

ABSTRACT

One-Eye Movie Watching Experience; An Experiment For Enhancing Attention In Presentation Process, was prepared by the student of İstanbul Kültür University Institute of Science Engineering-Architecture Department City Planning Program as a Post Graduate thesis.

Since human life started to pass in earth, people need a place to live. That was the beginning of architecture. A definition of architecture can be said, including the design of the total built environment, from the macro level of how a building integrates with its surrounding man-made landscape, to the micro level of architectural or construction details and sometimes, furniture. Wider still, architecture is the activity of designing any kind of system. It means that architecture is created by people for people.

After years passes by, humanity starts to use and see architecture as an art. On that years architecture, as a new art, is started to combine other artistic branches with people. On those days almost nothing had been invented yet. People needs in art branches forced them to create artistic arts such as cinema. By this, the new and fascinating combination had born which can be called *cinema and architecture*.

However architecture is not just an artistic branch. Firstly, it is generated because of people needs than it becomes an art. But the cinema is invented because of needing in art. After creation of architecture, human and architecture have become inseparable issues. This is why if any subject involves human life, has to be involve architecture. This is cause of the combination of *cinema and architecture*.

By the technology is developed very rapidly, architecture is start to use cinema instead of using architecture in cinema. Latterly, cinema and its' components are using by architectural and engineering sector for their representing techniques. By those needs

virtual world gained too much importance with three-dimensional drawings, renderings, animations etc.

Virtual world is unlimited issue in this sector, which means there is a lot of way for using virtual worlds' maintains. Following experiment is, basically, about cinema and architecture. Purpose of this research is, understanding and facilitating use of virtual worlds in architecture which combines cinema at the same time.

KEYWORDS

Cinematography, one eye movie, attention enhancement, CAD, virtual reality

ÖZET

Tek gözlü film seyretme deneyimi; sunum sürecinde dikkati artırma deneyi çalışması, İstanbul Kültür Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Bölümü Şehircilik programı kapsamında yüksek lisans tezi olarak gerçekleştirilmiştir.

Dünya üzerinde yaşam başladığından beri, insanlar barınmak için mekâna ihtiyaç duymuşlardır. Mimarlığın başlangıcı buna dayanır. Mimarlık için, tüm çevre elemanlarının en yüksek seviyeden en düşük seviyeye kadar tasarım sürecini ve bunun uygulamasını içinde barındırır demek doğru olur. Hatta mimarlık sistem tasarımıdır. Mimarlık insanların insanlar için yarattığı bir olgudur.

Yıllar geçtikçe insanlık mimarlığı sanat dalı olarak görmeye, kullanmaya ve yararlanmaya başlamıştır. O yıllarda yeni sanat olarak kabul edilen mimarlık, diğer sanat dalları ile bağlarını kuvvetlendirmeye de başlamıştır. Bu kuvvetlenme sinemanın da doğumuna sebep olmuştur. Bu yeni oluşum mimarlık ve sinemanın büyüleyici birleşimini doğurmuştur.

Fakat mimarlık sadece bir sanat dalı değildir. Her şeyden önce mimarlık insanların ihtiyaçlarına karşılık verebilmesi amacı ile doğmuştur ve gelişim göstermesiyle birlikte sanat dalı olarak kabul görmeye başlamıştır. Fakat sinema insanlığın zorunlu ihtiyaçlarından olmayan, sanatsal ihtiyaçları sebebi ile doğmuştur.

Teknolojinin hızla gelişmesi ile sinemanın mimarlığı kullanmasından, mimarlığın sinemayı bir alt başlık olarak kullanması söz konusu olmuştur. Son dönemde sinema mimarlık ve mühendislik dallarında sunum teknikleri olarak sıklıkla kullanılmaktadır.

Sanal gereklik sınırı olmayan bir olgudur bu da sanal gerekliĐin her konuda kullanılabilirdiĐini gstermektedir. Bu deney mimarlık ve sinema temelinde yrtlmştr. alıřmanın amacı, sanal dnyanın mimarlık ve sinema ikilemi ierisinde anlaşılabilirliĐinin arttırılması ve kullanılabilirliĐinin arttırılmasıdır.

ANAHTAR KELİMELELER

Sinematografi, tek gzli film deneyimi, ilgi artırımı, bilgisayar destekli tasarım, sanal gereklik