

**GÜNCEL MİMARİ PROGRAM YAKLAŞIMLARININ GELECEK
SENARYOLARI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Sevgin Aysu ORYAŞIN

Eskişehir 2019

**GÜNCEL MİMARİ PROGRAM YAKLAŞIMLARININ GELECEK
SENARYOLARI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ**

Sevgin Aysu ORYAŞIN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

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

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Haziran, 2019**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Sevgin Aysu ORYAŞIN'ın “**Güncel Mimari Program Yaklaşımlarının Gelecek Senaryoları Bağlamında Değerlendirilmesi**” başlıklı tezi 11/06/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek “Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği”nin ilgili maddeleri uyarınca, Mimarlık Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

Unvanı Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı)

: Doç. Dr. Berna ÜSTÜN

Üye

: Dr. Öğr. Üyesi Elif TATAR

Üye

: Dr. Öğr. Üyesi Feryal Ayşin
KOÇAK TURHANOĞLU

Enstitü Müdürü

ÖZET

GÜNCEL MİMARİ PROGRAM YAKLAŞIMLARININ GELECEK SENARYOLARI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Sevgin Aysu ORYAŞIN

Mimarlık Anabilim Dalı
Bina Bilgisi Yüksek Lisans Programı

Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Haziran 2019

Danışman: Doç. Dr. Berna ÜSTÜN

Günümüzde yaşanan sosyolojik, kültürel, sanatsal değişimler ve teknolojik gelişmelerle birlikte mekân kavramını ele alış biçimimiz farklılaşmaktadır. Bu durum yapılı çevre ile kullanıcı arasındaki etkileşimin önemli bir parçası olan mimari programa bakış açımızı da kaçınılmaz olarak etkilemektedir. Modernizm'in yansımalarıyla 1960'larda verimlilik ve işlevsellik odaklı sistematik yaklaşımlar biçiminde karşımıza çıkan mimari program, 2000'lerden sonra ise deneyim odaklı bir kavrama evirilmektedir. Kartezyen bakış açısına göre sadece somut öğelerden oluşan bir boşluk olarak ifade edilen mekânın sadece fiziksel bir durumdan ibaret olmadığı, soyut ve somut öğelerle bir bütün olarak değerlendirilmesi gerektiği ifade edilmiştir. Buna bağlı olarak, mimari program süreci mekânı nasıl algıladığımızla, bedenimizin bu durumdaki aktarıcı rolü ve hareketleriyle, eylemlerin çevreyle ve birbirleriyle olan ilişkilerinin nasıl düzenlendiği ile yakından ilişkilidir. Programın tanımı ise eylemleri, bedenin hareketlerini sınırlayan bir çerçeve olmaktan çıkmakta, aksine bu bileşenlerle birlikte değişip dönüşebilen ve özgünleşebilen bir süreci ifade etme yönünde değişim göstermektedir. Güncel olarak böyle algılanan bu kavramın, ileride nasıl tasvir edileceğini hayal edebilmek ve eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşarak mevcut durumu ortaya sermek amacıyla geleceğe yönelik kavramsal ve pratiğe yönelik düşünceler üreten fikir yarışmaları üzerinden bir değerlendirme gerçekleştirilmiştir. Mekânı üretmemize katkıda bulunan programlamanın eylem ve hareket bileşenlerinin potansiyelleri ve gelecek zamanda mimari tasarım sürecinde nasıl yer alacağı konusu üzerine düşünceler ortaya konulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Mimari tasarım süreci, Mimari program, Gelecek senaryoları, Deneyim mekânları

ABSTRACT

EVALUATION OF CURRENT ARCHITECTURAL PROGRAM APPROACHES IN THE CONTEXT OF FUTURE SCENARIOS

Sevgin Aysu ORYAŞIN

Department of Architecture

Anadolu University, Graduate School of Sciences, June 2019

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Berna ÜSTÜN

Nowadays with sociological, cultural and artistic changes and technological developments together the way we treat the concept of space is differentiating. This situation inevitably affects our perspective on the architectural program, which is an important part of the interaction between the built environment and the user. The architectural program that emerged in the 1960s in the form of systematic approaches focused on efficiency and functionality with the reflections of modernism evolved into an experience-oriented concept after the 2000s. According to the Cartesian point of view, it is stated that the space, which is defined as a space consisting only of concrete elements, is not only a physical situation, but should be evaluated as a whole with abstract and concrete elements. Accordingly, the architectural program process is closely related to how we perceive space, the transmissive role and movements of our body in this situation, and how the actions are organized with the environment and with each other. The definition of the program does not define act as a framework that restricts the movement of the body, but rather it changes to express a process that can change, transform and become genuine with these components. In order to imagine how this concept will be described in the future, which is currently perceived in this way, it has been approached from a critical point of view, an evaluation has been made through idea contests that produce conceptual and practical ideas for the future. The ideas about the potential of action and movement components of programming that contribute to the production of space and how they will take place in the architectural design process in the future are put forward.

Keywords: Architectural Design Process, Architectural Program, Future Scenarios, Experience Spaces

ÖNSÖZ

Çalışmam boyunca fikirlerimi destekleyen, bilgisi ve anlayışıyla her zaman yanımda olan değerli danışmanım Doç Dr. Berna Üstün'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca fikir ve önerileriyle çalışmamın gelişmesine katkıda bulunan jüri üyeleri; Dr .Öğr. Üy. Elif Tatar'a ve Dr. Öğr. Üy. Feryal Ayşin Koçak Turhanoglu'na teşekkür ederim.

Bu zorlu aşamada; hayatımın her anında olduğu gibi sonsuz destekleriyle ve karşılıksız sevgileriyle yanımda olan ailem, Selma Oryaşın ve Necmi Oryaşın'a minnettarım.

Tez yazım süresince kütüphane mesailerimin ortağı, değerli arkadaşım Arife Koca'ya; umutsuzluğa düştüğüm zamanlarda her zaman yanımda olan Emir Balkan'a; fikirleriyle, hoşgörülerıyla ve manevi destekleriyle hep yanımda olan dostlarım Berna Mun'a, Gizem Özerol'a, Elifnur Çağla Güler'e, Göker Malik Altuntaş'a, Merve Kaya'ya, Tuğçe Demirhan'a, Müge Öz Döşer'e, Setenay Batmaz'a, çok teşekkür ederim.

Sevgin Aysu ORYAŞIN

Haziran 2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

Sevgin Aysu ORYAŞIN

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	iii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
TABLolar DİZİNİ.....	xii
1. GİRİŞ	
1.1. Tezin Amacı	1
1.2. Tezin Yöntemi.....	2
1.3. Tezin Kapsamı.....	4
2. MİMARİ PROGRAM OLGUSUNUN KAVRAMSAL İÇERİKLERİ	
(1960 - 2000).....	6
2.1. Edward T White’ın Yaklaşımı.....	6
2.2. Pena’nın Yaklaşımı	7
2.3. Henry Sanoff’un Yaklaşımı.....	9
2.4. Walter H. Moleski’nin Yaklaşımı.....	10
2.5. Hershberger’in Yaklaşımı	11
2.6. Donna Duerk ve Edith Cherry’nin Yaklaşımları.....	12
2.7. Bölüm Değerlendirmesi	12
3. MİMARİ PROGRAM OLGUSUNDAKİ FARKLI YAKLAŞIMLAR VE	
GÜNCEL TARTIŞMALAR.....	16
3.1. Eylem – Mekan - Mimari Program İlişkisi.....	20

3.1.1.Eylem – mekan – program ilişkisinde statik düzenler (sabit mekan kurguları).....	22
3.1.2.Eylem - mekan - mimari program ilişkisinde dinamik düzenler (esnek mekan kurguları).....	23
3.1.3.Program tartışmasının farklı bir boyutu – olay mimarlığı	27
3.2. Hareket – Mekan Mimari Program İlişkileri.....	30
3.2.1.Beden – mekân – mimari program ilişkileri	34
3.2.2.Zaman – mekan – mimari program ilişkileri	45
3.3. Bölüm Değerlendirmesi	60
4. MEKÂNIN ÜRETİLMESİNE YÖNELİK GELECEK SENARYOLARI....	61
4.1. Görsel Temsillerle Mekânı Tarifleyen Senaryolar.....	63
4.2. Yazınsal ve Görsel Temsiller Arakesitinde Mekânı Tarifleyen Senaryolar: Ütopyalar	68
4.3. Bölüm Değerlendirmesi	74
5. GÜNCEL MİMARİ PROGRAM YAKLAŞIMLARININ GELECEK SENARYOLARI ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ	76
5.1. Moontopia Yarışması.....	77
5.2. Macro to Micro – A New Living Revolution Yarışması	84
5.3. The Last House of Mulholland Yarışması	91
5.4. The Home Yarışması.....	98
5.5. D3 Housing Tomorrow Yarışması.....	107
5.6. Future House – Modular House Yarışması	111
5.7. Bölüm Değerlendirmesi	115
6. SONUÇ	
KAYNAKÇA.....	119
ÖZGEÇMİŞ	128

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.1 Çalışmada ele alınan kavramları ve ilişkileri	1
Görsel 1.2 İncelenen yarışmaların nasıl belirlendiğine dair çizelge.....	3
Görsel 2.1 Edward T. White'in Program Anlayışı	7
Görsel 2.2 Pena'nın Mimari Program Süreci İçin Oluşturduğu Temel Adımlar.....	8
Görsel 2.3 Henry Sanoff'un (1977) Tasarım ve Programlama Süreci (Pınar Dinç'ten yorumlanmıştır).	9
Görsel 2.4 Walter H. Moleski'nin Program Anlayışı (Sanoff 1992'den çevirilmiştir)...	10
Görsel 2.5 Hershberger'in Program Anlayışı (Hershberger 1988'den yorumlanmıştır). 11	
Görsel 3.1: Yemek masasındaki deneyimlenmeden önceki ve sonraki durum karşılaştırması - S. Wigglesworth ve J Hill	18
Görsel 3.2: Gökkafe'sin şantiyesinden maç seyreden insanlar	21
Görsel 3.3: La Fresno Sanat Merkezi'nin multimedya yüzeyleriyle ve eylemle olan ilişkilerin gösterildiği bir diyagram.....	21
Görsel 3.4: Mobius House, UN Studio, 1998	22
Görsel 3.5: Aynı mekanın gün içerisinde farklı eylemler için kullanılması - Bernard Leupen, 2012.....	24
Görsel 3.6: New Babylon ve Mekansal İlişkileri, Constant, 1961	25
Görsel 3.7: Yona Friedman'ın Köprü Şehir (Spatial City) Projesi	26
Görsel 3.8: Toyo Ito, Sendai Mediatheque, 2001, Kesitler ve Diyagram	26
Görsel 3.9: Parc de la Vilette, Paris, B. Tschumi, 1982 - 1998	28
Görsel 3.10: Parc de la Vilette katmanları, Paris, B. Tschumi, 1982	29
Görsel 3.11: Expo 2000, Hannover, Ürdün Pavyonu, Akram Abu Hamdan, Sahel Hayari	29
Görsel 3.12: Meyerhold tiyatrosundan sahneler	31
Görsel 3.13: Marcel Duchamp, First Papers of Surrealism enstalasyonu, New York 1942	32
Görsel 3.14: Tuğçe Ulugün Tuna'nın "Vertigo" isimli çalışması	32
Görsel 3.15: Guggenheim Müzesi – Dolaşım ile deneyimlenen bir sergi alanı	33
Görsel 3.16: NOX, Lars Spuybroek, Taze Su Pavyonu Freshwater Pavilion	33
Görsel 3.17: Bernard Tschumi'nin boşluk ve beden ilişkisini ele aldığı bir çizimi "Screenplay no. 2" (http://15).....	35

Sayfa

Görsel 3.18: Deneyim, Beden ve Mekân ilişkisi	36
Görsel 3.19: Le Corbusier'in Modülörü	37
Görsel 3.20: Frankfurt mutfağı	37
Görsel 3.21: Bedeni yapabileceği hareketlerden etkilenecek, eserinde mekânı üretme biçimi olarak kullanan Oscar Schlemmer'in Üçlü bale (Triadisches Ballett) gösterisi için tasarladığı kostümler.....	38
Görsel 3.22: Üçlü Bale adlı gösterinin 1924 ve 1927 deki performanslarından bir kesit	38
Görsel 3.23: Duyu, Deneyim, Mekân ilişkisi	39
Görsel 3.24: The Sonsbeek Pavilion, Arnhem Aldo van Eyck, 2006 her rotada farklı noktalardan farklı şekilde algılanma	40
Görsel 3.25: Daniel Libeskind'in Jewish Müzesi ve Kulesi	41
Görsel 3.26: Zumthor'un Therme Vals'i	41
Görsel 3.27: Therme Vals – Doğal ve yapay ışığın birlikte kullanımı ve yönlendirici etkisi	42
Görsel 3.28: Sou Fujimoto, N house, 2008.....	43
Görsel 3.29: N house farklı katmanların birbirleriyle ilişkileri	44
Görsel 3.30: Sou Fujimoto, Na house, 2010	44
Görsel 3.31: Na House, farklı kotların birbirleriyle ilişkileri	45
Görsel 3.32: Belirli zaman aralıklarında oluşan görüntülerin, aynı tualde farklı şekillerde bir araya getirilmesiyle oluşturulan eserler	47
Görsel 3.33: Bruno Taut'un Glass Pavillion'unun iç ve dış mekân perspektifleri - 1914	48
Görsel 3.34: Maki'nin fikirleri ışığında yorumlanmış zaman kavramının gelişiminin çizelgesi.....	50
Görsel 3.35: Sir Norman Foster'ın tasarladığı Reichstag binasının cam kubbesi, Berlin, 1999.....	52
Görsel 3.36: Rem Koolhaas'ın Seattle Halk Kütüphanesi Diagramı, 2005	52
Görsel 3.37: Rem Koolhaas'ın Seattle Halk Kütüphanesi Dolaşım Şeması	53
Görsel 3.38: Rem Koolhaas'ın Berlinde tasarladığı Hollanda Büyükelçiliği ve dolaşım aksı 2004	54
Görsel 3.39: Rem Koolhaas'ın Berlinde tasarladığı Hollanda Büyükelçiliği 2004.....	54

Sayfa

Görsel 3.40: FOA'nın tasarladığı Yokohama Yolcu Terminali, Japonya	55
Görsel 3.41: Yokohama Yolcu Terminali Dolaşım Diyagramı, Cristina, 2001	56
Görsel 3.42: Frederick Kiesler, 1923, Berlin, R.U.R.'un sahne tasarım şeması - solda ve sahneden bir görüntü –sağda	58
Görsel 3.43: Frederick Kiesler, 1924, Viyana, Sonsuz Tiyatronun planları ve kesiti – üstte ve modeli – altta.....	58
Görsel 3.44: Frederick Kiesler, Moma için hazırladığı Endless House maketi ve hazırlanma aşaması	59
Görsel 3.45: Park de la Vilette'nin yaşantısından bir örnek (solda) ve katmanlarının durumu (sağda)	59
Görsel 4.1: Azınlık Raporu filminde ifade edilen yeni kent dokusu ve ulaşım sistemi	65
Görsel 4.2 Azınlık Raporu filminde kent yüzeylerini kaplayan ve kişiselleşebilen reklamlar	66
Görsel 4.3 Cyberpunk 2077 oyununda gelecekte çevrenin nasıl tasvir edildiğine dair bir temsil	67
Görsel 4.4: Olafur Eliasson'un Weather Project/ İklim Projesi (2003) isimli çalışması.....	68
Görsel 4.5 İnsan Doğa ilişkisini geçmişteki gibi ele alan yaklaşımlar	71
Görsel 4.6 Plug in City – Zaman Çizelgesi (solda) ve Kapsüllerin kurgusu (sağda).....	72
Görsel 4.7 Plug in City –İşleyiş Şeması.....	73
Görsel 4.8 1967'de Archigram tarafından tasarlanan 1990'larda konutun nasıl olacağına dair bir öngörü	73
Görsel 4.9: Cushicle önerisi (solda) ve Suitaloön Önerisi (sağda)	74

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2.1: 1960 – 2000 Arası Üretilen Program Yaklaşımlarının Getirilen Çözüm Önerilerine Göre Değerlendirilmesi	13
Tablo 5.1 Moontopia 2017 Yarışmasının Sonuçları - 1	78
Tablo 5.2 Moontopia 2017 Yarışmasının Sonuçları - 2	79
Tablo 5.3 Moontopia Yarışmasının 2017 Yılında Onur Ödülü Kazanan Upside Down Önerisi	80
Tablo 5.4 Moontopia Yarışmasının 2017 Yılında Onur Ödülü Kazanan Aerosphere Önerisi	82
Tablo 5.5 Macro to Micro - The New Living Revolution 2018 Yarışması Sonuçları	85
Tablo 5.6 The New Living Revolution Yarışmasının 2018 Yılında 1. lik Ödülü Kazanan The Ad House Önerisi	86
Tablo 5.7 The New Living Revolution Yarışmasının 2018 Yılında İnsanların Seçimi Ödülü kazanan The Beneficial Urban Para-site Önerisi	89
Tablo 5.8 The Last House of Mulholland Yarışması 2017 Sonuçları - 1	92
Tablo 5.9 The Last House of Mulholland Yarışması 2017 Sonuçları - 2	93
Tablo 5.10 The Last House of Mulholland Yarışmasının 2017 Yılında 1.lik Ödülü Kazanan Ambivalent House Önerisi.....	94
Tablo 5.11 The Last House of Mulholland Yarışmasının 2017 Yılında Onur Ödülü Kazanan House, Önerisi.....	96
Tablo 5.12 The Home 2018 Sonuçları - 1	99
Tablo 5.13 The Home 2018 Yarışması Sonuçları	100
Tablo 5.14 The Home Yarışmasının 2018 Yılında 1. lik Ödülü Kazanan Integrated Apparatus Önerisi	101
Tablo 5.15 The Home Yarışmasının 2018 Yılında Uyarlanabilirlik Ödülü Kazanan The Not For Long Home Yarışması	103
Tablo 5.16 The Home Yarışmasının 2018 Yılında Onur Ödülü Kazanan Under One Roof Önerisi	105
Tablo 5.17 D3 Housing Tomorrow Yarışması 2016 Sonuçları.....	108
Tablo 5.18 D3 Housing Tomorrow Yarışmasının 2016 Yılında 3.lük Ödülünü Kazanan Conditioning Layers Önerisi.....	109

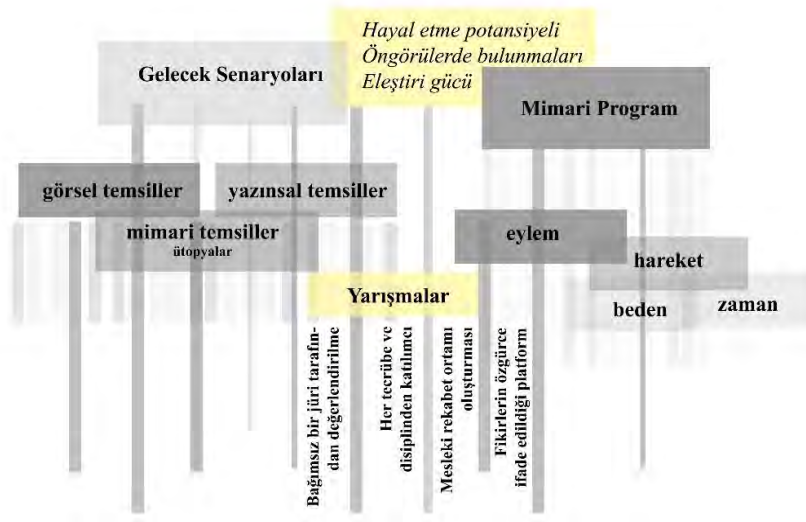
	<u>Sayfa</u>
Tablo 5.19 Future House: Modular House Yarışması 2018 Sonuçları	112
Tablo 5.20 Future House: Modular House Yarışması 2018 Yılında Onur Ödülü Kazanan Life Cycle House Önerisi.....	113
Tablo 5.21 Gelecek Senaryolarının Güncel Program Yaklaşımları Bağlamında İncelenmesi	116

1. GİRİŞ

1.1. Tezin Amacı

Mimari tasarım süreci, mekânsal ilişkileri ne şekilde kurgulayacağımıza dair sorular sormakla ve bu soruların cevaplarını hayal etmekle başlamaktadır. Sanayi devrimi üretim biçimimizi değiştirerek, her alanda olduğu gibi mimarlık pratiğinde de bir kırılma noktası oluşturmuş, yeni yapı malzemeleri ve yapım tekniklerinin ortaya çıkmasına, dolayısıyla da geniş ölçekli yapı içeriklerinin üretilmesine imkân sağlamıştır. Bu durum hem yapım aşamasında, hem de kullanım aşamasında mekânlar arasındaki ilişkilerin iyi düzenlenmesi gerekliliğini meydana getirmiştir. Dolayısıyla mekânlar arası ilişkiler bağlamında iyi çözümler ortaya koyabilmek için, yapının tasarımsal olarak nasıl bir içeriğe sahip olacağını, nasıl üretileceğini ve kullanılacağını öngören mimari program yaklaşımları geliştirilmiştir.

Günümüzde ise, mimari program kavramı mekânsal ihtiyaçların sıralandığı bir liste, formüle edilmesi gereken fiziksel ve somut bir süreç olarak ele alınmamaktadır. Bahsedilen yaklaşımlar yerine, mekânlar arasındaki ilişkiler ağının nasıl gelişeceğini konu edinen, süreci değişen yaşam biçimlerine göre dönüşebilen-esneyebilen (sabit ve katı kuralları olmayan) kurgular olarak değerlendiren fikirler ortaya konulmaktadır. Çalışmanın kuramsal altyapısını ise söz edilen güncel program tartışmaları ve mekânı kavrayışları oluşturmaktadır. Geleceğe dair yapılmış mekân öngörülerinin programın kurgulama ve hayal etme tarafıyla paralellik kurarak, mimari program kavramının gideceği yönü tahayyül edebilmek için iyi bir örnekleme aracı olacağı düşünülmüştür.



Görsel 1.1 Çalışmada ele alınan kavramları ve ilişkileri

Farklı temsil yollarıyla oluşturulan geleceğe yönelik mimari imgelerin hafızamızdakileri ortaya çıkarma gücü ve algılarımız, deneyimlerimiz üzerinde bütünleştirici bir rolü vardır. Çalışmanın amacı; mimari program algısındaki farklı yaklaşımları geleceğe yönelik, yenilikçi ve deneysel mekânlar öngören mimari yarışmalar üzerinden inceleyerek hem bugünün bir eleştirisini yapmak, hem de gelecekte program kavrayışına dair bakış açısının nasıl değişeceğine dair ipuçları yakalamaktır.

1.2. Tezin Yöntemi

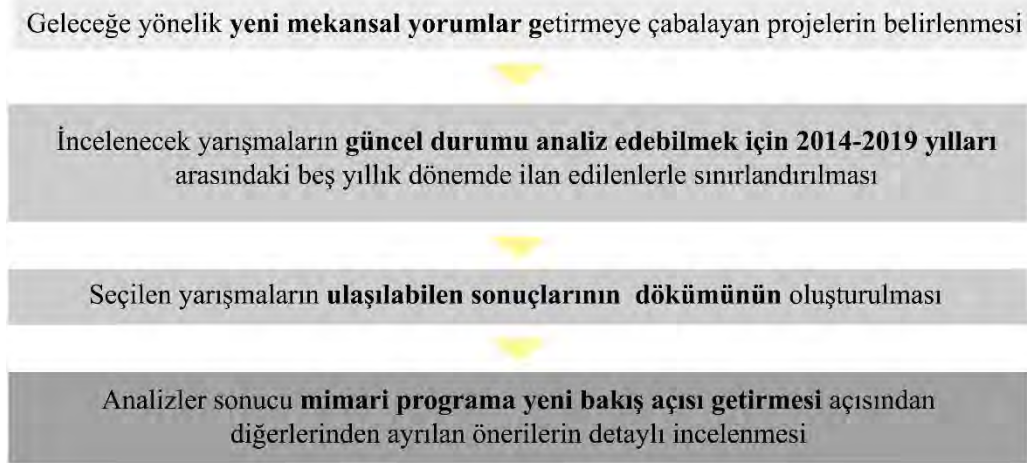
Çalışma kapsamında güncel mimari program süreçleri detaylı olarak ele alınmaktadır. Bu konu üzerine fikirler üretmiş Bernard Tschumi, Henry Lefebvre, Jale Erzen, Martin Heidegger gibi kuramcılarının fikirlerinden faydalanılmıştır. Bahsedilen kuramcılarının yayınları başta olmak üzere, mimar program konusunda üretilmiş kitaplar, dergiler, yayınlanmış makaleler ve tezler, bildiri kitapları ve dijital kaynaklar taranarak gerekli bilgilere ulaşılmıştır. Konuyu daha iyi kavrayabilmek amacıyla güncel mimari program yaklaşımları, bahsedilen kuramcılarının fikirleriyle de paralel biçimde ele alınarak eylem ve hareket (beden ve zaman) bileşenleri üzerinden detaylandırılmıştır. Ayrıca konu, anlaşılabilirliği ve okunabilirliğini arttırmak amacıyla örneklerle desteklenmiştir.

Güncel mimari tasarım süreçlerini daha iyi pekiştirebilmek amacıyla öncesinde, süreci daha sistemli ve formüle bir biçimde ele almayı hedefleyen yaklaşımlara da yer verilmiştir. Bu dönemin yaklaşımları, kullanıcı ile ilişkileri güçlendirmeyi ve süreci standart bir hale getirerek verimliliği arttırmayı hedefleyen düşüncelerdir. Bu konuda fikirleriyle öne çıkan Edward T. White, William Pena, Henry Sanoff, Walter H. Moleski, Robert H. Hersberger, Donna Duerk ve Edith Cherry gibi kuramcılarının yaklaşımları ortaya konmuştur. Kuramcılarının fikirlerini ifade ettikleri kitapları ve süreli süresiz yayınlarından bilgiler edinilmiştir. Verimlilik odaklı ve standartize edilmeye çalışılan süreçler tarifi edildiği için, bu bölüm çerçevesinde mümkün olabildiğince yaklaşımlar görselleştirerek sürecin bir özeti oluşturulmuştur.

Güncel mimari program yaklaşımları bölümünün kuramsal alt yapısının oluşması konusunda Bernard Tschumi'nin tüm yayınlarını bir araya getirildiği Mimarlık ve Kopma kitabı büyük rol oynamaktadır. Bu kitabın yanı sıra Lefebvre'nin Mekanın Üretimi kitabı ve çeşitli yayınları, Jale Erzen'in Üç Habitus'u ve Adam Sharr'ın Mimarlar için Heidegger isimli kitabı başta olmak üzere Heidegger'in fikirlerinin bulunduğu kitaplar,

makaleler, dijital kaynaklar vs. tezin omurgasının ve alt yapısının oluşması aşamasında sürekli başvuru alan eserler olmuştur.

Rekabet ortamı oluşturarak yaratıcı fikirleri desteklemesi, nitelikli öneriler sunmaya çalışması, farklı disiplinlerden ve tecrübe seviyelerinden katılımcılara açık olması yönleriyle mimari yarışmalar örneklem aracı olarak belirlenmiştir. Araştırma sürecinde dergiler, tezler, süreli süresiz yayınlar ve internet sitelerinden geleceğe dair yaşam önerileri sunan ulusal ve uluslararası mimari fikir yarışmaları taranmıştır. Bu taramalar doğrultusunda incelenecek yarışmaların belirlenmesinde ileriye yönelik özgün mekânlar üretmeye çalışma, mevcut programsal ilişkileri sorgulama ve kurgusal olarak yeni yorumlar getirme ölçütleri etkili olmuştur. Güncel durumu doğru bir biçimde aktarabilmek için, seçilen yarışmalar 2014 – 2019 yılları arasındaki beş yıllık dönemde ilan edilenlerle sınırlandırılmıştır.



Görsel 1.2 *İncelenecek yarışmaların nasıl belirlendiğine dair çizelge*

Sosyal, kültürel, sanatsal, ekonomik, teknolojik gelişme ve değişimlerle ilgili yeni öneriler üretmeyi hedefleyen, yenilikçi ve geleceğe yönelik kuramlar ve uygulamalar öneren, bağımsız bir jüri tarafından değerlendirilen ulusal ve uluslararası fikir yarışmaları belirlenmiştir. Bahsedilen parametreler sonucu belirlenen yarışmaların hedeflerinden, kurulda hangi bağımsız jüri üyelerinin bulunduğundan, nasıl bir ortam tasvir ettiklerinden ve üretilen projelerden ne gibi fikirler beklediklerinden söz edilmiştir. Ulaşılabilen sonuçlarının dökümü oluşturularak her bir projenin içeriği, öne çıkan fikri ve tasarım yaklaşımından oluşan bilgiler tablolara yansıtılmıştır. Tablolarda bahsedilen projeler arasından; mimari program yaklaşımı yönüyle incelendiğinde tartışma ortamı

oluşturabilecek, tasarım fikri-kurgusu yönüyle özgün içerikli ve diğerlerinden ayrılan öneriler düzenlenen proje tanıtım föylerinde detaylı biçimde ortaya konulmuştur. Deneysel mimari program yaklaşımları açısından ve eylem beden zaman bileşenleri ile değerlendirilmiştir. Değerlendirilen öneriler kapsamında nasıl bir yaklaşımın sergilendiği 5. bölümün sonunda oluşturulan ve tüm projelerin yer aldığı tablo kapsamında görselleştirilmiştir. Yapılan incelemeler sonucu programın bugününe ve geleceğine dair ne gibi yorumlarda bulunabileceğimiz konusu tartışılmıştır.

1.3. Tezin Kapsamı

Bu çalışma kapsamında güncel mimari program yaklaşımları kuramcılarının gözünden ve bileşenleriyle detaylandırılarak ortaya konmuş; öngörü ve hayal potansiyeli nedeniyle programla paralellik kuran, geleceğe yönelik mekânsal çözümler üreten mimari yarışmalar üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır. Bu bağlamda mimari program konusunda daha önce yapılmış çalışmalar incelendiğinde, 1960 yılından başlayan ve 2000’li yıllara kadar devam eden süreçte yayınlanan çalışmaların, kullanıcı ile olan ilişkileri ve tasarlama-yapım süreçlerini iyileştirmek için süreci standart bir hale dönüştürmek üzerine yaklaşımlar sergilediği görülmektedir. Sürecin devamında ise bu durumun tasarım sürecine zarar vermesi gerekçesiyle, güncel mimari program tartışmalarını ve mimari program olgusundaki farklı yaklaşımları içeren yaklaşımlara dair yayınlara rastlanmaktadır. Çalışma program yaklaşımlarını gelecek üzerine üretilmiş mimari yarışmalar üzerinden örneklendirmesi nedeniyle diğer çalışmalardan ayrılmaktadır. Güncel mimari program yaklaşımlarının gelecek düşüncesinin öngörü ve hayal potansiyeliyle kurduğu bağ üzerine yapılmış bir araştırmaya-yayına rastlanmamıştır.

Çalışma 5 ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde çalışmanın amacı, kapsamı ve yöntemi ortaya konulmuştur. Çalışmanın ikinci bölümünde ise mimari programın ayrı bir alan olarak ele alınma aşamasının başlangıcı olan 1960’lardan başlayarak, 2000’lere kadar, geçirdiği değişimlerden ve önerilen standardize süreçlerden bahsedilmiştir. Edward T. White, William Pena, Henry Sanoff, Walter H. Moleski, Robert H. Hershberger, Donna Duerk ve Edith Cherry gibi mimari program konusunda fikirler ortaya koyan kuramcılarının düşünceleri ve yaklaşımları ele alınmıştır. Bu yaklaşımlar kronolojik sıraya göre dizilip, görselleştirilerek değişim süreci özetlenmiştir.

Üçüncü bölümde ise güncel mekân yaklaşımlarıyla mimari programa bakış açımızın değişiminden bahsedilmiştir. Mimari programın sadece bir ihtiyaç programı olmadığının altı çizilerek mekânsal ilişkileri kurma yolu olduğu belirtilmiştir. Bu ilişkileri kurarken fiziksel etmenler göz önünde bulundurulacağı gibi nasıl bir deneyim yaratılacağına da önemli bir problem olduğu vurgulanmıştır. Programın önceden planlanan ve tasarlanan fikirler üzerine yaşam senaryoları oluşturması potansiyeli üzerinde durularak yaşamdan ayrı düşünülmemeyeceğine değinilmiştir. Bernard Tschumi'nin Mimarlık ve Kopma (Architecture and Disjunction) kitabında programı ele alış biçimi ve fikirleri tezin ana fikrinin şekillenmesinde büyük rol oynamıştır. Tschumi'nin yanı sıra, çalışma Henry Lefebvre, Jale Erzen, Martin Heidegger gibi mekân kavrayışı üzerine fikirler üreten kuramcılarının fikirleri ile desteklenerek, mimari programın eylem ve hareket bileşenlerinden bağımsız düşünülmemeyeceği yaklaşımı üzerinde durulmuştur. Konuyu derinleştirebilmek için eylem ve hareket (beden ve zaman) ayrı başlıklar halinde detaylandırılarak ve örneklerle incelenmiştir.

Çalışmanın dördüncü bölümünde; geleceğe yönelik mekân öngörülerinin geçmişten belleğimizde kalanları bugünün tartışma biçimiyle birleştirerek eleştirme ve yeni alternatifler oluşturabilme potansiyeli üzerinde durulmuştur. Sinema, bilgisayar oyunları gibi görsel temsillerle; geleceğin soyut evreninin, sınırsız bir hayal gücüyle mekânın üretimine yönelik deneysel bir ortam oluşturduğunun altı çizilmiştir. Yazınsal temsillerle başlayıp görsel temsillerle güçlendirilen ütopyalarda, “geleceğin mekânı” düşüncesinin mimarlık tarihindeki kırılma noktalarına paralel olarak gelişimi ele alınmıştır.

Beşinci bölümde ise, güncel mimari program yaklaşımlarının bugün nasıl ele alındığının bir eleştirisini yapmak üzere ve gelecekte gösterebileceği değişimin potansiyellerini ortaya koyabilmek amacıyla seçilen projeler üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır.

Sonuç bölümünde ise gelecekte program tartışmalarının ne yönde değişebileceği konusu tartışılmıştır.

2. MİMARİ PROGRAM OLGUSUNUN KAVRAMSAL İÇERİKLERİ (1960-2000)

Mimari tasarım sürecinde yer alan önemli bir adım olan mimari program içerikleri, özel bir alan olarak 1960'lı yıllarda tartışılmaya başlanmıştır. Daha öncesinde de mimari tasarım sürecinde yer alan önemli bir aşamadır. Fakat 60'lı yıllarla birlikte daha karmaşık içerikli yapıların tasarlanmaya başlanması üzerine farklı şekillerde yorumlanmaya başlamıştır.

Program Oxford İngilizce sözlükte; *“her türlü resmi tebliğ dizisini, kutlama merasimini, ders dizisini vb. betimleyen, önceden kaleme alınmış tebliğ(...) bir konserde icra edilecek eserleri vb. icra edilme sırasına göre ya da topluca, performansın bütününe belirten liste”* olarak tanımlanmıştır. Mimari program ise Guadet (1909) tarafından gereken hizmetlerin dökümü olarak tanımlanmaktadır. Bu listede hizmetlerin birbiriyle olan irtibatlarının yer aldığı ancak nasıl organize edilecekleri ve hangi oranda kullanılacaklarına değinilmediği belirtilmiştir (Guadet, 1909'dan aktaran: Tschumi, 2017, s. 150).

Modernizmle birlikte yeniden betimlenen programlama aktivitesinde; bina kullanım bilgisi, önerilen bir binanın yerine getirmesi gereken işlevler, faaliyetler ve performans kriterleri açısından tanımlanır ve belgelenir. Pruitt Igoe'nun yıkımı¹ ile birlikte ise daha farklı bir hal almaya başlamıştır. Preiser yeni durumu *“programlamanın ortaya çıkışının mantığı, tasarım yapanlarla yapıyı kullananlar arasında etkin iletişim kurma ihtiyacında yatmaktadır.”* şeklinde ifade etmektedir (Preiser, 1985, s. 3).

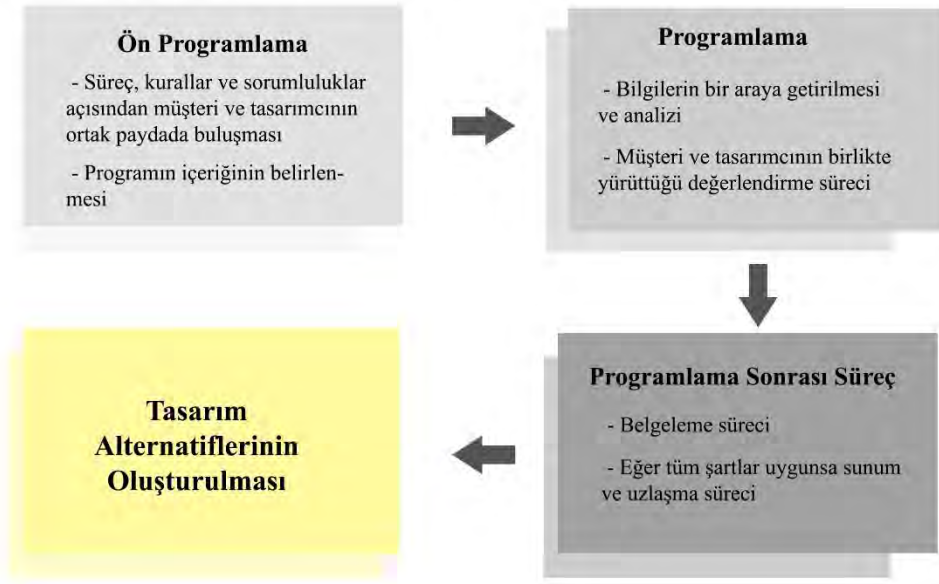
Bu bölümde süreci daha sistemli hale getiren ve verimlilik odaklı ele alan yaklaşımlar çerçevesinde mimari program kavramının gelişim süreci ortaya konulacaktır. Bu bağlamda düşünceler üretmiş kuramcılarının fikirleri açıklanarak nasıl bir yol izledikleri detaylandırılacaktır.

2.1. Edward T White'ın Yaklaşımı

Mimari programı oluşturma sürecinde paydaşlar arasındaki iletişimi güçlendirmeyi hedefleyen kuramcı Edward T. White, Introduction to Architectural

¹ 1972 yılında vandalizmin artışı ile birlikte başarısız bir model olduğu öne sürülerek yıkılan toplu konut projesidir. Charles Jenks tarafından “Modernizm'in ölüğü” ve yeni bir sürecin başlangıcı olarak tanımlanmıştır.

Programming (1972) kitabında bina sakinleri ve işverenler arasındaki bilgi akışının yeterince güçlü olmadığından bahsetmiştir. Bu süreci 3 ana aşamaya ayırmıştır: ön programlama, programlama ve program sonrası süreç (Görsel 2.1). Bu üç aşama sırasında da (mekân gereksinimleri, bütçe planlama ve tasarım önerisi gibi) iletişim halinde olmayı hedeflemiştir (White, 1972).



Görsel 2.1 Edward T. White'in Program Anlayışı

White'a göre mimari programlama tasarım sürecinin önemli bir parçasıdır. Yukarıdaki şemada da görüldüğü gibi; tasarım ve programlama sürecini sistemli ve birbirleriyle ilintili bir biçimde yürütmek, tutarlı tasarım önerilerinin gelişimine katkıda bulunacaktır.

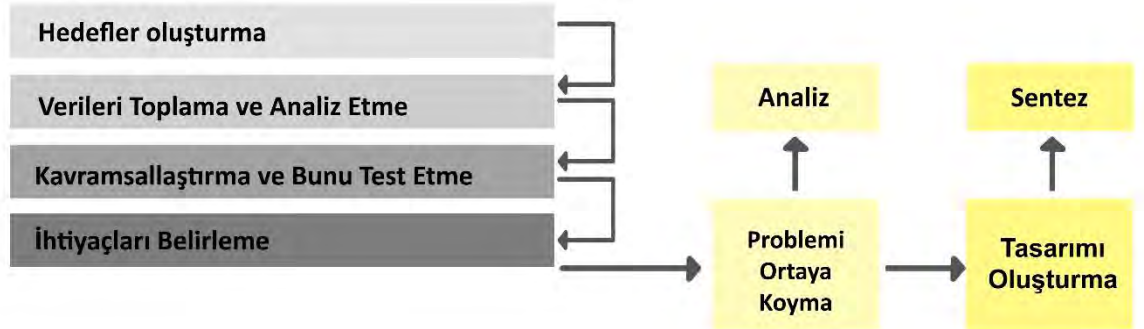
2.2.Pena'nın Yaklaşımı

Mimari program konusunda fikirler üretmiş diğer bir kuramcı olan Pena ise önerilen bir binanın gereksinimlerini programlamanın, mimarlık disiplinin ilk ve en önemli görevi olduğunu vurgulamıştır. Programı sadece fiziksel çözümler üreten bir kavram olarak tanımlamanın tasarım-program ilişkisine zarar verdiğini vurgulamaktadır. İşlevsel çözümler üretmenin ve fikirsel olarak yeni bakış açıları getirmenin ise bu ilişkiyi güçlendirdiğinden bahsetmektedir. Bu durumu bir örnekle açıklamak gerekirse; bir üst örtü oluşturmanın programsal bir karşılığı olduğunu, fakat bu örtünün karşılık geldiği fiziksel öge olan çatının ise tasarım süreci ile ilişkili olduğunu ifade etmektedir. (Peña, 1969).

Süreci belirli bir sisteme oturarak ele almanın, karşılaşılan problemlere daha kolay müdahale imkânı vereceğini düşünerek, mimari program sürecini beş aşamaya ayırmıştır:

1. Hedefler oluşturma
2. Verileri toplama ve analiz etme
3. Kavramsallaştırma ve bunu test etme
4. İhtiyaçları Belirleme
5. Problemi ortaya koyma

Tasarım sürecinin programlama süreci ile birlikte ele alınması gerektiğinden bahseder ve bu sürecin analiz - sentez olarak iki aşamayı içerdiğinden bahseder. *“Analizde, bir tasarım problemi parçalara ayrılır ve tanımlanır. Sentezde, parçalar tutarlı bir tasarım çözümü oluşturmak için bir araya getirilir. Programlama ve tasarım arasındaki fark, analiz ve sentez arasındaki farktır. Programlama analizdir. Tasarım sentezdir.”* şeklinde yorumlamıştır (Peña, 1969, s. 52).



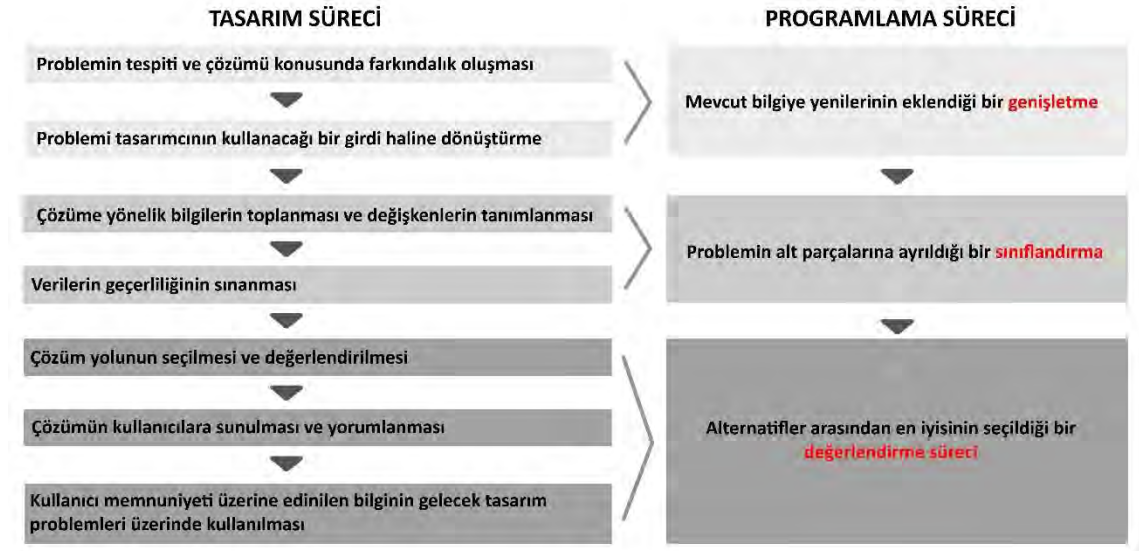
Görsel 2.2 Peña'nın Mimari Program Süreci İçin Oluşturduğu Temel Adımlar

Programlama ve tasarımı birbirini tamamlayan süreçler olarak değerlendirmektedir. Bu süreç içerisinde projeye dâhil olan tüm tarafları, belirli aşamalarda bir araya getiren oturumlar oluşturmuştur. Sürece yaklaşım konusunda farklı düşünme ve araştırma metodları da önermektedir, belirli kıstaslar oluşturmaya çalışmaktadır. Tüm bu yöntemlerle taraflar arası iletişimi olabildiğince kuvvetli tutmayı amaçlamaktadır.

2.3.Henry Sanoff'un Yaklaşımı

Sanoff, *Methods of Architectural Programming* (1977) kitabında kullanıcının çevre ile olan ilişkisinin önemini altını çizmiştir. Programlama eylemine bir süreç olarak yaklaşmaktadır. Bu süreci özetleyecek olursak; problemin tespit edilmesi sonrası buna yönelik çözümler için analizler yapılması ve veri toplanmasını prosesin başlangıcı olarak görmektedir. Tüm bu aşamalarda elde edilen bilgilerin sınıflandırılması, değişkenlerin tanımlanması ve verilerin test edilmesi ise sürecin ikinci adımını oluşturmaktadır (Sanoff, 1977). Sürecin bu aşamasına kadar Pena'nın tutumunda olduğu gibi dizgesel ve çözümleyici bir yaklaşım sergilemektedir.

Sürecin üçüncü adımında elde edilen çözümün (yani tasarımın) kullanıcılar tarafından değerlendirilmesi ve memnuniyetin ölçülmesi aşaması gelmektedir. Bu adımdaki geri dönüşleri, gelecek tasarımlar için veri oluşturması açısından çok kıymetli bulunmaktadır. Tüm bu süreçlerde kullanıcı ile fikir alışverişinde bulunulması gerektiğini savunmaktadır.



Görsel 2.3 Henry Sanoff'un (1977) Tasarım ve Programlama Süreci (Pınar Dinç'ten yorumlanmıştır).

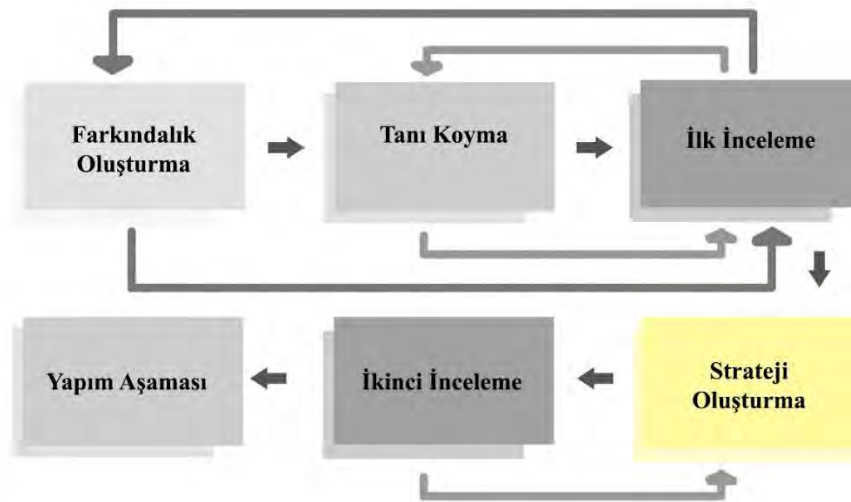
Program ve tasarımı sistematik ve bir arada ilerleyen süreçler olarak değerlendirilerek ikisinin de benzer yönleri olduğundan bahsetmektedir. Programlamayı tasarıma bilgi sağlayan bir araç olarak değerlendirmektedir. Her tasarımın bir

programlama süreci (ne kadar hızlı ve plansız ilerlerse ilerlesin) geçirdiğinden söz etmektedir.

2.4.Walter H. Moleski'nin Yaklaşımı

Mimari program konusunda fikirler üreten başka bir kuramcı Walter H. Moleski'nin (1981) yaklaşımı ise; kullanıcı, mimar ve programı kurgulayan kişi ile birlikte dört aşamadan ve iki ara incelemeden oluşmaktadır (Görsel 2.4). Birinci adımda oluşturulacak programın niteliği, ne gibi işlevleri barındıracağı gibi konular kullanıcı ile paylaşılmaktadır. Daha sonra röportaj, gözlem ve anket gibi tekniklerin kullanılmasıyla ikinci adımda bilgi toplanmaktadır. Toplanan bilgiler faaliyetleri, ilişkileri, sorunları ve ihtiyaçları göstermek için analiz edilmektedir. Veriler düzenlenir ve kavramlar, sürecin farkındalık ve tanı aşamalarını oluşturan bir ön programda formüle edilmektedir. Sürecin üçüncü adımında ise ilk incelemenin değerlendirmesi ile ön problem bildirimi yapılır ve sonuçlar kullanıcıya sunulmaktadır (Sanoff , 1992).

Dördüncü adım, bir strateji geliştirmek veya performans kriterleri oluşturmaktır. Daha özele indirgenmiş bir tasarım ihtiyaçları kümesi belirlenir ve mekânsal özellikler, fiziksel koşullar, sembolik özellikler ve mekânsal düzenlemeler hakkında tasarımcıya önerilerde bulunulur. İkinci inceleme (beşinci adım), önerilen programı tartışmak, tesisin mimari amacını belirlemek ve programın nihai onayını almak için kullanıcı ile yapılan bir toplantıdır (Sanoff , 1992)



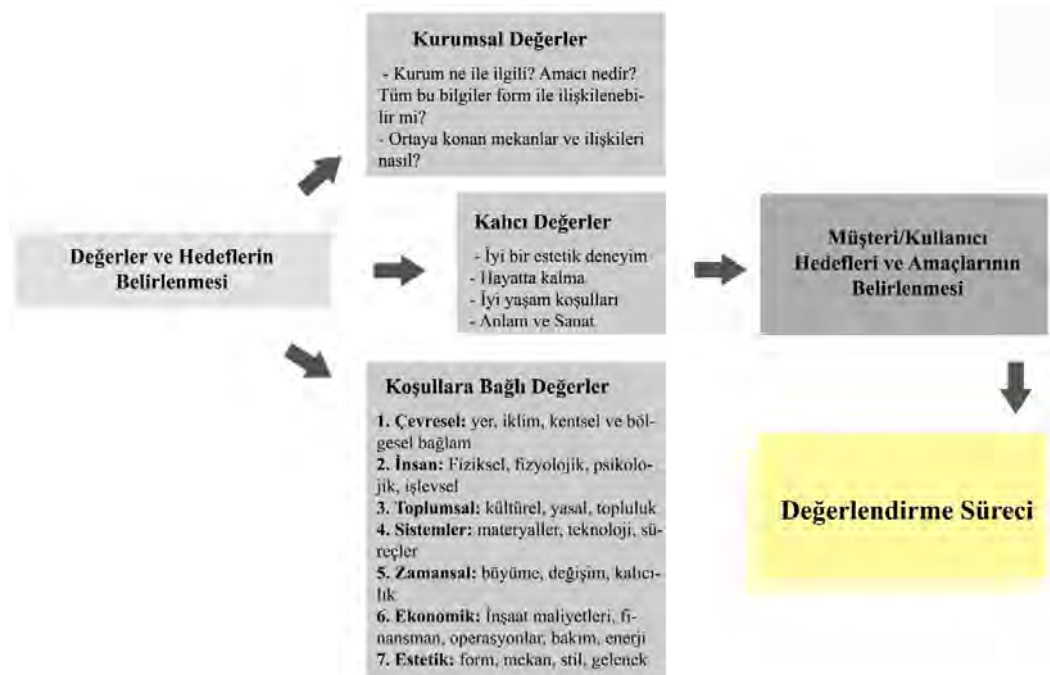
Görsel 2.4 Walter H. Moleski'nin Program Anlayışı (Sanoff 1992'den çevirilmiştir)

Tüm bu süreçte görüldüğü üzere programcının sorumlulukları, programın amacı doğrultusunda tasarımcıya danıştığı ve tasarım çözümlerini değerlendirdiği eylem veya takip aşamalarından oluşmaktadır. Kendi içerisinde geri dönüşleri olan bir ilişkiler bütünü oluşturmuştur.

2.5.Hershberger'in Yaklaşımı

Hershberger'in (1985) yaklaşımına göre ise programlama sürecinin sadece sorunu tanımlamaya yönelik bir yol izlemesi süreci sekteye uğratmaktadır. Programlamanın; problemi sorgulama, ilişki kurma özüne inme, toplum-müşteri-kullanıcı ve mimarın değerlerini keşfetme ve ortaya çıkarma yönünden bir araç işlevi görmesi gerektiğini söylemektedir. Programın yetenekli bir tasarımcının elinde yüksek kaliteli mimariye ulaşmak için bir yol işareti olacağından bahsetmektedir (Hershberger, 1985).

Bu dönemde bazı görüşlerce programlama yeni ve mimariden ayrı değerlendirilmesi gereken bir alan gibi algılanmıştır. Tasarımcının tasarım kararları üzerindeki etkin rolü azalmış ve yüzeyselleşmiştir. Sadece işveren (müşteri) istekleri doğrultusunda ve verimlilik ilkesine göre tasarlanmış bir ihtiyaç programına indirgemeyi iddia eden fikirler oluşmuştur. Mimari proje ve programlama sürecini ayrı yürüten ofisler kurulmuştur. Fakat çok geçmeden bunun doğru bir tutum olmadığı anlaşılmıştır (Hershberger, 1985).



Görsel 2.5 Hershberger'in Program Anlayışı (Hershberger 1988'den yorumlanmıştır)

Hershberger'in yaklaşımındaki en önemli nokta, mimari programcının değerlerinin ve kaygılarının binanın nihai formu üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğunu düşünmesidir. Programlamanın ve tasarımın amacının, iyi bir mimariye ulaşmak olması gerektiğini savunmaktadır. Sonraki yıllarda bu görüş tartışılır hale gelecektir.

2.6.Donna Duerk ve Edith Cherry'nin Yaklaşımları

1990 öncesi dönemde program yaklaşımları, bilgi toplama ve bu bilgilerin analizi sonrasında verileri sınıflandırma biçiminde bir yol izlemişlerdir. Fakat Duerk bu analiz ve sınıflandırmaların, bu kadar katı olmaması gerektiğini, “insan ve fiziksel çevre ilişkisini” de gözeterek tartışmanın daha uygun olacağını ifade etmektedir. Programlamanın içerikle ve bina türüyle birlikte düşünülmesi gerektiğini belirtir. “Tasarıma özgü” olmasının önemli bir nokta olduğunun altını çizmektedir. Programlama ve tasarımın birbirini tamamlaması ve doğrudan ilişkili olması gerektiğini söylemektedir (Duerk 1993'den aktaran: Dinç, Cilt 17, No 3, 2002)

Diğer bir kuramcı Cherry ise Pena'nın problemi tanımlama ve analiz-sentez yöntemi ile tasarımı oluşturma yöntemini temel olarak benimsemiştir. Fakat bunun lineer düzeyde incelenmesinin yeterli olmadığını, çok yönlü bir biçimde düşünülerek ortaya konması gerektiğini savunmaktadır. Aslında her projenin “biricik” olduğunu ve kendi dinamikleri çerçevesinde değerlendirmenin daha doğru olacağını söylemektedir. Bunun yanı sıra önerdiği modelde kullanıcının isteklerini tespit ederek, bu isteklere özgü çözümler sunmayı sürecin önemli bir parçası olarak görmektedir (Cherry 1999'dan aktaran: Dinç, Cilt 17, No 3, 2002). Özünde; öncesinde üretilen, formüle edilmiş görüşlerle paralellikler göstermektedir ancak; onların standartlaşmış kalıplarına bir alternatif sunarak, yaşamın koşullarına göre deforme edilip kullanıcı gereksinimleri ve talepleri çerçevesinde gelişen bir model ortaya koymaktadır.

2.7.Bölüm Değerlendirmesi

Bahsedilen yaklaşımlarda hedefler, ihtiyaçlar, alan gereksinimleri vb. gibi değerlere göre alınan kararların uygun şekilde ifade edilebileceği çerçeveler oluşturulmaya çalışılmıştır. Vitruvius'un MÖ 33 -14 yılları arasında yazdığı öngörülen kitabında, mimarlık pratiğinin “Firmitas, Utilitas, Venustas” (dayanıklılık, uygunluk, güzellik) gibi 3 temel gereksinimi kapsaması gerektiğini söylemektedir (Vitruvius, 2005).

Tschumi ise sanayileşmenin kaçınılmaz olarak bu üçlemeyi kesintiye uğrattığından bahsederek bu süreci şu şekilde özetlemiştir:

Mimarlık 20. yüzyılın sonunda yaşanan sanayileşmeye ve kurumların (aile devlet ya da kilise) kökten sorgulanmasına duyarsız kalamazdı. İlk terim (çekici görünüş, güzellik) söz dağarından yavaş yavaş silindi, mimarın biçime ilişkin söylemi yapısal dilbiliminin eline geçti. Bununla beraber, mimari göstergebilim ilk başlarda yazınsal metinlerden devralınmış ve kentsel mimari mekânlara uygulanan kodlardan oluşuyordu; bu nedenle de betimleyici olmak zorundaydı. Tersine, yeni kodlar kurma girişimleri de binayı bir “ileti”ye kullanımını da “okuma”ya indirgemek anlamını taşımaya başladı. Günümüzde geçmişin mimari simgelerinden alıntı yapma modası işte bu kadar basitleştirici yorumlara dayanıyor (Tschumi, 2017, s. 145)

Tschumi’nin de belirttiği gibi endüstri devriminin etkileri kaçınılmaz olarak mimarlık alanında da karşılık bulmuştur. Köyden kente kısa zamanda ve kapasitenin üzerinde göçler yaşanmıştır. Bu göçler sonucunda kentleri yeniden planlamaya, yapı içeriklerini tekrar düzenlemeye ve kapasiteye yetecek kadar yapı üretimine ihtiyaç duyulmuştur. Gereksinimler doğrultusunda ve yapı alanında (malzeme, yapım yöntemi vs.) yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte, yeni ve daha karmaşık bina türleri ortaya çıkmış, yeni program içerikleri oluşturulmaya başlanmıştır. Tüm bu süreç çok hızlı ve plansız geliştiği için bazı problemlerin ortaya çıkması kaçınılmaz olmuştur. Bu bölümde ele alınan program yaklaşımları bu problemleri ortaya koyarak çözüm yolları önermiştir.

En önemli problemlerden biri paydaşlar (kullanıcı, işveren, tasarımcı) arasındaki ilişkinin yeterince güçlü olmamasıdır. Üretilen tüm yaklaşımların ortak hedefi, ilişkileri güçlendirmektir. Bunun için çeşitli yollar sunmuşlardır. Sürecin daha kontrollü ilerlemesi ve tüm paydaşlar tarafından kontrol edilebilir olması amacı ile aşamalara ayırmışlardır. Bu aşamalarda sürekli olarak geri bildirimler toplanarak ve herkesin onayı alınarak süreç tamamlanmaktadır.

Kapsamlı içeriklerin üstesinden gelebilmek ve planlama konusunda yaşanacak sorunları azaltmak amacı ile belirli ölçütler oluşturulmuştur. 1972-1988 arası üretilen yaklaşımlar (Edward T. White’tan H. Hershberger’e kadar) süreci parçalayarak aşamalara ayırmışlardır. Belirli değerler oluşturup, buna göre süreci daha kontrollü şekilde planlamanın daha doğru olacağını savunmuşlardır. Bu sürecin ardından, formüle etmenin tasarım sürecini olumsuz etkilediğine karar verilerek bu yaklaşımdan uzaklaşmıştır.

Tablo 2.1: 1960 – 2000 Arası Üretilen Program Yaklaşımlarının Getirilen Çözüm Önerilerine Göre Değerlendirilmesi

		SÜREÇTE GELİŞTİRİLEN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ		
		Belirli Kriterler Oluşturarak Süreci Sistematize Etme	Müşteri/ Kullanıcı ile Kurulan İlişki	Tasarım ve Programlama İlişkinine Yaklaşım
TARİHSEL SIRAĞA GÖRE KURAMCILARIN ÜRETTİĞİ FİKİRLER	Edward T. White (1972)	Süreci programlama öncesi, süreci ve sonrası olarak 3 aşamaya ayırmıştır.	Program sonrası belgeleme sürecinde müşteri ile birlikte çalışılması gerektiğini savunur.	Programlama sürecinin ardından tasarım sürecinin başladığını ifade eder.
	William T. Peña (1977)	Programlama sürecinde detaylı başlıklar oluşturarak belirli kriterler oluşturmaya çalışmıştır.	Tüm paydaşları bir araya getirdiği oturumlar oluşturmuştur. Bu sayede aradaki ilişkiyi güçlendirmeyi hedefler.	Programlama ve tasarım sürecini birbirini tamamlayan aşamalar olarak görmektedir.
	Henry Sanoff (1977)	Programlamayı süreçler halinde ele alır.	Kullanıcı ile ilişkiyi programlamanın ilk aşamasından son aşamasına kadar geri dönüşler (katılımcılık) kıymetli bulur.	Programlamayı tasarıma bilgi sağlayan ve paralel gelişen bir süreç olarak değerlendirmektedir
	Walter H. Moleski (1981)	Programlama sürecini aşamalandırarak daha kontrollü ilerlemesini hedeflemiştir.	Süreç sürekli müşteri/kullanıcıdan geri dönüşler alınan aşamalardan oluşur. Bu ilişki sürecin temelidir.	Programcı ve tasarımcı aynı kişiler değildir. İki aşama ayrı yürütülür.
	Robert G. Hershberger (1988)	Programlama sürecinin belirli değerler oluşturularak buna göre yürütülmesi gerektiğinin altını çizer.	Değerler oluşturup, sonraki aşamada kullanıcıyı dahil eder.	İyi bir programlamanın ihtiyaç programı ve sonrasında mekana dönüşümü arasında bir aracı olması gerektiğini düşünür
	Donna Duerk (1993)	Sınıflandırmanın çok katı olmaması gerektiğini söyler.	İnsan ve fiziksel çevre ilişkisini çok önemsemiştir.	Programlamanın konu bazlı ve “tasarıma özgü” olması gerektiğini savunur
	Edith Cherry (1999)	Süreçlerin lineer düzeyde incelenmesinin yeterli olmadığını, çok yönlü bir biçimde düşünülerek ortaya konması gerektiğini savunmaktadır.	Ürettiği modelde kullanıcıyı anlama kısmına önem vermiştir.	Her tasarımın "biricik" olduğunu ve programın buna göre deforme olup şekil değiştirmesi gerektiğini söyler.

Değerlendirilen bu 7 yaklaşımın ortaklaştığı noktalar çoğunlukta olsa da tasarım ve programlama sürecinin paralelliği konusunda birbirlerinden farklı düşüncelere sahiptirler. Moleski programcı ve tasarımcının aynı kişi olmaması gerektiğini ve bu süreçlerin ayrı yürütülmesi gerektiğini savunmaktadır. Önceleri mimari tasarım sürecinin bir parçası olarak kabul edilen ve mimarlık ofisleri tarafından yürütülen programlama eylemi, 70-80 arası dönemde bazı görüşlerce ayrı bir disiplin olarak ele alınmıştır. Bu dönemde sadece bu iş ile ilgilenen ofisler kurulmuştur ve sürece dâhil olmuşlardır. Fakat Hershberger ise tam tersini savunur. Bunun tasarım sürecinin forma dönüşümünü olumsuz etkileyen bir yanı olduğunu ileri sürer. Programlama ve mimari tasarım sürecinin birlikte yürütülmesi gerektiğinden bahseder. İyi programlamanın gerekli olduğunu, belirli kriterler oluşturulması gerektiğini ve tüm bunların da mekâna dönüşüm aşamasında ara basamak olması gerektiğini iddia eder.

Henry Sanoff ise kullanıcıyı programlama sırasında sürece dâhil ettiği gibi sonrasında da dâhil etmeyi amaçlamaktadır. Geri bildirimlere çok önem vermektedir ve tüm dönüşler gelecek tasarımlarda kullanılmak üzere birer veri olarak değerlendirmektedir. Bu yönüyle diğerlerinden ayrılmaktadır. Donna Duerk ve Edith Cherry ise “tasarıma özgülük”, “biricik olma” durumuna vurgu yaparlar. Bu iki kuramcıya göre tasarım ve programlamanın birbirini destekler nitelikte olması önemli bir noktadır. Ayrıca mimari programın tasarıma göre şekil değiştirip deforme olabilme potansiyeline sahip olması gerekmektedir. Programa dair bahsedilen bu süreçte yer alan tüm fikirler Tablo 2.1’de özetlenmiştir.

3. MİMARİ PROGRAM OLGUSUNDAKİ FARKLI YAKLAŞIMLAR VE GÜNCEL TARTIŞMALAR

İkinci bölümde bahsedilen, programı dizgesel hale getirerek verimlilik odaklı çözümler sunmayı amaçlayan yaklaşımların tasarım sürecinin yaratıcılığına zarar verdiği gerekçesiyle eleştirilmeye başlandığı görülmektedir. Durumun temel sebebi olarak, yaşanan toplumsal değişmelerle ve teknolojik gelişmelerle birlikte mekân kavramını ele alış biçimimizin değişimi gösterilebilir. Bu değişim mekânı artık sadece somut öğelerle ele almanın ötesinde yaşamı kurgulayan ve deneyimler oluşturan soyut niteliklerine dikkat çekmektedir. Dolayısıyla da bu süreçte değişen mekânı üretme ve algılama biçimimiz ile birlikte mimari programa bakış açımız da değişmiştir.

Louis Kahn “Öğrencilerle Söyleşiler” kitabında öncelikle programın doğasını anlamak gerektiğinden söz eder. Ne kadar bütçe ayrıldığı, projenin nereye yapılacağı, ihtiyaç programı gibi meselelerin ikinci planda kalması gerektiğini belirtmiştir. Bir okul yapmak istiyorsak, bir okulun programına bakmak yerine “okul” kavramını irdelemenin çok daha doğru bir yaklaşım olacağını söyler. Bu kavramsal alt yapıyı da ancak mimarların oluşturabileceğinin belirtir ve programı çözümleyen kişilerin mimarlık disiplininden gelmesi gerektiği fikrini savunur. Nasıl ki bir ressam “Portremi yapmanızı istiyorum... İçinde iki göz olsun... Bir de burun... ve sadece bir ağız lütfen” şeklinde bir bakış açısı ile yapacaklarını tarif etmek mümkün değilse, mimarlık için de tarifler vererek mekana dönüştürmesini istemenin çok doğru bir yol olmadığının altını çizer (Kahn, 2014, s. 40 - 41)

Tüm bu sorgulamalar ışığında ve günümüzün ihtiyaçları doğrultusunda kesin ve net sınırları olan bir program betimlemesi yapmak mümkün görünmemektedir. Sabit ve duruma göre esneyemeyen bir tanımlama yapmak mekânın bileşenlerini de düşündüğümüzde çok indirgeyici bir yaklaşım olmaktan öteye gidememektedir. Louis Kahn’ın da belirttiği gibi “*Kimse programı alıp, doktor reçetesi doldurur gibi, işverene öylece iade etmemelidir*” (Kahn, 2014, s. 29). Mimari kavramların güncel mekânsal durumu açıklamadaki yetersizliği ve mevcut söylemlerin gündelik mekânsal pratikle kurduğu ilişkiyi kaybetmeye yüz tutması nedeniyle yeni arayışlar içerisine girilmiştir. 1990’larda toplum ve beşeri bilimler alanında ortaya çıkan “performativ dönüm” kavramından etkilenilmiştir.

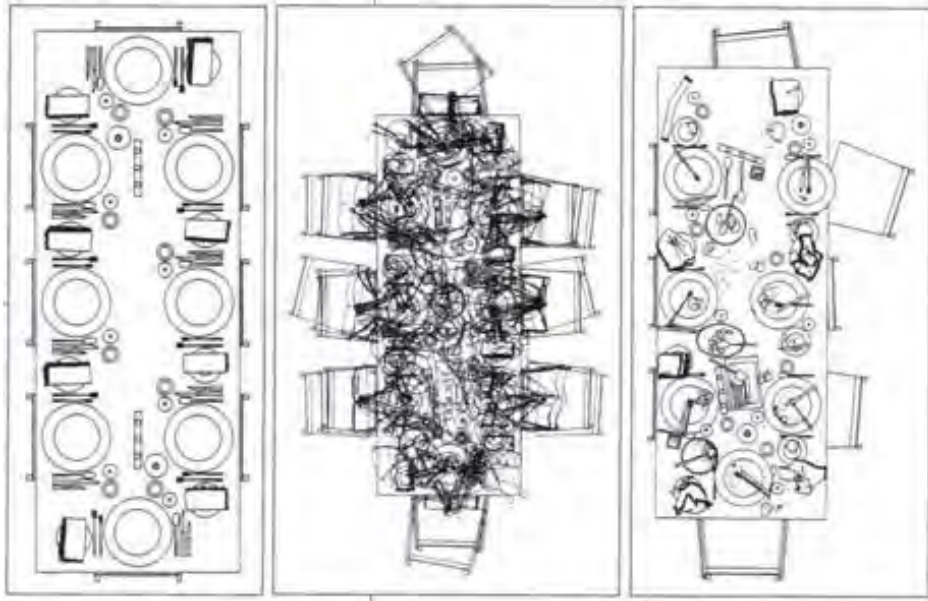
İngiliz kültürel antropolojist Victor Turner, tüm insani eylemlerin bir “gerçekleştirme” olduğunu ve kendine özgülüğün bu eylemler yoluyla oluştuğunu ifade etmiştir. Metaforik anlayışın tiyatro ile özdeşleşmekten çıkıp, tüm toplumu kapsayan bir anlayışa dönüşmesi ile birlikte özgürce gerçekleşen eylemlerin yani doğaçlamanın ortaya çıktığını söylemiştir. Anlam üreten bedensel pratikler, diğer bir deyişle “performans” mimarlıkta da karşılığını bulmaktadır. Bu bakış açısı doğrultusunda mimarlık pratiğiyle de paralellik kuracak olursak; ortaya çıkan ürüne “performans” yani “mekân” diyebiliriz. Mekânı tanımlamakta kullanılan bileşenler ise, hareket (bedenin devinimi ile oluşan) ve eylemler olarak tanımlayabiliriz (Güner, 2012, s. 25).

Günümüzde mimari program kavramı, daha etkileşimli ve tasarımla bütünleşen, gerektiği yerde esneyip başka şeylere dönüşebilen bir alan haline gelmiştir. Tschumi’nin “*Mimar seti tasarlar, senaryoyu kaleme alır ve aktörleri yönetir*” sözüyle açıkladığı gibi dikta edici bakış açısından uzaklaşarak, günün dinamiklerini yakalayan bir duruma bürünmesi gerektiği ifade edilmiştir (Tschumi, 2017). Yaygın anlayışının artık “tasarımı koşullamak” yaklaşımından git gide uzaklaşarak “koşulları tasarlamak” noktasına doğru seyrettiği görülmektedir. Steven Holl ise mimarlıkta deneysel yaklaşımların daha fazla yer alması gerektiğinden bahsetmektedir. Mekânı organize etme şeklimizin, yeni fikir ve hayaller ile tekrar ele alındığında günümüzü yakalayan ve geleceğe de referans veren bir duruma dönüşeceğinden söz etmektedir. Bu açıdan incelendiğinde yenilikçi ve değişen yaşam biçimlerine göre şekillenen bir mimarlık fikrini destekleyici nitelikte bir tanımlama yapmıştır diyebiliriz. Sema Soygeniş ise Holl’un bu bakış açısından yola çıkarak işlevi; eylemler, bunları meydana getirecek kişiler (beden) ve bunların gereksinimleri olarak tanımlamıştır (Soygeniş, 2006).

Mesafe üçboyutlu olarak sıklıkla x,y ve z eksenlerinde eşit oranlarda derecelendirilir. Yukarı ve aşağı düşey hareket ile yer düzlemine paralel yatay hareket arasında hiçbir ayrım yapılmaz. Oysa insan deneyiminde durum çok farklıdır (Bloomer & Moore , 1977, s. 1-2). Eğim kademeli olarak değişmedikçe ya da mekanik destek olmadan çok yukarı yükselmek mümkün değildir, çünkü “yukarı” genellikle havadan oluşur ve yer çekimi bedeni aşağı çeker. Aynı şekilde “aşağı” da genelde bedeni aynı güçle yukarı iten topraktır. Yukarı veya aşağı doğru hareket etmek herhangi bir yönde yere paralel hareket etmekten çok farklı bir duygu uyandırır. Heidegger’e göre matematiksel betimleme asıl noktayı kaçıır. Yere paralel hareket etmek yukarı veya aşağı doğru hareket etmekten kuşkusuz daha kolaydır. Matematiksel olarak aynı olsalar da insan deneyiminde birbirlerinden hayli farklıdır. Heidegger ‘e göre, bu tür kanıtlar matematiksel ölçümün mesafeyi kavramakta yetersiz

kaldığını gösterir. Onun için mekan ve yer önce ve öncelikle matematiğe göre değil, insanın inşa ve iskan deneyimine göre kavranmalıdır (Sharr , 2007, s. 61)

Verilen örnekte de belirtildiği gibi Heidegger’in bakış açısına göre; somut gerçekler bize belirli verileri sağlar, teoride mümkün durumlardan bahseder ve bunu kanıtlarıyla sunar. Fakat mekân ve yer gibi çok yönlü kavramları tanımlamada yetersiz kaldığından bahsetmektedir. Bu nedenle mekânın matematiksel olarak değil, inşa ve iskân deneyimine göre kavranması gerektiğinin altını çizmiştir. Eğer bu matematiksel koşulları deneyimle destekleyemezsek mekânı kavramada yeterince yol alınamayacağını belirtmiştir. “Dünya içinde olmak” deyiimiyle yaşamı sadece geometrik ya da fiziksel bir kavram olmaktan çıkarıp deneyimlenen bir duruma dönüştürmüştür



Görsel 3.1: Yemek masasındaki deneyimlenmeden önceki ve sonraki durum karşılaştırması - S.

Wigglesworth ve J Hill (http-1)

Sarah Wigglesworth’un yemek masası temsiliinde ilk görselde belirli kurallara göre tasarlanmış ve hazır hale getirilmiş bir masa temsili görülmektedir. İkinci görselde yemek sırasındaki eylemler ve hareketler yani kişilerin birbirleriyle ve masa ile olan etkileşimleri ifade edilmiştir. Son görselde ise masada “deneyimleme” sonrası durumun ilk durum ile aynı olmadığını; belirli kurallara göre düzenlenen masanın yaşanmışlıklar sonrasında başka bir hal aldığını, nesnelerinin yerlerinin değiştiğini ve düzenin farklılaştığını gözlemlemekteyiz. Yazgan (1996) “olay bombalama” yazısında mekânın oluşumuna birçok farklı etmenin katkıda bulunduğundan ve mimarlığın programlama ile tüm kullanım olasılıklarını öngörmesinin rastlantısallığı ve kendiliğindenliği göz ardı

edeceğinden bahsetmektedir. “Mimarlık sadece fikirlerin gerçekliğinde değil, aynı zamanda mekânsal deneyimin gerçekliğinde ele alınmalıdır” fikrini savunmaktadır (Yazgan, 1996).

Lefebvre ise bu durumu sosyal mekân teoreminde; algılanan tasarlanan ve yaşanan mekânların olarak üçlü bağlantı ile açıklanmıştır. Bu üçlü’nün yaşanan mekân ayağının kullanıcılar ve onların “yaptıkları” yani eylemleri ile var olacağından bahseder. Mekânların içerisindeki ilişkilerin toplumsal ve politik ilişkileri değiştirip dönüştürebilecek güçte olduğundan söz eder (Lefebvre , 2014). Mekan’ın tanımlanması konusunda deneyimi ön plana çıkarmıştır.

Programı dönüşen haliyle; tasarlanan, önceden kestirilen ve olası senaryolara göre üzerinde değişiklikler yapabildiğimiz bir kavram olarak nitelendirebiliriz. Öngörülerin kurgulanarak senaryonun oluşturulduğu ve tasarımcı tarafından üretilen ilişkiler bütünüdür. Fakat deneyimlenen (experience) ile oluşturulan kavram (concept) arasında Tschumi’nin “mimarlık paradoksu” diye adlandırdığı ikilikler bulunmaktadır. Somut durumda olan eylemler (deneyim) ile tasarlanan, hayal edilen soyut düşüncelerin biriyle olan ilişkisi her zaman örtüşmeyebilir (Yazgan, 1996). Amacı düşünsel ikilikleri gidermek değildir, aksine bu çatışma halindeki düşünceleri bir potansiyel olarak görerek özgün program üretme biçimi olarak kullanılacak olasılıkları ortaya koymaktır. Cross-programming, dis-programming ve trans-programming kavramlarını bu amaçla ortaya atmıştır (Kolatan, 2000)

Tschumi’nin “Mimarlık ve Kopma” (1996) kitabında topladığı denemelerde mimarlığın asla salt biçime, üsluba veya dile indirgenemeyeceği ifade edilmektedir. Eylemleri olayları ve kullanıcının hareketini göz önünde bulundurarak “İşlev” terimini yeniden yorumlamıştır. Onun bakış açısına göre “*program olmadan, eylem olmadan olay olmadan mimarlık da olmaz*” (Tschumi, 2017, s. 11). Ayrıca gündelik yaşam, eylem ve hareket arasındaki sıkı ilişkiden de söz eder. Bu üçlünün farklı ve umulmadık şekillerdeki kesişimleriyle tasarımcılar için yeni yollar oluşacağı gibi, yeni mimarlık tanımları da türeyebilecektir. Tschumi yeni bir mimarlık tanımının sadece hareket ve eylemin birbirinden kopuk olmasının en dinamik yanlarından oluşabileceği iddiasında bulunur (Tschumi, 2017, s. 37)

Erzen (2015) mimar ya da tasarımcının bir koreograf gibi olduğundan söz eder ve iki önemli noktayı anlamak zorunda olmalarından bahseder. Birincisi bedenın nasıl hareket ettiđi konusudur. İkincisi ise bu hareketlerin görsel olarak ne anlama geldiđi ve neyi ifade ettiđi meselesidir. Bu manaların kültürel değerler ve alışkanlıklara göre değışebildiđini ifade eder (Erzen, 2015, s. 150).

Bu bölümde, tüm bu bahsedilen kuramcılarının fikirleri çerçevesinde; mimari programı daha iyi anlamak ve anlamlandırmak adına, güncel program yaklaşımları “eylem” ve “hareket” ana başlıkları altında incelenecektir.

3.1. Eylem – Mekan - Mimari Program İlişkisi

Christopher Alexander mekânı niceliksel olarak tanımlamanın çok doğru bir yaklaşım olmayacağını belirtmiştir. Sabit ve kesin ölçüler ile mekânı tanımlayan düşüncelere karşı, niteliğın daha kıymetli olması gerektiğini savunmuştur. Tüm standardize edilmiş beden kalıplarına karşı, gerçekleşen eylem kesitleri ve fragmanlar ile mekânı tanımlamıştır. Bu eylem kesitlerinin de ancak ortak bir kültürle yoğurulursa anlamlı ürünlerin ortaya çıkacağından bahsetmiştir (Alexander , 1977) Löw, eylemlerin mekânı tanımlayıcı öğelere dönüşebileceğinden bahsetmiştir (Löw, 2008). Shakespeare’in “*Tüm dünya bir sahnedir*” sözünü mimarlık özelinde düşünerek ele alacak olursak, tüm yeryüzü eylemler ve etkinlikler için özel olarak kurgulanmış mekânlardan oluşmaktadır yorumunu yapabiliriz. Erzen ise mimarlık pratiğinin eylemlerin vücut bulmuş hali olduğunu ifade etmektedir (Erzen, 2015, s. 150). Tüm bu bakış açıları göz önünde bulundurulduğunda mekânın üretimi, belirli eylemler ve bu eylemlerin birbirleriyle ilişkileri göz önünde bulundurularak kurgulanmaktadır.

Foucault’un olay betimlemesine göre ise mekânın, bedenın gündelik aktivitelerine olanak sağlayan bir yapıda olması onu mekân yapmaya yetmez. Kritik nokta, boşluğın imkânlarını kullanabilecek bir kurguyu içermesidir. Tschumi’ye göre gerekli şartlar oluştuğunda her boşluk (in between) insan eylemleri için bir imkân yaratır ve bu eylemler de mekânların oluşmasına imkân verecek niteliğe ulaşabilir. Dahası, gelecekte mimarlık pratiğinin, mekân kurgusunu eylemleri yorumlayarak elde edeceği etkileşimli bir alan haline geleceğinden bahseder (Tschumi, 2017).

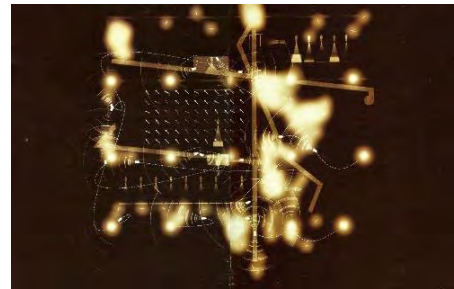
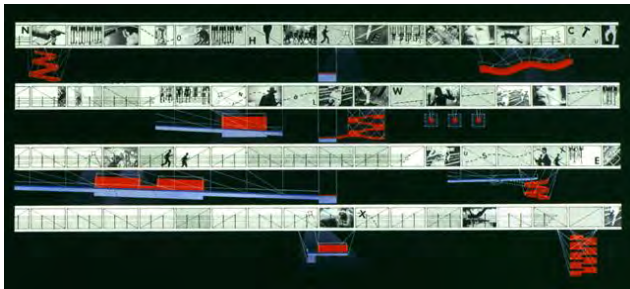
Tschumi eylemle mekân arasındaki ilişkinin kullanıcı ve mekân arasında kurulan bağın türüne göre değışebileceğinden söz etmektedir. Eğer iki tarafı karşı karşıya

getiriyorsa bu ilişkiyi simetrik olarak tanımlamaktadır. “İnsan ve mekân” taraflarından biri diğeri üzerinde hâkimiyet kuruyorsa asimetrik olarak adlandırmıştır (Tschumi, 2017, s. 162). Eylem ve mekân birbirini niteleyen ve müdahale de bulunan iki kavramdır. Birbirlerinden bağımsız var olurlar ancak kesiştiklerinde birbirlerini etkilerler. Örneğin; görsel 3.2’de Gökkafe’sin şantiyesi bir anda maç seyretme alanına dönüşmüştür. Bu amaçla üretilmemiş bir mekân bir anda maç izleme eylemine hizmet eden bir mekâna haline gelmiştir.



Görsel 3.2: Gökkafe’sin şantiyesinden maç seyreden inanlar (Yazgan, 1996)

Mimarlığın yaşamın akışını ve eylemleri ifade etmek için gerekli bir pratik olduğunu söyleyen Tschumi, yapının eylemleri çevreleyen bir sınır olmaktan ötesine geçmesi gerektiğini belirtmiştir (Kolatan, 2000). Pallasma ise “*mimari imgelerde eyleme yönelik, eylemsel karşılaşma anına yönelik bir ima ya da bir amaç ve işlev vaadi vardır. Mimarlığı sanat formundan ayıran, bu eylem olanağıdır. Bu imlenmiş eylemin sonucu olarak bedensel tepki, mimarlık deneyiminin ayrılmaz bir yönüdür.*” diyerek eylemin ve yaşantının mimarlık pratiğinin ne kadar önemli bir parçası olduğundan bahsetmiştir (Pallasma , 2005, s. 78).



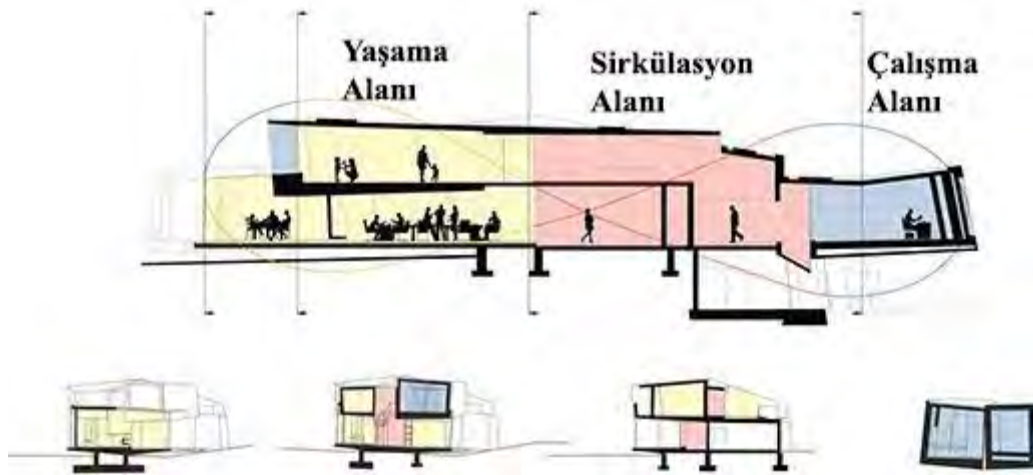
Görsel 3.3: La Fresnoy Sanat Merkezi’nin multimedya yüzeyleriyle ve eylemle olan ilişkilerin gösterildiği bir diyagram (<http> - 2)

Tschumi La Fresnoy Sanat Merkezi'ni tasarlarken anlık karşılaşmalar üzerine eylem alanlarını zenginleştirmek üzerine çalışmıştır. Bu amaçla eylem fragmanları oluşturarak bir diyagram haline getirmiştir. Mekânları bir çatı ile bir araya toplamış ve aralıklarındaki ilişkiyi karşılaşma anları ile birlikte yeniden ele almıştır (http-2)

Eylem kurgusunun, mekânın ve dolayısıyla da mimari programın üretilmesindeki rolünü daha iyi kavrayabilmek adına; statik düzenler, dinamik düzenler ve olay mimarlığı başlıkları altında incelenecektir.

3.1.1. Eylem – mekan – program ilişkisinde statik düzenler (sabit mekan kurguları)

Eylemlerin akış şeması ile mekân arasındaki durum programatik anlamda farklı ilişkilere işaret etmektedir. Bazı program kurgularında eylemlerin akış şemasının mekânın bütünü ile örtüştüğü durumlardan söz etmek mümkündür. Kimi zaman bu iki kurgunun örtüşmesi tıpkı bir makinenin çalışma prensibine benzetilebilir. Olay sekansı ile mekân sekansı tamamen birbirlerine bağımlı hale gelerek birbirinin varlığıyla anlamlı hale gelebilir. Tschumi bu durumu karşılıklılık (reciprocity) olarak tanımlamıştır. Bu yaklaşımda eylemler mekânla birebir örtüşür ve ilişkiler senaryosu önceden kurgulanarak her bir mekânda gerçekleşecek eylemler netleştirilmiştir (Tschumi, 2017).



Görsel 3.4: Mobius House, UN Studio, 1998 (http - 3)

İki devamlı çizginin bir spiral oluşturması yoluyla oluşan mobius şeridi fikrinden yola çıkan proje, eylemlerin hangi mekân sınırları içerisinde, saat kaçta ve nasıl gerçekleştirileceğini net olarak tanımlamıştır. Tschumi bu yaklaşımı “doğaçlama gelişen

her hareket katı bir koridorda donmuş olsaydı hayatta kalamazdı” sözleriyle eleştirmiştir. Tüm kurgunun çerçevesinin kesinleşmiş biçimde çizildiği, fazla kontrolcü yaklaşımların yaşamın bir parçası haline dönüşebilmesi konusunda endişeleri olduğunu belirtmiştir (Tschumi, 2017). İşlevsellik yaklaşımının öne çıktığı dönem yapıları bu duruma örnek oluşturmaktadır.

3.1.2. Eylem - mekan - mimari program ilişkisinde dinamik düzenler (esnek mekan kurguları)

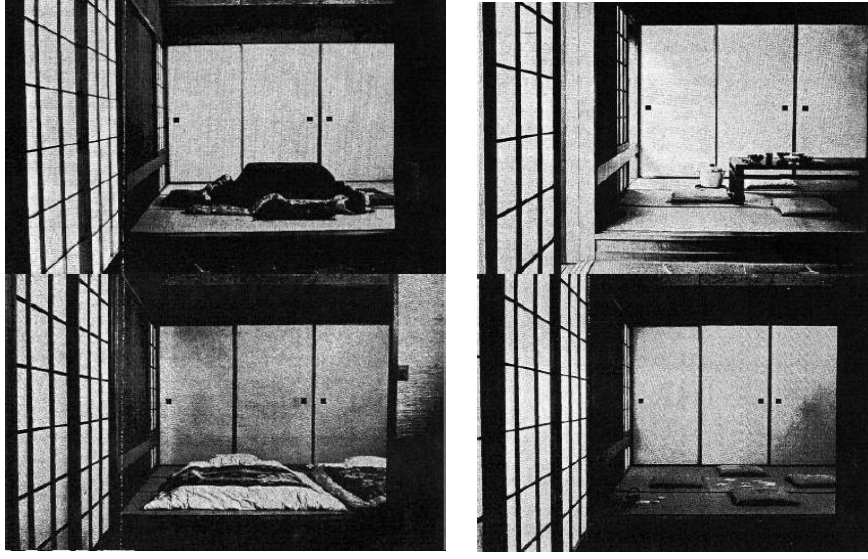
Birliktelik yaratmak istemiyorum. Kiriş yaratmak istemiyorum. Duvar yaratmak istemiyorum.

Oda yaratmak istemiyorum. Mimarlık yaratmak istemiyorum.

Toyo Ito

Hertzberger biçimin işlevi takip ettiği (form follows function) anlayışının yapının verimli ve etkin kullanımı üzerinde olumsuz etkileri olduğundan ve daha farklı ele alınabileceğinden söz eder. Bu nedenle tasarımda mimarın – kullanıcının – yapının- eylemlerin birbirleriyle ilişkilerinin nasıl yorumlanabileceği üzerine çalışmalar yapmıştır. Mimarın rolünün bu ilişkileri bütünleştirici olması gerektiğini düşünmektedir. Gündelik hayatın her zaman planlandığı gibi gitmediğini, dolayısıyla yapıların da dayatmacı bir tavırla eylemleri birbirinden ayırarak mekansallaştırmanın çok doğru bir yaklaşım olmadığını ifade etmektedir.

Statik bir formun karakterini değiştirmeden, mekânın sunduğu imkânları kullanarak ve farklı işlevlere olanak verecek biçimde düzenleyerek esneklik kavramını sağlayabileceğimizden söz eder (Hertzberger, 1991). Bernard Leupen, Frame and the Generic Space adlı makalesinde 1920’lerden önce tek tek eylemlerin mekanlaştığı (odalaştığı) barınma örneklerine rastlamadığımızdan bahseder. Islak hacimler tanımlanmıştır ancak yatak odası, salon gibi detaylı ayrımların yapılmadığından, eşit derecede öneme sahip büyük ve küçük odaların kullanıcının isteğine göre şekillendiğinden bahseder (Leupen, 2006)



Görsel 3.5: Aynı mekanın gün içerisinde farklı eylemler için kullanılması - Bernard Leupen, 2012(<http-4>)

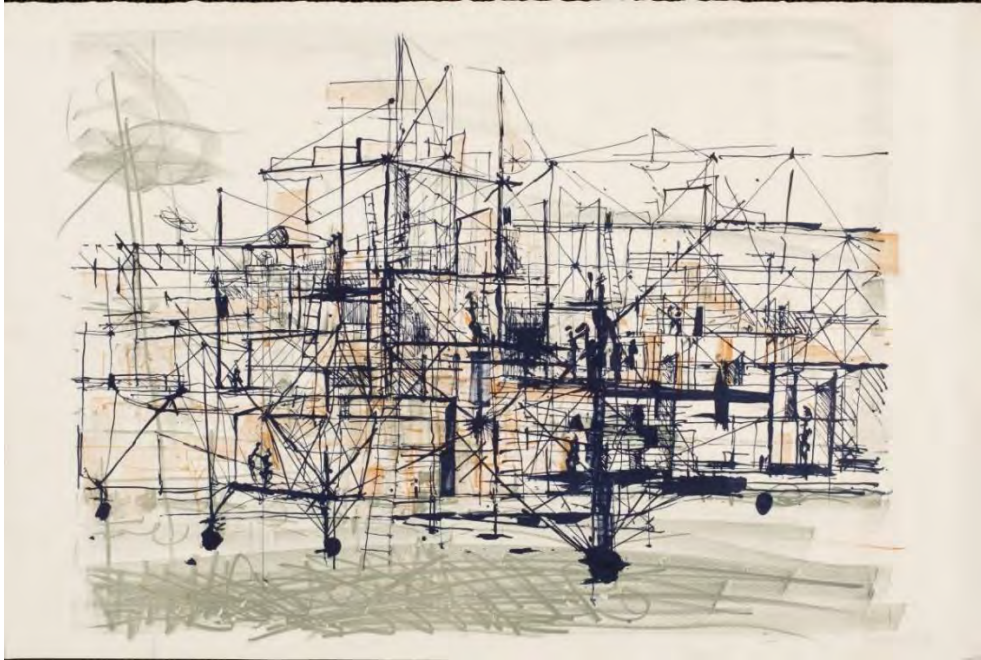
2. Dünya savaşı sonrası hızlı konut üretim ihtiyacının doğduğundan ve bu hızlı üretme kavramının hayatımıza belirli standartlar getirdiğini söyler. Bu standartlar nedeniyle mekânların kullanım şeklinin de standartlaştığını ve çok değerlilik kavramını yitirdiğimizden söz eder. Yani çokdeğerlilik (polyvalance) kavramının 1920’lerden önce mimarlık pratiğinde aktif olarak yer alan bir kavram olduğunu fakat zaman içerisinde yitirdiğimizi ifade eder. Bizim kültürümüzde de geleneksel türk evinin ilişki biçimini bu kavramla bağdaştırabiliriz.

Sabit kurgulardan uzaklaşıldığı durumları organize etmenin yolunu bazı kuramcılar ve mimarlar somut olarak ele almıştır. Fiziksel olarak hacme yapılan müdahaleler yoluyla (ekleme – çıkarma – birleştirme – ayırma vs.) mekânda esnekliğin sağlayabileceğini söylemektedirler. Başka bir bakış açısına göre ise esneklik sadece fiziksel yolla değil, mekândaki ilişkiler bütünü düzenleyerek, yeniden ele alarak, farklı çözümler üretme yoluyla da sağlayabilir. Norberg Schulz (1963) da temel olarak iki yolla esnekliğin sağlanabileceğinden söz etmiştir. İlki eklenen ve çıkarılan hacimlerle kontrollü bir biçimde büyüme veya küçülmeler sağlanmasıdır. İkincisi ise elemanlar ve ilişkilerin tekrar gözden geçirilerek yeni bir yorum getirilmesidir (Norberg- Schulz, 1963)

Yürekli (1983) esnekliğe yönelik tasarım yaklaşımlarını araştırırken; planlama, yapı tekniği ve yapı sistemleri üzerinden karar noktaları oluşturarak ele almıştır (Yürekli, 1983). Duffy (1998) ve Stewart Brand (1994) 6s adını verdikleri bir katmanlaşma

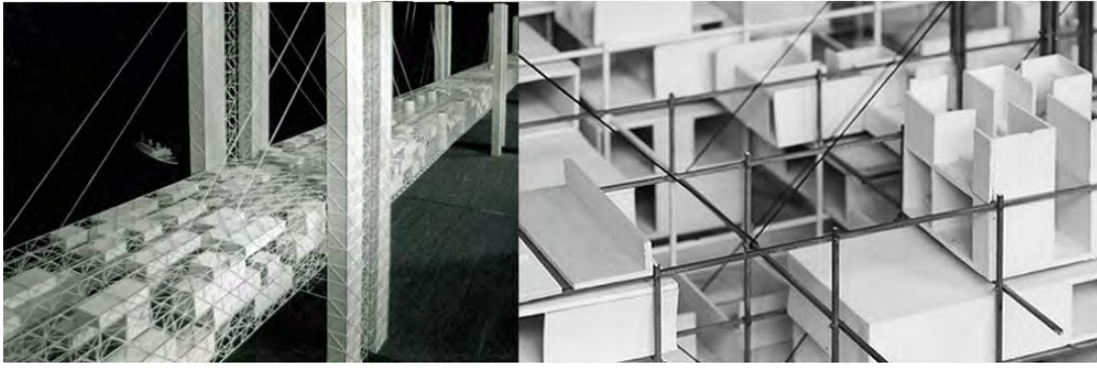
düzeyinden bahsederler. Söz konusu 6s; alan (site), structure (strüktür), kabuk (skin), servisler (services), mekan planı (space plan) ve donatılar (stuff) oluşur. Bu katmanların farklı eylemlere göre farklı boyutlarda ele alınması gerektiğini ve birbirlerinden ayrı değerlendirilmesi gerektiğini söylemektedirler (Schneider & Till , 2007)

Forty esneklik kavramının bolluk, teknik araçlar ve politik stratejilerle sağlanabileceğini ifade etmiştir. İşlevi belirsiz, kurgulanmamış, geniş ve fazla alanların stok alanlar olduğunu belirtir ve bu durumu bolluk kavramı olarak nitelendirir. Bu alanların gelecekte esnekliğin sağlanmasında birer potansiyel olabileceklerinin işaretlerini verir. Teknik araçlarla sağlandığı durumdan ise mekâna teknik hacimleri yerleştirerek, kalan kısmının belli bir ölçek dâhilinde serbest bırakıldığı durumları örnek verir. Politik stratejilerle sağlanan esneklik konusunda ise iktidarların dayatmacı fonksiyon içeriklerini eleştirmektedir. Kullanıcının daha özgür davranabileceği daha serbest içeriklere sahip programlar önererek daha serbest tasarımlar elde edebileceğimizi söyler. Constant'ın New Babylon'u politik stratejilere eleştiri oluşturup, yeni içerikler üretme konusunda önemli bir örnektir (Forty, 2000). “Bolluk” ve “teknik araçlar” yönüyle fiziksel, “politik strateji” yönüyle ise ilişkileri ele aldığı bir esneklik anlayışına sahiptir.



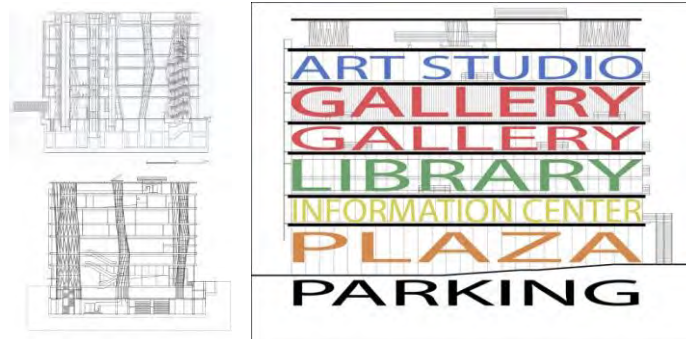
Görsel 3.6: *New Babylon ve Mekansal İlişkileri, Constant, 1961 (<http-5>)*

Yona Friedman ise esneklik konusunda Hertzberger ile paralel düşüncelerdedir. Mekânların özelleşmesinin gerekli olmadığını savunur. Mekânın fonksiyonlarının kurgulanması sonucu formun ortaya çıktığı düşüncesine karşı çıkar. Mekânın iç ilişkilerinin ve dış ilişkilerinin bağımsız ele alınması gerektiğini ifade eder (Friedman, 1971). Tasarım kararlarını kullanıcılara bıraktığı ve mobil; “kendi kendine organize olabilen” ya da “kendin yap” temalı içerikler kurgulamıştır. Esneklik kavramının tek yönlü büyüme ve gelişme ile değil, üç boyutta da ele alınması gerektiğini söylemiştir. Ayrıca Forty (2000) gibi politik stratejilerden yola çıkarak, kent tasarım fikirleri ortaya koymuştur (http-6).



Görsel 3.7: Yona Friedman'ın Köprü Şehir (Spatial City) Projesi (http-6)

Toyo Ito'nun tasarladığı Sendai Mediatheque ise esneklik konusunda hem ilişkisel hem de fiziksel çabaları barındırır. Açık plan düzeni ve sabit olmayan donatı elemanlarından oluşmaktadır. Yapının strüktür sistemi de kendi içerisinde (döşeme, kiriş, kolon) bir bütünlük içinde ve içeriğini özgürleştir biçimde çalışmaktadır. İç-dış ilişkileri sorgulayıcı bir tavrı vardır ve çevre ile ilgili duruma özgün bir yorum getirmiştir.



Görsel 3.8: Toyo Ito, Sendai Mediatheque, 2001, Kesitler ve Diyagram (http-7)

3.1.3. Program tartışmasının farklı bir boyutu – olay mimarlığı

Olaylara ilişkin bir sistem ile mekânlara ilişkin bir biçimsel sistem arasında nedensel bir ilişki var mıdır? Rimbaud ünlü harflerin rengi olup olmadığını a harfinin mavi mi yoksa kırmızı mı olduğunu sordu. Buna benzer şekilde, silindirik biçimli mekanlar dine, dikdörtgen mekanlar sanayiye mi uygundur? Sistemler arasında homoloji var mı acaba? Mekanla olay, biçimle işlev, birbirini akla getiren ve çeken iki sistem arasında homoloji var mı? (Tschumi, 2017, s. 204)

Olay, *“gelecek ile geçmişin, ayrı ama ayırt edilemez olarak, durmaksızın çakıştığı, hatta birbirinin üzerine taşıdığı boş bir zamanın içinde, ayrı türden iki boyutun anlık birlikte varoluşu”* ile tanımlanır (Zourabichvili, 1994). Beden ve hareket tartışmaları “olay” kavramını da beraberinde getirmiştir. Çünkü bedenin hareketli, zaman içerisinde var olup hızla yok olan tavrı aslında geçici bir eylem tanımıdır ve “olay” tanımına çokta uzak sayılmaz (Güner, 2012, s. 27). Olay montaj tekniği Tschumi’nin biçimi üretme ve programı düzenleme yolu olarak gördüğü bir kavramdır. 1970’li yıllarda yazdığı makalelerde olay kavramını eylemle eş anlamlı şekilde kullanmıştır. Takip eden yıllarda olay ve program eş anlamlı kullanılmaya başlanmıştır. Fakat sonra programın yenilenebilir, değiştirilebilir ve üzerine düşünülüp değişiklik yapılabilir bir olgu olduğu fikri üzerinde durulmuştur. Oysa olayın en önemli oluşum sebebi “ani”lik ile meydana gelmesidir (Tschumi, 2017). Kelime çağrışımıyla düşündüğümüzde bir andan ibarettir. Olay bizim kontrol edebileceğimiz bir olgu değildir, üzerinde tahakküm kuramayız. Mimarlık kavramıyla bütünleştirip baktığımızda; gündelik hayatın akışına ve olaylara müdahale edemeyiz, kendiliğinden yaşanan gelişmelerdir. Ancak mimarlık disiplini, süreci tasarlayabilir ve koşulların denetimini elinde tutabilir.

Uğur Tanyeli (2017) son yıllarda yaşanan mimari gelişmelerin; geçmişten, hatta Platon’dan beri süregelen mimarlık düşüncesini tartışılır hale getirdiğini, dönüştürüp değiştirdiğini söyler. Vattimo’nun (2005) ifade ettiği şekilde, artık sabitlik ve süreklilik düşüncesinden uzaklaşılarak gerçek ve varlık kavramları event’e (vuku buluş-olay) dönüşmüştür. Buna bağlı olarak, bu iki kavram sürekli olarak yeniden tanımlanır ve yorumlanır hale gelmiştir. Vattimo gerçeğin olay haline geldiği bu ilerlemeyi metafiziğin ölümü olarak tanımlar ve bu durum ile sanatın çöküşü arasında bir bağlantı kurar (Vattimo, 2005)

Vattimo’ya göre (2005) sanatın yok oluşu üç şekilde gerçekleşmektedir: özgüllüğünü kaybediş, yeni medya araçları sayesinde topluluk ölçeğinde bir estetik

anlayış ve yine topluluk kültürünün yarattığı ortamla “kitsch”i ötekileştirmek için geleneksel estetik anlayışını reddediş (Tanyeli, 2017).

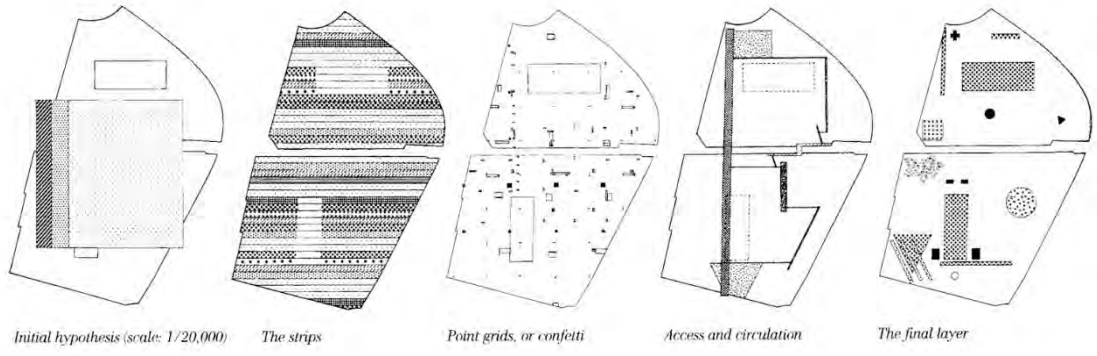
Bu noktada eğer ki sonuç ürün ani bir patlama sonucu çıkıyorsa, vuku buluyorsa, tasarımcının rolü aynı kalabilir mi? Eğer ki, tasarımda sonuca ulaşma aşaması tek bir kişinin yönettiği ve tüm kararlarını aldığı geleneksel yöntemlerden uzaklaştıysa ve bir “olay” kavramına dönüştüyse, tasarımcı ve sonuç ürün ilişkisi de aynı kalmamalıdır. Tasarımcı artık belki de süreci tasarlama noktasında dâhil olmalıdır. Bu rollerin yeniden yorumlanmasını şu şekilde özetlenmiştir: *“Sonuç-biçim değil yol haritası çizer”* (Tanyeli, 2017).



Görsel 3.9: Parc de la Villette, Paris, B. Tschumi, 1982 - 1998 ([http-8](http://8))

Uluslararası bir yarışma aracılığıyla 1982 yılında yapımına başlanan Paris’te Parc de la Villette’i ile birlikte “olay” mimarlığı fikri ilk kez ortaya atılmıştır. Bu parkın kavramsal altyapısını J. Derrida ve J.L. Austin’in performans kavramı ile ilişkilendirmiştir. Olay mimarlığı diye ifade edilen olgunun bir tanım getirmekten çok meydana getirme, gerçekleştirme noktasından yararlanmıştır (Güner, 2012). Parc de la Villette değiştirilebilir, dönüştürülebilir, kullanıcılar ile birlikte şekillenebilirliği açısından yeni bir yorumdur. Tschumi tasarlama sürecinde bir binanın öncelikle bahçecilik üzerine tasarlandığından, taşıyıcılar tamamlanıncaya kadar lokanta olarak yeniden düzenlendiğinden ve en sonunda çocuklara yönelik atölyelerin düzenleneceği bir alan olarak tekrar elden geçirilip kullanıldığından söz eder (Tschumi, 2017, s. 35).

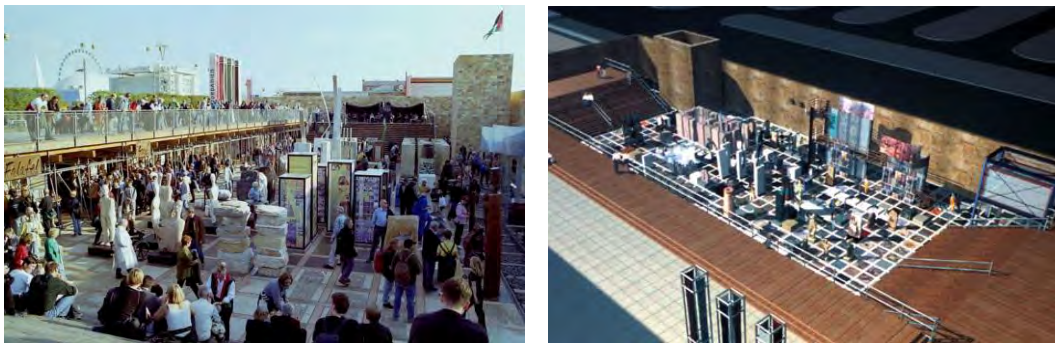
Parkta üç farklı sistem bulunmaktadır; bunlar yüzeyler sistemi, çizgiler sistemi ve noktalar (folieler) sistemidir. Bu üç katmanın çakışmasından dördüncü bir kavramlar katmanı oluşmuştur. Noktalar mikro eylemleri içerirler. Çizgiler ise hareketi temsil ederler, düzemler ise geniş alandaki eylemleri kapsarlar.



Görsel 3.10: *Parc de la Vilette katmanları, Paris, B. Tschumi, 1982 (http-9)*

“Böylece ızgara proje takımına bir dizi dinamik karşıtlık sundu. Bir park tasarlamamız gerekiyordu: ızgaraysa doğaya aykırıydı. Bir dizi işlevi yerine getirmemiz gerekiyordu: ızgara işlevselliğe aykırıydı. Gerçekçi olmamız gerekiyordu: ızgara soyuttu. Yerel bağlama saygılı olmalıydık: ızgara bağlama aykırıydı. Proje alanının sınırlarına duyarlı olmamız gerekiyordu: ızgara sonsuzdu. Siyasal ve ekonomik belirlenmişliği hesaba katmamız gerekiyordu: ızgara belirlenmişti. Önceki bahçe örneklerini hesaba katmalıydık: ızgaranın kökeni yoktu, önceki göstergelere ve daha önceki imgelere doğru sonu gelmezcesine çekilip gerilemeye açıktı (Tschumi, 2017, s. 249-250)

Hannover’de yapılan Expo 2000 için tasarlanan Ürdün Pavyonu ise Ürdün’e etkide bulunmuş farklı katmanları yorumlamak ve zihinsel imgeler yoluyla iletişim kurmak üzerinedir. Kamusal mekânı ve fonksiyonları alışılagentik bir yolla değil, kendi soyut imgeler coğrafyasını oluşturarak tanımlamıştır. Tüm birimleri bir gridal sisteme oturtmuş ve üçüncü boyutta farklı yüksekliklerle ifade etmiştir. Bu birimler çeşitli sanatçı ve zanaatkârların birlikte çalışarak oluşturdukları bir süreci vardır. Tüm bu görsel öğelerden oluşan katmanlar eş zamanlı olarak izleyenin zihnine kendi çizdiği yoldan nüfuz eder ve imgeler oluşturur (Isozaki A. , 1999)



Görsel 3.11: *Expo 2000, Hannover, Ürdün Pavyonu, Akram Abu Hamdan, Sahel Hayari (Isozaki A. , 1999)*

Örneklerden de okunabileceği gibi olay mimarlığı yaklaşımı, sabit düzenlerin terk edildiği, dinamik düzenlerin ise sorgulanmaya başladığı bir noktayı işaret etmesi açısından mimari program tartışmalarına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bunun yanı sıra, anlam çoklukları meydana getirerek mekânı “anlık” bir araya gelişlerle tanımlaması sebebiyle ise tasarımcının rolünü sorgulatır niteliktedir.

3.2.Hareket – Mekan Mimari Program İlişkileri

Hareket aracılığı ile mekânla ilk ilişkimizi kurarız. Isozaki bir yapı tasarlarken aklımızdaki tüm tasarım düşüncelerinin bilgisayar grafikleri gibi veya organik bedenler gibi hareketli olduğundan söz eder. Zihnimizde birçok imgenin canlandığından ve bu imgelerin sabitlenmediğinden, olasılıklarının düşünüldüğünden bahseder. Tasarımın nasıl olacağına karar verdiğimiz anda bu imgelerin sabitlenerek, hareketli olmaktan çıktığını söyler (Isozaki & Asada , 1999). Fakat bu bakış açısı akıllara şu soruyu getirir; hareketlilik sadece tasarım sürecini ifade eden bir olgudan fazlası olamaz mı? Erzen ise bu ilişkinin başka bir boyutta olabileceğini ifade ederek mimari mekânı algıladığımızda soyut olarak çevresinde hareket etmeye başladığımızı ve onu deneyimlediğimizi ifade etmiştir (Erzen, 2015, s. 200)

Bedenler mekân içerisinde hareket etmekle kalmaz, hareketlerinde ve hareketleriyle üretilen mekânları da ortaya çıkartırlar. Hareketler (dans, spor, savaş hareketleri) olayların mimari mekâna zorla girmesidir. Uç durumdaysa bu olaylar, ahlaki ya da işlevsel sonuçları olmayan, kendilerini kapsayan mekânlardan bağımsız ama ayrılmaz birer senaryo ya da program halini alır (Tschumi, 2017, s. 148)

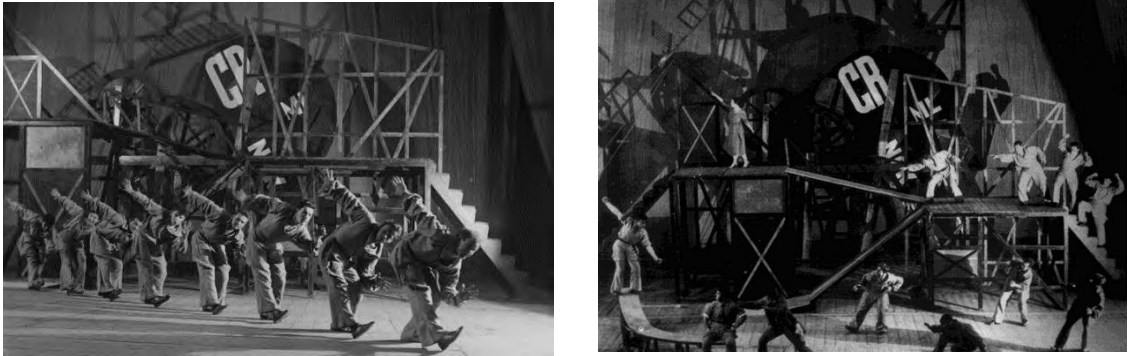
Modernitenin temelini oluşturan kartezyen felsefeyi destekler nitelikteki düşünceler, hem sanat hem de mimarlık alanındaki üretimleri etkilemiştir. Sanat eserleri sadece gözlemlenebilen - izlenebilen nitelikte üretimler haline dönüşmüştür. Mekân ise sadece fiziksel öğelerden ibaret bir boşluk, bir çerçeve olarak değerlendirilmiştir. Bu çerçeve içerisinde kullanıcının rolü, eylemleri ve hareketi mekândan bağımsız olarak ele alınmıştır. Bu durum hem sanatta hem de mimarlıkta kullanıcı ile ilişkinin zedelenmesine sebep olmuştur ve sorgulanır hale gelmiştir (Koçyiğit, 2007).

Kartezyen düşüncenin ve durağan bakışın kırılmasıyla birlikte mekân ve beden ilişkisine bakış açısının değiştiği gibi, sanatta da bedenin rolü yeniden sorgulanmaya başlanmıştır. Beden (izleyici, dinleyici) pasif rolünden sıyrılarak, daha aktif ve deneyim odaklı bir halde ele alınmaya başlanmıştır. Seyirci de sadece izleyen-dinleyen olma

kimliğinden sıyrılıp, aktif rol alan (hareketli) ve deneyimleyen beden olarak tanımlanmaya başlanmıştır. Sanat ise sadece seyredilen bir şey olmaktan çıkıp deneyimlenen bir olgu haline dönüşmüştür (Aksoy, 2014).

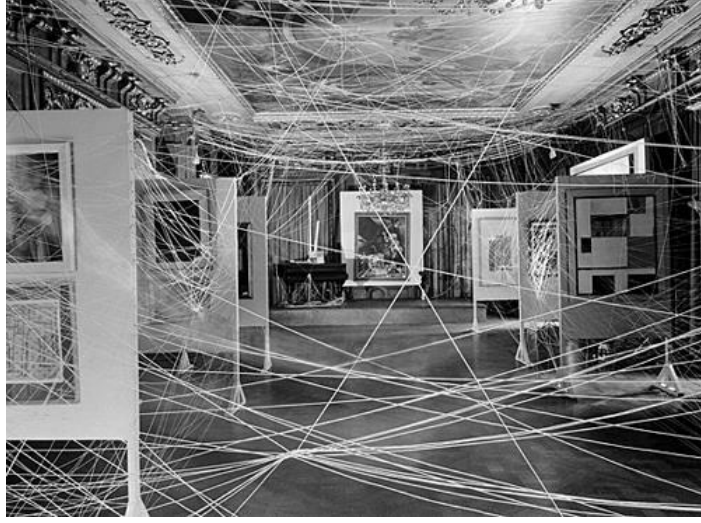
Avant-garde tiyatro kuramcısı Vsevolod Emilyeviç Meyerhold'da bedeni ve hareketleri temel alan, geriye kalan tüm kriterleri sıfırlamayı öngören bir tiyatro şekli oluşturmuştur. Söylenilen sözlerden çok, davranışları ve oyunculuğu yani bedeni ve hareketi merkeze alan biyomekanik anlayışı öne sürmüştür. “Bir bina nasıl kumdan bir zemin üzerine kurulamıyorsa; teatral bir yapı da psikolojik bir zemine oturtulamaz” diyerek psikoloji temelli yaklaşımları eleştirmiştir (Dervişoğlu, 2008).

Meyerhold'un biyomekanik oyunculuğunda, oyuncuların hepsinin kıyafetlerini aynı tutmuştur ve onların yaptıkları şeyi sanattan çok “iş” olarak gördüğünü ifade etmiştir. Yönetmen sadece sahne prodüksiyonu için vardır. Seyircinin edilgenliğini reddeder, ona göre seyirci gerektiğinde sahneyle ve oyuncularla ilişki kurabilecek konumdadır. Duyguları geri plana atarak önce reflekslerin öne çıkmasını sağlamıştır. Sahnede en önemli ifade aracı “hareket” ve “beden” kavramlarıdır.



Görsel 3.12: Meyerhold tiyatrosundan sahneler (<http-10>)

Duchamp'ın bu eseri duvarlara, panolara ve aydınlatma elemanlarına dolanmış iplerle sergileme elemanlarından oluşmaktadır. Yapıldığı dönemde çok ses getirmiştir ve farklı şekillerde yorumlanmıştır. Sergileme durumunu sorgulaması ve mekân ile sergilenen elemanların alışlageldik çerçevelerini yeniden yorumlaması yönünden farklı bir bakış açısı getirmiştir. Ayrıca seyircinin pasif rol oynadığı sergileme biçimine bir eleştiri sunarak aktif rol alması konusunda bir farkındalık yaratmaya çalışmıştır. Deneyimlenen mekân ile deneyimleyenin ilişkisini aktifleştirmiştir.

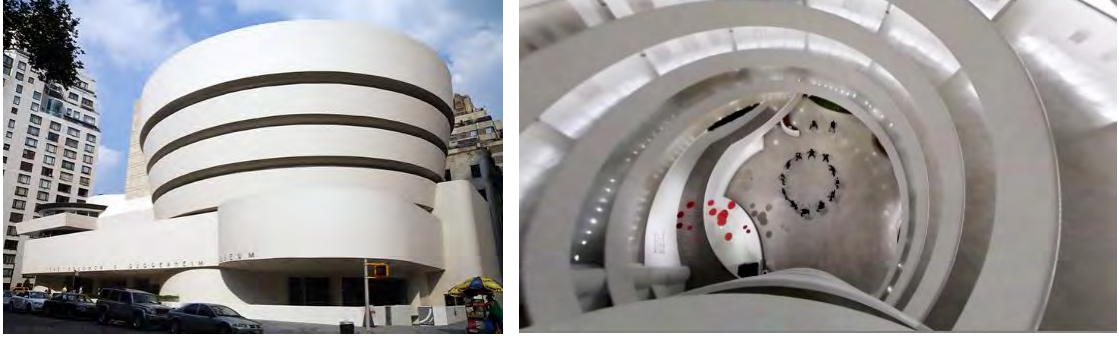


Görsel 3.13: *Marcel Duchamp, First Papers of Surrealism* enstalasyonu, New York 1942 (<http-11>)

Tuğçe Ulugün Tuna'nın 2002'de İstanbul Güncel Sanat Merkezi Proje 4L'de gerçekleştirdiği "Vertigo" isimli çalışması, mekânın hareketlilik çerçevesinde ve ideal kabul ettiğimiz koşulların yeniden tanımlanması üzerinedir. Hareketin farklı zeminlerdeki durumunu ve değişimini yansıtan çalışmada duvarı tavana, tavanı duvara çeviren mekanizmalar vardır. Bedenler ipler ve emniyet kemerleriyle bağlıdır. Aynı anda iki farklı yüzeyde dans edilmektedir ve bu sayede, algı durumu değişmektedir. Mekânın boyutları da yeniden yorumlanmaktadır (Balaban, 2010)



Görsel 3.14: *Tuğçe Ulugün Tuna'nın "Vertigo" isimli çalışması* (<http-12>)



Görsel 3.15: *Guggenheim Müzesi – Dolaşım ile deneyimlenen bir sergi alanı (http-13)*

Guggenheim müzesinde ise sergi alanları etrafında dolaşan rampaya göre şekillendirilmiştir. Yapının içerisinde izlediğimiz rota ile dolaşımı sağlarken aynı zamanda sergiyi de izlemiş oluruz. Yapıya şeklini veren de bu dolaşım ögesi olan rampadır. Bu anlamda düşündüğümüzde yapı, dolaşımın hareketine göre düzenlenmiştir.



Görsel 3.16: *NOX, Lars Spuybroek, Taze Su Pavyonu Freshwater Pavilion (http-14)*

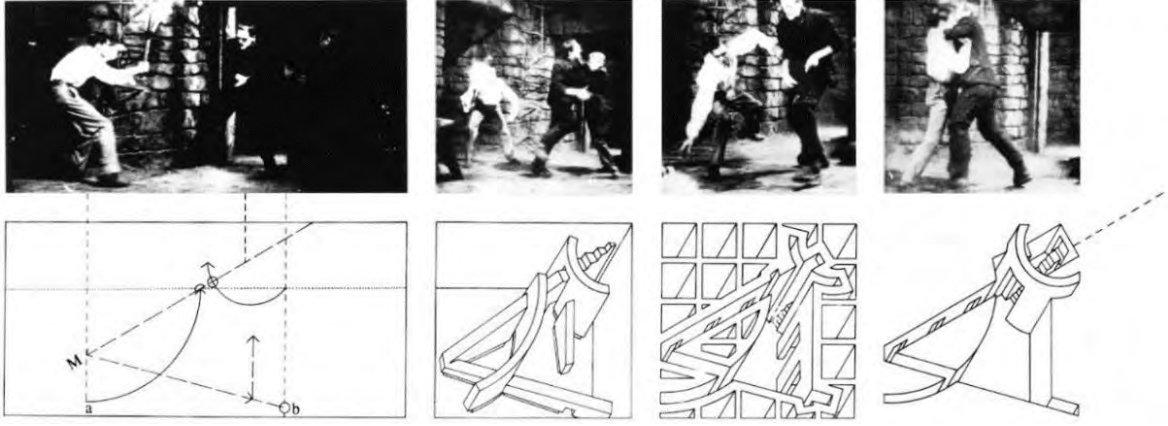
Lars Spuybroek'ın tasarladığı Taze Su Pavyonu akışkanlığı yönüyle öne çıkmaktadır. Düzgün yüzeylerin deforme edildiği ve mekânın biçimlerinin sürekli hareketli olarak algılanma çabası vardır. Bunun yanı sıra dinamizmi bir adım daha öteye taşıyarak ışığa ısıya ve sese duyarlı sensörler yerleştirilmiştir. Bu alıcılar kullanıcının hareketlerini (atlama, yürüme, koşma gibi) algılayarak duruma göre tepkiler vermektedirler. Bu etkileşimli hareket sadece geometri ile de sınırlı kalmamıştır. Hareketin şekline göre malzemeler de deforme olabilecek şekilde tasarlanmıştır.

Tüm bu sorgulamaların yapıldığı süreç; sanatla başlayıp, mimarlık pratiğinde de karşılık bulmuştur. Sanat eserinin ortaya konma biçiminin, izleyen-dinleyen tarafından nasıl algılandığı üzerinde etkili bir durum olduğu düşüncesi gelişmiş ve bu durum ile birlikte seyirci – dinleyicinin de aktif rol aldığı, alternatif sergileme biçimleri oluşturulmuştur. Sanatta ön plana bu düşünce kaçınılmaz olarak mimarlık pratiğini de etkilemiştir. Hareket kavramı mekânın üretilmesinde ve organize edilmesinde belirleyici rolü olan bir bileşen haline dönüşmüştür. Çalışma kapsamında, bu kavramı daha detaylı ele alabilmek adına ve hareketin bedenin zaman dilimi içerisindeki değişimlerinden meydana gelmesi tanımını gözeterek; beden ve zaman alt başlıklarında incelenmektedir.

3.2.1. Beden – mekân – mimari program ilişkileri

Bedenler akışkan ya da kestirilemeyen hareketlerle her tür yeni ve beklenmedik mekânlar oyar. Dolayısıyla mimarlık, kullanıcılarla kesintisiz alış-veriş içinde bulunulan bir organizmadır; kullanıcıların bedenleri mimari düşüncenin özenle yerleştirildiği kurallara doğru atar kendilerini. Mimarlıkta insan bedeninin hep şüpheyle karşılanmasına şaşmamak gerekir: En uç mimari hırsları hep insan bedeni sınırlamıştı. Beden mimari düzenin saflığını bozar. Tehlikeli bir yasaklamaya eşdeğerdir bu da (Tschumi, 2017, s. 163)

Dünya ile iletişimimiz, etkileşimimizi kurmada bedenimizin rolünün ne kadar önemli olduğu yadsınamaz. Kendi varlığımız dışındaki varlıklara ancak bedenimiz vasıtası ile ulaşabiliyoruz, iletişim kurabiliyoruz (Ponty, 2005, s. 26) Vitruvius'un üçlemesindeki son terim olan uygunluk, daha açık haliyle “uygun mekânsal düzenleme” beden içindir. Yani, beden mimarlığın başlangıç noktasından itibaren önemli bir noktada olmuştur. Dönemin mimari görüşlerine göre farklı noktalarda kendine yer bulsa da, her zaman tasarımda önemli bir veri olmaya devam etmiştir Dolayısıyla mimarlık dünyasındaki tartışmalar içerisinde, mekân ve beden ilişkisi farklı yönleriyle ele alınarak sürekli gündemi meşgul etmektedir.



Görsel 3.17: Bernard Tschumi'nin boşluk ve beden ilişkisini ele aldığı bir çizimi "Screenplay no. 2"
(http-15)

Descartes'in ürettiği Kartezyen mekân düşüncesinde mekân sadece fiziksel bir öge olarak ele alınmıştır ve bedenden referans almayan standart ölçüler bütününe indirgenmiştir. Heidegger ise bu durumu eleştirerek, mekânı bir deneyim ve etkileşim noktası olarak ele almıştır. Mekânın matematiksel ölçülerinin bir amaç değil, bir araç haline dönüşmesi gerektiğini savunmaktadır. "İnşa etmek, iskân etmek ve dörtlü" başlıklı metninde yapıları sadece bir inşaat sürecinin ürünü veya sadece bir nesne gibi algılamamızın doğru bir yaklaşım olmayacağını ifade eder (Sharr , 2007). Eğer iskân etme yani beden deneyimi, etkileşimi, teması olmazsa mekânla doğru bir şekilde ilişki kurulabildiğini de söyleyemeyiz. Bu düşünce biçimi, mekânın kavranışı konusunda fikirler üreten düşünürler üzerinde epeyce etki bırakmıştır.

Bu bağlamda iki görüş birbirinden ayrı, hatta zıt yaklaşımlar gibi görünmektedir ve değerlendirilmektedir. Ancak bu yaklaşım çok doğru sonuçlar doğurmaz. Bu konular arasındaki bağı Tschumi (1996) şu şekilde ifade etmiştir: "*Descartes'in beden somutluğu ve mantığı "nesne olarak beden" kavrayışı ve mekânların somutluğu ve mantığı "özne olarak beden" yani fenomenoloji birbirlerine tezat konular gibi görünseler de birbirlerinin içinden türeyen ve birbirlerine bağlı düşünülmesi gereken konulardır*" (Tschumi, 2017, s. 147)

3.2.1.1. Fiziksel deneyimler üzerinden tanımlanan mekân

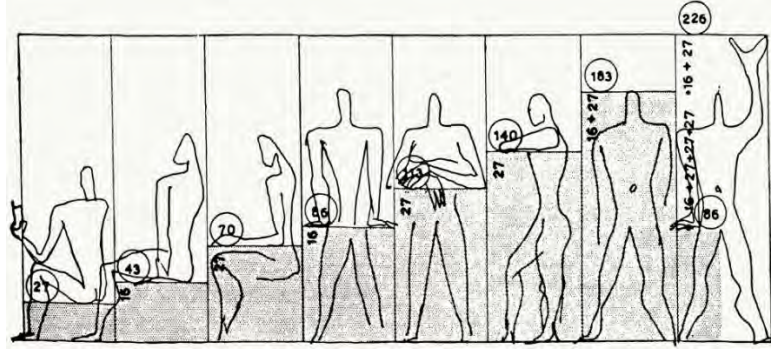
Bedenin hareketi mekâna bir sahne niteliği kazandırır. Kişi farkında olsun olmasın mimari alanda beden hareketi bedeni mekanın farklı öğeleri ile, tabanın yer çekimi gücü ile, göğe doğru olan hareket ile tavan ile, ışık ve gölge ile ilişkiye sokar (Erzen, 2015, s. 200).

Kartezyen düşünce, nesneler ve insanlar arasındaki ilişkiyi sadece boyutsal olarak ele alan üç boyutlu mekân kavramıdır. Descartes'in felsefi öğretilerine dayanan bu düşünce sistemi, doğanın dilinin matematik olduğunu ve matematiksel terimlerle tanımlanması gerektiğini savunmaktadır. Bedeni düzen, biçim, oranlar gibi geometrik prensipler çerçevesinde düşünmeye indirgemıştır. Aslında beden; mekânı zenginleştirici bir öge iken, ergonomi, evrensel oranlar gibi kaygılarla bir sayılar dizisine indirgemıştır. Bu yaklaşımın en büyük problemi, bedeni hareket ve zamanın dışında ele alınmasıdır. Dolayısıyla kurduğu ilişkilere sadece fiziksel düzeyde yaklaşmaktadır (Dervişoğlu, 2008)



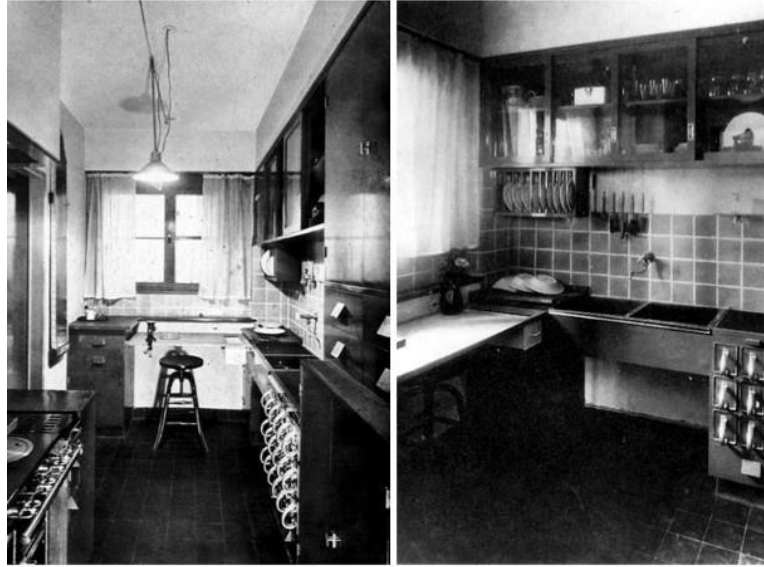
Görsel 3.18: Deneyim, Beden ve Mekân ilişkisi

Sanayi devrimi sonrası üretim şekillerindeki farklılaşma ve çeşitlenme mimarlık pratiğini de kaçınılmaz olarak etkilenmiştir. Daha hızlı ve verimli şeyler üretme ihtiyacından doğan bir takım standartlar oluşturulmuştur. Örneğin; Le Corbusier'in Modülör'u, 183 boyundaki bir insanın bedenini ölçüt kabul eden bir sistemidir. E. Neufert'in kitabı da (1936) şartnameler, standartlar ve mekân - tesisat – donanım boyutlarını içermektedir. Tüm bu standartları oluştururken de tüm bedenleri aynı-standart boyutta kabul eden bir yaklaşıma sahiptir. Bu ideal kabul edilen (güçlü, sağlam ve çoğu zaman eril) beden üzerinden yapılan indirgemeler, aslında tüm bu ölçülerde sahip olmayan insanları ötekileştirmektedir (Neufert, 2008).



Görsel 3.19: *Le Corbusier'in Modülörü* (<http-16>)

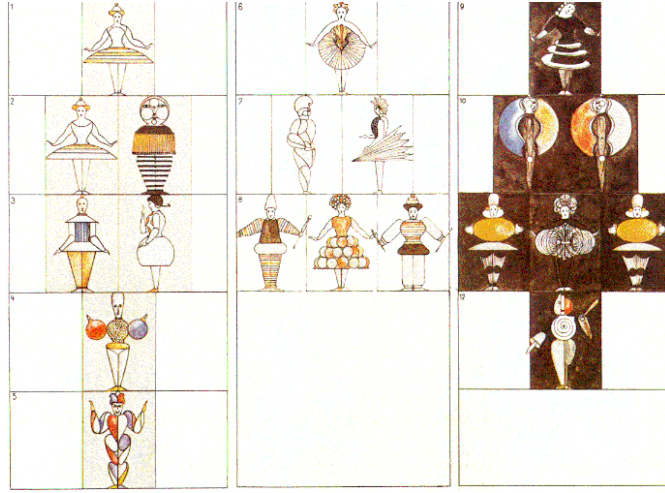
Hem boyutları, hem yapılacak eylemleri belirlemesi ile bu tür standartlara indirgenmiş mimarlık ürünleri için çok müdahaleci oldukları yorumunu getirebiliriz. Frankfurt mutfağı bu müdahaleci örnekler arasında gösterilebilir. İş hayatında aktif rolü artan aile bireylerin işlerini kolaylaştırmak, onlara zaman kazandırmak amacıyla yapılmıştır. Boyutlar ve eylemler net olarak tanımlanmış ve kullanıcıya sunulmuştur. Bu verimlilik odaklı proje, sonraları eleştirilir hale gelmiştir (<http-17>).



Görsel 3.20: *Frankfurt mutfağı* (<http-17>)

Bauhaus Okulu'nda öğretmenlik yapan Alman ressam heykeltıraş ve tasarımcı Oscar Schlemmer insan bedenini mekânı üretecek bir araç olarak görmüştür ve kullanmıştır. Çağının ilerisinde cesur bir yaklaşımla; bedeni soyutlayıp, renk ve biçimlerin dünyasına dâhil ederek, sahnenin kübik düzeninin içerisinde eritmeyi başarmıştır. Bedenlerin ve hareketlerin, “mekânı belirleyici ve boşluğu tanımlayıcı”

etkisinden yararlanarak, beden ve mimarlık arasında yepyeni ilişkiler keşfetmeyi başarmıştır (Dervişoğlu, 2008)



Görsel 3.21: Bedeni yapabileceği hareketlerden etkilenerek, eserinde mekânı üretme biçimi olarak kullanan Oscar Schlemmer'in Üçlü bale (Triadisches Ballett) gösterisi için tasarladığı kostümler ([http-18](http://18))

Üçlü bale (Triadisches Ballett) adlı gösteride yer alan performansçıları, hareketli heykellere benzetmiştir ve geometrik formlara dönüştürdüğü kostümler yaratmıştır. Gerçekleştirdikleri performans ile dansçılar her an değişen geçici mekânlar oluşturarak mekânı statik ve nesnel konumundan uzaklaştırmışlardır (Güner, 2012, s. 27).



Görsel 3.22: Üçlü Bale adlı gösterinin 1924 ve 1927'deki performanslarından bir kesit ([http-19](http://19))

Özetleyecek olursak; örneklerde de görüldüğü gibi, beden ile mekânın ilişkisi ilk sürecinde, ölçü-oran-orantı ve verimlilik odaklı olduğunu söyleyebiliriz. Sonrasında beden ile tanımlanan mekân konusuna olan yaklaşımın fiziksel ölçüler ve verimlilik tekdüzeliğinde olması durumu sorgulanır hale gelmiştir. Bedenin boşlukla yani mekânla

daha farklı düzeyde ilişkiler kurabileceğine dair çalışmalar yapılmıştır. Bedenin hareketliliğini merkeze alan yeni yaklaşımlarla farklı düzeyde ilişkiler kurmayı amaçlamışlardır.

3.2.1.2. Duyusal deneyimler üzerinden tanımlanan mekân

Mekân gerçektir, çünkü duygularımı aklımdan çok daha önce etkiler gibidir. Bedenimin maddiliği mekânın maddiliğine denk düşer ve bu maddilik ile mücadele eder. Bedenim kendisinde mekânsal özellikler ve belirlenimler taşır: Yukarı, aşağı, sağ, sol, simetri, asimetri. Gördüğü kadar duyar da. Aklın yansıtımları karşısında açılmak, Mutlak Hakikat karşısında açılmak, Piramidin karşısında açılmak, işte Duyusal Mekân, Piramit, Delik budur (Tschumi, 2017, s. 59)

Descartes duyuyu bilgilerin zihinde yorumlanma süreci olarak ifade eder ve duyumsama ile algının birbirinden ayrıldığını söyler. Beden ve ruhu ayrı şeyler olarak ele alır ve “bedenin algıladığını, ruhun ise duyumsadığını” söylemektedir. Descartes’in aksine Ponty “dünyada olmak” fikrini “algı” ile özdeşleştirmiştir ve algı analizinin merkezine “yaşayan beden” kavramını koymuştur. Bedenimiz sadece algının mekânsal ve zamansal karışımının değil, kültürel dünyamızın tüm edinimlerinin, birikimlerinin ve anlatımsal işlemlerin şartıdır (Cevahir, 2003)

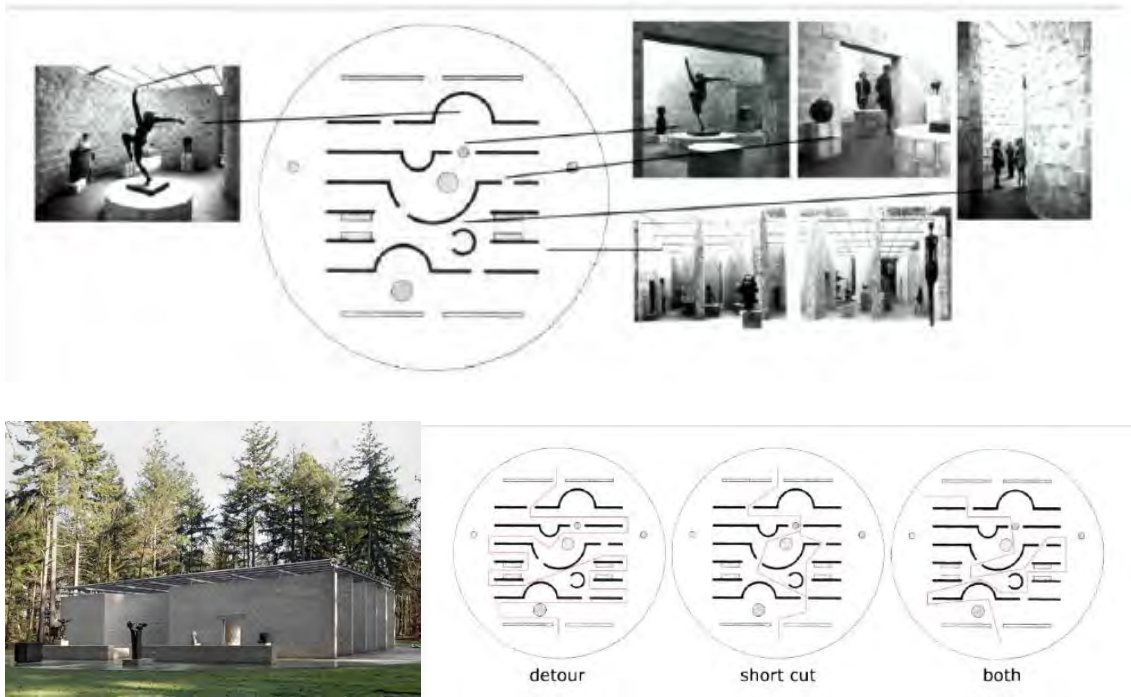


Görsel 3.23: Duyu, Deneyim, Mekân ilişkisi

Merleau Ponty “Algılanan Dünya”da “İnsan vücudu adeta şeylere çakılı olduğu içindir ki onların hakikatine erebiliyoruz... Dışımızdaki her varlığa ancak ve ancak vücudumuz üzerinden erişebiliyoruz...” ifadeleriyle beden ve algının ilişkisinin ne kadar güçlü olduğundan bahsetmiştir (Ponty, 2005). Hatta, “kalp nasıl organizmadaysa, bedenimiz de öyle dünyadadır: Görünür görüntüyü daima hayatta tutar, ona nefes verir, onu içeriden destekler ve onunla birlikte sistem oluşturur” sözleriyle insan bedenini deneyimin merkezine yerleştirmiştir (Ponty, 2005). Bergson’da bedeni çevreyle etkileşimli bir noktasındaki bir merkez olarak kabul etmiştir. Çevredeki nesneler bedenimizi etkiler ve bu etki de tekrar nesnelere yansır. Bu yansıma dışsal algıdır. Bedenimiz sadece matematiksel bir noktadan ibaret olmadığından, tüm bu müdahaleleri

sadece yansıtmakla kalmaz karşı koyar, direnir. Bu mücadele sırasında bu etkilerden bazılarını kendi içine hapseder ve duyumsar diyerek beden ve algı konusuna bir yorum getirmiştir (Bergson, 2007, s. 43).

Aldo van Eyck tarafından tasarlanan The Sonsbeek Pavillion, insan ölçeği ile karşılaştırılabilir büyüklükte minyatür bir heykel kenti şeklinde tasarlanmıştır. Gridal bir sistem kullanmak yerine, açıklıklar ve kapalılıkların boyutlarıyla oynayarak, beden ve heykeller arasındaki fiziksel teması güçlendirmeyi amaçlamıştır. Farklı rotalar, odak noktaları oluşturarak ve duyularımızı şaşırtmış ve mekân deneyimini zenginleştirmiştir.



Görsel 3.24: *The Sonsbeek Pavilion, Arnhem Aldo van Eyck, 2006 her rotada farklı noktalardan farklı şekilde algılanma (http-20)*

Tıpkı örnekte de ifade edildiği gibi, duyuşal deneyimlerin beden ile bir bütün şeklinde düşünülmesi gerekmektedir. Pallasma (2005) “*Bedenlerimiz ve hareketlerimiz çevreyle sürekli etkileşim içindedir; dünya ve kendilik birbirine durmaksızın bilgi sağlar ve birbirini tanımlar. Bedene ilişkin algı ile dünyaya ilişkin imge, tek bir sürekli deneyime dönüşür; mekândaki yerinden ayrı bir beden yoktur. Algılayan kendiliğin bilinçdışı imgesiyle bağlantılı olmayan bir mekân yoktur.*” düşünceleriyle çevremiz bedenimiz ve algıladıklarımızla bir bütün olduğumuzu ifade eder ve bu üçlü arasında bilgi ve deneyim akışının sürekliliğinden bahsetmektedir (Pallasma , 2005, s. 51).

Daniel Libeskind'in tasarladığı Jewish Müzesi ise şehrin gürültüsünden izole, işitsel olarak kendi ayak seslerimizi hatta nefesimizin yankısını duyduğumuz bir ortam sağlamaktadır. Kapalı, boş ve ısıtılmamış bir alana tek bir noktadan gelen ışıkla akılda kalıcı bir atmosfer yaratmıştır. Sadece görsel değil, aynı zamanda işitsel ve dokunsal bazı öğelerle de yaratmak istediği etkiyi güçlendirmiştir.



Görsel 3.25: Daniel Libeskind'in Jewish Müzesi ve Kulesi (<http-21>)

Psikolog James J. Gibson duyuları biriyle ilişkilendirerek bir sistem çerçevesinde açıklamıştır. Bu sistemler; görsel sistem, işitsel sistem, tat-koku sistemi, temel yön bulma sistemi ve dokunsal sistemdir. Steiner ise en az on iki duyu kullandığımızı iddia eder (Pallasma , 2005, s. 53) Zumthor mekânı tüm bileşenleriyle birlikte tasarlamıştır ve bu sayede algısal olarak daha güçlü etkiler bırakmasını sağlamıştır. Atmosfer kavramı mekânı deneyimlemeye başladığımız ilk an, aklımızda oluşan görüntüler ve buna bağlı olarak duyumsadıklarımız olarak tanımlanmaktadır. (Zumthor, 2006).



Görsel 3.26: Zumthor'un Therme Vals'i (<http-22>)

Diğer fikirlere kıyasla Zumthor'un duyuşsal mekan anlayışı daha detaycı fikirlere sahiptir. Onun bakış açısına göre, tasarlanan şey bedenimiz ile deneyimlediklerimizdir. Tüm detayları; neyin duyulması gerektiğı, hangi sıcaklıkta olması gerektiğı, hangi açıdan neyin görölmesi gerektiğı gibi detaylar aslında mekânın niteliğini arttırıcı öğelerdir (Zumthor, 2006). Therme Vals'te tüm bu detaylara dikkat etmiştir.



Görsel 3.27: *Therme Vals – Doğal ve yapay ışığın birlikte kullanımı ve yönlendirici etkisi (http-22)*

Fakat söz konusu algılama yeteneklerimiz olduğunda kişiye göre değişebilir bir durum söz konusudur. Nesneler algılardan gelen verileri gruplama yöntemiyle anlamlandırılırken, mekân söz konusu olduğunda algılarımızdan gelen tüm iletilere ihtiyacımız vardır. Bu nedenle mekânı algılama söz konusu olduğunda duyular konusunda bütüncül bir yaklaşım, bizi tam anlamıyla sonuca ulaştırabilecektir. Bu tutum “*Mekânın fiziksel özellikleri ile yaşamın işlevsel sürecinin, duyuşsal, düşünsel davranış biçimleri arasındaki sarmal örgü ilişkisi mekân kavramına değişime açık yeni anlamlar kazandırır*” sözleriyle özetlenebilir. (Aydınlı, 2008)

3.2.1.3. İlişkiler üzerinden tanımlanan mekân

Yaşamı değiştirmek için mekânı değiştirmek zorundasınız.

Henry Lefebvre

Mimarlık pratiğı organize etme, bir düzen oluşturma yönüyle diğer tasarım alanlarından ayrılarak sadece fiziksel öğelere indirgenemez durumdadır. Mekânın çevresi ve kullanıcısı ile kurduğu ilişki nasıl olmalı? Ne gibi deneyimler yaratılmak isteniyor? gibi sosyal ve çevresel ilişkilere yönelik sorular mekânı oluştururken tasarımcının kendisine sorması gereken sorulardandır (Hiller & Hanson, 1984).

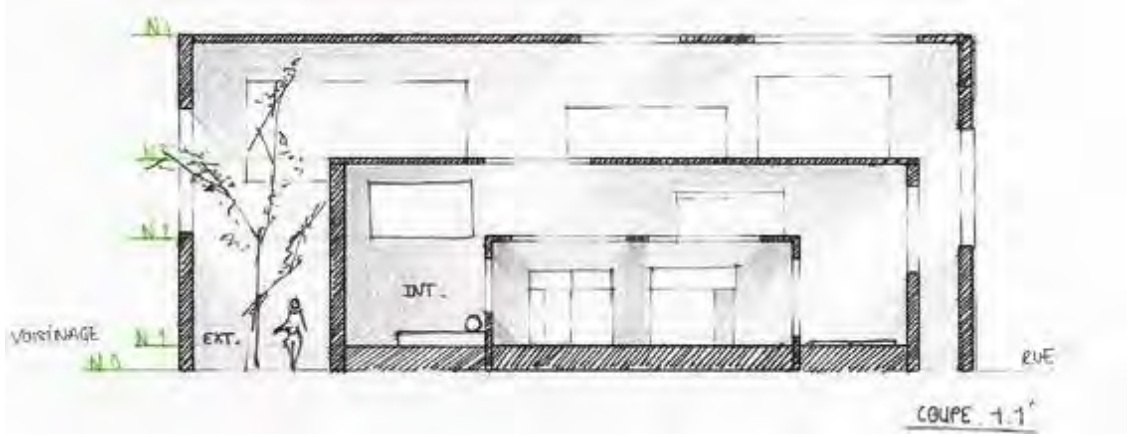
Yapıların çevreleriyle kurdukları ilişkiler ve işlevleri, sosyal anlamları ile doğrudan ilişkilidir. Mekânın yakın çevre ile ilişkisi, iç mekânların birbirleriyle olan ilişkileri de sosyal ilişkilerin nasıl olması gerektiği konusundan beslenmektedir. Bu bağlamda mimarlık, mekânı oluşturma ve düzenleme yoluyla toplumdaki insan ilişkilerini ve alışkanlıklarını anlayabilmemiz için önemli bir göstergedir. Bu ilişki geçmişte çok daha kolay okunabiliyorken, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra radikal biçimde değişmeye başlamıştır ve günümüzde okunması güç duruma gelmiştir (Hiller & Hanson, 1984).

Lefebvre bu konuda mekânsal ilişkilerin ve toplumsal ilişkilerin bir bütün olduğunun ve birbirini ürettiğini belirtmektedir. Mekânı üretmenin dolaylı yoldan toplumsal ilişkileri üretmek ve gündelik hayatı yönlendirmek olduğunu ifade etmiştir. Süreci tam tersine çevirdiğimizde de toplumsal ilişkilerin ve gündelik hayattaki ilişkilerimizin mekânı ürettiğini söyleyebiliriz (Lefebvre , 2014).



Görsel 3.28: Sou Fujimoto, *N house*, 2008 ([http-23](http://23))

Fujimoto N house adlı tasarımında üç katmanlı bir yapı kurgulamıştır. Dış ortamları olan ayrımı yok etmeye çabalamıştır. Bu bağlamda kamusal alan ve özel alana yeni bir yorum getirmeye çalışmıştır. Ara mekânlar ve yarı açık mekânlar kurgulayarak iç mekândaki kullanıcının dış mekânla ilişkili kalmasını sağlamıştır. Yarattığı katmanlar ve katmanlardaki yırtıklarla dış mekânla ilişki halinde kalan bedenin, iç mekândaki mahremiyetini de gözetmiştir. Tüm bu fikirlerinin alt yapısında doğa ile kurulan ilişkiyi güçlendirme fikri vardır.



Görsel 3.29: *N house* farklı katmanların birbirleriyle ilişkileri (<http-24>)

N house, kent ile barınmanın aynı öze sahip olması gerektiğini fakat farklı ifadelerle güçlendirilmesi gerektiğini düşünmektedir. Fujimoto, sokak ve barınmanın farklı ölçekler olduğunu ve dolayısıyla sokaktan algıladıklarımız ile barınmadan algıladıklarımız arasında fark olduğunu fakat iki ortamı birbirinden koparmadan da bu ilişkiler kurgulayabileceğimizi kanıtlamaya çalışmıştır. Ayrıca tavanda da yırtıklar açarak hava sirkülasyonunu ve ışık girmesini sağlamış, buna ek olarak ağaçların büyüme alanını da göz önünde bulundurmıştır (<http-23>).



Görsel 3.30: *Sou Fujimoto, Na house, 2010* (<http-25>)

N house projesinde katmanlı yapısıyla kullanıcının dış ortamla olan ilişkisini güçlendirmeyi hedefleyen Fujimoto, Na House tasarımı da yine aynı amaçla tamamen şeffaf bir kütle oluşturmuştur. Küçük bir alanı verimli kullanabilmek adına iç kurguya yeni bir yorum getirmiştir. Farklı düzlemler oluşturarak birbirleriyle ilişkilerini sabit ve hareketli merdivenlerle sağlamıştır.



kitabında şu şekilde ifade etmiştir: “*Sınırsız ve homojen bir ortam şeklinde algılandığında zaman, düşünen adamın bilincine dadanan mekânın hayaletinden başka bir şey değildir*” (Bergson, 2007). Bu iki kavramın kendi içeriklerini oluşturması ve birbirinden ayrı şekilde ele alınabilmesi teknik imkânlar sayesinde mümkün olmuştur. Biraz daha açacak olursak; modern zaman ve mekân kavramlarının “temsil etmek” üzerine olan içerikleri, tarih öncesi çağlardan beri süregelen zaman-mekân bütünlüğüne zarar verici niteliktedir

Tüm bu zaman - mekân ilişkisinin hareketli süreci, sanat ve mimarlık dünyasındaki gelişmelerde de karşılık bulmuştur. 15.yy’a kadar mimari eserler, ressamalar tarafından üçüncü boyut bilgisi içermeksizin resmedilmişlerdir. Perspektif, yani yükseklik ve genişlik bilgisinin yanı sıra derinlik bilgisini aktaran görsellere ilk olarak 15.yy da rastlamaktayız fakat yaygınlaşması neredeyse 19.yy’ı bulmuştur. Üçüncü boyut bilgisiyle birlikte aktarımdaki tüm sorunların çözüldüğü ve ifadenin güçlendiği zannedilse de kübizm akımı ile birlikte üçüncü boyutun bir nesnenin bütünü tasvir etmede yeterli olmadığı iddia edilmiştir. Herhangi bir nesneyi görüp aktarırken bir noktadan bakıp, o noktadaki bakış açımıza göre nasıl görüldüğünün resmini yaparız. Ama hareket ettiğimizde veya nesneyi hareket ettirdiğimizde her seferinde nesneyi görüş açımızın değişir, buna göre de aktarımımız farklılaşacaktır. Bu veriler doğrultusunda nesnenin gerçekliğini yansıtırken, üç boyut yeterlidir diyemeyiz. Nesnenin gerçekliğini doğru ve yeterli bir şekilde ifade etmek için, sonsuz sayıda bakış açısından sonsuz sayıda perspektif çizmek gereklidir. Sonsuz sayıda görüntü ve bakış açısını bize sağlayan ise zaman ögesidir ve kübizm akımı ve bazı bakış açılarına göre dördüncü boyut olduğu iddia edilmiştir (Zevi, 2015)



Görsel 3.32: Belirli zaman aralıklarında oluşan görüntülerin, aynı tualde farklı şekillerde bir araya getirilmesiyle oluşturulan eserler –

Solda Marcel Duchamp, Nu descendant l'escalier-Merdivenden inen çıplak (<http-26>),

1912 adlı eseri ve sağda Georges Braque, Şişe ve Balıklar tablosu 1910 (<http-27>)

Zaman kavramının kübizm akımında ifade edildiği şekli, mimarlık alanında da yankı bulmuştur ve mimari elemanların kinetik bir düzende birleştirildiği ürünler ortaya konmuştur. Bruno Taut'un 1914 yılında ürettiği Glass Pavillion'u içerisindeki şelalenin etrafında örgütlenen basamaklar ile tıpkı kübizm akımında ifade edildiği gibi değişken görme açıları üretmiştir ve hareketliliğe zaman kanalıyla yeni bir yorum getirmiştir. Ayrıca bu dolaşım boyunca ışık, bakılan perspektifte kırınımına uğrayarak farklı renklerde boşluğa yansımaktadır. Tüm bu sebeplerle, zaman kavramının mekândaki hareketliliğe katkıda bulunduğu öncü örneklerden sayılabilir.



Görsel 3.33: Bruno Taut'un Glass Pavillion'unun iç ve dış mekân perspektifleri - 1914 ([http-28](http://28))

Zaman muhakkak ki bize ölçülebilir bir büyüklük olarak görünür. Eğer ben bir dakikanın geçmesini kendim için tasarlısam bu takdirde onu sessizce kesimlediğim (dilim dilim ettiğim) 60 saniyeye bölerim. Bu demektir ki tıpkı bir cismin devinim yolunun 60 kısma ayrılması gibi, bu kısımlardan her birisinin sonunda bir anı algılarım ve sonunda bu kısımların birbirine eklenmesiyle onları bir dakika olarak toplarım. Ama bu tıpkı bir cismin devinimi gibi bir bilinç durumunun devamını mekânın sayesinde tasarlamak demektir. Realitede zaman bir örgütlenme, bir kaynaşma demektir, etrafı çevrilmiş olan ünitelerin, birimlerin farklı olan çeşitliliği demek değildir (Ott, 2005, s. 48)

Bergson'un zaman konusundaki görüşleri; zamanın içinde bulunduğu öğelerle ilişkilenen, onlara dokunan yönleri olduğu konusunda ipuçları vermektedir. Yukarıda verilen örnekte olduğu gibi zamanın geçmesini sadece somut parçalara ayırmak olarak değil, parçaların birbiri içerisinde eriyip kaybolduğu, birbiriyle alakalanıp kurgular oluşturan anlar olarak değerlendirmektedir.

Resim heykel ve mimari gibi plastik sanat dallarının ürettiklerinin; zamandan bir anı yakalayıp somutlaştırdığı, bu nedenle zamansal olarak doğrusallığın dışına çıkamayacağı noktasında görüşler bulunmaktadır. Demir (1994) bu konuda "Plastik sanatlarda mekân, hareketsiz ve değişmezdir. Tüm bölümlerin homojen olması nedeniyle, hiçbir zamansal olarak diğerini gerektirmez" demiştir. Bu yönüyle mimarlığın sinema gibi devingen bir zaman üretemeyeceğini savunmaktadır. Sinemada kullanılan teknikler ile kronolojik sıralamalara uyulmadan öncelik ve sonralık durumunda değişiklikler yapılabilmekte, daha da önemlisi Bergson'un zaman kavramını açıklamakta olduğu gibi, öznel bir zaman olgusu söz konusu olabilmektedir (Demir, 1994). Tschumi 1996 ise tüm bu tekniklerin sadece sinema için olmadığını, mimarlıkta da bu zamansal durumun sinema gibi ele alınabileceğini iddia etmiştir. Sinemada flashback, flashforward vb.

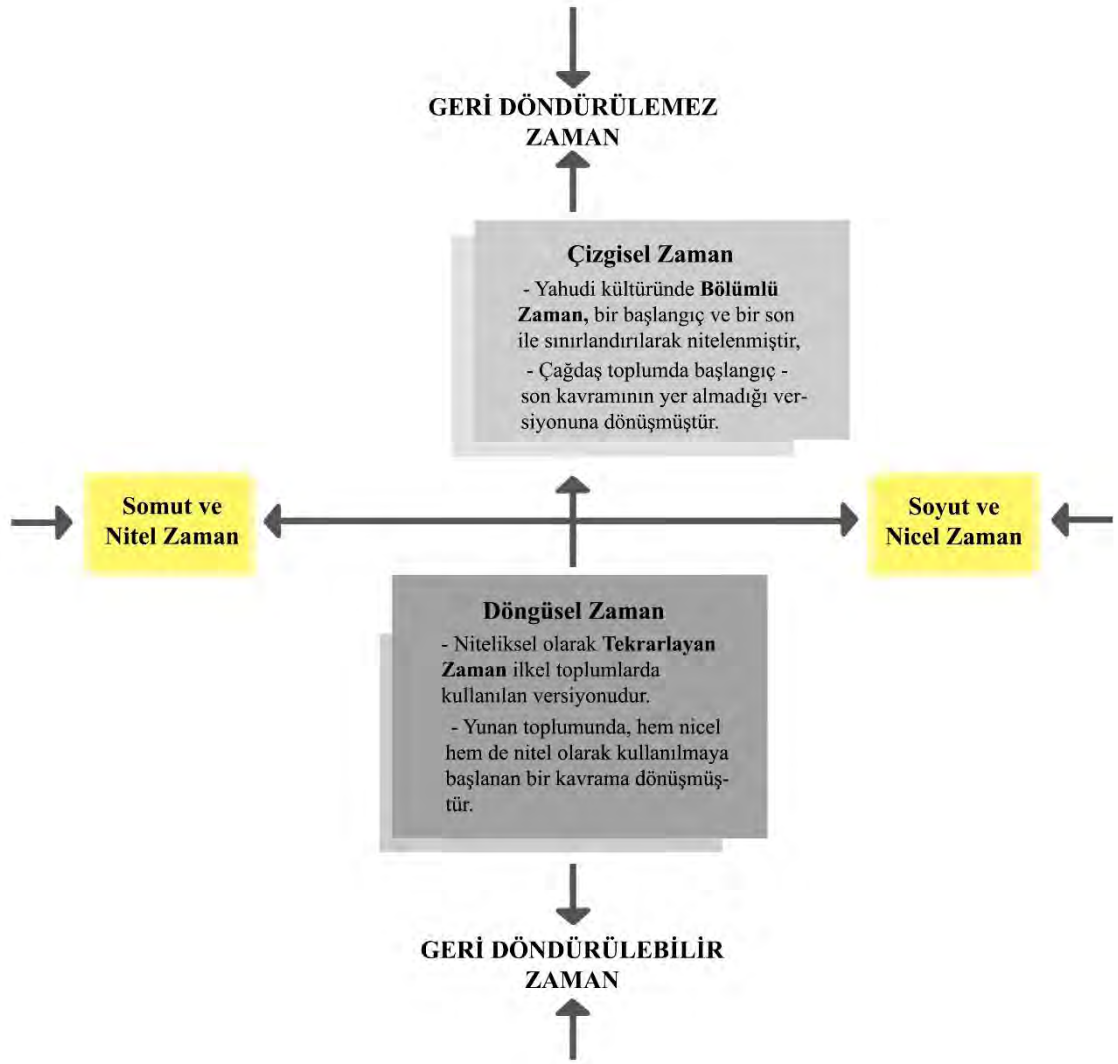
tekniklerle sağlanabilecek bu öncelik-sonralık durumundaki değişimin mimarlıkta bedenın mekândaki hareketi ile sağlanabileceğinden söz eder. Tıpkı Bergson'un zaman anlayışı gibi zamanın edilgen ve özgür kalabileceği mekânların da oluşturulabileceğinden bahsetmiştir (Tschumi, 2017)

Mimarlıkta zaman kavramını özetleyen bir başka bakış açısına göre de müzikte tonların art arda gelmesi ile anlamlı bir kompozisyon oluşur ve bu matematikte sayıların birbiri ardına gelmesine benzetilmiştir. Burada ele alınan zaman kavramıdır, uzama ulaşamamıştır. Bunun yerine bir mekân kurgusunu ele alacak olursak, burada mekânsal öğelerin tonlar gibi art arda oluş (suksession) kavramından öte geometrideki gibi birlikte oluşla (koeksistens) açıklanabileceğini söyleyebiliriz. Bu da zaman kavramının ötesinde uzam kavramıyla ifade edilebilir (Ott, 2005)

Tüm bu bahsedilen tarihsel süreçte zaman ve mekân kavramının fiziksel bağlarının ötesinde karmaşık bağları da olabileceği keşfedilmiştir. “mekân ve zaman ayrı ayrı ele alındıklarında gölgeler gibi yok olmaya mahkûmdurlar” sözünü söyleyen H. Minkowski, bu iki kavram arasındaki ilişkinin birbirinden kopuk olmaması gerektiğini ifade etmiştir (Ragon, 1972'den aktaran Erdoğan & Yıldız, 2018)

Yusuke Maki'nin Zamanın Karşılaştırmalı Toplumbilimi kitabında zamanın kısa tarihi özetlenmiştir. İlkel toplumlarda zaman niteliksel, tekrar eden bir kavramdı ve Maki tarafından “tekrarlayan zaman” olarak adlandırılmıştır. Mesela, bir tören gerçekleşecekse, özel bir toplantı olacaksa, aynı hava koşulları ve zamanın tekrarından hareketle, benzer bir zaman seçilmeye çalışılıyordu (döngüsellik ilk versiyonu). Sonrasında eski Yunan kültüründe sürekli döngüsel zaman olarak karşılığını buldu.

Yahudi kültüründe ise çizgisel zaman kavramı öne çıktı, somut olarak nitelendirebileceğimiz bu anlayışın başlangıcı ve sonu tanımlanmıştır ve bölümlü zaman adı verilmiştir (çizgisel zamanın ilk versiyonu). Daha sonra çağdaş toplumda kullanılan haliyle başlangıcı ve sonu belirsiz fakat bir düzlemde ilerleyen haline büründü (Isozaki & Asada , 1999). Tüm zamansal ilişkilere dair özet Maki'nin anlayışı da göz önünde bulundurularak aşağıdaki yorumlanmış ve görselleştirilmiştir.



Görsel 3.34: Maki'nin fikirleri ışığında yorumlanmış zaman kavramının gelişiminin çizelgesi

Maki kitabında zamanı, sosyolojik anlamda ve gelişim sürecini ortaya koyarak incelemiştir. Kevin Lynch ise *What Time is This Place* kitabında zaman kurgusunu mimarlık açısından değerlendirerek kategorize etmiştir. Lynch'de Maki ile paralel olarak zamanın akışını doğrusal, döngüsel ve noktasal olarak nitelendirmiştir. Zamanın akış şeklinin mekâna etki eden bir öge olabileceğinden bahseder. Zamansallığın farklı gereksinimlerinin farklı mimari programlar doğurabileceğini ileri sürmüştür. Programın zaman kavramı ile birlikte yeniden yoğurularak çok yönlü bir hal alabileceğinden söz etmiştir. Mekândaki eylemleri, zamana yayarak programı yönlendirici bir öge olarak kullanabileceğimizden bahseder (Lynch, 1972). Bu iki bakış açısından yola çıkılarak bu bölümde zamanın akışı hem somut yani nitel yönüyle, hem de soyut yani nicel yönüyle ele alınacaktır. Görsel 3.34'te de ifade edildiği gibi zamanın bu kategorize edilmiş halini

keskin çizgilerle somut ya da soyut zamana ait diye nitelendirmek doğru bir yaklaşım değildir. Ama çizgisel (kronolojik, süredizimsel) zaman somut zamana en yakın olandır. Döngüsel (ritmik) zaman ise iki kategoriye de ait ipuçları barındıran, ama bu bölümde daha çok nitel yönleriyle ele alınacağı için nitel zaman başlığında incelenecektir. Çizgisel ve döngüsel zamanın dışında kalan ve kendine özgü deneyimler yoluyla kendi zamansal içeriğini oluşturanlar ise Soyut (Nitel) Zaman başlığı altında incelenecektir.

3.2.2.1. Ritmik (döngüsel) zaman

Ritim objeler ve olaylar gerçekte var olan olgulardır. Fakat zaman ve mekân kavramlarını insanlar icat etmiştir. Öncelik-sonralık, geçmiş gelecek ve şimdi kavramları olayların akışını kavrayabilmemiz için oluşturulmuş birer zihinsel temsildir (Lynch, 1972)

Kevin Lynch'in belirttiği gibi bedenimizin içerisinde bulunduğu bazı döngüsel olaylar bulunmaktadır: beyin aktivitesi, nefes alış-verişi, kalp atışı, göz kırpma, uyku gibi. Hatta uyku düzeni, hormon üretimi, kas hareketleri ve büyüme gibi yaşamsal faaliyetler de bir ritim içerisinde seyretnmektedir. Ölçeğimizi biraz daha büyütüp evrene göz atacak olursak, bedenimizin döngülerini destekler nitelikte ritimlerden-döngülerden ibaret olduğunu gözlemleriz. Örneğin; ayın evreleri, güneşin hareketi, mevsimler gibi (Lynch, 1972, s. 117)

Platon evrenin küresel bir şeklinin olduğunu iddia eder ve gökcisimlerinin oluşumunu da kendi dairesel hareketleriyle ilişkilendirir. Her gökcisminin kendi hareketiyle birlikte var olduğunu ve bunun günler aylar ve yıllar gibi döngüler meydana getirerek zamanın kurulmuş olduğunu söyler (Platon, 1989). Aristoteles ise zamanın doğrusal bir çizgide ilerlemediğini ve ölçülebilir bir kavram olmadığını söyler. gök cisimlerinin hareketlerinin doğal bir devinim içerisinde ilerlediğinden bahsederek, zamanı ancak güneşin hareketleriyle birlikte saptamanın doğru bir yaklaşım olacağını savunur (Copleston, 1997)

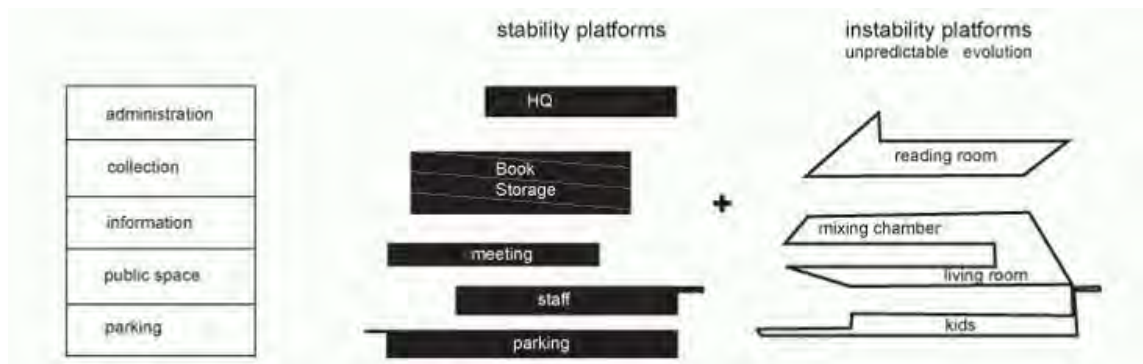
Evrensel ve bedensel döngülerin yanı sıra yaşamımızdaki zıtlıklar arasında oluşan döngüye Lynch süreksiz zıtlık adını vermiştir. Bu karşıt durumları mekânsal açıdan ele alacak olursak (o mekanın şimdiki durumu ile gelecekteki durumu arasındaki kontrast) mekan üzerinden zamanın ritmini okuma konusunda bize ipuçları verir. Örneğin mevsimsel olarak göllerin yazın çözünüp kışın donması, hafta içi ve hafta sonu farklı

insan yoğunluklarına sahip mekânlar (alışveriş merkezleri vs.), mekânlardaki ışık ve ses durumlarının farklı kullanımlarına göre değişmesi gibi.



Görsel 3.35: Sir Norman Foster'ın tasarladığı Reichstag binasının cam kubbesi, Berlin, 1999 ([http-29](http://29))

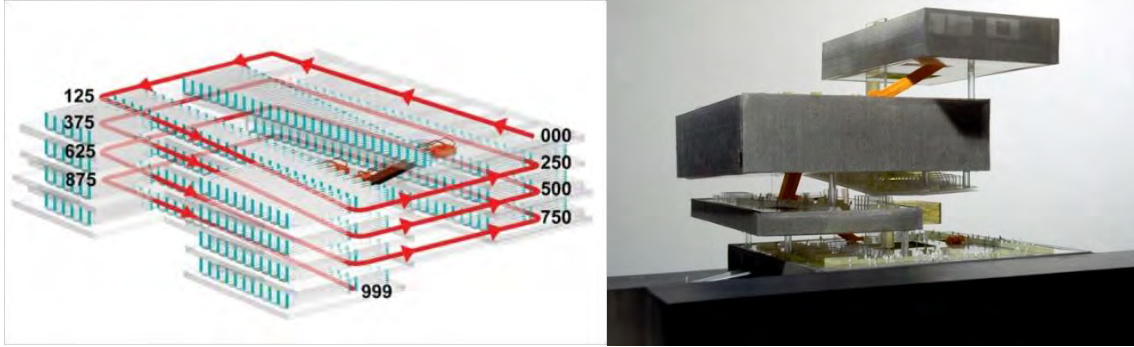
Sir Norman Foster tarafından tasarlanan Alman Parlamento binasına yapılan kubbe parlamento salonunun üst örtüsünü oluşturup, ışık almasını ve havalandırılmasını sağlamaktadır. Ayrıca seyir terası olarak kullanılmaktadır ([http-30](http://30)). Hacmi rampalarla yönlendirilerek 360 derece döngü çerçevesinde kenti deneyimleme şansı sunmaktadır. Bu deneyim döngüsü sırasında durak noktaları oluşturularak kullanıcılara karşılaştıkları manzara hakkında sesli bilgi verilmektedir.



Görsel 3.36: Rem Koolhaas'ın Seattle Halk Kütüphanesi Diagramı, 2005 ([http-30](http://30))

Rem Koolhaas ve ekibinin tasarladığı Seattle halk kütüphanesi (2005), bilgiye ulaşma kavramını hem kültür hem de program yönüyle ele alarak yeni bir bakış açısıyla yorumlamıştır ([http-31](http://31)). Öncelikle programın ne gibi öğelerden oluştuğunu analiz

etmiştir ve bu ögeler ışığında, platformlara ayırarak çözümler üretmiştir. Kütüphane programının içeriğini okuma odaları, buluşma alanları, çocuklar için alanlar vs. ekleyerek sosyal yönden zenginleştirmiştir.



Görsel 3.37: Rem Koolhaas'ın Seattle Halk Kütüphanesi Dolaşım Şeması (<http-31>)

Kitapların bulunduğu bölümü deneyimlerken bir döngü oluşturmuştur. Farklı kotlarda platformlar oluşturmuş ve bu platformların ilişkisini de rampalarla kurgulamıştır. Bu döngü sayesinde kullanıcıların kitapların olduğu bölümü bütünüyle deneyimlemeden mekanı terk edemez duruma gelmiştir.

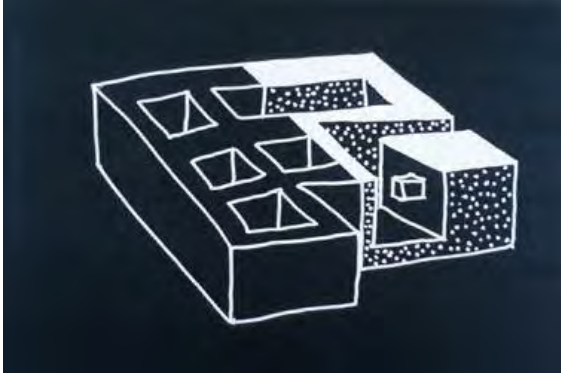
3.2.2.2. *Linear (kronolojik, süredizimsel) zaman*

Döngüsel zamanda olaylar birbirini takip eder ve tekrar eden bir ritimde ilerler. Bu durum zaman kavramını sınırlandırmakta ve yeniliklerin ortaya çıkmasını güçleştirmektedir. Hegel ise başlangıç ve son arasındaki ilişki ile kurgulanan ve lineer düzlemde devam eden zaman kavramından bahsetmektedir. Döngüsel zamanın tarihin içerisinde dolanıp durma halini ifade ettiğini söylemekte ve bu durumun öznenin çabasıyla gelişip değişebileceğinden söz etmektedir. Geçmişin tekrar ettiği durumu reddetmektedir (Hegel, 2011)

Gilles Deleuze bu durumu şu şekilde açıklamıştır; “*Zaman doğru bir çizgi haline geldiğinde artık dünyayı sınırlandırmaz, onu kat eder. Zaman artık içinde olup biten bir şeye boyun eğmemektedir, aksine dışındaki her şey zamana boyun eğmiştir*” (Deleuze, 2007). Bu sözleriyle zamanın yinelenen olaylardan meydana gelmemesinin, onun evren üzerindeki hakimiyetini arttırıcı etkisi olacağının altını çizmiştir. Aksi durumda ise her şeyin zamana bağlı kaldığından bahseder. Bernard Tschumi ise “*Sekansların çizgiselliği olayları, hareketleri, mekânları, birbirinden ayrı konuları ya birleştirir ya da paralel hale*

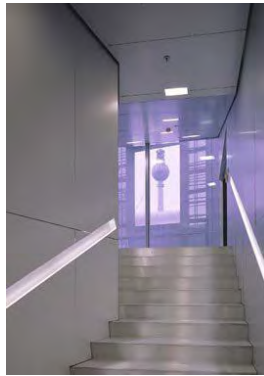
sokan tek bir ilerleyiše katar” sözleriyle çizgiselliğin evren üzerindeki birleştirici etkisine dikkat çekmiştir (Tschumi, 2017, s. 208)

Rem Koolhaas’ın Berlinde tasarladığı Hollanda Büyükelçiliği (2004) hacmi tanımlamak ve hareketlendirmek için yörünge “the trajectory” olarak adlandırılan bir dolaşım rotası bulunmaktadır. Yörünge, Spree Irmağı, kentin simgelerinden olan Tv Kulesi ve diğer çevresel öğelerle görsel olarak bağlandır kuracak şekilde tasarlanmıştır.



Görsel 3.38: Rem Koolhaas’ın Berlinde tasarladığı Hollanda Büyükelçiliği ve dolaşım aksı 2004 ([http-32](http://32))

Dolaşım aksının en önemli görevi girişten çatıya kadar olan, kamusal mekânları dolaşım elemanları (rampalar ve merdivenler) aracılığı ile birbirine bağlamaktadır. Ayrıca binaya temiz hava sağlanması konusunda da katkıda bulunmaktadır. “Yörünge” olarak tanımlanan bu dolaşım aksı aracılığıyla sürekli ileriye akan bir zaman kurgusunda deneyimleme imkânı sunmaktadır.



Görsel 3.39: Rem Koolhaas’ın Berlinde tasarladığı Hollanda Büyükelçiliği 2004 ([http-32](http://32))

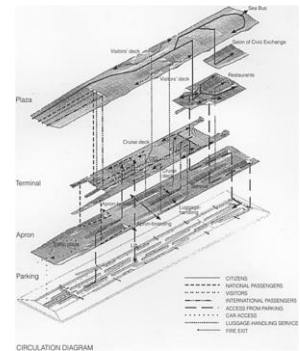
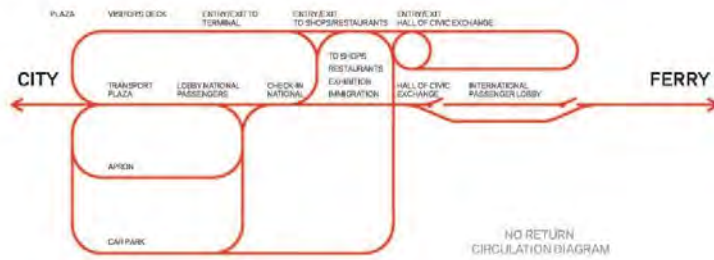
Kara, hava ve deniz yoluyla gelen yolcuların ulaşımını sağlamak üzerine kurulmuş program içeriğine sahip terminallerde lineer bir zaman kurgusu olduğundan söz

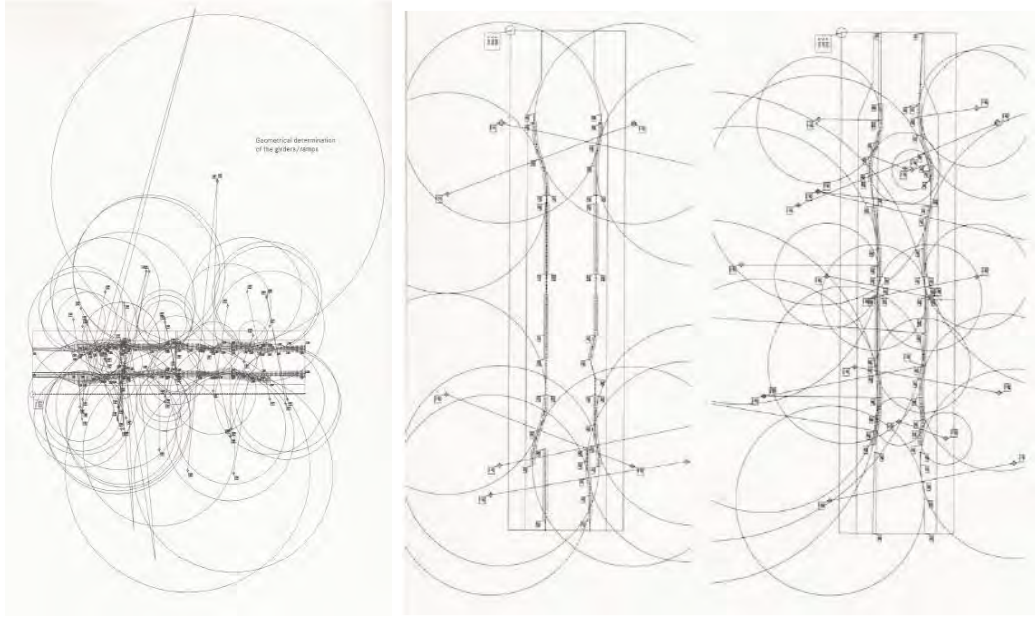
edebiliriz. Zamanın akışı ileriye doğrudur, olabildiğince hızlı ve kontrollü bir biçimde insanların, araçların, eşyaların bir yerden bir yere ulaşımının sağlanması gerekmektedir (Özkan, 2014). Think Space yarışması sonucu FOA'nın 1.lik ödülünü kazanan ve 2002 yılında uygulaması tamamlanan projesi Yokohama yolcu terminali bağlamı ve programsal ilişkileri düşünüldüğünde farklı yorumlar getirmeye çalışmıştır. Yakınlarında bulunan Yamashita Parkı ile bir bütün olarak kurgulama çabası vardır.



Görsel 3.40: FOA'nın tasarladığı Yokohama Yolcu Terminali, Japonya (<http-33>)

Terminal yapısı park ve suyun kesişiminde bir kamusal alan yaratmıştır. Programının içeriğinde ulusal ve uluslararası alanların farklı kullanım gereksinimlerinden ödün vermeden ve birbirleriyle ayrıştırmadan çözmeyi amaçlamışlardır. Bu nedenle sirkülasyon sistemi sabit noktalar, sabitleri birbirine bağlayan akıcı öğeler ve bu ikisini birbirine bağlayan düğüm noktalarından oluşur. Yapının içerisindeki dolaşım aksında sürekli ileriye giden bir zaman akışı vardır.





Görsel 3.41: Yokohama Yolcu Terminali Dolaşım Diyagramı, Cristina, 2001 ([http-33](http://33))

3.2.2.3. Uzamdaki konumlara dayandırılan zaman (soyut zaman – sanal zaman)

Deleuze zamanın ardışıklığın getirmiş olduğu lineerlikle bağdaştırılmasını doğru bulmaz. Doğrusallığın zamanı nitelemede yetersiz kaldığından söz eder ve hareket kavramıyla daha doğru açıklamalar getirilebileceğinden bahseder. Şimdi, geçmiş ve geleceğin zihnimiz aracılığıyla sürekli bir devinim içerisinde olduğunu söyler. Bu noktada da doğrusal olarak ele almanın imkânsızlığından söz eder (Rodowick, 1997)

Bütün mimarlık çizgisel değildir, bütünüyle mekânsal eklerden, ayrılabilir parçalardan ve açıkça tanımlanmış kendiliklerden de oluşmaz. Daire biçimli binalar, ızgara planlı kentler kadar parçalanmış perspektiflerin ve başı sonu olmayan kentlerin birikimi de anlamın kompozisyon düzeninden değil de deney düzeninden türediği talan edilmiş yapılar üretir (Tschumi, 2017).

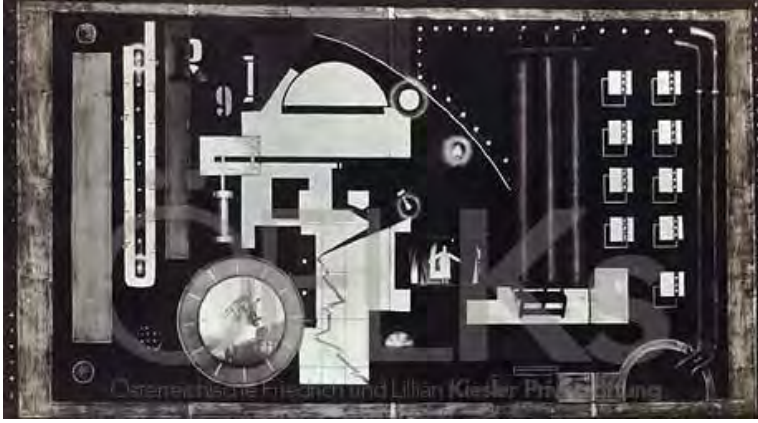
Doğal, mantıksal ard arda gelme durumunun duyu organlarımızın çizgisel mantığından ve bedenimizin döngüsel ritimlerinden uzaklaşarak, kendi deneyimlerimizle birleşip kendine özgü bir hal almasını soyut zaman olarak tanımlayabiliriz. Einstein'ın Aristo'nun düşünceleriyle desteklediği kuramından söz edecek olursak: “*Uzam kendi başına bir hiçtir. Mutlak uzam olamaz. Uzam ancak içinde barındırdığı enerji ile var olabilir.*” cümleleriyle açıklamıştır. Zaman kavramının tek başına bir şey ifade etmediğini (ya da bir başka deyişle bir hiç olduğunu) söylemiştir. Zaman kavramının içinde yer alan ya da olup biten olaylar ve olgular ile anlam kazandığını ve ancak bu şekilde açıklanabileceğinden bahsetmiştir. Heidegger'de bu düşüncelere paralel olarak

zaman deęiřebilen řeylerin içindedir; deęiřim de zamanın içindedir” ifadeleriyle zamanın deviniminin deneyimler, yařananlar ile birlikte açıklanabileceğinden söz etmiştir. *“Zamanın temel görüngüsü gelecektir.”* demiřtir (Sayın ve Ada, 1999).

Yapı bireyin hareket etmesinden kaynaklanan, anlık yařantılarla edinilen deneyimlerle algılanan bir zamansallık tařır. Hareket ve deneyim sonucu elde edilen veriler, hissedilen, yařanan ve deneyimlenen olguların, fiziksel çevreden toplanan verilerin kiřisel deneyim süzgecinden geçmiř halidir (Tümertekin, 1999).

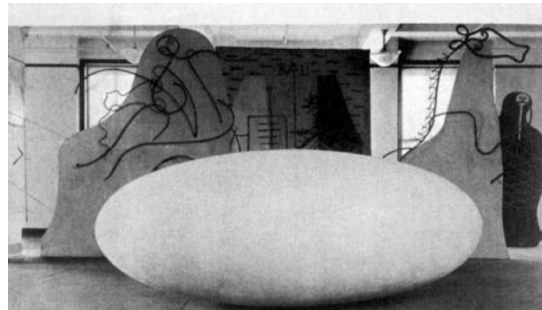
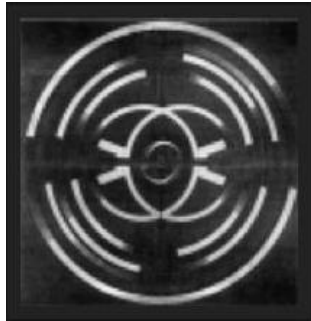
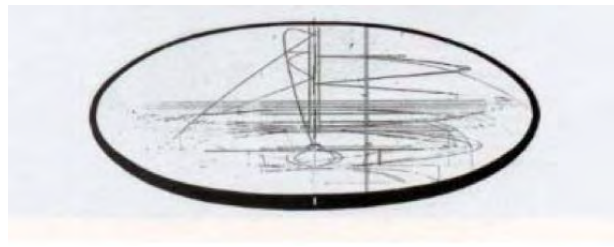
“Ma” sözcüğünün Japoncada zaman ve uzam’ın karřılık bulduęu tek kelime olduęu söylenmektedir. Dilimizin bu tür kavramları ifade etmek ve anlamak konusunda bize ipuçları vermektedir. Isozaki Anytime kapsamında katılmış olduęu tartiřma oturumunda zaman ve uzam arasındaki iliřkiyi řu cümlelerle yorumlamıřtır: *“iki nokta arasındaki uzam demek olduęu kadar, iki ses arasındaki sessizlik anlamına da gelir. Sessizlik, zaman içerisinde oluřur ve uzam içindeki boşluk da iki nesne arasında. Bunlar bizim için aynı kavramlardır, bir farkları yoktur. Zamanın kendisi uzamı tasarlamakta çok önemlidir, ama zamanı anlamak için de pek çok tanım vardır.”* (Isozaki, 1999) Eđer tasarlanan řey zaman konusunda alışılagedik düzenlerin yanında yeni bir yorum getirebiliyorsa kendi uzamını oluřturabiliyor demektir.

Frederick Kiesler’in Berlin’deki R.U.R. (1923)’un sahne tasarımı için “elektro-mekanik” bir düzenek hazırlamıřtır. Zaman içerisinde deęiřip dönüřebilmektedir. Bu mekanizma oyundaki yařantının yansıtılmasına dair duraęan bir sahne tasarımı olmaktan öte, sahnedeki tüm olay ve yansımaları kendi zamansallığında yoęurup ileten bir düzenek haline dönüřtürmüřtür. Çağının kořulları göz önünde bulundurulduęunda, sahne ve izleyen arasındaki geleneksel iliřkiye, yeni bir bakıř açısı getirmiřtir. Aslında temelde sinemadaki mekân yaratma řekline benzese de, en büyük ayrım bu mimari mekanizma kendisini eř zamanlı olarak sürekli yeniden meydana getirmesidir. Dolayısıyla Kiesler’in mimarlıęı, kendi düzeniyle ve kořullarıyla doęrusal zaman aralıkları yaratıyor ve kendi soyut zamanını kendisi üretmektedir (Bilsel, 1999).



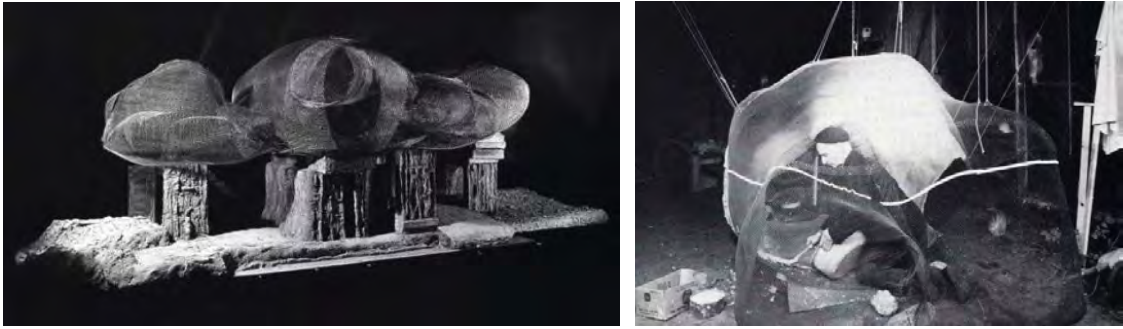
Görsel 3.42: Frederick Kiesler, 1923, Berlin, *R.U.R.* 'un sahne tasarım şeması - solda ([http-34](#)) ve sahneden bir görüntü –sağda ([http-35](#))

Sahne tasarımcısı kimliğinin yanı sıra mimar kimliğiyle de öne çıkan Frederick Kiesler'in tiyatro tasarımı konusunda da çağının ilerisinde fikirleri vardı. Sonsuz tiyatro projesinin tasarımı birbirini içine geçirilmiş ortak merkezli iki adet daireden oluşmaktaydı. Böylelikle sahne “sonsuz sarmal” içerisinde kendi zamanını yeniden üretecekti. Buradaki fikirlerini geliştirirken; Albert Einstein'ın da görelilik kuramı üzerine yazdığı kitaplarda övgüyle bahsettiği Bernhard Riemann'ın oluşturduğu sonsuz uzay teoreminden etkilendiği söylenebilir (Artun, 2014)



Görsel 3.43: Frederick Kiesler, 1924, Viyana, *Sonsuz Tiyatronun planlari ve kesiti* – üstte ([http-36](#)) ve modeli – altta ([http-37](#))

Albert Einstein kitaplarında Riemann'la ilgili düşüncelerini şöyle açıklamıştır: “iki boyutlu yüzey kuramını herhangi boyuta uygulamıştır. [...] Bu hayranlık uyandıran araştırmada, çok boyutlu metrik uzayda eğriliğin genel ifadesini keşfetmiştir.” Bernhard Riemann bütün noktaların çok boyutlu olduğu, herhangi bir aksi nokta içermemesi nedeniyle sonu olan fakat sınırı olmayan bir eğri uzay modeli oluşturmuştur. Böylece ortaya atılan “sonsuzluk kavramı” ifadelerine matematiksel kanıtlar sunmuştur. Kiesler sonsuz mekân kavramının altını oluşturulan bu bilimsel kanıtlarla doldurmaya çalışmıştır (Artun, 2014). Bu bağlamda ele aldığımızda kendi soyut zamanını tanımlama açısından bilimsel verilerle destekleme yönüyle ayrılır.



Görsel 3.44: *Frederick Kiesler, Moma için hazırladığı Endless House maketi ve hazırlanma aşaması* (<http-38>)

Ev ile evren arasındaki dinamik mücadelede, basit geometrik şekillerin baskın olması gerektiğine dair hiçbir işaret yok. İşlev gören bir ev, durağan bir kutu değildir. İçinde yaşanan mekân, geometrik uzamı aşar. (Bachelard, 1957)



Görsel 3.45: *Park de la Vilette'nin yaşantısından bir örnek (solda) ve katmanlarının durumu (sağda)* (<http-8>)

Olay mimarlığı başlığı altında ele aldığımız Parc de la Villette’i bu başlık altında da değerlendirebiliriz. Park birbirinden farklı üç katmanın üst üste gelmesiyle sonsuz kombinasyon yaratacak bir sisteme sahiptir. Katmanları ve bir araya geliş biçimlerinin ifade ettikleriyle birlikte, sonsuz bir anlamlar bütünü yaratmaktadır. Her kullanıcı ve yorumlayan açısından farklı yorumlar oluşturulacak ve bu da parkın kendi uzamını yaratmasını sağlayacaktır. Tschumi parkın bu anlamsal çokluk durumunu şu şekilde ifade etmiştir: “*Nietzsche tarzında söylersek, la Vilette yorumsal sonsuzluğa doğru hareket eder, çünkü sabit olmayı reddetmenin yaratacağı etki anlamsızlık değil, anlamsal çokluktur.*” (Tschumi, 2017, s. 260)

3.3. Bölüm Değerlendirmesi

Bu bölümde bahsedilen yaklaşımlarda programın katı ve değişmez sınırları olan halinden sıyrılıp, sadece fiziksel durumu tasarlama aracı olarak tanımlanmasının doğru bir tutum olmayacağı vurgulanmıştır. Kartezyen mekân anlayışının mekân kavramada ve kurgulamada yeterli olmadığı düşüncesi ortaya atılarak, mekânsal deneyimin ön plana çıktığı çok yönlü mekân tanımları yapılmaya başlanmıştır. Mekân tanımının değişmesiyle birlikte mekânsal ilişkileri kurgulama biçimimiz olan mimari programı kurma şeklimiz de kaçınılmaz olarak değişim geçirmiştir. Mimari program pasif konumundan çıkarak, mekânı organize eden ve mekânsal ilişkileri kurgulama sürecini yöneten bir aktifleştiriciye doğru evrilmiştir. Programın bu değişen rolü eylem ve hareket bileşenleri üzerinden örneklenerek incelenmiştir.

Yapının eylemleri dış kontürü olmaktan daha fazlası olduğu vurgulanmıştır. Eylem fragmanlarının ve anlık karşılaşmaların farklı katmanları bir araya getirerek mimari programı oluşturabileceği fikri belirtilmiştir. Ayrıca zaman kavramının da akış şeklinin algılarımızı yönlendirerek mekânsal kurgunun belirleyici rolü olabileceğinin altı çizilmiştir. Bedenimizin ise mekânla etkileşime geçmemizin yolu olduğundan ve bu durumun fiziksel durumun ötesinde ele alınması gerektiğinden bahsedilmiştir. Fiziksel boyutunun yanı sıra, hem duyuşsal hem de ilişkisel olarak mekânsal kurguyu dönüştürücü potansiyeli ele alınmıştır. Tüm bu bileşenlerin mimari programı kurgulamak için bir yöntem olarak nasıl kullanılabileceği tartışılmıştır.

4. MEKÂNIN ÜRETİLMESİNE YÖNELİK GELECEK SENARYOLARI

Aristoteles zamanı geçmiş şimdi ve gelecek şeklinde parçalara ayırarak değerlendirmiştir. Bu parçaların birbirine bağlanması gerektiğinden bahseder ve bu bağlayıcı gücün de şimdiki zaman olduğunu söyler. Şimdiki zaman geçmiş ile gelecek arasında bir köprü kurarak zamanın bir bütün olarak algılanmasına katkıda bulunur. Augustinus ise geçmiş ve geleceğin şimdiki zamanda saklı olduğunu ve zihnimizle algılanabildiğinden bahseder. Zamanın algılanmasının akıl yoluyla gerçekleştiğini ve gelecek üzerine öngörülerde bulunmanın mümkün olduğunu; bunun yolunun da geçmiş zamanın ve şimdiki zamanın belleğimizde bıraktığı izleri takip etmemiz olduğunu söyler. Bu düşünceye göre algılayış şeklimizin zaman kavramı üzerine kurulu olduğunu, zihnimizde canlandırdıklarımızın zaman dilimlerinin (geçmiş-şimdi-gelecek) süzgecinden geçenler ile kurulduğunu söyleyebiliriz. Heidegger'in düşünceleri de bu görüşlerle paralellik göstermektedir. Geçmiş zamanı “gerçekleşmiş şimdiki zaman”, gelecek zamanı ise belirsiz “daha gerçekleşmemiş şimdiki zaman” olarak yorumlamaktadır (Stephen,1998).

Grosz'a (2001) göre ise geçmiş, belirsiz ve geçici bir varoluş ifade ederek, artık hareket etmeyen olayları kapsamaktadır. Geçmiş kendi içinde güçsüz kalmasına rağmen, mevcut bir algıya bağlanabilirse harekete geçme şansı vardır. Yani, hafızamızda geri çağırabileceğimiz alışkanlıklarımızın veya görüntülerin kalıntıları biçiminde hazırda beklemektedir. Şimdiki zaman ise aktif haldedir ve olacak olanı harekete geçirecek geleceği, önceden tahmin etmek için var olandır, yaklaşmakta olandır. Bu bağlamda değerlendirdiğimizde şimdiki zaman, hem geçmişini ön koşul olarak gerektirir, hem de geleceğe yönelik algımızı yönlendirmektedir. Algımız, şeyler üzerindeki sanal eylemimizin bir ölçüsüdür. Hem algı hem de eyleme yönelik olan şimdiki zaman, etkileşimlerinin eşiği ve gerçekleşme aralığıdır. Dolayısıyla şimdiki zamanın bağlayıcı rolüyle, geçmiş gelecek ve şimdi iç içedir ve birbirini mümkün kılar (Grosz, 2001, s. 120-121).

Grosz'un zamanın eylemleri bağlayıcı rolünü vurguladığı düşünce sistemini gelecek zaman odaklı yorumladığımızda ise gelecek zamanı şimdiki zamanın ve geçmişin bir yansıması olarak değerlendirebiliriz. Zamanlar arası bağlayıcı olma rolü, mimarlık pratiğinin oluşturduğu ürünlerin kalıcılığı nedeniyle kaçınılmaz olmaktadır. Bu rolü nedeniyle de diğer disiplinlerle yakından ilişkili duruma gelmektedir. Geçmişten gelen ve

tarihe tanıklık etmiş yapılar, aslında günümüzle de kaçınılmaz olarak ilişki kurarak geleceğe yönelik bakış açılarının oluşumunu sağlamaktadır.

Bu bağlamda değerlendirecek olursak; geleceğe yönelik oluşturulan senaryolar; hem geçmiş zamandan belleğimizde kalanlara ışık tutar, hem de ileriye dönük öngörülerimizi ifade ederek fikirlerimizi geliştirmemizi sağlamaktadır. Buna ek olarak, bu öngörüler güncel olayları ve hangi koşullarda gerçekleştiklerini göz önünde bulundurarak, çok yönlü ve disiplinler arası tartışma ortamları oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Tüm bu potansiyellerini dikkate alarak gelecek senaryolarını; geçmişten beri süregelen bilgileri, fikirleri günümüz şartlarını gözeterek ve alternatif bakış açılarıyla değerlendirerek mevcut durumun bir eleştirisini oluşturan ve de geleceğe yönelik çözüm önerileri sunan hayali kurgular olarak tanımlayabiliriz.

Mekân üretmenin hayal etme yönünü vurgulayan Tschumi (1996) mimarlığın sadece inşa etme kavramına indirgenemeyeceğinden, yüzyıllar boyunca kültürel toplumsal ve felsefi gereksinimler ile birlikte gelişen, kendine özgü tarafları bulunan bir bilgi birikim alanı haline evirildiğinden bahsetmektedir. Pratiğe dökülememiş olsa da mimarlığın o dönemki koşullarını, içinde bulunduğu ikilemleri ve ilgilendiği konuları yansıtan mimari önermelerin ve hayali kurguların, mimarlık alanını hem düşünsel hem de pratik alanda ileri taşıdığını söylemektedir. Bu önermelerin ise yazınsal veya görsel temsillerle üretilebileceğini ifade etmektedir (Tschumi, 2017, s. 136).

Teknolojik gelişmelerin yansımalarıyla birlikte toplumsal ve fiziksel yönden değişen yaşam koşulları mekânı üretme biçimimizi de kaçınılmaz olarak etkilemektedir. Bu gelişmelerin, gündelik hayatla doğrudan alakalı olan mimarlık pratiğine nasıl yansıtacağı sorusu ise hep gündemde olan bir konu olmuştur. Yaşadığımız mekânın nasıl dönüşümler geçireceği, mekânsal ilişkilerin ne olacağı sorusuna cevap arayan gelecek senaryoları mimarlık alanı için alternatif bir araştırma zemini meydana getirmiştir. Mekânı yorumlamaya, eleştirmeye ve öngörmeye yönelik gelecek senaryoların mimarlık pratiğinin yanı sıra; sinema filmleri, kitaplar, çağdaş sanat eserleri, bilgisayar oyunları gibi farklı görsel ve yazınsal temsillerle de ifade edilmektedirler.

4.1. Görsel Temsillerle Mekânı Tarifleyen Senaryolar

Tarihsel süreç boyunca sanatta üretilen görsel temsiller ve mekân üretimi arasında görünmez bir bağ oluşmuştur. Mekân sadece doluluklardan ibaret değildir, aynı zamanda boşluğu tanımlayan ve bu boşluğun sınırlarının ne olduğunu sorgulayan bir olgudur. Bu sınırlılıkların belirlenmesi ise kullanıcıyla olan hareketli ilişkisinin nasıl kurgulandığı temeline dayanmaktadır. Bu özne - nesne ilişkisini anlayabilmek için sinema filmleri, bilgisayar oyunları ve çağdaş sanat eserleri gibi görsel temsiller iyi birer araçtır (Güler, 2014).

Bu görsel temsillerden mimarlık pratiği ile en çok ortak paydada buluşan alan sinemadır. Hem sinema hem de mimarlık alanında bakış açımız, ölçeğin algılanışı, ışık-reng-gölge gibi ögeler ve hareket (dizilim), zaman gibi kavramlar çok önemlidir ve tasarım için bir girdi oluşturabilecek potansiyele sahiptir. Eisenstein (1969) sinema ve mimarlığın ortaklaştığı noktaların çok fazla olduğunu belirtmiştir. İkisnin de hayal etme, ardında da fiziksel bir eser ortaya koyma potansiyeli ile benzer süreçler geçirdiğinden söz etmektedir (Eisenstein , 1957). Bu ortak yönler sebebiyle ve sinemanın yaygınlaşmasıyla birlikte sinematografik tekniklerin kullanımı mekân üretiminde de kullanılmaya başlanmıştır. Bernard Tschumi, Jean Nouvel ve Rem Koolhaas gibi isimler tasarımlarında bu tekniklerden yola çıkmaya başlamışlardır.

Sinema filmleri somut şekilde kentleri, sokakları ve yaşantıyı ele alması yönüyle, gitmediğimiz bir yeri zihnimizde deneyimlememizi ve görmediğimiz yerlerle alakalı görsel deneyimler edinmemizi sağlarlar. Bunun yanı sıra hali hazırda bulunan çevreye eklenen soyut ögelerle ve farklı bakış açılarıyla ele alınarak yeni mekânlar üretir ve seyirciye deneyimletirler. Bu açıdan mimarlık kültürüne ve eğitimine katkıda bulunurlar (Beşışık, 2013).

Tekniklerin tasarımda kullanılması ve deneyimler elde edilmesinin yanı sıra; sinema mekânı üretirken tasarımcıya sonsuz ve kuralsız bir evren sunar ve tasarımcı bu evrende hayal gücü yettiğince deneysel mekânlar ortaya koymakta özgür bırakılmıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte, toplumdaki değişimleri de gözlemleyerek filmler aracılığıyla yeni mekânlar üretilmekte ve zihinsel olarak bu mekânları deneyimlememiz sağlanmaktadır. Bu mekânları kolayca farklı altyapıda insanlara ulaştırıp hızlı geri dönüş alması yönüyle diğer geleceğe dair mekân üretme yöntemlerinden ayrılmaktadır. Ayrıca sinema gerçekte var olmayan bu soyut ve deneysel mekânların; beden ile ilişkisini, ne

gibi eylemlere imkân verdiğini de görüntüler ile okuyabilme şansı sunmaktadır. Günümüz koşullarına ideolojik sosyolojik veya teknolojik olarak eleştiriler sunmakta ve gelecekte neye dönüşebileceğine yönelik fikirler üretmek yaşıntı önerilerinde bulunmakta; bu yaşıntı önerileri de kaçınılmaz olarak kendi mekânını üretmektedir.

Savaş sonrası dönemin etkilerinin devam ettiği 1950’lerde dönemin sinema yapımlarında da bu endişelerin yansımaları izlenmektedir. Gezegenin yok olması düşüncesi, savaş ve yok olma endişeleri gibi fikirler üretilen projelere yansımıştır. 1960’larda ise iktidar kavramı ve dönemin politik koşullarını eleştiren yapımlar göze çarpmaktadır. Aynı zamanda uydu fırlatma çalışmaları ve gezegenlerle ilgili araştırmalar ülkeler arası bir rekabet yarışına dönüşmüştür (Topuz, 2013). Tüm bu gelişmeler kaçınılmaz olarak sinema dünyasındaki gelecek tasvirlerinin şekillenmesinde rol oynamıştır.

1970-1980 yıllarına gelindiğinde görsel tekniklerin ilerlemesi teknolojik gelişmelerle birlikte daha gerçekçi bir hal almaya başlamıştır ve özel efektlere ayrılan bütçeler genişlemiştir. Politik gündemle alakalı ve uluslararası şirketlerin insan sağlığını önemsemeyen yaklaşımları ile ilgili eleştiriler, aşırı nüfus artışı, sadece tüketen bireylere dönüşmemiz ve çevre kirliliğiyle alakalı distopyalar geleceğe dair öngörülerde yer almıştır. Örneğin; 1982 yapımı Ridley Scott yönetimindeki Bıçak Sırtı² (Blade Runner) filminde kirliliği ve tüketimin üst safhada olduğu bir kent tasvir edilmiştir. 1990 – 2000’li yıllara gelindiğinde ise sanal gerçeklik kavramı ve insan hafızasıyla ilgili çalışmalarla birlikte gelecek kurgularının içerikleri bu yönde değişmeye başlamıştır. (Topuz, 2013).

2000 ve sonrası yaklaşımlarda ise toplumsal ve politik düzenin değişmesini konu alan yapıtlar ortaya konmuştur. 2002 yılında gösterime giren Azınlık Raporu³ (Minority Report) filmi ise şimdiki zamanı ve geleceği tasvir eden iki farklı ortam kurgulamıştır. Bu farklı özelliklere sahip iki doku üzerinden karşılaştırmalı olarak ekonomik, toplumsal ve politik durumun eleştirisini yapmaktadır. Toplumda tüketim düşüncesinin yerleşmesini ve gelir dağılımındaki eşitsizliği gelecek üzerinden abartılı bir anlatımla aktarmıştır.

² Philip K. Dick’in Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi? adlı kitabından uyarlanmıştır.

³ Philip K. Dick’in kısa hikâyesinden uyarlanan ve Steven Spielberg tarafından yönetilen, Washington DC kentinin 2054’te nasıl olacağına dair bir gelecek senaryosudur.

Kent sınıfsal ayrımı temsil eden iki parçadan oluşmaktadır: yeni kent ve eski kent dokusu. Yeni kent ekonomik gücü yüksek bireylerin yaşadığı bölüm olarak tasvir edilmiştir (Küpeli İğdeli, 2013). Yeni kent dokusu içerisinde; nüfus artışı, ulaşım ve iletişim gibi gelecekte problem oluşturma potansiyeline sahip konularda fikirler ortaya konulmuştur. Nüfus artışı nedeniyle daha sıkışık ve iç içe bir kent kurgusu oluşturulmuştur. Bu sıkışık dokuda ortaya çıkabilecek ulaşım problemleri ise kentin üç boyutlu olarak, bütüncül şekilde ele alınmasıyla çözülmeye çalışılmıştır. Manyetik kuvvetlerin kullanıldığı bir sistemle yapı yüzeyleri de ulaşımın devam ettiği akslar haline dönüştürülmüştür.⁴



Görsel 4.1: *Azınlık Raporu* filminde ifade edilen yeni kent dokusu ve ulaşım sistemi (<http-39>)

Tüketim fikrini destekleyici bir toplum yapısı tasviri vardır. Reklamlar kentin tüm yüzeylerinde, binaların dış ve iç cephelerini kaplayacak biçimde yer almaktadır. Ayrıca göz tarama sistemi sayesinde kişiye özel reklamlar tasarlanarak, gittiği her yerde bu görüntülere maruz kalması sağlanmaktadır. Yapay zekâlar ile desteklenen reklamlar kişiye özel önerileri anlık olarak sunarak tepkilerine göre değiştirebilmektedir. Bu açıdan değerlendirdiğimizde, hem 24 saat gözlemlenebilir oluşu hem de reklamlara maruz bırakması yönüyle kamusal - özel alan sınırları konusunda yeni bir yorum getirmeye çalıştığını söyleyebiliriz.

⁴ Bu sistem, günümüzde Almanya ve Japonya tarafından üzerinde çalışmaların sürdüğü maglev trenlerinin çalışma prensibine benzer şekilde tasvir edilmiştir.



Görsel 4.2 *Azınlık Raporu* filminde kent yüzeylerini kaplayan ve kişiselleşebilen reklamlar ([http-39](http://39))

Henüz fikir aşamasındayken bilim adamları, kent planlamacılar, mimarlar, mucitlerden ve yazarlardan oluşan bir kurul ile toplantılar gerçekleştirilerek gelecekte ortaya çıkabilecek sorunlara dair tartışma ortamları oluşturulmuştur. Bu toplantılardan çıkan ve yönetmenin fikirleriyle de paralellik gösteren fikirler filmin senaryosunun şekillenmesinde önemli rol oynamıştır. Bu disiplinler arası çalışma ortamı filmin mekânları şekillenirken de sürmüştür. Kent kurgusu ve yapıları çevre oluşturulurken mimarlar ve filmin yönetmeni ortak çalışarak, nitelikli mekânlar ortaya konmasını amaçlamışlardır. Suç öncesi ofisin tasarımını mimar Jean Nouvel'ın yaptığı belirtilmektedir (Küpeli İğdeli, 2013)

Özetleyecek olursak, tüm bu bahsedilen süreçte de görülmekte olduğu gibi dönemselsel olarak ekonomik, toplumsal, çevresel ve politik düzende gözlemlenen değişimler, teknolojik gelişmeler ışığında ele alınarak geleceğe yönelik öngörülerimizin şekillenmesinde rol oynamıştır. Sinema, bu değişimleri eleştirel veya deneysel bakış açılarıyla geleceğe yönelik oluşturulan öngörülerde bir temsil aracı olarak kullanmıştır.

Bilgisayar oyunları ise tasarım süreçleri yönüyle mimarlık ve sinema alanlarıyla benzerlikler göstermektedir. Bir sinema filmi yaparken seyirci üzerinde bırakacağı etki veya mimari tasarımda kullanıcı için nasıl bir deneyim sunulacağı nasıl kurgulanıyorsa, oyun tasarımında da benzer kaygılar söz konusudur. Fakat mimarlık ve sinema alanlarından ayrıldığı en önemli noktalardan birisi, tasarlayacağı evrenin sınırsız olması, herhangi bir yer kısıtının bulunmamasıdır. Sadece fikirlerin ve teknik becerilerin oluşturduğu sınırlar vardır. Bu nedenle de oyun tasarım ekiplerinde tasarımcılarla birlikte mimarlar, mühendisler ve diğer teknik meslek grupları birbirleriyle koordineli bir biçimde çalışmaktadır.

Mekânın deneyimlenmesi konusunda ise sinemayla benzer yönleri bulunmakla birlikte, sinemanın birkaç evre ileriye olarak gösterilmektedir. Tıpkı sinema gibi işitsel ve görsel öğeleri barındırmanın yanı sıra kullanıcı tarafından alınan kararlara göre şekillenen kurgusuyla, kullanıcıya interaktif bir ortam sunmaktadır. Ayrıca yeni medyanın en değişebilir ve gelişebilir şekli olarak ileriye yönelik potansiyeller barındırmaktadır. Gelecekte bizi nasıl bir evrenin bekliyor olduğu konusu ise bu yeni, dinamik sanat ve tasarım alanında tartışılan, üzerine fikirler üretilen bir konudur.

Oyunların gelecek zamanla kurduğu ilişki medya teorisyeni Philip Meggs tarafından şu şekilde tariflenmiştir: *“Genel olarak oyunlar, çoğunlukla toplumda erken uyarı sistemi işlevi görür. İnsanları gelecekteki ayaklanmalara hazırlayarak, kültür şokuna karşı tampon görevi yaparlar. Ortaçağ sonları Avrupa’sında ahşap baskıyla yapılan iskambil kağıtları, tipografi devriminin arifesinde, okuma-yazma bilmeyen yurttaşlara sayı saymayı ve simgeleri tanımayı öğretmiş, bilişsel beceriler kazandırmıştır. Aynı şekilde baktığımızda, bilgisayar oyunları da insanları yaklaşan bilgisayar devrimine hazırlamaktadır.”* (Meggs 2000’den aktaran Çatak, 2003, s. 16)



Görsel 4.3 Cyberpunk 2077 oyununda gelecekte çevrenin nasıl tasvir edildiğine dair bir temsil ([http-40](http://40))

Bilgisayar oyunlarının gelecek düşüncesine en önemli katkısı, değişen sosyal ve ekonomik durum ile yeniden ele alınan yapıları çevrede bireylerin ilişkilerinin nasıl olacağına dair ipuçları vermeye çalışmasıdır. Dönemin koşullarına göre şekillenen mekânlar ile kurulan bağların nasıl olacağının bir temsilini oluşturur ve deneyimleyip, müdahalede bulunabildiğimiz bir sanal ortam aracılığıyla kullanıcılarına sunar ([http-41](http://41)).

Çağdaş sanat eserleri ise geleneksel eserlerden (resim, heykel vb.) farklı olarak ortaya konulan enstalasyon aracılığıyla, sanal mekân ile gerçek mekânı bir arada kurgular. Bu yapısı sayesinde mekânsal ilişkilere yeni bir yorum getirme çabasıdır. Ele alınan diğer temsiller gibi günün koşullarından etkilenecek buna yönelik eleştiriler ve önerileri konu alabilir. 1950’lerden sonraki süreçte sanatın müzelerde, galerilerde sergilenebilir olma durumu eleştirilerek alışılmışın dışında sergileme şekilleriyle farklı ifade biçimleri oluşturulmuştur. Bu aşamada sergilenen nesne hem sanat eseri hem de sergileme alanı haline dönüşmüştür. Bu bağli olarak ise eser mekâna konumlandırılırken içerisindeki diğer fiziksel öğelerle ilişkisinin nasıl kurgulandığı, giriş-çıkış ve dolaşımın nasıl gerçekleştirileceği gibi mimarlık pratiği ile ortak problemleri paylaşır (Güler, 2014).



Görsel 4.4: Olafur Eliasson'un *Weather Project/ İklim Projesi* (2003) isimli çalışması (<http://42>)

4.2.Yazınsal ve Görsel Temsiller Arakesitinde Mekânı Tarifleyen Senaryolar: Ütopyalar

Tüm bu bahsedilen görsel temsillerde olduğu gibi yazınsal temsillerde de geleceğe yönelik mekân tasvirleri bulunmaktadır. Mimarlık ve edebiyat ortak paydasında düşündüğümüzde mimarlığın çizimlerle temsil ettiği ve öngördüğü mekânların ötesinde edebiyat, oradaki yaşantıyı tarifleyen ve insan ile ilişkisini ortaya koyan ifadelerle mimarlık pratiğini destekleyici rol üstlenir. Edward Holl bu iki alanın ilişkisi konusunda edebiyatı “insanın mekânı nasıl algıladığını öğrenmeye yardım eden bir anahtar” olarak bahsetmektedir (Tümer, 1982)

Yazı her okuyucu tarafından farklı yorumlanarak okuyan kişinin zihninde eşsiz bir forma dönüşmektedir. Derrida'da bu konuda “yazı öksüzdür” diyerek herhangi bir yazara, yazıya veya okuyucuya ait olmaksızın, yazılan-okunan her ürünün farklı anlamlara gelebileceğini belirtmiştir. Bu durum edebiyat alanının mimarlık alanı ile ortaklaştığı noktalardan biridir. Her iki alanda da hem somut hem de soyut düşünceler üretilmektedir. Ayrıca ikisinin de ortaya koyduğu eserlerin yapısı, içeriği, tasarımı ve kurgusu vardır. Dolayısıyla da yeni anlamlar oluşturmaya açık, kullanıcı-okuyucu ile birlikte değişen-gelişen bir yapıdan meydana gelmektedirler (Somer, 2006). Bu durum her iki alanın da geleceğe dair öngörüler oluşturmak için iyi bir altyapı hazırlayabileceği fikrini güçlendirmektedir.

Geleceğe dair mimarlık ve edebiyat alanında üretilen fikirler özellikle bilim kurgu, fantastik kurgu gibi alanlar ile bütünleşerek bir tartışma ortamı oluşturmaktadır. Kurgu sözcüğünü günümüzün bize sağladığı veriler ve bilgiler ışığında ve hayal gücümüzü de ortaya koyarak oluşturduğumuz fikirler olarak tanımlayabiliriz (Özakın, 2001). Bu tanıma göre düşündüğümüzde ise sadece teknolojik gelişmeler doğrultusunda üretilen fikirler olarak ele almak çok doğru bir yaklaşım biçimi olmayabilir. Soyut dünyayı kurgulamasının yanı sıra somuttaki olayları ve yansımalarını da (politik, kültürel vs.) ortaya koyarak eleştirme potansiyeline sahiptir.

Bilim kurgu alanının ön adımını ise ütopyalar oluşturmaktadır. Sanayi devrimi öncesinde geleceğin sorgulandığı, eleştirildiği ve fikirler üretildiği yaklaşımlardır. Fakat Sanayi Devrimi ve yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte ütopyalar artık ulaşılması zor, ileriye dönük hayaller kimliğinden sıyrılmış ve yerini hayal gücümüz, teknoloji ile sınırlanan, bilginin getirdiği neden-sonuç ilişkisini de kurmaya çalışan bilim kurgu edebiyatı almaya başlamıştır

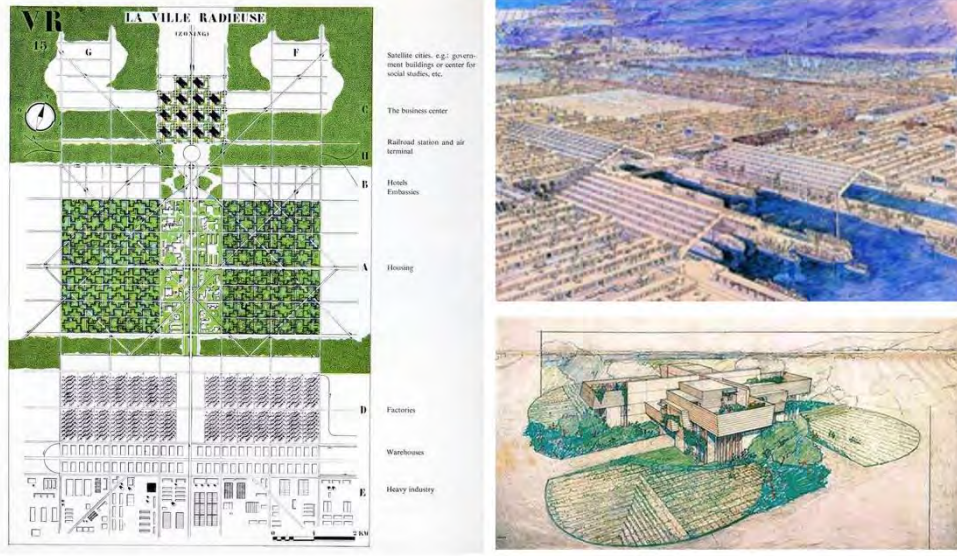
İdeal kent ve toplum düzeni sorgulamasına dayanan ütopyalar⁵ mimarlık ve edebiyatın aynı kaygılarla ürettiği, aynı sorgulamalar üzerinden farklı temsil biçimleriyle tartıştıkları alanlardan biridir. İlk örneklerinden olan; Güneş Ülkesi, Ütopya ve Yeni Atlantis gibi eserlerde toplumsal yaşantının nasıl olacağı ve bunun belirli kurallara bağlanarak idealize edilmesi durumu söz konusudur. Toplumsal yaşantı elbette kentin mimari öğelerinden bağımsız düşünülemeyeceği için kentin mimarisine yönelik fikirler de üretilmiştir. Özer (2000) bu konunun her iki alanda da tartışıldığını vurgulamak

⁵ Ütopya kelimesi ilk defa Thomas Moore tarafından 1516 yılında kullanılmıştır.

amacıyla “Düşünürler, yazarlar ülkelere ve toplumsal düzene ilişkin ütopyalar geliştirirlerken, mimarlar da kentleri, kent parçalarını ve binaları ele aldılar” demiştir (Özer , 2000) Bu nedenle ütopyaların hem toplumsal düzene dair söyleyecek sözleri, hem de geleceğe dair öngörüler, fikirleri vardır.

Gelecekte yaşantının nasıl olacağına dair fikirler ilk çağlardan itibaren merak konusu olmuştur ve üzerine fikirler üretilmiştir, ancak Rönesans döneminden itibaren sonuç ürünler ortaya konulmaya başlanmıştır. Ortaçağ’ın getirmiş olduğu baskıcı dönem sonrası, özgürlük eşitlik gibi kavramlardan bahsedilir olmasıyla ideal kentler kurgulanmaya çalışılmıştır. 19.yy a gelindiğinde ise endüstri devrimiyle birlikte, makineleşme ve kentlerdeki insan sayısının hızla artması nedeniyle yaşam biçiminde değişiklikler olması kaçınılmaz halde gelmiştir. Bu dönemde üretilen ütopyaları şu şekilde tarif etmiştir: *“Endüstri kentinin eleştirisine dayanan bu dönem ütopyaların tümü var olanın karşı projesi olmuş, üretim ve tüketim modelleri ile yaşam tarzı sorgulanmış ve yeni modellerin içinde yer alacağı kentsel kurtuluş şemaları ile mimari konseptler geliştirilmiştir. Gerçek kentin karşısına konulan ideal kentin mekanı kırsal alan olmuştur”* (Batur, 1993’ten aktaran Sekman, 2015, s. 44)

20.yy başında ise endüstrileşmenin olumsuz etkileri hem çevre hem de toplum üzerinde tahrip edici biçimde kendini göstermiştir. Bu durum üzerine mimarlar, kent plancıları çözüm arayışlarına girmişlerdir ve bu dönemde kent ve yaşam üzerine günün koşullarının sorgulandığı ve gelecekte nelere dönüşebileceği konusunda birçok öneri sunulmuştur. İnsan ve doğa ilişkisini güçlendirmeyi konu alan ve bunu geçmişte olduğu gibi kırsal ve kentsel ayrımını yok ederek yapmayı planlayan öneriler geliştirilmiştir. Günün endüstrileşen koşulları gereği artan fabrikalar ile geçmişin tarımsal faaliyetlerini bir araya getirmeye çabalamışlardır. Bu durum göstermektedir ki; sanayinin gelişimi ile kontrol edilemez bir şekilde büyüyen bir kentsel nüfus, bu nüfusa yetmek için de yine denetimsiz bir şekilde genişleyen kent dokusuna dair bir çözüm arayışı içerisine girilmiştir. Çözüm önerisini ise geçmişe öykünerek bulmaya çalışmıştır.



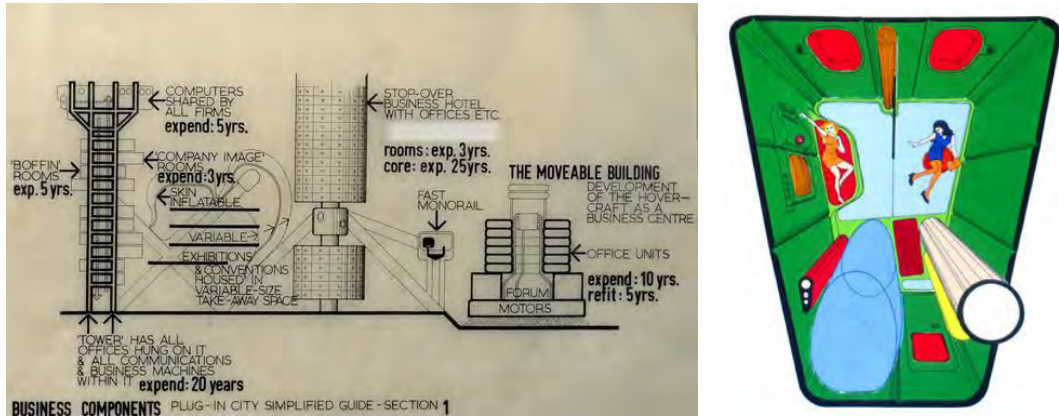
Görsel 4.5 İnsan Doğa ilişkisini geçmişteki gibi ele alan yaklaşımlar (<http-43>)

20 yy'ın ortalarına gelindiğinde ise; insan-doğa ilişkisinin değişmesi, plansız ve hızlı kentleşme sonucu kentlerin çehresinin değişmesi ve tüm bu değişimler sonucu kaçınılmaz olarak yaşama kültürümüzün değişmesi ile birlikte, var olan problemlerin artarak büyümeye devam ettiğinin ve geçmişe öykünerek çözüm bulmanın doğru ve kalıcı çözümler üretmekten uzak olduğu anlaşılmıştır. Bu nedenle problemlere farklı bakış açılarıyla yaklaşan çözümler üretilmeye çalışılmıştır. Gelişen teknoloji ve değişen yaşam biçimimizle yapı üretim biçimimizin de bu değişimler doğrultusunda farklılaşması gerektiği konusunda fikirler üretilmiştir. Bu üretilen fikirlerin büyük bir çoğunluğu yenilikçi yaklaşımlar sergileyememiş ve bugüne yön veren fikirlerin altyapısına dönüşememiştir. Fakat Archigram grubu getirdiği eleştirel yaklaşım ve manifestolarla günümüze yön vermeyi başarmıştır.

Popüler kültürden çekinmeden ve bunun mimarlığın bir parçası haline gelmesinin kaçınılmaz olacağını düşünerek geleceğe dair ürettikleri önerilerde, kenti ve barınma kavramını endüstriyel bir ürün gibi ele almıştır. Sanayileşme ve seri üretime geçilmesiyle önem kazanan hız, hareketlilik, esneklik ve adaptasyon gibi kavramların yapı üretim biçimimizi de şekillendirebildiği gelecek kurguları üretmiştir. Archigram fikirlerinin dayandığı altyapıyı Gürel “Yirminci yüzyılın ikinci yarısında devrini yitirmiş mabutlar birer birer devrilmektedir. Artık eski dogmalar, kokuşmuş ilkeler yetersiz ve geçersiz bir

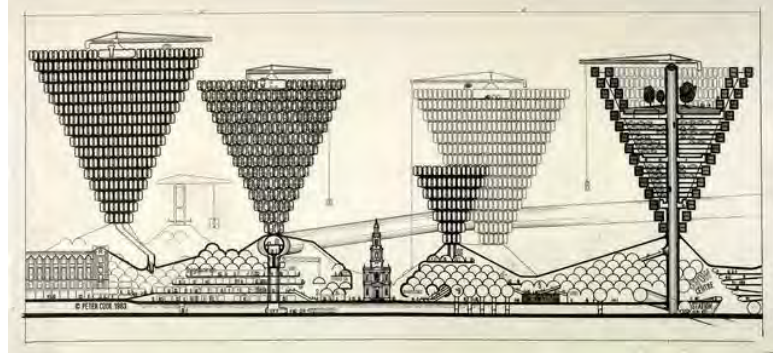
duruma düşmektedir. Biz, uzay kapsülleri, hesap makineleri ve elektro-atomik çağın aygıtları ile aynı paralelde bulunan yepyeni bir dili, yepyeni bir düşünceyi araştırmaktayız.” cümleleriyle açıklamıştır (Gürel, 1968)

“Mimarlık bir tüketim nesnesi değildir” fikrinin, mimarlığın etrafında gelişen tüm her şey bu kadar endüstriyel ve tüketilebilir nesnelere dönüşürken çokta mümkün olmayacağını savunmuştur. Plug in city projesinde kent devasa ve sabit strüktürler üzerinde yükseltlen ve belli periyotlarla ömrünü tamamlayıp yenilenen elemanlardan oluşmaktadır (Cook, 1999)



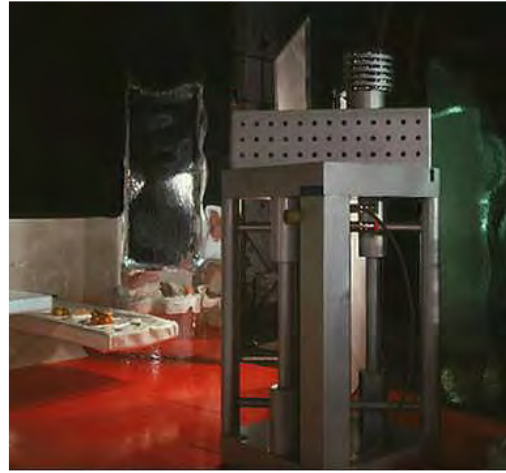
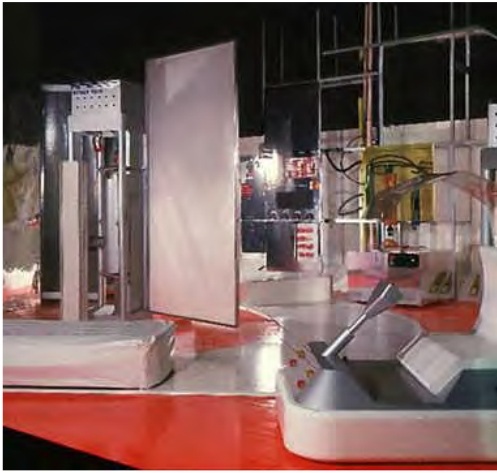
Görsel 4.6 Plug in City – Zaman Çizelgesi (solda) ve Kapsüllerin kurgusu (sağda) (Cook,1999).

Peter Cook’un içinde bulunulan dönemin üretmek-dağıtmak-tüketmek üzerine kurgulanan döngüsüne dair fikirlerinin hayata geçirilmiş halidir. Tıpkı Fuller’ın Dymaxion House tasarımı olduğu gibi hem barınmanın üretim şekli hem de görünümü makine gibidir (Aslan, 2006). Buna ek olarak Archigram bu makineleşme yorumunu bir adım daha ileriye taşıyarak barınma içerisindeki yaşam kurgusuna da yansıtmıştır. Barınmanın programı tıpkı bir makine gibi maksimum verimlilik üzerine kurulmuştur. Tıpkı bir karavan gibi minimum alanda tüm eylemleri gerçekleştirmek üzerine bir konsepti vardır. Görsel 4.6’da ifade edildiği gibi 3-4 yıl sonra yok edilmektedirler.



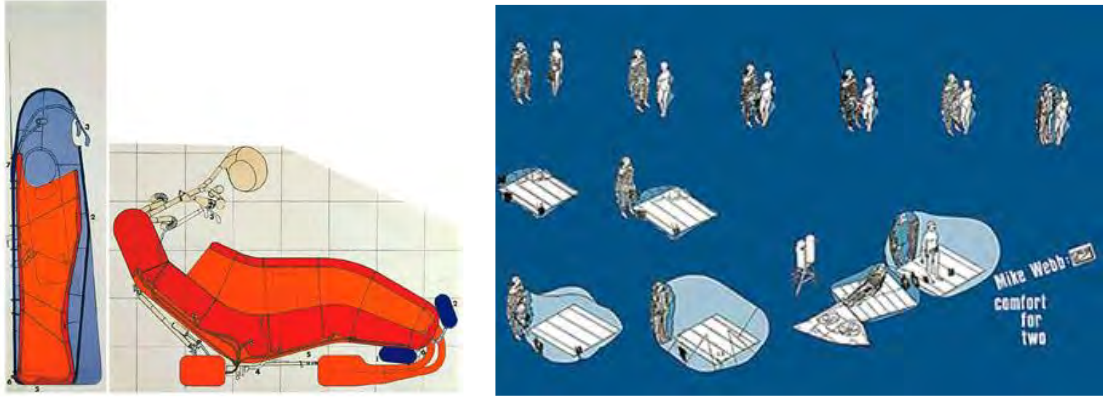
Görsel 4.7 *Plug in City –İşleyiş Şeması (http-44)*

Archigram'dan 1967'de 1990 yılında konutun nasıl olacağına dair bir öneri hazırlarken, yaşama alanının standartlaşmasını eleştirerek buna yönelik ne gibi bir çözüm getirilebileceğini kurgulamaya çalışmıştır. Bu kurgu sırasında da barınmanın mimari programını gözden geçirerek, eylemlerin yapılış biçimlerine yeni yorumlar getirerek tekdüzeleşen konutu yeniden yorumlamaya çalışmıştır. Yaşama alanının sınırları kullanıcının isteklerine göre yeniden düzenlenebilmektedir. Mobil birimler, x ve y düzleminde hareket ederek toplam zeminin sürekli dinamik kalmasını sağlayan bir esneklik yorumu geliştirmişlerdir (Aslan, 2006)



Görsel 4.8 *1967'de Archigram tarafından tasarlanan 1990'larda konutun nasıl olacağına dair bir öngörü (http-45)*

Bu projelerinin yanı sıra barınma üzerine mimari programı sorgulayarak, eylemlerin yapılış biçimini ve hareketleri yeniden kurgulayarak yeni barınma önerileri de ortaya koymuşlardır.



Görsel 4.9: *Cushicle önerisi (solda) ve Suitaloön Önerisi (sağda) (http-46)*

Tüm bu gelecek önerileriyle birlikte kendi dönemi için yeni yorumlar getirmiştir ve bir kırılma noktası yaratmıştır. Günümüzde üretilen gelecek senaryolarında da hala izlerini takip etmek mümkündür. Plug in City önerisindeki belirli zaman aralıklarıyla tüketilip yok edilen birimler mantığı üretildiği zaman diliminin şartlarıyla deneysel bir öneri olsa da özündeki geçicilik vurgusu, tek bir strüktüre takılma mantığı ve ortak bir altyapı sistemi oluşturması ile günümüze de referans vermektedir. Kapsüllerdeki programın verimlilik üzerine kurgulanması ve Cushicle projesinin beden ile uyumlu, istenilen yere taşınıp orada kendiliğinden türeyebilen üretme mantığı da günümüzün koşullarına göre çokta uzak sayılmadığımız önerilerdir.

Özetleyecek olursak; sadece mimari temsiller değil; sinema filmleri, bilgisayar oyunları, bilim kurgu ve fantastik kurgu romanlar ve ütopyalar geleceğe dair senaryolar üretmişlerdir. Ürettikleri bu senaryolarda geleceğin mekân kurgusuna yönelik tahminler ve özgün fikirler ortaya koymuşlardır. Tüm bu gelecek fikirleri üretildikleri dönemin koşullarını eleştirel olarak ele almakta ve o koşulları göz önünde bulundurarak öngörülerde bulunmaktadır. Bu bölümde “gelecek” kavramına bakış açısının dönemsel koşullarla değişimi ve bu durumun üretilen ve üretilmesi planlanan mekânlara yansımaları farklı temsiller üzerinden örneklerle incelenmiştir. Bir sonraki bölümde ise son 5 yılda yapılan yarışmalardan özgün yorum getiren projeler seçilerek değerlendirilecektir.

4.3.Bölüm Değerlendirmesi

Bu kısımda gelecekteki mekânların nasıl olacağını kurgulamaya çalışan yazınsal ve görsel temsillerin; hem bulunduğu dönemin koşullarına eleştirel yaklaşımları, hem de olacaklara dair hayal etme ve tahminde bulunma potansiyeli üzerinde durulmuştur. Sinema filmlerinin, çağdaş sanat eserlerinin, kitapların, bilgisayar oyunlarının ve

yarıřmaların geleceęe yönelik mekân tasvirleri mimarlık pratięi için yol gösterici potansiyelinden bahsedilmiřtir.

Gelecek düşüncesinin dönemin etkin koşullarından nasıl etkilendięinin altı çizilmiřtir. Yazınsal temsillerle başlayıp görsel temsillerle devam eden bir süreç olan ve ideal düzeni sorgulayan ütopya­lar ise dönemin koşullarına getirdikleri eleřtirilerle ve çözüm önerileriyle mimarlık alanında gelecek senaryolarının temelini oluřturmuřlardır. Geçmiřte ütopya­lar olarak nitelendirilen bu tasarımların bazıları günümüzde teknolojik koşulların deęiřimiyle gerçekteřebilir önerilere dönüşmüşlerdir. Archigram ve Archigram'ın örnek aldığı Fuller tasarımlarıyla bugüne ıřık tutmuşlardır. Archigram'ın üzerinde durduęu mobil olma, geçicilik, tüketim, kullanıcıya göre tasarım gibi düşünceler bugünün tasarımlarının řekillenmesinde rol oynayan kavramlardır. Bu durum Archigram'ın geleceęin mekânlarını öngörürken bugünü iyi analiz ettięinin ve ileriye dair tahminlerini ne kadar isabetli yaptığının bir göstergesidir.

5. GÜNCEL MİMARİ PROGRAM YAKLAŞIMLARININ GELECEK SENARYOLARI ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Seidl (1990) tarafından mimarlık üzerine düzenlenmiş yarışmalar: *“Nitelikli ve tarafsız jürinin sağduyusuyla hem en iyi tasarımlara ve yetenekli kişilere ulaşmayı sağlayan hem de katılımcıların ve destekçilerin kamuoyu tarafından tanınmasına fırsat sunan bir yöntem”* olarak betimlenmiştir. Aynı konu, yer ve problem üzerine birçok çözüm önerisi geliştirilmektedir. Bu öneriler bağımsız bir jüri tarafından değerlendirilerek sonuçlar sergilenmektedir. Yarışmalara farklı tecrübe eğitim seviyesinde meslek insanları katılarak, bağımsız bir platformda fikirlerini üretmektedirler. Bu açıdan bakıldığında, mesleki rekabet ortamının oluşmasını ve özgün fikirlerin üretilmesini desteklemektedir. Dolayısıyla mimarlık pratiği için bir deney ortamı sağlamaktadırlar (Seidl,1990’dan aktaran Güzelci, 2018)

Mimari yarışmaların tüm bu bahsedilen potansiyelleri göz önünde bulundurularak, bu bölüm kapsamında güncel program tartışmaları üzerinden yapılacak değerlendirme için geleceğe dair yaşam önerilerinin konu edinildiği yarışmalar seçilmiştir. Hangi yarışmaların inceleneceği belirlenirken www.archdaily.com, www.bustler.net, competitions.archi, designboom.com, archicompetition.net gibi uluslararası yarışmaların sonuçlarının ilan edildiği internet sitelerinden, konularında geleceğe dair yaşam öneri geçen yarışmalar ayıklanmıştır. Ayrıca geleceğe dair düzenli olarak yarışmalar düzenleyip özgün mimari fikirler üretmeye çalışan archoutloud.com, competition.volzero.com, future-house.org, eleven-magazine.com gibi platformlar taranmıştır. Güncel sonuçlar elde edebilmek amacıyla 2014-2019 yılları arasındaki 5 yıllık süreçte yapılmış ve sonuçlanmış yarışmalara dair sonuçlara yoğunlaşılmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucunda Moontopia (2017), Micro to Macro – A New Living Revolution (2018), The Last House of Mulholland (2017), The Home (2018), D3 Housing Tomorrow (2016), Future House – Modular House (2018) yarışmaları seçilmiştir.

Projeler seçilirken geleceğe dair yeni öneriler getiren, fikirler geliştiren ve mimari program yönüyle farklı yaklaşımlar sergileyen projeler seçilip, 2. Bölümde bahsedilen güncel program yaklaşımları yönüyle incelenmiştir.

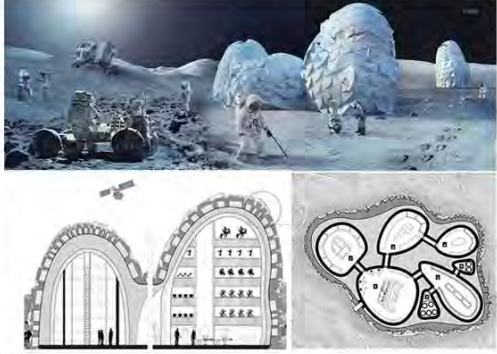
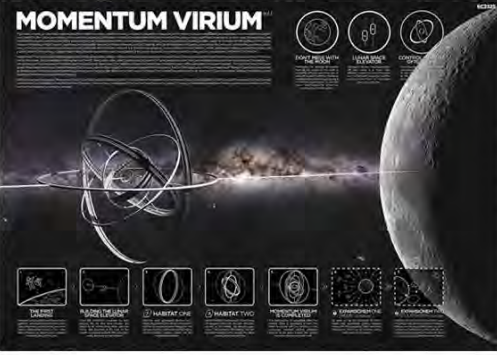
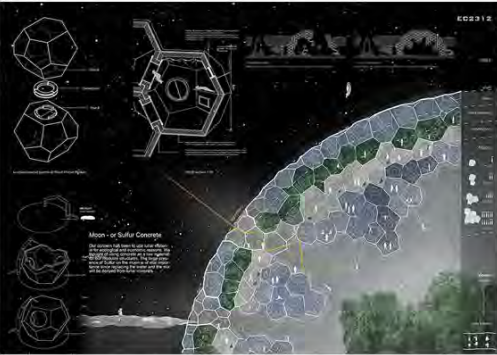
5.1. Moontopia Yarışması

Günümüzde Dünya'nın kaynakları hızla tükenmektedir ve son zamanlarda bu konuyla alakalı birçok çalışma yapılmaktadır. Dünya dışı yaşamlar araştırılmakta ve yerleşim planları gündeme gelmektedir. Yarışma bu düşünceler üzerine “Ay’da bir yaşam tasarlanırsa nasıl olurdu?” sorusu üzerinden yola çıkmaktadır (http-47). Ay’da yaşamak, çalışmak, araştırmalar yapmak ve yenilikçi çözümlerle geleceğe yönelik koloniler oluşturmak üzere mekânlar tasarlamak başlıca amaçlarındadır.

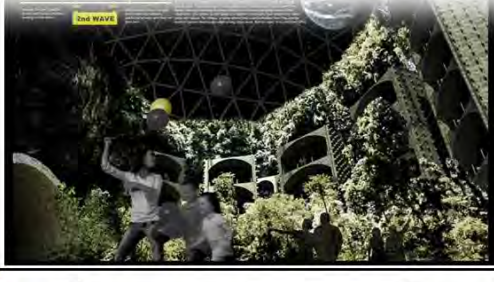
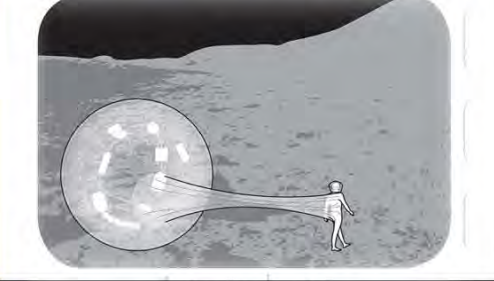
Tasarlanacak üssün ölçeği, modüler olması, zaman içinde büyüyebilir bir yapıya sahip olması gibi özellikler katılımcıya bırakılmıştır. Yarışma malzeme ve yapım tekniği açısından da sorgulamalar içermektedir. “Ay’da bulunan malzemeler / yerel malzemeler (yani kraterler) kullanılıyor mu? Yoksa Dünya’da getirilen malzemeleri mi kullanılıyor? 3B baskı ile hafif yapılar üretilir mi? Şişme strüktürler kullanılabilir mi? Montaj yöntemi nasıl olmalı?” gibi sorular sorarak katılımcıların bakış açılarını geliştirmeyi hedeflemektedir. Katılım düşünürler, mimarlar, tasarımcılar, akademisyenler ve özgün fikirler üretebilen herkes için açıktır (http-47).

Jüri Üyeleri: ASPECT Studios, Alberto Villanueva Galindo, Buckminster Fuller Institute, Brent Sherwood, Christina Ciardullo, Kriss J. Kenneda, Andrea Verenini

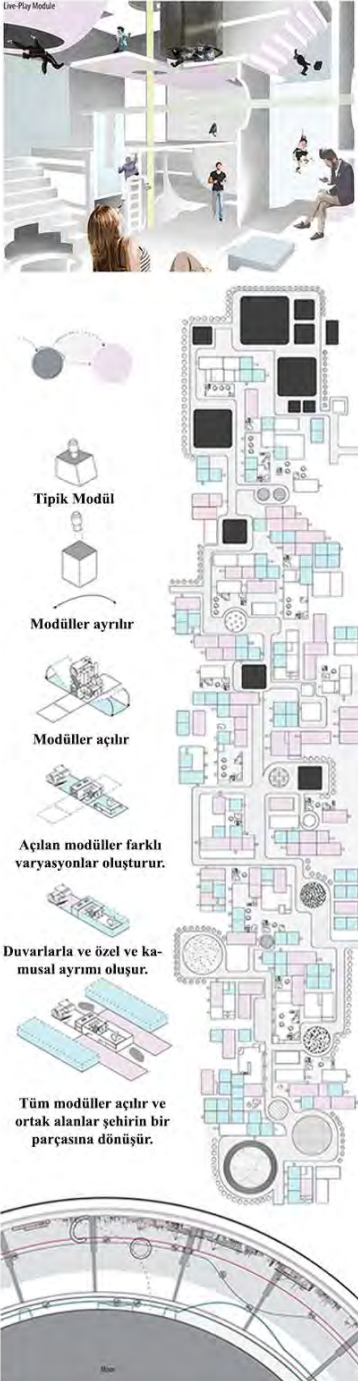
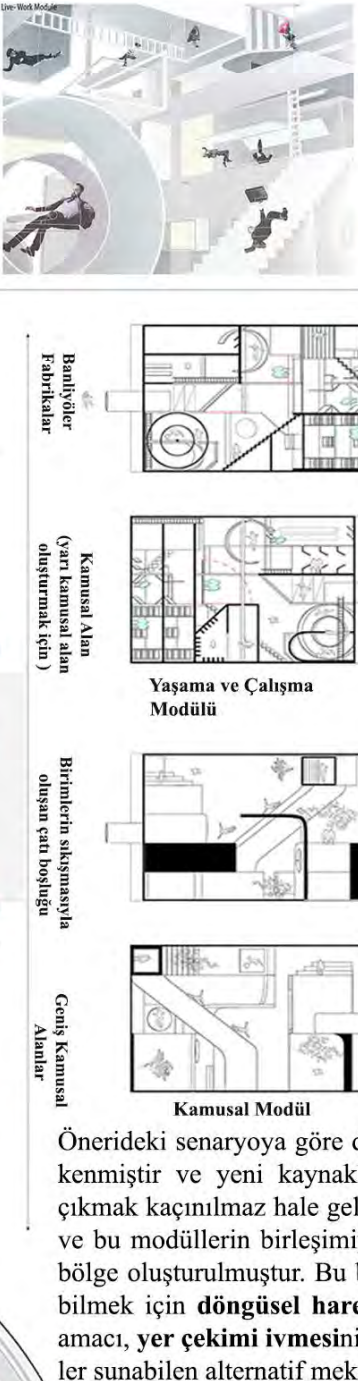
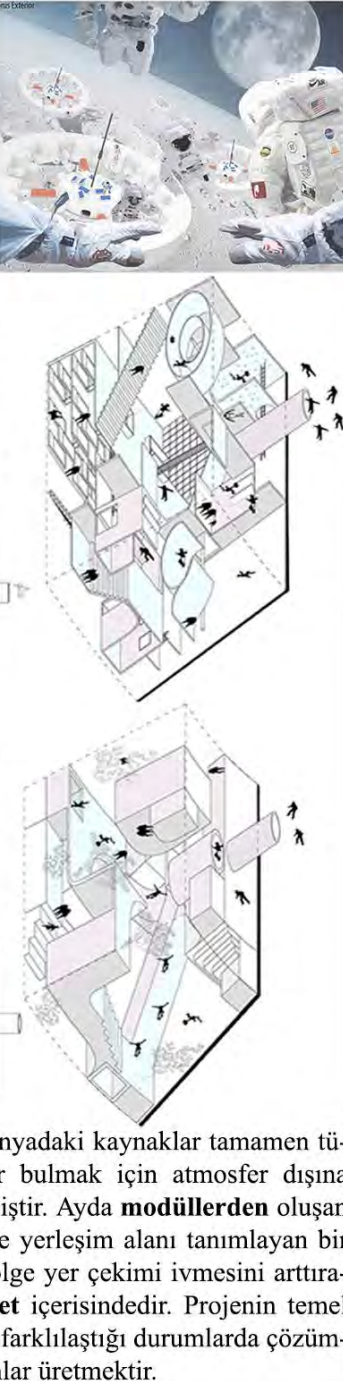
Tablo 5.1 Moontopia 2017 Yarışmasının Sonuçları - 1

Moontopia Yarışması Sonuçları - 2017		
1.lik Ödülü - TEST LAB	Tasarım Ekibi: Monika Lipinska, Laura Nadine Olivier ...	 Test Lab önerisi organizma gibi büyüyen bir sistem olarak tasarlanmıştır. Projenin ana fikrini Ay'da yeni bir yaşam kurmanın belirli bir süreç gerektireceği düşüncesi oluşturmaktadır. Bu sürecin küçük bir grubun yerleşmesiyle başlayıp, bu yerleşimin birbirine eklenerek büyüeyebilen bir kente dönüşmesi hedeflenmektedir. En dıştaki karbonfiber katman içeri-deki programın içeriğine ve basınca göre genişleyip şekil değiştirebilecek şekilde tasarlanmıştır. 3D printerlarla kendi kendini inşa edebilme potansiyeline sahiptir. (http-47).
2.lik Ödülü - MOMENTUM VIRIUM	Sergio Bianchi, Jonghak Kim, Simone Fracasso, ...	 Öneride Ay gezegeninin birçok kaynağının sömürüldüğünden bahsedilmektedir. Bu nedenle Ay'ın yüzeyine değil yörüngesine bir yerleşim alanı kurulmasının, alanı daha verimli kullanmamızı sağlayacağı fikrinden yola çıkılmıştır. Yerleşim alanının yörüngeye yayılmasının ışık koşulları, doğal yerçekimi ve genişletilebilir bir kolonileşmeye imkan vermesi gibi avantajları vurgulanmaktadır. Tüm yüzeylere yerleştirilen güneş panelleriyle enerji anlamında kendi kendine yetebilen bir kent kurgusu önerilmiştir. (http-48).
İnsanların Seçimi Ödülü - MODULPIA	Alessandro Giorgi, Cai Feng, Siyuan PanEsteban Analuiza	 Modulpia, zorlu iklim koşullarından etkilenmemek amacıyla yüzeyin altına konumlandırılmış modüllerden oluşmaktadır. Bu modüller kolay monte edilebilir, hafif, ay şartlarına dayabilir ve yerinde üretilebilir hafif malzemelerden meydana gelmektedir. Üretilen modüller birbirlerine eklenerek büyüeyebilme potansiyeline sahiptir (http-48). Öneri, biyoenerji stratejileri ile kendi hayat döngüsünü üretebilmektedir. Kendi besinini ve suyunu sağlayabilmektedir (http-47).
1. Mansiyın - PLATINIUM CITY	Sean Thomas Allen	 Platinum City, yapay zeka ve insan ilişkisini şehir ölçeğinde ele alan bir öneridir. Geliştirilen teknolojik çözümler sayesinde enerji yönüyle kendi kendine yetebilmektedir (http-49). Peter Baufu'nun kitaplarında bahsettiği gelecek düşüncelerinden etkilenerek, insan-makine-çevre ilişkisini yeniden yorumlamıştır. Kullanıcının fiziksel ihtiyaçlarına göre şekillenebilen bir kent kurgusu önerilmiştir (http-49).

Tablo 5.2 Moontopia 2017 Yarışmasının Sonuçları - 2

Moontopia Yarışması Sonuçları - 2017		
2. Mansiyon Ödülü UPSIDE DOWN	Ryan Tung Wai Yin, Ho Wing Tsit Teresina, Joshua Ho	 Öneride hareket eden yörünge etrafında bir yerleşim düzeni planlanmıştır. Dönme hareketiyle istenilen zamanlarda yapay yerçekimi yaratılmaktadır. Aşamalar halinde üretilmesi planlanan bu senaryo, aslında bir ön çalışma niteliği taşımaktadır. Ay üzerinde bir deneme yaparak, buradan alınan derslerle Mars gezegeninde bir koloni kurmak projenin temel hedefidir (http-50).
3. Mansiyon Ödülü - WOMB	Prapatson Sukkaset, Saran Chamroonkul	 Dünya'yı ve güncel yaşama düzenimizi "metaryalist" olarak tanımlayan öneri, Ay'da kurulacak yeni yerleşim düzeni oluşturulurken mevcutun bir eleştirisini sunmaktadır. Yeni yerleşim düzeninde insanlar kabarcıklarda yaşamaktadır ve bu durum tüm insanların eşit olduğu fikrini vurgulamaktadır. Ayrıca kullanıcıların kendi kişisel eleştirisini yapmasını teşvik etmektedir (http-51).
4. Mansiyon Ödülü - LOOKING THROUGH THE MOON	Yiling Chu, Yao Ding, Yan-Fei Jiang, Hui Tian	 Ayın yüzeyi farklı çaplarda binlerce kmlik kraterlerle doludur. Kraterlerin oluşturdukları boşluk, oluşturulacak yapıya hem bir zemin hem de bir koruma yüzeyi sağlamaktadır. Parabolik oluşturulan üst örtü, çevreyi gözlemleyebilecek bir teleskop olarak tasarlanmıştır. Çeşitli katmanlar oluşturularak yapı içerisindeki sirkülasyon sağlanmıştır (http-51).
5. Mansiyon Ödülü - LUNAR OASIS	Edward Chew	 İlk yerleşim kurulurken temel ihtiyaçlar giderildikten sonra yapı çevre, refah düzeyi, psikolojik ve fizyolojik yeterliliklerin sorgulandığından bahsetmektedir. Öneri yer altında büyüyüp geliştiği var sayılan 140 yıllık bir koloninin refah düzeyini artırmayı, kendi kendine yetebilen bir yerleşim alanı haline getirmeyi hedeflemektedir (http-52).
6. Mansiyon Ödülü - THE AEROSPHERE	Stephanie Stiers	 Aerosphere, insanların günlük stresten uzaklaşması için kısa süreli yolculuklara izin vermek ve Ay'ın sunduğu tüm görüş ve etkinlikleri deneyimlemek için tasarlanmıştır. Bunun yanı sıra başka gezegenlerde kalıcı kolonileşme süreci için araştırmalar yapılmasına da imkan tanımaktadır. Bedeni bir boşlukla çevreleyerek, hareketlerine imkan tanır. Gerekliğinde mahremiyet için opak hale gelebilmektedir (http-51).

Tablo 5.3 Moontopia Yarışmasının 2017 Yılında Onur Ödülü Kazanan Upside Down Önerisi

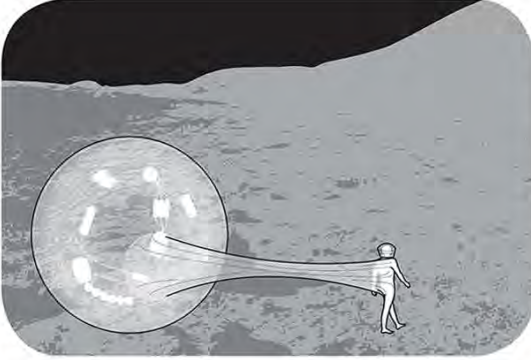
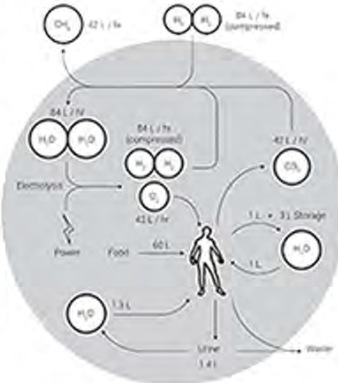
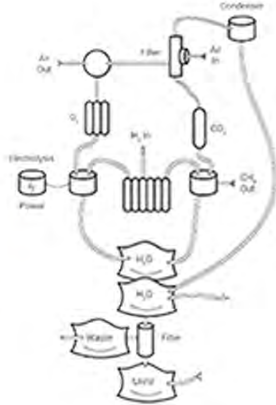
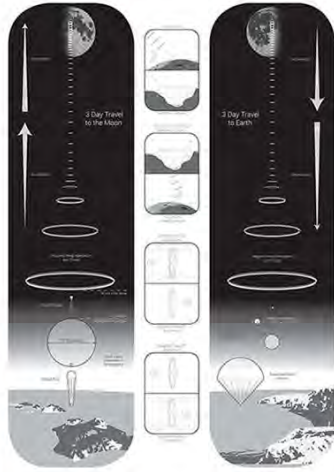
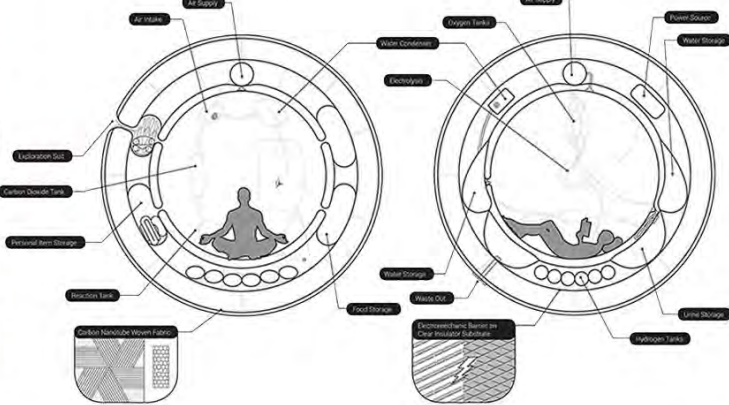
Onur Ödülü	Upside Down	Ryan Tung Wai Yin, Ho Wing Tsit Teresina & Joshua Ho
 Live Play Module Tipik Modül Modüller ayrılır Modüller açılır Açılan modüller farklı varyasyonlar oluşturur. Duvarlarla ve özel ve kamusal alanı oluşturur. Tüm modüller açılır ve ortak alanlar şehrin bir parçasına dönüşür.	 Live-Work Module Banilyolar Fabrikalar Kamusal Alan (yarı kamusal alan oluşturmak için) Yaşama ve Çalışma Modülü Kamusal Modül	 Live-Work Module

Önerideki senaryoya göre dünyadaki kaynaklar tamamen tükenmiştir ve yeni kaynaklar bulmak için atmosfer dışına çıkmak kaçınılmaz hale gelmiştir. Ayda **modüllerden** oluşan ve bu modüllerin birleşimiyle yerleşim alanı tanımlayan bir bölge oluşturulmuştur. Bu bölge yer çekimi ivmesini arttırabilmek için **döngüsel hareket** içerisindedir. Projenin temel amacı, **yer çekimi ivmesinin** farklılaştığı durumlarda çözümler sunabilen alternatif mekanlar üretmektir.

Moontopia yarışmasının onur ödülü kazanan Upside Down Projesi ayda hem barınma ölçeğinde yeni bir yaşam önerisi sunmuş, hem de bu barınmaların bir araya gelişlerini kurgulamaya çalışmıştır. Bir araya gelişlerini kurgularken, fabrikalar ve üretim alanlarını yerleşim alanlarını ve kamusal alanları bölgeler halinde planlamıştır. Özel ve kamusal alanları birbirine dönüştürülebilir, modüller şeklinde kurgulanmıştır. Tablo 5.3 te tarif edildiği gibi modüllerin açık - kapalı durumda olması ve birbirlerine göre konumları farklı varyasyonlar yaratarak kamusal, yarı kamusal ve özel alanları oluşturmaktadır. Bu modüllerin çeşitlenmesiyle yerleşim ölçeğinde kamusalığa değişik bir bakış açısı getirdiği söylenebilir. Aynı zamanda modüllerin program içeriklerinin sadece yaşama alanı (özel alan) ile sınırlı kalmaması, birkaç programı (yarı kamusal içerikli) dönüşümlü olarak kullanması durumu barınma ölçeğinde de kamusalığa yeni bir yorum getirme çabasının olduğunu göstermektedir.

Kurgulanan yerleşim alanı bütünsel ve bir döngü içerisinde hareket etmektedir. Bu döngü ile birlikte günün belirli saatlerinde yapay yerçekimi oluşması sağlanmaktadır. Buna göre de modüllerin kullanım döngüleri belirlenmektedir. **Zaman** açısından incelendiğinde kendi döngüsünü tanımlamaktadır. Bu döngü çerçevesinde kullanıcıların eylemleri sıkı bir biçimde planlanmıştır. Modüllerin zaman çizelgesine göre değişen kullanım biçimleri vardır. **Eylemlere** kalıcı mekânlar tanımlanmamıştır. Aksine mekânların çok amaçlı, döngünün zaman dilimlerine göre değişen amaçlarla kullanımı sağlanmıştır. Bu durum mekânın tüm döngü boyunca yaşayan bir birim haline dönüşümüne katkıda bulunmuştur. Ayrıca yerçekiminin 1g (dünyadaki gibi) veya 1/6g (aydaki gibi) olması durumuna göre de modüller farklılaşan eylemlerle organize edilmiştir. Yerçekimi 1g iken dinlenme, deneyler yapma, oyun oynama gibi eylemler için kullanılan alanlar, 1,6g iken çalışmak, bir araya gelme ve sosyalleşmek gibi amaçlarla kullanılan mekânlara dönüşmektedir. Bu bağlamda incelendiğinde hem zaman açısından kendi döngüsünü oluşturduğu hem de eylemlerin sabit olmadığı durumlara yeni bir bakış açısı getirdiği söylenebilir. **Beden** açısından ise eylemlerin ve yerçekimi ivmesinin bir döngü çerçevesinde değişmesi sonucunda hem fiziksel hem de ilişkisel olarak değişik bir perspektif sunmaktadır. Yerçekiminin 1/6g olduğu durumlarda modüllerin program içerikleri tüm yüzeyleri kullanmaya imkân verecek şekilde dağılarak, bedenin durumunu alışlageldik sınırların dışına çıkarmaktadır. Tüm bunları yaparken değişen ortam koşullarına göre tanımlanan sirkülasyon ve donatı elemanları kullanılmaması yönüyle eleştirilebilir.

Tablo 5.4 Moontopia Yarışmasının 2017 Yılında Onur Ödülü Kazanan Aerosphere Önerisi

Moontopia Yarışması - 2017		
Onur Ödülü	Aerosphere	Stephanie Stiers
 Gezegenler arası ilk adımlarımızı attığımız yer ve tarihimizin bir parçası olarak Ay, dünyaya yakın bir konumda bulunmaktadır. Fakat yaşamsal faaliyetlerimizi uzun süreli sürdürebileceğimiz ortam koşullarına ve donanımına sahip değildir. Aerosphere, insanların günlük stresten kaçması için kısa süreli yolculuklar düzenlemek, Ay'ın sunduğu tüm görüş ve etkinlikleri deneyimlemek ve orada araştırmalar yapmak üzere tasarlanmıştır.		
 Yaşam Destek Reaksiyonu		
 Yaşam Destek Sistemi		
		
		

Moontopia projesinin onur ödülü kazanan projesi Aerosphere hem bir ulaşım aracı hem de kişinin barınma beslenme gibi temel ihtiyaçlarını karşılayabileceği bir yaşam alanı önerisidir. Senaryoya göre dünyadaki nüfus artışı nedeniyle gezegenimiz artık yeterli olmamaya başlamıştır ve bu nedenle geleceğe yönelik yeni yaşam alanları aranmaya başlanmıştır. Bu arama sürecinde de Ay’a kısa süreli yolculuklar düzenlemek, araştırmalar yapmak ve yeri deneyimlemek amaçlı bir kabuk yani Aerosphere tasarlanmıştır. Öneri tek bir hacim oluşturarak bu hacimin hem dışarıdan gelen etkenlere karşı koruma sağlamasını, çeşitli eylemlere imkan verebilecek şekilde esnek olmasını, kamusal özel alan ayrımını sağlamak üzere şeffaf opak olma durumunu değiştirebilmesini hedeflemiştir. Kabuk manzarayı ve Dünya’yı en iyi şekilde görebilmek için şeffaftır, ancak mahremiyet gerektiğinde de kullanıcının isteğine göre opak duruma geçebilir.

Yaşam destek birimlerinin de katkılarıyla tek bir hacmin içerisinde birçok programın bir araya geldiği bir yaşama alanıdır. Kullanıcının dışarıya çıkmadan temel ihtiyaçlarını gidermesini sağlamaktadır.

Eylem açısından değerlendirildiğinde yuvarlanma, zıplama, tırmanma gibi efor sarf ettiren eylemleri ek bir giysiye ve desteğe ihtiyaç duymadan, güvenli bir bağlantı ile yapma olanağı sağlar. Tüm bu durumları gerçekleştirirken de değişen ortam koşullarına uyum sağlayarak, kullanıcının yaşam alanını ve eylem kabiliyetini kısıtlamamayı amaç edinmiştir.

Beden açısından ise hem kullanıcıyı sarmalayarak onun hareket özgürlüğünü kısıtlamaz, hem de fiziksel olarak her yere doğrudan temas etme imkanı sağladığı için yeni bir bakış açısı kazandırır. Yaşam destek üniteleri bedenin fiziksel durumlarına göre devreye girerek yaşamsal faaliyetlerini eksiksiz bir biçimde yapabilmesine olanak sağlar. Tıpkı bir kıyafet gibidir.

Zaman açısından ise hem gezegenler arası zorlu bir yolculuğa imkan verebilen bir araca dönüşebilmesi hem de gezegenin zorlu koşullarında yer değiştirme ve hareket imkanı yaratabilmesi açısından yenilikçi bir bakış sunar. Ayrıca “deneyim” odaklı bir öneri olması ve kendi yüzeyleri aracılığıyla da bu deneyime imkan vermesi açısından kendi zaman yorumunu getirme çabası içerisindedir diyebiliriz.

5.2. Macro to Micro – A New Living Revolution Yarışması

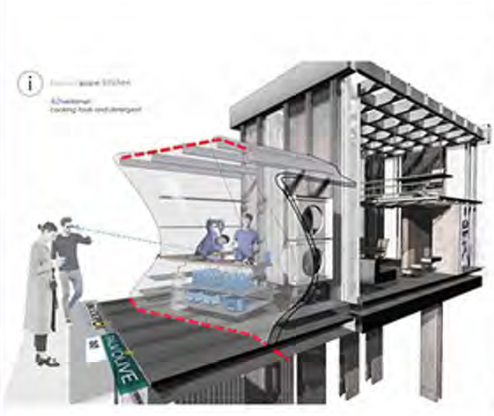
Yarışma metinleri, yaşam biçimimizin yarım asır öncesinde önemli ölçüde değiştiğinden bahsetmektedir. Teknolojik gelişmelerin birçok fırsat sunduğundan, bunun yanı sıra çevresel ve sosyal ilişkilerde ise değişimlere sebep olduğundan söz etmektedir. Tüm bu değişimlerin inşa etme biçimimizi de etkilediğine fakat oluşturulan yeni yaklaşımların yüzeysel kaldığına, önemli bir kırılma noktasının henüz yaşanmadığına değinilmektedir. Bu yarışma geniş bir ölçekte (makrodan mikroya) yaşama biçimimizin değişimini ve gelecekte nasıl olacağı konusunu ele almaktadır ([http-53](http://53)).

Günümüzde ciddi bir konut krizi yaşanmaktadır. Sorunun çözümü için hızlı üretilen konutlar ise tasarım kalitesi, yenilikçi yaklaşım ve ekolojik bakış açısından uzaktır. Hızlı ve plansız kentleşmenin bir sonucu olarak; ruhsuz banliyölere, doğa ile bağlantısı olmayan yapılara rastlanmaktadır. Yarışmanın beklentileri tüm bu problemlere çözüm önerileri getirmek üzerinedir. “Çevreyi ve doğayı koruyarak konut ihtiyacına yönelik çalışmaları nasıl yürütebiliriz? Doğa ile uyum içinde, insan ölçeğini dikkate alan ve geleceğe yönelik yapılar üretebilir miyiz?” sorularının cevaplarını aramaktadır.

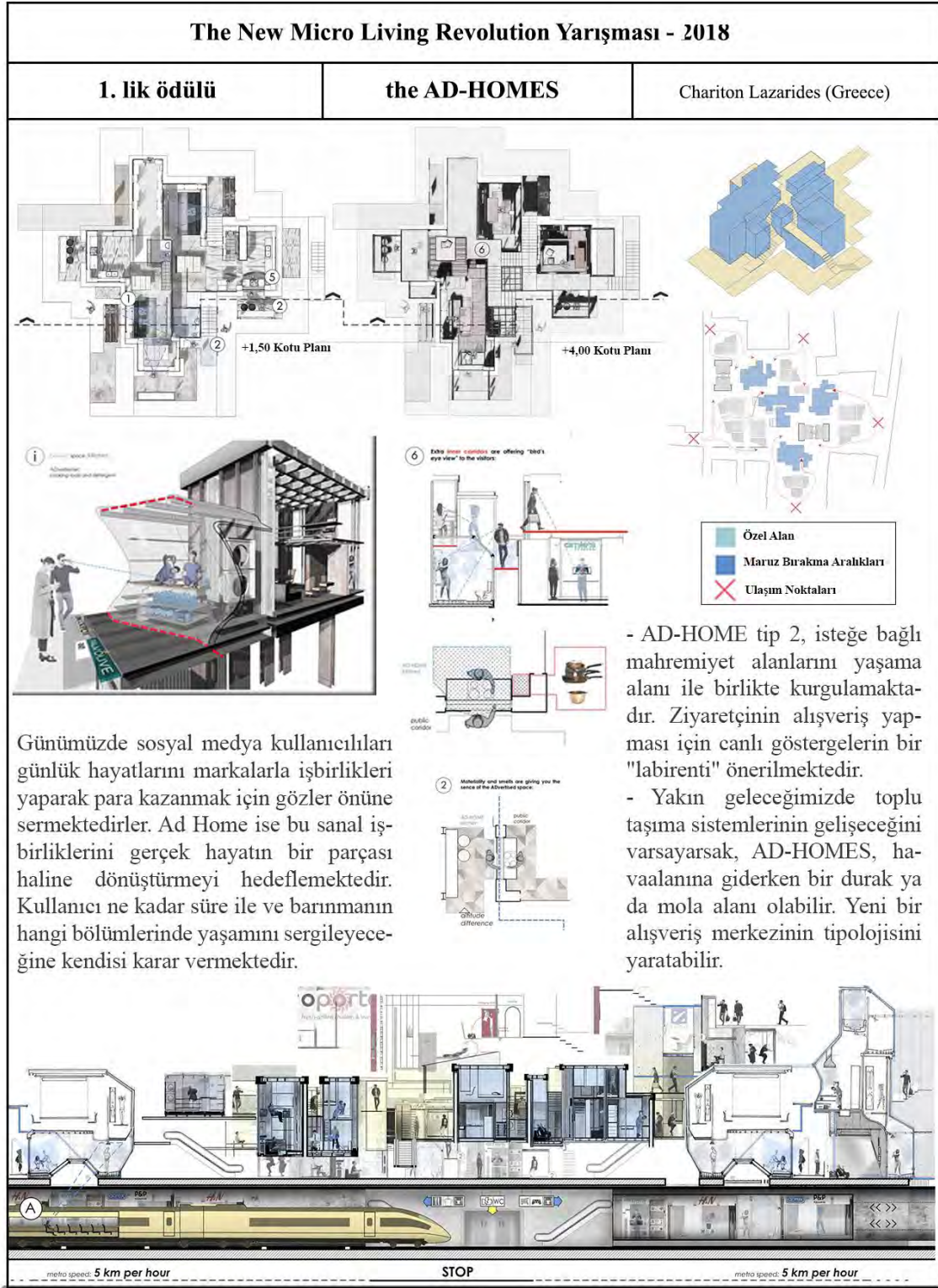
Yarışma tüm tasarımcıların, makro ve mikro ölçekte önerdikleri tasarımlara açıktır. Herhangi bir konu kısıtlaması getirilmemektedir. İyi bir kavramsal alt yapısı olan, günümüzün şartlarını sorgulayan ve geleceğe yönelik öngörüler oluşturulmasına katkı sunan tasarımlar ortaya konulmasını hedeflemektedir.

Jüri Üyeleri: Adam Vickers, Wayne Hemingway, Max Farrell, Lisa Kinch, Katy Lock, Steve Sheen, Andrea Verenini

Tablo 5.5 Macro to Micro - The New Living Revolution 2018 Yarışması Sonuçları

Macro to Micro - The New Micro Living Revolution Yarışması Sonuçları - 2018		
1.lik Ödülü - THE AD - HOUSE	Chariton Lazarides (Greece)	 Günümüzde sosyal medya kullanıcıları, para kazanmak amacıyla kıyafet, mücevher, yiyecek vb. ürünlerin reklamını yapmakta ve kişisel hayatlarını gözler önüne sermektedirler. Öneri, sergilenen ve gelir elde etme aracı haline dönüşen özel hayatlarımızı yeni medya yüzeyleri aracılığıyla ulaşmamızın eleştirisini yapmaktadır. Reklam evleri (ad house) oluşturarak, ekranların aldından gözetlediğimiz hayatları, maruz bırakma aralıkları (exposed space) oluşturarak gerçek zamanlı olarak gözlemlene ve bu durumdan gelir elde etme imkanı sağlamaktadır (http-54).
Runner Up Ödülü - MODULAR FUTURE	Vladislav Kulikovskiy, Arsen Khairov, Margarita Podgornaya & Ildar Ildarkhanov (Russia)	 Modular Future gelecekte yapıların da tüketilebilir nesneler haline dönüşeceği fikrinden yola çıkmaktadır. Karma kullanımlara imkan veren ana strüktürler üretilerek kentin çeşitli noktalarında konumlandırılmıştır. Bu strüktürlere takılacak birimler, tıpkı kıyafet bedenleri gibi XS, S, M, L, XL boyutlarında belirlenmiştir. Modüller internetten bir uygulama aracılığıyla sipariş edilerek en kısa sürede kullanıcısına ulaştırılması projenin hedefleri arasındadır. Yaklaşımıyla Archigram'ın Plug in City önerisiyle paralel fikirler geliştirilmiştir (http-54).
İnsanların Seçimi Ödülü - THE BENEFICIAL URBAN PARA - SITE	Christina Dahdaleh, Lauren Poon, Caoimhe Loftus & Michael Dillon (UK, Canada, Ireland)	 Öneri oluşturulurken micro sözcüğünün etimolojik kökeni sorgulanmıştır. Sözcüğün sadece küçük barınmaları tanımlamak için kullanılmadığı noktasının altı çizilmiştir. Parazit kavramıyla birleşerek minik parçaların bir bütünü nasıl yeniden tanımlayabileceği düşüncesiyle kavramsal alt yapısı oluşturulmuştur. Tüm bu fikirler üzerine kente atıl kalan, kullanılmayan yapılar ana strüktürü oluşturacak ve tutunma yüzeyi meydana getirecek biçimde kullanılmıştır. Bu tutunma yüzeylerine ise ihtiyaca göre parazit birimler çıkartıp eklenerek, kullanıcının isteklerine göre şekillenen ve yeni yaşam biçimlerini destekleyen bir doku oluşmaktadır (http-54).

Tablo 5.6 The New Living Revolution Yarışmasının 2018 Yılında 1. lik Ödülü Kazanan The Ad House Önerisi



Tüm yaşamımız boyunca hareketli ya da durağan birçok imgeye maruz kalırız. Okuduğumuz romanlar – gazeteler, izlediğimiz filmler, diziler ve son yıllarda yaşamımızın ayrılmaz bir parçası haline gelen internet siteleri - sosyal medya platformları. Tüm bu maruz kaldığımız görseller, bir ekranın ardından gözlemlediğimiz gerçekte var olan ya da olmayan nesnelerin veya fikirlerin yeniden ürettiği temsillerdir (Leppert, 2002). Günümüzde ise sosyal medya platformları aracılığıyla gündelik hayatların yansıtıldığı temsilleri gözlemlemekteyiz. Artık yeni medya yüzeyleriyle bu temsiller sadece izlenilip dinlenilebilir olmaktan çıkmış; herkesin yorum-eleştiri getirilebildiği, birbirleriyle anında iletişime geçebildiği çok yönlü alanlara dönüşmüştür. **Micro yarışması kapsamında önerilen the Ad Homes projesinde** gündelik hayatların bu denli gözler önüne serilmesi ve bunun bir ekran aracılığıyla gerçekleştiriliyor olması eleştirilmektedir.

Kullanıcı ile aktif ilişki içerisinde olan ve farklı eylemlere imkân tanıyan yaşama alanının ise tek bir hacim olarak var olabileceğinden bahsetmektedir. Servis veren alanların ise kullanıcı ile ilişki kurmadığını eleştirmektedir. Zaman çizelgesinde barınma alanlarındaki servant space (servis veren alanların) oranının gittikçe küçüldüğünden, hatta 2050 yılında yok olacağından bahsetmektedir. Bu alanları kullanılamaz duruma yeni bir yorum getirerek, aktif hale dönüştürebilmek için yaşama alanları ile iç içe “maruz bırakma aralıkları” düzenlemiştir. Bu aralıklar yaşama alanını sarıp, içine sızarak kullanıcıyı gözlemlenebilir duruma getirmektedir.

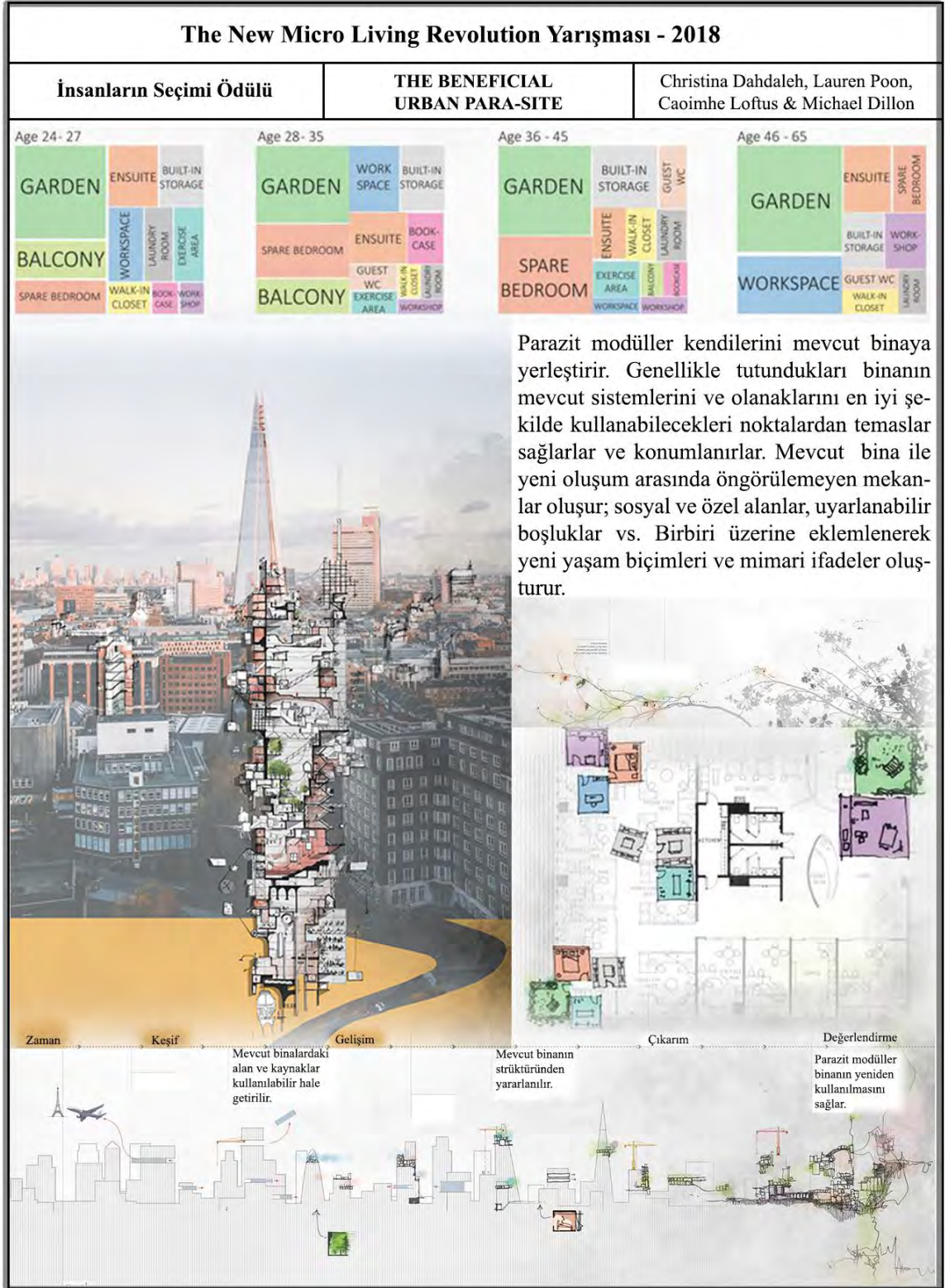
Günlük yaşamımıza dair izlenebilir olma durumunun sorgulandığı ikinci bir fikir ise raylı ulaşım sistemiyle barınmayı bir aralıkta buluşturmak üzerinedir. Günümüzde ulaşım için sürekli kullandığımız toplu taşıma sistemlerin gelecekte daha da gelişerek yaşamımızın ayrılmaz bir parçası haline dönüşeceğini öngörmektedir. Hava alanları, metro durakları gibi insanların yoğun olarak vakit geçirdiği noktalarda bekleme alanlarıyla barınmayı bütünleştiren alanlar kurgulanmıştır. Projenin ana fikri sosyal medyada ekranlar aracılığıyla gözler önüne serilen gündelik yaşamı, imgeler aracılığıyla değil, gerçek hayatımızın bir parçası haline getirerek deneyimlenmesini sağlamaktır. Kamusal ve özel arasındaki ilişkinin günümüzde bozunmaya başlamasını eleştirerek, bu ilişkileri yeniden tanımlayan bir model önermiştir.

Eylem yönüyle gözlemlenen ve gözlemcinin bir aradalığını kurgulayan “maruz kalma aralıkları” yaratılarak yeni eylem biçimleri oluşturulmuştur. Bu yeni eylem biçimlerinin “anlık” bir araya gelişleriyle birlikte ara mekânlar meydana gelmektedir. İzlenen ve izleyicinin mekânsal olarak kesişmesi, anlamsal çokluklar oluşmasına sebep olmaktadır. Bu nedenle olay mimarlığı başlığı altında değerlendirilebilir.

Beden yönüyle ele alındığında ise kullanıcının izleyen ve izleyici olarak iki farklı grupta incelendiği gözlemlenmiştir. Bu iki karşıt tarafın bir araya gelişi, fiziksel durumun yanı sıra ilişkisel olarak da farklı yorumlar getirmektedir. İzlenen ve izleyicinin birbirleriyle olan ilişkileri yeni ara mekânların oluşmasına neden olmaktadır.

Zaman yönüyle ele alındığında ise labirent olarak ele aldığından bahsettiği alışveriş mekânı kurguları ve maruz bırakma aralıklarıyla oluşturması nedeniyle soyut zaman başlığı altında incelenebilir. Ayrıca proje, kent ulaşım ağı ile alışveriş merkezlerini bir arada kurgulamayı önererek, kentteki hareket akışına duraklama noktaları eklemiştir.

Tablo 5.7 *The New Living Revolution Yarışmasının 2018 Yılında İnsanların Seçimi Ödülü kazanan The Beneficial Urban Para-site Önerisi*



Micro yarışmasının the beneficial urban para-site projesi kapsamında 110 kişi üzerinde, nerede yaşamak istedikleri ve barınmayı nasıl tanımladıkları üzerine anket yapılmıştır. Kişilerin isteklerinin ve beklentilerinin farklılıklar gösterdiği saptanmıştır. Projenin çıkış noktasını her bireyin farklı olduğu ve barınma beklentilerinin de farklı olacağı düşüncesi oluşturmuştur. Ayrıca yaş gruplarına göre de mekânsal büyüklükler ve ilişkileri konusunda beklentilerin değişim gösterdiği grafikler üzerinden ifade edilmiştir. Mevcut konutlar bu talepleri karşılamada yetersiz kalmaktadır ve proje bu duruma mevcutları yok etmek yerine var olan durumları değiştirip dönüştürerek cevap aramaktadır. Mevcut dokuya müdahalelerde bulunarak, yaşam koşullarındaki değişime ve büyümeye uyum sağlayabilecek; uyarlanabilir, esnek ve modüler bir yaklaşım geliştirmeye çalışılmıştır.

Mevcutta bulunan ve kullanılmayan yapıların strüktürlerinden ve yüzeylerinden yararlanarak mevcut binaya tutunan birimler yeni yaşama alanları tanımlarlar. Bu birimlerin birbirleriyle ve üzerine tutundukları binayla aralarındaki ilişki öngörülemeyen mekânlar oluşturmaktadır. Mevcut binanın özel alanını değiştirip dönüştürerek kamusalıştırmakta ya da kendi özel alanına bir geçiş mekânı olarak tanımlamaktadır. Oluşan bu kesişimlerde tanımlanan hacimler, kamusal ve özel alan konusunda yeni bir yorum getirmektedir. Bu modüler birimler bireylerin değişen yaşam tarzlarına göre şekillenebilmekte; eklemlenerek büyüebilmekte veya isteğe göre başka amaçlarla kullanılabilir hale dönüştürülebilmektedir. Tüketim kültürünün bir eleştirisi yapılarak, elde bulunanı yıkıp yok etmek, kullanmamak yaklaşımından uzaklaşarak; yeniden değerlendirme, değiştirip dönüştürerek kullanılabilir hale getirme gibi hedefler oluşturulmuştur.

Eylem yönüyle değerlendirildiğinde kullanıcı isteklerine göre eklenip çıkarılabilen hacimlerden oluşması ve mekânların eylem tanımlarının net yapılmaması yönüyle eylemin mekânda sabitlenmediği yaklaşımlardandır.

Beden yönüyle ise mevcutta bulunan duruma eklemlenen ve ondan beslenen yapısı nedeniyle yeni alanlar ve boşluklar dolayısı ile de yeni ilişkiler ve eylemler doğmasına yol açmaktadır.

Zaman yönüyle ise belirli bir döngü veya lineerlik barındırmaz. Soyut zaman başlığı altında incelenebilir

5.3.The Last House of Mulholland Yarışması

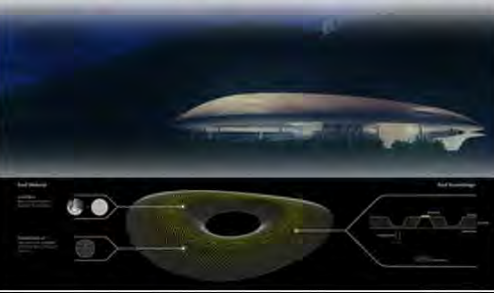
Yarışma barınma kavramında geleneksel yaklaşımlara yeni bir soluk getirerek, programsal, bağlamsal, tasarımsal anlamda bugün ve gelecekte yaşamımızda oynadığı rolü incelemeyi amaçlamaktadır. Proje alanı olarak Hollywood sembolünün çevresi belirlenmiştir. Verilen yer kimliği itibariyle, geleceğin evi konusunda marka bildirisi yapmak, çevre ve toplumla olan ilişkileri sorgulamak için önemli bir platform sağlamaktadır. Yenilikçi teknoloji ve bütünleştirici çevresel stratejilerin kullanılması gerekliliğine işaret eden yarışma, Hollywood simgesinin çevresine yerleştirilmek üzere, geleceğin evini tasarlamayı amaçlamaktadır (http-55)

Katılım, profesyonel mimarlardan tasarım öğrencilerine, dünya çapındaki tasarımcılara açıktır. Mimarlar, iç mimarlar, şehir planlamacıları, sanatçılar, mühendisler, peyzaj mimarları ve diğer tasarımcılardan oluşan ekiplerde işbirliği teşvik edilmektedir (http-55).

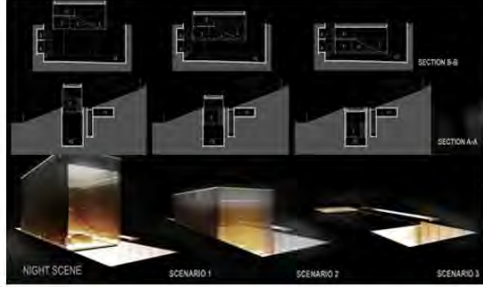
Programsal olarak; uyumak, yemek yemek, rahatlamak ve toplanmak için alanlar tasarlanması istenmiştir. Katılımcılar ek olarak başka program içerikleri oluşturma konusunda serbest bırakılmıştır. Tüm bunların ötesinde tasarımı oluşturmadan önce, evin kavramsal alt yapısının oluşturulması gerekliliğinden bahsedilmiştir. “Ev hem iş hem de oyun için uygun bir yer mi? Eğlence için nasıl alanlar barındırıyor? Seyahat için bir hedef mi? Yoksa aile, arkadaş ve sevdiklerimizle zaman geçirdiğimiz bir alan mı? Bir ev sizi çevreden koruyor mu, yoksa sizi daha da yaklaşıyor mu?” sorularını sorarak tasarıma başlamanın uygun olacağı belirtilmiştir.

Jüri Üyeleri: Thom Mayne, David Basulto, Tom Kundig, Paul Petrunia, Andrew Zago, Jonathan Segal, Jimenez Lai, Jason Long, Peter Zellner, Jenny Wu, Benjamin Ball, Heather Roberge, Frank Clementi, Dwayne Oyler, Ron Radziner, Lawrence Scarpa, Christine Theodoropoulos, Edward Lalonde, Andrea Lenardin Madden, Greg Lindy

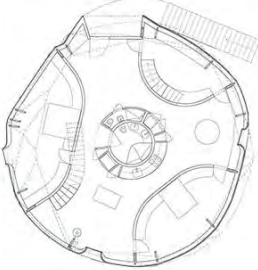
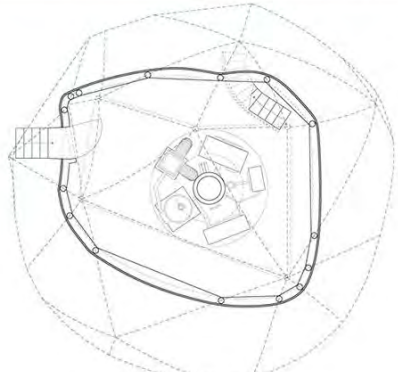
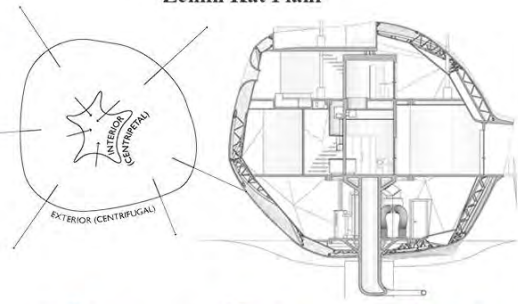
Tablo 5.8 *The Last House of Mulholland Yarışması 2017 Sonuçları - 1*

The Last House of Mulholland Yarışması Sonuçları - 2017		
1.lik Ödülü - AMBIVALENT HOUSE	Jason Payne, Michael Zimmerman, Joseph Giampietro	 Tek bir taşıyıcı ile yere bağlanan öneri, aynı zamanda bu taşıyıcı sayesinde kendi çevresi etrafında dönebilmektedir. Foster'ın Roundhouse'u ile benzer mantıkta kurgulanmıştır. 1 yıldan uzun bir sürede dönüşünü tamamlamaktadır. Yavaş bir şekilde dönmesi, kullanıcıya fark ettirmeden çevresiyle kurduğu ilişkilerin sürekli devingen kalmasına sebep olmaktadır (http-55).
2. lik Ödülü - HOLLYWOOD HILL	FGO ARCHITECTURA - Luis Fernando Garcia Ojeda	 Hollywood Hill, yüzeylerin açılarıyla oynarak bir üst örtü oluşturmuştur. Çok yüzeyli yapısı, soğutma ve su toplama işlevini üstlenen birden fazla yeşil çatı oluşturulmasına katkıda bulunmuştur. Projenin merkezinde, doğal bir aydınlatma ve havalandırma sağlamak için organik bir boş alan tasarlanmıştır. Bu boşluk aynı zamanda Hollywood simgesinin de gözlemlenebildiği bir noktadadır (http-55).
3. lük Ödülü - THE LAST HOUSE	Yohannes Baynes, Noriaki Hanaoka	 Proje, yer ile uyumlu çalışan pasif teknoloji sistemlerinin kullanılmasını desteklemektedir. Çift cidarlı bir çatı oluşturmak için geleneksel teknik ve gelişen teknolojinin bir kombinasyonunu kullanmaktadır. Doğal eğimi kullanarak oluşturduğu yerleşim düzeni, mekanların mahremiyetini de sağlamaktadır (http-55).
Owner's Choice Ödülü - ECLIPSE	Luca Pozzi, Daniele Marchetti, Gabrielle Filippi, Franco Santucci	 Öneri; sadeleştirmeye, azaltmaya, saf biçimlere, refah ve sürdürülebilirliğin geliştirilmesine dayanmaktadır. Daire şeklindeki yapı, bahsedilen kavramların Hollywood simgesi ve tepelere yansıyan kendi gölgesiyle benzer şekilde temsilidir (http-55).
Onur Ödülü - THE 4 POINT OF A NEW HOME	Gary Polk, Jungjae Suh	 Proje yeni barınma önerisini özetlerken; 1. Barınmanın yaşamı kontrol eden bir yönetici görevinde olduğunu, 2. Politik ve çevresel koşulların bir geri dönüşü olduğunu, fakat ikisini de aştığını, 3- Zamansız (lo-tech) ve zamanımızın içinden öğelerin bir araya gelişle kurgulandığını, 4. İç içe sayısız aşamının bir araya gelmesinden oluşan bir damara benzetildiğini savunmaktadır (http-55).

Tablo 5.9 *The Last House of Mulholland Yarışması 2017 Sonuçları - 2*

The Last House of Mulholland Yarışması Sonuçları - 2017		
Onur Ödülü - THE MOTION HOUSE	Yin Mau Ooi	 The motion house, teknolojik imkanları kullanarak hareket ve hız fikrini vurgulamaktadır. 4 farklı hidrolik asansörle mekanik olarak yüksekliği kontrol edilebilmektedir. İç çekirdeği cam ve çelikten oluşmaktadır. Farklı kotlarda konumlanarak kullanıcının güvenlik, mahremiyet, iklim kontrolü gibi gereksinimlerini karşılamaya çabalamaktadır (http-55).
Onur Ödülü - HOUSE,	Po Yao Shih	 Öneri üç adet döndürülebilir büyüklükten meydana gelmektedir. Mekansal kompozisyon sürekli değişerek kullanıcının istekleri doğrultusunda değişmektedir. Kütlelerin çevreyle olan ilişkisi ve birbirleriyle olan ilişkisi sürekli bir devinim durumundadır. Gelişmiş baskı teknolojileriyle üretilmiş 3d panellerden inşa edilmiştir (http-55).
Onur Ödülü - INNOVATIVE	Adam Stafniak, Zuzanna Rog, Magdalena Grzebyk, Johanna Wnuczek	 Innovative önerisi, son zamanlarda hızla artan nüfusla birlikte, büyüyen konut ihtiyacının yeşil alanlar üzerindeki olumsuz etkisinden söz etmektedir. Bu duruma yapının üst yüzeyinin kamusal alan olarak tanımlandığı farklı bir yerleşim düzeni önererek cevap vermeyi amaçlamaktadır (http-55).
Onur Ödülü - LENDHOUSE	Kinan Hewitt, Dorothy Johns	 Öneri Hollywood simgesinin Hollywoodland olarak ifade edildiği zamanlara dikkat çekmektedir. Alanın eskiden bir mahalle olduğunu ve nasıl bir yaşam barındırdığının altını çizmiştir. Bölgenin tarihini ve kültürünü sorgulayarak bir çıkış noktası yaratmayı hedeflemiştir, fakat bu araştırmaların tasarımı yansımasının şekilselliği yönüyle eleştirilebilir (http-55).
Onur Ödülü - BILLBOARD HOUSE	Ellen Wong	 Bilboard House, Hollywood simgesini görmeye gelen ziyaretçilerin yerel halk için rahatsız edici bir unsur olduğundan söz etmektedir. Öneri bu rahatsız edici durumu avantaja çevirmeyi hedeflemiştir. Barınmanın etrafına simgeyi görececek bir gözetleme alanı tasarlanmıştır. Bu alan aynı zamanda ziyaretçilerin ve araçların hareketiyle enerji ihtiyacını karşılayabilmeyi amaçlamıştır (http-55)

Tablo 5.10 *The Last House of Mulholland Yarışmasının 2017 Yılında 1. lik Ödülü Kazanan Ambivalent House Önerisi*

The Last House of Mulholland Yarışması - 2017		
1. lik ödülü	Ambivalent House	Jason Payne, Michael Zimmerman, Joseph Giampietro, Ryosuke Imaeda
 Tasarımın birçok yüzeyin birleşiminden oluşmaktadır ve hareketlidir. Merkezde bir taşıyıcı ve onun etrafında dönen bir kütleden oluşmaktadır. Yavaşça hareket ederek tüm yüzeyleriyle birlikte çevresiyle ilişki kurma çabasıdır.  1. Kat Planı  2. Kat Planı   Zemin Kat Planı   Birinci katta (solda) çekirdek dışında yalnızca bir oda kapalıdır ve daha güçlü çizgiler yer almaktadır. İkinci katta (sağda) ise tamamen açık bir plan düzeni yer almaktadır. 		

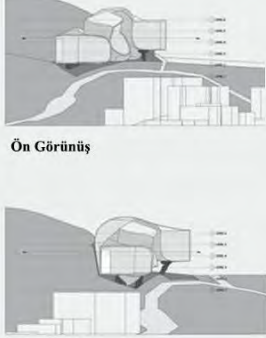
The last house of Mullholland Yarışmasının 1.lık ödülünü kazanan Ambivalend House projesi, tıpkı Richard T. Foster's Round House'u gibi merkezindeki taşıyıcı etrafında dönerek hareket etmektedir. Turunu bir yıldan uzun bir süre zarfında tamamlamaktadır. Bu sayede değişken yüzeyleriyle çevresiyle ilişki kurma çabası içerisindedir. Kendi çevresi etrafında dönmesi sayesinde durağan nesneler ve hareket eden gövde arasındaki ilişki sürekli değişmektedir ve hareket boyunca yeniden tanımlanmaktadır. Döngü bir yıla yayıldığı için hızı çok düşüktür ve deneyimleyen kişi tarafından hissedilmemektedir. Ancak gün içerisinde aynı manzarayı iki defa görmemizi engellemektedir. Kullanıcının çevreyle farklı noktalardan ve değişken bakış açılarından temas etmesini sağlamaktadır. Bu sayede de deneyimleyen kişinin belleği sürekli yeniden uyarılmaktadır.

Sadece içeriden değil dışarıdan görsel imge olarak dinamik bir algısı vardır. Yapının yüzeyi fotovoltaik ve yansıtıcı yüzeylerden oluşmaktadır binanın tüm enerjisini karşılayabilecek durumdadır. Fakat yine de zeminde su ve gaz alımı ve atık boşaltımı gibi ihtiyaçlarını karşılayabileceği birimler bulunmaktadır. Kendi kendine yetebilecek enerjiyi üretebilme kapasitesi olmasına rağmen kent şebekesiyle bağlantılı olması açısından eleştirilebilir.

Yapının merkezindeki dönme ekseni olan çekirdek taşıyıcı olmanın yanı sıra, tüm ıslak hacimlerin bir araya toplandığı bir alandır. 1. Katta uyuma ve çalışma birimleri birbirlerinden kesin çizgilerle ayrılmıştır. Serbest kullanımlı alanlar görülmekle birlikte uyuma ve çalışma eylemlerine yönelik mekânların sınırları daha keskindir. İkinci katta ise bu yaklaşımın tam zıttı bir yaklaşım söz konusudur. Tamamıyla serbest bırakılmış esnek kullanımlı bütün bir alan vardır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde iki kat planında birbirlerinden farklı yaklaşımlar sergilenmektedir. 1. Kat planında eylemlerin mekânlarının net olarak tarıflendiği bir yaklaşım söz konusu iken, 2. Kat planında **eylemlerin** mekânda sabitlenmediği bir yaklaşımdan bahsedilebilir.

Kütlenin **hareketi** çevre ile yapı arasındaki ilişkiyi sürekli yeniden tanımlayarak farklı deneyimler oluşmasını sağlamaktadır. Tasarımcı madde ve zaman arasında kurulan ilişkinin tasarım sürecinde ve programın şekillenmesinde etkin rol oynayabileceğini düşünmektedir. Yapı, kendi ekseni etrafındaki dönme hareketiyle kendi **zaman** kurgusunu oluşturmaya çalışmaktadır (Soyut zaman kurgusu). **Beden** bileşeni yönünden ise farklı bir bakış açısı getirilmemiştir.

Tablo 5.11 *The Last House of Mulholland Yarışmasının 2017 Yılında Onur Ödülü Kazanan House Önerisi*

The Last House of Mulholland Yarışması - 2017		
Onur Ödülü	House,	Po Yao Shih
 Ön Görünüş Yan Görünüş  Kütlenin Biçimlenişi Kesit  Konstrüksiyonun Üretimi Eylemlere göre ayrılmış üç kütlenin bir araya gelmesinden oluşan proje kapsamında mekansal kompozisyonu değiştirmek ve istenilen programları bir araya getirebilmek için üç kütlenin de hareketli olması sağlanmıştır. Eylem alanlarını şekillendirebilmek ve birbirleriyle ilişkilerini düzenleyebilmek amacıyla hem aşağı - yukarı hem de sağa sola hareket edebilir durumdadır. Bu açıdan çevresiyle olan ilişkisinde sabit bir imge değil, değişken bir görsel temsil yaratmaktadır.  Plan  1. STEEL FRAME STRUCTURE 2. LIGHT WEIGHT GLASS 3. HOLLYWOOD SIGN  1. FRONT DOOR 2. LIVING ROOM 3. BEDROOM 4. STAIRS TO YARD 5. WORKING SPACE  1. FRONT DOOR 2. LIVING ROOM 3. BEDROOM 4. STAIRS TO YARD 5. WORKING SPACE		

The Last House of Mulholland (2017) yarışmasının onur ödülü kazanan projesi “House”; yaşama, uyuma ve çalışma eylemlerinin gerçekleştirildiği birimler olmak üzere üç temel kütleden oluşmaktadır. Bu üç kütle, birbirinden net sınırlarla ayrılmaktadır ve birbirlerinden bağımsız olarak farklı düzlemlerde hareket edebilmektedir. Strüktürel olarak çelik sistemlerle hareketi sağlayan birimler oluşturulmuştur. Bu sayede çevresiyle ve birbirleriyle farklı yüzeyler aracılığıyla iletişim kurmaları sağlanmaktadır. Kullanıcının istekleri doğrultusunda; günün belirli saatlerinde ışık alma, manzara görme ve mahremiyet sağlanması durumlarına göre kütlelerin birbirlerine ve çevreye göre olan konumları değişebilmektedir. Örneğin; çalışma alanı kullanılacağı zaman kütlelerin konumu kullanıcının isteklerine göre ışığa ve manzaraya yönlendirilebilmektedir. Üç kütlelerin de bağımsız hareket edebilme durumu farklı kesişim noktaları, temas yüzeyleri ve boşluklar yaratmaktadır. Bu boşluklar ve temas yüzeyleri yeni eylem alanları tanımlamaktadır.

Her bir kütle şeffaftır. İçerisi ve dışarısı arasındaki ilişkinin nasıl kurgulanacağı kullanıcının istekleri doğrultusunda, kütlelerin ileri – geri çekilmesi ve birbirlerine göre bulundukları konumun değişimi ile sağlanmaktadır. Bu durum, kütleler aralarındaki ilişkinin sürekli yeniden tanımlanarak dinamik kalmasına katkıda bulunmaktadır. Ayrıca kütlelerin çevreleriyle olan bağlantısı da sürekli değiştiği için görsel algısı da dönüşüm içerisindedir. Özetleyecek olursak, üç farklı program kullanıcının isteklerine göre bir araya gelerek mekânsal kompozisyonu sürekli bir değişim içerisinde tutmaktadır.

Eylemler açısından ele alındığında her bir eylem için özelleşmiş ve net sınırlarla ayrılmış hacimler tanımlanmıştır. Fakat bu hacimlerin birbirleriyle olan ilişkisi sürekli yeniden tanımlanarak bu keskin sınırları eritmektedir.

Hareket açısından ise eylemlere göre parçalanmış birimlerin hareket ederek birbirlerine göre durumlarının sürekli değişim-dönüşüm içerisinde olması açısından yenilikçi bir bakış açısına sahiptir. Mekânların birbirleriyle olan kesişimleri farklı ilişkilerin doğmasına sebep olmuştur, bu bağlamda **beden** bileşeninin ilişkiler üzerinden tanımlanan mekân başlığı altında incelenebilir. **Zaman** yönüyle ise üç kütlelerin birbirinden bağımsız hareketi ve farklı bir araya gelişleriyle birlikte kendi soyut zaman kurgusunu oluşturmaya çalıştığını söyleyebiliriz.

5.4.The Home Yarışması

Reyner Banham'ın "a home is not a house" sözünden, Wallace Neff'in Baloncuk evlerine, mimarlar ve tasarımcılar tarafından barınmaların yaşamımızdaki rolü sürekli araştırılmaktadır. Bu araştırma aşamasında bazen bütünsel (Peter Eisenman'ın VI. Evi veya Le Corbusier'in Unité d'Habitation'ı gibi) bazen de özele indirgeyerek, (OMA'daki Maison Bordeaux'daki asansör gibi) yeni mekânsal fikirler ortaya konulmaktadır (http-56).

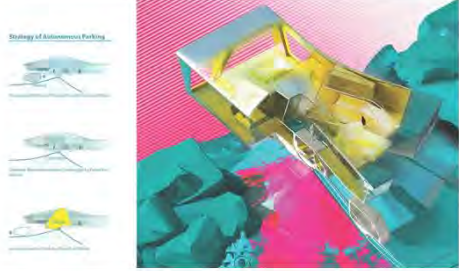
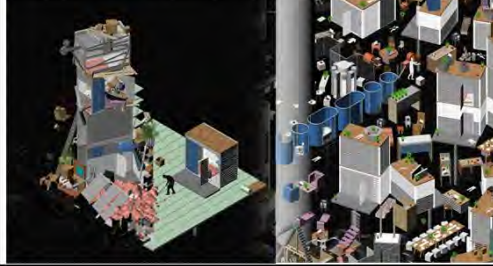
Barınma kavramının tarihsel süreç boyunca insanlar için hep önemli olduğundan, güvenliği, mülkiyeti, gizliliği ve istikrarı temsil etmekte olduğundan söz edilmektedir. Ayrıca evin ritüellerimizi gerçekleştirdiğimiz, dolayısıyla da gündelik yaşamın bir parçası halinde düşündüğümüz bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamları sebebiyle de yaşama biçimimizdeki değişimlerin ilk gözlemlenebildiği yer olduğundan bahsedilmektedir (http-56).

The Home yarışması; günümüzde yaşanan teknoloji, politik çevresel ve kültürel değişiklikler sonucunda mekân kavramına bakış açımızın değişmesinden söz etmektedir. Çağımızda, dijitalleşme ve küreselleşme ile birlikte fiziksel çevremiz üzerinde değişimler meydana geldiğini belirtmektedir. Bu değişimin de en net olarak "ev" üzerinden okunabileceğini ileri sürmektedir. Değişimin yönünü anlayabilmek için öncelikle yaşama alanlarımızdan incelemeye başlamamız gerektiğini söylemektedir. Yarışma, tüm bu değişimler ışığında geleceğe dair mekân öngörülerini barınmalar üzerinden getirilen önerilerle birlikte tartışmayı amaçlamaktadır.

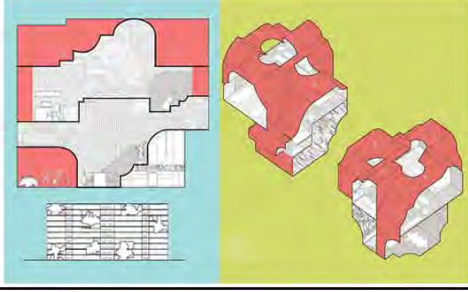
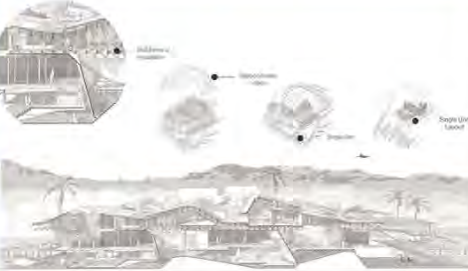
Tasarım alanının seçimi tasarımcıya bırakılmıştır. Oluşturulan konsept ve kavramsal alt yapı ile tutarlı olması şartı aranmaktadır. Yarışma tüm mimarların ve tasarımcıların katılımına açıktır.

Jüri üyeleri: Erin Besler, Preston Scott Cohen, Peter Cook, Anne Fougeron, Elena Manferdini,, James Ramsey, Nader Tehrani, Tom Wiscombe, Stefano Boeri

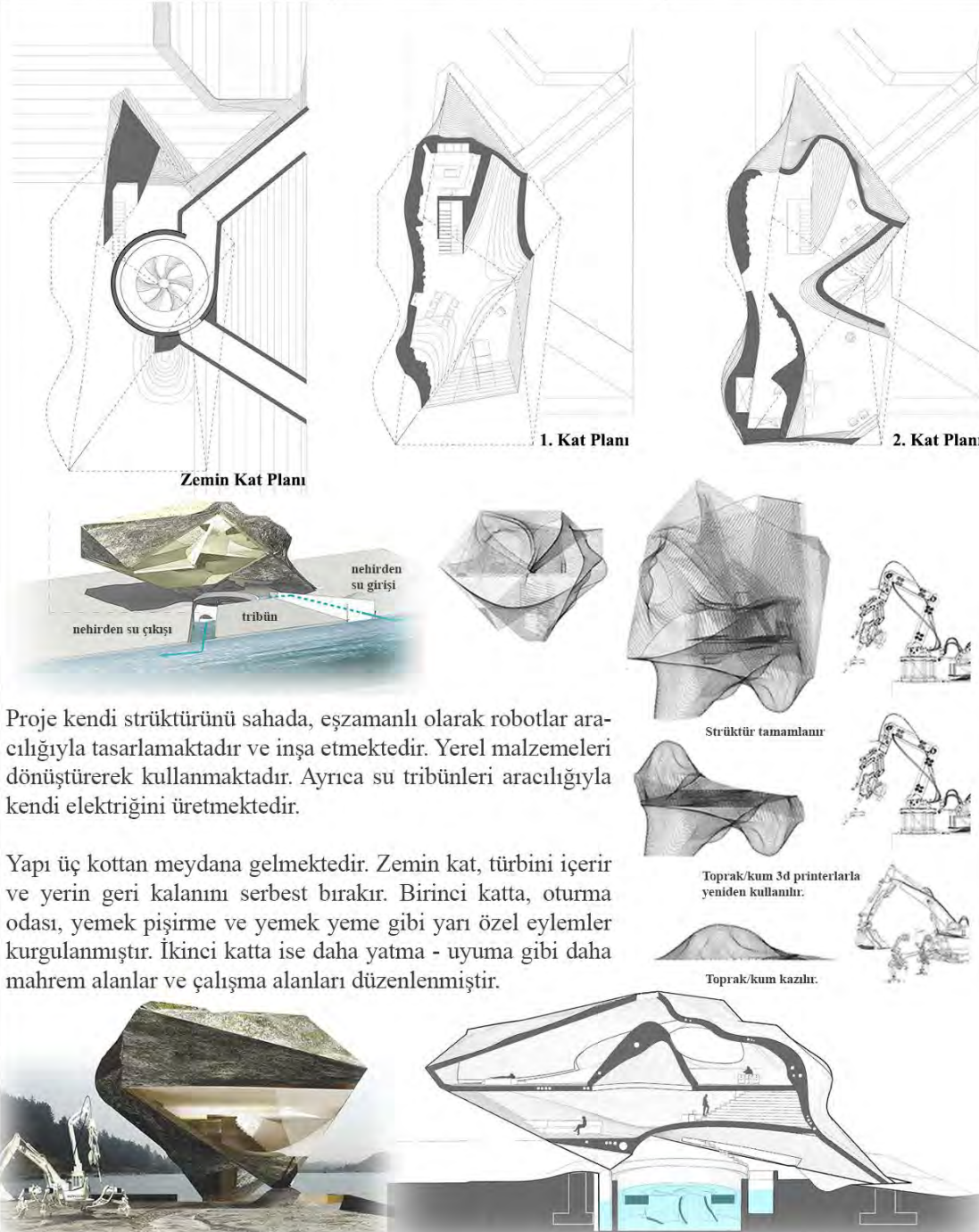
Tablo 5.12 The Home 2018 Sonuçları - 1

The Home Yarışması Sonuçları - 2018			
1. İlk Ödülü INTEGRATED APPARATUS	Massimiliano Orzi, Studio Orzi		Integrated Apparatus, yerel malzeme ile inşa etme deneyimine farklı ve teknolojik bir boyut getirerek mevcuttaki malzemeyi robotlar aracılığıyla yapı bileşenine dönüştürmektedir. Ayrıca gelecekteki enerji ihtiyacının artacağına dikkat çekerek, zemin katında bir su tribünü önermiştir (http-56).
Yenilikçilik Ödülü - ABOVE THE TIRE	Dazhong Yi		Above the Tire, taşıtların hayatımızdaki öneminin gittikçe arttığının altını çizmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte yaşama ve barınma kültürümüzün bir parçası haline gelmesinden bahsetmektedir. Bu amaçla, taşıtı barınma ile birlikte ele almış, onun bir parçası olarak tasarlamıştır. Bu sayede, gündelik yaşamımızı kolaylaştıran farklı bir yaşam kültürü önerisinde bulunmuştur (http-56).
Adaptasyon Ödülü - THE NOT-FOR-LONG HOME	Stav Dror, Liran Messer		Öneri ev kavramına endüstriyel ve satın alınabilir bir nesne olarak yaklaşmaktadır. Bu nedenle sabit donatılar dahil olmak üzere tüm donatı elemanları hareketli olarak tasarlanmıştır. Zeminin alt yapısı, sabit donatıları hareketli hale getirecek şekilde düzenlenmiştir. Bu düzenlemeler sayesinde tüm donatı elemanları kullanıcının istediği biçimde şekillenebilmektedir (http-56).
Faydacılık Ödülü - URBANISM OF STUFF	Jacob Comerçi		Urbanism of Stuff, barınma kavramını öncelikle micro ölçeğe indirgeyerek aşamalar halinde tasarlamayı önermektedir. İlk olarak yatma alanı ve küçük bir depolama alanı tasarlayarak sürece başlanmaktadır. Bu alanlara yeni fonksiyonlar eklenerek kentsel ölçeğe değin büyümesi sağlanmaktadır. Bağlamını tasarlanan modüllerin birbirleriyle kurduğu ilişkiyle oluşturmaktadır (http-56).
Onur Ödülü - NO VACANCY: DETROIT	Melissa Shin & Amanda Shin		20. yüzyılın başlarında, Detroit'in Virginia Park bölgesi, geniş ve iyi tasarlanmış konutlarıyla birçok kullanıcı tarafından tercih edilmekteydi. Günümüzde ise kullanılmayan, terk edilmiş bir bölgeye dönüşmüştür. Öneri günümüzün koşulları ve ihtiyaçları doğrultusunda bu yerleşim yerini yeniden düzenleyerek, var olana yeni bir yorum getirerek değerlendirmeyi hedeflemektedir (http-56).

Tablo 5.13 *The Home 2018 Yarışması Sonuçları*

The Home Yarışması Sonuçları - 2018		
Onur Ödülü - EASY HOUSE	Jacklin Bloom & Florencia Pita	 Easy House, katlanan, kıvrılan ve birbirine bağlanan düzlemsel yüzeylerden oluşmaktadır. Her yüzey şeridi ev içi bir faaliyet alanı tanımlar: banyo, uyku, çalışma, yaşam / yemek alanı gibi. Yüzeyin sürekliliği mekansal ve fonksiyonel akışkanlığı sağlamaktadır. Öneri iki boyutun (zeminin) nasıl üçüncü boyutu ürettiğini tartışmayı ve farklı tekniklerle yeni yollar önermeyi hedeflemektedir (http-56).
Onur Ödülü - UNDER ONE ROOF	Bryce Taylor & Adin Rimland	 Under One Roof, 21. yüzyılda Amerika'nın değişen ekonomik ve politik manzarasının yaşama kültürümüze etkilerini ele almak için alternatif bir banliyö önerisinde bulunmaktadır. Barınma, ortak alanlar ve ofisleri tek bir çatı altında kurgulamıştır. Bu karma kullanımlı ve büyük ölçekteki yapıyı çözebilmek için balon çerçeve strüktürünü kullanmıştır (http-56).
Onur Ödülü - ECĒTRA	Daisy Ames, Sarah Rutland, Julie Perrone	 EcĒtra, iki tür mekanı bir araya getirerek üçüncü bir gerçekleşmemiş alanı oluşturma amacını taşımaktadır. Birinci alan kullanıcının mekansal ölçek ve oranlarının desteklediği, ancak simetrik ilişkilerin reddediği "PreModern" alandır. İkinci tür alan ise, yataylığı, şeffaflığı ve mekanın sürekliliğini vurgulayan "Modern" alandır. Öneri bahsedilen iki alanı çakıştırarak yeni mekansal öneriler sunmayı hedeflemektedir (http-56).
Onur Ödülü - UNTITLED	Iarina Tava & Ana Porim	 Untitled, tasarımda esneklik düşüncesinin küreselleşme, artan hayat temposu ve değişen paradigmalara da bağlı olarak günümüzün mimarlık pratiğinde etkili bir düşünce olduğundan bahsetmektedir. Bu düşünceden yola çıkarak öneri, belirli bir yerleşim alt yapısı kurgulayarak ve serbest alanlar oluşturarak farklı kullanımlar sunmayı hedeflemektedir (http-56).
Onur Ödülü - DWELL REFORM	Tsz Ming Wong	 Dwell Reform, teknolojinin mimarlığın uygulanma biçimini daha verimli ve yatırıma elverişli alanlar üretmeye evirdiğinden söz etmektedir. Bu durumun sosyal ilişkileri ve duygusal bağları gözlemleyerek, mekan üretimini fiziksel bir duruma indirgediğinden yakınmaktadır. Bu nedenle öneri; var olan dokuyu yok etmek yerine, yeni ilişkiler tanımlayarak güçlendirmeyi amaçlamıştır (http-56).

Tablo 5.14 *The Home Yarışmasının 2018 Yılında 1. lik Ödülü Kazanan Integrated Apparatus Önerisi*

The Home Yarışması - 2018		
1. lik Ödülü	Integrated Apparatus	Massimiliano Orzi Studio Orzi
 Zemin Kat Planı 1. Kat Planı 2. Kat Planı nehirden su çıkışı nehirden su girişi tribün Strüktür tamamlanır Toprak/kum 3d printerlarla yeniden kullanılır. Toprak/kum kazılır. Proje kendi strüktürünü sahada, eşzamanlı olarak robotlar aracılığıyla tasarlamaktadır ve inşa etmektedir. Yerel malzemeleri dönüştürerek kullanmaktadır. Ayrıca su tribünleri aracılığıyla kendi elektriğini üretmektedir. Yapı üç kottan meydana gelmektedir. Zemin kat, türbini içerir ve yerin geri kalanını serbest bırakır. Birinci katta, oturma odası, yemek pişirme ve yemek yeme gibi yarı özel eylemler kurgulanmıştır. İkinci katta ise daha yatma - uyuma gibi daha mahrem alanlar ve çalışma alanları düzenlenmiştir.		

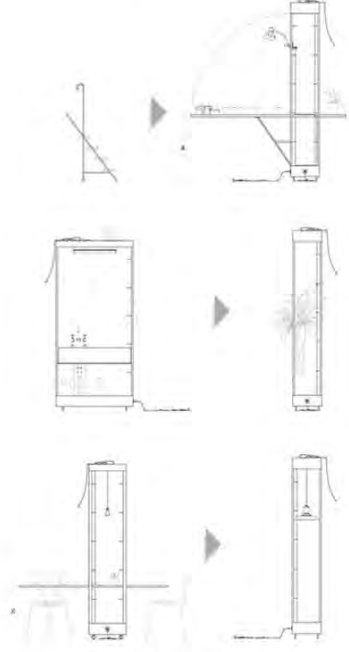
The Home yarışmasının 2018 yılında 1.lık ödülü kazanan **Integrated Apparatus** önerisi yerel malzemelerle ve teknolojiyi kullanarak, (robotlar aracılığıyla) enerji ihtiyacını kendi imkanlarıyla karşılayabilen barınmalar üretmeyi amaçlamaktadır. Yakın gelecekte kaynakların tükeneceğini öngörmekte ve bu duruma yerel malzemeleri teknoloji ile birleştirerek bir çözüm getirmeyi hedeflemektedir. Günümüzde giderek artan enerji ihtiyacının, gelecekte daha da artarak devam edeceğini öngören senaryo bağlamında enerji üretimi için barınma ölçeğinde çözüm önerisi sunulmuştur. Zemin katta nehirden su akışı sağlanarak su tribünüyle elektrik üretimi sağlanmaktadır. Bu çözüm önerisi programın bir parçası haline getirilerek detaylandırılmıştır.

Üst katında ise yaşama alanı kurgulanmıştır. Yemek pişirme kısmı sirkülasyon alanı aracılığı ile diğer mekanlardan koparılmıştır. Bu kotta yemek yeme, oturma – dinlenme gibi tasarımcı tarafından yarı kamusal olarak tanımlanan eylemler bir arada ve birbirleriyle iç içe kurgulanmıştır. 2. katta ise yatma – uyuma ve çalışma alanları bulunmaktadır. Bu iki alan birbirlerinden kabuğun içe çekilme hareketiyle koparılmışlardır. Dolayısıyla **beden** yönüyle mekanların birbirleriyle olan ilişkilerini iki farklı kotta başka çözümler üreterek düzenlemeye çalışan bir yaklaşım söz konusudur. Fakat günümüzde kullanılan şemalarla benzer yönde bir bakış açısı geliştirmesi sebebiyle eleştirilebilir.

Kabuk yerel malzemelerden, robotlar aracılığıyla ve eylemlere imkan verebilecek boyutlarda ve yükseklikte olacak biçimde üretilmektedir. **Eylemler** kesin sınırlarla ayrılmamıştır. Programlar bütün bir hacimde ve eyleme göre kabukta deformasyonlar yaparak çözülmeye çalışılmıştır.

Zaman konusunda ise doğrusal bir akış söz konusudur (Lineer zaman). Kamusal alandan yarı kamusala oradan da en üst kotta özel alanlara doğru bir dolaşım yörüngesi vardır.

Tablo 5.15 The Home Yarışmasının 2018 Yılında Uyarlanabilirlik Ödülü Kazanan The Not For Long Home Yarışması

The Home Yarışması - 2018		
Uyarlanabilirlik Ödülü	The Not-For-Long Home	Stav Dror and Liran Messer, Bezalel Academy of Arts & Design
 Kat Planı (Üniteler kapalı haldeyken)  Kat Planı (Üniteler açık haldeyken) Öneride sabit donatı elemanları yerine dönüştürülebilir donatı elemanları kullanılmıştır. Fonksiyonel birimler bireyin öngörülemeyen ihtiyaçlarını karşılamak için hareket ettirilerek mekânı tanımlarlar. Tasarımcılar tasarımı kompozit bir matris olarak tanımlar: "Zaman içinde hareket eden birimlerin hareketi yeni hane olur ve evin değişen görünümü içinde yaşayan kişiyi gösterir."  Dönüştürülebilir Fonksiyonel Birimler 		

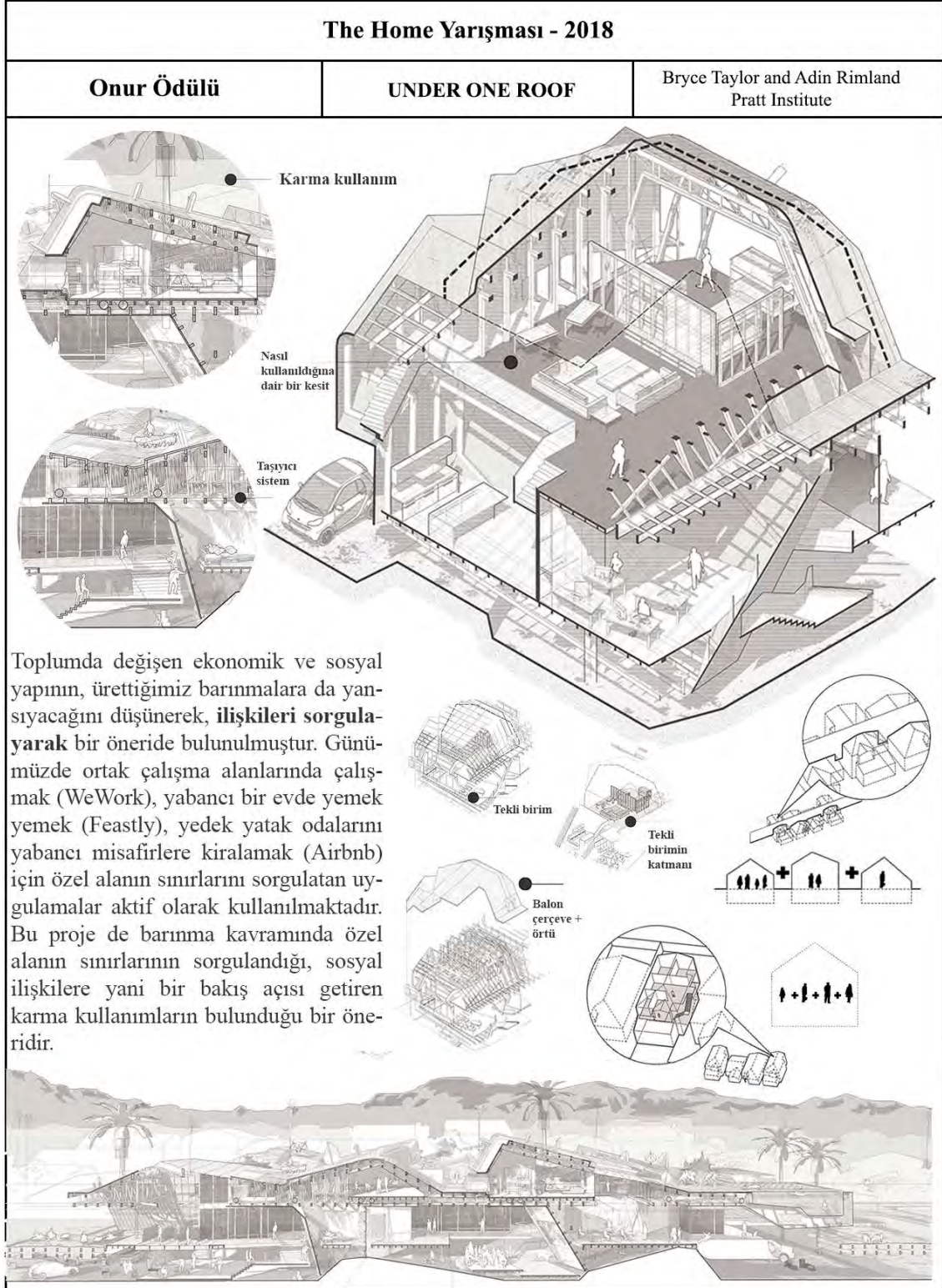
The Home yarışmasının 2018 yılında uyarlanabilirlik ödülünü kazanan **The not for long home** önerisinde ise sabit donatı elemanları da dahil olmak üzere tüm donatı elemanları **hareketli** olarak kurgulanmıştır. Tüm donatı elemanları fonksiyonel birimler şeklindedir, açık ve kapalı hallerde işlevleri farklılaşmaktadır. Kapalı durumda bir kenara kaldırılıp, minimum boşluk işgal edecek şekilde tasarlanmışlardır. Açık durumda ise mekanı tanımlayıcı ve düzenleyici fonksiyonel birimler haline dönüşmektedirler. Donatı elemanlarının farklı yüzeyleri farklı eylemlere imkan verecek ve birliktelikleri yeni ilişkiler doğuracak nitelikte tasarlanmıştır. Bu elemanların çeşitlerini ve amaçlarını anlatmak üzere bir katalog oluşturulmuştur.

Kullanıcının isteklerine göre düzenlenip kişiselleştirilen alan, **eylemin** mekanda sabitlenmediği durumlar içerisinde incelenebilir. Kullanıcı oluşturulan altyapı sayesinde (ıslak hacimler de dahil olmak üzere) istediği eylemleri istediği alanda, istediği boyutta ve şekilde kurgulayabilir. Esnekliğe farklı bir bakış açısı getirmiştir.

Zaman açısından ise doğrusal bir akış söz konusu değildir (soyut zaman). Kendi akışını kendisi yaratma çabası içerisinde. Donatı elemanlarının sabit olmayıp, mekanın içerisinde kullanıcının isteğine göre değiştirilebilir olması ve mekanı tanımlayıcı öğelere dönüşebilir olmasıyla anlamsal bir çokluk yaratmaktadır.

Beden yönüyle ise durumu fizikselliğin ötesinde ele alarak kullanıcının deneyimleriyle mekanı kurgulayıp yönlendirmesine izin veren bir altyapı oluşturmuştur. Bu durum ise kullanıcı – mekan arasında ve farklı ilişkilerin oluşabilmesine zemin hazırlamıştır. Bu durum ayrıca tasarım nesnelere ve onların bir araya getirilişine indirgenmesi yönüyle eleştirilebilir.

Tablo 5.16 The Home Yarışmasının 2018 Yılında Onur Ödülü Kazanan Under One Roof Önerisi



The Home yarışmasının 2018 yılında onur ödülü kazanan Under One Roof Projesi aileleri, tek yaşayan bireyleri ve diğer kültürleri, farklılıklarına aldırış etmeksizin aynı çatı altında toplamayı hedeflemektedir. Bu fikri gerçekleştirebilmek için balon çerçeve sisteminden bir strüktür önerisi geliştirmiştir.

Günümüzde teknolojik politik, çevresel ve kültürel sınırlar oluştuğundan bahsetmektedir. Bu sınırların son yıllarda gelişen uygulamalar aracılığıyla değişime uğradığından bahseder. Airbnb, wework, feastly gibi uygulamalar aracılığıyla ortak yaşama kültürünün geliştiğinden bahseder, artık bir yabancı ile yemek yemek, evinde kalmak veya birlikte çalışmak gibi durumlar yaşam kültürümüzün bir parçası olmuştur. Farklılaşan bu bütünleştirici kültür anlayışı ile güncel barınmaların program anlayışını yeniden ele almıştır. Tek kişi, iki kişi veya çok kişi yaşamaya uygun barınma prototipleri üretmek, bu önerileri birbirlerinden ayrı, uzak noktalarda çözmemiştir. Tek kişilik veya çok kişilik yaşam ünitelerinde barındığına ve sosyal statüsüne bakmaksızın tüm kullanıcılar için ortak sosyalleşme alanları oluşturulmuştur. Özel ve kamusal alanları birbirlerinden net sınırlarla ayırmamıştır ve ortak yaşamı destekleyici karma programlar önermiştir.

Beden kavramını ele alışı bakımından sadece fiziksel yorumlar değil, sosyal ilişkileri sorgulayarak günümüzün değişen koşullarına özgün ve geleceğe yönelik bir çözüm getirmeye çalışmıştır.

Eylem yönünden incelendiğinde ise “eylemin mekanda sabitlenmediği” durumlara bir örnektir. Mekanların birbirleriyle olan ilişkileri açısından; özel ve kamusalın net olarak ayrılmadığı ve birbiri içerisine geçtiği bir anlayış önerir. Barınmaların iç ilişkileri açısından ise yine aynı bakış açısıyla ele alındığı ve eylemlerin birbiriyle ilişkili kurgulanmaya çalışıldığı gözlenmektedir.

Zaman yönüyle ise belirli bir döngü veya lineer bir kurgu çerçevesinde değerlendirilememektedir. Bu nedenle soyut zaman kurgusu barındıran durumlara örnek teşkil etmektedir.

5.5. D3 Housing Tomorrow Yarışması

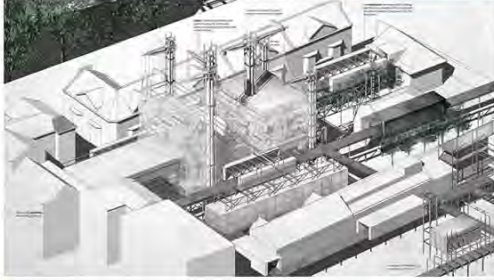
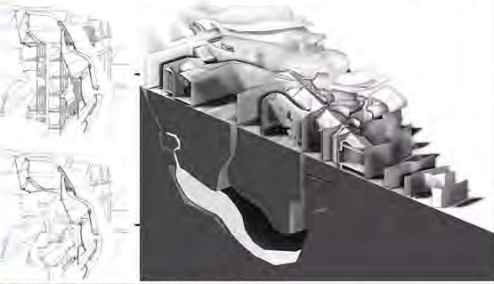
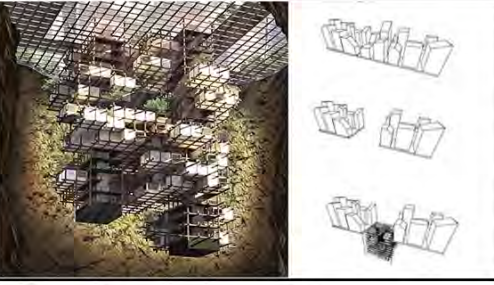
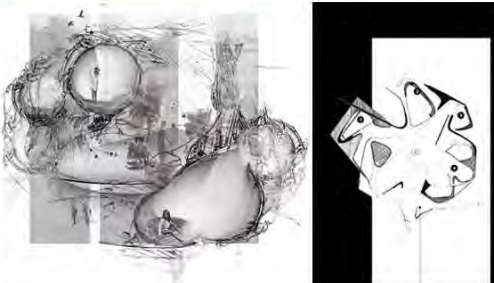
Makro ölçekten mikro ölçeğe kadar ailenin – bireyin ihtiyaçlarını gözden geçirerek geleceğe yönelik barınma fikirleri üretilmesi istenmiştir. Yarışma, çevresel durumu, sosyal davranışları, kentsel uygulamaları ve programatik akışları inceleyerek sürdürülebilir düşünceyi, bina performansını ve sosyal etkileşimi ilerleten geleceğe yönelik çözümler sunmayı hedeflemektedir ([http-57](#)).

Büyük ölçekli ana kararlar, yapısal ölçekteki yaklaşım kararları tasarımcıya bırakılmıştır. Yer, ölçek veya program konusunda herhangi bir kısıtlama belirtilmemiştir. Fakat tüm bunların yanında, tasarlanan projenin seçtiği bağlamı dikkate alması gerekliliğinin altı çizilmiştir.

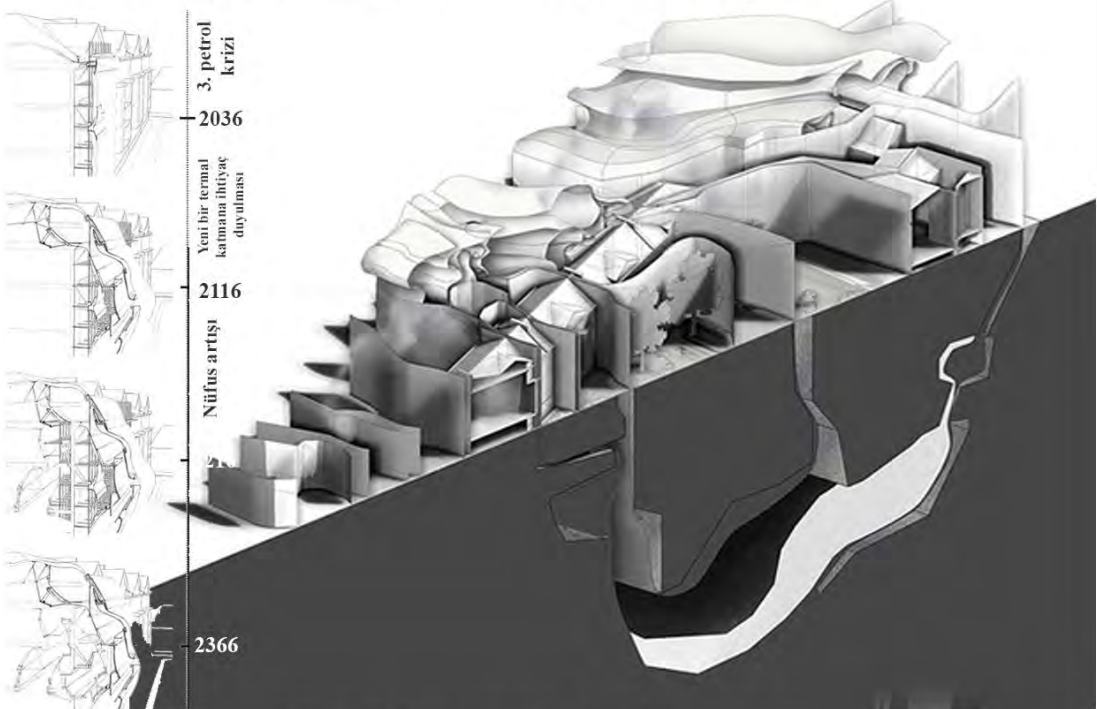
Yarışma katılımcılarının sadece kent bağlamında değil, farklı ölçütlere yönelikte düşünmeye zorlamaktadır. Kullanıcının temel özellikleri ve kimliği, nelere ihtiyaç duyduğu gibi kriterlerin de tasarımda rol alması gerektiğinden bahsetmektedir. Bu durum sadece fiziksel bağlantı değil, daha farklı ilişkiler kurulmasını sağlamaktadır. Tüm mimarlar, peyzaj mimarları, iç mimarlar, mühendisler ve öğrenciler ayrı ayrı veya disiplinlerarası takımlara katılmaya davet edilmektedir ([http-57](#)).

Jüri Üyeleri: Gil Akos, Francis Bitonti, Colin Cathcart, Alexis Gregory, Nathan Howe, Vanessa Keith, Chris Lasch, Marc Manack, Robert Maschke, Ronnie Parsons, Jorg Sieweke, Roland Snooks, Yutaka Takiura, Sanjive Vaidya

Tablo 5.17 D3 Housing Tomorrow Yarışması 2016 Sonuçları

D3 Housing Tomorrow Yarışması Sonuçları - 2016			
1. İlk Ödülü LIVING IN THE EDGE	Kim Min Kyu, Lee Chang Han, Kim Myeong Seop, Kim Dong Yeop		Living in the Edge, günümüzde küresel nüfus yoğunluğunun gittikçe arttığından ve bu durumun kaçınılmaz olarak kentlerin çeperlerini genişlemeye ittiğinden bahsetmektedir. Bu problemle çevreye olabildiğince az zarar veren bir öneri getirilmeye çalışılmaktadır. Yapılan analizlere göre dünyanın %20 si uçurumlardan oluşmaktadır. Proje bu analiz çerçevesinde; çevreyle temas alanını küçültüp, uçurumlara yerleşim alanı kurmayı amaçlamıştır (http-57).
2. İik Ödülü - LIVING DEVICE	Andreas Prokopiou		Living Device, değişen dünyanın farklılaşan koşullarıyla birlikte mülkiyet kavramının da yok olacağını öngörmektedir. Bu amaçla kullanıcıların tercihlerini ve bilgilerini saklayan mikroçipler önerilmiştir. Kentin farklı alanlarında konumlandırılan yaşama ünitelerinden birine giden kullanıcı, mikroçipini taktığında ünite tercihlerine göre modifiye edilmektedir (http-57).
3. İik Ödülü - CONDITIONING LAYERS	Christos Xenofontos		Senaryo karakow şehrinin kirlilik olarının yıllar geçtikçe artacağından bahsetmektedir ve birkaç yüzyıl sonunda insanların açık havada yaşayamayacak duruma geleceği fikri üzerine kurulmuştur. Proje böyle bir durumda mevcut dokuyu kirlilikten ayıran bir katman yaratarak tüm yaşamın bu tabaka içerisinde nasıl gerçekleşmesi gerektiğini kurgulamaktadır (http-57).
Onur Ödülü - INVERTED HOUSING	Kim Gi Ryong, Jang Han, Kim Ju Jin, Jeon Eun Ji		Inverted Housing, sanayileşme ve şehirleşme ile kentlerde kontrolsüz boşlukların oluştuğundan bahsetmektedir. Bu boşlukları kentin iletişimini koparan çöküntü alanları olarak tanımlamaktadır. Proje günümüzde artan konut ihtiyacını karşılamak üzere bu çöküntü alanlarını kullanmayı önermiştir. Bu sayede hem mevcut değerlendirmeyi hem de yeni ilişkiler kurmayı hedeflemektedir (http-57).
Onur Ödülü - COMMUNITY DWELLINGS	Rafaela Neokleous		Proje günümüzde değişen ihtiyaçlara uyum sağlayan bir tasarım önermeyi hedeflemektedir. Farklı bir araya gelişlerle birçok varyasyon üretebilen modüllerden meydana gelmektedir. Bu modüller büyüyüp küçülebilmekte ve bir araya gelişleriyle topluluklar oluşturabilmektedirler. Öneri, hareketli yapısı sayesinde yaşamdaki değişiklikleri yaşama alanına yansıtmayı kolaylaştırmıştır (http-57).

Tablo 5.18 D3 Housing Tomorrow Yarışmasının 2016 Yılında 3.lük Ödülünü Kazanan Conditioning Layers Önerisi

D3 Housing Tomorrow Yarışması - 2016		
3. lük Ödülü	Conditioning Layers	Christos Xenofontos CYPRUS
Senaryoda Polonya'nın Krakow şehrinin çok kirli olduğundan ve bu kirliliğin yıllar geçtikçe artarak devam edeceğinden bahsedilmektedir. Bu kirlilikle başa çıkma yöntemleri geliştirilmeye çalışılmıştır. Şehri birbirine bağlayan rotalar ve bu rotaları çevreleyen katmanlar üretilmesi önerilmiştir. Sertleştirilmiş katman serisi, çevresel kontrol ve ağır dış koşullardan koruma sağlar. Aynı zamanda birbirine bağlanan alanlarla şehrin iletişimi konusunda bir öneri getirilmiştir. Şehrin güncel yapısını değerlendirerek, gelişen koşullara bir öneri sunulması bakımından önemlidir.		
 Katmanlar ile tanımlanana yaşama üniteleri ve güncel kent dokusuyla olan ilişkileri		

D3 Housing Tomarrow yarışmasının 2016 yılında 3.lük ödülünü kazanan projesinde bahsedilen senaryoya göre 2036 yılında petrol krizleri baş göstereceği ve 2116 yılında ise hava kirliliğinin artarak tüm dünyada yaşam koşullarını olumsuz etkileyeceği öngörülmüştür. Olumsuz etkilenen yaşam koşulları sonucu, yaşama alanlarımızı iyileştirebilmek için yeniden düzenlemeler yapılması ihtiyacı doğmuştur. Proje metinleri Krakow kentinin de bu olumsuz koşullardan etkilenerek yaşanılmaz duruma geldiğinden bahsetmektedir ve olabildiğince hızlı üretilecek, gerektiğinde genişerek farklı ihtiyaçlara cevap verebilecek ve mevcut durumu iyi şekilde değerlendirecek bir öneri oluşturmayı hedeflemiştir.

Proje kapsamında mevcut kent dokusuna eklenilen, kullanıcının gelişen olumsuz hava koşullarıyla temasını kesen (dolayısıyla iç ortamı kirli hava koşullarından ayıran) ve gerektiğinde genişleyip daralmalar yaparak değişen ihtiyaçları karşılayabilecek bir katmanlaşma önerilmiştir. Bu katman bir kalkan gibi dış koşullardan koruma sağlaması, temel ihtiyaçlarını sağlayacağı ortamı yaratması ve iletişim ağı ile eğitim sağlık gibi günümüz koşullarında dış ortamla ilişki kurmamızı gerektirecek hizmetleri barınma ölçeğinde sunabilmesi açısından yeni yaşama koşulları önermektedir. Tüm bu hedeflerini; güncelde var olan kent yapısını yok etmeden, mevcut dokuya eklenilerek gerçekleştirmeye çalışmaktadır.

Katmanlaşma sonucu dış ortam ile iletişim kesilmesiyle birlikte doğan iletişimin kopması sorununu iletişim merkezleri oluşturarak çözmüştür. Kullanıcının sağlık, eğitim gibi ihtiyaçlarını kontrol altında tutabileceği, sürekli ana merkeze bilgi akışının olduğu bir iletişim ağı önermiştir. Örneğin sağlık durumunun kontrolü konusunda evde tarama ve analiz yöntemiyle ilk durumları saptamaktadır. Sonrasında ise bu bilgileri ana merkeze aktararak kontrolünü ve gerekli müdahaleyi eş zamanlı olarak sağlamayı hedeflemektedir.

Tüm programları çok büyük olmayan, fakat çok amaçlı kullanılarak işlevsel hale dönüştürülen ünitelerde çözmeye gayret etmiştir. **Eylem** yönüyle değerlendirildiğinde eylemin mekânda sabitlenmediği (dinamik düzenler) durumlara örnek verilebilir. **Zaman** açısından incelendiğinde katmanlarla, içe dönük yapısıyla ve geliştirilen bu iletişim ağı (network) sayesinde kendi zaman kurgusunu yaratmaya çalışmaktadır. **Beden** yönünden ise iletişimin ana merkeze eş zamanlı olarak ağlarla sağlanması açısından ilişkisel mekâna teknolojik bir bakış açısı getirmiştir.

5.6. Future House – Modular House Yarışması

Yarışma, fikirsel ve kavramsal alt yapıya sahip modüler bir konutun ve çevresinin tasarlanmasını teşvik etmek ve gelecekteki potansiyellerini araştırmak için düzenlenmiştir. Yarışmanın amacı, mekân kullanımı konusundaki fikirlerimizi teşvik etmek ve aynı zamanda sürdürülebilirlik konusundaki farkındalığı arttırırken, geleceğe yönelik önerilere odaklanmaktır (<http-58>).

Tipik bir modüler ev, çok sayıda birimden oluşmaktadır. Birimler fabrikada üretilerek, yapılacak yerde montajı sağlanır. Bu durum geleneksel yapı üretim yöntemlerine göre inşa etme sürecini yarıya indirmektedir. Az zaman harcanması, çevreye daha az zarar verilmesi anlamına gelmektedir. Fakat olumlu yönlerinin yanı sıra genellikle modüler yapıların kavramsal içeriği üzerinde fazla durulmamakta ve güçlü konseptler üzerine inşa edilmemektedirler. Yarışma ise bu algıyı yıkararak modüler barınmalar için yenilikçi ve orijinal konseptler oluşturmayı, geleceğe dair önerilerde bulunmayı, esnek ve alternatif kullanımlı alanları modüler teknoloji kullanarak önermeyi hedeflemektedir (<http-58>).

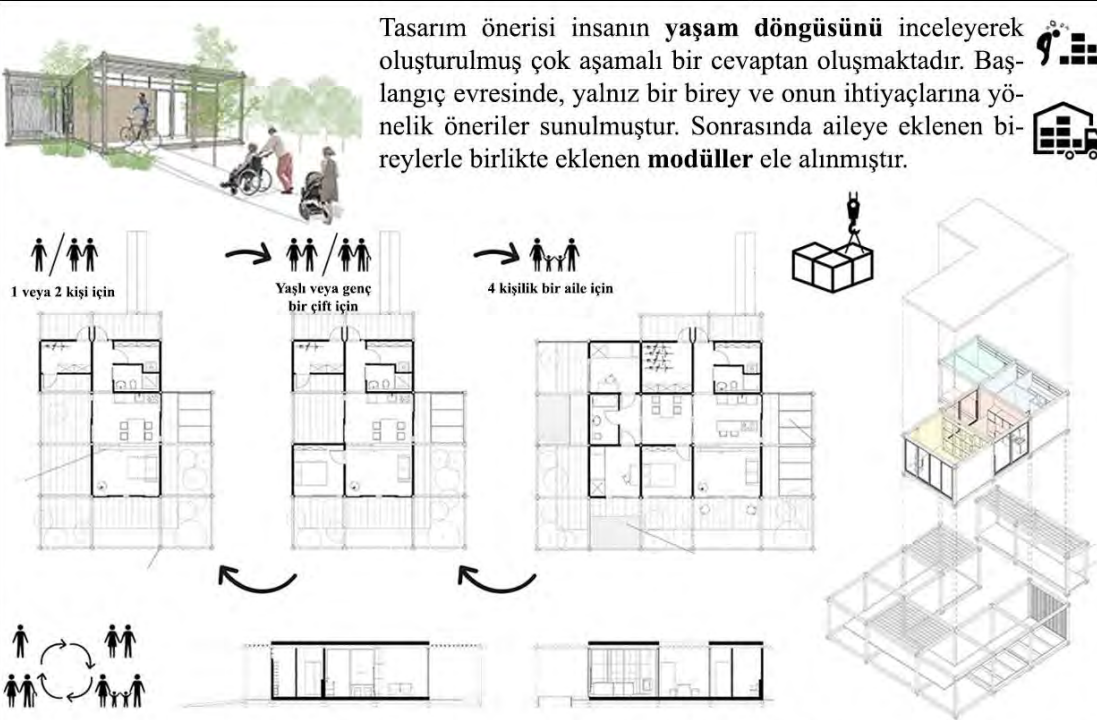
İçerik, konutla sınırlı tutulmamıştır; fikirsel ve kavramsal alt yapısı kurgulanmış yeni yaşam tarzı oluşumunu teşvik etmektedir. Öğrenciler, profesyonel mimarlar, tasarımcılar bireysel olarak veya ekip halinde katılabilmektedir.

Jüri Üyeleri: Açık jüridir. Anonim, farklı disiplinlerden profesyonellerden oluşmaktadır.

Tablo 5.19 Future House: Modular House Yarışması 2018 Sonuçları

FUTURE HOUSE: Modular House Yarışması Sonuçları - 2018		
1. İlik Ödülü - TI-HO MODULAR HOUSE	Danica Tomic	 Ti - ho modular house, yapının yerle temas alanını azaltarak ve formun avantajlarını kullanıp enerji sistemleri oluşturarak insan-doğa ilişkisine yeni bir yorum getirmeyi amaçlamaktadır. Modüller çeşitli koşullara göre modifiye edilebildiği gibi, gelecekte bir araya gelişleriyle farklı kurgular oluşturma potansiyelini taşımaktadırlar (http-58)
2. İlik Ödülü - PRESENT FOR THE FUTURE	Maria Sofia Guarente, Antonia Filippo Tandoi, Ivan Zito	 Proje altıgen yüzeylerin bir araya gelmesiyle oluşan modüllerden meydana gelmektedir. Her modül kendi kendine yetecek ve bir sistem kurmaya olanak verecek durumdadır. Farklı bir araya gelişlerle farklı plan tipolojileri oluşturabilme potansiyeli vardır. Modüller geri dönüştürülebilir, taşınması, montajı kolay ve doğal bir malzeme olan ahşaptan inşa edilmektedir (http-58).
3. İlik Ödülü - VECTOR	Rong Han, Hoijing Li	 Vector günümüzde ev fiyatlarının gittikçe arttığından ve bu nedenle birçok insanın hayalindeki eve sahip olamadığından bahsetmektedir. Bu sebeple gridal bir taşıma sistemi oluşturarak, ona takılabilen birimler önermiştir. Modüller kolay üretilebilir oluşu ve birbirlerine eklenerek çoğalabilmesi özellikleriyle öne çıkmaktadır (http-58).
Onur Ödülü - BRIDGE HOUSE	Wong Kachun Alex	 Bridge house, farklı kullanıcı tiplerini ve yaşam biçimlerini bir araya getirerek aralarındaki iletişimi güçlendirmeyi hedeflemektedir. Öğrenciler, tek yaşayanlar ve ailelerin bir arada olabileceği, kullanıcının ihtiyaçlarına göre farklılaşan birimlerden oluşan yeni bir ilişkiler bütünü önermiştir. Birimler birbirlerinden net sınırlarla ayrılmamıştır. Donatılarla ve nişlerle mahremiyet sağlanmıştır (http-58).
Onur Ödülü - LIFE CYCLE HOUSE	Katarzyna Pryłowska, Miłosz Plachetka	 Life cycle house yaşamımız boyunca beklentilerimizin, ihtiyaçlarımızın değiştiğinden söz ederek, bu değişimin barınma kültürüne yansımalarının kaçınılmaz olduğu fikrinden yola çıkmıştır. Her yaşta farklı büyüklükte ve fonksiyonda alanlara ihtiyaç duyduğumuzdan bahsetmektedir. Proje, yaşama alanlarımızı modüllere ayırarak, hayatımız süresince ekleyip çıkarmalar yapabileceğimiz bir öneri sunmayı hedeflemiştir (http-58).

Tablo 5.20 Future House: Modular House Yarışması 2018 Yılında Onur Ödülü Kazanan Life Cycle House Önerisi

FUTURE HOUSE - Modular House Yarışması - 2018		
Onur Ödülü	Life Cycle House	Katarzyna Pryłowska, Miłosz Płachetka
Tasarım önerisi insanın yaşam döngüsünü inceleyerek oluşturulmuş çok aşamalı bir cevaptan oluşmaktadır. Başlangıç evresinde, yalnız bir birey ve onun ihtiyaçlarına yönelik öneriler sunulmuştur. Sonrasında aileye eklenen bireylerle birlikte eklenen modüller ele alınmıştır.  1 veya 2 kişi için Yaşlı veya genç bir çift için 4 kişilik bir aile için Proje, birçok yaşam değişikliğine karşı, taşınmadan ve alıştığı çevreden uzaklaşmadan eklenen modüllerle cevap oluşturmaya çalışmaktadır. Aynı zamanda kısa sürede üretilebilmesi, olan birimleri değerlendirip dönüştürerek geri dönüşümünü sağlaması ve çevreye verilen zararı minimuma indirmesi ana amaçlarındandır. 		

Future House 2018 yarışmasının Onur Ödüllü Life Cycle House Projesi, yaşamımız boyunca ihtiyaçlarımızın değişmesinden, farklı büyüklükte - amaçta mekanlara gereksinim duymamızdan söz eder. Değişen ihtiyaçlarımız sonucu, taşınmak zorunda kaldığımızdan ve alışkanlarımızdan vazgeçmek zorunda bırakılmamızdan bahseder. Üretilen konutların, değişen ihtiyaçlara cevap vermemesi ve büyüyen ailelere genişleme alanı sunmaması sebebiyle aile ekonomisini olumsuz etkilediğini söyler. Mevcutta bulunan binaların iyi kullanılmadığını, değişen ihtiyaçları karşılayamama durumunda olmaları sebebiyle yıkılarak yeniden değerlendirme yoluna gidilmemesinin ülke ekonomisine açtığı zararların çok büyük rakamlarla ifade edildiğinin altını çizer.

Projenin ana fikri ise tüm bu sorunlara modüler yaklaşımlarla cevap vermek üzerine kurulmuştur. Mekanları katı sınırları olmadan, esnek bir yaklaşımla üretmeye çalışmıştır. Ailenin büyümesi, ihtiyaçların değişmesi durumlarına cevap verebilecek nitelikte; programı değiştirilip dönüştürülebilir ve ekleme çıkarmalar yapılmasına imkan verebilecek özellikte modüler birimler tasarlamıştır. Bu birimler ihtiyaç duyduğumuz kadar üretilerek, isteklerimize cevap veren bir mekan örgüsü üretmemizi sağlar. Önerinin yerleştirmeye çalıştığı önemli fikirlerden biri de budur. Tüketim fikrinden sıyrılarak ihtiyaç duyduğumuz ve isteklerimize cevap verecek büyüklükte mekanlar kullanarak bunların geri dönüşümünü sağlamaktır. Programsal olarak kullanıcı ile iletişim içerisinde ilerleyerek, kullanıcının istediği biçimde birbirleriyle ilişkili mekanlar üretmeyi hedeflemektedir. Üretilen prototipte ıslak hacimler sabit olmak üzere, diğer hacimlerin insanın yaşam döngüsü boyunca ihtiyaç ve isteklere göre güncellendiği belirtilmiştir. Modüller sadece kapalı mekanlar üretmek için kullanılan birimler değildir, aynı zamanda yarı açık mekanlar da kurgulama imkanı da tanımaktadır. Kullanıcının yarı açık ve kapalı mekanların dengesini isteklerine göre güncelleyebildiği örnek projede ifade edilmiştir. Modüllerin boyutlarının ve imkanlarının çeşitlenmemesi yönüyle eleştirilebilir.

Eylem yönünden değerlendirildiğinde kullanıcının isteklerine cevap verecek biçimde dönüşebilen, esnek yapıdadır. **Beden** yönüyle ise kullanıcının yaşamı boyunca değişen isteklerine göre ilişkilerin farklı şekilde kurgulanabileceği bir yapıya sahiptir. **Zaman** yönünden ise yaşam döngüsü boyunca programların dönüştürülerek kişinin isteklerine göre şekil değiştirebilmesi açısından kendi yorumu getirdiği söylenebilir.

5.7.Bölüm Değerlendirmesi

Günümüzde üretilen gelecek senaryolarının mimari programa nasıl tahminlerle ve eleştirilerle katkıda bulunduğunu analiz etmek amacıyla, bu bölüm kapsamında güncel mimari yarışma örnekleri üzerinden incelemeler gerçekleştirilmiştir. Seçilen yarışmaların şartnamelerinde günümüzde teknoloji ile etkileşimli olarak çevresel koşulların ve toplumsal yapımızın değişmekte olmasına dikkat çekilmektedir. Tüm bu değişimlerin gündelik yaşam biçimimizi de kaçınılmaz olarak değiştirdiği ve yeni yorumlar getirdiğine değinilmiştir. Özel – kamusal alan tanımlarımızın değişmesi, değişen çevresel koşullara uyum sağlama potansiyeli, geçicilik ve modülerlik gibi konular tüm projelerde ele alınan ve yeni programsal ilişkiler geliştirilerek özgün yorumlar getirilmeye çalışılan problemlerdendir.

Örnekler üzerinden programın **beden** bileşeni incelendiğinde Tablo 5.21’de de görüldüğü gibi ilişkiler üzerinden yeni yorumlar getirilmeye çalışıldığını söyleyebiliriz. Fiziksel yönden ele alan projeler de bu durumu ilişkisel yönden de destekleyerek bir bütün olarak ele almışlardır. Sadece fiziksel ve duyuşsal yönden değil, deneyimsel ve sosyal ilişkiler de ele alınarak özgünleştirilmeye çalışılmıştır.

Öneriler diğer bir bileşen olan **zaman** yönüyle incelendiğinde ise somut zamanda olduğu gibi lineer veya döngüsel bir akış söz konusu değildir. Lineer zaman kurgusuna ise sadece Integrated Apparatus projesinde rastlamaktayız. Projelerin büyük çoğunluğunun kendi zaman yorumlarıyla mekânsal ilişkileri kurgulama çabaları olduğu yorumu yapılabilir.

Eylem yönüyle ise her bir eyleme ayrı bir mekânın atfedildiği yaklaşımlar sadece Ambivalend House’un bir bölümünde yer almaktadır. Eylemin mekânda sabitlenmediği, bir mekânın birden çok eyleme imkân verdiği, adapte edilebilen öneriler çoğunluktadır. Eylemlerin mekânda sabit olmadığı yaklaşımları bir adım daha ileriye götürerek mekânı oluşturan öğeleri katmanlaştıran ve eylemleri çakıştırarak daha karmaşık ilişkiler kurmayı sağlayan olay mimarlığı ise The Ad Homes önerisi dışındakilerde tümüyle görülmemektedir. Fakat diğer önerilerde de ipuçlarını barındırmaktadır.

Tablo 5.21 Gelecek Senaryolarının Güncel Program Yaklaşımları Bağlamında İncelenmesi

İNCELENEN YARIŞMA PROJELERİNDE ÖNE ÇIKAN DURUMLAR											
YARIŞMA ADI	ÖDÜL TÜRÜ	PROJE ADI	GÜNCEL PROGRAM YAKLAŞIMLARININ BİLEŞENLERİ								
			EYLEM			BEDEN			ZAMAN		
			EYLEMİN MEKANDA SABİT OLMADIĞI	EYLEMİN MEKANDA SABİT OLMADIĞI	OLAY MİMARLIĞI	FİZİKSEL DENEYİMLER ÜZERİNDEN	DUYULAR ÜZERİNDEN	İLİŞKİLER ÜZERİNDEN	RİTMİK (DÖNGÜSEL) ZAMAN KURGUSU	LINEER ZAMAN KURGUSU	SOYUT ZAMAN KURGUSU
MOONTOPIA (2016) YARIŞMASI	ONUR ÖDÜLÜ	UpSide Down		X		X		X			X
	ONUR ÖDÜLÜ	Aerosphere				X					X
MICRO - A New Living Revolution (2018) YARIŞMASI	İLLİK ÖDÜLÜ	the Ad Homes			X			X			
	İNSANLARIN SEÇİMİ ÖDÜLÜ	The Beneficial Urban Para-site		X		X		X			
THE LAST HOUSE OF MULHOLLAND (2017) YARIŞMASI	İLLİK ÖDÜLÜ	Ambivalend House	X	X							X
	ONUR ÖDÜLÜ	House,		X				X			X
THE HOME (2018) YARIŞMASI	İLLİK ÖDÜLÜ	Integratted Apparatus		X						X	
	ONUR ÖDÜLÜ	Under One Roof		X				X			
	UYARLANABİLİRLİK ÖDÜLÜ	The Not For Long Home		X				X			X
D3 HOUSING TOMARGOW (2016) YARIŞMASI	3. LÜK ÖDÜLÜ	Conditioning Layers						X			X
FUTURE HOUSE - MODULAR HOUSE YARIŞMASI (2018)	ONUR ÖDÜLÜ	Life Cycle House		X				X			X

6. SONUÇ

Mimari program, mekânın nasıl kurgulanacağını öngören, tasarım problemlerine nasıl çözüm yolları sunulacağını ön çalışmasını yapan bir süreçtir. Bu çalışma kapsamında mimari programın, değişen mekân kavramı ile birlikte nasıl bir dönüşüm geçirebileceği öngörüsü ve bugünün eleştirisi üzerinde durulmuştur.

Bu çalışma kapsamında mimari programın değiştirici ve dönüştürücü gücünü nasıl kullandığı incelenerek, gelecekte nasıl kullanacağı yönünde örnekler üzerinden okumalar yapılmıştır. Bu değerlendirmeler yapılırken tasarım probleminin nasıl tanımlandığının tasarlanan önerileri üzerindeki etkisi kaçınılmazdır. İncelenen bazı yarışmaların şartnamelerinde, nasıl bir yaklaşım sergilenmesi gerektiği açık bir biçimde ifade edilmiştir. Bu durumun aksine, daha muğlak ifadelerle ve konuyu anlamaya yönelik sorularla birlikte içeriklerini düzenleyen yaklaşımların, daha özgün ve kavramsal içeriği güçlü öneriler ortaya koyduğu belirlenmiştir.

Tasarım probleminin ne şekilde ifade edildiğinin yanı sıra, geliştirilen önerilerde nasıl bir ortam tasvir edildiği konusu ise çevreyle ve kullanıcıyla kurulan ilişkilerin ne yönde gelişeceğini belirlemektedir. İncelenen projelerin büyük bir çoğunluğunda gelecekte kaynakların tüketileceğinden ve kirlilik sanayileşme, nüfusun kontrolsüz artışı gibi nedenlerle günümüzdeki yaşam koşullarına sahip olamayacağımızdan söz edilmektedir. Yapılı çevrenin; kendi içine dönük, kendi kendine yetebilen ve dış ortamla ilişkisiz kompakt düzenlere dönüşeceği öngörülmektedir ve bu koşullar çerçevesinde farklı ölçeklerde yeni programsal çözümler üretilmesi gerektiği belirtilmektedir. Bahsedilen bu durum; ileride yer ile kurulan ilişkiyi bugün kullandığımız anlamda iklimsel koşullar, topografya, ulaşım vb. gibi çevresel ögeler üzerinden değil, farklı iç dinamikler ve durumlar üzerinden, teknoloji odaklı çözümler bağlamında tartışacağımıza dair ipuçları barındırmaktadır.

Tasvir edilen ve günümüz şartlarına göre yapılı çevreyle farklı ilişkiler kurmayı gerektiren ortam koşulları, kullanıcı ile kurulan ilişkinin şeklini de kaçınılmaz olarak etkilemektedir. Yarışmalar kapsamında üretilen önerilerin birçoğunda her yere ve her koşula adapte olabilen, taşınabilir öneriler üzerinde durulmuştur. Bu durum kullanıcıların ihtiyaçları ve beklentileri doğrultusunda birbirinden farklılaşmadığı bir ilişkiler bütününe işaret etmekte, dolayısı ile de tasarım ve mimari program süreçlerinin özgünlüğü konusunda bir tehdit oluşturmaktadır.

Değerlendirilen projeler kapsamında ele alınan bir başka konu ise kullanıcı ve tasarımcı ilişkisinin gelecekte nasıl olacağı, ne yönde gelişeceğidir. Çalışma kapsamında ele alınan önerilerin çoğunluğu modüler birimlerden meydana gelmektedir ve bu parçaların nasıl bir araya geleceği, donatı elemanlarının nasıl organize edileceği konusu kullanıcıya bırakılmıştır. Bu durum tasarımcı-kullanıcı arasındaki ilişkinin boyutlarını değiştirerek, mimari tasarım ve program sürecinde tasarımcının rolünü sorgulanır hale getirmektedir.

Gelecekte dijitalleşen çağımızda farklılaşması öngörülen bir başka ilişki ise özel-kamusal alan tanımlarımız ve sınırlarımızdır. İncelenen yarışmalar kapsamında; kamusal ve özel alan arasındaki ilişkiye programsal bağlamda yeni yorumlar getirilmektedir. Bazı önerilerde sadece yatma-uyuma birimleri özel alan olarak tasarlanmıştır, diğer tüm yaşama alanı içerikleri ortak kullanımlı, kamusal veya yarı kamusal alanlar olarak ele alınmıştır. Bazı projelerde ise bu iki alanın kesiştiği noktalar geçirgen ve şeffaf gözlemleme alanları olarak kurgulanarak hem sosyal medya ile gözler önüne serilen hayatımızın bir eleştirisini oluşturmakta hem de geleceğe dair farklı ara mekânlar önerilerinde bulunmaktadır. Bahsedilen durumlar gündelik yaşam biçimimizin mimari program aracılığıyla şekillenip, farklı bir noktaya evrilebileceğine dair tahminleri içermektedir.

Çalışmada bahsedilen kuramcıların da altını çizdiği gibi programın eylem ve hareket bileşenleriyle bir bütün olarak düşünülmesi gerekmektedir. Bu çalışma eylem ve hareketin programsal ilişkileri kurgulamada ve özgünleştirmedeki rolünü araştırarak “gelecekte eylem bileşeni mekânsal ilişkileri kurgulayıcı bir bileşene dönüşebilir mi?”, “eylemin mekânda sabitlenmediği durumu bir adım daha ileriye taşıyarak, katmanlaştırarak ve sinemada kullanılan olay montajı tekniğiyle de birleştirilerek özgün yorumlar getirebilir mi?”, “beden sadece fiziksel olarak algılanmaktan çıkarak mekânsal ilişkileri kurgulama rolünü üstlenebilir mi?”, “zamanın somut algısı kırılarak mekânsal ilişkileri yönlendirici bir öge haline dönüşebilir mi?” gibi soruların cevaplarını tartışmayı hedeflemiştir.

KAYNAKÇA

- Aksoy, O. A. (2014). Performans Sanatında Beden - Mekan İlişkisi. 02 17, 2019 tarihinde <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performans-sanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133> adresinden alındı
- Alexander , C. (1977). *Pattern Language*. Oxford: Oxford University Press.
- Artun, N. A. (2014). *Sürrealizm/Mimarlık, Mekan Sanatı* . İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Aslan, M. E. (2006). *20. yy Teknolojik Ütopyalarının, Hareketlilik, Esneklik/Uyabilirlilik ve Teknoloji Kavramları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aydınlı, S. (2008). “Mekan”dan “Mekansal”a:Mekanın Zamansallığı/Zamanın Mekansallığı. A. U. Şentürk (Dü.), *Zaman - Mekan* içinde (s. 150-161). İstanbul: Yem Yayınları.
- Balaban, Ö. C. (2010). *Çağdaş Dans Üzerinden Beden-Mekan Birlikteliği* (Cilt Bölüm 1). 01 20, 2019 tarihinde <http://www.mekanar.com/tr/boş-oda-arşiv-2010> adresinden alındı
- Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek: Beden ve Tin ilişkisi Üzerine Bir Deneme*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Dost Yayınları (Orjinal Yayın: 1939).
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Bloomer, K. C., & Moore , C. (1977). *Body, Memory and Architecture*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Cevahir, G. Ş. (2003). *Dünyanın Teni Merleau-Ponty Felsefesi Üzerine İncelemeler*. (Z. Direk, Dü.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Cherry, E. (1999). *Programming for design: From theory to practice*. USA: John Wiley & Sons.
- Cook, P. (1999). *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press.
- Copleston, F. (1997). *Felsefe Tarihi* (Cilt 1). İstanbul: İdea Yayınları.

- Deleuze, G. (2007). *Kant Üzerine Dört Ders*. (U. Baker , Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Demir, Y. (1994). *Filmde Zaman ve Mekan*. Eskişehir: Eskişehir Yayınları.
- Dervişoğlu, E. (2008). *Mekan ve Beden İlişkisi: Mekanın " Bedenle Kavrayış" Üzerinden Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Dinç, P. (Cilt 17, No 3, 2002). "Problem araştırması"ndan mimari değerlere geçişte bina programlama. *Gazi Üniv. Müh. Mim. Fak . Der.*, 101-119.
- Duerk, D. (1993). *Architectural Programming*. New York : Van Nostrand Reinhold Company.
- Eisenstein , S. (1957). *The Film Sense*. (J. Leyda, Çev.) New York: Meridian Books Yayınları.
https://monoskop.org/images/6/68/Eisenstein_Sergei_The_Film_Sense_1957.pdf adresinden alındı
- Erdoğan, E., & Yıldız, Z. (2018). Zaman ve Mekan Arasındaki Paradoksal İlişkinin "Bulut Atlası" Filmi Üzerinden Okuması. *METU JFA*, 1(35), 1-25.
- Erzen, J. N. (2015). *Üç Habitus - Yeryüzü, Kent, Yapı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Forty, A. (2000). *Words and Buildings*. London: Thames & Hudson.
- Friedman, Y. (1971). The ten principles of space town planning. *Programs and Manifestoes on 20th-Century Architecture*, 183-184.
- Grosz, E. (2001). *Architecture from the Outside*. London: Massachusetts Institute of Technology.
- Güler, Ö. K. (2014). Çağdaş Sanata Mekan Bağlamında Bir Bakış. *Tasarım + Kuram*(17), 39-53.
- Güner, D. (2012). Performans ve Edimsellik Olarak Mimarlık. *Ege Mimarlık*(4), 24 - 29.
- Gürel, S. (1968). *Uzay Organizasyonlarında Yeni Gelismeler*. İstanbul: İtü Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.

- Güzelci, O. Z. (2018). *Mimarlık yarışmaları için çoklu faktörlere göre entropi tabanlı bir tasarım değerlendirme modeli*. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilişim Anabilim Dalı / Mimari Tasarımda Bilişim Bilim Dalı, İstanbul.
- Hegel, G. W. (2011). *Tarihte Akıl*. (O. Sezer, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Hershberger, R. G. (1985). A Theoretical Foundation for Architectural Programming. W. Preiser içinde, *Programming the Built Environment* (s. 7 - 12). New York: Van Nosrand Reinhold Company .
- Hertzberger, H. (1991). *Lessons For Students In Architecture*. Rotterdam, Hollanda: 010 Publishers.
- Hiller, B., & Hanson, J. (1984). *The Social Logic of Space*. London: Cambridge University Yayınları.
- Isozaki , A., & Asada , A. (1999). Benzeştirilen Köken, Benzeştirilen Son. C. C. Davidson (Dü.), *Anytime Bildiri Kitabı* içinde (s. 79-80). İstanbul: Mimarlar Derneği.
- Isozaki, A. (1999). Yörüngeler - Tartışma 1. C. C. Davidson (Dü.), *Anytime Bildiri Kitabı*. içinde İstanbul: Mimarlar Derneği.
- Kahn, L. (2014). *Öğrencilerle Söyleşiler*. (N. Dikbaş , Çev.) İstanbul: Yem Yayınları.
- Kaymaz Koca, S., & Hale, J. (2017). ‘Üçüncü/Öteki Yer’ Üzerine Bir Kavramsallaştırma Denemesi: Mekansal Bir Trilojinin İçinde Saklı Hikayelerin Keşfedilmesi. *Megaron*, 12(3), 488-496.
- Koçyiğit, R. G. (2007). *Mimarlıkta Yersizleşme ve Yerin Yeniden Üretimi*. Doktora Tezi, MSGSÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü , Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Kolatan, Ş. (2000). *Çağdaş Dünya Mimarlar Dizisi - Bernard Tschumi*. İstanbul: Boyut Yayınları.
- Küpeli İğdeli, B. (2013). *Mimarlık ve Bilimkurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı üzerinden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Lefebvre , H. (2014). *Mekanın Üretimi*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Leupen, B. (2006). *Frame and Generic Space*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Löw, M. (2008). The Constitution of Space - The structuration of spaces through the simultaneity of effect and perception. *European Journal of Social Theory*, 25-49.
- Lynch, K. (1972). *What Time Is This Place*. London: The Massachusetts Institute of Technology.
- Neufert, E. (2008). *Yapı Tasarım Bilgisi* (Cilt 35. Baskıdan Çeviri- 2. Türkçe Baskı). İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş.
- Norberg- Schulz, C. (1963). *Intentions in Architecture*. London: MIT Press.
- Ott, E. Ü. (2005). *Henri Bergson : modern dinin filozofu*. (S. Umran, Çev.) İstanbul: Birey Yayıncılık.
- Özakın, Ö. (2001). Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma. *Arredamento Mimarlık*(11), 82-87.
- Özer , B. (2000). *Kültür Sanat Mimarlık*. İstanbul: Yem Yayınları.
- Özkan, M. (2014). *Yaşanan Mekan: Mimari Program ile Gündelik Yaşam Pratikleri Çakışmaları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Pallasma , J. (2005). *Tenin Gözleri*. (A. Kılıç, Çev.) İstanbul: Yem yayınları.
- Palmer, M. (1981). *The Architect's Guide to Facility Programming*. Washington, DC and New York: American Institute of Architects and Architectural Record.
- Peña, W. (1969). *Problem Seeking: New directions in architectural programming*. Houston Texas: Caudill, Rowlett and Scott.
- Platon. (1989). *Timaios*. (E. Güney, Çev.) İstanbul: Meb Yayınları.
- Ponty, M. M. (2005). *Algılanan Dünya*. (Ö. Aygün, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları (Orjinal Yayın 1948).

- Preisner, W. F. (1985). *Programming The Built Environment*. New York : Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Rodowick, D. N. (1997). *Gilles Deleuze's Time Machine*. Duke University Press.
- Sanoff , H. (1992). *Integrating Programming, Evaluation and Participation in Design*. Newyork: Routledge (Taylor and Francis Group).
- Sanoff, H. (1977). *Methods of Architectural Programming*. USA: Dowden,Hutchinson and Ross, Inc.
- Schneider, T., & Till , J. (2007). *Flexible Housing* . London: Architectural Press .
- Sekman, A. (2015). *Kentsel Ütopyalar ve 20.yy Toplu Konut Mimarlığı*. Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Sharr , A. (2007). *Mimarlar İçin Heidegger*. (V. Atmaca, Çev.) İstanbul: Yem Yayınları. 2013 tarihinde alındı
- Somer, P. M. (2006). *Mimarlık ve Bilimkurgu Edebiyatında Mekan Okumaları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi - Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Soygeniş, S. (2006). *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*. İstanbul: Yem Yayınları.
- Tanyeli, U. (2017). *Yıkarak Yapmak*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Topuz, Ö. (2013). *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açıdan Gelecek İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi - Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Tschumi, B. (2017). *Mimarlık ve Kopma* (1 b.). (A. Tümertekin, Çev.) İstanbul: Janus Yayıncılık (Orjinal Basım: 1996).
- Tümer, G. (1982). İzmir.
- Vattimo, G. (2005). *Nietzsche İle Diyalog / Denemeler 1961- 2000*. İstanbul: Dost Kitapevi Yayınları.
- Vitruvius, P. (2005). *Mimarlık Üzerine On Kitap*. (S. Güven, Çev.) İstanbul: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

White, E. T. (1972). *Introduction to Architectural Programming*. Tucson, Arizona: Architectural Media.

Yazgan, K. (1996). Olay Bombalama. *Mimarlık*(272), 30-34.

Yürekli, F. (1983). *Mimari Tasarımda Belirsizlik: Esneklik / Uyabilirlik İhtiyacının Kaynakları ve Çözümü Üzerine Bir Araştırma*. İstanbul: İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.

Zevi, B. (2015). *Mimarlığı Görebilmek*. İstanbul : Daimon Yayın Evi (Orjinal Basım 1948).

Zourabichvili, F. (1994). *Deleuze : Bir Olay Felsefesi*. İstanbul : Bağlam Yayıncılık.

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres, Architectural Enviroments-Surrounding Objects*. Boston.

http-1:<http://www.ediblegeography.com/dining-disorder/>(Erişim Tarihi: 25.12.18)

http-2: <http://www.tschumi.com/projects/14/#> (Erişim Tarihi: 12.12.19)

http-3:<https://www.behance.net/gallery/17268155/Masterwork-Analysis-Mobius-House> (Erişim Tarihi: 19.03.18)

http-4:https://www.academia.edu/12291479/Leupen_2012_Housing_Design_a_Manual (Erişim Tarihi: 19.03.19)

http-5:<https://work-body-leisure.hetnieuweinstituut.nl/publication/constant-nieuwenhuys> (Erişim Tarihi: 19.03.18)

http-6:https://bogachandundaralp.wordpress.com/yonafriedman_hcp_adhocracy/ (Erişim Tarihi: 19.03.19)

http-7: <https://www.arkitektuel.com/sendai-mediatheque/> (Erişim Tarihi: 06.04.19)

http-8: <http://www.tschumi.com/projects/3/> (Erişim Tarihi: 20.04.19)

http-9: <https://oma.eu/projects/parc-de-la-villette> (Erişim Tarihi: 30.02.19)

http-10:<http://www.halksahnesi.org/1995/04/07/yonetmenlik-sanati-vsevolod-meyerhold/> (Erişim Tarihi: 30.02.19)

http-11:<https://www.e-skop.com/skopdergi/duchampin-labirenti-first-papers-of-surrealism-1942/1939> (Erişim Tarihi: 30.02.19)

http-12:<https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/category/1000-keleme-2/> (Erişim Tarihi: 22.02.19)

http-13:<https://www.nytimes.com/topic/organization/solomon-r-guggenheim-museum> (Eriřim Tarihi: 22.02.19)

http-14: www.nox-art-architecture.com (Eriřim Tarihi: 22.02.19)

http-15: <http://www.tschumi.com/projects/50/> (Eriřim Tarihi: 12.02.19)

http-16:<http://v3.arkitera.com/h50592-beden-ve-mimarlik.html>(Eriřim Tarihi: 12.02.19)

http-17: <https://t24.com.tr/k24/yazi/tasarim-ve-cinsiyet,1566> (Eriřim Tarihi: 15.02.19)

http-18:<https://tr.pinterest.com/pin/540080180291702727/?lp=true> (Eriřim Tarihi: 15.02.19)

http-19:<http://www.5harfliler.com/bauhaus-mirasi-geometrik-bal> (Eriřim Tarihi: 18.02.19)

http-20:https://www.academia.edu/2460561/The_contribution_of_the_five_human_senses_towards_the_perception_of_space (Eriřim Tarihi: 18.02.19)

http-21: <https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building> (Eriřim Tarihi: 30.04.19)

http-22: <https://mimarpi.com/yapi/therme-vals/> (Eriřim Tarihi: 30.04.19)

http-23:<https://www.archdaily.com/7484/house-n-sou-fujimoto> (Eriřim Tarihi: 22.04.19)

http-24:<https://tr.pinterest.com/pin/633178028843330251/> (Eriřim Tarihi: 12.04.19)

http-25:<https://www.archdaily.com/230533/house-na-sou-fujimoto-architects> (Eriřim Tarihi: 19.04.19)

http-26:<https://www.istanbulsanatevi.com/sanaticilar/soyadi-d/duchamp-marcel/marcel-duchamp-1887-1968/> (Eriřim Tarihi: 26.04.19)

http-27:<https://www.istanbulsanatevi.com/sanaticilar/soyadi-b/braque-georges/georges-braque-sise-ve-baliklar-1417/> (Eriřim Tarihi: 13.05.19)

http-28:<https://www.e-skop.com/skopbulten/bruno-taut-bir-utopya-duskunu/2260> (Eriřim Tarihi: 13.05.19)

http-29:<https://tr.pinterest.com/pin/286682332500148030/?lp=true> (Eriřim Tarihi: 14.05.19)

http-30:<https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma> (Eriřim Tarihi: 18.05.19)

http-31:<https://balkansdmim.blogspot.com/2011/11/seattle-central-library-usa-seattle.html> (Eriřim Tarihi: 22.05.19)

http-32:<https://oma.eu/projects> (Eriřim Tarihi: 13.05.19)

http-33:<https://www.arkitektuel.com/yokohama-uluslararası-yolcu-terminali/#jp-carousel-12321> (Erişim Tarihi: 24.05.19)

http-34:<http://www.navigatorstheater.com/blog/2017/4/26/rur-and-the-invention-of-science-fiction-on-stage> (Erişim Tarihi: 24.05.19)

http35:https://www.mitpressjournals.org/doi/abs/2/GREY_a_00095?journalCode=grey (Erişim Tarihi: 16.05.19)

http-36: <http://www.e-skop.com/skopdergi/sonsuzluk-ve-indirgeme-frederick-kieslerin-sonsuz-evi/1956> (Erişim Tarihi: 22.05.19)

http-37:<http://elizabeth-studio4-2010.blogspot.com/2010/08/frederick-john-kiesler-endless-theatre.html> (Erişim Tarihi: 25.05.19)

http-38: <https://dprbcn.wordpress.com/2009/09/21/endless-house-frederick-kiesler/>

http-39:<http://magazine.larchitetto.it/luglio-2013/gli-argomenti/attualita/la-metropoli-del-futuro.html> (Erişim Tarihi: 28.05.19)

http-40:<https://tr.pinterest.com/pin/409475791117963046/?lp=true> (Erişim Tarihi: 22.05.19)

http-41: <https://xxi.com.tr/i/oyun-basladi> (Erişim Tarihi: 26.05.19)

http-42:<https://www.archdaily.com/394622/in-orbit-installation-tomas-saraceno> (Erişim Tarihi: 22.05.19)

http-43:<http://cskylinesx.blogspot.com/2015/11/experiments-in-brutalism-le-corbusiers.html> (Erişim Tarihi: 30.05.19)

http-44:<https://www.archdaily.com/399329/ad-classics-the-plug-in-city-peter-cook-archigram> (Erişim Tarihi: 05.05.19)

http-45: <https://tr.pinterest.com/chrisp17511085/archigram/> (Erişim Tarihi: 05.05.19)

http-46:<http://architecturewithoutarchitecture.blogspot.com/p/cushicle-and-suitaloon-were-conceptual.html> (Erişim Tarihi: 05.05.19)

http-47:<https://www.designboom.com/architecture/moontopia-competition-01-23-2017/> (Erişim Tarihi: 30.05.19)

http-48:<https://bustler.net/news/5415/nine-lunar-habitat-proposals-win-in-moontopia-competition> (Erişim Tarihi: 02.06.19)

http-49:<https://www.archisearch.gr/architecture/platinum-city-moontopia-sean-allen/> (Erişim Tarihi: 02.06.19)

http-50: <https://creativepool.com/magazine/design/designs-unveiled-for-moontopia-the-self-sufficient-lunar-colony.12371> (Erişim Tarihi: 02.06.19)

http-51:<https://medium.com/@pionic/moontopia-lunar-colony-visions-revealed-f255913a87a1> (Eriřim Tarihi: 05.06.19)

http-52: <https://www.edchew.my/portfolio/architecture/moontopia.html> (Eriřim Tarihi: 05.06.19)

http-53: <https://bustler.net/competitions/5839/macro-to-micro> (Eriřim Tarihi: 06.06.19)

http-54:<https://bustler.net/news/tags/macro-to-micro/847869/6705/winners-of-eleven-s-10th-international-competition-macro-to-micro-are-announced> (Eriřim Tarihi: 05.06.19)

http-55: <https://www.archoutloud.com/lhom-results.htm> (Eriřim Tarihi: 06.06.19)

http-56:<https://www.thehomecompetition.com/past-results.html> (Eriřim Tarihi: 06.06.19)

http-57:http://akichiatlas.com/en/archives/d3_housing_tomorrow_16.php (Eriřim Tarihi: 06.06.19)

http-58: <https://future-house.org/> (Eriřim Tarihi: 05.06.19)