

'Pandemi' Kavramının Konut ve Kurgusal Mekân Tasarımları Üzerindeki Etkisi

The Effect of the Concept of Pandemic on Housing and Fictional Space Designs

Arş. Gör. Turgut KALAY

ORCID: 0000-0002-8532-1203 ◆ Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü ◆
turgut.kalay@dpu.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Çağrı YALÇIN

ORCID: 0000-0002-8408-9190 ◆ Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü ◆
cagri.yalcin@dpu.edu.tr

Doçent İ. Emre KAVUT

ORCID: 0000-0003-2672-4122 ◆ Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü ◆
emre.kavut@msgsu.edu.tr

Özet

Yaşam döngüsü içerisinde, Justinianus vebasından İspanyol gribine insan hayatını etkisi altına alarak ciddi ölümlere ve sağlık sorunlarına sebep olan pek çok pandemi yaşanmıştır. Özellikle 2019 yılında tanıştığımız ve günümüzde de etkisini devam ettiren Koronavirüs (COVID-19), yaşanan pandemiler arasındaki en yakın örneğini oluşturmaktadır. Bu pandemi ile insanların yaşamsal faaliyetlerini sürdürdükleri alanların yani konutların biyolojik savunma çerçevesinde sosyal izolasyonunun gerekliliği ve önemi vurgulanmıştır. İnsan yaşamını etkileyen ve insan kontrolünde olmayan evrensel değişimlerde konut tasarımlarının bu değişimlere cevap verebilecek nitelikte kurgulanması ya da çözümlenmesi gerekmektedir. Mobil mekanlar ise bu çözümlenmeye örnek oluşturmaktadır. Günümüz teknolojik, sosyo-ekonomik ve kültürel imkanları doğrultusunda bir kısmının ya da tamamının uygulanması mümkün olmayan mekanlar olarak ifade edilen kurgusal mekanlarda da pandemi konusu ele alınmıştır. Dolayısıyla günümüz sinema eserlerinde ve fütüristik mekân tasarımlarında mobil mekanlar dikkat çekmektedir. Bu çalışmada 'pandemi' kavramının mobil konut ve kurgusal mekân tasarımları üzerindeki etkisinin incelenmesi hedeflenmektedir. Çalışmada nitel metotlardan yararlanılarak, durum analizi kapsamında örnek olay incelemesi yöntemi tercih edilmiştir. Öncelikle yapılan araştırmalar doğrultusunda pandemi kavramının literatüre dayalı tanımlaması yapılmıştır ve insanlık tarihinde meydana gelmiş ölümcül salgın hastalıklardan (pandemiler) bahsedilmiştir. Daha sonra konut tasarımı ve pandemi ilişkisi irdelenerek mobil mekân tasarımları üzerinden örnekler sunulmuştur. Kurgusal mekân kavramı literatürde yer alan kaynaklar çerçevesinde tanımlanarak mobil mekân tasarım örnekleri incelenmiştir. Bu incelemeler sonucunda mobil mekanların olası bir pandemi durumunda sosyal izolasyonun sağlanması noktasında bir çözüm niteliğinde olacağı ve bu gibi toplumsal sorunların kurgusal mekân özelinde de yansıtacağı ön görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Pandemi, Konut Tasarımı, Kurgusal Mekân Tasarımı, Mobil Mekanlar

Extended Abstract

Affecting human life; natural disasters, wars, pandemics (outbreaks) etc. Social breaks, such as social breaks, also affect social life and cause some vital changes. The pandemic, which is still in effect today, sets an example for these social breaks. Therefore, pandemics (epidemics) that affect social life with a wide spread feature affect both residential life and working life. This situation has caused the human-space relationship to change within the framework of pandemic conditions. To give an example, during the pandemic process, people have been affected socially and psychologically by staying under quarantine in the residences, which we have described as living spaces, more than ever before.

Houses provide heating, shelter, storage, etc. for people. Can be expressed as the spaces they use to meet their vital activities. With the effect of changing conditions and technology over time, different functions and needs lead to changes in housing design and spatial organization. From this point of view, the housing, which is primarily affected by the universal changes affecting human life, should be designed as functional and flexible spaces that can respond to these changes. In epidemic situations such as the pandemic that affects social life, where social distance is minimized, new needs have paved the way for structural and functional changes in buildings. Especially in cities, buildings and interiors, new design guides that regulate human mobility and social life have begun to emerge. Along with the concept of pandemic, housing maps and spatial

definitions in minds have changed. This situation causes users to be directed to mobile spaces with functional design features. Mobile spaces are used as temporary accommodation units in social breaks that affect human life, considering a sheltered and isolated life. Especially affecting human life; After natural disasters, wars and pandemics (epidemics), people need to provide the basic requirements they need to continue their vital activities.

With the technological advances in the world reaching a serious point, many space designs; It appears as a fictional space through cinema works, serials and animations. Although fictional spaces are expressed as spaces that do not exist in reality, it deals with many current social issues within the framework of design criteria. Many design proposals are seen both in cinema works and futuristic designs, especially in terms of providing spatial isolation in the fictionalization of pandemic spaces. The venue functions as a fictionalized movie scene. In this context, the scene is formed within the framework of the scenario and characters by evaluating the building elements, equipment elements and furniture together.

Pandemics affect people's social life and cause social breaks. It is seen that this situation, which is related to epidemics as a global threat, affects every individual in the society psychologically. In this context, social isolation has become a necessity in space and housing designs. In order for functional, perceptual and sensory communication to respond to the conditions experienced in pandemic conditions, space designs should be considered as solution-oriented and functional. Houses are places that meet the need for shelter, which is one of the basic living needs of the communities in which they are located. Therefore, the necessity of social isolation comes to the fore within the scope of the content of the pandemic conditions. These conditions shape the dwellings by partially or completely re-functionalizing them. Thus, portable, demountable, relocatable mobile space design approaches emerge and are formed in line with the needs of people.

In this study, it is aimed to examine the effect of the concept of 'pandemic' on housing and fictional space designs. In addition, it is examined how mobile space design examples will respond to the needs in case of a possible pandemic. In the study, single scanning model was preferred by using qualitative methods. First of all, in line with the researches, the concept of pandemic was defined based on the literature and the deadly epidemic diseases (pandemics) that occurred in the history of humanity were mentioned. The structure of the research was created by compiling the conceptual information based on the literature. Then, the relationship between housing design and pandemic was examined and examples were presented on mobile space designs. The concept of fictional space has been defined within the framework of literature resources and mobile space design examples have been examined. Results and suggestions were presented by making spatial evaluation within the framework of information and visual readings in the literature obtained.

Keywords: Pandemic, Housing Design, Fictional Space Design, Mobile Spaces

Giriş

İnsan hayatını etkileyen; doğal afetler, savaşlar, sıcak çatışmalar vb. gibi toplumsal kırılmalar sosyal hayatı da etkileyerek bazı yaşamsal değişikliklere sebep olmaktadır. Günümüzde halen etkisini sürdüren pandemi ise bu toplumsal kırılmalara örnek oluşturmaktadır. Pandemi kavramına bakacak olursak; "Bir hastalığın veya enfeksiyon etkeninin ülkelerde, kıtalarda, hatta tüm dünya gibi çok geniş bir alanda yayılım göstermesi" şeklinde tanımlandığı görülmektedir (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2020: (sy)). Toplumsal yaşamı geniş bir yayılım özelliğiyle etkisi altına alan pandemiler (~~salgın hastalıklar~~) hem konut yaşantısını hem de günlük yaşamı etkilemektedir. Bu durum ise insan-mekân ilişkisinin pandemik koşullar çerçevesinde değişmesine sebep olmuştur. Dolayısıyla içinde bulunulan mekanlar yani; konutlar, fabrikalar, hastaneler vb. sosyal yaşam alanlarında gerçekleşen işlevsel, duyuşsal ve algısal iletişimin yaşanan koşullara cevap verebilmesi gerekmektedir.

Konutlar insanlar için ısınma, barınma, depolama vb. yaşamsal faaliyetlerini karşılamak için kullandıkları mekanlar olarak ifade edilebilir. Mekanların içini oluşturan donatılar ise uzmanlarca çözümlenerek mekanların kullanıcı ihtiyaçlarına göre oluşturulmasına katkı sağlamaktadır (Güneş, Demirarslan, 2020:82). Zamanla değişen koşullar ve teknoloji etkisiyle farklı işlev ve ihtiyaçlar konut tasarımı ve mekansal organizasyonu üzerinde değişikliklere yol açmaktadır. Özellikle pandemi etkisiyle çalışma hayatındaki değişim, yaşam alanı olarak tanımlanan konutların farklı bir görev üstlenmesini sağlamaktadır (Güney Yüksel, 2022:91). Bu durum ise kullanıcıların fonksiyonel tasarım özelliklerine sahip mobil mekanlara yönelmesine sebep olmaktadır.

“Kurgusal mekanlar algısal-kavramsal sanat ürünlerinde mekân tasarımcıları tarafından betimlenen özgün mekanlar” olarak tanımlanmaktadır (Özdoğan, Kavut, 2022:69). Dünyada gerçekleşen teknolojik ilerlemelerin ciddi bir noktaya gelmesiyle pek çok mekân tasarımı; sinema eserleri, diziler, animasyonlar aracılığıyla kurgusal mekân olarak karşımıza çıkmaktadır. Kurgusal mekanlar her ne kadar gerçekte var olmayan mekanlar olarak ifade edilse de pek çok güncel toplumsal konuları, tasarım kriterleri çerçevesinde ele almaktadır. Özellikle pandemik mekanların kurgulanmasında mekansal izolasyonun sağlanması açısından pek çok tasarım önerisi gerek sinema eserlerinde gerekse fütüristik tasarımlarda görülmektedir.

Amaç ve Yöntem

Bu çalışmada ‘pandemi’ kavramının konut ve kurgusal mekân tasarımları üzerindeki etkisinin incelenmesi hedeflenmektedir. Buna ek olarak mobil mekân tasarım örneklerinin olası bir pandemi durumunda ihtiyaçlara ne nokta cevap vereceği irdelenmektedir. Çalışmada “Araştırmacının zaman içerisinde sınırlandırılmış bir veya birden fazla durumu çoklu kaynakları içeren veri toplama araçları (gözlemler, görüşmeler, görsel-işitsel araştırmalar, materyaller, raporlar) ile detaylı bir şekilde bilgi topladığı, durumların ve duruma bağlı temaların tanımlandığı nitel araştırma yaklaşımı” (Creswell, 2013: 97) olarak tanımlanan, durum çalışması yönteminden yararlanılmıştır. Literatür çerçevesindeki ‘pandemi’, ‘konut’ ve ‘kurgusal mekân’ kavramları irdelenmiştir ve edinilen bilgiler derlenerek araştırmanın strüktürü oluşturulmuştur. Buna ek olarak mobil mekân kavramı tarihsel bir süreç içerisinde incelenmiştir ve mobil mekân tasarım örneklerinden bahsedilmiştir. Pandemi konusunu işleyen üç adet sinema eseri örneği seçilerek mekân okumaları gerçekleştirilmiştir. Elde edilen literatüre dayalı bilgiler ve görsel analizler çerçevesinde değerlendirmeler yapılarak sonuç bölümü oluşturulmuştur.

Pandemi Kavramı

Pandemi, Eski Yunan dilinde tüm anlamına gelen ‘pan’ ve insanlar anlamına gelen ‘demos’ sözcüklerinden türetilen, ‘tüm insanları etkileyen’ anlamında kullanılan bir kavramdır (Aslan, 2020: 36). Dünya Sağlık Örgütü’ne (World Health Organization) göre ise pandemi, bir kıta veya tüm dünya gibi çok geniş alanda yayılan, insanlar arasında kolay ve sürekli bir şekilde bulaşabilen yeni salgın hastalıklara (epidemi) verilen isimdir (WHO, (ty)). Pandemi teriminin Türk Dil Kurumu tarafından yapılan bir tanımlaması bulunmamaktadır. Ancak Cumhurbaşkanlığı Kültür ve Sanat Politikaları Kurulu’nun bazı kelimelerin Türkçe karşılıkları hatırlatmak amacıyla yapmış olduğu açıklamada ‘pandemi’ kelimesinin yerine ‘salgın’ kelimesi kullanılabileceği önerisinde bulunduğu bilgisine ulaşılmıştır (url-1). Bu doğrultuda Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde salgın kavramı; “Kısa zamanda çevredeki insan, hayvan veya bitkilerin büyük bir bölümüne bulaşan, müstevli” ve tıptaki anlamıyla “Bir hastalığın veya başka bir durumun yaygınlaşması ve birçok kimseye birden bulaşması, epidemi” olarak tanımlanmıştır (TDK, (ty)). İnsanlığın varoluşundan itibaren geniş coğrafyalara yayılan, ciddi ölümler ve sağlık sorunları oluşturan pek çok pandemi yaşanmıştır. Bunlardan bazıları: Kara Veba, İspanyol Gribi, Hong Kong Gribi, Kuş Gribi, Domuz Gribi ve günümüzde devam eden; AIDS/HIV ve Koronavirüs (COVID-19) pandemisidir (Aslan, 2020:36-38).

Tablo 1. İnsanlık tarihinde bazı ölümcül pandemiler (salgın hastalıklar)

Salgın (Pandemi)	Yıl(lar)	Ölüm Oranı	Açıklama
Kara Veba	1347-1351	200 milyon	'Büyük Veba Salgını' olarak da bilinen bu salgın Çin ve Asya'nın güney batısında başlamıştır.
İspanyol Gribi	1918-1920	40-100 milyon	İlk olarak ABD'nin New Mexico eyaletinde tespit edilmiştir. Bu pandemi insanlık tarihindeki en büyük salgın olmuştur.
Hong Kong Gribi	1968-1969	1 milyon	'Asya Gribi' veya 'Çin Gribi' olarak da bilinen bu salgın ilk kez Hong Kong'da ortaya çıkmıştır.
Kuş Gribi	2003-2008	245	Virüs kaynaklı ölümcül bir hayvan hastalığıdır. Çin'de ortaya çıkmış ve etkisini göstererek 61 ülkeye yayılmıştır.
Domuz Gribi	2009	8238	İlk kez Meksika'da ortaya çıkmıştır. 191 ülkeye yayılmıştır ve Dünya Sağlık Örgütüne (WHO) göre 21.yy'ın ilk pandemisidir.
AIDS/HIV	1981-	38 milyon (2021 itibarıyla)	'İnsan Bağışıklık Yetmezliği Virüsü' olarak da bilinen bulaşıcı bir hastalıktır. Bilinen ilk AIDS vakaları ABD'nin New York ve Kaliforniya eyaletlerinde rapor edilmiştir. Günümüzde etkisi devam etmektedir.
Koronavirüs (COVID-19)	2019-	6,8 milyon (2023 itibarıyla)	Çin'in Hubei bölgesi başkenti Wuhan'da ortaya çıkmıştır. 11 Mart 2020'de Dünya Sağlık Örgütü tarafından 'pandemi' olarak ilan edilmiştir ve günümüzde etkisi devam etmektedir.

Pandemi sürecinde insanlar daha önce hiç olmadığı kadar yaşam alanları olarak nitelendirdiğimiz konutlarda karantina altında kalarak sosyal ve psikolojik anlamda etkilenmişlerdir.

Pandemi öncesinde hayat standartlarının sonucu olarak iş, eğitim, spor, alışveriş, eğlence gibi günlük rutinler konut dışarısında rutinin ihtiyaçlarına göre farklı mekanlarda yapılmaktayken; getirilen kısıtlamalar sonucunda konut, tüm günlük rutinlerin ihtiyaçlarını karşılayabilecek mekanları bünyesinde barındıracak şekilde dönüşmüştür (Özdevecioğlu, Ark., 2022: 439).

Ancak insan doğası gereği her zor koşulda sisteme uyum sağlayan, çözümler üreten ve bugüne dek varlığını sürdüren canlı bir varlıktır (Başar, 2021: 58).

Konut Tasarımı ve Pandemi İlişkisi

Konut, insanın temel yaşamsal gereksinimlerini ve barınma ihtiyacını karşılayan, onları fiziksel etkilerden koruyan mekanlardır. Hasol'a (1990: 165) göre ise konut, "Bir ya da daha çok insanın ikamet ettiği yer, ev, mesken, ikametgâh" şeklinde tanımlanmıştır. Günümüzde hızla gelişen teknoloji ve ekonomik değişimler, sosyo-kültürel yaşamın ve yaşam şartların farklılaşmasına, kullanıcı profiline çeşitlenmesine sebep olmuştur. Yaşamsal ihtiyaçların çeşitlenmesi ve konutun bu duruma yetersiz kalmasından dolayı insanlar günün şartlarına cevap veren yeni yaşam alanlarına yönelmişlerdir. Yaşamda bir nirengi noktası olarak nitelendirilen konut, mekânın mevcut koşullarına ne kadar uyum sağladığının değil, gelecekte olması ihtimal koşullar karşısındaki uyumunun önemini vurgulamaktadır (Alga, 2005:9). Bu açıdan bakıldığında insan yaşamını etkileyen evrensel değişimlerde öncelikli olarak etkilenen konutun bu değişimlere cevap verecek nitelikte, işlevsel ve esnek mekanlar olarak tasarlanması gerekmektedir. Yaşam döngüsü çerçevesinde gerçekleşen ve insan hayatını etkileyen;

iklim değişikliği, savaşlar, doğal afetler, pandemiler, doğal kaynakların yetersizliği, biyolojik salınımlar vb. koşullara hazır ve donanımlı konut tasarımları önem taşımaktadır. Özellikle oluşabilecek bir pandemi durumunda biyolojik savunmanın ve sosyal izolasyonun gerçekleştiği birincil mekanlar insanların yaşam alanlarında yani konutlarda mümkün olacaktır. Aslında hemen hemen herkesin yaşam alanlarında bulunan paspas bu izolasyonun başlangıcı olarak nitelendirilebilir.

Sosyal mesafenin minimize edildiği toplumsal hayatı etkileyen pandemi gibi epidemik durumlarda, ortaya çıkan yeni ihtiyaçlar, binaların yapısal ve işlevsel olarak değiştirilmesinin yolunu açmıştır. Bilhassa şehirlerde, binalarda ve iç mekanlarda insan hareketliliğini ve sosyal yaşamı düzenleyen yeni tasarım kılavuzları oluşmaya başlamıştır. Pandemi ile yaşanan kısa ve uzun süreli karantinalar, sosyal mesafe kurallarıyla beraber insanların gündelik faaliyetlerinin tamamını ya da büyük bir kısmını 'konut' içerisinde geçirmelerine sebep olmuştur. (Özdevecioğlu, Ark., 2022: 434). Dolayısıyla insanların sosyal davranış biçimleri değişerek mekânsal kullarımlarına yansımıştır. Bu durum öncelikle çalışma ve eğitim sistemine yansımıştır. Ev-ofis kavramının kullanımı artarak insanların yaşantısında yerini almıştır. Böylelikle konutlar bilinen anlamıyla yalnızca temel ihtiyaçların karşılandığı yaşam alanları olmaktan çıkıp, birer çalışma ofisi, toplantı salonu, derslik gibi eğitim mekanlarını da kapsayan fonksiyonların karşılandığı mekanlara dönüşmüştür (Güney, 2022 :91).

Bu kapsamda konut tasarımına olası bir pandemi durumunda cevap verebilecek fonksiyonlar aşağıda listeleyebiliriz:

- Konutlara giriş-çıkışlar için; temizlenme üniteleri, hijyen uygulamaları, ultraviyole dezenfeksiyon gereçleri, yüzey dezenfeksiyon cihazları, ultraviyole sterilizatörler, diğer sterilizatörler, gibi sistem ve uygulamalar
- Temel yaşamsal ihtiyaçların depolanacağı alanlar için; buharlı dolap giyim bakım sistemleri (steam closet clothing care system), kilerler, gardırop tipi buzdolapları
- Havalandırma ve iklimlendirme ve tesisat sistemleri için; frekans inverterli fanlarda, frekans değeri arttırma, iç ortamları mümkün olduğunca dış hava ile havalandırma mekanik havalandırma ve hava koşullandırma sistemleri, yer altı konutları için atık su basma sistemleri, su filtreleme, temiz su bağlantı noktaları, gerekli durumlarda KBRN filtre sistemi gibi uygulamalar
- Aydınlatma için; doğal aydınlatmadan maksimum faydalanma, yeraltı mobil konutları için, Güneş enerjisi şarj sistemi gibi sistemleri, 12 Volt LED iç aydınlatma gibi donanım ve sistemler
- Toplu yaşam için sosyal mesafe bölücüleri için; bölücü duvarlar, hareketli bölme duvar sistemleri, yatay katlanır hareketli bölme duvar sistemleri, panfold auto elektrikli katlanır duvar sistemleri,
- Güçlü bir iletişim ağı için; 12 Volt TV/USB/HDMI sistemleri, kablosuz wifi, stick modemler gibi cihazlar
- Organik gıda ve biyofilik tasarım anlayışına katkı sağlamak için; ev tarımına uygun üniteler, topraksız bitki ve sebze yetiştirme sistemleri, sebze tarhları, hidroponik dikim rafları gibi ürünler

Pandemi kavramıyla beraber zihinlerde var olan standardize konut planlama haritaları ve mekansal tanımlamalar değişiklik göstermiştir. Konutlar; eğitim yapıları, çalışma mekanları, sığınma mekanları, karantina mekanları gibi farklı işlevler yüklenmişlerdir. Mesafenin sosyal hayata dahil oluşu ve karantina kavramının insan yaşamı üzerindeki kısıtlamaları pek çok iç mimar, mimar ve tasarımcıyı konut mekân tasarımlarına yeni bakış açıları ve mobil yaklaşımlar getirmeye yönlendirmiştir.

Mobil Mekân

'Mobil' kelimesi; taşınabilen, hareket edebilen, sökülüp takılabilen, gibi çeşitli anlamlar taşımaktadır. 'Mobil mekân' kavramı ise; hareket edebilen, taşınabilen mekanlar anlamına gelmektedir (Tuncel, 2007: 120). "Dolayısıyla bu durumları içinde barındıran uçak, karavan, tekne gibi hareketli mekanlar, sürekli olarak artan veya azalan, doğrusal, dairesel veya salınım hareketi yapan, bir yerden başka bir yere seyahat veya taşıma işlevlerini de yerine getirebilen mekanlardır" (Sever, 2020:478). Bu mekanlar geçmişten günümüze kadar, çeşitli kültürlerde öncelikle göçebe yaşamın getirisi, sonrasında da yaşamsal faaliyetlerin sürdürülmesi amacıyla geliştirilmiştir. Günümüzde ise mobil mekanlar insan hayatını etkileyen toplumsal kırılmalarda, korunaklı ve izole yaşam gözetilerek geçici barınma birimleri niteliğinde kullanılmaktadır. Özellikle insan hayatını etkileyen; doğal afetler, savaşlar ve pandemiler (salgınlar) sonrası insanların yaşamsal faaliyetlerini sürdürebilmesi için ihtiyaç duydukları temel gereksinimleri sağlamaları gerekmektedir. Bu gereksinimlerinin başında ise yaşamsal faaliyetlerini gerçekleştirdiği mekanlar yani evler bulunmaktadır.

Tarihsel süreç içerisinde mobil mekanlar teknolojik gelişmeler ile tasarımsal ve işlevsel dönüşümlere uğrayarak ortaya çıkmıştır (Kılıç, 2020:384). En eski örneğini ise göçebe toplumların iklim, savunma, beslenme ve korunma gibi yaşamsal faaliyetlerini sürdürmek için kullandıkları çadırlardır. Çadırlar, göçebe kültürünün temel mimari ögesi olarak mobil konut tarihinin başlangıç noktasını belirlediği söylenebilir (Tuncel, 2007:183).



Resim 1. Göçebe Çadırları (url-2)

"Çadırlara göre daha gelişmiş bir mobil mekân örneği ise yaşam alanı önerme özellikleriyle karavan olarak tabir edilen tekerlekli araçlardır. Bu araçlar sayesinde gezginler, nereye giderlerse gitsinler kalacak yer sorunlarını daha ucuz, daha rahat ve daha güvenilir şekilde çözümlenmişlerdir. Karavanı kendilerine göre uyarlayıp ilk defa konut haline getirenler ise İngiliz Çingeneleridir" (Kronenburg, 2002:6).



Resim 2. İngiliz Çingene Karavanı (url-3)

“Mobil mekanların tercih sebeplerinin önemi kadar tasarım ölçütlerinin de doğru bir şekilde kurgulanması oldukça önemlidir. Dolayısıyla mobil mekanlar için yapılan tasarımlarda mekânın hareketli olma durumu unutulmamalı ve bu yönde mekân çözümlerine gidilmelidir.” (Sever, 2020:482)

Bu çerçevede mobil mekanların işlevlerine göre özelliklerini;

- Taşınabilir mekanlar (portable)
- Sökülüp-Takılabilir mekanlar (demountable)
- Yeniden konumlandırılabilir mekanlar (relocatable) şeklinde listeleyebiliriz.

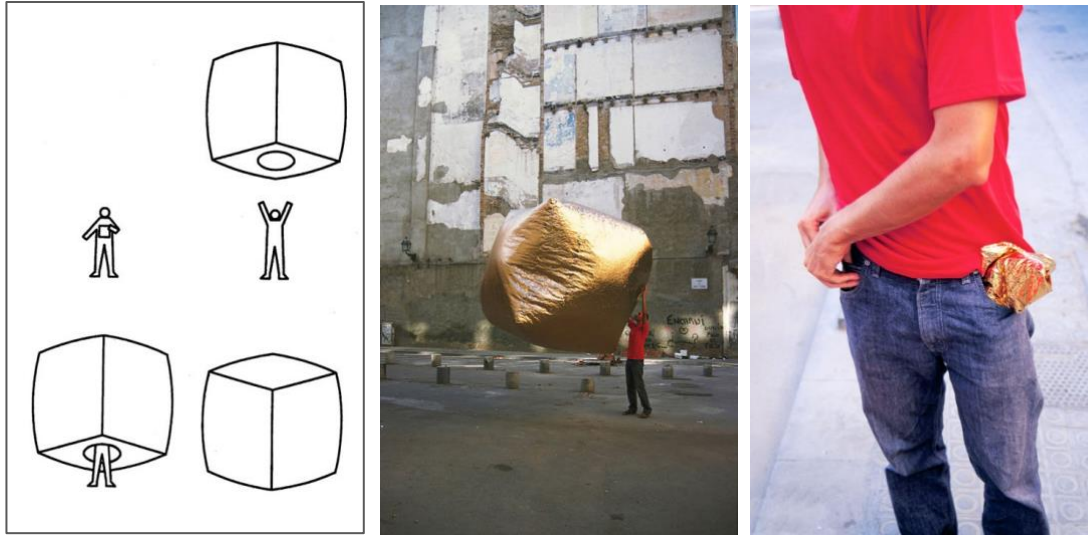
Koranenburg (1998:3) çalışmasında mobil mekanları, taşınabilir mimari ile örtüştürerek barınma, eğitim, eğlence, sağlık, ticari ve üretim gibi insan faaliyetlerinin gereksinimlerine cevap veren hareketli bir mekân tasarlanabileceği ifade etmektedir.

Örnek Tasarımlar

Teknolojik gelişmeler sonucu yeni yapısal malzemelerin tasarım alanına girmesi, farklı modüler yapı sistemlerini (pnömatik, gerilebilir ve portatif) ortaya çıkarmıştır. Bunun getirisi olarak kullanıcı istekleri ve paralelinde tasarım çözümleri sunabilen mekânsal yaklaşımlar oluşmuştur. Mekân üzerindeki tasarım çözümleri, malzemelerin kullanımı ve işleyiş özellikleri sayesinde; mobil tasarım yaklaşımlarında farklı form arayışlarının yapısal ölçekte vücut bulmasına imkân sağlamıştır (Kronenburg, 2002: 8).

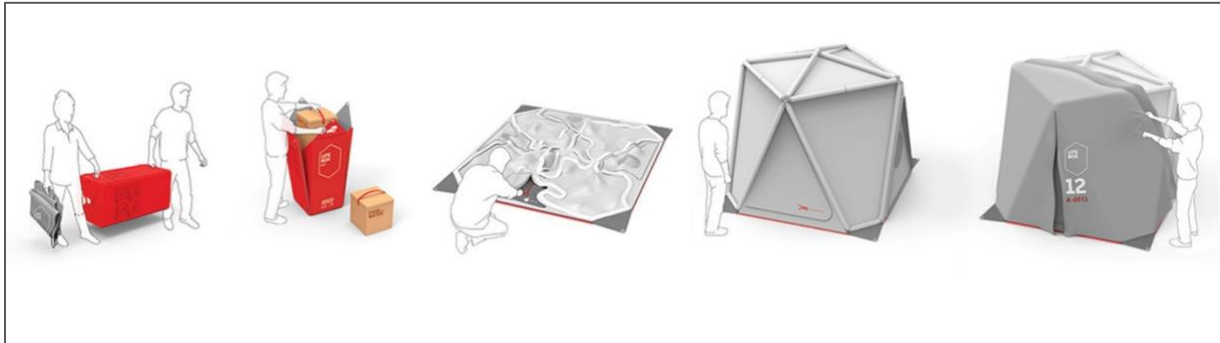
Buna ek olarak, mobil yapıların malzeme seçimlerinin doğru yapılması mekân değişimi, kurulabilirlik ve taşınabilirlik açısından kolaylık sağlamaktadır. Buldukları iklim koşulları göz önünde tutularak üretim teknikleri ve malzeme seçimleri belirlenmeli, bu seçimler uzun vadede mobil yapının dayanımını sağlayacak nitelikte olmalıdır (Tuncel, 2007:120).

“1999 yılında İspanyol tasarımcı Martín Ruiz de Azúa tarafından tasarlanan ‘Basic House’ isimli tasarım, kötü hava koşullarına maruz kalan evsiz insanların cebinde taşıyabileceği bir mobil mekân olarak karşımıza çıkmaktadır” (Rosenfield, 2012:12). Bu deneysel prototip, ev sahibi olma fikrine meydan okuyarak günümüzün materyalist gerçekliğine bir alternatif sunmaktadır. Tasarımın katlanabilir, şişirilebilir ve tersine çevrilebilir yapısı polyster materyalden oluşmaktadır ve şişirildiğinde sekiz metre küplük kapalı bir alana dönüşmektedir.



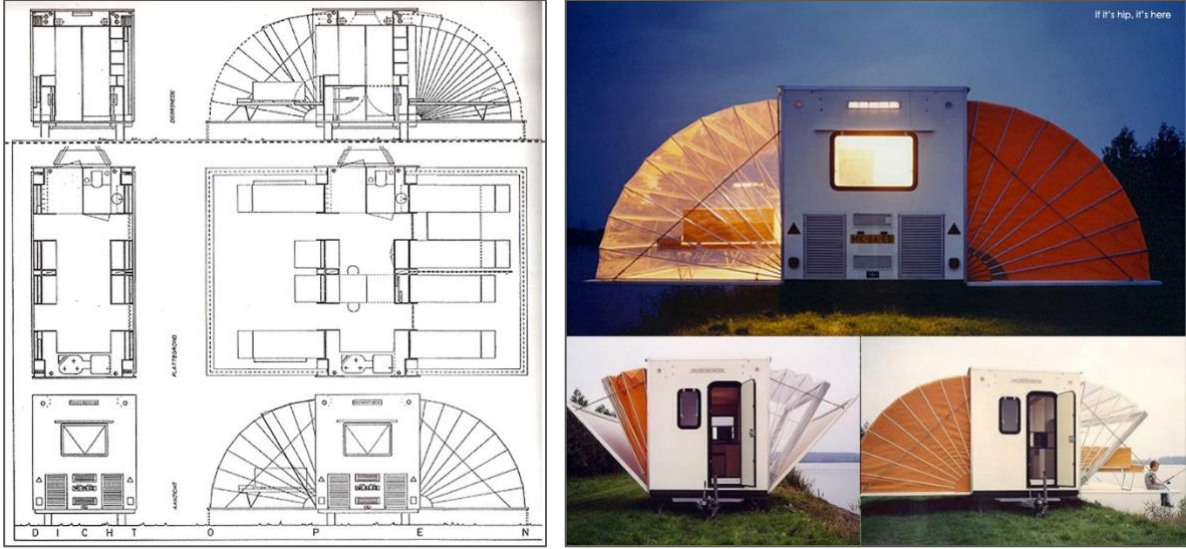
Resim 3. Basic House, Martín Ruiz de Azúa, 1999 (url-4)

Endüstriyel tasarımcı Adem Önal tarafından konsept olarak tasarlanan 'Life Box' doğal afetler sonucunda yaşamsal ihtiyaçların hızlı ve etkili bir şekilde karşılanması amacıyla mobil mekân niteliğinde tasarlanmıştır. Tasarım kurgusu ise yardım malzemelerinin gönderimi zor bölgelere havadan ulaştırılması fikri çerçevesinde şekillenmiştir. Life Box, iki kişinin rahatça taşıyabileceği hafiflikte tasarlanmıştır. Esneklik ve yalıtım sağlaması amacıyla polietilen malzeme kullanılmıştır. Ayrıca kalabalık popülasyonu bir arada tutmak için birbirine eklenebilen modüler bir forma sahiptir (Brownstone, 2013:76).



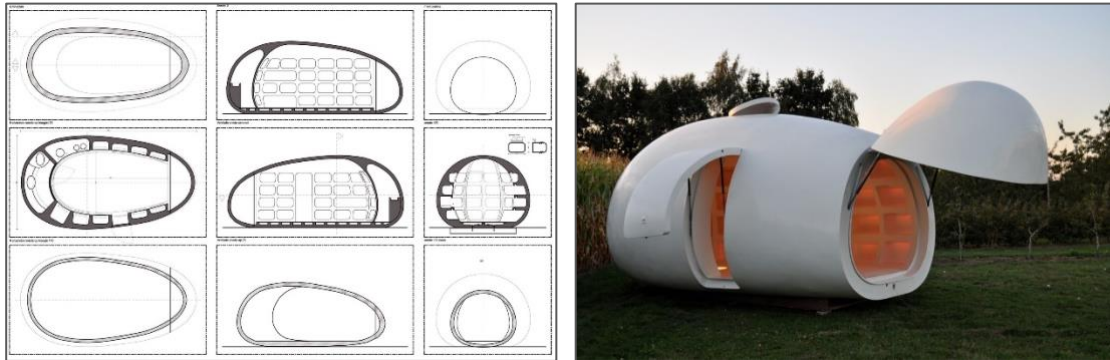
Resim 4. Life Box, Adem Önal, 2013 (url-5)

1986 yılında karavan ya da mobil bir ev olarak tasarlanan 'De Markies' 1995 yılında üretilerek Rotterdam Tasarım Yarışmasında Kamu Ödülü'nü almıştır (url-6). Dikdörtgen forma sahip tasarım yapısal olarak dört düşey yüzeyden oluşmaktadır. Tasarımın en geniş çift yüzeyinde körük sistemi mevcuttur ve açıldığında yaşam alanı olarak iki farklı bölge oluşmaktadır. Bu bölgelerin bir tarafındaki çatı örtüsü şeffaf bir tente özelliğinde olup dışarıyla iletişim kurmaktadır. Mekânın merkezinde ise mutfak ve banyo alanları bulunmaktadır. İç mekân tasarımında kullanılan mobilyalar özel tasarlanarak kısmen katlanabilmektedir.



Resim 5. De Markies, Eduard Böhlingk, 1986 (url-7)

XfactorAgencies ofisi için 2009 yılında dmva tarafından tasarlanan mobil birim bir uzay yumurtası formunda tasarlanmıştır. Bu tasarım kişinin ihtiyaç duyabileceği tüm yaşamsal gereçleri içinde barındırmaktadır. Biçimsel olarak bakıldığında ise burun kısmı otomatik olarak açılarak bir çeşit sundurma görevi görmektedir. Büyük bir karavan olarak tasarlanan bu mobil yapı ofis, ev, resepsiyon ya da istenilen bir amaç için kullanılabilir. Yapı malzemesi olarak polyester kullanılmaktadır. Bu sebeple taşınabilir bir özelliğe sahip olduğu söylenebilir (url-6).



Resim 6. Blobvb3, dmva (David Driesen, Tom Verschuere, Thomas Denturck), 2009 (url-8)

Kurgusal Mekân

Kurgusal mekân kavramının anlamsal olarak tanımlanmasının yapılabilmesi için öncelikle ‘kurgu’ ve ‘mekân’ kavramlarının açıklanması gerekmektedir. Bu bağlamda, Türk Dil Kurumu’na göre ‘kurgu’ sözcüğü felsefe alanındaki tanımıyla, “uygulamaya geçmeyen, sadece bilmek ve açıklamak amacını güden düşünce, kuramsal araştırma” sinema ve televizyon alanındaki tanımı ise “gerçek olmayan olay ve kahramanlardan oluşan eser” olarak nitelendirilmektedir (TDK, (ty)). Bu tanımlar çerçevesinde Yalçın’a (2017:3) göre kurgu, yalnız gerçek olmayan ve hayal mahsulü olan şey değildir. Aynı zamanda bir sanat eseri ya da tasarımın kompoze edilmesi aşamasında önemli bir ögesidir. Mekân kavramı ise mimarlık sözlüğünde; “kişiyi çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde çeşitli eylemlerini sürdürmesine elverişli olan bir boşluk” şeklinde tanımlanmaktadır (Hasol, 1990:313). Gür (1996:44) mekân kavramını, “insanın, insan ilişkilerinin ve bu ilişkilerin gerektirdiği donatıların içinde yer aldığı, sınırları kapsadığı örgütlenmenin yapı karakterine göre belirlenen boşluktur” şeklinde tanımlamaktadır. Bu iki tanım

doğrultusunda mekân; insan-eylem ilişkisi kapsamında, sınırlandırılmış ve kurgulanabilen boşluk olarak da yorumlanabilmektedir. Kavut ve Özdoğlar çalışmasında 'kurgusal mekân' kavramını, sözcüğün kelime kökenini oluşturan 'kurgu' terimi ile açıklamaktadır. Kavut ve Özdoğlar'a (2013: 104) göre kurgu; bir anlam bütünlüğünü sağlayacak biçimde parçaların kompoze (birleştirmek, bütünleştirmek) edilmesidir. Kurgusal mekân ise; gerçeğin kopyası değil, tamamı ya da bir kısmının gerçekte var olması mümkün olmayan mekanlar olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımlama çerçevesinde mekân kurgusunun aslında düşüncenin insan zihninde kavramlar arasındaki bağlantıları organize ederek canlanmasıyla gerçekleştiği söylenebilir. Yani mekân kurgulanmış bir film sahnesi işlevi görür. Bu bağlamda sahne, içerisindeki yapı elemanları, donatı elemanları ve mobilyalar birlikte değerlendirilerek senaryo ve karakterler çerçevesinde oluşur.

21. yüzyılda Dünya'nın teknoloji ile olan iletişiminin ciddi bir noktaya gelmesiyle pek çok mekân tasarımı; film, dizi, animasyon ve oyun platformları aracılığıyla kurgusal mekân olarak karşımıza çıkmaktadır. Yalçın'a (2019: 154) göre bahsi geçen alanlardaki; konut, hastane, fabrika vb. mekanların rastlantısal olarak seçilmediğini 'Ölümcül Dene' isimli epidemik hastalıkların konu edildiği korku filminde kullanılan mekânın, gerçek hayatta da salgın hastalık kontrol merkezi olarak kullanılması örneği çerçevesinde belirtmiştir. Bilim kurgu türünün alt türlerinden, bilim kurgu-gerilim türündeki bu yapıt Capcom oyun şirketi tarafından tasarlanan ve aynı adı taşıyan bir oyun üzerinden kurgulanmıştır. Filmde genetik ve salgın hastalıkların tedavisi için geliştirilebilecek çözümler üzerine çalışan 'Umbrella Inc.' isimli şirketin, çalışmalarının çalınması süreci ve sonuçları konu edilmektedir.

Örnek Tasarımlar

2006 tarihli Max Brook'un romanı olan Dünya savaşı Z (World War Z), Marc Forster tarafından 2015 yılında beyaz perdeye uyarlanmıştır. Dünya sonu kurgusunu içeren bu bilim, Post apokaliptik bilim kurgu türündedir. Genellikle bu kurgu türünde; nükleer savaş, pandemi oluşturan virüsler veya intergalaktik ırkların dünyayı işgali gibi sebepler dolayısıyla, sosyo-ekonomik ve toplumsal düzeninin çöküş sonrası anlatılmaktadır. Filmde, ana karakter olan Gerry Lane'in dünyadaki tüm toplumların yok oluşunu getirmek üzere olan, zombi salgınını durdurmak için çabaları anlatılmaktadır. Filmde tasvir edilen bu pandemide, sadece yakın temasla ısırlıklarla oluşan patojenleri lokal enfeksiyon yoluyla sağlıklı bireye bulaştırıp onları hızlıca yaşayan, saldırgan ölümlere dönüştüren bir hastalık mevcuttur.

Filmin başlarında gözüken salgının yıkımı doğrultusunda insanların uçak gemilerine sığındığı, ana karadan uzak ve güvenli bir yaşam alanı oluşturduğu görülmektedir. Gemiye lojistik destek ve transportasyon, askeri helikopterlerle sağlanmaktadır. Salgından kaçan sivil halk için geçici bir barınma/konut tasarımı anlayışı mevcuttur. Yeniden konumlandırılabilen bu mekân, açık denizlerde seyir halindeyken istenildiği konuma ulaşabilir ve böylelikle gemi içinde bulunan insanların hastalığa maruz kalma riski azalmış olur. Kontrol edilmesi gereken noktalar sadece transportasyon ekibi ve lojistik ekibin gemiye giriş çıkış alanlarıdır. Kısacası bu yapımda, pandemide en hızlı ve etkin çözüm yolu aranarak geçici veya durumun şartlarına, süresine bağlı olarak kalıcı olarak da kabul edilebilen yeniden konumlandırılabilir kurgusal bir yaşam alanı tasarımı görülmektedir. Barınma mekânında ranza tipi bir numaralandırılmış yatak düzeni, yalın iç mekân tekstilleri söz konusudur.



Resim 5. Dünya Savaşı Z, 2015 (yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Ölümcül deney (Resident Evil) Paul W. S. Anderson'ın 2002 tarihli apokaliptik bilim kurgu filmidir. Bu türde insanoğlunun ve yarattığı düzenin varlığını bitirecek olan bir salgının veya olayın başlangıç evresi konu alınır. Filmde kurgusal bir şehir olan Raccoon City'nin altında, 'Umbrella Corporation'a ait the Hive adında bir genetik araştırma tesisi bulunmaktadır. Tesisin araştırma ve çalışma konularından biri biyolojik silah olan, T virüsüdür. Virüs çalındıktan sonra, tesisin yapay zekâsı tamamen tesisi kapatarak, içerdeki herkesi öldürmesi ve bir ekibin de tesise ulaşamaması doğrultusunda içeri girerek yaşadığı olayları anlatılmaktadır.

Zombi salgını konu alan yapımda, gizli bilim laboratuvarının üstünde konumlandırılmış olan yapı, Ludwig Ferdinand Hesse, Ludwig Persius ve Friedrich August Stüler tarafından tasarlanan Schloss Lindstedt Sarayı'dır. Yapı tasarım olarak roma dönemi villalarına benzemektedir. Yalçın'a (2017:122) göre yapının tarihçesine bakıldığında, tüberküloz ve kolera salgını için karantina binası olarak da kullanıldığı gözükmemektedir. Kısacası yeniden işlev verilerek tasarlanan kurgusal mekân tasarımları çoğu zaman gerçek hayattaki mekanlardan referans alır. Böylelikle bir sinema eserinde, işlevi seyirciye film izlediğini unutturmak olan anlatı kurgusu güçlendirilmiş olunur. Filmdeki kurgusal laboratuvar tasarımı ve üzerinde konumlandırılan konut, güçlendirilmiş camlar ve yüksek teknoloji içeren malzemelerle olası bir salgın durumuna dayanıklı gibi gözükse de salgın yayılmaya başladığında malzemeleri ve izolasyon alanlarının dayanım süresi yetersiz kalarak, mekân tasarımı açısından filmin kurgusu doğrultusunda başarısız olarak, temel işlevleri olan barınma/saklanma ve izolasyonu yerine getirememiştir. Kısacası, olası bir felaket senaryosu tasvir edilirken, filmin senaryosu doğrultusunda kurgusal mekân tasarımı yapılmaktadır.



Resim 6. Ölümcül Deney, 2002 (yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.) (url-9)

Bir diğer pandemi örneği ise post apokaliptik bilim kurgu filmi olan yönetmen Marc Forster'ın 2006 tarihli Ölüler diyarı filminde (Land of the Dead) karşımıza çıkmaktadır. Bu yapım Amerika Birleşik Devletleri Pensilvanya Eyaleti'nde geçmektedir. Şehir kurgusunda insanların yaşam alanları, etrafta buldukları sınırlandırıcı malzemeler ve yöntemlerle korunaklı bir halde tasarlanmıştır. (Çit, dikenli tel, yer yer yüksek duvarlar vb.) Ölüler Ülkesi, modern metropolün sosyal mimari eleştirisiyle ilgili en başarılı örnekler arasında gösterilmektedir. Örneğin, Pittsburgh Metropolitan merkezinin nasıl bir kale

olarak kurgulandığı incelendiğinde; zombileri dışarıda tutarken, aynı zamanda geniş nüfusunu da yüksek lüks konut tiplerinden farklı bir yerde barındırıp aşağıda tutmaktadır (Martin, 2013:34). Ekonomik refah seviyesine sahip, şehrin yöneticileri ve çalışanlarına ait gökdelen içindeki konutlardaki yapıda bulunan yaşam alanları gözükmemektedir. Bu yaşam alanında estetik kaygılar güdülmüş, Barcelona Chair gibi ikonik tasarımlara yer verilmiştir. Duvar yüzeylerinde canlı renklerin kullanımı bu mekânı türdeşlerinden bağımsızlaştıran bir detayken, sanat eserlerinin konumlandırılması, yüksek refah seviyesinin göstergesi olarak tanımlanabilir. Pandemiden kaçan, işçi ve kas gücünü sembolize eden insanlar ise derme çatma virane baraka ve kulübelerde yaşamaktadır. Bu bağlamda bilim kurgu filmlerinde kullanılan kurgusal mekân tasarımlarının, olası bir salgın durumunda sosyal hiyerarşik yapıya eleştirel bir bakış açısı getiren özelliği görülmektedir. Kısacası olası bir pandemi durumunda kurgusal mekânın sınırları, hedeflenen zaman dilimi doğrultusunda insanların sosyo-kültürel özelliklerine göre biçimlenebilir.



Resim 6. Ölümler Diyarı, 2006 (yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Sonuç ve Değerlendirme

Pandemiler insanların sosyal hayatını etkisi altına alarak toplumsal kırılmalara sebep olmaktadır. Küresel tehdit olarak salgınlara bağlı bu durumun, toplumdaki her bireyi psikolojik olarak etkilediği görülmektedir. Bu bağlamda mekân tasarımlarında sosyal izolasyon bir gereklilik haline gelmiştir. Pandemi koşullarında işlevsel, algısal ve duysal iletişimin yaşanan koşullara cevap verebilmesi için, mekân tasarımlarının çözüm odaklı, fonksiyonel olarak ele alınması gerekmektedir.

Konutlar bulunduğu toplumların temel yaşam gereksinimlerinden biri olan barınma ihtiyacını karşılayan mekanlardır. Covid-19 pandemisi ile bu mekanların tasarım anlayışlarında Covid-19 pandemisi ile birtakım ihtiyaçlar doğmuştur. Kullanıcıların konutu süresiz olarak terk edememeleri durumunda ihtiyaçlarını konut içerisindeki depolama alanlarından sağlayabilmeleri, iletişim ve haber alma olanaklarından mahrum kalmamaları, konfor alanlarını korumaları önem taşımaktadır. Bunun sağlanabilmesi için, mekânın hacimlendirilmesinde bölücülerin esnek olarak kimliklendirilmesi, kullanılan havalandırma ve iklimlendirme sistemlerinin hastalık riskini minimuma indirmesi, biyofilik, biyoklimatik mimari anlayışlarla konut-insan entegrasyonunun sağlanması, konutun olası durumlarda güvenli bir alana konumlandırılabilir bir şekilde mobilize olması gerekmektedir. Pandemi şartlarının içeriği kapsamında sosyal izolasyonunun gerekliliği ön plana çıkmaktadır. Apartmanlar, gökdelenler gibi dikey yapılaşmalarda gereken izolasyonun sağlanması kolay değildir. Bu nedenle bu yapı tiplerinde yaşamını sürdüren bireylerin, olası risklerde taşınabileceği mobil konut tasarımlarının geliştirmesi toplum sağlığı ve insan neslinin devamlılığı açısından önem taşımaktadır.

Bu yaklaşımlar kurgu sineması örneklerinde; olası felaket senaryoları ve pandemi süreçlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Sinema eserleri; mühendisler, tasarımcılar, mimarlar, iç mimarlar gibi meslek gruplarının görsel dağarcıklarını ve tasarım belleklerini besleyen bir sanat dalıdır. Onların geliştirdikleri ürünler de sanatçıların düş gücünü besler. Bu simbiyotik iletişim kurgusal mekân ekseninde kesişir.

Kurgusal mekanların evrim sürecine bakıldığında, pandemi konulu pek çok sinema eserinin, post-apokaliptik ve apokaliptik bilim kurgu yapımlarında işlendiği gözlemlenmektedir. Dolayısıyla mekân tasarımlarının gereksinimleri açısından gerçeklik ve sinemanın kendi gerçekliği (kurgusal gerçeklik) arasında eklettik bir bağ olduğu da söylenebilir. Bu bağın gelişim süreci kurgusal mekân tasarımlarının evrim süreci ile paralel bir yol izlemektedir. Pandemi şartlarının zaman dilimlerindeki kurgusal mekân tasarımları, toplumsal düzenin sosyal hiyerarşik sınırlarını da mekân düzleminde belirleyici özelliğe sahiptir. Bu sınırlar toplumdaki bireylerin kullanım alanlarını; konut, hastane, fabrika vb. mekanları biçimlendirici özelliğe sahip olduğunu göstermektedir. Kısaca kurgusal mekanlar düşsel fantazyaları içinde barınan tasarımlar olarak yer alsa da pandemi gibi toplumsal sorunların gerçekteki yansımalarını da kapsamaktadır.

Kaynakça

- Alga, R (2005). *“Yaşam Döngüsüne Bağlı Olarak Konut Tasarımını Etkileyen Faktörler”*. Yüksek lisans tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Aslan, R (2020). Tarihten Günümüze Epidemiler, Pandemiler ve Covid-19. Göller Bölgesi Ekonomi ve Kültür Dergisi Ayrıntı, 8(85):35-41.
- Aytar, S İ (2020). Covid-19 Pandemisi Sonrası Normalleşme Sürecinde Mobil Mekanların Mimari Tasarım Ölçütleri ve Bir Çözüm Önerisi. Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 5(2):477-485.
- Başar, Ç T (2021). Pandeminin Gölgesinde Sanat-Sanatçı-İzleyici. Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 25(25):51-67.
- Brownstone, S (2013). After A Disaster, These Inflatable Shelters Can Fall From The Sky. E T.: 01.02.2023, Erişim: <https://www.fastcompany.com/3023120/after-a-disaster-these-inflatable-shelters-can-fall-from-the-sky>
- Creswell, JW (2013). Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni. (Çev. Ed. M. Bütün ve S. B. Demir). Ankara: Siyasal Yayın Dağıtım.
- Güneş S, Demirarslan D (2020). Sürdürülebilirlik ve Mobilya Tasarımında Çevreci Yaklaşımlar. Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 5(6):81-99.
- Güney Yüksel, FC (2022). Pandemi ile Değişen Konut İç Mekanını Yeniden Düşünmek. Online Journal of Art and Design, 10(2):88-101
- Gür, Ş Ö (1996). Mekân örgütlenmesi. Trabzon: Gür Yayıncılık.
- Hasol, D (1990). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Kavut İ E, Özdağlar E (2013). Kurgusal Mekanlarda Endüstriyelleşme: Bilgisayar Oyunları ve Sinema Örneği. 3. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu Mekân Tasarımında Endüstriyel Boyut. İstanbul: Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu Yayınları.
- Kılıç, O (2020). Askeri Denizaltıların İç Mekân Kurgularının Ergonomi Kapsamında İrdelenmesi. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 19(73):383-394.
- Kronenburg, R. (1998). Transportable Environments. London: Taylor and Francis.
- Kronenburg, R (2002). Mobile: the Art of Portable Architecture. (J. Siegal, Dü.) New York: Princeton Architectural Press.

- Martin, A (2013). The Turning Point: George Romero's Land Of The Dead. E T: 05.02.2023, Erişim: <https://desistfilm.com/the-turning-point-george-romeros-land-of-the-dead>
- Özdevecioğlu E S, Özçelik B, Kaya S, Bilgiç E, N Aydemir (2022). Pandemi Dönemlerinde Konutların Terapötik Davranışları Üzerine Bir İnceleme. Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 7(1):433-447.
- Özdoğlar, E K (2022). İç Mimarlık ve Bilim Kurgu İlişkisi: Uzay Yolcuları Filmi Üzerine Bir Analiz Çalışması. 8gen-ART, 2(1):67-81.
- Rosenfield, K (2012). Basic House/Martín Azúa. E T: 03.02.2023, Erişim: <https://www.archdaily.com/203413/basic-house-martin-azua>
- T.C. Sağlık Bakanlığı (2020). COVID-19 Sözlüğü. ET: 03.02.2023, Erişim: <https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66494/pandemi.html>
- TDK (ty) Türk Dil Kurumu Sözlükleri. E T: 23.12.2022, Erişim: <https://sozluk.gov.tr>
- Tuncel, A (2007). Mobil Konutlarda İç Mekân Organizasyonu ve Mobil Mekanların Tarihsel Gelişimi. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- WHO (ty). World Health Organization. Whats is a Pandemic? ET: 28.11.2022, Erişim: https://www.who.int/csr/disease/swineflu/frequently_asked_questions/pandemic/en
- Yalçın, Ç (2017). 1980 Sonrası Bilim Kurgu Filmlerinin Kurgusal Mekân Üzerinden Örnekler ile Analizi. Doktora tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Yalçın, Ç (2019). Kütahya Sivil Mimari Örnekleri Kapsamında Kossuth Evinin Değerlendirilmesi ve Kurgusal Mekân Açısından Analizi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (Özel Sayı):153-162.

Elektronik Kaynaklar

- url-1: ET: 23.01.2023, Erişim: <https://www.ntv.com.tr/sanat/cumhurbaskanligi-kultur-ve-sanat-politikalari-kurulundan-virusle-ilgili-turkce-kelime-onerileri,nYjhv7E0rkKiotVIGLJaNA>
- url-2: ET: 20.01.2023, Erişim: <https://educalingo.com/pt/dic-tr/yari-gocebe>
- url-3: ET: 20.01.2023, Erişim: <https://www.messynessychic.com/2016/02/16/oh-lord-wont-you-buy-me-a-gypsy-caravan>
- url-4: ET: 01.02.2023, Erişim: <https://www.martinazua.com/product/basic-house>
- url-5: ET: 01.02.2023, Erişim: <https://www.yankodesign.com/2014/05/30/life-of-pi>
- url-6: E T: 03.02.2023, Erişim: <https://yapidergisi.com/mimarlikta-mobilite-kavrami>
- url-7: E T: 04.02.2023, Erişim: <https://www.ifitshipitshere.com/the-urban-campsites-coolest-caravan-the-marquis-by-eduard-bohtlingk>
- url-8: E T: 04.02.2023, Erişim: <https://www.archdaily.com/47298/blob-vb3-dmva>
- url-9: ET: 05.02.2023, Erişim: <https://www.castlehollic.com/2020/02/schloss-lindstedt.html>

Arařtırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Birinci Yazar %35,

İkinci Yazar %35,

Üçüncü Yazar %30 oranında katkı sağlamıştır

Çatışma Beyanı

Makalenin herhangi bir aşamasında maddi veya manevi çıkar sağlanmamıştır.

Yayın Etięi Beyanı

Bu makalenin planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etięi Yönergesi" kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan "Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etięine Aykırı Eylemler" başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbirini gerçekleştirilmemiştir. Bu arařtırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuř; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.