

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**MEKANSAL TASARIMDA GÖSTERGEBİLİM
VE TASARIM STÜDYOSUNDAKİ POTANSİYELLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Begüm ESER

Kentsel Tasarım Anabilim Dalı

Kentsel Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Turgay Kerem Koramaz

TEMMUZ, 2021

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**MEKANSAL TASARIMDA GÖSTERGEBİLİM
VE TASARIM STÜDYOSUNDAKİ POTANSİYELLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Begüm ESER
(519181002)**

Kentsel Tasarım Anabilim Dalı

Kentsel Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Turgay Kerem Koramaz

TEMMUZ, 2021

İTÜ, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nün 519181002 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Begüm ESER, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “MEKANSAL TASARIMDA GÖSTERGEBİLİM VE TASARIM STÜDYOSUNDAKİ POTANSİYELLERİ” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Turgay Kerem KORAMAZ**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül A. KAVAKOĞLU**.....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Kevser ÜSTÜNDAĞ
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Teslim Tarihi : 11 Haziran 2021
Savunma Tarihi : 6 Temmuz 2021





Sokaktaki canlılara,



ÖNSÖZ

Başta, her yazdığımı okuyup beni yönlendiren, yazım sürecinde kendi özgün dilimi bulma özgürlüğünü bana veren ve bu konuda beni yüreklendiren hocam Prof. Dr. Turgay Kerem Koramaz'a son derece değerli yorumlarını ve detaylı önerilerini benden esirgemeyen hocalarım Doç. Dr. Kevser Üstündağ ve Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül Akçay Kavakoğlu'na ve her konuda destekleyerek ilgisini esirgemeyen Prof. Dr. Esin Küntay'a teşekkürlerimi sunarım.

Çalışma kapsamında yürütülen çevrimiçi anket çalışmasını yürütmemde yardımcı olan Arş. Gör. Duygu Kalkanlı'ya ve ankete katılan öğrencilere, değerli vakitlerini ve deneyimlerini sunan görüşmecilerim Ece Akıl, Gökçe Yıldız ve Sinem Göl'e minnetlerimi sunarım.

Sürecin farklı aşamalarından desteğini esirgemeyen başta aileme, ve arkadaşlarım Rümeysa Akar, Dilara Altun, Ömer Aksoyak ve Ceylin Ceyda Hündal'a teşekkür ederim.

Son olarak, merakımı sürekli canlı tutarak bana ilham veren ve bir parçası olduğum için kendimi çok şanslı saydığım Spacelyandgood ekibine ve öğrencilerine çok teşekkürler.

Bana ilham veren bu araştırmanın, okuyucuyu da aynı ekilde etkilemesi ümidiyle.

Temmuz, 2021

Begüm Eser
(Şehir Plancısı)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xii
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
SUMMARY.....	xvii
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Çalışmanın Merakı Üzerine.....	2
1.2 Çalışmanın Kurgusu ve Yöntemi.....	3
1.3 Çalışmanın Kapsamı.....	5
2. ÇALIŞMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ.....	7
2.1 Bir Anlamlandırma Yöntemi Olarak Göstergebilim ve Çalışmadaki Yeri.....	7
2.2 Bir Anlamlandırma Yöntemi Olarak Sinema Göstergebilimi.....	14
2.3 Bir Anlamlandırma Yöntemi Olarak Mimarlık Göstergebilimi.....	18
2.4 Bölüm Sonucu.....	21
3. MEKANSAL TASARIM ÜRÜNÜ VE SİNEMA FİLMİ ÖRNEĞİNİN BİRLİKTE OKUNMASINA DAİR YAKLAŞIM ÖNERİSİ.....	23
3.1 Mekansal Tasarım Ürünü Olarak Holokost Anıtı.....	28
3.1.1 Holokost Anıtı'ndaki tasarım katmanlarının keşfi.....	29
3.2 Sinema Filmi Olarak Dogville.....	34
3.2.1 Dogville filmindeki tasarım katmanlarının keşfi.....	34
3.3 Bölüm Sonucu.....	37
4. STÜDYO DENEYİMLERİNİN TAŞIDIĞI MESAJLARIN KEŞFİ.....	39
4.1 Stüdyo Ortamına Bakmak.....	39
4.2 Tasarım Stüdyosunda Sinematik Keşifler Üzerine Bir Deney: “Tabooland” ..	41
4.3 Tasarım Eğitiminde Hareketli Görüntü, Sinema Teknikleri ve Stüdyo Projeleri.....	47
4.3.1 Adım1: Tabular ve mekansal karşılıkları üzerine düşünmek.....	48
4.3.2 Adım2: Tabuların mekandaki karşılıklarının sinematik keşfi “Taboo Filmi”.....	50
4.3.3 Adım3: “Taboo Filmi”nden referansla enstalasyon tasarımı.....	53
4.3.4 Adım4: Enstalasyon üzerine yansıtılmış “Taboo Filmi”.....	56
4.3.5 Adım5: “Tabooland”in çizimle temsili.....	57
4.4 Bölüm Sonucu.....	58
5. SONUÇ.....	61
KAYNAKLAR.....	64
ÖZGEÇMİŞ.....	68



ÇİZELGE LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 3. 1: Anket sonuçları: Soru1.....	30
Çizelge 3. 2: Anket sonuçları: Soru2.....	31
Çizelge 3. 3: Anket sonuçları: Soru3.....	32
Çizelge 3. 4: Anket sonuçları: Soru4.....	32
Çizelge 3. 5: Anket sonuçları: Soru5.....	33
Çizelge 3. 6: Anket sonuçları: Soru6.....	33
Çizelge 3. 7: Anket sonuçları: Soru2.....	35
Çizelge 3. 8: Anket sonuçları: Soru1.....	35
Çizelge 3. 9: Anket sonuçları: Soru3.....	36
Çizelge 3. 10: Anket sonuçları: Soru4.....	37
Çizelge 4. 1: Anket sonuçları: Soru1.....	52
Çizelge 4. 2: Anket sonuçları: Soru2.....	53
Çizelge 4. 3: Anket sonuçları: Soru3.....	53
Çizelge 4. 4: Anket sonuçları: Soru4.....	55



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. 1: Tez çalışmasının süreç diyagramı	4
Şekil 2. 1: Saussure'ün ikili gösterge kuramı (Saussure, 1975, s.175).	9
Şekil 2. 2: Peirce'ün üçlü gösterge kuramı.	11
Şekil 2. 3: Ogden ve Richards'ın göstergebilim kuramı.	12
Şekil 2. 4: Charles Jencks'in, Odgen-Richards'ın kuramını mimarlık göstergebilimine uyarlaması	19
Şekil 2. 5: Eco'nun Bilgi İletim Diyagramı (Akalın, 1971).....	20
Şekil 2. 6: Erkman'ın, Peirce'ün kuramını mimarlık göstergebilimine uyarlaması ..	20
Şekil 2. 7: Bilgi İletim Blok Diyagramı (Akalın, 1971).....	22
Şekil 3. 1: Holokost Anıtı (URL-3).	29
Şekil 3. 2: Holokost'un yukarıdan görünüşü (URL-5).	30
Şekil 3. 3: Film mekanının plandan görünüşü.	35
Şekil 3. 4: Filmdeki ışık-gölge kullanımı.	37
Şekil 4. 1: İTÜ, Taşkışla Stüdyo 3400.....	40
Şekil 4. 2: İTÜ, Taşkışla Stüdyo 3400.....	41
Şekil 4. 3: “Tabooland” projesinin föyü (Bihter Almaç tarafından üretilmiştir).....	42
Şekil 4. 4: “Spacelyandgood” stüdyosunun 2020-21 bahar dönemi programı.	42
Şekil 4. 5: Tabooland projesinin süreç diyagramı.	43
Şekil 4. 6: İki aşamalı veri toplama yöntemi.....	47
Şekil 4. 7: Spacelyandgood tabu haritası.....	49
Şekil 4. 8: Spacelyandgood tabu posterleri.	50
Şekil 4. 9: Seçilen projelerde “Taboo Filmi”	51
Şekil 4. 10: Derste film analizi ile ilgili kritik.	54
Şekil 4. 11: Enstalasyon üzerinden kritik.	54
Şekil 4. 12: Seçilen projelerde tasarlanan enstalasyon mekanı.	56
Şekil 4. 13: Akıllı Telefon Projektörü (URL-10).	56
Şekil 4. 14: Seçilen projelerde “Taboo Filmi”nin filmi.	57
Şekil 4. 15: Seçilen projelerde “Tabooland”ın aksonometrik çizimi.	58



MEKANSAL TASARIM ÜRÜNLERİNİN TAŞIDIĞI MESAJLARIN KEŞFİ

VE TASARIM STÜDYOSUNDAKİ POTANSİYELLERİ

ÖZET

Tez çalışmasının oluşumunda, bireysel merakların ve buradan çıkan soruların dönüştüğü akademik motivasyonlar belirleyici olmuştur. Bir meydan veya bir yapı gibi mekansal tasarım ürünleriyle ya da bir film, bir resim gibi sanat ürünleriyle karşılaştığımda bu ürünlerin tasarımcısının iletmek istediği mesajı hep merak etmişimdir. Bu ürünlerin ardındaki niyetler yani, tasarımcı tarafından iletilmek istenen mesajlar deşifre edilebilir miydi? Bu merak doğrultusunda başlanan çalışmada, göstergebilimsel bakış açısının tezin niyetiyle aynı doğrultuda olduğu görülmüştür. Bu nedenle, göstergebilim teorisi incelenip tezin bu teori içinde konumlandığı alan bulunmaya çalışılmıştır.

Tez çalışmasının düşünsel arka planının konumlandığı model, Eco'nun doğrusal mesaj gönderme teorisi üzerinden oluşturulmuştur. Bu model, tezin merakıyla örtüşen ve anlaşılabilir yalın bir teori olduğu için seçilmiştir. Eco'ya göre (1976), mimar/kentsel tasarımcı, tasarladığı mekansal ürün yoluyla kullanıcıya mesaj göndermekte ve bu iletim süreci doğrusal olarak çalışmaktadır. Tez kapsamında oluşturulan modelin ana öğeleri: mesaj, gönderici, kodlayıcı, kanal, kod çözücü, alıcı, gönderilen yer'dir. Bu model üzerinden tez çalışmasına bakıldığında, tezin merakının modelin başlangıç noktası olan tasarımcının mesajı oluşturma ve alıcının mesajı alma adımlarında yoğunlaştığı görülmüştür. Bu kapsamda, mesajın oluşma sürecinde tasarımcı niyetinin ve alıcıların bu mesajın kullanıcı/izleyicilerde karşılığının deşifre edilmesi için iki farklı durum çalışması kurgulanmıştır.

İlk araştırmada, seçilen bir mekansal tasarım ürünüyle bir sinema ürünün eş zamanlı incelenmesi yapılmıştır. Burada mekansal tasarım ürünü olarak Holokost Anıtı (2005), sinema ürünü olarak ise Dogville filmi (2003) seçilmiştir. Tasarımcı ve yönetmen tarafından oluşturulan ürünle kullanıcı/izleyiciye verilmek istenen mesajın deşifresi yapılmaya çalışılmıştır. Bu deşifre sürecinde, eleştirmenlerin ve kuramcıların ürünler hakkındaki değerlendirmeler incelenerek iki farklı veri setinden gelen bulgular karşılaştırılmıştır. Tez çalışmasının ilk olarak incelemek istediği yer mesajın deşifresidir. Ardından bu mesajların alıcılar tarafından nasıl alındığını incelemek üzere tasarımcının/yönetmenin iletmek istediği mesajlar anket sorularına dönüştürülmüştür.

İkinci araştırmada, tez süreciyle eş zamanlı ilerleyen stüdyo yürütücülüğü deneyimi tezin kurgusunda etkili olmuştur. Tez çalışmasının bir önceki bölümleriyle birlikte incelenmek üzere stüdyo bir deney ortamı olarak düşünülmüştür. İTÜ Mimarlık Fakültesi birinci sınıf tasarım stüdyosu kapsamında hareketli görüntünün mekana dair bilgiyi araştırma ve temsil araçlarından biri olarak potansiyelini tartışmak üzere bir stüdyo deneyi kurgulanmıştır. Mekansal tasarımı ürünü ve sinema filmi örneğini birlikte incelemek üzere kullanılan yöntem stüdyo sürecine uyarlanmıştır. Stüdyo kapsamında öğrencilere iletilen tasarım probleminin kavramsal yapısı ile uyumlu olan üç öğrenci projesi seçilmiş ve projeyi üreten öğrenciler ile görüşmeler yapılmıştır. Bu projelerin seçimlerinde göstergebilimsel çerçevenin analizlerdeki uygulanabilirliği

etkili olmuştur. Bu kısım bir önceki bölümde tasarımcı/yönetmenin kendi söylemlerini görmek amacıyla röportajlarının incelenmesiyle denk düşmektedir. Burada amaç göndericinin mesajı oluşturma sürecindeki niyetin deşifre edilmesidir. Seçilen proje sahiplerine sorulan sorular ve görüşmelerde gelen cevaplar çerçevesinde yine bir önceki bölümün inceleme sürecine benzer şekilde geniş katılımlı bir anket yapılmıştır. Burada, sinematografik araçların kullanıldığı projelerde tasarımcının iletmek istediği mesajların anket katılımcılarındaki karşılığı aranmıştır.

Her iki araştırmada da ikili araştırma kurgusu aynı şekilde kullanılmıştır. Dolayısıyla, mekansal ve film sahnesi tasarımı ile stüdyo deneyiminde üretilen film ve enstalasyonu deneyinde aynı analiz yönteminin kullanılabileceği görülmüştür. Son olarak, çalışmanın merakıyla birlikte bütün bulgular tekrar incelenmiş ve tez çalışmasında ortaya konan bakış açısının sonuç ve olanakları tartışılmıştır.



SEMIOTICS IN SPATIAL DESIGN AND ITS POTENTIALS IN THE DESIGN STUDIO

SUMMARY

In the formation of the thesis, the academic motivations, which were transformed by individual curiosity and the questions arising from it, were decisive. When I encounter spatial design products such as a square or a building, or art pieces such as a film or a painting, I have always wondered about designer's message about these products intended to convey. Could the intentions behind these products, that is, the messages intended to be conveyed by the designer, be deciphered? In the study, which was started in line with this curiosity, it has been observed that the semiotic point of view is in line with the intention of the thesis. For this reason, the theory of semiotics has been examined and the area in which the thesis is located in this theory has been tried to be found.

The model in which the intellectual background of the thesis is placed has been determined as Umberto Eco's information theory. This model has been chosen because it is a simple and understandable theory that matches the curiosity of the thesis described in the introduction. According to Eco (1976), the architect/urban designer sends a message to the user through the spatial product she designed, and this transmission process works linearly. The model consists of message, sender, encoder, channel, decoder, receiver, and place of origin. When the thesis study is examined through this model, it is seen that the curiosity of the thesis is concentrated on the steps of the designer, who is the starting point of the model, to create the message and the receiver to receive the message. In this context, two different studies were designed to decipher the designer's intention and the response of the recipients of this message to the user/audience in the formation process of the message.

A data collection process including data collection and analysis processes, literature review, observation, record review, structured interview and questionnaire study methods related to the curiosity and questions of this research was carried out. In addition to these, the method of comparing the findings from different data sets such as observation, interview, published and declared evaluations was also used within the scope of the study.

The Holocaust Monument (2005), which makes us wonder about the intellectual world behind it with its abstract conceptual design, was asked to be examined within the framework of these questions in the thesis. It has been started to study on how to examine the intellectual world of this design. The state of conveying a message by design is not specific to place only. In this study, it was thought that examining a product belonging to another discipline together with a place related product would expand the potential and perspective of the study. This discipline has been chosen as cinema because it is a discipline that can be read with the place and conveys information through visual signs such as architecture. In this process, it is thought that there are similarities between the attitude of the architect or urban designer and the attitude of the director.

“Directors, actors, screenwriters, all filmmakers want to say something with their works. The films they make are, so to speak, a letter, a statement delivered to the audience” (Lotman, 2012, p.15). Dogville (2003) was chosen as the cinematic product to be examined simultaneously with the Holocaust Memorial. In this way, a double formation was formed in the thesis and this double formation continued in the method as well as the formation of the thesis.

In the first research, an architectural product and a cinematic product were analyzed simultaneously. Here, the Holocaust Memorial (2005) was chosen as the architectural product, and the Dogville movie (2003), as the cinematic product. The designer intends to create the product imagined by the designer/director; that is, the message that is intended to be given to the user/viewer with the product was tried to be deciphered. In this deciphering process, the evaluations of the critics and theorists about the products were examined and the findings from two different data sets were compared. The first place that the thesis study wants to investigate is the deciphering of the message. Then, the messages that the designer/director intended to convey were transformed into survey questions in order to examine how these messages were received by the recipients.

In the second study, the studio executive experience, which progressed simultaneously with the thesis process, was influential in constructing the thesis. The studio was considered as an experimental environment to be examined together with the previous parts of the thesis. A studio experiment was designed within the scope of the first-class design studio of ITU Faculty of Architecture to discuss the potential of the moving image as one of the tools for researching and representing information about space.

In this section, it is aimed to make a retrospective reading of the experimental project made in the first-year design studio. The model consisting of elements of message, sender, encoder, channel, decoder, receiver, destination, which constitutes the conceptual framework of the thesis work, wanted to be applied to the studio process. Within the framework of this study, there have been designers/students who have produced products with the concern of conveying a message. In addition, the recipients were the students who were measured whether the message coincides with the message understood by the other party. With this review, the conceptual framework of the study was adapted to another environment and its potential was better explored. In this context, the studio experiment was implemented as the second project in the 2020-21 spring semester program of Spacelyandgood group within the scope of ITU Architecture Faculty The Foundation Studio course.

The method used to examine the architectural and the cinematic product was adapted to the studio process. Three projects, in which the semiotic framework can be applied and compatible with project's conceptual outline were selected and interviews were held with the project owners. This section coincides with the review of the designer/director's interviews to see his discourses in the previous section. The purpose here is to decipher the sender's intention in the process of creating the message. A survey with broad participation was conducted, similar to the review process of the previous section, within the framework of the questions asked to the selected project owners and the answers received during the interviews. Here, the correspondence of the messages that the designer wants to convey in the projects where cinematographic tools are used was sought in the survey participants.

The dual research setup was used in the same way in both studies. Therefore, it has been observed that the same research setup can be used in the experiment of spatial designand, movie scene and, the film and installation produced in the studio experience. Finally, with the curiosity of the study, all the findings were re-examined, and the results and possibilities of the perspective put forward in the thesis study were discussed.





1. GİRİŞ

Bireysel merakların ve buradan çıkan soruların dönüştüğü akademik motivasyonlar tez çalışmasının başlangıç noktasını oluşturmuştur. Bu merakın çerçevesi; mimarlık ve sinema gibi iki farklı disiplinin ortaya koyduğu ürünler ve bu ürünlerin tasarımcısının iletmek istediği mesajların çözümlenmesi etrafında oluşmuştur. Bu çözümlemenin ardından, tasarımcı/yönetmen tarafından kurgulanan çerçevenin, kullanıcı/izleyicilerin anlamlandırdıkları çerçeve ile denk düşüp düşmediği sorusu ortaya çıkmıştır. Bu sorular temelinde oluşan çalışmada, bir mekansal tasarım ürünü olarak Holokost Anıtını (Peter Eisenmann, 2005) ve sinema filmi örneği olarak da Dogville (Lars von Trier, 2003) filmini eş zamanlı olarak inceleyeceğim. Tezde, bu şekilde bir ikili bir kurgu oluşturarak, bu ikili kurguyu tezin yönteminde de kullanmaya devam edeceğim. Tez çalışmasının vaka çalışmalarında ise göstergebilim kuramının tanımladığı kavramsal bakış açısını kullanacağım.

Tez süreciyle eş zamanlı ilerleyen stüdyo yürütücülüğü deneyimiyle kişisel ve akademik merakların bu yönde evrilmesi sonucu tez çalışmasının çerçevesi de bu yönde genişlemesi nedeniyle ikinci bir vaka çalışması yapılmıştır. Bu vaka çalışması için Mimarlık Fakültesi birinci sınıf tasarım stüdyosunda sinematografik araçların kullanıldığı bir stüdyo deneyi kurgulanmıştır. Buradaki süreci ve ortaya çıkan ürünleri, göstergebilimsel kuramın bakış açısıyla bir önceki bölümde uygulanan yöntemle benzer şekilde inceleyeceğim.

Bu araştırmanın merakı ve sorularıyla ilgili analiz süreçleri, literatür taraması, doküman/kayıt incelemesi, yapılandırılmış görüşme ve anket çalışması yöntemlerini içeren bir veri toplama süreci gerçekleştireceğim. Bunlara ek olarak, gözlem, röportaj, yayınlanmış ve beyan edilmiş değerlendirmeler gibi farklı veri setlerinden gelen bulguları karşılaştıracam.

1.1 Çalışmanın Merakı Üzerine

Tez çalışmasının oluşumunda, bireysel merakların ve buradan çıkan soruların dönüştüğü akademik motivasyonlar belirleyici olmuştur. Tezin oluş sürecindeki önemli nokta, tezin alışlageldiği üzere kavramsal çerçeve sonrası vaka çalışmasına yönelen bir çalışma değil, vaka çalışmasından kavramsal çerçevesini kuran bir çalışma şeklinde ilerlemesidir.

Bir meydan veya bir yapı gibi mekansal tasarım ürünleriyle ya da bir film, bir resim gibi sanat ürünleriyle karşılaştığımda bu ürünlerin tasarımcısının iletmek istediği mesajı hep merak etmişimdir. Bu ürünlerin ardındaki niyetler yani, tasarımcı tarafında iletilmek istenen mesajlar deşifre edilebilir miydi? Bu sorular bazı ürünleri deneyimlerken daha yüzeyde; daha merak edilesi bir yerde duruyordu. Tez çalışmasına bu bireysel sorular üzerinden başlanmıştır.

Aslında bu soruların arkasında duran temel düşünce, tasarımcıların çoğunlukla ürünleriyle mesaj iletme amacıyla tasarım yaptıklarını düşünmemden kaynaklanmıştır. Yuri Lotman (2012) da benzer bir şekilde, tasarım ürünlerinin yalnızca bir yansıtma nesnesi olmadıklarını, aynı zamanda anlam taşıdıklarını, söylemiştir. Yani tasarımcılar, kendi bireysel veya toplumsal çerçevelerinden gelen çeşitli mesajları tasarladıkları ürünün katmanlarına işlemektedir. Bu mesajı işleme hali bazen belirgin; uzmanlığı olmayan birinin de anlayabileceği, bazen de kuramcılar tarafından incelenmeden çözülemeyecek gizlilikte oluşturulmuştur.

Soyut kavramsal tasarımıyla arkasındaki düşünsel dünyayı merak ettiren Peter Eisenman tarafından tasarlanan Holokost Anıtı (2005) bu sorular çerçevesinde örnek olarak ele alınmış ve bu tasarımın düşünsel dünyasının incelenebilmesi için bir yöntem arayışına girilmiştir. Tasarımla mesaj iletme durumu sadece mekansal tasarıma özgü değildir. Çalışmada, mekansal bir ürünle birlikte başka disipline ait bir ürünün birlikte incelenmesinin çalışmanın potansiyeli ve bakış açısını genişleteceği düşünülmüştür. Bu disiplin, mekanla birlikte okunabilen ve mimarlık gibi görsel göstergeler üzerinden bilgi ileten bir disiplin olduğu için sinema olarak seçilmiştir. Bu süreçte mekansal tasarımcının tavrı ile yönetmenin tavrı arasında benzerlikler olduğu düşünülmüştür. *“Yönetmen, oyuncular, senaryo yazarları, tüm film yapımcıları eserleriyle bir şeyler söylemek isterler. Yaptıkları filmler, deyim yerindeyse seyircilere iletilen bir mektup, bir bildiridir (Lotman, 2012, s.15)”*. Ardından bu ürünlerin nasıl bir kavramsal

çerçevede incelenmesi gerektiği üzerine düşünülmüştür. Bu noktada göstergebilimsel bir yaklaşım benimsemek mantıklı gelmiştir çünkü çalışmanın merakında olduğu gibi göstergebilim de görünenin arkasındaki ile ilgilenir. Guiraud (1994)’a göre, göstergebilim, anlam evrenini çözümlemeyi amaçlar: anlam oluşumu, anlam yaratmak, anlamlandırmak gibi soyut durumun düzenlenmesi, açığa çıkarılması gibi konular anlamla ilgili inceleme alanına sahiptir. Bu bakımdan anlamla ilgili her şey göstergebilimin alanına girer.

Umberto Eco, “A Theory of Semiotics” kitabında göstergeyi şu şekilde tanımlamaktadır: *“Başka bir şeyin yerini anlamlı olarak tuttuğu var sayılabilen her şey göstergedir”* (Eco, 1997, s.7). Kuramcıya göre olmayan nesneleri yalan söyleyerek gösterme olanağı sadece sözlü dillere özgü değildir ve çizimler, fotoğraflar ve sinematografik ikonlar da olmayan varlıkları gösterebilirler. Rıfat (2018, s.29)’a göre göstergebilim, “gösterge” ve “bilim”den daha fazlasıdır; çünkü doğrudan göstergeyle değil de anlamla, anlamayla, anlamın üretilmesiyle de ilgilenir. Göstergebilimi “kuramsal bir oyun” olarak nitelendiren Rıfat bu oyunu şu şekilde açıklamaktadır: *“Gerekli varsayımları belirleyip ortaya atma oyunudur; bu varsayımları tündengelimli olarak her türlü inceleme nesnesine ilişkin çözümlemelerle doğrulama oyunudur; bu doğrulamalar yoluyla da bilimsel tasarımı ya da kuramsal modeli sürekli geliştirme oyunudur”* (Rıfat, 2018, s.30). Böylelikle tez çalışmasının düşünsel dünyasını yönlendirecek bir kuram olarak göstergebilimsel yöntem seçilmiştir.

Ardından tez süreciyle eş zamanlı ilerleyen stüdyo yürütücülüğü deneyimiyle kişisel ve akademik merakların bu yönde evrilmesi sonucu tez çalışmasının çerçevesi de bu yönde genişletilmiştir. Bu ekseninde tez çalışmasının ana sorularına tasarım eğitimi alanı ile ilgili olarak, tasarım eğitiminde sinematografik yöntemi kullandığımızda tasarıma dair araştırmalar nasıl ilerleyeceği sorusu eklenmiştir. Öğrencileri projeleri bir tasarım ürünü olarak ürünler göstergebilimsel kuramın bakış açısıyla bir önceki bölümde uygulanan yöntemle benzer şekilde incelenebilir mi? Böylece çalışmanın yönünü Mimarlık Fakültesinde birinci sınıf tasarım stüdyosu teorisini de içine alacak şekilde genişleteceğim.

1.2 Çalışmanın Kurgusu ve Yöntemi

Bu çalışmada literatür taraması sonrasında, doküman/kayıt incelemesi, yapılandırılmış görüşme ve anket çalışması yöntemlerini içeren bir veri toplama süreci

gerçekleştireceğim. Bunlara ek olarak, gözlem, röportaj, yayınlanmış ve beyan edilmiş değerlendirmeler gibi farklı veri setlerinden gelen bulgular da karşılaştırılarak çıktıları değerlendireceğim.

Tez çalışması kapsamında, seçilen mekansal tasarım örneğinin ve sinema örneğinin incelenmesini iki aşamalı şekilde kurgulayacağım. İlk aşamada tasarımcı ve yönetmenin yayınlanmış röportajları, ve bu ürünler üzerine yayınlanmış değerlendirmeler, gözlemler gibi farklı veri setlerinden gelen bilgileri eş zamanlı inceleyeceğim. Bu inceleme sonucunda ortaya çıkan kavramsal çerçeve kapalı uçlu sorulara dönüştürülerek anket çalışması yapacağım.

Tez çalışması sürecinde yapılan kontrollü stüdyo deneyinden sınırlı sayıda; üç öğrenciyle görüşme yapacağım. Burada projelerin performansı veya sonuç ürünün başarısına göre değil göstergebilimsel bir çerçevenin uygulanabileceği temsiller üzerinden seçim yapacağım. Bu görüşmeler, yapılandırılmış ama açık uçlu sorulara dayalı seçilen proje sahiplerinin kendi cümleleriyle deneyimlerini dile getirdiği görüşmeler şeklinde kurgulayacağım. Öğrencilere sorulan sorular ve görüşmelerde gelen cevaplar çerçevesinde kapalı uçlu bir anket çalışması oluşturacağım. Oluşturulan bu anket çalışması stüdyo deneyi yapılan öğrencilerle aynı tasarım bilgisi seviyesindeki birinci sınıf öğrencilerine uygulayacağım.



Şekil 1.1 : Tez çalışmasının süreç diyagramı.

1.3 Çalışmanın Kapsamı

Giriş bölümünde, tezin çalışmasının arkasındaki kişisel sorular ve bu soruların dönüştüğü akademik merak aktarılarak tezin kavramsal çerçevesi ve kurgusunu aktaracağım.

İkinci bölümü, ilk bölümde referans verilen göstergebilim kuramını anlamaya yönelik kurgulayacağım. Göstergebilim kuramını anlamak için ilk önce göstergebilim kuramının ortaya çıkışına sonrasında nasıl ve kimler tarafından geliştirildiğine bakacağım. Ardından sinemada ve mimarlık disiplinlerinde göstergebilimsel yöntemin gelişim sürecini inceleyeceğim.

Üçüncü bölümü, tezin çıkış noktasını oluşturan mekansal tasarım ürünün ve sinema ürünün eş zamanlı incelenmesi üzerine kurgulayacağım. Tasarımları anlamak için, tasarımlar hakkında yazılan inceleme metinleri ve tasarımcılarla yapılan görüşmeleri eş zamanlı inceleyeceğim. Bu inceleme sonucunda oluşturulan sorularla bir anket çalışması yapacağım.

Dördüncü bölümde, Mimarlık Fakültesi birinci sınıf stüdyosunda sinema mekan ilişkilmesi üzerine yapılan kontrollü deney, stüdyo pedagojisi ile birlikte aktaracağım.. Ardından, üçüncü bölümdeki yöntem tekrarlanmıştır. Yapılan deneyden projeler seçilerek görüşme yapılmış ve buradan çıkan sonuçlarla bir anket çalışması daha yapacağım.

Son bölümde, çalışmanın merakıyla birlikte bütün bulguları tekrar inceleyeceğim ve tez çalışmasında ortaya konan bakış açısının sonuç ve olanaklarını tartışacağım.

2. ÇALIŞMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

Günlük hayatımızda karşılaştığımız bir mekansal tasarım ürünü, izlediğimiz bir sinema ürünü, gördüğümüz bir grafik tasarım ürününü ve dinlediğimiz bir müzik parçası hepsi bize birer göstergedir. Gösterge, başka anlamları içerisinde barındıran özellikler taşıdığından kendi dışında bir nesne, olgu ya da varlık belirtebilen öge olarak tanımlanmıştır (Peirce, 1958). Göstergeler kendilerinden başka bir şeye gönderme yapar yani göstergeye gizlenmiş bir düşünce ya da anlam vardır. Yaşamımızın mutlak bir parçası olan göstergelerin yaratılma sürecini ve anlamlarını analiz etmek göstergebilimsel yaklaşımla mümkündür.

Bu bölümde, gösterge ve anlam oluşturmayı inceleyen ve aynı zamanda tez çalışmasında benimsenen yaklaşımlardan biri olan göstergebilim yaklaşımının gelişim süreci ve temel kavramlarıyla birlikte çalışmada nasıl ele alındığı açıklanmıştır. Ardından araştırma sorusunun çizdiği çerçevede sinema göstergebilimi ve mimarlık göstergebilimini¹ aktarmaya çalışacağım.

2.1 Bir Anlamlandırma Yöntemi Olarak Göstergebilim ve Çalışmadaki Yeri

Platon'un mağara alegorisinden² bu yana pek çok düşünürün göstergeler üzerine çalışmalarına rastlamak mümkündür, fakat göstergelerin nasıl çalıştığı üzerine kuram oluşturulması ve bunun bilim dalı haline gelmesi 20. yüzyılda gerçekleşmiştir. Bu tez kapsamında, Eski Yunan'da ve modern öncesinde göstergeler hakkında yapılan çalışmalara değinilmemiş, 20. yy'da göstergebilimin, bilim dalı olarak ortaya çıkmasına ve sonrasında yapılan bazı açılımların üzerinde durulmuştur.

Göstergebilimin, ayrı bir bilim olmasını gerektiğini farkederek kuramın temellerini atan iki düşünür vardır: Ferdinand de Saussure ve Charles S. Peirce. Ferdinand de

¹ Eco (2016)'nın teorik çerçevesinden referansla; bu tez çalışmasında mimarlık göstergebilimi terimi, mimarlık disiplinin yanında kentsel tasarım ve kent planlaması disiplinlerini de kapsayacak şekilde kullanılmıştır.

² Platon gözlerimizle gördüğümüz bu dünyanın hakiki olmadığını, yalnızca hakikate öykünen temsil modellerinden oluştuğunu söylemiştir (Çakmak, 2013).

Saussure'ün kuramını anlatan temel kaynak, 1915'te Cenevre'de basılan Genel Dilbilim Dersleri adı kitaptır. Bu kitap, 1913'te Saussure'ün ölümünden sonra Cenevre Üniversitesi'nde ders verdiği eski öğrencileri tarafından, ders notları ve kendi tuttukları notlar bir araya getirilerek oluşturulmuştur. İleride değinileceği üzere, bu kitap yeni bir bilimin; göstergebilimin doğuşunu duyurmuştur. Bu çalışma kapsamında kitabın, Berke Vardar tarafından çevrilen, 1976 ve 1978'de iki cilt halinde yayımlanan baskısı temel metin olarak ele alınacaktır. Bu metinlerde Saussure göstergebilimden söz ederken, semiyoloji deyişini (Rıfat, 1992, s.32) kullanmıştır.

Charles Sanders Peirce ise Saussure ile aynı yıllarda Amerika'da, öncü olacak göstergebilim çalışmalarına başlamıştır. Peirce'ün çalışmaları da benzer şekilde ölümünden (1914), sonra;1935 yılında derlenerek basılmıştır. Bu çalışma kapsamında Peirce'ün göstergebilime ilişkin temel metinleri incelenmiştir. Bu metinler: Speculative Grammar, Lady Welby'ye yazdığı mektuplar ve Existential Graphs'tır.³ Broadbent (1977, s.476)'e göre, göstergebilim kuramcıları, daha çok Peirce'ün terimleri üzerinden gitmiştir fakat Peirce'ün metinleri Türkçe'ye çevrilmemiştir. Erkman Akerson (2019, s.61) bunun nedeninin, göstergebiliminin, Türkiye'de ağırlıklı olarak Saussure ve dilbilim aracılığıyla tanındığı için olabileceğini ifade etmiştir. Bu metinlerde Peirce göstergebilimden söz ederken, semiyotik deyişini (Rıfat, 1992, s.30) kullanmıştır.

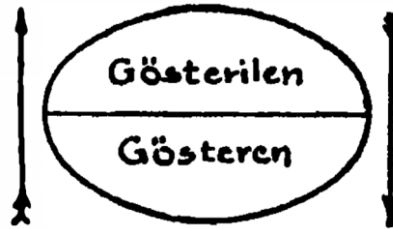
Saussure ve Peirce'ün aynı zamanda göstergebilim üzerine çalışmalarına rağmen birbirlerinden habersiz oldukları düşünülmektedir (Rıfat, 1992) Saussure dilbilimci bakış açısıyla, Peirce ise mantıkçı bakış açısıyla kuramını oluşturmuştur (Rıfat, 2020; Erkman Akerson, 2019). Bu başlangıç noktalarındaki ve bakış açılarındaki farklılığın, kuramların içeriğinde ve yöntemlerinde belirgin farklılıklara neden olduğu söylenmiştir. İleride değinileceği üzere, göstergebilim üzerinde çalışan kuramlar, bu iki kuram arasında benzerlikler olsa da bazı önemli noktalarda farklılaşmalar olduğunu vurgulanmıştır.

Dil araştırmaları üzerinden göstergebilim teorisini oluşturan Ferdinand de Saussure (1986, s.46), dili, tek tek bireyleri değil, bütün toplumu ilgilendirir bu nedenle toplumsal bir kurum olarak tanımlamıştır. Bu tanımlamanın da vurguladığı üzere, Saussure göstergebilim disiplinini sosyolojik ve psikolojik bir temel üzerine inşa

³ Peirce'ün kitaba koyduğu alt başlık "benim başyapıtım"dır.

etmiştir (Hjelmslev, 1969, s.108). Saussure (1986), dilin niteliğini yeterince iyi anlayabilmek için birtakım yeni olgulara başvurmak gerektiğini fakat böyle bir bilimin henüz olmadığını söylemiştir. Bu nedenle Saussure göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek bir bilimin kurulması gerektiğini; yerinin hazır olduğunu vurgulamıştır. Sonrasında, dilbilim göstergebilimin bir bölümü olacağından, göstergebilimin bulacağı yasaların, dilbilime de uygulanabileceğini belirtmiştir.

Saussure göre dil, kavramlar belirten bir göstergeler dizgesidir (Rifat, 2008). Dil göstergesinin ise, bir nesne ile bir adı değil bir kavramla işitimi imgesini birbirine bağlayarak iki yönlü çalışan bir oluşum olarak tanımlamıştır. Yani, Saussure (1986, s.46), gösterenin rastlantısal yönünü vurgulayarak, bir gösterenle bir gösterilenin birleşimi olarak tanımladığı gösterge kavramını benimsemiştir. Başka bir deyişle, Saussure'e gösterge, bir gösterenle bir gösterilenden kurulmuştur (Barthes, 1979; Fiske, 2011) (Şekil 2.1). Roland Barthes (1979, s.30)'a göre, Saussure'ün gösterenle gösterilen terimlerini bulmasına değin, gösterge yine de bulanık bir terimdi, çünkü, gösterenle karışma eğiliminde olmuştur. Saussure, anlam aktarıcı bağlantıyı belirtmek için ise simge kavramını benimsemiştir. Bunun nedeni, simge'nin göstergeden farklı olarak bir nedenlilik düşüncesi içermesidir (Barthes, 1979, s.39).



Şekil 2.1 : Saussure'ün ikili gösterge kuramı (Saussure, 1975, s.175).

Saussurecü tanımlamaya göre gösterilen, göstergenin bağlantısal iki ögesinden biridir. Saussure, gösterilenin bir nesne olmayıp anlaksak bir tasarım olduğunu vurgulayarak, gösterilenin, gösterenin göndermede bulunduğu zihinsel kavram (Fiske, 2011, s.127) olduğunu söylemiştir. Örnek olarak, öküz sözcüğünün gösterileni, hayvanın kendisi değil, onun anlaksak imgesidir. Yani, göstergeyi kullananın ondan anladığı şeydir gösterilen. Onu gösterenin karşıtı yapan tek ayrım, gösterenin bir aracı kimliği taşımasıdır (Barthes, 1979).

Gösterenin öz niteliği, gösterileninkiyle hemen hemen aynı türden gözlemlere yol açar: Salt bir bağlantısal öge'dir bu ve tanımı, gösterilenin tanımından ayrılmaz.

Fakat gösterilenden farklı olarak, gösteren bir aracıdır ve bir özdeği bulunması zorunludur. Ne var ki bir yandan bu özdek yeterli değildir, bir yandan da göstergebilimde, gösterilenin kendisi de belli bir özdeğin, bir başka deyişle, sözcüklerin aracılığıyla gerektirebilir. Sözcüksel gösterge, yazısal gösterge, görüntüsel gösterge, davranışsal gösterge, birer türsel gösterge oluşturur (Barthes, 1979, s.41). Gösteren, göstergenin algıladığımız imgesidir; kağıt üzerindeki işaretlerdir, havadaki seslerdir (Fiske, 2011, s.127).

Saussurecü anlamda gösterenin öz niteliği, gösterileninkiyle benzer gözlemlere yol açar ve gösterilenin tanımından ayrılamaz. Fakat gösterilenden farklı olarak, gösteren bir aracıdır ve Barthes (1979)'ın deyişiyle; bir özdeği⁴ bulunması zorunludur. Fiske (2011, s.127) göstereni, göstergenin algıladığımız imgesidir; kağıt üzerindeki işaretlerdir, havadaki sesler olarak tanımlamıştır.

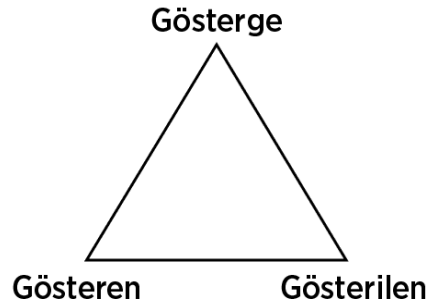
Peirce'ün yaklaşımıyla Saussure'ün yaklaşımı arasındaki en belirgin farklılıklarından birisi, Peirce'ün kuramının ikili değil üçlü karşıtlıklara dayanmasıdır: nesne/gösterge/yorumlayan, ikon/belirti/simgе, vb. Peirce, göstergebilim çalışmalarını içeren temel metinlerinde göstergeler, önce üç tipe, sonra her bir tip yeniden üçe ayrılmaktadır. Peirce'ün “göstergelerin ikinci üçüllüğü” dediği model, göstergebilim çalışmalarında en çok kullanılan sınıflandırma olarak ön plana çıkmıştır (Rıfat, 1992). Peirce, her biri gösterge ve nesnesi, ya da göndermede bulunduğu şey arasındaki farklı ilişkiyi ortaya koyan, görüntüsel gösterge, belirtisel gösterge, simgede gösterge olmak üzere üç gösterge kategorisi üretmiştir (Fiske, 2011, s.131).

Bu modelde, gösterge ile gönderme yaptığı nesnesi arasındaki bağıntıya dayanarak, göstergeler, görüntüsel gösterge (icon), belirti (index) ve simge (symbol) olarak üçe ayrılmıştır. Peirce'e göre “görüntüsel gösterge”, nesnesini ona olan benzerliği ile temsil eder; aralarında rastlantısal olmayan bir nedenlilik ilişkisi vardır, bir benzerlik ya da gibilik ürünüdür. Örneğin, bir insanın portresi. Belirti, nesnesi ile arasında varoluşsal bir bağ oluşturur ve nesnesi ile arasında fiziksel bir bağ vardır. Peirce, bu gösterge türü için rüzgar yönünün göstergesi olan rüzgar gülünü örnek verir, veya bir barometreyi. Göstergenin üçüncü türü olan simge ise görüntüsel göstergesinin tersine nesnesi ile ilişkisi nedensiz ve uzlaşımsal olan gösterge türüdür. Bu tür Saussure'ün

⁴ TDK sözlüğünde özdek, duyularla algılanabilen, bölünebilen, ağırlığı olan nesne, madde olarak tanımlanmıştır (URL-2).

rastlantısal gösterge tanımına denk düşmüştür. Sonrasında, Peirce göstergelerin katı olarak bu üç ayrı sınıftan birine konulamayacağını; her göstergenin farklı gösterge tiplerinden birkaçına uygun olabileceğini söylemiştir. Yani bu üç gösterge grubu birbirini dışlayan birimler değil, birbirleriyle iç içe giren birimler olarak tanımlanmıştır. Peirce'e göre bu sınıflandırmalar, kurulacak olan mantık ve retorik için gerekli göstergebilimsel tabanı oluşturmuştur (Erkman Akerson, 2019; Büker, 1985 ve Wollen, 2014).

Peirce, göstergeyi bir yönüyle ya da bir özelskilliğiyle, herhangi biri için, herhangi bir şeyin yerini tutan bir şey olarak tanımlamıştır. Başka bir tanımda ise, göstergenin, oluşturduğu ya da değiştirdiği bir düşünceyle bir şeyin yerine geçtiğini ifade etmiştir (Büker, 1985, s.19). Bu tanımlamada üç öge kullanılmıştır: nesne, gösterge, yorumlayan. Gösterge bir nesnenin yerini tutar ve yorumcuda bir etki yaratır. Yorumlayan, göstergenin yorumcuda yarattığı etkidir ya da göstergenin yorumcuda oluşturduğu göstergedir. Peirce, anlamı incelemek için gösterge, kullanıcı ve dışsal gerçeklik arasındaki üç köşeli ilişkiyi modelin zorunlu bir ögesi olarak belirlemiştir (Fiske, 2011, s.124). (Şekil 2.2). Peircecü anlamda, gösterge kendinden başka bir şeye -nesneye- göndermede bulunur ve birisi tarafından anlaşılır: yani kullanıcının -yorumlayıcının- zihninde bir etkiye sahiptir (Fiske, 2011, s.125).

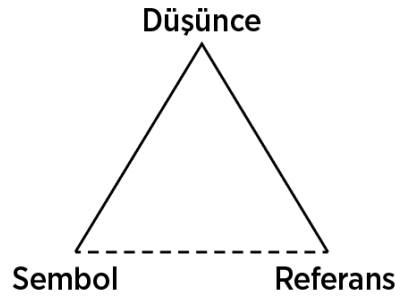


Şekil 2.2 : Peirce'ün üçlü gösterge kuramı.

John Fiske (2011, s.127), Saussure'ün temel modelinin, Peirce'ün modelinden vurguda ayrıldığını ifade etmiştir. Ona göre, Saussure göstergenin kendisine çok daha doğrudan odaklanmıştır. Saussure'ün göstereni ile Peirce'ün göstergesi ve Saussure'ün gösterileni ile Peirce'ün yorumlayıcısı arasındaki benzerlikleri hemen görebiliriz (Fiske, 2011, s.127). Bunun vurguda ayrılmanın yanı sıra, Saussure'ün öngördüğü göstergebilim toplumsal niteliklidir; göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek toplumsal bir göstergebilim olarak tasarlamıştır. Peirce'ün öngördüğü

göstergebilim ise mantıksal niteliklidir; anlamayı ele alarak anlamlama göstergebilimi olarak tasarlanmıştır. Göstergebilim çalışmalarında bu iki farklı kuramı devam ettiren iki doğrultu şeklinde ilerlemiştir. Bunun yanı sıra iki kuramı birlikte kullanmaya yönelik çalışmalar da olmuştur (Vardar, 2002).

Charles Kay Ogden ve Ivor Armstrong Richards (1923) tarafından, Saussure'ün ikili karşıtlığını geliştirilerek, Saussurecü üçlü karşıtlık kuramı oluşturulmuştur. Bu teoride, Saussure'ün göstereni sembol olarak, gösterileni ise referans olarak adlandırılmasının yanı sıra gerçek nesne üçüncü öge olarak kurama eklenmiştir. Referans, mekansal düzlemde fiziksel olarak bedenimizle etkileşime giren, sembolik olarak düşünce dünyasında nesneyi temsil eden gösteren veya zihinsel imge olarak var olan nesnenin fiziksel formu olarak tanımlanmıştır. Bu kuramsal yaklaşıma göre, sembol ve nesne arasında doğrudan bir ilişki kurulmamıştır (Moustafa, 1988) (Şekil 2.3).



Şekil 2.3 : Ogden ve Richards'ın göstergebilim kuramı.

Vardar'a göre (1979), Saussure çıkışlı göstergebilimin gelişebilmesi için uzun yıllar geçmesi gerekmiştir. Saussure kaynaklı göstergebilimin gelişmesinde, Louis Hjelmslev 1943 yılında yazdığı “Omkring Sprogteoriens Grundlaeggelse” (Dil Kuramının Temel ilkeleri) adlı yapıtının önemli katkıları olmuştur. Hjelmslev bu yapıtta, dil kuramının temellerini incelemekle birlikte, dildışı gösterge dizgelerini de ele almıştır. Ona göre, göstergebilim bütün gösterge alanlarına yönelik olan tutarlı varsayımlar ve terimler bir bütün oluşturmuştur (Rıfat, 1992).

Hjelmslev, Saussure'ün gösteren/gösterilen ikilisini ve biçim/töz karşıtlığını yeniden düzenlemiştir. Bu düzenlemeye göre, ses düzlemini anlatım, anlam düzlemini de içerik olarak adlandırmakta; ayrıca her iki düzlemdeki birimlerin biçimi ile tözünü birbirinden ayırt etmektedir. Hjelmslev, Saussure'ün gösteren/gösterilen karşıtlığını anlatım/içerik düzlemleriyle eşleştirmiştir. Bu tanımlamaya göre; gösterenler düzlemi anlatım düzlemini, gösterilenler düzlemi ise içerik düzlemini karşılaştırmıştır. Ayrıca her

iki düzlemde de töz/biçim karşıtlığını öngörmüştür (Vardar, 2002 ve Rıfat, 1992). Biçim, dilbilimin, başka disiplinden hiçbir öncüle başvurmadan yalın ve tutarlı bir biçimde betimleyebileceği olgulardır. Töz ise, dilbilim dışı öncüllere başvurulmadan betimlenemeyecek olgulardır (Barthes, 1979, s.31). Hjelmslevci görüşü ve genel anlamda, Hjelmslev'in ait olduğu Saussure ile başlayan gelenekte, semiyotik yapının sistem ve süreç olarak ayrılan iki farklı yönü vurgulanmıştır. Bunun yanı sıra, Hjelmslev göstergenin dört bölümlü bir yapı olduğunu söyleyerek yeni göstergeler için yeni bir form oluşturmuştur.

Peirce'ün göstergebilim çalışmalarını devam etmesinde ise Charles Morris'in önemli çalışmaları olmuştur. Aynı zamanda Peirce'ün öğrencisi olan Morris, 1938'de yayınlanan "Foundations of the Theory of Signs" (Göstergeler Kuramının Temelleri) adlı yazınında göstergebilim kuramını birbiriyle ilişkili üç farklı araştırma alanına ayırmıştır.

1. Sözdizim (sentaks): göstergelerin birbiriyle kurduğu biçimsel ilişkiyi; birleşik göstergeler (bildiriler) oluşturmak için nasıl bir araya geldiğini araştırmaktadır.
2. Anlambilim (semantik): gösterge ile gösterilen arasındaki ilişkiyi; göstergelerin anlamlandırılmasını araştırmaktadır.
3. Edimbilim (pragmatik): göstergelerin kullanımları ve etkilerini; yani göstergeler ile bunları yorumlayanlar arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır (Morris, 1938; Broadbent, 1977 ve Rıfat, 1992).

Özetleyecek olursak; Saussure ve Peirce'ün çalışmaları göstergebilimin temelini oluşturmuştur. Sonraki dönemde göstergebilimin, dilbilim araştırmaları odağında akımlar ve okullar çerçevesinde geliştiği görülmüştür. 1960'tan sonra ise dilbilimi yine başlangıç noktası olarak alan fakat farklı alanlardaki gösterge dizgelerinin anlamsal düzenlenişini de araştıran, kuramsal bir yaklaşım biçimi benimsenmiştir (Rıfat, 2020). Bu dönemdeki çalışmalarıyla Roland Barthes ve Umberto Eco, göstergebilim kuramını geliştiren kuramcılar olarak öne çıkmıştır.

Bu tez çalışması kapsamında, Umberto Eco'nun göstergebilimle ilgili temel yazınlarından da 1976 yılında yazdığı "A Theory of Semiotics", göstergebilimin sinema ile ilişkisi üzerine 1970 yılında yazdığı "Articulations of the Cinematic Code", ve Fatma Erkman Akerson'un çevirisini yaptığı Umberto Eco'nun üç ayrı metninden oluşan "Mimarlık Göstergebilim" başlıklı metinleri incelenmiştir.

Umberto Eco'nun bu çalışma için önemi; göstergebilimin dilin ve edebiyat yanı sıra sinemadan mimarlığa hatta tanıtımdan biyolojiye pek çok farklı alanın göstergebilimin konusu edinmesinde etkili olmasıdır. Erkman Akerson, Eco (2016, s.13)'nun Türkçe'de "Mimarlık Göstergebilimi" adıyla yayınlanan kitabın önsözünde Eco için, tüm kültür olgularına bir sistem kavrayışı içinden bakmakla birlikte, bu olguları dönemsel koşullara yerleştirmeye başladığı vurgusunu yapmıştır.

Eco (2016, s.13)'ya göre, artık salt göstergebilimci olmak yetersiz kalıyor ve önemli olan üstünde bilgi sahibi olunan belli bir alanı ele alıp, bu alana bir kültür olgusu gibi bakabilmek. Ona göre, gözden kaçırılmaması gereken en önemli şey, değişik alanlar için değişik göstergebilim modelleri kurabilmektir.

Daha çok dilleri incelemeye başlayan göstergebilim daha sonra alanını genişleterek göstergelerin öz niteliğini, işleyiş biçimlerini incelemek üzere daha genel bir bilim alanına dönüştüğü görülmüştür. Göstergebilim üzerine çalışan birçok kuramcının ortaklaştığı nokta; göstergebilimin sınırları kesin olarak tariflenen bir bilim dalı olmaktan ziyade inceleme alanı oldukça geniş, yaşamın her alanına uyarlanabilecek bir uzmanlık alanı olduğudur. Erkman Akerson (2019, s.16), göstergebilim çevremizdeki her türlü göstergeyi ve dizgeyi araştıran bir çalışma alanı olduğunu vurgulamıştır. Göstergebilimin çevremizdeki dizgeyi araştırabilme imkanı sağladığı için tez çalışması kapsamında göstergebilim yaklaşımı incelenmiştir.

2.2 Bir Anlamlandırma Yöntemi Olarak Sinema Göstergebilimi

Bu çalışma kapsamında sinema kuramlarına ayrıntılı olarak değinilmemekle birlikte sinema kuramcıları tarafından kabul gören büyük şemayı görmek faydalı olacaktır: Sinema kuramları içeriksel farklılaşmalarına göre incelendiğinde Biçimci (Formatif) Kuram ile Gerçekçi veya Fotoğrafik Kuram olarak iki temel yaklaşım altında toplanmıştır (Andrew, 2018). Önemli sinema teorisyenlerinin yaklaşımları da bu iki kategoriye göre konumlandırılmıştır. James Dudley Andrew (2018)'e göre, Hugo Munsterbeg, Rudolf Arnheim, Sergey Eisenstein ve Bela Balazs gibi önemli kuramcılar biçimci geleneğin temsilcileri olmuştur. Siegfried Kracauer, Andre Bazin, Jean Mitry, Chrtistian Metz, Amedee Ayfre ve Henri Agel gibi önemli kuramcılar ise

gerçekçi film kuramının temsilcileri olmuştur.⁵ Bazin'e göre biçimciler, anlamın ancak sinemasal teknikler vasıtasıyla başarılı bir şekilde oluşturulabileceğini düşündükleri için filmsel anlatılarını kurmak için film dilinin biçimsel özelliklerine ağırlık vermiştir. Gerçekçiler ise, sinemanın gücünü içeriğinden yani kaydettiği fiziksel gerçeklikten aldığına inanmıştır (Bazin, 2005, s.24).

Sinema ve göstergebilim, 19. yüzyılın son dönemi ve 20. yüzyılın ilk döneminden ayrı düşünülemez fakat bu dönemin öncesinde de üzerine çalışılan bir konudur. Sinema kuramlarıyla ilgili literatür incelendiğinde, sinema göstergebilimi kavramını kullanmamakla birlikte sinemada anlam üretme kavramı çerçevesinde sorular soran ve bu konuda ilerlemenin temelini atan kuramcılar olduğunu görmekteyiz. Bu konuda çalışan ve metinler üreten Sergei Eisenstein, Bela Balazs, Albert Laffay, Jean Mitry ve Edgar Morin'in yazıları ilk aşamada öne çıkmaktadır. Sinemada biçimci geleneğin öncü isimlerinden olan Eisenstein kendi kuramını oluştururken Rus Biçimcilerinden⁶ oldukça etkilenmiştir. Andrew (2018, s.157), Rus Biçimcilerinin konumlarının biçimci sinema kuramı ile oldukça tutarlı ve uyumlu olduğunu söylemiştir. Şklovski, Tinyanov ve Boris Eichenbaum'un yazılarının yer aldığı, 1927 yılında yayınlanan "Poetiko Kino" (Filmsel Şiirin Kuralları) adlı derleme metin, sinemada anlam üretimiyle ilgili önemli mihenk taşlarından birisidir. Fakat, Barthes'in öğrencisi olan Metz'in 1968'de yayımlanan "Sinemada Anlam Üstüne Denemeler" adlı çalışmasının sinema göstergebilimi hakkında "resmi" olarak yayımlanan ilk kitap olduğunu söyleyebiliriz. Bu çalışmada, "sinematografik dil yetisi" kavramını somut bir şekilde açıklamak için modern dilbilimsel kavramlardan ve yöntemlerden faydalanılmıştır.

Mitry (1989), sinema kuramındaki, sinema-dil ve gösteren-gösterge ilişkisi üzerinden Platon'un mağara alegoriyle örtüşen bir düşünce belirtmiştir. Mitry, film analogunun, onun gerçeklikle uyuşmasını bir tür "asimptot"⁷ olarak tanımlar; yanında gider ve sadakatle yansıtır fakat dünyadan farklı olduğu temel noktalar olduğunu vurgular (Andrew, 2018, s.295). Mitry'den yaklaşık on yıl kadar sonra Biçimcilikten referans alarak kendi teorisini oluşturan sinema göstergebilimcisi Lotman "Sinema Göstergebilimi" adlı metninde Mitry'nin bu düşüncesine paralel bir görüş belirtir.

⁵ Bazin (2005), yönetmenleri görüntüye inananlar ve gerçekliğe inananlar, yani biçimciler ve gerçekçiler olarak ikiye ayırmıştır.

⁶ Rus biçimciliği, Sovyet yazarlar tarafından 1915-1930 yılları arasında şiirsel dilin teorisi üzerine çalışan bir edebiyat akımıdır.

⁷ TDK sözlüğünde asimptot, sonuşmaz olarak tanımlanmıştır. (URL-9)

Lotman (2012, s.166)'a göre, sinema tarafımızca gözlemlenen dünya ie benzerliklere sahiptir. Bu benzerliklerin artması, sinemanın sanat olarak gelişmesinde değişmez bir etmen olmakla birlikte bu benzerlik, tıpkı ses biçimi anadildeki sözcüklerle özdeş bir yabancı dildeki sözcükler gibi yanıltıcıdır. O, filmin dilini anlamaya başlarsak, o zaman onun gerçekliğin sadık, mekanik bir kopyası değil, tersine benzerlikleri ve ayrılıkları gerilim dolu - zaman zaman dramatik bir yaşamı-kavrama sürecine çeviren etkin bir yansıtma olduğuna inanacağımızı ifade etmiştir.

Bu farklardan en önemlisi, perdedeki görüntülerin oraya bir başkası tarafından konmuş olmasıdır. Şu veya bu görsel imajı görmemizi sağlayan bizim dikkatimiz değildir. Mitry, binayı imha etmeden, binanın görüntüsünün imha edilebileceğini ama nesneler hakkında konuşmaksızın görüntüleri hakkında konuşmanın aldatıcı olacağını söylemiştir. Ona göre, göre bu olgu sinemayı sözel dilden farklı bir kategoriye taşımaktadır (Andrew, 2018, s. 294'de atıfta bulunulduğu gibi).

Andrew, 1976'da "The Major Film Theories" (Büyük Sinema Kuramları) isimli çalışmasında Çağdaş Fransız Film Kuramı başlığı altında Metz'in sinema göstergebilimini inceler. Andrew (1976)'e göre Metz'in amacı sinemada anlamın gelişiminin tam tanımına ulaşmaktır. Metz, bu amaca ulaşmak için Saussure'ün ve daha çok Peirce'ün kuramlarını incelemiştir. Sonrasında, bu girişime "sinemanın semiyotiği" adını vermiştir. Bu girişimle, filmsel mesaj üretiminde kullanılan anlamlı temel yapıların işleyiş ve düzenlenmesinde karşılaşılan güçlük ve sorunları (Metz, 2012, s.93) incelemeyi amaçlamıştır.

Metnin amacını bu şekilde dile getiren Metz, Eric Buyssens'in 1943'de yayımlanan "Dil Yetisi ve Söylev" adlı çalışmasına referans vererek Saussure'ün düşlediği göstergebilimin henüz yaşama geçirilmediğini söylemektedir. Ve bu büyük girişim olarak da adlandırdığı göstergebilim kuramına sinema gibi sözden yararlanmayan diğer dilyetisi alanlarının, yalnızca "tözle" ilgilenmeyip göstergebilimsel ölçütler üzerinden çalışmaya devam ederek bu girişime katkıda bulunacaklarını vurgular. Metz'e göre (2012, s.97), sinema göstergebilimini ilgilendiren bir yığın soru vardır. Bunlardan en önemlisi; sinemada şeyler nasıl arka arkaya ortaya çıkmakta, birbirlerinin yerini nasıl alabilmekte, zamansal boşluklar, neden-sonuç ve karşılıklı ilişkileri, sonuç, mekansal büyüme yada küçülme nasıl anlatılmaktadır?

Metz, sinemanın hammaddesini gerçekliğin kendisinde veya montajda aramaz ve kendinden önce gelen sinema kuramcıları Bazin ve Eisenstein'ın teorilerine eleştirel bir bakış sunarak bunların özel anlam araçları olduğu görüşünü öne sürer. Ona göre hammadde, yalnızca filmi seyrederken dikkat ettiğimiz bilgi kanallarıdır. Bu bilgi kanallarından bazıları: fotografik, hareket eden veya bunları birleştiren (1) imgeler, (2) perde dışından okuduğumuz bütün yazılı materyalleri içeren grafik çizimler, (3) kaydedilmiş konuşmalar, (4) kaydedilmiş müzik, (5) kaydedilmiş gürültü veya ses efektleridir. Burada bizim için önemli nokta bu tanımlamalar ışığında Metz'in vardığı sonuç; sinema göstergebilimcisi, yalnızca bu malzeme karışımından çıkan anlamla ilgilenir yani bir tür analizcidir diyebiliriz. Fakat Metz (2012, s.197), *“Sinema göstergebiliminin kendini henüz açık seçik bir şekilde ifade edemediğini kabul etmek gerekir.”* diyerek yeni bir alan olduğunu ve üzerinde daha çok çalışılması gerektiğini belirtir.

Wollen (2014, s.104) *“Signs and Meaning in the Cinema”* (Sinemada Göstergeler ve Anlam) adlı kitabını yazdığı zaman için -kitabın İngilizce ilk basımı 1969 tarihinde- *“son yıllarda sinema göstergebilimine dikkate değer ölçüde yoğun bir ilgi duyulmaya başladı”* ifadelerini kullanmıştır. O yıllarda, sinema eleştirisi ve sinema estetiğini genel göstergebilimin içinde özel bir yerde konumlanması durumu Barthes, Metz, Pier Paolo Pasolini ve Eco'nun çalışmaları üzerine tartışılan bir konu olarak ön plana çıkmaktadır. Wollen bu metninde, Saussure, Peirce, Barthes ve Metz'in göstergebilim üzerine düşüncelerini karşılaştırmalı olarak inceleyerek kendi görüşünü oluşturur.

Metz ve Wollen'ın sinema göstergebiliminde öne sürdüğü görüşler birbirinden farklı olsa da ortaklaştıkları noktalar da bulunmaktadır. En önemli ortaklaştıkları nokta ikisinin de, film araştırmasının sinema göstergebilimi biçimini alması gerektiğine dair güçlü inançlarıdır. Fakat Wollen, Metz'in sinema göstergebilimi araştırmasındaki öncelik sıralamasının yeniden değerlendirilmesini düşünür ve öncelik sıralamasını tekrar kurmak için Peirce'ün geliştirdiği gösterge kuramıyla ilişkilenebileceğini söyler (Wollen, 2014). Gilbert Harman (1977)'un *“Semiotics and the Cinema: Metz and Wollen”* isimli metninde, iki kuramcı arasındaki ayrımın vurgu sorunundan başka bir şey olmadığını yani yalnızca öncelik sıralarının farklı olduğunu söyler. Bu farklılık, Metz'in dilsel örneklemelerdeki kuralları sinemaya uyarlamaya çalışmasından kaynaklanmaktadır. Harman (1977)'a göre, Metz filmin simgesel olmaktan çok, öncelikle ikonik ve belirtisel olduğunu düşünür ve filmde dildeki uzlaşımlara

benzeyeyen uzlaşımları araştırır. Ona göre, Metz filmdeki uzlaşımsal simge ya da düzgülerin rollerinin, dildeki rollerinden ayrılmı olduğunu gözden kaçırmı.

Eco'ya göre sinema göstergebilimi, ancak göstergebilimin dilbilimin bir kolu ya da yan ürünü olmadığı kabul edilirse olanaklıdır. Andrew (2018)'e göre, genel olarak göstergebilim anlam bilimidir ve sinema göstergebilimi, bir filmin anlamı nasıl kurduğunu veya izleyicilere ne anlam ifade ettiğini açıklayabilen kapsamlı bir model kurmayı önermektedir. Ama aynı zamanda film görüntülerinin bir şey söylediği herkes onları anlamadığında da, bu tür bir iletişimi yönetecek göstergebilimsel kuralların olması gerektiği kabul edilmelidir.

2.3 Bir Anlamlandırma Yöntemi Olarak Mimarlık Göstergebilimi

1920'lerden itibaren çoğunlukla dilbilim çalışmalarında yer alan göstergebilim, 1950'li yıllarda daha sistemli bir uğraşı alanına dönüşmüştür. 1960'larda ve 1970'lere gelindiğinde ise antropoloji, psikanaliz, edebiyat, sinema gibi diğer alanlarda da göstergebilimsel çalışmalar başlamıştır. Bu dönemde, mimarlık alanında da göstergebilimsel kavramların ve yöntemlerin mimari kuramla birlikte okunmaya çalışıldığı görülmüştür.

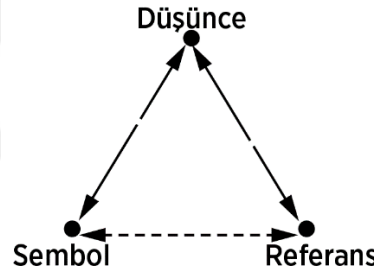
Barthes ve Eco, tüm kültür biçimlerinin ve etkinliklerinin anlam ileten göstergebilimin konusu olabileceğini söylemiştir. Başka bir deyişle, toplumsal yaşamın içinde iletişim amacı taşımayan olgular da anlam taşıdıkları için göstergebilimin inceleme alanının bir parçasıdır. Mimarlık, şehir planlama ve kentsel tasarım ürünlerinin göstergebilim araştırmalarına dahil edilmesi de bu düşünceyle açıklanmıştır. Eco göstergebilimin, tüm kültür olgularını gerçekte gösterge sistemleri olarak ele aldığını, dolayısıyla kültürün temelde iletişim sistemleri olduğu savının altını çizerek başlar "Göstergebilim ve Mimarlık" başlıklı metnine. Yücel (2005)'e göre, Eco'nun öncül çalışmalarıyla birlikte mimarlıkla ilgili düşünsel platformda da "Mimarlıkta Göstergebilim" ya da "Mimarlık Göstergebilimi" olarak bir kuramsal arayışın başlamıştır.

Eco (2016, s.17). Mimarlığın da göstergebilimin gerçeklikle yoğun bir biçimde hesaplaşmak zorunda kaldığı alanlardan birisi olduğunu vurgulamıştır. Ona göre, mimarlığa bir göstergeler dizgesi gözüyle bakılabileceği bir kez saptandıktan sonra, ilk yapılacak iş, bu göstergelerin özelliklerini ortaya çıkarmaktır (Eco, 2016, s.23).

Fakat mevcut göstergebilimsel şemaları mimarlık göstergebilimine uyarlamak yerine mimarlık göstergebilimini merkeze alan çalışmaların yapılması gerekliliği oluşmuştur.

Mimarlık göstergebilimcilerinin, Saussure'ün ikili kuramı; toplumsal göstergebilimi veya Peirce'ün üçlü kuramı; anlamlama göstergebilimini başlangıç noktası olarak mekanı incelemek üzere görsel yaklaşımlar ortaya koydukları görülmüştür (Baird, 1967; Broadbent, 1980; Erkman, 1987 ve Jencks, 1969).

Charles Jencks ve George Baird, göstergebilim çalışmaları ile mimarlık arasındaki teorik bağlantının kurulmasında önemli bir rol oynamıştır. 1969 yılında Jencks ve Baird tarafından düzenlenen “Meaning in Architecture” (Mimarlıkta Anlam) başlıklı yazın, göstergebilim kuramını mimariye tanıtan ilk çalışmalardan olmuştur. Baird (1967; 1969) yaptığı çalışmalarla, Saussure'ün göstergebilim kuramının mimarlık alanında daha yakından incelenmesini sağlamıştır (Chapman ve diğ, 2004). Charles Jencks (1969) ise, Saussurecü gelenekten gelen Odgen-Richards (1923) üçgenini mimarlık göstergebilimine uyarlamıştır (Şekil 2.4).



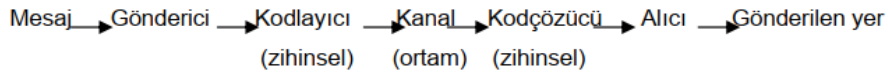
Şekil 2.4 : Charles Jencks'in, Odgen-Richards'ın kuramını mimarlık göstergebilimine uyarlaması.

Bu yaklaşımlardan en önemlileri Jencks'in göstergebilim üçgeni “sembol”, “düşünce” ve “referans”dan oluşmuştur. Bu şematik gösterim Saussure'ün ikili diyagramının geliştirilmiş halidir. Chapman ve diğerleri (2004), Jencks'in, Saussure'ün terminolojisini kullanmakla birlikte oluşturduğu üçgen Saussure'ün göstergebiliminden farklılaşmaktadır. Bu üçgenle birlikte ikili kurama yorumlama pratiğini; bir şey hakkında düşünme eylemini getirmiştir. Buradaki “yorumcu” bireye değil eyleme referans verdiği için Peirce'ün “yorumcusu”ndan farklı tanımlanmıştır.

Chapman ve diğerlerine (2004)'e göre, Jencks'in mimarlıkta göstergebilim kuramı ise, Saussure'ün çalışmalarından etkilenmiş olmakla birlikte Peirce'ün çalışmalarından da etkilenmiştir. Fakat burada Chapman ve diğ. (2004) bilinçli olsun ya da olmasın, Jenks'in kuramının hem Peirce hem de Saussure'ün teorilerinin yönlerini içerdiğini

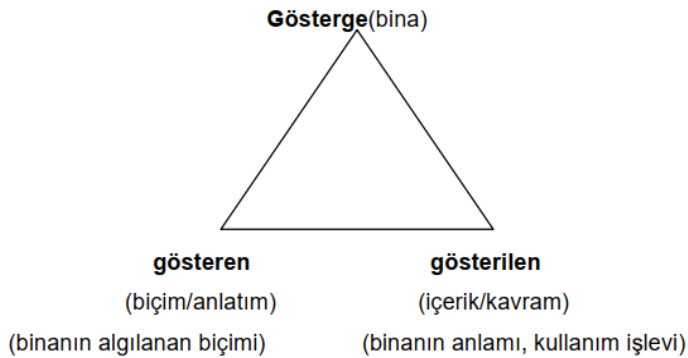
öne sürmüştür. Fakat çoğunlukla, Jecnks'in teorisi Saussure'cü göstergebilim teorisini geliştiren Hjelmslev'in kuramıyla bağlantılı olarak verilmiştir.

Nöth (1990), Eco'nun göstergebilim kuramının da Hjelmslev göstergebilim modelinin üzerinden gittiğini belirtmiştir. Eco, mimaride gösteren ve onun referans nesnesi arasındaki ayrımın yapılamayacağını söyleyerek, üçlü göstergebilim yönteminin mimariye uygun olmadığını söylemiştir (Nöth, 1990, 301). Eco'ya göre (1976), mimar, bina vasıtasıyla kullanıcıya mesaj yollamaktadır ve bu bilgi iletimi sürecinin lineer olarak çalıştığını söyler (Şekil 2.5).



Şekil 2.5 : Eco'nun Bilgi İletim Diyagramı (Akalın, 1971).

Erkman (1987), göstergelerin bir biçim (anlatım) aracılığıyla bir içeriğe (kavram) gönderme yaptığını vurgulayarak Peirce'ün üçlü göstergesini mimarlık alanın uyarlar (Şekil 2.6); gösterge-gösteren-gösterilen: bina-binanın algılanan biçimi-binanın kullanım işlevidir. Bir nesnenin veya bir mimarlık yapısının, kullanıcı tarafından dıştan algılanan biçimi, onun gösteren olarak kendini ortaya koyduğu biçimidir, formudur. Yani bir başka deyişle, gösterenler düzlemi anlatım düzlemini, gösterilenler düzlemi ise içerik düzlemini oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra, kavramın anlamını veya şifresini çözmek için zaman içinde bu göstergeye yüklenen toplumsal ve kültürel değerlere dair bir çerçeveye ihtiyacımız vardır. (Eco, 1976; Barthes, 1998 ve Erkman, 1987). Broadbent (1980, s.215)'e göre, Peirce'ün göstergebilimi, Saussure'ün göstergebiliminden çok daha karmaşıktır.



Şekil 2.6 : Erkman'ın, Peirce'ün kuramını mimarlık göstergebilimine uyarlaması.

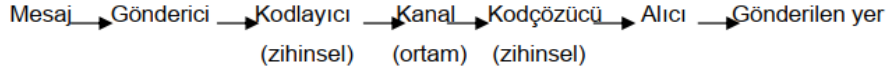
Mekansal tasarım ürünleri iletişim amacıyla tasarlanmasa dahi gerçek bir “anlamlama” edimi söz konusudur; bildirişimde anlam iletme amacına hizmet ettiği için gösterge haline gelir. Bu iletme süreci, bir göstergenin bir kaynaktan bir aktarıcı yoluyla, bir kanaldan geçerek bir alıcıya iletilmesi olarak tanımlanabilir. Özek (1983)’e göre, alıcı bu bahsedilen işlemi ters yönde kurarak gösterge biçiminde kendine ulaşmış bilgiyi çözer. Böylece fiziksel belirtke anlamsal bilgi durumuna gelmiştir. Eco (1976) ise alıcıyla ilgili; alıcı bir insan olduğunda, göstergenin ayırt edici anlamına bir ya da daha çok çağrışımsal anlamlar kattığını söyler.

Mekansal tasarım ürünlerinin oluşturulmasında, tasarımcı bir takım işlemlere başvurur; kendi epertuarına başvurarak mekan oluşturucu öğeleri seçer ve yerleştirir. Mekan oluşturucu öğeleri seçerken ve bir takım biçimlendirme kararlarını alırken kullanıcılara, biçim; bitişiklik, benzerlik gibi, doluluk-boşluk, ritim, renk, doku gibi gösterge parçalarıyla kodlar göndermektedir (Göldeli, 1983).

2.4 Bölüm Sonucu

Tez çalışmasının bu bölümünde, göstergebilim kuramının ortaya çıkışı ve gelişim sürecine değinilerek öne çıkan modeller incelenmiştir. Ardından, sinemada ve mimarlıkta göstergebilimsel yöntemin gelişim süreci incelenmiştir. Burada, tez çalışmasının kavramsal çerçevesini tanımlamak adına, çalışmanın göstergebilim teorisinde nerede konumlandığını bulmak amaçlanmıştır.

Saussure’ün toplumsal göstergebilimindeki, göstergelerin içinde bulunduğu kültürel değerlerle birlikte anlam taşıdığı teorisi tez çalışmasında önemli olmuştur. Peirce’ün anlamlama göstergebilimi tezin düşünsel arka planı için önemli bir bakış açısı sunmuştur. Fakat Broadbent’in dediği gibi karışık ve oldukça katmanlı bir model olduğu için çalışılması başka alanlara uygulanması da güçtür. Tez çalışmasının düşünsel arka planının konumlandığı model, Eco’nun doğrusal mesaj gönderme teorisi olarak belirlenmiştir. Bu model, tezin giriş bölümünde çizilen tezin merakıyla örtüşen ve anlaşılabilir yalın bir teoridir. Eco’ya göre (1976), mimar, bina vasıtasıyla kullanıcıya mesaj yollamaktadır ve bu bilgi iletimi sürecinin doğrusal olarak çalıştığını söyler. Akalın, 1971’de yayımlanan “Sibernetik” adlı metninde Eco’un doğrusal mesaj yollama teorisini şu şekilde açıklamaktadır (Şekil 2.7).



Şekil 2.7 : Bilgi İletim Blok Diyagramı (Akalın, 1971).

Eco'nun modeline ek olarak Lotman'ın süreç adımları da tez kapsamında benimsenmiştir. Ona göre, Perdedeki her görüntü bir göstergedir, yani bir anlamı vardır, bir enformasyon taşıyıcısıdır. Başka bir deyişle, sinemadaki mesaj iletme durumunun kaçınılmaz olduğunu ifade eden Lotman, Eco'nunkine benzer bir sürece işaret eder. Bahsettiği bu süreç ögeleri; 1. Enformasyon veren (gönderici); 2. Enformasyon algılayan (alıcı); 3. İkisi arasındaki iletişim kanalı; 4. Bildiri (metin). Sinema göstergebilimcisi Lotman (2012)'in sinemayı bir anlatı, bir aktarım olarak tanımladığı süreç ögeleri de tezin benimsediği yaklaşımın parçasıdır.

Çalışmada benimsenen göstergebilimsel yaklaşıma göre gösterge, şifrelenmiş gösterilene gönderme yapar ve yorumlayıcısına göre anlamı farklılık gösterir (Peirce, 1984 ve Barthes, 1998). Yani yapılan göstergebilimsel araştırmaların sonuçları kesin değil, yapıldığı gruba zamana bireyin o anki durumuna göre değişim gösterir.

Fiske (2011, s.46)'ye göre, göstergebilim, iletişimi, ister kodlayıcı ister kod çözücü aracılığıyla olsun, mesajlardaki anlamın üretimi olarak görür. Ona göre, anlam, mesajda düzgün bir şekilde parçalara ayrılmış olarak bulunabilecek mutlak, statik bir kavram değil; anlam aktif bir süreçtir. En önemlisi, anlam, gösterge, yorumlayıcı ve nesne arasındaki dinamik etkileşimin sonucudur: zamansal olarak konumlanmıştır ve zamanla değişebilir.

3. MEKANSAL TASARIM ÜRÜNÜ ve SİNEMA FİLMİ ÖRNEĞİNİN BİRLİKTE OKUNMASINA DAİR YAKLAŞIM ÖNERİSİ

Bu çalışma kapsamında, iki farklı disiplinin anlatıcılarının topluma vermek istedikleri mesaj, mekan tasarım süreçleri ve yöntemleri üzerinden analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç kapsamında, mekansal tasarım ürünü ve sinema ürünü göstergebilimsel bir yaklaşımla okunması hedeflenmiştir. Seçilen mekansal tasarım ve sinema örneğinin tasarım paradigmaları incelenerek, mekanı gösterge aracı olarak kullanma yöntemleri üzerinden bir değerlendirme yapılmıştır. Çalışmanın tüm parametreleri bir film ve mekansal tasarım örneği ile tartışılmıştır. Bir mekansal tasarım ürünü olarak Berlin'de bulunan Peter Eisenman'ın Holokost Anıtı (2005), sinema filmi olarak Lars von Trier'in Dogville (2003) adlı filmi üzerinden inceleme yapılmıştır. Bu inceleme çerçevesinde mimarın ve yönetmenin mekanı kurgularken nasıl bir düşünme pratiği kullandıkları ve yarattıkları mekanlarla toplumda nasıl bir algı yaratmayı hedefledikleri araştırılmıştır.

Hedeflediklenen toplumsal algıyı tanımlayıp irdeyebilmek için mimarın ve yönetmenin kendi yazılarına ve söylemlerine ulaşılmıştır. Sonrasında ise, eleştirmenler ve araştırmacıların bu konular hakkında ifadelerine ulaşılmıştır. Bu analizin ardından, seçilen ürünlerin yarattığı mekânsal mesaja yönelik kullanıcı algısının ölçülmesi için anket çalışması yapılmıştır. İnternet ortamında ve fotoğraflar gösterilerek çoktan seçmeli sorular sorulması şeklinde kurgulanan ankete 110 kişi katılmıştır.

İnsan doğumundan itibaren mekan ile çevrelenmekte ve mekansız var olamamaktadır. Merleau-Ponty (1962, s.22)'nin söylemiyle “varoluş mekansaldır”. Mekan kavramı, mimarlık ve sinema arakesitinde iki disiplinin de temelini oluşturmaktadır. Sinema için anlam kurucu bir öge olan mekan, mimarlıkta insan yaşamını örgütleyen ve onu anlamlandıran bir unsurdur. Varoluş mekanları tasarlama arayışının sinema ve mimarlığın kesiştiği nokta olması nedeniyle, bu iki sanat iç içe geçen dallar haline gelmiştir. François Penz (1997)'e göre mimarlık ve sinema iki boyutlu ortamın üç boyutlu mekan temsilini kullanmaktadırlar. Sinema ürününde aktarılmak istenen duygu ve düşünceler görüntüler yoluyla izleyiciye iletilmekte, sunduğu görüntüler ise ya gerçek mekan ya da tasarlanan bir mekanın içerisinde geçmektedir. Bu içerisinde olma halinde mekan bazen arka fon olarak, bazen de iletinin taşıyıcı olarak sinema

dilinin önemli bir ögesi konumuna gelmektedir. Monaco (2005)'ya göre, mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin ilk aşamasında, sinemanın mekanın temsillerini kullanarak görsel olarak izleyiciyi sarmasına rağmen, bir temsil aracı olarak filmin cisimselliğinin olmaması ve görece doğrudan iletişim kurulamaması gibi varoluşsal farklılıklar sebebiyle, diğer disiplinlere nazaran sinemanın mimarlıkla etkileşiminde daha ısrarcı olmasını getirmiştir.

Sinemaya mimarlık üzerinden bakarak, filmlerde mimarlığın ve mekansal çevrenin nasıl ele alındığı ya da mimarlığa sinema üzerinden bakarak, mimarlığın ve yapıli çevrenin oluşumunda filmlerin nasıl bir rolü olduğunu incelemek bu çalışmanın konusu değildir. Bu çalışmanın konusu bu iki disiplinin ürettiği mekansal ürünleri göstergebilim yöntemiyle çözümlemektir. Bu çözümleme sonucunda mekansal ilişkilerin ve mekana dair ürünlerin hangi bağlamda deneyimleyici/izleyiciye aktarıldığı incelenerek mekan kullanım biçimleri ile algısının rolü irdelenmeye çalışılmıştır. Bu noktada, mekan tasarımının sadece biçimsel öğeleri içermediği, algı ve hareket kavramlarının mekanın kurucu öğeleri olduğu unutulmamalıdır. Bu nedenle tasarlanan mekanın fiziksel öğeleri ile öne çıkan fiziksel özellikleri değil, mekanın içinde barındırdığı nedenselliği ve mesajları üzerinde durularak mekan tasarımında kullanılan göstergeler araştırılmıştır.

Kavramsal çerçevenin somutlaştırılabilmesi için, tasarlanan mekan niteliği ile öne çıkan ve deneyimlenebilir mekanlar sunan bir film ve bir anıt-meydan seçilmiştir. Bu niteliklerden biri ürün-bağlam ilişkisi özelinde soyutlama diğeri de ön plana dönüşebilme yetisi olarak belirtilebilir. Bu iki örneğin ortak özelliği, soyutlama tasarımını kullanarak mekanı ve mekana dair öğeleri anlatım ve ifade aracına dönüştürmesidir. Seçilen örnekler, soyutlama dereceleri yüksek tasarımlar oldukları için mekanın anlamı ve yarattığı duyular kişilerin algısına göre değişkendir. Dolayısıyla seçilen örnekler, yerine başka bir somut fiziksel mekanlar olmasının aksine, yeni bağlamlara uyarlanabilen esnek mekanlardır. Tasarımda soyutlama kavramının mimarlığın ve sinema sanatının olanaklarıyla nasıl bir anlatım ve ifade aracına dönüştüğünü tartışmayı ve benzerlikleri ya da farklılıkları ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Çalışmanın tüm parametreleri bir film ve mekandal tasarım örneği üzerinden tartışılmıştır. Bir mekansal tasarım ürünü olarak Berlin'de bulunan Peter Eisenman'ın Holokost Anıtı (2005), sinema filmi olarak Lars von Trier'in Dogville (2003) adlı filmi

üzerinden inceleme yapılmıştır. Tez çalışması kapsamında, seçilen mekansal tasarım ürünün ve sinema filminin incelenmesi iki aşamalı şekilde kurgulanmıştır. İlk aşamada tasarımcı ve yönetmenin yayınlanmış röportajları, ve bu ürünler üzerine yayınlanmış değerlendirmeler, gözlemler gibi farklı veri setlerinden gelen bilgiler eş zamanlı incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda ortaya çıkan kavramsal çerçeve kapalı uçlu sorulara dönüştürülerek anket çalışması yapılmıştır. Bu inceleme çerçevesinde mimarın ve yönetmenin mekanı kurgularken nasıl bir düşünme pratiği kullandıkları ve yarattıkları mekanlarla deneyimleyenler tarafından nasıl anlamlandırıldıkları araştırılmıştır. Böylelikle filmin ve anıtın bütüncül ideolojisinin, mekansal tasarım üzerinden kodlanarak izleyiciye birçok duyumsama aktarması, mekanlar katmanlar halinde okunarak göstergebilimsel yöntemle çözümlemesine fırsat tanımaktadır. İncelemede tasarımcının ve yönetmenin dediği sonrasında eleştirmenlerin teorisyenlerin söylemleri, metin inceleme yöntemiyle yorumlanmış ve öne çıkan kavramlar belirlenmiştir.

Fiske (2011)'e göre göstergebilim için mesaj, alıcılarla etkileşime girerek anlamlar üreten bir işaretlerin inşasıdır. Ona göre, mesajın göndericisi olarak tanımlanan gönderenin önemi azalır ve vurgu metne ve nasıl okunduğuna kayar. Okuma ise, okuyucu metinle etkileşime girdiğinde veya müzakere ettiğinde ortaya çıkan anlamları keşfetme sürecidir.

Bu bölümün son aşaması, filme ve anıta dair göstergelerin kullanıcılar/izleyiciler tarafından nasıl algılandığının araştırılmasını amaçlamaktadır. Bu nedenle, metinsel analize dayanan çözümleme sürecinde öne çıkan kavramlar ve incelenen göstergeler sorulara dönüştürülmüş ve internet üzerinden fotoğraflı bir anket hazırlanmıştır. Anket iki bölümden oluşmaktadır. İlki Holokost Anıtı, diğeri ise Dogville filmi hakkındadır. Test internetten yapılmış ve anıtın veya filmin isimleri verilmemiştir. Ankete 110 kişi katılmıştır.

Anket çalışmasında Holokost Anıtı ile ilgili sorular:

1. Sizce fotoğraftaki tasarımın kullanım amacı ne olabilir? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)
 - meydan
 - oyun alanı
 - anıt

2. Orada olsaydınız ne yapmak isterdiniz? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)
- bireysel deneyim (örn: sessizce gezmek)
 - keyifli vakit geçirmek (örn: oyun oynamak)
 - sosyalleşmek (örn: arkadaşlarınla buluşmak)
3. Fotoğraftaki yer sizce hangi ülkede bulunuyor? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)
- Amerika
 - Danimarka
 - Almanya
4. Tasarımdaki ızgara sistemi size neyi çağrıştırıyor? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)
- rasyonalite
 - düzen
 - özgürlük
5. Tasarımdaki dalgalanma hareketi size neyi çağrıştırıyor? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)
- dengesizlik
 - sonsuzluk
 - hiyerarşi yokluğu
6. Bu yerde bulunsaydınız ne hissederdiniz? (Üç seçeneği işaretleyebilirsiniz.)
- memnuniyet
 - nostalji
 - korku
 - içe kapanıklık
 - saygı
 - hapsolmuş
 - keyifli

- kaybolmuş
- yalnız

Anket çalışmasında Dogville filmi ile ilgili sorular

1. Sizce fotoğraftaki mekan hangi amaçla tasarlandı? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- tiyatro
- sinema
- bilgisayar oyunu

2. Gördüğünüz mekan size nasıl bir yerleşmeyi çağrıştırdı? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- şehir
- kasaba
- köy

3. Verilen mekanın duvarlarının olmaması size neyi hissettirdi? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- şeffaflık
- rahatsızlık
- hakimiyet

4. Sizce mekandaki ışık farklılığı hangi durumu anlatmak için kullanılmıştır? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- duygu değişikliği
- zaman değişikliği
- sahne değişikliği

5. Sizce, fotoğrafta gördüğünüz ahşap elemanlar neyi simgeliyor? (Tek seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- oyun alanı
- maden ocağı

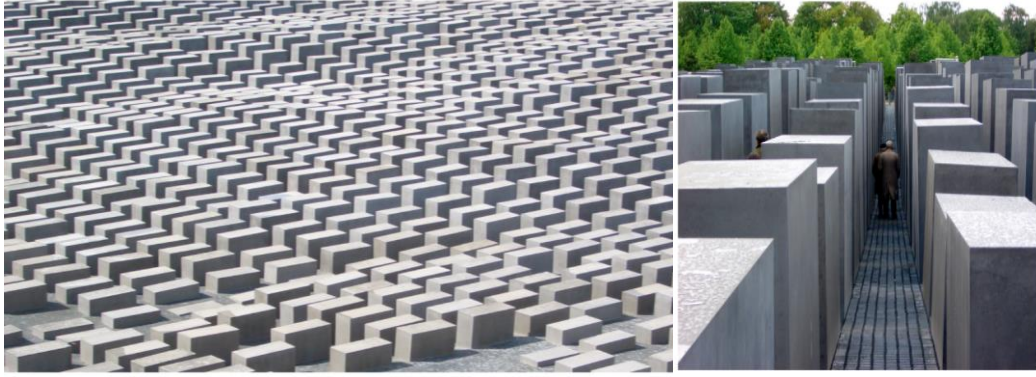
- dađ

6. Bu mekanı deneyimliyor olsaydınız ne hissederdiniz? (Üç seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- memnuniyet
- nostalji
- korku
- içe kapanıklık
- saygı
- hapsolmuş
- keyifli
- kaybolmuş
- yalnız

3.1 Mekansal Tasarım Ürünü Olarak Holokost Anıtı

Holokost Anıtı, Berlin duvarının yanında ve Hitler'in sığınağına oldukça yakın bir konumda bulunmaktadırdır (Aviv, 2023). Peter Eisenman tarafından tasarlanan anıt, Katledilen Avrupalı Yahudiler adına yapılmıştır. Anıt, yarışmayla başlayan proje tasarımı süreci sonunda 2003 yılında yapımına başlanmış, 2005'te ziyarete açılmıştır. Anıt, Dođu ve Batı Berlin arasında 19 metrekarelik bir arazi üzerine yerleştirilmiş devasa taş bloklardan inşa edilmiştir. Eğimli bir araziye yerleştirilen 2.711 dikdörtgen beton levha, benzer uzunluklara ve genişliklere, ancak çeşitli yüksekliklerde olacak şekilde tasarlanmıştır. Eisenman'ın tasarımında anıt, toplamda 2.711 sütun olmak üzere; dört metreden yüksek 303 sütun, üç ila dört metre yüksekliğinde 569 sütun, iki ila üç metre yüksekliğinde 491, bir ila iki metre arasında 869 sütun, sıfırdan ila bir metre yüksekliğinde ise 367 sütun olarak tasarlanmıştır (Danto, 2005, s.42) (Şekil 3.1).



Şekil 3.1 : Holokost Anıtı (URL-3).

3.1.1 Holokost Anıtı’ndaki tasarım katmanlarının keşfi

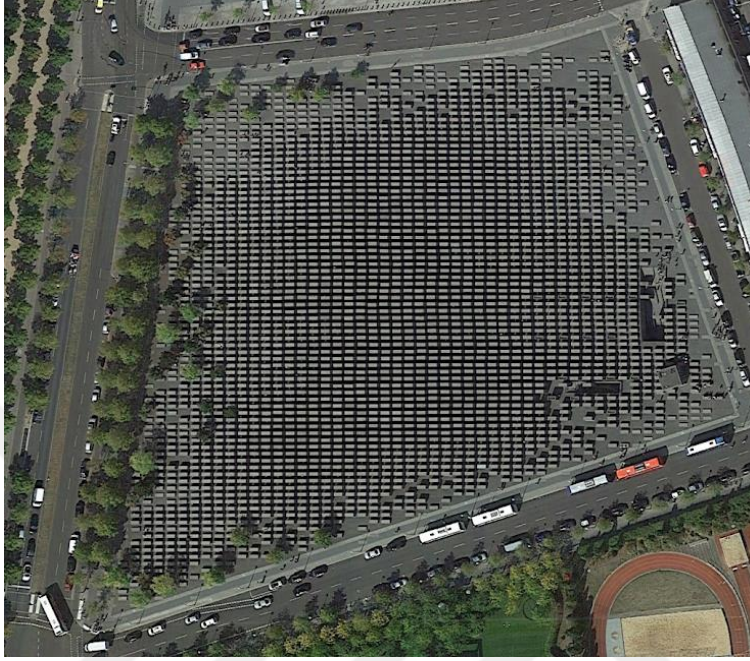
Eisenman anıtın tasarımında herhangi bir yönlendiren veya bilgilendiren bir görsel “ipucu” kullanmamıştır. Çünkü, Holokost’u temsil etmeye yönelik her türlü girişimin “yetersiz” kalacağı düşünmüştür. Bu nedenle bir boşluk ve nereye gideceğini bilememe hislerini taşıyan bir deneyim yaratmanın peşine düşmüştür. Eisenman bu anıtla “*yokluğun mevcudiyetini*” tasarlamayı amaçlamıştır (Delanty and Jones, 2002, s.460). Tasarımda doğrudan Holokost’u temsil eden simgesel bir yaklaşım yerine kavramsal soyut bir yaklaşım geliştirmiştir (Eisenman, 2002, s. 314). Danto (2005), bunu “*soyut olarak, bu parlak bir fikir*” olarak yorumlamıştır.

Eisenman (2004), tasarımını yaparken, Iowa’da kaybolduğu bir mısır tarlasından ilham almıştır. Bu tasarımla merkezi, sınırı ve anlamı olmayan bir şey yapmayı amaçladığını ifade etmiştir.⁸ Danto (2005), bu fikrin soyut olarak parlak bir fikir olduğunu fakat Holokost’un bulunduğu referanslarla dolu alanda -Brandenburg Kapısı, Reichstag, Unter den Linden, Sanat Akademisi, Berlin duvarının hayaleti- tasarımın anlamsızlığı somutlaştırmaya yönelik bir kara delik olduğunu söylemiştir. Ona göre, bu tasarım sanki Holokost’un açıklanamayacağını istiyormuş gibi; gerçekleşmiş bir imkansızlık olduğuna referans verdiğini ifade etmiştir.⁹

⁸ Orijinal metin: “*I was thinking about a field of corn that I was lost in in Iowa when I did it. I was trying to do something that had no center, had no edge, had no meaning, that was dumb*” (URL-4).

⁹ Orijinal metin: “*Here, in the middle of things dense with information—the Brandenburg Gate, the Reichstag, Unter den Linden, the Academy of Art, the ghost of the Berlin wall - is this black hole, a place intended to embody meaninglessness t is as if heanted to say to the German people that the*

Yapılan anket çalışmasında, anıtın fotoğrafının yer aldığı, “Sizce, fotoğraftaki (Şekil-3.2) mekan hangi ülkede bulunuyor?” sorusuna verilen cevaplarda %56’sı “Almanya”yı seçerken, %29’u “Danimarka”yı, %15’i ise “Amerika”yı seçmiştir (Çizelge 3.1).



Şekil 3.2 : Holokost’un yukarıdan görünüşü (URL-5).

Çizelge 3.1: Anket sonuçları: Soru1.

Soru1: Sizce, fotoğraftaki mekan hangi ülkede bulunuyor? Holokost Anıtı	
Amerika	17 kişi
Danimarka	33 kişi
Almanya	64 kişi

Tasarımda “nostalji” kavramının yerini ve nostalji durumunun yerini hafıza ya da geçmiş zamanın şimdiki zamanda devam etmesi durumu almıştır. Bu nedenle, alanda bitki örtüsü (çimen veya ağaç) yoktur veya amacı ahlaki bir çölleşme sürecini temsil ettiği için tabela verilmemektedir. Sonuç olarak, ziyaretçilerin anıtın içerisinde kaybolması hedeflenmiştir. Anıt tasarımında bir labirent yaratılması hedefleniyor. Eisenman, ziyaretçilerin Holokost sırasında Yahudilerin hissettikleri kaybolmuş

Holocaust cannot be accounted for, that it is not part of the meaning of German history and yet it happened. It is an impossibility that actually took place (Danto, 2005).”

hissini ziyaretçilere aktarmak istediğini söylemiştir. Anıt, bir manzaradan daha fazlasını tanıtmak yerine, bilgi alan bir anıttır.

“Mimarimin tüm fikri, herhangi bir iletişimi durdurmak ve mimarinin içine duygusal, fiziksel ve entelektüel olarak tepki vermenize neden olan bir aygıt yerleştirmekle ilgili. Temsil olmadan. Benim mimarim hiçbir şey ifade etmiyor. Ancak deneyim başka bir şeydir. Berlin anıtında yürüyorsunuz ve bunun kamplarda olanlarla hiçbir ilgisi yok. Bu boşlukta yürümekle ilgilidir ve dalgalanma, eğilme, eğilme gibi garip fiziksel hisler alırsınız ve şaşkınlık, izolasyon, yönelim bozukluğu hissedersiniz; nerede olduğunuzu asla bilemezsiniz ”(URL-6).

Yapılan anket çalışmasında, “Bu mekanı deneyimliyor olsaydınız ne hissederdiniz? (Üç seçenek işaretleyebilirsiniz.)” sorusunda en çok işaretlenen üç seçenek; 67 kişiyle “hapsolmuş” seçeneği, 60 kişiyle “kaybolmuş” seçeneği ve 44 kişiyle “yalnız” seçeneği olmuştur (Çizelge 3.2).

Çizelge 3.2 : Anket sonuçları: Soru2.

Soru2: Bu mekanı deneyimliyor olsaydınız ne hissederdiniz? (Üç seçenek işaretleyebilirsiniz.)	
Holokost Anıtı	
memnuniyet	11 kişi
nostalji	9 kişi
korku	29 kişi
içe kapanıklık	32 kişi
saygı	21 kişi
hapsolmuş	67 kişi
keyifli	16 kişi
kaybolmuş	60 kişi
yalnız	44 kişi

Algılaması zor olsa da, tasarımdaki grid doku Berlin’den yola çıkarak doğu-batı yönelimini takip eden bir şekilde tasarlanmıştır (Aviv, 2013, 119). Kuramcılar, Eisenman bu durağan olmayan anıt tasarımını oluştururken kullandığı katmanlara sembolik anlamlar yüklediğini söylemiştir. Kwinter (1998), sütunların zemine yerleşme durumuyla ortaya çıkan ızgara tasarımını şu şekilde anlamlandırmıştır; “çok ileri gitmiş rasyonel sistemlerde, rasyonelite kontrolden çıkarak canavarlaşır”. Corbo (2014, s.97)’ya göre, Kwinter için Holokost Anıtı, bir ızgara sistem üzerinde serbestçe hareket eden akışkan ve belirsiz hareketlere dayanan tarihi bir makine gibidir. Corbo

(2014, s.97) da sütunların zemine yerleşme durumuyla ortaya çıkan ızgara tasarımının tarihin sonunu temsil ettiğini söylemiştir.

Sütunların yetleştiği zemin farklı kotlarda olacak şekilde dalgalı bir forma sahip olduğu için sütunlar zemine yerleştiğinde çok farklı yüksekliklerin devam ettiği dinamik bir tasarım ortaya çıkmıştır. Zeminin bu dalgalı formu sayesinde hiyerarşik olmayan bir tasarım oluşmuştur. Sütunlar bu eğimli arazide farklı yönlerde hafifçe eğik tasarlanmıştır. Hem zeminin hem de düşeyde sütunların yarattığı dinamik kurguyla birlikte ziyaretçi durağan bir deneyim değil karmaşılaştırılmış dinamik yaşar. Corbo (2014, s.95)'ya göre, anıtın dalgalı yüzeyi ve 2700 beton sütundan oluşan topografik ızgarası, Berlin'in kentsel dokusu gibi farklı desenlerin üst üste koyulmasından türetilmiştir. Ona göre, mekansal sıkışma, görüş mesafesinin artması yada azalması ve farklı derecelerdeki eğimler yapılarak alanda heterojen ve güçlü bir mekan oluşturulmuştur.

Yapılan anket çalışmasında, “*Tasarımdaki grid(ızgara) sistem size neyi çağrıştırdı?*” sorusuna verilen cevaplarda %75'i düzen seçeneğini seçerken, %22'si rasyonallite seçeneğini, %3'ü ise özgürlük seçeneğini seçmiştir (Çizelge 3.3). Anketteki “*Tasarımdaki dalgalanma hareketi size neyi çağrıştırdı?*” sorusuna verilen cevaplarda %56'si “sonsuzluk” seçeneğini seçerken, %32'si “dengesizlik” seçeneğini, %12'si ise “hiyerarşi yokluğu” seçeneğini seçmiştir (Çizelge 3.4).

Çizelge 3.3 : Anket sonuçları: Soru3.

Soru3: Tasarımdaki grid(ızgara) sistem size neyi çağrıştırdı?	
Holokost Anıtı	
rasyonallite	25 kişi
düzen	85 kişi
özgürlük	4 kişi

Çizelge 3.4 : Anket sonuçları: Soru4.

Soru4: Tasarımdaki dalgalanma hareketi size neyi çağrıştırdı?	
Holokost Anıtı	
dengesizlik	36 kişi
sonsuzluk	64 kişi
hiyerarşi yokluğu	14 kişi

Holokost Anıtı olumlu olduğu kadar olumsuz da eleştirildi. Özellikle anıtın kurban anıtı olmaya uygun özelliklere sahip olmadığı söyleniyor. Örneğin sanat eleştirmeni Arthur Danto, anıt için “*eğlence evi veya oyun alanı*” açıklamalarını kullanıyor. Danto

(2005), hiç kimsenin mezar taşlarını veya dalgalanmaları yorumlamak için durmadığını söylemiştir. Bunun yerine, cep telefonlarıyla konuşarak ileri geri yürüdüklerini, stellerin tepesinde birbirlerini fotoğrafladıklarını veya insanların kahkahalarla çılgık atarak, birbirlerine el salladıklarını ifade etmiştir.

Eisenman, bu eleştirilere kaşı, insanların Holokost'u hatırlama şeklinin düzenlenemeyeceğini söylemiştir. Ona göre, bazıları çiçek getirir, bazıları dua eder, bazıları levhalara oturur bunların yanı sıra; oynamak, gülmek düşünmek de burada yapılabilecek aktivilerdir. Yani, Eisenman herkesin nasıl anmak istediğine kendisinin karar vereceği bir tasarım oluşturmayı hedeflemiştir (URL-7). Edebiyat teorisyeni Brett Ashley Kaplan, bu tasarımda Eisenman'ın *"bu garip çelişkileri keşfetmekten korkmadığını"* öne sürüyor, örneğin *"acı ve zevk, unutma ve hatırlama, nostalji ve dehşet"* gibi bir arada varolma hallerini kurguladığını vurgulamıştır (Aviv, 2013 s.125).

Yapılan anket çalışmasında, *"Sizce, fotoğraftaki mekan hangi kullanım amacıyla tasarlandı?"* sorusuna verilen cevaplarda %75'i anıt seçeneğini seçerken, %14'ü oyun alanı seçeneğini, %11'i ise meydan seçeneğini seçmiştir (Çizelge 3.5). Anketteki *"Orada olsaydınız ne yapmak isterdiniz?"* sorusuna verilen cevaplarda %72'si bireysel deneyim seçeneğini seçerken, %19'u sosyalleşmek seçeneğini, %8'i ise keyifli vakit geçirmek seçeneğini seçmiştir (Çizelge 3.6).

Çizelge 3.5 : Anket sonuçları: Soru5.

Soru5: Sizce, fotoğraftaki mekan hangi kullanım amacıyla tasarlandı?	
Holokost Anıtı	
meydan	12 kişi
oyun alanı	16 kişi
anıt	86 kişi

Çizelge 3.6 : Anket sonuçları: Soru6.

Soru6: Orada olsaydınız ne yapmak isterdiniz?	
Holokost Anıtı	
bireysel deneyim (örn: sessizce gezmek)	83 kişi
keyifli vakit geçirmek (örn: oyun oynamak)	9 kişi
sosyalleşmek (örn: arkadaşlarınlabuluşmak)	22 kişi

3.2 Sinema Filmi Olarak Dogville

Dogville (2003), Lars Von Trier'in Amerika Üçlemesi¹⁰ adını verdiği serinin ilk filmidir. 2003'de yayınlanan Dogville'den iki yıl sonra, 2005 yılında serinin ikinci filmi olan Manderlay yayınlanmıştır. Üçlemenin son filmi henüz çekilmemiştir. Film 1930'ların Amerika'sındaki küçük bir kasaba olan Dogville'de geçer. Trier bu filmde toplumsal ahlak ve psikolojiyi konularını işlemektedir. Filmin hikayesi, suçlulardan kaçtığını söyleyerek Dogville isimli bu küçük kasabaya sığınma isteyen Grace'in etrafında kurgulanır. Grace, kasabada kalma karşılığında, burada yaşayanlara yardım kavramlarını filmin kurgusuna işler.

3.2.1 Dogville filmindeki tasarım katmanlarının keşfi

Dogville hakkında çarpıcı olan ilk şey, sunduğu mekansal imgelerin yetersizliği ve eksikliğidir. Mekansal öğelerdeki bu eksiklik bilinçli yapılan tiyatral bir temsil yöntemidir. Filmdeki Dogville isimli kasaba, sokakları, binaları, ağaçları ve meyve bahçeleriyle tüm kasabanın devasa bir tiyatro sahnesinin zemininde tebeşirle çizildiği bir dekorla temsil edilir (Woycicki, 2014, s. 2014). Görsel bir eksiklik olmasına rağmen sesler net bir şekilde duyulabilir; (olmayan) kapıların açılıp kapanması, ayak sesleri, kuş sesleri, yağmur ve rüzgarın sesi, köpeğin havlaması (Laine, 2006). Simons (2007, s.156)'a göre, tebeşir çizgileriyle oluşan mekanlarla, küçük birkaç dekor ve aksesuar yardımıyla Dogville kasabası hakkında çok şematik bir görsellik kurgulanır (Şekil 3.3).

¹⁰ İlginçtir ki, Lars von Trier, tıpkı Kafka'nın Amerika'yı yazdığı gibi henüz hiç Amerika'ya gitmemiş olması gibi, bu üçlemeyi çekerken Amerika'yı henüz görmemişti. Trier Amerika'yı, evrensel sorunları eleştirmek için boş bir kanvas olarak kullanır (URL-8).



Şekil 3.3 : Film mekanının plandan görünüşü.

Yapılan anket çalışmasında, bu şematik temsilin mekansal olarak referans verdiği yerleşimin algılanmasını ölçmek amacıyla, “Gördüğünüz mekan size nasıl bir yerleşmeyi çağrıştırdı?” sorusu sorulmuştur. Anket katılımcılarının %77’si “kasaba” seçeneğini seçerken, %15’ü “şehir” seçeneğini, %8’i ise “köy” seçeneğini seçmiştir (Çizelge 3.7).

Çizelge 3.7 : Anket sonuçları: Soru2.

Soru2: Gördüğünüz mekan size nasıl bir yerleşmeyi çağrıştırdı?	
Dogville filmi	
büyükşehir	17 kişi
kasaba	86 kişi
köy	9 kişi

Dogville’deki mekan temsili, Brecht tarzı bir tiyatral bir sahne tasarımıyla ilişkilendirilerek tiyatro ile ilişkilendirilmiştir (Woycicki, 2014 ve Piazza, 2016). Bunun yanı sıra bilgisayar oyunu temsiliyle ilişkilendiren değerlendirmeler de olmuştur (Badley, 2011). Yapılan anket çalışmasında, bu referanslarla ilgili olarak “Sizce, fotoğraftaki mekan hangi amaçla tasarlandı?” sorusu sorulmuştur. Anket katılımcılarının %47’si “bilgisayar oyunu” seçeneğini seçerken, %35’i “sinema” seçeneğini, %18’i ise “tiyatro” seçeneğini seçmiştir (Çizelge 3.8).

Çizelge 3.8 : Anket sonuçları: Soru1.

Soru1: Sizce, fotoğraftaki mekan hangi amaçla tasarlandı?	
Dogville filmi	
tiyatro	20 kişi
sinema	40 kişi
bilgisayar oyunu	54 kişi

Filmde mekanların duvarlarının olmadığı için izleyici farklı bina ve odalarda neler olduğunu aynı anda görebilir. Simons (2007, s.156) bu durumu; izleyicilerin duvarlar tarafından engellenmemesi olarak yorumlamıştır. Araştırmacılar tarafından fiziksel duvarların yokluğu “şeffaflık” kavramına bir gönderme olarak yorumlanmıştır (Monte Mor, 2006, s.128). Yapılan anket çalışmasında, “*Sizce, fotoğraftaki mekan hangi kullanım amacıyla tasarlandı?*” sorusuna verilen cevaplarda %61’i “şeffaflık” seçeneğini seçerken, %35’i rahatsızlık seçeneğini, %16’sı ise “hakimiyet” seçeneğini seçmiştir (Çizelge 3.9).

Piazza (2016, s.377), filmdeki “Grace, aniden Dogville üzerinde küçük bir ışık değişikliği hissetti” repliğinden alıntı yaparak filmdeki ışık değişimlerine dikkati çekmiştir. Ona göre, filmdeki görsel duygu değişimi sahnedeki ışık kontrastı ile temsil edilmektedir. Bu tespit sonrasında film incelendiğinde filmdeki atmosferin ışık ve gölge oyunları ile verildiği gözlemlenmiştir. Hikayerdeki gerilimin arttığı bir noktada, siyah bir arka fonla birlikte önde bir ay temsiline verildiği kontrastı güçlü bir sahne vardır (Şekil 3.4). Anket sorusuna, bu sahnenin ekran ve filmin başından bir sahnenin görüntüsü verilerek “*Sizce mekandaki ışık farklılığı hangi durumu anlatmak için kullanılmıştır?*” sorusu sorulmuştur. Anket katılımcılarının %59’u “zaman değişikliği” seçerken, %23’ü “sahne değişikliği” seçeneğini, %8’i ise “duygu değişikliği” seçeneğini seçmiştir (Çizelge 3.10).

Çizelge 3.9 : Anket sonuçları: Soru3.

Soru3: Verilen mekanın duvarlarının olmaması size neyi hissettirdi?	
Dogville filmi	
şeffaflık	61 kişi
rahatsızlık	35 kişi
hakimiyet	18 kişi



Şekil 3.4 : Filmdeki ışık-gölge kullanımı.

Çizelge 3.10 : Anket sonuçları: Soru4.

Soru4: Sizce mekandaki ışık farklılığı hangi durumu anlatmak için kullanılmıştır? Dogville filmi	
duygu değişikliği	20 kişi
zaman değişikliği	68 kişi
sahne değişikliği	26 kişi

3.3 Bölüm Sonucu

Araştırmanın bu kısmında, sinema mekânının tasarım sürecinde mekanın mekansal tasarımıdaki mesajı iletmek için bir gösterge olarak kullanılması incelenmiştir. Bu tasarımların ilettiği mesajın algısal analizi incelendiğinde, mesajın doğrudan verilmesi ile algılanması arasında bir ilişki olduğu görülmüştür. Anket sonuçlarına göre, göstergelerin dolaylı mesaj işleme düzeyi arttıkça katılımcıların mesajı doğru anlama oranı azalmıştır. Göstergenin mesajı ne kadar doğru olursa, katılımcının mesajı anlaması o kadar kolaydı.

Metz (2012, s.200)'e göre, belli bir filmi çözümleyecek birinin asıl amacı bu kodları incelemek değil, bunların yalnızca nasıl özgün bir metinsel sistem oluşturdukları olsa bile bütün bu kodları göz önünde bulundurmaktır. Ona göre, kodların bir araya

getirilme biçimi metnin kendisini oluşturmakla birlikte -bir noktadan başlayıp ilerlemesi, somut bir şekilde yön değiştirmesi- metin hem bu kodlar sayesinde hem de onlara rağmen ortaya çıkmaktadır

Çalışmanın başlangıçtaki merakına dönersek, çeşitli göstergeler kurarak izleyiciye/kullanıcıya mesaj iletme sürecinde, mekansal tasarım ürünü ve sinema filmi arasında bir paralellik olduğu sonuca varılmıştır. İkinci olarak, yönetmenlerin ve tasarımcıların iletmek istedikleri mesajları mekânsal katmanlara yerleştirerek izleyiciye/kullanıcıya ilettikleri görülmüştür. Daha sonra bu paralelliklerin göstergebilimsel bir yaklaşımla okunabileceği öne sürülmüştür. Ardından bu göstergelerin insanlar tarafından nasıl algılandığına yönelik araştırma yapılmıştır. Buradan çıkan sonuçlara göre, algılananın bazen tasarımcının istediği yönde olmadığı tespit edilmiştir.

Araştırmanın buraya kadar olan bölümünde, mekansal tasarım ürünü ve sinema filmi arasında tasarım yaklaşımı açısından pek çok benzerlik bulunmaktadır. Tasarım sürecinde mimar ve yönetmen, mekanı araştırmanın işareti olarak kullanarak kullanıcıya bir mesaj göndermek istedi. Son olarak bu göstergeler kullanıcılar tarafından algılanmaktadır ancak bu algı bazen tasarımcının istediği yönde olmamıştır.

“Film kuramı üzerine ilk kitaplardan birinde Bela Balazs, soylu bir çiftçinin öyküsünü anlatır. Adam on beş yıldır şehre adım atmamıştır. Çağdaştır, ama hayatında hiç film izlememiştir. Bir gün Kiev'e gider ve o vesileyle, başrolde Douglas Fairbanks'ın oynadığı ilk filmini görür. Sinemada etrafında oturan çocuklar öyküyü kolayca izlemekte ve çok eğlenmektedirler. Taşralı beyefendi ise büyük bir dikkatle perdeye bakarak oturmakta, büyük bir çaba sarf etmekte ve heyecandan tir tir titremektedir. Daha sonra bir arkadaşı "Filmi nasıl buldun?" diye sorar. "Son derece ilginç," diye yanıtlar adam, "ama filmde ne oluyordu?" Filmi anlayamamıştır.

Gerçek ya da değil, bu hikaye doğru bir noktaya parmak basıyor. Fotoğrafik resim kavrayışının kesin diye addedilemeyeceğini fazlasıyla kanıtlıyor. Joan ve Louis Forsdale, Eskimolann ve Afrikalı kabile üyelerinin, ilk gördüklerinde bu tür resimleri algılayamadıklarını gösteren örnekler toplamıştır (Arnheim, 2012, s.342-342).”

4. STÜDYO DENEYİMLERİNİN TAŞIDIĞI MESAJLARIN KEŞFİ

Bu bölümün amacı, hareketli görüntünün¹¹ mekana dair bilgiyi araştırma ve temsil araçlarından biri olarak potansiyelini tartışmak olarak belirlenmiştir. Bunun yanı sıra, bu çalışmayla ilgili bilgi kümesini geliştirme ve zenginleştirme yollarını araştırmak amaçlanmıştır. Bu araştırma tez çalışması kapsamında, Mimarlık Fakültesi birinci sınıf tasarım stüdyosu üzerinden yürütülmüştür.

Tez çalışmasının kavramsal çerçevesini oluşturan, mesaj, gönderici, kodlayıcı, kanal, kod çözücü, alıcı, gönderilen yer öğelerinden oluşan model stüdyo sürecine uygulanmak istemiştir. Bu çalışma çerçevesinde, mesaj iletme kaygısıyla ürün ortaya koyan tasarımcılar öğrenciler olmuştur. Ayrıca, mesajın karşı tarafın anladığı mesajla denk düşüp düşmediğinin ölçüldüğü alıcı da öğrenciler olmuştur. Bu incelemeyle çalışmanın kavramsal çerçevesi başka bir ortama da uyarlanarak potansiyeli araştırılmıştır. Bu kapsamda, stüdyo deneyi İTÜ Mimarlık Fakültesi Temel Eğitim Stüdyosu 2020-21 bahar dönemi programında ikinci proje olarak uygulanmıştır.

4.1 Stüdyo Ortamına Bakmak

İTÜ'deki birinci sınıf tasarım eğitimi, 2002'den bu yana, mimarlık, iç mimarlık ve peyzaj mimarlığı öğrencilerinin ilk üç yarıyıl birlikte eğitim aldığı bir stüdyo şeklinde kurgulanmıştır (URL-9). 2015'den beri, “Temel Stüdyo (TES)” adı altında, şehir ve bölge planlamanın ve endüstri ürünleri tasarımının da eklenerek disiplinlerarası etkileşimin genişlediği sisteme geçilmiştir (Şentürer, 2020). Bu sistemle birlikte, farklı ölçeklerde uzmanlaşan disiplinlerin çalışma şansının arttığı spekülative, geleneksel olmayan bir stüdyo ortamı oluşturulmuştur (Şekil 4.1).

¹¹ İngilizcesi “animated image” olan kelimenin Türkçe karşılığı olarak jüride “hareketli imge” kullanımı da önerilmiş ancak sonrasında “hareketli görüntü”nün daha yerinde olacağı kararlaştırılmıştır. Çünkü hem Türkçe tezler ve yayınlarda hem de Türkçe'deki yaygın ifadede çoğunlukla “hareketli görüntü”nün kullanıldığı görülmüştür. Dilbilim araştırmalarında da sinema dilinin hareketli görüntülerle anlamını yarattığına yönelik referanslar olduğu görülmüştür (Öztin Bağder, 1999).



Şekil 4.1 : İTÜ, Taşkışla Stüdyo 3400.

Schön (1984), üniversitelerin görsel sanatlar ve mimarlık stüdyoları ve müzik konservatuvarlarındaki eğitim sisteminin, öğrencilere yapmayı veya performans sergilemeyi öğrettiğini söylemiştir. Bu eğitim sisteminde her şeyin, uygulama ve koçluk yoluyla sanatsal bilginin kazanılması etrafında döndüğünü belirtmiştir. Benzer şekilde, Türkkan ve diğerleri (2013) de, eylem tabanlı tasarım stüdyosunda, tasarım sürecinin bir görevden daha çok katılımcı bir performans olarak tanımlandığını vurgulamıştır. Bu yaklaşımda, tasarım öğrenimi hem öğretenler hem de öğrenenler için performatif bir eylem olarak tanımlanmıştır. Bu tanımlamayla birlikte stüdyoda üretim ve temsil eylemlerine dair performatif keşifler için uygun ortamın kurulduğuna işaret edilmiştir (Şekil 4.2).

Ockman (2012)'a göre tasarım stüdyosu ve stüdyo kültürü mimarlık okulunun kalbidir. Stüdyo kültürü, tasarım bilgisinin öğrenci-yürütücü (öğrenen-öğreten) diyalogu sonucu öğrencinin özgür iradesiyle yapılandırılmasına olanak sağlayan bir öğrenme ortamı olarak tanımlanır. Aydınli (2015)'ya göre stüdyo kültüründe, tasarım bilgisinin öğrenen-öğreten diyaloguyla öğrencinin kendisinin yapılandığı bir öğrenme ortamı kurulmuştur. Bilginin yapılandırılmasını sağlayan bu öğrenme ortamını yaratmak yürütücünün görevi olarak tanımlanmıştır.



Şekil 4.2 : İTÜ, Taşkışla Stüdyo 3400.

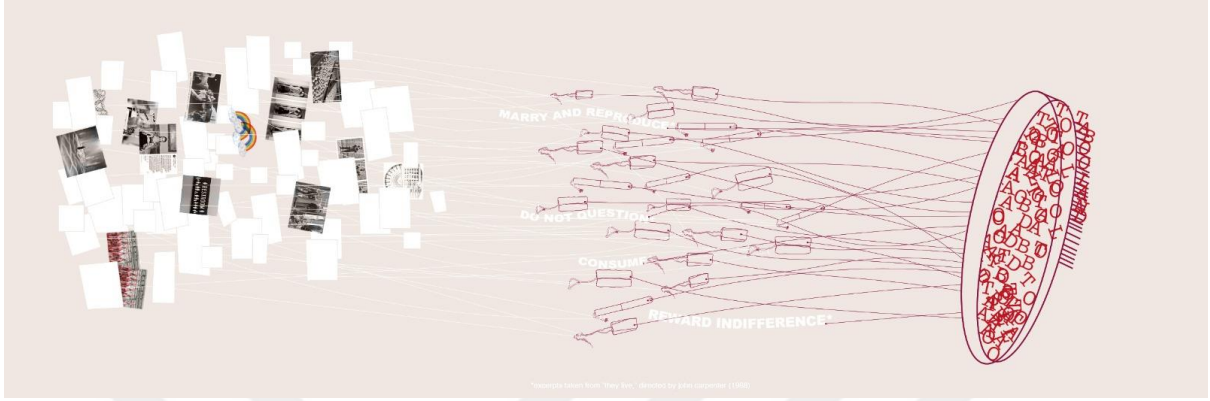
Yurtsever (2017)’e göre ilk yıl tasarım stüdyosunda öğrencilerin merak duygusunun gelişmesi önemlidir. Bu nedenle ilk yıl tasarım stüdyosu, öğrencilerin birçok farklı şey ile karşılaşacakları şekilde kurgulanarak, öğrencide deneyim anlamında iz bırakabilecek bir süreç olarak zenginleştirilmelidir. Yani, stüdyo kültüründe, birinci sınıf stüdyosunun yeri farklı bir noktada konumlanmıştır. Birinci sınıf stüdyosu, konvansiyonel eğitimden gelen öğrencilerin, mekana dair bilgiyle ve tasarım araçlarıyla tanıştıkları ilk yer olduğu için diğer stüdyolardan ayrılmıştır. Kürtüncü ve diğerleri (2008), birinci sınıf tasarım stüdyosunun temel amacının, öğrencileri tasarım faaliyetleriyle tanıştırmak ve onları sonraki yıllarda sürekli daha karmaşık hale gelen tasarım görevlerine hazırlamak olduğunu söylemiştir. Bunun yanı sıra, birinci sınıf tasarım stüdyosunda, öğrencilerin mekana dair olgulara çok katmanlı bakabilmeyi ve buradaki bilgiyi yapılandırmayı öğrendikleri bir dizi deneyim ortamı oluşturulmuştur.

4.2 Tasarım Stüdyosunda Sinematik Keşifler Üzerine Bir Deney: “Tabooland”

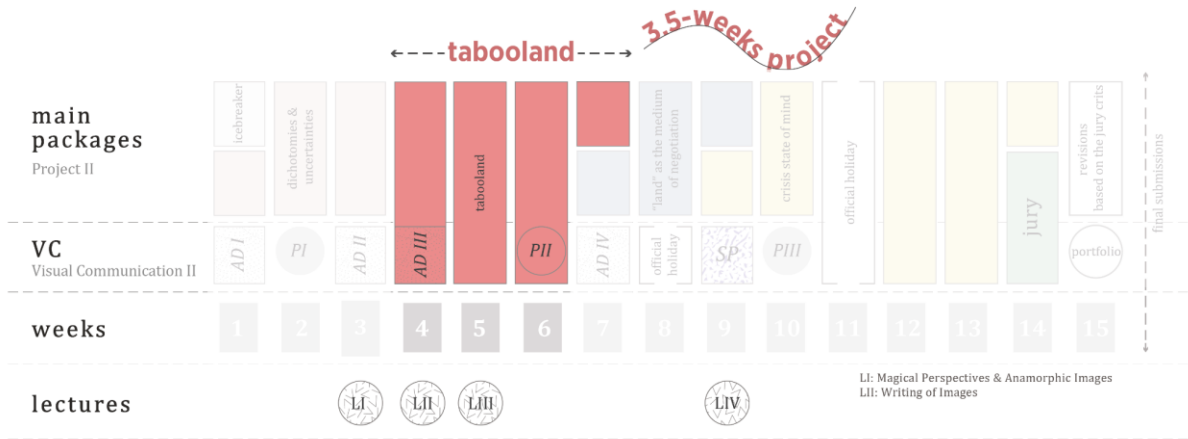
Bu bölümde anlatılacak “Tabooland” isimli stüdyo deneyi, İTÜ Mimarlık Fakültesi, 2020-21 Bahar döneminde birinci sınıf öğrencileriyle birleşik TES modülü kapsamında Proje II dersinde gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.3). Proje, Spacelyandgood¹²

¹² İlk yıl tasarım stüdyomuz “SpacelyandGood” olarak adlandırılan birinci sınıf tasarım stüdyomuz 2020-2021 yılında 108 öğrenci ile Ayşegül Akçay Kavakoğlu, İmge Akçay Waite, Sema Alaçam, Bihter Almaç, Çisem Çildir, Begüm Eser, Arzu Güler, Zeynep Günay, Elif Öz Yılmaz tarafından yürütülmüştür.

stüdyosunda kurgulanarak, uygulanmıştır. Spacelyandgood stüdyosu, mimarlık, şehir ve bölge planlama ve peyzaj mimarlığı öğrencileri ve yürütücülerinden oluşmuştur. Bahar döneminin ikinci projesi olarak planlanan “Tabooland”, üç buçuk haftalık sürede, 10 ders; 40 saatlik bir modül şeklinde kurgulanmıştır (Şekil 4.4).



Şekil 4.3 : “Tabooland” projesinin föyü (Bihter Almaç tarafından üretilmiştir).



Şekil 4.4 : “Spacelyandgood” stüdyosunun 2020-21 bahar dönemi programı.

Bu projenin motivasyonu, öğrencinin sezgi yoluyla keşfetmesine olanak sağlayan ve yaparak öğrenmeyi içeren etkileşimlerin güçlendirildiği (Aydınlı, 2015) bir stüdyo ortamı kurmak olmuştur. Projenin kurgusunda tasarım eğitiminde, tasarım aracı ve temsil yöntemlerinden birisi olarak kullanılan sinemanın/hareketli görüntünün gücünü kullanmak amaçlanmıştır. Bağlam olarak mekanı ve tasarımı aşan güç ilişkilerini ortaya çıkararak, mekanın arka planında işleyen tabular için kritik, tartışmalı bir alan açmak istenmiştir. Herhangi bir kısıtlamanın olmadığı projede, mekan veya konuyla ilgili üst çerçeve çizilmiş fakat öğrencilerin çalışacakları seçenekler ve temsil yöntemi tanımlanmamıştır (Şekil 4.5).

	Hafta 4	Hafta 5	Hafta 6	Hafta 7
TES modülü	Adım1: Tabular ve mekansal karşılıkları üzerine düşünmek Çalışma: Spacelyandgood Tabu Haritası	Çalışma: "Taboo Filmi" Kayıt, düzenleme, yazma aracılığıyla tabu alanlarının spekülatif video	Adım4: Enstalasyon üzerine yansıtılmış "Taboo Filmi" Seminer: "Hareketli Görüntü"	Final kritiği / Sergi
Proje II Pazartesi				
Proje II Perşembe	Giriş Semineri: Tabular ve Mekansal Karşılıkları Çalışma: "Spacelyandgood Tabu Posterleri"	Adım3: "Taboo Filmi"nden referansla enstalasyon tasarımı Film katmanlarının analizi ve sahne üretimi	Son taslaklar ve kritikler	
VC II Cuma	Adım2: Tabuların mekandaki karşılıklarının sinematik keşfi "Taboo Filmi" Kayıt, düzenleme, yazma, video projeksiyonları	Çalışma: "Enstalasyon Tasarımı" Öğrencilerden filmin katmanlarını analiz etmeleri ve bir sahne üretmeleri	Adım5: Tabooland'ın Çizimle Temsili Atölye Çalışması: Kayıtlardan perspektif ve 2,5 boyutlu çizimler üretilmesi	

Şekil 4.5 :Tabooland projesinin süreç diyagramı.

Modül farklı araçların ve farklı temsil yöntemlerinin kullanıldığı parçalara ayrılmıştır:

Adım1: Tabular ve mekansal karşılıkları üzerine düşünmek

Adım2: Tabuların mekandaki karşılıklarının sinematik keşfi "Taboo Filmi"

Adım3: "Taboo Filmi"nden referansla enstalasyon¹³ tasarımı

Adım 3a: Enstalasyon için sahne tasarımı

Adım 3b: Enstalasyon için projeksiyon üretimi

Adım4: Sinematik denemelerle enstalasyon üzerine yansıtılmış "Taboo Filmi"

Adım5: "Tabooland"ın çizimle ortografik izdüşüm yöntemleri ve/veya izometrik çizim ile temsili

Tez çalışması kapsamında, Tabooland projesi bittikten bir ay sonra üç öğrenci projesi seçilmiştir. Bu projeler, araştırmanın merakını ve bağlamını aktarma becerileri üzerinden seçilmiştir. Örnekler seçilirken, projenin mekansal tasarım sürecinde filmi araçsallaştırma ve temsil yöntemi olarak filmi kullanması etkinliği değerlendirilmiştir. Ardından, enstalasyon tasarımının, mekan araştırmasından ve tabu konusu üzerinden üretilen filminden tasarım referansı alıp almadığına bakılmıştır. Son olarak, projede "taboo filmi"nin filmi yapılırken kullanılan sinematik yöntemlere ve filmin takip edilebilecek düzeyde olup olmadığına bakılmıştır. Seçilen projelerin sahipleriyle

¹³ Çağdaş sanatta yerleştirme (URL-10).

çevrimiçi görüşme yapılmıştır. Görüşmeler, açık uçlu sorulardan oluşmuştur. Aynı ayrı yapılan görüşmelerde, katılımcılara temel olarak beş soru yöneltilmiştir. Ancak görüşmeler sırasında görüşmelerin içeriğiyle ilgili ek sorular ortaya çıkmıştır. Bu temel sorulardan ilk üçünde, projenin düşünsel arka planıyla ve projede kullanılan yöntemle dair sorular yer almıştır. Son iki soru ise, öğrencilerin modüle dair keşifleri ve düşünceleriyle ilgili sorulardır Görüşmelerde temel olarak yönetilen beş soru:

1. Tabunun mekanını keşfederken, karşılıklarını araştırırken filmi nasıl ürettin?
2. Sahneyi nasıl kurguladın, formunu geliştirirken neyi analiz ettin?
3. Film sahneye yansıtırken ve filmin filmini yaparken nasıl bir yöntem izledin?
4. Bütün bu süreçte yöntemini kendi keşfettiğin bir şey oldu mu?
5. İşin aklında kalan yeri varsa, en hoşuna giden kısım neydi?

Görüşmeler, Zoom¹⁴ ortamında görüntülü olarak gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara, araştırmanın tez çalışması kapsamında yapıldığı belirtilmiş ve araştırmanın içeriği ve sorulacak sorularla ilgili kısa bilgi verilmiştir. Görüşmeler katılımcılardan izin alınarak kayıt altına alınmıştır. Görüşmeler yapıldıktan sonra video kayıtları ayrıntılı bir şekilde birebir deşifre edilerek yazıya dökülmüştür.

Bu bölümdeki araştırmanın ikinci kısmı olarak, görüşmelerde sorulan soru seti ve elde edilen cevaplar doğrultusunda elektronik anket formu¹⁵ üzerinden yeni bir soru seti hazırlanmıştır. Burada, sinematik yöntemleri kullanma ve film ile temsil etme deneyinin başka bir gruptaki karşılığına bakmak amaçlanmıştır. Bu anket, İTÜ Şehir ve Bölge Planlaması Bölümünün birinci sınıf eğitim programında yer alan “Kent Araştırmalarında Bilgisayar Sistemlerine Giriş” dersini¹⁶ alan öğrencilerle yapılmıştır. Burada, ankete katılan öğrencilerle projeyi yapan öğrencilerin aynı eğitim seviyesinde olmasına dikkat edilmiştir. Anket çalışmasına katılan 57 öğrencinin 18’i Spacelandgood öğrencilerinden oluşmuştur. Dolayısıyla katılımcılardan 18’i “Tabooland” projesini bilen öğrencilerdir. Anketin cevapları deşifre edilirken, bu 18 öğrencinin cevapları mail adreslerinden belirlenerek anket tablolarına ayrı bir veri

¹⁴ Zoom yazı, ses ve video yoluyla iletişim sağlayan bir yazılım uygulamasıdır.

¹⁵ Google Form kullanılmıştır.

¹⁶ Kent çalışmalarında veri analizi ve görselleştirme dersi 2020-21 yılında 74 öğrenci ile Turgay Kerem Koramaz ve Duygu Kalkanlı tarafından yürütülmüştür.

olarak işlenmiştir.¹⁷ Soruları, tez çalışması kapsamında incelenen üç proje ve proje sahipleriyle yapılan görüşmelerin referansıya hazırlanmıştır.

Sorular, görüşmelerde öğrencilerin dile getirdikleri terimler ve açıklamalara mümkün olduğunca yakın olarak kurgulanmıştır. Örneğin, görüşmenin taboo filmiyle ilgili sorusuna verilen cevapta, *“Benim ele aldığım tabuda bir güzellik algısıydı. İlk önce, dışarı çıkıp birebir görmeye çalıştım, tabuların olduğu mekanları inceledim.”* denmiştir. Burada vurgulanan güzellik algısı vurgusu, *“Sizce filmin odaklandığı konu ne olabilir?”* sorusuyla anket katılımcılarında aranmıştır. Enstalasyon formunun kurgusuyla ilgili bir diğer soruya verilen cevapta, *“Şehir görüntüsünde reklam afişleri öne çıkıyordu. Ben de o ekranları öne çıkarmaya çalıştım. O yüzden onların şekillerine göre yüzeyler kestim.”*¹⁸ denmiştir. Burada bahsedilen enstalasyon mekanındaki ekran referansı *“İkinci filmdeki mekan size neyi çağrıştırdı?”* sorusuyla aranmıştır.

Anketin ilk beş sorusu, yapılandırılmış ve seçenekli sorulardan oluşurken son iki sorusu açık uçlu sorulardan oluşmuştur. Bu sorulardan ilk beşi filmlere dair sorulardan oluşurken, diğer ikisi kendi beğenileri ve temel stüdyo ile ilgili fikirlerini yazabilecekleri sorulardan oluşmuştur. Sorular incelenen projelerin üçünü de kapsayacak şekilde hazırlandığı için, projelere göre sorularda veya seçeneklerde bir değişikliğe gidilmemiştir. Fakat projelerin konularında, amaçlarında ve yöntemlerinde farklılıklar olduğu için soruların doğru cevaplarının da ilgili olduğu projeye göre değişmesi gerekmiştir. Bu nedenle, anket üç ayrı anket formu şeklinde hazırlanmıştır. Formlar “ProjeA”, “ProjeB” ve “ProjeC”¹⁹ olarak adlandırılarak, ankete ilişkili olduğu projeden ekran görüntüleri yerleştirilmiştir. Öğrenciler ders sırasında üç ayrı gruba ayrılmıştır. Bu gruplara bir “taboo filmi” ve “taboo filmi”nin filmi izletilerek anket sorularını cevaplamaları beklenmiştir.²⁰ Anket çalışmasında yer alan sorular:

1. Sizce filmin odaklandığı konu ne olabilir?

- güzellik algısı
- patriyarka
- kadının görünmeyen emeği

¹⁷ Anket verilerinde projeyi bilenler kategorisiyle ayrı bir veri şeklinde işlenmiştir.

¹⁸ Sinem Göl ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır.

¹⁹“ProjeA” Ece Akıl, “ProjeB” Gökçe Yıldız ve “ProjeC” Sinem Göl tarafından yapılmıştır.

²⁰ Turgay Kerem Koramaz ve Duygu Kalkanlı ve Begüm Eser tarafından yapılmıştır.

- çıplaklık
- toplumsal roller

2. Filmdeki mekan size nasıl bir yerleşmeyi çağrıştırdı?

- şehir
- ilçe
- mahalle
- köy
- ev

3. Bu filmin mekanında olsaydınız ne hissederdiniz?

- dışlanmış
- huzurlu
- baskılanmış
- keyifli
- hapsolmuş

4. İkinci filmdeki mekan size neyi çağrıştırdı?

- ekran
- sahne
- üst örtü
- çerçeve
- topoğrafya

5. İlk gösterilen film ve ikinci film arasında nasıl bir ilişki kurdunuz? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)

- Konusu aynıydı.
- Mekansal benzerlik vardı.
- Aynı sahneler gösteriliyordu.
- Kurgu açısından benzerlikler vardı.

- İşitsel öğeler açısından benzerlik vardı.
6. Gördüğünüz işler arasında aklınızda kalan, en çok hoşunuza giden kısım neydi?
 7. Bu işlerde kullanılan yöntemlerin, temel stüdyoda kazandırılmak istenen becerilerle ilişkisini nasıl değerlendirirsiniz?

Böylece, tez çalışmasının bu bölümünde yapılan araştırma, iki aşamalı bir veri toplama yöntemi üzerinden kurgulanmıştır (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : İki aşamalı veri toplama yöntemi.

4.3 Tasarım Eğitiminde Hareketli Görüntü, Sinema Teknikleri ve Stüdyo Projeleri

Köknar ve Erdem (2010), ders içerikleri belirlenirken öngörölmüş, varsayılmış, kabul edilmiş, alışılmış bilgi kümelerinden yararlanıldığını fakat her tasarım projesinin kendi tasarım uzayını, dolayısıyla kendi bilgi kümelenmesini tarif ettiğini söylemiştir. Dolayısıyla, bir projeye uygun olan tasarım araçları ve tasarım süreci başka bir projeye uygun olmayacaktır. Bu nedenle tasarım projeleri kendisine uygun araçları belirleyerek kendi özgün bir izleği takip etmesi önemlidir. Mekansal ve mekansal olmayan koşulları tetikleyen birçok bileşenin araçsallaştırıldığı stüdyo ortamında diğer alanlardan kesintisiz beslenmek önemli olmuştur. Bu disiplin içi ve disiplin dışı beslenme stüdyo ortamında açık uçlu bir deney alanı (Aydemir, 2014) oluşmasında etkili olmuştur. Kürtüncü ve diğerleri (2008) de bu farklı araçları vurgulayarak; stüdyoda diyagramlar çizme, model yapma, fotoğraflama, haritalama, yazma, film yapma gibi farklı uygulamaların mekan deneyimini dışsallaştırarak yeniden düşünmek ve yeniden yorumlamak için yeni bir ortam yarattığını ifade etmiştir.

Aydınlı (2015), yürütücünün stüdyodaki pozisyonunu bilgiyi aktaran bir öğretmen olarak değil, öğrencinin öğrenme yollarını keşfedeceği, bilgiyi kendi inisiyatifi ile üreteceği ortamlar hazırlayan bir koç olarak tanımlamıştır. Stüdyo ortamındaki öğreten/öğrenen konumlanmasındaki tek taraflı ve doğrusal sürece alternatif üretmek stüdyo kültüründe deneysel bir araştırma alanı olmuştur. Öğrencinin yöntemini kendi kurduğu bir şekilde mekana dair bilgiyi keşfetme ve içselleştirmesine yönelik stüdyo çalışmalarında sinematografik ürünlerin ve sinema tekniklerinin kullanıldığı örnekler görülmüştür. Demirtaş ve diğerleri (2019), sinematografiyi stüdyoda kullanarak bilginin yürütücünden öğrenciye doğru geçtiği duruma alternatif yaratmaya çalıştıklarını söylemiştir. Birinci sınıf mimari tasarım stüdyosunda yapılan sinema, mimarlık ve kent arakesitindeki “Sinematografik Makine Kent” isimli bu çalışmada, tasarım stüdyosunda sinematografinin kullanımına dair bir araştırma yürütüldüğü belirtilmiştir. Bu yöntemin, öğrenci/tasarımcının bilgiye erişimini daha keyifli hale getirdiğini ve sinema aracılığıyla mekansal bilginin izini sürmenin, araştırmayı içselleştirmelerinde etkili olduğunu vurgulamıştır.

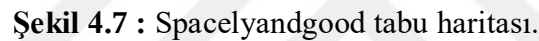
Benzer şekilde Pizarro (2008) da tasarım öğrencileri için, film yapım tekniklerinin tasarım sürecinin bir parçası olarak kullanıldığı bir stüdyo kurgulamanın önemini vurgulamıştır. “Urban Sensorium” adı verilen bu stüdyo çalışmasında, öğrencilerin proje kapsamındaki filmleri üretirken mekana dair bilgiyi “duyumsallaştırarak” mekanın katmanlarını daha iyi okudukları sonucuna varılmıştır.

4.3.1 Adım1: Tabular ve mekansal karşılıkları üzerine düşünmek

Mekana işleyen güç ilişkilerini düşünerek tabuların mekansal karşılıklarını aramak projenin ilk adımını oluşturmuştur. Bu bağlamda, modüle tabu kavramını ve tabuların kent mekanındaki hallerini keşfetmek üzerine verilen bir seminerle başlanmıştır. Seminer sonrasında konu tartışmaya açılarak, öğrencilere Mentimeter’de²¹ akıllarına gelen üç tabuyu yazmaları söylenmiştir. Ardından, ortaya çıkan kelime bulutu üzerinden çalışılmıştır. Burada, bazı başlıklarda yoğunlaşan tabu kategorileri ortaya çıkmıştır. Yani, bu kelime bulutu bir anlamda Spacelyandgood tabu haritası olarak çalışmaya başlamıştır (Şekil 4.7). Gelecek ders için çalışmak istedikleri tabu üzerine

²¹ Mentimeter online olarak sunum, anket, yarışma ve formlar oluşturulabilen bir ölçme değerlendirme için araçtır.

please write 3 tabu(s)



²² Figma, web tabanlı bir grafik düzenleme ve tasarım programıdır.



“Farklı biçimlerde ve bağlamlarda bulunabilecek tabu mekanlarını keşfedin ve sorgulayın.”

Kayıt, düzenleme, yazma aracılığıyla tabu alanlarının spekülâtif video projeksiyonlarıyla belgelenmesi bu aşamanın ana hedefini oluşturmuştur. Öğrencilerden, sanatta, edebiyatta ve gündelik yaşamdaki sosyolojik ve antropolojik varoluşla iç içe geçmiş çeşitli biçim ve bağlamlarda tabu mekanlarını keşfetmeleri ve sorgulamaları istenmiştir. Aydınli (2015), tasarım eğitiminde birinci yıldan itibaren çevreyi okuma; anlama ve yorumlama pratikleri, denemeri ile, görme ve düşünme biçimleri geliştirmenin mümkün olduğunu vurgulamıştır. Burada, öğrencilerin çevreyi anlama ve yorumlama pratikleri geliştirerek, kendi görme ve düşünme biçimlerini oluşturmaları için araç olarak film kullanılmıştır. Dolayısıyla öğrencilerden çeşitli kayıtlar almaları beklenmiştir.

Bu süreçte üç farklı “taboo filmi”nin yapılma yöntemiyle ilgili üç farklı yaklaşım görülmüştür. Yöntemlerden birisi, var olan kayıtların editlenerek kendi amaçlarını uygun hale getirilmesi olmuştur. Diğer yöntemde, öğrenciler kent ortamını, bir anlamda kendi laboratuvarları haline getirerek çeşitli kayıtlar almıştır. Bir diğer yöntem ise, öğrencilerin çalıştıkları tabuların mekansal karşılıklarını kendilerinin maketleştirerek kayda alması olmuştur. Bütün bu yöntemler birbirinden ayrı durmamış, bir filmde iki yöntemin hatta üç yöntemin de birlikte kullanıldığı görülmüştür.

Bu adımda, öğrenciler tabularıyla ilgili mekansal bilgiye ulaşmak için sinemadan/hareketli görüntüden gelen bilgiyi araçsallatırarak kullanmıştır. Bunu yaparken, yazılar, renkler, işitsel öğeler gibi sinematografik öğelerden faydalandıkları görülmüştür. Görüşme yapılan öğrencilerden birisi (ProjeC) hem dışarıdan aldığı görüntüler hem de var olan görüntüleri kendi yaptığı makete ekleyerek kullanmıştır. Diğer iki öğrenci ise kendi yaptıkları maketin kayıtları üzerinden ilerlemiştir (Şekil 4.9).



Şekil 4.9 : Seçilen projelerde “Taboo Filmi”.

“Ben bu projede ‘covid’ olduğum için ilk olarak belgesellere, filmlere yöneldim. Sonra, kendim evde bir şey kurup yapmaya karar verdim. Tabu, kadının evde çalışması, dışarı çıkmaması üzerine bir eşitsizlikti. Evin içini yaptım; bir duvar var, pencere açıklıkları var. Kadın her çıkmak istediğinde açıklıklar kapanıyor. Yazılarla biraz desteklemeye çalıştım; kapandığında bazı yazılar çıkıyor.”²³

“Dışarıda çektiğim videolar istediğim gibi olmadı. Ben de çekeceğim şeyi kendim yapmaya karar verdim. Dışarıda bulunan kadın-erkek sayısındaki eşitsizliği vermeye çalıştım. Videomda siyah geliyor arada kırmızı geliyor; onu sayı bakımından eşitsizliği

²³ ProjeA sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Tabunun mekanını keşfederken, karşılıklarını araştırırken filmi nasıl ürettin?)

anlatmak için yaptım. Kadınları büyüklük olarak daha küçük yaptım. Ve onların gözlerinden otorite yazısına bakışı ekledim.”²⁴

“Benim ele aldığım tabu güzellik algısıydı. İlk önce, dışarı çıkıp birebir görmeye çalıştım, tabuların olduğu mekanları inceledim. Sonra, makyaj malzemelerimle masamda bir set-up kurdum. Arkaya şehir görüntüsü ve çektiğim videolar ile reklamları ekledim.”²⁵

Bu görüşmelerde seçilen projelerin konusu saptanarak anket sorusu haline getirilmiştir. Yapılan anket çalışmasında, tabu filmi gösterildikten sonra, “Sizce filmin odaklandığı konu ne olabilir?” sorusuna verilen cevaplarda ProjeA’daki filmin konusunun diğerlerine göre daha az anlaşılabilir olduğu görülmüştür. ProjeA’nın “kadının görünmeyen emeği” referansı %22 oranında karşılık bulurken, ProjeB’nin “patriyarka” %23 oranında karşılık bulmuştur. ProjeC’nin “güzellik algısı” katılımcılar tarafından %71 oranında algılanmıştır (Çizelge 4.1).

Çizelge 4.1 : Anket sonuçları: Soru1.

	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam
Soru1: Sizce filmin odaklandığı konu ne olabilir?									
	ProjeA			ProjeB			ProjeC		
güzellik algısı	0	0	0	0	0	0	10	5	15
patriyarka	2	1	3	5	0	5	0	0	0
kadının görünmeyen emeği	5	0	5	0	3	3	1	0	1
çıplaklık	0	1	1	0	0	0	0	0	0
toplumsal roller	9	1	10	4	6	10	3	1	4

Yapılan anket çalışmasında, tabu filmi gösterildikten sonra “Filmdeki mekan size nasıl bir yerleşmeyi çağırırdı?” sorusuna verilen cevaplarda projeler arasında önemli farklar ortaya çıkmıştır. ProjeA’nın “ev” referansı ankette %42 oranında karşılık bulurken, ProjeB’nin “mahalle” referansı ankette %17 oranında karşılık bulmuştur. ProjeC’nin “şehir” referansı ise anket katılımcıları tarafından %100 oranında algılanmıştır (Çizelge 4.2).

²⁴ ProjeB sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Tabunun mekanını keşfederken, karşılıklarını araştırırken filmi nasıl ürettin?)

²⁵ ProjeC sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Tabunun mekanını keşfederken, karşılıklarını araştırırken filmi nasıl ürettin?)

Çizelge 4.2 : Anket sonuçları: Soru2.

	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam
Soru2: Filmdeki mekan size nasıl bir yerleşmeyi çağırırdı?									
	ProjeA			ProjeB			ProjeC		
şehir	7	1	8	5	6	11	14	6	20
ilçe	1	0	1	2	1	3	0	0	0
mahalle	1	1	2	1	2	3	0	0	0
köy	0	0	0	1	0	1	0	0	0
ev	7	1	8	0	0	0	0	0	0

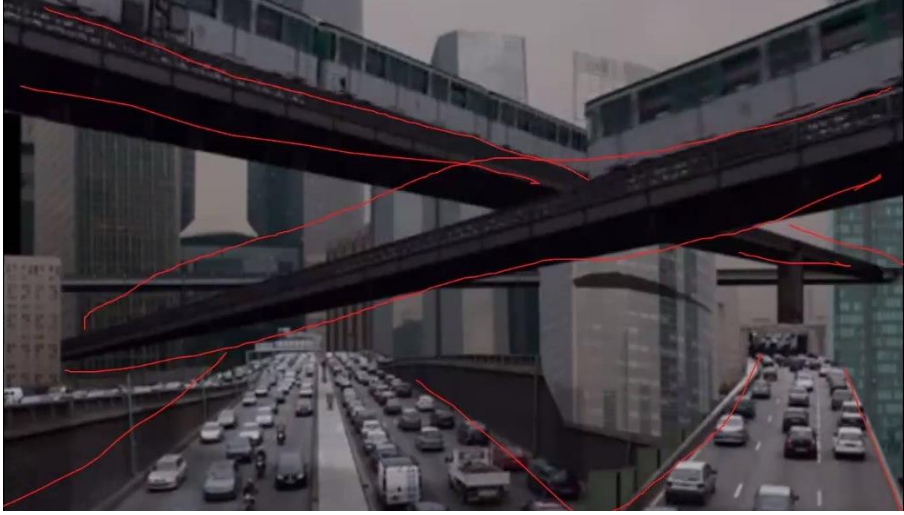
Yapılan anket çalışmasında, tabu filmi gösterildikten sonra “*Bu filmin mekanında olsaydınız ne hissederdiniz?*” sorusuna verilen cevaplarda projelerin referansının anket katılımcılarında karşılık bulması açısından benzer bir oran ortaya çıkmıştır. ProjeA’deki “hapsolmuş” hissi %68, ProjeB’deki “baskılanmış” hissi %61 ve yine ProjeC’deki “baskılanmış” hissi %63 oranında anket katılımcıları tarafından karşılık bulmuştur (Çizelge 4.3).

Çizelge 4.3 : Anket sonuçları: Soru3.

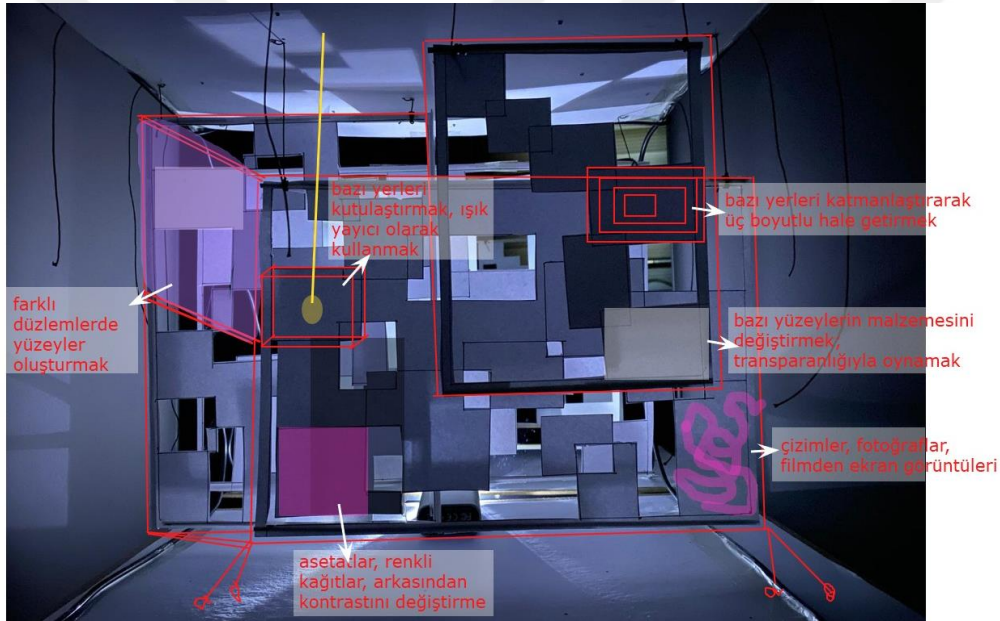
	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam	Diğer Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam
Soru3: Bu filmin mekanında olsaydınız ne hissederdiniz?									
	ProjeA			ProjeB			ProjeC		
dışlanmış	1	0	1	0	0	0	1	0	1
huzurlu	0	0	0	1	1	1	0	0	0
baskılanmış	5	2	5	11	6	11	12	5	12
keyifli	0	0	0	0	0	0	3	1	3
hapsolmuş	13	1	13	6	2	6	4	0	4

4.3.3 Adım3: “Taboo Filmi”nden referansla enstalasyon tasarımı

Filmlerindeki kayıt ve düzenleme belli bir seviyeye geldikten sonra bir sonraki aşamaya geçilmiştir. Öğrencilerden filmin katmanlarını analiz etmeleri ve buradan gelen ipuçları aracılığıyla odalarında stüdyo gibi işleyecek bir sahne üretmeleri beklenmiştir. Bu sahneyi üretirken yaptıkları “Taboo Filmi”nden ilham almaları ve filmi analiz etmeleri yönünde kritikler verilmiştir (Şekil 4.10). Ek olarak, yaptıkları enstalasyonun kompozisyonu, strüktürel kurgusu, malzeme kullanımıyla ilgili de kritikler verilerek işler geliştirilme çalışılmıştır (Şekil 4.11).



Şekil 4.10 : Derste film analizi ile ilgili kritik.



Şekil 4.11 : Enstalasyon üzerinden kritik.

“Ben ilk önce sahneyi kurgularken filmdeki olayı sahneye taşımaya çalıştım. ‘Asetatlarla’ kapıların üstüne kapanma halini gösterdim. Kadının hissettiği psikolojik baskı anlatmak için sadece önden bakıldığında anlaşılan kendini tırmalayan bir kadın eskizi yaptım.”²⁶

²⁶ ProjeA sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Sahneyi nasıl kurguladın, formunu geliştirirken neyi analiz ettin?)

“Şehir görüntüsünde reklam afişleri öne çıkıyordu. Ben de o ekranları öne çıkarmaya çalıştım o yüzden onların şekillerine göre yüzeyler kestim.”²⁷

Bu aşamanın sonuç ürünüde, filmdeki baskın görsel kompozisyonun sahneye aktarılması, konu devamlılığının vurgulanması ve kurgusal benzerliğin önemsenmesi gibi farklı yaklaşımlar izlenebilmiştir (Şekil 4.12). ProjeA’da konu devamlılığının önemsenerek, yapılan enstalasyonun sahne kurgusuyla tasarlandığı görülmüştür.

“İkinci filmdeki mekan size neyi çağrıştırdı?” sorusuna verilen cevaplarda ProjeA’nın mekan tasarımı ve anlatılmak istenen arasındaki ilişkide diğerlerine göre daha anlaşılır olduğu görülmüştür. Ankette de %73 oranında “sahne” seçeneğini işaretlenmiştir. ProjeB’de ise film ile enstalasyon arasında daha çok kurgusal benzerlik kurulmaya çalışıldığı söylenmiştir. Bu nedenle enstalasyonun daha çok bir şeylerin yansıtılacağı çerçeveler olarak kurgulandığı söylenmiştir. Ankette ise, %28 oranında “çerçeve” seçeneği işaretlenmiştir. ProjeC’de ise filmin görsel kompozisyonundaki baskın öğe olan ekranların enstalasyon sahnesine referans verdiği görülmüştür. Anket katılımcılarının ise %32’i “ekran” demiştir (Çizelge 4.4).

Bu aşamada, hareketli görüntünün gelişim sürecine ve “Tabooland” projesinin bir sonraki adımında yapacakları projeksiyon aracına ve yansıtma işlemine dair bir seminer²⁸ daha verilmiştir.

Çizelge 4.4 : Anket sonuçları: Soru4.

	DİĞER Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam	DİĞER Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam	DİĞER Öğrenciler	Şube4 Öğrencileri	Toplam
Soru4: İkinci filmdeki mekan size neyi çağrıştırdı?									
	ProjeA			ProjeB			ProjeC		
ekran	0	0	0	3	0	3	5	1	6
sahne	11	3	14	1	4	5	7	4	11
üst örtü	0	0	0	1	1	2	0	0	0
çerçeve	3	0	3	2	3	5	1	0	1
topoğrafya	2	0	2	2	1	3	1	1	2

²⁷ ProjeC sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Sahneyi nasıl kurguladın, formunu geliştirirken neyi analiz ettin?)

²⁸ “Hareketli İmge” başlıklı seminer, 1 Nisan TES121E Temel Eğitim Stüdyosu kapsamında, Ayşegül Akçay Kavakoğlu tarafından sunulmuştur.



Şekil 4.12 : Seçilen projelerde tasarlanan enstalasyon mekanı.

4.3.4 Adım4: Enstalasyon üzerine yansıtılmış “Taboo Filmi”

Bir sonraki aşama olarak, tasarladıkları enstalasyonların üstüne filmden yansıtma yapacakları ve enstalasyon üzerine filmlerini yansıtma istenmiştir. Bu yansıtma için kendi projektörlerini yapacakları açıklanmıştır (Şekil 4.13). Burada, sinematik yöntemleri analog olarak kendi kendilerine keşfetmeleri amaçlanmıştır. Yani enstalasyonlarını üzerine yansıttıkları tabu filminin kayıtlarını alarak yeni bir film üzerine çalışılmıştır. Bu kurulumda kurulum kurgusu ve yansıtılan film, çok katmanlı projeksiyonların ve kurgunun ayrıntılarının, eleştirel olarak araştırdıkları tabulara yaratıcı yaklaşımlarını tasvir ettiği bir film olması amaçlanmıştır. Bu adımda, enstalasyonları üzerine yansıtma yaparken ve kayıtlar alırken yaratıcı bir kurgu üstünde düşünmeleri vurgulanmıştır.



Şekil 4.13 : Akıllı Telefon Projektörü (URL-11).

Bu aşamayla ilgili blogdan²⁹ öğrencilere yapılan duyuru:

“Tabu filmlerini kurulumda birçok kez yansıtabilir, sekansların bir kısmını kullanabilir, loop olarak kurgulayabilir, kurulumu birkaç sekans halinde filme

²⁹ Spacelyandgood 2020-21 blog adresinden (URL-12).

alabilirsiniz. Kurulumlar üzerinde çalışmanın tek bir yolu yoktur. Lütfen kurulumunuzun yapısal kalitesinin tasarım sürecinizin bir parçası olduğunu unutmayın. Aynı zamanda bağlamsal keşifleri ve seçtiğiniz tabunun bütünlüğünü işinize yansıtmaya çalışmalısınız.”



Şekil 4.14 : Seçilen projelerde “Taboo Filmi”nin filmi.

“Filmimi iki projektörü kullanarak yansıttım. İki projektöre kendiminkini ve ablamınkini yerleştirip annemin telefonuyla da bütünü çektim. Tek seferde yapamadım; iki üç gün boyunca tekrar tekrar çektim. Sabahları panjuru indirip odamı karanlık yapmaya çalıştım.”³⁰

“Filmi yansıtırken projeksiyonda şöyle bir şey oluyor; odak noktası yakınlık uzaklığa göre değişiyor. O yüzden farklı seviyelerdeki yüzeyler yaptım. Arkaya doğru gittikçe görüntü birazcık bulanıklaşıyordu. Yansıtmada bu ‘uzaklık-yakınlık’ı odaklarla oynamak için kullanmış oldum. Filmin filmini çektikten sonra biraz daha dijitalde oynamalar yaptım. Yine bir şeyler daha yansıttım; çizimlerimi yansıttım bu kez.”³¹

Yapılan anket çalışmasında, “İlk gösterilen film ve ikinci film arasında nasıl bir ilişki kurdunuz? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.” sorusunda en çok işaretlenen üç seçenek; 67 kişiyle ‘hapsolmuş’ seçeneği, 60 kişiyle ‘kaybolmuş’ seçeneği ve 44 kişiyle ‘yalnız’ seçeneği olmuştur.

4.3.5 Adım5: “Tabooland”ın çizimle temsili

Bu aşamayla ilgili blogdan öğrencilere yapılan duyuru:

³⁰ ProjeA sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Birden çok projeksiyonun ve sahnenin var ama tek bir tane kamera var o nasıl oldu?)

³¹ ProjeC sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Filmi sahneye yansıtırken ve filmin filmini yaparken nasıl bir yöntem izledin?)

“Tabooland’in aksonometrik çiziminin yapılması: Bu, enstalasyonunuzun mekansal yönlerini araştıran tek bir aksonometrik çizimdir; burada yansıtılan film(ler), mekansal değişimleri ve kaymaları ile birlikte yerleştirme parçalarının kolajlar, patlatılmış aksonometrik parçalar, 2,5 çizim, metin vb. ile dahil edilmesi gerekir. Temsil tekniği aksonometrik bir izdüşüm olsa da, “tabooland’inizi onun üzerinden nasıl temsil edeceğinizi seçmelisiniz.”

Burada adımda, öğrencilerin sinematografik yöntemler ve öğelerle oluşturdukları mekansal tasarımı çizimle nasıl temsil edeceklerinin yöntemini düşünmeleri amaçlanmıştır.



Şekil 4.15 : Seçilen projelerde “Tabooland”in aksonometrik çizimi.

4.4 Bölüm Sonucu

Tasarımı anlamaya çalışmak önemli bir tersine mühendislik ve yorumlama süreci gerektirdiği (Köknar ve Erdem, 2010) için bazı yöntemler geliştirilmiştir. Tasarım sürecinde ortaya çıkan ürünleri incelemek, süreç içerisinde tasarımcıyı izlemek ve kayıtlar almak, tasarımcıyla sürece ilişkin görüşme yapmak, tasarımı anlamaya yönelik anketler yapmak bu yöntemlerden en çok kullanılanları olmuştur. Köknar ve Erdem (2010) bu verileri bir kavrayış etrafında şekillendirmek ve anlamlandırmak gerektiğini söylemiştir.

Tez çalışmasının bu bölümünde de birinci sınıf tasarım stüdyosu kapsamında yapılan deneysel projenin geriye dönük okumasının yapılması amaçlanmıştır. Bu kapsamda yukarıdaki bahsi geçen yöntemlerden, tasarım ürünlerini incelemek, tasarım sürecinde

gözlemler yapmak, tasarımcıyla sürece ilişkin görüşme yapmak, tasarımı anlamaya yönelik anketler yapmak kullanılmıştır.

Proje süreci kayıt, düzenleme, mekansallaştırma, yansıtma gibi eylemler üzerinden bir araştırma ve deneyimleme süreci olarak kurgulanmıştır. Sinematografiyi araç olarak kullanarak, öğrencilerin çevreyi anlama ve yorumlama pratikleri geliştirmesi, kendi görme ve düşünme biçimlerini oluşturmaları istenmiştir.

Kayıtlar alırken mekanın katmanlarına yönelik keşiflere ve sinematografiyi araç olarak kullanmak üzerine değerlendirmeler:

“Filmi çekmekle ilgilendiğim kısım beni çok heyecanlandırdı. İlk başta konu bulamayacağım, bu konuda ne kadar ilerleyebilirim, ne yapacağız ki kaygısı çok oluştu. Hiç gocunmadan, sürekli tekrar tekrar o filmi çektim. Filmi de birkaç kere yaptım.”³²

“Videomun yansımış şekli çok hoşuma gitmişti hatta böyle farklı bir havası vardı sanki. Bir de gece moduyla da çektiğim fotoğraflar, böyle gerçekten çok hoşuma gitmişti. Çok enteresan bence, ilk açıkladığınızda da ilginç gelmişti. Konu olarak daha farklı bakmamı sağladı, mekan açısından özellikle. Ben burada büyüdüm, burada gördüm ama üniversitenin başlamasıyla birlikte de farklı düşünmeye başladım. Gelişmeyi hissettim; farklı hissediyorum ve çok daha farklı düşünüyorum.”³³

“Filmi çekip, dijitalde düzenleyip sonra onun tekrar filmini çekip tekrar dijitalde bir şeyler yansıtmak güzeldi. Sadece gece çalışabiliyordum, karanlık olması gerekiyor ve yansıtıyoruz. Ben biraz şanslıyım panjur var odamda ve kapatınca bayağı gece oluyor. Bir gün o panjuru hiç açmadım yani bir gün boyunca ve sanki hiç gündüzü yaşamamışım gibi oldu, bir gün boyunca karanlıkta kaldım o da çok değişik geldi bana.”³⁴

Kurgulanan stüdyo deneyinde, öğrencilerden “taboo film”lerinin katmanlarını ve filmdeki görsel göstergeleri analiz ederek bu bilgileri mekansal tasarıma yani

³² ProjeA sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: İşin aklında kalan yeri varsa, en hoşuna giden kısım neydi?)

³³ ProjeB sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: İşin aklında kalan yeri varsa, en hoşuna giden kısım neydi? Eklemek istediğin başka bir şey var mı?)

³⁴ ProjeC sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Bütün bu süreçte yöntemi kendi keşfettiğin bir şey oldu mu? İşin aklında kalan yeri varsa, en hoşuna giden kısım neydi?)

enstalasyonlara çevirebilmeleri beklenmiştir. Bu girişim, birinci sınıf tasarım stüdyosunda disiplin dışı araçlardan faydalanma üzerine bir arayış olarak tanımlanmıştır. Bu arayışa dair değerlendirmeler:

“Nasıl mekana dönüştürmek konusunda ama o filmi ‘set-up’ ı kurup yaptığımda falan bir şeylerin olduğunu görünce böyle bir mutlu olarak yaptım.”³⁵

“Filmimle eş zamanlı ilerlemesini; mekanik bir şey olmasını istiyordum. Bu yüzden enstaslasyonu filmimdeki farklı sahnelerin oynayıyla ilişkilendirmek istedim. Odaklandığı kısma göre de arka kısmın daha flu olması için daha katmanlı görüntüyü bozacak materyaller kullandım, daha çok kağıdı katladım veya çerçeve oluşturdum orası film orada daha çok odaklanıyor. Mesela otorite yazısını öncelikle düz bir kartona yansıttım videomu sonra videodaki yansıttığım kısımda, o kısma gelecek kısımları işaretledim. İşaretledikten sonra da o formları frame oluşturdum.”³⁶

“Hoşuma giden kısmı kesinlikle set-up oluşturmak oldu. Hem görsel olarak hem de gerçekten çok küçük boyuttaki bir şeyi onun malzemelerini bir şehir haline getirme fikri çok hoşuma gitmişti. Aslında çok da zorlandığım bir modül oldu, çoğu güzel şey son günlerde ortaya çıktı. Böyle anlaması çok zaman aldı bazı şeyleri.”³⁷

³⁵ ProjeA sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: İşin aklında kalan yeri varsa, en hoşuna giden kısım neydi?)

³⁶ ProjeB sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: Sahneyi nasıl kurguladın, formunu geliştirirken neyi analiz ettin?)

³⁷ ProjeC sahibi ile yapılan 18 Mayıs 2021 tarihli görüşmeden alıntıdır. (Soru: İşin aklında kalan yeri varsa, en hoşuna giden kısım neydi?)

5. SONUÇ

Bireysel merakların ve buradan çıkan soruların dönüştüğü akademik motivasyonlar tez çalışmasının başlangıç noktasını oluşturmuştur. Bu merakın çerçevesi; mimarlık ve sinema gibi iki farklı disiplinin ortaya koyduğu ürünler ve bu ürünlerin tasarımcısının iletmek istediği mesajların çözülmesi etrafında oluşmuştur. Ek olarak, tasarımcı tarafından kurgulanan mesaj ile kullanıcı/izleyicilerin anlamlandırdıkları çerçevenin denk düşüp düşmediği sorusu ortaya çıkmıştır. Çalışmada mesajın oluşma sürecinde tasarımcının niyetinin deşifresini yapmaya çalıştım. Ardından alıcıların bu mesajı deşifre edip edemediklerini görmek için ürünleri karşılaştırmalı olarak inceledim.

Bu hedef doğrultusunda göstergebilimsel bakış açısının tezin niyetiyle aynı doğrultuda olduğunu gördüm. Ardından göstergebilim teorisi incelenip tezin bu teori içinde konumlandığı yeri bulmaya çalıştım. Tez çalışmasının düşünsel arka planının konumlandığı modeli, Eco'nun doğrusal mesaj gönderme teorisi olarak belirledim. Bu model, tezin giriş bölümünde çizilen tezin merakıyla örtüşen ve anlaşılabilir yalın bir teoridir. Eco'ya göre (1976), mimar/kentsel tasarımcı, tasarladığı mekansal ürün yoluyla kullanıcıya mesaj göndermekte ve bu iletim süreci doğrusal olarak çalışmaktadır. Çalışmanın üçüncü bölümünde Holokost'un tasarımcısı Eisenman'ın röportajlarından ve dördüncü bölümünde Tabooland projesinde tasarımcı rolündeki öğrencilerle yapılan görüşmelerden Eco'nun modeline benzer bulgulara ulaştım. Her iki mekansal ürün tasarımı sürecinde de, tasarımcının tasarladığı ürünlerle mesaj iletmeye kaygısı taşıdığını gördüm.

Tezin üçüncü bölümünde, Holokost Anıtı ve Dogville filmi ilk olarak tasarımcının/yönetmenin röportajlarından ve bu ürünler hakkında yayınlanmış incelemeler ve eleştirilerden gelen bulguları karşılıklı değerlendirdim. Tasarımcı/yönetmen tarafından oluşturulan ürünün oluşma sürecinde tasarımcının niyetinin; yani ürünle kullanıcı/izleyiciye verilmek istenen mesajın deşifresini yapmaya çalıştım. Bu deşifre sürecinde, eleştirmenlerin ve kuramcılarının ürünler hakkındaki değerlendirmelerini incelemek iki farklı veri setinden gelen bulguları karşılaştırdım. Buraya kadar olan araştırma, Eco (1979)'un doğrusal mesaj gönderme

diyagramında olan öge olan mesaj ve gönderici adımları arasında durmuştur. Çünkü tezin ilk olarak incelemek istediği yer mesajın oluşma sürecidir. Ardından alıcıların bu mesajı deşifre etme süreçlerini karşılaştırmalı olarak incelemek üzere bir önceki aşama deşifre edilen tasarımcının/yönetmenin niyeti, iletmek istediği mesajları anket sorularına dönüştürdüm.

Anket katılımcılarının Holokost Anıtı ile ilgili sorulara verdiği cevaplar incelendiğinde büyük ölçüde tasarımcının niyetiyle katılımcıların anladıklarının benzer olduğunu gördüm. Eisenman'ın tasarımında öne çıkan özelliklerden buranın ziyaretçilere bireysel deneyim yaşatmak isteyen bir anıt olması anket katılımcılarının cevaplarıyla örtüştüğünü gördüm. Ayrıca ziyaretçinin kaybolmuş ve hapsolmuş hisleriyle birlikte deneyimlemesi de katılımcıların cevabında karşılık bulmuştur. Fakat 'zemin-şekil' ilişkisinin tasarımıyla sütunların ızgara sistemi oluşturması ve zeminin dalgalı bir yüzey şeklinde olmasında mesajı anıtı deneyimleyemeyen anket katılımcıları tarafından algılanamamıştır.

Dogville filminde ise duvarların olmadığı tiyatro sahnesi şeklinde mekan tasarımı yapılmıştır. Duvarların olmamasında amaç yönetmenin bir 'şeffaflık' hissi vermek istemesidir. Yapılan anket çalışmasında duvarların olmamasıyla ilgili verilmek istenen mesajın alındığını gördüm. Yönetmen sahneler arasındaki ışık değişimini filmdeki duygu değişimini anlatmak için kullanmıştır. Fakat anket katılımcıları tarafından bu mesaj alınmamış, gerçeğe uygun bir şekilde zamanın değişmesiyle ışığın değişmesi seçilmiştir. Ayrıca, yönetmen ahşap bir nesne tasarımını sahneye yerleştirmiştir. Bu ahşap nesne madene referans vermek için kullanılmıştır. Fakat bu mesajlar anket katılımcılarının cevaplarında karşılığını bulamamıştır.

Üçüncü bölümde yapılan incelemede, göstergebilimsel şemada mesaj ve alıcı adımlarına odaklanarak, yapılan bir anket çalışmasıyla mesajın alıcıda nasıl karşılık bulduğunu ortaya çıkarmaya çalıştım. Mekansal tasarım ürünü de sinema filmi de bazı mesajlarında, göndericinin niyeti ile alıcının algıladığı çok yüksek oranda denk düşerken bazı mesajlar çok az algılanmıştır.

Tez çalışmasının dördüncü bölümünde, stüdyo deneyimlerinin taşıdığı mesajların keşfi başlığıyla tasarım stüdyosu kapsamında yapılan deneysel projenin geriye dönük okumasını yapmayı amaçladım. Göstergebilimsel çerçevenin uygulanabileceği, projenin kavramsal çerçevesi ile uyumlu üç proje seçilerek, proje sahipleriyle görüşme

yaptımç Bu kısım bir önceki bölümde tasarımcı/yönetmenin kendi söylemlerini görmek amacıyla röportajlarının incelenmesiyle denk düşmektedir. Burada amaç göndericinin mesajı oluşturma sürecindeki niyetin deşifre edilmesidir. Bu niyetin deşifre edilmesine yönelik araştırmada, bir önceki bölümde kullanılan ikili araştırma kurgusu aynı şekilde kullanılmıştır. Dolayısıyla, mekansal tasarım, film sahnesi tasarımı ile stüdyo deneyiminde üretilen film ve enstalasyonu deneyinde aynı araştırma kurgusunun kullanabileceğini gördüm.

Öğrencilere sorulan sorular ve görüşmelerde gelen cevaplar çerçevesinde yine bir önceki bölümün inceleme sürecine benzer şekilde geniş katılımlı bir anket yaptım. Anket stüdyo deneyi yapılan öğrencilerle aynı seviyedeki öğrencilere yaptım. Burada, projeler arasında mesajı iletmeye ilgili önemli farklılıkların olduğunu fark ettim. Yapılan anket çalışmasında, ProjeC'nin katılımcılar tarafından daha iyi algılandığı gördüm. Bunun dışında sorular arasında da belli farklılıklar vardır. Bazı sorularda aranan cevap bütün projeler için daha anlaşılır durumdayken bazıları için daha gizlidir.

KAYNAKLAR

- Akalın, S.** (1971). *Sibernetik*. İzmir: Ticaret Matbaacılık.
- Andrew, D.**, (2018). *Büyük sinema kuramları*, Çev. Atam, Z. İstanbul: Doruk.
- Arnheim, R., ve Ögdül, R.** (2015). *Görsel düşünme*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Aviv, L.** (2013) *The Classical Unconscious: A Critique of the Paradoxical Design Projects of Peter Eisenman*. Doctoral Thesis, University of Cincinnati, Architectural Department.
- Aydemir, Z.** (2014).” Connotations in Architectural Design Education”, Architectural Design Conference, Date: 2014/05/08 - 2014/05/10, İstanbul, Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, 2014, 91-99.
- Aydınlı, S.** (2015). *Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma: ‘Öğrenmeyi Öğrenme’* 3407, *Tasarım+Kuram*, volume 11, issue 20, p: 1-18 YEM
- Badley, L.** (2017). *Lars von Trier. Urbana* : University of Illinois Press, 2017.
- Barthes, R.** (1979). *Göstergebilim ilkeleri*, Çev. Vardar, B., Rifat, M. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bazin, A.**, (2005). *What is Cinema? Volume 1*, Hugh Gray, H., Los Angeles, University of California Press.
- Broadbent, D. E.** (1977). The hidden preattentive processes. *American Psychologist*, 32(2), 109–118.
- Büker, S.** (1985). *Sinemada anlam yaratma*. Milliyet Yayınları.
- Chapman, M., Ostwald, M.J., ve Tucker, C.**, (2004). *Semiotics, interpretation and political resistance in architecture*, The 38th International Conference of Architectural Science Association ANZAScA, University of Newcastle, Newcastle, Australia.
- Corbo, S.** (2014). *From Formalism to Weak Form the Architecture and Philosophy of Peter Eisenman*. Spain: Ashgate Press.
- Çakmak, C.** (2013). "Platon'da Gerçekliği Tasvir Eden Önergelerin Yapısı Hakkında Bir Çalışma". *Felsefe Arkivi* 0.
- Delanty, G., ve Jones, P.R.**, (2002). *European Identity and Architecture*. *European Journal of Social Theory* 5(4): 453–466.
- Emre, D., Aldemir, A., ve Akyaman, S.**, (2019). *Sinematografik Makine Kent. Yapı Dergisi*.
- Eco, U.** (1997). *A theory of semiotics*. Bloomington: Indiana University.
- Eco, U.** (2016). *Mimarlık Göstergebilimi*. İstanbul: Daimon Yayıncılık.
- Erkman Akerson, F.** (2019). *Göstergebilime giriş*, 2. Baskı, İstanbul: Bilge Yayıncılık.

- Erkman, A. F.** (1987). Göstergebilime giriş. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Fiske, J.**, (2011). İletişim çalışmalarına giriş, Çev. İrvan, S. Ankara: Pharmakon.
- Gödeli, İ.**, (1983). Mimarlık Göstergesi, Mimarlık Göstergesinde Düzenlem ve Yorum. K.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, Doktora Tezi, Trabzon.
- Guiraud, P.**, (1994). Göstergebilim, İmge Yayınları, Çev. Mehmet Yalçın, Ankara.
- Harman, G.** (1977). Semiotics and the cinema: Metz and Wollen, Quarterly Review of Film Studies, 2:1, 15-24.
- Hjelmslev, L.** (1969). Prolegomena to a theory of language. London: University of Wisconsin Press.
- Jencks, C. A., ve Baird, G.** (1970). Meaning in architecture. London: Barrie and Jenkins.
- Kökner, S. A. & Erdem, A.** (2010). Tasarlama eyleminin tasarım araçları modeli üzerinden bir okuması. A/z: Itü Journal of Faculty of Architecture, 9, 2, 51-62.
- Kürtüncü, B., Kökner ve S., Dursun, P.**, (2008). "Decoding Spatial Knowledge and Spatial Experience", Proceedings of Design Train Congress, Amsterdam, The Netherlands, 05-07 June, 2008, vol.2.
- Laine, T.** (2006) Lars Von Trier, Dogville and the Hodological Space of Cinema. Studies in European Cinema, 3:2, 129-141.
- Lotman, Y. M.** (2012). Sinema göstergebilimi, Çev. Özügül, O. Birleşik Kitabevi, Ankara.
- Merleau-Ponty, M.** (2019). Phenomenology of Perception. Forgotten Books.
- Metz, C.**, (2012). Sinemada anlam üstüne denemeler, Çev. Adanır, O. İstanbul: Hayalperest
- Mitry, J.**, (1989). Sinema estetiği ve psikolojisi, Çev. Adanır, O. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Monaco, J.** (2005). Bir film nasıl okunur?: Sinema dili, tarihi ve kuramı ; sinema, medya ve multimedya dünyası. İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık.
- Mor, W. M.** (May 01, 2006). Reading "Dogville" in Brazil: Image, Language and Critical Literacy. Language and Intercultural Communication, 6, 124-135.
- Morris, C. W.** (1975). Foundations of the theory of signs. Chicago, Ill., [etc.: The University of Chicago Press.
- Nöth, W.**, (1990). Handbook of Semiotics. Indiana University Press.
- Ockman, J.**, (2012). Architecture School: Three Centuries of Educating Architects in North America. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Özek, V.** (1980). Mimarlıkta Gösterge ve Simge, Eşik Aşamasının Belirlenmesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi İnşaat ve Mimarlık Fakültesi, Doktora Tezi.
- Öztin Bağder, D.** (1999). Sinema Göstergebilimi. Dilbilim Araştırmaları, İstanbul.

- Penz, F., ve Thomas, M.** (1997). Cinema and architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia. London: British Film Institute.
- Peirce, C. S.** (1958). The Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Vol. VII: Science and Philosophy. Cambridge: Harvard University Press
- Piazza, R.** (2016). When cinema borrows from stage: theatrical artifice through indexical explicitness in The Cook, the Thief, His Wife and Her Lover and Dogville. Social Semiotics, 26, 4, 366-384.
- Pizarro, R. E.** (2009). Teaching to understand the urban sensorium in the digital age: lessons from the studio. Design Studies, 30, 3, 272-286.
- Rifat, M.** (1992). Göstergebilimin ABC'si. İstanbul: Simavi Yayınları.
- Rifat, M.** (2008). 20. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1 / Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler. İstanbul: YKY.
- Rifat, M.** (2018). Homo semioticus ve genel göstergebilim sorunları, 3. Baskı. İstanbul: YKY.
- Saussure, F.,** (1998). Genel dilbilim dersleri, Çev. Vardar, B. İstanbul: Multilingual.
- Saussure, F., Bally, C., Sechehay, A., Riedlinger, A.** (1986). Course in general linguistics. LaSalle, Ill. : Open Court.
- Schön, D. A.** (1984). The Architectural Studio as an Exemplar of Education for Reflection-in-Action. Journal of Architectural Education (1984-), 38, 1, 2-9.
- Schön, D. A.** (1988). Designing: Rules, types and worlds. Design Studies, 9, 3, 181-190.
- Semra, A.** (2016). Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma: 'Öğrenmeyi Öğrenme'. Tasarım + Kuram, 20, 11, 1-18.
- Simons, J., ve Rijke, R.** (2007). Playing the waves: Lars von Trier's game cinema. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Türkkan, S., Şenel, S. A., ve Kürtüncü, B.,** (2013). 'Studio as a Critical Performance'. MIMED Forum IV: Flexibility in Architectural Education, 177-196.
- Vardar, B.** (2002). Açıklamalı dilbilim terimleri sözlüğü. İstanbul: Multilingual, Yabancı Dil Yayınları.
- Wollen, P.,** (2014). Sinemada göstergeler ve anlam, 5. Basım, Çev. Aracagök, Z., Doğan, B. İstanbul: Metis Yayınları.
- Woycicki, P.** (2014). Post-Cinematic Theatre and Performance. UK: MPS Press.
- Young, J. E.** (2002). Germany's Holocaust Memorial Problem-and Mine. Public Historian, 24, 65-80.
- Yurtsever, B.** (2017). Questioning the Role of Critical Thinking Skills in Architectural Design Education. Megaron / Yıldız Technical University, Faculty of Architecture E-Journal.

Yücel, A. (2005). Mimarlıkta Dil ve Anlam. İstanbul: TMMOB.

URL-1 < <https://sozluk.gov.tr/> >

URL-2 < <https://sozluk.gov.tr/> >

URL-3 < <https://eisenmanarchitects.com/Berlin-Memorial-to-the-Murdered-Jews-of-Europe-2005> >

URL-4 < <https://archinect.com/features/article/4618/peter-eisenman-liberal-views-have-never-built-anything-of-any-value> >

URL-5 < <https://eisenmanarchitects.com/> >

URL-6 < <https://www.archdaily.com/> >

URL-7 < <https://www.dw.com/en/berlin-holocaust-memorial/> >

URL-8 < <https://www.nytimes.com/2004/03/21/movies/it-fakes-a-village-lars-von-triers-america.html> >

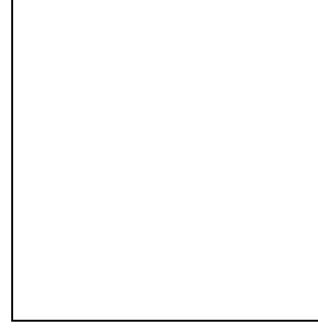
URL-9 < <https://tes.mim.itu.edu.tr/> >

URL-10 < <https://www.nisanyansozluk.com/?k=enstalasyon> >

URL-11 < <https://youtu.be/Tx4vPeL9y2g> >

URL-12 < <https://spacelyandgood2021.wordpress.com/> >

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Begüm Eser

Doğum Tarihi ve Yeri :

E-posta :

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2017, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- 2019'da bu yana İTÜ Şehir ve Bölge Planlama Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır.