

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

MİMARLIK ANABİLİM DALI

KONUT ÜZERİNE ÜTOPYALAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Çağrı YILMAZ

EKİM 2007

TRABZON

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

MİMARLIK ANABİLİM DALI

KONUT ÜZERİNE ÜTOPYALAR

Mimar Çağrı YILMAZ

**Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde
“Yüksek Mimar”
Unvanı Verilmesi Kabul Edilen Tezdir.**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 05.10.2007
Tezin Savunma Tarihi : 26.10.2007**

**Tez Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. İlkay ÖZDEMİR
Jüri Üyesi : Prof. Dr. Mustafa KANDİL
Jüri Üyesi : Doç. Dr. Mustafa VAR**

Enstitü Müdürü: Prof. Dr. Emin Zeki BAŞKENT

Trabzon 2007

ÖNSÖZ

Bu çalışma KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programında yapılmıştır.

“Konut Üzerine Ütopyalar” adlı bu çalışma ile ütopya kavramı ve ütopya-mimari ilişkisi incelenmiş, 19. yüzyıl öncesi, 19. yüzyıl, 20. yüzyıl ve 21. yüzyılda ortaya çıkanlar olarak sınıflandırılan ütopyaların, konuta olan yansımaları incelenmiştir.

Öncelikle tez danışmanlığımı yaparak emeğini ve desteğini esirgemeyen saygıdeğer hocam Yrd.Doç.Dr. İlkey ÖZDEMİR’e, bugünlere gelmemde desteklerini üzerimde hissettiğim aileme teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Çağrı YILMAZ

Trabzon 2007

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ.....	II
İÇİNDEKİLER.....	III
ÖZET.....	V
SUMMARY.....	VI
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	VII
1. GENEL BİLGİLER.....	1
1.1. Giriş.....	1
1.2. Ütopya Kavramı.....	2
1.2.1. Felsefi Açıdan Ütopya Kavramı.....	2
1.2.2. Sanatta Ütopya Kavramı.....	4
1.3. Mimarlık ve Ütopya İlişkisi.....	5
1.3.1. Mimari Alanda Üretilen Ütopyalar.....	6
1.3.2. Konut Üzerine Ütopyalar.....	9
1.3.2.1. Ütopyalarda Konut Kavramı.....	10
1.3.2.2. 19. Yüzyıl Öncesi Ütopyalarda Konut Kavramı.....	11
1.3.2.3. 19.Yüzyıl Ütopyalarında Konut Kavramı.....	12
1.3.2.4. 20. Yüzyıl Ütopyalarında Konut Kavramı.....	20
1.3.2.5. 21. Yüzyıl Ütopyalarında Konut Kavramı.....	27
2. YAPILAN ÇALIŞMALAR.....	29
2.1. 20. Yüzyıl Ütopyaları.....	29
2.1.1. Buckminster Fuller.....	29
2.1.1.1. Fuller'in Ütopya Yaklaşımı.....	30
2.1.1.2. Fuller'in Projeleri.....	31
2.1.1.3. Fuller'in Mimarlığa Etkisi.....	35
2.1.2. Archigram.....	36
2.1.2.1. Archigram'ın Ütopya Yaklaşımı.....	36
2.1.2.2. Archigram Mimarisi.....	38
2.1.2.3. Archigram'ın Mimarlığa Etkisi.....	46
2.2. 21. Yüzyıl Ütopyaları.....	49

2.2.1.	Microsoft Home of The Future	50
2.2.2.	E-House 2000, Amerika	51
2.2.3.	MIT House-n Projesi	52
2.2.4.	Taşınabilir Konut Projesi, Jennifer Siegal, 2001	53
2.2.5.	Colani Rotor Evi, Colani ve Haus, 2005	54
2.2.6.	Out Of Pocket, Basic House, Martin Ruiz de Azúa, 2000	56
2.2.7.	Glass ve Bedolla House, Zoka Zola, 2004	57
3.	İRDELEME	59
4.	SONUÇLAR VE ÖNERİLER	62
5.	KAYNAKLAR	65
6.	EKLER	69

ÖZGEÇMİŞ

ÖZET

Ütopyalarda ortaya konulan konut kavramının tarihsel süreç içindeki gelişiminin ve bu ütöpik yaklaşımların günümüz ideal konutunu nasıl etkilediğinin irdelendiği bu çalışmada, kavramsal olarak ütopya ve mimarlık ilişkisi ele alınmış, “19. yüzyıl öncesi, 19. yüzyıl, 20. yüzyıl ve 21. yüzyılda ortaya konanlar” olarak sınıflandırılan ütopyaların, konuta olan yansımaları incelenmiştir.

Çalışmanın ilk bölümünde felsefe ve diğer sanat dallarındaki ütopya kavramı ve tanımlarına örnekleriyle yer verilmiş, ütopyaların genel özelliklerine değinilmiştir.

Ütopyaların yalnızca edebi eserler olmaktan çıkıp mimarlık kapsamına nasıl girdiği ve aslında mimarlığın her türlü ütopyada neden var olması gereken bir sanat dalı olduğuna değinilerek ütopya-mimari ilişkisi incelenmiş mimarlık alanında üretilen ütopyalarla konu örneklenmiştir.

Konutun ütopyalarda ne şekilde yer aldığı, 19. yüzyıldan 21. yüzyıla kadar üretilen ütopyalardaki konut kavramı işlenmiştir.

İkinci Bölümde, 20. ve 21. yüzyılda ortaya çıkan ütöpik yaklaşımlar ve bunların konuta ve konut mimarisine olan yansımaları, 20. yüzyılda konut alanında ütöpik olarak nitelendirilen tasarımlar üreten Buckminster Fuller ve Archigram ile 21. yüzyılda konut kavramına, geçmiş yüzyıllarda üretilen ütopyalardan da yola çıkarak, farklı yaklaşımlar sundukları düşünülen Jennifer Siegal, Colani ve Haus, Martin Ruiz de Azúa, Zoka Zola gibi tasarımcılar ve Microsoft Geleceğin Evi, E- Konut, Konut-n gibi tasarımlardan örneklerle irdelenmiştir.

Tez kapsamında işlenen 19. yüzyıl ve 21. yüzyıl arasında ortaya çıkan ütöpik felsefe ve yaklaşımlarının konuta olan yansımaları irdelenmiş, ulaşılan sonuçlar son bölümde detaylı olarak ifade edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ütopya, Konutta ütopya, Mimarlık ve Ütopya

SUMMARY

Utopias on Housing

The historical development of the residence concept introduced under the scope of utopias and the effect of these utopist approaches on today's ideal residence are examined in this study, conceptually studying the relation between utopia and architecture and studying the reflections of utopias classified as encountered "before 19th century, 19th century and 21st century" on the residence.

The first chapter of the study exemplifies the utopia concept and definitions within the philosophy and other branches of arts, also touching on the general characters of the utopias.

How utopias went beyond being just on the realm of literature towards the realm of architecture and why architecture indeed is a branch of arts which has to exist in all kinds of utopias, and examines the relation between utopias and architecture, exemplifying with utopias created on architecture.

The position of the residence within utopias and examines the residence concept within utopias created between 19th century and 21st century.

The second chapters study the utopist approaches introduced in 20th and 21st centuries, their reflections on residence and residence architecture, giving examples such as Buckminster Fuller and Archigram who, in 20th century, have designs on residence described as utopist and designers such as Jennifer Siegal, Colani and Haus, Martin Ruiz de Azúa, Zoka Zola who are considered to have presented different approaches towards residence concept, also under the light of utopias created on previous centuries, and examples from designs such as Microsoft Future House, E- Residence, Residence-n.

The reflections of utopist philosophy and approaches emerged between 19th and 21st centuries which are covered under the thesis are analyzed and the conclusions are given in detail in the last chapter.

Key Words: Utopia, Utopia on Housing, Architecture and Utopia

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 1. Robert Owen, New Harmony önerisi.....	13
Şekil 2. Robert Owen, New Lanark önerisi	14
Şekil 3. Charles Fourier, Phalanstere	15
Şekil 4. Charles Fourier, Phalanstere	15
Şekil 5. Morris, News From Nowhere	17
Şekil 6. Metropolis şehir planından bir kesit	17
Şekil 7. Metropolis konut dış görünüşü	18
Şekil 8. Metropolis konut bloğu planı	19
Şekil 9. Metropolis aile apartmanı planı	19
Şekil 10. Garnier, Cite Industrielle görünüş.....	20
Şekil 11. Sant'Elia -La Cita Nouva Projesi.....	22
Şekil 12. Archigram – Capsule Homes, 1963-1966	25
Şekil 13. Peter Cook, konutun metamorfozu 1968.....	26
Şekil 14. Dymaxion House Çizimi ve iç mekanı	32
Şekil 15. Dymaxion Wichita House	33
Şekil 16. Geodezik kubbe	34
Şekil 17. Plug-in City	39
Şekil 18. Kapsül ev	40
Şekil 19. Kapsül ev'in Plug-in City' e takılması.....	41
Şekil 20. Konut ve iş yerlerine Plug-in konseptinin uygulanması	42
Şekil 21. 1990's House.....	43
Şekil 22. Cushicle.....	44
Şekil 23. Suitaloon.....	44
Şekil 24. Sprey plastik ev	45
Şekil 25. Walking City	46
Şekil 26. Archigram story, by Peter Cook.....	47
Şekil 27. E-House, 2000.....	51
Şekil 28. Taşınabilir konut, Jennifer Siegal.....	54
Şekil 29. Colani Rotor evi görünüşü	55

Şekil 30. Colani Rotor evi deęişebilir mekanları.	55
Şekil 31. Out of Pocket, Basic House	56
Şekil 32. Glass ve Bedolla evi görünüşleri.....	57
Şekil 33. Glass ve Bedolla evi kesitleri.	58

1. GENEL BİLGİLER

1.1. Giriş

İnsanlık, varoluşundan beri içinde bulunduğu zaman ve durumla ilgili duyduğu hoşnutsuzluklar ve bunlara çözüm olarak ürettiği fikirlerle düşünsel anlamda gelişmektedir. İdeal toplum ve düzen düşleri de hep bu hoşnutsuzluklardan hareketle ortaya çıkmış ve insanoğlunu teknolojik gelişmelerin de getirdiği esinle 'ütopya' ya kadar getirmiştir.

Ütopyanın yazılı olarak ilk kez Platon'un Devlet'inde ortaya çıktığı ve Rönesans ile birlikte varlığını kanıtlamış bir düşünce halini aldığı kabul görse de aslında ütopya kavramının, Devlet'ten önce Homeros'un bolluk ve ferah içinde yaşanan bir adadan bahsettiği eserinde de işlendiği görülmektedir.

Kelime olarak ütopya ise ilk kez Sir Thomas More'un 1516 yılında yazdığı eserinde ortaya atılmıştır. Çoğunlukla sosyal değişimlerden bahsedilen ve bunun fiziksel değişimi getireceği inancının ağır bastığı 18. yüzyıla kadar üretilen bu ütopyalarda mimarlık ile ütopya ilişkisi, edebi metinlerdeki mekan tasvirleriyle ortaya çıkmaktadır.

Mimarlık, tüm ütopya ve karşı ütopyalarda kaçınılmaz olarak vurgulanan bir sanat dalıdır. Her ütopya, toplumsal olduğu kadar mimari de bir tasarımdır. Ütopyalar, mimari üretimin durgunluk yaşadığı, mimarinin kendi sorunlarını çözmekte yetersiz kaldığı dönemlerde önemli bir rol oynamış ve bu bağlamda, mimari üretime canlılık getirmiştir.

Endüstri devrimi sonrası teknolojik gelişmelerinin mimarlık sanatına olan etkileri en çok ütöpik proje tasarımlarındaki artışta görülebilmektedir. Teknolojiye sonsuz güvenen dönemin bazı mimarları, malzeme teknolojisindeki gelişimleri takip ederek farklı malzemeleri bir arada kullanabilme özgürlüğüyle yeni ve denenmemiş tasarımlar gerçekleştirebileceklerini görmüşler, bu bağlamda üretilen 20. yüzyıl ütopyalarının konuta yansımalarından, "seri üretim" ve "makine konut" gibi kavramlar doğmuştur.

Giderek artmakta olan ve gelecekte bir sorun haline geleceği düşünülen nüfus, çevresel- iklimsel değişimler ve teknolojik gelişmeler sonucunda değişen - değişmek zorunda olacak olan yaşam koşullarının gelecek toplumlar üzerindeki etkisini öngören ütöpist mimarlar bu dönemde yeni teknolojilerin de getirdiği esinle, hareket edebilen konutlar, konut grupları ve kentler; büyüyeabilen, eklemenebilen mekanlar, kullanıcı

istekleri doğrultusunda deęişebilen konutlar, teknolojik geliřimlere ve yařam kořullarındaki esneklięe maksimum adaptasyonu saęlayabilecek yapılar tasarlamıřlardır.

Günümüzde, teknolojik geliřmeler sonucunda konut tasarımında yeni yapı malzemeleri ve üretim süreçleri gündemdedir. Her şeyin hızla deęiřtięi bu yüzyılda, konut ve onu oluřturan deęerler sistemi de hızla deęiřmektedir. Çaęımızda sosyal düzen; iletiřim, ulařım, tüketim, eęlence ve üretim sektörlerindeki yeniliklere paralel olarak gittikçe dinamikleřen bir yapı haline gelmiřtir. Bilgisayar çaęı ile birlikte, dünya hızla geliřen büyük bir küresel markete dönüşmektedir. Biliřim aęlarındaki ilerlemeler ve teknolojik geliřmeler, gündelik yařamda hareketlilięi artırmaktadır (Siaegal, 2002).

Giderek daha fazla hayatımıza giren hareketlilik kavramının günümüz konut tasarımına hareketli evler, cebe sığan konutlar řeklinde, biliřim aęlarındaki bu hızlı geliřmelerin ise günümüz konutuna, dıřarıdan yönetilebilen mekanlar, akıllı evler řeklinde yansıdıęı görölmektedir.

1.2. Ütopya Kavramı

Ütopya; edebiyatın metaforlarla dolu dolaylı bir anlatım türü olarak ortaya çıkmıř olan, ancak tek başına bir bilim konusu olarak deęil felsefe, sosyal ve siyasal bilimler, tarih, edebiyat, mimarlık, řehircilik hatta bilimkurgu gibi birçok dalın kapsamı içinde yer alan ütopya, dile getirildięi andan itibaren, deęiřik kaynak ve kiřilerce birçok řekilde tanımlanmıřtır (Demirkan, 1999).

Memnuniyetsizlik sonucundan doęan ütopya, gerçekte zor gibi görünen fikirleri tanımlayan bir kavramdır. Etimolojik (köken bilimi) açıdan bakıldıęında, Eski Grekçe’de iki kelimenin “U” olmayan, varolmayan, düş, hayal ürünü, uydurma ürünü ve “Topya”da, “Topos” “TOPIA”, toprak parçası, mekan, bölge, yer, yerleřke, ülke sözcüklerinin birleřmesiyle oluřmuřtur. Orta Avrupa dillerine geçerken, deforme olarak ütopya řekline dönüşmüřtür (Yeniřehirlioęlu, 2000).

1.2.1. Felsefi Açıdan Ütopya Kavramı

Toplum ve siyaset felsefesi üzerine yazılmıř, ideal düzen ve sosyal yařamın nasıl olması gerektięiyle ilgili katı kurallar içeren, ancak dönemin sosyal-siyasal kaoslarını

geleceğe taşımamaya yönelik önemli bir adım olan ve gelecekte içinde bulunduğu durumu sorgulayan insanlara, yapabilecekleri bir şey, hayal de olsa yaratabilecekleri bir yeni dünya ve düzen olduğuyla ilgili ufuklar açan birçok eser bulunmaktadır.

Her ne kadar Platon'un Devlet'i, ilk yazılı ütopya örneği olarak kabul edilse de ütopyanın, Rönesans'la birlikte yerleşik bir düşünce anlayışı halini almasından önce de az sayıda düşsel metine rastlanmaktadır.

Ütopya sözcüğü ilk kez, 16.yy İngiliz filozof ve yazarlarından biri olan Thomas More'un 1515-16'da Latince yazdığı ve daha sonra 1551'de İngilizce'ye çevrilen "Ütopya" adı ile tanınan eserinden geliyor olsa da ütopya görüngüsü bu kitaptan çok öncelere dayanmaktadır. Ütopyacılığın ilk ortaya çıkışını belirleme olanağı bulunmamakla birlikte, Sümerlerin kil tabletlerinde, Eski Ahit'te ve M.Ö. 8. yüzyılda Hesiodos'un şiirlerinde ilk kez dile getirildiği görülmektedir. M.Ö. 5. yüzyılda Atina'daki felsefi ve politik tartışmalarda da ütopyacı düşünce önemli rol oynamaktadır (Sargent, 2000).

Dictionnaire de l'Académie'ye göre, Rönesans'tan sonra matbaanın icadı ve Amerikanın keşfi ile doğan kültürel atmosfer, çok uygun bir sorgulama ortamı yaratmış ve toplum ve devlet için yeni tasarımlar, planlar üretmek ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Ütopya' da toplumsal eleştiri ve daha iyi bir toplum özlemi ile ilgili fikirlerin bir roman görünümü altında gizlenerek verilmesi, Rousseau' dan Fourier ve Marx' a uzanan ideolojiler çizgisinin öncüsü olmuştur (Kesmez, 2002).

Aynı anda iyi yer ve olmayan yer (ou-topia+eu-topia=u-topia) anlamını çağrıştırarak, görünüşte övgüye değer bir toplumu anlatan More, aynı zamanda bunun imgelem ürünü bir toplum olduğunu, gerçek olmadığını, belki de gerçekleşmeyeceğini çağrıştırmak istemiştir. Bu kitapta; insanların yaşamlarındaki her şeyden mutlu oldukları bir düş ülkesinden bahsedilir.

Başlıca özellikleri geleceğe ait bir öngörüde bulunulması, gelecek için bir proje ileri sürülmesi olan ütopyalar, günümüze kadar insanlarca hep bir eleştiri şekli olarak kullanılmış ve insanlığın problemlerine çözüm üretmek için var olan bir kavram olarak kabul edilmiştir. Ayrıca günümüzde genellikle, gerçekleşmesi mümkün görülmeyen, ayakları yere basmayan, gerçeklikle bağını yitirmiş anlamlarında, siyasi veya toplumsal programları ve projeleri tanımlarken kullanılmaktadır. Bu kullanımda büyük ölçüde gerçekçinin zıttı gibi bir olumsuz anlamı da vardır.

Ama ütopya aynı zamanda, bir program, kendisi için mücadele edilmesi gereken ve edildiğinde ulaşılabilecek bir hayal anlamında da kullanılır olmuştur son yıllarda. Bu

bağlamda, kendisine ulaşılamasa bile uğruna mücadele edilmeye değer, yol gösterici bir hedef anlamına sahiptir (Küçükaydın, 2007). Ütopya kelimesini “boş hayal” gibi suçlamak yanlış bir yaklaşımdır. Ütopya’yı deli saçması değil bilgi, zeka, yaratıcı düş gücü ve belki ihtirasın birlikte oluşturduğu çok büyük bir yetenek olarak görmek gerekir (Vanlı, 2000).

1.2.2. Sanatta Ütopya Kavramı

Ütopyalar sadece felsefe dünyası ile sınırlı kalmamış, tarih, mimarlık, edebiyat, şehircilik ve sinema gibi birçok dalın kapsamına girmiştir. Politika alanında ve gerçek hayattaki denemelerine ütopyayı konu alan bazı isimler arasında *Cizvitler*, *Owen*, *Saint Simon*, *Babeuf* vb. isimler sayılabilir. Edebiyat alanında üretilen ütopyalar için ise, Platon’un *Devlet*’i (M.Ö. 4.yy.), Thomas More’un *Ütopya*’sı (1516), Tommaso Campanella’nın *Güneş Ülkesi* (16.yy.), Francis Bacon’un *Yeni Atlantis*’i (17.yy.), Edward Bellamy’nin *Geçmişe Bakış*’ı (18.yy.), William Morris’in *Düş Dünyasından Haberler*’i (19.yy.), Wells’in *Çağdaş Bir Ütopya*’sı (19.yy.), Skinner’in *Walden 2*’si, Saint – Exupery’nin *Küçük Prens*’i (1938), Italo Calvino’nun *Görünmez Kentler*’i (1982), Aziz Agustin’ in *Tanrı Kent*’i, Swift’ in *Gulliver’in Gezileri*, Huxley’in *Cesur Yeni Dünya*’sı, Orwell’in *1984*’ü ve *Hayvan Çiftliği* gibi eserler ilk akla gelen örneklerdendir. (Akyol, 1995).

Diğer sanat alanlarında da, özellikle sinemada ütopyalar yaratılmıştır. Örneğin: *Metropolis*, Fritz Lang (1926), *Blade runner*, Ridley Scott (1982), *Videodrome*, David Cronenberg (1983), *Dune*, David Lynch (1984), *Brazil*, Terry Gilliam (1985), *Gattaca*, Andrew Niccol (1997), *Dark City*, Alex Proyas (1998), *The Matrix*, Wachowski Kardeşler (1999), *Existen-z* David Cronenberg (1999), *Kumsalda*, Danny Boyle (2000), *Equilibrium*, Kurt Wimmer (2002) gibi filmler bu başlık altında sıralanabilir.

Çeşitli alanlarda üretilmiş olan bu ütopyalar sanatçı yada düşünürler tarafından tasarlanırken, genel anlamda bir “yer” fikrinden yola çıkıldığı ve içinde bir “kurgu” unsuru barındırdığı için, her ne alanda olursa olsun bir ütopyadan bahsederken mimarinin göz ardı edilmesi olanaksızdır. Ütopyalarda yaratılan fiziksel çevre ve mekanlar, mimari ve şehir planlama konularını da kapsar. Geçmişten beri üretilen bu eserler, zamanla ütopyayı yalnızca edebi veya görsel birtakım nesnelere olmaktan çıkarabilmek ve gerçekleşme şanslarını sorgulamak adına kendilerinden sonra geleceklere öncülük etmişlerdir.

1.3. Mimarlık ve Ütopya İlişkisi

Toplumsal düzen için olduğu gibi, mimarlık için de eski dönemlerden beri ütopya vardır. Toplumsal, ekonomik ya da teknolojik nedenlerle gerçekleştirilmeleri olanaksız görülen, aklın ve mantığın sınırlarını zorlayan projeler, ütöpik mimarlık kapsamına girerler. Bu projeler genelde kenti ve yaşamı değiştirmeyi, ideal dünya düzeni getirmeyi amaçlarlar. Bunlara düşsel mimarlık da diyebiliriz. Düş kurmanın kökeninde düşünmek vardır. Ütopya da, düşünen toplumlarda daha yaygındır (Hasol, 1995).

Nail Bezel, ütopya ve mimarlık ilişkisini; "Mimarlık tüm ütopya ve karşı ütopyalarda kaçınılmaz olarak vurgulanan bir sanat dalıdır, çünkü insanın içinde ya mutlu olacağı ya da baskı nesnesine dönüştüreceği çevre, iç olsun dış olsun, herhangi bir toplumsal modelde temel ve vazgeçilmez etkidir. Gerçekte her bir ütopya bir toplumsal tasarım olduğu kadar bir mimari tasarımdır da" sözleriyle açıklamaktadır (Bezel, 1984). Ütopyalardaki kentler gerçekten de tasarlanmış olma iddiası taşımaktadır. Bu iddia, daha çok edebi metinlerle ortaya çıkan klasik ütopya da, zaten tasarlanmış kentler ortaya koyan aktivist ütopya da bulunmaktadır.

Ütopya ile mimarlık ilişkisi klasik ütopya da edebi metinlerdeki mekan tasvirleriyle ortaya çıkmaktadır. Bu metinlerde ütopyaacı, yaşam için kurallar ortaya koyarken, tanımladığı yerdeki bütün mimari detayları da anlatmaktadır. Örneğin; ütopyaacı, akıl yoluyla yönetilen ortak mülkiyete dayalı ideal toplum düzeninden düşsel bir kent devleti olarak anlatan Thomas More'un ütopyasında, bahsedilen başkent Amaurote (Sisler Kenti)'de evler yan yana dizilmiş ve bir bütün olarak gözükme ktedir. Hepsinin önünde bahçeleri vardır ve sokağa bakmaktadır. Su geçirmez teras çatıları vardır ve pencerelerinde cam ya da verniklenmiş ve yağlanmış ipek bulunmaktadır (Babaoğlu, 2004).

Ütopya lar mimari üretimi tetiklemiştir. Çoğu zaman hiç uygulanma iddiası olmayan bazı ütöpik tasarımlar, üretildikleri dönemden sonra başka mimarlar tarafından gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca ütopya lar, mimari üretimin tıkanıdığı noktalarda, mimari söylemlerin mevcut kentsel ve mimari sorunları çözemediği zamanlarda önemli bir rol oynamış, mimari üretimi harekete geçirmişler, mimarlığa yeniden inanç duyulmasına katkıda bulunmuşlardır.

1.3.1. Mimari Alanda Üretilen Ütopyalar

Daha önce de belirttiğimiz gibi genellikle toplumsal olaylar ütopyayı körüklemiştir. Örneğin Rönesans, topluma yeni düşünceler getirdiği gibi aynı zamanda ütopyaya götürecek yeni heyecanlar da getirmiştir. Leonardo da Vinci'nin kent boyutunda ütopyalar tasarlamış olması buna bir örnektir.

Önemli toplumsal olayların ardından ütopyaların ortaya çıkmasına verilebilecek diğer örnek ise 1789 Fransız İhtilali'dir. Boullée ve Ledoux, 8. yüzyıl sonlarında ütöpik mimarlığın Fransa'daki önemli adları olmuşlar, daha sonra ise Charles Fourier (1772-1837) "Flanster" projesiyle gündeme gelmiştir. Endüstri kentine tepki duyan Charles Fourier 1834'te, zeminde yaşlıların, orta katta çocukların, üst katta yetişkinlerin bulunacağı, ortak araç gereç kullanılmasını öngören, 1620 kişinin ortak yaşayacağı ütöpik bir bina önermiştir.

Yine 19. yüzyıl ütopyacılardan yola çıkarak "familister" adını verdiği bir toplu yaşama birimi de önermiştir. Endüstri yapılarıyla iç içe olan konutların avlulara açılan büyük bir binada toplandığı ve her ailenin bir konutunun bulunduğu projede ayrıca ortak bir çocuk bahçesi, okul, tiyatro ve çeşitli hizmetler de bu büyük bina içinde tasarlanmıştır. Familister uygulaması başarılı olmuş, Fourier' in ölümünden sonra bir üretim kooperatifi halinde sürdürülmüştür.

Bu örnekler göstermektedir ki kendi çağı için ütöpik gibi görünen kimi öneriler, olanakların gelişmesiyle ileriki dönemlerde uygulanabilir hale gelebilmektedir.

20. yüzyılda ütopyalar, II. Dünya Savaşından sonra hız kazanırlar. Öncelikle, 19. yüzyıl sonlarında 20. yüzyılın nasıl düşlendiğine bir göz atalım.

1900'e doğru, 2000 yılı için ileri sürülen tahminlerde çılgın bir dünya düşlenmekteydi. Öngörülere göre 2000'li yıllarda şehirlerdeki yaşamın bir bölümü, kent içi kara taşıtlarının yerini kanatlı, pervaneli türden hava taşıtlarının almasıyla, havada geçecek, iklimlendirilmiş giysiler içinde insanlar, günde yalnızca iki saat çalışacaklardı. Hafta sonlarında Ay'a gidilecek, alışıl gelmiş yemekler yerine konsantre vitaminler ve proteinler yenilecekti. Böylece evlerde mutfağa gereksinim kalmayacaktı.

Fransız mimar Tony Garnier' in 1904'te Paris'teki bir sergide, modern bir kent ütopyası olan İdeal kent tasarımı: Cite Industrielle (Endüstriyel Kent)'i sunmasıyla, naif ütopyacılık kendisini göstermiştir.

Almanya’da ise I. Dünya Savaşı’nın ardından, 1919 ile 1923 yılları arasında ütopyacı bir akım olan “Rüyalar Mimarisi” gelişmiştir.

Modern Mimarlığın, sivriliş döneminde (1910-1933) bu akımın, öncelikli iki ana ütopyası bulunmaktadır. Birincisi, endüstriyel üretimin olağanüstü gücünden yararlanarak toplumu değiştirmesi ve yaratıcı güçleri serbest bırakarak “Yeni İnsan” ı yaratması, ikincisi ise mimarlığın, endüstriyel nesne tasarımı ve şehirciliği de içine alacak geniş bir yelpazede her şeye egemen olmasıdır.

Bu bağlamda örnekler veren isimlerden olan Le Corbusier, 1922’de üç milyon nüfuslu “Çağdaş Kent” tasarımını sergilemiştir. Frank Lloyd Wright ise çağın endüstriyel gerçeklerini göz ardı eden bir tarım kenti olan “Brodacre City” ’yi 1934-58 yılları arasında tasarlamıştır. Yine Wright’ın tasarladığı 528 katlı, 1 mil yüksekliğindeki gökdelen projesi, ütopyalar arasında sayılmaktadır.

20. yüzyılın ikinci büyük ütopya dalgası 2. Dünya Savaşı sonrasında yaygınlaşır. 1960’larda, Japon Metabolizm hareketi, İngiliz Archigram grubu, Viyana’daki Coop Himmelblau ve Buckminster Fuller, ütöpik mimarlığın çok dikkate değer örneklerini vermişlerdir.

Geleceğe yönelik olan ütopya böylece, ufuk açıcı karakteriyle mimarlığın kaçınılmaz itici gücünü besleyecektir.

İdeal toplum düzenlerini ortaya koyan bir model olarak ortaya çıkan ütopya, mimarlık alanındaki ilk ürünlerini Rönesans döneminde vermiştir. Bu dönemde Alberti, Filarete, Leonardo da Vinci gibi tasarımcılar, saf geometrik formlarda, simetrik düzenlenmiş kent planları yaparak, ideal kent düzenlemelerinin örneklerini ortaya koymuşlardır. Ütöpik mimari tasarımlar, 20. yüzyılda yoğunluk kazanmış, endüstrileşmenin, özellikle batı ülkelerinde etkisini göstermesiyle yaşanan değişim dönemi, tasarımcıları yeni arayışlara yöneltmiş ve kent olgusu yeniden sorgulanmaya başlanmıştır. Örneğin İtalya’da Fütüristler adı altında, bir grup tasarımcı, 1914 yılında, Yeni Kent ve mimarisini açıklayan bir manifesto yayınlamıştır. Bu dönemde, mimari düşünce sistematiği, “mimari nesne”, “tek bina” sorunu olmanın ötesinde, kenti bir bütün olarak ele alacak yönde değişmiştir. Tony Garnier ve Le Corbusier, endüstri kenti örneklerini ortaya koymuşlardır. Kent nüfusunun artması, hızlı bina üretilme sorununu gündeme getirmiş, bu kavramlarla, mimari ürünün üretim sürecini hızlandırmaya yönelik arayışlara gidilmiştir. Buckminster Fuller’in Dymaxion House ve Wichita House projeleri bu çalışmaların örnekleri arasında yer alır.

Kentlerdeki nüfusun artışının bir sonucu olarak tasarımcılar, yerleşim alanı olarak karadan başka yerlerde, örneğin suda, uzayda yerleşme olanaklarını aramaya yönelmiştir. Bu doğrultuda çözümler sunulmuş, modern toplum insanının yaşam biçimine uygun, devingen, esnek, değişebilen kentler, mekanlar, megastrüktürler, megamekanlar tasarlanmıştır.

“20.yüzyılın bu yoğun düşünce eylemlerinin sonucundaki ütopyik mimari tasarım ürünlerinde yükselme, yüksek yapı yapma arzusunun bulunduğu söylenebilir” (Tümer, 1999).

“Bu yüzyılda yüksek, kule etkili veya kuleli ütopyik binalar ve kentler tasarlanmıştır. İlk örneklerden birisi, 1921 yılında Mies Van der Rohe tarafından Berlin için önerilen “Cam Gökdelen” dir. Yapı, gerek boyutları, gerekse seçilen malzeme ile aynı çağın binasını refere eder. Yine aynı yıllarda -1922- Chicago Tribune Gazete Binası için açılan yarışmada, A.Laos ve H. Topker’in önerilerinde olduğu gibi ilginç biçimlerde yüksek yapı örnekleri sunulmuştur.” (Tümer, 1999).

Le Corbusier XX. yüzyılın kentini, içinde çok sayıda insanın yaşadığı, yerden koparılmış yüksek binaların yer aldığı şekilde tasavvur eder.

“Arata İsozaki tarafından önerilen “Cluster in the Air” projesinde mevcut yerleşmelerin üzerine, biçimleri Japon tapınaklarını/pagodalarını çağrıştıran, yüksek binalar yerleştirilmiştir. Merkezde yükü taşıyan bir kuleden fırlamış konsollarda asılı duran konut birimlerinin oluşturduğu bu kule yapıları, gerek kendi iç çözümlerinin detaylandırılmasına, gerekse mevcut kent dokusuna nasıl entegre olacağı konusunda çözüm getirmemiştir. Bu da projenin günümüze dek ulaşan ütopyik tasarımlar arasında yer almasına neden olur” (Tümer,1999).

“Arthur Quarmby, 1963 yılında, “Corn on the Cob” adlı projesinde, 160 metre yüksekliğindeki, betonarme merkezi bir taşıyıcı çekirdeğe takılan, bağımsız yaşama ünitelerinden oluşan yaşama kulesi önermiştir. Kulenin en üst noktasında; su tankı, çamaşırhane, dükkanlar, restoran ve iki kollu vinç yer almaktadır. Yaşama üniteleri, merkezdeki taşıyıcıdan çıkan ve her kotta birbirinin üzerinde 30 derece kayarak konumlanan betonarme konsollara özel noktalardan, en üstteki vinç yardımıyla asılarak monte edilmektedir” (Tümer, 1999).

Archigram Grubu’nun ürettiği “Plug in City” de yaşama mekanları, eskidiğinde atılarak yerine yenisi alınabilen kapsüllerden oluşmakta ve bu kapsüller, tesisat sistemini de barındıran kulelere takılmaktadır. Grubun üyelerinden Warren Chalk, aynı projede,

“Capsule Unit Tower” adını verdiđi, konutlara hizmet veren asansör, merdiven ve servis ünitelerini de içeren, merkezi bir taşıyıcıya asılmış, trapezoidal formlu yaşama ünitelerinin oluşturduđu bir kule önermiştir.

“1967 yılında, Japonya’da açılmış olan, yüksek yoğunluklu topluluklar için şehir konutları yarışmasındaki, Tadao Anzai ve grubunun tasarımı da benzer bir yaklaşım sergiler. Bu projede, yaşama birimlerine ait yan fonksiyonların yer aldığı zemindeki dikdörtgen bir taban üzerinde, birbirine çok yakın konumlanmış, silindirik konut kuleleri yükselmektedir. Her bir kule, asansör kabinlerini de içeren, sekiz ayak tarafından taşınır. Ortada galeri oluşturacak biçimde, bir sirkülasyon halkası etrafında 16 adet konut ünitesi yerleştirilir” (Tümer, 1999).

1965 yılında New York’ta Harlem bölgesinin ıslahını amaçlayan, 110 bin ailenin barınması düşünölen projesinde Buckminster Fuller, her biri 100 adet yaşam ünitesini içeren 15 adet kule önerir. Kulelerdeki yaşama birimleri merkezi bir çekirdeđe asılarak taşınır.

Göröldüđu gibi 16. yüzyıldan itibaren üretilen bir çok ütopya, kendisinden sonra gelen nesiller için itici güç olmuş, zamanla teknolojik ve bilimsel gelişmelerin de yardımıyla, mimari alanda ortaya konan ütöpic tasarımların bir kısmı gerçekleşme şansı bulabilmiştir. Önceleri daha çok ideal sosyal düzen ve toplum kavramları ile ilgili olan mimari ütopyalar, ikinci dünya savaşı sonrası ortaya çıkan barınma ihtiyacı ve konut açığı gibi sorunlar dolayısıyla yaşama mekanlarına, konutlara, yönelmiştir.

Günümüze gelindiğinde ise teknolojik gelişmelerin de etkisiyle gelecek için düşünölen mekanlar giderek deđişmiş, eskiden olduđu gibi bir arada yaşama ve ortak kullanım anlayışı, bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ve sanallık kavramları sonucunda ideallik tanımının dışında kalmıştır. Günümüzde ideal düzenlerin yerine dijital ve sanal dünyalar, ütöpic olarak kabul görmektedir.

1.3.2. Konut Üzerine Ütopyalar

İdeal toplum ve düzen arayışı bağlamında, ilk olarak edebi metinlerde karşımıza çıkan ütopya felsefesi zamanla yaşadığımız mekanları da optimize etme çabalarını doğurmuş, ideal konutun nasıl olması gerektiđi ile ilgili, yüzyıllar boyunca bir çok fikir ortaya atılmıştır. Tasarlandığı dönemlerdeki teknolojik, sosyal ve çevresel faktörler doğrultusunda sürekli şekillenen ideal konut kavramıyla ilgili 20. yüzyıl başlarında

makineleşmenin de getirdiği yeniliklerle; seri üretim, makine konut gibi kavramlar ortaya çıkmış, 21. yüzyılda ise sürekli dinamikleşen yapı ve çevresel problemler sonucunda hareketlilik, yeni yapı malzemeleri ve sürdürülebilirlik kavramları önem kazanmıştır.

Ortaya atıldığı ilk anlardan itibaren ütopya üzerinde düşünen ve eserler verenler, kendisinden sonra gelen ütopyistlere, yaklaşımları ve fikirleriyle daima esin kaynağı olmuş, bir sonraki nesil ütopyalarını da şekillendirmiştir.

Bu bağlamda, ideale yönelik yaklaşımların ve düşüncelerin denendiği bir alan olan ütopyalarda sunulan konut ve yaşam çevreleri, geleceğin ve geleceğin konut tasarımının şekillenmesi açısından önemli olduğundan, bu bölümde dönemsel olarak, 19. yüzyıl öncesi, 19. yüzyıl, 20. yüzyıl ve 21. yüzyıl şeklinde ele alınmakta, açıklanmaya çalışılmaktadır.

1.3.2.1. Ütopyalarda Konut Kavramı

Konut, toplumun sosyo-ekonomik özelliklerini yoğun bir şekilde bünyesinde barındıran, içinde bulunduğu toplumun sosyo-kültürel düzeyi ile işlevleri belirlenen bir yapıdır. Varoluşundan bu yana temel işlevi insanı fiziksel etkilerden korumak olan konut, davranış ve düşünce sistemlerinin farklılaşmasıyla başka işlevler kazanmış ve dönüşümlere uğramıştır. Sabit bir barınak olmaktan çıkarak, zaman içinde sosyal-organizasyonel sistemlerin karmaşık hiyerarşisinin bir parçası haline gelmiştir (Dülgeroğlu, 1995).

Konut, diğer mimari programlarla karşılaştırıldığında, küçük ölçeğine rağmen hem kültürel hem de toplumsal anlamda çok şey ifade etmektedir. Yapılı çevrenin temel ögesi olan konut kavramı, geniş yelpazede evrensel değerlerin bir ifadesi olarak kabul edilebilir. Diğer yandan konut yalnızca insandan insana değil nesilden nesile değişen isteklerin de simgesi olmuştur (Riley, 1999).

Konut tasarımını etkileyen birçok etken ile birlikte geleceğe yönelik beklenti ve umutların bir ifadesi olan ütopyalarda konut kavramı, teknolojik gelişmelerin ve yeni yaşam tarzlarının konuta uyarlanabilmesinde bir araç olmuş ve tarihsel süreç içinde konut mimarlığında yeni ve alternatif tasarım yaklaşımlarının denendiği bir laboratuvar haline gelmiştir. Bugün “ütöpic konut” projeleri, yeni teknolojilerin getirdiği olanaklarla, toplumun geleceğe dair beklenti ve ihtiyaçlarının nasıl karşılanabileceği, hızla gelişen teknolojinin konut tasarımı, yapım ve sunum tekniklerine nasıl uyarlanabileceğinin denendiği bir alan olarak ortaya çıkmaktadır (Corn and Horrigan, 1984).

Tarih boyunca toplumların tasarımlar ve projeler ortaya koymalarındaki itici güç, içinde buldukları dönemde karşılaştıkları sorunlardan arınmış bir ortam hayali, geleceği oluşturma ve biçimlendirme istekleri olmuştur. Toplumların gelecek ile ilgili beklenti ve umutlarını, içinde buldukları dönemin şartları oluşturmaktadır. Bu nedenle ütopyalardaki konut kavramı da, tarihsel süreç içinde konutun geçirdiği değişime paralel bir biçimde gelişmiş, dönemin sosyal, kültürel ve teknolojik durumunu, toplumun geleceğe dair beklentilerini karşılayan bir kavram halini almıştır.

1.3.2.2. 19. Yüzyıl Öncesi Ütopyalarda Konut Kavramı

More 1516 yılında tasarladığı ütopyasında, dönemin İngiltere'sinin karışık sosyal yaşamına karşıt olarak, durağan toplumsal yaşamı ve sosyal uyumu kurgulamayı amaçlamıştır. More'un güney yarımkürede, dünyadan kopuk bir ada üzerinde konumlandığı ütopya ülkesinde, bütün kurum ve kurallar, toplumun huzur ve mutluluğunu sağlamak amacıyla insanlar arasındaki mutlak eşitlik ve adalet için çalışmaktadır (Harvey, 2001).

Dışarıdan bağımsız ve hayali olan bu düzenin kurulmasına, "Ütopya"nın dış dünyadan yalıtılmış bir ada olması da yardımcı bir etkidir. Ütopya adasının sakinleri, arzu ettikleri ideal yaşama sahip oldukları için onların değişimi gerektirecek gelecek ihtiyaçları da bulunmadığından, ütopya adasında toplumsal yaşantı sabit ve durağandır (Harvey, 2001).

İnsanların toplumla bütünleşebilmelerini desteklemek amacıyla, barınma amaçlı kullanılmakta olan her konut grubunun bağlı olduğu bir sosyal merkez bulunmaktadır. Toplumsal eşitliğin bir simgesi olarak evler, mekan özelliklerinden mobilyalarına kadar birbirinin aynı olarak tasarlanmıştır. Sokaklar boyunca yan yana dizilen konutlarda damlar düzdür, yapımlarında yanmaz, su geçirmez ve her türlü iklim koşuluna dayanıklı malzemeler kullanılmıştır ve hepsinin arka bahçesi vardır. Toplumsal yaşamın her yönünde olduğu gibi ev konusunda da ortaklık ilkesi söz konusudur ve herkes istediği eve girebilir. Konutlarda, kilidi veya anahtarı olmayan bir sokak, bir de bahçe kapısı vardır. Sahiplik duygusunun gelişmesini önlemek amacıyla on yılda bir konut değişimleri yapılmaktadır (Vale, 2000).

More'un ütopyası kendisinden sonra ortaya konmuş birçok ütopyayı da etkilemiştir. 1619 yılında Johann Valentin Andrea'nın kurguladığı *Christianapolis* Şehri, More'un

Ütopia'sında olduğu gibi ideal düzenin sıkı sıkıya kurallar ile sağlandığı aşırı denetimli bir yaşam çevresi sunmaktadır. Christianapolis'te teknolojinin sunduğu tüm olanaklardan yararlanan, dayanıklı ve yanmayan malzemelerden yapılmış olan evler, merkezi ısıtma ve havalandırma sistemlerine sahiptir (Vale,2000).

Campanella'nın "*Güneş Ülkesi*" (1643) ütopyasında da More'un ütopyasında olduğu gibi toplumun eşitlik ilkesi doğrultusunda, evlerin farklılaşmasına, kimlik ve aidiyet duygularının bir dışavurumu olarak anlamlandırılmasına izin verilmemektedir. Evler, dış görünüşlerinden içlerindeki donatılara dek birbirinin aynı özelliklere sahiptir (URL-1, 2007).

Bilim ve teknolojinin getirdiği yeniliklerin önemle üzerinde duran ilk ütopya, Bacon'un *New Atlantis* (1627) ütopyasıdır. Teknolojiye bütünüyle olumlu bakan ilk ütopya kenti *New Atlantis*'te evler teknolojinin sunduğu tüm olanaklardan yararlanmaktadır (URL-2, 2007).

1.3.2.3. 19. Yüzyıl Ütopyalarında Konut Kavramı

Endüstri devriminin yarattığı yeni toplumsal koşullara verilen tepkilerin izleri, 19. yy. ütopyalarında da görülmektedir. 19. yüzyılın ilk yarısından başlayan endüstrileşmenin şehirlerde toplanma eğilimiyle yarattığı olumsuz sonuçlar, aşırı kalabalık ile birlikte şehirlerin altyapısının yetersiz kalışı, çevre kirliliği ve yaşam kalitesinin düşmesi olarak sıralanabilir. Endüstrileşmenin getirdiği bu durum, toplumsal tabakalaşmaların mekansal olarak da ayrılması ile birlikte, konut alanlarının şehir merkezinden uzaklaşması eğilimini ortaya çıkarmış, üretim merkezleri ile yaşama birimlerinin yan yana planlanması, konut alanlarının karışık ve sağlıksız oluşunu da beraberinde getirmiştir. Bu nedenle endüstri devrimi sonrasında endüstri kentinin olumsuzluklarına karşı olan birçok ütopyada, şehir dışında yeni konut yerleşmeleri önerilmiştir.

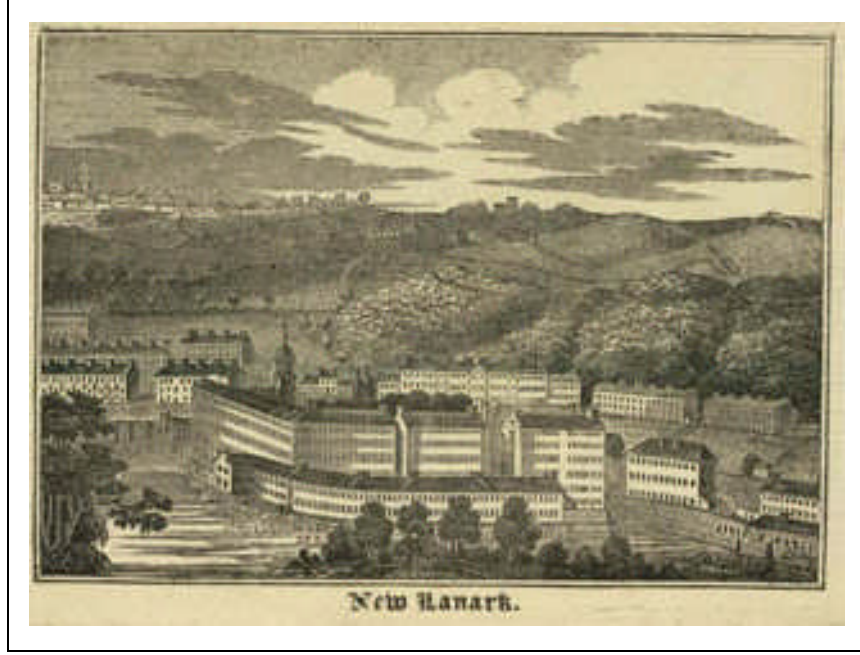
Endüstri kenti üzerine ütopya geliştirmiş olan ilk kişi Robert Owen'dır. Owen'ın kurduğu iki ideal köy, *New Lanark* (1817, İndiana) ve *New Harmony* (1825, İskoçya) olarak isimlendirilmiştir. Owen'ın ideal yerleşme modeli, hem kırdan hem de fabrikada çalışıp kendi kendine yeterli olan ideal toplumu için bütün zorunlu hizmetlerle donatılmış olarak kurulacak, toplu yaşam öneren bir köy yerleşimidir. "New Harmony", (Şekil 1) yarı yarıya kırsal bir yaşam düzenine bağlı olarak 100-150 hektarlık araziyle çevrilmiş ve her biri 1200 kişiyi barındırabilen kareler biçiminde düşünülmüştür (URL-3, 2006). Bütün özel

konutlar, yetişkinlerin yatak ve oturma odalarıyla bakım altındaki çocukların ortak yatakhaneleri, çeşitli mal ve ürünler için depo ve ambarlar, bir otel ve bir revir dörtgenin kenarlarında yer almakta, ibadet mekanları, okullar, mutfak ve yemekhane ise ortada bulunmaktadır. Bu girişim, ekonomik sorunlar ve iç anlaşmazlıklar nedeniyle başarısızlıkla sonuçlanmıştır (Fishman, 1994).



Şekil 1. New Harmony önerisi, Robert Owen

New Lanark'ta ise, iç mekanlarında pratik kullanıma izin veren çözümlere gidilmiş olan konutlar, minimum mekanda maksimum kullanım alanı yaratmaya yönelik olarak tasarlanmıştır (URL-4, 2006), (Şekil 2).

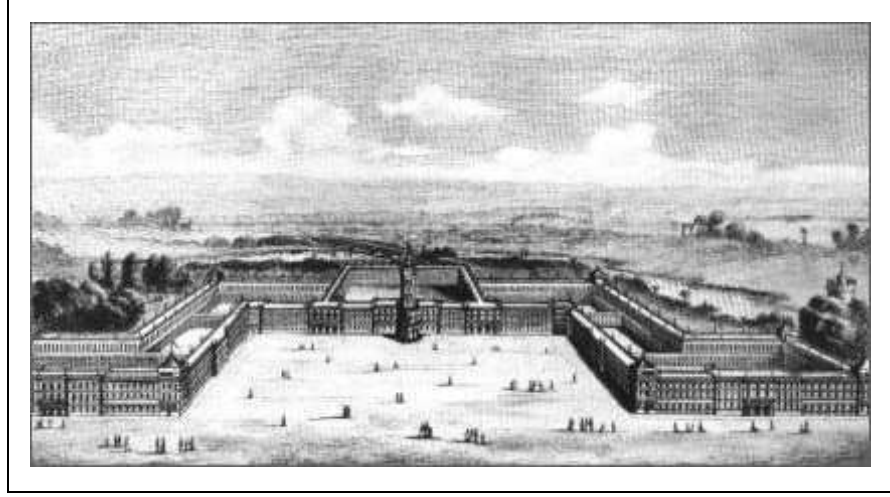


Şekil 2. New Lanark önerisi, Robert Owen

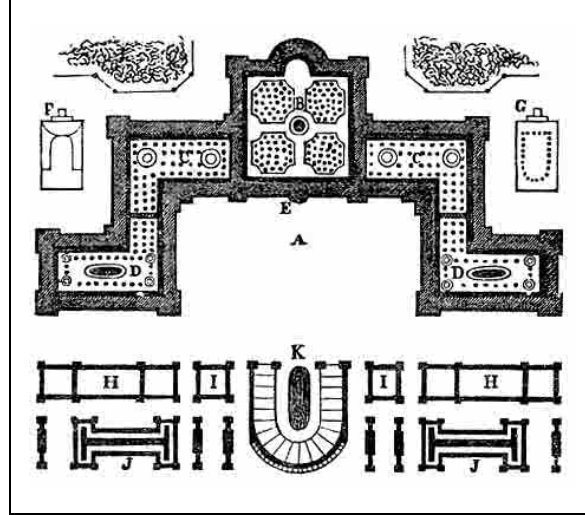
Cabet'in *Icare'ye Yolculuk* (1840) adlı yapıtı, endüstrinin insanı zenginlik ve barışa götüreceği düşüncesinden hareketle oluşturulmuştur. *Icare'*de öngörülen zenginlik ve barış birçok ütopyada olduğu gibi otoriter bir düzenle ve minimum özgürlük ile sağlanmaktadır.

Icare kenti, caddelerin dik açılarla kesiştiği, geometrik bir kenttir. Her caddenin üzerinde karşılıklı 16 adet, her biri aynı özellikte tasarlanmış ve bütün üsluplardan süslemeler içeren ev, ortada ise bir kamu binası bulunmaktadır. *More'*ün ütopyasında olduğu gibi burada da insanlar tek tip evlerde oturmakta, tek tip mobilyalar kullanmaktadırlar. *Icare* kentindeki evlerin bütün kapı, pencere vb. bileşenleri aynı olduğu için bir evin, bir kasabanın hatta bir kentin bütün bileşenlerinin büyük miktarda hazır yapım teknikleri ile yapılabileceği öngörülmektedir (URL-5, 2007).

Fourier'in 19. yüzyılın ilk yarısında ortaya koyduğu "*Phalanstere*" (1842-1858) ütopyasında ortaklaşa bir yaşam modeli önerilmektedir. Ütopyada insanlar, 1620 kişilik "*Phalange*" larda toplanacak, "*Phalanstere*" olarak adlandırılan ve ortaklaşa kullanılan binalarda yaşayacaklardır (Petrin, 2004), (Şekil 3).



Şekil 3. Charles Fourier, Phalanstere



Şekil 4. Charles Fourier, Phalanstere

Owen'ın önerisinden farklı olarak Fourier, ayrı konutlar yerine tüm aktivitelerin toplandığı büyük blok binalar önermiştir. Tek ve küçük konutlarda oturmanın bedelinin yüksek olması bu önerinin temel nedenidir. “Phalanstere”in büyük blokları içinde, yaşlılar zemin kata, çocuklar orta kata, yetişkinler ise üst kata yerleştirilmiştir. Böylece tüm binalar, zemin kat hariç en az üç kat ve bir çatı katına sahip olacak şekilde tasarlanmıştır (URL-6, 2006). Üst katlardaki dairelerde kalıyor olsalar da, yatma dışında tüm bireyler birlikte yaşamakta, salonlarda bir araya gelip ortak mutfağı kullanmaktadırlar (URL-7, 2006). Phalange, tüm yıl boyunca havalandırılan, kışın ısıtılarak, yazın serinletilen sokak

galerilerine sahiptir. Ulaşım tamamen kapalı bu sokaklar ve tüneller yoluyla sağlanmıştır (Coates and Statter, 2002).

İngiltere’de Richardson tarafından ortaya konan *Hygeria* ütopyasında (1875) önerilen, 100.000 nüfusa sahip bir yerleşmedir. 400 dönüm üzerine inşa edilecek, geniş bahçelerle çevrili konut bloklarından oluşan bu yerleşmede, dönüm başına ortalama 25 kişinin yaşaması düşünülmektedir. Mutfak mekanlarının bir laboratuvar gibi ele alındığı ve hijyenin sağlanmasına büyük önem verildiği konutların yapımında sağlıklı malzemeler kullanılmış, hava kirliliğini önleyecek ısıtma ve çatı sistemleri düşünülmüştür (Coleman, 2005).

19. yüzyıl boyunca yaşanan teknolojik gelişmelerin, geleceğin iyimser bir bakış açısıyla ele alındığı ütopyalardan en önemlisi olan Bellamy’nin 1888 yılında yayınlanan “*Looking Backward: 2000-1887*” ütopyası, 1887 yılında uyuyup 2000’li yıllarda uyanan bir insanın başından geçenleri anlatmaktadır. Bellamy’nin düşünceleri birçok açıdan Fuller’in gelecek düşüncelerinin bir habercisi olarak görülebilir (Coleman, 2005).

Gelecekte yemeklerin endüstriyel tekniklerle hazırlanacağını ileri sürdüğü “*Looking Backward: 2000-1887*” kitabında Bellamy, 20. yüzyılda restoranların, ev mutfaklarının yerini alacağı düşüncesini belirtmektedir (Corn and Horrigan, 1984). Gilman (1900) ise, geleceğin konutunda mutfak mekanının yer almayacağını, teknoloji sayesinde kadının ev işlerinden kurtulup özgürleşebileceğini iddia etmektedir.

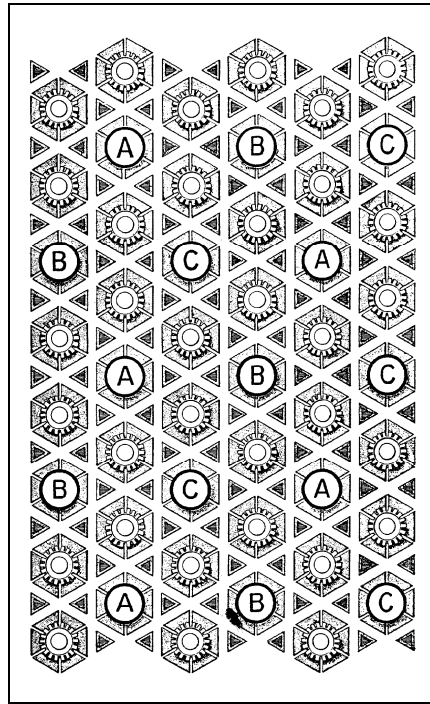
Gilman ve Bellamy’nin mutfaksız konutları, geç 19. yüzyılın endüstriyel toplum yapısına verilmiş farklı tepkiler olarak kabul edilebilir. Ürünleri ucuza ve verimli bir şekilde üreten büyük fabrikaların gelişimi, normal bir evde tek bir kişinin yaptığı aktiviteleri üstlenen, çamaşırhane, restoran vb. servis mekanlarının artacağı düşüncesi onlarda, geleceğin konutunda servis mekanlarına gerek kalmayacağı fikrini doğurmuştur (Corn and Horrigan, 1984).

1890 yılında tasarladığı “*Hiçbir Yerden Haberler*” ütopyasında Morris, sanayi kentinin olumsuzluklarını ortadan kaldırmak için eski kentlerin organik yapısını sürdüren, müstakil kır evlerinin oluşturduğu bir ortam kurgulamıştır. Neo-klasik üslupta tasarlanmış bu evler o dönemin bakımsız işçi konutlarına alternatif olarak düşünülmüştür (Şekil 5).

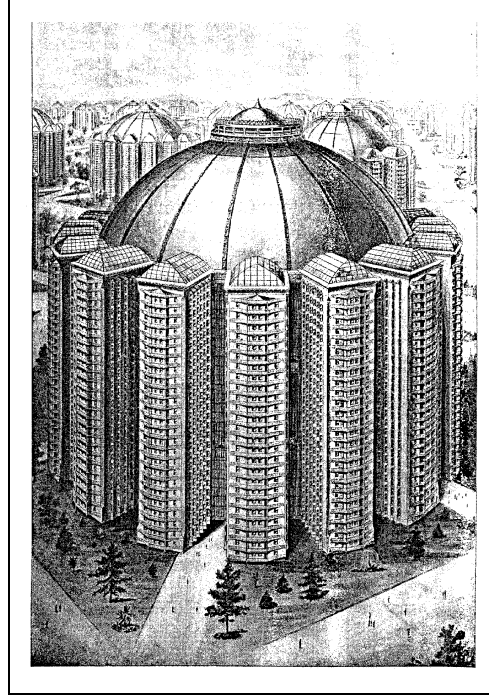


Şekil 5. Hiçbir yerden haberler, Morris

Gillette, 1894 yılında tasarladığı *Metropolis* projesiyle, Morris'in aksine aynı geçmişi tamamen yadsıyarak teknolojik gelişmelerin paralelinde modern bir yaşam çevresi tasarlamıştır (Şekil 6, 7). Toplam 40.000 gökdelenen oluşan "Metropolis" şehri, belirli bir düzende bir araya gelen kooperatif apartmanları, eğitim binaları, eğlence binaları ve yemeklerin hazırlanıp saklandığı depo binalarından oluşmaktadır (URL-8, 2007).



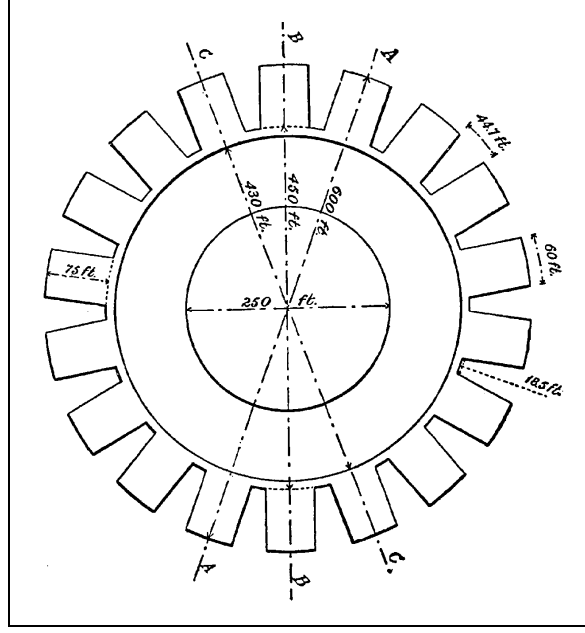
Şekil 6. Metropolis şehir planından bir kesit



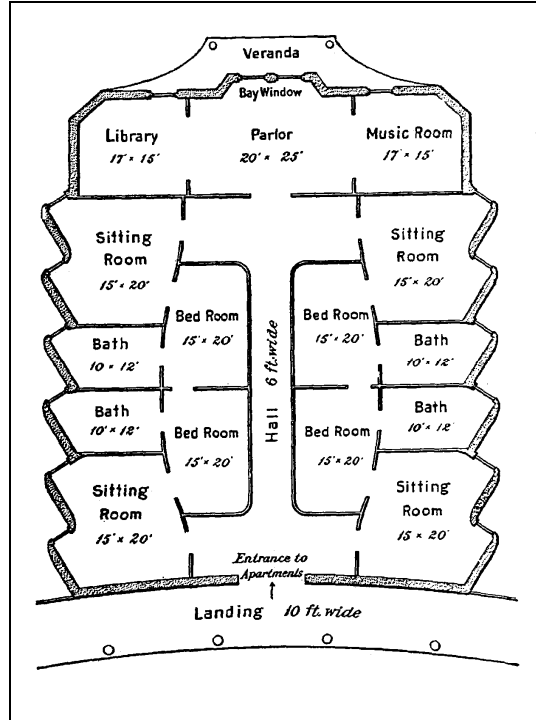
Şekil 7. Metropolis konut dış görünüşü

Metropolis'teki her apartman binası, diğer işlevler için tasarlanmış binalara eşit uzaklıkta, onların merkezinde yer almaktadır. Böylece apartman sakinleri her türlü ihtiyaçlarını kolayca temin edebilmektedir. Şekil 6'da Metropolis şehir planından 33 apartmanın oluşturduğu bir kesit görülmektedir. Burada A ile simgelenen 5 bina eğitim, B ile simgelenen 5 bina eğlence, C ile simgelenen 5 bina ise yiyecek hazırlanma ve depolanması için tasarlanan yapılardır ve tüm apartmanların bu yapılara ulaşma mesafesi eşittir. Her A, B ve C binası, 6 apartmanın çevrelediği bir merkezde yer almakta ve bu 6 apartmana hizmet etmektedir. Konut bloklarının ortasında kalan alan, büyük bir yemek odası ve toplanma mekanı olarak düşünülmüştür (Şekil 7-8).

Geniş cam atriumlar çevresinde sıralanmış, çelik iskeletli ve 25 kattan oluşan gökdelenler, kooperatif evleri olarak tasarlanmıştır (Şekil 9). 4-8 kişiye kadar olan aileler için tasarlanmış olan bu apartmanların ön cephesi müzik odası, salon ve kütüphaneye ayrılmıştır. Diğer bölümler ise, oturma odası, yatak odası ve banyoyu kapsayan dört ayrı daire olarak tasarlanmıştır. Mahremiyetin sağlanabilmesi için, odaların pencereleri karşı apartman bloklarını göremeyecek şekilde düzenlenmiştir. Yalnız yaşayan kişilerden, bir grup kullanıcıya, çekirdek aileden geniş aileye dek çeşitli kullanıcı kitlelerine hitap edebilecek bir kat planı oluşturmak amaçlanmıştır (Gillette, 1984).



Şekil 8. Metropolis konut bloğu planı



Şekil 9. Metropolis aile apartmanı planı

20. yüzyıla kadar ortaya konan bütün ütopyalarda, özellikle de 19. yüzyılın ütopyacı sosyalist düşünürlerinin toplum modellerinde, toplumsal adalet ve eşitliği sağlamak üzere bireysel özgürlükten vazgeçildiği, toplumsal yaşamın devlet tarafından belirlenen sıkı

kurallara göre düzenlendiği görülmektedir. Endüstri devrimi sonrası dönemde, Fransa’da Cabot ve Fourier, İngiltere’de Owen ve Morris gibi düşünürler, doğmakta olan endüstri kentinin düzeltilmesi gereken bir yapıda olduğu konusunda aynı düşüncüyü paylaşmışlardır. Sundukları, More’un ütopyasını anımsatan, her biri üretim ve tüketim açısından kendine yetecek şekilde tasarlanmış küçük dünyalar olarak nitelendirilebilen konut örneklerinde, bazen ilerici, bazen de nostaljik yaklaşımlar geliştirmişlerdir (Erdem, 2005).

1.3.2.4. 20. Yüzyıl Ütopyalarında Konut Kavramı

20. yüzyıl başlarında endüstrileşmenin doğurduğu sağlıksız yaşam çevresine çözüm getirmek amacıyla doğa ile insan arasında yeni bir ilişki kurulması gerektiği düşünülmüş; yeni teknoloji bu amacın gerçekleşmesinde bir araç olarak görülmüştür.

Howard’ın 1902 yılında ortaya koyduğu "Garden City" ütopyasında endüstriyel toplumun etkilerine şüpheyle yaklaşmıştır. Proje, yoğun yapılandırılmış kentsel alanların dezavantajlarının farkında olarak fakat bir yandan da yoğunluktan esinlenilerek geliştirilmiştir. Bu tür endüstri ve teknoloji karşıtı yaklaşımların tersine Garnier, 1904’de endüstriyel şehirden esinlenerek “Cite Industrielle” projesini tasarlamıştır (Şekil 10). Bu projede hümanist ve rasyonel anlayışla tasarlanmış endüstriyel şehir, modern çağın ideal şehri olarak tanımlanmaktadır (Fest, 1991).



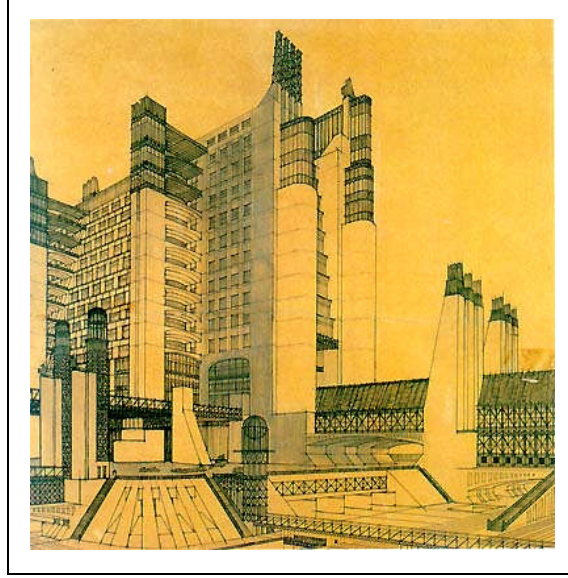
Şekil 10. Cite Industrielle görünüşü, Garnier

20. yüzyıl boyunca etkili olan ütopyalardan biri de Herder'in organik toplum modelidir. Herder'in ütopyası, bu yüzyılda gerçekleştirilmeye çalışılan ütopyaların içinde en yaygın olanı olarak kabul edilebilir. Herder, çeşitli kültürlerin birbirlerine saygı göstererek fakat aynı zamanda kendi kültürlerinin doğduğu topraklara olan yakınlıklarını koruyarak birbirlerine mesafeli durabileceklerini öne sürmüştür. 20. yüzyılda gerçekleştirilmeye çalışılmış birçok mimari ütopyanın bu ütopyaadan esinlendiği görülmektedir, Wright' ın "Broadacre City" projesi 20. yüzyılda bu ideale çok yaklaşmıştır ve bireyselliğe izin veren bir düşüncenin sonucudur. Her eve bir parça toprak verilerek komşuluk üniteleri yaratılması fikri üzerine şekillenen *Broadacre* kentinde konutlar, herkesin yaşama tarzına göre yeşilin içinde, az katlı, doğayla iç içe tasarlanacaktır. Evler birbirine benzemek zorunda değildir. Wright' ın organik mimarlığı ve önerdiği ütopyası banliyölerin gelişiminde büyük rol oynamıştır. "Broadacre City" projesi, çağın endüstriyel gerçeklerini göz ardı eden bir tarım ve doğal yaşam çevresini önermektedir (Fisher, 2006) 20. yüzyıl içinde ortaya konan mimari manifestolarda konut üzerine birçok düşünce geliştirilmiştir. Bu manifestolarda konutun, mimarlığın dönüşümünde başlıca aktör olarak ele alındığı görülmektedir. Wright, organik mimarlığın ilkelerini ve programını belirlerken, "Yeni bir çağ, yeni bir mimarlık, yeni bir konut" diyerek; yeni mimarlığı konut üzerinden değerlendirmektedir. Dönemin mevcut mimarlık anlayışından ve organik konuttan şu şekilde bahsetmektedir;

"O üslup ki konutu yalnızca bir mülkiyet unsuru, birbirinden ayrı odalar halinde düzenlenmiş bir hücreler topluluğu, odaları ise niteliği iyi ya da kötü, ama kullanım rahatlığından uzak bir eşya kalabalığına çevirmişti. Bir organik birim olan bu çağdaş yapı, parçaların duyarsız bir biçimde bir araya gelmesinden oluşan eskinin karşıtıdır. Kuşkusuz burada bulduğumuz daha yüksek bir ideali, kişinin çevresine onun yaşam biçimini yansıtmamasından doğan içten bir dışavurum biçimi. Bir sürü küçük şeyin uyumsuz birlikteliği yerine tek büyük şey" (Conrads, 1991).

1917 de gerçekleşen Sovyet Devrimi sonrasında Avrupa' da sosyal bilimler ve mimarlık alanlarında ütopya kavramı farklı bir imaj kazanmaktadır. İlerleyen teknoloji ve tekniğin günlük yaşamdaki yansımalarından yola çıkan avangart hareketlerin çıkış noktası mekan üretiminde devrimsel bir metodun geliştirilip geliştirilemeyeceği sorusudur. Nitekim bu dönemde ortaya çıkan ütopyaların, detaylandırılmış toplumsal yaşamlardan çok teknoloji tarafından şekillendirilmiş fiziksel çevreler oldukları görülmektedir. 20. yüzyılda

bu geliřmeleri mimari olarak ifade eden ilk ütöpik tasarım Sant'Elia' nın "La Cita Nouva" projesidir (Erdem, 2005), (řekil 11).



řekil 11. La Cita Nouva projesi, Sant'Elia

1914 yılında Sant'Elia ve Marinetti, konutun ve kentin sorunlarının ancak Fütürizm akımını ile çözülebileceğini savunmuşlar; fütürist konutu, yerel yönetimler tarafından belirlenen kurallar çerçevesinde tasarlanan, makine benzeri ve geçici bir yapı olarak tanımlamışlardır. Hızla deęişen yaşam koşulları nedeniyle her neslin kendi konutunu yaratmak ve inşa etmek zorunda kalacağını belirtmişlerdir (Conrads, 1991). +

Le Corbusier, modern mimarlık akımının başlangıcı olarak kabul edilen "Yeni Bir Mimarlığa Doğru" adlı manifestosunda; o sıralarda yaşanan toplumsal çalkantının nedeninin, Endüstri Devriminin yarattığı yeni yaşam biçimiyle bunun gereksinimlerine yanıt getiremeyen konut mimarisi arasındaki çelişki olduğunu söylemektedir. Corbusier, "*Konut, içinde yaşamak için bir makinedir*" derken, sürekli büyüyen somut gerçekler üzerinde usa yatkın bir denetim sağlama arzusunu dile getirmektedir. Bu sorunlara çözüm getirebileceğini düşündüğü "uşçul konut" önerisinin ardında, yeni bir fiziksel çevre yaratarak insanlığın özgürleşmesine birey olarak katkıda bulunma anlayışı yatmaktadır (Le Corbusier, 1999).

Le Corbusier, konut sorununun çağın sorunu olduğunu, toplumun dengesinin bu sorunun çözümüne baęlı olduğunu belirtmiş, gelecekteki konutun, seri üretilen bir konut

olması gerektiğini savunmuştur; "yenilenme çağında, mimarlığın üzerine düşen ilk görev, değer yargılarının ve konutu oluşturan öğelerin değiştirilmesini gerçekleştirmektir. Seri üretimin temelinde çözümlene ve deneyim yatar. Büyük endüstri bina yapımıyla uğraşmalı, konut öğelerinin seri üretimini sağlamalıdır. Seri üretim anlayışının, seri konut üretimi ve bu konutlarda yaşama anlayışını, seri üretilecek konutları tasarlama düşüncesini yaratması gerekmektedir." (Condras, 1991).

Corbusier, konutun çağa uygun olarak uçak, gemi ve taşıma araçları gibi fabrikalarda üretilebilmesi gerekliliğinin üzerinde durarak; gelecek yirmi yıl içinde tekniğin, ısınma ve aydınlanma yöntemlerinde ve akılcı yapım sistemlerinde çok daha fazla ilerlemiş olacağını ileri sürmektedir (Le Corbusier, 1999).

Van Doesburg'un 1924 yılında yayınladığı, yeni konut mimarisi üzerine 16 maddeden oluşan bir bildirisinde, yeni çağın plastik mimarisinin hatlarını çizmekte ve yeni konut mimarlığını tanımlamaktadır. Bildiride zaman ve mekan içinde her yönde gelişim plastik konutun belirleyici ilkelerinden biri olarak sunulmakta; yeni, açık bir zemin kat planı, ekonomik olma, işlevsellik, açıklık, yalınlık, ögesellik ve biçimci olmayan bir yaklaşım konutun ana karakteristikleri olarak gösterilmektedir (Condras, 1991).

Meyer ise, 1928'de yayınladığı çalışmasında konutun makine işlevselliğinde olması gerektiğini, yeni konutun tasarımıyla sadece estetik bir yaşam makinesi olmakla kalmayıp, aynı zamanda beden ve aklın gereksinimlerine de hizmet veren biyolojik bir aygıt haline geleceğini savunmuştur. Meyer ile aynı anlayışta olan Haring 1932 yılında yayınladığı manifestosunda bir konutun tümüyle bir organik yapı olarak geliştirilebileceğini, iş uygulamasından doğacak biçimden ortaya çıkabileceğini, diğer bir deyişle konuta, "insanın ikinci derisi" dolayısıyla da bedensel bir uzuv olarak bakılabileceğini ileri sürmektedir. Haring'e göre bu gelişme gelecekte kaçınılmaz olarak gerçekleşecektir. Hafif yapım sistemleri, esnek ve kolay biçimlenebilir yapı malzemelerinden yararlanan yeni teknoloji, artık dikdörtgen konutlar yaratmak yerine konutu bir barınma uzvuna dönüştürecek ve her türlü biçimin uygulamaya konmasına izin verecektir (Condras, 1991).

Corbusier'e göre ise konut, gelecekte makine konut olacak ve hazır yapım yöntemleri ve malzemeleriyle üretilecektir. Corbusier'in Unite D'Habitation (1947-1952) konut bloğu tüm fiziksel ve sosyal ihtiyaçları karşılayan yapısı ile modern mimarinin gerçekleştirmiş bir konut ütopyasıdır. D'Habitation projesi, her biri kendi terasına sahip olan 337 apartman villadan oluşuyordu. Oteli, personeli, hiç kapanmayan alışveriş caddesi, jimnastik salonu, terasta bulunan çocuk havuzu ve kreşle Howard'ın Bahçeşehir

konseptindeki gibi, sadece barınılacak bir konutun dışında insanın gereksinim duyduğu tüm sosyal mekanları da kapsayan bir yaşam alanı öneriyordu. Howard, tasarladığı Bahçeşehir yaklaşımında yatayda gelişimi uygularken, Corbusier D'Habitation' da düşeyde gelişimi uygulamıştır. Corbuser'in yaklaşımı yüksek katlı apartman bloklarının oluşumunda başlangıç noktası olmuştur (Penz, 2000).

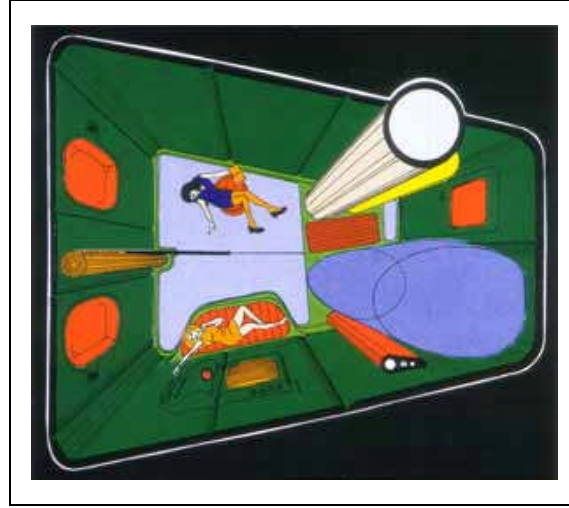
2. Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan büyük konut açığını karşılamak amacıyla savaş sırasında geliştirilen yöntemler ve teknolojidaki son gelişmeler konut yapımına uygulanmaya çalışılmıştır. Bu dönemde ütöpik konut olarak nokta konut blokları ve hazır yapı mütstakil konutlar önerilmiştir. 1960'lı yıllardan itibaren modern konut mimarlığının temel kabulleri sorgulanmaya başlanmış, konut tasarımında kullanıcının katılımı, esneklik, uygulanabilirlik, deęişebilirlik gibi kavramlar üzerinde durulmaya başlanmıştır. 1960'lı yıllarla birlikte ütöpik düşünce ve tasarımlar yeniden gündeme gelmiştir. Bu dönemde ütöpik projeler ortaya koyan tasarımcılar olarak; Nieuwenhuis, İngiliz Archigram grubu, Japon Metabolizm hareketi sayılabilir.

Japon metabolistler ve Archigram grubu üyeleri, hareket eden, istenildiğinde deęişen hareketli konutlar önermişlerdir. Constant'ın "New Babylon" ütopyasında ise tamamen otomatik bir şehir ve insanların gündelik işlerden kurtularak özgürleştikleri bir toplum yaşamı öngörülmektedir. Bu anlamda Constant'ın New babylon projesi de Metabolistler ve Archigram gibi özgürlük ideali ile şekillenmiştir (Coleman, 2005).

New Babylon'da konutlar; yerden yükseltilmiş platformlar üzerinde, çok katlı ve tümüyle yapay olarak iklimlendirilmiş ve aydınlatılmıştır. Konut, ortak kullanım mekanları ile birlikte kompleks bir yapı grubu içinde yer almaktadır. Bu kompleks binaların içinde, konutlara ek olarak, toplumsal yaşama hizmet veren büyük bir ortak mekan bulunmaktadır. Hareket edebilen duvarlar ve yapısal öğelerle deęişken hacimlere bölünen ortak mekan sayesinde herhangi bir anda deęiştirilebilecek, çok sayıda farklı ortamlar ortaya çıkmaktadır. Belirli bir anda iç mekanın şekillenmesi, deęişik ortamların birbiriyle ilişkileri, burada oturanların deneysel yaşam-oyunuyla uyum içinde gerçekleşmektedir. Barınma işlevi böylece dinamik yaşama uyarlanmaktadır. İç mekanın üzerine serpiştirilen ve onun bir parçası olan bu barınma mekanları sık sık yer deęiştirmeyi teşvik eden, ticari anlam taşımayan bir konut oteli şeklinde düşünülmektedir (Conrads, 1991). Constant, New Babylon Projesi ile dinamik bir toplumsal yaşamın bir parçası olarak konutu da köklerinden kurtulmuş, esnek, kullanıcısıyla birlikte deęişen ve geçici bir yapıya kavuşturmuştur (Forty, 2000).

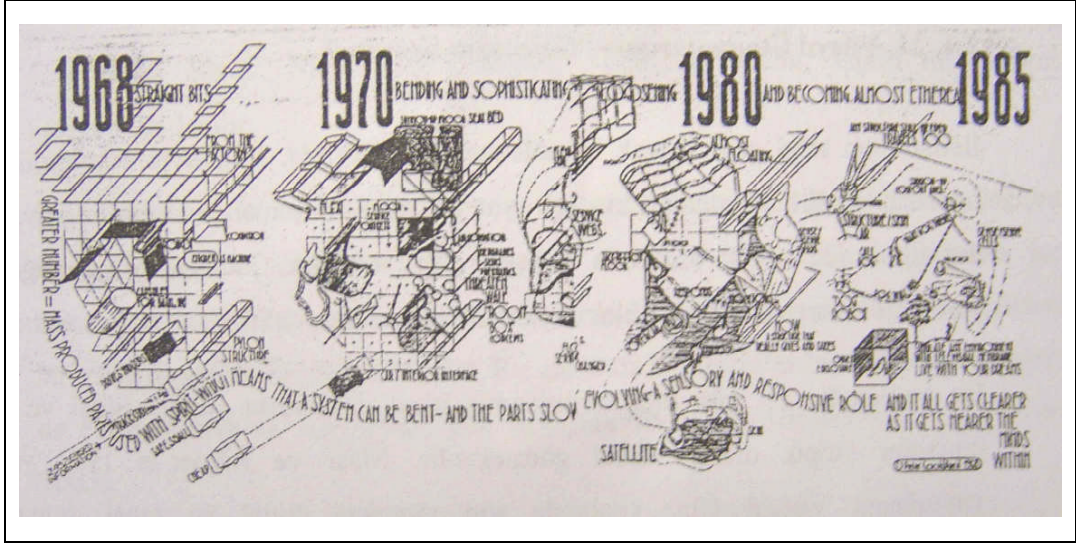
Archigram'ın ütopik projelerinde de “*New Babylon*” projesindeki gibi insanlığın özgürlüğünün ancak hareketle kazanılabileceği vurgulanmaktadır. Bu ütopik projelerde konutlar, megastrüktürlere takılabilen, hareketli uyumlu ekler olarak tasarlanmış, kullanıcıların dönüştürebildikleri ve istedikleri yere taşıyabilecekleri mekanlardır. Esneklik ve hareketlilik Archigram'ın tasarladığı konutların ana tasarım ilkeleridir. Archigram' a göre konut, diğer binalar gibi bir tüketim ürünü, tüketicinin dikkatini çekmesi gereken, tüketici isteklerine ve ihtiyaçlarına yanıt verebilecek yapıda, esnek ve dinamik olmalıdır (Coleman, 2005).

Archigram'ın ütopik konutla ilgili öngörülerinde en önemlilerinden biri de konutun bir tüketim ürünü olacağı üzerine geliştirdikleri düşüncelerdir. Örneğin Archigram'ın “*Capsule Homes*” tasarımları, tüketici ihtiyaçlarına uyumluluk ilkesiyle tasarlanmış, arabaların veya dayanıklı tüketim mallarının tasarım mantığına daha yakın bir anlayışla ele alınmıştır. Archigram'ın bireysel seçim şansı sunan “*Capsule Homes*” tasarımı Modern mimarlığın evrensellik ilkesi doğrultusunda sunduğu tek tip konutlara bir karşı çıkış olarak da nitelendirilebilir (URL-9, 2006), (Şekil 12).



Şekil 12. Capsule Homes, Archigram, 1963-1966

1960'larda ortaya konan ütopik projelerde konut, megastrüktür olan kentin bir parçası olmakla birlikte, değişebilir, esnek ve kullanıcı tarafından şekillendirilebilir bir yapıdır. Bu nedenle 20.yüzyıl başında modernist ilkelerle tasarlanan ütopyalardaki değişmez, kesin kalıplara uyarlanmış sabit yapısından farklılaşmaktadır (Jenks, 1985).



Şekil 13. Konutun metamorfozu, Peter Cook, 1968.

Cook, yukarıda görülen çizimde 1985 yılına dek konutun geçireceği değişimi özetlemektedir (Şekil 13). Cook'a göre konut; seri üretilen, ucuz, aşırı denetimli ve dış dünyadan yalıtılmış mekan özelliklerine sahip, ev işlerinin robotlarla görüldüğü, makine gibi çalışan bir mutfığa sahip ve minimum yaşam boyutlarındadır. 70'lerde ise geleceğin konut mekanı çok işlevli ve esnek bir yapıya dönüşmektedir. Konutun dış kabuğu daha esnek hale gelmekte, yapımda pnömatik ve hidrolik sistemler kullanılmaya başlanmaktadır. 80'li yıllarda ise uydu sistemleri ile konutun dış dünya ile iletişimi, konut içinde kullanıcıyla iletişime geçen monitörler gündeme gelmektedir. 1985 yılına gelindiğinde ise konut, görsel sistemler yardımıyla nerde isteniyorsa o çevrede olabilen, kullanıcıyla duyu/sinir hücreleri yardımıyla iletişime geçebilen hareketli bir mekan haline gelmektedir.

20. yüzyılın ilk yarısından itibaren köklü teknolojik gelişmeler, üretilen gelecek vizyonlarının çıkış noktasını oluşturmaktadır. 20. yüzyılın son çeyreğinde ise artık teknolojik gelişmeler, alışıldık görünür ve dokunulur karakterlerini yitirmişlerdir. Bu değişimler, içinde yaşanan veya deneyimlenen mekanlara yansımaktadır. Bu durum 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya konan ütopyaların teknolojiyi temel alan elektronik toplum üzerine inşa edilmesini de beraberinde getirmektedir.

1.3.2.5. 21. Yüzyıl Ütopyalarında Konut Kavramı

İletişim ve bilgi çağı olarak tanımlanan 21. yüzyılda, bilgisayar teknolojileri ve İnternet, günlük yaşamda etkin rol oynamakta, yaşanan çevreler bu kavramlar doğrultusunda büyük bir hızla değişim geçirmektedir. Günümüzde geleceğe dair yaratılan senaryolar, 20. yüzyıl sonlarında ortaya konanları bir adım ileriye götürecek şekilde, yapay zeka ve sanallık kavramları tarafından şekillenmektedir.

Bu bağlamda 21. yüzyılda, kurgulanmış ideal düzenler yerine artık, dijital ve sanal dünyalar ütöpik olarak kabul görmektedir. Maar ve Rötuer'in 1997 yılında yayınlanan Virtual City kitabında, son yüzyılda dijital ve sanal dünyaların olasılıklarının kullanıldığı, küresel iletişim ağı çağında sanal kentlerin geliştirilmesi fikri ütöpik olarak kabul görmektedir (Fest, 1991).

Mitchell (1995), günümüzde artık mimarın taş ve tuğla yerine yazılımla inşa edeceğini, kent planlamacısının da sokaklar yerine enformasyon ağıyla düşüneceğini ileri sürerken teknolojinin, tasarımın üretimi sürecine ne kadar etkili olmaya başladığını anlatmaktadır. Mitchell (1999), ütopya kavramını elektronik toplum kavramı ile birleştirerek E-topia olarak değiştirmiştir ve gelecekte konutların insan bedenine eklenebilen elektronik bir bileşen olacağını ve elektroniklerin sağladığı olanaklarla konutla olan ilişkinin beden her hangi bir parçası ve beynin arasındaki ilişkiye benzeyeceğini, yine teknolojik gelişmelerin konut içinde her türlü eyleme olanak sağlaması ile insan yaşamının odağını, her türlü iletişim için yeterli donanıma sahip olan "elektronik ev"lerin oluşturacağını ileri sürmektedir.

Harvey (2001)'a göre, 21. yüzyılda gelecek vizyonları geleneksel ütopyaların sabit, değişmez ve aşırı denetimli yapılarının aksine değişken, esnek ve hareketli bir yapı oluşturma eğilimindedir. Ayrıca 21. yüzyılda ütopyaların ölçeklerinde de geleneksel ütopyaların aksine sadece belirli bir topluluk ya da şehir ölçeğinden farklı şehir ve dünya ölçeklerinde bakmak bir zorunluluk haline gelmektedir. Ütopya artık sadece belirli bir topluluk için üretilen ideal düzen anlayışından farklılaşmaktadır.

Erdem (2005), günümüzde gelecek tahmini yapan araştırmacıların, geleneksel ütopyalarda olduğu gibi her yönüyle tasarlanmış özel modeller üretmek yerine dünyanın gerçekleri üzerine temellendirilmiş, mevcut sorunlara çözüm getirme anlayışı içinde olduklarını belirtmektedir. İletişim teknolojilerindeki gelişmeler, bilginin iletimi, çevresel

problemler ve sürdürülebilirlik konuları gelecek yaşam düşüncelerinin çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Tekeli (2001), toplumların krizde veya bunalımda olduğu dönemlerde ortaya konulan ütopyaların sayısının arttığını belirterek, bu tür sorunlu dönemlerde insanların çözüm arayışına yöneldiğini ileri sürmektedir. Belki de bu nedenle günümüzde ütopya üretiminde bir durgunluk görülmektedir. Bunun bir başka nedeni olarak çağdaş teknolojilerin ütopyaların gerçekleştirilme şansını yükseltmiş olması da gösterilebilir (İnceoğlu, 2004).

20.yüzyıl öncesinden 21. yüzyıla kadar ütopya kavramını irdeledikten sonra asıl olarak tez kapsamında “ 20. ve 21. yüzyılda ortaya çıkan ütopyik yaklaşımlar ve bunun konuta yansımaları” ele alınacaktır.

2. YAPILAN ÇALIŞMALAR

2.1. 20. Yüzyıl Ütopyaları

20. yüzyıl ütopyaları teknoloji etkin ütopyalardır. Bu dönem ütopyalarında, büyük şehir planlarının yanında sosyal yaşantının pratik problemlerine çözüm bulmayı amaçlayan öneriler vardır. Yüzyıl başındaki Le Corbusier, Tony Garnier gibi, kentlerin makinelere benzer şekilde işlemesi gerektiğini öneren ütopycıların yanında Buckminster Fuller gibi, sadece konut sorununu ele alan ütopycılar da vardır. Makine imgesi ortak olarak bu dönemdeki teknolojik ütopycaların vazgeçilmez bir parçasıdır.

20. yüzyılda, etkili birçok ütopik etkinlik ortaya çıkmıştır. Bunlar arasında, Sovyet Konstrüktivistler, Le Corbusier, Walter Gropius, Peter & Alison Smithson, Archigram, Buckminster Fuller, Metabolistler, Yona Friedman, Superstudio gibi öncü mimar ve gruplar bulunmaktadır. Hepsinin hem kendi çağlarına hem de şu an yaşadığımız çağa çeşitli açılardan etkisi olmuştur.

Çoğunlukla teknolojiye yönelik yaklaşımlarıyla öne çıkan 20. yüzyıl ütopycalarının ortak niteliği, geleceğin dünyasını şekillendirmek için teknolojik olanakları sonuna kadar kullanmak istemeleridir. Bu ütopycalar arasından, alternatif yaşama biçimleri öneren günümüz konut tasarımlarına en çok referans veren isimlerden sayılabilecek, yüzyıl başında etkinlik gösteren Buckminster Fuller ve yüzyıl ortalarında dünya mimarlığını derinden etkileyen Archigram gruplarıdır. Bu ikilinin günümüz alternatif konut tasarımlarını etkilediği düşünülen projeleri bu bölümde incelenmiştir.

2.1.1. Buckminster Fuller

Buckminster Fuller'i bir mimar olarak tanımlamaktan çok bir mucit olarak tanımlamak daha doğrudur. Gerçekten de Fuller 60'lı yaşlarının sonunda bir diploma ile onurlandırılana kadar herhangi bir mimarlık diploması ya da derecesi almamıştır (Applewhite, 1999). Ancak bu değerlendirme onun mimarlık dünyasını derinden etkilediği gerçeğini değiştirmemiştir. Ne var ki, Fuller'in yaptıklarının değeri, buluşlarından yaklaşık 20 yıl sonra, 50'li yıllarda değer bulacaktır. 1928 yılında Fuller ilk defa geliştirdiği 4D

prefabrike ev için patent haklarını almak üzere Amerikan Mimarlar Enstitüsüne başvurduğunda, sadece fikirleri nedeniyle reddedilmekle kalmamış aynı zamanda mimarlık alanına el attığından dolayı da tepki çekmiştir. Fuller hayatının büyük bölümünde mimarlık dünyası tarafından dışarıdaki (outsider) olarak değerlendirilmiş, gerçekçi olmayan ürünlerin ilginç mucidi olarak görülmüştür. 50'lerin sonlarında ise Fuller ve projeleri hak ettiği değeri bulmuş, projeleri dönem sonrasındaki birçok ütöpik etkinliğe esin kaynağı olmuştur (Kronenburg, 2002).

Ütöpik etkinlikleri sosyal çevredeki sorunlar ya da dünyadaki önemli gelişmeler tetikler. Fuller'i de ütopyaya götüren, büyük ölçüde dönemin genel havasıdır: Savaş sonrası ekonomik gelişmeye, günümüzde adı bile geçmeyen türden teknolojik iyimserlik eşlik eder. Bu yıllar uzayın keşfine, bilgisayarın ilk büyük ölçekli uygulamasına ve kitlesel tüketimin ortaya çıkmasına tanıklık eder. Ay yüzeyinde ilk kez yürüyen astronotların çağdaşlarının gözünde her şey olanaklıdır. Mühendisler ve mimarlar, geçmişin binalarının ve kentlerinin yerini alacak megastrüktürler düşlemeye başlar. Bu bağlam içinde Fuller'in en köktenci önerileri -gerçek bir Ütopya gerçekleştirme arzusu- aslında tam da çağın genel ruh hali doğrultusundadır (Picon, 2001).

2.1.1.1. Fuller'in Ütopya Yaklaşımı

Fuller'in 1920'ler ve 1930'lardaki çalışmalarının temelindeki varsayım, insanlığın geleceğinin tamamen onun yaşama alanı sorununa getireceği çözüme bağlı olduğudur. Bilerek sadeleştirilmiş bu anlayış ütopyanın silinmez damgasını taşır (Picon, 2001). Fuller'in ütopyaları da bu yaşama alanı sorununa değişik alternatifler sunar. Buckminster Fuller, kentlerin sağlıksızlığından ve tarihsel ilerlemenin yararlarından bahseden 18.yy. aydınlanmacı söylemine dayanan ütopyacı önerileriyle, toplumu bir çatı altında toplamayı amaçlayan 19.yy. sosyal reformcularının 20. yy.'daki temsilcisidir. Fuller, "4d Time Lock" (1928) kitabında "*gençlerin doğrulara dayanan sağlıklı ortamlarda, modern bir eğitim almaları ve uygun yetiştirmeleri, suçu ve hem akli hem fiziksel bozuklukları ortadan kaldıracaktır*" fikrini savlarken, "aya dokuz zincir" şeklinde Türkçe'ye çevrilebilecek "Nine Chains to the Moon" (1938) kitabında "*anormal davranışın nedenlerinin büyük çoğunluğu ... pek de romantik olmayan bir biçimde, bireyin çevresinin mekanik bozukluklarına bağlanabilir*" diyerek, modern ütopya düşüncesinin temel bir varsayımını yeniden ortaya koyan çevreyi dönüştürür, insanlığı değiştirir. İki farklı yönde ilerleyen bir

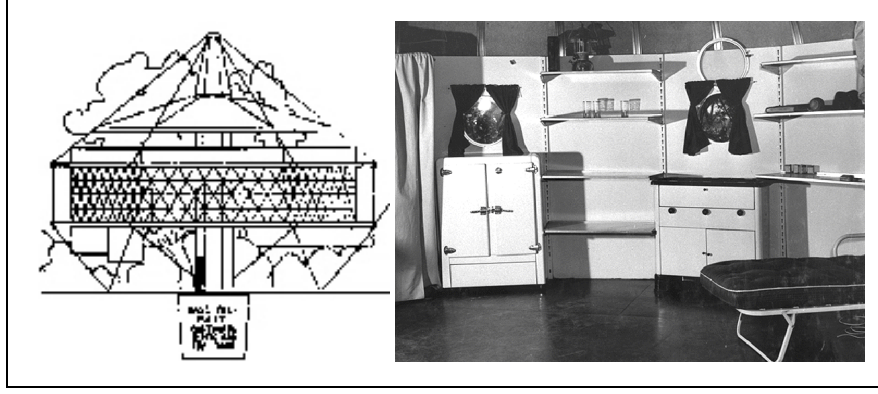
hareketle tarihin sona erdirilmesi ve yeniden yorumlanmasını öneren katı ütopyacı düşünce, Fuller'le birlikte geri döner. O, geleceğe yönelik olarak yeniden biçimlendirilecek köktenci bir kopuş arayışındadır. Kullandığı temel kavramlardan geçicileştirme (ephemerelization), insanlığın gittikçe azalan sayıda aracı harekete geçirerek gittikçe artan sayıda sonuca ulaşma yetisi olan verimlilikle eşanlamlı hale gelmiştir (Batur, 2001).

Fuller ütopyalarının arka planında makineye, onun olanaklarına ve teknolojiye duyulan iyimser inanış yatar. 1917 ile 1919 yılları arasında Amerikan ordusunda teknolojik gelişmeler konusunda çalışmış olan Fuller, buradaki uçak teknolojisi ile elde ettiği deneyimleri yapı teknolojisine aktarmaya çalışmıştır. Tıpkı uçaklarda ve otomobillerde olduğu gibi, endüstriyel üretimin yapı üretiminde de etkin olabileceğini ortaya koymuştur. Fuller'e göre yapı üretimiyle endüstriyel üretim aynı şeydir. Daha doğrusu endüstriyel üretim her türlü üretim için geçerlidir fikrini savunmaktadır. Onun diğer alanlardan teknoloji transferleri, yapı performansının bütüncül olarak ele alınışı ve geleneksel yöntemlerle üretimi tamamen reddetmesi High-Tech mimarinin temel niteliklerini oluşturmaktadır.

2.1.1.2. Fuller'in Projeleri

Fuller'in fikirleri ve projeleri temel olarak iki ana düşünceye dayanır: ucuz konut üretmek için yeni metotlar geliştirmek ve yapının ağırlığına yönelik araştırmalar yapmak (Kronenburg, 2002). Fuller'in endüstriyel konuta dayalı ilk projesi "Dymaxion House" (Dymaxion Konut) projesidir (Şekil 14). Altıgen şeklinde, serbest yaşama alanlarına bölünmüş ve elektrik, su, temiz hava ve atıkların atımı gibi merkezi bir mekanik sistemi içeren, bir taşıyıcıya asılı yapı geliştirmiştir. Fuller'in tasarladığı bu binaya, yaşamak için tasarlanmış bir makine de denilebilir. Yapı, ideal strüktür anlayışına göre geliştirilmiştir. Kullanılan malzemeler ve teknikler ile, iklim ve deprem gibi dış koşullardan izole edilmiştir. Ayrıca kullanılan malzemeler sayesinde periyodik bakım da gerektirmemektedir. Hafif olması ve kolayca montaj ve demontajının yapılabilmesi sayesinde bir yerden bir yere kolayca taşınabilmektedir. Buckminster Fuller yapıyı çevresindeki koşullardan bağımsız bir biçimde işleyebilecek şekilde tasarlamıştır. Bu projede uçak endüstrisinde kullanılan yapım teknikleri binaya uygulanmıştır. Fuller'in projesinin asıl amacı kitlesel olarak üretilip araba gibi satılıp alınabilecek evler üretmektir (Ekici, 2001). Dymaxion Konut'larından bir tanesinin fiyatı 1.500 Dolar olarak hesaplanmıştır. O sıralarda Amerika'da yeni bir evin ortalama fiyatı 8000 Dolar civarlarındadır (Kronenburg, 2002).

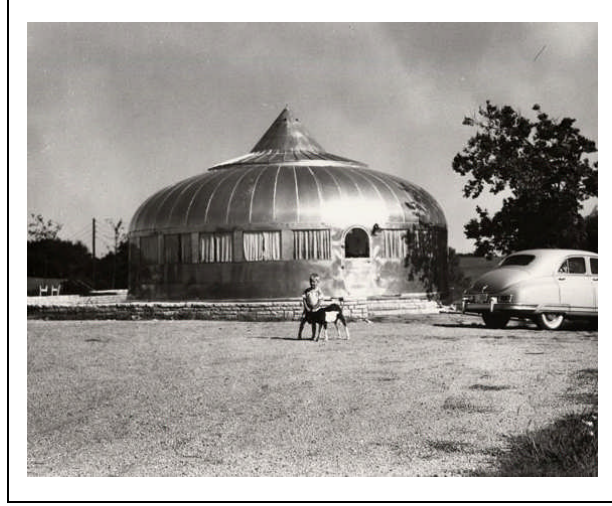
Dymaxion Konut projesi mali açıdan başarılı olamamıştır. Toplum tarafından benimsenmemiş ve satın alınmamıştır. Yine de 2. Dünya Savaşı sırasında bir kısmı Amerikan ordusu tarafından kullanılmıştır.



Şekil 14. Dymaxion House çizimi ve iç mekanı

1940 yılında Fuller, “Architectural Forum” un “The Design Decade” başlıklı özel sayısı için “Mechanical Wing” (Mekanik Kanat) adını verdiği ev ünitesini tasarlar. Mekanik Kanat, mutfak, banyo ve jeneratör içeren, bir arabanın arkasında taşınabilen ve çadır veya kabine monte edilebilen bir kapsüldür. Amerikânın orta batısında 5.5 metre çapında çelik tahıl ambarları vardır. Fuller bunların Mekanik Kanat'la birleşince kitlesel olarak üretilmiş basit bir yerleşim birimi olabileceğini fark etmiştir. Sonradan bunu Dymaxion Deployment Unit (yayılan dymaxion birimleri) olarak adlandırmıştır. DDU (Dymaxion Deployment Unit) Fuller'in ev konusundaki fikirlerinin şüphesiz en etkili prototipidir. Bu prototipin adı “Wichita House”(Wichita Evi) dir ve Beercraft Uçak Fabrikası tarafından yapılmıştır (Şekil 15). Ev bir üretim bandında duraluminden yapılmıştır (Kronenburg, 2002). Bunun sonraki yıllarda Richard Rodgers ve Norman Foster gibi mimarlar tarafından geliştirilen ilk ileri teknoloji ürünü yapı olduğunu da söyleyebiliriz. Wichita Evi yerleşimin yeniden icadıdır. Otomatik doğal havalandırma, hava filtreleme, elektrikli sistemle kontrol edilen dolap kapakları, hareketli parçalar, vakumlu temizleme, tam donanımlı bir mutfak ve iki Dymaxion banyo standart olarak sunulmaktadır. Geri dönüştürülebilir metal bir tüpten yapılmıştır ve basit bir araçla taşınabilecek ağırlıktadır. Kurulumu için altı adamın bir gün çalışması ya da bir adamın altı gün çalışması yeterlidir. Parçaların fiyatı 1800 Dolar yerinde kurulumla birlikte perakende satış fiyatı 6500 Dolardır. Amerika'da o dönemde yeni bir ev için 1200 Dolar

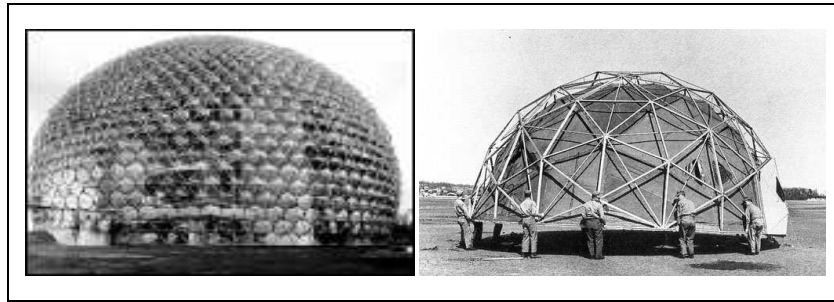
ödenmektedir. 2.Dünya Savaşı sonrası Beercraft Uçak fabrikası 3700 ev için sipariş almıştır, ancak yalnızca iki prototipin dışında üretim yapılamamıştır. Çünkü Fuller üretime başlanmadan önce evini biraz daha geliştirmek istemiş, ancak fabrika ortakları bu zamana ve para kaybına dayanamayıp anlaşmayı feshetmişlerdir (Kronenburg, 2002).



Şekil 15. Dymaxion Wichita House

Wichita Evi Fuller'in yapının ağırlıyla ilgili çalışmaları için önemli bir noktadır. Evin ağırlığı sadece 3500 kilogramdır. Fuller'in ağırlıkla ilgili ilk çalışması onun "Lightfull House" (hafif evler) isimli ilk eskizinde ortaya çıkar. Bu manifesto niteliğindeki eskiz ve yazıda Fuller, Avrupa'daki kamusal ve sosyo-demokratik ev deneyimlerinden farklı olarak, Amerikan evine bütün karışıklığına rağmen endüstriyel bir ürün olarak bakmaktadır (Krausse, Lichtenstein, 1999). Dönem Avrupa'sında ise ev problemine toplu konutlarla çözümler getirmeyi öneren bir endüstriyel konut yaklaşımı vardı. Endüstriyel üretimde ağırlığın mimari tasarım için kritik bir faktör olduğunu düşünen Fuller mimarların uçak, otomobil ve gemi tasarlayan mühendislerden farklı olarak bunun farkında olmadıklarını düşünmektedir (Kronenburg, 2002). Fuller'ın modern çağın ilk mühendis-tasarımcısı olduğu düşünülebilir. Onun için mühendislik de artistik bir kavramdır. Fuller, Henry Ford ve Einstein'ı şair olarak görmektedir. Ford'un büyük bir tasarımcı olduğunu onun lojistik anlayışının büyük bir orkestra yönetmeye benzediğini belirtmiştir, Einstein'ın da 20. yüzyılın prototip bir bilim artisti olduğunu düşünmektedir. Aynı şekilde endüstriyel enerjinin ve endüstriyel geometrik ilişkilerin de sadece ham kelimeler olmadığını aynı zamanda artistik kavramlar ifade ettiğini düşünmektedir (Applewhite, 1999).

Fuller'in strüktürlerin ağırlığıyla ilgili çalışmaları onu daha sonradan geodezik strüktürlerin olanaklarına ve geodezik kubbeye götürmüştür. (Şekil 16). Fuller Geodezik Kubbelerin mucidi olarak düşünülür, ancak kubbeler antikiteden beri üzerinde çalışılan, bilinen bir strüktürdür. İlk endüstriyel örneği de Carl Zeiss için çalışan Dr. Walter Bauersfeld tarafından yıldızların ve gezegenlerin hareketlerini gözlemlemek için tasarlanan optik bir alet olan dünyanın ilk gezegen projektörüdür. Bu nedenle Fuller Geodezik Kubbelerin mucidi değildir (Kronenburg, 2002). Ancak bu strüktürün mimaride uygulanmasını ve ütöpik bir amaçla kullanılmasını teşvik etmiştir. Fuller'in kubbeleri birer megastrüktürdür ve Megastrüktürel hareket içinde de incelenebilir. Ancak Fuller'in temel hedefi kent içindeki havayı kontrol etmektir, Buckminster Fuller, günün teknolojisinin kentlerin klimatizasyonunu sağlayacak duruma geldiğini savunur ve projesini şu şekilde özetler; "Genel olarak konutların dışındaki hava, konutların içindeki havaya oranla 3-4 kez daha fazladır. Buna karşılık tüm şehri içine alacak örtü yüzeyinin alanı o şehirdeki binaların bütün duvar, döşeme, çatı örtü yüzeylerinin toplamından 3-4 kez daha azdır. Teknik yönden düşünüldüğünde bir şehrin klimatizasyonu için tüketilecek enerji o şehrin tüm konutlarının ayrı ayrı ısıtılması için tüketilecek enerjiye oranla 3-4 kez daha fazla olacaktır. Ancak iklimik koşulların sabit bir değerde tutulabilmesi aynı şehirde yer alan bütün binalardaki koşulların sabit tutulmalarına oranla 3-4 kez daha az enerji tüketimi gerektirecektir. Bu fenomenin nedeni daha küçük bir yüzeyin daha az ısı kaybına yol açacağı gerçeğidir. Sonuç olarak, binaların tek tek ısıtılmaları yanında bütün şehrin klimatize edilmesi daha ekonomiktir" (Gürel, 1968). Fuller şehrin klimatizasyonu için kenti, sınırsız büyüme yeteneğine sahip bir strüktür olduğunu düşündüğü geodezik kubbe içine almayı düşünmektedir. Buna göre kubbe üçgenlerden oluşur ve istenildiği kadar büyütülebilir. Geodezik kubbenin avantajı sınırsız büyümenin dışında deprem ve rüzgar gibi kuvvetlerden etkilenmemesidir. Fuller'e göre deprem kubbenin üzerinde olduğu parçayı yarıp da kubbeyi yutmadığı sürece Geodezik Kubbenin yıkılma şansı yoktur.



Şekil 16. Geodezik kubbe

2.1.1.3. Fuller'in Mimarlığa Etkisi

Fuller'in tasarımlarının yaşadığı dönemde anlaşılmasına kendisi şöyle yaklaşmıştır: "*İnsanlar benim söylediklerimi beni yanlış anladıkları sürece anlayamayabilirler*". Bu durum Fuller'in kullandığı terminolojiyle de ilgilidir (Applewhite, 1999). Ancak durum bu kadar basit değildir. Zira Fuller'in kullandığı bilim dili en azından çağdaş bilim adamları tarafından anlaşılabilirdi. Ancak daha önce bahsedildiği gibi çağdaşları tarafından da pek kabul görmemiştir. Bunun mimarlık camiası tarafından analizi iki görüşe dayanabilir mimarlar kendi meslek alanları bir bilim adamının dahil olmasını istememektedir. Zira Fuller ilk defa "4D House" projesi için patent almak üzere Amerikan Mimarlar Birliğine başvurduğunda büyük tepkiyle karşılanmıştır. İkinci sebebin ise, daha etkili gözükene, evden ve tasarımdan beklenenlerle ilgisi vardır. Ev, dönem Avrupa'sında ve Amerika'sında hala geleneksel yaklaşımlar barındıran bir kavramdır. Evin görünümünün de kişilerin yaşamlarına referans vermesi beklenmektedir. Kişisel sıcak yuva kavramına Fuller'in önerdiği endüstrileşmiş makine ev mantığı oldukça ters kalmıştır. Fuller'in Dymaxion Konut projesinin üretimle ve daha önce bahsedilen piyasa ekonomisiyle olan ihtilafının yanında, bu nedenle de kabul görmediği söylenebilir. ancak şu da açık bir gerçektir ki: Fuller'in tasarımları estetik açıdan da tasarımcıları tatmin etmemiştir. Fuller'in kabul edilmemesinin en önemli nedeni, endüstriyel ürün olan yapıların estetik olarak bir değeri olduğunu görmemelerinden kaynaklanmaktadır. Tıpkı otomobillerde, gemilerde ve uçaklarda olduğu gibi endüstriyel ürünün de bir estetiği vardır (Kronenburg, 2002). Ancak Fuller'in icatlarını estetik açıdan değerlendirmenin ne kadar doğru olduğu tartışılabilir, çünkü onlar birer mekanik ve teknolojik formdurlar. Örneğin altıgenin ve onu oluşturan üçgenlerin oluşturduğu kürenin seçimi büyümeye elverişli olması, ayrıca ekonomik, kolay üretilebilir ve hafif olmasından kaynaklanmaktadır. Bu form seçiminin bir estetik kaygısının olduğunu söyleyemeyiz. Ancak buluşlarının sonraki dönem mimarları için esin kaynağı olduğu da gerçektir. Fuller sonrasında endüstriyel tasarım ve endüstri estetiği üzerine çalışan ve ürünler veren mimarlar, ütopyacı gruplar ortaya çıkmıştır.

Sonraki dönemlerde Santiago Calatrava ve Cecil Balmond gibi tasarımcı mühendislerin ortaya çıkmasıyla şekillenen tasarımcı-mühendis kavramının teknoloji çağındaki ilk temsilcisinin Fuller olduğu söylenebilir. Fuller dönem mimarlarını, gemi, uçak ve otomobiller tasarlayan mühendislerden farklı olarak, yaptıkları tasarımların

endüstriyel üretim koşullarını, yani ağırlığını, ekonomisini vb. bilmemekle suçlamakta ve kendisini bu ilişkiyi kurma misyonuna sahip görmektedir.

Fuller, sınırsız büyüeyebilen geodezik megastrüktürlerle kentlerin üstünün kapatılıp, içinde çevresel etkilerden korunduğu için daha uzun süre dayanabilen, hafif barınaklarla bir yaşam ütopyası kurmuştur. Fuller bu yaklaşımla Frei Otto gibi mimarların da savunduğu Megastrüktürel hareketin bir parçası olarak görülebilir.

Her ne kadar çağdaşları tarafından anlaşılammışsa da, Fuller, sonraki dönemde birçok ütopyik etkinlik için esin kaynağı olmuştur. Metabolistler ve Archigram gibi ütopyacı gruplar Fuller'den etkilendiklerini açıkça söylerler. Onun endüstriyel mobil konut yaklaşımı ise bugün bile önemsenmektedir. Bütün barınma ile ilgili problemlerin endüstriyel gelişme ve teknoloji ile çözülebileceğini düşünen Fuller, mimarlıkla teknoloji ilişkisinin kurulmasında, teknolojik gelişmelere iyimser bir bakış oluşmasında önemli bir noktadır. Le Corbusier'in "*ev yaşamak için bir makinedir*" sözü, Fuller'in projelerinde gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır. Fuller'in konutu, ısıtma, soğutma, tamirat ve yedek parça gibi makinelere özgü nitelikleri sağlayan bir makinedir. Le Corbusier ve Konstrüktivistler gibi çağdaşlarından farklı olarak Fuller, sadece görüntü olarak bir makine imgesi arayışında değildir.

Bu bölümde Fuller'ın daha çok mimarlık alanına dahil olduğu düşünülen projeleri incelenmiştir. Ancak Fuller özünde, geometri üzerine fikirler geliştirmiş bir bilim adamıdır. Sinerjik geometri kavramını geliştirerek bu alanda önemli bir buluş yapmıştır. Dönemin bilim adamlarından Einstein'a göndermek üzere bir mektup yazmış ve burada "muhteşem orantının ayrıntılı bir sistemi" olarak Türkçeye çevrilebilecek 'a "comprehensive system of sublime commensurability" isimli teorisinden bahsetmiştir. Fuller 30, 60 ve 90 derecelerden oluşan Öklit geometrisine karşı, dairelerle oluşturulan sistemleri mühendislik açısından daha elverişli bulmaktadır. Öklit geometrisinin gelişmeye elverişli olmadığını düşünmektedir.

2.1.2. Archigram

2.1.2.1. Archigram'ın Ütopya Yaklaşımı

Archigram kelimesi mimari telegraf (architectural telegram) kelimesinin kısaltmasıdır. 1961 ve 1974 yılları arasında mimarlık camiasını çok derinden etkileyen bir

dizi magazin adını ve bu magazin etrafında toplanan bir grup genç İngiliz mimarı hatta mimarlık öğrencisini tanımlar. Peter Cook, David Grene ve Mike Webb tarafından kurulan gruba sonradan Ron Herron, Dennis Crampton ve Warren Chalk'ın katılmasıyla oluşan grup, yüzyılın en önemli ütöpik etkinliğini gerçekleştirmişlerdir. Archigram'ın ilk sayısı yayımlandığında mimarlık dünyası büyük bir şoka uğramıştır. O güne değin üretilmemiş bir yıkıcılıkta ve etkili bir dizi provakatif ütopya, mimarlık dünyasının acilen bir değışime uğraması gerektiğini, ayağı kalkması gerektiğini söylüyordu. Üstelik bu söylemi o güne değin kullanılan mimari çizim teknikleriyle değil de, daha çok pop kültüre, çizgi romana referans veren görsellerle ifade ediyorlardı. Archigram'ın, ait olduğu pop kültürünün mimarlık dünyasındaki yansıması olduğu söylenebilir. Bu nedenle de grubu ve ürününü, içinde yeşerdiği dönemin, 1960'ların devrimsel atmosferinin, ayrılmaz bir bileşeni olarak kavramak anlamlı gözüküyor. Onların; müzikte Bealtes'in, giyimde Mary Quant'ın ve mini eteğin, toplumsal açıdan hippie kuşağının, Carnaby Street'in, cinsel özgürlüğün, öğrenci huzursuzluğunun mimarlık ve kent planlama alanındaki eşdeğeri ya da akrabası olduğu rahatça söylenebilir. Archigram da onlar gibi bir gençlik alt kültürü yaratıcısıdır. O alt kültürün doğuşunun tanımladığı özel koşullarda varlık kazanmıştır (Tanyeli, 2005).

Archigram kelimesinin köklerinden birinin telegraf olması bir tesadüf değildir. Grup iletişim araçlarını mimarlığın ifadesi için sonuna kadar kullanmıştır. Archigram'ın bütün etkinliği bir medyaya dayanmaktadır. Archigram'ın imgelemi de, görsel repertuarı da popüler kültür dünyasında ortaya konmuştur. Örneğin çizgi romanla sağlam bir bağlantı sağlanmış, gündelik basın imgeleri çizimlere katılmıştır. Dolayısıyla Archigram mimarlık dünyasındaki yapısal değışimde önemli rol oynar. Mimarlıkta popüler kültür araç ve örüntülerine yönelik son çekinceleri de ortadan kaldırmaya koyulur. Sadece ürünleri açısından değil kendi mesleki kimlikleri bağlamında da Archigramcılar popüler kültüre eklemlenen ilk mimarlardır. Archigramcılarının medyatik kimliği üzerine Paul Davies ve Sean Griffiths, "Archigram Experimental Architecture 1961-74 (Archigram: Deneysel Mimarlık 1961-74)" isimli kitapta şunları yazmışlardır: "Archigram kariyerini medya aracılığıyla inşa etti ve bu, ister Ron Herron'un muhteşem Walking City'si, ister Queen dergisi için Joe Ortan, Tom Courtenay ve Twiggy ile fotoğraflanan Peter Cook söz konusu olsun, işe yaradı. 1980'lerin her radikal mimari pratiğı için bir model oluşturdular. Önce çiz (veya öğretimde bulun), ardından yayımla, ardından sergile, ardından katalogla" (Tanyeli, 2006).

2.1.2.2. Archigram Mimarisi

Archigram ütopyalarının mantığını kavramak için öncelikle Archigram'ın nasıl bir gelecek düşlediğini anlamak gereklidir. Akın Sevinç'in "Hayali Ahali Projeleri" isimli kitabında grubun kurucularından Peter Cook'un 1960 yılının ekim ayında Londra'da verdiği "Çevre ve Mimarlık" konulu konferansta sunduğu, "Gelecek İçin Sekiz Alternatif" isimli bildiride geleceğin dünyasının sekiz özelliğini şöyle sıraladığı belirtilmektedir (Sevinç, 2004);

- Hızlanmış
- Harcanabilir Çevreler
- Rahat yaşanılır
- Kişiselleşmiş
- Duyarlı
- Belli nitelikler sunan
- Daha yumuşak
- İstenilen yerde oluşan

Archigram, temel düşüncesini şu şekilde açıklamaktadır: "*Yirminci yüzyılın ikinci yarısında devrini yitirmiş mabutlar birer birer devrilmektedir. Artık eski dogmalar, kokuşmuş ilkeler yetersiz ve geçersiz bir duruma düşmektedir. Biz, uzay kapsülleri, hesap makineleri ve elektro-atomik çağın aygıtları ile aynı paralelde bulunan yepyeni bir dili, yepyeni bir düşünceyi araştırmaktayız...*" (Gürel, 1968). Aykut Gürel Archigram topluluğunun ana temalarını şu şekilde özetlemektedir:

- Mimariye değişimin (mutation) ve uyarılma (adaptation) kavramlarının katılması
- Mimarlık eyleminde geçici objenin belirlenmesi; buna sonu olmayan bir yenileme süreci de denebilir
- Parlak sonuçlara ulaşmış yüksek tekniğin toplumun tüm sorunlarına cevap verebilecek bir düzeye getirilmesi
- Tüm teknik olanakların "uzayın fethi" konusuna yönelmesi
- Estetik araştırmanın önsel bir gaye olarak kabul edilmesi
- Şehir tasarımında, "insan yığılmaları", "bireyler silosu" gibi kavramların kabul edilmesi

- Yepyeni iletişim, dağılım ve beslenme organizasyonlarının araştırılması (Gürel, 1968).

Peter Cook grubun mimari yaklaşımını şu şekilde açıklamaktadır; "Bizi fırlatıp atılabilir binalar ilgilendiriyor, bir yerden bir yere taşınabilir yapılar, yapılaşmış mimari formlarla doldurulmamış çevreler..."(Kronenburg, 2002). Bu fikirler etrafında hareket kavramı binaların hareketinden, çevrenin hareketine kadar vardırılmıştır.

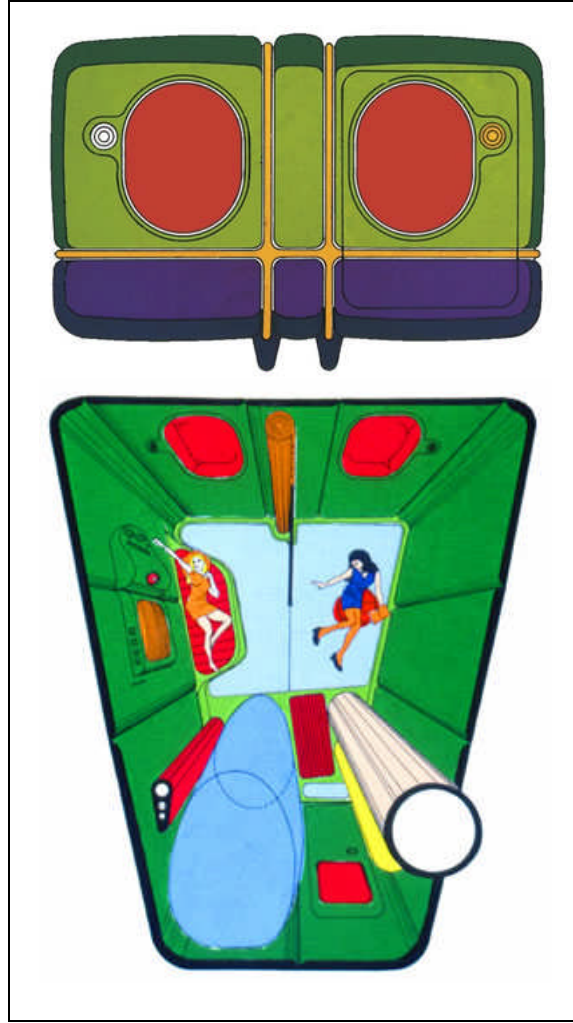
Archigram'ın ilk projesi tak-çıkarmimari konsepti etrafında üretilen bir dizi fikirden oluşmaktadır. 1962 yılında Kabin Ev fikriyle başlar, sonradan bu Kabin Ev'lerin beton bir megastrüktüre takılması düşünülmektedir. Bu fikirler 1964 yılında "Plug-in City" (Tak-çıkarm Şehir) projesiyle doruğa ulaştırılmıştır (Şekil 17). "Plug-in City" ile Buckminster Fuller'in "Dymaxion Bathroom" (Dymaxion Banyo) ve "Dymaxion Deployment Unit" (yayılan Dymaxion birimi) projelerine saygı da belirtilmiş, onun fikirleri geliştirilerek altyapı düşüncesi de projeye eklenmiştir (Kronenburg, 2002).



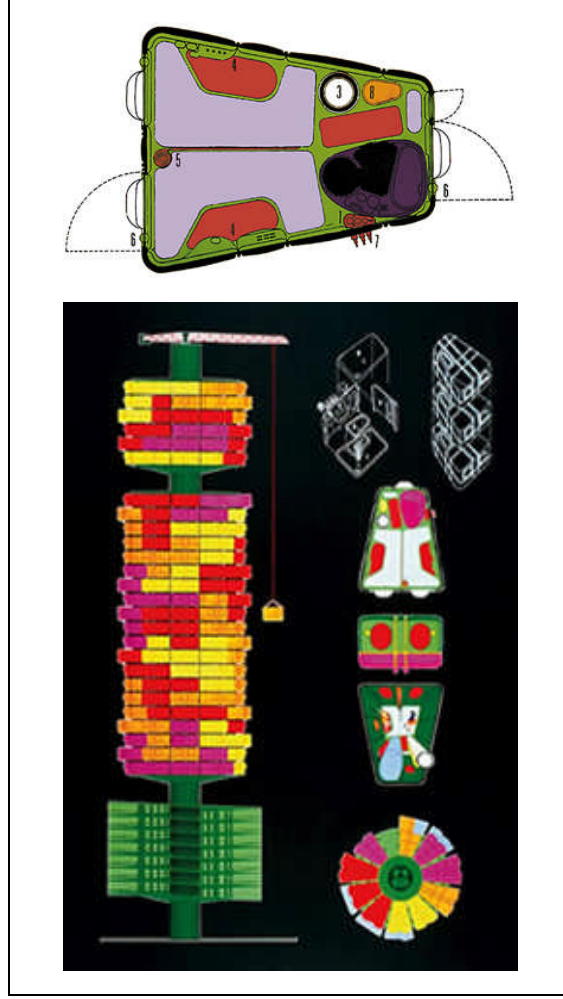
Şekil 17. Plug-in City

"Plug-in City" projesiyle aynı paralelde Warren Chalk'ın "Capsule Homes" (Kapsül Evleri) ve Ron Herron ve Warren Chalk'ın "Gasket Homes" (Conta Evleri) projeleri de evin

içini ve fütüristik tak-çıkara yaşama ünitelerinin görünümünü araştıran Fuller'in havacılık endüstrisi için yaptığı prototiplerden ve uzay programlarından etkilenen projelerdir (Şekil 18). 'Plug-in City" Archigram'ın konstrüksiyon teknolojisini mimarlığın ana etkeni yapma çalışmalarının ilk gerçek örneğidir (Kronenburg, 2002). Tak-çıkara mantığıyla işleyen bir yerleşimi ifade eden 'Plug-in City' projesinde her birimin belirli bir ömrü vardır. Konutlar, yollar, bürolar... ve diğer bütün birimler bu kullanım ömrünü tamamladığında şehrin üzerine yerleştirilmiş vinçler aracılığıyla değiştirilirler. En küçük birim Warren Chalk'ın Kapsül Evleridir. Bu kapsüller ana strükture vinçler aracılığıyla takılırlar (Şekil 19).



Şekil 18. Kapsül ev

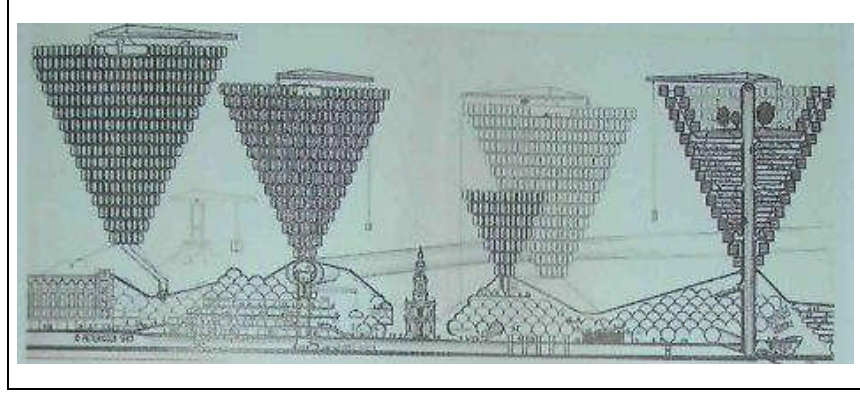


Şekil 19. Kapsül evin Plug-in City'e takılması

Mimarlığın bir tüketim nesnesi olmadığını inatla savunan gelenekçiliğe karşı, Archigram, kenti bile tüketim nesnesi olarak düşleyen kendi önerilerini getirir. 'Plug-in City' neredeyse buzdolabı ya da otomobil kadar endüstriyel hale getirilmiş elemanların, yine endüstriyel bir taşıyıcı sisteme takıldığı ve eskiyince yenilendiği tüketilebilir bir kent önerir (Babaoğlu, 2004). Mimarının bu derece endüstriyel bir çaba haline gelmesinde Archigram şüphesiz Buckminster Fuller'den esinlenmiştir. Fuller'ın mobil konut ve havacılık endüstrisi üzerine çalışmaları Archigram tarafından geliştirilmiş, yakın gelecekte gerçekleşmesi imkansız fanteziler haline getirilmiştir.

Archigram projelerinin ölçeği büyük oranda kent ölçeğindedir, ancak kenti oluşturan en küçük birimler olan konutlarla ilgili de fantezileri vardır. Archigram'dan önce Le Corbusier "*Ev yaşamak için bir makinedir*" demiştir ancak onun makineye olan göndermesi daha çok metaforik anlamdadır. Rus konstrüktivistler de makineye ve onun

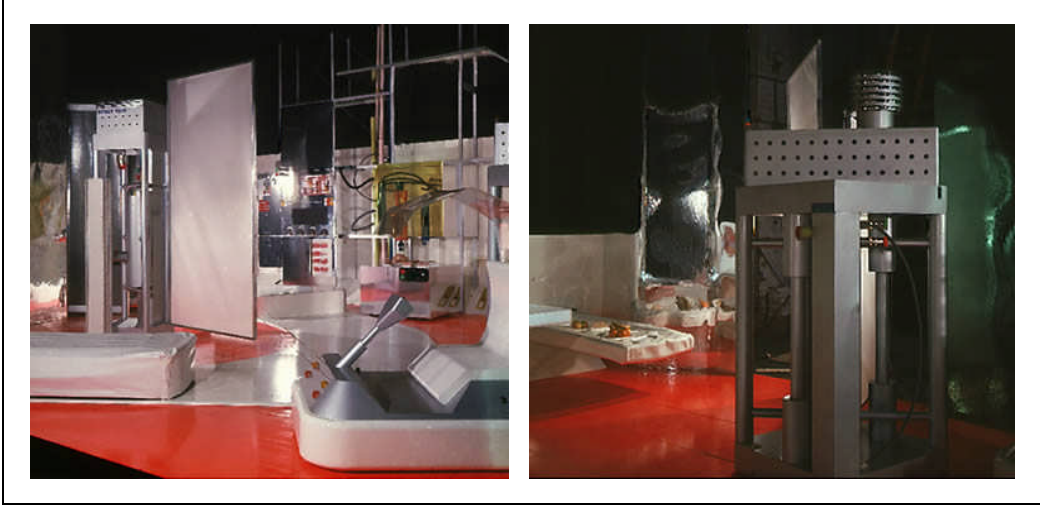
estetiğine değer vermiş, makine görünümlü mimariyi denemişlerdir. Ancak, hem Le Corbusier'de hem de Konstrüktivistler'de mimarinin görünümü sadece makineye benzemektedir. Evin kendisi bir makinedir denemez. Buckminster Fuller evin hem görünümünün, hem de üretim şeklinin bir makineye benzemesi konusunda çalışmalar yapmıştır. Fuller'in konutları endüstriyel yolla üretilen makine görünümlü yaşama birimleridir. Ancak evin içinde tıpkı karavanlarda olduğu gibi tasarlanmış bir minimum alanda yaşama görünümü vardır. Archigram'ın yaşama birimi Fuller'inkine üretim tekniği ve eğrilerden oluşan görünümüyle benzer, farkı ise evin içini oluşturan elemanların da gelecekte evin kendisi gibi bir makine olacağı öngörüsüdür. Archigram da tıpkı Fuller gibi “mimari üretimle endüstriyel üretim aynı şeydir” iddiasındadır.



Şekil 20. Konut ve iş yerlerine Plug-in konseptinin uygulanması.

‘The Weekend Telegraph’ gazetesi 1967 yılında, Archigram grubundan 1990 yılının evinin tasarlanması için bir proje yapmasını ister. (Şekil 21). Doğal olarak, fonksiyonun tanımı kalıcı ve sabit bir yer gerektirir. Sergilenen alan bir yaşam alanının alt katının ana bölümünü göstermektedir. Robotlar, Mike Webb'in projelerinde ev sakinlerine hizmet eden hareketli servis, duvar ve makinelerin yerini almıştır. Bu yaşama alanının çeperleri artık sabit değildir, ayarlanabilir, yukarı, aşağıya, içeriye ve dışarıya doğru hareket edecek biçimde programlanmıştır. Toplam yaşama alanı değişkendir, zemin, üzerinde dans edilecek kadar sertleşebilen veya üzerinde oturabilecek kadar yumuşak hale getirilebilen bir malzemedir yapılmıştır. Oturacak ve yatacak yerlerin hava ile şişmesi planlanmıştır ve yatak örtüsünün ağırlığı ve yastık sayısı gibi detayların kullanıcı tarafından kontrol edilebilmesi planlanmıştır. Eski bir düşünce olan hareketli koltuk, seyahat edilebilen bir “koltuk arabaya” dönüştürülmüştür. Yaşama alanındaki model “hovercraft” prensibi ile

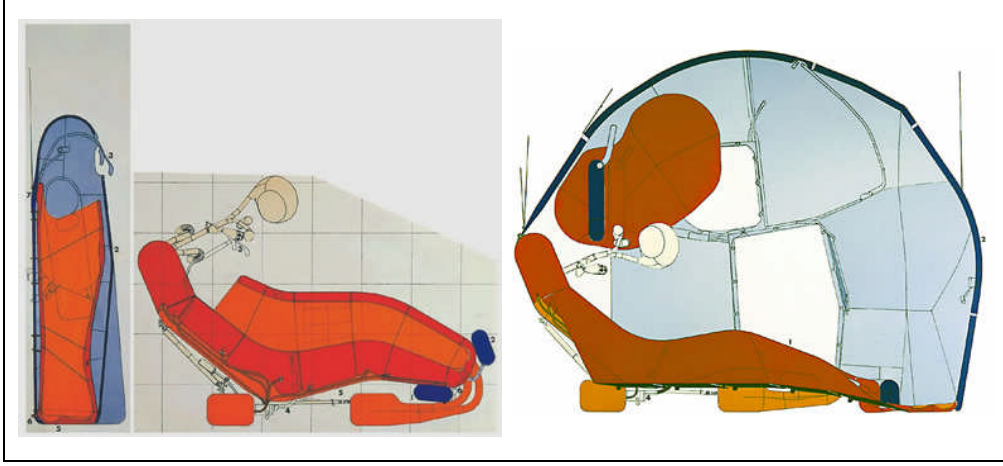
çalışmaktadır ve şehir gezintileri için de kullanılabilir. Robotlar belli bir alan çevreleyen paravanlar oluşturabilmektedir. Bu alanda tavan da alçalarak isteyen kişiye özel bir alan yaratmaktadır. Robotlar hareketlidir, içecek servisi bile yapabilmektedir, ayrıca radyo ve televizyon da bulunmaktadır. Ev şehirdeki tüm konutların ihtiyacını sağlayan geniş servis ağı ile bağlantılıdır. Bu projede 'yaşama alanı' tanımı gelecekteki yaşama alanlarının standartlaştırıldığına dair olan görüşe karşıt bir biçimde tasarlanmıştır (Ekici, 2001). Archigram standartlaşmanın gelecekte insanın yaşama alanındaki seçim şansını kısıtlayacağına yönelik yaklaşıma karşıt olarak standartlaşma içinde kişiselleşme kavramını ortaya koymuştur (URL-10, 2007).



Şekil 21. 1990's House

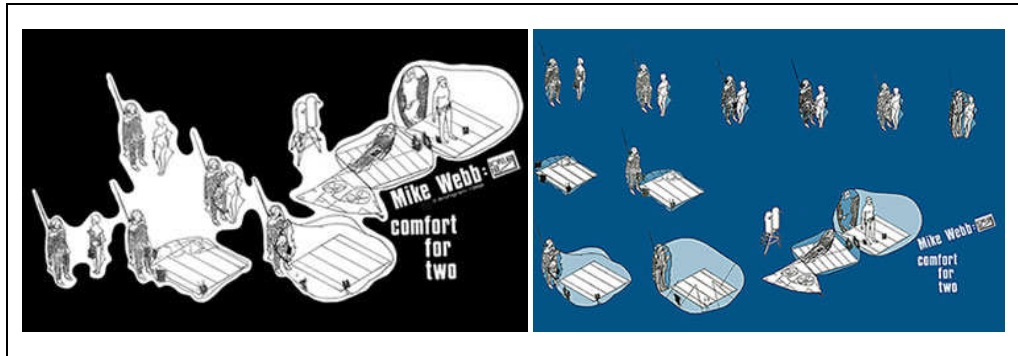
Archigram yüksek derecede kişisel yaşam modellerini araştırmıştır. Mike Webb'in 'The Cushide' projesi bunlardan ilkidir (Şekil 22). Proje insanın sırtında taşıyabileceği bir yaşam destek paketi gibidir. Her türlü servisi içerir. İstenilen yerde kurulabilir. Webb daha sonra projesini geliştirmiş "Süitaloon" yaşama birimini tasarlamıştır. Uzay elbisesi mantığına dayanan ve bir motorlu araçla aynı olanaklara sahip bir yaşama birimi olan Suitaloon'u Webb şöyle tanımlamaktadır "İçinde yaşamak için giyinmek" (Kronenburg, 2002). Archigram kent içindeki standart konutlara alternatif olarak daha çok kişiselleşmiş barınaklar önerir. Çağın yüksek derecede mobil insanına uygun, istenilen yerde kurulabilen konutlar Archigram'ın gelecek öngörüsünde insanların hareketliliği (mobilitesi) giderek artacaktır. Günümüz yaşantısı Archigram'ı haklı çıkarmıştır. Sürekli iş değiştiren, şehir değiştiren insanlar sürekli konut değiştirmek zorunda kalmaktadır. Archigram'ın önerisi her yerde kurulabilen konutlardır. Bu

yaklaşım her yerin mimarisi o yere özgüdür şeklindeki geleneksel mimari yaklaşımı da sarsmaktadır.



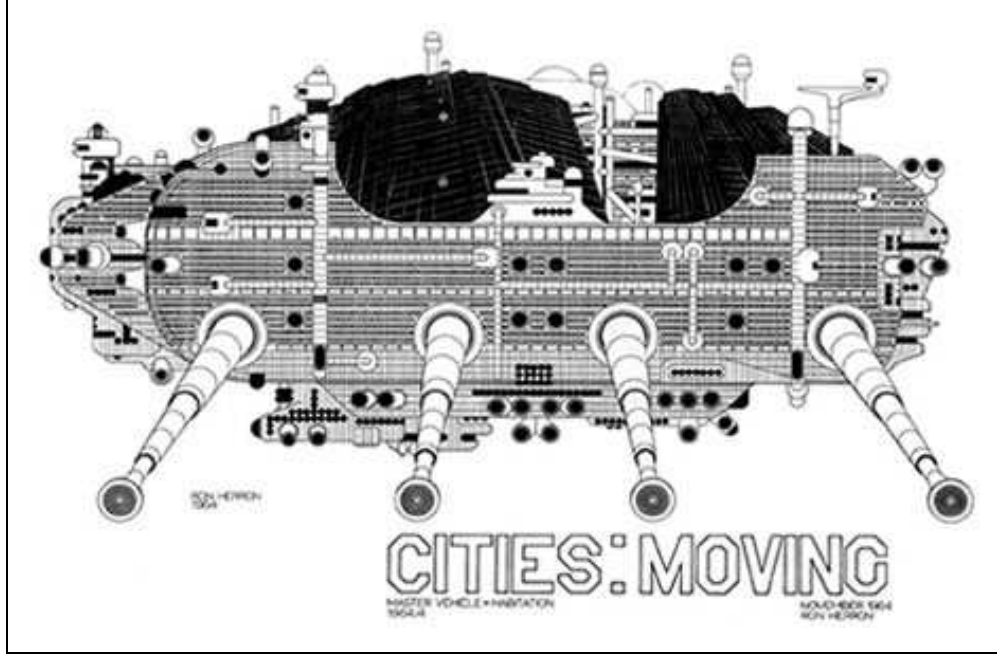
Şekil 22. Cushicle

Konutun standartlaşmasına yönelik düşünceler Archigram'dan önce de Walter Gropius ve Waschmann tarafından dile getirilmiştir. Onların dile getirdiği söylem daha çok prefabrike yöntemle standart, hızlı konut yapımına yönelikti. Metabolistlerin de aynı dönemde makine teknolojisiyle hızlı konut üretimine yönelik fikirleri vardı. Archigram ise teknolojik yöntemle üretilen konutların aynı zamanda insanların farklı seçimler yapmasına da elverişli olması gerektiğini öne sürmektedir. Bu yaklaşımla aslında konuta dair geleneksel Kişisellik yaklaşımını da karşılamaktadır. Konut, Archigram'ın tasarısında kişiye göre özelleşebilen bir makinedir.



Şekil 23. Suitaloon

maskelemeye kalkmazlar. Ütopyanın, tümel bir projeye dek vardığında ütopyizminden çok şey yitirdiğini kavramışlardır (Tanyeli, 2005). Bu nedenle her şey yakın gelecekte gerçekleşmesi mümkün olmayan fanteziler olarak sunulmuştur.



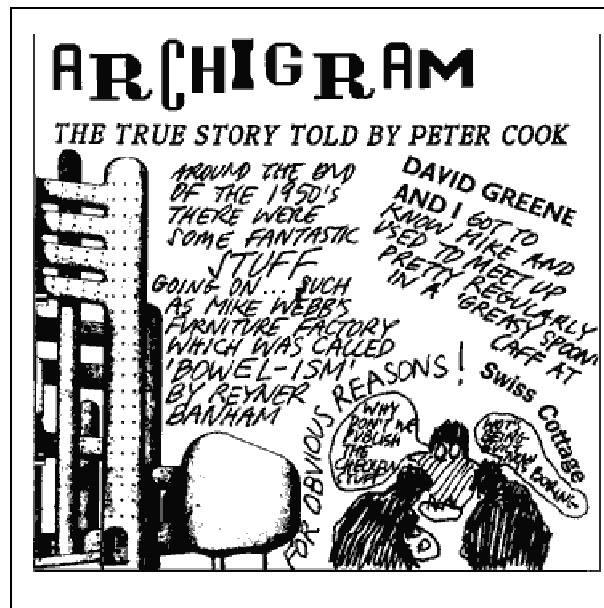
Şekil 25. Walking City

2.1.2.3. Archigram'ın Mimarlığa Etkisi

Grubun son çalışmaları daha çok “non-architecture” (mimarlıksızlık) temalarında idi, ancak buna karşıt olarak grubun birçok üyesi inşa etme işiyle ilgileniyorlardı. 1970'de Archigram Monte Carlo Eğlence Merkezi Projesi yarışmasında birinciliği kazandı. Bu sanki, birçok transformasyon ve taşınabilirlik fikirlerinden uzak olmasına rağmen, bir Archigram projesi inşa edilecek gibi gözüktü. Ancak bu hiçbir zaman gerçekleşmedi. Yine de 1972'de Peter Cook tarafından yayınlanan Archigram kitabı ve bütün dünyayı dolanan sergilerle grup etkinliğini devam ettirdi (Şekil 26). Grubun bağımsız üyeleri de, özellikle Peter Cook yazıları ve akademisyen kimliğiyle, mimarlık dünyasını etkilemeye devam ettiler. Fakat grubun üyelerinin sonradan inşa ettiği binalar onları ünlü yapan iddiaları destekler nitelikte olmadılar. Bu iş başkalarına kaldı. Şüphesiz Renzo Piano ve Richard Rogers'ın tasarladığı Pompidou Centre ve Japon Metabolist grup Archigram'ın etkisi olmadan düşünülemez (Kronenburg, 2002). Archigram sonrasında üretilen bütün mimarlıkların

onlardan etkilendiği gerçektir. Mimarlık dünyasını o kadar derinden sarsmışlardır ki 1970 sonrasındaki bütün mimari gelişmelerin onlardan kaynaklandığı düşünülmüştür.

Archigram'ın mimarlık ifadesine getirdiği bu yeni durum, 80'lerden sonraki bütün mimarları etkilemiştir. O kadar etkili olmuştur ki, o dönemdeki Türkiye mimarlık camiasında da coşkuyla karşılanmıştır. Archigramın sarstığı bir başka kavram da, mimari anlamda söz söyleme, fikir üretme denemelerinin genç kuşak tarafından yapılamayacağı yönündeki geleneksel inanıştır. Archigram dergisi yayınlandığında grubun üyelerinden bazıları öğrenci bazıları da yeni mezun mimarlardı. 60'lı yıllardaki gençlik hareketlerinin mimariye de yansması, sonraki nesil mimarları için de cesaretlendirici bir etki yaratmıştır. Uğur Tanyeli Archigramın mimarlık dünyasına etkisini şöyle açıklamaktadır: “Archigram mimarlıkta modernist mantığı ve teknolojik gelişmenin bitimsizliğine olan iyimser inancı sonuna dek zorladı. Öylesine zorladı ki, sonraki kuşaklar artık asla öncekilerin özgüveniyle mimarlığın dünyayı sıfırdan başlayarak yepyeni bir biçimde kurabileceğine inanmayacaklardı. Yani Archigram'ın hazırladığı o gayri ciddi çizgi roman külliyatı, içinde anlatılan yalın öykülerden çok daha derinliklidir. Adorno'nun ve benzerlerinin karmaşık teorik akrobasiyle mahkum ediverdikleri popüler kültüre, teorik imgelemi çok sınırlı Archigram'ın getirdiği amaçlanmamış açılım, geleceğe etkileri bağlamında çok etkili olmuştur. Belki de artık 20. yy. mimarlığını Archigram öncesi ve sonrası olarak iki evreli düşünmek bile mümkündür (Tanyeli, 2005)”.



Şekil 26. Archigram story, by Peter Cook

20. yüzyılda üretilen ütöpik projeler arasında tasarımları önemli yerde bulunan Buckminster Fuller ve Archigram grubunun en önemli ortak özelliklerinden biri geleceğin dünyasında hareketliliğin öneminin ve kapasitesinin artacağı öngörüsüdür. İki isim de daha hareketli bir dünyaya uyum sağlamak amacıyla, hareketli konut ütopyaları üretmişlerdir. Buckminster Fuller, "Dymaxion Evi" projesiyle ilk hareketli konut denemelerinden birini yapmış ve daha sonrakilere öncülük etmiş sayılabilmektedir. Archigram yüzyıl ortalarında etkinlik göstermiş olup, hareketlilik kavramının kapasitesini üst seviyelere çıkarmış, tekil olarak konutun hareketinden, konut gruplarının hareketine, hatta buradan hareketle "Walking City" projesinde olduğu gibi kentin kendisinin hareketine yönelik ütopyalar ortaya koymuşlardır.

20. yüzyıl konut ütopyalarının bir diğer özelliği ise esneklik ve uyabilme kabiliyetleridir. Bahsedilen ütopyalarda, geleceğin dünyasında insanların yaşam tarzlarının ve beklentilerinin çok hızlı bir şekilde değişiklik gösterebileceği öngörülmüştür. Bu amaçla yaşanan mekanların da, insan hayatında meydana gelen bu değişikliğe uyum sağlaması gerektiği düşünülmüştür. Tezde anlatılan ütöpik projelerde de esneklik ve uyabilme özelliği görülmektedir. Örneğin Fuller'ın Dymaxion Konut' projesinde evin teknik donanımı değiştirilebilir özelliktedir. Bu sayede gelişen teknolojiye ve kullanımdan doğan bozulmalara uyum sağlamak mümkün olmaktadır Archigram'da esneklik ve uyabilirlik anlayışı konutun tasarımında kullanıcının daha fazla söz sahibi olmasından başlayarak ortaya çıkmıştır. Buna örnek olarak verilebilecek Sprey Plastik Evi'nde kullanıcının isteğine göre mimar danışmanlığında odaların bölümlenmesinin yapılacağından bahsedilmektedir. Ayrıca 'Plug-in City' projesinde görüldüğü gibi, konutun her birimine bir kullanım ömrü biçerek, zamanı gelince değiştirilmesini önermişlerdir.

Teknolojiyi mimari üretimde sonuna kadar kullanmayı önermeleri, teknolojik imkanların sağlayacağı endüstriyel üretimle mimari üretimin aynı şey olması gerektiğine yönelik yaklaşımlarıyla; kitlesel konut üretiminin sağlanması, konut üretiminde niteliğin sağlanması, insan hatalarının yok olması, konutun parçalarının tıpkı otomobil veya buzdolabı kadar değiştirilebilir olması ve bu sayede kullanım ve bakım kolaylığının sağlanmasını hedeflemeleri, konut ütopyalarına bakışlarındaki diğer benzerlik olarak sayılabilir. Fuller bu amaçla yüzyıl başında endüstriyel yöntemle kitlesel olarak üretilmesi planlanan ilk konut fikrini ortaya koymuştur. 'Dymaxion Konut' patent hakları korunarak, fabrikada üretim bandında üretilmesi ve yerinde kurulması düşünülmüş bir konut projesidir. Archigram, üretimin detayları üzerinde Fuller gibi durmamıştır, ancak

Archigram ütopyanı konut dahil her şeyin endüstriyel yollarla üretildiği yüksek düzeyde endüstrilemiş bir toplum öngörüsünde bulunmaktadır.

20. yüzyıldan seçilerek tezde incelenen ütopyanın en önemli özelliği teknolojik gelişmelerin insan yaşantısı üzerinde olumlu etkisi olacağına yönelik iyimser inanıştır. Fuller bütün barınma probleminin ancak teknolojik gelişmeyle çözülebileceğini düşünmektedir. Archigram çizgi roman diliyle anlattığı ütopyanında teknolojinin olanaklarını sonuna kadar zorlamış, o ana kadar olagelen mimarlık yaklaşımını bir daha tamiri olmayacak şekilde yıkmıştır. Teknolojiyi anlatımlarındaki neşeli çizgi roman dili bile teknolojiye karşı ne kadar iyimser olduklarının bir göstergesidir.

2.2. 21.Yüzyıl Ütopyanı

Seçilen 20. yüzyıl konut ütopyanının ortak olarak öngördüğü kavramlar bugünün dünyasında ortaya çıkmış gerçekliklerdir. Bugün konuttan beklentilerimiz de büyük oranda ütopyanın öngördüğü düzeye ulaşmıştır.

İnsan yaşantısı sürekli değiştiğinden, sabit bir akış izlemediğinden dolayı yaşanan mekanların da bu değişikliğe uyması beklenmektedir. Ayrıca evin, kullanıcı yaşantısının bir parçası olması, kullanıcıya hizmet etmesi ve konut üretiminde yüksek kalite beklenmektedir. Bu açıdan hatayı kaldırmayacak derecede yüksek endüstriyel yöntemler konut üretiminde kullanılmaktadır. İnşaat sektörünün, otomobil endüstrisi gibi sektörleri üretim kalitesi açısından yakalayamasa da, büyük gelişme kaydettiği ve bu sayede her tür mimari düşüncenin inşa edilmesinin mümkün olduğu görülmektedir.

Yeni malzeme-yapım sistemleri, bilgi ve iletişim teknolojilerinin konutlarda kullanımı, gelişen bu teknolojilerin konut mekan organizasyonunu etkilemesi sonucu kullanıcı- konut ilişkisindeki değişimler; sosyo-kültürel ve demografik değişimler; çevre kirliliği, enerji sorunu, küresel ısınma ve iklim değişiklikleri gibi çevresel etkenler ve teknolojinin 60'lı yıllardan günümüze kadar olan özellikle bilgisayar alanındaki gelişiminin, konut üretiminde kalite artışını sağlaması ve kullanıcıların da beklentilerine büyük oranda cevap verebilmeyi mümkün kılması, günümüz mimarlarını geleceğin konutu hakkında fikirler geliştirmeye yöneltmiş ve bu fikirler doğrultusunda akıllı konut, hareketli konut ve sürdürülebilir, ekolojik konutlar gibi bazı konut tipleri ortaya çıkmıştır.

Yüksek derecede hareketlilik barındıran 21. yüzyıl dünyasının bilgisayar teknolojisiyle birlikte sanal mobilite kavramı da ortaya çıkmıştır. Her türlü teknolojik imkanı barındıran

Akıllı ev olarak tanımlanabilecek evlerdeki bilgisayar destekli elektronik ekipman sayesinde insanlar evlerine bağılı olmadan istedikleri kadar hareket edebilmektedir. Evlerdeki akıllı sistemler eve bağılı olma durumunu kaldırmıştır, örneğin; yemek pişirirken ya da evde yaşlı bir insan bulunduğunda evde bulunma zorunluluğu ortadan kalkmıştır. Sanal bilgisayar sistemleri sayesinde hareketliliğin sınırları artırılmıştır. Ayrıca iletişim sistemlerinin gelişmesiyle fiziksel olarak hareket etmeden başka mekanlarda etkinlik gösterme imkanları oluşmuştur.

21. yüzyılda ortaya konan konut ütopyaları arasında aşağıda incelenen çağdaş konut önerilerinde de görülmektedir ki, günümüzün teknolojik altyapısıyla, ütopyalarda öngörülen düzeyde bir konutu üretmek artık mümkün olmaktadır.

2.2.1. Microsoft Home of The Future

“Microsoft Home of the Future”(Microsoft Geleceğin Evi), “Microsoft” firmasının gelecek 5-10 yıl sonrası için öngördüğü akıllı ev projesinin ismidir. Bu projede geleceğin evinde olacağı düşünülen fonksiyonlar Microsoft'un geliştirdiği teknolojik donanım yoluyla sağlanmaktadır.

Evdeki her şey kullanıcıya hizmet etmek üzere programlanmıştır. Mutfakta, buzdolabı sadece yiyecekleri saklamanın yanında, içindeki yiyeceklerin envanterini tutan, eksik malzemeleri bildiren, istenildiğinde markete sipariş verebilen ve içinden bir yiyecek aldığınızda size onunla hangi yemekleri, nasıl yapacağınız konusunda bilgi veren bir araçtır. Oturma odasında, fotoğraf albümünün yerine, dijital ekranda beliren fotoğraflar yer almaktadır. Çocuk odasında, çocuğun ilgi alanına göre bilgiler verebilen dijital bir ekran bulunmaktadır. Yine çocuk odasındaki posterlerin yerini istenilen görüntüyü giren dijital ekranlar bulunmaktadır.

Gardıropta bulunan bilgisayar sistemli ayna da kişinin o günkü kıyafet seçimine eşlik etmektedir. Ev sahibi dolaptan bir pantolon aldığında, hava durumunu da takip eden sistem üzerine ne giyilebileceği konusunda fikir vermektedir (Hürriyet, 2006).

2.2.2. E-House 2000, Amerika

McDonough tasarımı, Amerika Stone Ridge’de inşa edilen ve geleceğin konut teknolojilerinin denendiği bir laboratuvar işlevi gören “E-House” projesi, deneysel bir akıllı konut projesidir (Şekil 27).



Şekil 27. E-House, 2000

McDonough, akıllı konutların teknoloji kullanımının genellikle eğlence ve konfor amaçlı olmasını eleştirmekte ve gelecekte akıllı konut sistemlerinin konut içinde konforun sağlanmasının yanı sıra enerji verimliliği konusunun çok daha büyük bir önemle ele alınmasının gerektiğini belirtmektedir. “E-House” projesinin yapım amaçlarından biri de kablosuz bilgisayar teknolojilerinin pasif solar ısıtma sistemleri gibi yenilenebilir enerji kullanımı ve enerji verimliliği sağlanması amacıyla kullanılmasını denemektir. E-House projesi dahilinde konutlar,

- Hızlı üretilen ve uzun ömürlü olan yapım malzemeleriyle yapılmış,
- Döşeme, tavan, duvarlar ve çatı; gaz, güneş enerjisi, fotovoltaiik piller veya elektrik gibi farklı enerji kaynaklarıyla çalışan ısıtma ve soğutma sistemlerinin bir parçası haline getirilmiştir.
- Akıllı konuta İnternet üzerinden erişilebilmekte ve kontrol edilebilmektedir. Her konutun bir e-mail adresi ve web sayfası bulunmaktadır.
- Günümüzde etkili olan tüketim kültürü içinde bir zorunluluk haline gelen geri dönüşümlü malzeme ve yapı bileşenleri konut tasarımında yerini almaktadır.

- Akıllı konutların yapımında, çevresel duyarlılığın da etkisiyle doğal ve alternatif malzeme kullanımı artmıştır. Bu bağlamda E-House projesinde de döşemeler, kapılar, kaplamalar ve merdivenlerde bambu kullanılmıştır (URL-11, 2007).

2.2.3. MIT House-n Projesi

Günümüzde akıllı konut teknolojilerinin geldiği son nokta ve geleceğin akıllı konut tasarımının yönü açısından MIT, Geleceğin Evi Konsorsiyumu “MIT House-n, The Home of the Future Consortium” projesi iyi bir örnektir. “House-n” projesi, teknolojik gelişmelerin, yeni sistemlerin ve servislerin konutta geleceğin ihtiyaç ve beklentilerine nasıl daha iyi yanıt verebileceği sorusundan hareket eden bir ütopyik konut tasarımı ve yapımı konularının araştırmasıdır. Proje ekibi; mimar, bilgisayar, inşaat ve yapı mühendislerinden, psikologlardan ve malzeme bilimcilerden oluşmaktadır (Intille, 2002).

“House-n” projesi ismini matematikte değişken sayı yerine kullanılan “n” teriminden almaktadır. Bunun nedeni ise, geleceğin evinin tek tip bir konut tipi olmayacağı, çok farklı istekleri karşılayabilecek değişkenlikte bir ev olması gerektiği görüşünden kaynaklanmaktadır. Projenin amacı bu esneklik ve değişkenliği sağlayabilecek tasarım stratejilerini geliştirebilmektir. Burada “konut” bütün ihtiyaçları gözeten bir ev olarak düşünülmekte, otomatik ve akıllı olması planlanmaktadır. Gelişmeler doğrultusunda bireyin üstlendiği bazı konuları (vergiler, faturalar, temizlik, ışıklandırma ve ısıtma sistemlerini kontrol etmek gibi) evin çözmesi düşünülmektedir. Diğer bir yandan “konut” insanların sağlıklı ve zinde kalmalarını sağlayan, kullanıcıya mekanı kontrol etmesinde yol gösterip onu eğiten bir otomatik çevre olarak ele alınmaktadır (Intille, 2002).

Projede evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda, çok amaçlı, dönüşebilir ve esnek bir konut laboratuvarı inşa edilerek, yapım otomasyon ve tasarım sistemleri denenmiştir. Massachusetts’de inşa edilen House-n “Living Lab” örneği, yeni malzeme, yapım yöntemleri, sistemler ve mimari yaklaşımların denenebileceği modüler birimlerden oluşan, esnek bir çekirdek aile konutu olarak tasarlanmıştır. Projede, konut tasarımının her aşamasında kullanıcı katılımını gerçekleştirmek için web tabanlı bir tercih motoru geliştirilmiş, bunun yardımıyla kullanıcıya sorular yöneltilerek mimar ve müşteri görüşmesine benzer bir sanal ortam oluşturulmuştur. Kullanıcıya dair temel veriler belirlendikten sonra (bütçe, konut sakinlerinin sayısı, yaşları, işleri, hobileri vb.) tercih motoru kullanıcının öznel tercihlerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Kişisel zevk ve

tercihleri belirleme aşamasında kullanıcıya farklı iç mekan seçeneklerinin sunulması, bunların içinden bir seçim yapması veya seçtiği alternatifi diğerlerinden daha iyi yapan özellikleri sıralaması istenmektedir. Aydınlatma, renk, detaylandırma, konfor, güvenlik vb. tercihler bu şekilde belirlenmektedir (URL-12 , 2006).

Tasarım programı, müşterilerin tercihlerin mimarlar tarafından belirlenen stratejiler ve diyagramlar kullanarak, inşa edilebilir bir şekle getirmektedir. Tasarım, müşterinin de katılabilmesi ve tepki verebilmesi için kademeli olarak çizimler eşliğinde gelişmektedir. Yapım aşaması için gerekli bileşenler ise bilgisayar denetimli yapım yöntemleri ile üretilerek yapı sitesine gönderilmektedir (Intille and Larson, 2003).

20. yüzyılda birçok mimar ve tasarımcı, konut endüstrisinin neden otomotiv veya uçak endüstrisinin olanaklarına sahip olmadığını araştırmıştır. Geleceğin konutlarının ileri teknolojiler kullanılarak yapılmış endüstri ürünleri olacağı fikri uzun dönem benimsenmiştir. Fakat Dymaxion, Package House vb. seri üretim konutları beklenen başarıyı yüzyıl boyunca yakalayamamıştır. Bu nedenle 20. yüzyıl boyunca tasarlanan ütöpik konut projeleri fuarlarda sergilenen birer fütürüst eser olarak kalmışlardır. Bu anlamda House-n projesine modern mimarlığın rüyasının yeniden canlandırılması olarak bakılabilir. Intille ve Larson (2003) projeyi, farklı kültürler ve insanlara uyarlanabilecek bir konut metodolojisi olarak tanımlamaktadır. Proje araştırmacılarından Intille (2002), geleceğin evinin toplumdaki popüler imajının, rahat koltuğundan kalkmak zorunda olmayacağı bir ev olduğunu, ancak “House-n” projesinin imajının bu olmadığını hatta konutun kullanıcılarının daha aktif ve zengin bir yaşam sürmesine olanak veren, kullanıcıyı bir şeyler yapması için teşvik eden, cesaretlendiren bir konut yaratmaya çalıştıklarını önemle vurgulamakta, 20. yy. boyunca geliştirilmiş ütöpik konut projelerinin başarısız oluşunu esnek olmayan katı tasarım anlayışlarına bağlamaktadır.

2.2.4. Taşınabilir Konut Projesi, Jennifer Siegal, 2001

Jennifer Siegal’in taşınabilir konut projesinin ana ilkesi ekolojik-duyarlı yapı malzemeleri kullanımı, minimalist iç mekan tasarımı ve karşılanabilir maliyetlerle esneklik ve hareketlilik sağlayabilmektir. Hem yaşama hem de çalışma mekanı olarak işlevlendirilebilen yapı 6x12 metre boyutlarındadır. Birimler tekil olarak kullanılabilmesi gibi, aynı zamanda avlu ve bahçe gibi ortak mekanlar yaratmak için gruplanabilmektedirler. Hareketli konutun tasarım yaklaşımı, yerleştirildiği her ortama

uyum sađlayan ve yeni sosyal dinamikler üreten bir ortam oluşturabilmektir. Son teknolojilerin de kullanıldığı “taşınabilir ev”, dizüstü bilgisayarını ve cep telefonu ile yaşayan kullanıcılara da ulaşmak hedeflenmektedir (Smith, Topham, 2002).



Şekil 28. Taşınabilir konut, Jennifer Siegal

2.2.5. Colani Rotor Evi, Colani ve Haus, 2005

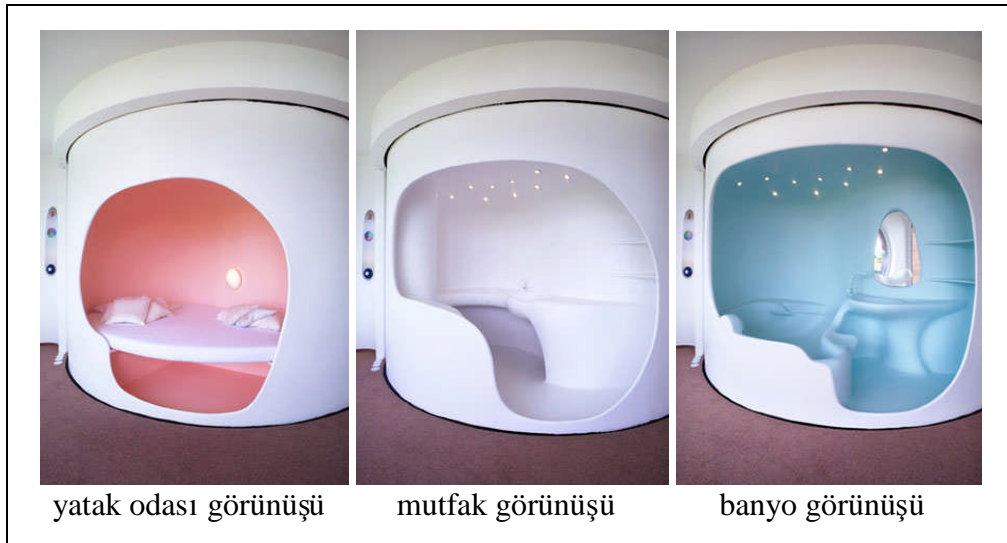
Günümüz yaşam koşullarına ve alışkanlıklarına bakıldığında, çok uzak sayılmayacak bir gelecekte kariyerlerine önem veren, yoğun çalışıp yalnız yaşayan insan sayısında bir artış olacağı görülmekte ve bu nedenle minimum alanda maksimum fonksiyon sağlayıp kullanıcısının tüm ihtiyaçlarına karşılık verebilen tek mekanda yoğunlaştırılmış barınma anlayışından hareketle bazı konut tasarımları geliştirilmiştir.

Bu tasarımlara örnek gösterebileceğimiz “Colani Rotor Evi” Colani ve Haus tarafından 2005 yılında tasarlanmış ve minimum hacim içinde maksimum yaşam alanı

sağlamaya yönelmiştir. (Şekil 29). Ütopik konut kavramı için büyük bir gelişme sayılabilecek bu proje, fonksiyonel bir tasarım anlayışı ve daha ekonomik çözümlerle ev tasarlama yaklaşımı üzerine şekillenmektedir. Evin ana fikri, dönen bir hacim içinde yaşama, uyuma, yemek ve banyo işlevlerini karşılamak, böylece yaşama mekanı ile farklı hacimlerin isteğe bağlı olarak ilişkilendirilebilmesini sağlayıp mekan geçişlerinde yeni alternatifler yaratmaktır (Şekil 30). Proje, 6 x 6 metre içinde kullanıcının tüm mekansal gereksinimlerini karşılamaktadır. Rotor evinin, gelecekte yalnız yaşayan kent gezginleri ve küçük aileler için ideal bir konut modeli olacağı söylenebilir (URL-13, 2007).



Şekil 29. Colani Rotor evi görünüşü



Şekil 30. Colani Rotor evi değişebilir mekanları

2.2.6. Out Of Pocket, Basic House, Martin Ruiz de Azúa, 2000

Martin Ruiz de Azua'nın "Basic House" ya da Türkçe çevirisiyle "Temel Ev" projesi, isminden de anlaşılabilirdiği gibi cepte taşınabilecek bir ev fikrini anlatıyor. (Şekil 31). Basic House, 8 kübik metre çapında çift taraflı metalik polyesterden yapılmış bir iç mekandır. Yönü değiştirilebilir malzemenin bir tarafı soğuktan korunmak için altın diğer tarafı ısıya karşı izolasyon sağlamak için gümüştür. bir kez iç ve dış iklim renklerini seçtikten sonra sönmükken 200 gram ağırlığındaki malzeme, içine hava verilerek şişip hazır hale geliyor (Richardson, 2001). Malzeme şişirildikten sonra, içine yuvarlak bir delikten girilmekte, yarı geçirgen bir malzeme olduğundan içerden dışarıya da gözükmemektedir.



Şekil 31. Out of Pocket, Basic House

Yüksek derecede hareketli bir yaşama göre düşünülmüş bu tarz fikirler, günümüzde çoğunlukla evsizler ve dağcılık gibi kamp gerektiren sporları yapan sporcular için düşünülmektedir. projedeki temel yaklaşım, Archigram'ın Cushicle projesiyle neredeyse aynıdır. Mike Webb'in projesi bir yaşam destek paketi gibidir ve istenilen yerde kurulabilir. Webb'in bu fikrini geliştirdiği "Suitaloon" projesi de benzer şekilde yüksek derecede mobil bir yaşam modülüdür. Archigram'ın fikirleri ütopyik yaklaşımları açısından şüphesiz Martin Ruiz de Azua'dan daha radikal ve kapsamlıdır. Azua'nın temel evi sadece içinde bulunmak

için düşünülmüşken, Archigram bütün yaşamsal faaliyetlerin gerçekleştirilebileceği bir yaşam modülü önermektedir. Ancak iki proje şişme yapılar önermesi, tekstil malzemeler kullanması, yüksek düzeyde hareketlilik içermesi ve barınma problemine temel ve basit bir yaklaşımla cevap vermesi yönleriyle birbirlerine çok benzerler.

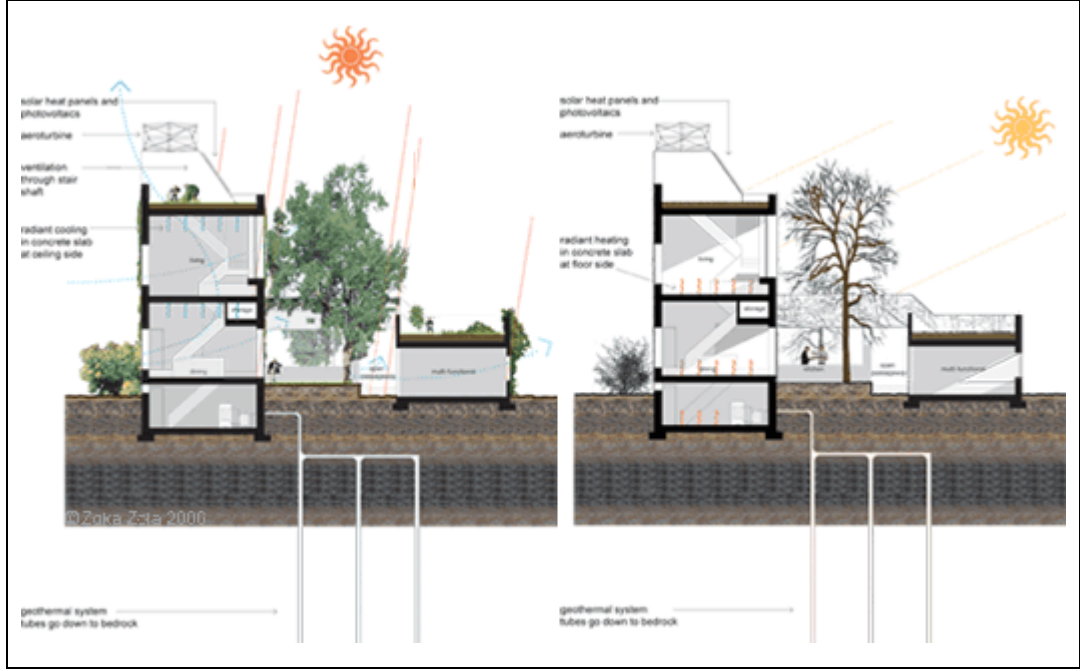
2.2.7. Glass ve Bedolla House, Zoka Zola, 2004

Sanayi devrimi ile birlikte hızlı bir yapılaşma sürecine giren Dünya, bu ilerleme sürecinde, yenilenemeyen enerji kaynaklarını savurgan bir biçimde tüketmiştir. Bu durum eko sistemi ve canlıların yaşamını tehdit eden bir boyuta ulaşmıştır. Günümüzde giderek bir sorun haline gelen enerji sıkıntısı gelecek için üretilen tasarımlar üzerinde de etkili olmuş ve konutlarda sürdürülebilirlik ve ekoloji kavramları tasarım aşamasına dahil olmuştur.

Bu bağlamda günümüzde enerji tasarrufu için hazırlanmış ve ütopyk olarak adlandırılan yaşama alanları tasarımları yapılmaktadır. Zoka Zola tarafından Chicago’da tasarlanan “Glass ve Bedolla House” adındaki konut projesi, gerek arazi üzerindeki konumlanışı, gerekse ışığı alışı, bitkilerin yaz/kış istenen ev sıcaklığını koruması, duvarların, pencerelerin yönü gibi özellikleri ile enerji tasarrufunu hedefleyen bu tasarımlara bir örnektir (Şekil 32-33). Konut 3 katlı olup, esnek, ekolojik ve sürdürülebilir tasarım yaklaşımları doğrultusunda geliştirilmiştir (URL-14, 2006).



Şekil 32. Glass ve Bedolla evi görüşleri



Şekil 33. Glass ve Bedolla evi kesitleri

3. İRDELEME

Tez kapsamında seçilen ütopya örnekleri 4 bölümde ele alınmış ve Tasarımı Etkileyen İlkeler ve “Dayandığı Kavramlar” başlıklarında irdelenmiştir. Bu bölümler ve seçilen örnekler şunlardır:

1. 19. Yüzyıl Öncesi Ütopya Örnekleri

- Utopia- Thomas More 1516
- Güneş Ülkesi- Tommaso Campanalle 1623
- New Atlantis- Francis Bacon 1672

2. 19. Yüzyıl Ütopya Örnekleri

- Icare' Ye Yolculuk- Etienne Cabet 1840
- Phalanstere- Charles Fourier 1842
- Looking Backward- Edward Bellamy 1888
- Metropolis- William Gillette 1890

3. 20. Yüzyıl Ütopya Örnekleri

- La Cita Nouva Projesi- Sant'elia 1914
- Dymaxion House- Buckminster Fuller 1927
- New Babylon- Nieuwenhuis Constant 1960
- 1990 House- Archigram 1967

4. 21. Yüzyıl Ütopya Örnekleri

- House- N- Mit 2000
- E- House- Mc Donough 2001
- Taşınabilir Konut Projesi- Jennifer Siegal, 2001
- Colani Rotor Evi- Colani Ve Haus, 2005
- Out Of Pocket, Basic House- Martin Ruiz De Azúa, 2000
- Glass& Bedolla House- Zoka Zola, 2004

İrdeleme sonucunda:

- Seçilen 19. yüzyıl öncesi ütopya örneklerinin; sosyal uyum sağlama çabası, sosyal eşitlik, ideal toplumsal yaşam, mutlak düzen gibi tasarımı etkileyen ilkeler ile, ortak yaşam, tek tip tasarım gibi kavramlara dayandığı görülür. Bu nedenle, bu ütopyalar gerçekleştirilememiştir (Ek Tablo 1,2,3). Ancak 19. yüzyıl öncesi

ütopyaları genellikle edebi metinler oldukları ve ideolojik oldukları için gerçekleşme şansı buladıklarından kendisinden sonra gelen yüzyıllarda üretilen ütopyalara fikrinsel anlamda esin kaynağı olmuşlardır.

- Seçilen 19. yüzyıl ütopya örneklerinin; sosyal uyum arayışı, ideal düzen arayışı, kırsal yerleşim, kendine yeten toplum oluşturma gibi tasarımı etkileyen ilkeler ile, kendine yeten toplum oluşturma, teknolojiye olumlu bakış, dayanıklı malzemeler ve hazır yapım teknikleri kullanımı gibi kavramlara dayandığı görülür. Charles Fourier, Phalanstere (1842-1858) gerçekleşmemiş ütopyalardandır. Bellamy'nin 1888 yılında yayınlanan "Looking Backward: 2000-1887" ütopyası da yine edebi metinlerde kalmış ütopyalardan olmuştur. Gillette'in, 1894 yılında tasarladığı toplam 40.000 gökdelden oluşan "Metropolis" şehri, tasarım aşamasında kalmıştır. Bu nedenle, bu ütopyalar da tıpkı 19. yüzyıl öncesi ütopyalar gibi gerçekleştirilememişlerdir (Ek Tablo 4,5,6,7).
- Seçilen 20. yüzyıl ütopya örneklerinin; endüstri devrimi ve makine estetiği, yeni yapım sistemleri ve malzemeleri kullanımı, seri üretim anlayışı gibi tasarımı etkileyen ilkeler ile, tasarımda değişebilirlik, evrensel tasarım anlayışı, çağdaş yapım malzemeleri ve hazır yapım teknikleri kullanımı gibi kavramlara dayandığı görülür. Sant'Elia'nın "La Cita Nouva" projesi (1914) tasarım aşamasında kalan bir girişimdir. Fuller'in endüstriyel konuta dayalı ilk projesi 'Dymaxion House' (Dymaxion Konut) gerçekleşmiş olan ütopyik konut tasarımlarındandır. Tez kapsamında incelenmese de; 20. yüzyılda Wright'ın 20. yüzyıl içerisinde tasarladığı "Broadacre City" projesindeki organik mimarlığı ile önerdiği ütopyası gerçekleşmiş olan ütopyalar arasına giremeye de banliyölerin gelişiminde büyük rol oynamıştır. Corbusier'in Unite D'Habitation (1947-1952) konut bloğu tüm fiziksel ve sosyal ihtiyaçları karşılayan yapısı ile modern mimarinin gerçekleşmiş bir konut ütopyasıdır. Bu nedenle, bu ütopyaların gerçekleştirilme olasılıkları; 19. yüzyıl öncesi ve 19. yüzyıl ütopyalarına göre fazla olsa da kısmen gerçekleştirilmişlerdir (Ek Tablo 8,9,10,11).
- Seçilen 21. yüzyıl ütopya örneklerinin; bilgisayar destekli tasarım anlayışı, ev-ofis kavramı, çevre ve enerji sorunlarına duyarlılık gibi tasarımı etkileyen ilkeler ile maliyet verimliliği, tasarım esnekliği, akıllı tasarım, minimum alanda maksimum fonksiyon anlayışı gibi kavramlara dayandığı görülür. Microsoft

Home Of The Future projesinin prototipi yapılmış ve basına tanıtılmıştır. Amerika'da tasarlanmış olan E-House projesi de yine hayata geçmiş olan ütopyik projelerdendir. 2005 yılında Colani ve Haus tarafından tasarlanmış olan Colani Rotor Evi de prototipi yapılabilmış olan projelerdendir. Martin Ruiz de Azúa'nın 2000 yılında tasarladığı Out Of Pocket, Basic House projesi, tekstil malzemesinden yapılması dolayısıyla hayata geçirilmesi en kolay olmuş olan ütopyik tasarımlardandır. MIT nin 2000 yılında tasarladığı House-N de gerçekleşmiş olan 21. yüzyıl ütopyalarındandır. Zoka Zola'nın Glass ve Bedolla House projesinin ise 2007 yılı sonlarında inşa edilmesi planlanmaktadır. Görüldüğü gibi bugüne kadar üretilmiş olan ütopyalardan gerçekleştirilme şansı bulabilmiş ütopyaların çoğu, henüz 21. yüzyıla ilgili bir genelleme yapabilmek için çok erken olmasına rağmen, içerisinde bulunduğumuz bu yüzyılda tasarlananlardır.

Bunun nedenlerinden biri, 21. yüzyılın bilgi çağı olması; bilgi üretim ve tüketiminin çok hızlı gelişmesi ve değişimlerin bu yüzden çok fazla olması olarak düşünülebilir. Bugün, çok yeni ve imkansız denilen birçok şey çok kısa süreler içinde gerçekleşmiş bir olgu olarak karşımıza çıkıp, farkında bile olmadan kullanmaya başlanan bir araç haline gelebilmektedir.

Bireysellik, ekonomiklik, hareketlilik, sürdürülebilirlik ve enerji açığı gibi kavramların günümüz ütopyalarında önem kazanması, ütopyaları ortak yaşam, toplumsal birliktelik gibi kavramlar ve kendi kendine yetebilen toplumlar düşlemektense kendi kendine yetebilen bireyler hatta evler tasarlamak üzerinde durmaya itmiştir.

Dünyanın bugünkü gelecek hayali, sosyal eşitlik modelleri oluşturmak değil; dünyanın giderek daha sanal yaşayan, ortak yaşam bilinci giderek azalan, evlerinden çıkmadan bilgisayarları yardımıyla her türlü ihtiyacını giderebilen bireylerinin tüketimini geri dönüşümlü hale getirebilmek, evlerinin kontrolü ve konforunu elinde tutabilmelerini hatta evlerini de istediklerinde kendileriyle birlikte hareket edebilecek hale getirmektir.

Ütopyik düşüncenin 21. yüzyılda geldiği bu noktada ütopyalarda, sosyolojik çabalardan çok teknolojik gereksinimlere ihtiyaç duyulmaktadır. Dolayısıyla teknolojinin bu denli hızlı ilerleyişi de ütopyaların gerçekleşme olasılıklarını, önceki yüzyıllarda üretilenlerinkine göre giderek daha kolay hale getirmektedir. Bu nedenle bu ütopyalar gerçekleştirilmişlerdir ve gerçekleştirilmeye diğer örneklerden daha yakın olmuşlardır (Ek Tablo 12,13,14,15,16,17).

4. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Mimari üretimi tarih boyunca tetiklemiş olan ütopyalar, mimarlara daima yeni ufuklar açmış, içinde bulunduğu durumdan hoşnut olmayan mimarlara çözüm önerisi getirme konusunda fikirler sunmuş ve mimarlığı salt yapı olarak değil, çevre-insan-yapı bağlamında düşündürmüştür ve düşündürmektedir.

Dönemsel süreç içinde gruplandırarak incelediğimiz örneklere göre görülmektedir ki, dönemsel sorunlar ve kaoslar, ütopyaları her dönem farklı şekilde etkilemiş ve konut tasarımında da bu farklılığın paralelinde yansımalar oluşturmuştur.

Tez kapsamında yapılan inceleme ve elde edilen veriler sonucu, geçmişten günümüze üretilen ütopyalarda konut kavramının değişimi şu şekilde özetlenebilir;

- 19. yüzyıl ve öncesi dönemin temel problemi olan sosyal uyum ve eşitlik, ortak yaşam ve kendine yetebilen toplumlar oluşturma kavramları ütopyalarda kendisini göstermekte ve bu ütopyalarda konutlar genellikle, aidiyet fikrinin mümkün olduğu kadar silinebilmesi için, tek tip ve gösterişsiz, ayırt edici özellikler barındırmayan yapılar olarak karşımıza çıkmıştır.
- Üretim ilişkileri, dağıtım ve yapım aşamaları, sosyal programlar, konut yaşamı ve sosyal iyileştirme gibi kavramlar, yüzyıllardan bu yana değişimler geçirmiştir. 19. yüzyılın sonunda konut standartlarında evrensellik amaçlanmaktadır. 2. Dünya Savaşı sonrası dönemde evrensellik, verimli ve hızlandırılmış kitlesel üretime dönüşmektedir. Günümüzde ise bu evrensellik, iletişim ve elektronik teknolojilerin gelişimi sonucu, konutun küresel iletişim ağları ile kesintisiz bir erişebilirliğe ulaşabilmesi ile sağlanmaktadır.
- 20. yüzyıl öncesi ütopyalarda ön planda olan toplumsal istekler iken, 20. yüzyılda birey kavramı öncelikli hale gelmiş ve bireysel istek ve ihtiyaçlara cevap verebilme çabası, ütopyalara yansımıştır. Bu kavramlar, kontrol edilebilir mekanlar, kullanıcı isteklerine göre değişen ve dönüşebilen, takılıp sökülebilen mekan tasarımları şeklinde konut üzerinde etkili olmuştur.
- 20. yüzyılda endüstriyel devrimle ortaya çıkan yeni kavramlardan makine ve seri üretim anlayışı da konut tasarımında etkili olmuş, malzeme ve yapım

tekniklerindeki deęişimlerle, prefabrikasyon mantığıyla üretilmesi düşünölen makine benzeri konut tasarımları bu dönemde ortaya atılmıştır.

- 20. yüzyılın başında seri üretim, konut ütopyelerının yapım yöntemi iken günümüzde esnek üretim doğrultusunda bireysel istek ve ihtiyaçlara duyarlı üretim yöntemleri benimsenmektedir.
- Konut ütopyelerında teknoloji her dönem baskın bir şekillendirici güç olmuştur. 20. yüzyılın başında makine, konut tasarımında bir metafor iken 21. yüzyıla gelindiğinde her türlü alanda olduğu gibi konut tasarımında da bilgisayarın hızlı ilerleyişinin etkisi karşımıza çıkmaktadır. Kullanıcı yaşantısının bir parçası olan, kullanıcıya hizmet eden konut kavramları, bilgisayar destekli elektronik ekipman sayesinde her yerden yönetilebilen, aynı zamanda zaman ve enerji tasarrufu da sağlayan akıllı konut, hareketli ev ve sürdürülebilir konut gibi anlayışlar doğurmuştur.
- 20. yüzyılda ütopyelerında konut, plansal, yapısal ve kullanım açısından esnekliklere sahip olarak tasarlanırken, günümüzde malzeme teknolojisindeki gelişmeler ve iletişim sistemleri doğrultusunda esneklik kavramının sınırları genişlemiş, konut canlı, dönüşebilir ve çoğalabilir bir organizma gibi idealize edilmiştir.
- 21. yüzyılda ideal konut, daha önce hiç olmadığı kadar kullanıcı temelli düşünülmektedir. Kullanıcının konutun tasarım ve üretim sürecine etkin katılımı hedeflenmektedir.
- Günümüzde konuttan beklenenler arasında olan ekonomiklik kavramının, hazır yapım teknoloji ürünü malzeme kullanımıyla; kullanıcı tarafından seçilebilen bir konfor anlayışının, bilgisayar destekli tasarımlar sayesinde kullanıcının da tasarıma dahil olabilmesiyle; enerji tasarrufu sağlama kavramının ise, malzeme seçiminde, üretiminde ve kullanımında doğrudan veya dolaylı yollardan çevreye zararlı etkileri minimumda tutulmuş geri dönüşümlü malzeme ve yapı bileşenleri tercihi ile konut tasarımında çözüm bulacağı düşünülmektedir.
- Çalışma ve özel yaşam arasındaki sınırlar belirsizleştikçe, bağımsız yaşam tarzları önem kazanmaktadır. Bu bağlamda günümüzde ideal konut tasarımında hareketlilik kavramı gündeme gelmiştir. 21. yüzyılın ideal konutunun, deęişim geçirebilen, çok fonksiyonlu ve uyarlanabilir özelliklerde olması hedeflenmektedir.

- 21. yzyıl konutu, hızla yařanan deęiřim doęrultusunda srdrlebilirlik kavramı kazanmıř ve bu durum konut tasarımında belirleyici bir etken olarak karřımıza çıkmaktadır.

5. KAYNAKLAR

- Akyol, E.,1995, Geleceği Düşünmek: Ütopyalar, , Gazi Üni. Müh. Mim. Fak. Der., Cilt:10, 131
- Applewhite, E. J., 1999, Your Private Sky: Discourse R. Buckminster Fuller, Fuller as a Post of Technology a Retrospective Appreciation, Lars Muller Publishers, Zurich Museum of Design, 44-45.
- Babaoğlu, F., 2004, Bilimkurgu Sinemasının Mimari Ütopya Kavramı Bağlamında Bir Temsiliyet Aracı Olarak Kullanılması, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Batur, K., 2001 , Mimarlık Teknoloji Etkileşimi, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 113-135.
- Bezel, N., 1984, Yeryüzü cennetlerinin Sonu (Ters Ütopyalar), Say Yayınları, İstanbul.
- Coates, S. and Stetter, A., 2000, Impossible worlds: the architecture of perfection, Birhauser, Basel.
- Coleman, N., 2005, Utopias and architecture, Routledge, New York
- Conrads, U., 1991, 20. yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, İstanbul.
- Corn J. J. and Horrigan, B., 1984, Yesterday's Tomorrows: Past Visions of American Future, Johns Hopkins University Pres, edited by Chambers, K., Baltimore.
- Demirkan, M., 2000, Ütopya Masalı, Yapi Dergisi, S.228, 53-61.
- Dülgeroğlu Y. Y., 1995, Konut Kavramının Tipolojik Temelleri, İTÜ Yayınları, İstanbul.
- Ekici, T., 2001, Teknolojik Gelişmelerin Mimarlığı Yönlendirici Etkileri Konusunda Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi. İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Erdem, E., 2005, Tarihte Ütopya ve Mimarlık İlişkisi, Mimar-ist Dergisi, S.18, 78-83.
- Fest, J., 1991, The Destroyed Dream: on the end of utopian era, Siedler, Berlin.
- Fisher, T., 2006, In the scheme of things: alternative thinking on the practice of architecture, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Fishman, R., 1994, Space, Time and Sprawl, Architectural Design Dergisi, S.64, 44-47.
- Forty, A., 2000, Words and Buildings: a vocabulary of modern architecture, Thames and Hudson, London.

- Gillette, C., 1984, *The Human Drift*, Boston: New Era Publishing Co.,
- Gilman, P., 1900, *Women and Economics*, e-book
- Gürel, S., 1968, *Uzay Organizasyonlarında Yeni Gelişmeler*, İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul.
- Harvey, D., 2001, *Megacities Lecture 4*,
- Hasol, D., 2000, *Mimarlıkta Ütopya*, Yapı Dergisi, S.228, 62-69.
- Hürriyet 2006, *ABD ye Dev Çıkarma*, 20 Nisan 2006, 22.
- Intille, S. S., 2002, *Designing a Home of the Future, Intagrated Environments Pervasive Computing*, S.5, 80-86.
- İnceoğlu, M., İnceoğlu, N., 2004, *Mimarlıkta Söylem, Kuram ve Uygulama*, Tasarım Yayın Grubu, İstanbul.
- Intille, S. S. ve Larson, K., 2003, *Designing and Evaluating Supportive Technology for Homes*, *Proceedings of the IEEE/ASME International Conference on Advanced Intelligent Mechatronics*, IEEE Press.
- Jenks, C., 1985, *Modern Movements in Architecture: Second Edition*, Penguin Boks, New York.
- Kesmez, N., 2002, *Geleceği Düşlemek, Sezmek, Öngörmek ya da Önceden Bilmeye Çalışmak -ii*, *Türkiye Bilişim Derneği Dergisi*, 07/2002, Bölüm 1.
- Kronenburg, R., 1997, *Theory, Context, Design and Technology Transportable Environments*, London.
- Kronenburg, R., 2002, *House In Motion, The Genesis, History and Development of Portable Building*, Second edition, Wiley Academy, Great Britain.
- Küçükaydın D., 2007, *Doğu Toplamları ve Ütopya* (www.uzaklar.net.)
- Le Corbusier, 1999, *Bir Mimarlığa Doğru*, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.
- Mitchell, J. W., 1999, *E-topia: Urban Life, Jim-But Not as We Know It*, The MIT Press, Cambridge.
- Penz, F., 2000, *Truths/Fictions, Impossible worlds*, edited by Coates, S., and Stetter, A., Birkhauser, London, 174-182.
- Petrin, J., 2004, *Utopia Reloaded? Das Utopische Moment und Seine Motive in der Geshiche des Stadtebaus*, Urbanista, Hamburg.
- Picon, A., 2001, *Fuller'in vaat edilmiş toprakları*, *Arredemento Mimarlık Dergisi*, 4, 103-107.
- Richardson, P., 2001, *XS Bid Ideas, Small Buildings*, Thames and Hudson, London.

- Riley, T., 1999, *The Un-Private House*, The Museum of Modern Art, New York.
- Sargent, L. T., 2000, *Ütopya Gelenekleri: İzlekler ve Varyasyonlar*, Kitaplık, Ekim 2004, 91.
- Sevinç, A., 2004, *Ütopya: Hayali Ahali Projesi*, Okuyan Us Yayınları, İstanbul.
- Siaegal, J., 2002, *Mobile, The Part of Portable Architecture*, Princeton Architectural Pres, New York.
- Smith, C. and Topham, S., 2002, *Xtreme Houses*, Prestel, London.
- Tanyeli, U., 2005, *Garanti Galerî Archigram Sergisi Broşür Metni*.
- Tanyeli, U., 2006, *Şöhret Tarihînin Son Evresi: Star, Kavram, Mimarlıkta Star, Arredemento Mimarlık Dergisi*, S.1, 36-37.
- Tekeli, D., 2001, *Her Geçen Gün Geleceği Yeniden Yaratıyor ve Kavırıyoruz*, XXI Mimarlık Kültürü Dergisi, S.6, 152-157.
- Vale, R., Vale B., 2000, *The New Autonomous House*, Thames and Hudson, London.
- Vanlı, Ş., 2000, *Ütopyanın Düşündürdükleri*, Yapı Dergisi, S.228, 70-71.
- Yenişehirlioğlu, Ş., 2000, *Ütopya*, Yapı dergisi, 228, 51-52.
- URL-1, *The City of the Sun*, <http://etext.library.adelaide.edu.au/c/campanella/tommaso/c18c>, 4 Nisan 2007
- URL-2, *The New Atlantis*, http://www.constitution.org/bacon/new_atlantis.htm, 3 Nisan 2007
- URL-3, *New Harmony*, http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/New_Harmony_by_F._Bate_, 7 Mayıs 2006
- URL-4, *New Lanark*, <http://www.eumed.net/libros/2006c/214/newlanark.jpg>, 5 Mayıs 2006
- URL-5, *Icare*, www.library.cornell.edu/Reps/DOCS/cabet.htm, 6 Nisan 2007
- URL-6, *Phalanstere*, <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/25/Phalanstre01.jpg>, 11 Haziran 2006
- URL-7, *Phalanstere*, <http://www.gutenberg.org/files/19596/19596-h/images/phalanstere.jpg>, 17 Mart 2007
- URL-8, *Metropolis*, <http://www.library.cornell.edu/Reps/DOCS/gillette.htm>, 3 Mart 2007
- URL-9, *Capsule Homes*, <http://www.leap.umontreal.ca/images/logement/6.jpg>, 7 Mayıs 2006
- URL-10, *Archigram*, <http://www.archigram.net>, 3 Haziran 2007

URL-11, E-House, <http://www.hant.li.univ-tours.fr/webhant/media/e-house>, 6 Haziran 2007


URL-12, MIT House_n Research Consortium/ Open Source Building Alliance (OSBA), http://architecture.mit.edu/house_n/documents/MITHouse_nAutumnNews.pdf, 8 Mayıs 2006

URL-13, Hanse Coloni Rotor Hause, <http://mocoloco.com/archives/000694.php>, 2 Mart 2007

URL-14, Zero Energy, http://www.zokazola.com/prj_adams_zeroenergy.html, 7 Nisan 2006

6. EKLER

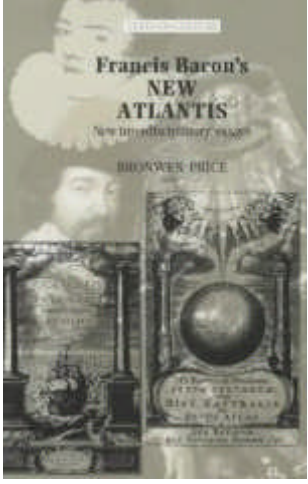
Ek 1. 19. yüzyıl öncesi ütopya örnekleri, Utopia, Thomas More, 1516

<p style="text-align: center;">UTOPIA Thomas MORE, 1516</p>		<p style="text-align: center;">TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER</p>	<p style="text-align: center;">DAYANDIĞI KAVRAMLAR</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Sosyal uyum sağlama çabası • Sosyal eşitlik • İdeal toplumsal yaşam • Mutlak düzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ortak yaşam • Tek tip tasarım • İhtisaslaşmış minimum mekanlar • Her iklime uygun dayanıklı malzeme kullanımı

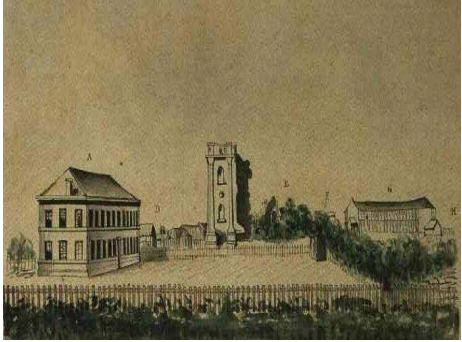
Ek 2. 19. yüzyıl öncesi ütopya örnekleri, Güneş Ülkesi, Tommaso Campanella, 1623

<p style="text-align: center;">GÜNEŞ ÜLKESİ Tommaso CAMPANALLE, 1623</p>		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<ul style="list-style-type: none"> •İdeal toplumsal yaşam arayışı •Sosyal eşitlik oluşturma •İdeal düzen arayışı 	<ul style="list-style-type: none"> •Ortak kullanım alanlarının belirlendiği özelleşmiş mekanlar •Apartman konut anlayışı •Dayanıklı, düşük maliyetli malzemelerle geleneksel yapım sistemleri kullanımı •Yenilenebilir enerji kullanımı

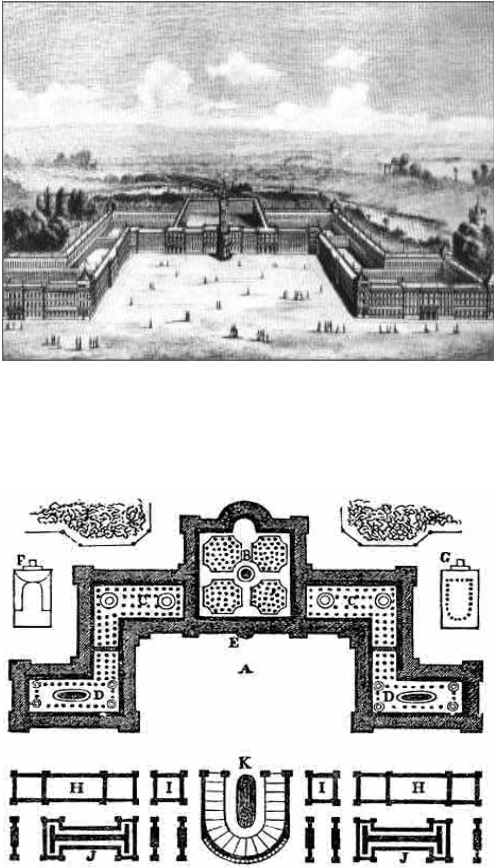
Ek 3. 19. yüzyıl öncesi ütopya örnekleri, New Atlantis, Francis Bacon, 1672

<p style="text-align: center;">NEW ATLANTIS Francis BACON, 1672</p>		<p style="text-align: center;">TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER</p>	<p style="text-align: center;">DAYANDIĞI KAVRAMLAR</p>
		<ul style="list-style-type: none"> •Denetimli yaşamlar oluşturma •İdeal sosyal düzen arayışı •Teknolojik gelişmelere olumlu bakış açısı 	<ul style="list-style-type: none"> •Ortak kullanım alanlarının belirlendiği özelleşmiş minimum mekanlar •Apartman konut anlayışı •Dayanıklı malzemelerle geleneksel yapım sistemleri kullanımı •Teknolojiye iyimser yaklaşım

Ek 4. 19. yüzyıl ütopya örnekleri, Icare'ye Yolculuk, Etienne Cabet, 1840

<p style="text-align: center;">ICARE' YE YOLCULUK Etienne CABET, 1840</p>		<p style="text-align: center;">TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER</p>	<p style="text-align: center;">DAYANDIĞI KAVRAMLAR</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Sosyal uyum sağlama çabası • Kesin kuralları olan sosyal eşitlik • Katı denetimli yaşam • Minimum özgürlük anlayışı 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknolojiye olumlu bakış • Yapılarda farklı üsluplardan süslemeler kullanımı • Dik açılı caddelerden oluşan geometrik kent kavramı • Tek tip yapı bileşenlerinden oluşan tek tip evler • Dayanıklı malzemeler ve hazır yapım teknikleri kullanımı

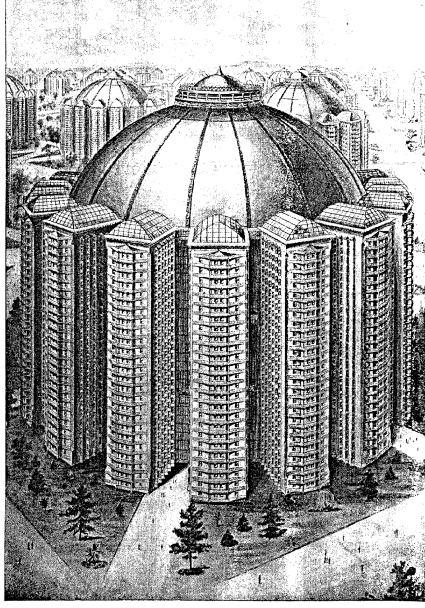
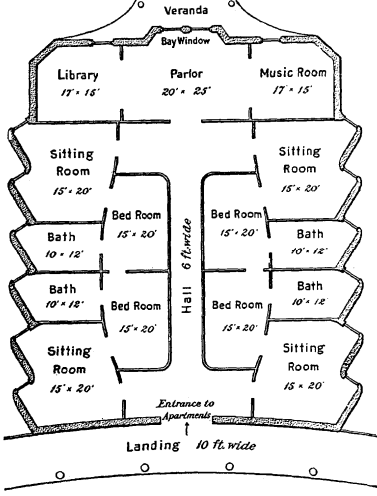
Ek 5. 19. yüzyıl ütopya örnekleri, Phalanstere, Charles Fourier, 1842

<p style="text-align: center;">PHALANSTERE Charles FOURIER, 1842</p>		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
			<ul style="list-style-type: none"> •Sosyal uyum arayışı •Sosyal eşitlik oluşturma •İdeal düzen arayışı •Kırsal yerleşim

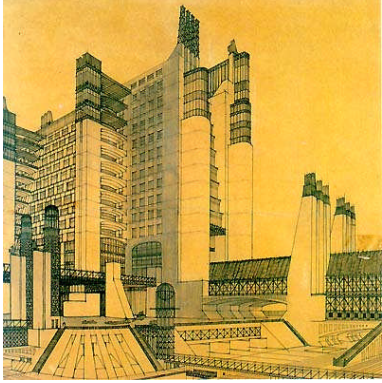
Ek 6. 19. yüzyıl ütopya örnekleri, Looking Backward, Edward Bellamy, 1888

LOOKING BACKWARD Edward BELLAMY, 1888		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<ul style="list-style-type: none"> • Değişen sosyal yaşam alışkanlıklarına uyum arayışı • Endüstriyel gelişime iyimser bakış • Teknolojik gelişmelerin yapılarda uygulanma çabası 	<ul style="list-style-type: none"> • Kendine yeten toplum oluşturma • İhtisaslaşmış mekanlar • Servis mekanları olmayan mutfaksız evler fikri • Enerji tasarruflu mekanlar • Dayanıklı malzemeler ile hazır yapım teknikleri kullanımı



Ek 7. 19. yüzyıl ütopya örnekleri, Metropolis, William Gillette, 1890

<p style="text-align: center;">METROPOLİS William GILLETTE, 1890</p>	 	<p style="text-align: center;">TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER</p>	<p style="text-align: center;">DAYANDIĞI KAVRAMLAR</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Sanayi kentinin yeniliklerine olumsuz bakış • Teknolojik gelişmelerin yapılarda uygulanma çabası • Ortak yaşam anlayışı • Kendine yeten toplum oluşturma 	<ul style="list-style-type: none"> • Sosyal yaşam sınırlarının çizilmesi • Isıtma ve havalandırma sistemlerinin kullanımı • İşlevleri belirlenmiş mekanlar oluşturma • Düşeyde gelişen apartman blokları kavramı • Çelik ve cam malzemeler ile hazır yapım teknikleri kullanımı

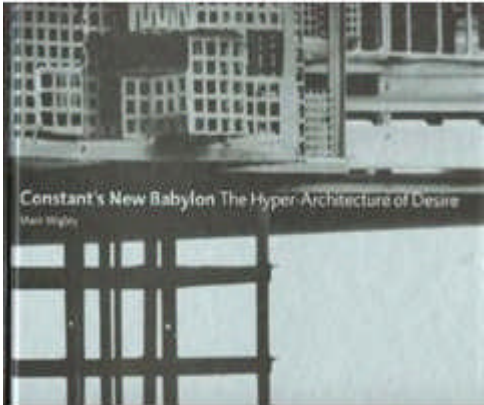
Ek 8. 20. yüzyıl ütopya örnekleri, La Cita Nouva, Sant'elia, 1914

<p style="text-align: center;">LA CITA NOUVA PROJESİ Sant'ELIA, 1914</p>		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<ul style="list-style-type: none"> •Endüstriyel devrime iyimser bakış •Gelişen teknoloji ve teknik olanakların kullanımı •Endüstri devrimi sonrası değişen yaşam koşullarına ayak uydurma çabası 	<ul style="list-style-type: none"> •Makine benzeri konutlar •Futurist yaklaşım •Gelişen teknoloji ve tekniğin günlük yaşama yansımaları •Dinamik ve geçici tasarım anlayışı •Dayanıklı malzemeler ve hazır yapım teknikleri kullanımı

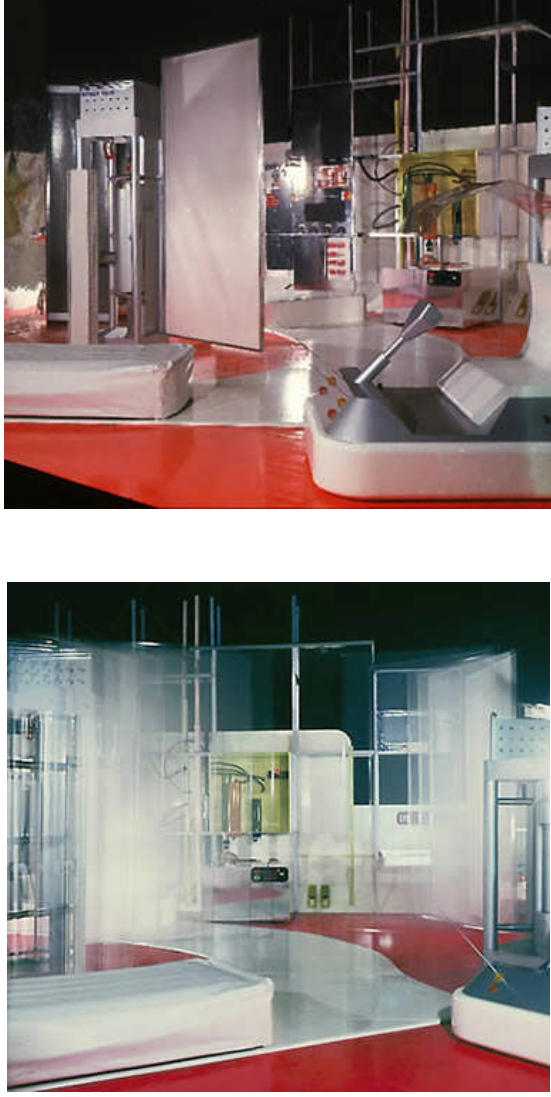
Ek 9. 20. yüzyıl ütopya örnekleri, Dymaxion House, Buckminster Fuller, 1927

<p style="text-align: center;">DYMAXION HOUSE Buckminster FULLER, 1927</p>	 	<p style="text-align: center;">TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER</p>	<p style="text-align: center;">DAYANDIĞI KAVRAMLAR</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Endüstri devrimi ve makine estetiği • Yeni yapım sistemleri ve malzemeleri kullanımı • Seri üretim anlayışı • Kontrol edilebilir mekan • Enerji verimliliği 	<ul style="list-style-type: none"> • Bir yer ve zamandan bağımsız olma • Evrensel tasarım anlayışı • Ekolojik denetim • Her iklime uyabilecek malzeme kullanımı • Değiştirilebilir mekanlar


Ek 10. 20. yüzyıl ütopya örnekleri, New Babylon, Nieuvenhuis, Constant, 1960

<p style="text-align: center;">NEW BABYLON Nieuwenhuis CONSTANT, 1960</p>		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<ul style="list-style-type: none"> • Endüstri devrimi ve makine estetiği • Yeni malzemelerin yapılarda kullanımı • Seri üretim anlayışı • Kompleks yapılar içindeki değişebilir, geçici mekan anlayışı 	<ul style="list-style-type: none"> • Değişebilir, hareketli tasarım kavramı • Dinamik yaşama uyum saplama çabası • Bireysel istek ve ihtiyaçlara cevap verebilme çabası • Yapay iklimlendirme • Çağdaş yapım malzemeleri ve hazır yapım teknikleri kullanımı


Ek 11. 20. yüzyıl ütopya örnekleri, 1990 House, Archigram

1990 HOUSE ARCHIGRAM, 1967		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<ul style="list-style-type: none"> •Değişen yaşam standartları ve anlayışı •Yeni iletişim teknolojileri kullanımı •Yeni yapım malzemeleri kullanımı •Seri üretim anlayışı • Esnek konut mekanları arayışı 	<ul style="list-style-type: none"> •Tasarımda değişebilirlik •Evrensel tasarım anlayışı •Bireysel istek ve ihtiyaçlara cevap verebilme çabası •Enerji ve zaman tasarrufu • Çağdaş yapım malzemeleri ve hazır yapım teknikleri kullanımı

Ek 12. 21. yüzyıl ütopya örnekleri, House-n, MIT, 2000

HOUSE-N MIT, 2000		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<ul style="list-style-type: none"> •Ev- ofis kavramı •Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler •Bilgisayar destekli tasarım anlayışı •Çevre ve enerji sorunlarına olan duyarlılık 	<ul style="list-style-type: none"> •Maliyet verimliliği •Tasarım esnekliği •Akıllı tasarım •Enerji ve zaman tasarrufu • Hazır yapım malzeme kullanımı



Ek 13. 21. yüzyıl ütopya örnekleri, E-House, McDonough, 2001

E- HOUSE Mc DONOUGH, 2001		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<ul style="list-style-type: none"> •Ev- ofis kavramı •Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler •Bilgisayar destekli tasarım anlayışı •Çevre ve enerji sorunlarına olan duyarlılık 	<ul style="list-style-type: none"> •Maliyet verimliliği •Tasarım esnekliği •Akıllı tasarım •Enerji ve zaman tasarrufu • Bioteknoloji ürünü malzeme kullanımı

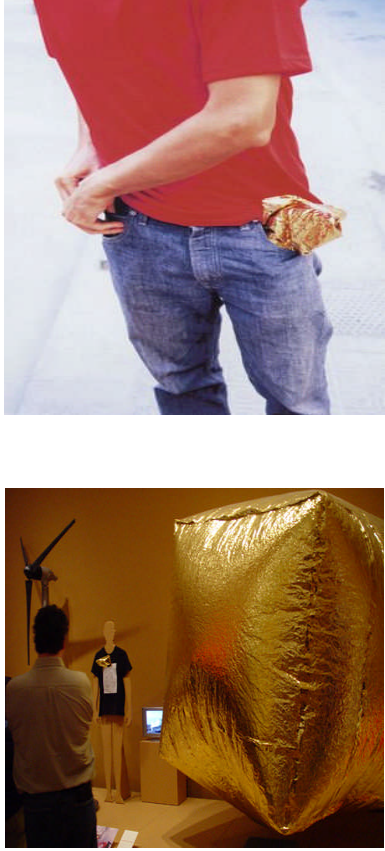
Ek 14. 21. yüzyıl ütopya örnekleri, Taşınabilir Konut Projesi, Jennifer Siegal, 2001

<p style="text-align: center;">TAŞINABİLİR KONUT PROJESİ JENNIFER SIEGAL, 2001</p>	 	<p style="text-align: center;">TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER</p>	<p style="text-align: center;">DAYANDIĞI KAVRAMLAR</p>
		<ul style="list-style-type: none"> •Ekolojik duyarlı yapı malzemesi kullanımı •Düşük maliyet •Minimalist iç mekanlar oluşturma •Esneklik ve hareketlilik kavramları 	<ul style="list-style-type: none"> •Maliyet verimliliği •Tasarım esnekliği •Ortama uyum sağlama •Değiştirilebilir mekanlar • İleri teknoloji kullanımı


Ek 15. 21. yüzyıl ütopya örnekleri, Coloni Rotor Evi, Coloni ve Haus, 2005

<p style="text-align: center;">COLANI ROTOR EVİ COLANI VE HAUS, 2005</p>	 	TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<ul style="list-style-type: none"> •Mekânı verimli kullanma çabası •Ekonomik çözümler sunabilme •Kullanıcı ihtiyaçlarına cevap verebilme çabası •Tek mekânda yoğunlaştırılmış barınma anlayışı 	<ul style="list-style-type: none"> •Maliyet verimliliği •İç mekân esnekliği •Minimum alanda maksimum fonksiyon anlayışı •Fonksiyonel tasarım •Değişebilir, ilişkilendirilebilir mekân kavramı

Ek 16. 21. yüzyıl ütopya örnekleri, Out of Pocket, Basic House, Martin Ruiz De Azúa, 2000

<p style="text-align: center;">OUT OF POCKET, BASIC HOUSE MARTIN RUIZ DE AZÚA, 2000</p>		<p style="text-align: center;">TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER</p>	<p style="text-align: center;">DAYANDIĞI KAVRAMLAR</p>
		<ul style="list-style-type: none"> •Yüksek düzeyde mobilite sağlayabilme •İklim şartlarına uyumlu alternatif malzeme kullanımı •Kullanıcı ihtiyaçlarına cevap verebilme çabası •Her ortamda minimum maliyette barınabilme 	<ul style="list-style-type: none"> •Maliyet verimliliği •Cepte taşınabilen ev anlayışı •Şişme yapı kavramı •Tekstil malzemesinin yapıda kullanımı •Barınma problemine temel ve basit bir yaklaşım

Ek 17. 21. yüzyıl ütopya örnekleri, Glass ve Bedolla House, Zoka Zola, 2004

		TASARIMI ETKİLEYEN İLKELER	DAYANDIĞI KAVRAMLAR
		<p>GLASS VE BEDOLLA HOUSE</p> <p>ZOKA ZOLA, 2004</p> 	<ul style="list-style-type: none"> •Arazi ile uyumlu kullanım •Kaynak kullanımını azaltmak ve daha uygun kaynak kullanımını sağlamak •Doğal ışık kullanımı •Bitkilerle çözülen ısınma problemi

ÖZGEÇMİŞ

Çağrı Yılmaz 1980 yılında Tirebolu'da doğdu. İlkokulu Tirebolu Dumlupınar İlkokulu'nda, ortaokulu Tirebolu Cumhuriyet Ortaokulu'nda ve lise öğrenimini de Ordu Fen Lisesi'nde tamamladı. 1997 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Mimarlık bölümüne girmeye hak kazandı. 2001 yılında bu bölümden mezun oldu. 2002 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık anabilim dalında yüksek lisans eğitimine başladı.

Çağrı Yılmaz, 2004 yılından itibaren Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğünde, Kültür ve Turizm Uzman Yardımcısı olarak çalışmaktadır. İngilizce bilmektedir. 1994 yılında Milliyet Gazetesi'nin düzenlediği Ortaokullararası Bilgi ve Kültür Yarışmasında Giresun İl Üçüncülüğü kazanmıştır.