

**T.C.
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI**



**MİMARİ TASARIM STÜDYOSUNDA
ANLATININ KULLANILMASINA YÖNELİK BİR
YÖNTEM ÖNERİSİ**

DOKTORA TEZİ

DÖNDÜ FERHAN YALÇIN

İSTANBUL, 2022

**T.C.
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI**



**MİMARİ TASARIM STÜDYOSUNDA
ANLATININ KULLANILMASINA YÖNELİK BİR
YÖNTEM ÖNERİSİ**

DOKTORA TEZİ

DÖNDÜ FERHAN YALÇIN

İSTANBUL, 2022

KABUL VE ONAY

DÖNDÜ FERHAN YALÇIN tarafından hazırlanan “**MİMARİ TASARIM STÜDYOSUNDA ANLATININ KULLANILMASINA YÖNELİK BİR YÖNTEM ÖNERİSİ**” adlı tez çalışmasının savunma tarihi 31.05.2022 tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği /oy çokluğu ile İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı YokDoktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman

Prof. Dr. Didem Baş.

.....

Üye

Prof. Dr. Gülay Usta

.....

Üye

Dr. Öğr. Gör. Gülferah Çorapçıoğlu

.....

Üye

Doç. Dr. Armağan Seçil Melikoğlu Eke

.....

Üye

Dr. Öğr. Gör. Selda Kabuloğlu

Karaosman

.....

İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun
..... tarih ve sayılı kararıyla onaylanmıştır.

.....

Prof. Dr. Ali AKDEMİR

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

YEMİN METNİ

Doktora Tezi olarak sunduđum “MİMARİ TASARIM STÜDYOSUNDA ANLATININ KULLANILMASINA YÖNELİK BİR YÖNTEM ÖNERİSİ” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

31.05.2022

DÖNDÜ FERHAN YALÇIN

ÖZET

MİMARİ TASARIM STÜDYOSUNDA ANLATININ KULLANILMASINA YÖNELİK BİR YÖNTEM ÖNERİSİ

DOKTORA TEZİ
DÖNDÜ FERHAN YALÇIN
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
DÖNDÜ FERHAN YALÇIN
(DANIŞMAN: PROF. DR. DİDEM BAŞ)

İSTANBUL, 2022

Mimari proje stüdyoları, bir tasarı bilgiyi, üretme, geliştirme yerleri olarak kabul edilir. Bu üretim ve gelişim sürecine dahil olmak çoğu mimarlık öğrencisini zorlamaktadır. Stüdyo üretim süreçlerinde bu zorluğu ortadan kaldırmak ve öğrencinin keşfine olanak sağlamak amacıyla stüdyo yürütücüsü yeni araçlar deneyerek ile bu devinimi sağlamaya çalışmaktadır.

Bu tezde mimari tasarım stüdyolarında öğrencilerin tasarım sürecine katkı sağlamak ve bu sürecin doğru kurgulanmasını geliştirecek yeni düşünme araçları ortaya koymak hedeflenmektedir. Bu hedefe yönelik olarak mimari stüdyolarda kullanılmak üzere yeni bir tasarım yöntemi üretilmeye çalışılmıştır.

Tez kapsamında geliştirilen yöntemde “anlatı”nın dinamik yapısı öğrencinin yeni düşünme araçları kazanmasına aracı olacaktır. Ricouer’in edebiyat teorisinden devşirilen “anlatı” kavramı üzerinden geliştirilmiştir. Ricouer anlatıyı; deneyimin, olay örgüsü aracılığıyla “olayların sistemleşebilir biçimde düzenlenişi” olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda anlatı kullanılarak geliştirilen yöntem “olay örgüsü biçimlenirken, kurgulanırken-kompoze edilirken- eylemler olay örgüsü içinde taklit edilir ve düzenlenir” düşüncesi temelinde şekillenmiştir. Ricouer’in deyimiyle anlatı, insan yapımı bir kompozisyonu düzenleme işidir. Bahsi geçen bu kompozisyonda eylem, deneyim, olay ve mekân düzeni etkili hale gelmektedir. Tüm kompozisyonda yani anlatının temsilinde; koşullar amaçlar, olanaklar ve etkileşimler yer almaktadır.

Anlatı bu çok katmanlı haliyle mekân temsili yani mekânın simülasyonu olarak da kabul edilmektedir ve bu temsilin Mimari Tasarım Stüdyosunda yeni düşünce biçimlerinin geliştirilmesi, düşünce devinimini sağlaması öngörülerek yeni bir metot ortaya konulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, Mimari Tasarım Stüdyosu, Paul Ricouer, Tasarım Süreci, Düşünce Biçimi.

ABSTRACT

A PROPOSAL METHOD FOR USING NARRATIVE IN ARCHITECTURE DESIGN STUDIOS

PH.D THESIS

DÖNDÜ FERHAN YALÇIN

GRADUATE SCHOOL, ISTANBUL AREL UNIVERSITY

ARCHITECTURE

(SUPERVISOR: PROF. DİDEM BAŞ)

İSTANBUL, 2022

Architecture design studios are considered as a place of develop a design through the information and production. Being in this process always challenges most of architecture freshmen and sophomore students. To eliminate this difficulty, architecture design studios should be allow the student to explore. Through this process the studio tutors should try to create a new tools for support the student.

The aim of this study is provide a new thinking tools for students to improve themself through the design process in architecture design studios. For this purpose, a new design method will be created for architecture design studios.

While developing this method, the dynamic structure of narrative will be used as a tool and new thinking methodology. It has been developed over the concept of "narrative" derived from Ricouer's theory in literature. Ricouer defines narrative as "the systematized arrangement of events" through the narrative plot of experience. In this context, the method will developed from narrative which has been shaped on the idea that " the actions are imitated and arranged in the plot while the plot is being formed and composed". For Ricouer; narrative considered as an arranging composition. In this composition, space becomes efficient with the order of action, experience, and event. And the representation of the narrative includes conditions, purposes, possibilities, and interactions.

The narrative, in this multi-layered form is also accepted as a representation and simulation of space. A new method will put forward for develop a new way of

thinking in the Architecture Design Studio through the representation of narrative and this representation also will provide a student to evolve their ideas.



Key Words: Narrative, Architecture Design Studios, Paul Ricouer, Design Process, Creative Thinking.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....	i
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER	v
ŞEKİL LİSTESİ	vi
TABLO LİSTESİ	vii
KISALTMA VE SEMBOL LİSTESİ.....	viii
ÖNSÖZ.....	ix
1 GİRİŞ	1
1.1 Araştırmanın Amacı	6
1.2 Araştırma Yöntemi ve Çalışma Planı.....	9
1.3 Araştırmanın Kapsam ve Önemi -Çalışmanın Özgünlüğü.....	11
2 KAVRAMSAL ÇERÇEVE	14
2.1 Mimari Stüdyo Uygulamaları ve Anlatı Kavramı Üzerine	14
2.1.1 Mimari Tasarım Stüdyosunda; Mekân Deneyimi Üzerine	17
2.2 Anlatı ile İlgili Var Olan Teori ve Araştırmalar.....	18
2.2.1 Paul Ricouer Teorisi.....	21
2.2.2 Paul Ricouer; Anlatı ve Mimarlık Üzerine	24
2.2.3 Paul Ricouer; Anlatı -Zaman ve Mekân.....	29
2.2.4 Mikhail Bakhtin ve ‘Kronotop’ Kavramı.....	30
2.2.5 Mimarlıkta Anlatı Teorisi ve Uygulamaları.....	34
2.2.5.1 Mimari Eleştiri ve Anlatı	35
2.2.5.2 Edebi Metinlerden Mekân Anlatıları ve Temsilleri	39
3 PİLOT ÇALIŞMA VE MİMARİ STÜDYO MODELİ	41
3.1 Çalışmanın Hipotezi.....	42
3.2 Pilot Çalışma: Tasarım Çalıştayı.....	44
3.2.1 Pilot Çalışma İçeriği ve Amacı	46
3.2.2 Pilot Çalışmanın Değerlendirilmesi	48
3.3 Mimari Tasarım Stüdyosu Model Önerisi.....	50
3.3.1 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm.....	53
3.3.2 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm.....	60
4 DEĞERLENDİRME	64
4.1 Öneri Mimari Tasarım Stüdyo Modeli Stüdyosu Sonuçları	64
4.1.1 Birinci Bölüm Sonuçları	65
4.1.2 İkinci Bölüm Sonuçları	66
4.1.3 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Deneme Aşamasında Kaydedilen Günceler	68
4.2 Öneri Mimari Stüdyo Modeli ve Değerlendirmesi	70
5 SONUÇ ve SONRAKİ ÇALIŞMALAR.....	71
5.1 Sonraki Çalışmalar ve Öneriler	73
6 KAYNAKLAR	75
7 ÖZGEÇMİŞ.....	80

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 Colomina, B., Lleo B., 1998 “A Machine Was Its Heart”: House in Floriac” başlıklı metnin orijinali ve mekandan görseller	38
Şekil 3.1 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Bölüm- Aşamaları ve Değişkenleri.....	52
Şekil 3.2 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Üçüncü Aşama -İlk Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Ecem Tokat)	57
Şekil 3.3 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Üçüncü Aşama -İkinci Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Mustafa Uygun)	58
Şekil 3.4 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Üçüncü Aşama -Üçüncü Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Uğur Yılmaz).....	59
Şekil 3.5 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm- Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Uğur Yılmaz)	61
Şekil 3.6 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm Geliştirilmiş Son Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Ecem Tokat)	62
Şekil 3.7 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm Geliştirilmiş Son Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Çağla Çapar).....	63
Şekil 4.1 Seçilmiş İyi Örnek Birinci ve İkinci Anlatının Söylem Analizi	65
Şekil 4.2 Seçilmiş İyi Örnek Üçüncü Anlatının Söylem Analizi.....	66
Şekil 4.3 Anlatı -Mimari Yapılanış İlişkisi	67
Şekil 4.4 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm İyi Örnek Anlatı -Mimari Yapılanış İlişkisi Söylem Analizi.....	68
Şekil 4.5 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Değerlendirme Matrisi	70
Şekil 4.6 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm Değerlendirme Matrisi.....	70

TABLO LİSTESİ

Sayfa

Tablo 1.1 Çalışma Planı	11
Tablo 2.1 Manifold.Press İnternet Sayfasında Yayınlanan “Bir Merak Yolculuğu: Saatleri Ayarlama Enstitüsü” Romanından Çıkan Sonuçlar	40
Tablo 3.1 Pilot Çalışmanın Modeli	45
Tablo 3.2 Pilot Çalışma Aşamaları ve Amaçları.....	48
Tablo 3.3 Pilot Çalışma Uygulama Sonucu, Öğrenci Çalışması Örneği	49
Tablo 3.4 Pilot Çalışmada Yapılan Değişim.....	50
Tablo 3.5 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Bölüm ve Aşamaları	52
Tablo 3.6 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Birinci Aşama Analizi	54
Tablo 3.7 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm İkinci Aşama Analizi	54
Tablo 3.8 Olay-Mekân-Deneyim-Eylem Tablosundan Anlatı Yaratma Sistemi	55
Tablo 3.9 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Üçüncü Aşama Analizi	56

KISALTMA VE SEMBOL LİSTESİ

M.T. S. : Mimari Tasarım Stüdyosu



ÖNSÖZ

Elinizdeki bu araştırma danışman hocam *Prof. Dr. Didem Baş* sayesinde ortaya çıktı. Richard Sennet “Zanaatkar” kitabında “*iyi bir öğretmen tatmin edici bir açıklama sunar, büyük bir öğretmen ise huzursuzluk yaratır, rahatsızlık verir ve tartışmaya davet eder*” der. Tartışmaya davet eden düşünceleri ile bana ilham veren danışman hocam Prof. Dr. Didem Baş’a teşekkür ederim. Akademik hayatım boyunca her zaman yanımda duran *Prof. Dr. Gülay Usta*’ya, *Doç. Dr. Armağan Seçil Melikoğlu Eke*’ye ve *Dr. Öğr. Gör. Banu Pelvan*’a ayrıca teşekkür ederim.

Doktora sürecinin nasıl işlediğini anlayamayan ama beni bu sürecin her aşamasında destekleyen aileme ayrıca teşekkür ederim. Bu uzun süreç içerisinde ailemize yeni katılan canım yeğenim *Mete Selim Beceren*’e; hayatta her yeni oluşların umut verici olacağını bana gösterdiği için teşekkür ederim.

Bu metni yazarken umutsuzluk ve umudun içindeki döngümü hep hatırlayacağım. Bilginin üretilirken çok hızlı tüketildiği bu dönemde uzun süreli bir sürecinin sağlıklı bir süreç olmadığı inancımı halen koruyorum.

Yazmanın verdiği özgürlüğün her aşamada yanımda olması dileğiyle...

31.05.2022

DÖNDÜ FERHAN YALÇIN

1 GİRİŞ

Mimari proje stüdyoları, genellikle çeşitli kavramlar aracılığı ile bir tasarı ya da bilgiyi, üretme ve geliştirme yerleri olarak kabul edilir. Böylece stüdyolar kendi içinde üretimi destekleyen özgün araç ve stratejilerin keşfedilerek geliştirildiği yerler haline gelir. Bu keşifte mimari stüdyolarda belirlenen roller, öğrenci ve stüdyo yürütücüsünün devinim içinde olmasını sağlar. Öğrencilerin yeni ve özgün olanı aramasında, entelektüel becerilerini geliştirmesinde stüdyo yürütücüsü yeni yollar arama dürtüsü ile hareket eder. Öğrencinin sürekli yeni sorular üretip yeni fikirlerle cevaplar aradığı, sürekli üretme üzerine kurulan bu süreçte dinamizm korunmalıdır. Her iki rolde de mimari stüdyodaki ortam, düşünme-düşündürme zemininde ilerler.

Bu dinamik evrilme süreçlerinde, değişme-dönüşme eşiklerinin her birinde, kendini ifade etme bir taraftan da ortaya çıkan düşüncenin paradokslarını keşfetme, kurgusal düşünme biçimlerine aşına olmayan çoğu öğrenci için sancılı yaşanmaktadır. Anlama ve anlamlandırma aşamasında sıkıntı yaşayan öğrenci için yeni araçların keşfi zorunluluk haline gelmektedir. Böylece stüdyoların ilk aşamalarında, mimari proje geliştirirken kullanılan öncül örneklerle göz atma, var olan imaj biçimlerini anlama gibi alternatif yolların arayışı içine girilmektedir.

Öğrenci mimari tasarım stüdyolarında, sosyal ve fiziksel verileri anlamaya çalışırken, bir yandan da var olan fiziksel çevre koşulları, doğal kaynakların tükenmesi, iklim değişikliği gibi güncel problemlere cevap vermeye çalışır. Ve tüm bu analiz sürecine, yapının inşa edileceği topografyanın tanınması da dahil edilir. Bu ve benzeri problemlere çözüm üretme sürecinde veya yeni stratejiler geliştirmede var olan bilginin sorgulanması ile özgün yaratıcı bir fikir ortaya konulmaya çalışılır.

Bu kapsamda tez çalışması, mimari stüdyolarda tasarım fikrini geliştirmek ve yeni tasarım fikrinin teorik entelektüel yapısını oluşturmada anlatı (narrative), hikaye, hikayeleştirme araçlarının keşfine yönelik yeni bir kuramsal yaklaşım denemesi olarak kabul edilmelidir. Anlatının yapısı, sadece temel kültür ve onun temsillerini değil aynı zamanda insan doğasından kaynaklanan düşünceleri birleştirmenin de bir yolu olarak

kullanılmaktadır (Vaxley, 2012). Edebiyat metinlerinin mekânı organize etmek ve birleştirerek soyut kavramlara dönüştürme gücü vardır (Bahtin,1981).

Bernard Schumi, Akropolis Müzesi'nde mimari anlatıyı tasarım aracı olarak kullanmaktadır. Böylece Schumi, müzesinde ziyaretçinin geçmiş ve bugün arasında kuracağı ilişkiyi anlatı yönüyle mimariye aktarır (Vaxley, 2012). Tasarımının ana düşüncesinde mimari anlatıyı bir yöntem olarak kullanmaktadır. Schumi özellikle “Akropolis Müzesi” başlıklı çalışmasındaki manifesto yazısında; olayların ve değerlerinin (kültürel değerler olarak adlandırır) anlatı ile mekansal diyalog kurarak tasarımını ortaya koyduğundan bahseder. Antik Yunan eserlerin mimarlıkla ilişkili anlatısını ortaya çıkarmayı hedeflemektedir (Vaxley, 2012).

Schumi'nin anlatıyı ele alışına benzer bir yöntemle Sophia Psarra'nın “Architecture and Narrative :The Formation of Space and Cultural Meaning” ve Nigel Coats'un “Narrative Architecture”çalışmaları yöntem olarak anlatı aracını, doğrudan mimarlıkla ilişkisini kurarak alternatif mimarlık tasarım metodolojisi olarak ele almış öncül eserlerdir. Bu kapsamda eserler, anlatı yazınının potansiyelleri ile yapıli çevrenin kalitesi arasındaki ilişkiyi yeniden anlamlandırmayı hedefleyen yöntemi ortaya koymaktadır.

Bu çalışmalarda ele alınan anlatı kavramı, mekân-deneyim arasında kurulan algıyla ortaya çıkan genellikle kırılğan, tamamlanmamış, çelişkili ve muğlak anlamlar, kültürel değerler deneyimler arasındaki ilişkiler içinde mimarlık söyleminin yarım yüzyıldır nesnesidir (Vaxley, 2012). Bu tez çalışması da anlatı kavramını, deneyim – mekân birlikteliğini, doğal sınırları, yapıli çevre bilgisini anlamlandırmak üzere mimari tasarım stüdyolarında kullanılabilecek bir yöntem kurgulanması için yeniden ele almaktadır. Çalışmada kurgulanan yöntem, edebiyattan M. Bakhtin'in “Kronotop (chronotope)” kavramında ele aldığı anlatı tekniğine ve Paul Ricouer'in “zaman-mekân üzerine anlatıyı kuramsallaştırması” kuramına dayandırılmaktadır. Böylece kuramsal olarak ‘yazılı ve sözlü araçlardaki betimleme; mekânın deneyim yoğunluğu ile ilişkisini ve zaman ilişkisini yoğunlaştırır’ ifadesi çalışmanın temel hareket noktasını oluşturmaktadır. Bakhtin'in kronotop kavramında her olay örüntüsü, mekân örüntüsü ilişkisi ile ilerlemektedir. Çalışmanın bu kuramsal altlık çerçevesinde belirlenen hedefi, öğrencinin tasarım sürecinde diyalog ve olay örüntüsü ile mekân betimlemesini kavrayarak kurgulamasını ve böylece mekân tasarım sürecinde

anlamlandırma çabasında öncülük edecek yeni düşünme araçları kazanmasını sağlamaktır.

Tezin birinci bölümünde, bilgi çağında yeni medya araçları ve dijitalleşme ile ortaya çıkan mimari tasarım stüdyolarında araştırma araçlarının tek tipleşmesine yönelik yaşanmakta olan eğitim paradigmalarındaki değişim sürecine değinilmektedir. Dijitalleşen eğitimde deneyim-mekân ilişkisinden yoksun görsel imajlar üzerinden tasarım yapmaya çalışan öğrencilerin yeniden anlama ve keşif sürecinde alternatif kurgulama yollarının stüdyo eğitim metodolojilerinde kullanılma gerekliliğinin aciliyeti vurgulanmaktadır. Böylece yaşanan problemin tanımı, çalışmanın amaç ve hedefleri tanımlanmaktadır. Bu amaç ve hedeflerin gerçekleştirilmesinde izlenen veri sağlama yöntemleri ve analiz yöntemi açıklanmaktadır. Bölümün sonunda araştırma problemi kapsamında daha önce yapılmış olan çalışmalara yer verilmekte ve bu çalışmanın alana kazandıracağı yenilik üzerine çalışmanın önemi tanımlanmaktadır.

Tezin kavramsal çerçevesi ikinci bölümde açıklanmaktadır. Bu bölümde anlatı kavramının edebiyatta nasıl bir yöntem olarak kullanıldığı ve mekân zaman ilişkisinde mimarlık alanında nasıl imkanlar yarattığı kuramsal altlığa dayandırılarak anlatılmaktadır. Yeni bir düşünme biçimi olarak anlatının kullanıldığı mimari eleştiri yazıları, anlam arayışında mimarlık ve kültür arasındaki ilişkiyi anlamaya çalışan yeni yöntemlerin nasıl ele alındığı incelenmekte, anlatının nasıl yapısal ilişkiler ortaya çıkardığı ve bu ilişkide mimaride yararlanılabilecek kavramların neler olduğu açıklanmaktadır.

Tezin veri araştırmalarının yer aldığı üçüncü bölümünde pilot çalışma olarak yürütülmüş olan tasarım çalıştay ve mimari tasarım dersleri kapsamında yürütülmüş olan deneysel stüdyo çalışmalarına yer verilmektedir. Bu bölümde anlatı kavramının proje sürecine nasıl dahil edildiği öğrencilerle yapılan çalışmalar ile anlatılmaktadır.

Çalışmalarının sonuçlarının Bahtin'in ve Riocuer'in dayanak olarak alınan yaklaşımları çerçevesinde anlatı kavramının ortaya çıkardığı değerler sistemi üzerinden değerlendirilmeleri, tezin dördüncü bölümünde yapılmaktadır. Proje dersinin değerlendirme yöntemleri ve öğrencilerin eğitim sürecindeki kazanımları analiz edilmektedir.

Tez çalışmasının sonuç bölümü olan beşinci bölümde mimari anlatının yeni bir tasarım fikri geliştirme aracı olarak tasarım eğitimindeki yeri değerlendirilmektedir. Bu bölümde geliştirilen yöntem önerisi, sistematik süreçleri ile kılavuz olarak tanımlanmaktadır.

Yapılan çalışmanın geçerlilik tehditleri çalışmanın son bölümü olan altıncı bölümde ele alınmaktadır. Bu bölümde yapılacak değerlendirmede yöntemin gelişmeye açık yönleri tanımlanmaktadır. Böylece ileriye yönelik olarak tez çalışmasında geliştirilen yöntem üzerine yapılması gereken çalışmalar ve bu çalışmalarda uygulanacak yöntem önerilerine yer verilmektedir.

Dijital bilgi ve bilişim çağı, bilgi toplama ve yeniden bilgi üretme yeri olarak gerçek yer-mekân deneyimin yerine sanal dünyanın görsel imajlarını kullanmaktadır. Mimari tasarım eğitiminde de öğrenciler yaşadıkları sınırlı çevrede ancak gerçek yerleri mimarilerin sanal dünyadaki temsilleri ile düşünmekte-düşlemektedir. Mimari stüdyolarda çeşitli medya araçlarının sunduğu görsel çeşitlilik içinde sıkışan fikirler ve biçim arayışlarına yönelen öğrenci, bu imajları ilham kaynağı olarak referans almakta ve gerçek yer deneyiminden yoksun olarak yaşama senaryolarına kör, el yordamı ile yakalanmış tasarım fikirleri ile ilerlemeye çalışmaktadır. Böylece tasarım fikirlerini ateşlemek yerine hazırda çok sayıdaki tasarımın sanal olarak ulaşılabilir olduğu görsel bir dünyada, tasarım eğitimi ve tasarım fikrinin kurgulanması zamanla yeni ve özgün olanın arayışını güçleştirmektedir. Sosyal medya araçları ile mimarlığın temsil yollarına doğrudan ulaşma ve görsel olarak öğrencilerin var olan bu temsillere maruz kalmaları eğitimlerine önyargıyla başlamalarına sebep olmaktadır. Mimari eğitim paradigmaların dijital bir dünyanın sanal stüdyolarına evrildiği bir ortamda, tasarım öğrencisinin özgün yaşam deneyimine yönelik tasarım senaryoları ile yeni düşünme biçimleri geliştirmesi hatırı sayılır bir çaba gerektirmektedir.

Öte yandan tasarım, bütüncül bir deneyim olarak (Dillion,2003) düşünülmektedir ve tasarım eğitiminin düz, ayırık, parçalı, sıralı yapısına bu bütüncül deneyimin gerçekliği ile yaklaşılmaktadır. Tasarım araştırma yapma, test etme, belirtme olarak düşünülür (Dillion,2003) ve tasarım düşünme süreçlerine aşına olmayan öğrenci araştırma ve test etme aşamasında deneyimsizlikten kaynaklanan çeşitli sıkıntılar yaşamaktadır. Bu zorluk özellikle, dijital ortamda bilginin aktarılmaya başlanıldığı, eğitimin sanal ortamda devam ettiği süreçlerde ve mimarlık

öğrencilerinin tasarım derslerinde de katlanarak devam etmektedir. Bilişim çağı olarak kabul gören bu çağda değişen temsiliyet ortamının hayal gücüne yer vermeyen imgeleme krizi ve dijital yeni medyanın mimari tasarım düşüncesine müdahalesi, öğrencilerin gündelik hayatta gerçek dünya ile kurdukları mekân-yaşam deneyimlerini bile göz ardı etmelerine sebep olmaktadır.

Ülkemizde de orta öğretiminde internet arama motorları ile araştırma yapma alışkanlığı kazanmış olan, sorgulama yapma becerisinden yoksun öğrencileri tasarımın araştırma fikir üretme süreçlerine alıştırmak, mimari stüdyo eğitiminde çok uzun zaman kayıplarına sebep olmaktadır. Öte yandan öğrencilerin tasarımın nesneleri ile sadece temsilleri üzerinden sanal ortamda ilişki kurmuş olmasının getirdiği yeri deneyimleme yoğunluğundaki zayıflama sonucunda öğrenciler, tasarım stüdyo derslerinde mekan projelerini geliştirmek için başvurmak zorunda olduğu kendi deneyimleri ile mekanı anlamada, anlamlandırmada ve ilişki kurmada yoksunluk çekmektedir. Oysa insan olarak dünyayla var olan ilişkisinde yaşam çevresini anlama-anlamlandırma yeteneğine sahip olan öğrenci, tüm yaşam birikimini bir kenara atıp yer deneyimleme becerisini sıfırdan keşfetmeye çalışır. Bu keşif yıldırıcı derecede zor geldiği için çoğu zaman yapıli çevreyle ilgili yapılan ilk araştırmalarında kendine verilmiş olan iki boyutlu hali hazırlar ve çevreye ait yazılı birkaç kaynaktan aldığı bilgilerle yetinmektedir.

Yukarıda tanımlanan tüm bu güncel problemler karşısında, tezin ana ve alt araştırma soruları:

- İnternet arama motorlarında araştırma alışkanlığına sahip ve tasarımın düşünme-sorgulama süreçlerine yabancı olan mimari tasarım dersi öğrencilerine alternatif düşünme-düşleme araçlarını kullanmayı öğreterek etkin bir tasarım stüdyosu geliştirilebilir mi?
- Mimari tasarım stüdyolarının çeşitli aşamalarında kısmen edebiyat, sinema gibi kurguya dayalı, farklı alanlarda ise temel düşünme ve ifade aracı olarak etkin kullanılan “anlatı” mimari stüdyoların yeni ve farklı aşamalarında bir araç olarak kullanılabilir mi?
- Anlatının yere bağıli yaşama deneyimi üzerine temel düşünme aracı olarak kullanıldığı bir mimari tasarım stüdyosu nasıl kurgulanmalıdır?

olarak belirlenmiştir.

1.1 Araştırmanın Amacı

Jean Luc Godard “Bazen gerçek çok komplekstir, hikaye ona biçimini verir” der (Gordin, Tilley, Prakash ,2017). Bu çerçevede anlatının zihinsel bir pratik olarak kurgulamaya, dizinine ve sıralamaya yardımcı bir yöntem olarak kullanılması mümkündür.

Bu tezin amacı, yere bağlı yaşama deneyimi üzerine öğrencilerin eleştirel düşünmede bilgiyi dönüştürebilme yetkinliği kazanmalarına katkı sağlamak için anlatının tasarım süreçlerinde düşünme aracı olarak kullanıldığı deneysel bir mimari stüdyo eğitimi kurgusunu geliştirmektir. Başka bir deyişle, yarattığı kavramsal ürünü geliştirirken bir yandan da bunu nesnel dünyaya aktarmada güçlük çeken öğrencinin bir araç olarak anlatıyı keşfetmesini sağlamak üzere yeni bir mimari tasarım stüdyosu kurgusu ortaya çıkarmak bu tezin ana amacıdır.

Mimari tasarım stüdyosunda izlenecek yöntem ile öğrencinin, hikaye ve hikayeleştirme yoluyla başka dünyaları hayal etmesine, başka olasılıkları sorgulamasına imkan verecek yapısal bir olay örüntüsü kurgulanma yeteneği kazanması amaçlanmaktadır.

Bu amaç doğrultusunda belirlenen öncelikli hedef kitlesi mimarlık ve iç mimarlık lisans eğitimindeki 1.ve 2. tasarım-proje grubu stüdyo yürütücüleri, akademisyen eğitimciler ve onların öğrencileridir.

Bu tezi yapmakta olan ve aynı zamanda 1. ve 2. Proje grupları olarak mimari tasarım derslerinin yürütücüsü olan araştırmacı tez çalışmasında, kendi stüdyo grupları için eğitim modeli geliştirmek üzere bireysel hedef, geliştireceği eğitim modelinin genel olarak Mimarlık ve İç Mimarlık Eğitim Kurumları’nda uygulanması ile pratik hedef ve mimarlık eğitimi paradigmalarındaki dijital dönüşümün anlaşılması, olumsuz etkilerine karşı düşünsel çözüm geliştirilmesi ile de entelektüel hedef belirlemektedir.

Çalışmanın amacının oluşturulmasında Ricouer'in (2016) "Edebi anlatı tarafından zamanın 'konfigürasyonu', mimari proje tarafından mekanın 'konfigürasyonunun' yorumlanması için iyi bir kılavuzdur." tezinden hareket edilmektedir. Bu doğrultuda mimaride alternatif düşünme süreci olarak anlatının gözlem ve hikayeleştirme mantığının çözümlenmesi ve kurgusal düşünmeye duyarlı eğitim aracı olarak kullanılabilecek yenilikçi bir stüdyo modelinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Anlatı, öğrencinin yazılı olarak yeniden temsil araçları yaratmasını ve hayal gücünü arttırmasını sağlayan yeni araçlar keşfetmesine imkân sunmak üzere ele alınmaktadır.

Araştırmanın belirlenen pratik ve entellektüel hedefleri doğrultusunda uzun vadede hedefleri:

- Üniversite öncesi lise öğrencilerinin yeni teknolojiyi üretme yerine günümüz medya ve internet kullanımına dayalı hazır bilgi ile teknoloji servisi bekleme eğilimlerini kırmak,
- Yaratıcı düşünme becerilerini, anlatı yönetmelerini ele alma süreçlerindeki yöntemsel benzerlikleri kullanarak geliştirilmek,
- Böylece yenilikçi yaratıcı düşünmeye duyarlı bir tasarım eğitim modeli oluşturulmasına katkı sağlamaktır.

Araştırmanın belirlenen pratik ve entellektüel hedefleri doğrultusunda orta vadede hedefleri:

- Öğrencilerin görmeye alışkın bilişsel düşünme yapısına anlatının sözel ve yazılı düşünme araçları ile farklı düşünme yolları keşfetmesine yönelik bir yaklaşım kazandırılması,
- Dijital eğitimde öğrencilerin görsel araçların bolluğunun yarattığı zorluklara karşı yazılı anlatıyı araçsallaştırarak mimari düşünme zenginliğini arttırmak, hayal gücünü geliştirmek,
- Mimarlık ve iç mimarlık öğrencilerine mekanı, malzemeyi, detayı yeniden yorumlayarak/anlayarak/bilerek tasarım fikrini besleyen bütüncül bir düşünme yöntemi kazandırmaktır.

Araştırmanın belirlenen pratik ve entellektüel hedefleri doğrultusunda yakın vadede hedefleri:

- Mimari Tasarım Stüdyo kapsamında öğrencilerin yaşadığı dönemin zaman mekân duygusuna alternatif vizyonlar üreten edebi metinlerden yola çıkarak; hem mekân ve zamanın nasıl üretildiğini hem de başka biçimde nasıl üretebileceğini kurgu metinler üzerinden düşünmelerini ve yeni metinler üretebilmelerini sağlamak;
- Bu metinler üzerinden yeni mekân üretimine katkı sağlamak,
- Yeni yaşam senaryoları ile özgün mekânlar üretmek için icat etme ve keşfetmeyi tetikleyen bir yöntemin öğrenciler tarafından izlenme, benimsenme sürecini değerlendirmek,
- Mimari Tasarım Stüdyosu yürütücüsü eğitmen akademisyenler ve profesyonel tasarımcılar için şimdi ve gelecek arasındaki ilişkileri kavramsallaştırma biçimlerimizi yeniden formüle edilmesinde anlatıdan yeni bir araç olarak yararlanmayı sağlamak,
- Tasarımcının kendi şimdilerini yeni baştan düşünme ve bunu makul geleceğe dönüştürme için yeni somut pratikleri ortaya koymasını sağlayacak ve anlatı yoğunluğu içinde geliştirdiği düşünceleri yeni temsiller ortaya çıkarmak için bir eylem rehberi olarak tez çalışmasından yararlanmasını sağlamak,
- Tasarım stüdyosu yürütücüsü eğitmen akademisyenlerin yaratıcı metin yazarının gözlem ve öğrenme süreçlerine odaklı bir eğitim sistematığı ile yeni stüdyo modeli geliştirilmesine katkı sağlamak,
- Öğrencinin yaşadığı yapıyı çevreyi anlamlandırırken yazılı ve sözlü (anlatı) araçları kullanarak görme/anlama ilişkisini yeniden kurgulamasını ve günümüz mimarisini anlayarak eleştirinin yeni yollarını keşfetmesini sağlamak,
- Anlatının zamansal deneyimin özelliklerini gösterdiği ölçüde yapıyı çevrenin olay örgüsüne gönderme yaptığı için yapıyı çevreye ait imgenin katmanlı yapısını keşfetme ve ilişkisel bilginin üretimine yol açabilecek bir okuma yöntemi geliştirmek;
- Bu yolla öğrencinin imgelemine çalıştırarak, şeylerin nasıl ve niçin değiştiğine ilişkin kavrayışını yeniden yapılandırmak ve ona tasarımda eleştirel düşüncüyü tetikleyen imge kavramına farklı disiplinlerin penceresinden yeniden bakma fırsatını sağlamaktır.

1.2 Araştırma Yöntemi ve Çalışma Planı

Bu tez çalışmasında nitel mimari araştırma türlerinden fenomenolojik ve gömülü teori türleri birlikte yürütülmektedir. Çevresel davranış araştırma yöntemleri esas alınmıştır.

1. Çalışmanın fenomenolojik içeriği sebebi ile öncül olarak çok yönlü bir alan yazın taraması aşağıda belirlenen iki konu odağı etrafında yapılmıştır:
 - Öncelikle dayanak olarak yaklaşımları benimsenen M. Bahtin'nin ve Paul Ricouer'in "anlatı" üzerine ortaya çıkardıkları alan yazın araştırması yapılmıştır.
 - Alan yazın araştırmasında ikinci olarak mimarlık stüdyolarında kullanılan tasarım eğitim yöntemlerini konu alan çalışmalar incelenmiş, anlatı gibi alternatif eğitim yöntemlerinin varlığı, sonuçları, değerlendirmeleri belirlenmiştir.

Alan yazın araştırması sonuçlarına tez çalışmasının 2.Bölüm'ünde 'Kuramsal Çerçeve' başlığı altında yer verilmiştir.

2. Çalışmada kullanılan çevresel davranış araştırma yöntemleri, araştırmacı tarafından çalıştay olarak yürütülmüş olan pilot çalışma ve akademik yılda yaz ve bahar dönemlerinde yürütülmüş olan Mimari Tasarım-II proje dersleri kapsamında kullanılmıştır. Bu kapsamda aşağıda belirtilen veri toplama yöntemleri kullanılmıştır.
 - Katılımcı örneklem kümelerinin gözlemlenmesi,
 - Durum incelemesi,
 - Örnek-olay incelemesi,

Veriler video kayıtları, yazılı ve çizili ödev teslimleri, ders yürütücüsü tarafından kayıt altına alınan ders günceleri, öğrenci başarı durumlarını gösteren ders başarı raporları olarak belirlenmiştir.

Elde edilen verilerin analizinde karşılaştırmalı analiz tabloları, başarı grafikleri, kavram haritaları ile kodlama- sınıflandırma ve sistematik süreç tanımlamaları yöntemleri kullanılmıştır.

Pilot çalışma olarak değerlendirilen çalışmaya ve stüdyo uygulamalarına tez çalışmasının 3. Bölüm’ünde, bu çalışmaların sonuç analizlerine ise tezin 4. Bölüm’ünde yer verilmiştir.

3. Çalışmanın analizi ve gömülü teori olarak geliştirilen yöntem önerisi, mimari tasarım stüdyo modeli olarak uygulama adımları- ders öğrenme çıktıları ve değerlendirme yöntemleri olarak belirlenen bileşenleri ile aşamaları tanımlayan ders izlencesi şeklinde kılavuz haline getirilmiştir. Geliştiren yöntemin kılavuz halinde sistematikleştirilerek ortaya konulmasına sonuç bölümü olan 5.Bölüm’de yer verilmiştir.

Çalışmanın planı aşağıda tablo halinde verilmiştir:

ÇALIŞMA PLANI AŞAMALARI	AÇIKLAMASI
Alan yazın araştırmasının yapılması	• M. Bakhtin’nin ve Paul Ricouer’in “anlatı” üzerine ortaya çıkardıkları alan yazın araştırması yapılacaktır. Araştırmada anlatı ve mimarlık alanlarının ilişkileri saptanacaktır. • Anlatı mekanları, bir yöntem olarak anlatı, zaman ve anlatı gibi kavramları incelenecektir. • Mimarlık stüdyolarında kullanılan tasarım eğitim yöntemlerini konu alan çalışmaların incelemesi, anlatı gibi alternatif eğitim yöntemlerinin varlığı, sonuçları, değerlendirilecektir.
Pilot Çalışma ve Mimari Tasarım Stüdyosu model önerisinin ortaya konulması	• Pilot çalışma modelinin ortaya konulacaktır. • Pilot çalışma modelinde ortaya çıkan sonuçlarla mimari tasarım stüdyosu öneri modeli kurgulanacaktır. • Öğrencilerin ürettikleri anlatılar yapısal olarak incelenecektir.

Mimari Tasarım
Stüdyo öneri modelinde elde
edilen çıktılarının
değerlendirilmesi.
(Mimari Tasarım-II
Dersi Stüdyosu (Bahar ve
Yaz Dönemi)
değerlendirmesi)

- Öğrenci metinlerinin söylem analizi yapılacaktır, yeni metinde ilişkilerin kurulması için pilot çalışmaların ilk haftasında yapılan karşılıklı diyalog veya tek bir söylem ya da metin üzerinde anlamı, mesajı, sistematik bir çözümleme çalışmalarının değerlendirilecektir. Değerlendirmenin öğrencinin edebi metinlerde yer alan mekân-olay kurgusunu keşfi ve bu keşiften ortaya çıkardığı kendi metninde faydalandığı kelimeler ve cümlelerin bütüncül ifade değeri üzerinden yapılacaktır.
- Mimari Tasarım Stüdyo öneri modelinin sonuçlarının anlamaya yönelik haftalık stüdyo günlükleri tutulacaktır.

Tablo 1.1 Çalışma Planı

1.3 Araştırmanın Kapsam ve Önemi -Çalışmanın Özgünlüğü

Anlatı, edebi metnin yazar okur düzleminde zihinsel inşa süreçlerinin zaman ve mekan bağlamında ele alınmasında araç olarak kullanılmaktadır. Anlatı, yazınsal pratiğin dinamiğinde okuyucuyla ilişkiyi aşamalar halinde tanımlayan bir süreç olarak görülmektedir.

Psikolojide ise anlatı, bireyin kendini daha detaylı olarak ifade edebilmesi için başvurulmuş bir yöntemdir. Bir başka deyişle bireyin kendi farkındalığına varmada bir araçtır. Hannah Arendt, ‘The Human Condition’ başlıklı çalışmada anlatının tanımını basitçe “anlatının işlevi, eylemin "kim" ini ortaya çıkarmaktır” olarak yapar. Bu tanımlama, kendimizi bir arkadaşımıza tanıtmak istediğimizde, anlatı formuna sokarak kendi hikayemizi aktarmamız durumundaki davranış şekli ile örneklendirilebilir. Arendt anlatıyı, kendimizi tanımlayacak bir şekilde, kendimizi kim olduğumuzla bilinir kılmak ya da kendimizin olduğuna inanmak anlamında kullanır. Bu anlatılar sadece anıların, deneyimlerin ve ileriye dönük planların karşılıklı alış-verişinde anlam kazanır.

Calvino gibi yazarlar ise, yeni bir özlemi anlamak için anlatı aracı olarak edebi metinleri kullanır. Düş alanı deneyimini aktarma, gelecek kurgularına ve mekâna yeni anlamlar sağlama amacı ile ele alır. Calvino’ya göre düş, hayal ve anlatı bir deneyim alanıdır. Bu öncül çalışmalar mekânın bir metinle anlaşılması ve ardından o mekanın

somutlaştırılmasında takip edilmek üzere mimarlık çalışmalarına yöntem referansları olarak ışıık tutar.

Kurgu romanlarda bahsi geçen mekanların nesnel forma getirilmesi çeşitli mimari stüdyolarda kullanılan bir yöntemdir. Mimari stüdyolarda kullanılan bu yöntem var olan anlatı üzerinden ilerlemektedir. I. Calvino'nun 'Görünmez Kentler' kitabı özellikle mimarlık, iç mimarlık, şehir bölge planlama gibi tasarım disiplinlerinin ilk yıllarında birinci sınıfların projeye giriş dersleri kapsamında ele alınır. Ancak bu çalışmalarda öğrencilerden çoğunlukla kitapta yer alan yer-mekân hakkındaki yazılı metinlerin betimlemelerine dayanarak modelleme çalışmaları yapmaları istenir. Tüm bu çalışmalarda yazar tarafından kurgulanmış ve hali hazırda var olan tasarım fikrine sahip yerin, mekânın maket gibi farklı bir anlatım aracı ile tanımlanması yapılmaktadır. Oysa bu tez çalışması kapsamında anlatı, yazılı metinlerdeki yere ait aktarılan yaşam deneyimlerinden yararlanarak özgün bir tasarım fikrinin oluşturulmasına kılavuzluk edecek bir yöntem olarak ele alınmaktadır. Bu sebepten dolayı tez çalışmasında yer alan mimari tasarım stüdyo uygulamaları, mimarlık birinci sınıf Mimari Tasarıma Giriş dersi öğrencilerine değil, tasarım fikrinin ne olduğunu bilen ancak henüz ilk mimari tasarımlarını yapacak olan bir üst sınıftaki Mimari Tasarım-2 öğrencilerine uygulanmıştır.

Çalışma anlatıyı, yazılı metinlerdeki betimlemelerin görselleştirilmesinde bir araç olarak değil, düşünsel ve düşsel özgün kurgulamaların tetikleyicisi olan bir kılavuz yöntem olarak ele almaktadır. Çalışmanın bir diğer özgün değeri ise çalışmanın, mimarlık gibi beş duyunun parametre olarak tasarımı biçimlendirmesi gereken mekân tasarımı disiplinleri eğitiminde öğrencilerin, internet ve sosyal medya ile körelen yere ait yaşanmışlık deneyimlerini yazılı tasvirlerden yararlanarak yeniden canlandırmayı amaçlayan bir çalışma olmasıdır. Bu da çalışmanın örneklem kümesini oluşturan öğrencilerin neden birinci sınıf temel tasarım ve mimari tasarıma giriş derslerinden seçilmediğini açıklamaktadır. Çalışmada hedeflenen öğrenciler tasarım kavramını ve araçlarını bilmekle birlikte henüz mimarlıkta yer bağlamı ile yaşam deneyimini biçimlendirme öğretisi almamıştır ve bu seviyede anlatı, yazılı metinlerden deneyim aktarımı yapmak üzere kılavuz yöntem olarak kullanılmaktadır.

Yukarıda yapılan açıklamaların ışığı altında araştırmanın özgünlük değerini oluşturan yöntem önerisi ile geliştirilen stüdyo uygulamalarında öğrencinin,

- Anlatı formunda kendi çevresini anlamlandırmasıyla başlaması ve kendi anlatı formunu hem kendi gözünden hem de başka öznelerin gözünden aktaran bir metin yazması,
- Bu anlatı formunu hazırlarken okuduğu kurgu romanlarda mekan ilişkileri olay-mekan-deneyim-eylem ilişkilerini tablo olarak tanımlaması,

beklenmektedir. Böylece öğrencinin bir düşünme ve hayal etme yöntemi olarak anlatıyı ele alması ile oluşturulan çalışmanın özgün yapısı ortaya konulmaktadır.



2 KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1 Mimari Stüdyo Uygulamaları ve Anlatı Kavramı Üzerine

Mimari tasarım stüdyoları, anlama ve anlamlandırma, analiz etme, başkalaştırma ve dönüştürme becerilerinin kullanıldığı, geliştirildiği mesleki eğitim ortamı olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte mimari tasarım dersi programlarında genel olarak form, işlev ve program gibi, yapının topografya- çevreyle ilişkisi, fiziksel çevre koşulları, malzeme kullanımı, yapının taşıyıcı sistemi ilişkileri kültürel dolayimler gibi konular üzerinde durulmaktadır. Ayrıca mimari tasarım stüdyoları iklim değişikliği, doğal kaynakların tükenmesi, çevresel ve sosyal sürdürülebilirlik gibi güncel çevre problemlerine karşı çözümci mimari tasarım üretiminin her an canlı tutulduğu etkin bir ortam olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamı çok yönlü eğitim ortamında, öğrenme ve öğretme biçimleri devamlı tartışılan ve yeni yöntemler arayan bir dinamik eğitim planlama süreci zorunlu hale gelmektedir.

Şentürer (2019), bu ortamı pek çok şeyi bir arada düşünme, analiz etme / anlama, ilişkilendirme, ortaya koyma ve bundan bir sonuç çıkarma becerisi olarak tanımlamaktadır. Tüm bu parametreler mimari tasarım öğrencisinden beklenen ve stüdyonun dinamik yapısını gerektiren dersin öğrenme kazanımlarıdır. Bu kazanımları ve öğrencilerin derse katılımını sağlayabilmek için tasarım eğitmeni önemli bir rol üstlenmekte ve mimari stüdyoların kurgusunda yeni yöntemlerin arayışını sürdürmektedir. Bu arayış içinde öğrencilerin tasarımı kuvvetlendirecek ve entelektüel bakışını geliştirici okumalar, yeni ve farklı açılarda var olan konuyu ele alan seminerler, yaşanan çevreyi anlamak ve anlamlandırmak için düzenlenen geziler gibi bilgi aktarım araçlarına başvurulmaktadır. Öğrencilere projelerinde çok yönlü bakış açısı kazandırabilecek jüriler de bu tür arayışları destekleyen araçlardır.

Her mimari stüdyo aşamasında mimari stüdyo yürütücüsü; kent ve çevreyi anlama, yeni temsil biçimleri bulma gibi çeşitli kazanımları daha güçlü desteklemeye yönelik olarak stüdyonun geleceğini planlamaktadır.

Öğrencilere daha iyi inşa edilmiş bir çevre tasarlamak için gerekli bilgi ve becerileri aşlamak için teknoloji, araştırma, yaratıcılık, yenilikçilik, sosyal, ekonomik ve çevresel yönlerdeki hızlı değişimlerle baş edebilmek ve bununla birlikte mimarlık

eğitiminin kalitesini arttırmak mimari proje stüdyolarının temel görevi olarak tanımlanmaktadır.

Stüdyo süreci tasarıma yönelik problemi üretip sürekli çözme halinde ilerleyen bir durum ve bir başka anlamda problem analizi süreci olarak kabul edilmektedir. Öğrenci bu süreç içinde bilgiyi geliştirme, tasavvur edebilme, kullanıcı eylemlerini çözümleme, teknik sınırları anlama gibi durumların içerisinde kendini bulmaktadır. Öğrenci bu kavramsal dünyayı analiz ederken bir yandan nesnel bir arayış içine girmektedir. Bu somut biçimleri elde ederken bazen taklitçi, seçmeci veya yaratıcı yöntemlere başvurmaktadır.

Stüdyo tabanlı öğrenme türü, karar verme özelliklerini, merakı, bağımsız öğrenmeyi, problem çözme içeren ve eğitmenlerin bu yetenekleri bütünsel bir tasarım içerisinde bilgi ve teknik becerilerle birleştirdiği bir iletişim ortamıdır. (Yusof,Doheim,2019).

Mimari stüdyolar öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini ve sonuç olarak problem çözme, yaratıcı düşünme ve karar verme becerilerini geliştirmektedir. Diğer anlamıyla yaratıcılık hızlı sosyal ve teknolojik değişimle ilişkili sorunlara özellikle modern bir yanıttır (Köksal,2020). Problem çözme hem eleştirel hem de yaratıcı düşünmeyi içerir ve her ikisini de göz ardı etmek problem çözmenin kalitesini ve verimliliğini sınırlamaktadır. Yaratıcı ve eleştirel düşünmenin önemini bilen ve her ikisi arasındaki ilişkiyi anlayan eğitmenler, öğrencilerinin kapasitesini artırabilir ve geliştirebilir. Prosser ve Trigwell stüdyo öğrenme pratiklerinde yürütücünün aldığı pozisyonların öğrencinin öğrenmesine etkisinin önemini vurgulamıştır (Belluigi,2016). Yürütücü bu öğrenme deneyiminin önemli bir parçası haline gelmektedir.

Yaratıcı olmak merak etme, düşünceler arasında ilişki kurabilme, uyarlanabilir olma için normal yöntemleri inceleme eğiliminde olmak demektir (Yusof, Doheim,2019). Yaratıcılık, daha iyi bir yapı için kolayca aktarılabilen net bir algıyı ve matematiği barındırmamaktadır. Bu muğlaklık nedeniyle yaratıcılığı gerektiren problem çözme temelli projede, verilen bir problemi çözmek için uygulanabilir bir çözüm bulma ihtiyacı içindeki öğrenciler çoğunlukla kendilerini belirsizlik ortamında bulmaktadırlar. Tzonis “Mimarlığın tüm yönleri arasında sıradan

insanları en çok şaşırtan şey, mimarların 'yaratıcı' olarak gücü, 'hiçten' benzeri görülmemiş cesur formlar icat etme, tasarlama ve inşa etme konusundaki görünür yetenekleridir” der (Köksal,2020). Yaratıcılık konseptine bakıldığında hayal gücü, özgünlük, iş birliği, yenilikçilik, yeni, üretim, problem çözme, katılım, tasarım, dil vb. bazı özelliklerin ön plana çıktığı görülmektedir. (Köksal,2020)

Etkili bir yaratıcılık eğitime sahip olmak için bilişsel becerilerin geliştirilmesine ve beceri uygulamasında yer alan deneyime daha fazla önem verilmelidir. (Scott, G., Leritz, L.E., Mumford, M.D., 2004.)

Sosyal öğrenme biçimi ile tasarım stüdyosu eğitime yaklaşanlar öğrenmenin deneyimler ve uygulamalarla değişen davranışların bitmeyen süreci olarak tanımlanmaktadır. Birey devamlı olarak çevresiyle kurduğu ilişki ile değişen bilinçsiz olarak öğrenme halindedir. Geçmiş deneyimleri ve anılarıyla, olaylara ve nesnelere tepki verir. (Wu, Hang, Weng, 2014) Var olan veya analiz ettiği tasarım süreçlerini kopyalayarak veya gözlemleyerek öğrenmektedir. Bu öğrenme biçiminde birey çevresiyle kurduğu ilişkiyi anlamlandırarak öğrenme eğilimindedir.

Mimarlık eğitimin çekirdeği ve temeli olan mimari tasarım stüdyoları, öğrencilerin daha önce alışık olmadıkları düşünme biçimi ile yabancı oldukları bu belirsizlik içinde tasarım fikirlerini yakalamak üzere yaratıcı ve yenilikçi yöntemler aramaya odaklanır. Böylece öğrencilerin tasarım problemlerini çözmek ve kararlar almak için hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını ortaya çıkardıkları bir ortam yaratılmaya çalışılmaktadır. Stüdyonun amaçlanan öğrenme çıktılarına bağlı olarak mimari stüdyolar bu yaratıcı dürtüyü ortaya çıkarmak için şekillenmektedir. Bu noktada, anlatı yapısındaki olay örgüsünün çözümlenme ve bir taraftan da olayı oluşturan eylemi görselleştirme- sentezleme süreci öğrenciye muğlak gördüğü yaratıcı düşünme biçimine alıştıran ve bu düşünme şekli ile pratik kazandıran bir stüdyo yöntemi olarak kullanılmaktadır. Anlatı eylemlerinin görselleştirilmesinde deneyimlerin gerçek veya kurgu ortamında ortaya çıkmasını desteklenmektedir.

2.1.1 Mimari Tasarım Stüdyosunda; Mekân Deneyimi Üzerine

Mimari tasarım stüdyolarında öğrenci, yapının topografya- çevreyle ilişkisini, fiziksel çevre koşullarını, yapı ürünü ve teknolojisinin kullanımını, yapının taşıyıcı sistem ilişkilerini göz önünde bulundurarak yaratıcı bir mekân yaratırken tasarladığı mekânın, birey ile kurduğu diyalogun sorunları ve bu mekânın ortaya çıkardığı deneyimleri de düşünmek zorundadır.

Yere bağlı deneyimin mekanla-insan arasında kurulan diyalog olarak tanımlanması ve deneyimin yeni ifadelerle keşfi, mimarlık stüdyolarında asıl problem haline gelmektedir.

Steven Holl (Holl,1991) her mekânın bilinçle anlaşıldığı hareket ve durağanlık durumlarında görüntülerin hangi deneyimleri ortaya çıkardığı üzerinde durmaktadır. Örneğin geçiş mekanındaki deneyim sürekliliğinin, nesne ve alanları bütünmüş gibi algılamamıza yol açtığını savunmaktadır. Bu anlayışla Holl, ‘Paralaks’ kavramını geliştirir; ‘Paralaks, kamera bakışı benzeri hareket sonucunda elde edilebilecek görüntü’ olarak tanımlamaktadır. Holl mekânı tanımlayan yüzeylerin; izleyenin duruşundaki değişikliğe bağlı olarak organize edildiğini ileri sürmektedir.

Mekân-deneyim ilişkisi üzerine yapılan araştırmalar incelendiğinde edebi metinler bireyin, kent mekânı deneyiminde somut kaynaklar olarak ele alınmış, makro ve mikro ölçekte mekanların anlaşılmasında kentsel deneyimler, edebi metinler üzerinden anlaşılmaya çalışılmıştır. Metinlerde yazar tasarım kaygısı gütmeyen, kendi deneyimleriyle mekânı okumaktadır. Bu nedenle genellikle akademik çalışmalarda edebi metinlerinden kent mekanının dönüşümünü ve deneyimlerini okumak, edebi metinlerin anlama aracı olarak kullanılmasını sağlamaktadır. Edebi metinlerden, kullanıcının kent mekânı ve öznel deneyimle, kentsel mekânın dönüşümü anlaşılmaya çalışılmaktadır.

Ayrıca deneyim-mekân araştırmalarında öncü çalışmalarıyla dikkat çeken Benjamin, Dickens’ın çalışmasını ele alarak; Flanuer’ün kentte aylıklıkla yürüyerek kent mekanını şiirsel anlamda okumasına ve anlamlandırmasına yer vermektedir. Dickens, “Dombey ve Oğlu” romanında Flanuer’ün (kentte gezinen aylak adam)

ağızdan yazdığı kent, kentsel mekânın biçimlenişini ve örüntünün nasıl sağlandığını anlamaya çalışmaktadır. (Ünlü,2004)

Edebi anlatıdan yararlanmada benzer bir yaklaşımla Marshal Berman'ın “Kati Olan Herşey Buharlaşıyor” kitabında “modernlik” kavramının mekânsal etkileri anlatılırken Goethe'nin “Faust”, Baudlerin “Yoksuların Gözleri” gibi metinleri ele alınmaktadır. Berman, her incelediği metinde geçen mekanlarda modernliğin yarattığı mekansal dönüşümleri öznenin gözünden anlatan mekân deneyimlerini edebi metinlerden anlamaya çalışmaktadır. (Berman,2012)

Edebiyatta deneyimlenen mekânın betimleme yoluyla aktarılması, belleğimizde bu imgelerin deneyimsel karşılığını hayal etmemizi ve yapılı çevreden edindiğimiz algı -bellek arasındaki ilişkiyi anlamlandırmamızı sağlamaktadır.

Diğer yandan edebi metinlerdeki mekân senaryoları, mimarlığın mekân yaratmada kullanacağı gelecek senaryoları olarak incelenmiş ve bilim kurgu türünde filmlerin hikaye olarak incelenmesi ile geleceğe yönelik mimarlık öngörülleri ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Çeşitli mimari stüdyolarda da edebi metinler öğrencinin, birçok mekân hakkında bilgi alabilmek için başvurabileceğimiz yazılı kaynaklar olarak kullanılmaktadır. Bu metinlerden öğrencinin metin üzerinden mekânsal betimlemeleri anlamlandırarak çeşitli mekânsal temsiller ve modeller ortaya çıkarılmasında yararlanılmaktadır. Bununla birlikte edebi metinlerdeki hikayeler, dönemin mekansal dönüşümünü anlamak için kullanılan araçlara da dönüştürülmektedir.

2.2 Anlatı ile İlgili Var Olan Teori ve Araştırmalar

Anlatı teorisi birçok alanda yöntem olarak düşünülmektedir. Günlük hayatımızda beklentileri temsil eden estetik değerlerin, politik yaklaşımlarla belirli zamanda ve kültürde insanların algılarının nasıl değiştirdiği kitaplarda, sinemada, konuşmada... vb.(Puckett,2016) anlatının evriminden anlaşılmasına çalışılmaktadır. Anlatı olaylar, eylemler öznel ve nesnel olarak oluşur. Bunların seçilmesi, düzenlenmesi ve temsil edilmesinde anlatıyı, yeni medya ve birçok sosyal bilim

disiplini yöntem sorularını anlamlandırabilmek için kullanmaktadır. Lukacs, Bahtin ve Genette ideolojik temsillerin karakterine bakarlar. Ve hikayelemeyi birçok olayın temsillerini ve olayların kendisi arasındaki ilişkiyi tanımlama aracı olarak kullanmaktadırlar (Puckett,2016).

Böylece anlatı, gerçek veya kurgu, sözlü veya yazılan olayların temsili olarak tanımlanmaktadır. Olaylar bu yazılı ve sözlü temsilin ana karakterini belirlemektedir. Bu temsil maddesel işaretlerden oluşur anlamları veya bağlamları açığa çıkarır. Bir taraftan da bu temsillerin sosyal işlevleri olduğu kabul edilmektedir. Nietzsche, anlatının biçimsel olarak derin bir yapısının olduğunu, bu yapılanmanın ve deneyimin olayın gerisinde ve ötesinde yer olduğunu savunmaktadır.

Konstrüktif elemanlarıyla semiyotik anlamlar yaratan mimarlığın (Barthes;1977: Ak: Lu,2016) bir sütunun anlatı malzemesi olarak kullanıldığı ve mekânsal motiflerle anlatı oluşturduğunu ve bu anlatılarla çeşitli ritüellerin birleştiğini ortaya koymaktadır. Sinema anlatısı içerisindeki anlatı ile mimari parçaların semiyotik anlamlarının güçlendirdiği düşünülmektedir (Goharipour,2019).

Hikaye ve temsilin nasıl biçimleneceğine karar verme anlatı içerisindeki maddesel temsillerin ifadesi ile ortaya çıkmaktadır. Anlatının basit kuralı olarak etkiler tepkileri takip eder, etkilerin tepkileri takip ettiği bu süreçte ortaya çıkan anlatı ilişkileri barındırdığı gerilimleri de içinde barındırmaktadır. Eylemlerin taklidi (mimesis) olayların temsili, nesnel olarak anlatı içinde ortaya çıkarmaktadır. Bu nesnel gösterge söylem ve hikaye içinde şekillenmektedir. Anlatı misyonu bir taraftan var olan gerçekliği anlama diğer taraftan geleceğe yönelik bir keşif olarak tanımlanmaktadır. Bu yanı sıra anlatı gelecekteki gerçeklik kavramı üzerine yeniden düşünmek anlamına gelmektedir. Anlatının ortaya koyduğu tüm koşullar, amaçlar ve olanaklar kavranabilir olma kaygısı ile sıralı olmak durumundadır. (Ricouer,1983).

Schack ve Ablesona (Ak: Leon,2016) anlatıyı sadece bir eylem veya iletişimin bir formu değil belleğin altında yatan somut bir topoloji olarak tanımlanmaktadır. Bir başka anlamda deneyim üzerine bir akıl yürütme eylemidir. Bruer (1991), deneyim ve hafızanın anlatı biçiminde gerçekleştiğini tartışır. Bu bulgular, anlatının bilişsel süreç araştırmaları kapsamında ele alındığı araştırmalarda ortaya atılan birkaç hipotezdir.

Bireyin hikayenin uzaması, kısalması, ivme kazanması veya durması ile ortaya çıkan paradokslar, sorular ve çelişkiler içinde kendi bireysel deneyimlerini anlamlandırması, psikoloji alanında kullanılan bir yöntem haline getirilmektedir.

Düşüncenin temsili olan anlatı zamanın ideolojik kalıntılarını da içermektedir. Bu anlamıyla anlatı ile geçmişin ideolojilerini de temsil etmektedir. Anlatı geçmişle kurduğu bu ilişkiyle birlikte gelecekte var olan olasılıkların sınırlarını keşifte önemli bir araç haline gelmektedir. Konfigürasyonlar, zaman ve mekânın sınırlı dünyasını anlatmaktadır. Olası olaylar ve olan olaylar ilişkisinin kurgusu bu sınırlılıkların sınırlarını belirlemektedir. Anlatının farklı hareketlerle zamanda yer alması Bakhtin'in "choronotope" kavramından ortaya çıkmıştır. Bu kavram sosyal konfigürasyonlar aracılığıyla Hillier'in mekân dizimi (Space Syntax) yöntemine yeni olanaklar sağlamaktadır. (Hillier, Hanson,1984)

Ayrıca anlatıda hikayenin analitik olarak ele alınması, tarihi mantığın ifadesi olarak kabul edilmektedir. Hegel ve Marx'ın tarihsel kavrayış yöntemi bu analitik ifade ile paralellik göstermektedir. (Ricouer,2016)

Edebiyat kuramcısı Martin Kreiswirth göre1980'lerde disiplinler arasında 'öykülendirilmiş' bilgi biçimleri' ile anlatı çalışmaları çok ilgi görmekteydi (Jamieson,2014). Anlatının yeni medya araçları olarak kullanılmaya başlanması hemen bu dönem sonrasına denk gelmektedir. Roland Barthes'in yapısalcı görüşü mit yaratma ve mitolojideki anlatı ile aktarılan kültürel formlar, bu yeni medya araçları ile aktarılmaktadır. Bir olayın nasıl olduğunu söyleme, anlatma; anlatı aracılığıyla yeni medya araçlarını kullanmaya başlamıştır.

Ayrıca anlatı, video oyunları ve sinema problem çözme yöntemi olarak da kullanılmaktadır. Kitaplarda var olan anlatı formu kullanılarak video oyunlarının mekanları tasarlanmaktadır. Bu yaklaşımda anlatılar olayın kendisinden çok sürece odaklanmaktadır. Olay ve eylemlerde özne deneyimini arttırma amacı güdülmektedir (Zarzycki,2016). Hikaye ve problemin çözme temelli oyunlarda anlatının temsilleri tercih edilmektedir. Bu araçla oyunun geçekçi mekanları tektoniği ile hikayeye katılımı sağlanmaktadır.

2.2.1 Paul Ricouer Teorisi

Paul Ricouer zaman ve anlatı üzerine tartıştığı “Zaman ve Anlatı: Bir Zaman Olay Örgüsü Üçlü Mimesis” kitabında anlatıyı olay örgüsünün kurulması olarak tanımlamaktadır ve anlatının, yaşamın gerçek eylem zamanı arasındaki bağlantılarını incelemektedir. Metinler, olay örgüsünde kişilerin bilgisine dayalı anlatımsal, zamansal tasarlama eylemi olarak tanımlamaktadır (Ricouer,2007). Ricouer, metin üretimi ile olay örgüsünü, eylemi şematize etme, sentezleme ve bu süreci hayal etme yeteneği kazandırıldığını ve kurmaca metinlerin zaman deneyimini yeniden biçimlendirerek ortaya çıkardığını öne sürmektedir. Deneyimin evrildiği zamanı yeniden anlamlandırma çabası ile gelecek senaryosuyla kurmaca metin üretiminin yapılacağını ileri sürmektedir. Ricouer, zaman ve deneyim ilişkisi içerisinde şekillenen anlatıyı; kavranabilir bir düzenleme biçimi olarak tarif etmektedir.

Ricouer’e göre Aristo’nun ortaya attığı ‘mimesis’ kavramı, anlatıda zaman deneyimin olay örgüsü aracılığıyla yeniden taklit edilmesi yani kopyalanmasıdır. Bununla birlikte Aristo’nun mitos (Myhtos) kavramı, kopyalanmış anlatının “olayların sistemleşebilir biçimde düzenlenişi” olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda Ricouer’e göre ‘poetika’ olay örgülerini biçimlendirme, kurma sanatı olarak tanımlanmaktadır. Bu olay örgüsü biçimlenirken eylemler olay örgüsü içinde taklit edilir ve düzenlenir. Ricouer’in deyişiyle anlatı, insan yapımı bir kompozisyonu düzenleme işidir.

Ricouer anlatıda, “anlatıcı, olay örgüsünün kurucusu olmalıdır ve olay örgüsü yaratılırken bir uyumluluk modeli üzerinden ilerlemelidir” der (Ricouer,1983). Bu uyumluluk modelinin esasında tamamlanmışlık ve bütünlük ilkesi olmalıdır. Bu bütünlük bir eylemin zamanlı bakış açısına dayanmaktadır. Bu bakış açısı olası gerçekliği anlamak ve ortaya koymak için var olan gerçekliği tanımak ve Aristo’ya göre taklit etmektir. Bir başka anlamda olası gerçeğini ortaya koymaktır (Ricouer,1983).

Anlatı, önceden tasarlanmış bir zamandan yeniden biçimlendirilmiş bir zamana dönüşmektedir. Eylemler ön kavrayış ve tasarlama kurgusunda belirli bir zaman içine yerleştirilmektedir. Mimari anlatıda olay örgüsü içindeki eylem, simgesel dolayimler içindedir. Tüm bu olay örgüsündeki eylemler, öznenin bir şeyi niçin yaptığı ve

yapmakta olduğunu açıklayan nedenlere gönderme yapar. Eylemde her zaman, başkalarıyla birlikte olma durumu ortaya çıkmaktadır. Bu birliktelik iş birliği, mücadele ve yarış şeklinde gelişir ve sonuçta eylemi tamamlamak için ne, neden, kiminle gibi sorular anlatıda ortaya çıkar. Her öge (özne -nesne) bütünün bir parçasıdır. Bu bütünü meydana getiren fiziksel koşullar olay akışının olay örgüsünde elverişli ve elverişsiz koşullar sunar ve olay örgüsünün sınırlarını belirler. Olay örgüsünün Kavramsal ağının bütününde (anlatının bütününde), bütünün parçalarına hakim olmak pratik anlamda kavrayışı desteklemektedir.

Anlatı içindeki izlenebilirlik paradoksu insan zihninde canlı diyalektiğe dönüştürmektedir. Bu diyalekt akış içindeki özne anlatıyı sentezleyen ve kompoze eden nereden başlayacağını aynı zamanda ne diyeceğini bilemediği ve böylece durumu kendi kendisine tartıştığı durumu ortaya çıkarmaktadır. Bu durum her anlatıyı bir ön varsayım bağıntısı içerisine yerleştirmektedir. Amaçlar, araçlar, nedenler, koşullar arasındaki anlamların keşfi ile bu ikili yapı içinde ilerler. Bu süreç içindeki araçlar, simgeler aracıyla ortaya çıkar ve bu simgesel biçimler, deneyimi bütünüyle etkileyen kültür süreçleri içerir.

Paul Ricouer metnin üretim süreçlerini ortaya koyar ve mimarinin bu süreçlere benzer analogik yapıda olduğunu belirtir (Ricouer,2016). Simgeler eylemle birlikte yeni bir okunabilirlik sağlamaktadır. Eylemin düzeni varsayımsal olarak anlatıda çözümlenmelidir. Bu eylem düzeni ile zamansal yapılar eylemin anlatı içindeki anlaşılabilirliği ile ortaya çıkmaktadır. Geçmişten gelen deneyimle şimdiki zaman içerisinde gelecek senaryosunun kurgulanması zamansal deneyimin ön anlatısal yapının kavrayışıyla ilişkindir. Bu kavrayış deneyim içinde insana özgü deneyimler hazinesini ortaya çıkarmak anlamına gelmektedir.

Eylemi taklit etmek ya da temsil etmek, her şeyden önce insan eyleminin kendi anlamsal yapısını keşfi demektir. İnsan (özne) kendi simgeselliği ve kendi zamansallığı içinde ne olduğu önceden kavramak zorundadır (Ricouer,1983). Bu zorunluluk kendi anlamsal yapısının keşfine olanak sağlamaktadır.

Anlatı, eylemin anlamsal düzeninin belirlendiği, bireyin kendi zihinsel yapısı içinde bütün bileşenleri dizisel (paradigmatik) tablo içinde bir düzene sokar (Ricouer,1983). Anlatı olaylardan kurulu olarak ilerlemektedir. Ve anlatı bu yolla olay

örgüsünü öyküleme haline dönüştürmektedir ve izlenebilirdir hale getirmektedir. Bu izlenebilirlik ile birlikte olay ve zaman niteliği, öznenin mekânın her iki boyutunu keşfetmesini sağlamaktadır.

Biçimlendirme, düzenleme olayların dizilişini, olayların bir araya getirilmesi, eylemin karşılığını anlamlı bir bütüne dönüştürürken, öykünün izlenebilir olmasını sağlamaktadır. Özne gelecek öngörüsünde ise özne; eylemin zamanını, eylemi yeniden kompoze etme ve düzenleme yönünde düşünmektedir. Bu anlatı özünde yine biçimlendirme edimi ve bu edimle birlikte şemalaştırma söz konusudur. Üretimde hayal gücü birleştirici bir işlev yüküdür. Şemalaştırma üretici hayal gücünü destekler. Bu şemalaştırma, gelecekteki eylemleri yeniden anlamaya yaramaktadır. Gelecekte yaratılmış bu anlam bütünü, ölü bir birikim değildir ve devinimle ilerlemektedir.

Deneyimin özündeki zamansal biçim ve anlatının yapısındaki deneyim birbirini zaman zaman taklit eder. Bu deneyimler metinler yoluyla basit bir çevreden hareket ederek bütün anlamları için içine katar. Ve bu yeni bir dünya yaratmak demektir. Varoluşumuzu ve gelecekte olan koşullar üzerine varsayımlarını, kurmaca yapıtların olay örgüsünün modelleştirilmesi ile ortaya çıkarırız. Bu modelde sağladığımız zamansal ilişkiler, yeni bir dünya önermesi olarak kurgu üretimine olanak sağlamaktadır. Diğer yandan da kurguyu, gerçekliğin sınırlı yoğun yapısından yararlanarak, yeniden üretmemizi desteklemektedir. Tasarı, koşullar ve rastlantı arasındaki anlamsal ilişkiler ve olay örgüsünün belirlediği durumlarla ortaya çıkmaktadır.

Deneyimlerimiz, algılanmış gerçekliliğin basit sunuşundan koparak, gündelik zayıflatılmış dünya görüşümüze bir var olma gücü sağlamaktadır (Ricouer,1983). Anlatı tarafından yeniden anlamlandırılan, deneyimlenen şey, insan davranışı düzeyinde ön anlamlandırılmış olan şey olarak tanımlanmaktadır. Çevresinde var olan imge, suret görüntüler arasındaki ilişkileri birey yeniden kompoze etme, anlamlandırma üzerine kurmaktadır.

Yazınsal yapıtlar gerçekliğin gücünü arttırarak, çoğaltarak betimler ve bu deneyimin gücünü de arttırır. Anlatının içindeki eylemin anlamsal yapısını kavramak ve asıl ögesi anlamlar arası ağına egemen olmak; insan davranışına simgesel ve ön

anlatım kaynaklarıyla yakınlık kurmak deneyimin derinliğini arttırmamızı ve anlamlandırmamızı sağlamaktadır.

Bir taraftan tarihsel anlayışta anlatı, geçmişin ancak hayal gücü aracılığıyla yeniden anlanması ve anlamlandırılmasıyla oluşmaktadır. Paul Ricoeur'e göre anlatının anlamının doğasında zaman ve mekân doğrultusunda hareket ederken öğrendiklerimizi algılarız (Soutar,2003)

2.2.2 Paul Ricouer; Anlatı ve Mimarlık Üzerine

Paul Ricouer anlatının, günlük yaşamda kullanmak, konuşmada ifade edebilmek ve edebi biçimler üretebilmek için ortaya çıktığını öne sürmektedir. Anlatı kavramının mimarlık alanıyla benzeşen ve mimarlık alanında kullanılabilecek iki görüşü ortaya çıkmaktadır. Ricouer'in anlatıyı ele aldığı ilk adım olan mantıksal adım, gerçekten inşa edilmiş bir zamanın, yeniden sayılmış bir zaman olarak “yapılandırma” aşamasının tanımladığı ilk görüşü ve yazılı metinlerin okunması -yeniden okunması bağlamında da “yeniden yapılandırma” ve “ön yapılandırma” olarak değerlendirdiği bir görüşü ortaya koymaktadır.

Ön figürasyon

Bu anlatı formu, bireyin günlük hayatındaki sıradan düşünme biçiminde yer almaktadır. Bu düşünme biçimi bir sonraki eylemi düşünmede gömülü olarak bulunmaktadır. Ön figürasyon kurgunun yeniden düzenlendiği ve edebi olarak ortaya çıkan; destandan, trajediden, modern roman gibi edebi formlara sokulmadan çok önce ortaya çıkan anlatının ilk halidir. Günlük hayatta zihinsel pratikte zaman ve anlatı ilişkisi düşünülürken şeyleri anlatıya yerleştirmek, anıları anlatıya yerleştirmek önemlidir. Ve bu yolla o zaman-deneyim ilişkisini yeniden anımsayarak ve hatırlayarak ve “ben oradaydım'ı” ifade edebilmek için özne düşüncesini anlatı formuna sokarak kullanmaktadır.

Diğer ele alış biçimini Ricouer, Heidegger'in inşa etmek-iskan etmek kavramlarına başvurarak tanımlamıştır. Bu adımı “ön figürasyon” aşamasından yerleşim eylemine geçebileceğimizi göstermektedir. Heidegger, eylem fenomenolojisi

üzerinden zamansal deneyimimizi kavramaya çalışmaktadır (Heidegger,2009). “Varlık nedir?” sorusunu, varlığın anlamını sorguladığı sorma yeteneğiyle oluşan “yer” kavramında tartışmaktadır. Yerin bilişsel süreçten öte, anlam belirtebilme ilişkisi üzerine kurgulanmasının üzerinde durur. Eylemin zamana bağlı yapısını ‘önceden yapılandırma’ adımı üzerinden tartışmaktadır.

Ön figürasyon anlamındaki zihinsel inşa etme eylemini yani yerleşim yerini yeniden düşünme ve anlamlandırma, anlatıya benzetilmektedir. Bu nedenle ilk olarak oturmanın, inşa etmenin ön varsayımı olduğunu ve ikinci olarak bir binanın, aslında oturmanın sorumluluğunu üstlendiğini söylemektedir. Böylece ön yapım süreçleri ve yapımdan sonra iskan, yapının kendisini oluşturan anıyı dönüştürür. Bu, düşünme yolunun ilerleyişi olacaktır. Bu her iki aşamayı Ricouer anlatı ve hafıza arasındaki ilişkiyi ele alarak değerlendirir. Ricouer’e göre ön yapım süreçlerindeki olmayan şeyleri bugün var etme, olmayan şeyi hayali olarak üretme aşamasıdır (Ricouer, 2016). Zihin bu süreçte var olmayanı hayal eder ve kurgular.

Heidegger’e göre insan devam eden inşa ve iskan deneyiminin bir parçasıdır. İnşa edilecek gerçek bir fiziksel bir nesneyi farazi olarak betimlemektedir, her sözcükte nesnenin var olma sürecini anlamsal katmanını bu betimlemelerle ortaya çıkarmaktadır (Sharr,2013). Heidegger’e göre düşünce evreninde nesne inşa edilmektedir. Ve fiziksel nesne inşa edildiğinde yaşam deneyimlerinin olasılıklarına açıktır ve çevresiyle bir uzlaşma içerisine girmektedir. Bu yönüyle mimarının iskan edilmesindeki imkanları ortaya koymaktadır. Mekânın yeni fiziksel çevreye sağladıkları bu betimlenmiş anlatının içinde yer almaktadır. Zihinsel bu inşa sürecinin ön konfigürasyonu ile anlatı ortaya çıkacaktır.

Anlatı, bu tarafla zamanının kökenindeki evrensel zamanda bir kırılma olan basit "an"nın karışımı haline gelmektedir ve yalnızca bir tane mevcut olan yaşayan şimdiki zamanının dışına çıkmaktadır. Yani bu anlamıyla anlatı, zihinsel olarak inşa edilmiş mekanların temsili haline gelmektedir. Anlatı zamanının düğümü olan şimdiki zaman örneğini takiben, inşa ettiğimiz mekânın zamandaki düğüm noktası haline gelmektedir.

Bu ön-kavrama düzeyinde, zaman pratiği ile mekân pratiği arasındaki paralellik oldukça önemli hale gelmektedir. Herhangi bir mimari projeden önce, zihin

bu süreci inşa etmektedir. İlk olarak, bir yaşama ihtiyacı ile bir binaya ihtiyaç olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle, daha sonra 'figürasyon' düzeyinde inşaata öncelik vermemiz ve belki de 'yeniden figürasyon' düzeyinde yeniden yerleşimi hayal etmek gerekse bile, yerleşim-bina ikilisinden başlamamız gerekmektedir.

Yer sadece sabit bir boşluk olarak anlaşılmamalıdır. Her yerleşim belirli ritimlerde duraklamalardan, yeniden başlamalardan ve hareketten oluşmaktadır. Yer, durma ve hareketin diyalektiğinin alanı olarak tanımlanabilmektedir. Mimaride de ön figürasyon aşamasında olduğu gibi her yaşam bir mekânda gerçekleştiği için her yaşamı etkileyen olayların mekan düzenlemesinde önceden canlandırılarak kurgulandığı bu aşamada unutulmamalıdır.

Konfigürasyon

Konfigürasyon, düşüncelerimizi anlatı formuna getirerek yapılandırmak olarak tanımlanabilir. Anlatı yoluyla neyi deneyimlediğimizi diğerlerine söyleyebilmek için basitçe düşüncelerimizi anlatı formuna getirmek için anlatıyı konfigüre etmek yani organize etmek gerekmektedir.

Mimarlık ve anlatı analogik olarak da benzetilmektedir. Mimarlık mekanı konfigüre ederken anlatının zamanı yapılandırılması, konfigüre etmesiyle birbirlerine benzetilmektedirler.

İnsanın kendi gerçekliğini sürekli yeniden hayal etmesi (Bachelard,2018), anlatının mimarlıkla analogik olarak benzerliği dışında konfigürasyon olarak ele alınan bir diğer benzerliği olarak anlatının, eylemin kendisini günlük yaşam bağlamından kurtararak edebi alana nüfuz ettiği aşama olarak kabul edilmektedir. Önce yazı, sonra anlatım tekniği ile bir yazın ortaya koyulmaktadır. Ve bu anlamıyla günlük anlatıdan koparılan metin daha derin anlam ve deneyimleri içermektedir. Anlatı, olaylarla bir hikaye oluşturmayı, böylece bir çerçeve içinde bir araya getirmeyi içermektedir. Bu olay örgüsü sadece olayları bir araya getirmemize izin vermez, aynı zamanda eylemin yönlerini ve özellikle onu üretme yollarını ve eylemin nedenlerini ortaya koymaktadır. Bu yönüyle anlatı eylemin nedenselliğiyle zamanda tesadüfi olayları bir araya getirmemize izin vermektedir.

Anlatıda asıl olan anlaşılabilirliktir. Hayatın anlatıları belirsizdir ve bu nedenle anlatı, hayatın bir parçası olan öngörülemez olanı açıklama girişimindedir. Var olan bu belirsizlik olay örgüsü işleyişi ile ortaya çıkmaktadır. Böylece olay örgüsü sürecinde sıralamayı kurgulayan her girişim anlatım biliminin konusu olarak düşünülmektedir.

Anlatı, olaylarda neler olduğuna dair ilk düşünce aşaması olarak kabul edilmektedir. Anlatıda basit bir biçimde belirli kalıplarla örüntü yaratma süreci olarak düşünülmektedir. Örüntü, eylemin neden-neden ve neden-tesadüfler üzerine kurgulanarak olay dizininin yaratılması ve kalıplara yerleştirilmesiyle oluşmaktadır.

Aslında, bir anlatının bölümler aracılığıyla başlangıçtaki bir durumu, bir uç duruma dönüştürebileceği düşünülmektedir. Aniden meydana gelen bir olayın süresizliği ve bu süresizliği anlatan hikayenin sürekliliği inşa eylemi içinde de var olmaktadır. İnşa eylemiyle bu diyalektik benzerlikler ortaya çıkmaktadır. Bu yüzden bir uyum ve uyumsuzluk ilişkisi fikri-üzerinden anlatılar ilerlemektedir. Tüm anlatılar bir tür uyum-uyumsuzluk içerir, modern anlatı belki uyum pahasına uyumsuzluğu vurgulamaktadır. Ancak her zaman anlatı belirli bir birlik içinde olması gerekmektedir. Bir romanın ilk ve son sayfası bile aynı zamanda her ne kadar yapı söküme uğramışsa da her zaman bir ilk ve son söz içermektedir.

En basit anlamıyla mimari proje basit formlar ve sınırlı yüzeyleri ile çevresiyle bütünlük ilişkisi kuran bir mimari nesne yaratmayı amaçlamaktadır. Bu inşa süreci düzensizlikten düzene evrilen bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Yalnızca olayları değil, aynı zamanda bakış açılarını da nedenler, örüntüler olarak bir araya getiren anlatının yapılanması mimari ile benzerlik göstermektedir. Mimari kendi üretimi yoluyla aynı zamanda dönemin zaman anlayışının uzaya aktarılması anlamına da gelmektedir. Bu yolla bütün ve parça ilişkisi arasındaki zamansallık ile mimarinin ortaya çıktığı bir mekân- zamandan bahsedilmektedir.

Edebi anlatı tarafından zamanın bu 'konfigürasyonu', mimari proje tarafından mekânın 'konfigürasyonunun' yorumlanması için iyi bir kılavuz olarak kabul edilmektedir. İki eylem arasındaki basit bir paralellikten daha fazlası, mimari projenin zaman ve anlatı boyutunu bir gösterim problemi olarak ele almaktır. Anlatı ve mimari değerlerin birbiriyle değiş tokuş edildiği bir uzay-zamanın tezahürünü

bulundurmaktadır. Bu diyalektik ilişkiler içinde olay örgüsünün düzenini oluşturmak ve organize etmek anlatının asıl amacı haline gelmektedir. Bu parça bütün içerisindeki ilişkilerinde mimaride de aynı diyalekt düşünme biçimi mevcuttur.

Öte yandan anlatı, mimarlığa alt yapı sağlayan geçiciliğini inşa etme aracı olarak da tanımlanmaktadır. Bu geçiciliğin inşası mimarlığın mekânı yapılandırma eylemine borçludur. Her yeni binanın inşasında (hem eylem hem de sonucu) inşa edilmekte olan yapının donmuş hafızasını sunduğunu kabul edilmektedir. İnşa edilen alan aslında yoğunlaştırılmış zaman olarak kabul edilmektedir. Mimaride zamanın mekâna bu şekilde dahil edilmesi, inşa etme eyleminin ve ikamet etme eyleminin 'konfigürasyonunun' eşzamanlı çalışmasını sağlamaktadır. İkamet etme aşamasında mekân sürekli olarak 'icat edilir' (keşfetmek ve yaratmak için), bu süreçte yapının mimari tasarım süreci de anlatının bir parçası haline gelmektedir. Yerleşim eylemi ile inşaattan kaynaklanan yapının aynı anda birbirini şekillendirdiğini ortaya koyulmaktadır. İkamet etme ve yapının oluşum süreci birinin diğerine geri dönüşü, yapım boyunca ilerleyen süreçler, mimari tasarımın asıl parçaları olarak kabul edilmektedir.

Anlatı bir anlamda okuyucu ile yazılı olarak iletişime geçmektedir. Anlatıda nesnelerin tutarlılığı ve anlaşılabilirlik ilkesi esas noktası olarak görülmektedir. Eylemi nesnel olarak uzaya aktaran ve bu şekilde inşa eden anlatı, bir anlamda mimari ve temsili arasındaki ilişkiye benzemektedir. Yazmak ve inşa etmek bir şeye zamansal bağlantı sağlamaktadır. Yazma ve inşa etme; kurgulama eylemiyle zamanın geçiciliğine karşı durmaktadır.

Anlatı; gelecek ve geçmiş arasındaki ilişkiye “sonra, -a göre ve karşı” gibi kurguyla mimarlığın geleceğe göre kararlar verme gücünü arttırmaktadır. Bu gelecekteki var olacak yaşam koşullarını ortaya koyma yollarından biri haline gelmektedir. Yeni hikayeler ile yeni yollar aramak, geçici olana karşı geleceği her zaman düşünme boyutunu kazandırmaktadır.

Ricouer, anlatıya tarihsel yanıyla bakmış bir taraftan da bunun bir düşünme biçimi olduğunu ortaya koymaktadır. Anlatıda var olan eylemsel düzendeki ‘ya sonra?’ sorusu her zaman bir sonraki süreci düşünmeyi gerektirmektedir.

2.2.3 Paul Ricouer; Anlatı -Zaman ve Mekân

Anlatının şekillendirdiği olay örgüsünü Brooks, zaman içindeki arzuların oyunu olarak tanımlamaktadır. Anlatının zamanla değişen arzusunu görmek, metnin içindeki enerji, gerilim, direniş ve arzularını görmek ile ilişkilendirilmektedir. Friedman anlatıyı, Brooks'un zaman kavramına mekânı ekleyerek arzunun zaman ve mekandaki oyunu olarak tanımlamaktadır. Bu tanımları, Bakhtin'in kronotop (cronotop) kavramına uyarlayarak ortaya koymaktadır. Yani anlatıyı en basit anlamda, 'zaman ve mekânın koordinatlarında hareketin temsili' olarak ifade etmektedir. Bu teoride zaman ve mekânın ayrılmazlığına vurgu yapılmaktadır (Friedman,1993). Bununla birlikte zaman ve mekânın hareketi ile arzuların dönüşümü Bakhtin'in "dialogic imagination" kavramıyla örtüşmektedir.

Zaman, mekân içindeki deneyimin gelişimi metinde, yüzeysel ve derinliği olan bağımsız etkileşimden meydana gelen olaylar olarak ele alınmaktadır. Bu tür deneyimleri oluşturan hareketler anlatı ekseninde karşıtlıklar, iç içe geçmeler veya tekrarlar olarak görülmektedir. Bu hareketler, akıcı bir hikayeye katılarak dinamik bir metin sürecine dahil olup bireyin mekânsal deneyimini arttırmaktadır.

Edebi metindeki mekansallaşma, aksların yatay yüzeysel, kesişim uzantılarının grafik metaforlarıyla metnin gelişiminin görselleşmesine imkan sağlamaktadır. Bu dinamik metinde üretim ile ilerleyen metin, özne ile diyalog halinde ilerlemektedir. Ve metin ile bağlam arasındaki öznenin diyalogu olarak tanımlanmaktadır. Bir taraftan da öznenin şimdiki ve roman içindeki zamansal deneyimi metin içinde geliştirilmektedir.

Metin, öznenin ve yazarın kronotopunu yani; dünyasını temsil etmektedir ve bu dünyadaki deneyimleri algılamasını sağlamaktadır. Yazarın, okuyucunun ve metnin ayrı ayrı kronotopları (zaman-mekân-hareket ilişkiselliği) vardır. Başka bir deyişle ayrı ayrı zaman ve mekân ilişkileri ortaya çıkmaktadır. Yazar anlatıda, karakterin metinsel zaman ve mekandaki düzenlenmesi ile deneyim düzeninin şekillenmesine katkı sağlamaktadır. Anlatıda okuyan ve yazan tarafından algılanan her iki zaman ve mekândaki aksında hareketinde karakterin imgesel dünyadaki hareketini tanımlamaktadır. Her iki anlatı zamanın mekân sembolleri ile ortaya çıkmaktadır.

Öznenin zaman içindeki deneyiminin önemli pratikleri ve edebi, sosyal ve tarihsel metin içerisinde yer almaktadır.

Anlatının içinde dille mekânın temsilleri ortaya çıkmaktadır. Mekanlaşma metindeki örüntüde ortaya çıkmaktadır. Mekân, özne(kahraman) olay, eylem deneyim araçları içeren anlatıda; mekân romanı okuyan öznenin gözünde hayal edilmektedir. Başka bir deyişle, hikaye kimin hakkında, hikayede ne, nerede, niçin oluyor ve ne anlama geliyor okuyucunun mimetik modellemesi ile karakterin yaşadığı mekan hayal edilebilmektedir.

Anlatının dinamik yapısı okuyucunun metinsel performansı ile edindiği mekân deneyimine dönüşmektedir. Yani anlatının temsili hikaye çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Okuyan hem katılımcı hem mekânı hayal eden olmaktadır. Bu diyalog okuyucunun dışında mekânda ve geçici düzeninde anlatının zaman ve mekân içerisindeki hareketiyle ortaya çıkmaktadır.

Günlük hayattaki kültürel senaryolar anlatıda aynı şekilde katmanlaşmaktadır. Hikâye senaryoları kendi dönemine göre her aşamada yeniden üretilmektedir. Dil bu anlamda sembolik yöntemlerin diyalektik etkileşimi olarak kullanılmaktadır ve sembolik, anlamsal merkezli bir yapıya sahip kültürel bir araç olarak kabul edilmektedir.

Anlatı sürecinin doğasında metnin mekânsallaşmasında interaktif durumlar her zaman var olmaktadır. Karakter ve okuyucunun deneyimleri bu şekilde temsil edilmekte karakterin dünyasının mimetiği ve okur, yazar arasındaki zaman-mekân deneyimi kurgulanmaktadır.

2.2.4 Mikhail Bakhtin ve ‘Kronotop’ Kavramı

Edebiyat teorisyeni Mikhail Bakhtin 1970-80’lerde edebiyat teorisi ve edebiyata ilişkin tüm beşeri bilimlerin vaz geçilmez figürü haline gelmiştir. Özellikle anlatı formu ve evriminde kullandığı kronotop kavramı bilimsel dünyada çok dikkat çekmektedir. Kronotop kavramını Bakhtin kısaca zaman- mekân içerisinde metnin yoğun gelişimi olarak tanımlamaktadır (Bakhtin,1981). Kronotop analiz yöntemi; anlatıda, bilişsel yaklaşım ve cinsiyet çalışmalarında kavramsal araç olarak sıklıkla

kullanılmaktadır. Bakhtin'in bu teorisi, "Forms Of Time And of The Choronotope In Novel: Notes Toward A Historical Poetic" kitabında şu şekilde formüle edilmiştir:

Formalist ve yapısalcı yaklaşımların aksine, Bakhtin anlatıdaki mekân ve zamanı gündelik gerçeklerin insan algısında temel bütünlüğü olarak tanımlamaktadır. Bu bütünlüğü Bakhtin kronotop kavramıyla aktarmaktadır. Bakhtin, sanatsal metinlerde, zaman ve mekan göstergeleri planlanarak kaynaşmış soyut hale getirilmiş biçimini kronotop olarak tanımlamaktadır (Bemog,Borghart,2010). Anlatı da ve senaryoda zaman sıklaşır ve sanatsal olarak görünür hale gelmektedir ve mekân da zamanın hareketine tepki vererek yeni bir hal almaktadır.

Anlatı metinleri sadece eylemlerin dizili hali değil kurgusal dünyanın veya kronotopun yaratılması olarak da tanımlanabilmektedir.

Bakhtin tarafından toposlar (yer) ve kronolarla (zaman) birlikte tasarlanan kronotop fikri edebi metinlerde bu şekilde ortaya koyulmaktadır. Bu kavram tarihte inşa edilenin sadece uzay-zaman anlatısı değil aynı zamanda yerin zaman içindeki akışı ile yeni sistemlerin ve ritüellerin oluşması olarak kabul edilmektedir.. Bakhtin'e göre yerler, bir şeyin olduğu, zamansal değişikliklerin meydana geldiği ve bu değişimleri ve mekânı birleştiren aralıklar boyunca gerçek evrimin izlendiği noktalar haline gelmektedir.

Mikhail Bakhtin'in kronotopik olayı, zaman ve mekânın kesiştiği sırada ilerlemesini ve gelişimini tanımlamak için edebiyat teorisinden ödünç alınmıştır (Souatar,2003). Souatar kronotopu yaratıcı mekanizmada kullanılan ara aygıt olarak tanımlamaktadır.

Bakhtin zaman ve mekânı, epistemolojik olarak Kant'ın felsefesini ve Einstein'ın izafiyet teorisini izleyerek ortaya koymaktadır. Bakhtin, kronotop kavramıyla insanların zaman ve mekân temel kategorilerinde kendilerini çevreleyen dünyayı algıladıklarını ve ayrıca bu dünyayı inşa ettiklerini ortaya koymaktadır. Bakhtin, kronotop kavramıyla yerin yani mekânın algılanmasında zamansal kanıtlar aramaktadır. Zaman mekânın anlamlanması asıl araç haline gelmektedir.

Bakhtin zaman mekân ilişkisini tanımlarken semiyotik kavramını, sosyal semiyotik olarak ele almaktadır (Terzoglou,2008). Mekânın anlamsal bir sisteme

dönüşebilmesi için zaman pasajına ihtiyacı vardır, zamanla mimari dille birlikte bu yapı, anlatıya dönüşmektedir. Yapının kendisi zamanla, olaylarla yaşam formunun kendisiyle gelişen bir dile dönüşmektedir. Mimarlığın iletişimi adına anlatı modelini ve semiyotik alanında ilişki kurarak sosyal bağlam içerisinde mimari mekânı yeniden ele almaktadır.

Sosyal kronotoplar kullanılarak mimari, yaratılmış bir anlatı olarak ele alınabilmektedir. Mekansal-metin (space-text), mekânda anlatının kodlanması ve yorumlanması, zaman birikiminin açığa çıkması ile anlatıda olayların organize edilmesine benzer bir biçimde mimarlıkta uzayı; anlatı ve retorik dilde organize etmektedir. Anlatı dünyası, zamansal mekânı gösteren, konfigüre eden, fiziksel ve kurgusal dünyaların kesiştiği yer olarak tanımlanmaktadır.

Bakhtin'e göre mekânın geometrisine göre doğru olanlar kronotop kavramına göre de doğru olarak kabul edilmektedir. Buradaki mekânsal geometri çok katmanlı geometriler olarak öngörülmektedir. Bakhtin kronotop kavramını bazı durumlarda örüntü (motif) ile aynı anlamda kullanmaktadır.

Morrison ve Emerson Post, Bakhtin teorisyenleri, kronotop'u metnin anlatı yapısının özelliğine göre bilişsel bir kavram olarak kabul etmektedir (Morson 2010). İnsan yaşamını temsil eden ve düşünen ve deneyimlerini anlayan bir kavram olarak görülmektedir. Kronotop mekânın sosyal hiyerarşi kodunun bir parçası ve kolektif değerlerin farklılıkları olarak görmektedir. Mimari işaretler, dünya görüşleri arasındaki çatışmaları ifade eder ve güçlü sembolik çağrışımlara sahiptir. Bakhtin mimari örüntünün anlamlı bir sistem haline gelmesi için mimarının zamanın geçişine ihtiyacı olduğunu savunmaktadır. Kullanımlar ve işlevler, tahsisler ve değişiklikler, bir yerin iletmediği çeşitli mesajları ortaya çıkarmaktadır. Zamanla, mimari bir dilden (sistemden) bir anlatıya (konuşma, duyuru, söylem) dönüşmektedir. Yapısal bir bina kodundan, zamana, izlere, kalıntılara, olaylara, geleneklere, alışkanlıklara ve yaşam biçimlerine bağlı bir söylem haline gelmektedir.

Aynı zamanda yaşanan, süresiz, bir zamanın anlamı mimari mekanlarda ortaya çıkmaktadır. Bu süresizlik içinde de yazar ve yazarın yarattığı kahraman arasındaki ikili diyalogla kahraman çevresindeki nesnelere anlamlı tepkiler vermektedir (Morris,1994). Bu anlamda Bakhtin yeni bir metodoloji ortaya koymaya

çalışmaktadır. Anlam, sosyal ilişkiler üzerinden kurulduğunu ön görmektedir. Her katılımcı bu olayın içinde bu sosyal ilişkiler üzerinde yer almaktadır. Yeni anlamların geliştirildiği ve imal edildiği bir alan tanımlamaya çalışmaktadır. Marksist konsept olan zaman sürecinin yazını bireyin yaratıcılığı birey ve sosyal durumlar arasında zıtlıklar yaratmaktadır. Ama diyalog üzerinden yaratıcılık bu mikro (birey) ve makro (sosyal ortam) arasında yeni bir yapı ortaya çıkarmaktadır.

Alexander (2007) kronotopu artistik zaman ve mekân arkitektoniği olarak tanımlamaktadır. Sosyo-ideolojik olarak ortaya çıkan semboller mimari mekandaki semboller üzerinden okunmaktadır. Fiziksel eylemin karakteri hareket ve sembolik olarak ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda kronotop ile ortaya çıkan anlatı bireyi aktif yaratıcı ve sosyal anlamda algı merkezi haline getirmektedir. Bakhtin'e göre bilinç anlamın bir parçasıdır ve sosyal alanda gelişmektedir.

Bakhtin, edebiyatın, kültür tarihi boyunca zaman kavramlarının ve mekânsal temsillerin dönüşümlerinin kültürel tutumlarda ve deneyimlerdeki radikal değişiklikleri yansıttığı gerçeğini anlamamıza nasıl yardımcı olabileceğini göstermektedir. (Bemong,N. Botrghart P., 2010)

Ayrıca Bakhtin'in temel sezgileri, son zamanlardaki anlatı bilim araştırmalarının merkezinde yer alan kurgusal dünya yapıları üzerine ortaya konulan düşüncelere uymaktadır. (Bemong,N. Botrghart P., 2010)

Bununla birlikte, anlatı biçimi ve evrimi üzerine Bahtinci düşünciyi anlamak için anahtar kavramlardan biri olan edebi kronotop kavramının sistematik bilimsel ilgi görmeye başlaması yaklaşık on yıl kadar bile sürmemiştir (Bemong,N. Botrghart P., 2010)

Rus edebiyat kuramcısı Bakhtin, bir romanın anlatısının belirli bir zaman-mekân çerçevesini kodlayan özelliklerine atıfta bulunmak için "kronotop" terimini geliştirmiştir (Griffiths,2015). Kronotop kuramsallaşması etrafında sosyo-mekansal morfolojinin okunmasında yazılı romanlarda anlatının olanakların kullanılması üzerine durulmaktadır. Zaman ve mekân örüntüsünün karşılaşma ve anlatı olasılıkları arasındaki ilişki günlük hayat ve anlatı arasındaki ilişkide görülmektedir.

Anlatı metinleri mekânı anlatı gramerini kullanarak anlamsal bilimin yapısalcı anlatıyı ve betimlemeyi uyarlamaktadır. Böylelikle büyük bir projenin parçalarında anlam-bilimsel birikimi inceleyerek ve mimarlık ve edebiyatı birleştirmektedir.

Edebi metinlerdeki dialogik yaratma gücü, bugünün değerlerini düşünerek gelecek hakkında geçici formların biçimlerini ortaya koyabilecek olasılıkları düşünmek olarak tanımlanmaktadır (Murray,Beasley,T.,2007).

2.2.5 Mimarlıkta Anlatı Teorisi ve Uygulamaları

Mimarlık mekânın organizasyonu ve mekân birikimiyle anlamlar yaratma süreci olarak kabul edilmektedir. Bu birikim iki taraflıdır; akılcı tarafı kavrayış ve maddesel tarafı anlama ve fark etme olarak tanımlanmaktadır (Terzoglou,2018).

Anlatı lineer ve ilişkisel olmasa da izleyici veya okuyucu tarafından problem çözme üzerine kurulu olduğu kabul edilmektedir. Anlatı bazı disiplinlerde hayalleri, dürtüleri ve arzuları yeniden keşfetme aracı olarak kullanıldığı gibi mimarlıkta da bu keşfetme sürecinin yöntemi olarak kullanılmaktadır (Zrzycki,2016). Öznenin merkezde olduğu iletişim, bağlamsal yaratıcılık ve güçlü duygusal bağ yaratma aracı olarak anlatı, mimarlık alanında kullanılmaktadır.

Anlatının yapısal biçimini ve olay örgüsünü, belirli ve özel etkin sosyal koronotoplar üzerinden geliştirmek mümkündür (Terzoglou,2018). Mekânı içeren metin, anlatı süreciyle ve söylemiyle anlatı gramerini izler ve bu ifade biçimleri anlamları geliştirmek için kullanılmaktadır. Bu anlamlar kuşku, planlamalar, gözden geçirmeler, anımsamalar, tahminler, öğrenme, inşa etme, eleştirme, nefret etme, sevmek gibi eylemlerle anları içinde vücut bulmaktadır (Rapport, Overing, 2000).

Eylemelerin ortaya çıkışında iki anlatı ortaya çıkmaktadır: doğal ve yapay anlatı. ‘Doğal anlatı’ olarak söz ettiği kurmaca olmayan türden anlatılar, gerçekten olan ve anlatı izleyicisini ona inandırmaya çabalayan günlük bir anlatı türü olarak kabul edilmektedir. ‘Yapay anlatı’ ise kurmaca olan anlatılardır ve gerçeği bir kurmaca söylem evrenini öne sürmektedir. Mektup, günce, bilimsel metinler, tarih kayıtları ve gazete ‘doğal anlatı’ sınıfında yer alırken; destan, öykü, roman ve televizyon dizileri ‘yapay anlatı’ sınıfına ait anlatı türü olarak kabul edilmektedir (Adanır,2012:129).

Dewey'in pragmatik teorisini ve Ricouer'in fenomenolojik teorisini kullanarak kullanıcı /müşteri ilişkisini anlamak için anlatının mimarlıkta kullanıldığı alanlarda görülmektedir, (Gerards,De Bleeckere,2014) kullanıcının tasarıma dahil edilmesi için kullanılan bir yöntem olarak da ele alınmaktadır.

Anlatı kavramının mimarlık disiplini ile ilgili ilişkisi üzerine yapılan çalışmalarda anlatı iki şekilde ortaya çıkmaktadır;

İlki anlatı mekân diyalogu ile yapılır anlayışıyla; yapılı çevrenin içinde ortaya çıkan insan deneyimlerini (eylemler, sohbetler, düşünceler) anlamak için mimarlık eleştirisine yeni bir yol olarak anlatının kullanılmasıdır. Bu biçimdeki anlatı deneyimin ortaya çıkmasında en belirgin araç olarak mekânı organize eden öğeleri düzenleyen temsil biçimi olarak kabul edilmektedir.

İkinci ortaya çıkan kullanım biçimi ise; romanda ortaya koyulmuş kurgu mekânında anlatılan mimarının çeşitli temsillerle somut hale getirilmesi üzerine bir kullanım biçimidir.

2.2.5.1 Mimari Eleştiri ve Anlatı

Mekân, kullanıcının (gözlemcinin) kültürel değer çeşitliliğini temsil eden ve ifade eden kolektif deneyimin yeri haline gelmektedir. Anlatı bu anlam, değer ve deneyimlerin algılamasında bir araç olarak kullanılmaktadır. Her mimari ürün bu deneyim bütünü barındıran bir anlatı olarak kabul edilmektedir. Bu anlayışla anlatı; insan deneyiminin mimarlık ürünlerinin eleştirisi üzerine bir yöntem olarak denenmektedir. Tschumi Acropolis Müzesinde anlatıyı gözlemcinin sergi üzerinde düşünme ve düşüncesini yansıtmaya aracı olarak kullanmaktadır.

Mimari eleştiri metinleri, genellikle ortaya çıkan ürünün belirli bağlamlarıyla yorumlanması sonucunda ortaya çıkmaktadır. Ancak mimari anlatı ikili diyalogla ilerleyen bir eleştiri hali aldığı anda eleştiri yazarının orada doğrudan mekânı deneyimleyerek anlattığı bir yazın denemesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Böyle bir deneme örneği olarak Beatriz Colomina ve Blanca Lleo, Rem Koolhaas'ın Bordeaux'daki konutunu "A Machine Was Its Heart": House in Floriac" başlıklı yazısı, deneyimin anlatı ile ele alındığı bir eleştiri yazınına dönüşmektedir.

Bu çalışmada anlatı, pasif çevrenin içinde ortaya çıkan eylemler sohbetler ve düşünceler gibi insan deneyimlerini anlamak için mimarlık eleştirisine yeni bir yol olarak kullanılmıştır (Beasley,2018).

Beatriz Colomina ve Blanca Lleo, Rem Koolhaas'ın eserini ele alırken; üçüncül öznel ve geçmiş zaman dile getirilmiş bir metindir. Metinde aslında mimarlık eleştirisi yapmak istemediklerinden bahseden ikili, yaptıkları geziyi anlatı haline getirerek, alışıldık mimari eleştiri yazılarından farklı bir yöntem denemektedir. Metin ikili arasında diyalogla ilerlemektedir (Şekil 2.1). Yazının genelinde mimari eleştiri yazılarında var olan benzetmeler aşağıdaki diyalogda görüldüğü gibi deneyim diliyle ortaya çıkmaktadır;

BLL: Merak edilen tepeciğin ve konutun **rolü ters yüz edilmiş**. Yükselti doğal çevrenin bir parçası halinde tasarlanarak doğal görünüm insan yerleşmesine, uygarlığa dönüşmüş....

Bu ev bir teras ev mi yoksa pavyon mu? Zemin katından teras ev.

BC: Evet Bruer'in 1950 lerde bahsettiği Binucler Evlere çok benzer

BLL: Ama tepeciğe çıktığımda peyzajdaki bir pavyon gibi Farsworth Evi ve Eames Evi gibi (Colomina,B.,Lleo B.,1998)

Ancak anlatının mimari eleştiriye farklılık getirdiği noktalar, aslında yazarların deneyimlerinin aktarımlarıdır. Yapıyı gezdikleri dönemin hava koşullarında mimari yapının peyzajının etkileri, yazının genelinde aşağıdaki diyalog da görüldüğü gibi okunabilmektedir;

BLL: Her bir ayağım 5 kg ağırlığında

BC: Tepeciğin yarısının ayaklarıma yapışmış olarak hissediyorum.

Ve metindeki yapının kullanımından kaynaklanan ses etkilerinin ifadeleri anlatının mimari eleřtiri yazılarından farkını ařağıdaki diyalogdaki verildiğı gibi izlenebilir kılmaktadır;

BC:...karřıdaki terasta bakıcının evindeki genç çocuk-piyano çaldıđını duyuyorum. ...

BLL: ... havalı ve neredeyse teřhirci. Çok karmařık görünüyor. Ama aslında iki kolon ve bir kiriř tarafından tařınıyor, sanki köprü gibi. Basit fikirle, strüktür, evdeki her řey gibi, karmařık formlar ortaya çıkıyor. Eđer bu köprü evi Meis'in cam evini veya Eames'in köprü evini karřılařtırırsanız.

BC: Ama bu evlerin programları daha basit ve gerçekten minimal. Burada biz bambařka bir dünyadayız, aslında birçok dünyadayız, keřiřen dünyalar.

BLL: ... Bu ev imkânsızlık ve gizemli istikrarsızlık veriyor.

Metinde yapıda kullanılan malzemesinin kokusu ve kokunun getirdiğı deneyim karřılıklı diyalog halinde anlatılmaya çalıřılmaktadır;

BC: Bu hangi ahřap? Çam gibi kokuyor.

BLL: evin kalbine yürür gibi hissettiriyor.

W: asansör evin kalbine kesitsel yolculuđa zorluyor



BLL: but here, from the top of the hill it is a pavilion in the landscape, like the Farnsworth House or the Eames House.

BC: The Eames House is both patio and pavilion. Alison Smithson said this somewhere . . .

BLL: But here there is not just one patio? There are two. Well, it is actually three. Even four, if we consider the void of the elevator. Three patios separate four houses. One for the couple, one for the children, one for the guests, and one for the custodians.

BC: A patio house which is really many houses and many patios.

BLL: This spongy microworld is a reflection of the complex articulations of human lives, their accidents and their bonds.

BC: Hmmm.

BLL: All the patios separate. Only one patio, the void of the elevator, connects, mending the shattered world of its inhabitants.

BC: Have you noticed that they are all in their own worlds?

BLL: Yes, they are all like the house.

BC: The woman is in the lower house. The young kid is across the patio in the caretakers' house — I can hear her practicing piano. The oldest one is talking with a pal in the outside glass house. The man is in the glass house, with the visitors. Now and then, one of them wanders into the living room, as if to check that everything is still there, and then leaves again . . . as when the youngest child circled the room asking, from a distance, if Rem spoke Spanish, too, then left.

BLL: Or when the woman brought up the coffee and the cake, then left.

BC: The house allows everyone to disappear into their worlds. It is as if the cell of Le Corbusier had been made available to all. The structure is quite striking . . .

BLL: . . . and showy, almost exhibitionist. It seems quite complex. But, in fact, everything is held by two portals and a beam, as if it were a bridge. The structure, as everything in the house, expresses in a complex form, very simple ideas. If you compare this bridge house to the glass house on the hillside of Mies or the bridge house version of the Eames House . . .

BC: Yes. But the program in these houses is much simpler, really minimal. We are in a completely different world here. In fact, we are in many worlds, many intersecting worlds.

BLL: Instead of braced transparency, as with Mies or the Eames, the beam-bridge here is a perforated box of concrete, rigid and hermetic — the house of dreams that rests on one portal and hangs from the other one.

BC: The structure enters and leaves the house. It is sometimes inside, sometimes outside. It is as if it wanted to extend itself beyond the space . . .

BLL: In each of the long façades, only one of the portals advances while the other one tends to disappear, withdrawing into the interior. This gives the house an air of impossibility, of mysterious instability.

BC: It is the art of the conjurer. He draws your attention with one hand, and with the other one, the one you are not looking at, he does the trick.

BLL: From the entrance patio, the house seems to hang from

Şekil 2.1 Colomina, B., Lleo B., 1998 “A Machine Was Its Heart”: House in Floriac” başlıklı metnin orijinali ve mekandan görseller

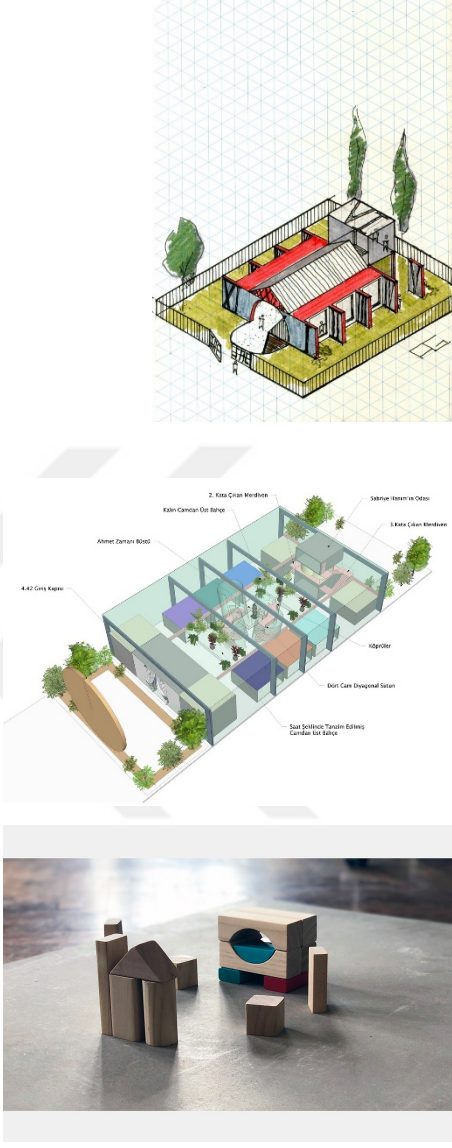
Eleştiri metinlerinde anlatının yapısına bakıldığında deneyim mekân ilişkisinin kuvvetlendiği görülmektedir. Yapının tüm tektoniği kendiliğinden eleştiri metninin içinde yer almaktadır. Yazar artık bu sürecin kahramanı ve yazı bu süreçte kendiliğinden gelişen bir temsil haline gelmektedir. Görsel araçların ortadan kalktığı yazar ile mekân arasındaki ilişkinin yoğunlaştığı bu denemeden anlaşılmaktadır.

Diyalog ile ilerleyen anlatı mekânsal deneyimi arttırmıştır. Anlatı bu deneyimi kompoze etmeyi sağlamaktadır.

2.2.5.2 Edebi Metinlerden Mekân Anlatıları ve Temsilleri

Anlatı formunun mimaride en sık karşılaştığımız formu edebi metnin doğrudan mimari temsillerle yorumlanmasıdır. Bir edebi metinden mekân anlatı ve temsillerine örnek olarak Tablo 2.1’de Manifold.press internet sayfasında yayınlanan “Bir Merak Yolculuğu: Saatleri Ayarlama Enstitüsü” romanından çıkan sonuçlar ve bu sonuçlar sonrasında ortaya çıkan temsiller görülmektedir. Bu çalışmada romanda tanımlanmış mekanların tasarımcılar tarafından nasıl ele alındığı ortaya koyulmaktadır. Çalışmada özellikle roman ana karakterinin yapı üzerindeki tasarım düşüncesi doğrudan yer almaktadır. Bu tasarım düşüncesi olarak doğrudan tanımlanan yapı tabloda, farklı tasarımcılar tarafından farklı tasarım temsilleri kullanarak ifade edilmiştir (Türkay,2018).

Bu yaklaşımlarda genellikle anlatının içeriğinin hangi temsillerle ortaya çıkacağı merak haline gelmektedir. Var olan anlatı kurgusal romandan; Ahmet Hamdi Tanpınar’ın Saatleri Ayarlama Enstitüsü kitabından seçilen bir metinden alınmıştır. Ve çeşitli mimarlara bu anlatının nasıl bir mekânı temsil ettiği sorulmaktadır. Bu çalışmada anlatıda yer alan mimari öğeler maket, üç boyutlu çizim ve bunun gibi mimari temsillerle ortaya konulmuştur.

AnlatıSaatleri Ayarlama Enstitüsü, Ahmet Hamdi Tanpınar, (Tanpınar,2016:362-363)	Temsili
<i>“Filhakika uzun bir dörtgene bir saat manzarası vermek o kadar güç değildi. Ufak tefek çıkıntılarla günün on iki saatini bu dört çizgiye koymaktan başka bir şey kalmıyordu. Aradaki holde böylece, ilk düşüncemdeki, şaşırtıcı tanzimi imkansız büyüklüğü kaybedecekti. Asıl cephe, saat on ikiyi gösteren yuvarlak bir bina olacaktı. Sonra iki tarafta dört küçük blok bizi saat altıya ayıracağımız arka cepheye getirecekti. Bu üç katlı olacaktı. Her bloğun arasına asma merdivenler, küçük çemen şeritleri koymak gayet kolay bir şeydi. Ortadaki büyük hol camla örtülecekti. Her bloğun cephesinde tıpkı saatlerde olduğu gibi geniş bir çember içinde sağdan sola gitmek üzere birden on ikiye kadar roman rakamları yazılıydı. Yalnız on ikinci dıl'ı, ki asılı cephe olacaktı, biraz geniş tuttum ve onun üzerine rakam koymadım. Saat fikrini tam verebilmek için giriş kapısına da tam bir kadran manzarası veridim. Altı metre irtifaında olan bu kapıda kadranın bu tarzda tanzimi beni epeyce yordu. Herhangi bir dikdörtgenin kenarlarına rakamlar koymakla hiçbir şey elde edemezdim....nihayet bir gece küçük İstanbul camilerinden birinin yana doğru kaldırılmış perdesi bana bir fikir verdi. Akrep ve yelkovandan bir perde gibi istifade edecektim.”</i>	

Tablo 2.1 Manifold.Press İnternet Sayfasında Yayımlanan “Bir Merak Yolculuğu: Saatleri Ayarlama Enstitüsü” Romanından Çıkan Sonuçlar

3 PİLOT ÇALIŞMA VE MİMARİ STÜDYO MODELİ

Mimari tasarım stüdyoları, stüdyonun öğrenme çıktılarına bağlı olarak öğrencilerin ortaya çıkan tasarım problemleri karşısında yeni ve yaratıcı bir düşünce ortaya koymasını bekleyen kolektif bir ortam olarak tanımlanmaktadır. Bu yanıyla mimari tasarım stüdyo yürütücülerinin öğrencilerin devamlı düşüncelerini aktif tutmak ve var olan çevrelerini anlamlandırması için yeni yöntemler ortaya koymaya çalıştığı mekânlar haline gelmektedir.

Mimari tasarım stüdyo yürütücüsü öğrencinin mekânı nasıl yeniden düşünmesi ve üretimini nasıl motive etmesi gerektiğini kurgulayan özne haline gelmektedir. Bir yandan da öğrencinin düşünsel sürecinin sürekliliğini sağlamak zorundadır. Öğrencinin yaşadığı mekânı anlamlandırması, mekân hakkında ne bildiğini yeniden açığa çıkarması bu düşünsel sürecin bir parçası haline gelmektedir. Öğrencinin öğrenmek ve farkında olmak ikililiğinden ilerleyerek üretmesi ve bazen de öğrencinin neyi bildiğini keşfetmesi bazı zorlukları beraberinde getirmektedir.

Bu yaratım süreci kümülatif bir yeniden üretim süreci olarak devam etmektedir. Yani yaratım sürecine katkı sağlayan hayaller her defasında kümülatif olarak yeniden üretilmektedir. Öğrenci ürettikçe yeniden üzerine düşünmesini teşvik etmek ve tekrar soru sormasına imkan vererek problemin kendisine yeniden bakmasını sağlamak stüdyo yürütücüsünün temel görevlerinden biri haline gelmektedir.

Bununla birlikte Gaston Bachelard'ın (2018) belirttiği gibi “düşlenmiş durumların keşfedilmesini” sağlamak mimari tasarım stüdyo yürütücüsünün temel hedefidir. Öğrencinin hayal kurmasını sağlamak, zaman zaman hayal edebileceklerinin ufkunun genişletilmesi ve düşlenmiş durumları nesnel olarak ortaya koyabilmesi gerekmektedir. Muğlak ortamdan öğrencinin anlatı ile somut olarak düşüncelerini ortaya koyması bu çalışmanın temel amacıdır.

Üçüncü bölümde çalışmanın ön görüşü ortaya konulmaktadır ve bu öngörüyle birlikte çalışma kapsamında yapılan pilot çalışmanın kurgusunun nasıl oluştuğuna dair bilgiler verilmektedir. Pilot çalışma sonrasında yapılacak mimari stüdyo çalışmaları için bir öncül çalışmadır. Bu yüzden bu bölümde pilot çalışma sonuçları ortaya konulmaktadır. Pilot çalışma sonrasında ortaya çıkan mimari tasarım stüdyo modeli

ve bu modelin her aşmasındaki amaçlar tanımlanacaktır. Mimari tasarım stüdyosunda ortaya çıkan modelin her aşaması yeni bir modele olanak sağlayacağı için ortaya çıkan modelinde deneysel bir kurgusu olduğu kabul edilmektedir.

3.1 Çalışmanın Hipotezi

İnsan beyni her zaman çevresinde var olan doğanın kaosundan anlamlı hikayeler çıkarmaktadır (Zrzycki,2016). Birey bulunduğu çevreyi anlamlandırmak için çevresinde var olan öğeleri birbirinden ayırıp sıralayarak, bazı durumlarda yeniden düzene sokarak bulunduğu yapısal dünyayı anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu düzeni sınıflandırmak ve yeniden yapılandırarak anlamlı hikayeler çıkarmak için zihin her zaman yeni kompozisyonlar yaratmaktadır.

Öğrencinin zihninde verilen tasarım problemini çözdükçe yeni bir organizasyon oluşturması ve mimari proje süresince bu soruya bütüncül cevap bulmasını sağlayan bir sistem kurgulaması gerekmektedir. Mimari tasarım sürecinin uzunluğu ve bu süreçte hedeflenen neslin tasarım süreci boyunca merakını devamlı aktif tutmak öncelik haline gelmektedir. Geleceğin ne getireceğini devamlı düşünmek ve zamanın koşullarını anlayabilmek için bu uzun sürece yayılan öğrenme, kurgulama, soruyu yeniden üretme düzeni mimari stüdyolarının kurgulanmasında temel sorunlar haline gelmektedir.

Bu amaçla yeni bir tasarım yöntemi geliştirirken öğrencinin öğeler arasındaki ilişkileri düzenleyen yeni sistemler geliştirmesi ve yeni tasarım yöntemi belirlemesi hedeflenmiştir. Öğrencinin bilginin soyut ve günlük hayatla ilişkisiz bir durum olmadığını anlaması ve kendi deneyimi yeniden düşünmesi, kendi deneyimi üzerine akıl yürütmesi bu tasarım modelinin en önemli hedefidir. Öğrencinin çevresiyle kurduğu deneyimi unutmadan ve var olan yapıyı çevreyle ilişkisinde pasif kalmadan kavraması öngörülmüştür. Her zaman yapıyı çevreye ve tasarlayacağı çevredeki mekâna katılma ve çevrenin mekanla ilişkisinin derecesini arttırma yönünde öğrenci kazanımlarının geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Tüm bu parçaların adım adım somut olarak ortaya konulması bu yöntemin önemli parçası haline gelmektedir.

Dinamik metin üretimi tasarım stüdyosunda ilk temel alınan temsil biçimi olacaktır. Stüdyonun öneri kurgusunun iki bölümünde de öğrenci aktif olarak metinler üretecektir. Metnin gelişimi, betimlemede çeşitlilik, metnin ana kurgusunda mekânın yer alıp almadığını ölçmek ve öğrencilerin bir anlatı geliştirirken nasıl metinler yarattıklarını anlamak için bir pilot çalışma kurgulanmıştır.

Bu amaçla araştırmada pilot çalışma gerçekleştirilmiş ve bu pilot çalışma göz önüne alınarak bir mimari tasarım stüdyo modeli oluşturulmuştur. Bu model iki ayrı eğitim döneminde mimari proje dersinde denenmiştir. Bu bölümde pilot çalışmanın modeli ve modelde ortaya çıkan sonuçlar değerlendirilecektir. Bu modelle birlikte ortaya çıkan mimari proje stüdyo modelinin iki ayrı stüdyo sürecinde nasıl uygulandığı ortaya konulacaktır.

Bu öngörülen stüdyo modeli iki aşamadan oluşmaktadır. Stüdyo modelinin en temelinde öğrenciden bir anlatı yazması istenmektedir. Bahktin'in metin yazınındaki anlatı ile bireyi aktif yaratıcı ve sosyal anlamda algı merkezi haline getiren teorisi (Murray, Beasley, 2007) anlatıyı yorumcu tarafından inşa edilen bilişsel bir yapı veya zihinsel bir imge olarak tanımlamaktadır (Marie-Laure Ryan, 2004). Mimari de dahil olmak üzere nesneler ve yapılar anlatı aracılığıyla hayal edilebilmektedir. Anlatı öğrencinin düşüncesini aktif halde kullanmaya başladığı süreç olarak kabul edilecektir. Öğrencilerden bilgiyi düzenleme ve yapılandırma aracı olarak anlatıyı kullanmaları istenmektedir.

Önerilen stüdyo modelinin ilk aşamasında öğrenci stüdyo yürütücüsü tarafından belirlenmiş belirli mekanların anlatısını yazacaktır. Öğrenciden bu anlatının bazı temsil araçlarıyla ortaya konulması istenecektir. İkinci aşamada ise mimari stüdyoda mimari proje kapsamında ortaya konulan problemin getirdiği tüm girdileri göz önüne alarak kendi tasarımının anlatısını yazması ve bu anlatıyı da çeşitli temsil araçlarıyla ortaya koyması beklenmektedir. İkinci aşamada yazılan anlatı geliştirilebilir bir sürecin ilk temsili olarak kabul edilecektir.

Tüm bu aşamalarda iki önemli amaç öngörülmüştür. Birincisi öğrencinin yapıları çevredeki var olan hacimlerle ilişkisini anlatıyla ortaya koymasını sağlamaktır. Bunun nedeni mekân ile özne arasındaki deneyim üzerinden keşfi mümkün kılmaktır. Mekânsal geometrinin ortaya çıkardığı deneyimler anlatı ile somutlaşacaktır.

Anlatının kompozisyonu öğrencinin devamlı olarak mekandaki eylem ile ilişkili deneyimi içindeki zamansallığı ile ortaya koymasını sağlayacaktır. Yazıyı kullanarak zaman akışında var olan mekânın yarattığı etkiyi saptayacak mekanla arasındaki koparılmış/unutulmuş deneyimleme ilişkisini anlatı ile basit bir soyutlama ilişkisine dönüşecektir. Metni yapılandırma yeni bir keşif aşaması haline gelecek ve bu gözlemler bir öznenin gözünden mekânın nasıl okunduğunun anlaşılmasını sağlayacaktır.

Tüm bu keşifler, mekânı etkileyen öğelerin bir araç sağlayacağı öngörüsüyle modele eklenmiştir. Mekânı etkileyen öğeler birlikte tanımlanmasını sağlamakla birlikte öğrencilerin Ricouer'in ileri sürdüğü anlatının olayları bir araya getirme, eylemi ortaya çıkarma ve eylemi üretme yollarını da keşfetmesine yardımcı olacaktır.

Bu öngörüler doğrultusunda pilot çalışma ve mimari tasarım stüdyo modelinin aşamaları şekillenmektedir.

3.2 Pilot Çalışma: Tasarım Çalıştayı

Çalışmada önerilen stüdyo modelini denemek amacıyla bir pilot çalışma modeli oluşturulmuştur. Bu modelin kurgulanmasının nedeni yöntemin işleyişi ve hatalarını gözlemlemek içindir. Pilot çalışma 8-10 Mayıs 2019 Tarihinde Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde Doğu Akdeniz Üniversitesi tarafından düzenlenen Dokuzuncu Uluslararası Tasarım Haftasında programlanan çalıştay kapsamında yapılmıştır. Çalıştay Türkiye'den farklı üniversitelerden gelen sekiz mimarlık öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. "Anlatı" isimli çalıştay üç günlük bir mimari stüdyo çalışmasını kapsamaktadır.

Pilot çalışma için bir ön taslak model hazırlanmıştır (Tablo 3.1). Ön taslakta öğrencinin deneyimlediği mekân için basit bir anlatı geliştirmesi hedeflenmektedir. Bu hedefin oluşmasında Ricouer'in ortaya koyduğu konfigüre etme aşaması göz önüne alınmıştır. Mekânı konfigüre eden öğrenci zamanı bir yandan nasıl yapılandıracağını öngörmektedir. Bir yandan da edebi alandan yararlanarak kendi deneyimlerinin derinliği ile anlatısını oluşturacaktır. Öğrencinin olay örgüsünü kompoze ederek mekânsal anlamları yeniden keşfedeceği ön görülmekte, anlatısının her aşamasında

eylemlerin nedenselliğinin mekânsal etkileri üzerine düşünmesi, her olayı düşünürken özneye ait tüm deneyim ve mekân ilişkilerinin kendiliğinden kurgulanması beklenmektedir.

Pilot çalışma modeli üç aşamadan oluşmaktadır (Tablo 3.1);

PİLOT ÇALIŞMA		
1. AŞAMA OKUMA-ANALİZ	2. AŞAMA ANLATI YAZMA	3. AŞAMA ANLATI TEMSİLİ ÇİZİMİ
OKUMA İÇERİĞİ MEKAN DEŞİFRESİ İÇERMEKTE. (MEKAN-DENEYİM ÜZERİNE BASKIN BİR METİN SEÇİLMİŞTİR)	(SEÇİLEN MEKANDA HERHANGİ BİR ÖZKENİN MEKAN İÇİNDEKİ DENEYİMİNİN ANLATISINI HAZIRLANMASI)	HİKAYE TABLOSU İLE ANLATININ TEMSİLİNİN HAZIRLANMASI

Tablo 3.1 Pilot Çalışmanın Modeli

Öğrencilerden istenen anlatının gelişimi için çalıştayda şu soru ortaya atılmıştır; “Üniversite yerleşkesi içerisinde seçilen akstaki mekânsal deneyimlerinizi bir anlatıyla ortaya koyunuz?” Öğrencilerin bu anlatıyı nasıl geliştireceklerini anlamaları için Marshal Berman’nın (2021) “Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor” kitabının üçüncü bölümü okuma olarak verilmiştir. Bu okumada Berman üçüncü bölümde ‘Gözler Ailesi’ başlığı ile Baudelaire’in ‘Paris Sıkıntısı’ kitabındaki ‘Yoksulların Gözleri’ şiirinin mekânsal değerlendirilmesi ele alınmaktadır. Baudelaire’in metnindeki anlatıda Paris’te açılan bulvarın mekânsal açıdan değerlendirmesi yapılmıştır. Mekân ve deneyimin iç içe geçtiği metinde;

“-kafe ıslıl ıslıdı... duvarların kör edici aklı... sevgililer göz göze otururken bir diğer insanların gözleriyle karşılaşırlar ...”(Berman,2012:204)

gibi ifadelerle basit bir şekilde özne, mekan, öznenin mekanın deneyimi ile birlikte eylem örüntüsü gözlenmektedir. Böylece metin en basit anlamıyla mekânsal anlatı içinde bireyin deneyimlerini anlatan bir örüntü ile ilerlemektedir. Bu anlatının

içeriğini anlamak birinci aşama amacıyla belirtildiği gibi Berman'ın bu metninden kent mekanlarına modern müdahalelerin kent mekanlarında ortaya çıkardığı mekan olay ve deneyim örüntüsünü ortaya koymak (Tablo 3.2) birinci aşmanın hedefidir. Okumalar yapıldıktan sonra öğrenciler ile anlatıdaki bazı mekânsal cümlelerin oluşum yapıları üzerine tartışma ortamı kurgulanmıştır. Tartışmalar, metinlerdeki olay ve deneyim örüntüsündeki mekânsal ilişkilerin üzerine kurgulanmış tartışmalardır.

İkinci aşamada öğrencilerin metindeki olay ve deneyim örüntüsünün oluşumunu anlayıp üniversite yerleşkesi içerisinde seçilen aksta gözlemler yapması ve taslaklar üretmesi istenmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu ilk anlatı taslaklarına çalıştay da görev alan moderatörler ara ara müdahalelerde bulunmuşlardır. Bu müdahaleler öğrencilerin yazdığı anlatılarda deneyim ve mekân ilişkisini daha derin yansıtmaları gerekliliği üzerine yapılan uyarılardan oluşmaktadır.

Üçüncü aşama da öğrenciler anlatı metnini hazırlamasının ardından bunu temsil yöntemiyle bize aktartılması istenmiştir.

3.2.1 Pilot Çalışma İçeriği ve Amacı

Aşama	Uygulama	Amaç /Beklenen
1.AŞAMA OKUMA - ANALİZ	Marshal Berman'ın 'Katı Olan Herşey Buharlaşıyor' kitabının 3. Bölümü'nün okunması. Kitapta yararlanılan metin üzerinden mekan, olay ve deneyim örüntüsünün tartışılması. Üniversite yerleşkesinde fakültenin bulunduğu bölgede seçilen alanın değerlendirilmesi.	Marshal Berman "Katı Olan Herşey Buharlaşıyor" kitabında modernleşme sürecinde kent mekanlarının dönüşümünü anlatılırken, modern müdahalelerin kent mekanlarında ortaya çıkardığı mekan, olay ve deneyim örüntüsünü Baudler'in şiiri üzerinden anlatılır. Öğrencilerden kitapta yer alan Baudler'in anlatısında mekanla ilişki kuran

	Seilen alanda/ aksta yrme-gezinti.	znenin deřifre edilmesi istenmiřtir. Bu analizin ğrencinin kendi kurgusunda kullanacaėı anlatıda yararlanacaėı bir yntem olarak ğrenciye benimsetilmesi amalanmıřtır. Bylece ğrencinin kendi oluřturacaėı metinde olay-mekan kurgusu analizi yapma becerisi kazanması beklenmektedir.
2. AřAMA ANLATI YAZMA	Seilen alanın deėerlendirilmesi. Seilen alanda/ aksta yrme-gezinti. Mimarlık Fakltesi’ne ulařım aksında seilen paranın szl ve yazılı olarak anlatıya evrilmesi. Anlatıcının gznden mekânın hikayeleřtirilmesi. ğrenci bu ařamada yaratacaėı anlatıda kullanacaėı mekân betimlemelerinin szel aralarını ilk gn okumasında var olan szel araları deřifre ederek ortaya ıkarabilir.	ğrencinin oluřturacaėı hikayesindeki mekanı kendi deneyimlediėi alandan seerek anlam zerine yeniden dřnmesini saėlamak amalanmaktadır. Bu ařamada ğrencinin tasarım kurgusunu etkileyen mekânı anlaması ve mekanı tasarlarken aslında hangi olay rgs ve deneyimi ile mekanı anlamlandırdıėını keřfetmesi beklenmektedir.
3.AřAMA ANLATI TEMSİLİ İZMİ	Anlatıya dklmř ve kurgusu hazır olan metnin hikaye panosunun hazırlanması.	Metin olarak ortaya ık mıř temsilin izime aktarılması amalanırken ğrencinin yařadıėı evreyle kurduėu iliřkiyi yeniden keřfetmesi ve bu keřfi farklı

		anlatım araçları ile ifade edebilmesi beklenmektedir.
--	--	---

Tablo 3.2 Pilot Çalışma Aşamaları ve Amaçları

Pilot çalışmada var olan sorunlar ve ortaya çıkan yeni model mimari stüdyo planı hazırlanması yardımcı olmaktadır.

3.2.2 Pilot Çalışmanın Değerlendirilmesi

Pilot çalışmaya katılan öğrencilerin hepsi Mimarlık Bölümü öğrencileridir ve ikinci sınıf eğitimi almaktadır. Öğrencilerin ikinci yılında olmalarının faydası temel tasarım eğitimini birinci yıllarında almış, tasarım ilkelerini kavramış ve yeni tasarım ilkelerini anlayabilme becerilerini edinmiş olmalarıdır.

Pilot çalışmanın birinci bölümünde yapılan kitap değerlendirme kısımlarında öğrencilerin deneyim mekân değişimi kurgusunu anlamlandırmakta, verilen okumada yapılan analizi algılama ve şematize etmekte güçlük çektikleri gözlemlenmiştir. Kitap içerisinde var olan mekân-deneyim ve eylem-olay ilişkilerini ikinci bölümünde kavramış ve anlatısını üretmeye başlanmıştır. Anlatı üretiminde çoğu öğrencinin özne betimlemesine yoğunlaştığı gözlemlenmiştir. Bu aşamada moderatörler devreye girmiş ve ağırlıklı olarak mekân betimlemelerinin devreye girmesi gerektiği şeklinde uyarılar yapılmıştır. Çalıştayın son aşamasında öğrenci anlatı ile paralel giden temsilleri yaratmakta güçlük çekmemiştir.

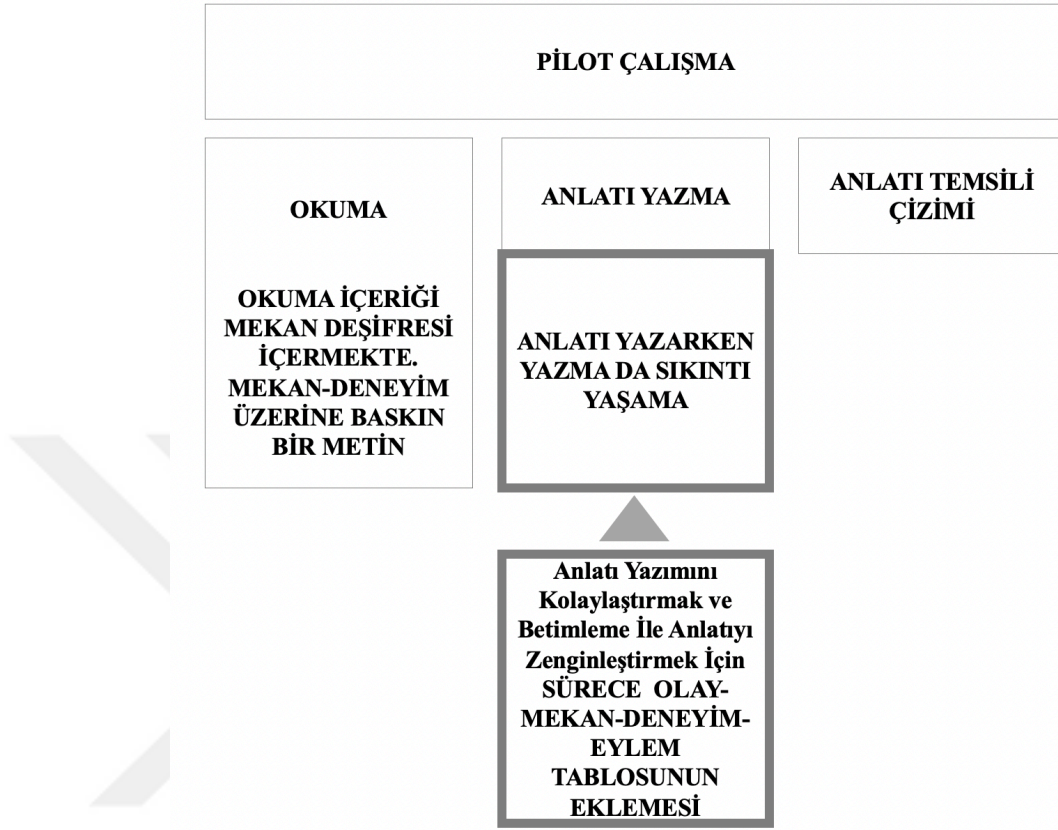
Tablo 3.3 görüldüğü gibi öğrenci anlatısında mekâna ait renk, doku, malzeme, peyzajın etkisi ve mekânın taşıyıcısına ait sistem elemanları görülmektedir. Bu aşamada öğrenci her gün geçtiği mekânın yeniden kavradığını ve hangi deneyimlerinin ortaya çıktığını görebilmektedir. Ayrıca mekandaki ikincil kişiyi kullanarak mekânın diğer bir özne üzerinde yarattığı etkiyi de gözlemleyebilmektedir.

 Saat 10.47 iki buçuk yorucu dersimin ardından, kırmızı, mavi renkli binanın altında kahvelerimizi yudumluyorduk.benim asıl dikkatimi çeken karşı kaldırımdaki uzun iri yapraklı ağacın altındayaşlı adamdı. Öyle derin ve istekli bakıyordu ki sanki gözlerinde yanımızda dikili kolonlar üzerinde yürümekten eskimiş ve kırık fayanslar ona geçmişini bir kez daha yaşatıyordu.az ilerledikten sonra fakültenin tam merkezinde bulunan ortasında çiçek ve küçük çalılardan bulduğu eski taşlarla örülü avlunun üzerine oturdu...  Ana Dava'nın estetikten gelen Lâzısı kâğıtlarında uzun, iri yapraklı ağacın altında oturmuş, başını eğmiş, gözleri topraklara bakan bir adam. Öyle derin ve istekli bakıyordu ki sanki gözlerinde yanımızda dikili kolonlar üzerinde yürümekten eskimiş ve kırık fayanslar ona geçmişini bir kez daha yaşatıyordu.  Ezgiye yerden aldığı solmuş bir yaprakla belinde bir şeyi yapıyordu. Başını eğmiş, gözleri topraklara bakan bir adam. Öyle derin ve istekli bakıyordu ki sanki gözlerinde yanımızda dikili kolonlar üzerinde yürümekten eskimiş ve kırık fayanslar ona geçmişini bir kez daha yaşatıyordu.	Saat 10:47 iki buçuk saatlik yorucu dersimizin ardından kırmızı mavi renkli binanın altında kahvelerimizi yudumluyorduk.benim asıl dikkatimi çeken karşı kaldırımdaki uzun iri yapraklı ağacın altındayaşlı adamdı. Öyle derin ve istekli bakıyordu ki sanki gözlerinde yanımızda dikili kolonlar üzerinde yürümekten eskimiş ve kırık fayanslar ona geçmişini bir kez daha yaşatıyordu.az ilerledikten sonra fakültenin tam merkezinde bulunan ortasında çiçek ve küçük çalılardan bulduğu eski taşlarla örülü avlunun üzerine oturdu...	 Ana Dava'nın estetikten gelen Lâzısı kâğıtlarında uzun, iri yapraklı ağacın altında oturmuş, başını eğmiş, gözleri topraklara bakan bir adam. Öyle derin ve istekli bakıyordu ki sanki gözlerinde yanımızda dikili kolonlar üzerinde yürümekten eskimiş ve kırık fayanslar ona geçmişini bir kez daha yaşatıyordu.  Ana Dava'nın estetikten gelen Lâzısı kâğıtlarında uzun, iri yapraklı ağacın altında oturmuş, başını eğmiş, gözleri topraklara bakan bir adam. Öyle derin ve istekli bakıyordu ki sanki gözlerinde yanımızda dikili kolonlar üzerinde yürümekten eskimiş ve kırık fayanslar ona geçmişini bir kez daha yaşatıyordu.  Ezgiye yerden aldığı solmuş bir yaprakla belinde bir şeyi yapıyordu. Başını eğmiş, gözleri topraklara bakan bir adam. Öyle derin ve istekli bakıyordu ki sanki gözlerinde yanımızda dikili kolonlar üzerinde yürümekten eskimiş ve kırık fayanslar ona geçmişini bir kez daha yaşatıyordu.
--	---	--

Tablo 3.3 Pilot Çalışma Uygulama Sonucu, Öğrenci Çalışması Örneği

Öğrencinin pilot çalışmada zorlandığı kısım anlatı yazarken kullanacağı kelimeleri bulmakta güçlük çekmesidir. Bu yüzden sürecin ikinci aşamasına tablo

3.4'te görüldüğü gibi olay-mekân-deneyim-eylem tablosunun eklenmeye karar verilmiştir.



Tablo 3.4 Pilot Çalışmada Yapılan Değişim

3.3 Mimari Tasarım Stüdyosu Model Önerisi

Mimari tasarım süreci hem bütüncül hem de analitik bir düzen içinde ilerleyen bir mesaj olarak kabul edilmektedir. Mimari tasarım stüdyoları tasarımın bakış açılarını nedenler, motifler ve tesadüfi olaylar olarak bir araya getiren bir mimari deneyim ortamları olarak tanımlanabilmektedir. ayrıca tüm bu bileşenlerinin düşünme ve üretim eşzamanlılığıyla aktarılması, temsil edilme mekânı olarak da tanımlanabilmektedir.

Pilot çalışma sonucunda geliştirilen model stüdyo tasarım öneri modeli haline dönüştürülmüştür. Öneri model içinde yer alan aşamalar ve bu aşamada anlatılacaktır.

Kurgulanan stüdyo modelinde mimarlık öğrencisine her zaman karışılacağı problemler verilecektir. Ve öğrenciden bu problem karşısında çeşitli anlatılar üretmesi istenmektedir. Öğrenciden alternatif anlatıları üretirken var olan kurgu romanları deşifre etmesi ve olay-deneyim-eylem –mekân tablosu yaratması beklenmektedir. Bu aşamada öğrencinin okuma yapma ve deşifre etme yeteneğini kullanarak tabloda kullandığı kelime anlamları ve ilişkilerindeki yoğunluğu yürütücü tarafından tasarım günlüğüne yansıtarak kaydedecek ve son tasarım aşamasında öğrencinin mekân eylem deneyiminin kurgusunu tasarımına yansıtması beklenmektedir.

Öğrencilerden yapıları çevrede seçilen üç rastgele mekânı anlatı yoluyla aktarması ve bu anlatıları hikaye panoları olarak ifade etmesi istenecek, bu aşamada mekânı nasıl anlamlandırdığı ve nasıl bir hikaye ürettiği yürütücü tarafından izlenecek, hikâyede kullandığı mekânsal ilişkileri hangi çevresel etkileri düşünerek aktardığı söylem analizi yöntemi ile çözümlenecektir.

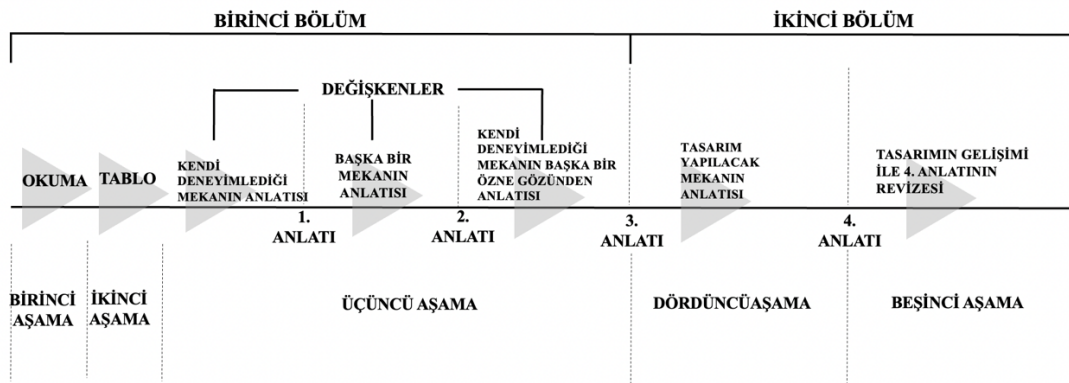
Stüdyo çalışmaları sonucunda öğrencilerin alternatif gerçekliği araması, çoklu senaryolar üretmesi ve kendi tasarımlarında neler ürettiğini görmesi araştırmanın en son aşaması olarak ön görülmektedir. Anlatı ile mekân arasındaki ilişki olası hikayeler kurguların olanağını arttığı için çoklu anlatılar üretmek ve tasarıma temsillerle aktarabilmek bu aşamada çok önemli hale gelmektedir. Anlatının gelişimi hakkında pilot çalışmadan seçilen sonuçlar değerlendirilecektir.

Mimari stüdyo öneri modeli iki bölümden oluşmaktadır. (Tablo 3.5) Mimari stüdyosunun birinci bölümü üç aşamada tamamlanması ön görülmüştür. Mimari stüdyonun birinci aşamanın ana amacı yapıları çevreyi anlamak ve kurgu roman yazınında gelecek öngörülerinin mekânsal yazımını anlamak üzerine ilerlemektedir. Bu bölümün ilk aşamasında öğrenciden kurgusal roman okunması istenmektedir. Kurgusal romanda mekanların ilişkilerini keşfettiği birinci aşamadan sonra ikinci aşamada öğrenciden romandaki mekânsal ilişkilerin analizini yaparak olay-mekan-deneyim-eylem tablosunu hazırlaması istenmektedir. Bu tablo öğrenci için bir altlık sağlamakta mimari stüdyonun birinci bölümün son aşamasında öğrencinin var olan bu altlığı kullanması hedeflenmektedir.

ÖNERİ MİMARİ STÜDYO MODELİ	1. BÖLÜM		2. BÖLÜM		
	1. AŞAMA OKUMA (ÖN KAVRAYIŞ)	3. AŞAMA 1. ANLATININ YAZILMASI	4. AŞAMA KEŞİF TASARIM PROBLEMİNİN VERİLMESİ	5. AŞAMA KEŞİF+TASARIM (KURGU YARATIMI TASARIMLA ANLATININ DÖNÜŞÜMÜ VE TEMSİLELERLE İFADE ETME)	
	2. AŞAMA TABLONUN HAZIRLANMASI	2. ANLATININ YAZILMASI	TASARIM ALANININ BELİRLENMESİ		
		3. ANLATININ YAZILMASI	TASARIM ALANININ ANLATISININ YAZILMASI		

Tablo 3.5 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Bölüm ve Aşamaları

Öğrencinin zihinsel dolayımalarını devreye sokarak mekânın yeniden keşfi ön görülmektedir. Öğrenci anlatısındaki mekânsal ilk izlenimini kendi özne ve mekân ilişkisi üzerine kurmaktadır. Kendi eylem ve hareketinin mekânsal geri dönüşlerini okumaya başlaması hedeflenmekte; mekân anlatının bir parçası haline geldiği için öğrencinin keşfinde de malzeme, işlev, yer, yapı birleşenleri gibi detayları bir bütün içinde anlatının kendisinde yer almaktadır. Öğrencinin bu ilk keşfinde öğrenci mekânı eleştirel ve bütünsel bir halde anlamaktadır. Bu ilk yüzleşmede anlatı kurgusunda ihtimaller henüz devreye girmemektedir. Sadece öğrencinin mekanla karşılaşma halleri ortaya çıkmaktadır. Ve bu aşama karşılaştığı mekân kompozisyonunu yeniden anlama anı olarak da tanımlanabilmektedir. Öğrenci bize bir sözü dikte etmeyen haliyle duran mekânın işaretle sembolle taşınmayan anlamını anlatıyla ifade etmektedir.



Şekil 3.1 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Bölüm- Aşamaları ve Değişkenleri

Mimari stüdyonun bu ilk bölümünün üçüncü aşamasında üç anlatı üretilmektedir. İlk anlatı için birinci değişken olarak öğrencinin sürekli maruz kaldığı mekân seçilmiştir. Öğrencinin bu aşamada sürekli maruz kaldığı mekânı keşfetmesi ve mekânın içindeki deneyimlerini yeniden anlaması öngörülmüştür. Bu aşamanın ikinci anlatı yazım aşamasında ise değişken anlatının öznesi kabul edilmektedir. Bu aşamada diğer öznelere gözünden mekânın algılanması istenmektedir. Üçüncü anlatıda ise değişken mekânsal deneyim olarak çeşitlilik sağlayacak bir mekân olarak öngörülmüştür. Ve öğrenciden bu mekânın anlatısını yazması istenmiştir. Bu aşamada mekânsal deneyimi çeşitlendiren geometrileri keşfetmesi istenmektedir.

Üçüncü aşamada anlatıdaki değişkenler çeşitlenebilir olarak kurgulanmaktadır. Deneyisel süreçte yaratılan bu çeşitlilik mimari stüdyo yöneticisinin sürece müdahale biçimine göre değişim sağlayabilmektedir.

3.3.1 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm

Mimari stüdyonun birinci bölümü üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada kurgu romanları okunmuştur. Bu aşamada da gelecek senaryolarındaki mekanların olay mekân deneyimi üzerine ilişkilerin kavranması hedeflenmektedir. Kurgu romanda yaratım süreci anlaşılmaya çalışılmaktadır. Bu aşamada örnek aşamada yapılan çalışmada analiz edilme yöntemi Tablo 3.6 ve tablo 3.7 de ifade edilmiştir.

Bu aşama şeylerin anlamlandırılmasını belirli bağlam içinde nesneyi yeniden deneyimleyerek düşünme olanağı sağlamaktadır. Bu aşamada kurgu romanındaki mekânsal betimlerinin keşfedilmesi istenmektedir. Olay örüntüsü içerisindeki mekân deneyim, eylem, olay terimlerinin ayıklanması gerekmektedir.

Olay örüntüsü içerisindeki mekân deneyim, eylem, olay terimlerini ayıklamasının ardından Tablo 3.7’de ortaya koyulduğu gibi bir tablo hazırlanması istenmektedir. Bu aşama sentez ve şematize aşaması olarak tanımlanabilir.

Gelecekte yaratacağı anlatı kompozisyonu için bu tablodaki terimler öğrenciye yeni bir altlık sağlayacaktır. Bu aşama sadece bir anlık geçerli değildir, öğrenciden okumalara devam etmesi ve devamlı bu tabloyu geliştirmesi beklenmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM	BİRİNCİ AŞAMA	KURGU ROMANLARININ OKUNMASI. ÖN KAVRAYIŞ OLAY MEKAN DENEYİM EYLEMLERİ AYIRT ETME.
	OKUMA	
	ÖRNEK OKUMA Mülksüzler Ursula K. Le Guin analizi “Bir duvar vardı. Önemli görünmüyordu. <u>Kesilmemiş taşlardan örülmüş</u>, kabaca sıvanmıştı; <u>erişkin biri üzerinden uzanıp bakabilir</u>, bir çocuk bile üzerine tırmanabilirdi. Yolla keşiştiği yerde bir kapısı yoktu; orada yerin geometrisine indirgeniyordu: bir çizgiye, bir sınır düşüncesine. Ama düşünce gerçektir.” “<u>Shevek yemeğini bitirir bitirmez Urras’ı oda oda keşfe çıktı</u>. Dört ayaklı, ağır, <u>Dikkatli’deki</u> ranzadakinden çok daha yumuşak şilteleri, bazıları ipekli, bazıları sıcak ve kalın, karmaşık yatak çarşafı ve <u>kümüls bulutları gibi bir sürü yastığı olan yatak</u>, bir odayı tümüyle kaplamıştı. Yer esnek döşemeyle kaplanmıştı; güzelce oyulmuş ve parlatılmış tahtadan yapılmış çekmeceleri olan bir şifonyerle, on kişilik bir <u>yataklanedeki</u> tüm giysilerin sığabileceği kadar büyük bir <u>gardrop</u> vardı. Sonra geçen gece gördüğü şömineli dev kamu odası vardı; bir de banyo küveti, lavabo ve ince işlemeli bir bok taburesi içeren üçüncü bir oda. Bu odaya yatak odasından girildiğine ve her cins donanımdan bir tane olduğuna göre görünürde yalnız onun kullanımı içindi. <u>Shevek’in</u> gözünde bütün bunlar basit erotikmi çok aşan duymusal bir lüktü ve bir açılan dışının nihai yüceltilmesi anlamına geliyordu” “Alanlar, sade caddeler, alçak yapılar, duvarsız avlular sürekli bir canlılık ve etkinlikte doluydular. <u>Shevek</u> yürürken sürekli diğer insanların yürüdüğünün, çalıştığının, konuştuğunun, yüzlerin geçtiğinin, seslerin çınladığının, dedikodu yaptığının, şarkı söylediğinin, insanların yaşadığının, bir şeyler yaptığının, hareket halinde olduklarının farkındaydı. İşlik ve fabrikaların ön yüzleri alanlara ya da açık avlulara bakıyordu ve kapıları açıktı.”	- Olaylar arasındaki ilişkileri kavrama. Olay örüntüsü içindeki <u>mekansal</u> ilişkileri kavrama. - Kurmaca romandaki yaratım sürecini anlama.

Tablo 3.6 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Birinci Aşama Analizi

İKİNCİ AŞAMA

TABLO HAZIRLANMASI -SENTEZ VE ŞEMATİZE kurgu romanlarına ait okumalarda mekansal ilişkileri ayırma ve tablo hazırlanması
OLAY-MEKAN –DENEYİM-EYLEM İLİŞKİLERİNİ OKUMA ÜZERİNDEN AYIRT ETME.
KENDİ BETİMLERİMENİ ALTLIK SAĞLAYACAK

Mülksüzler

Ursula K. Le Guin analizi

“Bir duvar vardı. Önemli görünmüyordu. Kesilmemiş taşlardan örülmüş, kabaca sıvanmıştı; erişkin biri üzerinden uzanıp bakabilir, bir çocuk bile üzerine tırmanabilirdi. Yolla keşiştiği yerde bir kapısı yoktu; orada yerin geometrisine indirgeniyordu: bir çizgiye, bir sınır düşüncesine. Ama düşünce gerçektir.”

“Shevek yemeğini bitirir bitirmez Urras’ı oda oda keşfe çıktı. Dört ayaklı, ağır, Dikkatli’deki ranzadakinden çok daha yumuşak şilteleri, bazıları ipekli, bazıları sıcak ve kalın, karmaşık yatak çarşafı ve kümüls bulutları gibi bir sürü yastığı olan yatak, bir odayı tümüyle kaplamıştı. Yer esnek döşemeyle kaplanmıştı; güzelce oyulmuş ve parlatılmış tahtadan yapılmış çekmeceleri olan bir şifonyerle, on kişilik bir yataklanedeki tüm giysilerin sığabileceği kadar büyük bir gardrop vardı. Sonra geçen gece gördüğü şömineli dev kamu odası vardı; bir de banyo küveti, lavabo ve ince işlemeli bir bok taburesi içeren üçüncü bir oda. Bu odaya yatak odasından girildiğine ve her cins donanımdan bir tane olduğuna göre görünürde yalnız onun kullanımı içindi. Shevek’in gözünde bütün bunlar basit erotikmi çok aşan duymusal bir lüktü ve bir açıdan dışının nihai yüceltilmesi anlamına geliyordu”

“Alanlar, sade caddeler, alçak yapılar, duvarsız avlular sürekli bir canlılık ve etkinlikte doluydular. Shevek yürürken sürekli diğer insanların yürüdüğünün, çalıştığının, konuştuğunun, yüzlerin geçtiğinin, seslerin çınladığının, dedikodu yaptığının, şarkı söylediğinin, insanların yaşadığının, bir şeyler yaptığının, hareket halinde olduklarının farkındaydı. İşlik ve fabrikaların ön yüzleri alanlara ya da açık avlulara bakıyordu ve kapıları açıktı.”

SENTEZ VE ŞEMATİZE

OLAY	MEKAN	DENEYİM	EYLEM
-kenetlenme	-platformlar	-net	-dönmek
-iç içe geçiş	-sunrayıcılar	-belirsizlik	-ormanmak
-gözetimlik boşluk	-çim	-endiye	-toplamak
-saydam	-giriş	-yorucu	-durmak
-derin	-giriş	-tanımlanamaz	-yürümek
-daraltmak	-giriş seviyesi	-kararsızlık	-çöplamak
-kesişme	-katmanlar	-düş	-düşünmek
-deforme etmek	-büyümlü oluşturan parçalar	-sarsılma	-hişsetmek
-asılmak	-dilem	-heyecan	-çömek
-oturtmak	-istik uyandırma	-kapamamak	-kapamamak
-akış	-boşluk	-çekicilik	-çıkarmak
-yanıklanma		-marak	
		-ölüm	
		-birleştirmek	
		-bağ kurmak	
		-sarsılma	
		-zorlama	
		-çarpıcı	

Tablo 3.7 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm İkinci Aşama Analizi

Bu tablonun geliştirilmesi yeni oluşacak anlatı için önemli hale gelmektedir. Tabloda var olan terimler ile bir sistem yaratılmıştır (Tablo 3.8). Yaratılan bu sistemle öğrencinin mekânsal betimleme yoğunluğu arttırması öngörülmektedir.

OLAY	MEKAN	DENEYİM	EYLEM
-kenetlenme	-platformlar	-net	-dönmek
-iç içe geçirme	-sınırlayıcılar	-belirsizlik	-tırmak
-gözenekli boşluk	-çıkıntı	-endişe	-koşmak
-saydam	-geçiş	-yorucu	-durmak
-derin	-giriş	-tanımlanamaz	-yürümek
-daraltmak	-giriş seviyesi	-kararsızlık	-zıplamak
-kesişme	-katmanlar	-düş	-düşünmek
-deforme etmek	-bütünü oluşturan parçalar	-sarsılma	-hissetmek
-asılmak	-dilim	-heyecan	-çizmek
-oturtmak	-boşluk	-istek uyandıran	-kapatmak
-akış		-çekicilik	-çıkma
-yankılanma		-merak	
		-ikilem	
		-birleştirmek	
		-bağ kurmak	
		-sarsılma	
		-zorlama	
		-çarpıcı	

TABLO İLİŞKİLERİ

OLAY **MEKAN** **DENEYİM** **EYLEM**

KOSARAK GEÇTİĞİ İÇ İÇE GEÇMİŞ PLATFORMLAR ONDA BELİRSİZLİK HİSSİ YARATİYORDU.

Tablo 3.8 Olay-Mekân-Deneyim-Eylem Tablosundan Anlatı Yaratma Sistemi

Bu betimleme yoğunluğu ile öğrenci artık birinci bölümün üçüncü aşamasında anlatısını yaratabilecektir. Bu aşamada anlatının sorusu değiştirilerek Tablo 3.9 ve 3.1 de belirttirildiği gibi hedefler ve değişkenler revize dileyebilmektedir. Bu aşama deneysel bir süreç olarak ilerleyebilmektedir. Bu aşamada ders yürütücüsü örneğin;

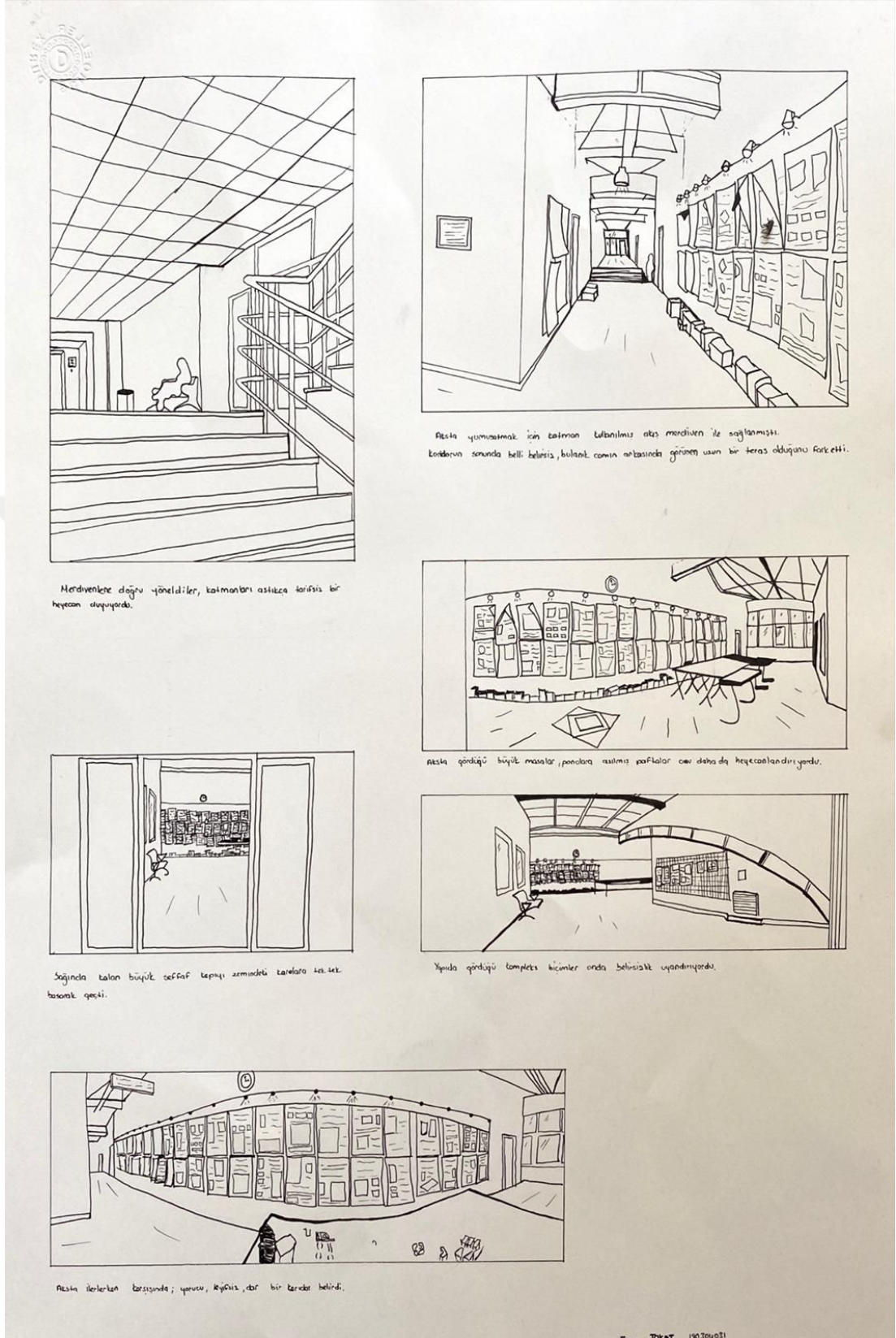
- Alışık olduğu mekânda
- Hikayesinin öznesini değiştirerek
- Seçilen bir mekânda

öğrenciye hikayeler yazdırabilir. Öğrencideki eksikler tespit edilerek revizyonlar bu aşamada yapılabilmektedir.

ATÖLYE 1. BÖLÜM	3. AŞAMA	KEŞİF 3 HİKAYE YAZMA VE TEMSİLLERİNİ HAZIRLAMA		
	1. HİKAYE kendi alışık olduğu mekanın hikayesini yazma. mekanın hikayesini yazma ve storyboard hazırlama.	2. HİKAYE kendi alışık olduğu mekanda bir çocuğun hikayesini yazma. mekanın hikayesini yazma ve storyboard hazırlama.	3. HİKAYE yaşadığı yerde seçilen bir mimari mekanın hikayesini yazma. mekanın hikayesini yazma ve storyboard hazırlama.	
	ANI-MEKAN İLİŞKİSİ VAR alışık olduğu mekandaki <u>denevim mekan ilişkisini anlama</u> ve hikaye üretmek	ANI-MEKAN İLİŞKİSİ VAR.HİKAYENİN <u>ÖZNE DEĞİŞİYOR</u> alışık olduğu mekandaki deneyim mekan ilişkisini anlama ve hikaye üretmek. (Başka Özne Üzerinde Düşünmek)	ANI-MEKAN İLİŞKİSİ YOK. başarılı bir mimari mekanda <u>geometrinin topografyanın ve mimariyi etkileyen tüm parametrelerin yarattığı deneyimi algılama</u> ve hikayeleştirme	

Tablo 3.9 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Üçüncü Aşama Analizi

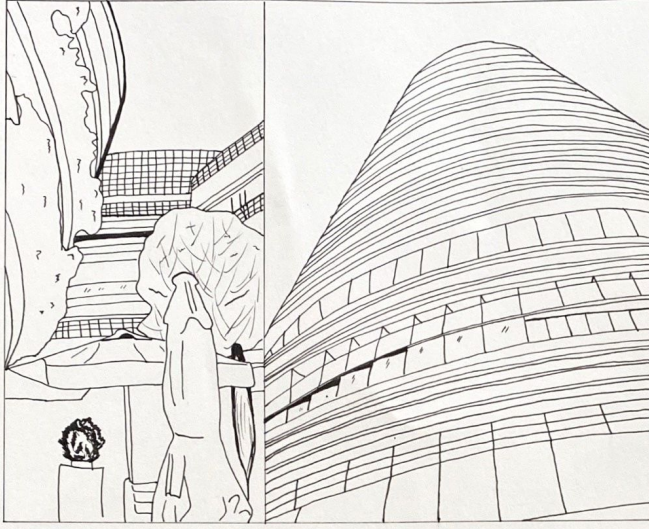
Atölyenin birinci bölümünün son aşamasında yani üçüncü aşamasında ortaya çıkan anlatılar ve temsillerine ilişkin örnek projeler Şekil 3.2, Şekil 3.3, Şekil 3.4'te gösterilmiştir.



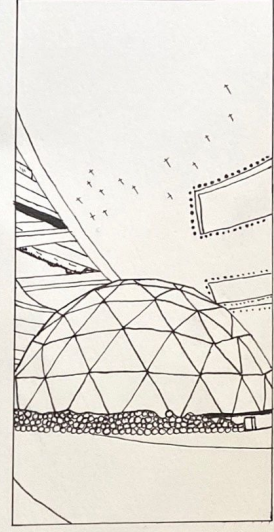
Şekil 3.2 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Üçüncü Aşama -İlk Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Ecem Tokat)

Ahmet abisiyle geldiği okulda siyah benekli iç karartan basamaklarla karşılaşır.	parmak uçlarını basamaktaki siyah şeritlere basarak çıkıyor ve bu küçük oyunundan büyük zevk alıyordu.	Beyaz, berrak bulutların üzerinde yürüdüğünü anımsatan mermerli alan aniden bitip yerini ahşap ve kahverengi yer kaplamasına bırakan geniş ve karanlık gizemli bir alana dönüştü.	Ahmet yerde parça parça sacılarla yapılmış ahşap yer kapla masının üstüne zıplayarak ilerlemeye çalışıyordu. Ahşapların onun için kaya parçası, kahverengi mermerler ise lavdı.
Ahmet lavlara düşmeden dikkatlice orta alana geldi.	Boyunca uzanan geniş ve büyük pencereler manzaraya bakıyor ve karanlık ortamı aydınlatıyordu.	Ahmet için burası artık uzay gemisiydi. Ahmet sarı sürücü koltuğuna geçmiş yolculuk için hazırды.	Burada peyzaj ile görsel iletişimi artırmak adına şeffaflık ön plandaydı. Ahmet geniş görüş açısından uzay gemisini ufuktaki tek tük tepelere doğru sürüyordu.
Ahmet uzay gemisini park ederek, sarı koltuğundan kalktı ve esnedi.	Sıralı dubaların olduğu öğrenci girişine doğru yöneldi.	Ahmet atlatık bir şekilde dubanın altından geçerek dışarı çıktı.	yüzüne doğru vuran güneş gözlerini kamaştırdı, gözlerini açtığına dış avludaydı.
MUHAMMED MUSTAFA UYGUN 180304049	AREL ÜNİVERSİTESİ	MİMARLIK BÖLÜMÜ	MİMARİ TASARIM 2

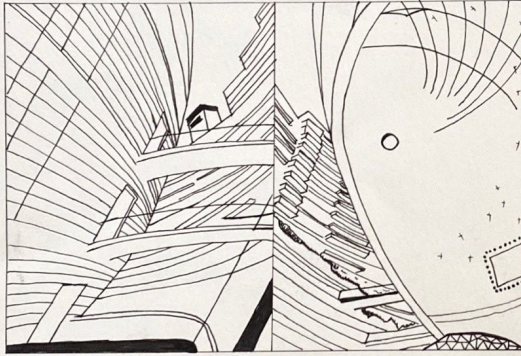
Şekil 3.3 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Üçüncü Aşama -İkinci Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Mustafa Uygun)



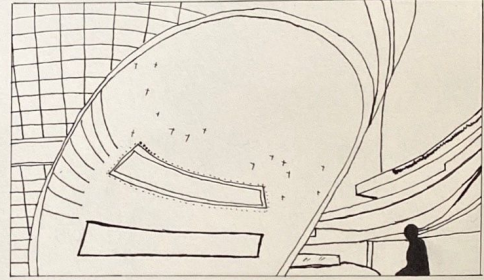
Oluşturacağı meydan, insanlarda iştah uyandıran ve işleği koridore edecek şekilde hacimsel olarak katabilecekti.



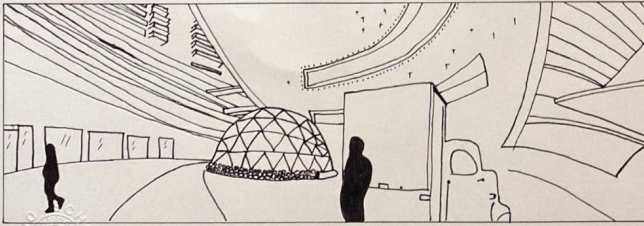
Bütünleştirilen parçalar, giriş dağıttıracı kompleks baskı ile tanımlıyordu.



Mimar Tugut Bey, oluşturacağı göğe yükseliş biçimini birkaç adımda oluşturduğu doğru değişimi ile ifade ediyordu. Sonuçta gökyüzü algısının yanında oluşan küçük ama sonsuzluk hissi uyandıran koyu gri koridor arasında led ışıklar ile belirlenen besleyici sistemini anlatıyordu.



Sonsuzluk hissi açıldığı, ilk giden itibaren insanları etkilemeye başlanıyordu.



İnsanların birbirinden sessiz sedasız ayrıldığı meydan, gerçek hayatın en büyük sağır sabitliği. Birbirini tanımayan insanlar aynı sonsuzluk hissi içerisinde kendi dünyalarını yaşıyorlardı.

Uğur YILMAZ
170304098

Şekil 3.4 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Üçüncü Aşama -Üçüncü Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Uğur Yılmaz)

3.3.2 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm

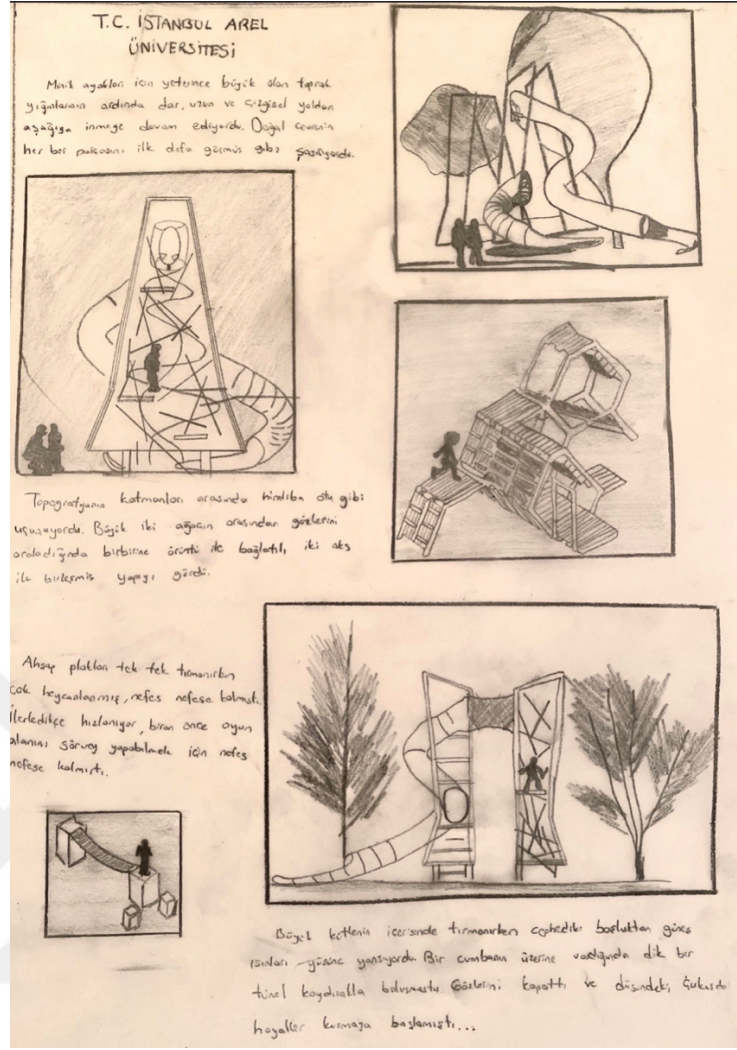
Atölyenin ikinci bölümünde; öğrenciye proje konusu ve yeri bilgilendirilmiştir. Bu aşamada öğrenci ön aşama da yani birinci bölümünde öğrendiği anlatı yazımını ikinci bölümde kendi projesinin anlatı kompozisyonu gelişiminde kullanacaktır. İkinci bölümde anlatıya M.T.S. yürütücüsü müdahalelerde bulunarak geliştirilmesi sağlanacaktır. Bu aşamada proje konusuna göre özne belirlenmektedir. Projenin yeri üzerine gelişecek tasarım yerin verileri anlatı üzerinden anlaşılabilir başlanmaktadır.

Şekil3.5'te görüldüğü üzere öğrenci ilk keşif anlatısı ile yer ve konu arasındaki ilişkiyi nasıl geliştireceğine dair ilk anlatılarını yazmaya başlamaktadır. Bu aşamada stüdyo yürütücüsü atölyenin birinci bölümünün üçüncü aşamasında yaptığı gibi anlatının ilerleyişini etkileyecek;

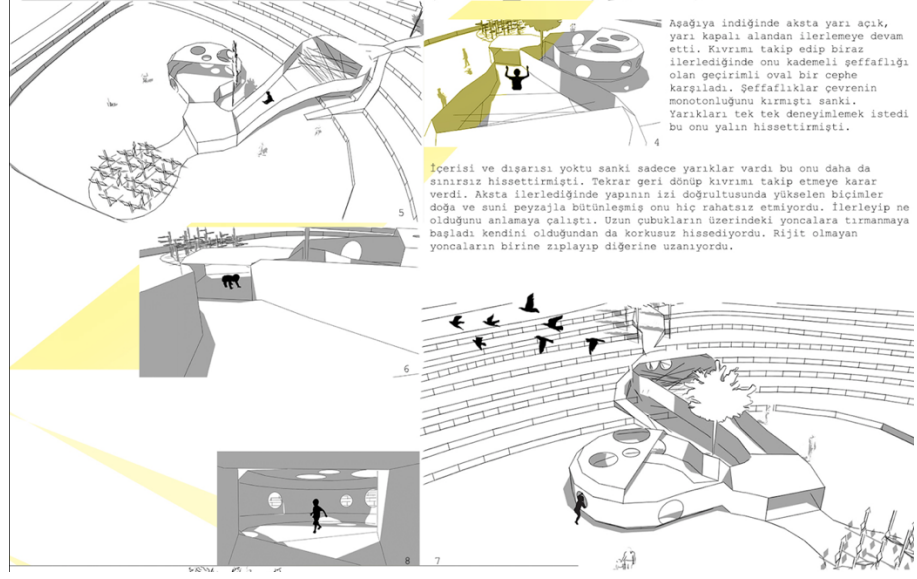
- Hikayesinin öznesinin ilişki kurduğu diğer özneler düşünmesi gerekliliği
- Kahramanın (öznenin) hangi araçla yere ulaştığını düşünmesi gerekliliği
- Özenin mekânı nasıl algılayabileceğini yeniden düşünmesi gerekliliği

gibi müdahalelerde çeşitlenebilecek bulunarak anlatının gelişmesi sağlayabilmektedir.

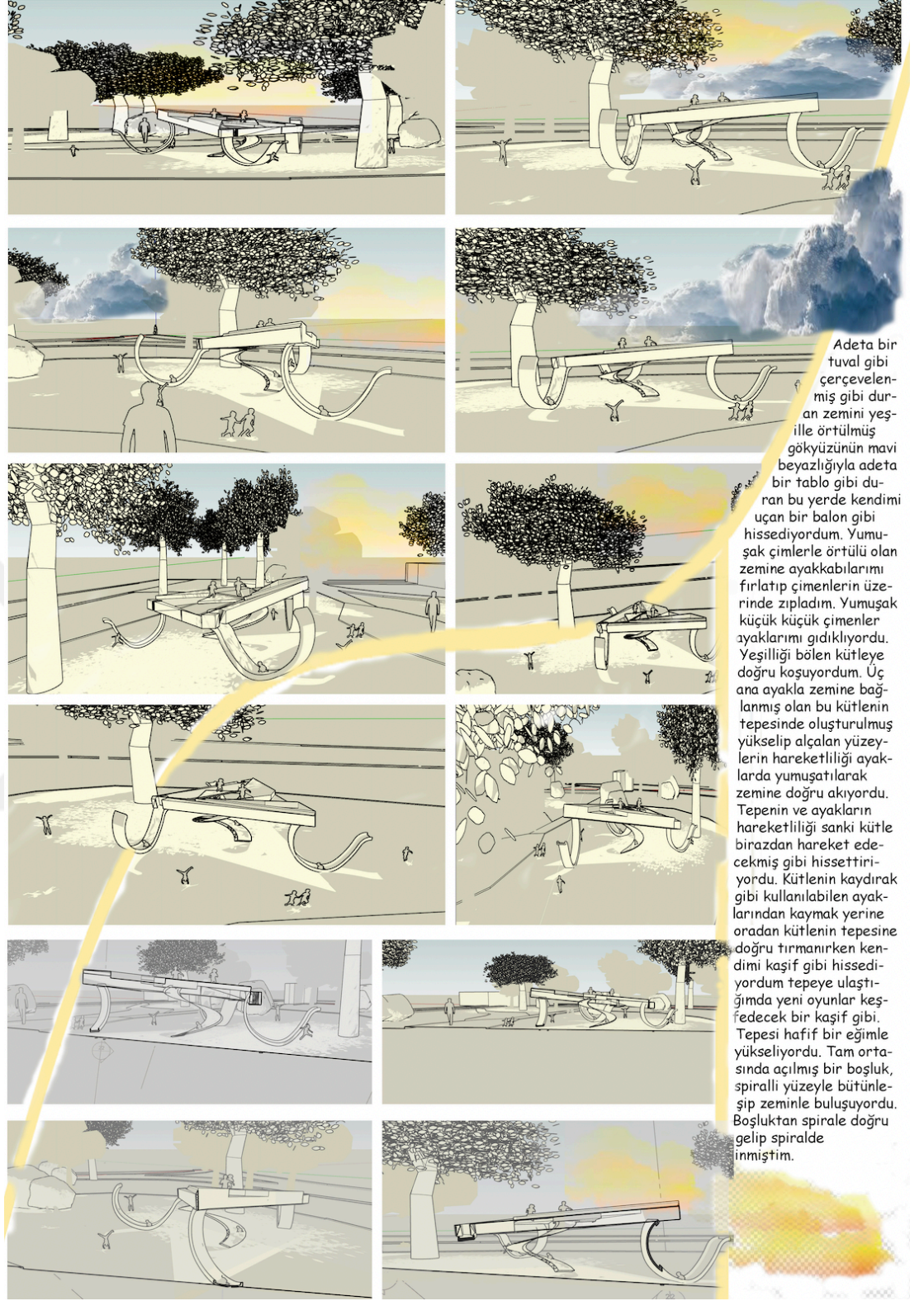
Şekil 3.5'te görüldüğü üzere projenin konusu ve yeri, mekânsal tüm deneyimler özne üzerinden düşünülerek bir sonuç ürün ortaya çıkmaktadır.



Şekil 3.5 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm- Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Uğur Yılmaz)



Şekil 3.6 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm Geliştirilmiş Son Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Ecem Tokat)



Şekil 3.7 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm Geliştirilmiş Son Anlatıya Örnek Öğrenci Çalışması (Öğrenci: Çağla Çapar)

4 DEĞERLENDİRME

Bu bölümde geliştirilen modelin stüdyoda ne gibi sonuçlara ulaşıldığı hakkında kısa bir değerlendirme yapılacaktır. Stüdyo modelinde öngörülen biçimlendirme ve düzenleme ile yaratılan anlatının nasıl bir bütünlüğe dönüştüğü ve bu bütünün içindeki olay, eylem, mekân kurgusunun nasıl ilerlediği incelenecektir.

Ricouer'in ortaya koyduğu anlatı ile biçimlendirme düzenleme olayların dizilişini olayların bir araya getirilmesi eylemin bağlaşık karşılığı olan anlamlı bir bütünlüğe dönüştürür ilkesi ile mekânsal anlatının nasıl izlenebilir olduğu ve nasıl devamlılık sağladığı ve neleri ortaya çıkardığı ortaya konulacaktır.

Öğrenci anlatı yaratırken yani diğer anlamıyla mekânı kompoze ederken eylem paralelinde zaman-mekân bağlamında yeniden derleyerek düşünmektedir. Eylemin kompoze edilmesi aşamasında, anlatıda biçimlendirme edimi ortaya çıkmaktadır.

Metin şematize edilirken beraberinde mekân şematize edilmeye başlanmıştır. Anlatı ile mekân biçimsel olarak birbirine paralel ilerlemektedir. Öngörülen anlatı ile düşüncenin devamlılığı aynı zamanda yeniden şekillenmesi her aşamada görülmektedir.

4.1 Öneri Mimari Tasarım Stüdyo Modeli Stüdyosu Sonuçları

Stüdyonun amaçlanan öğrenme çıktılarına bağlı olarak mimari stüdyo modeli iki bölümden oluşmaktadır. Anlatı eylemleri şematize edilirken deneyimlerin gerçek veya kurgu ortamında ortaya çıkmasını desteklemektedir. Anlatı yapısındaki olay örgüsünü üretimi ve bir taraftan da eylemi şematize etme sentezleme süreci ile öğrenciye hayal etme yeteneği kazandırma yöntemi olarak kullanılmaktadır. Öğrencinin olay-mekân-deneyim-eylem tablosu aracılığıyla anlatı yazını güçlendirdiği ve böylece tasarım sürecine devinimi arttığı gözlemlenmektedir.

Öğrenci diğer yandan projede kendi mekânsal deneyimini göz önüne almaya başlamaktadır ve proje sürecinin her aşamasında anlatının formundan dolayı başka sorular sorarak projesini geliştirdiği gözlemlenmektedir. Tüm bu süreçteki gözlemler atölyenin tüm aşamalarında yer alan güncelerde ortaya konulmuştur.

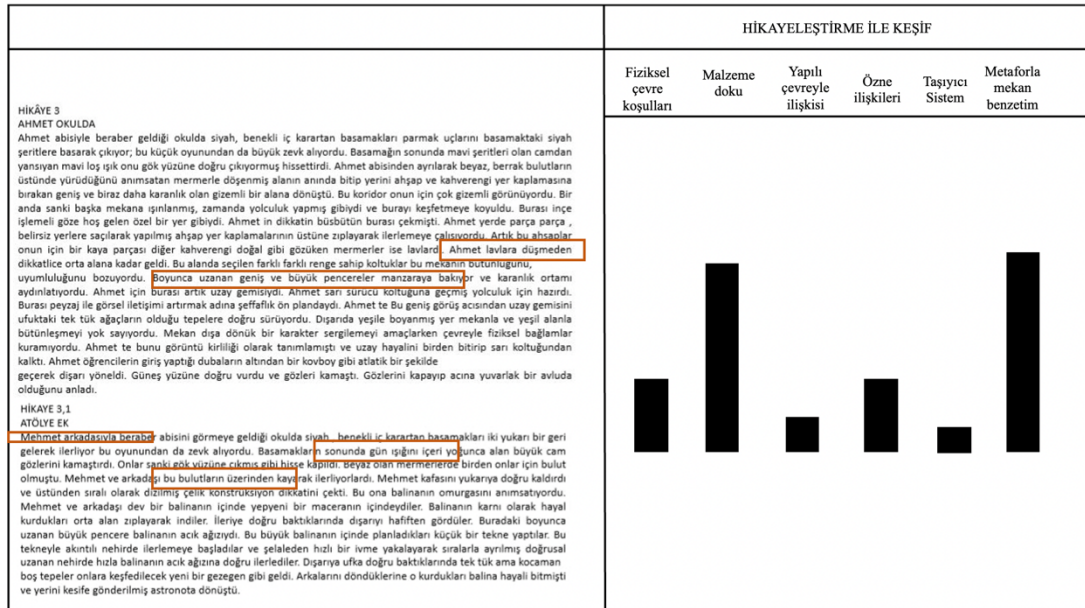
Ayrıca öğrencinin anlatıları Şekil 4.1, 4.2., 4.3'te yapılan söylem analizlerinde görüldüğü gibi başka parametrelerin de ortaya çıktığı görülmektedir.

4.1.1 Birinci Bölüm Sonuçları

Atölye birinci kısmında üretilen üç ayrı anlatının söylem analizi yapılmıştır. Söylem analizlerinde görüldüğü gibi (Şekil 4.1) öğrencinin her mimari projede üzerine durulan

- Fiziksel çevre koşulları
- Malzeme /doku
- Yapılı çevreye ilişkin topografya -peyzaj
- Taşıyıcı sistem kurgusu
- Metaforla mekan betimlemeleri

belirli yoğunlukta kendiliğinden anlatı içinde ortaya çıkmaktadır.



Şekil 4.1 Seçilmiş İyi Örnek Birinci ve İkinci Anlatının Söylem Analizi

	HİKAYELEŞTİRME İLE KEŞİF					
	Fiziksel çevre koşulları	Malzeme doku	Yapılı çevreyle ilişkisi	Örne ilişkileri	Taşıyıcı Sistem	Metaforla mekân benzetim
HİKÂYE 3 AHMET OKULDA Ahmet abisiyle beraber geldiği okulda siyah, benekli iç karartan basamakları parmak uçlarını basamaktaki siyah şeritlere basarak çıkıyor; bu küçük oyunundan da büyük zevk alıyordu. Basamağın sonunda mavi şeritleri olan camdan yansıyan mavi ışık onu gök yüzüne doğru çıkıyormuş hissettirdi. Ahmet abisinden ayrılarak beyaz, berrak bulutların üstünde yürüdüğünü anımsatan mermerle döşenmiş alanın anında bitip yerini aşıp ve kahverengi yer kaplamasına bırakan geniş ve biraz daha karanlık olan güzemi bir alana döndü. Bu koridor onun için çok güzemi görüyordu. Bir anda sanki başka mekana girmiş, zamanda yolculuk yapmış gibiydi ve burayı keşfetmeye koyuldu. Burası ince işlemeli göze hoş gelen özel bir yer gibiydi. Ahmet in dikkatin büsbütün burası çekmişti. Ahmet yerde parça parça, belirsiz yerlere saçılarak yapılmış aşıp yer kaplamalarının üstüne zıplayarak ilerlemeye çalışıyordu. Artık bu aşıpalar onun için bir kaya parçası diğer kahverengi doğal gibi gözüken mermerler ise lavlardı. Ahmet lavlara düşmeden dikkatlice orta alana kadar geldi. Bu alanda seçilen farklı farklı renge sahip koltuklar bu mekânın bütününe, uyumluluğunu bozuyordu. Boyunca uzanan geniş ve büyük pencereler manzaraya bakıyor ve karanlık ortamı aydınlatıyordu. Ahmet için burası artık uzay gemisiydi. Ahmet sarı sürücü koltuğuna geçmiş yolculuk için hazır. Burası peyzaj ile görsel iletişimi artırmak adına şeffaflık ön plandaydı. Ahmet te Bu geniş görüş açısından uzay gemisini ufuktaki tek tük ağaçların olduğu tepelere doğru sürüyordu. Dışarıda yeşile boyanmış yer mekânla ve yeşil alanla bütünleşmeyi yok sayıyordu. Mekan dışı dönük bir karakter sergilemeyi amaçlarken çevreyle fiziksel bağları kuramıyordu. Ahmet te bunu görüntü kirliliği olarak tanımlamıştı ve uzay hayalini birden bitirip sarı koltuğundan kalktı. Ahmet öğrencilerin giriş yaptığı dubaların altından bir koyboy gibi atlatık bir şekilde geçerek dışarı yöneldi. Güneş yüzüne doğru vurdu ve gözleri kamaştı. Gözlerini kapayıp acına yuvarlak bir avluda olduğunu anladı. HİKÂYE 3.1 ATÖLYE EK Mehmet arkadaşlarıyla beraber, bisini görmeye geldiği okulda siyah, benekli iç karartan basamakları iki yukarı bir geri gelerek ilerliyor bu oyunundan da zevk alıyordu. Basamakların sonunda gün ışığını içeri yansıtan alan büyük cam gözlerini kamaştırdı. Onlar sanki gök yüzüne çıkmış gibi hisse kaplı. Beyaz olan mermerlerde dünden onlar için bulut olmuşt. Mehmet ve arkadaşları bu bulutların üzerinden kayarak ilerliyorlardı. Mehmet kafasını yukarıya doğru kaldırdı ve üstünden sıralı olarak dizilmiş çelik konstrüksiyon dikkatini çekti. Bu ona balinanın omurgasını anımsatıyordu. Mehmet ve arkadaşları dev bir balinanın içinde yepyeni bir maceranın içindeydiler. Balinanın karnı olarak hayal kurdukları orta alan zıplayarak indiler. İleriye doğru baktıklarında dışarıya hafiften gördüler. Buradaki boyunca uzanan büyük pencere balinanın acık ağzıydı. Bu büyük balinanın içinde planladıkları küçük bir tekne yaptılar. Bu tekneyle akıntılı nehirde ilerlemeye başladılar ve şelaleden hızlı bir ivme yakalayarak sıralarla ayrılmış doğrusal uzanan nehirde hızla balinanın acık ağzına doğru ilerlediler. Dışarıya ufkı doğru baktıklarında tek tük ama kocaman boş tepeler onlara keşfedilecek yeni bir gezegen gibi geldi. Arkalarını döndüklerine o kurdukları balina hayali bitmişti ve yerini keşfe gönderilmiş astronota döndü.						

Şekil 4.2 Seçilmiş İyi Örnek Üçüncü Anlatının Söylem Analizi

4.1.2 İkinci Bölüm Sonuçları

Atölye ikinci kısmında üretilen anlatının söylem analizi yapılmıştır. Ve söylem analizinde görüldüğü gibi öğrencinin her mimari projede üzerine durulan

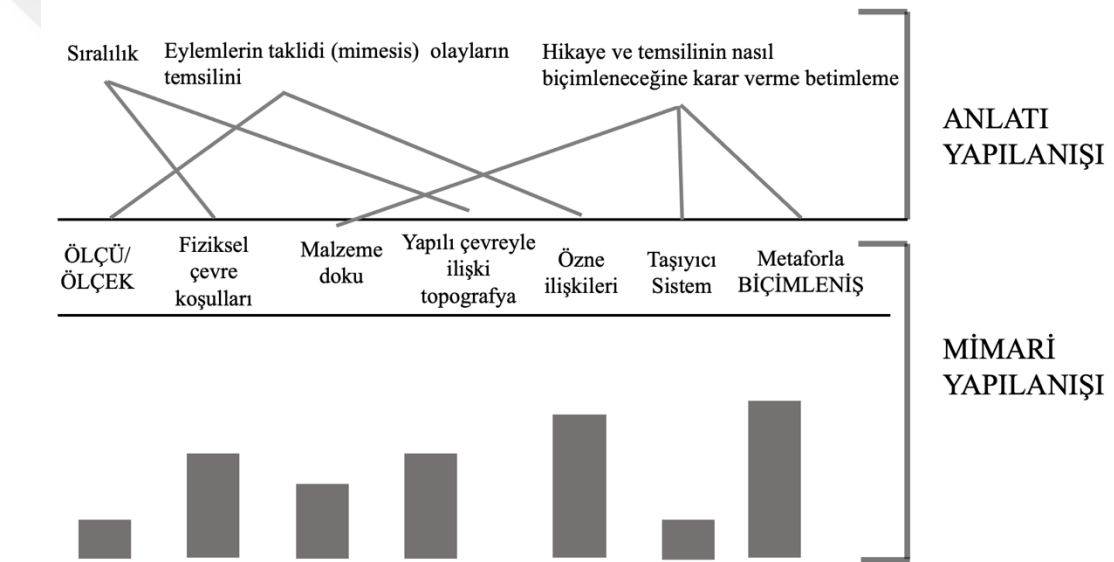
- Fiziksel çevre koşulları
- Malzeme /doku
- Yapılı çevreye ilişkin topografya -peyzaj
- Taşıyıcı sistem kurgusu
- Metaforla mekân betimlemeleri

belirli yoğunlukta kendiliğinden anlatı içinde ortaya çıkmaktadır. Ayrıca bu aşamada ölçü ölçek ilişkisi öznenin mekânla kurduğu ilişkiden dolayı birinci bölüme göre daha yoğun görülmektedir.

Tüm bu parametrelerin ortaya çıkışında öğrencinin anlatının yapısında var olan

- Sıralılık
- Eylemlerin taklidi
- Anlatının ve temsilin nasıl biçimleneceğine karar verme

gibi parametreleri göze aldığı için ortaya çıktığı düşünülmektedir. Şekil 4.3'te görüldüğü gibi anlatı ve mimarinin yapılışında belirli paralellikler ortaya çıkmaktadır. Anlatının sıralı yapısı öğrencinin fiziksel çevre ve yapı çevre ilişkisinde var olan anlatma çabasına soktuğu görülmektedir. Ayrıca eylemlerin taklidi ile kullanıcının/ların mekanla kurduğu ilişkiyi eylemler düzeni içinde anlamaktadır. Öğrenci eylem taklidi içinde var olan özne aracılığıyla gözlemlemekte ve yapının ölçeği hakkında bilgileri anlatısı içinde yoğunlaştırmaktadır. Anlatının betimlemesinin içinde var olan temsiller öğrenciyi mimaride bazı metaforları kullanmasına itmektedir. Şekil 4.5'te anlatıda görüldüğü gibi öğrenci “balinanın kaburgasını anımsatmıştı” gibi metaforlar kullanarak mimariyi anlatma girişiminde bulunmaktadır.



Şekil 4.3 Anlatı -Mimari Yapılanış İlişkisi

Atölyenin ikinci kısmında yaratılan anlatının olay örgüsünde sadece olaylar bir araya gelmez, bu olay örgüsü içinde eylemin nedeni ve onu üretme yollarını ortaya koyan mekan içindeki biçimler ortaya çıkmaktadır. Bu sıralı dizinde eylem örüntüleri var olan koşulları anlamamızla birlikte bu koşullara uygun biçimler üretmemizi sağlamaktadır. Aşağıda verilen Şekil 4.5'te görüldüğü olaylar örüntüsü içinde eylem taklidi ve sıralılığı hikâyenin içindeki temsiliin nasıl ifade edileceğine karar verirken ortaya çıkan ve mimari tasarımda üzerine durulan önemli öğeler ve metin içindeki söylem analizleri ve ortaya çıkan mimari yer almaktadır.

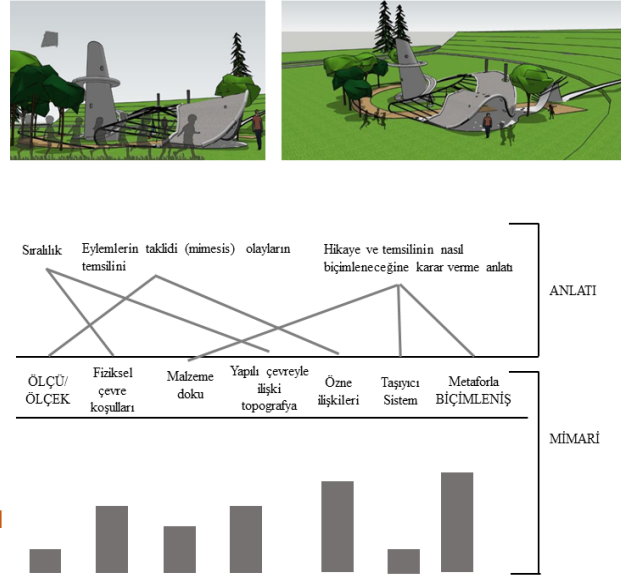
SONSUZLUGA UZUNAN KIVRIM

Ali ve iki arkadaşları Yeşil ağaçların arasında doğanın bir parçası gibi duran gizemli, çarpıcı yeni ve büyük bir park açıldığını duymuşlardı ve buraya gitmek için karar verdiler.

Arkadaşlar karşık duygular içerisinde sesiz adamlar ve kulaklarına fısıldayan kuş seslerinin eşliğiyle parka yaklaşımaya başladılar. Parka doğru giden yolda ara ara farklı şekilde ve renklerde yapılmış taş kaldırımların üzerine tek ayakla zıplayarak ilerliyorlar eğer farklı renkli taşlara basamayıp mavimsi boyanmış taşlara basarlarsa **5. adım periden tekrar başlıyorlardı** ve bu küçük oyunlarından büyük keyif alıyorlardı. Onlar sanki kayadan kayaya akıntılı ve tehlikeli suya düşmek için zıplıyorlardı. Çocuklar bu giriş ve ağaçların arasından kıvrımlar yaparak uzanan patika bir aks görüyorlardı sadece. Kıvrımlar yaparak rastlantısal uzanan aksın sonu onları çok merak ettiriyordu ve bu aksı takip ediyorlardı. Bu aksın bazı yerleri esnek ve yayılı gibiydi üzerine basınca önce aşağı iniyor sonra yukarı doğru fırlatıyordu bu da onlarda uzayda geziniyor hissi veriyor, zaman dışı bir masalın içinde sürükliyordu. Burda bulunan kompleks biçimli benekli aşıp kaplamalar bu hissi tetikliyor ve hiyerarşik bir düzen sağlıyordu. **Kocaman bir düzlikle karşılaşıyorlardı** Oyun alanı bulundukları tepenin altında yer alıyor ve tepeler bu oyun alanına iki yönde atış yaparak ortasına alıyor eksenide uzamasını engelliyordu. Buraları onlara amansız sahiplenici bit tavrı sergiliyordu. Düzüğün ortasında sanki göğü delip gelmiş ufka kadar uzanan bir parça vardı. Mekan bu parça noktasında kıvrımlar yaparak, radial olarak yapılmıştı. **Topografya uyumlu kendine özgü doğal kıvrımlar yapan rampadan imvelli bir şekilde aşağıya doğru kaymaya başladılar.** Rampanın sonunda karşılaştıkları sıralı uzanan kompleks çizgiler onları **balinanın kaburgasını animatmıştı** Onların arasından geçerken sanki balina onları yutmuş gibiydi. Az ilerlediklerinde onları yemeye çalışan kocaman bir deve karşılaştılar sanki. Hepsini aniden beliren bu platformdan çok korkmuştu. Ali dalga gibi duran düzeneğin içine girdi. Üst örtüde ara ara yapılmış farklı büyüklükteki yarısaydam alanların oluşturduğu izdüşümler içeride loş bir atmosfer yaratıyordu. Buranın atmosferi, alüminyum renk cümbüşüyle oluşturulmuş olmasa ve bazı yüzeylerde mavimsi elektronik yazıların ve görsellerin olması Aliye parçaların bir uzay mekânının kokusunda gibi hissettirdi. Bu kez **Ali dalga gibi yapıyor gibi platformun** bütününde çıktığında arkadaşları devin ağzından aşağıya doğru kıvrımlar yaparak sonsuzluğa uzanan kaydıranı nerken gördü. Etrafında baktığında yuvarlak deliklerden takla atan, dalgalı kayan, zıbuklardan trımanan, eğlenen çocuklar gördü. Buraları onlara her adımda farklı bir macera farklı farklı duygu yaşıyordu. Öğelerin çeşitliliği uyum içinde bütünselliği koruyor çocukların hikâyesine perde çekmiyordu. Aynı zamanda burası **kışların cıvıldaştığı, ağaçların rüzgârla ısıklığı, doğayla iç içe hem de algılanmış dışındaydı.**

Ali ve arkadaşları burada diğer çocuklarla hep beraber oynadıkları, dahil olabildikleri, güzel zaman geçirecekleri bir oyun alanı bulmaktan çok mutluydular.

Arkadaşlar günün sonunda ise çok yorulmuşlardı. Ve yarım tekrardan barm başka bir haylin ve masalın içinde bulunmak üzere sözcükler evlere dağıldılar.



Şekil 4.4 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm İyi Örnek Anlatı -Mimari Yapılanış İlişkisi Söylem Analizi

Anlatı ve mimarinin yapılanışındaki paralellik belirli yoğunlukta görülmektedir. Birinci bölümde değişkenlerin bu bölümde de anlatıyı güçlendirmek adına beşinci aşamada devreye girebileceği ön görülmektedir.

4.1.3 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Deneme Aşamasında Kaydedilen Günceler

Öğrencilerle tanışma ardından, öğrencilere dönem boyunca stüdyonun işleyişi hakkında verilen haftalık programda neler yapılacağı üzerine konuşulmasının ardından öğrenciler okumalar hakkında sorular sordu. Öğrencilerle kurgu roman okumaları atölyede verildi ve bu okumalarda örnek mekân analizi yapıldı.

Okumalar yapıldıktan sonra öğrencilerle bir araya gelerek yaptıkları tablolardan sınıf panosunda bütüncül bir tablo hazırlandı. Her öğrenci bir diğerinin tablosunda yer alan terimleri inceleme fırsatı buldu. Öğrencilerde ilk aşamada kampüs içerisinden bir mekânı seçmeleri ve anlatı yazmanları istendiğinde öğrencilerin

birkaçından nasıl bir mekân seçmeleri gerektiği hakkında sorular geldi. Mekânın seçiminin tamamen serbest yapılabileceği söylendi.

Öğrencilerin bir kısmı ilk anlatılarını yazmakta güçlük çekti. İlk hafta hazırlanan mekân olay, eylem tablosu anlatı yazmakta sıkıntı çeken öğrencilere yardımcı olmaktadır. Öğrenciler alışılmadık bir yöntemle karşı karşıya kaldıklarını dile getirdiler.

Birinci öğrencilere bir çocuğun gözünden mekânın hikayesini yazmaları istendiğinde öğrencilerin bir kısmı bir çocuğun mekânı nasıl algılayacağı hakkında çeşitli sorular sordu. Birkaçı atölyedeki bir masanın bir çocuk için üzerinde çalışılan bir öge olmaktan öte altına saklanılan sallanılan bir nesne haline geldiğini dile getirerek öznenin mekâna algılayışı üzerine birkaç farklı kurgu dile getirdi. Bu örnek sonrasında öğrencilerin çoğu bir çocuğun gözünden mekân anlatısı yaptı ve mekandaki öğeleri başka bir özne gözünden görmenin nasıl olduğunu anladığını söyledi.

Kendi alışık olmadıkları mekânda yazdıkları anlatı da genellikle kurgunun nereden başlayacağı konusunda sıkıntılar çektiklerini dile getirdiler. Birçoğu mekânın ana tasarım ögesini işin içine katmaları gerektiğini dile getirdi.

4.2 Öneri Mimari Stüdyo Modeli ve Değerlendirmesi

Bu bölümde öneri mimari stüdyo modelinin her bölüm ve aşamasının stüdyo planının içeriği ve hedefi verilmektedir. Bu hedefler doğrultusunda yapılacaklar ortaya koyulmaktadır. Bu hedef ve modelin planı bağlamında ortaya çıkan sorunlar ve çıkabilecek sorunlar listelenmiştir.

Öneri Mimari Stüdyo Modeli					MODELDE ORTAYA ÇIKABİLECEK SORUNLAR		
AŞAMALAR		STÜDYO PLANI	HEDEF		YAPILACAKLAR	ORTAYA ÇIKAN SORUNLAR	ÇIKABİLECEK SORUNLAR
BİRİNCİ BÖLÜM	BİRİNCİ AŞAMA OKUMA (ÖN KAVRAYIŞ)	stüdyonun temel amacı ve içeriğinin anlatılması. Kurgu romanlarının temini ve okunması	Olaylar arasındaki ilişkileri kavrama. Olay örüntüsü içindeki mekansal ilişkileri kavrama. Kurmaca romandaki yaratım sürecini anlama.		Kurgu romanlarının okunması	sentez ve şematize etmede olay mekan deneyim eylemleri ayırt edememe.	
	İKİNCİ AŞAMA TABLONUN HAZIRLANMASI	kurgu romanlarına ait okumalarda mekansal ilişkileri ayırma ve tablo hazırlanması	sentez ve şematize edebilmesi, olay-mekan -deneyim ilişkilerini okuma üzerinden ayırt etme. Kendi betimlemelerini altlık sağlayacak		Kurgu romanlarının okunması Tabloların hazırlanması	sentez ve şematize etmede olay mekan deneyim eylemleri ayırt edememe.	özne betimlemenin. Ortaya çıkması.
	ÜÇÜNCÜ AŞAMA KEŞİF	kendi alışık olduğu mekanın hikayesini yazma. mekanının hikayesini yazma ve storyboard hazırlama. (üniversite içinde seçtiği mekanın hikayesi)	ANI-MEKAN İLİŞKİSİ VAR	alışık olduğu mekandaki deneyim mekan ilişkisini anlama ve hikaye üretmek	hikaye üretme ve hikayeyi anlatan storyboard hazırlama		
		kendi alışık olduğu mekanda bir çocuğun hikayesini yazma. mekanının hikayesini yazma ve storyboard hazırlama. (üniversite içinde seçtiği mekanın hikayesi)	ANI-MEKAN İLİŞKİSİ VAR. HİKAYENİN ÖZNE DEĞİŞİYOR	alışık olduğu mekandaki deneyim mekan ilişkisini anlama ve hikaye üretmek. (BAŞKA ÖZNE ÜZERİNDE DÜŞÜNMEK)	hikaye üretme ve hikayeyi anlatan storyboard hazırlama		
		yaşadığı yerde seçilen bir mimari mekanın hikayesini yazma. mekanının hikayesini yazma ve storyboard hazırlama. (kanyon alışveriş merkezi)	ANI-MEKAN İLİŞKİSİ YOK.	başarılı bir mimari mekanda geometrinin topografyanın ve mimariyi etkileyen tüm parametrelerin yarattığı deneyimi algılaya ve hikayeleştirme	hikaye üretme ve hikayeyi anlatan storyboard hazırlama	seçilen mimari mekan tartışmalı olabilir.	nereden başlayacağını bilememe

Şekil 4.5 Öneri Mimari Stüdyo Modeli Birinci Bölüm Değerlendirme Matrisi

STÜDYO MODELİ				MODELDE ORTAYA ÇIKABİLECEK SORUNLAR		
AŞAMALAR		STÜDYO PLANI	HEDEF	YAPILACAKLAR	ORTAYA ÇIKAN SORUNLAR	ÇIKABİLECEK SORUNLAR
İKİNCİ BÖLÜM	DÖRDÜNCÜ AŞAMA KEŞİF	tüm sentez ve değerlendirmeler sonrası kendi tasarımına başlama. Arsa analizini hikayeleştirme yoluyla anlama.	arazi analizlerinde var olan anlamı biçimlerini dönüştürme. Kuşbakışı planlardan değil. Alanın kendisini deneyimleyerek analiz etme.	hikaye üretimi yapı alanı boş iken hikaye ile topografyayı ve çevreyi anlama	seçilen konu	seçilen konu. Alanı mimar olarak anlatma
		tüm sentez ve değerlendirmeler sonrası kendi tasarımına başlama. Arsa analizini hikayeleştirme yoluyla anlama.	anı mekan ilişkisi yok . Özne değişiyor . Empati yeteneği.	(ÖZNE FARKLI LAŞIYOR) çocuğun gözünden hikayeye başlama		
	BEŞİNCİ AŞAMA KEŞİF+TASARIM(KURGU YARATIMI VE TEMSİLELERLE İFADE ETME)	TASARIM Hikaye kurgusundaki mekansal anlatıyı kullanarak canlandırma. Süreç lineer ilerlemiyor. Hikaye zamanla dönüşüyor. (ÖRNEĞİN BAZI KURGULARDA DİĞER ÖZNEYLE ETKİLEŞİM ÖNEMSENMEDİĞİ İÇİN HİKAYE YENİDEN YAZILIYOR)	mekna hikaye kurgusunun birlikte ilerlemesi. Sürecin lineer olmadığını anlama.	hikayenin temsillerini üretme. Storyboard veya diğer temsillerden yararlanma	bütüncül düşünmeme. Sıralı için öne çıkması. İlk hikayeye takılıp kalma .	
		TASARIM Hikaye kurgusundaki mekansal anlatıyı kullanarak canlandırma. Süreç lineer ilerlemiyor. Hikaye zamanla dönüşüyor. (ÖRNEĞİN BAZI KURGULARDA DİĞER ÖZNEYLE ETKİLEŞİM ÖNEMSENMEDİĞİ İÇİN HİKAYE YENİDEN YAZILIYOR)	mekna hikaye kurgusunun birlikte ilerlemesi. Sürecin lineer olmadığını anlama.	temsillerin özne gözünden yansımaları.	hikayeyi geliştirememe	hikayeyi geliştirememe

Şekil 4.6 Öneri Mimari Stüdyo Modeli İkinci Bölüm Değerlendirme Matrisi

5 SONUÇ VE SONRAKİ ÇALIŞMALAR

Mimari tasarım stüdyolarında kullanılacak bu modelin deneysel bir model olması ve olası olanaklara açık olmasıyla, yenilenebilir, çeşitli ve aşamalara dönüştürülebilir esnek bir model ortaya çıkmaktadır.

Uygulanan modelin sonucunda ortaya çıkabilecek sorunlar belirli bölümlerde bazı müdahalelerle başka sonuçları ortaya çıkarabilecek ve öğrencinin var olan düşüncesi başka biçimlerde ortaya çıkmasına olanak sağlayacaktır. Bu bağlamda öğrencinin kazanımları iki grupta incelenmiştir. Birinci kazanımı olan beceriler şu başlıklar altında değerlendirilmektedir;

Üretimde ve Düşüncede Süreklilik

Yukarıda sonuçlarıyla verilmiş bu modelde öğrencilerin tasarım aşamasında anlatı ile en çok zorlandıkları devinim halinde problem çözme yetisinin devamlılığının sağladığı gözlemlenmektedir. Ayrıca tasarım aşamasında ortaya çıkan somut öğelerin üretimdeki kriz, ilk aşamada anlatı formunda ortaya çıktığı için öğrenci hızlı bir şekilde üretmeye başlamaktadır. Ve bu üretim öğeler arasındaki ilişkiler, yeniden eylemlerin düşünülmesi problemi yeniden ele almak gibi bulanık halde olan soyut düşünceleri anlatı ile bir forma sokmasını sağlamaktadır. Kısaca öğrenci tasarım aşamasında hızlıca üretim yapabilmekte ve eyleme geçebilmektedir. Öğrenci üretim aşamasında en basit akıl yürütme ile tasarımın ortaya çıkabildiğini, tasarım modelinin ilk aşamasında görebilmekte, motivasyonu artmakta üretiminde süreklilik gözlenmektedir.

Alışık olduğu düşünme metodundan uzaklaşarak mekânı anlamakta önce kendi deneyimlerini ve sonra başka öznenin gözünden kavramaya çalışmaktadır.

Anlatının araçsallaştırıldığı bu tasarım yönteminde öğrencinin tasarımı düşünme biçimi tek bir düşünceye saplanıp kalmadan devinip gelişmektedir. Sürekli oluşum halindeki tasarım süreci içindeki öğrenci düşüncelerini şemalaştırarak ve her düşünceye bir yenisini ekleyerek farklı bir düşünme biçimini geliştirebilmektedir.

Bütüncül ve Birikimsel (Kümülatif) Düşünebilme

Öğrencinin teknik, malzeme, konstrüksiyon, işlev, çevresel bağlam gibi başlıklar üzerine düşünülmesi gereken ayrı ayrı durumlar halinde değil bütüncül olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrencinin ortaya koyduğu anlatıda kendiliğinden bu başlıkların cevapları bulunmaktadır.

Kendi deneyimini unutmayan çevresinden tecrit edilmeden mekânsal ilişkileri anlayan form strüktür ilişkilerini, hacim özne ilişkilerini ölçeği anlatıyı kompoze ederken doğrudan temsillerle ortaya çıkardığı görülmektedir. Bu tasarım modeliyle öğrenci bütüncül düşünmekte ilk yarattığı anlatıyla tündengelim tekniği ile tasarıma yaklaşmaktadır.

Deneyim ve Mekân İlişkisini Kurabilme

Anlatı içerisinde eylem ve eylemler arasındaki bağlantıyı kurarak mekân devinimiyle ortaya çıkan bireyin deneyimi anlatı yazınında sürekli olma durumu bu ilişkiyi devamlı kılmaktadır. Anlatıdaki kronotopik düşünce ve ilişkilendirme yazında ve tasarımda deneyimin zaman ve mekân ilişkisi üzerinden düşünmeyi geliştirmektedir. Gündelik davranışlarındaki deneyimlerini yeniden düşünmekte ve mekânın yarattığı etkileri gözlemleyebilmektedir.

Kurmaca yazınındaki temsilleri ve mekanları anlayarak mekânın gelişim olasılarını keşfetmektedir.

Deneyimi taklit ederek anlamaya çalıştığı ilk aşamada mekânın geometrisinin yarattığı etkiyi anlayabilmektedir.

Problem çözme temelli ilerleme

Öğrencinin devamlı bir sonraki eylemde öznenin başına geleceklerinin mekân üzerinden çözme eğilimini arttırmaktadır. Anlamlı anlatı yaratma peşinde olması alternatif gerçekler üretme ve yeni problemler ortaya koymaktadır. Gerçek hayat deneyimi durumun içindedir ve yeni gerçeklik çoklu olasılıklar içinde düşünülmektedir. Projeksiyonlar, simülasyonlar deneysel ve düşüncenin test edilmesi

anlatının geri besleme döngüsü interaktif bir süreç olduğu için her zaman projenin her aşamasında var olmaktadır.

Anlatının bir sonraki eylem sorunu; başka koşulları dikkate alabilme yeteneği kazandırmaktadır. Problemleri aşamalı olarak düşünür tüm koşulların değişimi bu aşamalı süreçleri gözeterek çözmeye çalışmaktadır.

İkinci kazanımı olan bilgi şu başlıklar altında değerlendirilebilir;

Kurgu romanda imgenin katmanlı yapısını anlayarak yeni bilgi birikimi oluşturmaktadır. Makul gelecek senaryoları üretebilme günümüzdeki var olanı anlama çabasını beraberinde getirmektedir. Bu süreç öğrenciye belirli bir bilgi alt yapısı sağlamaktadır. Çeşitli okumalar ile eleştirel düşünmeyi tetikleyen farklı bilgi katmanlarını beraberinde getirmektedir.

Sonuç olarak araştırmanın başında ortaya koyulan hedefler, kullanılan yöntemle ortaya çıkan modellerle birlikte başarıya ulaşmaktadır. Öğrenci bu yöntemle ortaya çıkan modellerle bilgi ve beceri bağlamında kazanımlar elde etmektedir. Bu deneysel model sonraki çalışmalara altlık sağlayabilecek nitelikte bir öncül çalışma olarak kabul edilmelidir.

5.1 Sonraki Çalışmalar ve Öneriler

Ortaya konulan mimari tasarım stüdyosu modelinin ilk aşaması tüm ölçekte ve her mimari projenin keşfinde kullanılabilecek bir işleyişe sahiptir. Ama bu modelin ikinci aşaması sadece mimari tasarım bir ve iki projelerinde yani temel tasarım projesini almış ve ilk kez küçük ölçekte proje üretmeye başlayan öğrenciler üzerinde uygulanmıştır. Projenin ölçeğinin büyümesinde ve kullanıcı; yani öznenin çoklu hale gelmesiyle modelin ikinci aşamasının işleyişinde bazı problemler ortaya çıkabileceği öngörülmektedir. Ayrıca projenin sorusu da ölçek düşünülerek şekillenmelidir.

Önerilen mimari tasarım stüdyo modelinde öğrenciler ilk ve son anlatılarına kadar negatif kurguları göz ardı etmektedir. Hiçbir anlatıda negatif kurguya rastlanmamıştır. Ayrıca sürece sadece bir özne üzerinden düşündükleri

gözlemlenmiştir. Ama bu iki durum stüdyo modeline eklenecek değişkenlerin yeniden düşünülmesi ile farklılaşabilmektedir.

DeneySEL sürece eklenecek değişkenler stüdyo yürütücü tarafından belirleneceği için modelde eğitmenin rolünü önemli hale getirmektedir. Öğrencinin bakış açısını çeşitlendirmek sürece eklenecek değişkenlerle mümkündür. Modeli kullanacak eğitmen bu değişkenleri stüdyo aşamasında belirleyeceği gibi stüdyo sürecinde öğrencinin anlatıyı kullanma biçimine göre de revize edebilmektedir.

Modelin bölümleri ve parçaları farklı biçimlerde ele alınabilir, parçalanabilir ve dönüştürülebilir bir yapıya sahiptir. Yapılan bu öncül çalışma stüdyo yürütücüne esnek ve devinim içinde bir model sunmaktadır.

6 KAYNAKLAR

1. Ricouer, P. (2007). *Zaman ve Anlatı: Bir Zaman Olay Örgüsü Üçlü Mimesis*. M. Rıfat ve S. Rıfat (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
2. Ricouer, P. (2009). *Zaman ve Anlatı: İki Tarih ve Anlatı*. M. Rıfat ve S. Rıfat (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
3. Ricouer, P. (2010). *Zaman ve Anlatı: Üç Kurmaca Anlatıda Zamanın Biçimlenişi*. M. Rıfat ve S. Rıfat (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
4. Ricouer, P. (2010). *Zaman ve Anlatı: Anlatılan Öykülenen Zaman*. U. Öksüzan ve A. Altınörs (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
5. Ricouer, P. (2016). *Architecture And Narrativity*, *Ricouer Studies*.7(2), 31-42
6. Terzoğlu, N. I. (2018). Architecture As Meaningful Language : Space ,Place And Narrativity. *Linguistic And Literature Studies*.6, 120-132.
7. Gerards, S., De Bleeckere, S. (2014). Narrative Thinking in Architectural Education. *ARCC Conference Repository*. Education. ARCC Conference Repository. <https://doi.org/10.17831/rep:arcc%y282> (30 Mart 2021)
8. Puckett, K. (2016). *Narrative Teory A Critical Introduction*. New York: Cambridge University Press.
9. Yetişkin, E. (2018). Bir Denetim Bağı; Gelecek Kurgusu Endüstri ve Ötesi. *Arredemento Mimarlık Dergisi*.07-08, 98-99.
10. Dilion, P.ve Howe, T. (2003). Design As Narrative :Objects,Stories and Negotiated Meaning . *International Journal Of Art&Design Education* . 22(3)
11. Zarzycki,A. (2016). Epic Video Games : Narrative Space and Angaged Lives. *International Journal Of Architectural Computing* 14(3),201-211
12. Berman, M. (2012). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*. Altuğ. Ü. ve Peker B. (çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
13. Certeau, M.D. (1984). *The Practice Of Everyday Life*. Berkeley:University Of California Press.
14. Calvino, I. (2011). *Görünmez Kentler*. Saatçioğlu, I. (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
15. Ersoy, U. (2016). Narrative Form As An Alternative To Built Form,,*Spa 3. Conference-The Human İn Architecture And Philosophy*.

16. Holl,S., Pllasmaa. J., Prez-Gomez. A. (1994) *Quesstion Of Perception,Phenomenology Of Architecture* .Tokyo: A+U Publishing Co.Ltd.
17. Leon,C. (2016). An Architecture Of Narrative Memory. *Biologically Inspired Cognitive Architectures*.16 ,19-33.
18. Fischer, G. (2015). *Mimarlık ve Dil*. F.E. Akerson (çev.),İstanbul: Daimon Yayınları.
19. Adanır, O. (2012). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, İstanbul: Say Yayınları.
20. Bir Mimari Tasarım Stüdyosu Ekolü: İ.T.Ü. (t.y) <https://xxi.com.tr/i/bir-mimari-tasarim-studyosu-ekolu-itu> (4 Nisan 2021).
21. A Design Narrative: Design Intent, Perception, Experience And Structural Logic Of Space (t.y) https://www.academia.edu/12023528/A_Design_Narrative_Design_Intent_Perception_Experience_and_a_Structural_Logic_of_Space%20 (2 Mayıs 2020).
22. Colomina,B. Lleo B. (1998).A Machina Was Its Heart: House in Floriac , *The MIT Press*,38:36-45. <https://www.jstor.org/stable/3171354>
23. Telling Stories ,Narrative Writing in Architectural Criticism (t.y) https://www.academia.edu/21918451/Telling_Stories_Narrative_Writing_In_Architectural_Criticism (20 Haziran 2021).
24. Holl,S. (1991). *Anchoring*. New York: Princeton Architectural Press.
25. Bir Merak Yolculuğu: Saatleri Ayarlama Enstitüsü, Bahar Türkay. <https://manifold.press/bir-merak-yolculugu-saatleri-ayarlama-enstitusu> (21.06.2018).
26. Bakhtin,M.(1981).*The Dialogic Imagination: Four Essay* Ny M. M. Bakhtin. M.Holquist (çev.). Texas: University Of Texas Press Slavic Series
27. Tanpınar, A.H. (2016) *Saatleri Ayarlama Enstitüsü*. Sultanahmet, İstanbul: Dergâh Yayınları.
28. Köksal,F. (2020). *Rethinking Creativity In Architectural Design Education*. Yayınlanmış Doktora Tezi. Eskişehir: Eskişehir Teknik Üniversitesi FBE.
29. Ünlü, B. (2004) *Kent Mekanın Dönüşümünde Kullanıcı –Kent Etkileşiminin (Deneyimin) Edebi Metinler Üzerinden İrdelenmesi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri.
30. Jamieson,C.,L.(2014)*NATØ:Exploring Architecture As A Narrative Medium In Postmodern London*. Yayınlanmış Doktora Tezi.Royal College Of Art.

31. Sharr, A. (2013). *Mimarlar İçin Düşünürler Mimarlar İçin Heidegger*. V. Atmaca (çev.), İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
32. Zumthor, P. (2010). *Thinking Architecture*. Basel: Birkhauser.
33. Alemdar Y. ve Aydınli, S. (2011). Mimarlıkta Anlatı Olarak İmge, İ.T.Ü. Dergisi, Mimarlık, Planlama, Tasarım, 10 (1),83-94.
34. Hillier, B. Hanson, J. (1984). *The Social Logic Of Space*. Cambridge: Cambridge University Press.
35. Bemong, N. Botrghart P. (2010). *Bakhtin's Theory Of The Literary Chronotope: Reflection,Applications,Perspectives Part 2 State Of Art*, Hollanda:Academia Press.
36. Baudelaire, C. (2006). *Paris Sıkıntısı*. Yücel, H. A. (çev.), İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
37. Morris,P. (1994) .*The Bakhtin Reader Slected Writings Of Bakhtin,Medvedev And Voloshinov*. New York :Oxford University Press.
38. Ryan, M.L.(2004).*Narrative Across Media : The Languages Of Storytelling*. Lincoln:University Of Nebraska Press.
39. Doheim,R. Yusof,N.(2019). Creativity In Architecture Design Studio Assessing Students And Instructors Perception. (Electronic Version) *Journal Of Cleaner Production*. 249.
40. Bachelard,G. (2018).*Mekanın Poetikası*,T. Alp. (çev). Topkapı-İstanbul :İthaki Yayınları.
41. Murray,Beasly,T.(2007).*Mikhail Bakhtin and Walter Benjamin Experience And Form*. New York :Palgrave Macmillian.
42. Debord.G.(2021).*Gösteri Toplumu ve Yorumlar*. Ekmekçi, A.(çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
43. D.Gordin,M. Tilley, G.(2017). “Giriş”, *Ütopya Distopya, Tarihsel Olasılığın Koşulları*. D.Gordin,M ve Tilley,H ve Prakash, G.(drl). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
44. Fredric,J.(2017). “Bir Yöntem Olarak Ütopya Ya Da Gelecek Tasarrufları”, *Ütopya Distopya, Tarihsel Olasılığın Koşulları*. D.Gordin,M ve Tilley,H ve Prakash, G.(drl). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
45. Pinter,D.(2017). “Olanaklının Esintisi, Gündelik Ütopyacılık Ve Modernist Şehircilikte Sokak”, *Ütopya Distopya, Tarihsel Olasılığın Koşulları*.

- D.Gordin,M ve Tilley,H ve Prakash, G.(drl). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
46. Lu,F.(2016).Architecture As Spatial Textile Storytelling: Metmorphosis Of Frieze As Narrative Medium Mediating The Panathenia Festival. *Frontier Of Architectural Research*. 5, 489-498.
 47. Rapport,N. Overing,J.(2000). *Social and cultural Anthropology: The Key Concepts*, London: Routledge.
 48. Belluigi,D.,Z.(2016). Construction Of Roles In Studio Teaching and Learning. (Electronic Version) *The International Journal Of Art And Design Education*.. 35.1: 21-35.
 49. Goharipour,H.(2019). Narratives Of Lost Space: A Semiotic Analysis Of Central Courtyards In Iranian Cinema, *Frontiers Of Architectural Research* .8: 164–174.
 50. Griffiths ,S.(2015).Reading The Text As A City; The Architectural Chronotope In Two Nineteenth-Century Novels. *10th International Space Syntax Symposium*. London.
 51. Wu,Y.Huang,C.Weng,K.(2014).A Study Of An Architecture Design Learning Process Based On Social Learning, Course Teaching, Interaction And Analogical Thinking,*Mathematical Problems In Engineering*
 52. Scott, G. Leritz, L.E. Mumford, M.D.(2004). The Effectiveness of Creativity Training: A Quantitative .Review. *Creativ. Res. J*. 16 ,4:361-388.
 53. Bashier,F.(2017).Reflections on Architecture Design Education III. A Model of Design Process-Systems Approach, *Athens Journal of Architecture*. 3(3): 277-298.
 54. Alexander,L.(2007).Storytelling In Time And Space: Studies In The Chronotope and Narrative Logic On Screen ,*Journal Of Narrative Theory*. 37:27-64.
 55. Sauatar,L.,A.(2003).*The Chronotope As A Model For Hypermedia In Architecture Education*, Yeni Zelanda :University Of Auckland.
 56. Morson,G.S.(2010). The Chronotope of Humanness:Bakhtin An Dostoyevski .*Bakhtin's Theory Of The Literary Chronotope: Reflection,Applications,Perspectives State Of Art*, Hollanda :Academia Press.
 57. A Strategy For Reading Narrative,Narrative ,Sayı:2 No:1,Ocak,1993,Sayfa:12-23,Ohio State University Press.

58. Bruner, J.(1991). The Narrative Construction Of Reality. *Critical Inquiry*. 18.
59. Aporia (t.y) <https://rpo.library.utoronto.ca/glossary/aporia> (16 Nisan 2021).



7 ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Döndü Ferhan Yalçın

ORCID Numarası : (0000-0002-8093-1168)

Öğrenim Durumu

- 2001 – 2008 Lisans: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi -Mimarlık
- 2009 – 2012 Yüksek Lisans: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi - Mimari Tasarım Sorunları
- 2013 – 2018 Doktora Ders Aşaması: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi -Şehircilik

Yayın Listesi:

Uluslararası Bildiri Listesi

- Yalçın F., Melikoğlu A. S., (2012). Metropol Kentlerde Sosyal Sürdürülebilirlik İçin Kamusal Alanlar Başarılı Bir Örnek Bryant Park’ın Planlama İlkelerinin Değerlendirilmesi. Greenage II Sempozyumu (Tam Metin Bildiri /Sözlü Sunum)
- Yalçın F., Melikoğlu A. S., (2012). An Experimental Study on The Improved Creative Attitude of the Design Education on the First Grade. 1st International Conference On Architecture And Urban Design, 1307-1307. (Tam Metin Bildiri/Poster)
- Yalçın F., Melikoğlu A. S., (2012). The Migration In Metropolitans And The Use Of Public Areas Of The Different Cultures In Istanbul. 1st International Conference On Architecture And Urban Design, 761-780. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)
- Yalçın Döndü Ferhan (2010). Tarihi Süreç İçinde Değişen Toplum , Kültür ,Gelenek Ve Sosyal Yapının Mekan Oluşumuna Etkisinin Kadırga Senti Örneğinde İncelenmesi. 1. Uluslararası Lisansüstü Araştırmaları Sempozyumu, 2, 129-134. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)

- Yalçın F., Melikoğlu A. S.,(2012) The Migration In Metropolitans And The Use Of Public Areas Of The Different Cultures In Istanbul, 1st International Conference On Architecture And Urban Design, ,19-21 April 2012, Epoka University And Polytechnic University Of Tirana, Tiran,Arnavutluk (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)
- Yalcin F., Bas D., Usta G.,(2013)Design Studio Experience For What If An Architectural Pattern Is Organized With Its Place,Enhsa,Architectural Education And Reality Of Ideal; Environmental Design For Innovation In The Post Crisis World,2013,Napoli,Italya (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)
- Yalcin F., Bas D., Usta G.,(2014)Design Experimental Studio, Oriented Innovative Thinking Mode:The Case Study Of Iku- Interior Architecture For First Year Design Studio, 4th Annual International Conference On Architecture, 7-10 July 2014,Atina,Yunanistan(Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)

Ulusal Bildiri Listesi

- Melikoğlu Eke Armağan Seçil,Yalçın Döndü Ferhan (2012). Etik Kavramının Öğretilebilirliğinin ve Eğitilebilirliğinin Tsarım Eğitimi Bağlamında İrdelenmesi. İçmimarlık Eğitimi II. Ulusal Kongresi (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)
- Yalçın Döndü Ferhan,Melikoğlu Eke Armağan Seçil (2011). Viyana Şehrinin Savaş ve Kent Kimliği Bağlamında İrdelenmesi. Diyarbakır Mimarlık Ve Kent Sempozyumu, (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)

Sanat ve Tasarım Etkinlikleri

- Ulusal, Sergiler/Grup Sergiler /, 16.01.2012-15.02.2012, Serbest Bölge-Free Zone / İnsan Mekan İnsan, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul.

Kitap Bölümü

- Yalçın Döndü Ferhan,2021) Mimarlık-Şehircilik Ve Çevre Sorunları, Ed: Ülger Bulut Karaca Kentlerin ,Ulusların Ekonomik Nesnesi Olma Sürecinin Meşrulaşması; Yasal Düzenlemeler/Söylemler,289-302, Hiper Yayın, İstanbul.



