliştirilmiştir. Mekânın kendisiyle etkileşime geçmeden mekân atmosferinin algılanabilmesi ve daha önemlisi oluşturulan bir senaryo üzerinden ona ait mekân atmosferinin yaratılabilmesi adına tasarımcının düşünsel dünyasını harekete geçirebilecek ve algısını açabilecek bir araç olarak sinema bu noktada önemli bir yere sahiptir. Bu kapsamda değerlendirilmek üzere sinemanın atmosfer oluşturma ve mekân atmosferiyle olan ilişkisine dair bir özet sunulması hedeflenmiştir.

Bu bağlamda, sinema ortamı görsel dil aracılığıyla bir atmosfer, ambiyans ve ruh hali oluşturmaktadır (Tawa, 2017). Görsel aktarım ve anlatı aracı olarak sinema tarafından işlenen tüm düzenlemeler görüntünün nasıl aktarılacağı ile ilgilidir ve sonuç olarak her sahne için farklı atmosferler yaratılmaktadır. Bu nedenle sinemada mekânın üretimi ve kullanımı çok önemlidir. Sinemada anlatı, uzay ve zaman düzeyinde işlev görebilmekte ve böylece gerçekliğe benzerliği, nedenselliği, durumsal ve zamansal anlamda doğruluğu sorgulamaktadır.

Bunun bir örneği, Jean-Luc Godard'ın film sekansları, film ve fotoğraf karelerinin, metinlerin ve alıntılarının, ortam sesinin, konuşulan sözcüklerin ve müziğin karmaşık anlam topluluklarıdır. Nicholas Roeg'in geçmiş ve gelecekteki olayların iç içe geçtiği ve şimdiki anlatıyı karşılıklı olarak koşullandırdığı çoklu ve eş zamanlı açılımları 1980 yapımı ‘Bad Timing’ (Şekil 3.10) filminde açıkça görülmektedir.



Şekil 3.10: Çokluk, eş zamanlılık ve mekân: ‘Bad Timing’.

Kaynak: Roeg, N., Bad Timing 1980.

Benzer şekilde, böyle bir durum Michelangelo Antonioni'nin aynı mekânda birden fazla zaman dilimini kateden sekans çekimlerinde bulunmaktadır. Bu, geçmiş ve şimdinin iletişim kurmasını ve görünmeyen ve çerçeve dışı olanın duygusal, temel değerini güçlendirmesini sağlayan bir teknik olarak 1975 yapımı ‘The Passenger’ filminde görülmektedir. Başka bir örnek ise, David Lynch'in, rüyalar, hayal gücü, hafıza ve gerçeklikten oluşan belirsiz ve sonsuz potansiyele sahip alanlar arasındaki sonsuz kaymalardan oluşan labirent varoluşsal ortamları ile 2001 yapımı Mulholland Drive (Şekil 3.11) filmidir (Tawa, 2017).



Şekil 3.11: Gerçek ve rüya – zaman ve mekân: ‘Mulholland Drive’.

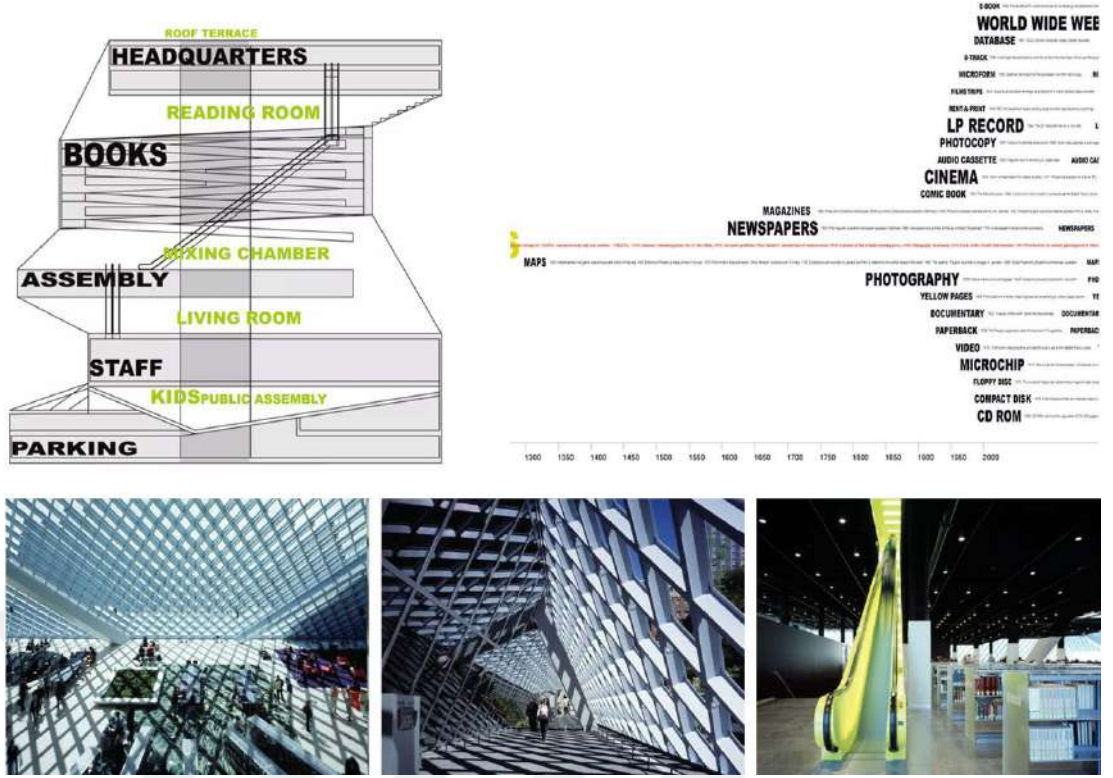
Kaynak: Lynch, D., Mulholland Drive 2001.

Örneklerden de görülebileceği üzere sinema, anlamı oluşturmak adına bilinçli bir şekilde mimariyi ve mekânın uzamsallığını kullanmaktadır. Hikâyenin oluşumunda ya da bir olay, söylem ve düşüncüyü iletmede tüm koşulların sağlanabilmesi için mekân bağlamındaki temsillerin yeniden üretilmesi gerekmektedir. Tüm bu söylem, düşünce, olay ve hikayeler mekânla birlikte anlam kazanmaktadırlar. Sinematik mekânın bir mekânsal atmosfer olarak özelliklerinin yaratılması ve kullanılması ile filme ait anlatım izleyiciye daha derin ve güçlü bir nitelikte aktarılabilmektedir. Sinemasal mekânın uzamsal deneyimi ve algısı sayesinde mekân atmosferi, yüzeysel bir deneyimin ötesinde anlatımın güçlü bir bileşeni olarak öne çıkmaktadır. İzleyici alışkın

olduđu mekân temsillerinin ötesine geçmekte ve kendine ait mekân deneyimlerine sahip olmaktadır. Bu durum sinemanın mekân temsillerini mekân atmosferleri aracılığıyla üretmesi ve deneyimlemesi sayesinde gerçekleşmektedir.

Bu kapsamda sinema ve mimarlık arasındaki ilişkinin mekân ve mekânsal atmosferin üretilmesi anlamında ele alınması söz konusudur. Her iki disiplin de mekânın üretimi ve mekân atmosferinin yaratımı konusunda benzer bileşenlerden faydalanmaktadır. Konu/tema, senaryo, program ve konsept gibi kavramsal bileşenler hem sinemasal anlatı hem de mekânsal üretimde genel kurguyu oluşturmak adına kullanılmaktadır. Tez çalışmasının da konusu olan senaryo ve konsept oluşturma ile mekân atmosferi üretimi bağlamında sinema ve mimarlığın yaklaşımları bir kesişim kümesinde birleşmektedir. Karakterler, olaylar ve mekânlar arasındaki ilişkiler ve kurguların sorgulaması hem sinema hem de mimarlığın konusudur. Sinematik üretimde olduğu gibi mimari üretimde de bu ilişkiler ve kurgular senaryolar yoluyla belirlenmekte ve aktarılmaktadır.

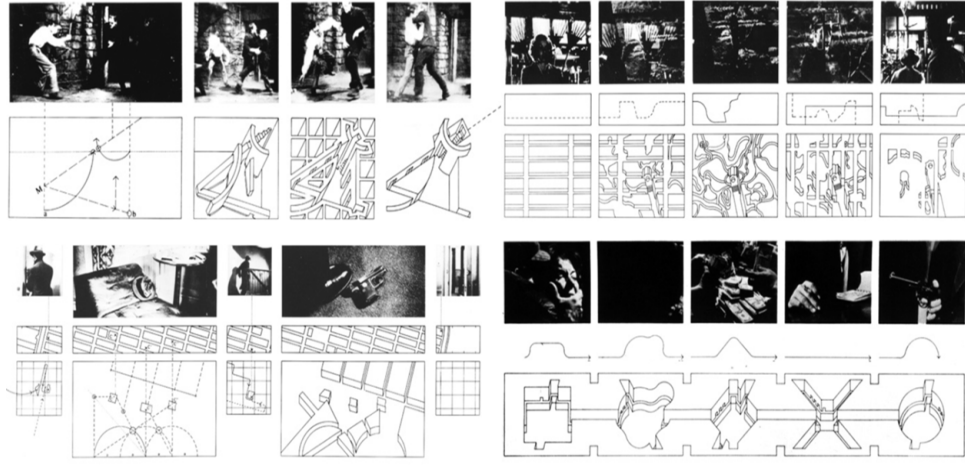
Bu duruma örnek olarak verilebilecek önemli isimlerden biri mimarlık eğitiminden önce senaristlik yapmış olan Rem Koolhaas'tır. Rem Koolhaas 'hayatının ilk yıllarında film sektöründe yer almış olmasının mimarlığın ne olacağına dair algısını gerçekten kolaylaştırdığını' belirtmektedir. Bu bağlamda kendisinin işlerinde tasarım, gerçek bir tasarım olarak mimari nesneye duyulan ilgiden ziyade programlama ve senaryoların sonucu olarak anlatılacak bir hikâye olarak ele alınmaktadır (Şekil 3.12). Koolhaas'ın yıllar sonra kendisinin de ilk 'yazılı projeleri' ve ardından gelen projeleri hakkında söylediği gibi, '..neredeysen her projenin başında bir tanım - bir metin - bir kavram yoluyla kelimelere dökülen tema yoluyla ve ancak kelimelere döküldüğü anda ilerlemeye, mimarlık hakkında düşünmeye başlayabiliriz; kelimeler tasarımı serbest bırakır. Tüm projelerimiz veya en iyi projelerimiz önce edebi terimlerle tanımlanır, bu da tüm bir mimari programı önerir [...] mimarlık entelektüel bir disiplindir, yazı entelektüel disiplinlerimizin ayrıcalıklı iletişimidir' (aktaran Cerra, Martina).



Şekil 3.12: Senaryo, program ve mekânsal atmosfer bağlamında Rem Koolhaas mimarlığı: ‘Seattle Central Library’

Kaynak: OMA, Seattle VCentral Library 2004.

Aynı bağlam içinde verilebilecek bir diğer örnek ise Bernard Tschumi'nin 1976 tarihli ‘Senaryolar (Screenplays)’ isimli çalışmasıdır (Şekil 3.13). Bu çalışmada mekân, yapıtlarında “zaman-olay-uzay” kavramları arasında yakın bir ilişki kurarak yeni bir temsil olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinema tekniklerini tasarım süreçleriyle birleştirerek disiplinler arası bir süreçle mimari tasarıma yaklaşan Tschumi, mimarlığı olay kavramı bağlamında ele alarak zamansallık ve geçicilik perspektifinden bir yorumlamayla mekânın statik yapısıyla oynamaktadır (Güner, 2012). Tschumi'ye göre, sinema bariz bir kaynaktır. Flashback'ler, çapraz geçişler, atlamalar, çözümler ve diğer düzenleme araçları, mimarının zaman-mekân doğasına zengin bir analogiler seti sağlamaktadır. Ancak senaryoların asıl kaygıları mimaridir. Materyal (biçim oluşturucular: gerçeklik, soyutlama, hareket, olaylar vb.), aygıt (ayrılma, çarpıtma, tekrar ve üst üste binme) ve kontrpuan (hareket ve mekân, olaylar ve mekânlar arasında örneğin) konuları senaryolarda ele alınmaktadır. Senaryolar, çağdaş bir mimari araçlar seti geliştirmeyi amaçlamaktadır (Tschumi, 1976).



Şekil 3.13: 'Senaryolar (Screenplays)'.

Kaynak: Bernard Tschumi Architects, Screenplays 1976.

Konu/tema, senaryo, program ve konsept gibi kavramsal bileşenlerin yanı sıra zaman ve hareket unsurları, aynı sinemada olduğu gibi, mimari mekân üretiminin de konusu olan öğelerdir (Şekil 3.14). Uzay, fiziksel boyutlar dışında zaman ve hareket gibi dördüncü bir boyuta sahip olabilmektedir. Le Corbusier'e göre modern görünümün çıkış noktası harekettir ve sinema, aynı modern mimaride olduğu gibi, statik bir bakış açısından kurtularak hareketi sağlamaktadır (Colomina, 1996).



Şekil 3.14: Hareket ve zaman; soldan sağa: 'Loie Fuller'in dansı'; 'Run Lola Run'; 'Pavillon des Temps Nouveaux gezinti yolu önerisi için eskiz'.

Kaynak: Glasier, F., Loie Fuller'in dansı 1902; Tykwer, T., Run Lola Run 1998; Le Corbusier, Pavillon des Temps Nouveaux gezinti yolu önerisi için eskiz 1937.

Sinema ve mimarinin mekânsal tasarımı ele alış yöntemlerinde ortak olan bir diğer kavramsal bağlam ise kurgu ve kompozisyonudur. Sinemada kurgu, elde edilen görüntü ve çekimlerin belirli bir sırayla bir araya getirilerek senaryoyu takip ederek bütüncül bir anlatım oluşturma çalışmasıdır. Kompozisyon ise parçalar veya öğelerin bir bütünü oluşturacak şekilde birleştirilmesi ya da şekillendirilmesidir. Mimaride kurgu ve kompozisyon ise sinemadaki bağlamıyla benzer şekilde tasarımın tüm bileşenlerini düzenli bir şekilde bir araya getiren bir oluşum sürecidir. Mekânsal tasarımın katmanları olarak kullanılan konsept, program, tema, olay ve karakterler mimari kurgunun öğeleridir.

Tüm bu bağlamda değerlendirmek gerekirse sinema ve mimari mekân ile mekân atmosferi bağlamındaki ilişkide görüldüğü üzere birçok öğe ve etmen bulunmaktadır. Mekânsal varlığın duyuşsal anlamdaki algısı, mekân atmosferinin duyuşsal deneyimiyle şekillenmektedir. Sinemanın anlatsı gibi mekân tasarımı da duyuşsal bileşenlerin varlığına ihtiyaç duymaktadır. Görsel dil aracılığıyla oluşturulan atmosfer, sinema ve mimaride ortak bir tanım haline gelmektedir. Sinematik sahneler yaratarak mekânlar üretmek ve mekânın kendisinden faydalanarak ifadeyi güçlendirmek mimari ve sinemanın iç içe geçen söylemlerinin birer parçasıdır. Yüzeyler, boyutlar, dokular, ışık, renk gibi birçok bileşen her iki disiplinde de mekân atmosferi yaratımını destekleyen unsurlar haline gelmektedir. Kullanıcının ya da izleyicinin algısı ve düşünsel dünyasını harekete geçirebilecek tüm öğeler ana kurgunun bileşenleri haline gelmekte ve deneyimi şekillendirmektedir. Özet olarak nasıl ki mimarinin bileşenleri sinemasal üretimde bir araç olarak kullanılıyorsa, sinemanın bileşenlerinin de mekân tasarımı ve mekân atmosferinin üretiminde bir araç olarak kullanılması söz konusudur.

3.3. Mekân Atmosferi Oluşturma Bağlamında Sinemanın Tasarım Pedagojisindeki Yeri

‘Filmler, mimarın en cesur rüyalarının sadık çevirmeni olacaktır...’,

Luis Buñuel, 1996

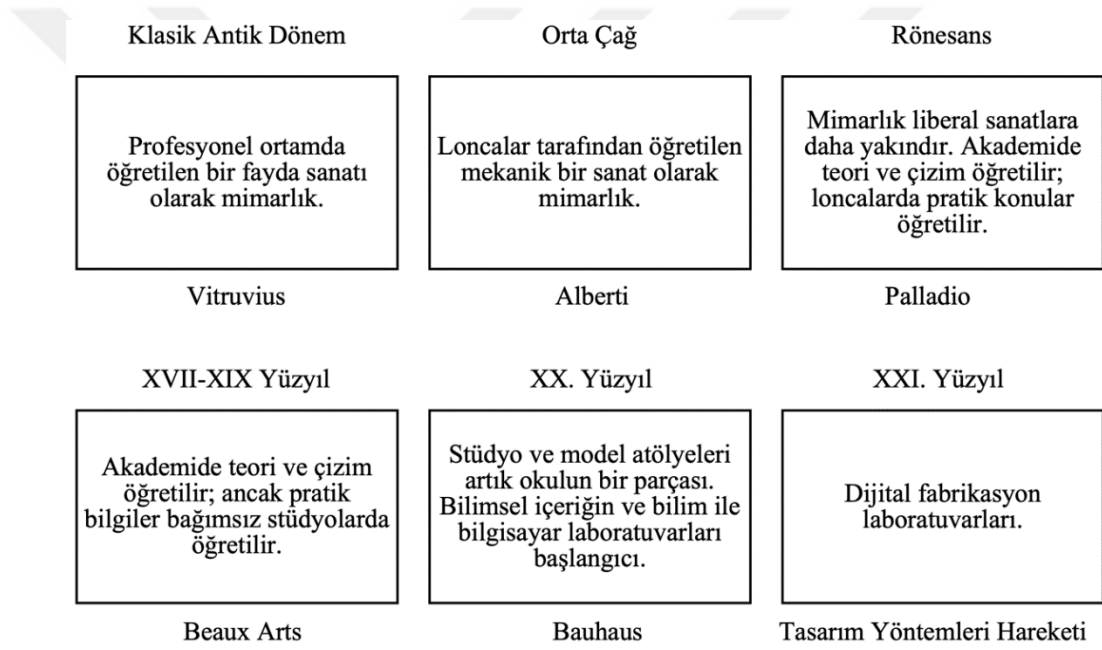
Önceki bölümde tartışılan sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki, mekânın ve mekân atmosferinin üretimi bağlamındaki ilişkiler, zaman içerisinde tasarım eğitimi sürecinin de tartışma konularından biri haline gelmiştir. Tasarım stüdyosu kapsamında, görsel anlatının mekân atmosferinin oluşturulmasındaki rolünde, sinemanın bir araç ve yöntem olarak kullanılması bu tez çalışmasının hedeflerinden

biridir. Fiziksel çevreyi yeniden kurgulama, bu kurgu kapsamında senaryo oluşturma ve senaryo bağlamında mekân atmosferini üretme şeklinde özetlenebilecek süreçte sinemanın sürecin tüm adımlarında ne şekilde kullanılabileceği ve sürecin tasarım stüdyosuna ne şekilde entegre edilebileceği çalışma kapsamında araştırılmaktadır. Tez çalışması kapsamında gerçekleştirilen tasarım stüdyosu odaklı bu çalışmalar çerçevesinde, sinemanın mimari ve iç mimari tasarım pedagojilerinde bir araç ve yöntem olarak kullanımına dair mevcut süreçler bu bölümde incelenmektedir. Bu şekilde mimarlık ve iç mimarlık alanları kapsamında tasarım eğitiminde görsel anlatının ve sinemanın kullanımı ile tasarım eğitimi sürecine olan katkılarının özetlenmesi hedeflenmektedir.

Bu bağlamda öncelikli olarak tasarım kavramının ne olduğuna bakılacak olursa, Cambridge Dictionary (Url-15) içerisinde ‘bir şeyin planlanma ve yapıma şekli’ olarak karşılık bulan tasarımın, temelde insan ihtiyaçlarını karşılamak için ortaya çıkan bir eylem olduğu ve geçirdiği süreç kapsamında karmaşık ve çok yönlü bir hale geldiği görülmektedir. Antik dönemde bilginin kişiden kişiye aktarımı olarak başlayan tasarım süreci, sonrasında bu konuda kazanılan deneyimlerin de aktarımı ile tasarım eğitimi yönünde gelişim göstermiştir (Lawson, 2005). Tasarım bir araştırma ve uygulama alanı olarak zaman içerisinde, değişen faktörler, gelişen teknolojiler ve farklı arayışlar ile kendi uzmanlık alanlarını oluşturmuş, böylece kapsamlı ve yaygın olarak uygulanan bir disiplin haline gelmiştir. Tasarımda bilginin aktarımının deneyim ve kazanımlar yoluyla olması tasarım eğitimin de zaman içinde farklı süreç ve kapsamlarda gelişim göstermesine neden olmuştur.

Tasarım eğitiminde sinemanın bir araç ve yöntem olarak kullanımına değinmeden önce, tasarım eğitiminin temelleri ve geçirdiği süreç ile gelişimini kısa bir şekilde özetlemek, farklı araç ve yöntem kullanımları ile disiplinler arası ilişkilerin gelişimini görebilmek anlamında doğru olacaktır. Bu bağlamda tasarım eğitiminin geçmişine bakılacak olursa, eski Mısır ve Antik Yunan döneminden başlayan bir sürecin varlığından söz edilebileceği görülmektedir. Eski çağlarda daha çok bir zanaat olarak görülen tasarım eğitimi ve pratiğinin evriminin ‘işyerinden okula’ doğru olduğu söylenebilmektedir (Lawson, 2005). Klasik antik çağda tasarım eğitim ve pratiği farklı sanatlar olarak ayrılan kategoriler haline gelmiştir. Sonrasında ise Aristoteles’in zorunluluk sebebiyle yapılan sanat ve tasarım uygulamaları ile zevk için yapılan uygulamaları ayırması ile bir mesleki pratik olarak öğretilmesi söz konusu olmuştur.

Vitruvius tarafından yayınlanan ‘Mimarlık Üzerine On Kitap’ ile bir kırılma noktası yaşanmış, mimarlık pratiği tanım ve özellikleriyle bir tasarım pratiği olarak kabul edilir hale gelmiştir. Bu kırılma noktası ile tasarım ve mimarlık eğitiminin içeriği oluşmaya başlamış ve alanda önemli ilerlemeler kaydedilir hale gelmiştir. Orta Çağ'daki ilk üniversitelerde, öğretilen liberal sanatlar sırasıyla dilbilgisi, mantık ve retorik ve aritmetik, geometri, müzik ve astronomi olmuştur. ‘Gereklilik sanatları’ daha sonra ‘mekanik sanatlar’ olarak adlandırılmış ve demircilik, denizcilik, tarım ve avcılığın yanı sıra tıp ve mimariyi de içeren hale gelmiştir. Bu sanatlar daha sonra loncalar ve profesyonel derneklerde teknik ve bilimsel kapsamı olmaksızın öğretilmiştir (Celani, 2012).



Şekil 3.15. Zaman içinde mimarlık eğitiminde uygulamalı eğitim.

Kaynak: Celani, G., Digital Fabrication Laboratories: Pedagogy and Impacts on Architectural Education 2012.

Şekil 3.15'te verilen zaman çizelgesine göre Rönesans dönemine gelindiğinde ise mimarlık eğitim ve pratiği için bir başka kırılma noktası yaşanmıştır. Tek bir ustanın etki ve himayesi ile oluşan lonca sisteminin sınırlı eğitimi bu dönem ile yerini daha sistemli ve katmanlı bir yaklaşıma bırakmıştır. Perspektif çizimler, ölçekli modeller gibi yeni araçlar mimari tasarım ve üretim sürecinin bir parçası haline gelmiştir. Resim, heykel, mimari gibi tasarım alanları bilim, matematik ve edebiyat gibi alanlarla ilişkiler kurmuş, bu durum da tasarımcıların daha verimli ve etkin hale gelmesini

sağlamıştır (Celani, 2012). Daha etkin ve özel bir disiplin haline gelmeye başladığı bu süreçte mimarlık eğitiminde yaşanan en önemli olaylardan biri 1671'de Fransa'da 'Académie Royale d'Architecture' (Kraliyet Mimarlık Akademisi)'nin kurulması olmuştur (Cleary'den aktaran Girgin, 2019). Bu adımla birlikte akademi tasarım disiplinleri, sanat ve mimarlık üzerine teorik tartışmaların yanı sıra nitelikli uygulamalı derslerin de dahil olduğu bir çevre olmuştur.

19. Yüzyıla gelindiğinde ise, tasarım stüdyosunun mimarlık eğitimindeki ilk uygulaması olan, Fransız Kraliyet Mimarlık Akademisi'nin klasik atölye sisteminin École des Beaux-Arts'a dönüştüğü süreç ile karşılaşılmaktadır (Drexler'den aktaran Pasin, 2017). Binaların teknolojik, işlevsel ve kültürel modernizasyonunun ışığı ve Fransız Devrimi'nin katkıları ile Ecole des Beaux-Arts'ın kurulmasına yardımcı olan bu dönem, tasarım eğitimindeki değişim için kritik bir eşiktir (Tzonis, 2014). Beaux-Arts programındaki atölye sistemi, öğrencilerin sadece 'sanatsal' değil aynı zamanda 'analitik ve yapısal düşünme becerilerini' geliştirmeyi amaçlamıştır. Okulun eğitim yapısı teorik ve uygulamalı olarak iki yönlü olmuştur. Uygulamalı eğitim daha çok öğrencilerin taş, ahşap, metal, kil ve cam gibi farklı malzemelerle çalışmayı öğrendikleri bir zanaat eğitimi gibiyken, teorik eğitim, gözlem, temsil ve kompozisyon yoluyla mimari biçim sorunlarına odaklanmış ve mekân, renk ve tasarım teorilerini ortaya koymuştur (Şekil 3.16). Bu ikili yapıda belirli beceriler, yani materyalleri onlara biçim vererek öğrenme, geometri, renk, boşluk ve yapıyı çizim, boyama ve maket yapma yoluyla öğrenme yoluyla belirli bilgiler kazanılması hedeflenmiştir (Pasin, 2017).

PRATİK EĞİTİM	ZANAAT EĞİTİMİ						
	TAŞ Heykel Atölyesi	AHŞAP Doğrama Atölyesi	METAL Metal Atölyesi	KİL Seramik Atölyesi	CAM Vitray Atölyesi	RENK Duvar Boyama Atölyesi	TEKSTİL Dokuma Atölyesi
FORMEL EĞİTİM	MALZEME VE ARAÇ EĞİTİMİ						
	KESİN HESAP, İHALE, MALİYET ANALİZİ						
	BİÇİM SORUNLARI						
	GÖZLEM Doğa Çalışması Malzeme Çalışması			TAKDİM Uzay Geometri Yapı Teknikleri Teknik Resim Maket		KOMPOZİSYON Mekan Kuramı Renk Kuramı Tasarım Kuramı	

Şekil 3.16: Beaux-Arts eğitim programı.

Kaynak: Balamir, A. K., Mimarlık Söyleminin Değişimi ve Eğitim Programları 1985.

Bu sürecin ardından 1918 yılında Walter Gropius tarafından kurulan Bauhaus Okulu, sanat ve tasarımın çeşitli dallarını kapsayan mimarlık eğitimine daha geniş bir perspektifle ‘mimari bir yaklaşım’ getirmiştir. Akademinin iki boyutlu kompozisyon yaklaşımına kıyasla üç boyutlu algıya odaklanan Bauhaus Okulu, öğrencilere yaratıcılıklarını, hayal güçlerini ve kişisel ifadelerini ortaya çıkarma becerisi kazandırmayı hedeflemiştir. Gropius, Bauhaus felsefesini 1919'da ‘tüm sanat ve zanaat disiplinleri arasında yakın bir ilişki olduğunu’ ortaya koyarak tanıtmıştır (Benton ve diğerlerinden aktaran Pasin, 2017). Bu ekolün temel ilkesi, tasarım eğitimini diğer sanat ve teknik disiplinleriyle bütünleştirmek olmuştur. Endüstriyel tasarımdan şehir planlamaya, fotoğraftan mimariye kadar çeşitli sanat dallarının işlenmesi ve yetiştirilmesi hedeflenmiştir (Şekil 3.17). Bir diğer önemli ilke ise eğitim alanında uzmanlaşmış ustalar tarafından verilen atölye sistemi olmuştur. Atölye çalışmaları sayesinde öğrenciler, sanat ve tasarımı birlikte deneyimleme ve uygulama fırsatı bulmuşlar, aynı zamanda bire bir eğitim yönteminden ziyade diğer öğrencilerle birlikte olma deneyimine sahip olmuşlardır (Salama, 2015).

ATÖLYELER	MİMARİ TASARIM / KOMPOZİSYON				
	Düzen ve Detay	Analitik ve Proje	Eskiz Problemi	Arkeoloji Projesi	
SINIFLAR	MATEMATİK	UZAY GEOMETRİ	STEREOTOMİ	YAPI BİLGİSİ	KURAM - TARİH
	Trigonometri	Gölge	Taş Kesimi	Taş Konstrüksiyon	Antik
Analistik Geomet	Dönen Yüzeyler	Ahşap Çerçeve	Ahşap Konstrüksiyon	Ortaçağ	
	Konik Kesitler		Demir Konstrüksiyon	Modern	
	Perspektif		Uygulama Projesi		
			Jeoloji		
			Fizik		
			Kimya		

Şekil 3.17: Bauhaus eğitim programı.

Kaynak: Balamir, A. K., Mimarlık Söyleminin Değişimi ve Eğitim Programları 1985.

Sürecin devamında, 1930 ve 1960 yılları arasında çeşitli ülkelerdeki mimarlık okulları iki farklı yaklaşım izlemişlerdir. Bunlar, École des Beaux-Arts'ın atölyelerin teorik derslerden ayrıldığı ikili yapısı ile pratik ve teorik çalışmaların atölyelere entegre edildiği üç aşamalı Bauhaus sistemidir. 1960'lı yıllara gelindiğinde, vaka problem modeli, analogik model, etkileşimsel model vb. gibi alternatif stüdyo öğretim modellerinin ve 1990'larda Eleştirel Sorgulama ve Süreç Odaklı Tasarım Pedagojisinin ortaya çıktığı görülmüştür. Ancak tasarım eğitimindeki bu gelişmelere rağmen,

mevcut yaklaşımların geleneksel Beaux-Arts ve Bauhaus modellerinin etkisi altında geliştirilen ilke, kural ve uygulamaları takip ettiği de görülmektedir (Salama, 2015).

Çağdaş mimarlık eğitimi araştırmacıları, tasarım stüdyosuna farklı teorik ve metodolojik perspektiflerden yaklaşmakta, ancak çoğunlukla mimarlık eğitimindeki merkezi rolünü savunmaktadır. Donald Schön (1984), mimari tasarımı belirli bir tür sorgulama, 'inşa edilecek binaların temsillerinin yapılması' olarak tanımlamaktadır. Tsungjuang Wang (2010), tasarım stüdyosunu 'tasarım eğitimi pratiği için norm veya statüko' olarak değerlendirmekte ve pozitivist teoriyi karmaşıklık teorisiyle değiştirmek, tasarımın epistemolojisini yeniden düşünmek, tasarımın sistematik süreçlerinin daha fazla farkında olmak ve multidisipliner yaklaşımları entegre etmek için bir paradigma kayması önermektedir. Fathi Bashier (2014), 'mimarların sosyal sorumluluğunu dikkate alan ilgi çekici bir politikaya doğru mimari tasarım eğitiminin yeniden yönlendirilmesi' ihtiyacının altını çizmektedir. Ashraf M. Salama (1995), mevcut mimarlık eğitimi kültürünün 'teknoloji, ekoloji, sosyal bilimler, sosyo-politik ve sosyo-ekonomik yönler hakkında parçalı bilgi parçalarını yüzeysel olarak benimserken, biçim ve soyut estetiğe yüksek vurgu yaparak üyelerini sosyalleştirdiğini' belirtmektedir. David Nicol ve Simon Pilling (2000), tasarım stüdyosunda öğrencilerin değişen bir toplumla ilişki kurmalarını ve bir topluluk duygusu geliştirmelerini engelleyen kişilerarası iletişim ve ekip çalışması becerilerinin eksikliğini vurgulamaktadır ve tasarım stüdyosunda gerekli olan bilgi ve beceriler arasındaki boşluğu kapatmak için çok disiplinli bir yaklaşım önermektedir. Richard Foqué (2011), mimarlık okulları için araştırma yoluyla mimarlık eğitimi için epistemolojik bir temel oluşturan kapsamlı bir yaklaşım ve mimarlık üzerine çok disiplinli bilginin iletişim yoluyla kazanılabileceği beceri temelli bir müfredat önermektedir (aktaran Pasin, 2017).

Tüm bu süreci iç mimarlık eğitimi bağlamında özetlemek gerekirse, iç mekân tasarımına dair ilk izleri, insanlığın ilk dönemlerinden gelen basit duvar resimleri, heykeller ve ilkel mobilyalar olarak değerlendirmek mümkündür. Vitruvius'a göre, iç ve dış mekân arasında deneysel ve algısal farklılıklar mevcuttur. Bu söylem ile 'iç mekân'ın bir kavram olarak mimarlık disiplininin ilk dönemlerinden bu yana mimari tasarım ögesi olarak görüldüğü anlamı çıkarılabilmektedir. 12. Yüzyıl ile iç mekânlardaki Gotik üslup etkisi, süsleme ve ihtişam mekânlara yeni bir atmosfer kazandırmaya başlamıştır. Rönesans ile 15. ve 16. yüzyıllarda iç mekânlarda sanat ve

güzelliğe yönelik bir algı gelişmiş, 17. yüzyıldan itibaren ise iç mekân tasarımında mekân sahiplerinin istekleri doğrultusunda düzenlenen mekânlar görülmeye başlanmıştır. 19. Yüzyıla gelindiğinde iç mekân tasarımına diir uygulamaların yaygınlaştığı görülmektedir. Ancak bu dönemde, iç mekân tasarım pratiği heykeltıraş, ressam veya mimarlar gibi diğer disiplinlerden tasarımcılar tarafından yapıldığından, bu dönemde hala belirli bir disiplin olarak görülmemektedir (Onay, 2017). 19. yüzyılın ortalarına gelindiğinde ise, halkın bazı kesimlerinin refaha kavuşmasıyla iç mekân tasarımı, statü göstergesi olarak kabul edilmiş ve özellikle mobilya kullanımı büyük önem kazanmıştır (Edwards'dan aktaran Girgin, 2019). Bu dönemlerden sonra iç mimari konuşulan, yaygın ve reklamı yapılan bir disiplin haline gelmeye başlamıştır.

Bu kapsamda, 1896 yılında Parson's School of Design'da ilk lisans programının açılmasıyla iç mimarlık hem mesleki bir uygulama hem de bir çalışma alanı olarak kurumsallaşmıştır. İç mimarlık konusunda kurumsallaşmış eğitim modelleri incelendiğinde, aynı dönemde ABD'de yaşanan söz konusu gelişmelere karşılık bu kez Avrupa'da da Beaux-Arts etkisindeki yaklaşımlar etkili eğitim modelleri olarak ortaya çıkmıştır. Ancak 20. yüzyıldan itibaren bu model yerini stüdyo temelli eğitime değer veren Bauhaus Okulu modeline bırakmıştır. Böylece, büyük sınıf ve stüdyo ile uygulama yürütücüsü yerine, stüdyo üyeleri arasında bilgi paylaşımı ilkesinin ilk stratejisi, eğitim modelinin can alıcı pedagojik stratejisi olarak başlatılmıştır. Böylece diğer tasarım dallarında olduğu gibi iç mimarlık eğitimi de disiplinler arası ve deneysel hale gelmeye başlamıştır (Cordan vd., 2014). Fitöz'e (2014) göre iç mekân tasarımı hem uygulama aşamalarında hem de eğitim sisteminde disiplinler arası bir katkı ortaya koymaktadır. Günümüzde iç mimarlık eğitiminin pedagojik altyapısını güçlendirmek ve geliştirmek için çok sayıda çalışma yapılmakta ve çeşitli yöntemler geliştirilmektedir.

Tüm bu süreç bağlamında hem mimari hem de iç mimari tasarım pratik ve eğitimlerindeki değişimlerin birbirine paralel ve aynı zamanda birbirini besleyen bir yol izlediği görülmektedir. Tasarım ve tasarım pedagojilerine yönelik değişen yaklaşımlar, değişen değerler ve algıların bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu değer ve algılar bütünü, tasarım ve tasarım pedagojileri kavramına ilişkin mevcut durum ve yaklaşımları saptayan, yorumlayan, sorgulayan, eleştiren, yeniden üreten bir faktör olarak tanımlanabilmektedir. 21. yüzyıl kapsamında değerlendirildiğinde teknoloji ile yaşanan yeni bir kırılma noktası söz konusudur. Bilgisayar tabanlı tasarım

ve üretim araçlarının keşfi ve kullanılması ile tasarım süreçleri daha matematiksel, hesaplamalı, birikimli ve nesnel bir temelde gerçekleştirilir hale gelmiştir. 1990'lı yıllardan itibaren köklü ve yenilikçi bir şekilde değişen stüdyo pedagojileri, teknolojik cihazlar aracılığıyla büyük bir ivme kazanmıştır. Tasarım stüdyoları, birçok farklı tasarım aracı ve yöntemini içeren, farklı yaklaşımlarla karşılaşılan karmaşık ve çok katmanlı bir yapıya sahip olmaya başlamıştır. Bu karmaşık ve çok katmanlı yapı içerisinde farklı disiplinlerin tasarım süreçlerine entegre olduğu, bu disiplinlerden alınan araç ve yöntemler yardımıyla tasarım uygulamalarına dair yeni bakış açıları geliştirmeye çalışıldığı görülmektedir. Bu çalışmanın önceki bölümlerinde de açıklandığı üzere, sinema da bu disiplinlerden biri olarak mekân tasarımı sürecinde önemli rol oynayan bir aktör haline gelmektedir. Büyük ölçüde algı ve deneyimin etkisinin olduğu mekân tasarımı süreci, sinemanın özellikle algı ve deneyimi şekillendiren olanaklarından faydalanarak kendisine yeni yöntem ve araçlar üretmektedir.

Bu kapsamda sinemanın tasarım pedagojisinde bir yöntem ve araç olarak kullanımına bakıldığında, hareketli görüntü ve görsel anlatı çerçevesinde tasarım sürecine entegre olan bir öge olduğu görülmektedir. Günümüzde mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin sinema ve görsel anlatımla ortaklığı yadsınamaz durumdadır. Sinema ve mimarlık arasındaki etkileşim pedagojik açıdan ele alındığında ise bu ilişkinin birçok farklı uygulama ve yöntemle kendini gösterdiği görülmektedir. Disiplinler arası bir yaklaşımla sinemanın tasarım eğitiminde bir keşif aracı olarak kullanılması söz konusudur. Sinema görüntüleri, kullanılan mekânlar da dahil olmak üzere, üretilmiş görüntülerdir ve karakterlerin önceden tanımlanmış performansları aracılığıyla yaratıcılarının fikirlerini yansıtan, senaryonun ihtiyaçlarına hizmet eden bir yaklaşımı benimsemektedir. Bu noktada sinema, kişinin bakış açısını deneyim, algı, düşünce ve yorum bağlamında genişleten çok katmanlı bir ortam olmaktadır. Kişi bu yol ile her şeyi algılama ve içselleştirme sürecini oluşturabilmektedir. Bu durum tasarım süreci içerisinde değerlendirildiğinde, tasarımcının daha farklı düşünmesi ve daha özgün tasarım süreçleri geliştirmesi anlamında bir katkı olarak öne çıktığı görülmektedir. Yine benzer kapsamda sinema, atmosferin güçlü bir temsilcisidir. Bu sayede sinematografinin gerek bileşenleri gerekse araçları ile her sahnede kendine özgü bir atmosfer yaratılmaktadır ve böylece kişi sinemasal anlatının bu duyuşal katmanlarından etkilenmektedir. Tasarım eğitimi sürecinde tasarımcı, bu araçlar ve

katmanlar sayesinde mekânsal atmosfer ve bileşenleri hakkında daha fazla farkındalık sahibi olabilmektedir. Mekânsal temsiller kapsamında bakılacak olur ise sinemasal anlatılar geçtikleri mekânlar yoluyla bir iç mekânı temsil etmekte ve mekâna dair elemanlar ile kavramların algılanabilmesi yolunda bir yol gösterici olmaktadır. Tasarım eğitiminde sinemanın kullanımında bir diğer önemli nokta ise görsel anlatının mekânsal analiz ve keşif aracı olarak kullanılmasıdır. Bu araç mekâna ait katmanları anlamak ve mekânsal deneyimi tarif etmek için kullanılabilir.

Sinemanın tasarım eğitimi sürecindeki kullanımına dair çalışmalara bakıldığında ulusal ve uluslararası birçok örnekle karşılaşılmaktadır. Sinema ve tasarım eğitiminin ortak temsilcileri çeşitli okul ve araçlar aracılığıyla çalışmalarını sürdürmektedir. Sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki ilişkiyi sorgulayan ve tasarım eğitiminde farklı disiplinlerin kullanımının önemini vurgulayan Pascal Schöning, tasarımcı adaylarının fikirlerini sinema aracılığıyla temsil etmeleri yolunda çalışmalarda bulunmuştur. Tasarımın fiziksel yanından ziyade, mekân ve olaylarla ilgilenen bir mimari olan ‘sinematik mimari’ kavramının öncüsüdür. Schöning, ‘Manifesto for a Cinematic Architecture’ (Şekil 3.18) adlı kitabında, katı maddeselliği sinemasal bir biçime dönüştüren ışığın varlığı, enerjinin ve mekânsallığı görünümü ile sinematik bir mimarinin inşa edildiğini savunmaktadır (Schöning’den aktaran Girgin, 2019).



Şekil 3.18: Soldan sağa; ‘Manifesto for a Cinematic Architecture’ ve ‘Design and Cinema: Form Follows Film’.

Kaynak: Schöning, P. Manifesto for a Cinematic Architecture 2006; Uluoğlu, B., Vatansever, A., Enşici, A., Design and Cinema: Form Follows Film 2007.

Benzer bağlamda Belkıs Uluođu, Ali Vatansever ve Ayhan Enřici editörlüğünü üstlendikleri ‘Design and Cinema: Form Follows Film’ (řekil 3.18) isimli çalışmanın ilk bölümünde varoluřsal, anlamsal, yapısal, zamansal, dijital, sosyal ve parçalı olarak tanımlanan biçimsel kategoriler üzerine tasarım eğitiminde sinemasal anlatım bağlamında güncel düşünceenin bir resmini vermeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın ikinci bölümünde ise ilk bölümde tartışılan biçimsel kategorilerin dışavurumcu medyası olarak, atölye çalışmaları ya da filmler biçiminde yürütölen çalışmalar sunulmaktadır.

Sinema ve mimarlık alanında pedagojik anlamda yapılan çalışmalardan bir diđer örnek ise CACity çalışma grubunun gerçekleřtirdiđi çalışmalardır. Dr. Gül Kaçmaz Erk yürütücölüğünde 2008 yılından bu yana gerçekleřtirilen atölye çalışmalarında sinema, mimari ve řehir konularında çeřitli akademik ve pratik çalışmalar bir araya getirilmektedir. Kentsel çevreyi ve řehirlerin yaşamını temsil etmenin ve bunlarla etkileřim kurmanın yaratıcı bir yolu olarak, mimari ve film yapımı, kentsel deneyimi analiz etmek, yorumlamak ve yeni yaklaşımlar geliřtirmek için incelenmektedir (řekil 3.19). Bu bağlamda, Birleřik Krallık'taki Queen's University Belfast'ta bulunan disiplinler arası bir proje araştırma grubu olan CACity, mimarlık ve film üzerine disiplinler arası araştırma yöntemlerini kullanarak, kentsel çevre ile popüler, geleneksel ve alternatif etkileřim yolları üzerine bir tartışma başlatmak için farklı disiplinlerden akademisyenleri, profesyonelleri ve öğrencileri bir araya getirmektedir.



řekil 3.19: CACity araştırma grubu tarafından yürütölen atölyelerden öğrenci çalışmaları örnekleri.

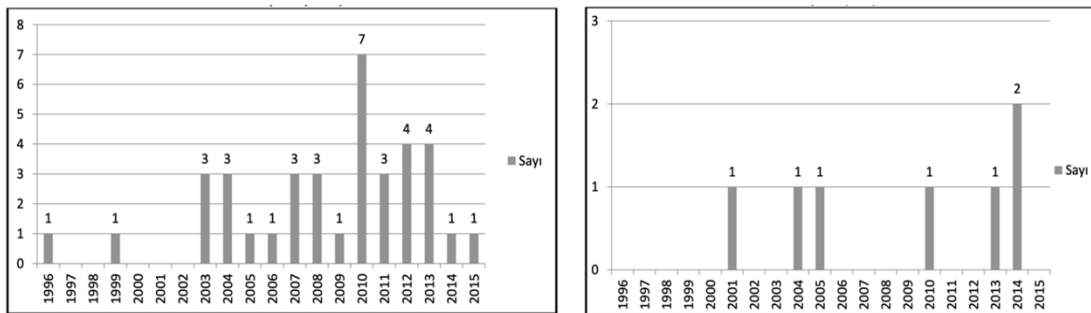
Tablo 3.2: Türkiye’de sinema ve mimarlık disiplinleri kapsamında verilen dersler ve verildikleri üniversiteler.

Üniversite	Seçmeli Ders Adı
Anadolu Üniversitesi	Sinema ve Tasarım
Balıkesir Üniversitesi	Sinema ve Mimarlık
Dokuz Eylül Üniversitesi	Sinema ve Mimarlık
Işık Üniversitesi	Mekân ve Sinema
İstanbul Bilgi Üniversitesi	Video ve Mimarlık
İstanbul Kültür Üniversitesi	Sinemada Modernlik ve Mimarlık (I ve II)
İstanbul Medipol Üniversitesi	Sinema ve Tasarım
İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi	Mimari Atölye Çalışmaları I – Sinema ve Mekân
İstanbul Teknik Üniversitesi	Architecture, Cities and Cinema
İzmir Ekonomi Üniversitesi	Architecture in Films
İzmir Yüksek Teknoloji Üniversitesi	Cinema and Design
Karadeniz Teknik Üniversitesi	Sinema ve Mimarlık Grameri
Maltepe Üniversitesi	Sinemasal Mekânın Tasarım Kriterleri
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	Mimari Tasarımda Farklı Boyutlar
Nişantaşı Üniversitesi	Sinema ve Mimarlık
Ortadoğu Teknik Üniversitesi	Design and Cinema
Selçuk Üniversitesi	Sinemada Mimari Okumalar
TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi	Mimarlık, Kent, Sinema
Yaşar Üniversitesi	Sinema ve Mimarlık
Yeditepe Üniversitesi	Görsel Mimarlık Okumaları
Yıldız Teknik Üniversitesi	Sinemada Mekân ve Tarih

Benzer bağlamda Türkiye’de, sinema ve mimarlık ilişkilerini odağına alan çalışmalar akademik çerçevede yer edinmektedir. Sinema ve mimarlık disiplinleri kapsamında, lisans ve lisansüstü seviyelerde Türkiye’de bulunan üniversitelerin ders programları içerisinde yer al alan, sinema ve tasarım ilişkilerine odaklanan dersler ve verildikleri üniversiteler Tablo 3.2’de görülmektedir.

Genel anlamda ders içeriklerine bakıldığında, sinema ve mimarlık ilişkileri bağlamında çeşitli yaklaşımlara değinildiği ve tasarım disiplinleri kapsamında çıkarımların hedeflendiği görülmektedir. 2000’li yıllarla birlikte sayısı artan ve disiplinler arası yaklaşımları irdeleyen bu tip derslerin bir yarıyıl süren ya da bazı durumlarda iki yarıyıla yayılan seçmeli dersler olması söz konusudur. Bu tip seçmeli derslerin sayılarındaki artışın yanı sıra yine 2000’li yılların başlarında Türkiye’de sinema ve tasarım ilişkisi bağlamını ele alan, Design and Cinema: Design in Wonderland (2003) ve Design and Cinema: Form Follows Film (2005) gibi çalışma gruplarına da rastlanmaktadır. Yine benzer bağlamda 90’lı yıllarla birlikte sinema ve tasarım ilişkilerine odaklanan yüksek lisans ve doktora tez çalışmalarının sayılarında da bir artış görülmeye başlanmıştır (Beşgen ve Köseoğlu, 2019).

Ünver (2015), 1996 ile 2015 yılları arasını kapsayan araştırmasında sinema ve mimarlık arakesitinde Türkiye’de gerçekleştirilmiş olan lisansüstü çalışmalara dair bir özet sunmaktadır. Buna göre, yaklaşık yirmi yıllık süreç içerisinde toplam 44 adet tamamlanmış teze ulaşılmıştır. Bunların %84,1’lik kısmını yüksek lisans tezleri oluştururken, %15,9’luk kısmını doktora tezleri oluşturmuştur. Bu alanda yapılan ilk doktora çalışmasının ise 2001 yılında gerçekleştiği görülmektedir (Şekil 3.20).



Şekil 3.20. Türkiye’de sinema-mimarlık arakesitinde tamamlanan yüksek lisans (sol) ve doktora (sağ) tezlerinin yıllara göre dağılımı.

Kaynak: Ünver, B., Mimarlık - Sinema İlişkisi ve Bu Alanda Türkiye’de Tamamlanan Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi 2015.

2000’li yıllarla birlikte gerek lisans gerekse lisansüstü seviyelerde sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki ilişkileri sorgulayan, sinemanın mimari tasarımda bir araç ve yöntem olarak kullanımına yönelik araştırmalara yönelen çalışmaların arttığı görülmektedir. Çalışmaların temelinde disiplinler arası yaklaşımların, disiplinleri keskin hatlarla birbirinden ayırmak yerine yakınlaştırmaya çalıştığı ve yeni araştırma alanlarının ortaya çıkmasına neden olduğu görülmektedir. Sinema ve mimarlık disiplinleri bağlamında ele alındığında sinemanın kentsel tasarım, mimari tasarım, mekân, mekân atmosferi gibi birçok kapsamda bir yöntem ve araç olarak kullanılması mimarlık disiplininde yeni açılımlar anlamında önem kazanmaktadır.

Bu tez çalışmasında sinemanın, algısal ve deneyimsel anlamda mekâna ve mekân atmosferine dair bilgi birikiminin artırılmasında bir araç olarak kullanılması hedeflenmektedir. Mekâna dair düşünsel ve görsel algının sinema aracılığıyla deneyimlenmesi ve bu bağlamda sorgulanması ile yeniden üretilmesi temel hedeflerden biridir. Tez çalışması kapsamında, disiplinler arası bir yaklaşımla senaryo ve konsept oluşturma ile imge üretiminin gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır. Bu süreçte, sinemanın bir araç olarak kullanılmasıyla, tasarım eğitiminde alternatif uygulama ve yöntemlerin geliştirilmesi adına bir araştırma çerçevesi kurgulanmaktadır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

DİSTOPİK GELECEK BAĞLAMINDA ALTERNATİF KONUT İMGESİNİN TEMSİLİ VE ÜRETİLMESİ

Bu tez çalışmasının ana çıkış noktası, mevcut fiziksel çevre ve değişen ekosistemin orta vadeli bir gelecekte varacağı noktada konut mekânlarının yeniden nasıl yorumlanacağı sorusuna dayanmaktadır. Önceki bölümlerde anlatılan ekosistemde meydana gelen – ve yer yer geri dönülemez duruma ulaşan – değişiklikler fiziksel çevrenin yeniden yorumlanmasını gerektirirken, mekâna dair temel ihtiyaçlar ve algılar da bununla birlikte şekillenmek durumundadır. Olası bir gelecekte varılacak olan ekosistemin nasıl olabileceği, bu ekosistem içinde insanın ne şekilde varlığını sürdürebileceği, tüm bunlar kapsamında insanın en temel ihtiyaçlarından biri olan barınmaya yönelik problemlerin nasıl çözülebileceği soruları tez çalışmasının başlangıç aşamalarını oluşturmuştur. Bu kapsamda değişen ekosistemin varacağı nokta için distopik bir çevre atmosferinden yola çıkılarak, bu çevreye entegre olabilecek konut mekânına dair yapılabilecek çalışmalar sorgulanmıştır. Fiziksel çevreyi bir konsept olarak değerlendirme fikriyle birlikte konutun da net bir fiziksel tariften ziyade bir imge ve atmosfer ürünü olarak nasıl ele alınabileceği değerlendirilmiştir. Sonraki aşamada, gelecek kurgusunun bir öngörü niteliğinde oluşturulması ve öngörülen gelecek senaryosu içerisinde yer alacak olan kullanıcı ile konut mekânına yönelik önerilerin, bir katılımcı grubu ile yapılacak alan çalışması doğrultusunda gerçekleştirilmesi hedeflenmiştir. Bu sayede katılımcılar tarafından gerçekleştirilen birbirinden farklı, olası gelecek senaryoları ve konut imgesi önerileri üzerinden bir değerlendirme yapma fırsatı doğmuştur.

Katılımcılarla gerçekleştirilecek alan çalışmasına gelindiğinde, tezin ana çıkış noktası bağlamında, katılımcılar için konsept oluşturma ve imge üretimi süreçlerinin geliştirilmesi ve desteklenmesine yönelik disiplinler arası deneysel bir çalışmanın gerçekleştirilmesi hedeflenmiştir. Alan çalışmasındaki bir diğer soru ise, tasarımda kavramsal bağlamdan tasarıma giden süreçte, senaryo ve konsept oluşturma ile bunlara bağlı imgelerin üretilmesi adımlarının, tasarım pratiği içerisinde alternatif yöntemler yardımıyla nasıl daha anlaşılabilir ve uygulanabilir hale getirilebileceğidir. Bu soru

çerçevesinde çalışma kapsamında kullanılması önerilen alternatif yöntem olarak sinema ve distopik bilim kurgu filmleri;

- Temel kavramların analiz ve sorgulamaları,
- Kavramlara dair imgelerin üretimi,
- Fiziksel çevre ve geleceğe dair öngörülerin oluşturulması,
- Mekân algısına dair fikirlerin oluşturulması,
- Senaryo üretimi ve konsept oluşturma,
- Mekân atmosferi ve imgesinin üretimi

adımlarında kullanılan yardımcı bir araç olarak ele alınmıştır. Bu bağlamda, fiziksel çevre ve mekâna dair önerilerin kurgusunda sinemadan bir temsil aracı olarak nasıl faydalanılabileceği ve tasarım uygulama süreçlerine sinemanın bir araç olarak entegrasyonunun nasıl sağlanabileceği, bu çalışma kapsamında ele alınan başlıklardandır.

Bu temellerden yola çıkarak, tez çalışması kapsamında ortaya konulan alan çalışmasının ana fikrini, öngörüselsel bir fiziksel çevrede alternatif bir mekân atmosferi ve imgesinin üretilmesi oluşturmaktadır. Katılımcılarla gerçekleştirilen alan çalışmalarında, öncelikli olarak fiziksel çevrenin sunumu, katılımcıların oluşturdukları gelecek senaryoları kapsamında gerçekleştirilmiştir. Gelecek senaryolarının oluşturulmasında distopik bilim kurgu sineması örneklerinden faydalanılarak distopik bir gelecek atmosferinin oluşturulması hedeflenmiştir. Bunu takiben, sunulan fiziksel çevre önerileri içerisinde yer alan konut birimlerine dair alternatif mekân atmosferi ve imgelerinin üretimi ile sunumları gerçekleştirilmiştir. Yine gelecek senaryosunun kurgulanmasında olduğu gibi, konut için gerçekleştirilen mekân atmosferi ve imgesinin üretimi sürecinde de distopik bilim kurgu sineması örnekleri yardımcı birer araç olarak kullanılmıştır.

Bu kapsamda, tez çalışmasının içeriğinde, öncelikli olarak literatür üzerinden tez çalışmasının ele alacağı temel kavramlara yönelik bir çalışma gerçekleştirilmiş ve özetlenmiştir. Çalışmanın baz aldığı ilgili kavramlar doğrultusunda, konsept oluşturma ve imge üretiminde sinemanın bir araç olarak kullanılmasına yönelik bir model oluşturulmuş ve bu modele ait adımlar sunulmuştur. Devamında bu modelin uygulandığı iki alan çalışması gerçekleştirilmiş ve bu çalışmalara dair adımlar ve elde edilen veriler sunulmuştur.

Tez kapsamında gerçekleştirilen alan çalışması iki ana bölümden oluşmaktadır. Alan çalışması 1 ve 2 şeklinde adlandırılan bu çalışmalarda iç mimarlık lisans seviyesi öğrencilerinden 2. ve 3. sınıflardan olmak üzere iki farklı grup ile uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Alan çalışmalarında Şekil 4.1’de verilen modüller temel adımlar olarak kullanılmıştır. İlk alan çalışması haftalık iki saatlik oturumlar şeklinde, toplam on dört haftalık bir süreçte gerçekleştirilirken, ikinci alan çalışması iki haftalık bir süreçte dörder saatlik toplam dört oturumda gerçekleştirilmiştir. Buna göre iç mimarlık lisans 3. Sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilen ilk alan çalışmasında 1. modülde çalışmanın temel aldığı ana kavramlar ile çalışmanın aracı olarak kullanılan kavramlara dair araştırma ve uygulama çalışmalarına yer verilmiştir. Modül 2’de, 1. modülde yapılan çalışmaların temelinde katılımcıların geleceğe dair kendi öngörülerinin şekillenmesi sağlanmış ve katılımcıların kendi gelecek imgeleri ile senaryolarına dair çalışmaları sunulmuştur. İlk iki bölümün ardından gelen 3. modülde ise katılımcıların oluşturdukları gelecek senaryolarına uygun konut mekânlarına dair bir imge üretimi çalışması gerçekleştirilmiştir. Son olarak 4. modülde ise katılımcılarla gerçekleştirilen anket çalışmasıyla tüm çalışma süreci, katılımcılar nezdinde değerlendirilmiştir.

ALAN ÇALIŞMASI - 1	MODÜL 1	MODÜL 2	MODÜL 3	MODÜL 4
	Ütopya ve Distopya	Gelecek İmgeleri	Konut Atmosferi ve İmgesi	Katılımcı Anketi ve Değerlendirme
	Sinema ve Mekan	Gelecek Senaryoları		

ALAN ÇALIŞMASI - 2	MODÜL 1	MODÜL 2	MODÜL 3	MODÜL 4
	Kavramsal Bağlam	Gelecek İmgeleri	Konut Atmosferi ve İmgesi	Katılımcı Anketi ve Değerlendirme
		Gelecek Senaryoları		

Şekil 4.1: Alan çalışmalarının uygulama sürecine ait modüller ve ana içerikleri.

İç mimarlık lisans 2. sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilen ikinci alan çalışmasında, ilk çalışmanın ikinci ve üçüncü modülleri sonucu elde edilen veriler ve ilk alan çalışmasında da faydalanılan teorik altyapı kullanılmıştır. İlk alan çalışmasının daha kısa ve yoğunlaştırılmış bu versiyonunda birinci modülde kavramsal bağlama dair

altyapı paylaşılmış, ikinci modülde gelecek imgesi ve gelecek senaryosu çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bunları takip eden üçüncü modülde ise konut atmosferi ve imgesine dair uygulama çalışmaları sunulmuştur ve son olarak dördüncü modülde katılımcı değerlendirmelerinin yer aldığı anket çalışması tamamlanmıştır. Alan çalışmalarının tamamlanmasının ardından, iki alan çalışması sonucunda elde edilen veriler karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiş ve tartışmaya sunulmuştur.

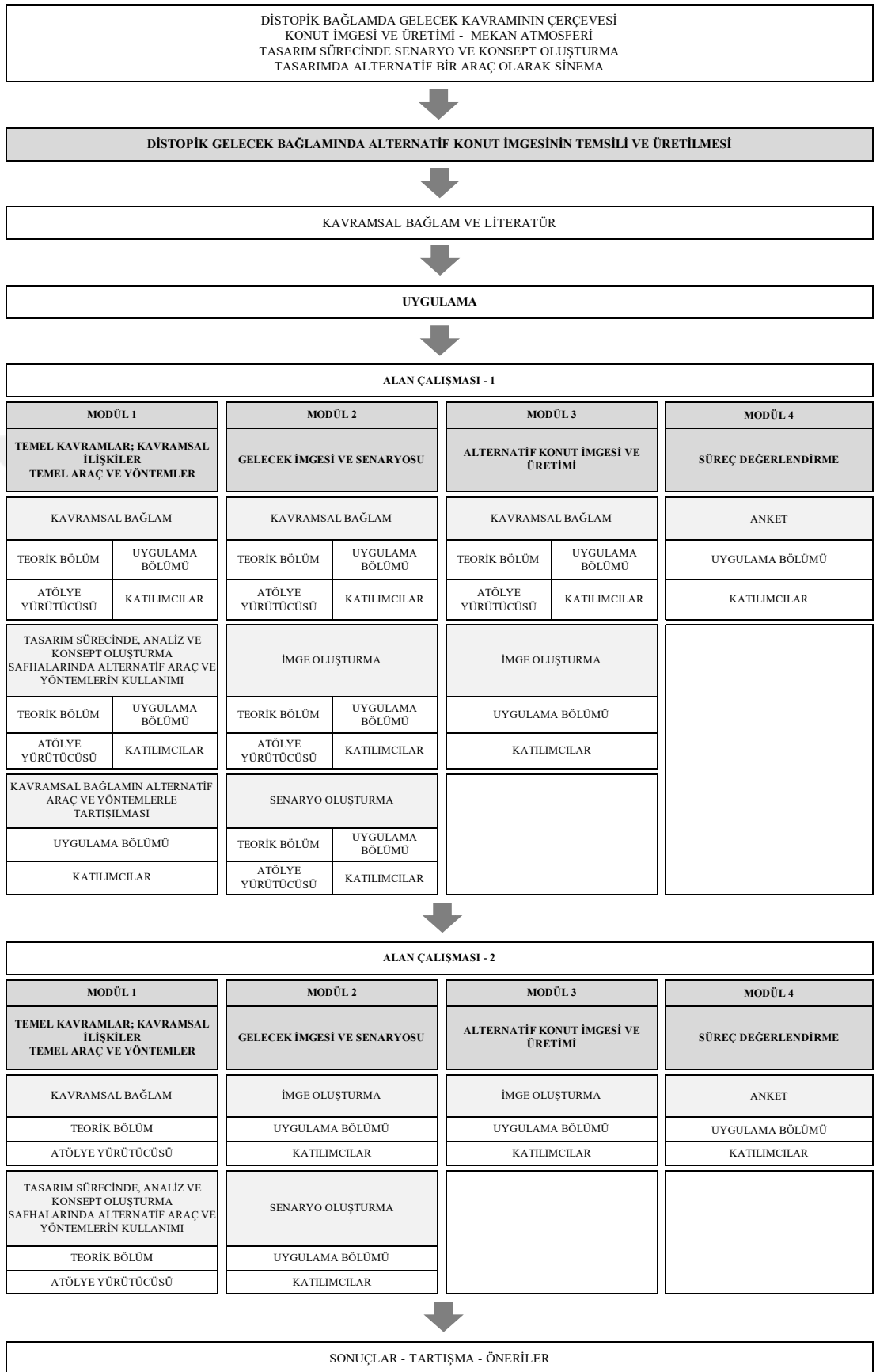
4.1. Araştırma Tasarımı ve Çalışma Modeli

Tezin araştırma tasarımı ve çalışma modeli önceki bölümde de belirtildiği üzere iki ana alan çalışmasını temel almaktadır. İlk aşamada yer alan modüllerde, temel kavramlar, kavramsal ilişkiler ile temel araç ve yöntemler ilk modülü, gelecek imgesi ve senaryosu ikinci modülü, alternatif konut imgesi ve üretimi üçüncü modülü, tüm çalışma sürecinin değerlendirilmesine yönelik gerçekleştirilen anket çalışması ve sonuçları ise dördüncü modülü oluşturmaktadır. İkinci aşamada yer alan modüllerde ise teorik altyapının sunulduğu giriş bölümünden sonra gelecek imgesi ve gelecek senaryosunun yer aldığı birinci modül ve bunu takip eden alternatif konut imgesinin yer aldığı ikinci modül bulunmaktadır. Çalışma modelinin temel bölümleri Tablo 4.1’de yer almaktadır.

Buna göre, ilk alan çalışmasında, çalışmanın çerçevesinde belirlenmiş olan temel kavramlar, ilgili modül ve başlıklarda kavramsal bağlam ve teorik altyapıyı oluşturmaktadır. Çalışma modelinde kullanılan alternatif araç ve yöntemlere birinci modülde yer verilerek, ikinci ve üçüncü modüllerde gerçekleşen imge ve senaryo oluşturma adımları için ayrıca bir temel sağlamaktadır. İkinci ve üçüncü modüllerde yer alan imge ve senaryo oluşturma bölümleri, çalışma modelinin hedef çıktılarını sunmaktadır. Diğer adımlarda yer alan ara uygulamalar ile hem hedef sonuçlar desteklenmiş hem de süreç boyunca paylaşılan tüm teorik altyapıya yönelik ara egzersizler gerçekleştirilmiştir.

İkinci alan çalışmasına gelindiğinde ilk alan çalışması sürecinde kullanılan teorik altyapının bir özeti sunulmuş ve sonrasında yine ilk çalışmanın ikinci ve üçüncü modüllerinde paylaşılan materyal setleri ve bu modüller sonucu elde edilen kavram setlerinin kullanıldığı uygulama çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Uygulama çalışmalarında sırasıyla gelecek imgesi, gelecek senaryosu ve alternatif konut imgesi önerileri katılımcılar tarafından sunulmuş ve tartışılmıştır.

Tablo 4.1: Çalışma modeli.



Söz konusu çalışma modeli, teorik ve uygulamalı değerlendirmelere yönelik iki başlığa ayrılmaktadır. Model ile elde edilmesi hedeflenen iki çıktıdan ilki, katılımcıların temel kavramlar; sinema, tasarım ve mekân ilişkileri; ekosistem ve fiziksel çevrenin dönüşümü, imge kavramı, imgenin üretimi ile konut ve mekân atmosferine dair bilgi birikimlerinin artırılmasıdır. İkinci çıktı ise oluşturulan teorik altyapı ile kavramlara dair analiz ve görsel çalışmaların; sinemada mekân kullanımına dair çalışmaların ana çalışmanın kapsamını destekleyecek ön çalışmalar şeklinde sunulması ve bunları takiben, geleceğe yönelik senaryo ve konsept oluşumuna dair çalışmaların ve alternatif konut imgesinin üretimine dair çalışmaların sunumlarının gerçekleştirilmesi şeklindedir.

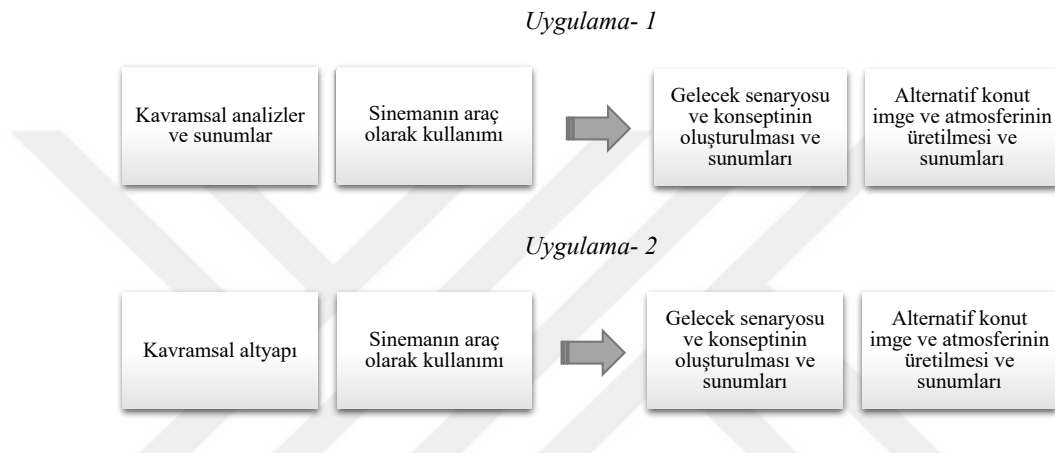
Tablo 4.2. Çalışmanın modeline ait ana başlıklar.

Teorik	Uygulama
Temel kavram setleri: ütopya, distopya, gelecek, bilim kurgu	Kavramsal analizler ve sunumlar
Bilim kurgu sineması ve temel kavramlar arası ilişkiler Sinema, mimari tasarım ve mekân ilişkileri	Sinemada temel kavramların kullanımına yönelik analiz ve sunumlar Sinemada mekân kurgusu ve atmosferine yönelik analiz ve sunumlar
Fiziksel çevre ve dönüşümü Değişen ekosistem Sinema ve tasarımda senaryo kullanımı	Gelecek imgesi ve senaryosuna yönelik analiz ve sunumlar
İmge ve üretimi Barınma ve Konut	Alternatif konut imgesinin/atmosferinin üretilmesi ve sunumları

Teorik bölüm tez çalışmasının yazarı tarafından alan çalışması bölümünde verilen kapsamda ilgili başlıklara yönelik anlatımlar olarak gerçekleştirilirken, uygulama bölümünde yer alan çalışmalar katılımcılar tarafından gerçekleştirilmiştir. Tablo 4.2’de verilen ana başlıklar kapsamında teorik bölümde yapılan sunumların içeriklerini, temel kavramlar olan distopya ve ütopyaya yönelik anlatımlar, sinema, mimari tasarım ve mekân ilişkilerine yönelik anlatımlar, fiziksel çevre ve ekosistemin dönüşümüne yönelik anlatımlar ile imge ile üretimi ve konuta dair anlatımlar oluşturmuştur. Uygulama kısmında ise, kavramsal analizler ve bunlara yönelik sunumlar, sinemada kavramların ve mekânların kullanımına yönelik analiz ve

sunumlar, gelecek senaryosu ve konseptinin oluşturulması ile alternatif konut imgesinin ve atmosferinin üretilmesi oluşturmuştur.

Katılımcıların gerçekleştirdiği uygulama çalışmaları kendi içinde dört bölüme ayrılmıştır. Şekil 4.2’de verildiği üzere, bu bölümlerden ilk ikisi distopya ve ütopya kavramları ile sinema-mekân ilişkilerine yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. İlk iki adımda gerçekleştirilen çalışmaların, katılımcıların gerçekleştirdikleri ana uygulamalar olan gelecek senaryosunun kurgulanması ile alternatif konut imgesinin üretilmesi adımlarını destekleyen çalışmalar olmaları hedeflenmiştir.



Şekil 4.2: Katılımcıların gerçekleştirdikleri çalışmalara ait akış şemaları.

Bunlara ek olarak modelde sinemanın temel araç olarak kullanılmasıyla hedeflenen, tasarım pratiği kapsamında kavramsal analiz, mekân analizi, senaryo ve konsept oluşturma ile imge üretimi adımlarının, sinemanın temsil özelliğinden faydalanarak yeniden yorumlanması yönündedir. Buradaki amaç katılımcıların tasarım süreçlerinde kullandıkları araçların ve farklı disiplinlerden yaklaşımların çeşitliliğini artırarak, bu süreçleri katılımcılar için daha anlaşılabilir ve efektif hale getirmektir. Bu anlamda önemli bir görsel araç olarak filmler, kavramların yorumlanması, kavramların süreç içinde yapılan çalışmalardaki kullanımları, fiziksel çevreye dair analizler, mekân kurgusu, senaryo altyapısı, tüm bunlara bağlı imgelerin üretimi ve konsept oluşturma gibi başlıklarda yardımcı birer unsur olarak kullanılmıştır. Bu modelin kapsamında sinemanın kullanımı;

- Kavramsal, fiziksel çevre ve mekân analizlerinde sinemanın destekleyici bir unsur olarak kullanılarak tasarım sürecine dahil edilmesi,

- Tasarım sürecinde senaryo oluřturma ve konsept kurgulama adımlarında sinemanın görsel anlatı dilinden faydalanılması,
- İmge ve üretiminin kavranması ve pratięe geçirilebilmesi yolunda sinematik yaklaşımların denenmesi řeklinde özetlenebilmektedir.

4.2. Alan Çalışması 1

Teze ait ilk alan çalışması, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Lisans Programı öğrencileri ile 2021-2022 Akademik Yılı Güz Döneminde, haftalık iki saatlik oturumlar řeklinde, toplam on dört haftalık bir süreçte, Öğr. Gör. Merve Bölükbaşı tarafından gerçekleştirilmiştir.

Toplam on üç oturumdan oluřan bu çalışma, Tablo 4.3'te verilen ana modüllerin oluřturduęu üç atölye çalışması ve bir anket çalışması řeklinde gerçekleştirilmiştir. İlk atölye çalışmasını oluřturan birinci modül distopya/ütopya ve sinema/mekân başlıklarını kapsamaktadır. İkinci modülü kapsayan atölye çalışması gelecek imgeleri ve senaryolarına dair başlıkları incelerken, son atölye çalışmasını kapsayan üçüncü modülde alternatif konut imgesinin üretilmesi başlığına değinilmiştir. Bu üç atölye çalışmasını takip eden anket çalışmasında ise katılımcıların atölye süreçleri ve içeriklerine dair değerlendirmeleri yer almıştır.

Üç atölye çalışması kapsamında tezin modelinde verilmiş olan teorik ve uygulama bölümleri her başlıkta ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Bu řekilde alan çalışmasını dört bölüme ayırmakla hedeflenen, ilk üç modülde, her bir modüle ait teorik anlatımın kendi içinde tamamlanarak, ilgili uygulamaya ait gerekli altyapının oluřmasını sağlamaktır. Birinci modülde distopya ve ütopya kavramlarına dair teorik altyapı sunularak katılımcılarla paylaşılan metin ve izledikleri film örneęi üzerinden bu kavramlara yönelik analizlerini gerçekleřtirmeleri beklenmiştir. Yine birinci modülde yer alan sinema ile sinema ve mekân ilişkilerine yönelik çalışmada ilgili teorik altyapı sunulmuş, sonrasında katılımcıların izledikleri film örnekleri üzerinden filmlerde kullanılan ana kavram ve konseptlere yönelik çalışmaları ile film mekânlarını analiz ettikleri iki ayrı çalışma yapmaları beklenmiştir. Böylelikle çalışmanın temel kavram ve araçlarını oluřturan distopya, ütopya, sinema, mekân, temsil gibi başlıklar birinci modülde ele alınarak çalışmanın ana çerçevesini oluřturan ikinci ve üçüncü modüller için de bir altyapı hazırlığı gerçekleştirilmiştir.

Tablo 4.3: Alan çalışmasının safhaları.

GİRİŞ		HAFTA 1		Tanışma	ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ	Atölye süreçlerine dair genel içerik paylaşımı ve açıklamalar	
MODÜL 1	ATÖLYE 1 TEMEL KAVRAMLAR: KAVRAMSAL İLİŞKİLER TEMEL ARAÇ VE YÖNTEMLER	1. OTURUM	HAFTA 2	KAVRAMSAL BAĞLAM	ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ	Kavramların tanımı; kavramların edebiyat ve sinemadaki yeri; gelecek ve bilim kurgu kavramlarının ütopya ve distopyalar bağlamında değerlendirilmesi Katılımcılar ile çalışma materyallerinin paylaşılması: - Metin: Utopia, Thomas More, 1516, sf. 40-44 - Film: Blade Runner, Ridley Scott, 1982	
		2. OTURUM	HAFTA 3				Kolaj Çalışmaları Ütopya ve distopya kavramları analizleri
		3. OTURUM	HAFTA 4	ALTERNATİF ARAÇ VE YÖNTEMLER	ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ	Temel araç ve yöntemlerin tanıtılması: - Sinema - Bilim kurgu sineması ve distopik anlatılar - Sinema ve mekan ilişkisi	Temsil aracı olarak sinema; sinemada mekan; atmosfer üretim aracı olarak sinema; bilim kurgu sineması ve distopik anlatılar Katılımcılar ile çalışma materyallerinin paylaşılması ve gruplara dağıtılması: - Film: The Fifth Element, Luc Besson, 1997 - Film: Gattaca, Andrew Niccol, 1997 - Film: Equilibrium, Kurt Wimmer, 2002 - Film: Black Mirror – Fifteen Million Merits, Euros Lyn, 2011 - Film: The Hunger Games, Gary Ross, 2012
		4. OTURUM	HAFTA 5	KAVRAMSAL BAĞLAMIN ALTERNATİF ARAÇ VE YÖNTEMLERLE TARTIŞILMASI	KATILIMCILAR	Kolaj Çalışmaları Distopik bilim kurgu sinemasında kavram ve konsept analizleri	Çalışma filmleri üzerinden kavramsal bağlam ve konsept kullanımına dair katılımcı grupların gerçekleştirdiği 2B kolaj çalışmalarının sunumları ve tartışılması
		5. OTURUM	HAFTA 6		KATILIMCILAR	Kolaj Çalışmaları Distopik bilim kurgu sinemasında çevresel ve mekansal kurgu analizleri	Çalışma filmleri üzerinden fiziksel çevre ve mekan kurgusu kullanımına dair 2B kolaj çalışmaları şekline imgelem sunumları ve tartışmalar
MODÜL 2	ATÖLYE 2 GELECEK İMGESİ VE SENARYOSU	6. OTURUM	HAFTA 7	KAVRAMSAL BAĞLAM	ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ	Değişen ekosistemin bilimsel altyapıda tanıtılması; güncel katastrofik senaryolar; distopik bilim kurgu sineması örneklerinde post-apokaliptik ve katastrofik anlatılar; sinema ve tasarımda senaryo temeli ve örnekleri Katılımcılar ile gelecek imgesi için çalışma materyallerinin paylaşılması ve gruplara dağıtılması: - Belgesel film: Before The Flood, Fisher Stevens, 2016 - Belgesel film: 2040, Damon Gameau, 2019 - Belgesel film: Ice on Fire, Leila Conners, 2019 - Belgesel film: 25 Litre, Burak Aksoy, Zeynep Dilara, Serdar Dönmez, 2019 - Belgesel film: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet, Jon Clay, 2021	
		7. OTURUM	HAFTA 8				Kolaj Çalışmaları Alternatif gelecek imgesi sunumları
		8. OTURUM	HAFTA 9	ALTERNATİF GELECEK İMGESİ VE SENARYOSU	KATILIMCILAR	Kolaj ve Metin Çalışmaları Alternatif gelecek senaryolarının sunumu	Çalışma filmleri üzerinden alternatif konut imgesinin üretiminde kullanılacak olan katılımcı senaryolarının oluşturulması, bireysel sunumları ve tartışılması <i>2B kolaj çalışmaları ve metinler olarak</i>
MODÜL 3	ATÖLYE 3 KONUT İMGESİ	9. OTURUM	HAFTA 10	KAVRAMSAL BAĞLAM	ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ	Barınma ve konut kavramlarının sunumu ve tartışılması; mekan atmosferi üretiminde imge kullanımı ve değerlendirilmesi	
		10. OTURUM	HAFTA 11				Kolaj Çalışmaları Alternatif konut imgesi sunumları
		11. OTURUM	HAFTA 12	ALTERNATİF KONUT İMGESİ VE ÜRETİMİ	KATILIMCILAR	Kolaj Çalışmaları Alternatif konut imgesi sunumları	
12. OTURUM	HAFTA 13	ALTERNATİF KONUT İMGESİ VE ÜRETİMİ	KATILIMCILAR	Kolaj Çalışmaları Alternatif konut imgesi sunumları	KATILIMCILAR		
MODÜL 4	ANKET	13. OTURUM	HAFTA 14		KATILIMCILAR	Tüm çalışma sürecinin katılımcılar tarafından değerlendirilmesi	

Bunları takiben ikinci modülde, tez çalışmasının temel aldığı iklim krizi bağlamında değişen ekosisteme ve distopik bilim kurgu sinemasında post-apokaliptik anlatılara dair teorik altyapı ve örnekler sunulmuş ve katılımcıların izledikleri belgesel ve film örnekleri üzerinden olası bir gelecek imgesi ve senaryosu oluşturmaları beklenmiştir.

Üçüncü modüle gelindiğinde barınma, konut ve imge başlıkları kapsamında teorik altyapı sunulmuştur ve katılımcıların oluşturdukları olası gelecek senaryoları içerisinde yer alacak olan konut mekânına dair alternatif imge önerilerini geliştirmeleri beklenmiştir.

Anket ve değerlendirmelerin yer aldığı son modülde hedeflenen ise ilk üç bölümde yapılan çalışmaların kullanıcılar tarafından genel değerlendirmesini sağlayarak süreci analiz etmektir. Anket çalışmasına kadar olan ilk üç modül katılımcılarla birlikte stüdyo ortamında gerçekleştirilmiştir ve hem atölye yürütücüsü tarafından gerçekleştirilen teorik anlatım bölümlerinin hem de katılımcılar tarafından gerçekleştirilen uygulamalar ve sunumların oluşturduğu bölümlerin karşılıklı bir fikir alışverişi ve tartışma ortamı içerisinde yürütülmesi sağlanmıştır.

Şekil 4.3'te her bir modülde kullanılan temel çalışma adımları görülmektedir. Bu adımlar, her iki yönergede de (Y.01 ve Y.02) öncelikli olarak kavramsal bağlamın sunulduğu teorik anlatımlarla başlamaktadır. Teorik altyapının sunulmasını takiben katılımcılarla uygulama çalışmaları için materyal ve kavram setleri (Y.01) ya da sadece materyal setleri (Y.02) paylaşılmıştır. Bu kapsamda uygulama çalışmaları katılımcılar tarafından tamamlanarak sunulmuştur. Çalışma sunumlarının ardından uygulamalardan edinilen kavram setleri özetlenmiş ve son adımda ise sunulan çalışmaların değerlendirmeleri gerçekleştirilmiştir.



Şekil 4.3: Çalışma modüllerinde kullanılan yönergeler.

Yönergelerde paylaşılan ve uygulama sonucu elde edilen olarak tarif edilen kavram setleri alan çalışması süresince girdi ve çıktı grupları olarak değerlendirilmiştir. Tablo 4.4'te verilen özet, alan çalışması sürecinde kullanılan kavram setlerin işleyiş şemasını göstermektedir. Birinci modülün ilk aşamasında temel kavramlara dair kavram seti ve materyal grubu paylaşılmış (Y.01) ve çıktı kavram seti elde edilmiştir. Temel kavramların anlaşılması ve ilk egzersizden sonra ikinci aşamada materyal seti paylaşılmış (Y.02) ve çıktı kavram setine ulaşılmıştır. İkinci modülün ilk aşamasında materyal seti paylaşılmış (Y.02) ve çıktı kavram setine ulaşılmıştır. İkinci aşamasında ise Modül 1-1. Bölüm ve Modül 2-1. Bölüm sonucu elde edilen kavram setlerinden bir girdi seti ve materyal seti (Y.01) paylaşılmış ve sonuç kavram setine ulaşılmıştır. Son Çalışma olan üçüncü modülde ise Modül 1-2. Bölüm ve Modül 2-2. Bölüm sonucu elde edilen kavram setlerinden bir girdi seti ve materyal seti (Y.01) paylaşılmış ve sonuç kavram setine ulaşılmıştır.

Tablo 4.4: Kavram setleri ve kullanım şemaları.

MODÜL	BÖLÜM	OTURUM	KAVRAM SETİ	İÇERİK	
MODÜL 1	1. BÖLÜM	1. ve 2. oturumlar	Paylaşılan Kavram Seti	Distopya & Ütopya	GİRDİ
			Sonuç Kavram Seti	Distopya & Ütopya	ÇIKTI
	2. BÖLÜM	3., 4. ve 5. oturumlar	Sonuç Kavram Seti	Distopya & Ütopya	ÇIKTI
			Sonuç Kavram Seti	Mekansal Bağlam	ÇIKTI
MODÜL 2	1. BÖLÜM	6. ve 7. oturumlar	Sonuç Kavram Seti	İklim krizi & Değişen Ekosistem (Gelecek İmgesi)	ÇIKTI
	2. BÖLÜM	8. oturum	Paylaşılan Kavram Seti	Gelecek İmgesi Distopya & Ütopya	GİRDİ
			Sonuç Kavram Seti	Gelecek İmgesi Distopya & Ütopya	ÇIKTI
MODÜL 3		9., 10., 11. ve 12. oturumlar	Paylaşılan Kavram Seti	Gelecek İmgesi Distopya & Ütopya Mekansal Bağlam	GİRDİ
			Sonuç Kavram Seti	Mekansal Bağlam	ÇIKTI

Uygulama çalışması genelinde yer alan katılımcı grup önceki kısımlarda da bahsedildiği üzere İç Mimarlık Bölümü 3. Sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Bu seçimin sebepleri arasında katılımcıların temel tasarım sürecine dair gerekli altyapıya sahip olmaları ile konsept oluşturma, senaryo geliştirme ve bu adımların iki ve üç boyutlu olarak farklı tekniklerde sunumlarını gerçekleştirebilme yeteneklerine sahip olmaları yer almaktadır. Bunların yanı sıra katılımcı grubun bu çalışma öncesinde konut mekânlarının tasarımı üzerinde çalışmış ve konut kavramına dair belirli bir bilgi birikimine sahip olması göz önünde bulundurulmuştur. Bu temelde katılımcıların çalışma sürecinde öncelikli olarak kavramsal bağlamı değerlendirme, analiz etme ve tartışma konularında pratiklerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Buradan başlayarak kavramsal bağlamdan uygulama sürecine geçişte senaryo ve konsept oluşturmaya dair altyapı hazırlığı ve kurgularının oluşturulması hedeflenmiştir. Bu süreçte katılımcılar tarafından imge kavramının sorgulanması ve imge üretiminin değerlendirilmesi ile çalışma adımlarında çeşitli başlıklarda ve yöntemlerle imge üretimine dair pratiklerinin oluşturulması hedeflenmiştir.

Alan çalışmasında yer alan katılımcıların bireysel ve grup olarak gerçekleştirdikleri çalışmaların ana başlıkları Tablo 4.5'te verilmektedir. Buna göre, katılımcıların, gelecek senaryolarına kadar olan ve ana çalışmanın altyapısını oluşturan ilk dört uygulamada iki ya da üç kişilik gruplar halinde çalışarak, teorik altyapı ve film örnekleri yardımıyla gerçekleştirdikleri çalışmalarda grup içi diyaloglarla çalışmalarının çerçevelerini geliştirebilmeleri hedeflenmiştir. Ana uygulamayı oluşturan gelecek senaryosu ve alternatif konut imgesi çalışmalarında ise katılımcıların bireysel olarak süreç boyunca edindikleri deneyim ve altyapıyı yansıtabilecekleri sonuçları görmek hedeflenmiştir.

Tablo 4.5: Grup çalışmaları ve bireysel çalışmaların gerçekleştirildiği başlıklar.

Grup Çalışmaları	Bireysel Çalışmalar
Distopya ve Ütopya kavramları / Analiz ve sunumlar	Gelecek imgesi
Distopik bilim kurgu sinemasında kavram ve konsept kullanımına dair analiz ve sunumlar	Gelecek senaryosu
Distopik Bilim kurgu sinemasında fiziksel çevre ve mekân kullanımına dair analiz ve sunumlar	Alternatif konut imgesi
Gelecek imgesine dair analiz ve sunumlar	

4.2.1. Modül 1

Alan çalışmasının ilk bölümünü oluşturan birinci modülde öncelikli olarak distopya, ütopya, gelecek ve bilim kurgu kavramları ele alınmıştır. Sonrasında sinema, bilim kurgu sineması, bilim kurgu sinemasında distopik anlatılar, temsil aracı olarak sinema, sinema-mekân ilişkisi başlıklarına değinilmiştir. Bu başlıklar ile oluşturulan altyapı sayesinde tez çalışmasının esas hedefi olan gelecek senaryosu ve konut imgesinin üretimi için gerekli zemin oluşturulmuştur. Bu modülde söz konusu başlıklara dair teorik anlatımlar sunulmuş ve katılımcılarla paylaşılan okuma ilte izleme listeleri aracılığıyla başlıklara yönelik sunumlarının gerçekleştirilmesi sağlanmıştır.

Birinci modül, ikisi teorik anlatımlar ve üçü katılımcıların uygulama çalışmaları ile sunumlarına yönelik toplam beş oturumdan meydana gelmektedir. Birinci modül kapsamındaki ilk atölyede gerçekleştirilen çalışmalar Tablo 4.6’da zaman çizelgesi, oturumların kapsamlarındaki başlıklar, kullanılan genel yöntemler ve çalışmayı gerçekleştiren ilgililer olarak detaylandırılmıştır.

Tablo 4.6: Modül 1 çalışma programı ve içerik.

MODÜL 1		ATÖLYE 1 TEMEL KAVRAMLAR: KAVRAMSAL İLİŞKİLER TEMEL ARAÇ VE YÖNTEMLER		KAVRAMSAL BAĞLAM		ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ		KATILIMCILAR	
1. OTURUM	HAFTA 2	2. OTURUM	HAFTA 3	3. OTURUM	HAFTA 4	4. OTURUM	HAFTA 5	5. OTURUM	HAFTA 6
				ALTERNATİF ARAÇ VE YÖNTEMLER		KAVRAMSAL BAĞLAMIN ALTERNATİF ARAÇ VE YÖNTEMLERLE TARTIŞILMASI			
				Temel kavramlara giriş: - Ütopya Ve Distopya - Bilim kurgu - Gelecek		Temel araç ve yöntemlerin tanıtılması: - Sinema - Bilim kurgu sineması ve distopik anlatılar - Sinema ve mekân ilişkisi		Kavramların tanımı; kavramların edebiyat ve sinemadaki yeri; gelecek ve bilim kurgu kavramlarının ütopya ve distopyalar bağlamında değerlendirilmesi Katılımcılar ile çalışma materyallerinin paylaşılması: - Metin: Utopia, Thomas More, 1516, sf. 40-44 - Film: Blade Runner, Ridley Scott, 1982	
				Kolaj Çalışmaları Ütopya ve distopya kavramları analizleri		Kolaj Çalışmaları Distopik bilim kurgu sinemasında kavram ve konsept analizleri		Kavramsal bağlamın katılımcı gruplarının gerçekleştirdiği 2B kolaj çalışmalarıyla sunumu ve tartışılması	
				Temel araç ve yöntemlerin tanıtılması: - Sinema - Bilim kurgu sineması ve distopik anlatılar - Sinema ve mekân ilişkisi		Kolaj Çalışmaları Distopik bilim kurgu sinemasında kavram ve konsept analizleri		Temsil aracı olarak sinema; sinemada mekân; atmosfer üretim aracı olarak sinema; bilim kurgu sineması ve distopik anlatılar Katılımcılar ile çalışma materyallerinin paylaşılması ve gruplara dağıtılması: - Film: The Fifth Element, Luc Besson, 1997 - Film: Gattaca, Andrew Niccol, 1997 - Film: Equilibrium, Kurt Wimmer, 2002 - Film: Black Mirror – Fifteen Million Merits, Euros Lyn, 2011 - Film: The Hunger Games, Gary Ross, 2012	
				Kolaj Çalışmaları Distopik bilim kurgu sinemasında kavram ve konsept analizleri		Kolaj Çalışmaları Distopik bilim kurgu sinemasında çevresel ve mekansal kurgu analizleri		Çalışma filmleri üzerinden kavramsal bağlam ve konsept kullanımına dair katılımcı grupların gerçekleştirdiği 2B kolaj çalışmalarının sunumları ve tartışılması	
				Kolaj Çalışmaları Distopik bilim kurgu sinemasında kavram ve konsept analizleri		Kolaj Çalışmaları Distopik bilim kurgu sinemasında çevresel ve mekansal kurgu analizleri		Çalışma filmleri üzerinden fiziksel çevre ve mekân kurgusu kullanımına dair 2B kolaj çalışmaları şekline imgelem sunumları ve tartışmalar	

Buna göre, öncelikli olarak ütopya ve distopya kavramları üzerinden kavramsal bağlam başlığında teorik altyapı oluşturulmuş ve bu adıma ait uygulama çalışmasıyla devam edilmiştir. Sonrasında sinema ana başlığı üzerinden tasarımda konsept ve

atmosfer üretimi süreçlerinde alternatif araç ve yöntem kullanımı konusunda teorik altyapı paylaşılmış ve bu adıma ait iki uygulama çalışmasıyla devam edilmiştir.

Bu kapsamda, alan çalışmasının birinci modülü kapsamındaki ilk atölye çalışmasının 1. ve 2. oturumları kapsamında teorik bölümde ütopya, distopya, gelecek ve bilim kurgu kavramlarına değinilmiştir. Öncelikli olarak, kavramların tanımlamalarına dair açıklamalar, temel veriler, gelişim süreçleri ve etki alanları ele alınmıştır. Ütopya ve distopya kavramlarının özellikle bilim kurgu edebiyatı ve sinemasındaki kullanımları ve bu kullanımlara dair örnekler ile mimari ve kentsel tasarımla olan ilişkilerine dair kavramsal bağlamın tartışıldığı adımla teorik bölüme ait çalışma devam etmiştir. Kavramlara dair altyapı, etkileşim alanları ve ifade yöntemlerine yönelik bu temel açıklamalar ile katılımcılar için kavramsal bağlamın temeli oluşturulmuştur. Teorik bölümün sonunda katılımcılarla uygulama çalışmalarında kullanılmak üzere Şekil 4.3'te verilen Y.01 yönerge adımları kapsamında bir materyal ve kavram seti paylaşılmıştır. Bu setlerden faydalanılarak gerçekleştirilen uygulama çalışmalarının katılımcılar tarafından atölye ortamında sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Bu adımların sonunda ise katılımcı çalışmalarında öne çıkan kavram setleri özetlenmiş ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir.

Uygulama çalışmasında kullanılmak üzere katılımcılarla birer metin ve film ile bu modüle ait ilk uygulama analizlerinde kullanılmak üzere Şekil 4.4'te yer alan kavram seti paylaşılmıştır. Kavram seti oluşturulurken uygulama çalışmasının temelini oluşturan ütopya ve distopya kavramları ile bu kavramların hem birbiri hem de gelecek ve bilim kurgu kavramlarıyla olan ilişkilerinden yola çıkılmıştır.



Şekil 4.4: Modül 1 ilk uygulama adımında kullanılmak üzere katılımcılarla paylaşılan kavram seti.

Uygulama çalışmasında kullanılmak üzere kavram setinin yanında katılımcılarla paylaşılan metin ve film materyalleri Tablo 4.7'de yer almaktadır. Çalışmanın bu adımında ütopya kavramının aktarımı için tercih edilen metin Thomas More'a ait Utopia kitabından, Utopia adasının genel özellikleri ve Utopia şehirlerine dair detayların yer aldığı dört sayfalık bölüm olmuştur. Distopya kavramının aktarımında

kullanılan araç ise Ridley Scott'ın yönetmenliğini yapmış olduğu 1982 yapımı Blade Runner filmidir.

Tablo 4.7: Distopya ve ütopya kavramlarına yönelik uygulama metin ve filmi.

Materyal	İsim-Açıklama	Kavramsal Bağlam-Seçim Kriteri
Metin	Utopia, Thomas More, 1516, sf. 40-44	Ütopya – Ütopya Toplumu – Ütopya Kentleri
Film	Blade Runner, Ridley Scott, 1982	Distopya – Distopik Kent ve Mekân – Distopya Toplumu – Bilim Kurgu – Gelecek

Çalışmanın bu adımında tabloda yer alan seçim kriterleri ve kavramsal bağlam dahilinde, ilgili metin ve filmin tercih edilmesinin temelinde öncelikli olarak Utopia eserinin, kavram olarak ütopyanın bir nevi başlangıç noktası olması ve kavrama dair getirdiği önerilerin katılımcılar için net ve açıklayıcı nitelikte olmasıdır. Bu metin ütopya kavramına dair paylaşılan teorik altyapının okunabileceği, fiziksel çevre, mekân kurguları ve toplumsal yapıya dair önemli anlatımların yer aldığı bir örnektir. Tercih edilen film olan Blade Runner ise distopya kavramının yine metin örneğinde olduğu gibi fiziksel çevre, kent, mekân kurgusu ve toplumsal yapı bağlamında nasıl işlendiği ve ne şekilde çalıştığını gösteren bir örnek niteliğindedir. Kavramlar arası karşılaştırmalı analizler ve değerlendirmeler iki örneğin temsilleri yardımıyla gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda, uygulama çalışmasında katılımcıların iki kişilik gruplara ayrılarak, kendileriyle paylaşılan metin ve film örnekleri üzerinden ütopya ile distopya kavramlarının analizlerini gerçekleştirmeleri ve bu analizleri iki boyutlu kolaj tekniğiyle sunmaları beklenmiştir. Çalışma ile hedeflenen öncelikli olarak ütopya ve distopya kavramlarının kapsamının anlaşılabilmesi ve iki kavram arasındaki birbirine zıt ama aynı zamanda birbirinden beslenen ilişkinin sorgulanmasını sağlayabilmektir. Yazılı ve görsel iki farklı anlatı tekniği sayesinde kavramlara ait metinlerin daha net anlaşılabilir hale gelmesi hedeflenmiştir. Kavramlara dair temel fikirlerin edinilebilmesi ile bu kavramların gelecek konseptiyle ilişkilendirilebilmesi için gerekli altyapı sağlanmıştır.

Şekil 4.5’te verilen katılımcılara ait örnek çalışmalarda kavramların analizleri ile metin ve film aracılığıyla değerlendirilmesi sonucu ortaya çıkan imgesel sunumlar görülmektedir. Her iki çalışma da kavramların en başta birbirine zıt görünen tabiatlarına odaklanarak bu zıtlığı net çizgilerle tarif etmeye yönelmiştir. Zıtlık durumunun kavramların varlıklarıyla karşılıklı olarak beslendiği ve aynı zamanda da bir kavramın diğerine dönüşümünün olasılığının ne kadar yüksek olduğu katılımcılar tarafından belirtilenler kapsamındadır.



Şekil 4.5: Distopya ve ütopya kavramlarına dair gerçekleştirilen katılımcı çalışmaları örnekleri.

Bir diğer katılımcı çalışması örneği olarak Şekil 4.6’da görülen sunumda, diğer çalışmalarla benzer şekilde ütopya ve distopya kavramlarının zıtlığı üzerinden bir vurgulama yapılmıştır. Bu vurgunun bağlantı noktasında yer alan dünya imajıyla, yine iki kavramın karşılıklı ilişkisi sorgulanmış ve biri olmadan diğerinin varlığının tarif edilemeyeceği üzerinde durulmuştur. Çalışmayı gerçekleştiren katılımcılar her ütopyanın kendi içinde bir distopya barındırdığı ve distopyaların da ütopyalar temelinde yükseldiği görüşüne odaklanmışlardır.



Şekil 4.8: Distopya ve ütopya kavramlarına dair gerçekleştirilen katılımcı çalışmalarının örnekleri.

Bu bağlamda katılımcıların gerçekleştirmiş oldukları çalışmalar ve sunumlarında ifade ettikleri temel kapsam iki kavramın zıtlığı ile başlayan ancak iç içe geçen ve birbirinden beslenen yapısal bütünlüğünü ele almaktadır. Buna göre çalışmalar her ütopyanın kendi içinde bir distopyayı barındırdığı ve distopyanın kavramsal olarak günlük hayat ve olası gelecek senaryolarında daha güçlü bir yere sahip olduğu yönündeki fikirleri savunmaktadır.

Katılımcı çalışmalarının bir arada değerlendirilmesi sonucu ulaşılan kavram seti Şekil 4.9'da yer almaktadır. Buna göre çalışmalara ait açıklamalarda da sıkça görülen zıtlık ve birlik kavramları çalışmaların tamamında görülen ortak kavramlar olmuştur.



Şekil 4.9: Modül 1 ilk uygulama sonucunda katılımcı çalışmalarında yer alan kavramlara dair özet.

Zıtlık ve birlik kavramları ütopya ve distopyanın birbiriyle ilişkisini vurgulamak üzere kullanılırken, mekânsal unsurlar ve toplumsal yapı örnekleri üzerinde durulmuştur. Bunların yanı sıra katılımcılar tarafından vurgusu yapılan bir diğer kavram eşitsizlik olmuştur. Katılımcılar özellikle toplumsal eşitsizliğin ve sınıf ayrımının hem ütopya (köle sınıfının varlığı) hem distopya bağlamında öne çıkması üzerinde durmuşlardır.

Yoğunluklu olarak kent ve mekân kurguları kapsamında olmak üzere distopya bağlamında yapılan değerlendirmelerde öne çıkan kavramlar ise soğukluk ve karanlık olmuştur.

Uygulama başlangıcında paylaşılan kavram seti ile katılımcı çalışmaları sonucu özetlenen kavram seti karşılaştırıldığında zıt/zıtlık, benzer/birlik, düzen/denge ve gelecek gibi kavramların benzerlik gösterdiği görülmektedir. Bunların yanı sıra paylaşılan kavram setinin dışında çalışmalarda eşitsizlik, soğukluk ve karanlık gibi kavramlarda görsel ve sözlü anlatımlarda öne çıkmıştır (Şekil 4.10).



Şekil 4.10: Modül 1 ilk uygulama girdi ve çıktı olarak kavram setlerinin karşılaştırılması.

Alan çalışmasının birinci modülü kapsamındaki 3., 4. ve 5. oturumlarda, sinema ve mekân başlığı altında sinema tekniklerinin ortaya çıkışı ve sinemanın tarihsel gelişimi ile ana akım sinemaya doğru yönelen süreç üzerine değerlendirmeler yapılmıştır. Bunu takiben, bilim kurgu sinemasının tanımı, bilim kurgu sinemasında distopik anlatılar ve örnekleri üzerinde durulmuştur. Sonrasında, sinemanın bir temsil aracı olarak kullanımı ve önemi, sinema ve mimarlık ilişkilerinin disiplinler arası boyutta ele alınması ile mekân kavramının sinema ve mimari tasarım alanlarındaki kullanımına yönelik teorik altyapı oluşturulmuştur. Çalışmanın bu aşamasında hedeflenen esas kısım temsil aracı olarak sinemanın (ve sinemanın ürünü olarak filmlerin) çalışmanın ilerleyen kısımlarında katılımcıların geleceğe dair fikirlerinin oluşması yolunda destekleyici bir unsur olduğunun ortaya konmasıdır. Distopik bilim kurgu sineması örnekleriyle geleceğe dair kurgunun tarif edilebilirliği üzerinde durulurken aynı zamanda kentsel, yapısal ve mekânsal yansımaların bu gibi örneklerde nasıl değerlendirildiği de sorgulanmıştır.

Teorik bölümün sonunda katılımcılarla uygulama çalışmalarında kullanılmak üzere materyal seti olarak beş film paylaşılmış ve bu filmler gruplar arasında homojen olarak

(her iki gruba bir film olacak şekilde) dağıtılmıştır. Çalışmanın bu adımında katılımcılarla Şekil 4.3'te verilen Y.02 yönerge adımları kapsamında kavram seti paylaşılmamış, katılımcılardan ütopya ve distopya kavramları bağlamında filmlerde kullanılan kavramsal bağlama dair kendi çıkarımlarında bulunmaları beklenmiştir. Uygulama çalışmalarının katılımcılar tarafından atölye ortamında sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Bu adımların sonunda ise katılımcı çalışmalarında öne çıkan kavram setleri özetlenmiş ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir

Katılımcı uygulamaları iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada çalışma kapsamında verilen beş distopik bilim kurgu film örneğinde kullanılan ana kavramlar ve filmlere dair konseptlerin değerlendirildiği çalışmalar sunulurken ikinci aşamada bu filmlerde kullanılan mekânsal kurguların ilgili kavram ve konseptlerle olan ilişkileri sorgulanmıştır.

Tablo 4.8: Distopik bilim kurgu sineması, kavramsal bağlam ve mekânsal ilişkilere yönelik uygulama filmleri.

Materyal	Film Adı	Yönetmen	Yıl	Kavramsal Bağlam-Seçim Kriteri
Film	The Fifth Element	Luc Besson	1997	Distopya Bilim Kurgu Gelecek Distopik Kent Distopik Mekân Distopya Toplumu
Film	Gattaca	Andrew Niccol	1997	
Film	Equilibrium	Kurt Wimmer	2002	
Film	Black Mirror– Fifteen Million Merits	Euros Lyn	2011	
Film	The Hunger Games	Gary Ross	2012	

Tablo 4.8'de verilen beş film, ana akım distopik bilim kurgu sineması örneklerindedir. Uygulama çalışması için seçilen bu filmlerin her birinin, öncelikli olarak ilk çalışmada tartışılan kavramsal bağlam ile distopik bir gelecek ortamında fiziksel ve sosyal çevrenin değerlendirilebilmesini sağlayacak örnekler olması hedeflenmiştir. Bu anlamda katılımcıların öncelikli olarak filmlerin temel aldığı kavramsal bağlamı değerlendirmesi, filmlerin temel aldığı kavramlar kapsamında filmlerin konseptlerine dair sunumlarını gerçekleştirmeleri beklenmiştir. Bu

çalışmanın sonrasında ise, filmlerin konseptleri bağlamında mekânsal kurguların nasıl işlendiği yine katılımcılar tarafından değerlendirilmiştir.

Katılımcılar uygulamalarının bu basamağında da ilk kısımda oluşturdukları iki kişilik gruplar halinde çalışmalarını devam ettirmişlerdir. Katılımcıların verilen filmlere dair kavram ve konsept analizlerini gerçekleştirmeleri ve bu analizleri iki boyutlu kolaj tekniğiyle sunmaları beklenmiştir.

Filmlerin kavramsal analiz ve konseptlerine dair yapılan katılımcı çalışmaları örneklerinden ikisi Şekil 4.11’de görülmektedir. The Fifth Element filmi üzerinden yapılan bu çalışmalarda iyi ve kötü, aydınlık ve karanlık kavramlarından yola çıkılarak, filme adını veren beşinci element olan sevgi yardımıyla her koşulda umudun var olabileceği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamdan yola çıkarak katılımcılar, gerçekliğin distopik bir açılımda dile getirilmesi durumunda dahi iyi olana dair umudun da bir yandan varlığını sürdürebileceğini dile getirmişlerdir.



Şekil 4.11: The Fifth Element filmi kavram ve konsept çalışmalarına yönelik uygulama örnekleri.

Şekil 4.12’de görülen çalışma örneği Gattaca filminin temel aldığı kavramlara yönelik konsept değerlendirmesini içermektedir. Bu çalışmada özellikle sosyal çevre bağlamında distopik bir geleceğin nasıl olabileceği, insanlığın teknolojik gelişmeyle beraber varoluşsal anlamda kendini bu gelecekte nereye ve nasıl konumlandırabileceği sorgulanmıştır. Gelişim ve ilerlemenin her zaman doğru sonuçlar yaratmayabileceği

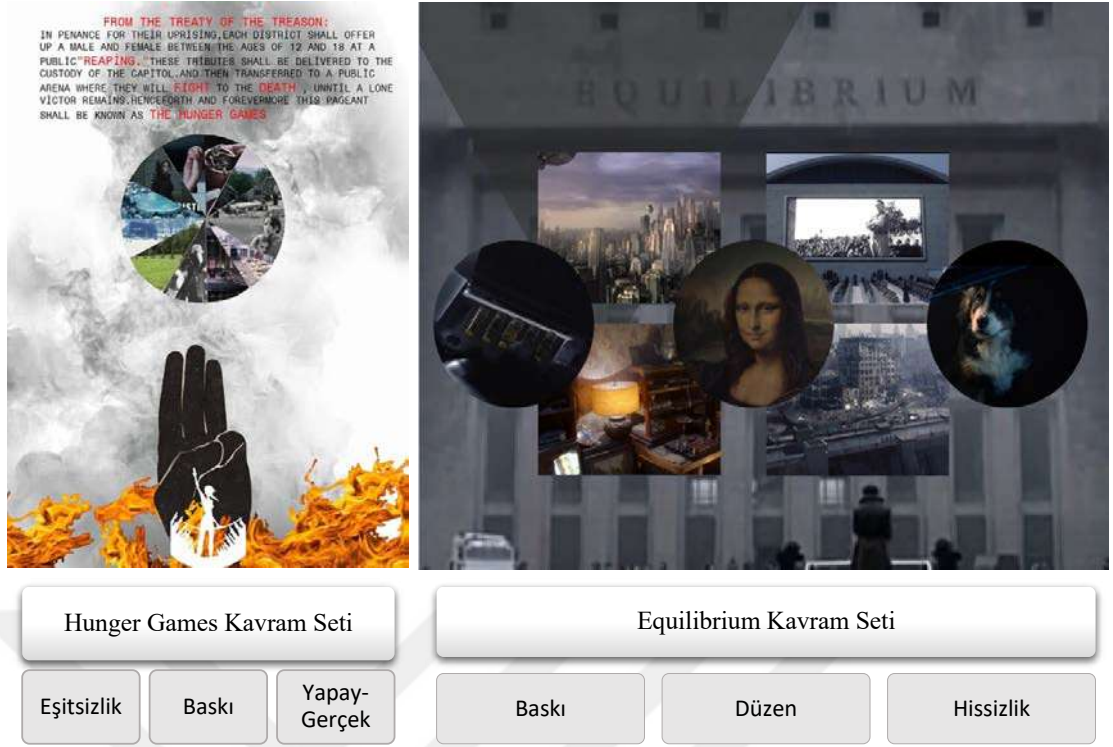
ve toplumda var olan mevcut sorunları daha keskin hale getirebileceği katılımcılar tarafından belirtilenler arasındadır.



Şekil 4.12: Gattaca filmi kavram ve konsept çalışmalarına yönelik uygulama örnekleri.

Uygulama çalışmasının diğer filmlerinden olan The Hunger Games ve Equilibrium filmleri kapsamında katılımcılar tarafından gerçekleştirilen örnek sunumlar Şekil 4.13'te görülmektedir. İlk örnekte katılımcılar, The Hunger Games filminin temel aldığı kaos, eşitsizlik ve mücadele tabanında bir distopik anlatının ne şekilde ifade edilebileceği üzerinde durmuştur. Buna göre filmde yer alan on iki bölge üzerinden toplumsal yapı arasındaki keskin farklar, eşitsizlik, baskı ve başkaldırı üzerine bir çalışma sunulmuştur. Bir tarafta ütopya gibi görülen bir çerçeveye karşılık diğer tarafta yer alan distopik ortam vurgulanmış ancak bahsi geçen sözde ütopyanın varlığının da farklı bir distopya olmaktan öteye gidemediği katılımcılar tarafından belirtilmiştir.

İkinci örnekte katılımcılar Equilibrium filminin temel aldığı baskı ve duygusuzluğu ön plana çıkaran, Biz, Bin Dokuz Yüz Seksen Dört ve Cesur Yeni Dünya gibi romanlardan tanıdık olan, distopik bir ortamı tarif etmekteledir. Bu ortam ise steril bir düzen ve çalışır görünen toplumsal mekanizmanın bir ütopya, karşılığında kaçışın olduğu bölgenin ise bir distopya olduğu fikriyle sunulmaktadır. Oysa katılımcılar ütopya gibi görünen düzenin distopyanın kendisi olduğu ve 'yer altı'nda kalan kaçış bölgesinin ise umudun kendisini simgelediğini ifade etmişlerdir.



Şekil 4.13: The Hunger Games (sol) ve Equilibrium (sağ) filmleri kavram ve konsept çalışmalarına yönelik uygulama örnekleri.

Şekil 4.14'de görülen bir diğer çalışma ise Black Mirror serisinin Fifteen Million Merits bölümü üzerinden gerçekleştirilmiştir. Yapay ve gerçek ilişkisine odaklanan bu çalışmada katılımcılar, kavramları özellikle teknoloji ve sosyal medya bağlamında sosyal ilişkiler ve statülerin bir distopyayı nasıl şekillendirebileceği üzerinde durmuşlardır.



Şekil 4.14: Black Mirror Fifteen Million Merits bölümü kavram ve konsept çalışmalarına yönelik uygulama örnekleri.

Katılımcılar bu adımda yer alan beş filmi birinci modülde paylaşılan kavramsal bağlam özelinde değerlendirmiş ve çalışmalarını sunmuşlardır. Çalışmalar kapsamında katılımcıların değerlendirmeleri doğrultusunda filmlerde kullanılan öne çıkan kavramlar Şekil 4.15’te verilmiştir.

FİLM	The Fifth Element	Equilibrium	Gattaca	Fifteen Million Merits	Hunger Games
KAVRAM SETİ	karanlık	baskı	eşitsizlik	sanal - gerçek	eşitsizlik
	aydınlık	düzen	baskı	bireysel	baskı
	umut	hissizlik	düzen	yalnızlık	yapay - gerçek

Şekil 4.15: Modül 1 ikinci uygulama filmlerine dair katılımcı çalışmalarında yer alan kavramlar.

The Fifth Element filmine ait konsept çalışmasında öne çıkan kavramlar karanlık aydınlık ve filme adını veren bağlamdan yola çıkarak umut olmuştur. Equilibrium filmine dair sunulan çalışmalarda baskı, düzen ve hissizlik kavramları öne çıkmış ve bu kavramların toplumsal yapı ile idari sistemdeki yansımaları vurgulanmıştır. Gattaca filminde de benzer şekilde toplumsal düzene atıfta bulunularak eşitsizlik kavramı üzerinde durulmuş ve bununla birlikte baskı ve düzen kavramlarına değinilmiştir. Fifteen Million Merits örneğinde sanal ve gerçeklik kavramlarının vurgusu hâkim olmuş ve toplumdaki baskın bireysellik ve yalnızlık kavramları üzerinde durulmuştur. Son olarak Hunger Games filmine dair çalışmalarda eşitsizlik ve baskı kavramlarının yine Equilibrium örneğinde olduğu gibi toplumsal yapı ve idari düzen üzerinden vurgusu yapılmış, sınıf ayrımı konusuna dikkat çekilmiştir. Yapay ve gerçek kavramları ise özellikle Capitol ve mıntıka örnekleri üzerinden hem toplumsal hem de kentsel ayrımlar olarak öne çıkmıştır.

Uygulama kapsamında kullanılan filmlerin odaklarındaki kavramlar ve konseptlerine dair yapılan ilk çalışmanın ardından, bu kavram ve konsept setlerinin film mekânlarındaki yansımaları değerlendirilmiştir. Katılımcıların ilk aşamada sundukları çalışmaları oluşturan kapsamlar doğrultusunda filmlerde kullanılan kentsel ve mekânsal öğelerin ne şekilde ele alındığı sorgulanmıştır.

The Fifth Element filmine dair konsept çalışmalarında ele alınan elementler üzerinden filmin kentsel mekân yaklaşımına dair gerçekleştirilen katılımcı çalışmalarından bir örnek Şekil 4.16’da görülmektedir. Çalışmada, filmin temel aldığı dört elementi yansıtan dört farklı kentsel imgenin beşinci elementin bütünleştirici etkisiyle bir araya gelişi vurgulanmaktadır.Şekil 4.16’da görülen diğer katılımcı çalışmasında Gattaca filminin temel aldığı genetik konusu, mekânsal öğelerle harmanlanarak vurgulanmış, filmde kullanılan iç mekân tasarımları ve kentsel kurgularda baskın olan karanlık ve brütal doku katılımcıların odaklandığı noktalar olmuştur.



Şekil 4.16: The Fifth Element (sol) ve Gattaca (sağ) filmlerinde temel alınan kavram ve konseptler ile mekânsal kurguya dair ilişkilerin kolaj çalışmasıyla anlatımı.

The Hunger Games filminin iki zıt bölgesine odaklanarak özellikle kentsel imgeler ve renkler üzerinden gerçekleştirilen katılımcı çalışması örneği Şekil 4.17’de yer almaktadır. Bu çalışma baskıcı grubun abartılı ve renkli fiziksel çevresine karşılık baskı altındaki grupların tükenmiş, yoksun ve soluk fiziksel çevresini sunmaktadır. Katılımcılar bu şekilde ütopya ve distopya bağlamında filmde mekân ve kullanıcılarının ne şekilde ayrıştığını göstermeyi hedeflemişlerdir.



Hunger Games
Kavram Seti

Renk

Ölçek

Vurgu

Şekil 4.17: The Hunger Games filminde temel alınan kavram ve konseptler ile mekânsal kurguya dair ilişkilerin kolaj çalışmasıyla anlatımı.

Şekil 4.18’de ise Equilibrium filmi kapsamında yapılan çalışmaya dair görsel yer almaktadır. Burada katılımcılar baskı rejiminin ve duygusuz, donuk insani öğelerin brütal yapılar, yapılardaki büyük ölçekler ile soluk ve kasvetli bir renk paleti yardımıyla vurgulandığını belirtmişlerdir.



Equilibrium
Kavram Seti

Işık

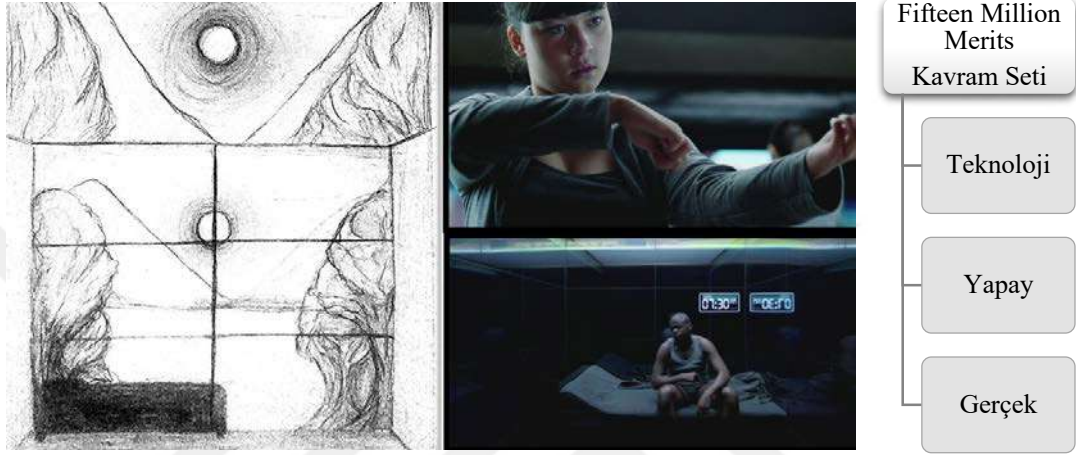
Ölçek

Doku

Şekil 4.18: Equilibrium filminde temel alınan kavram ve konseptler ile mekânsal kurguya dair ilişkilerin kolaj çalışmasıyla anlatımı.

Bir diğer örnek olan Black Mirror Fifteen Million Merits için yapılan uygulamada katılımcılar Şekil 4.19’da görülen eskiz ve kolaj çalışmasını sunmuşlardır. Bu

çalışmada odaklanılan mekânların kullanıcıları bireyselliğe yönlendiren dışa kapalı yapılarıdır. Katılımcılar tarafından hapisane hücreleri benzetmesi ile sunulan bu mekânlarda ölçeklerin küçüklüğü ve tasarımların minimalliği dikkat çekmektedir. Katılımcılar, sahip olunabilecek her şeye dijital araçlar yardımıyla sahip olan kullanıcıların gerçeklikle olan bağlarının kopuşuna dikkat çekmiş ve mekânsal öğelerin bu kopuşu nasıl etkileyebileceği üzerinde durmuşlardır.



Şekil 4.19: Black Mirror Fifteen Million Merits filminde temel alınan kavram ve konseptler ile mekânsal kurguya dair ilişkilerin kolaj çalışmasıyla anlatımı.

Çalışmanın bu adımı kapsamında gerçekleştirilen uygulama ve sunumlarda ütopya ve distopya bağlamında filmlerde ele alınan alt kavramlar şekillendirilmiş ve hem ana kavramlar hem de uygulama açıklamalarında verilen bu alt kavramlar bağlamında mekânsal kurguların nasıl işlendiğine dair yorumlar yapılmıştır.

Katılımcıların hem kentsel mekânlar hem de iç mekânlar aracılığıyla ele aldıkları çalışmalarında renk, ışık, doku ve ölçek gibi başlıkların öne çıktığı görülmektedir (Şekil 4.20). Tüm film analizlerinde ortak olarak öne çıkan kavram ölçek olmuştur. Kısıtlı iç mekânlar bağlamında ölçeğin küçüklüğünden (Fifteen Million Merits, The Fifth Element örnekleri), geniş ve minimal iç mekânlarla daha büyük ölçekli ortamlardan (Gattaca ve Equilibrium örnekleri), büyük yapıların baskın olduğu kentsel tasvirler ile ölçeğin büyüklüğünden (Equilibrium, The Fifth Element ve Hunger Games örnekleri) bahsedilmiştir. Renk kavramında, Equilibrium filmi analizlerinde soluk bir palet öne çıkarken Hunger Games analizlerinde Capitol-Mıntıklar arası renk tezatlıkları ve Capitol bölgesine ait karmaşık ve vurgulu renk paletinden bahsedilmiştir. Teknoloji (The Fifth Element ve Fifteen Million Merits) ile doku

(Equilibrium ve Gattaca) kavramları da analizlerde ortak olarak vurgulanan kavramlar olmuştur.

FİLM	The Fifth Element	Equilibrium	Gattaca	Fifteen Million Merits	Hunger Games
KAVRAM SETİ	teknoloji	ölçek	ışık	teknoloji	renk
	malzeme	doku	ölçek	yapay	ölçek
	ölçek	renk	doku	ölçek	vurgu

Şekil 4.20: Modül 1 ikinci uygulama sonucunda katılımcıların çalışmalarında mekânsal bağlamda yer alan kavramlara dair özet.

4.2.2. Modül 2

Alan çalışmasının ikinci modülünde gerçekleştirilen atölye çalışması, tez çalışmasının modelinde verilen iki ana çalışmanın ilkinin oluşturmaktadır. Bu kısımda katılımcıların ilk atölyelerde edindikleri deneyimler ve teorik altyapının da yardımıyla küresel iklim değişikliği bağlamında gerçekleştirdikleri gelecek imgesi ve gelecek senaryosu çalışmaları yer almaktadır. Burada 2050-2100 tarih aralığını baz alan orta-uzun vadeli bir gelecek ön görüşünün temellerinin oluşturulması ve bu bağlamda dünya ekosisteminin nasıl şekilleneceğinin önerilmesi hedeflenmiştir.

Bu kapsamda, değişen ekosistem başlığı altında küresel iklim değişikliği bağlamında sanayi devriminden günümüze uzanan süreçte fiziksel çevre ve dünya ekosisteminde yaşanan değişimler ve bunların sonuçları açıklanmış, sonrasında iklim krizinin katastrofik bir risk unsuru olarak ele alınışına değinilmiştir. Bunları takip eden kısımda ise post-apokaliptik senaryolar ve anlatılar üzerinde durularak, distopik bilim kurgu sinemasında bu anlatıların yerlerine değinilmiş ve örnekler üzerinden gelecek imgelerine yönelik değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcılardan izlemiş oldukları belgesel film ve bilim kurgu filmlerinden oluşan ikişer filmlik seçkiden faydalanarak öncelikli olarak öngördükleri olası gelecek imgesi ve sonrasında da yine aynı kapsamda öngördükleri olası gelecek senaryolarına dair sunumlarını gerçekleştirmeleri beklenmiştir.

İkinci modül, biri teorik anlatım ve ikisi katılımcıların uygulama çalışmaları ile sunularına yönelik toplam üç oturumdan meydana gelmektedir. İkinci modül kapsamındaki gerçekleştirilen çalışmalar Tablo 4.9’da zaman çizelgesi, oturumların kapsamlarındaki başlıklar, kullanılan genel yöntemler ve çalışmayı gerçekleştiren ilgililer olarak detaylandırılmıştır.

Tablo 4.9: Modül 2 çalışma programı ve içerik.

MODÜL 2	ATÖLYE 2 GELECEK İMGESİ VE SENARYOSU		KAVRAMSAL BAĞLAM	ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ	Değişen ekosistemin bilimsel altyapıda tanımı; güncel katastrofik senaryolar; distopik bilim kurgu sineması örneklerinde post-apokaliptik ve katastrofik anlatılar; sinema ve tasarımda senaryo temeli ve örnekleri Katılımcılar ile gelecek imgesi için çalışma materyallerinin paylaşılması ve gruplara dağıtılması: - Belgesel film: Before The Flood, Fisher Stevens, 2016 - Belgesel film: 2040, Damon Gameau, 2019 - Belgesel film: Ice on Fire, Leila Conners, 2019 - Belgesel film: 25 Litre, Burak Aksoy, Zeynep Dilara, Serdar Dönmez, 2019 - Belgesel film: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet, Jon Clay, 2021		
	6. OTURUM HAFTA 7	7. OTURUM HAFTA 8				KOLAJ ÇALIŞMALARI ALTERNATİF GELECEK İMGESİ VE SENARYOSU	KATILIMCILAR
	8. OTURUM HAFTA 9	KOLAJ ÇALIŞMALARI ALTERNATİF GELECEK SENARYOLARININ SUNUMU					
					Çalışılan belgesel filmlerinde sunulan gelecek imgelerine yönelik katılımcı grupların gerçekleştirdiği 3B kolaj çalışmalarının sunumları ve tartışılması Katılımcılar ile senaryo çalışmaları için materyallerin paylaşılması: - Film: Oblivion, Joseph Kosinski, 2013 - Film: Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2014 - Film: Interstellar, Christopher Nolan, 2014 - Film: Mad Max: Fury Road, George Miller, 2015 - Film: Finch, Miguel Spohnik, 2021		
					Çalışma filmleri üzerinden alternatif konut imgesinin üretilmesinde kullanılacak olan katılımcı senaryolarının oluşturulması, bireysel sunumları ve tartışılması <i>2B kolaj çalışmaları ve metinler olarak</i>		

Buna göre, öncelikli olarak değişen ekosistem, gelecek öngörülere, post-apokaliptik anlatılar ve senaryo başlıkları üzerinden kavramsal bağlam başlığında teorik altyapı oluşturulmuş ve gelecek imgesi ve gelecek senaryosuna dair uygulama çalışmalarıyla devam edilmiştir.

İkinci modülün 7. oturumunda gerçekleştirilen uygulamasında, ekosistem kavramı, küresel iklim değişikliği kavramı, küresel iklim değişikliği bağlamında dünya ekosisteminin geçirdiği değişim ve geleceğe dair olası beklentilere yönelik teorik altyapı ile distopik bilim kurgu sinemasında post-apokaliptik anlatılara yönelik örnekler paylaşılmıştır. Katılımcıların bu altyapıyı destekleyecek şekilde, geleceğe dair öngörülerini oluşturabilmeleri adına öncelikli olarak gelecek imgesine yönelik bir çalışma gerçekleştirilmiştir.

Bu kapsamda uygulama için katılımcılarla belgesel film örneklerinden bir seçki paylaşılmıştır. Paylaşılan belgesel filmleri küresel iklim değişikliğindeki güncel durumu yansıtan, bilimsel araştırmaları konu edinen ve ilgili bilimsel veriler ile bunların sonuçlarında gerçekleşebilecek senaryoları sunan yapımlardır. Gelecek

imgesinin üretimi aşamasında belgesel film yapımlarının kullanılmasının sebeplerinden biri bilimsel bağlam ve yaklaşım iken bir diğeri katılımcıların geleceğe dair öngörülen mevcut senaryolar hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamaktır.

Teorik bölümün sonunda katılımcılarla uygulama çalışmalarında kullanılmak üzere materyal seti olarak Tablo 4.10'da yer alan beş belgesel film paylaşılmış ve bu filmler katılımcılar arasında homojen olarak her dört katılımcıya bir film olacak şekilde dağıtılmıştır. Her iki kişilik grupta yer alan üyelerin farklı filmler izlemesiyle olası gelecek imgesi çalışmaları için bir tartışma ortamı oluşturulmuştur. Çalışmanın bu adımında katılımcılarla Şekil 4.3'te verilen Y.02 yönerge adımları kapsamında kavram seti paylaşılmamış, katılımcılardan ekosistem değişimi bağlamında filmlerde kullanılan kavramsal bağlama dair çıkarımlarda bulunmaları beklenmiştir. Uygulama çalışmalarının katılımcılar tarafından atölye ortamında sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Bu adımların sonunda ise katılımcı çalışmalarında öne çıkan kavram setleri özetlenmiş ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir.

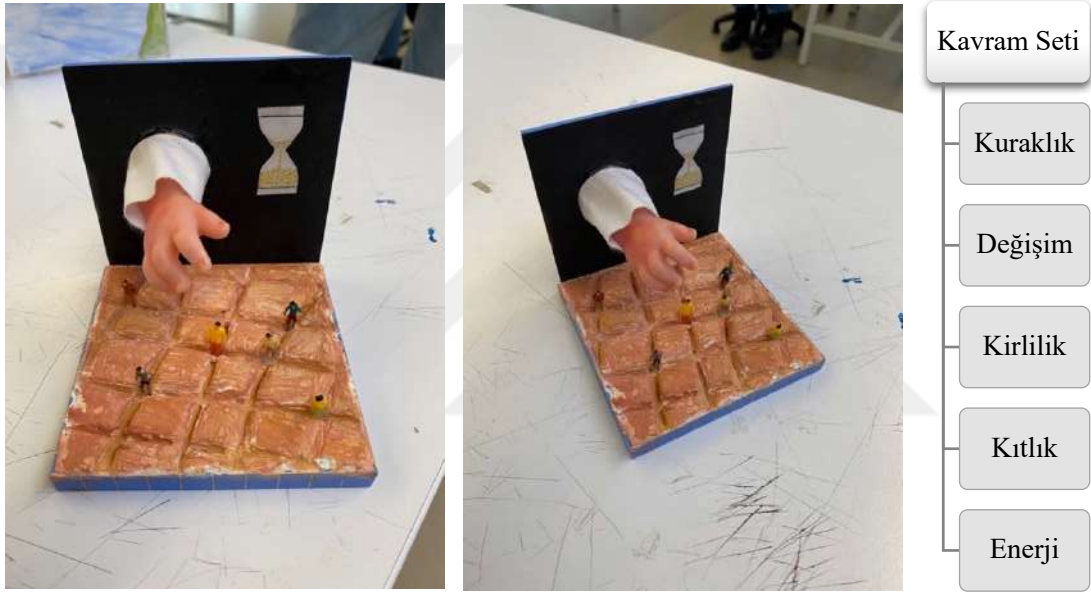
Tablo 4.10: Gelecek imgelerine yönelik çalışmalara ait uygulama filmleri.

Materyal	Film Adı	Yönetmen	Yıl	Kavramsal Bağlam-Seçim Kriteri
Belgesel Film	Before The Flood	Fisher Stevens	2016	İklim Krizi Kritik Eşik Ekosistem Değişimi Fiziksel Çevrenin Dönüşümü Toplumsal Yapının Dönüşümü
Belgesel Film	2040	Damon Gameau	2019	
Belgesel Film	Ice on Fire	Leila Conners	2019	
Belgesel Film	25 Litre	Burak Aksoy, Zeynep Dilara, Serdar Dönmez	2019	
Belgesel Film	Breaking Boundaries: The Science of Our Planet	Jon Clay	2021	

Önceki uygulama aşamalarında olduğu gibi katılımcıların verilen belgesel filmlerine dair kavram ve konsept analizlerini gerçekleştirmeleri ve bu analizler doğrultusunda

kendi çıkarımlarıyla birlikte oluşturacakları olası gelecek imgesi önerilerini üç boyutlu olarak birer kolajla sunmaları beklenmiştir.

Şekil 4.21’de görülen ilk örnekte Ice on Fire belgesel filmi analizi sonucu gerçekleştirilen gelecek imgesi çalışması yer almaktadır. Bu çalışmada katılımcılar, tüm dünyaya yayılmakta olan kuraklık sorununun gelecekte ne kadar etkin olabileceği üzerinde durmuşlardır. Kalan zamanın kısıtlı oluşu, gerekli önlemlerin alınmadığı durumda bu felaketin geri dönülemez bir hale geleceği vurgulanırken, durumun bu hale gelmesinin temel sebebi olan insan davranışının doğanın üstünden hiç çekilmeyen bir el gibi oluşu ifade edilmiştir.



Şekil 4.21: Ice on Fire belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımları.

Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve Before The Flood belgesel filmleri kapsamında katılımcıların gerçekleştirdiği örnek çalışma Şekil 4.22’de yer almaktadır. Katılımcılar bu çalışma ile yaşanan küresel iklim değişikliğiyle dünya ekosisteminin her geçen gün parçalandığı ve geri dönülemez bir senaryoya doğru ilerlediği görüşünü sunmuşlardır. Kullanılan renklerle yaşanan yeşil alan kayıpları, kuraklığın ilerleyişi ve temiz su kaynaklarının kirlenmesini ifade etmişlerdir.



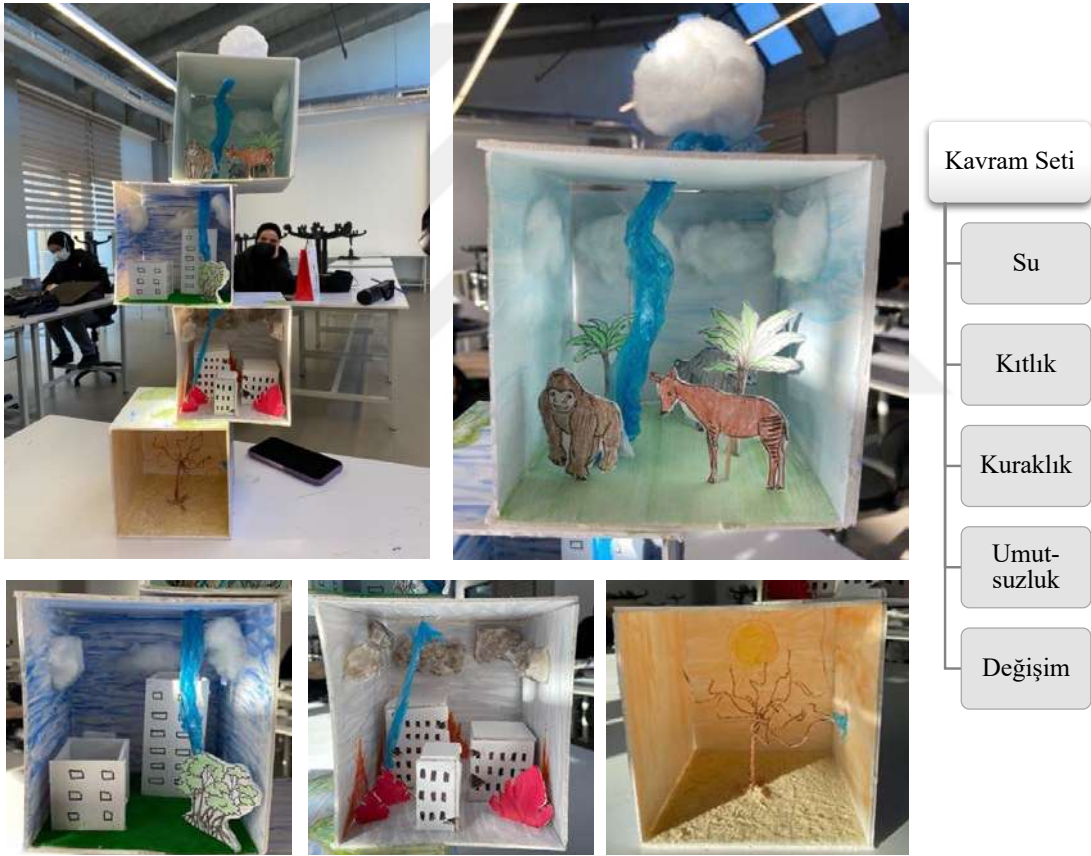
Şekil 4.22: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve Before The Flood belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımları.

Bir diğer gelecek imgesi anlatımında Şekil 4.23'te görülen çalışma Before The Flood ve 2040 belgesel filmleri kapsamında hazırlanarak katılımcılar tarafından paylaşılmıştır. Bu çalışma kapsamında insan türünün doğal ortamlar ve kendi ekosistemi dışındaki ekosisteme karşı takınmış olduğu yayılmacı tavrın fiziksel çevreyi ne şekilde etkilediği anlatılmaya çalışılmıştır. Bir kum saati şeklinde tasarlanan modelde yapılı çevre ile doğal çevre arasındaki ilişki kurgulanmış ve yayılan yapılı çevreye karşılık doğal çevrenin uzun süre dayanamayacağı üzerinde durulmuştur. Yok olan ve olacak doğal ekosistemlerle birlikte aslında insan türünün geleceğinin de tehlike altında olduğu çalışmayı gerçekleştiren katılımcılar tarafından belirtilmiştir.



Şekil 4.23: Before The Flood ve 2040 belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımları.

Şekil 4.24'te verilen beş görsel grubunda bütünü ve detayları yer alan çalışma Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve 25 Litre belgesel filmlerinde yer alan görüşleri temel almaktadır. Suyun hayatın kaynağı olduğu görüşünü baz alan ve savunan bu çalışmada katılımcılar dört ayrı modül üzerinden suyun var olduğu durumdan yok olduğu duruma giden bir akış şeması sunmaktadırlar. Suyun varlığının ya da yokluğunun fiziksel çevreyi ne şekilde etkilediği ve yoksunluğu durumunda bu çevrenin nasıl şekilleneceği çalışmada adım adım tarif edilmektedir. Katılımcılara göre, günümüz dünyası yangın imgeleriyle görselleştirilen üçüncü aşamaya kadar ulaşmışken son aşama olan ve neredeyse hiçlikle tarif edilen bölüm çok uzakta görünmemektedir.



Şekil 4.24: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve 25 Litre belgesel filmde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımları.

Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve 2040 belgesel filmlerini baz alan ve Şekil 4.25'te görülen çalışmada katılımcılar dünya ekosisteminin zedelenmesinin nedenlerini çeşitli başlıklarla vurgulama çalışmışlardır. Dünyadaki yaşam ve dengeyi hedef alan birer ok olarak tasvir edilen nedenler iklimsel, doğal, toplumsal, ekonomik

ve siyasi başlıklar altında toplanmıştır. Katılımcılar tüm bu başlıkların birbirini besleyen öğeler olduğunu ve yaşanan zararın boyutlarının bir kısır döngü içinde artmaya devam ettiğini ifade etmişlerdir.



Şekil 4.25: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet ve 2040 belgesel filmde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımları.

Şekil 4.26'da yer alan Ice on Fire ve 2040 belgesel filmleri üzerinden yapılan çalışmada katılımcılar dünyada yaşanan enerji probleminin fosil yakıtlardan uzaklaşıp, yenilenebilir kaynaklara yönelme yoluyla iyileştirilebileceğini göstermektedirler.



Şekil 4.26: Ice on Fire ve 2040 belgesel filmde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımları.

Bir diğerk çalışma olan ve Şekil 4.27’de görülen çalışmada ise Before The Flood ve 2040 isimli belgesel filmleri temel alınmıştır. Bu örnekte ise karşımızda iki seçenek olduğu tarif edilmektedir. İlk önümüzdeki kritik eşikte aksiyon alınmadığı takdirde dünyanın varacağı noktanın yıkım ve yok oluş olduğu gösterilirken, ikinci seçenekte bu eşiği beklemeden yapılacak iyileştirmelerin daha iyi bir gelecek için umut vereceği gösterilmiştir.



Kavram Seti

Kuraklık

Eşitsizlik

Değişim

Kirlilik

Umut

Şekil 4.27: Before The Flood ve 2040 belgesel filminde temel alınan kavram ve konseptler bağlamında gelecek imgesinin üç boyutlu maket çalışmaları ile anlatımları.

Gelecek imgesi çalışmaları ve sunumları sonucu elde edilen kavram setleri Şekil 4.28’de görülmektedir. Beş belgesel yapımının tamamında ortaya çıkan temel kavram kuraklık olmuştur. Çalışmalarda ortak olarak görülen diğerk kavramlar ise sırasıyla kirlilik, kıtlık, eşitsizlik ve değişim olmuştur. Kirlilik kavramı hava, su ve toprak kirliliği bağlamında farklı açılardan ele alınmıştır. Kıtlık kavramı doğal kaynakların tüketilişi, temel ihtiyaç maddelerine ulaşamama gibi konularda tartışılmıştır. Eşitsizlik kavramı toplumsal ayrışma ve toplum düzeninin risk altında olması konusunda ele alınırken değişim kavramı hem fiziksel çevre hem de toplumsal yapının dönüşümü bağlamında vurgulanmıştır.

FİLM	Before The Flood	2040	Ice On Fire	25 Litre	Breaking Boundries
KAVRAM SETİ	saldırıcılık	alternatif enerji	kuraklık	kıtlık	kirlilik
	eşitsizlik	umut	değişim	su	kuraklık
	kuraklık	kirlilik	kirlilik	kuraklık	değişim
	kirlilik	kuraklık	kıtlık	eşitsizlik	umut
	kıtlık	değişim	enerji	umutsuzluk	eşitsizlik

Şekil 4.28: Modül 2, Gelecek İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların gelecek öngörülerini bağlamında kavramlara dair özet.

İkinci modülün 8. Oturumu kapsamında gerçekleştirilen uygulamada, katılımcıların gelecek imgesi kapsamında yaptıkları çalışmaları devam ettirecek şekilde ve bu bölüme kadar paylaşılan tüm teorik veriler ile uygulama çalışmaları ışığında, kendi öngörülerini yansıtan gelecek senaryolarını önermeleri beklenmiştir.

Katılımcılarla uygulama çalışmalarında kullanılmak üzere materyal seti olarak Tablo 4.11’de yer alan beş ana akım distopik bilim kurgu film paylaşılmış ve bu filmler katılımcılar arasında homojen olarak her dört katılımcıya bir film olacak şekilde dağıtılmıştır. Bu aşamada katılımcılar gelecek senaryolarını bireysel olarak üretmiş ve sunmuşlardır. Çalışmanın bu adımında katılımcılarla Şekil 4.3’te verilen Y.01 yönerge adımları kapsamında materyal setinin yanı sıra ayrıca bir kavram seti paylaşılmıştır. Kavram seti ve filmler yoluyla gerçekleştirilen gelecek senaryolarının, katılımcılar tarafından atölye ortamında sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Bu adımların sonunda ise katılımcı çalışmalarında öne çıkan kavram setleri özetlenmiş ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir.

Tablo 4.11: Gelecek senaryosuna yönelik çalışmaların uygulama filmleri

Materyal	Film Adı	Yönetmen	Yıl	Kavramsal Bağlam-Seçim Kriteri
Film	Oblivion	Joseph Kosinski	2013	Post-Apokaliptik Fiziksel Çevre – Yok Oluş – Mekânsal Kurgu – Teknoloji
Film	Snowpiercer	Bong Joon-Ho	2014	İklim Krizi – Ekosistem Dönüşümü – Yok Oluş – Mekânsal Kurgu – Adaptasyon
Film	Interstellar	Christopher Nolan	2014	İklim Krizi – Ekosistem Dönüşümü – Yok Oluş – Teknoloji – Adaptasyon
Film	Mad Max: Fury Road	George Miller	2015	Post-Apokaliptik Fiziksel Çevre – Yok Oluş – Mekânsal Kurgu – Adaptasyon
Film	Finch	Miguel Spohnik	2021	Post-Apokaliptik Fiziksel Çevre – Yok Oluş – Mekânsal Kurgu – Teknoloji – Adaptasyon

Katılımcılarla paylaşılan beş filmi 2013, 2014, 2015 ve 2021 yıllarına ait yapımlar oluşturmaktadır. Küresel iklim değişikliği ve buna bağlı ortaya çıkabilecek katastrofik bir gelecek kurgusunu öngören yapımlar olmaları nedeniyle, yapım tarihi olarak günümüze daha yakın olan filmler tercih edilmiştir. Önceki çalışmalarda olduğu gibi filmlerin bir kavram, durum ya da olayı temsil ve tarif eden araçlar olarak kullanılması hedeflenmiştir.

Tercih edilen film listesiyle öncelikli olarak hedeflenen, dünya ekosisteminin ve fiziksel çevrenin dönüşümü ile insanın bir tür olarak bu yeni fiziksel çevreye adaptasyonunun ne şekilde tasvir edilebileceğini görmektir. Seçilen filmlerden Snowpiercer, Interstellar ve Finch isimli yapımlarda küresel iklim değişikliği ve buna bağlı meydana gelen yok oluş ve tükeniş işlenmiştir. Oblivion ve Mad Max:Fury Road örneklerinde yine insan türünün kendi ekosistemini yok oluşa sürükleyişinin baz alındığı senaryolar dahilinde post-apokaliptik bir dünya ortamı tasvir edilmiştir. Beş filmin tamamı da çeşitli bağlamlardan yola çıkan kıyamet sonrası dünya atmosferini yansıtmış ve bu atmosfer/ekosistem içerisinde insanın yeri, yeni varoluşsal durumu ve adaptasyonunu işlemiştir. Bunların yanı sıra, filmlerde tasvir edilen gelecek ortamlarında hayatın işleyişinin neye dönüştüğü, ihtiyaç ve önceliklerin nasıl değiştiği ve bunlara bağlı olarak mekânsal algıların nasıl dönüştüğü görülmüştür.

Çalışmanın bu aşamasında, katılımcılar için atölye çalışmaları sürecinde değinilen tüm kavram ve olay şemalarını temel almak ve uygulama süreçlerinde elde edilen deneyimlerini aktarmak hedeflenen önemli notlardan biri olmuştur. Bu bölümde kullanılan sunum teknikleri yazılı metin formatı ve 2B kolajlar şeklinde olmuştur.

Şekil 4.29’da gelecek senaryolarında filmlerle birlikte kullanılmak üzere katılımcılarla paylaşılan kavram setleri yer almaktadır. Bu kavram setlerinin ilki katılımcıların gerçekleştirdiği gelecek imgesi çalışmaları sonucunda elde edilen kavram setleri içinden seçilen kavramlardan oluşmaktadır. İkinci kavram setinde ise iklim krizi bağlamında distopya kavramını destekleyecek, atölye çalışmalarının önceki aşamalarında elde edilen kavramlardan faydalanılmıştır.



Şekil 4.29: Gelecek senaryosu çalışmalarında kullanılmak üzere katılımcılarla paylaşılan kavram seti.

Katılımcıların gelecek senaryosu örneklerinde 2050 ve sonrası ulaşılabilecek bir gelecek ve dünya ekosistemi öngörüsü baz alınmıştır. Senaryo çalışmalarında katılımcılar, tüm atölye çalışmaları ve bu kapsamda sahip oldukları bilgi birikimleri ışığında, olası gelecek senaryolarının sunumlarını gerçekleştirmişlerdir.

Şekil 4.30 ve 4.31’de Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen senaryo çalışmalarından örnekler görülmektedir. Interstellar filmi, yakın bir gelecekte, dünya ekosistemi için iklim değişikliğinin sonucu olarak ortaya çıkan kıtlık, kuraklık, çevre kirliliği ve insan türünün yok oluş riski konularını vurgulayan bir yapımdır. Paylaşılan ilk senaryo çalışması kapsamında kuraklık, enerji, kıtlık, aşırı sıcaklık, kirlilik gibi kavramlar öne çıkmıştır. İklim krizine karşı önlemlerin alınmadığı ve sürecin geri çevrilemez hale geldiği bir dünya atmosferini vurgulayan çalışmada, iklim krizi sonucu başta insan türü olmak üzere dünya ekosisteminde yer alan tüm türlerin etki altında kalacağı belirtilmiştir. Filmde vurgulanan kıtlık, çevre kirliliği ve türlerin yok oluşu konuları dahilinde söz konusu senaryo çalışması da paralel bir seyir izlemiştir.



Kavram Seti

Kuraklık

Yok oluş

Kıtlık

Teknoloji

Kirlilik

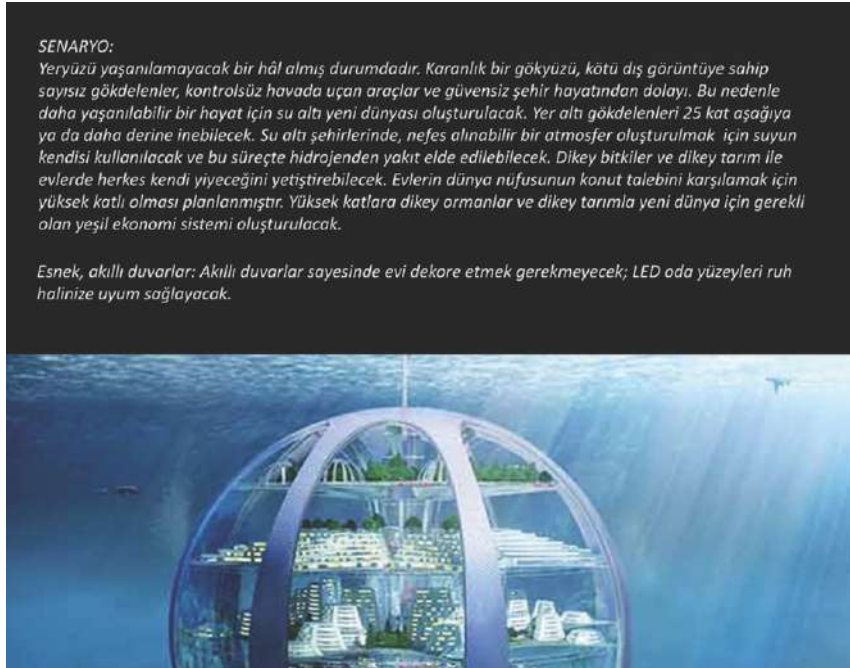
Yapay

Kaos

Birlik

Şekil 4.30: Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.

İkinci senaryo çalışmasında ise filmde vurgu yapılan dünya dışı yaşam bağlamından yola çıkılmıştır. Yaşanacak çöküşün ardından, dünyada alışıldık fiziksel çevrede yaşama olasılığının ortadan kalktığı ve insanların alternatif yaşam alanları oluşturdukları bir senaryo önerilmiştir.



Kavram Seti

Kuraklık

Yok oluş

Kıtlık

Teknoloji

Kirlilik

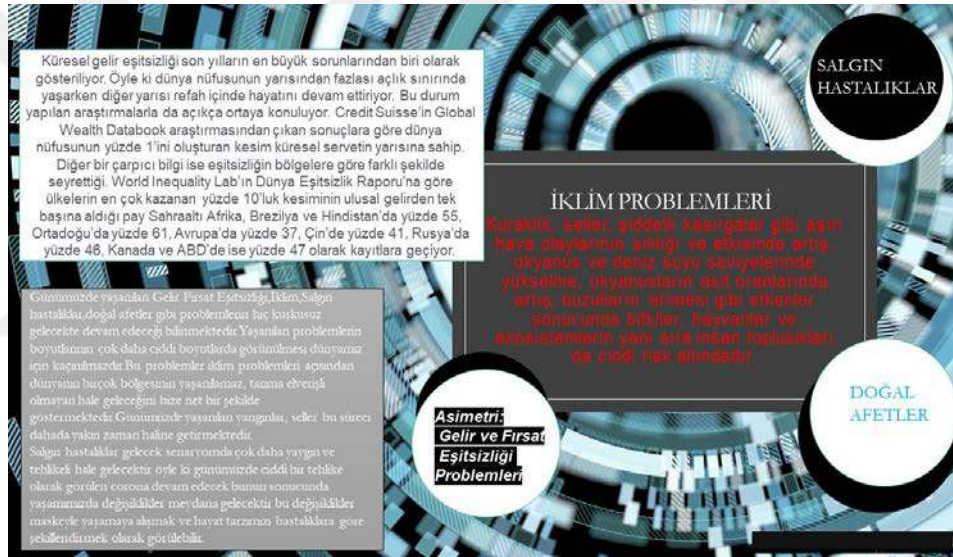
Yapay

Kaos

Birlik

Şekil 4.31: Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.

Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen senaryo çalışmalarından olan örnekler Şekil 4.32’de ve aşağıda bulunan metinde yer almaktadır. Filmin tasvir ettiği gelecek ortamına bakıldığında, güneşte meydana gelen patlamalar sonucu dünya iklim ve ekosistemi üzerinde büyük ölçüde katastrofik hasarlar oluşmuş ve fiziksel çevre canlılar için yaşanamaz hale gelmiştir. Örnek çalışmada aşırı sıcaklıklar, kuraklık, deniz seviyelerinde yükselme, aşırı hava olayları ve salgınlar gibi başlıklar değerlendirilmiştir. Doğal afetler ve asimetri ana başlıklarıyla ele alınan bu senaryo çalışmasında ayrıca toplumda var olan ekonomik ve sosyal eşitsizliğin yaşanacak süreçle birlikte artacağı ve toplumsal düzenin kırılma noktasına geleceği vurgusu yapılmıştır. Metin olarak yer alan diğer bir senaryo örneğinde ise teknolojinin gelişimi ve insanlığın bu duruma uyum sağlama süreci üzerinde durulmuştur.



Kavram Seti

Teknoloji

Yok oluş

Kirlilik

Kuraklık

Eşitsizlik

Yalnızlık

Yapay

Kaos


Şekil 4.32: Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.

Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen örnek katılımcı senaryosu:

“2100 yılına gelindiğinde, teknolojik gelişmelerin artmasıyla dünya dışı ortamlarda yaşam mümkün hale gelecek. Teknoloji insanların hayatını çok daha fazla etkilemeye başlayacak ancak bu durum bir süre sonra olumsuz yönde ilerleyecek. İnsanlar kendi değerlerini kaybedecek, nüfus azalmaya başlayacak, makine ve robotlar insanların yerini almaya başlayacak. İnsanlığın azalışıyla birlikte dünyada bir distopya ortamı egemen olacak. Fakat insanlar doğaları gereği hayatta kalmak için çabalayacak ve bu yeni

ortama ayak uyduracak. Teknolojiye uyum sağlamayı başarabilen insanlık dünyada kendine yeniden bir yer bulacak ve yeni bir umutla yaşamına devam edecek.”

Şekil 4.33 ve 4.34’te yer alan senaryo çalışması örnekleri Mad Max:Fury Road filmi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Post-apokaliptik bir fiziksel çevrede geçen film kuraklık, kıtlık, yok oluş ve toplumsal eşitsizlik kavramları üzerinde durmaktadır. Söz konusu iki senaryo çalışması örneğinde de doğal kaynakların tükenişi, solunan havanın dahi yetersiz olduğu, türlerin yok oluşu, nüfusun azalışı gibi konu başlıkları öne çıkmıştır. Bunların yanı sıra önemli bir vurgu da toplumda ayrışmanın artacağı, sınıf ayrımının getireceği mekânsal farklılıkların da ortaya çıkacağı yönünde olmuştur. Yozlaşmış ve tükenmiş bir toplum ve hiçliği savunan bir fiziksel çevre ön görüşü söz konusudur.



SENARYO

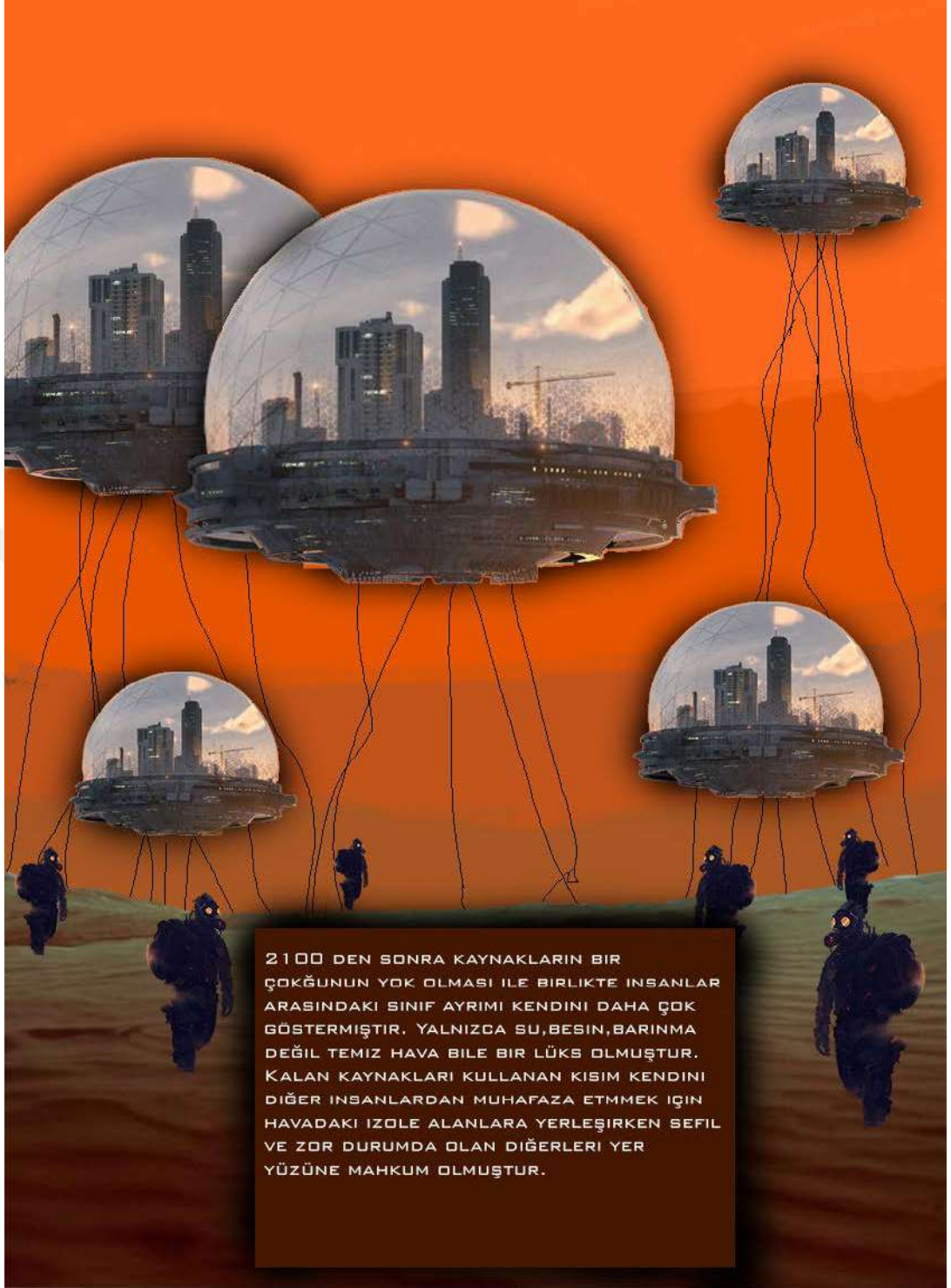
Yıl 2355,Dünyadaki her yerde kaos hakimdir.Dünya nüfusu neredeyse 100 milyonun altına inmiş bir vaziyettir.Ozon tabakasının iyice azalmasıyla birlikte nefes almak için gaz maskesiz dışarı çıkılmamaktadır.Dünya harabe haline gelmiş kuraklık tüm dünyayı etkisi altına almıştır.Dünyadaki her ağaç zengin kesim tarafından alınıp özel olarak konut içinde saklanmaktadır.Mevsim değişikliği olmamakla birlikte sadece soğuk hava hakimdir.Yeni doğan çocukların hepsi mutasyon belirtisi göstermektedir.Kiminin 10 dan fazla parmağı kiminin ise kulakları olmadan doğmaktadır.İnsanlığı dünyayı hırs ve egosunun tatmini için harabe hale getirmiştir.Halk yeraltında daha çok yaşamaktadır.Araçların kullanımı yasaklanmıştır.Dünyadaki ülke kavramı kalkmış bölgesel olarak Lider seçilmeye başlanmıştır.Halk açlık ve yoksulluk içinde yaşamakta olup üretim son bulmuştur.

Bu sebepler sonucu insanoğlunun geri kalanından çoğu her gün intihar etmektedir.Distopya gerçekleşmiş,insanoğlu kötülüğe boyun eğmiştir.Hastalıklar çoğalmış dünya teknolojinin getirdiği yıkıma esir olmuştur.makineleşme ilerlemiş olmasına karşın ulaşım araçları kötü hava koşulları sebebiyle kullanılamamaktadır.

Kavram Seti

Kuraklık Eşitsizlik Kirlilik Kıtlık Yok oluş Kaos Yalnızlık Baskı

Şekil 4.33: Mad Max:Fury Road filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.



Kavram Seti

Kuraklık

Eşitsizlik

Kirlilik

Kıtlık

Yok oluş

Kaos

Yalnızlık


Baskı

Şekil 4.34: Mad Max:Fury Road filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.

Senaryo çalışmaları kapsamında kullanılan bir diğer film yapımı Oblivion olmuştur. Oblivion filmi post-apokaliptik bir dünya atmosferinde türlerin insanlık da dahil neredeyse tamamen yok olduğu, söz konusu fiziksel çevrede yaşamın mümkün olmadığı bir çöküş ve yok oluş durumu tasvir edilmektedir. Şekil 4.35 ve devamında yer alan metinlerde görülen senaryo önerilerinde distopyanın yanı sıra ütopya vurgusu da dikkat çekmiştir. Bu çalışmalarda, teknolojinin doğru şekilde kullanımı yoluyla ve zamanında alınacak önlemlerle karşılaşılabilecek olumsuz senaryoların önüne geçilebileceği belirtilmiştir. Senaryolarda teknoloji ve sürdürülebilirlik kavramları öne çıkmıştır. Aynı filme ait diğer örnek çalışmalarda ise teknolojinin toplum için olumsuz yönde ilerleyeceği ve ayrışmalara yol açabileceği üzerinde durulmuştur. İklim değişikliğinin son derece katastrofik sonuçları olacağı ve türlerin yok oluşuna giden bir sürece neden olacağı da ayrıca vurgulanan öğeler olmuştur.

Gelecek dünya senaryosu:
Yıl 2090

Teknolojinin gelişmesi insanlığın yararına olması gerekirken insanlar bu gelişmeyi kötü amaçlı kullanmaya devam ediyorlardı. Ta ki dünyanın her bir yerinden çıkan isyancıların güç birliği yaparak ortak bir paydada buluşmalarına kadar. İnsanlık tarihinin en cesaretliliği sayesinde dünya yeniden bir oluşum aşamasına gelecektir. Ve bu oluşum sayesinde gelecek adına yazılmış tüm kötü senaryolar bir bir yok olacaktır. Yeni dünya çocuklarını artık daha yaşanabilir bir dünya beklemektedir. Büyük değişimlerin küçük kıvılcıklar sayesinde olabildiği en güzel örneği bu olacaktır. Yeni dünya düzeni tamamen üretim üzerine kurulmuş olup vatandaşlara milli bir bilinç aşılanıp doğanın önemi aşılanacaktır. Her bir vatandaşa bitki yetiştirme ve sürdürülebilir bir geleceğe yönelik özel eğitimler verilecek gerekli koşullar sağlanacaktır. Böylelikle doğasını kaybetmeye yüz tutmuş dünya etkili bir dönüşüm sağlayacaktır. Her bir vatandaşın yaşam alanlarında mini seraları bulunacaktır.



SENARYO:
Geleceği düşündüğümde aklıma ilk gelen şey hayatımızın bir parçası haline gelmiş olan teknolojidir. Zamanla gelişmekte olan teknoloji yıllar sonrada bambaşka bir boyuta gelerek insanların hayatlarında köklü değişiklikler yapacağını düşünüyorum. Bunun avantajları ile beraber dezavantajlarında beraberinde getirecek elbette. Benim için gelecek dünyası ütopyadır. Pozitif bir pencereden bakarak günümüz sorunlarını gelişen teknolojiyle çözüm bulacağımıza inanıyorum. Azalmış doğal kaynaklar, kirlenmiş atmosfer, yiyecek-içecek kıtlığı, virüs ve hastalıklar gibi birçok probleme teknolojinin doğru kullanımı ile bir ışık olabileceğine inanıyorum. Konutsal olarak düşündüğümde ise çok yüksek binaların ve artık az katlı konutların olmadığı, çoğalan nüfusla beraber yeterli alan kalmadığından ve çoğu yerin konutla dolacağından dolayı artık ihtiyaç duyulan peyzaj uygulamalarının konutlarda olacağı çoğu ihtiyaçlarımızı genel olarak havada yolu ile karşılayabileceğimiz bir dünya hayal ediyorum.

Kavram Seti

Umut

Sürdürülebilirlik

Teknoloji

Eşitsizlik

Yok oluş

Yapay

Denge

Birlik

Şekil 4.35. Oblivion filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.

Oblivion filmi kapsamında gerçekleştirilen örnek katılımcı senaryoları:

Senaryo 1

'2100 yılında konut yaşamı bir hayli sorun içerisindeydi. Tüklenen kaynaklar ve küresel ısınma sonucuyla ardı arkası kesilmeyen doğal afetler insanların ruhsal ve ekonomik durumunu, yaşam şartlarını oldukça etkilemekteydi. Yaşanan krizlerin en büyük olumsuz etkilerini de ekonomik yönden zorluk içinde olan insanlar deneyimlemekteydi. Yaşadıkları konutlar, sığınak sayılabilecek kapasitede sadece barınmaya olanak sağlıyordu. Bunun dışında bu krizlerde burjuva sınıfı, rahat ve konforlu bir yaşam sürmekteydi. Konut içerisinde, ilerleyen teknoloji her ayrıntıda kendini belli etmekteydi. Geliştirilmiş yapay zekâ sayesinde her şey eskisinden daha kolay bir hal almıştı. Öte yandan sınıf farkı arasında oluşan uçurum bir yana dursun, ekonomik düzeyi düşük kesim bu teknolojiden minimum düzeyde faydalanabiliyordu. Burjuva sınıfın aksine alt sınıfın dışarıdan karşılanması gereken ihtiyaçları vardı, yapay zekâyla halledemedikleri her iş, insan gücüne bağlıydı ve varlığını bilip tam anlamıyla ulaşamadıkları, çok azıyla yetinmek zorunda oldukları teknolojik gelişmeler burjuva sınıfla kendilerini kıyaslamaya ve mutsuz bir hayat sürmelerine neden oluyordu'

Senaryo 2

'2100 yılına doğru hızla ilerlendiğinde kontrolsüz ve hızla artan nüfusla birlikte gezegenimizin geri dönülemez bir şekilde değiştiğini görüyoruz. 2100 distopyamda başrolde olan konuları sıralayacak olursam ilki kuraklık. Onunla devam eden orman yangınları sonucunda yok denecek kadar az kalmış yeşil alanla birlikte çölleşmeye maruz kalırken, giderek sıklaşan fırtınalar her yeri birbirine katarken kıyı bölgelerine musallat oluyor ve deniz suyu karaya taşarak tarım alanlarımızı yok ediyor. Bu felaketler sonucunda dünya üzerinde çok az yerleşik yaşam alanı kaldı ve doğanın felaketleri hızını giderek arttırırken yapılı çevremiz neredeyse yok oldu. 80 yıl önce 'Şimdi harekete geçerseniz kurtarabiliriz!' diye konuşulan iklim krizi için geçen zamanda hiçbir şey yapılmadı ve şu anda o krizi yaşamaktayız. Ölümcül ısı dalgaları, hava kirliliği, salgın hastalıklar artık gündemin sıradan gelişmeleri haline geldi. İklimlerle birlikte dünyanın birçok yerinde yaşam

mümkün olmadığından göçler başladı. Bunların yanında susuzluk ve kıtlık sebebiyle de insanlar göç etti. Bu göçler sonucunda oluşan ekonomik-sosyal ve kültürel sorunlar akıl almaz bir noktaya ulaştı. Bu ciddi kargaşa ve kritik sorunlarla beraber hala ekonomik ve bedensel açıdan güçlü kalabilen insanlar kaybedecek hiçbir şeyi kalmamış insanların saldırılarına uğramaya başladı. Güçlü kalan küçük bir topluluk küresel ısınmayı ve onun getirilerini durdurmak amaçlı bir harekete geçtiler. Onlara inanan insanlar bir çıkış yolu aradılar ancak ne mi oldu, doğadan büyük bir red cevabı geldi ve tüm dengesizlik bir kere daha tepetaklak oldu ve Buzul Çağı başladı.'

Çalışmalar kapsamında ele alınan son film ise Snowpiercer yapımıdır. Filmde iklim değişikliğinin yıkıcı etkileri sonucu geriye kalan çok az sayıdaki insan nüfusunun kısıtlı bir ortamdaki var olma mücadelesi ve toplumsal yapının değişim süreci ele alınmaktadır. Şekil 4.36 ve öncesinde yer alan metin örneklerinde de görülen senaryo çalışmalarında öne çıkan ortak nokta, çöküşün ardından yok oluşun eşğine gelen toplumun yeniden yapılanması ve yeni dünyaya uyum sağlayarak hatalarından ders çıkarması olmuştur. Çalışmalarda kıtlık, yok oluş, çöküş kavramlarının yanı sıra umut kavramı vurgulanmıştır.

Snowpiercer filmi kapsamında gerçekleştirilen örnek katılımcı senaryoları:

Senaryo 1

'Yer: Dünya, Yıl: 2250, .3 Dünya Savaşı'ndan çıkmış savaş nedeni temiz hava ve su bunun sonucunda insanlık nüfusunun %70 yok olmuş Dünya tam 1000 yıl geriye düşmüştür. Kalan insanlık ise dünyayı daha güzel bir yere getirmek için çalışmıştır. Şu bir gerçek birey düşüncesi değil artık toplum düşünmesi ön planda olmuş. Bundan dolayı Dünya yavaş yavaş iyileştirmeye başlamıştır. Bunun yanında ise yavaş yavaş dünyada isteyene mutluluk ve huzur sağlanmış Savaş hastalık açlık son bulmuş insanlık dünyanın değerini anlamış ve yenilebilen enerji kaynaklarının yönelmiş dünyada artık petrol kömür gibi fosil yakıtlar yok bunun yerine güneş enerjisi ve Rüzgâr enerjisinden faydalanmak ve dünyayı daha güzel bir hale getirmek için çalışmışlar ve başarmışlar artık insanlar olması gerektiği gibi eşit ve adil kimsenin kimseye üstünlüğü yoktur. Dünyadaki herkes birbirine yardım

‘Küresel ısınma ile doğal kaynakların hepsi yok olma eşiğine gelmiştir. Dünyada su ve yeşil alan kalmamıştır. Teknoloji o kadar ilerlemiş ve birçok şey o kadar gelişmiştir ki, dünya üzerindeki her şey teknolojik ürünler, araç-gereçler tükenmiştir. Bunun sonucunda tekrar eskiye dönme eğilimi gerçekleşecektir. Uçan arabaların olduğu dönem yaşandıktan sonra tekrar at arabalarının olduğu kişisel telefonların, bilgisayarların teknolojik aletlerin kullanılmadığı bir döneme geçilecektir. İnsanların tek geçim kaynağı olan tarıma yönelim artacaktır. Bunun sonucunda yeşil alanlar tekrar kazanılacaktır. Ticaret, minik esnaf topluluklarının kurduğu pazar tezgahlarından sağlanacaktır. Toplumlar arasında belirgin sınıf farklılıklarının olmadığı, teknoloji devrinin sona erdiği bir devir başlayacaktır. Böylece umut yeniden var olacaktır. En dibi gördükten sonra en eskiye dönülecek ve daha sade, daha temiz, daha minimal bir yaşam dönemi başlayacaktır.’

Senaryo 2

‘Küresel ısınma ile doğal kaynakların hepsi yok olma eşiğine gelmiştir. Dünyada su ve yeşil alan kalmamıştır. Teknoloji o kadar ilerlemiş ve birçok şey o kadar gelişmiştir ki, dünya üzerindeki her şey teknolojik ürünler, araç-gereçler tükenmiştir. Bunun sonucunda tekrar eskiye dönme eğilimi gerçekleşecektir. Uçan arabaların olduğu dönem yaşandıktan sonra tekrar at arabalarının olduğu kişisel telefonların, bilgisayarların teknolojik aletlerin kullanılmadığı bir döneme geçilecektir. İnsanların tek geçim kaynağı olan tarıma yönelim artacaktır. Bunun sonucunda yeşil alanlar tekrar kazanılacaktır. Ticaret, minik esnaf topluluklarının kurduğu pazar tezgahlarından sağlanacaktır. Toplumlar arasında belirgin sınıf farklılıklarının olmadığı, teknoloji devrinin sona erdiği bir devir başlayacaktır. Böylece umut yeniden var olacaktır. En dibi gördükten sonra en eskiye dönülecek ve daha sade, daha temiz, daha minimal bir yaşam dönemi başlayacaktır.’



Kavram Seti

Yıkım

Yok oluş

Değişim

Umut

Eşitsizlik

Zıtlık

Düzen

Denge

Şekil 4.36: Snowpiercer filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosu örneği.

Senaryo çalışmaları sonucu olarak ortaya çıkan ekosistem değişimine dair kavram Şekil 4.37’de verilmiştir. Burada filmler ve paylaşılan kavram seti kapsamında katılımcıların senaryo değerlendirmeleri sonucu ortak olarak kullanılan kavramlar görülmektedir. Senaryolarda öne çıkan en önemli kavram, senaryo kapsamı gözetilmeksizin yok oluş kavramı olmuştur. Katılımcı senaryolarında yeniden başlangıç, sürdürülebilirlik, umut gibi kavramların dahi yer aldığı örneklerde öncelikli olarak yok oluşun deneyimlendiği ve yenilenmenin bundan sonra başladığı görülmüştür. Kuraklık, çevre kirliliği, teknoloji ve eşitsizlik kavramları çalışmaların çoğunda önce çıkan kavramlar olmuştur.



Şekil 4.37: Gelecek senaryoları sonucu oluşan ekosistem değişimine dair özet kavram seti.

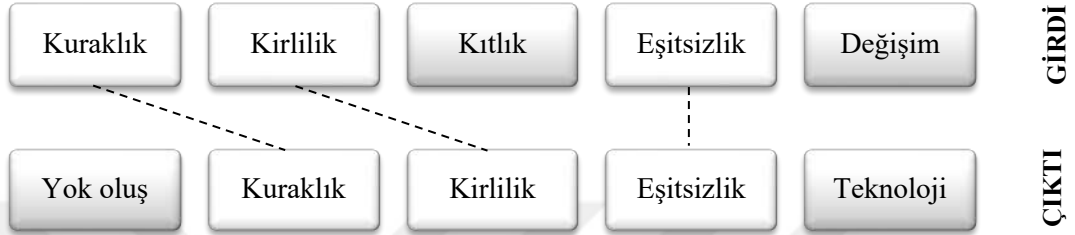
Senaryo çalışmaları sonucunda ortaya çıkan çıkan ekosistem değişimine dair kavramların kullanımına dair özet kavram seti Şekil 4.38’de yer almaktadır.



Şekil 4.38: Gelecek senaryoları sonucu oluşan ekosistem değişimine dair özet kavram seti.

Senaryo çalışmalarında kullanılmak üzere film setiyle birlikte paylaşılan ve kuraklık, kirlilik, kıtlık, eşitsizlik, değişim kavramlarından oluşan kavram setiyle, çalışmalar sonucu ortaya çıkan kavram seti arasındaki ilişkiler Şekil 4.39’da verilmiştir. Girdi

olarak verilen kavram setinde yer alan kuraklık, kirlilik ve eşitsizlik kavramlarının senaryo çalışmalarında çoklukla ele alınan kavramlardan olduğu görülmüştür. Ancak bunlar dışında girdi setinde yer alan kıtlık ve değişim kavramlarının kullanım sıklığı diğer kavramlarla benzer bir eğilim göstermemiştir. Buna karşın senaryo çalışmalarında çıktı olarak yok oluş ve teknoloji kavramlarının sıklıkla kullanıldığı görülmüştür.



Şekil 4.39: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen ekosistem değişimine dair kavram setlerinin karşılaştırılması.

Gelecek senaryoları çalışmaları için paylaşılan bir diğer kavram seti distopya bağlamında olmuştur. Senaryo çalışmaları sonucu distopya başlığı altında toplanabilecek kavram setlerinin özeti şekil 4.40'ta görülmektedir.



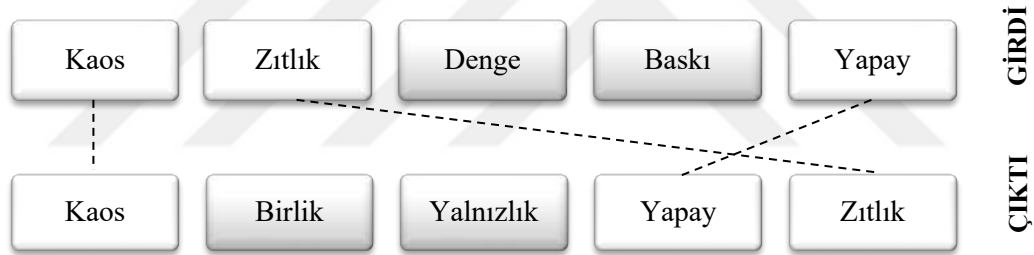
Şekil 4.40: Gelecek Senaryosu uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların distopya bağlamında kullandıkları kavramlara dair özet.

Senaryo çalışmaları sonucunda distopya bağlamında ortaya çıkan kavramların kullanımına dair özet kavram seti Şekil 4.41’de yer almaktadır.



Şekil 4.41: Gelecek senaryoları distopya bağlamında oluşan özet kavram seti.

Senaryo çalışmalarında kullanılmak üzere distopya başlığı bağlamında paylaşılan kavram setiyle, çalışmalar sonucu ortaya çıkan kavram seti arasındaki ilişkiler Şekil 4.42’de verilmiştir. Verilen kavram seti ile çıktı olarak elde edilen özet kavram seti arasında kaos, zıtlık ve yapay/yapaylık kavramlarının ortak olduğu görülmüştür. Senaryo çalışmalarında distopya bağlamında öne çıkan diğer iki kavram ise birlik ve yalnızlık kavramları olmuştur. Kavram seti içerisinde paylaşılan zıtlık, denge ve baskı kavramlarının kullanım sıklığı düşüktür.



Şekil 4.42: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen distopya bağlamında ele alınan kavram setlerinin karşılaştırılması.

Gelecek senaryosu kapsamında gerçekleştirilen çalışmalar sonucunda alternatif konut imgesinin üretilmesinde kullanılacak olan senaryoların yanı sıra yine konut imgesi üretiminde kullanılacak olan iki kavram seti ortaya çıkmıştır. Katılımcıların gelecek ön görüşlerine dair iklim krizi kapsamında değerlendirilen ve beş kavramdan oluşan kavram seti ile distopya başlığı bağlamında ele alınan ve dört kavramdan oluşan kavram seti, çalışmanın bir sonraki aşaması olan alternatif konut imgesinin üretimi çalışmalarında katılımcı senaryolarıyla birlikte kullanılmıştır.

4.2.3. Modül 3

İkinci modülün 9.,10., 11. ve 12. oturumları kapsamında gerçekleştirilen uygulamada, katılımcıların bu bölüme kadar paylaşılan tüm teorik veriler ile uygulama çalışmaları ışığında, oluşturdukları gelecek senaryoları kapsamında alternatif konut imgesini üretmeleri ve tartışmaları beklenmiştir.

Tablo 4.11’de verilen program kapsamında, öncelikli olarak katılımcılarla barınma kavramı, konut yapısı ve mekânlarının gelişimi ve dönüşümü, imge kavramı, mekân tasarımında imge kullanımı ve tasarımda bir sunum şekli olarak imgenin yeri kapsamında teorik altyapı paylaşılmıştır. Sonrasında, katılımcıların kendi gelecek senaryoları içerisinde yer alacak konut mekânlarına dair önerileri tartışılmış, üç oturumluk süreç boyunca önermiş oldukları konut konseptleri üzerinden mekân atmosferi ve imgesinin üretilmesine dair çalışmalar gerçekleştirilmiştir.

Tablo 4.12: Modül 3 çalışma programı ve içerik

MODÜL 3	ATÖLYE 3 KONUT İMGESİ	9. OTURUM	BAFTA 10	KAVRAMSAL BAĞLAM	- İmge - Barınma - Konut	ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ	Barınma ve konut kavramlarının sunumu ve tartışılması; mekan atmosferi üretiminde imge kullanımı ve değerlendirilmesi					
		10. OTURUM	BAFTA 11					ALTERNATİF KONUT İMGESİ VE ÜRETİMİ	Kolaj Çalışmaları Alternatif konut imgesi sunumları	KATILIMCILAR		
		11. OTURUM	BAFTA 12								Kolaj Çalışmaları Alternatif konut imgesi sunumları	KATILIMCILAR
		12. OTURUM	BAFTA 13									
Senaryoları bağlamında katılımcıların bireysel olarak alternatif konut imgesine dair gerçekleştirdikleri 2B kolaj çalışmalarının sunumları ve tartışılması												

Katılımcılarla gelecek senaryosu çalışması kapsamında paylaşılan Tablo 4.11’de yer alan beş film materyal seti olarak kullanılmaya devam edilmiştir. Çalışmanın bu adımında katılımcılarla Şekil 4.3’te verilen Y.01 yönerge adımları kapsamında materyal setinin yanı sıra ayrıca üç kavram seti paylaşılmıştır. Şekil 4.43’te verilen kavram setleri gelecek senaryosu sonucu elde edilen gelecek imgesi ve distopya başlıklarına ait kavram setleri ile birinci modülün ikinci aşamasında elde edilen mekânsal bağlama dair kavramlardan özetlenen kavram setidir. Kavram seti ve filmler yoluyla gerçekleştirilen alternatif konut imgelerinin, katılımcılar tarafından atölye ortamında sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Bu adımların sonunda ise

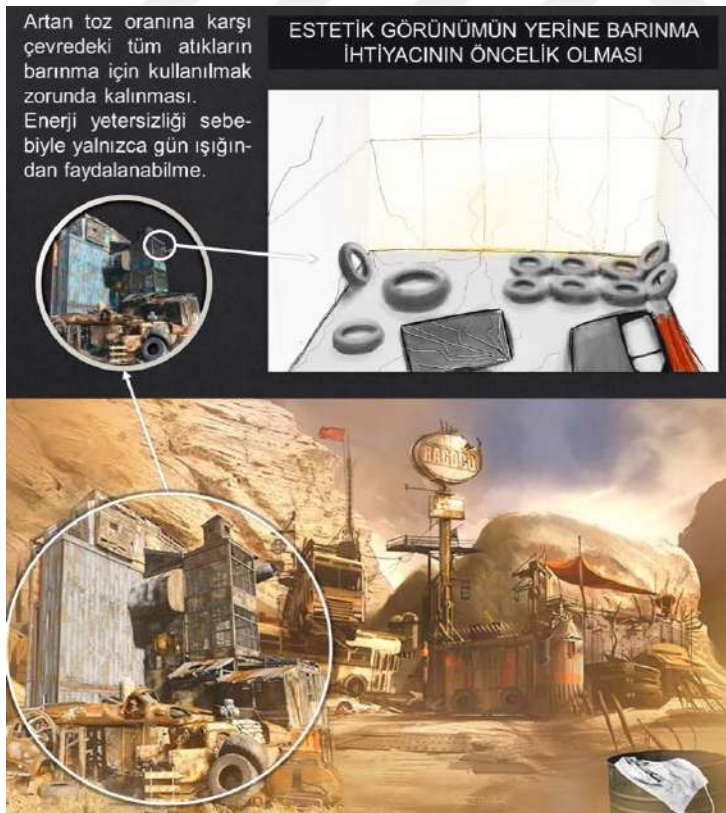
katılımcı çalışmalarında öne çıkan mekânsal bağlama dair kavram setleri özetlenmiş ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada katılımcılar bireysel olarak alternatif konut imgesi çalışmalarını üretmiş ve sunmuşlardır. Çalışmanın bu aşamasında, katılımcılar için atölye çalışmaları sürecinde değinilen tüm kavram ve olay şemalarını temel almak ve uygulama süreçlerinde elde edilen deneyimlerini aktarmak hedeflenen önemli notlardan biri olmuştur. Bu bölümde kullanılan sunum teknikleri 2B kolajlar şeklinde olmuştur.

Gelecek İmgesi Kavram Seti	Yok oluş	Kuraklık	Kirlilik	Eşitsizlik	Teknoloji
Distopya Kavram Seti	Kaos	Birlik	Yalnızlık	Yapay	Zıtlık
Mekânsal Bağlam	Ölçek	Malzeme	Işık	Renk	Doku

Şekil 4.43. Alternatif konut imgesi çalışmalarında kullanılan kavram setleri.

Atölye çalışmasının son bölümü olan alternatif konut imgesi çalışmalarına dair örneklerin bir kısmı Şekil 4.44-59 arasında verilmiştir. Şekil 4.44 ve 4.45'te yer alan örnek çalışmalar Interstellar filmi ve paylaşılan kavram setleri kapsamında gerçekleştirilmiştir. Şekil 4.44'te verilen ilk örnekte Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryosunu baz alan bu örnekte öncelikli olarak gelecekte karşılaşılabileceği öngörülen fiziksel çevre tasvir edilmiştir. Bu fiziksel çevre örneğinde, değişen ekosistemin post-apokaliptik bir çerçevede ele alındığı görülmektedir. Kuraklık, kıtlık ve yok oluş kavramlarına yapılan vurguyla, estetik olgulardan önce temel ihtiyaçların önce çıkacağı bir fiziksel çevreden bahsedilmiştir. Zorlu fiziksel şartların oluştuğu yeni dünya ekosisteminde insanlık için barınma ihtiyacı konut kavramının temelini oluşturmuştur. Fiziksel çevrenin zorlu koşullarına karşı bir koronak sağlaması amacıyla dışa kapalı bir kabuğa sahip yapısal öneriler bu çalışmanın temelini oluşturmuştur. Temel enerji kaynaklarının tükenmesi ve/ya kullanılamaz hale gelmesi ve üst seviyedeki çevre kirliliği diğer önemli konu başlıkları olarak ele alınmıştır. Bahsi geçen yeni fiziksel çevrede yer alacak olan konut yapıları ve mekânlarının, bulunabilen korunaklı alanlarda dışa kapalı olarak, atık malzemelerden inşa edilen yapılar olması ön görülmüştür. Alternatif konut imgesi

çalışmasında yer alan mekân atmosferi ve yapısal kurguya dair öneri ile çalışma sonucu ortaya çıkan mekânsal bağlama dair kavram seti görülmektedir. Mevcut yapı ve malzemelerin yeniden kullanılması ve/ya işlevlendirilmesi bu çalışmaya ait alternatif konut imgesi önerisinin temelini oluşturmuştur.



Kavram Seti

Malzeme

Ölçek

(Geri) Dönüşüm

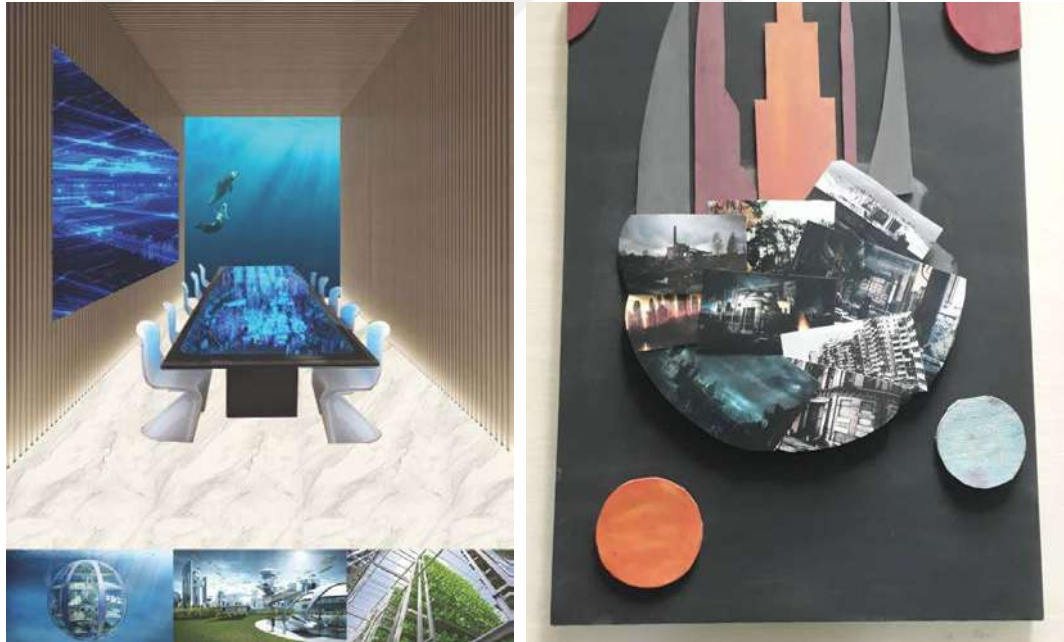
Kabuk

Doku

Şekil 4.44: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Interstellar).

Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen diğer iki örnek çalışma Şekil 4.45’te yer almaktadır. İlk çalışmada konut imgesinin yer aldığı alternatif fiziksel çevre olarak su altı önerilmiştir. Yeni dünya ekosisteminde yeryüzünde yaşamın imkânsız hale geleceği fikrinden yola çıkan bu çalışmada insanlık, alternatif yaşam alanı olarak okyanusların altında konumlanan yeni yaşam alanları yaratmıştır. İnsan yaşamı için uygun koşulları sağlayan bir kabuk içinde yer alan bu konut mekânlarında öne çıkan en önemli özellik teknoloji kullanımı olmuştur. Su altı kentlerinde görülen büyük ölçekler, iç mekânlarda kısıtlı çevreler oluşturarak küçük ölçeklere evrilmiştir. Küçük ölçeklerdeki bu kısıtlı mekânlarda yüzey kullanımlarının dönüştürülebilir olması (ekrana dönüşen yapı elemanları, hareketli yapı elemanları gibi) hedeflenmiştir.

Şekil 4.45’te verilen bir diğer örnekte ise geleceğin kentsel mekânlarındaki kaos ve tükenmişlik durumu vurgulanmıştır. Kırsal bölgelerde hayatın neredeyse tamamen bitmesi ve şehirlerde kalan yaşama odaklanan çalışmada, geride kalan insan nüfusunun özellikle büyük ölçekli mevcut yapılarda bir arada yaşamak zorunda kaldığı bir atmosfer ile bireysel mekânların kaybolduğu, ortak yaşamın baskın olduğu bir barınma ortamı söz konusudur.



Kavram Seti

Kabuk

Işık

Ölçek

Yüzey/Arayüz

Teknoloji

Şekil 4.45: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Interstellar).



Kavram Seti

Kabuk

Malzeme

Doku

Yüzey/Arayüz

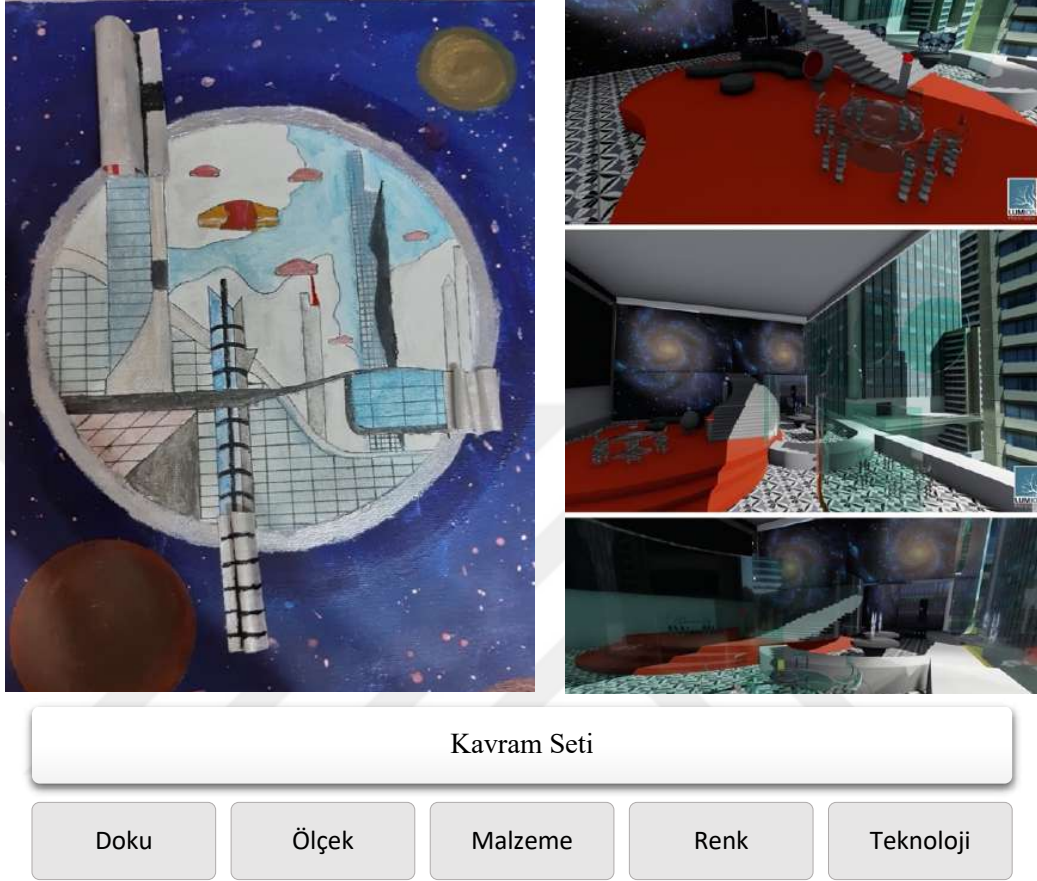
Teknoloji

Şekil 4.46: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Finch).

Alan çalışmasındaki bir diğer film olan Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen uygulamalar Şekil 4.46 ile 4.48 arasında yer almaktadır. Film kapsamında gerçekleştirilen çalışmalarda öne çıkan en önemli kavram teknoloji olmuştur. İklim kriziyle birlikte meydana gelecek olan ekosistem değişiminde teknolojinin insan türünün kurtuluşu ve ilerlemesinde önem arz edeceği çalışmalarda temel olarak vurgulanmıştır. Bu bağlamda Şekil 4.46’da görülen örnekte dış dünyaya tamamen kapalı ve kendine yetebilen bir konut atmosferi önerilmiştir. Mekânı oluşturan öğelerin ağırlıklı olarak dijital arayüzler olarak kurgulandığı çalışmada temel gereksinimlerin sağlanmasında da teknoloji öne çıkan bir öğe olmuştur. Yüzey/arayüz, malzeme, kabuk gibi kavramlar konut atmosferinin yaratılmasında kullanılan baskın elemanlar olmuştur. Dışa kapalı bir kabuk ile tasvir edilen konut mekânında söz konusu yüzeyler/arayüzler yardımıyla kimlik bulmaya çalışılmış ve bu da malzeme teknoloji vurgusuyla ifade edilmiştir.

Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen bir diğer çalışmada teknolojik anlamda ileri seviyede bulunan bir şehir silüeti ile yeni fiziksel çevre kurgusu sunulmuştur. Şekil 4.47’de yer alan görsellerde söz konusu fiziksel çevre ile bu fiziksel çevre içinde yer

alan konut mekânına dair sunumlar bulunmaktadır. Yapısal anlamdaki büyük ölçekler ve bunlarla bütünleşmiş birimler, mekân kurgusu anlamında renk, doku, malzeme vurgusu bu çalışmada öne çıkan kavramlar olmuştur.



Şekil 4.47: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Finch).

Şekil 4.48’de görülen çalışmada ise dünya ekosisteminde hayatın varlığının söz konusu olamaması ve bu nedenle dünya dışı yaşama yönelik bir kurgu önerisi mevcuttur. İlk görselde dünya dışı yaşam için bir uygu önerisi görülürken ikinci görselde bu uydunun içinde yer alacak yaşam birimlerine ait mekân önerisi yer almaktadır. Çalışmada üst seviyede teknoloji ürünü olan fiziksel çevre ve mekâna dair kurgular ile özellikle renk ve ışık kavramlarına dair vurgular öne çıkmıştır. Çalışmanın önemli olarak üzerinde durduğu bir diğer kavram ise kabuk olmuştur. Yeni fiziksel çevrenin dünya dışı atmosferde bulunan bütüncül bir kabuktan oluşması ve bu ana kabuk içinde yer alan yaşam birimlerinin her birinin ayrı bir kabuk içinde yer alması hedeflenmiştir.



Kavram Seti

Renk

Işık

Kabuk

Yüzey/Arayüz

Teknoloji

Şekil 4.48: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Finch).

Mad Max:Fury Road filmi kapsamında gerçekleştirilen ilk çalışma örneğinde mekân atmosferine dair önerilerin ağırlıklı olarak distopik kavramlar bağlamında desteklendiği görülmüştür. Şekil 4.49'da yer alan görsellerde toplumsal ayrışmanın arttığı bir sistem vurgulanmış ve bu ayrışmanın sonucu olarak fiziksel çevrenin de 'yukarı' ve 'aşağı' olarak ikiye ayrılacağı ön görüşü yer almıştır. Yukarıda yaşayacak imtiyazlı gruba ait mekân kurgularında korunaklı yapılar ve mekânlar öne çıkmıştır. Bu fiziksel çevre ve mekân önerilerinde düzen söz konusudur ve geriye kalan kaynak kullanımı bu sınıfın elindedir. Buna karşın aşağıda yaşayan gruba ait mekânlarda dış çevreden yeterince korunamama durumu ile var olanı dönüştürme yoluyla barınma ihtiyacını karşılama çabası görülmüştür.



Kavram Seti

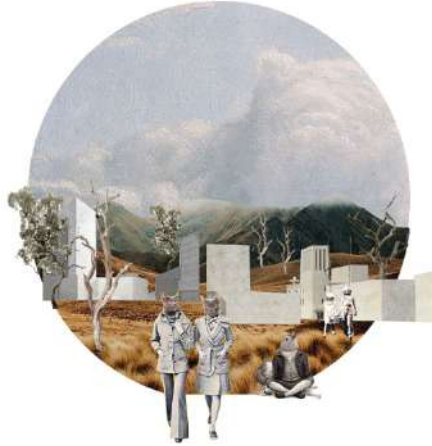
Malzeme

Renk

(Geri)
Dönüşüm

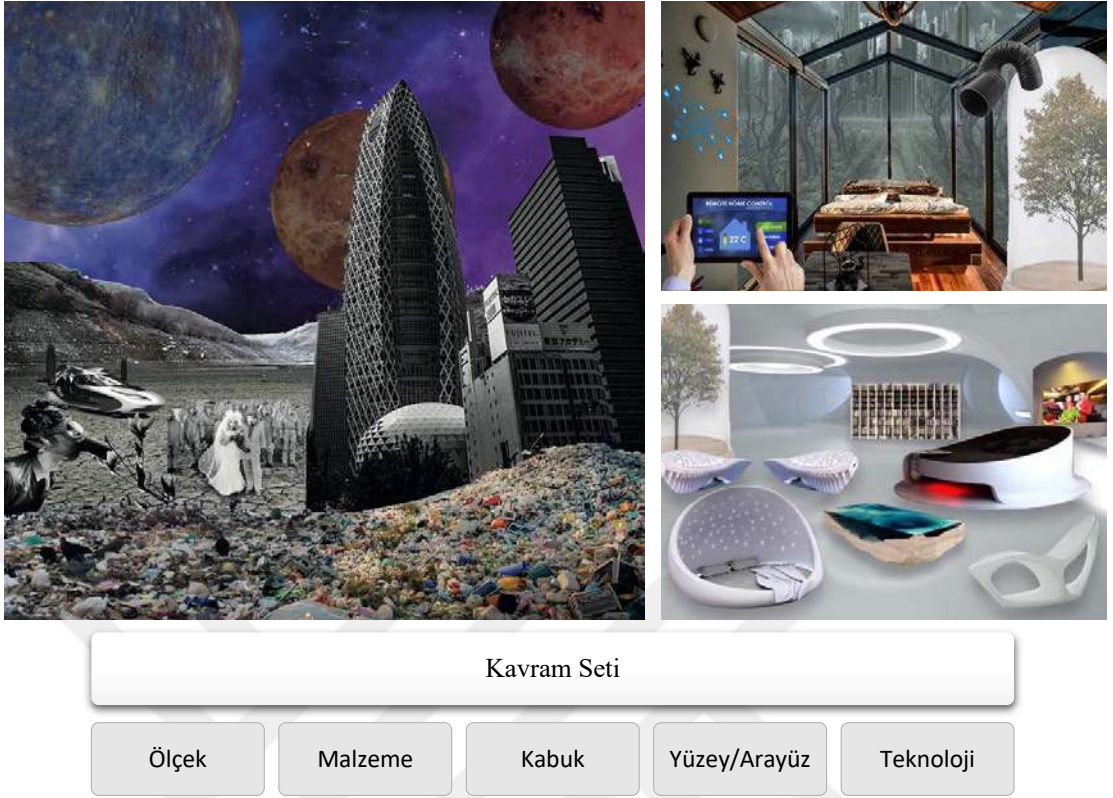
Kabuk

Doku



Şekil 4.49: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Mad Max:Fury Road).

Aynı filme dair bir diğer örnek çalışma Şekil 4.50’de yer almaktadır. Bu çalışmada dünya atmosferinin insan yaşamı için uygun olmaktan tamamen uzaklaştığı bir fiziksel çevre tasviriyle birlikte insan türünün bu ortamda yaşayabilmesini sağlayacak konut mekânları yer almıştır. Dış etmenlere karşı güçlü ve koruyucu, büyük ölçekli, bir kabuk içerisinde yer alacak olan birimlerde temel ihtiyaçların karşılanmasını sağlayacak önemli öge teknoloji olmuştur. Bu bağlamda mekân birimlerinde kullanılan yüzey/arayüz, bunları oluşturan malzemeler vurgulanan kavramlar arasındadır.



Şekil 4.50: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Mad Max:Fury Road).

Çalışma içerisinde yer alan filmlerden Oblivion'a dair örnek uygulamalar Şekil 4.51 ve 4.52'de yer almaktadır. İlk örnekte iklim krizinde kritik eşik aşılmadan önce alınacak tedbirlerle birlikte yaratılacak yeni dünya düzeni temel alınmıştır. Şekil 4.51'de görülen bu örneğe ait görsellerde çoğu çalışmanın aksine ütopyik bir çerçeve vurgulanmıştır. Yeni düzende yapılan hatalardan çıkarılan dersler sonucunda dünya ekosisteminin yenilendiği, kendine yeten ve sürdürülebilir bir fiziksel çevre tanımı yapılmıştır. Buna bağlı olarak konut mekânlarında doğaya ve çevreye yapılan renk ve ışık vurgusu, yine doğal olandan yola çıkan malzeme ve yüzey/arayüz yaklaşımı kavramsal bağlamda öne çıkmıştır.



Kavram Seti

Malzeme

Işık

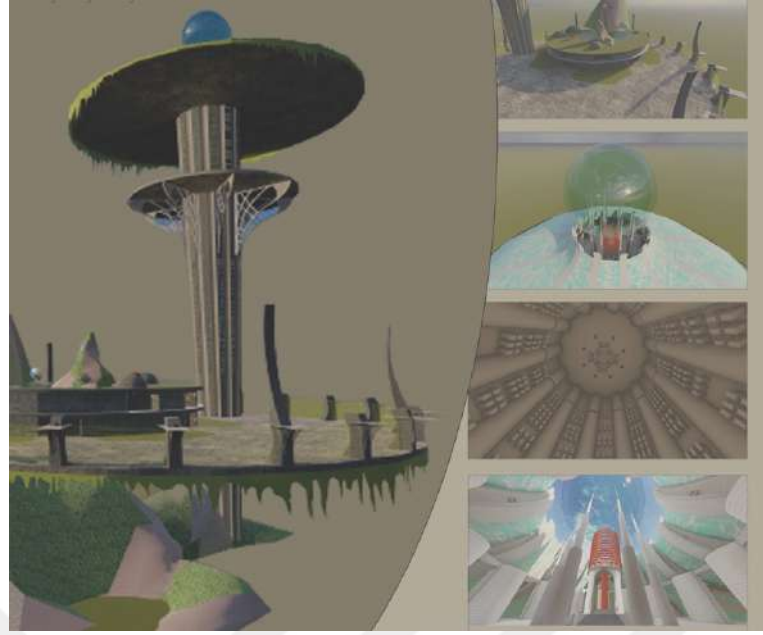
Kabuk

Yüzey/Arayüz

Teknoloji

Şekil 4.51: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Oblivion).

Oblivion filmi kapsamında Şekil 4.52’de verilen bir diğer örnekte ise yine önceki film örneklerindeki benzer dışa kapalı ve yeni fiziksel çevrenin olumsuzluklarına karşı bir kabuk önerisi görülmektedir. Yüksek teknoloji kullanımı, büyük ölçekli yapısal unsurlar, geniş hacimler çalışmada öne çıkan öğeler olmuştur.



Kavram Seti

Ölçek

Işık

Kabuk

Yüzey/Arayüz

Teknoloji

Şekil 4.52: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Oblivion).

Çalışma kapsamındaki son film olan Snowpiercer kapsamında gerçekleştirilen çalışmalardan ilk örnek Şekil 4.53'te yer almaktadır. İlk görselde ekosistemin geçireceği değişiklikler ve varacağı sona dair bir kolaj çalışması görülmektedir. Buna göre, iklim krizi sonucu dünya bir yıkıma doğru ilerleyecek ve sonunda ulaşacağı aşırı soğuma ile insan türünün de evrim geçirmesine neden olacaktır. Yeni çevreye uyum sağlamayı başarabilen bu yeni tür için mekân kurgusu Şekil 4.53'te görülmektedir. Birçok çalışmada olduğu gibi burada da farklı bir yaklaşımda olmakla birlikte yeni bir kabuk önerisi özellikle malzeme ögesiyle vurgulanmıştır. Çalışmada öne çıkan diğer kavramlar sürdürülebilirlik, doku ve ışık olmuştur.

Şekil 4.54'te yer alan diğer iki örnekte teknoloji ağırlıklı bir yaklaşım öne çıkmaktadır. Bu çalışmalarda, alan çalışması kapsamında benzerleri görülen ve yeni ekosisteme uyum sağlayabilmek adına dışa kapalı olan, kendine yetebilen birimler sunulmuştur. Öne çıkan kavramlar başta teknoloji olmak üzere, yüzey/arayüz, kabuk, malzeme ve ölçek şeklinde olmuştur.



Kavram Seti

Kabuk

Malzeme

Sürdürülebilirlik

Yüzey/Arayüz

Teknoloji

Şekil 4.53: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Snowpiercer).



Kavram Seti

Ölçek

Işık

Kabuk

Yüzey/Arayüz

Teknoloji

Şekil 4.54: Alternatif konut imgesi önerileri için katılımcı çalışması örnekleri / Çalışma sonucu çıkan mekânsal bağlamdaki kavram seti (Film: Snowpiercer).

Alternatif konut imgesi çalışmaları sonucunda ortaya çıkan kavram setleri Şekil 4.55'te verilmiştir. Burada filmler ve paylaşılan kavram seti kapsamında katılımcıların konut imgesi değerlendirmeleri sonucunda mekânsal bağlamda ortak olarak kullanılan kavramlar görülmektedir. Konut imgesi çalışmalarında öne çıkan en önemli kavramın kabuk olduğu görülmüştür. Çalışmaların genelinde, yeni ekosistemde insan türünün yaşamını sürdürebilmesi adına değişen ve dönüşen kabuk önerileri yer almıştır. Farklı fiziksel şartlara karşı dayanımın önceliği çalışmaların temelini oluşturmuştur. Kavramların özetinde sıklıkla kullanıldığı görülen diğer kavramlar sırasıyla yüzey/arayüz, malzeme, teknoloji, doku ve sonrasında ise ölçek, ışık, renk, (geri) dönüşüm ve sürdürülebilirlik şeklinde olmuştur.

FİLM	Interstellar	Finch	Mad Max: Fury Road	Oblivion	Snowpiercer
KAVRAM SETİ	kabuk	renk	(geri) dönüşüm	ışık	kabuk
	ölçek	teknoloji	malzeme	sürdürülebilirlik	malzeme
	yüzey/arayüz	kabuk	kabuk	hacim	ışık
	malzeme	yüzey/arayüz	doku	doku	teknoloji
	teknoloji	doku	ölçek	yüzey/arayüz	yüzey/arayüz

Şekil 4.55: Modül 3, Alternatif Konut İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların mekânsal bağlamda kullandıkları kavramlara dair özet.

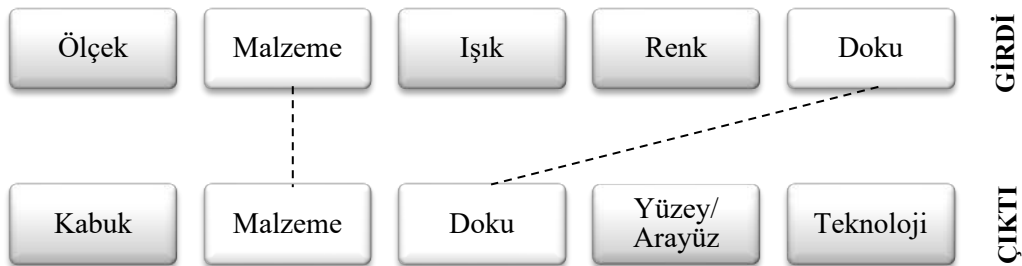
Alternatif konut imgesi çalışmaları sonucunda ortaya çıkan kavramların kullanımına dair özet kavram seti Şekil 4.56'da yer almaktadır. Çalışmaların genelinde çoğunlukla kullanılan ilk beş kavramdan oluşan bu setin başında kabuk kavramı yer almıştır. Sonrasında malzeme ve doku kavramları sıklıkla kullanılmıştır. Değişen şartlar içinde kurgulanan mekân atmosferlerinde en çok malzeme ve buna bağlı olarak da dokunun dönüşümü söz konusu olmuştur. Kavram seti içinde yer alan beş kavramın tamamı birbiriyle bağlantılı olarak kurgular içinde yer almıştır. Buna göre bir yüzey ya da diğer deyişle arayüzü oluştururken bir malzeme ve dokuya vurgu yapmak, kabuğu bir

malzeme ile kurgulamak, teknolojiyi bir arayüz olarak kullanmak gibi örnekler uygulama çalışmaları içerisinde yer almıştır. Özetin içinde yer alan diğer bir kavram olan teknoloji, katılımcılarla başlangıçta gelecek imgesi kavram seti kapsamında paylaşılmış olsa da bu set içindeki varlığından bağımsız olarak bir mekân ögesi şeklinde mekânsal bağlamda yeni kavram setinin içerisinde yer almıştır. Son olarak çalışmalar içinde yüzey/arayüz şeklinde adlandırılabilir ve farklılaşan mekânsal öğelerin tarif edilmesinde kullanılması hedeflenen kavram yine özet kavram seti içinde yer almıştır. Bu kavram çalışmalarda ağırlıklı olarak teknolojik öğelerle ilişkilendirilse de farklı form ve öğelerin kullanım alanları dışında yer aldığı çalışmalarda da bu öğelere atıfla değerlendirilmiştir.



Şekil 4.56: Alternatif Konut İmgesi çalışmaları sonucu oluşan özet kavram seti.

Konut imgesi çalışmalarında kullanılmak üzere diğer iki kavram setiyle birlikte paylaşılan mekânsal bağlama dair kavram seti ve çalışmalar sonucu ortaya çıkan özet kavram seti karşılaştırılması Şekil 4.57’de yer almaktadır. Her iki kavram setinde de ortak olarak bulunan kavramların malzeme ve doku olduğu görülmektedir. Buna karşın paylaşılan kavram setinde yer alan ölçek, ışık ve renk kavramlarının sonuçlar içinde yer alma sıklığı daha seyrek olmuştur. Ölçek ve ışık kavramları çalışmalar içinde aynı oranlarda yer almış olsa da ez az sıklıkta görülen kavram renk olmuştur. Bunlarla birlikte paylaşılan kavram seti içinde yer almayan ancak çalışmalarda sıklıkla kullanılan kabuk kavramı ile teknoloji ve yüzey/arayüz kavramları çalışmaların çıktısı içinde sıklıkla yer almıştır.



Şekil 4.57: Alternatif Konut İmgeleri için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen kavram setlerinin karşılaştırılması.

4.3. Alan Çalışması 2

Teze ait ikinci alan çalışması, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Lisans Programı öğrencileri ile 2021-2022 Akademik Yılı Bahar Döneminde, dört oturum şeklinde, toplam iki haftalık bir süreçte, atölye yürütücüleri tarafından gerçekleştirilmiştir.

Toplam dört oturumdan oluşan bu çalışma, Tablo 4.13'te verilen, birinci modül olan giriş oturumu ve bunu takip eden iki ana modül ile son olarak katılımcı değerlendirmelerinin yer aldığı anket çalışmasına ait dördüncü modülün uygulandığı üç atölye çalışması şeklinde gerçekleştirilmiştir. İlk atölye çalışmasını oluşturan birinci modül distopya/ütopya ve sinema/mekân başlıklarını kapsamaktadır. İkinci modülü kapsayan atölye çalışması gelecek imgeleri ve senaryolarına dair başlıkları incelerken, son atölye çalışmasını kapsayan üçüncü modülde alternatif konut imgesinin üretilmesi başlığına değinilmiştir.

Tablo 4.13: Alan çalışmasının safhaları.

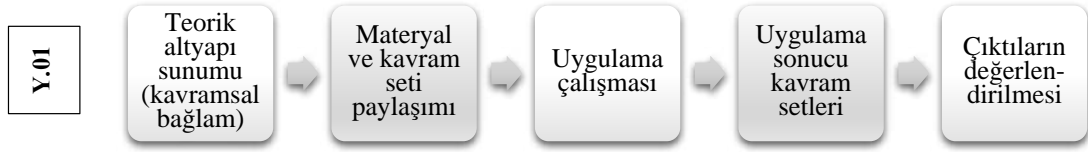
MODÜL 1	ATÖLYE 1 TEMEL KAVRAMLAR: KAVRAMSAL İLİŞKİLER TEMEL ARAÇ VE YÖNTEMLER	1. OTURUM DERS 1	KAVRAMSAL BAĞLAMIN ALTERNATİF ARAÇ VE YÖNTEMLERLE TARTIŞILMASI	Atölye çalışmasının tanıtılması FÖY PAYLAŞIMI - Föy içerisinde temel kavramlara dair özet bilgilendirme - Atölye sürecinin özeti ve iş programı (izlenecek adımlar) - Kavram setleri - Materyal setleri	ATÖLYE YÜRÜTÜCÜSÜ	Katılımcılar ile gelecek imgesi için çalışma materyallerinin paylaşılması ve gruplara dağıtılması: - Belgesel film: Before The Flood, Fisher Stevens, 2016 - Belgesel film: 2040, Damon Gameau, 2019 - Belgesel film: Ice on Fire, Leila Conners, 2019 - Belgesel film: 25 Litre, Burak Aksoy, Zeynep Dilara, Serdar Dönmez, 2019 - Belgesel film: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet, Jon Clay, 2021	
MODÜL 2	ATÖLYE 2 GELECEK İMGESİ VE SENARYOSU	2. OTURUM DERS 2	ALTERNATİF GELECEK İMGESİ VE SENARYOSU	Kolaj Çalışmaları Alternatif gelecek imgesi sunumları	KATILIMCILAR	Çalışılan belgesel filmlerinde sunulan gelecek imgelerine yönelik katılımcı grupların gerçekleştirdiği 3B kolaj çalışmalarının sunumları ve tartışılması Katılımcılar ile senaryo çalışmaları için materyallerin paylaşılması: - Film: Oblivion, Joseph Kosinski, 2013 - Film: Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2014 - Film: Interstellar, Christopher Nolan, 2014 - Film: Mad Max: Fury Road, George Miller, 2015 - Film: Finch, Miguel Spohnick, 2021	KAVRAM SETİ 1 (DİSTOPYA&ÜTOPYA) Kaos Birlik Yalnızlık Yapay Zihniyet
		3. OTURUM DERS 3		Kolaj ve Metin Çalışmaları Alternatif gelecek senaryolarının sunumu	KATILIMCILAR	Çalışma filmleri üzerinden alternatif konut imgesinin üretiminde kullanılacak olan katılımcı senaryolarının oluşturulması, bireysel sunumları ve tartışılması <i>2B kolaj çalışmaları ve metinler olarak</i>	KAVRAM SETİ 2 (EKOSİSTEM DEĞİŞİMİ) Yok oluş Kuraklık Kirlilik Eşitsizlik Teknoloji
MODÜL 3	ATÖLYE 3 KONUT İMGESİ	4. OTURUM DERS 4	ALTERNATİF KONUT İMGESİ VE ÜRETİMİ	Kolaj Çalışmaları Alternatif konut imgesi sunumları	KATILIMCILAR	Senaryoları bağlamında katılımcıların bireysel olarak alternatif konut imgesine dair gerçekleştirdikleri 2B kolaj çalışmalarının sunumları ve tartışılması	KAVRAM SETİ 3 (MEKANSAL BAĞLAM) Kabuk Malzeme Doku Yüzey/Arayüz Teknoloji
MODÜL 4	ANKET	4. OTURUM DERS 4		Anket Çalışması ve Süreç Değerlendirmesi	KATILIMCI GRUPLARI	Tüm çalışma sürecinin katılımcılar tarafından değerlendirilmesi	

Atölye çalışmaları kapsamında öncelikli olarak giriş bölümünde, teorik bölüm atölye yürütücü ve katılımcılarına içerisinde teorik açıklamalar ve izlenecek adımlar ile atölye materyallerinin bulunduğu bir föy paylaşılmıştır. Paylaşılan föyün içeriğinde uygulama çalışmalarında kullanılacak temel kavramlara dair özet bölümler, atölye sürecinin özeti ve iş programı, materyal setleri (filmler) ile kavram setleri bulunmaktadır. Birinci alan çalışması kapsamında kullanılan teorik altyapının özeti niteliğinde paylaşılan bilgilendirmenin yanı sıra yine ilk alan çalışması uygulama sonuçlarında elde edilen kavram setleri bu alan çalışmasının veri grubunu oluşturan öğelerdendir. Kavram setlerinin yanı sıra uygulama çalışmaları için paylaşılan materyal setlerini oluşturan filmler ilk alan çalışmasının ikinci ve üçüncü modüllerinde yer alan belgesel film ve distopik bilim kurgu sineması örnekleridir.

İkinci alan çalışmasının, on dört haftalık süreçte gerçekleştirilen ilk alan çalışmasının özeti niteliğinde, kısa süreli ve yoğun bir program şeklinde olması hedeflenmiştir. Bu kapsamda iki haftalık toplam dört oturumda gerçekleştirilen çalışmaların ilkinde atölye sürecine dair açıklamalar ve föy paylaşımının gerçekleştirildiği giriş bölümü niteliğindeki birinci modül bulunmaktadır. Giriş bölümünü takip eden ikinci modül gelecek imgesi ve gelecek senaryosu adımlarını; üçüncü modül ise alternatif konut imgesi üretimi adımı kapsamaktadır. Giriş bölümü sonucunda ilk uygulama çalışması olan gelecek imgesi uygulamalarına dair çıktılar elde edilmiştir. Giriş bölümünü takip eden ikinci oturumda gelecek imgesine dair uygulamalar tartışılmış ve gelecek senaryosu çalışmaları için yönergeler görüşülmüştür. Üçüncü oturumda gelecek senaryolarının sunumları ve tartışmaları gerçekleştirilmiş ve dördüncü oturum için hazırlıklar yapılmıştır. Son oturumda ise katılımcıların alternatif konut imgesine dair sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Son atölye çalışmasıyla birlikte katılımcılarla gerçekleştirilen ve ilk alan çalışmasının tekrarı niteliğindeki anket çalışmasıyla süreç değerlendirilmesi yapılmıştır.

Şekil 4.58'de ikinci alan çalışmasının tamamında kullanılan ve birinci alan çalışması kapsamında verilen yönerge gruplarından ilkinde ait adımlar görülmektedir. Bu çalışma adımları doğrultusunda teorik altyapı temel bağlamda yer alan tüm başlıklar için tek seferde bir özet olarak paylaşılmıştır. Sonrasında gerçekleşen uygulama çalışmaları için materyal ve kavram setleri paylaşılmış, gerçekleştirilen uygulama çalışmalarının sunum ve tartışmaları gerçekleştirilmiştir. Son adımda ise alternatif konut imgesine dair

uygulama çalışmaları sonucu elde edilen kavram setleri özetlenerek değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir.



Şekil 4.58: Alan çalışmasında kullanılan yönergeler.

Tablo 4.14’te paylaşılan kavram setleri ve çıktı olarak sunulan kavram setlerinin işleyiş şeması görülmektedir. Bu şema doğrultusunda ikinci oturumda, ilk alan çalışmasının ikinci modülünde gerçekleştirilen gelecek senaryosu çalışmaları sonucu elde edilen distopya – ütopya ve ekosistem değişimi başlıklarında yer alan iki kavram seti ile materyal seti paylaşılmıştır. Üçüncü oturumda yine ilk alan çalışmasının üçüncü modülünde gerçekleştirilen alternatif konut imgesi çalışmaları sonucu elde edilen kavram seti katılımcılar ile paylaşılmıştır. Bu alan çalışmasına ait ikinci modülde yer alan alternatif konut imgesinin üretimine dair çalışmalar sonucu elde edilen kavram seti ise çalışmanın sonuç çıktısını oluşturmuştur.

Tablo 4.14: Kavram setleri ve kullanım şemaları.

MODÜL	OTURUM	KAVRAM SETİ	İÇERİK	KAVRAM SETİ ÇIKIŞ	
MODÜL 1	2. Oturum	Paylaşılan Kavram Seti	KAVRAM SETİ 1 Distopya & Ütopya KAVRAM SETİ 2 Ekosistem Değişimi (Gelecek İmgesi)	Alan Çalışması 1 - Modül 2 Gelecek Senaryoları Sonuç Kavram Setleri	GİRİDİ
MODÜL 2	3. Oturum	Paylaşılan Kavram Seti	KAVRAM SETİ 3 Mekansal Bağlam	Alan Çalışması 1 - Modül 3 Alternatif Konut İmgesi Sonuç Kavram Seti	GİRİDİ
MODÜL 3	4. Oturum	Sonuç Kavram Seti	Mekansal Bağlam		ÇIKTI

Uygulama çalışmasında yer alan katılımcılar İç Mimarlık Bölümü 2. sınıf öğrencilerinden oluşan bir atölye grubu şeklindedir. Bu seçimin sebepleri arasında katılımcıların temel tasarım sürecinde konsept oluşturma, senaryo geliştirme ve bu adımların iki ve üç boyutlu olarak farklı tekniklerde sunumlarını gerçekleştirebilme anlamında ilk alan çalışmasında yer alan grup ile farklı seviyelerde olmalarıdır. Bu

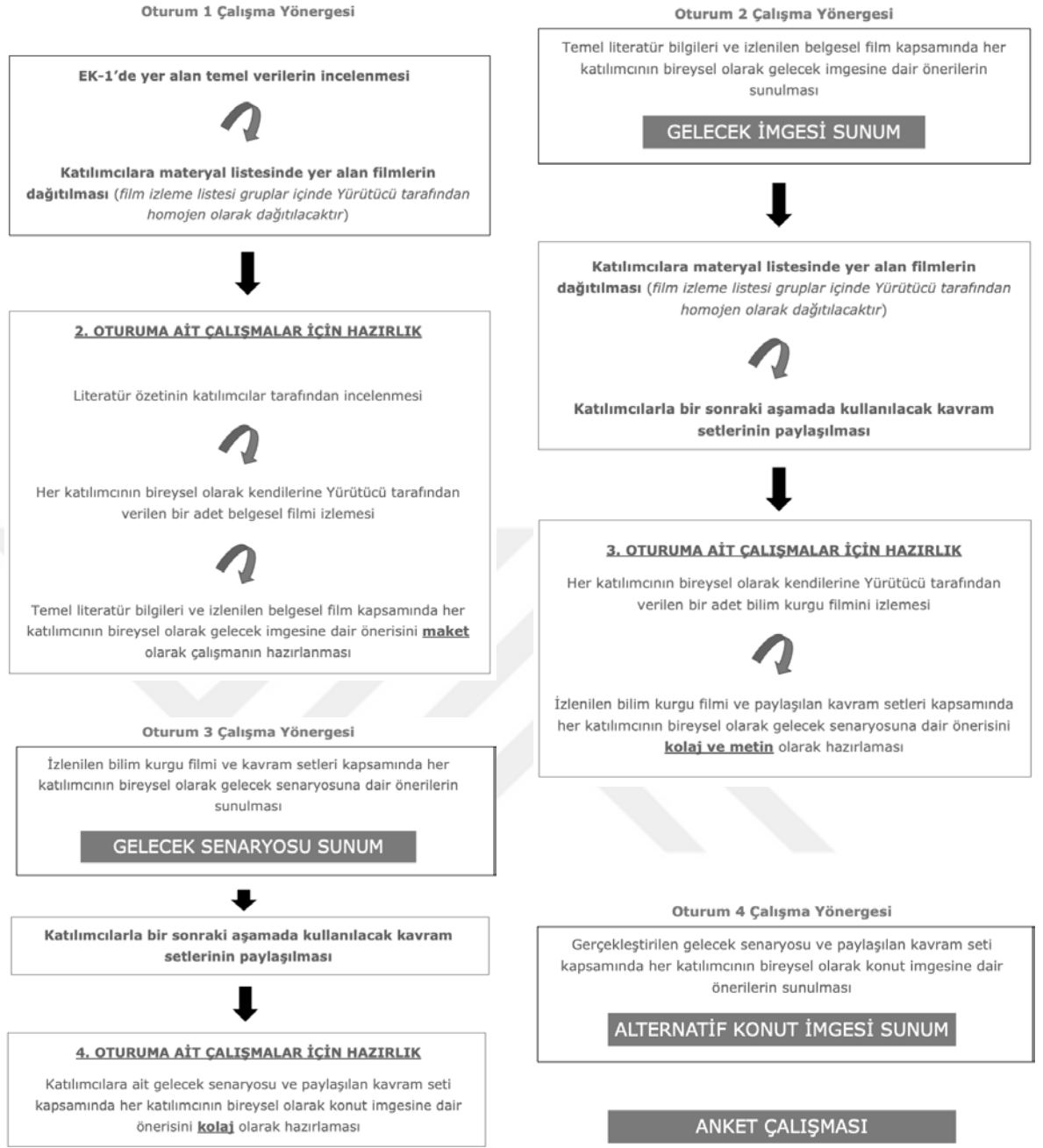
temelde katılımcıların çalışma sürecinde öncelikli olarak kavramsal bağlamı değerlendirme, analiz etme ve tartışma konularında pratiklerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Buradan başlayarak kavramsal bağlamdan uygulama sürecine geçişte senaryo ve konsept oluşturmaya dair altyapı hazırlığı ve kurgularının oluşturulması hedeflenmiştir. Bu süreçte katılımcılar tarafından imge kavramının sorgulanması ve imge üretiminin değerlendirilmesi ile çalışma adımlarında çeşitli başlıklarda ve yöntemlerle imge üretimine dair pratiklerinin oluşturulması hedeflenmiştir.

Katılımcılar, gelecek imgesi, gelecek senaryosu ve alternatif konut imgesi çalışmalarını bireysel olarak gerçekleştirmiştir.

4.3.1. Modül 1

İkinci alan çalışmasının birinci modülünde öncelikli olarak atölye sürecine dair bilgilendirme gerçekleştirilmiştir. Bu bilgilendirmede süreçte izlenecek adımlar ve atölye programı ile atölye çalışmalarında baz alınacak temel kavramlara yönelik açıklama föyleri paylaşılmıştır. Resim 4.59'da yer alan föy görselleri, dört oturumdan oluşan atölye programında kullanılan ve katılımcılarla paylaşılan çalışma yönergelerini tarif etmektedir.

Birinci modülde katılımcılarla atölye yönergelerinin yanı sıra çalışmalarda kullanılacak konu başlıklarına dair temel bilgilerin yer aldığı föy tez çalışmasının Ek-1 bölümünde verilmiştir. Bu föyde distopya ve ütopya temel kavramlarıyla başlayarak, ekosistem değişimi, bilim kurgu ve post-apokaliptik anlatılar ile sinemada temsil, sinema ve mekân ilişkileri ve konut başlıklarına değinilmiştir. Bu başlıklar ile oluşturulan altyapı sayesinde gelecek imgesi, senaryosu ve konut imgesinin üretimi için gerekli temelin oluşturulması hedeflenmiştir. Bu modülde söz konusu başlıklara dair teorik anlatımlar yazılı olarak sunulmuş ve katılımcılarla atölye programı ve çalışma şekli paylaşılmıştır.



Şekil. 4.59: Katılımcılarla paylaşılan atölye çalışma yönergeleri.

4.3.2. Modül 2

İkinci modülde gerçekleştirilen iki atölye çalışmasında, katılımcıların ilk modülde kendileriyle paylaşılan temel bilgilendirme, belgesel ve bilim kurgu filmleri yardımıyla küresel iklim değişikliği bağlamında gerçekleştirdikleri gelecek imgesi ve gelecek senaryosu çalışmaları yer almaktadır. Burada 2050-2100 tarih aralığını baz alan orta-uzun vadeli bir gelecek ön görüşünün temellerinin oluşturulması ve bu bağlamda dünya ekosisteminin nasıl şekilleneceğinin önerilmesi hedeflenmiştir.

Katılımcılardan izlemiş oldukları belgesel film ve bilim kurgu filmlerinden oluşan ikişer filmlik seçkiden faydalanarak öncelikli olarak öngördükleri olası gelecek imgesi ve sonrasında da yine aynı kapsamda öngördükleri olası gelecek senaryolarına dair sunumlarını gerçekleştirmeleri beklenmiştir.

Gelecek İmgesi

İkinci modülün ilk oturumunda gerçekleştirilen uygulamasında katılımcıların geleceğe dair öngörülerini oluşturabilmeleri adına öncelikli olarak gelecek imgesine yönelik olan çalışma gerçekleştirilmiştir.

Bu kapsamda uygulama için katılımcılarla Tablo 4.15'te yer alan ve ilk alan çalışmasında da kullanılan belgesel film seti paylaşılmıştır. Paylaşılan belgesel filmleri küresel iklim değişikliğindeki güncel durumu yansıtan, bilimsel araştırmaları konu edinen ve ilgili bilimsel veriler ile bunların sonuçlarında gerçekleşebilecek senaryoları sunan yapımlardır. Gelecek imgesinin üretimi aşamasında belgesel film yapımlarının kullanılmasının sebeplerinden biri bilimsel bağlam ve yaklaşım iken bir diğeri katılımcıların geleceğe dair öngörülen mevcut senaryolar hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamaktır.

Tablo 4.15: Gelecek imgelerine yönelik çalışmalara ait uygulama filmleri.

Materyal	Film Adı	Yönetmen	Yıl	Kavramsal Bağlam-Seçim Kriteri
Belgesel Film	Before The Flood	Fisher Stevens	2016	İklim Krizi Kritik Eşik Ekosistem Değişimi Fiziksel Çevrenin Dönüşümü Toplumsal Yapının Dönüşümü
Belgesel Film	2040	Damon Gameau	2019	
Belgesel Film	Ice on Fire	Leila Conners	2019	
Belgesel Film	25 Litre	Burak Aksoy, Zeynep Dilara, Serdar Dönmez	2019	
Belgesel Film	Breaking Boundaries: The Science of Our Planet	Jon Clay	2021	

Belgesel filmleri, toplam elli katılımcıya, çalışma grupları içerisinde her filmde on katılımcının çalışması sağlanacak şekilde homojen olarak dağıtılmıştır. Çalışmanın bu adımında katılımcılarla Şekil 4.3'te verilen Y.02 yönerge adımları kapsamında kavram seti paylaşılmamış, katılımcılardan ekosistem değişimi bağlamında filmlerde kullanılan kavramsal bağlama dair çıkarımlarda bulunmaları beklenmiştir. Uygulama çalışmalarının katılımcılar tarafından atölye ortamında sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Bu adımların sonunda ise katılımcı çalışmalarında öne çıkan kavram setleri özetlenmiş ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir.




Önceki uygulama aşamalarında olduğu gibi katılımcıların verilen belgesel filmlerine dair kavram ve konsept analizlerini gerçekleştirmeleri ve bu analizler doğrultusunda kendi çıkarımlarıyla birlikte oluşturacakları olası gelecek imgesi önerilerini üç boyutlu olarak birer kolajla sunmaları beklenmiştir.

Tablo 4.16 ve 4.20 arasında verilen beş tabloda sırasıyla Before The Flood, 2040, Ice on Fire, 25 Litre ve Breaking Boundaries: The Science of Our Planet belgesel filmleri kapsamında katılımcılar tarafından gerçekleştirilen gelecek imgesine dair çalışmaların özetleri yer almaktadır. Çalışmaların geneline bakıldığında katılımcıların gelecek imgesi önerilerinde ağırlıklı olarak dünya ekosistemi için bir yol ayrımı durumu, tükenen kaynaklara bağlı ortaya çıkan toplumsal ve sosyal eşitsizlikler, özellikle kuraklık ve yok oluş süreci fikirleri öne çıkmaktadır. Çalışmalarda yer alan öngörüler ekosistemin tükeniş sürecini vurgulayan niteliktedir. Bu tükeniş sürecinin sonunda karşılaşılabilecek fiziksel durumlara dair varsayımlar ağırlıklı olarak olumsuz bağlamda ele alınmış olsa da az sayıdaki çalışmada ütopyik yaklaşımlar da göze çarpmaktadır. Tüm bu bağlamda gelecek imgesi çalışmalarının distopik bir gelecek imgesinin çevresinde şekillendiği görülmektedir.

Tablo 4.16: Before The Flood belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.

GELECEK İMGESİ	
Belgesel: Kavram Seti:	Before The Flood -
	
	
	
	
	

Tablo 4.17: 2040 belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.

GELECEK İMGESİ	
Belgesel: Kavram Seti:	2040 -
	
	
	
	
	










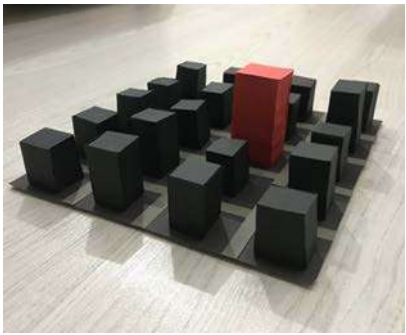
Tablo 4.18: Ice on Fire belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.

GELECEK İMGESİ	
Belgesel:	Ice on Fire
Kavram Seti:	-
	
	
	
	
	

Tablo 4.19: 25 Litre belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.

GELECEK İMGESİ	
Belgesel:	25 Litre
Kavram Seti:	-
	
	
	
	
	

Tablo 4.20: Breaking Boundaries: The Science of Our Planet belgesel filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek İmgesi katılımcı çalışmaları.

GELECEK İMGESİ	
Belgesel: Kavram Seti:	Breaking Boundaries -
	
	
	
	
	

Katılımcılara ait gelecek imgesi çalışmaları ve sunumları sonucu elde edilen kavram setleri Şekil 4.60'ta yer almaktadır. Kuraklık kavramı katılımcı çalışmalarının çoğunda tüm belgesel grupları için ortaya çıkan ortak kavram olmuştur. Olumlu ya da olumsuz tüm yaklaşımlarda kuraklık kavramı geleceğin dünyasını tehdit eden bir unsur olarak çalışmalarda yer almıştır. 2040 ve Breaking Boundaries belgesel yapımları kapsamında gerçekleştirilen çalışmalarda ortaya çıkan dönüşüm ve yol ayrımı kavramları ütopyik bir bakış açısını desteklemektedir. Buna göre zamanında müdahale ile gelecek için öngörülen olumsuz senaryoların önüne geçilebileceği çalışmalarda vurgulanan bir nokta olmuştur. Söz konusu yaklaşım her iki yapım için de ortak olarak umut kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur. 2040 yapımı kapsamında sunulan çalışmalarda ortaya çıkan bir diğer kavram ise çaba olmuştur. Çaba kavramı yol ayrımında doğru kararların verilmesi ve uygulanması yönündeki bakış açısını yansıtmıştır.

FİLM	Before The Flood	2040	Ice On Fire	25 Litre	Breaking Boundries
KAVRAM SETİ	tükeniş	çaba	kuraklık	kıtlık	kirlilik
	eşitsizlik	umut	eşitsizlik	yıkım	kuraklık
	kuraklık	yol ayrımı	kirlilik	kuraklık	dönüşüm
	yıkım	kuraklık	kıtlık	eşitsizlik	umut
	dönüşüm	dönüşüm	tükeniş	çaresizlik	yol ayrımı

Şekil 4.60: Modül 2, Gelecek İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların gelecek öngörülerini bağlamında kavramlara dair özet

Before The Flood, Ice on Fire ve 25 Litre belgesel yapımları kapsamında sunulan çalışmalarda distopik yaklaşımlar ağırlıktadır. Üç yapımda da ortaya çıkan ortak kavramın eşitsizlik olduğu görülmüştür. Temel yaşam standartlarının sağlanamadığı yeni dünya ekosisteminde ortaya çıkacak en önemli problemlerden biri toplumsal ve sosyal eşitsizlik olarak görülmüştür. Eşitsizliğin yanı sıra söz konusu belgeseller kapsamındaki çalışmalarda tükeniş ve yıkım kavramları öne çıkmıştır. İki kavram da hem fiziksel çevrenin hem de sosyal yapının yıkımı ve tükenişi bağlamında ele

alınmıştır. Üç belgeyle dair yapılan çalışmalarda gelecekte ekosistemin görmüş olacağı zararlar ve bunların günlük hayattaki tüm olumsuz yansımaları ortak paydayı oluşturmuştur. Çalışmalarda görülen diğer kavramlar ise sırasıyla kirlilik ve kıtlık kavramları olmuştur. Kirlilik kavramı hava, su ve toprak kirliliği bağlamında farklı açılardan ele alınmıştır. Kıtlık kavramı ise doğal kaynakların tükenişi, temel ihtiyaç maddelerine ulaşamama gibi konularda tartışılmıştır.

Gelecek imgesi çalışmaları sonucunda ortaya çıkan kavramlara dair özet kavram seti Şekil 4.61’de verilmiştir. Belirtildiği üzere, başta en sık şekilde karşılaşılan kavramlar olan kuraklık ve eşitsizlik ile tükeniş, yıkım ve dönüşüm kavramları katılımcılar tarafından sıklıkla vurgulanan kavramlar olmuştur.



Şekil 4.61: Gelecek imgesi çalışmaları sonucu oluşan özet kavram seti.

İkinci modülün ikinci aşamasında gerçekleştirilen uygulamada, katılımcıların gelecek imgesi kapsamında yaptıkları çalışmaları devam ettirecek şekilde ve bu bölüme kadar paylaşılan tüm teorik veriler ışığında, kendi öngörülerini yansıtan gelecek senaryolarını önermeleri beklenmiştir.

Katılımcılarla uygulama çalışmalarında kullanılmak üzere materyal seti olarak ilk alan çalışmasında da kullanılmış olan ve Tablo 4.21’de yer alan beş ana akım distopik bilim kurgu film paylaşılmış ve filmler toplam elli katılımcıya, çalışma grupları içerisinde her filmde on katılımcının çalışması sağlanacak şekilde homojen olarak dağıtılmıştır. Bu aşamada katılımcılar gelecek senaryolarını bireysel olarak üretmiş ve sunmuşlardır. Çalışmanın bu adımında katılımcılarla Şekil 4.21’de verilen Y.01 yönerge adımları kapsamında materyal setinin yanı sıra ayrıca bir kavram seti paylaşılmıştır. Kavram seti ve filmler yoluyla gerçekleştirilen gelecek senaryolarının, katılımcılar tarafından atölye ortamında sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Bu adımların sonunda ise katılımcı çalışmalarında öne çıkan kavram setleri özetlenmiş ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Bu bölümde kullanılan sunum teknikleri yazılı metin formatı ve 2B kolajlar şeklinde olmuştur.

Tablo 4.21. Gelecek senaryosuna yönelik çalışmaların uygulama filmleri.

Materyal	Film Adı	Yönetmen	Yıl	Kavramsal Bağlam-Seçim Kriteri
Film	Oblivion	Joseph Kosinski	2013	Post-Apokaliptik Fiziksel Çevre – Yok Oluş – Mekânsal Kurgu – Teknoloji
Film	Snowpiercer	Bong Joon-Ho	2014	İklim Krizi – Ekosistem Dönüşümü – Yok Oluş – Mekânsal Kurgu – Adaptasyon
Film	Interstellar	Christopher Nolan	2014	İklim Krizi – Ekosistem Dönüşümü – Yok Oluş – Teknoloji – Adaptasyon
Film	Mad Max: Fury Road	George Miller	2015	Post-Apokaliptik Fiziksel Çevre – Yok Oluş – Mekânsal Kurgu – Adaptasyon
Film	Finch	Miguel Spohnik	2021	Post-Apokaliptik Fiziksel Çevre – Yok Oluş – Mekânsal Kurgu – Teknoloji – Adaptasyon

Şekil 4.62’de gelecek senaryolarında filmlerle birlikte kullanılmak üzere katılımcılarla paylaşılan kavram setleri yer almaktadır. Bu kavram setleri tezin ilk alan çalışmasında katılımcıların gerçekleştirdiği gelecek senaryosu çalışmaları sonucunda elde edilen kavram setleridir. İlk kavram seti ekosistem değişimine yönelik kavramları, ikinci kavram seti ise distopyaya yönelik kavramları içermektedir.



Şekil 4.62: Gelecek senaryosu çalışmalarında kullanılmak üzere katılımcılarla paylaşılan kavram seti.






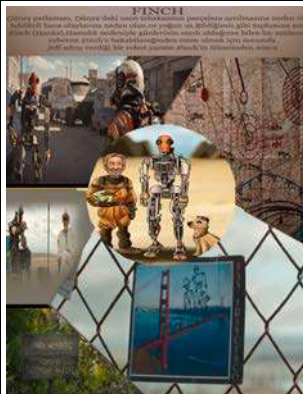




Katılımcıların gelecek senaryosu örneklerinde 2050 ve sonrası ulaşılabacak bir gelecek ve dünya ekosistemi öngörüsü baz alınmıştır. Senaryo çalışmalarında katılımcılar, tüm atölye çalışmaları ve bu kapsamda sahip oldukları bilgi birikimleri ışığında, olası gelecek senaryolarının sunumlarını gerçekleştirmişlerdir.

Tablo 4.22 ve 4.26 arasında verilen beş tabloda sırasıyla Oblivion, Snowpiercer, Interstellar, Mad Max: Fury Road ve Finch bilim kurgu filmleri kapsamında katılımcılar tarafından gerçekleştirilen gelecek senaryosuna dair çalışmaların özetleri yer almaktadır. Çalışmaların genelinde katılımcılar gelecek senaryosu önerilerini iklim krizi ve savaşlar sonrası bir dünya atmosferinde ve kaotik bir çerçevede ele almışlardır. Çalışmaların büyük kısmında sunulan distopik gelecek senaryolarında özellikle tükenen kaynaklara bağlı olarak ortaya çıkan toplumsal çatışmalar ve eşitsizlikler öne çıkmaktadır. Toplumsal hiyerarşi ve gücün tanımının ekosistemin değişimiyle birlikte nasıl değiştiği üzerinde sıkça durulan noktalardandır. Çalışmalarda tükenen ekosistemin içinde hayatta kalmaya çalışan insan türünün uyum sağlama süreci önemli bir öğedir. Gelecek imgesi çalışmalarında betimlenen öngörüler ve sonucunda elde edilen kavramların yansımaları da gelecek senaryolarında yer almaktadır.

Tablo 4.22: Oblivion filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek Senaryosu katılımcı çalışmaları.

GELECEK SENARYOSU	
Film	Oblivion
Kavram Seti 1 (Ütopya-Distopya):	Kaos - Birlik - Yalnızlık - Yapay - Zıtlık
Kavram Seti 2 (Ekosistem Değişimi):	Yok oluş - Kuraklık - Kirlilik - Eşitsizlik - Teknoloji

Tablo 4.26: Finch filmi kapsamında gerçekleştirilen Gelecek Senaryosu katılımcı çalışmaları.

GELECEK SENARYOSU		
Film	Finch	
Kavram Seti 1 (Ütopya-Distopya): Kavram Seti 2 (Ekosistem Değişimi):	Kaos - Birlik - Yalnızlık - Yapay - Zıtlık Yok oluş - Kuraklık - Kirlilik - Eşitsizlik - Teknoloji	
 <p>FINCH</p>	 <p>SONA BİR ADIM</p>	 <p>DÜNYAYI ŞİMDİ KURTARIN. Başka dünya yok. Geleceği bizim elimizimizde.</p> <p>Küresel Isınma</p> <p>NO PLASTIC</p>
 <p>finch</p>	 <p>65 FINCH</p> <p>HOUSES</p>	 <p>FINCH</p>
 <p>Küresel Isınma</p>	 <p>KÜRESEL SALGIN</p>	 <p>Küresel Isınma</p>
		

Senaryo çalışmaları sonucu ortaya çıkan ekosistem değişimine dair kavram setleri Şekil 4.63'te verilmiştir. Burada filmler ve paylaşılan kavram seti kapsamında katılımcıların senaryo değerlendirmeleri sonucu ortak olarak kullanılan kavramlar görülmektedir. Senaryolarda öne çıkan en önemli kavram, senaryo kapsamı gözetilmeksizin yok oluş ve kuraklık kavramları olmuştur. Bu iki kavramın yanı sıra çalışma yapılan filmler kapsamında en çok vurgulanan kavramlar arasında kıtlık, eşitsizlik ve tükeniş kavramları yer almıştır. Her türlü kaynağın tükenişi ve kıtlığa dönüşen bir sistem vurgusu çalışmaların genelinde ortak olarak görülmüştür. Bunların yanı sıra yeni ekosistemde toplum içi eşitsizlik, sınıf ayrımı, hiyerarşinin keskinliği gibi söylemler de gelecek senaryolarında önemli şekilde yer almıştır.

FİLM	Interstellar	Finch	Mad Max: Fury Road	Oblivion	Snowpiercer
KAVRAM SETİ	yok oluş	teknoloji	kuraklık	kıtlık	yıkım
	teknoloji	yok oluş	eşitsizlik	yıkım	yok oluş
	kirlilik	kirlilik	tükeniş	teknoloji	değişim
	tükeniş	kuraklık	kıtlık	tükeniş	kıtlık
	kıtlık	kıtlık	yok oluş	yok oluş	eşitsizlik

Şekil 4.63: Modül 2, Gelecek Senaryosu uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların gelecek öngörülerini bağlamında kullandıkları kavramlara dair özet.

Senaryo çalışmaları sonucunda ortaya çıkan ekosistem değişimine dair kavramların kullanımına dair özet kavram seti Şekil 4.64'te yer almaktadır.



Şekil 4.64: Gelecek senaryoları sonucu oluşan ekosistem değişimine dair özet kavram seti.

Senaryo çalışmalarında kullanılmak üzere film setiyle birlikte paylaşılan ve yok oluş, kuraklık, kirlilik, eşitsizlik ve teknoloji kavramlarından oluşan kavram setiyle, çalışmalar sonucu ortaya çıkan kavram seti arasındaki ilişkiler Şekil 4.65'te verilmiştir. Girdi olarak verilen kavram setinde yer alan yok oluş, kuraklık ve eşitsizlik kavramlarının senaryo çalışmalarında çoklukla ele alınan kavramlardan olduğu görülmüştür. Ancak bunlar dışında girdi setinde yer alan kirlilik ve teknoloji kavramlarının kullanım sıklığı diğer kavramlarla benzer bir eğilim göstermemiştir. Buna karşın senaryo çalışmalarında çıktı olarak kıtlık ve tükeniş kavramlarına dair vurguların öne çıktığı görülmüştür.



Şekil 4.65: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen ekosistem değişimine dair kavram setlerinin karşılaştırılması.

Gelecek senaryoları çalışmaları için paylaşılan bir diğer kavram seti distopya bağlamında olmuştur. Senaryo çalışmaları sonucu distopya başlığı altında toplanabilecek kavram setlerinin özeti Şekil 4.66'da görülmektedir.



Şekil 4.66: Gelecek Senaryosu uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların distopya bağlamında kullandıkları kavramlara dair özet.

Distopya bağlamında yapılan çıkarımlarda kaos kavramının çalışmalarda sıklıkla vurgulandığı görülmüştür. Bunun yanı karamsar gelecek ortamına dair duyulan korku

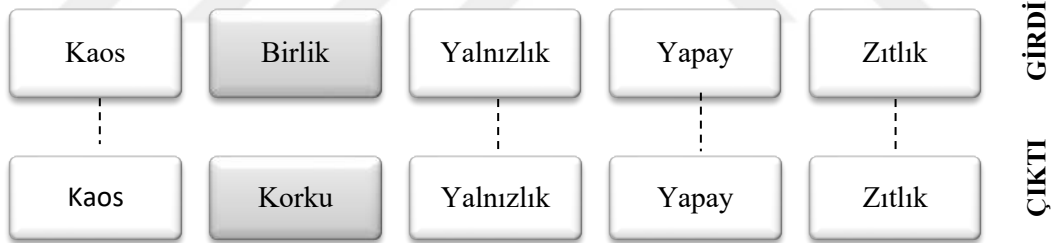
metinlerde yerini alan bir diğere önemli kavram olmuştur. Yalnızlık, yapay ve zıtlık kavramları gelecek senaryolarının distopik çerçevesini oluşturan kavramlar olarak kullanılmıştır.

Senaryo çalışmaları sonucunda distopya bağlamında ortaya çıkan kavramların kullanımına dair özet kavram seti Şekil 4.67’de yer almaktadır.



Şekil 4.67: Gelecek senaryoları distopya bağlamında oluşan özet kavram seti.

Senaryo çalışmalarında kullanılmak üzere distopya bağlığı bağlamında paylaşılan kavram setiyle, çalışmalar sonucu ortaya çıkan kavram seti arasındaki ilişkiler Şekil 4.68’de verilmiştir. Verilen kavram seti ile çıktı olarak elde edilen özet kavram setinin genel anlamda ortak olduğu görülmüştür. Paylaşılan kavram setinde yer alan birlik kavramının kullanım sıklığının düşüktür. Korku kavramı birlik kavramından daha sık olarak kullanılmıştır.



Şekil 4.68: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen distopya bağlamında ele alınan kavram setlerinin karşılaştırılması.

Alan çalışmasının bu adımı kapsamında gerçekleştirilen gelecek senaryoları kapsamında bir sonraki adım olan alternatif konut imgesinin üretimi için gerekli altyapının son kısmı tamamlanmıştır. Katılımcılar, sunmuş oldukları gelecek senaryoları, ortaya çıkan kavramsal bağlam ve kendileriyle paylaşılan mekânsal bağlama dair kavram seti kapsamında çalışmanın son adımında alternatif konut imgesi önerilerini sunmuşlardır.

4.3.3. Modül 3

Üçüncü modül kapsamında gerçekleştirilen uygulama çalışmalarında, katılımcıların bu bölüme kadar paylaşılan tüm teorik veriler ile uygulama çalışmaları ışığında, oluşturdukları gelecek senaryoları kapsamında alternatif konut imgesini üretmeleri ve tartışmaları beklenmiştir.

Katılımcılarla gelecek senaryosu çalışması kapsamında paylaşılan Tablo 4.21’de yer alan beş film materyal seti olarak kullanılmaya devam edilmiştir. Çalışmanın bu adımında katılımcılarla Şekil 4.21’de verilen Y.01 yönerge adımları kapsamında materyal setinin yanı sıra ayrıca bir kavram seti paylaşılmıştır. Şekil 4.69’da verilen kavram seti, ilk alan çalışmasında yer alan alternatif konut imgesinin üretilmesi çalışmaları sonucu ortaya çıkan mekânsal bağlamdaki kavram setidir. Kavram seti ve filmler yoluyla gerçekleştirilen alternatif konut imgelerinin, katılımcılar tarafından atölye ortamında sunumları gerçekleştirilmiş ve tartışılmıştır. Bu adımların sonunda ise katılımcı çalışmalarında öne çıkan mekânsal bağlama dair kavram setleri özetlenmiş ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın bu aşamasında, katılımcılar için atölye çalışmaları sürecinde değinilen tüm kavram ve olay şemalarını temel almak ve uygulama süreçlerinde elde edilen deneyimlerini aktarmak hedeflenen önemli noktalardan biri olmuştur. Çalışmalar 2B kolajlar şeklinde gerçekleştirilmiştir.






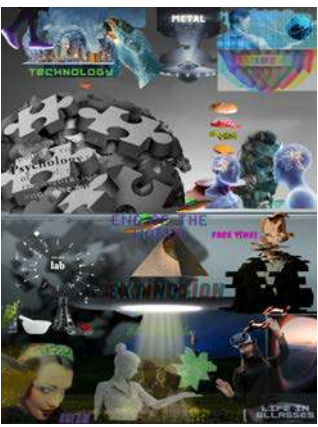



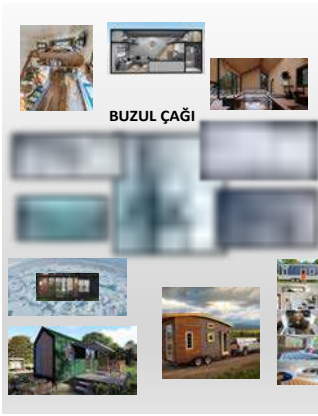


Şekil 4.69. Alternatif konut imgesi çalışmalarında kullanılan kavram seti.

Tablo 4.27 ve 4.31 arasında verilen beş tabloda sırasıyla Oblivion, Snowpiercer, Interstellar, Mad Max: Fury Road ve Finch belgesel filmleri kapsamında katılımcılar tarafından gerçekleştirilen alternatif konut imgesine dair çalışmaların özetleri yer almaktadır. Çalışmalarda katılımcılar önerdikleri gelecek senaryoları ve mekânsal bağlama dair kavram seti kapsamında gelecek konutuna dair önerilerde bulunmuşlardır. Söz konusu distopik çevreler kapsamında öncelikli olarak barınma ihtiyacını hedef alan konfordan ziyade yaşamsal fonksiyonları karşılayan mekân imgelerinin ortaya çıktığı görülmüştür. Yeni dünya ekosistemi içinde ve dünya dışı ortamda olmak üzere iki ana mekânsal kurgu ile toplumsal hiyerarşi, kısıtlı kaynaklardan faydalanma ve teknoloji öğeleri çalışmalarda öne çıkmıştır.




Tablo 4.27: Oblivion filmi kapsamında gerçekleştirilen Alternatif Konut İmgesi katılımcı çalışmaları.

ALTERNATİF KONUT İMGESİ		
Film	Oblivion	
Kavram Seti (Mekansal Bağlam):	Kabuk - Malzeme - Doku - Yüzey/Arayüz - Teknoloji	
	<p>KURGUSAL MEKAN</p> <p>Dünyanın dışarısını boşaltarak ve dışarıya taşıyarak, bir dünya yaratmaya çalışıyor. Bu park dışı dünyada insanlar artık çalışmaz ve geçimsiz yaşamaya başlamışlardır. İnsanlar artık çalışmaz ve geçimsiz yaşamaya başlamışlardır. İnsanlar artık çalışmaz ve geçimsiz yaşamaya başlamışlardır.</p>  <p>BU MİNASUR VE LENİNE TÖRNERİN FANTAZİSİ GİTİM İZLENİDİR</p>	<p>FUTURE RESIDENCE</p>  <p>GRANIT GÜÇLÜ ENERJİLİ DUVARLAR DÜŞÜK METAL GÜÇLÜ ENERJİLİ DUVARLAR</p>
		 <p>OPEN</p>
 <p>Bu kolonların her biri kapsil şeklinde olup en minimalist şekilde tasarımı yapıyor olabilirler olacaktır.</p> <p>Yerleşimleri genişlemiştir ve aynı kolonlar bekliyor yapmaya başlayacaktır.</p>	<p>GELECEK DÜNYA</p> <p>Dünyada birçok konseptte ve konforlu teknoloji yaşamın yeni alanı diye bir şey konuşulacak. Yaşam tarzında ve yaşam alanlarında büyük değişimler yaşanacak. İnsanlar artık çalışmaz ve geçimsiz yaşamaya başlamışlardır. İnsanlar artık çalışmaz ve geçimsiz yaşamaya başlamışlardır.</p> 	<p>FLOATING HOMES</p> 
		

Tablo 4.28: Snowpiercer filmi kapsamında gerçekleştirilen Alternatif Konut İmgesi katılımcı çalışmaları.

ALTERNATİF KONUT İMGESİ		
Film	Snowpiercer	
Kavram Seti (Mekansal Bağlam):	Kabuk - Malzeme - Doku - Yüzey/Arayüz - Teknoloji	
 <p>Distopik Konut İmgesi</p> <p>İnsanlar, teknolojiyi kullanarak yaşam alanlarını genişletmişlerdir. Ancak bu teknoloji, insanı doğadan kopartmış ve onu yalnız bırakmıştır. İnsanlar, teknolojiyi kullanarak yaşam alanlarını genişletmişlerdir. Ancak bu teknoloji, insanı doğadan kopartmış ve onu yalnız bırakmıştır.</p>	 <p>2030'te sığınak yaşamı</p> <p>İnsanlar, teknolojiyi kullanarak yaşam alanlarını genişletmişlerdir. Ancak bu teknoloji, insanı doğadan kopartmış ve onu yalnız bırakmıştır.</p>	 <p>TAŞ NABİ LİR KONUTLA</p> <p>İnsanlar, teknolojiyi kullanarak yaşam alanlarını genişletmişlerdir. Ancak bu teknoloji, insanı doğadan kopartmış ve onu yalnız bırakmıştır.</p> <p>FÜLLEREN CAM</p> <p>İnsanlar, teknolojiyi kullanarak yaşam alanlarını genişletmişlerdir. Ancak bu teknoloji, insanı doğadan kopartmış ve onu yalnız bırakmıştır.</p>
 <p>TEKNOLOJİ</p> <p>PSİKOLOJİ</p> <p>ENDÜSTRİYEL İNŞAAT</p> <p>LAB</p> <p>YATIRIM</p> <p>İLİŞKİLER</p>	 <p>SNOWPIERCER</p> <p>İnsanın doğaya uyumlanmadığı, yanlış ve sürdürülebilir olmayan uygulamalar sonucunda insan hayatı olumsuz etkilenmiş ve bir olumsuz sonuçlar ortaya çıkmıştır. Toplumda hiyerarşinin de sağlanmamasıyla birlikte ortaya çıkan kaos, insan yaşamını devamını tahliye etmiştir. Toplum her türlü maddesine rağmen doğal denge korunamamıştır. Ve insanlığı yeni dünya düzenine adapte olmaya çalışmıştır. Çakan kuzu da bireyler kendi iç dünyalarına yapılmış geri dönüşler ile hastalıklara karşılarını çıkış yolu aramaktan da geri durmazlar.</p> <p>SONUÇ OLARAK İNŞANLAR ellerinde kalın teknolojiyi kullanarak yapıları buzları, ıglo tarzında evlerde kalıncılar ve kendi necelelerini devam ettirmeye çalışmışlardır.</p> <p>ÖNERİLER Abdullah Bank İnce & Mimarlık Projesi</p>	 <p>DENİZ ALTI KONUT SİSTEMİ</p> <p>KAPSÜL YAŞAM</p>
 <p>BUZUL ÇAĞI</p>	 <p>BUZUL ÇAĞI</p>	 <p>Dünya her geçen gün daha fazla ısınmaktadır. Hava, su ve toprak da artık tahrip olmuştur. Kuzeyden, Güneyden, doğudan ve batıdan gelen sıcaklar, her geçen gün daha da artmaktadır. İnsanlar, bu sıcaklardan korunmak için, her türlü teknolojiyi kullanarak yaşam alanlarını genişletmişlerdir. Ancak bu teknoloji, insanı doğadan kopartmış ve onu yalnız bırakmıştır.</p>
 <p>3D Model ve Alternatif Konut İmgesi</p>		

Tablo 4.29: Interstellar filmi kapsamında gerçekleştirilen Alternatif Konut İmgesi katılımcı çalışmaları.

ALTERNATİF KONUT İMGESİ		
Film	Interstellar	
Kavram Seti (Mekansal Bağlam):	Kabuk - Malzeme - Doku - Yüzy/Arayüz - Teknoloji	
		
<p>EKOLOJİK</p> 	<p>EKOSİSTEM DEĞİŞİMİ</p> 	
<p>ORGANİK</p> 	<p>SATÜRN'DE YAŞAM</p> 	
<p>OUR FUTURE</p> 		

Alternatif konut imgesi çalışmaları sonucunda ortaya çıkan kavram setleri şekil 4.70’te verilmiştir. Burada filmler ve paylaşılan kavram seti kapsamında katılımcıların konut imgesi değerlendirmeleri sonucunda mekânsal bağlamda ortak olarak kullanılan kavramlar görülmektedir. Konut imgesi çalışmalarında öne çıkan en önemli kavramın modül olduğu görülmüştür. Yeni ekosistemin içinde ya da dünya dışı ortamda önerilen alternatif çalışmalarda ortak olarak modül ya da başka bir deyişle modülerlik kavramı öne çıkmıştır. Konut mekânının bir birim olarak modüler yapıda olacağı ön görülmüştür. Modül kavramıyla aynı oranda görülen bir diğer kavram malzemedir. Mekânı her anlamda oluşturan ve saran malzeme, çalışmalarda önemli şekilde vurgulanmıştır. Modül ve malzeme kavramlarından sonra en sık karşılaşılan kavram kabuk kavramı olmuştur.

FİLM	Interstellar	Finch	Mad Max: Fury Road	Oblivion	Snowpiercer
KAVRAM SETİ	kabuk	malzeme	modül	modül	kabuk
	strüktür	teknoloji	malzeme	malzeme	malzeme
	modül	kabuk	kabuk	strüktür	modül
	malzeme	yüze/ arayüz	doku	teknoloji	teknoloji
	teknoloji	modül	ölçek	yüze/ arayüz	strüktür

Şekil 4.70: Modül 3, Alternatif Konut İmgesi uygulama çalışmaları sonucunda katılımcıların mekânsal bağlamda kullandıkları kavramlara dair özet.

Çalışmaların genelinde, yeni ekosistemde insan türünün yaşamını sürdürebilmesi adına değişen ve dönüşen kabuk önerileri yer almıştır. Farklı fiziksel şartlara karşı dayanımın önceliği çalışmaların temelini oluşturmuştur. Kabuk kavramının yanı sıra teknoloji kavramının kullanımı da benzer oranlara sahip olmuştur. Dünya dışı yaşam alanları bağlamında yapılan çalışmalarda teknoloji temel kavramlardan biri haline gelmiştir. Aynı zamanda yeni ekosistem içinde yer alan önerilerde de toprak altı, su altı yada gökyüzünde yer alan konut mekânlarında teknolojinin kullanımı öne

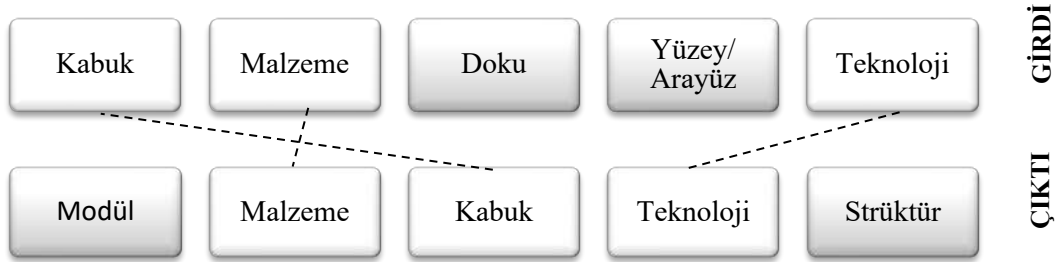
çıkıştır. Kavramların özetinde kullanıldığı görülen diğer kavramlar sırasıyla yüzey/arayüz, doku, strüktür ve ölçek, şeklinde olmuştur.

Alternatif konut imgesi çalışmaları sonucunda ortaya çıkan kavramların kullanımına dair özet kavram seti Şekil 4.71’de yer almaktadır. Çalışmaların genelinde çoğunlukla kullanılan ilk beş kavramdan oluşan bu setin başında modül ve malzeme kavramları yer almıştır. Sonrasında kabuk ve teknoloji kavramlarının sıklıkla kullanıldığı görülmüştür. Değişen şartlar içinde kurgulanan mekân atmosferlerinde en çok malzemenin dönüşümü ve modülerlik söz konusu olmuştur. Son olarak çalışmalar içinde strüktür kavramı mekânın yapılanmasına bir atf olarak çalışmalarda sıklıkla yer almıştır.



Şekil 4.71: Alternatif Konut İmgesi çalışmaları sonucu oluşan özet kavram seti.

Konut imgesi çalışmalarında kullanılmak üzere paylaşılan mekânsal bağlama dair kavram seti ve çalışmalar sonucu ortaya çıkan özet kavram seti karşılaştırılması Şekil 4.72’de yer almaktadır.



Şekil 4.72: Gelecek senaryoları için paylaşılan ve sonuçlarda elde edilen kavram setlerinin karşılaştırılması.

Her iki kavram setinde de ortak olarak bulunan kavramların kabuk, malzeme ve teknoloji olduğu görülmektedir. Buna karşın paylaşılan kavram setinde yer alan doku ve yüzey/arayüz kavramlarının sonuçlar içinde yer alma sıklığı daha seyrek olmuştur. Bunlarla birlikte paylaşılan kavram seti içinde yer almayan ancak çalışmalarda en çok görülen modül kavramı çalışmaların çıktısında yer almıştır. Son olarak ise strüktür kavramının çalışmalarda çoğunlukla kullanıldığı görülmüştür.

4.4. Modül 4 – Anket Çalışması

Alan çalışmasının son bölümü olan ve Tablo 4.32’de her iki alan çalışmasındaki sırasına göre program detayı verilen dördüncü modülde, iki alan çalışmasında da önceki modüllerde yapılan atölye çalışmaları ve bunlara ait sürecin katılımcılar tarafından değerlendirilmesi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 4.32: Modül 4 çalışma programı ve içerik.

MODÜL 4	ANKET	13. OTURUM HAFTA 14	Anket Çalışması ve Süreç Değerlendirmesi	KATILIMCILAR	Tüm çalışma sürecinin katılımcılar tarafından değerlendirilmesi
MODÜL 4	ANKET	4. OTURUM DERS 4	Anket Çalışması ve Süreç Değerlendirmesi	KATILIMCILAR	Çalışma sürecinin katılımcılar tarafından değerlendirilmesi

Bu bölüm kapsamında, süreç boyunca katılımcıların kavramsal bağlamı algılama, konsept geliştirme, senaryo oluşturma, imge üretimi, disiplinler arası ilişkileri kurgulama ve imge üretimi süreçlerinde farklı araçlardan faydalanma, kavramsal bağlamı disiplinler arası araç ve yöntemlerle irdeleme gibi konulardaki görüşleri araştırılmaktadır. Toplam sekiz bölümden oluşan ve Ek-1’de verilen anket çalışmasında ilgili bölümlerin değerlendirmeyi hedeflediği kriterler Tablo 4.33’te verilmiştir.

Tablo 4.33. Anket bölümleri ve içerikleri.

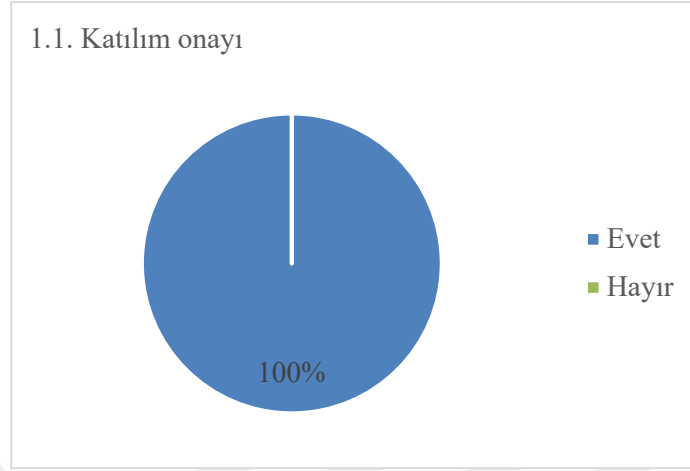
Anket Bölümü	Bölüm Başlığı	Değerlendirme Kriteri
1	Genel Bilgiler	Katılımcıların lisans seviyesindeki eğitim durumları ile iç mimarlık eğitimleri kapsamında, iç mekân tasarımında sinema/sinematografi kullanımına dair genel tecrübeleri araştırılmaktadır.
2	Kavramlar arası ilişkiler	Katılımcıların çalışma kapsamında kullanılan ana kavramlara dair mevcut bilgi birikimleri, kavramlara yönelik bilgilenme ve kavramların anlaşılabilirliği, katılımcılar tarafından gerçekleştirilen atölye çalışmalarının kavramların anlaşılabilirliği üzerindeki etkileri araştırılmaktadır.

Tablo 4.33 (devamı): Anket bölümleri ve içerikleri.

Anket Bölümü	Bölüm Başlığı	Değerlendirme Kriteri
3	Temsil aracı olarak sinema ile distopik bilim kurgu sineması ve anlatıları	Katılımcıların bilim kurgu sineması ve distopik filmlere dair bilgi birikimi ile katılımcılar için sinemanın temsil aracı olarak kullanımının anlaşılabilirliği, sinemanın konsept oluşturma ve imge üretimi süreçlerinde bir araç olarak kullanılabilirliğine dair fikirleri araştırılmaktadır.
4	Sinema, mimari tasarım ve mekân	Katılımcılar için, sinema ve mekân tasarımı arasındaki ilişkilerin anlaşılabilirliği, mekânın tasarım ve sinemada ana unsur olarak kullanımının anlaşılabilirliği, mekân atmosferi ve imgesinin üretimi süreçlerinde sinemanın bir araç olarak kullanımının anlaşılabilirliği araştırılmaktadır.
5	Gelecek senaryosu	Katılımcılar için, bir ana fikir kapsamında senaryo oluşturma ve gelecek imgesinin üretimi, gelecek senaryosunun üretimi, gelecekte var olacak fiziksel çevrenin tasviri, imge ve senaryo üretim süreçlerinde sinemanın bir araç olarak kullanımının anlaşılabilirliği araştırılmaktadır.
6	Alternatif konut imgesi ve üretimi	Katılımcılar için, barınma ve konut kavramları, imgenin üretimi ile konut imgesinin ve atmosferinin üretimi, hayali bir fiziksel çevre ve barınma olgusunun kurgulanmasında sinemanın bir araç olarak kullanılmasının anlaşılabilirliği araştırılmaktadır.
7	Genel değerlendirme	Çalışmada kullanılan yöntemlerin katılımcılar tarafından anlaşılabilirliği ve kullanılabilirliği, çalışma sürecinin ve yöntemlerinin katılımcılar tarafından hangi derecede yeterli bulunduğu ile çalışmanın genelinin katılımcıların tasarım süreçlerini ne şekilde etkilediği araştırılmaktadır.
8	Katılımcı yorumları	Sürecin geliştirilebilmesi adına gelecek önerilerin değerlendirilmesi hedeflenmektedir.

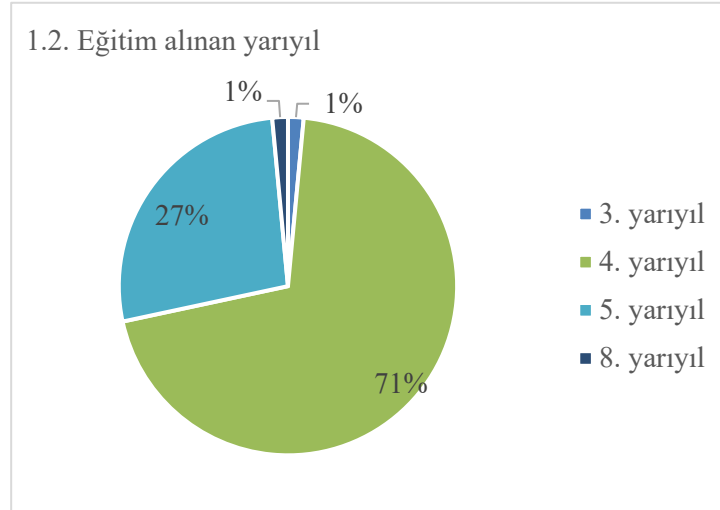
Online olarak gerçekleştirilen anket çalışmalarındaki toplam katılımcı sayısı 67'dir. Gerçekleştirilen anket çalışmasının ilk bölümü katılımcıların buldukları akademik dönem; son almış oldukları iç mimarlık dönem projesi; önceki tasarım stüdyolarında sinema/sinematografi kullanımına dair deneyimleri ile anket katılım onayını kapsamaktadır.

Şekil 4.73'te verilen grafiğe göre atölye çalışmalarına katılan 67 katılımcının tamamı anket çalışmalarına katılmış ve katılımlarını kendi rızaları ile onaylamışlardır.



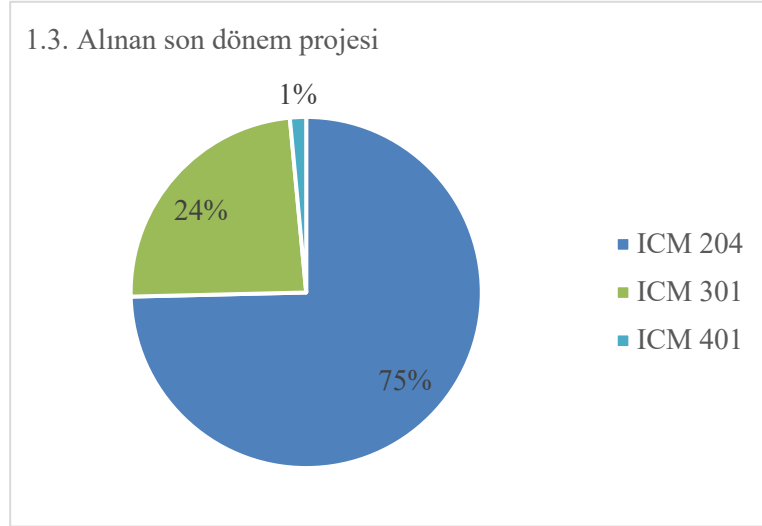
Şekil 4.73: Katılımcılara ait anket katılım onayı grafiği.

Anket çalışmasına katılan 67 katılımcının %1'lik kısmını oluşturan 1 kişi 3. yarıyıl; %71'lik kısmını oluşturan 47 kişi 4. yarıyıl; %27'lik kısmını oluşturan 18 kişi 5. yarıyıl ve %1'lik kısmını oluşturan 1 kişi 8. yarıyıl iç mimarlık bölümü öğrencileridir (Şekil 4.74).



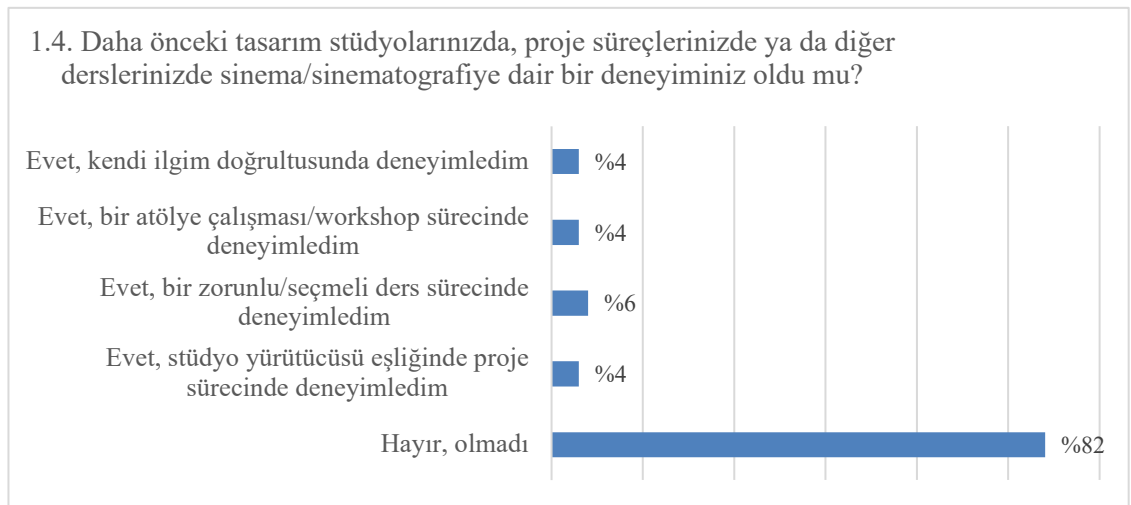
Şekil 4.74: Katılımcıların buldukları akademik yarıyıl dağılım grafiği.

Anket çalışmasına katılan 67 katılımcının %75'lik kısmını oluşturan 50 kişi ICM 204; %24'lük kısmını oluşturan 16 kişi ICM 301 ve %1'lik kısmını oluşturan 1 kişi ICM 401 kodlu proje derslerine kayıtlı bulunmaktadırlar (Şekil 4.75).



Şekil 4.75: Katılımcıların almakta oldukları iç mimarlık projesi dağılım grafiği.

Şekil 4.76’da verilen grafiğe göre katılımcılar, önceki proje stüdyoları, proje süreçleri ya da diğer derslerinde sinema/sinematografinin bir araç ya da yöntem olarak kullanımına dair bir deneyimlerinin olup olmadığı yönündeki soruya çoğunluğu oluşturan %82’lik kısma karşılık gelen 54 kişi olarak ‘Hayır, olmadı’ şeklinde cevap vermişlerdir. Katılımcıların %4’lük kısmını oluşturan 3 katılımcı ‘Evet, stüdyo yürütücüsü eşliğinde proje sürecinde deneyimledim’; %6’lık kısmını oluşturan 4 katılımcı ‘Evet, bir zorunlu/seçmeli ders sürecinde deneyimledim’ ve %4’lük kısmını oluşturan 3 katılımcı ‘Evet, bir atölye çalışması/workshop sürecinde deneyimledim’ ve %4’lük kısmını oluşturan 3 katılımcı ‘Evet, kendi ilgin doğrultusunda deneyimledim’ yanıtlarını vermişlerdir.



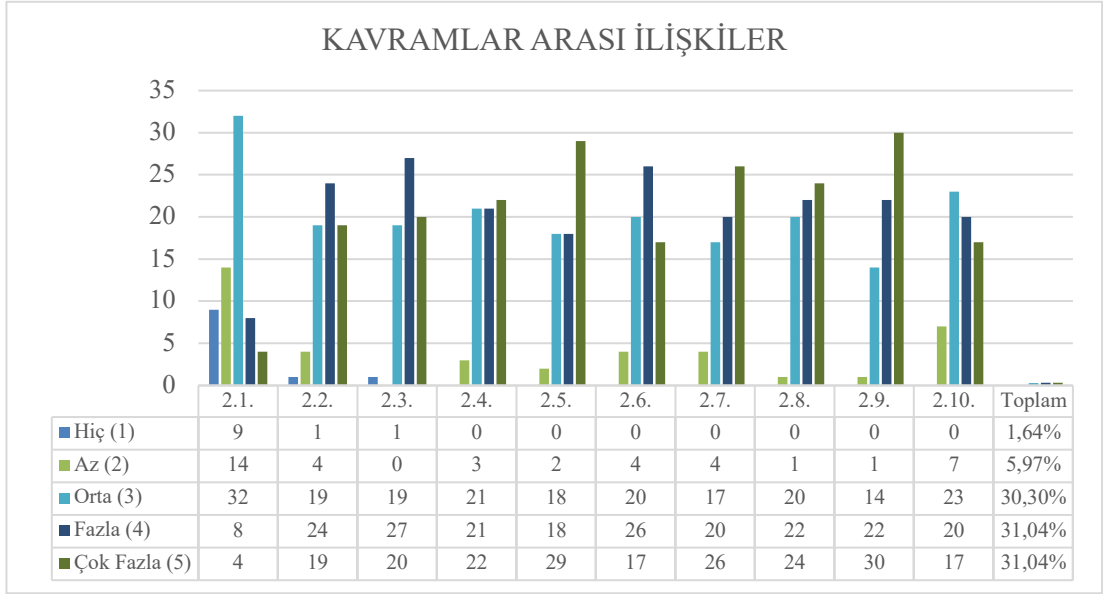
Şekil 4.76: Katılımcıların önceki tasarımlarında sinema/sinematografi araç ve yöntemlerini kullanımlarına dair grafik.

Anket çalışması kapsamında 67 katılımcıya, anketin ikinci bölümünde bulunan, 'Kavramlar Arası İlişkiler' konusunda Tablo 4.34'te yer alan on soru yöneltilmiştir.

Tablo 4.34: Kavramlara arası ilişkilere dair yöneltilen anket soruları.

2	KAVRAMLAR ARASI İLİŞKİLER
2.1.	Bu çalışma öncesine kadar ütopya ve distopya kavramlarına dair bilgi birikiminiz nasıldı?
2.2.	Çalışma kapsamında ütopya ve distopya kavramlarına dair paylaşılan temel bilgiler yeterli miydi? (anlamları, kökenleri, tarihsel gelişimleri vb. gibi)
2.3.	Distopya kavramının beslendiği temel fikirler ve savunduğu görüşler yeterince anlaşılır mıydı?
2.4.	Çalışma, ütopya ve distopya kavramlarının edebiyat ve sinemadaki yerine dair fikir sahibi olmanızı sağladı mı?
2.5.	Çalışma kapsamında ütopya ve distopya kavramlarının birbiriyle olan ilişkisinin anlaşılabilirliği yeterli miydi?
2.6.	Çalışma sürecinde, ütopya ve distopya kavramlarının, iç mekân tasarımı, mimari tasarım ve şehir planlama gibi farklı ölçeklerdeki tasarım alanlarıyla olan ilişkilerine dair fikirleriniz hangi derecede gelişti?
2.7.	Distopya kavramının gündelik hayatla olan ilişkisi yeterince anlaşılır mıydı? (fiziksel, sosyal ve kültürel çevre, ekonomik ortam vb. kapsamlarda)
2.8.	Distopya kavramının gelecek kurgularındaki kullanımı yeterince anlaşılır mıydı? (edebiyat ve sinemadaki gelecek öngörülerini kapsamında)
2.9.	Ütopya ve distopya kavramlarına dair yapmış olduğunuz ödev çalışmaları, kavramların sizin için daha anlaşılabilir hale gelmesini sağladı mı?
2.10.	Ütopya ve distopya kavramlarına dair yapmış olduğunuz ödev çalışmalarında kavramlara dair fikirlerinizi yeterince yansıtabildiğinizi düşünüyor musunuz?

Anketin ikinci bölümüne ait sonuçlara genel olarak bakıldığında, çalışma kapsamında kavramlar arası ilişkilerin anlaşılabilirlik düzeyinin %92,38'lik bir oranla orta ve üzeri seviyelerde olduğu görülmektedir (Şekil 4.77). Bu bağlamda atölye çalışmalarında, distopya ve ütopya temel kavramlarının, bu kavramların sinema ve mekân ile ilişkileri gibi başlıkların katılımcılar tarafından anlaşılabilir hale geldiği görülmektedir. Sonuçlar doğrultusunda, tasarım süreçlerinde temel kavramların ve kavramsal bağlamın daha iyi anlaşılabilmesi için sunulan yöntemlerin ve uygulanan pratiklerin olumlu çıktıları olduğu anlaşılmaktadır.



Şekil 4.77: Katılımcıların kavramlar arası ilişkilere ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.

Şekil 4.77’de verilen grafikte, katılımcıların anketin ikinci bölümünde yer alan on soruya verdikleri cevapların dağılımları görülmektedir. Buna göre, ‘Bu çalışma öncesine kadar ütopya ve distopya kavramlarına dair bilgi birikiminiz nasıldı?’ sorusuna katılımcıların 9’u ‘hiç’, 14’ü ‘az’, 32’si ‘orta’, 8’i ‘fazla’ ve 4’ü ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde katılımcıların atölye çalışmaları öncesi distopya ve ütopya temel kavramlarına dair bilgi birikimlerinin ağırlıklı olarak orta ve altı düzeylerde olduğu görülmektedir.

‘Çalışma kapsamında ütopya ve distopya kavramlarına dair paylaşılan temel bilgiler yeterli miydi? (anlamları, kökenleri, tarihsel gelişimleri vb. gibi)’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 4’ü ‘az’, 19’u ‘orta’, 24’ü ‘fazla’ ve 19’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, kavramlara dair yapılan temel paylaşımların ve literatür bilgilendirmesinin orta ve üzeri oranlarda yeterli bulunduğu görülmektedir.

‘Distopya kavramının beslendiği temel fikirler ve savunduğu görüşler yeterince anlaşılır mıydı?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 19’u ‘orta’, 27’si ‘fazla’ ve 20’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, kavramların alt yapısına dair yapılan temel paylaşımların ve literatür bilgilendirmesinin yüksek oranlarda yeterli bulunduğu görülmektedir.

‘Çalışma, ütopya ve distopya kavramlarının edebiyat ve sinemadaki yerine dair fikir sahibi olmanızı sağladı mı?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 21’i ‘orta’, 21’i ‘fazla’ ve 22’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, kavramların farklı

disiplinlerle olan ilişkilerine dair yapılan temel paylaşımların ve literatür bilgilendirmesinin yüksek oranlarda yeterli bulunduğu görülmektedir.

‘Çalışma kapsamında ütopya ve distopya kavramlarının birbiriyle olan ilişkisinin anlaşılabilirliği yeterli miydi?’ sorusuna katılımcıların 2’si ‘az’, 18’i ‘orta’, 18’i ‘fazla’ ve 29’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, kavramlara arası ilişkilerin anlaşılabilirliğinin yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Çalışma sürecinde, ütopya ve distopya kavramlarının, iç mekân tasarımı, mimari tasarım ve şehir planlama gibi farklı ölçeklerdeki tasarım alanlarıyla olan ilişkilerine dair fikirleriniz hangi derecede gelişti?’ sorusuna katılımcıların 4’ü ‘az’, 20’si ‘orta’, 26’sı ‘fazla’ ve 17’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, kavramların mekânla ilişkilerinin anlaşılabilirliğinin orta ve üstü seviyelerde olduğu görülmektedir.

‘Distopya kavramının gündelik hayatla olan ilişkisi yeterince anlaşılır mıydı? (fiziksel, sosyal ve kültürel çevre, ekonomik ortam vb. kapsamlarda)?’ sorusuna katılımcıların 4’ü ‘az’, 17’si ‘orta’, 20’si ‘fazla’ ve 26’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, kavramların gündelik hayatla olan ilişkilerinin anlaşılabilirliğinin yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Distopya kavramının gelecek kurgularındaki kullanımı yeterince anlaşılır mıydı? (edebiyat ve sinemadaki gelecek öngörülerini kapsamında)’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 20’si ‘orta’, 22’si ‘fazla’ ve 24’sü ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, kavramların gelecek konseptiyle olan ilişkilerinin anlaşılabilirliğinin yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Ütopya ve distopya kavramlarına dair yapmış olduğunuz ödev çalışmaları, kavramların sizin için daha anlaşılabilir hale gelmesini sağladı mı?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 14’ü ‘orta’, 22’si ‘fazla’ ve 30’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, kavramların katılımcı çalışmalarında kullanılmasının, kavramların anlaşılabilirliği üzerindeki etkisi bağlamında yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

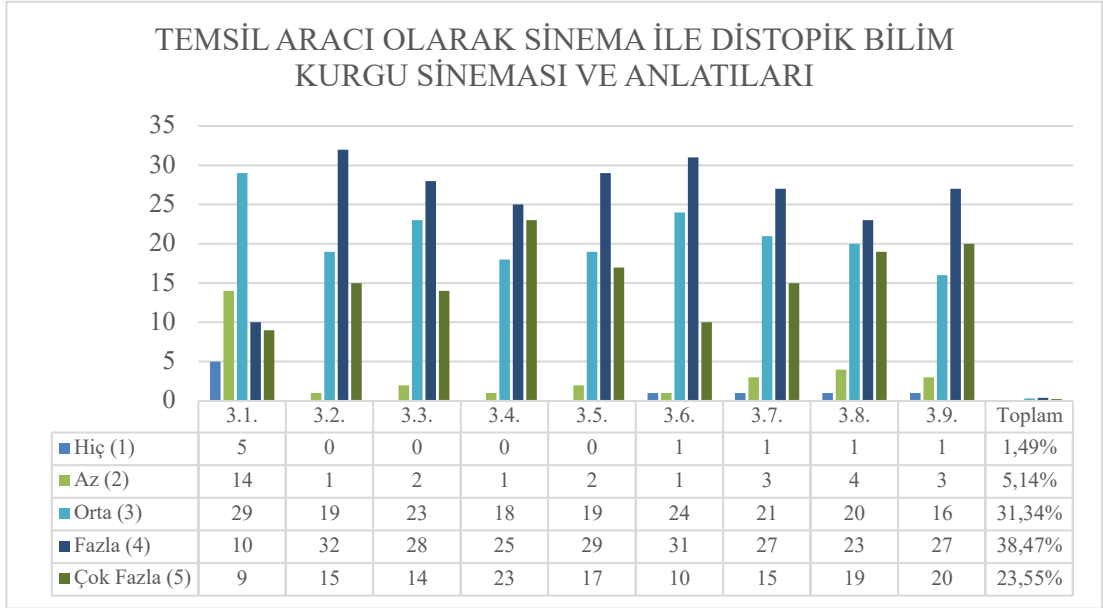
‘Ütopya ve distopya kavramlarına dair yapmış olduğunuz ödev çalışmalarında kavramlara dair fikirlerinizi yeterince yansıtabildiğinizi düşünüyor musunuz?’ sorusuna katılımcıların 7’si ‘az’, 23’ü ‘orta’, 20’si ‘fazla’ ve 17’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların kavramlara dair fikirlerinin çalışmalarındaki yansımalarının, orta ve üstü düzeylerde olduğu görülmektedir.

Anket çalışmasının üçüncü bölümünde katılımcılara, ‘Temsil Aracı Olarak Sinema ile Distopik Bilim Kurgu Sineması ve Anlatıları’ başlığı kapsamında Tablo 4.35’te yer alan dokuz soru yöneltilmiştir.

Tablo 4.35: Temsil aracı olarak sinema ile distopik bilim kurgu sinemasına dair yöneltilen anket soruları.

3	TEMSİL ARACI OLARAK SİNEMA İLE DİSTOPİK BİLİM KURGU SİNEMASI VE ANLATILARI
3.1.	Çalışma öncesine kadar bilim kurgu sineması ve distopik filmlere dair bir ilginiz var mıydı?
3.2.	Sinema, bilim kurgu sineması ve distopik bilim kurgu sinemasına dair çalışma kapsamında yapılan temel bilgilendirme yeterli miydi?
3.3.	Sinemada temsilin, bir bilgi edinme yöntemi olarak etkisinin derecesi sizce nedir?
3.4.	Bilim kurgu sinemasının temsil aracı olarak geleceğe yönelik fikirlerin oluşmasına dair etkisinin derecesi sizce nedir?
3.5.	Distopik film anlatılarının, çalışma kapsamındaki kavramların anlaşılması üzerindeki etkisinin derecesi sizce nedir? (Distopya, ütopya ve gelecek kavramları kapsamında)
3.6.	Distopik filmlerde yer alan gelecek temsilleri ile çalışma kapsamında sunulan ekosisteme ait güncel bilimsel veriler arasındaki benzerlik hangi seviyededir?
3.7.	Distopik film anlatılarından gelecek senaryolarınızı oluştururken hangi seviyede yararlandınız?
3.8.	Distopik film anlatıları konsept üretim süreçlerinizi hangi seviyede etkiledi?
3.9.	Bir görsel anlatı türü olarak sinema, imge üretim süreçlerinizi destekleyici bir araç oldu mu?

Anketin üçüncü bölümüne ait sonuçlara genel olarak bakıldığında, çalışma kapsamında temsil aracı olarak sinemanın anlaşılabilirlik ve kullanılabilirlik düzeyinin %93,36’lık bir oranla orta ve üzeri seviyelerde olduğu görülmektedir (Şekil 4.78). Bu bağlamda atölye çalışmalarında, sinemanın tasarım süreçlerinde kullanımı, önemli bir temsil yöntemi oluşu, distopik bilim kurgu sinemasının tür olarak önemi ve kullanımı gibi başlıkların katılımcılar tarafından anlaşılabilir hale geldiği görülmektedir. Sonuçlar doğrultusunda, çalışma kapsamında alternatif bir araç/yöntem olarak sunulan sinemanın tasarım süreçlerindeki kullanımının olumlu çıktıları olduğu anlaşılmaktadır.



Şekil 4.78. Katılımcıların temsil aracı olarak sinema ve distopik bilim kurgu sinemasına ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.

Şekil 4.78’de verilen grafikte, katılımcıların anketin üçüncü bölümünde yer alan dokuz soruya verdikleri cevapların dağılımları görülmektedir. Buna göre, ‘Çalışma öncesine kadar bilim kurgu sineması ve distopik filmlere dair bir ilginiz var mıydı?’ sorusuna katılımcıların 5’i ‘hiç’, 14’ü ‘az’, 29’u ‘orta’, 10’u ‘fazla’ ve 9’u ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde katılımcıların atölye çalışmaları öncesi bilim kurgu sineması ve distopik filmlere dair bilgi birikimlerinin ağırlıklı olarak orta ve altı düzeylerde olduğu görülmektedir.

‘Sinema, bilim kurgu sineması ve distopik bilim kurgu sinemasına dair çalışma kapsamında yapılan temel bilgilendirme yeterli miydi?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 19’u ‘orta’, 32’si ‘fazla’ ve 15’i ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, sinema, bilim kurgu sineması ve distopik bilim kurgu sinemasına dair yapılan temel paylaşımların ve literatür bilgilendirmesinin orta ve üzeri oranlarda yeterli bulunduğu görülmektedir.

‘Sinemada temsilin, bir bilgi edinme yöntemi olarak etkisinin derecesi sizce nedir?’ sorusuna katılımcıların 2’si ‘az’, 23’ü ‘orta’, 28’i ‘fazla’ ve 14’ü ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, sinemanın bir temsil aracı olarak anlaşılabilirlik düzeyinin orta ve üzeri oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Bilim kurgu sinemasının temsil aracı olarak geleceğe yönelik fikirlerin oluşmasına dair etkisinin derecesi sizce nedir?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 18’i ‘orta’, 25’i

‘fazla’ ve 23’ü ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, bilim kurgu sinemasının bir temsil aracı olarak ve gelecek konseptiyle olan ilişkileri bağlamında anlaşılabilirlik düzeylerinin yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Distopik film anlatılarının, çalışma kapsamındaki kavramların anlaşılması üzerindeki etkisinin derecesi sizce nedir? (Distopya, ütopya ve gelecek kavramları kapsamında)’ sorusuna katılımcıların 2’si ‘az’, 19’u ‘orta’, 29’u ‘fazla’ ve 17’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, bilim kurgu sinemasının distopya, ütopya ve gelecek kavramları ile olan ilişkilerinin anlaşılabilirlik düzeylerinin yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Distopik filmlerde yer alan gelecek temsilleri ile çalışma kapsamında sunulan ekosisteme ait güncel bilimsel veriler arasındaki benzerlik hangi seviyededir?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 1’i ‘az’, 24’ü ‘orta’, 31’i ‘fazla’ ve 10’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, bilim kurgu sinemasının gerçeklikle olan ilişkilerinin anlaşılabilirlik düzeylerinin orta ve üstü oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Distopik film anlatılarından gelecek senaryolarınızı oluştururken hangi seviyede yararlandınız?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 3’ü ‘az’, 21’i ‘orta’, 27’si ‘fazla’ ve 15’i ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, sinemanın gelecek senaryosu (ve imgesi) çalışmaları kapsamında bir araç/yöntem olarak kullanımının yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Distopik film anlatıları konsept üretim süreçlerinizi hangi seviyede etkiledi?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 4’ü ‘az’, 20’si ‘orta’, 23’ü ‘fazla’ ve 19’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, sinemanın konsept üretim çalışmaları kapsamında bir araç/yöntem olarak kullanımının yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

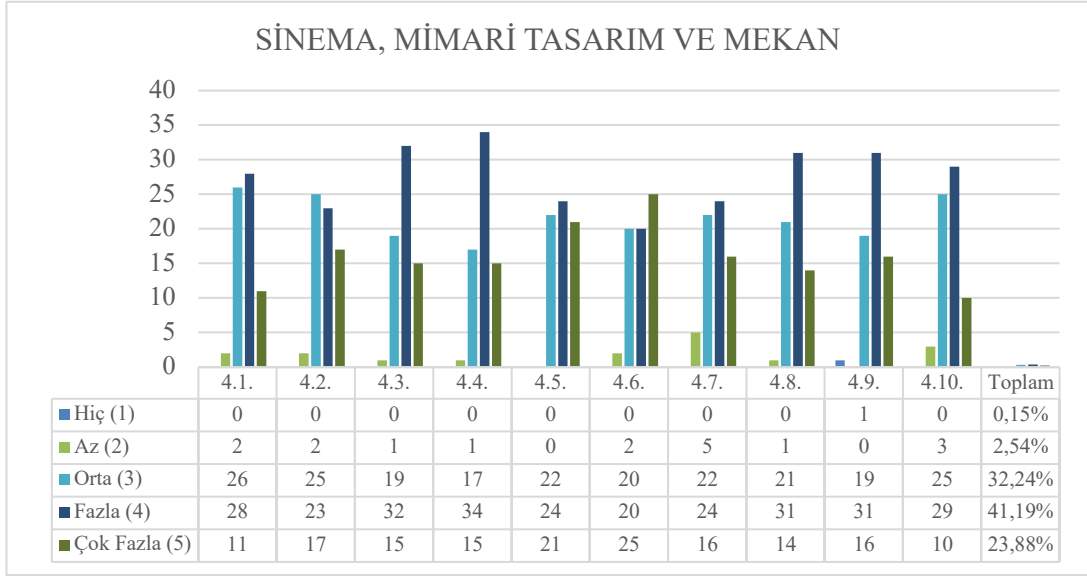
‘Bir görsel anlatı türü olarak sinema, imge üretim süreçlerinizi destekleyici bir araç oldu mu?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 3’ü ‘az’, 16’si ‘orta’, 27’si ‘fazla’ ve 20’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, sinemanın imge üretim süreçleri kapsamında bir araç/yöntem olarak kullanımının, katılımcılar tarafından olumlu karşılanmasının yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

Anket çalışmasının dördüncü bölümünde katılımcılara, ‘Sinema, Mimari Tasarım ve Mekân’ başlığı kapsamında Tablo 4.36’da yer alan on soru yöneltilmiştir.

Tablo 4.36: Sinema, mimari ve mekân kavramları arası ilişkilere dair yöneltilen anket soruları.

4	SİNEMA, MİMARİ TASARIM VE MEKAN
4.1.	Sinema ve mimari tasarım arasındaki disiplinler arası ilişkilerin sorgulanması ve anlaşılması yolunda bu çalışmanın etki derecesi sizce ne şekilde oldu?
4.2.	Sinema ve mekân tasarımı arasındaki ilişkinin derecesi sizce nedir?
4.3.	Sinemada ve mekân tasarımında, mekân atmosferinin oluşturulması ve üretilmesi arasındaki ilişkinin derecesi sizce nedir?
4.4.	Sinema ve mimari tasarımda, bir ana unsur olarak, mekân tasarımının kullanıcı/izleyici üzerindeki etki derecesi sizce nedir?
4.5.	Filmlerde gerçekleştirilen iç mekân tasarımlarının, izleyicinin mekâna dair algısına sağladığı görsel desteğin etki derecesi sizce nedir?
4.6.	Distopik filmlerde kullanılan mimari ve iç mekân öğelerinin, filmlerin anlatılarını destekleme konusunda ne derece etkili olduğunu düşünüyorsunuz?
4.7.	Bilim kurgu filmlerindeki iç mekân tasarımları, gelecekteki mekân kurgularına dair fikirlerinizin oluşmasında ne derece etkili oldu?
4.8.	Gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında, filmleri destekleyen ana kavramlar ile mekân kurguları arasındaki ilişkileri kurabilme dereceniz hangi seviyede oldu?
4.9.	Gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında, filmlerdeki mekân atmosferlerinin mekânsal imge algınıza etkisinin ne derecede olduğunu düşünüyorsunuz?
4.10.	Distopik filmlerde kullanılan mekân tasarımlarına dair, imgeler üzerinden gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında fikirlerinizi yeterince yansıtabildiğinizi düşünüyor musunuz?

Anketin dördüncü bölümüne ait sonuçlara genel olarak bakıldığında, çalışma kapsamında sinema, mimari tasarım ve mekân arasındaki ilişkilerin anlaşılabilirlik ve kullanılabilirlik düzeylerinin %97,31’lik bir oranla orta ve üzeri seviyelerde olduğu görülmektedir (Şekil 4.79). Bu bağlamda atölye çalışmalarında, sinema ve mekân tasarımı arasındaki ilişkiler, mekânın tasarım ve sinemada ana unsur olarak kullanımı, mekân atmosferi ve imgesinin üretimi süreçlerinde sinemanın bir araç olarak kullanımı gibi başlıkların katılımcılar tarafından anlaşılabilir hale geldiği görülmektedir. Sonuçlar doğrultusunda, mekân kavramının anlaşılabilirliği, disiplinler arası bağlamda mekân kavramının ele alınışı, sinemanın mekân atmosfer ve imgesinin üretimindeki rolünün anlaşılabilirliği konusunda olumlu çıktılarla karşılaşmıştır.



Şekil 4.79: Katılımcıların sinema, mimari ve mekân kavramları arası ilişkilere ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.

Şekil 4.79’da verilen grafikte, katılımcıların anketin dördüncü bölümünde yer alan on soruya verdikleri cevapların dağılımları görülmektedir. Buna göre, ‘Sinema ve mimari tasarım arasındaki disiplinler arası ilişkilerin sorgulanması ve anlaşılması yolunda bu çalışmanın etki derecesi sizce ne şekilde oldu?’ sorusuna katılımcıların 2’si ‘az’, 26’sı ‘orta’, 28’i ‘fazla’ ve 11’i ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde katılımcıların yapılan atölye çalışmalarını, disiplinler arası ilişkilerin anlaşılabilirliği yönünde, orta ve üzeri oranlarda olumlu buldukları görülmektedir.

‘Sinema ve mekân tasarımı arasındaki ilişkinin derecesi sizce nedir?’ sorusuna katılımcıların 2’si ‘az’, 25’i ‘orta’, 23’ü ‘fazla’ ve 17’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların sinema ve mekân tasarımı arasındaki ilişkilerin orta ve üzeri oranlarda bulunduğu görülmektedir.

‘Sinemada ve mekân tasarımında, mekân atmosferinin oluşturulması ve üretilmesi arasındaki ilişkinin derecesi sizce nedir?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 19’u ‘orta’, 32’si ‘fazla’ ve 15’i ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların mekân atmosferinin üretimi sürecinde, sinema ve mekân tasarımına dair ilişkilerin düzeylerinin orta ve üzeri oranlarda bulunduğu görülmektedir.

‘Sinema ve mimari tasarımda, bir ana unsur olarak, mekân tasarımının kullanıcı/izleyici üzerindeki etki derecesi sizce nedir?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’,

17'si 'orta', 34'ü 'fazla' ve 15'i 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, sinema ve mimaride mekân tasarımının kullanıcı ve izleyiciler üzerindeki etkisinin katılımcılar tarafından yüksek oranlarda görüldüğü anlaşılmaktadır.

'Filmlerde gerçekleştirilen iç mekân tasarımlarının, izleyicinin mekâna dair algısına sağladığı görsel desteğin etki derecesi sizce nedir?' sorusuna katılımcıların 22'si 'orta', 24'ü 'fazla' ve 21'i 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, sinemada kullanılan mekân tasarımlarının mekâna dair algıyı şekillendirdiği yönündeki görüşlerin yüksek oranlarda olduğu anlaşılmaktadır.

'Distopik filmlerde kullanılan mimari ve iç mekân öğelerinin, filmlerin anlatılarını destekleme konusunda ne derece etkili olduğunu düşünüyorsunuz?' sorusuna katılımcıların 2'si 'az', 20'si 'orta', 20'si 'fazla' ve 25'i 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, mimari ve iç mekân öğelerinin sinemasal anlatıları destekleme yönünde önemli unsurlar olduğuna dair görüşlerin yüksek oranlarda olduğu anlaşılmaktadır.

'Bilim kurgu filmlerindeki iç mekân tasarımları, gelecekteki mekân kurgularına dair fikirlerinizin oluşmasında ne derece etkili oldu?' sorusuna katılımcıların 5'i 'az', 22'si 'orta', 24'ü 'fazla' ve 16'sı 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, bilim kurgu filmlerinde kullanılan mekânların, gelecek konseptindeki mekânlara dair ön görülerin oluşmasındaki rolünün orta ve üzeri oranlarda olduğu görülmektedir.

'Gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında, filmleri destekleyen ana kavramlar ile mekân kurguları arasındaki ilişkileri kurabilme dereceniz hangi seviyede oldu?' sorusuna katılımcıların 1'i 'az', 21'i 'orta', 31'i 'fazla' ve 14'ü 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, filmlere ait kavramsal bağlam ile mekân kurguları arasındaki ilişkilerin anlaşılabilirliğinin orta ve üzeri oranlarda olduğu görülmektedir.

'Gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında, filmlerdeki mekân atmosferlerinin mekânsal imge algınıza etkisinin ne derecede olduğunu düşünüyorsunuz?' sorusuna katılımcıların 1'i 'hiç', 19'u 'orta', 31'i 'fazla' ve 16'sı 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, filmlerde yansıtılan mekân atmosferlerinin mekân imgesine dair fikirlerin oluşmasındaki rolünün yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Distopik filmlerde kullanılan mekân tasarımlarına dair, imgeler üzerinden gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında fikirlerinizi yeterince yansıtılabildiğinizi düşünüyor musunuz?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 25’i ‘orta’, 29’u ‘fazla’ ve 10’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların gelecek ve konut imgelerine dair yaptıkları çalışmalarda fikirlerini yansıtılma düzeylerinin orta ve üzeri oranlarda olduğu görülmektedir.

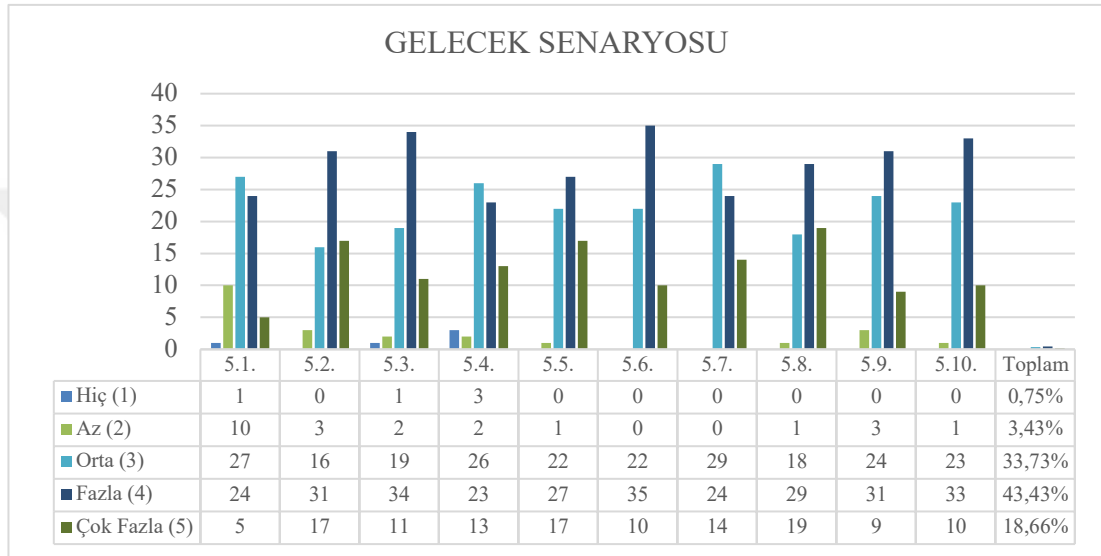
Anket çalışmasının beşinci bölümünde katılımcılara, ‘Gelecek Senaryosu’ başlığı kapsamında Tablo 4.37’de yer alan on soru yöneltilmiştir.

Tablo 4.37: Gelecek senaryosu ve imgesi üretimlerine dair yöneltilen anket soruları.

5	GELECEK SENARYOSU
5.1.	Bu çalışma öncesine kadar küresel iklim değişikliğine dair bilgi birikiminiz nasıldı?
5.2.	Çalışma kapsamında küresel iklim değişikliğine dair paylaşılan temel bilgiler yeterli miydi? (Ekosistem kavramı, ekosistemin değişimi, geçmişten günümüze dek uzanan süreç, güncel durum vb. gibi)
5.3.	Küresel iklim değişikliğinin 'küresel katastrofik risk' bağlamında değerlendirilmesi sizce hangi derecede doğrudur?
5.4.	Küresel iklim değişikliği bağlamında gerçekleştirilecek gelecek senaryolarında 'post-apokaliptik' kapsamda bir gelecek öngörüsünü hangi derecede doğru buluyorsunuz?
5.5.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik film ve belgesellerin, geleceğin dünyasına dair fikirleriniz üzerinde hangi derecede etkili olduğunu düşünüyorsunuz?
5.6.	Sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunun, çalışma kapsamında sizle paylaşılmış olan güncel bilimsel değerlendirmelerle hangi seviyede desteklediğinizi düşünüyorsunuz?
5.7.	Çalışma kapsamında sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunu bir distopya olarak değerlendirmeniz durumunda hangi seviyede yer alacağını düşünüyorsunuz?
5.8.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmler ve belgeseller ile paylaşılan bilimsel verilerin gelecek imgenizin oluşması üzerindeki etkileri hangi derecede olmuştur?
5.9.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmler ile belgeseller bağlamında sunduğunuz gelecek imgesine dair çalışmanızı yeterli buluyor musunuz?
5.10.	Çalışma kapsamında sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunu hangi derecede yeterli buluyorsunuz?

Anketin beşinci bölümüne ait sonuçlara genel olarak bakıldığında, çalışma kapsamında gelecek kavramının anlaşılabilirliği, gelecek imge ve senaryosunun üretimi

yönündeki olumlu görüşlere ait düzeylerin %95,82'lik bir oranla orta ve üzeri seviyelerde olduğu görülmektedir (Şekil 4.80). Bu bağlamda atölye çalışmalarında, bir ana fikir kapsamında senaryo oluşturma, gelecek imge ve senaryosunun üretimi gibi başlıkların katılımcılar tarafından anlaşılabilir hale geldiği görülmektedir. Sonuçlar doğrultusunda, imge ve senaryo üretim süreçlerin alternatif yöntem kullanımları ile imge ve senaryo kullanımının tasarım sürecindeki öneminin anlaşılabilirliği konusunda olumlu çıktılarla karşılaşmıştır.



Şekil 4.80 Katılımcıların gelecek senaryosu ve imgesi üretimlerine ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.

Şekil 4.80'de verilen grafikte, katılımcıların anketin beşinci bölümünde yer alan on soruya verdikleri cevapların dağılımları görülmektedir. Buna göre, 'Bu çalışma öncesine kadar küresel iklim değişikliğine dair bilgi birikiminiz nasıldı?' sorusuna katılımcıların 1'i 'hiç', 10'u 'az', 27'si 'orta', 24'ü 'fazla' ve 5'i 'çok fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde katılımcıların gelecek senaryoları bağlamında kullandıkları iklim değişikliği temasına dair bilgi birikimlerinin, orta ve üzeri oranlarda olduğu görülmektedir.

'Çalışma kapsamında küresel iklim değişikliğine dair paylaşılan temel bilgiler yeterli miydi? (Ekosistem kavramı, ekosistemin değişimi, geçmişten günümüze dek uzanan süreç, güncel durum vb. gibi)' sorusuna katılımcıların 3'ü 'az', 16'sı 'orta', 31'i 'fazla' ve 17'si 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların iklim değişikliği bağlamında paylaşılan literatür verilerini orta ve üzeri oranlarda yeterli buldukları olduğu görülmektedir.

‘Küresel iklim değişikliğinin, küresel katastrofik risk bağlamında değerlendirilmesi sizce hangi derecede doğrudur?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 2’si ‘az’, 19’u ‘orta’, 34’ü ‘fazla’ ve 11’i ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların iklim değişikliğinin yıkıcı etkileri bağlamındaki görüşlerinin yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Küresel iklim değişikliği bağlamında gerçekleştirilecek gelecek senaryolarında, post-apokaliptik kapsamda bir gelecek öngörüsünü hangi derecede doğru buluyorsunuz?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘hiç’, 2’si ‘az’ 26’sı ‘orta’, 23’ü ‘fazla’ ve 13’ü ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların olası gelecek senaryolarında post-apokaliptik bağlamda bir yaklaşıma sahip olma düzeylerinin orta ve üzeri oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik film ve belgesellerin, geleceğin dünyasına dair fikirleriniz üzerinde hangi derecede etkili olduğunu düşünüyorsunuz?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’ 22’si ‘orta’, 27’si ‘fazla’ ve 17’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, distopik film ve belgesellerin geleceğin dünyasına dair fikirlerin şekillenmesi yönündeki etkilerinin yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunun, çalışma kapsamında sizle paylaşılmış olan güncel bilimsel değerlendirmelerle hangi seviyede desteklediğinizi düşünüyorsunuz?’ sorusuna katılımcıların 22’si ‘orta’, 35’i ‘fazla’ ve 10’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu katılımcıların gelecek senaryolarındaki güncel bilimsel verilerin kullanımının yüksek oranlarda olduğu anlaşılmaktadır.

‘Çalışma kapsamında sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunu bir distopya olarak değerlendirmeniz durumunda hangi seviyede yer alacağını düşünüyorsunuz?’ sorusuna katılımcıların 29’u ‘orta’, 24’ü ‘fazla’ ve 14’ü ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcı senaryolarında distopik öğelerin kullanımının yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmler ve belgeseller ile paylaşılan bilimsel verilerin gelecek imgenizin oluşması üzerindeki etkileri hangi derecede olmuştur?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’ 18’i ‘orta’, 29’u ‘fazla’ ve 19’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, gelecek imgesine dair gerçekleştirilen

katılımcı çalışmalarında literatür verileri ile distopik tabanlı filmler ve belgesellerin olumlu etkilerinin yüksek oranlarda olduğu anlaşılmaktadır.

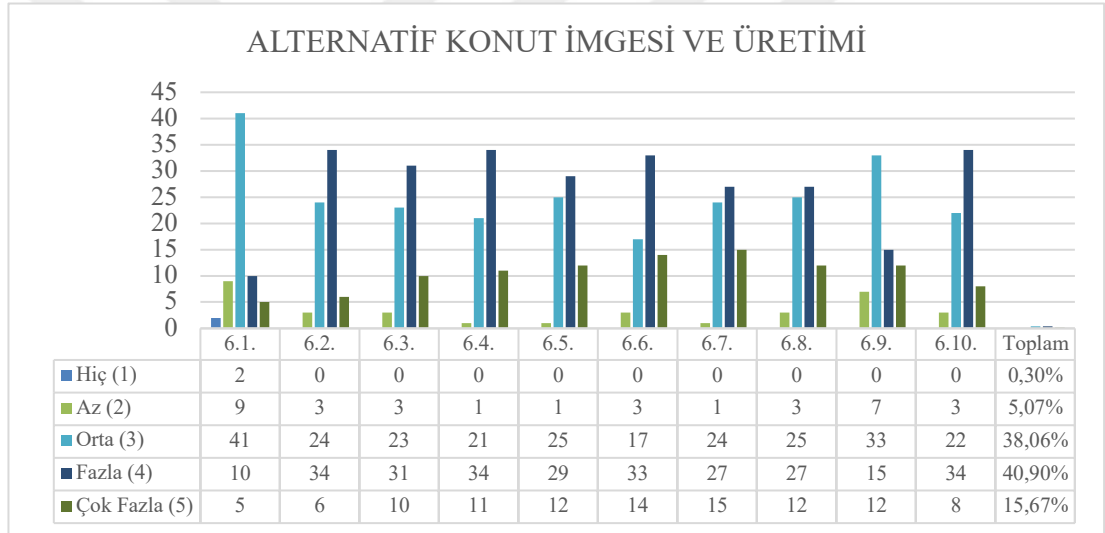
‘Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmler ile belgeseller bağlamında sunduğunuz gelecek imgesine dair çalışmanızı yeterli buluyor musunuz?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’ 24’ü ‘orta’, 31’i ‘fazla’ ve 9’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların gelecek imgesine dair gerçekleştirdikleri çalışmalarda fikirlerini yansıtabilme düzeylerini yüksek oranlarda buldukları anlaşılmaktadır.

‘Çalışma kapsamında sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunu hangi derecede yeterli buluyorsunuz?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’ 23’ü ‘orta’, 33’ü ‘fazla’ ve 10’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların gelecek senaryosuna dair gerçekleştirdikleri çalışmalarda fikirlerini yansıtabilme düzeylerini yüksek oranlarda buldukları anlaşılmaktadır.

Tablo 4.38: Alternatif konut imgesi ve üretimlerine dair yöneltilen anket soruları.

6	ALTERNATİF KONUT İMGESİ VE ÜRETİMİ
6.1.	Çalışma öncesine kadar imge ve imgenin üretimi, sunumuna dair bilgi birikiminiz nasıldı?
6.2.	İmge ve imge üretimine dair çalışma kapsamında yapılan anlatımlar, imgenin üretimi sürecinizde hangi derecede etkili oldu?
6.3.	Çalışmanın ön aşamalarında gerçekleştirmiş olduğunuz 2 ve 3 boyutlu imge üretimi çalışmaları, imge üretimi bağlamında ana çalışma için yeterli bir pratik oldu mu?
6.4.	Barınma olgusu ve konut kavramına dair sahip olduğunuz bilgilerin bu çalışma kapsamında hangi seviyede ilerlediğini söyleyebilirsiniz?
6.5.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik film ve belgesellerin, distopik bir çevrede barınma olgusu konusunda verdiği fikirler hangi derecede yeterliydi?
6.6.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmlerin bir mekân atmosferi yaratma konusunda verdiği fikirler hangi derecede yeterliydi?
6.7.	Barınma olgusu ve konut imgesine dair çalışma sürecinde gerçekleştirdiğiniz deneyim, konut kavramını alternatif bir şekilde ele alma konusunda sizi hangi derecede geliştirdi?
6.8.	Konutu fiziksel bir yapı yerine sadece bir mekân atmosferi olarak ele almak; bir mekânı algılama ve kurgulama ile tasarım sürecinizde hangi derecede olumlu bir etki yarattı?
6.9.	Var olmayan bir fiziksel çevre ve onun içerisinde yer alacak olan konut mekânına dair bir konsept önerisinde bulunduğunuz bu süreç sizi hangi seviyede zorladı?
6.10.	Gelecek senaryonuz bağlamında gerçekleştirdiğiniz alternatif konut imgesinin üretimini hangi seviyede yeterli buluyorsunuz?

Anket çalışmasının altıncı bölümünde katılımcılara, ‘Alternatif Konut İmgesi ve Üretimi’ başlığı kapsamında Tablo 4.38’de yer alan on soru yöneltilmiştir. Anketin altıncı bölümüne ait sonuçlara genel olarak bakıldığında, çalışma kapsamında imge kavramının anlaşılabilirliği, konut ve barınma kavramlarının içeriği ile konut imgesinin üretimi yönündeki olumlu görüşlere ait düzeylerin %94,63’lük bir oranla orta ve üzeri seviyelerde olduğu görülmektedir (Şekil 4.81). Bu bağlamda atölye çalışmalarında, katılımcıların imge kavramının anlaşılabilirliği ve imge üretimine dair süreçlerde kendilerini geliştirdikleri görülmektedir. Sonuçlar doğrultusunda, barınma ve konut kavramlarının ve imgenin üretiminde sinemanın bir araç olarak kullanılmasının anlaşılabilirliği ile konut imgesinin ve atmosferinin üretimi konusunda olumlu çıktılarla karşılaşmıştır.



Şekil 4.81: Katılımcıların alternatif konut imgesi ve üretimlerine ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.

Şekil 4.81’de verilen grafikte, katılımcıların anketin altıncı bölümünde yer alan on soruya verdikleri cevapların dağılımları görülmektedir. Buna göre, ‘Çalışma öncesine kadar imge ve imgenin üretimi, sunumuna dair bilgi birikiminiz nasıldı?’ sorusuna katılımcıların 2’si ‘hiç’, 9’u ‘az’, 41’i ‘orta’, 10’u ‘fazla’ ve 5’i ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde katılımcıların imge ve imge üretim süreçlerine dair bilgi birikimlerinin orta düzeylerde olduğu anlaşılmaktadır.

‘İmge ve imge üretimine dair çalışma kapsamında yapılan anlatımlar, imgenin üretimi sürecinizde hangi derecede etkili oldu?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 24’ü ‘orta’, 34’ü ‘fazla’ ve 6’sı ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda,

katılımcıların imge ve üretimi bağlamında paylaşılan literatür verilerini yüksek oranlarda yeterli buldukları olduğu görülmektedir.

‘Çalışmanın ön aşamalarında gerçekleştirmiş olduğunuz 2 ve 3 boyutlu imge üretimi çalışmaları, imge üretimi bağlamında ana çalışma için yeterli bir pratik oldu mu?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 23’ü ‘orta’, 31’i ‘fazla’ ve 10’u ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların imge üretimi bağlamında yapmış oldukları çalışmaları yüksek oranlarda yeterli buldukları olduğu görülmektedir.

‘Barınma olgusu ve konut kavramına dair sahip olduğunuz bilgilerin bu çalışma kapsamında hangi seviyede ilerlediğini söyleyebilirsiniz?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 21’i ‘orta’, 34’ü ‘fazla’ ve 11’i ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, atölye çalışmaları yoluyla katılımcıların konut ve barınma kavramlarına dair bilgi birikimlerinin artış düzeylerinin yüksek oranlarda olduğu anlaşılmaktadır.

‘Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik film ve belgesellerin, distopik bir çevrede barınma olgusu konusunda verdiği fikirler hangi derecede yeterliydi?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 25’i ‘orta’, 29’u ‘fazla’ ve 12’si ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, distopik film ve belgesellerin katılımcıların distopik bir çevrede barınmaya yönelik fikirlerinin oluşmasında orta ve üzeri oranlarda olumlu yansımaları olduğu anlaşılmaktadır.

‘Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmlerin bir mekân atmosferi yaratma konusunda verdiği fikirler hangi derecede yeterliydi?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 17’si ‘orta’, 33’ü ‘fazla’ ve 14’ü ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, distopik filmlerin, katılımcıların mekân atmosferi yaratmaya yönelik fikirlerinin oluşmasında yüksek oranlarda olumlu yansımaları olduğu anlaşılmaktadır.

‘Barınma olgusu ve konut imgesine dair çalışma sürecinde gerçekleştirdiğiniz deneyim, konut kavramını alternatif bir şekilde ele alma konusunda sizi hangi derecede geliştirdi?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 24’ü ‘orta’, 27’si ‘fazla’ ve 15’i ‘oldukça fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların konut kavramını alternatif bağlamda ele alma yönündeki fikirlerinin orta ve üzeri oranlarda gelişim gösterdiği anlaşılmaktadır.

‘Konutu fiziksel bir yapı yerine sadece bir mekân atmosferi olarak ele almak; bir mekânı algılama ve kurgulama ile tasarım sürecinizde hangi derecede olumlu bir etki yarattı?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 25’i ‘orta’, 27’si ‘fazla’ ve 12’si ‘oldukça

fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların mekân atmosferine dair algılarının gelişimi ile atmosfer bağlamında mekân kurgusunun oluşturulması yönünde yüksek oranlarda olumlu çıktılarının olduğu görülmektedir.

'Var olmayan bir fiziksel çevre ve onun içerisinde yer alacak olan konut mekânına dair bir konsept önerisinde bulunduğunuz bu süreç sizi hangi seviyede zorladı?' sorusuna katılımcıların 7'si 'az', 33'ü 'orta', 15'i 'fazla' ve 12'si 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların fiziksel çevre kurgusu, mekân imgesi ve atmosferi bağlamında gerçekleştirdikleri çalışmalara dair sürecin zorluğunun orta düzeylerde olduğu görülmektedir.

'Gelecek senaryonuz bağlamında gerçekleştirdiğiniz alternatif konut imgesinin üretimini hangi seviyede yeterli buluyorsunuz?' sorusuna katılımcıların 3'ü 'az', 22'si 'orta', 34'ü 'fazla' ve 8'i 'oldukça fazla' yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda, katılımcıların alternatif konut imgesine dair yaptıkları çalışmaları yüksek düzeylerde yeterli buldukları görülmektedir.

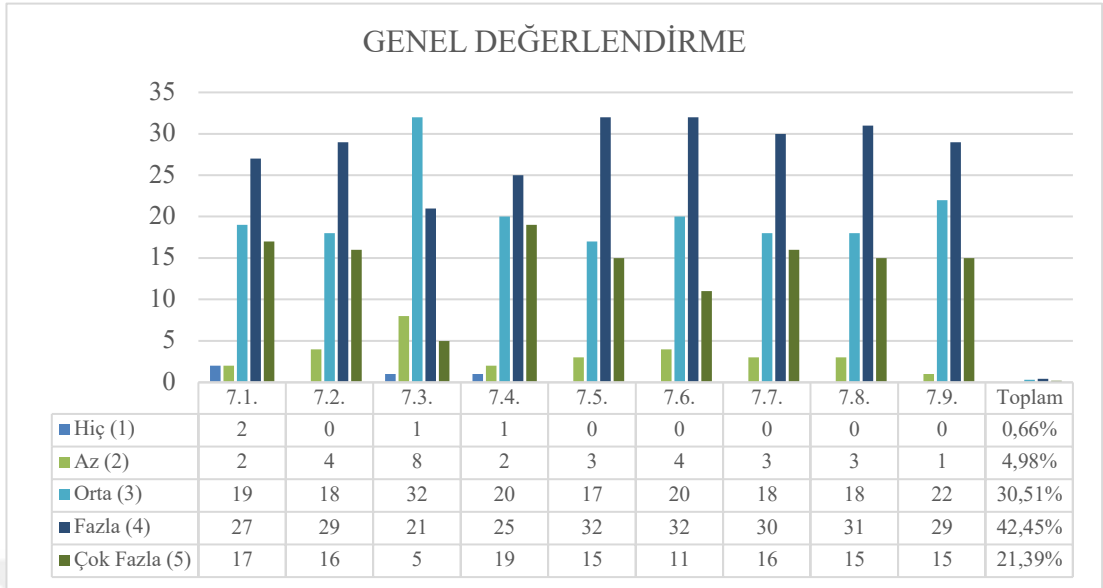
Anket çalışmasının yedinci bölümünde katılımcılara, atölye süreçlerinin tamamını değerlendirebilmek adına yöneltilen dokuz soru Tablo 4.39'da yer almaktadır. Süreç değerlendirmesinin ait sonuçlara genel olarak bakıldığında, atölye süreçlerine dair olumlu görüşlerin %94,35'lik bir oranla orta ve üzeri seviyelerde olduğu görülmektedir (Şekil 4.82). Bu bağlamda, çalışmada kullanılan yöntemlere dair katılımcıların görüşleri, çalışma sürecinin ve yöntemlerinin katılımcılar tarafından hangi derecede yeterli bulunduğu ile çalışmanın genelinin katılımcıların tasarım süreçlerini ne şekilde etkilediği görülmektedir. Sonuçlar doğrultusunda, atölye süreçlerinin verimliliği konusunda olumlu çıktılarla karşılaşmıştır.

Tablo 4.39: Atölye çalışmalarının genel sürecine dair yöneltilen anket soruları.

7	GENEL DEĞERLENDİRME
7.1.	Çalışma kapsamında süreç ile ilgili verilen konunun açıklayıcı metni ve çalışma sürecinin anlaşılabilirliği hangi derecede yeterliydi?
7.2.	Çalışma kapsamında yürütülen süreç, bir kavram setinin sorgulanması ve anlaşılması ile kavramdan konsept fikrine geçiş bağlamında sizin için hangi derecede verim sağladı?
7.3.	Çalışma sürecinde kavramsal içeriğin görsel bir ifadeye dönüştürülmesi konusunda hangi derecede zorluk yaşadınız?
7.4.	Çalışma süreci, kavramsal bağlamın tüm tasarım sürecinin altyapısındaki rolünün önemi konusunda sizin için hangi derecede farkındalık sağladı?
7.5.	Çalışma kapsamında kullanılan yöntemler ve çalışma sürecinin, bir mekân imgesinin üretilmesi yönünde becerilerinizi geliştirme konusunda hangi derecede yeterli olduğunu düşünüyorsunuz?
7.6.	Çalışma süreci ve yöntemlerinin bir mekân atmosferinin kurgulanması yönünde becerilerinizi geliştirme konusunda hangi derecede yeterli olduğunu düşünüyorsunuz?
7.7.	Tasarım sürecinde sinema gibi farklı bir disiplinden faydalanılması konsepti kurgulamak ve mekânsallığı oluşturmak adına hangi derecede yardımcı oldu?
7.8.	Çalışma süreci, kavramsal bağlam ile iç mekân kurgusu arasındaki ilişkiyi anlayabilme açısından hangi derecede verimli oldu?
7.9.	Tüm çalışma sürecini değerlendirdiğinizde, mekân atmosferini imgeler yoluyla şekillendirmenin tasarım ve tasarım süreçlerinizi hangi derecede geliştirebileceğini düşünüyorsunuz?

Şekil 4.82’de verilen grafikte, katılımcıların anketin yedinci bölümünde yer alan dokuz soruya verdikleri cevapların dağılımları görülmektedir. Buna göre, ‘Çalışma kapsamında süreç ile ilgili verilen konunun açıklayıcı metni ve çalışma sürecinin anlaşılabilirliği hangi derecede yeterliydi?’ sorusuna katılımcıların 2’si ‘hiç’, 2’si ‘az’, 19’u ‘orta’, 27’si ‘fazla’ ve 17’si ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde atölye süreçlerine dair paylaşılan bilgilendirme ve çalışmaların açıklayıcı metinleri yüksek oranlarda anlaşılır ve yeterli bulunmuştur.

‘Çalışma kapsamında yürütülen süreç, bir kavram setinin sorgulanması ve anlaşılması ile kavramdan konsept fikrine geçiş bağlamında sizin için hangi derecede verim sağladı?’ sorusuna katılımcıların 4’ü ‘az’, 18’i ‘orta’, 29’u ‘fazla’ ve 16’sı ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde, kavramsal bağlamın anlaşılabilirliği, kavramdan tasarıma geçiş ile tasarımda kavram setlerinin kullanımı bağlamında yapılan çalışmalar yüksek oranlarda verimli olmuştur.



Şekil 4.82: Katılımcıların genel atölye çalışma süreçlerine ait sorulara verdikleri cevaplara dair grafik.

‘Çalışma sürecinde kavramsal içeriğin görsel bir ifadeye dönüştürülmesi konusunda hangi derecede zorluk yaşadınız?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 8’i ‘az’, 32’si ‘orta’, 21’i ‘fazla’ ve 5’i ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde, kavramsal bağlamdan görsel ifadeye geçişte katılımcıların orta ve üstü seviyelerde zorluk yaşadığı görülmektedir.

‘Çalışma süreci, kavramsal bağlamın tüm tasarım sürecinin altyapısındaki rolünün önemi konusunda sizin için hangi derecede farkındalık sağladı?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘hiç’, 2’si ‘az’, 20’si ‘orta’, 25’i ‘fazla’ ve 19’u ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde, çalışma kapsamında kavramsal bağlamın tasarım sürecindeki rolünün anlaşılabilirliği yüksek oranlarda olmuştur.

‘Çalışma kapsamında kullanılan yöntemler ve çalışma sürecinin, bir mekân imgesinin üretilmesi yönünde becerilerinizi geliştirme konusunda hangi derecede yeterli olduğunu düşünüyorsunuz?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 17’si ‘orta’, 32’si ‘fazla’ ve 15’i ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde, çalışma kapsamında kullanılan yöntemlerin ve sürecin tamamının mekân imgesinin üretilmesi yönünde katılımcılara olan katkısının yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Çalışma süreci ve yöntemlerinin bir mekân atmosferinin kurgulanması yönünde becerilerinizi geliştirme konusunda hangi derecede yeterli olduğunu düşünüyorsunuz?’ sorusuna katılımcıların 4’ü ‘az’, 20’si ‘orta’, 32’si ‘fazla’ ve 11’i

‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde, çalışma kapsamında kullanılan yöntemlerin ve sürecin tamamının mekân atmosferinin üretilmesi yönünde katılımcılara olan katkısının yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Tasarım sürecinde sinema gibi farklı bir disiplinden faydalanılması, konsepti kurgulamak ve mekânsallığı oluşturmak adına hangi derecede yardımcı oldu?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 18’i ‘orta’, 30’u ‘fazla’ ve 16’sı ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde, sinemanın konsept kurgusu ve mekân atmosferi oluşturma gibi adımlarda süreci geliştirici bir öge olduğuna dair görüşlerin yüksek oranlarda olduğu anlaşılmaktadır.

‘Çalışma süreci, kavramsal bağlam ile iç mekân kurgusu arasındaki ilişkiyi anlayabilme açısından hangi derecede verimli oldu?’ sorusuna katılımcıların 3’ü ‘az’, 18’i ‘orta’, 31’i ‘fazla’ ve 15’i ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde, kavramsal bağlamın iç mekân tasarımındaki rolünün anlaşılabilirliği üzerindeki etkisinin yüksek oranlarda olduğu görülmektedir.

‘Tüm çalışma sürecini değerlendirdiğinizde, mekân atmosferini imgeler yoluyla şekillendirmenin tasarım ve tasarım süreçlerinizi hangi derecede geliştirebileceğini düşünüyorsunuz?’ sorusuna katılımcıların 1’i ‘az’, 22’si ‘orta’, 29’u ‘fazla’ ve 15’i ‘çok fazla’ yanıtlarını vermişlerdir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde, imge üretiminin tasarım süreçlerini geliştirebilecek bir öge olduğuna dair görüşlerin yüksek oranlarda olumlu olduğu anlaşılmaktadır.

4.5. Bölüm Sonuçları

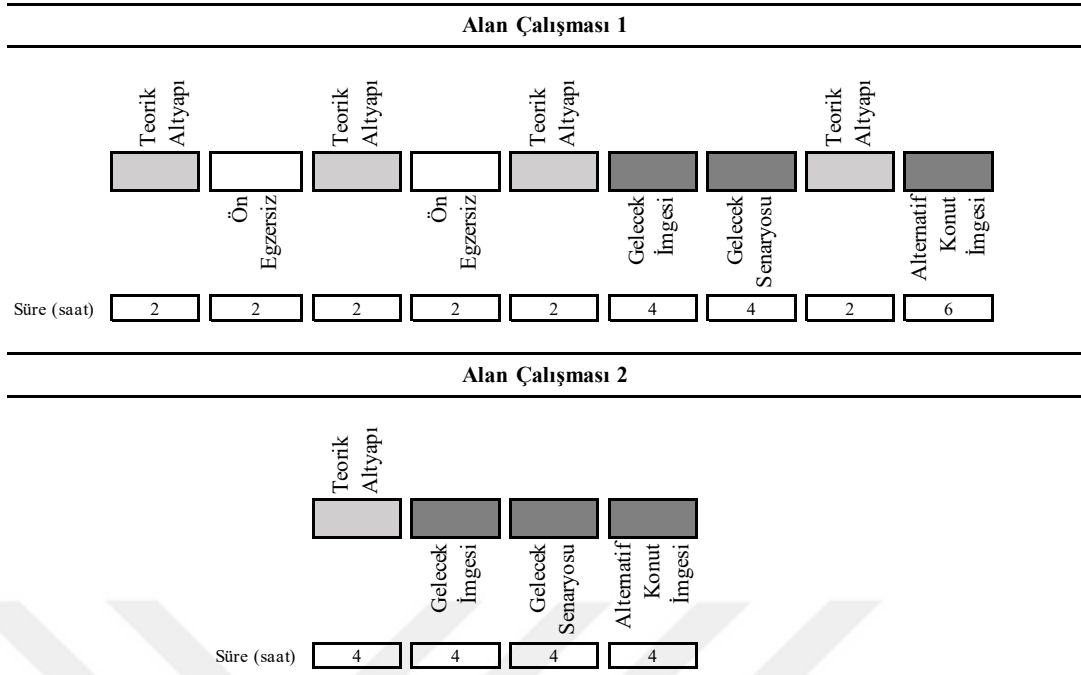
Distopik gelecek bağlamında ele alınan fiziksel çevre, konut atmosferi ve imgesine dair yapılan iki alan çalışması sonucunda elde edilen veriler ile katılımcıların süreçlere dair değerlendirmelerini içeren anket çalışması sonuçları tez çalışması kapsamında sunulmuştur. Aynı içerik ve uygulama yöntemlerine sahip atölye çalışmaları için iki farklı süreç üzerinden değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Buna göre, gerçekleştirilen iki atölye çalışmasına ait süreç ve içerik özetleri Tablo 4.40’ta yer almaktadır.

Tablo 4.40: Gerçekleştirilen alan çalışmaları süreç ve içerik özetleri.

	Alan Çalışması 1	Alan Çalışması 2
Süre	14 Hafta (Haftada 2 saatlik tek oturum olarak 13 oturum olmak üzere toplam 26 saat)	2 Hafta (Haftada 4'er saatlik 2 oturum olmak üzere toplam 16 saat)
Teorik İçerik	Kavramsal bağlam ve yöntemlere dair literatür özeti paylaşımı	Kavramsal bağlam ve yöntemlere dair literatür özeti paylaşımı
Ön Uygulama	Var (Temel kavramlara yönelik ön egzersizler- katılımcılar)	Yok
Ana Uygulama	Gelecek imgesi, gelecek senaryosu ve alternatif konut imgesine dair katılımcı çalışmaları	Gelecek imgesi, gelecek senaryosu ve alternatif konut imgesine dair katılımcı çalışmaları
Süreç Değerlendirme	Katılımcı anketleri	Katılımcı anketleri

Kavramsal bağlam, teorik altyapı, ana uygulama yöntem ve araçları her iki alan çalışmasında ortak olarak kullanılmıştır. İlk alan çalışmasında süreç bir yarıyla tekabül edecek şekilde 14 haftalık sürede bir seçmeli ders kapsamında uygulanmış, ikinci alan çalışmasında ise yarıyıl başında iki haftalık bir atölye programında iç mimarlık proje stüdyosu başlangıcında giriş uygulaması şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Her iki alan çalışmasında da teorik alt yapı ve kavramsal bağlam ile uygulamalarda kullanılacak araç ve yöntemlere dair katılımcılarla paylaşılan içerikler aynıdır. Söz konusu içerik paylaşımları ilk alan çalışmasında dört oturumda toplam sekiz saatte gerçekleştirilirken ikinci alan çalışmasında tek oturumda toplam dört saatte gerçekleştirilmiştir. İlk alan çalışmasında içerik paylaşımları Şekil 4.83'te görüldüğü şekilde sürecin tamamına dağıtılmış, ikinci alan çalışmasında ise ilk aşamada toplu şekilde paylaşılmıştır. Katılımcı uygulamalarına ait çalışmalarda, ilk alan çalışması kapsamında temel kavramlar ve araçlara dair iki ön egzersiz gerçekleştirilmiş, sonrasında gelecek imgesi, senaryosu ve alternatif konut imgesine dair ana uygulama çalışmalarına geçilmiştir. İkinci alan çalışmasında ön egzersiz çalışmalar yapılmamış, teorik içerik aktarımını takiben gelecek imgesi, senaryosu ve alternatif konut imgesine dair ana uygulama çalışmaları gerçekleştirilmiştir.



Şekil 4.83: Alan çalışması 1 ve 2'ye dair özet süreç.

Tüm bu kapsamda gerçekleştirilen çalışma sonuçları, çıktılar ve süreçler bağlamında değerlendirilmiştir. Öncelikli olarak alan çalışmalarının süreçleri üzerinden bir değerlendirme gerçekleştirilecek olursa gerek uygulama çıktıları gerekse katılımcı değerlendirmeleri kapsamında her iki süreçte de genel anlamda verimli sonuçlar elde edilmiştir. Kavramsal analizler, kavramların tasarım süreçlerine entegre edilebilmesi, disiplinler arası araç ve yöntemlerden faydalanma, soyut düşüncenin gelişimi gibi kapsamlarda uygulama sonuçlarında elde edilen çıktılar olumlu şekilde gelişim göstermiştir. Bu bağlamda, gerçekleştirilen bu pratiklerin katılımcılar tarafından tasarım süreçlerinde uzun vadeli olarak kullanılacak olması muhtemeldir.

Uygulama süreçleriyle ilgili katılımcı değerlendirmelerinde öne çıkan kısım toplam uygulama süresinin kılalmasını genel algı ve verimlilik üzerinde olumsuz bir etki yarattığı şeklindedir. Uzun vadede gerçekleştirilen uygulamalarda teorik altyapının aşamalı paylaşımının ve uygulama çalışmalarının daha geniş kapsamda tartışılabilmesinin süreç için olumlu etkenler olduğu belirtilmiştir. Aynı zamanda gerçekleştirilen ön egzersizlerin, zorluk seviyesi yüksek temel kavramların anlaşılabilmesi açısından olumlu etkileri olduğu gözlenmiştir. Kısa süreli olan uygulamalarda ise, proje stüdyosu öncesi gerçekleştirilen pratikler, stüdyo sürecinin ilerleyen aşamaları için bir ön egzersiz niteliğindedir ve sürecin ilk aşamaları için verimliliği arttırmaktadır.

Uygulama süreçlerinin yanı sıra, alan çalışmalarının çıktıları kapsamında yapılacak bir değerlendirmede, tez çalışmasının temel kavramsal bağlamını oluşturan gelecek, distopya ve barınma kavramlarına dair uygulamalar sonucunda elde edilen imge çalışmaları ile sonuç kavram setlerinin iki çalışmanın sonucunda da benzerlikler gösterdiği görülmektedir (Tablo 4.41).

Tablo 4.41. Alan çalışmaları sonucu elde edilen kavram setleri.

1. ALAN ÇALIŞMASI

Gelecek İmgesi Kavram Seti				
Kuraklık	Kirlilik	Kıtlık	Eşitsizlik	Değişim
Gelecek Senaryosu Kavram Seti - <i>Distopya</i>				
Kaos	Birlik	Yalnızlık	Yapay	Zıtlık
Gelecek Senaryosu Kavram Seti - <i>Ekosistem Değişimi</i>				
Yok oluş	Kuraklık	Kirlilik	Eşitsizlik	Teknoloji
Alternatif Konut İmgesi Kavram Seti				
Kabuk	Malzeme	Doku	Yüzey / Arayüz	Teknoloji

2. ALAN ÇALIŞMASI

Gelecek İmgesi Kavram Seti				
Kuraklık	Eşitsizlik	Tükeniş	Yıkım	Dönüşüm
Gelecek Senaryosu Kavram Seti - <i>Distopya</i>				
Kaos	Korku	Yalnızlık	Yapay	Zıtlık
Gelecek Senaryosu Kavram Seti - <i>Ekosistem Değişimi</i>				
Yok oluş	Kuraklık	Kıtlık	Eşitsizlik	Tükeniş
Alternatif Konut İmgesi Kavram Seti				
Modül	Malzeme	Kabuk	Teknoloji	Strüktür

İki alan çalışması sonucu elde edilen kavram setlerinin benzerliği çalışma süreçlerinin verimliliği ve anlaşılabilirliği bağlamında önem teşkil etmektedir. Her ne kadar

uygulamaların uzun vadeli olarak gerçekleştirilmesi daha olumlu şekilde görülse de elde edilen sonuçların toplu değerlendirilmesi yapıldığında çalışmada hedeflenen çıktılara ulaşıldığı görülmektedir.

Kavram setleriyle ilgili bir diğer önemli nokta ise bu setlerin çalışma sürecinde girdi ve çıktı olarak kullanılması olmuştur. Bu yolla, tasarımcı adaylarının, tasarım süreçlerinin senaryo ve konsept oluşturma adımlarında kavramsal bağlamı anlayabilme ve kavramlar yoluyla tasarım süreçlerini geliştirebilme yetilerini arttırdığı gözlemlenmiştir. Bu aşamada kavramsal bağlamı en çok destekleyen unsur sinemanın bu süreçte bir araç olarak kullanılması olmuştur. Gerek alan çalışmalarında yapılan gözlemler gerekse anket sonuçlarındaki değerlendirmeler, teorik altyapıya dair paylaşılan veri setlerinin, kullanılan kavram setlerinin ve uygulama adımlarının izlenen filmler sayesinde daha iyi anlaşılır hale geldiğini ortaya koymaktadır. Fiziksel çevre kurgusu, senaryo oluşturma ve imge üretimi olarak özetlenebilecek uygulama adımlarının her birinde sinemanın gerek zaman gerekse mekâna dair algının gelişmesi ve şekillenmesi anlamında olumlu etkileri olduğu görülmektedir. Ancak bunların yanında, tasarım süreçlerinde farklı bir disiplinden faydalanma konusunda katılımcıların ilk aşamalarda bazı zorluklar yaşadığı da gözlemlenmiştir. Özellikle gelecek imgesi ve senaryosu oluşturma aşamalarında görsel anlatı araçları ile kavramsal bağlamın bir arada kullanımı konusunda zorluklar yaşanmıştır. Bu durum genel anlamda kavramsal altyapının kurgulanması ve tasarım süreçlerine dahil edilmesi konusunda bir problem olarak görülebilir.

Çalışmalar ile elde edilen bir diğer sonuç ise, tez çalışmasının temel bağlamını oluşturan gelecek, distopya, ekosistem değişimi, barınma ve konut gibi kavramlar konusunda katılımcılar nezdinde farkındalığın ve bilgi birikiminin artması olmuştur. Anket sonuçlarına bakıldığında uygulamalarda kullanılacak gerekli altyapının kurulması anlamında olumlu yorumlarla karşılaşılmıştır. Bu adımların paylaşım şekli ve süreci kapsamında bakıldığında ise, teorik bölümlerin aşamalı olarak paylaşılmasının daha verimli ve anlaşılır olduğu görülmüştür.

Tüm bu sonuçlar bağlamında bakıldığında, belirli bir kavramsal çerçevede yapılan alternatif tasarım egzersizleri ile disiplinler arası araç ve yöntemlerin kullanımının, tasarımcı adayları için olumlu ve geliştirici süreçler yarattığı söylenebilmektedir. Bu tip süreçlerin daha verimli hale getirilebilmesi adına benzer çalışmaların devam ettirilmesi ve tartışılması konusu önem kazanmaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

Geleceğe duyulan merak ve ilgi insan doğasının her koşulda muhafaza ettiği önemli özelliklerdir. İnsanlık tarihi boyunca atılan her adımda, kaydedilen her ilerlemede bu merak ve ilginin izleri görülmektedir. İnsanlık tarihine bakıldığında, hangi alanda olursa olsun, gelişim ve ilerleme yolunda geleceğe duyulan bu merak ve ilgi itici bir güç olarak görülmektedir. Geleceğe dair öngörülerde bulunmak, problemleri saptamak ve bu bağlamda çözümleri üretmek bir çok alanın olduğu gibi tasarım alanının da önemli konularındandır. Mekân tasarımının geleceği ve dönüşümü bağlamında bakıldığında, yapılacak öngörüler ve gerçekleştirilecek senaryolar önem kazanmaktadır. Söz konusu gelecek öngörülerini ve senaryoların temelini ise güncel koşulların analizleri ve sorgulamaları oluşturmaktadır. Problem ve koşulların analizi ile senaryoların kurgulanması yoluyla, geleceğin mekân tasarımlarına yönelik yapılacak çalışmalarda doğru hedeflerin ve çözüm süreçlerinin sağlanması söz konusu olabilecektir.

Mekân tasarımında geleceğe yönelik gerçekleştirilecek projeksiyonlarda güncel problem ve koşulların analizlerinde kullanılabilecek yöntemler farklı çeşitliliklere sahiptir. Gerek fiziksel çevre gerekse yapısal anlamda yapılacak analizler ve devamında gelecek süreçlerde alternatif yöntemlerin kullanılması ve disiplinler arası ilişkiler önem kazanmaktadır. Geleceğin mekânları için gerçekleştirilecek senaryo, program ve kurgular bağlamında öngörülerin artırılması ve analizlerin daha efektif şekillendirilebilmesi adına bu alternatif yöntem kullanımları ve disiplinler arası süreçlerin geliştirilmesi önemli hale gelmektedir.

Bu bağlamlarda tez çalışması sürecinde gerçekleştirilen tüm çalışmaların bir özeti olarak aşağıda yer alan maddeler sunulabilmektedir:

- Barınma olgusu çerçevesinde alternatif konut mekanları ve fiziksel çevrenin sorgulanması,
- Distopik gelecek bağlamında alternatif ekosistem ile bu ekosistem içerisinde yer alacak alternatif konut imgesinin üretilmesi,
- Tasarımda kavramsal çerçevenin öneminin sorgulanması,

- Mekan tasarımının geleceğinde, problem ve koşul analizlerinde alternatif yöntem ve uygulamaların kullanılması,
- Senaryo, program ve kurgular bağlamında öngörülerin arttırılması ve analizlerin daha efektif şekillendirilebilmesi adına disiplinler arası ilişkilerden faydalanma,
- Sinemanın mekan tasarımında alternatif bir yöntem/araç olarak kullanılması,
- Alternatif yöntem ve araçların tasarım süreçlerinin erken dönemlerine entegrasyonu,
- Yeni modeller ile tasarım süreçlerinin geliştirebileceği ve disiplinler arası ilişkilerin kurgulanabileceği yeni yöntem denemelerinin önü açılması.

İlgili maddeler kapsamında daha detaylı değerlendirmek adına, öncelikli olarak mekân tasarımı süreçlerinde kullanılabilecek alternatif yöntemler ile disiplinler arası ilişkilerin güçlendirilebilmesi adına, bu tip yöntem ve uygulamalar tasarımcılar tarafından tasarım süreçlerinin erken dönemlerinde deneyimlenmesinin öneminden bahsedilebilmektedir. Söz konusu süreçlerin tasarım yöntem ve uygulamalarında kullanılabilirliğinin arttırılması ise tasarım eğitime entegrasyonlarının sağlanması yoluyla gerçekleştirilebilecektir. Bu sayede tasarım eğitimi sürecinde kullanılacak olan disiplinler arası ilişkiler ile alternatif yöntem ve uygulamalar, problem analizleri, öngörülerin arttırılması, farklı ilişkilerin kurgulanması gibi kapsamlarda tasarımcı adaylarının çalışma çerçevelerini geliştirecek yeni yollar açabilecektir.

Tüm bu bağlamlarda değerlendirilecek olursa, tez çalışması kapsamında ele alınan kavramsal bağlam ve uygulama süreçleri ile mekân tasarımının gelecekte nasıl şekilleneceği ve bu tasarım süreçlerinin nasıl geliştirilebileceğine odaklanılmaktadır. Distopik bir gelecek çerçevesinde barınma olgusunun ele alınması fikriyle yola çıkılan çalışmada, dayandığı kavramsal bağlamı gözetecek şekilde, tasarımda alternatif yöntem ve süreç değerlendirmeleri söz konusudur. Gelecek, distopya, ekosistem değişimi, barınma ve konut olarak özetlenebilecek kavramsal bağlamda mevcut durum ve ileriye yönelik projeksiyonlar tartışılarak mekânın dönüşümüne yönelik altyapı kurgulanmaktadır. Barınma olgusu çerçevesinde alternatif konut mekanları ve fiziksel çevre bağlamında oluşturulan senaryo, program ve imge çalışmaları, mekân ve mekân atmosferinin sorgulanmasını sağlayan uygulamalardır. Distopik gelecek bağlamında alternatif ekosistem ile bu ekosistem içerisinde yer alacak alternatif konut imgesinin

üretilmesi sürecinde kullanılan disiplinler arası yaklaşım ile bu süreçlerin efektif ve doğru şekilde anlaşılması ve yönetilmesi hedeflenmektedir.

Bu bağlamda kurulan çalışma modelinde, sinemanın, anlatı ve atmosfer üretimine yardımcı bir araç olarak kullanılması söz konusudur. Sinema, özellikle senaryo, atmosfer ve imge üretimi süreçlerinde kavramsal çerçevenin anlaşılması ve öngörülerin oluşturulması açısından önemli bir öğedir. Bireyin deneyim, algılama ve yorumlamaya bakış açısını genişletmede oynadığı rol, sinemanın önemli bir atmosferik üretim ve temsil aracı haline gelmesine neden olmaktadır. Tez çalışmasının uygulama adımlarında önemli bir araç olarak kullanılan sinema, disiplinler arası ilişkilerin tasarım süreçlerinde kullanılması ve bu süreçleri geliştirmesi açısından olumlu sonuçlar sağlamaktadır.

Tüm bu kapsamda, tez süreci boyunca gerçekleştirilen çalışmalarda, mimari ve sinemanın mekânsal anlamdaki ilişkilerinden beslenerek, kavramsal ve kuramsal tartışmaların ardından deneysel bir süreçle yeni bir araştırma alanı sunulmuş ve disiplinler arası bir modelin kurgusu hedeflenmiştir. Çerçevesi, konusu, amacı ve yöntemi ile çalışma kapsamında oluşturulan bu modelin, tasarımcı adaylarından oluşan iki çalışma grubu üzerinde denemeleri yapılmış ve elde edilen çıktılar süreç içerisinde değerlendirilmiştir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, gerçekleştirilen çalışmanın, farklı ve özgün bir bakış açısı oluşturduğu, mekânsal atmosferi ve bileşenlerini algılama ile temsil etme yeteneği sağladığı görülmektedir. Farklı disiplinlerle kurulan ilişkilerin tasarım süreçlerini zenginleştirilmesi söz konusu olmaktadır.

Bağlamı ve modeli ile birlikte bu tez çalışmasında sunulanlar ile ileri aşamalarda, tasarım süreçlerinde disiplinler arası uygulamalar ile alternatif yöntemlerin kullanımlarının geliştirilebilmesini hedeflemektedir. Sunulan model ve alternatif yöntem uygulamaları ile tasarımcı adayları için tasarım stüdyolarına ek ya da paralel devam ettirilebilecek modüllerin kurgulanması söz konusu olabilecektir. Aynı zamanda çeşitli atölye çalışmaları ya da bu çalışma temel alınarak geliştirilebilecek yeni modeller ile tasarım süreçlerinin geliştirebileceği ve disiplinler arası ilişkilerin kurgulanabileceği yeni yöntem denemelerinin önü açılması söz konusu olabilecektir. Disiplinler arası bu çalışma kapsamında sunulan süreç, model ve bulgular, ulusal ve uluslararası akademik alanın değerlendirmesine sunulmaktadır. Bu çalışma ile bundan sonraki olası alternatif çalışmaların önünün açılabilmesi hedeflenmektedir.

KAYNAKÇA

- Akay, A. (2019). *İklim Değişikliğinin Neden Olduğu Afetlerin Etkileri*. İklimİN: İklim Değişikliği Alanında Ortak Çabaların Desteklenmesi Projesi. Ankara: T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı.
- Asasoğlu, A. (2021). Konut ve Konut Alanları Örneğinde Mimarlık Serüveni. *International Journal of Architecture and Planning*, 1(1):57-65.
- Asim, F. & Shree, V. (2018). A Century of Futurist Architecture: from Theory to Reality. *Journal of Civil Engineering and Environmental Technology*, 5(6):338-343.
- Astruc, A. (1968). *The Birth of a New Avant-Garde: La Caméra-Stylo*. London: Secker and Warburg.
- Atasoy, E. (2017). Ütopyacılık, Ütopya ve Distopya Üzerinde Genel ve Eleştirel Bir Bakış. *Doğu Batı*, 80:55-72.
- Avar, A. A. (2009). Lefebvre'in Üçlü –Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân– Diyalektiği. Mimarlar Odası Ankara Şubesi, *Dosya: Mimarlık ve Mekân Algısı*, 1: 7-16.
- Avcı, M. (2016). *Ekosistem Coğrafyası*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Baba, E. C. (2020). *İdeal Kent Arayışında Mimari Ütopyalar*. İstanbul: YEM Kitabevi.
- Bachelard, G. (2017). *Mekânın Poetikası*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bacon, F. (2018). *Yeni Atlantis*. İstanbul: Bordo Siyah.
- Balamir, A. K. (1985). Mimarlık Söyleminin Değişimi ve Eğitim Programları. *Mimarlık*, 23(8):9-15.
- Balık, D. (2016). Bir Kültür Eleştirisi Adolf Loos: Mimarlık Üzerine. *XXI*, 158.
- Baudou, J. (2005). *Bilim Kurgu*. Ankara: Dost Yayınları.
- Bauman, Z. (2020). *Modernlik ve Müphemlik* (4. Basım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bearda, S. J., Holta, L., Tzachorc, A., Kempa, L., Avin S., Torres, P. & Belfield, H. (2021). Assessing Climate Change's Contribution to Global Catastrophic Risk. *Futures*, 127:1-14.

- Benjamin, W. (1931). A Short History of Photography. *Oxford Journals* (online). Web linki: <http://screen.oxfordjournals.org/> (Erişim tarihi: 16.12.2021).
- Besson, L. (Yönetmen). (1997). *The Fifth Element* (Film). France: Gaumont.
- Bong, J. H. (Yönetmen). (2013). *Snowpiercer* (Film). South Korea: Opus Pictures.
- Beşgen, A. & Köseoğlu, Ş. (2019). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi. *SineFliozofi Dergisi*, Özel Sayı, ISSN: 2547-9458.
- Can, S. A. & Bakır, K. E. (2021). İdeolojik Bağlam: 1920'li Yıllarda Sovyet Konut Mimarisi ve Narkomfin Komünal Konutu. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 12(2):364-375.
- Cankardaş, S. & Sofuoğlu, Z. (2021). İklim Değişikliği ve Birey Üzerindeki Etkilerinin Gözden Geçirilmesi. *Nesne Psikoloji Dergisi*, 9(19):136-146.
- Celani, G. (2012). Digital Fabrication Laboratories: Pedagogy and Impacts on Architectural Education. *Nexus Network Journal*, 14(3).
- Cerra, M. (2021). Rem Koolhaas: Designing Through Writing, a Revolutionary Way of Making Architecture Which Started From Exodus. *Academia* (online). Web linki: <https://www.academia.edu/12142809/> (Erişim tarihi: 13.03.2022).
- Cerrahoğlu, Z. (2019). Sinemada Temsil Kurmak: Mustang (2015) Filmi Üzerine Bir İnceleme. *SineFlozofi Dergisi*, özel sayı, ISSN: 2547-9458.
- Civelekoğlu, F. (2017). Korkunçlaşan Dünyanın Teselli Noktası Olarak Distopya. *Doğu Batı*, 80:11-38.
- Clay, J. (Yönetmen). (2021). *Breaking Boundaries: The Science of Our Planet* (Belgesel film). United States: Silverback Films.
- Colomina, B. (1996). *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Connors, L. (Yönetmen). (2019). *Ice on Fire* (Belgesel film). United States: Appian Way.
- Cordan, Ö., Görgül, E., Numan, B. & Çiñçik, B. (2014). Curriculum Development in Interior Architecture Education: ITU Case, *ITU A|Z*, 11 (1): 185-197.

- Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi. *Sinecine*, 7(2): 7-37.
- Çoker, N. B. (2016). *Bilim Kurgu Sineması 1900-1970*. İstanbul: Seyyah Kitap.
- Dağ, Ü. (2019). *Geleceği Geçmişle Kurgulamak*. Konya: Palet Yayınları.
- Değirmen, F. (2016). Gilles Deleuze'ün Sinema Felsefesi: Hareket İmge ve Zaman İmge. *Cinerituel* (online). Web linki: <https://www.cinerituel.com/gilles-deleuzeun-sinema-felsefesi-hareket-imge-ve-zaman-imge/> (Erişim tarihi: 11.01.2022).
- Demirkan, Ö. (2019). Ütopya Distopya Arakesitinde, İnsan, Mekân ve Teknoloji İlişkisinin İncelenmesi. *27. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu Bildiri Kitabı*: 221-230.
- Dilara, Z. (Yönetmen). (2019). *25 Litre* (Belgesel film). Türkiye: Cornerman.
- Duca, L. (1947). *Sinema Tarihi*. Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Fitöz, İ. (2014). Interior design education programs during historical periods. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174: 4122 – 4129.
- Gameau, D. (Yönetmen). (2019). *2040* (Belgesel film). Australia: GoodThing Productions.
- Gates, B. (2021). *İklim Felaketini Nasıl Önleriz? Mevcut Çözümler ve Yapılması Gerekenler*. İstanbul: Doğan Kitap.
- Girgin, F. E. (2019). *Cinematographic Narrative in Interior Design Pedagogies* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Grant, S. (2013). Performing an Aesthetics of Atmospheres. *Aesthetics*, 23 (1), 12-32.
- Gordin, M. D., Tilley, H. & Prakash, G. (2020). *Ütopya-Distopya: Tarihsel Olasılığın Koşulları* (2. Baskı). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Gök, C. (2007). Sinema ve Gerçeklik. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2): 112-123.
- Gültekin, M. (2006). Eğitimde Güncel Bir Kavram: Gelecek. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 45: 61-83.

- Güner, D. (2012). Performans ve Edimsellik Olarak Mimarlık. *Ege Mimarlık*, Dosya 24.
- Hall, S. (1997). *Representation, Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications & Open University.
- Hobson, B. (2018). 15 Urban Homes for the Future. *Dezeen* (online). Web linki: <https://www.dezeen.com/2018/12/13/mini-living-future-urban-home-competition-shortlist-top-15-designs/> (Erişim tarihi: 02.04.2022).
- Huxley, A. (2006). *Cesur Yeni Dünya* (5. Baskı). İstanbul: İthaki Yayınları.
- IPCC-AR6 (2021). *Climate Change 2021: The Physical Science Basis*. Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change.
- İmamoğlu, A. (2019). Apokaliptik Modernizm, Bilim Kurgu ve Mekânın Sonu. *Molesto: Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 2(1): 12-34.
- İpek, Ö. (2017). Gilles Deleuze Felsefesinde Düşüncenin İmge Hali. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(1): 282-294.
- Kaçmaz Erk, G. (2013). Design and Practice in Architectural Theory Education. *The International Journal of Arts Education*, 7(3): 17-28.
- Kosinski, J. (Yönetmen). (2013). *Oblivion* (Film). United States: Universal Pictures.
- Kracauer, S. (1997). *Theory of Film, The Redemption of Physical Reality*. United States: Princeton University Press.
- Kumar, K. (2006). *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya*. İstanbul: Kalkedon.
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think*. United States: Taylor & Francis.
- Le Corbusier. (2013). *Bir Mimarlığa Doğru* (8. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Le Guin, U. K. (2012). *Karanlığın Sol Eli* (6. Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lefebvre, H. (2019). *Mekânın Üretimi* (5. Baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lyn, E. (Yönetmen). (2011). *Black Mirror: Fifteen Million Merits* (Dizi içinde bölüm). United Kingdom: Zeppotron.
- Miller, G. (Yönetmen). (2015). *Mad Max: Fury Road* (Film). Australia: Warner Bros.
- More, T. (2020). *Utopia* (27. Baskı). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Moriarty, P. & Honnery, D. (2021). The Risk of Catastrophic Climate Change: Future Energy İmplications. *Futures*, 128: 1-8.
- Nikezić, A., Trajković, J. R. & Milovanović, A. (2021). Future Housing Identities: Designing in Line with the Contemporary Sustainable Urban Lifestyle. *Buildings*, 11(18): 1-23.
- Niccol, A. (Yönetmen). (1997). *Gattaca* (Film). United States: Columbia Pictures.
- Nolan, C. (Yönetmen). (2014). *Interstellar* (Film). United States: Paramount Pictures.
- Onaran, A. Ş. (1986). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Filiz Kitabevi.
- Onay, N. (2017). A Contemporary Approach to Interior Architecture Education by the ITU Interior Architecture Department. *American Journal of Educational Research*, 5 (7).
- Orwell, G. (2011). *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört* (32. Baskı). İstanbul: Can Yayınları.
- Özbey, A. U. & Cumaoglu, U. (2021). *Sinema ve Toplum: Toplumsal Dönüşümün ve Kırılmaların Filmlerle Analizi*. İstanbul: Önsöz Yayıncılık.
- Pallasmaa, J. (2006). *The Lived Image. Design and Cinema: Form Follows Film*. United Kingdom: Cambridge Scholars Press.
- Pallasmaa, J. (2008). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Finland: Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, J. (2014). *Architectural Atmospheres*. İçinde C. Borch (Editör), *Space, Place and Atmosphere: Pheripheral Perception In Existential Experience* (ss.18-40). Almanya: Birkhauser.
- Pasin, B. (2017). Rethinking the Design Studio-Centered Architectural Education: A Case Study at Schools of Architecture in Turkey. *The Design Journal*, 1270-1284.
- Platon (2020). *Devlet* (44. Baskı). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ross, G. (Yönetmen). (2012). *The Hunger Games* (Film). United States: ULionsgate.
- Salama, A. M. (2015). *Spatial Design Education: New Directions for Pedagogy in Architecture and Beyond*. United Kingdom: Ashgate Publishing.
- Sapochnik, M. (Yönetmen). (2021). *Finch* (Film). United States: Amblin Partners.

- Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* (Film). United States: Warner Bros.
- Serim, I. B. (2014). Mimarlık ve Sinema İttifakının Soykütüklüğü Üzerine. *Aktör Mekânlar, Betonart*, 41: 44-49.
- Slaughter, R. A. (2012). Wellcome to Anthropocene. *Futures*, 44: 116-126.
- Sözen, G. & Boyacıoğlu, E. (2020). Sinema ve Mimarlığın Mekânla Mutlak İlişkisi: Otomatik Portakal. *Mimarlık*, 415: 54-59.
- Stevens, F. (Yönetmen). (2016). *Before The Flood* (Belgesel film). United States: RatPac Documentary Films.
- Sütçü, Ö. Y. (2015). *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*. İstanbul: Sentez Yayınları.
- Şentürk, R. (2008). Film, Gerçeklik ve Bilinç. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7 (13): 159-174.
- Tanyeli, U. (2016). *Yıkarak Yapmak: Anarşist Bir Mimarlık Kuramı İçin Altlık*. İstanbul: Metis.
- Tawa, M. (2017). Consilient Discrepancy: Porosity and Atmosphere in Cinema and Architecture. *Architecture Media Politics Society*, 11 (3): 1-17.
- Teksoy, R. (2009). *Sinema Tairihi Cilt 1* (3. Baskı). İstanbul: Oğlak Bilimsel Kitaplar.
- Tschumi, B. (1976). *Screenplays*. Bernard Tschumi Architects (online). Web linki: <http://www.tschumi.com/projects/50/> (Erişim tarihi: 21.02.2022).
- Tzonis, A. (2014). A framework for architectural education. *Frontiers of Architectural Research*, 3 (4): 477-479.
- Uluoğlu, B., Enşici, A. & Vatansever, A. (2006). *Design and Cinema: Form Follows Film*. United Kingdom: Cambridge Scholars Press.
- UN Environment (2019). *Global Resources Outlook*. Paris: United Nations Environment Programme.
- UN Habitat. (2020). *Adequate Housing and Slum Upgrading*. Kenya: United Nations Human Settlements Programme.
- Ülger, G. (2018). *Distopya Hayal ile Gerçek Arasında*. İstanbul: Aya Kitap.

- Ünver, B. (2015). Mimarlık - Sinema İlişkisi ve Bu Alanda Türkiye’de Tamamlanan Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi. *Karadeniz Teknik Üniversitesi 1. Ulusal İç Mimari Tasarım Sempozyumu*, Yayın No: 4485500.
- Üretmen, P. (2017). Distopyalar: Foucault’un İktidar Kavramı ve Agamben’inn Olağanüstü Hal Açılımı. *Doğu Batı*, 80: 141-166.
- Wimmer, K. (Yönetmen). (2002). *Equilibrium* (Film). United States: Dimension Films.
- Yürür, F. (2017). *Kıyametin Sineması: Post Apokaliptik Filmler*. İstanbul: Cinius Yayınları.
- Zamyatin, Y. (2011). *Biz* (3. Baskı). İstanbul: Versus.
- Url-1<<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/utopia?q=utopia>>, Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-2 <<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ekosistem>> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-3 <<https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/ecosystem/>> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-4<<https://www.dw.com/tr/dünya-2021-yılına-78-milyar-kışıyle-giriyor/a-56011588>> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-5 <<https://population.un.org/wpp/Graphs/Probabilistic/POP/TOT/900>> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-6< <https://www.eea.europa.eu/tr/themes/climate/intro>> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-7<https://www.wwf.org.tr/ne_yapiyoruz/iklim_degisikligi_ve_enerji/iklim_degisikligi/> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-8 <<https://mak.at/en/adolfloos#gallery-8>> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-9 <<https://unequalscenes.com>> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-10 <<https://www.theguardian.com/world/2017/aug/29/hong-kong-coffin-homes-horror-my-week>> Erişim tarihi 25.5.2021
- Url-11 < <https://www.archdaily.com/903434/mars-case-open-architecture>> Erişim tarihi 25.5.2021

Url-12<<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/cinema?q=cinema>> Eriřim tarihi 25.5.2021

Url-13 <<https://www.etymonline.com/word/cinema>> Eriřim tarihi 25.5.2021

Url-14 <<https://www.etymonline.com/search?q=atmosphere>> Eriřim tarihi 25.5.2021

Url-15 <<https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce-türkçe/design>> Eriřim tarihi 25.5.2021



EKLER

Ek - 1: Atölye Çalışması Föyü

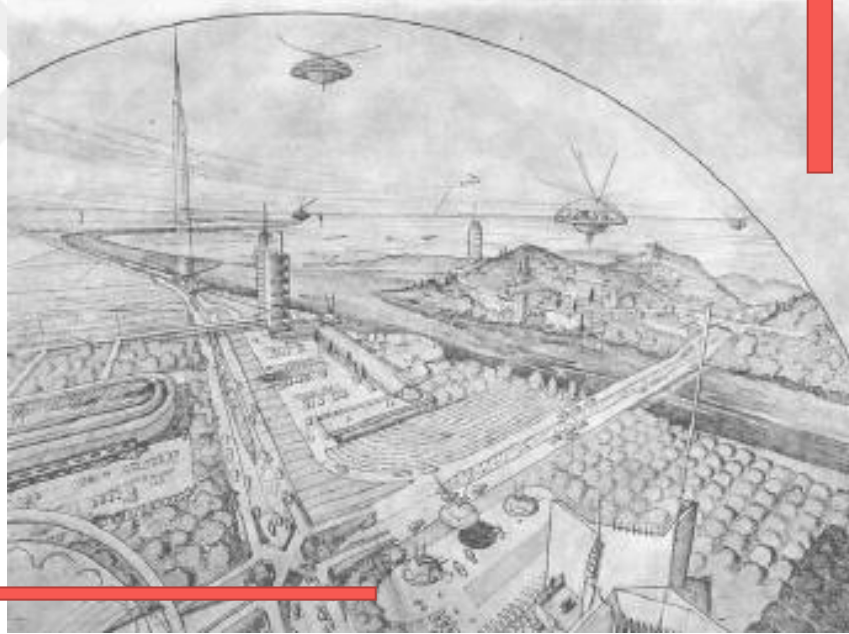
DİSTOPİK GELECEK BAĞLAMINDA ALTERNATİF KONUT İMGESİ

★

ATÖLYE ÇALIŞMASI

2021-2022 Bahar Yarıyılı

ICM 204 – İç Mimarlık Projesi I



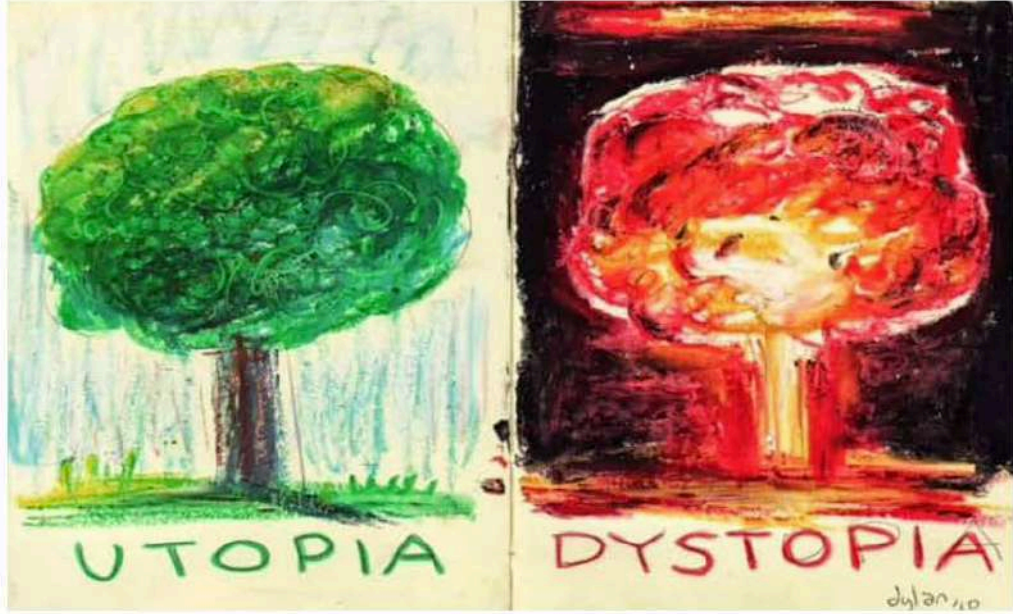
İZÜ – Mühendislik & Doğa Bilimleri Fakültesi – İç Mimarlık Bölümü

DİSTOPYA & ÜTOPYA



"Kim, ne zaman yeni bir cennet yaratmaya girişmişse, gücü kendi cehenneminden almıştır."

Friedrich Nietzsche, Hayat Dediğin Nedir Ki?



'OU' : yok/olmayan yer
'EU' : mükemmel olan
'TOPOS' : yer/toprak/ülke

'OUTOPIA' : olmayan yer
'EUTOPIA' : iyi yer

UTOPIA : olmayan iyi/ideal yer

'DYS' : kötü
'TOPOS' : yer/toprak/ülke

DYSTOPIA : kötü yer

ÜTOPYA

Mevcut sorunların doğrudan dile getirilmesi yerine kurgusal bir ortam ve toplum üzerinden tarif edilmesi;

Bu yol ile insanları kendi toplum yapılarında var olan problemlere karşı uyarmak ve bu problemlere yönelik çözüm üretmek;

Gerçekte gösterilemeyecek bir ülke ve toplum üzerinden değerlendirme;

Sadece ideal toplum ve toplumsal ilişkiler değil aynı zamanda bu toplumu içinde barındıracak ideal kentler ve mekanlar için önermeler...

1

DİSTOPYA

Ütopya, 'olmayan bir yer' anlamını zaman içerisinde 'iyi yer, ideal yer' anlamına terk ederken, tarih boyunca insanlığın umut ve iyimserliğini kaybetmemesini sağlamak için de çalışmıştır.

Ancak özellikle 20. yüzyılda yaşanan savaşlar, ekonomik krizler, çevresel etmenler, teknolojik gelişmeler gibi birçok girdiyle birlikte tüm dünyada değişmeye başlayan gerek toplumsal gerek çevresel koşullar ütopyaların 'naif' sayılabilecek duruma gelmesine yol açmıştır.

Krishan Kumar 20. yüzyıl ile ütopyanın yerini alan distopyanın ortaya çıkışını dünya savaşları sonrasında yaşanan siyasi, ekonomik, kültürel ve sosyal problemlerle ilişkilendirmektedir... Tüm bunlarla birlikte sosyal gerçeklikleri anlatan, karamsar toplumsal düzeni, hayal kırıklıkları, başarısızlıkları temel alan bir 'karşı ütopya – distopya' kavramı öne çıkmaya başlamıştır.



Distopya kelimesinin kökenine bakıldığında, kavramın tanımı da ortaya çıkmaktadır: Yunanca 'dys' öneki, yani 'kötü' ile 'topos' yani 'yer' kelimesinin birleşiminden oluşmuştur ve 'kötü yer' anlamına gelmektedir. Ancak, Gordin, Tilley ve Prakash'ın dediği gibi, "**distopya, adına karşın, ütopyanın doğrudan zıddı değildir. Ütopyanın gerçek zıddı ya bütünüyle plansız ya da özellikle korkunç ve berbat olmak üzere planlanmış bir toplum olmalı. Tipik kullanımıyla distopya bu ikisi de değildir; daha ziyade, yanlış yönde gitmiş bir ütopya veya toplumun belli bir kısmı için iş gören bir ütopya.**"

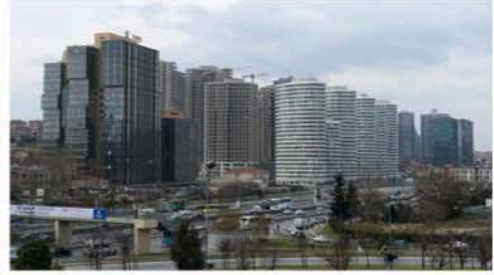
21. yüzyıl ile distopyalara konu edilen alanların, küresel iklim değişikliği ve bunun neden olduğu felaketler ile sonuçlarının yaşandığı bir dünya ortamı, salgın hastalık ve pandemiler benzeri biyolojik felaketlerin varlığı gibi

günümüz problemlerine odaklandığı görülmektedir. Günümüzde, sanayi devrimiyle başlayan ve aralıksız şekilde gelişen ve büyüyen endüstri ile teknolojinin, insan hayatını sadece olumlu yönde değil aynı zamanda negatif çıktılarıyla da etkiler duruma geldiği görülmektedir.

Distopyaların bu döneme kadar önemli ölçüde beslendiği savaş ortamı ve kültürü ile bunların etkileri gibi konular yerini, her geçen gün geri dönülemez bir noktaya doğru ilerleyen iklim değişikliği, afetler ve küresel salgınlar ile bunların sonucu olarak toplumsal yapı ve ekonominin şekillenmesi gibi konulara bırakmaya başlamıştır.



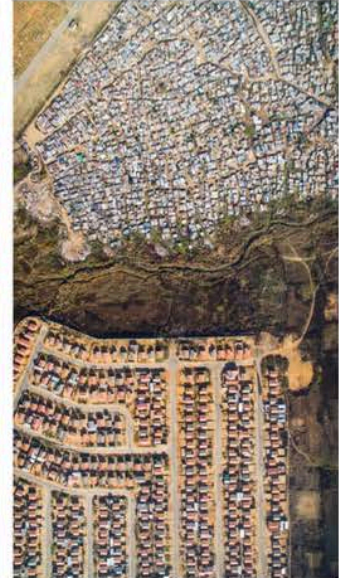
İstanbul kent silüetleri



Mumbai, Hindistan



Mexico City, Meksika



Tembisa, Güney Afrika

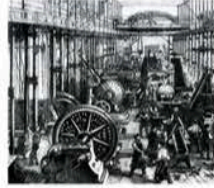
DEĞİŞEN EKOSİSTEM



Yeryüzü, ekolojik özellikleri ve ölçekleri birbirinden çok farklı olan *mekân* birimlerinden meydana gelmektedir ve ekoloji alanında incelemeye konu edinilen bu mekân birimleri, ölçekleri hangi boyutta olursa olsun, ekosistem adını almaktadır.

Bir ekosistemde yer alan her olgu, doğrudan ya da dolaylı olarak bir başka olguya bağlıdır. Örneğin bir ekosistem sıcaklığında meydana gelebilecek bir değişiklik genellikle bitkilerin yetişmesini etkileyecektir ve buna bağlı olarak bu bitkiyle beslenen ya da bunları barınak olarak kullanan hayvanlar ya değişikliğe uyum sağlamak durumunda kalacak ya ekosistemlerini değiştirecek ya da yok olacaklardır.

Bu bağlamda bir ekosistem olarak dünyaya baktığımızda, insani faktörlerin doğa üzerindeki hâkim rolü ve etkisi göz önünde bulundurulurken ekolojik bakış açısının kapsamının genişletilmesi gerektiği görülmektedir.



SANAYİ DEVRİMİ
1800'ler



GÜNÜMÜZ
2022

- Nüfus artışı
- Tüketim artışı
- Arz-talebe bağlı üretim artışı
- Sürdürülebilir olmayan ham madde ve doğal kaynak kullanımı
- Değişen üretim biçimleri
- Yüksek enerji ihtiyacı
- Fosil yakıt kullanımı
- Sera gazı etkisi
- Üretimden kaynaklanan zararlı yan ürün çıktısı
- Tüketim sonucu ortaya çıkan zararlı son ürünler

Doğal kaynak kullanımı 1970'ten bu yana 3 kat artmıştır.

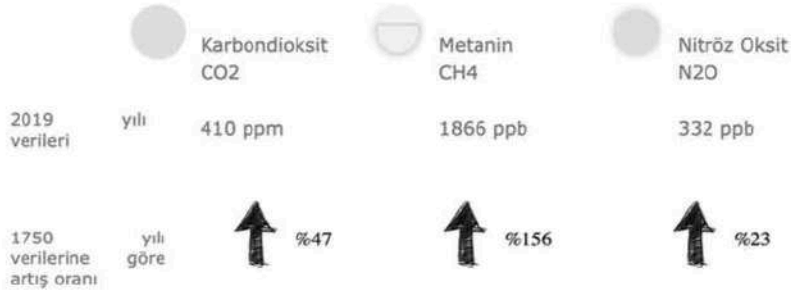
Sürdürülebilir olmayan tarım uygulamaları toprak, su, hava ve gıda kirliliğine neden olmaktadır.

Tarım arazilerinin oluşturulması için ormanlık alanların açılması, bu alanlarda bulunan farklı ölçeklerdeki ekosistemlerin hasar görmesi ya da yok olmasına neden olmakta ve bu alanlarda yaşayan türlerin nesillerinin tükenmesine yol açmaktadır. Kömür, petrol ve gaz gibi fosil yakıtların endüstri, ulaşım, elektrik üretimi ve evsel kullanım için yakılması; tarım ve ormansızlaştırma gibi arazi kullanımı değişiklikleri; atıkların araziye

doldurulması ve endüstriyel florlu gazların kullanımı gibi durumlar başlıca insan kaynaklı sera gazı salınımı örnekleridir.

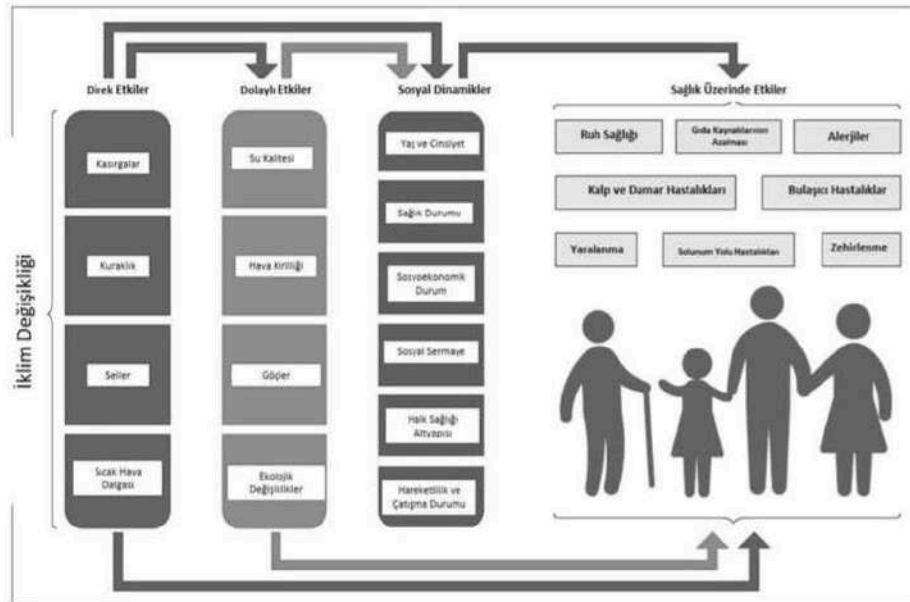
Gıda, yakıt, hammadde üretimi ve işleme ile doğal kaynakların çıkarılması ve işlenmesi, sera gazı etkisinin yarısını ve biyolojik çeşitliliğin yok olması ile su stresi problemlerinin ise yüzde doksanını oluşturduğu belirtilmektedir.

İklim Değişikliği Üzerine Hükümetler Arası Panel (The Intergovernmental Panel of Climate Change – IPCC) tarafından 07.08.2021 tarihinde yayınlanan altıncı değerlendirme raporuna (AR6) göre;



2019 itibariyle atmosferdeki karbondioksit oranı iki milyon yılın içindeki herhangi bir zaman diliminden ve metan ile nitröz dioksidin oranı ise sekiz yüz bin yıllık sürecin herhangi bir döneminden daha yüksek durumdadır

Günümüz ekosisteminin özetle geçirdiği bu süreç sonunda geldiği noktada karşılaştığımız en büyük problem ise küresel iklim değişikliğidir.



İklim değişikliğinin doğrudan ve dolaylı etkileri

1850-1900 yılları arası değerlere göre küresel sıcaklıkta meydana gelecek 1,5°C, 2°C ve 4°C'lik sıcaklık artışlarının küresel anlamdaki etkileri artış seviyelerine göre yer yer katastrofik noktalara varacaktır.

Günümüzde ortalama küresel sıcaklığın sanayi devrimi öncesi döneme göre 1,1°C fazla olduğu durumda bile karşılaşılan yıkıcı etkilerin, söz konusu seviyelerdeki artışlar sonrasında varabileceği noktaları tariflemek artık çok da zor değildir.

2°C ile sınırlandırılması hedeflenen bu artış seviyesinin üzerine çıktığı takdirde günümüzde yaşanan birçok iklim kaynaklı afetin şiddetlerindeki artışın yanı sıra, gıda ve su kıtlığı, türlerin yok oluşu, salgın hastalıkların sayısının artışı ve kitlesel göç hareketleri söz konusu olacaktır.



Doğu Afrika, 2020



Covid 19 Pandemisi, 2019-



Avustralya orman yangınları, 2019



Amphan siklonu, 2019

Doğal ya da insan etkili olaylar sonucu insan varlığını küresel ölçekte etkileyebilecek, modern toplumun sonunun gelmesine dahi neden olabilecek türdeki potansiyel riskler **küresel katastrofik riskler** olarak tanımlanmaktadır

Sınırsız büyüme, dünyanın yalnızca bir kaynak koleksiyonu ve atık alanı olduğu, doğal sistemlerin insanlığın her türlü etkisini

sönümleyebileceği ve insanların "doğanın efendisi" olduğu algısı günümüz itibariyle yıkıma uğramış durumdadır.

İnsanların dünyaya getirdikleri inanılmaz büyüklükteki ve eşi benzeri görülmemiş değişiklikler, dünyayı yeni bir jeolojik zaman dilimine sürüklemektedir.

Çarpıcı nüfus artışı, sürekli genişleyen mega şehirler, artan fosil yakıt kullanımı gibi insan aktiviteleri gezegeni «insanlık (antroposen) çağı» denilen bir döneme ulaştırmıştır.

Bu evre hem insanlık hem de dünya tarihinde, doğa güçleri ile insan gücünün çarpıştığı ve birinin kaderinin diğerininkini belirleyeceği bir dönem olarak yerini alacaktır.



Batı Karadeniz sel baskını, 2021



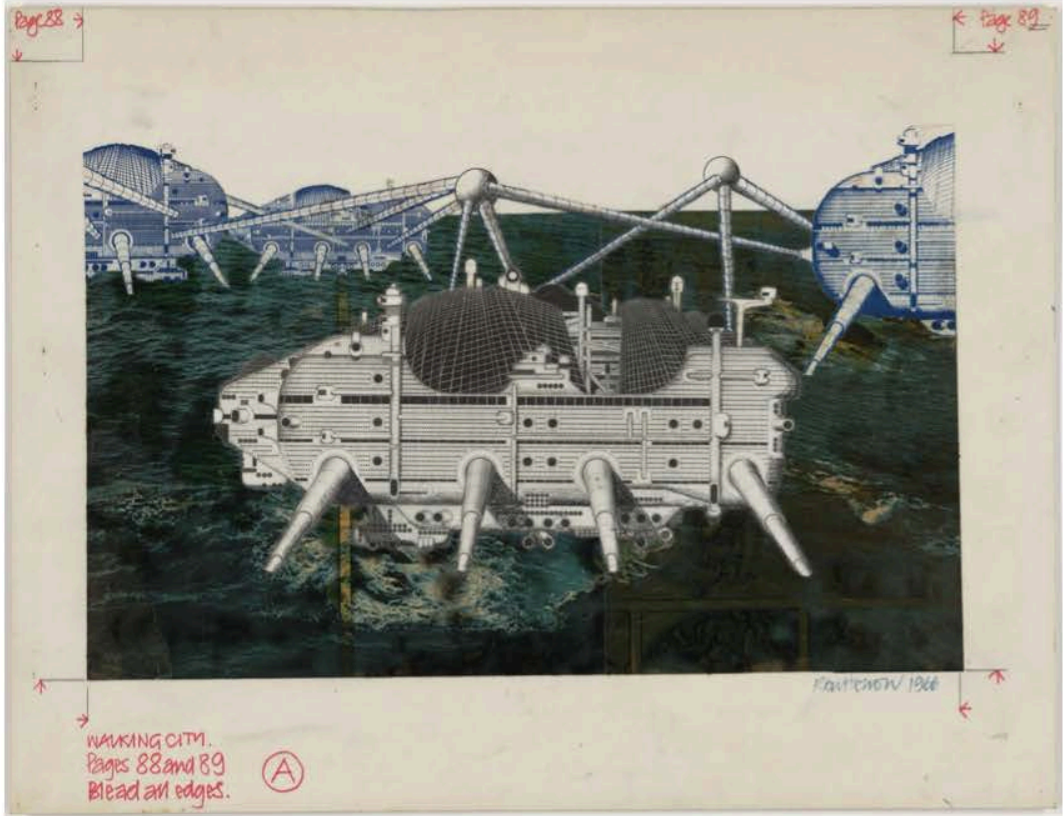
Akdeniz Bölgesi yangınları, Türkiye, 2021

BİLİM KURGU & POST-APOKALİPTİK ANLATILAR

*

Bilimkurgu yazarı Robert A. Heinlein'e göre bilimkurgunun tanımı, "gelecekteki olası olaylar hakkında, tamamen, gerçek dünya, geçmiş ve gelecek ile ilgili yeterli bilgiye, doğa ve bilimsel yöntemin tam olarak anlaşılmasına dayalı gerçekçi kurgular"dır.

Rod Serling'in tanımı şöyledir: "Bilimkurgu olanaksız'ın mümkün kılınmasıdır. "



Archigram, Walking City, 1964



Santiago Calatrava, L'Hemisferic, 1998



Santiago Calatrava, World Trade Center Hub, 2016

İnsanlığın sonunu getirecek felaket ya da dinsel terminolojide "kıyamet" olarak, daha geniş anlamda "dünyanın sonu", en geniş çerçevede ise "son" gibi anlamları olan apokaliptik kelimesi, var olan bir düzenin sonuna, sona ermesine, kendisini tamamlamasına işaret etmektedir.

Bilim kurguda distopik anlatıların bir alt türü olarak değerlendirilen post-apokaliptik, diğer bir deyişle kıyamet sonrası senaryoları ise;

- sosyal veya siyasal yapının,
- kültürün,
- endüstrinin,
- ekolojik dengenin değişmesi;
- kitlesel çapta bir savaş,
- insanlığın büyük bir kısmını ya da tamamını etkileyen yıkıcı bir pandemi vakası

veya başka bir nedenle yok olması ya da kökten değişmesinin ardından hayatta kalan insanların kurmuş olduğu bambaşka bir düzeni, yeni bir yapıyı veya koşulları göz önüne sermektedir.



"The Road", John Hillcoat, 2009

SİNEMA & TEMSİL

*

Bir şeyi temsil etmek onu betimlemek ya da resmetmek; bu betimleme, ifade ya da imgelem aracılığıyla zihinde canlanmasını sağlamak; zihnimiz ya da duyularımızda bir tasvir oluşturmaktır.

Temsil etme aynı zamanda sembolize etme, yerine geçme, simgeleme ya da yerini tutma anlamlarındadır.

«Temsiller dünyadaki şeylere epistemik erişimimizi genişletir. Eğer güvenilirlerse, o şeylere erişimimiz olmasa bile bize onların bilgisini verebilirler» « Gregory Currie

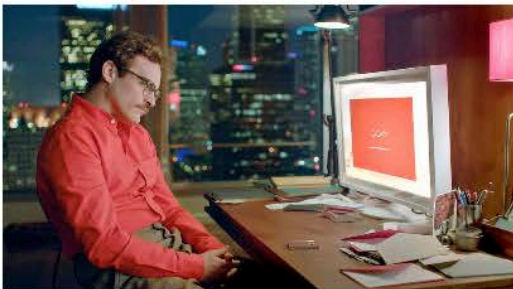


"Truman Show", Peter Weir, 1998

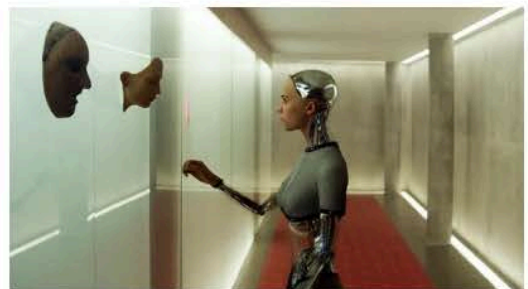


"Wall-E", Andrew Stanton, 2008

"Tüm bu filmler iyileri mutlaka ama en kötülerini bile sonuç olarak yararlı bir işlev görür. Bize; geleceğimiz, insanlığın geleceği üstüne kafa yorma fırsatını verir, önümüzde yeni ufuklar, geniş perspektifler açar, bir film boyunca bile olsa, günlük, gündelik, dertlerimizden, sorunlarımızdan uzaklaşarak enginlere yelken açmamızı, ilgimizi küçük, kişisel, 'mızımız'günlük sıkıntılarımızdan biraz da insanoglunun geleceği denilen görkemli, zengin, nice olanaklar, fırsatlar gösteren pencereye doğru yöneltmemizi sağlarlar..." Atilla Dorsay



"Her", Spike Jonze, 2013



"Ex Machina", Alex Garland, 2014

MEKAN



"Mekân" ne salt bir soyutlama ve nesne, ne de sadece somut, fiziksel bir şeydir.

Bütün boyutları ve biçimleriyle, hem kavram hem de gerçekliktir, yani, toplumsaldır.

İlişkiler ve biçimler bütünüdür.

Cansız, sabit, durağan değil, canlı, değişken ve akışkandır.

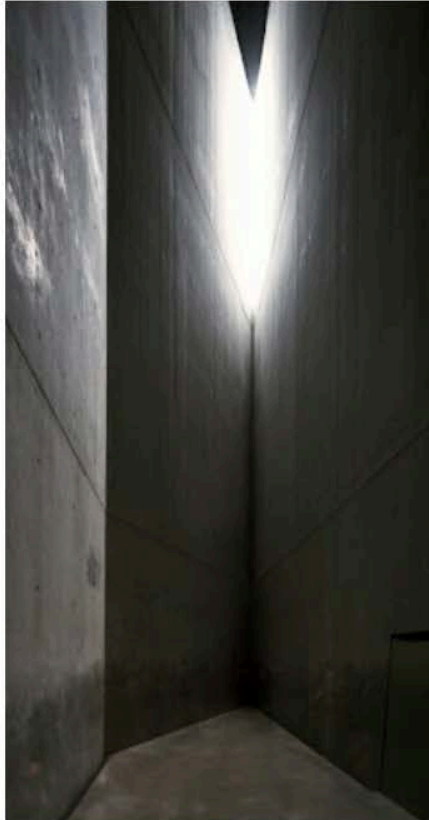
Mekan aynı zamanda, bir toplumsal üretim(süreci))dir ve toplumun üretiminin hem sonucu hem de ön koşuludur



Tadao Ando, Naoshima Art Museum



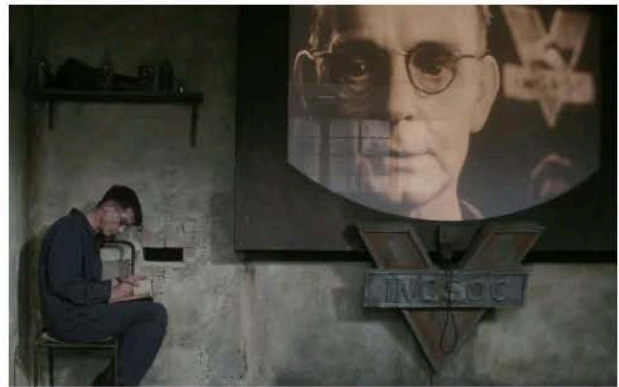
"Blade Runner 2049", Dennis Villeneuve, 2017



Daniel Libeskind, Yahudi Müzesi

«Mimarlığın uğraş alanı hem fiziksel olmayan hem de fiziksel olan sınırlar üzerinedir. Fakat daha çok fiziksel sınırları tasarlamak ve gerçekleştirmek yoluyla mekân tanımı yapılır.»

«Sinemada mekân kavramı özneyi temsil etmektedir. Filmin kendi yapısı içinde mekân, anlatıyı güçlendiren bir öğedir.»



"1984", Michael Radford, 1984

KONUT



"Mesken"

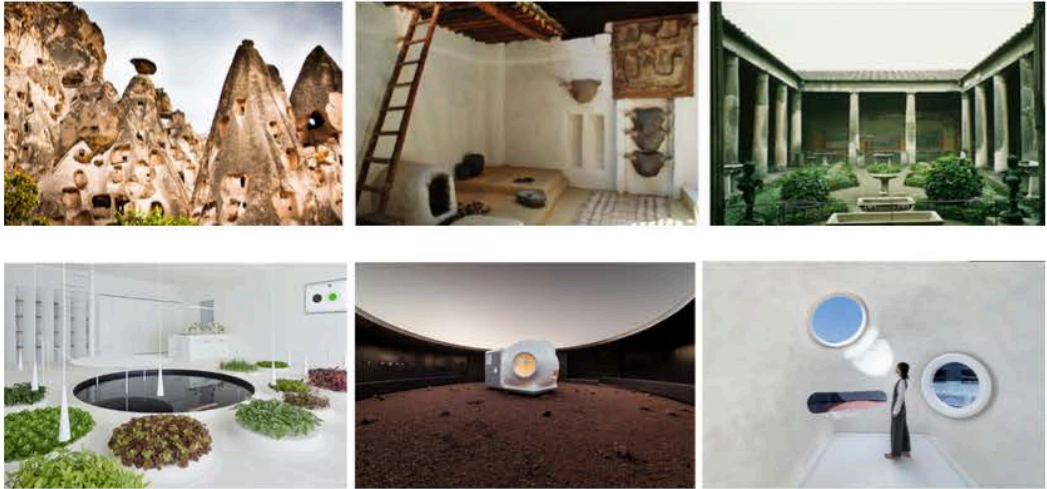
"İnsanların içinde yaşadıkları ev, apartman vb. yer, mesken, ikametgâh."

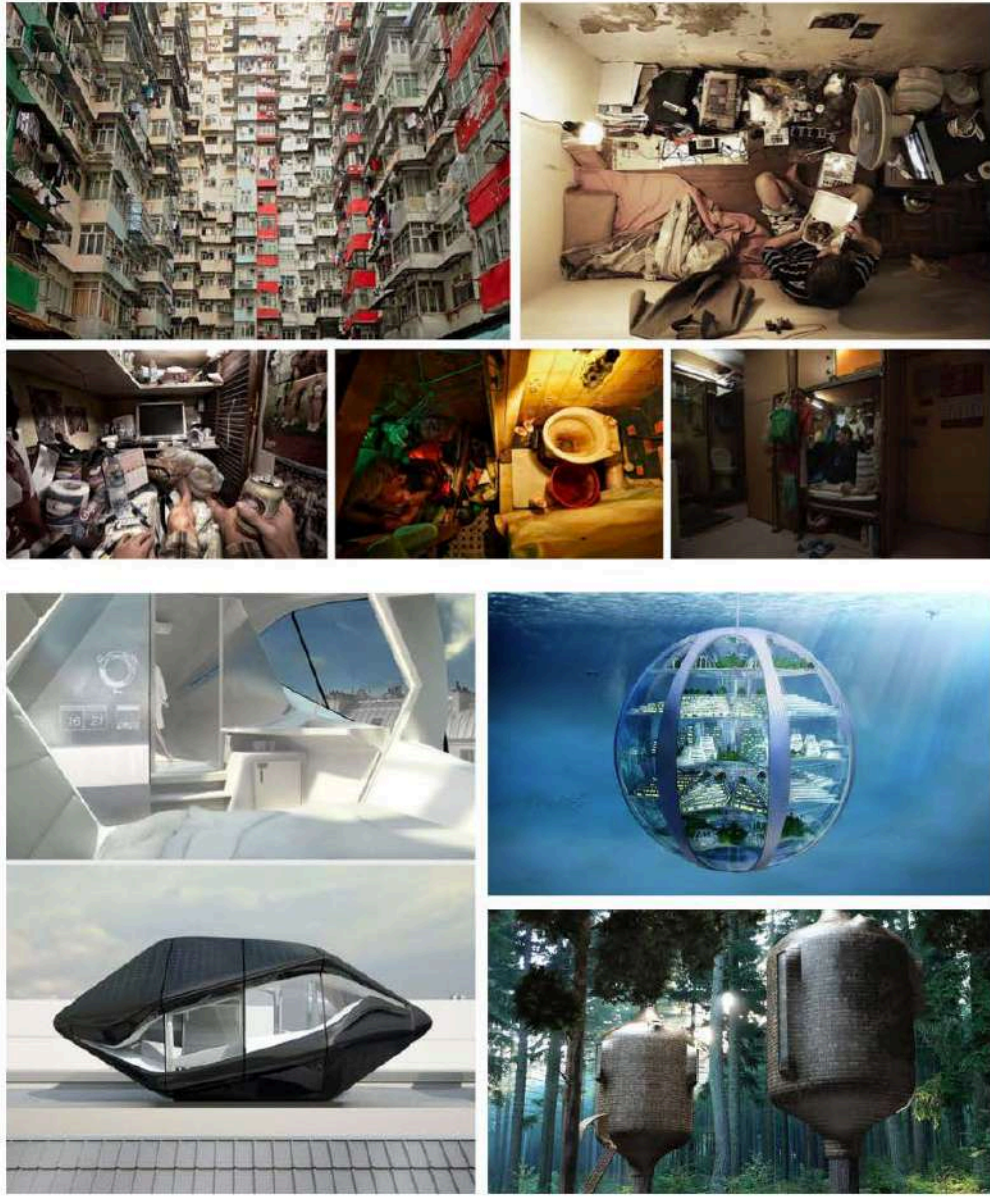
"Kum çukurlarından mağaralara, kaya oyuklarından ağaç kabuklarına, siperliklerden değişik biçimdeki kulübelere, çadırlardan ağaç ve taştan yapılmış evlere kadar genişleyen; insanın yatıp kalktığı, kötü havalardan, yırtıcı hayvanlardan, baskınlardan korunduğu, işinin dışında barındığı yer."



«Barınma kavramı, bireyin yaşam biçimini ve standartlarını belirleyen, ona özel ve kamusal mekanlarda öz ve şahsına münasır olma değerleri yükleyen, bir anlamda özne olma rolünü sahiplendiren bir olgudur.»

Barınma kavramı 20. yüzyılda belirgin bir değişime maruz kalmış, buna ayak uydurmak zorunda bırakılmış, teknolojideki gelişmeler, yeni endüstriyel üretim biçimleri, küresel dünyanın dinamiklerine ayak uydurma zorunlulukları – kriterleri ve bunların yaşam standartlarına olan etkileri sayesinde son yıllarda kentleşme kavramının yeniden sorgulanmasına ve göz önünde olmasına maruz bırakılmıştır.»





13

İMGE



İnsan zihninde algılanan ya da hayal edilen her türlü durumla ilgili oluşan zihin resimleridir.

- *sadece zihinde var olan*
- *kisjye özgu" gerçeklği ortaya koyan*
- *var olan dünya ile görülen dünya arasındaki bağlamsal kurgu*

Mekansal İmge

Mimarlık disiplininin temel konusu olan mekanın, insanlar tarafından deneyimlenmesi sonucu zihinlerde oluşan yansımaları.



Vilette parkındaki kırmızı strüktürler
Rus konstrüktivislerinden
Chernikhov'un ürettiği fantezilerden –
Bernard Tschumi

Hindistan Chandigarh Parlamento Binası
yapısının çatısındaki başkanlık birimini silo
formunda – Le Corbusier



Ek - 2: Anket Çalışması Soruları

ANKET

GİRİŞ:

Bu çalışma, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Doktora Programı kapsamında yürütülen "*Distopik Gelecek Bağlamında Barınma Olgusu ve Alternatif Konut İmgesinin Temsili Ve Üretilmesi*" isimli tez çalışmasında; iç mimarlık eğitiminde konsept ve imge üretim süreçlerinde sinematografik yöntemlerin kullanımına yönelik deneylerin, İZÜ İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü *Mimari Atölye Çalışmaları I* kapsamında denenmesi ve sonrasında katılımcılardan veri toplamayı hedefleyen eğitim amaçlı bir alan çalışması anketidir. Katılımcılardan elde edilecek veriler, sadece eğitim amaçlı kullanılacak, katılımcıların kimlikleri anonim kalacak ve üçüncü taraflarla paylaşılmayacaktır. Katılımcıların yanıtlaması süreci gönüllülük esaslı olup, katılmama durumlarının hiçbir bağlayıcı yahut yaptırım oluşturan yönü bulunmamaktadır.

1	GENEL BİLGİLER	
1.1.	Katılım Onayı: Yukarıdaki metni okudum ve bu ankete katılmayı onaylıyorum.	
	Evet	
	Hayır	
1.2.	Lütfen eğitim almakta olduğunuz yarıyılı belirtiniz.	
	1. yarıyıl	
	2. yarıyıl	
	3. yarıyıl	
	4. yarıyıl	
	5. yarıyıl	
	6. yarıyıl	
	7. yarıyıl	
	8. yarıyıl	
1.3.	Lütfen almakta olduğunuz son dönem projesini belirtiniz.	
	ICM 204 - İç Mimarlık Projesi 1	
	ICM 301 - İç Mimarlık Projesi 2	
	ICM 302 - İç Mimarlık Projesi 3	
	ICM 401 - İç Mimarlık Projesi 4	
1.4.	Daha önceki tasarım stüdyolarınızda, proje süreçlerinizde ya da diğer derslerinizde sinema/sinematografiye dair bir deneyiminiz oldu mu?	
	Hayır, olmadı	
	Evet, stüdyo yürütücüsü eşliğinde proje sürecinde deneyimledim	
	Evet, bir zorunlu/seçmeli ders sürecinde deneyimledim	
	Evet, bir atölye çalışması/workshop sürecinde deneyimledim	
	Evet, kendi ilgim doğrultusunda deneyimledim	

2	KAVRAMLAR ARASI İLİŞKİLER	Hiç (1)	Az (2)	Orta (3)	Fazla (4)	Çok Fazla (5)
2.1.	Bu çalışma öncesine kadar ütopya ve distopya kavramlarına dair bilgi birikiminiz nasıldı?	1	2	3	4	5
2.2.	Çalışma kapsamında ütopya ve distopya kavramlarına dair paylaşılan temel bilgiler yeterli miydi? (Anlamları, kökenleri, tarihsel gelişimleri vb. gibi)	1	2	3	4	5
2.3.	Distopya kavramının beslendiği temel fikirler ve savunduğu görüşler yeterince anlaşılır mıydı?	1	2	3	4	5
2.4.	Çalışma, ütopya ve distopya kavramlarının edebiyat ve sinemadaki yerine dair fikir sahibi olmanızı sağladı mı?	1	2	3	4	5
2.5.	Çalışma kapsamında ütopya ve distopya kavramlarının birbiriyle olan ilişkisinin anlaşılabilirliği yeterli miydi?	1	2	3	4	5
2.6.	Çalışma sürecinde, ütopya ve distopya kavramlarının, iç mekân tasarımı, mimari tasarım ve şehir planlama gibi farklı ölçeklerdeki tasarım alanlarıyla olan ilişkilerine dair fikirleriniz hangi derecede gelişti?	1	2	3	4	5
2.7.	Distopya kavramının gündelik hayatla olan ilişkisi yeterince anlaşılır mıydı? (Fiziksel, sosyal ve kültürel çevre, ekonomik ortam vb. kapsamlarda)	1	2	3	4	5
2.8.	Distopya kavramının gelecek kurgularındaki kullanımı yeterince anlaşılır mıydı? (Edebiyat ve sinemadaki gelecek öngörülerini kapsamında)	1	2	3	4	5
2.9.	Ütopya ve distopya kavramlarına dair yapmış olduğunuz ödev çalışmaları, kavramların sizin için daha anlaşılabilir hale gelmesini sağladı mı?	1	2	3	4	5
2.10.	Ütopya ve distopya kavramlarına dair yapmış olduğunuz ödev çalışmalarında kavramlara dair fikirlerinizi yeterince yansıtabildiğinizi düşünüyor musunuz?	1	2	3	4	5

3	TEMSİL ARACI OLARAK SİNEMA İLE DİSTOPIK BİLİM KURGU SİNEMASI VE ANLATILARI	Hiç (1)	Az (2)	Orta (3)	Fazla (4)	Çok Fazla (5)
3.1.	Çalışma öncesine kadar bilim kurgu sineması ve distopik filmlere dair bir ilginiz var mıydı?	1	2	3	4	5
3.2.	Sinema, bilim kurgu sineması ve distopik bilim kurgu sinemasına dair çalışma kapsamında yapılan temel bilgilendirme yeterli miydi?	1	2	3	4	5
3.3.	Sinemada temsilin, bir bilgi edinme yöntemi olarak etkisinin derecesi sizce nedir?	1	2	3	4	5
3.4.	Bilim kurgu sinemasının temsil aracı olarak geleceğe yönelik fikirlerin oluşmasına dair etkisinin derecesi sizce nedir?	1	2	3	4	5
3.5.	Distopik film anlatılarının, çalışma kapsamındaki kavramların anlaşılması üzerindeki etkisinin derecesi sizce nedir? (Distopya, ütopya ve gelecek kavramları kapsamında)	1	2	3	4	5
3.6.	Distopik filmlerde yer alan gelecek temsilleri ile çalışma kapsamında sunulan ekosisteme ait güncel bilimsel veriler arasındaki benzerlik hangi seviyededir?	1	2	3	4	5
3.7.	Distopik film anlatılarından gelecek senaryolarınızı oluştururken hangi seviyede yararlandınız?	1	2	3	4	5
3.8.	Distopik film anlatıları konsept üretim süreçlerinizi hangi seviyede etkiledi?	1	2	3	4	5
3.9.	Bir görsel anlatı türü olarak sinema, imge üretim süreçlerinizi destekleyici bir araç oldu mu?	1	2	3	4	5

4	SİNEMA, MİMARİ TASARIM VE MEKAN	Hiç (1)	Az (2)	Orta (3)	Fazla (4)	Çok Fazla (5)
4.1.	Sinema ve mimari tasarım arasındaki disiplinler arası ilişkilerin sorgulanması ve anlaşılması yolunda bu çalışmanın etki derecesi sizce ne şekilde oldu?	1	2	3	4	5
4.2.	Sinema ve mekân tasarımı arasındaki ilişkinin derecesi sizce nedir?	1	2	3	4	5
4.3.	Sinemada ve mekân tasarımında, mekân atmosferinin oluşturulması ve üretilmesi arasındaki ilişkinin derecesi sizce nedir?	1	2	3	4	5
4.4.	Sinema ve mimari tasarımda, bir ana unsur olarak, mekân tasarımının kullanıcı/izleyici üzerindeki etki derecesi sizce nedir?	1	2	3	4	5
4.5.	Filmlerde gerçekleştirilen iç mekân tasarımlarının, izleyicinin mekâna dair algısına sağladığı görsel desteğin etki derecesi sizce nedir?	1	2	3	4	5
4.6.	Distopik filmlerde kullanılan mimari ve iç mekân öğelerinin, filmlerin anlatılarını destekleme konusunda ne derece etkili olduğunu düşünüyorsunuz?	1	2	3	4	5
4.7.	Bilim kurgu filmlerindeki iç mekân tasarımları, gelecekteki mekân kurgularına dair fikirlerinizin oluşmasında ne derece etkili oldu?	1	2	3	4	5
4.8.	Gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında, filmleri destekleyen ana kavramlar ile mekân kurguları arasındaki ilişkileri kurabilme dereceniz hangi seviyede oldu?	1	2	3	4	5
4.9.	Gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında, filmlerdeki mekân atmosferlerinin mekânsal imge algınıza etkisinin ne derecede olduğunu düşünüyorsunuz?	1	2	3	4	5
4.10.	Distopik filmlerde kullanılan mekân tasarımlarına dair, imgeler üzerinden gerçekleştirmiş olduğunuz ödev çalışmalarında fikirlerinizi yeterince yansıtabildiğinizi düşünüyor musunuz?	1	2	3	4	5

5	GELECEK SENARYOSU	Hiç (1)	Az (2)	Orta (3)	Fazla (4)	Çok Fazla (5)
5.1.	Bu çalışma öncesine kadar küresel iklim değişikliğine dair bilgi birikiminiz nasıldı?	1	2	3	4	5
5.2.	Çalışma kapsamında küresel iklim değişikliğine dair paylaşılan temel bilgiler yeterli miydi? (Ekosistem kavramı, ekosistemin değişimi, geçmişten günümüze dek uzanan süreç, güncel durum vb. gibi)	1	2	3	4	5
5.3.	Küresel iklim değişikliğinin 'küresel katastrofik risk' bağlamında değerlendirilmesi sizce hangi derecede doğrudur?	1	2	3	4	5
5.4.	Küresel iklim değişikliği bağlamında gerçekleştirilecek gelecek senaryolarında 'post-apokaliptik' kapsamda bir gelecek öngörüsünü hangi derecede doğru buluyorsunuz?	1	2	3	4	5
5.5.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik film ve belgesellerin, geleceğin dünyasına dair fikirleriniz üzerinde hangi derecede etkili olduğunu düşünüyorsunuz?	1	2	3	4	5
5.6.	Sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunun, çalışma kapsamında sizle paylaşılmış olan güncel bilimsel değerlendirmelerle hangi seviyede desteklediğinizi düşünüyorsunuz?	1	2	3	4	5
5.7.	Çalışma kapsamında sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunu bir distopya olarak değerlendirmeniz durumunda hangi seviyede yer alacağını düşünüyorsunuz?	1	2	3	4	5
5.8.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmler ile belgeseller ile paylaşılan bilimsel verilerin gelecek imgenizin oluşması üzerindeki etkileri hangi derecede olmuştur?	1	2	3	4	5
5.9.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmler ile belgeseller bağlamında sunduğunuz gelecek imgesine dair çalışmanızı yeterli buluyor musunuz?	1	2	3	4	5
5.10.	Çalışma kapsamında sunmuş olduğunuz gelecek senaryosunu hangi derecede yeterli buluyorsunuz?	1	2	3	4	5

6	ALTERNATİF KONUT İMGESİ VE ÜRETİMİ	Hiç (1)	Az (2)	Orta (3)	Fazla (4)	Çok Fazla (5)
6.1.	Çalışma öncesine kadar imge ve imgenin üretimi, sunumuna dair bilgi birikiminiz nasıldı?	1	2	3	4	5
6.2.	İmge ve imge üretimine dair çalışma kapsamında yapılan anlatımlar, imgenin üretimi sürecinizde hangi derecede etkili oldu?	1	2	3	4	5
6.3.	Çalışmanın ön aşamalarında gerçekleştirmiş olduğunuz 2 ve 3 boyutlu imge üretimi çalışmaları, imge üretimi bağlamında ana çalışma için yeterli bir pratik oldu mu?	1	2	3	4	5
6.4.	Barınma olgusu ve konut kavramına dair sahip olduğunuz bilgilerin bu çalışma kapsamında hangi seviyede ilerlediğini söyleyebilirsiniz?	1	2	3	4	5
6.5.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik film ve belgesellerin, distopik bir çevrede barınma olgusu konusunda verdiği fikirler hangi derecede yeterliydi?	1	2	3	4	5
6.6.	Çalışma kapsamında izlemiş olduğunuz distopik filmlerin bir mekân atmosferi yaratma konusunda verdiği fikirler hangi derecede yeterliydi?	1	2	3	4	5
6.7.	Barınma olgusu ve konut imgesine dair çalışma sürecinde gerçekleştirdiğiniz deneyim, konut kavramını alternatif bir şekilde ele alma konusunda sizi hangi derecede geliştirdi?	1	2	3	4	5
6.8.	Konutu fiziksel bir yapı yerine sadece bir mekân atmosferi olarak ele almak; bir mekânı algılama ve kurgulama ile tasarım sürecinizde hangi derecede olumlu bir etki yarattı?	1	2	3	4	5
6.9.	Var olmayan bir fiziksel çevre ve onun içerisinde yer alacak olan konut mekânına dair bir konsept önerisinde bulunduğunuz bu süreç sizi hangi seviyede zorladı?	1	2	3	4	5
6.10.	Gelecek senaryonuz bağlamında gerçekleştirdiğiniz alternatif konut imgesinin üretimini hangi seviyede yeterli buluyorsunuz?	1	2	3	4	5

7	GENEL DEĞERLENDİRME	Hiç (1)	Az (2)	Orta (3)	Fazla (4)	Çok Fazla (5)
7.1.	Çalışma kapsamında süreç ile ilgili verilen konunun açıklayıcı metni ve çalışma sürecinin anlaşılabilirliği hangi derecede yeterliydi?	1	2	3	4	5
7.2.	Çalışma kapsamında yürütülen süreç, bir kavram setinin sorgulanması ve anlaşılması ile kavramdan konsept fikrine geçiş bağlamında sizin için hangi derecede verim sağladı?	1	2	3	4	5
7.3.	Çalışma sürecinde kavramsal içeriğin görsel bir ifadeye dönüştürülmesi konusunda hangi derecede zorluk yaşadınız?	1	2	3	4	5
7.4.	Çalışma süreci, kavramsal bağlamın tüm tasarım sürecinin altyapısındaki rolünün önemi konusunda sizin için hangi derecede farkındalık sağladı?	1	2	3	4	5
7.5.	Çalışma kapsamında kullanılan yöntemler ve çalışma sürecinin, bir mekân imgesinin üretilmesi yönünde becerilerinizi geliştirme konusunda hangi derecede yeterli olduğunu düşünüyorsunuz?	1	2	3	4	5
7.6.	Çalışma süreci ve yöntemlerinin bir mekân atmosferinin kurgulanması yönünde becerilerinizi geliştirme konusunda hangi derecede yeterli olduğunu düşünüyorsunuz?	1	2	3	4	5
7.7.	Tasarım sürecinde sinema gibi farklı bir disiplinden faydalanılması konsepti kurgulamak ve mekânsallığı oluşturmak adına hangi derecede yardımcı oldu?	1	2	3	4	5
7.8.	Çalışma süreci, kavramsal bağlam ile iç mekân kurgusu arasındaki ilişkiyi anlayabilme açısından hangi derecede verimli oldu?	1	2	3	4	5
7.9.	Tüm çalışma sürecini değerlendirdiğinizde, mekân atmosferini imgeler yoluyla tariflemenin tasarım ve tasarım süreçlerinizi hangi derecede geliştirebileceğini düşünüyorsunuz?	1	2	3	4	5
8	<i>Tüm çalışma sürecine dair olumlu ve olumsuz değerlendirmeleriniz; bu sürecin daha verimli hale gelmesini sağlayabilecek görüşleriniz ve sürecin sizi geliştirdiğini düşünüyorsanız hangi yönlerde geliştirdiğini paylaşır mısınız?</i>					

ÖZGEÇMİŞ

Merve Bölükbaşı

Dr. İç Mimar

EĞİTİM

Lisans: 2004 – 2009, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

2007 – 2008, Fachhochschule Lippe und Höxter, Interior Architecture, Erasmus Exchange Programme

Yüksek Lisans: 2010 – 2012, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Çevre Kontrolü ve Yapı Teknolojisi Yüksek Lisans Programı

Doktora: 2012 – 2017, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yapı Bilimleri Doktora Programı (Tamamlanmamış)

Doktora: 2020 – 2022, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Doktora Programı

AKADEMİK DENEYİM

2016 – 2022 Öğretim Görevlisi, Proje Yürütücüsü, İç Mimarlık Projeleri 1, 2, 3, 4, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

2016 – 2022 Öğretim Görevlisi, Diploma Jürisi Üyesi, İç Mimarlık Diploma Projesi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

2021 – 2022 Öğretim Görevlisi, Mimari Atölye Çalışmaları 1, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

YAYINLAR

Yüksek Lisans Tezi: Eğlence Gürültü Haritalarının Hazırlanması: İstanbul Boğazı Kuruçeşme Mevkii Örneği, 2012, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Çevre Kontrolü ve Yapı Teknolojisi Yüksek Lisans Programı.

Doktora Tezi (Yayınlanmamış): Çalışanların Gürültü Maruziyeti Değerlendirmesi İçin, İç Mekân İşitsel Peyzajı Kapsamında, Yapay Sinir Ağları ile Bir Tahmin Modeli Oluşturulması: Endüstriyel Çalışma Alanları Örneği,

2017, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yapı Bilimleri Doktora Programı.

Doktora Tezi: Distopik Gelecek Bağlamında Alternatif Konut İmgesinin Temsili ve Üretilmesi, 2022, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Doktora Programı.

Makale: Bölükbaşı, M. & Özdemir, Ş. (2022). Distopik Gelecek Bağlamında Mekân Kavramı Üzerine Bir Uygulama. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 4 (2), 72-79.

MESLEKİ DENEYİM

2010 – 2014: Çağlar Yapı San. Tic. Ltd. Şti.

Proje Müdürü

Projeler;

- Turkish DO&CO Atatürk Havalimanı Yerleşkesi FAZ 1 & 2 Binaları
- Turkish DO&CO Genel Müdürlük Ofisi
- Turkish DO&CO Antrepo Projeleri
- Boğaziçi Üniversitesi ETA-B Binası Deprem Güçlendirmesi Projesi
- Ertuğrul Kurtoğlu Anadolu Lisesi Projesi
- Arıkanlı Holding, Şarap Üretim Fabrikası Projesi

2014 – Petek Yapı Tasarım Mühendislik

Kurucu Ortak

Projeler;

- Atatürk Havalimanı, CIP Projesi
- DHL Express Gazi Antep Projesi
- DHL Express Yenibosna Projesi
- DHL Express İGA Genel Müdürlük Projeleri
- Alliance Healthcare Genel Müdürlük Projesi
- Demirören Holding, İstiklal Palas Renovasyon Projesi
- Demirören İstiklal 4. Kat Renovasyon Projesi
- Metasis Teknoloji Genel Müdürlük Projesi
- Şeker GYO Genel Müdürlük Renovasyon Projeleri
- Şeker GYO Metrocity Ofisleri Renovasyon Projesi
- Kentsel Dönüşüm Projeleri, Salacak Bölgesi İstanbul
- Kentsel Dönüşüm Projeleri, Yeşilköy - Yeşilyurt Bölgesi İstanbul