

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**DENEYİM VE DENEYİM ODAKLI MEKAN ÜRETİMİ ÜZERİNE BİR
İRDELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Büşra İNCE

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

MAYIS 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**DENEYİM VE DENEYİM ODAKLI MEKAN ÜRETİMİ ÜZERİNE BİR
İRDELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Büşra İNCE
(502111108)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Fatma ERKÖK

MAYIS 2015

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502111108 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Büşra İNCE**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**DENEYİM VE DENEYİM ODAKLI MEKAN ÜRETİMİ ÜZERİNE BİR İRDELEME** ” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Fatma ERKÖK**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Nurbın PAKER KAHVECİOĞLU**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Veli Şafak UYSAL
İstanbul Bilgi Üniversitesi

Teslim Tarihi : **04 Mayıs 2015**
Savunma Tarihi : **25 Mayıs 2015**

Aileme, dostlarıma, Karadeniz'e ve doğaya,

ÖNSÖZ

Tez yazma süreci boyunca desteğini eksik etmeyen aileme, arkadaşlarıma ve güler yüzü, olumlu bakış açısıyla her zaman zevkle çalışmamı sağlayan tez danışmanım Doç. Dr. Fatma Erkök'e çok teşekkür ederim.

Mayıs 2015

Büşra İnce
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Çalışmanın Amacı	2
1.2 Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi	3
2. DENEYİME BAKIŞ	7
2.1 Deneyim Kavramı	7
2.2 Beden ve Mekan İlişkisi	10
2.3 Mekan ve Mimarlığın Tanımlanmasında Deneyime Dair İzler	15
2.4 Mekansal Deneyim.....	18
2.5 Bir Sorunsal Olarak Deneyim	21
2.6 Değerlendirmeler.....	23
3. MEKANIN DENEYİM KAYBI ÜZERİNDEN OKUNMASI.....	25
3.1 Deneyim Kaybı	25
3.1.1 Tüketim kültürü ve kültür endüstrisi	27
3.1.2 Küreselleşme ve seri üretim	29
3.1.3 İmge ve görsel kültür	32
3.1.4 Deneyimsel Pazarlama	35
3.2 Deneyim Kaybı Ekseninde Mimarlık ve Mekanları.....	36
3.2.1 Görmenin hegemonyası altında mekan	37
3.2.2 Mekansallaşan tüketim.....	39
3.2.3 Meta olarak mekan	41
3.2.4 Standartlaşan mekan.....	42
3.3 Değerlendirmeler.....	44
4. DENEYİM ODAKLI MEKAN ÜRETİMİ.....	47
4.1 Kaybolan Deneyimi Aramak.....	47
4.1.1 Algısallık	48
4.1.2 Eylemsellik.....	49
4.1.3 Dokunsallık	51
4.2 Kaybolan Deneyimi Tasarım ile Araştırmak: Örnekler Üzerinden İrdeleme ..	53
4.2.1 N Evi	53
4.2.2 Dijital Su Pavyonu	57
4.2.3 Sancaklar Camii	60
4.2.4 Liyuan Kütüphanesi	62
4.2.5 Suruhu sergisi.....	65
4.2.6 Bruder Klaus Field Şapeli	68
4.2.7 Son Ahşap Ev	70

4.2.8 Superkilen Park	71
4.2.9 Fuji Anaokulu.....	74
4.2.10 Playland.....	77
4.3 Değerlendirmeler	79
5. SONUÇ	95
KAYNAKLAR.....	99
EKLER.....	105
ÖZGEÇMİŞ.....	109

KISALTMALAR

TDK	: Türk Dil Kurumu
MIT	: Massachusetts Institute of Technology / Massachusetts Teknoloji Enstitüsü
MS	: Milattan sonra
AVM	: Alışveriş merkezi
EXPO	: Exposition / Dünya fuarı

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Deneyim: Beden-mekan iletişimi.	1
Şekil 1.2 : Kartezyen mekan, muğlak ve tanımsız mekan.	3
Şekil 2.1 : İngilizce karşılıklarıyla deneyim kelimesinin ilişki ağları.	8
Şekil 2.2 : Vitruvius adamı ve Sforzinda ideal kent planı.	11
Şekil 2.3 : “Kübik mekanın yasaları” ve “organik adamın yasaları”.	12
Şekil 2.4 : ‘Triadic’ Bale kostüm tasarımlarının soyutlaması ve kostümlerden bir .. örnek.	13
Şekil 2.5 : Modüler’a ilişkin ölçüler, kırmızı ve mavi seri.	13
Şekil 2.6 : Zaman-mekan ilişkisini gösteren diyagram, Neufert’in çizimlerinden.... yararlanılarak oluşturulmuştur.	15
Şekil 2.7 : Beden-algı-deneyim.	20
Şekil 2.8 : Yeni mekansal deneyim.	22
Şekil 3.1 : Küçülen dünya imgesi ve Alcatel’in bir reklamı.	30
Şekil 3.2 : Zorlu Center’a ait imajlar: solda render, sağda fotoğraf.	33
Şekil 3.3 : İmajlar aracılığıyla üretilen Mona Lisa imgeleri: solda orijinal tabloya ait bir imaj, ortada ve sağda üretilen imajlar.	34
Şekil 3.4 : MS 450 yılında Atina şehir planının görsel analizi.	39
Şekil 3.5 : Nişantaşı sokaklarında yürürken tüketime dair görülen imgelere ait..... görselleştirme.	40
Şekil 3.6 : Çeşitli konut projelerinin reklamlarında deneyimle ilgili söylemler: Slogan haline gelen deneyim.	42
Şekil 3.7 : Standartlaşan mekan, birey, deneyim.	43
Şekil 4.1 : Bedenin eylemleriyle şekillenen mekan.	50
Şekil 4.2 : Aldo Van Eyck’in park tasarımları.	50
Şekil 4.3 : N Evi dışarıdan ve içeriden görünümü.	54
Şekil 4.4 : N Evi, plan ve kesit.	54
Şekil 4.5 : N Evi’ne ait görünüm.	55
Şekil 4.6 : N Evi, geçirgen yapı formu.	56
Şekil 4.7 : Yok olan mimari.	58
Şekil 4.8 : Alışılmışın dışında bir yapı ögesi: su duvarı.	58
Şekil 4.9 : Bedenin su ile ilişkisi.	59
Şekil 4.10 : Topografya ile yok olan mimari.	60
Şekil 4.11 : Mekanda su ögesi.	61
Şekil 4.12 : İç mekandan bir görünüm.	62
Şekil 4.13 : Kütüphane ve içinde bulunduğu doğa.	63
Şekil 4.14 : Kütüphane cephesinde kullanılan doğal malzemeler.	63
Şekil 4.15 : Kütüphanenin sıra dışı okuma alanları.	64
Şekil 4.16 : Su ruhu sergi mekanı.	65
Şekil 4.17 : İki zıt öge: ışık ve su.	66
Şekil 4.18 : Sergi mekanında bulanık, muğlak görünüm.	67
Şekil 4.19 : Bruder Klaus Field Şapeli.	68

Şekil 4.20 : Şapelin iç mekanındaki yanmış ahşap malzeme.	69
Şekil 4.21 : Doğa içinde, doğal bir ev.....	70
Şekil 4.22 : Bedenin keşfiyle tanımlanan mekanlar.	71
Şekil 4.23 : Superkilen Park; kırmızı, siyah ve yeşil bölge.	72
Şekil 4.24 : Superkilen Park; objelerden örnekler.	72
Şekil 4.25 : Superkilen Park; eylem alanları.....	73
Şekil 4.26 : Fuji Anaokulu ve oyun alanı.	74
Şekil 4.27 : Fuji Anaokulu’nda çocuklar ve çatı ögesi.	75
Şekil 4.28 : Anaokulu iç mekanlarından görünüm.	75
Şekil 4.29 : Oyun alanı dışarıdan görünümüleri.	76
Şekil 4.30 : Oyun alanı içeriden görünümüleri.	77
Şekil 4.31 : Playland enstalasyonuna ait birkaç fotoğraf.....	78
Şekil 4.32 : Esnek Playland mekanlarından görünüm.	78
Şekil 4.33 : Playland’de beden-mekan doğrudan ilişkisi.....	79
Şekil 4.34 : N evi kavram tablosu.....	80
Şekil 4.35 : Dijital Su Pavyonu kavram tablosu.	81
Şekil 4.36 : Sancaklar Camii kavram tablosu.	83
Şekil 4.37 : Liyuan Kütüphanesi kavram tablosu.	84
Şekil 4.38 : Suruhu sergisi kavram tablosu.....	85
Şekil 4.39 : Bruder Klaus Field Şapeli kavram tablosu.	86
Şekil 4.40 : Son Ahşap Ev kavram tablosu.....	87
Şekil 4.41 : Superkilen Park kavram tablosu.....	88
Şekil 4.42 : Fuji Anaokulu kavram tablosu.	89
Şekil 4.43 : Playland kavram tablosu.....	90
Şekil 4.44 : Değerlendirme diyagramı.....	91
Şekil 4.45 : Tüm örneklerle ait algısallık tablosu.	92
Şekil 4.46 : Tüm örneklerle ait eylemsellik tablosu.	93
Şekil 4.47 : Tüm örneklerle ait dokunsallık tablosu.	94
Şekil A.1 : Superkilen Park’ta kullanılan nesneler ve konumları.	107

DENEYİM VE DENEYİM ODAKLI MEKAN ÜRETİMİ ÜZERİNE BİR İRDELEME

ÖZET

Beden ve mekan kavramı, deneyim tartışmalarında önemli bir yere sahiptir. Beden ve mekanın ayrı ayrı birer fiziksel gerçeklik olarak ele alınması, mekansal deneyimi tartışmayı olanaksız hale getirmektedir; çünkü mekansal deneyim, beden ve mekanın karşılıklı etkileşimi aracılığıyla gerçekleşen bir süreçtir. Kartezyen bakış açısına göre ele alındığında mekan, bedenden bağımsız, sayısal verilere dayalı bir gerçeklik olarak karşımıza çıkar. Yirminci yüzyılın sonlarından itibaren gelişen bütüncül bakış açında ise beden ve mekan bir bütün olarak ele alınır, mekanın fiziksel özelliklerinin yanında zihinsel özelliklerinden de bahsedilir.

Beden ve mekana bakış açısı ve bunun yansıması olan mekan üretimi, içinde bulunulan dönemin özelliklerinden, o dönemin yaşam tarzından bağımsız olarak gerçekleşemez. Küreselleşmenin etkisi altındaki modern dönemden itibaren yaşam şekli gözle görülür bir şekilde değişmiştir. ‘Tüketim kültürü’, ‘kültür endüstrisi’ gibi kavramlarla gündelik yaşam tartışılır olmuştur.

Küreselleşme ve tüketimin hakim olduğu bir çağda görme duyusunun egemenliği artmıştır. Eski zamanlardan bu yana popülerliğini sürdüren görme duyusu, kendine kültür içerisinde de yer bulmakta; toplum ve bireyler kendini görsel bir kültürle sarmalamaktadır. Görme duyusu ayrıca, imgenin üretiminde büyük rol almakta; imgeler dünyasından, imajlar dünyasına doğru bir geçiş yaşanmaktadır. Çağın özelliği olan hızla birleşen görme, pazarlamanın da aracı haline gelmiş; ‘deneyimsel pazarlama’ kavramı ortaya çıkmıştır. Tüm bu kavramlar deneyim kaybı başlığı altında incelenmiştir. Daha sonra, bu kavramlar ekseninde mimarlık ve mekan üretimi ortaya konulmuştur. Görmenin hegemonyası altında mekan, mekansallaşan tüketim, meta olarak mekan ve standartlaşan mekan öne çıkan başlıklardır.

Deneyimin şekil değiştirdiği, bedenden uzaklaştığı ve tüketimin boyunduruğuna girdiği bir ortamda, tüm bu amaçlardan uzak, salt beden deneyimine odaklanan bir tasarımdan bahsedilebilir mi, sorusu çalışmanın odağını oluşturmaktadır. Çalışmada algısal, eylemsellik ve dokunsallık başlıkları altında deneyimsel mekanların özellikleri araştırılmıştır. Bu amaçla kentsel mekandan mimari mekana, ya da bir enstalasyona kadar, büyük ve küçük ölçekte mekan üretimleri ve bu mekanın getirdiği deneyimsel olanaklar ortaya çıkarılmıştır.

Tez sürecinde deneyimin, karamsar bakış açısıyla kaybolan bir gerçeklik olarak görülmesinin önüne geçilmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda yapılan incelemede, mimarlığın ve mekanların kendine has taktiklerle güçlü deneyim imkanları yaratabildiği görülmüştür. Algısal, eylemsel ve dokunsal zenginlikler beden ve mekanın etkileşimini arttırıp, deneyimi zenginleştirmektedir. Mekan üretiminde önemli olan, mekanı alınıp satılan bir meta ya da ölçülebilen fiziksel bir gerçeklik olarak görmeyip, mekanda deneyim imkanlarını çoğaltmayı sağlamaktır.

A STUDY ABOUT EXPERIENCE AND EXPERIENCE-ORIENTED SPACE PRODUCTION

SUMMARY

The concept of body and space has an important place among experience discussions. Taking body and space into account as distinct physical realities makes it impossible to discuss spatial experience; because, spatial experience is a process which happens via the interaction of body and space. Space, when approached from the Cartesian point of view, appears as a reality which is based on numerical data, independent from body. In the context of holistic point of view, which has grown since mid-20th century, body and space are approached as a whole, and apart from the physical characteristics of the space, the cognitive characteristics of it are also mentioned.

Production of space, which is the reflection of the point of view of body and space, can not happen independently from the characteristics and the lifestyle of the current era. Since the modern era under the influence of globalization, lifestyle has changed visibly. Everyday life is discussed under titles such as “consumption culture”, “culture industry”.

In an era, which is dominated by globalization and consumption, the reign of the sense of sight has become important. The sense of sight, which has been popular since the old days, finds itself a place in the culture; the individuals and the society cover themselves with a visual culture. On the other hand, sense of sight has an important role in the production of image a transition from the world of images to the world of visual images is seen. Vision, combining with the era’s speed trait, is a tool for marketing; and as a result, the concept “experiential marketing” emerged. All these concepts are studied under the title “loss of experience”. Afterwards, the architecture and production of space of these concepts’ axis are revealed. Space under the hegemony of sight, spatialization of consumption, space as meta and standardization of space are the titles which become prominent.

The situation of ‘loss of experience’ is actually quite impossible because all kinds of experiences (multiple or superficial, temporary or permanent, etc.) create its own reality. However, ‘loss of experience’ was emphasized deliberately in order to draw attention to the problematic aspects. Moreover, the architecture and production of space was revealed in ‘loss of experience’ axis. Later in the study, it was attempted to search for lost experience, an analysis has been done on the samples and the results was seen.

The concepts that is examined in two different chapter of this study (loss of experience and search for lost experience) are feed each other and the concepts discussed under the title of ‘loss of experience’ are create a dialectical for the concepts will be discussed in the next chapter.

This study consists of five chapters. In the first chapter, the aim of the study, content and method are explained. In the second chapter, there is a general examination about experience. In this chapter, the following topics covered such as experience concept, the relationship of body and space, the footprints of experience in defining the architecture and space, spatial experience, experience as a problematic and consideration. In the third chapter, space was investigated with 'loss of experience' concept. In the first part of the fourth chapter (search for lost experience), the main concepts of the study (perceptivity, actuality and hapticity) was examined. In the second part (Exploring the lost experience with design: The discussion on examples), explanations are given about selected samples. Evaluations are carried out in the third section. In this section, an evaluation was made for each sample with the main concepts, and tables as a result of the evaluations are given. In the end part of the evaluation, there is a diagram consisted the concepts of all samples. It can be seen the comparisons in this diagram.

The purpose of the study is drawing attention to improvements that make the experience problematic and then revealing in what way and in which tools the experience elucidates through spaces that is considered highlighting the experience as a focus point in the production of space. During the study, space of experiment that is away from standards and clichés is being searched rather than how an empirical space is exactly to be. Thereby, in this study the driving powers that ensures the interaction between body and space together with richness of space of experiment is tried to be found.

The study consists of literature review and investigation of samples about the subject. While choosing the samples, beyond being intuitive, the potentials that would enable to discuss the subject and different points of view were searched; samples outside the clichés and standards were attempted to be chosen. Samples were chosen among many options from public to private, from urban to architectural space or to an installation study; samples were not experienced in person.

The evaluations for samples was done by the help of the ideas of designers of architectures about that specific space, of the examinations on the leading websites about architecture (archdaily, arkitera etc.), of the criticism about the sample in the literature and the comment of thesis author. In all the samples chosen, the relationship of body with space and the experience resulting in this relationship was taken into account as problematic, and out of various samples, different experiences of body was brought forward.

The subject of the study, space, was spaces that were designed by a designer or an architect with specific aims rather than spaces that were naturally occurring as a result of reproduction. As the result of the study, nowadays production of space was tried to be reflected through experience. By revealing the emphasis on the design, it was aimed to contribute precious to the understanding, knowledge and production of architectural space.

The question of can be a design that only focuses on the body experience mentioned in an environment that is surrounded experiences such as changing, away from the body and dominated consumption is starting point of the study. The main questions of the study are:

1. How is experience-oriented space production?
2. What tools are used in experience-oriented space production?

3. What is the characteristic of the experience lived in such a place?

With these questions in the fourth chapter, it was an attempt to search experience that is proposed it is disappear. For this reason, it was consulted to the concept of perceptivity, actuality and hapticity. These concepts are what is consulted to answer the question of the study, what is discussed and found in the samples and tried to be brought about in sub concepts; they are the concepts which is helping but at the same time, making up the focus of the thesis.

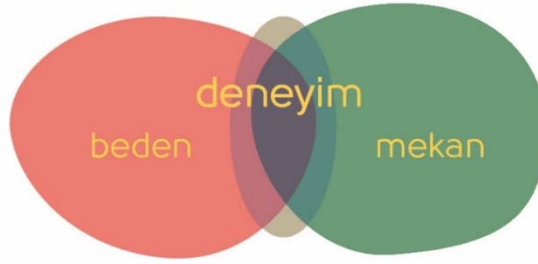
Concepts were chosen and brought together because they are thought to have the characteristics that enables researching experience and give hints about versatile experience. In the simplest context, concepts can be explained as situations about perception, action and palpation respectively. In addition, concepts are strongly related with the element of time; hence, they are defining a process in the meantime. The concept of spatial experience, similarly, points out process rather than a momentary situation.

In the next section, these are what remains as the result of the study: in spaces focused on experience, effort to consolidate with nature, usage of natural materials, preference of forms which are plain but effective, addressing more than one sense rather than dominant sense of sight are standing out. Experiential spaces are utterly important although they seem not to offer something new in the beginning. Formations including experience can create the breaking point for architecture. One of the architects who were approached in the context of the study, Peter Zumthor, was one of the persons who created the breaking point in the architecture. Another result out of the study is that other samples approached within the context of the study can be the breaking point similarly.

Study tried to overcome seeing experience as a fading reality with a pessimist point of view. In this direction, it was seen that architecture and space could present experiences of their own with tactics. It was seen that in the production of space, by presenting different and/or interactive action opportunities, creating perceptiveness mentioned in the study and keeping tracks of hapticity, the opportunities of experience increased. What is important is to ensure increasing the opportunities of experience which can be live in, without seeing space as a meta that is bought and sold or as a reality that is attached to dimensions; the rest will stand out via the interaction of body and space.

1. GİRİŞ

Beden ve mekan kavramına bakış açısı ve bu bakışın yansıması olan mekanın üretimi tarihsel süreçte değişiklikler göstermiştir. Bir dönemin düşünce yapısı, bilimsel ve felsefi gelişmeler, toplumun sosyal, kültürel yapısı ve birçok etmenle birlikte şekillenmektedir. Kartezyen düşüncenin hakim olduğu dönemde mekan eni, boyu ve yüksekliğiyle birlikte 3 boyutlu bir gerçeklik olarak karşımıza çıkarken; beden ve mekan ayrı ayrı birer fiziksel gerçeklik olarak ele alınmaktaydı. Oysa ki mekan fiziksel varoluşunun yanı sıra, mekanın bir parçası olan bedenle iletişim kuran, bedenın deneyimine imkan tanıyan çok yönlü bir kavramdır (Şekil 1.1).



Şekil 1.1 : Deneyim: Beden-mekan iletişimi.

Kartezyen düşüncenin indirgemeci yaklaşımına karşılık yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren ortaya çıkan bütüncül bakış açısı, mekan kavramına yeni boyutlar kazandırmıştır. Mekan kavramı, onu etkileyen tüm diğer kavramlarla birlikte, bir bütünün parçası haline gelmiştir. Mekanın fiziksel özelliğinden ziyade bedenle iletişim kuran yönleri, yani mekansal deneyim öne çıkmaktadır. Mekansal deneyimde, mekandan ayrı düşünölemeyecek olan beden; duyuları, algısı ve belleğiyle birlikte mekanla ilişki kuran bir varlık olarak değerlendirilir. Böylesi bir beden, mimari mekanın değişik açılardan tartışılmasına sebep olmuş, mekan farklı bir anlama bürünmüştür (Merleau-Ponty, 2014).

Beden, mekanla karşılaştığı anda tüm duyularıyla mekanı algılar; fakat mekan deneyiminin ilk şartı olarak adlandırabileceğimiz duyularımızın tamamının, tarih boyunca eşit şekilde öne çıktığı söylenemez. Öyle ki, görme duyusu çok uzun yıllardır diğer duyulara karşı egemenliğini sürdürmektedir. Duyulardan ve bedenden

ayrı düşünölemeyecek olan mekan da bu durumdan etkilenmekte ve göz odaklı tasarımlar büyük ölçüde boy göstermektedir. Ayrıca, küreselleşme, teknoloji ve kitle iletişim araçlarının hızına en çok yetişebilen duyumuzun da görme duyusu olduđu söylenebilir. Günümüzde bu durumun meydana getirdiđi sonuçlar çeşitli platformlarda tartışılırken; mimarlık platformunda da mekan deneyimi, mimari temsil, imge üretimi, mimarlık-tüketim ilişkisi vb. birçok konu kapsamında tartışılmaktadır. Görsellik üzerinden yapılan tüm bu tartışmalar görme dışındaki duyuların mimariye, mekan üretimine ve mekansal deneyime etkisini düşünmemize sebep olmaktadır.

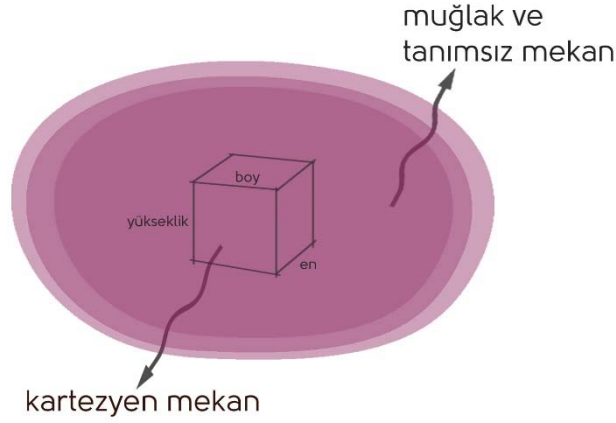
Öte yandan modernleşme ile birlikte değışen yaşam tarzları, hem mekanın üretim biçimini, hem de deneyimlenme şeklini değışirmiştir. Bu değışimle beraber mekan üretimi ve deneyiminde görme duyusunun baskınlığı, hızın etkisi, geçicilik, tüketim ve manipölatif amaçlar dikkat çekmektedir. Çağın getirileri (küreselleşme, hız, teknoloji), kültür endüstrisi, tüketim kültürü ve göz merkezci yaklaşımlar deneyimin doğasını değışirmektedir. Bu değışim her zaman olumlu şekilde algılanmamakta, düşünürler tarafından deneyimin artık yitirildiğine dair görüşler belirtilmektedir. Bu görüşlerle birlikte deneyimin değışimi, sorunsal hale gelişı, deneyim kaybı başlığı altında irdelenecektir.

1.1 Çalışmanın Amacı

Çalışmanın amacı, deneyimi sorunsal hale getiren gelişmelere dikkat çektikten sonra, mekanın üretiminde deneyimi odak noktası kabul edip öne çıkardığı düşünölen mekanlar üzerinden deneyimin nasıl araçlarla, ne şekilde ortaya çıkarıldığını ortaya koymaktır. Çalışmanın öne sürdüđu sav, mekanda devingen özelliklerin beraberinde zengin ve aktif bir deneyimi getirdiđi, bu deneyimin beden ve mekanı bütünleştiren büyük potansiyeller barındırdığı, mekanın üretiminde bu potansiyellerin oldukça önemli olduđu ve göz ardı edilmemesi gerektiğidir.

Taşçıoğlu (2013) mekanı bir üçleme ile açıklamıştır: mekanın tözü, özü ve sözü. Mekanın tözü, mekanın yapısal özellikleriyle anlatılırken; töz aynı zamanda insanın da yapısı olan bedene benzetilmiştir. Mekanın özü, gözümüzle göremediğimiz algı, duyumsama gibi durumları içermekte ve bu özellikleriyle insanın ruhuna benzetilmiştir. Mekanın sözü ise mekanın mesajı ve iletişimi olarak açıklanmıştır. Bu çalışmada aranılan da, mekanın bedenle sözleri aracılığıyla kurduđu iletişim

sırasında yaşanan çok yönlü deneyimler; açıklanmaya çalışılan ya da arayışında olunan mekan ise bedenle ilişki kuran, bedenini onu daha serbestçe deneyimlemesine izin veren bir mekandır. Bu mekan, katı ve sınırları olan bir mekandan ziyade, içinde çeşitli deneyimlerin yaşandığı daha tanımsız ve muğlak bir mekandır (Şekil 1.2).



Şekil 1.2 : Kartezyen mekan, muğlak ve tanımsız mekan.

Bu çalışmada farklı iki bölüm altında (deneyim kaybı ve kaybolan deneyimi aramak) incelenen kavramlar birbirlerini beslemektedirler. Deneyim kaybı başlığı altında tartışılan kavramlar, sonraki bölümde tartışılacak olan kavramlara diyalektik oluşturmaktadırlar. Örneğin, deneyim kaybı başlığı altındaki mekanın bedeni parçalayan, sınırlı ve manipülatif özelliklerine karşı, aranan mekanın bedeni bütüncül olarak ele alan, daha tanımsız, dokunsal, eylemsel özellikleri dikkat çekmektedir.

1.2 Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi

Mekan sadece tasarlanıp, inşa edilip ortaya çıkarılmasının ötesinde, bedenle karşılaştığı her an yeniden üretilir. Yeniden üretimin, doğrudan tasarımcı ya da mimar elinden çıkmış mekanlarda olması beklenemez, benzer şekilde bu durumu doğrulayan örnekler çokça görülmektedir. Örneğin, kentin önemli bir parçası olan insanlar, etkinliğini yitirmiş kentsel mekanlarda yaptıkları ufak dokunuşlarla (bir araya gelip şarkı söylemek, dans gösterisi yapmak vb.), mekanı yeniden ve yeniden üretirler. Konunun sınırlarını belirginleştirmek adına bu üretimler çalışma kapsamına dahil edilmemiştir. Çalışma kapsamında konu edilen mekan, önceki satırlarda anlatıldığı şekilde doğal bir oluşumun sonucu ortaya çıkan mekandan ziyade, bir takım amaçlarla, tasarımcı ya da mimar elinden çıkan mekanlardır. Bu şekilde yapılan araştırma sonucunda günümüz mekan üretimine deneyim üzerinden ayna

tutulmaya çalışılmış, tasarımda yapılan vurgular açığa çıkarılarak mimari mekanın kavranışına, bilgisine ve üretimine değerli katkıların bulunması amaçlanmıştır. Çalışmada, deneyimsel bir mekan, deneyim odaklı bir mekan nasıl olabilir sorusunun cevabı aranacaktır. Böylesi mekanların üretiminde ne tür araçların kullanıldığı ve bu mekanlarda yaşanan deneyimlerin niteliği de, araştırılacak diğer konulardır.

Tezin genel düşüncesi, deneyimsel bir mekan şöyle olur diye kesin bir yargı belirtme çabasından ziyade, deneyimin mekanını arama, deneyim mekanını standarttan uzaklaşan yönleriyle görünür hale getirme ve deneyime dikkat çekme çabaları olarak açıklanabilir. Dolayısıyla, bu çalışmada, bedenin mekanla etkileşimini sağlayan, mekansal deneyimin zenginleşmesini sağlayan itici güçler bulunmaya çalışılmaktadır.

Çalışma, literatür taraması ve konuyla ilgili örnek incelemesinden oluşmaktadır. Örnek seçimlerinde sezgisel olmanın ötesinde, konuyu tartışmaya imkan verecek potansiyeller ve deneyime farklı bakış açıları aranmış, standartların ve klişelerin dışındaki örnekler seçilmeye çalışılmıştır. Örnekler kamusalda özele, kentselden mimari mekana ya da bir enstalasyon çalışmasına kadar geniş bir yelpazede seçilmiş; örnekler bizzat deneyimlenmemiştir.

Örnek değerlendirmeleri tasarımcıların ya da mimarların o mekanla ilgili görüşleri, mimarlıkla ilgili önde gelen internet sitelerindeki incelemeler (archdaily, arkitera vb.), örneklerle ilgili literatürdeki diğer eleştiriler ve tez yazarının yorumuyla birlikte yapılacaktır. Seçilen bütün örneklerde bedenin mekanla olan ilişkisi ve bu ilişki sonucu ortaya çıkan deneyim sorunsal olarak ele alınıp, çeşitli örnekler üzerinden bedenin farklı farklı deneyimleri öne çıkarılacaktır.

Örnekler incelenirken, algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık kavramlarına başvurulacak; kavramlarla ilgili tablolar oluşturulacaktır. Tablolar oluşturulurken, çalışma kapsamında incelenen örnekler, her mekanın kendi mesajını ve taktiğini oluşturduğu düşüncesinden hareketle, algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık kavramlarıyla beraber, mekanın mesajı ve mekanın taktikleriyle beraber değerlendirilecek ve bu şekilde tabloya dökülecektir. Algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık kavramları, çalışma kapsamında mekansal deneyimi tartışmaya yardımcı kavramlar olarak literatürden bilinçli bir şekilde seçilerek bir araya getirilmiştir; bu

seim deneyim odaklı bir analizin bu kavramlar zerinden etkili bir ekilde yapılabilceęi dřnncesine dayanmaktadır.

İlk blmde alıřmanın amacı, kapsamı ve yntemiyle ilgili bilgilere yer verilmektedir. İkinci blmde alıřmanın odaęı olan deneyim, ncelikle genel bir ereveden ele alınacak, daha sonra deneyimin karřılıęı beden-mekan iliřkisinde aranacaktır. Deneyimi tarif eden mekan ve mimarlık tanımlamaları ele alınarak, deneyimin mimari karřılıęı olan mekansal deneyim aıklanacak ve deneyimi tartıřılan bir durum haline getiren dinamikler gz nne serilecektir. nc blmde mekan retimi ve deneyimi, deneyim kaybı kavramı zerinden aıklanacaktır. Drdnc blmn ilk kısmında, kaybolan deneyimi arama giriřiminde bulunulacak; ncelikli olarak algısallık, eylemsellik ve dokunsallık kavramları aıklanacaktır. İkinci kısımda, rnekler ile ilgili bilgilere yer verilecektir. nc kısımda, rneklere ait deęerlendirmeler ve tablolar yer alacaktır. alıřmanın beřinci ve son blmnde ise alıřmada elde edilen sonular ortaya konulacaktır.

2. DENEYİME BAKIŞ

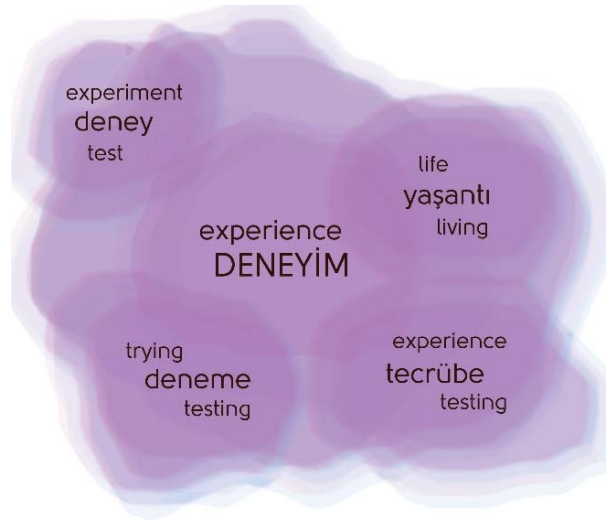
Bu bölümde, ilk kısımda, deneyim etimolojik olarak ve geçmişten bugüne kadar yüklenilen anlamlarıyla, genel bir çerçeveden kavramsal olarak açıklanacaktır. İkinci kısımda, mekansal deneyimi oluşturan beden ve mekan kavramlarının tarihsel süreç içerisinde ne gibi bakış açılarıyla ele alındığı ve bu bakış açılarının beden-mekan ilişkisine yansımaları ortaya konulacaktır. Üçüncü kısımda, mutlak bir mekan ve mimarlık anlayışından ziyade; mekanı bedenle ilişki kuran, deneyimlenen bir varlık olarak ele alan mekan ve mimarlık tanımlamaları ortaya konulacak ve mekanın deneyimsel özellikleri ortaya çıkarılmaya çalışılacaktır. Dördüncü kısımda, mimarlıktaki deneyimin karşılığı olan mekansal deneyim ve mekansal deneyimi oluşturan bileşenler açıklanacaktır. Bu bileşenlerden en önemlisi olan algının tanımlamaları yapıp, görsel algının yanında diğer algılamalara da dikkat çekilecektir. Ayrıca algının anlık bir durum olmayıp bedeninin önceki deneyimleriyle de şekillenen, zamana ve sürece bağlı olarak gelişen zihinsel özellikleri de ortaya konulacaktır. Öte yandan algılamadaki değişimlerle birlikte geleneksel mekan deneyiminin dönüşümünden bahsedildikten sonra beşinci bölümde, günümüzde deneyimin sorunsal olarak ele alınmasının sebepleri açıklanacaktır. Son kısımda ise bölüme ait bir değerlendirme yapılacaktır.

2.1 Deneyim Kavramı

Deneyim etimolojik olarak deney, deneme, yaşantı ve tecrübe gibi sözcüklerle yakın ilişkiler kurmaktadır. Sözcüğün İngilizce karşılığı olan ‘experience’, deneme, deney, kanıt anlamlarına gelen Latince ‘experientia’ kelimesinden türetilirken; Almanca karşılıkları olan ‘erlebnis’ ve ‘erfahrung’; deneyimin iki farklı boyutunu ifade etmektedir. ‘Erlebnis’ dile kimi zaman yaşantı olarak çevrilirken genellikle gündelik hayat içindeki daha dolaysız ve kişisel olan güçlü ve yoğun kırılma anlarını temsil eder; ‘erfahrung’ ise dış dünyadan gelen uyarıcılarla birlikte oluşurken bellek ile ilişki kurar (Jay, 2012). Deneyim sözcüğü 1970’li yıllarda, Arapça kökenli tecrübe sözcüğünün karşılığı olan Fransızca ‘expérience’ (deneyerek kazanılan bilgilerin

tümü) ve Türkçe ‘de deney sözcüğüyle karşılanan ‘expériment’ (bir tezi sınamak için yapılan deneme) kavramlarını ayırt etmek üzere üretilen Türkçe bir sözcüktür (Url-1).

TDK’ya göre deneyim “Bir kimsenin belli bir sürede veya hayat boyu edindiği bilgilerin tamamı, tecrübe, eksperyans” olarak açıklanmıştır (Url-2). Türkçe’de bu şekilde tanımlanmış olan ‘deneyim’ dünya çapında daha farklı şekillerde tanımlanabilmekte; birden fazla kelime ve dil ile yakın ilişkiler kurup, anlam olarak geniş açılımlar içermektedir (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : İngilizce karşılıklarıyla deneyim kelimesinin ilişki ağı.

Bundandır ki Gadamer deneyimi dünyamızdaki en muğlak kavramlardan biri olarak değerlendirmektedir (Jay, 2012). Aslında bu muğlaklık, kavramın özünden gelmektedir diyebiliriz; çünkü deneyim başlı başına muğlak, çoğu zaman sonunu hayal edemeyeceğimiz, sürekli değişen durumların ta kendisidir. Deneyim çoğu zaman dili aşar ve kendi gerçekliğini oluşturur. Deneyimin gerçekliği ile ilgili olarak Jay (2012) bazı görüşlere göre deneyimlediğimiz şeyleri bir başkasına aktarmak istesek de başaramayacağımızı, gerçek deneyimi yalnızca deneyimleyen kişinin bilebileceği durumunu belirtmektedir.

Oscar Wilde deneyimi çoğu zaman ilk akla gelen şekliyle, olumsuz tecrübeler olarak değerlendirip, insanın hatalarını deneyim diye adlandırdığını öne sürerken deneyimin olumsuz çağrışımlarına dikkat çeker; Emerson ise aksine olumlu ya da olumsuz tüm anların değerli olduğunu, dolayısıyla tüm deneyimlerin değerli olduğunu öne sürmektedir (Eagleton, 2005).

Deneyim tarih boyunca birçok kişi tarafından çok çeşitli açılardan değerlendirilmiş herhangi bir kavram olmanın ötesinde bilgi edinmenin bir kaynağı olarak da görülmüş, bilginin ta kendisi olmuştur. Romantik bakış açısına sahip Keats gibi kişiler için deneyim, duyuşal dolaysızlık aracılığıyla hakikatin ortaya çıktığı bir alandır, hakikat onlar için sahiciliktir ve deneyim dünyanın nasıl olduğundan çok insanın kendi duyularına önem vermesini içerir (Eagleton, 2005). Bunun yanı sıra ‘deneyim’ kimileri tarafından bilgi edinilemez, yanıltıcı bir alan olarak da görülmüştür. Descartes, Platon, Leibniz ve Spinoza gibi düşünürler için deneyim bilgi edinmenin kaynağı olamaz. Bilgiye deneyim ve algı olmadan saf akıl aracılığıyla ulaşmaya çalışırlar; onlara göre deneyim yanıltıcı olabilir.

Fenomenolojik bakış açısına sahip olan Merleau-Ponty (2014) ise aksine şöyle der: “...kendisinden farklı olarak ölçülerle ve karşılaştırmalarla ilerlemeyen ve belli sonuçların belli koşullara bağlanmadığı klasik fizik yasaları gibi yasalara varmayan bütün araştırmaları bilimin yanılsama diye yadsıma ya da dışlama hakkı var mı?” (s. 15). Merleau-Ponty (2014) deneyimin sunduğu potansiyellere önem verir; bilimin artık saf ve konumlanmamış bir zekayla saf bir nesneye ulaşılmasıyla övünmemesi gerektiğini belirtip, insan deneyimine özellikle de duyumsal algıya dikkat çeker.

Fenomenolojik yaklaşıma sahip olan bir diğer isim Heidegger ise deneyimi, kendi deneyimiyle dolaysız deneyimi, dünyayı anlamlandırmamızın aracı olarak görür ve yakınlık duygusunu¹ dolaysızlığın sebebi olarak görür. Mekanı da bir deneyim alanı olarak ele alır ve bunu dünyada olmak olarak adlandırır (Sharr, 2013).

Deneyim, hemen hemen her birey tarafından farklı farklı tanımlanan ve çeşitli anlamlar yüklenen son derece muğlak bir kavramdır. Deneyim, barındırdığı muğlaklıklarla doğru orantılı olarak, tanımlarından da anlaşılacağı üzere doğrudan olumlu ya da olumsuz algılayabileceğimiz bir durumu ifade etmez; fakat bunun aksine günümüzde deneyime genellikle olumlu anlamlar yüklenmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak da, teknoloji, küreselleşme, hız ve tüketimin hakim olduğu çağımızda gündelik hayat içerisinde yaşanan, olumsuz anlamlar yüklenen bazı durumlar deneyimin dışına itilir. Bireyin yaşamını alışveriş kültürü üzerine kurulmuş kentlerde sürdürmesi, kitle iletişim araçlarının yoğun gönderilerine maruz

¹ ‘Şey’leri kullanım yoluyla deneyimlemek ve içten kavramak bir idrak durumunu getirir, bu durumun oluşturduğu duygu yakınlık olarak açıklanır.

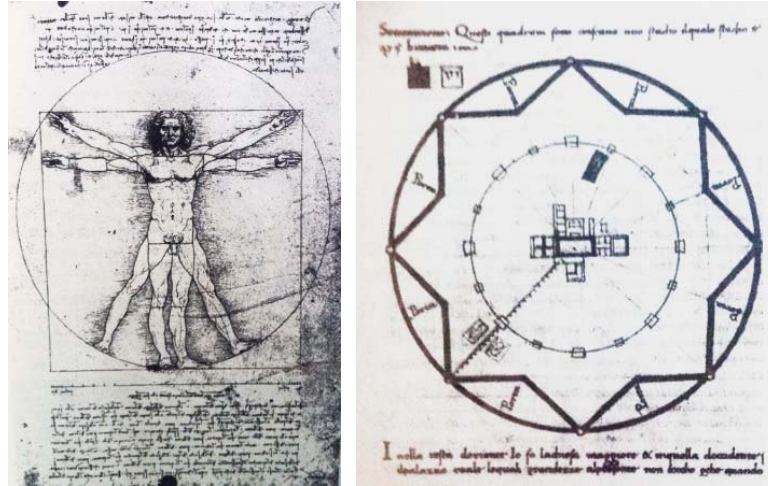
kalması, ulaşımdan sosyal medyaya her alanda hızın hakim olması vb. durumların deneyimi tükettiği, deneyimin elden gittiği, hatta kaybolduğu öne sürülüp tartışılmaktadır.

Peki, deneyim tam olarak nedir, elde tutulur ya da görülür bir şey midir? Deneyim nasıl kaybolur? Aydınli (2012), deneyimi mimarinin üst ölçeği olan kent üzerinden değerlendirerek, kentle kurulan ilişkilerde bir etkileşim ve karşılaşma anının temsiliyeti olarak nitelendirmekte; aynı zamanda deneyimin oldukça sorunlu ama bir o kadar da verimli bir kavram olduğunu dile getirmektedir. Deneyim günümüzde hakikaten de, hem ‘kaybedilen’ ve ‘tükenen’ olma durumuyla sorunlu; hem de ‘arzulanan’ ve ‘aranan’ durumuyla oldukça potansiyelli, verimli, devingen durumları içermektedir.

2.2 Beden ve Mekan İlişkisi

Deneyim gündelik hayata dair konularda, felsefede ve diğer birçok disiplinde olduğu gibi mimarlık disiplininde ve mekanla ilgili diğer disiplinlerde de tartışılan önemli bir kavramdır; belki de kaybolduğu düşünüldüğünden, büyük bir özlemle, özellikle son yıllarda çok daha sık dile getirilmektedir. Aslında deneyim tartışması yeni değildir; çünkü deneyim bazen doğrudan adı geçmese de uzun yıllardır beden-mekan ilişkisi ile ilgili konularda dolaylı olarak tartışılmıştır. Beden-mekan ilişkisi aynen deneyim kavramı gibi mimarlığın yanı sıra felsefe, sosyoloji, moda ve dans gibi disiplinlerde sıklıkla tartışılmış ve tartışılmaya devam etmektedir. Bu tartışmalarda, fenomenolojik yaklaşımda ve holistik bakış açısına sahip düşüncelerde beden mekandan ayrı tutulamazken; göz merkezci, kartezyen ve perspektivist düşüncelerde mekanın bedensiz de var olabileceği öne sürülmektedir. Bu durumla ilgili olarak yirminci yüzyılda Heidegger ve Merleau-Ponty gibi düşünürler kartezyen düşünceyi eleştiren bir tutumu sergilemektedir. Bedeni dışlayan düşünceler için, bedeni mekandan ayrı tutan bakış açısı sebebiyle mekansal deneyimi dışlamaktadır denebilir. Bedensiz bir mekan var olabilir mi, bedensiz bir mekanda mekan deneyiminden bahsedilebilir mi? Kuşkusuz ki deneyimden bahsedilmek adına bir bedenin var olması gerekir ve bedenin mekanı deneyimlemesinde mekanla olan etkileşimi kritik bir öneme sahiptir. Bedenden ayrı bir mekan olup olmadığı da ayrı bir tartışma konusudur.

Beden ile ilgili çalışmalara örnek olarak, öncelikle Vitruvius ve Da Vinci'nin çalışmalarıyla başlanabilir. Vitruvius'un Mimarlık Üzerine On Kitap adlı eseri Rönesans'ı büyük bir şekilde etkilemiş, hatta eser o dönem mimarların ve sanatçıların İncil'i olarak bile değerlendirilmiştir. Dönemin en önemli isimlerinden Da Vinci, Vitruvius'un kitapta açıkladığı oranlardan esinlenerek ideal insanın çizimini yapar. Çizim Da Vinci'nin günlüklerinden birinde eskiz halinde bulunur ve Vitruvius'tan esinlenerek oluşturulduğu için Vitruvius adamı diye adlandırılır (Şekil 2.2). Da Vinci daire ve karenin kusursuz geometrisini içeren ideal oranları beden üzerinde işaretlediği yatay kesik çizgileriyle belirtir. Altın oran adı verilen bu oranların ilk olarak Eski Mısırlılar ve Yunanlar tarafından kullanıldığı öne sürülmektedir. Rönesans döneminde altın oranın kullanıldığı sanat eserleri ve mimarlık ürünleri çokça görülmektedir. Rönesans'ta mimarlar altın oranın da etkisiyle mekanı sayıların oranlı ilişkileriyle tasarlayıp, matematiksel bir olgu olarak değerlendirir (Roth, 2002). Şekil 2.2'de Rönesans'ta ideal daire formu kullanılarak oluşturulan bir kent planı gösterilmiştir. Bu dönemde beden ve mekanın fiziksel özellikleriyle daha çok ilgilenilmiş, deneyimle alakalı barındırdığı potansiyeller göz ardı edilmiştir denebilir.

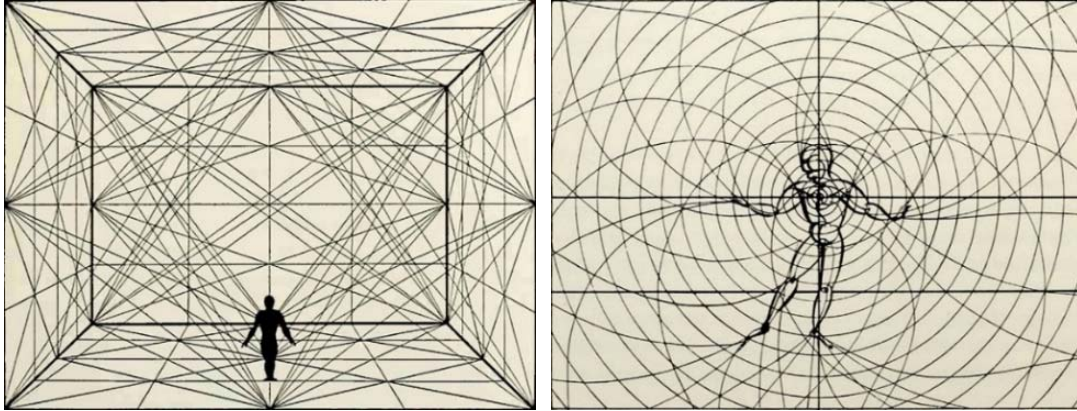


Şekil 2.2 : Vitruvius adamı ve Sforzinda ideal kent planı (Roth, 2002).

Rönesans'tan sonra 17. yüzyılda kartezyen düşünce hakim olmaya başlamıştır. Kartezyen düşüncede görsel algı önem kazanmış, beden-mekan ilişkisine görme üzerinden yeni bir bakış sağlanmıştır. Bu dönemde gözün “aynı anda ve aynı bakış açısıyla her üç boyutu da tamamiyla” görebilme imkanının olmaması sonucunda mekanın farklı oranlarda algılandığı öne sürülmüştür. Bu durum Rönesans'ın ideal oranlarından sonra oldukça yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır (Yurttaş, 2003). Bu

dönemde devreye giren algı kavramıyla beden ve mekan, salt matematiksel ölçülerle değerlendirilmekten öte, birbirine biraz daha yakınlaşmış, algının kaynağı olan beden aracılığıyla mekanın idealliği durumu sorgulanmıştır. Yine bu dönemde de mekansal deneyimin potansiyellerinin tam anlamıyla farkında olduğu söylenemez; çünkü bedenün tüm duyularıyla algıladığı bütüncül deneyimden ziyade, görsel algı aracılığıyla elde edilen bir deneyim dikkat çekmektedir.

Birbirlerine yakın dönemlerde Oscar Schlemmer ve Le Corbusier, beden ve mekanla ilgili çalışmalar yaparlar. Bauhaus'ta tiyatro bölümünde sahne tasarımı yapan Schlemmer sahneyi bedenle birlikte tasarlamaya başlar; bu tasarımlarda kimi zaman, sahne ve beden birbirinin uzantısıymış gibi görünür. Schlemmer bedenün ve mekanın sınırlarını aşmayı amaçlar ve bedenün hareketinin çizdiği, oluşturduğu mekanı da inceler. Schlemmer Şekil 2.3'te solda sınırları belli kübik bir mekan içinde bedeni, sağda ise bedenün oluşturduğu mekanı betimler.



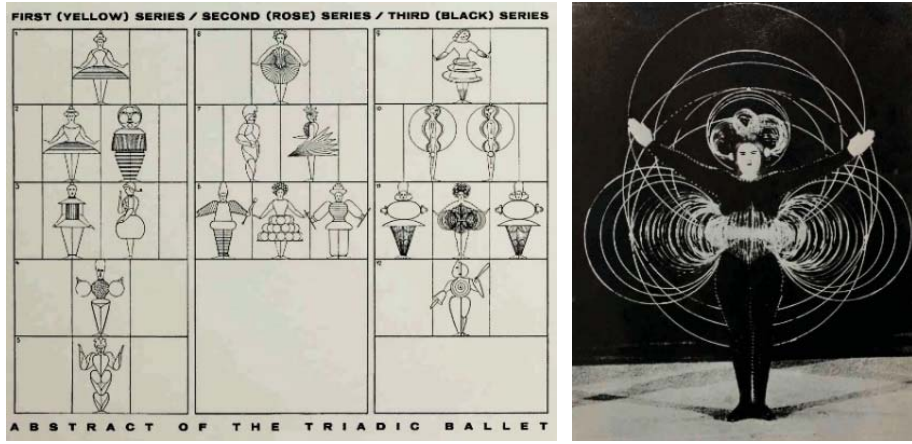
Şekil 2.3 : “Kübik mekanın yasaları” ve “organik adamın yasaları” (Schlemmer, 1961).

Schlemmer (1961) kübik mekanı soyut bir mekan olarak değerlendirir² ve bu soyut mekanın hareketiyle insan doğasının hareketinin çok farklı olduğunu belirtir. Bu farkın, bedenün hareketiyle mekana uyum sağlaması yoluyla kapanabileceğini söyler. Bu yol organik adamın yasalarıyla araştırılır ve ortaya konur (Schlemmer, 1961). Schlemmer gösterilerde kostüm ve bedenün hareketi aracılığıyla bedenün ulaşabildiği sınırları ve bedenün oluşturduğu mekanı görünür kılar (Şekil 2.4). Bu çalışmalarından en ünlüsü ‘Triadic’ Bale’dir³. Schlemmer tiyatro sanatına, bedene ve mekana farklı

² Schlemmer’e göre asıl mekan soyut değildir. Asıl mekan bedenün hareketiyle ilişkilidir.

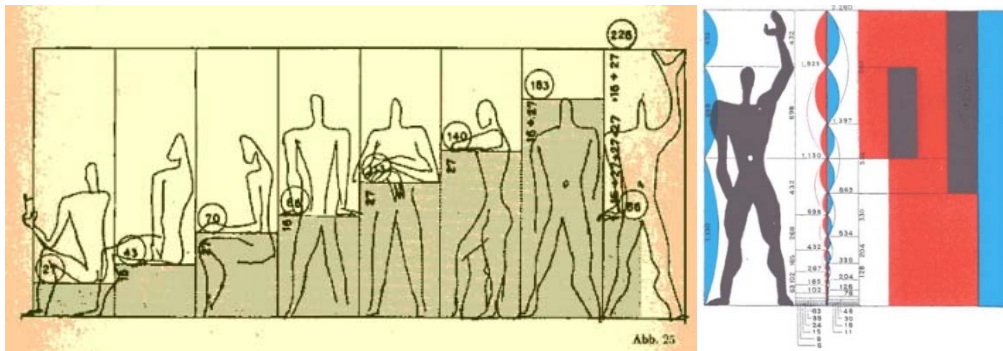
³ ‘Triadic’ Bale üç bölümden oluşur, bu bölümler sarı seriden siyah seriye doğru gülmecedan ciddileşmeye doğru ilerler (Schlemmer, 1961).

açılımlar sunar; çalışmaları akla sınır kavramını getirir, bedenın ve mekanın sınırlarının ne olabileceğini yeniden düşündürür.



Şekil 2.4 : ‘Triadic’ Bale kostüm tasarımlarının soyutlaması ve kostümlerden bir örnek (Schlemmer, 1961).

Corbusier bedenle ilgili çalışmalarından modulator sistemini oluşturur. Bu sistem insan bedenın boyutlarına ve altın orana dayanan özellikleriyle kartezyen bakış açısına gönderme yapmaktadır denebilir. Corbusier ortalama bir boyla kabul ettiğı bir insan ve bu insanın hareketleri üzerinden bir ölçölendirme sistemi oluşturur. Sistemde ayakta duran insanın boyundan (183 cm) hareketle üretilen kırmızı seri ve ayakta kolunu kaldırmış insan boyu (226 cm) üzerinden türetilen mavi seri vardır (Şekil 2.5). Bu serilerde oturan insan için koltuk yüksekliğı, ya da ayakta duran insan için tezgah yükseklikleri gibi ölçüler verilmiştir (Rasmussen, 1962). Corbusier bu sistemle evrensel bir ölçü sistemi oluşturmayı amaçlamıştır; fakat insanı ve mekanı standardize eden bakış açısı sebebiyle çokça tepki almıştır.



Şekil 2.5 : Modulator’a ilişkin ölçüler, kırmızı ve mavi seri (Url-3).

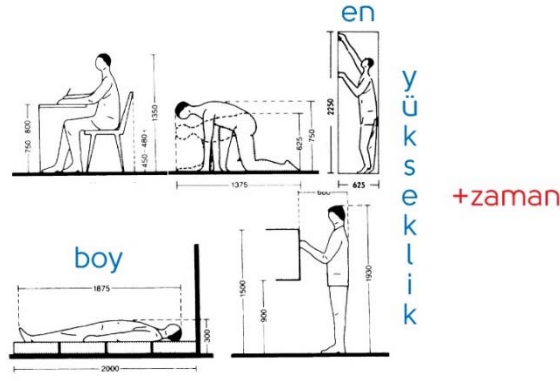
Kartezyen düşüncenin yansımalarının görüldüğü mimarlıkla ilgili çalışmalarda mekanın sayısal verilere dayalı fiziksel özelliklerinden bahsedilir; bu özellikler ölçülebilir ve kesin değerler içermektedir. Mekanın bedenle kurduğu ilişki de yine

sayılar ve hesaplamalar üzerinden anlatılmaktadır. Bunun en iyi örneklerinden birini Neufert'in kendi ismini taşıyan kitabında bulabiliriz. Neufert, kitabında akla gelebilecek hemen hemen her mekan ile ilgili olması gereken en, boy ve yükseklik ölçülerini belirtmiştir. Bunlara yatakların ölçüleri, mutfaktaki bir tost makinasının ölçüsü, güneşin vurma açısı bile dahildir. Belki de kitap içerdiği yoğun bilgiyle, birinci sınıftaki tecrübesiz bir mimarlık öğrencisi için standart, ortalama bir mekan yaratmaya yardımcıdır denebilir; fakat mimarlık okullarında tüm akademisyenlerin bu görüşü kabul ettiği söylenemez. Neufert kitabı kimileri için bir başucu kitabı olabilirken, standarttan uzak, yeni ve esnek mekan arayışında olanlar için çok da verimli bir kaynak olduğu söylenemez. Son yıllarda artan, deneyerek ve deneyimleyerek öğrenme-öğretme düşüncesi de kitabın popülerliğini azaltmıştır.

Mimarlığın sayısal verilere ve ölçülere verdiği önemi temsil yöntemleri üzerinden okumak da mümkündür. Mimarlığın geçmiş zamanlardan bu yana geçerliliğini sürdüren popüler temsil biçimi bu durumu gözler önüne sermektedir: planlar, görünüşler, kesitler ve perspektifler... Bir ev inşa etmek istenildiğinde mimarlar önce iç mekan görünüşlerine ait eskizler gösterirler daha sonra iç duvarlar, dış duvarlar, zemin ve çatı ile şekillenmiş olan hacmi düşeyde ve yatayda iki boyuta indirgeyerek temsil ederler; fakat bu temsiller duvarların yataydaki bir izdüşümü, soyut bir anlatım ve hatta gerçekte inşa edilmek istenen şeyin inşa edilebilmesi için gerekli ölçüleri belirten bir kağıttan ötesi değildir, der Zevi. Zevi'nin mekan yerine hacim⁴ kelimesini kullanması dikkat çekicidir; çünkü bir boşluk ya da bir hacim ancak insanla birlikte anlam kazanır ve mekan haline gelir. Görünüşler ve ölçüler, sadece içinde hareket edilen hacmin sınırlarını tanımlar; beden ise onun içinde yaşayarak bir boşluğu mekansallaştırır. Bu mekansallaştırma durumu bedenin deneyimine işaret eder (Zevi, 1957).

Günümüzde mekanın sadece en, boy ve yükseklikten oluşan bir kavram olmadığı, zaman kavramının devreye girmesiyle mekanın tanımının ve kavrayışının değiştiği bilinen bir durumdur (Şekil 2.6). Zamansallık kavramı mekanın salt fiziksel özelliklerinin yanında zihinsel özelliklerine de dikkat çeker, zaman ile birlikte yaşantı ve deneyim kavramları tartışılır hale gelir; zamanın olmadığı bir yerde deneyimden ve yaşantıdan söz etmek zorlaşır.

⁴ Metinde architectural volume olarak geçmektedir.



Şekil 2.6 : Zaman-mekan ilişkisini gösteren diyagram, Neufert’in çizimlerinden (Url-4) yararlanılarak oluşturulmuştur.

Yirminci yüzyılda Giedion, ‘Space Time and Architecture’ adlı kitabında, mimaride zaman kavramının altını çizer. Heidegger ‘mesken tutma’ kavramını öne sürer ve Norberg-Schulz ‘Genius Loci’ adlı kitabında mesken kavramından hareketle yerin ruhunu anlatırken mekanın zamansallığına dikkat çeker.⁵ Yer ve mesken kavramları salt fiziksel bir mekan anlayışından öte, zaman içinde bedenin eylemleri ve bedenin mekanı anlamlandırması ile oluşan deneyimsel durumları öne çıkarır; bu da bizi mekanla deneyimin birleştiği nokta olan mekansal deneyim kavramına getirir.

2.3 Mekan ve Mimarlığın Tanımlanmasında Deneyime Dair İzler

Çok temel bir tanımlamayla mimarlığın mekan yaratma sanatı olduğu söylenir. Mimarlığın temeli kabul edilen mekan kavramının tanımı ise yüzyıllardır değişim içindedir. Günümüze kadar mekan; algılanan mekan, kavranan mekan, yaşanan mekan, kartezyen mekan, ilişkisel mekan vb. bir çok tanıma sahip olmuştur. Bu tanımlamalar içinde, örneğin kartezyen mekan, mekanı salt bir fiziksel öge olarak ele almakta, bedeni ve bedenin deneyimini göz ardı etmektedir. Bunun aksine diğer tanımlamalarda, beden ve mekan bir bütün olarak ele alınmakta ve deneyimsel durumlar tarif edilmektedir. Bu sebeple mekan ve mimarlık, deneyime önem veren farklı kişilerin tanımlamaları aracılığıyla ele alınacak ve deneyimin izleri belirgin hale getirilmeye çalışılacaktır.

Lefebvre mekanı algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekan olmak üzere üç ayrı düzeyde inceler. Bu düzeyleri sırasıyla mekan pratiği, mekan temsili ve temsil mekanları ile eşleştirmektedir. Mekan pratiği, banliyödeki bir toplu konutta oturan

⁵ Giedion, Heidegger ve Norberg-Schulz’un mekan anlayışlarına bir sonraki bölümde değinilecektir.

bireyin gündelik hayatı olarak tanımlanabilirken; mekan temsilleri bilginlerin, şehircilerin, plancıların oran ve ölçüler üzerinden tasarladıkları mekan olarak tanımlanabilir. Temsil mekanları ise “mekana eşlik eden imgeler ve semboller aracılığıyla ‘yaşanan mekan’; yani ‘oturanların’, ‘kullananların’ mekanları, aynı zamanda kimi sanatçıların ve belki de o mekanı tarif edenlerin ve sadece tarif ettiğine inananların mekanları”dır (Lefebvre, 2014, s. 68). Bu düzeyler birbiriyle ilişkili ve ayrılmaz bileşenler olarak tanımlanarak hep birlikte mekanı oluşturmaktadırlar ve birbirlerine yaklaşmaları gereklidir. Bu düzeyler birbirinden uzaklaştığında, örneğin mekanlar, salt fiziksel bir ögeye dönüşebilir. Lefebvre’ye göre mekan içi boş ve bedenden bağımsız, uzayın herhangi bir parçası değil; içinde çeşitli eylemlerin gerçekleştirildiği, deneyimlerin olduğu yaşanan mekanlardır. Lefebvre mekan dediğinde kimi zaman uzayı, kimi zaman bedeni, şehirleri, zihinleri ya da bazen de hepsini birden kastetmektedir. Zaten deneyimden, deneyimi oluşturan bedenden ve bedenlerin oluşturduğu toplumdan bağımsız bir mekan anlayışı Lefebvre için düşünülemez (Lefebvre, 2014).

Heidegger için dağ yaşamı büyük bir önem arz etmektedir. Mimarlık ile ilgili düşüncelerini de kırsal yaşam büyük ölçüde etkilemiştir. Heidegger 1922 yılında Karaorman dağlarında bir kulübede kalmış, sık sık orman gezileri yapmış; burada edindiği deneyimler ve buna benzer deneyimleri ‘farkındalık anları’ olarak ifade etmiştir. Bu anlarda duyular ve doğal fenomenler bedeni uyarak varlığının farkına varmasına sebep olur (Sharr, 2013).

Heidegger mimarlığı inşa etmekten çok ayrı bir yere koyarak insan deneyimine odaklanan mesken kavramından söz etmektedir. Savaş sonrası dönemde deneyimin göz ardı edilmeye başlandığı, teknik ve iktisadi istatistiklerin önem kazandığı, insanların da eylemlerini bilim ve teknolojiyle ölçtüğü bu dönemde insan deneyimine tekrar odaklanmaya çalışır; çünkü Heidegger’e göre insanlar çevrelerini anlamlandırırken bilim ve teknolojiye başvuramaz, oraya yerleşir ve duygusal bağlar kurarlar, oraya ait hissetmek isterler. Bu bilimsel bir sonuca göre hareket etmekten ve salt inşa etmekten çok öte bir durumdur, o yüzden mimarların mühendislerle göre daha farklı davranıp, inşa etmekle mesken tutmayı aynı çizgide buluşturması gerekmektedir. Heidegger’e göre inşa etmek insanların yer edinme güdüsünün fiziksel bir sonucudur ve yapıyı yapan kişi ile oturan kişinin özelliklerini yansıtarak, keşif imkanları sunarak insanı bir nevi yeryüzüne bağlamaktadır (Sharr, 2013). Fakat

gelişen teknoloji ile birlikte bu anlayış şekil değiştirmektedir, inşa etmek ve iskan etmek birbirinden uzaklaşmaktadır denebilir. Heidegger için çok önemli olan ‘farkındalık anları’ günümüz şehirli yaşamında aranılan zengin bir deneyim gibidir; deneyim karşımıza büyük bir eksiklik olarak çıkmakta ve çoğu zaman elde edilemeyen ve arzulanan olmaktadır.

Norberg-Schulz (1980), Heidegger’in mesken tutma kavramının izinden gider. O’na göre mimarlık mesken tutmayı olanaklı kılmalıdır. Norberg-Schulz mimarlıkla ilgili ‘yerin ruhu’ kavramını oluşturur ve mimarlığın ‘yerin ruhu’nun görünür, somut hale çevrilmiş hali olduğunu belirtir. ‘Yerin ruhu’ mekanın kendine has özellikleriyle birlikte yer haline gelmesini anlatır ve insanın mekana tutunmasının, o mekanı deneyimleyebilmesinin aracı olarak yer kavramını öne sunar.

Mekan salt fiziksel bir öge değildir; mekan, beden ve diğer nesneler birbiriyle sürekli iletişim halindedir. Bu iletişim onların var olmasının da sebebidir. Beden, mekan ve nesnelerin birbirinden ayrı ele alınan durumları onları var etmez, tüm bunların birbiriyle ilişkisi onları var eder. Bu ilişkiler de mekansal deneyimi oluşturur. Harvey (2003) içinde deneyimlerin yaşandığı bu mekanı ilişkisel mekan olarak tanımlamaktadır.

Pallasmaa, Tenin Gözleri’nde (2011) insan bedeni, duyuları ve deneyimine önem veren bir mimarlığın altını çizmektedir. Böyle bir mimarlığa yönelir; çünkü görme duyusunun baskınlığıyla birlikte, bedenin deneyimin merkezinden uzaklaştığını öne sürmektedir. Pallasmaa (2011) bedeni deneyimin merkezine koymakta ve şehri tüm bedenimizle karşıladığımızdan söz etmektedir.

Şehrin karşısına bedenimle çıkarım: pasajın boyunu ve meydanın enini bacaklarımla ölçer; bakışım bedenimi bilinçsiz biçimde katedralin cephesine yansıtır, bedenim orada silmelerin ve konturların çevresinde dolanır, girinti ve çıkıntıların boyutlarını duyumlar; bedenimin ağırlığı katedralin kapısının kütlesiyle buluşur ve kapının arkasındaki karanlık boşluğa girerken elim kapının topuzunu kavrar. Bedenim ve şehir birbirini tamamlar ve tanımlar. Ben şehirde barınırım, şehir de bende barınır.(s. 50)

Pallasmaa’nın bu görüşünde beden, şehir ile hem fiziksel hem de zihinsel ilişkiler kurmaktadır. Beden hareketiyle şehri kavrar, şehri sadece görmez ona dokunur, bedeniyle hisseder ve onu yaşar yani onu deneyimler. Birbiriyle yakın ilişkiler kuran beden ile şehir birbirinden ayrılamaz, sürekli birbirini besler. Şehir olmadan beden, beden olmadan şehir anlamsız kalmaktadır.

Bachelard, ‘Mekanın Poetikası’ adlı kitabında mekanın şiirsel özelliklerini ön plana çıkarır, hatta bunları bir şiir gibi yazar. Yazarın şiirsel yaklaşımı duyguları, hisleri ve düşleri tetikler; Bachelard’ın mekan anlayışı da benzer şekilde bedenın duygularına, düşüncelerine, hislerine ve düş kurabilme yetisine önem veren bir mekan anlayışıdır. Bachelard (1996) mekanı öncelikle ev üzerinden anlatmaya başlar ve evle ilgili şunları söyler: “Doğduğumuz ev, bizi barındıran çatı olmaktan çok, düşleri barındıran bir çatıdır. O evin her girintisi, vaktiyle bir düş kurma köşesi olmuştur. Ve o köşe çoğu kez düş kurmaya kendine özgü ayrı özelliğini veren yerdir” (s. 43). Bachelard’ın bu cümleleri mekanın fiziksel özelliklerine dair çok fazla şey çağırıştırır, okunduğunda akla gelen en önemli şeyler mekanda geçirilen anlar, orada yaşananlar ve kazanılan anılar, yani deneyimlerdir.

Giedion (1967) ise mekanı farklı şekilde isimlendirilen bir metne benzetirken, bedenın ona verdiği anlama dikkat çeker; çünkü mekan bedenden ayrı pasif bir öge değil aksine bedenın eylemlerinden etkilenen, değişen ve yeniden üretilen aktif bir ögedir. Bu yeniden üretilme durumuyla bedenın mekanla olan iletişiminin yanında mekanın zamansallığına da dikkat çeker. Zamandan bağımsız mutlak bir mekan yoktur, zamanla ve bedenın eylemleriyle birlikte mekan gelişir ve değişir; beden mekanı deneyimler.

2.4 Mekansal Deneyim

Deneyimin mimari karşılığı mekansal deneyimdir. Bedenle mekanın buluştuğu noktada mekansal deneyim kavramı ortaya çıkar. Beden mekanla karşılaştığı anda onu algılamaya başlar ve mekanda geçirdiği zaman ile birlikte kendini mekansal bir deneyimin içinde bulur. Öte yandan mekanın sunduğu farklı algılama imkanları mekansal deneyimi farklı kılmaktadır. Mekanın imkanlarıyla birlikte bedenın katkıları da deneyimin çeşitlenmesinde önemlidir; mekanın verilerini, duyuları ve belleği aracılığıyla değerlendirmeye sokan bedenın ta kendisidir. Mekan deneyiminde en önemli faktör ise algıdır denebilir; çünkü beden mekanla karşılaştığı anda onu algılamaya başlar. TDK’ya göre algı, “Bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak” anlamına gelirken; Felsefe Terimleri Sözlüğü’ne göre “Bir şeye dikkati yönelterek, duyular yoluyla o şeyin bilincine varma.” anlamına gelmektedir. Ayrıca algı, dış dünyadaki nesnelerle ilişkili olarak dış algı ve iç dünyanın gerçeklerine yönelik olarak iç algı olarak ikiye ayrılmıştır. Ruhbilim

Terimleri Sözlüğü'ne göre ise algı “Bir olay ya da bir nesnenin varlığı üzerine duyular yoluyla edinilen yalın bilinç durumu” dur (Url-2).

Algı birçok farklı disipline konu olmuş ve farklı tanımlamalara sahip bir kavramdır. Lang (1987) algılamanın duyumsal ve zihinsel iki aşamadan oluştuğunu söylemektedir. Mekan algısı da benzer iki aşamayla birlikte gerçekleşir; bedenimiz mekan ile ilk karşılaştığı anda duyuları aracılığıyla bilgi edinir, daha sonra duyulardan elde edildiği bilgileri zihninde geçmiş deneyimleri ve duygularıyla yoğurur. Algının ilk evresi fiziksel verileri kapsayan kısa süreli bir deneyimi içerirken, ikinci evrede bellek devreye girdiğinden daha uzun süreli bir mekan deneyimi elde edildiği söylenebilir.

Aydınlı (1992) algıyı “çevreden kaynaklanan uyarıcı etkilerin duyu organları ve zihinsel sürece ilişkin olgular yardımıyla kavranması, anlaşılması” (s. 8) olarak tanımlamaktadır. Geddie, ise algılamanın iki boyutuna dikkat çeker: 'duyularla farkına varma' ve 'akıl yoluyla bilgi alma' (Aydınlı, 1992).

Algı süreci her bireye özel, bireyin kendi deneyimleriyle birlikte sürekli değişen son derece öznel bir süreçtir; her birey kendi birikimiyle birlikte algısını şekillendirir. Bu süreçte kültürel birikimler ve gündelik yaşam pratikleri bireyin algısı üzerinde etkili olmaktadır. Cüceloğlu (1993) benzer şekilde, algıyı bireyin oluşturduğu bir kuram gibi ele alır:

Her algılama olayı, gelen duyusal verilere dayanılarak, dış dünya hakkında kurulan bir kuramdır. Bu kuram tahkike ve denemeye açık, geçici bir kuramdır; daha sonradan gelen verilerle ya daha kuvvetlenir, ya da zayıflayarak yerini başka geçici bir kurama terk eder. Her birey kuramını, kendi yaşantısı ve deneyimleri çerçevesinde kurar. Bu özelliğinden dolayı temelde algı, son derece öznel bir süreçtir.(s. 98-99)

Farklı disiplinlerdeki algı tanımlamalarında duyuların algıya aracılığı dikkat çekmektedir; dolayısıyla duyuları algılamanın ön şartı olarak da değerlendirebiliriz. Algıyla ilgili teorilerin içinde görme duyusu ve onunla ilişkili olarak görsel algı büyük yer tutmaktadır ve Gestalt Teorisi de bu teorilerin en önemlilerinden biridir. Teoriye göre algılama çeşitli kurallarla (şekil-zemin ilişkisi, tamamlama, devamlılık, yakınlık ve benzerlik) birlikte bir süreci oluşturur (Cüceloğlu, 1993). Fakat algılama sürecini sadece görme üzerinden ele almak yetersiz kalacaktır; çünkü bu süreç tüm duyularımızla birlikte gerçekleşir. Algılamada başlıca duyular olan görme, işitme, tatma, koklama ve dokunma duyularının yanı sıra basınç ve ısı duyuları, denge

duyusu, uzay duyusu, zaman duyusu, yön duyusu gibi duyular da etkili olmaktadır (Url-2). Mekan algısında da benzer şekilde görmenin yanı sıra tüm duyular iş birliği içerisinde. Güvenç (1971), içinde yaşadığımız mekanlarla ilgili bilgiyi tüm duyu organlarımızla elde ettiğimizi, ancak bu bilgileri kavramsal bir görüş dünyasına tercüme ettiğimizi ifade eder: "örnek olarak suyun ıslaklığını, ekmeğin gevrekliğini, taşın sertliğini, balığın veya meyvenin tazeliğini, çiçeğin kokusunu, müziğin melodisini veya notasını görürüz" (s. 41) der. Bu örnekte görüldüğü gibi, konuşmalarımızdaki görmeye dair eğilim algılamada da görmeye dikkati çeker; fakat mekan sadece görsel olamaz, işitilen ve dokunulan mekanlar ya da koku mekanları da vardır (Güvenç, 1971).

Bergson (2007), "anıların bulanmamış algı yoktur" (s. 27) der. Şu anki deneyimimiz, duyularımızdan elde ettiğimiz verilerin yanı sıra, geçmiş deneyimlerimizle de şekillenir. İçinde bulunduğumuz her anın geçmiş hatıralara aday olması gibi, yaşadığımız her deneyim de ileride yaşayacağımız başka bir deneyim için geçmiş olabilmektedir (Şekil 2.7).



Şekil 2.7 : Beden-algı-deneyim.

İnceoğlu ve Aytuğ (2009) Bell'in Ittelson'ın görüşlerine katılarak ortaya koyduğu, algının birbiriyle çok yakın ilişkili ve aynı anda gerçekleşen dört aşamasını aktarmışlardır. Bu dört aşama şöyledir:

- Bilişsel: Bilgiyi düşünmeyi, düzenlemeyi ve saklamayı içerir. Özünde, çevreyi hissetmemizi sağlar.
- Duygulanım: Çevreyi algılamamızı etkileyen hislerimizi içerir, aynı şekilde çevrenin algılanışı hislerimizi etkiler.
- Yorumlayıcı: Bulunduğumuz çevreden türeyen anlam ve çağrışımlarını kapsar. Bilgiyi yorumlarken, yeni tecrübe edilmiş uyarıcı (stimuli) ile birlikte karşılaştırmanın dört noktası için hafızamıza güveniriz.
- Değerlendirici: Değerler, tercihleri ve 'iyi' ile 'kötü' kararını kapsar.(s. 133)

Bu dört aşama, deneyimi salt duyular aracılığıyla yapılan anlık bir algılama, anlık bir gerçeklik olarak ele alan yaklaşımların yanlışlığını gözler önüne serer. Mekan deneyimi de, benzer şekilde, anlık bir durumu değil, çeşitli aşamaların olduğu bir süreci ifade etmektedir. Beden tüm duyuları aracılığıyla algıladıktan sonra onu hisseder, yorumlar, değerlendirir. Tüm bu aşamalar eş zamanlı olarak mekansal deneyimi oluşturur. Steven Holl'un mekansallık terimi de deneyimin süreçle ilişkisini gözler önüne sürer. Aydınli (2012), Holl'un mekansallık terimini deneyim üzerinden açıkladığını söyler ve şöyle aktarır: “deneyim, öznenin mekanı tüm kodlarıyla bir arada, algısal muğlaklık süzgecinden geçirme, keşfetme sürecidir. Holl, algılanan dünyanın birincil koşulu olan ‘mekansallık’ vurgusu ile güncel mimarlık uygulamalarında ‘deneyime geri dönüş’e dikkat çeker“ (s. 19).

Günümüzde algıyı ve mekansal deneyimi bir ya da birkaç olgu üzerinden açıklamak oldukça zordur. Örneğin küreselleşme ile birlikte gelen zaman-mekan sıkışmasında mekan algısı değişmektedir. Bu durumda süreçten öte an önem kazanmaya başlar, paralel bir şekilde mekanların geçici, imajlara ve göstergelere dayalı kimliği de değer kazanır. Öte yandan mimari üretim de sadece bina inşa etmek olarak algılanmamakta; mimarlık ürünleri artık fotoğraflarla, filmlerle, reklam endüstrisi ve daha birçok alanla ilişki içerisinde. Mimarının sahip olduğu bu yeni durum beden ve mekan arasında daha karmaşık ilişki biçimlerini doğurmaktadır. İnsan bedeninin mekan ile kurduğu bu yeni ilişki biçimi geleneksel mekan deneyiminden oldukça farklı yeni bir mekansal deneyimdir. Yeni mekansal deneyimler beraberinde deneyimle ilgili yeni tartışmaları da getirmektedir.

2.5 Bir Sorunsal Olarak Deneyim

Deneyim tartışmasına modernleşme ile başlamak yerinde olacaktır. Modernleşme Heynen'e (2011) göre; toplumun, içerisinde kitle iletişim sistemlerinin hızla büyümesini, endüstrileşmeyi, demokratikleşmeyi, nüfus artışları ve kente göçü, teknolojik ilerlemeleri ve kapitalizmi barındıran gelişim sürecidir. Bunun bir yansıması olan modernite kavramı ise durağan bir şeyi ifade etmemekle birlikte, sürekli değişim ve dönüşüm gösteren bir süreç ve geçmişten geleceğe uzanan bir yaşam tarzını ifade etmektedir. Günümüzün insanı da çoğu zaman, bu modernitenin bir parçası olarak modern birey olarak değerlendirilmektedir. Modernleşme etkisiyle modern kavramı da yaşamımıza girmiştir. Modern kelimesi çoğunlukla çağdaş,

güncel ve yeni olanın yerine kullanılmaktadır. Marx modern olmayı ‘katı olan her şeyin buharlaşıp gittiği’ bir evrenin parçası olmak olarak tanımlamaktadır (Berman, 2011). Bu da modernliğin bir anlamı daha olan gelip geçici ve anlık olma durumlarına dikkat çeker.

Yaşadığımız çağ kimileri tarafından modern, kimileri tarafından ise postmodern bir dönem olarak nitelendirilmektedir. Burada kritik nokta belki de, yaşadığımız çağın isminin ne olduğundan ziyade, modernizm hayatımıza girdiğinden beri dünyanın daha hızlı bir şekilde değişip gelişmesidir denebilir. Dünyamızda canlı, cansız hemen hemen her varlık bir değişim ve gelişim süreci içindedir. İnsanoğlunun eski çağlardan itibaren günümüze kadar gelen geleneksel yaşam tarzı değişirken; buna bağlı olarak uğraş verdiğimiz şeyler, para kazandığımız işler, yaşamayı seçtiğimiz evler, okuduklarımız, düşündüklerimiz ve bakış açımız değişmektedir. Bu değişimden bireylerin ve toplumların yaşam tarzı da etkilenmektedir. Şu an yaşanan değişimler tek bir dinamikle açıklanamayan oldukça karmaşık ilişkiler sonucu ortaya çıkmaktadır. Küreselleşme, tüketim, kültür endüstrileri, görsel kültür, imge üretimi, kitle iletişim araçları, internet, reklam ve daha birçokları... Bütün bu dinamikler birbiriyle etkileşim halindedir. İçlerinden birinin, diğerlerinin sebebi ya da sonucu olduğunu söylemek de oldukça zordur; dinamiklerin eş zamanlı olarak birbirlerini besleyip dönüştürdükleri söylenebilir. Örneğin hız küreselleşmeyi ya da küreselleşme hızı beraberinde getiriyor denebilir; fakat burada önemli olan neyin sebep ya da sonuç olduğu değil günümüz dünyasını nasıl etkiledikleridir. Günümüzün muazzam hızında ve karmaşasında deneyimler de değişime uğramıştır. Mimarlık da ortaya koyduğu ürünlerle birlikte mekansal deneyimimizi değiştirmektedir (Şekil 2.8).



Şekil 2.8 : Yeni mekansal deneyim.

Tüm bu değişimlerle birlikte deneyim Adorno, Benjamin, Horkheimer ve Agamben gibi düşünürler tarafından yok olmaya başlayan bir kavram olarak görülmektedir.

Düşünürler modern dünyanın hızında kaybolan, yüzeyselleşen, yitirilmekte olan deneyimlerle ilgili uyarı niteliğinde metinler yazmışlardır. Bu metinlerde öne çıkan dinamikler bir sonraki bölümde deneyim kaybı başlığı altında açıklanıp, mekana ve mimarlığa yansımaları ortaya konulacaktır.

2.6 Değerlendirmeler

Deneyim etimolojik açıdan yaşam, yaşantı, tecrübe ve deney gibi kelimelerle yakın anlamlarda kullanılan, eski zamanlardan bu yana çok çeşitli anlamlar yüklenen, farklı açılardan tartışılan, son derece muğlak ve bir o kadar da potansiyelli bir kavramdır. Deneyimin bilgi edinmenin bir aracı olup olamayacağı durumu tarihsel süreç içerisinde tartışılan konulardan biridir. Akla önem veren rasyonalist bakış açısına göre deneyim son derece yanıltıcı bir alan iken, fenomenolojik bakış açısına göre bilginin ta kendisidir.

Deneyime bakış açılarındaki ayrım, beden ve mekan ile ilgili konularda da kendisini gösterir. Kartezyen bakış açısı mekanı salt bir fiziksel öge olarak ele alırken deneyimi göz ardı eder; beden ve mekanın birbiriyle ilişkili olduğunu ve ayrı ayrı ele alınamayacağını öne süren holistik bakış açısı ise mekansal deneyime dikkat çeker. Beden ve mekanın etkileşim süreciyle birlikte mekansal deneyim oluşur; fakat beden ve mekanın ayrı ayrı birer gerçeklik olarak ele alındığı durumlarda mekansal deneyimden bahsedilemez.

İnsan deneyimine odaklanan mimarlık ve mekan tanımlamalarında beden ve mekan birbiriyle son derece ilişkili ve birbirinden ayrı tutulamayacak kavramlar olarak ele alınır. Ayrıca bu tanımlamalarda zaman kavramı ve mekanın zamansallığı öne çıkar; deneyimi oluşturan faktörlerden biri olarak zaman, beden ve mekanın yanında yerini alır.

Algı, mekansal deneyimin birincil koşulu olarak ele alınabilir. Algıyla ilgili tanımlamalarda duyumsal ve zihinsel olmak üzere iki süreç dikkat çeker. Duyumsal süreçte beden duyularıyla birlikte bilgi edinir; daha sonra zihni aracılığıyla yorumlar ve mekansal deneyim oluşur. Görüldüğü üzere, mekansal deneyimde çevreden edinilen bilginin yanında beden yorumu da oldukça önemlidir. Algı üzerinde yapılan çalışmalarda görme duyusuna yönelen ilgi dikkat çekicidir. Oysaki beden tüm duyularıyla ve zihniyle birlikte algılamaktadır.

Modernleşme ile birlikte algılama biçimlerimizde meydana gelen değişiklikler geleneksel mekan deneyimimizi değiştirmektedir. Bu değişimlerle birlikte deneyim bir sorunsal olarak ele alınmaktadır ve deneyimle ilgili tartışmalarda deneyimin yüzeyselleşmesi, yitimi ya da kaybolması durumu sıklıkla dile getirilmektedir. Bu durum, çalışma kapsamında odaklanılacak olan deneyim kaybı kavramını ortaya çıkarmaktadır.

3. MEKANIN DENEYİM KAYBI ÜZERİNDEN OKUNMASI

Bu bölümde deneyim, mekan üzerinden incelenirken deneyim kaybı kavramına başvurulmuştur. Deneyim kaybı kavramı, modern insanı ve moderniteyi konu eden, Adorno'nun sıklıkla 'deneyimin tükenmesi' ya da Agamben'in 'deneyimin yıkımı' olarak ele aldığı, deneyimle ilgili metinlerinden esinlenerek oluşturulmuştur.

Deneyim kaybı kavramı, fiziksel ya da zihinsel engele sahip bir birey üzerinden ele alındığında çalışma kapsamında konu edilen durumlardan çok daha farklı tartışmaları beraberinde getirdiğinden, herhangi bir engeli olmayan bireyler üzerinden ele alınmıştır; bu sebeple bu gibi durumlar (demans, görme engeli, işitme engeli vb.) çalışma kapsamı dışında tutulmuştur.

Deneyimin kaybolması gibi bir durum aslında oldukça imkansızdır; çünkü çok yönlü ya da yüzeysel, geçici ya da kalıcı vb. her türlü deneyim kendi gerçekliğini oluşturmaktadır. Fakat sorunsal yönlerine dikkat çekebilmek adına bilinçli olarak deneyimin altı kayıp üzerinden çizilmektedir. Bu sebeple öncelikle ilk kısımda, deneyim kaybı ve bu kavramla ilişkili diğer alt kavramlar açıklanacaktır. İkinci kısımda, ilk kısımda tartışılan kavramlar ekseninde ortaya çıkan mekan dinamiklerine ve bunun bir yansıması olarak mimarlıkta mekan üretim dinamiklerine değinilecektir. Üçüncü ve son kısımda ise bölüm değerlendirmesine yer verilecektir.

3.1 Deneyim Kaybı

Agamben (2010) kitabına oldukça çarpıcı bir giriş yapar:

Günümüzde deneyimi konu eden her söylem, deneyimin artık yaşanılmasına izin verilen bir şey olmadığının kanıtlandığı gerçeğinden hareket etmelidir. Çağdaş insan kendi özyaşam öyküsünden yoksun kaldığı gibi, deneyimi de elinden alınmıştır; hatta insanın deneyimleme ve deneyimleri aktarma yetisine sahip olmayışı, belki de kendisiyle ilgili nadir verilerden biridir.(s. 1)

Çağdaş, yani modern insanın deneyim yaşayamama durumu oldukça çarpıcı bir eleştiridir; aslında çağdaş insanın deneyimi yaşayamaması durumundan ziyade, istediği memnun edici deneyimleri yaşayamıyor olduğu söylenebilir. Agamben'in

deneyimle ilgili metinleri ilk kez 1978 yılında yayımlanır ve çok katı tutumu sebebiyle eleştirilebilecek yönleri olsa da, aslında kimi zaman duygulara tercüman olmakta ve hala geçerliliğini sürdürmektedir denebilir. Gerçekten de günümüzde özellikle de metropollerde gündelik hayat rutini içerisinde yaşadığımız deneyimlerden sıklıkla yakınılmaktadır. Ortalama sayılabilecek bir gün içerisinde yaşanan trafik keşmekeşi ve o trafikte geçirilen dakikalar, görsel algımıza hücum eden reklam panoları, kendini bir reklam panosuna çeviren gösterişli binalar, insan kalabalıkları modern metropol bireyinin deneyimlerini oluşturur. Agamben (2010) bu olayları yaşayan modern insanın evine tükenmiş olarak döndüğünü ve gün içerisinde yaşadığı keyifli, sıradan ya da ilginç olayların deneyime dönüşemediğini iddia eder, bu durumun gündelik yaşamı eski zamanlara oranla daha dayanılmaz kıldığını belirtir. Akın (2002) deneyimle ilgili tartışılan durumları ‘deneyim fobisi’ olarak adlandırır; ayrıca deneyimin hala mümkün olup olamadığı sorusunu sorar ve şöyle cevaplandırır: “Sonsuzluk isteyen deneyimin ‘hazzı’ ile, modern yaşamın -yani kapitalizmin- hızı çelişmektedir. Bu nedenle modern dünyada deneyim savurganlıktır” (s. 122). Gerçekten de insanlar son derece hızlı bir devirde yaşamını sürdürmektedirler; böyle bir dönemde deneyim, zaman isteyen doğası sebebiyle bir fobi olarak nitelendirilebilir.

Benjamin’e göre modern dönemde insan halesini yitirmiş, özgünlüğünü kaybetmiştir. Benjamin’in modern dönemin insana etkisiyle ilgili görüşleri pek de olumlu değerlendirilemez; çünkü özgünlüğünü yitiren insanların birbirlerine benzediği sonucu çıkartılabilir ve aynı şeyleri yiyip, içip, dinleyen, seyreden insanlar birbirine benzeyerek aynılaşırlar. Her bir bireyin birbiriyle aynı olduğu yerde insan, yani özne tükenmiştir ve kimse kalmamıştır (Dellaloğlu, 2003). Adorno da Benjamin’in bahsettiği büyüünün bozulmasıyla birlikte her şeyin ulaşılamaz olduğunu düşünür ve deneyim tükenmesinin söz konusu olduğunu öne sürer. Yine Adorno’ya göre, gündelik yaşam içerisinde öznelerin deneyimleri makro yapılar tarafından belirlenmekte, makro yapılar gündelik yaşamın içindeki eylemlerin ne olduğunu ve anlamlarını yönlendirmektedirler (Bernstein, 2003). Bireyin eylemlerinin yönlendirilmesi durumu önceki satırlarda Agamben’in bahsettiği, deneyimin insan elinden alınması durumuna benzer bir bakış açısını önümüze sermektedir. Peki, modernleşme ve modern hayat bireyden sürekli bir şeyler mi götürmektedir? Belki de modern çağda insan ve deneyimleri değişime uğramıştır.

Deneyim kaybı ‘kültür endüstrileri’ ve tüketim kültürünün hakim olduğu bir çağda yaşanan deneyimlerin değişimine ve/veya azalmasına işaret etmektedir. Deneyimin bu durumu ev yaşantımızdan iş yaşantımıza kadar her yerde ya da gündelik hayatta herhangi bir yerde karşımıza çıkabilmektedir. Bu durumun bir yansıması olarak kent mekanındaki yaşantımız, deneyimimiz için Aydınlı (2012) şunları belirtmektedir:

Günümüzde kentle kurduğumuz ilişkilerde bir yüzeysellik hakim, imaj içeriğin önüne geçmiş durumda. Yeniden üretilen imgeler, görsellik ve arzu, beden ile kurulan iktidar ilişkileri, algı eşliğinin altında kalan görüntü ve hedefine ulaşmayan mesajlar kentin kentli ile kurduğu ilişkiyi yeniden düşünmemize yol açmakta.(s. 1)

Deneyim kaybıyla anlatılmak istenen belki de tam olarak bu yüzeysellik durumlarıdır; deneyim, deneyim kaybı ile tartışılarak bu durumların etkileri incelenmekte, mekana ve mimarlığa yansımaları bulunmaya çalışılmaktadır. Deneyim kaybı kavramı ilk görüşte katı bir tutumu yansıtıyormuş gibi görünse de, aslında bu kavram aracılığıyla anlatılmak istenen yaşadığımız deneyimlerde bedeni sarmalayan zengin anların tükenmesi ya da azalmasıdır; deneyimin tamamen kaybolması ya da yaşanamaması durumu söz konusu değildir. Bu noktada değişimlere sebep olan dinamikleri incelemek, bunların deneyime yansımasını araştırmak ve deneyim kaybını biraz daha anlamaya çalışmak yerinde olacaktır.

3.1.1 Tüketim kültürü ve kültür endüstrisi

‘Tüketim kültürü’ ya da ‘tüketim toplumu’ kavramları tüketim odaklı yaşantıya sahip olan bireylerden oluşan bir toplumu ve o toplumun kültürünü, yani bir yaşama biçimini ifade eder; ‘kültür endüstrisi’ kavramı da bu kültürün ya da toplumun oluşumunda etkili olan bir dinamik olarak ele alınabilir. Bu endüstrinin etkisinde tüketim, eskiden yapılan alışverişlerdeki tüketime benzemez, insanlar ihtiyacın ötesinde akıl almaz bir nesne bolluğu içerisinde tüketirler. Günümüzde bu bolluğun merkezlerinden biri alışveriş merkezleridir. Avm’lerde giysi, yiyecek, lokanta vb. metalar adeta bir ‘tüketim resitali’ eşliğinde kültürelleştirilir. Reklamların da aracılığıyla bu yeni kültür; ‘yeni bir yaşam tarzı, yeni bir yaşam sanatı, günümüzün modası’ gibi isimlerle sunulur. Alışveriş merkezleri aynı zamanda bir kente de dönüşebilir. Tasarlanan yeni yerleşim bölgeleri kendi tüketim mekanlarını oluşturur, bu mekanlar da tüketicisine, ya da kullanıcıya, ‘yeni yaşam biçimleri’ sunarlar (Baudrillard, 2013).

Featherstone (2013) tüketim kültürü ile ilgili teorileri üçe ayırır:

1. Tüketimin Üretilmesi
2. Tüketim Tarzları
3. Hayallerin, İmajların ve Hazların Tüketilmesi

İlk maddede tüketim kültürü, kapitalist meta üretimiyle açıklanır; meta üretimindeki artışla tüketim ürünleri ve alışveriş alanlarında da büyük bir artış yaşanmaktadır. İkinci maddede tüketim kültürü, sosyolojik bir perspektiften ele alınır ve bu perspektifte insanların eylemlerinin toplumsal bağlar ya da ayrımlar oluşmasına sebep olduğu söylenir. Üçüncü maddede ise tüketim kültürü, tüketicinin hayalinde oluşturulan hazlara ve arzulara dikkat çeker.

‘Kültür endüstrisi’ kavramı Adorno’nun estetik kuramında önemli bir yere sahiptir ve ilk defa 1947’de Amsterdam’da Horkheimer’la birlikte yayınladığı Aydınlanmanın Diyalektiği isimli eserinde kullanılmıştır. Adorno ve Horkheimer (2010) müsveddelerinde ‘kitle kültürü’ terimini kullanırken yanlış anlaşılmasını önlemek adına yazılarında ‘kitle kültürü’ yerine ‘kültür endüstrisi’ kavramını kullanmayı tercih etmişlerdir; çünkü onlara göre bu kültür sorunu kitlelerden kendiliğinden çıkmamıştır, ancak bir endüstrinin ürünü olabilir. Burada ‘kültür’ ve ‘endüstri’ kavramlarını iyi anlamak gerekmektedir. Kültür Adorno’nun (2012) deyişiyle gerçek bir kültür değil, kendiliğinden oluşan, şeyleşmiş bir kültürdür. Endüstri ise, üretici bir süreci değil, aksine dönüştürücü, tek tipleştiren ve özdeşliğe dayalı bir sistemi anlatmaktadır. Kültürün endüstrileşmesi ile birlikte, oluşan bu toplum içinde yer alan bireyler bir endüstri ürünü gibi görülür, dolayısıyla toplumun önemli bir parçası olan birey herhangi bir nesne haline gelir, yani şeyleşir (Dellaloğlu, 2003). Kültür endüstrileri duyular ve duyguları manipüle eden bir iletişim biçimi kullanır; bu iletişim dolayısıyla nesneleşen birey, tüketim kültürünün ve toplumunun bir parçası haline gelir. Tüketim toplumu bireye yeni bir yaşam biçimi, yeni deneyimler sunmaktadır; bu durum kaçınılmaz bir şekilde hem mekan deneyimini, hem de üretimini etkilemektedir.

“Kültür endüstrisi kasıtlı olarak tüketicileri kendine uydurur” (Adorno, 2003, s. 76). Tüketiciler de bir moda haline gelen deneyimin parçası olurlar (Simmel, 2011). Kitle iletişim araçları ve ‘kültür endüstrileri’, günümüz deneyimini şekillendiren önemli etkenlerdir (Adorno, 2003). Mimarlık da özellikle oluşturduğu söylem ve temsil

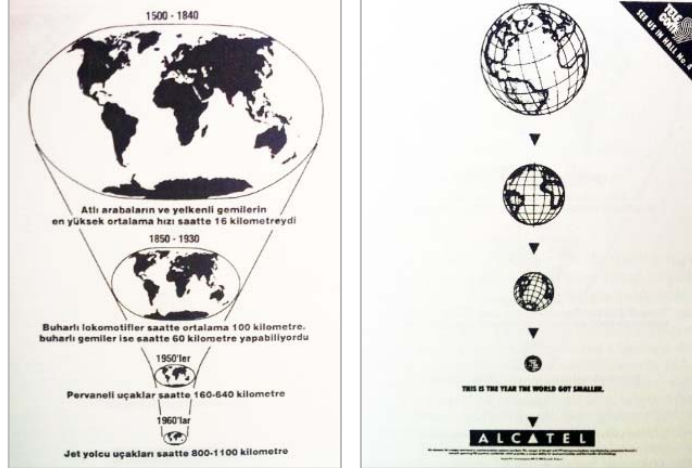
biçimleriyle kültür endüstrisinin bir parçası haline gelmiştir. Günümüzde mimari mekanlar, deneyim meselesi üzerinden oldukça tartışılır olmuştur. Kültür endüstrilerinin hakim olduğu bir zamanda deneyim, görsel kültür ve tüketimin boyunduruğuna girmektedir. Adorno ve Horkheimer’ın kültür üzerine kurguladığı endüstriyi günümüz kentleri üzerinden okumak da mümkündür. Özellikle de metropolleşen kentler günümüzün getirdiği muazzam hız ile birlikte oluşan zaman-mekan sıkışmasında kentliyi kuşatmakta; birey geleneksel anlamdaki mekan deneyiminden uzaklaşmakta ve çok farklı şekillerde kurulan ilişki ağlarıyla ve olay örgüleriyle kenti, kent mekanlarını deneyimlemektedir.

3.1.2 Küreselleşme ve seri üretim

Küreselleşme en basit şekilde ulaşım imkanlarının ve teknolojik gelişmelerin ilerlemesi sebebiyle dünya çapında sosyal, ekonomik, kültürel ve politik açılardan sürekli iletişim içinde olma hali olarak tanımlanabilir. Yırtıcı (2011) küreselleşmeyi kısaca, “kapitalizmin gelişen iletişim ve bilişim teknolojilerine bağlı olarak uluslararası ölçekte yeniden örgütlenmesi ve sermayenin akışkanlığının dünya geneline yayılması” olarak tarif etmektedir. Küreselleşme kavramı birçok dinamikten oluşan, çok çeşitli sonuçlarının olduğu iddia edilen çok geniş bir kavramdır. Küreselleşme birçok kişi açısından çok farklı yönleriyle ele alınsa da herkesin hem fikir olduğu şey böyle bir gerçekle karşı karşıya olduğumuz ve yaşantımızı son derece etkilediğidir. Küreselleşme ile birlikte dünyanın herhangi bir yerinden haberimiz olabilmekte ve bu yerlerle iletişim kurabilmekteyiz. Hatta Türkiye’de bir köyde ya da bir kentte, herhangi bir yerde, üretilen herhangi bir şey, maddi kazanç elde edebilmek adına dünyanın birçok yerinde çok farklı kullanıcılarla buluşturulabilir.

Küreselleşme ile ilgili tartışılabilecek en önemli kavramlardan biri Harvey’in ‘zaman-mekan sıkışması’ kavramıdır. Harvey’e (2012) göre mekanın ve zamanın nesnel özelliklerindeki devrimci değişiklikler sonucu dünyaya bakış açımız köklü bir şekilde değişmek zorunda kalır. Harvey (2012) sıkışma terimini kullanma sebebinin, kapitalizmi derinden etkileyen hayatın hızının artışı ve bununla birlikte karşımıza çıkan mekansal engellerin sağlam biçimde aşılabileceğini iddia etmek olduğunu söyler ve şöyle devam eder:

...mekan telekomünikasyonun yarattığı bir “küresel köy”e ve ekonomik ve ekolojik karşılıklı bağımlılıklardan örülmüş bir “uzay gemisi dünya”ya doğru küçüldükçe ve zaman ufkumuz sonunda içinde bulunduğumuz andan başka bir şey kalmamacasına kısaldıkça (şizofrenin dünyası), mekansal ve zamansal dünyalarımızın sıkışması duygusunun hakimiyetiyle başa çıkma zorunluluğu ile karşı karşıya kalırız.(s. 270) (Şekil 3.1)



Şekil 3.1 : Küçülen dünya imgesi ve Alcatel'in bir reklamı (Harvey, 2012).

Günümüzde kitle iletişim araçları ve internet küreselleşmeye çok farklı bir boyut katmaktadır. Özellikle de internet bilgi edinmede muazzam bir hız sunarak normalde göremeyeceğimiz, bilemeyeceğimiz yerleri deneyimlememizi sağlar. Dünya adeta küçülür, hatta bu durum bir dönem iletişimle ilgili bir markanın reklamlarında dahi kullanılmıştır (Şekil 3.1). Coğrafi algıları değiştiren küçülen dünyada yaşanan deneyimler çoğunlukla görsellik üzerinden sağlanan, geleneksel deneyimden farklı, yeni bir deneyimdir.

Harvey, zaman mekan sıkışmasının 5 önemli etkisini şu şekilde açıklar: elden çıkarılabilirlik, kısa ömürlülük, geçicilik, gösterge ve imajlar, simülakrlar⁶ (Yırtıcı, 2003). Tüm bu durumlarla birlikte sıkışan mekanda, mekanla yeterince iletişim kurulamaması ya da benimsenememesi gibi bir durum da oluşabilir. Bu durum mekanda 'yer'den ziyade 'an'ın anlam kazanmaya başladığını gösterir.

Benzer şekilde, kitle iletişim araçları ya da internette görülen fotoğraflar, videolar ya da yorumlar üzerinden yaşanan deneyimde beden, mekanla doğrudan iletişime geçmediği için gerçekte yaşadığı deneyimden daha farklı, belki de daha hızlı ya da geçici, anlık bir deneyim yaşamaktadır denebilir; fakat yaşanan, sanal diye

⁶ Simulakr: Kendini bir hakikat (gerçeklik) olarak sunan ve öyle algılanmak isteyen görünüm (Baudrillard, 2011).

adlandırabileceğimiz deneyimlerin içeriği ile ilgili kesin bir şey iddia etmek oldukça zordur. Mimarlıkta sanal mekan olarak tartışılan bu durum ‘yeni medya’ aracılığıyla farklı bir boyut daha kazanmaya başlamaktadır; Facebook, Twitter gibi sosyal ağların mekansal özellik gösteren potansiyelleri tartışılmaya başlanmıştır. Tüm bu gelişmelerle birlikte mekansal deneyimle ilgili diyebileceğimiz en net şey belki de geleneksel olandan çok daha farklı olan bir deneyim haline geldiğidir. Tüm bu durumlar deneyimin doğasını kökünden sarsacak özellikler gibi görünmekte; öte yandan kültür endüstrileri ve tüketim ile yakın ilişkiler kurup gerçekten de deneyim biçimlerimizi değiştirmektedir.

‘Küreselleşme’ ve ‘tüketim’ kavramlarıyla birlikte tartışılacak bir diğer kavram da ‘seri üretim’dir. Seri üretimin temelleri Henry Ford’un seri üretim metoduna dayanmaktadır. O dönemde Ford, otomobil üretiminde büyük bir hız yakalamış, muazzam bir üretim süreci yakalanmıştır. ‘Seri üretim’ ve ‘tüketim’ birbirlerini sürekli olarak besleyen gerçekliklerdir; ‘tüketim’, üretim araçlarının niteliğini ve hızını sürekli artırır, bu şekilde artan üretim de tekrar tüketimi destekler. Üretim sürecindeki hızın yanında, mekan tasarımı da hız hakim olmaya başlamış, mekan tasarımı da hızlı tüketmeyi destekleyen yaklaşımlar görülmeye başlanmıştır (Yırtıcı, 2002).

Kapitalist mekan üretimine örnek olarak verilebilecek ilk modern mağaza, Aristide Boucicault’un Paris’te 1852 yılında açtığı perakende satış mağazasıdır. Bu mağaza ile birlikte, günümüzdeki mağazacılığın temelleri atılmıştır denebilir. Bu sistemde daha fazla tüketim için daha fazla üretim gerekmektedir; daha fazla üretim çok sayıda mağaza ve çalışan insanı beraberinde getirmiştir. “Kısacası modern mağazayı, seri üretim, bunları idare eden geniş bir bürokrasi ve hızla büyüyen tüketici kitlesi mümkün kılmıştır” (Yırtıcı, 2002, s. 17).

Öte yandan seri üretim, küreselleşme ile dünyaya kolaylıkla yayılabilmektedir, ya da seri üretim küreselleşmeyi getirmiştir de denebilir. Görüldüğü üzere kavramlar arasında keskin ayrımlar yapmak oldukça zordur; tartışılan tüm kavramlar birbirlerini besler, değiştirir, dönüştürür ve kaçınılmaz bir şekilde mekan üretimini etkilerler. Ortaya çıkan yeni mekanlar beraberinde yeni deneyim alanlarını ve yeni tartışmaları getirir.

3.1.3 İmge ve görsel kültür

İmge kavramı, Fransızca ve İngilizce “image” kelimelerinin okunuşlarından dilimize geçerek, Türkçe’de birbirlerinin yerine kullanılan imaj ve imge kelimeleriyle yer edinmiştir (Alemdar, 2009). TDK’da imge ilk anlamıyla “Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, hayal, hülya” ve ikinci anlamıyla “Genel görünüş, izlenim, imaj” olarak açıklanmıştır; imaj kelimesinin açıklaması ise, doğrudan imge olarak verilmiştir (Url-2). TDK’nın açıklamasına bakıldığında iki sözcüğün arasındaki ayrım tam olarak anlaşılamamaktadır; fakat farklı disiplinlerdeki sözlüklere bakılırsa iki sözcük arasındaki fark görünür kılınabilir. Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü’nde imaj, görüntü olarak açıklanırken; Edebiyat ve Söz Sanatı Terimleri Sözlüğü’nde imge “Bir şeyi daha canlı ve daha duygulu bir halde anlatmak için onu başka şeylerin çizgileri ve şekilleri içinde tasarlayış” olarak açıklanmıştır. İmge, Eğitim Terimleri Sözlüğü’nde ise birinci olarak “Gerçekle ilişkisi olmadığı halde insanın zihninde tasarlayıp canlandırdığı şey”, ikinci olarak da “Ortada açık bir uyaran olmadan, eski bir duyuşsal-algisal yaşantının zihinde yeniden canlanan biçimi” şeklinde açıklanmıştır (Alemdar, 2009, s. 1). Bu bağlamda imaj sözcüğü imgenin üretiminde görünüş odaklı bir kavram; imge sözcüğü ise zihinsel süreçlerle ilgili daha geniş bir kavram olarak ele alınabilir.

Bir insandan bir kente kadar hemen hemen her şeyle ilgili bir imgeden bahsedebiliriz. Örneğin kadın imgesi denildiğinde zihinde kadının ne olduğuna dair betimlemeler oluşur, bu betimlemeler bir takım görsellerden düşüncelere kadar her şeyi içermektedir. İmgeler dünyadaki şeylerle karşılaşmalarımız sonucu edindiğimiz deneyimler; şeylerin zihinde tasarlanması, düşünülmesi, yani aslında algılanması sonucunda doğal bir şekilde oluşmaktadır.

Lynch, kent imgesi üzerine bir kitap yazmıştır ve bu kitabın önsözünde kitabın kentlerin görünümüleriyle ilgili olduğunu belirtmiştir. Fakat bunu salt bir görmeden ibaret olarak ele alamayız; çünkü kitabın ilerleyen bölümlerinde Lynch kenti algılamamın ve zihnimizde oluşan kent imgesinin, sadece görme duyusu ile olamayacağını belirtir: “Bizlerin kent algısı genellikle bütüncül değildir. Daha çok, başka endişeleri de içinde barındıran parçalı bir algıdır. Neredeyse her bir duyu işin içine girer ve imge de bütün bunların birleşimidir” (Lynch, 2010, s. 2).

İmge yalnızca görüntülerden ibaret değildir, hatıralar, geçirilen zaman ve yüklenen anlamlar imgeyi oluştururlar (Lynch, 2010). Fakat çarpıcı bir şekilde günümüzde imge görsel olanla son derece yakın ilişkiler kurmaktadır; imgenin görüntüye dair anlamlarından biri olan imaj kavramı popülerleşmekte; hatta imaj kelimesi, bazen doğrudan bir fotoğrafın ya da bilgisayar üretimi olan bir görselin yerine kullanılmaktadır.

Mimarinin görselliğe dayanan temsil biçimi de imgenin üretiminde imajların rolünü büyük ölçüde arttırmaktadır. Eskiden eskizler, planlar, kesitler ve perspektiflerle temsil edilen mimarlıkta; teknolojinin de gelişmesiyle bu temsillere ek, bilgisayarlar aracılığıyla üretilen üç boyutlu gerçekliklere, yani imajlara yönelim olmaktadır. Bilgisayar aracılığıyla ve insan eliyle üretilen bu imajlar çoğunlukla yapının gerçek fotoğrafından ayırt edilemeyecek kadar gerçekçidir (Şekil 3.2). Görselliğin yaygınlaşmasıyla çoğu disiplinde olduğu gibi mimarlık disiplininde de bilgi edinme kaynakları değişmiş, basılı yayınlar yaygınlaşmıştır. Bu sebeple deneyimsel olandan çok görsel olan ön plana çıkmaya başlamış, yapıların imajları tartışılır olmuştur.



Şekil 3.2 : Zorlu Center'a ait imajlar: solda render (Url-5), sağda fotoğraf (Url-6).

Günümüzde imgenin üretimi çoğunlukla görsellik üzerinden, imajlar aracılığıyla sağlanırken, imajlar çoğu zaman insan eliyle tasarlanıp değişime uğramaktadır. Tasarlanan imgeler temsilci imajlar aracılığıyla dolanıma sokulmakta, her karşılaştığı kişiyle birlikte yeniden ve yeniden üretilmektedir. Günümüz teknolojisinde üretilen tüm imajlara bilgisayarlar, internet, akıllı telefonlar ve kitle iletişim araçları sayesinde ulaşmak çok hızlı ve çok kolaydır. Bu araçlar dijital yöntemlerle imgenin yeniden üretimini sağlayıp tekrar dolanıma sokarlar. İmgenin dolanımı bilgi edinmede nesnellik sağladığı düşünülen 'aklın gözü'nü bozguna uğratar, bilginin kaynağı olan göz yanıltıcı bir alanın parçası haline gelir.

Şekil 3.3'te insan eliyle tasarlanıp yeniden üretilen imajlar aracılığıyla Mona Lisa imgeleri internette, ya da herhangi bir mecrada karşımıza çıkabilir. Bu üretimler kimi zaman (yapılış amacına göre) imgeyi yeniden düşündüren yaratıcı dokunuşlar olarak değerlendirilebilirken; kimi zaman da yanıltıcı, hatta bazen de manipülatif olabilen yönüyle, metalaşmanın en büyük aracı haline gelebilmektedir. İmge bu yönleriyle tüketim kültürünün aracıdır; dolayısıyla imgeler dünyasında yaşanan deneyimlerin içeriği ya da gerçekliği de sorgulanır hale gelmiştir. “Kitle iletişim araçlarında temsil edilen deneyimlerle yaşanan deneyimler arasında bir uçurum yaşanır. Seyretmek pasifleştirir” (Sennett, 2002, s. 12).



Şekil 3.3 : İmajlar aracılığıyla üretilen Mona Lisa imgeleri: solda orijinal tabloya ait bir imaj (Url-7), ortada ve sağda üretilen imajlar (Url-8, Url-9).

Mimarlık, küreselleşme ve kapitalizmin boyunduruğuna girerek kitlesel iletişimin bir parçası olmakta, imajlar aracılığıyla iletişim kuran bir mimarlık biçimi ortaya çıkmakta, mimarlıkta görsel temsil metalaştırma aracı haline gelmekte ve bununla birlikte imajlar aracılığıyla bireylere sunulanlar ile gerçek arasında uçurumlar oluşmaktadır. Görsel kültür, kültür endüstrisinin önemli bir parçasıdır ve imgenin yeniden üretimini sağlamakla birlikte toplumda özne olan bireyin nesneye dönüşmesine aracılık etmektedir. Son olarak görsellik üzerinden yaşanan tüm bu deneyimleri ‘gösteri’ kavramı üzerinden ele almak yerinde olacaktır. “Gösteri kendini tartışılmaz ve erişilmez devasa bir olumluluk olarak sunar. ‘Görünen şey iyidir, iyi olan şey görünür’ der, başka bir şey demez” diye belirtir Debord (2010, s. 39). Debord, Adorno ya da Agamben’deki katı tutuma benzer bir tutum sergilemektedir. İmajların hakim olduğu bir ‘gösteri toplumu’nda gerçekleşen olaylar sadece son derece olumlu görünen ya da gösterilen, yaşanılmaya çalışılan deneyimler midir? Bunu iddia etmek oldukça zordur; fakat gündelik yaşam deneyimlerimizin büyük bir görsel dünya içerisinde var olduğu önemli bir gerçektir.

3.1.4 Deneyimsel Pazarlama

Deneyim gündelik hayatın içinde kendiliğinden elde edebileceğimiz bir gerçeklik olmasının yanı sıra günümüzde özel amaçlar için kurgulanıp tasarlanabilen bir durumdur. Bu tasarım kimi zaman insanı manipüle etmeye kadar varabilmektedir. Tabi ki, deneyimin tasarlanabilir olma durumu ve insanları manipüle edici gücünün pazarlama ve satış dünyasında fark edilmesi, tüketimin bir parçası olması kaçınılmazdı denebilir. Bu durum literatürde ‘deneyimsel pazarlama’ olarak da yer bulmaktadır. “Deneyimsel pazarlama, hedef kitlenin ne istediğini tam olarak algılamasını sağlamak, onda ürünle/markayla ilgili hafıza yaratmak amacıyla izleyicinin ürün ve hizmetle ilgili sürece dahil edildiği, sürprizlerle şaşırtarak deneyimlerin yaşatıldığı, beklentilerinin ve memnuniyetinin sağlandığı bir pazarlama yaklaşımıdır” (Cordan ve Karagöz, 2013, s. 2). Bu memnuniyet bir çeşit manipülasyon ile sağlanmaktadır denebilir. Manipülasyon kelime anlamıyla yönlendirme ve seçme, ekleme çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme anlamlarına gelmektedir (Url-2). Bu yönlendirme olumlu ya da olumsuz olarak nitelendirebileceğimiz tüm anlamları içerir. Deneyim kaybı bağlamında ele aldığımızda manipülasyon, bireyin elinden kendi saf deneyimini alan, pazarlamanın aracı olan bir gerçekliğe dönüşür.

Markalaşma, manipülatif deneyim oluşturmada dikkat çeken bir diğer unsurdur. Markalar öncelikle, aynı şehirlerin ve insanların sahip olduğu gibi bir kimlik oluşturmaya başlamaktadır; çoğu marka kendi kimliğini oluşturabilmek adına uzun yıllardır kurumsal kimlik çalışmalarını yürütmektedir. Markaların bu çalışmalarda öncelikli olarak insana en hızlı ulaşan ve çok hızlı yayılan görme duyusuna ve görsel algıya yöneldikleri söylenebilir. Bu şekilde, insanlara yani kullanıcılara en kolay şekilde ulaşip isimlerini duyurabilmektedirler. Örneğin; uzun düşünsel sürece sahip olan çalışmalar sonucunda ortaya çıkan kurumsal renkleri logolarında, afişlerinde, reklamlarında ve daha birçok alanda kullanarak insanların hafızalarında yer edinmektedirler. Tabi ki burada renklerin insan üzerindeki etkileri hesaba katılmakta, kullanılan renklerin kullanıcıda uyandırması istenen hisler planlanmakta ve rastgele seçilmemektedir. Aynı şekilde mekan tasarımlarında da renkler ve görsel algı tasarım aşamasında ön plandadır. Burada görme duyusunun kullanımı rastlantı değildir; çünkü görme duyusunun kullanımı algılamamanın duyumsal sürecine denk gelir ve duyumsal süreç kullanıcının ilk kez karşılaştığı bir mekanda yeterli vakit

geçirilmemesi durumunda öne çıkmaktadır (Altuncu, Çelebi Şeker ve Karaoğlu, 2013). Hızın hakim olduğu, insanların çoğu zaman mekanlardan sadece geçip gittiği bir alanda, görmenin büyük bir hıza sahip olan çarpıcı gücü mekanlara dikkat çekip onları görünür hale getirmekte ve pazarlamanın en önemli silahı haline gelmektedir.

Son zamanlarda görsel planlamanın yanı sıra koku da manipülasyon aracı haline gelmiştir. Markalar kurumsal kimlik çalışmalarına koku çalışmalarını da ekleyip kendi özel kokularını üretmektedirler. Günümüzde alışveriş merkezlerindeki çoğu mağazada bunun örneğini görebiliriz. Hemen hemen her mağazanın kendine has bir kokusu bulunmaktadır. Kokuyu tasarlayanlar, koku aracılığıyla dikkat çekip bellekte yer edinmeyi sağlarken marka bilinirliğini arttırmakta; bunun yanı sıra mağazanın içerisine girildiğinde kullanıcıları manipüle ederek istenilen şeyleri hissetmesini sağlamaktadır.

Pine ve Gillmore'un da belirttiği gibi tüketim toplumunun bir parçası haline gelen birey bir ürünle sadece ihtiyacı olduğundan değil, belleğinde bıraktığı hoş hatıralar için de ilgilenmektedir. “Bir başka ifadeyle Baudrillard’ın belirttiği gibi ‘modern tüketiciler ürünleri tüketmeyip; aksine ürünlerin anlamlarını tüketmekte’ ve bu açıklamadaki ‘ürünlerin anlamı’ ifadesi ürünlerin tüketicilerde oluşturdukları deneyimler olarak açıklanabilmektedir” (Kabadayı ve Alan, 2014, s. 204).

3.2 Deneyim Kaybı Ekseninde Mimarlık ve Mekanları

Bir önceki kısımda deneyim kaybı ve bu kavramla ilişkili olan alt kavramlar açıklanmış, mekanın niteliğindeki ve mekan deneyimindeki değişimle ilgili durumlara değinilmiştir. Burada, önceki kısımda altı çizilen durumların mimarlığa ve mekana yansımaları göz önüne serilecektir. Bu sebeple dört başlık oluşturulmuştur. İlk başlıkta, görmenin mimarlığa etkileri araştırılacaktır; çünkü deneyim kaybı ile ilgili tartışmada görsellik ve görme, en çok öne çıkan kavramlar arasındadır ve mekan üretimini etkilemektedir. İkinci başlıkta, tüketim alışkanlıklarının mekan üretimine etkileri ve bu üretim dolayısıyla kentte oluşan yansımaları irdelenecektir. Üçüncü başlıkta, mekanın alınıp satılan bir meta gibi görülmesi sonucunda oluşan mimarlık biçimi anlatılacaktır. Dördüncü kısımda ise, mekanın standartlaşması ile ilgili açıklamalara yer verilecektir. Standartlaşan mekan ile birlikte, deneyimin ve bireylerin standartlaşması da tartışılır olmaktadır.

3.2.1 Görmenin hegemonyası altında mekan

Deneyim kaybı ile ilişkili dinamiklerde göz ve görmeye ilişkin durumlar dikkat çeker. Örneğin ‘kültür endüstrisi’yle ve tüketimle ilişkili önemli bir kavram olan ‘imge’ kavramı yerini ‘görünüş’ anlamına gelen ve görmeye çok yakından ilişkili ‘imaj’ kavramına bırakmaya başlar. Öte yandan imajlar, mimari temsil yöntemi olarak da popülerleşmeye başlar. Göz odaklı mekan üretimleri ve temsilleri mekan deneyimini tartışmaya sebep olur. Görmeye verilen önem aslında yalnızca modern dönemlerden itibaren başlamamış; ya da sadece kapitalizm, küreselleşme gibi gelişmelerle artmamıştır. Çok eski zamanlardan bu yana görme duyusunun bir hegemonya yarattığını söyleyebiliriz. Bu nedenle görmeye ilgili geçmişten bu yana geçen süreci gözden geçirmek yerinde olacaktır.

Duyularımız, dünyayı anlamlandırmanın ilk aşaması olan algılamının gerçekleşmesini sağlayan bedenimizin çok önemli bir parçasıdır. Descartes (2001) hayatımızın tüm yönetiminin duyularımızın elinde olduğunu söyleyerek bu önemi tescillemiştir. Temel olarak kabul edilen 5 duyumuz ile birlikte dünyayı görürüz, koklarız, dokunuruz, işitiriz ve tadarız. Bedenimizde duyularımızdan hiçbirinin eksikliğini hayal etmeyiz veya bunu istemeyiz; fakat özellikle batı kültürünün etkisiyle eksiklik olarak adlandıramasak da bazı duyular arka plana atılmaya başlanmıştır.

Görme, antikiteden itibaren duyular içerisinde bir ya da birkaç adım öne çıkmıştır. Görme duyusu batı kültüründe yüzyıllarca diğer duyulardan üstün kabul edilmiş, görmeye birçok öncelik tanınmıştır. Hatta görmeye duyuların en soylusu olarak bakılmıştır. Descartes (2001) en asil duyumuzun görme duyusu olduğunu belirtmekle kalmayıp görmeyi destekleyip, yüceltecek icatların en yararlı şeyler olacağını da öne sürmüştür. Bunun yanı sıra, Aydınlanma Çağı’ndan önce duyular hiyerarşik olarak görme, duyma, koklama, tatma ve dokunma olarak sıralanırken; en sondaki tatma ve dokunma duyuları Aristoteles tarafından hayvani duyular, diğer duyular da insani duyular olarak sınıflandırılmıştır (Erkartal Öktem, 2014).

Berger (2012) görmeyi çocukluk çağlarımıza kadar inerek sorgulamakta, çocuğun konuşmaya başlamadan önce bakıp, çevresini tanıdığını söylemektedir. Ona göre görme, insanların en önemli iletişim aracı olan konuşmadan, yani sözcüklerden önce gelmektedir. Çocukluğumuzdan itibaren bizimle birlikte olan, çevremizi

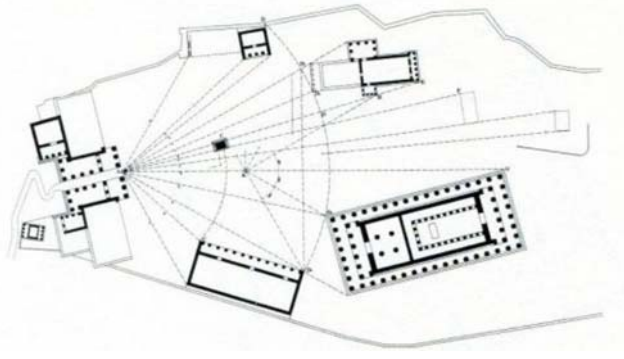
anlamlandırmamıza yardımcı olan göz, Aydınlanma Çağı'ndaki mikroskop gibi icatlar sebebiyle normalde göremeyeceği boyutları görmeye başlar ve buradan birçok görsel veri edinir. Dolayısıyla göz bilginin mutlak kaynağı olarak görülmeğe başlar ve bedenimizdeki diğer duyular aldatıcı kabul edilerek, bedenimizdeki göz bir nevi 'aklın gözü'ne dönüştürölür (Erkartal Öktem, 2014). Bu şekilde, tarihten beri el üstünde tutulan görme duyusu, bilginin de bir numaralı kaynağı haline getirilerek diğer duyulardan ve duygulardan koparılmış ve mantıkla ilişkilendirilmiştir.

Crary (2004), görme alanındaki gelişimin kırılma noktalarını Rönesans'ta perspektifin kullanılmaya başlaması; bilgisayarla üretilen imgelerin kabul görmesi, fotoğrafın ve televizyonun yaygınlaşması olarak belirtmektedir. Rönesans'la birlikte gelen perspektif anlayışında kişinin bakış açısı odak olarak alınmakta ve her şey ona göre düzenlenmektedir.

Berger'e (2012) göre fotoğraf makinesinin icadı ile birlikte göz merkezci bakış açısı değişmiştir, bu da resim başta olmak üzere birçok alanı etkilemiş, nesnelerin zaman ve mekanla olan ilişkisi gözler önüne serilmiştir. Örneğin Kübizmde tek bir gözden çıkan görüntüler yoktur artık, birçok noktadan görülebilecek görüntüler bir arada resmi oluşturmaktadır. Öte yandan fotoğraf makinesi yaptığı çoğaltma ile birlikte resimde 'biriciklik' kavramını da değiştirmiş belki de ortadan kaldırmıştır. Her bir çoğaltma ile resim yeniden üretilmekte, farklı mekanlarda farklı insanların hayatlarına karışmakta ve anlamlar kazanmaktadır.

Günümüzde görmenin öncelikli durumu sanat, bilim, felsefe ve mimarlık alanlarında tartışılmakta ve eleştirilmektedir. Görmeyi en temel insan duyusu kabul eden teorilerin yanında buna karşı çıkan ve eleştiren birçok teori de bulunmaktadır.

Görme, kentleri de şekillendiren önemli unsurlardan biridir. Eski Yunan mimarisinde kent ve yapılar görme eylemi üzerine kurgulanmıştır; öyle ki yapıları görsel sınırların içerisine yerleştirmişlerdir. Ortalama boya sahip olduğu kabul edilen bir bireyin tapınağın en üst basamağındaki bakış açısı hizasından ışınlar çizildiğinde önemli diğer yapıların sınırlarının ışınların taradığı bölge içinde kaldığı görülmektedir (Erkartal Öktem, 2014). Böylece tek bir noktadan göz aracılığıyla ne kadar uzak olursa olsun tüm kenti görüp hakim olmaya çalıştıkları düşünülebilir; bu durum eski zamanlardan bu yana görmeye verilen önemi açıklayan önemli örneklerden biridir (Şekil 3.4).



Şekil 3.4 : MS 450 yılında Atina şehir planının görsel analizi (Erkartal Öktem, 2014).

Modernizm ile birlikte görme, altın çağlarından birini yaşamıştır. Dönemin önemli mimarlarından Le Corbusier'in ifadeleri görmeye verilen önemi gözler önüne serer, bu ifadelere Pallasmaa (2011) da kitabında yer verir:

'Ancak görüyorsam hayattayım', 'Ben iflah olmaz bir görselim ve öyle kalacağım-her şey görsel olanda', 'Anlamak için berraklıkla görmek gerekir', '...Sizi gözlerinizi açmaya çağırıyorum. Gözlerinizi açıyor musunuz? Gözlerinizi açmayı öğrendiniz mi? Gözlerinizi nasıl açacağınızı biliyor musunuz? Her zaman iyi açıyor musunuz?', 'İnsan yerden 1,5 metre yükseklikteki mimari yaratıma gözleriyle bakar', 'Mimarlık plastik bir şeydir. Plastikten kastım, görülen ve gözle ölçülen şeydir.' (s. 34-35)

3.2.2 Mekansallaşan tüketim

Günümüzde tüketim mekanları denildiğinde, kuşkusuz akla ilk olarak alışveriş merkezleri gelmektedir; fakat daha geniş ölçekten bakıldığında, tüketim mekansallaşarak kent parçalarını, hatta kentleri şekillendirmektedir. Örneğin Nişantaşı, lüks tüketim mağazaları, pahalı kafeleriyle toplumun belli bir kısmına hitap etmekte, ya da etmeyi amaçlamaktadır. Bunun yanında tüm İstanbul'a, aynı zamanda yabancı turistlere de hitap etmektedir. Mağgönül'e (2005) göre "Semtte eskinin görgüsü, bugünün parasıyla en verimli şekilde birleşmiş ve semt 'görünme' ve 'tüket(il)me' konusunda altın çağını yaşamaktadır." Görmenin egemen olduğu günümüzde çoğu şey görülebilirlik üzerine kurulmuştur. Mekanların görülebilir olduğu ölçüde var olduğu düşünülmektedir. Buna paralel olarak, Nişantaşı'nda gezinirken karşılaşılan mağazalar, yüzeylerinden taşan ışıklı büyük tabelalarla gözlerimize hücum etmektedirler, mağazaların göz alıcı ışıkları bizi cezbeder, adeta kendine çeker.

Nişantaşı bireye alışveriş yapma, yeme-içme ve sanat galerisi gezme gibi entelektüel olduğu addedilen aktivitelerin dahil olduğu bir olay örgüsü sunmaktadır. Pahalı

mağazaları, restoranları, sanat galerileri, ünlülerin akın ettiği kafeleri ve gazetecileriyle ‘arzulanan’ bir yaşamı temsil etmektedir. Tam bu noktada kültür endüstrisi kavramı devreye girmektedir. Kültür endüstrisi topluma çizdiği resimle aslında gündelik hayatı estetize etmektedir. Kentler artık barındırdıkları mekanlar aracılığıyla, sundukları yaşam tarzları ile ön plana çıkmakta ve diğer kentlerle yarışmaktadır. Hatta kent, kültür endüstrisinin araçlarını ne kadar iyi kullanırsa o kadar fark edilir olmaktadır.

‘Kültür endüstrisi’ bireyin boş vaktini tüketim ve eğlence amaçlı geçirmesinin yolunu açar, bu da doğal olarak kente, kentteki mekanlara yansımaktadır. İnsanlar artık boş vakitlerinde yeme-içme, alışveriş, vitrin bakma ve hatta sanat galerisi gezme gibi etkinliklerle meşgul olmaktadır. Kendini sürekli tükettikleri ile anlatan bir toplum oluşmakta, bu da beraberinde tüketim mekanlarını getirmektedir. Bireyin ya da toplumun kent ile kurduğu bu ilişki tüketimin mekansallaşmasını görünür kılmaktadır (Şekil 3.5).



Şekil 3.5 : Nişantaşı sokaklarında yürürken tüketimle ilgili görülen imgelere ait görselleştirme.

Bireylerin kültür endüstrisine bu kadar teslim olmasının sebebi acaba Simmel’in (2011) bahsettiği şekilde ‘moda’ ile de ilişkilendirilebilir mi? Kültür endüstrisi kendi tüketicisini yine kendisi üretmekte ve tümele karşı çıkan her tikeli baskı altına almaktadır; dolayısıyla tümel bireyin aklını işgal ederek bir bakıma kendi modasını yaratmaktadır. Simmel’e (2011) göre “modada utanç duygusu yok olur, çünkü moda bir kitle eylemidir” (s. 124). Bütünün içinde birey genel stille sonsuz bir uyum içindedir. Aslında moda diğerleriyle eşitlenmeyi sağlarken, bir yandan da bireyselleşmeyi sağlamaktadır. Sonuçta genele karşı çıkan her tikel, ona uyum sağlamak zorunda kalmaktadır. Son zamanlarda bireyi, dolayısıyla bireyin içinde

bulunduğu toplumu son derece etkileyen tüketim kültürü de bir moda gibi ele alınabilir; bu moda kuşkusuz toplumdan bağımsız olarak düşünülemez olan mekân ve kenti etkisi altına almıştır.

Sonuç olarak tüketimle şekillenen mekanlar beraberinde yeni bir mekansallaşmayı getirmekte ve kendini göstermek üzerine kurulu kent parçaları kentle kurduğumuz ilişkiyi yeniden düşünmemize sebep olmaktadır. Kendisini gezdiği mekanlar ve tükettiği ürünler üzerinden kanıtlamaya çalışan beden, kendisinin nesneleşmesine, tüketimin ise mekansallaşmasına sebep olmaktadır.

3.2.3 Meta olarak mekan

Günümüzde mekansal deneyim geri planda kalmakta, mekanın alınıp satılan meta değeri öne çıkmakta, dolayısıyla mimarlık da şekil değiştirmektedir. Mimarlığın bu durumunu Pallasmaa (2011) şu şekilde açıklamaktadır:

Gözden yana eğilim hiçbir zaman, çarpıcı ve anımsanacak bir görsel imge oluşturmaya yönelik bir mimarlık türünün hakim olduğu son otuz yılda olduğu kadar açık olmamıştı. Mimarlık, varoluşta temellenen plastik ve mekansal deneyim yerine reklamcılık ve anında ikna stratejisini benimsedi; binalar varoluşsal derinlik ve içtenlikten kopuk imge ürünlerine dönüştü.(s. 38)

Mimarlığın bu dönüşümü mimarlık ürünlerinin kullanım değerini azaltıp meta değerini arttırmakta, sonuçta mekan deneyimi önemini kaybetmektedir. Günümüzde konutlar da bu durumun parçası olmuştur, burada ‘ev’ yerine ‘konut’ kelimesi anlam kazanır; çünkü konutun bir yapım süreci sonrası ortaya çıkan ürünü ifade ettiği kabul edilip, evin ise bedenle ve deneyimlerimizle birlikte ortaya çıkan daha derin ve değerli bir kavram olduğu öne sürülmektedir. Çoğu mekan gibi ev de kaçınılmaz olarak tüketim kültüründen etkilenecek metalaştırılmış ve bir konut pazarı haline getirilmiştir. Günümüzde konut pazarı giderek büyümüş, reklam ve pazarlama dünyasının da en önemli parçalarından biri haline gelmiştir. Konut reklamlarında oluşturulan imgeler, Pallasmaa’nın, mimarlığın imge ürünlerine döndüğü söylemini doğrulamaktadır. Üretilen mimarlık imgesiyle kullanıcılara göz boyayan deneyimler pazarlanmaktadır. Kullanıcının zihnindeki ev kavramıyla büyük bir özen ve beceriyle oynanmakta, insanların reklamlarda gördüğü evleri arzulaması amaçlanmaktadır. Burada, sadece bir ev elde etmenin ötesinde, bu evlerin içinde yaşanılacak deneyim de arzunun bir parçası haline getirilmektedir. Bu konuyla ilgili İstanbul’daki konut

reklamlarından örnekler verilebilir. İronik bir şekilde konutlar, yaşam ve deneyim üzerinden pazarlanmaktadır (Şekil 3.6).



Şekil 3.6 : Çeşitli konut projelerinin reklamlarında deneyimle ilgili söylemler: Slogan haline gelen deneyim (Url-10, Url-11, Url-12).

‘Ev’ kavramının ‘konut’a, hatta ‘konut piyasası’na dönüştüğü bu günlerde piyasada sunulan projelerin bireyin ihtiyacını karşılayıp karşılamadığı önemli bir sorunsaldır. Projelerin konutları bireylerin zihninde arzu edilen hale getirdiği ve bunun sonucunda tüketime teşvik ederek konutların, tüketim için birer araç haline geldiği söylenebilir.

Urry (1999) ‘Mekanları Tüketmek’ adlı kitabında sanayileşme sonucunda kırsal mekandaki değişimleri, kentsel mekana ve yaşam tarzına olan etkisini, tüketim kültürünü ve bunun mekana olan etkilerini inceler; kırsal olanın, güzel ve değerli olanın kaybedilmesinden endişe duyar. Urry’nin endişesi maalesef günümüzde geçerliliğini sürdürmektedir. Tüketim kültürü kaçınılmaz olarak mimari üzerinde etkisini göstermiştir ve mekan ile tüketim birbiriyle ilişkili olarak konuşulur olmuştur.

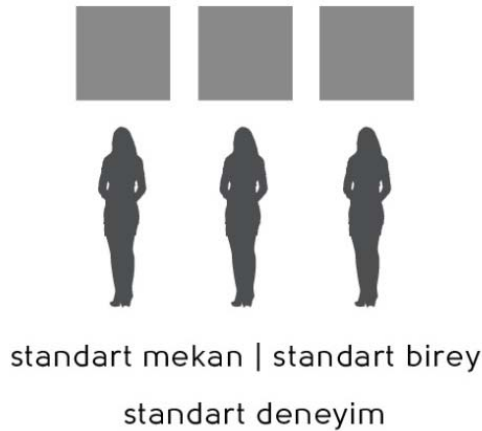
3.2.4 Standartlaşan mekan

Mekanın standartlaşmasına sebep olan en önemli dinamiklerden biri seri üretimdir. Seri üretim hem ihtiyaçtan doğan mekanın, hem de tüketim mekanının oluşmasında etkili olmaktadır. Seri üretim, aynı ya da benzer mekan anlayışlarıyla farklı insanlar için benzer bir deneyim sunmaktadır. Böylesi bir mekanda deneyimlerin ne kadar farklılaşacağı ve zenginleşeceği tartışılabilir.

Sullivan'ın "biçim işlevi izler" sloganı, modern mimarinin ana ilkelerinden birini oluşturmaktadır. Bu fikirle birlikte, o dönemin düşünce ve uygulamalarına karşı çıkmış; seri, rant getiren, çağdaş ve ekonomik yapılar yapma gereksinimi ortaya çıkmıştır. Yirminci yüzyıl, teknoloji ve bilimdeki gelişmelerle birlikte makine, hız ve harekete dayalı bir dönem olduğu için, mimari de bu gelişmelerden etkilenmiş, hızlanmış ve mekanikleşmiştir. Mimarlık pratiğindeki değişim 1930'lardan sonra teknik ağırlıklı bir anlayışı getirmiş, bu anlayış özellikle de toplu konut üretimini etkilemiştir. Her bir işlev türü için aynı yapıyı yapmaya kadar giden bu anlayış, iklimsel, topografik ve kültürel farkları göz ardı etmekte, her birey için aynı eylem alanları oluşturulmaktadır (Midilli Sarı, 2005).

Midilli Sarı (2005) modern mimarinin dikkat çeken özelliklerine karşılık bazı yanılgıları da olduğunu şu şekilde dile getirmiştir: "Mimaride işlevin yalın olduğu ve dolayısıyla endüstriyel tasarımda olduğu gibi işlevin kolayca çözümlenebileceği düşüncesi idi. Belirsizlik, sürpriz ve haz, mimariyle ilgisiz oldukları gerekçesiyle dışlanmıştı" (s. 28). Halbuki deneyim sürprizlidir ve kimi zaman oldukça belirsizdir. Sürprizi olmayan bir mekan anlayışı ise, 'standartlaşma' kavramı ile birlikte tartışılır hale gelmektedir.

Modern mimarlıktan bugüne kadar gelen 'standartlaşma' kavramı, üretilen mekanlarda bir standartlaşmayı getirmekte, standart mekanlarda yaşanan deneyimler de tartışma konusu olmaktadır (Şekil 3.7). Çalışma kapsamında, deneyimin farklılaşmadığı, azaldığı mekanlar standart mekanlar olarak; deneyimin farklılaştığı mekanlar ise standart dışı, sıra dışı mekanlar olarak düşünülebilir.



Şekil 3.7 : Standartlaşan mekan, birey, deneyim.

3.3 Değerlendirmeler

‘Tüketim kültürü’ ve ‘kültür endüstrisi’ kavramları deneyim kaybı başlığı altında tartışılan önemli kavramlardır. Bu kavramlar imge üretimi, görsel kültür, pazarlama ve küreselleşme gibi kavramlarla yakın ilişkiler içerisinde. Tüm kavramların bir şekilde birbirlerini besledikleri ya da değiştirip dönüştürdükleri söylenebilir.

Küreselleşme, gelişen teknolojiyle birlikte dünyanın herhangi bir yerinden bilgi edinmemizi sağlar, coğrafi sınırları azaltır. Hatta kitle iletişim araçları, gidip görmesek bile, uzaktaki bir mekan hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlar. Kitle iletişim araçları ve ulaşımdaki ilerlemeler ile başlayan küreselleşme, günümüzde internet ve sosyal ağların kullanımıyla çok farklı bir boyuta ulaşır. İnsanlar gidip gördükleri yerleri, ya da bulundukları konumları paylaşırlar, bu paylaşım son derece hızlı ve geçici özellikler sergilemektedir. Öte yandan seri üretimle beraber ‘hız’ kavramı kendini daha da gösterir. Yeni mekan türleri ve yeni deneyim alanları oluşur.

Deneyim kaybı bağlamında yapılan tartışmaların çoğunda görme duyusunun baskınlığı öne çıkar. Mimari mekanın üretiminden deneyimlenmesine kadar hemen hemen her süreçte bu egemenliği görebiliriz. Mekan üretiminde antikiteden itibaren görme duyusuna verilen önem bilinen bir gerçektir; görmenin baskınlığı, yakın zamanda modernizm ile ilgili yapılan tartışmalardan da payını alır. Görmenin baskın olduğu mekanlarda diğer duyular arka plana itilmektedir; çünkü diğer duyulara önem verilmiş olsa bile baskın duyu onların hissedilmesine engel olabilmektedir. Öte yandan birden fazla duyunun kullanıldığı çok duyulu bir deneyim mekanı, ‘deneyimsel pazarlama’ mantığı ile tasarlandığında, deneyimin araç olarak kullanıldığı, tamamen tüketim amaçlı bir mekana dönüşür.

Görmenin egemenliği mimari temsilde de kendini gösterir. Klasik temsil araçlarının (plan, kesit, görünüş, perspektif) yanında, günümüzde yaygın hale gelen ‘imaj’lar da açıkça görme duyusunu kullanır, mekanların deneyimsel özelliklerinden ziyade görsel özelliklerin tartışılmasına sebep olur. Ayrıca imajlar, manipülatif olabilen özellikleriyle, mimari ürünlerin pazarlanmasının aracı haline gelebilmektedir.

Günümüzde kültür bile görsel olandan yana bir eğilim içindedir. Bireylerin yaşamında görsel kültür önemli bir yer kaplamaktadır. Estetik amaçlı tasarlanan göz odaklı mekanlar görsel kültürü desteklerken, bireylerin kendisini göstermek istediği

mekanlara dönüşmektedir. Burada ‘kültür endüstrisi’ kavramı devreye girer, bireylerin eylemlerinin endüstri ürünü misali yönlendirilmeye çalışıldığı söylenebilir. Önceki satırlarda bahsedilen sosyal ağların kullanımı da görsel kültürü destekler; görme ve görülme üzerine kurulu mekanlar, kentler ve yaşam biçimleri oluşur.

Sonuç olarak, mekan üretiminin, üretilen mekanın deneyimlenmesinin ve insanın deneyimlerinin toplamından oluşan yaşantının, eş zamanlı olarak birbirini etkilediği, birlikte değiştiği söylenebilir. Bu süreçte, mekan üretiminde deneyim kimi zaman araç haline gelmekte, göz ardı edilmekte, yüzeyselleşmekte ya da standartlaşmaktadır. Deneyim ironik bir şekilde, yeni bir yaşam, yeni bir deneyim gibi vaatlerde araçsallaştırılmaktadır. Yüzeysel olarak adlandırabileceğimiz deneyimlerde, beden ve mekan arasındaki etkileşim imkanı azalmaktadır. Bunların sonucunda deneyim ve mekan ile ilgili akla şu sorular gelir:

- Mekanda deneyimin araç olarak ele alınmadığı, odak haline geldiği bir üretim olabilir mi?
- Mekan içerisinde yaşanan, ya da yaşanabilecek çok yönlü, standart dışı, bedenle daha çok etkileşime geçen deneyimler nasıl olabilir?
- Pazarlamanın aracı olmayan, tüketimsel amaçlar gütmeyen çok duyulu bir mekan, çok duyulu bir deneyim nasıl olabilir?
- Bedenin algısı, bedenin mekanla iletişimini arttıran itici bir güç olarak nasıl ele alınabilir?
- Bireylerin eylemleri, deneyimin doğasını nasıl değiştirir; bireyin eylemselliğine dayanan bir mekan üretimi nasıl olabilir?

4. DENEYİM ODAKLI MEKAN ÜRETİMİ

Bir önceki bölüm değerlendirmesinde ortaya atılan sorularla pekişen, bu bölümün ve/veya çalışmanın ana soruları şunlardır:

1. Deneyim odaklı mekan üretimi nasıl olur?
2. Deneyim odaklı mekan üretiminde hangi araçlar kullanılır?
3. Böylesi bir mekanda yaşanan deneyimlerin niteliği nedir?

Bu sorularla beraber bölümde, kaybolduğu öne sürülen deneyimi arama arayışlarına girilecektir. İlk kısımda; algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık kavramları açıklanacaktır. İkinci kısımda, konuyla ilgili seçilen örneklerle ait açıklamalar yapılacaktır. Üçüncü kısım ise, değerlendirmelerin yapıldığı bölümdür. Bu kısımda, algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık kavramlarıyla beraber, her örnek için bir değerlendirme yapılacak ve değerlendirmelerle alakalı tablolara yer verilecektir. Değerlendirme kısmının en sonunda da, tüm örneklerin kavramlarının beraber yer aldığı, karşılaştırmalara olanak tanıyan tablolar oluşturulacaktır.

4.1 Kaybolan Deneyimi Aramak

Algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık, çalışmanın sorularını cevaplayabilmek adına başvurulmuş, tartışmaya açılan ve örneklerde bulunup, alt kavramları ortaya çıkarılmaya çalışılan; yardımcı, ama aynı zamanda tezin odağını oluşturan kavramlardır. Kavramlar, çok yönlü deneyimin ipuçlarını verdiği ve deneyimi araştırmayı sağlayabilen özelliklere sahip oldukları düşünüldüğü için seçilmiş ve bir araya getirilmiştir. Kavramlar sırasıyla, en basit şekilde, algıyla ilgili, eylemle ilgili ve dokunmayla ilgili durumlar olarak açıklanabilir. Ayrıca kavramlar, zaman ögesi ile de oldukça ilişkilidir; dolayısıyla aynı zamanda bir süreci de tarif etmektedirler. Mekansal deneyim kavramı da benzer şekilde, anlık bir durumdan ziyade sürece dikkat çeker. Bu sebeplerle öncelikle; algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık kavramları açıklanacaktır.

4.1.1 Algısallık

Algısallık, mekan deneyiminde algıyla ilgili olan durumlara ve algısal sürece işaret etmektedir. Mekan deneyiminde beden ve bedenın algısı odak noktalardan biridir. Çevremizdeki objeler ve objelerin birlikteliğı, bedensel deneyim olmadan kavranamaz, deneyim bedensel bir kavrayıştır (Merleau-Ponty, 2005). Bedensel kavrayışta ‘devinim’ önemli bir kavramdır.

Devinim kelimesi TDK’da ilk sırada “devinme işi, hareket” olarak belirtilirken; ikinci sırada “bir toplumdaki olayların ana özelliğini, varlık biçimini belirleyen toplumsal süreçlerin bütünü” şeklinde açıklanmıştır. Devinim, fizikte “Durağan bir noktaya göre devinmekte olan bir nesnenin durumu, devim, hareket” olarak tanımlanmaktadır. Felsefede ise “bir ruh durumundan başka bir ruh durumuna geçiş; bir düşünce sürecinin başlaması, hareket; zaman içinde durum değiştirme” şekillerinde tanımlanmıştır (Url-2).

Kuloğlu (2013) devinimi felsefedeki anlamına yakın olarak ele alır. Mekanla ilgili yazısında ‘boşluğun devinimi’ sözüyle boşluğun fiziksel bir varoluştan öte nasıl değişime uğradığını, nasıl mekansallaştığını anlatır. Kuloğlu (2013) boşluğu salt fiziksel bir olgu olarak ele almayıp, onun zamanla değişen ve anlam yüklenen devingen durumlarına dikkat çeker; mimari ölçekteki bir mekandan kentsel ölçekteki bir mekana, boşluğun içinde barındırdığı potansiyel aracılığıyla devinerek nasıl mekan haline geldiğini gözler önüne serer. Devinim, burada anlık bir hareketten ziyade, içinde çeşitli ilişkileri barındıran algısal bir süreçtir. Boşluk da, algısal süreçte devinimi sağlayan itici bir güçtür.

Gündelik hayatımızda algılarımızla oynayan, kültürü ve yaşam stilimizi etkileyen gelişmelerden önceki kısımlarda bahsedilmiştir. Burada, deneyimi manipüle eden algı oyunlarının karşısındaki deneyim arayışına bir cevap olarak, aslında yine algısal oyunları verebiliriz. Son derece muğlak olan algısal süreci, algıyı tetikleyen durumları, bir reçete halinde sunmak oldukça zordur; fakat bedenın deneyimini arttıran algısalıklar mekanda aranabilir. Örneğin hareket, bedensel algımızı güçlendirir. Hareketin önemli rol oynadığı yürüme eylemi de algısal çeşitlilikleri içinde barındıran algısal bir oyun olarak ele alınabilir. Gündelik hayattaki hareket alanlarımızdan biri olan yürüme eylemi, benzersiz bir duyumsal deneyimdir. Yürüyüş gündelik hayatın rutinini kırar, sıradan anları değiştirir, bazen uzun bir

yürüyüş sonrası verilen mola sırasında yenen yemek kadar lezzetlisi yoktur, der Le Breton (Le Breton, 2008).

Çalışma kapsamında ‘algısalılık’ kavramı ile alakalı ortaya atılan sorular şunlardır:

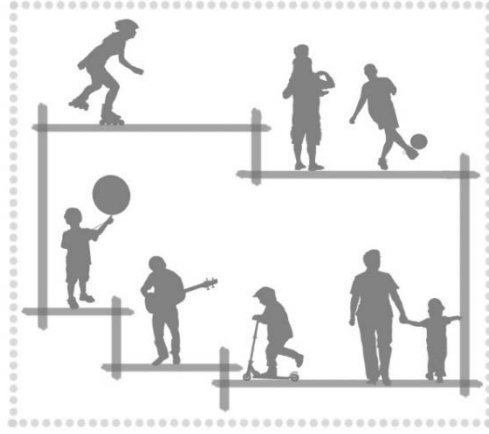
1. Deneyimin odakta olduğu bir mekan ne tür algısalılıklar barındırmaktadır?
2. Beden ve zihnin beraber etkin olduğu algısal süreçte devinim nasıl sağlanabilir?
3. Kimi zaman deneyimi azaltan, manipülatif bir olgu olarak ele alınan algı, nasıl deneyimi arttıran bir güç haline gelebilir?

4.1.2 Eylemsellik

Duyuları, algısı, hisleri ve belleğiyle mekanı deneyimleyen bedenın eylemleri, bedenın mekanda edindiğı deneyimlerin bir yansıması olarak ve deneyimlerin görünür hali olarak değerlendirilebilir. Bedenin mekanla etkileşimi, o esnada kurduğu ilişkiler, bedenın eylemlerine yön verdiği için önem kazanır. Çalışma süreci boyunca mekanın katı ve sınırlı olmayan, çok yönlü ve muğlak olabilen yönlerine dikkat çekilmeye çalışılmaktadır. Böylesi bir mekan, bedenın mekanla çok katmanlı ve farklı iletişimler kurmasına neden olan, yaşanan ve deneyimlenen mekandır. Çok yönlü bir etkileşim, çok yönlü mekansal deneyimi ve yine çok yönlü eylemleri beraberinde getirmektedir. Daha katı ve sınırlı özelliklere sahip şekilde tasarlanmış olan mekandan, yaşanan ve deneyimlenen mekana geçişte bedenın mekanla kurduğu ilişki oldukça önemlidir. Çünkü her ne kadar mekanın varlığı önemli olsa da; bedenın mekanı kullanma biçimi, yani o mekandaki eylemleri, mekanı başka bir boyuta taşır (Bucsescu ve Eng, 2009).

Çevremizde bizi çevreleyen birçok imge vardır; beden hiç beklemediğı anlarda bu imgelerle karşılaşır ve beden ile imgeler arasında etki-tepki süreci oluşmaktadır. Bu bağlamda, mekanı karşılaşılan bir imge olarak ele alırsak, mekan imgesi bedenın tepkisine, yani eylem üretmesine neden olur. Bedenin mekan içindeki eylemleri mekansal deneyimi oluşturur (Bergson, 2007).

Eyleme göre sabitlenmemiş ama eylemle şekillenen mekanda, mekanın sınırları belirsizleşir. Mekanın sınırları, onu çevreleyen duvarlardan ibaret değildir; mekanın asıl sınırlarını içinde gerçekleşen eylemler belirler (Şekil 4.1).



Şekil 4.1 : Bedenin eylemleriyle şekillenen mekan.

Mekanın eylemselliğini tetiklemede, kullanıcının inisiyatif kullanabileceği şekilde, çok tarifli olmayan ve açık uçlu tasarımın önemine değinebiliriz. Bunun en güzel örneğini, ikinci dünya savaşından sonra çocuklar için park alanları tasarlayan Aldo Van Eyck olarak verebiliriz. Eyck, günümüzdeki eylem açısından kısıtlı ve standart parkların aksine çocukların yaratıcı eylemler gerçekleştirmesine olanak tanıyan parklar tasarlamıştır (Şekil 4.2). Tasarımlar karmaşadan uzak, çocukların yaratıcılığını tetiklemesine yetecek kadar sadedir; ayrıca farklı eylemlere imkan veren basit ama esnek özelliklere sahiptir. Örneğin, borulardan oluşturulmuş kubbe formunda bir alan, tırmanma eylemini gerçekleştirebilmek adına bir altlık oluştururken; üzerine eski bir halı atıldığında içine girilip, vakit geçirilen bir kulübeye dönüşebiliyordu. “Tasarım yolu ile hiç bir senaryo dikte edilmediği için çocuklar kendi hikayelerini ve oyunlarını kendileri icat ediyorlardı” (Kanıpak, 2014).



Şekil 4.2 : Aldo Van Eyck’in park tasarımları (Kanıpak, 2014).

Merleau-Ponty (2014) algılanan dünyaya eylemlerimizle tepki verdiğimizizi şu şekilde anlatır:

Öyleyse şeyler, karşısında düşünüp taşınacağımız yalın ve tarafsız nesneler değiller; her biri bizim için bir tutumu simgeler, bir tutumu anımsatır, bizde olumlu olumsuz tepkiler uyandırır; bir insanın kendisini çevrelediği nesnelerden, yeğlediği renklerden, dolaşmaya gittiği yerlerden, o insanın zevki, kişiliği, dünyaya ve dışarıdaki varlıklara karşı tutumu okunur.(s. 30)

Öte yandan ‘tüketim kültürü’ ve ‘kültür endüstrileri’ bireylerin ve toplumların eylemlerini etkilemektedir. Bu eylemler, kimi zaman önceden planlanmış, sınırlanmış, ucu açık bırakılamayan bir takım tutumları içermektedir. Buna paralel olarak üretilen mekan, bireyin eylem imkanlarını azaltabilmekte ya da manipüle edebilmektedir. Tüm bu tartışmalarla beraber, çalışmada eylemsellik kavramı ile ilgili oluşan sorular şunlardır:

1. Bedenin mekan içerisinde yapacağı eylemler katı bir tutumla planlanmadan, ucu açık bir şekilde, kullanıcının keşfine bırakılabilir mi?
2. Eylem odaklı mekan tasarımı nasıl olabilir?
3. Bedenin eylemselliği nasıl bir deneyim biçimi oluşturur?

4.1.3 Dokunsallık

Pallasmaa (2011), görmeyi diğer duylardan üstün kabul eden görüşlerin aksine; görmenin diğer duylar ile işbirliği yaptığını belirtir; ön plana çıkan görme duyusunun ve tüm duyların dokunma duyusunun uzantısı olduğunu söyler. Bu şekilde, duylar aracılığıyla gerçekleşen tüm deneyimlerin dokunsallığa dayandığını öne sürmektedir. ‘Dokunsallık’ kavramı bu doğrultuda, duylar aracılığıyla gerçekleşen, dokunma duyusunun önem kazandığı bir deneyim türünü karşılamaktadır. Bu tür deneyimde, baskın bir görme duyusunun etkinliğinden ziyade, tüm duyların etkin olarak yer aldığı bir deneyimden bahsedilebilir.

‘Çok duylu deneyim’ kavramı, ‘dokunsallık’ kavramı ile bağlantılı olarak açıklanması gereken kavramlardan birisidir. Tüm duyların etkin rol aldığı bir deneyim, çok duylu deneyim olarak adlandırılabilir. Pallasmaa’ya göre her etkileyici mimarlık deneyimi çok duylu bir deneyimdir ve mekanla ilgili edindiğimiz deneyimde göz, kulak, burun, ten, dil, iskelet ve kas eşit paya sahiptir (Pallasmaa, 2011).

‘Dokunsallık’ kavramının karşısında ele alabileceğimiz, görme duyusunun baskın olduğu tasarımlar, çokça eleştirilmektedir. Örneğin, Hoffmann’ın mimarisi, güçlü bir

plana sahip olmasının yanı sıra, görmeye öncelik tanır. Üstelik buradaki görme, bedenin gözünden ziyade, mekanik bir gözdür; Hoffman'ın mimarisinin, fotoğraf makinesinden bakılacak şekilde, mekanik göz aracılığıyla deneyimlenecekmiş gibi tasarlandığı düşünülmektedir (Colomina, 2011). Loos, bu durumu şu şekilde eleştirir:

Fotoğraf tözden yoksun bırakır. Oysa ben odalarımnda insanların tözü dört bir yanlarında hissetmelerini, tözden etkilenmelerini; mekanın kapalı olduğunu bilmelerini, dokuyu, ahşabı hissetmelerini, en önemlisi de tözü *görme ve dokunma yoluyla* duysal olarak algılamalarını, rahat oturmaktan ve iskemleyi dışsal bedensel duyularının geniş bir kesiminde hissetmekten çekinmelerini... istiyorum. Bunu fotoğrafla kime kanıtlayabilirim?(Colomina, 2011, s. 64)

Loos, burada görmeyi baskın ve diğer duyuları arka plana atan bir duyu olarak ele almaz, dokunma duyusuyla birlikte değerlendirir ve dokunsallığa önem verir. Pallasmaa da, Loos gibi, görmenin egemen olduğu mimarlık anlayışlarını eleştirmektedir. Böylesi bir mimarlığa karşın, çok duyulu deneyimi ve bunu sağlayan mekanları, koku mekanlarını, bellek ve imgelem mekanlarını öne çıkarmakta; bu arayışını da 'bir duyular mimarlığı' olarak adlandırmaktadır. Bu mimarlık anlayışına paralel olarak, gözün egemen olduğu mimarlık anlayışlarının karşısında, bedeni tüm duyularla birlikte sarmalayan mimarlığı 'dokunsal mimarlık' olarak da adlandırır ve bununla ilgili birkaç örnek verir: Gleen Murcutt, Steven Holl ve Peter Zumthor'un mimari anlayışlarında duysal deneyim öne çıkmaktadır ve bu deneyimlerde dokunsallıktan bahsedilebilir (Pallasmaa, 2011).

'Atmosfer' kavramı, çok duyulu ve dokunsal olarak adlandırabileceğimiz deneyimlerle ilgili tartışılabilir bir diğer kavramdır. Zumthor'un oluşturduğu etkili atmosfer ile mekan bedene dokunur ve dokunsallıktan bahsedebileceğimiz bir durum ortaya çıkar. Zumthor, yapıların insanda bir etki oluşturabiliyor, insanın içinde bir yerlere dokunabiliyorsa etkileyici olabileceğini belirtmektedir. Zumthor (2006) yapılarında böylesi etkileyici bir atmosferi yakalamaya çalışır, bunun için gerekenleri de 9 maddede anlatır:

- Mimari varlık: Mimarının malzemeyle birlikte mevcut olma durumu.
- Malzeme uyumluluğu: Malzemelerin bir arada kullanımından doğan çekişmenin etkileyciliğidir.
- Mekanın sesi: Örneğin, tren istasyonu salonunda duyulabilen kentin sesidir, her kentte, her mekanda farklı sesler duyulmaktadır.

- Mekanın ısısı: Her yapının belli bir sıcaklığı vardır, sıcaklık algısı hem fiziksel hem de psikolojik bir olgudur.
- Sarmalayan nesneler: Çevremizde güzel nesnelerin var olmasıdır.
- Sakinlik ve cazibe arasındalık: Mimari mekan kullanıcıyı içine almalı, zamandan koparmalı, fakat diğer yandan da farklılıklar için tetikleyici olmalıdır.
- İçerisi ve dışarısı arasındaki gerilim: İçeride-dışarıda olma durumu ve bu iki farklı mekansallığın yarattığı ilişkidir.
- Samimiyet seviyeleri: Ölçek samimiyeti belirlemektedir.
- Nesnelerin sahip olduğu ışık: Gerçek ışık ve mekanın gölgelerdir.

Mekanda dokunsal izler, çok yönlü, duygulara hitap eden ve bedeni sarmalayan etkileyici deneyim ortamları sağlar. Çalışmada ‘dokunsallık’ kavramı üzerinden deneyim ve mekan incelenirken ortaya çıkan sorular şunlardır:

1. Mekanda ‘dokunsallık’ nasıl sağlanabilir?
2. Dokunsal bir deneyimin özellikleri nelerdir?
3. Dokunsal deneyimin mekanında duyular nasıl kullanılmaktadır?
4. Görmenin aktif olduğu bir durumdan ziyade, birden fazla duyuyu harekete geçiren çok duyulu bir deneyim nasıl oluşturulabilir?

4.2 Kaybolan Deneyimi Tasarım ile Araştırmak: Örnekler Üzerinden İrdeleme

4.2.1 N Evi

Sou Fujimoto, Oita / Japonya, 2008.

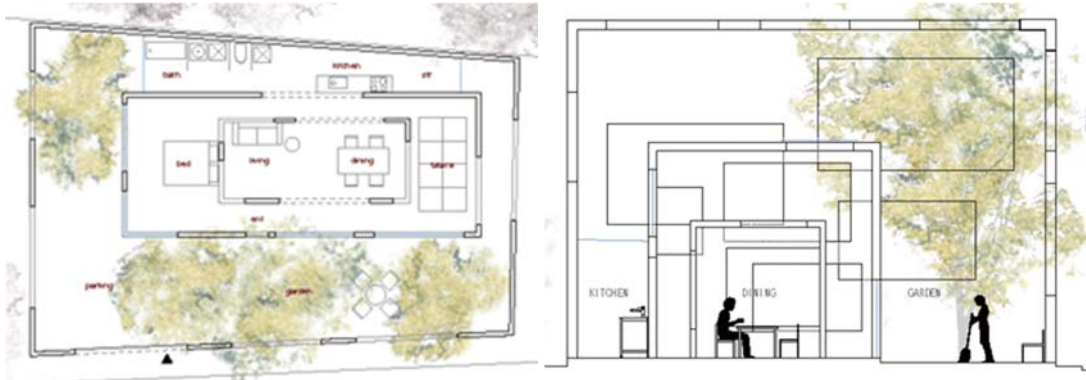
N Evi, köpeği ile birlikte yaşayan iki kişilik bir aile için tasarlanmıştır. Uzaktan bakıldığında yapının çok ilginç bir formu olduğu söylenemez; ilk bakışta birçok yerinden boşluk açılmış bir küpü andırmaktadır; fakat sade formu ve sade ama çarpıcı beyaz rengiyle, çevresindeki binalardan farklılaşarak dikkat çekmektedir (Şekil 4.3). Yapıya yaklaşıp yakından bakıldığında, yapının alışlageldik bir formunun olmadığı görülebilmektedir. Yapı birbirini çevreleyen üç katmandan oluşmaktadır (Şekil 4.4). Katmanlar dıştan içe doğru git gide özelleşen mekanların

sınırlarını çizmektedir. Dış mekan olan sokaktan, binanın en dış katmanının ardına, yani içeri doğru bakıldığında görülen kısmın, bir iç mekan mı, yoksa dış mekan mı olduğu konusu bulanıklaşmaktadır. Benzer şekilde, evin iç mekanından çekilmiş olan fotoğraf dış mekan ile iç mekan arasında gidip gelen bir görünüm sergilemektedir (Şekil 4.3).



Şekil 4.3 : N Evi dışarıdan ve içeriden görünümü (Url-13).

Tüm bu görsel illüzyonlara rağmen, Fujimoto'nun son derece modern görünüme sahip olan bu binayla, yeni ve çarpıcı mekana imgesel değer üzerinden ulaştığını söylemek, bu evdeki mekanların barındırdığı muazzam deneyim potansiyelleri açısından haksızlık olur. Mimarın binayı tasarlarken asıl endişesinin de görünümünden öte, mekanda yaşanacak deneyimler olduğu söylenebilir.



Şekil 4.4 : N Evi, plan ve kesit (Url-14).

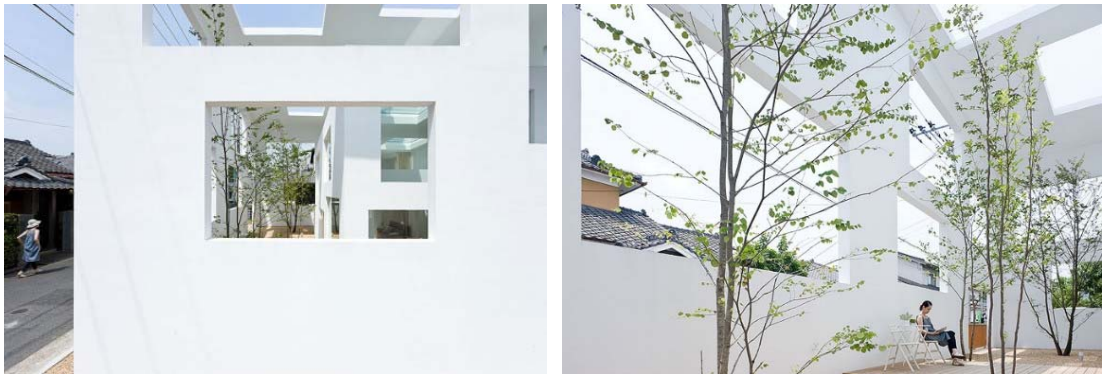
Fujimoto, yaşanan deneyimlerde boşluğun önemine dikkat çekerken; Japonya'da boşluk kavramına çok önem verilmesinin yanında, müşterinin bu kavrama ikna edilmesinin zor olduğunu belirtmektedir. Fujimoto, boşluk hissinin evde en dıştaki kutu aracılığıyla belirgin hale geldiğini, bu kutu olmadan aynı duygu ve deneyimlerin yaşanamayacağını öne sürmektedir. Hatta kutunun içinden bakıldığında çirkin elektrik tellerinin adeta modern sanat eserlerine dönüşmekte olduğunu ve bu

şekilde çok farklı algılamalar ve zengin deneyimler yaşanıldığını söylemektedir (Bahadır, 2009).

Ev tasarlanırken sadece iç mekan hakkında düşünülmemiş, evin sokakla kuracağı ilişki de düşünülmüştür; hatta evi oluşturan ana fikrin bu olduğu söylenebilir. Diğer evlerin sokakla sadece bir dış duvar aracılığıyla kurduğu ilişki eleştirilmiş; iç mekanla dış mekan arasında çeşitli algılamalara, farklı duygu ve deneyimlere imkan tanıyan, sokakla çok yakın ilişkiler kuran bir mekandan, sokaktan gittikçe bağımsızlaşan özel mekanlara doğru kademeli bir mekansallık yaratılmıştır (Fujimoto, 2011).

Evin sokakla kurduğu yakın ilişkinin ev sakinleri dışında sokağın kullanıcılarına da farklı deneyimler yaşatma ihtimali oldukça yüksektir. Bahadır (2009) binayı, “Ne ev ne şehir: Hem ev, hem şehir” şeklinde tanımlayarak, evin şehirle olan yakın ilişkisin altını çizmekte ve ev sakinlerinin yanı sıra şehrin sakinlerinin de evle ilişki kurabilme şansına dikkat çekmektedir.

Evin giriş kısmında, dıştaki iki katmanın sınırladığı alan içerisinde bulunan bahçe aracılığıyla, genel mekan ile özel mekan arasındaki sınırlar bulanıklaştırılmaktadır. Şöyle ki; bahçeyi sarmalayan katman üzerindeki boşluklar camla kaplı olmadığı için bahçe dış etkenlere son derece açıktır ve içeri adım atıldığında karşılaşılan ağaçlar adeta iki adım geride kalan sokakta bulunuluyormuş hissini yaratmaktadır (Şekil 4.5).



Şekil 4.5 : N Evi'ne ait görünüm (Url-13).

Bu hissiyatın oluşumunda dış duvarları oluşturan katmanın niteliği de oldukça önem kazanmaktadır. Dış katman, yüzeyinde barındırdığı oldukça büyük boşluklarla dış mekânın ışığını cömert bir şekilde içeriye alıp, oldukça yüksek geçirgenliği aracılığıyla sokakla evi birbirine bağlamaktadır (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : N Evi, geçirgen yapı formu (Url-13).

Banyo ve mutfak, dışarısı ile yakın ilişkide bulunan bahçenin arka tarafına konumlandırılmıştır. Özellikle, insan için en mahrem alanlardan biri olarak görülen banyonun, en korunaklı ve özel görünen, katmanların en iç kısmında kalan alan yerine dış etkenlere açık olan bahçeye yakın bir şekilde konumlandırılmış olması mimarın mekan dizilimi aracılığıyla sınırları nasıl bulanıklaştırdığının, özel ve genel mekan ayrımını aynı potada erittiğinin en önemli örneğidir.

Evi oluşturan en dıştaki katman sokakla içerisi arasında bir ara bölge oluştururken; ikinci katman evi, son katman da odaları oluşturmaktadır. Evdeki bu kademeli geçiş, geleneksel mimarlık anlayışına göre bazı farklılıklar içermekte; yatak odası ve banyo gibi mahrem alanlar mimari planda oldukça radikal bir şekilde konumlandırılarak özel-genel mekan algısına farklı bir boyut kazandırılmıştır. Evde mahremiyet, kademeli geçişin yanı sıra katmanlardaki boşluklar aracılığıyla da sağlanmıştır. Katmanlardaki boşluklar iç mekanın son derece aydınlık olmasını sağlarken, boşluğun dışında kalan dolu kısımlar gerekli yerlerde mahremiyeti sağlamaktadır. Banyo ve mutfak bölümlerinin bulunduğu kısımda mahremiyeti sağlamak adına katmanın duvar işlevi gören kısmında boşluk bulunmamaktadır; fakat binanın en dış katmanındaki boşlukların camla kapatılmaması sebebiyle bu mekanlar dış etkilere açık konumdadır (Fujimoto, 2011). Bu sebeple hijyenik olması gereken mutfak ve banyo gibi bölümler katmandan çok daha alçak bir kotta cam tavan ile kapatılmıştır (Şekil 4.4). Son derece geçirgen olan bu cam tavan sayesinde mahremiyet ve hijyen koşulları sağlanırken mekanların dış dünyadan kopmaması da sağlanmıştır.

Evin bir sonraki aşamasına geçildiğinde, iç kısımda kalan diğer iki katmanın sınırladığı alan içerisinde yatak odası ve ‘tatami’ adı verilen bir alanla karşılaşmaktadır. Mimar yine banyo mekanında olduğu gibi yatak odasında da mahremiyet algımızla radikal bir şekilde oynamıştır. Şöyle ki; aslında her şeyden öte

bu evde bir yatak odası bulunmamaktadır diyebiliriz. Yatakların bulunduğu bölüm bir odadan çok uyuma alanı gibi gözükmektedir; çünkü diğer mekanlarda olduğu gibi yatak odası mekanı da keskin sınırlarla diğer mekanlardan ayrılmamıştır. En iç kısımda bulunan yemek yeme ve yaşama alanlarının oluşturduğu mekanın geometrik kurgusundan faydalanılarak; bu mekanın bir ucuna uyuma bölümü konumlandırılırken, diğer ucunda da ‘tatami’ konumlandırılmış ve doğal bir şekilde, keskin sınırlar getirilmeden mahremiyet sağlanmıştır. Hem son derece açık bir mekan tasarlanmış, hem de korunaklılık sağlanmıştır. Fujimoto (2011) mekanı kesin sınırlarla birbirinden ayırmayıp çeşitli muğlaklıklar oluşturmakta; katmanlaşma aracılığıyla kişinin bulunduğu pozisyona bağlı olarak çeşitli ışık oyunları da sağlamaktadır. Tüm bu sebeplerle Fujimoto (2008) bu evde yaşamayı bir bulutta yaşamaya benzetmektedir.

Mimari mekanın meta değerinden ziyade, bedeninin deneyimlerine odaklanan bu gibi deneyimsel tasarımlarda mimarın bakış açısının yanı sıra, kuşkusuz ki işverenin tavrı da önemlidir. Fujimoto, Japonya’da insanların yeniden satış değeriyle ilgilenmediğini, yapıları daha sonra satmak için yaptırmadıklarını belirtmektedir (Url-15). Bu durum da mimara esnek tasarımlar yapma şansını tanımaktadır.

4.2.2 Dijital Su Pavyonu

Carlo Ratti, Zaragoza / İspanya, 2008.

Pavyon Zaragoza’da düzenlenen Expo için mimar Carlo Ratti tarafından tasarlanmıştır. Ratti, MIT’de ‘Senseable City’ Laboratuvarı’nın kurucusudur ve halen yürütücülüğünü sürdürmektedir. Proje, Ratti’ye İspanya ve Güney Avrupa’daki kamusal alanda su kullanımından bahseden belediye başkanının, “yeni teknoloji bu geleneklere nasıl eklenebilir?” sorusu üzerine ortaya çıkmıştır. İlk çıkan fikirlerden biri; valfleri olan, açılıp kapanabilen su borularıyla oluşturulan, üzerine yazılar yazılıp desenler oluşturulabilen, imajlar veya metinler gösterilen bir su perdesidir (Ratti, 2011).

Pavyon, bu fikirlerin izinde, sudan yapılmış, adeta kapısı bacası olmayan bir bina gibidir; fakat binaya yaklaşıldığı zaman duvarlar açılmakta ve insanları içeri almaktadır. Yapıda dikkat çeken en önemli öğe, bilgisayar kontrolü altındaki valfler aracılığıyla oluşturulan su duvarlarıdır. Çatı da duvarlar gibi suyla kaplıdır; fakat herhangi bir rüzgar anında, suyun sıçramaması için, ya da herhangi bir anda isteğe

bağlı olarak, zemine kadar indirilebilmektedir (Şekil 4.7). Mimar, bu durumu mimarinin yok olması olarak nitelendirmektedir (Ratti, 2011).



Şekil 4.7 : Yok olan mimari (Url-16).

Pavyon, fuarın kafe ve danışma ile ilgili birimlerini içermektedir. Yapı şekil olarak, iki adet büyüklü küçüklü kutu ve bir adet tabladan oluşmuş gibi gözükmetedir. Şaşırtıcı bir şekilde, isteğe göre konumunu değiştiren tabla, istenilen yüksekliğe getirilebilmektedir; dolayısıyla istenildiğinde zemine, istenildiğinde de bir çatıya dönüşerek ziyaretçilerine esnek bir kullanım alanı sağlamaktadır. Yapının esnekliği sadece zemin ve çatı gibi elemanlarla sınırlı kalmayıp, dış duvarlarla da devam etmektedir. Yapının, ya da daha doğrusu mekanın sınırlarını belirleyen dış duvarlar istenildiğinde bir su perdesine dönüşmektedir; zaten yapının en önemli özelliği, odak noktası da sudan oluşan duvarlarıdır (Şekil 4.8). Öyle ki, su duvarları aktif olmadığında binayı görenler, yapının yıkıldığını zannetmektedir (Ratti, 2011).



Şekil 4.8 : Alışılmışın dışında bir yapı ögesi: su duvarı (Url-17).

Su, çatıyı ve zemini oluşturan tabladaki bağlantılar aracılığıyla su duvarına dönüşmektedir. Su duvarı, kullanıcıların hareketleriyle birlikte şekil değiştirip, bazen mekanın girişini ya da çıkışını sağlayan duvardaki bir kapı görevini bile görmektedir. Bu mekanda kullanıcıların suyla ilişkisi oldukça sınırsızdır. Suyun oluşturduğu duvarda istenildiği gibi şekiller çizilip boşluklar açılabilen; yapı özellikle de

çocuklar için adeta bir oyun alanına dönüşmektedir. Mekan onunla etkileşime geçen kullanıcılara ve çevresel koşullara tepki vermektedir (Şekil 4.9).



Şekil 4.9 : Bedenin su ile ilişkisi (Url-16).

Ratti, çevresine tepki veren binaların varlığını, mimarların rüyası olarak nitelendirmektedir. Bunun sebebini de şu şekilde açıklar: Kullanıma veya ihtiyaca göre esneyebilen mekanları, tuğla ve beton gibi malzemelerle oluşturmak çok zordur; fakat dijital su aracılığıyla bu mümkün olabilmektedir. Ratti sözlerine şöyle devam etmektedir: "Doksanlarda dijital teknoloji bizi uzak sanal dünyalar üzerine fantezi kurmaya yönlendirdi. Bugün bu aşamadan geçtik: mimarlığın geleceği, bitlerin ve atomların pürüzsüzce birleştiği, dijital bir şekilde genişletilmiş çevrelerle baş etmek zorunda kalabilir" (Url-18).

Bu yapıdaki yaklaşımın benzer örnekleri interaktif tasarım adı altında bu zamana kadar görülmekteydi; fakat Ratti'nin bu projesi çoğunlukla enstalasyon ve pop-up adı verilen geçici mekan tasarımlarında karşımıza çıkan etkileşimin ötesine geçmekte, etkileşim aracı olan su ögesi, yapının bir elemanı olarak kullanılmakta ve oldukça dikkat çekmektedir.

Bina, bir medya pavyonu olarak tasarlanmıştır. Binanın tasarımcısı, 'medya' kavramının çoğunlukla, sadece görsel etkileşim aracı olarak ele alındığını düşünmektedir. Buna karşılık Ratti, projedeki 'medya' kullanımıyla, sadece görsel olanın ötesinde, çok yönlü etkileşimlere olanak sağlayan, deneyim odaklı bir mekan tasarlamaya çalışmış, bunu da başarmıştır. Ratti, binanın en ilginç yanını, insanların mekanla etkileşim sırasında yaşadığı özgün, bireysel deneyimler olduğunu öne sürmektedir. Örneğin, çocuklar için binadaki sistem bir oyun aracına, mekan ve çocuklar arasındaki etkileşim de oyunsu bir deneyime dönüşmektedir (Ratti, 2014).

4.2.3 Sancaklar Camii

Emre Arolat, İstanbul / Türkiye, 2013.

Cami, Sancaklar ailesinin isteği üzerine, Büyükçekmece Gölü'nü gören bir alanda tasarlanmış, birçok kapalı konut sitesinin olduğu bir çevrede ve yoğun bir caddenin kenarında yer almaktadır. Bahçe duvarları ve düşey prizmatik duvar (minare), burada bir cami olduğunun algılanmasını sağlayan, caminin dışarıdan görülebilen öğeleridir. Duvar üzerindeki yazıt, birisi yeterince yaklaştığında, buranın bir dua yeri olduğu anlatmak üzere belirginleşmektedir (Url-19).

Yapı, eğimli bir arazi üzerinde, araziyle uyumlu bir şekilde tasarlanmış, arazinin eğimi basamaklara dönüşmüş; yapı arazi üzerinde adeta yok olmuştur (Şekil 4.10). Basamaklanma, yalnız dış mekanın değil, iç mekanın da şekillenmesini sağlayan önemli bir yapı elemanı olarak dikkat çekmektedir.



Şekil 4.10 : Topografya ile yok olan mimari (Url-20).

Mimara göre, caminin iç kısmında bulunan ana dua alanı, basit bir oyuk gibi bir alan, dua ve tanrıyla yalnız kalmak için huşu uyandıran bir yer haline gelmektedir. Bu sebeple iç mekan son derece basit ama güçlü bir şekilde tasarlanmıştır. Tavan ve duvar, alçakgönüllülük ve arınmışlık hissiyatını güçlendirmektedir. Mekan, bu özellikleriyle bir düşünme ve meditasyon yeri olarak tanımlanmaktadır. Kible duvarından gelen ışık ve gün içindeki ışık değişimleri ise mekanın tek süsü olarak değerlendirilmektedir (Url-19).

“Burada asıl mesele, bugünün yapım şartlarında anlamsızlaşan, klasik Osmanlı cami formuyla yüzleşmekti”. Caminin tanımlı bir formunun olmaması gerektiğinden hareketle, dini mekanın özüne odaklanılmış, biçimsel tartışmalar yapılmamış; tasarımda bedensel ve dokunsal haz ön planda tutulmuştur. Tasarımda, ışığın ve maddenin temsil edilmesiyle, tüm kültürel yüklerden arındırılarak, içsel dünyaya

odaklanılmıştır. Binanın arazinin eğiminde yok oluşu ve zemine sanki hep oradaymışçasına sabitlenmesi ile bütün kültürel ve dünyevi uğraşlardan soyutlanmasını amaçlamışlardır (Url-19).

Arolat, bu camiyi tasarlarken “önemsediğimiz noktalardan biri, doğayla ilişki kurmaktır” diye belirtmektedir. Cami, manzarayla iç içe geçebilecek, manzarayı da kullanan, doğanın farklı özelliklerini de barındırabilecek bir alana sahiptir. Tasarımcı için burada dış mekanların kullanımı çok önemlidir; çünkü burası, iklimsel özellikleri sebebiyle kışın soğuk ama yazın serin bir yerdir ve bu durum oldukça yararlı bir durumdur. Yapıda genellikle doğal malzemeler kullanılmıştır, su da onlardan biridir. Suyun rahatlatıcı bir etkisi olduğu düşünülerek çevresinde oturulabilecek alanlar tasarlanmıştır (Şekil 4.11). Cami, mimar tarafından, bir toplanma yeri olarak da görüldüğü için, açık mekanlar caminin kapalı mekanı kadar önemsenmiştir. Dış mekanda bulunan çay evi, kütüphane ve diğer ortak alanlar, buranın toplanma alanı olma özelliğini zenginleştirmektedir. Dışarıda, daha sakin bir alanda, açık tefekkür alanı da bulunmaktadır (Arolat, 2014).



Şekil 4.11 : Mekanda su ögesi (Url-20).

Caminin iç mekanında, süsleme ve gösterişten ziyade sade, yaratana kulun arasına çok fazla şeyin girmediği bir durum söz konusudur. Binanın tek süsü olarak, günün değişik saatlerinde ortaya çıkan ışık oyunları, farklı gölgeler, farklı renkler oluşturmaktadır. Tanyeli (2014) de bu yapıyı, ışığın ve mekanın sade bir koreografisi olarak değerlendirmektedir; yapıda ışığın etkisi oldukça önemlidir. Öte yandan, gece de gündüzle neredeyse aynı derecede ışık sağlanmış olan mekanda, geceyle gündüz arasında bir ayrımsızlık yapılması amaçlanmıştır. Ayrıca mekanda taşıyıcının olmaması akustik bir fayda sağlamakta, mekanın atmosferini güçlendirmektedir. Kullanılan yazı biçimiyle de mekanın atmosferi düşünülmüştür. Arolat’a, geometrik

yazıdan ziyade sülüsün⁷ daha yerinde olacağı söylenmiş; bu sebeple camide yazı tipi olarak sülüs kullanılmıştır. Arolat, bu sayede geometrik önyargıları kırdıklarını belirtmektedir (Arolat, 2014).

İbadet alanının içinde, arazi eğiminden faydalanılarak bir kotlanma yapılmıştır (Şekil 4.12). Basamaklanma, camilerde pek rastlanan bir durum değildir, halbuki İslam ibadethanesinin tarif edilmiş bir biçimi yoktur, diye belirtmektedir Arolat. Minare, kubbe, ya da düz olacak gibi... Arolat, ana ibadethanede, ‘özgül’ bir mekan yaratabilmek, girdikten sonra yükseklik elde etmek, kotu biraz düşürebilmek ve kible duvarını bir miktar daha etkin hale getirebilmek için basamaklanma yaptıklarını belirtmiştir. Bu tavır, görsel kaygılardan ziyade; ibadet eden insanın hissiyatı düşünülerek ortaya konulmuştur. Diğer camilerden farklı olarak, kadınlar bölümü, ön safa yakın şekilde konumlandırılmıştır. Bu durumun herhangi bir tipoloji önermek için değil, buraya uygun olduğu için yapılmış bir şey olduğu özellikle belirtilmektedir (Arolat, 2014).



Şekil 4.12 : İç mekandan bir görünüm (Url-20).

4.2.4 Liyuan Kütüphanesi

Li Xiaodong Stüdyo, Beijing / Çin, 2011.

Kütüphane, Beijing kentine iki saat uzaklıkta, yaklaşık 300 kişinin yaşadığı, 60-70 haneye sahip küçük bir köyde inşa edilen, mütevazı bir yapıdır. Xiaodong, kütüphaneyi tasarlarken hem köydeki hayat kalitesini yükseltmek, hem de köye turist çekerek köylülere ekonomik katkı sağlamak istemiştir. Bunun yanı sıra, turistlerin ve yerel halkın etkileşimini de sağlamak istemiştir.

⁷ Sülüs, Arap alfabesiyle yazılan süslü bir yazı türüdür; camilerin duvarlarını süsleyen küçük ve büyük levhalarda, kitabelerde ve birçok mezar taşlarında görülmektedir.

Mimar, kütüphaneyi, ilk olarak, sessizlik fikriyle şekillenen küçük bir kitaplık ve okuma alanı gibi işlevlerle köye eklenen modern bir mekan olarak nitelendirmiş; ikinci olarak da, mimarlık aracılığıyla, doğal çevreye minnettarlıklarını göstermek ve çevre kalitesini daha da arttırmak istediklerini belirtmiştir. Kütüphane köy merkezindeki bir alana değil, merkezden beş dakikalık yürüme mesafesinde dağların ve su kaynaklarının yakınında konumlanan bir alana inşa edilmiştir (Şekil 4.13). Merkezden uzak alan seçimi bilinçli verilmiş bir karardır. Xiaodong, daha dingin ve doğa içinde bir mekan üreterek, okuma eylemi yapan kişinin düşünsel sürecini destekleyen, düşüncelerinin netleşmesini sağlayan bir ortam sağlamaya çalıştıklarını, insanları gündelik hayattan uzaklaştırıp, daha izole bir ortamda düşüncelere odaklanılmasının hedeflendiğini belirtmektedir (Url-21).



Şekil 4.13 : Kütüphane ve içinde bulunduğu doğa (Url-21).

Xiaodong, binanın bulunduğu görkemli ve kudretli doğanın, rekabet edemeyecekleri kadar olağanüstü olduğunu belirtmektedir (Url-21). Bu sebeple kütüphane, konumlandığı çevreden elde edilen malzemelerle, doğanın içinde gizlenecek şekilde tasarlanmıştır (Şekil 4.14).



Şekil 4.14 : Kütüphane cephesinde kullanılan doğal malzemeler (Url-21).

Gizlenme, hem binanın yapımında kullanılan malzemeler, hem de doğayı ezmeyen mekan ölçeği ile sağlanmaktadır. Mimar, gizlenmeden ziyade aslında, doğa ve

mekanın bir arada olduđu bir harmoniden bahsetmektedir. Bölgesel malzeme seçimi bu harmanlamada son derece önemlidir. Mimarlar, çevrede gezinip doğal malzeme ararken, neredeyse her evin kenarında olan ahşap dal yığınlarını görmüşler; bu sıradan ve basit malzemeyi farklı ve sıra dışı bir şekilde cephede kullanmayı düşünmüşlerdir. Binanın metal iskeleti ise, paslanmış tren raylarından oluşturulmuştur. Xiaodong’a göre tanıdık, sıradan ve doğal bir malzeme ile cepheyi kaplamak, çarpıcı bir şekilde duyuşal, duygusal bir yöntemdir (Url-21).

Binanın içinde, basamaklar ve ufak kot farklarıyla mekanda çeşitlilik sağlanmış; son derece etkileyici mekanlar yaratılmıştır (Şekil 4.15). Kütüphane tümüyle kare şeklindeki ahşap çerçevelerden oluşmaktadır denebilir: kitaplık rafları, pencereler, oturma alanları... Mekanda neredeyse bildik hiçbir donatı bulunmamaktadır; tüm eylem alanları ahşap malzeme aracılığıyla, o mekana özel olarak kurgulanmıştır, mekanlar adeta eylemleri ve doğayı çerçevelemektedir. Tüm yapı cam ile kaplıdır, camın dışında da ahşap malzeme ile kaplanmıştır. Ahşap malzeme, ışığın mekana eşit dağılmasını sağlarken; okuma eylemi için uygun atmosferi de sağlamaktadır (Url-21).



Şekil 4.15 : Kütüphanenin sıra dışı okuma alanları (Url-21).

Çetken (2013a) mekanın mütevazı ama etkili atmosferiyle, kullanıcıyı zorlamadan, doğal bir şekilde yönlendirdiği, mekanla bütünleştirdiği kütüphane için şunları söylemektedir:

Sessizlik, başkası “ses yapma!” dediğinde ayrı, içeriden geldiğinde ayrı anlamlar taşır. Birinde bir otorite istediği için susma ve o sırada gergin bir biçimde bekleme hali varken; diğerinde onca gürültünün içinde o gürültüye dahil olmama arzusu vardır. Mimarlık tasarım sırasında sorduğu sorular, çizdiği çizgilerle yalnızca sesi değil, sessizliği de kurar, tıpkı bu projede olduğu gibi.

Xiaodong, yapıyı anlattığı röportajında, doğayla işbirliği yapmanın ve tinsel enerji akışını sağlamanın bu binanın amaçlarından biri olduğunu söylemektedir. Binayı

tasarlarken kendisine, modern mimarlık nasıl doğa ile harmoni içinde yapılabilir, insanların eylemleri nasıl doğa ile birleştirilebilir sorularını sormuştur. Bu soruların cevabını ararken, bu kütüphanede olduğu gibi sade formları tercih ettiğini ve sevdiğini belirtmektedir. Kütüphane metal, ahşap ve cam malzemenin birleşiminden oluşan basit büyük bir kutu gibidir. Yapıda, metal ve cam malzemenin sertliği, ahşap malzeme ile yumuşatılmaya çalışılmıştır. Ahşap malzeme, mevsimlere göre doğayla tam uyumlu hale gelmektedir. Ağaçlar yapraklarını döktüğünde geriye kalan kahverengi gövdelerin görüntüsü bina ile sonsuz bir uyum içinde olmaktadır. Mimarın binayla ilgili söylediklerinden en önemlisi belki de şudur: Yapının doğada kaybolmasıyla, beden de kaybolmaktadır, nerede olduğunu bilememektedir; ormanın içinde kaybolan beden ve hiçbir yer olmayan bir mekan birbiriyle sonsuz bir harmoni içerisinde eşsiz bir deneyim yaratmaktadır (Xiaodong, 2014).

4.2.5 Suruhi sergisi

Yoğunluk, İstanbul / Türkiye, 2015.

Yoğunluk, ilk sergileri 'Axis Mundi' ile tanınan, Nil Aynalı, İsmail Eğler, Elif Tekir ve Nezih Vargeloğlu'nun katılımından oluşan sanat inisiyatifidir. Grup, bu sergisini, Nakilbent Sarnıcı'nda, konuk sanatçı, Mimar Buşra Tunç ile birlikte gerçekleştirmiştir (Şekil 4.16). Sergi mekanı, çalışmadaki diğer örneklerden farklı olarak, var olan bir mekan üzerinde yapılan düzenlemelerle yeniden oluşturulmaktadır. Burada, mekanın üretilme biçimi, bir nevi yerleştirme çalışması gibi düşünülebilir.



Şekil 4.16 : Su ruhu sergi mekanı (Url-22).

Yoğunluk, tasarıma başlamadan önce fikirler üretmediklerini; mekanı dinleyerek, mekanın söylemeye çalıştıklarını duymaya, mekanın özünü yakalamaya çalıştıklarını belirtmiştir. Sarnıç, su için yapılmış, yıllardır içinde suyu barındıran ve kentlinin su

ihtiyacını karşılayan bir mekandır; bu sebeple su mekanın odağıdır. Uzunca bir süre kentlinin ihtiyacını karşılayan su, zamanla mekanı terk etmiştir; bu sebeple kavramsal çerçevede ilk kavram olarak ‘suyu geri çağırmak’ belirlemiştir. Tasarımcılar sarnıca ilk kez girdiklerinde, mekanın karakterinin bedensel deneyim aracılığıyla ortaya çıkarılabileceğini düşünmüşlerdir. Tasarımcılar, böylesi bir deneyimin nasıl elde edilebileceğini düşünerek, suyun mekana çağrılması ile ilgili denemeler yapmıştır; bu durum da tasarım sürecini oluşturmuştur. Tasarım sürecinde kimi zaman hiçbir şey yapmadan, sadece mekanın sessizliğini dinlemişlerdir (Yoğunluk, 2015).

Yoğunluk, sergilerinde ışık, video, ses gibi medya elemanlarını sıklıkla kullanmaktadır; fakat bu öğeleri kullanırken, mekanı salt teknolojik imgelere dönüştürmemek, mekanın özünden uzaklaşmamak adına dikkatli olmaya çalışmıştır. Tasarımcılar, çoğu zaman, ‘gerektiği kadar’ felsefesiyle, mekanda birbiri üstüne eklemeler yapmaktan ziyade, çıkarma ve fazla olanı sökme işlemi yaptıklarını; mekanın özünü görünür kılmak için mekanı fazlalıklardan arındırıp, yalınlaştıklarını belirtmektedir. Buradaki yalınlık durumunu, minimalist bir yaklaşımdan ziyade, duylara nüfuz etme durumu olarak nitelendirmektedirler. Örneğin, mekandaki fazla ışığın, mekanı deneyimleme durumunu baltaladığını düşünerek, mekanın ışığını azaltmayı tercih etmişlerdir (Yoğunluk, 2015).

Sergide iki ana madde kullanılmaktadır: ışık ve su. Bu iki maddeyi bir zıtlık olarak ele almışlardır (Şekil 4.17). Şöyle ki; su mekanın ana karakteriyken, ışık mekanın yer altında olup, hiç gün ışığı görmemesi sebebiyle, aslında orada hiç olmayan bir karakterdir. Tasarımcılar, bu iki karakterin zıtlığını kullanarak bir kurgu yaratmayı amaçlamışlardır. “Suyun içinde olma durumunu ışıkla hissettirmek” (Yoğunluk, 2015).



Şekil 4.17 : İki zıt öğe: ışık ve su (Url-22).

Mekanda, iki farklı ışık kurgusu yapılmıştır. Bir tanesi, mekanın sonundaki ‘sonsuz ışık’, diğeri de suyun mekana dönmesini temsil eden, ‘su yüzeyi’ oluşturan ışıktır. İki kurguda da ışık ve su birbiri olmadan var olmamakta, ‘suyun içinde olma deneyimi’ ışık üzerinden yaratılmaktadır. Grup, sergiyi gezerken bazı sürprizlerle karşılaştıklarını belirtmektedir. Örneğin, mekanda gezinirken havada su zerreciklerinin olduğunu ve yer yer zeminde su birikintilerinin olduğunu fark etmişlerdir. Sonsuz ışığa doğru ilerlerken, suyun yarattığı bu oyunlar sayesinde yatayda ve düşeyde dalgalanmalar ve yansımalar olduğunu fark etmişlerdir. Bu sayede mekanın sanki hareket ediyormuş gibi algılandığını belirtmektedirler. Grup, bu durumu tam bir illüzyon olarak değerlendirmekte; yatay ve düşeyde dikey bir sonsuzluğun oluştuğunu öne sürmektedir (Yoğunluk, 2015).

Yoğunluk grubu, “yerin altına iniyorsunuz ve orada bambaşka geçiyor zaman” diye belirtmekte, mekan içinde zamansız bir durumun oluştuğunu söylemektedir; çünkü içeri girildiğinde, kurgu haricinde bir ışık görünmemekte, dışarısı karanlık mı ya da aydınlık mı, bilgi sahibi olunamamakta, bulanık ve muğlak görünümle karşılaşmaktadır (Şekil 4.18). Tüm bu durumlar zaman algısıyla oynamakta ve onu bozmaktadır. Yoğunluk, bu şekilde kartezyen zaman ve mekan algısını da kırdıklarını belirtmektedir. Grup, zamanın lineer bir süreç olmadığını düşünmekte, sergi mekanının bu düşüncüyü destekleyip, zamanın farklı deneyimlenmesini sağladığını öne sürmektedir (Yoğunluk, 2015).



Şekil 4.18 : Sergi mekanında bulanık, muğlak görünümle (Url-22).

Yoğunluk grubu, mekanda yaşanan deneyimi şu şekilde anlatmıştır:

Suyla ışığın çarpıştığı noktada oluşan yansımalar su altında olma hissiyatını güçlendiriyor. Bu yer yer mekanın nefes almasına, canlanmasına ve bir taraftan da ışık-su ilişkisine işaret ediyor. Bütün deneyim süreci boyunca etkileri oluşturan, birbirini takip eden bu üç kurgu bir senaryo oluşturuyor ve bu deneyimi performansa dönüştürüyor (Yoğunluk, 2015).

Mekandaki deneyimi oluşturan bir diğer önemli dinamik de sestir. Yüksek frekansta verilen ses, yeri ve bedeni titreştirmekte; bu da yaşanan deneyimi, bedensel bir deneyim haline getirmektedir. Ses sadece duyulan bir öge olmanın dışında, bedenle hissedilebilmektedir. Bu çalışmada ortaya konulmaya çalışılan da, beden aracılığıyla duyumsanabilen bir mekan ve mekan deneyimidir.

4.2.6 Bruder Klaus Field Şapeli

Peter Zumthor, Mechernich / Almanya, 2007.

Şapel, Mechernich'teki asma bahçelerinde İsviçreli mimar Peter Zumthor tarafından, bölgede yaşayan ve tarımla uğraşan Hermann Josef Scheidtweiler'in isteğiyle 'Bruder Klaus'un anısına inşa edilmiştir (Şekil 4.19). 'Bruder Klaus' 15. yy'da yaşamış, İsviçre'nin baş azizi olarak görülen bir keşiştir. Önceleri çiftçilik yapan 'Bruder Klaus', hayatının son 20 yılını keşiş olarak sürdürmüştür. Efsaneye göre bu süreçte ayakkabısız ve yalnız bir şekilde, Kutsal Eucharist'in diyetinde yaşamıştır; oğlu, 'Bruder Klaus'un bu diyetinde sadece bir parça ekmek ve kurutulmuş armut yediğini belirtmiştir. Daha sonra yerel yöneticiler ona, son derece basit bir inzivaya çekilme hücresi ve şapel inşa etmişlerdir; yapılar hala inşa edildiği yerde görülebilmektedir.



Şekil 4.19 : Bruder Klaus Field Şapeli (Url-24).

Bruder Klaus Field Şapeli, yöredeki çiftçiler tarafından, son derece basit, ama etkili bir yöntemle inşa edilmiştir. Yöntemin bu kadar etkili olmasının sebebi, altında yatan uzun ve derin düşünsel süreçtir. Zumthor altı yıl boyunca mekan hakkında düşünmüştür. Bu yapıda ayrıca, düşünsel süreçle üretim sürecini bir araya getirmiştir (Url-23).

Şapel, ‘Bruder Klaus’un gençken bir gün içinde yaşayarak, tanrının hizmetine girmeyi düşündüğü kulenin formunda inşa edilmiştir. Şapelin formu, 112 adet ahşap kütük çerçeve ile oluşturulmuştur. Çadıra benzeyen çerçeve üzerine, 24 gün boyunca, elli santimetrelilik 24 beton blok dökülmüştür. Bloklar üzerinde beş santimetrelilik bir çok delik bulunmaktadır, delikler aracılığıyla mekana ışık girmesi sağlanmaktadır. Yapım tekniğinde, ahşap çerçevenin betondan ayrılmayıp, on beş gün boyunca mekanın içinde yakılması tercih edilmiştir. Bu şekilde, yanık ahşabın karartıları ve kalıntılarıyla hem görsel bir etki yaratılmış, hem de ahşabın yanık kokusunun betona ve mekanın içine yayılması sağlanarak, kokusal bir deneyim yaratılmıştır (Url-24).

Üst kısımda, ahşap kütüklerin içeri doğru uzanarak birleştiği yerde oluşan boşluk aracılığıyla gökyüzü ile bağlantı kurulmuştur (Şekil 4.20). ‘Bruder Klaus’un bir keresinde annesinin mezarı başındayken dünyayı havaya uçuran bir yıldız gördüğü anlatılmaktadır; burada, şapeldeki boşluk aracılığıyla da yıldızlar görülebilmektedir. Zemin, eritilmiş kurşun kaplamadan oluşmaktadır. Çatıdan arada sırada içeri giren yağmur suyuyla birlikte, zeminde küçük havuzcuklar oluşmaktadır, şapel bu haliyle donmuş bir havuza benzetilmektedir (Url-23).



Şekil 4.20 : Şapelin iç mekanındaki yanmış ahşap malzeme (Url-24).

Şapelde elektrik, su tesisatı, tuvalet, havalandırma ve duvarda asılı resimler vb. bulunmadığı için mekan süsten uzak, son derece yalındır; fakat hem mekanda kullanılan malzemelerle, hem de ışığın kullanımıyla son derece etkileyicidir. Ahşap dokuyla karanlık, ama gökyüzüne döndüğünde aydınlanan; malzemelerin kullanımıyla tinselleşen bir atmosferdir. Bu haliyle mekan, tam da ‘Bruder Klaus’un hayal ettiği gibi, bir inziva mekanı haline gelmektedir. “Eğer Zumthor’un doğal binaları, ziyaretçilerin kısa bir süre için bile olsa sessiz kalmalarını sağlayabilirse

amaçlarından bir tanesini gerçekleştirmiş olacak. Değişen dünyada gösterişli mimariyi bulmak oldukça zor oluyor” (Url-23).

Zumthor, “Ben zamanın, geçmişin bir parçasıyım; binalar da belki zamanın bir parçası olabilir” der. Tasarımlarının ve ortaya çıkan binalarının asıl sorusunun bu durum olduğunu belirtmektedir. Ona göre mekanlar zamana tutunup var olmalıdır; mekanlar ve binalar, ruhun form haline gelmiş şeklidir. Bu şekilde mekan zamansallaşmakta, zaman ise mekansallaşmaktadır (Zumthor, 2014).

Zumthor, bir mekan tasarlarken, duygusal mekan tasarlamakla ilgilendiğini söylemektedir. Duygusal mekan ile anlatmak istediği, kendisini içine çeken bir mekan olmasıdır, tıpkı küçükken annesiyle gittiği kilise gibi. Bruder Klaus Field Şapeli de atmosferiyle onu kendine çekmektedir (Zumthor, 2013).

4.2.7 Son Ahşap Ev

Sou Fujimoto Architects, Kumamoto / Japonya, 2008.

Fujimoto, çocukluk ve gençlik yıllarının bir kısmını ufak, kırsal bir alanda geçirmiş; daha sonra mimarlık eğitimi almak için büyük ve karmaşık bir kente göç etmiştir. Yani aslında, doğal bir hayattan, daha yapay olan bir dünyaya geçiş yapmıştır; bu sebeple, her iki dünyayı da kendi iç dünyasında değerlendirmeye sokmaktadır. Fujimoto (2014), bu iç değerlendirmenin de etkisiyle yapılarında her zaman doğal ile yapay arasında bir tasarım yapmaya çalıştığını belirtmektedir. Günümüz şartlarının teknolojisini yadsımazken, insanoğlunun doğal yaşama olan özlemini de dikkate almaktadır. Son Ahşap Ev, içinde bulunduğu doğaya aykırı durmayan yapısıyla, doğaya saygı duyarak, mimarın bu yaklaşımını gözler önüne sermektedir (Şekil 4.21).



Şekil 4.21 : Doğa içinde, doğal bir ev (Url-25).

Mimarın bu yapısı, ilk bakışta görsel olarak, belki de kullanılan malzemeden dolayı, ahşap malzemenin yoğunluğu ve rengi itibarıyla, çalışmada 4.2.1 maddesinde ele alınan diğer konut örneğinden çok farklıymış gibi bir imaj verse de; aslında mimarın ana tasarım kararı açısından oldukça benzerlik göstermektedir. Fujimoto, her şeyden önce, mekanda yaşanılacak deneyim imkanlarını önemsemektedir. Bu yapısıyla da bunu sağlamaya çalışmış, deneyim odaklı bir yaklaşımla, fakat daha farklı araçlarla deneyimi yakalamaya çalışmıştır.

Ahşap, bu yapıda bir taşıyıcı ya da kaplamanın çok ötesine geçerek yapının tamamını oluşturmaktadır. Yapı tümüyle, birçok işlev yüklenmiş kerestelerden oluşmaktadır: Kolonlar, kirişler, mobilyalar, dış duvarlar, iç duvarlar, merdivenler, pencere boşlukları, tavan ve döşeme... Yapıda net bir döşeme ve tavan ayrımı olduğunun söylenmesi de oldukça zordur. Banyo, mutfak gibi tanımlı olan mekanların dışında, tanımlanmamış alanlar kullanıcının deneyimine açık bırakılmıştır (Şekil 4.22).



Şekil 4.22 : Bedenin keşfiyle tanımlanan mekanlar (Url-25).

Farklı kotlarda farklı şekillerde konumlandırılmış keresteler, aslında içindeki kullanıcının keşfiyle mekansallaşmaktadır. Farklı kotlara sahip mekanda algı, bulunan yerdeki kişiye bağlı olarak değişiklik göstermektedir. Mekan, bedenin farklı hareketlerine izin vermektedir, merdiven olarak kullanılabilen basamaklar yeri geldiğinde uzanıp dinlenilen bir alana dönüşebilmektedir. Fujimoto bu projesinde de, yeni bir bina tasarlamaktan öte yeni bir yaşam deneyimi sunmaktadır.

4.2.8 Superkilen Park

Topotek 1 + BIG Architects + Superflex, Kopenhag / Danimarka, 2012.

Superkilen, BIG mimarları, peyzaj mimarlığı ofisi Topotek 1 ve sanatçı topluluğu Superflex tarafından tasarlanmış 1 kilometre uzunluğundaki bir parktır. Parkın

konumlandığı alan, kültürel mücadelelerin, etnik çeşitliliğin yoğun olduğu ve çok fazla sayıda ulustan insanların yaşadığı çok katmanlı bir bölgedir (Url-26).

Park, üç ayrı bölgeden oluşmaktadır, her bölge farklı bir renk ile temsil edilmektedir. Kırmızı, yeşil ve siyah alanlar bölgeleri oluşturmaktadır, her bölge birbirinden farklılaşan eylem alanlarını içermektedir. Kırmızı bölge, modern kent yaşamının parçası olan kafe, müzik ve spor alanlarını içermektedir. Siyah bölge, su öğeleri ve banklardan oluşan klasik park alanlarındandır. Yeşil bölge ise, ağaçlara, çiçeklere ve piknik alanlarına ev sahipliği yapmaktadır (Şekil 4.23). Siyah bölge, uzun beyaz çizgilerle süslenmiştir. Beyaz çizgiler, hareketli topografyayı belirginleştirmekte; ayrıca objelerin yakınına doğru kıvrılarak, objelerin bulunduğu alanı özelleştirmektedir (Url-27).



Şekil 4.23 : Superkilen Park; kırmızı, siyah ve yeşil bölge (Url-28).

Parkta, o bölgede yaşayan, farklı ulusal kökene sahip olan bireylerin kendi kültürlerine ait, bank, ağaç, rogar kapağı gibi değişik bir çok gündelik yaşam objesi yer almaktadır (Şekil 4.24, EK A). Objeler seçilirken orada yaşayan halka sorulmuş, katılımcı bir süreç oluşturulmaya çalışılmıştır (Url-27).



Şekil 4.24 : Superkilen Park; objelerden örnekler (Url-26, Url-28).

Buradaki yaşam, parktaki ağaçların doğa ile mücadelesine benzetilmiştir. Bölgenin iklimine tam olarak uygun olmayan palmiye ağaçları, değişen iklim sayesinde toprağa tutunabilmekte, savaş vermektedir. Tasarımcılar, palmiye ağacını parkta bilinçli olarak kullanmıştır. Ağaçların savaşı, bölgede kendilerine yabancı bir alanda yaşam mücadelesi veren göçmenlerin hayatıyla benzeştirilmiştir (Url-29).

Parktaki gündelik nesneler, sadece görülüp geçilecek imgeler olarak kullanılmamıştır, halk parka girdiği andan itibaren imgelerle görsel olanın yanı sıra, eylemsel olarak da etkileşim halindedir; farklı objeler, farklı birçok eyleme izin vermektedir. Çok farklı etnik ve kültürel kökenden gelen birçok insan, aynı çatı altında birbirlerinin kültürü ile de etkileşime geçmektedir. İnsanlar beraber spor yapıp, dans edip, piknik yapabilmekte; ya da kendi istedikleri başka bir kültürel faaliyeti düzenleyebilmektedir (Şekil 4.25). Park, bu olanakları ile yeşille bütünleşen büyük bir oturma odası olarak tanımlanmaktadır.



Şekil 4.25 : Superkilen Park; eylem alanları (Url-28).

Çetken (2013b) park hakkında şunları söylemektedir:

Superkilen’de bir parktan çok, kentin ortasından geçen bir karnaval dünyasına giriliyor. Başka başka ülkelerin nesnelerinin ve dolayısıyla insanların orada yer alması birden 3 boyutlu renkli bir kolajın içinde olduğunu hissettiriyor. Cesur, tutkulu hatta yer yer cüretkar çizgiler kentin gündeliğinin sıradanlığı içinde birden kentliyi de o çizgilere dahil ediyor. Çizgiler kentliyi başka bir şeye dönüştürürken, kentli de o çizgileri başka bir şeye dönüştürüyor. Park, her yaştaki insanı oyuna davet eden bir alan oluyor. Nasılsa kolajlar gücünü gerçekliğin sıkıcılığını, katılığını esprili bir dille kırmaktan alırsa, burada da Superkilen’in yarattığı kolaj kentteki gerçeklikleri kırıyor, yeni bir gerçeklik yaratıyor. Kamu, tüm bu delilikten nasibini alıyor.

Parkı sıradan, herhangi bir park gibi değerlendirmek oldukça zordur. Park, son derece karmaşık etnik kökene sahip olan bir bölgede, halkın kültürel etkileşime

geçeceği, bedeninin algılarını tetikleyen, onu harekete sürükleyen birçok işlev ile süslenen deneyim imkanlarını barındırmaktadır.

4.2.9 Fuji Anaokulu

Tezuka Architects, Tokyo / Japonya, 2007.

Bu örnekte, 2007 yılında yapımı tamamlanmış Fuji Anaokulu ve 2011 yılında, aynı mimarlar tarafından bu yapıya ek olarak tasarlanan oyun alanı incelenecektir (Şekil 4.26).



Şekil 4.26 : Fuji Anaokulu ve oyun alanı (Url-30, Url-32).

Fuji Anaokulu, 500 öğrenci için dev bir oyuncak gibi tasarlanmıştır. Yapı, büyük ve geniş, çocukların etrafında rahatça koşabilecekleri oval bir şekle sahiptir. Yapının şekli, ilk eskizlerde daire olarak düşünülürken, binanın ortasından geçen üç adet ağacın da etkisiyle şimdiki oval şekline dönüşmüştür. Bina son derece açık ve şeffaf, köşelerden ve ölü alanlardan kaçınılarak tasarlanmıştır (Url-30).

Binanın ortasında geniş ve yeşil bir oyun alanı bulunmaktadır, ayrıca binanın çatısı da kullanılabilir şekilde tasarlanmıştır (Şekil 4.27). Mimarların anaokulunu tasarlamasını isteyen işverenler, mimarların tasarımı olan ‘Çatı Evi’nden çok etkilendiklerini ve çatı ögesinin kullanılmasını istediklerini belirtmişlerdir. Orta bahçede bir etkinlik olduğunda, izlemek isteyen çocuklar hep birlikte çatıya çıkıp, çatının kenarlarındaki korkuluklardan ayaklarını sarkıtarak etkinlikleri izleyebilmektedir (Şekil 4.27). Bu durum, sıradan bir yapı elemanını, değişik deneyim imkanlarını barındıran bir platforma dönüştürmektedir (Url-30).



Şekil 4.27 : Fuji Anaokulu’nda çocuklar ve çatı ögesi (Url-33).

Fuji Anaokulu’nda mekan geçişleri son derece belirsizdir, kesin mekan ayrımları yoktur (Şekil 4.28). Gizli ya da ulaşılamayan odalar yoktur. Mimarlar başı ve sonu olmayan bir mekan tasarlamak istemiştir; bu şekilde çocuklar, mekanlarda kısıtlama olmadan, daha serbest bir şekilde dolaşmaktadır. Anaokulunda bölücü duvarlar bulunmamaktadır. Sınıfların birbirinden ayrılmasını sağlayan, alanlarını belirleyen mobilyalar ve ağaç bloklarıdır. Bu şekilde ses de son derece geçirgendir, bütün sınıfların sesi birbirlerinden duyulabilmektedir. Sınıfların birinde herhangi bir sorun olduğunda diğer sınıflardan yardım gelebilmektedir. Bu durum çocukların sosyal becerilerini güçlendirmektedir (Url-30). Eriş (2015), bu durumu, birbirlerinden vize istemeyen ülkelere, bu ülkeler arasındaki dostluğa benzetmektedir. Ona göre bu sayede dostluk ve birlik duygusu pekişmektedir. Sonuç olarak, mekandaki açıklık ve serbestlik sayesinde etkileşimli bir deneyim oluşmaktadır.



Şekil 4.28 : Anaokulu iç mekanlarından görünüm (Url-33).

Mimarlar, 2011 yılında anaokulu ile yol arasında, çocukların servislerini beklerken oyun oynayabileceği ‘Ring around a tree’ olarak adlandırılan bir oyun alanı tasarlamışlardır; içerisinde oyun işlevinin yanında İngilizce sınıfları da yer almaktadır.

Oyun alanı, bir Japon Zelkova ağacı'nın etrafında konumlandırılmış şeffaf cam mekanlar aracılığıyla yükselen bir yapıdır (Şekil 4.29). Projenin odak noktasını oluşturan ağaç, sıradan bir ağaçtan oldukça farklıdır. Zelkova ağacı, yaklaşık elli yıldır burada bulunmaktadır, şiddetli bir tayfunda yerinden sökülüş, fakat kurtarılıp tekrar dikilmiştir. 'Ring Around a Tree' çocuklar için hem bir oyun alanıdır, hem de çocukların yağmurdan ve güneşten korunması için bir sığınak gibidir (Url-31).



Şekil 4.29 : Oyun alanı dışarıdan görünümü (Url-32).

Tasarlanan alan, çocuklara klasik eğitim yöntemlerinden farklı seçenekler sunmaktadır. Ludwig Wittgenstein, "Philosophical Investigations" isimli kitabında çocukların dil bilgisine sahip olmadıklarını ve kodlanmış kuralları olmadığını söylemektedir. Bu sebeple, çocukların hisleri ve bedenleri ile öğrendikleri düşünülmektedir. Fuji Anaokulu yöneticileri, çocuklara daha fazla özgürlük tanıyabilmek için mimarlardan, içinde eşya bulunmayan bir mekan tasarlamalarını istemişlerdir, bu sebeple sınırları olmayan, esnek bir mekan tasarlanmıştır. Mekan 2 katlı gibi gözükse de, aslında, birer metre yüksekliklerle 6 katlı olarak tasarlanmıştır. Yalnızca sürünerek girilebilen sıkıştırılmış mekanlar, beden aracılığıyla öğrenmeyi mümkün kılmaktadır. Dış mekan, çocukların düştüklerinde zarar görmemeleri için yumuşak kauçuk paspaslarla kaplanmıştır, iç kısım ise ahşap malzemeyle kaplanmıştır. Çocuklar mekanın hemen her yerinden yukarı-aşağı hareket edebilmektedirler (Url-31).

Mimar Takahuru, "Ortamda bir doz tehlike de olmalı" diyerek oyun alanını şekillendirmiştir. Oyun alanındaki bazı yerleri bilinçli bir şekilde, çocuklar birbirlerine yardım edebilsin diye, biraz dar ya da biraz yüksek tasarlanmıştır. Çocuklar hem anaokulunda hem de oyun alanında tırmanma eylemi gerçekleştirebilmektedir; ağaçların altına file konularak, çocukların düştüklerinde

zarar görmesi engellenmiştir (Şekil 4.30). Tırmanma eyleminin, çocuklarda başarıma ve zafer duygusu yarattığı söylenmektedir. Öte yandan, Mimar Takaharu bu anaokulunda çocukların daha kolay odaklanabildiklerini belirtmektedir. Bu durum, mekanda gerçekleştirilen eylemlerin bireyler üzerindeki etkisini açıkça gözler önüne sermektedir (Eriş, 2015).



Şekil 4.30 : Oyun alanı içeriden görünümü (Url-32).

Mimarın, çocukların odaklanması ile ilgili açıklaması üzerine Eriş (2015) şunları söylemektedir:

Hiperaktivite, bir “mimari tasarım bozukluğu” olabilir mi? “Yanlış mekanlara hapsedilmiş küçük bedenlerin ilaç kullanmak zorunda bırakıldığı mimari tasarım bozukluğu”. Bir gün hiperaktivitenin böyle tanımlanmasını diliyorum. En azından yükü çocukların omzundan alan bir tanım olur. Uzun süre hareketsiz kalınan ortamlarda, hareket ihtiyacı duyduğu için ilaç verilen çocuklara içim acıyor.

Eriş’in yorumu oldukça çarpıcı olmakla birlikte, mekanın, mimarlığın, insan üzerinde ne derece etkili olabileceğini de gözler önüne sermektedir. Biz mimarların tasarladığı mekanlar, duvarları olan kapalı bir kutudan ziyade, insanların eylemlerini hatta psikolojik ve fizyolojik durumlarını etkileyen, hayatı deneyimlemelerini sağlayan, aynı zamanda öğretici olan bir gerçekliktir.

4.2.10 Playland

LIKEarchitects, Paredes de Coura / Portekiz, 2014.

Playland, kamusal bir alanda, çocuklar için tasarlanmış bir enstalasyon (yerleştirme) çalışmasıdır (Şekil 4.31). Çalışma, plajlarda kullanılan can simitlerinin üç farklı canlı rengi ile insan boyutundaki bir lego gibi tasarlanmıştır. Bir hafta süren ‘The World Upside-Down’ etkinliği için sessiz, sakin bir köyü yüzden fazla çocuğa oyun alanı

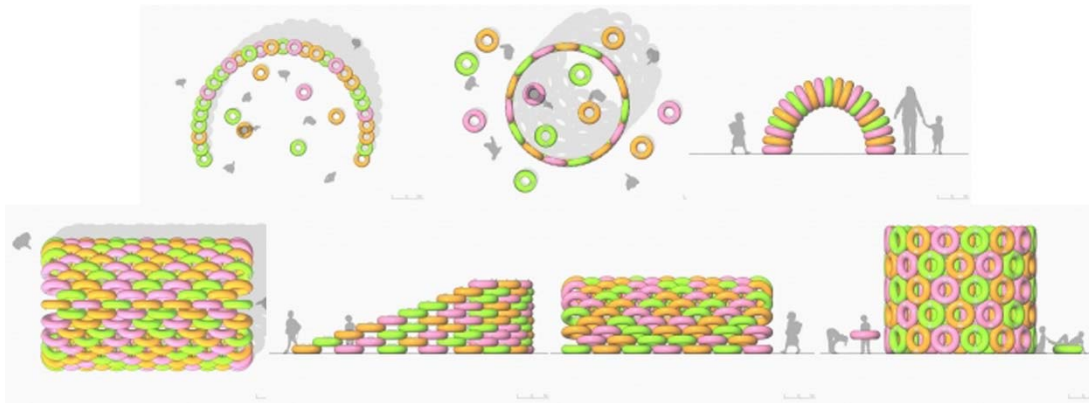
haline getirmek için yapılmıştır. Etkinlikte enstalasyonlar haricinde, sirkler, konserler ve sokak tiyatroları da yer almaktadır (Url-34).



Şekil 4.31 : Playland enstalasyonuna ait birkaç fotoğraf (Url-34).

Playland'in strüktürü, başka bir yerle (deniz ile) özdeşleşen nesneler olan can simitleri aracılığıyla oluşturulmuştur. Mimarlar, deniz yaşıntısından ödünç alınan nesnenin, denizin olağan ışıltılı, canlı ve renkli dünyasını bu mekana taşıdığını düşünmektedir. Simitler, şişirilebildikleri için geniş hacimler kaplayabilmekte, fakat hafif oldukları için strüktür oluştururken kolayca kullanılabilir (Url-35).

Strüktürü oluşturan nesnenin verdiği esneklik sayesinde, enstalasyonun şekli düşeyde ve yatayda değiştirilebilmektedir (Şekil 4.32). Mimarlar, enstalasyon aracılığıyla eğlenceli anların, eğlenceli deneyimlerin yaşanabileceği mekanlar yaratmak istediklerini belirtmektedir. Örneğin, içerisine girip güneşten korunmak, konser izlemek ya da bir hikaye okumak gibi (Url-35).



Şekil 4.32 : Esnek Playland mekanlarından görünüm (Url-34).

Enstalasyon son derece esnek yapısıyla kolayca şekil değiştirebilmekte, değişik eylem alanlarına ve mekansallıklara sahip olabilmektedir. Playland, kimi zaman içinde koşulan bir tünele, kimi zaman üzerinde oturulabilecek bir alana dönüşmektedir. Hatta bazen, simitlerin orijinal kullanımlarında bedenle ilişkili

olmaları sebebiyle, çocukların mekanla doğrudan ilişki kurduğu bir bedensel deneyim yaşamaları da sağlanmaktadır (Şekil 4.33).



Şekil 4.33 : Playland’de beden-mekan doğrudan ilişkisi (Url-35).

4.3 Değerlendirmeler

Bu kısımda örneklerle ilgili kısa bir değerlendirmenin yanında, örneklerden elde edilen tablolar da yer almaktadır. Örnek incelemesinde görülmüştür ki; her mekanın olabileceği gibi, deneyimsel mekanın da kendine has taktikleri vardır. Örneğin; yapıda doğal malzeme kullanımı, doğayla bütünleşme arzusunu yerine getirmek üzere geliştirilmiş bir taktiktir. Tezde sorulan soruların yanıtlarını arayabilmek için öncelikle tüm taktikleri ortaya dökmek gerekmektedir. Çalışmada, mekanın bedene sundukları ve bedeninin ondan aldıkları ile birlikte, mekanda yaşanan etkileşimler mekanın mesajı (sözü) olarak nitelendirilmiştir. Bunun sonucunda, tüm örneklerle ilgili, mekanın sözü ve taktikleri, algısallık, eylemsellik ve dokunsallık kavramları aracılığıyla gözler önüne serilmekte ve ilgili tablolar oluşturulmaktadır. Sırasıyla, tüm örneklerle ait değerlendirmeler ve tablolar yer almaktadır. Değerlendirmenin son kısmında, algısallık, eylemsellik ve dokunsallık kavramları ile ilgili ayrı ayrı tablolar ve 3 kavramın da beraber değerlendirildiği bir diyagram bulunmaktadır. Bu tablolarda ve diyagramda, tüm örneklerle dair ilgili veriler bir araya getirilmiştir.

N Evi, Fujimoto’nun evin formunda yaptığı kademelenme ile kullanıcının, bulunduğu alana göre algısal değişiklikler yaşamasını sağlamakta; bu da çok yönlü, ucu açık deneyimlerin yolunu açmaktadır. Algı değişimlerinde ışığın ve bahçe kısmındaki ağaçların etkisi büyüktür. Mekan içerisine ışığın kademeli şekilde alınması, kullanıcının mahremiyet algısını bozmakta, ilginç atmosferler oluşturmaktadır.

Mekanda sınırlar esnetilerek keskin işlevsel ayrımlardan kaçınılmış, bu sayede kullanıcı aktif hale getirilerek, kullanıcının mekan içerisinde istediği gibi hareket etmesi sağlanmış, kendi yorumunu yapmasına izin verilmiş ve önceden öngörülemeyen kullanıcı eylemleri için zemin oluşturulmuştur.

Neredeyse evin içerisindeymiş gibi konumlandırılan ağaçların kokusu ve sesi ile birlikte çok duyulu, dokunsal bir deneyim sunulmaktadır. Fujimoto'nun duyulara ve deneyime bu kadar önem vermesinin sebebi, doğal olanla insan üretimi olan, yani yapay diye adlandırabileceğimiz mimarlık arasında bir etkileşim kurmaya çalışmasıdır. Fujimoto ne mimarlığı yadsır; ne de doğallıktan vazgeçer, ikisi arasında bir yer bulmaya çalışır. Fujimoto'nun bu yapısı, hem kamusal hem özel, hem korunaklı hem açık, hem şehir hem ev, hem içerisi hem dışarı, hem doğal hem yapay. Bu zıtlıkların mekanda devinimi sağlayan, zengin deneyimin önünü açan çok önemli etkenler olduğu söylenebilir. Bütün bunların yanında ev, basit bir binadan öte bedensel, zengin deneyimlerin ta kendisidir.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	arada olma durumu geçirgenlik yanılsamalar	doğa ile teknolojiyi bütünleştirme kademeli mekansallık mahremiyet algısıyla oynamak boşluk hissi şeffaf malzeme ışık oyunları muğlaklık
eylemsellik	serbestlik esneklik açık uçluluk tanımlı olmamak	mekan sınırlarını eriterek esnetmek işlev dayatmasında bulunmamak
dokunsallık	çok duyululuk bedeni sarmalayan atmosfer	mekan dizilimi aracılığıyla aura oluşturmak yeşil ögesinin mekana dahil edilmesi (koku ve işitsel algı) ışığın etkili kullanımı

Şekil 4.34 : N Evi kavram tablosu.

Dijital Su Pavyonu, Ratti'nin dijital yöntemleri (bilgisayar ve sensörleri) kullanarak bir tür, yeni duyumsama aracı oluşturduğu yapıdır. Yapıda kullanıcılar için su duvarı aracılığıyla farklı algısalıklar oluşturulmaktadır; fakat daha ilginç binanın kendisi de, bedenin hareketlerini algılayıp tepki verdiği için, duyumsayıp, algılayabilmektedir. Ratti bu ve benzeri açılımları 'Senseable City' laboratuvarında

“Hisseden ve tepki veren mimari” sloganıyla araştırmakta ve "Mimarlığı yaşayan bir varlık haline nasıl getirebiliriz?" sorusunu sormaktadır. ‘Senseable City’ ile kastedilen akıllı kentlerden ziyade, insanın ihtiyaçlarına tepki veren, insanla daha etkili ve dinamik bir ilişki kuran bir kenttir.

Dinamik bir kent oluşturabilmek için, kenti oluşturan parçaları ona göre tasarlamak gerekir. Bu sebeple Ratti’nin bu yapısı oldukça dinamik özellikler sergilemektedir; dinamizm denildiği zaman zihinde hareketle ilgili kavramlar oluşmaktadır, dinamizm içinde her türlü hareketi barındırmaktadır. Bundandır ki; bu mekanda da dinamizm hareket aracılığıyla oluşmaktadır; mekan hareketin ta kendisidir. Mekan bileşenlerinin (su duvarı ve bağlı olduğu tabla) hem kendisi hareket etmekte hem de kullanıcıyı harekete teşvik etmektedir. Mekanda hareketin gücü ile birlikte etkileşimli bir mekansal deneyim oluşmaktadır.



Şekil 4.35 : Dijital Su Pavyonu kavram tablosu.

Binanın çıkış noktası ve odağı olan su duvarı; mekanda algıyı oluşturan, eylemleri şekillendiren ve dokunsallığı sağlayan en önemli öğedir; dolayısıyla mekansal deneyimin de odak noktasıdır. Kullanıcı istediğinde su yüzeyinde şekiller çizebilmekte, ya da suya top atar gibi yapıp duvarda boşluk oluşturabilmektedir. Bu özellikleriyle mekan, kullanıcıya farklı eylem imkanları sunarak, kullanıcıyı kendine çekmektedir. Mekansal deneyim, mekanda zaman geçirip, bireyler tarafından keşfedildikçe özelleşmektedir. Su ögesi, gerek mekana verdiği ses ile

gerek de keşfedilmeye davet eden yapısıyla dokunsal deneyimi arttırmaktadır. Bu mekanın en önemli özelliklerinden bir tanesi de, doğanın bir parçası olan su ile dijital yöntemlerin bir arada kullanılarak doğa ve teknolojinin bir araya getirilmesidir.

Sancaklar Camii, günümüzde Türkiye şartlarında değerlendirildiğinde, her şeyden önce cami imgesini tersyüz etmektedir. Cami denildiğinde belki de ilk akla gelen şeylerin kubbe ve minare olduğu söylenebilir. Camide herhangi bir kubbe bulunmamakla birlikte, cami alışlagelmişin dışında bir minareye sahiptir. Genel mimarisi, araziyle uyum içinde, göze çarpmayan, bulunduğu doğayla son derece uyumlu, alçakgönüllü olarak nitelendirebileceğimiz bir yapıya sahiptir. Bu sebeple ilk bakışta, formu aracılığıyla, zihnimizdeki cami algısıyla radikal bir şekilde oynar. Yapı, sıradan olanın dışındaki biçimlenmesiyle, bir tipoloji önermekten ziyade, orada o alana uygun olarak tasarlanmıştır. İç mekandaki basamaklanma da bunun en önemli göstergesidir.

Yapının tek süsü olarak değerlendirilen ışık, gece ve gündüz süresince ortamı aynı yoğunlukta aydınlattığı için, kullanıcısının zaman algısıyla oynamış ve zamansız bir mekan yaratmıştır. Arolat, tasarım sürecini anlatırken, ‘mekanın özü’ kavramını sıklıkla kullanmaktadır. Burada mekanın özü, bedeninin deneyimleridir. Tasarımdaki hemen hemen çoğu karar, bedenin mekanda yaşayabileceği deneyimler üzerine alınmıştır. İç mekandaki basamaklanma aracılığıyla, doğaya, araziye uyum sağlanmaya çalışılmıştır; fakat her şeyden öte aslında, mekanda yaratılan atmosfer düşünülmüştür. Mekandaki ruhani atmosfer ile mekanın fiziksel özellikleri ön plana çıkarılmadan, insanların tanrı ile baş başa kalabileceği bir deneyim alanı sağlanmaya çalışılmıştır. Mekanın mağaraya olan benzerliğinde de benzer bakış açısı bulunmaktadır. Mekan fiziksel olarak mağaraya benzetilmeye çalışılmamış, Hira mağarasındaki hissiyattan esinlenilerek, huşu içinde bir alan tasarlanmaya çalışılmıştır. Gerek araziye uyumuyla, gerek kullanılan doğal malzemelerle yapı doğayla uyum içerisinde. Benzer şekilde yapı, insan yapımı ve doğal çevre arasında bir tansiyon olarak değerlendirmektedir (Url-20).

Yapının doğaya yaklaşma durumu, onu dokunsal bir alana taşımakta, yapının dokunsallığını konuşulur hale getirmektedir. Işık, son derece doğal bir şekilde mekanın içine alınmakta, mekanın atmosferini sağlayan bir güç olarak orada bulunmaktadır. Mekana yarı aydınlık-yarı karanlık özellik sağlayan ışık, bedeni tefekkür hislerine yönlendirir. Öte yandan su ögesi, yapıyla ve insanlarla son derece

iç içe tasarlanmıştır. İnsanlar suyun etrafında oturarak; basamakların üstünde, suyun üzerinde yürüyerek mekana dokunurlar ya da mekan onlara dokunur. Deneyime önem verilen bir yapıda, kullanıcının eylemleri de son derece önemlidir. Ortak alanlara önem veren bu yapı, bireylerin toplanma eylemlerine aracılık etmektedir. İç mekandaki ruhani atmosfer ise, tam da cami işlevine uygun olarak, dua etme eylemini güçlendirmektedir.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	zamansızlık yerin önemsizleşmesi geometrik önyargıları kırmak soyutlanma yok olan yapı	ışığın gece ve gündüz boyunca aynı seviyede kalması sade, yalın tasarım ile deneyimi öne çıkarmak topografyaya gizlenmek geometrik yazı yerine sülüs kullanımı
eylemsellik	yalnızlık deneyimi bedeni dinlemek meditasyon sıra dışı olmak	eyleme uygun atmosfer bedenin konsantrasyonunu bozmayan yalınlık alışılmışın dışında, çekici tasarım
dokunsallık	mekanın özü bedeni sarmalayan atmosfer çok duyululuk mekana dokunmak	etrafında oturan su ögesi ışığın ruhani etkide kullanımı doğal malzemeler akustik

Şekil 4.36 : Sancaklar Camii kavram tablosu.

Liyuan Kütüphanesi, gerek konumlandığı yerin seçimi, gerek de kullanılan yapı malzemeleriyle doğadan bir parça gibidir. Yapı, bilinçli olarak köy merkezinden uzakta, doğayla iç içe bir alana inşa edilmiş, yapımında yerel ve doğal malzemeler kullanılmıştır. Doğayla iç içe olma arzusu mekanın sunduğu işlevlerle, mekan içerisinde gerçekleştirebilecek eylemlerle örtüşmektedir. Öte yandan, binanın paslanmakta olan konstrüksiyonu, çevredeki yerel malzemedan oluşturulan ahşap yüzey, doğayla uyum içinde adeta yok olur. İnsan yapımı olan kütüphane, etrafında bulunan doğanın eşsizliğini kabullenir, ona saygı duyar. Mekanın dışı gibi, içerisi de mütevazı yapısıyla dışarının doğasına uyum sağlamaktadır.

Kütüphaneler, kitapların depolandığı yerler değil, düşüncelerin üretildiği, bedenin düşleriyle baş başa kaldığı mekanlardır. Bu özellikleriyle kütüphanede geçirilen vakit, sessizlik deneyimi ya da bir nevi meditasyon deneyimi olarak nitelendirilebilir. Sessizlik ve sakinlik burada, bildiğimiz kütüphanelerden farklı, tabelaların

zorlamaları olmadan, içten gelen bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Mekanın atmosferi, sessizliğe davet etmektedir. Doğa ile baş başa, kalma, sessizlik, sakinlik gibi kavramlar mekanın tasarım girdisi olarak değerlendirilebilir.

Mekanda, her şey (döşeme, tavan, masa, sandalye...) ahşap kitap raflarının uzantısı şeklinde tasarlanmıştır; beden, her adımında kitaplarla iç içedir. Yalnız o yere özel olarak kurgulanan mekanda ahşap çerçeveler, dışarıdaki doğaya farklı bir pencereden bakmayı sağlarken, yer değiştirdikçe farklı algısalıklar oluşturmaktadır. Her bir çerçeve, farklı bir algı ve farklı bir eylemle beraber şekillenip, eşsizleşmektedir. Kullanıcılar evlerindeymiş gibi rahat edebilmekte, uzanarak kitap okuyabilmektedir. Mekanın yarattığı bir diğer algısallık da, nerede olduğunu bilememe durumudur. Beden doğayla bütünleşir, doğanın içinde kaybolur.

Ahşap malzemenin ve ondan sızıp bedene ulaşan ışığın mekanda yarattığı atmosfer tüm duyulara hitap eder. Bedenin özgürce hareket etmesini sağlayan, düşlerini tetikleyen bu mekan, neredeyse tüm özellikleriyle bedene dokunur, bedenin onu hissetmesine izin verir.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	arada olma durumu yerin önemsizleşmesi doğada olmak yok olan yapı	doğa ile bütünleşme iç mekan ve dış mekanı birbirine benzer tasarlamak doğal malzeme kullanımı
eylemsellik	rutini bozmak meditasyon yalnızlık deneyimi açık uçluluk yalnızlık	doğa içinde konumlanıp, karmaşadan uzaklaşmak sessizlik esnek mekan tasarımı fazla işlevden arındırmak
dokunsallık	mekana dokunmak bedeni sarmalayan atmosfer doğa ile birleşme	doğal malzemeler ışığın mekana kontrollü alımı beden-mekan doğrudan etkileşimi

Şekil 4.37 : Liyuan Kütüphanesi kavram tablosu.

Suruhu sergisinin mekanını salt sergi alanı olarak değerlendirmek yetersiz kalabilir; çünkü sergi, klasik sergileme yaklaşımlarından farklı olarak, tam anlamıyla mekansal deneyim odağında gerçekleşmektedir. Mekanda gerçekleştirilen kurguyla bir sergi değil, mekansal deneyim planlanmıştır denebilir. Mekansal deneyimin kurgulanma

sürecinde, mekanın özü ve mekanın sözleri dinlenerek yapılan denemeler ile mekanın hissettirdiklerini ortaya çıkarma çabası, bu sürecin kendisini de bir deneyim alanı haline getirmektedir. Sergi bu yönüyle, bedensel deneyimi amaçlayan, kendisi de deneyim süreciyle oluşan bir deneyim mekanıdır.

Mekanda yaşanan deneyimlerin keşfe ne kadar açık olduğu tartışma konusu olabilir. Çünkü diğer sergi mekanlarında olduğu gibi burada da bir kurgu vardır. Bu sebeple bu mekandaki eylemlerin sınırlı olduğu söylenebilir. Fakat mekanda asıl etkileyici olan, mekanda yaşanan deneyimin kişide oluşturduğu hislerdir. Mekanın kurgusunda son derece önemli olan duyuların kullanımı, öncelikle algının duyumsal kısmını tetiklemektedir. Daha sonra beden, duyumsadıklarını zihninde yoğurmaktadır; bu da yeni algısalılıkları beraberinde getirmektedir. Bedenin zaman algısı mekanda bozulmakta, beden zamansız bir mekanda bilinmeyen bir deneyime doğru yol almaktadır.

Sergide kullanılan ana maddeler olan ışık ve su, mekanın dokunsal karakterini artırır. Mekanda gezinirken temas edilen su zerrecikleri bedene gerçekten de dokunur; sesin frekansı ile bedeni titreştirir, deneyimi performans haline getirir.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	zamansızlık yanılsamalar zıtlık sürprizli olma durumu	mekanda doğal ışığın olmaması sonsuz ışığın ilüzyonu mekana dair olan su / mekanda olmayan ışık muğlaklık
eylemsellik	yalnızlık deneyimi rutini bozmak mekanı dinlemek	muğlaklık sade, yalın tasarım duyulara hitap eden tasarım
dokunsallık	mekanın dokunması mekanın özü	sonsuz ışık su ögesi havadaki su baharı sesin titreşimi

Şekil 4.38 : Suruğu sergisi kavram tablosu.

Bruder Klaus Field Şapeli, her şeyden önce dokunsallığın mekanı olarak tanımlanmalıdır. Zumthor tasarımlarında, etkileyici atmosfer ile mekanın içindeki bedene dokunur. Mekandaki etkileyici atmosferi oluşturan en önemli dinamik

duyuların kullanımınıdır. Mekanda tercih edilen malzeme, mekanın içine alınan ışıkla birlikte, ahenk içinde duyulara hitap eder. Mekanın yapımında yakılarak mekanla bütünleştirilen ahşap, mekanda koku algısını öne çıkarmaktadır. Öte yandan, ahşap çerçevenin karartıları ve kalıntıları mekana mistik bir atmosfer sağlamaktadır. Mekan içerisine yağmur suyunu alarak doğanın bedene dokunmasını sağlar. İçerisinde hiçbir tesisatın bulunmaması da şapeli doğaya yakınlaştırır.

Şapel, herhangi bir şeyi temsil etmeye çalışmamaktadır, sadece tüm gerçekliğiyle orada var olmaktadır. Yarattığı zamansızlık algısıyla tüm zamanlara hitap etmektedir. Çünkü mekan, –izm’lerden uzakta, yalnızca doğa ile baş başadır, doğa ise zamansızdır, her zaman var olmaktadır.

Mekan, içindeki bedeni zorunlu bir takım eylemlere yönlendirmemektedir. Belki de bu şekilde sadece, bedenin mekanla beraber var olması istenmektedir. Mekan, belki de amaçlanan tek şey olan inzivaya çekilme eylemi için son derece doğru bir yer haline gelmektedir; hiçbir yönlendirmenin olmadığı, hislerle ve düşüncelerle baş başa kalınan bir deneyim fırsatı sunmaktadır.

Kuşkusuz ki, insanın ruhuna hitap etmeyi amaçlayan bir mekanı, kelimelerle anlatmaya çalışmak oldukça zordur. Mekan onu deneyimleyen her bir kişiyle farklı metinlere dönüşür. Şapel, içerisinde çok duyulu algıyı barındıran, ruhani atmosfere sahip olan deneyimlerle yeniden ve yeniden yazılır.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	zamansızlık davetkarlık doğada olmak	sade, yalın form doğal malzemeler doğanın mekan içerisine girmesi
eylemsellik	meditasyon bedeni dinlemek mekanı dinlemek	sade, yalın form doğal malzemeler duyulara hitap eden tasarım doğanın mekan içerisine girmesi
dokunsallık	bedeni sarmalayan atmosfer çok duyululuk	doğal malzeme yanık ahşap kokusu doğal ışık kullanımı

Şekil 4.39 : Bruder Klaus Field Şapeli kavram tablosu.

Son Ahşap Ev, Fujimoto’nun doğa ve mimarlığı buluşturma çabalarının somutlaştığı yapılardan biridir. Fujimoto’nun bu uğraşını, aslında bedene ve deneyime dönüş olarak okuyabiliriz. Çünkü o, bir binanın formundan çok içinde yaşanacak deneyim ve yaşam biçimi ile ilgilenir. Doğa, bedenin kendiyile yalnız kalmasını, kendini fark etmesini sağlayan önemli bir unsurdur.

Fujimoto esnek mekanlar oluşturarak, evin sakinlerine alışılmışın dışında deneyim alanları sunmuştur. Burada gerçekleşecek olan eylemler önceden tanımlanmamıştır, kullanıcının keşfine bırakılmıştır. Mekan da aynı şekilde, kesin ayrımlarla sınırlandırılmamış, bedenin kullanımıyla tanımlanıp kurulmaktadır. Mekanlar ve aslında tamamıyla binayı oluşturan kotlanma ile her bir basamakta oraya özgü algılar oluşmaktadır.

Mekanı oluşturan ana malzeme (ahşap) dokusal özellikleri itibariyle son derece dokusal bir deneyim sunmaktadır. Öte yandan mekan, bedeni harekete zorlamaktadır. Mekan içerisinde hareket eden beden, mekanla doğrudan fiziksel bir temas kurmakta, mekan ve beden gerçekten de birbirine dokunmaktadır.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	doğada olmak yok olan yapı değişim/dönüşüm	doğal malzemeler doğada kamufle olmak esnek mekan
eylemsellik	esneklik hareket etmek bedeni dinlemek	bedene uygun mekan tasarımı doğal malzemeler esnek mekan
dokunsallık	mekana dokunmak bedeni hissetmek	beden-mekan doğrudan etkileşimi (ahşap kütüklerin, yani mekanın bedenle bütünleşmesi) doğal malzeme

Şekil 4.40 : Son Ahşap Ev kavram tablosu.

Superkilen Park, içerdiği deneyim olanakları itibariyle herhangi bir parka benzememektedir. Kültürel sıkıntıların ve birçok etnik kökenin bir arada bulunduğu bir alanda kültür odaklı bir deneyim oluşturulmuştur. Kültürel deneyim, mekanda toplumların kültür imgelerinin kullanımıyla oluşturulmuştur. Seçilen kültür

imgelerine ait nesneler parkın her köşesinde kullanıcısının karşısına çıkmaktadır. Kültürel nesnelerle karşılaşmaların olduğu bir deneyim, ilk bakışta görme üzerinden gerçekleşen bir deneyimi akıllara getirir de aslında öyle değildir. Bu mekanda, nesneler sadece görülüp, yanında geçilmemekte, aynı zamanda da deneyimlenmektedir. Çünkü burası bir müze gibi tasarlanmamıştır, çoğu nesneye aynı zamanda bir işlev kazandırıldığı için, nesnelerle zaman geçirilmekte ve deneyimlenmektedir. Böylesi bir deneyimde anılara odaklanıldığı söylenebilir. Toplumların kültürlerine ait imgeler, anılara nüfuz ederler.

Hemen hemen her parkta olabileceği gibi bu parkta da dokunsal deneyim imkanları oldukça yüksektir. Parkın yeşil bölgesi başlı başına dokunsal deneyimin merkezidir. Fakat bu parkta, diğer parklardan farklı olarak dokunsallığı arttıran başka özellikler de bulunmaktadır. Örneğin, üzerine çıkılıp inilebilen küçük tepelikler bedenin hareketini tetikleyip, farklı algısalıklar oluşturmaktadır.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	dinamizm animasamak davetkarlık	harekete olanak tanıyan mekanlar kültür imgeleri renkli,dikkat çekici tasarım
eylemsellik	hareket etmek anımsamak	yükselti tepeleri kültür imgeleri
dokunsallık	çok duyululuk geçmişe dokunmak	yeşil öge beden-mekan doğrudan etkileşimi (yükselti tepelerinden yuvarlanmak) kültür imgeleri

Şekil 4.41 : Superkilen Park kavram tablosu.

Fuji Anaokulu'nda mekanlar arası geçişler son derece belirsizdir. Bu mekanlarda çocuklar, klasik mekanlara göre daha serbest bir şekilde dolaşmaktadırlar. Birbirileri arasında sınır bulundurmeyen mekanlar aracılığıyla çocuklar arasındaki etkileşim artmaktadır. Herhangi bir sıkıntının olduğu anda birbirlerine yardım edebilen çocuklar kendilerini son derece kolektif bir deneyimin içerisinde bulurlar.

Bina tasarlanırken orada bulunan ağaçlara göre şekillenen bina formu, doğaya duyulan özlemin ve saygının bir göstergesidir. Çocukların ağaçlar ile beden aracılığıyla doğrudan ilişki kurulması sağlanmıştır. Ağaçlara tırmanan çocuklar doğayı tanır, ona dokunur ve onunla bütünleşir. Öte yandan oyun alanı, toplum için önemli olan bir ağacın odağında şekillenmiştir. Oyun alanında yaşam ağaçlardan beslenmektedir.

Şeffaf özellikte tasarlanan oyun alanında içerisi ve dışarısı arasındaki ayrım belirsizleşir. Oyun alanı ve kütüphane bedeni harekete zorlar, çocukların bedenini keşfetmesini sağlar. Esnek ve açık tasarım anlayışıyla bedenleri sınırlandırmadan özgür bırakır.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	geçirgenlik doğada olmak dinamizm oyun	mekan sınırlarını yok etmek doğanın mekan içerisine girmesi
eylemsellik	hareket etmek işbirliği serbestlik sınırsızlık	mekan sınırlarını yok etmek kısıtlamaları kaldırmak bilinçli bir şekilde harekete zorlayan tasarım
dokunsallık	doğa ile birleşmek mekana dokunmak	yeşil odaklı mekan kurgusu beden-mekan doğrudan etkileşimi (sürünme, tırmanma vb.)

Şekil 4.42 : Fuji Anaokulu kavram tablosu.

Playland, kamusal mekan deneyiminden bahsedilebilecek bir enstalasyon çalışmasıdır. Playland’de başka bir yere ait olan öge ile (can simidi) bedenin algısıyla oynanmıştır. Denizin ışıltılı dünyası buradaki kamusal mekana, kente oynusu bir tavırla yansıtılmaya çalışılmıştır.

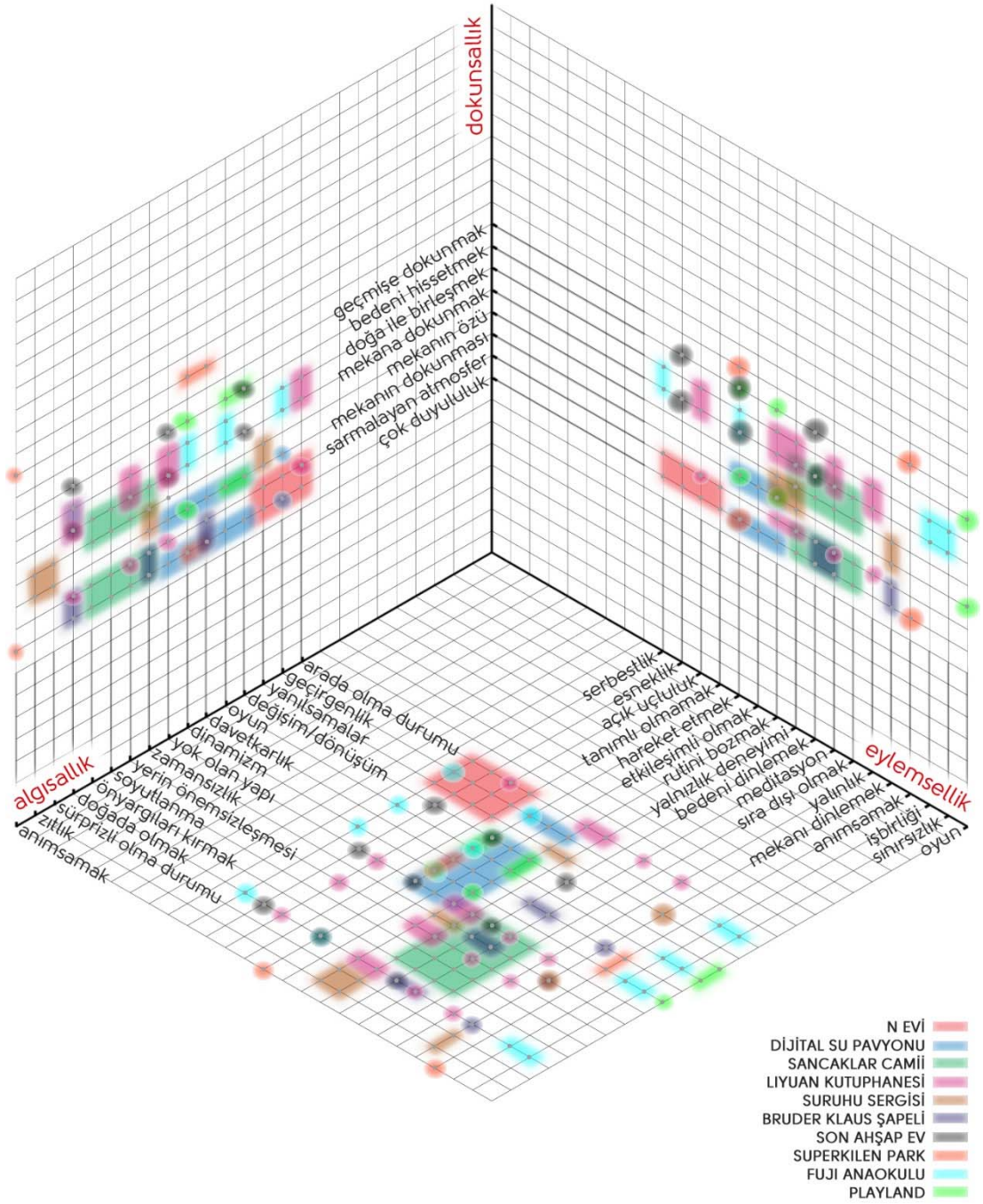
Mekanı oluşturan can simidinin, değişip dönüşebilen dinamik yapısı, mekanı esnek bir hale getirmektedir. Yapı yatayda ve düşeyde kolayca şekil değiştirebilmektedir. Her yeni şekil farklı bir eylemi; dolayısıyla farklı bir deneyimi getirmekte; kamusal alanın sıra dışı kullanımı gündelik hayatın rutiniyle de oynamaktadır.

Orijinal kullanımında bedenle doğrudan ilişki kuran can simidi, burada mekanın bütününden ayrılıp, tek başına bedenle bütünleşebilmektedir. Bu şekilde bedene dokunsal bir deneyim sunmaktadır.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
algısallık	değişim/dönüşüm dinamizm oyun	çekici, canlı malzemeler esnek mekan strüktürü
eylemsellik	hareket etmek oyun rutini bozmak	harekete yönlendiren tasarım esnek mekan strüktürü
dokunsallık	mekanın dokunması bedeni hissetmek	mekan öğelerinin giyilebilmesi (can simidi) mekanın, bedenin hareketiyle değişimi

Şekil 4.43 : Playland kavram tablosu.

Tüm örneklere ait değerlendirmeler ve tablolar verildikten sonra; örnekleri bir arada değerlendirebileceğimiz, çalışmanın sorularını yanıtlayabileceğimiz, algısallık, eylemsellik ve dokunsallık kavramları ile ilgili üç boyutlu bir diyagram oluşturulmuş (Şekil 4.44), her kavramla ilgili ayrıca 3 ayrı tablo da verilmiştir (Şekil 4.45, Şekil 4.46 ve Şekil 4.47). Diyagramda ve tablolarda tüm örneklere ait veriler bir arada bulunmaktadır; bu sayede benzerlikler ve farklılıkların rahatça görülebilmesi ve değerlendirilebilmesi amaçlanmıştır.



Şekil 4.44 : Değerlendirme diyagramı.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
N EVİ	arada olma durumu geçirgenlik yanılsamalar	doğa ile teknolojiyi bütünleştirme kademeli mekansallık mahremiyet algısıyla oynamak boşluk hissi şeffaf malzeme ışık oyunları muğlaklık
DİJİTAL SU PAVYONU	değişim/dönüşüm oyun geçirgenlik davetkarlık dinamizm yok olan yapı	hareketli yapı formu tepki veren mekan teknoloji ve doğa arakesiti esnek malzeme
SANCAKLAR CAMİİ	zamanlılık yerin önemsizleşmesi geometrik önyargıları kırmak soyutlanma yok olan yapı	ışığın gece ve gündüz boyunca aynı seviyede kalması sade,yalın tasarım ile deneyimi öne çıkarmak topografyaya gizlenmek geometrik yazı yerine sülüs kullanımı
LİYUAN KÜTÜPHANESİ	arada olma durumu yerin önemsizleşmesi doğada olmak yok olan yapı	doğa ile bütünleşme iç mekan ve dış mekanı birbirine benzer tasarlamak doğal malzeme kullanımı
SURUHU SERGİSİ	zamanlılık sürprizli olma durumu yanılsamalar zıtlık	mekanda doğal ışığın olmaması sonsuz ışığın ilüzyonu mekana dair olan su/mekanda olmayan ışık muğlaklık
BRUDER KKAUS FIELD ŞAPELİ	zamanlılık davetkarlık doğada olmak	sade, yalın form doğal malzemeler doğanın mekan içerisine girmesi
SON AHŞAP EV	doğada olmak yok olan yapı değişim/dönüşüm	doğal malzemeler doğada kamufle olmak esnek mekan
SUPERKİLEN PARK	dinamizm anımsamak davetkarlık	harekete olanak tanıyan mekanlar kültür imgeleri renkli, dikkat çekici tasarım
FUJİ ANAOKULU	geçirgenlik doğada olmak dinamizm oyun	mekan sınırlarını yok etmek doğanın mekan içerisine girmesi
PLAYLAND	değişim/dönüşüm dinamizm oyun	çekici, canlı malzemeler esnek mekan strüktürü

Şekil 4.45 : Tüm örneklere ait algısallık tablosu.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
N EVİ	serbestlik esneklik açık uçluluk tanımlı olmamak	mekan sınırlarını eriterek esnetmek işlev dayatmasında bulunmamak
DİJİTAL SU PAVYONU	hareket etmek etkileşimli olmak rutini bozmak	hareketli yapı öğeleri tepki veren mimari alışılmaışın dışında, çekici yapı strüktürü
SANCAKLAR CAMII	yalnızlık deneyimi bedeni dinlemek meditasyon SIRA DIŞI OLMAK	uygun atmosfer bedenin konsantrasyonu bozmayan yalınlık alışılmaışın dışında, çekici tasarım
LİYUAN KÜTÜPHANESİ	rutini bozmak meditasyon yalnızlık deneyimi açık uçluluk yalınlık	doğa içinde konumlanıp, karmaşıdan uzaklaşmak sessizlik esnek mekan tasarımı fazla işlevden arındırmak
SURUHU SERGİSİ	yalnızlık deneyimi rutini bozmak mekanı dinlemek	muğlaklık sade, yalın tasarım duyulara hitap eden tasarım
BRUDER KKAUS FIELD ŞAPELİ	meditasyon bedeni dinlemek mekanı dinlemek	sade, yalın form doğal malzemeler duyulara hitap eden tasarım doğanın mekan içerisine girmesi
SON AHŞAP EV	esneklik hareket etmek bedeni dinlemek	bedene uygun mekan tasarımı doğal malzemeler esnek mekan
SUPERKİLEN PARK	hareket etmek anımsamak	yükselti tepeleri kültür imgeleri
FUJİ ANAOKULU	hareket etmek işbirliği serbestlik sınırsızlık	mekan sınırlarını yok etmek kısıtlamaları kaldırmak bilinçli bir şekilde harekete zorlayan tasarım
PLAYLAND	hareket etmek oyun rutini bozmak	harekete yönlendiren tasarım esnek mekan strüktürü

Şekil 4.46 : Tüm örneklere ait eylemsellik tablosu.

	mekanın mesajı	mekanın taktikleri
N EVİ	çok duyululuk bedeni sarmalayan atmosfer	mekan dizilimi aracılığıyla aura oluşturmak yeşil ögesinin mekana dahil olması (koku ve işitsel algı) ışığın etkili kullanımı
DİJİTAL SU PAVYONU	mekanın dokunması çok duyululuk	bedenin hareketine tepki veren su ögesi suyun birden fazla duyuya hitap etmesi
SANCAKLAR CAMİİ	mekanın özü bedeni sarmalayan atmosfer çok duyululuk mekana dokunmak	etrafında oturan su ögesi ışığın ruhani etkide kullanımı doğal malzemeler akustik
LİYUAN KÜTÜPHANESİ	mekana dokunmak bedeni sarmalayan atmosfer doğa ile birleşme	doğal malzemeler ışığın mekana kontrollü alımı beden-mekan doğrudan etkileşimi
SURUHU SERGİSİ	mekanın dokunması mekanın özü	sonsuz ışık su ögesi havadaki su buharı sesin titreşimi
BRUDER KKAUS FIELD ŞAPELİ	bedeni sarmalayan atmosfer çok duyululuk	doğal malzeme yanık ahşap kokusu doğal ışık kullanımı
SON AHŞAP EV	mekana dokunmak bedeni hissetmek	beden-mekan doğrudan etkileşimi (ahşap kütüklerin, yani mekanın bedenle bütünleşmesi) doğal malzeme
SUPERKİLEN PARK	çok duyululuk geçmişe dokunmak	yeşil öge beden-mekan doğrudan etkileşimi (yüksekti tepelerinden yuvarlanmak) kültür imgeleri
FUJİ ANAOKULU	doğa ile birleşme mekana dokunmak	yeşil odaklı mekan kurgusu beden-mekan doğrudan etkileşimi (sürünme, tırmanma vb.)
PLAYLAND	mekanın dokunması bedeni hissetmek	mekan öğelerinin giyilebilmesi (can simidi) mekanın, bedenin hareketiyle değişimi

Şekil 4.47 : Tüm örneklere ait dokunsallık tablosu.

5. SONUÇ

Mimarlığın en bilinen tanımlamalarından biri, mimarlığın mekan yaratma sanatı olduğudur. Bir sanat eseri olarak ele aldığımızda mekan, kartezyen bir bakış açısıyla tanımlanamaz. Sanat, hislere odaklanan bireysel bir deneyimdir, benzer şekilde mekan da bireyle birlikte anlam kazanan, deneyimlenen bir gerçekliktir. Çalışmada da görüldüğü üzere, mekanın barındırdığı potansiyeller, geçmişten bugüne, bugün de dahil olmak üzere, mekanı fiziksel tanımlamalar üzerinden konuşmanın ne kadar yüzeysel kaldığını göstermektedir. Mekanı deneyim üzerinden konuşmak, mekanın gözle görülemeyen, çok yönlü özelliklerini öne çıkarmıştır.

Mekansal deneyim, beden ve mekanın olduğu her yerde vardır; fakat her dönemde, günümüzde olduğu kadar tartışılır olmamıştır. Geleneksel yaşam tarzının değişmesi, mekan üretim dinamiklerini de değiştirmiş; modern bir yaşam tarzı, beraberinde modern mekan ve deneyimlerini getirmiştir. Modern dönemlerde yaşanan deneyimler oldukça karmaşıktır, bu sebeple birçok dinamik göze çarpmaktadır. Bu dönemde deneyim, ‘tüketim kültürü’, ‘kültür endüstrisi’, ‘küreselleşme’ vb. birçok kavramla şekillenip, değişmektedir.

Çalışmada, mekan üretiminde ve deneyiminde oluşan değişiklikler deneyim kaybı ekseninde tartışılmıştır. Bu doğrultuda, mekanın imgesel değerleri ve meta değerleri öne çıkmıştır. Tüketim, mekanı ve kentleri şekillendiren, mekan deneyimini belirleyen en önemli dinamiklerdendir. Görme duyusunun baskınlığı ise, mekanın üretiminde ve deneyimlenmesinde karşımıza çıkan önemli bir durumdur. Öte yandan, modern insan, kentte gezinirken fark yaratmayan, birbirine benzeyen, standart mekanlarla çokça karşılaşmaktadır. Böylesi bir durumda deneyim, mekan üretiminin odağı değil aracı haline gelmekte ve yüzeyselleşmektedir. Bu eksikliğin bir sonucu da, deneyimin tekrar aranılan, arzulanan hale gelmesidir. Böylece, deneyim odaklı bir mekan üretimi olabilir mi, sorusu akla gelmiştir. Deneyim odaklı bir mekan nasıl üretilir, böylesi bir mekanın nitelikleri nelerdir, sorusu sorulmuş, bu doğrultuda araştırmaya devam edilmiş, örnekler üzerinden incelemeler yapılmıştır.

Beden, yaşam süresince birçok mekanla karşılaşmakta ve mekanı deneyimlemektedir; dolayısıyla deneyim her şeyden öte bir yaşamdır. Mekan, bedene sundukları ile onu değiştirebilir ve tüm yaşantısını etkileyebilir. Mekan, bedeni tüketime yönlendirebilir ya da uzaklaştırabilir; deneyimi yüzeyselleştirebilir, ya da aksine sıra dışı bir hale getirebilir. Tüm bu durumlar, mekanın mesajını ve taktiklerini oluşturmaktadır. İncelenen her örnek, bir anlamda, deneyimi kendi taktikleriyle sunmaktadır denebilir. Bu taktiklerin oluşmasını sağlayan da tasarımcılar ve mimarların mekanı oluştururken kullandığı yöntemlerdir. Taktikler ya da yöntemler, bilinçli ya da bilinçsiz ne şekilde olursa olsun, her mekanda var olmaktadır ve mekanın kendine ait kavramlarını oluşturmaktadırlar. Öte yandan algısallık, eylemsellik ve dokunsallık, mekan deneyimini tartışmayı olanaklı kılan potansiyelli kavramlar olarak görülmüş; bu sebeple, çalışmada, mekanın mesajı ve taktikleri algısallık eylemsellik ve dokunsal üzerinden değerlendirilmiş ve ilgili tablolar oluşturulmuştur. Tablolar, çalışmanın sorularını yanıtlamak adına altyapı oluşturmuş; örnekler arasındaki benzerlikleri, farklılıkları gözler önüne sermiştir ve bu doğrultuda çıkarımlar yapılmıştır.

Çalışmada görülmüştür ki, deneyimsel mekanda mimarın tavrı, bilinçli kararları önemlidir. Deneyim her ne kadar öznel bir durum olsa da, deneyimin zenginleşmesi için, mimarın ‘mekan’ kavramına bakış açısı ve bu ekseninde ürettikleri önemlidir. Örneğin; mimarlık ve doğayı buluşturmak isteyen Xiaodong, kütüphaneyi köy merkezine inşa etmeyi tercih etmemiş; daha sakin ve doğa ile iç içe bir alanı seçmiştir. Bu seçim, sıradan bir kütüphane deneyimini çok daha farklı bir deneyim haline getirmiştir.

Örneklerin çoğunda, formların sadeliği dikkat çekmektedir; mekanlar sade ama etkileyicidir. Mekanda kullanılan malzemelerin niteliği de oldukça önemlidir. Doğal malzeme kullanımı, tablolarda karşımıza çıkan önemli bir dinamiktir. İnsanın ruhuna hitap eden malzemelerle dokunsal bir deneyim oluşturulmaktadır. Öte yandan, mekanlarda birden fazla duyuya hitap edilmesi dikkat çekicidir; görme duyusu baskın değil; fakat çok duyulu deneyimi oluşturan önemli bir işbirlikçisidir.

Çalışmada elde edilen bir diğer sonuç da şudur; tercih edilen yapım tekniği deneyimi farklılaştırmaktadır. Örneğin, Bruder Klaus Field Şapeli’nde iskelet için kullanılan ahşabın, bilinçli bir şekilde yakılıp mekana katılmasıyla, mistik ve çok duyulu bir atmosfer oluşturulmuştur. Burada, her mekanda karşılaşamayacağımız koku algısı

mekanın özünü oluşturan çok önemli bir dinamiktir. Zumthor'un yapım tekniği günümüzde, seri halde yapılan standart üretimlerden ziyade, üzerinde düşünülen, farklı, yaratıcı teknikler kullanılan bir sistem ile mekanın ve deneyimin etkileyciliğinin arttığını, farklılaştığını göstermiştir. Öte yandan, farklı bir yapım tekniğine sahip olduğunu söyleyebileceğimiz bir diğer örnekte (Dijital Su Pavyonu), binanın duvarının su ögesi ile oluşturulması oldukça ilginçtir. Dijital Su Pavyonu'nda, doğadan bir öge olan su ile teknoloji bir araya getirilmiştir. Bu da teknolojiyi, deneyimin düşmanı olarak lanse edilmekten kurtarır. Teknoloji doğru kullanıldığında, alışık olunmayan, sıra dışı, bedeni kendine çeken ve yeni diye adlandırabileceğimiz deneyim imkanları sunabilmektedir.

Arada kalma durumu, dikkat çeken bir diğer kavramdır. Bu kavramla birlikte, iki farklı durum arasında, gerilim altında kalan beden, devingen deneyimlerle karşılaşabilmektedir. Bu tür deneyimlerde, bir gerilim aracı olarak, içerisi-dışarı ve doğal-insan yapımı kavram çiftleri öne çıkmaktadır.

İncelemede genel olarak, doğa ile bütünleşme fikri dikkat çekmektedir. Doğa ile bütünleşme fikri, mekanlarda, bazen topografyaya uyum sağlamak, bazen de doğa içinde gizlenme şeklinde ortaya çıkmıştır. Doğa ile bütünleşme, deneyim odaklı mekanın bedene dönüşüne işaretler. Beden, doğanın bir parçasıdır; teknoloji, hız gibi gelişmelerle beden kimi zaman doğadan uzaklaşmaktadır; fakat bu gibi tasarımlarla beden, teknoloji de yadsınmayarak, tekrar doğayla buluşturulmaktadır. Dolayısıyla, modern dönemdeki yüzeysel deneyimlerin bir sebebi doğadan uzaklaşmak olarak açıklanabilir.

Deneyimsel mekanlar, ilk bakışta, aslında çok yeni bir şey önermiyormuş gibi gözükseler de, son derece önemlidirler. Deneyimi içinde barındıran oluşumlar mimarlık için kırılma noktası oluşturabilir. Çalışma kapsamında ele alınan mimarlardan biri olan Peter Zumthor mimarlıkta kırılma noktası oluşturan kişilerdendir. Çalışmada ele alınan diğer örneklerin de mimarlıkta benzer şekilde kırılma noktaları oluşturabileceği düşüncesi çalışmadan elde edilebilecek bir diğer sonuçtur.

Çalışma, deneyimi, karamsar bir bakış açısıyla, kaybolan bir gerçeklik olarak görmenin önüne geçmeye çalışmıştır. Bu doğrultuda, mimarlık ve mekanının, taktikler ile kendine has deneyimleri ortaya koyabildiği görülmüştür. Mekan

retiminde, alıřmada bahsedilen zellikler doęrultusunda eřitli algısallıklar yaratılıp, farklı ve/veya etkileřimli eylem imkanları sunularak ve dokunsallıęa dair izler barındırılarak deneyim olanaklarının arttırıldıęı grlmřtr. nemli olan, mekanı alınıp satılan bir meta ya da llere baęlı fiziksel bir gereklik olarak grmeyip, iinde yařanabilecek deneyim imkanlarını arttırmayı saęlamaktır, geri kalanı, beden ve mekanın etkileřimi aracılıęıyla ortaya ıkmaktadır.

KAYNAKLAR

- Adorno, T.** (2003). K lt r End strisini Yeniden D   n rken. Adorno: Kitle Melankoli, Felsefe İ inde, Cogito Dergisi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, sayı.36, s.76-84.
- Adorno, T.** (2012). K lt r End strisi K lt r Y netimi, İleti im Yayınları, İstanbul.
- Adorno, T. ve Horkheimer, M.** (2010). Aydınlanmanın Diyalekti i, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Agamben, G.** (2010).  ocukluk ve Tarih: Deneyimin yıkımı  zerine bir deneme, Pusula Yayıncılık, İstanbul.
- Akın, G.** (2002). Felsefe Mimarın Ne İ ine Yazar? Mimarlık ve Felsefe İ inde, YEM Yayınları, İstanbul, s.118-125.
- Alemdar, Z. Y.** (2009). Mimarlıkta Anlatı Olarak İmge, Doktora Tezi, İstanbul Teknik  niversitesi, İstanbul.
- Altuncu, D.,  elebi  eker, N. N. ve Karao lu, M.** (2013). Mekan Algısında Duyuların Etkisi/Manip latif Mekanlar. Sanat Tasarım ve Manip lasyon Sempozyum Bildiri Kitabı İ inde, Sakarya  niversitesi, Sakarya, s.115-119.
- Arolat, E.** (2014) 'Ezberleri Bozan Cami: Sancaklar' r portajı. Alındı ı tarih: 11.02.2015, adres: <https://www.youtube.com/watch?v=0uE4XqgEzDk>
- Aydınlı, S.** (1992). Mekansal De erlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model, Doktora Tezi, İstanbul Teknik  niversitesi, İstanbul.
- Aydınlı, S.** (2012). Aylak-Mu lak Kent Deneyimleri. Arzu Mimarlı ı: Mimarlı ı D   nmek ve D   lemek İ inde, İleti im Yayınları, İstanbul, s.257-291.
- Bachelard, G.** (1996). Mekanın Poetikası, Kesit Yayıncılık, İstanbul.
- Bahadır,  .** (2009). İlkel Mimarlık. Alındı ı tarih: 01.12.2014, adres: <http://v3.arkitera.com/h47672-ilkel-mimarlik.html>
- Baudrillard, J.** (2011). Sim lakrlar ve Sim lasyon, Do u Batı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J.** (2013). T ketim Toplumu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Berger, J.** (2012). G rme Bi imleri, Metis Yayınları, İstanbul.
- Bergson, H.** (2007). Madde ve Bellek, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Berman, M.** (2011). Katı olan Her  ey Buharla ıyor, İleti im Yayınları, İstanbul.
- Bernstein, J. M.** (2003). G r n    Kurtarmak Niye? Metafizik Deneyim ve Eti in Olabilirli i. Adorno: Kitle Melankoli Felsefe İ inde, Cogito Dergisi, Yapı Kredi Yayınları, sayı.36, s.201-231.

- Bucsescu, D. ve Eng M.** (2009). Looking Beyond The Structure: Critical Thinking for Designers and Architects, Fairchild Books, New York.
- Colomina, B.** (2011). Mahremiyet ve Kamusalılık, Metis Yayınları, İstanbul.
- Cordan Ö. ve Karagöz E.** (2013). Pop Up Mekan Tasarımı ve Pazarlama İlişkisi. Alındığı tarih: 05.03.2015, adres: http://sbe.giresun.edu.tr/fileadmin/user_upload/diger/makleler_ozet_7.sayi/kamil/xxx/Pop_Up_Mekan_Tasarimi_ve_Pazarlama_Iliskisi.pdf
- Crary, J.** (2004). Gözlemcinin Teknikleri, Metis Yayınları, İstanbul.
- Cüceloğlu, D.** (1993). İnsan ve Davranışı, Psikolojinin Temel Kavramları, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Çetken, P.** (2013a). Kütüphane Yapısı: Liyuan Kütüphanesi. Alındığı tarih: 18.02.2015, adres: <http://www.mekanar.com/tr/proje-ar%C5%9Fiv-2013/k%C3%BCt%C3%BCphane-yapisi/liyuan-k%C3%BCt%C3%BCphanesi-li-xiadong-atelier.html>
- Çetken, P.** (2013b). Park Yapısı: Superkilen; BIG, Topotek1 ve Superflex. Alındığı tarih: 18.02.2015, adres: <http://www.mekanar.com/tr/proje-ar%C5%9Fiv-2013/park-yapisi/superkilen-big-topotek1-ve-superflex.html>
- Debord, G.** (2010) Gösteri Toplumu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Dellaoğlu, B.** (2003). Bir Giriş: Adorno Yüz Yaşında, Adorno: Kitle, Melankoli, Felsefe İçinde, Cogito Dergisi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, sayı.36, s.13-34.
- Descartes, R.** (2001). Discourse on method, Optics, Geometry and Meteorology, Hackett Pub, Indianapolis.
- Eagleton, T.** (2005). Lend me a fiver, London Review of Books, sayı.27, s.23-24. Alındığı tarih: 30.01.2015, adres: <http://www.lrb.co.uk/v27/n12/terry-eagleton/lend-me-a-fiver>
- Eriş, B.** (2015). Böyle Anaokulu Yok!. Alındığı tarih: 29.04.2015, adres: <http://www.bahareris.com/boyle-anaokulu-yok/>
- Erkartal Öktem, P.** (2014) Modern Mimaride Biçimsel Kurguların Sorgulanması Ve Dokunsal Mimarlık, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Featherstone, M.** (2013). Postmodernizm ve Tüketim Kültürü, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Fujimoto, S.** (2008). Primitive Future, Inax, Tokyo.
- Fujimoto, S.** (2011). Harvard Üniversitesi Yüksek Tasarım Okulu'nda 'Primitive Future' adlı sunum. Alındığı tarih: 26.11.2014, adres: <https://www.youtube.com/watch?v=MGLO-GPYfbg>
- Fujimoto, S.** (2014). T Buluşmaları. Alındığı tarih: 14.12.2014, adres: <https://www.youtube.com/watch?v=J1B8YaYVYo8>
- Giedion, S.** (1967). Space, Time and Architecture, Harvard University Yayınları, Cambridge.

- Güvenç, B.** (1971). Mekan ve eğitim Sorunları ve Bir Mekan Antropolojisine Doğru, Mimarlık Dergisi, sayı.87, s.40-44.
- Harvey, D.** (2003). Sosyal Adalet ve Şehir, Metis Yayınları, İstanbul.
- Harvey, D.** (2012). Postmodernliğin durumu, Metis Yayınları, İstanbul.
- Heynen, H.** (2011). Mimarlık ve Modernite, Versus Yayınları, İstanbul.
- İnceoğlu, M. ve Aytuğ, A.** (2009). Kentsel Mekanda Kalite Kavramı, Megaron, vol.4, sayı.3, s.131-146.
- Jay, M.** (2012). Deneyim Şarkıları: Evrensel Bir Tema Üzerine Modern Çeşitlemeler, Metis Yayınları, İstanbul.
- Kabadayı, E. T. ve Alan A.K.** (2014). Deneyimsel Pazarlama: Pazarlamadaki Artan Önemi, İşletme Araştırmaları Dergisi, s.203-217.
- Kanıpak, Ö.** (2014). Katil Parklar. Alındığı tarih: 06.02.2015, adres: <http://www.omerkanipak.com/2014/12/15/katil-parklar/>
- Kuloğlu, N.** (2013). Boşluğun Devinimi: Mimari Mekandan Kentsel Mekana, International Journal of Architecture and Planning, sayı.1, no.2, s.201-214.
- Lang, J.** (1987). Creating architectural theory: the role of the behavioral sciences in environmental design, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Le Breton, D.** (2008). Yürümeye övgü, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Lefebvre, H.** (2014). Mekanın Üretimi, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Lynch, K.** (2010). Kent İmgesi, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Mağgönül, A. Z.** (2005). ‘Seçkin’ semtin ‘seçkin’ sakinleri: Teşvikiye Nişantaşı, Kitabevi Yayınları, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M.** (2005). Phenomenology of perception, Routledge, Londra.
- Merleau-Ponty, M.** (2014). Algılanan Dünya, Metis Yayınları, İstanbul.
- Midilli Sarı, R.** (2005). Tarihi Çevre İçindeki Mimari Tasarımlarda “-izm’ler; Modernizm, Postmodernizm, Dekonstrüktivizm, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.
- Norberg-Schulz, C.** (1980). Genius loci : towards a phenomenology of architecture, Academy Editions, Londra.
- Öktem Erkartal, P.** (2014), Modern Mimaride Biçimsel Kurguların Sorgulanması ve Dokunsal Mimarlık, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Pallasmaa, J.** (2011). Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular, YEM Yayınları, İstanbul.
- Rasmussen, S. E.** (1962). Experiencing Architecture, MIT Press, Cambridge.
- Ratti, C.** (2011). Ted Talks. Alındığı tarih: 13.01.2015, adres: http://www.ted.com/talks/carlo_ratti_architecture_that_senses_and_reponds?language=tr
- Ratti, C.** (2014). 7 questions to Carlo Ratti. Alındığı tarih: 17.12.2014, adres: <http://mab14.mediaarchitecture.org/news/blog/7-questions-carlo-ratti/>

- Roth, L. M.** (2002). Mimarlığın Öyküsü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Schlemmer, O.** (1961). The Theater of the Bauhaus, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London.
- Sennett, R.** (2002). Ten ve Taş, Metis Yayınları, İstanbul.
- Sharr, A.** (2013). Mimarlar için Heidegger, YEM Yayınları, İstanbul.
- Simmel, G.** (2011). Moda Felsefesi, Modern Kültürde Çatışma İçinde, İletişim Yayınları, İstanbul, s.103-134.
- Tanyeli, U.** (2014). Profession of Faith: Mosque in Sancaklar, Architectural Review. Alındığı tarih: 16.04.2015, adres: <http://www.architectural-review.com/buildings/profession-of-faith-mosque-in-sancaklar-turkey-by-emre-arolat-architects/8666472.article>
- Taşçioğlu, M.** (2013). Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan, YEM Yayınları, İstanbul.
- Url-1** <<http://www.nisanyansozluk.com/?k=deneyim&x=0&y=0>>, alındığı tarih: 24.01.2015.
- Url-2** <<http://www.tdk.gov.tr/>>, (Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük), alındığı tarih: 01.05.2015.
- Url-3** <<http://v3.arkitera.com/h50592-beden-ve-mimarlik.html>>, alındığı tarih: 22.11.2014.
- Url-4** <<http://niniadelunas.files.wordpress.com/2007/11/dimesnionescuerpo.jpg?w=1771&h=1633>>, alındığı tarih: 29.11.2014.
- Url-5** <<http://www.tabanlioglu.com/images/ZorluC-2.jpg>>, alındığı tarih: 24.04.2015.
- Url-6** <<http://www.archdaily.com/514825/zorlu-center-emre-arolat-architects-tabanlioglu-architects/>>, alındığı tarih: 24.04.2015.
- Url-7** <<http://uploads6.wikiart.org/images/leonardo-da-vinci/mona-lisa.jpg>>, alındığı tarih: 24.04.2015.
- Url-8** <<http://senseslost.com/third-rail-content/uploads/mona-lisa-illustration.jpg>>, alındığı tarih: 24.04.2015.
- Url-9** <<http://search.it.online.fr/covers/wp-content/puzzle-mona-lisa-mona-lisa-2007.jpg>>, alındığı tarih: 24.04.2015.
- Url-10** <<http://www.marinaankara.com/>>, alındığı tarih: 19.04.2015.
- Url-11** <<http://www.ak-asya.com.tr/>>, alındığı tarih: 19.04.2015.
- Url-12** <<http://www.emaarsquare.com.tr/>>, alındığı tarih: 19.04.2015.
- Url-13** <<http://www.archdaily.com/7484/house-n-sou-fujimoto/>>, alındığı tarih: 04.03.2015.
- Url-14** <<http://www.dezeen.com/2012/01/19/house-n-by-sou-fujimoto-architects/>>, alındığı tarih: 03.04.2015.
- Url-15** <<http://www.wsj.com/articles/architect-sou-fujimotos-futuristic-spaces-1415238522>>, alındığı tarih: 08.12.2014.

- Url-16** <<http://www.arkitera.com/haber/23369/carlo-ratti-architecture-that-sense>>, alındığı tarih: 11.11.2014.
- Url-17** <<http://www.archello.com/en/project/digital-water-pavilion#>>, alındığı tarih: 27.03.2015.
- Url-18** <<http://www.architectureoflife.net/algilayan-ve-tepki-veren-mimarlik-mitden-dijital-su-pavyonu/>>, alındığı tarih: 27.03.2015.
- Url-19** <<http://www.emrearolat.com/gallery/sancaklar-mosque/>>, alındığı tarih: 30.04.2015.
- Url-20** <<http://www.arkitera.com/proje/2049/sancaklar-camisi>>, alındığı tarih: 22.11.2014.
- Url-21** <<http://www.archdaily.com/256525/liyuan-library-li-xiaodong-atelier/>>, alındığı tarih: 11.03.2015.
- Url-22** <<http://www.arkitera.com/soylesi/679/su-ruhu>>, alındığı tarih: 28.04.2015.
- Url-23** <<http://v3.arkitera.com/h17662-issiz-sadelik.html>>, alındığı tarih: 06.10.2014.
- Url-24** <<http://www.archdaily.com/106352/bruder-klaus-field-chapel-peter-zumthor/>>, alındığı tarih: 12.09.2014.
- Url-25** <<http://www.archdaily.com/7638/final-wooden-house-sou-fujimoto/>>, alındığı tarih: 09.02.2015.
- Url-26** <http://static.big.dk/projects/suk/slides/project_sheet_SUK%20KLAVIKA%20UK_original.pdf>, alındığı tarih: 02.03.2015.
- Url-27** <<http://superflex.net/tools/superkilen/search>>, alındığı tarih: 03.03.2015.
- Url-28** <<http://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex/>>, alındığı tarih: 08.02.2015.
- Url-29** <<http://www.topotek1.de/#/en/projects/chronological/110>>, alındığı tarih: 03.03.2015.
- Url-30** <<http://www.e-architect.co.uk/japan/fuji-kindergarten>>, alındığı tarih: 14.03.2015.
- Url-31** <<http://www.arkitera.com/haber/1412/agacin-cevresinde-oyun-alani>>, alındığı tarih: 14.03.2015.
- Url-32** <<http://www.designboom.com/architecture/tezuka-architects-ring-around-a-tree/>>, alındığı tarih: 14.03.2015.
- Url-33** <<http://www.architonic.com/aisht/fuji-kindergarten-tezuka-architects/5100019>>, alındığı tarih: 14.03.2015.
- Url-34** <<http://www.archdaily.com/561562/playland-likearchitects/>>, alındığı tarih: 02.05.2015.
- Url-35** <<http://www.likearchitects.net/projects/playland/>>, alındığı tarih: 02.05.2015.
- Urry, J. (1999).** Mekanları Tüketmek, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Xiaodong, L. (2014).** Royal Academy of Arts tarafından yapılan bir röportaj. Alındığı tarih: 10.04.2015, adres: https://www.youtube.com/watch?v=DozShHsqj_U

- Yırtıcı, H.** (2002). ‘Tüketimin Mekansal Örgütlenmesinin İdeolojisi’, Mimarlık ve tüketim içinde, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Yırtıcı, H.** (2003). Mekanın Altyapısal Dönüşümünün Ekonomi Politikası, Arredamento Mimarlık, sayı106, s73-76.
- Yırtıcı, H.** (2011). Türkiye’de Bir Sermaye Birikim Aracı Olarak Toprak Rantı ve Kent Mekanının Dönüşümü, Mimarlık Dergisi. Alındığı tarih: 19.03.2015, adres: <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=376&RecID=2802>
- Yoğunluk.** (2015) Suruğu Sergisi Söyleşisi. Alındığı tarih: 17.04.2015, adres: <http://www.arkitera.com/soylesi/679/su-ruhu>
- Yurttaş, M.K.** (2003). Mimarlıkta Postorganik Paradigma Bağlamında Beden-Mekan Hibridleşmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Zevi, B.** (1957). Architecture as Space: How to look at architecture, Horizon Press, New York.
- Zumthor, P.** (2006). Atmospheres: Architectural Environments-Surrounding Objects, Birkhäuser, Basel.
- Zumthor, P.** (2013). Presence in Architecture, Seven Personal Observations. Alındığı tarih: 15.04.2015, adres: <https://www.youtube.com/watch?v=MBKcmspiVsY>
- Zumthor, P.** (2014) ‘Real and Imagined Buildings’ | Building the Picture. Alındığı tarih: 15.04.2015, adres: <https://www.youtube.com/watch?v=JY4Djp6nBcs>

EKLER

EK A: Superkilen Park'ta kullanılan nesneler ve konumları.

EK A



Şekil A.1 : Superkilen Park'ta kullanılan nesneler ve konumları (Url-28).

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Büşra İnce
Doğum Tarihi ve Yeri: 14.09.1989, Ordu
E-posta : bussraince@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2011, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü