



**FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**DUYUSAL-DAVRANIŞSAL-OLAY EKSENLİ
ALGISAL MEKANIN ÇOKLU DURUMA UYGULANAN
FENOMENOLOJİK İNŞACI TEMELLENDİRİLMİŞ
KURAM KARMA DESENİ YOLUYLA
ANİMASYON FİLMLERİ İLE ELDE EDİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ZEYNEP SENA YÜKSEL

İSTANBUL, 2023



**FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**DUYUSAL-DAVRANIŞSAL-OLAY EKSENLİ
ALGISAL MEKANIN ÇOKLU DURUMA UYGULANAN
FENOMENOLOJİK İNŞACI TEMELLENDİRİLMİŞ
KURAM KARMA DESENİ YOLUYLA
ANİMASYON FİLMLERİ İLE ELDE EDİLMESİ**

**ZEYNEP SENA YÜKSEL
(210201010)**

**Danışman
(Dr. Öğr. Üyesi Uğur Özcan)**

İSTANBUL, 2023

14/07/2023

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Mimarlık Anabilim Dalı Mimarlık Yüksek Lisans programı öğrencisi 210201010 numaralı Zeynep Sena YÜKSEL'in hazırladığı "Duyusal-Davranışsal-Olay Eksenli Algısal Mekanın Çoklu Duruma Uygulanan Fenomenolojik İnşacı Temellendirilmiş Kuram Karma Deseni Yoluyla Animasyon Filmleri ile Elde Edilmesi" konulu Doktora tezi ile ilgili Tez Savunma Sınavı, 14/07/2023 Cuma günü saat 16:00'da yapılmış, sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **Kabulüne Oy Birliği** ile karar verilmiştir.

Tez adı değişikliği yapılması halinde: Tez adının
.....
şeklinde değiştirilmesi uygundur.

Jüri Üyesi	Karar
1. (Danışman) Dr. Öğr. Üyesi Uğur ÖZCAN	Kabul
2. Dr. Öğr. Üyesi Jülide EDİRNE ERDİNÇ	Kabul
3. Dr. Öğr. Üyesi Emine Merve OKUMUŞ	Kabul
4.	
5.	
6. (İkinci Danışman)*.....

*2. Danışman varsa doldurulması gerekmektedir.

ETİK BİLDİRİM

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bağlı olduğum üniversite veya bir başka üniversitedeki başka bir çalışma olarak sunulmadığını beyan ederim.

Zeynep Sena Yüksel

TEŞEKKÜR

Lisans ve Yüksek Lisans Eğitimim boyunca engin bilgi ve deneyimlerini paylaşarak, desteğini ve güler yüzünü benden hiçbir zaman esirgemeyen, tez çalışmamın son haline gelmesi için büyük katkı sağlayan değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Uğur ÖZCAN'a, tez çalışmamın başlangıç ve gelişim sürecine kıymetli görüşleriyle çok önemli derinlik kazandıran, ufuk açısı bilgileriyle vizyon kazanmama vesile olan değerli hocam Doç. Dr. Emine KÖSEOĞLU'na sonsuz sevgi, saygı ve minnettarlığımı sunuyorum.

Maddi ve manevi destekleriyle yanımda olduklarını bana her daim hissettiren, hayatım boyunca aldığım her kararda arkamda durarak beni onurlandıran sevgili aileme, hayat felsefemin oluşmasında etkin rol oynayan, bana okuma sevgisi kazandıran ve çalışma defterime minik notlar yazarak beni her zaman şevklendiren hayatımdaki mühim şahsiyet babam Varol YÜKSEL'e, sürekli beni olumlu yönde teşvik eden, kalbi şefkat ve merhamet dolu canım annem Nuriye Gülseren YÜKSEL'e, kardeşlerim Fatih Cem YÜKSEL'e, Elif Nur YÜKSEL'e ve Ahmet Ensar YÜKSEL'e, en kalbi sevgilerimi gönderiyorum.

Ayrıca Yüksek Lisans Eğitimim boyunca çalışmalarına ilgi duyarak değerli fikirleriyle dahil olan sevgili arkadaşım Beyza TOPÇU'ya, çalışmalarına benim kadar heyecanla yaklaşarak beni destekleyen, cesaretlendiren Şevval TERMELİ'ye, Sezin ÖZTÜRK'e, Feyza AYDOĞAN'a ve Beyza AYDOĞAN'a en içten sevgi ve teşekkürlerimi sunuyorum.

Zeynep Sena Yüksel

DUYUSAL-DAVRANIŞSAL-OLAY EKSENLİ
ALGISAL MEKANIN ÇOKLU DURUMA UYGULANAN
FENOMENOLOJİK İNŞACI TEMELLENDİRİLMİŞ KURAM
KARMA DESENİ YOLUYLA ANİMASYON FİLMLERİ İLE
ELDE EDİLMESİ

Zeynep Sena Yüksel

ÖZET

Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etmek üzerine bir hedef ile, araştırmanın özgün değerini belirleyen "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin birlikte ele alınarak "algısal mekan"a ayrı ayrı ve/veya birbirleri ile ilişkilenerken nasıl bir katkı sağladığının tespit edilmesi, araştırmanın omurgasını oluşturmaktadır.

"Algısal mekan"ın ne olduğunu ve nelere etki ettiğini daha iyi anlayabilmek, insanın iyi olma hallerini daha da iyileştirebilmek, algısal mekanlar içerisinde daha zengin deneyimler yaşayabilme yollarını bulabilmek, tasarıma girdi oluşturarak fiziksel mekanların tasarımı, planlaması ve yönetimi adına mekanların ne türden algısal deneyimlere yol açacağını anlayabilmek, insanların ihtiyaçlarını daha iyi karşılamak, daha iyi yerleşim yerleri ve çevreler tasarlayabilmek, insanların sağlıklı yaşamlarını sürdürebilmelerini sağlamak için "algısal mekan"ın sorgulamaya açılması gerekli görülmektedir. Bu sebepler doğrultusunda "algısal mekan"ın farklı disiplinlerarası eksenler ile *mimarlık-psikoloji-sinema* arakesitinde ele alınarak insan hayatına daha farklı yönlerden nasıl hizmet edebileceğini sorgulayabilmek adına problem olarak tespit edilmektedir.

Araştırma kapsamında "yakınsak (konverjant)" düşünme gerçekleştirilerek "bibliyometrik analiz" tekniği ile "sistemik literatür taraması (systematic literatüre review)" ve "yakınsak (konverjant)" ile "ıraksak (diverjant)" düşünmenin eş zamanlı olarak uygulanması doğrultusunda "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram

karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" yürütülerek mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a ilişkin deneyimin soyut teorik bir anlayışı olan özgün "inşacı temellendirilmiş kuram"ın bilimsel ortama kazandırılması hedeflenmektedir.

"Bibliyometrik analiz" tekniği ile gerçekleştirilen "sistemik literatür taraması" kapsamında, mevcut araştırma akışlarının panoramik görüntüsü, bütüncül olarak geniş bir perspektiften görülmesini sağlanmaktadır. Mevcut literatür kapsamında "çevresel psikoloji" prensibini ele alan bilimsel araştırmalar, "mekansal deneyim", "mekan kavramı", "duyumsama", "algılama", "bilişsel süreçler", "mekansal davranış" konularını ele alır iken; "olay-mimarlık" prensibini ele alan bilimsel araştırmalar ise "olay", "program", "şiddet", "sekans", "ihlal", "montaj", "notasyon", "Bernand Tschumi'nin olay temsil diyagramlarını ve sinematografik anlatımlarını" ele almaktadır. "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin temel ilgi alanları bu çerçevede yürütülür iken mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı elde etmek noktasında "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerini birlikte ele alan araştırma, bu noktada özgün bir değere sahiptir.

"Fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" kapsamında ise araştırmanın esas yöntemsel yaklaşımı olan "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" in adımları uygulanmaktadır. "Durum çalışması" gerçekleştirilerek "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin arakesitinde "durum dokümanları" olarak belirlenen iki tane iki boyutlu animasyon filmi (101 Dalmaçyalı I ve 101 Dalmaçyalı II) belirlenerek veri toplama kaynağı sınırlandırılmaktadır. "Durum dokümanları" olan animasyon filmleri üzerinden gerçekleştirilen "fenomenolojik" bir deneyim ile yapılandırılan "inşacı temellendirilmiş kuram"ın bilimsel ortamda yol gösterici bir konumda olması hedeflenmektedir.

Araştırmada birinci bölüm, "giriş" bölümüdür: Araştırmanın amacı, önemi ve özgün değeri, problemi, yöntemi, kapsamına yer verilmektedir. İkinci bölüm, "sistemik literatür taraması ve kuramsal çerçeve" bölümüdür: Sistemik literatür taraması, algısal mekan için bibliyometrik analiz tekniği ile elde edilmektedir. Kuramsal çerçeve, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin temel ilgi alanlarını ele almaktadır. Üçüncü bölüm, "yöntem: fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması"

bölümüdür: Araştırmanın yöntemi ve prosedürü, durum çalışmasının soruları, veri toplama aşaması, verilerin analizi aşaması, geçerlilik ve güvenilirlik ele alınmaktadır. Dördüncü bölüm, "bulguların sunulması ve tartışma" bölümüdür: "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması"nda gerçekleştirilen kelime kelime kodlama ve olay olay kodlama ile elde edilen bulgular sunulmaktadır. Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a ilişkin deneyimin soyut teorik bir anlayışı olan (Charmaz, 2015, s: 23) özgün "inşacı temellendirilmiş kuram" sunulmaktadır. Beşinci bölüm, "sonuç ve öneriler" bölümüdür: Araştırmadan çıkarılan sonuçlara ve önerileri yer verilerek algısal mekanın katmanlanarak sürdürülen potansiyellerine vurgu yapılmaktadır.

Anahtar kelimeler: Algısal Mekan, Çevresel Psikoloji, Olay-Mimarlık, Duyu, Davranış, Olay.

**ACQUIRING SENSORY-BEHAVIORAL-EVENT BASED
PERCEPTUAL SPACE FROM ANIMATED FILMS THROUGH
PHENOMENOLOGICAL CONSTRUCTIVIST GROUNDED
THEORY HYBRID RESEARCH DESIGN APPLIED TO
MULTIPLE CASE STUDY**

ZEYNEP SENA YÜKSEL

ABSTRACT

With an aim to understand, make sense of and (if possible) represent the "perceptual space" in spatial experience, considering "environmental psychology" and "event-architecture" principles together which determine the original value of the research, determining how they contribute by relating with "perceptual space" separately or associating with each other constitutes the backbone of the research.

In order to better understand what "perceptual space" is and what it affects; in order to improve human well-being; in order to find ways to have richer experiences in perceptual spaces; in order to understand what kind of perceptual experiences the spaces will lead to in the design, planning and management of physical spaces by creating an input to the design; to better meet people's needs; to design better settlements and environments; in order to enable people to lead a healthy life, it is considered necessary to open the "perceptual space" into question. For these reasons, it is determined as a problem in order to question how "perceptual space" can serve human life from different aspects by considering different interdisciplinary axes and at the intersection of architecture-psychology-cinema.

Within the scope of the research, "systematic literature review" is carried out with "bibliometric analysis" technique through "convergent" thinking, and "phenomenological constructivist grounded theory based hybrid design which is applied to multiple case study" is carried out in line with the simultaneous application of "convergent" and "divergent" thinking. It is aimed to bring the

"constructivist grounded theory" to the scientific environment as an original approach which is an abstract theoretical understanding of the experience of "perceptual space" in spatial experience.

Within the scope of the "systematic literature review" carried out with the "bibliometric analysis" technique, the panoramic view of the current research flows is provided to be viewed from a holistic perspective. In the current literature, scientific research dealing with the principle of "environmental psychology" examines the subjects of "spatial experience", "concept of space", "sensation", "perception", "cognitive processes", "spatial behavior"; while, scientific studies dealing with the principle of "event-architecture" include "event", "program", "violence", "sequence", "violation", "assembly", "notation" and "Bernard Tschumi's event representation diagrams and cinematographic narratives". While the main areas of interest of the principles of "environmental psychology" and "event-architecture" are carried out within this framework, the research, which deals with the principles of "environmental psychology" and "event-architecture" in order to obtain the "perceptual space" in spatial experience, has a unique value at this point.

Within the scope of "Phenomenological constructivist grounded theory based hybrid design applied to multiple-case study", a "case study" is carried out by applying the "constructivist grounded theory - Kathy Charmaz)" steps, which is the main methodological approach of the research. Two two-dimensional animated films (101 Dalmatians I and 101 Dalmatians II) identified as "case documents" at the intersection of "environmental psychology" and "event-architecture" principles and the "constructivist grounded theory", which is based on a "phenomenological" experience realized through these films, is aimed to be in a guiding position in the scientific environment.

The first chapter of the research is the "introduction" section: which includes the purpose, significance, originality, problem, method, and scope of the research. The second chapter is the "systematic literature review and theoretical framework" section: The systematic literature review is obtained through bibliometric analysis technique for the perceptual space. The theoretical framework addresses the main areas of interest of "environmental psychology" and "event-architecture" principles. The third chapter is the "method: phenomenological constructivist grounded theory

based hybrid design applied to multiple-case study" section: The research method and procedure, the questions of the case study, the data collection stage, the data analysis stage, validity, and reliability are discussed. The fourth chapter is the "presentation and discussion of findings" section: The findings obtained through word-by-word coding and event-by-event coding in "the phenomenological constructivist grounded theory based hybrid design applied to multiple-case study", are presented. The original "constructivist grounded theory" with an abstract theoretical understanding of the experience related to the "perceived space" in spatial experience (Charmaz, 2015, p. 23) is presented. The fifth chapter is the "conclusion and recommendations" section: which emphasizes the layered and sustained potentials of the perceptual space by presenting the conclusions drawn from the research and providing recommendations.

Keywords: Perceptual Space, Environmental Psychology, Event-Architecture, Sense, Behavior, Event.

ÖNSÖZ

"Duyusal-Davranışsal-Olay Eksenli Algısal Mekanın Çoklu Duruma Uygulanan Fenomenolojik İnşacı Temellendirilmiş Kuram Karma Deseni Yoluyla Animasyon Filmleri İle Elde Edilmesi" adlı çalışma, mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etmek üzerine bir hedefe sahiptir. Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin kuramsal ve yöntemsel birikimlerinin arakesitinde keşfetmek noktasında özgün bir değerde olması nedeni ile bilimsel olarak önemli bir pozisyona sahiptir. Büyük bir keyifle hazırladığım tez çalışmamda danışman hocam olmayı kabul eden Dr. Öğr. Üyesi Uğur Özcan'a ve maddi ve manevi desteğiyle her zaman yanımda olan aileme teşekkürlerimi sunuyorum.

Temmuz, 2023

Zeynep Sena Yüksel

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	v
ABSTRACT	viii
ÖNSÖZ.....	xi
SEMBOLLER	xv
ŞEKİL LİSTESİ.....	xvi
TABLO LİSTESİ.....	xxi
KISALTMALAR	xxiii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	3
1. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ	3
1.1. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL HEDEFLERİ	3
1.2. ARAŞTIRMANIN ÖZGÜN DEĞERİ.....	4
1.3. ARAŞTIRMANIN SORUNSAK İNCELENMESİ.....	4
1.4. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL YÖNTEMİ VE ÇERÇEVESİ	6
İKİNCİ BÖLÜM	14
2. SİSTEMATİK LİTERATÜR TARAMASI VE KURAMSAL ÇERÇEVE ...	14
2.1. SİSTEMATİK LİTERATÜR TARAMASI.....	14
2.1.1. Algısal Mekan için Bibliyometrik Analiz.....	16
2.2. KURAMSAL ÇERÇEVE	28
2.2.1. Çevresel Psikoloji (Enviromental Psychology).....	29
2.2.1.1. Mekansal Deneyimde Mekan Kavramı	30
2.2.1.2. Mekansal Deneyimdeki Mekan Kavramına İlişkin Temel Tasarım Elemanları ve İlkeleri.....	35
2.2.1.3. Mekansal Deneyim: Duyumsama, Algılama, Bilişsel Süreçler ve Mekansal Davranış.....	60
2.2.1.4. Duyumsama (Sensation)	60
2.2.1.5. Algılama (Perceiving)	61
2.2.1.6. Duyuma Dayalı Algılamaya İlişkin Teorik Bir Yaklaşım: Gestalt Algı Teorisi (Biçimci Kuram).....	63
2.2.1.7. Mekansal Algılamada Duyular ve Duyumsama	72
2.2.1.8. Bilişsel Süreçler (Cognitive Processes), Şemalar, Bilişsel veya Zihinsel Haritalar, İmge	82
2.2.1.9. Mekansal Davranış (Spatial Behaviour)	86
2.2.2. Olay-Mimarlık (Event-Architecture)	100

2.2.2.1. Olay-Mimarlık: Program & Şiddet & Sekans & İhlal & Montaj & Notasyon Mimarlığı	105
2.2.2.2. Olay (Event) Kavramı	108
2.2.2.3. Program (Programme) ve Olay (Event)	110
2.2.2.4. Olay-Program-Mimarlık	112
2.2.2.5. Şiddet (Violence)-Mimarlık	112
2.2.2.6. Sekans (Sequence)-Mimarlık: Sinema-Mimarlık Arakesitindeki Terminoloji	113
2.2.2.7. İhlal (Transgression)-Mimarlık: Mekansal Sekans ve Programatik Sekans/Olay Sekans Ara Noktası	115
2.2.2.8. Montaj-Notasyon-Mimarlık	119
2.2.2.9. Bernard Tschumi'nin Olay Temsil Diyagramları ve Sinematografik Anlatımları	120
2.3. BÖLÜM DEĞERLENDİRMESİ	131
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	139
3. YÖNTEM:FENOMENOLOJİK İNŞACI TEMELLENDİRİLMİŞ KURAM KARMA DESENİNİN UYGULANDIĞI ÇOKLU DURUM ÇALIŞMASI.....	139
3.1. METODOLOJİ VE PROSEDÜR	139
3.2. DURUM DOKÜMANI OLAN ANİMASYON FİLM İNCELEMESİ	143
3.3. ÇOKLU DURUM ÇALIŞMASININ SORULARI.....	146
3.4. VERİ TOPLAMA AŞAMASI	147
3.4.1. Hatırlatıcı Not (Memo) Yazma Aşamasında: "İlk-El Fenomenolojik (First-Person Phenomenology)" ve Hermenötik Fenomenolojik (Hermeneutic Phenomenology)" Yöntem.....	151
3.5. VERİLERİN ANALİZİ AŞAMASI.....	154
3.5.1. Başlangıç Kodlaması (Initial Coding)	156
3.5.2. Odaklı Kodlama (Focused Coding)	156
3.5.3. Teorik Kodlama (Theoretical Coding): İnşacı Temellendirilmiş Kuram	157
3.5.4. Geçerlilik ve Güvenilirlik (Validity and Reliability)	158
3.6. BÖLÜM DEĞERLENDİRMESİ	160
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	161
4. BULGULARIN SUNULMASI VE TARTIŞMA	161
4.1. VERİLERİN ANALİZİ AŞAMASINDAN ELDE EDİLEN BULGULAR VE TARTIŞMA.....	161
4.1.1. Kelime Kelime Kodlama	162
4.1.1.1. Kelime Kelime Kodlamadaki Başlangıç Kodlama	162
4.1.1.2. Kelime Kelime Kodlamadaki Birinci Derece Odaklı Kodlama.....	165
4.1.1.3. Kelime Kelime Kodlamadaki İkinci Derece Odaklı Kodlama ve Teorik Kodlama: İnşacı Temellendirilmiş Kuram.....	197
4.1.1.4. Teorik Kod olan İnşacı Temellendirilmiş Kuram	207

4.1.2. Olay Olay Kodlama	212
4.1.2.1. Olay Olay Kodlamadaki Başlangıç Kodlama ve Odaklı Kodlama.....	212
SONUÇ.....	246
KAYNAKÇA	254
EKLER.....	279

SEMBOLLER

% : Yüzde işareti

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1.1: Araştırmanın Üçlü Karma Deseninin Anlatım Modeli.	8
Şekil 1.2: Araştırmanın Yöntemsel / Metodolojik Modeli.	10
Şekil 1.3: Araştırmanın Konusu ile Araştırmanın Yöntemsel / Metodolojik Yaklaşımı Arasındaki İlişkinin Modeli.	12
Şekil 1.4: Araştırmanın Şematik Kapsam Gösterimi.	13
Şekil 2.1: Yıllık Bilimsel Üretim (Annual Scientific Production) Analizi (Bibliometrix, 2023).	16
Şekil 2.2: Üç Alan Tema (Three-Field Plot) Analizi (Bibliometrix, 2023).	17
Şekil 2.3: En İlgili Yazarlar (Most Relevant Authors) Analizi (Bibliometrix, 2023).	18
Şekil 2.4: En Sık Kullanılan Kelimeler (Most Frequent Words) Analizi (Bibliometrix, 2023).	19
Şekil 2.5: Kelime Bulutu (WordCloud) Analizi (Bibliometrix, 2023).	20
Şekil 2.6: Ağaç Haritası (TreeMap) Analizi (Bibliometrix, 2023).	20
Şekil 2.7: Çok Konuşulan Konular (Trend Topics) Analizi (Bibliometrix, 2023). ...	21
Şekil 2.8: Eş Birliktelik Ağı (Co-occurrence Network) Analizi (Bibliometrix, 2023).	23
Şekil 2.9: Tematik Harita (Thematic Map) Analizi (Bibliometrix, 2023).	26
Şekil 2.10: Tematik Evrim (Thematic Evolution) Analizi (Bibliometrix, 2023).	27
Şekil 2.11: Kuramsal Çerçevenin Şematik Anlatımı.	28
Şekil 2.12: Çevresel Psikolojinin İlişkileri (Lang vd., 1974, s: 85; Altman ve Chemers, 1980, s: 50, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	29
Şekil 2.13: Mekanı Tanımlayan Elemanlar (Ching, 2008, s: 3, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	32
Şekil 2.14: Lefebvre'nin Mekan Üretimi'nde Çok Boyutlu Mekan Kavramı (Kıyıcı, 2017, s: 15, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	33
Şekil 2.15: Temel Tasarım Öğelerinin Mekansal İfade Kazanması (Ching, 2015, s: 3, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	35
Şekil 2.16: Nokta'nın Mekan İçindeki Çeşitli Konumları (Ching, 2015, s: 4; Ching, 2008, s: 96).	36
Şekil 2.17: Nokta Biçimleri (Kandinsky, 2012, s: 28).	37
Şekil 2.18: Noktanın Mekan İçerisindeki Farklı İfade ve Anlamları.	37
Şekil 2.19: Çizgi (Ching, 2015, s: 6).	38
Şekil 2.20: Çizgi Biçimleri (Ching, 2015, s: 9).	38

Şekil 2.21: Çizginin Tasarımdaki Görevleri (Ching, 2015, s: 8).....	39
Şekil 2.22: Çizginin Hareket Ettirilerek Çeşitlendirilmesi (Ching, 2015, s: 9).....	39
Şekil 2.23: Düz Çizgi Çeşitleri (Kandinsky, 2012, s: 61; Ching, 2008, s: 98, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).....	40
Şekil 2.24: Eğri Çizgi Kullanımı (Ching, 2008, s: 98).....	41
Şekil 2.25: Kırık Çizgi.....	41
Şekil 2.26: Yatay Çizgi.....	41
Şekil 2.27: Düşey Çizgi.....	42
Şekil 2.28: Yatay ve Düşey Çizgi Kullanımı (Ching, 2008, s: 98).	42
Şekil 2.29: Çapraz/Diyagonal Çizgi.....	42
Şekil 2.30: Zigzag Çizgi.....	43
Şekil 2.31: Tasarımda Düzlem Kullanımları (Ching, 2015, s: 14-19).....	43
Şekil 2.32: Temel Tasarım Elemanlarının Mekansal İfade Kazanması (Ching, 2015, s: 2-14).	45
Şekil 2.33: Temel Tasarım Elemanlarının İki Boyutlu İfadelerden Üç Boyutlu Mekansal İfadelere Dönüştürülmesi (Ching, 2008, s: 95).	45
Şekil 2.34: Formun Görsel Özellikleri (Ching, 2015, s: 34-35).....	45
Şekil 2.35: Tasarımdaki Doku Kullanımları (Ching, 2015, s: 93-101 Ching, 2008, s: 107).	46
Şekil 2.36: Rengin Ton, Değer ve Doygunluk Özellikleri (Ching, 2008, s: 117).	47
Şekil 2.37: Renklerin Sınıflandırılması (Ching, 2008, s: 117).	48
Şekil 2.38: Uygunluk İlkesi Kullanımları (Doğan, 2020, s: 34).....	50
Şekil 2.39: Uygunluk İlkesi Kullanımları (Doğan, 2020, s: 35, 36).....	50
Şekil 2.40: Uygunluk İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 145).	50
Şekil 2.41: Uygunluk İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 141-143).	51
Şekil 2.42: Birlik ve Çeşitlik İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 147).	52
Şekil 2.43: Ölçek Kullanımları (Ching, 2015, s: 115; Ching, 2008, s: 136).	54
Şekil 2.44: Ritim İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 149).	55
Şekil 2.45: Hiyerarşi İlkesi Kullanımları (Ching, 2015, s: 371).....	56
Şekil 2.46: Hiyerarşi İlkesi Kullanımları (Url-1).	56
Şekil 2.47: Egemenlik İlkesi Kullanımları (Doğan, 2020, s: 39).	57
Şekil 2.48: Vurgu İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 152-153).....	58
Şekil 2.49: Vurgu İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 152-153).....	58
Şekil 2.50: Zıtlık ilkesi kullanımları (Doğan, 2020, s: 36).....	59
Şekil 2.51: Çevresel Uyarıcıların Duyu Organları Aracılığı ile Alınması (Naiem, 2015).	60
Şekil 2.52: Algısal Süreç Şeması (Goldstein, 2009, s: 459, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	62
Şekil 2.53: Parça-Bütün İlişkisi (Naiem, 2015; Eryayar, 2011, s: 128).	64
Şekil 2.54: Şekil-Zemin İlişkisi: Karşıtlık Derecesi Farkı (Sandal, 2022; Kuş, 2013).	65

Şekil 2.55: Zıt Renkler ile Şekil-Zemin Etkisinin Değişimi-Escher'ın Eserleri (Kuş, 2013; Sandal, 2022).	65
Şekil 2.56: Pragnanz Kanunları-Faydalı Form Prensibi: Zayıf Formlar-Faydalı Formlar (Köseoğlu, 2004, s: 71; Sartain, vd., 1967, s: 273).	66
Şekil 2.57: Yakınlık Kuralı: Dağınık-Grup (Kauw-A-Tjoe, 2005, s: 14).	66
Şekil 2.58: Yakınlık Kuralı (Lang, 1974, s: 102).	67
Şekil 2.59: Benzerlik Kuralı: Organizasyonların İçerisindeki Kare, Baklava ve L Şekli (Carlson, 1993, s: 139).	67
Şekil 2.60: Benzerlik Kuralı (Lang, 1987; Ustaömeroğlu, 1998).	68
Şekil 2.61: Benzerlik Kuralı (Seylan, 2005, s: 88).	68
Şekil 2.62: Devamlılık Kuralı (Lang, 1987, s: 88).	69
Şekil 2.63: Devamlılık Kuralı (Lang, 1987, s: 88).	69
Şekil 2.64: Tamamlama Kuralı (Lidwell vd., 2010).	70
Şekil 2.65: Tamamlama Kuralı (Carlson, 1993, s: 138; Erdal, 2006; Kuş, 2013).	70
Şekil 2.66: Tamamlama Kuralı (Ustaömeroğlu 1998).	71
Şekil 2.67: Simetrik Parantez Çiftleri (Url-2).	71
Şekil 2.68: Simetri Kuralı (Ching, 2015, s: 351).	71
Şekil 2.69: Simetri Kuralı (Ching, 2015, s: 361).	72
Şekil 2.70: Akropolis'te Erekteum'un Karyatitleri, MÖ 421-405 (Pallasmaa, 2011, s: 48; Ching, 2015, s: 11).	73
Şekil 2.71: Dokunsal Mekan Deneyimi-Kapı Kolu (Pallasmaa, 2011, s: 76).	79
Şekil 2.72: Duyu-Algı-Biliş Mekanizması ile Elde Edilen Zihinsel İmge (Holl ve Page, 1999, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	82
Şekil 2.73: Çevre-İmge (Bilişsel Şema)-Davranış Arasındaki Sürekli Etkileşim (Aksoy, 2002, s: 37).	83
Şekil 2.74: İnsan-Çevre-İmaj-Davranış Etkileşimi (Atabek, 2002, s: 67).	83
Şekil 2.75: Goodchild (1974)'a göre Bilişsel Haritaların İfadelenme Biçimleri (Canter, 1977, s: 61).	85
Şekil 2.76: Algı-Biliş-Değerlendirme Süreklilik Şeması (Rapoport, 1977, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	86
Şekil 2.77: Uyarıcı-İmaj-Davranış Etkileşimi (Herberger, 1974, s: 149, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	86
Şekil 2.78: Gibson'un (1966) İnsan Davranışının Temel Süreçlerini Gösterdiği Şema (Lang, 1987, s: 84, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	87
Şekil 2.79: Çevre-Sahne: Yaşam Sahnelerinin Süreklilik Kurgusu ile Çevre Tanımlaması (Albayrak, 2016, s: 27).	88
Şekil 2.80: Davranış Çeşitleri (Albayrak, 2016, s: 7, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	89
Şekil 2.81: Çevresel Olanaklılık: İşlev-Biçim İlişkisi (Ching, 2015, s: 98).	91
Şekil 2.82: Mahremiyet Düzenleme Mekanizmaları (Altman ve Chemers, 1980, s: 76, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	93

Şekil 2.83: Kişisel Mekan (Mahir, 2010).	94
Şekil 2.84: Gifford'un (1987) Kişisel Mekan Görselleştirmesi (Bekçi, 2006; Çiftçi, 2019, s: 28).....	95
Şekil 2.85: Hayduk'ın Kişisel Mekan Formu (Holahan, 1982, s: 227; İnan, 1996, s: 50).	95
Şekil 2.86: Mahrem Mesafe, Kişisel Mesafe ve Sosyal Mesafe (Ching, 2008, s: 56, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	96
Şekil 2.88: Egemenlik Alanına İlişkin Davranış Modeli (Brower, 1980).	98
Şekil 2.89: "Gösterge (Signe) = Gösteren (Signifiant) + Gösterilen (Signifié)" (Beşir vd., 2019, s: 80,81; Kurak Açıcı ve Bal, 2020, s: 299).	101
Şekil 2.90: Rene Magritte'in "İmgelerin İhaneti (The Treachery of Images)" Tablosu, 1929 (Gültekin, 2017, s: 51).	101
Şekil 2.91: Rene Magritte'in "Ufka Doğru Yürüyen Kişi (Personnage Marchant Vers L'horizon/ L'apparition)" 1928 (Gültekin, 2017, s: 55).	102
Şekil 2.92: Rene Magritte'in "Düşlerin Anahtarı (The Key of the Dreams)" Tablosu, 1935 (Gültekin, 2017, s: 56).	103
Şekil 2.93: Marcel Duchamp'ın "Pisuar (Urinal)"dan "Çeşme (Fountain)" Kavramsal Sanat Eseri (1917) (Url-6).	104
Şekil 2.94: Yemek Masasındaki Olaysallık (S. Wigglesworth ve J. Till-Yemek Masasında Artan Düzensizlik).	111
Şekil 2.95: Mimarlık Reklamları, 1978 (Advertisement For Architecture) (Tschumi, 2018, s: 134).	121
Şekil 2.96: Senaryolar: Psycho Dissolve, Alfred Hitchcock'un Psycho (1960) Filmindeki Sahnelerin Mimari Plan ve Üç Boyut Çalışmaları, 1979 (Tschumi, 2018, s: 198).....	123
Şekil 2.97: Senaryolar: The Fight, James Whale'in Frankenstein (1931) Filmindeki Bir Kavga Sahnesinin Şematik Plan Gösterimi ve Üç Boyutlu Mimari Temsil Diyagramı, 1977 (Tschumi, 2018, s: 198).	124
Şekil 2.98: Senaryolar: Mimari Plan ve Üç Boyut Çalışmalar (Tschumi, 2018, s: 198).	124
Şekil 2.99: Manhattan Transkriptleri-Tema 1: Park (Tschumi, 1994, s: 14-23, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	127
Şekil 2.100: Manhattan Transkriptleri-Tema 2: Cadde (Tschumi, 1994, s: 3-24, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	128
Şekil 2.101: Manhattan Transkriptleri-Tema 3: Kule (Tschumi, 1994, s: 32-43)...	129
Şekil 2.102: Manhattan Transkriptleri-Tema 4: Blok (Tschumi, 1994, s: 44-59, Tschumi, 2018, s: 197).....	130
Şekil 2.103: Manhattan Transkriptleri-Tema 4: Blok, Dekonstrüksiyona Uğrayan Sinegram Dizileri (Tschumi, 1994, s: 44-59).....	130
Şekil 3.1: Temellendirilmiş Kuramın Görsel Sunumu, Alison Tweed (Charmaz, 2015, s: 41, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).	141

Şekil 3.2: Kronolojik Olay Akışı ile Şematik Yöntem Gösterimi.....	146
Şekil 3.3: Temellendirilmiş Kuramda Sürekli Karşılaştırma Yöntemi (Creswell, 2012, s: 434; Ersoy, 2020, s: 152; Jones ve Alony, 2011, s: 105).	155
Şekil 4.1: Kelime Kelime Kodlamadaki Başlangıç Kodlaması Şeması.	165
Şekil 4.2: Kelime Kelime Kodlamadaki Birinci Derece Odaklı Kodlama Şeması. 167	
Şekil 4.3: Senaryolar, Şematik Plan Gösterimi ve Üç Boyutlu Mimari Temsil Diyagramı, 1977 (Tschumi, 2018, s: 198).	198
Şekil 4.4: Kelime Kelime Kodlamadaki İkinci Derece Odaklı Kodlama Şeması. ..	199
Şekil 4.5: Gifford'un (1987) Kişisel Mekan Görselleştirmesi (Bekçi, 2006) ve Hayduk'ın Kişisel Mekan Formu (Holahan, 1982, s: 227).	204
Şekil 4.6: Duyusal-Davranışsal Olay Eksenli Algısal Mekan (Olanaklı) Temsili. .	207
Şekil 4.7: Mekansal Deneyimdeki "Algısal Mekan"ın Anlamı, Anlamlandırılması ve (Olanaklı) Temsili.	209
Şekil 4.8: Olay Olay Kodlama Analizi ile Elde Edilen (Olay Akışı ile Kavram Üretimi) Birinci Derece Odaklı Kodu, Başlangıç Kodları ve İkinci Derece Odaklı Kodları.....	216
Şekil 4.9: (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma) Başlangıç Kodunun 101 Dalmaçalı I Sahnelerinde Gösterimi.	232
Şekil 4.10: Duyusal-Davranışsal Olay Eksenli Algısal Mekan Olanaklı Temsilinde Elde Edilen Olaysal Mekan Atmosferinin Yönü.	245
Şekil 5.1: Araştırmanın Sonuç Şeması.	250
Şekil 5.2: Katmanlanarak Sürdürülen Algısal Mekan Potansiyelleri.	252

TABLO LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 3.1: 101 Dalmaçyalı I'ın Sahne/Örneklemleri.....	148-149
Tablo 3.2: 101 Dalmaçyalı II'nin Sahne/Örneklemleri.....	149-151
Tablo 4.1: Kelime Kelime Kodlamadaki Başlangıç Kodlaması.....	164
Tablo 4.2: Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar	167-196
Tablo 4.3: İkinci Derece Odaklı Kodlamada Etkili olan (Olanaklı) Temsil Çalışması.....	200-201
Tablo 4.4: (Olanaklı) Temsil Çalışmasındaki Duyusal Yönelim Gösterimi...202-203	202-203
Tablo 4.5: (Olanaklı) Temsil Çalışmasındaki Davranışsal Yönelim Gösterimi.....	205-206
Tablo 4.6: Teorik Kodlama ile Elde Edilen Teorik Kod olan İnşacı Temellendirilmiş Kuram.....	210-211
Tablo 4.7: Olay Olay Kodlama Analizi ile Elde Edilen Başlangıç Kodları, Odaklı Kodlar ve İnşacı Temellendirilmiş Kuram.	214-215
Tablo 4.8: Olay Olay Kodlamada (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodu.	218
Tablo 4.9: (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.....	218-220
Tablo 4.10: Olay Olay Kodlamada (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü-Kayıtsızlık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodu.	222
Tablo 4.11: (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü-Kayıtsızlık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.....	223-225
Tablo 4.12: Olay Olay Kodlamada (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İngeleme-Çatışma) Başlangıç Kodu.....	227
Tablo 4.13: (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İngeleme-Çatışma) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.....	228-231
Tablo 4.14: Olay Olay Kodlamada (Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi) Başlangıç Kodu.	234
Tablo 4.15: (Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.	235
Tablo 4.16: Olay Olay Kodlamada (Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri) Başlangıç Kodu.....	237
Tablo 4.17: (Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.	237-239

Tablo 4.18: Olay Olay Kodlamada Çevresel Çatışma Olanaklılığı) Başlangıç Kodu.....	240
Tablo 4.19: (Çevresel Çatışma Olanaklılığı) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.....	241
Tablo 4.20: Olay Olay Kodlamada (Olaysal Mekan Atmosferi) Başlangıç Kodu..	242
Tablo 4.21: (Olaysal Mekan Atmosferi) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.....	242-244

KISALTMALAR

bkz.	Bakınız
C.	Cilt
çev.	Çeviren
ed. veya haz.	Editör/yayına hazırlayan
s.	Sayfa/sayfalar
t.y.	Basım tarihi yok
vb.	Ve benzeri
vd.	Çok yazarlı eserlerde ilk yazardan sonrakiler

GİRİŞ

"Mimarlığın ebedi görevi, dünyadaki varlığımızı somutlaştıran ve yapılandıran, ete bürünmüş ve yaşanmış varoluşsal metaforlar yaratmaktır. Mimarlık ideal yaşamın fikir ve imgelerini yansıtır, maddileştirir ve ebedileştirir. Yapılar ve kentler gerçekliğin şekilsiz akışını düzene kavuşturmamızı, anlamamızı, anımsamamızı ve nihayetinde kendimizi tanımamızı ve anımsamamızı mümkün kılar. Mimarlık kalıcılığın ve değişimin diyalektiğini algılamamızı ve anlamamızı, kendimizi dünyada konumlandırmamızı ve kültürün ve zamanın sürekliliği içinde kendimizi yerleştirmemizi sağlar." (Pallasmaa, 2011, s: 88-89). Mimarlık disiplini esasında mimar, biçimler ile düşlemekte, düşünmekte ve tasarlamaktadır. Düşünce yolu ile somutlaştırılan biçimler, soyut kavramlar ile sürekli olarak etkileşir ve ilişkiseldir. Anlam, biçimler ile dışsallaştırılmaktadır. Biçimin varoluş nedeni, düşünceleri yansıtan anlam katmanlarında gizlidir (Ertek, 2020).

Özünde soyut kavramları barındıran, anlamı doğrudan yansıtan değil, dolaylı olarak gözlemleyen kişi tarafından şekillenen mekan; "algısal mekan"dır. Fiziksel çevrelerde tasarlanan "algısal mekan"lar, iki boyut ile var olmaktadır. Bunlar; fiziki değişkenlerin oluşturduğu "fiziksel boyut" (biçim, renk, ölçek vb.) ve fiziksel boyutun kullanıcılarda yarattığı "psikolojik boyut"tur (Özdemir, 2011, s: 29). Bu noktada "algısal mekan" nesnel olan hem bilimsel hem de sanatsal bilgiye ve öznel olan yaşamsal deneyime gereksinim duymaktadır.

Araştırmanın Amacı

Mekanın "*bütüncül-algısal*" yönünün, "fiziksel boyut" ve "psikolojik boyut"unun eş zamanlı incelemesi ile deşifre edilebileceğini savunan bu araştırmada, "algısal mekan"lar, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri ekseninde esas alınarak bilimsel ortama yol gösterici olan bir "temellendirilmiş kuram" inşası hedeflenmektedir.

Araştırmanın Önemi

Araştırma, "algısal mekan"ı, iki ayrı disiplinin (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık) arakesitinde ele alması, *mimarlık-psikoloji-sinema* birlikteliğiyle beslenmesi, "üçlü karma desen (*temellendirilmiş kuram, inşacı desen, durum*

çalışması ve fenomenolojik yaklaşım)" uygulanması, ona özgün bir değer katmaktadır. "İnşacı temellendirilmiş kuram" ile yeniden yorumlamalara imkan vermesi, sürdürülen bilimsel araştırmalara yol haritası, izleği sunması nedeniyle önem arz etmektedir.

Araştırmanın Problemi

"Algısal mekan"ın ne olduğunu ve nelere etki ettiğini daha iyi anlayabilmek, insanın iyi olma hallerini iyileştirebilmek, daha zengin deneyimler yaşayabilme yollarını bulabilmek için "algısal mekan" bilimsel araştırma konusunun sorgulamaya açılması gerekli görülmekte ve problem olarak tespit edilmektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırma "karma nitel araştırma" olarak yürütülmektedir. "Temellendirilmiş kuram, inşacı desen", "durum çalışması" ve "fenomenolojik" yaklaşım, birbirlerine bağlanarak uygulanmaktadır. Araştırmanın esas yöntemsel yaklaşımı ise, "temellendirilmiş kuram, inşacı desen"dir. Bu nitel yöntem birey eksenli yaklaşımı savunarak verileri toplama, analiz etmede kullanılmaktadır.

Araştırmanın Kapsamı

Araştırmanın kapsamı üç adım içermektedir. Öncelikli olarak "yakınsak (konverjant)" düşünme ile "sistemik literatür taraması" ve "kuramsal çerçeve" bölümü ele alınmaktadır. "Çoklu durum çalışması" kapsamında "durum dokümanı" olan iki boyutlu animasyon filmleri, "yakınsak (konverjant)" ile "ıraksak (diverjant)" düşünmenin birlikteliğinde incelenmektedir. Veri toplama, veri analizi, kuram kurulumu eş zamanlılığıyla "fenomenolojik" bir deneyim ile yapılandırılan "inşacı temellendirilmiş kuram" bilimsel ortama kazandırılmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

1.1. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL HEDEFLERİ

Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etmek üzerine bir hedef ile, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a ayrı ayrı ve/veya birbirleri ile ilişkilendirilerek nasıl bir katkı sağladığının tespit edilmesi, araştırmanın amacıdır. Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a katkılarını belirlemek için "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin ilişkiler ağının deşifre edilmesi hedeflenmektedir.

Mekanın "*bütüncül-algısal*" yönünün, "fiziksel boyut" ve "psikolojik boyut"unun eş zamanlı incelemesi ile deşifre edilebileceğini savunan bu çalışmada, "algısal mekan"lar, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri ekseninde esas alınarak bilimsel ortama yol gösterici olan bir "*temellendirilmiş kuram*" inşası hedeflenmektedir.

"Çevresel psikoloji" disiplini bağlamı "psikolojik boyut"u barındırarak çevre içerisinde bulunan insan bedeninin duyumsayan, algılayan, zihinsel ve davranışsal yönünün, "fiziksel boyut"u içeren fiziki değişkenler ile etkileşimini (Gürkaynak, 2019) konu eder iken; "olay-mimarlık" bağlamı ise "psikolojik boyut"un etkisinde insan bedeninin meydana getirdiği olay ile "fiziksel boyut"u barındırarak olaysız var olamayacağını savunduğu mekanın etkileşimini (olay-mekan etkileşimini) (Tschumi, 2018, s: 161) incelemek amacı ile veri seti olarak belirlenmektedir.

"Algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etmek amacıyla araştırma kapsamında gerçekleştirilen "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" ile "algısal mekan" *mimarlık-psikoloji-sinema* arakesitinde disiplinlerarası bir yaklaşım ile ele alınmaktadır. Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ın bu yönlü prensipler arası yaklaşımlar ile ele alınarak bilimsel bilgi birikiminin genişletilebileceği ve yeni *anlam* katmanlarının oluşturulabileceği öngörülerek meydana getirilen araştırmanın bir örnek sunması hedeflenmektedir.

1.2. ARAŞTIRMANIN ÖZGÜN DEĞERİ

Araştırma, mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin kuramsal ve yöntemsel birikimlerinin arakesitinde keşfetmek noktasında özgün bir değerde olması nedeni ile bilimsel olarak önemli bir pozisyona sahiptir. Araştırma kapsamında "algısal mekan"ı, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri ekseninde ele alma noktasında, *mimarlık-psikoloji-sinema* arakesitinde hem sanatsal hem de teknik boyut ile beslenen disiplinlerarası bir yaklaşım ile "*üçlü karma desen*" uygulanarak "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" yürütülmesi, ona özgün bir değer katmaktadır.

Mekanın özünde barındırdığı algısal potansiyellerinin keşfedilerek, mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ın anlamı, anlamlandırılması ve (olanaklı) temsilinin "*inşacı temellendirilmiş kuram*" ile yeniden yorumlamalara imkan vermesi aracılığıyla sürdürülen bilimsel araştırmalara *yol haritası / izleği* sunması nedeni ile önem arz etmektedir. Mekansal deneyimdeki "algısal mekan" hakkında elde edilen "*inşacı temellendirilmiş kuram*"ın ileriki bilimsel araştırmalar için yeni imgeler ve potansiyeller üreten bir *kuram* tanımlaması, araştırmayı önemli kılmaktadır.

1.3. ARAŞTIRMANIN SORUNSAK İNCELENMESİ

Mekansal deneyimdeki "algısal mekan", bir mekan içerisinde bulunan insanların mekanı fiziksel, sosyal, kültürel ve psikolojik yönleri ile nasıl algıladıklarını ve yapılandırdıkları inceleyen bir konudur. Fiziksel, yerleşim yerlerinin tasarım, ısı, ışık, ses, koku gibi unsurlarını; sosyal boyut, insanların yerleşim yerlerinde iletişim kurma boyutlarını, bir arada yaşama ve toplum olma biçimlerini; kültürel, insanların yerleşim yerlerinde oluşturdukları kültürel birikimi, tarihsel arka planlarını ve estetik anlayışlarını; psikolojik ise insanların yerleşim yerlerindeki zihinsel ve duygusal durumlarını ve motivasyonlarını içermektedir (Ching, 2015). Tüm bu farklı yönler, insanların bir yerin anlamlılığı, güvenliği, rahatlığı, estetiği gibi faktörleri değerlendirme biçimi ile ilişkilenebilir (Kuban, 2002, s: 14). "Algısal mekan" konulu bilimsel araştırmalar, fiziksel mekanların yapısının yanı sıra, insanların bu mekanlardaki düşünceleri, davranışları ve hissettiklerini de incelemektedir (Victor vd., 2017, s: 1).

"Algısal mekan", mimarlık, psikoloji, sosyoloji ve antropoloji gibi farklı disiplinlerarasında yer almaktadır. Bu disiplinlerarasında bilimsel araştırma yapmak, "algısal mekan" konusunu daha iyi anlamak için etkili bir yol sunmaktadır. "Algısal mekan" hakkında bilimsel araştırmaların sonuçlarını kullanarak mimarlar, insanların ihtiyacı olan fiziksel unsurları nasıl tasarlayabileceklerini algılayabilecek iken; psikologlar ise insanların nasıl bir zihinsel ve duygusal durumda olduklarını hakkında fikir sahibi olabileceklerdir. "Algısal mekan" konulu bilimsel araştırmalar ile insanların mekanlar içerisinde bulunurken ki düşüncelerini, davranışlarını ve hissettiklerini anlamak için görsel, işitsel ve kinestetik algıları konu edebilir. İnsanların mekan kullanımlarını ve yönelimlerini anlamak için davranışsal ve bilişsel (kognitif) yöntemler kullanılabilir. İnsanların mekanlar ile etkileşimine ışık tutmak için mekanların içinde izleme ve gözlem yapmak, insanların mekanlarda nasıl yönlendirildiğini anlamak için ise yön bulma ve yönelme deneyleri yapmak mümkündür (Johansson, 2018, s: 22). Tüm bu bilimsel araştırma konuları, "algısal mekan"ın daha iyi bir boyuta ulaşmasına hizmet etmenin farklı yaklaşımlarıdır.

"Algısal mekan", insanın var olabilme, yaşayabilme, iyi olabilme (*well-being*), güvenli ve sağlıklı olabilme, sosyal olabilme, öğrenebilme, performans sağlayabilme, stresten uzak durabilme, verimlilik ve konfor sağlayabilme hallerine etki edebiliyor ise bilince sahip olan insanın "algısal mekan"ı daha iyi hale getirmeye hizmet etmesi kaçınılmazdır. Mekansal deneyimdeki "algısal mekan", bireysel farklılıklar (*individual-differences*) ve fiziksel ortamlar ile değişim gösteren bir deneyime dayalı olduğu için deşifre edilebilmesi, çözümlenebilmesi, keşfedilebilmesi zor ve elzem olan bir alandır (Sakamoto ve Watanabe, 2019, s: 2). Bu noktada bireysel farklılıklar ve fiziksel ortamlar ekseninde değişiklik gösteren mekansal deneyimdeki "algısal mekan" hakkında farklı kullanıcıların bakış açılarını farklı disiplinlerarası eksenler ile incelemek etkili olabilecektir.

Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı, sanatın başka bir alanı olan *sinema* disiplini çerçevesinde sinemasal deneyim üzerinden ele almak, sinemasal-kurgusal mekanların hem izleyici perspektifinden hem de kullanıcı perspektifinden deneyiminin temsil edildiği bir ortam yarattığı için gözlem ve inceleme yapmak üzerine etkili bir ortam sunmaktadır. Sinemasal-kurgusal mekanlar ele alındığında insanların her an yaşamında deneyimleyemeyeceği nicelikte ve nitelikte mekana,

kolayca kontrol ve özelleştirme olanakları ile tekrar tekrar deneyimlemek üzerine erişebilme imkanına sahip olmaktadır. Sinemasal-kurgusal mekanlar, zihnin imgelem dünyasını zenginleştiren bir ortam tanımlamaktadır. Kimi zaman içinde hiç bulunma ihtimali olmayan imgelem-hayal mekanları deneyimleme olanağı sağlayarak zihnin farklı ihtimaller karşısında düşünme pratiği geliştirerek çözüm üretmeye teşvik eden bir imkan tanımaktadır. Sinemasal-kurgusal mekanlar, fiziksel olarak aynı yerde bulunmayan kişiler arasında etkileşim ve iletişimi kolaylaştırmaktadır ve bu durum mekanlar arası deneyim etkileşimi sağlayarak "algısal mekan"ın birçok farklı bakış açısı ile ele alınmasına yardımcı olmaktadır (Tschumi, 2018). "Algısal mekan" bilimsel araştırma konusu hakkında zengin imgelem ortamı tanımlayarak duyuşal, duygusal mekansal deneyimler yaşatan, öğrenme ve eğitim amaçlarına hizmet edebilen, mimari tasarım ve planlamayı kolaylaştırarak fiziksel yapıları önceden görme imkanı sunabilen, zihinsel imgeler canlandırmak üzerine kavramları, olguları mesaj olarak ileten *sinema* disiplini ile çoğalan fırsatlarla mekansal deneyim imkanı da dolaylı olarak katmanlanarak çoğalmaktadır.

"Algısal mekan"ın ne olduğunu ve nelere etki ettiğini daha iyi anlayabilmek, insanın iyi olma hallerini daha da iyileştirebilmek, "algısal mekan"lar içerisinde daha zengin deneyimler yaşayabilme yollarını bulabilmek, tasarıma girdi oluşturarak fiziksel mekanların tasarımı, planlaması ve yönetimi adına hangi mekanların hangi algısal deneyimlere yol açacağını anlayabilmek, insanların ihtiyaçlarını daha iyi karşılamak, daha iyi yerleşim yerleri ve çevreler tasarlayabilmek, insanların sağlıklı yaşamlarını sürdürebilmelerini sağlamak için "algısal mekan"ın sorgulamaya açılması gerekli görülmektedir. Bu sebepler doğrultusunda "algısal mekan"ın farklı disiplinlerarası eksenler ile *mimarlık-psikoloji-sinema* arakesitinde ele alınarak insan hayatına daha farklı yönlerden nasıl hizmet edebileceğini sorgulayabilmek adına problem olarak tespit edilmektedir.

1.4. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL YÖNTEMİ VE ÇERÇEVESİ

Araştırmanın Kavramsal Yöntemi

"Yönelimsel (*intentional*) nitel" bir yaklaşım ile araştırmanın konusu belirlenmektedir. Araştırma konusunun belirlenmesinde rol oynayan "yönelimsellik";

fenomenolojik (olaybilimsel/görüngübilim) idealizmi tanımlayan Husserl'ın ifadelerine göre, bilincin sürekli bir yönelim içerisinde bulunarak şeyleri kendisine nesne yapması durumudur. Bilinç, sürekli ona ilişen hallere (zihinsel yaşantılara) yönelik düşünme ve hayal etme gibi bilinç edimlerine sahiptir. "*Yönelimsellik, özünde bir şeyin deneyimi veya bilincidir; her bilme edimi veya her deneyim bir nesne ile ilişkili olup, her yönelim kendi yönelimsel nesnesine sahiptir.*" (Küçükalp, 2008, s: 62).

"Yönelimsel nitel" bir yaklaşım ile konunun belirlenmesinden sonra araştırmanın yöntemsel/metodolojik yaklaşımı; "karma nitel araştırma" olarak yürütülmektedir. Araştırmanın karma nitel araştırma olarak nitelendirilmesini; "temellendirilmiş kuram, inşacı desen (*constructivist grounded theory-Kathy Charmaz*)", "durum çalışması (*case study*)" ve "fenomenolojik (*phenomenology*)" yaklaşım, birbirlerine bağlanarak sağlamaktadır.

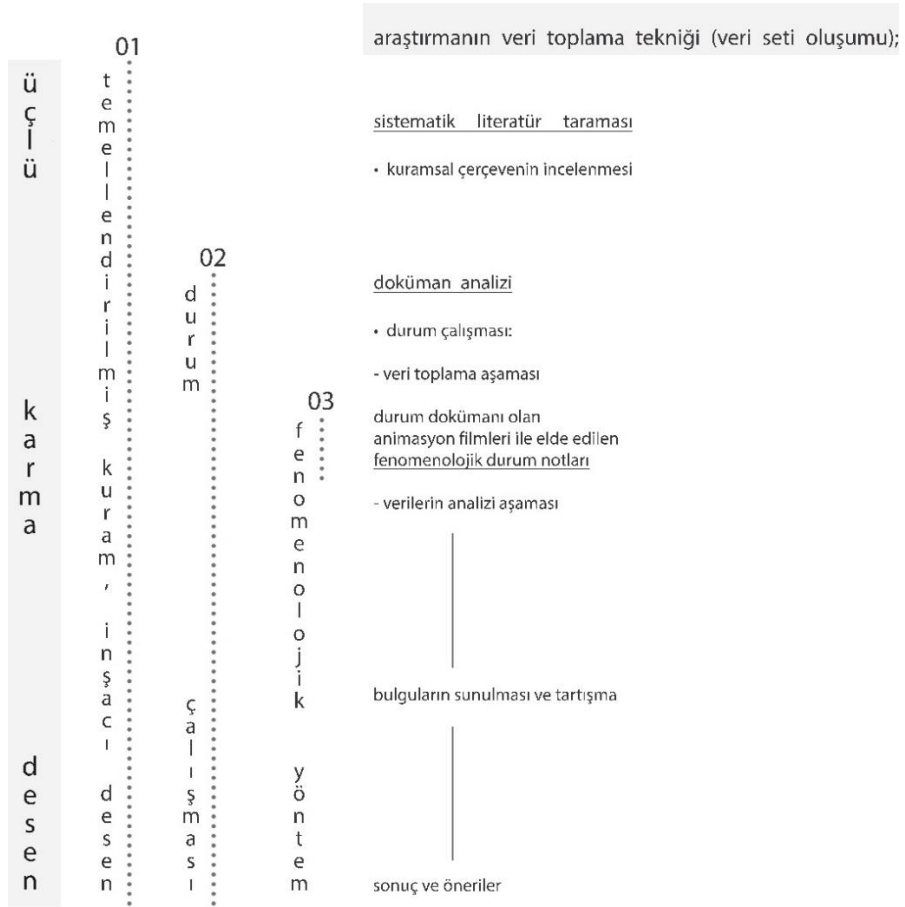
Araştırmanın esas yöntemsel yaklaşımını belirleyen uygulamalı nitel araştırma yöntemi olan "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" olmakla birlikte; "durum çalışması" ve "fenomenolojik" yaklaşım ile birlikte beslenerek yürütülmektedir. "Temellendirilmiş kuram, inşacı desen"; birey eksenli yaklaşımı savunarak verileri toplama ve analiz etmede kullanılan nitel bir araştırma yöntemidir. Tümevarım metodu ile *kuram* oluşturmak için nitel verileri esas alıp sistematik aynı zamanda esnek yönergelerden oluşmaktadır. Verilere "*tematik analiz*" uygulayarak tekrarlanan stratejiler ile "*karşılaştırmalı metotlar*"ı kullanmaktadır (Charmaz, 2015, s: 19).

Araştırmanın veri toplama tekniği (veri seti oluşumu); "*sistemik literatür taraması (systematic literature review)*" ve "*doküman analizi*" olarak belirlenerek, araştırmanın verileri elde edilmektedir. "Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" esas yöntemsel yaklaşımındaki araştırma; "*sistemik literatür taraması*", kuramsal çerçevenin incelenmesi, "*doküman analizi*"nin uygulandığı "durum çalışması" ve "durum çalışması" sürecinde bir yaklaşım olarak kullanılan "fenomenolojik" yöntem kapsamında yürütülmektedir.

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" esas yöntemsel yaklaşımı ile araştırma, "*sistemik literatür taraması*"nda ve kuramsal çerçevenin incelenmesinde ampirik dünyaya derinlemesine dönüşlü bir bakış açısı geliştirilerek, metodolojik öz-

bilinç geliştirmeyi önermektedir (Charmaz, 2015, s: 2). "Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yöntemi, "kuramsal çerçeve"ye nasıl bir bakış sağladığımızı belirlemede etkili olduğu için esas yöntemdir. "*Sistemik literatür taraması*" ve kuramsal çerçeve incelenmesi, "durum çalışması"nı teorik arka plan olarak besleyen ve destekleyen bir rol üstlenmektedir.

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yöntemi doğrultusunda gerçekleştirilecek "durum çalışması" kapsamında iki film içeren bir animasyon film serisi üzerinden "fenomenolojik" bir deneyim gerçekleştirilmektedir. "Durum çalışması" kapsamında elde edilen "*hatırlatıcı not (memo)*"lar özelleştirilerek "fenomenolojik" bir deneyim ile yapılandırılmaktadır. Bu özgün işlem sonucunda ise "*fenomenolojik durum notları*" elde edilmektedir. Verilere "*tematik analiz*" uygulanarak tekrarlanan stratejiler ile "*karşılaştırmalı metotlar*" kullanılmaktadır ve bu sürecin sonucunda "inşacı temellendirilmiş kuram" elde edilmektedir (Charmaz, 2015, s: 19) (Şekil 1.1).



Şekil 1.1: Araştırmanın Üçlü Karma Desenin Anlatım Modeli.

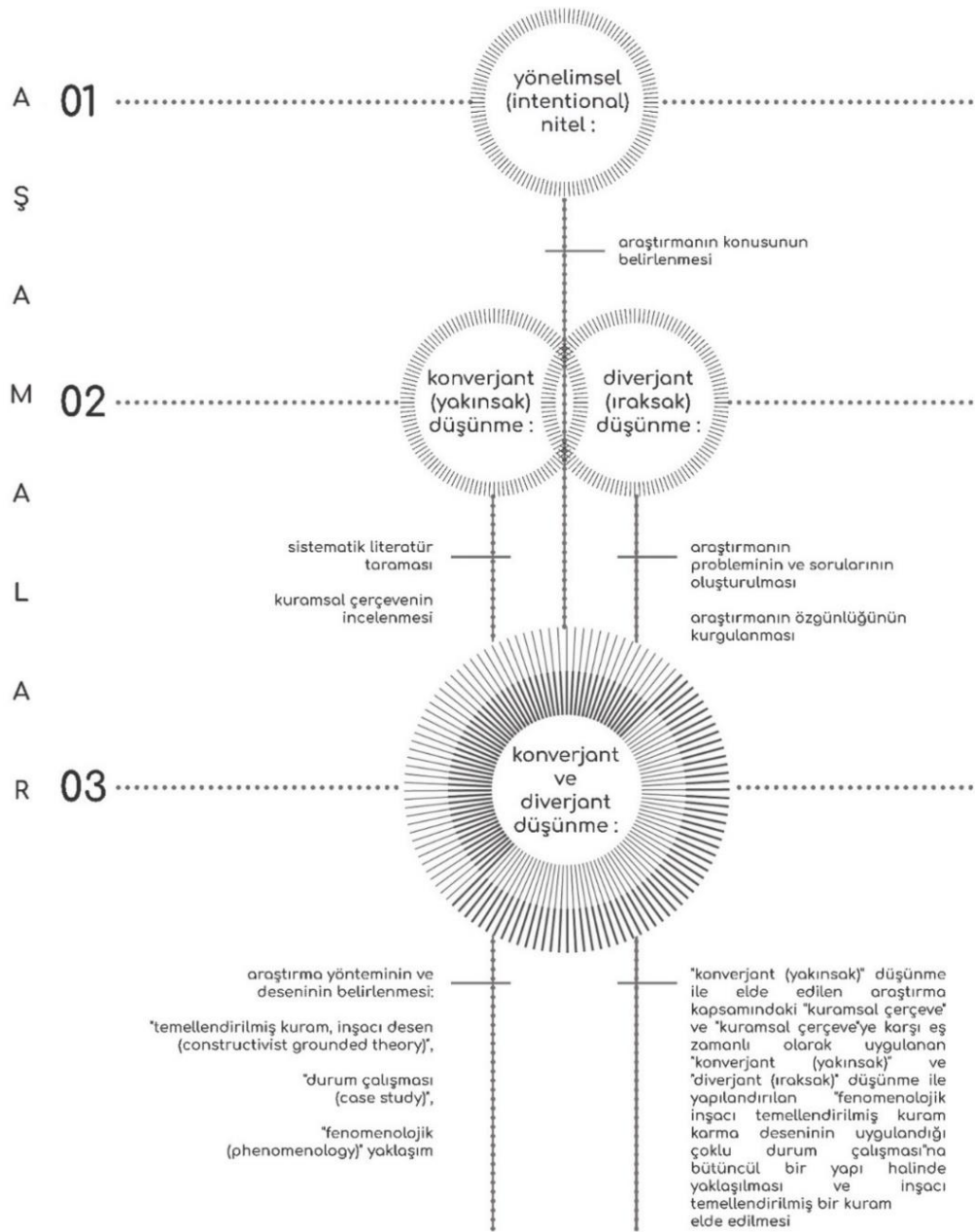
Araştırma kapsamında "yakınsak (konverjant)" ve "ıraksak (diverjant)" olmak üzere bilişsel faaliyetler arasındaki ayrım üzerinde temellenen iki farklı "*düşünme pratiği süreci*" kullanılmaktadır (Guilford, 1970, s: 203-216; Bulduk, 2012, s: 76). "Yakınsak" düşünme, sadece bir doğruya bağlı kalarak ve mevcut bilgilerden çıkarılan geleneksel sonuçlara götüren düşünme iken; "ıraksak" düşünme ise kabul görmüş ilkelerin dışına çıkarak birden çok farklı sonuca götüren düşünme olup yaratıcı düşünmenin temelini oluşturmaktadır (Öztürk, t.y., s: 160). "Yakınsak" düşünme, beklenen, belirli ya da genelde kabul edilen cevaplara yönelmektedir. "Irkaksak" düşünme ise yeni, tek veya yaratıcı olanı keşfetmeye dayanarak çeşitli doğrultularda özgürce ve birdenbire ortaya çıkmaktadır (Jersild, 1979, s: 585, 586; Arık, 1990, s: 69, 70).

"Yakınsak" düşünme, "*sistemik literatür taraması*" ve kuramsal çerçevenin incelenmesi kapsamında etkili iken; "ıraksak" düşünme ise araştırmanın probleminin ve sorularının oluşturulması, araştırmanın özgünlüğünün kurgulanmasında etkinlik göstermektedir. "Yakınsak" ve "ıraksak" düşünmenin eş zamanlı olarak kullanılması da "durum çalışması" kapsamında etkindir (Şekil 1.2).

"*Sistemik literatür taraması*", "yakınsak" düşünme ile "*bibliyometrik analiz*" tekniği ile elde edilmektedir. "*Sistemik literatür taraması*"ndan elde edilen bilimsel manzarayı gösteren veriler doğrultusunda, bilimsel bilgi birikiminin boşluklarını doldurmaya yönelerek araştırmanın probleminin, sorularının oluşturulması ve araştırmanın özgün değerinin kurgulanması noktasında "ıraksak" düşünme olan yaratıcı düşünce etkin bir konumdadır. "*Sistemik literatür taraması*"ndan elde edilen verilerden beslenen araştırma kapsamındaki "kuramsal çerçeve"yi inceleme hususunda düşünme pratiği süreçlerinden "yakınsak" düşünme etkili bir rol oynamaktadır (Şekil 1.2).

"*Doküman analizi*"nin uygulandığı "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması"nda ise "kuramsal çerçeve"ye eş zamanlı olarak "yakınsak" ve "ıraksak" düşünme gerçekleştirilmektedir. "*Doküman analizi*"; yinelemeli bir süreç olup gözden geçirme (yüzeysel inceleme), kapsamlı okuma (ayrıntılı inceleme) ve yorumlamayı içermektedir (Kıral, 2020, s: 181). "*Doküman analizi*" kapsamında dokümanlara *tematik analiz* uygulanmaktadır. "*Tematik analiz*"; verilerde tema (örüntü) tanımlama

biçimi olup dokümanlardan elde edilen temalar, analiz kategorisi haline gelmektedir. Araştırmanın soruları ile ilgili dokümandan elde edilen veriler metne dönüştürülmekte, betimlenmekte ve kategoriler halinde düzenleme süreçleri gerçekleştirilmektedir (Corbin ve Strauss, 2008, s: 616). "Doküman analizi"nde belirlenen dokümanlar, "fenomenolojik" bir deneyim ile "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yönteminin veri analiz aşamasının adımları doğrultusunda yapılandırılmaktadır (Şekil 1.2).



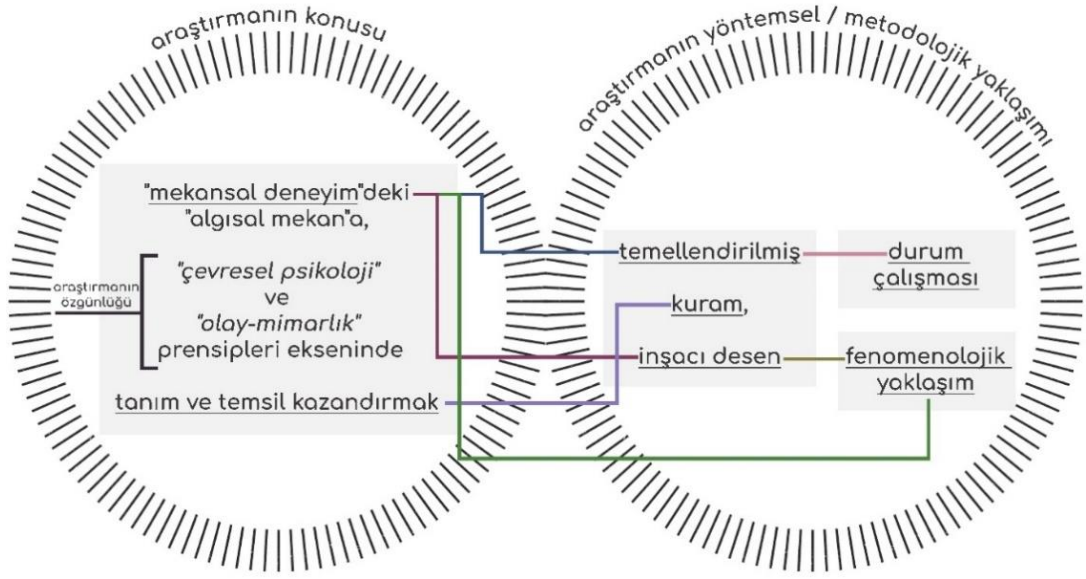
Şekil 1.2: Araştırmanın Yöntemsel / Metodolojik Modeli.

Araştırmanın yöntemsel yaklaşımı, belirtildiği gibi *lineer* bir akışa sahip değildir. Analitik bağıntılar ve içsezgi, araştırma süresince yönlendirici bir konumdadır (Charmaz, 2015, s: 42). "Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yönteminin araştırmanın esas yöntemsel yaklaşımı olarak belirlenmesinin gerekçesi; "yakınsak" ve "ıraksak" düşünmenin lineer bir akış olmaksızın eş zamanlı gerçekleştirilmesine imkan sağlamasıdır.

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yöntemi ile "yakınsak" düşünme ile tanımlanan araştırma kapsamındaki "kuramsal çerçeve" ve "kuramsal çerçeve"ye eş zamanlı olarak uygulanan "yakınsak" ve "ıraksak" düşünme ile yapılandırılan "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" arasında gidişli gelişli olarak sürekli birbiri ile etkileşen, birbirini yönlendiren ve pekiştiren *ikili bir etkileşim* benimsenmektedir. Araştırma kapsamında ikili etkileşim ile "kuramsal çerçeve" ve "durum dokümanları"nın biçimlendirici bir rol üstlenmesi, araştırmaya *bütüncül bir yapı* kazandırarak inşacı temellendirilmiş bir kuram, bilimsel ortama kazandırılmaktadır.

Araştırmada "çoklu duruma uygulanan fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin (*üçlü karma desen*)" uygulanmasının gerekçesi; mekansal deneyimdeki "*algısal mekan*"ı keşfetmek noktasında, deneyime dayalı öznel yazar eksenli anlam kavrayışının savunulduğu nitel araştırma anlayışı ile "*durum çalışması*"ndan yapılandırılan "*fenomenolojik*" yaklaşımla "*inşacı temellendirilmiş kuram*" elde edebilmektir.

Araştırmanın konusu olan mekansal deneyimdeki "*algısal mekan*", öznellik ile her bireyin zihninde inşa edilen deneyimleri içermesi (Rapoport, 1977) yönünden dolayı araştırmanın yöntemsel/metodolojik yaklaşımı olan "*temellendirilmiş kuram, inşacı desen*" ve "*fenomenolojik*" yaklaşım ile bağ kurmaktadır. Araştırmanın konusu olan mekansal deneyimdeki "*algısal mekan*", "*durum çalışması*" ile durum dokümanı olan animasyon filmleri üzerinden temellendirilmektedir. Araştırmanın amacı olan "*algısal mekan*"a tanım ve temsil kazanandırmak hususunda temellendirilmiş kuram yönteminin adımları yol gösterici olmaktadır (Şekil 1.3).



Şekil 1.3: Araştırmanın Konusu ile Araştırmanın Yöntemsel / Metodolojik Yaklaşımı Arasındaki İlişkinin Modeli.

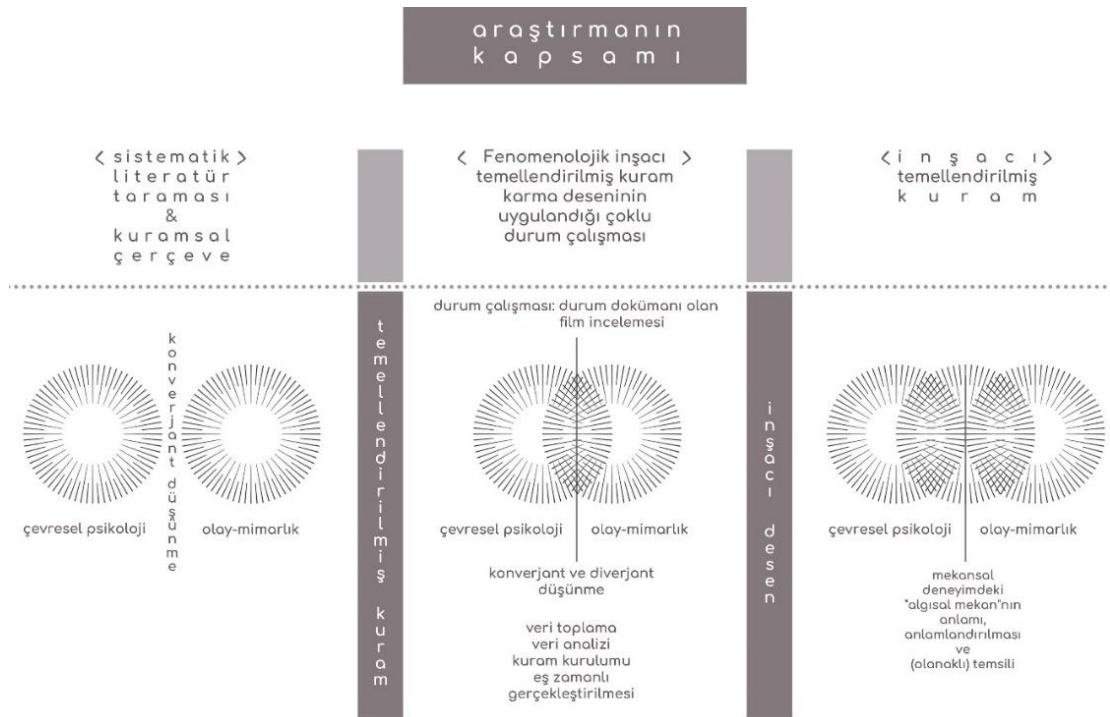
Araştırmanın Kavramsal Çerçevesi

Araştırma kapsamında mevcut bilgilerden çıkarılan geleneksel sonuçlara götürülen düşünme olan "yakınsak" düşünme (Öztürk, t.y., s: 160) gerçekleştirilerek "bibliyometrik analiz" tekniği ile "sistemik literatür taraması" gerçekleştirilmektedir. "Yakınsak" ve birden çok farklı sonuca götürülen, yaratıcı düşünmenin temelini oluşturan "ıraksak" düşünmenin eş zamanlı olarak uygulanması doğrultusunda ise "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" yürütülerek mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a ilişkin deneyimin soyut teorik bir anlayışı olan (Charmaz, 2015, s: 23) özgün "*inşacı temellendirilmiş kuram*"ın bilimsel ortama kazandırılmaktadır.

"Bibliyometrik analiz" tekniği ile gerçekleştirilen "sistemik literatür taraması" kapsamında, mevcut araştırma akışlarının panoramik görüntüsü, bütüncül olarak geniş bir perspektiften görülmesini sağlanmaktadır (Kurutkan ve Orhan, 2018; Zupic ve Čater, 2015). Mevcut literatür kapsamında "çevresel psikoloji" prensibini ele alan bilimsel araştırmalar, "mekansal deneyim", "mekan kavramı", "duyumsama", "algılama", "bilişsel süreçler", "mekansal davranış" konularını ele alır iken; "olay-mimarlık" prensibini ele alan bilimsel araştırmalar ise "olay", "program", "şiddet", "sekans", "ihlal", "montaj", "notasyon", "Bernand Tschumi'nin olay temsil diyagramlarını ve sinematografik anlatımlarını" ele almaktadır. Araştırma

kapsamındaki kuramsal çerçevede araştırma konularına başlıklar halinde yer verilmektedir. "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin temel ilgi alanları bu çerçevede yürütülür iken araştırmanın omurgası olan mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etme noktasında "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerini birlikte ele alan araştırma, bu noktada özgün bir değere sahiptir.

"Fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" kapsamında ise araştırmanın esas yöntemsel yaklaşımı olan "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" in adımları uygulanmaktadır. "Durum çalışması" gerçekleştirilerek "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin arakesitinde "durum dokümanları" olarak belirlenen iki tane iki boyutlu animasyon filmi belirlenerek veri toplama kaynağı sınırlandırılmaktadır. "Durum dokümanları" olan animasyon filmleri üzerinden gerçekleştirilen "fenomenolojik" bir deneyim ile yapılandırılan "inşacı temellendirilmiş kuram"ın bilimsel ortamda yol gösterici bir konumda olması hedeflenmektedir (Şekil 1.4).



Şekil 1.4: Araştırmanın Şematik Kapsam Gösterimi.

İKİNCİ BÖLÜM

2. SİSTEMATİK LİTERATÜR TARAMASI VE KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. SİSTEMATİK LİTERATÜR TARAMASI

"Sistemik literatür taraması"; "*doküman analizi*" öncesinde, "yakınsak" düşünme ile literatür hakkında yararlanmak üzerine elde edilen bir veri sunmaktadır. "Sistemik literatür taraması"; bilimsel literatürü analiz etmenin ve gözden geçirmenin geleneksel bir yolu olarak mevcut bilginin şeffaf, nesnel ve bütüncül bir genel bakışını sağlamaktadır. Literatürün içeriği kapsamında derinlemesine bir analiz sağlayarak mevcut araştırma akışlarının bir resmini sunar ve araştırma boşluklarını vurgulamaya yönelik iyileştirmeye izin vermektedir (Williams vd., 2021, s: 521).

Mekansal deneyimdeki "*algısal mekan*"ı anlama, anlamlandırma ve (olanaklı ise) temsil etme konusunda, "*çevresel psikoloji*" ve "*olay-mimarlık*" prensiplerinin katkısını inceleyen araştırmanın "sistemik literatür taraması"; "*bibliyometrik analiz*" tekniği ile elde edilmektedir. "*Bibliyometrik analiz*" tekniği, araştırmacıyı mikro odaktan makro odağa doğru yönlendiren, ilgili literatürü makro bir bakış açısı ile incelemek için etkili bir yol sunan, nicel (kantitatif) araştırma yöntemlerindedir (Zupic ve Čater, 2015; Wang vd., 2020, s: 2).

"*Bibliyometrik analiz*" tekniği; mevcut literatürün belirli bir dönem veya bütünü tarayıp üzerinde çalışılan konunun, disiplinin panoramik görüntüsünü bütüncül olarak geniş bir perspektiften görmeyi sağlamaktadır (Kurutkan ve Orhan, 2018; Zupic ve Čater, 2015). Büyük hacimli bir araştırma konusu veya alanının bilimsel verilerini, entelektüel yapısını, durumunu ve eğilimlerini incelemek, analiz etmek amacı ile kullanılmaktadır (Lee, 2015, s: 17). "*Bibliyometrik analiz*" tekniği; mevcut literatürü değerlendirmek, yeninin meydana gelmesi için akademik temeli oluşturmak, alanın hangi yöne doğru genişlediğini tespit edebilmek, bilimsel yayın kaynaklarına ulaşmak ve bilimsel aktörleri belirlemek hususunda etkilidir (Yücememiş ve Altınışik, 2022).

"*Bibliyometrik analiz*" tekniğinin araştırma konusu hakkında ele aldığı iki kategori olan performans analizler ve bilimsel haritalamalar ile mevcut literatür hakkında nicel bir veri sağlamaktadır (Donthu, vd., 2021, s: 286-287). Performans analizi, kurum veya ülkenin bilimsel yayın performansını ifade ederken; bilimsel haritalama ise bilimsel alanın dinamiklerini ve yapısını ortaya çıkarmaya çalışmaktadır (Bütüner, 2022, s: 2566). "*Bibliyometrik analiz*" tekniği ile yazarlar, anahtar kelimeler, anahtar kelimeler arası ilişkiler, konu yoğunluğundaki eğilimler, atıflar, kaynaklar, ülkeler, kurumlar ve yayın yıllarına ilişkin literatür istatistikleri, tablolar, grafikler ve ağ haritaları aracılığı ile elde edilmektedir (Demir ve Erigüç, 2018, s: 97).

"*Bibliyometrik analiz*" tekniği için veri toplama kaynağı Web of Science (WoS) Core Collection veri tabanından elde edilmektedir. Hakemli araştırmalar için dünyanın en büyük bibliyometrik veri tabanlarından biri olan WoS veri tabanı, bibliyometrik analizde en yaygın kabul gören ve sıklıkla kullanılan veri tabanı olduğu için araştırma konusuna geniş bir perspektiften bakmak noktasında uygun bir metodoloji olarak kabul edilmektedir (Park ve Lee, 2022, s: 2; Yang, vd., 2013). Verilerin analizi için yazılım aracı ise istatistiksel analiz ve grafik görselleştirme için kullanılan R tabanlı Bibliometrix R-paketi (RStudio yazılımı) analiz programı ve bu programın kullanımı ve görselleştirilmesi için geliştirilen bir web arayüzü sağlayıcısı olan Biblioshiny programı (Akyüz, 2021, s: 404) ile analiz edilmiş, görselleştirilmiştir. Bibliometrix analiz programı, WoS veri kaynağından içe aktarılan veriler üzerinden literatür istatistiklerini görselleştirmek amacı ile kullanılmaktadır.

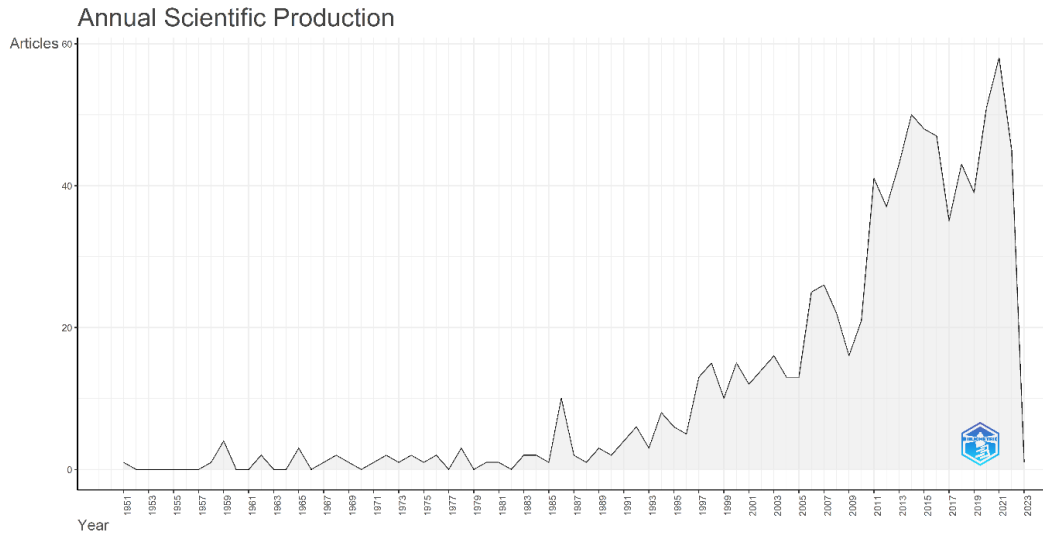
"*Yönelimsel nitel*" bir yaklaşım ile belirlenen konunun araştırma eğilimlerinin ve boşluklarının literatür istatistikler halinde tanımlanması; araştırma probleminin, sorularının ve özgünlüğünün kurgulanması noktasında etkin bir rol oynamaktadır. Mekansal deneyimdeki "*algısal mekan*"ı anlama, anlamlandırma ve (olanaklı ise) temsil etme konusundaki araştırmanın "sistemik literatür taraması"; "*bibliyometrik analiz*" tekniği ile "*algısal mekan (perceptual space)*" başlığı üzerinden analiz edilerek elde edilmektedir.

2.1.1. Algısal Mekan için Bibliyometrik Analiz

"Algısal Mekan" için gerçekleştirilen "bibliyometrik analiz"; WoS veri tabanında başlık (topic) bölümünde "*perceptual space*" ya da "*spatial perception*" anahtar kelimesini içeren 1951-2023 yılları arasında yayınlanmış, "*architecture*", "*art*", "*behavioral science*", "*communication*", "*enviromental science*", "*enviromental studies*", "*film radio television*", "*geography*", "*psychology*", "*psychology developmental*", "*psychology experimental*", "*psychology multidisciplinary*", "*psychology social*", "*regional urban planning*", "*social sciences interdisciplinary*", "*urban studies*" web of science categories veri filtreleri kullanılarak verinin sınırlandırılmasının sonucunda ulaşılan 862 bilimsel araştırmanın bibliyometrik verilerini kapsamaktadır. WoS veri tabanından gerçekleştirilen veri toplama süreci 04.01.2023 tarihinde gerçekleştirilen tarama ile elde edilmiştir.

○ Yıllık Bilimsel Üretim (*Annual Scientific Production*) Analizi

Genel bakış (overview) bölümünde yer alan "*Yıllık Bilimsel Üretim (Annual Scientific Production)*" analizi doğrultusunda "*algısal mekan*" için gerçekleştirilen bilimsel araştırmalar, 1951-2021 yılları arasında artış göstermektedir. "*Algısal mekan*" araştırma konusunun geçmişe göre popülerliğinin giderek arttığı belirlenmektedir. Araştırma alanını belirleyen sınırlılıklardan olan "*algısal mekan*" hakkında yapılan üretim oranının önemli bir oranda arttığı görülmektedir.

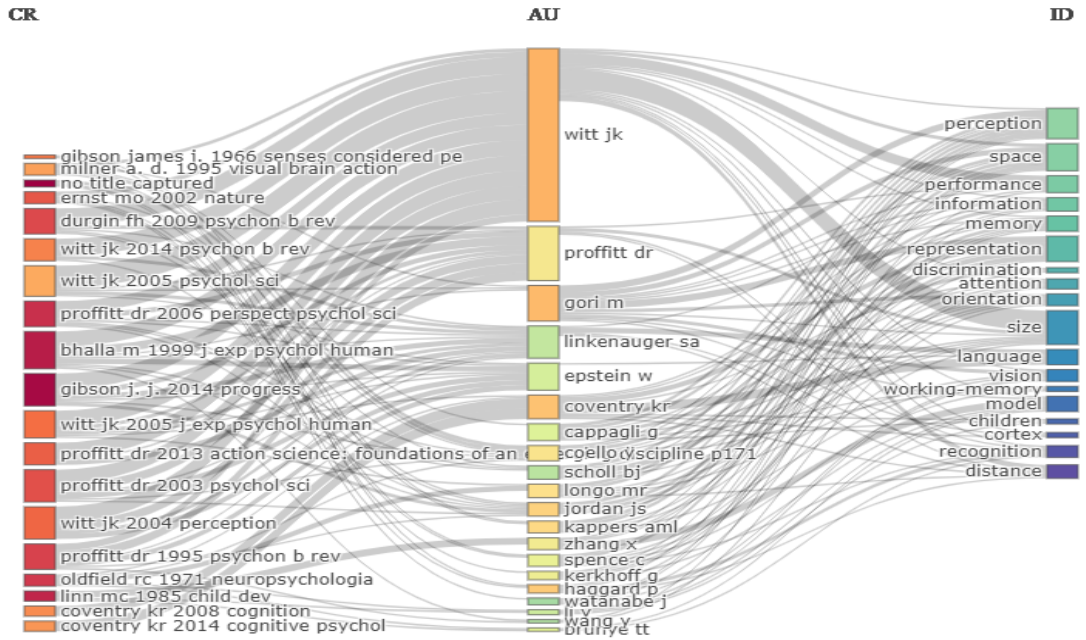


Şekil 2.1: Yıllık Bilimsel Üretim (*Annual Scientific Production*) Analizi (Bibliometrix, 2023).

o Üç-Alan (*Three-Field Plot*) Analizi

Genel bakış (overview) bölümünde yer alan "*Üç-Alan (Three-Field Plot) Analizi*" tema kümelerinin birbiri ile nasıl etkileşime girdiğini tespit etmek için kullanılan Sankey Diyagramını içermektedir (Shi vd., 2020, s. 2168). Her bir düğüm ya da kutu, bir tema kümesini temsil etmektedir. Düğüm boyutu, bilimsel araştırmalarda kullanılan anahtar kelimenin kullanım sıklığı ile doğru orantılıdır. Sankey diyagramında temalar birbirleriyle boylamsal olarak etkileşime girerler ve düğümler arasındaki akış, tema kümeleri arasındaki etkileşimi deşifre etmektedir (Shi vd., 2020, s. 2168; Dönbak, 2020, s: 70).

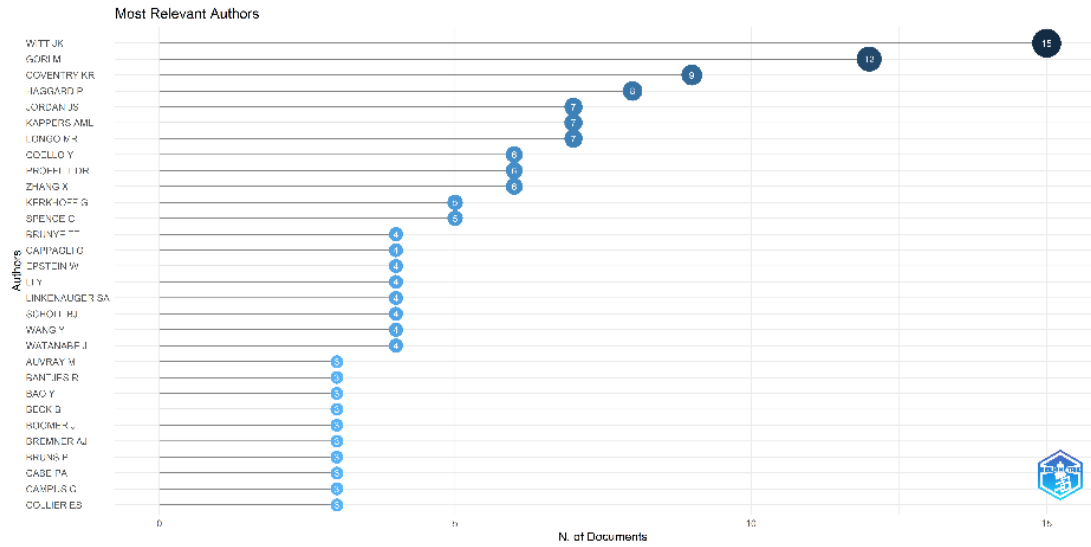
Sankey Diyagramında sol kısımda kaynaklar (references, n: 20), orta kısımda yazarlar (authors, n: 20) ve sağ kısımda ise anahtar kelimeler (keywordsplus, n: 20) yer almaktadır. Sankey Diyagramı doğrultusunda anahtar kelimeler arasında en büyük düğüme sahip olan "*algı (perception)*" anahtar kelimesinin en sık kullanılan anahtar kelime olduğu, kaynak kullanım yelpazesi en geniş olan yazarın Witt J.K. olduğu belirlenmektedir.



Şekil 2.2: Üç Alan Tema (*Three-Field Plot*) Analizi (Bibliometrix, 2023).

○ En İlgili Yazarlar (*Most Relevant Authors*) Analizi

Authors (yazarlar) bölümünde yer alan "*En İlgili Yazarlar (Most Relevant Authors) Analizi*" ilk otuz yazarın üretim oranlarını içermektedir. Analiz doğrultusunda "*algısal mekan*" hakkında başvurulması gereken yazarların (n: 30) listesine ulaşılmaktadır. "*Algısal mekan*" ile en ilgili yazarlar; 15 araştırma ile Witt J.K.; 12 araştırma ile Gori M. ve 12 araştırma ile Coventry K.R. olarak sıralanmaktadır.



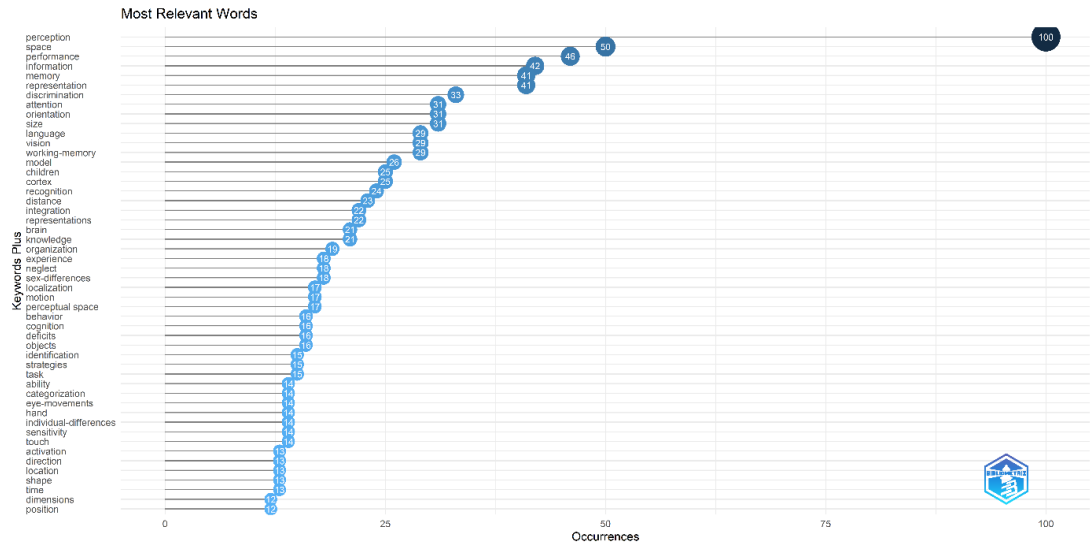
Şekil 2.3: En İlgili Yazarlar (*Most Relevant Authors*) Analizi (Bibliometrix, 2023).

○ En Sık Kullanılan Kelimeler (*Most Frequent Words*) Analizi

Belgeler (documents) bölümünde yer alan "*En Sık Kullanılan Kelimeler (Most Frequent Words) Analizi*", "*algısal mekan*" hakkında gerçekleştirilen bilimsel araştırmalarda yer alan anahtar kelimeleri içermektedir. Anahtar kelimeler, yazarlar tarafından araştırma içeriğinin açık, temsili ve öz bir açıklaması olarak kullanılmaktadır (Dönbak, 2020, s: 63). Bu nedenle anahtar kelime analizi araştırma alanının eğilimleri hakkında fikir vererek temelinde araştırma alanının en önemli konularını ve temalarını tespit etmek için kullanılmaktadır (Shi vd., 2020, s: 2160).

"*Algısal mekan*" hakkında gerçekleştirilen bilimsel araştırmalarda yer alan anahtar kelimeler, prensibin temel temaları hakkında fikir oluşturmaktadır. En sık kullanılan ilk 50 anahtar kelime (keywordplus) şöyle sıralanmaktadır: "*algı (perception)*", "*uzay (space)*", "*performans (performance)*", "*bilgi (information)*", "*hafıza (memory)*", "*temsil (representation)*", "*ayrımcılık (discrimination)*", "*dikkat*

(attention)", "yönelim (orientation)", "boyut (size)", "dil (language)", "vizyon (vision)", "işleyen bellek (working-memory)", "model", "çocuklar (children)", "korteks (cortex)", "tanıma (recognition)", "uzaklık (distance)", "bütünleşme (integration)", "temsiller (representations)", "beyin (brain)", "bilgi (knowledge)", "organizasyon (organization)", "deneyim (experience)", "ihmal (neglect)", "cinsiyet farklılıkları (sex-differences)", "lokalizasyon (localization)", "hareket (motion)", "algısal alan (perceptual space)", "davranış (behavior)", "biliş (cognition)", "eksikler (deficits)", "nesnelere (objects)", "tanımlama (identification)", "stratejiler (strategies)", "görev (task)", "yetenek (ability)", "sınıflandırma (categorization)", "göz hareketleri (eye-movements)", "el (hand)", "bireysel farklılıklar (individual-differences)", "hassasiyet (sensitivity)", "dokunma (touch)", "aktivasyon (activation)", "yön (direction)", "konum (location)", "şekil (shape)", "zaman (time)", "boyutlar (dimensions)", "pozisyon (position)".



Şekil 2.4: En Sık Kullanılan Kelimeler (*Most Frequent Words*) Analizi (Bibliometrix, 2023).

o **Kelime Bulutu (WordCloud) Analizi**

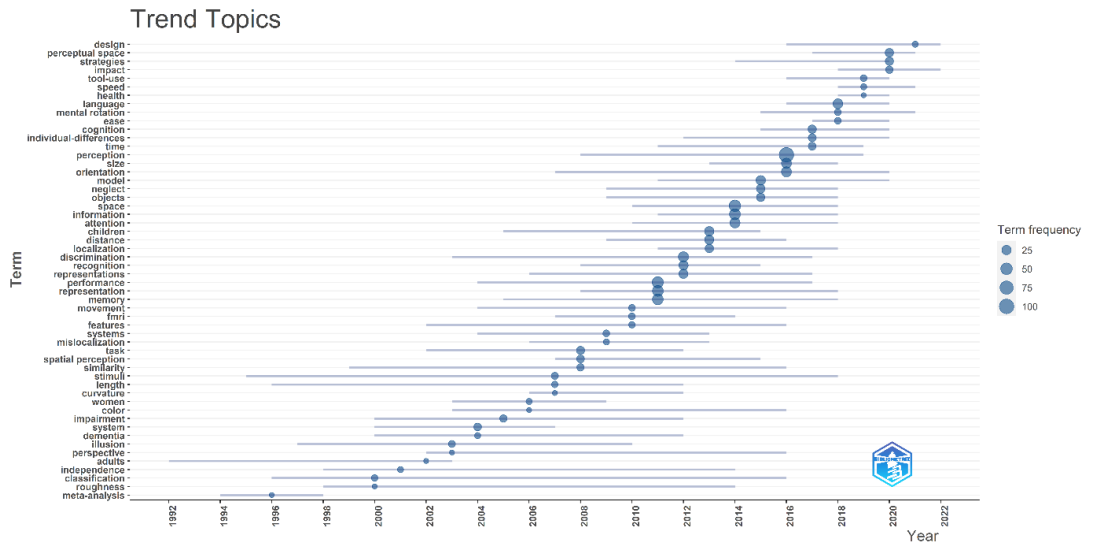
Belgeler (documents) bölümünde yer alan "*Kelime Bulutu (WordCloud) Analizi*"nde anahtar kelimenin sık kullanımı punto büyüklüğü ile doğru orantılı olacak şekilde ifadelendirilmektedir. "*Algısal mekan*" hakkında gerçekleştirilen bilimsel araştırmalarda yer alan anahtar kelimeler (n: 50) sıklıklarına göre elde edilmiştir. Kelime bulutunda en dikkat çeken en sık kullanılan anahtar kelimeler olan

○ Çok Konuşulan Konular (Trend Topics) Analizi

Belgeler (documents) bölümünde yer alan "Çok Konuşulan Konular (Trend Topics) Analizi" yıl odağında en sık kullanılan anahtar kelimeleri konu etmektedir. Analizde anahtar kelimelerin yıllara göre çizgiler ile başlangıç ve bitişi belirlenir iken; daireler ile ise en yoğun kullanıldığı zaman vurgulanmaktadır.

"Çok Konuşulan Konular (Trend Topics) Analizi" "algısal mekan" hakkında araştırma konularının ne yöne evrildiğinin tespit edilmesi açısından önemlidir. "Çok Konuşulan Konular (Trend Topics) Analizi" doğrultusunda "algısal mekan" hakkında gerçekleştirilen bilimsel araştırmalarda daha eski yıllarda "meta analiz (metaanalysis)", "perspektif (perspective)", "renk (color)", "uzaysal algı (spatial perception)", "hareket (movement)", "hafıza (memory)" anahtar kelimeleri tercih edilir iken son yıllarda "tasarım (design)", "algısal mekan (perceptual space)", "stratejiler (strategies)", "etki (impact)", "sağlık (health)", "biliş (cognition)", "bireysel farklılıklar (individual-differences)", "algı (perception)", "model" anahtar kelimelerine doğru bir eğilim bulunmaktadır.

"Çok Konuşulan Konular (Trend Topics) Analizi"ne göre "algısal mekan (perceptual space)" anahtar kelimesi 2014-2022 yılları arasında devamlı kullanılmıştır ve en çok 2020-2022 yılları arasında tercih edilmiştir. "Uzaysal algı (spatial perception)" anahtar kelimesi 2006-2016 yılları arasında devamlı kullanılmıştır ve en çok 2008 yılında tercih edilmiştir.



Şekil 2.7: Çok Konuşulan Konular (Trend Topics) Analizi (Bibliometrix, 2023).

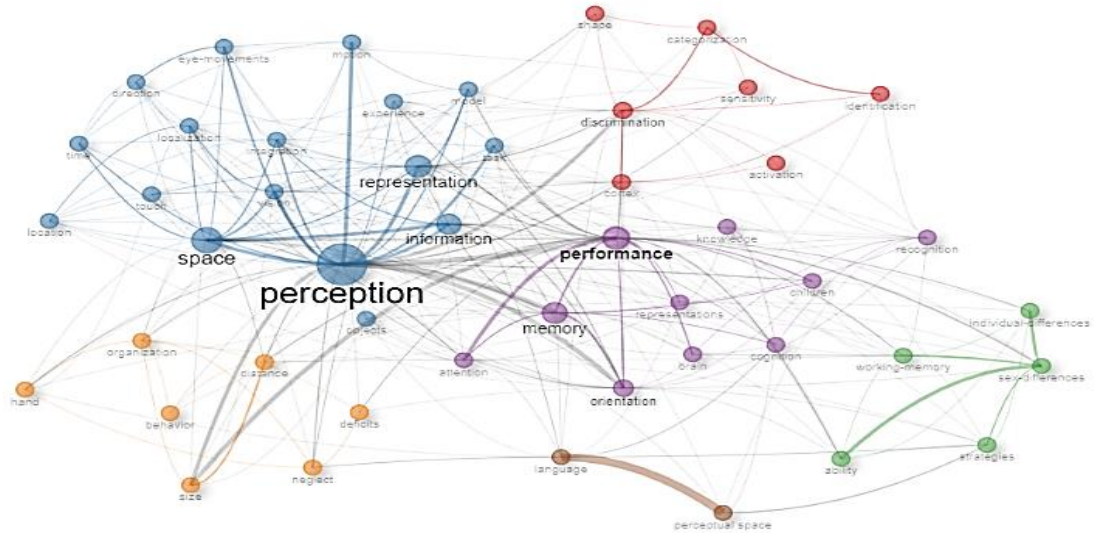
○ **Eş Birliktelik Ağı (Co-occurrence Network) Analizi**

Kavramsal Yapı (Conceptual Structure) bölümünde yer alan "*Eş Birliktelik Ağı (Co-occurrence Network) Analizi*" anahtar kelimenin birbirleri ile olan ilişkiyel ağını düğüm noktaları ve bağlantıları içererek göstermektedir. Düğüm noktaları bilimsel araştırmalarda yer alan anahtar kelimelerin sıklığına göre büyüklük kazanmaktadır. Anahtar kelimelerin aynı bilimsel araştırmalarda yer almasına göre bağlantı ağları kurulmaktadır. Bağlantı çizgilerinin kalınlığı ilişkinin yoğunluğu ile doğru orantılı olarak değişmektedir (Van Eck ve Waltman, 2010, s: 524-536; Chen vd., 2016, s: 552). İlişki ağında yer alan aynı renkteki elemanlar tematik kümeleri temsil etmektedir. Tematik kümedeki düğümler, konunun kapsamını, bağlantılar ise düğümler arasındaki ilişkileri açıklamak için kullanılabilir (Donthu, vd., 2021, s: 292). Analizde yer alan anahtar kelimeler arasındaki genel mesafe, birbirleri arasındaki ilişkiyi yansıtmaktadır. Anahtar kelimeler arasındaki mesafe ne kadar kısa ise ilişkileri o kadar güçlüdür (Dönbak, 2020, s: 63; Van Nunen vd., 2018).

Bilimsel araştırmalarda yer alan anahtar kelimelerin birlikte kullanım sıklıklarını gösteren analiz ile "*algısal mekan*" hakkında kullanılan temaların birlikte kullanım eğilimleri hakkında fikir oluşturmaktadır. "*Eş Birliktelik Ağı Analizi*"nde anahtar kelimelerin altı farklı kümeye bölünmüş olduğu görülmektedir. Kümeler arasında merkeziliği en yüksek anahtar kelimenin mavi kümede yer alan "*algı (perception)*" anahtar kelimesi olduğu belirlenmiştir. Mavi küme içerisindeki düğüm noktaları ile belirlenen anahtar kelimelerin sık kullanımları şöyle sıralanmaktadır: "*algı (perception)*", "*uzay (space)*", "*bilgi (information)*", "*temsil (representation)*", "*vizyon (vision)*", "*model*", "*bütünleşme (integration)*", "*deneyim (experience)*", "*lokalisierung (localization)*", "*hareket (motion)*", "*nesnelere (objects)*", "*görev (task)*", "*göz hareketleri (eye-movements)*", "*dokunma (touch)*", "*yön (direction)*", "*konum (location)*", "*zaman (time)*". Mavi küme içerisindeki "*algı (perception)*" anahtar kelimesi, "*uzay (space)*" ve "*bilgi (information)*" anahtar kelimeleri ile güçlü bir bağlantı ağı kurmaktadır.

Mor küme içerisindeki düğüm noktaları ile belirlenen anahtar kelimelerin sık kullanımları şöyle sıralanmaktadır: "*performans (performance)*", "*hafıza (memory)*", "*dikkat (attention)*", "*yönelim (orientation)*", "*çocuklar (children)*", "*tanıma (recognition)*", "*temsiller (representations)*", "*beyin (brain)*", "*bilgi (knowledge)*",

"bilis (cognition)". Mor küme içerisindeki "performans (performance)" anahtar kelimesi, "hafıza (memory)" ve "dikkat (attention)" anahtar kelimeleri ile güçlü bir bağlantı ağı kurmaktadır. Kırmızı küme içerisindeki düğüm noktaları ile belirlenen anahtar kelimelerin sık kullanımları şöyle sıralanmaktadır: "ayrımcılık (discrimination)", "korteks (cortex)", "tanımlama (identification)", "sınıflandırma (categorization)", "hassasiyet (sensitivity)", "aktivasyon (activation)", "şekil (shape)". Kırmızı küme içerisindeki "ayrımcılık (discrimination)" anahtar kelimesi, "korteks (cortex)", "tanımlama (identification)", "sınıflandırma (categorization)" anahtar kelimeleri ile güçlü bir bağlantı ağı kurmaktadır. Turuncu küme içerisindeki düğüm noktaları ile belirlenen anahtar kelimelerin sık kullanımları şöyle sıralanmaktadır: "boyut (size)", "uzaklık (distance)", "organizasyon (organization)", "ihmal (neglect)", "davranış (behavior)", "eksikler (deficits)", "el (hand)". Kahverengi küme içerisindeki düğüm noktaları ile belirlenen anahtar kelimelerin sık kullanımları şöyle sıralanmaktadır: "dil (language)" ve "algısal alan (perceptual space)". Yeşil küme içerisindeki düğüm noktaları ile belirlenen anahtar kelimelerin sık kullanımları şöyle sıralanmaktadır: "işleyen bellek (working-memory)", "cinsiyet farklılıkları (sex-differences)", "stratejiler (strategies)", "yetenek (ability)", "bireysel farklılıklar (individual-differences)".



Şekil 2.8: Eş Birliktelik Ağı (Co-occurrence Network) Analizi (Bibliometrix, 2023).

o **Tematik Harita (*Thematic Map*) Analizi**

Kavramsal Yapı (Conceptual Structure) bölümünde yer alan "*Tematik Harita (Thematic Map) Analizi*"ndeki harita (maps), kavramsal yapıyı ortaya çıkarmak için kavramların nasıl gelişim ve etkileşim gösterdiğini kapsamaktadır (Yay vd., 2022, s: 123). "*Tematik Harita Analizi*"nde yatay ve dikey iki eksenle dört çeyrek alana bölünmüş bir analiz grafiği yer almaktadır (Akyüz, 2021, s: 406). Analiz grafiğinde yatay x eksen, alanın önemini vurgulayan merkeziliği gösterir iken; dikey y eksen ise alanın gelişimini vurgulayan yoğunluğu belirtmektedir (Nasir vd., 2020, s: 133388). Merkezilik bilimsel araştırmalarda kullanım sıklığını ifade etmektedir. Yoğunluk ise bilimsel araştırmalar ile ilişkili olarak yaygın kullanımı ifade etmektedir. Eksen ile tanımlanan dört çeyrek alan, bilimsel araştırmalardaki anahtar kelimeleri kategorilere ayırmaktadır (Akyüz, 2021, s: 405). "*Tematik Harita Analizi*" anahtar kelimeleri dört ayrı kategori halinde sunarak "*algısal mekan*" hakkında kullanılan anahtar kelimelerin (n: 250) gruplandırılması hakkında fikir oluşturmaktadır.

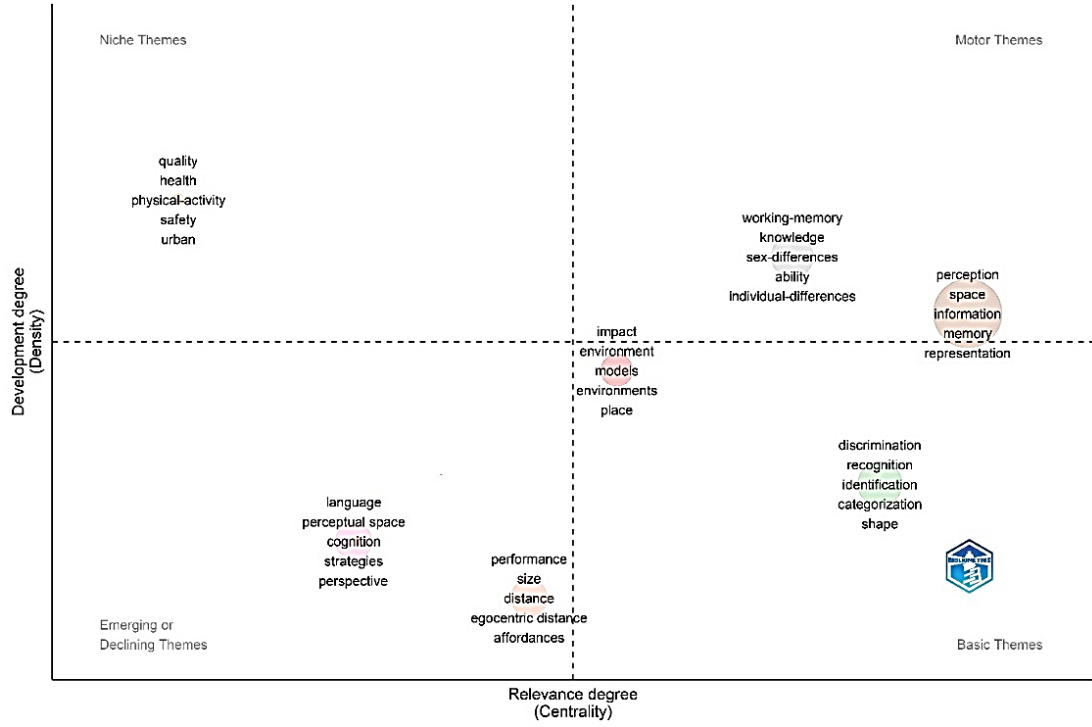
Sağ üst çeyrek alan; "*motor temalar*" olarak isimlendirilmektedir. "*Motor temalar*"da yer alan anahtar kelimeler, yüksek merkeziliğe ve yüksek yoğunluğa sahiptir (Shi vd., 2020, s: 2167). Motor temalardaki anahtar kelimeler ile yapılan araştırmalar hem sayısal olarak sık kullanılmaktadır hem de diğer anahtar kelimeler ile arasında güçlü iç bağlar bulunmaktadır. Burada yer alan anahtar kelimeler araştırma alanını şekillendirmek için etkilidirler (Cahlik, 2000, s. 372-376; Cobo vd., 2011). Sağ üst çeyrek alanının tanımladığı "*motor temalar*" iki kümeye ayrılmaktadır. Birinci kümede yer alan anahtar kelimeler: "*algı (perception)*", "*uzay (space)*", "*bilgi (information)*", "*hafıza (memory)*", "*temsil (representation)*". İkinci kümede yer alan anahtar kelimeler: "*işleyen bellek (working-memory)*", "*bilgi (knowledge)*", "*cinsiyet farklılıkları (sex-differences)*", "*yetenek (ability)*", "*bireysel farklılıklar (individual-differences)*" olarak tespit edilmiştir.

Sol üst çeyrek alan; "*gelişmiş ve izole temalar*" olarak isimlendirilmektedir. "*Gelişmiş ve izole temalar*"da yer alan anahtar kelimeler, düşük merkeziliğe ve yüksek yoğunluğa sahiptir. Anahtar kelimeler birbirleri ile nispeten güçlü iç bağlara sahip olmasına rağmen araştırma alanını şekillendirip etkileyecek kadar etkin değillerdir (Akyüz, 2021, s: 406). Sol üst çeyrek alanının tanımladığı "*gelişmiş ve izole temalar*"da yer alan anahtar kelimeler: "*kalite (quality)*", "*sağlık (health)*",

"fiziksel aktivite (*physical-activity*)", "güvenlik (*safety*)", "kentsel (*urban*)" olarak tespit edilmiştir.

Sol alt çeyrek alan; "*yeni ortaya çıkan veya kaybolan temalar*" olarak isimlendirilmektedir. "*Yeni ortaya çıkan veya kaybolan temalar*"da yer alan anahtar kelimeler, düşük merkeziliğe ve düşük yoğunluğa sahiptir (Akyüz, 2021, s: 406). Anahtar kelimeler, araştırma alanında yeni kullanılmaya başlayıp önemli bir rol oynayabilme ihtimalinde olan veya önemini kaybeden özelliktedir. Burada yer alan anahtar kelimeler, sayıca hem az kullanılmış kelimelerdir hem de diğer anahtar kelimeler ile ilişkisi zayıftır. Sol alt çeyrek alanının tanımladığı "*yeni ortaya çıkan veya kaybolan temalar*" iki kümeye ayrılmaktadır. Birinci kümede yer alan anahtar kelimeler: "dil (*language*)", "algısal mekan (*perceptual space*)", "bilgi (*cognition*)", "stratejiler (*strategies*)", "perspektif (*perspective*)". İkinci kümede yer alan anahtar kelimeler: "performans (*performance*)", "boyut (*size*)", "uzaklık (*distance*)", "benmerkezci (*egocentric*)", olanaklar (*affordances*) olarak tespit edilmiştir.

Sağ alt çeyrek alan; "*temel ve gelişimsel temalar*" olarak isimlendirilmektedir. "*Temel ve gelişimsel temalar*"da yer alan anahtar kelimeler, yüksek merkeziliğe ve düşük yoğunluğa sahiptir. Anahtar kelimeler, araştırma alanında fazla kullanıldığı için merkeziliği yüksek olduğu için çalışma alanında yüksek öneme sahiptirler (Akyüz, 2021, s: 407). Sağ alt çeyrek alanının tanımladığı "*temel ve gelişimsel temalar*" iki kümeye ayrılmaktadır. Birinci kümede yer alan anahtar kelimeler: İkinci kümede yer alan anahtar kelimeler: "etki (*impact*)", "çevre (*environment*)", "modeller (*models*)", "çevreler (*environments*)", "yer (*place*)". İkinci kümede yer alan anahtar kelimeler: "ayrımcılık (*discrimination*)", "tanıma (*recognition*)", "tanımlama (*identification*)", "sınıflandırma (*categorization*)", "şekil (*shape*)" olarak tespit edilmiştir.

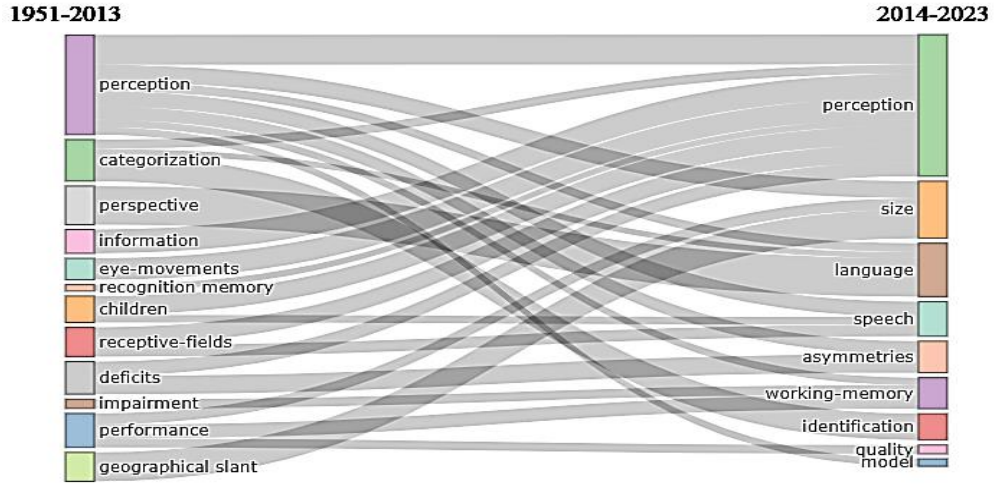


Şekil 2.9: Tematik Harita (*Thematic Map*) Analizi (Bibliometrix, 2023).

o Tematik Evrim (*Thematic Evolution*) Analizi

Kavramsal Yapı (Conceptual Structure) bölümünde yer alan "*Tematik Evrim (Thematic Evolution) Analizi*" temaların yıl odağında tarihsel gelişiminin incelenmesini sağlayan Sankey Diyagramını içermektedir. Sankey diyagramında temalar birbirleriyle boylamsal olarak etkileşime girerler ve temaların ana evrimsel yollarını tespit etmeye olanak sağlarlar (Shi vd., 2020, s. 2168). Düğümler arasındaki akış, tema kümelerinin evrimsel yönünü göstermektedir (Dönbak, 2020, s: 70). "*Tematik Evrim Analizi*"nde temaların yıl odağındaki gelişimini gösteren bağlantıların kalınlığı, eğilimin yoğunluğunu gösterir iken; tema kümelerinin boyutları ise anahtar kelime kullanım sıklığını ifade etmektedir (Shi vd., 2020, s: 2168).

"*Tematik Evrim Analizi*"ne göre 1951-2013 yıllarında kullanılan anahtar kelimelerden (n: 300) olan "*algı (perception)*"nın 2014-2023 yıllarında tematik evrim akışı "*algı (perception)*", "*boyut (size)*", "*dil (language)*", "*konuşma (speech)*", "*asimetri (asymmetries)*", "*işleyen bellek (working-memory)*", "*model*" anahtar kelimelerine doğrudur.



Şekil 2.10: Tematik Evrim (*Thematic Evolution*) Analizi (Bibliometrix, 2023).

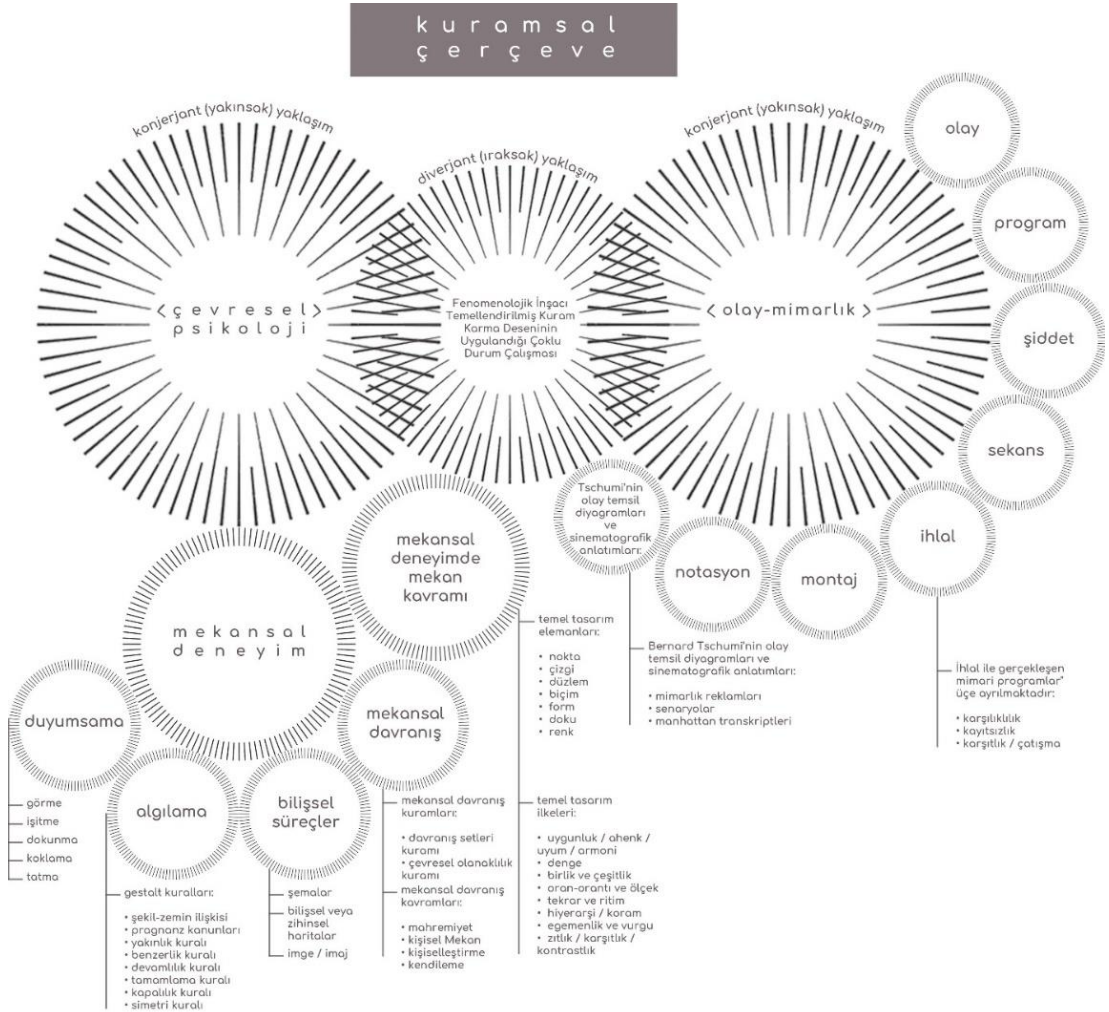
Sistemik Literatür Taramasının Değerlendirmesi

"Sistemik literatür taraması"; "*doküman analizi*" öncesinde, "yakınsak" düşünme ile literatür hakkında bütüncül bir veri sunmaktadır. "Algısal Mekan" için gerçekleştirilen "sistemik literatür taraması"; "*bibliyometrik analiz*" tekniği ile elde edilmektedir. "Algısal Mekan" araştırma konusu hakkında iki kategori olan performans analizler ve bilimsel haritalamalar ile mevcut literatür hakkında nicel veriler sağlanmaktadır. Analiz başlıkları; Yıllık Bilimsel Üretim, Üç-Alan, En İlgili Yazarlar, En Sık Kullanılan Kelimeler, Kelime Bulutu, Ağaç Haritası, Çok Konuşulan Konular, Tematik Harita, Tematik Evrim olarak sıralanmaktadır.

Yıllık Bilimsel Üretim Analizi ile "algısal mekan" bilimsel araştırmalarının 1951-2021 yılları arasında artış gösterdiği belirlenmektedir. Üç-Alan Analizi ile Sankey Diyagramı doğrultusunda kaynaklar, yazarlar ve anahtar kelimeler arasındaki akış belirlenmektedir. En İlgili Yazarlar Analizi ile "algısal mekan" araştırma konusundaki ilgili yazarların Witt J.K., Gori M. ve Coventry K.R. olarak sıralandığı bilgisine ulaşılmaktadır. En Sık Kullanılan Kelimeler Analizi ile "algısal mekan" prensibinin temel temaları belirlenmektedir. Kelime Bulutu ve Ağaç Haritası Analizi, anahtar kelimelerin görselleştirilmiş anlatımlarını içermektedir. Çok Konuşulan Konular Analizi, yıl odağında en sık kullanılan anahtar kelimeleri konu edilmektedir. Tematik Harita Analizi, temaların birlikte kullanım eğilimleri hakkında fikir oluşturmaktadır. Tematik Evrim Analizi, tema kümelerinin evrimsel yönünü göstermektedir.

2.2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın "kuramsal çerçeve"sini oluşturan, mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a yaklaşımda iki temel prensip eksenini olan "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin incelenmesi, düşünme pratiği süreçlerinden "yakınsak" düşünme doğrultusunda gerçekleştirilmektedir. "Kuramsal çerçeve" bölümü; "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" bölümünü, teorik arka plan olarak besleyen ve destekleyen bir rol üstlenmektedir. Araştırma süresince araştırma kapsamında tanımlanan "kuramsal çerçeve" ve "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" bölümü gidişli gelişli olarak sürekli birbiri ile etkileşim göstererek yapılandırılmıştır.

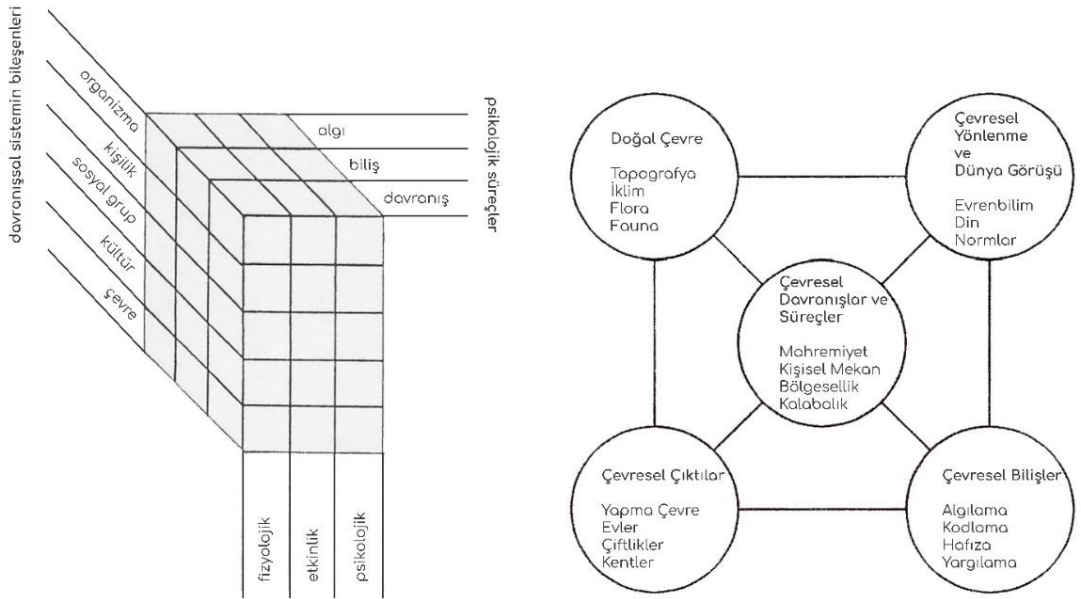


Şekil 2.11: Kuramsal Çerçevenin Şematik Anlatımı.

2.2.1. Çevresel Psikoloji (Environmental Psychology)

Disiplinlerarası bir alan olan "çevresel psikoloji"; mimarlık, psikoloji, sosyoloji, antropoloji, ekoloji, planlama gibi disiplinlerinden girdiler alarak "*insan*" ve "*çevre*" etkileşimi üzerinden kavram, kuram ve yöntemler geliştirmektedir (De Young, 1999, s: 223; Gür, 1996, s: 10). Canter ve Craik (1970) "çevresel psikoloji" disiplinini; "*sosyo-fiziksel çevrenin öğeleri ile insan deneyim ve davranışları arasındaki alışverişi, karşılıklı ilişkiyi inceleyen psikolojinin alt dalı*" olarak tanımlamaktadır (Canter ve Craik, 1970, s: 2; Gürkaynak, 2019, s: 1).

İlk olarak "*psikoloji*" disiplininde özne olarak insan, çevresinden soyutlanarak bağımsız olarak incelenmiştir. Kurt Lewin (1951)'ın ortaya koyduğu " $B=f(P,E)$ (*Davranış=f(İnsan, Çevre)*)" formülü ile insanın çevresi ile birlikte ele alınması görüşü geliştirilmiştir ve "çevresel psikoloji" biliminin temel ilgi alanı bu çerçevede yürütülmektedir (Krupat, 1985; Atabek, 2002, s: 54). "Çevresel psikoloji" disiplininin alt başlıkları; mekansal deneyim, çevresel algı, çevresel değerlendirme, çevresel biliş, kişilik ve çevre, mekansal davranış, çevreye karşı toplumsal tutum, duygusal çevre, ekolojik psikoloji olarak sıralanmaktadır (Craik, 1970, s: 21; Gifford, Steg ve Reser, 2011, s: 440).



Şekil 2.12: Çevresel Psikolojinin İlişkileri (Lang vd., 1974, s: 85; Altman ve Chemers, 1980, s: 50, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

2.2.1.1. Mekansal Deneyimde Mekan Kavramı

Araştırma kapsamında "çevresel psikoloji" prensibine konu olan mekansal deneyimdeki mekan kavramı ele alınmaktadır. "Deneyim" olarak tanımlanan algısal olgular; fenomenolojik (olaybilimsel/görüngübilim) idealizmi tanımlayan Husserl'in "*bilinç edimleri*" (algılama, hatırlama, hoşlanma vb.) olarak isimlendirilen yönelimselliklerdir. "*Bilinç edimleri*" olan deneyimler, olguların anlamlandırılmasına katkı sağlamaktadır (Ulubay ve Önal, 2020, s: 607). "Deneyim" etimolojik açıdan tecrübe, yaşam, yaşantı gibi sözcüklerle yakın anlamlarda kullanılmaktadır (İnce, 2015, s: 7).

Mimaride bedensel deneyim, "mekansal deneyim"de karşılık bulmaktadır. "Mekansal deneyim" canlı varlık ile mekanın (beden-mekan) etkileşime geçmesiyle var olmaktır. İnsanın etrafını saran "mekan"; "*mekan-insan-duyu-algı-biliş-davranış*" mekanizmasına bağlı olarak ilişkisel var olmuş bir "deneyim" sunmaktadır ve bu "mekansal deneyim" bireysel farklılıklara sahip olan insan algısı ile ilişkisel olduğu için sayısız farklı biçimde algılanabilir niteliktedir. Merleau-Ponty, "*çevrenin düşünülen değil, yaşanılan bir olgu*" olduğunu vurgulayarak "deneyim" in algıdaki rolünün altını çizmektedir. Merleau-Ponty'e göre "deneyim" dört insan eylemselliği üzerine kuruludur: beden, mekan, zaman ve ilişkiler. Kişi beden, mekan, zaman ve ilişkiler ara kesitinde kendisine özgün olan deneyimi yaşamaktadır (Ulubay ve Önal, 2020, s: 610).

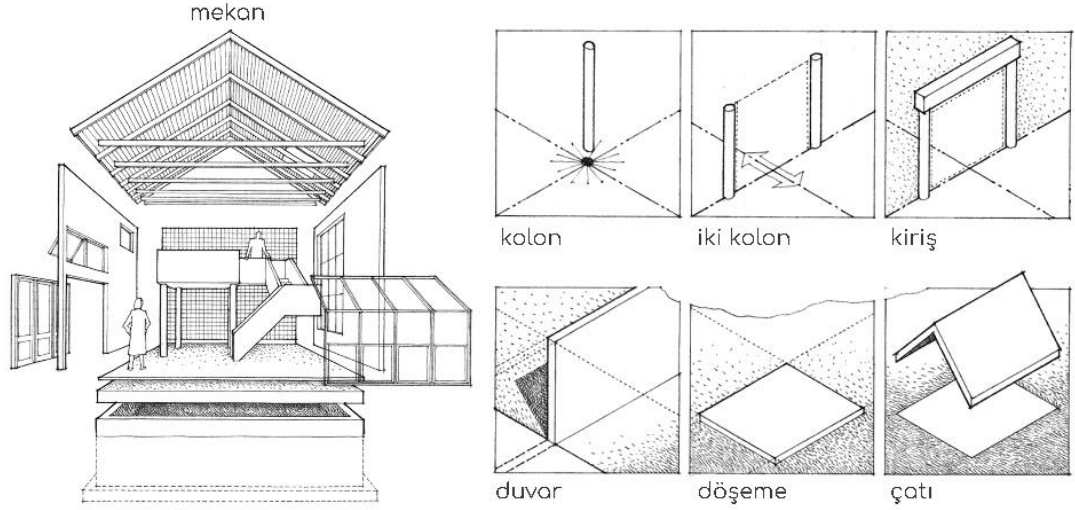
İnsan çevresi içerisinde roller kazanmaktadır: "yaşayan bir organizma (*özne*)" ve "fiziksel bir obje (*nesne*)" (Lang vd., 1974, s: 83). İnsan çevresi içerisinde "*yaşayan bir organizma*" olarak onunla karşılıklı etkileşime girmekte, çevreye tepkide bulunmakta ve aynı zamanda çevre tarafından yönlendirilmektedir; "*fiziksel bir obje*" rolünde ise varoluşuyla sahip olduğu şekli, ölçüsü ve yoğunluğu itibari ile bir özellik kazanmaktadır (Proshansky, 1976, s: 64). Merleau-Ponty (1964), insanın çevre içerisinde üstlendiği rollere ilişkin olarak "*Beden; hem nesnelar arasında bir nesnedir, hem de onları gören ve onlara dokunan şeydir.*" tanımlamasında bulunmaktadır (Pallasmaa, 2011, s: 27). İnsana göre çevre ve çevreye göre insanın dinamik etkileşimi içerisinde "çevre"; "*insan-insan*", "*insan-obje*" ve "*obje-obje*" arasında kurulan "*ilişkiler serisi*"ni içermektedir (Rapoport, 1977, s: 9). Harvey (2003), hiçbir varlığın diğer varlıklarla ilişkisi dışında var olamayacağını

vurgulamaktadır ve mutlak olmayan mekanın çevresiyle bağıntı ve temas kuran yönünü "*ilişkisel mekan*" olarak adlandırmaktadır (Harvey, 2003, s: 18).

Mekanı kavramsallaştırmada öne çıkan iki temel yaklaşım bulunmaktadır: "fiziksel-matematiksel mekan" ve "fenomenolojik-yaşantısal mekan". "Fiziksel-matematiksel mekan" anlayışında; mekan, dikey boyut eklenmiş "*öklit mekan*" ya da "*kartezyen mekan*" olarak nitelenerek anlamdan bağımsız ve anlama kayıtsız kalarak algılanmaktadır. "Fenomenolojik-yaşantısal mekan" anlayışında ise bedeni merkeze alarak "*burada ve şimdi*" yaklaşımı ile hareket edilen doğrudan algılarla yönlendirilen mekanın yaşantısına ve mekansal deneyime vurgu yapılmaktadır. "Fiziksel-matematiksel mekan"; "*bilgi*" ekseninde, "fenomenolojik-yaşantısal mekan" ise "*yaşantı*" ekseninde kavramsallaştırılmaktadır (Moles, 1978; akt. Bilgin, 1990, s: 62-63).

Ching (2008) mekanı, "*tahta veya taş gibi maddesel bir gerçeklik*" olarak tanımlamasının yanında "*özünde şekilsiz ve dağınık olduğunu*" belirtmektedir (Müezzinoğlu, 2018, s: 27). Bu nedenle mekan için evrensel bir tanımlama yapılamayacağını vurgulamaktadır: "*...Etki alanı içine bir nesne girer girmez görsel bir ilişki kurulmuş olur. Bu alana daha başka nesnelere girerse, söz konusu alanla nesnelere arasında olduğu gibi, aynı zamanda da nesnelere birbirleri arasında çoklu ilişkiler kurulmaya başlanmış olur. Dolayısıyla mekan bu ilişkiler ve bunları algılayan biz tarafından şekillenir.*" (Asar, 2013, s: 23).

Plato, mekanın bilimsel gösterimi hususunda "*geometri*"yi önererek mekanın biçimsel yönünün somut bir şekilde tartışılacağı "*simgesel ortak dil*"e zemin hazırlamıştır (Asar, 2013, s: 23). Öklit geometrisi aracılığıyla soyutlanan mekan, sahip olduğu koordinat ve boyut özellikleri ile uzaydaki hacmi ve konumu gözlemlenir hale getirilmiştir. Matematik ve geometri ile mekanın biçim deneyimi sağlanmaktadır (Grosz, 2001). Temel geometrik elemanlar olan nokta, doğru, düzlem ve hacim mekanı biçimlendirmek ve tanımlamak üzerinde rol oynamaktadır. Mekan, fiziksel olarak doğrusal kolon ve kirişler, düzlemsel duvar, seperasyon ve tavanlardan meydana getirilmektedir (Ching, 2008, s: 11).



Şekil 2.13: Mekanı Tanımlayan Elemanlar (Ching, 2008, s: 3, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

Descartes'in, mekanın içi boş ve nesnelere doldurulabilir bir sınır teşkil ettiği söylemine karşılık Heidegger (2001), mekanın nesnenin ve bedeninin doldurduğu bir kalıp olmadığını, var olma biçimi olarak bir bütünlüğü ifade ettiğini vurgulamaktadır (Hisarlıgil, 2007). İnsan bedeni ve mekanın ayırık bir biçimde tasavvur edilemeyeceğini ifade etmektedir (Ulubay ve Önal, 2020, s: 607).

Pallasmaa'ya göre mimari mekan fiziksel mekandan önce "*yaşanan mekan*"dır ve "*yaşanan mekan*", fiziksel mekanın aksine ölçülebilirliği ve geometriyi her koşulda aşmaktadır (Pallasmaa, 2011, s: 79). Heidegger, "*mutlak mekan*" anlayışına karşı tavır sergileyerek mekanın varlık bulmasının asıl sebebinin matematik tanımlamaları ile kavranabilmesi değil; beden tarafından deneyimlenebilen yönü olduğundan bahsetmektedir. Mekanın "*fiziksel*" yönü yerine "*yaşantısal*" anlayışını vurgulayan Heidegger, aynı zamanda mekanların farklı ölçekler özelinde kurgulanmasının; kişileri duygu ve deneyim konusunda duyarlı kıldığına değinmektedir. Mekanın fiziksel tanımlamalarının "*mekansal deneyim*"e gerekliliğini ortaya koymaktadır (Sharr, 2013, s: 64).

Norberg-Schulz, insanın mekan ile kurduğu ilişkinin belirli bir zaman dilimi içerisinde şekillenen olgular yerine; kişinin algısındaki "*süreklilik*" ile var olduğunu vurgulamaktadır (Norberg-Schulz, 1971). Zevi (1968) bu görüşü ilerleterek mekanın "*zaman ve hareket sürekliliği*" içerisinde yaşamsal deneyimler doğrultusunda anlamlandığını ifade etmektedir (Kahvecioğlu, 1998). Mekanın "*sezgisel ve*

devinimsel" tavrı, "*maddesel ve mutlak*" yönü ile çatışma göstermektedir. Mekanın periyodik olarak geçirdiği süreç ile ulaştığı anlamsal ifade ise insanların hayal güçlerini her daim zorlayabilecek bir noktadır ve bu çatışma/uzlaşamama hali mekan kavramını "*süreklilik*"e ulaştırmaktadır.

Mekan, çok yönlü özelliği ile kişinin algısı ekseninde değişim göstererek farklı kavramlar altında kategorize edilmektedir. Norberg-Schulz, "mekan"ı beş ayrı kavram ile tanımlamaktadır: fiziksel boyutu ile var olan "pragmatik (*pragmatic*) mekan", bireysel olarak deneyimlenen duyuşsal, izlenimsel ve simgesel olarak oluşan "algısal (*perceptual*) mekan", insanın çevresinin sabit imajını oluşturan "varoluşsal (*existential*) mekan", kavramsal mekan olarak da adlandırılan fiziksel mekan ilişkileri üzerine kurulan zihinsel şemaları içeren "bilişsel (*cognitive*) mekan", araç ve sembolleri kapsayarak saf mantıksal ilişkilerin kurulduğu "soyut (*abstract*) mekan"dır (Norberg-Schulz, 1971, s: 11).

Lefebvre, "mekanın üretimi"ni üçlü diyalektik bir süreç ile kavramsallaştırmaktadır: "algılanan mekan (*perceived space*)", "tasarlanan mekan (*conceived space*)" ve "yaşanan mekan (*lived space*)". Lefebvre bu tanımları sırasıyla "fiziksel mekan (*doğa*) / maddi üretim / mekansal pratikler"; "zihinsel mekan (*mantıksal, biçimsel soyutlamalar ve temsiller*) / bilgi üretimi / mekan temsilleri" ve "toplumsal mekan (*insan eylemleri ve duyuşsal olgular*) / anlam üretimi / temsil mekanları" ile denkleştirilmektedir (Lefebvre, 2016, s: 74; akt: Avar, 2009, s: 7) (Şekil 2.14).



Şekil 2.14: Lefebvre'nin Mekan Üretimi'nde Çok Boyutlu Mekan Kavramı (Kıyıcı, 2017, s: 15, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

Lefebvre, mekanı şöyle anlatmaktadır: "*mekan*"; *ne salt bir soyutlama ve nesne, ne de sadece somut, fiziksel bir şeydir. Bütün boyutları ve biçimleriyle hem kavram hem de gerçekliktir, yani toplumsaldır. Bu yüzden, ilişkiler ve biçimler bütünüdür. Yine, cansız, sabit, durağan değil; canlı, değişken ve akışkandır. Sürekli diğer mekanlara uzanır ve geri döner; onlarla birleşir ya da çatışır. Bu akışlar, birleşmeler ve çatışmalar bir diğerinin ya da öncekinin üzerine yerleşir ve mevcut mekanı üretir. Bir başka ifadeyle, (toplumsal) mekan, birçok boyutuyla, ona katılan, anlamlandırılan ve anlamlandırılmayan, algılanan ve doğrudan deneyimlenen, pratik ve teorik akışlarla üretilir. Mekan aynı zamanda, bir toplumsal üretim (süreci)dir ve toplumun üretiminin hem sonucu hem de ön-koşuludur. Bu süreci açığa çıkarmak, teoride yeniden kurmak için, "nesneden (mevcut mekandan) onu üreten, yaratan eyleme geri gitmek", "üretim ve anlamlandırma sürecini yeniden kurmak" gerekir.*" (Lefebvre, 2016; akt: Avar, 2009, s: 8).

Kişi ile mekânın etkileşimi, iletişimi ile gerçekleşen mekansal deneyim noktasında "*mekan atmosferi*" kavramı etkilidir. "*Mekan atmosferi*", deneyim esasında açığa çıkan mekânın kişi üzerinde bıraktığı etkidir. "*Mekan atmosferi*", mekânın enerjisi, aurası, modu (ruh hali) olarak nitelendirilmektedir (Kamiloğlu, 2020, s: 4). "*Mekan atmosferi*", "*fenomenolojik-yaşantısal mekân*" anlayışı ile inşa edilen, mekâna ilişkin duygunun ifadesidir (Cordan, 2017). Bir yerin ya da mekânın ayırt edici karakterini tanımlayan "*yerin ruhu (genius loci)*" kavramı ile ilişkiseldir. Wigley (1998) "*mekan atmosferi*"nin, duyumsama (ışık, ses, koku, nem, sıcaklık, vb.) ve görünmez bir iklim ile inşa edildiğini ifade etmektedir. Pallasmaa (2014), atmosferi, "*mekânın maddesel veya var olan özellikleri ile insan algısının ve hayal gücününün maddi olmayan alanı arasındaki değişim*" olarak tanımlamaktadır. Pallasmaa'ya göre görsel algıyı biçimlendiren ve bir araya getirenin gestalt ilkeleridir ancak; atmosfer yaratımında ilkeler yoktur ve tamamen varoluşsal, içselleştirilmiş bir deneyim etkindir (Havik ve Tielens, 2013; Uysal, 2017, s: 17). "*Mekan atmosferi*"ni etkileyen faktörler; mekânın biçimi, ışıklandırma (ışık kaynakları, ışık rengi, ışığın yönü, konumu, yoğunluğu), renk, koku (hoş veya rahatsız edici kokular), ses (ses seviyesi, kalitesi), sıcaklık, mobilya ve dekorasyon (öğelerin stili, rengi, boyutu, konumu), mekansal kalite (işlev, estetik, konfor, güvenlik) olarak sıralanabilir (Ching, 2015, s: 2).

2.2.1.2. Mekansal Deneyimdeki Mekan Kavramına İlişkin Temel Tasarım Elemanları ve İlkeleri

• Temel Tasarım Elemanları

Mekansal organizasyonların var olmasında etkin rol oynayan "temel tasarım elemanları" olan "nokta", "çizgi", "düzlem", "biçim", "doku", "renk" kavramları; mekansal açıdan görünürlüğü olmaksızın zihinde algılanmaktadırlar (Şekil 2.15). "Nokta" köşeleri; "çizgi" düzlemlerin hatlarını; "biçim" ise düzlemi ve uzamı kaplayanları imgelemektedir. Aristoteles, "çizgi"nin uzunluk; "düzlem"in genişlik; "biçim"in ise derinlik kavramı ile bağlantılı olduğunu vurgulamaktadır (Kotsopoulos, 2000, s: 27). Bir tasarım "temel tasarım elemanları" olan "nokta", "çizgi", "düzlem", "biçim", "doku", "renk" kavram "parça"larının yerine bir "bütün/gestalt" halinde algılanmaktadır (Ching, 2015, s: 2).

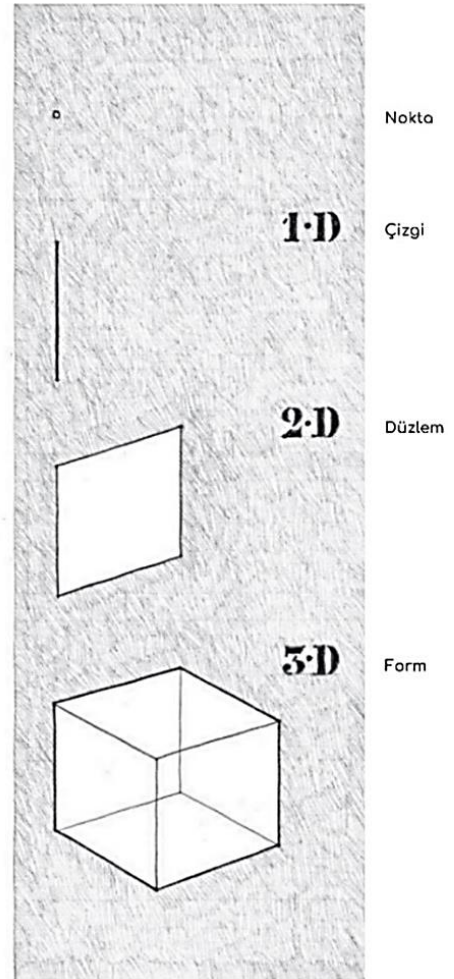
Biçimin ana belirticisi olan temel tasarım elemanları;

Nokta; mekanda bir pozisyon belirtir.

Çizgi; hareket ettirilen bir nokta şu özellikler haline gelir:
• uzunluk
• yön
• pozisyon

Düzlem; hareket ettirilen bir çizgi şu özellikler haline gelir:
• uzunluk ve genişlik
• yüzey
• yönelim
• pozisyon

Form; hareket ettirilen bir çizgi şu özellikler haline gelir:
• uzunluk, genişlik ve derinlik
• biçim ve mekan
• yüzey
• yönelim
• pozisyon

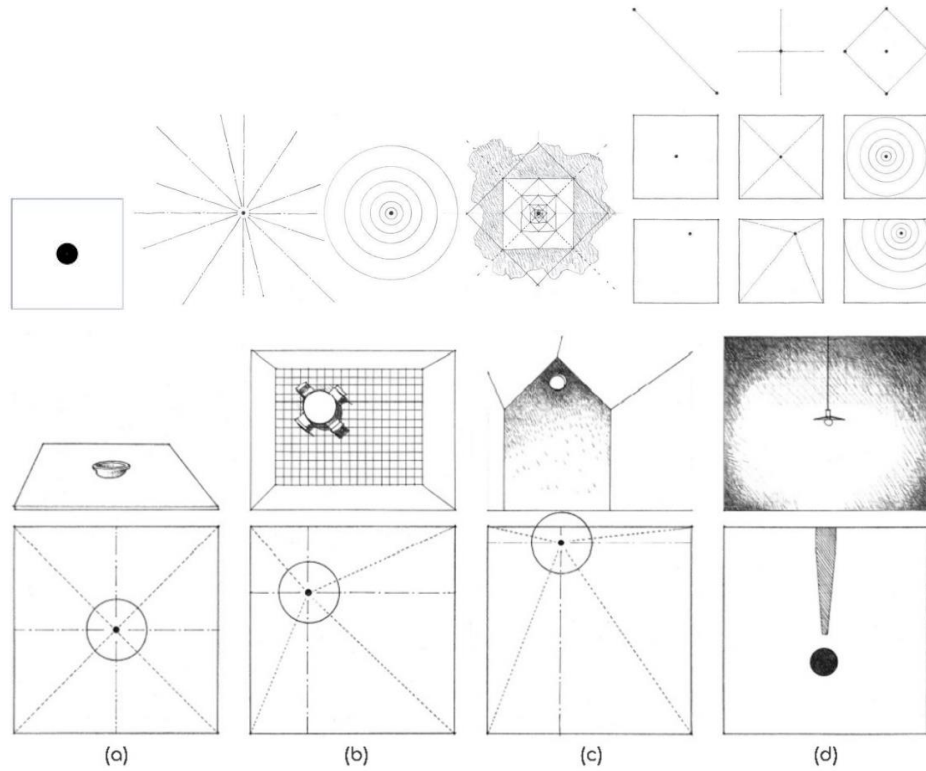


Şekil 2.15: Temel Tasarım Öğelerinin Mekansal İfade Kazanması (Ching, 2015, s: 3, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

o Nokta

"Nokta"; benek ve leke olarak da isimlendirilebilen görsel algıya bağlı olarak "en küçük işaret"tir (Atalayer, 1994, s: 143-144; Kandinsky, 2012, s: 26). Geometride iki doğrunun kesiştiği yer olarak kabul edilmektedir (Dondis, 1989; Demir, 1993). Eni, boyu, uzunluğu olmayan "nokta", boyutsuz bir tasarım elemanıdır (Ching, 2015, s: 5). "Nokta"; mekandaki bir konumu, bir hacimde düzlemlerin birleştiği köşe boyutu ve bir alanın merkezini ifade etmektedir (Ching, 2008, s: 96; Atalayer, 1994, s: 143).

"Nokta"nın bir mekan içindeki konumunu durağan, hareketsiz ve yönsüz olarak tanımlamak mümkündür (Ching, 2015, s: 4). "Nokta" bir alanın veya boşluğun merkezindeyken sabit ve hareketsiz iken; merkez dışına taşındığında, kendi kendini merkezleme özelliğini koruyarak daha dinamik bir hale gelmektedir (Ching, 2008, s: 96; Ching, 2015, s: 4). Tasarımın temeli ve başlangıcı olan "nokta"ların yan yana gelmesiyle "çizgi"; çizgilerin hareket etmesiyle "düzlem"; düzlemlerle ise "form" oluşmaktadır (Şekil 2.16) (Naylor, 1985; Gürer ve Gürer, 2004, s: 27-28).



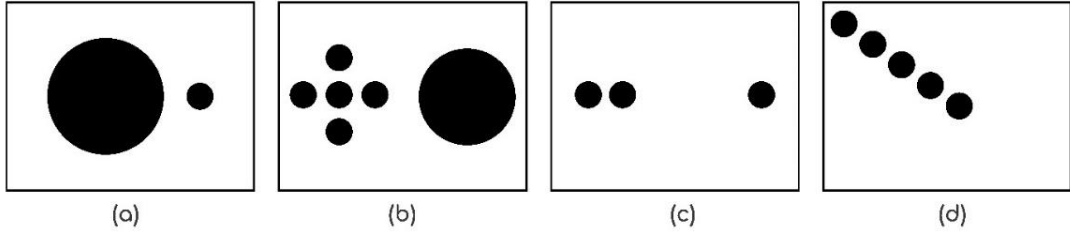
Şekil 2.16: Nokta'nın Mekan İçindeki Çeşitli Konumları (Ching, 2015, s: 4; Ching, 2008, s: 96).

(a) merkez, (b) merkez-dışı, (c) bir noktayı güçlendirmek (d) odak merkezi.

İdeal biçimi daire olan "nokta" sayısız farklı biçimde tasarlanabilmektedir (Şekil 2.17) (Kandinsky, 2012, s: 28-29). "Nokta"ların kompozisyon içerisinde farklı büyüklük ölçülerinde kullanımı, aralıkları, yoğunlukları, yönelişleri ve farklı sıralanışları; ışık-gölge ve renk değişikliklerine neden olarak farklı ifade ve anlamlar yaratmaktadır (Kandinsky, 2012, s: 26; Çellek ve Sağocak, 2014; Yılmaz, 2007, s: 27). "Nokta"ların düzenlenmesi ile oluşturulan kompozisyonlar; anlamları, imgeden simgeye ve kavramlara dönüştürmektedir (Atalayer, 1994, s: 145).



Şekil 2.17: Nokta Biçimleri (Kandinsky, 2012, s: 28).



Şekil 2.18: Noktanın Mekan İçerisindeki Farklı İfade ve Anlamları.

(a) Noktaların farklı oranlarda düzenlenmeleri "*hiyerarşik*" bir algıya neden olmaktadır: Aynı mekan içerisindeki büyük nokta, küçük nokta üzerinde otorite ve hakimiyet algısı kurmaktadır.

(b) Aynı mekan içerisindeki küçük noktalar ve büyük nokta arasındaki "*ölçü*" farkı, görsel algılamada ön plana çıkmaktadır.

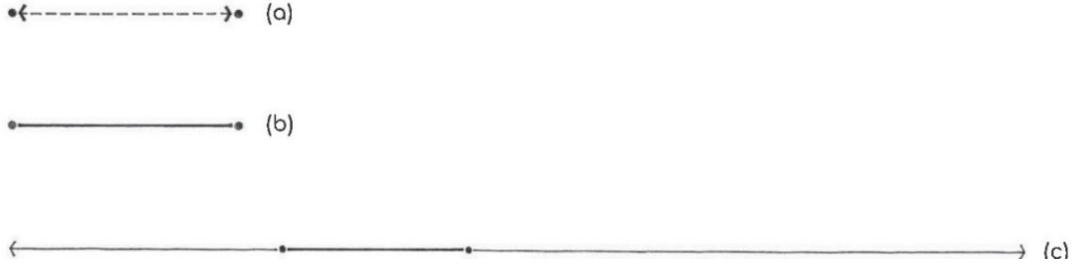
(c) Mekanda bulunan üç noktadan ikisinin birbirine daha yakın olması "*ara*" kavramını tanımlamaktadır.

(d) Mekan içerisinde birden fazla noktanın belirli bir tarafa olan "*ritmik*" hareketinden "*yön*" algısı oluşmaktadır.

o Çizgi

"Çizgi"; "*tek boyuttaki büyüklük*" veya "*tek yöne yayılan büyüklük*" olarak tanımlanmaktadır. "Çizgi"nin sanatsal tanımı statikten dinamiğe görsel geçişi ifade

eden "hareket eden noktanın bir izi" veya "bir noktanın akışı"dır (Şekil 2.19) (Kotsopoulos, 2000, s: 27; Kandinsky, 2012, s: 59; Cıvcır, 2015). "Çizgi"nin geometride tanımı ise "sonsuz noktalar serisi"dir (Öztuna, 2007, s: 62). Kavramsal olarak, bir "çizgi"nin uzunluğu vardır ancak genişliği veya derinliği yoktur (Ching, 2015, s: 8; Ching, 2008, s: 97).



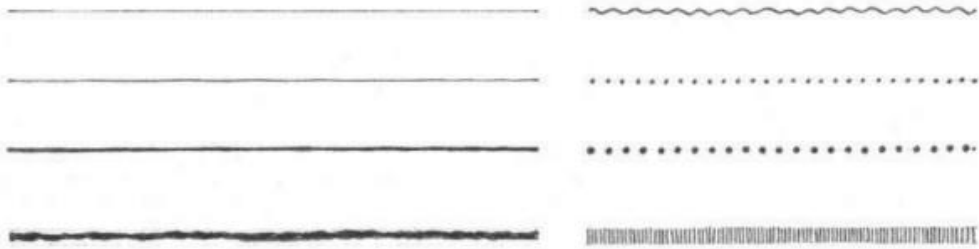
Şekil 2.19: Çizgi (Ching, 2015, s: 6).

(a) İki nokta onları birbirine bağlayan bir "çizgi"yi tanımlamaktadır (Ching, 2015, s: 6).

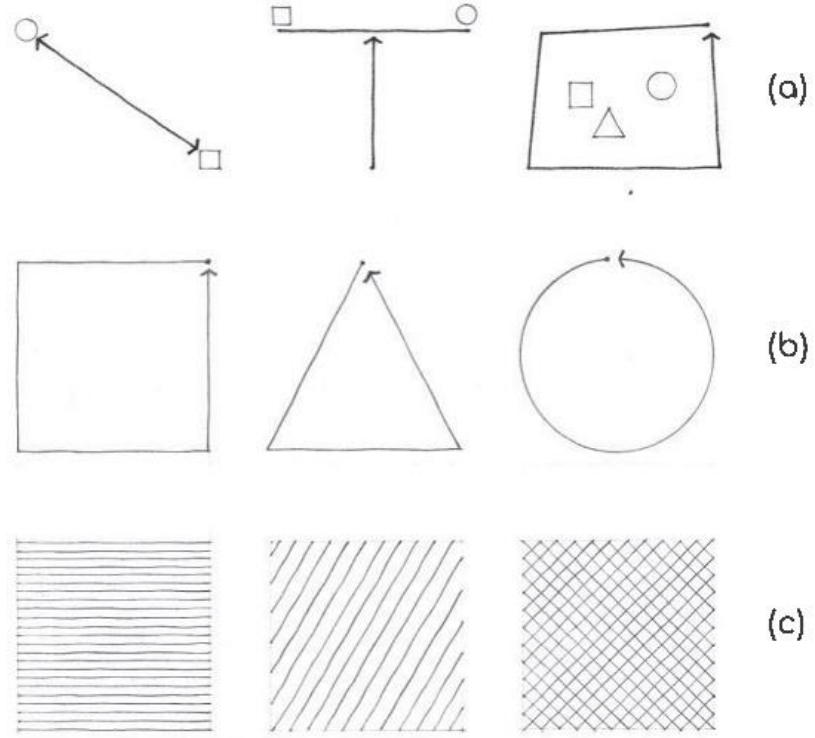
(b) Uzatılmış bir nokta çizgi haline gelmektedir (Ching, 2015, s: 8).

(c) Çizgi sonlu bir uzunluk ya da aynı zamanda sonsuz bir parçanın bir parçası olarak da tanımlanmaktadır (Ching, 2015, s: 6).

"Çizgi"nin temel nitelikleri altı başlığa ayrılmaktadır: "uzunluk (uzun-kısa)", "süreklilik (sürekli-kesintili)", "genişlik (kalın-ince)", "yön (tek yönlü: yatay, düşey, çapraz/diyagonal, dalgalı; yavaş yön değiştiren: spiral; anı yön değiştiren: zigzag)", "eğilme derecesi (düz-eğri)" ve "keskinlik (keskin-yumuşak)" (Güngör, 2005, s: 89). Bir çizginin karakteri gergin-gevşek, kalın-ince, düzenli-düzensiz, sürekli-süreksiz özelliklerine sahip olabilmektedir (Ching, 2015, s: 9).



Şekil 2.20: Çizgi Biçimleri (Ching, 2015, s: 9).



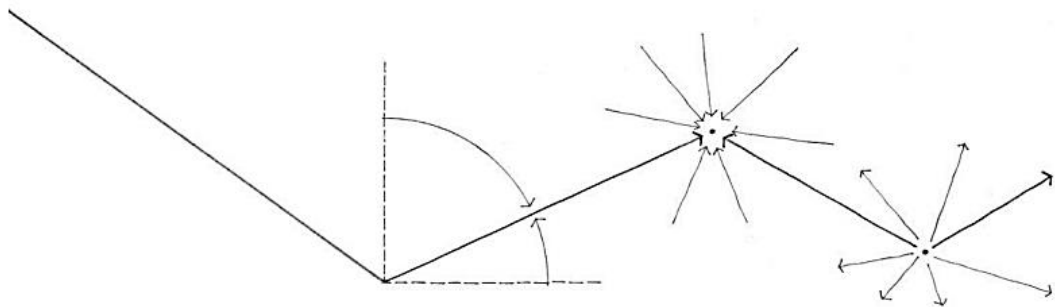
Şekil 2.21: Çizginin Tasarımdaki Görevleri (Ching, 2015, s: 8).

(a) Görsel elemanları birleştirme, bağlama, destekleme, çevreleme ya da kesiştirme,

(b) Düzlemlerin kenarlarını tanımlama ve onlara şekil verme,

(c) Düzlemlerin yüzeylerini belirginleştirme (Ching, 2015, s: 8).

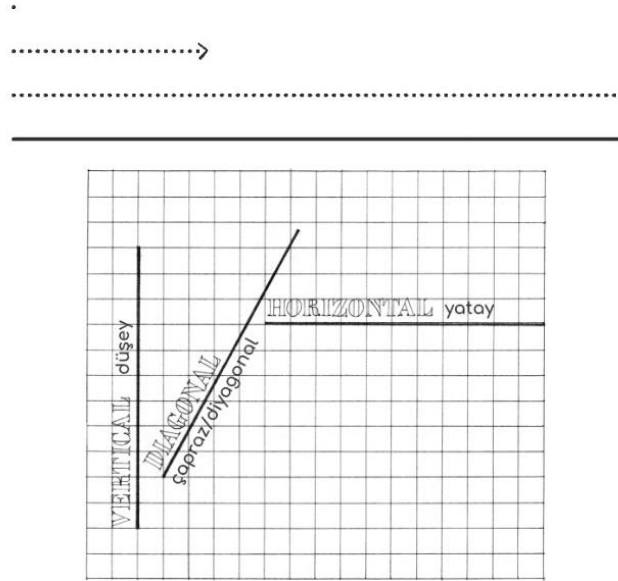
"Çizgi" çeşitlerine göre "*düz*", "*eğri*", "*kırık*", "*yatay*", "*düşey*", "*çapraz/diyagonal*" ve "*zigzak*" olmak üzere yedi ayrı kategoride incelenmektedir (Şekil 2.22) (Kaplan, 2009, s: 73).



Şekil 2.22: Çizginin Hareket Ettirilerek Çeşitlendirilmesi (Ching, 2015, s: 9).

Düz Çizgi

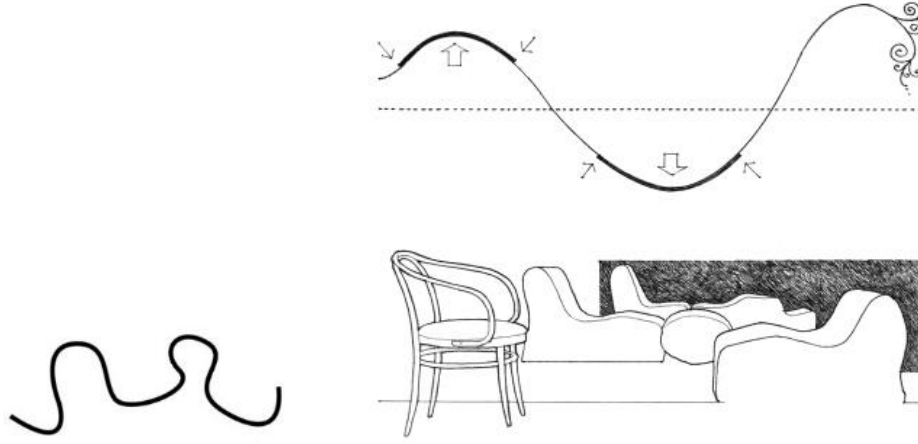
Noktalardan meydana gelen çizgilerin belli bir yöne doğru kesintisiz hareket etmesi ile "düz çizgi" oluşmaktadır. "Düz çizgi" düz bir hat üzerinde ilerleyerek herhangi bir yöne sapma göstermeksizin istikrarlı bir şekilde hareket etmektedir (Kandinsky, 2012, s: 59). "Düz çizgi" kesin, açık, net, yalın, durgun durumların anlatımında öne çıkmaktadır (Özkartal, 2009, s: 59). "Düz çizgi" psikolojik olarak kararlılık, güvenilirlik, sağlamlık göstergesidir (Atalayer, 1994, s: 149-150; Tepecik, 2002, s: 33). Direkt, düzenli, güçlü, sert, katı, niteliklerle ilişkilendirilmektedir. Çizginin yansıttığı ağırlık ve sağlamlık duygusu kalınlığı ile orantılı olarak artmaktadır (Güngör, 2005, s: 91). "Düz çizgi"; "yatay çizgi", "dikey çizgi" ve "çapraz/diyagonal çizgi" türlerine ayrılmaktadır (Şekil 2.23) (Kandinsky, 2012, s: 60-61).



Şekil 2.23: Düz Çizgi Çeşitleri (Kandinsky, 2012, s: 61; Ching, 2008, s: 98, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

Eğri Çizgi

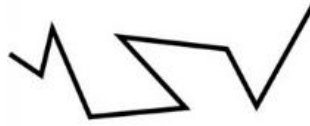
"Eğri çizgi" sert köşeleri olmayan, yumuşak geçişlerle yön değiştirebilen, dairesel hareketlerle yaylar oluşturabilen, akıcı serbest çizgiler olarak tanımlanmaktadır (Ching, 2008, s: 98; Güngör, 2005, s: 89). "Eğri çizgi" psikolojik olarak sürükleyicilik, akıcılık, hareketlilik ve canlılık algısı oluşturmaktadır. "Eğri çizgi" temelde bir yön değiştirmeyi içerdiği için kararsız bir etki yaratmaktadır (Güngör, 2005, s: 95).



Şekil 2.24: Eğri Çizgi Kullanımı (Ching, 2008, s: 98).

Kırık Çizgi

"Kırık çizgi" çizgilerin ritimli bir tekrar ile anı ve sert yön değişikliği olarak tanımlanarak "*çizgi parçaları dizisi*" içermektedir. Matematikte bir veya birkaç noktada doğrultu değiştiren çizgi olarak tanımlanmaktadır. "Kırık çizgi"nin oluşumunda etkili olan durumlar; dik, dar, geniş gibi kırılma açıları ve kırılma noktaları arasındaki mesafelerdir (Kaplan, 2009, s: 77). "Kırık çizgi" sivri uçlardan dolayı, enerjik ve sert bir yapıya sahip olduğunu için psikolojik olarak gerilim algısı yaratmaktadır (Kandinsky, 2012, s: 82).



Şekil 2.25: Kırık Çizgi.

Yatay Çizgi

"Yatay çizgi" ufka paralel olarak uzanan düz bir çizgi olarak tanımlanmaktadır (Kandinsky, 2012, s: 60). "Yatay çizgi" psikolojik olarak düzen, istikrar, durgunluk, sakinlik, sağlam ve kararlı bir algı yaratmaktadır (Ching, 2008, s: 98; Atalayer, 1994, s: 149-150; Tepecik, 2002, s: 33). "Yatay çizgi" genişliği vurgulamak ve denge duygusu yaratmak amacı ile de kullanılmaktadır (Güngör, 2005, s: 93).



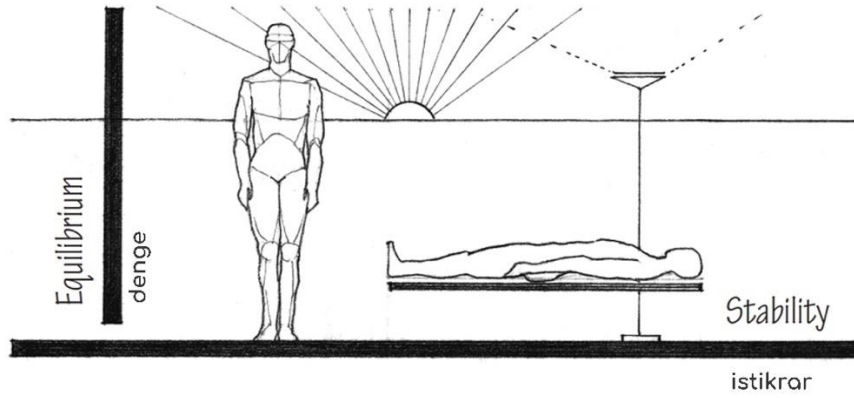
Şekil 2.26: Yatay Çizgi.

Düsey Çizgi

"Düsey çizgi" yatay eksene dik olan, aşağı ve yukarı olarak düseyde hareket eden düz çizgilerdir (Kandinsky, 2012, s: 61). "Düsey çizgi" psikolojik olarak denge, canlılık, saygınlık ve güç algısı yaratmaktadır (Ching, 2008, s: 98; Atalayer, 1994, s: 149-150; Tepecik, 2002, s: 33). "Düsey çizgi" uzunluğu vurgulayarak yükseklik hissi vermek amacı ile de kullanılmaktadır (Güngör, 2005, s: 92).



Şekil 2.27: Düsey Çizgi.



Şekil 2.28: Yatay ve Düsey Çizgi Kullanımı (Ching, 2008, s: 98).

Çapraz/ Diyagonal Çizgi

"Çapraz/Diyagonal çizgi" yatay ve dikey çizgilerin dışında herhangi bir yöne eğim gösteren düz çizgi olarak tanımlanmaktadır. "Çapraz/Diyagonal çizgi" psikolojik olarak kararsız, huzursuz, kontrolsüz ve güvensizlik algısı yaratarak gerilim ve heyecana neden olmaktadır (Ching, 2008, s: 98; Atalayer, 1994, s: 149-150; Tepecik, 2002, s: 33). "Çapraz/Diyagonal çizgi" hareket ve yön hissi uyandırarak yükselme ya da düşme algısı oluşturmaktadır. "Çapraz/Diyagonal çizgi" derinliği vurgulamak amacı ile de kullanılmaktadır (Güngör, 2005, s: 94).



Şekil 2.29: Çapraz/Diyagonal Çizgi.

Zigzag Çizgi

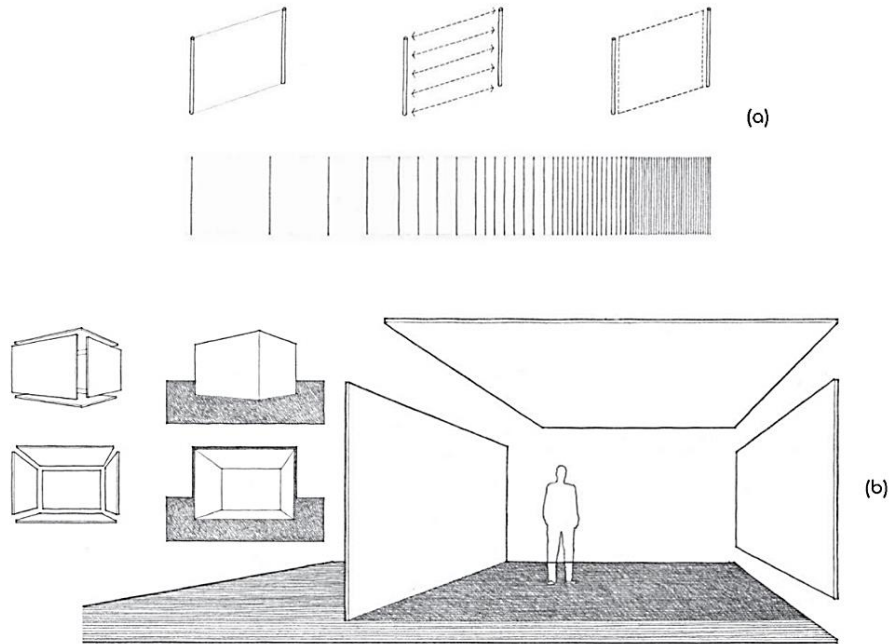
"Zigzag çizgi" noktalarda birbirine bağlanan çapraz çizgilerin birleşimi, kombinasyonu olarak tanımlanmaktadır (Kandinsky, 2012, s: 83). "Zigzag çizgi" yapısı gereği hızlı ve sık yön değiştirdiği için psikolojik olarak dinamik, heyecan, yüksek enerji, huzursuzluk, kaygı ve tehlike algısı yaratmaktadır (Güngör, 2005, s: 94-95).



Şekil 2.30: Zigzag Çizgi.

o Düzlem

"Düzlem" paralel olan iki çizginin arasında tanımlanan alandır (Ching, 2015, s: 14). İki boyutlu bir eleman olan "düzlem", çizginin belirli bir yön doğrultusunda uzatılması ile oluşmaktadır (Kandinsky, 2012, s: 63). Bir "düzlem" in birincil özelliği bir "*biçim*" e sahip olmasıdır. Kavramsal olarak, bir "düzlem" in uzunluğu ve genişliği vardır ancak derinliği yoktur (Ching, 2015, s: 18). "Düzlem" bir tasarımda formun limitlerini ve sınırlarını tanımlamaktadır. Biçimlerin ve mekanların üçüncü boyutlarını belirlemektedir. Mimari açıdan "düzlem" üçe ayrılmaktadır: "*tepe düzlemi*", "*duvar düzlemi*", "*tavan düzlemi*" (Ching, 2015, s: 19).



Şekil 2.31: Tasarımda Düzlem Kullanımları (Ching, 2015, s: 14-19).

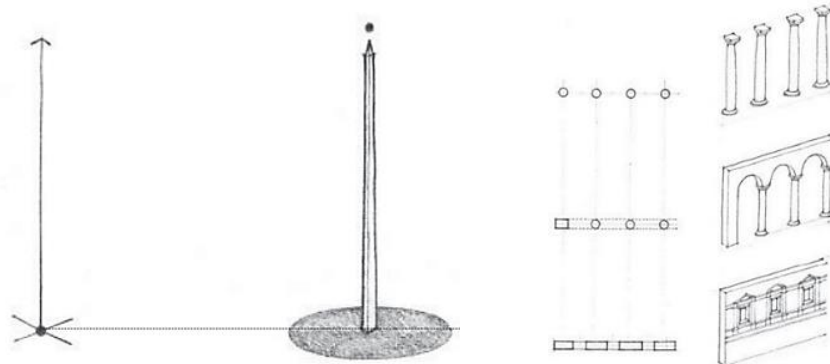
(a) İki paralel çizgi, bir düzlemi görsel olarak tanımlama yeteneğine sahiptir. Çizgiler birbirine yakınlaştıkça düzlem algısı güçlenmektedir (Ching, 2015, s: 14).

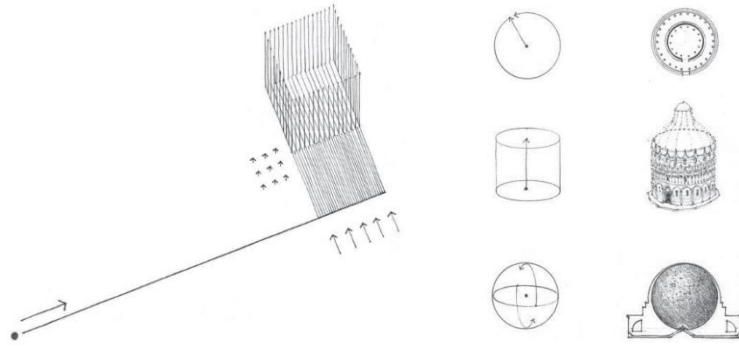
(b) Mekan içerisindeki düzlemler buldukları konuma göre "*tepe düzlemi*", "*duvar düzlemi*", "*tavan düzlemi*" olarak tanımlanmaktadır (Ching, 2015, s: 19).

o **Biçim**

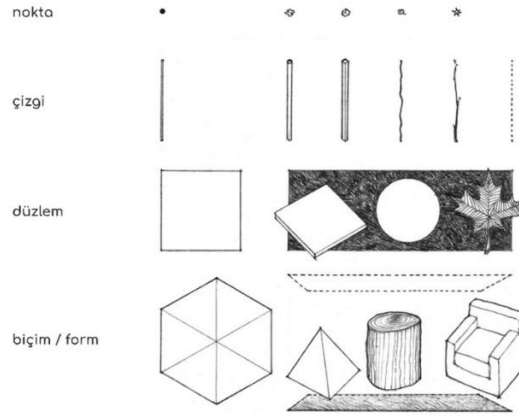
Platon, evrenin yaratılışının ideal bir biçimle başladığını ifade etmektedir. Heidegger de güzel kavramını biçime dayandırır ve biçimi bir zamanlar var olanın varlığı olarak nitelendirir. "Biçim" in Fransızcadaki karşılığı "form"dur (Keser, 2009). "Biçim" tasarımda bir eserin tutarlı imgesini oluşturmak için kompozisyonun elemanlarını koordine etme ve düzenlemedir (Ching, 2015, s: 34). Tasarı geometrinin kurucusu Gaspard Monge'ye göre "biçim"; bir cismin dış sınırları ile yüzeyde yer almasıdır. Her cismin onu çevreleyen genel geometrik bir biçimi vardır ve biçim cisimde ilk olarak fark edilen karakteristik özelliklerden biridir (Ching, 2015, s: 18; Ziss, 1984). "Biçim" bir yapıya mimarlık niteliğini veren temel bileşendir (Aksoy, 1987). Sanat ve tasarım elemanlarının kimliğini belirleyerek üsluba yön veren bir unsurdur (Civcir, 2015).

Bir düzlem sahip olduğu doğrultudan farklı bir yöne doğru uzandığında, ışık-gölge ve perspektif ile üç boyutlu hale getirildiğinde "form" oluşmaktadır (Ching, 2008, s: 95). Görsel ve dokunsal olarak algılanan bir gerçekliktir. Kavramsal olarak, bir "form" uzunluğa, genişliğe ve derinliğe sahiptir aynı zamanda kütle ve hacmi vardır (Ching, 2015, s: 28; Boydaş, 2004). "Form" un görsel özellikleri; şekil, ölçü, renk, doku, konum, yönelme ve görsel atalet olarak sıralanmaktadır (Şekil 2.34) (Ching, 2015, s: 34-35). "Form" çeşitleri; organik, inorganik, kübik, simetrik, asimetrik, doğal, yapay, statik veya dinamik olarak kategorize edilmektedir (Demirel, 2018, s: 52; Artut, 2004).

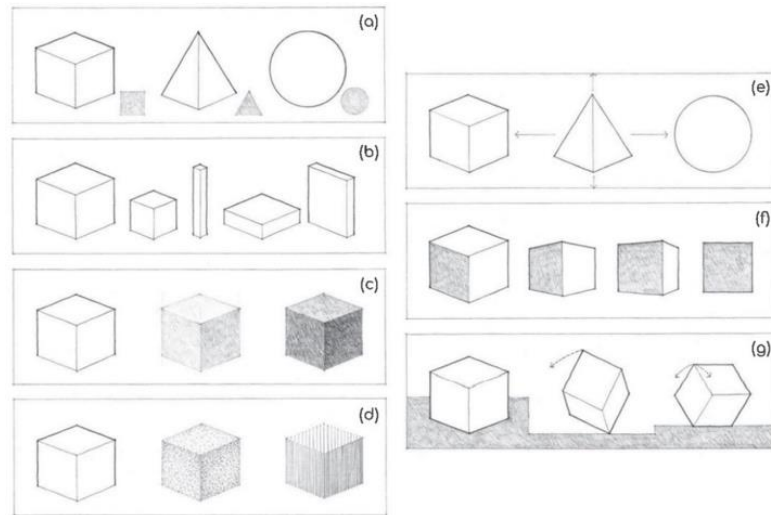




Şekil 2.32: Temel Tasarım Elemanlarının Mekansal İfade Kazanması (Ching, 2015, s: 2-14).



Şekil 2.33: Temel Tasarım Elemanlarının İki Boyutlu İfadelerden Üç Boyutlu Mekansal İfadelere Dönüştürülmesi (Ching, 2008, s: 95).



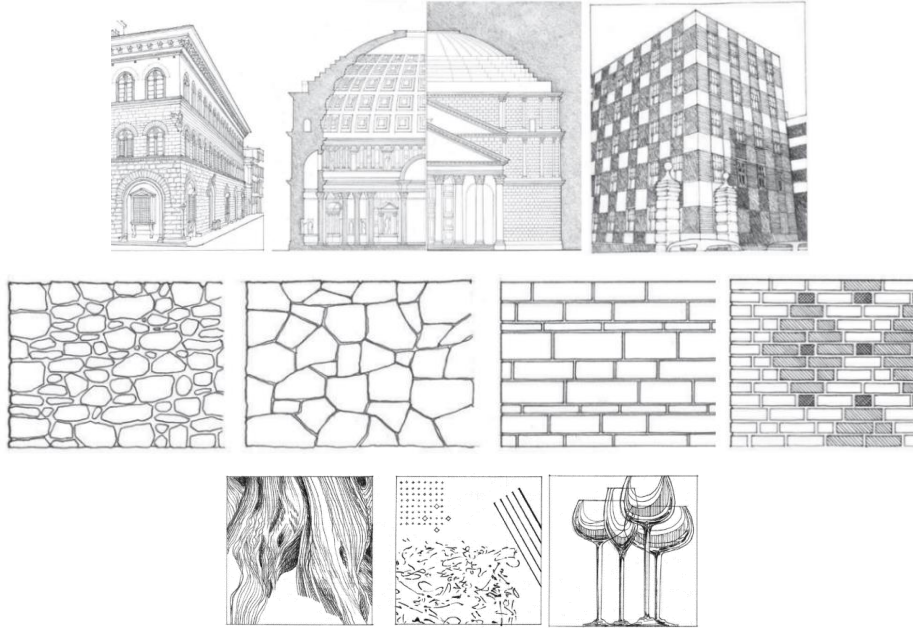
Şekil 2.34: Formun Görsel Özellikleri (Ching, 2015, s: 34-35).

(a) şekil, (b) ölçü, (c) renk, (d) doku, (e) konum, (f) yönlenme,
(g) görsel atalet.

o Doku

"Doku" bir nesneye dokunulduğunda hissedilen yüzey özelliğidir (Ching, 2008, s: 107). Bir yüzeyin üç boyutlu yapısından dolayı sahip olduğu özel bir niteliklerdir (Ching, 2015, s: 34). "Doku" bir nesnenin içyapısının işlevsel özelliklerini dışa vuran yüzeysel etkidir (Şekil 2.35) (Tüzcet, 1967). "Doku" görsel ve dokunsal bir tasarım öğesidir: Görsel olarak dokunun algılanabilmesi için ışığın yüzeye çarpması ile ışık-gölge etkisinin oluşması gerekmektedir (Ching, 2008, s: 107; Kılıç, 2020, s. 859). Dokunun tensel hissini sağlanabilmesi için ise yüzeyde girinti çıkıntıların olması gerekmektedir (Ghorab, 2015, s: 28; Alexander, 1977).

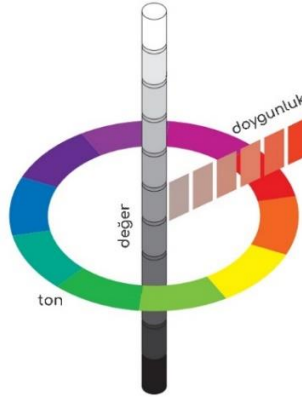
Temel tasarım kapsamında dokular; "*yumuşak doku (pürüzsüz)*" ve "*sert doku (pürüzlü)*" olarak sınıflandırılmaktadır (Güngör, 2005). Psikolojik açıdan "*yumuşak doku*" sükûnet, rahatlık, monotonluk ve güçsüzlük hissi verirken; "*sert doku*" dinamik, uyarıcı, ilgi çekici ve güçlü bir etki oluşturmaktadır. Sert, sıcak renkli, parlak dokular yakınlık etkisi verirken; yumuşak, soğuk renkli, mat, uzaklık etkisi oluşturmaktadır. Rasmusen (1950) ise "*doku*"ları; zımpara, keçe, cam gibi dokunsal ve fiziki özellikler gösteren "*gerçek doku*"lar ve renk, desen, ton ve çizgiler ile görsel olarak gerçekçi etkiler yaratan "*sanal doku*"lar olarak ayırıştırarak incelemektedir (Uslugil, 2021, s: 85).



Şekil 2.35: Tasarımdaki Doku Kullanımları (Ching, 2015, s: 93-101 Ching, 2008, s: 107).

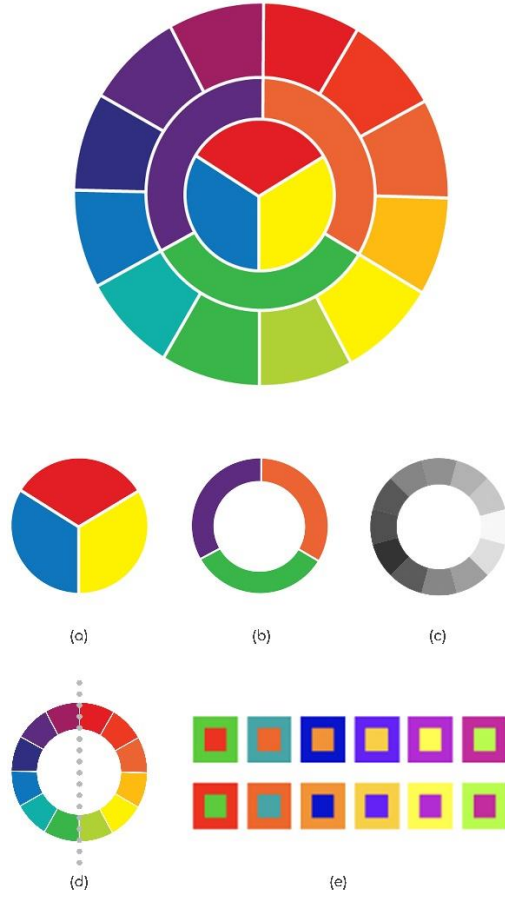
o Renk

"Renk" cismin üzerine gelen ışığın, cismin yüzey özelliklerine ve ışığın kendi özelliklerine bağlı olarak görsel algılamaya yaptığı niteliksel etkidir (Ching, 2008, s: 115; Öztuna, 2007, s: 121). Her nesne, kendisine gelen ışıkta mevcut olan renklerden bir kısmını emer, bir kısmını da yansıtır (Uslugil, 2021, s: 77). Bu duyarlılığına bağlı çeşitli "renk" algıları oluşmaktadır (Gökaydın, 2002, s: 120; Kalmık, 1950). "Renk" in üç farklı niteliği bulunmaktadır: rengin türünü tanımlayan "*ton (hue)*"; açıklık veya koyuluk derecesi "*değer (value)*"; yoğunluk ve canlılık derecesi "*doygunluk (saturation)*" dur (Şekil 2.36) (Ching, 2008, s: 117).



Şekil 2.36: Rengin Ton, Değer ve Doygunluk Özellikleri (Ching, 2008, s: 117).

Sanat alanında "renkler"; tabiatta kendiliğinden var olan rengin saf hali olan "*ana renkler (kırmızı, sarı, mavi)*"; ana renklerin ikişerli olarak karışımlarından elde edilen "*ara renkler (turuncu (kırmızı +sarı), yeşil (sarı +mavi) ve mor (kırmızı+mavi))*" ve birlikte kullanıldıklarında birbirlerinin renklerini değiştirmeyen "*nötr renkler (siyah, beyaz, gri)*" olarak üçe ayrılmaktadır (Ching, 2008, s: 117). "*Sıcak renkler (kırmızı, sarı, turuncu)*" havadaki yayılımları daha fazla olduğu için gözün daha çabuk algıladığı, uyarıcı, ısı ve ışık etkisi veren, neşeli hissettiren renklerdir. "*Soğuk renkler (yeşil, mavi, mor)*" ise ikinci planda kalarak algılanan, dinlendirici hissettiren renklerdir (Becer, 2008, s: 59). Tasarımda "*sıcak renkler (kırmızı, sarı, turuncu)*"; "*soğuk renkler (yeşil, mavi, mor)*"e göre nesnelere olduklarından daha büyük ve daha yakında olarak algılamamızı sağlamaktadır (Ching, 2008, s: 124). "*Zıt renkler*" ise renk çemberinde birbirlerinin karşısında kalarak birbirine en uzak ve ayrık olan renk çiftleridir. Tasarım içerisinde birlikte kullanıldıklarından birbirlerinin kuvvetlerini artırmaktadırlar (Ching, 2008, s: 125).



Şekil 2.37: Renklerin Sınıflandırılması (Ching, 2008, s: 117).

(a) Ana Renkler, (b) Ara Renkler, (c) Nötr Renkler,
(d) Soğuk Renkler ve Sıcak Renkler, (e) Zıt Renkler.

"Renk"ler psikolojik olarak farklı etkilere sahiptir (Uçar 2004, s: 45-56; Artut, 2004, s: 159-160; Atalayer, 1994, s: 189-190):

Kırmızı: Heyecan, asalet, tehlike.

Turuncu: Dayanıklılık, neşe, sıcaklık,

Sarı: Hastalık, korkaklık, mutluluk

Yeşil: Ferahlık, sükûnet, zenginlik,

Mavi: Barış, yumuşaklık, sessizlik,

Mor: Drama, melankoli, ezilmişlik,

Beyaz: Aydınlık, temizlik, dinlendirici,

Gri: Uyumluluk, asalet, pişmanlık,

Kahverengi: Rahatlık, tabiiik, arkadaşlık olarak anlam yüklenebilir.

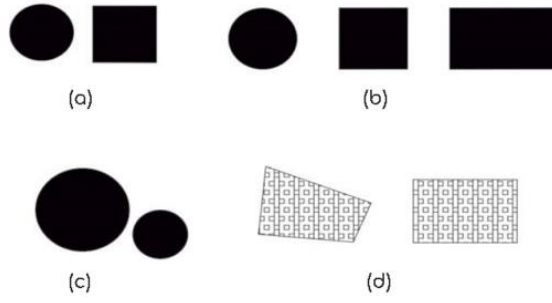
• Temel Tasarım İlkeleri

"Temel tasarım ilkeleri"; tasarım sürecinde etkin rol oynayan "*temel tasarım elemanları*"nı (*nokta, çizgi, düzlem, biçim, form, doku, renk*) düzenlemek için gerekli olan belirleyici unsurlardır (Özer, 1968). "*Temel tasarım ilkeleri*" doğrultusunda görsel düzen kurarak yeni bir bütün oluşturulmaktadır (Ching, 2008, s: 130; Atalayer, 1994, s: 155). "*Temel tasarım ilkeleri*"; "uygunluk/ahenk/uyum/armoni", "denge", "birlik ve çeşitlilik", "oran-orantı ve ölçek", "tekrar ve ritim", "hiyerarşi/koram", "egemenlik ve vurgu", "zıtlık/karşıtlık/kontrastlık" başlıkları ile ele alınmaktadır (Güngör, 2005, s: 38-155; Bayraktar, vd., 2012, s: 14).

o Uygunluk/ Ahenk / Uyum / Armoni

"Uygunluk" bir organizasyon içindeki "*temel tasarım elemanları*"nın görsel birlik sağlayarak bütünleşmesidir. Görsel öğeler arasındaki "*uygunluk*"; biçim, ölçü, doku, renk gibi etkenler ile kurgulanarak "*ahenk / armoni*" sağlanmaktadır (Güngör, 2005; Bayraktar vd. 2012). Bir düzendeki bütünü oluşturan her bir parça arasında "*uyum*" ilişkisi kurgulanmaz ise bütünlükten uzak, kopuk ve ilişkisiz bir tasarım meydana gelmektedir. "Uygunluk" ilkesi bütünsel bir tasarım için diğer bütün ilkelerin uygulama aşamasında da etkinlik kazanarak diğer ilkeleri de kapsayan bir prensiptir (Lauer ve Pentak, 2008). "Uygunluk" ilkesinde tutarlılığın sağlanabilmesi için mutlak aynılık değil; birbirine akraba ya da birbirine benzer değerler ile algısal bir yakınlık olmalıdır (Atalayer, 1994, s: 123).

Tasarımda "uygunluk" dört farklı kategoride ele alınmaktadır: kompozisyondaki öğeler arasındaki doku, ölçü, renk gibi fiziksel özellikler arasındaki uyum olan "*fiziksel uygunluk*"; öğeler arasındaki işlev ve kullanım uyumu (güvercin ve zeytin dalının barışı temsil etmesi, gönye-pergel-kalem üçlüsünün çizim araçları olması) olan "*hizmet uygunluğu*"; öğelerin biçimsel olarak uyumu olan "*biçim uygunluğu*" ve kompozisyonun elemanları arasındaki üslup uyumu olan "*üslup uygunluğu*" olarak sıralanmaktadır (Şekil 2.40) (Doğan, 2020, s: 35; Güngör, 2005).



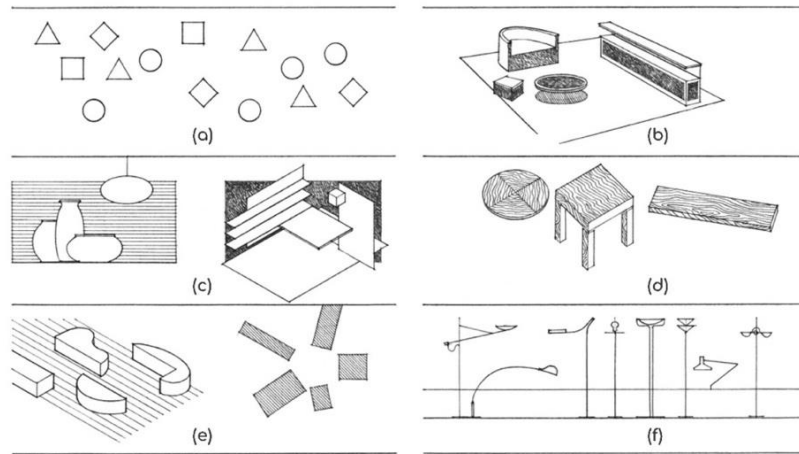
Şekil 2.38: Uygunluk İlkesi Kullanımları (Doğan, 2020, s: 34).

(a) boyut uygunluğu, (b) aralık uygunluğu, (c) biçim uygunluğu ve (d) doku uygunluğu.



Şekil 2.39: Uygunluk İlkesi Kullanımları (Doğan, 2020, s: 35, 36).

a) ölçü ve biçim uygunluğu, (b) biçim uygunluğu, (c) üslup uygunluğu.



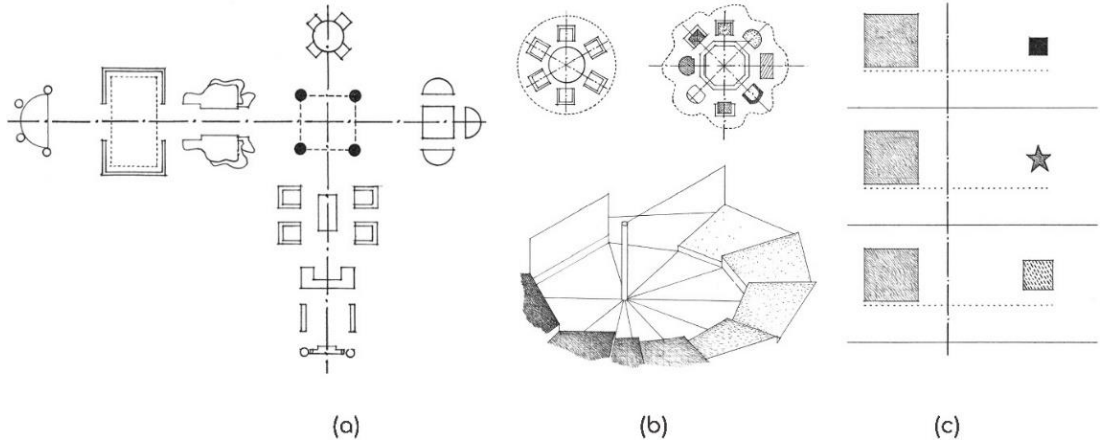
Şekil 2.40: Uygunluk İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 145).

(a) boyut uygunluğu, (b) renk uygunluğu, (c) biçim uygunluğu, (d) malzeme uygunluğu, (e) yön uygunluğu, (f) detay uygunluğu.

o Denge

"Denge" ilkesi; tasarımda görsel ağırlıkların, düzenlenmiş bir ilişki kurarak dağılım göstermesidir (Sözen ve Tanyeli, 2003, s: 65). Kompozisyondaki "*temel tasarım elemanları*"nın önem derecelerine ve egemenliklerine bağlı kalarak birbirleri ile karşılaştırılıp denklik ilişkisi kurmasıdır (Özer, 1968; Öztuna, 2007). Tasarım elemanlarının ortaya koyduğu değer doğrultusunda tasarımın ağırlık merkezinin, odak noktasının düzenlendiği bir "denge" var edilmektedir.

Tasarımda "denge" ilkesi üç farklı kategoride ele alınmaktadır: eşdeğer elemanların göreceli özelliklerine (biçim, ölçü, renk vb.) göre, ortak bir eksene göre yerleşmesi olan "*simetrik denge*"; elemanların bir merkez noktası etrafında düzenlenmesi olan "*radyal denge*"; bir eksenin zıt kutuplarında benzer olmayan, farklı elemanlar ile dengelenmesi olan "*asimetrik denge*" (Ching, 2008, s: 141-143; Özer, 1968; Öztuna, 2007). "*Simetrik denge*" kolayca görülebilen kararlı bir denge olarak psikolojik açıdan dingin, durağan, heybetli ve mistik bir etki uyandırır iken; "*asimetrik denge*" ise hareketli, dinamik ve ilginç bir algı yaratarak esnek bir anlayış kazandırmaktadır (Şekil 2.41) (Graves, 1951, s: 440).

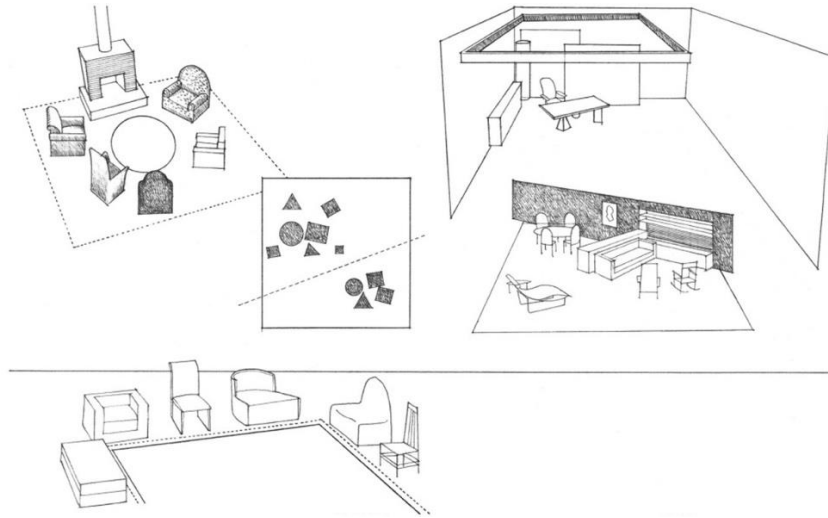


Şekil 2.41: Uygunluk İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 141-143).

(a) simetrik denge, (b) radyal denge, (c) asimetrik denge.

o Birlik ve Çeşitlilik

"Birlik" tasarım elemanlarının ya da mekanların dengeli bir biçimde bir araya getirilmesi ve elemanlar arası bağıntıların düzenlenerek bütün oluşturmasıdır. Tasarımdaki diğer prensipleri de içine alan "birlik", estetik açıdan bütünde kurgulanan "uyum" ile gerçekleştirilmektedir. "Birlik ve çeşitlilik"; biçim, ölçü, doku, renk gibi etkenlerin farklılığı ya da benzerliği ile oluşturulmaktadır. Görsel birliğin temel özelliği ise bütünün parçalardan önde tutulmasıdır bu şekilde gözlemci bütünü onu meydana getiren parçalardan önce algılamaktadır (Yılmaz, 2007). Tüm elemanların kompozisyona kattığı bir anlam olsa da gözlemci parçaları bütünden önce algılamakta ise görsel birlikten söz edilememektedir (Cantürk, 1992). "Birlik" ilkesi ile tasarımın okunabilirliği ve tutarlılığı sağlanmaktadır. Tasarımda "birlik" eşdeğer elemanlarla ya da elemanların aralarındaki farklılıklarla denge ve uyum birlikteliği kurabildiği gibi birliktelik çeşitliliği ve etkileyiciliği de içerebilmektedir (Şekil 2.42) (Ching, 2008, s: 147).



Şekil 2.42: Birlik ve Çeşitlilik İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 147).

Birbirine benzemeyen çeşitlilik gösteren elemanlar, ortak bir çizgi ekseninde veya düzlemde gruplandırılarak birlik oluşturabilir (Ching, 2008, s: 147).

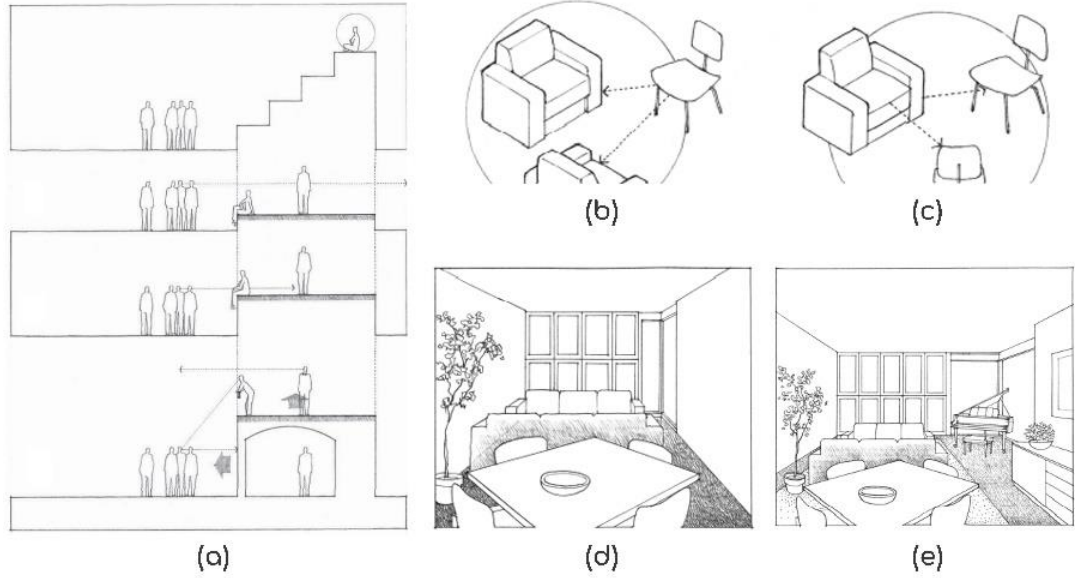
Tasarımda birlik sağlanabilmesi için üç ilke kullanılmaktadır: tasarım elemanlarının birbiriyle uyumu ile "uygunluk ve uyum ilkesi"; tasarım elemanlarının hiyerarşik ya da farklı örgütlenmeleri ile "egemenlik ilkesi"; elemanlar arasında kurgulanan tezatlık ile "zıtlık ilkesi" uygulanmaktadır (Bayraktar, vd. 2012, s: 42; Özer, 1968; Güngör, 2005; Öztuna, 2007).

Tasarımda "birlik" ilkesi üç farklı kategoride ele alınmaktadır: geometrik desenler ve bunları türevleri (eşkenar üçgen, kar tanesi, kristaller vb.) ile meydana gelen "*statik/durağan birlik*"; hareketlilik ve değişim gösteren (hayvanlar, bitkiler vb.), akıcı bir oluşum olan "*dinamik/hareketli birlik*" ve tasarımdaki bütün parçaların fikir ve üslup anlayışına uygun olduğu "*fikir-üslup birliği*" (Gürer ve Gürer, 2004, s: 194; Güngör, 2005; Graves 1951).

o **Oran-Orantı ve Ölçek**

Her varlığın, iki boyutlu ya da üç boyutlu her parçanın bir ölçüsü vardır. Bu parçalar birbirleri ile görsel olarak ilişki içindedir. Ölçülerin bir arada olması ile bir referansa dayanarak yapılan karşılaştırma "oran"ı tanımlamaktadır (Balci, 2003). "Oran" büyüklük, nicelik, derece arasındaki bağlantı olup ölçüsel kıyas sistematığı, karşılaştırma düzenidir. "Oran" parçalar arasındaki veya parçalar ile bütün arasındaki sayısal ilişkiyi tanımlar iken; "orantı" ise iki oran arasındaki karşılaştırmayı tanımlamaktadır (Turani, 1995, s: 104; Kuban, 2002). Tasarımdaki orantısal ilişkiler, algı ve iletişimi doğrudan etkilemektedir. Tasarımda "oran-orantı" ilkesi; ölçüler boyutlar ve renkler arasında kullanılmakta olup dengeli bir dağılım meydana getirerek estetik ve statik olarak değerini artırmaktadır (Girgin, 2020).

"Ölçek" bir tasarım elemanının veya mekanın ölçülerinin, bilinen bir standart veya sabit değerler ile bağlantılı olarak ifade edilmesidir. "Ölçek"in tasarım prensibi "*oran*"dır (Ching, 2008, s: 135). Görsel algıda küçük ölçüler perspektif etkisi meydana getirir iken; büyük ölçüler yakınlık etkisi yaratmaktadırlar (Uslugil, 2021, s: 74; Atalayer, 1994). İnsan ölçeği kavramı; bir eleman ve mekanın insan boyutlarına uygun ve gereksinimlerini karşılıyor olması durumudur (Ching, 2008, s: 137). Tasarımda "ölçek" ilkesi iki farklı kategoride ele alınmaktadır: "*görsel ölçek*" ve "*nesnel ölçek*" (Şekil 2.43). "*Görsel ölçek*" bir elemanın çevresindeki diğer elemanlarla karşılaştırıldığında ortaya çıkan boyutun etkisidir. Bir elemana göre çevredeki diğer elemanların büyük ya da küçük boyutlu olduğu yargısına ulaşılmaktadır. "*Nesnel ölçek*" bir elemanın fiziksel ölçüsünün standart ölçüm sistemlerine göre hesaplanmasıdır. Uluslararası metrik sisteme göre bir nesnenin nesnel ölçeği tarif edilebilmektedir (Ching, 2008, s: 136-137).

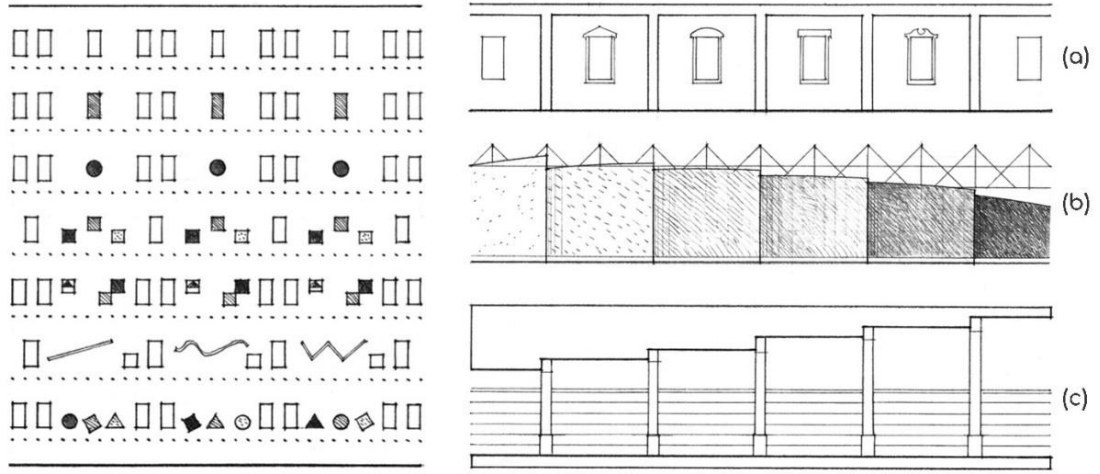


Şekil 2.43: Ölçek Kullanımları (Ching, 2015, s: 115; Ching, 2008, s: 136).

- (a) İnsan Ölçeği, (b) Görsel Ölçeğe göre; Küçük Ölçek, (c) Büyük Ölçek, (d) Küçük Ölçek Mekan ya da Büyük Ölçek Mobilya, (e) Mekan Ölçeğine Uygun Mobilya Ölçeği.

o **Tekrar ve Ritim**

"Tekrar" tüm temel tasarım elemanlarının yineleme hareketlerini düzenlemek için kullanılabilen bir tasarım ilkesidir (Erzen, 1997). "Ritim" bir kompozisyondaki öğelerin veya motiflerin düzenli/düzensiz "*tekrar*" hareketleri ile kurgulanmasıdır (Ching, 2015, s: 351; Ching, 2008, s: 148). Tekrar eden, görsel hareketin düzenidir (Yücel, 2018, s: 93; Atalayer, 1994, s: 115). Tasarım elemanlarının ardışık zaman ve mekan aralıkları ile belirlenen düzendir (Sözen ve Tanyel, 2003, s: 203). Tasarım elemanları arasındaki düzen, bağlantı ve devamlılık "ritmi" ortaya çıkarmaktadır (Uslugil, 2021, s: 67; Alpaslan, 2003). "Ritim" mimarideki formları ve boşlukları düzenlemek için bir araç olarak ele alınmaktadır. Mekan organizasyonunda ve cephe tasarımında kullanılan düzenleme ilkesidir. "Ritim" özünde "*tekrar*" ilkesini barındırarak tasarımda "*hareket*"i sağlamak amacı ile kullanılabilir. "Ritim" psikolojik açıdan hareket ve heyecan hissi uyandırmaktadır (Şekil 2.44) (Yücel, 2018, s: 94).



Şekil 2.44: Ritim İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 149).

(a) detay çeşitliliği ile ritim, (b) renk derecelendirilmesi ile ritim,
(c) boyut derecelendirilmesi ile ritim.

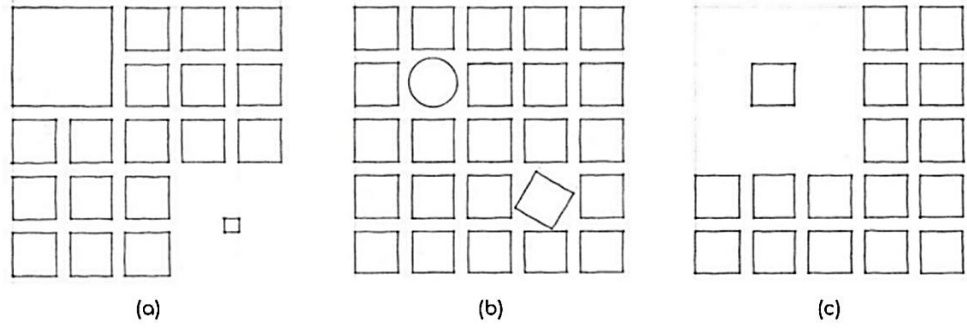
Tasarımda üç tür "tekrar" bulunmaktadır: eşdeğer elemanların monoton olarak aynı yön ve aralık ile uygulandığı "*tam tekrar*"; eşdeğer elemanların farklı yön ve aralık ile uygulandığı "*tekrar*"; elemanları, yön ve aralık etkenlerinde farklılaşmalar ile doğadaki düzenin esası olarak kar taneleri, kristaller, papatya tarlası vb. gibi öğelerdeki tekrar olan "*değişken tekrar*" (Gürer ve Gürer, 2004, s: 163; Güngör, 2005).

o Hiyerarşi / Koram

"Hiyerarşi" ilkesi "*temel tasarım elemanları*"nın (biçim, form, doku, renk gibi etkenler) organize edilerek birbirlerine uygun derecelendirmelerde bağlanmasıdır (Güngör, 1972). Görsel hiyerarşik düzen ile görsel bir derecelendirme oluşturulmaktadır. "Hiyerarşi" ilkesi ile sistematik bir tekrarlama yapılarak "*temel tasarım elemanları*" arasında zıtlık ve kademelenme oluşturulmaktadır. Bir tasarımda hiyerarşik bir dengenin sağlanabilmesi için tasarımın değişik noktalarındaki kuvvetler arasında kuvvetli ve zayıf enerji noktaları kurgulanmalı ve egemen bir eleman grubu oluşturulmalıdır (Şekil 2.45).

Tasarımda doğru kurgulanan "hiyerarşi" ilkesi ile "*temel tasarım elemanları*" arasında vurgulanmak istenen eleman, ön plana çıkarılmış olmaktadır. Elemanlar vurgu derecesine göre ölçülendirilerek dizilmektedir (Ching, 2015, s: 351).

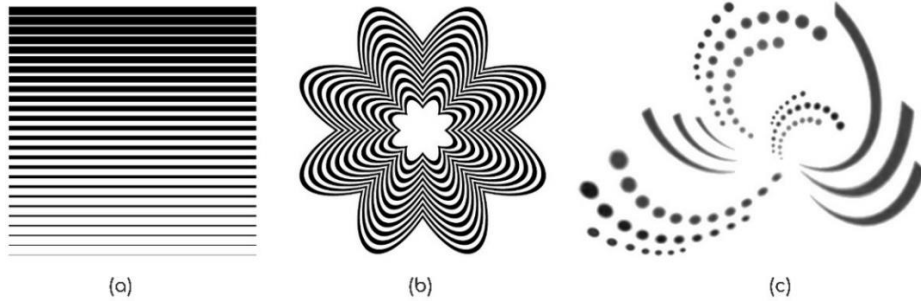
Venturi'nin tanımlamasına göre hiyerarşi şöyledir: "Eğer hem o hem bu olgusunun kaynağı çelişki ise temel öğeleri farklı anlam düzeylerine göre sınıflandırarak onlara değişik değerler kazandıran sıradüzen de hiyerarşidir" (Venturi, 1991, s: 28; Soltani, 2019, s: 38). Mimarlık disiplini çerçevesinde biçim ya da mekanların önem derecelerini düzenlemede işlevsel, biçimsel ve simgesel olarak "hiyerarşi" ilkesi rol oynamaktadır (Doğan, 2020, s: 38). "Hiyerarşi" kararı bireysel veya toplu; kişisel veya kültürel olabilmektedir (Ching, 2015, s: 370).



Şekil 2.45: Hiyerarşi İlkesi Kullanımları (Ching, 2015, s: 371).

(a) boyut ile hiyerarşi, (b) biçim ile hiyerarşi, (c) konum ile hiyerarşi.

Tasarımda "hiyerarşi" ilkesi üç farklı kategoride ele alınmaktadır: elemanların bir eksen üzerinde derecelendirildiği "eksensel/çizgisel hiyerarşi"; elemanların bir merkez noktasından hareketle bir ya da daha çok hiyerarşi içerdiği "merkezsels/odaksal hiyerarşi" ve elemanların tanımlı bir çevre içerisinde derecelendirildiği "çevresel hiyerarşi" uygulanmaktadır (Şekil 2.46) (Alpaslan, 2003, s: 75; Güngör, 2005).

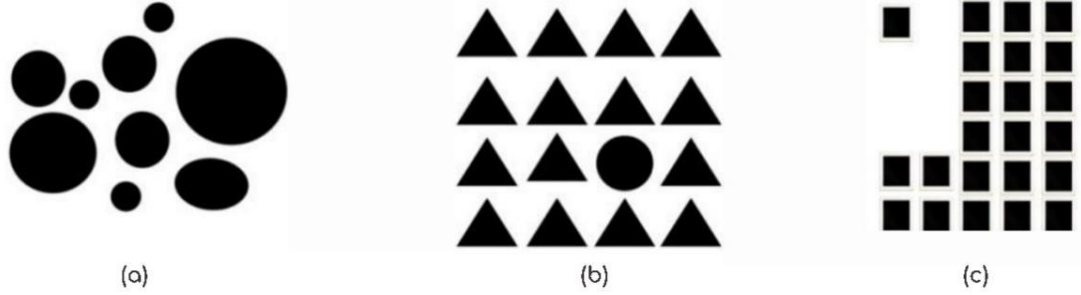


Şekil 2.46: Hiyerarşi İlkesi Kullanımları (Url-1).

(a) Eksensel / Çizgisel Hiyerarşi, (b) Merkezi / Odaksal Hiyerarşi,
(c) Çevresel Hiyerarşi.

o **Egemenlik ve Vurgu**

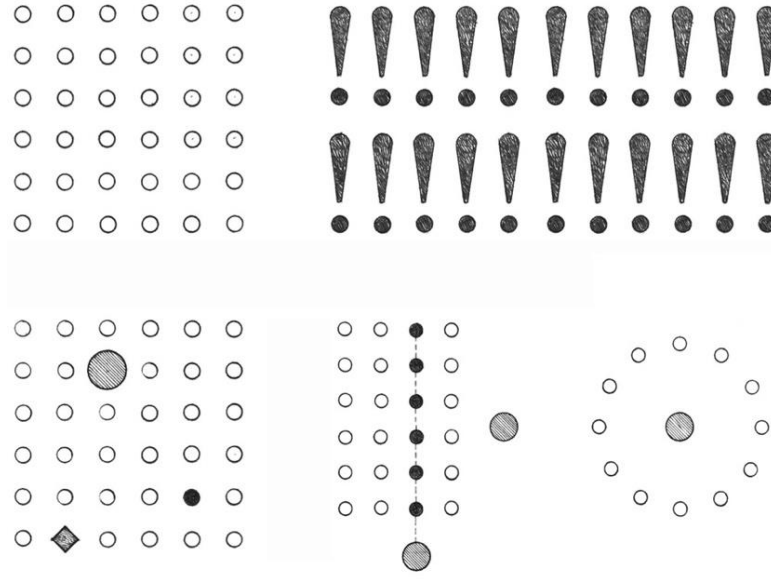
"Egemenlik" ilkesi "*temel tasarım elemanları*"ndan (biçim, form, doku, renk gibi etkenler) birinin ya da bir grubun diğer öğelere göre üstün algılanmasıdır. Tasarımda "egemenlik" ilkesi biçim, ölçü, konum unsurlarının etkili kullanımı ile oluşturulmaktadır (Şekil 2.47). Tasarımlarda yer alan biçimlerde sıcak renkler koyu renklere; büyük ölçülü cisimler küçük cisimlere; sert dokulu cisimler yumuşak dokulu cisimlere "egemenlik" göstermektedir (Doğan, 2020, s: 38). "Egemenlik" ilkesi elemanın veya eleman grubunun etkili olarak algılanmasını, dikkatin o noktaya yoğunlaşmasını sağlamaktadır (Ching, 2008, s: 152).



Şekil 2.47: Egemenlik İlkesi Kullanımları (Doğan, 2020, s: 39).

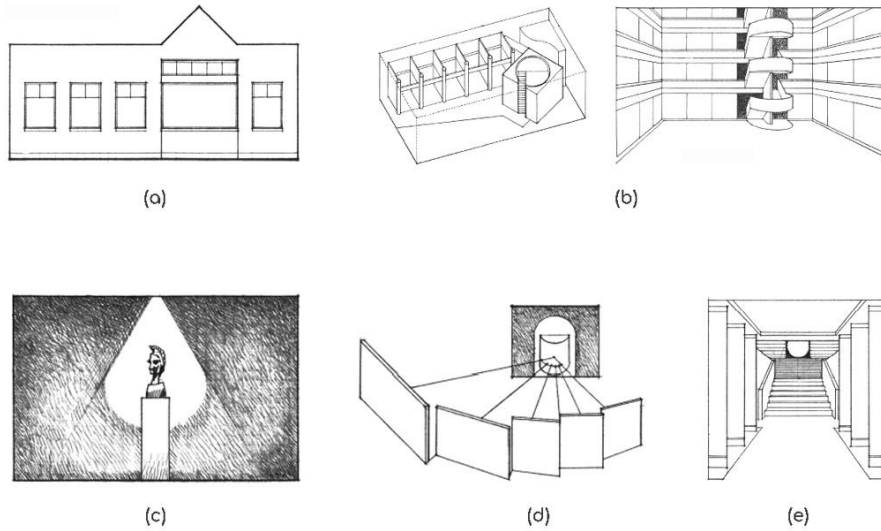
(a) ölçü ile egemenlik, (b) biçim ile egemenlik, (c) konum ile egemenlik.

"Vurgu" bir kompozisyonda istenilen fikrin, belirli bir elemanın ya da bir grubun ön plana çıkarılmasıdır. "Vurgu" etkisi biçim, ölçü, konum, renk, doku ve yönelim unsurlarının etkili kullanımı ile oluşturulmaktadır (Şekil 2.48). Tasarım içerisinde "vurgu" ilkesi bütüncül bir kavram olarak ele alınmalıdır. Bir kompozisyon, birden fazla baskın unsur içerebilir fakat bu odak noktalar arasında etkili bir ilişki kurgulanmadığında her eleman kendi içinde odak oluşturacağından istenilen "vurgu" sağlanamamaktadır (Zöngür, 2008, s: 20). Tasarımda "vurgu" ilkesi çok fazla eleman üzerinde kurgulanır ise yorucu ve boğucu bir etki yaratır iken; tasarım içerisinde herhangi bir baskın eleman kurgulanmaz ise monoton ya da sıkıcı bir hal almaktadır (Ching, 2008, s: 152).



Şekil 2.48: Vurgu İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 152-153).

- (a) Tasarımda baskın bir elemana yer verilmez ise "vurgu" gerçekleştirilemez.
 (b) Tasarımda çok fazla baskın elemana yer verilir ise "vurgu" gerçekleştirilemez.
 (c) Tasarımda odak noktalar belirlenerek boyut, biçim ve renk unsurlarını kullanarak vurgulama gerçekleştirilmektedir (Ching, 2008, s: 152).



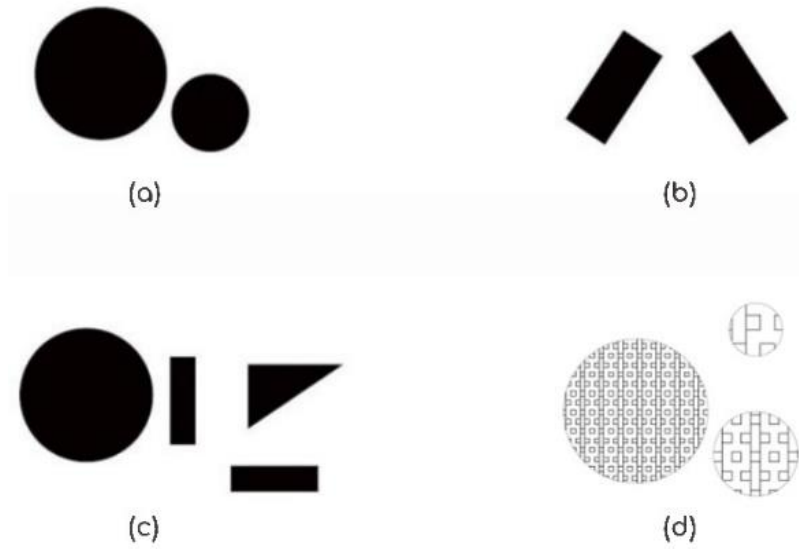
Şekil 2.49: Vurgu İlkesi Kullanımları (Ching, 2008, s: 152-153).

- (a) boyut ile vurgu, (b) biçim ile vurgu, (c) ışık ile vurgu, (d) merkez odak nokta oluşturarak vurgulama, (e) perspektif oluşturarak vurgulama.

o **Zıtlık / Karşıtlık / Kontrastlık**

"Zıtlık" ilkesi kompozisyon içerisinde ortak ya da benzer olmayan nitelikteki elemanlar arasında yaratılan "*tezatlık*" durumudur. Elemanlar arasında herhangi bir benzerlik veya yakın nitelikler olmayıp sürekli bir zıtlık söz konusu ise düzensiz ve uyumsuz bir görünüm ortaya çıkmaktadır (Savu, 2020, s: 11). Ancak tasarımda "zıtlık" ilkesi belirli bir miktarda kullanılır ise tasarıma heyecan ve canlılık getirmesi ile gözlemcide merak uyandıran ve onu düşünmeye yönelten bir etki oluşturmaktadır (Yurtsever, 1988, s: 102; Güngör, 2005).

Tasarımda "zıtlık" ilkesi istenilen bir noktaya vurgu yapmak için de kullanılabilir ve "zıtlık" ilkesi ile alışılmış olandan farklı olma ihtiyacı ile monotonluğun önüne geçmektedir (Alexander, 1977). Çeşitliliğin tezahürlerinden biri olan "zıtlık" bilinçli olarak kullanıldığında "*birlik*" oluşturmaktadır (Ustaömeroğlu, 1998). Tasarımda "zıtlık" ilkesi; biçim, ölçü, aralık, yön, doku, renk ve üslup zıtlığı yolları ile oluşturulmaktadır (Şekil 2.50) (Güngör, 2005; Özer, 1968).



Şekil 2.50: Zıtlık ilkesi kullanımları (Doğan, 2020, s: 36).

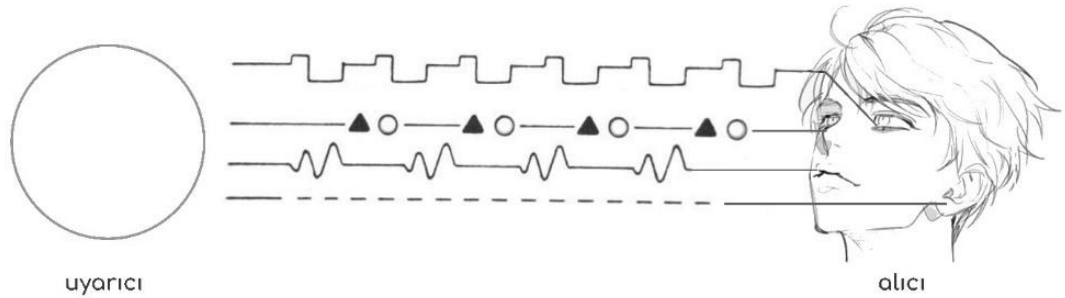
- (a) ölçü zıtlığı, (b) yön zıtlığı, (c) ölçü, biçim, yön ve aralık zıtlığı,
(d) aralık zıtlığı.

2.2.1.3. Mekansal Deneyim: Duyumsama, Algılama, Bilişsel Süreçler ve Mekansal Davranış

"Mekansal deneyim" süreçleri; "*duyumsama*", "*algılama*", "*bilişsel süreçler*", "*mekansal davranış*" olarak birbirine kenetlenmiş ilişkisel psikolojik kavramlar ile gerçekleştirilmektedir. "Duyum"; bilinç olgusu olarak "*izlenim*" ile "*algı*" arasındadır. "Algı"; an'da var olan duyuusal verilerden bilgi edinme sürecidir. "Biliş"; depolama, organize etme, tekrar yapılandırma ve imajları hatırlama gibi o an'da var olmayan süreçleri içermektedir (Şahin, 2011, s: 13; Atabek, 2002, s: 63). Algısal olarak dünya düz iken; bilişsel olarak küredir. "Davranış" ise kişinin olumlu ya da olumsuz yargılarını, duygularını gösterme biçimidir (Holahan, 1982, s: 24).

2.2.1.4. Duyumsama (Sensation)

Canlıların çevresi ile etkileşimi, "*duyuusal veriler*"in katkısı ile kurulmaktadır (Hall, 1966; Lynch, 1960, s: 3). "Duyumsama"; alıcı duyu organlarının uyarılması ile meydana gelen nörofizyolojik süreçlerdir. "Duyu"; duyma sürecini gerçekleştiren psiko-fizyolojik işlev anlamına gelmektedir (Hançerlioğlu, 2002). "Duyum"; bilinç olgusu olarak "*izlenim*" ile "*algı*" arasında durmaktadır. Doğrudan, aracısız, saf işlenmemiş, yorumlanmamış ilk girdi olan "*izlenim*"ler, zihinde karşılık bulabilecekleri bir zihin nesnesi durumuna "duyum" ile ulaşmaktadır (Gürün, 1991, s: 290). İnsanlara, mekanlara, olaylara, nesnelere dair duyular; göz, kulak, beden, burun ve dil duyu organları aracılığıyla edinilmektedir (Talipoğlu, 2019, s: 1; Cüceloğlu, 1994).



Şekil 2.51: Çevresel Uyarıcıların Duyu Organları Aracılığı ile Alınması (Naiem, 2015).

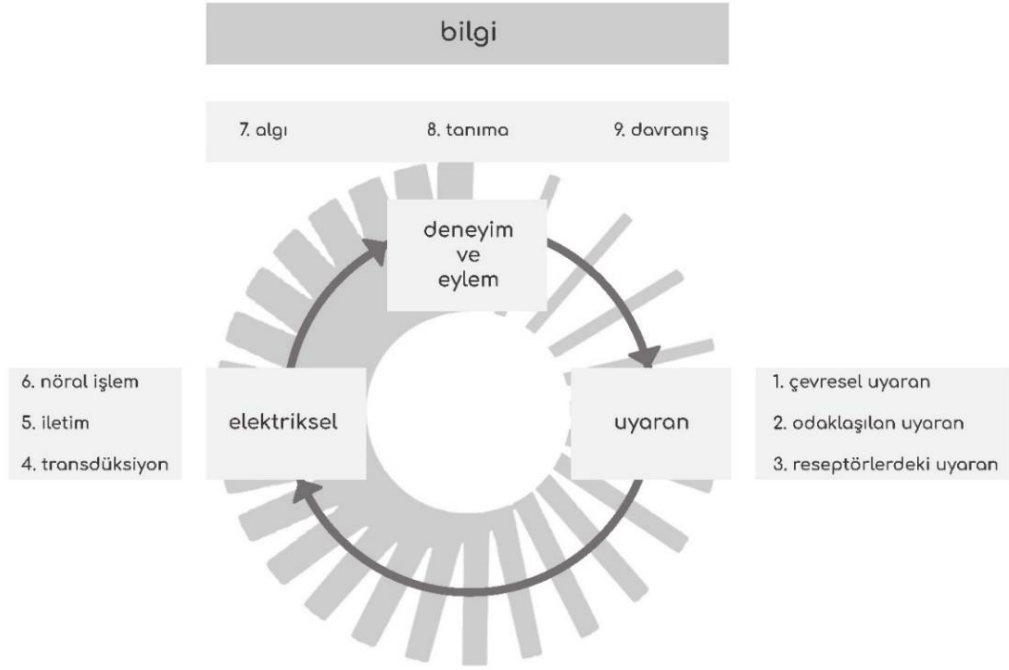
2.2.1.5. Algılama (Perceiving)

"Duyusal bilgiler/girdiler"; algılama süreci sonrasında örgütlenerek yorumlanmış ve zihinde kavramsallaşmış hale gelir (Altman ve Chemers, 1980). Böylece çevrede varlık gösteren insanlar, mekanlar, olaylar, nesnelere "*anlamlı (meaningful)*" bir nitelik kazanmaktadır (Cüceloğlu, 1994, s: 98). "Duyum"; yorum ve yargı içermemesiyle "*nesnel*" iken; duyumların yorumlanması ile oluşan "algı" ise yanlış veya doğru olabilme yönü ile "*öznel*"lik içermektedir (Cevizci, 1996, s: 167).

"Algı (*perception*)"; almak kökünden türetilerek anlamak, kavramak, hissetmek anlamına gelmektedir (Rapoport, 1977, s: 178). Nesnelliğin duyular aracılığı ile öznel bilince aktarılmasıdır (Hançerlioğlu, 2002). Salt gerçekliğin birebir kaydı değil; bireye göre yansımasıdır (Gifford, Steg ve Reser, 2011, s: 442). Her bireyin zihninde inşa edilen deneyimlerdir (Rapoport, 1977). "Algı"yı duyumdan farklı kılan iç ve dış etkenler tarafından meydana gelmesidir. İç etkenler; kişinin biyolojik yapısı, psikolojik durumu, duygulanım, inanç, bellek, duyu deneyimleri, düşünme, tutum ve dürtüleri iken; dış etkenler ise çevresel uyarıcıları kapsamaktadır (Durmaz, 2017).

Psikologlar "algılama süreci"ni üç aşama üzerinden incelemektedir: "seçim", dikkat olarak bilinmekte olup duyumların belirlendiği süreçtir; "organizasyon", uyarımların anlamlı yapılara (patern) dönüşümünün düzenlemesidir ve "yorum" ise daha önceki deneyimler ile ilişki kurarak algıya hazır hale gelme durumudur (Dorn, 1999, s: 22).

"Mekansal algılama"; "*sembolik anlam*"lar taşıyıcı (Ittelson ve Proshansky, 1974, s: 105) ve insan-mekan ilişkisinin dinamik etkileşimi sonucunda gerçekleşen kişisel yorumlamalardan dolayı soyutlamalar ve imgelemeleri içererek "*çok modelli*"dir (Lang, 1987, s: 90). Bu zihinsel yaratımlar (algı); kişiye özgü kurulan geçici bir "*kuram*" niteliğindedir. Gelecek deneyimler ile zayıflamaya ya da kuvvetlenmeye tabi tutulur (Cüceloğlu, 1994). "Algı", çevreye ilişkin bilincimizin içeriğini ve deneysel bilginin temelini oluşturmaktadır (Denkel, 1984, s: 24).



Şekil 2.52: Algısal Süreç Şeması (Goldstein, 2009, s: 459, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

Bell ve arkadaşları (1990) eşzamanlı hareket eden "algının dört boyutu"nu tanımlamaktadır: "bilişsel", bilgiyi düşünme, öğrenme, hatırlama boyutu; "duygulanım", çevresel algıyı etkileyen his boyutu; "yorumlayıcı", çevreden yapılan anlam ve çağrışımlar boyutu; "değerlendirici", tercihler doğrultusunda iyi-kötü yargıları kapsamaktadır (Özdemir, 2011, s: 16).

Lang (1987), "algısal kuramlar"ı iki temel gruba ayırmaktadır: "duyuma dayalı algı kuramları" ve "bilgiye dayalı algı kuramları" (Ertürk, 1984, s: 30). "Duyuma dayalı algı kuramları"; duysal bilginin özelliklerini, duysal deneyimlerin kazanımını ve duyumsamanın algısal aşamalarını konu etmektedir. Algının "*deneyim*" doğrultusunda temellendiğini savunmaktadır. "Bilgiye dayalı algı kuramları"nda ise algı; çevrede ve insanda var olan bilgilere dayandırılmaktadır. Algı, kişinin geçmiş deneyimlerinin değil; içsel yeteneklerinin sonuç ürünüdür (Lang, 1987, s: 86-110). "Literal algı" ve "şematik algı" olarak iki farklı yönü bulunmaktadır. "Literal algı", fiziksel özelliklere dayanan nesnel verileri (renk, doku, biçim, form, ölçü vb.) kapsar iken; "şematik algı" ise fiziksel verilerin ilişkisel, kavramsal yönlerini, işaret ve simgesel boyutunu içererek öznel bir algı düzeyindedir (Talipoğlu, 2019, s: 13; Kahvecioğlu, 1998, s: 7).

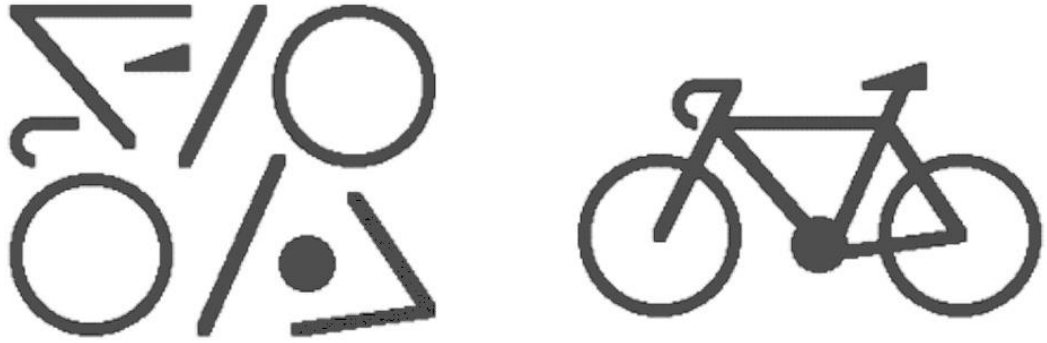
2.2.1.6. Duyuma Dayalı Algılamaya İlişkin Teorik Bir Yaklaşım: Gestalt Algı Teorisi (Biçimci Kuram)

"Gestalt algı teorisi"; insanın algıya bağlı bilişsel süreçlerini inceleyen, "görsel algı" ve "mekanın görsel organizasyonu" konularının üzerinde duran bir kuramdır (Asar, 2013, s: 11; Talipoğlu, 2019, s: 14). Kuramın temel kavramı "gestalt"; biçim-şekil, bütün, form, model, konfigürasyon, örüntü, tertip gibi anlamlarda kullanılmaktadır (Ertürk, 1984, s: 32; Kahvecioğlu, 1998, s: 22; Erdal, 2006, s: 17).

"Gestalt algı teorisi"; duyular aracılığı ile elde edilen bilgilerin tek bir parça olarak değil; "bütün/örüntü" halinde algılanması, derlenmesi, düzenlenmesi, örgütlenmesi veya organizasyonunu savunmaktadır. "Bütün"ün algısı, "parça"ların algısından önce gelmektedir (Wade ve Swanston, 2001, s: 75).

Gestalt psikolojisine göre algı; duyuşsal verilerin "bütünsel bir örüntü (gestalt)" halinde bir araya getirilmesi ile oluşmaktadır (Us, 2008, s: 16). Kişi duyu organlarının ilettiği parçasal verilerden; bütüncül, yapısal bir anlama dönüştürerek algılamaktadır (İnceoğlu, 1993, s: 66). Gestalt kuramının temel ilkesi; "parça-bütün ilişkisindeki bütün, kendisini oluşturan parça'larının toplamından farklıdır; kendisine özgü nitelikler içermektedir; daha kapsamlı, organize ve yapılandırılmış olarak algılanır" (Levi, 1974, s: 112; Atkinson vd., 1995; Wertheimer, 1979; Kauw-A-Tjoe, 2005, s: 12).

Gestalt yaklaşımı ile "görsel algı atomistik bir yaklaşımdan ziyade bütünseldir" tanımı ortaya koyulmuştur (Sandal, 2022, s: 8; Koffka, 1935). Gestalt teorisyenlerine göre "bütün", kendisini meydana getiren "parça"ların matematiksel toplamını aşmaktadır (Denel, 1981). Bütünü anlamlı kılan, bütünü meydana getiren parçalar değil; parçaların hangi biçimde bir araya getirildiği ve parçaları arasındaki ilişkidir (Aydınlı, 1986, s: 9; Carlson, 1993, s. 137-138). Helson ve Fehrer, "gestalt kuramı" hakkında "kavranmış bir bütünün biçimi", "bütüne egemen olan bir grup içindeki bazı etmenler", "bir algının, anın ya da davranış modelinin saptanmış koşullarının toplamı" tanımlamalarında bulunmaktadır (Zusne, 1970, s: 108).



Şekil 2.53: Parça-Bütün İlişkisi (Naiem, 2015; Eryayar, 2011, s: 128).

Geometrik Şekiller Parça Olarak Farklı Anlamlar (Çizgi, Nokta, Çember) Taşır İken; Bütün Olarak Algılandığında Bir Nesne Anlamı (Bisiklet) Kazanmaktadır

Gestalt Kuralları / Gestalt Algı Yasaları

Gestalt kuramına göre "*bütüncül*" anlayıştaki organizasyon, "gestalt kuralları" doğrultusunda şekillenmektedir. "Gestalt kuralları"; "şekil-zemin ilişkisi (*figure-ground relationship*)", "prägnanz kanunları", "yakınlık kuralı (*proximity*)", "benzerlik kuralı (*similarity*)", "süreklilik kuralı (*good continuation*)", "tamamlama/kapanma kuralı (*closure*)", "simetri kuralı (*symmetry*)" başlıkları ile ele alınmaktadır (Katz, 1950, s: 28; Luccio, 2011; Lang, 1987, s: 90).

• Şekil-Zemin İlişkisi (*Figure-Ground Relationship*)

Bütün algılamalar "şekil-zemin" bağıntısı içermektedir. Algılamada gözlemciyi uyaran ön planda dikkatimizi odakladığımız kısım "şekil"; ortam bağlamında odağımızın dışında, arka planda kalanlar ise "zemin"i ifade etmektedir (Arkonaç, 1993, s: 79). Şekil, zemin içerisinde "*anlam*" kazanmaktadır (Koffka, 1935; Ching, 2015, s: 102).

"Şekil-zemin" ilişkisi "*karşıtlık (contrast)*"a bağlıdır ve karşıtlık derecesi organizasyonun görünürlüğü ve okunabilirliğini etkilemektedir (Graham, 2008, s: 3). "Şekil"; hacimsel, üç boyutlu, ön plan ve pozitif etkisinde iken "zemin"; yüzeysel, arka plan ve negatif olarak algılanmaktadır (Şenyapılı, 1996).



Şekil 2.54: Şekil-Zemin İlişkisi: Karşıtlık Derecesi Farkı (Sandal, 2022; Kuş, 2013).

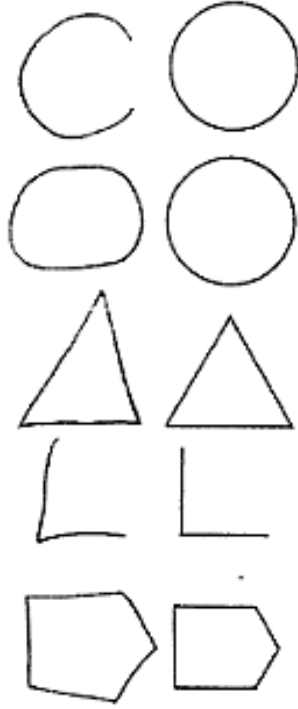
"Şekil-zemin" ilişkisi, gözlemcinin bakış açısına ve davranışına bağlı olarak değişim göstermektedir. Carlson, bu değişimi şöyle açıklamaktadır: "*Gökyüzünde uçan kuşları izliyorsanız, onlar şekildir; onların arkasındaki mavi gökyüzü ve bulutlar arka planın parçalarıdır. Eğer, hareket eden bulutları izliyorsanız, o zaman şekil onlardır.*" (Carlson, 1993, s: 137). "Şekil-zemin" algısı; uyarıcının şiddet, değişim, tekrar ve zıtlık koşullarına bağlıdır (Köseoğlu, 2004, s: 71; Sartain vd., 1967, s: 270).



Şekil 2.55: Zıt Renkler ile Şekil-Zemin Etkisinin Değişimi-Escher'ın Eserleri (Kuş, 2013; Sandal, 2022).

• Pragnanz Kanunları

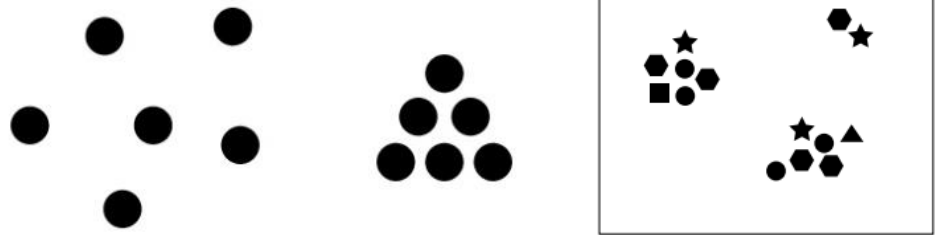
"Pragnanz" kavramı; görsel biçimlerin netliği ya da özlüğünü tanımlamaktadır. "Pragnanz Kanunu"; elde edilen verilerdeki belirsiz görüntülerin "*basit ve eksiksiz yorumlanması*" olarak açıklanmaktadır (Lidwell vd., 2010, s: 144). Gözlemci, "*basit, açık, düzenli form*"ları öncelikli olarak algılamaya eğilim göstermektedir (Metzger, 2006, s: 43). Bu formlar, "*Koffka'nın anlamlılık ilkeleri*" olarak bilinen "pragnanz kanunları" ile " *faydalı form*"lar olarak nitelendirilmektedir (Kauw-A-Tjoe, 2005, s: 12; Varış, 1994, s: 111). Koffka, "pragnanz kanunları"ni açıklarken psikolojik olayın; "*anlamlı, tam ve basit*" olma eğiliminde olduğunu vurgulamaktadır (Erdal, 2006). Faydalı formlar; "*simetrik, dengeli, kararlı ve tamamlanmış form*"lar ile ilişkilendirilmektedir (Sartain, vd., 1967, s: 273).



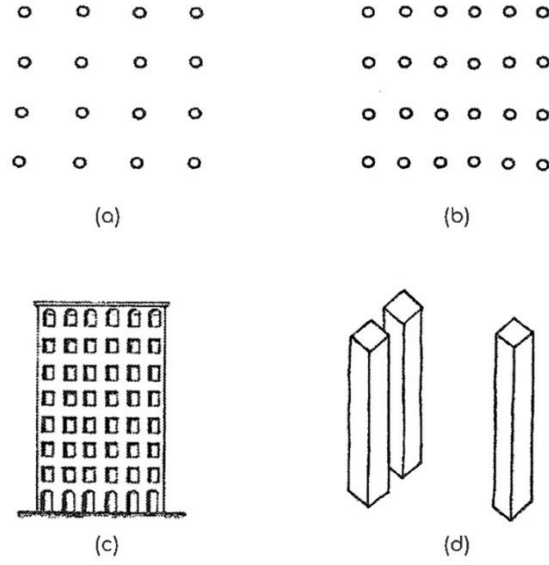
Şekil 2.56: Pragnanz Kanunları-Faydalı Form Prensibi: Zayıf Formlar-Faydalı Formlar (Köseoğlu, 2004, s: 71; Sartain, vd., 1967, s: 273).

• **Yakınlık Kuralı (Proximity)**

"Yakınlık kuralı"; kümeleme ile ilintilidir (Kuş, 2013). Örgütlenmenin/organizasyonun en basit durumu olarak birbirlerine "yakınlık" gösteren öğelerin "grup" halinde bir bütün olarak algılanması durumudur (Wertheimer, 1923; Hochberg, 1964). Birbirine uzak öğeler; ilgisizlik, dağınıklık ve belirsizlik yaratırken; öğeler birbirlerine yaklaştırılır ise aralarındaki "yakınlık" ilişkisi kurularak grup ve bütün halindeki algılama, "anlam" kazanmaktadır (Güngör, 2005).



Şekil 2.57: Yakınlık Kuralı: Dağınık-Grup (Kauw-A-Tjoe, 2005, s: 14).



Şekil 2.58: Yakınlık Kuralı (Lang, 1974, s: 102).

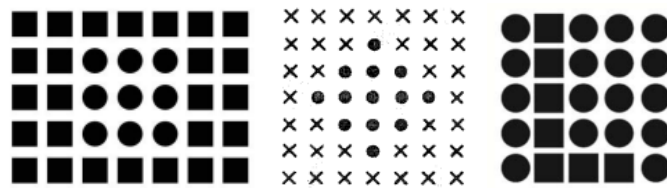
(a) Ögelerin hepsi eşit yakınlıklarda yerleştirildiği için "dengeli" bir algılamaya vardır.

(b), (c) Ögeler yatay olarak birbirlerine daha yakın yerleştirildikleri için satırlar "grup" halinde bütün olarak algılanmaktadır.

(d) Birbirine daha yakın olan iki dikdörtgenler prizması gruplandırılmaktadır (Lang, 1974, s: 102).

• **Benzerlik Kuralı (Similarity)**

Bir organizasyonu meydana getiren ögeler; benzer niteliklere (biçim, boyut, doku, renk, parlaklık, ölçü, konum yön, yönelim, hız vb.) sahip ise kararlı bir bağlanma yönelimi göstererek "grup" olarak algılanırlar (Wertheimer, 1923; Kahvecioğlu, 1998). "Benzerlik kuralı" ile anlamlı bir şekilde, ögeler birbirinden ayrılmakta ve grup halinde birleştirilmektedir. Bu sayede benzer ögeler, "algısal bir bütünlük" kazanarak karmaşa yerini belirlilik haline bırakmaktadır (Güngör, 2005; Graham, 2008, s: 4-6).

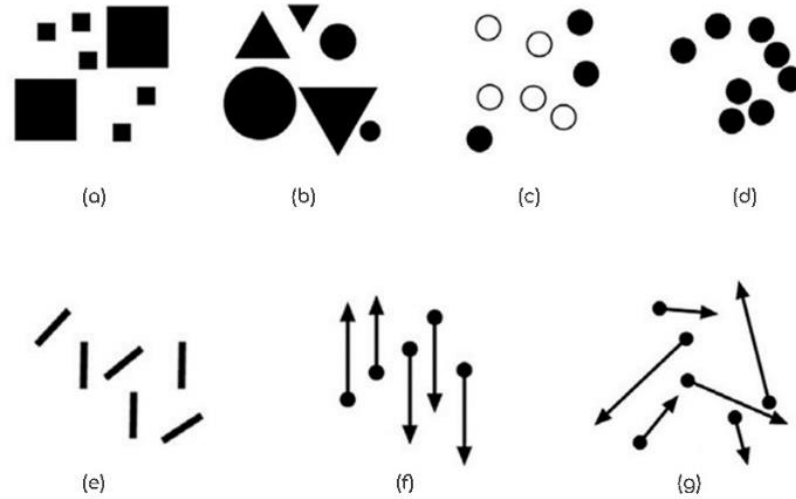


Şekil 2.59: Benzerlik Kuralı: Organizasyonların İçerisindeki Kare, Baklava ve L Şekli (Carlson, 1993, s: 139).



Şekil 2.60: Benzerlik Kuralı (Lang, 1987; Ustaömeroğlu, 1998).

"Kısa çizgi", "uzun çizgi", "nokta", "uzun çizgi ve nokta" birimlerinden oluşturulan örüntüler, zihinde gruplanarak "çizgisel bir doğru parçası" olarak algılanmaktadır.

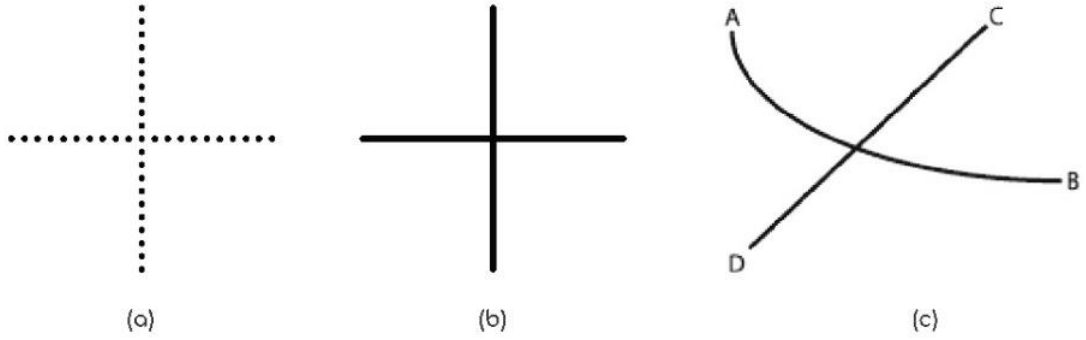


Şekil 2.61: Benzerlik Kuralı (Seylan, 2005, s: 88).

- (a) ebat benzerliği (b) biçim benzerliği (c) renk ve parlaklık benzerliği
 (d) konum benzerliği (e) uzamsal yönelim benzerliği
 (f) yön benzerliği (g) hız benzerliği.

• **Devamlılık / Süreklilik Kuralı (Good Continuation)**

Bir organizasyon içerisinde ardışık olarak çoğalan öğeler; birbirleri ile ilişkilendirilerek "süreklilik" algısı yaratmaktadır. Ortak ve benzer bir rota içerisinde devamlılık gösteren öğeler (ardışık ilerleyen örüntü), "tek ve bütün" olarak algılanmaktadır (Wertheimer, 1923; Varış, 1994; Kahvecioğlu, 1998). Görsel organizasyon, "devamlılık kuralı" ile bir "yön" tanımlamaktadır (Kauw-A-Tjoe, 2005, s: 13).

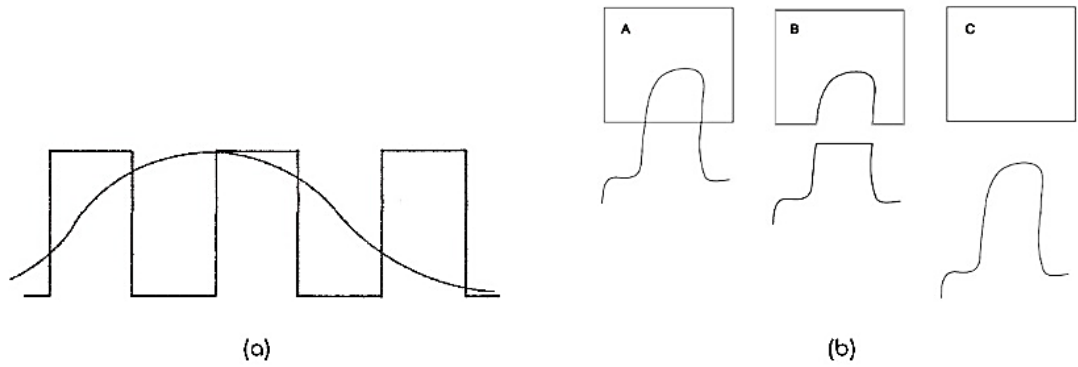


Şekil 2.62: Devamlılık Kuralı (Lang, 1987, s: 88).

(a) Devamlılık kuralında noktaların yan yana düzenlenişi, noktaların zihinde gruplanması ile "nokta" (*parça*) algısının önüne geçerek; "çizgi" (*bütün*) olarak algılanmasını sağlamaktadır.

(b) Organizasyon iki ayrı "L" harfi yerine; "artı (+)" şeklinde algılanmaktadır.

(c) Algılamadaki "devamlılık/süreklilik"ten dolayı "AB ve CD" yayı, "AC, CB, BD ve AD" kırık şekillerden daha önce algılanmaktadır.



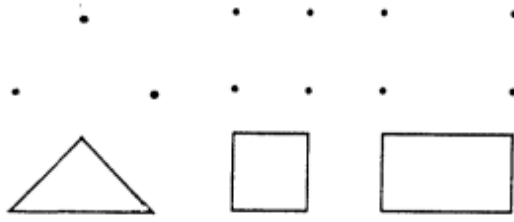
Şekil 2.63: Devamlılık Kuralı (Lang, 1987, s: 88).

(a) Organizasyonda arka planda ilerleyen şekilden önce devamlılık kuralındaki "eğri çizgi" algılanmaktadır (Lang, 1987, s: 88).

(b) Algılamada birbiri içerisine geçmiş şekiller, kesişim kümelerinin oluşturduğu yeni şekillerin algılanmasından önce devamlılık sağlayan şekilleri birbirinden ayırarak algılamaktadır. "A" şekli, "B" şeklinden önce "C" şekli olarak algılanmaktadır.

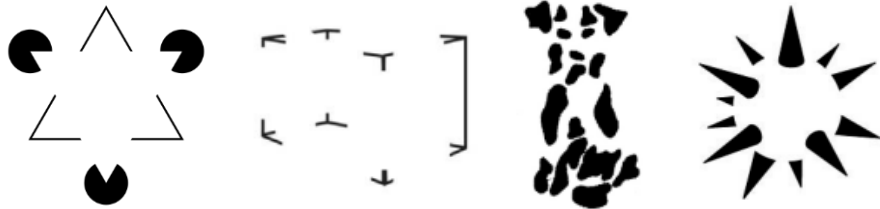
• Tamamlama / Kapanma Kuralı (Closure)

"Tamamlama kuralı"; görsel bütünlüğü sağlanmamış, kopuk veya boşluklu, tamamlanmamış şekillerin, zihinde geçmiş deneyimlere bağlı olarak "bütün" halinde algılanmasıdır. Algılanan şekiller; zihinde organize edilmekte, boşlukları doldurulmakta, tanımlanabilir bir model olarak algılanmakta ve "anlam" kazandırılmaktadır (Lidwell vd., 2010; Kauw-A-Tjoe, 2005, s: 13; Çağlayan vd., 2014). Bir bütünün parçaları birbirinden kopukmuş gibi görünse de zihin parçaların arasındaki bağlantı noktalarını tamamlamaktadır (Ocvirk vd., 2015, s: 57). "Tamamlama kuralı"nda; algılamada eksik bırakılmış kısımların tamamlanabilmesi için gözlemlenen şeklin tutarlı olması ve uyumlu bilişsel verileri içererek ön bilgiyi sağlaması gerekmektedir (Wertheimer, 1938; Kuş, 2013). Algılamada şekli oluşturan kontürlerin kapalılık durumu ne kadar fazla ise şekil o kadar belirgin bir biçimde algılanmaktadır (Eryayar, 2011; Kahvecioğlu, 1998).



Şekil 2.64: Tamamlama Kuralı (Lidwell vd., 2010).

Algılamada parçaların bir bütünü temsil etmesi noktasında; ayrı ayrı duran üç nokta "üçgen", uzaklık farkları ile dört nokta "kare" ve "dikdörtgen" olarak algılanmaktadır.



Şekil 2.65: Tamamlama Kuralı (Carlson, 1993, s: 138; Erdal, 2006; Kuş, 2013).

Köşe noktaları arasındaki doğru parçaları, dalmaçyalı figürünün boş bırakılmış beyaz yüzeyi, dikenlerin birleştiği dairesel üç boyutlu etki yaratan yüzey; algı tarafından tamamlanmaktadır.



Şekil 2.66: Tamamlama Kuralı (Ustaömeroğlu 1998).

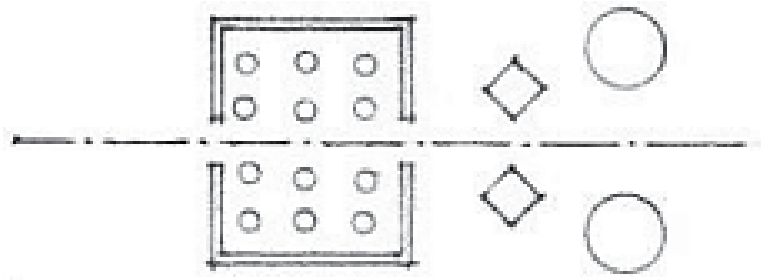
Algısal parçaların kapalılık durumu ne kadar fazla ise bütün o kadar belirgin algılanmaktadır.

• **Simetri / Bakışım Kuralı (*Symmetry*)**

"Simetri"; bir görsel ögenin merkezinden geçen eksenin iki yanının eşdeğer biçim ve boşluk kalıpları açısından dengeli düzenlenmesidir (Ching, 2015, s: 351). Algılamada öğeleri, simetrik ve bir merkez noktası etrafında şekillendirerek "*anlamlandırma*" eğilimi söz konusudur. "Simetrik" öğeler; asimetric öğelere göre daha kolay algılanmaktadır (Erdal, 2006; Eryayar, 2011).

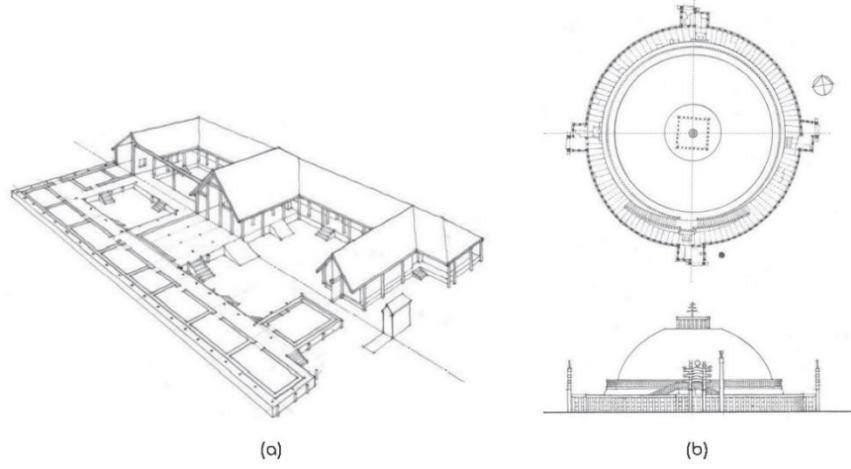


Şekil 2.67: Simetrik Parantez Çiftleri (Url-2).



Şekil 2.68: Simetri Kuralı (Ching, 2015, s: 351).

İki temel "simetri" çeşidi bulunmaktadır: bir medyan eksenin karşıt taraflarında birebir benzer veya eşdeğer elemanların dengeli düzenlenmesini ifade eden "*bilateral simetri*" ve bir kompozisyonun merkez noktası etrafında veya merkezi bir eksen boyunca herhangi bir açıda bir düzlem geçirilerek benzer yarılarına bölünebileceği "*radyal simetri*" (Ching, 2015, s: 360).



Şekil 2.69: Simetri Kuralı (Ching, 2015, s: 361).

(a) Bilateral Simetri (*Great Stupa, Sanchi, India*) (b) Radyal Simetri (*Ritual Complex, Fengchu, Shaanxi Province, China*).

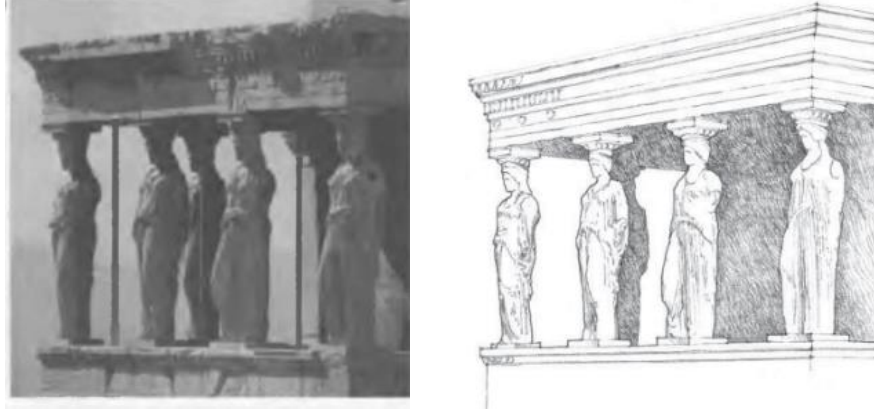
2.2.1.7. Mekansal Algılamada Duyular ve Duyumsama

Merleau-Ponty'nin felsefesinde insan "*beden*"i, deneyim dünyasının merkezi konumundadır. Beden bir "*deneyimleme mekanı*"dır ve vücudun kumaşından yapılmış dünya içerisinde algılama, "*bedenli bir ben (embodied)*" tarafından gerçekleştirilmektedir (Pallasmaa, 2011, s: 26). Merleau-Ponty'e göre "*Mekan varoluşsaldır fakat aynı zamanda varoluş da mekansaldır*". Merleau-Ponty felsefesinde "*yaşayan yönelimsellik (intentionality) merkezleri olarak bedenlerimiz yoluyla, dünyamızı seçtiğimiz ve dünyamızın bizi seçtiği*" ortaya konulmaktadır (Merleau-Ponty, 2012, s: 342).

Merleau-Ponty'nin ifadeleri ile "*kalp nasıl organizmada ise, bedenimiz de öyle dünyadadır: Görünür görüntüyü daima hayatta tutar, ona hayat nefesi verir, onu içeriden destekler ve onunla birlikte sistem oluşturur*" (Merleau-Ponty, 2012, s: 203; Pallasmaa, 2011, s: 50-51). İnsan varoluşu gereği bedeniyle ve hareketleriyle deneyimlediği çevre ile kesintisiz bir ilişki içerisine girerek birbirlerini tanımlarlar. Bedenin yarattığı *algı*, dünyaya ilişkin *imge*, sürekli "*deneyim*"e dönüşmektedir (Pallasmaa, 2011, s: 51).

Lefebvre, mekan-beden arasındaki ilişkiyi şöyle anlatmaktadır: "*Mekan, benim tarafımdan oluşturulan bir anlatı değil; o, benim bedenimdir. Mekan, bedende başlayan bir ritimler yığındır—öncelikle duyulmayı arzular. Yaşanan deneyimlerin*

parçası olarak beden, pratik ve duyulur bir alandır ve bu alanda mekan kokular, tatlar, temaslar duyulup görülenler olarak algılanır." (Lefebvre, 1991; Talipoğlu, 2019, s: 4). Pallasmaa, bütün varoluşsal *algının* mimarlık ile ilintili olduğunu şöyle anlatmaktadır: *"Şehrin karşısına bedenimle çıkarım; pasajın boyunu ve meydanın enini bacaklarım ölçer; bakışım bedenimi bilinçsiz biçimde katedralin cephesine yansıtır, bedenim orada silmelerin ve konturların çevresinde dolanır, girinti ve çıkıntılarının boyutlarını duyumlar; bedenimin ağırlığı katedralin kapısının kütleleriyle buluşur ve kapının arkasındaki karanlık boşluğa girerken elim kapının topuzunu kavrar. Bedenim ve şehir birbirini tamamlar ve tanımlar. Ben şehirde barınırım, şehir de bende barınır."* (Pallasmaa, 2011, s: 50).



Şekil 2.70: Akropolis'te Erekteum'un Karyatitleri, MÖ 421-405 (Pallasmaa, 2011, s: 48; Ching, 2015, s: 11).

Bir Yapıyı Bedenimizin ve Bedenimizi Bir Yapının Analoğu Olarak Yorumlamaya Eğilimliyiz. (Pallasmaa, 2011, s: 48).

Kişi duyuları ile mekanla temasa geçtiği an'da, deneyimleme sürecindeki *"duyu-algı-biliş-davranış"* mekanizması başlayarak *"duyusal bilgi (sensible information)"* elde etme süreci gerçekleştirilmektedir. Mekandaki uyarıcıların biçim, form, doku, renk, konum, ses, koku, tat gibi fiziksel gerçeklikleri veriler ile ilişkilendirilir, yorumlanır, değerlendirilir ve anlamlandırılır (Talipoğlu, 2019, s: 42).

İnsanın *"temel duyular"*ı; görme, dokunma, işitme, koklama ve tatma'dır. *"Bir mekana ait verileri gözümüzle görürüz; kulağımızla sessel özelliklerini işitiriz; burnumuzla kokusal niteliklerini koklarız; bedenimizle fiziksel özelliklerini hissederiz."* (Asar, 2013, s: 14-15). Mekansal algılama sürecinde temel duyulardan fazlasının aktif rol oynadığı görüşünü savunan teorisyenler bulunmaktadır. Gibson

(1950)'a göre duyular; görsel sistem, dokunsal sistem, işitsel sistem, tat-koku sistemi ve yön bulma sistemi olarak kategorize edilmektedir (Onur, 2016, s: 58). Robert Steiner, mekanın deneyiminde on iki duyudan bahseder: görme, dokunma, konuşma (dil), yaşam, hareket, denge, koklama, duyma, ısı, düşünme ve ben duyusu (Pallasmaa, 2011, s: 52-53). Altman ve Chemers ise temel duyuları; görme, duyma, koklama, dokunma, tat alma ve kinestesis (pozisyon duygusu ve vücut parçalarının hareketi) olarak sıralamaktadır (Altman ve Chemers, 1980, s: 44).

Duyuların biyolojik yapıları, anatomideki yeri, uyarıcıları, faaliyetleri ve elde ettikleri duysal veriler farklılık göstermektedir. Beş temel duyumuz aynı zamanda beş ayrı algıya sebep olmaktadır (Asar, 2013, s: 15). Sczot (1972), bir mekanın analizinde algıya etki eden dört duyunun algımızı etkileyen ağırlık oranını; "%70 görme, %25 dokunma ve %5 işitme, koku alma duygusu" olacak şekilde saptamaktadır (Altan, 2012, s: 83). Saptanan bu oran, verinin niceliği olmakla birlikte niteliği hakkında bilgi vermeyerek önem sıralaması demek değildir (Talipoğlu, 2019, s: 21). Her bir duyu deneyimlenen gerçekliğin başka bir özelliğini, "anlam"ını ortaya çıkarmaktadır.

Bachelard (1969) duyuların "*çok sesli*" olduğunu ifade ederek birbirlerinden bağımsız olarak değil iş birliği içerisinde veri elde ettiklerini vurgulamaktadır (Pallasmaa, 2011, s: 52). Marcel Breuer, eşzamanlı hareket eden duyuların "*mimarlığın duysal algısı*"na katkısını şöyle dile getirmektedir: "*Mimarlık, kulaklarımızla işittiğimiz renkler, gözlerinizle gördüğünüz sesler, avuçlarınızla dokunduğunuz boşluklar, dilinizdeki mekanın tadı, ölçülerin güzel kokusu, taşın öz suyudur.*" (Eriç, 2010; Talipoğlu, 2019, s: 20). Johann Wolfgang von Goethe "*Eller görmek ister, gözler okşamak*" sözü ve Friedrich Nietzsche "*Dansçının kulağı ayak parmaklarındadır.*" ifadesi de aynı düşüncenin bir başka anlatımlarıdır (Pallasmaa, 2011, s: 18).

Merleau-Ponty (2016), "*Algım görsel, dokunsal ve işitsel verilerin toplamı değildir. Tüm varlığımla bütünsel olarak algılarım: aynı anda tüm duyularımla, duygularımla konuşan biricik bir varlık biçimini kavrarım. Kavramaya çalıştığım yapı ya da varlık tüm duyularıma aynı anda seslenir.*" ifadeleri ile duyuların bir toplam hali olmanın çok ötesinde, bir bütünsellik halinde olduğunu vurgulamaktadır (Pallasmaa, 2011, s: 26).

Temel duyular ve duyular aracılığı ile algılama;

- Görme Duyusu ve Görsel Algılama,
- İşitme Duyusu ve İşitsel Algılama,
- Dokunma Duyusu ve Dokunsal Algılama,
- Koklama Duyusu ve Kokusal Algılama,
- Tatma Duyusu ve Tatsal Algılama başlıkları altında incelenmektedir.

• Görme Duyusu ve Görsel Algılama

"Görme duyusu"; çevrede varlık gösteren insan, mekan, olay, obje gibi şeyleri görme yetisidir. Platon'un tanımlaması ile *"insana verilmiş en büyük armağandır"*. Aristoteles, görme duyusunu *"en soylu duyu"* olarak kabul etmektedir (Bakı, 2022, s: 12). Rene Descartes ise görmeyi *"duyuların en evrenseli"* olarak nitelemektedir. Herakleitos de görme duyusunu diğer duyulardan bir adım öteye taşıyarak *"Gözler kulaklardan daha doğru tanıklardır."* demiştir (Pallasmaa, 2011, s: 19-24).

Le Corbusier; *"Ancak görüyorsam hayattayım. Ben iflah olmaz bir görselim ve öyle kalacağım-her şey görsel olanda. Anlamak için berraklıkla görmek gerekir"* ifadeleri ile görme duyusunun önemini vurgulamaktadır (Şahin, 2020, s: 10). Aynı zamanda *"Mimarlık; bir araya getirilmiş kütlelerin ışık altında ustalıklı, şaşmaz ve görkemli oyunudur"* tanımı ile mimarlığın görselliğini ön plana çıkarmaktadır (Pallasmaa, 2011, s: 34-35).

"Görsel algılama"; tanımlama, değerlendirme ve karar verme yaklaşımı ile algılama, kodlama ve analiz etme işlemlerini içermektedir (Kelekçi Olgun ve Kahraman, 2016, s: 68). Göz duyu organı, görme işlevini gerçekleştirebilmek için ışığa ihtiyaç duymaktadır. "Görsel algı", ışığın yansımalarının bir sonucu olduğu için ışığın gücü, yönü, türü değiştiği zaman görsel algısı da değişmektedir (Özmen, 2010; Altuncu vd., 2013, s: 117).

Lerner (1976) "görsel algı"nın; obje tanımlama, görsel ayırt etme, görsel şekil-zemin ayırt etme, görsel tamamlama, mekansal ilişkiler ve görsel sıraya koyma gibi öğeleri içerdiğini belirtmektedir (Sertalp, 2010, s: 35). *"İnsan görme eylemi ile öğrenir ve öğrendiklerinden etkilenerek görmeyi sürdürür."* (Hall, 1966, s: 62).

Pallasmaa, görme duyusunun *"yalıtın, doğrultusal ve dışsallığı imleyen"* özellikte olduğundan bahsetmektedir. Gözün görsel algılama süresince kişinin

kontrolü doğrultusunda gerçekleştiği için "uzanma" eyleminde bulunduğunu ifade etmektedir. Bir nevi "bakmak" eylemi, "uzanmak" ile örtüştürülmektedir. Nesne konumundaki görülen şeylerin (yapılar, olaylar vb.) bakışlara tepki veremediklerinden "tek yönlü" bir etkileşimden söz etmektedir (Pallasmaa, 2011, s: 62).

Görme algısının diğer duyuusal algılamalardan ön plana çıkmasının fizyolojik, psikolojik ve algısal olgularda sağlam temelleri bulunmaktadır (Talipoğlu, 2019, s: 20). Görme duyusu diğer duylara nazaran daha az zamanda daha geniş bir perspektiften veri toplama kapasitesine ve topladığı veriyi daha hızlı beyine aktarma yetisine sahiptir (Asar, 2013, s: 16; Morgan, 1984; Pallasmaa, 2011, s: 49). John Berger, çevreden alınan verilerin yaklaşık %80'den fazlasının görme duyusu kaynaklı olduğunu, mekanın deneyimlenmesinde görme duyusunun daha etkili olduğunu ifade etmektedir. "*Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir. Başka bir anlamda da görme sözcüklerden önce gelmiştir. Bizi çevreleyen dünyada kendi yerimizi görerek buluruz.*" (Berger, 1995, s: 7).

• İşitme Duyusu ve İşitsel Algılama

"İşitme duyusu"; sesleri işitebilme/duyabilme yetisi olarak tanımlanmaktadır. "İşitsel algılama"; hava moleküllerinin sıkışması ve gevşemesi sonucunda oluşan ses dalgalarının kulaktaki alıcı hücrelerini uyarması ile meydana gelmektedir (Cüceloğlu, 1994).

Pallasmaa, işitme duyusunun "*birleştiren, tüm yönlere doğru (omnidirectional) ve içsel deneyimi imleyen*" özellikte olduğundan bahsetmektedir. İşitsel algılama süresince sesin kulağa geldiğini ve kulağın sese "*karşılama*" eyleminde bulunduğunu ortaya koymaktadır. Nesne konumundaki şeylerin (yapılar, olaylar vb.) sesleri kulaklara geri iade ettiğinden "*çift yönlü*" bir etkileşimden söz etmektedir " (Pallasmaa, 2011, s: 62).

Pallasmaa, işitme duyusunu şöyle anlatmaktadır: "*İşitmek, mekansal deneyimi ve anlayışını yapılandırır, eklemler. Ses çoğu zaman, görsel izlenimlerin içinde barınarak zamansal süreklilik (continuum) sağlasa da mekansal deneyime sağladığı etkinin farkına varamayız. Örneğin bir filmde soundtrack'i çıkarıldığında sahne plastik niteliğini, süreklilik ve canlılık duygusunu kaybeder. Sessiz film, ses*

eksikliğini gösterişli bir aşırı-oynama (overacting) tarzıyla telafi etmek zorundadır." (Pallasmaa, 2011, s: 62).

Köster, "işitsel algı"nın; uzamsal yönelim (spatial orientation), mesafe, derinlik, yön algısı gibi hayati insan etkinliklerini içerdiğini ifade etmektedir (Köster, 2002, s: 1). Pallasmaa, sesin mekanı ölçerek ölçeğini anlaşılır kıldığından söz etmektedir. Steen Eiler Rasmussen, mimarının duyulur olduğunu, Orson Welles'in The Third Man filminde Viyana'nın yeraltı tünellerindeki "akustik algı"yı hatırlatarak açıklamaktadır: "Kulağınız tünelin hem uzunluğunu hem de silindirik şeklini alımlar." (Pallasmaa, 2011, s: 63-64; Rasmussen, 1994, s: 235).

Pallasmaa, her mekanın içtenlik ya da anıtsallık, davet ya da ret, misafirperverlik ya da düşmanlık özelliklerinin kendine has bir sesi olduğundan bahsetmektedir (Pallasmaa, 2011, s: 63). Özgünlükle başkalaşım gösteren sesler (trafik ortamı, sokak müzisyenleri vb.), "mekansal yönelimler (orientation)" üzerinde önemli bir rol oynayarak mekan algımızı ve anlayışımızı etkilemektedir (Ittelson ve Proshansky, 1974; Köster, 2002, s: 1; Porteous, 1996). Mekan algısında ses, tasarım ile tamamlayıcı bir nitelikte ise pozitif; yarattığı yankı veya yansımayla ise negatif bir "mekansal deneyim"e dönüşebilmektedir (Talipoğlu, 2019, s: 21).

Friedric von Schelling (1805) "Mimarlık donmuş müziktir" söylemiyle mimari ile sesi ilişkilendirmektedir. Goethe mimarlık için "sessiz müzik" benzetmesinde bulunmaktadır (Talipoğlu, 2019, s: 28). Pallasmaa ise "Mimarının yarattığı işitsel deneyimlerin en önemlisi sükunettir. Mimarlık; madde, mekan ve ışık içinde sürdürülmüş inşaat dramasını sunar. Nihayetinde mimari, taşlaşmış sessizlik sanatıdır. Mimarının sessizliği uyumlu, anımsayan bir sessizliktir. Güçlü bir mimari deneyim, tüm dış gürültüyü bastırır; dikkatimizi kendi varoluşumuza odaklar ve tüm sanatlarda olduğu gibi temel yalnızlığımızı hatırlatır." tanımlamalarında bulunmaktadır. (Pallasmaa, 2011, s: 64).

• Dokunma Duyusu ve Dokunsal Algılama

"Dokunma duyusu"; dokunabilme/hissedebilme yetisi olarak tanımlanmaktadır. "Dokunsal algılama"da dokunma duyusunun uyarıcısı deridir. "Deri (Pallasmaa'nın ifadesi ile ten)"; insanın fiziksel varlığı olan bedeni örtmekte ve beden sınırlarını belirlemektedir (Pallasmaa, 2011, s: 13).

"Dokunsal duyular"; basınç, kuvvet, sürtünme eylemleri sonucunda uyarılarak bir şeyin pürüzlülük, sertlik, termal yapısı, formu, ağırlığı ya da yoğunluğu hakkında veri elde etmektedir. "Dokunsal deneyim"; görme duyusunun yardımı ile önceden tahmin edilebilir olarak sıcak/soğuk, sert/yumuşak, kaygan/yapışkan gibi öznel yargılar içermektedir (Pallasmaa, 2011, s: 70; Kahvecioğlu, 1998, s: 18).

Pallasmaa, antropolog Ashley Montagu'nun tıbbi kanıtlarına dayanarak dokunmanın "*duyuların anası*" olduğunu ifade etmektedir: "*Tüm duyular dokunma duyusunun uzantılarıdır, duyular ten dokusunun özelleşmiş halleridir ve tüm duysal deneyimler birer dokunma kipidir böylece dokunsallıkla ilintilidir.*" (Pallasmaa, 2011, s: 13).

Mekanın dokunsal deneyimi; yerçekimi nedeniyle kaçınılmaz olarak mekanın yüzeyine temas ile başlamaktadır (Talipoğlu, 2019, s: 22). Yüzeylerin dokusu, dokunma duyusu sayesinde mekanı okunabilir kılmaktadır. Merleau-Ponty, bedeninin nesnelere arasında nesne iken aynı zamanda nesnelere duyumsayan, algılayan özne konumunda olduğunu ifade etmektedir. Dokunma duyusu özne ve nesne arasındaki sınırları eritmekte, mekan ve bedeni kaynaştırmaktadır. Dokunma ve görme arasındaki ilişkiselliği ise görmenin "*bakışlar ile dokunmak*" olduğu fikri üzerinden kurgulamaktadır (Pallasmaa, 2011, s: 53; Merleau-Ponty, 2005, s: 24-25).

Pallasmaa, dokunma ve görme duyusu ile ilgili "*Dokunma yakınlık, içtenlik ve sevecenliğin organıdır; göz ise uzaklık ve ayrılığın. Dokunma, sokulur ve okşar; göz gözetler, denetler ve soruşturur.*" ifadelerini kullanmaktadır (Pallasmaa, 2011, s: 58). Máire Eithne O'Neill ise dokunma ve görme duyusu arasındaki farkı vurgulayarak "*Dokunma, görsel hassasiyetlerin tarif edemeyeceği samimi, kendiliğinden-bilinçsiz yollarla yerleri tanımamıza izin veren maddi faaliyettir.*" tanımında bulunmaktadır (Çelik, 2021, s: 43). Dokunsal ve görsel mekansal deneyimler birbirlerine bağımlıdır fakat Braque, dokunsal ve görsel mekan arasında bir karşılaştırma yapmaktadır: "Dokunsal mekan", gözlemciyi gözlemleneninden ayırır iken; "görsel mekan" ise gözlemlenenleri birbirinden ayırmaktadır (Hall, 1966, s: 57). Duyusal yoldan kurulan algının, hiyerarşik bir düzen oluşturduğu gözlemlenmektedir.

Tschumi (1991); "*dokunsal mimarlık*" ile "*olay-mimarlık*" kavramlarını ilişkilendirerek ancak bedenın dokunuşu, hareketleri doğrultusunda mekanın var olacağını ve anlamlandırılabilceğini savunmaktadır (Mahir, 2010, s: 101). "*Bir bahçede çim üzerine yerleştirilmiş basamak taşları birer ayak izi imgesidir. Bir kapıyı açtığımızda bedenimizin ağırlığı kapının ağırlığıyla buluşur; bir merdiveni çıkarken bacaklarımız basamakları ölçer; elimiz tırabzanı okşar ve bütün bedenimiz mekanda çaprazlamasına ve dramatik biçimde hareket eder.*" (Pallasmaa, 2011, s: 77).

Pallasmaa, "*dokunsal mekan deneyimi*"ni şöyle ifade etmektedir: "*Bizden önce oradan geçmiş binlerce insanın eliyle parlanmış bir kapı tokmağına dokunmak haz vericidir; zaman içinde aşınmanın berrak parıltısı bir hoş karşılama ve konukseverlik imgesine dönüşür. Kapı kolu binanın tokalaşmasıdır. Dokunma duyusu bizi zaman ve gelenekle bağlantıya geçirir, dokunma izlenimleri aracılığıyla sayısız kuşağın elini sıkarsınız.*" (Pallasmaa, 2011, s: 70).



Şekil 2.71: Dokunsal Mekan Deneyimi-Kapı Kolu (Pallasmaa, 2011, s: 76).

Kapı Kolu Bir Binanın Tokalaşmasıdır, Nazik ve Davetkar ya da Haşin ve Saldırgan Olabilir-Kapı Kolları (Pallasmaa, 2011, s: 76).

• **Koklama Duyusu ve Kokusal Algılama**

"Koklama duyusu"; çevrede varlık gösteren insan, mekan, obje gibi şeyleri koklama yetisi olarak tanımlanmaktadır. "Kokusal algılama"; hayatın devamlılığı için zorunlu halde alınan "*nefes*"in bir parçası olarak atmosferdeki gaz molekülleri olan "*koku*"nun; burun duyu organını uyarması sonucunda oluşmaktadır. Koku bilgisinin koku merkezine ulaşmasıyla beyin, önceki deneyimler ile kokuyu tanımlamaktadır (Sekuler ve Blake, 1994; Altuncu vd., 2013, s: 118; Talipoğlu, 2019, s: 35).

Köster (2002) koklama duyusunun; "özel, yakın, saklı, bütünleştirici, duygusal ve özel bir hafıza"ya sahip olduğunu belirtmektedir (Talipoğlu, 2019, s: 36). "Kokusal deneyim"; algılama ile kokulu-kokusuz, güzel-kötü gibi özel, subjektif yargılar içermektedir. Koklama duyusunda görme ve işitme duyusunun aksine reseptörler ile yakınlık kurularak doğrudan temas halinde olunması gerekmektedir (Köster, 2002).

"Koku alma" nadiren dikkatin odağındadır. Bilinçli ya da bilinçsiz olarak kişinin ruh halinde ve davranışlarında etkin rol oynamaktadır. Kokular, çağrışım yolu ile duygularla güçlü bir bağ kurmaktadır. Herz ve Cupchik (1995)'in belirttiğine göre koku hatıraları; görsel hatıralardan daha duygu yüklüdür (Köster, 2002). "*Kokular çok derindeki üstü örtülü duyguları açığa çıkartma gücüne sahiptir*" (Gilbert, 2011, s: 224-225).

"Koku duyusu"; kokusal veriyi diğer duylardan farklı olarak doğrudan beynin derinliklerine iletmektedir. Bu yetisi sayesinde koku duyusunun anı hatırlama kapasitesi diğer duylara göre daha kalitelidir (Krishna, 2009, s: 90, 91). "Koku hafızası"; deneyimleri belirli kodlarla saklamaktadır. Bellekteki kokusal kodlar; insanlar, mekanlar, olaylar gibi pek çok imgelem ile ilişkilenebilir. Böylece kokular anıları canlandırabilmektedir. Koku hafızası sayesinde geçmişte bulunulan mekan ile anda bulunulan mekan arasında bağ kurulmaktadır (Talipoğlu, 2019, s: 42; Altuncu vd., 2013, s: 118). "*Her mekanın kendine özgü bir kokusu vardır. Herhangi bir mekanın en kalıcı anısı çoğu zaman kokusudur. Gözümüz bir mekanı unuttuğunda dahi kokular yeniden o mekanı hatırlamamızı sağlarlar.*" (Pallasmaa, 2011, s: 67).

Herzog, "koku-bellek" ilişkisini şöyle ifade etmektedir: "*Belleğimizde kalan mimari mekanları imgeleriyle olduğu kadar hatırlattığı kokularla da anımsarız. Bu anılar, bellekte saklanan bir tür imge ve koku kütüphanesinden geri çağırılarak gerçekle hayal arasındaki bağı oluşturuyor. Değerlendirmede önemli olan onunla ilişkilendirilen deneyimdir. Tıpkı bir stadyumda yenilen takımın taraftarıyla kazanan takımın taraftarının mekanı farklı hatıralarla anımsayacak olması gibi. Bir mekanın aurasını ve mimarının algılamasını belirleyen şey duygulardır*" (Altuncu vd., 2013, s: 118).

• Tatma Duyusu ve Tatsal Algılama

"Tatma duyusu"; tat alma yetisi olarak tanımlanmaktadır. "Tatsal algılama"; uçucu özellikte olmayan bileşiklerin damak, boğaz ve dil yüzeyinde bulunan mukoza noktalarını uyarması sonucunda oluşmaktadır. Tat duyuları temel olarak; acı, tatlı, ekşi, tuzlu ve umami gibi yargılarla tanımlanmaktadır (Morgan, 1981, s: 235; Krishna, 2009, s: 283). Tatma yetisi ile temas edilen uyarıcının sıcak/soğuk, sert/yumuşak, yoğun/seyrekleşen gibi karakteristik özellikleri de algılanmaktadır (Onoğur ve Elmacı, 2011). Tadın belirleyici faktörleri; genetik yapı, geçmiş deneyimler ve öğrenme olarak sıralanabilir (Kahvecioğlu, 1998, s: 17).

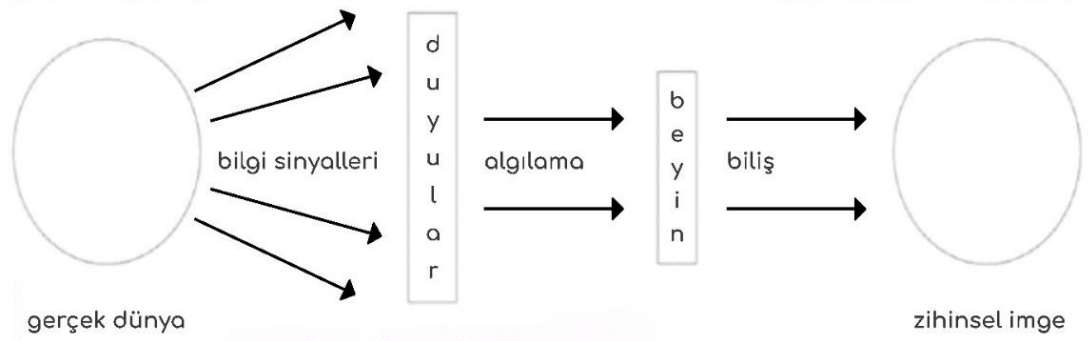
"Tat algısı"nın gerçekleşmesinde en etkili itici güçlerden biri koku olarak kabul edilmektedir (Small ve Prescott, 2005). Tat ve koku alma duyuları; fizyolojik sistem yakınlıklarından dolayı lezzet algısının oluşmasında birlikte etkinlik göstermektedir (Krishna, 2009, s: 284; Morgan, 1981). Pallasmaa, "*tat-mekan*" ilişkisini şöyle ifade etmektedir: "*Dünyayla ilgili duyuşsal deneyimlerimiz ağzın iç duyumunda doğar ve dünya oral kökenlerine geri döner. Mimari mekanın arkaik kökeni ağız boşluğundadır*" demiştir (Pallasmaa, 2011, s: 73-74).

Mekanlarda gerçekleştirilen "tatsal deneyim"ler; çağrışım ve benzeşme yoluyla "*tat-mekan*" özdeşleşmesi yaratmaktadır dolayısıyla "*tat-mekan*" ikiliğinden biri hatırlandığında diğeri zihinde canlanmaktadır (Kahvecioğlu, 1998, s: 17). Tat ve mekan arasında kurulan ilişkide; renk, ışık, malzeme, koku gibi bir çok etken devreye girmektedir (Wansink, 2010). Gidilmesi istenmeyen mekanlar için kullanılan "*o mekanın hiç tadı tuzu yok*" deyimini bu etkileşimi kısaca ifade etmektedir (Talipoğlu, 2019, s: 32).

"*Renkler, beyne hangi tadın beklendiğini açıkça iletmektedir*" (Stummerer ve Hablesreiter, 2010, s: 86). Tat duyularına renkler aracılığıyla kültürden kültüre değişecek şekilde *sembolik anlamlar* yüklenmektedir. Spence ve arkadaşlarının yürüttüğü bir araştırmada katılımcılar tarafından siyah renk-acı, yeşil renk-ekşi, pembe renk-tatlı, beyaz renk-tuzlu eşleştirmelerine ulaşılmıştır (Spence vd., 2015).

2.2.1.8. Bilişsel Süreçler (Cognitive Processes), Şemalar, Bilişsel veya Zihinsel Haritalar, İmge

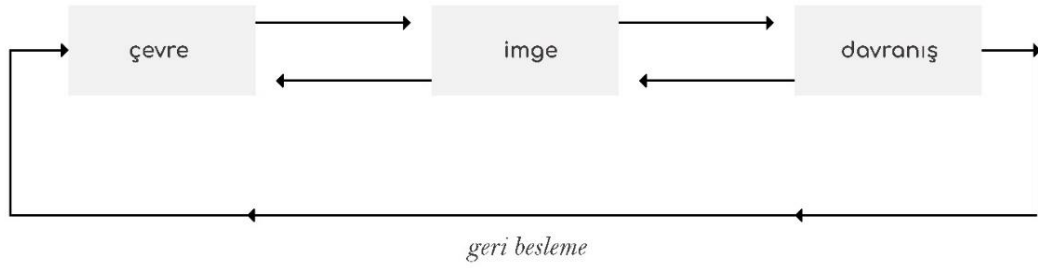
Bilincin özü; duyuşsal ve bilişsel süreçlerin eşzamanlılığı sonucunda oluşmaktadır (Durmaz, 2017). "Biliş (*cognition*)"; bilme edimi sürecidir. Antropolojik olarak "bilişim"; taksonomik bir süreç olup "*anlamlandırma işlemi*"dir. "*Anlamlandırma işlemi*", kavramsal bir sisteme tabi olarak "*adlandırma, sınıflama ve düzenleme*" metodu ile gerçekleşmektedir (Gür, 1996, s: 87; Günal, 2006, s: 62). Lang, "biliş"i düşünme süreci olarak tanımlamaktadır. "Biliş"; öğrenme, hatırlama/unutma, genelleme, hissetme, sevme/sevmeme tutumlarını içermektedir (Lang, 1994). Bilişsel süreçler; algılama ve inançlar ile ilintilidir (Altman ve Chemers, 1980, s: 44). Rapoport'a göre "biliş"; bilme ve organize etme süreçleridir (Rapoport, 1977, s: 31). "Bilişsel psikoloji"; düşünme, öğrenme, hatırlama, hissetme ve zihinsel gelişim konularını işlemektedir (Güenal, 2006, s: 62). "Bilişim" çalışmaları; psikoanalitik ve davranışsal psikoloji dallarında ağırlık göstermektedir (Lang, 1987, s: 93).



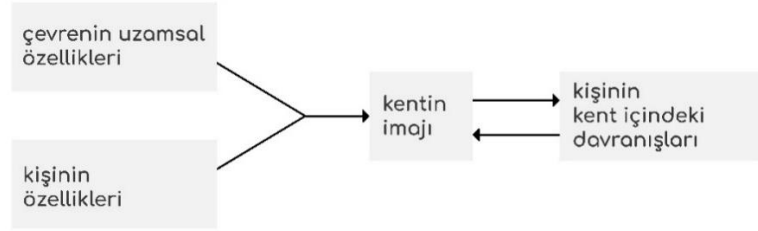
Şekil 2.72: Duyu-Algı-Biliş Mekanizması ile Elde Edilen Zihinsel İmge (Holl ve Page, 1999, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

"Çevresel bilişim" in üç düzeyi bulunmaktadır: "algısal (*perceptive*) düzey", "belirtisel (*symtomatic*) düzey" ve "sembolik (*symbolic*) düzey". "Algısal biliş"; duyuşsal olarak algılanma ve bilinmeyi ifade etmektedir. "Belirtisel biliş"; yalnızca algılananın bilincine varmanın ötesinde, bulunduğu bağlama göre başka olguların işareti, belirticisi olarak bilinmesidir. "Sembolik biliş" ise en üst düzey biliş olup soyut ve kavramsal yönlerin bilincine varılmasıdır (Nohl, 1988; s: 78-79; Kahvecioğlu, 1998, s: 66-67).

Lang (1987), çevresel veriler arasında anlamlı ilişkiler kurulması ile oluşan "imge (imaj)"ın, bilişsel süreçlerin "zihinsel sonuç ürün"ü olduğunu belirtmektedir (Kahvecioğlu, 1998, s: 66). Çevre, ayırt edilebilirliğini ortaya koyar, gözlemci ise elde ettiği verileri seçer, organize eder, düzenler ve anlamlandırır böylece yaratılan "çevresel imgeler"; gözlemci ve çevre arasındaki çift taraflı bir sürecin sonucudur (Lynch, 1960, s: 7). Lang (1987), bilişsel süreçler ile ortaya çıkan "imge"nin davranışı etkilediğini vurgulamaktadır.



Şekil 2.73: Çevre-İmge (Bilişsel Şema)-Davranış Arasındaki Sürekli Etkileşim (Aksoy, 2002, s: 37).



Şekil 2.74: İnsan-Çevre-İmaj-Davranış Etkileşimi (Atabek, 2002, s: 67).

"İmgelem (*hayal gücü*)"; zihinde canlandırma gücü, yetisi olarak nitelenmektedir. "İmgelem" yetisi ile oluşan her "imge"nin doğada nesnel bir karşılığı olmak zorunda değildir (Hançerlioğlu, 2002, s: 184). "İmge"; kavrama, anlama, hatırlama gibi süreçler, kişinin birikimleri ve deneyimleri, yaş, cinsiyet, kültür, meslek gibi kişisel özellikleri ile ilişkiseldir (Lynch, 1960, s: 4). "İmge" kavramı, "görsel imaj" veya "zihinsel resim boyutu" ile yaygın olarak kullanılmaktadır. Sterelny (1990), imajın "*dağınık*" bir yapı sergilediğini ifade etmektedir. Bu durumda zihin ile imaj sürekli bir etkileşimdedir (Kahvecioğlu, 1998, s: 64).

Jean-Paul Sartre, Düşlemsel: Düşlemenin Fenomonolojik Psikolojisi (*L'imaginaire: Psychologic Phenomenologie de l'imagination*) adlı yapıtında "*hayal*

gücü"nü, olmayanda olanı görmek olarak tanımlamaktadır (Bozkurt, 1995, s: 50). Sartre'a göre "imgelem"; bir bilinçtir, var olmayan şeye yönelmenin bilincidir (Bozkurt, 1995, s: 288). Yaratıcılık, düşünce ve edimde imgelem sayesinde elde edilen bu niteliğin anlatımıdır. Einstein'ın ifadesi ile "*İnsan aklın sınırlarını zorlamadıkça hiçbir şeye ulaşamaz*". Hayal gücünün sınırları zorlamada en büyük araç olduğu, Einstein'ın bir başka sözü ile ifade bulmaktadır: "*Hayal gücü bilgidен daha önemlidir*".

Krampen çevresel bilişimin çevreyi "*zihinsel bir yapı*", "*bilişsel bir temsil*" olarak ele aldığını ifade etmektedir (Krampen, 1991, s: 249). Daws ve Stea, "*algılama ve bilişimi*"; daha özgün olan "*bilişsel veya zihinsel haritalama*" terimini kullanarak bilgi kazanma, kodlama, depolama (saklama), hatırlama ve kod çözme süreci olarak tanımlanmaktadır (Daws ve Stea, 1973, s: 13-16; Aksoy, 2002, s: 36). "*Çevresel biliş*"; dünyanın belirlenen kısmının zihinde "*şema*", "*bilişsel veya zihinsel harita*", "*imaj*" ile temsilidir (Albayrak, 2016, s: 39). Bir yer tarif ederken çizilen "*şemalar (taslaklar)*", hatta vücut hareketleri ile yapılan anlatımlar; çevreden edinilen bilginin zihinsel kodlamalarının ifadelendirilmesidir (İnan, 1996, s: 45). "*Akıldaki haritalar metaforudur. Çizilmiş olanlar ise gözlemlenebilecek bir hareketin sonucudur ve kesin bir üründür.*" (Canter, 1977, s: 51-52).

"Bilişsel haritalar"; gerçeğin kopyası değil, kişiye özgü modelidir. "Zihinsel haritalar"; mekansal davranışı etkileyen mekansal "*imge*"lerdir. İnsanların çevrelerini anlamlandırmaları, zihinlerinde inşa ettikleri "*şemalar (taslaklar)*" ile çözümlenmektedir (Daws ve Stea, 1973; Rapoport, 1977, s: 109-119). Davranışların ön planda tutulduğu bir tanıma göre "bilişsel haritalar"; davranışın tasviri ve davranış örüntülerinin sunduğu bir bildiriler dizgesidir (Ittelson vd., 1970, s: 658). Fiziksel çevre eksenli bir tanıma göre ise "bilişsel haritalar"; açık mekansal fenomenlerin ve onların niteliklerinin kullanılmasıdır (Canter, 1977, s: 50).

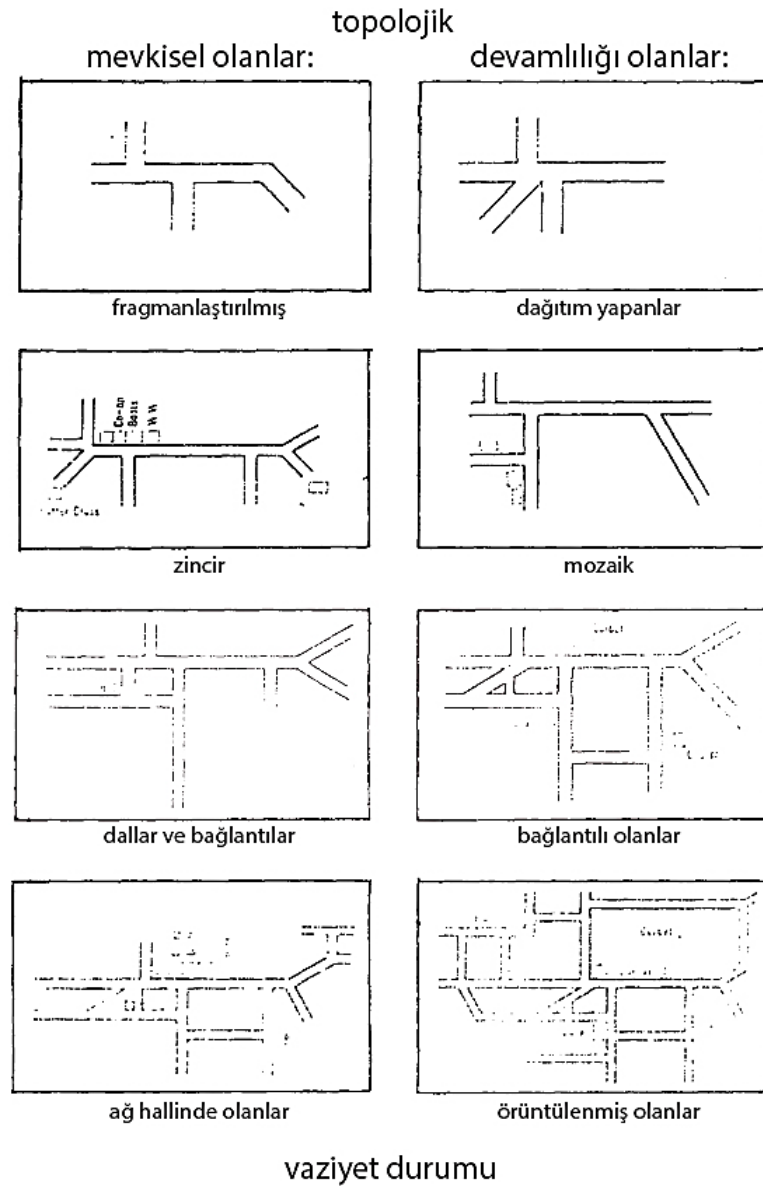
Appleyard (1969)'a göre çizilmiş olan "bilişsel haritalar" iki gruba ayırmaktadır:

- Haritaların ne basitlikte / karmaşıklıkta olduğu,
- Çizilen bölge ile ne şekilde eşleştiği ve "*mekansal sürekliliğin/süreksizliğin*" nasıl oluşturulduğudur (Canter, 1977, s: 60).

Goodchild (1974)'a göre ise "bilişsel haritalar" iki farklı biçimde incelenmektedir:

- Devamlılığı olan haritalar,
- Mevkisel olan haritalar (Canter, 1977, s: 60).

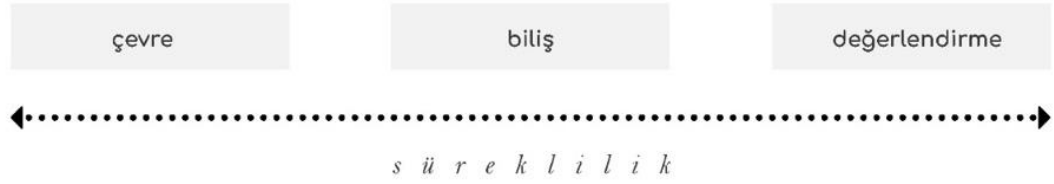
"Devamlılığı olan haritalar"; basitten karmaşığa doğru fragmanlaştırılmış, zincir, dallar ve bağlantılar ve ağ halinde olanlar olarak sıralanırken "mekvisek olan haritalar"; dağıtım yapanlar, mozaik, bağlantılı olanlar ve örüntülenmiş olanlar olarak incelenmektedir (Canter, 1977, s: 60).



Şekil 2.75: Goodchild (1974)'a göre Bilişsel Haritaların İfadelenme Biçimleri (Canter, 1977, s: 61).

2.2.1.9. Mekansal Davranış (Spatial Behaviour)

"Davranış"; Türk Dil Kurumu sözlüğü'nde "*tutum, hareket*" olarak açıklanırken; psikolojide "*organizmanın, içten ve dıştan kaynaklanan etkilere veya uyarıcılara gösterdiği bilinçli tepki*" olarak ifade edilmektedir (Albayrak, 2016, s: 6). "Davranış" ve "hareket" arasındaki fark; "davranış" bilinçli bir tepki iken; "hareket" bilinçsiz de gerçekleşebilmektedir (Tutar, 2015). Kişi mekandaki hareketleri doğrultusunda ilişkisel olarak edindiği algısal bilgi ile mekanda "davranış"lar sergilemektedir (Rapoport, 1977, s: 31). Rapoport (1977) "davranış"ı; uyarıcıları duyularla hissetme, bilişin kodlanması, zihinsel haritalar haline getirilmesi ve değerlendirme sonucunda kişiye bağlı olarak gerçekleşen tepkiler olarak açıklamaktadır (Albayrak, 2016, s: 105).



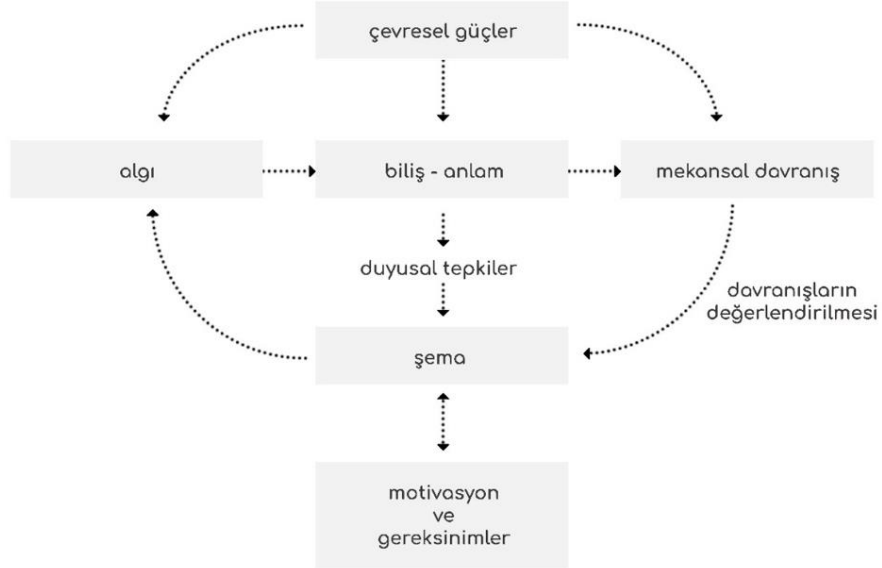
Şekil 2.76: Algı-Biliş-Değerlendirme Süreklilik Şeması (Rapoport, 1977, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

Lynch'e göre "mekansal davranış"; kişinin çevreden edindiği "imge (*imaj*)"lar ile ilintili olarak biçimlenmektedir. "Davranış"lar; çevre, durum, olay gibi etkenler karşısında kişinin sergilediği tepki ve eylemlerdir (Lynch, 1960, s: 140; Gür, 1996; Ünlü, 1998).



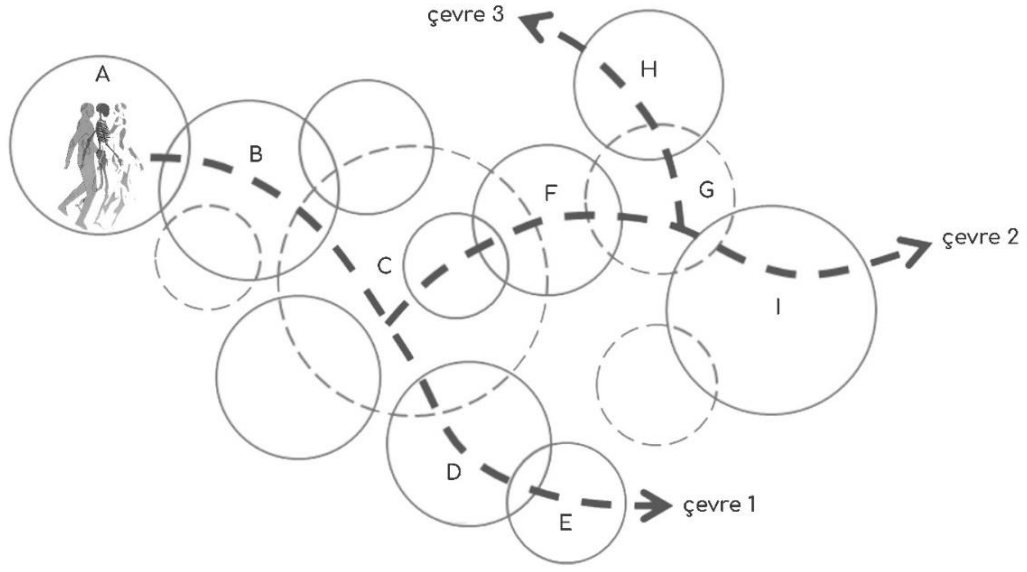
Şekil 2.77: Uyarıcı-İmaj-Davranış Etkileşimi (Herberger, 1974, s: 149, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

Lang'e göre davranışsal süreçler; kişinin kendisine özgü motivasyonları/gereksinimleri tarafından harekete geçirilmektedir ve "algı-biliş" arasındaki bağıntıyı içeren "şema"lar aracılığı ile yönlendirilmektedir. Çevredeki var olan güçler, "algı-biliş-davranış" mekanizmasını her aşamada etkileyerek yönlendirmektedir. Gerçekleşen "davranış"; anlama, öğrenme ve önceki davranışların değerlendirilme deneyiminden etkilenerek sonuçlanmaktadır (Lang, 1987, 1994). Amaca yönelik bir girişim olarak "davranış"; algılanan ve bilişsel olarak organize edilen gereksinimleri tatmin etme yönelimindedir (Lang vd., 1974, s: 83).



Şekil 2.78: Gibson'un (1966) İnsan Davranışının Temel Süreçlerini Gösterdiği Şema (Lang, 1987, s: 84, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

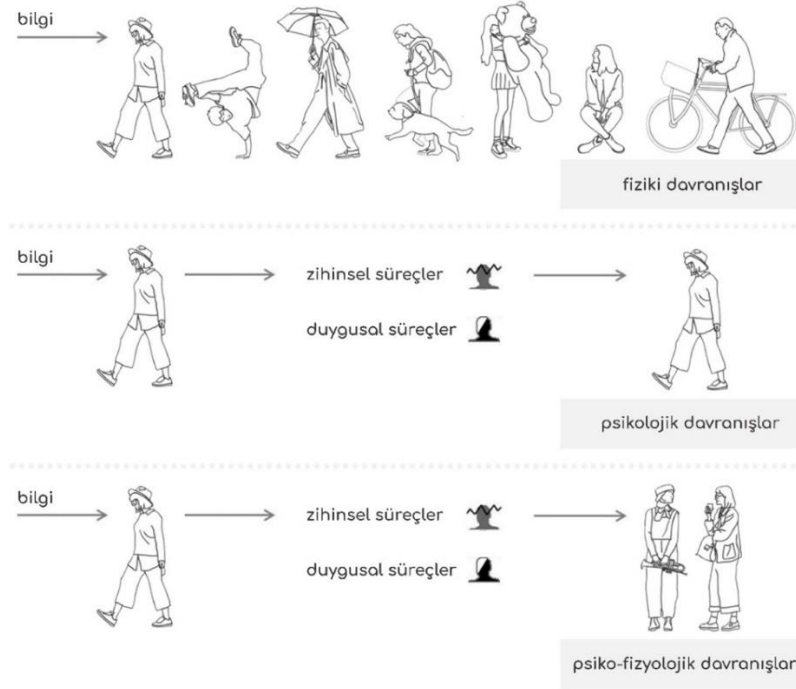
Thiel (1997), "çevre"yi anlamlandırmak amacıyla "sahne (scene)" kavramını tanımlamaktadır. "Çevre" ile kolye, "sahne" ile kolyeyi meydana getiren her bir taş benzeştirilmektedir. "Sahne"ler; üst üste binen ve birbirleri ile kesişen özellikli alanlar içermektedir. Thiel'in "çevre-sahne" şemasında; *sahneler* = A, B, C, D, C, E, F, G, H, I; *çevre 1* = A + B + C + D + E; *çevre 2* = A + B + C + F + G + I ve *çevre 3* = A + B + C + F + G + H harflerinin kapsadığı alanlardan oluşmaktadır. Çevrenin birimleri olan sahnelerde; ayırt edici özellikleri olan farklı "mekansal davranışlar" sahnelenmektedir (Albayrak, 2016, s: 26-27). Bu şematik anlatım ile "çevre (sahne+sahne...)-insan-davranış" kavramlarının ayırık değil bütüncül bir sistem olduğu anlaşılır kılınmaktadır.



Şekil 2.79: Çevre-Sahne: Yaşam Sahnelerinin Süreklilik Kurgusu ile Çevre Tanımlaması (Albayrak, 2016, s: 27).

Çevresel veriler; davranışı etkiler, yönlendirir ve ortaya çıkmasındaki itici güçtür. Altman, "*çevre-davranış*" arasındaki dönüşümsel ilişkiyi vurgulayarak çevreyi, davranışın belirleyicisi ve davranışın biçimlenmiş hali olarak tanımlamaktadır (Aksoy, 2002, s: 30; Altman, 1975, s: 72). J. Noble'ye göre, mimarlar yaratılan "*çevre*" ile insanların gelecek "*davranış*"larının şekillenmesi üzerinde rol oynamaktadır (Köseoğlu, 2004). J. B. Bakema ise "*mimarlık, insan davranışının üç boyutlu anlatımıdır*" ifadesini kullanmaktadır (Lang vd., 1974, s: 24).

"Davranış" çeşitleri üç ayrı kategoride tanımlanmaktadır: "*fiziki davranışlar*", "*psikolojik davranışlar*" ve "*psiko-fizyolojik davranışlar*". "*Fiziki davranışlar*"; doğrudan gözlemlenebilen (yürümek, yemek yemek, oturmak vb.) davranışlardır. "*Psikolojik davranışlar*"; zihinsel ve duygusal süreçleri kapsayarak doğrudan gözlemlenememektedir. "*Psiko-fizyolojik davranışlar*" ise zihinsel ve duygusal süreçleri içererek gözlemlenebilen tepkileri kapsamaktadır (Tutar, 2015). Altman ve Chemers'e göre "*zihinsel eylemler*"; zihinde oluşturulan kavramsallaştırmalardır. "*Davranışsal eylemler*" ise hareket içeren süreçlerden oluşmaktadır. Altman ve Chemers, "*içe dönük davranışlar*" olarak algılama ve bilişimi gösterirken; "*dışa dönük davranışlar*" olarak ise mekansal davranışları göstermektedir (Altman ve Chemers, 1980, s: 139).



Şekil 2.80: Davranış Çeşitleri (Albayrak, 2016, s: 7, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

Mekansal Davranış Kuramları

Mekansal davranış kuramları; mekanın sahip olabileceği tüm kullanıcılarının gereksinimlerinin belirlenmesini sağlayarak insan-mekan arasında kurulan davranışsal ilişkileri anlaşılır kılmaktadır. Araştırma kapsamında "davranış setleri kuramı (*behavior setting theory*)" ve "çevresel olanaklılık kuramı (*environmental affordances theory*)" ele alınmaktadır.

• Davranış Setleri Kuramı (*Behavior Setting Theory*)

"Davranış setleri kuramı"na göre "*çevre*"; insanlar ve elemanlar arasında belirli bir örüntü gösteren "*düzenli ilişkiler seti*"dir (Aksoy, 2002, s: 29). "Davranış örüntüleri"; davranışsal ve fiziksel bileşenlerin organize olması ile oluşmaktadır. Bilişsel şemalar doğrultusunda gelişen "davranış örüntüleri"; eylemler, sosyal kurallar ve zamansal düzeni içererek mekanın nesnel özelliklerini etkilemekte ve mekanı belirlemektedir (Rapoport, 1980, s: 10; Ünlü 1998, s: 36). Barker'ın, ekolojik psikolojinin temelini oluşturan "davranış setleri kuramı"; belirli bir mekanda, özel zaman aralığı içerisinde, "*mekan-aktivite*" arasında uyum ilişkisi geliştirerek tekrar eden öncelikli ve kalıcı (birey-dışı, bireylerin üstünde ve onlardan bağımsız) "*davranış kalıpları*"dır (Albayrak, 2016, s: 17).

"Davranış konumu kuramı" olarak da adlandırılan bu kurama göre; kişilerin davranışlarını yönlendiren öznel etkenler değil, bulunulan konumun kendisidir. Eylemler ve nesnelere bir arada eşgüdüm/uyum halindedir. Mekan ve davranış bağdaştırıcıdır; mekan davranışı çevreler, kuşatır, sarar (Mumcu vd., 2019, s: 810-811). Estetik, fiziksel, sağlık, mesleki, rekreasyonel, dinsel ve sosyal eylem örüntüleri gibi belirli eylem örüntülerini kapsamaktadır (Özdemir, 2011, s: 22). Eczane, park, sınıf, kafe birer "*davranış seti*"dir. Mekanda gerçekleşen davranışlar mekana özgüdür, birbirleriyle değiştirilemez. Baker, davranış setinin iki ana bileşenini tanımlamaktadır: "Davranış"; oturma, yemek yeme, okuma vb.; "Nesneler"; sandalye, masa, yatak vb. (Barker, 1968, s: 33; Aksoy, 2002, s: 30).

• Çevresel Olanaklılık Kuramı (Environmental Affordances Theory)

"Çevresel olanaklılık kuramı" ile Gibson (1986), algının doğrudan gerçekleşen bir süreç olduğunu ve "*olanaklar*"ın bireysel anlamlandırmalar sonucunda şekillendiğini belirtmektedir (Üner Pişman, 2019, s: 46). "Olanaklılıklar"; çevresel özelliklerin her bir bireye sunduğu benzersiz ve farklı potansiyellerdir. Gibson (1986), "*olanaklılık*" kavramını; "*çevre-etkinlik*" ilişkisini açıklamak amacıyla tanımlamaktadır. Somut veya soyut olan bir şeyin olanaklılığı; sahip olduğu özellikleri ile sunduğu "*etkinlik*" ve "*anlam*"ları kapsamaktadır (Clark ve Uzzell, 2002, s: 95).

Pallasmaa (2011), "Tenin Gözleri: Duyular ve Mimarlık" kitabının "Eylem İmgeleri" bölümünde; mimarlığı diğer sanat formlarından ayıranın "*eylemsel olanaklılık*" olduğunu vurgulamaktadır. "*Mimari imgelerde eyleme yönelik, eylemsel karşılaşma anına yönelik bir ima ya da bir amaç ve işlev vaadi vardır.*" (Pallasmaa, 2011, s: 78). Bergson, "*Bedeni çevreleyen nesnelere; üzerlerindeki olanaklı eylemi yansıtır.*" demektedir (Bergson, 1991, s: 21; Pallasmaa, 2011, s: 78).

"Olanaklılık" bireyin; insanlar, mekanlar, nesnelere ile etkileşiminden kaynaklanmaktadır. Çevre-birey arasında, davranışsal sonuçları olan ilişkilerdir (Heft, 2007). Kytä (2004) olanaklılığı, belirli bir konumda bulunurken algılanan fiziksel "*fırsatlar*" (olumlu) ya da "*tehlikeler*" (olumsuz) olarak tanımlamaktadır. Gibson'a göre "*bir şeyi görmek onunla ne yapılabileceğini görmektir*". Lang (1994), insanın çevreyi davranış ile adapte edebileceğini ve olanaklarının değiştirilebileceğini ifade etmektedir (Mumcu vd., 2019, s: 812). Birey, çevresel

olanaklılıkları kendisi için "işlevsel önem" ve "uygunluk" düzeyine göre algılamaya eğilimlidir. Her olanağın her bireye hitap etmemesi dolayısıyla çevre-birey arasında eşgüdüm esas alınmaktadır (Withagen ve Michaels, 2005).

Olanaklılığın iki temel özelliği bulunmaktadır: "gereksinimleri karşılama düzeyi" ve "algılanma, anlamlandırılma düzeyi"dir. Bu bağlamda olanakların "işlev"i, insan gereksinimlerini ve etkinliklerini destekleyici; olanakların "biçim"i ise algı oluşturacak biçimde insanları kullanıma teşvik edici olmasıdır. Çevresel olanaklılığın "biçim-işlev" ilişkisini Chen (1993), Ying-Yang ile betimlemiştir. Buna göre; işlevi olan her olanağın bir biçimi; biçimi olan her olanağın bir işlevi bulunmaktadır. Olanaklılıkların kullanım farklılıkları yaratması ile "mekansal davranışlar" çeşitlilik göstermektedir (Albayrak, 2016, s: 19-20).



Şekil 2.81: Çevresel Olanaklılık: İşlev-Biçim İlişkisi (Ching, 2015, s: 98).

Mekansal Davranış Kavramları

"Çevresel psikoloji" prensibinde incelenmekte olan pek çok "mekansal davranış kavramı" bulunmaktadır:

- **Mahremiyet (Privacy),**
- **Kişisel Mekan (Personal Space),**
- **Kişiselleştirme (Personalization),**
- **Kendileme (Appropriation).**

• **Mahremiyet (*Privacy*)**

"Mahremiyet"; kişilerarası "*sınır-kontrol süreci*" olup mekansal, zamansal ve anlamsal etkileşimlerin düzenlenmesini sağlamaktadır. "*Sınır-kontrol süreci*"nde, insanlar diğer insanlar ile ilişkilerini düzenleyebilme becerisi kazanmaktadır (Ünlü 1998, s: 36). Lang, "mahremiyet"; kişilerarasındaki görsel, işitsel ve kokusal etkileşimleri kontrol etme süreci olarak tanımlamaktadır (Lang, 1987, s: 145).

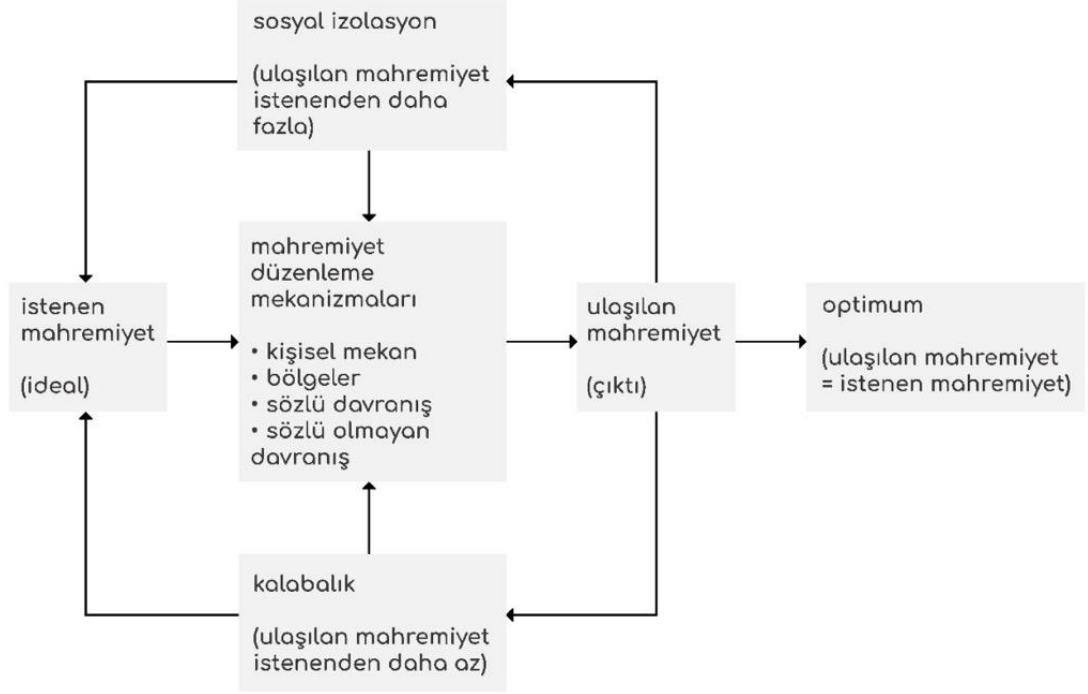
Mahremiyet oluşum süreci, iki boyutu kapsamaktadır: "*istenmeyen müdahaleden kaçınmak*" ve "*iletişim yeri ve zamanına karar verebilme özgürlüğü*" (Ittelson ve Proshansky, 1974, s: 160). Mahremiyet çeşidi ve derecesi; kişisel bir süreç olup kişinin psikolojik durumu, inancı, kültürü, sosyal statüsü, toplumsal rolü, o anki istek ve ihtiyaçlarına bağımlı şekillenmektedir (Lang, 1987, s: 153; Uçar, 2005, s: 47).

Kişisel denetim ile ulaşılan "mahremiyet" sonucunda kişi; kişisel özerklik sağlamakta, duygularını serbestçe ifade edebilmekte, iletişimi sınırlandırıp koruyabilmektedir (Westin, 1970; Altman, 1976b, s: 83-100; Açıcı, 2013, s: 41). İstenilen mahremiyet düzeyine ulaşamamak ise olumsuz fizyolojik ve psikolojik etkiler doğurarak hastalık, stres, endişe gibi durumları tetiklemektedir (Altman, 1976b, s: 22-24).

"Mahremiyet" kavramının tasarım kararlarında etkili kullanımı psiko-sosyal alanların kullanımını kuvvetlendirmektedir. "Mahremiyet"i düzenleyen tasarım araçları; mesafe kullanımı, yerleşim planlaması, duvarlar, basamaklar, aydınlatma elemanları, sınır/bölge ayırıcıları, belirleyicileri olarak sıralanmaktadır (Lang, 1987, s: 146; Uçar, 2005; Aksoy, 2002).

Altman ve Chemers'in mahremiyet süreci şemasında "mahremiyet"; "*kişisel mekan*", "*bölgesel*" ve "*sosyal davranış*" gibi alanlar arasında bir köprü görevi görmektedir. Deneyimler doğrultusunda birey-birey, birey-grup veya grup-grup etkileşiminde şekillenen "mahremiyet"; insanların çevrelerine karşı "*açıklık/kapalılık*" eğilimlerini düzenledikleri, değişken diyalektik bir süreçtir (Altman ve Chemers, 1980, s: 75-79; Arabacıoğlu, 2007, s: 71). Altman (1975) mahremiyet kavramını iki boyutta incelemektedir: "arzu edilen mahremiyet" ve "ulaşılan mahremiyet". Arzu edilen mahremiyet ulaşılan mahremiyetten düşük ise

"kalabalıklık", rahatsız olma süreci; eşit ise "denge"; düşük ise "yalnızlık / sosyal izolasyon" durumu tanımlanmaktadır (Altman, 1976b, s: 11-17; Şenay, 2017, s: 50).

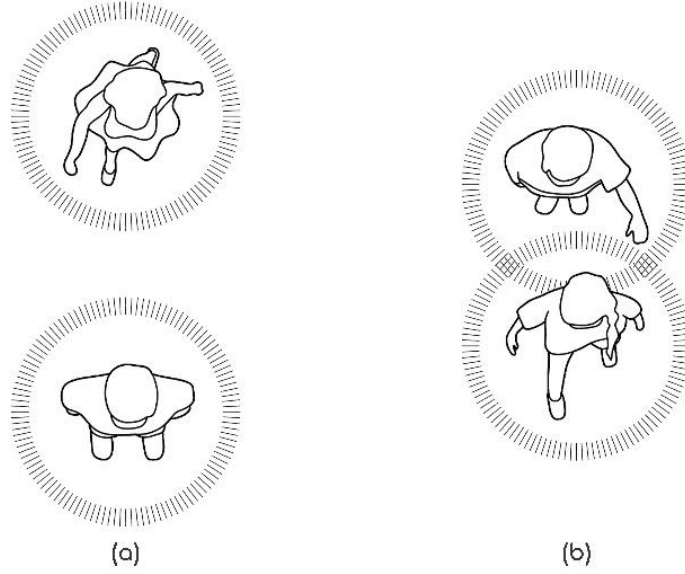


Şekil 2.82: Mahremiyet Düzenleme Mekanizmaları (Altman ve Chemers, 1980, s: 76, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

• Kişisel Mekan (*Personal Space*)

İnsan, çevre içerisinde sosyal etkileşimde bulunurken kendisini diğer insanlara karşı "*mesafelendirme*" gereksinimi duymaktadır. Kişinin diğer insanlara yaklaşma/uzaklaşma hareketleri, fiziksel ve sosyal "*ulaşılabilirlik düzeyi*"ni etkilemektedir (Altman ve Chemers, 1980). Mekansal mesafelerin yönetilmesine bağlı olan "kişisel mekan" kavramı; insan bedeninin çevresini saran, mahremiyetini destekleyen, görünmez bir çeperle işaretlenmiş bir alan olarak tanımlanmaktadır (Sommer, 1969, s: 39-42; Çiftçi, 2019, s: 25).

"Kişisel mekan"; kişi ile birlikte hareket eden, zihinsel olarak varlık gösteren ve insanlar arasındaki sınırları belirleyen bir mekandır (Gür, 1996). Kişinin mahremiyet düzenleme mekanizmasından biri olarak kişinin belirlediği sınırlar ile "*güvenlik*" ve "*özgürlük*" hissi sağlanmaktadır (Altman ve Chemers, 1980, s: 102).



Şekil 2.83: Kişisel Mekan (Mahir, 2010).

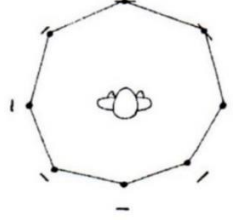
- a) Birbirlerinin kişisel mekanına girmeyen iki kişinin iletişimi,
b) Birbirlerinin kişisel mekanını ihlal eden iki kişinin iletişimi.

"Kişisel mekan", koşullara bağlı olarak değişim gösteren sınırlara sahiptir (Altman ve Chemers, 1980, s: 102). Çok boyutlu sınırları; zaman, kültür, cinsiyet, statü, çevresel yoğunluk vb. birçok etkene bağlı olarak devamlı halde kişi kontrolünde düzenlenmektedir. "Kişisel mekan"ın sınırları, küresel bir form olarak her yere eşit şekilde uzanmak zorunda değildir (Sommer, 1969, s: 39-42). Salyangoz kabuğu, sabun köpüğü veya özel bir atmosfer olarak nitelendirilebilir (Lang, 1987, s: 147).

"Kişisel mekan", bir balon gibi esnek davranarak etrafındaki basınca göre biçimlenmektedir. Kalabalık içinde basınç arttıkça küçülerek mesafe sınırları daralmaktadır. İç potansiyel küçüldükçe gerilim artarak kişisel mekanın genişletilmesi arzulanmaktadır. Koşula bağlı sınır değişimi, kişisel mekanın belirli bir şekli olmadığını göstermektedir (Goffman, 2017; Çiftçi, 2019, s: 27).

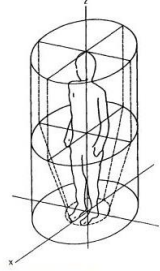
Hall'a göre, insanın bedenini bir balon gibi kaplayan ve hacminin altına düşmeyen, büyüyüp küçülebilen kendine özgü "kişisel mekan" denilen hacimleri vardır. Moles'e göre bu hacimler, insan eylemlerinin geometrik özüdür ve eylemlerin gerçekleşebilmesi için gereklidir. Bu bağlamda mekan, varoluşsal ve eylemsel bir hammadDEDİR (Ayyıldız, 2000, s: 65).

Goffman (2017), "kişisel mekan"ın bedeninin ön tarafında arkaya göre daha geniş bir alan kapladığını ifade etmektedir. Çevresel algılamayı sağlayan duyu organlarının bedeninin ön tarafında yoğunlaşması, "kişisel mekan"ın ön tarafta genişlemesine neden olmaktadır (Çiftçi, 2019, s: 28).



Şekil 2.84: Gifford'un (1987) Kişisel Mekan Görselleştirmesi (Bekçi, 2006; Çiftçi, 2019, s: 28).

Hayduk (1978), "kişisel mekan"ı dairesel form ile tanımlayan birçok teorisyenin aksine üç boyutlu bir öneride bulunmaktadır. Formun düzlemsel yüzeydeki x ve y aksların z aksı ile birleşiminden kişinin boyuna eş değer bir silindir tanımlanmaktadır (Holahan, 1982, s: 177).



Şekil 2.85: Hayduk'ın Kişisel Mekan Formu (Holahan, 1982, s: 227; İnan, 1996, s: 50).

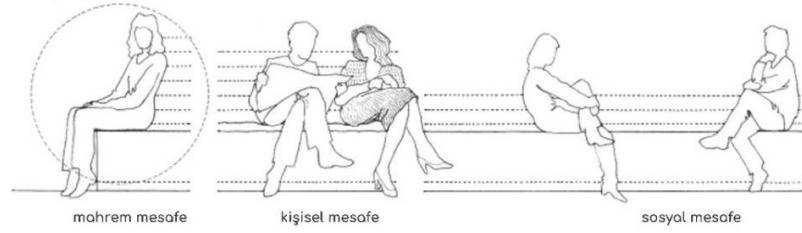
Hall (1966), mesafenin bir iletişim aracı olduğunu belirterek insanın kurduğu yakınlık ilişkisi doğrultusunda farklı mesafeler belirlediğini savunmaktadır. "Proksemik (proxemics)" teorisi ile "*kişilerarası yaklaşma mesafeleri*"ni dört kademe ile incelemektedir (Hall, 1966, s: 116; Ching, 2008, s: 56):

- "**Mahrem mesafe (*Intimate distance*)**" (0-46 cm): Beden temasına en yakın olunan mesafede uyarıcıların etkisi artmaktadır. "*Samimi mesafe*" olarak da tanımlanan bu mesafede, görme duyumu bulanık iken; dokunma, koklama ve işitme duyumları baskındır. Mahrem mesafe; kişinin ailesini bulundurabileceği mesafedir ve kişiye yabancıların bu mesafede bulunması rahatsızlığa neden olabilmektedir (Hall, 1966, s: 116-119; Ching, 2008, s: 56).

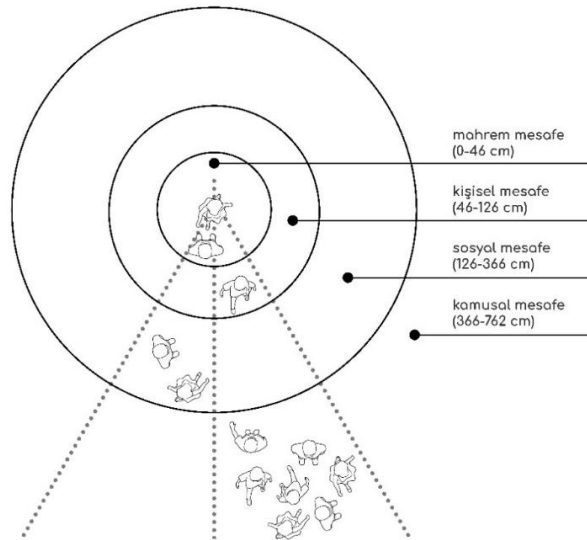
• "**Kişisel mesafe (Personel distance)**" (46-122 cm): Kişisel mesafe, koruyucu bir küre, baloncuk olarak tanımlanmaktadır. Görsel ve fiziksel kavramının belirgin olduğu mesafedir. Düşük ses seviyelerinde konuşmak mümkündür. Kişisel mesafe; kişinin arkadaş çevresini bulundurabileceği mesafedir (Hall, 1966, s: 119-120; Ching, 2008, s: 56).

• "**Sosyal mesafe (Social distance)**" (122-366 cm): Görsel detaylarda ve işitme düzeyinde kayıpların olduğu bir mesafedir. Sosyal mesafe içerisinde dokunsal bir iletişim söz konusu değildir. Ses seviyesi normal ila yüksek arasında gerçekleşmektedir. Gayri resmi, sosyal ve iş için uygun olan mesafedir. (Hall, 1966, s:121-123; Ching, 2008, s: 56).

• "**Kamusal mesafe (Public distance)**" (366-762 cm): Birçok önemli duyuşsal kaymaların meydana geldiği mesafedir. Yüksek ses seviyeleri iletişim için gereklidir. Resmi bir ortamda yüksek statülü biri ile iletişim yaklaşım mesafesidir (Hall, 1966, s:123-125; Ching, 2008, s: 56).



Şekil 2.86: Mahrem Mesafe, Kişisel Mesafe ve Sosyal Mesafe (Ching, 2008, s: 56, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).



Şekil 2.87: Kişilerarası Yaklaşma Mesafeleri (Çiftçi, 2019, s: 27).

• Kişiselleştirme (*Personalization*)

"Mekan"; algısal, subjektif, perspektif, yaşamsal ve yaşantısaldır. İnsanın davranış ve olayları için gerekli bir donanım/hammadde kaynağıdır. Mekanın; insan ya da toplumun kendi yaşantısına, algısına, değerlerine, kültürüne göre biçimlendirilmesi ve düzenlenmesi, "kişiselleştirme"nin temellerini oluşturmaktadır (Bilgin, 2003). Heidegger'e göre varoluş bir yer ile tanımlanabilmektedir (Heidegger, 2001). "Kişiselleştirme"; çevrenin, kullanıcıları tarafından kendi kimliklerini yansıtmak için kasıtlı olarak yeniden biçimlendirilmesi, düzenlenmesi, dekore edilmesi ve süslenmesidir (Sommer, 1974; Wells, 2000). "Kişiselleştirme" davranışı; "*mekana aitlik*" duygusuna bağlı olarak kişinin "*yer kimliği*" edinmesiyle kendisini, mekanı veya objeyi anlatma biçimidir (Açııcı, 2013, s: 39).

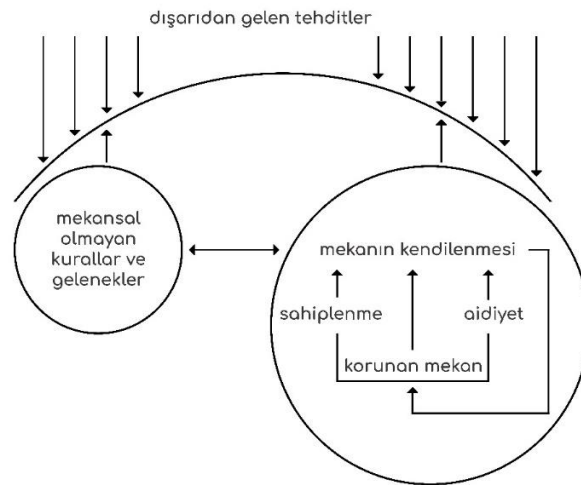
"Mekansal kişiselleştirme"; mekanı işaretleme, imleme, mekana obje ekleme, mekanı veya objeyi benimseme, sahiplenme ile ilintilidir (Lang, 1987; Kalyoncu, 2006, s: 27). Kişiselleştirilmiş mekan; kişinin kendi karakterinden izler taşıyarak yoğun "*sahiplenme sembolleri*" taşımaktadır (Cooper, 1976). Kişiselleştirme davranışının amacı; kişinin kendisini diğerlerinden ayırma/farklı kılma isteğinden, çevreye adapte olabilme ve kontrol edebilme ihtiyacından, imajını ve estetik anlayışını ifade etme arzusundan, kendi etkinlik örüntüsünü yaşam alanı ile bütünleştirme arzusundan kaynaklanmaktadır (Wells, 2000; Twigger ve Uzzell, 1996; Sundstrom, 1986).

"Kişiselleştirme davranışı" ile kişi; mekan ile arasında güçlü bir bağ kurmakta, mekanı sahiplenmekte, kendini mekana ait hissetmekte (belonging), sosyal etkileşimlerini düzenleyerek mahremiyet, kişisel mekan gibi diğer mekansal davranışlarını tatmin etmektedir (Wells, 2000). Kişiselleştirmenin derecesi; kişinin ruhsal durumuna, cinsiyetine, kullanıcının değişim arzusuna, sosyal normlar ve yönetsel kuralların iznine, mekan kurgusunun değiştirilebilirliğine bağlıdır (Lang, 1987; Kalyoncu, 2006, s: 29-30). "Mekansal kişiselleştirme"de; mekan kurgusunun sınırları, kullanıcıya izin vermekte ya da engel olmaktadır. Tasarımcı değişime izin veren bir sınır düzenlemesi ile kullanıcının öznel işaretlerle sınırlarını kişiselleştirerek aynılığı bozma, farklılaşma özgürlüğünü sağlamaktadır (Uçar, 2005).

• Kendileme (*Appropriation*)

"Kendileme"; "*yapma (making), edim, hareket (acting)*" anlamlarına gelerek bir deęişim ve dönüşüm sürecini ifade etmektedir. Kişinin bir şeyi kendisi için alma, kendi kullanımına ayırma, kendinin kılma davranışıdır (Tufan, 2019, s: 30). Moles'in söylemine göre mimar; "*geometriyi insanileştiren (geometriye insanın sahip olduğu özellikleri verebilen) ve mekanı kendilendirilebilir kılan kimsedir*" (Ayyıldız, 2000, s: 65). Moles (1978), "kendileme"yi; "*kişinin evrene demir atması, kök salması*" olarak tanımlamaktadır. Antropolojik olarak insanların "*yersel kimlik (place identity)*"e ihtiyaç duyduğunu belirtmektedir ve kendilemenin, "*bölümleme, kapatma, çevreleme*" gibi temel davranışlar ile "*yersel kimlik*"in oluşumunu sağladığını ifade etmektedir (Bilgin, 1990, s: 64).

Brower (1980), mekanı "kendileme"yi gerçekleştiren üç etken belirlemektedir: "*sahiplenme (occupancy)*", "*korunan mekan (defense)*" ve "*yer aidiyeti*". Kişinin mekanı sahiplenmesi ile kişisel egemenlik alanının kontrolü sağlanmaktadır. Kişi dışarıdan gelen fiziksel ve psikolojik tehditlere karşı mekanı korumakta ve kullanmaya devam etmektedir. Mekanın korunması; denetim, gözetim ve egemenlik alanı işaretlerin belirginleştirilmesi gibi yöntemlerle yapılabilir. Mekan korunarak kullanıldıkça yer aidiyet hissi güçlenmektedir. Yer aidiyetinin oluşumuna; biyolojik, çevresel, psikolojik ve sosyo-kültürel değerler etki etmektedir. (Altman, 1992; Ilgın, 2005, s: 58). Brower (1980)'a göre mekanın kendilenmesi sayesinde dışardan gelen tehditler püskürtülmektedir (Tufan, 2019, s: 31).



Şekil 2.88: Egemenlik Alanına İlişkin Davranış Modeli (Brower, 1980).

"Mekansal kendileme"; kişinin mekan üzerinde denetim ve otorite kurulması, mekanı farklılaştırması, düzenlenmesi, organize etmesi, mekandaki öğeleri ve objeleri yerleştirmesi/çıkarması gibi eylemler ile gerçekleştirilmektedir (Bilgin, 1990, s: 63). "Kendileme davranışı"nın gerçekleşmesi için sahiplenilen mekanın/objenin mülkiyeti, sahip olma durumu önemli iken; zorunlu değildir (Gür, 1996, s: 107; Bilgin, 2011; Göregenli, 2010).

Graumann ve Kruse (2002), "kendileme davranışı"nın; tarihi/antropolojik bakış açısından ele alarak fetihler ve işgallerin izlerinin mekanda işaretleme, imleme, adlandırma, tanımlama, bölümlenme, çeşitli sembol ve kurallarla biçimlendiğini belirtmektedir. Psikolojik bakış ile ele alındığında "kendileme davranışı"; duyuşsal, motor, bilişsel ve iletişimsel keşiflerin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır (Tufan, 2019, s: 31).

"Kendileme davranışı", mekanın ve kişinin karşılıklı etkileşimi ile bir kimlik kazanmasını sağlamaktadır. Kişinin teknik olarak bir mekanın ya da objenin işlevsel kullanımını öznel bir tavırla sağlaması; antropolojik açıdan kişinin kendini gerçekleştirmesine yarayan bir etkinlik biçimi tanımlamakta ve kişinin özünün dışavurumu meydana gelmektedir (Bilgin, 1990, s: 63; Gür, 1996, s: 107).

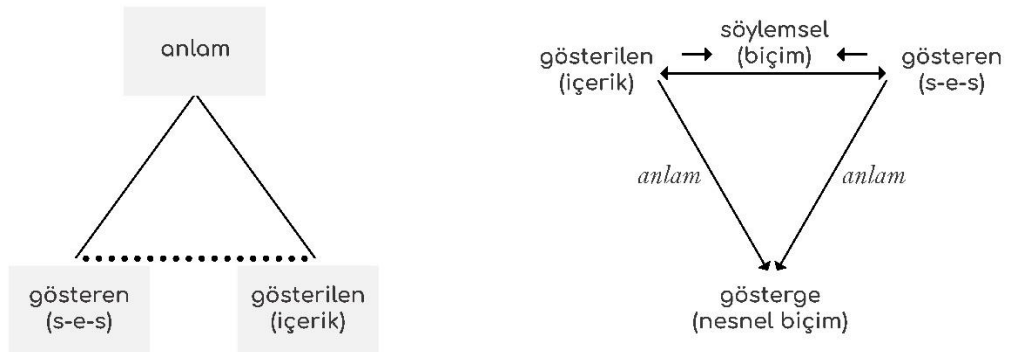
"Mekansal kendileme" ile bir tür "*iletişim*" gerçekleştirilmektedir. Mekandaki objelerin düzeni ve konumu mesajlar taşımaktadır. Bir özne-nesne ilişkisinde; çevreyi kendileyen özne (birey veya grup) ve etrafında bulunan nesnelere arasında psiko-sosyolojik bir süreç varlık göstermektedir (Şahin, 2011, s: 41). "Kendileme davranışı", sosyal ilişkilerin ve sosyal yapıların izini yansıtmaktadır (Bilgin, 2011). "Kendileme"; kalıplaşmış bir dizi sosyal davranışlar olarak tanımlanır iken; özünde "*etkenlik-edilgenlik*" eğilimleri arasındaki "*çatışma*"ların ortamıdır ve bir kimliğin ortaya çıkarılmasına dönük bir dinamizmdir (Ayyıldız, 2000, s: 66).

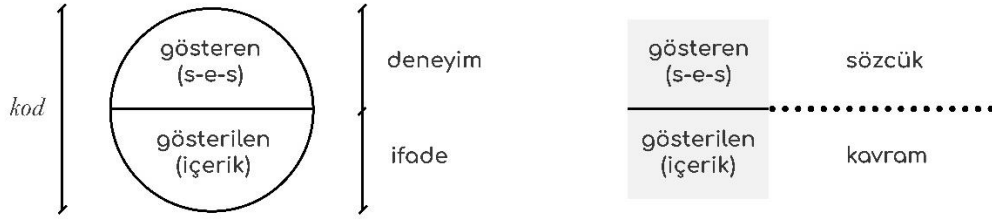
2.2.2. Olay-Mimarlık (Event-Architecture)

"Olay-mimarlık" prensibi, çağımızın öncü mimarlarından Bernard Tschumi'nin benimsediği yeni bir mimarlık terminolojisi ve metodolojisidir. "Yapısalcılık (*structuralism*)" ve "yapı-söküm (*dekonstrüktivizm*)" akımları ile mimari düşünce yapısını ve anlayışını şekillendiren Bernard Tschumi; sinema, felsefe ve edebiyat gibi disiplinlerden referanslar ile mimarlığın temellerini sorgulamaktadır (Tschumi, 2018, s: 255).

"Yapısalcılık"; "*nesnenin yapısına yönelerek yüzeydeki fenomenlerin altında, derininde yatan bazı kuralların ya da yasaların oluşturduğu bir sistemi (yapıyı) aramak*" olarak tanımlanmaktadır (Moran, 2018, s: 186). "Yapısalcılık" sistem içerisindeki öğelerin tek başına bir anlam ifade etmeyip bir araya gelerek birbiriyle ilişkileri sonucu "*anlam (narrative)*" kazandığını vurgulamaktadır (Çapkınoğlu, 2020).

"Yapısalcılık"ın dilbilim ayağında Sausure'nin "göstergebilim (*semyoloji*)" kuramı; "gösterge"lerin, "gösteren" ve "gösterilen" kutuplarından oluştuğunu ifade etmektedir. Dil sistemi içinde yer alan sözcükler; bir şeyi, kavramı, nesneyi işaret ettiklerinde birer "gösterge" durumundadırlar (Furtana, 2014, s: 41). "Gösterge" kavramı, bir başka şeyi çağrıştıran, temsil eden ya da imleyen iletişim birimi olarak tanımlanmaktadır (Erkman, 1987, s: 22; Beşir vd., 2019, s: 80-81). "Gösterge (*signe*) = gösteren (*signifiant*) + gösterilen (*signifié*)" ifadesi, "Gösterge"nin; "gösteren": ses/işitsel imge ve "gösterilen": kavram/nesne olarak ayrıldığını ifade etmektedir (Kurak Açıcı ve Bal, 2020, s: 298).





Şekil 2.89: "Gösterge (Signe) = Gösteren (Signifiant) + Gösterilen (Signifié)" (Beşir vd., 2019, s: 80,81; Kurak Açıcı ve Bal, 2020, s: 299).

"Yapısalcılık"ın dilbilim ayağında "göstergebilim" kuramı bağlamında; sürrealist ressam Rene Magritte'in *"İmgelerin İhaneti (The Treachery of Images)"* tablosu dil dizgesindeki "gösteren" ve "gösterilen" arasında bir gerilimi konu etmektedir (Kara, 2021, s: 80). Tablo, gerçekçi bir pipo resmini ve resmin hemen altında yer alan *"bu bir pipo değildir (ceci n'est pas une pipe)"* yazısını içermektedir. Yazıda yer alan *"bu"* sözcüğünün pipo çizimine mi, resmin kendisine mi, yoksa cümlenin kendisine mi göndermede bulunduğu belirsizdir (Gültekin, 2017, s: 52). Tablo bu noktada bir paradoks ortaya koymaktadır. "Gösteren" dilsel olan *"bu bir pipo değildir"* sözcüğü ve görsel olan pipo resmidir. "Gösterilen" imgesel olarak dilsel ve görsel çatışma düzleminde kalmaktadır. "Gösteren" ve "gösterilen"in otoritesi arasında bir gerilim yaratılarak öznellik kazanan *"anlam"* gözlemci tarafından belirlenmektedir (Kara, 2021, s: 78) (Şekil 2.90).

Magritte, dilsel ve görsel "gösteren" imgeler arasındaki ilişkiyi koparmaktadır ve geleneksel anlamlandırmadan kopma girişimi hedeflenmektedir (Foucault, 2001, s: 25; Ross, 2014, s: 71). Böylece dilsel ve görsel "gösteren" imgelerin; sabit bir gerçekliğe, "gösterge"ye referans yaptıkları düşüncesi sarsılmaktadır (Ninova, 2017; Gültekin, 2017, s: 52).



Şekil 2.90: Rene Magritte'in *"İmgelerin İhaneti (The Treachery of Images)"* Tablosu, 1929 (Gültekin, 2017, s: 51).

Rene Magritte'in "*Ufka Doğru Yürüyen Kişi (Personnage Marchant Vers L'horizon/ L'apparition)*" tablosunda ressam konumlarını belirlemiş olduğu imge lekelerinin üzerine bir etiket olarak "tüfek", "koltuk", "at", "bulut", "ufuk çizgisi" olan "gösteren" sözcüklerini yerleştirmektedir fakat "gösterilen" nesnelerin, imgelerin görünümü ortadan kaldırılarak öznellik kazanan "*anlam*", izleyicinin perspektifinde resmedilmektedir (Kara, 2021, s: 79). "Gösteren" ve "gösterilen" arasında kurulan "düz anlam (*denotation*)"a yapılan doğrudan eleştiri görselleştirilmektedir (Gültekin, 2017, s: 56).



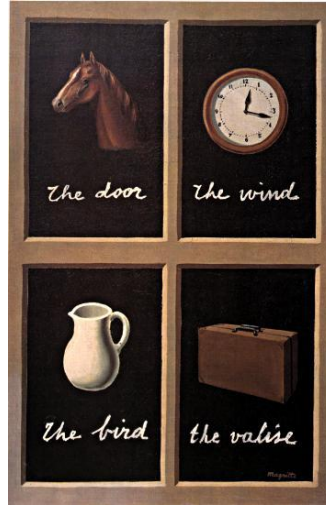
Şekil 2.91: Rene Magritte'in "*Ufka Doğru Yürüyen Kişi (Personnage Marchant Vers L'horizon/ L'apparition)*" 1928 (Gültekin, 2017, s: 55).

Rene Magritte'in "*Düşlerin Anahtarı (The Key of the Dreams)*" tablosunda eşit parçalara ayrılmış dört bölme ayrı ayrı görsel ve dilsel "gösteren"ler yerleştirilmiştir: atın altına "kapı"; saatin altına "rüzgar"; sürahinin altına "kuş" ve tüm yanlış tanımlamalardan sonra son bölmedeki valiz "valiz" olarak doğru bir şekilde belirtilmektedir (Ninova, 2017). Magritte imgelerin, sabit bir gerçekliğe referans göstermekle yükümlü olmadığına vurgu yapmaktadır (Gültekin, 2017, s: 56).

Cezanne'nin "*manzara kendini bende düşünür ve ben onun bilinciyim.*" sözü bir sanat eseri ile kişi arasındaki etkileşimin altını çizmektedir. Bir sanat eseri, bilinçsiz olarak söylene bir başka kişi işlevi görmektedir. Bir sanat eseri deneyimlenirken tuhaf bir alışveriş gerçekleşir; eser otoritesini ve aurasını ödünç verir, kişi de kendi duygu ve algılarını esere yansıtmaktadır. Sonunda kişinin kendisi eserde buluşmaktadır (Pallasmaa, 2011, s: 82).

Foucault'ya göre dil ve resim birbirlerine indirgenemez niteliktedirler: "Gördüğümüz şeyleri istediğimiz kadar anlatalım, görünen şey hiçbir zaman söylenen şeyin içine sığmaz ve söylenmekte olan şey imgeler, eğretilmeler, kıyaslamalar aracılığıyla istendiği kadar gösterilmeye çalışılsın, bunların ışıklarını saçtıkları yer gözlerin gördüğü değil de, sentaksın ardışıklığının tanımlandığı yerdir" (Foucault, 2006, s: 36; Gültekin, 2017, s: 56-57).

Foucault, Magritte'in şu ifadelerini aktarmaktadır: "Sözcükler ile nesnelere arasında yeni bağıntılar yaratılabilir ve dilde ve nesnelere bulunan ama günlük yaşamda bilinmeyen bazı temel özellikler belirtilebilir. Kimi zaman, bir nesnenin adı bir imgenin yerine geçer. Bir sözcük, gerçekte, bir nesnenin yerini alabilir. Bir imge, bir önermedeki sözcüğün yerini de alabilir" (Foucault, 2001, s: 38; Gültekin, 2017, s: 55). Temsil ve temsil edilen arasındaki bağlantının keyfi oluşu ortaya koyulmaktadır (Alden, 1999, s: 64; Gültekin, 2017, s: 52).

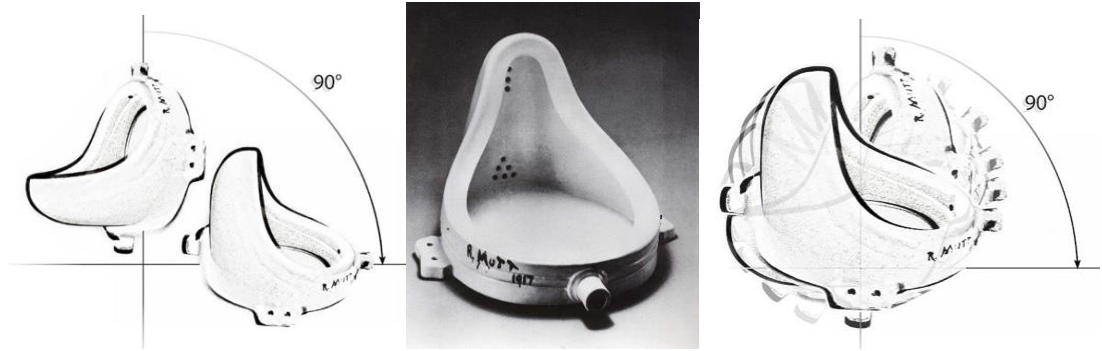


Şekil 2.92: Rene Magritte'in "Düşlerin Anahtarı (The Key of the Dreams)" Tablosu, 1935 (Gültekin, 2017, s: 56).

Marcel Duchamp'ın "pisuar (urinal)"dan "çeşme (fountain)" kavramsal sanat eseri ele alındığında "gösterge"lerdeki "gösteren" ve "gösterilen" kutuplarının ayrımı açığa çıkmaktadır. Marcel Duchamp'ın kavramsal sanat eseri; sıradan bir tesisat parçası olan porselen pisuarı 90° çevirerek olağan konumundan farklı olarak sunmasıdır. "Gösterge"de "gösteren" pisuar iken "gösterilen" çeşme olarak belirlenmektedir. "Gösteren" ve "gösterilen" arasında bir çatışma yaratılmaktadır.

Eser; "sıradan bir yaşam nesnesinin, yeni başlık ve bakış açısı altında yararlı önemi ortadan kalkacak şekilde sunulmasını ve bir nesne için yeni bir düşünce biçiminin yaratılmasını" içermektedir (Url-3).

Duchamp'a göre eserin amacı, sanatın vurgusunu fiziksel üretimden beyinsel yorumlamaya aktarmaktır. Duchamp'ın eseri, yalnızca "retina sanatı" yerine "beyin sanatı"nın da vurgulamaktadır (Url-4). Marcel Duchamp eseri şu ifadeleri ile anlatmaktadır: "Bana ilginç gelen şey nesneyi kendi pratik ya da faydacı içeriğinden söküüp tamamen bomboş olan dilerseniz genel anestezi diyebileceğim her şeyden yoksun bir başka içeriğe yerleştirmektir." Marcel Duchamp'ın kavramsal sanat eseri: tasnif yıkan; işlevi, içeriği, anlamı ve bağlamı boşaltan; faydasız bir imge yaratarak doluluk beklentisi üreten bir boşluk sunan; bir düşünce takdim ederek anlamda öznellik arayan deneysel bir yaklaşım sergilemektedir (Url-3).



Şekil 2.93: Marcel Duchamp'ın "Pisuar (*Urinal*)"dan "Çeşme (*Fountain*)" Kavramsal Sanat Eseri (1917) (Url-6).

Tschumi, "gösterge"nin taşıdıkları anlamları yansıtmak yerine kendilerini doğrudan gösterdikleri zaman anlamın ortaya çıkmayacağını, kendi kendini yitip tahrip edeceğini, sadece var oluşsal olan olmak olarak kalacağını ifade etmektedir (Öztürk, 2020). "Anlam"da aşırılığa kaçmak "anlam"ı yok etmek demek olacaktır ki Tschumi, üslup konusundaki aşırılıkların mimarlık dilinin "anlam"ını yok ettiğini vurgulamaktadır (Tschumi, 2018, s: 225).

Tschumi, varlıkların simgesel değerinin yarar değerinden ayrılmasının gerekliliğini vurgulamaktadır. Mimarlık "gösterge"lerinde "biçim-işlev" ilişkisi ele alındığında; her biçimin, her gösterenin nesnel bir gösterileni, bir işlevi vardır fakat

bu sentez "düz anlam (*denotation*)"a odaklandığı için "yan anlam (*connotation*)" ortadan kaldırılmaya mahkum edilmektedir (Tschumi, 2018, s: 280-281).

Tschumi, gösterenin gösterilenin gösterimi olmadığına ifade etmektedir (Tschumi, 2018, s: 283). Tschumi'ye göre mimarlıkta "*anlam*"ın kalıcı olduğu iddia edilemez (Tschumi, 2018, s: 276). Mimarlığın "*anlam*" taşımayan, "gösterilen"den çok "gösteren"i nitelediğini savunmaktadır. "*Mimarlık, dilin saf izi ya da saf bir oyundur. Mimarlığın anlamı yorumsal sonsuzluğa doğru hareket eder, çünkü sabit olmayı reddetmenin yaratacağı etki anlamsızlık değil, anlamsal çokluktur.*" (Tschumi, 2018, s: 260).

İşlevciliğin simgesel düzene geçişini savunarak serbest çağrışımların gündeme gelmesini hedeflemektedir. "Gösteren-gösterilen", "biçim-işlev", "mekan-hareket" arasındaki "*neden-sonuç*" bağıntısı reddedilerek mimari yapı içerisindeki işlevlere göre belirlenen mekanlar farklı işlevlere de imkan sağlayabilmektedir (Tschumi, 2018, s: 267-282). Bir kilise sinemaya, bir tren istasyonu müzeye çevrilebilir, bir yatak odası depo, bir dans salonu yaşam alanı olarak kullanılabilir hale gelmektedir (Tschumi, 2018, s: 277-322).

"Yapı-söküm" akımı; biçim, hiyerarşi, yapı karşıtı olarak mimarlığın dayandığı temellere taban tabana zıt iken mimarlar gizlemek, parçalamak, yer değiştirmek amacıyla akımı benimsemektedirler. "Yapı-söküm" yaklaşımı, birleşik bir imge fikrine, kesinlik fikrine ve belirlenebilir bir dil fikrine meydan okumadır (Tschumi, 2018, s: 318). Tschumi, "yapısalcılık" ve "yapı-söküm" akımlarının arakesitinde yeni bir dil, anlam, biçim arayışında "olay-mimarlık" prensibi benimsemektedir.

2.2.2.1. Olay-Mimarlık: Program & Şiddet & Sekans & İhlal & Montaj & Notasyon Mimarlığı

Bernard Tschumi; "*Hareket (movement), olay (event), program (programme) ve şiddet (violence) olmadan mimarlık olmaz*" söylemi ile geleneksel mimarlık anlayışının sınırlarını zorlayarak bir "kopma (*disjunction*)" halini savunmaktadır (Tschumi, 2018, s: 161; Tschumi, 1994, s: xx). Kopma: Bir bağın kopması ya da bağdan kopmuş olma; ayrılma, birliğin bozulması. Bir ayrık önermenin terimleri

arasındaki bağıntı (Webster's Dictionary; akt. Tschumi, 2018, s: 11). Tschumi (1996) "kopma" halini "delilik" olarak nitelemektedir. Öncü, ana akım mimarlık pratiklerine yönelik bir başkaldırı, itiraz ve yıkma halidir. "Kopma" halinde mevcut durumun bağlamından ayrılma gerçekleştiği için "*anlam (narrative)*" kategorileri sorgulanır bir hal almaktadır (Tschumi, 1994, s: xx).

Tschumi (1996) için mimarlık "kopma" hali ile başlamaktadır ve mimarlığın yapılması için "kopma" sistematik ve kuramsal bir araçtır. Tschumi'ye göre (1996) "kopma"; modernizm ile hakim olan "*bunalım*" hallerinin aktifleştirdiği "*hareket*" ile "biçim-işlev", "kavram-bağlam", "strüktür-anlam" arasındaki ilişkilerin sorgulanarak mimarlığın başka bir yöne ayrılması durumudur (Tschumi, 2018, s: 270-272). Disiplinlerarası kaynaşmayı savunan Bernard Tschumi, yeni bir mimarlık terminolojisi ve metodolojisi oluşturmayı amaçlamaktadır (Güleç, 2012). Tschumi'ye göre (1996) "mimarlık", özerk ve saf olmadığı gibi bir üslup meselesi haline getirilerek bir biçime, bir dile de indirgenemez niteliktedir (Tschumi, 2018, s: 11). Biçimci, işlevselci, klasik, modernist öğretilerin aksine, mimarlığı farklı etkileşimli eksenler doğrultusunda yeniden-kurmak için mimari normları "yapı-söküm"üne uğratmayı önermektedir (Tschumi, 2018, s: 238).

Tschumi (1996) geleneksel ana akım söylemlerinin mimari tasarımda yetersizliğini savunarak mimarlığın "post", "neo", "pre" yerine "de", "dis" gibi ön ekler ile tanımlanabileceğini ifade etmektedir (Güleç, 2012). Sistematik ve kuramsal açıdan mimarlığı, "kopma" ve "bağımsızlık" gibi kavramlar üzerinden geliştirmektedir (Tschumi, 1996, s: 101-120, 215-225). "İçerik-biçim", "program-bağlam", "anlam-strüktür" arasında kurgulanan tasarım bağlarının, neden-sonuç ilişkisinin yıkımı ile kapsamı ve sınırları olanaklılık içeren, bağlamdan bağımsız, serbest devingen biçim ve işlevler tasarlanabilmektedir (Tschumi, 1999, s: 180; Tschumi, 1996, s: 160).

"Mekan", "hareket", "olay" kavramları; Bernard Tschumi'nin "olay-mimarlık (*event-architecture*)" prensibinin odak noktası konumundadır. Tschumi'ye göre (1996) "*Mimarlık sırf biçim ve formla ilgili değil; aynı zamanda olay, eylem ve boşlukta ne oluyorsa onunla ilgilidir.*" (Bekmezci, 2016, s: 11). Tschumi (1996)

"olay" kavramını beden hareket deneyimi doğrultusunda mekanda öngörülemeyen, rastlantısal olarak gerçekleştirdiği aktiviteler, etkinlikler olarak tanımlanmaktadır. Tschumi, mimarlığın "olay"ların zemini olmaktan çıkıp "olay"ın kendisi haline geldiğini ifade etmektedir (Tschumi, 2018, s: 195).

Tschumi (1996) mimarlığın "olay" ekseninde dinamik etkileşimlere olanaklılık sağlayacak şekilde tasarlanması gerektiğini savunmaktadır. "Olay" doğrultusunda bozulan, değişen, dönüşen mekan; "düzen", "hiyerarşi" ve "strüktür" gibi geleneksel kavramları da sorgulanmasına neden olmaktadır. *"Mimarlık; mekanların, hareketlerin ve olayların bu kavramlar arasında hiçbir hiyerarşi ya da önce gelme olmaksızın, kombinasyonudur."* (Tschumi, 2018, s: 324). Tschumi, kullanım, biçim ve toplumsal değerler arasında çağımızda yaşanan "kopma"nın nesne, hareket ve eylem arasında birbirinin yerini alabilirlik bağıntısı önerdiğini ifade etmektedir (Tschumi, 2018, s: 238).

Mekan kavramsallaştırmalarını "deneyim" ve "edimsellik" eksenine odaklayan Pallasmaa, Merleau-Ponty, Lefebvre, Bollnow, Heidegger, Bachelard gibi teorisyenlerin "fenomenolojik-yaşantısal mekan" yaklaşımları, Bernard Tschumi'nin "olay-mimarlık" prensibinin teorik arka planını oluşturmaktadır.

Pallasmaa (2011) *"Bir mimarlık yapıtı, birbirinden kopuk görsel imgeler koleksiyonu gibi değil; maddi ve ruhani mevcudiyetiyle bütünüyle cisimleşmiş olarak deneyimlenir."* sözü ile *"mekansal deneyim"*in çok katmanlı derinliğini vurgulamaktadır (Onur, 2016, s: 61). Fenomenolog Merleau-Ponty (1945), *"beden"*i modern fizik ve kimyanın kavradığı fiziksel bir vücut olarak değil; *"bağlamı ve yeri olan bir bilinç bütünü"* ve *"bilincin ete kemiğe bürünmüş hali"* olarak ele almaktadır (Duru, 2015, s: 2). Merleau-Ponty (2005), bedenin, bir dünyaya sahip olmak için temel araç olduğunu söyleyerek mekanın sınırlarını beden; bedenin sınırlarını ise mekanın çizdiğini vurgulamaktadır (Öztürk, 2020).

Bollnow (1961), *"mekan"*ı kendisine eklemlenen olgularla sürekli hareket halinde olan bir organizma olarak tanımlamaktadır (Ulubay ve Önal, 2020, s: 610). Bollnow (1961), *"mekan"*ı bilimsel olan fiziksel mekandan aşkın olan *"yaşanan mekan (lived-space)"* olarak nitelendirmektedir. *"Yaşanan mekan"* bir koordinat

sistemi olarak varsayıldığında; mekandaki "beden", sıfır noktası (0) olarak nitelendirilmektedir. Koordinat sisteminin anlamlı bilimsel ifadelerle denk düşmesini sağlayan; "0" noktasındaki hareketli "beden" varlığıdır (Bollnow, 1961, s: 31-39).

Wright, bir yapının gerçekliğini, "fiziksel elemanlar (kolon, giriş, duvar, çatı, zemin, vb.) değil; fiziksel elemanlar tarafından meydana gelen ve içinde yaşananlar" olduğunu vurgulamaktadır (Benedikt, 1993).

Pallasmaa (2011) mekan deneyiminin görsel öğeler ile değil; aktiviteler (yemek yapmak, uyumak, çalışmak, sosyalleşmek, vb.) ile belirlendiğini ifade etmektedir. Mimarlık, hareketi ve davranışı başlatmakta, yönetmekte ve örgütlemektedir (Pallasmaa, 2011, s: 78).

Lefebvre, mekanda bedenin bıraktığı izleri ve işaretleri vurgulayarak mekanı dolduran, değiştiren ve dönüştüren "bedensel hareket"lerin mekanı, "sembolik bir yazı" formuna getirdiğini ifade etmektedir. Mekanı okunabilir ve anlamlı kılan varlığın "beden" olduğu ifade edilmektedir (Mutman, 1994). "Beden-mekan" ikiliğinin etkileşimli varoluşu, karmaşık bir düzlemde durmaktadır. "Varoluşsal mekan" olan beden, mekanı yeniden yaratmakta; mekan, bedenin hareketleri ile anlamlandırılmaktadır (Norberg-Schulz, 1971, s: 21; Pallasmaa, 2011).

2.2.2.2. Olay (Event) Kavramı

Merleau-Ponty, "beden-mekan" arasında bir salınım ilişkisi olduğunu belirtmektedir ve "beden-mekan" kombinasyonu, bu salınım hareketi süresince her deneyime özgü geçici bütünleşmeler yaratmaktadır (Duru, 2015). Bernard Tschumi, "kurgulanan mekan-yaşanan mekan" arasındaki etkileşiminin sürekliliğini vurgulayarak mimari tasarımı; "yokluğun ve bitmemişliğin ifadesi" olarak tanımlamaktadır (Tschumi, 1990, 1996).

Tschumi (1996), "mekan"ı, metodolojik kalıpları ve değişmez dogmaları daima aşan, disiplinler üstü bir kavram olarak ele alarak "zamanın içerisinde kaybolan geçici bir oluş" olarak tanımlamaktadır. Tschumi'ye göre (1996) "mekan" salt formu ile değil; bedenin varlığı ve hareketleri ile "anlam" kazanmaktadır. "Beden-mekan" kesişimi "olay" kavramını meydana getirmektedir. Borges,

Herakleitos'un "*aynı nehirde iki defa yıkanılmaz*" ünlü sözünü; "*hiç kimse aynı kafede iki defa çay içemez*" olarak yineleyerek mekandaki "olay" kavramını vurgulamaktadır. Borges ve Herakleitos, "beden-mekan" etkileşiminin devamlı bir değişim, çoğalma ve katmanlaşma halini ifade etmektedir (Duru, 2015, s: 23; Yazgan, 1996).

Öncelikli kaynağı Deleuze olan "olay" kavramı; "*hakikatin akış ya da farklılaşma durumu içerisindeki oluş felsefesi*" olarak açıklanmaktadır (Williams, 2000, s: 202-213; Güleç, 2012; Bengi ve Akalın, 2019, s: 28). Tschumi, "*bir programdaki belirli bir öge*" olarak nitelediği "olay"ların belirli kullanımları, tekil işlevleri veya yalıtılmış etkinlikleri kapsayabileceğini ifade etmektedir (Tschumi, 1994, s: xxı). Tschumi, "*olay olmadan mekanın olmayacağını (there is no space without event*" ve "olay"ın; bedeni ve mekanı dönüştürdüğünü savunmaktadır (Tschumi, 2018, s: 161). Tschumi'ye göre "olay" öngörülerek yaratılabilen bir olgu değil; koşullanabilen bir süreçtir (Kolatan, 2000, s: 14). "Mekan" salt formu ile şartları sağlama görevini üstlenmektedir; "beden" ise mekanda aktif bir rol kazanarak raslantısal karşılaşmalar ile anlık, özgün, biricik "olay"ı yaratmaktadır.

Foucault'ya göre, "olay"; sadece eylemlerden meydana gelen basit bir mantıksal sekans değil; mekanın olanaklılığını yaratan "*an*"dır. "*Biçim işlevin peşinden gider (form follows function)*" teorisinin kurduğu köken-sonuç ilişkisinin aksine "*dönüm noktası*" potansiyelindedir (Tschumi, 1993, Tschumi, 2018, s: 326).

Lefebvre (2002) "olay"ın doğrudan etkileşimde olduğu "an"ı; "*gündelik yaşam içinde örtülü duran, topyekûn radikal, hatta bazen de devrimci olanakları açığa çıkaran, gelgeç ve heyecan verici kopuş noktaları*" olarak tanımlamaktadır. (Duru, 2015, s: 23). Lefebvre'e göre (2002) "olay" anlık, önceden belirlenemeyen ve kontrol edilemeyendir (Yazgan, 1996).

Derrida, "olay" kavramını; "*dağınık çoğulluğun ortaya çıkışı*" olarak tanımlamaktadır (Tschumi, 2018, s: 326). Derrida, "olay" kavramının; bedensel deneyimde bulunan kişiye mekanı sorgulaması ve yeniden anlamlandırması için bir keşif sunduğunu vurgulamaktadır (Tschumi, 1993). Bedensel hareketler ile yaratılan "olay", mekanın görünür ya da görünmez biçimlerini açığa çıkarmaktadır. Bedenin

kestirilemeyen akışkan ve düzensiz hareketleri, mekan içerisinde yeni beklenmedik mekanlar oymakta, yaratmaktadır (Tschumi, 2018, s: 163).

Isozaki (2007), mekanın bedensel hareketler ile yeniden yaratılarak tanımlanmasını şöyle ifade etmektedir: "*Kişi mekan içerisinde hareket ettiğinde mekan, hareketleri ve nefes alışverişleriyle görünmez bir şekilde bölünür.*" (Duru, 2015, s: 18). "*Mimarlık olaylara; gardiyanın mahkuma, polisin caniyeye, doktorun hastaya, düzenin kaosa bağlı olduğu gibi bağlıdır. Bu da mekanların eylemleri nitelemesi kadar eylemlerin de mekanları nitelediğini, mekanla eylemin ayrılmaz olduklarını ve doğru düzgün hiçbir mimarlık, çizim ya da notasyon yorumunun bu gerçeği hesaba katmazlık edemeyeceğini bildirmektedir.*" (Tschumi, 2018, s: 162).

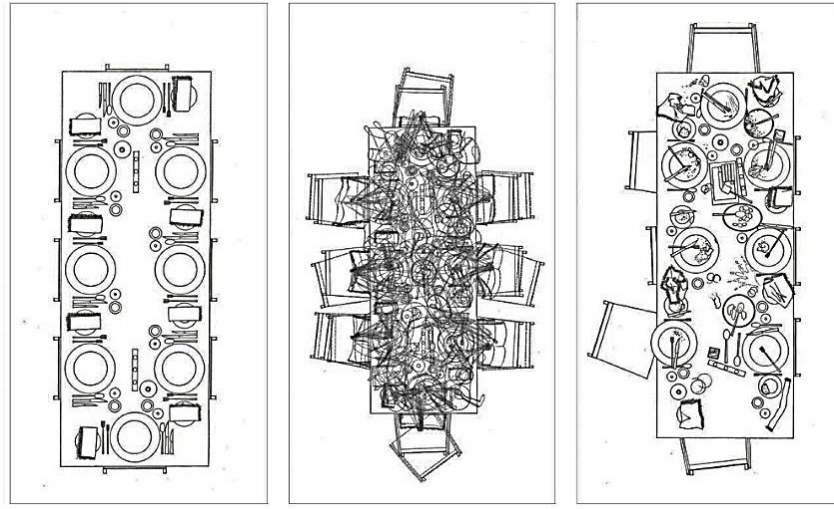
2.2.2.3. Program (Programme) ve Olay (Event)

"Program" belirli kararlar ve sınırlamalar doğrultusunda mekanı idealize eder iken; rastlantısal, anlık ve özgün "*beden-mekan olaysallığı*"nı arka planda bırakma eğilimindedir (Yazgan, 1996). Lefebvre (2002) fonksiyonel kesin ve sınırlılıkları olan "program"ı şöyle ifade etmektedir: "*Mekan; beden hareketlerinin neyi nasıl yapması gerektiğini buyurarak ya da yasaklayarak, kat edilecek yollara ve mesafeleri belirleyerek, insan gövdesine hükmetmektedir.*" (Duru, 2015, s: 21).

"Program"; planlı, belirli ve tekrar edilebilen, mimarın denetimi altında olan bir olgu iken; "olay"; plansız, belirsiz, süreksiz ve mimar tarafından yaratılamayan bir defaya özgü anlık bir süreçtir. "Program"; öngörülebilir durumları sabitler ve yinelenebilir koşullara getirir iken; "olay"; programda var olan potansiyelleri ya da beklenmedik süreçleri açığa çıkarır (Tschumi, 1996, s: 150). Tschumi'ye göre "program", sosyal davranış ve alışkanlıklara; "olay" ise rastlantısal ve beklenmedik eylemlere dayanmaktadır (Tschumi, 2000, s: 11-13; Güleç, 2012; Kolatan, 2000, s: 14). Beden, "program"ı ihlal etme, bozma, yıkma ve yeniden yazma potansiyeline sahiptir. Tschumi (1996) bedenin bu itici gücü nedeniyle mimarlığı, "beden-mekan" arasında gerçekleşen "*çatışma*" olarak nitelemektedir.

Mimar Sarah Wigglesworth ve Jeremy Till'in tasarlamış olduğu "*yemek masasının yemek yeme olayı öncesi-anı-sonrası*" olmak üzere üç ayrı görünümünü içeren çalışma; "program" ve "olay" kavramları arasındaki gerilimi vurgulamaktadır.

Başlangıçta "program" doğrultusunda idealize edilerek kurallar ile hazırlanmış düzenli bir yemek masası kurgusu var iken; "olay" anında bedensel hareketin aktifleşmesi ile kuralların yıkıma uğratıldığı resmedilmektedir. Olay örgüsünü tamamlayan olay sonrasında ise bedenin mekanla karşılaşması, çatışması ile yeniden ve dönüşerek yaratıldığı ortaya koymaktadır. Düzenin beden ile kaosa dönüşümü esnasında tasarımcının önceden gerçekleştirdiği bir kurgudan bahsedilememektedir (Öztürk, 2020).



Şekil 2.94: Yemek Masasındaki Olaysallık (S. Wigglesworth ve J. Till-Yemek Masasında Artan Düzensizlik).

Tschumi'ye göre (2000) "ara mekan (in-between space)"; "boşluk" kavramına denk düşerek mekanı deneyimleyen beden ile aktive olan beklenmedik "olay"ın gerçekleştiği mekandır. "Ara mekan/boşluk" bilinçli ya da bilinçsiz olarak programatik ve olaysal olanın tesadüfi karşılaşmalarını, diyalog ve etkileşimlerini içermektedir. "Olay"ın gerçekleşmesinde etkili olan "akış" ve "vektör" kavramları mekanda karşılaşır kesişerek farklı kompozisyonlar oluşturmaktadır. "Akış"; bedenin mekan içerisindeki hareketleridir. "Vektör"; bedenin hareketlerini yönlendiren mekansal öğelerdir. Rampa, merdiven, platform, galeri köprü vb. gibi elemanlar bedene belirli hareketlere teşvik ettiğinden dolayı "vektör" olarak nitelendirilmektedir (Tschumi, 2000, s: 226-297; Bengi ve Akalın, 2019, s: 29). "Ara mekan/boşluk"; bütün, homojen, kalıcı ve statik değil; diyalektik, heterojen, geçici ve dinamik bir hal almaktadır (Tschumi, 1996, s: 23).

2.2.2.4. Olay-Program-Mimarlık

Tschumi (1996) mimarlığı, görsel sanatlara ait biçimsel bir dil, üslup ya da seyir objesi olarak değil; "program", "olay" ve "hareket" kavramları ile ilişkilenen "*deneyisel sahne ve olaylar sarmalı*" olarak ele almaktadır. Tschumi "program" ve "olay"ın sıkı sıkıya bağlı olduğunu "*program'sız mimarlık olmadığı gibi, olay'sız mekan da yoktur*" söylemi ile vurgulamaktadır (Tschumi, 1996, s: 11).

Tschumi, geleneksel söylemlerin karşısında "program"ı yeniden ele alarak mimarlığa yön kazandırmaktadır. Tschumi, "program"ı "*olayların bir kombinasyonu*" olarak tanımlamaktadır (Tschumi, 1994, s: xxv). "Program"ın "*gerekli etkinliklerin birbirleriyle bağlarını gösteren liste olduğunu fakat bu liste içerisinde etkinliklerin nasıl düzenleneceğini ve ne oranda kullanılacağını belirlenmediğini*" ifade etmektedir (Tschumi, 2018, s: 150-206). "*Olayların herhangi bir biçimde örgütlenmiş yinelenmesi, önceden bildirildiğinde, betimleyici bir resmi tebliğ dizisi, bir program halini almaktadır.*" (Tschumi, 2018, s: 168). Tschumi, "*Söz dağarını ve dilbilgisini eğip bükebildikleri gibi öykülerin yapısıyla da oynayabilen yazarlar gibi mimarlar da aynı şeyi yapıp programı aynı şekilde nesnel, tarafsız ya da imgesel olarak düzenleyemezler mi?*" sorusunu yönelterek mekanın biçimi ve kullanımı arasındaki "kopma"yı keşfetmeyi önermektedir (Tschumi, 2018, s: 191).

"Program" formalist ya da eklektik biçimsel kaygıların şekillendirdiği çerçeveden uzaklaştırılmaktadır (Kasap, 2018). Tschumi'ye göre mimarlık için "program" kavramı; işlev kavramına karşı biçime, program ve tür (type) arasındaki "*neden-sonuç*" ilişkilerine veya ütöpik pozitivizmin yeni bir versiyonuna dönüş anlamına gelmemektedir (Tschumi, 1994, s: xxv-xxvi, Tschumi, 2018, s: 157).

2.2.2.5. Şiddet (Violence)-Mimarlık

Bernard Tschumi; "*Hareket, olay ve program olmadan mimarlık olmaz*" sözlerinin kapsamını "*şiddet (violence) olmadan mimarlık olmaz*" söylemi ile genişletmektedir (Tschumi, 2018, s: 161). Tschumi, beden ve mekan arasındaki her ilişkinin bir "şiddet" ilişkisi olduğunu tanımlamaktadır (Tschumi, 1994, s: xxı). Beden ve mekan karşılaşmasında birbirinden kopuk iki sistemin düzeninin birbirine geçmesi ve birbirini ihlal etmesi; "beden-mekan" ikiliği arasında bir gerilim, "şiddet"

kavramını var etmektedir (Tschumi, 2018, s: 161-162). Beden ve mekan birbirlerine karşılıklı olarak "şiddet" uygulamaktadırlar. İkisi de birbirlerini kendi düzenlerine sokmaya çalışırken düzen sınırlarını ihlal ederler.

- **Mekanın bedene yönelik şiddeti:** Mekan doğası, var oluşu gereği "şiddet"e meyillidir. Mekan, bedene sınırlar çizmekte ve hacmini dayatmaktadır. Programı, kullanım şeması ile işlevleri belirlemekte, emirler yağdırmaktadır (Çırak, 2021, s: 985).

Örnek: Duvar, beden hareketini sınırlamakta, engellemektedir. Dar koridorlar geniş kalabalıkların hareketini sınırlandırarak şiddet uygulamaktadır. Mekanların çok küçük ya da büyük, tavanların çok alçak ya da yüksek olması, dik ve tehlikeli merdivenler bir tür "mekansal işkence"dir (Tschumi, 2018, s: 164-165).

- **Bedenin mekana yönelik şiddeti:** Beden sadece mekanda olarak bile mekana "şiddet" uygulamaktadır. Mekan içerisindeki beden, düzen içerisinde farklı bir düzenin yerleştirilmesi demek olacaktır. Bir yapıya girmek, o yapının sahip olduğu keskin düzeni ve geometrik dengeyi bozarak mekanı ihlal etmek demektir. Bedenlerin akışkan ya da kestirilemeyen hareketler ile yeni, beklenmedik mekanlar oyduğunu ifade eden Tschumi, bedeni tehlikeli bir yasaklamaya eş değer bulmaktadır. Bedenin sınırları, mimari düşüncenin saflığını bozarak mimariye de sınırlar koymaktadır (Tschumi, 2018, s: 163; Çırak, 2021, s: 985).

Örnek: Beden, kapı ile duvarın sürekliliğini bozmaktadır.

2.2.2.6. Sekans (Sequence)-Mimarlık: Sinema-Mimarlık Arakesitindeki Terminoloji

Bernard Tschumi, mimarlığı kavramsallaştırma sürecinde disiplinlerarası bir yaklaşım benimseyerek mimarlığın konvansiyonlarını parçalamaktadır (Tschumi, 2018, s: 255). Tschumi, "mimarlık" ve "sinema" terimlerini ilişkilendirerek yeni terminoloji ve tanımlar oluşturulmaktadır. Tschumi için mimarlığın varlığını borçlu olduğu "olay" kavramı ekseninde anlık olarak "program/senaryo"lar yaratılmaktadır (Tschumi, 1996: 226-259). Disiplinlerarası etkileşim ile mimarlıktaki "program", sinemadaki "senaryo" ile denkleştirilmektedir. Tschumi (1996) "program"ı mekanı aktive eden bir araç olarak ele almaktadır.

Tschumi (1996) "mimarlık-sinema" disiplinlerinin arakesitinde kalan "mimari sekanslar" kavramını tanımlamaktadır (Tschumi, 1996). "Sekans" TDK (2023)'ya göre "*belirli bir süre içinde arka arkaya giden şeyler, dizi*" ve sinemada ise "*bir bütün meydana getiren planlar dizisi*" anlamına gelmektedir (Url-6). "Sekans" kavramı; "hareket"in sinematografik olarak karşılığıdır ve çerçevelerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır (Kuzubaşoğlu, 2014; Örs, 2001). Roland Barthes, "sekans"ı şöyle tanımlamaktadır: "*Birbirine dayanışma bağıyla birleşmiş çekirdeklerden oluşan mantıksal bir dizidir: Terimlerinden biri tutarlı bir önceliğe sahip olmadığında sekans açılır ve başka bir teriminin varguları olmadığında kapanır.*" (Tschumi, 2018, s: 201).

"Mimari sekanslar", iç ilişki olarak tanımlanan tasarım süreci çerçevesinde "dönüşümsel sekans"; dış ilişki olarak tanımlanan program çerçevesinde "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" olarak ayrılmaktadır.

"Dönüşümsel sekans"; tasarım sürecindeki bir yöntem ya da prosedürü ifade etmektedir. Tasarımda uygulanan eklenme, sıkıştırma, dönme, üst üste binme, çarpıtma, çözme, tekrarlama gibi komutları temsil etmektedir. Tüm dönüşüm araçları (transformational devices); mekanlara, olaylara veya hareketlere eşit veya bağımsız olarak uygulanabilmektedir (Tschumi, 2018, s: 200).

"Mekansal sekans"; mekan organizasyonu ve morfolojik çeşitlenmeleri içerek sekans iken "programatik veya olay sekansı" ise bedensel deneyim ile olayların yaşandığı, kullanım ve aktivelerin gerçekleştirildiği, toplumsal ve simgesel yan-anlamları içeren sekanstır (Tschumi, 1994, s: xxiv, Tschumi, 2018, s: 199, 201). "Mekansal sekans"; genelde yapısaldir, ima edebilecekleri anlamdan bağımsızca görülebilir ya da denenebilir. "Programatik veya olay sekansı" ise genelde çıkarımsaldır, sonuçlar ya da çıkarımlar sekansın yan-anlamlarını sağlayan dekorlardan ya da olaylardan elde edilebilir (Tschumi, 2018, s: 207).

2.2.2.7. İhlal (Transgression)-Mimarlık: Mekansal Sekans ve Programatik Sekans/Olay Sekans Ara Noktası

Tschumi (1996) mekanı iki ayrı yönden ele almaktadır: "ideal mekan" ve "gerçek mekan". "İdeal mekan", zihinsel bir süreçte bilinç ile tasarlanan mekan iken; "gerçek mekan" ise bilinçsizlik durumunda algılanan mekan, toplumsal praksisin (uygulamanın) ürünü olan mekandır (Tschumi, 2018, s: 46). Tschumi'nin tanımı ile mimarlık; paradoksal olarak ideal ve gerçek olanın tam ara noktasındadır. Paradoksun çözümlenmesi için hem ideal mekana ilişkin mimarlığın bilinçli tasarimsal rasyonel yönünün hem de gerçek mekana ilişkin bilinçsiz duyuşsal deneyim ve algılama süreçlerini içermesi gerektiğini savunarak; mimarlığı ara noktaya "ihlal" kavramının ulaştırdığını öne sürmektedir (Tschumi, 2018, s: 124-126). "İhlal-mimarlık" yaklaşımı ile mimarlık, "duyuşallık" ve "kesinlik" anlayışı arasında konumlandırılarak "duyuşal zevk-akıl" birlikteliğinin bulunduğu, sınırların bozulduğu, yasakların ihlal edildiği yasaklı bir bölge olarak tanımlanmaktadır (Tschumi, 2018, s: 96-107).

"İdeal mekan-gerçek mekan" arasında ihlal ile var olan mimarlık; mimarın kullanıcıları öngörerek sosyal davranış ve alışkanlıklara bağlı olarak tasarladığı "mekansal sekans" ile mekan kullanıcılarının deneyimlerken uyguladıkları "programatik veya olay sekansı"nın her zaman örtüşmediğini göstermektedir (Tschumi, 1996). "Olay"ın insan ve mekan üzerinde sürekli bir dönüştürme potansiyelinde olduğunu savunan Tschumi (1996) mimarlığı kavramsal ve tasarimsal bir araç olarak "program" kavramı ekseninde ele almaktadır. Böylece mimarlığın bir yüzey göstergeleri sistemine indirgenmesinin önüne geçerek "program" doğrultusunda farklılaşan mekanlar oluşturabileceğini öne sürmektedir (Tschumi, 2018, s: 184).

"Mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" arasında gerçekleşen "ihlal", üç ayrı nosyon tanımlamaktadır. "İhlal" ile tanımlanan "mimari programlar" üçe ayrılmaktadır (Tschumi, 2018, s: 206):

- **Karşılıklılık (*reciprocity*)**,
- **Kayıtsızlık (*indifference*)**,
- **Karşıtlık / Çatışma (*conflict*)**.

• Karşılıklılık (İşlevsel Nosyon)

"Karşılıklılık" nosyonunda "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" örtüşmekte ve birbirlerini tamamlamaktadırlar. Mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin uyumlu birlikteliği, "şiddet" in düşük bir düzeyde olduğunu göstermektedir. "İdeal mekan" bilinç düzeyinde sınırlarını aşarak "gerçek mekan" a denk düşmektedir (Tschumi, 1996).

Tschumi (1996), "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı"nın varoluşsal olarak birbirlerinin koşulu olduklarını ve birbirlerine bağımlı hareket ettiklerini ifade etmektedir (Tschumi, 1994, s: xxıı). Karşılıklı uyum ilişkisinde hem mekan, bedene göre idealize edilebilir hem de beden mekana göre yönlenebilmektedir. Karşılıklılık nosyonunda; mimar seti tasarlamakta, senaryoyu yazmakta ve oyuncularını yönetmektedir (Tschumi, 1994, s: xxıı; Tschumi, 2018, s: 169, 206).

Karşılıklılık nosyonunda mekan ve program anlayışının birbirlerini güçlendirdiği bir strateji uygulanmaktadır. Karşılıklılık nosyonu; "beden-mekan" arasında işleve dayalı bir düzen vadetmektedir. İşlevselci anlayış, modern düşünce ile birlikte gelen standartlaşmaya neden olmaktadır (Tschumi, 1996). Karşılıklılık nosyonu "kavram-bağlam" ikiliği ekseninde ele alındığında; kavram ve bağlam uyum içerisinde, birbirlerinden referans alarak ve çağrışımında bulunarak birbirlerini tamamladıkları yaklaşım şeklidir.

Karşılıklılık ilişkisine örnek:

- Patencilerin paten sahasında paten yapması: Paten sahası paten eyleminin yapılması için var edilmiştir ve patencilerin paten sahasında paten yapması karşılıklı, uyumlu bir ilişkidir.
- Mutfakta yemek yapmak,
- Frankfurt mutfak tasarımı,
- Frank Lloyd Wright'ın Solomon R. Guggenheim Museum yapısı (Tschumi, 2018, s: 207).

• Kayıtsızlık (İlgisiz-Bağıntısız Nosyon)

"Kayıtsızlık" nosyonunda "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" çelişerek "ihlal" durumu gerçekleşmektedir. Mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin çelişkili birlikteliği, "şiddet"in yaşandığının bir göstergesidir. "Gerçek mekan", "ideal mekan"ı aşarak kapsamaktadır (Tschumi, 1996). Tschumi, kayıtsızlık nosyonunun "*fark yaratmama*" durumu olduğunu ifade etmektedir. Kayıtsızlık nosyonu, manyetizma ile özdeşleştirildiğinde nosyon "*iki ucun çekici güçlerinin birbirini nötralize ettiği bir miknatisın orta bölgesi*" olarak tanımlanmaktadır (Tschumi, 1994, s: xx1).

Tschumi (1996), "mekan" ve "olay"ın dolayısıyla "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı"nın birbirlerinden bağımsız olarak var olduklarını ifade etmektedir. "Mekan" ve "olay" birbirlerinden ayrı bir mantığa sahiplerdir (Tschumi, 1994, s: xx1). Kayıtsızlık nosyonunda beden, mekana vurdumduymaz ve duyarsız bir yaklaşım ile ilişkisiz bir şekilde entegre edilmektedir. Beden, mekandan ayrık, kopuk ve bağımsız hareket etmektedir. Kayıtsızlık nosyonunda işlevselci bir anlayışla, biçimsel yaklaşım ile faydacı kaygılara bağımlı bir strateji güdülmemektedir (Tschumi, 2018, s: 169, 206). Kayıtsızlık nosyonu "kavram-bağlam" ikiliği ekseninde ele alındığında; bağlama kayıtsız kalınarak kavramın esas alındığı yaklaşım şeklindedir.

Kayıtsızlık ilişkisine örnek:

- Mutfakta uyumak: Mutfak yemek yapmak ve yemek yemek eylemleri için var edilmiştir fakat kullanıcı, yatak odasındaki yatak kadar rahat edemeyeceğini öngörebildiği, mahremiyeti daha düşük ve yemek kokuları arasında uyuma eylemini kayıtsız bir şekilde gerçekleştirebilmektedir.
- Okul bahçesinde paten yapmak,
- Ormanda yemek yapmak, Yatak odasında yemek yapmak,
- Joseph Paxton'un Crystal Palace yapısı (Tschumi, 2018, s: 206, 238).

• Karşıtlık / Çatışma (Kopmaya Dayalı Nosyon)

"Karşıtlık/Çatışma" nosyonunda "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" arasındaki "ihlal" durumu en üst yüzeydedir. Mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin en ilişkisiz durumu olduğu için "şiddet" en yüksek düzeyindedir. "Gerçek mekan", "ideal mekan"ı aşarak kapsamaktadır (Tschumi, 1996).

Tschumi (1996), "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı"nın stratejik olarak çelişerek çarpıştıklarını ve birbirlerini aleyhine bir işleyişte bulduklarını ifade etmektedir (Tschumi, 2018, s: 207). Bedenin mekan içerisindeki hareketi olan "akış" ile mekandaki bedeni yönlendiren elemanlar olan "vektör"lerin arasında gerçekleşen bir "*beden-mekan*" çatışma halidir (Tschumi, 1996). "Hareket-mekan", "insan-nesne", "biçim-kullanım" ikilikleri arasında bir çatışma ortamı oluşturulmaktadır (Çırak, 2021). Tschumi (1996), karşıtlık / çatışma nosyonu ile mekana çelişik bir program atandığında, mekanın yeni "*anlam*" düzeyleri edindiğini vurgulamaktadır.

"Karşıtlık/Çatışma" nosyonu işlevselciliği savunan "karşılıklılık" nosyonu ile taban tabana zıt bir konumdadır. Klasik doktrinleri yıkan ve mimari normları yapı-söküme uğratan bir nosyondur (Öztürk, 2020). "Karşıtlık/Çatışma" nosyonu doğrultusunda "mekan" ve "olay" birbirinden ayrı ele alınarak birbirine entegre edilebilir böylece her mekanda her eylem gerçekleştirilebilir bir hal söz konusudur. Birbiri ile ilgisi yokmuş gibi görünen "olay-mekan" ikilikleri arasındaki anlamlar tartışmaya açılarak çarpıştırılan ikilikler kaynaştırılmaktadır. Böylece kullanıcılara farklı işlevleri deneyimleme fırsatı tanınmaktadır. "Kayıtsızlık" nosyonunda beden-mekan ilişkisi tamamen kopuk iken; "çatışma" nosyonunda beden-mekan etkileşimi iç içe ve dönüşümseldir (Tschumi, 1996). Karşıtlık/Çatışma nosyonu "kavram-bağlam" ikiliği ekseninde ele alındığında; kavram ve bağlamın özelliklerinin stratejik olarak çarpıştırıldığı ve bu ayırık duran kavram çatışmasının kaynaştırıldığı yaklaşım şeklindedir.

Karşıtlık / Çatışma ilişkisine örnek:

- Şapelde sıırıkla atlamak, Şapelde paten yapmak: Şapel mekanının var olan programına çelişik bir program olan sıırıkla atlama olayı bir çatışma ortamı yaratmaktadır.
- Gergin bir ipte paten yapmak,
- Evin salonunda hokey oynamak,
- Çamaşırhanede bisiklete binmek, Asansör boşluğunda sky diving yapmak,
- Bernard Tschumi'nin Parc de la Villette yapısı (Tschumi, 2018, s: 172-239).

2.2.2.8. Montaj-Notasyon-Mimarlık

Bernard Tschumi, geleneksel ana akım söylemlerinden "kopma" hali göstererek inşa ettiğı mimarlık anlayışını "program" çerçevesinden yeniden ele alırken; "sinema" disiplinindeki "montaj" yaklaşım ve kuramlarından beslenmektedir. Tschumi (1996), mimarlığın *"fragmanların montajından oluşan bir bütün"* olarak okunabileceğini, ifade edilebileceğini öne sürmektedir. Geleneksel mimari sunum/temsil biçimleri olan plan, kesit, görünüş gibi ifadeleri sorgulayarak mimarlığı; sinema disiplinindeki "montaj" yaklaşımındaki gibi *"çerçeve çerçeve"* incelenmesini ve tasarlanmasını önermektedir (Tschumi, 2018, s: 209).

"Çerçeve", sekansın *"an"*larını ifade etmektedir (Tschumi, 2018, s: 214). *"Çerçeve, sekansın biçim açısından en uç noktalarda manipüle edilmesini sağlar, çünkü uygun çerçevelerin içeriğı birbirine katulabilir, üst üste bindirilebilir, birbiri içinde çözünebilir ya da kesilebilir ve böylece anlatı sekansına sonsuz olanaklar sağlayabilir. Uç noktada, yapılan bu malzeme manipülasyonu yineleme, kopma, çarpıtma, çözüme ya da sokulma gibi biçimsel stratejilere göre sınıflandırılabilir."* (Tschumi, 2018, s: 215).

Mimarın öngördüğü planlı "mekansal sekans" ve kullanıcının deneyimi doğrultusunda rastlantısal yaratılan "programatik veya olay sekansı"nın birleşimi/çarpışması *"fragman"* olarak ele alınmaktadır. Mimarlık, her deneyim doğrultusunda farklılaşan "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" kombinasyonlarının oluşturduğu fragmanların (bir dizi parçaların) *"montaj"*ından var olmaktadır (Tschumi, 1996). Eisenstein'a (1938) göre montaj; filmin bütünlüğünün

kurularak çekimlerin önceden tasarlanmış bir kurguya göre yan yana getirilmesi ile filme belirli bir anlatı ve ritim sağlama, çekimler arasında uyum ve etki sağlama işidir (Kuzubaşoğlu, 2014, s: 29).

Tschumi, mimari ifade için "program"ın yazı diline dökülebilen emredici hükümleri ve geleneksel mimari sunum/temsili biçimleri olan plan, kesit, görünüş gibi kısıtlamalar yerine; "olay" kavramının içerdiği hareketlerin, etkinliklerin "notasyon (*notation*)" kipi ile planlanmasını, tasarlanmasını önermektedir (Tschumi, 2018, s: 193, 269, 270). Tschumi "notasyon"u; "*sayı, nicelik gibi öğeleri bir işaretler sistemi ile temsil etme süreci veya yöntemi, dolayısıyla bunu yapmak için kullanılan herhangi bir sembol veya karakter kümesi*" olarak tanımlamaktadır (Tschumi, 1994, s: xxiii). "Hareket notasyonu", koreografiden türetilmektedir. Müzikal notasyondan türeyen ve bütün enstrümanların notalarını gösterme yöntemi, mimari amaçlara uygulanmaktadır. "Hareket notasyonu", bedenlerin mekandaki hareketlerini haritalama biçimidir ve bir "*gösterge*" halini almaktadır. "Montaj" yaklaşımı ile "hareket notasyonu" kullanılarak imgelere ayrılma, çarpıtma, karıştırma, üst üste bindirme, tekrar, kesme, gibi yöntemler uygulanarak mimari çizim ve kapsam genişletilmektedir (Tschumi, 2018, s: 194-210).

2.2.2.9. Bernard Tschumi'nin Olay Temsil Diyagramları ve Sinematografik Anlatımları

Etienne Louis Boullée mimarlığı iki temel kısma ayırmaktadır: "zihin üretimi" ve "yapı inşası". "Zihin üretimi"; mimarlığın kavramsal yönünü soyut olarak ele alır iken; "yapı inşası"; mimarlığın teknik inşaat uygulaması yönünü somut olarak ifade etmektedir (Tschumi, 2018, s: 93). Bernard Tschumi, mimari bilginin sınırlarını keşfetmek ve okuyucuların belirli araştırma biçimlerine erişmesini sağlamak amacı ile soyut çabalar olan teorik projeler geliştirmiştir (Tschumi, 1994, s: 6). Tschumi (1996)'nin mimarlığın "zihin üretimi" yaklaşımına yönelik geliştirdiği kavramsal/teorik projeleri:

- Mimarlık Reklamları (*Advertisement for Architecture*), 1978,
- Senaryolar (*Screenplays*), 1976,
- Manhattan Transkriptleri (*The Manhattan Transcripts*), 1976-1981.

• Mimarlık Reklamları

Bernard Tschumi, reklamcılık alanında mimari propaganda meydana getirerek bir dizi manifesto oluşturmuştur. Tschumi, "Mimarlık Reklamları" kavramsal projesinde mimarlığın; formun ötesine geçen iletişim potansiyeli yönünü vurgulamaktadır. Mimarlar "zihin üretimi" yaklaşımı ile yalnızca form üretmezler; imgeler uyandırır, kültür ve tutkuları yorumlarlar (Bekmezci, 2016).

"Mimarlık Reklamları" kavramsal projesinde; teorik söylemlerinin anlatımı için kullanılan kelime ve imajlar, üst üste binme yöntemi ile görselleştirilmektedir. Şekil 2.95'de yer alan "mimarlık reklamı" çalışmasının üst kısmında *"Mimariyi gerçekten takdir etmek için, cinayet işlemeye ihtiyaç bile duyabilirsiniz."* söylemi yer almaktadır. Söylemi destekler nitelikte, bir kadının bir adamı camdan aşağıya atma olayı görselleştirilmektedir. *"Mimarlık; eylemler tarafından tanımlanır, tanık olduğu duvarlarını muhafaza ettiği kadar. Sokaktaki katil katedraldeki katilden ayrılır aynı şekilde sokakta aşk, Aşk Sokağından ayrılır. Kesinlikle."* söylemi ile afiş sonlandırılmaktadır (Bekmezci, 2016, s: 6).



Şekil 2.95: Mimarlık Reklamları, 1978 (Advertisement For Architecture) (Tschumi, 2018, s: 134).

"Mimarlık Reklamları" projesinde Tschumi, birbirinden bağımsız olarak var olan olayların ve mekanların, kesiştiklerinde birbirlerini etkilediğini ifade etmektedir. Olaylar mekanlar tarafından nitelenir iken mekanlar da olaylar tarafından nitelenmektedir. Nesne olarak mekan, olayın işleyişine ve anlamına doğrudan müdahalede bulunmaktadır. Tschumi, çift taraflı bir etkileşimden söz ederek her yeni mekanın olayı değiştirdiği gibi her yeni olayın da mekanı değiştirdiğini vurgulamaktadır (Çırak, 2021, s: 984). Mimari anlamların biçim düzlemindeki tartışma ortamına, kasıtlı ya da rastlantısal çarpışmalar ile elde edilen "olay-mekan" ikilikleri, yeni "*anlam (narrative)*" düzeyleri yaratmaktadır (Tschumi, 2018, s: 172).

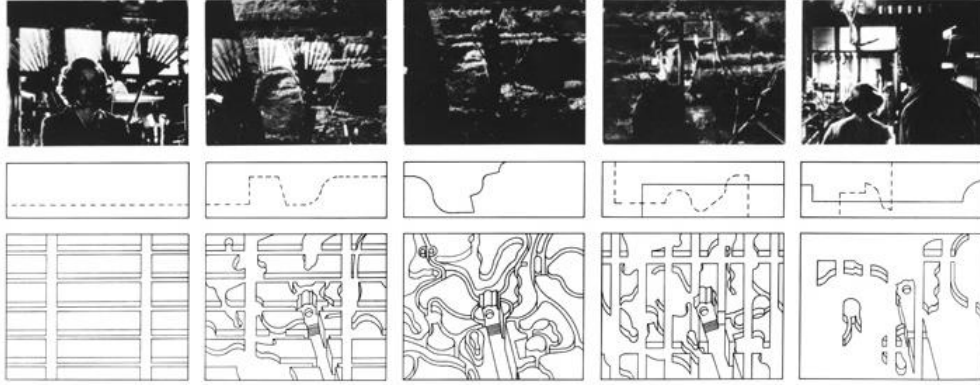
• Senaryolar

Bernard Tschumi, "sinema-mimarlık" disiplinlerinin arakesitinde kalan teorik mimari bir proje olan "Senaryolar" çalışmasında; mimari kavramları ve mimari temsil araçlarını tartışmaya açmaktadır. "Mekan" ve "olay" kavramlarının dolayısıyla "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekans"larının arasındaki ilişkinin keşfi, "*hareket, olay, program olmadan mimarlık olmaz.*" söylemi ile tamamlanmaktadır (Tschumi, 1996, s: 161).

Teorik proje kapsamında;

- **Biçim üreticileri:** gerçeklik, soyutlama, mekan, hareket, olay;
- **Araçlar:** kopma, çarpıtma, tekrarlama, üst üste bindirme;
- **Uyumluluk:** hareket-mekan, olay-mekan ilişkisi ele alınarak yeni bir mimari araç dizisi/seti geliştirilmektedir (Walker ve Tschumi, 2006, s: 30-45).

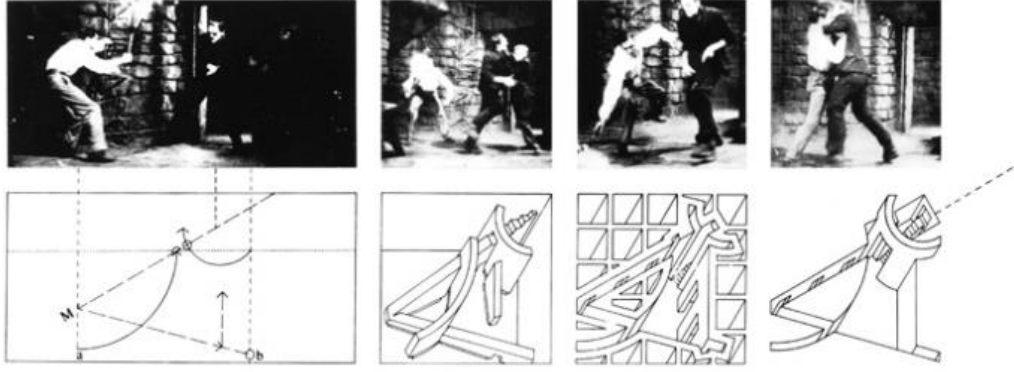
Kült filmlerde yer alan karakter bedenlerinin mekan ile kurdukları "olay" bazlı ilişkinin "*görsel haritası*"nı oluşturmaktadır. Mevcut filmin bir senaryo akışı esnasındaki "çerçeve"ler; bir mimari temsile referans oluşturmaktadır. Bir senaryo doğrultusunda oluşturulan çalışmalarda; temsil araçları olarak geleneksel plan, kesit, perspektif ve yenilikçi "hareket vektörü (movement vector)" birlikte kullanılmaktadır. "Hareket vektörü"; hareketin biçim ve yönünü ifade ederek mekan içerisindeki "olay"ı temsil etmektedir (Walker ve Tschumi, 2006, s: 30-45; Kipnis, 2001, s: 58-109). Mekan içerisindeki olay akışı, yeni "olay-mekan (event-space)"lar yaratmaktadır.



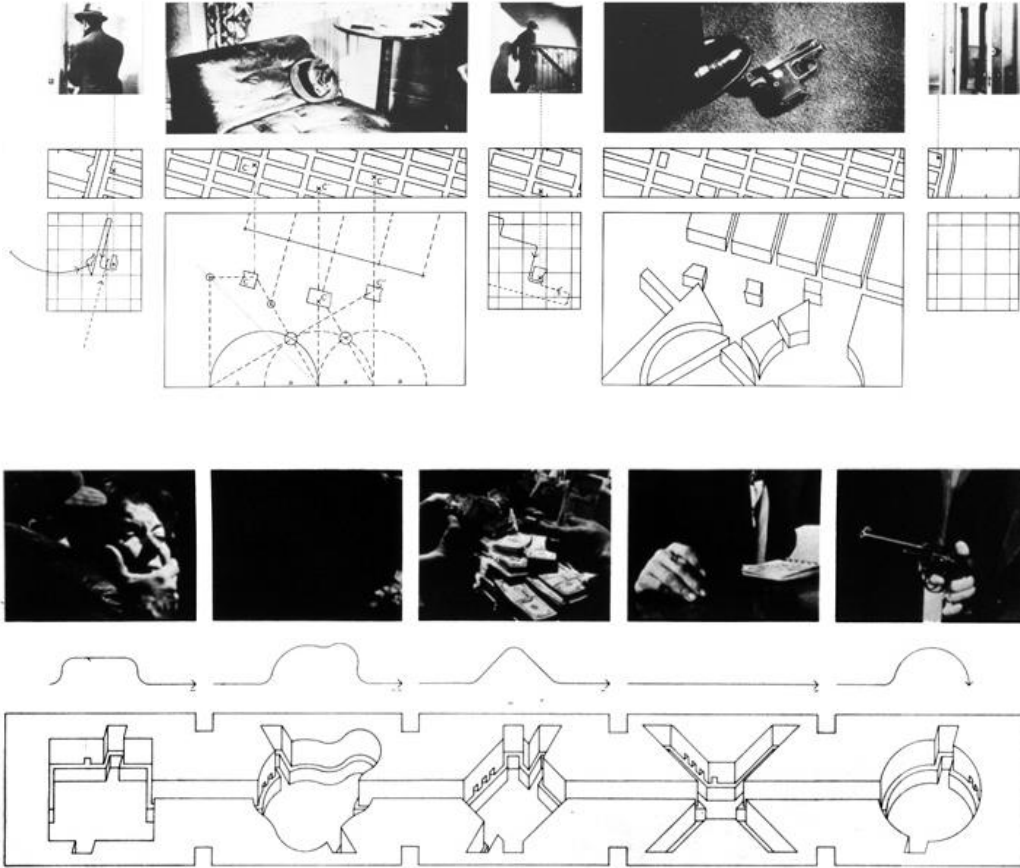
Şekil 2.96: Senaryolar: Psycho Dissolve, Alfred Hitchcock'un Psycho (1960) Filmindeki Sahnelerin Mimari Plan ve Üç Boyut Çalışmaları, 1979 (Tschumi, 2018, s: 198).

Tschumi "olay-mimarlık" anlayışını, hareketi esas alarak "*geçicilik*" ve "*zamansallık*" üzerinden inşa ederken sinematografik temsil yöntemlerini kullanarak zamansal olan "olay"ları kağıt üzerinde temsil etmektedir (Güner, 2012). Olaydaki kişi ve cisimlerinin biçimleri aynı zamanda onların hareket hatları yapılandırılarak bir üç boyut kazandırılmaktadır. "Senaryolar" teorik projesinde; mimari programı örgütlemek için "sinematografi" kullanılmaktadır. Mekan içerisindeki "hareket"ler somut bir hal alarak hareket hattı boyunca parçalara ayrılıp düzenlenerek "mekan (olay-mekan)"a dönüşmektedir. Hareketler ile oluşan olaylar, mekan içerisinde yeni bir mimari form meydana getirmektedir. Olayla biçimlenen mekan, kendi içinde anlam değişikliğine uğramaktadır çünkü olay, mekanın düzenini ve anlamını ihlal etmekte, bozmakta, değiştirmekte ve yeniden yaratmaktadır (Yazgan, 1996).

"Mekan" ve "olay" kavramlarının ilişkiler ağının tespiti adına, James Whale'in Frankenstein (1931) filmindeki bir kavga sahnesi verisi üzerinden oluşturulan "Senaryo" çalışmasında; olay akışını başlatan "hareket", "M" noktasından başlatılarak kesikli çizgiler ile hareket hattı belirtilmektedir. "Olay"ın aktive olduğu mekan olan "ara mekan/boşluk", hareketler ile bölünmekte ve mekanda bıraktığı iz ile mekana yeni bir anlam kazandırmaktadır. Hareket hattı, "ara mekan/boşluk"daki yeni anlamsal sınırlılıkları ifade etmektedir ve olay akışını şematik olarak gösteren iki boyutlu plan gösterimi, konstrüktivizm etkisiyle üç boyuta kaldırılarak "olay-mekan" temsil diyagramı oluşturulmaktadır.



Şekil 2.97: Senaryolar: The Fight, James Whale'in Frankenstein (1931) Filmindeki Bir Kavga Sahnesinin Şematik Plan Gösterimi ve Üç Boyutlu Mimari Temsil Diyagramı, 1977 (Tschumi, 2018, s: 198).



Şekil 2.98: Senaryolar: Mimari Plan ve Üç Boyut Çalışmalar (Tschumi, 2018, s: 198).

• Manhattan Transkriptleri

"Manhattan Transkriptleri" kavramsal projesi; "mimarlık" ve "sinematografi" arasındaki ilişkiyi konu almaktadır. Transkriptlerin başlangıç noktası; "anlam-varlık", "hareket-mekan", "insan-nesne" ikilikleri arasındaki örtüşme halidir (Tschumi, 1994, s: 7).

Transkriptlerde, mimarlık adeta bir film gibi edit edilerek "*çerçeveler*" halinde tanımlamalara ve betimlemelere tabi tutulmaktadır (Tschumi, 1994, s. 6, 10; Graafland ve Hauptmann, 2006, s: 229). Transkriptler ile gerçekliğin mimari bir yorumu uyarlanmakta ve farklı bir mimari okuma, mimari anlatım önerilmektedir (Çırak, 2021). Transkriptlerde odak nokta olan "mekan", "hareket", "olay" kavramları birbirlerinden bağımsızdır fakat birbirleri ile kaçınılmaz karşılaşmaları, çeşitli etkilere ve yeni ilişkilere yol açmaktadır. "Mekan", "hareket", "olay" kavramları eksenindeki mimari transkriptler ile "kopma" stratejileri uygulanarak geleneksel bileşenler farklı eksenlerde parçalanmakta, yapı sökümüne uğratarak yeniden inşa edilmektedir. Geleneksel mimari temsilden kopuk olan "mekan-kullanım", "set-senaryo", "tür-program", "nesne-olay" arasındaki karmaşık ilişkiler ele alınmaktadır (Tschumi, 1994, s: 7).

Transkriptler eş zamanlı olarak üç ayrı "gerçeklik (reality) düzeyi" sunmaktadır: (Tschumi, 1994, s: 8).

- **Mekan;** fotoğraf, plan, harita verilerinden soyutlanan binaları konu eden nesne dünyası;
- **Hareket;** dans koreografisi, spor ve sinema gibi performansa dayalı disiplinlerden veya diğer hareket diyagramlarından soyutlanan hareket dünyası;
- **Olay;** haber fotoğraflarından soyutlanan olay dünyasıdır.

Bernard Tschumi bu "gerçeklik düzey"lerini (mekan-hareket-olay), "mimarlık" ve "sinematografi" ile ilişkilendirerek bir senaryo üzerinden herkes için farklılaşan "zihin-mekan"lar yaratmaktadır. Transkriptlerin iddiasına göre; mimari deneyim, "gerçeklik düzey"leri (mekan-hareket-olay) arasındaki çarpıcı ilişki doğrultusunda gerçekleşmektedir (Tschumi, 1994, s: 9).

Transkriptlerde tanımlanan üçlü "notasyon (notation)" (mekan-hareket-olay), geleneksel temsil araçlarının (plan, kesit, görünüş, aksonometri, perspektif) sorgulanması ile ortaya koyulmuştur (Tschumi, 1994, s: 9). Transkriptler; var olan bir gerçekliği yapı-söküme (deconstructed) uğratmayı ve dönüştürmeyi (transformed) hedeflemektedir. Kentteki elemanları yalıtmakta ve çerçevelemektedir (Tschumi, 1994, s: 8). Transkriptler; kesin bir ifade içermeyen, yapım aşamasındaki bir araç olarak sürekli devam eden, tamamlanmamış ve sınırları kesinleştirilmemiş bir çalışmadır (Tschumi, 1994, s: 7). Her "gerçeklik düzeyi"nin önemi öznellik içerdiği için onu gözlemleyen gözlemcinin yorumuna bağlıdır dolayısıyla transkriptlere bakmak aynı zamanda onları inşa etmek demektir (Tschumi, 1994, s: 8).

"Sekans"ların nihai anlamı, "mekan-olay-hareket (MOH)" bağıntısına bağlıdır (Tschumi, 2018, s: 210). Her çerçeve sekansın her parçası, kendinden önceki ya da sonraki parçaları niteler, güçlendirir ya da değiştirir. Böylece oluşan bağıntılar tekil bir olguya değil de çoğul yorumlara izin verir. Dolayısıyla her parça hem eksik hem de eksiksizdir. Üstelik her parça belirsizliğe yapılan bir bildiridir (Tschumi, 2018, s: 211).

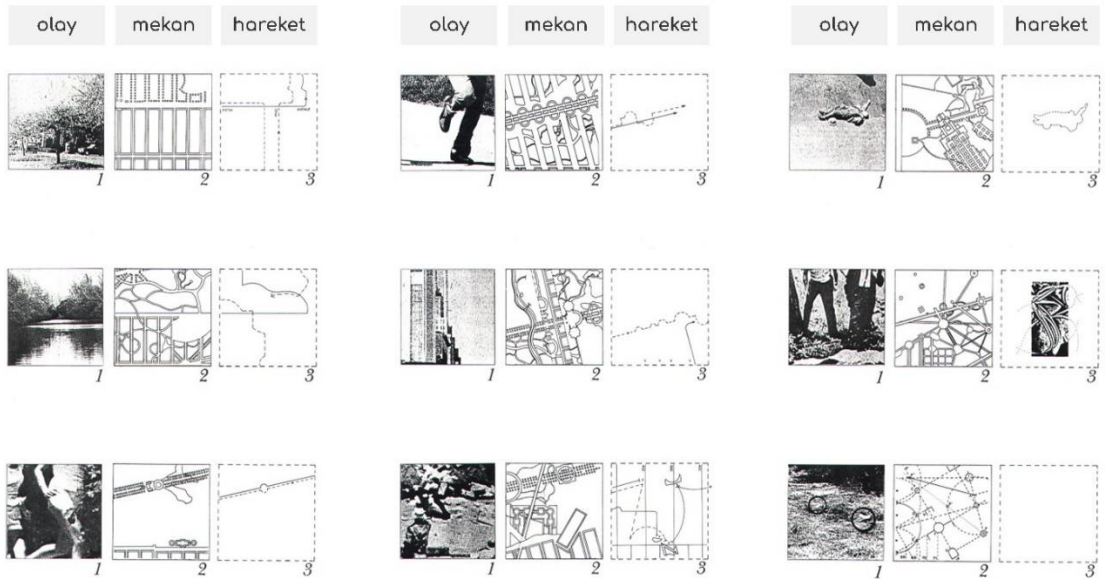
Tschumi, "işlev-kullanım" ya da "biçim-üslup" arasındaki geleneksel işleyişin aksine farklı analiz kategorileri, "mekan-olay-hareket (MOH)" arasında yapılabilecek kombinasyon ya da permütasyon dizisini "*kombinatif*" olarak tanımlamaktadır (Tschumi, 2018, s: 232). Bir metnin biçiminin değiştirilmeden anlamının değiştirilememesi gibi hiçbir program, mekan ya da hareket "*kombinatif*"e maruz kaldığında anlam kaymasına yol açmaktadır (Tschumi, 2018, s: 238). Tschumi anlamı yerinden çıkartmayı ve anlamın ayarını bozmayı amaçlamaktadır (Tschumi, 2018, s: 258).

Tschumi, Manhattan'ı yeniden yorumlayan transkriptleri dört tema (MT1-2-3-4) üzerinden tanımlamaktadır:

o **Tema 1 (MT1):** Park (Central Park, New York)

Senaryo bir cinayetin izini sürmektedir (Tschumi, 1994, s: 14). "Olay", fotoğraf karelerinde cinayetin formülünü deşifre etmektedir: kurbanı takip eden şüpheli karakter, cinayet, av sürme, ipucu arayışı ve işaretleri, katil karakterin yakalanması. Senaryo üç karelik satırlar halinde, her satırda yer alan "olay-mekan-hareket" gösterimleri ile ifade edilmektedir. İlk karede fotoğraflar ile "olay"lar, ikinci karede plan çizimleri ile "mekan"lar, üçüncü karede diyagramlar ile karakter "hareket"leri yer almaktadır.

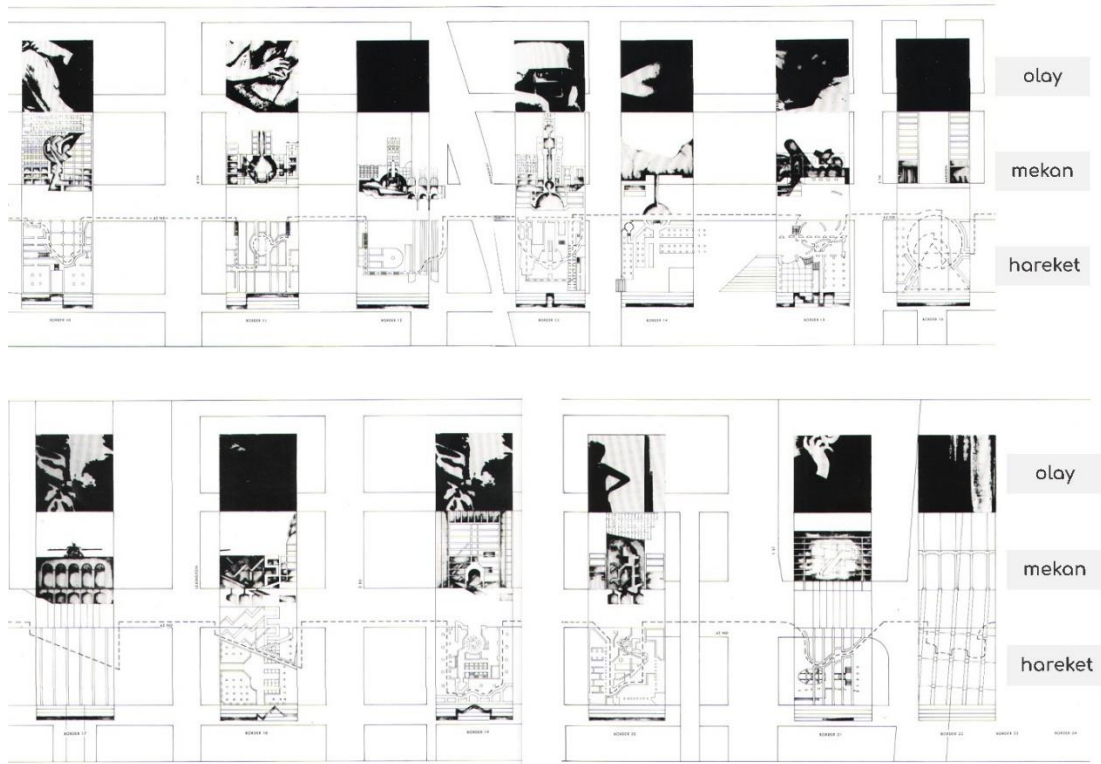
Beden "hareket"lerinin anlatımı koreografik bir notasyon oluşturarak "hareket vektörü" aracılığı ile sağlanmaktadır (Tschumi, 1994, s: 10). Tschumi, "gerçeklik düzey"leri referanslarını kullanarak tüm bu referansları sistematik bir "olay-mekan-hareket" haritalaması oluşturmaktadır. Tschumi'nin sinematografik temsil yöntemlerini kullanarak oluşturduğu diyagramlar, matematik formülleri gibi bir soyutlama içermektedir. "Olay-mekan-hareket" fragmanları öznellik içeren bir anlam meydana getirmektedir (Tschumi, 1994, s: 14-23).



Şekil 2.99: Manhattan Transkriptleri-Tema 1: Park (Tschumi, 1994, s: 14-23, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

o **Tema 2 (MT2):** Cadde (42. Cadde)

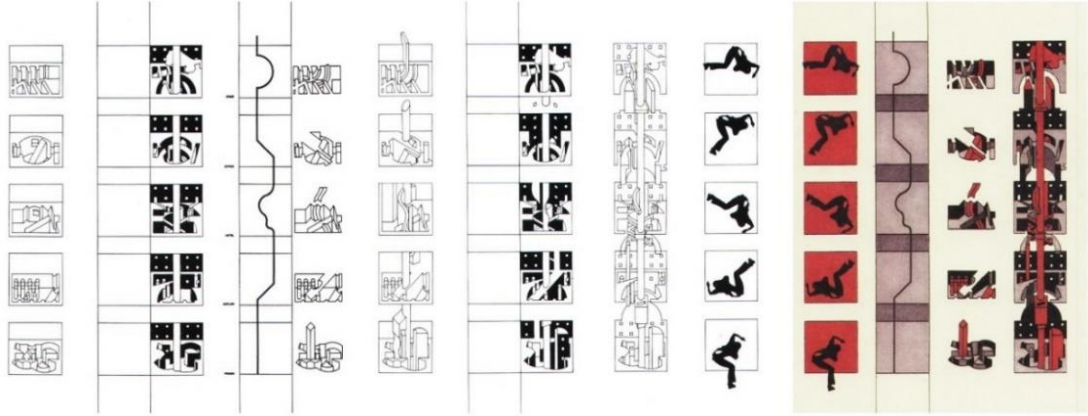
Senaryo bir caddenin kaydını içermektedir (Tschumi, 1994, s: 24). Senaryoyu ifade eden "olay-mekan-hareket-sınır" kodlamaları halinde sunulan fragmanlar, Manhattan 42. Cadde'nin plan şeması altlığında işlenmektedir. "Olay-mekan-hareket" gösterimleri birbirinden bağımsız fragmanlar halinde değil; plan şemasında temas ve bağ kurmaktadır böylece izleyiciye "gerçeklik düzey"leri arasında yeni ilişkileri keşfetme olanağı yaratılmaktadır (Tschumi, 1994, s: 24-31).



Şekil 2.100: Manhattan Transkriptleri-Tema 2: Cadde (Tschumi, 1994, s: 3-24, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

o **Tema 3 (MT3):** Kule (Ev, Ofis, Hapishane, Otel)

Senaryodaki mahkum karakterin baş dönmesiyle kuledeki hücrelerinden düşme olayı, diyagramlar halinde ifade edilmektedir. Kuleden düşme hareketi süresince, karakterin bakış açısındaki değişimin etkisi ile mekan algısındaki başkalaşım, mekansal dönüşümler ve tipolojik deformasyonlar, "olay-mekan-hareket" fragmanlarına uygulanarak sunulmaktadır. Olayın özü olan hareket, mekana dönüşerek mekan algısı ifade edilmektedir (Tschumi, 1994, s: 32-43).

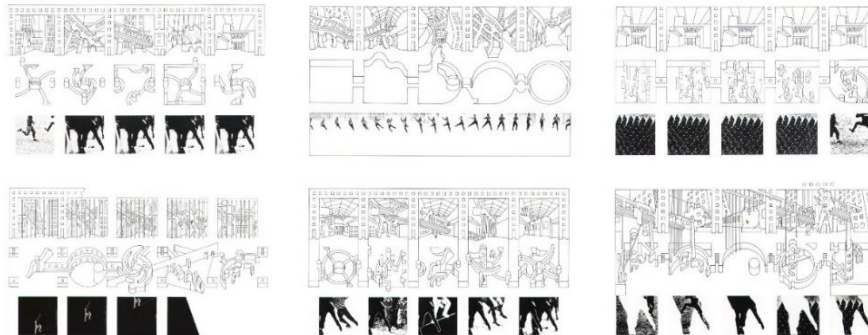


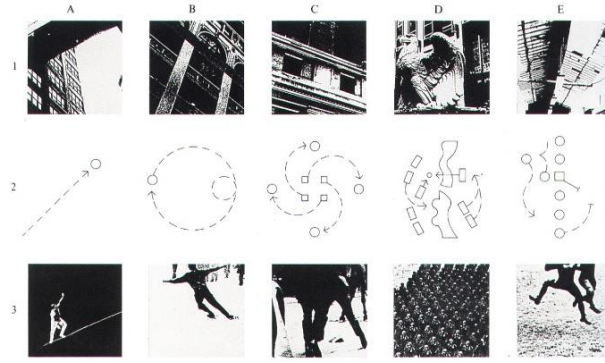
Şekil 2.101: Manhattan Transkriptleri-Tema 3: Kule (Tschumi, 1994, s: 32-43).

o **Tema 4 (MT4): Blok (Şehir Blokları Arasında 5 İç Avlu)**

Doğrudan ilişkili olmayan şehir blokları arasında yer alan beş iç avludaki olaylar, farklı programların bir araya getirilip ilişkilendirilmesine yönelik ele alınmaktadır. "Mekan-hareket-olay" fragmanları, düzeyde bir süreklilik ile beş iç avludaki farklı olayları konu etmektedir. Akrobat, buz patencisi, askerler, futbolcular olayları gerçekleştiren kullanıcı bedenleridir (Tschumi, 1994, s: 44-59).

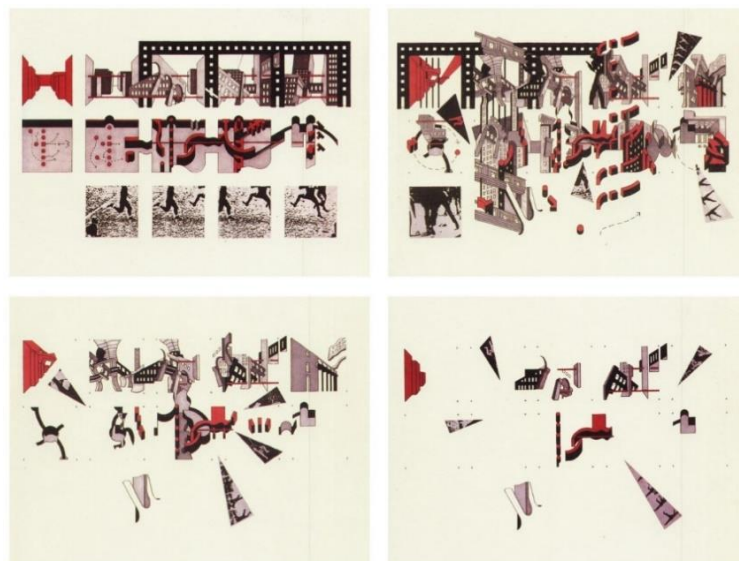
Birbirinden farklı programların "mekan-hareket-olay" fragmanları halinde sunulan mekan perspektifleri, beden hareket diyagramları ve olay fotoğrafları birçok varyasyon üretimine, çatışmalar ile olası kombinasyonlara tabi tutulmaktadır. Programlar ve fragmanlar arasındaki ilişkilerin "yapı-söküm" bir yaklaşım ile parçalanması, dönüştürülmesi ve sonucunda yok edilmesi okumalara dahil edilmektedir. Tema 4 (MT4), "*kombinatif*" bir yaklaşım ile nesnelere, insanların ve olayların birbirlerinin yerine geçebileceğini savunan bir manifestodur. "Mekan-hareket-olay" dizisinin "*kombinatif*" bir şekilde sunulması ile "*futbolcu muharebe alanında paten yapıyor*" söylemi gerçekleştirilebilmektedir (Tschumi, 2018, s: 233).





Şekil 2.102: Manhattan Transkriptleri-Tema 4: Blok (Tschumi, 1994, s: 44-59, Tschumi, 2018, s: 197).

Transkriptler ile mimari deneyimi tanımlayan "gerçeklik düzey"leri (mekan-hareket-olay) temalar içerisinde farklı varyasyonlarda aktarılsalar da hepsinde "zamansal/dizimsel (sequence)" bir yaklaşım sergilemektedir. Sekansların çizgiselliği ile "mekan-hareket-olay" düzeylerini birbirinden ayırık olsa dahi birleştir ya da paralel hale sokarak tek bir ilerleyişe katmaktadır (Tschumi, 2018, s: 208; Kıyıcı, 2017). Transkriptlerde strüktür (ya da iskelet/çerçeve), biçim (ya da mekan), olay (ya da işlev), beden (ya da hareket) ve kurgu (ya da anlatı) arasındaki ayırım üst üste bindirmeler, çatışmalar, parçalanmalar, vb. kullanılarak sistemli olarak bulandırılmıştır (Tschumi, 2018, s: 319). Bütün transkriptlerde mekan algısı, okuması veya anlamı tamamen öznel olarak farklılık göstermektedir.



Şekil 2.103: Manhattan Transkriptleri-Tema 4: Blok, Dekonstrüksiyona Uğrayan Sinegram Dizileri (Tschumi, 1994, s: 44-59).

2.3. BÖLÜM DEĞERLENDİRMESİ

"Çevresel psikoloji"; disiplinlerarası bir alan (mimarlık, psikoloji, sosyoloji, antropoloji, ekoloji, planlama, vb.) olarak disiplinlerden girdiler alarak "*insan*" ve "*çevre*" etkileşimi üzerinden kavram, kuram ve yöntemler geliştirmektedir. "Çevresel psikoloji" disiplininin alt başlıkları; mekansal deneyim, çevresel algı, çevresel değerlendirme, çevresel biliş, kişilik ve çevre, mekansal davranış, çevreye karşı toplumsal tutum, duygusal çevre, ekolojik psikoloji olarak sıralanmaktadır.

"Çevresel psikoloji" prensibine konu olan mekansal deneyimdeki mekan kavramı ele alınmaktadır. "Deneyim" olarak tanımlanan algısal olgular; Husserl'in "*bilinç edimleri*" (algılama, hatırlama, hoşlanma vb.) olarak isimlendirilen yönelimselliklerdir. "Deneyim" etimolojik açıdan tecrübe, yaşam, yaşantı gibi sözcüklerle yakın anlamlarda kullanılmaktadır. İnsanın etrafını saran "mekan"; "*mekan-insan-duyu-algı-biliş-davranış*" mekanizmasına bağlı olarak ilişkisel var olmuş bir "deneyim" sunmaktadır.

Mekanı kavramsallaştırmada öne çıkan iki temel yaklaşım bulunmaktadır: "fiziksel-matematiksel mekan" ve "fenomenolojik-yaşantısal mekan". "*Fiziksel-matematiksel mekan*" anlayışında; mekan, dikey boyut eklenmiş "*öklit mekan*" ya da "*kartezyen mekan*" olarak nitelenerek anlamdan bağımsız ve anlama kayıtsız kalarak algılanmaktadır. "*Fenomenolojik-yaşantısal mekan*" anlayışında ise bedeni merkeze alarak "*burada ve şimdi*" yaklaşımı ile hareket edilen doğrudan algılarla yönlendirilen mekanın yaşantısına ve mekansal deneyime vurgu yapılmaktadır.

Kişi ile mekanın etkileşimi ile gerçekleşen mekansal deneyim noktasında "*mekan atmosferi*" kavramı etkilidir. "*Mekan atmosferi*", deneyim esasında açığa çıkan mekanın kişi üzerinde bıraktığı etkidir. "*Mekan atmosferi*", mekanın enerjisi, aurası, modu (ruh hali) olarak nitelendirilmektedir. Wigley (1998) "*mekan atmosferi*"nin, duyumsama (ışık, ses, koku, nem, sıcaklık, vb.) ve görünmez bir iklim ile inşa edildiğini ifade etmektedir.

Mekansal organizasyonların var olmasında etkin rol oynayan "*temel tasarım elemanları*" olan "*nokta*", "*çizgi*", "*düzlem*", "*biçim/form*", "*doku*", "*renk*" kavramları; mekansal açıdan görünürlüğü olmaksızın zihinde algılanmaktadırlar. Aristoteles, "*çizgi*"nin uzunluk; "*düzlem*"in genişlik; "*biçim/form*"un ise derinlik kavramı ile bağlantılı olduğunu vurgulamaktadır. "*Temel tasarım ilkeleri*" tasarım

sürecinde etkin rol oynayan "*temel tasarım elemanları*"nı (*nokta, çizgi, düzlem, biçim, form, doku, renk*) düzenlemek için gerekli olan belirleyici unsurlardır. "*Temel tasarım ilkeleri*"; "*uygunluk/ahenk/uyum/armoni*", "*denge*", "*birlik ve çeşitlilik*", "*oran-orantı ve ölçek*", "*tekrar ve ritim*", "*hiyerarşi/koram*", "*egemenlik ve vurgu*", "*zıtlık/karşıtlık/kontrastlık*" başlıkları ile ele alınmaktadır.

"Mekansal deneyim" süreçleri; "*duyumsama*", "*algılama*", "*bilişsel süreçler*", "*mekansal davranış*" olarak birbirine kenetlenmiş ilişkisel psikolojik kavramlar ile gerçekleştirilmektedir. "Duyumsama"; alıcı duyu organlarının uyarılması ile meydana gelen nörofizyolojik süreçlerdir. "Duyu"; duyma sürecini gerçekleştiren psiko-fizyolojik işlev anlamına gelmektedir. Doğrudan, aracısız, saf işlenmemiş, yorumlanmamış ilk girdi olan "*izlenim*"ler, zihinde karşılık bulabilecekleri bir zihin nesnesi durumuna "duyum" ile ulaşmaktadır.

"Algı (*perception*)"; almak kökünden türetilerek anlamak, kavramak, hissetmek anlamına gelmektedir. Salt gerçekliğin birebir kaydı değil; bireye göre yansımasıdır. Bell ve arkadaşları (1990) eşzamanlı hareket eden "algının dört boyutu"nu tanımlamaktadır: "*bilişsel*", bilgiyi düşünme, öğrenme, hatırlama boyutu; "*duygulanım*", çevresel algıyı etkileyen his boyutu; "*yorumlayıcı*", çevreden yapılan anlam ve çağrışımlar boyutu; "*değerlendirici*", tercihler doğrultusunda iyi-kötü yargıları kapsamaktadır.

"Gestalt algı teorisi"; duyular aracılığı ile elde edilen bilgilerin tek bir parça olarak değil; "*bütün/örüntü*" halinde algılanması, derlenmesi, düzenlenmesi, örgütlenmesi veya organizasyonunu savunmaktadır. "*Bütün*"ün algısı, "*parça*"ların algısından önce gelmektedir. Gestalt kuramına göre "*bütüncül*" anlayıştaki organizasyon, "gestalt kuralları" doğrultusunda şekillenmektedir. "Gestalt kuralları"; "*şekil-zemin ilişkisi (figure-ground relationship)*", "*pragnanz kanunları*", "*yakınlık kuralı (proximity)*", "*benzerlik kuralı (similarity)*", "*süreklilik kuralı (good continuation)*", "*tamamlama/kapanma kuralı (closure)*", "*simetri kuralı (symmetry)*" başlıkları ile ele alınmaktadır.

"Biliş (*cognition*)"; bilme edimi sürecidir. Antropolojik olarak "*bilişim*"; taksonomik bir süreç olup "*anlamlandırma işlemi*"dir. "*Anlamlandırma işlemi*", kavramsal bir sisteme tabi olarak "*adlandırma, sınıflama ve düzenleme*" metodu ile gerçekleştirilmektedir. Lang, "bilis"i düşünme süreci olarak tanımlamaktadır. "Biliş";

öğrenme, hatırlama/unutma, genelleme, hissetme, sevme/sevmeme tutumlarını içermektedir.

Lang (1987), çevresel veriler arasında anlamlı ilişkiler kurulması ile oluşan "imge (imaj)"ın, bilişsel süreçlerin "*zihinsel sonuç ürün*"ü olduğunu belirtmektedir. "İmgelem (*hayal gücü*)"; zihinde canlandırma gücü, yetisi olarak nitelenmektedir. "İmge"; hatırlama, kavrama, anlama gibi süreçlerle, kişinin birikimlerinin katılımı ile geçmiş deneyimlerinden etkilenmektedir. "İmge" kavramı, "görsel imaj" veya "zihinsel resim boyutu" ile yaygın olarak kullanılmaktadır.

Daws ve Stea, "*algılama ve bilişimi*"; daha özgün olan "*bilişsel veya zihinsel haritalama*" terimini kullanarak bilgi kazanma, kodlama, depolama (saklama), hatırlama ve kod çözme süreci olarak tanımlanmaktadır. "Bilişsel haritalar"; gerçeğin kopyası değil, kişiye özgü modelidir. "Zihinsel haritalar"; mekansal davranışı etkileyen mekansal "*imge*"lerdir. İnsanların çevrelerini anlamlandırmaları, zihinlerinde inşa ettikleri "*şemalar (taslaklar)*" ile çözümlenmektedir.

"Davranış"; Türk Dil Kurumu sözlüğü'nde "*tutum, hareket*" olarak açıklanırken; psikolojide "*organizmanın, içten ve dıştan kaynaklanan etkilere veya uyarıcılara gösterdiği bilinçli tepki*" olarak ifade edilmektedir. "Davranış" ve "hareket" arasındaki fark; "davranış" bilinçli bir tepki iken; "hareket" bilinçsiz de gerçekleşebilmektedir. Rapoport (1977) "davranış"; uyarıcıları duyuyla hissetme, bilişin kodlanması, zihinsel haritalar haline getirilmesi ve değerlendirme sonucunda kişiye bağlı olarak gerçekleşen tepkiler olarak açıklamaktadır.

Araştırma kapsamında "davranış setleri kuramı (*behavior setting theory*)" ve "çevresel olanaklılık kuramı (*environmental affordances theory*)" ele alınmaktadır. "Davranış setleri kuramı"; belirli bir mekanda, özel zaman aralığı içerisinde, "*mekan-aktivite*" arasında uyum ilişkisi geliştirerek tekrar eden öncelikli ve kalıcı (birey-dışı, bireylerin üstünde ve onlardan bağımsız) "*davranış kalıpları*"dır.

"Çevresel olanaklılık kuramı" ile Gibson (1986), algının doğrudan gerçekleşen bir süreç olduğunu ve "*olanaklar*"ın bireysel anlamlandırmalar sonucunda şekillendiğini belirtmektedir. "Olanaklılıklar"; çevresel özelliklerin her bir bireye sunduğu benzersiz ve farklı potansiyellerdir. Gibson (1986), "*olanaklılık*" kavramını; "*çevre-etkinlik*" ilişkisini açıklamak amacıyla tanımlamaktadır.

"Çevresel psikoloji" prensibinde incelenmekte olan "mekansal davranış kavramları"; "mahremiyet (*privacy*)", "kişisel mekan (*personal space*)", "kişiselleştirme (*personalization*)", "kendileme (*appropriation*)" olarak sıralanmaktadır. "Mahremiyet"; kişilerarası "*sınır-kontrol süreci*" olup mekansal, zamansal ve anlamsal etkileşimlerin düzenlenmesini sağlamaktadır. Mekansal mesafelerin yönetilmesine bağlı olan "kişisel mekan" kavramı; insan bedeninin çevresini saran, mahremiyetini destekleyen, görünmez bir çeperle işaretlenmiş bir alan olarak tanımlanmaktadır. "Kişiselleştirme"; çevrenin, kullanıcıları tarafından kendi kimliklerini yansıtmak için kasıtlı olarak yeniden biçimlendirilmesi, düzenlenmesi, dekore edilmesi ve süslenmesidir. "Kendileme"; "*yapma (making), edim, hareket (acting)*" anlamlarına gelerek bir değişim ve dönüşüm sürecini ifade etmektedir. Kişinin bir şeyi kendisi için alma, kendi kullanımına ayırma, kendinin kılma davranışıdır.

"Olay-mimarlık" prensibi, çağımızın öncü mimarlarından Bernard Tschumi'nin benimsediği yeni bir mimarlık terminolojisi ve metodolojisidir. "Yapısalcılık (*structuralism*)" ve "yapı-söküm (*dekonstruktivizm*)" akımları ile mimari düşünce yapısını ve anlayışını şekillendiren Bernard Tschumi; sinema, felsefe ve edebiyat gibi disiplinlerden referanslar ile mimarlığın temellerini sorgulamaktadır.

"Yapısalcılık"; "*nesnenin yapısına yönelerek yüzeydeki fenomenlerin altında, derininde yatan bazı kuralların ya da yasaların oluşturduğu bir sistemi (yapıyı) aramak*" olarak tanımlanmaktadır. "Yapısalcılık"ın dilbilim ayağında Sausure'nin "göstergebilim (*semyoloji*)" kuramı; "gösterge"lerin, "gösteren" ve "gösterilen" kutuplarından oluştuğunu ifade etmektedir. "Gösterge (*Signe*) = Gösteren (*Signifiant*) + Gösterilen (*Signifié*)" ifadesi, "Gösterge"nin; "Gösteren": ses/işitsel imge ve "Gösterilen": kavram/nesne olarak ayrıldığını ifade etmektedir.

Tschumi, "gösterge"nin taşıdıkları anlamları yansıtmak yerine kendilerini doğrudan gösterdikleri zaman anlamın ortaya çıkmayacağını, kendi kendini yitip tahrip edeceğini, sadece var oluşsal olan olmak olarak kalacağını ifade etmektedir.

"Anlam"da aşırılığa kaçmak "anlam"ı yok etmek demek olacaktır ki Tschumi, üslup konusundaki aşırılıkların mimarlık dilinin "anlam"ını yok ettiğini vurgulamaktadır.

"Yapı-söküm" akımı; biçim, hiyerarşi, yapı karşıtı olarak mimarlığın dayandığı temellere taban tabana zıt iken mimarlar gizlemek, parçalamak, yer değiştirmek amacıyla akımı benimsemektedirler. "Yapı-söküm" yaklaşımı, birleşik bir imge fikrine, kesinlik fikrine ve belirlenebilir bir dil fikrine meydan okumadır. Tschumi, "yapısalcılık" ve "yapı-söküm" akımlarının arakesitinde yeni bir dil, anlam, biçim arayışında "olay-mimarlık" prensibi benimsemektedir.

Bernard Tschumi; *"Hareket (movement), olay (event), program (programme) ve şiddet (violence) olmadan mimarlık olmaz"* söylemi ile geleneksel mimarlık anlayışının sınırlarını zorlayarak bir "kopma (*disjunction*)" halini savunmaktadır. Tschumi'ye göre (1996) "kopma"; modernizm ile hakim olan "*bunalım*" hallerinin aktifleştirdiği "*hareket*" ile "biçim-işlev", "kavram-bağlam", "strüktür-anlam" arasındaki ilişkilerin sorgulanarak mimarlığın başka bir yöne ayrılması durumudur. Tschumi, mimarlığın "olay"ların zemini olmaktan çıkıp "olay"ın kendisi haline geldiğini ifade etmektedir. Tschumi (1996) mimarlığın "olay" ekseninde dinamik etkileşimlere olanaklılık sağlayacak şekilde tasarlanması gerektiğini savunmaktadır.

Tschumi, geleneksel söylemlerin karşısında "program"ı yeniden ele alarak mimarlığa yön kazandırmaktadır. Tschumi, "program"ı "*olayların bir kombinasyonu*" olarak tanımlamaktadır. "Program"ın "*gerekli etkinliklerin birbirleriyle bağlarını gösteren liste olduğunu fakat bu liste içerisinde etkinliklerin nasıl düzenleneceğini ve ne oranda kullanılacağını belirlemediğini*" ifade etmektedir. "Program" formalist ya da eklektik biçimsel kaygıların şekillendirdiği çerçeveden uzaklaştırılmaktadır.

Tschumi, beden ve mekan arasındaki her ilişkinin bir "şiddet" ilişkisi olduğunu tanımlamaktadır. Beden ve mekan karşılaşmasında birbirinden kopuk iki sistemin düzeninin birbirine geçmesi ve birbirini ihlal etmesi; "beden-mekan" ikiliği arasında bir gerilim, "şiddet" kavramını var etmektedir.

Tschumi (1996) "mimarlık-sinema" disiplinlerinin arakesitinde kalan "mimari sekanslar" kavramını tanımlamaktadır. "Sekans" TDK (2022)'ya göre "*belirli bir*

süre içinde arka arkaya giden şeyler, dizi" ve sinemada ise *"bir bütün meydana getiren planlar dizisi"* anlamına gelmektedir. "Sekans" kavramı; "hareket"in sinematografik olarak karşılığıdır ve çerçevelerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır.

"Mimari sekanslar"; iç ilişki olarak tanımlanan tasarım süreci çerçevesinde "dönüşümsel sekans"; dış ilişki olarak tanımlanan program çerçevesinde "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" olarak ayrılmaktadır. "Dönüşümsel sekans"; tasarım sürecindeki bir yöntem ya da prosedürü ifade etmektedir. Tasarımda uygulanan eklenme, sıkıştırma, dönme, üst üste binme, çarpıtma, çözme, tekrarlama gibi komutları temsil etmektedir. "Mekansal sekans"; mekan organizasyonu ve morfolojik çeşitlenmeleri içerek sekans iken "programatik veya olay sekansı" ise bedensel deneyim ile olayların yaşandığı, kullanım ve aktivelerin gerçekleştirildiği, toplumsal ve simgesel yan-anlamları içeren sekanstır.

Tschumi (1996) mekanı iki ayrı yönden ele almaktadır: "ideal mekan" ve "gerçek mekan". "İdeal mekan", zihinsel bir süreçte bilinç ile tasarlanan mekan iken; "gerçek mekan" ise bilinçsizlik durumunda algılanan mekan, toplumsal praksisin (uygulamanın) ürünü olan mekandır. Tschumi'nin tanımı ile mimarlık; paradoksal olarak ideal ve gerçek olanın tam ara noktasındadır. Paradoksun çözümlenmesi için hem ideal mekana ilişkin mimarlığın bilinçli tasarımsal rasyonel yönünün hem de gerçek mekana ilişkin bilinçsiz duysal deneyim ve algılama süreçlerini içermesi gerektiğini savunarak; mimarlığı ara noktaya "ihlal" kavramının ulaştırdığını öne sürmektedir.

"İdeal mekan-gerçek mekan" arasında ihlal ile var olan mimarlık; mimarın kullanıcıları öngörerek sosyal davranış ve alışkanlıklara bağlı olarak tasarladığı "mekansal sekans" ile mekan kullanıcılarının deneyimlerken uyguladıkları "programatik veya olay sekansı"nın her zaman örtüşmediğini göstermektedir. "Mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" arasında gerçekleşen "ihlal", üç ayrı nosyon tanımlamaktadır. "İhlal" ile tanımlanan "mimari programlar"; "karşılıklılık", "kayıtsızlık", "karşıtlık / çatışma" olmak üzere üçe ayrılmaktadır.

"Karşılıklılık" nosyonunda "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" örtüşmekte ve birbirlerini tamamlamaktadırlar. Mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin uyumlu birlikteliği, "şiddet"in düşük bir düzeyde olduğunu göstermektedir. Tschumi (1996), "mekansal sekans" ve "programatik veya olay

sekansı"nın varoluşsal olarak birbirlerinin koşulu olduklarını ve birbirlerine bağımlı hareket ettiklerini ifade etmektedir. Karşılıklı ilişkisine örnek; patencilerin paten sahasında paten yapması gösterilmektedir.

"Kayıtsızlık" nosyonunda "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" çelişerek "ihlal" durumu gerçekleşmektedir. Mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin çelişkili birlikteliği, "şiddet"in yaşandığının bir göstergesidir. Tschumi (1996), "mekan" ve "olay"ın dolayısıyla "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı"nın birbirlerinden bağımsız olarak var olduklarını ifade etmektedir. Kayıtsızlık ilişkisine örnek; mutfakta uyumak gösterilmektedir.

"Karşıtlık/Çatışma" nosyonunda "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı" arasındaki "ihlal" durumu en üst düzeydedir. Mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin en ilişkisiz durumu olduğu için "şiddet" en yüksek düzeyindedir. Tschumi (1996), "mekansal sekans" ve "programatik veya olay sekansı"nın stratejik olarak çelişerek çarpıştıklarını ve birbirlerini aleyhine bir işleyişte bulduklarını ifade etmektedir (Tschumi, 2018, s: 207). Tschumi (1996), karşıtlık/çatışma nosyonu ile mekana çelişik bir program atandığında, mekanın yeni "*anlam*" düzeyleri edindiğini vurgulamaktadır. Karşıtlık/çatışma ilişkisine örnek; şapelde sıyrıla atlamak, şapelde paten yapmak gösterilmektedir.

Bernard Tschumi, mimarlık anlayışını "program" çerçevesinden yeniden ele alırken; "sinema" disiplinindeki "montaj" yaklaşım ve kuramlarından beslenmektedir. Tschumi (1996), mimarlığın "*fragmanların montajından oluşan bir bütün*" olarak okunabileceğini, ifade edilebileceğini öne sürmektedir. Geleneksel mimari sunum/temsili biçimleri olan plan, kesit, görünüş gibi ifadeleri sorgulayarak mimarlığı; sinema disiplinindeki "montaj" yaklaşımındaki gibi "*çerçeve çerçeve*" incelenmesini ve tasarlanmasını önermektedir. Mimarın öngördüğü planlı "mekansal sekans" ve kullanıcının deneyimi doğrultusunda rastlantısal yaratılan "programatik veya olay sekansı"nın birleşimi/çarpışması "*fragman*" olarak ele alınmaktadır.

Tschumi, mimari ifade için "program"ın yazı diline dökülebilen emredici hükümleri ve geleneksel mimari sunum/temsili biçimleri olan plan, kesit, görünüş gibi kısıtlamalar yerine; "olay" kavramının içerdiği hareketlerin, etkinliklerin "notasyon" kipi ile planlanmasını, tasarlanmasını önermektedir. Tschumi

"notasyon"u; *"sayı, nicelik gibi öğeleri bir işaretler sistemi ile temsil etme süreci veya yöntemi, dolayısıyla bunu yapmak için kullanılan herhangi bir sembol veya karakter kümesi"* olarak tanımlamaktadır.

"Hareket notasyonu", koreografiden türetilmektedir. Müzikal notasyondan türeyen ve bütün enstrümanların notalarını gösterme yöntemi, mimari amaçlara uygulanmaktadır. "Hareket notasyonu", bedenlerin mekandaki hareketlerini haritalama biçimidir ve bir *"gösterge"* halini almaktadır. "Montaj" yaklaşımı ile "hareket notasyonu" kullanılarak imgelere ayrılma, çarpıtma, karıştırma, üst üste bindirme, tekrar, kesme, gibi yöntemler uygulanarak mimari çizim ve kapsam genişletilmektedir.

Tschumi (1996)'nin mimarlığın "zihin üretimi" yaklaşımına yönelik geliştirdiği kavramsal projeleri; "Mimarlık Reklamları", "Senaryolar", "Manhattan Transkriptleri" olarak sıralanmaktadır. "Mimarlık Reklamları" projesinde Tschumi, birbirinden bağımsız olarak var olan olayların ve mekanların, kesiştiklerinde birbirlerini etkilediğini ifade etmektedir. Mimari anlamların biçim düzlemindeki tartışma ortamına, kasıtlı ya da rastlantısal çarpışmalar ile elde edilen "olay-mekan" ikilikleri, yeni *"anlam"* düzeyleri yaratmaktadır. "Senaryolar" çalışmasında; mimari kavramları ve mimari temsil araçlarını tartışmaya açmaktadır. Kült filmlerde yer alan karakter bedenlerinin mekan ile kurdukları "olay" bazlı ilişkinin *"görsel haritası"*nı oluşturmaktadır. "Hareket vektörü"; hareketin biçim ve yönünü ifade ederek mekan içerisindeki "olay"ı temsil etmektedir. Mekan içerisindeki olay akışı, yeni "olay-mekan"lar yaratmaktadır. Olayla biçimlenen mekan, kendi içinde anlam değişikliğine uğramaktadır çünkü olay, mekanın düzenini ve anlamını ihlal etmekte, bozmakta, değiştirmekte ve yeniden yaratmaktadır. "Manhattan Transkriptleri" kavramsal projesi; "mimarlık" ve "sinematografi" arasındaki ilişkiyi konu almaktadır. Transkriptlerde odak nokta olan "mekan", "hareket", "olay" kavramları birbirlerinden bağımsızdır fakat birbirleri ile kaçınılmaz karşılaşmaları, çeşitli etkilere ve yeni ilişkilere yol açmaktadır. "Mekan", "hareket", "olay" kavramları eksenindeki mimari transkriptler ile "kopma" stratejileri uygulanarak geleneksel bileşenler farklı eksenlerde parçalanmakta, yapı sökümüne uğratılarak yeniden inşa edilmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM:FENOMENOLOJİK İNŞACI TEMELLENDİRİLMİŞ KURAM KARMA DESENİNİN UYGULANDIĞI ÇOKLU DURUM ÇALIŞMASI

3.1. METODOLOJİ VE PROSEDÜR

Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etmek noktasında araştırmının esas uygulamalı nitel araştırma yöntemi olan "temellendirilmiş kuram, inşacı desen (*constructivist grounded theory-Kathy Charmaz*)" (Creswell, 2018, s: 84); "fenomenolojik (*phenomenology*)" bir yaklaşım ile "durum çalışması (*case study*)"na uygulanmaktadır.

Araştırmanın edinilip anlamlanması sürecinde gerçekleştirilen düşünme etkinliğinde zihnin kullandığı metotlardan olan tümevarım metodunun benimsenerek (Cevizci, 1996, s: 60) "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yöntemi ile belirlenen "durum çalışması"nda "fenomenolojik" yaklaşım ile yapılandırılmış bir subjektif gerçeklik evreni var edilmektedir. Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri ekseninde keşfetme konulu "karma nitel araştırma" kapsamında tanımlanan objektif bilimsel evren (sistemik literatür taraması ve kuramsal çerçeve) yok sayılmaksızın beslenen bir veri bütünü olarak kabul edilmesinin yanında "fenomenolojik" bir deneyim ile yazarın özgün bakış açısıyla şekillenerek göreceli olan subjektif gerçeklik evreni inşa edilmektedir. Ortaya çıkan *kuram* sadece verilerin sonucu bir keşif değildir, bakış açısıyla yazar araştırmanın bir parçasıdır (Charmaz, 2015, s: 35).

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yöntemindeki araştırma, sistemik literatür taraması ve kuramsal çerçeve ile beraber "durum çalışması"nda "fenomenolojik" yaklaşım ile yapılandırılmaktadır. Araştırmanın esas uygulamalı nitel araştırma yöntemi olan "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" ile "durum çalışması"nda belirlenen "durum dokümanları"ndaki ilk veriler incelenir ve bu veriler nitel kodlama ile ayrıştırılır, sınıflandırılır ve sentezlenir. Kodlama, veri dilimlerine her dilimin ne olduğunu tanımlayan etiketler yapıştırma anlamına gelmektedir.

Kodlama ile veri toplamanın ilk başından itibaren veriler hakkında analitik sorular ortaya çıkarılmaktadır. Kodlama veriyi süzer, ayırıştırır ve diğer veri dilimleri ile karşılaştırma yapabilmek için analitik bir tutamak verir (Charmaz, 2015, s: 22-23). "*Sürekli karşılaştırma metodu*" ile kodlama yaparak verilerin analitik olarak *anlam* şekillenmektedir. Veriler hakkında kodlama ve karşılaştırma yapılarak "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" ve "durum çalışması" ile eş zamanlı yürütülen "fenomenolojik" yaklaşım doğrultusunda "fenomenolojik durum notları" yazılmaktadır. Veriler incelenerek, karşılaştırılarak ve hatırlatıcı notlar alarak verilerin en uygun geçici analitik kategoriler halinde yorumlaması gerçekleştirilmektedir.

"Fenomenolojik durum notları" analitik kategorileri ve onların arasındaki ilişkileri araştıran deneyim hakkında kavramsal tutamak sağlamaktadır. Böylece, verilerin soyutlama dereceleri yapılandırılır ve akabinde kontrol etmek ve oluşan kategorileri temizlemek için ilave veriler toplanır (Charmaz, 2015, s: 23). İnşacı desen ile metodun esnekliği desteklenerek onun mekanik kullanımına karşı koyulmaktadır. İnşacı desen bakış açısına göre anlam keşfedilmeyi bekleyen nesnelere içinde pasif ve etkisiz bir şekilde yer almaz aksine anlam, bireyler arası etkileşimlerden doğar ve nesnelere yorumlama gücüne sahiptir (Büyükyörük, 2019, s: 65). Araştırmacının verilerin analizi sürecindeki aktif rolü sayesinde subjektif gerçeklik evreni inşa edilmektedir. Araştırmacının keşfettiği gerçeklik, veri ile interaktif bir süreç sonunda şekillenmektedir. Bu nedenle verilerden ulaşılabilecek nesnel bir gerçeklik olmamakla beraber algı ile yapılandırılan çoklu bireysel gerçekliklere ulaşılmaktadır (Mills vd., 2006).

Dil, nasıl ve ne kodlandığı hakkında etkin bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda hiçbir araştırma adil olamaz ve yüzde yüz nesnellik barındıramaz çünkü dil gözlenen gerçekliklerin anlam ve şeklini ifade eder (Patton, 1990). Kodlamalar, araştırmacının gözünden dış dünyayı öğrendiği dillerden, anlamlardan ve bakış açılarından oluşmaktadır. Aynı zamanda deneyimsel gerçekliği yansıtmaktadırlar (Charmaz, 2015, s: 174). Kodlamalar esnasında öznellik, nesnel görünenler ile birleşmektedir (Charmaz, 2015, s: 176). "Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yönteminde araştırmacı, doküman analizinde kazandığı perspektifi ve tecrübeleri inşa eden bir rol

üstlenmektedir. Yapılan iş "inşacı temellendirilmiş kuram" olarak sonuçlanır veya araştırılan deneyimin soyut teorik bir anlayışı olur (Charmaz, 2015, s: 23) (Şekil 3.1).



Şekil 3.1: Temellendirilmiş Kuramın Görsel Sunumu, Alison Tweed (Charmaz, 2015, s: 41, Yazar tarafından aslına uygun olarak görselleştirilmiştir).

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yöntemi ile gerçekleştirilecek "durum çalışması"; birden fazla "durum dokümanı" içerdiği için "çoklu durum çalışması"dır. "Çoklu durum çalışması"; "araçsal (*instrumental*) durum çalışması" üzerinden yapılandırılmaktadır (Creswell, 2018, s: 99).

"Araçsal durum çalışması" ile "durum dokümanları" ikincil öneme sahip olmakla birlikte konuyu anlamada hızlandırıcı, destekleyici niteliktedir fakat öncelikli olarak "algısal mekan"ı keşfetmek hedeflenmektedir (Aytaçlı, 2012; Subaşı ve Okumuş, 2017, s: 422). "Araçsal çoklu durum çalışması" gerçekleştirilerek iki boyutlu animasyon film olan iki "durum dokümanı"ndan "inşacı temellendirilmiş kuram" elde edilmektedir.

Araştırmanın veri toplama tekniklerinden olan "doküman analizi"nde "durum dokümanı" olarak animasyon filmlerinin belirlenmesinde; araştırmanın iki temel eksenini olan "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri etkin bir konuma sahiptir. "Durum dokümanları", Bernard Tschumi'nin "olay-mimarlık" prensibi çerçevesinde mimarlığı yeniden yapılandırırken başvurduğu sinema disiplininin teknik ve yöntemlerinin vermiş olduğu ilham ile (Tschumi, 2018) iki boyutlu animasyon filmleri üzerinden gerçekleştirilmektedir. "Durum dokümanları"nın mekanın var olmasındaki itici güç olan "olay" kavramının kronolojik akışı esas alınarak iki boyutlu animasyon filmleri üzerinden ele alınmasının gerekçesi; devinimsiz çizimlerin hareketlendirilerek canlandırılmasından doğan animasyon türünün, "olay"ı gerçekleştiren en birimsel "hareket" adımını özünde barındırmasından kaynaklanmaktadır.

"Çevresel psikoloji" prensibi doğrultusunda ise animasyon filmlerinin yapım tekniği, mekansal deneyimdeki mekan kavramına ilişkin *"temel tasarım elemanları ve ilkeleri"* ile özdeşleştirilmektedir. *"Temel tasarım elemanları ve ilkeleri"*, animasyon filmlerinde çizgisel süreklilikle tasarlanan kurgusal mekanların ve olayların yaratılmasında etkinlik göstermektedir. Animasyon filmleri, *"temel tasarım elemanları ve ilkeleri"* doğrultusunda bir yapım tekniği karakterine sahiptir. *"Temel tasarım ilkeleri"*nde yer alan "ölçek" kavramının etkinlik göstermesi ile sinema disiplinine konu olan kurgusal mekan ve olayların, gerçek-kurgusal mekan ve olaylara göre gözleme açısından daha uygun bir "durum dokümanı" olduğu varsayılmaktadır. Sinema disiplinine konu olan kurgusal mekanlarda ele alınan olaylar, mekansal deneyimi temsil ederek gözlemlemek üzere etkili bir ortam sunmaktadır. Bu bağlamda anlamlandırma temsil potansiyeli sunan iki boyutlu animasyon filmleri "durum dokümanı" olarak belirlenmektedir.

"Durum dokümanı" olarak belirlenen animasyon filmlerinin sahip olduğu sahneler içerisinden "amaçlı örneklem seçimi" ise "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri yönlendirilmesinde gerçekleştirilmektedir. "Çevresel psikoloji" prensibi doğrultusunda duyuma dayalı algılamaya ilişkin teorik bir yaklaşım olan *"gestalt algı teorisi"*nin temel ilkesi olan *"parça-bütün ilişkisindeki bütün, kendisini oluşturan parça'larının toplamından farklıdır; kendisine özgü nitelikler*

içermektedir" (Levi, 1974, s: 112) düşüncesi göz önünde bulundurularak animasyon filmlerindeki her bir sahne "örneklem" olarak incelemeye dahil edilmektedir. Durum dokümanı olan filmlerin örneklem olan her bir sahnelerinin incelenmesinde "*alt olay, üst olaydan farklıdır ve kendisine özgü nitelikler taşır (alt olay ≠ üst olay)*" bakış açısı etkili olmaktadır.

"Olay-mimarlık" prensibinde Tschumi, mimarlığı yeniden yapılandırırken mimarlığın film-montaj cihazının yaptığı gibi incelenebileceği benzetmesini yaparken çerçevelerin süreksiz yapısına dikkat çekmektedir. Çerçeve, sekansın her bir an'ını tanımlamaktadır. Çerçeveler, tekil olarak ele alındığında süreksiz bir öge olmakla beraber; diğer çerçeveler ile ilişkiye girdiğinde, onlarla karıştırılarak, üst üste bindirilerek, eritilerek ya da kesilerek çok farklı potansiyel üretim olasılıklarını içinde barındırmaktadır (Tschumi, 2018, s: 214-215; Örs, 2001; Uslugil, 2021, s: 42).

Tschumi'nin mimarlığını ortaya koyarken mimarlardan önce yönetmenlerden ilham alıyor olması ve *sinema* disiplinindeki kavramlardan yararlanıyor olması "durum dokümanı" seçimini *sinema* disiplini çerçevesine taşımaktadır. "Örneklem" olarak seçilen her bir sahnede yer alan kurgusal mekanlar ve olaylar, parça-bütün ilişkisinin kurulması ile incelenerek, yorumlanarak ve sentezlenerek potansiyel üretim olasılıklarına imkan sağlamaktadır. "İnşacı temellendirilmiş kuram" stratejilerinin benimsendiği araştırmanın asıl amacı, veri birikimine odaklanmak ve verilerden inşacı temellendirilmiş bir kuram oluşturmaktır (Charmaz, 2015, s: 138).

3.2. DURUM DOKÜMANI OLAN ANİMASYON FİLM İNCELEMESİ

Olaylar mekanda süzülerek akar, izleyicinin zihninde daha önce deneyimlemediği sadece o büyülü kurgusal dünyada ulaşabileceği bir algıya denk düşer ve pratikte alışlagelmiş gerçeklik zemini ayakların altından kayıp gider. Algının büyülü yanı ise her izleyicide dönüştüğü imgenin, mekan ve zaman etkisiyle başkalaşmasıdır. Bunu ise her yeni izleyişte (zihinsel çarpışmada) tekrar tekrar yapmaktan kendini alıkoyamaz. C. Norberg Schulz'un tanımladığı "*varoluşsal mekan*" (Norberg-Schulz, 1971, s: 21) ile doğrudan deneyimleyemediğimiz mimarlık-sinema arakesiti ile yeni bir temsiliyete kavuşmuş "*geçeklikten aşkın mekan/gerçeğin ötesinde mekan*", var oluşunu ortaya koyarken sıralanan sekanslar,

sözlü anlatımlar, müzikler görsel efektler ve görsel dünyada yaşatılan yazılı imgeler; tüm duylara dokunarak anlam, anlamlandırma ve (olanaklı) temsil çalışması için imkan sağlamaktadır.

Olaylar arasındaki şeffaf/geçişken bağlantıların, tüm sahnelerdeki verilerin çakıştırılması ile kurulabileceği için tek bir izleme mekanın bütünsel algısı için yeterli olmayacaktır. Zihin mekanın tamamına hakim olmak, anlamlandırmak için sınırlarını zorlar. Her sekans diğerrinin devamıdır ve birbirlerini tamamlayan nitelikte parça-bütün ilişkilerinin kurulmasını sağlamaktadır. Mekan bütünlüğünün algılanabilmesi için daha fazla inceleme, daha fazla imgelemeye denk düşecektir. Sahneye yansıtılan imge, doğrudan doğruya izleyiciye geçirilmek istenen imge olacaktır fakat bu imge, kurgudan çıktığı andan itibaren her bireyde zamanının ötesinde bambaşka fenomenolojik deneyimler ile yankılanmaktadır. Yansıtılmak istenen esas imgeler, ya izleyiciye dokunup gerçekliği ile anılacak kadar şanslı olacak ya da izleyicinin zihinsel dünyasında inşa ettiği kavramlarla bütünlüştürerek gizemli bir birlikteliğe izin verecektir.

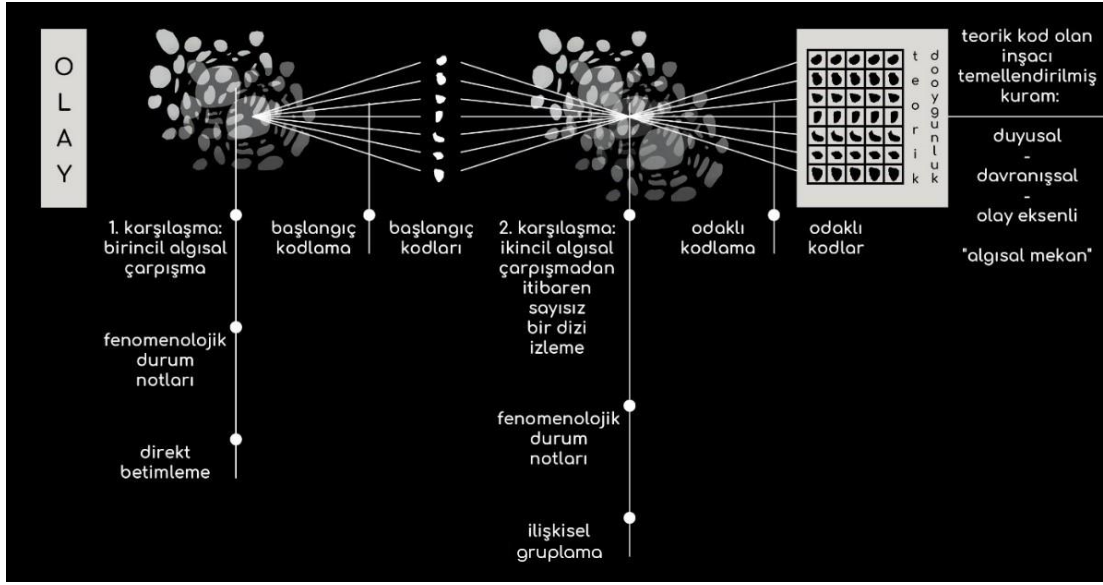
"Fenomenolojik inşacı temellendirilmiş çoklu durum çalışması"nın "*şematik yöntem gösterimi*" Şekil 3.2'de sunulmaktadır. "*Şematik yöntem gösterimi*"; katmanlı/tabakalı bir inceleme biçiminin görselleştirilmiş anlatımıdır (Şekil 3.2). Siyah zemin, belirsizlik ve arayışı temsil eder iken beyaz imajlar ise yol gösterici ve yönlendirici konumdaki kavramları simgelemektedir. Olaysız mekanın var olamayacağını savunan Bernard Tschumi'nin (Tschumi, 2018) mimari program organizasyonuna yaklaşımda bir teknik olarak "*olay*" kavramını kullanması, "*durum dokümanı*" olan animasyon filmlerinin incelenmesinin yöntemsel altyapısını oluşturmaktadır. "Durum dokümanı" olan animasyon filmlerinin incelenmesi, kronolojik *olay* akışı doğrultusunda ele alınmaktadır.

Olayları barındıran "durum dokümanı" olan animasyon filmleri ile zihnin "*1. karşılaşması: birincil algısal çarpışması*" ile veri toplama aşaması olan "fenomenolojik durum not (memo) yazma" işlemi gerçekleştirilmektedir. "*Birincil algısal çarpışma*", "yakınsak" ve "ıraksak" düşünme ile "direkt betimlemeler"e zemin hazırlamaktadır. "Direkt betimleme", örneklem olan her bir sahneyi doğrudan,

ayrıntılı bir şekilde anlatmayı ifade etmektedir. Okuyucunun sahneyi net bir şekilde anlaması amaçlanmaktadır ve sahnelerin doğrulanabilirliğini değerlendirmelerine ve sonuçlardan yararlanmalarına olanak tanımaktadır.

"Direkt betimleme" sürecinde "fenomenolojik durum not (memo) yazma" işleminde görme ve işitme duyusu ile algılanan görsel-işitsel verinin "fenomenolojik" yöntem ile yazı verisine transferi söz konusudur. Görsel-işitsel veriden yazı verisi eldesine teorik doygunluğa (*theoretical saturation*) erişinceye kadar devam edilmektedir. Her animasyon filmi için ayrı olarak oluşturulan "fenomenolojik durum notları", örneklem olarak seçilen her bir sahne için kronolojik olay akışı esas alınarak oluşturulmaktadır. Ekler bölümünde sunulan "fenomenolojik durum notları" oluşturulurken verilerin düzenlenmesi ile film kısmı olaylar evrenini, bölüm kısmı üst olayı, sahne kısmı ise alt olayı temsil edecek şekilde gruplandırılmaktadır (Bakınız Ek A ve Ek B). "Direkt betimleme" ile teorik doygunluğa ulaşmış olan "fenomenolojik durum notları"ndan veri analizi aşamasında "başlangıç kodlama" ile "başlangıç kodları" elde edilmektedir.

Animasyon filmleri ile zihnin "2. karşılaşma: ikincil algısal çarpışmadan itibaren sayısız bir dizi izleme" ile "fenomenolojik durum notları"ndan "ilişkisel gruplama" meydana getirilmektedir. "İlişkisel gruplama", benzerlikleri ve ilişkileri temel alarak sınıflandırmayı ifade etmektedir. "İlişkisel gruplama" ile veri analizi aşamasında "odaklı kodlama" ile "odaklı kodlar" elde edilmektedir. Ulaşılan teorik doygunluk ile "teorik kod olan inşacı temellendirilmiş kuram" elde edilmektedir.



Şekil 3.2: Kronolojik Olay Akışı ile Şematik Yöntem Gösterimi.

3.3. ÇOKLU DURUM ÇALIŞMASININ SORULARI

"Durum dokümanı" olan animasyon filmleri üzerinden "fenomenolojik durum notları" meydana getirilirken aşağıdaki sorular esas alınmaktadır:

- "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a katkıları nelerdir?
- "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin incelenmesi ile mekansal deneyimdeki "algısal mekan" hangi kavram ya da süreçlerle temsil edilebilir?
- "Algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etme sürecinde "duyu", "davranış", "hareket", "olay", "mekan"ın rolü nedir?
- "Mekan"ın var olmasını sağlayan "olay"ın (Tschumi, 2018) mekan içerisindeki katmanları nelerdir?
- "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri birbiri ile çapraz ilişkiler kurabilir mi? Prensiplerdeki kavramların yeniden tanımlanması ve yeni disiplinlerarası kavramların üretilmesi, tanımlanması mümkün müdür?

3.4. VERİ TOPLAMA AŞAMASI

Veri toplama aşamasında, araştırmanın parametreleri içinde konuyla ilgili bütün bir resmin sunulması planlanmaktadır (Charmaz, 2015, s: 62). "Temellendirilmiş kuram, inşacı desen", kavramsal kategorileri geliştirmeyi amaçlar ve böylece veri toplama, bir kategorinin özellikleri ve bağıntılarını diğer kategoriler arasında netleştirmeye yönlendirir. Bu muhakemeler, verilerin düzene girmesini sağlamaktadır (Charmaz, 2015, s: 63).

"Fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması"nın veri toplama tekniği olan "doküman analizi", veri kaynağı olan animasyon filmleri üzerinden elde edilmektedir. "Araçsal çoklu durum çalışması" gerçekleştirilerek iki boyutlu animasyon filmi olan iki "*durum dokümanı*"ndan (*101 Dalmaçyalı I ve 101 Dalmaçyalı II (One Hundred and One Dalmatians I, One Hundred and One Dalmatians II)*) "inşacı temellendirilmiş kuram" elde edilmektedir. Animasyon filmlerindeki sahnelerin tamamı örneklem olarak seçilmektedir.

Veri kaynakları: Mimarlık-psikoloji-sinema arakesitinde durum dokümanı

Veri toplama araçları: Durum dokümanı olarak seçilen animasyon filmleri (*101 Dalmaçyalı I ve 101 Dalmaçyalı II*).

Örneklem: Durum dokümanı olarak seçilen animasyon filmlerindeki her bir sahne (*Duyuma dayalı algılamaya ilişkin teorik bir yaklaşım olan "gestalt algı teorisi" doğrultusunda parça-bütün ilişkisinin kurgulanması adına herbir sahne örneklem olarak araştırmaya dahil edilmektedir*).

Veri toplama aşamasında örneklem olan animasyon filmindeki sahnelerin her biri için ayrı ayrı "fenomenolojik durum notu" oluşturulmaktadır. "Fenomenolojik durum not"ları ekler bölümünde sunulmaktadır (Bakınız Ek A ve Ek B). "Durum dokümanı" olan animasyon filmleri üst olaylar esasında bölümlere ayrılır ve alt olaylar esasında sahnelere ayrılarak incelenmek üzerine gruplandırılmaktadır. Aşağıda sunulan tablolarda durum dokümanı olan animasyon filmlerinin örneklem olan her bir sahnesinin dakikalara ayrılmış olan kısımları gösterilmektedir (Tablo

3.1, 3.2). 101 Dalmaçyalı I animasyon filminde toplam 35, 101 Dalmaçyalı II animasyon filminde toplam 33 sahne/örneklem bulunmaktadır. Araştırma kapsamında toplam 68 örneklem bulunmaktadır.

Tablo 3.1: 101 Dalmaçyalı I'in Sahne/Örneklemi.

Film	Bölüm	Sahne/Örneklem	Dakika Aralığı
101 Dalmaçyalı I	1. Bölüm (Tanıtım)	1. Sahne	(dakika: 00.00-00.13)
		2. Sahne	(dakika: 00.13-00.31)
		3. Sahne	(dakika: 00.31-00.37)
		4. Sahne	(dakika: 00.38-00.55)
		5. Sahne	(dakika: 00.55-01.14)
		6. Sahne	(dakika: 01.14-01.25)
		7. Sahne	(dakika: 01.25-01.38)
		8. Sahne	(dakika: 01.38-01.47)
		9. Sahne	(dakika: 01.47-01.57)
		10. Sahne	(dakika: 01.57-02.14)
		11. Sahne	(dakika: 02.14-02.16)
		12. Sahne	(dakika: 02.16-02.45)
		13. Sahne	(dakika: 02.45-02.51)
		14. Sahne	(dakika: 02.51-03.00)
	2. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Tanışma)	1. Sahne	(dakika: 03.00-07.07)
		2. Sahne	(dakika: 07.07-10.56)
		3. Sahne	(dakika: 10.56-16.30)
		4. Sahne	(dakika: 16.30-22.26)

Tablo 3.1 (devam): 101 Dalmaçyalı I'in Sahne/Örneklemi.

101 Dalmaçyalı I	3. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Kaçırılma)	1. Sahne	(dakika: 22.26-26.28)
		2. Sahne	(dakika: 26.28-30.23)
		3. Sahne	(dakika: 30.23-31.40)
	4. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Kurtulma)	1. Sahne	(dakika: 31.40-34.13)
		2. Sahne	(dakika: 34.13-36.22)
		3. Sahne	(dakika: 36.22-41.16)
		4. Sahne	(dakika: 41.16-45.03)
		5. Sahne	(dakika: 45.03-46.42)
		6. Sahne	(dakika: 46.42-47.50)
		7. Sahne	(dakika: 47.50-54.50)
		8. Sahne	(dakika: 54.50-57.28)
		9. Sahne	(dakika:57.28-01.01.26)
		10. Sahne	(dakika: 01.01.26-01.02.13)
		11. Sahne	(dakika: 01.02.13-01.06.14)
		12. Sahne	(dakika: 01.06.14-01.07.45)
		13. Sahne	(dakika: 01.07.45-02.15.45)
		14. Sahne	(dakika: 01.15.45-01.19.16)

Tablo 3.2: 101 Dalmaçyalı II'nin Sahne/Örneklemi.

Film	Bölüm	Sahne/Örneklem	Dakika Aralığı
101 Dalmaçyalı II	1. Bölüm (Tanıtım)	1. Sahne	(dakika: 00.00-00.34)
		2. Sahne	(dakika: 00.34-01.22)

Tablo 3.2 (devam): 101 Dalmaçyalı II'in Sahne/Örneklemi.

101 Dalmaçyalı II	2. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Taşınma)	1. Sahne	(dakika: 01.22-10.36)
		2. Sahne	(dakika: 10.36-14.48)
		3. Sahne	(dakika: 14.48-16.58)
		4. Sahne	(dakika: 16.58-18.06)
		5. Sahne	(dakika: 18.43-19.21)
	3. Bölüm (Gerçek Mekan ve Gerçekdışı Mekan arası Şeffat Sınırlar)	1. Sahne	(dakika: 19.21-22.30)
		2. Sahne	(dakika: 22.30-25.46)
		3. Sahne	(dakika: 25.46-28.55)
		4. Sahne	(dakika: 28.55-30.28)
		5. Sahne	(dakika: 30.28-34.00)
		6. Sahne	(dakika: 34.00-34.50)
		7. Sahne	(dakika: 34.50-35.58)
	4. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Kaçırılma)	1. Sahne	(dakika: 36.30-36.58)
		2. Sahne	(dakika: 36.58-37.37)
		3. Sahne	(dakika: 37.37-39.02)
		4. Sahne	(dakika: 39.02-39.45)
		5. Sahne	(dakika: 39.45-40.27)
		6. Sahne	(dakika: 40.27-41.15)
		7. Sahne	(dakika: 41.15-43.13)
		8. Sahne	(dakika: 43.13-44.56)
		9. Sahne	(dakika: 44.56-45.24)
	5. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Kurtulma)	1. Sahne	(dakika: 45.24-47.03)
		2. Sahne	(dakika: 47.03-48.45)
		3. Sahne	(dakika: 48.45-49.17)
		4. Sahne	(dakika: 49.17-51.33)
		5. Sahne	(dakika: 51.33-58.27)
		6. Sahne	(dakika: 58.27-01.00.25)
		7. Sahne	(dakika: 01.00.25-01.05.10)

Tablo 3.2 (devam): 101 Dalmaçyalı II'in Sahne/Örneklemi.

101 Dalmaçyalı II	5. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Kurtulma)	8. Sahne	(dakika: 01.07.03-01.13.03)
		9. Sahne	(dakika: 01.13.03-01.13.55)

3.4.1. Hatırlatıcı Not (Memo) Yazma Aşamasında: "İlk-El Fenomenolojik (First-Person Phenomenology)" ve Hermenötik Fenomenolojik (Hermeneutic Phenomenology)" Yöntem

Veri toplama aşamasında "hatırlatıcı not (memo)" yazma, "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" in çekirdeğini oluşturmaktadır (Charmaz, 2015, s: 272). Memolar, temel analitik safhalarını tablolastırır, kaydeder ve detaylandırır. Veriler ve kodlar hakkında yazarak başlanır, teorik kategorilere doğru ilerlenir. Memolar düşünceleri bağlar, karşılaştırmaları ve kurulan bağlantıları yakalar, araştırma sorularını netleştirir. Memo yazma; veriler, kodlar, fikirler ve önseziler hakkında alan yaratır (Charmaz, 2015, s: 235).

Memo yazma "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" da önemli bir yöntemi oluşturur çünkü memo yazma, verileri ve kodları araştırma sürecinin başında analiz etmeye teşvik eder. Fikirlerin soyutlaşma seviyesini arttırmasına yardımcı olur (Charmaz, 2015, s: 235). Memolar; veri ile veriyi, veri ile kodları, veri kodları ile diğer kodları, kodlar ile kategorileri karşılaştırma ve kategoriler ile konseptleri ve bu karşılaştırmalar hakkındaki varsayımları analiz etmek için alan vermektedir (Charmaz, 2015, s: 236). Memolar, teori yapılandırma yollarını kaydetmektedir ve araştırma sürecinin kronolojisini çıkarmaktadır (Charmaz, 2015, s: 238).

Araştırma kapsamında belirlenen "durum dokümanları" olan animasyon filmleri üzerinden "fenomenolojik" bir düşünme biçimi gerçekleştirilmektedir ve "fenomenolojik durum notları" elde edilmiş olmaktadır. "Fenomenolojik (olaybilimsel/görüngübilim)" idealizmi tanımlayan Husserl (2014), "*insanı anlamak için evrenden değil; evreni anlamak için kendi düşüncemizden yola çıkmalıyız*"

fikrinden hareket ile varlığı düşünceye indirger iken; nesnenin bilgisine ancak öznenen varılabileceğini öne sürmektedir (Çiftçi, 2019, s: 9; Creswell, 2018, s: 77). Araştırma kapsamında "fenomenolojik durum notları" ile elde edilen betimlemeler subjektif gerçeklik evreninde inşa edilerek yazar eksenli bir anlatımı yansıtmaktadırlar.

Fenomenolojik yaklaşım; özne-nesne arasındaki ilişkileri yeniden gözlemlemek ve yorumlamak amacı ile olguların nasıl ortaya çıktığını köktenci bir yönelimle sorgulayan felsefe yaklaşımıdır (Ulubay ve Önal, 2020, s: 607). Heidegger'in (2004) ifadesi ile "fenomen (phainomenon)" kavramı, kendini gösteren, tezahür eden, ayan demektir ve "fenomenler", gün ışığında bulunan ya da ışığa çıkarılabilenlerin tümlüğü anlamına gelmektedir (Çiftçi, 2019, s: 8). "Fenomen (görüngü)", duyularla algılanabilen her şey, herhangi bir nesne ya da olayın algılanabilen yönleri anlamına gelen felsefi bir terimdir (Url-7).

Fenomenoloji, fenomeni nasıl deneyimlediklerini tanımlamak için kullanılan nitel bir araştırma yöntemidir (Rose vd., 1995, s: 1124). Moran, fenomenolojinin bir sistem tanımlamaktan ziyade, bir deneme ve pratik olduğunu ifade etmektedir (Moran, 2000, s: 4). Graumann, fenomenolojiyi bir yöntem olarak tanımlamak yerine, bir yaklaşım olarak görmekte ve amacını ise probleme çözüm olarak yollar üretmek ve hedefe yaklaşmaya çalışmak olarak tarif etmektedir (Graumann, 2002, s: 95; Soltani, 2019, s: 6).

Fenomenolojik anlayış, Husserl'de "*şeylere dönmek*", "*bilincin özü*"; Heidegger'de "*görmenin bir yöntemi*"; Merleau-Ponty'de "*algının özü*" anlamına gelmektedir (Sharifian vd., 2020, s: 104; Soltani, 2019, s: 6). Husserl'e göre fenomenoloji; felsefenin eleştirel yönünü harekete geçirmek, bilginin özgünlüğünü vurgulamak ve sorgulamak amacı ile bilinçli bir muğlaklığı barındırmaktadır (Öktem, 2005, s: 28). Fenomenolojik yaklaşım, olguların nasıl kavrandığının bilinç ile ilişkili olduğunu savunmaktadır ve "*öze dayanan betimleme*" söylemine dayanmaktadır (Relph, 1976). Husserl, fenomenolojik yaklaşımda "*önyargısızlık*" ilkesinden hareket ile "*şey'e ait tüm tanımlar ve bilgilerin parantez içine alınması*" gerektiğini vurgulamaktadır (Soltani, 2019, s: 7). Fenomenolojik yaklaşım ile

"fiziksel (somut) fenomenin (görünümün)" aksine "psikolojik (içsel) fenomen (görünen)" sorgulanmaktadır (Ulubay ve Önal, 2020, s: 607). Fenomenolojinin amacı insan deneyimini anlamlandırmaktır ve deneyim duygu, düşünce odağında şekillenen fenomenolojik yaklaşımda araştırmacıların bulunduğu yer, önyargıları ve varsayımları ile yakından ilgilidir (Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020, s: 162; Van Manen, 2007, s: 12; Giorgi, 1997, s: 236).

Seamon, fenomenolojiyi "*insan yaşantısının yoruma dayalı olarak ele alınması*" olarak tanımlamaktadır (Seamon, 2000, s: 2). Fenomenolojinin çevre-davranış araştırmaları kapsamındaki esas amacı; çevre-davranış arasındaki karşılıklı ilişkiyi, gündelik hayatta süregeldikleri şekilde davranış, deneyim ve anlam üzerinden betimsel ve yorumsal bir tarzda araştırmak ve yorumlamaktır (Seamon, 2003, s: 37). Giorgi'ye göre fenomenolojik araştırmalarda önemli olan, tüm ön yargılardan sıyrılarak görüneni ve gerçeği olduğu gibi tarif edebilmektir (Groenewald, 2004; Çiftçi, 2019, s: 2-32).

Veri toplama aşamasında hatırlatıcı not (memo) adımı elde edilen "*fenomenolojik durum notları*" esnasında "*hermenötik fenomenolojik (hermeneutic phenomenology)*" ve "*ilk-el fenomenolojik (first-person phenomenology)*" yöntemlerine başvurulmaktadır. Yorumun kuramı ve uygulaması olan "*hermenötik fenomenolojik*" yöntem, araştırmacı tarafından özgül olarak kimi bakımlardan insana ilişkin anlamlarla beslenmiş nesnenin hermenötik sürecin önerdiği biçimde bir yorumunun ele alınmasıdır (Mugerauer, 1994, s: 4). "*Hermenötik olarak yapılacak bir değerlendirmede anahtar nokta; metnin yaratıcısının, metnin oluşumu ve anlamını değerlendirmek üzere hazır bulunmayışıdır, dolayısı ile hermenötik yaklaşımı benimseyen bir araştırmacı anlamı, metnin kendinin içinden keşfetme yollarını arama durumundadır.*" (Seamon, 2000, s: 21-24). Yorum içermeyen gerçek yaşamdan bir nesne yerine bir film incelemesi gerçekleştirildiği için filmlerin kendisi "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olarak tanımlanmaktadır. Sanat eseri olarak filmler, doğası gereği yorum ile oluşturulmaktadır. O nedenle filmlere dair deneyim gerçek yaşamdan bir nesneye dair olan deneyimden farklılaşmaktadır ve araştırmacı bir yorumu ele alarak deneyimlemektedir. Bu husustada "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" filmlerin deneyimlenmesinde "*üçlü karma desen*" etkili bir roledir.

"Hermenötik fenomenoloji nesnesi" olan filmler üzerinden "ilk-el fenomenolojik" yöntem ile betimsel bir okuma gerçekleştirilerek "fenomenolojik durum notları" elde edilmektedir. David Seamon tarafından adlandırılmış olan "ilk-el fenomenolojik" yöntem ile araştırmacı, fenomenin özgül karakteristiklerini ve niteliklerini anlamak için ilk-elden edindiği doğrudan deneyimi temel almaktadır (Çiftçi, 2019, s: 33). Deneyim esnasında araştırmacı, hem gözlemci hem de gözlenen konumundadır (Seamon, 2000, s: 18). Deneyimde ilk-elin somutluğu, kaçınılmazlığı ve muğlaklığı korunarak betimlenmektedir (Seamon, 2000, s: 2). "İlk-el fenomenolojik" yöntem, bireylerin deneyimlerini doğrudan ifade etmelerine ve okuyucuların bu deneyimleri incelemesine olanak tanımaktadır (Seamon, 2000, s: 19).

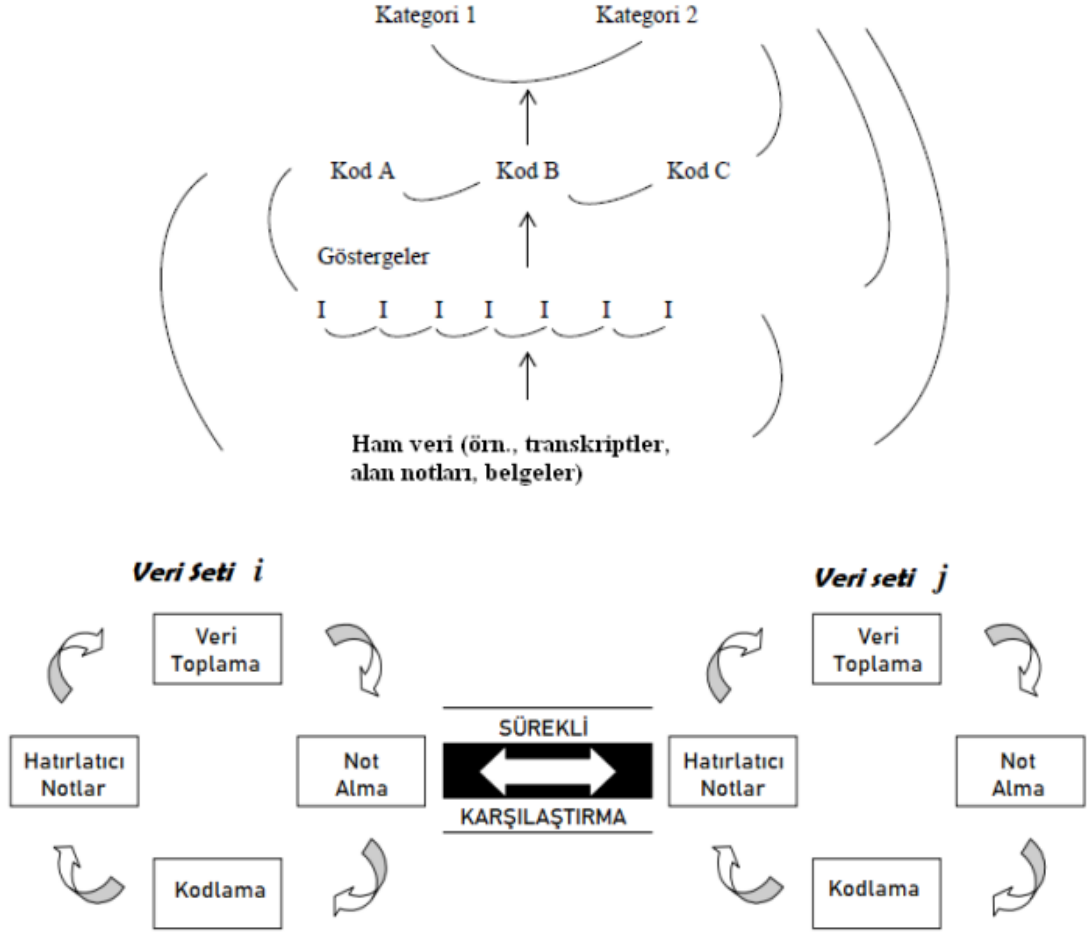
3.5. VERİLERİN ANALİZİ AŞAMASI

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yaklaşımı doğrultusunda verilerin analizi aşamasında "durum dokümanları"; "başlangıç (*initial*) kodlama", "odaklı (*focused*) kodlama" ve "teorik (*theoretical*) kodlama" basamakları altında incelenmektedir (Charmaz, 2015). Araştırma kapsamında "durum dokümanları"ndan temellendirilmiş bir kuram elde edilmektedir.

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen"de kodlama, verilerin ne olduğunu açıklamak için bir süreçtir. Kodlama; veri parçalarının eşzamanlı olarak gruplandırıldığı, sentezlendiği, özetlendiği bir etiketle adlandırılması anlamına gelir. Kodlama ile somut veriden, analitik anlamlar çıkarılabilecek söylemlere ulaşılmaktadır (Charmaz, 2015, s: 168). Kodlamada veri bölümlere ayrılır, her bölüme detaylı isimler verilir ve her bölümün yorumlanabilmesi için analitik sorular sorulmaktadır (Charmaz, 2015, s: 167-171).

"Sürekli karşılaştırma yöntemi (*constant comparative analysis*)" ile temel kategoriler geliştirme, temellendirilmiş kuramın temelidir (Charmaz, 2015, s: 259). Kodlamalarda analitik ayrımlar kurmak için karşılaştırmalı metotlar kullanılmaktadır (Charmaz, 2015, s: 196). Veride karşılaştırmalı metotlar kullanmak gözlemleri yeni ve analitik yollarla görmeye ve anlamlandırmaya yardımcı olmaktadır (Charmaz, 2015, s: 195). Başlangıçta benzerlik ve farklılıkları bulmak için veri veri ile

karşılaştırılmaktadır (Charmaz, 2015, s: 196). "Sürekli karşılaştırma metodu" şudur: Verinin her bir parçası örneğin ortaya çıkan kodlar, sürekli olarak tüm diğer veri parçaları ile çeşitlilikleri, benzerlikleri ve farklılıkları keşfetmek için karşılaştırılır (Charmaz, 2015, s: 259) (Şekil 3.3).



Şekil 3.3: Temellendirilmiş Kuramda Sürekli Karşılaştırma Yöntemi (Creswell, 2012, s: 434; Ersoy, 2020, s: 152; Jones ve Alony, 2011, s: 105).

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" kodlama uygulaması iki süreç içermektedir (Charmaz, 2015, s: 172):

- **Başlangıç Kodlama:** Her kelime, satır, veri parçasını veya olayı isimlendirme,
- **Odaklı Kodlama:** Birinci süreci takip eden, gruplamak, sentezlemek, birleştirmek ve büyük miktarda veriyi organize etmek için en önemli ve en çok tekrar eden kodları kullanan odaklı, seçici süreçtir.

"Başlangıç kodlaması" verilerin derinlemesine okunmasını gerektirir. "Başlangıç kodlaması" sırasında amaç, verilerin gösterdiği bütün teorik yönler için açık kalmaktır. Daha sonra, en önemli kodları belirlemek ve geliştirmek için "odaklı kodlama" kullanılır ve veri öbekleri ile test etmek için bir araya getirilmektedir. Teorik birleştirme "odaklı kodlama" ile başlamakta ve diğer bütün analiz adımlarını takip etmektedir (Charmaz, 2015, s: 173). Somut, betimsel kodlar ile verilerin nasıl görüldüğü belirlenerek "teorik kodlama" ile inşacı temellendirilmiş kuram elde edilmektedir (Charmaz, 2015, s: 174).

3.5.1. Başlangıç Kodlaması (Initial Coding)

Veriler, herhangi bir teorik olabilirliği keşfetmeye açık olmalıdır (Charmaz, 2015, s: 176). "Başlangıç kodları", geçici, karşılaştırmacı ve veriye gömülüdür. Geçicidir çünkü analitik ihtimallere açık kalarak en uygun kodların oluşturulması amaçlanmaktadır (Charmaz, 2015, s: 178). "Başlangıç kodları"; basit, aktif ve analitik şekilde kurgulanmaktadır (Charmaz, 2015, s: 182). Veriyi kategorilere bölmeye ve süreçleri görmeye yardımcı olmaktadır (Charmaz, 2015, s: 190).

"Başlangıç kodlaması"; *kelime kelime, satır satır, parça parça ve olay olay* olacak şekilde farklı analizler ile ele alınarak birçok fikir ve bilgi üretilebilir (Charmaz, 2015, s: 190). Araştırma notları (memolar), araştırmacının onlara yüklediği mantık ve bakış açısına sahiptir ve bu bakış açısı ile başlangıç kodlamasının tipi tercih edilmektedir (Charmaz, 2015, s: 195).

Araştırmada "başlangıç kodlaması"nda analiz birimi *kelime kelime ve olay olay* olacak şekilde analiz edilerek "*başlangıç kodları*" elde edilmektedir. Verilerin "*fenomenolojik durum notu*" aşamasından "*başlangıç kodları*"na ulaşma süreci ekler bölümünde tablo halinde sunulmaktadır (Bakınız Ek A ve Ek B).

3.5.2. Odaklı Kodlama (Focused Coding)

"Odaklı kodlama"; başlangıç kodlamasını yönlendirir ve geri dönüşü olmayan yolların başlamadan seçilen yolların değerlendirilmesini sağlamaktadır. Başlangıç kodları genişleyen veriler ile test edilmektedir (Charmaz, 2015, s: 203). "Odaklı kodlama"; en önemli ve/veya en sık karşılaşılan "başlangıç kodları"nın gözden

geçirmek, gruplandırmak, sentezlemek ve veriyi analiz etmek anlamına gelmektedir (Charmaz, 2015, s: 203). "Odaklı kodlama" ile araştırmanın teorik yönü geliştirilir. Bu kodlar genellikle birçok *kelime kelime, satır satır* ya da *olay olay* kodlamadan daha kavramsaldır. "Odaklı kodlama", başlangıç kodlarının ne ifade ettiği ve bu kodların arasında yapılan karşılaştırmalara konsantre olma anlamına gelmektedir (Charmaz, 2015, s: 205).

"Odaklı kodlama" ile başlangıç kodlarının hangi teorik kategorileri gösterdiği sorgulanmaktadır. Böylece yeni fikirlerin üretimi ve kavramsallaştırma teşvik edilmektedir. "Odaklı kodlama", veri ile iç içe olmak yerine analizi derinleştirir ve teorik duyarlılık kazandırır (Charmaz, 2015, s: 211). "Odaklı kodlama" ile başlangıç kodlamaları kavramsal kategorilere ayrılmaktadır. Her bir kategori, bir teorideki kavramsal element olarak tanımlanabilir. Kategoriler, verilerdeki süreçleri açığa kavuşturur. Bir kategori çeşitli kodlarda ortak tema ve desenler barındırabilir (Charmaz, 2015, s: 269).

Araştırmada "odaklı kodlama"; birinci derece odaklı kodlama ve ikinci derece odaklı kodlama olmak üzere iki aşamalı şekilde gerçekleştirilmektedir. Birinci derece odaklı kodlama, başlangıç kodlarının gruplandırılması hususunda etkili iken ikinci derece odaklı kodlama ise başlangıç kodlarının sentezlenmesi hususunda etkindir. Verilerin "başlangıç kodları"ndan "odaklı kodlar"a ulaşma süreci bulgular bölümünde tablo halinde sunulmaktadır.

3.5.3. Teorik Kodlama (Theoretical Coding): İnşacı Temellendirilmiş Kuram

"Teorik kodlama" odaklı kodlama ile elde edilen kodları takip eden ileri bir düzey kodlamadır. "Teorik kodları" hipotezlerin teoriye entegre edilmesindeki gibi asıl kodların birbirine nasıl ilişkilendirilebileceğini kavramsallaştırmasıdır. Teorik kodların birleştirici olması beklenir; toplanan odaklı kodlara şekil verir (Charmaz, 2015, s: 218). "Teorik kodlama", odaklı kodlamada oluşturulan kategoriler arasındaki muhtemel ilişkilerin belirlenmesini kolaylaştırır (Charmaz, 2015, s: 219). "Teorik kodlar" analize bütünlük katar ve anlaşılır kılar (Charmaz, 2015, s: 221).

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yaklaşımında teorik hassasiyet oluşturmak çalışmaya analitik keskinlik kazandıracaktır. Teorik hassasiyet ve kodlama birbirini etkiler. Teorik hassasiyet, fenomeni soyut kavramlarla anlayıp tanımlama ve araştırılan fenomenin soyut ilişkilerini gösterme yeteneğidir. Hassasiyet ile anlam oluşmakta olan örüntülerden çıkartılır ve bu örüntüleri ilgilendiren oluşturulmuş kategorilerin bileşenleri tanımlanır. Bu nedenle, teorik hassasiyet açık göstergeleri olan ve birbirinden ayırt edilebilen soyut kavramları yönlendiren analitik kodlar oluşturulmasına imkan vermektedir (Charmaz, 2015, s: 232).

3.5.4. Geçerlilik ve Güvenilirlik (Validity and Reliability)

Geçerlilik ve güvenilirlik, bilimsel araştırmanın temel ölçütleri olarak kabul edilmektedir. Araştırmalarda kullanılan veri toplama araçlarının, araştırma deseninin ve veri analizinin geçerliği ve güvenilirliği okuyucuya rapor edilmektedir (Creswell, 2018, s: 243).

• Geçerlilik (Validity)

Bilimsel araştırmada doğru bilgiye ulaşma konusunda gereken önlemlerin alınması geçerlilik ölçütünün konusudur (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s: 284-285). Charmaz'a göre (2015) araştırma kapsamında neler olduğunu açıklayan bir çerçeve sunulduğunda ve görünür yapı ile süreçler arasındaki bağlantılar kurulduğu zaman araştırmanın geçerlilik ölçütü sağlanmış olmaktadır (Charmaz, 2015, s: 197).

Araştırma, üçlü karma desende (*temellendirilmiş kuram, inşacı desen, durum çalışması ve fenomenolojik yaklaşım*) etkinlik gösteren veri toplama aracı, veri toplama süreci ve veri analizi adımları hususunda açık ve ayrıntılı olarak bilgi verilmektedir. Üçlü karma desen ile gerçekleştirilen aşamaların deşifre edilmesi sağlanarak adımlar açık bir şekilde tanımlanmaktadır. Doküman analizi sürecinde veriler arasında tutarlılığın kontrol edilmesi gerçekleştirilmektedir. Bu yaklaşım ile uygulanan karma desen adımlarda yanlış ve eksik bir yönün bırakılmaması hedeflenmektedir.

Veri toplama süreci, memo-yazımı ve kodlama sürecine dahil olurken arařtırmacının önyargıları analizi zenginleřtirmektedir (Charmaz, 2015, s: 227). Önyargılar düşünceye ve dile etki etmektedir (Charmaz, 2015, s: 230). Verileri önyargılar dođrultusunda önceden var olan bir çerçeveye empoze etmek ve veriyi yorumlamak arasında ince bir çizgi vardır (Charmaz, 2015, s: 231). Tüm bu anlam yönelimsellikleri arasında nitel karma desenli arařtırma, yazar eksenli önyargılar ile beslenerek yürütülse de veriyi önceden var olan bir çerçeveye empoze etme girişiminde bulunmadan gerçekleştirilerek geçerlilik sağlanmaktadır.

• **Güvenilirlik (*Reliability*)**

Bilimsel arařtırmada arařtırma süreci ile verilerinin, bir başka arařtırmacının deđerlendirmesine imkan verecek şekilde açık ve ayrıntılı olarak tanımlanması güvenilirlik ölçütünün konusudur (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s: 284, 285). Arařtırmanın tez yazarı ve danışmanı eşliğinde yürütülmesi, güvenilirlik ölçütünü sağlama noktasında etkin bir konumdadır. Arařtırmada elde edilen veriler, tez danışmanı tarafından kontrol etmek amacı ile tekrardan gözden geçirilmesi, güvenilirlik ölçütünü sağlamaktadır.

Arařtırma kapsamında iki ayrı durum dokümanı belirleyerek kapsamın geniş tutulması ve durum dokümanları olan animasyon filmlerindeki her bir sahnenin örneklem olarak doküman analizine dahil edilmesi ile yeterli büyüklükte örneklem seçimi yapılması, güvenilirliği sağlama noktasında etkin bir konumdadır. Durum dokümanı olan iki adet film ayrı ayrı arařtırma sonucunda elde edilen *inşacı temellendirilmiş kuramı* sınamak için imkan sağlamaktadır.

3.6. BÖLÜM DEĞERLENDİRMESİ

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen"; "fenomenolojik" bir yaklaşım ile "durum çalışması"na uygulanmaktadır. "Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yöntemindeki araştırma, sistematik literatür taraması ve kuramsal çerçeve ile beraber "durum çalışması"nda "fenomenolojik" yaklaşım ile yapılandırılmaktadır. "Durum çalışması"; birden fazla "durum dokümanı" içerdiği için "çoklu durum çalışması"dır. "Çoklu durum çalışması"; "araçsal durum çalışması" üzerinden yapılandırılmaktadır. "Araçsal durum çalışması" ile "durum dokümanları" ikincil öneme sahip olmakla birlikte konuyu anlamada hızlandırıcı, destekleyici niteliktedir fakat öncelikli olarak "algısal mekan"ı keşfetmek hedeflenmektedir. "Araçsal çoklu durum çalışması" gerçekleştirilerek iki boyutlu animasyon filmi olan iki "durum dokümanı"ndan "inşacı temellendirilmiş kuram" elde edilmektedir. Animasyon filmlerindeki sahnelerin tamamı örneklem olarak seçilmektedir.

Veri toplama aşamasında örneklem olan animasyon filmindeki sahnelerin her biri için ayrı ayrı "fenomenolojik durum notu" oluşturulmaktadır. Veri toplama aşamasında hatırlatıcı not (memo) adımı "hermenötik fenomenolojik" ve "ilk-el fenomenolojik" yöntemlerine başvurulmaktadır. Yorum içermeyen gerçek yaşamdan bir nesne yerine bir film incelemesi gerçekleştirildiği için filmlerin kendisi "hermenötik fenomenoloji nesnesi" olarak tanımlanmaktadır. "Hermenötik fenomenoloji nesnesi" olan filmler üzerinden "ilk-el fenomenolojik" yöntem ile betimsel bir okuma gerçekleştirilerek "fenomenolojik durum notları" elde edilmektedir. Verilerin analizi aşamasında "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" ile elde edilen "fenomenolojik durum notları"; "başlangıç kodlama", "odaklı kodlama" ve "teorik kodlama" basamakları altında incelenmektedir. "Başlangıç kodlaması" verilerin derinlemesine okunmasını gerektirir. "Başlangıç kodlaması" sırasında amaç, verilerin gösterdiği bütün teorik yönleri açık kalmaktır. Daha sonra, en önemli kodları belirlemek ve geliştirmek için "odaklı kodlama" kullanılır ve veri öbekleri ile test etmek için bir araya getirilmektedir. Teorik birleştirme "odaklı kodlama" ile başlamakta ve diğer bütün analiz adımlarını takip etmektedir. Somut, betimsel kodlar ile verilerin nasıl görüldüğü belirlenerek "teorik kodlama" ile inşacı temellendirilmiş kuram elde edilmektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULARIN SUNULMASI VE TARTIŞMA

4.1. VERİLERİN ANALİZİ AŞAMASINDAN ELDE EDİLEN BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması"nın veri analizi sürecinde keşfedilen bulgular sunulmaktadır. Bulguların elde edilmesi ve tartışılması esnasında bölüm 3.3.'te tanımlanan araştırma soruları esas alınmaktadır. Veri toplama aşamasında iki boyutlu animasyon filmi olan iki "durum dokümanı"ndan (101 Dalmaçyalı I ve 101 Dalmaçyalı II) elde edilen "fenomenolojik durum notları" (Bakınız Ek A ve Ek B) üzerinden veri analizi gerçekleştirilmektedir.

"Temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yönteminin kodlama uygulamasında kullanılan *kelime kelime*, *satır satır*, *parça parça* ve *olay olay* olacak şekilde farklı analizler ile ele alınabilen (Charmaz, 2015, s: 190) analiz birimi seçimi araştırma kapsamında, *kelime kelime* ve *olay olay kodlama* olacak şekilde gerçekleştirilmektedir. Analiz birimi seçiminde *kelime kelime* ve *olay olay kodlamanın* seçilmesinin nedeni, gestalt algı teorisi doğrultusunda "fenomenolojik durum notları"ndaki parça-bütün ilişkisinin keşfedilmesi fikridir. Olayları anlatan *kelimeler parça* iken *olaylar* ise bir *bütünü* temsil etmektedir. "Durum dokümanları"nda parça-bütün ilişkisinin kurulması adına *kelime kelime* ve *olay olay kodlama* analiz birimi olarak seçilmektedir.

"Fenomenolojik durum notları" üzerinden "başlangıç kodları" ve "odaklı kodları" elde etme esnasında araştırma soruları yol gösterici olmaktadır. "Fenomenolojik durum notları"na araştırmanın soruları ekseninde sorgulayıcı bir tavır ile yaklaşılarak inşacı temellendirilmiş bir kuram elde edilmektedir. "Başlangıç kodları"nın gözden geçirerek gruplandırılmasını, sentezlenmesini sağlayan "odaklı kodlar" (Charmaz, 2015, s: 203) tablolar halinde sunularak "teorik kod olan inşacı temellendirilmiş kuram"ın anlaşılır kılınması amaçlanmaktadır. Analiz birimi olan *kelime kelime kodlama* ve *olay olay kodlama*, ayrı ayrı başlangıç kodlama, odaklı

kodlama aşamalarından geçirildikten sonra araştırmanın soyut teorik bir anlayışı olan tek bir "inşacı temellendirilmiş kuram"ı inşa etmektedir.

"Fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" kapsamındaki durum dokümanı olan animasyon film incelemeleri üzerinden elde edilen "fenomenolojik durum notları" tablolar halinde sunulmaktadır (Bakınız Ek A ve Ek B). Animasyon film incelemelerinde *kelime kelime kodlamadaki* "başlangıç kodları", okuyucunun takip etmesini kolaylaştırmak adına **kalın ve altı çizili** olarak sunulmaktadır. *Olay olay kodlamadaki* "başlangıç kodları", okuyucunun takip etmesini kolaylaştırmak adına parantez içerisinde **(kalın ve altı çizili)** olarak sunulmaktadır.

4.1.1. Kelime Kelime Kodlama

Bu bölümde ekler bölümünde sunulan "fenomenolojik durum notları" (Bakınız Ek A ve Ek B) üzerinden gerçekleştirilen *kelime kelime kodlama* analizinden elde edilen "başlangıç kodları", "odaklı kodlar" ve "teorik kod olan inşacı temellendirilmiş kuram" tartışılmaktadır. *Kelime kelime kodlama* esnasında bölüm 3.3.'te tanımlanan araştırma sorularından ilk üç araştırma sorusu esas alınarak bulgular elde edilmektedir:

- "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a katkıları nelerdir?
- "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin incelenmesi ile mekansal deneyimdeki "algısal mekan" hangi kavram ya da süreçlerle temsil edilebilir?
- "Algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etme sürecinde "duyu", "davranış", "hareket", "olay", "mekan"ın rolü nedir?

4.1.1.1. Kelime Kelime Kodlamadaki Başlangıç Kodlama

"Durum dokümanı" olan animasyon filmlerindeki her bir sahne üzerinden elde edilen "fenomenolojik durum notları", *kelime kelime kodlama* analizini gerçekleştirmek için gerekli olan veriyi sunmaktadır. Animasyon filmleri ile zihnin "1. karşılaşması: birincil algısal çarpışması" ile meydana gelen "fenomenolojik

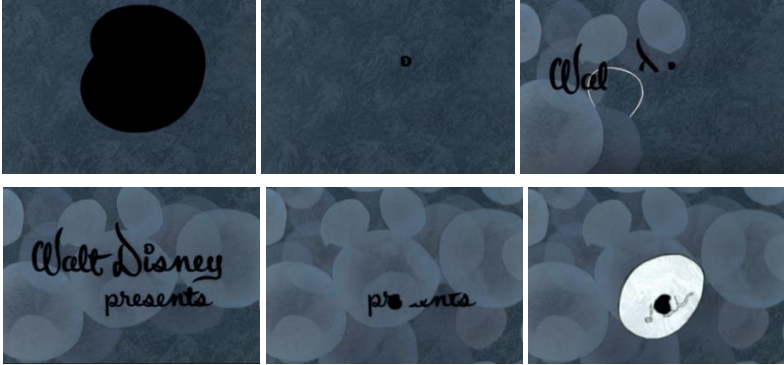
durum notları"ndan gerçekleştirilen *kelime kelime kodlama* analizi ile "başlangıç kodları" elde edilmektedir. "Başlangıç kodları"; basit, aktif ve analitik şekilde kurgulanmaktadır (Charmaz, 2015, s: 182) ve veriyi kategorilere bölmeye ve süreçleri görmeye yardımcı olmaktadır (Charmaz, 2015, s: 190). Animasyon filmleri ile zihnin "*1. karşılaşma: birincil algısal çarpışma*" sürecinde; "yakınsak" yaklaşım etkisinde "direkt betimlemeler" ile "başlangıç kodları" elde edilmektedir.

Araştırmanın omurgasını oluşturan mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etme hususunda *kelime kelime kodlama* analizi ile "başlangıç kodları", "algısal mekan"ı *anlamak* noktasında etkili olan kodlara işaret etmektedir. Özne olarak yazar, "fenomenolojik" bir yaklaşım ile örneklem olan sahnelerdeki "algısal mekan"ı duyumdan algıya, algıdan anlama, kendi varoluşsal gerçekliği ile taşıyarak "başlangıç kodları"nı inşa etmektedir.

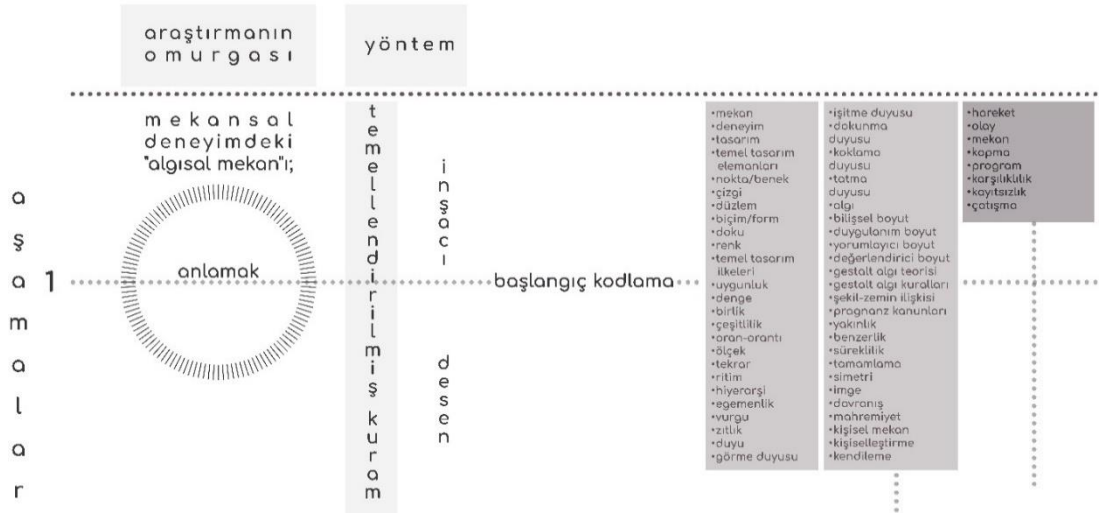
Animasyon film incelemelerinde *kelime kelime kodlamadaki "başlangıç kodları"*, okuyucunun takip etmesini kolaylaştırmak adına **kahın ve altı çizili** olarak sunulmaktadır. Tablo 4.1, incelenen birinci durum dokümanı olan 101 Dalmaçyalı I'nın birinci bölümünde yer alan birinci sahnesinin "fenomenolojik durum notları"ndan elde edilen "başlangıç kodları"nı göstermektedir.

1. Film: 101 Dalmaçyalı I, 1. Bölüm (Tanıtım), 1. Sahne'nin "algısal mekan"ı *anlamak* noktasında etkili olan "başlangıç kodları"; hareket, tasarım, temel tasarım elemanları, nokta/benek, algı, mekan, imge, işitme duyusu, vurgu, gestalt algı kuralları, süreklilik, temel tasarım ilkeleri, birlik, çeşitlilik olarak sıralanmaktadır. 1.Film, 1.Bölüm, 1.Sahne'nin konu ettiği "algısal mekan"ın *anlamını* bu 14 kodun belirlediği keşfedilmektedir (Tablo 4.1).

Tablo 4.1: Kelime Kelime Kodlamadaki Başlangıç Kodlaması.

<p style="text-align: center;">101 Dalmaçyalı I'nın Fenomenolojik Durum Notları</p>	<p style="text-align: center;">Başlangıç Kodları</p>
<p>1. Film: 101 Dalmaçyalı I, 1. Bölüm (Tanıtım), 1. Sahne</p>  <p>Şekil 2: Nokta/Benek-Kalem İmgesi ve Nokta/Benek-Silgi İmgesi (dakika: 00.00-00.13).</p> <p>İki boyutlu çizimlerin <u>hareket</u>lendirilmesi ile oluşan her bir sahne, <u>tasarım</u> alanıdır. <u>Tasarım</u> alanı sınırlarından <u>temel tasarım elemanları</u>ndan olan bir <u>nokta/benek</u>in boyut farklılıkları ile büyükten küçüğe doğru gösteriminden fark edilen o ki, çizim boyutlarının değişimi ile <u>algılanan hareket</u>tir. Yayoi Kusama'ya göre simgesel felsefe olarak nitelendirilen <u>nokta/benek</u>, bulunduğu <u>mekan</u>da farklı anlamlara evrilmektedir. <u>Nokta/benek</u>in ön izlemesinden sonra, çizime darbeler bırakılarak <u>tasarım</u>ın oluşumu anda kalarak meydana getirilmektedir. <u>Nokta/benek</u> elemanının görsel <u>algıya</u> bağlı olarak en küçük işaret olduğu (Atalayer, 1994, s: 143, 144) gözlemlenmektedir. <u>Nokta/benek</u> elemanının işlevsel olarak bir kalem <u>imgesine</u> bürünmektedir. Her <u>nokta/benek</u> darbesinin <u>hareketleri</u>, dinamik ve heyecan uyandırıcı müzik notaları ile eş zamanlı gerçekleştirilmektedir. <u>Görme duyası</u> ve <u>işitme duyası</u>nun aynı <u>algıyı</u> pekiştirmek için kullanıldığı gözlemlenmektedir. <u>Duvuların</u> eş zamanlı <u>hareket</u>lendirilmesi söz konusudur. <u>Nokta/benek</u> elemanı, kalem <u>imgesindeki</u> işlevini tamamladığında ise disney'in i harfindeki <u>nokta/benek</u> figürünün <u>hareket</u>lenerek silgi <u>imgesine</u> dönüşmesi ile başka bir sahne için çizim temizlenmektedir. <u>Nokta/benek</u>, durağan ve hareketsiz imaj sınırlandırılmasından taşarak çizim gereksinimlerinden olan kalem ve silgi araçları olarak <u>imgelenmektedir</u>. Eski sahnenin üzerine oluşturulan <u>nokta/benek</u> figürü ile yeni sahne <u>vurgulanmaktadır</u>. Sahneler arası geçişin <u>gestalt algı kurallarından</u> olan <u>süreklilik</u> kuralı ile sağlandığını göstermektedir. Sahne geçişlerinde tasarım içerisinde kurulan <u>temel tasarım ilkelerinden</u> olan görsel <u>birlik</u> ilkesinin kırılıp <u>çeşitlilik</u> oluşturulması ile yeni sahneye yönelim sağlanmaktadır (<u>Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık</u>).</p>	<p style="text-align: center;">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>hareket</u> • <u>tasarım</u> • <u>temel tasarım elemanları</u> • <u>nokta/benek</u> • <u>algı</u> • <u>mekan</u> • <u>imge</u> • <u>işitme duyası</u> • <u>vurgu</u> • <u>gestalt algı kuralları</u> • <u>süreklilik</u> • <u>temel tasarım ilkeleri</u> • <u>birlik</u> • <u>çeşitlilik</u> <p style="text-align: center;">Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (<u>Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık</u>)

Animasyon filmlerindeki her bir sahneden elde edilen "fenomenolojik durum notları" üzerinden *kelime kelime kodlama* analizi gerçekleştirilerek ulaşılan "başlangıç kodları" aşağıdaki Şekil 4.1’de sunulmaktadır. *Kelime kelime kodlama* analizi ile "başlangıç kodları", "algısal mekan"ı *anlamak* noktasında etkili olan kodlara işaret etmektedir. "Başlangıç kodları" şöyle sıralanmaktadır: mekan, deneyim, tasarım, temel tasarım elemanları, nokta/benek, çizgi, düzlem, biçim/form, doku, renk, temel tasarım ilkeleri, uygunluk, denge, birlik, çeşitlilik, oran-orantı, ölçek, tekrar, ritim, hiyerarşi/koram, egemenlik, vurgu, zıtlık, duyu, görme duyusu, işitme duyusu, dokunma duyusu, koklama duyusu, tatma duyusu, algı, bilişsel boyut, duygulanım boyut, yorumlayıcı boyut, değerlendirici boyut, gestalt algı teorisi, gestalt algı kuralları, şekil-zemin ilişkisi, pragnanz kanunları, yakınlık, benzerlik, süreklilik, tamamlama, simetri, imge, davranış, mahremiyet, kişisel mekan, kişiselleştirme, kendileme, hareket, olay, kopma, program, karşılıklılık, kayıtsızlık, çatışma (Şekil 4.1).



Şekil 4.1: Kelime Kelime Kodlamadaki Başlangıç Kodlaması Şeması.

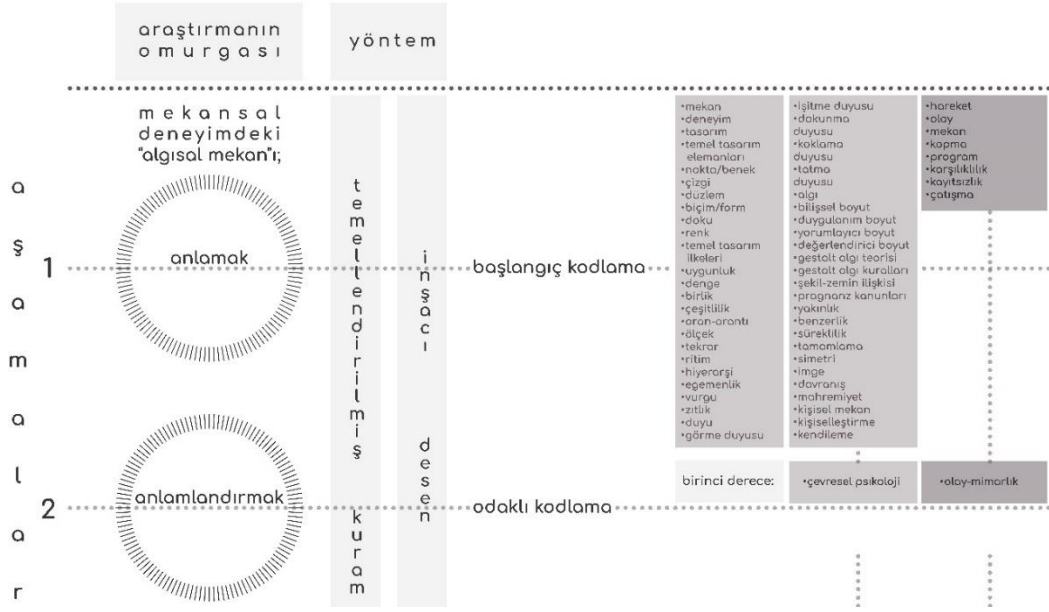
4.1.1.2. Kelime Kelime Kodlamadaki Birinci Derece Odaklı Kodlama

"Odaklı kodlama"; en önemli ve/veya en sık karşılaşılan "başlangıç kodları"nın gözden geçirmek, gruplandırmak, sentezlemek ve veriyi analiz etmek anlamına gelmektedir (Charmaz, 2015, s: 203). "Birinci derece odaklı kodlama", "başlangıç kodları"nın gruplandırılması hususunda etkilidir. Animasyon filmleri ile zihnin "2.

karşılaşma: ikincil algısal çarpışmadan itibaren sayısız bir dizi izleme" sürecinde; "ilişkisel gruplama" ile "ikinci derece odaklı kodları" elde edilmektedir.

Araştırmanın omurgasını oluşturan mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etme hususunda *kelime kelime kodlama* analizi ile "birinci derece odaklı kodları", "algısal mekan"ı *anlamlandırmak* noktasında etkili olan kodlara işaret etmektedir. Anlamlandırma işlemi, kavramsal bir sisteme tabi olarak *"adlandırma, sınıflama ve düzenleme"* metodu ile gerçekleşmektedir. Anlamlandırma süreci; bilişsel süreçler, dil kullanımı ve kişinin sahip olduğu bilgi ve deneyimlerle ilişkilidir. Karşılaşılan olaylar veya deneyimler öznellik içeren bilişsel yapı ve zihinsel süreçler üzerinden anlamlandırmaktadır (Gür, 1996, s: 87; Günel, 2006, s: 62). Özne olarak yazar, "fenomenolojik" bir yaklaşım ile örneklem olan sahneleri duyumdan algıya, algıdan anlama, anlamdan bilişe, anlamlandırmaya taşımaktadır. Yazar bu zincirleme ile "başlangıç kodları" ile ulaştığı anlamı, "birinci derece odaklı kodlama" ile *anlamlandırma* düzeyine kendi varoluşsal gerçekliği ile taşıyarak inşa etmektedir.

"Başlangıç kodları" gruplandırıldığında mekan, deneyim, tasarım, temel tasarım elemanları, nokta/benek, çizgi, düzlem, biçim/form, doku, renk, temel tasarım ilkeleri, uygunluk, denge, birlik, çeşitlilik, oran-orantı, ölçek, tekrar, ritim, hiyerarşi/koram, egemenlik, vurgu, zıtlık, duyu, görme duyusu, işitme duyusu, dokunma duyusu, koklama duyusu, tatma duyusu, algı, bilişsel boyut, duygulanım boyut, yorumlayıcı boyut, değerlendirici boyut, gestalt algı teorisi, gestalt algı kuralları, şekil-zemin ilişkisi, pragnanz kanunları, yakınlık, benzerlik, süreklilik, tamamlama, simetri, imge, davranış, mahremiyet, kişisel mekan, kişiselleştirme, kendileme kodlarının "çevresel psikoloji" prensibinin kavramlarına denk geldiği keşfedilir iken; hareket, olay, kopma, program, karşılıklılık, kayıtsızlık, çatışma kodlarının ise "olay-mimarlık" prensibinin kavramlarına denk geldiği keşfedilmektedir. "Başlangıç kodları"nın gruplandırılması ile "birinci derece odaklı kodlar"ın, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerine işaret ettiği belirlenmektedir (Şekil 4.2).






Şekil 4.2: Kelime Kelime Kodlamadaki Birinci Derece Odaklı Kodlama Şeması.

Tablo 4.2, "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" kapsamındaki *kelime kelime kodlama* analizinden elde edilen "fenomenolojik durum notları", "başlangıç kodları" ve "başlangıç kodları"nın gruplandırıldığı "birinci derece odaklı kodlar" olan "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerini göstermektedir.





Tablo 4.2: Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

Fenomenolojik Durum Notları	Başlangıç Kodları	Birinci Derece Odaklı Kodlar
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I	mekan	Çevresel Psikoloji
 <p>F₁ B₂ S₁: "...ana karakterlerin yaşadığı mekan olan esas yaşam alanı..."</p>		





Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

 <p>F₁ B₂ S₁: "...esas yaşam alanının iç <u>mekan</u> deneyimi..."</p>	<u>mekan</u>	
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II)</p>		
 <p>F₂ B₂ S₁: "<u>Mekan</u>da her dalmaçyalı kendine ait kendi ruhu ve isteği doğrultusunda bir yer bulmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<u>denevim</u>	
 <p>F₁ B₄ S₂: "...alacakaranlık havlaması eşliğinde sokak silüetinin <u>denevimi</u>..."</p>		Çevresel Psikoloji
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₂ S₂: "Vurgulanan tablo <u>denevim</u>lendiğinde resimde soyut geometriciliği benimseyen suprematizm sanat anlayışının benimsendiği gözlemlenmektedir."</p>		
 <p>F₂ B₅ S₆: "Trafalgar Meydanı <u>denevim</u>lendiğinde Landseer Aslanları heykeli gözlemlenmektedir."</p>		





Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>tasarım</u></p>	Çevresel Psikoloji
 <p>F₁ B₁ S₁: "İki boyutlu çizimlerin hareketlendirilmesi ile oluşan her bir sahne, <u>tasarım</u> alanıdır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>temel tasarım elemanları</u></p>	
 <p>F₂ B₁ S₁: "Animasyon filminin ismi, uyarıcı canlı renk tonu olan kırmızı ve sarının birlikteliği ile <u>tasarım</u>a dahil olmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>		
 <p>F₁ B₁ S₂: "<u>Temel tasarım elemanları</u> ile temel tasarım ilkeleri doğrultusunda görsel bir düzen kurularak yeni bir tasarım meydana getirilmektedir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₁ S₁: "Animasyon filminin isminin tasarımında <u>temel tasarım elemanlarından</u> nokta/benek, çizgi, biçim/form, renk kullanımı gözlemlenmektedir."</p>		





Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>nokta/benek</u></p>	<p>Çevresel Psikoloji</p>
 <p>F₁ B₁ S₁: "...temel tasarım elemanlarından olan <u>nokta/benek</u>..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₁ B₃ S₄: "<u>Nokta/benek</u> biçiminde sahne geçişi ile dürbünün dairesel camları benzerlik sağlayarak süreklilik algısı oluşturmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>çizgi</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₂: "Bir dizi noktanın yan yana gelip <u>çizginin</u> oluşumunu sağlaması ile dalmaçyalıların çizimde canlanması gerçekleştirilmektedir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₂ S₄: "Tasarımda görselleştirme titreyen bir <u>çizgi</u> egemenlikindedir."</p>		





Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>düzlem</u></p>	<p>Çevresel Psikoloji</p>
 <p>F₁ B₄ S₁: "...zemin, yer <u>düzlemi</u>..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₁ B₄ S₁: "Dalmaçyalı kutudan düşen yavruyu bedeni ile tutarak zemin <u>düzlem</u>ine düşme olayının şiddetini hafifletmektedir. "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>biçim/form</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₁: "...telefon ve kaş öğelerinin <u>biçimi/formu</u>..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₁ B₄ S₁: "Kitaplar, <u>biçim/formu</u> ile işlev değişikliğine izin vererek kahve atlığı olarak kullanılmaktadır."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.





 <p>F₂ B₁ S₂: "Nokta/benek figürü zıplama hareketi sonucunda zemine yapışarak zeminin biçim/formunu almaktadır. "</p>	<p><u>biçim/form</u></p>	
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>doku</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₂: "...dalmaçyalı öğelerinden meydana getirilen doku..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₅ S₈: "Arabanın içerisi, yumuşak dokulu malzeme ile kaplanarak akli dengesi yerinde olmayan bireyler göz önünde bulunarak tasarlanmıştır. "</p>		<p>Çevresel Psikoloji</p>
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>renk</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₁: "...aynı mekanın farklı renk tonlarında tasarımı..."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>renk</u></p>	
 <p>F₂ B₂ S₁: "Mutfak, kahverengi <u>renk</u> tonunun egemenliğindedir"</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>temel tasarım</u> <u>ilkeleri</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₁₁: "Tasarım alanındaki imgeler, temel tasarım elemanlarıyla <u>temel tasarım ilkeleri</u> ile bir araya getirilerek oluşturulmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₂ S₂: "Nokta/benek figürü, <u>temel tasarım ilkelerinden</u> olan ritim, denge, birlik, çeşitlilik, zıtlık kuralları ile tuvale yerleştirilmiştir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>uygunluk</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₇: "...boyut <u>uygunluk</u>u sağlanarak saklanma olayının gerçekleştirilmesi..."</p>		

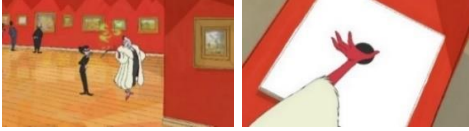

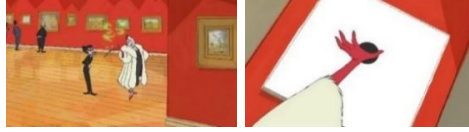

Çevresel
Psikoloji

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.





<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>uygunluk</u></p>	
 <p>F₂ B₂ S₁: "Keman kutusuna girmiş olan dalmaçyalılar, mekan içerisinde kendi ölçeklerine <u>uygunluk</u> gösteren mekan arayışlarındadırlar."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>denge</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₄: "...temel tasarımda <u>denge</u> ilkesi ile nokta/benek yerleşimi..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₃ S₅: "Tuvalin sol tarafında kalan büyük bir nokta/benek, tuvalin sağ tarafına yerleştirilen 3 küçük nokta/benek ile <u>dengelenmektedir.</u> "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>birlik</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₁₂: "Tasarımın renklendirilmesi, renklendiren bilgilerinden sonra tamamlanarak görsel-yazı <u>birlik</u> kurgulanmaktadır."</p>		

Çevresel
Psikoloji

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.




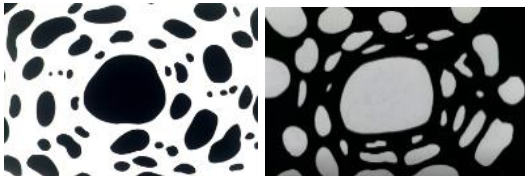
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>birlik</u></p>	<p>Çevresel Psikoloji</p>
 <p>F₂ B₂ S₂: "Eserler <u>birlik</u> oluşturarak benzerlik sağladıkları için gruplanarak algılanmaktadır"</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>çeşitlilik</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₁: "Sahne geçişlerinde tasarım içerisinde kurulan temel tasarım ilkelerinden olan görsel birlik ilkesinin kırılıp <u>çeşitlilik</u> oluşturulması ile yeni sahneye yönelim sağlanmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₂ S₂: "Konsept olarak silüet izlenimi veren diğer çalışmalar arasında <u>çeşitlilik</u> ve zıtlık sağlayan eser bir soyutlama çalışması olarak dikkat çekmektedir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>oran-orantı</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₆: "Nokta/benek, tasarım alanına uygun olan boyut yakalandığında temel tasarım ilkelerinden olan <u>oran-orantı</u> ilkesi sağlanmış olmaktadır."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>oran-orantı</u></p>	
 <p>F₂ B₅ S₄: "<u>Oran-orantı</u> gözetilmeden evlere göre insanın ölçeği uygunluk göstermemektedir. "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>ölçek</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₁: "...kent <u>ölçek</u>ki deneyimi..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₅ S₁: "Kentsel mekanlar farklı <u>ölçek</u>lerden çizilerek olay akışının geçtiği Londra kentinin algılanması sağlanmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>tekrar</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₄: "...<u>tekrar</u> hareketi ile oluşan halkalar..."</p>		





Çevresel
Psikoloji

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.




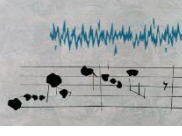
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>  <p>F₂ B₅ S₇: "...gerçekdışı dünyadaki olayları, tekrarlama hareketinde bulunulması..."</p>	<p><u>tekrar</u></p>	
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>  <p>F₁ B₁ S₃: "...ritim uyandıran hareketler ile genelden özele anlatım..."</p>	<p><u>ritim</u></p>	
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>  <p>F₂ B₄ S₅: "Tuğla dokusunda rasyonel olarak ritim oluşturulan pencereler bulunmaktadır. "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>  <p>F₁ B₁ S₁₁: "merkezsiz/odaksal hiyerarşi oluşturarak bir yönelme imgesi kullanılmaktadır."</p>	<p><u>hiyerarşi</u></p>	

Çevresel
Psikoloji





Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>hiyerarşi</u></p>	
 <p>F₂ B₃ S₅: "Tuvalin kenarından hareketlenen nokta/benek figürleri merkezsel/odaksal <u>hiyerarşi</u> sağlayarak sarmal bir örüntü oluşturmaktadır. "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>egemenlik</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₅: "...boyut ile tasarıma <u>egemenlik</u> kurulması..."</p>		Çevresel Psikoloji
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₂ S₁: "Mekan canlı renk tonu <u>egemenlik</u>indedir. <u>Mekana egemenlik</u> kuran piyano ve çello, mekannın müzik odası işlevini güçlendirmektedir. "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>vurgu</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₁: "...yeni sahnenin nokta/benek biçimi ile <u>vurgu</u>lanması..."</p>		





Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>vurgu</u></p>	
 <p>F₂ B₂ S₂: "Mağazadaki vitrinler, çıkmalar ile düzenlenerek <u>vurgu</u>lanmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>zıtlık</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₁₁: "...siyah ve beyaz egemenliğindeki tasarımların <u>zıtlık</u> oluşturması..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		Çevresel Psikoloji
 <p>F₂ B₂ S₄: "Mor renk tonu egemenliğindeki doku, sarı bir gökyüzü ile tamamlanarak <u>zıtlık</u> oluşturulmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>duyu</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₇: "Nokta/beneklerin çizimde konumlandırılması ve piyanodaki nota sesleri, görme duyusu ve işitme duyusunun birbiri arasındaki algısını kuvvetlendirmektedir. <u>Duyuların</u> eş zamanlı hareketlendirilmesi söz konusudur. "</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>duyu</u></p>	
 <p>F₂ B₂ S₁: "Köpek taslarına mamanın düşme sesi, köpeklerin işitme duyusuna gönderilen uyarı, tatma duyusu ile beraber dokunma duyusunun harekete geçirileceğinin göstergesidir. <u>Duyuların</u> eş zamanlı hareketlendirilmesi söz konusudur."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>görme duyusu</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₄: "...<u>görme duyusunun</u> algılamaya hazır hale getirilmesi için kirli camı temizlemesi..."</p>		Çevresel Psikoloji
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₂ S₁: "Tasların arasında Krunchies paketine ulaşılmaktadır fakat paketin içerisinde mama ararken <u>görme duyusunun</u> algısı engellenerek hareket etmekte zorluk çekilmektedir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>işitme duyusu</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₁: "...<u>işitme duyusu</u> ile mekansal yönelim..."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.





<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>işitme duyusu</u></p>	
 <p>F₂ B₅ S₄: "<u>İşitme duyusu</u> ile algılanan gök gürültüsünün süreklilik sağlaması ile sahneler arasında olaysal mekan atmosferi kurulmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>dokunma duyusu</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₈: "<u>Dokunma duyusu</u> ile algılanan kaygan zeminin malzemesi mekanın yürünebilirliğini etkilemektedir."</p>		Çevresel Psikoloji
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₁ S₁: "Nokta/benekin bir zemine <u>dokunma duyusu</u> ile dokunduğunu böylece hareket ettiğini, ışık ve gölge oluşturmasından algılanmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>koklama duyusu</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₃: "...bağımlılık yapan maddeden rahatsızlık duyulması ile <u>koklama duyusu</u>nun engellenmesi..."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II	<u>koklama duyusu</u>	
 <p>F₂ B₂ S₅: "Karakterler bakımsız kalmış hasarlı mekana girdiklerinde mekanın keskin rutubet kokusunu <u>koklama duyusu</u> ile algılamaktadırlar."</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I	<u>tatma duyusu</u>	
 <p>F₁ B₂ S₃: "...mekanda <u>tatma duyusunu</u> harekete geçiren çay saati..."</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II		
 <p>F₂ B₂ S₁: "...<u>tatma duyusu</u> ile mamalarını bitiren dalmaçyalılar..."</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I	<u>algı</u>	
 <p>F₁ B₄ S₃: "<u>Algı</u> düzeyinde mantıklı olan uygun kelime seçimi sonucunda oluşan cümle ve durumun tartışılması süreci gerçekleşmektedir."</p>		

Çevresel
Psikoloji


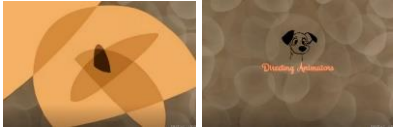


Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>algı</u></p>	
 <p>F₂ B₃ S₄: "Mekanın çiziminde eserin aslı olduğu duvar çizilmemiştir. Perde ve eser havada asılı duruyor gibi çizilmiştir. Mekanın tam olarak <u>algı</u>lanmasının önüne geçmektedir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>bilışsel boyut</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₁: "...algının <u>bilışsel boyutu</u> ile havlama sesinin tanınması..."</p>		Çevresel Psikoloji
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₃ S₅: "Nokta/beneklerden elde edilen algının <u>bilışsel boyutu</u> ile Disney'in ikonikleşmiş Mickey Mouse karakterinin silüeti imgelenebilir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>duygulanım boyut</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₁: "...algının <u>duygulanım boyutu</u> ile üzgünlük duyulması..."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>duygulanım</u> <u>boyut</u></p>	
 <p>F₂ B₅ S₄: "Gökyüzü dramatik mekan atmosferinin etkisiyle algının <u>duygulanım boyutu</u> ile neşe uyandıran turuncularından arınmış sadece mor renk tonlarına sahiptir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>yorumlayıcı boyu</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₁: "...algının <u>yorumlayıcı boyutu</u> ile yavruların kaçırılma olayını gerçekleştirenin Cruella olduğunun düşünülmesi..."</p>		Çevresel Psikoloji
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₃ S₅: "Çamaşırhanede çamaşırlarını çıkaran sıradan bir kişiyi, algının <u>yorumlayıcı boyutu</u> ile banka soygunu yapıyor olarak imgelemektedirler."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>değerlendirici</u> <u>boyut</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₁: "Pongo, algının <u>değerlendirici boyutu</u> ile Roger'a göre uygun eş adayı kararını vermektedir."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.





Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II	<u>değerlendirici boyut</u>	
 <p>F₂ B₃ S₄: "...algının <u>değerlendirici boyutu</u> ile resmin kötü olduğuna karar verilmesi..."</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I	<u>gestalt algı teorisi</u>	
 <p>F₁ B₁ S₉: "<u>Gestalt algı teorisi</u> ile parçalar bütünü oluşturmaktadır ve parçanın algısı bütünün algısından daha kapsamlı olarak algılanmaktadır."</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II		
 <p>F₂ B₃ S₅: "Cruella'nın portresini oluşturan eser, <u>gestalt algı teorisinin</u> parça-bütün ilişkisi arasında kurduğu bağı algılatmaktadır."</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I	<u>gestalt algı kuralları</u>	
 <p>F₁ B₂ S₁: "Beneklerin birbirine dönüşümü, <u>gestalt algı kurallarından</u> olan süreklilik kuralını göstermektedir."</p>		

Çevresel
Psikoloji

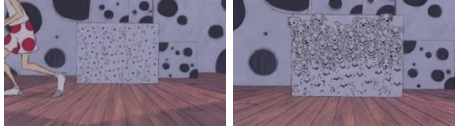



Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>gestalt algı kuralları</u></p>	
 <p>F₂ B₃ S₁: "Dalmaçyalı, gerçek dışı olay akışını mekanda tekrarlayarak <u>gestalt algı kurallarından</u> olan benzerlik kuralını sağlamaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>şekil-zemin ilişkisi</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₂: "<u>Şekil-zemin ilişkisi</u>nde zemin dalmaçyalı öğelerinden oluşan doku iken kırmızı renkli yazı ise şekil konumundadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₁ S₁: "Nokta/benekin <u>şekil-zemin ilişkisi</u> kuralı doğrultusunda şekil olarak algılanacağı zemine doğru hareket ettiği gözlemlenmektedir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>pragnanz kanunlar</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₁: "Tablolar <u>pragnanz kanunları</u> ile faydalı form olarak algılanmaktadır."</p>		Çevresel Psikoloji

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.





<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>pragnanz</u> <u>kanunlar</u></p>	
 <p>F₂ B₃ S₅: "Zeminde kesme taş dokusunun aralıklı yerleştirilmesi, <u>pragnanz kanunları</u> ile faydalı form olarak algılanarak zihinde tamamlama kuralı sağlanmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>yakınlık</u></p>	
 <p>F₁ B₃ S₁: "...<u>yakınlık</u> kurulan dalmaçyalıların gruplanarak algılanması..."</p>		Çevresel Psikoloji
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₂ S₅: "...dalmaçyalıların <u>yakınlık</u> kuralı ile gruplanarak algılanması..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>benzerlik</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₁: "...<u>benzerlik</u> gösteren öğelerin gruplanarak algılanması..."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>benzerlik</u></p>	
 <p>F₂ B₅ S₅: "Dalmaçyalılar tablolarındaki nokta/benek figürleri ve kendi biçimleri arasındaki <u>benzerlik</u> etkisini kullanmaktadırlar. Beyaz bir tuvalde nokta/benek eseriymiş gibi imgelenmektedirler."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>süreklilik</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₁₃: "...sahne tasarımının içerisine yeni sahnenin dahil olması ile <u>süreklilik</u> sağlanması..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₄ S₂: "Mekanda süreksizlik ve olayda <u>süreklilik</u> sağlanarak gazete ile sahne geçişi sağlanmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>tamamlama</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₄: "Beneklerin arasındaki boşluklar zihinde temel tasarım ilkelerinden olan <u>tamamlama</u> ilkesi sayesinde kapatılarak elips figürü olarak algılanmaktadır."</p>		

Çevresel
Psikoloji

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.





<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>tamamlama</u></p>	
 <p>F₂ B₃ S₃: "Tuğla dokusunun aralıklı yerleştirildiği sınır ögesi, faydalı form olarak algılanarak zihinde <u>tamamlama</u> kuralı sağlanmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>simetri</u></p>	
 <p>F₁ B₃ S₁: "Televizyonun yüksekliğine referans oluşturarak <u>simetri</u> uygulayarak yerleştirilmiş konsollar, televizyon alanını vurgulamaktadır. "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₅ S₃: "Karavanın içi deneyimlendiğinde ise sağ taraftan kapalı olan perdenin arasından nesnellik dışında bir açıyla çizilen ışık, mekana <u>simetri</u> uygulanması için tercih edilmiştir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>imge</u></p>	
 <p>F₁ B₁ S₁: "...<u>nokta/benek</u> temel tasarım elemanının kalem <u>imgesi</u> halinde hareket ettirilmesi..."</p>		

Çevresel
Psikoloji


Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>imge</u></p>	<p>Çevresel Psikoloji</p>
<p></p> <p>F₂ B₄ S₁: "Dalmaçyalının sandalyenin desteklerinde dönmesi bir pervane <u>imgesi</u> uyandırmaktadır. "</p> <p></p> <p>F₂ B₂ S₂: "Hasar gören araba yerden yükseltilmiş karşılıklı programı etkisinde bir mutfak mekanı olarak <u>imgelenmektedir</u>. Araba fırının üzerinde tencere <u>imgesindedir</u>."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>davranış</u></p>	
<p> </p> <p>F₁ B₂ S₁: "Sahip-köpek grupları, sokakta algılanmış ve bilişsel olarak organize edilmiş gereksinimleri tatmin etme yöneliminde <u>davranışlar</u> sergilemektedirler. "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
<p></p> <p>F₂ B₃ S₂: "Karavan deneyimlendiğinde bisiklet, telefon, perde gibi nesnelere kişiselleştirme <u>davranışı</u> uygulanarak mekanda hissedilmek istenen aidiyetlik hissine erişilmiştir."</p>		





Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>mahremiyet</u></p>	Çevresel Psikoloji
 <p>F₁ B₂ S₃: "...iç mekan görünümünün engellenmesi için <u>mahremiyet</u> oluşturularak perdelerin kapatılması..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₅ S₁: "...üç katlı dairede <u>mahremiyet davranışı</u> göstergesi olarak perdeler çekilmiştir..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>kişisel mekan</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₃: "...kişinin kendisine ait mahremiyetini sağlayabildiği <u>kişisel mekan</u> sınırlarını koruyabildiği bir mekan seçimi gerçekleştirilmesi..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₄ S₁: "Bisküvi paketi, dalmaçyalı için yavrulardan soyutlandığı, <u>kişisel mekanı</u> ve mahremiyetini koruyabileceği bir uyuma mekanıdır."</p>		





Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>kişiselleştirme</u></p>	
<p></p> <p>F₁ B₂ S₃: "...yaşam alanı olan salonun duvarlarının <u>kişiselleştirme</u>de bulunarak tablolarla kaplanması..."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		Çevresel Psikoloji
<p></p> <p>F₂ B₂ S₁: "Salonun duvarlarına <u>kişiselleştirme</u> davranışında bulunulduğu, tabloları kaldırılmış olan solgun görünümlü boyadan fark edilmektedir. Mekanın bir sonraki kullanımı aşamasında önceki <u>kişiselleştirme</u> davranışı sayesinde mekanın ruhuna dair izlenimler yansıtılacaktır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>kendileme</u></p>	
<p></p> <p>F₁ B₂ S₁: "Üçlü yavru aynı evlerindeki gibi kendilerine yabancı olan mekana <u>kendileme</u> davranışında bulunarak koltukta hakimiyet kurmaktadır."</p>		

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>  <p>F₂ B₅ S₁: "Alacakaranlık uluması, bir konut yapısının özel açık mekanını kendileme davranışında bulunarak toprağı kazıp bulduğu kemikleri orada saklayan köpeğe ulaşmaktadır."</p>	<p>kendileme</p>	<p>Çevresel Psikoloji</p>
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>  <p>F₁ B₁ S₁: "...nokta/benekin boyut farklılığı gösterimi ile oluşan hareket algısı..."</p>	<p>hareket</p>	
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>  <p>F₂ B₃ S₅: "Hayvanat bahçesinde zürafaların bulunduğu mekan tasarımı, açık alanda hareket etme ihtiyaçlarına imkan sağlayan sınırları korkuluklar ile belirlenmiş bir bölümdür."</p>		<p>Olay-Mimarlık</p>
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>  <p>F₁ B₁ S₁₃: "...olay örgüsünün gerçekleşeceği kent..."</p>	<p>olay</p>	




Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>olay</u></p>	
 <p>F₂ B₃ S₅: "Yerin altındaki mekana iniş ise <u>olay</u>-mimarlık prensibi doğrultusunda mekana şiddetin göstergesidir. "</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>kopma</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₁: "Saatin üzerindeki şapka, işlevi değişmiş bir görsel algı ile onu vurgulamaktadır. Biçim ve işlev arasında bir <u>kopma</u> oluşturulmaktadır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₃ S₆: "Kurgusal mekanda ağaç figürünün <u>kopma</u> göstererek mekanda perspektifi daraltan, odak dışı mekanları örtülü hale getiren bir çizgisel figür olarak tercih edildiği gözlemlenmektedir."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>program</u></p>	
 <p>F₁ B₄ S₄: "...piyanonun olduğu alanın aynı zamanda mutfak mekanı olarak <u>program</u>lanması..."</p>		Olay- Mimarlık

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II	<u>program</u>	
 <p>F₂ B₂ S₁: "Banyo mekanı olarak tencerenin içerisinden çıkan dalmaçyalı, iç içe geçmiş <u>program</u> kullanımlarını göstermektedir</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I	<u>karşılıklılık</u>	
 <p>F₁ B₄ S₂: "...insanların isteklerine hizmet edecek şekilde <u>karşılıklılık</u> programı etkisindeki evcil hayvan dükkanı..."</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II		
 <p>F₂ B₂ S₁: "<u>Karşılıklılık programı</u> etkisindeki hayvanat bahçesinde yetkililerin maymunları gezdirdikleri görülmektedir."</p>		
Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I	<u>kayıtsızlık</u>	
 <p>F₁ B₄ S₁: "Mandıra mekanı, süt elde etmek amacıyla hayvanların barındırıldığı bir programa sahip iken burası köpeklerin sığındığı, uyuduğu ve yemek yediği bir <u>kayıtsızlık</u> programı etkisindedir"</p>		Olay- Mimarlık

Tablo 4.2 (devam): Kelime Kelime Kodlama-Başlangıç ve Birinci Derece Odaklı Kodlar.

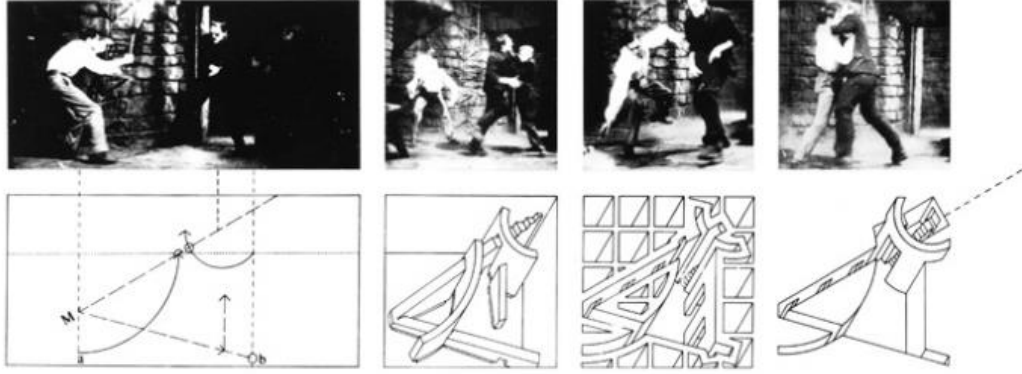
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	<p><u>kayıtsızlık</u></p>	
 <p>F₂ B₄ S₁: "Bekar yaşam alanı olan oda, <u>kayıtsızlık</u> programı etkisinde dalmaçyalılar için uyuma mekanıdır."</p>		
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>	<p><u>çatışma</u></p>	
 <p>F₁ B₂ S₁: "Tek bir mekan içerisine birden fazla programın (müzik yapmak, giyinmek, yemek yemek) varlığı <u>çatışma</u> nosyonu etkisi yaratmaktadır."</p>		Olay- Mimarlık
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>		
 <p>F₂ B₂ S₁: "Mekana uygulanan birçok program, mekanın <u>çatışma</u> programında olduğunu göstermektedir. Mekan müzik yapmak, uyumak, giyinmek, evcil hayvan beslemek olaylarını içermektedir."</p>		

4.1.1.3. Kelime Kelime Kodlamadaki İkinci Derece Odaklı Kodlama ve Teorik Kodlama: İnşacı Temellendirilmiş Kuram

"Odaklı kodlama"; en önemli ve/veya en sık karşılaşılan "başlangıç kodları"nı gözden geçirmek, gruplandırmak, sentezlemek ve veriyi analiz etmek anlamına gelmektedir (Charmaz, 2015, s: 203). "İkinci derece odaklı kodlama", "başlangıç kodları"nın sentezlenmesi hususunda etkindir. Sentezlemek, bilgi ve verileri bir araya getirerek, farklı kavramları birleştirerek yeni bir sentez yapmayı ifade etmektedir. Bu süreçte, elde edilen bilgilerin birleştirilerek daha kapsamlı bir anlayış geliştirilmesi ve yeni bilgilerin üretilmesi amaçlanmaktadır.

"İkinci derece odaklı kodlama"nın gerçekleştirilmesi hususunda (olanaklı) temsil çalışması etkili olmaktadır. "Olay-mimarlık" prensibi ile Tschumi, mimari düşünceye kavramsal bir yaklaşım ile soyutlama ve temsil çalışmalarında bulunmaktadır. "*Fenomenolojik-yaşantısal mekan*" anlayışı ile hareketlerin meydana getirdiği olaylardan sonra mekanın geldiğini savunarak, mekanı hareketler ile temsil etmektedir. Tschumi'nin soyutlama ve temsil çalışmalarında mekanı biçimlendirip yeniden üreten olay, aktif bir bedenın mekanla ve mekanı dolduran diğer bedenlerle kurduğu dokunsal ilişkiyi ifade etmektedir (Talipoğlu, 2019, s: 26). Tschumi'nin temsilleri, dokunma duyusu merkezlidir ve bedensel hareketleri imlemektedir. Mekansal temsil, hareketlerin *fiziksel* olarak yön, anlam, ilişkilene ifade halinde sunulmaktadır. Hareketlerin mekanda oluşturduğu *fiziksel* görünümünü imleyerek, üç boyut kazandırıp temsil etmektedir.

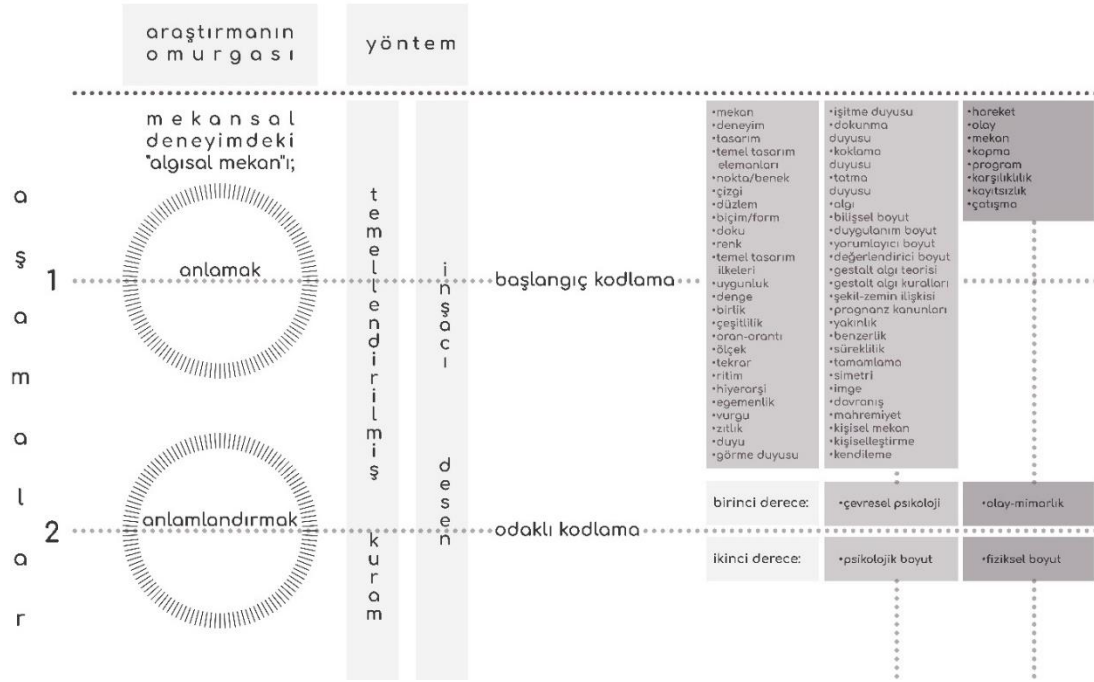
Temsil diyagramlarında olaydaki kişi ve cisimlerinin biçimleri aynı zamanda onların hareket hatları *fiziksel* olarak yapılandırılarak bir üç boyut kazandırılmaktadır. Tschumi, mekan içerisindeki bedenın hareketlerinin mekanı değiştirdiğini savunarak hareketler ile oluşan yeni olaysal mekanı *fiziksel* boyut kapsamında sınırlandırarak diyagramlarla tanımlamaktadır. Bu noktada temsil, *fiziksel* olarak objektif, ölçülebilir, somut ve nesnel verilere dayandırılmaktadır. (Şekil 4.3). "Olay-mimarlık" prensibi ile Tschumi'nin meydana getirdiği temsil diyagramları, "fiziksel boyut" kapsamında değerlendirilmektedir. "Birinci derece odaklı kod" olan "olay-mimarlık" prensibinin "ikinci derece odaklı kod"unun "fiziksel boyut"a işaret ettiği keşfedilmektedir (Şekil 4.4).



Şekil 4.3: Senaryolar, Şematik Plan Gösterimi ve Üç Boyutlu Mimari Temsil
Diyagramı, 1977 (Tschumi, 2018, s: 198).

"Olay-mimarlık" prensibi ile Tschumi'nin meydana getirdiği "fiziksel boyut" kapsamındaki dokunma duyusu eksenli hareket hatlarının yapılandırılarak oluşturulduğu temsil çalışmalarına, "çevresel psikoloji" prensibi ile çokluduyusal veriler (görme, işitme, dokunma, koklama, tatma duyuları) dahil edilmektedir. Böylece mekandaki beden duyumlarının olaya etkisi gözetilebilmektedir. Lefebvre'ye göre (2002), üretilmiş mekanda davranışlar, anlamları yeniden üretmektedir. Bu doğrultuda (olanaklı) temsil çalışmasına "çevresel psikoloji" prensibi ile çokluduyusal veriler ve davranışlar temsil edilerek dahil olmaktadır. Olaylara duyumsamanın ve davranışların kattığı yönelmeler eklenmektedir.

Temsil çalışmasına "çevresel psikoloji" prensibi ile dahil olan çokluduyusal veriler ve davranışlar, özgün bir değer olarak katkı sağlamaktadır. Çokluduyusal veriler ve davranışlar, "psikolojik boyut" kapsamında değerlendirilmektedir. "Psikolojik boyut"; insanların algılarını, düşüncelerini, bilişsel süreçlerini ve davranışlarını içermektedir. Subjektif deneyim ve içsel bir perspektif sunmaktadır. "Birinci derece odaklı kod" olan "çevresel psikoloji" prensibinin "ikinci derece odaklı kod"unun "psikolojik boyut"a işaret ettiği keşfedilmektedir (Şekil 4.4).



Şekil 4.4: Kelime Kelime Kodlamadaki İkinci Derece Odaklı Kodlama Şeması.

İkinci Derece Odaklı Kodlamada Etkili olan (Olanaklı) Temsil Çalışması

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen (olanaklı) temsil çalışmasında; "olay-mimarlık" ve "çevresel psikoloji" prensipleri doğrultusunda özgün bir temsil meydana getirilmektedir. Temsil çalışmaları, nesnellik doğrultusunda bilgiye dayalı olarak bir veri ortaya koymaktadır. Görsel ve işitsel film verisinden görsel iki boyutlu çizim düzlemine bilgi aktarılmaktadır. Veriler, zihinden iki boyutlu (olanaklı) temsil düzlemine ulaşarak somut bir veri oluşturmaktadır. Tschumi'nin temsilleri, dokunma duyusu merkezlidir ve bedensel hareketleri imlemektedir fakat araştırma kapsamındaki (olanaklı) temsil çalışması, çokluduyusal verileri ve davranışları içererek görme duyusunun algı odağına sunulmaktadır. Temsil çalışmasında duysal uyarıların, davranışların ve olayların temsili, görsel inşa sanatı anlayışı ile aktarılmaktadır.

İki boyutlu (olanaklı) temsil çalışmalarında "fiziksel boyut" ile "olay-mimarlık" prensibi doğrultusunda olay yönelim gösterimi olarak hareket vektörü ve kesit temsil araçları kullanılmaktadır. "Psikolojik boyut" ile "çevresel psikoloji" prensibi doğrultusunda ise araştırmanın özgün değerini oluşturan duyular esas

alındığında görme, işitme, dokunma, koklama, tatma duyuları temsil edilir iken davranışlar esas alındığında ise mahremiyet, kişisel mekan, kişiselleştirme, kendileme davranışları temsil edilmektedir. Mekanın çok katmanlı potansiyellerinin deşifre edilmesi için (olanaklı) temsil çalışması bir olanak sunmaktadır. *Duyusal-davranışsal-olay* eksenli "algısal mekan"ın (olanaklı) temsil çalışması ile kavramsal bir tanımlama yapılmaktadır (Tablo 4.3).

Tablo 4.3: İkinci Derece Odaklı Kodlamada Etkili olan (Olanaklı) Temsil Çalışması.

Başlangıç Kodlama ile elde edilen (Olanaklı) Temsil Çalışmalarındaki Gösterimler		Duyusal Yönelim Gösterimi:	Davranışsal Yönelim Gösterim:	Olay Gösterimi:
		<ul style="list-style-type: none"> • Görme Duyusu Hareket Vektörü • İşitme Duyusu Hareket Vektörü • Dokunma Duyusu Hareket Vektörü • Koklama Duyusu Hareket Vektörü • Tatma Duyusu Noktası 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahremiyet • Kişisel Mekan • Kişiselleştirme • Kendileme 	<ul style="list-style-type: none"> • Bedensel Hareket Vektörü • Kesit
Odaklı Kodlar	Birinci Derece	Çevresel Psikoloji		Olay-Mimarlık
	İkinci Derece	Psikolojik Boyut		Fiziksel Boyut

Tablo 4.3 (devam): İkinci Derece Odaklı Kodlamada Etkili olan (Olanaklı) Temsil Çalışması.

İnşacı Temellendirilmiş	Duyusal	Davranışsal	Olay
Kuram: Duyusal-Davranışsal Olay Eksenli Algısal Mekan			

• **(Olanaklı) Temsil Çalışmasındaki Duyusal Yönelim Gösterimi**


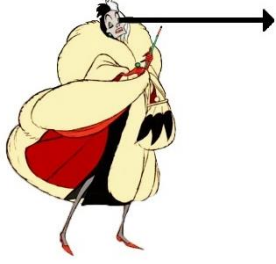
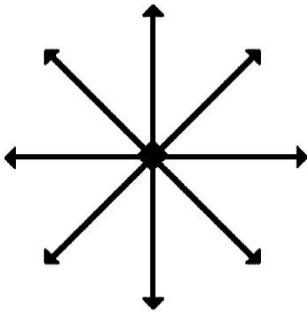
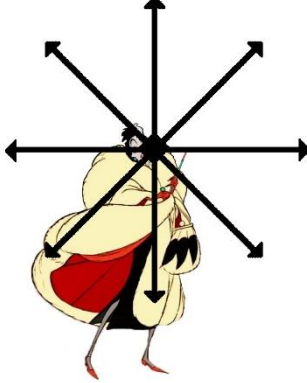
"Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin incelenmesi ile mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ın (olanaklı) temsilinde gerçekleşen olay akışı doğrultusunda uyarılan duyular, duyusal yönelim gösterimi olarak duyusal hareket vektörü veya duyu noktası ile temsil edilmektedir. Matematik ve fizik alanlarında kullanılan hareket vektörü; biçim, büyüklük ve yöne sahip olan bir vektördür. Fizikte sıkça kullanılan vektörel büyüklükler arasında yer değiştirme, hız, kuvvet, ivme, momentum, manyetik alan gibi örnekler bulunmaktadır. Örneğin, bir cismin hızı; büyüklüğü 30 m/s, yönü doğuya doğru içeren bir vektör olarak ifade edilmektedir.

Mimarlık ekseninde tanımlanan duyusal hareket vektörü, insanların mekanlarda gerçekleştirdikleri duyusal deneyimlerin yönünü ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu duyusal deneyimler; mekansal deneyimi ve mekan atmosferini meydana getirmektedir. Duyusal hareket vektörü, mekansal deneyimin ve mekan atmosferinin yönünün belirlenmesini sağlayarak deneyimin zenginleştirilmesine katkı sunmaktadır ki bu noktada tasarım sürecinde dikkate alınabilecek bir husus olarak tanımlanabilecektir.







(Olanaklı) temsil çalışmasındaki duyusal yönelim gösterimleri şöyle sıralanmaktadır: görme duyusu hareket vektörü, işitme duyusu hareket vektörü, dokunma duyusu hareket vektörü, koklama duyusu hareket vektörü ve tatma duyusu noktası (Tablo 4.4).

Görme duyusu, Pallasma'nın ifadeleri ile bakma eyleminin gerçekleştirildiği yöne doğru doğrultusal ve nesne konumundaki görülen şeyler (yapılar, olaylar vb.) bakışlara tepki veremediklerinden tek yönlü vektörler ile ifadelendirilmektedir (Pallasmaa, 2011, s: 62). İşitme duyusu, Pallasma'nın ifadeleri ile tüm yönlere doğru ve nesne konumundaki şeylerin (yapılar, olaylar vb.) sesleri kulaklara geri iade ettiğinden çift yönlü vektörler ile ifade edilmektedir (Pallasmaa, 2011, s: 62). Dokunma duyusu, Tschumi'nin ifadeleri ile mekanda bedensel hareket olan akış (a) ile bedenin hareketlerini yönlendiren mekansal öğeler olan vektör (v) etkileşiminde biçimlenen doğrultusal ve tek yönlü vektörler ile ifadelendirilmektedir. Koklama duyusu, koklama eyleminin gerçekleştirildiği yöne doğru doğrultusal ve nesne konumundaki şeylerin kokuyu iletmesinden çift yönlü vektörler olarak ifadelendirilmektedir. Tatma duyusu, bulunulan mekanda noktasal bir anda gerçekleştirildiği için noktasal olarak tanımlanmaktadır.

Tablo 4.4: (Olanaklı) Temsil Çalışmasındaki Duyusal Yönelim Gösterimi.

Duyular	Duyusal Yönelim Gösterimi		
Görme Duyusu Hareket Vektörü			<ul style="list-style-type: none"> • doğrultusal • tek yönlü vektör
İşitme Duyusu Hareket Vektörü			<ul style="list-style-type: none"> • doğrultusal • her yöne doğru • çift yönlü vektör

Tablo 4.4 (devam): (Olanaklı) Temsil Çalışmasındaki Duyusal Yönelim Gösterimi.

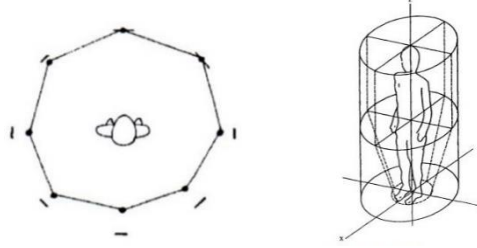
Dokunma Duyusu Hareket Vektörü			<ul style="list-style-type: none">• doğrultusal• tek yönlü vektör
Koklama Duyusu Hareket Vektörü			<ul style="list-style-type: none">• doğrultusal• çift yönlü vektör
Tatma Duyusu Noktası			<ul style="list-style-type: none">• noktasal

• (Olanaklı) Temsil Çalışmasındaki Davranışsal Yönelim Gösterimi

"Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin incelenmesi ile mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ın (olanaklı) temsilinde gerçekleşen olay akışı doğrultusunda sergilenen davranışlar ayrı ayrı temsil edilmektedir (Tablo 4.5).

Mahremiyet, kişilerarasındaki sınır-kontrol süreci olup görsel, işitsel ve kokusal etkileşimleri kontrol etme olarak tanımlamaktadır (Lang, 1987, s: 145). Mahremiyet davranışının temsili, sınırları belirlenmiş insan figürünün siyah renk tonundaki görünümü olarak belirlenmektedir. Görme duyusu esasında inşa edilen iki boyutlu temsilde, mahremiyet davranışının insan figürünün siyah renkli kullanımının nedeni ise ışığın varlığı olmadan görme olayının gerçekleştirilememesi durumuna atıf yapılarak kişilerarası etkileşimin kontrollü olduğu gösterilmektedir.

Kişisel mekan, insan bedeninin çevresini saran, mahremiyetini destekleyen, görünmez bir çeperle işaretlenmiş bir alan olarak tanımlamaktadır (Sommer, 1969, s: 39-42; Lang, 1987, s: 147). Kişisel mekan davranışının temsili noktasında Goffman (2017), kişisel mekanın duyu organlarının bedenin ön tarafında yoğunlaşması nedeniyle bedenin ön tarafında arkaya göre daha geniş bir alan kapladığını ifade etmektedir. Hayduk (1978) ise kişisel mekan için üç boyutlu bir öneride bulunmaktadır. Formun düzlemsel yüzeydeki x ve y aksların z aksı ile birleşiminden kişinin boyuna eş değer bir silindir tanımlanmaktadır (Holahan, 1982, s: 177). Bilimsel ortamdaki iki temsil önerisi denkleştirilmektedir. Plan düzleminde sınırları belirlenen insan bedeninin ön tarafında duyu organlarının yoğunlaşmasından kaynaklı olarak ön tarafta daha geniş bırakılan bir mesafe temsil edilir iken kesit düzleminde ise x ve y akslarının kişinin boyutlarına eş değer olan bir silindir ile temsil edilmektedir.



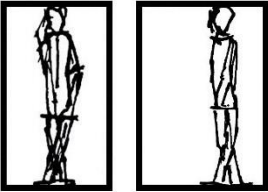

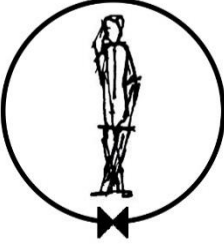



Şekil 4.5: Gifford'un (1987) Kişisel Mekan Görselleştirmesi (Bekçi, 2006) ve Hayduk'un Kişisel Mekan Formu (Holahan, 1982, s: 227).

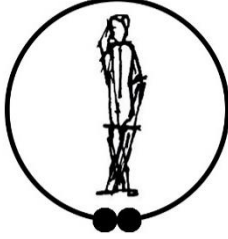

Kişiselleştirme, çevrenin kullanıcıları tarafından kendi kimliklerini yansıtmak için kasıtlı olarak yeniden biçimlendirilmesi, düzenlenmesi, dekore edilmesi ve süslenmesidir (Sommer, 1974; Wells, 2000). Kişiselleştirme davranışının temsili, kişiselleştirme davranışının deneyim ile ilişkili mekan atmosferini doğrudan etkileyen bir davranış olduğundan dolayı atmosfer kelimesinin TDK'deki "*yeri veya herhangi bir gök cismini saran gaz tabakası*" tanımından (Uysal, 2017, s: 17). biçimlenen daire olarak temsil edilmektedir. Geometride yer alan iki ucu sonsuza kadar uzanan bir çizgi olan doğrunun bükülüp daire biçimini alması olarak temsil edilmektedir. Birbirine yönelen iki ok yani iki ucu sonsuza kadar uzan oklar, kişinin kendi kimliğini yansıtmaya fikirlerinin görselleştirilmesini sağlamaktadır.

Kendileme, kişinin kendisi için alma, kendi kullanımına ayırma, kendinin kılma davranışıdır (Tufan, 2019, s: 30). Kişinin mekan üzerinde denetim ve otorite kurulması, mekanı farklılaştırması, düzenlenmesi, organize etmesi, mekandaki öğeleri ve objeleri yerleştirilmesi/çıkarması gibi eylemler ile gerçekleştirilmektedir (Bilgin, 1990). Kendileme davranışının temsili, kişiselleştirme davranışı gibi mekan atmosferini doğrudan etkileyen bir davranış olduğundan dolayı atmosfer kelimesini yansıtan daire biçimi olarak temsil edilmektedir. Geometride yer alan iki ucu olan ve iki ucunda noktalar bulunan sınırları belirlenmiş bir çizgi olan doğru parçasının bükülüp daire biçimini alması olarak temsil edilmektedir. İki ucunda bulunan noktalar, kişinin kendisi için alma, kendi kullanımına ayırma, kendinin kılma fikirlerinin görselleştirilmesidir.

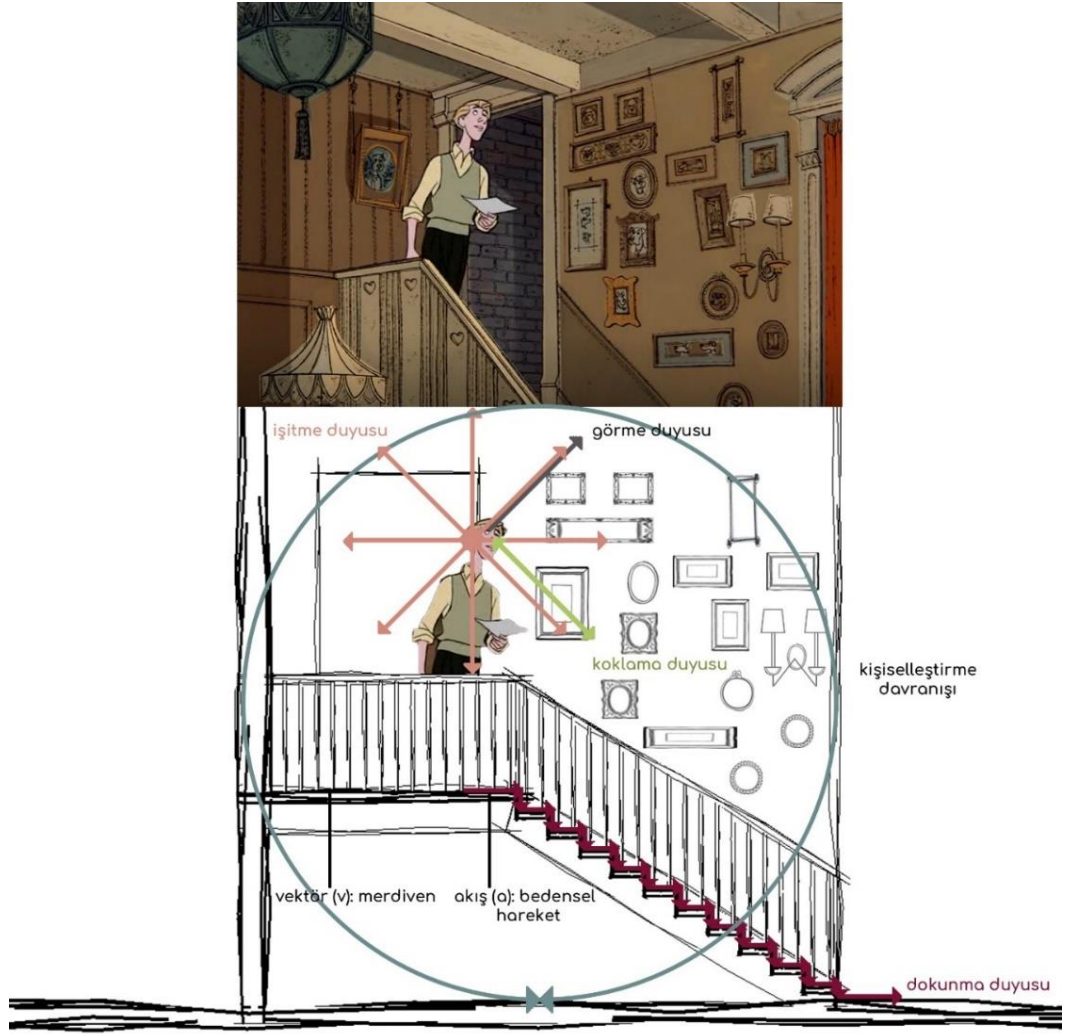
Tablo 4.5: (Olanaklı) Temsil Çalışmasındaki Davranışsal Yönelim Gösterimi.

Davranışlar	Davranışsal Yönelim Gösterimi	
Mahremiyet		
Kişisel Mekan		
Kişiselleştirme		

Tablo 4.5 (devam): (Olanaklı) Temsil Çalışmasındaki Davranışsal Yönelim Gösterimi.

Kendileme		
-----------	---	---

Şekil 4.6’da 1. Film, 2. Bölüm, 3. Sahnenin "fenomenolojik durum notları" kapsamında gerçekleştirilen (olanaklı) temsil çalışması sunulmaktadır. (Olanaklı) temsil çalışmasında olayın gerçekleştiği sahnedeki fiziksel bileşenler kesit temsil düzleminde sunulmaktadır. Sahnede yer alan karakterin duyularından temellenerek duyusal hareket vektör gösterimleri gerçekleştirilmektedir. Sahnede yer alan karakterin görme duyusundan temellenen görme duyusu vektörü doğrultusal sağ yukarıya doğru ve tek yönlü, işitme duyusu vektörü doğrultusal her yöne doğru ve çift yönlü, dokunma duyusu hareket vektörü, merdivenlerden aşağıya inen karakterinin hareketi doğrultusunda doğrultusal ve tek yönlü, koklama duyusu hareket vektörü ise doğrultusal sağ aşağıya doğrudur. Sahnede yer alan karakterin salonun duvarlarını tablolar ile düzenlemesinden dolayı gerçekleştirdiği kişiselleştirme davranışı ise geometride yer alan iki ucu sonsuza kadar uzanan bir çizgi olan doğrunun bükülüp daire biçimini alması olarak temsil edilmektedir. (Olanaklı) temsil çalışması, "algısal mekan"ın *duyusal*, *davranışsal* ve *olaysal* verilerini içermektedir (Şekil 4.6).



Şekil 4.6: Duyusal-Davranışsal Olay Eksenli Algısal Mekan (Olanaklı) Temsili.

4.1.1.4. Teorik Kod olan İnşacı Temellendirilmiş Kuram

Mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etmek üzerine bir hedef ile "temellendirilmiş kuram, inşacı desen" yönteminin adımları gerçekleştirilmiştir. "Algısal mekan"ı anlamak noktasında "başlangıç kodlaması", anlamlandırmak noktasında "odaklı kodlama", (olanaklı) temsil noktasında ise "teorik kodlama" yol gösterici bir konumdadır (Şekil 4.7).

"Algısal mekan"ı *anlamak* hususunda etkili olan "başlangıç kodları"; mekan, deneyim, tasarım, temel tasarım elemanları, nokta/benek, çizgi, düzlem, biçim/form, doku, renk, temel tasarım ilkeleri, uygunluk, denge, birlik, çeşitlilik, oran-orantı,

ölçek, tekrar, ritim, hiyerarşi/koram, egemenlik, vurgu, zıtlık, duyu, görme duyusu, işitme duyusu, dokunma duyusu, koklama duyusu, tatma duyusu, algı, bilişsel boyut, uygulanım boyut, yorumlayıcı boyut, değerlendirici boyut, gestalt algı teorisi, gestalt algı kuralları, şekil-zemin ilişkisi, pragnanz kanunları, yakınlık, benzerlik, süreklilik, tamamlama, simetri, imge, davranış, mahremiyet, kişisel mekan, kişiselleştirme, kendileme, hareket, olay, kopma, program, karşılıklılık, kayıtsızlık, çatışma olarak sıralanmaktadır.

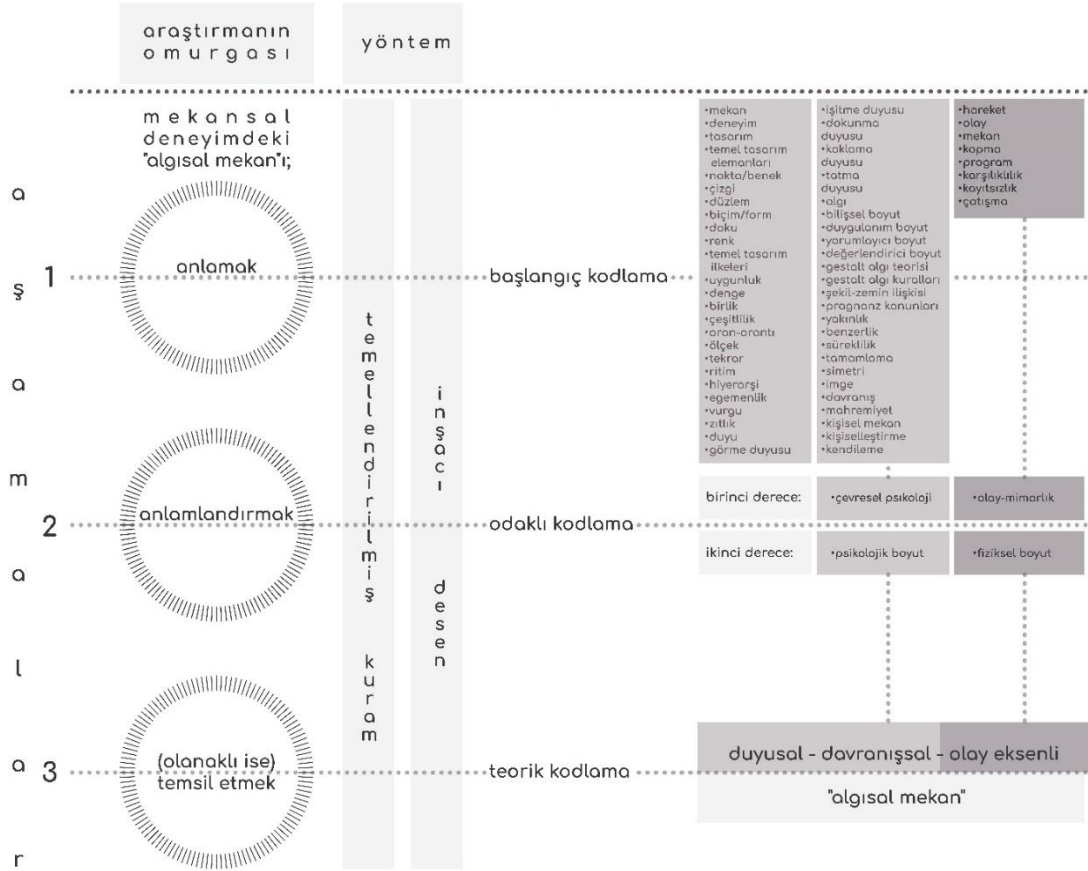
"Algısal mekan"ı *anlamlandırmak* hususunda etkili olan "birinci derece odaklı kodlar"; "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri iken "ikinci derece odaklı kodlar" ise algısal mekanın "psikolojik boyut" ve "fiziksel boyut" kavramlarına işaret etmektedir.

"Algısal mekan"ın (*olanaklı*) *temsili* hususunda etkili olan "teorik kodlama" sonucunda ulaşılan "teorik kod olan inşacı temellendirilmiş kuram"; *duyusal-davranışsal-olay* eksenli "algısal mekan" kavramı olarak inşa edilmiştir. *Duyusal-davranışsal-olay* eksenli "algısal mekan"da *duyusal-davranışsal* "çevresel psikoloji"nin alt kavramları iken; *olay* ise "olay-mimarlık" prensibinin alt kavramıdır. "Algısal mekan"ın, "psikolojik boyut" kapsamında *duyusal-davranışsal* yönüne işaret edilir iken "fiziksel boyut" kapsamında da *olay* eksenli yönüne işaret edilmektedir.

Mekanın "*bütüncül-algısal*" yönünün, psikolojik ve fiziksel boyutun eş zamanlı incelemesi ile deşifre edilebileceğini savunan araştırmada "algısal mekan"ların psikolojik boyutu ile *duyusal-davranışsal* yönünü algılamada "çevresel psikoloji" prensibi esas alınır iken; "algısal mekan"ların fiziksel boyutu ile *olay* organizasyonunu incelemek adına "olay-mimarlık" prensibine başvurulmaktadır. Bernard Tschumi'nin "olay-mimarlık" prensibi içerisinde işlenen *mekan-hareket-olay* üçlemesi olaysal mekanı (olay-mekani), "fiziksel boyut" ile tanımlarken (Tschumi, 2018); bu üçlemeye araştırmacının özgün değerini oluşturan "çevresel psikoloji" prensibinde konu edilen *mekan-insan-duyu-davranış* silsilesi/zincirlemesi ile "psikolojik boyut" dahil edilmektedir. Bu noktada "teorik kod olan inşacı

temellendirilmiş kuram" *duyusal-davranışsal-olay* eksenli "algısal mekan" olarak keşfedilerek özgün "algısal mekan" tanımı inşa edilmektedir (Şekil 4.7).

Kelime kelime kodlama ile bölüm 3.3.'te tanımlanan araştırma sorularından ilk üç araştırma sorusunun esas alınarak elde edilen bulgular, Tablo 4.6'da sunulmaktadır. Tablo 4.6, *kelime kelime kodlama* analiz birimi ile elde edilen "başlangıç kodları"ndan gerçekleştirilen "birinci derece odaklı kodlar" olan "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" kodlarını ve "ikinci derece odaklı kodlar" olan "psikolojik boyut" ve "fiziksel boyut" kodlarını göstermektedir. Kodlama aşamaları sonucunda inşa edilen "teorik kod olan inşacı temellendirilmiş kuram" *duyusal-davranışsal-olay* eksenli "algısal mekan" olarak inşa edilmektedir. Bu hususta "psikolojik boyut"un alt kavramları olan *duyusal-davranışsal* ve "fiziksel boyut"un alt kavramları olan *olay* alt kavramları tabloda gösterilmektedir (Tablo 4.6).



Şekil 4.7: Mekansal Deneyimdeki "Algısal Mekan"ın Anlamı, Anlamlandırılması ve (Olanaklı) Temsili.

Tablo 4.6: Teorik Kodlama ile Elde Edilen Teorik Kod olan İnşacı Temellendirilmiş Kuram.

Başlangıç Kodları	<ul style="list-style-type: none">• <u>mekan</u>• <u>deneyim</u>• <u>tasarım</u>• <u>temel tasarım elemanları</u>• <u>nokta/benek</u>• <u>çizgi</u>• <u>düzlem</u>• <u>biçim/form</u>• <u>doku</u>• <u>renk</u>• <u>temel tasarım ilkeleri</u>• <u>uygunluk</u>• <u>denge</u>• <u>birlik</u>• <u>çeşitlilik</u>• <u>oran-orantı</u>• <u>ölçek</u>• <u>tekrar</u>• <u>ritim</u>• <u>hiyerarşi/koram</u>• <u>egemenlik</u>• <u>vurgu</u>• <u>zıtlık</u>• <u>duyu</u>• <u>görme duyusu</u>• <u>işitme duyusu</u>• <u>dokunma duyusu</u>• <u>koklama duyusu</u>• <u>tatma duyusu</u>	<ul style="list-style-type: none">• <u>hareket</u>• <u>olay</u>• <u>kopma</u>• <u>program</u>• <u>karşılıklılık</u>• <u>kayıtsızlık</u>• <u>çatışma</u>
--------------------------	--	---

Tablo 4.6 (devam): Teorik Kodlama ile Elde Edilen Teorik Kod olan İnşacı Temellendirilmiş Kuram.

Başlangıç Kodları		<ul style="list-style-type: none"> • <u>algı</u> • <u>bilişsel boyut</u> • <u>duygulanım boyut</u> • <u>yorumlayıcı boyut</u> • <u>değerlendirici boyut</u> • <u>gestalt algı teorisi</u> • <u>gestalt algı kuralları</u> • <u>şekil-zemin ilişkisi</u> • <u>pragnanz kanunları</u> • <u>yakınlık</u> • <u>benzerlik</u> • <u>süreklilik</u> • <u>tamamlama</u> • <u>simetri</u> • <u>imge</u> • <u>davranış</u> • <u>mahremiyet</u> • <u>kişisel mekan</u> • <u>kişiselleştirme</u> • <u>kendileme</u> 		
Odaklı Kodlar	Birinci Derece	Çevresel Psikoloji		Olay-Mimarlık
	İkinci Derece	Psikolojik Boyut		Fiziksel Boyut
İnşacı Temellendirilmiş Kuram: Duyusal-Davranışsal-Olay Eksenli Algısal Mekan		Duyusal	Davranışsal	Olay

4.1.2. Olay Olay Kodlama

Bu bölümde "fenomenolojik durum notları" üzerinden gerçekleştirilen olay olay kodlama analizinden elde edilen "başlangıç kodları" ve "odaklı kodlar" tartışılmaktadır. *Olay olay kodlama* esnasında bölüm 3.3.'te tanımlanan araştırma sorularından son iki araştırma sorusu esas alınarak bulgular elde edilmektedir:

- "Mekan"ın var olmasını sağlayan "olay"ın (Tschumi, 2018) mekan içerisindeki katmanları nelerdir?
- "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri birbiri ile çapraz ilişkiler kurabilir mi? Prensiplerdeki kavramların yeniden tanımlanması ve yeni disiplinlerarası kavramların üretilmesi, tanımlanması mümkün müdür?

4.1.2.1. Olay Olay Kodlamadaki Başlangıç Kodlama ve Odaklı Kodlama

"Durum dokümanı" olan animasyon filmlerindeki her bir sahne üzerinden elde edilen "fenomenolojik durum notları", *olay olay kodlama* analizini gerçekleştirmek için gerekli olan veriyi sunmaktadır. Animasyon film incelemelerinde *olay olay kodlamadaki* "başlangıç kodları", okuyucunun takip etmesini kolaylaştırmak adına parantez içinde (**kalin ve altı çizili**) olarak sunulmaktadır. "Başlangıç kodları"nın gözden geçirilerek gruplandırılmasını, sentezlenmesini sağlayan "odaklı kodlar" (Charmaz, 2015, s: 203) ise tablolar halinde sunulmaktadır.

Olay olay kodlama esnasında bölüm 3.3.'te tanımlanan araştırma sorularından son iki araştırma sorusu esas alınarak elde edilen bulgular, Tablo 4.7'de sunulmaktadır. Tablo 4.7, "inşacı temellendirilmiş kuram" için geliştirilen "başlangıç kodlama", "odaklı kodlama" aşamalarını göstermektedir.

"Fenomenolojik durum notları"ndan *olay olay kodlama* analiz birimi ile elde edilen "başlangıç kodları"; (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde), (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde), (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde), (çatışma potansiyeli

taşıyan bir davranış olan olay kişiselleştirmesi), (karşılıklı olaysal davranış setleri), (çevresel çatışma olanaklılığı), (olaysal mekan atmosferi) olarak keşfedilmektedir.

"Başlangıç kodları"nın üzerinden gerçekleştirilen "birinci derece odaklı kodlama"da; "başlangıç kodları" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde), (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde), (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde) kodları; (olay akışı ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kod"una karşılık gelir iken; "başlangıç kodları" olan (çatışma potansiyeli taşıyan bir davranış olan olay kişiselleştirmesi), (karşılıklı olaysal davranış setleri), (çevresel çatışma olanaklılığı), (olaysal mekan atmosferi), (mekansal görünüm) kodları ise (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kod"una işaret etmektedir.

"Birinci derece odaklı kod" olan (olay akışı ile kavram üretimi) kodunun tanımladığı "başlangıç kodları" üzerinden gerçekleştirilen "ikinci derece odaklı kodlama" ile *"mekanın var olmasını sağlayan olayın (Tschumi, 2018) mekan içerisindeki katmanları nelerdir?"* araştırma sorusuna subjektif gerçeklik evreninde bir yanıt inşa edilmektedir.

"Başlangıç kodları" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde), (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde), (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde) kodları üzerinden gerçekleştirilen "ikinci derece odaklı kodlama" sonucunda olay akışı içerisindeki katmanlar keşfedilmektedir. "İkinci derece odaklı kodlama" ile mekandaki olayların; (esas anlamsal-programlanan olay), (bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay) ve (imgelenen-imgesel-programdışı olay) olarak katmanlara ayrıldığı tespit edilmektedir. "Başlangıç kodu" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde) kodunun (esas anlamsal-programlanan olay) "ikinci derece odaklı kod"una; "başlangıç kodu" olan (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı

etkisinde) kodunun (bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay) "ikinci derece odaklı kod"una; "başlangıç kodu" olan (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde) kodunun (imgelenen-imgesel-programdışı olay) "ikinci derece odaklı kod"una işaret ettiği keşfedilmektedir.

Tablo 4.7: Olay Olay Kodlama Analizi ile Elde Edilen Başlangıç Kodları, Odaklı Kodlar ve İnşacı Temellendirilmiş Kuram.

Başlangıç Kodları	Odaklı Kodlar		İnşacı Temellendirilmiş Kuram
	Birinci Derece	İkinci Derece	
<u>Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklı Programı Etkisinde)</u>	Olay Akışı ile Kavram Üretimi	Esas Anlamsal-Programlanan Olay	Duyusal-Davranışsal-Olay Eksenli Algısal Mekan
<u>Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü-Kayıtsızlık Programı Etkisinde)</u>		Bilinçaltı-Örtülü Anlamsal-Programlanan Olay	
<u>Mekan/Bedensel/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde)</u>		İmgelenen-İmgesel-Programdışı Olay	
<u>Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi</u>	Çevresel Psikoloji ve Olay-Mimarlık Disiplinleri ile Kavram Üretimi		
<u>Karşılıklı Olay Davranış Setleri</u>			

Tablo 4.7 (devam): Olay Olay Kodlama Analizi ile Elde Edilen Başlangıç Kodları, Odaklı Kodlar ve İnşacı Temellendirilmiş Kuram.

<u>Çevresel Çatışma</u> <u>Olanaklılığı</u>	Çevresel Psikoloji ve Olay-Mimarlık Disiplinleri ile Kavram Üretimi	Duyusal-Davranışsal- Olay Eksenli Algısal Mekan
<u>Olaysal Mekan Atmosferi</u>		

"Fenomenolojik durum notları" üzerinden gerçekleştirilen olay olay kodlama analiz birimi ile elde edilen "başlangıç kodları" ve "odaklı kodlar" tek tek başlıklar altında tartışılmaktadır.

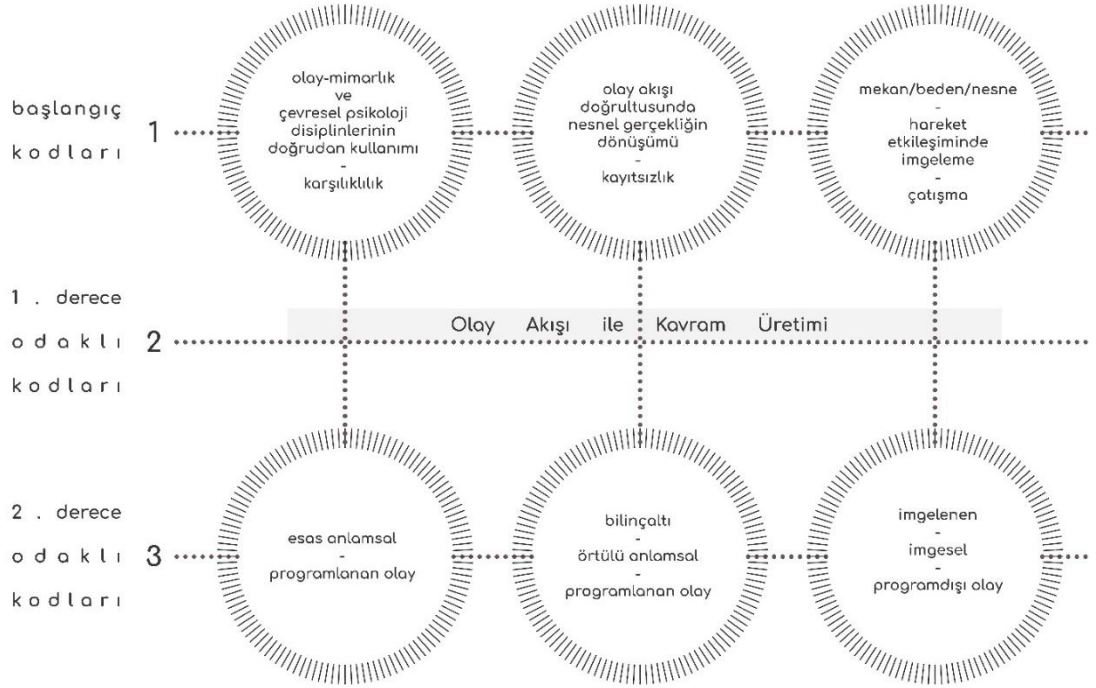
Başlangıç Kodlama, Birinci Derece Odaklı Kod: (Olay Akışı ile Kavram Üretimi) ve İkinci Derece Odaklı Kodlama

"Fenomenolojik durum notları"ndan *olay olay kodlama* analiz birimi ile elde edilen "başlangıç kodları" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklı programı etkisinde), (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde), (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde) kodlarının, (olay akışı ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kod"una işaret ettiği keşfedilmektedir. "Birinci derece odaklı kod" olan (olay akışı ile kavram üretimi), durum dokümanı olan animasyon filmleri üzerinden "fenomenolojik durum notları" elde edilirken Tschumi'nin söylemi ile mekanın var oluş nedeni olan olayların betimlenmesi esnasında kavram üretimine izin veren başlangıç kodlarına işaret etmektedir (Şekil 4.8).

"Birinci derece odaklı kod" olan (olay akışı ile kavram üretimi) kodu bir yaklaşım tanımlamaktadır. Olay, mekan ile buluştuğunda üst üste binen hareketler ile mekanın anlamsal ve fiziksel boyutunu başkalaştırabilecek bir güce sahip ise salt var oluşlarıyla bir anlam tanımlayan kavramların da olay ile buluşması farklı tanımları aktif hale getirebilecek potansiyele sahiptir. İleriki bilimsel araştırmalarda belirlenen veri kaynakları üzerinden (olay akışı ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kod" yaklaşımı doğrultusunda mekanı var eden olay örgüsü ile kavramların bütünleşik

ilişki kurmasıyla kavramların üretilebilirliğinin ve yeniden tanımlanabilirliğini sorgulamak amacı ile kullanılacak bir potansiyel taşımaktadır.

Bir yaklaşım tanımlayan "birinci derece odaklı kod" olan (olay akışı ile kavram üretimi) kodunun işaret ettiği "başlangıç kodları" üzerinden gerçekleştirilen "ikinci derece odaklı kodlama" ile mekandaki olay akışı içerisindeki katmanlar keşfedilmektedir. Olaylar mekanları var eder iken mekanlar olayları yaşatmaktadır. "İkinci derece odaklı kodlama" ile mekandaki olayların; (esas anlamsal-programlanan olay), (bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay) ve (imgelenen-imgesel-programdışı olay) olarak katmanlara ayrıldığı tespit edilmektedir (Şekil 4.8).



Şekil 4.8: Olay Olay Kodlama Analizi ile Elde Edilen (Olay Akışı ile Kavram Üretimi) Birinci Derece Odaklı Kodu, Başlangıç Kodları ve İkinci Derece Odaklı Kodları.

Başlangıç Kodu: (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde)

"Başlangıç kodu" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde) kodu, "fenomenolojik durum notları"nda "olay-mimarlık" ve "çevresel psikoloji" disiplinlerinin ele aldığı

araştırma konularını doğrudan kullanan betimlemelerden oluşmaktadır. Bu durum, mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin uyumlu birlikteliğini yansıtan karşılıklılık nosyonunun mantığı ile denkleştirilmektedir. Olay akışı doğrultusunda meydana getirilen "fenomenolojik durum notları"ndaki betimlemeler ile "olay-mimarlık" ve "çevresel psikoloji" disiplinlerinin ele aldığı araştırma konuları arasında uyumlu, birbirlerini güçlendiren bir strateji uygulanmaktadır. (Olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde) "başlangıç kodu" kapsamındaki betimlemelerde gerçeklik algısında, öngörülebilir nesnellikte mekansal organizasyonlar ve olaylar konu edilmektedir. Karşılıklılık bağıntısındaki mekan-beden etkileşiminin hareket düzleminde olağan bir şekilde birbirlerini yönlendirerek kurgulanan bir aktarımı yansıtmaktadır.

"Başlangıç kodu" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde) kodu, olay akışı esnasında yapılan betimlemeler esnasında keşfedildiğinden dolayı (olay akışı ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kodu" ile gruplandırılmaktadır (Tablo 4.8).


"Başlangıç kodu" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde) kodunun, (esas anlamsal-programlanan olay) "ikinci derece odaklı kodu"na işaret ettiği keşfedilmektedir. Mekandaki olayların katmanı olan (esas anlamsal-programlanan olay) "ikinci derece odaklı kodu", sanat eseri olduğu için doğası gereği yorum ile oluşturulmuş "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmlerde bilinç ile doğrudan algılanmaya yönelik esas anlamsal olarak oluşturulan programlanan olaylar katmanıdır. (Esas anlamsal-programlanan olay), "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmlerin yapım aşamasında bilinçli olarak meydana getirilen ve izleyicinin zihinde de karşılıklılık programı etkisinde algılatılmak istenilen katmandır. Bu nedenle (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık) "başlangıç kodu", (esas anlamsal-programlanan olay) "ikinci derece odaklı kodu" ile denkleştirilmekte, anlamsal bir bağ kurmaktadır (Tablo 4.8).

Tablo 4.8: Olay Olay Kodlamada (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodu.

Başlangıç Kodu:	<u>(Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde)</u>
Birinci Derece Odaklı Kod:	(Olay Akışı ile Kavram Üretimi)
İkinci Derece Odaklı Kod:	(Esas Anlamsal-Programlanan Olay)

Tablo 4.9’da "fenomenolojik durum notları" kapsamında işlenen "başlangıç kodu" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklılık programı etkisinde) kodu hakkındaki betimlemelerden örnekler sunulmaktadır.

Tablo 4.9: (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

Başlangıç Kodu	Fenomenolojik Durum Notları
<u>(Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde)</u>	<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>  <p>F₁ B₁ S₁: "İki boyutlu çizimlerin hareketlendirilmesi ile oluşan her bir sahne, tasarım alanıdır. Yayoi Kusama’ya göre simgesel felsefe olarak nitelendirilen nokta/benek, bulunduğu mekanda farklı anlamlara evrilmektedir. Nokta/benek elemanının görsel algıya bağlı olarak en küçük işaret olduğu gözlemlenmektedir. Nokta/benek, durağan ve hareketsiz imaj sınırlandırılmasından taşarak çizim gereksinimlerinden olan kalem ve silgi araçları olarak imgelenmektedir."</p>

Tablo 4.9 (devam): (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>(Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık Programı Etkisinde)</u></p>	<div data-bbox="703 495 1302 712"></div> <div data-bbox="802 728 1193 1021"></div> <p>F₁ B₃ S₂: "Yavruların kaldığı mekanın mutfak tercih edilmesi, hijyen açısından uygunluku tartışılabilirken bu tercihin plan biçimlenişinde etkili olduğunu söylemek mümkündür...Kaçırma olayı sonrasında Horace ve Jasper'ın mekanda var oluşu tamamlanmıştır. Nanny'nin kesin tüm gümüşleri çalmışlardır söyleminden sonra mutfak mekanına geçmektedir. Bu olaysal kurgu değerlendirildiğinde, kurgusal zayıflık ve eksiklikten dolayı mutfak mekanına geçiyor ise mutfak mekanının karşılıklılık nosyonu ile sadece yemek yapma/yeme programı üzerinden var olduğunun savunulması demektir. Olay akışının ön planda tutularak olayların süreklilik algısı ile kolayca takip edilebilmesi için izleyici doğrudan kayıp dalmaçyalıların varlığından haberdar olmaktadır. Olay-mimarlık disiplini doğrultusunda ise mekanda çatışma yaratabilecek programların tek bir mekana aktarılması ile mutfak mekanının yemek yapma/yeme, uyuma ve değerli eşyaların saklanması olaylarını içerebileceği bir düzenlenişte kurgulandığı seçeneği devreye girmektedir."</p>
---	--

Tablo 4.9 (devam): (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklı Programı Etkisinde) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>(Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklı Programı Etkisinde)</u></p>	<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p> <div data-bbox="694 577 1316 795"></div> <p>F₂ B₂ S₂: "Eser dalmaçyalıları hatırlatan bembeyaz tuvalde tek bir kusursuz dengedeki siyah nokta/benek figürüdür. Resim denevimlendiğinde soyut geometriciliği benimseyen suprematizm sanat anlayışının benimsendiği gözlemlenmektedir. Suprematizm; saf sanatsal duygu üstünlüğüne dayanmaktadır. Mekan içerisinde eser boyut ve konum açısından egemenlik kurmaktadır. Konsept olarak silüet izlenimi veren diğer çalışmalar arasında çeşitlilik ve zıtlık sağlayan eser bir soyutlama çalışması olarak dikkat çekmektedir."</p> <div data-bbox="817 1294 1184 1496"></div> <p>F₂ B₂ S₅: "Kentin karmaşık kaotik yaşamını arkasına alan aile pastoral bir cennet arayışında doğa ile iç içe çiftlik evlerine doğru yola çıkmaktadırlar. Kentteki yaşam alanlarının program ile sınırlandırılan rasyonel düzenleri, boyut anlamında yetersizlikleri, değişime kapalı standart biçimlenişleri yerine kişinin kendini var edebileceği, kişiselleştirme davranışında bulunarak niteliklerini oraya çıkarabilmesine imkan tanıyan, beklenmedik olaylar ile çatışma ortaya koyan mekanlara yönelmişlerdir."</p>
---	---

Başlangıç Kodu: (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü-Kayıtsızlık Programı Etkisinde)

"Başlangıç kodu" olan (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde) kodu, "fenomenolojik durum notları"nda "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmlerde kurgulanan nesnel gerçekliğin, olay akışı doğrultusunda dönüştüğü betimlemelerden oluşmaktadır. Bu durum, mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin vurduymaz ve duyarsız birlikteliğini yansıtan kayıtsızlık nosyonunun mantığı ile denkleştirilmektedir. Olay akışı doğrultusunda meydana gelen dönüşümler nesnel gerçeklikten ayırık, kopuk ve bağımsız hareket etmektedir. (Olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde) "başlangıç kodu" kapsamındaki betimlemelerde, gerçeklik algısının sarsıntılı düzleminde beden gerçeklik olgusuna vurduymaz bir aktarımla yaklaşması söz konusudur. Bu "başlangıç kodu", kayıtsızlık bağıntısındaki program ile bedensel hareketin kayıtsız birliktelik kurma halinin anlamsal bir örüntüsüdür. Mekan sekanslarının içerdiği programın aksine bedensel hareket, başka bir programı mekana uyarlayarak var olan programa dahil olmaktadır.

Tschumi'nin olay-mimarlık olgusu; mekan organizasyonunda biçim ve içeriğin, program ve bağlamın eş zamanlı düzenlenişinin aksine tasarımda, olay ile deneyimlenen mekanın, mekansal hareketlilik katacağı düşüncesi ile temellenmektedir (Tschumi, 1996). Olay-mimarlık üzerinden kurgulanan olaysal mekan olgusu ve "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmlerde olay akışı doğrultusunda dönüşen nesnel gerçeklik kurgusunun düşünce mantığında örtüştüğü gözlemlenmektedir. Algısal mekan, biçime bağlı kalmadan deneyim doğrultusunda değişim fikrini ortaya koymaktadır.

"Başlangıç kodu" olan (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde) kodu, olay akışı esnasında yapılan betimlemeler esnasında keşfedildiğinden dolayı (olay akışı ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kodu" ile gruplandırılmaktadır (Tablo 4.10).

"Başlangıç kodu" olan (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde) kodunun, (bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay) "ikinci derece odaklı kodu"na işaret ettiği keşfedilmektedir. Mekandaki olayların katmanı olan (bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay) "ikinci derece odaklı kodu", sanat eseri olduğu için doğası gereği yorum ile oluşturulmuş "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmlerde bilinçaltı ile dolaylı algılanmaya yönelik örtülü olarak oluşturularak programlanan olaylar katmanıdır. (Bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay), "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmlerin yapım aşamasında bilinçli olarak meydana getirilen ve izleyicinin zihinde de kayıtsızlık programı etkisinde algılatılmak istenilen katmandır. Bu nedenle (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde) "*başlangıç kodu*", (bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay) "*ikinci derece odaklı kodu*" ile denkleştirilmektedir (Tablo 4.10).

Tablo 4.10: Olay Olay Kodlamada (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü-Kayıtsızlık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodu.




Başlangıç Kodu:	<u>(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü-Kayıtsızlık Programı Etkisinde)</u>
Birinci Derece Odaklı Kod:	(Olay Akışı ile Kavram Üretimi)
İkinci Derece Odaklı Kod:	(Bilinçaltı-Örtülü Anlamsal-Programlanan Olay)

Tablo 4.11'de "fenomenolojik durum notları" kapsamında işlenen "başlangıç kodu" olan (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde) kodu hakkındaki betimlemelerden örnekler sunulmaktadır.





Tablo 4.11: (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü-Kayıtsızlık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

Başlangıç Kodu	Fenomenolojik Durum Notları
<p><u>Olay Akışı</u> <u>Doğrultusunda</u> <u>Nesnel Gerçekliğin</u> <u>Dönüşümü-</u> <u>Kayıtsızlık</u> <u>Programı</u> <u>Etkisinde)</u></p>	<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p> <div data-bbox="596 618 1378 837"> </div> <p>F₁ B₁ S₁₃: "Londra'daki neo-gotik tarzdaki Big Ben Kulesi (Elizabeth Kulesi, 1859), Westminster Sarayı'nın (temelleri 1016'a dayanmakta) yanındaki ünlü saat kulesidir. Westminster Saray kompleksindeki Victoria Kulesi'nin (1860) o tarihler içerisinde var olmasına rağmen çizimde sol taraftan yükseltilmediği görülmektedir ve bu durum kentin algılanmasında yanılgıya neden olmaktadır. Çizim esas alındığında, Victoria Kulesi'nin daha ileriki yıllarda, saray yapısına eklendiği varsayılarak mekan algısında bir yanılgı ortaya çıkmaktadır."</p> <div data-bbox="608 1335 1369 1603"> </div> <p>F₁ B₂ S₁: "Dış mekan tasarımında merdivenin karşısında pencere var iken iç mekan çiziminde tablo bulunmaktadır. Dış mekan tasarımında gül pencere bir çıkma uygulanan duvarda yer alıyor iken iç mekan çiziminde düz bir duvardadır. Mekanların kurgulanmasında iç mekan-dış mekan kurgusunun zayıflığı gözlemlenmektedir."</p>

Tablo 4.11 (devam): (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü- Kayıtsızlık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>Olay Akışı</u> <u>Doğrultusunda</u> <u>Nesnel Gerçekliğin</u> <u>Dönüşümü-</u> <u>Kayıtsızlık</u> <u>Programı</u> <u>Etkisinde)</u></p>	 <p>F₁ B₂ S₁: "Esas yaşam alanı olan binanın iki cephesi vardır. Biri parka diğeri ise bir diğerkonut dizisine bakmaktadır. Dalmaçyalı gül pencereden dışarıya baktığında, perspektife giren bir cephe görmesi nesnel gerçekliği aşkın bir durumdur. Dalmaçyalı perspektife giren cephe sayesinde gizlenip saklanarak bir plan peşinde olduğunun kurgusu desteklenmektedir."</p>
	 <p>F₁ B₂ S₂: "Anita'nın göle düşmeden önce elindeki kitabın, gölden çıkarken çantaya dönüşmesi nesnel gerçekliğin önünde bir durumdur."</p>
	 <p>F₁ B₂ S₃: "Esas yaşam alanı, dış mekan çiziminde sokağın tam karşısındadır. Esas yaşam alanındaki pencereden dış mekan çizildiğinde ise nesnel gerçeklikten aykırı olarak penceresinin karşısında perspektife giren bir yapı görünmektedir. Çizimlerde nesnel mekan kurgusundan önce olay akışının öncelendiği gözlemlenmektedir. Bu ise olay-mimarlık prensibinin "olay olmadan mekan olmaz" anlayışı ile örtüşmektedir."</p>

Tablo 4.11 (devam): (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü- Kayıtsızlık Programı Etkisinde) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>Olay Akışı</u> <u>Doğrultusunda</u> <u>Nesnel Gerçekliğin</u> <u>Dönüşümü-</u> <u>Kayıtsızlık</u> <u>Programı</u> <u>Etkisinde)</u></p>	 <p>F₁ B₄ S₁₃: "Cruella tamirhaneye doğru yaklaşırken arabada solda iken dalmaçyalıların olduğu yapıya yaklaştığında sağda olması nesnelliğin olay örgüsüne göre değişimidir."</p>
<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>	 <p>F₂ B₄ S₄: "Görme duyusu engellendiği için dengesini kaybeden tavuk, piyanonun arkasına düşmesine rağmen gerçekliği yansıtmayarak yakın çizimde piyano tuşlarının üzerine düşmüş gibi çizilmektedir."</p>
 <p>F₂ B₄ S₅: "Mekan içerisindeki karakterleri bilinçli olarak vurgulamak için pencerenin boşluğundan noktasal olarak vurulan sarının cansız tonundaki kaynağı olmayan ışık, gerçek dışı bir durumdur."</p>	 <p>F₂ B₅ S₅: "Patch'in masanın üzerine zıpladığı andaki arka plan olan mekan ile boyaların tabloya doğru hareket ettiği andaki arka plan olan mekan, olay akışının öncelenmesiyle gerçeklikten aykırı olarak birbiri ile örtüşmemektedir."</p>

Başlangıç Kodu: (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde)

"Başlangıç kodu" olan (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde) kodu, "fenomenolojik durum notları"nda mekan ile hareketin, beden ile hareketin ya da nesne ile hareketin etkileşiminde gerçekleşen imgelemelerin betimlemelerinden oluşmaktadır. Bu durum mekanın programı ile kullanıcının aktivitesinin stratejik olarak çelişerek çarpıştıkları ve birbirlerinin aleyhine bir işleyişte buldukları çatışma nosyonunun mantığı ile denkleştirilmektedir. (Mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma) "başlangıç kodu", izleyicinin algısında nesnel gerçeklik ve imgelenen arasındaki ikililik durumunun yarattığı çatışma halidir. Özne olan izleyicinin olaya kendi iradesiyle karar vermesi durumunu içermektedir dolayısıyla fenomenolojiktir. Çatışma bağıntısında beden ve mekanın etkileşimi iç içe ve dönüşümseldir. Bu noktada izleyicinin algısında nesnel gerçeklik ve imgelenen arasındaki ikili etkileşim de iç içe ve dönüşümsel bir potansiyeldedir.

Sahnelerde öngörülemeyen hareket ile temellenen olay, mekanda arayışa çıkmaktadır. Olay mekanı kapsamaktadır ve mekan içerisindeki tüm canlı-cansız varlıkları ele geçirerek aralarındaki var olan sınırları eriterek birbirlerine dönüşümünü sağlamaktadır. Olayı yaşatan/okunabilir kılan beden, içinde bulunduğu dünyayı yöneterek nesnelere hakim olup olay bazında etkilemektedir. Dil birliğindeki mekanın bütünselliğine hareket sürekli olarak eşlik ederek bir dinamizm katmaktadır. Yaşatılan hareket ile temellenen olayın, algı ile çarpışması ise öngörülür bir deneyim değildir. Bu nedenle imgelemeler, çatışma ortamı sunmaktadır. Çatışma ortamını destekleyen imgelemeler ile dönüşüme, devingenliğe ve geçiciliğe izin verilmesi, olay eksenli algısal mekanı sürdürülebilir/devamlı/dönüşümlü kılmaktadır.

"Başlangıç kodu" olan (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde) kodu, olay akışı esnasında yapılan betimlemeler esnasında keşfedildiğinden dolayı (olay akışı ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kodu" ile gruplandırılmaktadır (Tablo 4.12).

"Başlangıç kodu" olan (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde) kodunun, (imgelenen-imgesel-programdışı olay) "ikinci derece odaklı kodu"na işaret ettiği keşfedilmektedir. Mekandaki olayların katmanı olan (imgelenen-imgesel-programdışı olay) "ikinci derece odaklı kodu", sanat eseri olduğu için doğası gereği yorum ile oluşturulmuş "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmlerde izleyicinin algısında imgelendiği için imgesel, programdışı gerçekleşen olaylar katmanıdır. Programdışı gerçekleştiği için izleyicinin algısı karşısında yenilgiye uğranmaktadır. (İmgelenen-imgesel-programdışı olay), "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmlerin yapım aşamasında bilinçli olarak meydana getirilemeyen dolayısıyla programdışı olan ve izleyicinin zihninde çatışma yaratan katmandır. Doğası gereği "*hermenötik fenomenoloji nesnesi*" olan filmler, izleyici algısında anlam çatışması ya da kayması meydana getirmektedir. Bu nedenle (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma) "başlangıç kodu", (imgelenen-imgesel-programdışı olay) "ikinci derece odaklı kodu" ile denkleştirilmektedir (Tablo 4.12).

Tablo 4.12: Olay Olay Kodlamada (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma) Başlangıç Kodu.

Başlangıç Kodu:	<u>(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü- Çatışma Programı Etkisinde)</u>
Birinci Derece Odaklı Kod:	(Olay Akışı ile Kavram Üretimi)
İkinci Derece Odaklı Kod:	(Bilinçaltı-Örtülü Anlamsal-Programlanan Olay)

Tablo 4.13’de "fenomenolojik durum notları" kapsamında işlenen "başlangıç kodu" olan (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma) kodu hakkındaki betimlemelerden örnekler sunulmaktadır.





Tablo 4.13: (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

Başlangıç Kodu	Fenomenolojik Durum Notları
<p><u>(Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde)</u></p>	<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı I</p>  <p>(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde):</p> <p>F₁ B₂ S₁: "Sokakta yürüyen insanların bir sokak defilesindeki podyumda yürüyorlarmış gibi hareket ettikleri fark edilmektedir. Mekanın hareket ile etkileşiminden dolayı mekan sokak defilesi olarak imgelenmektedir."</p>
	 <p>(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde):</p> <p>F₁ B₂ S₃: "Dans figürleri uygulanan beden hareketleri ile evin yaşam alanı mekan atmosferinin dans pistine dönüşmesi bir imgelemedir."</p>

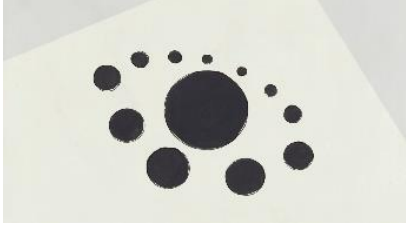


Tablo 4.13 (devam): (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>(Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde)</u></p>	 <p>(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde):</p> <p>F₁ B₂ S₂: "Dalmaçyalı ve sahibin hava ile yerdeki etkileşimi zihinde yamaç paraşütü ve konforlu bir yatak imgesi uyandırmaktadır."</p>
	 <p>(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde):</p> <p>F₁ B₂ S₃: "Çay saatindeki kek biçimi nedeniyle kül tablası olarak imgelenmektedir. ", "Çay bardağı kül tablası olarak imgelenerek çaya kül dökülmektedir."</p>
	<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>
	 <p>(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde):</p> <p>F₂ B₃ S₅: "Hareket ile yaya yolunda bowling topu olarak imgelenerek köşe başında duran polisi devirmektedirler Bu olay ise mekanı bowling salonu olarak imgeletmektedir."</p>

Tablo 4.13 (devam): (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>(Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde)</u></p>	 <p>(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde): F₂ B₂ S₅: "İneğin kuyruğunda sürüklenen dalmaçyalı yavru, tekneye bağlı sörf imgesi uyandırmaktadır."</p>
	 <p>(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde): F₂ B₃ S₅: "Ressam, resmin önüne geçtiğinde ise yukarıda kalan iki nokta/benek figürü, kulak olarak imgelenmektedir."</p>
	 <p>(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde): F₂ B₅ S₅: "Birbirlerine çarparak düşme olay, domino taşlarının devrilmesi olarak imgelenmektedir."</p>
	 <p>(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde): F₂ B₃ S₃: "Kahraman köpeğim bedenindeki halı bir kıyafet, süpürge başı ise peruk olarak imgelenmektedir."</p>

Tablo 4.13 (devam): (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>(Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde)</u></p>	 <p>(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde):</p> <p>F₂ B₃ S₅: "Eserde tuval bir galaksi olarak imgelenerek vurguda bırakılan büyük nokta/benek bir gezegen imgesindedir. Gezegen nokta/benek figürü etrafındaki küçük boyutlu uydu, gezegenin etrafında değişen boyutları ile hareket algısı uyandırmaktadır."</p>
	 <p>(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde):</p> <p>F₂ B₄ S₄: "Tavuk, saçları saman olarak imgelerek yumurtasını oraya bırakmaktadır."</p>
	 <p>(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma Programı Etkisinde):</p> <p>F₂ B₅ S₅: "Çatıya ulaşmak amacıyla tablolar ters çevrilerek trampolin olarak imgelenmektedir."</p>

Şekil 4.9'da durum dokümanı olan 101 Dalmaçyalı I kapsamında elde edilen "fenomenolojik durum notları"ndan keşfedilen (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma) "başlangıç kodu" hakkındaki betimlemelerin görsel olarak anlatımı tablo halinde sunulmaktadır.

NESNE - HAREKET ETKİLEŞİMİNDE İMGELEME				MEKAN - HAREKET ETKİLEŞİMİNDE İMGELEME				BEDEN - HAREKET ETKİLEŞİMİNDE İMGELEME				
olay temsili		algı temsili		olay temsili		algı temsili		olay temsili		algı temsili		
dk	sahne	karakter	nesne	imge	dk	karakter	sahne	imge	dk	karakter	sahne	imge
dk: 14.35					dk: 05.19				dk: 11.39			
dk: 30.36					dk: 09.14				dk: 34.55			
dk: 31.43					dk: 09.15				dk: 35.36			
dk: 41.43					dk: 15.35				dk: 37.54			
dk: 41.46					dk: 16.52				dk: 38.18			
dk: 41.51					dk: 19.00				dk: 43.13			
dk: 52.08					dk: 20.46				dk: 44.06			
dk: 56.56					dk: 29.38				dk: 56.53			
dk: 102.13					dk: 51.33				dk: 59.50			
dk: 107.17					dk: 54.05							
dk: 114.25					dk: 55.54							

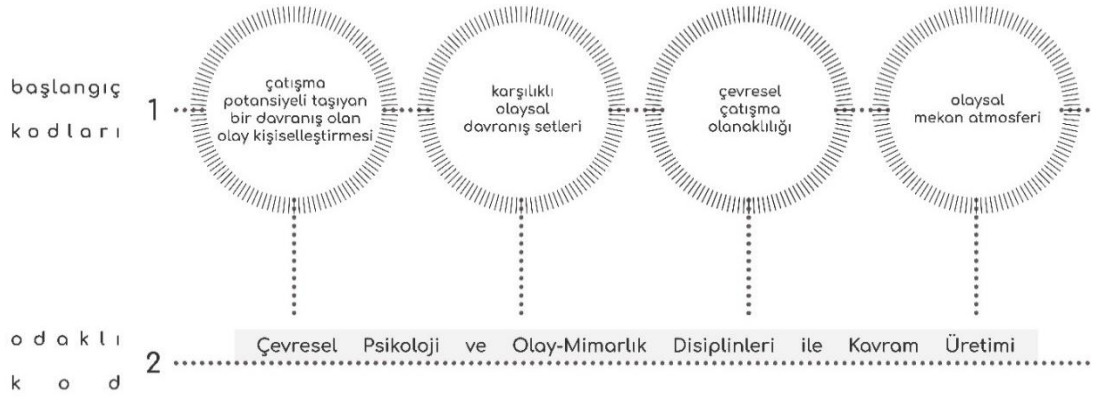
Şekil 4.9: (Mekan/Beden/Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme-Çatışma) Başlangıç Kodunun 101 Dalmaçyalı I Sahnelerinde Gösterimi.

Birinci Derece Odaklı Kod: (Çevresel Psikoloji ve Olay-Mimarlık Disiplinleri ile Kavram Üretimi)

"Fenomenolojik durum notları"ndan *olay olay kodlama* analiz birimi ile elde edilen "başlangıç kodları" olan (çatışma potansiyeli taşıyan bir davranış olan olay kişiselleştirmesi), (olaysal davranış setleri), (çevresel çatışma olanaklılığı), (olaysal mekan atmosferi) kodlarının, (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kodu"na işaret ettiği keşfedilmektedir.

"Birinci derece odaklı kod" olan (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi), durum dokümanı olan animasyon filmleri üzerinden "fenomenolojik durum notları" elde edilirken çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimine izin veren başlangıç kodlarına işaret etmektedir (Şekil 4.10).

"Birinci derece odaklı kodu" olan (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) kodu bir yaklaşım tanımlamaktadır. Yaklaşım doğrultusunda olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin içerdiği kavramların çapraz okumalar ile anlamları sentezlenmektedir. Dolayısıyla amaç, doğrudan değil dolaylı yoldan kurulan anlam katmanları olmaktadır. İleriki bilimsel araştırmalarda (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kodu" yaklaşımı doğrultusunda çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinlerinin kavramlarının bütünleşik ilişki kurmasıyla kavramların üretilebilirliğinin ve yeniden tanımlanabilirliğini sorgulamak amacı ile kullanılabilir bir potansiyel taşımaktadır.



Şekil 4.10: Olay Olay Kodlama Analizi ile Elde Edilen (Çevresel Psikoloji ve Olay-Mimarlık Disiplinleri ile Kavram Üretimi) Birinci Derece Odaklı Kodu, Başlangıç Kodları.

Başlangıç Kodu: (Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi)

"Fenomenolojik durum notları" yol göstericiliğinde keşfedilen "başlangıç kodu" olan (çatışma potansiyeli taşıyan bir davranış olan olay kişiselleştirmesi), "olay-mimarlık" prensibi çerçevesinde incelenen "çatışma" nosyonu ve "olay" kavramı ile "çevresel psikoloji" prensibi çerçevesinde incelenen "kişiselleştirme" davranışı kavramlarının sentezlenmesinden meydana gelmektedir (Tablo 4.14).

Kişiselleştirme davranışı, çevrenin kullanıcıları tarafından kendi kimliklerini yansıtmak için kasıtlı olarak yeniden biçimlendirilmesi, düzenlenmesi, dekore edilmesi ve süslenmesidir (Sommer, 1974; Wells, 2000). Olay kişiselleştirmesi ise kişilerin kendi kimliklerini yansıtmak için mekanda gerçekleştirilen bir olayı yeniden biçimlendirilmesi ve düzenlenmesi durumudur. Olay kişiselleştirmesi davranışı ile kişiler olay eksenli mekana sahiplenme (Lang, 1987) gösterebilmektedir.

Olay kişiselleştirmesi davranışının, mekandaki programdan kopma yaratabilecek bir tehdit niteliğinde değerlendirilmesi ile çatışma programı etkisindeki bir davranış kalıbı olarak biçimlenmesi söz konusudur. Olay kişiselleştirmesine imkan sağlayan beklenmedik hareketlere fırsat tanıyan mekan, çatışma programı yaratan mekan olarak tanımlanmaktadır. Bu noktada kişiselleştirme davranışı ve çatışma programı doğru bir orantıya sahiptir.

Tablo 4.14: Olay Olay Kodlamada (Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi) Başlangıç Kodu.

Başlangıç Kodu:	<u>(Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi)</u>
Birinci Derece Odaklı Kod:	(Çevresel Psikoloji ve Olay-Mimarlık Disiplinleri ile Kavram Üretimi)

Tablo 4.15’de "fenomenolojik durum notları" kapsamında işlenen "başlangıç kodu" olan (çatışma potansiyeli taşıyan bir davranış olan olay kişiselleştirmesi) kodu hakkındaki betimlemelerden örnekler sunulmaktadır.

Tablo 4.15: (Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi)
Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

Başlangıç Kodu	Fenomenolojik Durum Notları
<u>(Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi)</u>	<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p>  <p>F₂ B₂ S₁: "Anita, Roger'a "toplaniyor musun, oyun mu oynuyorsun" diye seslenmektedir. Toplanma oyunu oynadığını söyleyen Roger, iki ayrı olayı sentezleyerek oyunsallaştırma ile var olan bir olayı kendi kimliğini yansıtmak için yeniden biçimlendirildiği ve düzenlediği fark edilmektedir. Olay kişiselleştirmesi ile birçok programı bünyesinde barındıran çatışma programı etkisindeki mekana, hareket kattığı gözlemlenmektedir."</p>  <p>F₂ B₃ S₃: "Kahraman köpek, gerçektışı dünyadaki olayları, gerçek dünyada süreklilik sağlayarak tekrarlamaktadır. Gerçektışı dünyada var olan olayları, kendi kimliğini yansıtmak için yeniden biçimlendirerek ve düzenleyerek çatışma potansiyeli taşıyan bir davranış olan olay kişiselleştirmesi gerçekleştirilmektedir. Bu noktada kent mekanına sahiplenme gösterilmektedir."</p>

Başlangıç Kodu: (Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)

"Fenomenolojik durum notları" yol göstericiliğinde keşfedilen "başlangıç kodu" olan (karşılıklı olaysal davranış setleri), "olay-mimarlık" prensibi çerçevesinde incelenen "karşılıklılık" programı ve "olay" kavramı ile "çevresel psikoloji" prensibi çerçevesinde incelenen mekansal davranış kuramlarından olan "davranış setleri" kuramının sentezlenmesinden meydana gelmektedir (Tablo 4.16).

Davranış setleri; belirli bir mekanda, özel zaman aralığı içerisinde, mekan-aktivite arasında uyum ilişkisi geliştirerek tekrar eden öncelikli ve kalıcı (birey-dışı, bireylerin üstünde ve onlardan bağımsız) davranış kalıplarıdır (Albayrak, 2016, s: 17). İnsanlar ve elemanlar arasında belirli bir örüntü gösteren düzenli ilişkiler setidir.

Baker'in tanımladığı davranış setinin iki ana bileşeni olan davranış (oturma, yemek yeme, okuma vb.) ve nesnelere (sandalye, masa, yatak vb.) (Barker, 1968, s: 33; Aksoy, 2002, s: 30), Tschumi'nin tanımladığı akış (bedenin mekan içerisindeki hareketleri) ve bedeni yönlendiren vektör (rampa, merdiven, platform, galeri köprü vb.) (Tschumi, 2000, s: 13, 226, 297) kavramları ile bir bağ kurmaktadır. Davranış ile akış, nesnelere ile vektör denkleştirilmektedir. Bedenin gerçekleştirdiği davranışlar olarak akış ve bedeni belirli hareketlere teşvik edip yönlendirdiğinden dolayı nesnelere ile vektör bağ kurmaktadır.

Olaysal davranış setleri, mekanda olayı var eden davranış kalıplarının belirlenmesidir. Olaysal davranış setlerinin belirlenmesi ile mekan olaysal kullanıma uygun şekilde düzenlenerek, insanların mekanda belirli davranışlar sergilemesi için uygun koşullar yaratılmaktadır. Olaysal davranış setleri, mekan-aktivite arasında uyum ilişkisi geliştirmesi ve davranışların belirleyicisinin konum olmasından dolayı karşılıklılık programı etkisindedir. Çatışma programında olaylar; mekansal sınırlılıkları yıkma, yönetme ve kapsama potansiyelindedir ki bu durum mekanın davranışı belirlemesi, çevrelemesi, kuşatması (Mumcu vd., 2019, s: 810) anlayışına taban tabana zıttır. Çatışma nosyonu, olaysal davranış setlerini yıkma potansiyeli taşıyıcı iken karşılıklılık nosyonu ise olaysal davranış setlerini desteklemektedir.

Mimari tasarımda karşılıklı olaysal davranış setlerinin belirlenmesi ile insanların mekanı daha etkili bir şekilde kullanmalarına ve fonksiyonel bir çözüm sunmalarına yardımcı olunmaktadır. Bu yaklaşım, mekanın kullanım amacına göre uygun bir düzenleme sağlayarak insanların mekana uygun şekilde adapte olmalarına yardımcı olmaktadır.

Tablo 4.16: Olay Olay Kodlamada (Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri) Başlangıç Kodu.

Başlangıç Kodu:	<u>(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)</u>
Birinci Derece Odaklı Kod:	(Çevresel Psikoloji ve Olay-Mimarlık Disiplinleri ile Kavram Üretimi)

Tablo 4.17’de "fenomenolojik durum notları" kapsamında işlenen "başlangıç kodu" olan (karşılıklı olaysal davranış setleri) kodu hakkındaki betimlemelerden örnekler sunulmaktadır.

Tablo 4.17: (Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

Başlangıç Kodu	Fenomenolojik Durum Notları
<u>(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)</u>	<p>Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>F₂ B₃ S₃: "Patch ve Thunderbolt, gerçek dünya ve gerçekdışı dünya arasında, karşılıklık ilişkisindeki olayı var eden davranış setlerini belirlemektedirler. Mekan ve aktivite arasında karşılıklık programı etkisinde uyum ilişkisi geliştirilerek karşılıklı olaysal davranış setleri tanımlanmaktadır."</p>

Tablo 4.17 (devam): (Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)</u></p>	 <p>F₂ B₃ S₅: "Thunderbolt ve Patch, algının yorumlayıcı boyutu ile rögar kapağında aşağıya bilinçle inmiş olan işçinin yardımı ihtiyacı olduğunu düşünmektedirler. Gerçekdışı dünyadan karşılıklı olaysal davranış setlerini tanımlayarak onu kurtarma planı yapmaktadırlar."</p>
	 <p>F₂ B₃ S₅: "Thunderbolt ve Patch, algının yorumlayıcı boyutu ile çamaşırvhaneden çamaşırlarını alan sıradan bir kişiyi, banka soygunu yapıyor olarak algılamaktadırlar. Patch, Thunderbolt'a 4. Bölümdeki gibi hareket etmesini söylediğinde karşılıklık ilişkisindeki olayı var eden davranış setleri belirlenmiş olmaktadır."</p>
	 <p>F₂ B₃ S₅: "Patch, Buckingham Sarayı'nın önünde bekleyen askerlerin korkudan donmuş olduklarını düşünmektedir. Thunderbolt ise çılgın porsukların adamların kafasını yediğini söylemektedir. Şapkanın biçimlenişi, porsuk olarak imgelenmektedir. Patch, algının bilişsel boyutu ile bu olay ve 27. Bölümdeki iki boz ayının dövüldüğü bölüm arasında benzerlik kurmaktadır. Karşılıklık ilişkisindeki olayı var eden davranış setleri belirlenmiş olmaktadır."</p>

Tablo 4.17 (devam): (Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)</u></p>	 <p>F₂ B₃ S₅: "<u>Karşılıklılık programı</u> etkisindeki hayvanat bahçesinde yetkililerin maymunları gezdirdikleri görülmektedir. Thunderbolt ise sanırım bir at hırsızı çetesini yakaladık demektir. Patch <u>algının bilissel boyutu</u> ile <u>olayın</u> 34. Bölüm ile <u>benzerlik</u> kurduğunu söylemektedir. Gerçektışı dünya olan diziden <u>karşılıklı olaysal davranış</u> setleri belirlenerek aynı <u>hareket</u>lerin gerçekleştirilmesi beklenmektedir."</p>
	 <p>F₂ B₅ S₄: "Patch yavruların depodan kurtarılması <u>olayını</u>, dizideki 39. Bölüm olan yasak kaleden kaçış <u>olayı</u> ile denkleştirmektedir. Depo bir kale, James ve Horrace ise birer muhafız olarak <u>imgelenmektedir</u>. Gizlice girip işgal edip zafer kazanma <u>hareket</u> adımları işlenmek üzere dizideki senaryodan <u>karşılıklı olaysal davranış</u> setleri belirlenerek gerçek hayata uyarlanmak üzere planlanmaktadır."</p>
	 <p>F₂ B₅ S₇: "Patch görsel hafızasında dizinin bölümlerinde kullanılan hamleler ile <u>karşılıklı olaysal davranış</u> setlerini tanımlayarak Cruella'nın zeminle ilişkisini kesmeyi başarmaktadır."</p>

Başlangıç Kodu: (Çevresel Çatışma Olanaklılığı)

"Fenomenolojik durum notları" yol göstericiliğinde keşfedilen "başlangıç kodu" olan (çevresel çatışma olanaklılığı), "çevresel psikoloji" prensibi çerçevesinde incelenen mekansal davranış kuramlarından olan "çevresel olanaklılık kuramı" ile "olay-mimarlık" prensibi çerçevesinde incelenen "çatışma" programı sentezlenmesinden meydana gelmektedir (Tablo 4.18).

Çevresel olanaklılık kuramı, algı ile doğrudan gerçekleşen bir süreçtir ve bireysel anlamlandırmalar sonucunda şekillenmektedir (Clark ve Uzzell, 2002, s: 95). Çevresel özelliklerin her bir bireye sunduğu benzersiz ve farklı potansiyellerdir. Her olanağın her bireye hitap etmemesi dolayısıyla çevre-birey arasında eşgüdüm esas alınmaktadır (Withagen ve Michaels, 2005). Bu noktada çevresel olanaklılık kuramı, çatışma programının önünü açmakta ve desteklemektedir. Çevresel çatışma olanaklılığı; çevrede tanımlanan fırsatlar ve tehditlere karşı kişisel farklılıkları olan bireyler, "hareket-mekan", "insan-nesne", "biçim-kullanım" ikilikleri arasında bir çatışma ortamı (Çırak, 2021) oluşturmaktadırlar. Çevresel çatışma olanaklılığı ile kişiler mekansal deneyimlerini zenginleştirme fırsatı bulmaktadırlar.

Tablo 4.18: Olay Olay Kodlamada Çevresel Çatışma Olanaklılığı) Başlangıç Kodu.

Başlangıç Kodu:	(Çevresel Çatışma Olanaklılığı)
Birinci Derece Odaklı Kod:	(Çevresel Psikoloji ve Olay-Mimarlık Disiplinleri ile Kavram Üretimi)

Tablo 4.19'da "fenomenolojik durum notları" kapsamında işlenen "başlangıç kodu" olan (çevresel çatışma olanaklılığı) kodu hakkındaki betimlemelerden örnekler sunulmaktadır.

Tablo 4.19: (Çevresel Çatışma Olanaklılığı) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

Başlangıç Kodu	Fenomenolojik Durum Notları
<u>(Çevresel Çatışma Olanaklılığı)</u>	<p data-bbox="726 537 1284 571" style="text-align: center;">Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II</p> <div data-bbox="662 616 1340 806"></div> <p data-bbox="606 817 1396 1299">F₂ B₃ S₅: "Kentsel <u>mekan</u>, kentlinin geneline hitap eden işlevleri gözeterek <u>hareket</u>ler ortamı sunmaktadır. Olağan ya da beklenmedik <u>hareket</u>lerin, bu işlevsel düzen kaygısındaki kentsel <u>mekanda</u> <u>program</u>lara arasında <u>çatışma</u> yaratması, bireylerin yaşayabilme ve kendilerini gerçekleştirebilme arzularına imkan tanınmasıdır. Çevresel özelliklerin her bir bireye sunduğu benzersiz ve farklı <u>çatışma</u> potansiyelleri, çevresel <u>çatışma</u> olanaklılığı sağlamaktadır."</p> <div data-bbox="662 1344 1340 1534"></div> <p data-bbox="606 1545 1396 2027">F₂ B₃ S₆: "Thunderbolt ve Patch restoranın <u>karşılıklılık</u> <u>program</u>ını kentsel açık <u>mekana</u> taşıyarak <u>çatışma</u> ortamı sunmaktadırlar. Thunderbolt özel <u>mekan</u>lar ve kentsel açık <u>mekan</u>larda, seyircisinin kentli olduğu gerçek dünyadaki gerçek kahraman rolünü üstlenmektedir. Film setinde her şey <u>program</u>lı olarak <u>karşılıklılık</u> ilişkisinde gerçekleşen senaryo yerine kentsel <u>mekan</u>lar içerisinde beklenmedik <u>olay</u>lara imkan sağlayan çevresel <u>çatışma</u> olanaklılığı imkanları kullanılmaktadır."</p>

Başlangıç Kodu: (Olaysal Mekan Atmosferi)

"Fenomenolojik durum notları" yol göstericiliğinde keşfedilen "başlangıç kodu" olan (olaysal mekan atmosferi), "olay-mimarlık" prensibi çerçevesinde incelenen "olay" kavramı ile "çevresel psikoloji" prensibi çerçevesinde incelenen "mekan atmosferi" kavramının sentezlenmesinden meydana gelmektedir (Tablo 4.20).

Mekan atmosferi, deneyim esasında açığa çıkan mekanın kişi üzerinde bıraktığı etki, auradır. Olaysal mekan atmosferi, bir mekandaki insanların yaşadığı olaylar ekseninde oluşan duygusal, duygusal ortam ve atmosferdir. Örnek olarak bir konser, stadyum ya da tiyatrodaki insanların performansına, oyuna ya da etkinliklere verdikleri coşku, heyecan, korku gibi tepkiler ile meydana getirdikleri olaylar, olaysal mekan atmosferini oluşturmaktadır. Benzer olarak bir afet anındaki olaysal mekan atmosferinde insanların korku, panik ve endişe tepkileri ile oluşturdukları olaylar, olaysal mekan atmosferini tanımlamaktadır.

Olaysal mekan atmosferi, mekanın fiziksel özellikleri, insan yaşantıları, iletişimleri ve duygusal tepkileri ile ilişkiseldir. Olaysal mekan atmosferinin tanımlanması, mekanın kullanım amacına uygun olarak tasarlanmasını ve mekanda yaratılan duygusal, psikolojik ve estetik etkinin kontrol altına alınabilmesi yönünde adımlar atılarak, olumlu yönde geliştirilmesine katkı sunmaktadır. Olaysal mekan atmosferi kurulumu ile kişilerin yaşayış biçimleri, mekan kullanım amaçları aynı zamanda kültürel ve sosyal faktörlerin dikkate alınarak planlanması demek olacaktır.

Tablo 4.20: Olay Olay Kodlamada (Olaysal Mekan Atmosferi) Başlangıç Kodu.



Başlangıç Kodu:	(<u>Olaysal Mekan Atmosferi</u>)
Birinci Derece Odaklı Kod:	(Çevresel Psikoloji ve Olay-Mimarlık Disiplinleri ile Kavram Üretimi)

Tablo 4.21'de "fenomenolojik durum notları" kapsamında işlenen "başlangıç kodu" olan (çevresel çatışma olanaklılığı) kodu hakkındaki betimlemelerden örnekler sunulmaktadır.

Tablo 4.21: (Olaysal Mekan Atmosferi) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

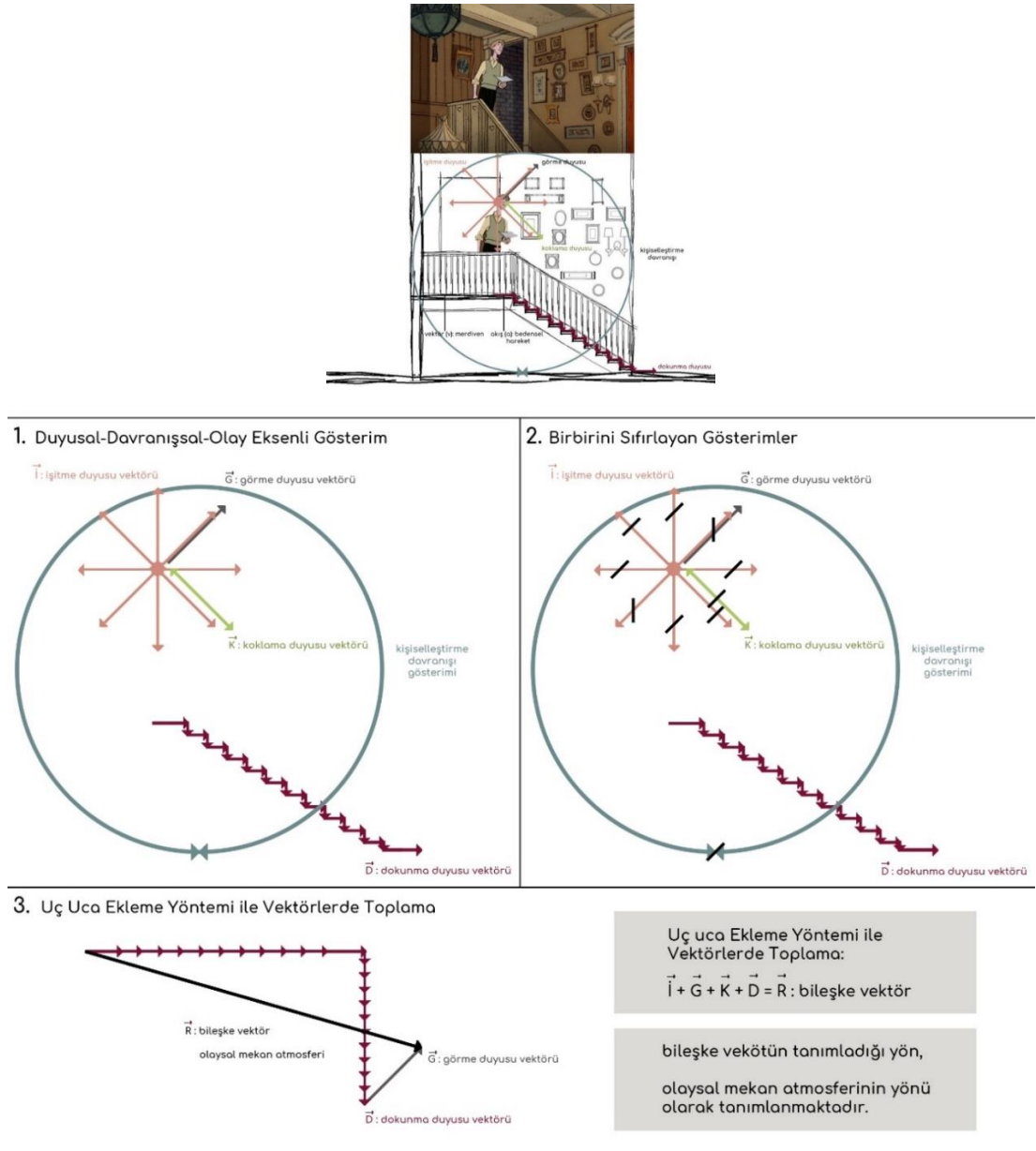
Başlangıç Kodu	Fenomenolojik Durum Notları
<u>(Olaysal Mekan Atmosferi)</u>	Veri Toplama Kaynağı: 101 Dalmaçyalı II
	 <p>F₂ B₃ S₅: "<u>İşitme duyusu</u> ile <u>algılanan hareketli</u> müzik, <u>süreklilik algısı</u> oluşturarak <u>olaysal mekan atmosferi</u> kurulumuyla ayrı olan <u>mekan</u>lardaki <u>olay</u>ları birbirlerine bağlamaktadır."</p>
	 <p>F₂ B₄ S₆: "Sahneler arasındaki geçişte, Jasper'ın bedensel <u>formu</u> ve <u>algının duygulanım boyutu</u> ile kızgın hissi korunarak <u>mekan</u> değişimi sağlanmaktadır. <u>Olaysal mekan atmosferinin</u> kurulması ile <u>süreklilik algısı</u> oluşturulmaktadır."</p>
 <p>F₂ B₅ S₁: "<u>İşitme duyusu</u> ile <u>algılanan</u> alacakaranlık havlaması, <u>süreklilik algısı</u> oluşturarak <u>olaysal mekan atmosferi</u> kurulmaktadır. Ayrı olan <u>mekan</u>lardaki <u>olay</u>lar birbirlerine bağlamaktadır."</p>	

Tablo 4.21 (devam): (Olaysal Mekan Atmosferi) Başlangıç Kodunun Fenomenolojik Durum Notları.

<p><u>(Olaysal Mekan Atmosferi)</u></p>	
	<p>F₂ B_s S_s: "İç mekan ve dış mekan arasında olaysal mekan atmosferi kurulmaktadır. İç mekanda Patchin ağlaması olay başladığında dış mekanda da yağmur yağmaya başlamaktadır. Olaysal mekan atmosferinin sağlanmasında görsel benzerlik kullanılmaktadır."</p>
	
	<p>F₂ B_s S_s: "Son sahnede The Thunderbolt Adventure Hour serüvenleri programı, gerçek dünya ve gerçektışı dünyanın ara kesitinde yeniden ele alınmaktadır. Programda dalmaçyalı yavrularının hepsi birer kahraman rolündedir. Algının değerlendirici boyutu ile karar verilen kötü rolündeki karakter, yavrular tarafından kovalanmaktadır. Gerçek dünyada gerçekleşen dalmaçyalıların kurtularak kahraman olması olaysal mekan atmosferi, gerçek dışı dünyaya da sirayet ettirilerek animasyon filmi sonlandırılmaktadır."</p>

Kelime kelime kodlama analiz birimi ile elde edilen "inşacı temellendirilmiş kuram" duyuşsal-davranışsal-olay eksenli "algısal mekan"ın (olanaklı) temsilini tanımlamaktadır. "Algısal mekan"nın duyuşsal-davranışsal-olay eksenli vektörel gösterimlerine, uç-uca ekleme yöntemi ile vektörlerde toplama işleminde bulunmaktadır. Fizik alanındaki uç-uca ekleme yöntemi, vektörlerin toplamını bulmak için kullanılan bir yöntemdir. Vektörlerin uzunlukları ve yönleri dikkate

alınarak bileşke vektör belirlenmektedir. *Duyusal-davranışsal-olay* eksenli "algısal mekan"ın (olanaklı) temsilindeki vektörel gösterimler uç-uca eklendiğinde, bileşke vektörünün tanımladığı yön "olaysal mekan atmosferinin yönü" olarak inşa edilmektedir. Tshumi'nin tanımlamakta olduğu gibi nasıl olay akışı ile mekan aynı kalmayarak değişim gösteriyor ve olay ile mekanda yeni beklenmedik mekanlar oyuluyor ise mekan atmosferi de gerçekleşen olaylar ile bir yönelime sahip olmaktadır (Şekil 4.10).



Şekil 4.10: Duyusal-Davranışsal Olay Eksenli Algısal Mekan Olanaklı Temsilinde Elde Edilen Olaysal Mekan Atmosferinin Yönü.

SONUÇ

Araştırma, mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etmek üzerine bir hedef ile, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a ayrı ayrı ve/veya birbirleri ile ilişkilendirilerek nasıl bir katkı sağladığının tespit edilmesini amaçlamıştır.

"Çevresel psikoloji" prensibini ele alan bilimsel araştırmalar, "mekansal deneyim", "mekan kavramı", "duyumsama", "algılama", "bilişsel süreçler", "mekansal davranış" konularını ele alır iken; "olay-mimarlık" prensibini ele alan bilimsel araştırmalar ise "olay", "program", "şiddet", "sekans", "ihlal", "montaj", "notasyon", "Bernand Tschumi'nin olay temsil diyagramlarını ve sinematografik anlatımlarını" ele almaktadır. "Çevresel psikoloji" prensibinde mekanı algılamada bir yaklaşım olarak gestalt algı teorisini ele alınmakta ve algının temsili olarak mekanda davranışlar sergilenmektedir. "Olay-mimarlık" prensibinde hareketi algılamada yaklaşım olarak karşılıklılık, karşıtlık ve çatışma olmak üzere mimari programlar tanımlanmakta ve hareketin temsili olarak olay temsil şemaları/diyagramları ortaya koyulmaktadır. Araştırma kapsamında iki disiplinin ortak bir konu akışı söz konusudur (Şekil 5.1).

Araştırma, mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı, "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin kuramsal ve yöntemsel birikimlerinin arakesitinde ele almıştır. Araştırmanın omurgasını oluşturan mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak, anlamlandırmak ve (olanaklı ise) temsil etme hedefine ulaşmak için "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" gerçekleştirilmiştir (Şekil 5.1).

"Durum dokümanları" olarak animasyon filmlerinin belirlenmesinde; araştırmanın iki temel eksenini olan "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri etkin bir konuma sahiptir. "Durum dokümanları", "olay-mimarlık" prensibinde Bernard Tschumi'nin mimarlığı yeniden yapılandırırken sinema disiplinin teknik ve yöntemlerinden ilham almasından (Tschumi, 2018) dolayı filmler olarak belirlenmiştir. İki boyutlu animasyon filmleri üzerinden ele alınmasının gerekçesi ise devinimsiz çizimlerin hareketlendirilerek canlandırılmasından doğan animasyon

türünün, "olay"ı gerçekleştiren en birimsel "hareket" adımını özünde barındırmasından kaynaklanmaktadır. "Çevresel psikoloji" prensibi doğrultusunda ise animasyon filmlerinin yapım tekniği, mekansal deneyimdeki mekan kavramına ilişkin "temel tasarım elemanları ve ilkeleri" ile özdeşleştirilmektedir. Amaçlı örneklem seçiminde ise duyuma dayalı algılamaya ilişkin teorik bir yaklaşım olan "gestalt algı teorisi" etkili olmuştur. Mekanı algılamada bir yaklaşım olan gestalt algı teorisinin "parçalı anlam, bütünsel anlamdan farklıdır ve kendisine özgü nitelikler taşır (parçalı anlam \neq bütünsel anlam)" düşüncesi (Levi, 1974, s: 112), durum dokümanı olan filmlerin örneklem olan sahnelerinin incelenmesinde "alt olay, üst olaydan farklıdır ve kendisine özgü nitelikler taşır (alt olay \neq üst olay)" bakış açısı ile anlamsal bir bağ kurmaktadır (Şekil 5.1).

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması"nda kelime kelime kodlama analizinin sonuçları ele alındığında, mekansal deneyimdeki "algısal mekan"ı anlamak noktasında etkili olan başlangıç kodları; mekan, deneyim, tasarım, temel tasarım elemanları, nokta/benek, çizgi, düzlem, biçim/form, doku, renk, temel tasarım ilkeleri, uygunluk, denge, birlik, çeşitlilik, oran-orantı, ölçek, tekrar, ritim, hiyerarşi/koram, egemenlik, vurgu, zıtlık, duyu, görme duyusu, işitme duyusu, dokunma duyusu, koklama duyusu, tatma duyusu, algı, bilişsel boyut, uygulanım boyut, yorumlayıcı boyut, değerlendirici boyut, gestalt algı teorisi, gestalt algı kuralları, şekil-zemin ilişkisi, pragnanz kanunları, yakınlık, benzerlik, süreklilik, tamamlama, simetri, imge, davranış, mahremiyet, kişisel mekan, kişiselleştirme, kendileme, hareket, olay, kopma, program, karşılıklılık, kayıtsızlık, çatışma olarak keşfedilmiştir. "Algısal mekan"ı anlamlandırmak hususunda etkili olan birinci derece odaklı kodlar; "çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensipleri iken ikinci derece odaklı kodlar ise "algısal mekan"ın "psikolojik boyut" ve "fiziksel boyut" kavramlarına işaret etmektedir. "Algısal mekan"ın (olanaklı) temsili hususunda etkili olan teorik kodlama sonucunda ulaşılan inşacı temellendirilmiş kuram; duyuşsal-davranışsal-olay eksenli "algısal mekan" olarak inşa edilmiştir. Araştırılan deneyimin soyut teorik anlayışı (Charmaz, 2015, s: 23) *duyuşsal-davranışsal-olay* eksenli "algısal mekan" kavramı ile tanımlanmaktadır.

"Kuramsal çerçeve"ye "yakınsak" düşünme ile "kuramsal çerçeve"den beslenen ve aynı zamanda "kuramsal çerçeve"ye "yakınsak" ve "ıraksak" düşünmenin eş zamanlı gerçekleştirilmesiyle "durum çalışması"ndan temellenen "fenomenolojik" bir deneyim ile yapılandırılan yaratıcı, özgün "inşacı temellendirilmiş kuram" bilimsel ortama kazandırılmaktadır. İnşacı temellendirilmiş kuram olan *duyusal-davranışsal-olay* eksenli "algısal mekan" kavramında *duyusal-davranışsal* "çevresel psikoloji"nin alt kavramları iken; *olay* ise "olay-mimarlık" prensibinin alt kavramıdır. "*Algısal mekan*"ın, "psikolojik boyut" kapsamında *duyusal-davranışsal* yönüne işaret edilir iken "fiziksel boyut" kapsamında da *olay* eksenli yönüne işaret edilmektedir. Mekanın "*bütüncül-algısal*" yönünün, psikolojik ve fiziksel boyutun eş zamanlı incelemesi ile deşifre edilebileceğini savunan araştırmada; çevresel psikoloji prensibinin, mekansal deneyimdeki algısal mekana psikolojik boyuttaki katkısı gösterilir iken olay-mimarlık prensibinin ise fiziksel boyuttaki katkısına işaret edilmektedir (Şekil 5.1).

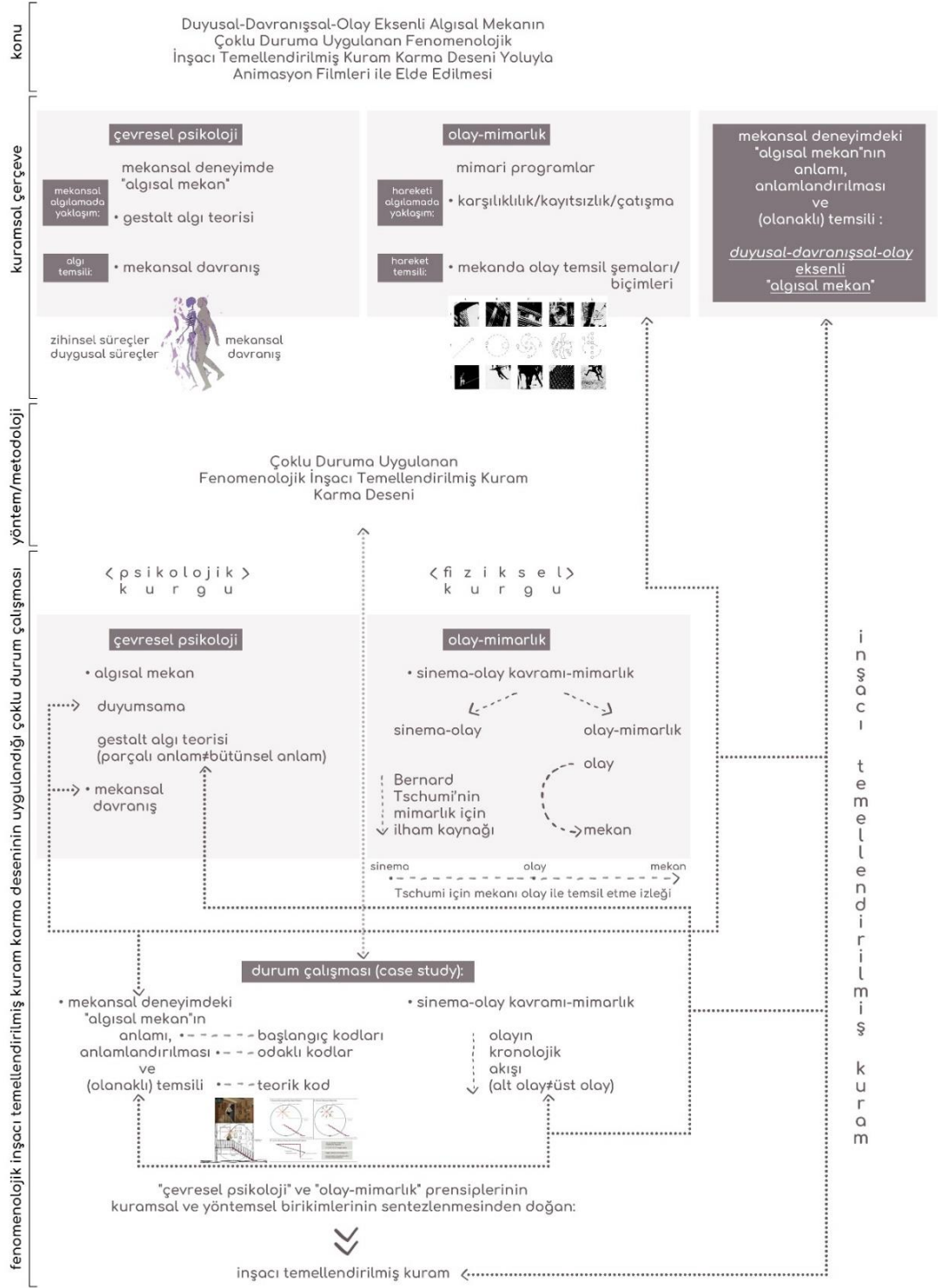
"Fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması"nda olay olay kodlama analizinin sonuçları ele alındığında, "başlangıç kodları" olan (olay-mimarlık ve çevresel psikoloji disiplinlerinin doğrudan kullanımı-karşılıklı programı etkisinde), (olay akışı doğrultusunda nesnel gerçekliğin dönüşümü-kayıtsızlık programı etkisinde), (mekan/beden/nesne-hareket etkileşiminde imgeleme-çatışma programı etkisinde) kodları; (olay akışı ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kod"una karşılık gelir iken; "başlangıç kodları" olan (çatışma potansiyeli taşıyan bir davranış olan olay kişiselleştirmesi), (karşılıklı olaysal davranış setleri), (çevresel çatışma olanaklılığı), (olaysal mekan atmosferi), (mekansal görünüm) kodları ise (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kod"una işaret etmektedir.

(Olay akışı ile kavram üretimi) ve (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) "*birinci derece odaklı kod*"larının bir yaklaşım tanımladığı sonucuna ulaşılmıştır. İleriki bilimsel araştırmalarda belirlenen veri kaynakları üzerinden (olay akışı ile kavram üretimi) ve (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) "*birinci derece odaklı kod*" yaklaşımı

doğrultusunda "algısal mekan"a ilişkin kavramların üretilebilirliği ve yeniden tanımlanabilirliği sorgulanabilecektir.

(Olay akışı ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kod"unun tanımladığı "başlangıç kodları" üzerinden gerçekleştirilen "ikinci derece odaklı kodlama" ile "*mekanın var olmasını sağlayan olayın (Tschumi, 2018) mekan içerisindeki katmanları nelerdir?*" araştırma sorusuna subjektif gerçeklik evreninde bir yanıt inşa edilmektedir. Olayın mekan içindeki katmanları; (esas anlamsal-programlanan olay), (bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay) ve (imgelenen-imgesel-programdışı olay) olarak katmanlara ayrıldığı tespit edilmektedir. Tschumi'nin tanımladığı mimari programlar olan karşılıklılık programının (esas anlamsal-programlanan olay) katmanı ile, kayıtsızlık programının (bilinçaltı-örtülü anlamsal-programlanan olay) katmanı ile ve çatışma programının ise (imgelenen-imgesel-programdışı olay) katmanı ile anlamsal bir bağ kurduğu sonucuna ulaşılmıştır.

(Çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) "birinci derece odaklı kod"unun tanımladığı "başlangıç kodları"; (çatışma potansiyeli taşıyan bir davranış olan olay kişiselleştirmesi), (olaysal davranış setleri), (çevresel çatışma olanaklılığı), (olaysal mekan atmosferi) kodlarının, (çevresel psikoloji ve olay-mimarlık disiplinleri ile kavram üretimi) olarak keşfedilmiştir. "Çevresel psikoloji" ve "olay-mimarlık" prensiplerinin ele aldığı kavramların birbirleri ile ilişkilenerik sentezlenerek "algısal mekan"nın özünde barındırdığı potansiyellerinin belirlenmesine katkı sağladığı ortaya koyulmaktadır.



Şekil 5.1: Araştırmanın Sonuç Şeması.

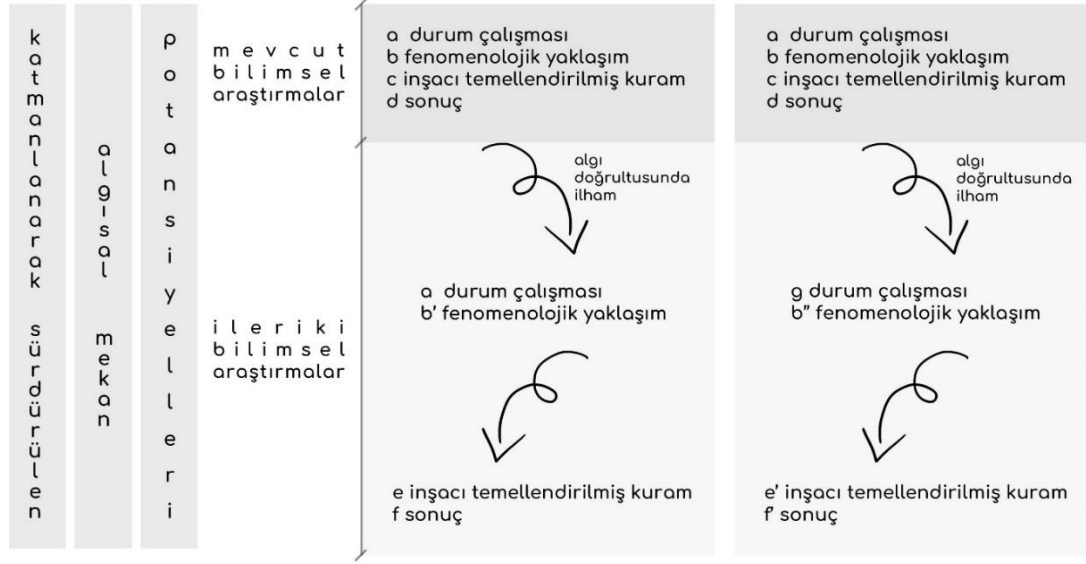
Öneriler

Mevcut bilimsel arařtırmalar, ileriki bilimsel arařtırmalar için bir yol izleđi potansiyeli sunmaktadır. Örnek olarak ortaya koyulan bu "*Duyusal-Davranıřsal-Olay Eksenli Algısal Mekanın Çoklu Duruma Uygulanan Fenomenolojik İnřacı Temellendirilmiř Kuram Karma Deseni Yoluyla Animasyon Filmleri ile Elde Edilmesi*" bařlıklı bilimsel arařtırma; a durum alıřmasını, b fenomenolojik yaklařım ile ele alarak c inřacı temellendirilmiř kuramına ve d sonucuna ulařmaktadır (a: durum dokümanı olarak belirlenen iki boyutlu animasyon filmi olan 101 Dalmayalı I ve II durum alıřması, b: ilk-el fenomenolojik yöntem, c: *duyusal-davranıřsal-olay* eksenli algısal mekan, d: katmanlanarak sürdürölen algısal mekan potansiyelleri). İleriki bilimsel bir arařtırma için öznellik ieren algı dođrultusunda mevcut bilimsel arařtırmadan ilham alınarak aynı durum dokümanı seilen a durum alıřmasını, b' fenomenolojik yaklařım ile ele alarak e inřacı temellendirilmiř kuramına ve f sonucuna ulařılabilir. Arařtırma kapsamında benimsenen b fenomenolojik yöntem, nitel bir arařtırma yöntemi olması bu nedenle esneklik barındırması ve birey ile öznellik ieren algı dođrultusunda ele alındığı için b' fenomenolojik yöntem tanımına ulařmaktadır. Farklı arařtırmacılar tarafından aynı durum alıřmasının gerekleřtirilmesine rađmen farklı inřacı temellendirilmiř kurama ve sonuca ulařılması algısal mekanın potansiyellerini ortaya koymaktadır (řekil 5.2).

Bu mevcut bilimsel arařtırma, bařka bir arařtırmacı tarafından algı dođrultusunda ilham alınarak g durum alıřmasını, b'' fenomenolojik yöntem ile ele alarak e' inřacı temellendirilmiř kuramına ve f' sonucuna ulařılabilir. Yöntem bu kez öznellik ieren bařka bir arařtırmacı tarafından yürütöldüğü için b'' tanımını kazanmaktadır. Gösteren boyutu aynı olsa dahi öznellik ieren dilin kullanım biçiminden kaynaklı olarak gösterilen boyutu eřitlenebileceğinden, birbirinden farklılık gösteren bilimsel arařtırma ıktıları, e' ve f' ıktıları olarak ifadenmektedir (řekil 5.2).

řekil 5.2'de tanımlanan ve farklı ıktılara ulařan bilimsel arařtırmalar, karşılařtırılabilir bir potansiyel tařımaktadır. Bu durum katmanlanarak sürdürölen algısal mekan potansiyellerini göstermektedir. Bu yönlü yaklařımlarla ele alınan

mekansal deneyimdeki algısal mekanın anlamsal birikimine katkı sağlanabilmektedir (Şekil 5.2).



Şekil 5.2: Katmanlanarak Sürdürülen Algısal Mekan Potansiyelleri.

"Algısal mekan"; kişi ile kurduğu dinamik ve değişken ilişkinin yapısı gereği, sürekli keşfedilmeyi bekleyen katmanları barındırmaktadır. Ching mekanın, maddesel bir öz olduğunu ancak doğası gereği belirli bir biçime sahip olmadığını ifade etmektedir (Ching, 2010, s: 72). Lefebvre'e göre mekan, nötr ve pasif bir geometri değildir; üretilir ve yeniden üretilir dolayısıyla "çatışma" alanının temsildir (Urry, 1995; Talipoğlu, 2019, s: 7). "Algısal mekan"ın özünde barındırdığı sonsuz çoğalma ve katmanlaşma (Tschumi, 1996); "algısal mekan"ı anlama, anlamlandırma ve (olanaklı) temsil etme hususunda birçok farklı disiplinden, eksenden, lensten ele almaya itmektedir. Mimarlık, psikoloji, sosyoloji ve antropoloji gibi farklı disiplinlerarasında yer alan mekansal deneyimdeki "algısal mekan" konusunu araştırma, mimarlık-psikoloji-sinema arakesitinde ele alarak duyuşsal-davranışsal-olay eksenli biçiminin bir yansımasını ortaya koymaktadır. İnşacı temellendirilmiş kuram ile "algısal mekan"a duyuşsal-davranışsal-olay eksenli bir kimlik kazandırılmaktadır. "Algısal mekan" konusu ileriki bilimsel araştırmalarda, insan hayatına daha farklı yönlerden nasıl hizmet edebileceğini sorgulayabilmek adına farklı disiplinlerarası eksenler ile ele alınabilir. Bu disiplinlerin ele aldığı kavramlar

arasındaki ilişkiler sorgulanabilir ve kavramların sentezlenmesi ile yeni kavramlar üretilebilir.

Araştırma kapsamında "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" gerçekleştirilerek "algısal mekan", duyular, davranışlar ve mekanın var olmasını sağlayan olay ekseninde anlamı, anlamlandırılması ve (olanaklı) temsili hususunda bir veri ortaya koymaktadır. İleriki bilimsel araştırmalarda, "fenomenolojik inşacı temellendirilmiş kuram karma deseninin uygulandığı çoklu durum çalışması" gerçekleştirilerek mekansal deneyimdeki "algısal mekan"a duyumsama-olay sentezinin katkısı sorgulamaya açılabilir. Durum dokümanı olarak belirlenen bir filmin veri analizinde tek tek duyular (görme, işitme, dokunma, koklama, tatma duyuları) ele alınarak olaylar üzerinden analiz edilebilir. Tek bir örnek olay, "*duyumsama-olay*" sentezlenmesi ile "*görme-olay*", "*dokunma-olay*", "*işitme-olay*", "*koklama-olay*", "*tatma-olay*" başlıkları üzerinden incelenebilir ve sonrasında duyuların ortaya koyduğu veriler karşılaştırılabilir. Böylece "algısal mekan"ın farklı potansiyelleri keşfedilebilir. Beden, mekanı yeniden yaratmakta, mekan beden sayesinde anlamlaşmaktadır hipotezi yerine; mekan fenomenolojik bir deneyim ile olay özelinde baskınlaşan duyular ekseninde algılanır, anlamlanır hale gelmektedir hipotezine dönüşümü önerilmektedir. Her bir (olanaklı) temsil çalışması, bilgiye dayalı nesnel gerçekliklerin yanında öznel yaklaşımları da içeren bir boyutta da incelenebilir potansiyeldedir.

KAYNAKÇA

- Açııcı, F. K.** (2013). Sınır Kavramı ve İç Mekan İlişkisi: Yaşama Mekanları Örneği. Doktora Tezi. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aksoy, E.** (1987). Design Information in Architecture, Hatiboğlu Publishing House, Ankara.
- Aksoy, Ö. K.** (2002). Kentsel Mekanların Kullanımında Davranış Örüntülerinin Etkileri Trabzon Atatürk Alanı (Belediye Meydanı) Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Akyüz, S.** (2021). Sağlık Okuryazarlığı Araştırmalarının Bibliyometrik Analizi. Genel Tıp Dergisi; 31(4): 402-416.
- Albayrak, G. E.** (2016). Aktarma Merkezlerinde Mekânsal Davranışlar: Üsküdar Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Alexander, M.** (1977). Designing The Interior Environments. New York: Harcourt Brace Yayınevi.
- Alden, T.** (1999). The Essential Rene Magritte, New York, The Wonderland Press.
- Alpaslan, S. A.** (2003). Tasarım Mesleki Resim, (1), Ya-Pa Yayınları, İstanbul.
- Altan, İ.** (1993). Mimarlıkta Mekan Kavramı. Psikoloji Çalışmaları Dergisi, 19, 75-88.
- Altman, I.** (1975). The Environment and Social Behavior, Privacy, Personal Space, Territory, Crowding, Wadsworth Publishing Company, Inc., Belmont, California.
- Altman, I. ve Chemers, M. M.** (1980). Culture and Environment, Wadsworth, Inc., California.
- Altman, L.** (1976a). "Undermining Theory and Research: Implications For The Study Of Psychological And Behavioral Effects Of Excess Human Populations", Environmental Psychology: People and Their Physical Settings, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Altman, L.** (1976b). Privac: A Conceptual Analysis", Environment and Behavior, Vol: 8 No: 1, Sage Publications, U.S.A.

- Altman, L.** (1992). *Place Attachment: A Conceptual Inquiry, Place Attachment*, Plenum Press, New York.
- Altuncu D., Çelebi Ş. N. N. ve Karaoğlu M.** (2013). “Mekan Algısında Duyuların Etkisi / Manipülatif Mekanlar”, *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 115-119, Sakarya, 21-23 Kasım.
- Arabacıoğlu, B. C.** (2007), “Ofis Mekânı Tasarımında Mahremiyet Kavramı”, *Anadolu BİL Meslek Yüksekokulu Dergisi*, Cilt 2, Sayı 8, s.65-77.
- Arık, A. İ.** (1990). *Yaratıcılık. Kültür Bakanlığı Kültür Eserleri Dizisi 88*. Ankara: Metropol Matbaası.
- Arkonaç, S.** (1993). *Psikoloji-Zihin Süreçleri Bilimi*, Alfa Basım Yayım Dağıtım, İstanbul.
- Artut, K.** (2004). *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Asar, H.** (2013). *Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Atabek, E.** (2002). *Kamusal Mekanda Kalite: Yıldız Teknik Üniversitesi Kampüsü'nde Kullanıcı Görüşlerine Dayalı Kalite Değerlendirmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Atalayer, F.** (1994). *Temel Sanat Öğeler*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C. ve Hilgard, E. R.** (1995). *Psikolojiye Giriş*, Cilt 1, Çev.: Atakay, K. vd., Sosyal Yayınlar, İstanbul.
- Avar, A.A.** (2009). *Lefebvre'in Üçlü-Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekan Diyalektiği*. Dosya 17 Mimarlık Ve Mekan Algısı.
- Avcı, H. O.** (2016). *Duyumsamayı Ortaya Çıkaran Bir Karşılaşma Olarak Mimari Temsil*. D. Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aydınlı, S.** (1986). *Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model*. Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aytaçlı, B.** (2012). *Durum Çalışmasına Ayrıntılı Bir Bakış*. Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, Haziran 2012, 3 (1), 1-9 <http://dergi.adu.edu.tr/egitimbilimleri/>

- Aytuğ, A. ve İnceoğlu, M.** (2009), Kentsel Mekanda Kalite Kavramı, Megaron, 132-134.
- Ayyıldız, M. A.** (2000). İnsan Çevre Diyalektiğinin Duyusal-Zihinsel-Duygusal Süreçleri: Çevresel Algı-Biliş-Anlam. Y. Lisans Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bakı, M.** (2022). İç Mekan Tasarımında Kullanılan Malzemelerin Algısal Değerlendirmeleri Üzerine Yapılmış Çalışmaların Sistemantik İncelemesi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Ankara.
- Balcı, Y. B.** (2003). Temel Sanat Eğitimi. İstanbul: YA-PA.
- Barker, R.** (1968). Ecological Psychology: Concepts and Methods for Studying Human Behavior, Stanford University Press, Stanford.
- Bayraktar, N, Tamer, N., Tekel, A., Gürer, N., Kızıldağ A. ve Köroğlu, B.** (2012). Görsel eğitimde yaratıcılık ve temel tasarım. Ankara: Nobel Akademik.
- Becer, E.** (2008). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Yayınevi.
- Bekçi, B.** (2006). Peyzaj Mimarlığında Kişisel Mekân Kavramı Ve Kişisel Mekân Ölçme Tekniklerinin Değerlendirilmesi. <https://dergipark.org.tr/jffiu/issue/18715/198820>
- Bekmezci, B.** (2016). Mimarlığın İşaret ve Semboller Dili: Tschumi'nin Manhattan Transcript'ini Anlamak. Seminer. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bell, P.A., Fisher, J.D., Baum, A. ve Greene, T.C.** (1990). Environmental Psychology (third edition), Holt, Rinehart & Winston, Inc., London.
- Benedikt M. L.** (1993). Cityspace, Cyberspace, and The Spatiology of Information, New Urbanism Symposium, Princeton University, School of Architecture and Planning, Princeton, New Jersey.
- Bengi, S. I. ve Akalın, A.** (2019). Bernard Tschumi ve "Olay Mimarlık", S Online Journal of Art and Design Dergisi, Volume 7, Issue 2.
- Berger, J.** (1995). Görme Biçimleri, (Çev. Yurdanur Salman), Metis Yayınları, İstanbul.
- Bergson, H.** (1991). Matter and Memory, Zone Books, New York.

- Beşir, Ş. E., Sönmez, E. ve Yılmaz, B.** (2019). Eylemden Söyleme Mobilya: Çağdaş Dönem Örneği, *Tasarım Kuram*, 15(27):77-84 doi: 10.14744/tasarimkuram.2019.52724
- Bilgin, N.** (1990). “Fiziksel Mekandan İnsani Ya Da İnsanlı Mekana”, *Mimarlık Dergisi*, 241, Yıl:28, Sayı:3. 62-65.
- Bilgin, N.** (2003). *Sosyal Psikoloji Sözlüğü: Kavramlar, Yaklaşımlar, Bağlam* Yayıncılık, İstanbul, 2, 199.
- Bilgin, N.** (2011). *Eşya ve İnsan*. İstanbul: Gündoğan Yayınları.
- Bollnow, O. F.** (1961). “Lived-Space. Philosophy Today”, 5, 5:1.
- Boydaş, N.** (2004). *Sanat eleştirine giriş*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yaratıcılık.
- Bozkurt, N.** (1995). *Sanat ve Estetik Kuramlar*. İstanbul: Saral Yayınevi.
- Brower, S.** (1980). *Human Behavior and Environment; Territory in Urban Settings*, Plenum Press, New York.
- Bulduk, S.** (2012). “Yaratıcı Düşünme ve Eğitim”, *Psikoloji Çalışmaları*, 21 (0), 75-82.
- Bütüner, O.** (2022). Kalite Yönetim Sistemi Kavramının Bibliyometrik Analizi, *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 14 (3), 2565-2590.
- Büyükyörük, N.** (2019). Kadınların Yoksulluk Deneyimlerinin Temellendirilmiş Kuram Yaklaşımıyla Analizi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Isparta.
- Cahlik, T.** (2000). “Comparison of the maps of science”. *Scientometrics*. 49(3), 372-387.
- Canter, D.** (1977). *The Psychology of Place*, St. Martin Press, U.S.A.
- Canter, D. V. ve Craik, K. H.** (1970). *Environmental Psychology*. *Journal of Psychology*, Vol. 4, New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Cantürk, F.** (1992). *Plastik sanatlarda temel sorunlar*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Carlson, N.R.** (1993). *Psychology: The Science of Behavior*, Fourth Edition, Allyn and Bacon, Boston.
- Cevizci, A.** (1996). *Felsefe Sözlüğü*. Ankara: Ekin Yayınları.

- Charmaz, K.** (2015). *Gömülü (Grounded) Teori Yapılandırması Nitel Analiz Uygulama Rehberi* (2. Baskı), R. Hoş (çev.). Seçkin Yayıncılık: Ankara.
- Chen, K.** (1993). "Environmental Affordance: A Theoretical Framework for Incorporating Some Behavioral Considerations in Residential Evaluation", *Forum*, 2: 57-64
- Chen, X., Chen, J., Wu, D., Xie, Y., ve Li, J.** (2016). Mapping the research trends by co-word analysis based on keywords from funded project. *Procedia Computer Science*, 91, 547– 555.
- Ching, D. K.** (2010). *Mimarlık Biçim Mekan ve Düzen*, Çev. Lökçe S., Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Ching, F. D.K.** (2008). *Interior Design Illustrated*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey. Orijinal Yayın 1987.
- Ching, F.D.K.** (2015) *Architecture; Form, Space & Order*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Civcir, E.** (2015). *Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri*. Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Clark, C. ve Uzzell, D.** (2002). The affordances of the Home, Neighbourhood, School and Town Centre For Adolescents. *Journal of environmental psychology* (22), 95-108.
- Cobo M. J., López-Herrera, A. G., Herrera-Viedma, E.** (2011). Science mapping software tools: review, analysis, and cooperative study among tools. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62, 1382-402.
- Cooper, C.** (1976). The House as Symbol of the Self, in *Environmental Psychology : People and Their Physical Settings*, pp. 435-448, Eds. Proshansky, H. M., Ittelson, H. W. & Rivlin, L. G., Holt, Rinehart and Winston, New York.
- Corbin, J. ve Strauss, A.** (2008). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. (3. Baskı). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Cordan, Ö.** (2017). İç Mekan Atmosferi, *Yapı Dergisi*, Sayı 425, s. 88-92. <https://yapidergisi.com/ic-mekan-atmosferi/>

- Craik, K.H.** (1970). "Environmental Psychology" *New Directions in Psychology* 4, NewYork: Holt.
- Creswell, J. W.** (2012). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson Education, Boston.
- Creswell, J. W.** (2018). *Nitel Araştırma Yöntemleri*, (M. Bütün ve S. B. Demir, Ed.), Siyasal Kitabevi: Ankara.
- Cüceloğlu, D.** (1994). *İnsan ve Davranışı Psikolojinin Temel Kavramları*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Çağlayan, S., Korkmaz, M. ve Öktem, G.** (2014). "Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi", *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1):160-173.
- Çapkınoğlu, G.** (2020). *Bilinç Akışı Tekniği ve Mimarlık: Bernard Tschumi Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Çelik, T.** (2021). *İç Mekân Tasarımında Fenomenolojik Algı İlkeleri Ve Troya Müzesi Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Kocaeli.
- Çellek, T. S. ve Sağocak A. M.** (2014). *Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık*. Grafik Kitaplığı.
- Çırak, B.** (2021). *Tschumi'de Olay, Mimaride Kopma, Sinemada Benlik*, *SineFilozofi Dergisi* (www.sinefilozofi.org), Vol/Cilt: 6 No/Sayı: 11, s: 984-992, ISSN: 2547-9458.
- Çiftçi, Ü.** (2019). *Kent Mekanında Gündelik Yaşam Pratiklerini Etkileyen Sınır Tanımlayıcıların Betimlenmesine Yönelik Bir Deneme-Üsküdar Örneği*, Yüksek Lisans Tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- De Young, R.** (1999). *Environmental Psychology*. D. Alexander, & R. Fairbridge içinde, *Encyclopedia of environmental science*. London: Kluwer Academic Publishers
- Demir, A.** (1993). *Temel Plastik Sanatlar Eğitimi*. Anadolu Üniversitesi Yayınları (576), 2
- Demir, H. ve Erigüç, G.** (2018). *Bibliyometrik Bir Analiz İle Yönetim Düşünce Sisteminin İncelenmesi*. *İş ve İnsan Dergisi*, 5 (2), 91-114 . DOI: 10.18394/iid.395214

- Demirel, U.** (2018). Temel Tasarıml Derslerinin Görsel Okuryazarlıkla İlişkininin Deęerlendirilmesi. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eęitim Bilimleri Enstitüsü.
- Denel, B.** (1981). Temel Tasarıml ve Yaratıcılık, Orta Doęu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Basım İşlięi, Ankara.
- Denkel, A.** (1984). *Bilginin Temelleri*. İstanbul: Metis Yay.
- Doęan, N.** (2020). Renkli Kentler (Norveç): Temel Tasarıml İlkeleri Doğrultusunda Karabük Özelinde Bir Deneme. Yüksek Lisans Tezi. Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eęitim Enstitüsü.
- Dondis, A. D.** (1989). *A Primer Of Visual Literacy*. Usa: Mit.
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N. ve Lim, W. M.** (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research* Volume 133, Pages 285-296
- Dorn, C. M.** (1999). *Mnd in Art*. London: Lea Publish.
- Downs, R. ve Stea, D.** (1973). *Cognitive Maps and spatial Behavior: Process and Products Image and Environment: Cognitive Mapping and Spatial Behavior*, ed. R.M. Downs and Stea Cicago: Aldine.
- Dönbak, E. R.** (2020). Kültür ve turizm araştırmalarının bilim haritalama teknikleri ile bibliyometrik analizi. *Journal of Travel and Tourism Research*, 17, 52-78
- Durmaz Ö.** (2017) “Mekansal Deneyim ve Temsilinin Çokluduyumsallık Bağlamında Deęerlendirilmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Duru, D.** (2015). Performans Olgusu Bağlamında Beden Mekan İlişkilerinin Araştırılması. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Erdal, İ. T.** (2006). Gestalt Kuramının Grafik Tasarımla Etkilerinin İncelenmesi. Y. Lisans Tezi. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Eriç, M.** (2010). “Mimarlığın Seyir Defteri”, Literatür Yayıncılık, İstanbul.
- Erkman, F.** (1987). Göstergebilime Giriş, İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Ersoy, A.** (2020). Yönetim-Kültür Bağlamında Türk Yöneticilerin Yönetmel Güçlülük Yordayıcılarının Saptanmasına Yönelik Bir Model:

Temellendirilmiş Kuram Çalışması. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Ertek, H.** (2020). Mekan Tasarımının Temel Kavramları. YAPI Mimarlık Tasarım Kültür ve Sanat Dergisi.
- Ertürk, S.** (1984). Mimari Mekanın Algılanması Üzerine Deneysel Bir Çalışma, Doktora Tezi, KATÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Eryayar, E.** (2011). Endüstri Ürünleri Tasarımında Gestalt Teorisi Uygulaması, Zeitschrift für die Welt der Türken, 3(2), 125-133.
- Erzen, J.** (1997). Yineleme. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (Cilt 2, s. 194). İstanbul: Yem Yayın.
- Foucault, M.** (2001). Bu Bir Pipo Değildir. Çev.: Selahattin Hilav, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- Foucault, M.** (2006). Kelimeler ve Şeyler, Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara, İmge Kitabevi.
- Furtana, F.** (2014). Yapısalcılık Kuramı Bağlamında Kiraz Adlı Hikâye Üzerine Bir Değerlendirme. Mavi Atlas, (3), 39-52. DOI: 10.18795/ma.33497
- Ghorab, P.** (2015). Kent Mobilyalarının Temel Tasarım İlkelerine Göre Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Aydın Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Gibson, J. J.** (1950). The Perception of the Visual World, Houghton Mifflin, Boston.
- Gibson, J. J.** (1966). The Senses Considered As Perceptual Systems, Houghton Mifflin, Boston.
- Gibson, J. J.** (1986). The Ecological Approach to Visual Perception. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Gifford, R.** (1987). Environmental Psychology: Principles and Practice, Boston: Allyn.
- Gifford, R. Steg, L. ve Reser, J. P.** (2011). "Environmental Psychology", Martin—IAAP Handbook of Applied Psychology.
- Gilbert, A.** (2011). Bir Burun Anlatıyor, Günlük Hayatta Kokunun Bilimi, Çeviren: Süleyman Karakan, Epsilon Yayıncılık, I. Baskı.
- Giorgi, A.** (1997). The Theory, Practice, and Evaluation of the Phenomenological Method as a Qualitative Research Procedure. Journal of

Phenomenological Psychology, 28(2), 235-260.
<https://doi.org/10.1163/156916297X00103>

- Girgin, E.** (2020). Temel Tasarım İlkeleri. Enstitü Herkes İçin Eğitim: <https://www.iienstitu.com/blog/temel-tasarim-ilkeleri> adresinden alındı.
- Goffman, E.** (2017). Kamusal alanda İlişkiler Toplu Yaşamın Mikro İncelemeleri. (M. F. Karakaya, Çev.) Ankara: Heretik Yayınları.
- Goldstein, B.** (2009). Sensation and Perception, Canada.
- Gökaydın, N.** (2002). Temel Sanat Eğitimi Sanat Eğitimi Öğretim Sistemi Ve Bilgi Kapsamı. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Gökaydın, N.** (2002). *Temel Sanat Eğitimi*, MEB Yayınları, Ankara.
- Göregenli, M.** (2010). Çevre Psikolojisi İnsan ve Çevre İlişkileri, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Graafland, A. ve Hauptmann, D.** (2006). Camera Eye: A Machine for Projective Practice in Architecture. In D. Hauptmann (Ed.), *The Body in Architecture*. 010 Publishers, Rotterdam.
- Graham, L.** (2008). Gestalt Theory in Interactive Media Design. *Journal of Humanities & Social Science*, 2(1), pp. 1-11.
- Graumann, C. F.** (2002). The Phenomenological Approach To People-Environment Studies. *Handbook Of Environmental Psychology*, Chapter 6: 95-113, New York: John Wiley & Sons Publishing, 95.
- Graves, M.** (1951). *The Art of Color and Design*. McGraw-Hill Book Company Inc., New York.
- Groenewald, T.** (2004). A Phenomenological Research Design Illustrated. 08 01, 2023 tarihinde Sage Journals: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/160940690400300104#articleCitationDownloadContainer> adresinden alındı.
- Grosz, E.** (2001). *Architecture From The Outside, Essays on Virtual and Real Space*, MIT Press, 219p.
- Guilford, J. P.** (1970). *Traits of Creativity in P. E. Vernon: Creativity*, London: Penguin Books.

- Güleç, G.** (2012). Olay-Kentler: Yeni Bir Bağlamsal Mimarlık Terminolojisi. *Mimarlık Dergisi*, 366.
- Gültekin, A. C.** (2017). Michel Foucault'nun Magritte Yorumu ve Sözcük Nesne Kopukluğu. *Dört Öge*, (12), 49-63. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dortoge/issue/40213/478874>
- Günel, B.** (2006). İnsan-Mekan İletişim Modeli Bağlamında Konutta Psiko-Sosyal Kalitenin İrdelenmesi. Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Güner, D.** (2012). "Performans ve Edimsellik Olarak Mimarlık", *Ege Mimarlık*, 24-29.
- Güngör, İ. H.** (2005). *Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Temel Tasarım*. İstanbul: Esen.
- Gür, Ş.Ö.** (1996). *Mekan Örgütlenmesi*. Gür Yayıncılık, Trabzon.
- Gürer, L. ve Gürer, G.** (2004). *Temel tasarım*. İstanbul: Birsen.
- Gürkaynak, İ.** (2019). Çevresel Psikoloji: Doğası, Tarihi, Yöntemleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi (JFES)*, 21 (1), 1-9. DOI: 10.1501/Egifak_000000993.
- Gürün, O. A.** (1991). *Psikoloji Sözlüğü*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Hall, E.T.** (1966). *The Hidden Dimension*, Doubleday & Company, Inc., New York.
- Hançerlioğlu, O.** (2002). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Harvey, D.** (2003). *Sosyal Adalet ve Şehir*, (Çev. Mehmet Moralı), Metis Yayınları.
- Havik, K. ve Tielens, G.** (2013). OASE, no. 91, Building atmosphere, K. Havik, H. Teerds, G. Tielens (Eds.), *Atmosphere, Compassion and Embodied Experience, A Conversation About Atmosphere with Juhani Pallasmaa*, s. 33-52. Nai010 Publishers, Rotterdam.
- Heft, H.** (2007). The social constitution of perceiver-environment reciprocity. *Ecological Psychology*, 19(2), 85-105.
- Heidegger, M.** (2001), *Being and Time*, İngilizceye Çeviri: Macquarrie, J. & Robinson, E., Blackwell Press.
- Herberger, R.G.** (1974). "Predicting the Meaning of Architecture", *Designing for Human Behavior: Architecture and the Behavioral Sciences*, Edited by J. Lang, C. Brunette, W. Moleski, D. Vachon, Dowden Hutchinson & Ross Inc, U.S.A.

- Herz R.S. ve Cupchik G.C.** (1995). The emotional distinctiveness of odor-evoked memories, *Chemical Senses*, 20, 517-528
- Hisarlıgil, B. B.** (2007), “Yer”leşmenin Düş(üm)lenmesi: Geleneksel Anadolu Yerleşimlerinde “Ara”lar, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Hochberg, J.** (1964). *Perception*, Englewood Cliffs, N. J. Prentice Hall.
- Holahan, C.J.** (1982). *Environmental Psychology*, Random House Inc, U.S.A.
- Holl, C.M. ve Page S.J.** (1999). “The Geography of Tourism and Recreation”, New Fetter Lane, London.
- Husserl, E.** (2014). *Kesin Bilim Olarak Felsefe*. (Çev. A. Kaygı), Türkiye Felsefe Kurumu, Ankara.
- İlgin, C.** (2005). Konut Çevrelerinde Göç /Aidiyet İlişkisinin Belirlenmesi İçin Model: Berlin/Kreuzberg Örneği. Doktora Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Isozaki, A.** (2007). Ma: Japonya’da Zaman Mekan. *Doxa*. 2007/09, 5, 67.
- Ittelson, W.H. ve Proshansky, H.M.** (1974). *An Introduction to Environmental Psychology*, Holt, Rinehart and Winston, New York.
- Ittelson, W.H., Proshansky, H.M., Rivlin, L.G.** (1970). " The Use of Behavioral Maps in Environmental Psychology", *Environmental Psychology Man and His Physical Settings*, Edited by H.M. Proshansky, W.H. Ittelson, L.G. Rivlin, Holt Rinehart and Winston Inc., U.S.A.
- İnan, C.** (1996). *Kamusal Çevrelerde İnsan-Çevre-Davranış Etkileşimi Sistemi: Bir Alan Çalışması*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- İnce, B.** (2015). *Deneyim ve Deneyim Odaklı Mekan Üretimi Üzerine Bir İrdeleme*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- İnceoğlu, M.** (1993). *Tutum-Algı-İletişim*. Ankara: V Yayınları.
- Jersild, A.** (1979). *Çocuk Psikolojisi* (3. Baskı). (Çev.: Gülseren Günce). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Johansson, I.** (2018). “Perceptual Spaces are Sense-Modality-Neutral”. *Open Philosophy*, 1 (1), 14–39.

- Jones, M. ve Alony, I.** (2011). Guiding the use of grounded theory in doctoral studies-an example from the Australian film industry. *International Journal of Doctoral.*;(6):95-114. doi: 10.28945/1429.
- Kahveciođlu, H. L.** (1998). Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model. Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kalmık, E.** (1950). Renklerin Armoni Sistemleri. İstanbul: Cumhuriyet Matbaası.
- Kalyoncu, G.** (2006). Kişiselleştirme Ve Yere Bağlılık Kavramlarının Yurt Mekanında İrdelenmesi: İTÜ Ayşe-Zeynep Birkan Yurtları Örneđi. Y. Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kamilođlu, A. K.** (2020). Görsel Mekan Atmosferi Oluşumunda, Işık Ve Gölge Deđerlerinin B2 Evi Örneđi Üzerinden İncelenmesi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Kandinsky, W.** (2012). Point and Line to Plane. New York: Dover Publications. Orjinal Yayın 1979.
- Kaplan, S.** (2009). Nokta ve Çizginin Resimsel Anlatımda Kullanımı. Sanatta Yeterlilik Tezi. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Kara, Ö.** (2021). Parergon'dan Ergon Yaratmak: Magritte Resimlerinde Sınırların Üzerinde Yürümek. *ViraVerita E-Dergi*, (13), 59-88. DOI: 10.47124/viraverita.871916
- Kasap, M.** (2018). Mimarlıkta Montaj ve Program İlişkisi: Bernard Tschumi Örneđi. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Katz, D.** (1950). *Gestalt Psychology: Its Nature and Significance*. Çev. R. Tyson, NewYork.
- Kauw-A-Tjoe, M.** (2005). Generation of abstract geometric art based on exact aesthetics, gestalt theory and graphic design principles. 1090 GB Amsterdam, The Netherlands: CWI.
- Kelekçi Olgun, M. ve Kahraman, M. E.** (2016). Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitiminin Farklı Teknikler Kullanılarak Öğretilmesi. *Beykoz Akademi Dergisi*, 4 (2), 65-77. DOI: 10.14514/BYK.m.21478082.2016.4/2.65-77.

- Keser, N.** (2009). *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Kılıç, O.** (2020). İç Mekanda Doku Etkisinin Kurgulanmasında Tasarımcı Yaklaşımlarının İncelenmesi, *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (18) 858-867. DOI: 10.31590/ejosat.682979
- Kıral, B.** (2020). “Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi”, *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8 (15), 170-189.
- Kıyıcı, G.** (2017). Üretken Bir Diyalogun Aracısı Olarak Mimari Çizim. Y. Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kipnis, J.** (2001). *Perfect Acts of Architecture, The Museum of Modern Art*, New York.
- Koçyiğit, R. G. ve Gorbon, F.** (2012). Mimarlıkta Yersizleşme ve Yerin–Yeniden-Üretimi. Doktora Makalesi. *Tasarım+Kuram Dergisi*, 12, 95-113.
- Koffka, K.** (1935). *Principles of Gestalt Psychology*. New York: Harcourt Brace.
- Kolatan, Ş.** (2000). “Tschumi ile Konuşma”, Bernard Tschumi, *Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi 1*, Boyut Yayınları, İstanbul.
- Korkmaz, G.** (2019). Mimarlıkta Boşluk. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kotsopoulos, S. D.** (2000). *Point, Line, Plane: Basic Elements of Formal Composition in Bauhaus and Shape Computation Theories*. Master of Science in Architecture Studies at the Massachusetts Institute of Technology.
- Köseoğlu, E.** (2004). Tasarım Girdisi Olarak Algılama: Lobi Mekanının Algılanmasında Kullanıcı Kültürünün Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Köster E.P.** (2002). “The specific characteristics of the sense of smell.” In D.Dubois, C. Rouby & B.Schaal (eds.): *Odor and Cognition*. Pp. 27-43. Cambridge University Press, Cambridge, U.S.A.
- Krampen, M.** (1991). "Environmental Meaning", *Advances in Environment Behavior and Design*, Editörler: Ervin H. Zube ve Gary T. Moore, Vol. 3, Plenum Press, New York-London.
- Krishna, A.** (2009). *Sensory Marketing, Research on the Sensuality of Product*, Routledge.

- Krupat, E.** (1985). *People in Cities*, Cambridge University Press.
- Kuban, D.** (2002). *Mimarlık Kavramları, Tarihsel Perspektif İçinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Kurak Açıcı, F. ve Bal, H. B.** (2020). Göstergebilimsel Analiz Üzerinden Tasarımı Anlamak: Sallanan At Üzerine. *Art-Sanat Dergisi*, (13), 293-312. DOI: 10.26650/artsanat.2020.13.0012
- Kurutkan, M. ve Orhan, F.** (2018). Kalite prensiplerinin görsel haritalama tekniğine göre bibliyometrik analizi: Sage Yayıncılık San. Tic. ve Ltd. Şti.
- Kuş, S.** (2013). *Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde Grafik Tasarım Dersi Eğitimine Gestalt Kuramı Ve İlkelerinin Yansımaları*. Y. Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kuzubaşoğlu, M.** (2014). *Mekan Tasarlama, Temsil, Deneyimleme Yöntemi Olarak Sinematografik Kavramlar*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Küçükalp, K.** (2008). *Batı Metafiziğinin Dekonstrüksiyonu Heidegger ve Derrida*. Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Kyttä, M.** (2004). The extent of children's independent mobility and the number of actualized affordances as criteria or child-friendly environments. *Journal of Environmental Psychology*, 24, 179–198.
- Lang, J.** (1974). *Theories of Perception and "Formal" Design, Designing for Human Behavior*, Halstead Press.
- Lang, J.** (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Lang, J.** (1994). *Urban Design: The American Experience*, Van Nostrand Reinhold Co., New York.
- Lang, J., Burnette, C., Moleski, W. ve Vachon, D.** (1974). *Designing for Human Behavior: Architecture and the Behavioral Sciences*, Dowden, Hutchinson & Ross, Inc., Stroudsburg.
- Lauer, D. ve Pentak, S.** (2008). *Design Basics*. U.S.A: The Ohio State University Wadsworth Yayınevi.

- Lee, S. H.** (2015). A Bibliometric Analysis of the Field of Records Management: A Case Study of Records Management Journal, 1989-2013. Doctoral Dissertation, Canada: University of Toronto.
- Lefebvre H.** (1991), "The Production of Space", London: Blackwell.
- Lefebvre, H.** (2002). Mekanın Üretilmesi'nde. Mimarist, 6, 25-33.
- Lefebvre, H.** (2016). Mekanın Üretimi. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lerner J.** (1976). "Children With Learning Disabilities", Boston, Houghton Mifflin Comp.
- Levi, D.** (1974). "The Gestalt Psychology of Expression in Architecture", Lang, J., v.d., (Edl), Designing for Human Behavior, Dowden, Hutchinson and Ross, Inc., Stroudsburg.
- Lidwell, W., Holden, K. ve Butler, J.** (2010). Universal principles of design, revised and updated: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design. Rockport Pub.
- Luccio, R.** (2011). Gestalt psychology and cognitive psychology. Humana Mente Journal of Philosophical Studies, 95–128.
- Lynch, K.** (1960). The Image of the City, MIT Pres, Cambridge.
- Mahir, S.** (2010). "Yeni Nesil Ofis Mekânlarında Çevresel Psikoloji Bileşenleri İle Mekânsal Beklenti İlişkisi: Kuşaklar Üzerinden Bir Değerlendirme", Yüksek Lisans Tezi, Gebze Teknik Üniversitesi.
- Merleau-Ponty, M.** (2005). "Algılanan Dünya, Sohbetler", (Ömer Aygün, Çev.), Orijinal basım tarihi: 1948, Metis Yayınları, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M.** (2012). Phenomenology of Perception, Routledge, Londra. (İlk baskı: 1962).
- Merleau-Ponty, M.** (2016). "Göz ve Tin", Metis Yayınları 4. Basım, İstanbul.
- Metzger, W.** (2006). Laws of seeing. London, England: The MIT Press.
- Mills J, Bonner A, Francis K.** (2006). The development of constructivist grounded theory. International Journal of Qualitative Methods; 5(1):1-10. doi: 10.1177/160940690600500103.
- Moles, A. ve Rohmer, E.** (1978). Psychogie de l'Espace, Castermen, Paris.

- Moran, B.** (2018). Edebiyat Kuramları ve Eleştiri, 28. Basım, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Moran, D.** (2000). Introduction to Phenomenology. London, New York: Routledge, 4.
- Morgan, C. T.** (1984). Çocuk Psikolojisi, Çev; Sirel Karakaş, 3.Basım, Ankara.
- Morgan, C.T.** (1981). Psikolojiye Giriş, (Çeviren: Sirel Karataş, Rükzan Eski), 19. Basım, Hacettepe Üniversitesi, Psikoloji Bölümü Yayınları, Ankara.
- Mugerauer, R.** (1994). Interpretations on behalf of place: environmental displacements and alter native responses. Albany, New York: SUNY Press.
- Mumcu, S., Düzenli, T. ve Eren, E. T.** (2019). Ekolojik Yaklaşımlı Çevre-Davranış Araştırmalarının Konular Ve Teknikler Açısından İçerik Analizi. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 21 (3), 805-831. DOI: 10.16953/deusosbil.428613.
- Mutman, M.** (1994). Kitap Eleştirisi: Üretilen Mekân, Yokolan Mekân, Toplum ve Bilim, no: 64-65, s. 181-196.
- Müezzinoğlu, M. K.** (2018). Eğitim Mekânlarında Kullanılan Renk Ve Işığın Öğrencilerin Fonksiyonel Ve Algısal Değerlendirmeleri Üzerindeki Etkileri. Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Naiem, S.** (2015). 2000 Yılı Sonrası İnşa Edilen Lüks Konutların (Rezidans) Görsel Etkileri Üzerine Bir İnceleme. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Nasir, A., Shaukat, K. ve Hameed I. A.** (2020). "A Bibliometric Analysis of Corona Pandemic in Social Sciences: A Review of Influential Aspects and Conceptual Structure". in IEEE Access. Vol.8, 133.377.133402, DOI: 10.1109/ACCESS.2020.300.8733.
- Naylor, G.** (1985). The Bauhaus Reassessed. USA: E.P. Dutton Press.
- Ninova, Ü.** (2017). Foucault'nun Piposu ve Berger'in Görme Biçimleri. Gaiga Dergi. <https://gaiadergi.com/foucaultnun-piposu-ve-bergerin-gorme-bicimleri/>
- Nohl, W.** (1988). "Open space in cities: in search of a new aesthetic", Environmental Aesthetics-Theory, research, and applications, Editor: Jack L. Nasar, Cambridge University Press, New York.

- Norberg-Schulz, C.** (1971). *Existance, Space and Architecture*, Praeger Publishers, 120p.
- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O. ve Cayton, D. L.** (2015). *Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama*. (Çev. N. Kuru, A. Kuru). N.E. Yılmaz (Edt). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Onoğur, T. A. ve Elmacı, Y.** (2011). *Gıdalarda Duyusal Değerlendirme*, Sidas Yayınları; 1. Basım, İstanbul.
- Onur, D.** (2016). *Tasarım Eğitiminde Farkındalık Ve Yaratıcılık Gelişimine Yönelik Bir Öneri*. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Trabzon.
- Öktem, Ü.** (2005). Fenomenoloji ve Edmund Husserl'de apaçıklık (Evidenz) problemi. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*. 45,1, 27-55
- Örs, A.** (2001). *Sinematografi ve Mimarlık*, Arredamento Mimarlık Dergisi.
- Özdemir, B.** (2011). *Çevresel Psikolojinin Kamusal Alan Kullanımına Etki Değerlendirmesi, Taksim Gezi Parkı Örneği*, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Özer, B.** (1968). "Mimarlık Eğitiminde Temel Dizayn", Duran Ofset Basımevi, İstanbul.
- Özkartal, M.** (2009). *Resim Sanatında Çizgi Ve Çizgi Ritmi Üzerine*. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4, Aralık, 55-72.
- Özmen, P.** (2010). "20.Yüzyıl Başlarından 1980'lere Kadar Uzanan Süreçte Modern Mimarlıkta Doğal Işık Kullanımının İrdelenmesi", Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Öztuna, H.Y.** (2007), "Görsel İletişimde Temel Tasarım", Tıbyan Yayıncılık, İzmir.
- Öztürk, E.** (t.y.). *Yaratıcılık ve Eğitim*. 07 Haziran 2023, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/115684>
- Öztürk, Ö.** (2020). *Mimari Programda Çatışma Kavramının Sunduğu Karşılaşma Olanaklarının Bernard Tschumi'nin Mimarlığı Üzerinden İrdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. YıldızTeknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Pallasmaa J.** (2011). "Tenin Gözleri: Duyular ve Mimarlık", (Çev: Aziz Ufuk Kılıç), Yem Yayın, İstanbul.

- Pallasmaa, J.** (2014). Architectural Atmospheres. İçinde C. Borch (Editör), Space, Place and Atmosphere: Pheripheral Perception In Existential Experience (ss.18-40). Almanya: Birkhauser.
- Park, E. J. ve Lee, S.** (2022). Creative Thinking in the Architecture Design Studio: Bibliometric Analysis and Literature Review. *Buildings*, 2022, 12, 828. <https://doi.org/10.3390/buildings12060828>
- Patton, M. Q.** (1990). Qualitative evaluation and research methods (2nd ed.), Newbury Park, CA: Sage.
- Üner Pişman, D.** (2019). Kamusal Açık Alan Olarak Meydanlarda Kentsel Yaşam Değerlendirmesi: Sivas Tarihi Kent Meydanı Örneği. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Porteous J. D.** (1996). “Environmental Aesthetics: Ideas, politics and planning”, s.3-36, Routledge, London.
- Proshansky, H. M.** (1976). “Environmental Psychology: a Methodological orientation”, Proshansky, H. M, v.d., (Edl), *Environmental Psychology*, Second Edition, Holt, Rinehart and Winston, New York.
- Rapoport, A.** (1977). *Human Aspects of Urban Form: Towards a Man-Environment Approach to Urban Form and Design*, Pergamon Press, Oxford.
- Rapoport, A.** (1980), “Cross-Cultural Aspects of Environmental Design”, (der.I, Altman, A. Rapoport, J. F. Wohnwill), *Human Behavior and Environment : Environment and Culture*, (Vol. 4), Plenum Press, New York.
- Rasmusen, H.** (1950). *Art Structure*. New York: Mcgraw-Hill Book Company Inc.
- Rasmussen S. E.** (1994). *Experiencing Architecture*, MIT Press (Cambridge).
- Relph, E.** (1976). *Place and Placelessness*, London: Pion, 8-115.
- Rose, P., Beeby, J. ve Parker, D.** (1995). Academic rigour in the lived experience of researchers using phenomenological methods in nursing. *Journal of Advanced Nursing*. 21(6), 1123-1129. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.1995.21061123.x>
- Ross, L.** (2014). *Language in the Visual Arts, The Interplay of Text and Imagery*, North Carolina, McFarland and Company, Inc. Publishers.

- Sakamoto M. ve Watanabe J.** (2019). “Visualizing Individual Perceptual Differences Using Intuitive Word-Based Input”, *Frontiers in Psychology*, 10 (1108), 1-8.
- Sandal, L. Y.** (2022). *Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Hareketli Tipografide Gestalt Kuramı: Fenomenolojik Bir Araştırma*. Doktora Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Sartain, A. Q., North, A. J., Strange, J. R. ve Chapman, H. M.** (1967). *Psychology: Understanding Human Behavior*, McGraw-Hill Book Company, New York.
- Savu, Y.** (2020). *Mekânsal Tasarımda Eskiz Kullanımları Ve Eskize Karşı Tutumların Belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Van.
- Scczot F.H.** (1972) “*Eléments Analytiques de L'espace Urbain*”, Editions D. Vincent et Cie., Paris.
- Schelling F. W. J. V.** (1980). “*Oeuvres Métaphysiques: 1805-1821*”, Editions Gallimard.
- Seamon, D.** (2000). “A Way of Seeing People and Place: Phenomenology in Environment Behavior Research”. In: S. Wapner, J. Demick, T. Yamamoto, and H. Minami (Eds.), *Theoretical Perspectives in Environment Behavior Research*. New York: Plenum, pp. 157- 178.
- Seamon, D.** (2003). “Fenomenoloji”, *Yer, Çevre ve Mimarlık: Literatürün Değerlendirilmesi*. (Çev. S. Serim). TOL, (3), 36-54.
- Sekuler, R. ve Blake, R.** (1994), *Perception*, New York; London: McGraw-Hill.
- Sertalp, E.** (2010). *Görsel İletişimde Üç Boyut Algısı; Hologram Tekniği Ve Bu Teknolojinin Eğitim Ortamına Aktarılması*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Seylan, A.** (2005). *Temel Tasarım*, 1. Baskı, Ankara: Baran Ofset.
- Sharifian, M. A., Tahoori, N., Etessam, I. ve Zabihi, H.** (2020). *Creative city design / Vol. 3, No. 2, p102-111*.
- Sharr, A.** (2013). *Thinkers for Architects, Heidegger for Architects*, Routledge.
- Shi, J., Duan, K., Wu, G., Zhang, R. ve Feng, X.** (2020). “Comprehensive metrological and content analysis of the public–private partnerships

- (PPPs) research field: a new bibliometric journey". *Scientometrics*, 124(3), 2145-2184.
- Small, D. M. ve Prescott, J.** (2005). Odor/taste integration and the perception of flavor. *Experimental Brain Research*, 166, 345–357
- Soltani, S.** (2019). *Mekansal Deneyimde Öz'ün Arayışı: Fenomenolojik Yaklaşım*. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Sommer, R.** (1969). *Personal Space: The Behavioral Basis of Design*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Sommer, R.** (1974). *Tight spaces: Hard Architecture and How to Humanize it*, Englewood Cliffs, Prentice Hall, N.J.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U.** (2003). *Sanat Kavram Ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kit.
- Spence, C., Wan, X., Woods, A., Velasco, C., Deng, J., Youssef, J. ve Deroy, O.** (2015). On Tasty Colours and Colourful Tastes? Assessing, Explaining, and Utilizing Crossmodal Correspondences Between Colours and Basic Tastes, *Flavour Journal*, 4:2, 1-17.
- Sterelny, K.** (1990). *The Imagery Issue: The Imagery Debate*, Ed.: William G. Lycan, *Mind & Cognition: A Reader*, Cambridge, Massachusetts: Basil Blackwell.
- Stoffregen T. A.** (2003). Affordances as properties of the animalenvironment system. *Ecological Psychology*, 15(2), 115-134.
- Stoffregen, T. A.** (2000). Affordances and events. *Ecological Psychology*, 12(1), 1-28.
- Stummerer, S. ve Hablesreiter, M.** (2010). *Food design XL*. New York.
- Subaşı, M. ve Okumuş, K.** (2017). Bir Araştırma Yöntemi Olarak Durum Çalışması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21 (2), 419-426. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/34503/424695>
- Sundstrom, E. ve Sundstrom, M.** (1986). *Work Places: The Psychology of the Physical Environment in Offices and Factories*, Cambridge Üniversitesi Baskısı.

- Şahin, F.** (2011). Günümüz Alışveriş Merkezlerinde Kentsel Kamusal Mekan Olgusu. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Trabzon.
- Şahin, E. B.** (2020). Kahve Mekânı Tasarımı Ve Kullanıcı İlişkisinin Fenomenolojik Yöntemler Üzerinden İrdelenmesi. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Kocaeli.
- Şenay, Ü.G.** (2017). Çevre Davranış Kuramları Üzerinden Sinemada Mekana Bir Bakış, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Şenyapılı, Ö.** (1996). Görsel Sanatlar ve İletişim, Sanat Yapım Yayıncılık Tic. Ltd. Şti., Ankara.
- Talipoğlu, C.** (2019). Kokunun Mekansal Deneyimde Farkedilme Ve Aktarılma Aralığı: Tasarım Stüdyoları. Yüksek Lisans Tezi. Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Tekindal, M. ve Uğuz Arsu, Ş.** (2020). Nitel Araştırma Yöntemi Olarak Fenomenolojik Yaklaşımın Kapsamı ve Sürecine Yönelik Bir Derleme. Ufku Ötesi Bilim Dergisi, 20 (1) , 153-172. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/uobild/issue/58856/813813>
- Tepecik, A.** (2002). Grafik Sanatlar. Ankara: Detay ve Sistem.
- Thiel, P.** (1997). People, Paths, and Purposes: Notations for a Participatory Envirotecture, University of Washington Press, United States of America.
- Tschumi, B.** (1990). Questions of Space: Lectures on Architecture, Architectural Association, London.
- Tschumi, B.** (1991). "Event Architecture, Architecture in Transition: Between Deconstruction and New Modernism", Peter Noever, Prestel, Munich.
- Tschumi, B.** (1993). The Architecture of the Event", Architectural Design, Academy Editions, Londra, 13-19.
- Tschumi, B.** (1994). The Manhattan Transcripts, Londra, Academy Edition.
- Tschumi, B.** (1996). Architecture and Disjunction, MIT Press, Londra.
- Tschumi, B.** (1999). "Alteş", Anytime, Konferans Bildirileri Kitabı, (ed.) Cynthia C. Davidson, (çev.) Elif Kendir, Mimarlar Derneği 1927 Yayımları, Ankara.

- Tschumi, B.** (2000). "Event-Cities 2", MIT Press, Londra.
- Tschumi, B.** (2018). Mimarlık ve Kopma, Çev: Tümertekin A., Janus Yayıncılık, İstanbul. (Orijinal yayın: 1996).
- Tufan, A. Ş.** (2019). İç Mekanda Kendileme Biçimlerinin Huzurevlerinde İrdelenmesi: Trabzon Örneği. Y. Lisans Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Turani, A.** (1995). Sanat Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tutar, H.** (2015). Davranış Bilimleri: Kavramlar ve Kuramlar, 2.Baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Tüzcet, Ö.** (1967). Form Ve Doku. İstanbul: Matbaa Teknisyenleri Koll Şti.
- Twigger, C. L. ve Uzzell, D. L.** (1996). Place and Identity Proseses, *Journal of Environmental Psychology*, 16, 205-220.
- Uçar, Ö. M.** (2005). Sınır Kavramına Mekansal Bir Yaklaşım: Ankara Bahçelievler Yerleşiminde Sınırlara Bağlı Bir Analiz. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Uçar, T. F.** (2004). "Görsel İletişim ve Grafik Tasarım", İnkılap, İstanbul.
- Ulubay, S. ve Önal, F.** (2020). Mekan Üzerine Sorunsallar ve Kavrayışlar: Fenomenoloji Kuramının Yirminci Yüzyılın Mekan Anlayışına Etkileri. *MEGARON*, vol.15, no.4, 606-613 DOI: 10.14744/MEGARON.2020.28482.
- Urry, J.** (1995). Consuming places. London: Rout- ledge.
- Us, F.** (2008). Mimari Mekânın Aktarımında Algılayıcı Hareketinin Önemi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Ustaömeroğlu, A. A.** (1998). Mimari Analiz İçin Temel Tasarım Öge Ve İlkelerinin Kullanımı İle Oluşturulan Estetik Ağırlıklı Bir Yöntem Araştırması. Doktora Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Uslugil, H. E.** (2021). Temel Tasarım Dersinin Sinema Filmleri Eşliğinde Yürütülmesine Yönelik Bir Yöntem Önerisi. Doktora Tezi. Konya Teknik Üniversitesi, Konya.
- Uysal, M.** (2017). Peter Zumthor'un Fenomenolojik Yaklaşımına Dayalı Deneysel Ve Deneysel Bir Mekan Tasarımı. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

- Ünlü, A.** (1998). Çevresel Tasarımda İlk Kavramlar, İstanbul Teknik Üniversite Matbaası, İstanbul.
- Van Eck, N. J. ve Waltman, L.** (2010). 2009 “Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping”. *Scientometrics*. 84(2), 523-538.
- Van Manen, M.** (2007). Phenomenology of practice. *Phenomenology & Practice*. 1(1), 11-30. <https://doi.org/10.29173/pandpr19803>.
- Van Nunen, K., Li, J. Reniers, G. ve Ponnet, K.** (2018). Bibliometric analysis of safety culture research. *Safety Science*, 108, 248–258. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2017.08.011>.
- Varış, F.** (1994). Eğitim Bilimine Giriş, Atlas Kitabevi, Ankara.
- Venturi, R.** (1991). Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki. Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara.
- Victor, J. D., Rizvi, S. M. ve Conte, M. M.** (2017). “Two Representations of a High-Dimensional Perceptual Space”, *Vision Research*. 132 (1), 1-23.
- Wade, N. J. ve Swanston, M.** (2001). *Visual Perception: An Introduction* (2nd ed.). USA Canada: Psychology Pres.
- Walker, E. ve Tschumi, B.** (2006). Tschumi on Architecture, Conversations with Enrique Walker, Monacelli Press.
- Wang, C., Lim, M. K., Zhao, L., Tseng, M. L., Chien, C. F. ve Lev, B.** (2020). The evolution of Omega-The International Journal of Management Science over the past 40 years: A bibliometric overview. *Omega*; 93:102098.
- Wansink B.** (2010). “Mindless Eating-Why We Eat More Than We Think”, Bantam Books Mass Market Edition, New York.
- Wells, M. M.** (2000). Office Clutter or Meaningful Personal Dispalys: The Role of Office Personalization in Employee and Organizational Well-being, *Journal of Environmental Psychology*, 20, 239-255.
- Wertheimer, M.** (1923). Laws of organization in perceptual forms. A source book of Gestalt Psychology, 1.
- Wertheimer, M.** (1938). Gestalt Theory. New York: Harcourt.

- Wertheimer, M.** (1979) A Brief History of Psychology, Rinehart and Winston, New York.
- Westin, A.** (1970). Privacy and Freedom, Ballantine, New York.
- Wigley, M.** (1998). The Architecture of Atmospheres. Daidalos 68, s. 18-27, Berlin.
- Williams Jr, R. I., Clark, L. A., Clark, W. R. ve Raffo, D. M.** (2021). Re-examining systematic literature review in management research: Additional benefits and execution protocols, European Management Journal, 39 (4) pp. 521-533, 10.1016/j.emj.2020.09.007
- Williams, J.** (2000). "Deleuze's Ontology and Creativity: Becoming in Architecture", Pli, The Warwick Journal of Philosophy, cilt: 9, Warwick Üniversitesi, s. 203.
- Withagen, R. ve Michaels, C. F.** (2005). On ecological conceptualizations of perceptual systems and action systems. Theory & Psychology, 15(5), 603-620.
- Yang, L., Chen, Z., Liu, T., Gong, Z., Yu, Y. ve Wang J.** (2013). Global trends of solid waste research from 1997 to 2011 by using bibliometric analysis Scientometrics, pp. 133-146
- Yay, Ö., Güneri, B. ve Atabay, E.** (2022). Türkiye'nin Turistik Tanıtımında Kullanılan Politika ve Stratejilerin İncelenmesi. Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi, 6(Ek.2), 115-132.
- Yazgan, K.** (1996). "Olay Bombalama, Programlanmış Mekan Mimar", Tschumi Mimarlık, 272, 30-34.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H.** (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M.** (2007). Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar 175 uygulama biçimi ile. Gündüz Eğitim ve Yayıncılık, Ankara.
- Yurtsever, H.** (1988). Uygulamalı Estetik, Art Basın Yayın, Ankara.
- Yücel, Ş.** (2018). Tasarım İlkeleri Açısından Bir Yörük Halısının Analizi. Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 87-106.
- Yücememiş, B. T.ve Altınışık, E. Ö.** (2022). Bilim Haritalama Teknikleri Açısından Merkez Bankacılığı Yayınları. Finansal Araştırmalar ve Çalışmalar Dergisi, 14 (26), 285-308. DOI: 10.14784/marufacd.1055285

Zevi, B. (1968). *Mimariyi Görmeyi Öğrenmek*, (Çev. D. Divanlioğlu), Birsen Yayınevi İstanbul.

Ziss, A. (1984). *Estetik*. İstanbul: De Yayınevi.

Zupic, I. ve Čater, T. (2015). Bibliometric methods in management and organization. *Organizational Research Methods*;18(3):429-72.

Zusne, L. (1970). *Visual Perception of Form*, Academic Press, London.

Zöngür, O. (2008). İç Mekan Tasarımında Biçim Ve Anlam Üzerine Kavramsal Bir İnceleme / Postmodern Tasarım Yaklaşımları Ve Philippe Starck. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sıhhiye, Ankara.

Url-1 <<https://tr.depositphotos.com/vector-images/opart.html>>, erişim tarihi 09.06.2023.

Url-2 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Law_of_Symmetry.jpg>, erişim tarihi 09.06.2023.

Url-3 <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever>>, erişim tarihi 09.06.2023.

Url-4 <<https://artincontext.org/fountain-by-marcel-duchamp/>>, erişim tarihi 09.06.2023.

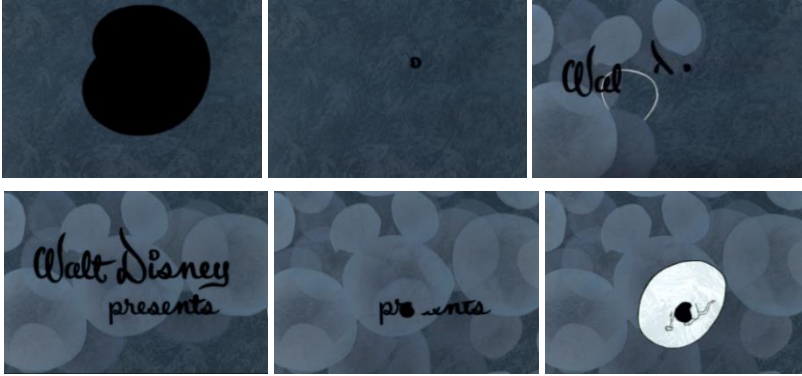
Url-5<<https://www.youtube.com/watch?v=Ti3B0KkYZF8>>, erişim tarihi 09.06.2023.

Url-6<<https://www.wikizero.com/tr/Sekans>>, erişim tarihi 09.06.2023.

Url-7<<https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenomen>>, erişim tarihi 09.06.2023.

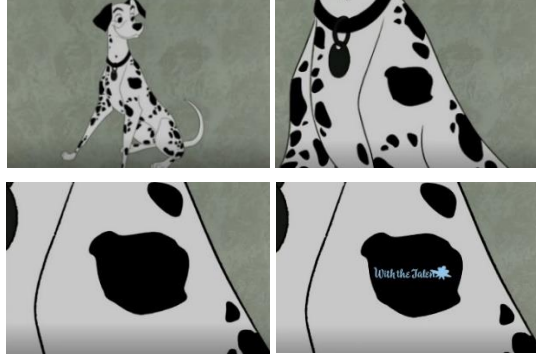
EKLER

Ek A: "Durum dokümanı" olarak belirlenen iki boyutlu animasyon filmi olan 101 Dalmaçyalı I'in fenomenolojik durum notları.

101 Dalmaçyalı I'in Fenomenolojik Durum Notları	Başlangıç Kodları
<p>1. Film: 101 Dalmaçyalı I, 1. Bölüm (Tanıtım), 1. Sahne</p>  <p style="text-align: center;">Şekil 7.1: Nokta/Benek-Kalem İmgesi ve Nokta/Benek-Silgi İmgesi (dakika: 00.00-00.13).</p> <p>İki boyutlu çizimlerin hareketlendirilmesi ile oluşan her bir sahne, tasarım alanıdır. Tasarım alanı sınırlarından temel tasarım elemanlarından olan bir nokta/benekin boyut farklılıkları ile büyükten küçüğe doğru gösteriminden fark edilen o ki, çizim boyutlarının değişimi ile algılanan harekettir. Yayoi Kusama'ya göre simgesel felsefe olarak nitelendirilen nokta/benek, bulunduğu mekanda farklı anlamlara evrilmektedir. Nokta/benekin ön izlemesinden sonra, çizime darbeler bırakılarak tasarımın oluşumu anda kalarak meydana getirilmektedir. Nokta/benek elemanının görsel algıya bağlı olarak en küçük işaret olduğu (Atalayer, 1994, s: 143, 144) gözlemlenmektedir. Nokta/benek elemanının işlevsel olarak bir kalem imgesine bürünmektedir. Her nokta/benek darbesinin hareketleri, dinamik ve heyecan uyandırıcı müzik notaları ile eş zamanlı gerçekleştirilmektedir. Görme duyasu ve işitme duyasunun aynı algıyı pekiştirmek için kullanıldığı gözlemlenmektedir. Duyuların eş zamanlı hareketlendirilmesi söz konusudur. Nokta/benek elemanı, kalem imgesindeki işlevini tamamladığında ise disney'in "i" harfindeki nokta/benek figürünün hareketlenerek silgi imgesine dönüşmesi ile başka bir sahne için çizim temizlenmektedir. Nokta/benek, durağan ve hareketsiz imaj sınırlandırılmasından taşarak çizim gereksinimlerinden olan kalem ve silgi araçları olarak imgelenmektedir. Eski sahnenin üzerine oluşturulan nokta/benek figürü ile yeni sahne vurgulanmaktadır. Sahneler arası geçişin gestalt algı kurallarından olan süreklilik kuralı ile sağlandığını göstermektedir. Sahne geçişlerinde tasarım</p>	<p style="text-align: center;">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • hareket • tasarım • temel tasarım elemanları • nokta/benek • algı • mekan • imge • işitme duyasu • vurgu • gestalt algı kuralları • süreklilik • temel tasarım ilkeleri • birlik • cesitlilik <p style="text-align: center;">Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-

<p>içerisinde kurulan temel tasarım ilkelerinden olan görsel birlik ilkesinin kırılıp çeşitlilik oluşturulması ile yeni sahneye yönelim sağlanmaktadır (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık).</p>	<p>Karşılıklılık</p>
<p>1. Film, 1. Bölüm, 2. Sahne</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • tasarım • nokta/benek • çizgi • mekan • algı • dokunma • duyusu • temel tasarım elemanları • doku • işitme duyusu • temel tasarım ilkeleri • birlik • renk • egemenlik • gestalt algı kuralları • şekil-zemin ilişkisi • vurgu
<p>Şekil 7.2: Nokta/Benek-Çizgi İmgesi, Nokta/Benek-Noktacılık (Pointilism) İmgesi, Dalmaçyalı-Doku İmgesi (dakika: 00.13-00.31).</p> <p>Dalmaçyalıların en önemli ayırt edilebilirlik unsuru benek, temel tasarımın görünüşünü ve içeriğini oluşturan kavramlardan olan nokta/benek (Wong, 1993 s: 42-44) ile özdeşleştirilerek tasarımın odak nokta konumundadır. Disney'in i harfindeki nokta/benek figürünün hareketlenerek bir dizi noktanın yan yana gelip çizginin oluşumunu sağlaması ile (Lupton ve Phillips, 2008 s: 14) dalmaçyalıların çizimde canlanması gerçekleştirilmektedir (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık). Dalmaçyalıların varoluşsal mekanlarını kazanmaları sürecinin ve bu kurgusal dünyanın tasarım gelişiminin tanıtım bölümünde adım adım algılanması söz konusudur. Palette başka bir renk ile karıştırılmamış siyah nokta/beneklerin, dalmaçyalılara beneklerini dağıtması ise 19. yüzyılın sonlarda sanatta bir grup Fransız yeni izlenimci (neo-empresyonist) ressamın eserlerinde; devinim, enerji, yalınlık, farklılık gibi ifadeleri yaratmak için ortaya çıkardığı optik karışım tekniğini benimseyen noktacılık (pointilism) figürlerinin (Per, 2012) görsel hafızada canlanmasını sağlamaktadır. Dalmaçyalıların bir araya getiriliş biçimi, dokunma duyusu ile doğrudan ilgili ve temel tasarım elemanlarından olan dokunun oluşumunu sağlamaktadır. Görsel anlamda fiziksel özellikleri bağlamında çizimi tamamlanmış dalmaçyalıların hareketlenip işitme duyusunun da devreye girmesiyle havlamaya başlamaları, temel tasarım ilkelerinden olan görsel birlik ilkesinin sağlanması ile canlanmalarını bir tutan bir anlayış ile oluşturulmuştur. Animasyon filminin adı, sıcak ve uyarıcı bir renk tonu olan kırmızı ara yüzler ile ekranda belirerek doku olan dalmaçyalıların arasında temel tasarım ilkelerinden olan egemenlik ilkesi sayesinde odak hale getirilmektedir. Bu noktada animasyon filminin adı gestalt algı kurallarından olan şekil-zemin ilişkisi kuralı doğrultusunda doku ve zemin oluşturan dalmaçyalılar arasında şekil konumunda olarak vurgulanmaktadır. Temel tasarım elemanları ile temel tasarım ilkeleri doğrultusunda görsel bir düzen kurularak (Ching, 2008, s: 130) yeni bir tasarım meydana getirilmektedir.</p>	<p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık)

1. Film, 1. Bölüm, 3. Sahne



Şekil 7.3: Parça-Bütün-Kağıt İmgesi (dakika: 00.31-00.37).

Gestalt algı kurallarından olan **şekil-zemin ilişkisi** kuralı doğrultusunda yeşil **doku**lu zeminde yer alan dalmaçyalı şekil konumunda **vurgu**lanmaktadır. Dalmaçyalının bedenine doğru **ritim** uyandıran **hareket**ler ile yaklaşılarak **şekil-zemin ilişkisi** parametrelerinde değişim gerçekleştirilmektedir. Dalmaçyalı bedeni **nokta/benek** için zemin iken **nokta/benek** ise beden üzerindeki tanıtım yazısı için zemin konumundadır. **Şekil-zemin ilişkisi** kuralındaki şekil ve zemin parametreleri, birbirlerine göre anlaşılarak aynı anda birden fazla anlama sahip olabilmektedir. **Ritim** uyandıran **hareket**ler ile genelden özele anlayışının benimsenmesi, gözlemcide görsel algı **birlik**ini sağlayarak odak **algı** yaratmaktadır. **Gestalt algı teorisinin** parça-bütün ilişkisi arasında kurduğu bağı **algı**latmaktadır. **Ritim** uyandıran **hareket**ler ile ulaşılan **tasarım**, dalmaçyalının varoluşsal **mekan**ı olan bedeninin **doku**lu bir kağıt olarak **imgelenmesini** sağlamaktadır. Benek üzerinde şekil konumundaki tanıtım yazılarının **gestalt algı teorisinin** temel kanunlarından **pragnanz kanunlarına** (Erdal, 2006) ışık tutarak zihinde faydalı **form** arayışı olarak imgelenmektedir. Dalmaçyalının kuyruğundaki sallama **hareketi**, faydalı **form** arayışının **hareketi** ile **tekrar**lanmaktadır. Bu **tekrar hareketi**, odak **algı** yaratmaktadır.

Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **gestalt algı kuralları**
- **şekil-zemin ilişkisi**
- **doku**
- **vurgu**
- **ritim**
- **hareket**
- **nokta/benek**
- **birlik**
- **algı**
- **gestalt algı teorisi**
- **tasarım**
- **mekan**
- **imge**
- **pragnanz kanunları**
- **form**
- **tekrar**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

-

1. Film, 1. Bölüm, 4. Sahne

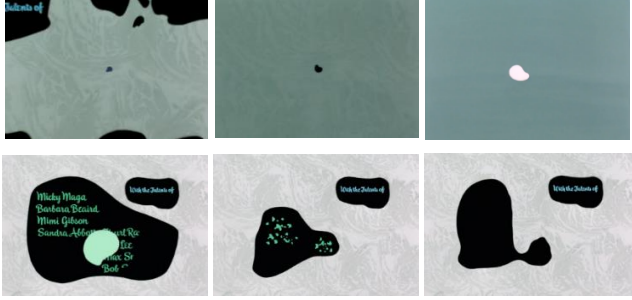


Şekil 7.4: Denge İmgesi ve Çizgi-Faydalı Form İmgesi (dakika: 00.38-00.55).

Tanıtım yazılarının kompozisyonunda kullanılan **nokta/benek**ler, **temel tasarım**



Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları


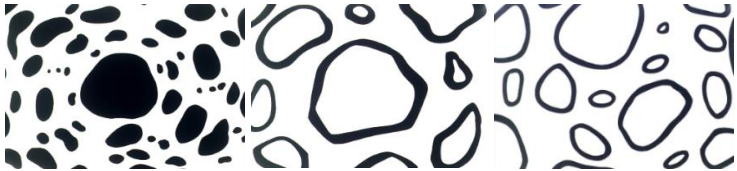
- **nokta/benek**
- **temel tasarım ilkeleri**
- **denge**
- **renk**
- **tamamlama**
- **algı**

<p><u>ilkelerinden</u> olan <u>denge</u> ilkesinin yarattığı kararlılık ve uyum hissinin (Poulin, 2012 s: 112) gözetilmesi ile çizime yerleştirilmektedir. Yutuculuk anlamında baskın bir <u>renk</u> tonu olan siyahın tanıtım yazılarının renklerini içine alıp etkisiz hale getirmesi söz konusudur. <u>Nokta/benek</u> figürlerinin görsel hafızada birbirini tamamlayan yap-boz parçalarını andıran konumlarını takip eden gözlemci, figürün içerisine hapsedilmiş yeşil <u>renk</u> tonunu gözü ile takip edebilmektedir. Siyah benek figürünün içerisinde hala canlı bir şekilde kayan yeşil <u>renk</u> tonu, <u>renk</u>lerin saflık dereceleri hakkında izlenimler uyandırmaktadır. Diğer <u>renk</u>leri içine alarak <u>renk</u> tonunu etkisiz hale getiren siyah benek, bir bütün halinde iken parçalara ayrılıp bir boşlukları zihinde <u>temel tasarım ilkelerinden</u> olan <u>tamamlama</u> ilkesi sayesinde kapatılarak elips figürü olarak <u>algılanmaktadır</u>. Elips figürünün sol üstünde bütüne ölçü ve konum anlamında <u>egemenlik</u> kuran benek, tanıtım yazılarını nitelemektedir. Bütüne ait bir parça olan beneğin dairesel <u>hareket</u>leri ile <u>nokta/benek</u>lerin <u>süreklilik hareketi</u> sonucunda oluşan <u>çizgi</u>ler ile tanıtım yazılarının oluşumu gösterilmektedir. <u>Çizgi</u> erden meydana gelen tanıtım yazılarının hepsinin eğrisel bir <u>nokta/benek</u>ler bütünü halinde <u>hareket</u>lenmesi ile gözden kaybolmaktadır. Bu eğrisel örgütlenme, <u>algılamada</u> <u>gestalt algı teorisinin</u> temel kanunlarından <u>pragnanz kanunlarına</u> (Erdal, 2006) ışık tutarak zihinde faydalı <u>form</u> arayışına, dengeli bir geçiş ara yüzü <u>imge</u>sine denk gelmektedir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>egemenlik</u> • <u>nokta/benek</u> • <u>süreklilik</u> • <u>çizgi</u> • <u>hareket</u> • <u>gestalt algı teorisi</u> • <u>pragnanz</u> • <u>kanunları</u> • <u>form</u> • <u>imge</u> <p style="text-align: center;">Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>
<p>1. Film, 1. Bölüm, 5. Sahne</p>  <p style="text-align: center;">Şekil 7.5: Faydalı Form Arayışı Etkileşiminde: Benek, Yazı, Renk (dakika: 00.55-01.07).</p> <p>Faydalı <u>form</u> arayışında <u>hareket</u>lenen tanıtım yazıları ile <u>tasarım</u> içerisine doğru bir bakış sağlandığında siyah beneğin içerisine hapsedilmiş yeşil <u>renk</u> tonu ortaya çıkmaktadır ve <u>renk</u>lerin saflık dereceleri gözlemlenmektedir. <u>Temel tasarım ilkelerinden</u> olan <u>denge</u> ilkesi ile beneklerin yerleştirilmesi siyah beneğin içerisine hapsedilmiş yeşil <u>renk</u> tonu dairesel <u>hareket</u>leri ile <u>nokta/benek</u>lerin <u>süreklilik hareketi</u> sonucunda oluşan <u>çizgi</u>ler ile tanıtım yazılarını oluşturmaktadır. Tanıtım yazıları için siyah zemin olan benek yutuculuk özelliği ile tekrar yeşil <u>renk</u> tonunu etkisiz hale getirmektedir. Boyutsal ve konumsal anlamda beneklerin birbirine dönüşümü, <u>gestalt algı kurallarından</u> olan <u>süreklilik</u> kuralını göstermektedir.</p>	<p style="text-align: center;">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>form</u> • <u>tasarım</u> • <u>renk</u> • <u>temel tasarım ilkeleri</u> • <u>denge</u> • <u>renk</u> • <u>nokta/benek</u> • <u>süreklilik</u> • <u>hareket</u> • <u>çizgi</u> • <u>gestalt algı kuralları</u> • <u>egemenlik</u> • <u>uygunluk</u> • <u>vurgu</u> • <u>imge</u> • <u>form</u>

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>algı</u> • <u>görme duyasu</u> • <u>işitme duyasu</u>
<p style="text-align: center;">Şekil 7.6: Faydalı Form Arayışı Etkileşiminde: Benek, Yazı, Renk (dakika: 01.07-01.14).</p> <p>Küçük boyutlu beneğin içindeki yazının <u>renk</u>inden aşağıdaki beneğe yansıtılan mavi ara yüz, <u>renk</u>leri takip ettiği için <u>temel tasarım ilkelerinden</u> olan <u>uygunluk</u> ilkesini sağlamaktadır. Mavi ara yüz aracılığı ile çizime yeni dahil olan tanıtım yazıları <u>vurgu</u> ilkesi ile ön plana çıkarılmaktadır. Mavi arayüz ile tamamlanan tanıtım yazılarının belirginliğini kaybetmesi ile akışkan bir halde birbiri içerisine geçen harfler yok olmaktadır. Çizime sıçratılmış akışkan boya <u>imgesi</u> haline bürünen ara yüzlerin, çizimde yazıyı var eden bir <u>renk</u> iken tüm zemini kapladığı ve baskın bir <u>imge</u> hale geldiği gözlemlenmektedir. <u>Renkli</u> arayüzler, faydalı <u>form</u> arayışı etkisinde <u>hareket</u> halinde <u>algı</u>lamayı kullanarak akışkan geçişler ile gözlemciyi an'dan koparmadan <u>gestalt algı kurallarından</u> olan <u>süreklilik</u> kuralını sağlamaktadır. Her boya darbesinin bir notaya denk getirilmesi, <u>görme duyasu</u> ve <u>işitme duyasunun</u> birbiri arasındaki <u>algısını</u> kuvvetlendirmektedir. <u>Nokta/benek, renk</u> ve yazı kavramlarının işlevsel olana dönüştürülmesi ile görsel <u>algının</u> <u>süreklilik</u>, devamlılık, akıcı anlatım unsurlarına yer verilmektedir. <u>Renkli nokta/benek</u> biçimleri boyut farkı ile tasarıma <u>egemenlik</u> kurmaktadır.</p>	<p style="text-align: center;">Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>
<p>1. Film, 1. Bölüm, 6. Sahne</p>  <p style="text-align: center;">Şekil 7.7: Parça-Bütün-Dalmaçyalı Bedeni İmgesi (dakika: 01.14-01.25).</p> <p>En son boyut farklılığı ile <u>tasarıma egemenlik</u> kuran küçük benekteki mavi <u>renk</u> tonu, zemine baskınlık kurarak <u>tasarım</u> temizlenmektedir. Mavi zeminde, şekil olan benek, <u>tasarımın</u> boyutlarına uygun olan boyutunu değişen <u>hareket</u>ler ile yakalamaktadır. <u>Nokta/benek, tasarım</u> alanına uygun olan boyut yakalandığında <u>temel tasarım ilkelerinden</u> olan <u>oran-orantı</u> ilkesi sağlanmış olmaktadır. <u>Gestalt algı teorisinin</u> temel kanunlarından <u>pragnanz kanunlarına</u> yer verilerek faydalı</p>	<p style="text-align: center;">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>tasarım</u> • <u>egemenlik</u> • <u>renk</u> • <u>hareket</u> • <u>nokta/benek</u> • <u>temel tasarım ilkeleri</u> • <u>oran-orantı</u> • <u>gestalt algı teorisi</u> • <u>pragnanz kanunları</u>

<p>form olan tanıtım yazılarının gelişimi dağılmış turuncu renk tonu ara yüzü ile gösterilmektedir. Algıyı parçalardan bütüne sürükleyen geçiş sahneleme tekniği ile kullanılan imgeler, dalmaçyalıların fiziksel özellikleri ile birleşmektedir. Gestalt algı kurallarından olan süreklilik kuralı, beneklerden sonra tüylerin ekranı yeni bir çizim için temizlediği kısımda gözlemlenmektedir. Dalmaçyalıların bedenini kaplayan tüyler, çizimde dokulu bir kağıt olarak imgelenmektedir. Dalmaçyalı bedeninden imgelenerek tanıtım yazıları için oluşturulan zemine, beyaz dalmaçyalı tüyelerinin çizimi ve ışıtme duvusunu ile algılanan kaşıma sesi eklenmektedir. Tanıtım yazılarının zemini aslında dalmaçyalı bedeninden temellendiği için dalmaçyalının kaşıma hareketleri ile tüyelerinin çizime dahil olduğu imgelenmektedir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • form • algı • imge • gestalt algı kuralları • süreklilik <p style="text-align: center;">Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <p style="text-align: center;">-</p>
<p>1. Film, 1. Bölüm, 7. Sahne</p>  <p style="text-align: center;">Şekil 7.8: Nokta/Benek-Nota İmgesi (dakika: 01.25-01.38).</p> <p>Tasarıma dahil olan benekler, gözlemciye yakından uzağa doğru bir rota doğrultusunda süreklilik hareketi ile konumlandırılmaktadır. Çizime bırakılan görsel hafızada dalmaçyalılar için yer eden nokta/benek, temel tasarım elemanlarından olan çizgi ile tamamlanınca nota imgesi olarak anlaşılmaktadır. Şekil olan notalar, çizgilerden oluşan zemin nota portesinde buldukları konuma göre anlaşılmaktadırlar ve birbirilerinden ayırt edilmektedirler. Notları niteleyen mavi renk tonundaki tanıtım yazısının tasarıma dahil oluşunda pragnanz kanunlarına yer verilerek faydalı form arayışıdır. Nokta/beneklerin çizimde konumlandırılması ve piyanodaki nota sesleri, görme duvusunu ve ışıtme duvusunun birbiri arasındaki algısını kuvvetlendirmektedir. Duvuların eş zamanlı hareketlendirilmesi söz konusudur. Sahneler arasındaki geçiş ise notaları oluşturan benekler arasında uygun derecelendirme sağlayarak temel tasarım ilkelerinden olan hiverrarşi ilkesine yer verilmektedir. Beneklerin sistematik bir tekrarlama hareketi ile kademelendirilmesi temel tasarım ilkelerinden olan tamamlama ilkesi sayesinde duman olarak imgelenmektedir.</p>	<p style="text-align: center;">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • tasarım • süreklilik • nokta/benek • temel tasarım elemanları • çizgi • imge • renk • pragnanz kanunları • form • görme duvusunu • ışıtme duvusunu • algı • duvu • hareket • temel tasarım ilkeleri • hiverrarşi • tekrar • tamamlama

	<p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>
<p>1. Film, 1. Bölüm, 8. Sahne</p>  <p>Şekil 7.9: Benek-Noktacılık (Pointilism) İmgesi (dakika: 01.38-01.47).</p> <p>Gestalt algı teorisinin temel kanunlarından olan pragnanz kanunlarına yer verilerek faydalı form arayışı, cizgilerden oluşan tanıtım yazıları olarak görselleştirilmektedir. Olay örgüsünün Dodie Smith'in kitabına dayandırıldığı bilgisinin görselleştirildiği bölümünde ise harflerin ekranda görüntülenmesinin ve daktilo seslerinin eş zamanlı işleyişi, olay örgüsünün geçtiği dönemin algısını güçlendirmektedir. Tanıtım yazısının sahip olduğu mavi renkin çizimde boyutsal anlamda egemenlik kurması ile binlerce saf renkteki noktanın spektrumun renklerinde mümkün olduğunca birbirine yakın yerleştirildiği gözlemlenmektedir ve sonuç ise garip bir titreşimdir. Bu parlak renk tedavisi, kesin bir teoriye noktacılık (pointilism) akımına dayandırılmaktadır (Haftmann, 1968). Hakimiyeti tek eline alan içinde binlerce noktaya denk düşen mavi yüzey sahne geçişini sağlamaktadır. Birbirleri üzerinde kayan renk noktalarının mavi yüzey içerisinde eriyip var oluşlarını kaybederek bir tek renk karışımına denk düştükleri gözlemlenmektedir. Noktacılık akımının etkisinde oluşturulan yüzeye yakından dikkatlice bakıldığında, yüzeyde birbirlerinden bağımsız olarak yüzen renk noktaları gözlemlenirken; yüzeyin tamamı görsel olarak algılamak istendiğinde ise birbirleri üzerinde kayan renk noktalarının birbirleri içerisinde eriyip var oluşlarını kaybederek bir tek renk karışımına denk düştükleri gözlemlenmektedir. Bu renk karışımı palette gerçekleşen bir somutluktan uzaklaşarak izleyicinin algısında (Akçay, 2012) oluşan bir imgedir (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık).</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalt algı teorisi • pragnanz kanunları • cizgi • olay • algı • egemenlik • renk • nokta • imge <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık)
<p>1. Film, 1. Bölüm, 9. Sahne</p>  <p>Şekil 7.10: İmaj /Materyal/Ara Yüz-Dalmaçyalı İmgesi. (dakika: 01.47-01.57).</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • algı • hareket • tasarım

<p>Çizim sınırlarından imajların/materyallerin/ara yüzlerin büyükten küçüğe doğru gösterimi ile algılanan hareketdir. Çizime fırlatılan bu imajların/materyallerin/ara yüzlerin aslında dalmaçyalı çizimi ve tanıtım yazılarının bileşenleri olduğu, tasarım tamamlandığında algılanmaktadır. Çizimde bir araya getirilen her ögenin, parça-bütün ilişkisi kurularak bir anlam doğrultusunda var olduğunun göstergesidir. Gestalt algı teorisi doğrultusunda parçalar bütünü oluşturmaktadır ve parçanın algısı bütünün algısından farklı ve daha kapsamlıdır. Dalmaçyalının tanıtım yazıları takip eden kafa hareketleri ile gözlemcinin odak noktası olan yazılara yönlendirilerek yazıların vurgulanması amaçlanmaktadır.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gestalt algı teorisi • vurgu <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>
<p>1. Film, 1. Bölüm, 10. Sahne</p>  <p>Şekil 7.11: Yatay Çizgi-Zemin ve Gökyüzü İmgesi (dakika: 01.57-02.14).</p> <p>Yatay çizgi figürü çizimde geçiş olarak kullanılmaktadır. Yatay çizginin en temel kullanım özelliği ile düzeni ve istikrarı sağlamak amacı ile yazıların birbirinden ayrılması (Güngör, 2010), görsel algılamayı kolaylaştırmaktadır. En üstte ve ortada konumlandırılarak altında sağlı sollu konumlanan tanıtım yazılarına başlık yazısı olduğu için bir egemenlik verilmektedir. Çizgi ile ayrılan bölümlerde dalmaçyalıların koşma hareketi gerçekleştirmesi sebebi ile siyah yatay çizgi bölümü zemin, beyaz yatay çizgi bölümü ise gökyüzü olarak imgelenmektedir. Tanıtım yazılarının temalarını birbirinden ayırmak amacı ile siyah yatay çizgi bölümleri, düzeni sağlamaktadır. Tanıtım yazılarının parçalara ayrılarak bütünü yok ettikleri gözlemlenmektedir. Her parça bütün ile elde ettiği gestalt algı teorisi ile kapsamlı ve farklı olan algıdan kopma göstermektedir (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklık).</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • çizgi • algı • egemenlik • hareket • imge • gestalt algı teorisi • kopma <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikolojinin Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklık).
<p>1. Film, 1. Bölüm, 11. Sahne</p> 	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • tasarım • temel tasarım elemanları



Şekil 7.12: Nokta/Benek-Kurgusal Dünyaya Geçiş İmgesi (dakika: 02.14-02.16).

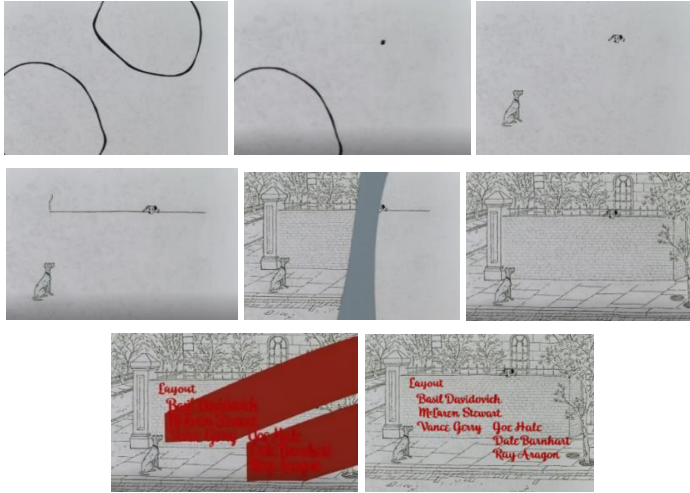
Tasarım alanındaki imgeler, **temel tasarım elemanları** ile **temel tasarım ilkeleri** doğrultusunda bir araya getirilerek oluşturulmaktadır. Tüm bu kurgusal görsel **algı**, alışıl gelmiş gerçeklik **algısını** yendiği andan itibaren görsel hafızada devam eden imgesel **tekrar**lar, **birlik** yaratır iken birden farklılaşan **işitme duyasu** ile **algılanan** yüksek davul sesi, dikkat **algısını** yaratarak **çeşitlilik**e neden olmaktadır. Bu uyarılma ile hızla gösterilen **hareket**li çizimler kurgusal dünyaya geçişi **imgelemektedir**. Kurgusal **tasarım** dünyasının içine çağırın, oraya davet eden sistematik bir **tekrar**lama ile oluşturulan kademelendirme merkezsel/odaksal **hivarsari** oluşturarak bir yönelme **imgesi** kullanılmaktadır. Siyah ve beyaz **egemenlik**indeki **tasarımların** kullanımı, zıt/karşıt **renk**lerin hızla geçmesi, **temel tasarım ilkelerinden** olan **zıtlık** ilkesini yaratarak görsel **algılamada** dikkat uyandırmaktadır. Siyah zemin üzerinde yer alan beyaz benek şekillerinin kapalılık durumunda meydana gelen azalma ile **temel tasarım ilkelerinden** olan **tamamlama** ilkesine göre benek **algısında** azalma meydana gelmektedir.

- **temel tasarım ilkeleri**
- **algı**
- **tekrar**
- **birlik**
- **işitme duyasu**
- **çeşitlilik**
- **hareket**
- **imge**
- **hivarsari**
- **egemenlik**
- **zıtlık**
- **tamamlama**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

-

1. Film, 1. Bölüm, 12. Sahne



Şekil 7.13: Nokta/Benek-Çizim İmgesi (dakika: 02.16-02.23).

Ana karakterler olan dalmaçyalıların çiziminin basit adımlarla bir **nokta/benek**ten meydana gelişinin görselleştirilmesi, sonrasında yan yana **nokta/benek**ler ile **çizginin** oluşumu şeklinde **tasarımın** meydana gelişini anlatan bir alt metin kurgulanması söz konusudur. Yukarıda bulunan dalmaçyalının kafasından aşağısının görülmemesinden dolayı bir nesne ile bedeninin kapatıldığı tek bir **çizgi** ile **algılanmaktadır**. Dalmaçyalı karakterlerinin birbirlerinden uzakta oldukları daha **mekan** detaylandırılmadan **algılanmaktadır**. Çizimin tamamlanması, **gestalt algı**

Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **nokta/benek**
- **çizgi**
- **tasarım**
- **algı**
- **mekan**
- **gestalt algı teorisi**
- **pragnanz kanunları**
- **form**
- **renk**
- **hareket**
- **birlik**
- **olay**

Olay Olay
Kodlamada

teorisinin temel kanunlarından **pragnanz kanunlarına** yer verilerek faydalı **forma** geçiş gri **renk** tonu ara yüzü ile gösterilmektedir. Tuğla bir duvarın arkasında kalan dalmaçyalı, kafasını korkuluklardan çıkarabilecek bir yükseklikte ise tuğla duvarın olduğu **mekana** ulaşana kadar bir sirkülasyon elemanının mutlaka var olacağı öngörülebilir bir gerçektir. Çizim bir zemin olarak kullanılarak üzerine yerleştirilen şekil konumundaki yazılar, faydalı **forma** geçiş kırmızı **renk** tonu ara yüzü ile gösterilmektedir.



Şekil 7.14: Londra Yer Bağlamı İzlenimleri (dakika: 02.23-02.45).

Hareket eden dalmaçyalı yönünde **tasarım** gelişim göstermektedir. **Gestalt algı** **teorisinin** temel kanunlarından **pragnanz kanunlarına** yer verilerek faydalı **forma** geçiş için kullanılan gri ara yüz, çizimlerin detaylandırılmasını tamamlarken kırmızı ara yüz ise yazıların renklendirilmesini sağlamaktadır. Kırmızı tanıtım yazısındaki kırmızı rengin dağılım göstererek **tasarımın** tamamının renklendirilmesi gerçekleştirilmektedir. **Tasarımın** **renklendirilmesi**, **renklendiren** bilgilerinden sonra tamamlanarak görsel-yazı **birliği** kurgulanmaktadır. **Olay** örgüsünün yer bağlamına dair izlenimlerin oluşumunu kırmızı telefon kulübesi, yüksek doğramalı pencereler, iki katlı kırmızı otobüs parçaları ile Londra olduğu **algılanmaktadır**.

1. Film, 1. Bölüm, 13. Sahne



Şekil 7.15: Westminster Köprüsü, Westminster Sarayı ve Big Ben (dakika: 02.45-02.51).



1961 yapım animasyon filmi ile **olay** örgüsünün gerçekleşeceği kentten ara kesitler sunularak gerçek **mekan algısı** oluşturulmaktadır. Gemiden çıkan benek şeklindeki dumanlar, **temel tasarım ilkelerinden** olan **tamamlama** ilkesi sayesinde duman olarak **imgelenmektedir**. Beneklerin **tasarımda** yerleşim gösterdiği yönün **süreklilik** sağlanarak tanıtım yazılarının konumlandırılması gerçekleştirilmektedir. Londra'daki neo-gotik tarzdaki Big Ben Kulesi (Elizabeth Kulesi, 1859), Westminster Sarayı'nın (temelleri 1016'a dayanmakta) yanındaki ünlü saat kulesidir.

Başlangıç Kodları

-

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **olay**
- **mekan**
- **algı**
- **temel tasarım ilkeleri**
- **tamamlama**
- **imge**
- **tasarım**
- **süreklilik**
- **egemenlik**
- **gestalt algı**

<p>Westminster Saray kompleksindeki Victoria Kulesi'nin (1860) o tarihler içerisinde var olmasına rağmen çizimde sol taraftan yükseltilmediği görülmektedir ve bu durum kentin algılanmasında yanılgıya neden olmaktadır. Çizim esas alındığında, Victoria Kulesi'nin daha ileriki yıllarda, saray yapısına eklendiği varsayılarak mekan algısında bir yanılgı ortaya çıkmaktadır (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü). Duman olarak imgelenen beneği tasarımda boyutsal anlamda egemenlik kazandırılması ile sahne geçişleri arasında gestalt algı kurallarından olan süreklilik kuralı sağlanmaktadır.</p>	<p><u>kuralları</u></p> <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (<u>Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü</u>)
<p>1. Film, 1. Bölüm, 14. Sahne</p>  <p>Şekil 7.16: Tower Köprüsü'nden Londra Köprüsü'ne Bakış (dakika: 02.51-03.00). Kentin morfolojik yapısının algılanması için verilen bir kuş bakışı görünüş ile Thames Nehri üzerinde bulunan Tower Köprüsü'nden, Londra Köprüsü'ne doğru bir perspektif sunulmaktadır. Soğuk bir renk tonu olan mavi, mekanın uzaklık algısını kuvvetlendirmektedir. Uzakta kalan kent parsellerinin çiziminin artık sadece bir mavi renk tonuna dönüştüğü gözlemlenmektedir. Tasarımların görselleştirilmesinde kullanılan titreyen nokta/beneklerin bir araya gelmesi ile oluşan çizgi, stratejik bir yaklaşımı temsil etmektedir. Olayların kurgusal bir dünya içerisinde yer aldığı algılatmak isteyen çizim tekniği, baskın yatay ve düşey çizgileri reddettiği gibi malzeme dokularını ise yalnızca izlenimsel olarak algılatmak ister niteliktedir.</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>algı</u> • <u>renk</u> • <u>mekan</u> • <u>tasarım</u> • <u>nokta/benek</u> • <u>çizgi</u> • <u>doku</u> <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <p>-</p>
<p>1. Film, 2. Bölüm (Mekanda Olay Akışı-Tanışma), 1. Sahne</p> 	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>mekan</u> • <u>algı</u> • <u>renk</u> • <u>egemenlik</u> • <u>görme duyası</u> • <u>tasarım</u>



Şekil 7.17: Birinci Esas Yaşam Alanı-Dış Mekan (dakika: 03.00-03.25).

Kentin kuş bakışı görünümü ile bütünün **algı**lanmasından sonra sahne, ana karakterlerin yaşadığı **mekana** doğru özelleşmektedir. Genelden özele bir geçiş sağlanması, **algı**lamayı kolaylaştırmaktadır. Uzaktaki yapıların soğuk bir **renk** tonu olan mavi ile hepsinin aynı renkte seçilmesi, **algı**nın dikkatini çekmek istediği yakındaki ana **mekanın egemenlik** kurmasını sağlamaktadır. **Görme duyası** ile **algı**lanan canlı renk tonlarındaki **tasarıma**, **ışıtme duyası** ile **algı**lanan soft piyano sesi eşlik etmektedir. Ana karakterlerin yaşadığı sokağın silüeti gözlemlendiğinde bitişik nizamda sıralanan görünürde beş katlı olan sıcak renk tonlarındaki cumbalı yapıların, klasisizmin etkilerinin gözlemlendiği süslerden, organik **form**lardaki bezemelerden arınmamış bir doku olduğu **algı**lanmaktadır. Kapı ve pencere mimari elemanlarının üzerinde bulunan üçgen alınlıklara ve mimari süslemelere dokuda yer verilmektedir. Sokak aydınlatmaları, dönemin kentsel sabit donatı biçimlerini yansıtmaktadır ve sokakta yalnızca tek bir taşıt bulunmaktadır. Sokağın kurgusunda, binalara girişlerden önce merdivenlerden geçiliyor olması, tanıtım sahnelerindeki öngörüğü doğrular niteliktedir. **Tasarım** tam ortalanarak odakta tuttuğu pembe ve turuncu birlikteliğindeki yapı, esas yaşam alanıdır. **Olay** örgüsünün ilk giriş cümlesi: "Hikayem bundan çok kısa bir süre önce Londra'da başladı fakat o zamandan bu yana o kadar çok şey oldu ki bana yıllar öncesiyimş gibi geliyor." Hikayenin çok kısa bir zaman önce başlamasına rağmen yaşanan **olay**ların yoğunluğunun daha hikayenin ilk cümlesinde gözlemciye bahsedilmesi, dikkat uyandırmaktadır. **Olay** örgüsünün betimlenmesini sağlayan, "Sahibim ile birlikte Regent's Parkı'nın ilerisinde bir bekar evinde yaşıyorduk." sözlerinden kavranmaktadır. İç sesinin işıtme duyası ile **algı**landığı Pongo ana karakteri, bir dalmaçyalıdır. **Olay** örgüsünün giriş cümlesinin geçmiş zamanda kurulmasından sonra **olay** örgüsünün an'a yaşatılmaya başlaması ile şimdiki zamana geçilmektedir. Zaman için **gestalt algı kurallarından** olan **süreklilik** kuralı sağlanmadığı gözlemlenmektedir.



- **ışıtme duyası**
- **form**
- **olay**
- **gestalt algı kuralları**
- **süreklilik**
- **hareket**
- **cizgi**
- **denge**
- **vurgu**
- **biçim**
- **kopma**
- **program**
- **catısma**
- **değerlendirici**
- **bovut**
- **imge**
- **yakınlık**
- **benzerlik**
- **davranıs**
- **kışıselleştirme**
- **tamamlanma**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Olay Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü).**
- **(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme).**



Şekil 7.18: Birinci Esas Yaşam Alanı- İç Mekan (dakika: 03.25-04.20).

Gözlemlenen fantastik bakış açıları olan karakter seçiminin aksine mimari bir **mekan**ın sınırları olan döşeme, duvar, tavan mimari elamanlarının nesnel bir şekilde kullanıldığı fark edilmektedir. Pencereden içeriye bakıldığında sahnenin başından beri sesinin işitildiği, Pongo'nun müzisyen sahibi Roger Radcliffe'in, piyano çaldığı gözlemlenmektedir. Sıcak renklerin hakim olduğu iç **mekan**da sarı fon perdeler ve muhtemelen Pongo için önemli bir yeri olan turuncu yastıklar dikkat çekmektedir. Yeşil pufun üzerinde -her zamanki yeri imajını veren- beden **hareket**leri ile Pongo'nun esnemesi, kaşınması ve yüz ifadesinden sıkıldığına dair işaretler gönderilmektedir. Bekar yaşam alanı dağınıklığı ile dikkat çekmektedir. Yaşam alanının duvarlarında mavi-yeşil dikey **cizgili** duvar kağıtları, renk tonlarıyla **harekete** geçirici ve sonsuzluk **algısı** vermektedir. Duvar kağıdının odaya kattığı baskın yeşil, kahverengi ve turkuaz ile **dengelenmektedir**. **Mekan**ın her tarafında bir başka uyarıcı nedeni ile gözlemcinin **algı**lamasını zorlayan bir kurgusu vardır. Tabloların arasına sıkıştırılmış mektuplar, gazetelerin üstünde birikmiş bardaklar, kravatlara ve kemerlere askılık olmuş aydınlatma ögesi, kıyafetlere raf olmuş koltuk gibi işlevinden başka amaçlarda kullanılan nesnelere söz etmek mümkündür. Saatin üzerindeki şapka, işlevi değişmiş bir görsel **algı** ile onu **vurgu**lamaktadır. **Bicim** ve işlev arasında bir **kopma** oluşturulmaktadır. Tek bir **mekan** içerisine birden fazla **program**ın (müzik yapmak, giyinmek, yemek yemek) varlığı **çatışma** yaratmaktadır. **Mekan**ın tümü gösterildiğinde şöminenin hemen yanında kalan piyanonun **mekan**da yer almadığı fark edilmektedir. Piyanonun yer aldığı ara **mekan** atlanarak hemen yeşil koltuğun ve merdivenin çizimine geçilmiştir. **Mekan**ın bütününe **algı**lanmasındaki bir eksiklik gözlemlenmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).



Şekil 7.19: Sokak Silüeti (dakika: 04.20-06.03).

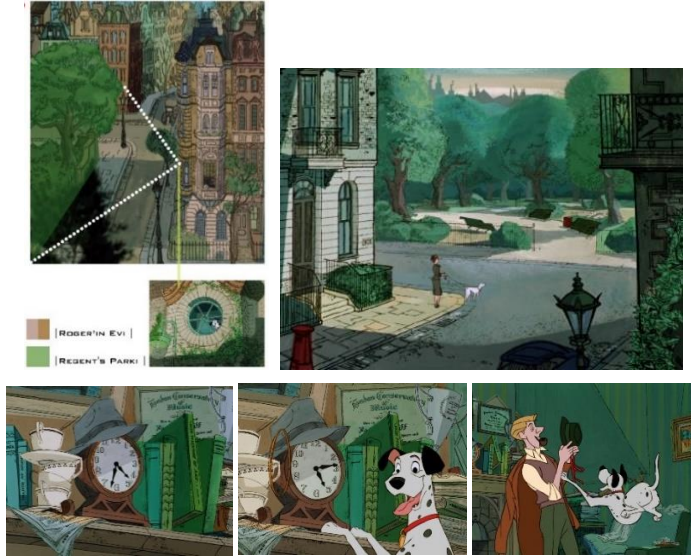
Roger'ın **mekan** içerisinde gözlemlenebilen dağınık yaşamının sıkıcı olduğuna karar veren Pongo, sahibine bir eş aramaya karar vermektedir. Klasik bir öğleden sonrasının farklılık arayışıyla yeni bir hayat isteğinin, **hareket** içgüdüsünü tetiklediği gözlemlenmektedir. Aramaya en yakınında bulunan dergi kaynağı aracılığıyla başlayan Pongo, ikinci yönelim olarak sokaktan geçen insanlara bakmaktadır. Sokakta yürüyen insanların bir sokak defilesindeki podyumda yürüyorlarmış gibi **hareket** ettikleri fark edilmektedir. **Mekanın hareket** ile etkileşiminden dolayı **mekan** sokak defilesi olarak **imgelenmektedir (Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**. Sahibi için **görme duvusunu** kullanarak sokaktan geçenleri inceleyen Pongo, bireysel farklılıkları bulunan sahip-köpek grupları hakkında kendi fikirlerini dillendirmektedir. Pongo, **algının değerlendirici** **bovutu** ile Roger'a göre uygun eş adayı kararını vermektedir. Beğenisini kazanamayan olumsuz unsurlar olarak: sıra dışılık, fazla kısa olma, fazla gösterişli olma, fazla yaşlı olma, fazla genç olma, **imgeleri** tercih edilmiştir. Sokaktan geçen insan ve köpek cinsleri **gestalt algı kurallarından** olan **yakınlık** ve **benzerlik** kuralı sayesinde grup olarak **algılanmaktadır**. Görsel **benzerlik** kıyafetlerin rengi ve deseni, tüy ve saçları ile kurgulanmıştır. Sahip-köpek grupları, sokakta **algılanmış** ve bilişsel olarak organize edilmiş gereksinimleri tatmin etme yöneliminde **davranışlar** sergilemektedirler. Her sahibin köpeğini **davranış** biçimlerinden olan **kisiselleştirme** gösterdiği bir sokak gözlemlenmektedir. Son görülen seçenek ise Pongo için dikkat uyandırmaktadır ve heyecanının dışı vurumu ile bedensel **hareketleri** hızlanmaktadır. Diğer seçeneklerin aksine insan-köpek arasında **benzerlik** kuralı gözetilmeden kurgulanmıştır. Görsel **benzerlik** kuralı, sahipler (Roger-Anita) arasında ayrı, dalmaçyalılar (Pongo-Perdita) arasındaki ayrı bir şekilde kurgulanarak tanışılırsa eğer görsel bir **tamamlanma** kuralı sağlanacağı **algısı** uyandırılmaktadır. Perdita'nın elinde tuttuğu kitap, onun kişiliği hakkında şimdiden işaretler vermektedir.



Şekil 7.20: Birinci Esas Yaşam Alanı-İç Mekan (dakika: 06.03-06.13).

Pongo herhangi bir diğer seçeneğe karar verseydi eğer **olay** örgüsünün bambaşka yerlere gideceği aşıkardır. Pongo'nun karar verdiği eş ve dalmaçyalıyı gözlemlemek için küçük gül pencereden dışarıya bakması ile sokağın geri kalanının incelenmesine

izin verilmektedir. Aynı zamanda gül pencereye doğru yönelirken yaşam alanının diğer yapı bileşenleri gözlemlenmektedir: Salona inen kapının merdivenle bütünleşmesi, dar bir **mekanda** yer almasına karşın davetkar bir merdiven kurgusu, merdivenin boyu kadar **mekana egemenlik** kuran yeşil josephine koltuk. Pongo, dalmaçyalının ve sahibin parka doğru ilerlediğinden bahsettiği için Regent's Parkı'nın evin penceresinin diğer cephesinin manzarası olduğu **algılanmaktadır**. Esas yaşam alanının parkla doğrudan bağlantılı bir girişe baktığı anlaşılmaktadır. İlk çizimdeki bina cephesi pembe iken gül pencerenin olduğu cephe ise turuncu tercih edilmiştir. Parkın sınır elemanları olan korkuluklar ve parkın girişinde yer alan sokaktaki binalar kadar yüksek olan ağaç, parkın izlerini vermektedir. Merdivenin tam karşısında bir pencere bulunduğu dış **mekan** çiziminden fark edilmektedir fakat iç **mekan** kurgusunda merdivenin karşısında bir tablo yer almaktadır. Gül pencere iç **mekanda** düz bir duvarda yer almasına karşın dış **mekandan** gül pencere gözlemlendiğinde Pongo'nun **vurgulanması** amacıyla çıkma uygulandığı **algılanmaktadır**. **Mekanların** kurgulanmasında iç **mekan**-dış **mekan** kurgusunun zayıflığı gözlemlenmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).



Şekil 7.21: Birinci Esas Yaşam Alanı-Dış Mekan (dakika: 06.13-07. 07).

Esas yaşam alanı olan binanın iki cephesi vardır. Biri parka diğeri ise bir diğer konut dizisine bakmaktadır. Pongo gül pencereden dışarıya baktığında, perspektife giren bir cephe görmesi nesnel gerçekliği aşkın bir durumdur. Pongo perspektife giren cephe sayesinde gizlenip saklanarak bir plan peşinde olduğunun kurgusu desteklenmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Gizem **vurgusu** için ışık ve gölgelerden yararlanılmaktadır. Vurgulanan ışıklı taraf, Anita ve Perdita gözlenenken; gölgede kalan taraf Pongo gözlemleyendir. Işıklı olan **vurgudaki mekan**, sıcak ve soğuk nötr renk tonları hakimiyetinde iken gölgede olan sönümlenen **mekandaki canlı renk** tonundaki kırmızı direk ve mavi arabanın ön plana çıkarılmaması **denge**li bir kompozisyonun ürünüdür. Anita ve Perdita'nın ışıklı

vurgudaki alana doğru yönelim göstermesi karanlıktan ışığa doğru bir **süreklilik algısı** oluşturmaktadır. Pongo'nun parkı mükemmel bir tanışma yeri olarak **imge**lemesiyle sahibinin beşten önce işi bırakmayacağını bildiği için ritüelleri değiştirmesi ancak **algı**lamasını yönetmesiyle mümkün olabilecektir: zamanı ileriye almak. Nesnel dünyada bu olgu saatin ileri alınması ile mümkün olacaktır ki bu da **algı** değişimidir. Pongo'nun saati değiştirmesi ile havlamaya başlaması, Roger'ın saati görünce aslında yetersiz bir çalışma yaptığını düşünmeden saati geç olarak **algı**lamaktadır. Bu **olay** akışı, görsel hafızanın ne kadar etkili olduğunu yansıtmaktadır. Pongo'nun havlaması ve kapıya doğru yönelerek sahibine bakması, onun gezintiye çıkmak istediğinin bir göstergesi, dışavurumdur.

1. Film, 2. Bölüm, 2. Sahne



Şekil 7.22: Kamusal Açık Alan Olarak Regent's Park (dakika: 07. 07-07.53).

Kamusal bir **mekan** olan parkta nötr gri, kahverengi ve sarı renk tonlarının yanında baskın olarak canlı yeşil **renk** tonu kullanılmaktadır. Dönemin standart kentsel mobilyalarına tanıklık edilmektedir. Pongo dalmaçyalı ve sahibini bulmak amacı ile hızlı, endişeli, telaşlı tavırlarla parkta yön bulmaya çalışmaktadır. Pongo sokakta podyum **imgesinde** yürüten karakterleri daha önce gördüğü için **algı**da seçicilik ile parkta tekrar gözlemediğinde tanıma gösterdiği fark edilmektedir. Fazla kısa olarak **imgelenen** sahip ve köpeğin parktaki diğer **mekan**lara göre **görme duyası** ve **işitme duyası** ile daha korunaklı, parktaki kişilerden daha uzak bir **mekan** tercih ettiği gözlemlenmektedir. Alışılmamış bir tür diye bahsettiği figürün gölün kenarındaki **mekana** **kisileştirme** göstererek resim yapıyor olduğu fark edilmektedir. Dış **mekan**ın yarattığı uyarıcılara açık kalarak doğayla bütünleşme söz konusudur. Görünüşü ve sanatla ilgilenmesi arasındaki ilişki ile alışılmamış bir tür olarak bahsedilen **imgenin** aslında sanat ile özdeşleştirildiği fark edilmektedir. Aranılan çiftin tercih ettiği **mekan** ise göl manzarasına sahip, güneş faktörüne karşı doğal bir ağacın gölgesinin tanımladığı **mekandır**.



Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **mekan**
- **renk**
- **imge**
- **algı**
- **görme duyası**
- **işitme duyası**
- **hareket**
- **olay**
- **form**
- **benzerlik**
- **süreklilik**
- **vurgu**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

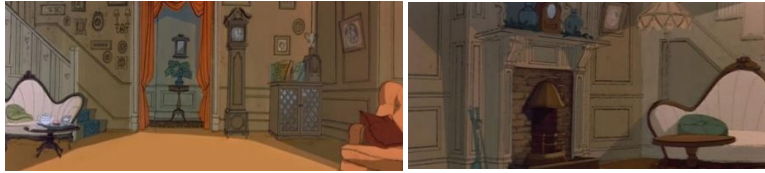
- **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**

<div data-bbox="306 347 1117 712" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="470 721 949 750">Şekil 7.23: Tanışma Olayı (dakika: 07.53-10.56).</p> <p data-bbox="300 763 1125 1496">Pongo'nun dikkat çekmek için Roger'ın şapkasını ağzı ile yakalaması, çıkarılan gürültü ile etkili bir yöntem olmuştur. Roger'ın Pongo ile hava ve yerdeki etkileşimi zihinde yamaç paraşütü ve konforlu bir yatak imgesi uyandırmaktadır (<u>Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme</u>). Pongo, onun hareket alanını sınırlandıran tasmaşının ipini kullanarak sahip olarak imgelenerek Roger ve Anita'yı birbirine dolayıp tanışmalarına fırsat sağlamıştır. Hareketlerini engelleyen ve mutlak dengelerini kaybetmelerine neden olan bu hamle, karakterleri sığ bir göle düşürmektedir. Anita'nın göle düşmeden önce elindeki kitabın, gölden çıkarken çantaya dönüşmesi nesnel gerçekliğin önünde bir durumdur (<u>Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü</u>). Sudan çıkan Perdita ise sahibinin göle düşmesine neden olan Pongo'ya kızgınlığını, su silkeleme hareketi -benek benek- ile yansıtmaktadır. Başta olumsuz bir olay gibi görünürken gülüşmelerle sonlanan olumlu bir olay olan tanışma hikayesi meydana gelmektedir. Günün kahramanı olan Pongo'nun yüzüne tutulan spot ışık ile gül pencerenin formu görsel benzerlik sağlayarak çizimler arasında süreklilik sağlanmaktadır. Kilisede yukarıdan sahipler için vurgu oluşturan gül pencere önünde yeminlerin edilmesiyle iki çift için de birliktelik sağlanmaktadır. Dalmaçyalılar için vurgu ise aşağıdan önünde buldukları pencereyi saran kırmızı güllerdir.</p>	
<p data-bbox="300 1512 582 1541">1. Film, 2. Bölüm, 3. Sahne</p> <div data-bbox="422 1550 1002 1989" data-label="Image"> </div>	<p data-bbox="1173 1541 1364 1653">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul data-bbox="1149 1668 1380 2038" style="list-style-type: none"> • <u>gestalt algı kuralları</u> • <u>benzerlik</u> • <u>mekan</u> • <u>imge</u> • <u>hareket</u> • <u>süreklilik</u> • <u>mekan atmosferi</u> • <u>egemenlik</u>



Şekil 7.24: İkinci Esas Yaşam Alanı-Birinci Esas Yaşam Alanı-Dış Mekan
(dakika: 10.56-11.30).

İlk altı ay boyunca Regent's Park'ın yine yakınlarında küçük bir ev, yeni olan ikinci yaşam alanıdır. Birinci yaşam alanı kurgusunda yer alan pembe ve turuncu renk tonlarının **gestalt algı kurallarından** olan **benzerlik** kuralı doğrultusunda bu kez ana karakterlerin yaşam alanının ayırt edilebilmesi için pembe bina ve dışarıdan gözlemlenebilen turuncu perdeler olarak tercih edildiği gözlemlenmektedir. Binanın dış **mekan**dan sokağı tam karşısına alarak tek nokta perspektifiyle çizimi doğrultusunda; bodrumla beraber 3 katlı, 2 cepheli, bitişik nizam bir konut dokusu içerisinde olduğu fark edilmektedir. Lüks olmayan bu yaşam alanı, yeni evli iki çift için uygun bir yapı olarak **imgelenmektedir**. Merdivenlerin üstünü örten saçak kolonlarla taşınmaktadır. Kapı **tasarımı** olarak doğramalı cam dış kapı, plasterlar, çatıdan inen yağmur borusunun ön cephede oluşu binanın dış **mekan**daki dikkat çekici unsurlarıdır. Pongo'nun birinci esas yaşam alanında en konforlu yeri olan yeşil puf ve pencere önü manzarasını tamamlayan sıkılmış beden **hareket**leri yerini görsel **süreklilik** ile turuncu puf ve yine pencere önü manzarasına bıraktığı fark edilmektedir fakat bu kez **mekan**da Perdita'yla gelen bir huzur, dinginlik söz konusudur. Perdita ve Pongo'nun yavrularının olacağı haberi ile **mekan atmosferinde** huzur **egemenlik** göstermektedir.



Şekil 7.25: İkinci Esas Yaşam Alanı-Salon (dakika: 11.30-11.49).

Eski salonun kurgusundaki dağınıklık yerine **mekan**da bir düzen hakimdir. **Hareket**lerin değişimi ile gerçekleşen tanışma **olavı** sonucunda **mekan atmosferinin** bir değer kazandığı fark edilmektedir. İç **mekan**da kahverengi **renk** tonunun **egemenlik**i söz konusudur böylece iç **mekan**da doğal, rahat, sağlam, olgun ve güvenilir bir **algı** hakimdir. Yaşam alanı dengeli renk tonları ile ayırt edilebilir ve kurgulandığı işlevsel düzenle kullanıcıyı yönlendirebilir niteliktedir. Dönemin iç **mekan** mobilya **tasarımı**ları yeni evin yaşam alanında gözlemlenmektedir: salona

- **olav**
- **renk**
- **algı**
- **tatma duygusu**
- **form**
- **biçim**
- **davranış**
- **kişiselleştirme**
- **ışıtme duygusu**
- **mahremiyet**
- **kişisel mekan**
- **deneyim**
- **değerlendirici**
- **boyut**
- **vurgu**
- **tamamlama**
- **koklama duygusu**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

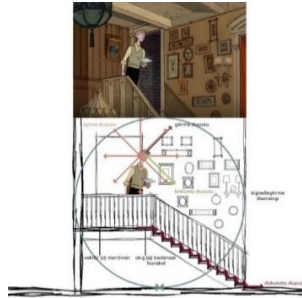
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**
- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**

hakim ahşap şömine, ayaklı dönem televizyonu, organik formdaki kıvrımlı krem koltuk. Kahverenginin yanında sıcak turuncu tonları ile **mekan**ın detaylandırılması, neşe ve sıcaklık **algısı** yaratarak **mekan atmosferine** katkı sağlamaktadır. Nanny **tatma duyusunu harekete** geçiren çay saati için **mekan**ı hazırlamaktadır. Nanny'nin **mekan** içerisinde gösterdiği bedensel **hareket**, köpek bedeninin sahip olduğu **form** olarak **imgelenmektedir (Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**.



Şekil 7.26: İkinci Esas Yaşam Alanı-Dış Mekan-İç Mekan (dakika: 11.49-12.24).

Roger artık evli olmasına rağmen çalışma odasının dağınık ve karmaşık **mekan** kurgusu, bekar evi düzeni, devam ettirilmiştir. Roger'ın kişiliği **mekan** üzerinden yansıtılmaktadır. Pongo, Roger'ın birine ihtiyacı olduğunu **mekan**ın aldığı **biçim**lenişten dolayı istemişti fakat insanın ruhu ve **mekan**ın etkileşimi yadsınmamaktadır. **Mekan** form olarak eski evdeki **mekan** ile farklı olabilir fakat kişinin ruhunun aynı oluşu biçimlenişe **egemenlik** kurmaktadır. Saatin üstüne geçirilen şapka yine aynı şekilde yeni evde kurgulanması, onu **mekan**ın ruhunu yansıtan, sembolik bir şekilde **mekan**ı **mekan** yapan öge haline getirdiği gözlemlenmektedir. Roger'ın çay saatine gelmesi için Nanny, ahşap sandalyenin üstüne çıkmasıyla açıkta bırakılmış kiriş detayları gözlemlenmektedir. Nanny üst kata süpürgeyi tersiyle vururken Pongo ise havlamasıyla bu **olayı** desteklemektedir. Roger'ın elinde bestesi ile duvarda şarkı sözü yazmaya devam ederek merdivenlere ulaşması, işine bağlılığını yansıtmaktadır. Yaşam alanı olan salona ulaşımı sağlayan merdiven boyunca ilerleyen duvarın boyu boyunca **davranış** biçimlerinden olan **kisiselleştirme**de bulunarak tablolarla kaplandığı görülmekte, seçilen tüm fotoğraflar da ise dalmaçyalıların yer aldığı gözlemlenmektedir. Bu ise sahiplerinin ruhunu yansıtan **mekan**ın ne kadar dalmaçyalıyı benimsediğinin göstergesidir.



Şekil 7.27: (Olanaklı) Temsil Çalışması.



Şekil 7.28: İkinci Esas Yaşam Alanı-Dış Mekan- İç Mekan (dakika: 12.24-12.44).

Mekan atmosferinde egemenlik gösteren huzurlu bir çay saatinin, sokakta yankılanan **işitme duygusu** ile **algılanan** korna sesiyle bölünmesi, gerginliğe karşı bir uyarıcıdır. Sokakta günışığından yansıyan nötr gri ve kahverengi renk tonlarının arasında keyifli görünen güvercinlerin huzurlu etkileşimlerinin bozulması ile **mekan atmosferinde** endişe hakim olmaktadır. Evin kapısını tam olarak kapatacak şekilde duran siyah ve kırmızı 60 yapım klasik bir Rolls-Royce, bu gerginliğin sahibidir. Hem uyarıcı rahatsız korna sesinden hem de görselleştirilmiş araba nesnesinden olumsuz bir **imgenin** yaklaştığı **algılanmaktadır**. Perdita'nın sözleriyle durum daha anlaşılır bir hal almaktadır: "O geldi, şu şeytan kadın!" Şeytan **imgesi** ile özdeşleştirilen Cruella'nın, Nanny aracılığıyla içeri alınması sağlanmadan Perdita, Nanny'nın çayı getirdiği kapıyla salondan mutfığa kaçmaktadır. Yerden yükseltilmiş fırının altına girmektedir. Bu **mekan**, hem salonu duyabilecek kadar yakın hem de kendi vücut ölçülerini gizleyebilecek kadar korunaklıdır. Kendisine ait **mahremiyeti** sağlayabildiği **kisisel mekan** sınırlarını koruyabildiği bir **mekan** seçimi söz konusudur. Roger'ın Cruella'nın geldiğini anladığında onlar izin vermeden iç **mekan**ın görünümünü engellemek için **mahremiyet** oluşturarak turuncu perdeleri kapatmaktadır. Esas yaşam alanı, dış **mekan** çiziminde sokağın tam karşısındadır. Esas yaşam alanındaki pencereden dış **mekan** çizildiğinde ise nesnel gerçeklikten aykırı olarak penceresinin karşısında perspektife giren bir yapı görünmektedir. Çizimlerde nesnel **mekan** kurgusundan önce **olay** akışının öncelendiği gözlemlenmektedir. Bu ise **olay**-mimarlık prensibinin "olay olmadan mekan olmaz" anlayışı ile örtüşmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).





Şekil 7.29: İkinci Esas Yaşam Alanı-İç Mekan (dakika: 12.44-13.17).

Roger'ın Cruella için bestelediği şarkının sözleriyle Cruella görsel olarak **denevim**lenmeden önce zihinde **algının değerlendirici boyutu** ile kötü rolünde bir karakter olduğuna karar verilmektedir. Perdita'nın sözleri ile şeytan olarak **imgelenen** Cruella, öldürmeyi bekleyen örümcek sanki şarkı sözü ile örümcek olarak **imgelenmektedir**. Bu örümcek **imgesini** destekleyen görsel materyaller ise **gestalt algı kurallarından** olan **benzerlik** kuralı ile Cruella'nın merdivenlerle ulaştığı camlı dış kapıda oluşturduğu gölge, pencere doğramaları ve oval hatların yanında Roger'ın beden **hareketleri** ile görsel hafızada kuvvetlendirilmektedir. Roger'ın işitme duyusu ile **algılanan** şarkı sözlerini eve girmek için kapıda bekleyen Cruella'nın duymaması için Anita, Roger'ı sessiz olması için uyarmaktadır. Dış kapının işitme ve blurlu camı dolayısıyla görsel anlamda tam olarak bir **mahremiyet** sağlamadığı gözlemlenmektedir.



Şekil 7.30: İkinci Esas Yaşam Alanı- Salon- (dakika: 13.17-13.30).

Nanny kapıyı açar açmaz Cruella onu kapı ile duvara sıkıştırılmaktadır. Karşılama holünün görsel **denevimi**, Cruella giriş kapısından girince oluşmaktadır. Perdelerle açık bir geçiş ile holden salona bağlantı verilmiştir. Şeytan ve örümcek **imgesinin** beden bulduğu Cruella'nın görsel **denevimi** ise bir yanı siyah bir yanı beyaz olan kısa kirlili görünümlü saçları, kabanlık gösterişli beyaz kürkünün astarının kırmızı oluşuyla, beyaz siyah, kırmızı renklerin ağırlığında kurgulanmıştır. İçindeki elbisenin siyah oluşu onun kötü kalbini **imgelerken** üstüne giydiği beyaz kürk ise haksız bir yolla elde ettiği güzel görünümünü yansıtmaktadır. Beyaz kürkün içinin kırmızı tasarlanması ve aynı şekilde yüksek moda anlayışının yansıması için tercih edilen kırmızı eldivenleri, bu görünüm için akıtılan kanların bir sembolü **imgesindedir** Cruella'nın görünümünü detaylandıran yüzük ve ağızlığın, kırmızının zıt rengi olan yeşil **renk** tonunda olması ise **mekan**da onun **vurgulanmasını** sağlamaktadır. Cruella'nın abartı moda tutkusunun ve bu tutkuyu yanlış bir yoldan sürdürme isteği sebebiyle kötü bir birey olarak **imgelenmesinin** aslında tanışma bölümünde sokak defilesinde podyumdaymış gibi yürüyen yine kürklü fazla gösterişli olma **imgesine** sahip çift ile ilk olumsuz **imgelerin** gönderildiği fark edilmektedir. Cruella'nın arabasının nesnel **biçimlenişine** **davranış** biçimlerinden

olan **kisiselleştirme** uyguladığı gözlemlenmektedir. Arabasının kulakları tırmalayan korna sesi, arabasının görünümüm ve kendisinin görsel **algısının** ortak dilinin **süreklilik** yarattığı gözlemlenmektedir. Kürklerin onun tek gerçek aşkı olmasından söz eden Cruella, doğacak olan dalmacıyalıların ona kürk olması için istemektedir.



Şekil 7.31: İkinci Esas Yaşam Alanı- Salon (dakika: 13.30-15.09).

Cruella'nın bağımlılık yapan maddeyi uzun bir ağızlıkla tüketmesi sonunca **mekan** yayılan yeşil dumanlar, **mekan**ı flulaştırarak **tamamlama** kuralı ile **mekan**ın **algılanmasının** önüne geçmektedir. **Mekan**ı kullanan ve **mekan** içerisinde **olay** yaratan kişilerin ruhları ile **mekan atmosferinin** değiştiğinin göstergesidir. Anita bağımlılık yapan maddeden rahatsızlık duyması ile **koklama duvusunu** engellemektedir. Roger'ın aşağı kata vurması ve Cruella'yı rahatsız edecek düzeyde müzik aleti çalması, bir **mekan**da işitsel konforu engelleyen huzursuzluk oluşturabilecek yüksek ses faktörünü devreye sokmaktadır. Cruella'nın çay saati **mekan atmosferini** bozduğunu gösteren görselleştirme ise özenle hazırlanmış keklerin üzerinde bağımlılık yapan maddeyi söndürmesidir. Kek biçimlenişi nedeniyle kül tablası olarak **imgelenmektedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**. Cruella, Anita'yla bu minik ev hayallerinin şatosu diyerek dalga geçerken bu **hareketi** gerçekleştirmesi, onların minik şatolarındaki huzur hakimiyetindeki **olay**larını söndürme isteğinin görselleştirilmesidir. Aynı **mekan**ın bireysel farklılıklar ile farklı **algı** ve **imge** oluşturduğu fark edilmektedir. Ana karakterler için **mekan**, huzur bulunan bir yaşam alanı iken Cruella için haksız bir biçimde kürklere sahip olabileceği dalmacıyalıları temin edebileceği bir barınak olarak **imgelenmektedir (Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**. Cruella'nın **mekan**ı zihinde **tamamlama** kuralını sağlayamaz hale getiren dumanlarını, Perdita ve Pongo'nun endişe dolu bakışlarının olduğu tabloya karşı üflemesi ile onları etkisi altına almak istediği şeklinde **imgelenmektedir**. Pongo'yu sevmek için elinin aldığı form ve Pongo'nun bedeninin ve yüzünün aldığı biçimleniş görsel **benzerlik**

içermektedir. Cruella bağımlılık yapan maddeyi yakmak için çakmağını çıkardığında çakmağının ejderha biçiminde **kışısellestirmede** bulunulduğu görülmektedir. Anita Cruella'ya çay ikram ettiğinde ise Cruella'nın **algısındaki süreklilik** ile bu kez çay bardağı kül tablası olarak **imgelenecek** çaya külünü dökmektedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**).



Şekil 7.32: İkinci Esas Yaşam Alanı-Salon (dakika: 15.09-16.30).

Roger, Cruella gider gitmez bestesine devam etmektedir. Kırmızı bir kazak ve ağızlık ile Cruella'yı taklit ederek **gestalt algı kurallarından** olan **benzerlik** kuralını sağlamaktadır. Roger'ın **olayı** eğlenceye yönlendirmesi, **mekan atmosferinin** endişeden huzur olarak değişimine katkı sağlamaktadır. Roger şarkı sözlerinde Cruella'nın gözlerini kaya parçası olarak **imgelenecek**tedir. Roger'ın Anita'yı dansa kaldırmasıyla evin yaşam alanı **mekan atmosferinin** dans pistine dönüşmesi bir **imgelenecek**dir (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Roger ve Anita'nın dans figürleri ve Pongo'nun onlara eşlik eden beden **formu**, görsel **benzerlik** yaratmaktadır. Pongo Perdita'ya bakmak için mutfak **mekanına** geçiş sağlandığında fırının hemen yanında Pongo ve Perdita'nın isimlerinin yazılarak **kışısellestirmede** bulunan yemek tasları yer almaktadır. Perdita'nın çekildiği korunaklı **mahremiyetini** sağladığı **mekanından** yaşananları duyduğunu, Cruella'nın yavrularını istemesinden dolayı yaşadığı hüznü sahnesinden anlaşılmaktadır.

1. Film, 2. Bölüm, 4. Sahne



Şekil 7.33: İkinci Esas Yaşam Alanı-Mutfak (dakika: 16.30-16.58).

**Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları**

- **imge**
- **görme duyasu**
- **ışıtme duyasu**
- **algı**
- **vurgu**
- **mekan**
- **mekan atmosferi**
- **imge**
- **renk**

Yavrular beklenen tarihte soğuk ve fırtınalı bir ekim gecesinde dünyaya gelmişlerdir. Fırtınalı bir gece, gergin ortam imajını güçlendirerek zorlu bir geceyi, yavruların doğumunu **imgelemektedir**. Doğum sürecinin sancılı ve zor bir süreç olduğunu tasvir etmek, hissettirmek için gök gürültüsü sesleri kullanılmıştır. **Görme duyası** ve **ışıtme duyasının** ortak bir **algı** için kullanımı söz konusudur. Gökyüzünde gözlemlenen şimşegin bir işaret ögesi haline getirilmesi ile esas yaşam alanı olan eve doğru yönlenerken evi **vurgulamaktadır**. Evin dış **mekan** çiziminde, sokaktaki tek ışığın ana karakterlerin evinde olması ile de iç **mekan**, **vurgulanmaktadır**. Dış **mekan**dan iç **mekana** geçişi sağlayan, duvar saatinden gelen tik tak sesi, bu gergin **mekan atmosferini** sürdürmektedir. Duvar saati, o an'a değil geleceğe odaklayan bir figür olarak **imgelenmektedir**. Doğum haberinin ne olacağına dikkat çekmekte ve heyecanı yinelemektedir. **Mekanın** görüş alanının genişletilmesiyle soğuk bir **renk** tonu olan mavi yoğunluklu tuğla duvar, kahverengi karolu döşeme, tesisat borularının dışarıda görünür bırakıldığı bir mutfak **mekanı** olduğu anlaşılacaktır. Soğuk **renk** tonu **egemenlik**indeki mutfak içerisinde dönemi yansıtan fırın, lavabo, davlumbaz, terazi, dolaplarla saklanmak yerine açıkta bırakılmış tabaklar gözlemlenirken ayrıca kilere geçişi sağlayan ahşap bir kapı olduğu öngörülmektedir. Pongo ve Roger'ın mutfakta saat sesi eşliğindeki tepkisiz bekleyişleri, Pongo'nun **mekanla** bağını kopararak kapıya dönük bir şekilde bekliyor oluşu ve ara ara kapıya kulağını dayayarak oradan beklediği habere **vurgu** yapılmaktadır. Pongo ve Roger'ın dikkatle kapıya doğru yönelerek beklemeleri, bir tren istasyonu **mekanı** olarak zihinsel hafızada **imge**lenmesine neden olmaktadır (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**).



Şekil 7.34: İkinci Esas Yaşam Alanı-Mutfak (dakika: 16.58-17.38).

Nanny'nin mutfaka telaşla girip mavi havluyu alması esnasında Pongo'nun bir haber duymak için daha çok heyecanlandığını dışarı çıkan dilinden ve açılan gözlerinden anlaşılabilir fakat Nanny'nin tek kelime etmeden **mekanı** terk etmesiyle Pongo'nun düşen omuzları, kaşları ve yutkunması onun hayal kırıklığının göstergesidir. Pongo, sahibinin elini teselli alabilmek için yalamıştır ve sahibinin bu isteğe irkilmesinden sonra karşılık vermiştir. Roger'ın pipoyu olduğundan daha hızlı içmesi gerginliği **algı**latmaktadır. Roger'ın **tekrar hareketi** uygulayarak dumandan halkaları oluşturduğu gözlemlenmektedir. **Mekanda** yer alan dumandan halkalar

- **egemenlik**
- **tekrar**
- **hareket**
- **temel tasarım ilkeleri**
- **ritim**
- **program**
- **olay**
- **denge**
- **mahremiyet**
- **benzerlik**

**Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları**

- **(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**

temel tasarım ilkelerinden olan ritim kuralını **algı**latmaktadır. Nanny'nin neşeli sesine eşlik eden, hızlı heyecanlı müzik ile yavruların doğduğu haberi **mekan atmosferini** yükseltmektedir, artık arkadan duyulan rahatsız edici saat sesinden eser kalmamıştır. Nanny haberi verirken mutfaktan kanayan çaydanlığı almaktadır fakat kaç tane yavrunun doğduğu sorusuna cevap verirken çaydanlığın elinde olmaması nesnel gerçekliğin ötesinde bir durumdur (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Nanny'nin mutfaktan önce havlu sonra kaynatılan suyu alması, doğumdan sonra etrafı temizlemek için kullanabileceği malzemeleri aldığı izlenimi uyandırmaktadır. Temizlik malzemelerinin mutfak **mekanından** temin edilmesi, birbirinden farklı **programların** tek bir **mekan**da sağlanması durumudur.




Şekil 7.35: İkinci Esas Yaşam Alanı-Mutfak (dakika: 17.38-19.35).

Sekiz adet yavrunun olduğunun haberini alan Pongo ve Roger'ın mutfakta dans etmeye başlamaları ile mutfak **mekanı** dans pisti olarak **imgelenmektedir**. Art arda gelen 10-11-13-14-15 yavrunun haberinin verilmesiyle Pongo'nun gözlerinin dönmesi, bu kadar yavru beklemediğinin ve şaşırıldığının göstergesidir. 15 yavrudan 14 yavrunun kaldığının haberi geldiğinde ise fırtına ve saat sesinin neden olduğu endişeli **mekan atmosferi** kendini yeniden göstermektedir. Nesnel mimari **mekan**da kişinin ruhu **mekan**a yansımakta, **mekan**ın ruhunun kişiyi etkilemesi gibi fakat **mekanı** oluşturan bileşenlerin **olav** akışına göre vurgulanması, nesnel gerçekliğin ötesindedir (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Roger'ın Nanny'nin getirdiği havludaki yavruyu okşayarak yavrunun canlanması ile yeniden 15 yavruya kavuşulması, Anita'yla beraber kutlanmaktadır. Havlunun üst kısmı bir çatı örtüsü alt kısmı ise bir yer döşemesi iken uygulanan iyileştirme eylemi ile hastane **mekanı** olarak **imgelenmektedir** (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Sıcak bir **renk** olan turuncu kıyafetle Anita ve havlu, soğuk renk tonları ile kurulan mutfak **mekanı**nı görsel olarak **denge**lemektedir.



Şekil 7.36: İkinci Esas Yaşam Alanı-Mutfak (dakika: 19.35-22.26).

<p>Cruella'nın mutfağın dışarıya doğrudan bağlantılı girişinden <u>mahremiyet</u> olgusunu hiçe sayarak <u>mekana</u> izinsiz girmesiyle gök gürültüsü sesinin duyulması, ana karakterlerin ona verdiği tepkinin bir <u>imgelenmesi</u>dir. Cruella'dan ışığın çekilmesiyle sadece bir silüet olarak görüldüğünde bağımlılık yapan maddeyi tutan uzun ağızlık ve dumanların aldığı görüntü, şimşek işaret ögesi <u>imge</u> si ile <u>benzerlik</u> oluşturmaktadır. 15 yavrunun haberine sevinen Cruella, yeni doğduğu için beneksiz melezi yavruyu çirkin bir fareye benzetmekte fakat beneklerin birkaç hafta sonra çıkacağını öğrenmesiyle mutfak masasında çek yazmaya başlamaktadır. 15 dalmaçalıya onların bakacak gücü olmadığını söyleyerek Roger'ın şarkılarıyla alay etmesi ortamın gerginliğini tırmandırmaktadır. Yazmayan kalemi sallayarak zorlaması sonucunda Pongo ve Roger'ın mürekkeplenmesi, Cruella'nın istediği beneklere ancak bu şekilde sahip olacağı demek olmaktadır. Sahip-köpek eşleştirilmesi kurgusu ile birbirine <u>benzerlik</u> gösteren öğelerin gruplandırılma biçimi, mürekkeple sağlanan benekler ve beden <u>hareket</u>leri ile yansıtılmaktadır. Beneklerin bedendeki izi yağmurlu bir havada arabanın çamur sıçratıldığı andaki dışavurumu <u>imgelemektedir</u> (<u>Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme</u>). Dalmaçalıları alma isteği reddedilen Cruella'nın sinirlenmesi, çeki yırtıp atması - benek benek- ve tehdit etmesine rağmen Roger'ın güçlü duruşu ile yavruların gitmeyecek olması haberi <u>mekan atmosferini</u> yükseltmektedir. Mutfaktan dışarıya direkt çıkış ile Cruella çıkarken kapıyı kızgınlığının belirtisi olarak sert çarpmasıyla kapının camı kırılmaktadır. Gitmesine rağmen bıraktığı etkiler ile <u>mekanın atmosferini</u> olumsuz etkilemektedir. Ponyo'nun Perdita'ya haber vermek için aşağıya inmesi ile yavrular ilk kez nötr renk tonlarının kullanıldığı bu dinlendirici huzurlu <u>mekan</u>da çizime dahil olmaktadır.</p>	
<p>1. Film, 3. Bölüm (Mekanda Olay Akışı-Kaçırılma), 1. Sahne</p>  <p>Şekil 7.37: İkinci Esas Yaşam Alanı- Salon (dakika: 22.26-22.42).</p> <p>Tamamlanan sahne, dönem televizyondan gelen ateş sesleriyle yeniden aydınlanmaktadır. Salonda televizyon alanının tamamını kaplayan dalmaçalılar, turuncu koltukla birlikte <u>tamamlama</u> kuralı ile <u>algı</u>lanan hilal şekilde <u>mekan</u> yayılım sağlanmıştır. Macera filminin odak oluşturduğu <u>mekan</u>da herkesin gözlerinin olabildiğince açık bir şekilde tutularak televizyonu seyretmeleri ve heyecanlanmaları gözlemlenmektedir. Filmin siyah-beyaz olması asıl <u>mekan</u> vurgu yaratmaktadır. Canlı <u>renk</u> tonu hakimiyetinde gerçek <u>mekan</u> ve nötr <u>renk</u> tonundaki gerçek dışı <u>mekan</u> kurgusu söz konusudur. Film diye bahsedilmesinin</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>tamamlama</u> • <u>algı</u> • <u>mekan</u> • <u>renk</u> • <u>hareket</u> • <u>benzerlik</u> • <u>mekan atmosferi</u> • <u>egemenlik</u> • <u>simetri</u> • <u>vurgu</u> • <u>imge</u> • <u>görme duyası</u>

nedeni animasyon filmin içerisinde değişen gerçeklikte filmidir fakat asıl gerçeklikte animasyon filmidir. Filmin başkahramanının yine bir köpek olması, cinslerin kendi cinslerine ilgi duyuyor olması söz konusudur. Filmde taşların düşme **hareketi** ve suyun **hareketinin** -benek benek- görselleştirilmesi animasyon film ile kurulan ortak bir dil ile **benzerlik** kuralının etkileridir. **Mekan atmosferi, mekanın** rahat, sıradan bir akşamının görselleştirdiği izlenimi uyandırmaktadır. Televizyon alanında ise **mekan**daki kurgu düzensizliği ile ön plana çıkmaktadır: Televizyonun altında tek teki olan bir terlik, top, televizyonun üstündeki kitaplar, yerdeki mavi yastık, gazeteler. Canlı **renk** tonlarına sahip sıcakık yuva, turuncu, mavi ve yeşillerin **egemenliği** etkisindedir. Televizyonun yüksekliğine referans oluşturarak **simetri** uygulayarak yerleştirilmiş konsollar, televizyon alanını **vurgulamaktadır**. Televizyon ekranının ışığının düştüğü alan tüm dalmaçyalıları **vurgulamaktadır**. Televizyonun dik olarak görüntülendiği çizimde ise ışık ile **vurgu** dalmaçyalılarda değil, filmde. Pongo ve Perdita'nın oturma biçimlerinin **mekana** etkisi **simetri**dir. **Simetri** uygulanan bir kurgu ile televizyonun etrafının sarılmasıyla televizyon köşesinin **mekanda** odak noktada olması sağlanmaktadır.



Şekil 7.38: İkinci Esas Yaşam Alanı- Salon (dakika: 22.42-23.07).

Perdita'nın boynundaki mavi tasma ve Pongo'daki kırmızı tasma ile kadın-erkek cinsiyet **algularının** ortak normlar arasında **renk** üzerinden **vurgulanması** durumunun önüne geçilmiş olması söz konusudur. Ortaklaşan **algıda** kadın kırmızı, erkek maviyi **imgeleyen** bir bakış açısı var iken cinsiyet ayrımının ortak öğretilmiş tabuları yerine; Pongo kırmızı tasmalı ile baskınlığı, Perdita ise huzuru **imgelemektedir**. Ayırt edici işaret öğelerinin devreye girmesiyle yavruların **algılanmaya** başlanması söz konusudur. En büyük ayırt edilebilirliği sağlayan unsur **görme duyusu** sayesinde beneklerin yerleri ve **isitme duyusu** ile ses tonudur. 15 Dalmaçyalı, ayrı ayrı mavi ve kırmızı tasmalar ile gruplandırılmışlardır. Yavruların kendi tercihleri doğrultusunda konumlanmalarına göre karakter analizleri değerlendirildiğinde baba ve anne figürüne daha yakın olanların **yakınlık** kuralına göre bağlılığının daha üst düzeyde olacağı öngörülmektedir. Babasına daha çok bağlı olan yavrular; biri başında diğeri ise önünde bulunmaktadır. Konumlanışa göre sözlerin paralel ilerlemesi söz konusudur. Özgür bir ruha sahip olan dalmaçyalının en belirgin özelliği gözünün tekinin siyah olmasıdır. Gözü kara deyimini takip eden karakter izlenimleri vermektedir. Yıldırım, babamdan bile daha kuvvetli! sözü ile bunu doğrulamaktadır. Bakış açısında gerçekliğin duygularının önüne geçmesi söz konusudur. Yavruların fiziksel olarak bedenleri ile bağlılığı yansıtılmalarının yanında sözleri ile de **algılanabilmektedir**. Baba figürünün önünde yakınında olan yavru,

- **isitme duyusu**
- **yakınlık**
- **süreklilik**
- **ölçek**
- **uygunluk**
- **cesitlilik**
- **denge**
- **form**
- **birlik**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

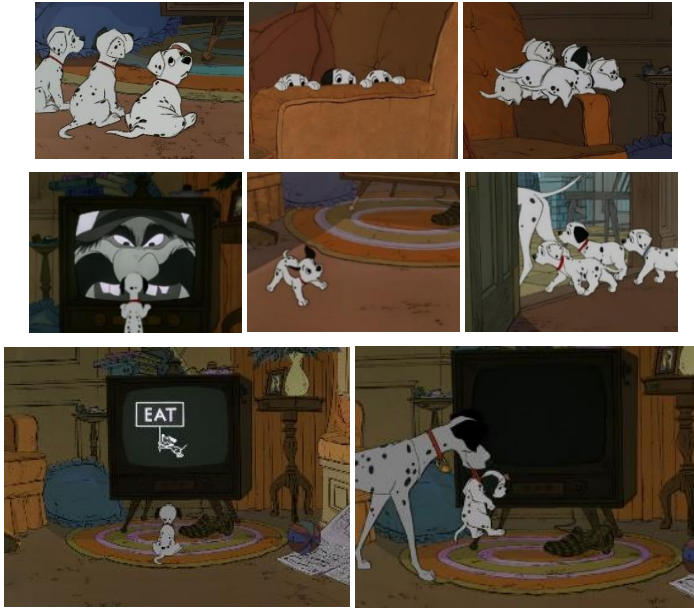
- **(Olav Akısı
Doğrultusunda
Nesnel
Gerçekliğin
Dönüşümü)**

babasından_kimse babamdan daha kuvvetli olamaz! cümleleri ile bahsederek ona olan güvenini dile getirmektedir. Baba figürünün arkasından macera filmine uzanılıyor olması ile araya baba figürünün koyulmasıyla güven hissinin oluşması sağlanmaktadır. Pongo'nun ise yavruyu başında taşıması ile yavrularına olan bağlılığını ve bunu yansıtabilen bir karakterdeki baba olduğu **algılanmaktadır**. Anne figürünün arkasına geçen yavruların ise annelerine karşı duydukları güven duygusunun düzeyi hakkında izlenimler vermektedir. Şimdi ne yapacak baba? derken Pongo'nun gözünün üstüne basan yavru, görüş alanı konforunun önüne geçmesine karşılık babası seyredip görelim demektedir fakat görüş alanını kısıtlamasına rağmen yavrunun rahatını bozmamaktadır. Bir adım sonrasının babasına soruluyor olması da güven duygusunu göstermektedir.



Şekil 7.39: İkinci Esas Yaşam Alanı- Salon (dakika: 23.07-23.56).

Yavrular **olay**lara paralel olarak bedensel **hareket**ler sergilemektedirler ve bu durum **süreklilik** kuralını sağlamaktadır. Daha heyecanlı olanlar oturacak kadar rahat değiller ve iki ayak üzerinde durarak televizyona doğru eğilim göstermektedirler. **Hareket** halinde **algı**lama ile her karakter reaksiyon süresine göre **algı**ladığı görüntüye dışavurum olarak seslenmektedir: Koltuğun üzerinde yer alan üç yavru ise birbirleri ile etkileşimdedir. Tek amaç filmi izlemek değildir ve araya bir sınır koymadan etkinlik gerçekleştirilmektedir. Bedensel **hareket**lerin televizyondaki başkahraman ile paralel ilerleyişi, 3 yavruda oldukça belirgin bir şekilde okunmaktadır. Her bir yavrudan televizyonun görüş açısı tahmin edilmeye çalışılır ise çizime göre koltuktaki en köşede yer alan yavrunun, boyunun da kısa olduğunu hesaba katılarak televizyonu hiç göremeyecek şekilde yerleştirilmiştir fakat görüş açısı televizyonu görüyormuş gibi **hareket**ler sergilemektedir (**Olay Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Tam televizyonun önünden filmi izleyen yavru ise tüm dış dünyaya **algı**larını kapatmak isteyen bir konuma yerleştirilmiş ve **mekandan** kendisini soyutlamıştır. Görüş alanına sadece film girmektedir. Televizyonun bulunduğu yüksekliğe bedeni ile ulaşma isteği duyarak dalmaçyalı **ölçek**ine göre tasarlanmamış, insan **ölçek**ine **uygunluk** gösteren mimari **mekan** kurgunun dikkat çekilmesine neden olmaktadır. Gözü kara yavrunun filmdeki kötü karakter için "*bağırsaklarını dışarıya dökmek isterdim!*" sözü ile hahayı ağzı ile çekiştirmesi ise zihnindeki dışavurumdur. Önsezi ile reaksiyon geçekleştiren yavrunun "*dikkat et Yıldırım!*" diye bağırması sonrasında silah sesinin gelmesi söz konusudur. Yavrunun "*ıskaladı bir milim uzaktan geçti*" derken tek gözünü kırpması biri görselleştirerek **algı**latma şeklidir.



Şekil 7.40: İkinci Esas Yaşam Alanı- Salon (dakika: 23.56-26.28).

Diğer yavrulara nazaran daha şişman olarak **cesitlilik** yaratan yavru ise filmin heyecan uyandırıcı sahnelerinin arasında dahi acıktığından bahsediyor olması onun **algıda** seçiciliğini göstermektedir. Silah sesinden sonra yavruların aynı reaksiyonu aynı zamanda göstererek koltuğun arkasına geçmeleri, filmin gerçeklik **algısı**ndan ve bu **denge**nin sarsılması söz konusudur. Koltuğun arkasından gözleri ile hala filmi izliyor olmaları ise merak duygusunun korkuyu yendiğini göstermektedir. Filmdeki ana karakterin ölüp ölmediğinin **algılanması** kısmında ise merak uyandırıcı heyecanlı müzik eşliğinde yavruların koltuğun koluna çıkmaları dışavurumu söz konusudur. Film en yakından izleyen yavru olan Lucky'nin filmdeki kahraman olan köpek Yıldırım'ın gözünü açması ile heyecanlanmaktadır. Filmdeki kötü karakterin korkunç olan gülme sesini en yakından gözlemlemesi ile **mekan algısı** tamamen film olduğu için en büyük reaksiyon da ona ait olmuştur. Korkup halinin sahip olduğu **form** ile görsel **birlik** sağlayarak yerde daire çizerek afallamaya ve turuncu halı kaplanmış zeminde kaymaya başlamıştır. Dalmaçyalıların meraklı bekleyişlerinde kuyruklarını sallıyor olmaları, kavga esnasında ise havlayarak tepkiler veriyor olmaları bir ortak dışavurumdur. Filmin başkahramanlarının suya düşmesi ile haftaya bölümün devamının olacağından bahsedilerek köpek maması olan Kanine Bisküvileri reklamına geçilmektedir. Reklamdan hemen sonra uyku vakti gelmiştir. Ebeveynler yavruların yatırılmasından sonra gidecekleri park **mekanından**, yavruların **algı**lamasını güçleştirebilmek için sadece harflerin sesinin çıkarılmasıyla kodlayarak (P-A-R-K) bahsetmektedirler. Yavruların park **mekanını** **algı**lamaları ve bu rutine dahil olma çabaları söz konusudur. Mutfak kapısından geçişte yavruların sayılması, eşikten geçiş sayılmak için **mekan**da bir sınır görevindedir. **Mekan**dan en son zorla ayrılan kendini **mekan**dan en fazla soyutlayan yavrudur ve Pongo tarafından tasma nesnesi yardımıyla uykuya götürülmektedir.

1. Film, 3. Bölüm, 2. Sahne



Şekil 7.41: Yeni Sokak Dokusu-Eski Sokak Dokusu (dakika: 26.28-26.38).

Yavruların yatırılması ile ana karakterlerin içinde gözlemlendiği bir sokak silüetine geçilmiştir. Bu silüetin ana karakterlerin yaşadığı başlangıçta gösterilen sokak dokusu ile **birlik** göstermediği tespit edilmiştir. **Süreklilik** sağlayan geçişler eşliğinde görüntülenmesi ve amacın parka ulaşmak olduğu göz önünde bulundurulduğunda bu silüetin ana karakterlerin esas yaşam alanının olduğu sokak silüeti amacıyla çizildiği öngörülmektedir. **Birlik** göstermeyen hususlar ise; esas yaşam alanının önünde yer alan iki büyük ağaç unsuru ve eski sokak dokusunda sol ve sağda kalan yapı adalarının yok sayılarak yeni sokak dokusunda esas yaşam alanının önünde bir meydan oluşturacak bir boşluk olduğu varsayılarak geniş bir perspektiften **mekan** çizilmiştir. Ana karakterlerin yaşadığı esas yaşam alanının bulunduğu sokağın darlığı göz önünde bulundurulursa sol ve sağda kalan binalarında perspektife gireceği bir geçektir fakat yeni bir sokak dokusu **tasarımı** dahil edilmiştir **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**. Yeni sokak dokusu çiziminde ana karakterlerin **vurgusu** yükseltilebilir kurgulanmaktadır. Sol ve sağda çizimi çerçeveleyen ağaç ögesinin yüksekliğine, görüş alanında odakta yer alan bina, görsel **denge** sağlamak amacıyla yükseltilmektedir. Çizimin kurgusu; yüksek bitkisel öge, alçak binalar şeklinde düzenlenerek **denge**li bir kompozisyon yakalanmıştır.

Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **birlik**
- **süreklilik**
- **mekan**
- **vurgu**
- **denge**
- **renk**
- **algı**
- **hareket**
- **doku**
- **biçim**
- **egemenlik**
- **form**
- **benzerlik**
- **tamamlama**
- **olay**
- **kışıselleştirme**
- **davranış**
- **orantı**
- **mekan atmosferi**
- **imge**
- **mahremiyet**
- **denevim**
- **karşılıklık**
- **çatısma**
- **program**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**
- **(Mekan-Hareket Etkileşiminde**



Şekil 7.42: Yeni Sokak Dokusu (dakika: 26.38-26.44).

Sisli hava silüete nötr renk tonları olarak yansıtılmaktadır. Londra coğrafi özellikleri doğrultusunda biçimlenen konut silüetine eşlik eden kapalı yağmurlu hava şartlarının görselleştirilmesi söz konusudur. Soğuk renk tonları; mavi, mor ve yeşil ile sıcak **renk** tonu olan turuncu bu soluklukta odak ve yakınlık **algısı** oluşturmaktadır. En yakın ve dikkat çekici yanan pencereler yansıyan ışık görülmektedir. Silüette tek canlı unsurlar ana karakterler ve bu **hareket** yalnızlığını kıran iç **mekan**da kurgulanmış sıcak ışıkla insanların dış **mekana** yansıtılması söz konusudur. Değişen seviye farklılıkları, engel öğeleri yaya yolundaki menhol kapakları, yer döşeme malzemelerinin tertemiz ve parlak olması; ya malzemenin **dokusu** ya da Londra yağmurlarından hemen sonranın görselleştirilmesidir. Kentsel **mekan**ların belirlenişi: yaya yolu, taşıt yolu, kentsel açık alan şeklinde çeperlenmektedir. Yapraklarını dökmüş ağaçların gövdelerini koruyan parmaklıklar ve evlerin özel açık **mekan**larını sınırlandıran korkulukların **biçim**lenişi; dikey olarak düzenlenmiştir ve görsel bir **denge**, dil **birliki** oluşturmaktadır.





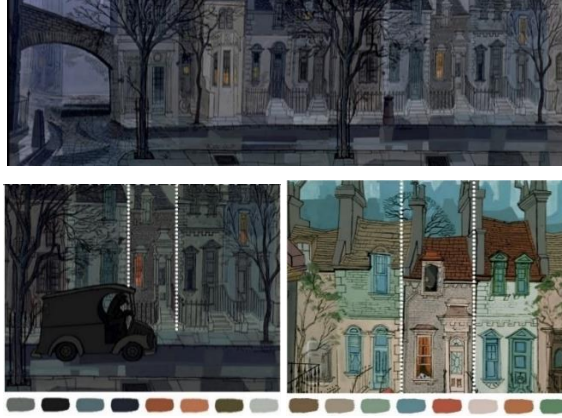
Şekil 7.43: İkinci Esas Yaşam Alanı-Dış Mekan (dakika: 26.44-27.20).

Siyah dönem arabasının içerisinde, gazete ara yüzü ile kendilerini saklayan iki karakter Horace ve Jasper, çizime dahil olmaktadır. Odaklarında başkahramanlar vardır. Arabanın dikiz aynası ile ana karakterleri gözlemlemektedirler. Kırık bir

İmgeleme

- (Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklık)**

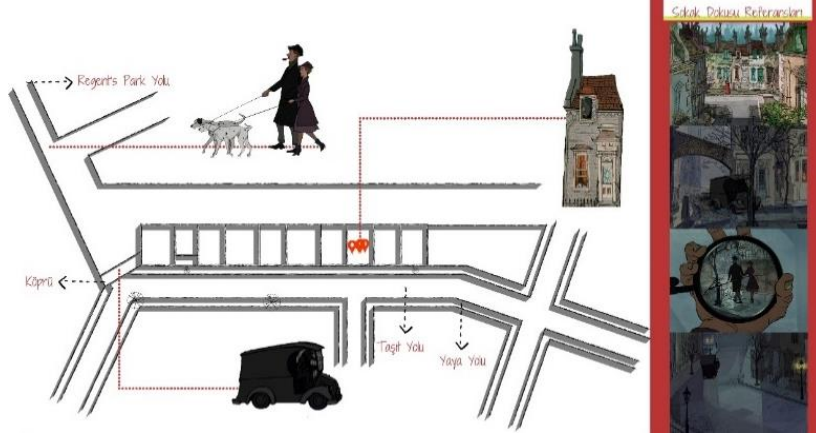
dikiz aynası, tekinsiz görünümünü güçlendirmektedir. "İşte gidiyorlar Horace, akşam yürüyüşüne çıktılar" cümlesinden daha önce de gözlemleyerek ana karakterler hakkında fikir sahibi olunduğunun farkına varılmaktadır. Horace'ın kollarını bağlayan beden dilinden anlaşılan o ki bu gizemli plandan memnun değildir. Arabanın aynasından görebildiklerine göre ana karakterler arabanın yanından geçerek köşeyi dönüp parka gitmektedirler. Bu ilerleyişten ikinci esas yaşam alanı kentsel açık **mekan** olan park ilişkisine dair izler toplanmaktadır. Sınır ögesi olan beton duvarın köşesinin daha yüksek olması ve aydınlatma elemanı ile **vurgulanması** söz konusudur. Jasper'ın Horace'ı tutup sarsması ve en belirgin özellikleri olan uzun burunları ile baskın olan Jasper'ın burnunun üstte kalması ile **egemenlik** kurusunun görselleştirilmesidir. Mutfak **mekan**ında Cruella'nın Nanny ile beden **formunu** oluşturan sahne ve Jasper ile Horace arasındaki sahenin **süreklilik** ve **egemenlik** kurmak amacıyla görsel **benzerlik** kuralı görülmektedir.



Şekil 7.44: İkinci Esas Yaşam Alanı-Dış Mekan (dakika: 27.20-27.44).

Yeni sokak silüetinin **algılanmasında** yapı sınır durumları ile yapıların sokağa dahil olma biçimlenişi, dönemden izler taşıyan cephe **tasarımları**, kapı pencere ve korkuluk elemanları, yaya yolu yer döşemesi olarak karolar gözlemlenmektedir. Taşıt yol malzemesi, köprü'nün altında arnavut kaldırımı iken esas yaşam alanı sokağına doğru **tamamlama** kuralı ile asfalt **dokusunun** alacalı bir geçişe dönüştürülmesi söz konusudur. **Tamamlama** kuralı doğrultusunda asfalt dokusu zihinde tamamlanarak **algılanmaktadır**. Tuğla köprü'nün altında konumlandırılmış Horace ve Jasper'ın arabası, gizlenme/örtülme ihtiyacı duyularak yerleştirilmiştir böylece eylemin yanlışlığına ışık tutulmaktadır. Köprü'nün bir ayağını saran korkuluklar hem yapının korunmasına hem de insanların konforsuz daralmış yaya yolunda güvenlik için tutunması işlevi gözetilmiştir. **Mekana** yatay desen oluşturan tuğla örgüsü, dikey kurgulanmış korkuluklar ile **dengelemektedir**. Yaya yolunda ağacın olduğu yerde binanın içeri çekilmesi özel alan yaratılmasını sağlamaktadır. Sokakta ilerleyen arabanın çiziminde Horace ve Jasper'ın tamamen siyah **renk** tonunda kullanımı **vurguyu** silüete aktarmaktır. Ana karakterlerin binasına gelene kadar 7 binadan geçilmiştir. Horace ve Jasper para için bu planı gerçekleştirdiklerinden bahsetmekte ve arabalarının sokakta ilerlerken çıkardığı

gıcır gıcır sestem, dikiz aynasından ve giyimlerinden bu ihtiyaç gözlemlenmektedir. Esas yaşam alanının **renk** tonunun güneş ışığında ve sisli bir akşamda ne denli değiştirdiği fark edilmektedir. "Evde aşçıdan başka kimse yok, ben onu idare edebilirim" sözünden bu iki karakterin; parka giden ana kahramanların peşinde olmadığını **algılanması** sağlanıyor fakat başta onları takip etmekteydiler. Amaç hedefe ulaşmadan önce engellerin ne olduğunun tamamen belirlenmesi ve kontrol altına alınmasını içermektedir.



Şekil 7.45: Referansların Çakıştırılması Doğrultusunda İkinci Yaşam Alanı Kroki Çalışması.

Esas yaşam alanının plan şemasının kurulumu ise **mekan**ın kurgusal **tasarım**ında ve dönüşen gerçekliğinde düşlenen hiçbir var oluştan şemayı koparmadan denkleştirerek sunulmaktadır.



Şekil 7.46: İkinci Esas Yaşam Alanı- Mutfak (dakika: 27.44-28.00).

Nanny'nin yavruları uyumaları için yatırma sahnesinde, en son yatağa girenin gözü kara lakaplı yavru olması, yansıttığı karakterden dolayı tutarlı bir durumdur. Dalmaçyalı yavrularının uyuma **mekan**ı, mutfak dolabının pileli perde arkasıdır. Işığın girişini engelleyen, mutfak **mekan**ından soyutlanmalarını sağlayacak kurgu korunaklı bir yatak odası **mekan**ı haline getirilmiştir. Yavrular bir ahşap hasır sepetin içerisinde çevrelenerek uyuma **olay**ını gerçekleştirmektedirler. **Olay**-mimarlık disiplini doğrultusunda **mekan**da tercih edilen **olay** ile **mekan**ın dönüşümü söz konusudur. Mutfak **mekan**ı hem yemek yapılan ve yenilen hem de dalmaçyalılar için konforlu bir uyuma **mekan**ıdır. **Mekan** içerisinde nesne konumlandırılmasındaki karmaşık kurgu masanın üstünde iç içe geçmiş bulaşıklar ile devam etmektedir. Nesne ve renk birlikteliği ile kumaş dokularının gruplandırılarak turuncu seçimi söz konusudur. Duvardaki takvim ögesi,

dönüştürülen ve benimsenen **mekan**ın göstergesi olarak **mekan**ın **kişiselleştirme davranışına** örnektir. Odak noktada yer alan saksıdaki çiçeğin farklı **renk** tonunda olması onu fazlasıyla **vurgulayacağı** için tercih edilmemiş ve sarı ton ile sadece çiçeğin **biçimi**, **mekana** estetik değer katmaktadır. Nanny'nin antropometrik boyutlar açısından bedeninin boyutu ile ayaklarının ve bacakların inceliği arasındaki **orantısızlık** dikkat çekicidir. Mutfak **mekan atmosferi**, ilk görselleştirilmesinde gerginlik uyandırıcı soğuk renk tonları ile **biçimlendirilmiş** beyaz ışık etkisi altındadır fakat saatler hemen hemen aynı olması tahmin edilebilirken buradaki mutfak çiziminde ise **mekan**, sıcak renk tonları hakimiyetinde turuncu, kahverengiye dengeleyen mavinin sıcak bir **renk** tonu ile **dengelenmektedir** ve sarı ışık etkisi altındadır. **Mekanda** **olay**ların hissiyatı ile dönüşen soğuk tuğla duvarların sağlamlığı **imgeleyen** kahverengi boyaya; bej rengi zemin kaplamalarının sıcak renkteki neşeyi **imgeleyen** turuncuya bırakması söz konusudur. **Mekan atmosferinin**, **olay** örgüsünün gerektirdiği gibi canlandırıldığına tanıklık edilmektedir ve **renk** skalaları **mekan** anlatı yöntemi açısından tercih edilmiştir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).



Şekil 7.47: İkinci Esas Yaşam Alanı-Salon-Müzik Odası (dakika: 28.00-29.43).

Horace ve Jasper esas yaşam alanına ulaştıklarında cama yansıyan silüetleri, Cruella'nın ziyarete geldiğindeki sahne ile görsel **benzerlik** sağlamaktadır. Kapının ses geçirebilme özelliği ile kapı arkasından iletişim kurabilme imkânı vardır böylece güvenlik hissi devreye girmektedir fakat zil çaldığında Nanny'nin kapıyı direkt açması söz konusudur. Kapının önce dar açıda açılması ise onun kendi kişiliğini yansıtan güven duygusu ile **mahremiyeti** ayarlamasıdır. Nanny'nin belirlediği sınırlama, kendisini gösteren fakat **mekan** hakkında izlenim uyandırmayan biçimdedir. Jasper'ın elektrik kablolarını kontrol etmeye geldik demesine rağmen Horace'ın doğal gaz şirketinden geldik demesi ve meşrulaştırıcı unsur olarak çantadaki elektrik yazısının işaret edilmesiyle elektrik yazısının özensizliği ile kuşku

uyandıracak izler verilmektedir. Esas **mekan**a izinsiz girilmesi ve Nanny'nin ikinci kez kapının arkasına sıkıştırılıyor olması, **olay** benzerliği ile bu olanların Cruella ile bağlantısı olabileceği hakkında izlenimler taşımaktadır. **Mekana** geçişin sağlanmasından sonra Nanny'nin yukarıya sıkıştırılması ile merdiven evi **denevimen**mektedir. Bir duvarı tuğla, diğeri kaplama, merdivenler halı ile kaplanarak müzik odasındaki sesin yalıtılması sağlanmaktadır. Merdiven evi klasik **form**daki aydınlatma öğelerine sahiptir. Nanny'nin yukarıda tutulmasında ortaya çıkana arbede ile Roger'ın fazlasıyla değer verdiği müzik enstrümanlarının gördüğü zarar, ses ve görsellerle desteklenmektedir. **Mekanın olay** ile dönüşümden dolayı müzik odası bir hapisane **imgesine** denk düşmektedir (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Çok kısa bir zamanda mutfakta korunaklı bir yerde olan yavruların doğrudan bulunması, esas yaşam alanına karşı izlenimlerinin olabildiğini göstermektedir. Yavruları doğum sahnesinde ilk mutfak **mekan**ında gören Cruella'dan sağlanabilecek bir haber akışı izlemi vermektedir.



Şekil 7.48: İkinci Yaşam Alanı (dakika: 29.43-30.23).

Yavruların kaldığı **mekan**ın mutfak tercih edilmesi, hijyen açısından uygunluğu tartışılabilirken bu tercihin plan biçimlenişinde etkili olduğunu söylemek mümkündür. Nanny'nin yukarıya kapatılması ile kaçırma **olay**ını engellemesinin önüne geçilirken mutfak **mekan**ı ile giriş kapısı arasında doğrudan kaçma olayı gerçekleştirilebilmektedir. Horace ve Jasper'ın kaçırma **olay**ından sonra arabayı kullanım biçimleri ve yolda çıkardıkları rahatsızlık uyandıran ses ögesiyle Cruella ile **benzerlik algısı** oluşturulmaktadır. Kaçırma **olay**ı sonrasında Horace ve Jasper'ın **mekan**da var oluşu tamamlanmıştır. Nanny'nin kesin tüm gümüşleri çalmışlardır söyleminden sonra mutfak **mekan**ına geçiyor olması kurgusu değerlendirildiğinde, kurgusal zayıflık ve eksiklikten dolayı ise mutfak **mekan**ının **karsılıklık** nosyonu ile sadece yemek yapma/yeme **programı** üzerinden var olduğunun savunulması demektir. **Olay** akışının ön planda tutularak **olay**ların **süreklilik algısı** ile kolayca takip edilebilmesi için izleyici doğrudan kayıp dalmaçyalıların varlığından haberdar olmaktadır. **Olay**-mimarlık disiplini doğrultusunda ise **mekan**da **çatısma** yaratabilecek **program**ların tek bir **mekan**a aktarılması ile mutfak **mekan**ının yemek yapma/yeme, uyuma ve değerli eşyaların saklanması **olay**larını içerebileceği

bir düzenlenişte kurgulandığı seçeneği devreye girmektedir (**Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık**). Mutfak **mekan**ının kaçırılma **olay**ının sonrasında endişe ve huzursuzluğu yansıtacak şekilde, **mekan**daki ışığın çekilerek nötr **renk** tonlarında görselleştirilmesi söz konusudur. Nanny sessiz akşamı bölerek yardım için sokakta bağırılmaktadır. Kent içerisindeki komşuluk ilişkilerin **harekete** geçirmek istemektedir.

1. Film, 3. Bölüm, 3. Sahne



Şekil 7.49: Cruella'nın Yatak Odası (dakika: 30.23-30.50).

15 yavrunun kaçırılma haberinin yayınlandığı gazete haberi ve Cruella'nın sesi ile sahne başlamaktadır. Cruella'nın kahkahalarla habere duman üflemesi ise dalmaçyalıların kaçırılma **olay**ında Cruella'nın etkisinin görselleştirilmesidir. Esas yaşam alanını ziyaret ettiği sahnede yer alan tabloya, dalmaçyalıların gerçek bedenlerine değil yansımalarına, duman üfleyişinin bu planın tasarısı olarak **imge**lenmektedir. Cruella'nın yatak odası, canlı renk tonları olarak kırmızı, turuncu ve pembe **egemenlik**inde kurgulanmıştır. **Mekan**da dağınık konumlanmış öğeler bulunmaktadır. Yatak başlığı işlev değişimi ile çantaya askılık olarak kullanılmaktadır. Komodinde vazoya geçirilmiş ayakkabının sergilenmesi ile kıyafetlere, gösterişe verdiği değer **vurgu**lanmaktadır. Komodinin üzerinde yer alan telefon ise arabası gibi **kisileştirme davranış**ının bir ürünüdür. Cruella'nın ellerinin ince **biçim**lenişine referans oluşturan ince narin hatları bulunmaktadır. Cruella'nın kaşlarının **formu** ve telefonun **formu** arasındaki ilişki **cizgi**lerin görsel **süreklilik** için birbirini takip etmesi durumudur. Üzerinde ise omuz kısmında kabarıklaşan bir kürk ögesinin olması ise örümcek **imgesi** ile bütünleşmesini sağlamaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**).



Şekil 7.50: Cruella'nın Yatak Odası (dakika: 30.50-31.40).

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **olay**
- **imge**
- **egemenlik**
- **mekan**
- **vurgu**
- **kisileştirme**
- **davranış**
- **biçim**
- **form**
- **cizgi**
- **süreklilik**
- **algı**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**)

Horace ve Jasper'ın Cruella'yı aradığı telefon sahnesinde ışık duvara vurulmuştur. **Vurgu** Jasper ve Horace'in yüzünden çekilmektedir böylece gizem duygusu canlı tutulmaktadır. **Mekan**daki ışık-gölge oyunları, **algı** yönetimine katkı sağlamaktadır. Horace'ın Cruella görebilecekmiş gibi telefonu gazeteyle tutması, **algısal** zayıflığını yansıtmaktadır. Cruella'nın "gazeteleri boşver, yarın herkes unuttur!" sözü aslında **imgelenen** hafızada her anın geçiciliği, hızı ve değişen **algılamaların** betimlenmesidir. Cruella'nın Horace'ın gazeteyi telefona göstermesi ardından telefonun ardındakini görebilecekmiş gibi yüzüne doğru tutması söz konusudur. İki ayrı **mekan** olmasına rağmen nesnel gerçekliği aşarak **olay** olarak etkileşimler ile **süreklilik** sağlanmaktadır (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Cruella'nın yüzü ve telefonun **form** açısından **benzerlik** kurması söz konusudur. Telefon nesnesinin Cruella'nın yüzüne oturabilecek şekilde tasarlanması, **formdaki çizgisel** hatların **süreklilik** yaratmasıdır. Cruella Horace ve Jasper'a sinirlenerek onların telefonunu kapattıktan sonra başka bir numara çevirmektedir. Bağımlılık yapan maddeyi içmesini sağlayan uzun ağızlığın telefonu çevirmek için etkili bir işleve sahip olması ise çok amaçlılığının göstergesidir.

1. Film, 4. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Kurtulma), 1. Sahne



Şekil 7.51: İkinci Yaşam Alanı (dakika: 31.40-33.22).

Kaçırılan yavrulardan dolayı **mekan atmosferi**nde endişe **egemenlik** göstermektedir. Yavrulardan haber alabilmek için dönemin iletişim biçimlerine **vurgu** yapılmaktadır. Gazete ve telefon **mekan**daki iletişimin en etkili nesnelere olarak ön plana çıkmaktadır. Pongo'nun telefon çalar çalmaz **hareket**lenişi ile gazetelerin üzerine yattığı için gazetelerin havada bir merdiven/rampa ögesiymiş gibi onu yer **düzlemine** ulaştıran bir arayüz görevinde **imgelenmesine** neden olmaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Cruella durumu kontrol için Anita'yı aradığında Anita'nın üzerindeki yeşil kıyafet ile Cruella'nın moda anlayışı olan kırmızı renk tonlarına karşıtlığı, kırmızı-yeşil zıt renkler ile **vurgulanmaktadır**. Roger **algının yorumlayıcı boyutu** ile yavruların kaçırılma **olayını** gerçekleştirenin Cruella olduğunu düşünmektedir. Roger, Anita ve Cruella'nın telefon konuşmasını dinlerken giriş holünün **kisiselleştirme** ile duvarına asılan tabloların çizimi gözlemlenmektedir. Tabloların çizimi, **tamamlama** kuralı ile sınırları tam olarak

Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **mekan atmosferi**
- **egemenlik**
- **vurgu**
- **mekan**
- **hareket**
- **düzlem**
- **imge**
- **algı**
- **yorumlayıcı boyut**
- **olay**
- **kisiselleştirme**
- **tamamlama**
- **gestalt algı teorisi**
- **pragnanz kanunları**
- **form**
- **duygulanım boyut**
- **simetri**

belirlenmeyip zihinde sınırların tamamlanarak **gestalt algı teorisinin** temel kanunlarından olan **pragnanz kanunlarına** yer verilerek faydalı **form** olarak **algılanması** sağlanmaktadır. Roger'ın piposunun dumanları, düşünce balonu olarak **imgelenmektedir**. Perdita'nın **algının duygulanım boyutu** ile üzgün olduğu gözlemlenmektedir. Perdita **mekanda** gölgede beklemektedir. Yavruların hasır sepetinin içinin boş olması durumu ışıkla **vurgulanmaktadır**. Pongo, insan cinsinin başarısızlığına değinerek işin başa düştüğünü söylemektedir ve alacakaranlık havlamasının çözüm olduğundan bahsetmektedir. Perdita'ya göre ise bu sadece bir dedikodu zinciridir. Pongo'ya göre haber ulaştırmanın en hızlı yolu, yavrular şehirdeyse Londra köpeklerinin haberinin olacağından bahsedilmektedir. Burada coğrafya ile nitelendirilen köpek cinsi, köpeklerin daha bilgili olması yönü, güç göstergesidir.



Şekil 7.52: Regent's Park (dakika: 33.22-34.13).

Kentsel açık **mekan** olarak parka ana kahramanların konumlanışında **simetri** uygulanarak manzaraya farklı yerlerden bakış sağlanmaktadır. Pongo-Perditanın dalmacıyalı kürkleri aynı olduğu için ve Roger-Anita'nın **benzerlik** gösteren giyimde oldukları için **yakınlık** kurdukları **mekan** içerisinde, gruplanarak **algılanmaktadır**. Pongo'nun alacakaranlık havlayışı sessizliğin yarattığı **birlik** duygusunu bölmektedir. Park **mekanının** bakımlı yeşil çim alanı, insan **ölçekine** referans oluşturan düzensiz ağaç birliktelikleri, kullanıcı için sınırlandırılmış yaya yolları, malzeme **çeşitlilikleri** gözlemlenmektedir. Silüette yükseltilmiş yapılar, şehir hakkında izler taşımaktadır: Big Ben ve Westminster Sarayı görselleştirilmesinden, simgesel **mekan** ile yer bağlam ilişkisi gözlemlenmektedir. Parkın konut sınırları ise daha fazla ağaçlandırılarak bitkisel elemanlarla sınır ögesi oluşturulmaktadır. Park içerisinde **uygunluk** sağladığı düşünülen **mekanlara**; oturma birimleri, çöp kutusu donatı elemanı ve aydınlatma ögesi ile **birliktelik** oluşturularak ihtiyaçların giderilmesi sağlanmıştır. Pongo alacakaranlık havlayışına cevap geliyor mu diye kontrol etmek amacı ile **ışıtme duyasu** ile bir yönelim göstermektedir. Pongo **algının bilişsel boyutu** ile Hampstead'daki Great Dane'i havlama sesinden tanımaktadır. Köpek cinsi olarak Pongo'nun **ışıtme duyasunun** güçlü olduğu kanıtlanmaktadır. Roger, Pongo'nun havlamasının **mekan atmosferinin** huzurunu kaçırabileceğinden dolayı engel olmaktadır.

- **benzerlik**
- **yakınlık**
- **birlik**
- **ölçek**
- **çeşitlilik**
- **uygunluk**
- **ışıtme duyasu**
- **bilişsel boyut**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**

1. Film, 4. Bölüm, 2. Sahne



Şekil 7.53: Hampstead'daki Great Dane'in Yaşam Alanı (dakika: 34.13-35.11).

Hampstead'daki konut yapısında; tuğla duvarlar, çatı altı işlemleri, tuğla kemerler **egemenlik** göstermektedir. Arka planda soğuk mavi **renk** tonu ile kahverenginin sıcak bir tonunda daha yakın ve **vurguda** köpeğin tutulması tercih edilmiştir. Gösterişli konut yapısı ve büyük bakımlı bahçe, gücü **imgelemektedir**. Konut yapısının ihtişamı; sahip olduğu özel açık **mekandan** ve yapının sert zeminine ulaşımının iki yandan ince detaylı merdivenler ile sağlanıyor olması desteklemektedir. Kırmızı tasmalı küçük köpek heyecan ve gerilimi, mavi tasmalı büyük köpek ise cesur ve sakinliği **imgelemektedir**. Köpeklerin havlama sesi dışavurumu, beden **hareketleri** ile paralel ilerlemektedir. Minik köpeğin havlaması tiz bir ses ve havlarken zıplayışı ile heyecanı gösterilirken; büyük asil köpek havlarken soğukkanlı gür sesi ile havladığını sadece ağız **hareketlerinden** fark ettiren bir stile sahiptir. Küçük köpek, büyük köpeğin bacaklarının arasından geçmektedir bu **hareket** ise bir köprü/pavilyon korunaklı, güvenli bir yarı açık **mekan imgesi** izlenimi uyandırmaktadır (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Küçük köpek, büyük köpeğin ayağı kadar bir **ölçektir**. Köpeklerin büyüklüğü ve cins seçiminde paralellik bulunmaktadır. Büyük köpeğin konut yapısının sınır ögesi olan demirliklere tutunarak yükselmesi, küçük köpeğin ise sınır ögesinin üstüne çıkması ile onun yüksekliğine erişmesi sağlanmaktadır. Küçük köpek platforma çıkarken oturma biriminin yükseltisinden faydalanarak oturma

Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **egemenlik**
- **renk**
- **vurgu**
- **imge**
- **mekan**
- **hareket**
- **ölçek**
- **denge**
- **algı**
- **zıtlık**
- **süreklilik**
- **denevim**
- **mahremiyet**
- **birlik**
- **çatısma**
- **program**
- **karsılıklık**
- **benzerlik**
- **çesitlilik**
- **olay**
- **ölçek**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**

birimini merdiven olarak **imgeletmektedir** (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Görselleştirmede cinsler arasındaki ayıt edici unsurların mimari sınır elemanlarının bir araç olarak kullanımı sonucu **dengelenmesi** durumu gerçekleştirilmiştir. Tam tersi bir kombinasyonda değişen **algı** ile farklılaşan kompozisyon **zıtlık**ların belirginleştirilmesine neden olacaktır.



Şekil 7.54: Alacakaranlık Havlaması (dakika: 35.11-35.43).

Kente yayılan alacakaranlık havlamasının oluşturduğu seslerin yayılımı, **mekan**ların **süreklilik** etkisinde gösterimi ile kuvvetlendirilmektedir. Alacakaranlık ulmasıyla **mekan**da ses iletimi; Great Dane'den bilgin görünümlü mavi tasmalı köpeğe ulaşmıştır. Klasik çatılı, ahşap konforsuz bir kulübede yaşayan bilgin görünümlü sokak köpeği, yağmur borusunun dar akustik açıdan kuvvetli özelliğini kullanarak havlaması, yer seviyesi ve üst kot ile kendi aralarında kurdukları iletişim şeklidir. En üst katın çizimi ile ise tanışma bölümünde yer alan ressamın evinin **denevimi** gerçekleşmektedir. Sanatçı gökyüzüne en yakın, ulaşılmaz ve yüce bir şekilde **imge**lenmektedir. **Mekana** dikdörtgen bir pencereden açıklık verilmiştir. Perde kullanımı tercih edilmemiştir ve **mekan**da **mahremiyet** anlayışının düzeyini belli eden bir kurgulama söz konusudur. Köpek mankenlik yapıyormuşçasına oturmakta ve sanatçı ise ona yönelerek resim yapıyordu fakat resim bambaşka bir soyut sanat eserinden izler uyandırmaktadır. Sanat köpeğinin tasması siyah ve bu gruptan dışlanmıştı fakat en yüksekte tüm bu yüklenen anlamları bünyesinde barındırarak kapsamaktadır. Sanatçının köpeği yağmur borusundan mesajı olarak alacakaranlık havlamasına katılmıştır. Ressam ilham veren gecenin sessizliğinin **birlik**ini bölen köpeğini içeriye çekmektedir ve tasmasını sıkarak onu yönlendirmeye çalışmaktadır. İki sanat öğesinin **çatışma** göstermesi durumudur. **Mekan** içerisinde iki ayrı **program**ın çarpıştırıldığında **çatışma** durumudur. Sahibin içeriye çekmesi sanatı da sınırlandıran yön gösteren bazı öğelerin varlığına ışık tutulmasıdır. Sanatın kendi içindeki **çatışmaları**, değişen dönüşen üsluplar olarak **imge**lenmektedir. **Mekan** içerisine girildiğinde tabloların yıkılması, tablonun devrilmesi ile **imge**lenmektedir. Sanat akmak, dağılmak ve kentte yankılanmak adına başka bir yol bulmaya

çabalamaktadır fakat sanatın başka kollar ile yönlendirilişine denk gelmektedir. En sonunda kente istenilen mesaj, sanat **imgesindeki** ressamın tüm bu uğraşlarına rağmen ulaştırılmıştır (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). **Olay** akışındaki belirsizliği **algılatmak** adına **mekan**dan ışığın çekildiği gözlemlenmektedir.



Şekil 7.55: Alacakaranlık Havlaması (dakika: 35.43-36.22).

Alacakaranlık havlamasının iletimi ile evcil hayvan dükkânı gerçekliğine ışık tutulmaktadır. Sınırlandırılmış **hareket**lerin planlanmış bir zemine oturtulması, tasmlanarak baskılanmış olarak üst akıl izlenimi uyandırılmaktadır. İnsanların isteklerine hizmet edecek şekilde **karsılıklılık programı** etkisindeki evcil hayvan dükkanında yükselen sesler, **çatışma** ortamını destekleyen, **mekan**daki farklı **program**ların bir aradalığını destekleyen bir başkaldırı olarak imgenelmektedir. Mavi ve kırmızı tasmlılar arasında birbirine **benzerlik** kuralından ötürü bir gruplandırma söz konusudur. Basit bir dalmaçyalı çiziminin beneksiz tek **renk** tonu kombinasyonları ile tasarlanmışlardır. Kentin genel sokak dokusunda çıkmaları taşıyan iyon düzendeki sütunlar, binalara takılan estetik kaygısını ve işlevselliği barındıran dükkanların işaret elemanları **vurgulanmaktadır**. Kırmızı renk ile belirtilmiş saat ögesinden **mekan**ın ait olduğu zaman **algılanmaktadır**. Tanışma bölümünde yer alan aşırı gösterişli **imgesinin** kahramanları, lüks Rolls-Royce araçları ile sahneye dahil edilmektedir. **Mekanda çeşitlilik** sağlanarak abartılı **imgesini** güçlendirecek şekilde sokağın **tasarım**ında ışıltılı neon tabelalar **egemenlik** kurmaktadır. Aşırı gösterişlinin yukarıda, sıradanlığın ise yerde olması dikkat çekicidir. Konum farklılıklarıyla sağlanan bir anlam söz konusudur. Sanatın (sanatçı sahip-köpek), yüksek rütbelilere/soylulara (aşırı gösteriş sahip-köpek) bağlanması oradan olabildiğince kent bağlamına dağılışı gözlemlenmektedir. **Olay** akışının farklı ilerlemesini isteyen iki ayrı taraf olan iyiler ve kötüler olarak **benzerlik** ile gruplanan kahramanlar, kentte **çatışma** ortamı yaratmaktadır. Ulumanın kentteki geri dönütü olarak **çeşitlilik** sağlayan ışıklar ve insan bağırsıkları ile bir kargaşadır. Kent **ölçek**inde gözlemlenen reklam öğeleri ve bina üstü reklam

<p>panolarından en büyük reklam vurgusu, Kanine Krunchies reklamıdır ki bu da köpek cinsinin güç göstergesidir.</p>	
<p>1. Film, 4. Bölüm, 3. Sahne</p> <div data-bbox="434 432 991 808" data-label="Image"> </div> <p>Şekil 7.56: Havlama Alanı (dakika: 36.22-37.30).</p> <p>Alacakaranlık uluması ile daha uzak kırsal mekanlar ile iletişim sağlanmaktadır. Çizim biçimlerinin süreklilik ile Yıldızlı Gece tablosunda Van Gogh'un kullandığı impasto tekniğinden izler gözlemlenmektedir böylece durağanlığın yerini hareket hissi almaktadır. Şehirden uzak, doğa ile iç içe kırsal bölgelere geçiş sağlandığında konut tipolojileri değişmektedir. Tepelerde tek başlarına konumlanmış kulübeler, sınır elemanlarının malzemesi ve biçimlenişi estetik kaygısından önce işlev odaklıdır. Mekanların özel açık alanlarında yer alan el arabaları ve göl kıyısında yük taşımacılığının yapılması dönem mesleklerinin gerçekleşme biçimleri gözlemlenmektedir. Düzlüklere kurulmuş kendi içerisindeki yapılaşmalar, küçük çaplı kompleks arayışlarıdır. Kırsal bölgede tek başına, kendi yörüngesinde aykırı bir havlayış söz konusudur. Bu durum mekanlar değişse de hareketlerin aynı olduğunu, her kesimi birleştiren algıların olduğunu göstermektedir. Tawzir (köpek), Lucy'e (ördek) haberin Londra'dan geldiğinden bahsetmektedir. Tawzir tonsürton etkisinde ve bir dalmaçalı olmamasına rağmen süreklilik algısı ile beneklere sahiptir. Tawzir'in bu haberin Albaya ulaşması gerektiğinden bahsetmesi ile hayvanlar arasındaki rütbeler, sınıflamalar ile benzerlik gösterenlerin insanlar arasındaki gibi askeri düzenlemeler ile gruplandırıldığı fark edilmektedir. Albayın alanı, havlama alanı olarak nitelendirilmektedir. Mekanın sahip olduğu sınırlanmış ve doldurulmuş boşluk tanımının değiştiği gibi havadaki titreşimlerle iletilen ses ögesinin aktarımı ile sağlanan mekandaki iletişimde, dalmaçalıların egemenlik söz konusudur. Anita ve Roger'ın kendi aralarındaki iletişimden köpek cinsinin haberleri varken Roger ve Anita onların konuşmalarından haberi yoktur, bu iletişim kurgusu ile cinsler arasında bir ayrım sağlanmaktadır. Sahip-köpek arasındaki iletişimin kurulmaması ile mimari mekanın gerçeklik boyutunun korunması hedeflenerek mekan gerçek dışı fantastik bir boyuta taşınmamıştır. Hayvanlar arasındaki iletişim dilinin ise insan konuşma dili ve havlama sesleri olduğu algılanmaktadır. Hayvanlar alemi birlik kurularak diğer cinsler arasında da iletişim söz konusudur.</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>mekan</u> • <u>biçim</u> • <u>süreklilik</u> • <u>hareket</u> • <u>algı</u> • <u>benzerlik</u> • <u>egemenlik</u> • <u>birlik</u> • <u>zıtlık</u> • <u>denevim</u> • <u>vurgu</u> • <u>şekil-zemin ilişkisi</u> • <u>imge</u> • <u>form</u> • <u>ölçek</u> • <u>isitme duyası</u> • <u>mekan atmosferi</u> <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)</u>



Şekil 7.57: Havlama Alanı (dakika: 37.30-38.42).

Havlama Alanı, kırsal alanın en tepesinde yer almaktadır. Yüzbaşı bir at, çavuş bir kedi, albay bir köpektir. Atın gövdesi, uyuyan kedi için bir yatak işlevi görmektedir (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). İç **mekan** ve dış **mekan** arasında renk geçişi **zıtlık** oluşturmaktadır. İç **mekan** canlı renkler, dış **mekan** ise soğuk renkler **egemenlikindedir**. İç **mekan**ın **denevim**lenmesinde **mekan** unsurlarının **vurgu**lanabilmesi için kedi sadece bir silüettir, ışık **mekan**dadır. **Şekil-zemin ilişkisi** kuralına göre durağan **mekan** kurgusu zemin iken **hareket**li kedi şekil konumundadır. Kulübenin bir ahır olduğu anlaşılmaktadır. Köpeğin samanların altından asansör düşey sirkülasyon aracı gibi Çavuşu yükseltmesi, bir **imge**lemedir (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Albayın **biçim**lenişi kamuflaj sağlamaktadır, kendi görünüşünün de saman ile **benzerlik** kurması amaçlanmıştır. Sesi daha kuvvetli **algı**laması için kulağının aldığı **form** ve kuyruğunun **formu** **benzerlik** kuralını sağlamaktadır.



Şekil 7.58: Havlama Alanı (dakika: 38.42-41.16).

Alacakaranlık uluması ile avlama alanındaki Albay durumdan haberdar edilmektedir. Örneğin köpeğe göre daha küçük **ölçekli** olmasından dolayı küçük bir tepenin üstüne çıkararak köpeğin boyuna erişmektedir. Köpeğin kulağını kaldırarak **işitme duyusunun** daha net **algı**lamasına imkan sağlamaktadır. Yüzbaşı, Çavuş ve Albayın sesin geldiği **mekana** doğru yönelim göstermeleri sonucunda işitme duyularının aldığı **form, benzerlik** kuralını sağlamaktadır. Bir uzun iki kısa uluma, bir havlama iki tiz ses kodlamaları, köpek seslerinin gruplandırılmasıdır. Havlama **biçim**lerinin ise eş sesli kelimeler kurgusu ile ses olarak aynı olup farklı anlamlara geldiği fark edilmektedir. **Algı** düzeyinde mantıklı olan uygun kelime seçimi sonucunda oluşan cümle ve durumun tartışılması süreci gerçekleşmektedir. Çavuş, Cehennem Sarayı'ndan yavru köpek sesleri duymuştur. Eski De Vil Malikanesi, Cruella'nın şeytan **imgesinin** zihinsel hafızada kuvvetlendirilmesidir. Malikanenin görselleştirilmesinde renk tonları daha soğuk kullanılarak **mekan atmosferi** daha kasvetlidir. Evin yaşanılan bir yer olması bacasından duman çıkıyor **imgesi** ile tanımlanmaktadır.

1. Film, 4. Bölüm, 4. Sahne



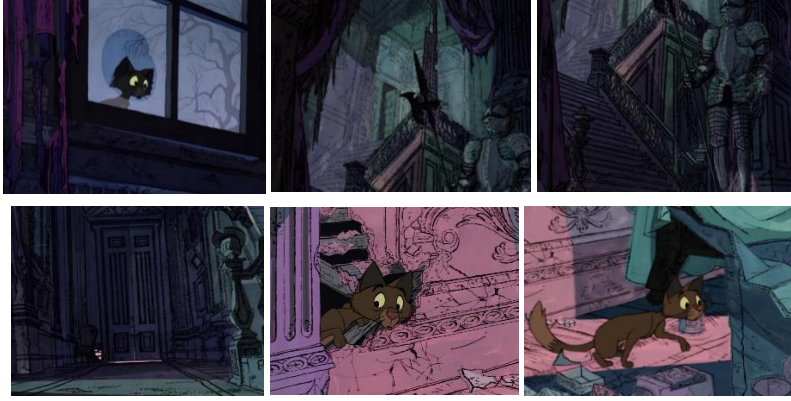
Şekil 7.59: Havlama Alanı-Eski De Vil Malikanesi (dakika: 41.16-41.53).

Çavuş akıl görevinde, Albay ise taşıt **imgesinde** bir **birlik** sağlanarak Cehennem Sarayı'na yola çıkılmaktadır (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Kedinin ağaç dallarındaki **hareket**leri, trambolin, merdiven ve kaydırak **imgesi** uyandırmaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Evin büyüğü, perili olduğuna dair şüphelerin komşuluk ilişkisi doğrultusunda kentli arasında yaygın olduğundan bahsedilmektedir. Organik **form**daki bezemelerin etkisindeki yapı görünürde 4 katlı bir katedral gibi gösterişlidir. Yapının dış kapısındaki ağaç

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **imge**
- **birlik**
- **form**
- **vurgu**
- **görme duyusu**
- **algı**
- **mekan**
- **renk**
- **egemenlik**
- **ölçek**
- **hareket**
- **denevim**
- **çatısma**
- **kisiselleştirme**
- **davransı**
- **mekan atmosferi**
- **işitme duyusu**
- **olay**
- **biçim**
- **benzerlik**
- **kendileme**
- **biçim**

dallarının duvarı sarması bezeme olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Bahçedeki ağaçların oyuklarla katmanlaşması gizemi **vurgulamaktadır**. Pencerelerdeki ahşap panjurların eksik parçaları ile yıllardır kullanılmadığı, bakımsızlığından anlaşılmalıdır. Zorlu bir görev olduğu daha eve ilk temasta anlaşılmalıdır. Tuğla taşlardan sıralanmış denizlik, Çavuş denizliğe atlayınca parça parça yere düşmektedir.



Şekil 7.60: Eski De Vil Malikanesi (dakika: 41.53-42.16).

Görme duvusunun algılamaya hazır hale getirilmesi için kirliliği temizlemesi, **mekanla** arasındaki ara yüzün aralanmasını sağlamaktadır. İç **mekan**, soğuk mor, turkuaz ve gri **renk** tonlarının **egemenlikindedir**. **Mekanın** yüksekliği, insan **ölçeğine** kıyasla büyük bir fark ile tasarlanmıştır. Bu nedenle yüksek tavanlı bu karanlık **mekan**, boşluklar ile daha ferah bir **algı** yaratır iken daha soğuk ve daha az samimiyet **algısı** oluşturmaktadır. **Mekanın** içindeki yüksek kapı, ahşap oymalı ve üçgen alınıklı olarak tasarlanmıştır. Üst kattaki önemli görünümlü **mekan**ın şövalye **imgesi** ile korunduğu **vurgulanmaktadır**. Şövalyenin **ölçeği**, **mekan**ın yüksekliğine referans oluşturmaktadır. Şövalyenin yerden yükseltilmesi ile oluşturulan seviye farklılığı **vurgu** sağlamaktadır. **Mekanda hareketli** tek donatı olarak ahşap bir sandalye görülmektedir. Sandalyenin olduğu köşede bir açıklık olduğu gözlemlenince **mekanlar** arası ulaşımın sağlanabileceği, kendi boyutuna uygun bir geçiş bulununca tercih edilmektedir. Bambaşka görüş açılarına sahip karakterlerin **mekansal deneyimlerinin**, dışarıdan bir göz yardımıyla aktarması da **mekanların** çiziminin farklılaşmasını sağlamaktadır. **Mekanda** bedensel **harekete** sahip olan Çavuşu takip eden göz, yer seviyesinde bir **mekansal** anlatım sunmaktadır.



• **program**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**)



Şekil 7.61: Eski De Vil Malikanesi (dakika: 42.16-43.02).

Eski De Vil Malikanesindeki kapının arkasındaki **mekan denevimi**lendiğinde, mor **renk** tonu **egemenlik**indeki iç **mekan** kurgusu bir salon izlenimi vermektedir. Cruellanın lüks moda anlayışını yansıtan doğada fazla bulunmayan bir **renk** tonu olduğundan lüksü yansıtan mor rengi tercih edilmiştir. **Mekan** bir **çatısma** halindedir. Yerde şişeler, kutular, bardaklar, konserve, kitaplar bulunmaktadır. Bitkisel organik **formlu** iç **mekan** duvar kaplamaları, şöminede korint başlıklı sütunlar, ihtişamlı bezemeli duvar üstüne asılmış aynalar ve tablolar ile **kisiselleştirme davranışı** uygulanan duvarlar tercih edilmiştir. Ayaklarındaki tekerlekler ile **hareketli** olarak tasarlanmış koltuk detayı görülmektedir. Çavuş **mekana** girer girmez her tarafa **görme duyası** sayesinde bakmasına rağmen **mekan atmosferinde** gizem yaratılmadan 99 tane satın alınan yavru ve televizyon seyreden 15 yavrudan haberdar olamamaktadır. İki yavru ile iletişim kurularak yavruların tamamının çizime dahil edilmesinden sonra Çavuş bu bilgiden haberdar edilmektedir. 15 yavrunun televizyon seyrettikleri bilgisi öğrenilmeden televizyon sesi, aynı **mekanda** bulunan Çavuşun hemen karşısında olmalarına rağmen işitilmemektedir. İstenilen ses ögesinin istenilen anda gizem yaratıldıktan sonra verilmesi, fantastik **işitme duyasının** düzenidir. Öncüllük ve ardıllık kavramları **olay** akışına göre gerçeküstü bir biçimlenişte sunulmaktadır (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Dönem televizyonda siyah-beyaz bir film, **mekana egemenlik** kurmaktadır. Uzak çizimde televizyon üstünde kırmızı **renk** tonundaki dikkat çekici şişeler, yakın çizimde rengi yeşil olarak dönüştürülerek **vurgunun** yönü değiştirilmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).

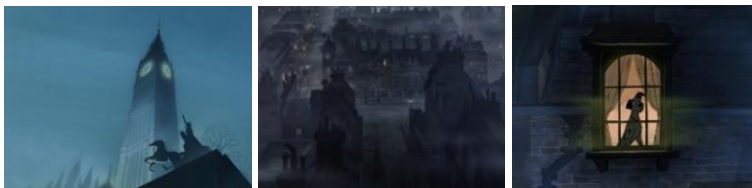




Şekil 7.62: Eski De Vil Malikanesi (dakika: 43.02-45.03).

Mekan deneyimlendiğinde televizyonun hemen yanında yer alan büyük kırmızı bir şömine, şömine üzerinde onunla birliktelik kuran ihtişamlı bir ayna bulunmaktadır. Horace ve Jasper şöminenin karşısındaki oturma **mekan**ında dart oyunu oynayarak duvara astıkları posterdeki soylu beyefendiyi burnundan vurarak eğlenmektedirler. Sosyal sınıf farklılıklarına **vurgu** yapılmaktadır. **Mekan** farklı olsa da **olaylar benzerlik** göstermektedir: Lucky kendini **mekan**dan yine soyutlamaktadır. Üçlü yavru aynı evlerindeki gibi kendilerine yabancı olan **mekana kendileme davranış**ında bulunarak koltukta hakimiyet kurmaktadır. Televizyonun izlenmesini engelleyen Lucky'nin yere çekilmesine koruma içgüdüğü ile kardeşleri havlayarak tepki vermektedirler. Horace piyanonun işlevini değiştirerek piyanoyu mutfak tezgahı olarak kullanmaktadır. Horace'ın kendisine yaptığı sandviç, şişman dalmaçyalı için öğün olmaktadır. Horace birden sandviçin içerisinden kaybolan salami Jasper'a göstermek isterken, Jasper kullanılan madde ile ilgili olduğu düşünülen **algısal** kapalılıkla sandviçi küllük olarak **imgeleyerek** içerisine kül dökmektedir (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Çavuş tüm bu **çatışma** ortamı içerisinde televizyon alanına yayılan dalmaçyalıları saymaya çalışmaktadır fakat işaret ögesi (landmark) eksikliği nedeni ile ayırt etmekte zorlanmaktadır. Çavuşun bedeninin **biçim**lenişi ile şişe **formunun benzerlik** kurmasından dolayı Jasper, şişe yerine kediyi tutmaktadır (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Piyanonun olduğu alanın aynı zamanda mutfak **mekan**ı olarak **programlan**ması söz konusudur. Nota tuşlarının üzerinde sıcak su torbası, pasta ve işlev değişikliği ile çatal-kaşıklık olmuş ayakkabı yer almaktadır. Şömineye asılmış çoraplar ve ayakkabının çatal-kaşıklık olarak kullanılması işlev değişikliğidir. **Biçim**leniş **benzerlik**inden dolayı **mekan**da varlığı fark edilen Çavuşun dart okları ile **mekan**dan çıkarılmaya çalışılması **mekan atmosferindeki** gerilimi yükseltmektedir. Çavuş geldiği konforsuz geçişten kaçmasıyla sahne tamamlanmaktadır.

1. Film, 4. Bölüm, 5. Sahne



Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **vurgu**
- **algı**



Şekil 7.63: Primrose Hill Plan Başlangıç Alanı-Camden Caddesi (dakika: 45.03-46.42).

Eski De Vil Malikanesi'nden Londra merkeze geçiş sağlanmaktadır. Big Ben yüksekliğine insan **ölçek**inden **vurgu** yapılmasıyla Londra'nın sisli hava durumuna şahit olunmaktadır. Sisli havanın etkine rağmen sokak silüeti **algı**landığında nesnel gerçekliklerde eksiklikler gözlemlenmektedir. Sol sokak bitiminde diğer çizimler esas alındığında yer alması gereken köprüye burada yer verilmemiştir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). **Mekan** dışarıdan çizildiğinde pencereden yansıyan sıcak sarı ışık ile Pongo'nun evin üst katında olduğu seçilmektedir fakat iç **mekan** çizimine geçildiğinde sıcak ışık etkisi yerini birden soğuk beyaz ışığa bırakmaktadır (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Üst kattaki pencerenin önündeki sandık üstünden alacakaranlık uluması aracılığıyla haberin alınması sağlanmaktadır. Pencerenin kasvetli sisten asıl işlevini yerine getiremeyecek kadar blur görüntüsü, **mekan atmosferinin** gergin ortamını sürdürmektedir. Pongo ve Perdita, Great Dane ile Primrose Hill'de buluşunca dalmaçyalıların kuzeyde şehrin dışında Suffolk'da olduklarının haberi alınmaktadır. Great Dane, Camden Caddesi'ne kadar onlara eşlik edip talimatları vermektedir. Kentsel açık **mekan**daki kapı ile planın başladığı **vurgu**lanmaktadır. Planın kurgusunda kişilere ulaşma **olay**ı bir **mekan** tanımlamaktadır: Dalmaçyalıları kurtarmak için Withermarsh'daki yaşlı Towser'a sonra Albay'a oradan ise dalmaçyalıların tutulduğu De Vil Malikanesine ulaşılacaktır. De Vil Malikanesi'nden Cruella'nın dalmaçyalıları kaçırdığı **algı**lanmaktadır. Kurtarma **olay**ının başlaması ile kentsel öğeleri olan köprü sınır elemanları, beton korkuluklar, **hareket**li donatı elemanı olarak çöp kutuları ve oturma birimlerine rastlanmaktadır. Yer döşeme malzemesi granit parke taş olan köprüyü geçtikten sonra alt geçitten geçmekte ve alt geçitte aydınlatma ögesi **hareket** yönü **süreklilik**ini sağlayarak planın yönü tanımlanmaktadır.

1. Film, 4. Bölüm, 6. Sahne



- **mekan**
- **mekan atmosferi**
- **olay**
- **hareket**
- **süreklilik**

**Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları**

- **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**

**Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları**

- **olay**
- **renk**
- **zıtlık**
- **mekan atmosferi**
- **egemenlik**



Şekil 7.64: Kent Dokuları (dakika: 46.42-47.50).

Uzun soluklu yorucu kurtarma **olay** için Londra merkezden kırsala ilerleyiş sürmektedir. Canlı turuncu **renk** tonu etkisinde ilerleyen yollar, eğimli dik tepelerden sonra **zıtlık** oluşturan bembeyaz karın benek benek yağışı ile **mekan atmosferinin** hava durumu etkileşimi ile değişimi söz konusudur. Değişim gösteren **mekan**ı yansıtan malzemeler, toprak yol, asfalt, arnavut kaldırımı olarak tercih edilmiştir. Londra merkezden uzaklaştıkça **mekan**larda soğuk renk tonları **egemenlik** kurmaktadır. Huzuru yansıtan **olay** akışı sağlanmadan bu düzen korunmaktadır. Beyaz karlı taşıt yolunda beyaz dalmaçyalıların fiziksel olarak **birlik** etkisinde olması nedeniyle kamyoncunun **görme duyusu** ile **algı**yı geç gerçekleştirmektedir. Korna sesleri ile dikkat uyarısında bulunması, **mekan atmosferindeki** gerilimi arttırmaktadır. Akıntının hızla aktığı gölden geçilirken akıntının hızının tersi yönde olması, ulaşımı zorlaştırılmaktadır.

- **birlik**
- **görme duyusu**
- **algı**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

1. Film, 4. Bölüm, 7. Sahne



Şekil 7.65: Eski De Vil Malikanesi (dakika: 47.50-50.00).

Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **ölçek**
- **işitme duyusu**
- **algı**
- **mekan**
- **imge**
- **mahremiyet**
- **olay**
- **vurgu**
- **görme duyusu**
- **uygunluk**
- **süreklilik**
- **mekan atmosferi**
- **renk**
- **egemenlik**
- **çatışma**
- **hareket**

Albay ve Çavuş saman dolu olan at arabasına yerleştirilmiş oturma biriminin üzerinde, yüksek bir **ölçek**ten gözlem yapmaktadırlar. **İşitme duyasunun algısını** kuvvetlendirmek adına **mekana** doğru bir yönelim söz konusudur. Cehennem Sarayı'na giden arabanın sarayın tam önünde durduğunun **algılanmasıyla** durumu kontrol etmek için Albay araç olarak **imgelenerek** Çavuş ile yola çıkmaktadırlar (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Cehennem Sarayı'nın etrafının yüksek bitkisel ögeler ile çevrelenerek **mahremiyet** durumunun oluşturulması, **mekanda** gizlenmesi gereken **olayların** gerçekleştirileceğinden kaynaklanmaktadır. Cehennem Sarayı'nda **vurgulanan** televizyonda suçum ne programı izlenmektedir. Cruella kürkleri yapmakta geciktikleri için sinirlenerek şişeyi ateşe atmasıyla **mekanda** patlama çıkmaktadır. Dumanların **mekanda** yükselmesi **mekanı** flulaştırarak **görme duyasuna** engel olmaktadır. Cruella'nın bağırılarından korkan yavrular, **mekanda** boyutlarına **uygunluk** gösteren koltuk altı, kutu içi gibi saklanacak yerlere sığınmaktadırlar. Cruella'nın **mekandaki algısı süreklilik** sağlayarak yine **mekan atmosferinde** kötü bir iz bırakmaktadır. Kapıyı sert bir şekilde çarpıyor ve duvardan üstteki döşemeye kadar yarık oluşturuyor, bu yarık döşemenin tavan kaplamasının Horace'ın kafasına düşmesine neden olmaktadır. Bu gerçeğin ötesinde **olay** akışı normallik **algısındadır** ve acı hissi duyulmadan televizyon izleme **olayına** devam edilmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçeğin Dönüşümü**).



Şekil 7.66: Eski De Vil Malikanesi (dakika: 50.00-54.50).

Çavuş, duvardaki boşluktan dalmaçyalıları çıkarmaya karar vererek onları sıraya sokmaktadır. Bu **olay** ise otobüse binme sırası bekleyen bir dizi insanın sıralandığı kuyruk **imgesi** uyandırmaktadır (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). **Mekandaki** mobilyaların örtülerle kapatılmış olması kullanılan bir **mekan** olduğunu kanıtlar niteliktedir. Çavuş, televizyondan dolayı **mekan**dan soyutlanan Lucky'i almaya çalışırken Horace onu fırlatmakta ve teneke paten olarak

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

- (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçeğin Dönüşümü**)
- (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)

<p><u>imge</u>lenerek ulaşımı hızlandırmaktadır (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). Şişman dalmaçyalı bedeninden dolayı zaman kaybettirmektedir. Horace ve Jasper televizyon programı bittikten sonra gerçek mekan algısına dönmeleriyle kovalama başlamaktadır. Mekandaki ışık eksikliği nedeniyle el fenerleri ile dalmaçyalıların aranması, gizem ile olayı vurgulama ve mekan atmosferindeki gerilim kuvvetlendirilmektedir. Horace ve Jasper'dan kaçan yavrular, üst kata saklanmaktadır. Üst katta 3 oda bulunmaktadır. İlk oda olan yatak odasında bulunan dönemsel bezemeli, yüksek yatak, gösterişli aydınlatma elamanı, ahşap oymalı dolap ve puflar, tamamen nötr gri ve soluk mavi renk tonu egemenlikindedir. Jasper'ın baktığı odadaki yatağın altından çıkan dalmaçyalılar kaçışarak mekanda yön bulmaya çalışmaktadır. Olaya gösterdikleri reaksiyon sürelerinin çatışmasıyla Horace ve Jasper sahanlıkta çarpışıyorlar ve bu olay korkulukların kırılmasına neden olmaktadır. Hareketin gücü ile mekanın dönüşümü belirginleşmektedir. Sahanlıkta gerçekleştirdikleri olay ile Horace ve Jasper bir ringde dövüşen iki boksör olarak imgelenmektedir (Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). Dalmaçyalılar için ise merdiven altının yarattığı ölü alan bir saklanma alanına dönüşmektedir fakat mekandaki aydınlatma eksikliği sebebiyle görme duygusu yardımıyla yön bulunamadığından kurtulamamaktadırlar. Çarpışmadan hiçbir görünür hasar almayan Horace ve Jasper, dalmaçyalıları saklandıkları ilk salon mekanına sıkıştırmaktadırlar.</p>	
<p>1. Film, 4. Bölüm, 8. Sahne</p> <div data-bbox="438 1171 981 1373" data-label="Image"> </div> <p>Şekil 7.67: Eski De Vil Malikanesi (dakika: 54.50-55.48).</p> <p>Dalmaçyalıları arama olayını sürdüren Pongo ve Anita kaybolduklarını düşünmektedirler. Kent içinde yön bulmayı kolaylaştıran işaret ögesi (landmark) eksikliğine denk gelmektedirler. Mekan okunabilirliğini azaltan hava şartları ve monotonluk olgusu söz konusudur. Pongo ve Anita en sonunda Cehennem Sarayı'nın özel açık mekanına ulaşmaktadır. Albay onları karşılarken buz zemin önce hızlanmasını sağlarken daha sonrasında denge kurmasını ve yürümesini engellemektedir. Dokunma duygusu ile algılanan kaygan zeminin malzemesi mekanın yürünebilirliğini etkilemektedir. İç mekan kırmızı ve dış mekan mavi kurgusu sayesinde renkler ile zıtlık oluşturulmaktadır. Jasper ve Horace, Çavuş ve yavruları, mekanın köşesine sıkıştırmaktadır. Mekanın kırmızı ışık etkisinde olması heyecanı ve gerilimi vurgulamaaktadır. Olayın mekanın sivri köşesinde olması dolayısıyla zikzak çizgi ögesinin endişe ve heyecan uyandıran hissi, mekan atmosferini etkilemektedir. Olayın mekanın düz kenarında aynı algı ve hissi uyandırmayacağı öngörülmektedir. Jasper ve Horace düşeyde yükselirken</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • olay • mekan • dokunma duygusu • algı • zıtlık • mekan atmosferi • çizgi • çatışma • hareket • süreklilik • imge • renk <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>

dalmaçyalılar ve Çavuş ise yatayda bir grup oluşturmaktadır böylece kesin yataylar ve dikeyler perspektifi güçlendirmektedir.






Şekil 7.68: Eski De Vil Malikanesi (dakika: 55.48-57.28).

Camdan içeriye girişin sağlanmasıyla cam kırılma sesleri ve şömine ateşi **mekan atmosferine** heyecan ve gerilim katmaktadır. Cehennem Sarayı'nın anlamını **olaylar**, kırmızı ışık ve alevler ile yansıtmaktadır (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Pongo ve Perdita'nın vücutlarının aldığı şekil korkutucu bir haldir. Cehennem Sarayı **mekan atmosferi** dolayısıyla kişinin ruh halinin etkilendiği görülmektedir. **Mekanda** başlayan **çatışma** ve havlamalar ile **mekanın algısı** flulaştırılmıştır. Sandalye ile ahşap kapının kırılmasıyla **mekanda** oluşturulan açıklık, köpekler için yeterli bir boyut sağlamaktadır böylece dalmaçyalıların kaçma **olayı** gerçekleşmiştir. Dalmaçyalılar, kar beyazlığında iz bırakarak **hareket** unsuru oluşturuyorlar ve **süreklilik**le yollarını toplulukla bulmaları sağlanmaktadır. Pongo ve Anita, Horace ve Jasper'ın dengelerini kaybetmeleri için kıyafetleri ile **hareketlerini** engelleyerek **mekanla** bağlarını koparmaya çalışmaktadırlar. Pongo'nun Jasper'ın pantolonunu tutması ile kendisine bir tasma oluşturması, değişen roller, dönüşen nesnelere etkilenen ise **mekan atmosferidir**. Rollerin **hareket** ile dönüşümü sağlanarak dalmaçyalılar sahip, Jasper ve Horace ise köpek olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Horace'ın üzerinde durduğu kırmızı halı ögesinin ayağının altından çekilmesi ona bir **hareket** kazandırmaktadır. Bu **hareket** ile **mekanda** yer değişimi sağlanan Horace, ona doğrudan dokunulmadan **mekandaki** halı ile şömineye aktarımı sağlanmaktadır. Gerçekleşen eylemin **mekandaki** karşılığı olarak yanan ateşteki Horace'ın yüzü, kırmızının en açık **renk** tonundan en pigmenti kromasına dönüşmektedir. Horace'ın hissettiği acıdan dolayı Jasper'a çarpması, duvarlardan üst kat döşemeye aktarılan

- (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Olav Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**)

<p>etki ile çöküntülere karşılık gelmektedir (<u>Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü</u>). Bu gürültü ve dumanlar ile flulaşan <u>mekanda</u> bedeninin <u>algılanmasının</u> önüne geçilerek <u>mekan</u>dan doğrudan dışarıya çıkılan kapıdan kaçış sağlanmaktadır.</p>	
<p>1. Film, 4. Bölüm, 9. Sahne</p>  <p>Şekil 7.69: Sığınak (dakika: 57.28-01.01.26).</p> <p>Kar hava durumu ise yürünebilirliği engellerken bir diğer etkisi ise ardında işaret ögesi bırakmasıdır. <u>Mekanda</u> kar varoluşu gereği iz bırakır ve böylece yavruların yeri bulunmaktadır. Dalmaçyalı ailesi, ahşap bir kulübe olan havlama alanının içerisinde buluşmaktadırlar. Kavuşma anında <u>mekan atmosferi</u> gülüşmelerle kendisini kısa süreli bir huzura bırakmaktadır. Pongo ve Perdita, <u>benzerlik</u> ve <u>yakınlık</u> kurdukları kurtarılan bütün dalmaçyalıları evlerine götürmeye karar vermektedirler. Jasper ve Horace kardaki izleri takip ederek <u>mekana</u> ulaşmaktadır. Dalmaçyalılar <u>mekanda</u> <u>ölçek</u>lerine uygun olarak açılmış açıklıktan kaçmaktadırlar. Jasper, Albay'ı havlayan saman yığını olarak <u>imgelerek</u> görsel <u>benzerlik</u> kuralının izleri gözlemlenmektedir. Çavuş tarafından at bedeni top atışı gibi yönetilmektedir. Atın kulağı yönetim kolu ve ayağı ise top <u>biçimini</u> almasından <u>olayı</u>, <u>imgeleme</u> gerçekleşmektedir (<u>Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme</u>). Top atışı <u>imgelemesinde</u>, <u>mekandaki</u> yön ve mesafe <u>algısının</u> nesnel gerçeklikten dönüşümü gözlemlenmektedir. Jasper ve Horace atışlardan hiçbir hasar görmeden havlama alanı <u>mekanından</u> ayrılarak iz sürmeye devam etmektedirler (<u>Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü</u>). Dalmaçyalılar köprünün yarı kapalı, hava şartlarından koruyan ve <u>görme duvusunun</u> <u>algısının</u> önüne geçen özelliği altında gizlenmektedirler. Taş örgü dizilimi gibi dalmaçyalıların dizilmesi, görsel <u>benzerlik</u> yaratmaktadır. Jasper ve Horace, taş köprü altında gizlenen dalmaçyalıları ararken bedenlerinin biçimlenişinde detay kullanmadan <u>pragnanz kanunlarına</u> yer verilerek tam olarak kapalılık sağlanmayan çizimin zihinde <u>tamamlama</u> göstererek faydalı <u>form</u> olarak <u>algılanması</u> söz konusudur. Dalmaçyalılar kar üzerinde iz bırakmamak için buz kaygan zeminini tercih ederek ilerlemektedir.</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>mekan</u> • <u>mekan atmosferi</u> • <u>benzerlik</u> • <u>yakınlık</u> • <u>ölçek</u> • <u>imge</u> • <u>biçim</u> • <u>olay</u> • <u>algı</u> • <u>görme duvususu</u> • <u>pragnanz kanunları</u> • <u>tamamlama</u> • <u>form</u> <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (<u>Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme</u>) • (<u>Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü</u>)
<p>1. Film, 4. Bölüm, 10. Sahne</p> 	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>olay</u> • <u>süreklilik</u>

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>egemenlik</u> • <u>benzerlik</u> • <u>mekan</u> • <u>imge</u>
<p>Şekil 7.70: Dalmaçyalıların Arayışı (dakika: 01.01.26-01.02.13).</p> <p>Cruella, Jasper ve Horace'ın yanına gelerek dalmaçyalıların nerede olduğuna dair bilgi almaktadır. Cruella'nın Horace'ı tutup sarsması olayında, süreklilik ve egemenlik kurmak amacıyla diğer sahneler arasında görsel benzerlik kuralı görülmektedir. Aramaya devam etmelerini söyledikten sonra giderken arabalarına kar sıçratması, kızgınlığının bir göstergesidir. Bu sıçratış sonrasında arabanın oluşturduğu kapalı mekanın kar ile kaplanması yapı örtüsü olarak imgelenmektedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme).</p>	<p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (<u>Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme</u>)
<p>1. Film, 4. Bölüm, 11. Sahne</p>  <p>Şekil 7.71: Mandıra (dakika: 01.02.13-01.06.14).</p> <p>Dalmaçyalılar, 4 ineğin yaşam alanı olan mandıraya sığınmaktadırlar. Dış mekan ve iç mekan arasında soğuk ve sıcak renk tonu farkı ile zıtlık oluşturulmaktadır. Yiğma tek katlı bir yapıdaki ahşap kolonlar, kolonları destekleyen elemanlar, ahşap kirişler gözlemlenmektedir. Mandıra mekanı, süt elde etmek amacıyla küçükbaş ya da büyükbaş hayvanların beslenip barındırıldığı bir programa sahip iken burası köpek cinsinin sığındığı, uyuduğu ve yemek yediği bir mekan haline dönüştürülmektedir. Mekan, kavitsizlik programı etkisindedir. Gece burada geçirildikten sonra sabah yola devam edilmektedir.</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>mekan</u> • <u>renk</u> • <u>zıtlık</u> • <u>program</u> • <u>kavitsizlik</u> <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <p>-</p>
<p>1. Film, 4. Bölüm, 12. Sahne</p>  <p>Şekil 7.72: Dinsford Köyü Yolu (dakika: 01.06.14-01.07.45).</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>işitme duyası</u> • <u>algı</u> • <u>imge</u> <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (<u>Nesne-Hareket</u>)

<p>Ertesi gün dalmaçyalılar, Londra'ya ulaşmak için tekrar yola çıkmaktadır. Pongo, ışıtme duvusu sayesinde korna uyarıcı sesinden dikkat etmesi gerektiğini algılamaktadır. Taşıt yolundan geçen dalmaçyalıların izlerinin oluşması, yönün fark edilmesine sebep olmaktadır. Bu nedenle Pongo, bitkisel öge ile izleri silmeye çalışmaktadır. Ağaçlar var oluşu gereği karları tutmakta ve bir örtü oluşturmaktadır. Karlar çatı örtüsü, ağaçlar ise yapı strüktürü olarak imgelenmektedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). İzlerin Dinsford Köyü'ne ulaştığını algılayan Cruella, ana yol üzerinden köye doğru yola çıkmaktadır. Jasper ve Horace'nin ise ara yollardan köye ulaşmasını söylemektedir. Ana yol ve ara yol kullanımlarının potansiyelleri ile kullanılabilir her yolu ele geçirecek dalmaçyalılara ulaşabilecekleri düşünülmektedir.</p>	<p>Etkileşiminde İmgeleme)</p>
<p>1. Film, 4. Bölüm, 13. Sahne</p>  <p>Şekil 7.73: Dinsford Köyü (dakika: 01.07.45-01.08.48).</p> <p>Dinsford Köyü'nün çeşitlilik gösteren renk ve malzemelerden oluşan genel olarak bir ya da iki katlı yapılar gözlemlenmektedir. Köyün içerisinde yapıların odak noktasında yükselen dini bir yapı vurgulanmaktadır. Dalmaçyalılar, ahşap bir kulübe olan tamirhaneye dolmaktadır. Mekan içerisinde her şey nötr renk tonu egemenlikindedir. Tamirhane karşılıklı programı etkisindedir. Tamir aletleri, düşey bir merdiven, yapıya hakim bir şömine, program ile uyum ilişkisindedir. Tamirhanede Londra'ya ulaşımı sağlayacak kamyon tamir edilmektedir. Dalmaçyalıların sığındığı yapının bulunduğu sokak, odak noktası oluşturan sanatsal bir değeri olan anıtı bakmaktadır. Cruella anıtı ulaşmadan anıtın çevresinin görünümü ile Cruella'nın anıtın etrafından dolaşırken ki çizim arasında farklılaşma söz konusudur. Birinci çizimde sarı ahşap yapı anıttan önce yer alır iken ikinci çizimde sarı ahşap yapı anıtın etrafını sarmaktadır. Cruella tamirhaneye doğru yaklaşırken arabada solda iken dalmaçyalıların olduğu yapıya yaklaştığında sağda olması nesnellüğün olay örgüsüne göre değişim kurgusudur. Cruella'nın camdan</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • cesitlilik • vurgu • mekan • renk • egemenlik • karşılıklı • program • olay • mekan atmosferi • algı • denevim • şekil-zemin ilişkisi • zıtlık • gestalt algı teorisi • benzerlik • süreklilik • imge • hareket <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Olay Akısı Doğrultusunda

içeriye bakması ve yapının tam karşısında bulunan ana karakterleri görememesi, fantastik kurgulanmış dünyanın **mekan atmosferinde** oluşturduğu gizem ve gerilimdir (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).



Şekil 7.74: Dinsford Köyü (dakika: 01.08.48-01.13.20).

Yavruların şömineye birbirlerini itmesi ile kömüre bulanma fikri ortaya çıkmaktadır. Dalmaçyalı olduklarını gizleyerek **algı**yı değiştirmek istemektedirler. Kömüre bulandıklarında görsel **denevim**lerinin labrador olarak değişmesi söz konusudur. Dalmaçyalıların **renk** tonu değişimi ile **algı** değişimi sağlanmaktadır. Kamyona aktarımları sırasında karların çatı eğimi ile yere inmesiyle kömürün siyah etkisi yok olmaktadır böylece değişen **algı** kırılmaktadır. Dalmaçyalılar **şekil-zemin ilişkisi** kuralına göre beyaz zemin üzerine siyah şekil olan beneklere sahip iken tam **zıtlık** oluşturularak siyah zemin beyaz benek olarak değişim gösterilmektedir. Yeni görsel **denevim** sırasında **gestalt algı teorisi** ile parçalar bütünü hatırlatarak **algı** kırılmaktadır. Cruella'nın dalmaçyalıları dikiz aynasından fark ediyor olması ise Jasper ve Horace'ın dikiz aynası çizimi ile **benzerlik** sağlayarak **süreklilik** oluşturulmaktadır. Köydeki doku **denevim**lendiğinde ahşap çıkmalar, dik sivri çatılar, hava şartlara göre şekillenen yağış yüküne uygun örtü sistemleri, doku içinde ayırt edilebilirlik ile farklı renklerdeki yapılaşmaları içermektedir. Jasper ve Horace **mekan**dan dışarıya doğru çıkarken ahşap kapıyı kırmaktadırlar. Kapının parçaları Cruella'nın üzerine düşmektedir. Bu **olav** sonucunda Cruella'nın ahşap parmaklıklar ardında kalması durumu, onun hak ettiği yer olan hapisane **mekan**ında olarak **imge**lenmesine neden olmaktadır.

Nesnel

Gerçekliğin

Dönüşümü

• **(Nesne-Hareket**

Etkileşiminde

İmgeleme)



Şekil 7.75: Kurtuluş (dakika: 01.13.20-02.15.45).

Kamyondaki dalmaçyalılar; mobilyaların arasında, çekmece ve sandık içlerinde gizlenmektedirler. Cruella'nın kamyonu durdurmaya çalışması sırasında kamyon şoförünün kadın şoförlerin hepsi deli yorumu **algı** yönlendirilmesidir. Ahşap strüktüre sahip dar köprüde; bariyerler, trafik yönlendirmeleri ve dikkat işaret öğeleri ile gerçekleşebilecek kazaların önüne geçilmesi hedeflenmektedir. Cruella tek şerit içeren köprüde yol dışında kalarak rotadan çıkmaktadır. Cruella, karların arasında arabasıyla etkisiz hale gelmektedir. Karların arasından görünen toprağın siyah benekler olarak **imgelenmesiyle** Cruella'nın etrafında **egemenlik** kuran kartoprak birlikteliği, dalmaçyalıların üstünlüğünü temsil etmektedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Cruella arabanın uğradığı zarara rağmen bütünü parçalardan daha kıymetli olduğu **algısı** ile yoluna devam etmektedir. Jasper ve Horace, ara yoldan yol kesişiminde kamyonu durdurabilme umundadır. Cruella gerilim uyandıran dönmüş gözleri ile kırmızı lastiklerini kamyonu geçirerek birlikte **hareketi** sağlamaktadır. Bu durum parazitizm etkisi olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Perdita düşen bir yavruyu ağzı ile yakalamaktadır ve yavrunun gözünden çevre **denevimi** sağlamaktadır. Dışarıdan **olayın** gözlemlenmesi yerine bu kez karakterin gözünden kent **denevim**lenmektedir. Ana karakter ile irade denkleştirilmesi, izleyicinin kendi bedenini ve **algısını** onun yerine koyarak **denevim**leyebilme imkanı sunulmaktadır. Jasper'ın direksiyonu koparması sonucunda tutmayan fren ile eğimli yolun kaza hasar imajını kuvvetlendirerek **mekan atmosferi** gerilimi artırmaktadır. Aracın Cruella'ya çarpmasıyla istenmeyen virüsler olarak **imgelenen** Cruella, Jasper ve Horace'dan kurtulmaktadır. Çarpma anının kurgusu ise tek renk geçişleri (kırmızı, sarı ve mavi) ile **zıtlık** sağlanmaktadır. Bu güçlü çarpma **olayının** ise karakterlere hiçbir hasar vermemesi dönüşen nesnellik kurgusudur (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).

1. Film, 4. Bölüm, 14. Sahne



Şekil 7.76: İkinci Esas Yaşam Alanı- Salon (dakika: 01.15.45-01.19.16).

Dönem iletişim unsuru olarak radyodan Roger'ın ün kazandığı Cruella De Vil bestesi esas yaşam alanına yayılmaktadır. Sıcacık yuva izlenimi veren **mekan atmosferinde**, yavruların yokluğunun hüznü yaşatılmaktadır. Canlı renk tonları ile çam ağacının süslenmesi ile Noel hazırlıkları gerçekleştirilmektedir. Esas yaşam alanının ana giriş kapısından havlama sesleri ile dalmaçalılar yuvaya giriş yapmaktadır. Kömüre bulan dalmaçalılar önce labrador sanılmaktadır sonra Nanny, üzerindeki pati izlerinden kömüre bulandıklarını söyleyerek kömürleri süpürge ile benek benek temizlemektedir. **Mekana** yayılan 101 dalmaçalının sayılması ayırt edilebilirlik unsuru eksikliğinden güç olmaktadır. Dalmaçalıların salonda kendileri için konforlu olan alanı bulup yayılmaları söz konusudur. Tercihlerinden ön görülebilir ki şöminenin yanına doğru yerleşen dalmaçalıların ısıya, mutfak kapısına doğru uzanmış dalmaçalıların **koku duvusunu** ve **tatma duvusuna** duyarlılıklarının göstergesidir. Daha büyük bir aile haline geldikleri için şehir dışında yeni çiftlik evi kurma hayali Roger'dan gelmektedir. Bu yeni dalmaçalı evi ile ilerideki **olay** akışı için heyecan uyandırılmaktadır. Roger hemen yeni bestesine gelen ilhamla şarkı söylemeye başlamaktadır. Roger'a Nanny ve Anita dans ederek köpekler ise havlayarak eşlik etmektedir. Kent dokusunda önce **vurgu** ana karakterlerinin ışığı iken **mekandaki** mutluluğun neon ışıklar ile kente yayılması söz konusudur. Tüm **olay** akışı sonucunda iç huzurun sağlandığı ve tamamlandığı korunaklı, güvenli esas yaşam alanına dönülmesi, **mekan atmosferinin** istenilen yönde sonlandırıldığı gözlemlenmektedir.

Kelime Kelime
Kodlamada
Başlangıç Kodları

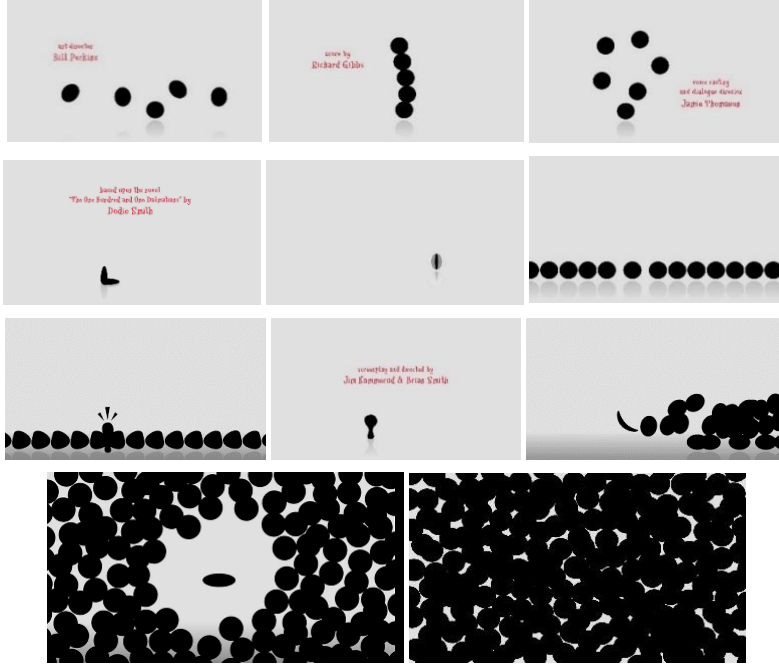
- **mekan atmosferi**
- **mekan**
- **koku duvusunu**
- **tatma duvusunu**
- **olay**
- **vurgu**

Olay Olay
Kodlamada
Başlangıç Kodları

Ek B: "Durum dokümanı" olarak belirlenen iki boyutlu animasyon filmi olan 101 Dalmaçyalı II'nin fenomenolojik durum notları.

<p style="text-align: center;">101 Dalmaçyalı II'in</p> <p style="text-align: center;">Fenomenolojik Durum Notları</p>	<p style="text-align: center;">Başlangıç Kodları</p>
<p>2. Film: 101 Dalmaçyalı II, 1. Bölüm (Tanıtım), 1. Sahne</p>  <p style="text-align: center;">Şekil 7.77: Nokta/Benek-Kalem (dakika: 00.00-00.34).</p> <p>Tasarım alanı sınırlarından temel tasarım elemanlarından olan bir nokta/benekin boyut farklılıkları ile büyükten küçüğe doğru gösterimi ile hareket algısı oluşmaktadır. Nokta/benekin şekil-zemin ilişkisi kuralı doğrultusunda şekil olarak algılanacağı zemine doğru hareket ettiği gözlemlenmektedir. Nokta/benek beyaz dokusuz çizim alanı üzerinde ritim uyandıran müzik eşliğinde zıplama hareketinde bulunmaktadır. Nokta/benekin bir zemine dokunma duyusu ile dokunduğunu böylece hareket ettiğini, ışık ve gölge oluşturmasından algılanmaktadır. Zeminin dokusu, ışık ve gölge oluşturduğundan dolayı parlak bir doku olduğu algılanmaktadır. Nokta/benekin zıplama hareketi ile ulaştığı yükseklikte bir yere çarptığı, aldığı biçim/formdan algılanmaktadır. Nokta/benekin, yakınlık ilişkisi kurarak grup olarak algılanan diğer nokta/benek topluluğundan sıyrılarak fark edilmeye çalıştığı gözlemlenmektedir. Nokta/beneklerin her biri dalmaçyalıları temsil eder iken onlardan kaçarak fark edilmek isteyen tek bir nokta/benek ise Patch olarak imgelenmektedir. Dalmaçyalılar görsel olarak benzerlik ve yakınlık kuralı doğrultusunda gruplanarak algılanmaktadırlar ve bu durum tek tek fark edilmelerini güçlendirmektedir. Animasyon filminin ismi, uyarıcı canlı renk tonu olan kırmızı ve sarının birlikteliği ile tasarıma dahil olmaktadır. Şekil-zemin ilişkisinde şekil konumunda olan sağ alt köşedeki küçük boyuttaki nokta/benek Patch olarak imgelenir iken yazıya zemin olan büyük nokta/benek ise diğer yavrular olarak imgelenmektedir. Animasyon filminin isminin tasarımında temel tasarım elemanlarından nokta/benek, çizgi, biçim/form, renk kullanımı gözlemlenmektedir.</p>	<p style="text-align: center;">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • tasarım • temel tasarım elemanları • nokta/benek • hareket • algı • şekil-zemin ilişkisi • ritim • doku • dokunma duyusu • biçim/form • yakınlık • imge • benzerlik
	<p style="text-align: center;">Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>

2. Film, 1. Bölüm, 2. Sahne



Şekil 7.78: Nokta/Benek (dakika: 00.34-01.22).

Nokta/benekler üst üste gelerek **denge** unsurunu sağlamaya çalışmaktalar. **Nokta/benek** figürünü yakalamaya sınırlamaya herhangi **nokta/benek** figüründen biri olmaya hapsedmeye çalışan **nokta/benek**lerin, fark edilme arzusunadaki **nokta/benek** tarafından havada döndürüldüğü gözlemlenmektedir. Bu **hareket** palyaçoların havada topları döndürmesi olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). **Nokta/benek** figürü zıplama **hareketi** sonucunda zemine yapışarak zeminin **biçim/form**unu almaktadır. Tekrardan **hareketlendiğinde** **denge** kazanma arayışındayken ise bozuk para dönmesi olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Diğer **nokta/benek**ler ile aynı sırada sıralanıp **biçim** değişimlerinde bulunmaları dans figürleri sergilenmesi olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Diğer **nokta/benek**ler ile aynı sırada iken dahi Patch olarak **imgelenen nokta/benek** diğerlerinden ayrıştırılarak kendi etrafında beyaz boşlukla **vurgulanmaktadır**. **Nokta/benek**ler ise ona sıkıştırma **hareketi**nde bulunarak fiziksel **biçimini** değiştirmektedirler. Bu durumda kısa zamanlı olarak farklılaşma isteği gerçekleştirilmektedir. **Nokta/benek**ler, farklılaşma isteğindeki **nokta/beneki** kovalayarak üzerinden geçme **hareketi**nde bulduklarında **nokta/benek** hacmini kaybettirecek bir **biçim** almaktadır. **Nokta/benek** havadan yer zeminine yavaşça süzülme **hareketi**nde ise bir tüy olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Tanıtım bölümünün tamamlanması ise bir dizi **nokta/benek** figürlerinin farklılaşma isteğindeki **nokta/benek** figürünün etrafını sararak fark edilemez hale gelişi ile çizim siyah **renk** tonuna bürünmektedir.

Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **nokta/benek**
- **denge**
- **imge**
- **hareket**
- **biçim/form**
- **vurgu**
- **renk**

Olay Olay Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**

2. Film, 2. Bölüm (Mekanda Olay Akışı- Taşınma), 1. Sahne



Şekil 7.79: (dakika: 01.22-01.55).

Sarı ışık etkisinde, akşama doğru güneşin ışıklarını çekmesine anlar kala çizilen ana karakterlerin esas yaşam alanının bulunduğu sokak dokusu ile sahne başlatılmaktadır. Birinci animasyon filminde gözlemlenen doku ile arasındaki farklılıklar dikkat çekmektedir. Binaların eninde bir genişleme ve ana karakterlerin yaşam alanının yüksekliğinin sağında ve solunda bulunan binalar ile denkleştirildiği gözlemlenmektedir. Esas yaşam alanının pembe olan dış kapısı yeşil **renk** tonu olarak değiştirilmiştir. Sağda bulunan binanın ikinci katında bulunan iki pencere açıklığının birinin eksik çizildiği görülmektedir. Soldaki binanın ise yeşil ve krem olan iki ayrı **renk** tonu ile kat farklılığı etkisi değiştirilerek tamamen krem **renk** tonu bir bina haline getirilmiştir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Esas yaşam alanının birinci katının penceresinde yer alan saksıdaki bitkiler, **mekanın kişiselleştirmede** bulunduğu anlaşılmaktadır. **Olay** akışının anlatıcısı Pongo ve evcil insanı olarak bahsettiği Roger'ın piyano sesinin dinginliği ile iç **mekana** geçilmektedir. Roger'ın elindeki kutu ise taşınma **olayının** iç **mekanda egemenlik** gösteren **olay** olduğunun görselleştirilmesidir. Kutu nesnesi, taşınma için **mekandaki** eşyaların korunarak **mekandan mekana** taşınmasını sağlayan bir işleve sahip iken henüz **mekanda** sadece dalmaçyalılar için kendilerini gizleyerek insan cinsini korkutarak eğlenecekleri bir işleve dönüştürülmüştür. Pongo kutudan düşen yavruyu bedeni ile tutarak zemin **düzlemine** düşme **olayının** şiddetini hafifletmektedir. Roger kutuyu piyano üzerine koymaktadır ve ardındaki çizimde ise gerçeklik **algısında** piyano üzerinde bulunması gereken kutunun yerinde olmadığı gözlemlenmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).

Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **renk**
- **mekan**
- **kşiselleştirme**
- **olay**
- **düzlem**
- **egemenlik**
- **algı**
- **zıtlık**
- **vurgu**
- **ölçek**
- **uygunluk**
- **hareket**
- **program**
- **çatışma**
- **davranış**
- **biçim**
- **imge**
- **ışıtme duvyusu**
- **tatma duvyusu**
- **dokunma duvyusu**
- **duvyu**
- **gestalt algı**
- **kuralları**
- **benzerlik**
- **karsılıklılık**
- **mekan atmosferi**
- **görme duvyusu**
- **değerlendirici**
- **bovyut**
- **simetri**



Şekil 7.80: (dakika: 01.55-02.25).

Mekan canlı **renk** tonu **egemenlik**indedir. **Mekana egemenlik** kuran piyano ve çello, **mekan**ın müzik odası işlevini güçlendirmektedir. İç **mekan**da bordo ahşap çatının eğimi, kırmızı tuğla duvarlar ve zeminde yeşil halı gözlemlenmektedir. Roger'ın bekar yaşam alanı dağınıklığını devam ettirdiği odasında radyonun işlevinin değiştirilip raf olarak kullanılarak bulaşıkların biriktirildiği gözlemlenmektedir. Roger yeşil süveteri ile kırmızı tuğla zeminde **zıtlık** oluşturmaktadır. **Mekanda** müzisyen olan Roger'ı seyreden izleyici dalmaçyalılar, Roger'ın etrafını çevreleyerek **vurgu**lanmasını sağlamaktadırlar. Keman kutusuna girmiş olan dalmaçyalılar, **mekan** içerisinde kendi **ölçek**lerine **uygunluk** gösteren **mekan** arayışlarındadırlar. Keman kutusundan çıkan dalmaçyalılardan birini eline aldığı anda sanırım benek görüyorum demesi ona ilham vermiştir ki, dalmaçyalıyı piyanosunun üzerine koyduğunda gündelik **olay** örgüsünden aldığı ilham ile yeni bestesine başlamıştır. Yavru dalmaçyalının piyano ile Roger'ın göz hizasına ulaşması mümkün kılınmıştır. Benek görüyorum. Her yerde benekler var. Küçük siyah benekler, bu doğru. Yataktalar, holdeler, mutfakta ve banyoda her yerde benek var, bir sürü şarkı sözleri **mekanda** yankılanırken çizim ile **mekanlar** görselleştirilmektedir. Tek bir **mekan** içerisinde **hareket**lerin nesnelere ile esnek kullanımları yaşanabilir kılacağına göstergesidir. **Mekana** uygulanan birçok **program**, **mekan**ın **çatısma programı**nda olduğunu göstermektedir. Yataktalar sözü ile uyuma **mekanı** olarak sandalye üzerindeki kırmızı **renkli** rahat görünümlü puf gösterilerek dalmaçyalıların günlük hayatındaki bir uyuma **mekanı** görselleştirilmektedir. Mutfak **mekanı** olarak tavanın içindeki yavru gösterilmektedir. Banyo **mekanı** olarak tencerenin içerisinden çıkan dalmaçyalı ise beklenmedik **olay**lara ve iç içe geçmiş **program** kullanımlarına değinilmektedir. Tanımlanan banyo **mekanı**nda kitaplar ve radyo da **mekan**ın bileşenleridir (**Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karsılıklık**).

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Olay Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**
- **(Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karsılıklık)**
- **(Çatısma Potansiyeli Tasıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi)**
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**



Şekil 7.81: (dakika: 02.25-03.30).

Canlı **renk** tonlarının **egemenlik**indeki Anita, Roger'a "toplaniyor musun, oyun mu oynuyorsun" diye seslenmektedir. Toplanma oyunu oynadığını söyleyen Roger, iki ayrı **olay**ı sentezleyerek oyunsallaştırma ile var olan bir **olay**ı kendi kimliğini yansıtmak için yeniden biçimlendirildiği ve düzenlediği fark edilmektedir. **Olay kişiselleştirmesi** ile birçok **program**ı bünyesinde barındıran **çatısma programı** etkisindeki **mekana**, **hareket** kattığı gözlemlenmektedir (**Çatısma Potansiveli Tasıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirmesi**). Anita'nın turuncu **renk** tonundaki saçlarına **zıtlık** oluşturması amacı ile mavi **renk** tonunda kıyafetler içerisinde. Salonun duvarlarına **kışiselleştirme davranış**ında bulunulduğu, tabloları kaldırılmış olan solgun görümlü boyadan fark edilmektedir. **Mekan**ın bir sonraki kullanımı aşamasında önceki **kışiselleştirme davranış**ı sayesinde **mekan**ın ruhuna dair izlenimler yansıtılacaktır. Birinci animasyon filmde yer alan krem **renk** tonundaki koltuk ise kırmızı olarak dönüştürülmektedir. Gerçeklik ile örtüştürüldüğünde yüzeyi kaplatılmış bir koltuk olarak **algı**lanmaktadır. Roger'ın bekar yaşam alanı içerisinde giyinme **olay**ının da gerçekleştirildiği, hazırladığı kutudaki kıyafetlerden fark edilmektedir. Salonda oynayan yavru, ipin itkisiyle bedeninin aldığı **biçim** bir bowling top olarak **imge**lenmektedir (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Dengede durmaya çalışan dalmaçalıyı vurarak düşürmektedir ve **mekan**, bowling salonu olarak **imge**lenmektedir (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). **Mekanda** yankılanan beste eşliğinde dans edilmesi, **mekan**ı dans pisti olarak **imge**letmektedir (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). **Mekanda** her dalmaçalı kendine ait kendi ruhu ve isteği doğrultusunda bir yer bulmaktadır. Kimisi iç **mekana** bağlı ve içerideki nesnelere ile bütünleşmekte kimisi ise pencerenin üzerindeki puf yükseltisi yardımıyla dış **mekan** ile etkileşim kurma eğilimindedir.



Şekil .82: (dakika: 03.30-04.15).

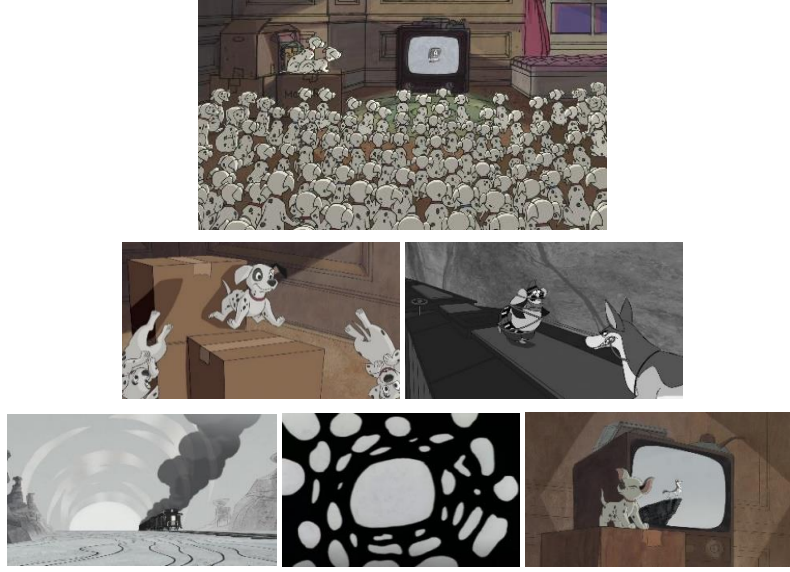
Pongo dalmaçyalıların benek denizinde kaybolmuş gibi hissettiklerinden ve bu küçük daireye artık sığamadıklarından bahsetmektedir. Patch **mekan** ile bağlarını kopararak televizyona odaklanarak her zaman izledikleri programı beklemektedir. Nanny dalmaçyalıları mutfağa yemek için çağırdığında ise canlı **renk** tonlarındaki köpek taslarına mamanın düşme sesi, köpeklerin **işitme duyasuna** gönderilen uyarı, **tatma duyasu** ile beraber **dokunma duyasunun harekete** geçirileceğinin göstergesidir. **Duyuların** eş zamanlı **hareketlendirilmesi** söz konusudur. Salondaki dalmaçyalıların hepsi uyarıyı alarak öğrenilmiş dışavurumları gerçekleştirerek mutfağa koşmaktadırlar. Patch mutfağa doğru koşan dalmaçyalıların üzerinde istemsiz bir şekilde **mekanlar** arası ulaşımı sağlanmaktadır. Yemek zamanında **biçim** ve **renk** ile gruplandırılarak farklılaştırılmaya çalışılan taslar, dalmaçyalı çokluğundan dolayı yine görsel **benzerlik** oluşturmaktadır. Mutfak, kahverengi **renk** tonunun **egemenlikindedir** ve güven, sağlamlık **algısı** vermektedir. Mutfak kapısından **mekan**ın çiziminde ise açıkta bırakılmış kirişler ve tesisat borularının **mekanda** gözlemlendiği ve boruların havlular için askı işlevinde olduğunu fark edilmektedir. Nanny alışılmış mutfak **mekan**ında **karsılıklı programı** etkisinde bulaşık yıkama **olayını** gerçekleştirmektedir. Birinci animasyon filmdeki yavruların doğum sahnesindeki mutfak **mekan**ında fırın ve lavabo arasındaki geçiş alanının şu anki mutfak çizimine kıyasla daha geniş olduğu görülmektedir. Gerçek **mekan** kurgusundaki mesafelerin **olayların vurgusu** doğrultusunda değiştiği görülmektedir. Birinci animasyon filmdeki doğum sahnesinde lavabo önündeki **mekan**ın geniş olması ile **olay** örgüsünde dans etme eylemi gerçekleştirilmekteydi. Şimdiki çizimde ise bu ara **mekan**ın daraltılmasıyla dar bir **mekanda** sıkışarak yemek yiyen dalmaçyalılar, **mekandaki** boğucu etkiyi yansıtmaktadır. Öyle ki bu yaşam alanının artık artan aile üyesi sayısıyla yetersizliği, **mekan atmosferine** konu edilmektedir (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).



Şekil 7.83: (dakika: 04.15-05.22).

Patch kendine ait olan bir mama taşı bulamamaktadır. Mama taslarının **kisiselleştirme davranışında** bulunulduğunda bu tür bir sorunların ortadan kaldırılabileceği öngörülmektedir. Tombul yavru olan Rolly ise mavi yemek tasının üzerine oturarak taşı bir koltuk işlevinde kullanarak diğer yavrulardan mamayı saklamaktadır. **Tatma duyası** ile mamalarını bitiren dalmaçyalılar, mutfaktaki yemek yeme **olay** isteklerini tamamlayarak **mekan**dan ayrılırlarken ihtiyacını karşılayamayan Patch **mekan**da arayışa çıkmaktadır. Patch tasların içerisinde mama ararken yanlışlıkla taşı kafasına geçirdiğinde bir şapka olarak **imgelenmektedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**. Tasların arasında Krunchies paketine ulaşılmaktadır fakat paketin içerisinde mama ararken **görme duyasunun algısı** engellenerek **hareket** etmekte zorluk çekilmektedir. Bu nedenle yere düşen mama da Rollye kaptırmaktadır. Mutfaktan dışarıya doğrudan ulaşımı sağlayan kapıdan önce 3 basamaklı merdiven görülmektedir fakat ilk animasyon filminde bu merdivenin olmadığı görülmektedir. Görselleştirme olarak zayıf kalan çizimin detaylandırılması için tercih edildiği öngörülmektedir. **Mekanın** ulaşım kurguları, zemin ile ilişki hususunda nesnel olarak değişimler gözlemlenmektedir. **Mekan** iç ve dış ile nesnel olarak bir birlikteliktir. **Olay** ve andaki görselleştirme bunun önüne geçebilecek bir olgu değildir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Mutfakta bulunan **program** değişikliğinden kaynaklanabilecek dolabın yönünün değiştirildiği gözlemlenmektedir. Tam bu sırada televizyonda Patch'in beklediği program başlamaktadır. Krunchies paketinin içerisinden çıkamadığı için **görme duyasunun** yoksunluğundan **mekan**da yön bulması zorlaşan dalmaçyalı, mutfaktaki belirli

işlevler için yer zemininden yükseltilen nesnelere çarpmaktadır. Bu **bicimler** dalmaçyalı için bir engel pozisyonundadır. Masanın tanımladığı yer zemini, zihinsel anlamda kapalı bir **mekan** olan hapisane olarak **imge**lenmektedir (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Dalmaçyalının sandalyenin desteklerinde dönmesi bir pervane **imgesi** uyandırmaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**).



Şekil 7.84: (dakika: 05.22-08.34).

Mekanda vurgu oluşturan televizyon köşesi, mutfak **mekan**ının karşısındadır. The Thunderbolt Adventure Hour Serüvenleri programındaki Thunderbolt eşi olmayan harika köpek olarak tanımlanmaktadır. Patch heyecanlanarak bu bölümü izlediğini söylemektedir. Patch kutunun üzerine zıpladığında zihinde trambolin **imgesi** canlanmaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Patch, gerçek dışı **mekan**daki **olay** akışı ile **gestalt algı kurallar**ından olan **benzerlik** kuralını sağlamaktadır. Patch **mekan algı**sının değişimi ile ana karakterin **hareket**lerini bulunduğu **mekan**da taklit etmektedir. **Olay** ile **bicim**lenen **mekan** kurgusunda bu tavır **mekan**lar arası sınırların kaybolmasını sağlamaktadır. Patch'in sürekli ileride neler olacağından bahsetmesi ise yavrularda kızgınlığa neden olmaktadır. Beklenmedik **olay**lar, **program**lanmış durumlara göre tercih edilmektedir. Thunderbolt'un halat ile **algının değerlendirici boyutu** ile karar verilen kötü rolündeki adamı etkisiz hale getirmesi, sahip-köpek rollerinin değişimidir. Filmdeki gerçek dışı öğeler ise **hareket** halindeki trenin üzerinde kusursuz bir denge halinde durulabiliyor olmasıdır (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Danger Mad Pull'a düşen kötü adam, sonsuzluğa giden trende ilerlemektedir. Thunderbolt yüksek bir kayanın üzerinden kente **egemenlik** kurmaktadır. Gökyüzünün kurgusal dünyaya geçişi **imge**leyen görselleştirme ile kaplanması, gerçek dışı **mekan** izlenimini kuvvetlendirmektedir. Patch **mekan**da **benzerlik** ile **hareketi** taklit etmektedir. Kendi eşsizliğini **mekan**daki en yüksek

kutuya çıkararak göstermek istemektedir. Kendi **ölçek**i doğrultusunda çıkardığı havlama sesi ise **mekanda** bir **egemenlik** sağlamak yerine tatlı bir ev köpeği izlenimi vermektedir. Bu **olay** karşısında **mekan atmosferi**nde tatlı gülüşmeler yankılanmaktadır. Onun kendisini **mekan**da var etme çabasındaki havlama ses tonu, dalmaçyalılar arasında hayatımda gördüğüm en zavallı havlamaydı ve plastik oyuncağın üzerine basılmış gibi **imgelere** sebep olmaktadır. Ana kahraman onun idolu ve o eşsiz bir köpek iken Patch ise **mekan**da görsel bir **benzerlik** etkisindeki 101 dalmaçalıdan herhangi biri olarak hissetmesi ya da ona böyle hissettirilmesi canını sıkmaktadır.



Şekil 7.85: (dakika: 08.34-10.36).

Programın bitmesi, birinci animasyon filmindeki gibi uyku vaktinin işaretidir. Nanny yeni köpek tasmalarının geldiğinin haberini vermektedir. **Mekan** değiştiğinde köpeklerin kaybolmaları durumunda yaşadıkları **mekan**ın adres bilgisinin yazıldığı tasma nesnesi önemli bir uyarıcıdır. Televizyonda reklamlardan sonra Thunderbolt'un Londra'ya geldiğini, eşsiz bir köpeği olduğunu düşünenlerin yeni bölüme konuk olarak katılacak köpeklerin seçmeleri olduğunun haberi verilmektedir. Patch haberi görmek için televizyona doğru koşarken geçtiği movers kutusunun Pongo'ya doğru koşarken aynı yerden geçmesine rağmen gözlemlenmesi nesnel gerçekliğin önünde bir durumdur (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Pongo bu sırada **benzerlik** etkisinde gruplanarak **algılanan** dalmaçyalıları tek tek sayma çabasıdır. **Mekan**da ulaşımı sağlayan merdiven yavrular ile dolu olduğu için Patch koltuğun tepesine tırmanarak Pongo'ya Thunderbolt'u görmek istediğini söylemektedir. Babasıyla daha sağlıklı iletişim kurmak için merdivene yönelen Patch, düşey sirkülasyon aracı olarak merdivende denge hususunun önemini ihmal ederek yuvarlanmaktadır. **Mekandaki olayın vurgu**su, ışık ile sağlanmaktadır. Pongo ise yarı buradan taşındıklarını çiftliğe ise bayılacağını söylemektedir. Kocaman yeşil çayırlar, küçük bir dere ve bir sürü hayvanın olduğu bir **mekanda** birlikte tavuk bile kovalayabileceklerinden bahsetmektedir. Pongo kulaklarında **simetri** uygulanan bir düzenleme ile aile evi yaşantısındaki düzen etkisinden memnun iken Patch ise bir kulağının ve bir gözünün siyah benekler ile **vurgulanmış** olması ile asimetrik heyecanlı aykırı bir kurguyu yansıtmaktadır. O sırada Nanny, Patch'e "*cherry tree farm little tichfield devon*" yazılı tasmayı

takmaktadır. Patch Nanny ile yukarı çıkarıldığında aşağıya inan Perdita, çiftliğe taşınmanın en güzel yanının çirkin canavar olarak **imgelenen** Cruella'dan uzakta olacakları olması olduğunu söylemektedir.

2. Film, 2. Bölüm, 2. Sahne



Şekil 7.86: (dakika: 10.36-12.06).

Cruella zenginliği yansıtan mor ve kırmızı **renk** tonlarının etkisindeki gösterişli kent içerisinde "fitzwell's finefurs" isimli bir kürk mağazasına girmeye çalışmaktadır. Mağazadaki vitrinler, çıkımlar ile düzenlenerek **vurgulanmaktadır**. Kurallara göre Cruella'ya kürk satmak artık yasaklanmıştır. Kapalı olarak tasarlanmış olan kapı, satıcının kapalı perdesini indirdiğinde cam kapı olarak dönüştürülmesi nesnel gerçekliğin ötesindedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). **Mekan**ın önündeki yıkık dökük hasar görmüş arabasına bindiğinde radyoda Roger'ın Cruella hakkındaki bestesi çalmaya başlayınca radyoyu vurarak susturmaktadır. Cruella tuğla malzemesinin ağırlığında tasarlanmış klasisizm etkisindeki dokuda ilerlemektedir fakat bu **hareket** boyunca arabanın parçaları **mekan**da iz bırakarak eksile eksile kendisini yok etmektedir. Cruella ise **mekan**da kendisi haricinde hiçbir ögeye değer vermediğinden tüm umursamazlığı ile yoluna devam etmektedir. Bu denli hasar gören bir arabanın **hareket** edebiliyor olması nesnel gerçekliği yansıtmamaktadır (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Hasar gören araba yerden yükseltilmiş **karsılıklı programı** etkisinde bir mutfak **mekanı** olarak **imgelenmektedir**. Araba fırının üzerinde tencere **imgesindedir** (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Mağaza önünde ilerlerken lastikte yeşil yara bantlarının olmamasına rağmen son çizimde birden belirmesi nesnel gerçekliğin değişimidir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Cruella artık yaşaması için hiçbir neden olmadığını söyleyerek sokakta ilerlemektedir. Yüz ifadesinden **algının duvgulanım boyutu** ile üzgün olduğu

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **vurgu**
- **mekan**
- **imge**
- **algı**
- **duvgulanım boyut**
- **görme duvyusu**
- **denge**
- **nokta/benek**
- **denevim**
- **simetri**
- **hareket**
- **renk**
- **egemenlik**
- **çesitlilik**
- **zıtlık**
- **birlik**
- **benzerlik**
- **temel tasarım**
- **ilkeleri**
- **ritim**
- **biçim**
- **dokunma duvyusu**
- **mekan atmosferi**

gözlemlenmektedir. Tam o sırada pencere ile içeriye dışarıya taşıyan, kırmızı ışık etkisinde **vurgulanan** sanat galerisinin önünden geçmektedir. Cruella **görme** **duyusu** ile **algıladığı mekana** birden dikkat kesilerek cama yaslanmaktadır.



Şekil 7.87: (dakika: 12.06-13.38).

Cruella'nın etkilenmesini sağlayan sanat eseri ise birinci animasyon filminde ulaşmak için her yolu denediği dalmacıyalıları hatırlatan bembeyaz tuvalde tek bir kusursuz **denge**deki siyah **nokta/benek** figürüdür. **Vurgulanan** tablo **deneyim**lendiğinde resimde soyut geometriciliği benimseyen suprematizm sanat anlayışının benimsendiği gözlemlenmektedir. Suprematizm; saf sanatsal duygu üstünlüğüne dayanmaktadır. Sanat galerisinde **deneyim**lenen eser, suprematizm anlayışın öncüsü Kazimir Maleviç'in 1915 yılında ortaya koyduğu Black Circle eserini anımsatmaktadır. Eserin anlayışı olan suprematizm ise Cruella'nın etkisi altında kaldığı, tüm görüngülerin maddi etkileşimler sonucu meydana geldiğini savunan materyalizme ve fonksiyonel örgütlenme ilkelerinin sanata uyarlanması ile faydacı stratejileri olan konstrüktivizm anlayışlarına karşıdır (**Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık**). **Denge**deki **simetri** uygulanan eserin aydınlatması, asimetrik bir ışık açısı ile esere eşlik etmektedir. O sırada dinamik **hareket**li müzik eşliğinde siyah **renk** tonu giyiminde, mor çerçeveli gözlüklü eserin sahibi olan ressam, Cruella'ya "söylerseniz ne görüyorsunuz" diye sormaktadır. Cruella ise "her şeyi, karanlık ve aydınlık... ve içerik, kaos ve düzen, mutluluk ve acı, zafer kazanma olasılığı, kesin bir yenilgi, uzandığım ama yakalayamadığım her şeyin karşısını görüyorum" olarak tanımlanmaktadır. Eli ile eseri yakalamak istemesi, aslında dalmacıyalılara ulaşma isteğinin **imgelenmesidir**. **Mekan** içerisinde eser boyut ve konum açısından **egemenlik** kurmaktadır. Konsept olarak silüet izlenimi veren diğer

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- (**Olay Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**)
- (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık**)

çalışmalar arasında **cesitlilik** ve **zıtlık** sağlayan eser bir soyutlama çalışması olarak dikkat çekmektedir. **Mekanda vurgulanan nokta/benek** soyutlama eseri dışındaki eserler **birlik** oluşturarak **benzerlik** sağladıkları için gruplanarak **algılanmaktadır** fakat eserlerin konumlanması her yeni çizim alanında nesnel gerçekliğin aksine değişim göstermektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**).



Şekil 7.88: (dakika: 13.38-14.48).

Sanat galerisinde bu soyut sanat konsepti üzerine çalışılmış eserler ayrı bir bölüme ayrılmıştır. **Nokta/benek** figürü, **temel tasarım ilkelerinden** olan **ritim, denge, birlik, cesitlilik, zıtlık** kuralları ile tuvale yerleştirilmiştir. **Denge** kuralında ise tuvalin **vurgu** noktasında bazılarında beyaz **egemenlik** kurar iken bazılarında ise **vurguda** siyah benekler yer almaktadır. Bu **mekan** tamamen Cruella'nın iç dünyasına hitap etmektedir. Zihninde görmek istediği **biçim**lerin somutlaşmış halidir ve tarif edilmez bir sevinç ile eserleri incelemektedir. Ressam ise Cruella ile tanışana kadar kimsenin güzel ama sıkıcı anlamlarını kavrayamadığını söylemektedir. Cruella, eserleri **dokunma duyası** ile **algı**layarak sıkıntısının tedavisinin bu olabileceğini söylemektedir. Psikoloğu saplantısından kurtulması için hobi edinmesini söylemiştir ve zavallı ruhunu sanata verirse kürke ihtiyacı kalmaz diye düşünmektedir. Cruella'nın kürküne takılan ressamın saçları, elektrikleterek beyaz tuvalin üzerinde diken diken kabardığı gözlemlenmektedir. Saçların kabarması ile beyaz tuvalde bulunan **nokta/benek** figürünün Cruella ile etkileşimi ile yapısının bozulması ya da **hareketlenmesi** olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Tuvalde bu etkinin oluşabilmesi için ressamın bulunduğu kısmın beyaz bırakıldığı gözlemlenmektedir. Cruella acısını dindirmesi için ressamdan ona bir resim yapmasını istemektedir. Cruella'nın bağımlılık yapan maddesinin yeşil dumanları, **mekan atmosferini** tamamen etkisi altına aldığına görselleştirilmesidir. **Nokta/benek** figürü ile sahne geçişi sağlanmaktadır.

2. Film, 2. Bölüm, 3. Sahne



Şekil 7.89: (dakika: 14.48-16.58).

Roger'ın bekar yaşam alanı olan odası, **kayıtsızlık programı** etkisinde dalmaçyalılar için uyuma **mekanı**dır. Piyano ve sandalye üstü, çekmece, saksafon ve dolap içleri, duvara tutturulmuş kumaş içleri, işlev değişimine uğratılarak dalmaçyalılara ayrılmış bir yatak odası **mekanı**dır. Dalmaçyalıların uykudayken müzik aletine üflemesi, kuyruğu ile gitarın tellerine dokunması ve bestelerin yazıldığı defterin hışırtıları huzurlu bir müzik oluşturmaktadır. Uyuma **mekan**larının dalmaçyalılar için küçük olması nedeniyle **mahremiyet**lerini destekleyemeyen, **kişisel mekan** sınırlarının ihlal edildiği bir durum söz konusudur. Patch **kişisel mekan** ihlali nedeni ile özgürlük hissinde bir sınırlandırma hissederek uyuyamamaktadır. Babasının yanına giderek **işitme duyasu**na yönelerek konuşmaktadır. Pongo gündelik hayatında sürekli meşgul olduğu dalmaçyalıları uykusunda da bilinçsizce saymaktadır. Patch ona uykudayken sence ben eşsiz bir köpek miyim yoksa sadece 101'den biri miyim diye sormaktadır. Tam o sırada Pongo ise 101 evet deyip sayma işlemini rüyasında tamamlayınca Patch daha da umutsuzluğa kapılmaktadır. Patchin yüz ifadesinden **algının duygulanım boyutu** ile üzgün olduğu gözlemlenmektedir. Patch **mekanda çeşitlilik** ve **zıtlık** etkisinde olmayı arzulamaktadır. Patch aşağı kata mutfağa iner ve kilerde yerde duran bisküvi paketi onun için artık diğer yavrulardan soyutlandığı, **kişisel mekanı** ve **mahremiyetini** koruyabileceği bir uyuma **mekanı**dır.

2. Film, 2. Bölüm, 4. Sahne



Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **kayıtsızlık**
- **program**
- **mekan**
- **mahremiyet**
- **kişisel mekan**
- **işitme duyasu**
- **algı**
- **duygulanım boyut**
- **çeşitlilik**
- **zıtlık**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

-

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **renk**
- **mekan**
- **vurgu**
- **olay**
- **ölçek**
- **kişiselleştirme**



Şekil 7.90: (dakika: 16.58-18.06).

Ertesi gün dalmacıyalardan kendisini soyutlayan Patch, Roger'ın sesi ile uyanmaktadır. Patch mutfaktan salona doğru koştuğunda canlı **renk** tonundaki turuncu halının **mekan**daki boşluğu **vurgu**ladığı gözlemlenmektedir. Pongo kamyonun içerisinde sayım yaparken Roger kamyonu kapatmaktadır. Kapalı pencerenin ardından sesini duyurmaya çalışan Patch, farklılaşmak adına uzaklaştığı kardeşlerinden ayrı düşmektedir. Yokluğunun fark edilmemiş olması, Patchin kaygılarını doğrulamaktadır. Tam o esnada Kanine Krunchies kamyonunun Thunderbolt'un yeni bölümü için seçmelere gittiği görülmektedir. Kamyonun camlarının bulanık görüntüsü, **olay** akışı içerisinde kamyonu süren kişiye **vurgu** oluşturmamak amacı ile tercih edilmiş bir görselleştirmedir. Patch, kendi **ölçek**ine uygun olarak araladığı pencere açıklığından atlayarak dışarıya ulaşmaktadır. Evin önünde ise açık özel bir alanın olduğu korkuluklar ile sınırlandırıldığı ve bu **mekana kişiselleştirme davranış**ında bulunarak iki tuğla platform içerisinde bitkilerin yetiştirildiği görülmektedir. Patch kamyonun arkasına atlayıp seçmelere gitmeye karar vermektedir. Mor **renk** tonu **egemenlik**indeki doku, sarı bir gökyüzü ile tamamlanarak **zıtlık** oluşturulmaktadır. **Tasarım**da görselleştirme titreyen bir **çizgi egemenlik**indedir. **Tasarımın renk**lendirmelerinde ise **çizgiler** sınırlayıcı bir eleman olarak kullanılmayarak birbirleri ile **renk** etkileşimine girerek görselleştirilmiştir. Gerçeklik kaygısından uzak görselleştirme, boyama kitabı **imgesindedir**.

- **davranış**
- **egemenlik**
- **zıtlık**
- **tasarım**
- **çizgi**
- **imge**

Olay Olay Kodlamada
Başlangıç Kodları

-

2. Film, 2. Bölüm, 5. Sahnne



Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **biçim**
- **kişiselleştirme**
- **davranış**



Şekil 7.91: (dakika: 18.06-18.43).

Kentin karmaşık kaotik yaşamını arkasına alan aile pastoral bir cennet arayışında doğa ile iç içe çiftlik evlerine doğru yola çıkmaktadırlar. Kentteki yaşam alanlarının **program** ile sınırlandırılan rasyonel düzenleri, boyut anlamında yetersizlikleri, değişime kapalı standart **biçim**lenişleri yerine kişinin kendini var edebileceği, **kisileştirme** **davranışında** bulunarak niteliklerini oraya çıkarabilmesine imkan tanıyan, beklenmedik **olay**lar ile **çatışma** ortaya koyan **mekan**lara yönelmişlerdir. Patch'in de arzusu, kendi kişisel niteliklerini yansıtarak görsel **benzerlik** kurduğu kardeşleri arasında fark edilebilmektir fakat bu isteğini aileden ayrılmadan fark edememiştir. Bu macerayı **denevim**leyerek **algının bilişsel boyutunu** sağlaması tercih etmektedir (**Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık**). Çiftlik yolundaki aile ise mavi **renk** tonundaki parlak gökyüzünde toprak bir zeminde iri taşların sınır elemanı olarak kullanıldığı yolda mutlulukla ilerlemektedirler. Kırsal **mekan** içerisindeki çiftlikte iki yapı, bir göl ve bir kuyu bulunmaktadır. Sol taraftaki ahşap yapı dikdörtgen planlı, kırma ve külah çatı bütünlüğündeki bir ahır iken diğeri ise L planlı, kırma çatılı, cephede ahşap çıtaların kullanıldığı, üst katta çıkımların olduğu bir konuttur. İkisi de dışarıdan iki katlı görünmektedir. Çiftliğin yakınlarında görünürde bir yerleşim yoktur. Yeni yaşam alanına ulaştıklarında Pongo merdivenden hızla inen dalmaçyalıları **benzerlik** ve **yakınlık** kuralı gereği gruplayarak **algı**layarak saymakta yine zorlanmasına rağmen 101 tane olduklarını söylemektedir.



Şekil 7.92: (dakika: 18.43-19.21).

- **program**
- **çatışma**
- **mekan**
- **benzerlik**
- **denevim**
- **algı**
- **bilissel boyutu**
- **renk**
- **yakınlık**
- **imge**
- **koklama duyası**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık)**
- **(Olay Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**

Kamyon yeni yaşam alanının tam karşısına park edilmiş olmasına rağmen yavruların **mekana** yayılım gösterdiği çizimde sanki kamyondan daha geride indirildikleri yanlışlığı oluşmaktadır. **Mekana** yönelim gösterildiği çizimde yer alan yeşil **renk** tonundaki çöp kutusu ise diğer çizimlerde yer almamaktadır (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Dalmaçyalılar **mekanda** koşmaya dolaşmaya seyretmeye başlayarak **denevim**lemektedirler. Köpek cinsinin ait oldukları ve özgürleşebilecekleri çevreye kavuşmaları söz konusudur. Gölün içerisindeki kurbağayı kovalayarak eğlenmektedirler aynı zamanda tavuklar ile kovalamaca oynamaktadır. Dalmaçyalılar ahırın açık alanında başka hayvanlar ile etkileşime geçmektedirler. İneğin kuyruğunda sürüklenen dalmaçyalı, tekneye bağlı sörf **imgesi** uyandırmaktadır (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Roger piyanoyu iç **mekana** sürüklediğinde burasının biraz temizlenip boyandığında yepyeni olacağını söylemektedir. İç **mekanı** var eden malzemelerin tamamen hasarlı olduğu, duvarlardaki kaplamaların döküldüğü gözlemlenmektedir. Karakterler bakımsız kalmış hasarlı **mekana** girdiklerinde **mekanın** keskin rutubet kokusunu **koklama duvusunu** ile **algı**lamaktadırlar. Pencerelerin kırılmış camlarından içeriye korumak adına ahşap çıtalarla özensizce kapatılmış olması ile kalitesiz bir **mekandır**. Müzik odasının neresi olacağı düşünülürken piyanonun aniden aşağı kata düşmesi ile zeminin sadece bir ahşap kaplamadan ibaret olarak çizildiği fark edilmektedir ve gerçeğin ötesinde bir durumdur (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). **Mekanda** müzik odasının yeri istemsizce belirlenmiş olmaktadır.

2. Film, 3. Bölüm (Mekanda Olay Akışı-Gerçek Mekan ve Gerçekdışı Mekan arası Şeffat Sınırlar), 1. Sahne



Şekil 7.93: (dakika: 19.21-22.30).

Patch eşsiz köpek seçmesine varmıştır. Londra Saat Kulesi olan Big Ben'i gören bir kentsel açık alanda kalabalık toplanmıştır. Bu kentsel açık alan, Westminster

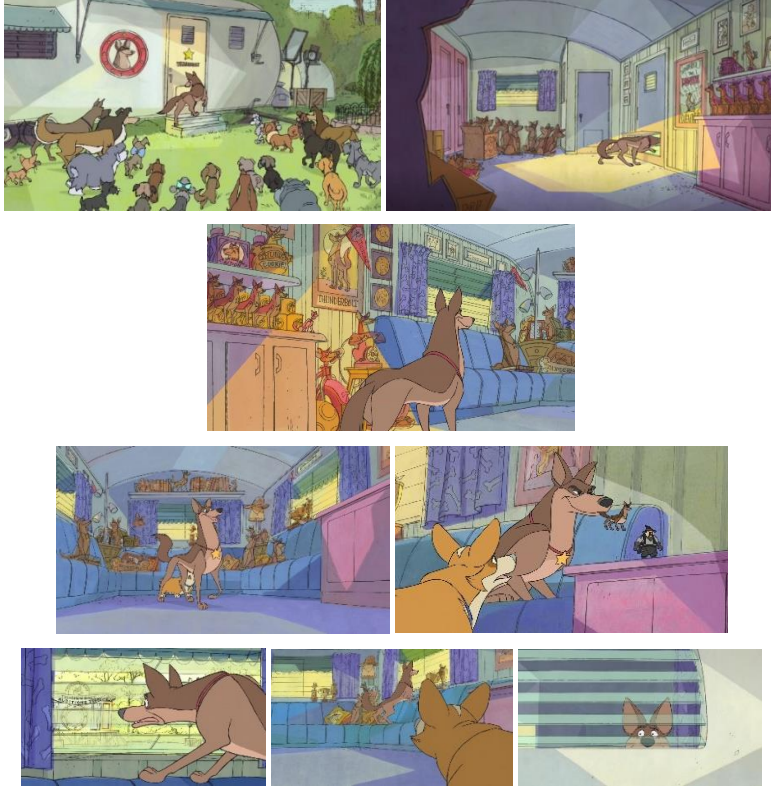
Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **ölçek**
- **vurgu**
- **algı**
- **bilissel boyutu**
- **bicim**
- **duvgulanım boyutu**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

Saray'ının kuzeybatıdaki avlusu olan Yeni Saray Bahçesi'nin (New Place Yard) 2003 yılında yayınlanan animasyon filmindeki görselleştirilmiş halidir. 1100 yılına dayanan temelleri 18. Yüzyılda yapılaşmalara izin verilmesiyle daha da küçülmüştür. Görselleştirildiği tarihin dokusunu yansıtan animasyon filmi, Yeni Saray Bahçesi'nde yer alan uzun bitkisel öğelerin Big Ben'in gövdesini örttüğü gözlemlenmektedir. Mavi sahne kırmızı şeritler ile detaylandırılmıştır. Çizimler insan **ölçek**inden Patch'i vurgulayabilmek için köpek **ölçek**inde tercih edilmiştir. Thunderbolt'un yanındaki yardımcı karakter de Thunderbolt'un gördüğü eşsiz ilgiden dolayı Patch'in hissettiği fark edilme, **vurgulanma**, özelleşme isteğini taşımaktadır. En kahraman havlamayı esas alan seçmeler başlamaktadır. Birinci animasyon filminde **algının bilissel boyutu** ile alacakaranlık havlamasındaki köpeklerin seçmelere katıldığı gözlemlenmektedir. Sıra Patch'e geldiğinde ise minik havlaması herkesi güldürmektedir. Thunderbolt'un Patch yanındayken fotoğrafı çekilerek gazeteye haber yapılmaktadır. Patch'in yüz ifadesi ve bedeninin aldığı **biçim**den, **algının duygulanım boyutu** ile üzgün olduğu gözlemlenmektedir.

2. Film, 3. Bölüm, 2. Sahne



Şekil 7.94: (dakika: 22.30-25.46).

Hayranları Thunderbolt'un karavanının etrafını sarmaktadır. Thunderbolt karavanın içerisine kendi **ölçek**ine uygun olarak **kişiselleştirme davranış**ında bulunulan kapıdan girmektedir. Karavan mavi, mor ve pembenin canlı **renk** tonu etkisindedir. Karavan **deneyim**lendiğinde bisiklet, telefon, perde gibi nesnelere

**Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları**

- **ölçek**
- **kişiselleştirme**
- **davranış**
- **renk**
- **deneyim**
- **mekan**
- **hareket**
- **egemenlik**
- **ritim**

**Olay Olay Kodlamada
Başlangıç Kodları**

- **(Olay Akışı
Doğrultusunda
Nesnel
Gerçekliğin
Dönüşümü)**

<p><u>kisilestirme davranisi</u> uygulanarak <u>mekan</u>da hissedilmek istenen aidiyetlik hissine erisilmistir. Thunderbolt kendi karakteri ve filmdeki kotu adam karakterini <u>hareket</u> ettirerek calisma yapmaktadır. Mavi <u>renk</u> tonundaki U koltuk, karavana <u>egemenlik</u> kuran bir donati elemanidir. Mor <u>renk</u> tonundaki perdeler, kopek cinsini esas alarak <u>ritim</u> kuralini kullanarak kemik figurleri ile detaylandirilmistir. Lamba aydinlatma islevinin yaninda sapka icin askilik olarak kullanilmaktadir. Thunderbolt'un filmindeki yardimci karakter, filmde Thunderbolt'u oldureceklerinin haberini vermektedir. Thunderbolt secmelerin asil amacinin ortaya ciktigini dusunmektedir. Thunderbolt ancak koltugun uzerine cikarak pencereye ulasabilmektedir. Thunderbolt'un ic <u>mekan</u> ve dis <u>mekan</u>dan art arda cizimlerinde, pencerede ulastigi noktann degisim gostererek cizildiigi gozlemlenmektedir (<u>Olay Akisi Dogrultusunda Nesnel Gercekligin Donusumu</u>). Yardimci karakter, Thunderbolt'a dizideki gibi gercek dunyada da kahramanlik yapmasi fikrini vermektedir. Gercek dunyada da essiz bir kopek oldugunu gostererek gazetelere cikabilecegini boylice dizideki yerini koruyabilecegi dusunulmektedir. Gercek dunya ve gercekdisi dunyanin sınırlarının eritilmesi amaçlanmaktadır.</p>	
<p>2. Film, 3. Bölüm, 3. Sahne</p>  <p>Şekil 7.95: (dakika: 25.46-27.30).</p> <p>Patch Thunderbolt'un karavanının önünde üzgün bir şekilde dolaşmaktadır. Thunderbolt hayranlarına görünmemek için bedenine kırmızı <u>renk</u> tonundaki bir halıyı ve kafasına ise bir süpürge başını geçirerek gizlenmeye çalışmaktadır. Halı bir kıyafet, süpürge başı ise peruk olarak <u>imgelenmektedir</u> (<u>Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme</u>). Oradan geçen Patch ise <u>algının bilişsel boyutu</u> ile onu hemen tanımaktadır. Oynadığı dizinin her bölümünü ezbere bilen Patch, 18. Bölümde de bu kılığa girdiği için onu fark etmektedir. <u>Görme duyası</u> ve <u>işitme duyası</u> hususunda kalitesiz bir detaylandırmaya sahip olan <u>hareketli</u> çöp kutusu kentsel birimine, süpürge başını fırlatmaktadır. Halıyı ise Patch'in üzerine fırlatarak onu etkisiz hale getirmeyi amaçlamaktadır. Tuğla <u>doku</u>sunun aralıklı yerleştirildiği sınır ögesi, <u>pragnanz kanunları</u> ile faydalı <u>form</u> olarak <u>algılanarak</u> zihinde <u>tamamlama</u> kuralı sağlanmaktadır. Sınır ögesine çıkarak Thunderbolt'un boyuna yetişen Patch, çizimde <u>denge</u> sağlamaktadır. Thunderbolt, Patch'e tehlike ile tek başına yüzleşmek istediğini söylemektedir. Doğanın işleyişinde ağaca</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>renk</u> • <u>imge</u> • <u>algı</u> • <u>bilişsel boyut</u> • <u>Görme duyası</u> • <u>işitme duyası</u> • <u>hareket</u> • <u>doku</u> • <u>pragnanz kanunları</u> • <u>form</u> • <u>tamamlama</u> • <u>denge</u> • <u>olay</u> • <u>program</u> • <u>mekan</u> • <u>karşılıklık</u> • <u>davranış</u> • <u>süreklilik</u>

tırmanmış kedi, ağaçta yuvası olan kuşların peşindedir fakat Thunderbolt ihtiyaca muhtaç olarak **imgelediği** kedinin kurtarılması için bir plan ya da beklenmedik bir **olay** oluşturmaya çalışmaktadır (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Eşsiz köpek olgusunun dizide belirlenmiş bir senaryo üzerinden sağlanan bir **algı** olduğunu Thunderbolt da içten içe bilmektedir. **Mekan** bir kurgu bütünü ise mimarlık-sinema etkileşiminde senarist: mimar, senaryo: **program**, oyuncular: kullanıcı bedenleri ile denkleştirilmektedir. **Program** ile denkleştirilen senaryonun dışında kalarak yapılan doğaçlama kavramı ise **mekandaki** özgün tahmin edilemeyen **olay** olarak **imgelenmektedir** (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**), (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**).



Şekil 7.96: (dakika: 27.30-28.00).

Patch gerçekdışı dünya olan dizinin rakun vadisinde geçen bölümünü anlatmaktadır. Thunderbolt'un o bölümde varili alıp yamaçtan aşağıya yuvarladığı sonra uzun bir kütük ve yuvarlak bir kaya bulduğundan bahsederken Thunderbolt o an içinde bulunduğu gerçek dünya olan sokak içerisinde bu **olay** örgüsünü uygulayabileceği bir plan tasarlamıştır. Patch ve Thunderbolt, gerçek dünya ve gerçekdışı dünya arasında, **karşılıklık** ilişkisindeki **olay**ı var eden **davranış** setlerini belirlemektedirler. **Mekan** ve aktivite arasında **karşılıklık programı** etkisinde uyum ilişkisi geliştirilerek karşılıklı **olay**sal **davranış** setleri tanımlanmaktadır (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Thunderbolt gerçekdışı dünyadaki **olay**ları, gerçek dünyada **süreklilik** sağlayarak **tekrar**lama **hareketinde** bulunmaktadır. Thunderbolt gerçekdışı dünyada var olan **olay**ları, kendi kimliğini yansıtmak için yeniden biçimlendirerek ve düzenleyerek çatışma potansiyeli taşıyan bir **davranış** olan **olay kişiselleştirme**si gerçekleştirmektedir. Bu noktada kent **mekanına** sahiplenme gösterilmektedir (**Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirme**). Planda yeri olan yapı adası, sarı ve kırmızının canlı **renk** tonlarında kullanılmış iken sağ tarafta arka planda kalan dokunun ise soluk **renk**lerde tercih edilmesi, **vurgu**yu sağlamaktadır.

- **tekrar**
- **vurgu**
- **değerlendirici**
- **boyut**
- **çatışma**
- **kopma**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)**
- **(Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirme)**
- **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin**

Görselleştirme içerisinde istenilen öğeleri ön plana çıkarmak için **renk** tonu farkı rol oynamaktadır. Köşe parseldeki sarı ve kahverengi **renk** tonundaki binanın 3. Katına sokaktan merdivenle ulaşarak cam silen bir işçi gözlemlenmektedir. Thunderbolt merdiveni işçinin ayakları altından alarak çöp kutusunun tam ortasına merdiveni yerleştirmektedir. Bu durum tahterevalli olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**).

Dönüşümü



Şekil 7.97: (dakika: 28.00-28.55).

İşçi ise nesnel gerçekte yeri olmayan bir şekilde ıslak cam silme aracına tutunarak uzun bir süre dayanmaktadır. İşçinin aşağıya düşmesi ile mutlak denge bozularak Thunderbolt'un kedinin olduğu ağaca ulaşarak kediyi kurtarması hedeflerken ağaçtaki dalı delip geçmektedir. Kedi tam kuşlara ulaşacakken bu **olayın** gerçekleşmesi aslında istemeden kuşları kurtardığının göstergesidir. Kedi ağacın dallarına tek tek aktararak yere tam dört ayak üzerinde ulaşmaktadır. Thunderbolt kurduğu düzenek ile sol tarafa doğru hızla **hareket** ederken birden kedi zemine ulaştığında sağa doğru **hareket**lenerek kedinin üzerine düşmektedir (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). **Algının değerlendirici boyutu** ile karar verilen kuşlara zarar vermek isteyen kötü niyetli kedi bu kurgu içerisinde yaralanmaktadır. Gerçek dünya ve gerçekdışı dünyanın sınırlarının eritilmesi, tek bir **mekana** iki ayrı **programın** uygulanması ile **catışma** meydana gelmektedir. **Olav**ları çekmek için basının gelmediğini fark eden Thunderbolt, amacına ulaşamamaktadır. Patch ile birlikte **hareket** ederek **algının bilissel boyutu** ile her bölümde ne olduğunu hatırlarsa eğer karşılıklı **olaysal davranış** setlerinin tanımlanabileceğini düşünmektedir (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Basının dikkatini bu **olav**lar ile çekebileceği fikri aklına geldiğinde ise binaya sabitlenmiş lamba tabelası, bu fikri **vurgulamaktadır**. Thunderbolt ve Patch, gerçekdışı dünya olan dizideki senaryoyu gerçek dünyaya uyarlamaya çalışmaktadırlar. Bu **olav**, mimarlığın akışında olağan/normal mimari dönemine baş kaldırarak delilik sayılan bir **kopma** halinin yaşanıldığı

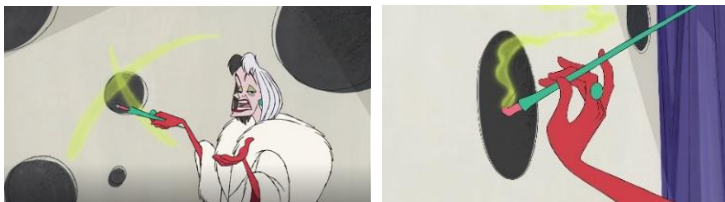
anomali/kriz döneminin mantığını yansıtmaktadır (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). **Mekan**ın düzeninden **kopma** gösterilerek **mekanda hareketlilik** sağlanmaktadır.

2. Film, 3. Bölüm, 4. Sahne



Şekil 7.98: (dakika: 28.55-29.15).

Nokta/benek biçiminde sahne geçişi ile dürbünün dairesel camları **benzerlik** sağlayarak **süreklilik algısı** oluşturmaktadır. Cruella ve ressam yüksek tavanlı tuğla bir **mekan** içerisinde resimleri incelemekteler. **Mekana görme duyasu** hususunda **egemenlik** kuran duvara asılı eser, mor **renk** tonundaki bir perde ile **vurgu**lanmaktadır. Cruella büyüleyici ve muhteşem olarak tanımladığı eserin tamamen yanlış olduğunu söylemektedir. Geniş bir perspektiften **mekan**ın çiziminde ise eserin asılı olduğu duvar çizilmemiştir. Perde ve eser havada asılı duruyor gibi çizilmiştir. Aynı iç **mekan** içerisinde birbiri ile örtüşmeyen çizimler, **mekan**ın tam olarak **algılanmasının** önüne geçmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). **Mekan**ın sol tarafında ise gri **renk** tonundaki demir görünümünde bir asansör bulunmaktadır. Ahşap kemerli pencere eseri önden aydınlatmaktadır. **Mekan**daki geniş açıklık ahşap kafes kirişler ile geçilmiştir. Tuvallerin girebileceği özel tasarlanmış bir dolap bulunmaktadır. **Mekan**ın **kişiselleştirme davranışında** bulunduğu duvarlardaki tablolarla yine **nokta/benekli** eserler yer almaktadır. **Mekan** bir resim atölyesi kurgusundadır.



Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **nokta/benek**
- **biçim**
- **benzerlik**
- **süreklilik**
- **algı**
- **mekan**
- **görme duyasu**
- **egemenlik**
- **renk**
- **vurgu**
- **kişiselleştirme**
- **davranış**
- **dokunma duyasu**
- **zıtlık**
- **imge**
- **olay**
- **mekan atmosferi**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**



Şekil 7.99: (dakika: 29.15-30.28).

Cruella **mekan**da iz bıraktığı yeşil dumanlar ile resimdeki hatalara çarpı koymaktadır. Beneklerin sıkıp canını çıkarmak isteyecek kadar yumuşak olmasını istemektedir. Cruella **dokunma duyası** ile **algılanan** yumuşaklık hissini, resimde **görme duyası** ile de **algılamak** istemektedir. Ressam beneklere kontür vererek **vurguda** bulunmuştur. Cruella **algının değerlendirici boyutu** ile resmin kötü olduğuna karar vererek beneğin tam ortasında bağımlılık yapan maddeyi söndürmektedir ve eser alev almaktadır. Mor **renk** tonundaki perde ve sarı dumanlar **zıtlık** oluşturmaktadır. Cruella ressama resmin doğrusunu yapabileceğine eminim Dali demektedir. Cruella ressamı, Salvador Dali olarak **imgelemektedir (Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**. Alev alan eser kırmızı bir ışık etkisinde **mekana** heyecan katmaktadır. Ressam senin yüreğin karanlık bir okyanus gibi ve ben tutku sandalında dalgalara kapılmış sürükleniyorum der iken ağızlık bir mikrofon olarak **imgelemektedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**. İçindeki tutku ateşi sönene kadar deneyeceğini söyleyen ressam, **mekan**da aniden **olay** akışı için gerekli olan söndürme tüpünü alarak alevi söndürmektedir. **Mekan**daki kırmızı ışık etkisi ile dramatik **mekan atmosferi, egemenlik**inin güçlendirilmesi adına pencereden görünen gökyüzü birden bire ışıklarını çekmiş nötr gri **renk** tonuna bürünerek **vurgudaki** sıcak kırmızı alevlerin etkisi kuvvetlendirilmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Ressamın gözündeki gözlüklerin dairesel **biçimi** ile **nokta/benek biçimindeki** alevler söndürülürken aynı dairesel **biçim, süreklilik algısı** sağlamaktadır.

2. Film, 3. Bölüm, 5. Sahne



**Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları**

- **mekan**
- **olay**
- **algı**



Şekil 7.100: (dakika: 30.28-31.50).

Thunderbolt Patch'i acemi yardımcı sınavına tabi tutmaktadır ve eğer başarılı olursa bölümde oynayabileceğini söylemektedir. Thunderbolt ve Patch, karşılıklı **olaysal davranış** setlerini tanımlayarak kentsel **mekan**da yeni bir beklenmedik **olaya** atılmaktadırlar (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Film setinde sürekli kurgusal bir heyecana maruz kalan Thunderbolt, **algının yorumlayıcı boyutu** ile düz bir şekilde yolunda ilerleyen at arabasını, at arabası kontrolden çıktı olarak yorumlamaktadır (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Thunderbolt, onları kurtarmak için bölümden hangi sahnenin **hareket**lerini yapması gerektiğini Patch'e sormaktadır. Patch **algının bilişsel boyutu** ile 37. bölüm olan yılanlı derenin posta arabaları bölümündeki gibi olduğuna karar vermektedir. Bu bölümde atlayıp koşup saldırmaya yerine koşup atmayıp saldırdığını söylemektedir. Thunderbolt, bölümdeki **olay** örgüsüne **uygunluk** gösteren **hareket**leri, Patch'in **benzerlik** kurduğu gerçek dünyadaki **olaya** eksiksiz uygulamaya başlamaktadır. Thunderbolt, atın üzerine atlayarak ata sakin ol kontrolden çıkıyorsun dediğinde aslında sakin olan atı kontrolden çıkarmaktadır. Thunderbolt, atı durdurmaya çalışırken atın ilerleme **ritim**ini bozmaktadır. Thunderbolt frene yüklenme **hareketi** ile gelin ve damat kendilerini gölde bulmaktadırlar. Gölde atılma **olay**ı ise top atışı olarak **imgelenmektedir** (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Gerçekdışı ve gerçek **mekan algısı** arasındaki sınırların erimesi ile gerçekdışı **mekan**lardaki **program**ların yaşam pratiğine entegre edilmeye zorlanması, **mekan**da **çatışmaya** yol açmaktadır (**Cevresel Çatışma Olanaklılığı**).



Şekil 7.101: (dakika: 31.50-32.05).

İsitleme duyası ile **algılanan hareketli** bir müzik çizime eşlik etmek üzerine başlamaktadır. Ressam kendi ruhunu yansıtan bir sanat anlayışı yerine tek bir şahsın beğenisinden onay almaya çalışmaktadır. **Nokta/benek** figürü üzerinden

- **yorumlayıcı boyut**
- **hareket**
- **bilişsel boyut**
- **uygunluk**
- **benzerlik**
- **ritim**
- **imge**
- **program**
- **çatışma**
- **isitleme duyası**
- **nokta/benek**
- **hiyerarşi**
- **egemenlik**
- **zıtlık**
- **süreklilik**
- **yorumlayıcı boyut**
- **vurgu**
- **karşılıklılık**
- **davranış**
- **renk**
- **gestalt algı teorisi**
- **biçim**
- **doku**
- **pragnanz**
- **kanunları**
- **form**
- **tamamlama**
- **çeşitlilik**
- **değerlendirici**
- **boyut**
- **denge**

Olay Olay Kodlamada
Başlangıç Kodları

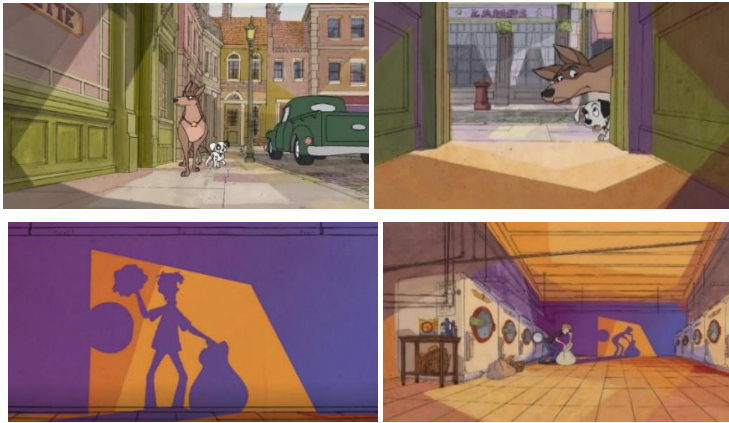
- **(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)**
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**

kompozisyonlar oluşturmaya devam eden ressam, boyut farklılaşmasını kullanarak büyükten küçüğe doğru elemanların tanımlı bir çevre içerisinde derecelendirildiği çevresel **hiverrarsiyi** kullanarak **hareket algısı** oluşturmuştur. Cruella ise bulunduğu **mekan**da her zaman **egemenlik** etkisi bırakarak kırmızı ve yeşil **renk** tonu **zıtlık**ının etkisindedir.



Şekil 7.102: (dakika: 32.05-32.08).

İsitleme duyasu ile **algılanan hareketli** müzik, **süreklilik** oluşturarak **olaysal mekan atmosferi** kurulumuyla ayrı olan **mekanlardaki olayları** birbirlerine bağlamaktadır (**Olaysal Mekan Atmosferi**). Çevresel çatışma olanaklılığı ile yer yüzeyinin temas ettiği yer üstü ve yer altına kadar kentsel **mekan**ın her yönüyle **hareketler** için var olduğunu gösterilmektedir (**Çevresel Çatışma Olanaklılığı**). Thunderbolt ve Patch, **algının yorumlayıcı boyutu** ile rögar kapağından aşağıya bilinçle inmiş olan işçinin yardımı ihtiyacı olduğunu düşünmektedirler. Gerçekdışı dünyadan karşılıklı **olaysal davranış** setlerini tanımlayarak onu kurtarma planı yapmaktadırlar (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**), (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). İşçiyi yukarıya çıkaran kentsel **mekan**daki aydınlatma aksesuarı ile sağlanan düzenek ise bir kuyu düzeneği olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Yerin altındaki **mekana** iniş ise **olay-mimarlık prensibi** doğrultusunda **mekana** şiddetin göstergesidir. Doğanın saf hacmine var oluşuna şiddet uygulanmaktadır.



Şekil 7.103: (dakika: 32.08-32.20).

Thunderbolt ve Patch, **algının yorumlayıcı boyutu** ile çamaşırhaneden çamaşırlarını alan sıradan bir kişiyi, banka soygunu yapıyor olarak **algılamaktadırlar** (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**), (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). **Mekan** ise mor ve sarı **zıtlık** uyandıran **renklerin**

- **(Çevresel Çatışma Olanaklılığı)**
- **(Olaysal Mekan Atmosferi)**
- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**

egemenlikinde **yurgulan**maktadır. Duvara yansıtılan gölge ise **mekan**daki **olay**ın sorgun olarak yansıtıldığının güçlendirilmesidir. Karakterler **mekan**da yalnızca yansıyan bu silüetteki **hareket**lere odaklanarak **mekan**da soygun olduğuna karar verirler oysa ki **mekan** içerisinde silüetteki **hareketi** açıklayacak olan **hareket**lerin tamamlayıcısı olarak mobilyalar ve nesnelere, **olay**ın bileşeni olan **hareket** ile etkileşim içerisinde. **Karşılıklı program** etkisindeki çamaşırhane, tamamen işlev odaklı karşılıklı çamaşır makinalarının yerleştirildiği dışarıda gizlenme ihtiyacı duyulmadan bırakılan boruların gözlemlendiği bir **mekan**dır. Deterjan ve yardımcı malzemeler ise tekerlekli ahşap bir sehpa üzerine yerleştirilmiştir. Patch, Thunderbolt'a 4. Bölümdeki gibi **hareket** etmesini söylediğinde **karşılıklı** ilişkisindeki **olay**ı var eden **davranış** setleri belirlenmiş olmaktadır (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**).



Şekil 7.104: (dakika: 32.20-32.37).

Çamaşırhaneye sabitlenmiş gölgelik üzerinde trambolinde zıplıyormuş gibi **hareket** eden Thunderbolt, çamaşırhaneden usulca ayrılan kişinin üzerine atlamaktadır. Bu **hareket** ile yaya yolunda bowling topu olarak **imgelenerek** köşe başında duran polisi devirmektedirler Bu **olay** ise **mekan**ı bowling salonu olarak **imgeletmektedir** (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Köşe başında duran polisi devirmektedir. Bu **olay** ise **mekan**ı bowling salonu olarak **imgeletmektedir** (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Rengarenk temiz çamaşırlar, kentsel **mekan**a dağılmaktadır. Bu durumda kentsel **mekan** ise dağılmış bir giyinme odası **mekan**ı olarak **imgelenmektedir** (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Kentsel **mekan**, kentlinin geneline hitap eden işlevleri gözeterek **hareket**ler ortamı sunmaktadır. Olağan ya da beklenmedik **hareket**lerin, bu işlevsel düzen kaygısındaki kentsel **mekan**da **program**lara arasında **çatışma** yaratması, bireylerin yaşayabilme ve kendilerini gerçekleştirebilme arzularına imkan

tanımasıdır. Çevresel özelliklerin her bir bireye sunduğu benzersiz ve farklı **çatışma** potansiyelleri, çevresel **çatışma** olanaklılığı sağlamaktadır (**Cevresel Çatışma Olanaklılığı**). Thunderbolt'un kafasına geçirilmiş çamaşır ise kar maskesi olarak **imgelenirken** polis ve çamaşırhanedeki kişi ise vitrinde poz veren cansız mankenler olarak **imgelenmektedir** (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**).



Şekil 7.105: (dakika: 32.37-32.45).

Ressam puantualizm akımı etkisinde, palette başka bir **renk** tonu ile karıştırılmamış saf **renk**lerdeki **nokta/benek**lerin bir araya getirmektedir. Eser uzaktan **görme duyası** ile **algı**landığında Cruella'nın portresini oluşturan eser, **gestalt algı teorisinin** parça-bütün ilişkisi arasında kurduğu bağı **algı**latmaktadır. Her bir var oluştaki parça başka bir anlamda iken bütün başka bir anlamdadır. Eser pembe, kırmızı ve siyahların **egemenlik**indedir. Cruella'nın esere tepkisi ise gazeteden ayırdığı gözlerini tekrar gazeteğe döndürmek olmuştur.



Şekil 7.106: (dakika: 32.45-33.01).

Olayların ana **mekan**ı olarak kullanılan kentsel açık **mekan**lar çatışma olanaklılığına imkan vermektedir (**Cevresel Çatışma Olanaklılığı**). Patch, Buckingham Sarayı'nın önünde bekleyen askerlerin korkudan donmuş olduklarını düşünmektedir. Thunderbolt ise çılgın porsukların adamların kafasını yediğini söylemektedir. Şapkanın **biçim**lenişi, porsuk olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Patch, **algı**nın **bilissel boyutu** ile bu **olay** ve 27. Bölümdeki iki boz ayının dövuüdüğü bölüm arasında **benzerlik** kurmaktadır. **Karşılıklı** ilişkisindeki **olay**ı var eden **davranış** setleri belirlenmiş olmaktadır. Karşılıklı **olaysal davranış** setleri ile aynı **hareket**lerin gerçekleştirilmesi beklenmektedir (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Buckingham Sarayındaki giriş kapısının iki yanında duran askerler, güç ve otoritenin yansıtıcılarıdır.

Askerlerin üzerindeki kırmızı **renk** tonundaki üniforma dikkat uyarısı uyandırmaktadır. Thunderbolt havaya zıplayarak askerlerin şapkalarını başlarından alarak yere indirmektedir. Cansız olduklarını fark ettiğinde ise gerçek dünya ve gerçekdışı dünyasının farkı ile yüzleşilmektedir. Zeminde kesme taş **doku**şunun aralıklı yerleştirilmesi, **pragnanz kanunları** ile faydalı **form** olarak algılanarak zihinde **tamamlama** kuralı sağlanmaktadır.



Şekil 7.107: (dakika: 33.01-33.10).

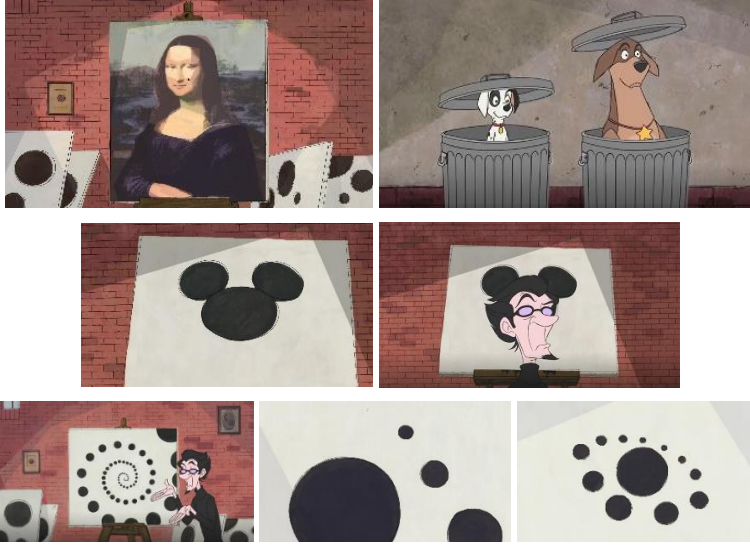
Ressam **nokta/benek**lerden oluşan üç boyutlu bir kompozisyonu aksesuar haline getirerek tavana asmaktadır. Sanatın iki boyutlu halinin Cruella için yetersiz olması, ressamı üç boyutlu çalışarak farklı perspektifler sunan bir eser oluşturmaya itmektedir fakat Cruella'yı üç boyutlu bir eserde memnun etmemektedir.



Şekil 7.108: (dakika: 33.10-33.42).

Karşılıklı program etkisindeki hayvanat bahçesinde yetkililerin maymunları gezdirdikleri görülmektedir. Thunderbolt ise sınırlı bir at hırsızlığı çetesini yakaladık demektir (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Hayvanat bahçesinin girişi, kırma çatılı bir örtüdür. Etrafındaki binalardan alçakta tasarlanarak **vurgulanmakta** ve dokuda **çesitlilik** sağlamaktadır. Bu kompleks **mekan**, birçok kapalı, açık ya da yarı açık özelleşmiş **mekan**dan oluşmaktadır. Hayvanat bahçesindeki her canlının ihtiyaçları dahilinde tasarlanan yaşam alanları söz konusudur. Kimisi için üstü kapalı saçaklı bir yapı, kimisi için ise üstten ışık alan cam bir çatı örtüsü kurgulanmıştır. Hayvanat bahçesinin girişteki saçaktan geçince tam ortada karşılayan yapı ise bir külah çatılı dörtgen planlar arasında farklılaşarak **vurgu** oluşturan bir yapıdır. Hayvanat bahçesinde zürafaların bulunduğu **mekan tasarımı**, açık alanda **hareket** etme ihtiyaçlarına imkan sağlayan sınırları korkuluklar ile belirlenmiş bir bölümdür. Yeşil alanların tam karşısında kalan işlemeli beyaz saat detayı taşıyan yapıda ise bir gergedan yer

almaktadır. Patch **algının bilissel boyutu** ile olayın 34. Bölüm ile **benzerlik** kurduğunu söylemektedir. Gerçekdışı dünya olan diziden **karsılıklı olaysal davranış** setleri belirlenerek aynı **hareket**lerin gerçekleştirilmesi beklenmektedir (**Karsılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Maymunlar hırsız olarak **imgelenen** yetkililerin elinden kurtarılmakta ve özgür serbest doğalarına bırakılmaktadır. Thunderbolt ve Patch'in eş zamanlı **benzerlik** sağlayarak havlamaları, **süreklilik** sağlamaktadır.



Şekil 7.109: (dakika: 33.42-34.00).

Olaysal mekan atmosferi kurulumu ile ressamın tuval içerisinde farklı kompozisyonlar oluşturma **olayı** ile Thunderbolt ve Patch'in gerçek dünya-kurgusal dünya arasında gerçekleştirdikleri **olay**lar, arka arkaya sunulmaktadır (**Olaysal Mekan Atmosferi**). Bu anlamda tuval bir kentsel **mekan** ya da özel **mekan** iken sanat ise bir **olay** ile denkleştirilmektedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Ressam, Leonardo da Vinci'nin Rönesans dönemi sırasında ortaya çıkardığı kavak bir pano üzerine sfumato tekniği ile yarattığı birçok tartışmaya konu olan Mona Lisa tablosunun röprodüksiyonu üzerine, **nokta/benek biçimini** ben olarak entegre etmektedir. Cruella **algının değerlendirici boyutu** ile yine resmin kötü olduğuna karar vermektedir. **Olaysal mekan atmosferi** geçişi ile Thunderbolt ve Patch, **benzerlik** kuralı sağlayarak çöp kutusunun içerisinden dışarıya çıkmaktadırlar (**Olaysal Mekan Atmosferi**). **Nokta/benek**lerden elde edilen **algının bilissel boyutu** ile Disney'in ikonikleşmiş Mickey Mouse karakterinin silüeti imgelenmektedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Animasyon filmleri arasında kurgulanan çizimlerde **benzerlik** kuralı ile görsel hafızada yer eden bağlantılar kurularak **süreklilik** sağlanmaktadır. Ressam resmin önüne geçtiğinde ise yukarıda kalan iki **nokta/benek** kulak olarak **imgelenmektedir** (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Tuvalin kenarından **hareketlenen nokta/benek** figürleri merkezsiz/odaksal **hıverarsi** sağlayarak sarmal bir örüntü oluşturmaktadır. Diğer

eserde ise tuvalin sol tarafında kalan büyük bir **nokta/benek**, tuvalin sağ tarafına yerleştirilen 3 küçük **nokta/benek** ile **denge**lenmektedir. Başka bir eserde ise tuval bir galaksi olarak **imgelenerek vurgu**da bırakılan büyük **nokta/benek** bir gezegen **imgesindedir**. Gezegen **nokta/benek** figürü etrafındaki küçük boyutlu uydu, gezegenin etrafında değişen boyutları ile **hareket algısı** uyandırmaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Cruella **algının değerlendirici boyutu** ile tüm eserleri kötü olarak değerlendirmektedir.

2. Film, 3. Bölüm, 6. Sahne



Şekil 7.110: (dakika: 34.00-34.50).

Thunderbolt ve Patch lüks bir restorandan aldıkları yemek arabasını kentte bir araç gibi kullanarak **hareket**lerini hızlandırmaktadırlar. Araç yolunun ters yönünde yemek arabasını **hareket** ettirmek zorluk oluşturmaktadır. Masanın üzeri koltuk işlevi görür iken üstü kapatılmış servis tabağı ise bir direksiyon olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Thunderbolt ve Patch **program çatışma**larından kaynaklı olarak restoran çalışanlarından kaçarak demir malzeme görünümlü parmaklıklı dış kapı ile **vurgu**lanan girişten kentsel park alanına giriş yapmaktadırlar. Kentsel park ağaçlar ile oluşturduğu gölge ile bekleme/dinlenme **mekanı** tanımlamaktadır. Kurgusal **mekan** görselleştirilmesinde çizim tekniği göz önünde bulundurularak içlerinde düzenlenen bileşenlerin, yaşanan **mekan**lardaki gerçek anlamlarından kopartılarak farklı anlamlar yüklenerek var edildiği gözlemlenmektedir. Şöyle ki bir bitkisel öge olarak ağacın **mekan**da var oluşunu işlev ve estetik olarak ihtiyaç duyulan bir düzenleme şeklinde açıklanır iken kurgusal **mekan**da ağaç figürünün bu bağlamdan **kopma** göstererek **mekan**da perspektifi daraltan, odak dışı **mekan**ları örtülü hale getiren bir **çizgisel** figür olarak tercih edildiği

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **hareket**
- **imge**
- **program**
- **çatışma**
- **kopma**
- **çizgi**
- **vurgu**
- **olay**
- **karsılıklık**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Çevresel Çatışma Olanaklılığı)**

<p>gözlemlenmektedir. Thunderbolt gerçek dünyada gerçek kahramanlık yapmanın bu kadar güzel olduğunu bilmiyordum dediğinde Patch bunu her zaman yapmıyor musun diye karşılık vermektedir. Patch'in her akşam televizyonun karşısında seyrettiği gerçekdışı serüvenler ile gerçek dünya arasındaki ayrımın farkında olmadığı anlaşılmaktadır. Thunderbolt ise Patch'e gerçeği söylemeden olayı devam ettirmektedir. Thunderbolt ve Patch restoranın karşılıklı programını kentsel açık mekana taşıyarak çatısma ortamı sunmaktadırlar. Thunderbolt özel mekanlar ve kentsel açık mekanlarda, seyircisinin kentli olduğu gerçek dünyadaki gerçek kahraman rolünü üstlenmektedir. Film setinde her şey programlı olarak karşılıklı ilişkisinde gerçekleşen senaryo yerine kentsel mekanlar içerisinde beklenmedik olaylara imkan sağlayan çevresel çatısma olanaklılığı imkanları kullanılmaktadır (Cevresel Çatısma Olanaklılığı).</p>	
<p>2. Film, 3. Bölüm, 7. Sahne</p>    <p>Şekil 7.111: (dakika: 34.50-35.58).</p> <p>Set mekanına geri dönüldüğünde ise Thunderbolt'un serüvenlerindeki yardımcı karakter olan Lightning'in Thunderbolt'un önüne geçmek adına yalan söyleyerek dizide öleceği haberini verdiği anlaşılmaktadır. Yıldız oyuncu kaybolunca Lightning, karavanda hazırladığı afiş tasarımı ile dizinin ana kahraman rolünü üstlenebileceğini bildirmektedir. Afiş tasarımında nötr renk tonundaki görüntüsünün üzerine ışık düşürülerek bu soruna çözüm olduğunu vurgulamaktadır. Senaryo tamamen Thunderbolt'a uygun olarak programlanmış iken Lightning bu düzeni bozarak kendisine uygun olarak yeniden programlanmasına neden olmaktadır. Thunderbolt oyuncuğunu aşağıya iterek onun yerine geçme olayını gerçekleştirdiği imgelenmektedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme).</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • tasarım • mekan • renk • vurgu • program • olay • imge <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)
<p>2. Film, 3. Bölüm, 8. Sahne</p>  	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • mekan

 <p>Şekil 7.112: (dakika: 35.58-36.30).</p> <p>Mekanda ressamın tüm denemelerinin kenara atık yığını imgesinde istiflenmesi, hala Cruella'nın sanat anlayışına ulaşan bir eser oluşmadığının göstergesidir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). Ressam gökyüzüne yönelerek ve elleri ile kuşun kanatlarını imgeleterek kararsız zalim ilham kuşunu çağırılmaktadır. Tam o sırada üzerine düşürülen ışık onu vurgulamaktadır. Cruella bu ilham kuşunun kendisi olduğunu varsayarak söze girmektedir. İlhamın nerede olduğunu bildiğinden bahseden Cruella, sanatta mahkeme emri gibi şeylerin yaratıcısını engelleyemeyeceğini düşünmektedir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • imge • vurgu <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)
<p>2. Film, 4. Bölüm (Mekanda Olay Akışı-Kaçırılma), 1. Sahne</p>  <p>Şekil 7.113: (dakika: 36.30-36.58).</p> <p>Cruella, sanat için mutlaka fedakarlık yapılmalı diyerek soluğu Anita ve Roger'ın eski evlerinde almaktadır. Birinci animasyon filmindeki olay örgüsü ile benzerlik kurularak ilham kaynağı olarak takıntısının nedeni olan dalmaçyalıların peşine yeniden düşmektedir. Esas yaşam alanının ilk görselleştirilmesi, birinci filmdeki görselleştirilmesi ile karşılaştırıldığında dış mekanın yoğun sarı renk tonu etkisinin gün batımına doğru çizildiğinden dolayı olduğu düşünülmüştür fakat bu çizimde ise gökyüzü tamamen mavi renk tonunda iken esas yaşam alanının cephesinin sarı renk tonu olarak değiştirildiği fark edilmektedir (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü). Cruella amacına ulaşamayıp</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • olay • benzerlik • mekan • renk • görme duyası • algı <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)

evin önündeki merdivenlere oturarak dalmaçyalıyı nasıl bulacağını düşünürken kentsel **mekan**daki **olay** akışı aniden gidişatı değiştirmektedir. Birinci animasyon filmindeki sokak dokusunda, sol tarafta yer alan bir köprü ile yollar ayrılmaktaydı fakat nesnel gerçekliğin dönüşümü ile **olay** doğrultusunda **mekan** şekillenmektedir ve gazete dağıtan çocuk hızla yokuştan aşağıya doğru uzaklaşmaktadır (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Bisikletle gazete dağıtan çocuk, Cruella'nın yüzüne gazete fırlatarak derdine çözüm olmaktadır. Cruella, **görme duyası** ile gazetede Patchin tasmaından çiftliğin adresini **algı**lamaktadır.

2. Film, 4. Bölüm, 2. Sahne



Şekil 7.114: (dakika: 36.58-37.25).

Mekanda süreksizlik ve **olay**da **süreklilik** sağlanarak gazete ile sahne geçişi sağlanmaktadır. Çiftlik evinin posta kutusuna ulaşan gazete, Anita aracılığıyla iç **mekana** taşınmak üzere alınmaktadır. İki yapı arasına kurulan çamaşır ipi, taşınan çiftliğin **kişiselleştirme davranış**ında bulunduğunu ve iki ayrı **mekan** arasında aynı **olaysal mekan atmosferinin egemenlik** gösterdiğini anlatmaktadır (**Olaysal Mekan Atmosferi**). Çamaşır ipindeki çarşafı kendi üzerine düşüren dalmaçyalı, Anita'nın burada oyalanmasını sağlamaktadır. Anita gazeteyi Nanny'nin çamaşırları katlayarak koyduğu sepetin üzerine bırakmaktadır. Nanny'nin katladığı çamaşırlar ve gazetenin **biçiminin benzerlik** göstermesi ile Nanny gazeteyi çamaşır olarak **imge**lemektedir ve sepeti iç **mekana** taşımaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Nanny ile çamaşırmış gibi taşınan gazete, Nanny'nin çayı ocakta unutmasıyla merdivenin önüne bırakılmaktadır. Merdivenin önündeki yumuşak çamaşır yığını ise dalmaçyalılar için birer tranbolin **imgesindedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**. İç **mekan** duvarları **kişiselleştirme davranış**ı etkisinde tablolarla detaylandırılmıştır. Yukarı kata çıkan merdivene **süreklilik** sağlanarak delikten aşağı kata inen bir merdiven yerleştirilmiştir. **Mekandaki olaylar** zinciri sonucunda ilk gün döşemede açılan delik ile gazetenin aşağı kattaki müzik odasına ulaşması sağlanmaktadır.

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **mekan**
- **olay**
- **süreklilik**
- **kişiselleştirme**
- **davranış**
- **egemenlik**
- **benzerlik**
- **imge**
- **görme duyası**
- **hareket**
- **biçim**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Olaysal Mekan Atmosferi)**
- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**



Şekil 7.115: (dakika: 37.25-37.37).

Roger yeni bir beste üzerine çalışıyordu ve Cruella'nın tam olarak kafasına denk gelen gazete **benzerlik** kuralı ile Roger'ın da **görme duyusunu harekete** geçirmek istemesine kafasına yerleşmektedir. Bu yerleşim ise bir şapka **imge**sindedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Roger bakmadan gazeteyi saksafonun içerisine fırlatmaktadır ve saksafon gazetelik olarak **imge**lenmektedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Müzik odası dahil olmak üzere iç **mekan** yeni taşınılan bir ev izlenimini yansıtmaktadır. **Mekan**daki taşınabilir donatılar tam anlamıyla bir düzen içerisinde değildir ve **mekan**da ait olacakları, bütünleşebilecekleri yerlerin arayışındadırlar. Müzik odasının halısı hala sarılı bir şekilde **mekan**ın kenarındadır. Kitaplar, **biçim/formu** ile işlev değişikliğine izin vererek kahve atığı olarak kullanılmaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Merdivenin hemen yanında ahşap kolunun arkasında ise bir şömine yer almaktadır.

2. Film, 4. Bölüm, 3. Sahne



Şekil 7.116: (dakika: 37.37-39.02).

Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **doku**
- **denge**
- **kayıtsızlık**
- **program**
- **olay**
- **cesitlilik**
- **sürekli**
- **zıtlık**
- **mekan**
- **renk**
- **benzerlik**

<p>Thunderbolt ve Patch, Regents Parkta yürüyüş yapmaktadır. Yaya yolunu sınırlandıran taş <u>doku</u> sınır ögesinin üzerine çıkararak Thunderbolt'un boyuna yetişen Patch, çizimde <u>denge</u> sağlamaktadır. Sınır ögesinin bitişine <u>kavitsızlık</u> etkisinde bitkisel öge tutunmaktadır ve iki ayrı <u>program</u> etkisinin birlikteliği gözlemlenmektedir. Yapılı çevre ve doğanın birlikte var olması, kendiliğinden çabasız bir gerçekleştirme söz konusudur. Londra'nın kentsel açık alanında eğimli topografyada geçişlerin merdivenlerle yapıldığı görülmektedir. Alt zemindeki göl etrafında yürüme, oturma ve vakit geçirme <u>olay</u>larına imkanı sağlanmıştır. Gölün içerisinde ise nilüfer, saz ve yosunlar bulunmaktadır. Regents Park, kentin yapılı çevresinden bilinçli olarak zihinsel ve görsel <u>çeşitlilik</u> sunmaktadır. Gök var ettiği <u>renk</u>lerini suya yansıtılmaktadır. Su ve gök arasında çabasız bir <u>birlik</u> kurulmaktadır. Regents Parktaki ahşap malzeme görünümündeki köprünün birinci animasyon filmindeki perspektif açısının korunarak yeniden çizilmesi, izleyicinin görsel hafızasında <u>süreklilik</u> sağlamaktadır. Birinci animasyon filminde kullanılan <u>renk</u>lerin <u>zıtlık</u> uyandıran <u>renk</u>ler ile bilinçli olarak döndürüldüğü izlenimi uyanmaktadır. <u>Mekan</u> aynıdır fakat yeşil <u>renk</u> tonundaki köprü artık kırmızı, mavi olan gökyüzü ise turuncu ve mor birlikteliğindedir. Thunderbolt ve Patch'in eş zamanlı <u>benzerlik</u> sağlayarak havlamaları, <u>süreklilik</u> sağlamaktadır. Thunderbolt'un havlama sesinden korkan güvercinler, çizimde izleyiciye doğru <u>hareket</u>lenerek sahneler arasında geçiş sağlamaktadır.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>hareket</u> <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>
<p>2. Film, 4. Bölüm, 4. Sahne</p>  <p>Şekil 7.117: (dakika: 39.02-39.45).</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>hareket</u> • <u>mekan</u> • <u>imge</u> • <u>görme duyasu</u> • <u>dokunma duyasu</u> • <u>olay</u> • <u>mekan atmosferi</u> • <u>benzerlik</u> • <u>süreklilik</u>
<p>Thunderbolt'un havlama <u>hareket</u>inden korkan güvercinlerin oluşturduğu <u>olaysal mekan atmosferi</u> devam ettirilerek tavukların dalmaçyalılardan korktuğu çiftlik <u>mekan</u>ına geçilmektedir (<u>Olaysal Mekan Atmosferi</u>). Dalmaçyalıların tavukları kovalamasıyla bir sığınak <u>mekan</u>ı arayışına giren tavuklar, esas yaşam alanını sığınak olarak <u>imge</u>leyerek <u>mekan</u>a girmektedirler (<u>Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme</u>). Tavuklar, salondaki delikten müzik odasına düşmektedir. Tavuğun kafasına geçirilen çaydanlık bir şapka olarak</p>	<p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>(Olaysal Mekan Atmosferi)</u> • <u>(Olay Akısı)</u>

imgelenmektedir. Görme duyası engellendiği için dengesini kaybeden tavuk, piyanonun arkasına düşmesine rağmen gerçekliği yansıtmayarak yakın çizimde piyano tuşlarının üzerine düşmüş gibi çizilmektedir. Tuşların arasında denge kurmaya çalışmaktadır (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü). En sonunda ise saksafona dokunma duyası ile dokunarak gazetenin Roger'ın önüne düşmesini sağlamaktadır. Bir başka tavuk ise Roger'ın saman olarak imgelenen saçlarına yumurtasını bırakmaktadır (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). Malzeme, renk, doku ile görsel hafızada eşleştirilen elemanlar, mekanda farklılaşan çatışma olanaklılığı sağlayan olaylara zemin hazırlamaktadır (Çevresel Çatışma Olanaklılığı). Roger'ın piyanosunun tam önünde açık bir şekilde duran gazete, beste olarak imgelenmektedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). Sonunda Patch'in Londra'da yalnız başına olduğu haberi mekanda yankılanmaktadır. Anlık olarak farklılaşan neşeli mekan atmosferi kendisini endişeye bırakmaktadır. Yavruları aramak için yola çıkan aile, Cruella'dan önce Patch'i bulmak istemektedir. Yine olay örgüsü ile Nanny evde yalnız bırakılmıştır ve dalmaçyalılar savunmasızdır. Bu durum birinci animasyon filmi ile benzerlik göstererek süreklilik sağlamaktadır.

Doğrultusunda

Nesnel

Gerçekliğin

Dönüşümü

- (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)
- (Çevresel Çatışma Olanaklılığı)

2. Film, 4. Bölüm, 5. Sahne



Şekil 7.118: (dakika: 39.45-40.27).

Karşılıklı program etkisindeki hapisaneye kapatılan Horrace ve Jasper, parmaklıklar ardında iki kişilik bir hücrelerdir. Dalmaçyalılardan yapmak istedikleri kürk giysisinin renk tonları olan siyah beyaz birlikteliğindeki kıyafetleri dikkat çekmektedir. Haksız yolla elde edilmek istenilen kıyafete, özgürlüğün kısıtlandığı bir mekanda farklı bir biçimlenişte ulaşılmıştır. Hapishane mekan renklerin tamamen çektiği nötr siyah ve beyaz renk tonlarına sahiptir ve işlev odaklıdır. Cruella, Horrace ve Jasper'ı tekrar dalmaçyalıları kaçırma olayını gerçekleştirilmeleri için dışarı çıkarmak istemektedir. Cruella'nın geldiğini gören James ve Horrace görevlinin arkasına saklanarak gizlenerek konuşmaktadırlar. Bu olay ise yetkilinin mekanda mahremiyeti sağlayan duvar olarak imgelenmesini sağlamaktadır (Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). Tuğla dokusunda rasyonel olarak ritim oluşturulan pencereler bulunmaktadır. Mekan içerisindeki

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- karşılıklı
- program
- mekan
- olay
- mahremiyet
- imge
- doku
- ritim
- vurgu

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- (Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)
- (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel)

<p>karakterleri bilinçli olarak vurgulamak için pencerenin boşluğundan noktasal olarak vurulan sarının cansız tonundaki kaynağı olmayan ışık, gerçek dışı bir durumdur (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü).</p>	<p><u>Gerçekliğin Dönüşümü</u></p>
<p>2. Film, 4. Bölüm, 6. Sahne</p>  <p>Şekil 7.119: (dakika: 40.27-41.15).</p> <p>Sahneler arasındaki geçişte, Jasperın bedensel formu ve algının duygulanım boyutu ile kızgın hissi korunarak mekan değişimi sağlanmaktadır. Olaysal mekan atmosferinin kurulması ile süreklilik algısı oluşturulmaktadır (Olaysal Mekan Atmosferi). Jasper ve Horrace kendilerini Cruella ile beraber köprü altında plan yaparken bulmaktadırlar. Birinci animasyon filmdeki köprü altında arabada plan yaptıkları çizim ile benzerlik kurulmaktadır. Köprünün yüzeyleri afiş tasarımları için bir yüzey oluşturmaktadır. İki sokak arasındaki geçişi sağlayan geçişin girişi işlemeli kemer ile vurgulanmaktadır. Cruella tarafından kadın kılığına sokulmuş olan James, Kanine Krunchies kamyonunu oyalayarak ele geçirmektedir.</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>form</u> • <u>algı</u> • <u>duygulanım boyut</u> • <u>mekan</u> • <u>olay</u> • <u>mekan atmosferi</u> • <u>süreklilik</u> • <u>benzerlik</u> • <u>tasarım</u> • <u>vurgu</u> <p>Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>(Olaysal Mekan Atmosferi)</u>
<p>2. Film, 4. Bölüm, 7. Sahne</p>  <p>Şekil 7.120: (dakika: 41.15-41.55).</p> <p>Dalmaçyalılar yeni çiftliklerinde yer alan ahırda bir uyuma mekanına sahiptirler. Her dalmaçalı kendi rahat ettiği köşeyi bulup kisiselleştirme imkanına sahiptir. Fiziksel özellikleri değişen mekanın olaysal mekan atmosferi korunmaktadır. Bir önceki evlerinde kayıtsızlık programı etkisindeki uyuma mekanı olan müzik</p>	<p>Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>mekan</u> • <u>kisiselleştirme</u> • <u>kayıtsızlık</u> • <u>program</u> • <u>olay</u> • <u>vurgu</u> • <u>işitme duvarı</u> • <u>algı</u> • <u>bilissel boyut</u> • <u>imge</u> • <u>hareket</u>

odasında da her yavru kendi konfor alanını oluşturmaktadır (**Olavsak Mekan Atmosferi**). Kimisi zemin katta bir kutu ve varil üzerinde rahat ederken kimisi ise üst kat daha rahat bir uyku alanı tercih etmektedir. Bazısı için ise üst ve alt kat yerine vektör olan merdiven basamağı geçiş **mekan**ında uyuma **olay**ını sürdürmektedir. Gecenin ışıklarını çekmesiyle ışıkla var olan **renk**ler etkisiz hale gelmiştir nötr mavilerdeki çiftlikte karakterlere **renk** verilerek **yurgu** oluşturulmuştur. James kamyondan Kanine Krunchies müziğini başlattığında **ışıtme duvusu** ile uyarılan yavrular, **algının bilissel boyutu** ile dizinin müziğini hatırlayarak sesi takip etmektedirler. Uyku halinde uyarılan yemeğe en duyarlı tombul dalmaçyalı Rolly uyanır ve kardeşlerini bir yer zemini olarak **imgeleyerek mekan**da müziği takip etmektedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Müzik onun için bir **harekete** yön belirleyici konumdur. Zemin olarak **algılanan** dalmaçyalılar da uyanarak müziğe yönelmektedir. Plan müzik ile sadece yavruları uyarıp kamyona aktarmak iken ev içerisinde salonda gazete okuyan uyanık olan Nanny’de uyarılmaktadır. Kamyona dalmaçyalıların kolayca ulaşabilmesi için bir ahşap plak yerleştirilerek vektör olan düşey sirkülasyon ögesi, rampa oluşturulmuştur. Kamyonun içinde ise Kanine Krunchies bisküvileri yer almaktadır. **İşıtme duvusu** ile **dokunma duvusu** ve **tatma duvusu**, **harekete** geçirilmektedir.



Şekil 7.121: (dakika: 41.55-43.13).

Dalmaçyalılar kamyona kapatıldığında Nanny elindeki mutfakta yemek yapmak için kullanılan tavanın işlevini değiştirerek nesneyi bir sopa olarak kullanmaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Nanny tava ile Jasper’ın kafasına vurduğunda Jasper **mekanda** kıyafet ve **hareket**leri ile bir bale gösterisi yapılan salonda gibi **imgelenmektedir** (**Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Nanny’den kaçan Jasper ve Horrace ahır **mekan**ının sınırlandırılmış özel açık alanına girmektedirler. İlk görselleştirilmesinden toprak zeminde tavuklara ayrılan

- **dokunma duvusu**
- **tatma duvusu**
- **zıtlık**
- **çatışma**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Olavsak Mekan Atmosferi)**
- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Mekan-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**

bölüm, domuzlara ayrılan çamur zeminde olarak çizilmiştir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Grilerin etkisindeki **mekanda** domuzların pembe tonu **zıtlık** oluşturmaktadır. İki ayrı **programın** oluşturduğu **çatışma** ile **mekanda** kargaşa başlamaktadır. Çamur zemin **mekanda** kolay **hareketin**, yürünebilirliğin önüne geçmektedir. Ters yönlerden tek bir noktaya birbirlerine doğru **hareket** eden domuzların üzerindeki karakterler, tüm bu ağır darbelere rağmen hasar almamaktadırlar (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Kırsal bölgenin açık **mekan**larında aydınlatma elemanlarının olmamasına rağmen dolunay kusursuzca **mekanı** aydınlatıyor olarak çizilmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). James ve Horrace Nanny’i bağlayarak su kovasının üzerini sandalye olarak imgeleyerek Nanny’i kuyunun içerisine indirerek onu etkisiz hale getirmektedirler ve plan başarıyla tamamlanmış olmaktadır.

2. Film, 4. Bölüm, 8. Sahne



Şekil 7.122: (dakika: 43.13-44.56).

Asansörün dikey **çizgileri** ve sahne geçişi arasında **benzerlik** oluşturularak dalmaçyalılar, Cruella ve ressamın **mekanı**na taşınmıştır. Ressamın sanatını ortaya koyarken esinlenmesi için kaçırdığı dalmaçyalılar, **mekan** içerisinde istiflenerek hapisaneyi andıran kutulara kapatılmıştır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Ressam dalmaçyalıları görünce Cruella’nın onların resimlerini yapması için getirdiğini sanarak **algının duygulanım boyutu** ile mutlu olmaktadır fakat Cruella ise içindeki kötü düşünceleri **mekanda** seslendirerek **mekan atmosferini** bozmaktadır. Cruella ressamdan dalmaçyalıların resmini yapmasını değil dalmaçyalılardan sanat eserleri yapmasını istemektedir. Derilerini tuval olarak kullanıp başyapıtlar yaratmasını önermektedir. Her zaman bulunduğu **mekanda** **vurgulanmak** isteyen Cruella, dükkanlardan kürk alımı yasaklandığı

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **benzerlik**
- **mekan**
- **algı**
- **duygulanım boyut**
- **mekan atmosferi**
- **vurgu**
- **süreklilik**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**

<p>için takıntısı olduğu kürkleri giyim üzerinden değil sanatta ön plana çıkarmak istemektedir. Birinci animasyon filmindeki gibi dalmacıyalıların kürküne ulaşmak için onları öldürme planında bulunan Cruella, süreklilik algısı oluşturmaktadır. Sanat dünyasını temellinden sarsmayı amaçlamaktadır. Zirve isteğini ise koltuk mobilyasının üzerine çıkararak yansıtmaktadır. Mekanda sanatın temsilcisi olan Bars, sanatın canlı varlıklara zarar vererek oluşturulan bir fikir dünyası olmadığını açıklamaktadır. Sanat var olduğu sürece de kötü bir niyet ile yapılacak hiçbir olay izin verilemeyeceğini, sanatın durdurulamayan sesinin buna engel olacağı söylemektedir.</p>	
<p>2. Film, 4. Bölüm, 9. Sahne</p>  <p style="text-align: center;">Şekil 7.123: (dakika: 44.56-45.24).</p>	<p style="text-align: center;">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>mekan</u> • <u>süreklilik</u> • <u>olay</u> • <u>imge</u> • <u>benzerlik</u> • <u>algı</u> • <u>duygulanım boyut</u>
<p>Mekan ve kişi sabit tutularak süreklilik sağlanmasına rağmen mekan dikkat uyandıran kırmızı ışık vurulması ile mekanın yansıttığı olaysal mekan atmosferinde değişim sağlanmaktadır (Olaysal Mekan Atmosferi). Sanat içinde bilinçli bir kötülük barındırmayan farklı fikirlere açık, esnek yapısının aksine Cruella ise kendi düşünceleri harici mekanda farklı bir düşünceye tahammülünün olmadığını göstererek ressamı tablonun üzerine bağlamaktadır. Ressamın ağzının siyah bir benek görünümlü maske ile kapatılması ise sanatın susturulmasının imgesidir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). Bu olay ise Cruella'nın ressamı kendi sanat eserinin içine hapsedme isteğinin göstergesidir. Cruella ressama birçok bıçak fırlatmaktadır ve hepsi ressamı ıskalayarak tabloya saplanmaktadır. Bu olay Lars'ın üzerinde dart oyunu oynanması olarak imgelenmektedir. Birinci filmdeki James'in tablodaki soylu beyefendinin üzerinden oynadığı dart oyun ile görsel bir benzerlik kurulmaktadır. Cruella Lars'ı vizyon sahibi, tutkularını anlayabilen biri sandığını söylemektedir. Algının duygulanım boyutu ile pişmanlık duyarak yavrulardan kürk yapacağını söylemektedir ve bunun sanat eseri kadar iyi olacağını düşünmektedir. Lars'ın ellerinin aldığı biçim ile Cruella'nın elleri süreklilik sağlamak adına görsel benzerlik etkisindedir.</p>	<p style="text-align: center;">Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>(Olaysal Mekan Atmosferi)</u> • <u>(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)</u>

2. Film, 5. Bölüm (Mekanda Olay Akışı-Kurtulma), 1. Sahne



Şekil 7.124: (dakika: 45.24-45.53).

Tek bir **mekan**, farklı **program**lar olan resim atölyesi, salon ve mutfak olarak kullanılarak **çatısma programı** etkisindedir. **Mekana** çatıya yakın olarak tasarlanan pencerelerden ışık alınmaktadır. Birinci animasyon filminde mutfak **mekan**ında gerçekleşen kaçırılma **olay**ı ise **süreklilik** gösterilerek dalmaçyalılar yine **mekan**daki mutfak bölümünde saklanmaktadır. Yavruların tutulduğu kutulara pencereden bakıldığında salon **mekan**ını içeren duvar mesafesinin nesnel gerçekliği gözetmeden dar tutulduğu gözlemlenmektedir. Pencere seçimi esas alındığında ise kutuların görünüm açısı yanlışlık göstermektedir. Perspektife göre pencereden kutuların arkası görünmek yerine kutular **olay** akışı esas alınarak pencereye dönük çizilmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Kaçırılma **olay**ından sonra kentte yavrular tarafından alacakaranlık havlaması başlatılmaktadır. 3. Katta tutulan yavruların başlattığı alacakaranlık havlaması iç **mekan**dan kentsel **mekana** yayılmaktadır. **Algının bilişsel boyutu** ile anımsanan birinci animasyon filmdeki minik teriyer cinsi köpek, o anda sokakta sahibi ile yürüyüş yapmaktadır ve uyarıyı anlayarak havlamaya katılmaktadır. Kentte düşeyde oluşturulan seviye farklılıklarını kullanarak çöp kutusundan gazete bayisi **mekan**ının üzerine ulaşarak haberi yaymaktadır.



Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **mekan**
- **program**
- **çatısma**
- **olay**
- **süreklilik**
- **algı**
- **bilişsel boyut**
- **işitme duygusu**
- **mahremiyet**
- **davranış**
- **kendileme**
- **dokunma duygusu**
- **hareket**
- **imge**
- **benzerlik**
- **simetri**
- **vurgu**
- **ölçek**



Şekil 7.125: (dakika: 45.53-46.35).

Haber köşe parsel binasının çatı katında küvette banyo yaptırılan, **algının bilissel boyutu** ile anımsanan seçmelere gelen eski İngiliz çoban köpeğine ulaşmaktadır. Köpek **işitme duvusunu** daha iyi **algılamak** üzere sesin geldiği yere yönelmektedir. Eski İngiliz çoban köpeği, 3 katlı dairede **mahremiyet davranışı** göstergesi olarak perdeleri çekilen pencereler yerine uygun bir pencere açıklığı bularak haberi uzak **mekanlara** yaymaktadır. Alacakaranlık uluması, bir konut yapısının özel açık **mekanını kendileme davranışında** bulunarak toprağı kazıp bulduğu kemikleri orada saklayan köpeğe ulaşmaktadır. Kentsel **mekanın** yer altı ve yer üstü birlikteliğinde sesin iletkenliği ile yerin altına kemik saklayan köpekte ulumaya katılmaktadır **(Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık). Dokunma duvusunu** ile doğrudan bağlantılı olan **hareketi** sınırlandıran demir parmaklıklar, **işitme duvusunu** ile ilgili olan sesin iletimine engel değildir. Kırmızı iki katlı Londra otobüsünde uyarıyı duyan köpek, insanların kafasını birer zıplama noktası olarak **imgeletmektedir (Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme). İşitme duvusunu** ile **algılanan** alacakaranlık havlaması, **süreklilik algısı** oluşturarak **olaysal mekan atmosferi** kurulmaktadır. Aynı olan **mekanlardaki olaylar** birbirlerine bağlamaktadır. **(Olaysal Mekan Atmosferi).**



Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Olay Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**
- **(Olay-Mimarlık ve Çevresel Psikoloji Disiplinlerinin Doğrudan Kullanımı-Karşılıklılık)**
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Olaysal Mekan Atmosferi)**



Şekil 7.126: (dakika: 46.35-47.03).

Thames Nehri üzerinden geçen Tower Köprüsü'nde ilerleyen kırmızı iki katlı otobüs, iki yaka arası **olay** akışını taşımaktadır. Kent içerisindeki sesi yalıtan pencere açıklığının kapatılmasından dolayı aldığı uyarıyı minik köpek, telefonda yaymaya çalışmaktadır. Telefonun diğer ucundaki **mekan**daki telefon bulunduğu **mekana** sesi iletilmiş olmaktadır. Bu ev **mekan**ındaki perde, koltuk ve telefon öğelerinin ise ana karakterlerin esas yaşam alanındaki mobilyaları ile **benzerlik** gösterdiği fark edilmektedir. Biri krem biri siyah olan köpekler **mekana simetri** uygulayarak yayılmaktadır. Köpeklerin gür sesleri ile kentte haber akışına devam edilmektedir. Seçmelere gelen köpeklerden siyah olanı **algının bilişsel boyutu** ile anımsanmaktadır. Kentsel bir açık **mekan** olan park, yaya yolunun gri bir asfalt ile belirlendiği, yeşil alanların kenarlarına ise standart bankların yerleştirildiği, kırmızı Londra telefon kulübesinin bulunduğu bir **mekan**dır. Konutların manzarası olan kentsel açık **mekanın vurgu** noktasında sanatsal değeri olan bir heykel konumlandırılmıştır. Dört yolun **vurgu** noktası ise yine bir heykel ile belirlenmiştir. Kent içerisinde yön bulmayı, imaj oluşturmayı, bölge ile bir aitlik kurmayı sağlayan değerlerdir. Kentsel **mekan**lar farklı **ölçek**lerden çizilerek **olay** akışının geçtiği Londra kentinin **algılanması** sağlanmaktadır.

2. Film, 5. Bölüm, 2. Sahne



Şekil 7.127: (dakika: 47.03-47.26).

**Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları**

- **mekan**
- **olay**
- **algı**

Patch ve Thunderbolt kentte akşam yürüyüşündelerdir. Çevresel çatışma olanaklılığı ile kentsel **mekanda** meydana getirdikleri **olaylar**, ulaşmak istedikleri hedef olan basın dikkatini çekmeye yetmemiştir (**Cevresel Çatışma Olanaklılığı**). Thunderbolt'un **algının duygulanım boyutu** ile üzgün olduğu bedensel **hareket**lerinden gözlemlenmektedir. Kent dokusunda girişi **vurgulayan** bir saçak dikkat çekmektedir. Saçak iyonik sütunlar ile taşınmakta ve davet ettiren bir **mekan** oluşturulmaktadır. **Mekanın** iç tuğla yüzeyine yerleştirilmiş bezemeli ayna ise **mekan**ın estetik kalitesi hakkında izlenimler uyandırmaktadır. Bilet gişesi tabelası ile **mekan**ın tanımlandığı anlaşılmaktadır. **Mekan** tiyatro ya da sinema **mekanıdır**. Yapının cephesinde uygulanan **ritim** ile afiş **tasarımları** sergilenmektedir. Sokağın karşısında kalan yine saçakla girişi vurgulanan binanın üzerinde Mickey Mouse tabelası bulunmaktadır. Animasyon filmleri arasında kurgulanan çizimlerde **benzerlik** kuralı ile görsel hafızada yer eden bağlantılar kurularak **süreklilik** sağlanmaktadır.



Şekil 7.128: (dakika: 47.26-48.45).

Ara sokak geçişlerinde çöplerin birikmiş olması sokakta çöp kutusu eksikliğini **vurgulamaktadır**. Thunderbolt tam Patch'e gerçekdışı dünyadaki **olayları** gerçek dünyada **süreklilik** sağlayarak **tekrar**layarak karşılıklı **olaysal davranış** setleri tanımladığını ve çatışma potansiyeli taşıyan bir **davranış** olan **olay kişiselleştirme**si gerçekleştirdiğini itiraf edecekken **mekana** alacakaranlık havlaması ulaşmaktadır (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**), (**Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirme**si). Ara sokakta iki bina arasındaki geçiş ahşap çitlerle kapatılmıştır ve çitada oluşturulan delik, **mekanlar** arasında **görme duyası** aracılığıyla **algılamayı** sağlamaktadır. Ana sokağın aksine ara sokağa yerleştirilen yüksek kapaklı çöp kutusu Patch'in ve Thunderbolt ile **denge**de görünmesini sağlamaktadır. Ailesinin kaçırıldığını **algının bilişsel boyutu** ile anlayan Patch, sudaki yansımasına bakarak ne yapacağını düşünür iken cevabı suya yansıyan Thunderbolt'u görmesi ile bulmaktadır. Patch Cruella'dan bahsederken **algının duygulanım boyutu** ile kızgın olduğu görülmektedir. Patch Thunderbolt'dan ailesini kurtarması için yardım istemektedir. Thunderbolt'u gerçekdışı dünyada kurgulanan dizisinden karşılıklı **olaysal davranış** setlerini belirleyerek Patch'e yardım edebileceğini düşünmektedir (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Patch'in **algının duygulanım boyutu** ile üzgün ruh hali, Thunderbolt'un yardım edeceği haberi ile umut bularak **dokunma duyası** ile Thunderbolt'a sarılarak bunu göstermektedir. Thunderbolt'un dizide ikonikleşmiş havlamasıyla alacakaranlık havlamasına katılarak ses kentte yankılanmaya başlamaktadır.

- **duygulanım boyut**
- **hareket**
- **vurgu**
- **ritim**
- **tasarım**
- **benzerlik**
- **süreklilik**
- **tekrar**
- **görme duyası**
- **denge**
- **bilissel boyut**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- (Çevresel Çatışma Olanaklılığı)
- (Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)
- (Çatışma Potansiyeli Taşıyan bir Davranış olan Olay Kişiselleştirme)

2. Film, 5. Bölüm, 3. Sahne



Şekil 7.129: (dakika: 48.45-49.17).

İşitme duyasu ile **algı**lanan alacakaranlık havlaması ile sahneler arasında **olaysal mekan atmosferi** kurulmaktadır (**Olaysal Mekan Atmosferi**). Big Ben'in hemen yakınında bulunan Thunderbolt'un Serüvenleri karavanına ulaşıldığında ise Lighting, uyguladığı planın kontrolden çıktığını duymaktadır. Thunderbolt'un hayranlarından Thunderbolt'un yavruları kurtarmak için karşılıklı **olaysal davranış** setlerini kullanacağı haberi alınmaktadır. Lighting ise dizideki diğer kahraman olarak bu olayı bozmak için kendi karşılıklı **olaysal davranış** setlerini kullanmaya karar vermektedir (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Karavanın içi **denevim**lendiğinde ise sağ taraftan kapalı olan perdenin arasından nesnellik dışında bir açıyla çizilen ışık, **mekana simetri** uygulanması için tercih edilmiştir (**Olav Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Lighting'in üzerine düşürülen ışık, **algı**nın **duygulanım boyutu** ile hissettiği üzgün ruh halini **vurgu**lamaktadır. Thunderbolt görünümündeki oyuncanın gösterilmesi ile gök gürültüsünün işitilmesi, Thunderbolt'un planının başladığının işaretidir.

2. Film, 5. Bölüm, 4. Sahne



Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **işitme duyasu**
- **algı**
- **denevim**
- **mekan**
- **simetri**
- **duygulanım boyut**
- **vurgu**

Olay Olay Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Olaysal Mekan Atmosferi)**
- **(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)**
- **(Olav Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**

Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **işitme duyasu**
- **algı**



Şekil 7.130: (dakika: 49.17-49.55).

İsıtme duyasu ile **algılanan** gök gürültüsünün **süreklilik** sağlaması ile sahneler arasında **olaysal mekan atmosferi** kurulmaktadır (**Olaysal Mekan Atmosferi**). Gökyüzü artık dramatik **mekan atmosferinin** etkisiyle **algının duygulanım bovu**tu ile neşe uyandıran turuncularından arınmış sadece mor **renk** tonlarına sahiptir. Gök gürültülerinin yaydığı ışık ise bulutları ve bina yüksekliklerini **cizgiler** ile **vurgulamaktadır**. Sokak dokusu ise tamamen nötr grilerin etkisinde çizimdeki **vurgu** konumundan çekilmiştir. Patch ve Thunderbolt, Cruella'nın yavruları tuttuğu kusursuz bir dikdörtgenler prizması olarak tasarlanmış depo **mekanı**na varmışlardır. Kırmızı tuğla yapı, yeşil kapısıyla Cruella'nın üzerinde barındırdığı **renkler** ile **kisiselleştirme davranışı** etkisindedir. Yapının en üst katındaki pencerelerin her birinden yansıyan sarı ışık **mekanın** kullanılıyor olduğunu göstererek plandaki hedef **mekan vurgulanmaktadır**. Yapının kısa kenarının olduğu tarafından **mekana** giriş planı yapılırken Lighting yardım için yanlarına geldiğini söylemektedir. Thunderbolt yangın merdivenini zıplayarak zemine indirmektedir ve düz çatıya ulaşım sağlanmaktadır. **Mekana** yukarıdan ışık alan ışıklıkta **mekanı**, **görme duyasu** aracılığıyla **algılamaktadırlar**. Bedenlerinin bir camı açmaktaki yetersizliğinden dolayı olağan bir şekilde açık olan pencere açıklığı **mekana** girişi sağlamaktadır. İç **mekan**dan yayılan turuncu **renk** tonundaki ışık, mor gökyüzü ile **zıtlık** oluşturmaktadır.



- **süreklilik**
- **mekan atmosferi**
- **duygulanım bovu**
- **renk**
- **cizgi**
- **vurgu**
- **mekan**
- **kisiselleştirme**
- **davranış**
- **görme duyasu**
- **zıtlık**
- **program**
- **oran-orantı**
- **ölçek**
- **uygunluk**
- **olay**
- **imge**
- **hareket**
- **nokta/benek**
- **vurgu**

Olay Olay Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Olaysal Mekan Atmosferi)**



Şekil 7.131: (dakika: 49.55-51.33).

James ve Horrace deponun mutfak bölümünde, ressamın **mekana** aktardığı resim atölyesi **programını** uygulayarak resim yapıyorlardır. Horrace kendisini görünüşünün aksine incecik çizmiştir. Resimde tepede bir güneş, kentten bir kesit çizilerek kırma çatılı iki konut yapısı tuvale eklemiştir. **uygun** gözetilmeden evlere göre insanın **ölçeği uygunluk** göstermemektedir. Mutfak tezgahının ön kısmında yeşil bir koltuk grubu kırmızı halıyla birlikte **zıtlık** oluşturmaktadır. Patch yavruların depodan kurtarılması **olayını**, dizideki 39. Bölüm olan yasak kaleden kaçış **olayı** ile denkleştirmektedir (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Depo bir kale, James ve Horrace ise birer muhafız olarak **imgelenmektedir** (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Gizlice girip işgal edip zafer kazanma **hareket** adımları işlenmek üzere dizideki senaryodan **karşılıklı olaysal davranış** setleri belirlenerek gerçek hayata uyarlanmak üzere planlanmaktadır fakat Lighthling, Thunderbolt'u doğrudan saldırı yapması için yönlendirmektedir. Çatı ve **mekanın** zemini arasına yerleştirilmiş kutular, merdiven olarak **imgelenerek mekana** ulaşımı sağlamaktadır. Patch eğik duran tuvalden kayarak zemine ulaşmaktadır. Tuval kaydırak olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Thunderbolt'un ikonik havlaması sonucunda James, fırçayı ona fırlattığında çekilen Thunderbolt'un arkasındaki tuvalde beklenmedik bir iz bırakılmaktadır. Tuvaldeki bu iz, **nokta/benek** figürünün dağılması, sanatın yanlışla yönlendirilmesi olarak **imgelenmektedir** (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Patch ise o sırada eğik yerleştirilen tuval yüzeyinin oluşturduğu yarı açık **mekana** gizlenmektedir. Cruella yeşil boya tenekesini bir sopa olarak **imgelerek** Thunderbolt'u etkisiz hale getirmektedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Cruella'nın sivri kırmızı topuklu ayakkabıları bir işaret ögesi olarak kullanılmaktadır ve gazetede Patch'e **yurgu** sağlamaktadır.

- (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**)
- (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)
- (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**)

2. Film, 5. Bölüm, 5. Sahne



Şekil 7.132: (dakika: 51.33-55.04).

Patch ve Thunderbolt'un da aynı kutuya kapatılmasıyla Lightling **mekana** giriş yapmaktadır. Lightling, her şeyin birer oyun olduğunu açıklamaktadır. Thunderbolt'un dizide öldürülmeyeceğini ve gerçek hayattaki gerçek kahraman yerine Thunderbolt'un aktör olduğunu söylemektedir. Lightling'in kutuların üzerine ulaşabilmesi adına kutuların önünde duran masanın daha önce görselleştirmelere göre daha yakında yer alıyormuş gibi çizilmektedir (**Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Patch'in bu haber ile **algının duygulanım boyutu** ile hüzünlenmesini, gök gürültüsü sesi **vurgulamaktadır**. Gökten ışıklar daha da çekilmektedir. İç **mekan** ve dış **mekan** arasında **olaysal mekan atmosferi** kurulmaktadır. İç **mekanda** Patch'in ağlaması **olay** başladığında dış **mekanda** da yağmur yağmaya başlamaktadır. **Olaysal mekan atmosferinin** sağlanmasında görsel **benzerlik** kullanılmaktadır (**Olaysal Mekan Atmosferi**). Lucky yan kafesten Patch'e **algının bilişsel boyutu** ile 18. Bölümü hatırlatmaktadır. Thunderbolt'un böyle bir kafesten kaçma sahnesi daha önce **görme duyusu** ile **denevimi**lenmiştir ve **hareket**ler gerçek **mekandaki olaya** ilham olmaktadır. Patch, kafeste takla atarak kafesin kapısını açmayı başarmaktadır (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**).

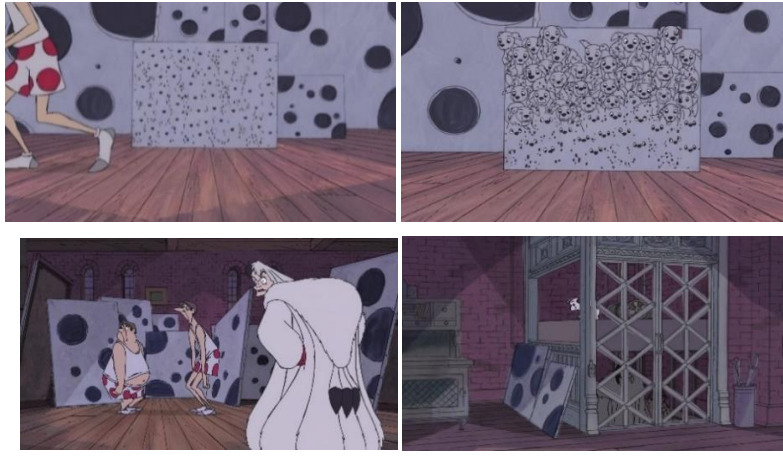


Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **mekan**
- **algı**
- **duygulanım boyut**
- **vurgu**
- **benzerlik**
- **bilişsel boyut**
- **görme duyusu**
- **denevim**
- **hareket**
- **olay**
- **nokta/benek**
- **doku**
- **imge**

Olay Olay Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü)**
- **(Olaysal Mekan Atmosferi)**
- **(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)**
- **(Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**



Şekil 7.133: (dakika: 55.04-56.58).

James ve Horrace, kırmızı **nokta/benekli** şortlarıyla gruplanarak **algılanırken** masanın üzerindeki üzümler de görsel **benzerlik** etkisindedir. Duvardaki tuğlaların ışığın etkisiyle sahip oldukları **doku** ile yüzeyde merdiven **imgesi** oluşmaktadır (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Patch ve yavrular, tabloların **mekan**da oluşturduğu sınırları belli yollun arasında ilerlemektedirler. Patch asansörü görünce depodan kaçmak için 53. Bölüm olan madende karışıklık **olayının hareketlerini** uygulamaktadır (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Uykusundan uyanan Horrace, mutfaktaki dolabı açmasıyla oluşturduğu ses, James'i uyandırır ve dalmayalıların yokluğu anlaşılmalıdır. James ve Horrace'ın uyandığını fark eden yavrular ise tablolardaki **nokta/benek** figürleri ve kendi **biçim/form**ları arasındaki **benzerlik** etkisini kullanmaktadırlar. Beyaz bir tuvalin içerisinde herhangi bir **nokta/benek** eseriymiş gibi **imgelenmektedirler** (**Bedensel-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Cruella da yavruların kaçtığını öğrenince asansör boşluğundan gelen havlama sesine yönelerek aşağı kata inmektedirler. Patch ise asansör boşluğundan kata geri atlamaktadır ve yukarıdan çıkarak **mekan**dan uzaklaşmaya çalışmaktadırlar.





Şekil 7.134: (dakika: 56.58-58.27).

Çatıya ulaşmak amacıyla tablolar ters çevrilerek trambolin olarak **imgelenmektedir (Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**. **Mekanda** yavrular karşılıklı **olaysal davranış** setlerini belirledikleri için algının **duygulanım boyutu** ile sevinçlidir. **Olaysal mekan atmosferinin** sağlanmasında görsel **benzerlik** kullanılarak dış mekanda yağmurlu hava son bulmaktadır (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**), (**Olaysal Mekan Atmosferi**). Son olarak Patch atlayacakken salona geri dönen Cruella'nın üzerine düşmektedir. Birbirlerine çarparak düşme **olayı**, domino taşlarının devrilmesi olarak **imgelenerek mekandaki** dengesini kaybetmektedirler (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). James ve Horrace, Patch'i yakalamaya çalışırken Patch üstü boya dolu masadaki sabitlenmemiş çıtaya zıplayınca boyalar, beyaz tuvalin önündeki James ve Horacea fırlatılmış olmaktadır. Tuval mor ve turuncuya boyanarak istemsizce bir resim ortaya çıkmış olmaktadır. Patch'in masanın üzerine zıpladığı andaki arka plan olan **mekan** ile boyaların tabloya doğru **hareket** ettiği andaki arka plan olan **mekan, olay** akışının öncelenmesiyle gerçeklikten aykırı olarak birbiri ile örtüşmemektedir. (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). **Mekandaki** sanat öğeleri tamamen dalmaçyalılardan yanadır ve tavana asılmış olan **nokta/benek** kompozisyonunda sallanarak Patch kendisini dışarıya ulaştırmayı başarmaktadır. Cruella, Horrace ve James, yavruların peşinden aşağıya indiğinde salonda yalnızca ressam ve Thunderbolt kalmaktadır. Göz göze geldiklerinde ikisinin de kaşlarını kaldırma **benzerlik** oluşturmaktadır.

2. Film, 5. Bölüm, 6. Sahne



Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **renk**
- **hareket**
- **denevim**
- **olay**

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>süreklilik</u> • <u>tekrar</u> • <u>olay</u>
<p style="text-align: center;">Şekil 7.135: (dakika: 58.27-01.00.25).</p> <p>Gökyüzünün mor renginin daha açık bir renk tonunu almasından güneşin doğmaya başladığı anlaşılmaktadır. Sokakta duran iki katlı otobüse dolan dalmaçyalılar, içerisinde şoför olmadan uzaklaşmaya başlamaktadırlar. Dalmaçyalılardan birinin diğerini itmesi ile sadece vitesin hareket ettirilmesi, otobüsün hareket etmesini sağlamaktadır (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü). Patch ağız ve patileri ile otobüsü kullanmaktadır. Kentin trafiğinde kovalama olayı başlamaktadır. Otobüs, 5 araç yolunu birbirine bağlayan sanatsal bir değeri olan heykele ulaşmaktadır. Dalmaçyalılar dengesini kaybeden otobüste gerekli yönde ağırlık oluşturmaktadırlar. Trafalgar Meydanı'nda hızla ilerleyen arabadan çıkan Horrace, otobüse ulaşmaya çalışmaktadır. Trafalgar Meydanı deneyimlendiğinde Landseer Aslanları heykeli gözlemlenmektedir. Bu sırada uçan güvercinlerden biri Horrace'ın ağzına girmektedir fakat zarar görmeden uçarak oradan uzaklaşmaktadır. Cruella otobüs ile aralarına giren arabanın üzerinde ilerleyerek arka camı açılan otobüsten bir yavruyu yakalamaktadır (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü). Cruella, birinci animasyon filmindeki kaçırma olayını, süreklilik sağlayarak tekrarlamaktadır.</p>	<p style="text-align: center;">Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları</p>
<p>2. Film, 5. Bölüm, 7. Sahne</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • (Olay Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü) <p style="text-align: center;">Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları</p> <ul style="list-style-type: none"> • program



Şekil 7.136: (dakika: 01.00.25-01.01.43).

Dizi setinde Lighthling üzerinden senaryoya devam edilirken iki katlı otobüs ve onu takip eden arabalar seti yerle bir etmektedir. Çevresel özelliklerin sunduğu benzersiz ve farklı **program** potansiyelleri, çevresel çatışma olanaklılığı sağlamaktadır (**Cevresel Çatışma Olanaklılığı**). Lighthling sen eşsiz bir köpeksin repliği sırasında setin yok edilmesi, haksız yoldan elde edilen bir **olayın** öngörülen sonucudur. Lighthling otobüsün camına yapışarak orada nesnel gerçeğin ötesinde bir şekilde asılı kalmaktadır. Set alanında ilerlerken önlerinde ağaçlık alan olduğu görülmesine rağmen yine kent trafiğine geçilmektedir (**Olav Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçeğin Dönüşümü**). Cruella'nın üzerine takılan sahnenin mavi örtüsü, halat olarak imgenlenmektedir (**Nesne-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Bu sırada Patch görsel hafızasında dizinin bölümlerinde kullanılan hamleler ile karşılıklı **olavsal davranış** setlerini tanımlamaktadır. Patch gerçekdışı dünyadaki **olavları**, **tekrarlama hareketinde** Cruella'nın zeminle ilişkisini kesmeyi başarmaktadır (**Karşılıklı Olavsal Davranış Setleri**). Nanny'nin bağlanarak kuyuya indirilmesi **olavı** ile **benzerlik** kurularak Cruella arabasının içerisine hapsedilmektedir. Patch aynı ip ile kardeşini de otobüsün içerisine çekmeyi başarmaktadır. Otobüs kentteki aydınlatma ögesine çarparak yön değiştirmektedir ve otobüs karanlık bir ara sokağa girmektedir. Bu ara sokağın çıkmaz sokak olduğunu fark eden Patch ise vitesine yüklenerek Lighthling'i sıkışmaktan kurtarmaktadır. Gerilimi arttıran bir sıkışma sahnesi olduğu için gökyüzü tekrar ışıklarını **mekan**dan almaktadır (**Olavsal Mekan Atmosferi**).

- **olav**
- **benzerlik**
- **mekan**
- **algı**
- **değerlendirici**
- **bovut**
- **imge**
- **hareket**
- **duygulanım bovut**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Cevresel Çatışma Olanaklılığı)**
- **(Olav Akısı Doğrultusunda Nesnel Gerçeğin Dönüşümü)**
- **(Karşılıklı Olavsal Davranış Setleri)**
- **(Olavsal Mekan Atmosferi)**
- **(Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme)**



Şekil 7.137: (dakika: 01.01.43-01.05.10).

Çıkılmaz sokağa ulaşan Cruella, James ve Horrace'dan kaçma **olayı** devam etmektedir. Patch onları oyalarken diğer yavrular, otobüsün üstünden açık pencereye oradan ise korunaklı iç **mekana** ulaşmaya çalışmaktadırlar. Patch, Thunderbolt'un **algının değerlendirici boyutu** ile karar verilen kötü karakterleri korkutmak için kullandığı ikonik havlamasını taklit eder iken ressam Thunderbolt'u **mekana** ulaştırmaktadır (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Gerçek **mekan**da kahraman rolü yapmaya başlayan Thunderbolt, onları oyalamak için **mekan**da sersem taklidi yapmaktadır. Cruella, Thunderbolt'u pire torbası olarak **imge**leyerek demir ile onu etkisiz hale getirmeye çalışmaktadır fakat Thunderbolt **hareket**leri ile Cruella'nın James ve Horrace'a vurmasını sağlamaktadır. Cruella en son hamlesinde ise Thunderbolt'a takılarak az önce otobüs sokaktan geçerken orada yer almayan çöp kutusuna düşme **olayı** gerçekleşmektedir (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**). Patch ise dalmaçyalıları korunaklı **mekan**a ulaştırırken bir merdiven basamağı olarak **imge**lenmektedir (**Beden-Hareket Etkileşiminde İmgeleme**). Thunderbolt ölme taklidi yaparken Ligthling göz yaşlarını tutamaz ve **algının duygulanım boyutu** ile yaptıklarından pişmanlık duyduğu anlaşılmaktadır. Patch kardeşlerini korunaklı **mekana** aldıktan sonra arabayı Cruella, James ve Horrace'ın üzerlerine doğru sürmektedir. Otobüsün bu **hareketi** onların **mekan**dan uzaklaşmalarını ve Thames Nehri'ne düşerek etkisiz hale gelmelerini sağlamaktadır. Gökyüzünde beliren gerçekdışı dünyaya özgü kahramanı vurgulamak için kullanılan turuncu ışık yansıtılarak dizideki ikonik sahne, gerçek **mekan**da gerçekleştirilmektedir (**Olav Akışı Doğrultusunda Nesnel Gerçekliğin Dönüşümü**), (**Olaysal Mekan Atmosferi**), (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). İki kahraman **benzerlik** göstererek havlamaktadırlar.

2. Film, 5. Bölüm, 8. Sahne



Şekil 7.138: (dakika: 01.05.10-01.07.03).

Thames Nehri'nin kenarındaki **olay mekanı**na ulaşan polisler, kentte kontrolsüz gerçekleşen, düzeni bozan **olay**ları kontrol altına almatadırlar. **Benzerlik** kuralı etkisinde **mekan**da insanların gerçekleştirdiği yanlış **olay**ları kontrol altına alanlar insan iken köpek cinsi olan Lighthling'i **mekan**dan uzaklaştırırlar köpek cinsidir. Ressam Cruella ile sanat çalışmaları yaptığından dolayı polise ifade vermektedir. Polisler tarafından **olay** yerine getirilen Nanny, James ve Horrace'dan şikayetçi olmaktadır. Cruella takıntı haline getirdiği beneklerden dolayı akıl hastanesi tarafından götürülmektedir. Dikkati ve kontrolü elinde barındıran kırmızı **renk** tonu etkisiz hale getirilerek **zıtlık** uyandıran yeşil rengine bürünmüştür. Cruella'nın bindirildiği arabanın içerisi, yumuşak **dokulu** malzeme ile kaplanarak akli dengesi yerinde olmayan bireyler göz önünde bulunarak tasarlanmıştır. Cruella'nın etkisiz hale getirildiği arabanın **mekan**ı terk etmesi ile bu **olay**ların, arayışların mutlak ulaşılacak istenilen sonucuna gelinmiştir. Huzuru temsil eden mavi **renk** tonundaki arabada ailenin diğer üyeleri **mekan**a ulaşmaktadır. **Olaysal mekan atmosferi** kurularak tüm ailenin bir araya gelmesi sağlanmaktadır. **Mekandaki** karakterlerin **algı**nın **duygulanım boyutu** ile iç huzura kavuşmaları

Kelime Kelime Kodlamada Başlangıç Kodları

- **olay**
- **mekan**
- **benzerlik**
- **renk**
- **zıtlık**
- **doku**
- **algı**
- **duygulanım boyut**
- **vurgu**
- **değerlendirici boyut**
- **karşılıklık**

Olay Olay Kodlamada Başlangıç Kodları

- **(Olaysal Mekan Atmosferi)**
- **(Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri)**

ile dış **mekan**daki gökyüzü, huzuru ve sakinliği yansıtan mavi **renk** tonu ile **benzerlik** oluşturmaktadır (**Olaysal Mekan Atmosferi**). Patch karşılıklı **olaysal davranış** setleri ile kendisini gerçekleştirme **olay**ını tamamlayarak kendisini eşsiz hissetmektedir (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**).



Şekil 7.139: (dakika: 01.07.03-01.13.03).

Thunderbolt'un gerçek **mekan**da gerçek kahraman oluşunun gazetede yayınlanması isteği de en sonunda gerçekleşmektedir. Thunderbolt, kendisinin sadece bir aktör olduğunu Patch'in ise gerçek bir kahraman olduğunu söyleyerek onu başına çıkararak fotoğrafta **vurgu** oluşturan öge olmasını sağlamaktadır. Canlı cansız her varlığın güçlü ya da zayıf yönleri bulunmaktadır. Patch'e göre görsel **benzerlik** bir zayıflık göstergesi iken gerçek dünyada **olaysal davranış** setlerini kullanması ile cesurluğu onun güçlü yönü olduğu anlaşılmaktadır (**Karşılıklı Olaysal Davranış Setleri**). Gazetelerde yer alan diğer manşetlere göre ise ressam Lars'ın resim atölyesinde **olay** akışı doğrultusunda istemsizce oluşan resim, "sıçrayan sanat (splatter art)" adı altında Londra'da ilgi gördüğü haberi yer almaktadır. Kötü adamlar olarak anılan Jasper ve Horrace'in butik açtığı görülmektedir. Gazetenin müzik haberleri bölümünde "noktaları görmek en üst

noktayı vurur (seeing spots hits top spot)" başlığı ile Roger'in ödül kazandığı haberi verilmektedir. Son manşet haberi ise **olaysal mekan atmosferini** bozan Cruella'nın akıl hastanesine kapatıldığı haberidir. Manşetler doğrultusunda **algının değerlendirici boyutu** ile karar verilen kötü rolündeki karakterlerin **karşılıklılık** ilişkisi ile kötü **olay**lara ulaştığı iyi rolündeki karakterlerin ise iyi **olay**lara ulaştığı gözlemlenmektedir (**Olaysal Mekan Atmosferi**).

2. Film, 5. Bölüm, 9. Sahne



Şekil 7.140: (dakika: 01.13.03-01.13.55).

Son sahnede The Thunderbolt Adventure Hour Serüvenleri programı, gerçek dünya ve gerçekdışı dünyanın ara kesitinde yeniden ele alınmaktadır. Programda dalmacıyalı yavrularının hepsi birer kahraman rolündedir. **Algının değerlendirici boyutu** ile karar verilen kötü rolündeki karakter, yavrular tarafından kovalanmaktadır. Gerçek dünyada gerçekleşen dalmacıyalıların kurtularak kahraman olması **olaysal mekan atmosferi**, gerçek dışı dünyaya da sirayet ettirilerek animasyon filmi sonlandırılmaktadır (**Olaysal Mekan Atmosferi**).

Kelime Kelime
Kodlamada Başlangıç
Kodları

- **algı**
- **değerlendirici boyut**

Olay Olay Kodlamada
Başlangıç Kodları

- **(Olaysal Mekan Atmosferi)**