

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MEKANSAL DENEYİM VE TEMSİLİNİN
ÇOKLUDUYUMSALLIK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Özlem DURMAZ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

OCAK 2017

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MEKANSAL DENEYİM VE TEMSİLİNİN
ÇOKLUDUYUMSALLIK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Özlem DURMAZ
(502141025)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. İffet Hülya ARI

OCAK 2017

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502141025 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Özlem DURMAZ, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı "MEKANSAL DENEYİM VE TEMSİLİNİN ÇOKLUDUYUMSALLIK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ" başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Jüri Üyeleri : **Yrd. Doç. Dr. İffet Hülya ARI**
İstanbul Teknik Üniversitesi

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

Prof. Dr. Nur ESİN
Okan Üniversitesi

Teslim Tarihi : 24 Kasım 2016
Savunma Tarihi : 13 Ocak 2017

Aileme,

ÖNSÖZ

Öncelikle sonsuz sevgi, güven ve destekleri için annem Asuman Durmaz ve babam Kemal Durmaz'a;
Yüksek lisans eğitimin ve tez süreci boyunca değerli düşünceleri, katkıları ve desteği için danışmanım Sayın Yrd. Doç. Dr. İffet Hülya Arı'ya;
İstanbul'da beni yalnız bırakmayan kuzenlerim Handan ve Gülistan Yarıcı'ya
Derin ve keyifli sohbetleri ile ufkumu açan İrem Burcu Ummansu başta olmak üzere, bu süreçte ve her zaman yanımda olan tüm dostlarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ocak 2017

Özlem Durmaz
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET	xv
SUMMARY	xix
1. GİRİŞ	1
1.1 Tezin Amacı ve Kapsamı	5
1.2 Tezin Araştırma Yöntemi	6
2. BİREY-MEKAN ETKİLEŞİMİ KAPSAMINDA KAVRAMLAR	9
2.1 Birey - Mekan.....	10
2.2 Deneyim ve Duyumsama	18
2.2.1 Duyumsama kaynaklı bilgiye yönelik tartışmalar	20
2.2.2 Bedene içkin duyuların temel işleyişi ve bilişsel süreçlerdeki rolü	25
2.3 Temsil.....	30
2.4 Gözmerkezcilik	32
3. TEMSİL KAVRAMI	37
3.1 Temsilin Soyut Hali	38
3.2 Temsilin Somut Hali	46
3.3 Temsil Neyi, Niçin, Nasıl Temsil Eder?	48
3.3.1 Neyi? niçin? : mekanın temsili.....	48
3.3.2 Neyi? niçin? : deneyimin temsili	55
3.3.3 Nasıl? : 2-boyutlu (2b) temsil biçimleri	62
3.3.4 Nasıl? : 3-boyutlu (3b) temsil biçimleri	67
3.3.5 Sanal ortamda temsil biçimleri	72
4. ÇOKLUDUYUMSAL MEKAN DENEYİMİNİN TEMSİLİ	77
4.1 Mekanın Çokluduyumsal Deneyimine Yönelik Çalışmalar.....	77
4.1.1 Doncaster Smellwalk - Victoria Henshaw (2008)	80
4.1.2 Milan Smellmap - Kate Mclean (2013)	80
4.1.3 Marseille Smellmap - Kate Mclean (2015).....	82
4.1.4 Smelly Maps: The Digital Life of Urban Smellscapes - Kate Mclean ve diğ. (2015)	83
4.1.5 Therme Vals - Peter Zumthor (1996).....	85
4.1.6 Bruder Klaus Şapeli - Peter Zumthor (2007)	87
4.2 Çokluduyumsal Mekan Deneyiminin Çokluduyumsal Temsili	91
4.3 Çokluduyumsal Mekan Deneyiminin Çokluduyumsal Temsili Deneyi	97
4.3.1 Çokluduyumsal Temsil Deneyi: "Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi" Deneyiminin Çokluduyumsal Temsili.....	101
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	111
KAYNAKLAR	115
ÖZGEÇMİŞ.....	121

KISALTMALAR

2b	: 2-boyutlu
3b	: 3-boyutlu
KSB	: Kısa Süreli Bellek
USB	: Uzun Süreli Bellek
VR	: Virtual Reality
AR	: Augmented Reality

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 :	Tez kapsamında ele alınan kavram ve ilişkilere ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).	1
Şekil 2.1 :	Kartezyen ve deneyimsel bağlamda birey-mekan etkileşimine ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).	13
Şekil 2.2 :	Kartezyen ve fenomenolojik anlayışta birey kavramına ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).	14
Şekil 2.3 :	Pollock'un yarattığı deneyimsel mekanlara ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).	16
Şekil 2.4 :	Görsel yüzeylerle ifade örneğine ait fotoğraf. (url-2).	35
Şekil 3.1 :	Zihinsel temsil sürecine ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).	39
Şekil 3.2 :	Goldstein'in tablosundan uyarılma (Goldstein 2009, s.6).	40
Şekil 3.3 :	KSB ile USB arasındaki ilişki. (Özlem Durmaz, 2016).	45
Şekil 3.4 :	Soyuttan somuta dönüşümün diyagramı. (Özlem Durmaz, 2016).	47
Şekil 3.5 :	Temsil üretim sürecine ait işlevsel aşamalar. (Özlem Durmaz, 2016).	49
Şekil 3.6 :	Maketin görsel değerini ifade eden fotoğraf. (Özlem Durmaz, 2012). ..	71
Şekil 4.1 :	Milano koku haritası-koku yayan makete ait fotoğraf. (url-7).	81
Şekil 4.2 :	Marseille koku peyzajı-maketine ait fotoğraf. (url-8).	82
Şekil 4.3 :	Url-10'dan ekran görüntüsü. (url-10).	84
Şekil 4.4 :	Therme Vals'e ait temsiller, plan ve kesit. (url-12).	85
Şekil 4.5 :	Therme Vals'e ait maket fotoğrafı. (url-12).	86
Şekil 4.6 :	Therme Vals deneyimine ait eskizler. (url-13-14-15).	86
Şekil 4.7 :	Bruder Klaus Şapeli'ne ait fotoğraflar. (url-18).	87
Şekil 4.8 :	Bruder Klaus Şapeli'ne ait plan ve kesit. (url-18).	87
Şekil 4.9 :	Bruder Klaus Şapeli'ne ait maket fotoğrafları. (Url-20 ve 21).	88
Şekil 4.10 :	Bruder Klaus Şapeli'nin deneyimine ait eskiz. (url-22).	89
Şekil 4.11 :	Çokluduyumsal temsil üretme sürecine ait aşamalandırma diyagramı. (Özlem Durmaz, 2016).	94
Şekil 4.12 :	Çokluduyumsal deneyimin çokluduyumsal biçimdeki temsil sürecine ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).	96
Şekil 5.1 :	Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi mekansal deneyimine ait çokluduyumsal temsil üretim sürecine ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).	102
Şekil 5.2 :	Karanlıkta Diyalog deneyimine ait çağrışım izleği. (Özlem Durmaz, 2016).	103
Şekil 5.3 :	Karanlıkta Diyalog deneyimine ilişkin 2-boyutlu bilişsel haritalama. (Özlem Durmaz, 2016).	104
Şekil 5.4 :	Karanlıkta Diyalog deneyimine ilişkin -güncellenen- çağrışım izleği. (Özlem Durmaz, 2016).	105
Şekil 5.5 :	Karanlıkta Diyalog deneyimine ilişkin çokluduyumsal temsil. (Özlem Durmaz, 2016).	107

MEKANSAL DENEYİM VE TEMSİLİNİN ÇOKLUDUYUMSALLIK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

ÖZET

Bireyin fiziksel çevredeki yaşamı; kaçınılmaz olarak bedenine içkin duyumsama pratikleri ile deneyimlediği mekana ilişkin, çevresel bilgi edinme ve anlamlandırma süreçlerini kapsar. Mekanın bütüncül algısı ve kavranışı; duyumsama yoluyla tetiklenen bilişsel süreçler ile geliştirilen zihinsel yaratılar üzerinden irdelenir. Bireyin zihinsel yaratıları üzerinden mekanla kurduğu ilişkiyi açığa çıkaran temsil, çalışmanın odağına alınırken; mekanın fiziksel özelliklerinin aktarımını sağlayan bir araç olmaktan öte, mekansal deneyimin değerlendirildiği ve bu değerlendirme yolu ile yeni mekansal kavrayışları oluşturmaya imkan tanıyan bir ortam olarak ele alınır.

Bireyin mekanla olan ilişkisinde, bedensel deneyimin görme duyusu baskınlığında geliştirilmesi, deneyime ait bilişsel süreçlerin değerlendirilmesine imkan sağlayan temsil kavramının da görme duyusuna hitap edecek biçimde üretilmesine sebep olur. Mimari tasarım pratiğinde mekanın niceliksel bilgisini aktarma ihtiyacı, temsil ortamında yine ağırlıklı olarak görsel üretimleri beraberinde getirirken; mekansal deneyimin çokluduyumsal niteliğinin yok sayılmasına yol açar.

Temsilin neyi, niçin, nasıl temsil ettiği sorularına yönelik araştırmada öne çıkan mimari tasarım pratiği ve uygulama sürecinde benimsenen kartezyen anlayış; mekanı, ancak kartezyen koordinat sistemi üzerinde tanımlanabilen uzunluk, genişlik, derinlik gibi soyut-matematiksel sistemlerin kurgusuna dönüştürür. Bireyin mekanla olan ilişkisinin temsil biçimleri üzerinden açığa çıktığı düşünülürse; mimarlık disiplini çerçevesinde geleneksel temsil biçimlerinin matematiksel sembol ve ifadelerle oluşturulmasını sağlayan -ve bu nedenle de ağırlıklı olarak görsel olarak hizmet veren- kartezyen mekan yaklaşımının araştırılması ve sorgulanması gerekmektedir. Çünkü rasyonel ve matematiksel ifadelerle bireyi mekandan ayıştıran kartezyen anlayış; bireyin mekanla olan dinamik, ilişkisel ve deneyimsel bütünlüğü ile ters düşmektedir. Mekan; matematiksel bilgi üzerinden ilerleyen Kartezyen anlayış yerine, deneyime ait fiziksel ve bilişsel süreçlerin bilgisini irdeleyen fenomenolojik yaklaşım ile kavranılabilir.

Tez kapsamında, bireyin mekanla olan deneyimsel ilişkisi ve bireyde tetiklenen bilişsel süreçler araştırılırken; bu ilişki üzerinden üretilen temsillerde mekanın niceliğinden öte, deneyimsel niteliği vurgulanır. Mekanın yapısal özelliklerinin temsili, mekansal deneyimi önceleyemeyeceği gerekçesiyle eleştirilmektedir. Kartezyen düşüncenin de temeli olan 'nicelik olarak ölçülebilme' durumuyla birlikte; -görsel birer nesneye dönüşen- geleneksel mimari temsil biçimlerinin, birey ve mekan arasında gerçekleşen çok boyutlu deneyimi ve kavrayışı aktarma ve değerlendirme sürecinde yeterli bir sistem oluşturmadığı düşüncesine savunulmaktadır. Bireyin çokluduyumsal olarak deneyimlediği mekan yerine, mekansal deneyimin kendisinin ifadesini ön plana çıkarmak amaçlanmaktadır.

Bireyin mekan ile olan etkileşimine ait tüm katmanlar önce deşifre edilip ardından temsil biçimlerinin bu bağlamda değerlendirilmesiyle; deneyimsel mekanın kavranışına, bilgisine ve üretimine katkı sağlamak amacıyla deneyimi oluşturan duyuları vurgulayan alternatif bir temsil modeli tartışmaya açılmaktadır.

Çalışma kapsamında değerlendirilen kavramlar ve öngörüler doğrultusunda tez 5 başlık altında incelenmiştir. Tezin 1. bölümünde; bireyin dahil olduğu fiziksel çevreye ilişkin bilgi edinme ve anlamlandırma süreçlerinde etkin kavramlar ve ilişkiler ağı üzerinden; kavramlara ilişkin giriş niteliğindeki yorum ve öngörülerin sunulmasıyla, tezin amacı, kapsamı ve araştırma yöntemi açığa çıkarılmaktadır.

2. Bölümde; birey-mekan etkileşiminin temsil üzerinden değerlendirilmesi sürecinde etkin biçimde açığa çıkan; birey ve mekan, deneyim ve duyumsama, temsil ve gözmerkezcilik kavramlarına ilişkin tanım ve yorumlara yer verilmektedir. Birey ve mekan kavramlarının birbirinden ayrıştırılamaz biçimde; fiziksel ve zihinsel deneyim kurgusuyla bütünleştiğinin altı çizilirken, birey ve mekan arasındaki fiziksel ve bilişsel süreçlerde görmeyi merkeze alan davranış biçimi eleştirilmektedir. İlgili kavramların değerlendirilmesiyle temsil kavramı, birey ile mekan arasındaki düşünme ve değerlendirme ortamı olarak kavramsallaştırılarak bireyin mekan ile kurduğu başka bir çeşit ilişki türü olarak yorumlanmaktadır.

Bireyin fiziksel çevredeki yaşamının, kaçınılmaz olarak çevresel bilgi edinme ve anlamlandırma süreçlerini kapsadığı gerekçesiyle, bilişsel süreçler ve temsil kavramının detaylandırılması 3. Bölümde yapılmaktadır. Bireyin mekansal deneyimi ile paralel biçimde ilerleyen bilişsel aktiviteleri kapsamında algılama, kavrama, bellekte depolama, düşünme ve tepki oluşturma süreçleri gerçekleşir. Bireyin mekana ilişkin bütüncül algısı; bedensel duyumsama ile başlayan nörofizyolojik süreçlerin oluşturduğu zihinsel (soyut) mekan yaratısı biçimindeki çıktıları üzerinden kavrayışla açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu süreçler ile elde edilen zihinsel yaratı, soyut temsil kavramı ile ifade edilirken; soyut bağlamdaki yaratının çeşitli araç ve tekniklerle maddesel bağlama kazandırılması ise temsilin somut hali şeklinde ifade edilmektedir.

Temsilin bireyin bedensel deneyiminden temellenip, zihinsel süreçteki işleyişi ve ardından tekrar somut biçimde duyumsanır ürüne dönüşümü irdelenmesi; mimarlık disiplinine ait temsil üretme süreci üzerinden gerçekleştirilmektedir. Mimari tasarımda temsilin "ne amaçla" kullanıldığı sorgulaması; tasarım ve uygulama süreçlerinin işlevsel aşamalandırılması üzerinden değerlendirilir. Temsilin "neyi?", "nasıl?" temsil ettiği sorusu ile; ağırlıklı olarak görme duyusundan temellenen ve görme duyusuna hitap eden geleneksel mimari temsil anlayışının 2 ve 3-boyutlu araçları ile sanal ortamdaki araçları deşifre edilmektedir. Bireyin mekanla ilişkisini temsil üzerinden geliştirmeye yönelik imkan tanıyan temsilin; mekanın 'ne' olduğu yerine 'nasıl deneyimlendiği'ni temsil etmesi gerekliliği vurgulanır. Somut biçimdeki temsil ürünü ister 2 veya 3-boyutlu ister sanal temsil teknikleriyle geliştirilmiş olsun, tekrar deneyimlenmeye müsait yapısı gereği bireyin mekanla kurduğu ilişkinin zihinsel boyutunda katmanlaşmaya imkan tanıdığı vurgulanır.

4. Bölümde; mekanın çokluduyumsal biçimde deneyimlendiği kavrayışında gerçekleşen çalışmalara ilişkin bilgi ve temsil biçimlerine yer verilir. Mekanın çokluduyumsal yapısı hakkında yapılan kentsel ölçekteki duyu yürüyüşü içerikli çalışmaların aktarımını sağlayan temsil biçimleri ile tasarımı çokluduyumsal biçimde gerçekleştirilen mekanların deneyimlerinin aktarımında kullanılan temsil biçimleri; çokluduyumsal deneyim kapsamında sorgulanmaktadır.

Temsil biçimlerine yönelik araştırmanın sonunda, mekansal deneyime ait bellek ve kavrayışın irdeleneceği temsil; bir düşünce mekanı olarak, bireyin mekansal deneyimini değerlendirip hakkında bilişsel süreçlerini geliştirmesine olanak sağlayacağı bir ortam olarak ele alınır. Bu doğrultuda temsil araç ve tekniklerini Kartezyen anlayış ve gözmerkezci yapıdan özgürleştirmek fikri ile çokluduyumsal temsil kavramı geliştirilir. Geleneksel temsil tekniklerinin gözmerkezciliğine yönelik eleştiri ve araştırmalardan yola çıkan, tümevarımsal analiz yöntemi ile geliştirilen çokluduyumsal temsil kavramı, üretim sürecinin nasıl ilerlemesi gerektiği konusunda detaylandırılarak genişletilir. Bu doğrultuda deneyimin ve deneyimin temsiline özne sürecine vurgu yapacak biçimde Gayrettepe Metro sergi alanında yer alan "Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi" tarafınca deneyimlenip, deneyime ait çokluduyumsal temsil üretimi gerçekleştirilir. Temsil üretim sürecine ilişkin detayların aktarılmasıyla, mekansal deneyimin çokluduyumsallığı ve temsiline bilişsel süreçleri etkileyen kurgusu vurgulanır.

5. bölüm olan sonuç ve tartışma bölümünde ise; tezde ele alınan tüm kavramlar ile "Karanlıkta Diyalog" deneyimine ait temsiline çokluduyumsal biçimde üretme sürecine ait mekansal kavrayış ve bellek etkileri irdelenir. Çokluduyumsal biçimde temsili gerçekleştirilen mekansal deneyimin, hem diğer bireyler tarafından çokluduyumsanmasına izin veren yapısı ile yeni algı ve kavrayışlara yön vermesi; hem de temsil üreten bireyin, temsiline ürettiği gerçeklikle arasındaki bağın katmanlaşması ile geliştirilen belleğin kendi üzerinde bükülüp derinleşmesine imkan sağlayacağı düşüncesi vurgulanır.

EVALUATION OF SPATIAL EXPERIENCE AND ITS REPRESENTATION IN THE CONTEXT OF MULTISENSORIALITY

SUMMARY

The individual's life comprises the processes of elaboration and information of space where experienced through bodily senses. Holistic perception and comprehension of space are examined by mental creations that are developed in cognitive processes which are triggered by sensorial. Focusing on the representation that reveals the relation between individual's mental creation and space, it is treated as a thinking medium that enables to -new- spatial comprehensions rather than a tool that transfers architectural tectonics. As space is experienced in visual dominance, the representation that enables for evaluating experiential triggered cognitive processes causes to production in the visual format that appeals to the sense of sight. In architectural design practice, the requirement of transferring the quantitative information of space is produced with visual dominance as well as caused to disregarding multisensorial experience of space.

While investigating how, what, why representation does represent, in architectural design practice that treats Cartesian understanding which transformed the space to abstract-mathematical systems is highlighted. When it is thought that the representation methods reveal the relation between individual and space; cartesian understanding that serves visual dominance because it enables the production of representation with mathematical symbols in the framework of architectural design must be questioned. As Cartesian understanding conflicts with the dynamic, relational and experiential integrity of individual with space; space can be comprehended with the phenomenological approach that examines the information of cognitive and physical processes of experience rather than Cartesian understanding that separates the individual from space by rational and mathematical notions.

Within the scope of this thesis, while researching the relation and triggered cognitive process between individual and space; it is emphasized the experientiality of space rather than quantitative on produced representations. Due to not being anticipating the spatial experience, representation of architectural tectonics of space is criticized. *Measurable as a quantitative* approach which is the root of Cartesian understanding presents architectural representation methods as visual objects. It is argued that it does not an adequate system in process of evaluating and transferring multisensorial experience and comprehension which is related with individual and space. So, it is aimed to highlight the representation of spatial experience instead of space where is experienced multisensorial.

An alternative representation model that emphasizes the experiential senses to contribute the production, information and comprehension of space is presented through deciphering representation methods that includes all layer about the relation between individual and space.

The study mainly indicates that spatial experience consists of the whole of all fragments, gathered through motion, sensation and cognition. Within this framework, the thesis is examined in five main chapters. In the first chapter, purpose, scope and research method of the thesis are illustrated. Also, the content and relational network, that effected processes of information about the physical environment are explained.

The second chapter includes definitions and interpretations about notions such as individual and space, experience, representation and ocularcentrism that are emerged during the evaluation of the relation between individual and space through the representation. Highlighting the unity of individual and space through bodily experiences and mental creations, ocularcentrism that becomes focus behavior of physical and mental experience processes is criticized. By elaborating related notions, representation conceptualized as thinking and evaluating medium between individual and space, so it can be read some kind of relation type between individual and space.

Knowledge of representation and cognitive processes that related to bodily and spatial experiences is elaborated in chapter three. This chapter based on questions which are: "What the effective practices in understanding process his/her existence in the physical environment, and how it works?" and "What/how/why does representation represent?" and then chapter developed with accordingly. For this, information and evaluation are given about cognitive processes and representation methods in architectural design. With intangible processes that are based on spatial experience developed in brain, people gains spatial perception, comprehension and memory and then, these determine the behavior of individual. The holistic spatial perception of individual is explained with comprehension through the mental (intangible) creation that created by the sensory triggered neurophysiological processes. That's why the experience-based thinking and information of the individual is conceptualized as a (mental) intangible representation. And producing with tangible tools is conceptualizes as a (physical) tangible representation which is examined during the thesis.

Producing process of representation that is transferred by individual the multisensorial experience and experience-based holistic perception of space through the representation tools and methods in architectural design are examined. Questioning about "why does representation represent?" examined through staging in processes of architectural design and practice. With the question that: "What/how/why does representation represent?" the representations that based on vision dominance and address to sense of sight are deciphered by 2-dimensonal and 3-dimensional tools of traditional representation. Due to representation provides to improve the spatial relation of individual, the necessity of representation that should represent the "how space get experienced?" instead of "what is space?" is emphasized. The product of representation whether tangible or virtual is re-experiential being, hence it emphasized that is enabled to folding the mental creation of relation with space.

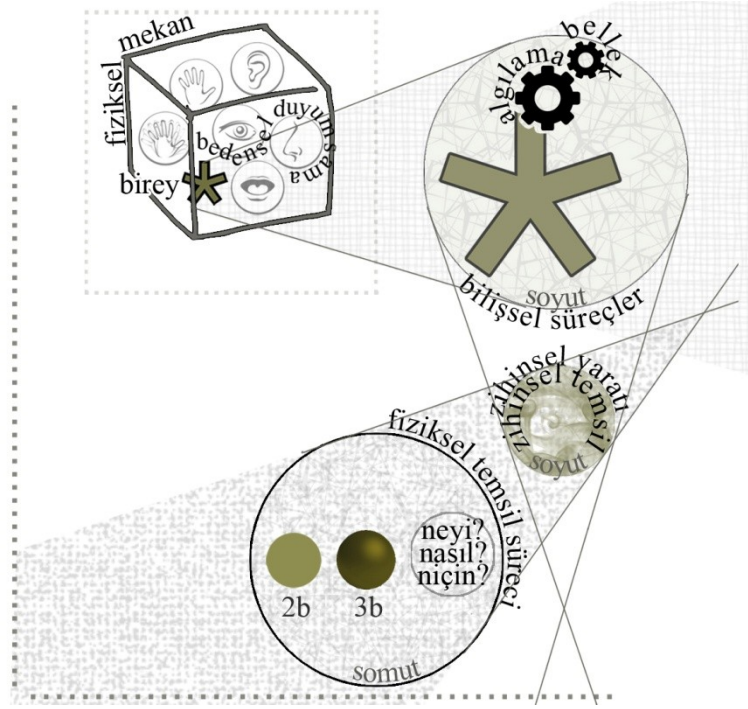
The fourth chapter of the thesis includes spatial examples that are experienced multisensorially. Researches that are executed about multisensorial experience in space scale are questioned through used representation methods. These examples were selected due to emphasizing multisensory experience that occurs at various spatial scales. It is anticipated that the tools and methods of representation used in these studies are different from traditional representation because of the comprehension way of spatial experience.

At the end of the examination of examples, representation of the memory and comprehension of spatial experience is considered as an environment in which an individual can evaluate the spatial experience and develop his cognitive processes. In this context, multisensorial representation that can be set the representation methods free from Cartesian understanding and ocularcentrism is presented. The concept of multisensorial representation, which is derived from criticism and research on the centrality of traditional representation techniques and developed by inductive analysis, is extended by detailing how the production process should proceed. So, in order to emphasize the subjectivity of experience and its representation, “Dialogue in the Dark Experiential Exhibition” which presents in the exhibition area of Gayrettepe Metro Station is experienced by myself. Also, multisensorial representation of this experience is produced. By transferring the details of the subjective multisensorial representation production process; multisensoriality of spatial experience and effects on the cognitive processes of representation are emphasized.

In the last chapter, all concepts in the thesis and individual's spatial comprehension and memory are examined through the effects of multisensorial experience and multisensorial representation process of “Dialogue in the Dark.” Production of multisensorial representation of spatial experience allows to gaining new comprehensions by other individuals who experienced it. Also, it allows to folding and deepening the memory of space by the process of production.

1. GİRİŞ

Herhangi bir X ile bir Y'nin ilişkisinin sorunsallaştırıldığı her tartışmada; taraflar olan X ve Y'nin birbirinden bağımsız varlıklarının deşifresinin ardından aralarındaki ilişki belli bağlamlarda incelenmeye başlanmaktadır. 'X' yerine 'birey', 'Y' yerine 'mekan' kavramları geldiğinde; zaten her bireyin varoluşsal olarak dahil olduğu kapsamlı bir ilişkinin varlığı açığa çıkar. (Şekil 1.1). Tez, birey ve mekan kavramları ile kavramlar arasındaki ilişkinin çözülme sürecinde şekillenmektedir.



Şekil 1.1 : Tez kapsamında ele alınan kavram ve ilişkilere ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).

Birey ile mekan arasındaki etkileşimin genel çerçevesi, bireyin dahil olduğu fiziksel çevreden yararlanarak yaşamını sürdürebilmek üzere geliştirdiği bedensel deneyim ve bilişsel kavrayış etkinlikleri ile ifade edilebilir. Gündelik hayatını belli örüntülerle yaşayan birey, varoluşuyla tanımladığı her mekanın deneyimini, bedenine içkin duyumsama pratikleri üzerinden gerçekleştirir. Bireyin çokluduyumsal biçimde gerçekleştirdiği mekansal deneyime ilişkin geliştirdiği bilişsel süreçler ise; mekan ile kurulan ilişkinin zihinsel boyutunu oluşturmaktadır.

Bireyin mekanla olan etkileşiminin bir tortusu biçimindeki zihinsel değerlendirmeler, bireyin varoluşu sebebiyle her anına dahil olduğu kentsel ve toplumsal yaşamdaki davranışsal örüntülerini belirlemede önemli rol oynamaktadır. Bireyin zihinsel yaratısına (düşüncelerine) ancak sözlü ya da somut biçimdeki ifade biçimleri üzerinden erişim, araştırmanın bağlamını temsil kavramı ile sınırlandırmayı gerektirmektedir. Tezde; kent zemininde kaçınılmaz olarak çeşitli mekanlara dahil olup, çeşitli mekansal durumlar yaratan bireyin; mekanlarla kurduğu ilişkinin fiziksel ve bilişsel boyutu temsiller üzerinden irdelenir.

Nihayetinde mekan; bireyle kurduğu ilişkinin dinamik ve değişken yapısı gereği, çeşitli duyum pratiklerini uyarabilecek ve bu doğrultuda çeşitli öznel kavrayışlara sebep olabilecek katmanları barındırmaktadır. Fakat günümüz kent yaşamı, kent kültürüne ait üretim ve tüketim pratiklerinin de etkisiyle her değerın metalaştığı, görsel ürünlerle çevrili bir ortama dönüşmüştür. Bu durum; çokluduyumsal nitelikteki mekanların salt görsel yollarla deneyimlenmesine ve mekana-mekansal deneyime ilişkin bilginin zihinde salt görsellikle oluşturulmasına sebep olmaktadır. Bedensel deneyimde ağırlıklı olan görme duyusu; çokluduyumsal deneyimle kıyaslandığında, bütüncül olmayan mekansal algı, kavrayış ve belleğin geliştirilmesine neden olmaktadır.

Tez kapsamında bireyin fiziksel mekanda gerçekleşen çokluduyumsal mekan deneyiminin tetiklediği bilişsel süreçte elde edilen mekansal algı, kavrayış ve bellek, mekana ilişkin bir zihinsel yaratı (zihinsel temsil)¹ olarak tanımlanırken; soyut haldeki zihinsel yaratının, somut ortama aktarımı (somut temsil) temsil biçiminde ifade edilmektedir.² Bireyin zihinsel yaratısını aktarma ve değerlendirme ortamı olarak yorumlanan somut temsilin üretimi sürecinde etkin olan duyum pratikleri; temsili olan gerçekliğe yaklaşımdan temellenmektedir. Her zihinsel yaratının kaynağı bedensel ve mekansal deneyimin kendisi olması sebebiyle bir gerçekliğin somut biçimde temsili, onu meydana getiren bireyin gerçekliğe yaklaşımı hakkında ipuçları içerir.

¹ Bir gerçekliğin fiziksel deneyimi ile tetiklenen bilişsel süreçlerde, gerçekliğin yansıması - zihinsel temsil - temsilin soyut hali - düşünce kavramlarıyla da ifade edilebilir.

² Tezde benimsenen tanımlardan soyut kavramı "varlığı duyularla algılanamayan, mücerret, somut karşıtı, abstre" iken; somut kavramı "varlığı duyularla algılanabilen, müşahhas, konkrete, somut karşıtı" şeklindedir. (Url-1).

Deneyimden temellenerek üretilen temsil soyut ve somut haliyle, bireye ait fiziksel ve zihinsel süreçlerin tartışma ortamı haline gelir. Aynı şekilde somut temsiller; bireyin gerçekliği kavrayışı ve belleğinde depolaması sürecinde de büyük önem taşımaktadır. "Temsil neyi, niçin ve nasıl temsil eder?" sorusuyla temsilin detaylandırılması ve bireyin zihinsel ve fiziksel olarak ürettiği temsillerin deşifresi; birey-mekan ilişkisi ve bu ilişkinin temelini oluşturan bedensel duyular aracılığıyla gerçekleşen deneyimlerin değerlendirilmesi açısından önem kazanır. Birey ve mekan arasındaki ilişkinin; bireyin mekanı kavrayışı üzerinden değerlendirilmesi durumunda, bedensel duyumsama pratikleri kadar temsil tekniklerinin de kilit önem taşımaktadır.

Mimari tasarım disiplini çerçevesinde kullanılagelen geleneksel temsil biçimleri; geometrik izdüşüm yöntemiyle mekanın deneyimsel yapısını nesnel ve nicel verilere indirgeyerek çeşitli ortamlarda temsil edebilmeyi sağlamaktadır. Maddesel ortamda 2 ve 3-boyutlu, sanal ortamda da sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileriyle üretilen temsillerin, temsili olduğu mekanın zihinsel ve fiziksel boyutunu çeşitli yüzeyler üzerinden ve ağırlıklı olarak görme duyusuna hitap edecek biçimde aktarma eğiliminde olduğu yadsınamaz. Bireyin mekan ile arasındaki ilişkinin temsil biçimleri sayesinde açığa çıktığı düşünülürse; mimarlık disiplini çerçevesinde geleneksel temsil biçimlerinin matematiksel sembol ve ifadelerle oluşturulmasını sağlayan -ve bu nedenle de ağırlıklı olarak görsel olarak hizmet veren- kartezyen mekan yaklaşımının araştırılması ve sorgulanması gerekmektedir.

Kartezyen mekan, Descartes'ın (2015). VI. Meditasyon'daki *res cogitans* (düşünen şey) /*res extensa* (yayılımı olan şey) ayırımına dayanmaktadır. Descartes mekanı; yayılımı olan şey'e indirgediğinde, düşünen şey'in karşısında olan, duyuları ve bedeni içeren ve nesneleştirilebilen/tasarlanabilen bir şey olarak ifade etmektedir. (Descartes, 2015). Bireyi ve mekansal deneyimi matematiksel kavramlarla nesneleştiren sistem, bedene ait gözü mekanın dışına taşıyarak yaşamın her alanında hakim bir araca dönüştürmektedir. Mekanın sabit noktalara indirgenmesi, mekanı bireyden ayırmış ve homojenleştirmiş ve dolayısıyla bireyin sadece gözlemleyebildiği mekana ait bilgi, algı ve bellek de standardize edilmiştir. Oysa bireyin dahil olduğu ve her an dönüştürerek yeniden var ettiği fiziksel bağlam; salt görülenin dışında kalan sesler, tatlar, kokular ve dokuların bütüncül birlikteliğiyle oluşmaktadır. Mekanın koordinat sistemi üzerinde denk düştüğü noktalar sayesinde

varlığına ilişkin bu yaklaşım, gündelik mekan yaşayışı ile ters düşerek mekan ve bireyin dinamik etkileşimi ile bozulmaktadır.

Mekanın bireyle ilişkisi; mimari tasarım pratiğinde temsil araç ve teknikleri üzerinden açığa çıktığı için, gözmerkezci yaklaşımın, birey-mekan ilişkisinden temellenen temsile ait kurguyu da farklılaştırdığı savunulmaktadır. Görme duyusunun kazandığı hiyerarşi, bireyin mekansal deneyimini görme üzerinden geliştirdiği bilişsel süreçleri beraberinde getirmektedir. Kartezyen mekan anlayışında edilgen konumdaki -gözmerkezci- birey kavramı, çokluduyumsal mekansallık içerisinde etkinlik kazanan birey ile karşılaştırılırken birey-mekan arasındaki ilişkinin deneyimselliği vurgulanır.

Gündelik yaşam içerisinde çokluduyumsal deneyimlerde öne çıkan gözmerkezcilik doğrultusunda geliştirilen temsil biçimleri dolayısıyla kendi kültürünü oluşturduğu söylenebilir. Temsilin gözmerkezci yaklaşımla üretilmesi durumunda, bireyin çokluduyumsal mekan deneyiminden edindiği zihinsel yaratının ifadesinin yüzeysel ve eksik kalacağı savunulur. Görselliğin baskın olduğu mekansal deneyim ve mimarlık pratiği bağlamında eleştirel bakış açısı çokluduyumsal farkındalık ve bütünsel kavrayışı gerekli kılmaktadır.

Teze ait problematik olarak belirlenen nokta ise, çokluduyumsal biçimde deneyimlenen mekana ilişkin bireyin algı ve kavrayışını geliştirmesine yardımcı olan temsil tekniklerinin; ağırlıklı olarak görme duyusunu önemseyen gözmerkezci yaklaşımla, mekanın 'ne' olduğu bilgisini içeren biçimde gerçekleştiriliyor olmasıdır.

Mimari tasarım pratiğinde temsil araç ve tekniklerinin niçin kullanıldıklarıyla birlikte neyin nasıl temsil edildiği incelemeye alınır. Mimarlık disiplinde temel kavram olan mekana ilişkin bilgilerin de aktarımını sağlayan temsillerin genellikle mekanın 'nasıl' deneyimlendiği yerine, mekanın 'ne' olduğu vurgulayan (kartezyen) yaklaşımın ürünleri olma durumu sorgulanır. Birey-mekan arasındaki ilişkiyi dinamik kılan fiziksel ve zihinsel süreçlerden temellenen soyut ve somut temsil üretimlerini öne çıkaran yapısı ile tez; bu dinamik ilişkinin barındırdığı bilginin nesnel olmadığını, nesnel olduğu iddia edildiği durumda ise aktarılan bilginin tek yönlü ve eksik bir yapıda olduğu savunur.

Herhangi bir temsil, zihinsel ve fiziksel süreçler nedeniyle, deneyimlendiği ana özgü kavrayış ve algıyı oluşturan içeriğe sahiptir. Her fenomen gibi serbestçe ve kolaylıkla manipüle edilebilir halde olduğu için; bir gerçekliğe ait sabit ve değişmez temsillerin olamayacağının altı çizilmektedir. Buradan hareketle "Kartezyen mekan anlayışına sahip mekan temsillerinin ötesinde, mekanın çokluduyumsal deneyimi temsil edilebilir mi?, Nasıl temsil edilir?" sorusu sorulmaktadır.

Günümüz gözmerkezci deneyim ve temsil ortamında çokluduyumsal olanın değerini, bireyin edindiği mekansal kavrayış ve bellek üzerinden tartışmak mümkündür. Üretilen somut temsilin kendisi ve üretim sürecinin kendisi kadar; üretilen temsilin tekrar deneyimlenme sürecinin de mekansal kavrayış, algı ve bellek geliştirmede ve derinleştirmede etkin rolde olduğu, savunulur. Temsil araç ve teknikleri aracılığıyla kartezyen mekan anlayışıyla üretilen niceliksel ve görsel temsiller yerine, mekansal deneyim ve dolayısıyla bireyin öznel zihinsel yaratısının değerlendirilmesine imkan sağlayan temsil biçimlerinin gerekliliği vurgulanmaktadır.

1.1 Tezin Amacı ve Kapsamı

Tez kapsamında fiziksel (maddesel) ve sanal ortamdaki 2 ve 3-boyutlu temsil biçimlerinin sorgulanmasıyla, mekanın çokluduyumsal boyutu nedeniyle deneyim ve temsil etme süreci gözmerkezcilik bağlamında eleştirilmekte ve deneyimsel-bilişsel süreçlerin diğer duyum pratikleriyle olan ilişkisel yapısı temsil üzerinden tartışmaya açılmaktadır. Bireyin zihinsel yaratısını aktarma ve paylaşma sürecinde sıkça kullanılan temsil biçimlerinin benimsediği gözmerkezcil yapısı tartışılmaktadır.

"Mekanın temsili yerine mekansal deneyimin temsili üretmek mümkün müdür?" ve "Temsil, bireyin çokluduyumsal mekan deneyimini değerlendirme ortamı olarak ele alındığında; temsilin gözmerkezci yaklaşımdan özgürleştirilip, çokluduyumsal nitelikler kazandırılabilir mi?" soruları üzerinden ilerleyen temsil kavramına ilişkin araştırmada, bireyin çokluduyumsal olarak deneyimlediği mekanın değil; mekanın 'nasıl' deneyimlendiği, bireyin çokluduyumsal deneyiminin kendisinin ifadesini ön plana çıkarmak amaçlanmaktadır.

Temsilin kendisinin, çeşitli kararlarla soyutlanmış bir taklit olmaktan öteye gidip tekrar deneyimlenerek dönüşen düşünce ortamı olarak ele alınması doğrultusunda; üretim amacının bireye ait bilişsel sürecin son aşamasında oluşan fikri aktarma olduğu şeklindeki yargı sorgulanmaktadır. Bu doğrultuda; deneyim ve mekan kavrayışını geliştirme amacıyla, bilişsel süreçte sürekli ve yeni karşılaşmalara imkan sağlayan alternatif bir temsil modeli oluşturulup denenir. Çokluduyumsallık barındıran mekansal deneyimin temsiline ilişkin çokluduyumsal bir temsil biçimi üzerinden; birey-mekan ilişkisine ait bedensel duyumsama süreçlerini öne çıkararak, bireyin bilişsel süreçlerini derinleştirmek amaçlanır.

1.2 Tezin Araştırma Yöntemi

Tezin araştırma yöntemini; birey-mekan etkileşimine yönelik araştırmanın interdisipliner yapısına ilişkin literatür taraması ve kuramsal altyapının oluşturulmasıyla edinilmiş kavramların her birinin değerlendirilmesi ve birbirleriyle olan bağlarını çözülmesiyle, bilişsel süreçlerdeki değerlendirmelerin temsil teknikleri üzerinden deşifre edilmesi şeklinde özetlemek mümkündür.

Bireyin düşünce mekanını oluşturması dolayısıyla temsilin deneyimselliği açısından ele alınan bilgi ve yorumlar; varolan çalışmaları ve kabulleri sorgular nitelikte, birey-mekan etkileşiminin içerdiği katmanlar arasındaki gerilimi ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Tezde birey ve mekan arasındaki deneyimsel ilişkinin çözümlemesinde ele alınan fenomenolojik yaklaşım, değerlendirilen kavramların tümevarımsal analiz yöntemi ile yorumlanmasında yol gösterici olmaktadır.

Kartezyen mekan anlayışından temellenip bireyin çokluduyumsal biçimde gerçekleştirdiği mekan deneyimini yok sayan temsil teknikleri; mekan yerine bireyin mekansal deneyiminin temsil edilmesi gerekliliği düşüncesine vurgu yapılarak, gözmerkezcilik bağlamında eleştirilmektedir. Birey-mekan etkileşiminde karşılaşılan ve bilişsel süreçlere yön veren duyumsal kavramları somut bir biçimde deneyimlenebilir kılmak; çokluduyumsal farkındalıkla gelişen fiziksel deneyim ve bu yönde gelişen düşünce biçimiyle gerçekleştirilebilmektedir. Bu doğrultuda mimarlık pratiği bağlamında geleneksel temsil biçimleri ile aktarılamayan; mekanın çokluduyumsal boyutu ve deneyiminin, çokluduyumsallığa ilişkin farkındalık kazandırmayı amaçlayan çalışmalar üzerinden deşifresi gerçekleştirilmiştir.

Çokluduyumsal deneyimin analiz edildiği örnekler; kentsel ve mekansal ölçekte, mekanın çokluduyumsallığının farkındalığında, çokluduyumsallığı vurgulama amacıyla gerçekleştirilen çalışmalardan seçilmiştir. İncelenen örneklerde çokluduyumsallık vurgusunu aktarmak üzere üretilen temsillerin, geleneksel temsil biçimlerini farklılaştıran ve sorgulatan tekniklerle oluşturulduğu dikkat çekmiş; aynı doğrultuda çokluduyumsal biçimde gerçekleşen mekansal deneyimin çokluduyumsallık barındıran temsil teknikleri üretmesi gerektiği fikri tartışmaya açılmıştır.

Temsili gözmerkezci yapıdan özgürleşip, temsil üzerinden duyumsal keşiflerin yapılabileceği bir ortam olarak ele almak gerektiği fikri ile oluşturulan çokluduyumsal temsil modelinin; bireyin mekansal deneyimini yine deneyimlenebilir biçimde aktardığı -ve bu süreçte bilişsel olarak yinelendiği- için, bireyin bilişsel süreçlerinde kavranma biçimlerini farklılaştırabilecek potansiyele sahip olduğu savunulmaktadır. Çokluduyumsal temsil; bilişsel süreçleri derinleştireceği öngörülen duyumsal katmanların vurgulanmasıyla, temsilin katmanlaştırılacağı sistemi kurmaya çalışacaktır.

2. BİREY-MEKAN ETKİLEŞİMİ KAPSAMINDA KAVRAMLAR

Birey ve mekan arasındaki ilişki; yaşam pratiklerinin bir parçası olması dolayısıyla, kavranması gereken öznel deneyimlerin sürecidir. Deneyim; her bireyin fiziksel çevre ile olan etkileşiminin kendi öznelliği üzerinden yapılanması nedeniyle göreceli bir yapıdadır ve genellenemez. Kent zemininde yaşamını sürdüren bireyin davranışları, dahil olduğu fiziksel çevreyi bedenine içkin duyuların tümüyle deneyimlemesi üzerinden gelişen bilişsel süreçler doğrultusunda belirlenmektedir. Birey-mekan ilişkisinin deneyimsel boyutunu sorunsallaştırarak ilerleyen çalışma kendi bağlamını, bireyin zihinsel yaratısının yansıtıldığı somut biçimde üretilen mekansal temsiller şeklinde yaratmaktadır. Birey ile mekan arasındaki çok katmanlı ilişki dolayısıyla kavramların her birinin kendi bağlamının da araştırmaya dahil olmasıyla araştırma, temsil kavramıyla daraltılmıştır.

Birey mekan etkileşiminin; bireyin kavrayışını oluşturan ve yönlendiren temsil üzerinden araştırılması için öncelikli olarak ilişki ağında yer alan kavramların değerlendirilmesi gerçekleştirilmektedir. Tezin ağırlıklı 5 kavramını: **birey**, **mekan**, **deneyim-duyumsama** ve **temsil** ile belirtilen kavramları kapsayan **gözmerkezcilik** olarak sıralamak mümkündür.³ Deneyim kavramı ise bireyin fiziksel biçimdeki mekansal davranışları ile gerçekleşen bilişsel süreçlerden elde edilen tortu şeklinde yorumlanırken; ele alınan kavramlar arasındaki bağı, sıkça yinelenerek kanıtlamakta ve perçinlemektedir. Tezde çokluduyumsal mekan deneyimi ve kavrayıştaki önemini vurgulamak adına temsil ve gözmerkezcilik kavramları eleştirel boyutta ele alınmakta ve somut halde üretilen temsillerin tekrar deneyimlenme durumunun bilişsel süreçteki önemine dikkat çekilmektedir.

³ Birey-mekan etkileşimine yönelik deneyim ve temsil araştırmasında öne çıkan bu kavramlar, ilişkisel bütünlükte ayrıştırılamayacak derecede birbirini önceleyen yapıdadır. Tezin yazımına ilişkin sistematik yapı gereği başlıklar halinde sunma çabası bile, ilişkili diğer kavramlara bulaşmasını engelleyememiştir.

2.1 Birey - Mekan

Tez kapsamında yine 'birey' ve 'mekan' olarak kavramlaştırılan tarafların; ayrı tutulmaya çalışıldığında birbirlerinin varlığını önceleme durumları ile her iki kavramın da kendi içindeki çok boyutlu ve katmanlı yapısı açığa çıkmaktadır. Kavramlardan biri düşünüldüğünde, diğerinin düşünülmemesi durumundaki imkansızlık; kavramların birbiri yerine geçmek yerine birlikte iken anlamlı bir bütünü ifade etmesinden kaynaklanır. Mekan ve bireyin varlığı arasındaki zorunlu ilişki; mekanı bedenle, bedeni de mekanla kavramayı beraberinde getirir. Mekan ve mekana ait niteliklerin bireyle kurduğu bedensel duyumsamaya dayalı ilişki, bireyi deneyimsel bir varlık kılmaktadır. Deneyimsellik kavramı, bireyin fiziksel ve zihinsel tüm aktivitelerini de içermesiyle tek başına çok kapsamlı bir bütünü oluşturmaktadır.

Merleau-Ponty "Mekan varoluşsaldır fakat aynı zamanda varoluş da mekansaldır." (Merleau-Ponty, 2005, s. 342) deyişiyle birey ve bedenin varlığının zorunlu kıldığı uzamı ve bireyin varoluşunun fiziksel çevreyle olan kesintisiz ilişkisini vurgulamaktadır. Dolayısıyla bireyin deneyimlerinin temeli olan mekansal ilişki de 'birey' ve 'mekan' kavramlarını ayrı ayrı ele alma çabasını sonuçsuz bırakır.

"Görünür ve devingen olarak, vücudum şeylerdendir, onlardan biridir, dünyanın dokusunda tutunmuştur ve onun tutarlılığı bir şeyinkidir. Ama mademki görmekte ve hareket etmektedir, şeyleri kendi etrafında çember halinde tutar, onlar kendisinin bir eki ya da bir uzantısıdır, onun tenine geçmişlerdir, onun bütüncül tanımına dahildirler ve dünya vücudun kumaşından yapılmıştır." (Merleau-Ponty, 2006, s. 34)

Merleau-Ponty'nin fenomenolojik yaklaşımla bedeni bir deneyim mekanı olarak tanımlaması, bireyin kendi bedeni de dahil olmak üzere tüm varlıkların, çevresel mekanın ufkunu oluşturup birbirini görünür ve var kıldığını ve bedenin zaman ve mekana aitliğini vurgulamaktadır. Beden, mekanın sabit bir bileşeni değil, birey ve nesne arasında aracı roldedir ve mekan ile arasında; bireyin bilişsel yapısını harekete geçiren organik bir ilişki türü mevcuttur. Fiziksel çevrenin bireyin karşısında değil, çevresinde olduğu vurgulanmaktadır. Gündelik yaşamın gerekliliklerini gerçekleştirebilmek için ihtiyaç duyulan beden; duyumsamadan harekete kadar tüm eylemlerin sağlayıcısı olmanın yanı sıra, bireyin gerçeklik algısı ile fiziksel gerçekliğini örtüştüren bir varoluş, bir bileşik halindedir.

Birey, kiři, özne, insan... Birey olarak dünyada varlık kazanan insan; köy, kasaba, kent, ölkö gibi fiziksel oluşumların zemin hazırladığı mekansal ve toplumsal yapı dahilinde yaşamakta ve fiziksel bağlamda bir beden olarak bulunmanın koşulu olarak maddesel özellikler taşımaktadır.

Varoluşunda içkin haldeki zihinsel yapı dolayısıyla da dünya üzerindeki diğer canlılardan farklı davranış örüntüleri sergiler. Zihinsel yapının bireye kazandırdığı çeşitli duygulanım, inanç, bellek, düşünme gibi öznel süreçler, bireyin yaşamını sürdürmesine yardımcı olmakta; dahil olduğu fiziksel ve sosyal bağlam ile ilişkisini ve gündelik yaşamda ihtiyaç duyduğu davranışlarını belirlemektedir. Birey; Merleau-Ponty'nin algı felsefesi çerçevesinde bir beden ve aynı zamanda günlük rutinde mekansal deneyimlerini gerçekleştiren sosyal bir varlık olarak ele alınmaktadır. Aynı anda hem düşünen beden hem de düşünen öznedir. (Merleau-Ponty, 2005). Diğer bir deyişle beden; algı, bilgi, kavrayış ve bellek gibi bilişsel süreçler, birey kavramını meydana getirmektedir. Bireyin bilişsel sürecinin öznel yapısı gereği, bireyin mekan ile fiziksel ve zihinsel etkileşimlerin bütüncöl biçimde irdelenmesi gerektiği için; zihinsel ve fiziksel mekan, aralarındaki ilişki bağlamında fenomenolojik yaklaşımla kavranması gereken bir olgu halini almaktadır.

Evren, dünya, kent, mekan... Birey kavramı gibi mekan da kuramsal ve maddesel ifadelerinin, ele alındığı bağlama göre değişikliğe uğradığı çok boyutlu bir kavramdır. Sanat ve mimarlık disiplini içerisinde epistemolojik ve ontolojik açıdan önemli bir yere sahip olan mekan kavramına ilişkin değerlendirmelerin mimarlık sözlüğündeki karşılığı "İnsanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk" şeklinde yer almaktadır. (Hasol, 2008). Mekanın maddesel boyutunu vurgulayan ifade; özellikle fiziksel bir sınırı işaret etmektedir. Örnekle '25m² oda' ile belirlenen tanımlı hal, çokluduyumsal biçimde tanımlanabilen fiziksel sınırların varlığından kaynaklanır. Nesnel dünyada duvar, kapı, pencere formlarında, bedensel duyularla duyulabilen nesne kategorisindeki sınırların varlığıyla tanımlanan fiziksel mekanın kendisi de artık bir 'şey' bir 'nesne' konumundadır. Oysa bireyle olan etkileşimi fiziksel, zihinsel ve deneyimsel boyutlarda gerçekleşen mekan, salt fiziksel varlığının ötesinde zihinsel yaratımı ve deneyimsel boyutuyla birlikte ele alınması gereken çok-boyutlu bir olgudur.

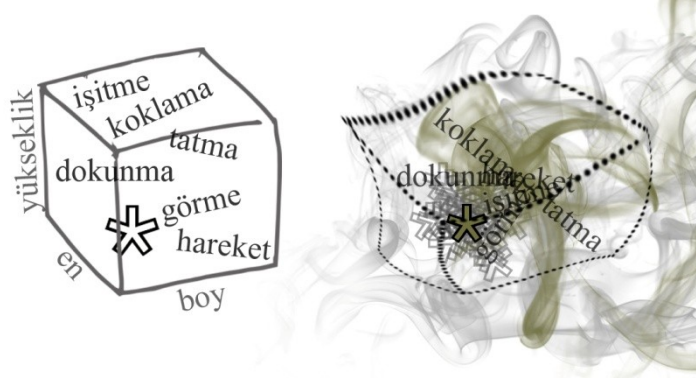
Leland M. Roth'un (2006) mimarlık kültürü üzerine yazdığı *Mimarlığın Öyküsü* isimli eserinde birbiriyle bağıntılı fakat farklı biçimlerde kavramsallaştırılmış mekan tanımlarından fiziksel mekan kavramı, sahip olduğu sınır ile bir hacmi tanımlar. (Roth, 2006). Roth'un bu fiziksel mekan tanımı, tezde bireyin kentsel yaşamını sürdürdüğü maddesel ve duyumsal (somut) veriler barındıran mekanı tariflemektedir. Roth (2006) algısal mekan kavramını; görsel sınırı olmayan sınırsız ve şeffaf mekan olarak tanımlarken; salt görme duyusuyla ilişkilendirmektedir. Algısal mekan ile ilişkisel bağa sahip kavramsal mekanın ise, bilişsel süreçlerle bellekte depolanabilen bir bütünlük ifade ettiğini vurgulamaktadır. Tezde zihinsel mekan kavramıyla eşleştirilen bu ilişkisel durum; deneyimlenen fiziksel (somut) mekan sonucunda bireyin bilişsel süreçlerle geliştirdiği algı, kavrayış ve bellek (soyut) tarafından oluşturulmaktadır. (Roth, 2006).

Roth'un fiziksel mekan kavramından hareketle; bahsedilen her 'şey'in maddesel (somut) olduğu durumda şu soruları sormak gerekir: "Fiziksel dünyanın fiziksel sınırlarıyla kendi boşluğunu tanımlayan mekan oluşumunun aksine; somut olmayan unsurların tanımlı bir mekan oluşturması mümkün müdür?" ve "Somut (maddesel) olmayan bir 'şey' yine de kendi tanım ve algısını oluşturulabilir mi?"

Özellik çerçevesinde deneyimlenip kavranan mekanla ilgili iç ve(ya) dış, öznel ya da kamusal mekan kavramlarından öte, bedensel duyumsama pratikleriyle duyumsanabilen her tür boşluğun mekan algısı yarattığı savunulmaktadır. Dolayısıyla fiziksel ve çokluduyumsal olarak gerçekleştirilen mekansal deneyim ve edinilen zihinsel yaratının önemi açığa çıkmaktadır.

Pallasmaa (2014), bireye ait beden ve mekanın sürekli etkileşim halinde birbirini tanımlayıp tamamladıklarından bahsetmektedir. "Bedene ilişkin algı ile dünyaya ilişkin imge tek bir sürekli deneyime dönüşür; mekandaki yerinden ayrı bir beden yoktur, algılayan kendiliğin bilinçdışı imgesiyle bağlantılı olmayan bir mekan yoktur." (s. 51). diyerek birey-mekan etkileşiminin fiziksel, zihinsel ve deneyimsel döngüsünü açıklamaktadır. (Pallasmaa, 2014). Somut-mekanda (var)olan bedene içkin duyum pratikleri, mekanla etkileşir. Süreç içinde hem kendine, hem mekana yeni durumlar, oluşlar kazandırırken diğer yandan kendi zihinsel mekanını (mekansal algısını) oluşturur.

Birey-mekan etkileşiminde bireyin bedensel duyularının tümüyle deneyimlediği mekana ilişkin zihinsel yaratının mekansal nitelikte oluşturulduğu söylenebilir. Mekansal deneyimden edinilen algı, bireyin fiziksel çevrede dokunup göremediği fakat bütünlüklü bir şekilde kavrayıp soyut sınırlarını kavrayabildiği zihinsel mekan yaratısını içerir. Örnekle; fiziksel çevreden yansıyan ses, mekan anlamlandırmaya ve boyutlarına ilişkin fikir yürütmeye olanak tanımaktadır. (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : Kartezyen ve deneyimsel bağlamda birey-mekan etkileşimine ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).

Görsel ve dokunsal olarak somutluğu kanıtlanmamış fakat işitsel veya kokusal olarak varlığı duyumsanabilen 'ortam'lar da kendi mekanını oluşturup deneyimlenebildiği sürece kendi algısını yaratmaktadır. Kahvecioğlu'nun (1998) "Duyularla fark edilebilirliği/algılanabilirliği ile tanımlanan ortam" (s.39) şeklinde tanımladığı; Roth'un (2006) algısal mekan kavramına denk düşen bu durum ile görülemeyenin işitilebileceği ya da koklanabileceği mekansal oluşların fiziksel mekan kategorisinde irdelenmesi gerektiği yorumu yapılabilir. Mekan kavramının, kartezyen anlayışın salt matematiksel kurgusuyla kavranamayacağı düşüncesi vurgulanır.

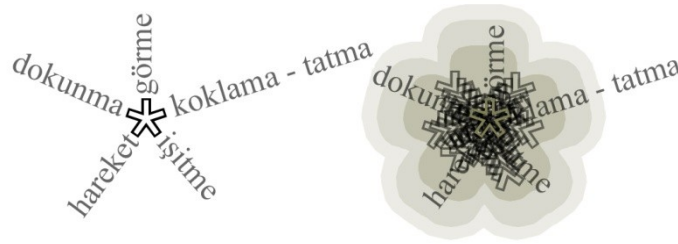
Çalışmanın kapsamını belirleyen mekan kavramı ile ilgili çerçeve ise; fiziksel ve zihinsel bağlamının ötesinde mekanı katı, sabit ve geometrik bir yayılım olarak ele alan kartezyen mekan anlayışının sorgulanmasıyla oluşturulur. Descartes'ın (1641) res cogitans (düşünen şey) / res extensa (yayılımı olan şey) ayrımına dayanan kartezyen mekan anlayışı; onu kuran ve kurgulayan bireyden bağımsız ele alan, mekana ilişkin rasyonel ve matematiksel-fiziksel boyutun önemsendiği bir çerçeve sunmaktadır. Böylelikle ancak kartezyen koordinat sistemi üzerinde tanımlanabilir haldeki mekan; uzunluk, genişlik, derinlik gibi soyut-matematiksel sistemlerin kurgusu halini almaktadır.

Fiziksel mekan, salt kartezyen koordinat sisteminde yer alan bir nesne olarak ele alındığı durumda; bireyin yaşamsal ortamını oluşturan ve bireyle birlikte varedilen-dönüşen fiziksel çevre yerine, bireyden bağımsız biçimde belli kurallar dahilinde üretilebilen matematiksel boyuta indirgenmektedir. Oysa birey, mekansallığı dolayısıyla doğrudan deneyim kavramını sunarak mekanın varlığını; mekanı oluşturan nicel bilgi (yükseklik, alan, vs.) yerine mekansallığı kurgulayan duyumsalık (bedenin varlığı ve hareketi) üzerinden tanımlar.

Mekanın; birey ve bireyin gerçekleştirdiği fiziksel ve zihinsel aktivitelerle tanımlandığı; herhangi bir şeyi işaret etmek yerine, barındırdığı ilişkiler bütünü ifade ettiği söylenebilir. Bu nedenle kartezyen anlayışa yönelik eleştiriyi fenomenolojik yaklaşımla yapmak mümkündür. Tezde mekana ilişkin tanım ve yorumlar; niceliksel boyutu ele alan kartezyen mekan anlayışı ile deneyimsel boyutun önemsendiği fenomenolojik yaklaşımın çarpıştığı, değerlendirmeler üzerinden ilerlemektedir.

Fenomenolojik yaklaşım; mekansal ve deneyimsel olanın vurgulandığı, nicelik yerine niteliğin önem kazandığı değerlendirme süreçlerini barındırmaktadır. Mekanı nicel bilgilerin toplamı biçiminde ele alan kartezyen anlayışın karşısına fenomenolojik yaklaşım getirilerek, geleneksel ayrıştırmanın üstesinden gelecek bilişsel psikoloji kartezyenci (biliş ve beden) aralığı oluşturulur. Mekanın bireyin varoluşuna bağımlı olan varlığı ve bireyin varoluşuyla tanımladığı mekan kavramı, bireyin mekansal davranışlarıyla kavranmaya çalışılmaktadır. Mekan kavramı, bireye ait beden-zihin işbirliğindeki çokluduyumsal sürecin deneyimindeki kavrayışla özdeş tutulmaktadır.

Kartezyen anlayışta mekanın geometrik bir yayılım olarak değerlendirilmesi; bireyi, mekan içinde bir kullanıcı konumuna itmektedir. (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 : Kartezyen ve fenomenolojik anlayışta birey kavramına ait diyagram.
(Özlem Durmaz, 2016).

Birey-mekan ilişkisinde Merleau-Ponty, mekanı bedensiz bir nesneye dönüştüren ayırımı yapılamayacağını ve her bir bireyin mekanın parçası ve mekanla bir olduğunu savunmaktadır. (Merleau-Ponty, 2005). Diğer bir deyişle birey, fiziksel ve zihinsel süreçlerde bir parçası olduğu fiziksel mekanı; kendi varoluşsal gerçekliği, bilişsel yetenekleri ve anlamsal kurguları ile tanımlar. Varoluşsal ilişki içerisinde olduğu mekanı anlamlandırma isteği, deneyimlediği bir durum ya da gerçekliğe ait belleğin oluşturulması varoluşsal olduğu kadar hayati önem de taşımaktadır.

Aynı doğrultuda Merleau-Ponty (2006); Descartes'ın kartezyen anlayışını benimsemiş bir kişinin aynada kendisi yerine bir dış, bir manken gördüğünü ifade etmektedir. (Merleau-Ponty, 2006). Bu doğrultuda birbirinden ayrıştırılan birey ve mekanın her biri tek başına bir gerçeklik haline geldiği ve birbiri arasında varolduğu savunulan ilişki, iki cansız varlığın birbirine etki-tepki kanununa benzeri bir işleyişe sahip olduğu söylenebilir. Oysa varoluşsal olarak ayrıştırılamayan ve durdurulamayan bir döngü içindedirler.

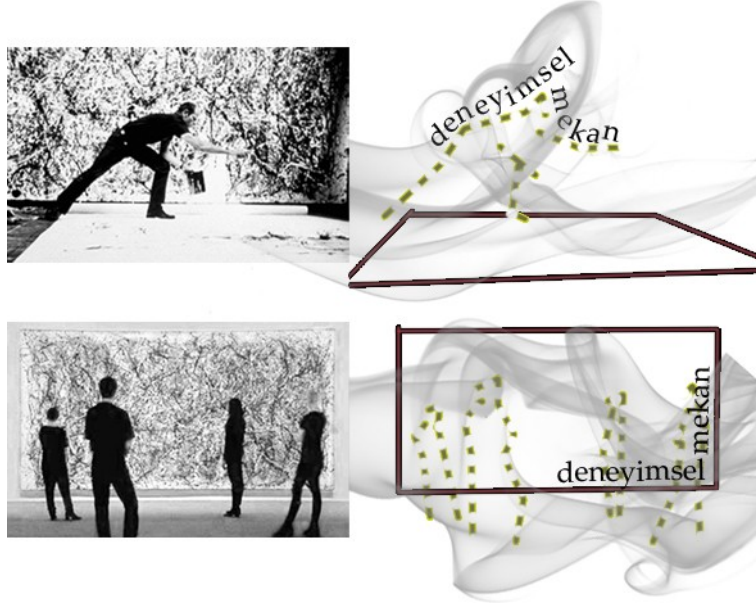
Heidegger (2008) kartezyen düşünceyi sorgularken fenomenolojiyi, varlığın dünya- içindeki ilişkisel yapısını dolayimsız biçimde ortaya çıkarmaya çalışan bir yaklaşım olarak ele almaktadır. "Dünya-içinde-olmak" kavramı ile birey-mekan ilişkisinin varoluşsal bütünlüğünü vurgulayan Heidegger'e göre bireyin haricinde kalan dış dünya diye bir şey yoktur. Bireyi, varoluşu gereği zaten bir dünya içinde, hatta dünyanın kendisi, dünyanın varlığından bahsetmek için ön koşul olarak tanımlamaktadır. (Heidegger, 2008). Bireyin; zamansallık bağlamında karşılaştığı her 'şey'i kendi varlığı üzerinden değerlendirerek anlamlandırması durumu, bireyi fiziksel çevreye dahil ve bağlamından koparılamaz bir varlık haline getirmektedir.

Kurtar (2012) mekanı bireyden bağımsız kılan kartezyen yaklaşım ile mekanın; res cogitant'stan bağımsız fakat bağıntılı her türlü düşünce, tasarlama vb. eylemler çerçevesinde karşı karşıya geldiği bir şey haline gelidiğinden bahsetmektedir. (Kurtar, 2012). Mekanı bireyden ve dolayısıyla deneyimsellikten ve zihinsel yaratılardan arındıran kartezyen anlayışta mekanın; yayılım olarak tasarlanabilen nokta, çizgi ve yüzeyler üzerinden değerlendirilip niceliksel kavramlara indirgendiğinden bahsetmek mümkündür. Bireyin etkileşim halinde olduğu mekan kavramı, fiziksel (bedensel) deneyim ve bilişsel boyutta sahip olduğu varoluşsal yönü ile birlikte değerlendirilmelidir. Birey, anlık bedensel müdahaleleri ve mekansal eylemleri doğrultusunda mekanı kurgulamakta; durum, duyum ve(ya)

eylemleriyle fiziksel sınırlara sahip olan ya da olmayan deneyimsel bir mekan yaratmaktadır. Mekanın tüm maddeselliği dahilinde, bireyin bedensel deneyimiyle oluşturulan bir de deneyimsel mekandan söz etmek mümkündür.

Deneyimsel mekan, bireysel davranış ve duyumsama pratikleriyle oluşturulmuş (somut) fiziksel sınırları olmayan, fakat bedensel deneyim dolayısıyla bilişsel süreçlerde algılanıp kavranabilen bir yaratıyı ifade etmektedir.⁴ Net olmayan sınırlarıyla dönüşüme ve yeni eylemlerle katmanlaşmaya imkan tanır. Bu durumu; Pollock'un resim yapma eylemi (deneyimi) ile canvas yüzeyinde oluşturduğu mekan; ardından da üretilen tablonun sergilendiği salondaki ziyaretçilerin canvası izleme mekanı olarak kurgulaması ile örneklemek mümkündür. (Şekil 2.3).

Pollock ve izleyicilerin dahil olduğunu bilinen -kartezyen dilde kapalı geometrik biçime sahip- fiziksel mekan, Pollock'un mekansal performansı ile anlam kazanmakta ve deneyim anının yarattığı algı, kavrayış ve belleğe sahip olmaktadır. Fiziksel bir nesne olan tablo, Pollock'un deneyimsel biçimde yarattığı mekanın izdüşümü ya da göstergesi olarak ele alındığında; tabloyu deneyimleyen ziyaretçilerin kavrama sürecinde gerçekleşen zihinsel yaratı farklılaşmaktadır.



Şekil 2.3 : Pollock'un yarattığı deneyimsel mekanlara ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).

⁴ Bireyin varlığıyla tanımlanan; (Kartezyen mekan anlayışından özgürleşmiş, çokluduyumsal deneyimin farkındalığında kavranabilen haliyle) fiziksel mekanların da temelinde birer deneyimsel mekanı olduğunu söylemek mümkündür.

Pollock'un bedeniyle oluşturduğu tablo mekanı⁵; ziyaretçilerin bütüncül mekan deneyimi ve dolayısıyla belleği ve kavrayışını dönüştürme potansiyeli taşıyan, zihinsel süreçlerin gelişme mekanı haline gelir. Eylemlerin, bireyin kendi mekanını yaratma niyeti olduğu (ve ister bakma ve dokunma ister uyuma ya da zıplama olsun), her eylemin kendi bağlamını yaratıp, ona özgü deneyim üzerinden mekansal kavrayışını gerçekleştirdiği söylenebilir. Deneyimsel biçimde kurgulanan mekanın doğrudan etkilediği bilişsel süreçler, mekanın deneyimi üzerinden algı, kavrayış ve belleği içeren zihinsel yaratının oluşmasına öncülük etmektedir.

Mekanın kavramsal ve zihinsel boyutu ele alındığında; her bireyin mekan oluşturma kabiliyetine ve özgürlüğüne sahip olduğu söylenebilir. Her bireyin deneyimlediği mekan hakkında -kapsamlı ya da yüzeysel, bütüncül ya da parçacıl- görüşleri bulunmaktadır. Bahsedilen mekan (soyut) sanal da; (somut) gerçek de olsa, yaratımı ya da deneyimi bireyin varlığına bağlıdır. Kent zemininde gündelik hayatını sürdüren birey; çeşitli mekan, nesne, görüntü ve gürültülerle karşılaşmaktadır. Kent zemininde hissiz ve soğuk birer nesne niteliğindeki binalardan taşan, beklenmedik (deneyimsellikte kurulan) deneyimsel mekanların varlığından söz etmek mümkündür. Örnekle; sokağın köşesindeki pastane ya da kahveciden yayılan kokunun oluşturduğu soyut ve deneyimsel mekanla, ya da yine köşedeki binanın yüksekliği gereği kesintiye uğrayan güneş ışınının kaldırıma düşen gölgesiyle oluşan soyut sınırlara sahip iki bölge arasındaki deneyimsellik ilişkisinden bahsedilebilmektedir.

Birey-mekan etkileşimine ait organik ve çok katmanlı ilişki ağlarının kartezyen anlayışın gerçekleştiği matematiksel sistemlerle kavranamayacağı düşüncesi; fiziksel olarak duyumsanabilen bir ortam dahilinde gerçekleşen çokduyulu deneyimsel ilişki üzerinden bütüncül bir yaklaşımı gerekli kılmaktadır. Birey-mekan etkileşimi araştırmasında kartezyen anlayışın bireyden ayırttığı ve sabitlediği niteliklerle mekan; fenomenolojik yaklaşımla deneyimsel ve zamansal bir boyut kazanmaktadır. Mekanın ancak bireyin fiziksel ve zihinsel aktiviteleriyle varlık ve anlam kazanması; bireyin yokluğunda etkileşimde bulunacağı mekanı bahsedilemez hale getirmektedir. Her durumda fiziksel bir mekana ilişkin gerçekliğin, varoluşsal açıdan reddi mümkün görünmemektedir.

⁵ Aynı zamanda Pollock'un deneyimsel mekanının temsili olarak da ifade edilebilen tablo mekanı bir başka fiziksel mekanda karşılaştığı farklı ziyaretçilerin bilişsel süreçlerinde katmanlaşıp dönüşecektir.

Bireyin mekanla olan etkileşimi fiziksel ve zihinsel boyutlarına yönelik değerlendirmeler, bedensel duyumsama pratikleriyle gelişen deneyim ve duyumsama pratiklerinin detaylı incelemesini gerekli kılmaktadır.

2.2 Deneyim ve Duyumsama

Bir X ile bir Y'nin ilişkisini sorunsallaştırılan tartışmada, X ve Y'nin deşifresine yer verilmesinin ardından X ve Y'nin arasındaki "etkileşime" odaklanılmak gerekir. Birey ile mekan arasındaki etkileşimden doğan kavrayış ve kavrayışın temsile yansımalarını araştıran tezde etkileşim kavramı, fiziksel bağlamda bedensel/mekansal deneyim olgusuyla ele alınmaktadır. Mekansal deneyime ilişkin süreç; bireyin bedenine içkin duyum pratikleri ile başlayıp, yine bedensel deneyime etki edecek bilişsel süreçlerle devam etmektedir. Bu anlamda fiziksel ve zihinsel süreçler arasında sonu gelmez bir döngüsel etkileşimin varlığından söz etmek mümkündür.

Pallasmaa (2014) birey-mekan etkileşiminde etkin olan kavramların bir bütün halinde var olduğunu ve birbirini döngüsel olarak etkilediklerinden bahsetmektedir.

"Anımsanması mimarlık deneyimlerinde mekan, madde ve zaman tek bir boyutta, varlığın bilincimize nüfuz eden temel tözünde kaynaşır. Kendimizi bu mekanla, bu yerle, bu anla özdeşleştiririz ve bu boyutlar bizzat varoluşumuzun bileşenlerine dönüşür. Mimarlık kendimiz ile dünya arasında uzlaşma sanatıdır ve bu aracılık duyular yoluyla gerçekleşir" (Pallasmaa, 2014, s. 89)

Birey; mekanı, varoluşsal biçimde bedenine içkin duyumsama pratikleri (duyu organları) aracılığıyla deneyimlemektedir. Psikolojide de duyumsama kavramıyla ifade edilen bu süreç, bedene içkin duyu organları sayesinde fiziksel çevredeki enerjinin etkisinde gelişen nörofizyolojik süreçleri tanımlamaktadır. (Cüceloğlu, 2015). Fiziksel çevre, her bireyin fiziksel çevre ile olan deneyimsel diyalogunun anlık ve biricik olması sayesinde yeni durum ve oluşların üretilip tüketildiği bir ortamı oluştururken; bedensel deneyim, zamansallık içerisinde bireyin bilişsel süreçleri sayesinde geçmiş ve şimdinin kesişiminde yer alan çevresel diyalogu meydana getirir.

Bireyin dahil olduđu fiziksel çevreyi oluşturan kent zeminindeki yaşamsal faaliyetlerin sürdürülebilirliği açısından; öznellik bağlamında ele alınan algı, kavrayış ve bellek kavramları ile bu diyalogun devamlılığı sağlanmaktadır. Bireyin duyularına bağlı bir beden olduđu, sosyal ve kültürel bağlamdaki davranışlarını duyuları üzerinden geliştirdiği ve dolayısıyla birey ve mekan kavramları arasındaki ilişkinin 'deneyim' kavramının üzerinden defalarca geçtiği söylenebilir.

Bireyin sahip olduđu bedeninin sadece duyumsanabilen nesne değil aynı zamanda duyumsayan ve algılayan bir şey (özne) olma hali; Merleau-Ponty'nin (2005) 'yaşayan beden' kavramı ile açıklanmaktadır. (Merleau-Ponty, 2005). Fiziksel çevrenin algısal ve deneyimsel bütünlüğünü vurgulayan yaklaşım Merleau-Ponty fenomenolojisinin odak noktasını oluşturmaktadır. "Bedenimiz hem nesneler arasında bir nesnedir, hem de onları gören ve onlara dokunan şeydir." (Aktaran Pallasmaa, 2014, s. 27). deyişle yaşayan bedeni, maddeselliği nedeniyle mekansal oluşun hem kaynağı hem de parçası olarak ele alırken, öznelliği nedeniyle fiziksel çevre ile sonu gelmez bir diyalog halini vurgulamaktadır. Bedenin biyolojik boyutunun karşısında maddellik ve bilinç tartışmalarıyla geliştirilen kavram, canlı bir organizma olarak insan bedenini deneyim dünyasının merkezi yapmaktadır. Böylelikle algının öncelikli olduđu özne-nesne diyalektiği öne çıkmaktadır.

Fiziksel mekan ile karşılaşan beden, kendine özgü bilgi edinme araçları ile dahil olduđu mekan ile diyalog kurmanın ve bütünleşmenin yollarını arar. Diyalogun başlangıcı somut ortamda bedensel-duyusal etkileşimle başlarken, soyut ortamda bilişsel aktiviteler ile devam edip -fiziksel çevreye ait- bir çeşit bilişsel tortu elde edilir. Böylelikle her bireyin kendi bedenine içkin duyumsama pratikleri üzerinden edindiği çevresel ve deneyimsel bilgi; algı, kavrayış ve bellek modunda içselleştirilmiş olur. Bireyin bilişsel süreci, duyumsama yoluyla fiziksel çevreyi maddesel bedenine dahil edilmesi şeklinde yorumlanabilir. Birey-mekan etkileşimine dair fiziksel ve zihinsel süreçleri, birbirinin ardışığı ve sonsuz döngüdeki tetikleyicisidir.

2.2.1 Duyumsama kaynaklı bilgiye yönelik tartışmalar

Bireyin her türlü mekansal davranışları temelinde duyumsama pratiklerini barındırdığı için; deneyimi meydana getiren davranışlara dayalı zihinsel yaratının oluşturulmasında, yine mekanın çokluduyumsal nitelikleri irdelenip bireyin duyumları üzerinden mekanla kurduğu bilişsel ilişki önem kazanmaktadır. Deneyim ve davranış arasındaki döngüsel süreç, bilişsel süreçlerde edinilen bilginin kaynağının ne olduğu tartışmalarını da beraberinde getirmiştir. Varoluşun sorunsallaştırıldığı her durumda, bilginin ve bedenin de tartışma ortamı bulunduğu açıktır.

Bireyin dahil olduğu bağlama ait bilgilerin içselleştirilmesine aracılık eden; beden ve bedene içkin duyumsama pratiklerinin, bireyin yaşamına ilişkin gerçek bilginin kaynağı olup olmadığı tartışması, Antikçağ'dan günümüze dek yapılagelmiştir. Süreç içinde çok sayıda düşünür ve bireyin zihinsel süreçlerine ilişkin çeşitli ilişki biçimlerinin yer aldığı fikirler ortaya atmıştır. Bilginin yapısı ve oluşumuna etki eden fiziksel ve zihinsel unsurları irdeleyen araştırmaların temelinde varlık ve evren hakkındaki epistemolojik çalışmalar yer alır. Antikçağ'da Platon ile başlayarak günümüze kadar gelen süreçte; duyumsama ve bilgi edinme arasındaki diyalektik ilişkinin genel hatlarıyla irdelenmesi, tezin bedensel duyumsama pratikleri konusunda bütüncül bir söz söyleyebilmesi açısından önem taşımaktadır.⁶

Öncelikli olarak "bilgi nedir?" diye soran Antikçağ düşünürü, rasyonalist bilgi kuramcısı Platon (M.Ö. 5-4.yy) sahip olunan bilginin, 'sabit, değişmez şeyler' aracılığıyla edinildiğini savunmaktadır. Bilginin duyu organları aracılığıyla edinilmesi; onu kişiden kişiye değişebilecek (görelî) yapıya sokacağı gerekçesiyle de gerçek bilginin kaynağı olarak ele alınmaması gerektiğini dile getirmektedir. Platon'un, *duyulur dünya* olarak kavramsallaştırdığı yapı; bilginin, duyumsamaya olanak sağlayan nesnelerinin dünyasıdır. Değişmeyen şeylerin ise idealar olduğunu ve ancak akıl yürütmeye kavranabilen bilgilerin olduklarını söylemektedir. Sahip olunabilecek gerçek bilginin, (kalıcı olarak nitelendirdiği) nesnesini barındıran bu dünyaya da idealar dünyası ismi vermektedir. (Çelik, 2010).

⁶ Bu çalışmalar hakkındaki temel bilgiler, özellikle dahil olunan zamansal dönem dolayısıyla, çeşitli yazılı kaynaklar üzerinden derlenmiştir.

Bu doğrultuda Platon'un, görünüş üzerinden gerçekliği kavramanın gerçekleşmemesine ilişkin vurgusuna ulaşmak mümkündür. Platon şeylerin duyumsanmış halini, ulaşılmak istenen gerçekliğin bir yansıması olarak ele almaktadır.⁷ (Çelik, 2010). Görünen şeyin gerçeği gizleyen yapısı ile aynı şekilde görünmeyen de bilinebilme ihtimalini barındırdığı şeklinde yorumlamak mümkündür.

Aristoteles (M.Ö. 4.yy) ise, bir gerçekliğin neliğine ilişkin soyut yapıyı düşünmek yerine maddi (somut) oluş biçimlerini değerlendirmek gerektiğini savunmaktadır. Duyuların nesneleri ve duyumsanır uyaranları işaret ederek duyuların kendisini analiz etme durumu Warbuton tarafından "Platon oturduğu yerden felsefe yapmaktan hoşnut olabilirdi ama Aristoteles duyularımızla deneyimlediğimiz gerçekliği keşfetmek istiyordu" şeklinde yorumlanmaktadır. (Warbuton, 2015, ss. 12-15). Bu doğrultuda bütün bilginin deney ve algılarla oluştuğunu, dolayısıyla bireyin algılamadığı şeyin bilgisine sahip olamayacağı söylenebilir. Aristoteles; duyuların konusu olan duyusalları özel duyuya ait olan ve birden çok duyunun ortak konusu olan duyusallar olarak ikiye ayırması sonucunda, birbirinden farklı duyusallara sahip beş farklı duyu organından fazlasının bulunmadığını öne sürmektedir. (Aristoteles, 2014). Böylelikle duyusal deneyimin gerçekleşebilmesi için de bir dışsal bir uyaran şartından söz etmek mümkündür. Hatta günümüzde bilinen duyu organları ve duyu sistemleri hakkındaki temel bilginin Aristoteles'in 5 duyu organına yönelik önermesinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Helenistik dönemde gerçek bilgiye ilişkin araştırmalar; yerini inanca dayalı çalışmalara bırakırken, Ortaçağ Skolastik dönemin başlangıcı olmuştur. Tanrısal bilginin ön plana çıktığı Skolastik dönem; inancın bir bilgi yolu olarak duyusallıktan ve akıldan güçlü olmadığını savunan eleştirel düşünürlerin zayıflatığı tanrı bilgisi yerini Rönesans'ın doğa araştırmalarına bırakmıştır. Artık doğaya ilişkin bilgi ve işleyişi deney ve gözlemin yanında ölçüm ve hesaplama yöntemiyle açığa çıkarma çabası söz konusudur. (Çelik, 2010). Çeşitli bilimsel alanlarda gerçekleştirilen çalışmaların ölçüm ve hesaplama ile olan ilişkilerinin desteklendiği yaklaşım, doğanın matematikle çözümlenmesi gerektiğini savunan Descartes önderliğinde ilerlemiştir.

⁷ Görünüşlerin aldatıcı olduğu, görülenin gerçeklik değil gölge olduğunu vurgulayan mağara alegorisi ile ilişkilendirilebilir.

Kartezyen koordinat sistemi üzerine çalışmaları ile tanınan Yeniçağ düşünürü Descartes (17-18.yy) gerçek bilgiyi edinmek üzere, yanılma ihtimali taşıyan bir şeyin doğru kabul edilmemesi mantığında işleyen, kartezyen şüphecilik yöntemini geliştirir. Şüphecilik yöntemi, onun doğru bilgiye ulaşmada benimsediği tavır olarak yorumlanabilir. Doğruluğuna inandığı şeylerden bile endişe duyan Descartes; öncelikli olarak duyular yoluyla elde ettiği bilgileri sorgulayarak, doğruluğundan kesin olarak emin olabileceği biricik şeyi aramaktadır.⁸ (Descartes, 1984). Judovitz'den aktaran Pallasmaa'ya (2014) göre Descartes, bireyin kendisi dışındaki tüm 'şey'leri nesneleştirme eğiliminde olan görme duyusunu, en evrensel duyu olarak tanımlamaktadır. Aynı derecede önemli olan bir başka duyu olarak tanımladığı dokunmayı ise, "görmeye göre daha pekin ve yanılığa daha az yatkın" şeklinde ifade etmektedir. (Pallasmaa, 2014, s. 18). Buradan hareketle Descartes bilginin doğruluk kazanması için, nesnelliği tek şart olarak ele aldığı söylenebilir. Duyumsama; duyan bireye özgü bir davranış olması ve dolayısıyla yalnızca o bireye belli bilişsel aktiviteler kazandırması nedeniyle kartezyen anlayışın temeli olan kesin ve doğru bilgiyi sağlama konusunda yetersiz kalmaktadır.

Benimsediği anlayış bağlamındaki sorgulamaları, Descartes'ın bilginin kaynağına ulaşmada bedensel duyuları yanıltıcı ve güvenilmez ilan etmesi için yeterli olmuştur. Descartes bir gerçeklik hakkında şüphe etmenin bile, onun varlığını kanıtlayan şey olduğuna inanarak söylediği "Düşünüyorum, öyleyse varım!" deyişi ile; varlığını kanıtlayan tek prensibin "düşünme" olduğunu tanımlamaktadır. (Descartes, 1984, s. 33). Fakat yine de şüphecilikle yaklaştığı yaşamında başka kesinliklere ihtiyaç duyar ve karşılaştığı herşeyin kesin ve değişmez yargılara varmasını sağlayacak matematiksel yöntem geliştirir. Matematik üzerinde çalışmaları analitik geometri ile sonuçlanmış ve matematiğin nesnel yapısı, öznel göreliliği barındırmaması ve salt akıl yoluyla doğrulanabilmesi, Descartes'ın onu güvenilir addetmesine sebep olmuştur. (Descartes, 1984). Kartezyen düşüncede bilişsel aktivitelerin, bireyin bedensel varlığından ayrı tutan bir yaklaşımın geliştirildiği söylenebilir. Bu durumda; soyut-somut zıtlığı sebebiyle ayrıştırılan idealar ve fenomenler dünyası arasındaki geçişin matematik yoluyla gerçekleştirilebileceği, herşeyin matematiksel ifadesinin mümkün olduğu düşüncesini savunulur. Böylelikle Descartes'ın; doğru ve kesin bilgi söz

⁸ Örnekle uyanık olduğunu gördüğü rüyası veya düz bir çubuğun sudaki görünüşünün kırıklı yapısı üzerinden özellikle görme duyusunun sadakatini sorgulamaktadır.

konusu olduğunda, güvenilirmez olarak nitelendirdiği bedensel duyuların zihinsel sürece sağladığı katkıyı yok saydığı söylenebilir.

Tarihsel süreçte bilginin kaynağını araştıran çalışmalar çerçevesinde; aklın ve rasyonelliğin savunucusu olan kartezyen anlayışın karşısına; beden, deneyim, duyumsama ve algının vurgulandığı ampirizm (deneycilik) yerleşir. Gerçek bilginin kaynağı ve doğruluğundan emin olunan bilginin sorgulanmasının ötesinde, bilginin nasıl elde edildiğini tartışmaya açan Yeniçağ düşünürü Locke, (17-18.yy) Descartes gibi doğuştan ideler (bilgiler) kuramını sorgulamaktadır. Dogmatik bilgi kuramında doğuşla birlikte zihinde gelen bilgilerin varlığı, çocukların zihinsel gelişimi söz konusu olduğunda güvenilirliğini yitirmektedir.

Locke'un bilgi kuramı, doğuştan zihnin hiçbir ön bilgi barındırmadığı iddiasıyla zihnin doğuştan boş bir levha (tabula rasa) durumunda olduğunu, (dış) deneyimlerle gelişmekte olduğunu iddia eder. İnsanın anlama yetisini bilgi nesneleri ile donatan dışsal duyulur nesnelerin varlığından söz ederken, bireye düşünme malzemelerini sağlayan dışsal duyular (dış duyum) ile zihinsel işlemlerin (iç duyum) birikimi olarak deneyim kavramını tanımlamaktadır. Ayrıca deneyim üzerinden bilgi edinme anlayışında, süreç içinde zihin yasalarına başvurulduğu için öznel düşünce ilkelerini içerdiğini de kabul etmektedir. Herhangi bir nesnenin duyumsanmasıyla edinilen bilgi, zihinsel süreçlerde çeşitli içerikler kazanır ki bu da nesnenin kendisi ve duyusal deneyimine ilişkin öznel yapıdaki algıyla mümkündür. (Locke, 2000). Locke'un deneyimcilik görüşleriyle bilgi edinme mekanizmasının, zihnin dışındaki dünyaya ait nesnelerin bedensel duyularla olan teması ile kurgulandığı ve dolayısıyla da bilginin tek kaynağının deneyim, duyumsama ve algı olduğunu söylemek mümkündür. Tez kapsamında deneyim kavramı, Locke'un deneyimsel bilgi kuramından temellenip bilişsel psikoloji çalışmalarında değerlendirilmektedir.⁹

Locke'un (dışsal) deneyim ile ilgili görüşlerini destekleyen Hume (18.yy) ise, bireyin zihinsel sürecini irdelemekte ve zihinde yer alan duyumsama ve deneyim sonucu elde edilen algının bilgiyi oluşturduğunu savunmaktadır. Öncelikli olarak duyumsanan şeylerin izleniminin oluştuğunu, daha sonraki süreçte izlenimlerin zihinsel karşılıkları olan idelere dönüştüklerini belirtmektedir.

⁹ (Bölüm 3.1).

Duyumsanan şeylerin bilgiye dönüşme sürecindeki zihinsel fonksiyonları bellek ve imgelem ile açıklamaktadır. Bellek sayesinde saklanan izlenimlerin ideler biçiminde tekrar ortaya çıkma durumunda; geçmiş algıların imgeleri canlandırılıp, arasındaki ilişki kurulmaktadır. (Çelik, 2015). Zihnin yapı ve işleyişine yönelik analizi ile Hume, ampirist bilgi kuramcılarında farklı bir konuma yerleşmiştir. Savunduğu bilgi kuramı sayesinde, bilişsel psikoloji çalışmalarında epistemolojik algı sisteminin geliştirilmesinde yardımcı olmuştur.

Rasyonalizmin ardından deneyimci yaklaşımla geliştirilen bilgi kuramları, duyumcu bilgi kuramının geliştirilmesi ve tartışılmasına öncülük etmiştir. Sahip olunan bilginin deneyim değil de salt duyumun kendisinden temellendiği konusunda 5 duyu ile sınırlandırılmış bilgi alanının savunucusu Etienne Bonno de Condillac (18.yy), Platon ve Descartes gibi duyularına güvenmeyen düşünörlere tepki göstermektedir. Condillac; tüm bilgi ve düşöncelerin, dış dünyadan edinilen duyum bilgilerine dayandığını savunmaktadır. Zihinsel aktiviteler için kavrama, bilinç, dikkat, hatırlama ve bellek kavramlarını inceleyen Condillac'a göre; kavrama, bedensel duyular üzerinden zihinsel olarak ilerleyen bir süreçtir ve düşöncenin oluşumundaki ilk adımdır. (Condillac, 1989). Bu doğrultuda tüm zihinsel aktivitelerin duyumsamayla ilişkilendirildiği anlayış; zihinde herhangi bir duyuma sahip olmayan bilgiden söz edilemeyeceğini savunmaktadır.

Antikçağ'dan günümüze bedensel duyumsama ve zihinsel fonksiyonların bilgi edinme sürecindeki önemine ilişkin araştırma ve tartışmalarda; bireyin varoluşunu oluşturan beden ve zihin arasında gerçekleşen diyalöğün önem kazandığı söylenebilir. Bu diyalöğün katılımcılarından birine karşı geliştirilen şöphe, diyalöğün ve varoluşun kendisine yöneltilmiş olur. Doğru bilginin varlığından ve bilginin edinme yollarından şöphe duyan bilgi kuramlarını güncel bilişsel psikoloji çalışmaları ile birlikte değerlendiren tez; bilginin oluşumunu duyumsama üzerinden sentezlerken duyumsanacak varlıkların maddesel (somut) yapısına dikkat çeker.

Deneyim kavramının boyutlarını oluşturan soyut ve somut oluşlar, ne salt duyumsama ne de salt düşönmün tekilliğinden söz edilemez yapısını oluşturmaktadır. Mekanın genellikle somut ve görsel bağlamda düşünöldüğünü, fakat duyuların tümünün etkileşim hali aracılığıyla yaratıldığını söyleyen Howes (2005), birey-mekan etkileşimi arasındaki çokluduyumsal sistem ve deneyimsel boyutunu

vurgulamaktadır. Böylelikle deneyim kurucu duyumsama pratiklerinin tümüne ilişkin bilişsel süreçlerin araştırılması gerekliliği doğmaktadır.

2.2.2 Bedene içkin duyuların temel işleyişi ve bilişsel süreçlerdeki rolü

Mekan, bireyin yaşamsal pratiklerinin değerlendirilebilmesine yönelik çok boyutlu ve çokluduyumsal durumlar sunar. Mekansal kavrayışın gerçekleşmesi için bedensel deneyimin öncelenmesi de fiziksel mekanın duyumsanabilir katmanlara sahip yapısından kaynaklanmaktadır.

Pallasmaa (2011) bireyin varoluşu nedeniyle dahil olduğu mekansal durumun; bireyin bedenine içkin deri, göz, kulak, burun, dil, iskelet ve kaslar tarafından eşit biçimde duyumsanır olduğundan bahsetmektedir. (Pallasmaa, 2011). Aynı doğrultuda Göregenli'nin de belirttiği üzere zihinsel sürecin başlangıcındaki enerji dönüşümünün tetikleyicisi her zaman için bedensel duyumun kendisidir. (Göregenli, 2015). Fiziksel çevrede yer alan herhangi moddaki bir uyarının etkisi, bireyin uyarıcı ve bağlamı hakkında bilgi sahip olma sürecini başlatmış olur. Bireyin öznel fiziksel ve zihinsel süreçlerinde anlam kazanan mekan, öznellik çevresinde mekansal deneyim ve kavrayışları oluşturmaktadır.

Mekanın çokluduyumsal ve deneyimsel boyutu; fenomenolojik yaklaşımla ele alınarak mekan kavrayışında öncelikli olarak başvurulması gereken kavramı ifade eder. Mekansal deneyim ve mekan deneyimi kavramlarının, bireyin bilişsel süreçlerden edindiği zihinsel mekan kavramıyla ilişkisi de buradan kaynaklanır. Bireyin yaşamsal özelliklerini belirleyen algılama ve bellek edinme gibi bilişsel süreçler, bedenine içkin duyusal deneyimler yardımıyla oluşur ve gelişir. Çalışmanın bu bölümünde bireyin mekansal etkileşimini ifade eden deneyim kurgusuna ilişkin duyumsama pratikleri detaylandırılmaktadır.

Birey-mekan etkileşimi araştırmasında deneyimsel boyutu oluşturma açısından özellikle üzerinde durulan duyumsama pratikleri hakkındaki bilgi, tarihsel süreç içinde Aristoteles (2014) ile başlayan bir takım tanımlar (kabullenişler) üzerinden edinilmiştir. Duyu organları insan bedeninde, dâhil olduğu çevreye ait bilgilerin edinmek ve sonrasında anlamlı bir şekilde kodlayıp, tekrar karşılaşma anında yeniden yorumlamayı sağlamak için özelleşmiş ve uyarıcı moduna göre farklılaşmış

fiziksel oluşumlardır.¹⁰ Bedene içkin duyum pratikleri olan görme, işitme, koklama, tatma ve dokunma ile bedensel deneyimin öncülü olan hareket duyuları sayesinde, fiziksel çevreye ait bilgi algı, kavrayış ve bellek aracılığıyla bireye dahil olmaktadır.

Bireyin bedenine içkin fiziksel ve zihinsel süreçlerin tetikleyicisi olarak duyumsama pratikleri hakkında yaptığı çalışmalar doğrultusunda Steiner, yaşam, denge, sıcaklık, dil, kavramsal duyu ve ego duygusu olmak üzere 6 farklı duyudan daha bahsetmektedir. (Albert Soesman'dan aktaran Pallasmaa, 2014). Duyular hakkındaki bu bilgiler, bireyin mekansal deneyimini sağlama biçimlerine göre ayrıştırılarak araştırılmaya devam etmektedir. Çalışmanın devamında dokunma, görme, işitme, koklama, tatma ve hareket duyuları; mekansal deneyimde sıkça başvurulanan temel duyum pratikleri olması dolayısıyla detaylandırılmaktadır.

Bilişsel psikoloji alanındaki çalışmalara konu olan gündelik yaşamda, bireyin varoluşsal olarak gerçekleştirdiği duyuşal sinyalleri duyu organları yoluyla saptama süreci, çevreden gelen bilginin ve çevrenin algılanmakta ve anlamlandırılmaktadır. (Solso, Maclin ve Maclin, 2014). Diğer bir deyişle süreç, duyu organlarındaki fiziksel-kimyasal-elektriksel enerji dönüşümleri ile başlamaktadır.¹¹ Bu enerji, mekansal öğelerden gelen uyarılar ve fizyolojik verileri içerir; ardından bilişsel süreçlerde değerlendirilmek üzere dönüştürölüp beyne aktarılır ve orada ilgili merkezlerde işlenir. İşlem sonucu edinilen algı ise, uyarıların taşımış olduđu bilginin analizinin ardından tanınması, yorumlanıp organize edilmesi şeklinde yorumlanmaktadır. (Cemalcılar ve diğ. 2012).

Lang'a göre (1987) bu süreç, fiziksel çevrede karşılaşılan olgulara ilişkin bilgilerin zihinsel süreçlerde bütünleşip anlamlandırılmasında ve bireyin yaşamına ilişkin tepki ve davranışların belirlenmesinde etkin rol oynamaktadır. (Lang, 1987). Diğer bir deyişle bedene içkin duyumsama pratiklerinin, fiziksel deneyim bağlamında mekanla etkileşir ve bireyin yaşamında pek çok süreci etkilediğinden bahsedilebilir. Bu doğrultuda deneyim aşamasında birey hem kendine; hem mekana fiziksel olarak yeni durumlar, oluşlar kazandırırken diğeryandan kendi zihinsel yaratısını, zihinsel mekanını-mekansal algısını oluşturmaktadır.

¹⁰ Örnekle işitsel modda bir "cik" sesi; portakalın rengi olarak algılanmaz.

¹¹ Bireye ait bilişsel süreçteki mekanizmaların belirlenmesiyle de algı, imge ve bellek alanındaki çalışmaların kapsamına girilir. (Bölüm 3.1).

Duyumsamanın, fiziksel çevre ile beden arasındaki hayati bir temas olduğunu vurgulayan Merleau-Ponty'e göre fiziksel çevre, bireyin hayatını oluşturan bir zemin niteliğindedir. (Merleau-Ponty, 2005). Varoluşsal olarak her an gerçekleşen duyumsama, bireyin yaşamsal pratikleriyle edindiği çevresel bilgiye ait bilişsel yapının oluşturulması için aracı roledir. Aynı doğrultuda Howes (2005) duyu organlarını salt enerji dönüştürücüsü ya da salt bilgi toplayıcısı olarak ele alınmamasını gerektiğini söylemektedir. (Howes, 2005). Böylelikle duyu organları ve duyumsamayı; deneyimin ve anlamlandırmanın ortamı olarak tanımlarken; bilişsel süreçlerdeki etkinliği nedeniyle, bireysel yaşama ilişkin kültürel yapıyı oluşturmadaki önemine dikkat çekmektedir. Bilişsel süreçlerde dönüşüme uğrayan algının, salt duyumdan daha fazlası olduğu ve benzer durumla tekrar karşılaşma anındaki algılama biçiminin, yorum ve tepki için zemin hazırladığını söylemek mümkündür.

Bedensel duyumsama pratiklerinin temelini **dokunma** duyusundan temellendiğini vurgulayan Pallasmaa (2014), aynı zamanda dokunmanın bedensel ve bireysel varoluşun farkındalığı için esas deneyim oluşturduğunu söylemektedir. Bedene içkin tüm duyuların ten dokusunun özelleşmiş halleri ve tüm duyusal deneyimlerin birer dokunma kipi olduğunu ve böylelikle dokunsal olduklarından bahsetmektedir. Montagu'nun tıbbi kayıtlarına dayandırdığı, gözün saydam ağ tabakasının üzerinde bile dönüşüme uğramış bir deri tabakasının varlığı vurgulamaktadır. (Pallasmaa, 2014). Dokunma diğer duyulara dönüşerek farklılaştığından ve kaçınılmaz olarak etkisinde kalınan yerçekimi sayesinde, dünya ile beden arasındaki ilk ve en temel etkileşim aracı olarak düşünülebilir. Dokunma duyusu; işleyişi durdurulabilir, engellenebilir bir sisteme sahip olmadığı için dokunmadan ya da dokunulmadan maddesel varoluş ve yaşayış gerçekleşmeyecektir.

Pallasmaa (2014), dokunma duyusunu, görme duyusunun bilinçdışı hali olarak ele alırken, bakılan nesne ve yüzeylere ait kenar ve sınırların gözle okşandığı ve bilinçdışı bir dokunma duyumu yarattığından bahsetmektedir. (Pallasmaa, 2014). Diğer bir deyişle; yüzeylere ait dokunun fiziksel varlığı, mekanın görsel değerlerine etki eden ve dolayısıyla görme ve dokunma duygularını harekete geçiren bir uyarandır.

Görme; ışığın gözdeki uyarımı sonucu oluşmaktadır. Görsel algılamada, ilk uyarılan organ gözdür ve tüm bu enerji dönüşümünde sürece ait bilgiler beyindeki görme

merkezine aktarılmasıyla, renk algısıyla birlikte görsel algılama gerçekleşmiş olmaktadır. Gözün işleyişinin optik ilkelerle gerçekleşiyor olması dolayısıyla uyarandan yansıyan ışıkla birlikte gözdeki görüntü, mercekten kırılarak retinada ters biçimde oluşturulmuş fiziksel çevrenin algılanışı düz (normal) biçimde gerçekleşmektedir. 'Ters problem' ya da '2b-3b problemi' olarak adlandırılan sorunun giderilmesinde beyin, 2-boyutlu bilgiyi 3-boyuta dönüştürerek derinlik algısını meydana getirmektedir. (Cemalcılar vd. 2012). Beyinle olan işleyişinde yanılma payı olsa da birey, dahil olduğu fiziksel çevreye ait bilginin büyük çoğunluğunu gözleri aracılığıyla algılamaktadır. Görme duyusunun yaşantıdaki hiyerarşik işleyişi ve en soylu duyu olarak anılması, gözmerkezcilik¹² kavramını meydana getirmiştir.

Görmenin aksine -ve eğer fiziksel bir engel durumu yok ise- işitmeme durumu sağlanamaz. **İşitme** olayında uyarıcı olan ses, bir titreşim kaynağının havadaki molekülleri hareket ettirmesiyle oluşmaktadır. Moleküler boyuttaki hareket ancak bir ortamın varlığında gerçekleşebileceğinden; mekansal varoluşa sahip bireyin bulunduğu bağlamın sürekliliği, sesi de beraberinde getirmektedir. Sesler istense de istenmese de kulağa ulaştığı ve öznel farkındalık derecesiyle birlikte anlamlandırıldığı için; duyma duyusunun çevreyle etkileşim halinin sürekliliğini sağladığı söylenebilir. Burada sesin ne olduğu kadar, nereden geldiğinin bilinmesi de yaşamsal açıdan oldukça değerlidir. (Cemalcılar vd. 2012). İşitme gibi -fiziksel bir engel durumu bulunmayan bireylerde- **koklama ve tatmanın** gerçekleşmediği bir an yoktur. Bir yerlerde her zaman algılanacak özel kokusal uyarıcılar mevcuttur ve tatma organı olan dil, biyolojik olarak sürekli tat alır haldedir. Koklama ve tatma duyularının ikisini de bedene içkin biyo-kimyasal süreçleri tetikleyen duyular olarak tanımlamak mümkündür.

İşitme, tatma ve koklama duyularının gerçekleşmesini sağlayan biyokimyasal süreçlerin; bir ortamdaki hareketli molekül ve dalgalarla gerçekleştiği gibi, bireyin tüm bedensel duyumsama pratiklerinin işleyişi de bedenin **hareketini** gerektirmektedir. Tuan (2001), bedenin; dünyayı algılama, gerekli uyarıcıları toplamak üzere sürekli ve zaman içinde çok yönlü hareketliliğe sahip olduğundan bahsetmektedir. Beden mekanın deneyimlenmesinde ilk araçtır ve insanın, 'mekansal yeteneği' olarak tanımladığı mekanı algılama deneyimini, insan duyularına

¹² (Bölüm 2.4).

ve hareketine bağlamaktadır. (Tuan, 2001). Temelinde dokunma duyusu olan ve bedensel yönelme ile gerçekleşen hareket, bireyin bulunduğu bağlamda temas ettiği soyut ya da somut olguları da harekete geçirmektedir.¹³ Sürekli bir döngüde birbirini etkileyen durum ve duyularla meydana gelen -algılanan- mekanın varlığı, hareket sayesinde salt gözlenen bir nesne olmaktan öte bireyi mekansal deneyime yönlendirmektedir. Bireyin bulunduğu bağlamın sürekliliği; bireyin mekandaki bedensel hareketi, görme ve dokunma arasındaki ilişkinin kurucusu olduğu gibi diğer duyuların da aktive edilmesi için gereklidir.¹⁴

Hareketin bedensel deneyimi oluşturan kurgusu, zamansallık bağlamını öne çıkarmaktadır. Zamanın kendine özgü hareketi ve bireyin hareketiyle aynı zaman ve mekanda bulunamaması nedeniyle, zamansız bir hareketten bahsedebilmek mümkün değildir. Beden hareketle, hareket duyular ve zamanla, duyular da mekanla bağlantılıdır ve hepsi bir bütün halinde mekansal deneyimi ve mekan kavrayışını oluşturmaktadır. Hareketten bağımsız düşünölemeyen dokunma, görme, işitme, tatma ve koklama ile kurgulanan mekansal deneyimin; kavrayışa olan etkisi de zamansallık bağlamında ele alınması gereken olgulardandır. Zevi (2015); bireylerin mekanları hareketle doldurup, hareket üzerinden tanımladığını dile getirmektedir. (Zevi, 2015). Hareketin zamansallık içeren yapısı gereği; mekanın hangi zamanda ve ne kadar süre boyunca deneyimlenip algılandığı, mekan kavrayışına etki eden faktörlerdendir.

Bireyin mekansal varlığını perçinleyen çokluduyumsal deneyim üzerinden mekan kavrama biçimi; temsil araç ve teknikleri ile değerlendirilen bilişsel süreçlerin irdelenmesi için potansiyel barındıran bir ortam olarak ele alınmaktadır. Bahsedilen fiziksel ve bilişsel süreçlere ilişkin "Bireyin deneyimi ve algısını yönlendiren mekansal özellikler nelerdir?", "Çokluduyumsal biçimde deneyimlenen mekanların bireyler üzerindeki bilişsel etkileri nelerdir, bireyde nasıl bir iz bırakır?" ve "Deneyimin izlerini kavrama yolları nelerdir?" sorularıyla birlikte, birey-mekan etkileşimi temsil üzerinden değerlendirilir.¹⁵

¹³ Örnekle havanın bireyin tenine sürtünme hızı artar.

¹⁴ Örnekle havanın hareketiyle bireyin burnuna taşınan bir çiçeğin kokusu, bireyin koku kaynağına yaklaşmasıyla da duyumsanabilmektedir.

¹⁵ (Bölüm 3).

Bireyin mekansal deneyimi ile deneyimine ait zihinsel aktiviteleri sunmaya çalışan bir değerlendirme ortamı olarak temsil kavramının, hem bireyin deneyimlediği mekana ilişkin kavrayışını kuvvetlendirmeye ve derinleştirmeye yardımcı olması; hem de düşünsel olguların paylaşılmasına olanak sağladığı düşüncesi geliştirilir. Bu doğrultuda ise araştırmanın deneyim ve temsil ilişkisine odaklanan yapısı oluşturulur.

2.3 Temsil

Birey, fiziksel çevresiyle doğrudan kurduğu çokluduyumsal deneyimine ait algı, bellek ve kavrayışı; çeşitli amaçlar ve indirgeme teknikleri doğrultusunda fiziksel ortama aktarmaya çalışır. Dolayısıyla temsil kavramının kendisi, bilginin derinlemesine kavranmasına aracı rolde olması sebebiyle; bir gerçekliğin tasarımı ve deneyimine ait bilgilerin birikimini oluşturmak için oldukça kullanışlı ve değerlidir. Mimari tasarım ve düşünce pratiğinde, yaratıcı süreçleri yönlendiren temsilin sıklıkla kullanılması da bu yüzdendir.

Temsil kavramı çerçevesinde gelişen yaygın anlayışın ilkinin; -gerçekliğin yerine geçme niyetini barındırabilen- gerçekliğin bir benzerini oluşturma düşüncesi olduğu söylenebilir. Oysa somut biçimde üretilen temsil; temsili olduğu gerçekliğin birebir taklidi olmaksızın, bireyin bilişsel süreçlerin doğrultusunda çeşitli soyutlama biçimleri doğrultusunda üretilmektedir. Bir düşüncenin 'olduğu gibi' temsil ortamına aktarımının 'olduğu gibi' gerçekleşt(e)memesinin nedeni; fazlasıyla karmaşık ilişki ağını barındıran zihinsel süreçlerin fizyolojik yapısıdır.

Deneyimlenen durumun başkasına aktarılması konusunda Jay (2012); bunun asla başaramayacağını vurgularken nedenini; deneyimin bireye -zihinsel yapıya- içkin olması şeklinde açıklamaktadır. (Jay, 2012). Bunu bir örnekle açıklamak gerekirse; tasarım pratiğinde sıkça dile getirilen, "Keşke düşündüğüm şeyin aynısını çizebilsem/yapabilsem!" şeklindeki sitemin sebebi de budur. Foucault (2010), Magritte'in 'Bu bir pipo değildir' isimli eseri hakkındaki değerlendirmelerini kaleme aldığı -eserle aynı ismi taşıyan- kitabında yer alan "... Ne dil ne de resim, birbirinin terimlerine indirgenebilir: ne gördüğümüzü söylememiz boşunadır; çünkü, gördüğümüz söylediğimizin içine hiçbir zaman yerleşmiş değildir. ..." (Foucault, 2010, s. 14) deyişiyle gerçeklik ile temsil arasındaki temasın dolayımını belirtmektedir. Sırf bu nedenle bile duyumsanan nesne ya da mekana ait unsurların,

onu duyumsayan bireye özgü hale geldiği söylenebilir. Duyular gibi bedene içkin zihinsel yapı gereğince öznelleşen bu olgular, bir başkasınınkinden farklı şekilde anlamlandırılmaktadır. Böylelikle temsilin kendisi ve üretim aşaması, birey-mekan etkileşiminin tartışılması bağlamında bir bakış açısı sunmaktadır. Temsili gerçekleştirilen şeye yaklaşımdaki kabul ve kararları içeren bu dolayımın öznel hali, temsili gerçekleştirilen nesnelliğin erimesine yardımcı olur. Birey-mekan etkileşiminde değerlendirme ortamı olarak ele alınan temsil, bir gerçeklik olarak fiziksel ya da zihinsel mekan ilişkisindeki kavrayışı zenginleştirmede yardımcıdır.

Temsil kavramı hakkındaki yaygın anlayışın ikincisi ise; bireyin zihinsel yaratisının son halini aktarma amacıyla üretildiği yönündedir. Özellikle mimarlık disiplininde eğitim ve yapısal uygulama alanlarında temsil; mekanın kendisini konu edinen ve fiziksel bağlamda yapısal üretimi amaçlanan ifadeler olarak ele alınagelmiştir. Oysa bir mekansal temsil üretimi, mekanın fiziksel yapısını kavranmada ve öğrenmede etkin olabileceği gibi; bireyin kendi çokluduyumsal deneyiminden hareketle mekan kavrayışını değerlendirdiği araç rolünü de üstlenebilmektedir.¹⁶ Birey, çevresini kendi fiziksel ve zihinsel süreçleri içerisinde değerlendirerek anlamlandırırken; temsil, bireyin deneyim ve fikirlerine ait durumları değerlendirmek üzere kurguladığı bir ortam halini almaktadır. Zihinsel yaratının fiziksel ortama aktarılması, her zaman için yapısal inşaayı gerektirmediği gibi; birey herhangi bir deneyiminin ardından kendi zihinsel yaratisını değerlendirmek ya aktarmak için somut biçimde temsil üretme yolunu seçebilmektedir. Her durumda 'düşünme' aktivitesi en temelinde bireyin bilişsel aktiviteleri ve dolayısıyla da geçmiş deneyimleri içeren bellek ve algıyı kapsamaktadır. Dolayısıyla temsilin somut üretiminde esas olan bilişsel süreçlerle elde edilen zihinsel yaratının önemi vurgulanmalıdır.¹⁷

Temsil kavramına bireyin çokluduyumsal mekan deneyimine ait zihinsel yaratisını değerlendirme ortamı biçimindeki yaklaşım dolayısıyla tez kapsamında; mimarlık disiplini içerisinde oluşturulan geleneksel mimari temsillerin kartezyen mekan anlayışını baz alan üretim biçimleri, mekanın bireyle kurduğu temel ilişki olan çokluduyumsal deneyimi ikinci planda tutması nedeniyle eleştirilmektedir.¹⁸

¹⁶ (Bölüm 3.3.1 ve Bölüm 3.3.2)

¹⁷ Bireyin deneyimi sonucu elde ettiği zihinsel yaratı, Bölüm 3.1'de zihinsel temsil - temsilin soyut hali biçiminde kavramsallaştırılmaktadır.

¹⁸ (Bölüm 3.3.1. ve Bölüm 3.3.2).

Mekanın kartezyen koordinat sistemine ait nesnel bilgisinin aktarıldığı temsil ortamları, izdüşümsel projeksiyon yönteminin esas olduğu 2 veya 3-boyutlu biçimde üretilmektedir. Mimari tasarım bağlamında ise ister 2-boyutlu çizim ve görselleştirme, ister 3-boyutlu yapım tekniği ile üretilmiş olsun; temsil üretme eyleminin kendisi, bireyin zihinsel olarak gerçekleştirdiği mekansal analizin 2 veya 3-boyutlu düzleme aktarılmasından ibarettir. Mimarlık disiplini çerçevesinde, çokluduyumsal mekan deneyiminden temellenerek geliştirilen temsiller; mekansal kavrayışın derinleştirilmesi ve yeni kavrayışlara imkan sağlaması açısından oldukça işlevsel olmasına rağmen; günümüzde salt görsel algılama üzerinden ilerleyen sığ mekan deneyimlerini kurgulamaktadır. Bu bağlamda gerçekleştirilen gözmerkezcilik eleştirisiyle temsilin ve üretim sürecinin, çeşitli durumlardan etkilenmeye ve dönüşmeye açık yapıda olması beklenmektedir.

2.4 Gözmerkezcilik

Fiziksel çevre, mekansal oluşlar ve mekansal deneyimler için çokluduyumsal verilerle donanmış haldedir. Bu açıdan kentsel mekan, yaşatısındaki dinamizmi ile bireye çeşitli deneyimler ve algılar kazandıracak güce sahiptir. Bireyin mekanı deneyimleme sürecinde bedensel duyumsama pratikleri üzerinden kurduğu etkileşim tek bir duyu ile kısıtlandığında; mekan ile olan bedensel etkileşimle birlikte gelişecek olan algısal ve bilişsel süreçlerin kapsamının değişeceği düşüncesi kaçınılmazdır. Böylelikle mekan ve birey arasındaki etkileşimin bilişsel süreçlerde anlam kazanması ve bireyin belleğine dahil olmasının, mekansal deneyimin ve ardından gerçekleştirilecek her türlü temsilin gözmerkezcilik paradigmadan uzaklaşmasıyla gerçekleşeceği fikri savunulmaktadır.

Martin Jay (1988a, 1998b) tarafından kavramsallaştırılan **gözmerkezcilik** (ocularcentrism) kavramı, Rönesans ile başlayan süreçte, özellikle batı kültürüne ait modernleşme sürecinde, çeşitli bağlamlarda görme duyusuna tanınan ayrıcalığı ifade etmektedir. (Jay, 1988a, 1988b). Jay'ın ardından Levin ile (1993) derinleştirilen gözmerkezcilik kavramında, gözlemci ve gözlenen nesne ayırımına vurgu yapılmakta ve görmenin ve toplumsal yapılar arasındaki ilişkileri tarihsel yönleriyle ele alınmaktadır.¹⁹ Porter'ın (1997) tarihsel süreçte mimarlık pratiğinde somut biçimde

¹⁹ Güncel literatürde ise Pallasmaa (2014) tarafından sorunsallaştırılmaktadır.

retilen temsil hakkındaki incelemesinde; Antika'da zaten yapısıal olarak inřa edilmiř mekanları temel alması nedeniyle retilmeyen mekansal temsillerin Rnesans'ta ařamalı olarak dorudan mekansal ynlendirmeden uzaklařıp, grafiksel yorumlara dnřtn urgulamaktadır. (Porter, 1997).

Tarihsel srete izi srlebilir olan grme duyusunun kazandıı hiyerarřı, gerekliin grsel olgular zerinden edinilmesini rgulayan ifadelerin gemiřten gelen etkisi ile gnmzde mekansal deneyimden mimari temsile kadar pek ok alanda geerliliini korumuřtur. Bu deerin tartıřma ortamını mimari temsiller zerinden gerekleřtirmek ise; bireyin mekansal deneyim anındaki zihinsel srelerini deřifre etmek aısından nemlidir.

Herhangi bir duyunun hiyerarřık neme sahip olmasının kltrel zellikler tarafından belirlendiini ve sonucunda da kltrel zellikleri belirlediini savunan Howes'a gre (2005) bir toplum ya da sosyal balamda grme duyusu listenin bařında yer alırken; dier bir toplumda duyma ya da dokunma duyusu ne ıkabilmektedir. (Howes, 2005). Fiziksel evrede hiyerarřı kazanan grme duyusu, gnlk yařam pratiinde bireyin mekansal deneyimlerini ynlendiren biliřsel srece dorudan etki ettii iin bireyin zihinsel yaratısını somutlařtırma sreci de grsel aralar zerinden geliřecektir. Bu konuda Pallasmaa (2011), fiziksel evrenin imgeler zerinden deneyimlendiini ifade eder. Bu imgeler zerktir ve bir nedensellik ilkesine dayanmadıkları gibi, bilinaltının karıřık ve beklenmedik yollarından geerek oluřmaktadırlar. (Pallasmaa, 2011). Bireylerin kent zemininde; grsel kltrn rn olan olgularla sık karřılařması ve grsel kltre hizmet eden retimleri gerekleřtirmesi gibi dngsel bir srecin takibi, gzmerkezci yaklařımın hiyerarřık srekliini de salamaktadır. Bireyin okluduyumsal biimde gerekleřtirdii mekansal deneyiminin, sadece grme duyusundan temellenen ve ona hitap eden biimde ifade ediliyor olması da; retilen bu temsillerin, mekan kavranıřında grme duyusunun etkisinin tartıřılabilecei balamı oluřturur. Bu durumda genellikle gzmerkezcil biimde retilen temsiller de bireyin gndelik yařamının grsel baskınlıı balamında okunabilmektedir.

Dahil olunan kentsel yařamın; retim, basım ve yayın teknolojilerinin geliřmiř ve hızla geliřmekte olduu bir dnem olması sebebiyle her an herřeyin metalařtıını kabul etmek gerekmektedir. Debord (2006) modern retim kořullarının hakim olduu toplumların tm yařamının, birey ile nesne arasında bulunan organik iliřkinin

yapay biçimde inşa edilmesi üzerine kurulu olduğunu vurgulamaktadır. Aynı şekilde bu yapay üretimin, gerçekliği gösterme çabasının yanı sıra 'devasa bir gösteri birikimi' meydana getirdiğinden bahsetmektedir. Vurguladığı gösteri kavramını imajlar toplamı olarak değil, bireyin çevresiyle kurduğu ilişkinin imajlar üzerinden kurgulandığını ifade eder. Gösteri toplumunun oluşumunda aktif rol üstlenen meta üretim sürecinin; tüketim toplumunu önelediğini konusunda ise; kapitalizmin görsel imajlarına dikkat çekmektedir. (Debord, 2006) Tam tersi biçimde, imajların kapitalizmde söz sahibi olmasını; birey ve fiziksel çevre etkileşiminde hiyerarşik edindiği konumla bağdaştırmak mümkündür.

Bireyin bilişsel süreçleri; çokluduyumsal biçimde deneyimlenen mekanın görsel verileri üzerinde hakimiyet kurup, bireyin algısını ve kavrayışını o yönde geliştirecektir. Bu doğrultuda fiziksel çevresindeki çokluduyumsal bilgi kaynaklara sahip mekanın görmerkezci yaklaşımla deneyimlenmesi de dolaylı olarak üretilen geleneksel temsil biçimlerinin, görme haricindeki duyuları köreltme konusunda etkinlik gösterebileceği öngörülebilir. Oysa görsel ve görsel olmayan bilgiler, bireyin mekan kavrayışını birlikte şekillendirmekte, kavrayışı bir bütün olarak geliştirmektedir. Her duyunun eşit öneme sahip olması, bireyin kavrayışının yansız ve gerçekçi olmasını sağlamaktadır. Fiziksel çevrenin çokluduyumsal bileşenlerinin görsel (ve çoğunlukla 2 boyutlu) birer ürün haline geldiği gerçeği; tensel etkileşimin minimuma, her olguyu da bir görsele indirgeyerek mekansal deneyim ile bu deneyimlerin temsilini yüzeysel hale getirmektedir. Bireyin çokluduyumsama pratiklerinden birine ağırlık vererek kurguladıkları kentsel mekan, Merckx'in:

"Minimalizm, modernizm veya post modernizm yapıları arasında sıkışmış mimari (ya da iç mimari) dokunsallık trendini kabul etmekte uzun süredir tereddüt etmektedir. Bu da malesef toplumun şimdiye kadar duyularını uyaran binalarla karşılaşmadığı anlamına gelmektedir."²⁰ (Eveline Merckx'ten Aktaran Porter, 1997, s.25).

sözleriyle ifade edilebilir. Bireyin dahil olduğu 3-boyutlu, bedenine içkin duyumsama pratiklerinin her birine etki eden olgularla donanmış bir bağlamın; 2-boyutlu görsel yüzeyler üzerinden deneyimi belki de Joel Henriques tarafından üretilen durum üzerinden eleştirilebilir. (Şekil 2.5).

²⁰ "Trapped in structures of minimalism, modernism or coldly-coloured post- modernism, architecture and interior design have long hesitated to embrace the trend toward tactility. Unfortunately, this means that the public has yet to encounter buildings made to stimulate their senses"



Şekil 2.4 : Görsel yüzeylerle ifade örneğine ait fotoğraf. (url-2).

Joel Henriques'in 'paper city' üretimleri hakkında: çokluduyumsal nitelikteki durumların yüzeyler üzerinden ifadesi, mekansal deneyimin ne kadarını barındırır?" sorusunu sormak mümkündür. Mekana ilişkin temsilin, temsil edildiği biçimden çok daha duyumsal ve dinamik bir biçimde deneyimlendiğini vurgulamak gerekir.²¹ Bu üretimler aynı zamanda birey tarafından çokluduyumsal biçimde deneyimlediği mekansal durumlara ilişkin zihinsel yaratısını canlı tutma, ya da 'oturulan yerde yolculuklar yapabilme' amacıyla edinilebilmektedir. Her iki durumda da bilişsel süreçlerin öne çıkması, bu üretimlerde, deneyimin çokluduyumsal yapısını gözmerkezci unsurlara indirgemesi gerekçesiyle eleştirilmektedir.

Çokluduyumsal biçimde gerçekleşen deneyimin ardından bunun salt görsel algısının değerlendirildiği somut üretimler mekansal gerçekliği ya da mekana ait deneyimi ne ölçüde barındırabilir ki? Dolayısıyla çokluduyumsal biçimde gerçekleşen mekansal deneyim; zihinsel ve fiziksel temsile ait duyusal-deneyimsel-bilişsel ilişkiler ağı içerisindeki denkliklerin kurulmasını gerektirmektedir.

Mekanın deneyimi ağırlıklı olarak görme duyusu üzerinden gerçekleştirildiğinde; bilişsel aktiviteler direkt olarak görsel unsurlara yoğunlaşacağından, üretilen (2-boyutlu görsel nitelikteki) temsilin mekansal duruma ilişkin ses, koku, doku ve hareketleri yok sayması kaçınılmaz hale gelir. Örnekle bir mekana ait üretilen 2-boyutlu bir temsil, "Mekanın nasıl bir akustiği var?" ve "Mekan nasıl kokuyor?" gibi soruların cevaplarını aktarmada yetersizdir. Görsel ürünlerin kolayca ve çok sayıda

²¹ Henriques bu üretimleri, çocukların sanat ve el işi becerileri konusunda gelişim ve eğitim sürecine katkı sağlamak amaçlı geliştirmektedir. Fakat burada odaklanılan, mekansal durumun yüzeylere yansıtılan gözmerkezci yapısıdır.

üretilep hızlı bir biçimde tüketildiğı kentsel yaşam; gözün baskın olduğı bağlamın sürekli devinim hali, toplum karakterini olumsuz yönde etkile(yebil)mektedir. Ponty'e göre nesnenin karakterinin sabitliğine yönelik düşünce, zihinsel yaratıların, olasılıkların ve yaratıcılığın önüne geçmektedir. (Merleau-Ponty, 2005). Bu doğrultuda, bireyin fiziksel çevresinin çokluduyumsal niteliğinin farkındalığının yitiminin bilişsel süreçleri için olumsuz bir etkide bulunacağı yorumu yapılabilir.

Görsel ilişkilerin fazlalaşıp yoğunlaştığı günümüz bilişim teknolojilerinin de içinde bulunduğı gündelik yaşantı Calvino'nun "Bitmek bilmez bir görüntü yağmuru" deyiş i ile özetlenebilecek durumdadır. (Aktaran Pallasmaa, 2014, s. 15). Diğer bir deyiş le günümüz kültür ortamında fiziksel çevredeki görüntülerin aş ırı yoğunluklu akış ının, eksiltilmiş bir dünya deneyimine sebep olduğı söylenebilir.

Gözmerkezcilik kavramının; fiziksel çevrenin çokluduyumsal deneyimini kısıtlama potansiyeli taşıyan, çokluduyumsal gerçekliğ e ait bilgi ve deneyimin ağırlıklı olarak görme duyusundan temellendiren ve görme duyusunu vurgulayan değ erlendirmelerin hakim olduğı bir bağ lam oluşturma eğ ilimi sorgulanmalıdır. Ayrıca çokluduyumsal deneyimin kendisi ve zihinsel ve fiziksel temsil sürecine etkin eden vurgusu yapılmalıdır. Bu doğrultuda tez kapsamında gözmerkezcilik eleştirisi; çokluduyumsal biçimde gerçekleş en mekansal deneyimin, görsel niteliğ e sahip ve salt görsel deneyimi esas alan zihinsel ve fiziksel temsil üretimleriyle aç ığ a çıkması nedeniyle gerçekleştirilmektedir.

Varoluş sal -dolayısıyla da kaç ınılmaz olan- haliyle bedensel deneyimin, görme pratiğ i dış ında bilinçsizce gerçekleştirilmesi; Antikçağ'dan beri yapılagelen epistemolojik tartışmalara konu olmuştur. Her bireyin doğ duğı andan itibaren dahil olduğı çokluduyumsal çevreye hakettiğı değ eri vermeden; mekansal deneyimi ve buna ilişkin temsilleri salt bir duyuya sadık kalarak gerçekleşt irmesi, fiziksel çevrenin kavranası içeriğ ini yüzeyselleşt irmek anlamına gelmektedir.

3. TEMSİL KAVRAMI

Arapça kökenli bir kelime olan temsilin etimolojik kökeni "benzeme, gibi olma" anlamını taşıyan 'misil' sözcüğünden türemiştir. (url-3). Sadece mimari tasarımda değil, edebiyat, sanat ve diğer kültürel bağlamlarda da, içeriği ve işlevi tartışılabilen temsil kavramı; temelinde gerçeklikle temas halindedir. Temsilin varlığı, onun temsili olduğu şeye yaklaşımı hakkındaki bir takım kabul ve kararları tartışılır hale getirmekte ve dolayısıyla temsilin üretim sürecinde gerçeklikle olan ilişkisel boyutu açığa çıkarmaktadır. Bir gerçekliğe yönelik aşkın (dışsal) bir ifade biçimi oluşturması, gerçeklikle olan temasının bireyin bilişsel süreçleri üzerinden ilerlediğine işaret etmektedir. Bir diğer deyişle bireyin bilişsel aktiviteleri; mekandaki öznel deneyimleri sonucu öznel yargıların oluşmasına aracılık ederek; bireyin **zihinsel (soyut)** ve **fiziksel (somut)** temsil üretme sürecine öncülük eder. Bu bölüm kapsamında da temsillerin mimari tasarım pratiğinde birey-mekan etkileşimini ifade etmek üzere kullanım ve üretimi, soyut ve somut bağlamlarıyla birlikte irdelenmektedir.

Temsil kavramının maddesel (somut) varlığının tartışıldığı mimari tasarım pratiğindeki (öncelikli olarak soyut) üretimi, bir gerçekliğin deneyimlemesi ve ardından bu deneyimin ilintili olduğu gerçekliği ifade eden başka bir anlam bütününe dönüştürmesi süreçlerini gerektirmektedir. Bireyin deneyimlediği gerçekliği dönüştürme gücü, deneyimle tetiklenen bilişsel süreçlerin varlığıyla açıklanabilir. Temsilin somut olarak üretimi ise; bilişsel süreçlerle belirlenen bedensel kontrolün ön planda olduğu maddesel ortamda gerçekleştirilmektedir.

Bireyin mekanla olan varoluşsal ve -yaşamın son bulması haricinde-engellenemeyecek etkileşimi nedeniyle; birey tarafından deneyimsel ilişkiye sahip her şey temsil edilebilir durumdadır. Bireyin doğuştan itibaren durdurulamaz ve sonu gelmez bilişsel süreçleri, bedenine içkindir. Mimari tasarım pratiğinde ise 'neyin, niçin ve nasıl' temsil edileceği; bireyin soyut biçimdeki zihinsel temsiline ait somut maddeselliği oluşturacak temsil araç ve tekniklerine ışık tutar.

3.1 Temsilin Soyut Hali

Bireyin fiziksel çevredeki yaşamı, çevredeki bilgilerin edinilmesi ve anlamlandırılması süreçlerini de beraberinde getirmektedir. Birey-mekan etkileşimine ait araştırmanın tartışma ortamını, bireyin mekansal deneyiminin ardında yatan bilişsel süreçlerin irdelendiği ortama taşımak; "Bireyler fiziksel çevredeki varlığını anlamlandırma sürecindeki etkin pratikler nelerdir ve bu anlamlandırma süreci nasıl işler?" sorgulamasını gerekli hale getirmektedir. Bu doğrultuda da bedensel deneyim, biliş, algı ve bellek kavramlarının araştırılmasını gerekmektedir. Bilişsel süreçlerin; tek başına oldukça geniş bir araştırma alanına sahip kapsamı, bölüm dahilinde özetlenmeye çalışılır.

"Salt deneyimin kendisi zaten zihinsel (soyut haldeki) bir temsil değil midir?" sorusundan hareketle; kavramlar arası ilişkiler, bireyin gündelik yaşamını sürdürdüğü fiziksel çevreye ilişkin bilgi edinme ve bu bilgiyi değerlendirme süreci kapsamında açıklanmaktadır. Bireyin yaşamsal aktiviteleri ve gereksinimlerini düzenleyip kontrol etmesi için bedensel duyumsama ile başlayan süreç; bilişsel olarak algılama ve kavrama ile yorumlama, bellekte depolama, düşünme ve tepki oluşturma gibi çeşitli alt-süreçleri içermektedir. Bireyin yaşamını sürdürdüğü mekanın; kendi bedenine içkin duyumsama pratikleri ve deneyimleri ardından geliştirdiği bilişsel süreçlerin bir çıktısı rolündeki imgeleme ve algılama süreçleriyle döngüsel bir ilişki içinde olduğu söylenebilir. Mekanın kavranışı; mekanın fiziksel açıdan duyuşal sınırlarını oluşturan elemanların farkındalığıyla geliştirilen zihinsel mekan yaratısıyla mümkün olmasına rağmen, fiziksel ve zihinsel boyutta aralarında herhangi bir eşitlik ilişkisi kurulamayan bir bütünlükten ibarettir. Bireyin mekansal deneyimi ve bu deneyimden elde edilen kavrayış ve bellek; bireyin mekansal duyum ve performanslarının tümünü bütüncül bir kaynak olarak ele almaktadır.

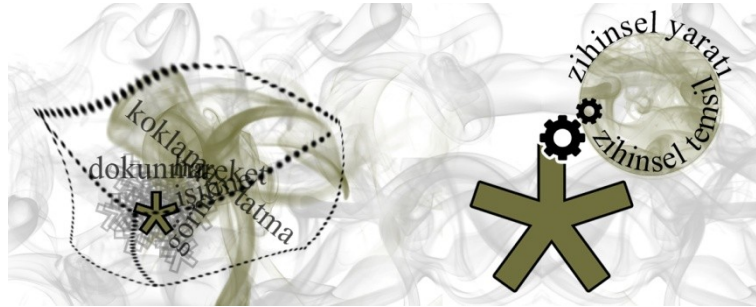
Bireyin bedensel deneyimlerini temel alan bilişsel süreçlerde edinilen; fiziksel gerçekliklere ait zihinde üretilen soyut kavramlar, bilişsel psikoloji alanında **zihinsel imgeleme** çalışmalarında sorgulanmaktadır.²² Zihinsel imgeleme, o 'an'da orada olmayan nesnelerin, olayların ve mekanların **zihinsel temsili** olarak tanımlanmakta,

²² Tezde zihinsel imgeleme kavramı ile ifade edilen temsilin soyut hali; aynı zamanda **zihinsel yaratı** ve **zihinsel mekan** kavramları ile de ifade edilmektedir.

ayrıca çevreden alınan duyuşsal bilginin saklanmasıdaki temel işlemin soyutlamadan geçtiğini belirtilmektedir.. (Solso, Maclin ve Maclin, 2014).

Bolt (2004) temsili kendisini, dışsal bir imaj ya da imgeyi zihinde canlandırma yoluyla gerçekleşen bireyin zihinsel aktivitesi şeklinde yorumlarken (Bolt, 2004); Akın (1982) da bir gerçekliğe ait zihinsel olarak var edilen temsilleri iç; bunların maddesel ortamda somutlaştığı ürünleri ise dış temsiller olarak sınıflandırmaktadır. (Akın, 1982). Zihinsel süreçte gerçekliğin dönüştürülmüş halinin başka bir gerçekliği de ifade etmesinin nedenini; yaratılan zihinsel ifadenin, ifadesi olduğu gerçeklik yerine geçememe durumuyla açıklamak mümkündür. Deneyimlenen gerçekliğin 'kendisi'nin zihinde depolanmıyor oluşu, aksi iddia edilemez bir gerçektir. Tıpkı mekanın gerçekliğine işaret eden "mekan" kelimesi gibi.

Birey ile etkileşim halindeki her nesne ya da mekana ait fiziksel gerçeklikler, duyumsama pratikleri ile deneyimlenmesi aşamasında somut haldeyken; bilişsel kodlama, bellekte depolama ve değerlendirme aşamalarında soyut birer gerçekliğe dönüşmektedir. (**Şekil 3.1**). Diğer bir deyişle bellekte saklanan 'şey' olarak zihinsel temsillerin somut gerçekliğe ait üretilen, soyut birer gerçeklik olduğu söylenebilir.

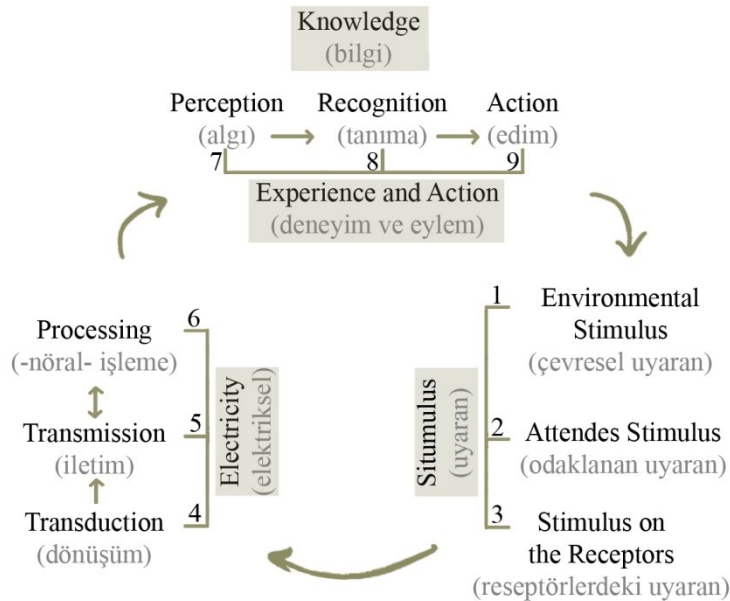


Şekil 3.1 : Zihinsel temsili sürecine ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).

Deneyime ait algısal boyutun iç (zihinsel) temsilleri oluşturması; bireyin mekansal deneyimi esnasında gelişen bilişsel yapının, bedene içkin olma halini duyumsama, algılama, kavrama, bellek edinme gibi süreçleri farklı boyutta bir zihinsel yaratıya dönüştürmesi şeklinde açıklanabilir. Bu durumda mekanın fiziksel çevredeki 'şeyler arasında bir şey' halindeki varlığı, bireyin kendi bilinç sistemi ile başkalaşmaktadır. Fiziksel bir gerçekliğe ait değerlendirme ve yorumlama gibi öznel yargıları öne çıkaran zihinsel süreçler birey-mekan etkileşiminin soyut ve öznel yapısını oluşturmaktadır.

Algılama birey düşünce ve davranışlarını çözümleme sürecinde başvurulan önemli bir kavramdır. Çünkü algılanan şey bir fenomendir ve kaçınılmaz olarak da bir öznenin deneyimine dayalıdır, dolayısıyla bireyin fiziksel çevredeki varlığını tanımlar. Çevre psikolojisi alanında araştırmalar yapan Lang (1987) tarafından çevreden bilgi edinme süreci ve kişilere göre değişen bir olgu olarak tanımlanan algı; bir başka deyişle, bilinç ile fiziksel çevre arasındaki ilişkilerin oluşturulduğu bir ortamı ifade etmektedir. (Lang, 1987). Porter (1997) mekanın deneyiminden kaynaklanan algının, öncelikli olarak hareketi içeren duyuşsal bir olay olduğunu ve duyu organlarındaki uyaran değişiminin, beynin yanıt akışını tetiklediğini ifade etmektedir. (Porter, 1997). Psikoloji bağlamında ise algı, genel bir yaklaşımla; duyu verilerini örgütleyip yorumlayarak anlamlandırma süreci olarak tanımlanmaktadır. (Cüceloğlu, 2015). Bireyin bedenine içkin duyumsama pratiklerinin uyarılmasına sebep olan fiziksel çevre; bilişsel süreçte algılama ve diğer alt-süreçlerde öne çıkan nörokimyasal, bilişsel ve duyuşsal işlemler nedeniyle öznel bir yapıya kavuşur.

Maddesel dünyanın; duyarlar aracılığıyla bedene içkin öznel bilince aktarılma sürecinde, ne salt duyumsal ne de salt matematiksel bilgi ile tarifi mümkün olduğu kavrayış üzerinden algıya ilişkin bu karmaşık yapı, psikoloji disipliniinde yoğunluklu olarak irdelenmektedir. Algılama, kavrama ve değerlendirme işlemlerine ait bilişsel süreçleri sistematize eden Goldstein'in algısal sistematiği üzerinden bu işlemler hakkında genel bilgiye sahip olmak mümkündür. (**Şekil 3.2**)



Şekil 3.2 : Goldstein'in tablosundan uyarılama (Goldstein 2009, s.6).

Goldstein'in (2009) algısal süreç sistematığı ve çeşitli psikologlar tarafından getirilen tanımlar doğrultusunda algılamanın, fizyolojik ve nörokimyasal boyutta karmaşık işlemlerle ifade edildiğini söylenebilir. Çevrel bilgi kazanımı sürecinde edinilen algı, bedensel duyumların tümünden gelen bilginin bütünleştirilmesiyle meydana gelmektedir.

Bireyin bedenine içkin biyolojik-kimyasal ve elektriksel dönüşümlerin gerçekleştirildiği, bir anlam kazandığı ve algılandığı mekan beyindir. Algının gerçekleşmesi; çevredeki uyarlardan seçici dikkat ile duyu organlarında bulunan reseptörlerin uyarılması ile başlar. Fiziksel çevredeki ses ve ışık enerjisi gibi duyuşsal uyaranlar, duyu sistemini oluşturan ve özelleşmiş birer fiziksel oluşum halindeki duyu organları tarafından yakalanır.²³ Fiziksel çevre ile uyarılan reseptörlerdeki duyum bilgisi, sürecin başlatılması için beyne iletilir. Bu bilgi paketi beyne ulaşmadığı sürece algılama gerçekleşmez. Başta fiziksel çevreyle ilişki kurabilen bedensel duyumların yakaladığı fiziksel uyarılar, algılama süreciyle birlikte interdisipliner çalışmaların araştırma konusu olan nörokimyasal bir takım süreci takip etmektedir.

Örnekle çevresel uyaran (1) bir orman ise, odaklanılan uyaran (2) bir ağacın dokusu ve reseptördeki uyaran (3) ise ona dokunma duyumudur. Dönüşüm (4)²⁴; fiziksel uyaran ile ilgili anlam oluşturacak düzenlemenin başında gelir, bir enerji formunun başka bir enerji formuna dönüşümü şeklinde ifade edilir ve fiziksel çevredeki uyarana ait bilginin türü ve anlamına göre bilişsel ortama aktarılmasına olanak sağlar. Böylelikle enerji dönüşüm-işleme süreci başlamış ve ardından içsel algılama ve anlamlara yönelmiş olur. İletim (5) ile nöronları aktive edebilecek başka bir enerji formuna dönüşen bilginin daha fazla nöronu aktive etme aşamasına geçilir ve nöral işlemler başlar. (6). Beyinde gerçekleşen nöral işlemler bütünü ardından bireyin ağaç-orman algısı gerçekleşir. (7). Duyumsama başlayan ve algılama ile devam eden zihinsel süreç, ağacın tanınması (8) ve ağaca ilişkin düşünsel tepkinin oluşturulması ile deneyimi oluşturur. (9). (Goldstein, 2009, ss. 6-7).

²³ Çevresel uyaranların büyük kısmı duyu organları tarafından tespit edilse bile algılama süreçlerinde yer almayabilir. Burada etkin olan seçici dikkat, bireyin zihinsel süreçlerinde gereksiz bilgiyle uğraşmasının önüne geçmektedir. Seçim ise uyarana ait özelliklerin kendisi ya da seçme işlemini gerçekleştiren bireye göre değişiklik göstermektedir. (Solso, Maclin ve Maclin, 2014).

²⁴ Cüceloğlu tarafından (2015) dış dünyadaki uyarıcıların belleğe kaydedilebilecek biçime dönüşmesi şeklinde tanımlanmaktadır. (Cüceloğlu, 2015).

Goldstein'in algısal sürece ilişkin sistematığına göre; duyu organlarındaki reseptörlerin uyarımı ve bunun beyne ait sinirsel sinyallere dönüşümü esnasında gerçekleşen bedene içkin fiziksel, biyolojik, kimyasal ve elektriksel reaksiyonlar, somut haldeki gerçekliklerin bedene ait (zihinsel) gerçekliklere (bilişsel kodlara) dönüşmesini sağlamaktadır. Sonlu ve tek yönlü gibi görünen algılama süreci, döngüsel ve kendi içinde tekrar başa dönen çoklu yapılanmaları barındırmakta ve bireyin yaşamını sürdürdüğü ve kaçınılmaz olarak mekansal ve bedensel deneyimlerde bulunduğu her an kesintisiz olarak işlemektedir. Norberg-Schulz (1971);

"İnsan bebekliğinden başlayarak, kendisinin ve yaşadığı toplumun beklentileri doğrultusunda anlamayı öğrenir. İnsanın dünyanın farkına varabilmesi algılama sayesinde olur. Algılama için sadece görmek yeterli değildir, aynı zamanda anlama ve yargılama da gereklidir. Anlama ve yargılama, tecrübe sayesinde öğrenme ile olur. Bu da zaman gerektirir. Zaman içinde insan tecrübelerini düzene sokarak, zihninde bazı genellemeler oluşturur. Bu genellemeler, ileriki tecrübelerin algılanışında değişiklik yaratabilirler" (Norberg-Schulz (1971, s. 27).

değişikle mekan deneyim ve algılanmasında; yalnızca bireyin bedenine içkin olan duyular ve deneyimin gerçekleştiği zaman değil, geçmiş deneyimlerin de etkili olduğundan bahsetmektedir. Üst düzey bilişsel işlevlerin gerçekleştiği bilgi kodlama ve saklama işlemi olarak yorumlanabilecek belleğin varlığı, bireyin yaşamsal pratiklerinde yapılandırıcı özellikte olduğu söylenebilir.

Özellikle bireyin fiziksel çevresine ait değerlendirmeleri gerçekleştirmek üzere kullandığı temsil, zihinsel ortamda **bilişsel harita** biçiminde oluşturulmaktadır. 1948 yılında psikolog Tolman (1948) tarafından kaleme alınan "Cognitive Maps in Rats and Man" ²⁵ isimli makaleye dayanan bilişsel harita kavramı, fiziksel çevreden edinilen bilgilerin zihinde oluşturulması, organizasyonu, depolanması ve hatırlanması gibi süreçleri içermektedir. Bilişsel harita kavramı, Downs ve Stea (1973) tarafından bireyin gündelik yaşantısında dahil olduğu mekansal çevrenin deneyiminden edindiği göreceli ve olgusal bilgilerin kazanılıp, depolandığı ve hatırlandığı psikolojik dönüşüm süreçlerinin birleşimiyle oluşturulduan bir kavram olarak ifade edilmektedir. (Downs ve Stea, 1973).

²⁵ E.C.Tolman (1948) labirentteki kobay farelerin yemlerini nasıl bulduklarına ilişkin araştırmasında; farelerin geliştirdikleri mekan bilgisine işaret etmektedir. Farelerin mekanı öğrenme sürecinde; farenin beyinde çevrenin bir haritasının oluştuğunu iddia etmektedir.

Bilişsel haritaların, bireyin mekansal davranışlarını belirlemede merkezi yaklaşımı oluşturduğunu belirten Lang (1987) bireyin deneyimlediği fiziksel bağlamın şematize edilmiş, parçacıl, ve bozulmuş haritaları şeklinde olduğunu söylemektedir. (Lang, 1987). Downs ve Stea (1973) mekansal bilginin çeşitli yollarla temsil edilebileceğini, bu nedenle temsil ortamlarının benzer işlevi paylaştıklarını fakat bilişsel haritaların ürün yerine, sürecin analojisinden türediğini belirtmektedir. Bilişsel haritanın dönüşümünü, bireyin gerçek dünyanın kartezyen anlayıştan uzaklaşıp, bireysel uzaklık, büyüklük, genişlik algısını ifade edecek biçimde gerçekleştirildiğini ve bu dönüşümün aynı zamanda bireyin fiziksel çevredeki mekan kullanım örüntüsüne etki ettiğini vurgulamaktadır. (Downs ve Stea, 1973). Bu durumda bilişsel haritaların mekanın nesnel bilgisi yerine deneyimle gelişen öznel bilgisini aktarma aracı olarak kullanıldığı söylenebilir. Bir başka deyişle öznel süreçlerden elde edilen ve yine öznel yaşantıda deneyimsel süreçlere etki eder.

Zihinsel yaratının somut biçimde temsilinde haritasal nitelikler barındırdığını ifade eden Evans (1980) bilişsel haritanın bireyin deneyimleri üzerinden somut biçimde temsil edilen mekanları olduğu gibi yansıtmak yerine, bireyin bilişsel süreçlerinin etkin olduğu ifade biçimlerinden yararlandığından bahsetmektedir. (Evans, 1980). Bu açıdan zihinsel yaratı ya da soyut temsil kavramlarının bilimsel karşılığı olarak düşünülebilen bilişsel harita; bireyin fiziksel çevredeki yaşamında dahil olduğu mekanları 'olduğu gibi' değil, (kendi) algıladığı gibi (fiziksel ya da zihinsel olarak) oluşturmasına imkan tanır. Bilişsel harita biçiminde temsilin barındırdığı öznel yargılar nedeniyle; mekan yerine deneyimin temsilinde etkin bir kavram olarak öne çıkabilmektedir.

Algılama ile deneyimlenen gerçekliklerin yorumlaması ve bilişsel haritasının oluşturulması üzerinden bilişsel sürece dahil edilmesiyle birlikte, edinilen bilginin bellekte depolanıyor olması da bireye yaşamsal faaliyetleri üzerinde hakimiyet ve kolaylık sağlamaktadır. Deneyime ait zihinsel yaratıların hatırlanacak biçimde depolanması ise **bellek** çalışmalarında araştırılır. Zamansallık açısından da önemli bir kurguya sahip olan bellek, hatırlama ve unutma gibi süreçleri karşılayacak dinamik bir yapıdadır.

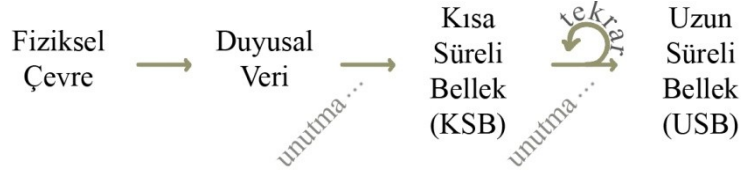
Bireyin yaşamında hayati öneme sahip karar ve davranışların gerçekleştirilmesini sağlayan sürecin sürekliliğini sağlayan bellek; Kahvecioğlu tarafından (1998) "Belleğe depolanan uyaranların, sadece mekansal bileşenleri değil aynı zamanda algılanan mekanın ortamı ve içinde geçen yaşamı da kapsayacağından, mekan ile içinde geçen yaşam bellekte bir arada saklanmaktadır." (s. 144). şeklinde ifade edilmektedir. Bellekte depolanan anı ve bilgiler, bireyin yaşantısındaki çeşitli süreçlerde etkinleşir. Cüceloğlu; bir deneyime ait belleğin oluşturulmasının, bireyin her defasında aynı davranışları tekrar öğrenmesinin önüne geçtiğini, aynı şekilde belleğin yokluğunda da öğrenme ve dolayısıyla toplumsal dil ve kültürün gelişiminden söz edilemeyeceğini vurgulamaktadır. (Cüceloğlu, 2015).

Bireyin fiziksel çevredeki yaşantısını algılama ve öğrenme üzerinden geliştirip kurgulaması ve ihtiyaç duyduğunda erişmek üzere öğrendiklerini zihninde depolaması; bireyin yaşamı boyunca karşılaştığı durumlara yönelik oluşturduğu tepkilerin temelini oluştururken aynı zamanda tarihsel süreçte bilginin doğuştan geldiği iddialarına cevap niteliğindedir. Bu durumda bellek sayesinde bireyin geçmiş deneyimlerinin oluştuğundan ve günlük yaşamda karşılaşılan durumlara karşı karar ve yorum mekanizmalarının bu yolla geliştirildiği söylenebilir. Zamansal kurgu içerisinde belleğin önemi, her deneyimle güncellenip eski anı ya da bilginin yerinden edilmesi ya da dönüştürülmesi biçiminde açıklanabilir.

Bireyin gerçekliğe ait bilgi edinme süreci, bedensel duyumsama pratiği aracılığıyla mekansal deneyimler üzerinden gerçekleştiği için bellek; deneyimin değeri, bireyin deneyimi ve fiziksel çevresinden edindiği uyaranlara ilişkin bilgilerin bütüncül biçimde bir arada kalmasını sağlayan bedensel bir oluş şeklinde yorumlanabilmektedir. Deneyimin esas olduğu her kavram gibi; algılama, bellek edinme ve kavrama süreçlerinin de öznel yapısı ön plana çıkmaktadır.

Bergson (2007) "Aslında, anılara bulanmamış algı yoktur. Duyularımızın dolaysız ve mevcut verilerine, geçmiş deneyimimizin binlerce ayrıntısını katarız. Genellikle bu anılar bizim gerçek algılarımızı yerinden eder." (s.27). deyişiyle belleğin salt geçmişte edinilmiş algı ve imgeleri koruduğunu değil, bunların yeni düşünsel sistemler oluşturarak güncel yaşantıya etki etmesini sağladığı için önemli bir olgu olduğunu hatırlatmaktadır. Bu durumda bireyin belleğinde bilinçli ya da bilinçsiz olarak depoladığı bu bilgilerin deneyimlenme anına göre istiflenmediği, süperpoze imgeler biçiminde oluşturuldukları söylenebilir. Bellek araştırmalarında yapılan

çeşitli deneylerin sonucunda, kısa süreli ve uzun süreli olmak üzere iki bellek türünden bahsedilmektedir. Bu kabulü gerçekleştiren yaklaşım ise **ikili bellek kuramı** ile adlandırılmaktadır. (Şekil 3.3).



Şekil 3.3 : KSB ile USB arasındaki ilişki. (Özlem Durmaz, 2016).

İkili bellek kuramında **kısa ve uzun süreli bellek**, bilgiyi depolama kapasitesi ve depolama süresi üzerinden ayrıştırılmaktadır.²⁶ Bilişsel süreçte; fiziksel çevreye ilişkin bilgi, algılanmasının ardından ilk olarak kısa süreli belleğe geçer. Öncelikli olarak kısa süreli belleğe dahil olan bilgi ile karşılaşma ve bilgiyi tekrarlama sıklığına göre²⁷ uzun süreli belleğe aktarılmaktadır. Kısa süreli bellekten uzun süreliye aktarım işleminde, bireyin deneyimlerinden edindiği yeni bilgiler ile eski deneyimleri ilişkilendirilip yeni kodlamalarla organize edilmekte; böylelikle yerini sağlama alan bilgiler daha sonraki süreçlerde geri getirme, hatırlama, tanıma gibi süreçlere dahil olması sağlanmaktadır. (Cüceloğlu, 2015). Bir başka deyişle bireyin mekansal deneyiminden edindiği bilgi, zamansal süreçte gerçekleşen deneyimlerle birlikte bilişsel süreçler üzerinden geliştirilip, kendi üzerine bükülerek uzun süreli bellekteki yerini almaktadır.

Bergson'a göre zaman ancak mekanla birlikte, mekanla bir bütün halinde kavranabilecek bir kavramdır. (Bergson, 1998). Zaman 24 saatlik bir kavram olarak bir mekansal varoluşa gereksinim duymaktadır. Bu bağlamda interdisipliner bir kavram olarak zaman kavramı Bergson'a göre (1998); geçmişin şimdiden kopuk bir zaman dilimi değildir ve şimdi; geçmişin kendisi ve şimdije yönelik bir etkiye sahiptir. Bellekte geçmişin şimdiyle, şimdinin ise gelecekle ilintilenmesini; bireyin mekansal deneyimleri vasıtasıyla gelişen yaşantısına bağlamaktadır.

²⁶ Psikologlar tarafından gerçekleştirilen çeşitli deneylerin ardından kısa süreli belleğin kapasitesinin 7 ± 2 birim olduğu ifade edilmiştir. Uzun süreli belleğin kapasitesi ise günlerden yıllara kadar uzayabilir. Duyu organlarını sürekli bir biçimde meşgul eden çevresel bilginin miktarı ve yoğunluğu düşünüldüğünde; kısa süreli bellek, yoğunluklu bilginin kontrollü biçimde kavranmasına yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla düşünme sürecine doğrudan etki eden bir kavram olduğunun da altı çizilir. (Solso, Maclin ve Maclin, 2014, ss. 198-225).

²⁷ Bireyin bilgiyle karşılaşma ve edinme süresi 30 saniyeyi aştığı durumda

Tez kapsamında geçmişe ait anıların, şimdi ile gelişen anılar tarafından katmanlaştırıldığı ve anlık olarak gerçekleşen hatırlama etkinlikleriyle öne çıkarıldığı savunulmaktadır. Aynı şekilde geçmiş ve şimdide edinilen zihinsel yaratıların bir aradalığı, yaratıcılık bağlamında yeni durum ve oluşları meydana getirme olasılığını barındırmaktadır. Bireyin zihinsel aktiviteleri sonucu elde ettiği soyut haldeki mekan yaratısının (zihinsel temsil) nasıl oluştuğunu anlamaya çalışmak; onun bir sonraki aşama olan somutlaşma sürecindeki gerçekliği ifade biçiminin değerlendirilmesi ile mümkün olmaktadır.

Bireyin ilintili olduğu gerçekliğe yaklaşım biçimini iletmesi açısından, temsil üretme sürecinin de kendi başına bir bellek edinme ve kavrayış süreçlerini barındırdığı vurgulanmalıdır. Zihinsel temsilin oluşumunu sağlayan mekansal deneyimler, somut biçimde üretilecek temsilin üretim biçimini ve amacını belirler. Bu bağlamda temsile konu olan her mekansal durum, temsilin çeşitli üretim biçimleri üzerinden deşifre edilmeye açık yapıdadır. Bireyin mekansal deneyiminin duyumsal boyutu, bireyin zihinsel yaratısını o yönde oluşturacağı için; deneyimin ardından somutlaştırılacak temsil de aynı niteliği barındıracaktır.

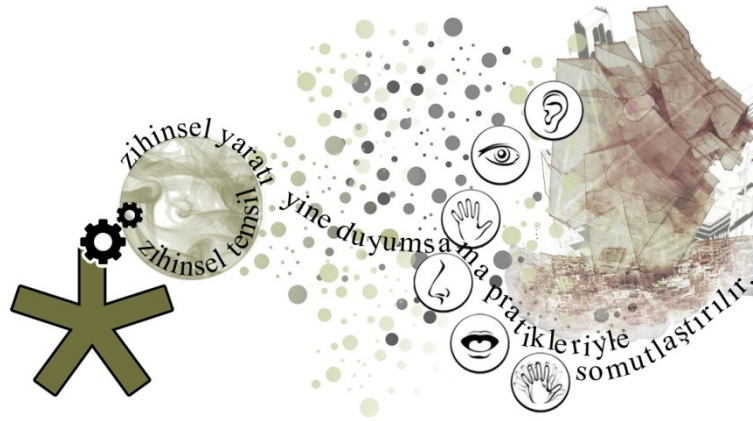
3.2 Temsilin Somut Hali

"Bireyin, dahil olduğu çevreye ait düşünce ve kavrayışını hangi araçlar üzerinden geliştirip değerlendirir?" sorusu doğrudan, zihinsel temsillerin fiziksel ortamda somutlaştırılmasına işaret etmektedir. Holl soyut haldeki zihinsel temsilin somut hale gelerek bir gerçeklik kazanması durumunu, mimari tasarım pratiğinde düşüncenin ortaya çıkması şeklinde açıklamaktadır. (Holl, 2013). Diğer bir deyişle; bireyin zihinsel mekanı, gerçek mekana olabildiğince yansıtılır. Zihinsel (soyut) ve fiziksel (somut) temsilin arasındaki başlangıçsız ve döngüsel ilişki, iki temsil biçimine yönelik ortak zemin olan birey-mekan etkileşimi ve deneyimlerden temellenir. Nihayetinde öğrenilmeyen bilgilerin hatırlanamayacağı gibi, temsil edilebilir olduğunun düşünülmesi de olanaksızdır.

Somut biçimdeki temsillerin, bireyin bilişsel süreçteki algı, bellek, kavrayış biçimindeki kazanımlarının somut bağlamda devam ettirilmesini kapsadığı söylenebilir. Birey ile mekan arasındaki ilişkiyi kapsayan ve deneyimin yönlendirici ve düşünce geliştirici gücüne yönelik olarak üretilen somut temsiller, birey-mekan ilişkisinin kavranması için çözümlenmesi gereken bir kavramdır.

Bireyin zihinsel yaratısının somut biçimde değerlendirilmeye alındığı ortam olarak temsilin üretim aşaması da, kendi içinde de pek çok bilişsel aktiviteyi barındırır. Zihinsel temsilin oluşum sürecinde yer alan bireysel (zihinsel ve fiziksel) aktiviteler aynı şekilde somutlaşma sürecinde de etkindir. Hesselgren "Fikir, eğer yeterince anlaşılır ise, çizim olarak bilinen yaratıcı sürece rehberlik edebilir, fakat algı çizilemez. Hemen öncesinde formun hayal edilmesi gerekir."²⁸ (Aktaran Porter, 1997, s. 25). deyişiyle, temsil etme sürecinde bireyin zihinsel yaratısının önemini vurgulamaktadır. Burada temsilleri, somut bir ürün olarak, sonsuz döngüdeki bu mekansal deneyim ve zihinsel mekan yaratımı sürecine ait düşünme ve değerlendirme mekanı olarak değerlendirmek gerekmektedir.

Birey, bilişsel süreçte edindiği zihinsel mekan yaratısını aktarmak, aktarırken irdelemek ve değerlendirmek için çeşitli temsil araç ve tekniklerine ihtiyaç duyar. Temsil araç ve tekniklerinin düşünce geliştirme ve potansiyelleri keşfetme gibi amaçlarla kullanımı sebebiyle, mimari tasarım disiplininde temel başvuru kaynağıdır. Temelini zihinsel olarak üretilen soyut imgeler ile fiziksel mekan arasındaki ilişkisi üzerine kuran temsil araç ve teknikleri; çeşitli dokunsal, görsel, işitsel aktarım biçimlerini kullanmaktadır. Bilişsel süreçlerle oluşturulan zihinsel (soyut) temsiller, deneyime ilişkin fiziksel gerçeklikleri araştırmak ve aktarmak için çeşitli temsil araç ve tekniklerden yararlanılarak, bedensel duyumsama pratikleri doğrultusunda somutlaştırılmaktadır. (Şekil 3.4).



Şekil 3.4 : Soyuttan somuta dönüşümün diyagramı. (Özlem Durmaz, 2016).

²⁸ "A perception cannot be drawn. The form must be imagined immediately before this. The conception can, if sufficiently clear, guide the creative process known as drawing."

Bir gerçekliğin temsil edilebilir olması; üretilen temsilin, temsili olduğu şeyle arasındaki iletişimin aracı olarak varlık kazanmasını sağlamaktadır. Birey-mekan etkileşiminde deneyimin temsil üzerinden okunup değerlendirilebilmesi, bedenin etkin rolü ile zihinsel yaratı arasındaki bağlantının anlaşılmasıyla gerçekleşir.

Bireyin mekansal deneyiminden temellenen bilişsel süreçlerde edindiği zihinsel yaratısını somut biçimde temsil etme süreci, bilişsel süreçlerdeki algı, kavrayış ve belleği temsil üretimleri üzerinden okuma çabasını; dolayısıyla da "mekansal deneyim bağlamında oluşturulan zihinsel temsilin somutlaştırılmış hali olarak temsilin kendisi, 'neyi' ve 'nasıl' temsil eder?" sorusunu beraberinde getirmiştir.

Temsilin somut haldeki üretiminde önemli olduğu savunulan bir diğer nokta ise, deneyim temelli zihinsel yaratının, tekrar deneyimlenebilir yapıya kavuşması halidir. Temsilin kendisi, bir tartışma ortamı oluşturur ve düşüncenin gelişimini etkileyebilme potansiyeli taşıması nedeniyle temsilin tasarım ve düşünce pratiğindeki yeri ve işlevi son derece önemlidir.

3.3 Temsil Neyi, Niçin, Nasıl Temsil Eder?

Deneyimleme, algılama, kodlayıp bellekte depolama ve gerektiğinde geri çağırma gibi süreçler; varoluşsal ve otonomik yapısı gereği, bireyin deneyimlediği gerçeklikleri somut biçimde temsil etme aşamasında önemli rol oynamaktadır. Deneyim ve deneyim temelli zihinsel yaratıdan temellenen somut temsilin; somut biçimde temsil edilecek gerçekliğin 'ne' olduğu, temsil etme sürecinde birey tarafından o gerçekliğin 'nasıl algılandığı' ve 'nasıl aktarılacağı' konusundaki bilişsel süreçlerin deşifresine de yardımcı olmaktadır. Aynı şekilde deneyimlenen mekanın 'ne' olduğu' ve 'nasıl kavrandığı'nın değerlendirilmesinde yeni bilişsel süreçlere de imkan sağlamaktadır. Bu doğrultuda neyin, nasıl temsil edildiğinin ardındaki amacı da açığa çıkarmak üzere, ilgili formülasyonları geliştiren disiplinler ayrışmalardan bahsetmek mümkündür.

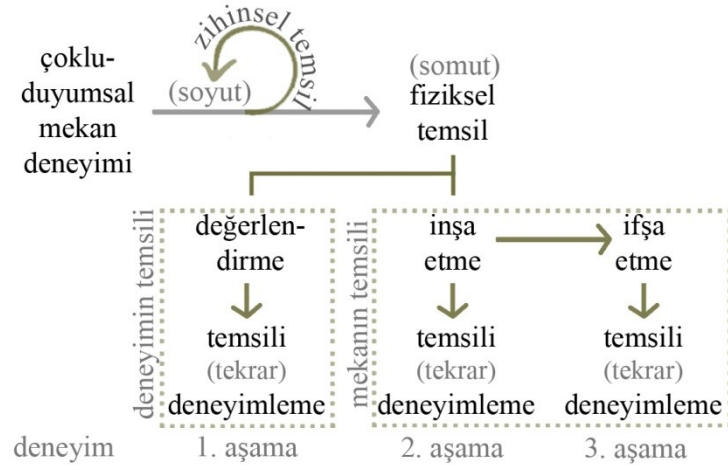
3.3.1 Neyi? niçin? : mekanın temsili

Toplumsal olarak mimar ve tasarımcı kimliğine sahip bireylerin mekanın fiziksel üretim görevine yönelik önceliği kabul edilmektedir. Pragmatist ilişkilerin hüküm sürdüğü toplum yaşamında, salt tasarım ve inşa bağlamında ele alınan mekan üretiminde; mekanın fiziksel üretimini gerçekleştirme konusunda yetkili olan bireyin

zihinsel yaratısının aktarılıp paylaşılabileceği çeşitli ortamlara ihtiyaç duyulmaktadır. Diğer bir deyişle mimar/tasarımcı olan birey, zihinsel mekan yaratısını yansıtmak üzere mimari temsil araçlarını kullanmakta ve temsil edilen şey, çoğunlukla deneyimlenmek üzere tasarlanmış fiziksel mekanın kartezyen bilgisi olmaktadır.

Tanyeli (1998, 2002), günümüze gelene kadar mimarlık üretiminin tasarım ve inşa sürecine işaret eden kartezyen yaklaşımla ele alınıyor olduğunu belirtmektedir. Tanyeli'ye göre bireye ait zihinsel mekan yaratısının fiziksel dünyaya kazandırılması için, teknik bilgiler barındıran çizimlerden yararlanmasını gerekli kılmıştır. (Tanyeli, 1998; Tanyeli 2002). Toplumsal yapıda disipliner ayrışma ve bu yöndeki formülasyonlar, temsilin özgürlüğünün kısıtlandığı ve her soyutlama biçiminin bir anlama karşılık geldiği temsil biçimlerinin kullanıldığı durumları oluşturmuştur. Oysa tezde temsil kavramı, her biri dinamik yapıya sahip birey ve fiziksel mekanın birbiriyle etkileşimine ait kavrayış, bellek ve algı, deneyimselliğin yansıdığı ortam düşüncesiyle ele alınmaktadır.

Mimarlık ve tasarım disiplininde temsil araç ve teknikleri, fiziksel (somut) gerçeklikle kurulan bağlantının aktarılmasını içermektedir. Toplumsal bağlamdaki görevi zihinsel yaratısının nesnel dünyadaki somut varlığını gerçek ölçülerıyla deneyimlenir hale getirmek olarak belirlenmiş tasarımcı ya da mimar olan birey; temsil tekniklerini tasarım sürecinden inşa sürecine kadar sürekli olarak kullanmaktadır. Bu bağlamda tezde temsilin kullanım alanı ve işlevsel ayrımı, 3 farklı aşamada incelenebilir hale getirilmektedir. (**Şekil 3.5**). Niçin temsil etme ihtiyacının duyulduğunu çözümleyen bu aşamalandırma ile bir yandan, neyin nasıl temsil edildiğinin de deşifresi gerçekleştirilmektedir.



Şekil 3.5 : Temsil üretim sürecine ait işlevsel aşamalar. (Özlem Durmaz, 2016).

Temsilin işlevsel aşamalandırması; mimari tasarım pratiğindeki işleyişin serimini gerçekleştirirken, amaca yönelik kullanımı farklılaşan temsil araç ve tekniklerini irdelemek açısından fayda sağlamaktadır.

Mimari tasarım pratiğinde; bireyin öncelikli olarak bir tasarım geliştirmek ya da kendi zihinsel yaratısını geliştirmek üzere somutlaştırdığı temsillerin (1. Aşamada) gerçekleştirilme amacı; bireyin zihinsel yaratısını kendisiyle ya da bir başkasıyla tartışmaya açmaktır. Bu amaç doğrultusunda; mimari uygulama alanındaki yapısal süreci takip ettiğinde; fiziksel bir gerçekliğin nesnel dünyada inşa edilmesi amacıyla aktarılan nesnel bilgilerin paylaşıldığı ortam olan (2.Aşamadaki) kılavuza evrilir. Ardından tercihen tekrar çeşitli amaçlarla temsil edilerek, yapısal üretimi gerçekleştirecek gerçekliğin kesin ve son bilgisi üretilip (3. Aşama) paylaşımı mümkün hale gelir.

Mimari tasarım pratiği bağlamında aşamalandırılan temsil üretme eylemi; amacına yönelik içerdiği farklı yaklaşımlar nedeniyle temsilin üretim biçiminin belirlenmesinde de farklılıklara yol açmakta ve mekana yönelik maddesel ve deneyimsel yaklaşımları bünyesinde barındırmaktadır. Mekanın 'ne' olduğunu aktaran ve niceliksel verilere dayanan (2. Ve 3. Aşamalardaki) temsil, 'nasıl' olduğunu aktaran ve deneyimsel yaklaşımla üretilen (1. Aşamadaki) temsillerden - özellikle öne çıkan duyumsama pratikleri dolayısıyla- farklı biçimlerde üretilir.

Temsil üretimine ilişkin işlevselliğin **1. aşamasında**, mekansal deneyim temelli zihinsel temsillerin, herhangi bir inşa amacı taşıyıp taşıyamama durumu bireyin tercihine kalmış durumdadır.²⁹ Salt fikrin aktarılma amacı; temsili, düşünme aktivitesinin zemini haline getirir. Aynı zamanda deneyimlenen gerçekliklerin ayrıntılarına dikkat etme, genelleme, netleştirme, fikir yürütme, araştırma ve düşünceleri ifade etme gibi eylemleri için de ortam sağladığı söylenebilir. Uraz (2002), bu tür temsillerin eskiz niteliğinde olduğunu, geliştirilmesi gereken açık uçlu çalışmalar olarak yorumlar ve tasarımcı düşüncenin aktif katılımcısı olarak nitelendirmektedir. (Uraz, 2002). Düşünce hızına yetişebilmek için genellikle eskiz ve diyagram biçiminde temsillerin kullanıldığı temsil üretim süreci, zihinsel yaratının aktarımına ait yönlendirici ifadeler barındırır.

²⁹ Bireyin zihinsel yaratısını inşa amacı gütmeyen, değerlendirmek üzere somutlaştırması, mekan yerine deneyimin temsiline üretildiği bölümde detaylandırılır. (Bölüm 3.3.2).

Bireyin kendi bilişsel sürecine katkı sağlamak ve belki de 2. Aşamada yapısal üretimini gerçekleştirmek üzere geliştirdiği fikirlerin; gelişme aşamasında herhangi bir araç ya da kural tarafından kısıtlanmamış hali, bireyin zihinsel mekan yaratısını özgür bırakmaktadır.

Mimari tasarım pratiğinde fiziksel çevrede yapısal bir ürün oluşturmak amacıyla üretilen temsiller ise, işlevsel yapının **2. Aşamasında** yer alır. Yapım ve inşaat sürecinin amaçlandığı bu bağlamın yanı sıra; halihazırda fiziksel olarak varolan yapıların da temsil araçlarıyla ifadesi söz konusudur. Mimarlık ve tasarım pratiğinde; mekansal oluşumların fiziksel gerçekliğe bürünme amacı taşıyan ya da varolan mekana ait bilgilerin kayıt altında tutmayı amaçlayan üretimler genellikle 'mimari proje' etiketi altında toplanabilecek üretimlerdir ve geleneksel mimari temsil biçimleriyle kurgulanmaktadır.

Mekanın sabit, değişmez ve dolayısıyla bir geometrik yayılım esasına dayanan kartezyen mekan yaklaşımının esas olduğu bu aşamaya ait üretimlerde, öngörülebilir sonuçların hedeflendiği ve her türlü öznel yargıya yönelik kesin karşılık barındırdığı söylenebilir. Temsil, temsili olduğu mekanın o an ve o bağlamdan başka bir an ya da bağlamda mekanda da (aynı bilgiler üzerinden) varedilebilirliğini sağlamaktadır. Bu durumda niceliksel yaklaşımla üretilen temsilde "hangi mekan?" (ne?) sorusunun yanıtı hep aynıdır.³⁰ Temsili olduğu mekanın hiçbir yanlış anlamaya müsaade etmeyen yapısı, inşaat sektörünün de işin içinde olduğu üretim bağlamında geçerli olmaktadır. Uraz (2002) temsilin bu amaçla kullanımına ilişkin; Antik Yunan döneminde yapıyı inşa edecekler tarafından anlaşılması için 3-boyutlu maketlerin kullanıldığını ve Mısır'da ise inşa sürecini destekleyen teknik çizimler yapıldığından söz etmektedir. (Uraz, 2002). Fiziksel çevrenin oluşturulması bağlamında yapım ve inşa teknolojilerine ait ürünlerin; Antik Yunan'dan günümüze, aynı çalışma alanında yer alan bireyler arasında iletişim aracı olarak kullanıldığı bilgisi, 2. Aşamada üretilen temsilin işlevsel rolünü doğrular niteliktedir.

³⁰ Hep aynı mekandır çünkü önemli olan Kartezyen mekan anlayışı ve mekanın bireyden bağımsız geometrik yayılımıdır. Oysa mekanın bireyden bağımsız olarak düşünülemeyen ve deneyimsellik barındıran boyutu, mekanın her an yeniden kurgulanması ve bir önceki andan farklı bir mekan oluşturmasını sağlar.

Fiziksel ya da zihinsel bağlamda varolan mekan yaratısı, mimari tasarım ve uygulama pratiğinde genellikle geometrik izdüşüm yöntemi kullanılarak üretilmektedir. Fiziksel dünyaya ait gerçekliklerin olduğu kadar, bireyin zihinsel mekan yaratısının da matematize edilebildiği, 2 ve 3-boyutlu ortamlarda grafikler, izdüşümsel projeksiyonlar şeklinde somutlaştırılır. Bu anlamda fizik ve matematik bilimlerinden sıkça yararlanılan temsiller, nicel gerçekliğin formülasyonunu yapma çabasıyla şeklinde yorumlanabilir.

Birey (in zihinsel yaratısı) ve fiziksel çevre(nin inşası) arasında aracı konumdaki bu temsilin içerdiği bilgi, temsil etmede kullanılan sembolik ifadeler dolayısıyla, genellikle disiplin içinde bulunan bireyler tarafından deşifre edilebilmektedir. Üretilen temsiller, temel amacı (inşa) doğrultusunda müşretek çevresi tarafından uygulanmak üzere kavranmalıdır.³¹ Mimarlık pratiğinde bu amaca yönelik, nicel verileri geometrik izdüşüm yönteminini esas alarak sembolleştiren/somitlaştıran temsil biçimleri, barındırdığı bilgi ile kılavuz kavramını çağrıştırmaktadır. Aynı şekilde fiziksel inşayı gerçekleştirme amacı nedeniyle, birey-mekan ilişkisini deneyimsel olmaktan çıkarıp denetimsel kurguya yönlendirir. Sembolik ve geometrik betiler sistemine dayanan temsilin deneyimi ise baskın olarak görsel ve episteme dayalı bir iletişim ortamında gerçekleşmektedir. Boudon da (2015) soyut ve matematiksel bir araç olarak geometrinin, fenomenlerin geometriye uygun bir biçimde yeniden sunulmasına olanak sağlayabilirliğini savunurken; hangi fenomenin temsil edileceği sorusunun, geometrinin yetkinlik alanında olmadığından bahsetmektedir. Boudon'a göre geometri sadece, hakiki mekanı şu ya da bu tarzda ele almaya karar verildiğinde işe yarayan bir araçtır. (Boudon 2015). Dolayısıyla mekanı geometrik bir yayılım olarak ele alan kartezyen düşünce bağlamında gerçekleştirilen temsillerin, temsil etme biçiminin gerçekliğe olan yaklaşımla ilgili ipuçları içerdiği düşüncesi vurgulanır. Bunun nedenini; temsili olduğu gerçekliğin ölçüm-bilgisel kavramlarını barındırması ile açıklamak mümkündür.

³¹ Nasıl bu tezi okurken kelimeleri oluşturan harfleri bütünlüklü olarak anlamak okuma bilgisi gerektiriyorsa; özellikle geleneksel mimari temsillerin de disipline özgü bilgi sistemi gerektirdiği bilinmektedir.

Temsillerin; temsil edilen gerçekliklerin öklidyen-matematiksel-nicel bilgileriyle yapısal bileşenlerin boyut-biçim-malzeme, koordinat vb. özelliklerini aktarmaya yönelik üretimi, genellikle yapının tasarımına ilişkin değerlendirmelerin yapıldığı plan-kesit-görünüş biçiminde üretilmektedir. Mimari proje olarak üretilen ve deneyimlenebilen tasarımın yapısal ve teknik temsilleri, ölçek kavramı ve 2-boyutlu baskı teknolojilerinin belirlediği bazı kısıtlamalarla üretilmektedir.

Hernandez'e (2013) göre geometri; sayesinde nokta, çizgi ve yüzeylerle karakterize edebildiği dünyanın, ölçülebilir bir fenomen olarak temsil edebilecek yetkinliğe erişmiştir. Bilimin mekanı, şeylerin 3-boyuttaki boyutlarına göre tanımlanmış homojen bir ortamdır. (Aktaran Schaeffer, Aarts ve Heylighen, 2015). Temsilde ifade edilenin zihinsel yaratının; ifade edildiği biçimde fiziksel boyut kazanması esası nedeniyle dolaylı ve sembolik yapıdadır.

Bolt'un (Bolt, 2004) tanımladığı 'temsilcilik' kavramı ile, bireyin mekansal davranışlarına kılavuz oluşturması için gerçekliği sabitleyen ve belli kalıplarla sunan bir düşünce sisteminden bahsetmektedir. Bu doğrultuda mekanın nicel verilerini tartışma niyetindeki mekan temsillerinde, mekanın kendisiyle örtüşebildiği noktaların doğruluğu için 'ölçek' kavramından faydalanılmaktadır. Tarihi gelişimi açısından mimarlık ve tasarım disiplininde; tasarlanan 'yapım nesnesi'nin fiziksel çevrede kaplayacağı hacim açısından temsil edilme sürecindeki zorluklar, ölçek kavramı gerekli kılmıştır. Temsili olduğu gerçeklik ve temsilin kendisi arasındaki yakınlığı açıklayıcı olarak işleyen ölçek kavramı, mekana niceliksel yaklaşımı dolayısıyla kartezyen düşünce yapısı ile de yakından ilişkilidir.

Birey, ölçeklendirme kavramına fiziksel olarak deneyimlenebilir haldeki somut mekanın temsil edilebilir olmasını sağlamak amacıyla da başvurulabilir. Çokluduyumsal biçimde deneyimlenen 3-boyutlu gerçek mekanın niceliksel verileri; gerçek ölçülerini temsil eden ölçek kavramı ile, izdüşümsel geometri yöntemini kullanarak (ölçekli) bir düzleme aktarılır. Buradan hareketle ölçek kavramı, deneyimlenen mekanın zihinsel mekana dönüşümünden tekrar somutlaşıp mimari temsil olarak üretilme aşamasında kaybettiği nicel değerini denetçisi olarak yorumlanabilir.

Perez-Gomez (2002), Rönesans öncesi mimari temsillerde ölçeğin önemsenmediğini, geometri ve matematiksel yaklaşımla gelişen Rönesans dönemi üretimlerinin gerçekleşebilmesi için gerekli olan ölçek kavramının kullanıldığından bahsetmektedir. Kartezyen mekan anlayışında, mekana ilişkin zihinsel yaratıların başvuru sistemi olarak ölçek kavramı; nicel gerçekliğin başka bir ortamda temsil edilebilirliğini sağlarken, salt geometrik ölçüme dayalı bir dünyanın deneyimine ait aktarımı kurgulamaktadır. Fiziksel mekan ile zihinsel mekan arasındaki geçiş, ölçek ile ilişkilendirilip ve bir mekandan diğerine geçişteki bir başvuru sistemi olarak ele alınmaktadır. (Perez-Gomez, 2002). Bu doğrultuda ölçeği, somut ve soyut gerçeklikler arasındaki geçiş için başvurulan bir doğrulama ve meşrulaştırma sistemi olarak yorumlamak mümkündür.

Perez-Gomez (1997) özellikle mekan tasarımı sürecinde üretilen 2 ve 3-boyutlu temsillerin, inşası gerçekleşecek yapının çözümleyicisi olarak kabul edildiğinden bahsederken; bu temsil biçimleri ile temsili oldukları gerçeklik arasında görünmez bir mafsalsal noktasının bulunduğunu vurgulamaktadır. (Perez-Gomez, 1997) Perez-Gomez'in vurguladığı bu mafsalsal noktasını, yapının fiziksel bağlamda inşa edilmesi sürecinde ele alınan 'ölçek ile doğrulama' kavramı üzerinden yorumlamak mümkündür. Doğrulama kavramı; geometrik ve matematiksel kabullerle nicel yapısı belirlenen tasarımın öngörüldüğü biçimde -doğru bir biçimde- yapılaşmasına ilişkin sürecin takibini esas almaktadır. Tasarım ve yapım bağlamındaki tarihsel süreci doğrultusunda, niceliksel temsillerin üretimi için genelleştirilip kurallaştırılması da bu doğrultuda gerçekleşmiştir.

Mitchell, (2001) "Mimarlar inşa edebildiklerini çizdiler, çizebildiklerini inşa ettiler" (s. 354). deyişiyle, temsile ait araçların ve temsili oluşturan deneyimlerin kısıtlı oluşunu vurgulamaktadır. Çizginin varolabildiği 2-boyutlu ortam ve 2-boyuta indirgenebilen somut-mekanın niceliksel verileri de bu açıdan "çizme" eylemini destekler niteliktedir. Plan, kesit, görünüş ve perspektife yönelik olarak; üretilen temsilin deneyiminden eşit ve(ya) birbirine denk anlamlar ve kavrayışlar edinildiğini söylemek mümkündür. Yapısallaşma amacıyla üretilen temsillerin; mekana ait salt nicel verileri önemsemesi nedeniyle, bireysel ve bedensel etkileşimleri (öznel yargıları) -öngörse bile- devre dışı bıraktığından söz etmek mümkündür. Dolayısıyla bireyin deneyimlediği bir mekanın temsildir, mekansal ya da deneyimin temsili değil.

2. Aşamada inşa amacıyla üretilen temsillere bağlı olarak geliştirilen **3. Aşamada** temsiller; yapısallaşacak tasarımın ya da zaten varolan yapının 'neye benzediği/benzeyeceği' bilgisini aktarma amacıyla üretilmektedir. Bu sebeple de 'afiş' ya da 'reklam' kavramlarını çağrıştırmaktadır. İnşa edilecek fikrin 'son aşaması' olarak ele alındığı durumlarda bu temsilleri bir pazarlama stratejisi şeklinde yorumlamak da mümkündür. Pratikte bu üretimler için de 2-boyutlu düzlem ve 3-boyutlu ortamları kullanılmaktadır. Bilgisayar teknolojisinin günümüze ait gelişmişlik seviyesi ile; öncesinde üretilen el yapımı çizim ve maketlerin yerine, çeşitli yazılımlar ile geliştirilen ekran teknolojileri ve 3-boyutlu üretimler gerçekleştirilmektedir. Ardından yine 2 ve 3-boyutlu ortamlarda 'görücüye' çıkan temsiller, tasarım ve üretimin kesiştiği alana denk düşmektedir.

Günümüz mimarlık pratiğinde bu çoğunlukla; kolaj, fotoğraf, render, maket, animasyon vb. üretimleri kapsar. Temsil, toplum tarafından tasarımcı ya da mimar kimliğiyle kabul görmüş bireylerin tasarıma -özellikle 2. Ve 3. Aşamada- ya da halihazırda fiziksel bir oluşa sahip mekana dair düşünceleri temel alarak üretebildiği bir kavramdır. Düşünsel anlamdaki yetkinliği nedeniyle temsil; mekanın 'ne' olduğunu aktarma görevini üstlenen üretimler yerine, bireyin mekanla kurduğu deneyimsel ilişkinin yansıma ortamı olarak ele alınması gereken bir olgudur. Gerçeklik ister fiziksel ister zihinsel bir mekan ya da matematiksel bir denklem olsun, zihinsel yaratıya sebep olan her tür karşılaşmanın, değerlendirilmek üzere somut biçimde aktarılabilceği durumunun altı çizilmektedir.

3.3.2 Neyi? niçin? : deneyimin temsili

"Günümüz mimarlarının anlayışına göre, sembol ne buluş, ne keşif, ne mutlak doğruların, ne de aşkın teolojik değerlerin yeterli bir temsildir. Onlara göre semboller sadece belirli tarihsel ve kültürel değerleri bedenselleştirir. Ancak biliriz ki binalar, geleneksel temsil yöntemleriyle kolayca yeniden üretilmeyecek deneyimsel boyutlar içerir. Yapım görevi anlamlı bir çevre, çağdaş insan aktiviteleri v.s. için sadece basit bir konumlanma değildir. Mimari temsilin sembolik bir düzeni bedenselleştirmesini beklemek, aslında onun, herhangi bir sanat dalı gibi davranmasını beklemektir. Mimarlığın görevi pragmatik barınaklar inşa etmek değil, insanın içsel derinliğini yansıtan fiziksel, biçimsel düzenler oluşturmaktır." (Perez Gomez, 1997, s. 6)

Perez-Gomez (1997) kartezyen mekan anlayışındaki sabit ve değişmez mekanın; bireyin mekansal varlığı ile dönüşebilen mekansal durum ve onun zihinsel aktiviteleriyle yeniden kurguladığı mekan algısını hesaba katmadığını

vurgulamaktadır. (Perez-Gomez, 1997). Bunun nedenini; kartezyen anlayışta, bedensel duyumsamanın çeşitliliği ve yol açtığı deneyimsel farklılıklardan bahsedilememesi ile açıklamak mümkündür. Tasarım ve inşaa sürecine ait bu rasyonel baskınlıktaki temsil etme sürecinin; mekanın varolma biçimini önemserken, bireyin mekansal deneyimini yok saydığı söylenebilir. 'Mekan' ve 'mekanın niceliksel bilgisi'ne yönelik üretimlerin; fiziksel çevreyi oluşturma misyonu nedeniyle temsil etme konusuna ilişkin bazı kısıtlamalar getirdiğinden söz edilebilir. Sembolik ve kuralcı indirgeme biçimlerini baştan belirleyen ölçek, gösterim biçimi vb. kurallar, mekansal deneyimin standardize edilememesi ve bu konuda yetersiz kalması sebebiyle sorgulanmaktadır.

Mekanın çeşitli tekniklerle oluşturulmuş '-ne' olduğu bilgisinin- temsili, tek başına bile bir gerçeklik haline gelmiş ve temsili olduğu mekanı herhangi bir nesneden farksızlaştırmıştır. Böylelikle de onu vareden bireyin mekansal deneyiminin öznel ve deneyimsel yapısından uzaklaştırmıştır. Kartezyen mekan anlayışını temel alarak üretilen temsillerin içerdiği ifadelerin, mekanın kendisine ya da mekansal deneyime denk olmadığını söylemek mümkündür. Bireyden bağımsız olarak düşünölemeyen ve deneyimsellik barındıran yapısı ile mekan, deneyim ve deneyim temelli zihinsel tasarımın somutlaştırılma biçimi bakımından deneyimsellik barındırmayı hak eden bir olgudur.

Mekansal deneyimin temsili söz konusu olduğunda, mekana ilişkin temsilde kartezyen anlayışa hizmet eden nesnel ve geometrik bilgiler; yerini, deneyimi sağlayan bedensel ve duysal niteliklere bırakır. "Hangi mekan?" sorusunun yanıtı aranmaz, mekanın deneyimine yönelik olasılıklar tartışılır hale gelir. Mekana ait gerçeklik ya da bireysel düşöncenin aktarımında başvuru kartezyen düşöncesinin mekanın bütöncöl bir biçimde kavranmasında yeterli olmadığı düşöncesini Boudon (2015), şu sözlerle ifade etmektedir:

"Mekanın özelliklerine ilişkin safyörekli bir gerçekçiliğe dayanan bu ilk geometrik gösterimin daha gizli kurallar, dolayısızca görönen metrik bağıntılara o kadar da açıkça uygun düşmeyen topolojik yasalar, kısacası bildik geometrik gösterim bağlarından daha derin özsöl bağlar gerektirdiğini er ya da geç anlamak zorunda kalırız" (Boudon, 2015, s. 90).

Matematiksel bir önerme olarak tüm bu sembol ve geometrik ifadeler, gerçekliğin kendisinden bağımsızdır ve biçimsel bilgiyi aktarmakla yükömlüdür fakat yine de deneyimsel boyutun öngörölebileceğı biçimde üretilmez. Bu yolla ne mekan

kavramı, ne de mekanın deneyimine ve algısına etki eden unsurlar bütüncül bir şekilde aktarılabilmektedir. Diğer bir deyişle; mekansal deneyimin barındırdığı bedensel hareketle gelişen duyumsama boyutu, çizim ve baskı teknolojilerinin sabit ve hareketsiz 2-boyutlu yüzeyleri üzerinden değerlendirmek oldukça zordur.³²

Mimari tasarım pratiğinde "mekan" ifade etme amacını taşıyan temsil üretimleri; mekanın deneyimsel gerçekliklerinin kavramlarla ifade edilmesi aşamasında, özgün duyumsal niteliklerinin kaybolmasına neden olmaktadır. Bireyin duyusal olarak deneyimleyip algıladığı zihinsel imgeleriyle yeniden kurguladığı mekan; salt görme duyusundan temellenip, görme duyusuna hizmet eden üretimler üzerinden gerçekleştirilmektedir. Bu durumda birey ve bireyin mekansal deneyiminin çokluduyumsal yapısının yok sayıldığını söylemek mümkündür. Örnekle Magritte'in 'Düşlerin Anahtarı' isimi eserine ilişkin yorumlarında Berger (1995), resimde görülen nesneler ve tanımlandığı sözcükler arasındaki uçurumdan bahsetmektedir. Temsili, temsili olduğu gerçekliği olduğu gibi aktarma özgürlüğünün yanında, onu manipüle etme hakkını vurgulamaktadır. (Berger, 1995). Magritte'in (belki de) temsilin üretim doğasını sorgulayan düşüncesini yine temsil ortamıyla tartışmaya açtığı söylenebilir. Resim biçimindeki temsilde elbette ne 'kapı' kelimesi 'gerçek' bir kapıdır açılıp kapansın; ne 'at' imgesi gerçek bir attır tüyleri okşansın. Fakat Magritte, zihinsel boyutta yer alan düşüncelerini görsel temsiller sayesinde aktarırken; bu görselleri deneyimleyen bireyleri düşünce ve kavrayış biçimlerini sorgulamaya yöneltmektedir.

Temsilin üretim aşamasında olduğu kadar; üretilen temsilin deneyimlenme aşamasında da bireylerin her birinin, temsilin aktardığı gerçekliğe yönelik farklı düşünceler geliştirmesi mümkün hale gelir. Sartre'ın "[Ressam] [evler] yapar, yani tablo üzerinde hayali bir ev yaratır, bir evin göstergesini değil. Ve böylelikle ortaya çıkan ev gerçek evlerin tüm muğlaklığını barındırır" (Sartre'dan aktaran Pallasmaa 2014, s. 86). deyişinde tabloyu deneyimleyen bireyin, ressamın tabloda ifade ettiği gibi duyumsanmaması ihtimaline vurgu yapmaktadır. Her bireydeki duyumsanma biçimi farklı olan 'evin tablodaki kendisi' yani temsilden hareketle, temsili olduğu gerçekliğe (evin kendisi) yönelik genelleme yapılamayacağı vurgulanır. Fiziksel

³² Örnekle kağıt düzlemindeki bir çizgi mekana ait fiziksel bir sınırı belirtirken, o mekanın fiziksel deneyimindeki duyusal verileri önermemesi ya da bir portakal ile bir greyluft aynı çizgisel ifade ile temsil edilebilirken aralarındaki tat farkının açıklanamaması durumu.

temsillerin oluřma ve deneyimlenme sürecinde bireyin her türlü gerçeklięe yönelik farklı deneyim ve algılara sahip olması, temsili deneyimsel ve özgür bir boyuta taşır.

Resim yapan ressam, şiir yazar şair, çizim yapan mimar gibi toplumsal yapıdaki görevi yerine getiren her bireyin; zihinsel yaratısını somutlaştırdığı temsil biçimleri, bir gerçeklięe ait belirli kavram ve bilgileri aktarma, üretilen temsili deneyimleyen bireyde yeni bilişsel süreçleri tetikleme amacı taşımaktadır.

"Bina tasarlarırken, kendimi sık sık eski unutulmuş hatıralarıma saplanmış bulurum ve sonra hatırladığım gerçekten hoşlandığım mimari durumları geri çağırmaya çalışırım ve sinmiş canlı atmosferi yeniden canlandırmak için, herşeyin kendi spesifik yerine ve formuna sahip olduğu bu yerde şeylerin basit varlığının, bana nasıl yardım ettiğini hatırlamaya çalışırım." (Zumthor, 2006, s.10)

Sözleriyle Zumthor; temsili, işlevsel aşamalandırmanın 1. Aşamasında yer alan zihinsel yaratının değerlendirilip geliştirildiği ortam biçiminde ele aldığını belirtmektedir. Temsilin; somut biçimde üretildiğinde tekrar deneyimlenme konusundaki elverişliliği, farklı zihinsel yaratıların keşfine imkan sağlamaktadır. Böylelikle bireyin fikirlerini aktarmak ve değerlendirmek üzere; salt bir yeniden üretim sistemi olarak değil, bireyin fikrin şekillendirilmesi ve izlenimlerinin yardımıyla zihinsel olarak sentezlenmesi için bir ortam olarak yorumlanması gereken bir olgu halini alır. Bu açıdan sürekli bir döngüde olan temsil etme süreci, bireyin zihinsel yaratısının ne olduğunu kavraması doğrultusunda etkin bir araçtır.

Tanyeli (1998), temsilin modern çağda edindiği gösterge rol dolayısıyla; yapım ve inşa sürecinin sessiz ve sabit suçortakları olduğu fikrindedir. Öngörülen bir eyleme ait süreçteki teknik yardımcıları olarak algılandığını belirtmekte ve Libeskind'in hiçbir mimari gerçeklięe referans vermeyen çizimi icat etmesini gerekli görmektedir. Libeskind'in çizimlerini deneyimleyenlerin zihinde -olasılıksız da olsa- mekansal yaşantılara yön verdiğini ve bu sebeple de amacını yerine getirdiğinden bahsetmektedir. Tanyeli'nin "ortalığı karıştırmaktan başka amacı olmayan ikincil çizgilerle iyice zorlama bir anlaşılmağı ittiğini" (s. 44) iddia ettiğı Libeskind'in çizimleri, aslında onu deneyimleyenlerin zihnindeki olasılık barındıran mekansal ifadeleri serbest bırakmış ve çeşitli ilişkilene melere fırsat tanımıştır.

Geleneksel mimari temsiller; toplumsal pozisyonu mimar ya da tasarımcı olarak belirlenmiş bireylere ait, sadece onlar tarafından üretilen ve kavranabilen ürünler olduğu yanılgısını beraberinde getirmektedir. Bireyin toplumsal bağlamdaki görevi ya da katkısı gözlemlenmeden, deneyimi merkeze alan üretimlerin olabilirliğini sorgulatmaktadır. Mekanın 'ne' olduğunun önem kazandığı, mimarlık disiplinde yapım ve inşanın amaçlandığı sistemler yerine; bireyin düşünce mekanı haline gelen temsillerin imkanı değerlendirilmelidir. Bu amaçla üretilen temsiller; mekanın 'nasıl deneyimlendiğini' aktarmaya çalışan, mekanın deneyimsel ve bilişsel boyutunu değerlendiren yapıda olması öngörülmektedir.

Porter (1979) temsili, mekansal deneyim sürecinde kazanılanların değerlendirilmesi, temsilin mekansal potansiyelini keşfetmek ve 2. Ve 3. boyut arasında gerçekleşen diyalog üzerinden hızlıca geliştirilen düşünceyi araştırma sürecinde kullanılan bir araç olarak tanımlamaktadır. (Porter 1979). Bir başka deyişle birey-mekan ilişkisinden doğan zihinsel temsil ve bunun somut bir temsil araç ve tekniği yardımıyla aktarılması ve değerlendirilmesi durumunu, bireyin mekan ile kurduğu başka bir çeşit ilişki türü olarak yorumlamak mümkündür. Böylelikle temsil; mimarlık pratiğinde kartezyen mekan yaklaşımına hizmet eden nesnel bilginin aktarımını sağlayan iletişim aracı olmanın dışında, bireyin çokluduyumsal deneyimi ile elde ettiği zihinsel yaratısını değerlendirme ve dönüştürme sürecinde yeni kavrayışlara olanak sağlayan bir ortam olarak değerlendirilebilir. Aynı zamanda bireyin mekansal deneyimi üzerinden edindiği belleği kendi üzerinde bükerek, katmanlaştırıp perçinleme yoluyla mekansal kavrayışın kapsamı ve derinliğin artmasına olanak sağlamaktadır. Tam da bu aralıkta, her bireyin bu mekandaki deneyiminin birbirinden farklı olacağı iddiası yer almaktadır. Bireyin gerçekliğe ait algı, bellek ve kavrayış sürecinde mekan deneyimi zihinsel süreçler ile değerlendirildiğinden, üretilen bu temsillerin öznel barındırdığından söz etmek mümkündür.

Temsil etmenin genel amacının düşünme ve değerlendirme olduğu savı üzerinden; birey, tercih ettiği araç ve ortamı kullanarak kendi zihinsel yaratısını aktarabilir, başkalarının deneyimine sunabilir ya da tercihen sunmayabilir. Bireyin çokluduyumsal mekan deneyimine ait bazı nitelikler; deneyimin ardından, bireyin sahip olduğu yaklaşım ve bakış açısı dolayısıyla ayrıştırılıp ve öne çıkarılabilir. Birey tarafından öznel zihinsel süreçlerin değerlendirildiği ortam olarak işlev gören -temsil

edilmesi beklenen mekan aynı da olsa üretilen- her temsilin birbirinden farklı olması şeklinde sonuçlanmaktadır. Dolayısıyla deneyim ve zihinsel süreçlerin yer aldığı öznel süreçler üzerinden temsil üretme eyleminin, temsile yönelik işlevsel aşamalandırmanın 1. Aşamasıda yer aldığı söylenebilir. Bu durumda üretilen temsilin bir başka birey tarafından deneyiminden elde edeceği zihinsel yaratı, temsili gerçekleştiren bireyin temsil etmeye çalıştığı zihinsel yaratıyla eşleşmeyebilir. Bireyin fiziksel ve zihinsel süreçlerin döngüsündeki öznellik, üretilen temsili eşsiz kıldığı için, eşleşmek zorunda da değildir.

Temsil üretme sürecinin temellendiği fiziksel ve bilişsel süreçlerin öznel yapısı nedeniyle, çokluduyumsal biçimde üretilen temsilin bir başka birey tarafından deneyimlenmesi anında; bireyde³³ (temsilin üretim aşamasında meydana gelenden) çok çeşitli bilişsel süreçleri başlatabilme potansiyelinden söz edilebilir. Fakat kartezyen mekan anlayışıyla üretilen ve mekanın niceliksel yapısının aktarıldığı temsiller; temsili üretme sürecinde uygulanan disiplineli enformasyon gereği, (bu enformasyona sahip) bireyler tarafından aynı kavrayışı sağlayabilmektedir. Tam da burada; kartezyen anlayışla temsili üretilen mekanda gerçekleştirilen çokluduyumsal deneyimler ve bilişsel süreçlerin öznel yapısı gereği, hiçbir deneyimin bir başka bireyin deneyimleme biçimiyle aynı olmadığı vurgulanmalıdır.

Mekanın deneyimsel boyutunu hiçe sayan ifadeler yerine, mekanın 'nasıl deneyimlendiği'nin ifadesi olan temsillerin üretimi; mekansal deneyime yönelik kavrayış ve belleğin geliştirilmesi amacıyla yararlı olacağı öngörülmektedir. Bunun sebebi mekan ve birey arasındaki etkileşimin deneyime dayanması ile açıklanabilir. Böylelikle birey, zihinsel ve fiziksel temsil süreçlerini mekansal deneyim üzerine kuracaktır. Bireyin mekandan çok mekansal süreç üzerinde durmasını sağlayacak temsillerin, çokluduyumsal deneyime açık yapısı, mekana ve mekansal deneyime ilişkin hafızayı da kendi üzerine bükme ve katmanlaştırmanın yolu olarak düşünülebilir. Burada kendi üzerine bükülme, herhangi bir mekana ait fiziksel oluşun yarattığı mekansal durum ya da benzeri ile daha sonra tekrar karşılaşma sayesinde gerçekleşmektedir.

Somut haldeki temsil, bireyin zihinsel üretimini kendine yeniden sunmasını sağlayarak, sonu gelmez duyma ve düşünme döngüsüne ortam oluştururken; bireyin

³³ Bu birey ister temsili gerçekleştiren mekanı deneyimlemiş, ister deneyimlememiş olsun.

gerçekliklere ait bilgi ve deneyimlerin iç temsillerinden temellenen dış temsil (somut üretimleri) sayesinde yeni(den) iç temsiller üretebilir hale gelmektedir. Bu yaklaşımla, zihinsel (soyut) ve fiziksel (somut) temsillerin birbirinden etkilendikleri ve birbirini dönüştürmeye açık yapıda olduğu söylenebilir. Tekrar değerlendirilmeye olanak sağlayan (somut) temsil; bireyin mekansal kavrayışını geliştirmedeki rolü gereği, kendiliğinden palimpsest bir yapıya kavuşmaktadır.

Mimari tasarım pratiğinde 2 ve 3-boyutlu temsillerde aktarılan mekanın niceliksel bilgisinin aksine; düşünce ve değerlendirme ortamı olarak ele alınan temsilin, çokluduyumsal deneyime vurgu yapan ve deneyimsel biçimde üretim yapısının; bireyin mekan ve çokluduyumsal deneyimine ilişkin belleği kendi üzerine bükerek canlı tutabileceği, derinlikli ve yaratıcı kavrayışlara imkan sağlayabileceği savunulmaktadır. Bireyin deneyimlediği mekana ilişkin ürettiği zihinsel temsilin somut biçimde üretimi; bükülmeyi (karşılaşmayı) fazlalaştıracak ve ikili bellek kuramı doğrultusunda bireyin uzun süreli belleğinde yer edinecektir. Uzun süreli bellekte yer alan bilginin, bireyin deneyimlediği mekana ilişkin mekansal kavrayışı derinleştireceği savunulmaktadır. Bunun nedeni mekanla ilişkiye geçme biçimine ait deneyimsel bilgi çeşitlenmiş, zamana yayılmış, sayıca artmış ve yoğunlaşmış olmasıdır. Amacı ister mekanın ister deneyimin temsil edilmesi olsun, temsil ortamı ister maddesel ister sanal olsun; zihinsel yaratının çeşitli temsil araç ve teknikleriyle gerçekleşen aktarımı, bireyin temsil ettiği gerçekliğe ait yaklaşımının değerlendirilmesine olanak sağlar. Aynı şekilde üretilen temsilin tekrar deneyimlenmesinde de önemli bir role sahiptir.

Temsilin tekrar deneyimlenme halini etkileyen aktarım biçimi ise; mimarlık pratiğinde deneyimsel ya da niceliksel kavramların 'nasıl?' temsil edildiği sorusu ile yanıt bulmaktadır. Bir gerçekliğin tasarlanması ve değerlendirilmesi aşamasında, aktarma biçimine duyulan gereklilik; aktarım biçimini ve en az aktarılan gerçekliğin kendisi kadar önemli hale getirmektedir. Bireyin mekansal yaklaşımı ve aktarım amacı ile belirlenmekte ve somutlaşma aşamasında çeşitli teknikler (tekniklerle birlikte de çeşitli kurallar) etkili olmaktadır. Zihinsel temsillerin somutlaşma biçimleri, fiziksel dünyaya ait 2-boyutlu düzlem ve 3-boyutlu ortamlarda gerçekleşmektedir. Geleneksel temsil tekniklerine ait araçlar (kalem, cetvel, bilgisayar vb) el-göz-zihin koordinasyonu ile işlemekte ve 1.boyutta konumu nokta,

2.boyutta düzlemin sınırlarını çizgi (perspektif, plan vb.) 3.boyutta hacmi nesne (maket tekniğinde somut nesneler) temsil etmektedir.

3.3.3 Nasıl? : 2-boyutlu (2b) temsil biçimleri

Perez-Gomez (2002), temsilin tarihsel gelişimini ve bireyin mekansal algısının ve deneyimini temsil etme biçimlerini, ağırlıklı olarak perspektif üzerinden tartışmaktadır. Ortaçağda tasarım sürecine ait nesnel bir temsil biçiminden söz edilmediği fakat erken Rönesans döneminde mimari tasarıma ait fikirlerin geometrik ve 2-boyutlu temsillerle ifade edilmeye başladığını belirtmektedir. Rönesans'tan sonra kullanılmaya başlanan tekniklerin, güncel mimari temsil araçları oluşturmada yol gösterici olduğunu söylemektedir. (Perez-Gomez 2002). Mimarlık pratiğinde, tarihsel süreçte gelenekselleşen ve tek yönlü bilgi aktarımını gerçekleştiren temsil araç ve teknikleri; yapısal üretim amacına yönelik temsil üretme sürecinin her aşamasında, 2-boyutlu ve 3-boyutlu biçimlerde üretilmektedir.

Mimari tasarım pratiği kapsamında geleneksel temsil biçimleri hakkında bilgi vermek, ardından tezin bedensel mekansal deneyime dayanarak sorunsallaştığı gözmerkezci yapıya yönelik araştırmayı yapmak gerekir. Mimari tasarım pratiğinde amacı doğrultusunda her aşamada üretilen 2-boyutlu temsil biçimlerinin üretimi kalem ve kağıtla sağlanabileceği gibi, teknolojinin gelişmesiyle kurgulanmış çeşitli yazılımlar aracılığıyla ekran üzerinden de geliştirilebilmektedir. Sırayla eskiz ve diyagram, bilişsel harita, plan, kesit, görünüş, perspektif ve fotoğrafın ele alınmasıyla; işlevsel aşamalandırmada belli amaca hizmet eden belli temsil biçimlerinin varlığından bahsedilir.

Düşünce ve kavrayışa ait gelişme süreci, bireyin düşünce biçimini yönlendirecek ve gerektiğinde değiştirebileceği temsil biçimleri oluşturması üzerinden ilerler. Bu açıdan **eskiz ve diyagram**, bireyin mekanla olan etkileşimini değerlendirebileceği üretim biçiminin başında gelir. Eskiz ve diyagramın üretimine ilişkin muğlaklık, temsilin işlevsel aşamalandırılmasında 1. Aşamada yer almasını sağlamaktadır. İnceoğlu ve Soygeniş (1997) eskizlerin içlerinde, biçimler arasında yeni ve beklenmeyen ilişkiler ile yararlı bilgi üretmeye yarayacak fikirler barındırdığını ifade etmektedir. (İnceoğlu ve Soygeniş, 1997). Eskizin mekansal duruma ait muğlak sınırlarının varlığı dolayısıyla birey, eskiz ortamında düşünce ve 'deneyime ait zihinsel yaratısının ne' olduğunu tartışma imkanı bulmaktadır.

Genellikle kağıt ve kalemin kullanıldığı, eskiz ve diyagram biçiminde somutlaştırılan temsiller; anlık ve hızlı üretilebilir, kolay değiştirilebilir ve manipüle edilebilir haldedir. Kolay değiştirilebilir ve düşüncenin son haline hazırlık aşaması olması sebebiyle eskiz, zihinsel yaratının potansiyellerini keşfetme mekanı haline gelmektedir. Diğer bir deyişle bireyin somutlaştırmaya çabaladığı zihinsel temsil üzerinde hakimiyet kurmasına ve geliştirmesine yardımcı olur. 2-boyutlu temsil üretim biçimlerinden plan, kesit vb. araçların, 1. Aşamada kullanılmadığı gibi bir sonuç çıkarmak mümkünse de; eskiz ve diyagram aslında düşünce biçimine yönelik somut bir tarzı ifade etmektedir. Mekanın nicel verilerine yönelik olması halinde bile bunun izdüşümsel yöneme ilişkin kurallar ile ifade etmek yerine; 'karalama' olarak tabir edilebilecek, düşünce hızına yetişmeye çalışan bir üretim biçimi oluşturmaktadır.

Bilişsel süreçlerde etkili olan işleyiş açısından eskiz ve diyagramla benzerlik gösteren **bilişsel harita** da somutlaştırılıp çeşitli işlevsel amaçlarla kullanılabilir. Bilişsel haritalar da eskiz ve diyagram gibi somutlaşma aşamasında genellikle hızlı üretilebilir ve değiştirilebilir ortam sunan kağıt ve kalemi kullanılmaktadır. Genellikle bireyin yaşamını sürdürdüğü kentsel çevreye ait coğrafi ve mekansal bilgiler için değerlendirme ortamı oluşturmaktadır.

Eskiz, diyagram ve bilişsel haritaların dışında kalan diğer 2-boyutlu temsil biçimleri, kurallı teknik detayları ve matematiksel hesapları barındıran yapısıyla ele öne çıkmaktadır. **Plan, kesit, görünüş ve perspektif**, temsili olduğu gerçeklik hakkındaki bilgiyi izdüşümsel yöntemle 2-boyutlu temsil ortamına aktarır. Mimari tasarım ve inşa pratiğinin 2. aşamasında kullanılmak için çeşitli kural ve teknikler barındırmaktadır. Mimari tasarım ve uygulama pratiğinde plan, kesit, görünüş ve perspektif biçimindeki temsillere olan ihtiyaç, yapısal bağlamda oluşturulması amaçlanan tasarıya ait analitik düzlemde belli koordinatlara ve belli nicel bilgilerin nesnelliğinin aktarımı nedeniyledir. Öyle ki Jay (1988b) matematiksel kavrayışa sahip bu sistemin, fiziksel çevreye hakim olmaya yönelik bir uygulama olduğunu ileri sürer. (Jay, 1988b). Mekanın kartezyen koordinat sistemindeki noktasal izdüşümlerinin esas olduğu ve geometrik bir yayılım olarak ele alındığı bu temsil üretimleri, mekanın deneyimsel boyutuna yönelik ifadeler barındırmaz. Zevi (2015) "Gerçek şu ki, bir binanın planı duvarlar bütünüünün yatay bir düzleme soyut izdüşümünden başka bir şey değildir; kağıt üstünde görmek dışında, kimsenin

görmediği bir gerçekliktir ve tek amacı da işi yapan işçilerin çeşitli öğelerini ölçmeleri gerekmesidir." (s. 16). deyişle 2-boyutlu temsil tekniklerinin, mekansal deneyim bağlamında samimi olmayan tavrını eleştirmektedir.

Kartografik plan ve kesit, ne mekanın fiziksel dokusunun yarattığı dokunsal algıyı, akustik değerini sağlayan işitsel unsurları, mekanın kokusunu ne de bireyin bakış açısından kaynaklanan görsel algıyı sunmamaktadır. Aksine, fiziksel olarak hiçbir zaman deneyimlenemeyecek bakış yönünden temellenen temsil etme biçimi yine görme duyusuna hitap eden ve mekanı ince-kalın, sürekli-kesikli çizgilere; oranlara ve rakamlara indirgeyen yaklaşımla gerçekleştirilmektedir. Tasarımın yapısal süreç sonunda neye benzeyeceği, ne boyutlarda varlık kazanacağı vb. nicel bilgisini içeren, '**görünüş**' -ismiyle müsemma- adı altında üretilen temsil, yine yaratılan mekanın görselliğini vurgulamaktadır. Vurgulama ortamı 2-boyutlu yüzeylerle sınırlandırıldığı için, kendisi de görsel bir nesneye dönüşmektedir.

Mimari temsillerin tamamını etkileyen biçimde gelişen **perspektif**³⁴, Perez-Gomez'e göre Rönesans döneminde keşfedilmiş ve matematiğe ait yasaları optik bilime uyarlayarak çok boyutlu dünyanın 2-boyutlu yüzeydeki temsilini formüle etmiştir. (Perez-Gomez, 2002). Bu sayede perspektifin fiziksel dünyanın bilimsel temsilini gerçekleştirmek, dünyanın ölçülebilir gerçekliği için bir araç olarak kabulü gerçekleşmiştir. Panofsky (1994) de perspektifi, psikofizyolojik mekanın matematik mekana dönüştürülmesi olarak yorumlamaktadır. (Panofsky, 1994). Diğer bir deyişle deneyimsel kurguya sahip mekanın, geometrik yasalarca 2-boyutlu düzlemde matematiksel ifadelere dönüştüğü söylenebilir. Çeşitli kurallar ve çizim teknikleriyle (merkezi, tek kaçıslı, üç kaçıslı vb.) üretilebilen perspektif, 3-boyutlu mekan algısını (derinlik algısı) oluşturmayı amaçlarken, mekana ait görme haricindeki duyumsal durumları yok saymaktadır. Perspektif ile temsil yönteminde mekansal deneyim için mutlak 'bedensiz görme' kavramı geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Biçimsel temsili sağlayan perspektif için; temsil ettiği mekanın mekansal özelliklerinin dışında, nesne bazında algılamaya sebep olabileceği yorumunu yapmak mümkündür.³⁵

³⁴ "Per" ve "Spective" kelimelerinin birleşimiyle üretilen kavram, Porter (1979) tarafından "Görme aracılığı ile..." şeklinde tercüme edilmiştir. (Porter, T, 1979, s. 16).

³⁵ Aynı şekilde, gerçek uzamda kesişemeyecek paralel düzlemlerin çeşitli perspektif yöntemleri ile kesiştirilen çizgisel temsilleri, bireyin mekansal algısını yanlış yönlendirme ile de sonuçlanabilir.

Fotoğraf da perspektif gibi 'bedensiz görme' yaklaşımıyla; plan, kesit, görünüş ve perspektifin dışında 2-boyutlu olarak üretilen temsil biçimidir. Fiziksel ve anlık gerçeklikleri kayıt altına almak, orada olunmayan anlarda oranın bilgisine erişmek ve aktarmak için kullanılmaktadır. Bu bağlamda fotoğraf, zamansız ve bedensiz olarak 3-boyutlu ve çokluduyumsal mekana ait belli bir bakış açısını ve belli bir anı yansıtma görevini üstlenmektedir. Fotoğraflanarak temsil edilen o an, artık değişime kapalı ve sabit haldedir. Mekanın nicel verilerini aktaran plan, kesit vb. olduğu gibi mekanı sabit bir nesne olarak aktarırken mekanın zamansallık deneyimini de sonsuza kadar sabitlemektedir. Fotoğrafın dondurduğu anı, olduğu gibi aktarması ve anlatabilmesi için gözün fotoğraf üzerinde dolaşması gerekmektedir. Fotoğrafla temsil edilme durumunda; mekanın temsiliinde öznel ve deneyimsel olan tek şey, bireyin fotoğrafı oluşturmak üzere belirlediği bakış açısıdır.

Berger de (1995) "... Her imgede bir görme biçimi yatar. Fotoğraflarda bile. Bir fotoğrafa baktığımızda ne denli az olursa olsun fotoğrafçının sınırsız görünüm odaklarından o görünümü seçtiğini fark ederiz." (s. 10). Deyişle, fotoğrafla temsil etme eylemine kaynak sağlayan deneyim sürecinin öznel yapısını vurgumaktadır. Fotoğrafla temsiliin gerçekleştirdiği şey; mekanın ve mekansal deneyimin de değil, mekana bakışın temsili olmaktadır. Deneyimi ön planda tutarak gerçekleştirilen görsel baskınlık eleştirisi ise Holl'un (2000) fotoğraf kapsamındaki "... Örneğin, Judith Turner çok güzel fotoğraflar yapan iyi bir sanatçıdır. Mimarlığı anlamak ise başka bir şey. Bence dergilerde sadece fotoğraflara bakıp yazılan mimari eleştiriler tamamıyla sahtedir; çünkü, eleştiri yapabilmek için o binayı yaşamak gerekir..." (s. 19) sözleriyle özetlenebilmektedir.

Temsili olduğu mekanla arasındaki deneyimsel ilişkiyi görsel bir ürünle ifade etmeye çalışmak, gözmerkezcilik eleştirisini de zorunlu kılmaktadır. Somut bir biçimde bedensel ilişki içinde olduğu mekanı salt görme duyusu üzerinden deneyimlemese bile; temsiliini, deneyim sürecinde salt görme duyusunun aktif olduğu 2-boyutlu bir düzleme aktarımı tercih edilmektedir. Dolayısıyla bedensel duyuların tümüyle gerçekleştirilen deneyiminin salt görme duyusuna indirgeyen bir yaklaşımı açığa çıkarmaktadır. Temsiliin üretim sürecinin sonlanmasıyla kesin bir bilginin aktarımı görevini üstlenen 'mekan temsilleri'; her ne kadar inşa sürecine eşlik etmesi konusunda gerekli ve kullanışlı olsa da, temsiliin deneyimi sürecinde bireyin öznel

fiziksel ve bilişsel süreçleri için çok da fazla olanak sunmaması gerekçesiyle eleştirilmektedir.

Schaefferbeake ve diğ. (2015) mekanın 2-boyutlu çizim teknikleri üzerinden tasarlaması durumunun³⁶ mekanın çokluduyumsal niteliklerinden yoksun boş kutular şeklinde tasarlanmasına ilişkin riskler taşıdığını dile getirmektedir. (Schaefferbeake, Aarts ve Heylighen, 2015). Salt görsel algı oluşturmaya müsait oluşu da, aktarılan deneyim ya da gerçekliğin çokluduyumsal yapısından uzak kavrayışlar geliştirmeye olanak sağlayabileceği gerekçesiyle eleştirilmektedir. Temsile ortam sağlayan yüzey nedeniyle üretilen 2-boyutlu temsillerin deneyimlenme biçimi salt görme duyusu üzerinden gerçekleşmektedir. Birey-mekan etkileşiminin çeşitli katmanları, görme duyusuyla algılanabilecek biçimde ifade edilmeye çalışılır. Bireyin zihinsel temsilinin 2-boyutlu -çizili- betilere dönüşmesiyle; aktardığı mekanın 3. ve 4. boyutuna yönelik kavrayış ve algılayış biçimini değerlendiriyorsa bile bunu 2-boyutlu düzlemin sınırları içinde kalarak yapmaktadır.

2-boyutlu temsillerde gerek mekana yaklaşım biçimi gerekse temsilin üretim araçları, temsil edilen gerçeklik ve deneyimle arasındaki ilişkinin çokluduyumsal ve katmanlı yapısını indirgemektedir. Bununla birlikte mekansal deneyimin de ağırlıklı olarak görme duyusu üzerinden ilerliyor olması; temsil etme sürecinde genellikle mekanın görsel unsurlarını ön planda tutulmasını berbaberinde getirmektedir. Birey-mekan ilişkisine ait bedensel ve çokluduyumsal dinamiklerin yok sayılmasına yol açan gözmerkezci tavır, deneyimselliğe ilişkin farkındalığın yitirilmesine neden olmaktadır.

2-boyutlu temsiller; somut bir yüzeyi -kağıt- kullanabileceği gibi, bilgisayar temelli teknolojiler ve geliştirilen yazılımlar sayesinde sanal ortamda da üretilmektedir. 20. yüzyılda mimari tasarım pratiğine yönelik temsil üretim sürecinde bilgisayar kullanımının artması, 2-boyutlu temsil biçimlerinin hızlı ve kolay bir şekilde üretilip tüketilmesine neden olmuştur. Fiziksel dünyanın somut 2-boyutlu bir yüzeyi biçimindeki kağıdın üretim zemini olduğu 2-boyutlu temsiller gibi; bilgisayar teknolojilerinden yararlanılarak üretilen 2 ve 3-boyutlu temsillerin de bireyle kurduğu ilişkinin ekran temelli olması nedeniyle, görsel birer ürün olarak bireyin

³⁶ Tezde mimari tasarım pratiğindeki işlevsel aşamalandırmanın 2. Aşamasında yer alan, fiziksel çevreye yapısal oluş kazandırma amacıyla gerçekleşen 'tasarlama' eyleminden söz edilmektedir.

deneyimine sunulur. Bireyin bilgisayar teknolojilerinden yararlanarak sanal ortamda geliřtirdiđi zihinsel temsillerinin; sanal bilgisayar ortamından maddesel ortama geçiři, (yaygın olarak) baskı teknolojilerini ve yine kađıdı aktarım aracı olarak kullanmaktadır.³⁷ 2-boyutlu temsillerin kullandıđı araç ve teknikler ile salt görsel nesne konumuna yerleřen yapısını, 3-boyutlu somut üretim biçimlerinin fiziksel çevrenin maddesel özüyle iliřkilenen yapısı ile kıyaslamak gerekmektedir. Kıyasın mekansal kavrayıř ve bellek üzerinden gerçekteřmesi için öncelikli olarak 3-boyutlu temsil biçimleri irdelenmelidir.

3.3.4 Nasıl? : 3-boyutlu (3b) temsil biçimleri

Bireyin zihinsel temsilini aktarımı 3-boyutlu üretimlerle gerçekteřirken; maddesel bağlamda **maket** biçiminde üretilmektedir. Somut bir maddesellik kazanması nedeniyle maket, temsil biçimleri arasında, üretim biçimi ve tekrar deneyimi açısından diđerlerinden ayrıřan önemli bir yere sahiptir.

Maketin üretim ve deneyimine iliřkin süreç, maddesel dünyada kapladıđı hacim nedeniyle, özellikle dokunma duyusunu aktif olduđu bedensel duyular üzerinden ilerlemektedir. Salt görsel bir nesneden daha fazlası olan ve çokluduyumsal bir deneyimi kurgulayan maketler; kartezyen mekan yaklařımıyla üretildiđi durumda, mekansal bilgiyi nicel boyutta ölçek ile sađlarken, niteliksel boyutu ölçek ve kullanılan malzemelerle aktarmaya çalıřır. Her temsil biçiminde olduđu gibi belli soyutlamalar ve kabullerle malzeme seçimi sađlanır. Malzemenin taşıdıđı niteliksel özellikler maketlerin (çoklu)duyumsal bütünlüğü açıdan deđerlidir. Maket biçiminde temsil edilen mekansal duruma iliřkin bellek ve kavrayıř, maketin üretiminde kullanılan malzemenin deneyimi üzerinden gerçekteřmektedir. Maket üretiminde kullanılan malzemenin özellikleri, temsil edilen gerçekliđi vurgulama biçimi kadar maketin deneyimini de farklılařtırmaktadır.³⁸ Maketin fiziksel çevreye ait boyut, biçim, doku, koku gibi duyuşsal zenginlikteki materyallerin yardımıyla çokluduyumsal dil oluřturabilme özelliđinden bahsedilebilir. Böylelikle malzemelerin dokusu, bedensel duyumsama pratiklerinden görme, dokunma, iřitme ve koklama duyularını aynı anda harekete geçirir.

³⁷ Aynı řekilde 3-boyutlu ifadelerin üretilebilirliđini sađlayan yazılım ve geliřtirmeler de kullanılmaktadır. (modelleme ya da 3d print gibi).

³⁸ Bu durumda gerçekliđe ait soyutlama, ifade etme ve vurgulama derecesi farklı olan malzemelerin kullanılması, maket yapım malzemeleri gibi bir listelemeyi de imkansız kılmaktadır.

Vurgulanmak istenen durumla ilişkilendirilen malzeme seçimi, çokluduyumsal haldeki maketin deneyiminde o malzemenin neyi temsil ettiğine yönelik anlamsal olasılıklar araştırılırken yeni zihinsel yaratılara imkan tanınmaktadır. Çokluduyumsal biçimde deneyimlenebilir halde somutlaşmış temsilin tek muhatabı artık göz olmamakla birlikte, 2-boyutlu temsil yüzeyden taşıp mekansallaşmıştır. Temsili olduğu gerçekliğe ilişkin kavrayış ve algılayış biçimini değerlendirme yöntemi yine mekansal olarak ilerlemektedir. Farrelly (2012) fiziksel çevrede yapısallaşma amacını taşıyan maketlerin üretiminin tarihsel süreç içerisinde -henüz kağıdın bile kullanılmadığı dönemlerde- genellikle strüktürü test etmek amacıyla, izdüşümsel projeksiyon yöntemi yerine kullanıldığını belirtmektedir. Ölçekli modeli yapılmadan üretime başlanan tasarımların ise, inşa süreci sonunca büyük kusurlar ve hatalar barındırma riskini vurgulamaktadır. (Farrelly, 2012). Farrelly'nin aktardığı biçimde maketin maddesel varlığı deneyimsel olmaktan çıkıp, 2-boyutlu temsil biçimlerinden plan, kesit vb. üstlendiği kılavuz görevini devralmış ve temsilin deneyimine ilişkin zihinsel yaratı ve zamansallığı sabitlemiştir.

Porter (1979) ve Farrelly (2012) maket üretimine ait ilk örneklerin 15.yy'da Michalengelo'nun San Pietro Bazilikası için yaptığı maketler olduğunu ifade etmektedir. Porter'ın ifadesine göre Michalengelo, uygulama esnasında açığa çıkabilecek problemleri değerlendirmek, test etmek ve inşa sonunda kazanılacak görselliği kontrol etmek amacıyla büyük ölçekli ahşap maketler kullanmıştır. Ayrıca o dönemde genellikle; inşası gerçekleştirilecek mekan için yaklaşık maliyet hesaplarını işverenle paylaşımı ölçekli ahşap maketler üzerinden gerçekleştirilmiştir. 18.yy'da ise Gaudi, La Sagrada Familia Katedrali'nin biçimsel ilişkilerini; plan ve sadece 3-boyutlu görselleştirme biçimleri üzerinden değil, farklı ölçeklerde ve farklı deneysel malzemelerin kullanıldığı maketler üzerinden geliştirmiştir. (Farrelly, 2012; Porter, 1997).

Maketin bir düşünce ortamı olarak, 3-boyutlu dünyadaki boyutsal algıya ve bedensel duyumsama pratiklerinin tümüne hitap eden biçimde üretiliyor olması, temsilin tekrar deneyimi kavramını ön plana çıkarmaktadır. Böylelikle fiziksel çevrenin 3. Ve 4. Boyutuna ilişkin halini, 2-boyutlu temsiller üzerinden algılatmaya çalışan izdüşümsel geometri yasalarından özgürleşmek mümkündür.

Porter (1979) maketlerin yaygın kullanımını; mekanın fiziksel özelliklerini görselleştirmeden daha mekansal biçimde taklit edilebilmesiyle ilişkilendirmektedir. (Porter, 1979). 3-boyut algısını aktarmaya çalışan (fotoğraf, perspektif aksonometri gibi.) 2-boyutlu temsil biçimlerinin oluşturduğu algısal problemlerin; gerçekliğin aktarımının da 3-boyutlu üretilmesiyle giderilebilir olduğu savunulmaktadır.

Bireyin mekansal yaklaşımı ve değerlendirme biçimine yönelik ipuçları barındıran temsil üretim sürecinde; 2-boyutlu üretilecek temsillerin görsel birer ürün olma haline kıyasla; özellikle maketin tekrar deneyimlenme aşamasındaki çeşitli duyuları tetikleyen hali, bireye farklı kavrayışlar kazandırabilir. Mekanın niceliksel boyutunu ifade eden 2-boyutlu temsiller yerine; niteliksel ve deneyimsel boyutunu ifade eden 3-boyutlu -somut- ve aynı zamanda da çokluduyumsal deneyime açık temsil biçimleri değerli bulunmaktadır. Bunun nedenini; üretilen temsilin tekrar deneyimlenmesi durumunda bireyin zihinsel yaratısını geliştireceği, mekana ait deneyiminden edindiği belleği kendi üzerine bükeceği gerekçesiyle açıklamak mümkündür.

Pallasmaa; maket yapmanın tasarımcı bireyin mekanın zihinsel yaratısına dokunabilmesine imkanı tanıdığını vurgulamaktadır. (Pallasmaa, 2014). Çokluduyumsal biçimde üretilebilir olması sebebiyle göre deneyim temelli temsillerin oluşturulmasında 2-boyutlu temsil biçimlerinden daha fazla potansiyel duyum ve deneyimsellik barındırır, daha fazla duyuya hitap etmektedir. 2-boyutlu temsil üreten sabit bakış açısı, burada bireyin serbest hareketine bırakılır. Bu durumda deneyimlenen mekanın nicel durumunu aktaran nicel yaklaşım ürünü olan ölçek için de geçerli kılavuz, artık maketi deneyimleyen bireye ait beden kendi haline gelir. Burada asıl önemli olanın mekansal deneyimin kendisi ve mekansal duruma ilişkin zihinsel yaratı olduğu unutulmamalıdır. Bu doğrultuda tekrar deneyimlenebilir haldeki maketlerin mekansal kavrayışın deneyime dayalı ilişkisel ağına yönelik potansiyellerini keşfetmeyi teşvik ettiği söylenebilir.

Maket mimari tasarım pratiği bağlamında temsil biçimlerine yönelik işlevsel ayrıştırmanın her aşamasında üretilebilme potansiyelini de barındırmaktadır. Birey, maket üzerinden kendi zihinsel yaratısını tartışma ortamı bulabildiği gibi, inşa amacı taşıyan süreçte de belli sabitleri aktarmak üzere üretilebilmektedir. Günümüzde de tasarımcıların düşüncelerini 2-boyutlu ortamlarda çizgisel olarak ifade etmek yerine, mekansal keşiflerin mümkün olduğu maket tekniğini kullandığı bilinmektedir.

Strüktürü test etmek, tasarının gerçek boyuttaki inşasının güvenli ve sağlıklı bir şekilde olup olmayacağını deneme ve doğrulama amacı taşıyan maketlerin, tasarı mekana ilişkin nicel verilere dayandığını söylemek mümkündür. Tasarlama ve düşünme sürecinde etkin biçimde kullanılan maketin, tasarının uygulama aşamasında karşılaşılabilecek sorunlara karşı hazırlıklı olmayı sağladığından söz edilebilir.

Boudon maketi "...yansıtılan ve projelendirilen mimari nesneye -Euklidesçi anlamda- "benzer" bir nesneyi (elbette ki indirgenmiş ölçülerde) ortaya çıkarmak" şeklinde yorumlamaktadır. (Boudon 2015, s. 100). Mekanın nicel verilerine dayalı ölçek kavramıyla üretilebilir hale gelen mekanların maket ile temsili, bireyin bedensel olarak deneyimlediği mekanın somutlaşan bir tür simülasyonu olarak nitelendirilebilir.³⁹ Farklı yapım teknikleri ve amaçlarla üretilen maketler, malzeme ve tasarımla olan ilişkisi bağlamında birbirinden farklılaşır.

Maket biçimindeki temsilin maddesel hali, malzeme ve üretilebilme imkanı açısından yeniden boyutlanmayı sağlayan ölçek kavramını söz konusu hale getirmektedir. Ölçek kavramı işlevsel aşamalandırmanın 2. Ve 3. Aşamasında hayati önem taşıırken; özellikle diğer duyuların yetkinliğini kısıtlamayan özgür ve yaratıcı süreçte düşünce ve kavrayış geliştirmenin amaçlandığı 'konsept maket' olarak kavramsallaştırılan 1. Aşamadaki maket üretimlerinin, belli ölçeksel kısıtlamalara başvurusu beklenmez.

İşlevsel aşamalandırmada maketin yeri araştırıldığında; 1. Aşamada üretilen maketler tasarıya yönelik düşüncenin değerlendirilip, tasarımı geliştirmek üzere derinlikli düşünme ve ilişkisel bağları oluşturma amacıyla üretilirken maketin kendisi bir deney alanı haline gelmektedir. 2. Aşamada ise zihinsel tasarının yapılaşması sürecinde maket; tasarının 2-boyutlu üretilen temsil araçlarından farklı olarak ölçek, biçim ve malzeme gibi niceliksel ve deneyimsel özelliklerin eşzamanlı olarak aktarımını sağlar. 3. Aşamaya gelindiğinde ise, üretilen maketlerin tasarının son ürünü olarak tanıtım ve sunuş amaçlı üretildiği söylenebilir.

³⁹ Fakat üretilebilirliği sağlayan ölçekli yapısı gereği, insan ölçeğinde bedensel mesafe ve görüş açısı gibi deneyimlerin gerçekleştirilemediğini ve bunun da "Guilliver hatası" (Guilliver gap) denilen bir eksiklik olduğundan bahsedilebilir. Porter (1997) maketin deneyimlenme mesafesinden kaynaklanan bu sıkıntıların periskop benzeri araçlarla görüntülenmesi ile çözülebileceği düşüncesini geliştirirken, büyük ölçekli kısmi maket çalışmalarının bu eksikliği giderebilme imkanından söz eder. (Porter, 1997, s. 111)

Özellikle günümüz mimarlık pratiğinde hızla gelişen teknolojinin de etkisiyle, bir tasarımın uygulama aşamasına geçmeden hemen önceki adımda üretilir hale gelmiştir. Bu üretim genellikle tasarımın nicel özelliklerini fiziksel çevrede görünür kılma çabasıdır ve hatta tasarlanan yapıların reklamını yapma amacı taşıması halinde maketi -tüm çokluduyumsal niteliklerinden soyutlayan cam fanuslarda- görsel bir nesneye indirgemektedir. (Şekil 3.6)



Şekil 3.6 : Maketin görsel değerini ifade eden fotoğraf. (Özlem Durmaz, 2012).

Mimarlık pratiğinin geliştiği güncel kültür ortamında, barındırdığı keşfedilmeye açık bu mekansal ve duysal potansiyellere rağmen maketler (bile) çoğunlukla görme duyusuna hitap edecek biçimde üretilmektedir. Sadece 'bakılabilir' bir nesne olarak varlık kazanan bu tür maketler, aktarım biçimi bakımından 2-boyutlu temsil tekniklerinden fazla ve farklı bir şey barındırmaz. Zihinsel temsilin somutlaşma sürecinde birey; 3-boyutlu temsilleri maddesel ortamda üretilebileceği gibi, sanal ortamda üretilebilecek yazılım ve donanıma da sahiptir.

Günümüzde dijital teknolojilerin pratik ve maliyetsiz biçimde kurguladığı, 3-boyutlu sanal mekansal üretimlerin gerçekleştirildiği bilgisayar programlarının kullanımının yaygınlaşmasıyla maket; keşfetme, fikir üretme, tasarlama ve değerlendirme aracı olarak deneyimle kurguladığı temel görevini yitirmek üzeredir. Fakat fiziksel dünyaya ait ve çokluduyumsal bir varlık olarak önemini korumaktadır.

3.3.5 Sanal ortamda temsil biçimleri

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, bilgisayarla tasarım teknolojilerinin ve bu teknolojilere ait ortamların değerlendirilme ve kullanım biçiminin dönüşümü gerçekleşmiştir. Gelişen dijital teknolojilerin ortaya çıkardığı sanal ve sanal mekan kavramlarına ilişkin tanım ve değerlendirmeler; sözlükte "gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahminî." (TDK) şeklinde açıklanırken, Franck tarafından (2000) "gerçek olan ama somut olmayan" şeklinde tanımlanmaktadır. (s.27). Tanımladığı kavram doğrultusunda Frank, bedensel duyumsama pratikleriyle -herhangi bir arayüz kullanmadan- duyumsanamayan gerçekliklerin varlığını vurgulamaktadır. (Franck, 2000).

Bilgisayar ortamında herhangi bir ürün elde edebilmek için öncelikle ona bazı dataların verilmesi gerekmektedir. Bu dataların fiziksel ortamdan sanal ortama aktarımı ve dönüşümü -tıpkı fiziksel çevreden alınan uyarıların saptanıp işlendiği bilişsel süreçler gibi- dönüşümü ve bazı arayüz/araçları gerekli kılmaktadır. Bu araç ve teknolojiler, bilgisayar ortamında bir gerçeklik üretme olanağının yanı sıra; bireyin zihinsel temsilini üretme sürecinde hız kazandıran ve süreci kolaylaştıran araçlar da sunmaktadır. Fakat temsil ve birey arasındaki bilişsel ve fiziksel ilişki-yi sağladığı varsayılan çeşitli yazılımlar- ekran ve fare-klavye gibi donanımsal araçlar üzerinden kontrol edilmektedir. Bireyin kalem ve kağıt kullanarak ürettiği 2-boyutlu üretimlerde⁴⁰ kalem ve kağıdın kontrolünü fare ve klavye gibi araçlar devralmıştır.

Sanallık hakkında; gerçekliğin getirdiği somut olma halinin ortadan kalkmasıyla varlık kazanabildiği ve aynı şekilde sanal olanın aynı zamanda da soyut olduğu yorumu yapılabilmektedir. Teknik olarak ise, bilgisayar ortamındaki her değerlendirme ve yapılandırma işleminin kullanıcı ile olan etkileşimi ekran donanımı üzerinden kurabildiği için; görme duyusu yokluğunda tariflenemeyen durumlar oluşturmaktadır.

"Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir." deyişiyle Baudrillard (2005) bir taklitten çok; gerçeğin tüm göstergelerine sahip ve kolayca çoğaltılabilen sistemin gerçeklik algısını dönüştürme gücünü vurgulamaktadır.

⁴⁰ 3-boyutlu maket üretiminin (3d print) bile kurgulandığı yazılımlar da mevcuttur.

Baudrillard'a göre simülasyon; 'gerçek-sahte' ve 'gerçek-düşsel' bağlamındaki farkı ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. (Baudrillard, 2005, ss. 14-15). Buradan yola çıkarak sanal olanın, bireyleri fiziksel çevre ve dünyaya ait gerçekliği sorgulamaya ittiğinden söz edilebilir. Aynı şekilde bilgisayar ortamında çeşitli yazılımlarla gerçekleştirilen temsil üretimini olanaklı kılan zoom-in/out özelliğine sahip donanımsal araçlar, üretilecek temsile yönelik makro ölçekten mikro ölçeğe kadar her duruma hakim olmayı sağlamaktadır.

Bir fırsat olarak düşünülebilen çoklu-ölçek hakimiyeti; karmaşa ve bir gerçeklik olarak temsilin belirsizliğine yol açmaktadır. Aynı şekilde temsili gerçekleştirilen mekanın kendisine dair özü ve çokluduyumsal kavrayışı eksik bırakma olasılığı taşımaktadır. Öngördüğü potansiyel durumlara rağmen; sanal ortamda bireyin dünyayla kesintisiz bedensel etkileşimini sağlayan yerçekimi olgusunun yokluğu nedeniyle gerçeklik algısının bozulması, birey-mekan etkileşiminde duysal ve zihinsel kopukluklara yol açabilmektedir. Sanal teknolojiler, bireyin yaşamındaki 'gerçeklik' anlayışının sorgulanmasını ve teknolojik gelişmelerin baskısı altında kendi 'gerçeklik' algısını yaratma eğilimini beraberinde getirmektedir. Somut gerçeklikteki çokluduyumsal mekanın soyut ortamda sağlanamayan çokluduyumsal deneyimi, mekanın kavranışında eksiklikler meydana getirebilir.

Bilgisayar teknolojisi yardımıyla üretilen temsillerin deneyimi söz konusu olduğunda; sanal ortamda gerçekleşip gerçekliğe karışmayı hedefleyen ve bu amaç doğrultusunda geliştirilen araç ve yazılımlar üzerinden deneyime sunulan bir başka temsil kurgusu **Sanal Gerçeklik** (Virtual Reality - VR)⁴¹ ve **Artırılmış Gerçeklik** (Augmented Rality - AR) kavramlarıyla ifade edilmektedir. Güncel olarak araştırma ve deneysel çalışma alanlarında etkinlik gösteren bu sanal temsil teknikleri, yazılım ve donanım maliyetleri nedeniyle henüz geleneksel temsil teknikleri kadar yaygın biçimde kullanılmamaktadır. Fakat özellikle görme duyusu kapsamında; derinlik ve mekana dahil olma hissini kuvvetlendirdiği deneyimsel durumları sağlaması sebebiyle; bu teknolojilerin, geleneksel 2-boyutlu temsil tekniklerinden daha fazla olanak sunduğu söylenebilir.

⁴¹ Sanal gerçeklik kavramı Sutherland'in (1968) "Head Mounted Display" çalışmasından temellenmektedir.

Perez-Gomez de (2002) mekansal algı ve temsili dönüştürme gücüne yönelik olarak, bilgisayarla tasarım teknolojilerinin barındırdığı potansiyeli vurgulamaktadır. Perez-Gomez'e göre **sanal gerçeklik** ortamları mekanın içine girme, etkileşim, duyuşsal geri dönüş gibi özelliklerinden dolayı tasarımcılara geleneksel 2-boyutlu temsil tekniklerinden daha farklı olanaklar sunmaktadır. (Perez-Gomez, 2002). Somut ve tüm duyuların fiziksel gerçekliklerine hitap eden gerçek dünyaya ait bir durumun; bilgisayar ortamında üretilen sanal (yapay) bir 3-boyutlu simülasyonu olarak tanımlanan sanal gerçeklik ortamının, kullanıcılar tarafından denetlenebilmesi ve deneyimlenebilmesi için özel aygıtlara ihtiyaç duyulmaktadır. (Kayapa ve Tong, 2010).⁴² Bireyin, 3-boyutlu sanal ortamda temsil edilen mekanla olan ilişkisinin bir aygıt üzerinden geliştirilmesi; mekana ait çokluduyum potansiyellerini sınırlayıcı bir deneyimi yönetmektedir. Bu bağlamda bilgisayar teknolojilerine ait üretimlerin ekran temelli olmasının önüne geçemediği söylenebilir.

Sanal gerçeklikle üretilmiş temsilleri (simülasyonları) deneyimleyen bireyin, varolduğu fiziksel çevresini bütüncül olarak duyumsayamadığı, sentetik bir ortamda bulunduğu söz edilebilir. Aynı şekilde 3. boyutu kavramaya yardımcı dokunma duyusunun devre dışı bırakan ya da işlevini dönüştüren; üretilmiş yapay sesleri aktaran donanım ve yazılım ürünleri, bireyin bulunduğu fiziksel dünyadan ayırıştırıcı ve başka bir dünya algısını yaratan (diğer duyulara göre baskın) bir görme pratiğini öne çıkarmaktadır. Gözün sahip olduğu bu egemenlikten dolayı bireyin çevre-bedensel ilişkisi zayıfladığından ve bunun sonucunda da ortaya çıkan bütüncül olmayan mekansal kavrayışlardan bahsetmek mümkündür.

Artırılmış gerçeklik kavramı, sanal gerçeklik teknolojisinin bir adım öteye taşınmasıyla mekansal özellik kazanmış olan bir teknolojidir ve görüntü, ses, video içerebilen temsiller fiziksel mekanın üzerinde gerçek zamanlı olarak katmanlaştırılır. Bilgisayar ortamında -ekran üzerinde 2-boyutlu- oluşturulmuş fakat somut nesneler dünyasında da 3. Boyuta sahip, artırılmış gerçeklik teknolojisiyle oluşturulan bu temsillerin deneyimi de özel aygıtlar dolayımında gerçekleşmektedir.⁴³

⁴² Sanal gerçeklik üzerinden var edilen mekanlara ilişkin unsurlar ise yine özel aygıtlar (VR gözlükleri, eldivenler, sensörler, kulaklık, kumanda) ve sensörler yardımıyla (sözde duyuşsal biçimde) deneyimlenebilir, algılanabilir ve denetlenebilir hale gelmektedir.

⁴³ (Head Mounted Displays), tablet göstericiler (Handheld Displays), Uzaysal göstericiler (Spatial Displays) ya da Ekran göstericiler (Heads-up Displays). Özellikle AR gözlükleri (açık görüş

Artırılmış gerçeklik teknolojisiyle üretilen temsillerin, teknik olarak bedensel duyumsama pratiklerinin tümüne hitap edebilecek mekansal potansiyeli taşımasına rağmen; sanal gerçeklikte de olduğu gibi çoğunlukla görsel algıya yönelik temsiller oluşturduğu iddia edilmektedir. Bu anlamda sanal gerçekliğin sunduğu sentetik ortamdan öte, artırılmış gerçeklikte gerçek ortama bağımlı sanal üretimler söz konusuyken; sanal ve fiziksel (maddesel) ortam birleşiminden doğan mekan deneyimi ne gerçek (fiziksel) mekan deneyimine ne de sanal (bilgisayar ortamındaki) mekan deneyimine eşit olduğu söylenemez.

Pallasmaa bilgisayarla tasarım sürecinin, bir yandan hayal gücünü serbest bırakmayı kolaylaştıran bir araç olduğu kabul ederken, diğer yandan tüm bu sürecin bir görüntü üretimin sürecine odaklandığı konusunda endişelenmektedir. Bilgisayarla tasarım ortamının sunduğu araçların, bireyin imgelemine ait eşzamanlı ve çokluduyumsal yaratım yeteneğini köreltme potansiyelinden bahsederken; görme duyusuna ait egemenliğin bilgisayar destekli tasarım ortamıyla pekiştiğini vurgular. (Pallasmaa, 2014). 2-boyutlu sanal üretimleri 3. Boyuta yerleştirip mekansal ifadeye kavuşturmaya yönelik olarak, maddesel olanla sanal olanın bütünleştirme çabasından söz etmek mümkündür. Bu pratik, üretilen sanal temsillerin bedensel deneyime açık yapıda olmasını sağlayacak geliştirmelerle devam etmektedir. Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik kavramlarıyla geliştiren teknolojiler, bedensel duyum pratiklerini kısıtlı ve kontrollü de olsa barındırdığı gerekçesiyle salt görsel olandan farklı bir öneme sahiptir. Ayrıca görme haricindeki duyularla da deneyimlenebildiği için özgür ve olasılıklara açık mekansal kavrayışa zemin hazırlar. Fakat bilgisayarla tasarım teknolojileri, bireyin zihinsel yaratısına ait formun önemli olduğu, temsil ürünlerinin ise genellikle birer imaja dönüştüğü süreçle gelişmekte ve bireyin diğer duyum pratiklerini bastırma eğilimindedir. Bilgisayarla tasarım teknolojilerine ait gelişim süreci, bireyin fiziksel ve bilişsel süreçlerde mekana yaklaşım biçimini yeniden biçimlendirmektedir. Mekansal deneyim ve temsillerdeki gözmerkezci yaklaşımın, güncel temsil tekniklerini de etkilediği ve o yönde gelişmesine olanak verdiğini söylemek mümkündür.

Tezde şimdiye kadar gerçekleştirilen araştırma ve değerlendirmeler doğrultusunda; özellikle mekanın nicel özelliklerine verilen önemle geliştirilen temsillerin, bireyin

sağlayanlar) ile birey fiziksel dünya ile bilgisayar ortamında tasarlanmış grafikleri aynı anda deneyimleyebilmektedir.

çokluduyumsal mekan deneyiminin değerlendirilmesinde doğru kaynak sağlamayacağı fikri geliştirilmiştir. Temsilin, deneyimin değerlendirilmesi ve deneyimlenen mekanın kavranışına yönelik barındırdığı olasılık ve katmanlaştırma potansiyelleri ele alındığında; gözmerkezcil yaklaşımı ön plana çıkaran 2 ve 3-boyutlu temsil tekniklerinin, deneyim temelli zihinsel yaratıların açıklanmasında yetersiz kaldığı düşüncesi vurgulanmaktadır. 2 ya da 3-boyutlu, fiziksel ya da sanal ortamda üretilen temsillerin; mekansal deneyimi ve bu deneyimin değerlendirme biçimini belli kalıplara sokan bir yaklaşımla değil, bedensel duyuların farkındalığını vurgulayan biçimde gerçekleştirilmesinin yolu açılmalı ve gündelik yaşamın her anı çokluduyumsal bir kaynak olarak ele alınmalıdır.

Bireyin zihinsel yaratısını aktarma ve değerlendirme ortamı olarak temsilin; mekanın ve mekansal deneyimin çokluduyumsallığının vurgulandığı sistemleri geliştirme olasılığı barındırdığı gerekçesiyle; bireyin kendi çokluduyumsal mekan deneyimini değerlendirebildiği temsil ortamının da deneyimsel boyutunu tartışmaya açma gereği duyulmuştur. Bu doğrultuda bir sonraki bölümde mekanın çokluduyumsal deneyimini konu alan ve deneyim üzerinden bilişsel süreçlerin gelişimine imkan tanıyan temsil biçimleri araştırılmaktadır.

4. ÇOKLUDUYUMSAL MEKAN DENEYİMİNİN TEMSİLİ

Bireyin kent zemininde süregelen yaşamı, kentsel mekanların çokluduyumsallığı ve kendi içinde çeşitli deneyimsel mekanları barındırmaktadır. Bu doğrultuda bahsedilen çokluduyumsal mekan deneyimlerine ilişkin tasarım ve araştırmaların, süreç dahilinde üretilen temsilleri üzerinden değerlendirmesi yapılmaktadır. Mekanın çokluduyumsal hali; bireyin mekansal deneyimine ilişkin duyum pratikleri ve tüm bu süreçle birlikte gelişen bilişsel aktivitelerle elde edilen algı, bellek ve kavrayış gibi zihinsel (soyut) yaratıların, temsilin maddesel somut biçimdeki üretimi sürecindeki etkisini deşifre etmek açısından önem taşımaktadır.

4.1 Mekanın Çokluduyumsal Deneyimine Yönelik Çalışmalar

Tezin önceki bölümlerinde yapılan araştırmalar doğrultusunda değerlendirilen durum neticesinde, temsilin bireyin bilişsel süreçlerine etkisi yorumlanmıştır. Temsil biçimlerine ait potansiyelleri araştırmaya yönelik çalışma; tasarım ve çokluduyumsal deneyim sürecinde temsillerin bilgiyi aktarma ve öznel kavrayıştaki rolü gereği; temsillerdeki deneyimsel boyuta yönelik çözümlemenin yapılması gerekir. Temsilin gözmerkezcil yapıdan özgür ve deneyimselliği esas kılan üretim biçiminin sentezi için; mimarlık ve tasarım pratiğinde çokluduyumsal mekan deneyiminin farkındalığında gerçekleştirilmiş örnek çalışmaların incelenmesi ve analiz edilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.⁴⁴ Çalışmanın devamında incelenen örneklerde, genel kapsamına ilişkin giriş niteliğinde bilginin ardından, çalışmanın sonuç ürünü olarak üretilen temsiller üzerinden çalışmada vurgulanan çokluduyumsallık deşifresi yer almaktadır.

⁴⁴ Çalışmanın devamında bahsedilecek olan örnekler yorumlanırken, nasıl bir temsil üretiminden bahsedildiğinin anlaşılması için, araştırılan örneklerin temsil üretimlerine ilişkin fotoğraflar kullanılmıştır. Gözmerkezcilik eleştirisi yaparken; temsilin de deneyimlenebilir olmasını savunan tezde; özellikle çokluduyumsal biçimde üretilen temsillere ilişkin fotoğraflarla karşılaşmak, çelişkili bir durum olarak düşünülebilir. Bahsedilen örneklerle ilişkin fotoğrafların; çalışmanın geneli hakkında bilgi verici olmak için kullanıldıklarını belirtmek gerekir. Çeşitli kaynaklar üzerinden gerçekleştirilen araştırmada, örneklerle ilişkin değerlendirme ve yorumlar paylaşımına sunulmaktadır.

İncelenmek üzere seçilen örneklerin bir kısmı, bireyin yaşamını sürdürdüğü kentsel mekanın çokluduyumsal farkındalığını vurgulayan ve mekansal deneyimin temsil edilme biçimlerine yönelik gerçekleştirilmiş (kent ölçeğinde) çalışmalardan oluşmaktadır. Kentsel çalışmalar gerçekleştiren Victoria Henshaw ve Kate Mclean'ın bireysel çalışmalarının kapsamı ve bu çalışmalara dayanan temsil üretimleri incelenmiştir. Diğer kısımda ise; çokluduyumsal biçimde tasarlanan mekanlar ve bunların bireyler tarafından deneyimlenme ve temsil edilme süreçleri değerlendirilmektedir. Peter Zumthor'un mekan tasarımını gerçekleştirirken işlevlendirdiği temsil biçimleri ile; Zumthor'un tasarladığı fiziksel mekanı deneyimleyen bireylerin, deneyimlerine kurguladığı temsiller incelenmiştir.

Araştırmalara ait incelenen temsiller; çokluduyumsal mekanın farkındalığına ilişkin gerçekleştirilmiş araştırmaların sonuç ürünü olarak üretilmiş olsa da, somut biçimde üretilmiş temsili deneyimleyenlerde çeşitli bilişsel süreçleri tetiklemektedir. Bireyin kentsel yaşamında çokluduyumsal biçimde deneyimlediği mekanlar ve bunların tasarım ve deneyimlenme süreçlerine ilişkin (incelenen) araştırmalar; mekansal deneyimin ardından üretilen temsillerin duyumsal yapısı değerlendirilmektedir. Ardından; çokluduyumsallık barındıran ve çokluduyumsal deneyimin ifadesi olabileceği düşünülen alternatif temsil biçimleri arayışı gerçekleştirilmektedir.

Kentsel yaşamın çokluduyumsal biçimde deneyimlenebilir boyutunu analiz eden (kent ölçeğinde) araştırmalar; bireyin gündelik deneyimlerine ilişkin çokluduyumsal farkındalığını oluşturma yanısıra kentsel planlama kriterlerine öncülük edebilecek duyusal verileri analiz etmektedir. Mekansal duyumsama pratiklerinin deşifresi; araştırmaya dahil olan araştırmacı ya da gönüllü bireyler tarafından gerçekleştirilen duyu yürüyüşü (sensewalking) üzerinden yapılmaktadır. Çokluduyumsal mekan deneyiminin bilişsel süreçlere ve belleğe olan etkilerinin farkındalığında, bu etkileri açıklamak üzere gerçekleştirilen çalışmalar; çalışmayı gerçekleştiren bireyler tarafından mekansal deneyimi gerekli kılmaktadır. Kentsel mekanda duyu yürüyüşü esnasında tespit edilen duyuların meydana getirdiği mekansal alanlar, duyu alanları (sensescapes) kavramı ile ifade edilmekte ve çalışmalar duyu haritaları (sensory maps) biçiminde temsil üretimleriyle sonlandırılmaktadır.

Adams ve Askins (2009) tarafından duyu yürüyüşü⁴⁵, araştırmacının sıklıkla kentsel çevrenin duyumsallığının bir ya da daha fazla boyutuna odaklanıp; mekanı anlayış, deneyimleme ve kullanım biçimine yönelik araştırma ve analizini gerçekleştirebildiği -ve çoğunlukla yalnız ya da katılımcılarla birlikte yürünen- bir yöntem olarak tanımlanmaktadır. (Aktaran Henshaw, 2014). Diğer bir deyişle duyu yürüyüşü; bireyin dahil olduğu kentsel bağlamda fiziksel ve(ya) zihinsel deneyimine ait boyutları keşfetmek ve bileşenleri tanımlamak için geliştirilen niteliksel ve deneysel bir yöntem olarak yorumlanabilir.

Belirli duyum pratiklerini esas alarak, o duyum pratiğine yönelik kentsel katmanların deşifresini gerçekleştirmek üzere uygulanan duyu yürüyüşlerinde; yürüyüşün ve bulguların haritalaması üzerinden araştırmanın değerlendirme ortamı oluşturulmaktadır. Haritalama, kentin hangi noktasında hangi duyuların uyarıldığını ve uyarının niteliğiyle ilgili bilginin, ileriki çalışmalar tarafından bir başvuru kaynağı olarak ele alınmasını sağlayacak biçimde, kayıt altına alınması işlemidir. Duyumsal bilginin işlenmesiyle katmanlaştırılan harita; kentsel planlamanın bilgisini yansıtan coğrafi harita biçiminde olabileceği gibi, bireyin deneyimiyle keşfedilen bilişsel harita da olabilmektedir.

Çokluduyumsallığın deneyimini ve vurgusunu aktarmaya yönelik tüm temsillerin; gözmerkezcil yapıdan özgürleşip temsil üzerinden duyumsal keşiflerin yapılabilmesi, bireyin bilişsel aktivitelerinin sürekliliğini sağlayacak bir ortam olarak ele almak gerekmektedir. Mekanın çokluduyumsallığına vurgu yapan çalışmaların örneklerinin ne derece duyumsallık barındırdığı, temsilin kendisinin -görme haricinde- deneyimlenebilir olup olmadığı sorgulanmaktadır. Bunun paralelinde; üretilen çalışmanın deneyimlendiği durumda bireyin bilişsel süreçlerine kattıkları ve temsilin çokluduyumsal mekanın mı yoksa çokluduyumsal deneyimin mi ifadesi olduğuna yönelik sorgulama gerçekleştirilmektedir.

⁴⁵ Duyu yürüyüşü 1960'ların sonu ve 1970'lerin başında; 'World Soundscapes Project' kapsamında kentsel ses peyzajlarını (soundscapes) kaydetmek ve keşfetmenin bir yolu olarak (soundwalk) ses yürüyüşlerini kullanan Schafer ve meslektaşlarına akredite edilen bir kavramdır. (Aktaran Adams ve diğ. 2008). Süreç içerisinde çeşitli amaçlarla gerçekleştirilen çalışmalara uyarlanan ses yürüyüşleri, kentsel çevreyle bireyin etkileşimini çokluduyumsal unsurların tümü üzerinden yürütmesiyle gerçekleştirilmiş deneysel bir uygulama olarak kullanılır hale gelmiştir.

4.1.1 Doncaster Smellwalk - Victoria Henshaw (2008)

Kent plancısı olan Victoria Henshaw; kentsel koku peyzajlarını (smellscapes) keşfetmek, kentsel mekan deneyimi ve algısı ile kentsel koku peyzajları arasındaki ilişkiyi irdelemek ve kentsel tasarım sürecinde daha uygun olabilecek koku peyzajlarına ilişkin alternatifleri tanımlamak amacıyla koku yürüyüşleri ve araştırmalar yapmıştır. Bu doğrultuda, duyuumsal pratiklerin kentsel tasarımda düşünülmesi gereken temel bir parça olduğu ifade etmektedir.

2008 yılında Doncaster'da gerçekleştirdiği koku yürüyüşünde koklama duyusunun mekan deneyimini nasıl yönettiğini, mimarlığı nasıl şekillendirdiğini ve kentsel tasarım ve planlamayı nasıl etkilediğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.⁴⁶ Kokunun kentleri nasıl tasarlayıp planladığı ve mekansal deneyimleri nasıl etkilediği sorunsalı üzerinden koku ve kentsel tasarım arasındaki ilişkinin çeşitli yaklaşımlarla yeniden düşünülmesi gerekliliğini vurgulamaktadır. Henshaw (2014), koku yürüyüşü yöntemiyle fiziksel çevrede deşifre edilen kokuların temsili konusunda, koku haritalarının mekansal bilgiyi detaylarıyla birlikte bütünleştirdiğini dile getirmektedir. (Henshaw, 2014). Bu amaçla koku haritalamaları konusunda örnekler vermiş fakat kitabında koku yürüyüşünde deşifre ettiği koku bilgisini, tablo ve yazılar üzerinden aktarmayı tercih etmiştir.

4.1.2 Milan Smellmap - Kate Mclean (2013)

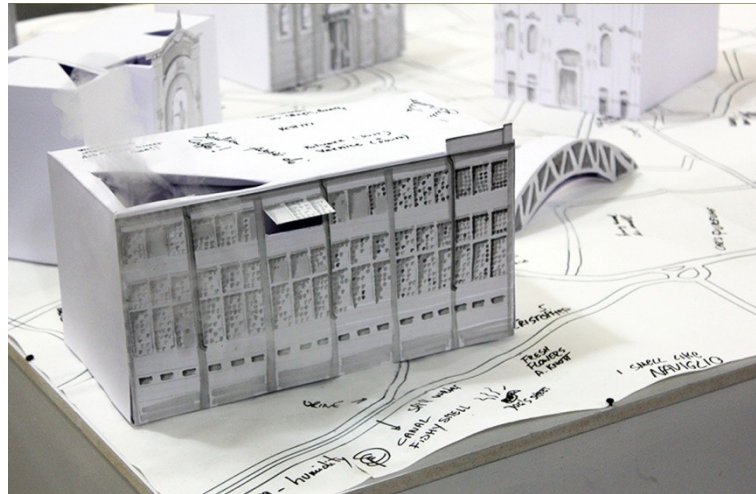
İlgi alanı koku peyzajları olan grafik tasarımcı Kate Mclean⁴⁷, bir günde alınan 24.000 nefesin, bir şeyleri 24.000 kere koklayabileceğimize dair fırsat olarak görmektedir. Bunlardan bazılarını dikkat edildiğini öne sürerek 2009'dan beri çeşitli duyu haritalamaları gerçekleştirmektedir.⁴⁸ (url-4 ve url-5).

⁴⁶ Doncaster'da gerçekleşen koku yürüyüşü, Henshaw'ın; "Urban Smellscapes: Understanding and Designing City Smell Environments" (2014). isimli kitabında yer alan bir alan çalışmasıdır.

⁴⁷ Kate Mclean ve çalışmaları hakkında detaylı bilgi için: <http://sensorymaps.com/> ve <http://sensorymaps.blogspot.com.tr/> ziyaret edilebilir.

⁴⁸ Kentin duyuumsal katmanı, farkındalığı oluşturmak adına gerçekleştirildiği çalışmalar; çeşitli ortamlarda temsil edilip çeşitli ortamlarda -internet, makale, sergi vb- bireylerin deneyimine sunulmaktadır.

Kate Mclean'ın Olivia Alice ile işbirliği yaparak gerçekleştirdiği çalışma, 2013 yılında Milano'nun ikonik yapılarının bulunduğu bölgedeki koku peyzajlarının (smellscapes) analizini kapsamaktadır. Araştırmanın temsili bölgeye ait 17 önemli mimari yapının illüstre edilmiş cephesini barındıran 3-boyutlu maket biçiminde üretilmiştir. Milano haritası üzerine yerleştirilmiş yapılara ilişkin maketin içine gizlenen buharlı damıtma yöntemiyle, bölgede duyumsanan kokuların farklı bina maketlerinden yayılımı sağlanmıştır. (url-6). **(Şekil 4.1).**



Kentin bu bölgesinin koku üzerinden deneyimini aktarmaya yönelik çalışmayı; özellikle ikonik binaların cepheleriyle birlikte maket biçimindeki temsilin görsel içeriğini oluşturması gibi gerekçelerle eleştirmek mümkünse de, çokluduyumsal temsil biçimini denendiği bir temsil olarak değerlendirilebilir. Fakat özellikle ikonik binaların görsel niteliği olmadan, zaten temsili deneyimleyen katılımcıların kendi algı ve düşüncelerini temsile işlemekte serbest olduğu hali ile, bireyin kentsel mekandaki çokluduyumsal deneyime yönelik hafızasını makete aktardığı, kent belleğini geliştirmeye yönelik bir çalışmaya dönüşebilirdi. Ayrıca; maket biçimindeki temsilin sergilendiği mekana ait, (kokunun mekansallığı dolayısıyla) katmanlaşmış bir bellekten de bahsetmek mümkündür.

4.1.3 Marseille Smellmap - Kate Mclean (2015)

Mclean'a ait başka bir çalışma, 4'er kişilik 12 farklı tasarım öğrencisi grubu ile Marsilya'nın koku haritasını oluşturmak üzere 2015'te gerçekleştirilmiştir. Marsilya haritasında 12 adet 30 derecelik üçgen dilimlere denk gelen kentsel mekan, 12 grup tarafından duyu yürüyüşü ile deneyimlenmiş ve ardından deneyimlerini aktardıkları temsiller üretilmiştir. 12 farklı grubun ürettiği 3-boyutlu deneysel haritalamalar, bir bütün olarak birleştirildiğinde, kentsel kokular ve öznel yorum aralığını maddesel bir gerçeklik üzerinden okumaya fırsat tanımaktadır. 12 farklı haritanın çoğu, koku peyzajlarının karmaşık yapısını vurgulayan hacimsel yapıda üretilmiştir. (Şekil 4.2).



Şekil 4.2 : Marseille koku peyzajı-maketine ait fotoğraf. (url-8).

Mclean, çalışma ile ilgili hazırlanan videoda (url-9: 3' 23") haritalamalarda 2. Boyut yerine kullanılan 3-boyutlu hacimsel yaklaşıma şaşırdığını ve bunun, kokunun da 3. Boyutta varolduğuna yönelik varlığını desteklediğini belirtmektedir. Öğrenciler tarafından belirlenmiş renk-biçim kodlarıyla ifade edilen kokular, deneyimlenebilir hacimler ve bazı haritalarda kullanılan malzemelerin özelleştirilmesiyle koku duyumsanabilir hale gelmiştir. Üretilen haritaların nesnel bilgi sunmamasının ve anlık değişkenliğinin farkındalığında; bir gerçekliğin doğrudan temsilini sunan geleneksel harita anlayışına meydan okuduğu söylenebilir. Öğrencilerin kentsel deneyiminden elde edilen maketin tekrar deneyimlenmeye açık yapısı, kokular ve durumlar üzerinde tekrar tekrar düşünmeyi sağlayacak kurgudur. Bu doğrultuda deneysel ve çeşitli potansiyelleri barındıran temsillerin başka bireyler tarafından deneyiminin, -temsili deneyimleyen- bireyin mekansal kavrayışını geliştirme ve hafızasını dönüştürüp derinleştirme sürecini tetiklediği söylenebilir.

4.1.4 Smelly Maps: The Digital Life of Urban Smellscapes - Kate Mclean ve diğ. (2015)

Mclean ve diğ. (2015) tarafından; kentin karakterini oluşturan koku alanlarını (smellscapes) saptamak amacıyla gerçekleştirilen çalışma; Henshaw'ın önceki çalışmalarını (2014) ve Mclean'ın, farklı kentlerde gerçekleştirdiği koku yürüyüşlerini temel almaktadır.⁴⁹ Çalışmayla; şehir planlamacılarının bölgesel iyileştirme müdahalelerine kolaylık sağlaması, aynı zamanda da bireylerin tercih ettikleri kokuları duyumsamak üzere ilerleyeceği rotayı kolaylıkla takip etmelerini sağlayabilecek harita üretimini amaçlamaktadır. (Mclean ve diğ. 2015). Bireylerin sosyal medyada paylaştıkları fotoğrafların içerdiği koku bilgisinden⁵⁰ ve Mclean'ın duyu yürüyüşlerinden edinilen bilgi, haritadaki konumlarının işaretlenmesi yoluyla yine sanal ortamda Londra haritası üzerinde sokaklar hakkındaki duyum bilgilerini veren internet sitesi üzerinde kullanım ve paylaşımına açılmıştır. (url-10).

Çalışmanın sanal ortam üzerinden sunumunun; ekran teknolojisi üzerinden ilerleyen temsil biçimi olması nedeniyle, sadece görme duyusuna hitap ettiği söylenebilir. Ekran teknolojileri ile internet ortamında paylaşılan temsil, deneyimlenmesi için yönlendirici olan "*click on a street to see how it smells*" (nasıl koktuğunu görmek için bir sokağa tıklayın) gibi ilginç cümleler barındırmaktadır. Bu doğrultuda bir sokak seçildiğinde, o mekansal yaşantıda hangi kokuların hangi yüzdelik dilimde var olduğu bilgisi yine grafiksel ve metinsel ifadelerle edinilir. Ekran üzerinden aktarılamayan duyum pratiklerinden koku, bazı renk kodlarına göre sınıflandırılmıştır.⁵¹ (Şekil 4.3). Haritadaki bilgilerin koku yürüyüşüne ait deneyimlerden ve internet üzerinden alınmış bilginin; yüzdelik dilimler ve renk kodlarıyla temsili, bu temsili deneyimleyen kent sakinleri için bilgi verici ve kentsel yaşantıyı yönlendirici içerik sunuyor olabilir. Fakat bu kokuların bedensel deneyimi, temsil edilen niceliksel oranlar üzerinden gerçekleşmemektedir. Aynı şekilde kentsel koku peyzajlarına yönelik çalışmanın ekran teknolojisi üzerinden temsil ediliyor olması da koklama deneyimini aktarmada yetersiz olduğu düşünülmektedir.

⁴⁹ Buna ek olarak Barcelona ve Londra için instagram, flickr, twitter gibi sosyal paylaşım ağlarında yer alan lokasyon bazlı paylaşım notları analiz edilmiştir.

⁵⁰ Hashtag (#) yardımıyla.

⁵¹ Çalışmayı gerçekleştiren grubun Mclean haricindeki üyeleri, benzer bir çalışmayı bu sefer ses üzerinden yapıp yine internet (url-11) üzerinden paylaşımına sunar. Burada daha da ilginç olan, teknik olasılıklara rağmen seçilen bir sokağın sesinin dinletilmiyor oluşudur.



Şekil 4.3 : Url-10'dan ekran görüntüsü. (url-10).

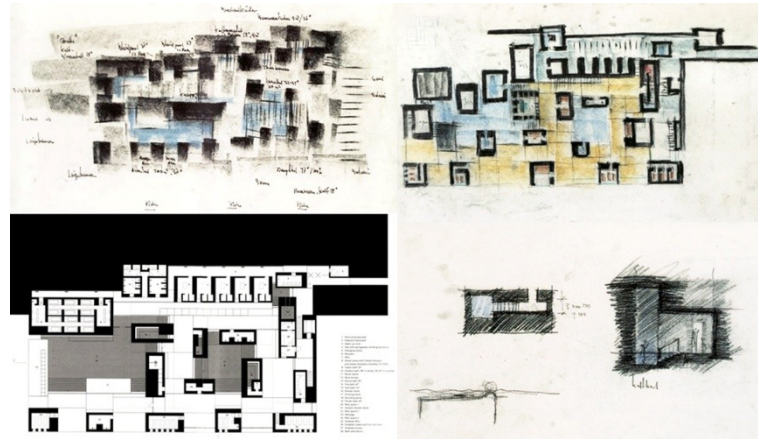
Temsil; mekansal deneyime ait kurguyu yansıtm/geliştirme ortamı olarak ele alındığı durumda, mekansal deneyimin çokluduyumsallık barındıran karakteri ile birlikte değerlendirilmesi beklenmektedir. Mekanın çokluduyumsal deneyimi ve etkin bütüncül kavrayışı için düşünsel ortamı sağlamak üzere araçsallaşan geleneksel temsil biçimlerinin, deneyimsel mekan ile Kartezyen mekan arasındaki gerilimden beslenen fenomenolojik yaklaşımı benimsemesi gerekliliğine inanır. Çokluduyumsal deneyimi kurgulayan mekanın kendisi ve deneyimine ilişkin kavrayışı görsellikle sınırlandırması sebebiyle, Kartezyen mekan anlayışı ile üretilmiş gözmerkezci temsil biçimlerinin eleştirisiyle birlikte temsillerin; bahsedilen kavramlara ilişkin kabul edilebilir bir tutarlılık içinde ufak denemelere cesaret etmesi, deneysel bir keşifte bulunması gerektiğini öne sürmektedir. Böylelikle niceliksel yaklaşımla üretilen temsildeki matematiksel ifadeler ya da semboller gibi ortak bir dile sahip olması koşulu barındırmaması, kullanılan teknik ve araçlar konusunda özgür olması gerektiği fikri açığa çıkmaktadır.

Bireyin dahil olduğu kent zemininde inşa edilmek üzere tasarlanan mekanların her biri, bireyin varlığıyla birlikte çokluduyumsallık barındırıyor iken; mimarlık pratiği kapsamında çokluduyumsal deneyimi kurgulayan tasarımlar da gerçekleştirilmektedir.

Kartezyen mekan anlayışından uzak, deneyimsel ve öznel yaklaşımın önemsendiği tasarım sürecinde başvurulmuş temsil biçimlerini kadar, deneyimin ardından deneyimi değerlendirme ortamı olarak işlev gören temsil biçimlerinin de Kartezyen anlayışla üretilmiş mekanları ifade eden temsil biçimlerinden farklı olması beklenmektedir. Mimar ve(ya) tasarımcı kimliğindeki bireyin; mimari tasarım ve uygulamaya ait işlevsel aşamalarda (1. 2. Ve 3. Aşama) gerçekleştirdiği temsiller ile mekanı deneyimleyen bireyler tarafından üretilen temsillere ilişkin deneyim ve çokluduyumsallık sorgulaması yapılmaktadır. Bu sorgulamalar; mekanı (atmosferi) kurgulayan her bileşenin duyumsal olması gerekliliği vurgulayan Peter Zumthor'un tasarımları üzerinden gerçekleştirilmektedir.

4.1.5 Therme Vals - Peter Zumthor (1996)

1996 yılında inşası tamamlanan yapı İsviçre'nin Vals kasabasında yer almaktadır. Zemin altında kurgulanan yapısı ile, kaplıcası olduğu otel ile arasındaki bağlantı bir tünel yardımıyla sağlanmaktadır. Tasarım sürecinde işlev ve yapı malzemeleri arasında ilişki kurmayı amaçlamış olan Zumthor, gnays taşı⁵² ve güçlendirilmiş betonu kullanmaktadır. (Ryan, 2011). Tasarım ve düşünme aşamasında Zumthor, çokluduyumsal mekansal kurgusunu oluşturacak atmosferi; boşluk ve üniteler üzerinden ve çoğunlukla eskiz, diyagram ve maket biçiminde temsil üretimleriyle geliştirmiştir. (Şekil 4.4 ve Şekil 4.5).



Şekil 4.4 : Therme Vals'e ait temsiller, plan ve kesit. (url-12).

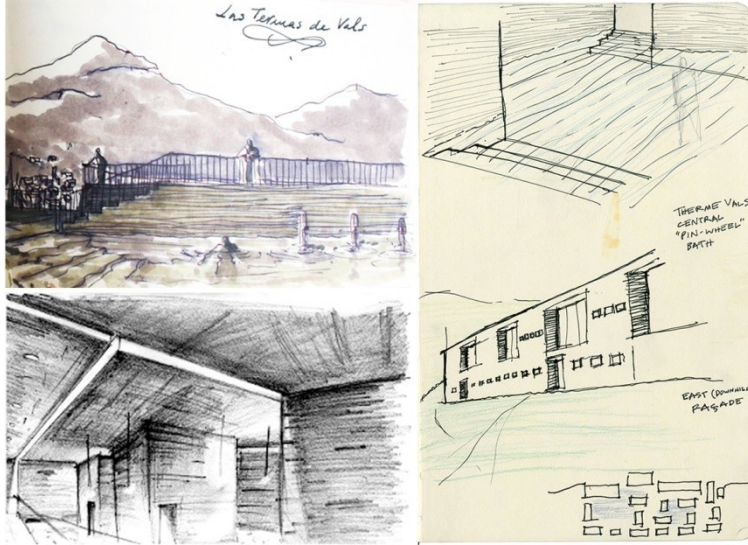
⁵² Vals kasabasının 1000 m yukarısından çıkarılan yerel bir malzeme. (Ryan, 2011).



Şekil 4.5 : Therme Vals'e ait maket fotoğrafı. (url-12).

Belli bir ölççe göre üretilen maketin, mekanın çokluduyumsal yapısına yönelik ipuçları verdiği söylenebilir. Özellikle binanın yapımında kullanılacak olan malzemenin (gnays taşı) maket yapımında da kullanılmasıyla, mekansal deneyime ait simülasyon oluşturmaya çalışılmaktadır.

Çokluduyumsal biçimde tasarlanmış kaplıca mekanını deneyimleyen bireyler ise, internet üzerinden kendi deneyimlerini kelimeler, eskizler ve maketlerle ifade etme yöntemini seçmiştir.⁵³ (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : Therme Vals deneyimine ait eskizler. (url-13-14-15).

Temsilin bir gerçekliğe olan yaklaşımı açığa vurma durumunda; bireyin mekansal deneyimini ağırlıklı olarak 2-boyutlu görsel temsil biçimleri üzerinden değerlendiriyor olması, mekansal deneyimin gözmerkezci çerçevede gerçekleştirildiğini ortaya çıkarmaktadır.

⁵³ Deneyim notları için: url-13-14-15-16-17

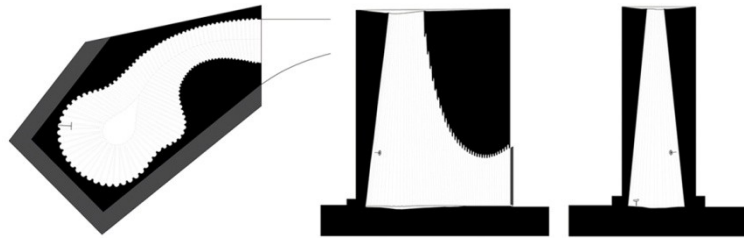
4.1.6 Bruder Klaus Şapeli - Peter Zumthor (2007)

2007 yılında inşası tamamlanan Bruder Klaus Şapeli, Köln'e 40 dakika uzaklıktaki Mechernich'te yer almaktadır. (Özel, 2016). Zumthor (2006) mekana ilişkin tasarımın, yapısallaşacağı bölgeyle olan ilişkisini kuvvetlendirmek için yerel malzeme ve kullanış biçimlerini incelemiş ve mekan kurgusu ile görmenin haricinde diğer duyum pratiklerinin daha aktif biçimde kullanmaya çağıran bir mekan tasarlamaya çalışmıştır. Bu doğrultuda bireyin mekanla olan çokluduyumsal biçimdeki deneyimsellik bağını, doğal malzemelerin mekana dönüşümü üzerinden vurgulamayı amaçlamaktadır. (Zumthor, 2006).

Tasarıma ait açıklama ve tanıtım ortamı olarak işlev gören bir internet sitesinde; tasarımı hakkında bilgi verirken, mekanın çokluduyumsal yapısına ait ipucu barındırmayan geleneksel mimari temsil biçimleri kullanılmaktadır.⁵⁴ (Şekil 4.7 ve Şekil 4.8).



Şekil 4.7 : Bruder Klaus Şapeli'ne ait fotoğraflar. (url-18).



Şekil 4.8 : Bruder Klaus Şapeli'ne ait plan ve kesit. (url-18).

⁵⁴ İç mekan fotoğrafının (Şekil 4.7) görsel deneyimi bile bireyi dokunmaya çağırıyorken, çokluduyumsal deneyimi öngören mekana ait somut temsillerin ağırlıklı görsel içeriği acaba Zumthor'u da huzursuz etmiyor mudur?

Birey-mekan etkileşiminden temellenen bir zihinsel yaratının inşa edilmek üzere analitik düzlemde belli koordinatlara ve belli nicel bilgilere ihtiyaç duyması tartışmasının ötesinde; bir mekan yaratısının salt nicel verilerle ifadesi üzerinden bedensel deneyimin önemsizleştirilmesi ve fiziksel gerçeklikteki mekanın deneyimsel boyutun yok sayıldığı gözmerkezci bir (görsel) ürüne dönüşmesi sorunsallaştırılmaktadır.

Zumthor, bir röportajında (url-19) Bruder Klaus Şapeli'nin tasarımında maketlerle ve benzer modellerle çalıştığını; yapım sürecinin ardından ortaya çıkan mekanın, geleneksel mimari temsil biçimleriyle 'çizildiğini' belirtmektedir. 3. İşlevsel aşamaya dahil edilen maket üretiminin ölçekli hali ve maket yapımında seçilen malzemelerin gerçekte kullanılan malzemelerle olan dokusal yakınlığı nedeniyle, tasarımın fiziksel bağlamda yapısallaşmasının ardından gerçekleşecek mekansal deneyim simüle edilmeye çalışılmaktadır. (Şekil 4.9). Tasarıma ilişkin düşünceleri belirleyip denediği ve değerlendirdiği 3-boyutlu temsil biçimi olarak maket, Zumthor'un mekanın deneyimsel boyutu hakkında öngörude bulunmak için elverişli bir ortamı oluşturmaktadır.⁵⁵



Şekil 4.9 : Bruder Klaus Şapeli'ne ait maket fotoğrafları. (Url-20 ve 21).

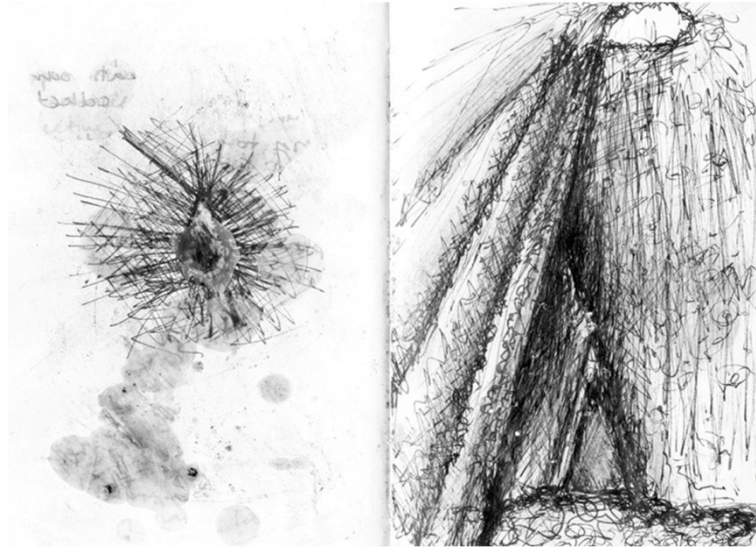
Genel tasarım kriterleri konusunda; Zumthor'un tasarım sürecinde biçimsellik yerine, mekansal deneyimin çokluduyumsal zenginliği öne çıkarma amacına yönelik mekanlar kurgulamaya çalıştığı bilinmektedir. Çokluduyumsal deneyimi kurgulayan tasarımlara ilişkin aktarım aracı olarak geleneksel temsil biçimlerini kullanması, - temsilin üretilme amacı ve internet ortamının salt ekran temelli teknolojilerle

⁵⁵ Ayrıca Zumthor'un tasarım ve temsil etme sürecinin sonunda, birlikte çalıştığı müşterilerine 'tasarımın nasıl olacağını göstermek' amacıyla ürettiği (3. İşlevsel aşamalandırmada yer alan) ifşa amaçlı maketler de kullandığını belirtmektedir.

deneyimlenmesine yönelik kabulden öte- mekansal kurgu ile bütünleşebilecek deneysel ve deneyimsel temsil biçimlerinin eksikliğini vurgulamaktadır.⁵⁶

Bireyin zihinsel yaratısını değerlendirme ve geliştirme ortamı olarak irdelenen temsilin gözmerkezcil yapıdaki üretimi, bireyin mekansal deneyiminin çok boyutlu ve çokluduyumsal yapısını aktarmada yetersiz kalmaktadır. Bruder Klaus Şapeli'ne ilişkin incelenen (geleneksel) temsil biçimlerinin; mekanın çokluduyumsal deneyiminden edinilecek zihinsel yaratıların hiçbirini öncelemediği gibi, mekansal deneyimi aktarmada da yetersiz olduğu söylenebilir.

Deneyimi çokluduyumsal biçimde gerçekleşen mekanın ifadesinde geleneksel mimari temsil biçimlerinin kullanılması, düşünce ortamı oluşturması bakımından kullanışlı olsa da; mekanın çokluduyumsal yapısını yansıtmayan görsel ürünlerin üretilmesine sebep olmaktadır. Bu anlamda mekanı deneyimleyen bireylerin belleğinde çokluduyumsal zenginliği ile yer edindiği dikkat çekmektedir.⁵⁷ Bruder Klaus Şapeli'ne ait çokluduyumsal mekan deneyimlerini internet üzerinden paylaşan bireylerin⁵⁸, erişime açık değerlendirmelerinde seçtiği aktarım aracı ise çoğunlukla; mekanın fotoğrafları, görsel deneyimlerine ait kurgulanmış eskizler, evrensel anlama sahip kelimelerdir ve nadiren de maketlerdir. (Şekil 4.10).



Şekil 4.10 : Bruder Klaus Şapeli'nin deneyimine ait eskiz. (url-22).

⁵⁶ Tabi bu paylaşımın Zumthor, bireylere verdiği bilgi üzerinden gerçekleşecek mekansal deneyim sonucunda edinilen algı ve kavrayışın birey için sürpriz olmasını kasıtlı olarak istiyor idiyse...

⁵⁷ (Deneyim notları için: Özel, K. M. (2016). ve url-22-23-24-25-26-27-28-29)

⁵⁸ Zumthor'un öngördüğü çokluduyumsal durumlar üzerinden tasarlanan mekanın fiziksel değeri, ona salt bakan gözler tarafından yitirilmez mi?

Özellikle çokluduyumsal deneyimi kurgulaması nedeniyle öne çıkan şapel mekanındaki çokluduyumsal deneyimin ardından, ziyaretçilerin ürettikleri temsillerin, mekanın fiziksel yapısını aktarmaya yönelik 2-boyutlu görsel ifadeler oluşu dikkat çekmiştir. Bu durumda bireyin mekanı deneyimlerken edindiği zihinsel yaratı ile 2-boyutlu düzlemde aktardığı hali ile arasındaki çokluduyumsallık bağı zayıfladığı için, zihinsel yaratının gelişimini olumsuz etkileyeceği düşünülmektedir. Bireyin fiziksel çevredeki yaşamına ilişkin çokluduyumsallık vurgusunu gerçekleştiren mekanların deneyimlerinden elde edilen temsillerin, işlevsel aşamalarıdırmanın 2.si olan yapısal özelliklerin aktarıldığı temsil biçiminden farklı temsil teknikleri kullanması beklenmektedir.

Mekanın çokluduyumsal deneyimini aktarma niyeti dolayısıyla seçilen ve genel kapsamı açıklanan örnekler; geliştirdikleri temsiller üzerinden çalışmaya ilişkin bilgi aktarımını sağlamayı amaçlamaktadır. Kartezyen mekan anlayışından temellenen geleneksel temsil biçimleri, mekanın salt fiziksel oluşum nesnesi olarak ele alınmasına yol açmakta ve mekana ve mekansal deneyime yönelik kavrayış-belleğin derinleştirilebileceği değerlendirme ortamı sağlanamamaktadır. Mekanın mekansal niteliğini oluşturan duysal ilişki ağları başta olmak üzere, bireyin deneyimsellik üzerinden geliştirdiği zihinsel yaratıları geri planda tutması nedeniyle; mekanın çok katmanlı yapısını kavramak için eksik bir tutum olarak ele alınmaktadır. Kısaca Şapel mekanı, bahsedilen 2 ve 3-boyutlu temsil biçimleriyle ifade edildiği biçimde deneyimlenmez, Zumthor'un yaratmaya çalıştığı dokunsal mekanın 2 boyutlu temsillerden taşması gerekmektedir.

"Temsil etme biçimlerine yönelik araştırmalar üzerinden tezin sorunsallaştırdığı geleneksel yöntemlerin, mekansal deneyimin aktarım aracı olarak dönüşümü sağlanabilir mi?" sorusu ile de deneyimi sağlayan bedensel ve duysal etkinliklerin potansiyelleri keşfedilir ve hatta üretilen temsillerin çokluduyumsal nitelikte olması beklenir. Mekanın çokluduyumsal deneyimi kadar çokluduyumsal biçimde temsil edilmesi sürecinin, temsilin tekrar deneyimlenmesi konusunda bireyin bilişsel süreçlerine olumlu katkı sağlayacağı savunulmaktadır. Bireyin zihinsel yaratısını değerlendirmek üzere kurguladığı ortam kadar; üretilen temsilin deneyimlenmesi aşamasında bireyin mekansal kavrayışına olumlu etki edecek temsil biçimlerine fırsat verilmesi gerektiği vurgulanmaktadır.

4.2 Çokluduyumsal Mekan Deneyiminin Çokluduyumsal Temsili

Güncel haliyle mimarlık disiplini; mekansal deneyim ve temsilin gözmerkezci yaklaşımla gerçekleştirilen üretimlerle çevrili bir kültür ortamında gerçekleşmektedir. Tez sürecinde daha önce vurgulandığı üzere geleneksel temsil yöntemleri, çokluduyumsal mekanı görsel baskınlığı olan ifadelerle oluşturmakla meşguldür. Oysa bireyin bedensel hareketi ve bilişsel aktiviteleri aracılığıyla kurgulanan somut ve soyut mekanın varoluşunun birinci koşulunu bireyin kendisi ise; temsili gerçekleştirilen mekanın ve mekansal deneyimin temsiliinde bedensel izlerin bulunması kadar normal bir şey olamaz. Böylelikle temsillerin, temsili oldukları gerçekliklerin bütüncül yapısını aktarmaları için birbiriyle varoluşsal olarak ilişkilendirilmiş beden ve mekan kavramlarına ait deneyimsel ve bilişsel unsurlar içermesi gerektiği fikri geliştirilmiştir. Burada; bedensel duyular ya da mekana ait nicel özelliklerin değil; bahsedilen kavramlar arasındaki varoluşsal ve deneyimsel ilişkilerin niteliğini vurgulamak söz konusudur. Temsil mekanın deneyimlenme ve kavranış biçimini aktarma-geliştirme eğiliminde olduğu için; esas olan ne temsiliin üretildiği ölçek, ne de Kartezyen yaklaşımla ele alınan 'doğruluk' payıdır.

Fiziksel bağlamda yer alan her mekanın -birbirinden farklı- bireyler tarafından -birbirinden farklı biçimlerdeki deneyimleri dolayısıyla- farklı kavranma olasılığı, temsil etme sürecinde de öznelliğin vurgulanmasını gerektirmektedir. Zihinsel yaratının tekrar somutlaştırılması sürecinde; arka planda yer alan öznel mekansal deneyim ve kavrayış, onun üretilme biçimini doğrudan etkilemektedir. Öznel olduğu için, zihinsel yaratı ve onun somutlaşmış temsiliinin doğrulanabilir ya da ölçülebilir bir olgu olmadığını vurgulamak gerekir. Her bireyin mekansal deneyimi farklı olacağı için belli bir mekana ilişkin temsillerin benzeşmesi ya da toplamının değerlendirilerek 'doğru bilgi'ye ulaşması beklenemez. Böylelikle düşünce mekanı haline gelen temsil, analitik yaklaşımı dışta tutmaktadır. Bir mekanın -her bireyin bedensel ve bilişsel sistemlerindeki farklılıklar nedeniyle aynı olamayan- deneyimi ve bu deneyimden edinilen zihinsel yaratının çokluduyumsal temsil biçimiyle üretim süreci; ne 2-boyutlu temsil biçimleri gibi geometrik yasalar, ne de 3-boyutlu temsil biçimleri gibi kütsel (yer çekimi) sınırlamalarla geliştirilemez. Bu anlamda mekanın kendisi yerine mekansal deneyimin tekrar deneyimlenebilir biçimde ifadesinin; geleneksel 2 ve 3-boyutlu temsil biçimlerini dönüştürme çabasında olduğu söylenebilir.

Bu doğrultuda her bireydeki zihinsel yaratının öznel olduğuna ilişkin farkındalığın sürece dahil ettiği fenomenoloji, mimari temsilin duyumsamama pratikleri üzerinden kavranmasında yol göstericidir. Bireyin bedeni aracılığıyla temasta bulunduğu fiziksel bağlamın, bireyin bedenine içkin kılınması süreci vurgulanmaktadır.

"... hiç kimse, tümel mekansal bir anlayışı upuygun biçimde aktarmak için bir yöntem bulamasa da, bütün bu kısmi girişimler ve bu girişimlerin yol açtığı tartışmalar sayesinde, mekanın nasıl anlaşılması gerektiğini, sorunları ihmal eden figür 1'i⁵⁹ yeniden üretmekten daha iyi biçimde öğretebileceğimizden emin olabiliriz." (Zevi, 2015, s. 34)

Temsilin zihinsel (soyut) ve mimari (somut) yaklaşımla var ettiği(aktardığı) durum kadar, kendini var etme biçimi de sorgulanmaya değer bulunmaktadır. Mekanın deneyimsel boyutu yerine nicel özelliklerini önemseyen yaklaşımın sorgulandığı tez kapsamında ele alınan temsil biçimlerine ilişkin açıklamalar ve değerlendirmeler, bu bölümde aktarılan çokluduyumsal temsil kavramının oluşumunda bir izlek değerindedir. Buradan hareketle, mekanın niceliksel boyutunu ele alan temsiller ile deneyimlenen mekan arasındaki zayıfladığı iddia edilen bağın; çokluduyumsal deneyimden temellenip, deneyimin aktarıldığı temsilin de başlı başına bir gerçeklik haline geldiği ve bir duyum pratiği oluşturması şeklinde tartışmaya açılması amaçlanmaktadır.

Temsilin deneyime ilişkin düşünce zemini oluşturmaya yönelik vurgu; temsilin kendisinin deneyimlenmesiyle gerçekleşmektedir. Bu doğrultuda bireyin mekansal deneyimi ve bu deneyime ilişkin ürettiği temsil biçimi kadar, ürettiği temsili tekrar deneyimleme sürecinden de yeni kavrayışlar geliştirdiği düşüncesi üzerinden çokluduyumsal temsil kavramı geliştirilmiştir. Çokluduyumsal temsil; mekansal deneyimin çokluduyumsallığına yönelik vurguyu esas almaktadır. Temsilin üretim amacı ve üretim biçimini açığa çıkaran yapısı düşünüldüğünde; temsili mekansal deneyim üzerinden değerlendirmek, çokluduyumsal temsil biçiminin geliştirilmesiyle mümkün olabilmektedir.

Çokluduyumsal temsil; mimari tasarım pratiğinde kullanılan geleneksel temsil biçimlerinin benimsediği Kartezyen yaklaşımın aksine, fenomenolojik yaklaşımla geliştirilen; bireysel deneyimin esas olduğu deneyimi ve tekrar deneyimlenmeyi öngören alternatif temsil biçimidir.

⁵⁹ Burada figür 1, kitapta basılı olarak verilen bir fotoğrafa yönlendirir. Figür 1: San Pietro, Roma (Michelangelo). Bonanni'nin planı (url-30).

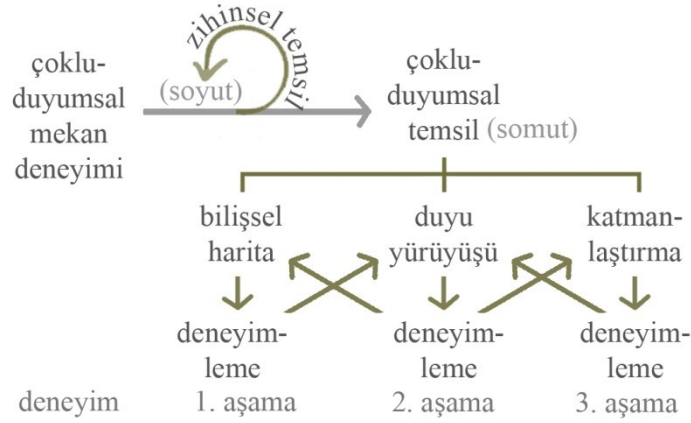
Çokluduyumsal temsil ile; bireyin mekansal deneyimi sonunda edindiği geçici olabilecek zihinsel yaratının unutulması (dolayısıyla gelecek deneyimler üzerindeki etkinliğini yitirmesi) ihtimaline karşı, bu yaratının sonsuza dek üretimi amaçlanmaktadır. Çokluduyumsal temsilin deneyimlenebilir hali 3-boyutlu maddesel oluşa bağlı olarak; çokluduyumsal biçimde deneyimlenmeyen 2-boyutlu temsiller yerine, mekanın deneyimsel boyutunun esas olduğu maket biçimindeki temsilden temellenmektedir. Bu anlamda mekanın kendisi yerine mekanın deneyimini - deneyimlenebilir biçimde- ifadesi; geleneksel 2 ve 3-boyutlu temsil biçimlerini dönüştürme çabasını barındırdığı söylenebilir.

Niceliksel verileri öne çıkaran -Kartezyen mekan anlayışından temellenen- temsil üretimlerinin aksine; deneyimsel yaklaşımla ve yine deneyimsel biçimde üretilen temsillerin, bireyin çokluduyumsal deneyimi ve deneyimsel mekanı hakkında yeni kavrayışlara imkan sağlayabileceği düşünülmektedir. Mekansal deneyimi vurgulayan, ölçü ya da ölçek bilgisiyle doğrulanabilir bilgi vermenin dışında, bireyin kendi deneyimini aktardığı bir ortam olarak işlev görmektedir. Böylelikle anlık ve deneyimsel olarak dönüşmeye, bireyin bilişsel süreçlerini dönüştürmeye açık yapıdadır. Deneyimlenen mekana ilişkin belleğin daha etkin işleyişi için, bireyin bedenine içkin duyularının tümünün farkındalığı ve değerlendirme biçimi önem kazanmaktadır.

Deneyimlenebilen ve yeni bilişsel süreçler doğurabilen yapısı ile birey-mekan ilişkisine yönelik temsillerin nicel yaklaşımla üretilmesi durumundaki kesin ve nesnel bir biçimde oluşturulan anlamın eksikliğini fenomenolojik yaklaşımla tamamlanma eğilimindedir. Bireyin mekan deneyimi ve mekanı kavrayışını aktarabildiği zihinsel temsillerin somutlaşması sürecinde tekrar deneyimlenmeye açık çokluduyum barındıran yapısı ile çokluduyumsal temsil kavramı, geleneksel temsil biçimlerinden farklı kavrayış ve düşünce sistemi oluşturur.

Temsilin çokluduyumsallık barındıran maket biçimindeki üretimi ve temsilin kendisinin de deneyimlenebilir olmasının, üretim sürecinde bireyin mekansal deneyimden edindiği kavrayış ve belleği kendi üzerine bükerek katmanlaştıracığı savunulmaktadır. Çokluduyumsal temsil ve onun üretim süreci içerisinde olduğu kadar üretildikten sonraki deneyimlenme sürecinde bireyin bilişsel süreçlere olumlu katkıda bulunacağı savunusunun ardından; çokluduyumsal temsile dair üretim yönteminin nasıl -olması gerektiği- olabileceğinden bahsetmek gerekmektedir.

Çokluduyumsal temsil biçiminin, gözmerkezcilik paradigmasına karşı mekanın çokluduyumsallığını vurgulayan ve deneyimselliği ön plana çıkaran üretim biçimi; öncelikle mekan ve deneyimin çokluduyumsal boyutunun farkındalığını gerektirmektedir. Çokluduyumsal temsilin üretim sürecine ilişkin - gerçekleştirilebilirliği kabul edilebilir olan- 3 aşamadan bahsetmek mümkündür.⁶⁰ **Bilişsel haritalama, duyu yürüyüşü ve katmanlaştırma** olarak belirlenen aşamalar; bütüncül mekan deneyimini oluşturmaya yönelik süreci ifade etmekle birlikte, doğrusal bir ilerleyişe sahip değildir. (Şekil 4.11).



Şekil 4.11 : Çokluduyumsal temsil üretme sürecine ait aşamalandırma diyagramı. (Özlem Durmaz, 2016).

Mekan yerine mekansal deneyimi aktarmak için en uygun yol olarak belirlenen **bilişsel harita**, literatürde Downs ve Stea (1973) tarafından bireyin günlük yaşamında dahil olduğu mekansal olgular veya bu olguların nitelikleri hakkındaki bilgileri toplama, kodlama ve yeniden adlandırma gibi bilişsel evrelerin psikolojik dönüşümüyle oluşan bir süreç olarak tanımlanmaktadır. (Downs ve Stea, 1973). Bu bağlamda bilişsel haritalama yöntemi; öznel kavrayış ve belleği ifade eden kavramlar barındırması nedeniyle fiziksel çevrenin kendisi ve fiziksel çevreye ait deneyim temelli ve bellekte depolanan bilginin değerlendirme ortamı olarak yorumlanabilir. Golledge ve Stimpson tarafından ise (1997) yaşanan dünyanın iç(sel) bir modeli olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir deyişle; mekanın çokluduyumsal deneyimiyle tetiklenen bilişsel süreçler sonunda, öznel biçimde

⁶⁰ Çokluduyumsal temsilin üretim sürecinin tamamı (çokluduyumsal temsilin üretim sürecine ait aşamalandırmanın tamamı ve çokluduyumsal temsilin kendisi), tezin önceki bölümlerinde (Bölüm 3.3.1) ayrııştırılan işlevsel aşamalandırmanın 1. Aşamasında yer alan üretimi kapsamaktadır. Çokluduyumsal temsilin kendisi, bireyin zihinsel yaratısını değerlendirme, çokluduyumsal mekan ve mekansal deneyimin farkındalığını geliştirme amacı taşımaktadır.

deşifre edilebilen mekansal bilgi bireyin belleğinde depolanmaktadır. Çokluduyumsal temsil biçiminin üretim sürecinde; mekan yerine mekansal deneyimi temsil etme çabası, bireyin her mekansal davranışı sonucunda zihinsel olarak oluşturduğu soyut bir temsil halindeki bilişsel haritanın -tercih edilen 2 veya 3-boyutlu halde- somutlaştırılması şeklinde gerçekleştirilmektedir.

Duyu yürüyüşü aşamasında; bilişsel haritanın temsilin katmanlaşması ve derinleştirilmesi için; temsili gerçekleştirilen mekanda bir duyu yürüyüşü düzenlenir. İkili bellek kuramı doğrultusunda; bireyin deneyimlediği gerçekliğe ilişkin karşılaşma sayısı ve yoğunluğunu artırmak amacıyla gerçekleşen duyu yürüyüşünün, bir doğrulama işleminden çok hafızanın mekana ilişkin belleğin güncellenmesi ve çokluduyumsal farkındalığı üst seviyeye çıkarmak olarak düşünülmesi gerekmektedir.

Duyu yürüyüşünün, bireyin deneyim temelli zihinsel yaratılarını özgün ve dinamik bir şekilde değerlendirebildiği süreci doğrultusunda; mekansal deneyimini görme duyusu üzerinden geliştirmeyi alışkanlık haline getirmiş birey, duyu yürüyüşü boyunca görme haricindeki duyularına öncelik vermelidir.⁶¹ Bu sayede mekansal deneyimin; bireyin bedensel duyumsama pratiklerine yönelik farkındalığı oluşturma, ikili bellek kuramı kapsamında bireyin mekana ve mekansal deneyime ilişkin belleğini kuvvetlendirme sürecine imkan sağladığını söylemek mümkündür.

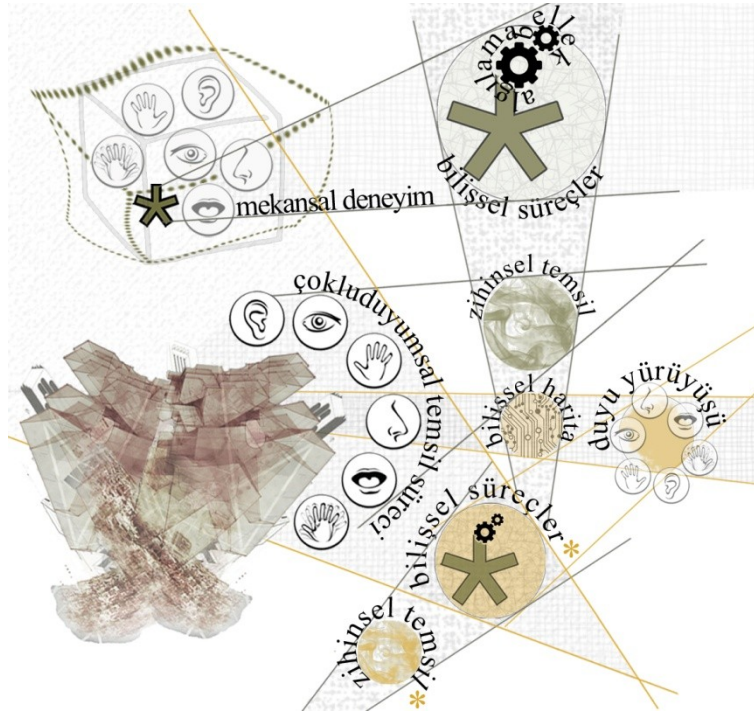
İkili bellek kuramı doğrultusunda; mekansal deneyimle birlikte kısa süreli belleğe dahil olan bilgilerin uzun sürelide günler, hatta yıllar boyunca tutulabilmesi için, aynı bilginin tekrarlanması gerekmektedir. (Cüceloğlu, 2015). Bir diğer deyişle günlük hatta haftalık biçimlerde deneyimi tekrarlanmayan mekanlara ilişkin bilginin bilişsel süreçteki bağlamsal ilişkilerinin zayıflaması olasıdır.⁶² Geçmiş deneyimi oluşturan mekansal durum ve bu deneyimden edinilen zihinsel yaratı ile tekrar karşılaşma amacıyla gerçekleştirilen duyu yürüyüşünde; çokluduyumsal farkındalığı yoğunlaştırmak ve zihinsel aktivitelere etki eden fiziksel gerçeklikleri güncellemek amaçlanmıştır.

⁶¹ Tercihe bağlı olarak yürüyüş, çeşitli araçlarla kaydedilebilir ya da anlık notlar tutulabilir.

⁶² Belki de pek çok bireyin hayatında pek çok mekansal deneyim ile buna ilişkin algı ve kavrayış bu sebeple unutulmuştur.

Mekansal çokluduyumsallığa yönelik farkındalığın artması ve duysal uyarıların mekansal deneyime katkısının öne çıktığı duyu yürüyüşünün ardından; somut haldeki bilişsel haritayı çokluduyumsal biçimde katmanlaştırma süreci başlatılarak, bireyin çokluduyumsal deneyimi ile zihinsel yaratısının tekrar tekrar değerlendirilmeye alınması gerçekleştirilir.

Katmanlaştırma aşamasında, duyu yürüyüşünün de etkisiyle güncellenen mekansal deneyim ve duyum bilgisi ile, ilk aşamada gerçekleştirilen temsili çokluduyumsanabilir halde katmanlaştırma süreci başlamaktadır. İlk aşamada üretilen temsile, duysal uyarı oluşturan çeşitli malzemelerin ekleme veya çıkarılmasıyla temsil biçimi katmanlaştırılır. (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 : Çokluduyumsal deneyimin çokluduyumsal biçimdeki temsil sürecine ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).

Çokluduyumsal temsil sürecinde katmanlaştırmanın sebebi; deneyimin çokluduyumsal boyutunu oluşturan unsurları yine çokluduyumsal ilişki içerisinde koklayarak, dokunarak, duyarak üretmektir. Katmanlaştırma; ikili bellek kuramı doğrultusunda bireyin deneyimlediği gerçekliğin bilgisine sahip zihinsel yaratıyla olan -öznel yargı ve seçimler üzerinden karakteri belirlenen- karşılaşma süresini temsil araç ve teknikleri üzerinden uzatıp belleğini temsil aracılığıyla kendi üzerine bükme süreci şeklinde yorumlanabilir. Her -malzeme- ekleme işlemin meydana getirdiği farklı mekansal kurguların deneyimlenmesi ile farklı mekansal kavrayışları

beraberinde getirme potansiyelini barındırmaktadır. Deneyime ait temsilin çokluduyumsanabilir biçimde tekrar üretimini amaçlayan çokluduyumsal temsil; bireyin mekansal deneyimi hakkında geliştirdiği bilişsel süreçleri deneyimsellik bağlamında devam ettirdiği ortamı oluşturmaktadır. Mekansal deneyimle gelişen yeni zihinsel yaratılar üzerinden oluşturulan çokluduyumsal temsil ile özgür kavrayışlara, hayallere ve yaratıcılığa imkan tanınabilecektir.

4.3 Çokluduyumsal Mekan Deneyiminin Çokluduyumsal Temsili Deneyi

Çalışmanın bu kısmında, tezde şimdiye kadar bahsedilen geleneksel mimari temsillerin deşifresi ve eleştirisi üzerinden oluşturulmuş çokluduyumsal temsil kavramına ilişkin gerçekleştirilen deney ile ilgili açıklama ve yorumlar yer almaktadır. Çokluduyumsal temsil; mimari tasarım pratiğinde kullanılan geleneksel temsil biçimlerinin benimsediği Kartezyen mekan anlayışıyla gelişen 'mekanın temsili' kavramının aksine; bireyin 'mekansal deneyimini' çokluduyumsallık bağlamı üzerinden değerlendirebildiği, tekrar deneyimlenme sürecinde dahi yeni kavrayışlara imkan tanıyan alternatif bir temsil biçimi şeklinde açıklanabilir.

Tez kapsamında denenecek çokluduyumsal temsil biçimi; İstanbul'da Gayrettepe Metrosu sergi alanında düzenlenen Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi'nin deneyiminde gelişen öznel fiziksel ve bilişsel süreçlerin de etkin olduğu bir süreci kapsamaktadır. Bu doğrultuda birey-mekan etkileşiminin değerlendirme aracı olarak temsil üretiminde; gözmerkezcilik paradigmasına karşı çokluduyumsal deneyimi ön plana çıkaran, çıkarmayı amaçlayan, ya da çıkardığı düşünülen mekansal deneyim ve bu deneyimin çokluduyumsal biçimde temsil üretim süreci detaylandırılmaktadır.

Andreas Heinecke tarafından geliştirilen, görme haricindeki duysal farkındalığını oluşturmak ve görmez bireylerin gündelik deneyimleri hakkında kavrayış geliştirmek için düzenlenen bir sosyal farkındalık girişimi olan Dialogue in the Dark (Karanlıkta Diyalog) 1988'de Hamburg'da açılır ve 2000 yılında kalıcı hale gelir. Uluslararası gezici bir sergi olarak düzenlenmesine karşın, İstanbul'da kalıcı olarak Aralık 2013'te açılışı gerçekleşmiştir. (url-31). Deneyimsel olmak üzere tasarlanan mekan, deneyimselliği kuracak birey ile karşılıklı etkileşim halini oluşturmakta ve bireyin varlığında anlam kazanmaktadır.

Fiziksel sınırları dokunularak hissedilebilen sergi mekanında, İstanbul'daki bireylerin gündelik yaşamında dahil oldukları çokluduyumsal nitelikli mekanların bir simülasyonu, yapay duysal verilerle yaratılmıştır. Gündelik kentsel mekanların devingen yapısının aksine; Karanlıkta Diyalog Sergi mekanının yapay duysal uyaranlarla oluşturulması nedeniyle anlık dönüşümü söz konusu değildir. Kendi gerçekliğini oluşturan bu sergi mekanı, çokluduyumsal bir deneyim mekanına dönüşerek; İstanbul'un fiziksel gerçekliğinde yer alan mekanlara ilişkin algının farklılaştırmasının yanı sıra, aynı fiziksel mekan içerisinde çok farklı zihinsel mekan yaratıları oluşturulmasına imkan sağlamıştır.⁶³

Deney kapsamında ele alınan sergi mekanındaki duyuların yapaylığı; zamansal süreçteki etkisinin fiziksel ve zihinsel süreçlerde etkiledikleri üzerinden; kentsel yaşamda dahil olunan mekanların çokluduyumsal zenginliği ve zamansal değişkenliğin, çok daha farklı ve yaratıcı bilişsel süreçleri tetikleme potansiyeli taşıdığı düşüncesi de geliştirilmiştir.⁶⁴

"Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi" ismi bile; sergilenen duyumların yapaylığını ve sergiyi ziyaret eden bireylerin bir izleyici -ışığın olmayışı ile görme yetisinin kısıtlandığı da göz önünde bulundurulduğunda- olmaktan öte, katılımcısı olma halini vurgulamaktadır. Bireyin gündelik yaşamını sürdürdüğü kentsel mekanda bilinçli olarak görme duysunu kısıtlaması, cesur bir davranış olarak nitelendirilebilir. Kentsel mekanlar ve bireyin mekansal deneyime ait görsel baskınlık sebebiyle güven hissini -eğer fiziksel bir engel durumu yok ise- elde etmek zordur. Oysa deneyimsel serginin görme duysunu işlev dışı bırakan kurgusu; görme duysunun kazandığı hiyerarşiyi sorgulamak ve mekanın çokluduyumsallığıyla gerçekleştirilen deneyime odaklanmak için, bireyin gündelik yaşamında cesaret edemediği davranışını zorunlu hale getirmektedir. Sergi mekanında kurgulanan yapay duysama ile aslında bireyin güvende olduğunu bildiği, fakat kentsel çevrenin duysal zenginliği ve güvensizliğine karşı farkındalık geliştirebildiği bir ortam oluşturulmuştur.

⁶³ 1,5 yıl önce gerçekleştirdiğim mekansal deneyim ve bu deneyime ilişkin belleğin korunmasında etkin olduğunu düşündüğüm şey; hayatım boyunca ilk kez böyle bir deneyim gerçekleştirmiş olmamın yanı sıra, bu deneyimin sonu gelmez -yüksek lisans tezimde irdelenecek kadar- düşünme sürecimi tetiklemiş olmasıdır.

⁶⁴ Burada Karanlıkta Diyalog Sergisine yönelik çokluduyumsal temsil süreci, yapay biçimde oluşturulmuş çokluduyumsal mekan üzerinden gerçekleştirilen kontrollü bir deney olarak düşünülebilir. Burada kontrol kavramı, mekan ve mekana ait duysama verilerinin sabit olması üzerinden değerlendirilebilir.

Görme duyusuyla edinilemeyen mekan bilgisi; çokluduyumsal deneyim üzerinden mekanın bütüncül bir zihinsel yaratısının oluşturulmasını sağlamaktadır.⁶⁵ Mekansal deneyimin görme haricinde gerçekleşen çokluduyumsal farkındalığı; mekanla kurulan ilişki biçiminin dönüştürülmesine fırsat vermiş ve belleği çokluduyumsal veriler üzerinden edinmede teşvik edici olmuştur.⁶⁶

Sergi mekanında görme duyusunun işlevsiz bırakılmasına yönelik kurgu üzerinden mekanın tanımlanabilirliği, mekansal deneyim ve bilişsel süreçlerin tetikleyicisi olan duyumsal niteliklerin varlığıyla mümkün olmaktadır. Bir başka deyişle görme haricindeki duyusal uyarıların da bir mekan tanımlayabileceğine yönelik deneyim ve bu deneyime ilişkin bellek edinilmiştir. Bu durumda Karanlıkta Diyalog'un deneyimi ve temsiline çokluduyumsallık bağlamında değerlendirilmesi açısından sağladığı imkan; deneyimden edinilen zihinsel yaratıyı ve belleği de önemli hale getirmektedir.

Görme duyusunun hiyerarşik yapısı ve görmezlerin kentsel yaşamlarında karşılaştıkları zorluklar hakkında farkındalık oluşturma amacıyla öne çıkan, çokluduyumsal deneyimi önceleyen yapay ve deneyimsel sergi mekanının, yapısal ve niceliksel bilgilerin ifadesini oluşturan geleneksel mimari temsil biçimleri üzerinden değerlendirilemeyeceği açıktır. Bu durumda deneyiminin çokluduyumsallık vurgusu gerekçesiyle Karanlıkta Diyalog sergi mekanının kendisi ya da deneyimine ait düşünme ve değerlendirilme ortamını oluşturan temsiller; çokluduyumsallık bağlamından uzaklaşmayan, deneyimden edinilen zihinsel mekanın temsili olacak biçimde üretilmelidir. Bunun nedenini; -temsiline- temsili deneyimleyen bireylerin, temsil edilen mekana ilişkin barındırdığı; algı, kavrayış ve belleği dönüştürme gücü ve potansiyeli ile açıklamak mümkündür.

⁶⁵ Burada oluşturulan zihinsel yaratının, fiziksel bağlamdaki mekanın kendisiyle örtüşüp örtüşmeme durumundan öte, görme duyusunun bilgi edinmede birincil kaynak olarak ele alınması durumu eleştirilmektedir.

⁶⁶ *Öyle ki; aynı sergi mekanının ışıklandırılmış halinin deneyiminin mümkün olduğu durumda; mevcut (görme duyusu olmadan gerçekleştirdiğim) deneyime ilişkin mekan yaratısının yok olması bile ihtimal dahilindedir. Bunu, tüm mekanın ıksız olmasıyla görüşü kısıtlanan gözler yerine; görme haricindeki duyuların etkinlik seviyesinin artırmasıyla açıklamak mümkündür.*

Gerçekleşen mekansal deneyim ve edinilen zihinsel yaratılan öznel yapısı gereği-farklı biçimlerde temsil edilebileceği düşüncesi; aynı fiziksel mekana ait temsillerin farklı bireylerce farklı biçimlerde anlamlandırılacağı düşüncesini de beraberinde getirmektedir.

Bilişsel süreçlere ait algılama, kavrama gibi öznel yargı ve karar süreçleri sebebiyle, her bireyin mekansal deneyimi ve deneyimden edindiği zihinsel yaratının eşit ya da denk olması beklenemez. Mekansal deneyim ve bilişsel süreçlerin bu öznel yapısını vurgulamak üzere, tezde kavramsallaştırılan çokluduyumsal temsil kavramına ilişkin deneme -*tarafımca*- gerçekleştirilmiştir. Mekansal deneyimin temsil edilebilirliği, çokluduyumsal temsil biçimi üzerinden sorgulandığı için; öznel olarak gelişen sürecin tümü aktarılmaya çalışılmıştır.

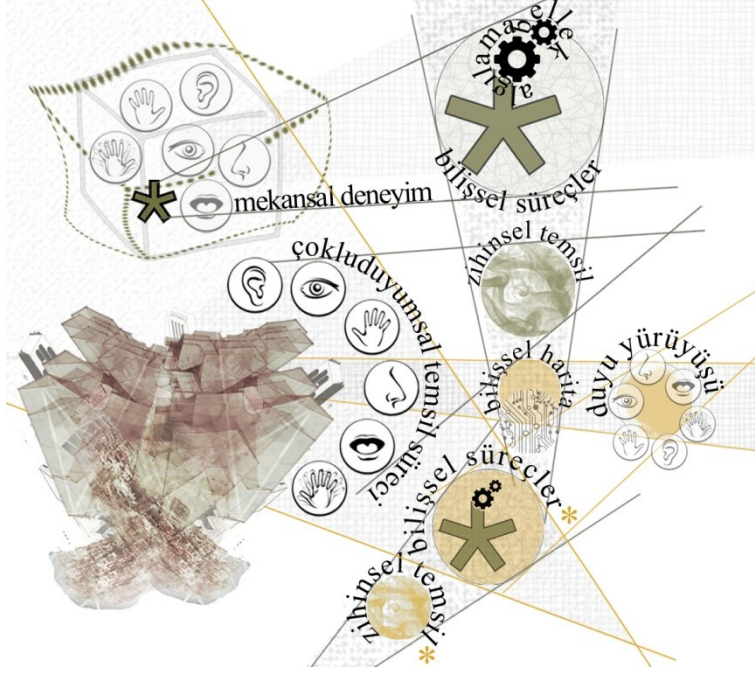
4.3.1 Çokluduyumsal Temsil Deneyi: "Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi" Deneyiminin Çokluduyumsal Temsili

Temsili, temsili olduğu gerçekliği değerlendirme ortamı olarak ele alan tez boyunca, çokluduyumsal temsil kavramının geliştirilmesine yönelik yapılan araştırma ve yorumlar doğrultusunda; çokluduyumsal temsilin üretim sürecinin her anının, kendine özgü zihinsel aktiviteler barındırdığı sonucuna ulaşmak mümkündür. Ayrıca bu doğrultuda farklı zihinsel yaratılara da imkan sağladığı savunulmaktadır. Temsilin deneyim temelli zihinsel yaratıların çokluduyumsal bağlamda değerlendirme ve geliştirme ortamı sağladığı düşüncesi üzerinden kavramsallaştırılan çokluduyumsal temsil kavramı, Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi'nin *-tarafımca-* deneyimlenmesinin ardından üretilmesiyle ortaya çıkan ampirik bulgularla desteklenmektedir. Bu doğrultuda tezin genelinde mimari tasarım pratiğinde kullanılagelen temsilin görme temelli ve görme duyusuna hitap eden gözmerkezci yapısı sorgulanmaktadır.

Tam da burada mimarlık pratiğinde sıkça kullanılan geleneksel mimari temsil biçimlerinin mekana odaklanan, mekanı ifade etmeye çabasındaki temsil biçimleri yerine; mekansal deneyimin aktarımına yönelik, temsili çokluduyumsal bir gerçekliğe dönüştüren bu üretim sürecinin, herhangi bir görsel endişe barındırmadığı gibi, görsel benzerlik peşinde olmadığını vurgulamak gerekir.

Gözmerkezcilik paradigmasına karşı mekanın çokluduyumsallığını vurgulayan ve deneyimselliği ön plana çıkaran çokluduyumsal temsil üretim süreci; bilişsel süreçlerin takibini kolaylaştırmak için, -gerçekleştirilebilirliği kabul edilebilir olan- 3 aşamada incelenebilir. **Bilişsel haritalama, duyu yürüyüşü ve katmanlaştırma.** (Şekil 5.1).⁶⁷

⁶⁷ Çokluduyumsal temsil üretimine ait bilişsel haritalama, duyu yürüyüşü ve katmanlaştırma izleği; Mayıs 2015'teki deneyimden edindiğim zihinsel mekan yaratı ve belleğin gelişim sürecini izletmek amacıyla bu sırayla gerçekleştirilmiştir.



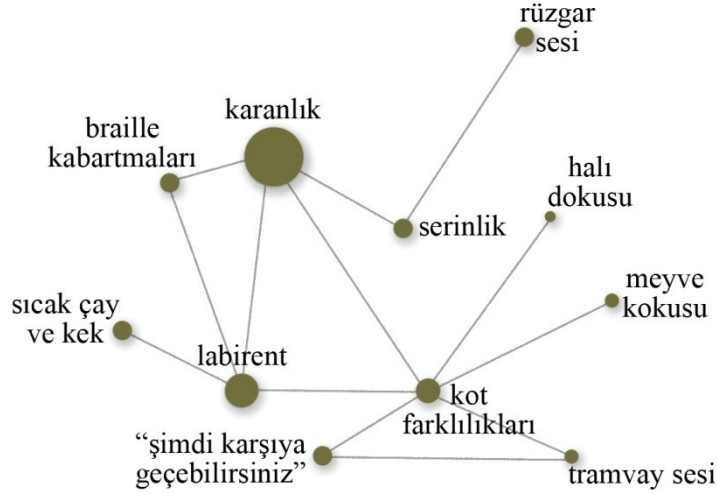
Şekil 5.1 : Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi mekansal deneyimine ait çokluduyumsal temsil üretim sürecine ait diyagram. (Özlem Durmaz, 2016).

Deney temelinde, Mayıs 2015'te ilk kez deneyimlenen sergi mekanına yönelik mekan algısı ve kavrayışı ile; Kasım 2016'da deneyimlenen mekanın oluşturduğu zihinsel yaratının, temsil biçimleri ile değerlendirilmesini kapsamaktadır. Karanlıkta Diyalog deneyiminin çokluduyumsal temsilini üretme deneyinin tarafımda gerçekleştirilmesinin nedenini; mekansal deneyim, deneyim temelli zihinsel yaratı ve bu yaratının somut biçimde temsil edilme sürecinin tamamının -zaten- öznel bir süreç olması şeklinde açıklamak mümkündür.⁶⁸ Çokluduyumsal temsil biçiminde üretimi gerçekleştirilecek mekansal deneyimin geçmişe yönelik zamansal kurgusu; tezin genelinde temsil ile ilgili vurgulanan, bilişsel süreçleri tetikleyen üretim ve deneyimleme süreci ile kendi üzerine bütüğü savunulan belleğe olan etkisini değerlendirme amacıyla açıklanabilir.

İlk aşama olan **bilişsel harita** üretimi; bireyin gerçekleştirmiş olduğu mekansal bir deneyimin -tercih edilen 2 ve ya 3 boyutlu biçimde- bilişsel harita biçiminde temsilini kapsamaktadır. Bilişsel harita, bireyin mekansal deneyiminin öznel yapısı gereği açığa çıkan mekansal ve duyumsal katmanların sorgulamasını gerçekleştirmek için uygundur.

⁶⁸ Bu durumda fenomenolojik bir yaklaşımla öznel yaşantıyı araştırmanın içine katma gereği duydum.

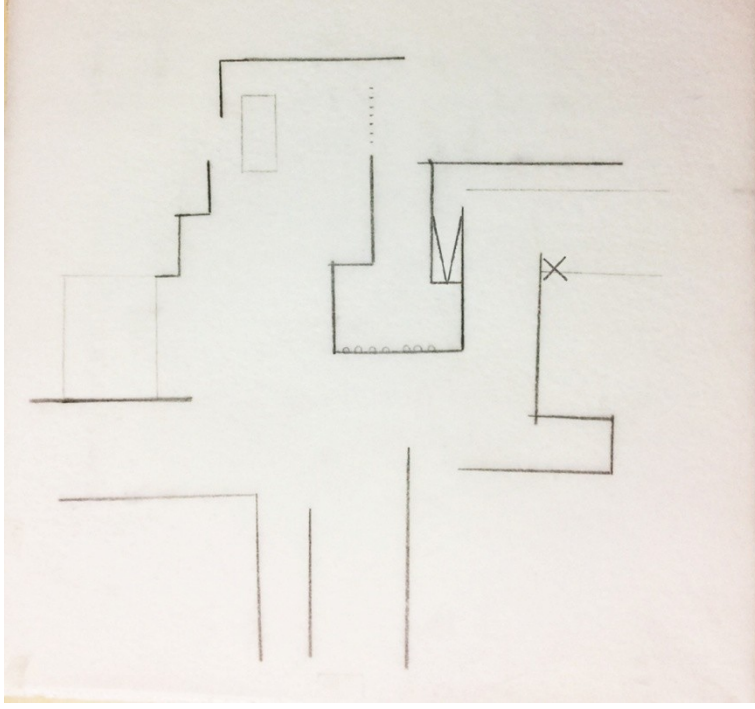
Bilişsel harita üretim sürecinde hatırlanan ifadeler, bireyin düşünce ortamını temsil ortamına taşımanın yanı sıra üretilecek temsilin başka bir birey tarafından deneyimini anlamlandırmak için -gerek duyabileceği- bir izlek oluşturmada yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Mayıs 2015'te gerçekleştirilen Karanlıkta Diyalog mekansal deneyimine ilişkin zihinsel yaratıyı bilişsel harita biçiminde somutlaştırma sürecinde; bellekte depolanan bilgilerin geri çağırılması gerekmektedir. Bu doğrultuda çağrışım izleği oluşturulmuştur. (Şekil 5.2).



Şekil 5.2 : Karanlıkta Diyalog deneyimine ait çağrışım izleği. (Özlem Durmaz, 2016).

Temsilinin üretilmesi planlanan mekansal deneyime ilişkin zihinsel yaratının oluşmasını sağlayan duyumsal kavramlar ve bu kavramlara ilişkin geliştirilen çağrışım izleği üzerinden fiziksel mekanın çokluduyumsal niteliklerinin tekrar tekrar değerlendirmeye alınmasıyla; çokluduyumsal temsil üretimine yönelik bilişsel süreç başlatılmıştır. Temsili üretilecek -geçmiş- deneyime yönelik kavrayış ve değerlendirme biçiminin takip edilebileceği çağrışım izleği ile; deneyimlenen mekana ilişkin duyusal kodlar kadar, bu kodların bilgisinden doğan duyusal çağrışımların da izi sürülebilir. Örnekle sergide bir taşıt yolundan karşıya geçmenin simüle edildiği bölüme ilişkin; kaldırımı ifade eden kot farklılığının hatırlanması üzerinden, kaldırımda bulunan trafik lambasının "şimdi karşıya geçebilirsiniz" şeklindeki sesli uyarısı da erişilebilen anılardan biri olmuştur. ⁶⁹(Şekil 5.2).

⁶⁹ Çağrışım izleğinin mekansal ifadelerle yüklü olması, kendi kendime açıklamaya ve hatırlamaya çalıştığım mekansal durumların; kavrayış, bellek ve deneyimin, temsil edeceğim bilişsel harita ile açığa çıkması konusunda yardımcı olmuştur.



Şekil 5.3 : Karanlıkta Diyalog deneyimime ilişkin 2-boyutlu bilişsel haritalama. (Özlem Durmaz, 2016).

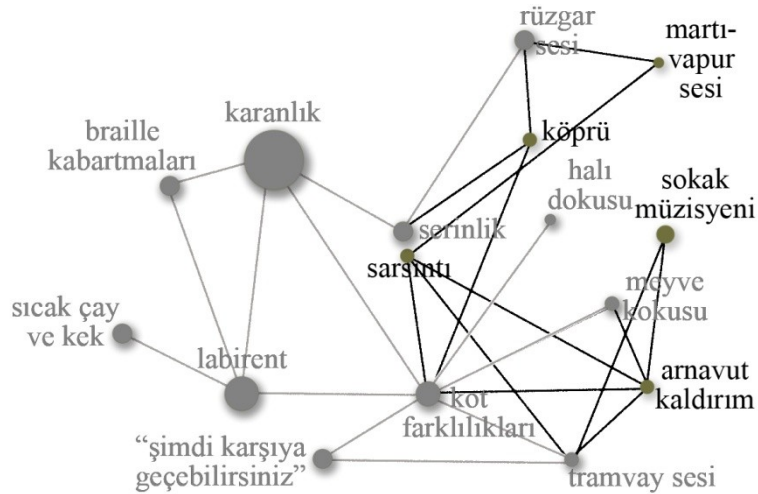
Mayıs 2015'te gerçekleştirilen mekansal deneyime ait çağrışım izleğinin bilişsel haritalama biçimindeki somut temsil üretim sürecinde; oluşturulan 2-boyutlu çizgisel izler, deneyime ait bellekte erişilebilen zihinsel kurgunun ifadesidir. Bilişsel haritayı somut biçimde üretme sürecinde genellikle durup düşünüp, çokluduyumsal deneyimime ait zihinsel yaratının tekrar gözden geçirildiği aralıklar olmuştur. Bilişsel haritanın 3-boyutlu temsil araçları üzerinden 2-boyutlu çizgisel ifadeleri ile üretiminin tercih edilmesi; duyu yürüyüşünden sonra gerçekleşecek olan katmanlaştırma sürecindeki etkin olan çokluduyumsallığın vurgulanması amacını taşımaktadır.

Örnekle bir taşıt yolundan karşıya geçmenin simüle edildiği mekanda kaldırım kotu üzerinde bulunan bir meyve tezgahı ve "şimdi karşıya geçebilirsiniz" uyarısı veren trafik lambası, bilişsel haritanın 2-boyutlu ifadesinde "x" ile işaretlenmiştir. Aynı şekilde nostaljik tramvay ile İstiklal Caddesi'nde hareket etmenin ve simüle edildiği sergi düzenlemesinin deneyimlenmesiyle oluşturulan zihinsel yaratının bilişsel haritadaki ifadesi, fiziksel gerçeklikteki nostaljik tramvayın kendisine ait mekansal durumun (geçmiş deneyimlerden edinilen) bilgisiyle ifade edilmiştir.

Vapurla seyahat deneyiminin simülasyonuna ilişkin deneyim de aynı ifadeyi gerekli kılmıştır. Aynı şekilde rampa deneyimini iki boyutlu yüzeyde aktarmaya çalışmak; mimari temsilde kullanılan sembolik gösterimi gerekli kılsa da, temsilin deneyiminde rampanın sembolik gösterimi bilgisini öncelediği açıktır.

Bilişsel harita biçiminde üretilen somut temsilin ardından, -bana ait- zihinsel yaratıyı -bir bakıma- test etmek ve güncellemek için, **duyu yürüyüşü** kapsamında değerlendirilebilecek biçimde, Karanlıkta Diyalog Deneyimsel Sergi Kasım 2016'da tekrar deneyimlenmiştir. Böylelikle güncellenen deneyimin ilk aşamadaki zihinsel yaratı ile karşılaştırma ve güncelleme yoluyla gelişip bellekte kalıcılığının arttığı savunulmaktadır.

Duyu yürüyüşünü; geçmiş mekansal deneyimine ait -erişebilen zihinsel yaratının- bilişsel harita biçiminde tekrar değerlendirmeye alma sürecinden sonra gerçekleştirmenin nedenini; çokluduyumsal biçimde temsil etmek üzere hafızada canlandırmaya çalışılan mekansal deneyime ilişkin zihinsel yaratının zamansal açıdan önce gerçekleşmiş olması şeklinde açıklamak mümkündür. Mekansal deneyime ilişkin zihinsel yaratının gelişim süreci, bilişsel süreçlerde olduğu kadar temsil üzerinden de izlen(til)ebilir hale gelmektedir. Aynı amaç doğrultusunda duyu yürüyüşü esnasında; -belki- yanlış ya da tekrar deneyimlenmeyen unsurlar çıkarılarak güncellenen çağrışım izleği yeniden oluşturulmuştur. (Şekil 5.3).



Şekil 5.4 : Karanlıkta Diyalog deneyimine ilişkin -güncellenen- çağrışım izleği. (Özlem Durmaz, 2016).

Mekansal deneyim ve çokluduyumsallık vurgusuyla zihinsel mekan yaratımı canlı tutmayı sağlayan duyu yürüyüşünün ardından; **katmanlaştırma** aşamasında, geçmiş deneyime ilişkin mekansal algı, kavrayış ve bellekte meydana gelen dönüşümlerin değerlendirildiği bilişsel harita biçimindeki temsil üretimi **tekrar** ele alınır. Bilişsel haritanın katmanlaştırılması; çağrışım izleğine sık sık başvurulana, bazı anlarda duraksanıp üretim sürecinde geri dönülen süreçte geliştirilmiştir.

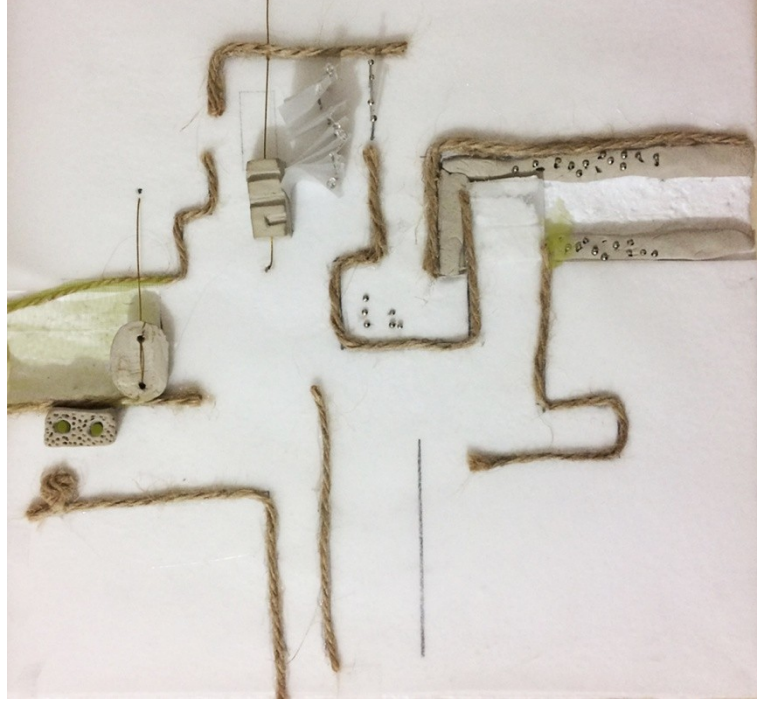
Mayıs 2015'te deneyimlenen serginin deneyimine ait somut biçimde oluşturulan bilişsel harita, katmanlaşma aşaması ile çokluduyumsal temsil biçimi, 3-boyutlu temsil biçimi olan maket üzerinden geliştirilmektedir. Somut biçimde üretilen bilişsel haritanın katmanlaştırılma sürecinde maketi oluşturan 3-boyutlu çokluduyumsal nitelikteki malzemelerin duysal uyarılarına göre tercihi, -yine- öznel fiziksel ve bilişsel süreçler sonucunda gerçekleştirilmiştir.

Somatlaştırılan bilişsel haritaya eklenen her somut unsur; çeşitli öznel soyutlama ve indirgeme süreçlerini içerse de, 3-boyutlu temsil biçimi olan maket yapısında geliştirildiği için, 2-boyutlu üretilen bilişsel harita biçimindeki temsilin kendisini çokluduyumsanabilir duruma taşımıştır. Bununla birlikte; maketi kurgulayan malzemelerin çokluduyumsal niteliği, zihinsel yaratının aktarım sürecinin kontrolünü kolaylaştırmaktadır. Deneyimin ifadesi olarak bilişsel haritanın çokluduyumsal biçimde katmanlaştırılmasıyla oluşturulan maket, çokluduyumsanabilir hali ile temsili olduğu mekansal deneyimin deneyimsel ve çokluduyumsal bağlamını açığa çıkarmakta ve üretilen temsilin çokluduyumsal biçimde deneyimlenmesine katkı sağlamaktadır. (Şekil 5.4).

Örnekle serginin deneyimi, görmez bireylerin kullandıkları baston ve parmakların dokunma duyusu üzerinden sağlanması, sergi mekanını bölümlere ayıran duvarların dokusunu vurgulamayı gerekli kılmıştır. Kumaş benzeri doku ile pürüzsüz yüzeylerin deneyimlenebildiği mekanda, bilişsel haritanın çokluduyumsal katmanları, benzer özellikteki malzemelerin kullanımıyla sağlanmıştır.

Tramvay vapur gibi hareketli araçların (simülasyonunun) deneyiminde kurgulanan ses ve kokusal uyarı birlikteliği, duyu yürüyüşü ile öne çıktığı için, başta üretilen bilişsel harita hareket, ses, ve koku ile katmanlaştırılmıştır. Farklı kokusal deneyimleri ifade etmekte kullanılan malzeme, katmanlaştırma aşamasında diğer

malzemeler arasında kurduğu baskınlık ve çokluduyumsal temsilin bütününde kurguladığı deneyim gerekçesiyle tek bir malzeme⁷⁰ ile kısıtlanmıştır.



Şekil 5.5 : Karanlıkta Diyalog deneyimine ilişkin çokluduyumsal temsil. (Özlem Durmaz, 2016).

Bir taşıt yolundan karşıya geçmenin simüle edildiği sergi bölümündeki kot farklılıkları, bilişsel haritanın ifade edildiği temsil düzlemini 3. Boyutta derinleştirmeyi gerektirmiştir. 2-boyutlu düzlemin yırtılarak kazandığı bu derinlik, mekansal bir ifade olmanın yanı sıra; çizgisel ifadelerin bilindik anlamlarına yeni düşünsel olasılıklar kazandırmak için de imkan sağlamaktadır. Bilişsel haritanın üretim aşamasında hatırlanamayan arnavut kaldırım dokusu, duyu yürüyüşü sayesinde güncellenip katmanlaşma sürecinde tekrar deneyimlenebilir halde oluşturulmasıyla, deneyime ait mekansal kavrayış ve algının kendi üzerine bükülmesinde etkin bir unsur olmuştur.

Tez kapsamında değerlendirilip kavramsallaştırılan çokluduyumsal temsil kavramının somut üretimine yönelik deney, tamamı öznel olan fiziksel ve bilişsel süreçleri kapsamaktadır. Çokluduyumsal biçimde gerçekleştirilen her mekansal deneyim ve temsili sürecine eşlik eden öznellik nedeniyle deneyime ait (somutlaştırılan) temsil; bir başkası için herhangi bir anlam ifade etmeyebileceği gibi, bir başkası tarafından

⁷⁰ Bally, keskin kokusuyla bilinen bir tür yapıştırıcı malzemedir.

anlamlandırılma zorunluluğu da taşımaz. Buradaki anlaşılabilirlik kavramı; bireyin temsil üzerinden değerlendirmek üzere aktardığı zihinsel yaratısının bir başkasına eksiksiz bir şekilde aktarılmaması şeklinde ifade edilebilir. Bu durum, geleneksel temsillerdeki nicel ve nesnel ifade biçimleri sayesinde ortadan kalkarken, yaratıcı zihinsel süreçleri de kısıtlamaktadır. Mimari tasarım pratiğinde 1. İşlevsel aşamadaki temsil üretimlerine denk düşen bu durum, 2. ve 3. Aşamada üretilen temsil biçimlerinde ortaya çıkan, bir başkası tarafından deneyiminde doğru anlaşılma hassasiyetinde değildir.

-Tarařımca- Gerçekleştirilen Karanlıkta Diyalog mekansal deneyimini konu alan çokluduyumsal temsil üretme sürecinde aynı mekanı 1.5 yıl arayla (Mayıs 2015 - Kasım 2016) deneyimlemek, mekansal deneyimin çokluduyumsal boyutuna ilişkin farkındalığın gelişmesine yardımcı olmuştur. Karanlıkta Diyalog deneyiminden edinilen zihinsel mekan yaratısı çokluduyumsal nitelik barındıracak biçimde üretmek; tekrar -çokluduyumsal biçimde- deneyimlenebilir hale gelen temsil üzerinden gerçekleştirilecek düşünme ve değerlendirme gibi bilişsel süreçleri sonsuz bir döngüye sokmaktadır. Temsili üretilen mekansal deneyime ait zihinsel yaratının tekrar tekrar sorgulanmasıyla; zenginleşen ve katmanlaşan şey sadece gerçekliğin kendisi değil, aynı zamanda bireyin o gerçekliği kavrayış hali ve gerçekliğe ilişkin bellektir.

Çokluduyumsal mekan deneyimini temsil etme çabasını barındıran bilişsel haritalama, duyu yürüyüşü ve katmanlaştırma süreçleri; deneyime ilişkin zihinsel yaratının oluşturulmasına yönelik düşünsel sürecin yoğunluğunu arttırmıştır.⁷¹ Bilişsel harita aşaması; -oluşturulan çağrışım izleği de dahil olmak üzere- deneyimlenen gerçekliğe ait zihinsel yaratıya ulaşma çabası olarak değerlendirilmektedir. Bilişsel haritanın üretiminden sonraki deneyimi, mekana ve mekansal deneyime ilişkin yeni zihinsel kurgulara imkan sağlamaktadır. Bu açıdan bilişsel harita üretim sürecini; deneyime yönelik oluşturulan zihinsel yaratıyı canlandırma çabası olarak düşünmek mümkündür.

⁷¹ Temsil süreci ister ilk, ister ikinci ister üçüncü aşamadan başlatılsın; her durumda ve her aşamanın kendi sürecinde, bireyin zihinsel yaratısını tekrar tekrar değerlendirip mekana ilişkin kavrayış ve belleğin kendi üzerine bükülmesini sağlayacak ve yaratıcı zihinsel bilişsel süreçleri tetikleyecektir.

Kasım 2016'da gerçekleştirilen duyu yürüyüşü ile; Mayıs 2015'teki mekansal deneyimin bilişsel harita biçiminde temsil üretimine yön veren duyumsama pratikleri güncellenmiştir. Somut bilişsel haritanın üretimine kaynak sağlayan zihinsel yaratının duyu yürüyüşü ile güncellenip değerlendirilmesi; -geçmiş- deneyimden edinilen algı ve belleğin farklılaşarak kendi (güncel deneyimden edinilen) üzerine bükülmesini sağlamıştır. Eskisini süperpoze biçimde katmanlaştırarak edinilen bu yeni bellek, bir önceki zamansal dilimde gerçekleştirilen bilişsel harita biçimindeki temsil üretiminin dönüşümüne ve katmanlaşmasına yol gösterici olacak deneyimsel ve zihinsel kavramlar içermektedir.

Katmanlaştırma sürecinde ise görme duyusunun yerine geçen dokunma duyusu; bilişsel haritanın çokluduyumsal temsil biçimine dönüşmesini sağlamıştır. (Katmanlaşarak) Maketi oluşturan 3-boyutlu malzemelerin bir araya gelme biçimleri üzerinden mekansal deneyimden elde edilen zihinsel yaratıyı ifade etme çabası okunabilir. Zihinsel yaratının çokluduyumsal biçimde aktarımının hedeflendiği katmanlaştırma süreci aynı zamanda, mekansal deneyimin ve deneyime ilişkin algı, kavrayış ve belleğin üzerinden -tekrar tekrar- geçmeyi gerekli kılmıştır. Diğer bir deyişle makete yansıtılan bedensel deneyim ve duyum; maketi, beden ölçeğinde gerçekleştirilen fiziksel bir yaratı haline getirir. Maket biçimindeki çokluduyumsal temsil de 3-boyutlu fiziksel yapısı gereği kullanılan malzeme ve malzemenin niteliği ile mekansal bir kurgunun ifadesi olmaktadır.

Deneyim ve bu deneyimin yol açtığı zihinsel yaratının değerlendirme biçimi olarak denenen çokluduyumsal temsil biçimi; 3-boyutlu somut temsil biçimlerinde çokluduyumsallık arayışı ile mekan kavrayışını zenginleştirmeye yardımcı olmuştur. Temsili olduğu mekanın çokluduyumsal deneyim ve edinilmiş algılarını destekler nitelikte; değerlendirmeye ve deneyimlenmeye açık haldeki maket, gözmerkezci yaklaşımdan özgürleşmiş temsil biçimi olarak dönüştürülmüştür. Burada maket; 2 ve 3-boyutlu temsillerin her birinin üretilmesi ve tekrar deneyimlenmesi sürecine ait gözmerkezci yapıyı sorgulatmaktadır. Mekansal deneyimin (temsil üzerinden tekrar) değerlendirme süreci; kazandığı çokluduyumsal-maddesel hal ile 2-boyutlu temsil biçimlerinden farklı bilişsel süreçleri tetikleme imkanı sağlamaktadır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Tez; genel çerçevesi Kartezyen anlayış ve gözmerkezcilik kavramından beslenen **mekan(in) temsili** eleştirisiyle, mekansal deneyimi ve bunun bilişsel süreçlere katkısını vurgulamayı amaçlayan bir araştırma sürecidir. Birey ile mekan arasındaki etkileşimden temellenerek, bahsi geçen kavramlara yönelik literatür taraması ve kavramsal ilişkiler üzerinden; mimari tasarım pratiğinde kullanılagelen geleneksel temsil biçimleri irdelenmiştir. Birbirini önceleyen, birbiri içine geçmiş kavramları ve ilişkileri deneyimsellik bağlamında çözümleme arzusuyla; mekansal deneyimin çokluduyumsallığı ve bunun bilişsel aktivitelerdeki etkinliğinin farkındalığı oluşturulmaya çalışılmıştır. Değerlendirilmeye alınan her kavram; tezin ortaya çıkma sürecinde bile, yeni sorular ve düşüncelerin üretimine kaynak sağlamıştır. Tezin ortaya çıkmasına yönelik araştırma, değerlendirme ve deneme süreçleri; kendi içerisinde çeşitli bilişsel süreçleri aktive ederek (okunduğunda da düşünce sürecini başlatmak üzere) son halini almıştır. Mekansal deneyim ve mimari temsil biçimlerinin gözmerkezci yaklaşımla geliştiriliyor olmasının sebebi; Kartezyen mekan anlayışı ve -dolayısıyla- görme duyusunun günümüze dek artan şiddetteki önemi ile açıklanmıştır. Bireyin zaman ve mekandan ayrıştırıldığı ve deneyimin söz konusu olmadığı salt mekanın bilgisini aktaran üretimlerin, bireyin çokluduyumsal deneyimi üzerinden geliştirilen zihinsel yaratıların temsili için yetersiz kaldığı vurgulanmıştır.

Kartezyen anlayışta öne çıkan matematiksel yöntemle belirlenmiş belli kurallara sahip temsil teknikleri; mekanın deneyimsellik boyutunu ifade etme sürecinde, bireyin zihinsel yaratısını değerlendirme imkanını kısıtlamaktadır. Oysa tezin önemsendiği ve kavramsallaştırdığı haliyle mimari tasarım pratiğindeki geleneksel konumu sorunsallaştırılan temsilin; bireyin fiziksel çevresini deneyimleri doğrultusunda kavramasına imkan sağlayan bir ortam olarak ele alınması gerekmektedir.

Birey ve mekan arasındaki etkileşimin temsil üzerinden değerlendirilebilirliği tartışmasında; ilişkisel kavramların değerlendirilmesi üzerinden temsilin, tüm epistemolojik ve özellikle de geleneksel metodolojik üsluplardan özgürleşmesi beklenmektedir.

Mekanın kendisini çokluduyumsal deneyimden ayırıştıran gözmerkezci geleneksel temsillerin eleştirisi için; mekanın çokluduyumsal deneyimi ve önemine ilişkin farkındalıkla -ayrıca geleneksel temsil biçimlerinden özgürleşmiş olduğu düşünülen- örnekler değerlendirilmiştir. Victora Henshaw ve Kate Mclean tarafından, mekansal deneyim ve buna bağlı olarak duyumsamanın farkındalığında gerçekleştirilen çalışmaların incelemesi; çokluduyumsallığın vurgulanması açısından -geleneksel temsil biçimlerini sorgulayan- temsilin de deneyimlenebilir olduğu üretimlerin mümkün olduğu fikrini desteklemektedir. Aynı şekilde Peter Zumthor'un mekan ölçeğindeki tasarımlarının çokluduyumsallığa dair benzer hassasiyeti taşımasına rağmen; Zumthor ve bu mekanları deneyimleyen bireyler tarafından gerçekleştirilen temsil üretimlerinin görsel birer ürün şeklinde oluşturulduğu fark edilmiştir. Genelde baskın konumdaki görsel deneyim nedeniyle bu üretimler de, görsel birer ürün haline gelen 'mekan temsilleri' olmaktan öteye gidememiştir.

Geleneksel mimari temsillerin deşifresi ve eleştirisi ile deneyimin temsil edilebilirliğini sorgulayan örnek incelemeleri ile; bireyin kentsel yaşamda varoluşunu anlamlandırabilmesine imkan sağlayan, gelecek mekansal karşılaşmalara zemin hazırlayan zihinsel kavrayışları gerçekleştirebileceği temsil ortamlarının eksikliği vurgulanmıştır. Mekansal deneyim temelli zihinsel yaratıları değerlendirme ve dönüştürme mekanı olan temsil; yeni kavrayışlara olanak sağlamak ve mekanı deneyimsellik çerçevesinde irdelemeyi mümkün kılacak biçimde genişletilmiştir. Bireye bir düşünce ortamı oluşturan temsilin, bilişsel süreçler ve çokluduyumsal deneyimin farkındalığında gerçekleşmesini sağlayabilecek dönüşümü hedeflenmiştir ve bu doğrultuda tezde; çokluduyumsal temsil kavramı geliştirilmiştir.

Mekansal deneyim ve kavrayışın değerlendirildiği, zihinsel yaratının somutlaşması sürecinde tekrar deneyimlenmeye açık yapısı ile çokluduyumsal temsil kavramı; geleneksel temsil biçimlerinden farklı bir kavrayış ve düşünce sistemi oluşturmaktadır. Sadece görsel ve niceliksel olanla yetinmeyip, çokluduyumsallığın kendisine vurgu yapan çokluduyumsal temsilin (tekrar) çokluduyumsal deneyime açık yapısı, temsile ait (işlevselliğin neden olduğu) nesnel anlayışı reddetmektedir.

Temsil üretme süreci kadar üretilen temsilin kendisi üzerinden tekrar deneyime sunulan bilgi; onu deneyimleyen bireylerde çeşitli bilişsel süreçleri tetiklemektedir. Yine temsil edilesi başka bir zihinsel yaratıya imkan sağlaması nedeniyle çokluduyumsal temsil biçimi, mimarlık pratiğinde düşünce ve değerlendirme ortamı olarak değerlendirilmelidir. Deneyimi çokluduyum pratikleriyle gerçekleşen mekana temsillerin de çokluduyumsal verileri içeriyor olması, (2-boyutlu ve gözmerkezci temsillerin üretimlerinden farklı olarak) mekanın deneyimsellik üzerinden bütüncül olarak kavranmasına ve mekansal belleğin katmanlaşmasına yardımcı olacaktır.

Bireyin çokluduyumsal deneyimine ait temsilin çokluduyumsal biçimde üretmesinin; deneyimin gerçekleştirildiği mekana ait bütüncül mekan algısı, kavrayışı ve belleğin katmanlaşmasına ek olarak, üretilen temsilin deneyimlenme anında tüm bu bilişsel süreçleri yeniden başlatan, kendi üzerine bükülen ve potansiyelleri açığa çıkarabileceği fikri, bir değer olarak kabul edilmelidir. Üretim sürecinde kazandığı çokluduyumsal yapı ile tekrar deneyimlenebilir bir gerçeklik haline gelen temsil üzerinden, bireyin mekan ile olan çokluduyumsal deneyim ve buna bağlı olarak geliştirdiği kavrayış ve bellek desteklenmektedir.

Çokluduyumsal temsil biçimi; temsili üreten bireyin zihinsel yaratısının sonuç ürünü olmaktan çok, birey ile zihinsel yaratısı ve onun somutlaştırılmış hali arasındaki etkileşim nedeniyle -tekrar tekrar- başlatılan bilişsel süreçlerin dinamik yapısı ile öne çıkmaktadır. Mekansal deneyime ait temsilin tekrar deneyimi ile sonsuz kez tetiklenen bilişsel süreçler açısından çokluduyumsal temsil; mekana ilişkin kavrayış ve belleği kendi üzerine büküp katmanlaştırma konusunda uygun bir araçsallık potansiyeli taşımaktadır.

Çokluduyumsal temsilin üretim süreci kadar deneyiminin yarattığı özgürlükçü ortam üzerinden temsilin; zihinsel sürecin sonunda fiziksel bağlama kazandırılan bir nesne-bir sonuç ürün olmadığı, temsili olduğu gerçekliğe ilişkin yeni kavrayışlar ve zihinsel yaratılara imkan sağladığı vurgulanmıştır. Böylelikle çokluduyumsal temsilin kendisi kadar, temsilin üretim süreci de; mekansal deneyime ait algı ve belleği, çokluduyumsallık bağlamında tekrar değerlendirilebilen bir ortam haline getirmektedir.

Tezde deneyi gerçekleştirilen çokluduyumsal temsil üretimi de; birey-mekan etkileşiminin deneyimsel boyutunun değerlendirilebildiği, yeni zihinsel yaratıları tetikleyen bir ortam sağlamıştır. Çokluduyumsal temsil ile; öznel bilişsel süreçler dolayısıyla tek bir gerçekliğe ait sürekli-yeniden ve farklı temsillerin -dolayısıyla da düşüncelerin- üretilebilirliği sorgulanmaktadır. Bu durum, bir mekanın deneyimine ilişkin zihinsel yaratının belki 3 ay belki 2 yıl sonra tekrar temsil edilme çabasında, o deneyime ait üretilen tüm temsillerden farklı bir temsil üretebilme potansiyelini de bünyesinde barındırmaktadır.

Tek bir gerçekliğin farklı zaman dilimlerindeki deneyimine ait temsil bile, sonsuz sayıda yeniden üretime açık iken; çokluduyumsal biçimde üretilen temsilin deneyiminden elde edilecek zihinsel yaratının sonsuz kez üretimi, bireyin kavrayış ve belleğinin sonsuz kez gelişmesini ve dönüşmesi sağlayacaktır. Benzer biçimde temsilin deneyiminden elde edilecek zihinsel yaratıyı sonsuz kez üretmenin, bireyin zihinsel yaratısı ve ilk temsile konu olan gerçekliğin kazanıp kaybettiklerine yönelik sorgulamayı yapmak da mümkündür. Birey-mekan ilişkisinden doğan ve somutlaştırılarak üretilen temsiller; tekrar deneyimlenmeye açık çokluduyumsal materyaller olarak, bireyin mekansal belleğini ve kavrayışını kendi üzerine bir daha bükerek **"yeni-den düşünme ortamı"** oluşturmaya çalışmaktadır.

Tezin sorunsallaştırdığı durum dolayısıyla temsil ve çokluduyumsal temsil hakkında, gelecek çalışmaların sorgulaması gerektiği düşünülen konulara ilişkin başlangıç niteliğinde; kavrayış ve belleğe olan etkisi hakkında ileriye dönük araştırmalara yer açabilecek bir kapsama ulaşılmaktadır. Mekanın ne olduğunu aktaran temsillerden çok; mekansal deneyimi ve deneyim kaynaklı kavrayış, algı ve belleği geliştirecek temsil biçimlerine ihtiyaç vardır. Fiziksel bağlamda 3-boyutlu gerçekliği oluşturan maket biçimindeki çokluduyumsal deneyime ait duyuşsal deneyimi tekrar sağlamaya çalışan çokluduyumsal temsillerin, mekan ve deneyime ait zihinsel yaratıları değerlendirmeye ve geliştirmeye odaklanmış bir ortam sağladığı sonucuna ulaşmak mümkündür.

KAYNAKLAR

- Adams, M., Bruce, N., Davies, W., Cain, R., Jennings, P., Carlyle, A., Cusack, P., Hume, K. & Plack, C.** (2008). Soundwalking As Methodology For Understanding Soundscapes. *Spring Conference of the Institute of Acoustics 2008: Widening Horizons in Acoustics* içinde. (Vol. 30, pt.2, s. 548-555) London: Redhook. April 10-11. url: <http://usir.salford.ac.uk/2461/1/Adams_etal_2008_Soundwalking_as_Methodology.pdf> (E.T: 10.10.2016 09:00).
- Akın, Ö.** (1982). *Representation and Architecture*. ABD: Maryland. Information Dynamics Inc.
- Aristoteles.** (2014). *Ruh Üzerine*. (Doç. Dr. Z. Özcan, Çev.). (4. bs.). İstanbul: Alfa Yayınevi. (Çevirinin yapıldığı metin: De L'Âme, traduction nouvelle et notes par J. Tricot, Librairie Philosophique, J. Vrin, Paris, 1934).
- Baudrillard, J.** (2005). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). (3.bs.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Berger, J.** (1995). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman, Çev.). (6. bs.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bergson, H.** (1998). *Metafiziğe Giriş*. (B. Karacasu, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları
- Bergson, H.** (2007). *Madde ve Bellek*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bolt, B.** (2004). *Art Beyond Representation : The Performative Power of the Image*. London: I.B. Tauris.
- Boudon, P.** (2015). *Mimari Mekan Üzerine*. (A. Tümertekin, Çev.). (1. bs.). İstanbul: Janus Yayıncılık.
- Cemalcılar, Z.** (2012). *Psikolojiye Giriş*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web-Ofset.
- Condillac, E. B.** (1989). *Duyumlar Üzerine İnceleme*. (M. Katırcıoğlu, Çev.). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Cüceloğlu, D.** (2015). *İnsan ve Davranışı*. (30. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çelik, S.** (2010). *Bilgi Felsefesi İlkçağ'dan Yeniçağ'a*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Çelik, S.** (2015). *Yeniçağda Bilgi Felsefesi*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Debord, E. G.** (2006). *Gösteri Toplumu*. (A. Emekçi ve O. Taşkent, Çev.). (2. bs.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Descartes, R.** (1984). *Metot Üzerine Konuşma*. (K. Sahir Sel, Çev.). İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Descartes, R.** (2015). *Metafizik Üzerine Düşünceler: Meditasyonlar*. (Ç. Dürüşken, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.

- Downs, R. M. & Stea, D.** (1973). Cognitive Maps and Spatial Behavior: Process and Products. R. M. Downs & D. Stea (Ed.). *Image and Environment*. içinde. Chicago: IL:Aldine.
- Evans, G. W.** (1980). Environmental cognition. *Psychological Bulletin*, 88, 259-287.
- Farrelly, L.** (2012). *Mimarlıkta Sunum Teknikleri*. (F. Akder, Çev.). İstanbul: Literatür.
- Foucault, M.** (2010). *Bu Bir Pipo Değildir*. (S. Hilav, Çev.). (7. bs.). İstanbul: YKY url: <https://issuu.com/levo39/docs/michel_foucault_-_bu_bir_pipo_de_i> (E.T: 06.09.2016 11:00).
- Franck A, O.** (2000). Düşünce İçin Mimarlık-Sanallığın Gerçekliği. *Arredamento Mimarlık*, 130, 75.
- Goldstein, B.** (2009), Introduction to Perception. Jon-David Hague ve Jaime A. Perkins (Ed.). *Sensation and Perception* içinde Kanada: Wadsworth. url: <<http://zhenilo.narod.ru/main/students/Goldstein.pdf>> (E.T: 16.08.2015).
- Golledge, R.G. ve Stimpson, R., J.** (1997). *Spatial Behaviour: a geographic perspective*. New York: The Guilford Press.
- Göregenli, M.** (2015). *Çevre Psikolojisi, İnsan-Mekan İlişkileri*. (3. bs.). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Hasol, D.** (2008). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. (10. bs.). İstanbul: YEM Yayınları.
- Heidegger, M.** (2008). *Varlık ve Zaman*. (K. H. Ökten, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Henshaw, V.** (2014). *Urban Smellscapes: Understanding and Designing City Smell Environments*. New York: Routledge.
- Holl, S.** (2000). Holl ile Konuşma. *Çağdaş Dünya Mimarlar Dizisi 2 Steven Holl* içinde (s. 19). İstanbul. Boyut Yayıncılık.
- Holl, S.** (2013). [Columbia GSAPP]. (2013, Mayıs 1). *Drawing as Thought (Steven Holl)*. [Video]. url: <<https://www.youtube.com/watch?v=qnp3g-6VoaU>> (E.T: 20.08.2016 11:00).
- Howes, D.** (2005). Introduction. David Howes (Ed.). *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader* içinde. New York: Oxford. Berg.
- İnceoğlu, N. & Soygeniş, M.** (1997). *Mimarlık Öğrencileri için Tasarımda Eskizler*. İstanbul: Y.T.Ü Basım Yayın Merkezi.
- Jay, M.** (1988a). The Rise of Hermeneutics and the Crisis of Ocularcentrism. *Poetics Today*, 9(2), 307-326. doi:1. url: <<http://www.jstor.org/stable/1772691>> (E.T: 10.09.2016 21:22).
- Jay, M.** (1988b). Scopic Regimes of Modernity. Hal Foster (Ed.). *Vision an Visuality* içinde. Washington: Bay Press. url: <https://monoskop.org/images/3/39/Foster_Hal_ed_Vision_and_Visuality.pdf> (E.T: 29.10.2016 23:00).

- Jay, M.** (2012). *Deneyim Şarkıları: Evrensel Bir Tema Üzerine Modern Çeşitlemeler*. (B. E. Aksoy, Çev.). (1. bs.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kahvecioğlu, H.** (1988). *Mimarlıkta İmaj: Mekânsal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model*. (Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Kayapa N. & Tong, T.** (2010) Sanal Gerçeklik Ortamında Algı. *Sigma Mühendislik ve Fen Bilimleri Dergisi*. 3(2), 348-354. url: <<http://www.ytusigmadergisi.com/dergi/makaleoku/152>> (E.T: 05.05.2016).
- Kurtar, S.** (2012). Mekanı Yaşamak: Lefebvre Ve Mekanın Diyalektik Oluşumu. Prof.Dr. Ali Özçağlar (Ed.), *Tücaum VII. Coğrafya Sempozyumu 18-19 Ekim 2012 Ankara - 2013 Bildirler Kitabı* içinde (s. 350-351). Ankara: Ankara Üniversitesi, Türkiye Coğrafyası Araştırma ve Uygulama Merkezi. url: <http://tucaum.ankara.edu.tr/wp-content/uploads/sites/280/2015/08/sem7_41.pdf> (E.T: 20.06.2016 13:40).
- Lang, J.** (1987). Creating Architectural Theory: The Role Of The Behavioral Sciences. *Environmental Design* içinde. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Levin, D. M.** (1993). *Modernity and the Hegemony of Vision*. Berkeley: University of California Press.
- Locke, J.** (2000). *İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme I-II*. (M. Delikara Topçu, Çev.). Ankara: Öteki Yayınevi.
- McLean, K. Quercia, D., Schifanella, R. & Aiello M. L.** (2015). Smelly Maps: The Digital Life of Urban Smellscapes. url: <<https://arxiv.org/pdf/1505.06851v1.pdf>> (E.T: 11.10.2016 09:20).
- Merleau-Ponty, M.** (2005). *Phenomenology of Perception*. (C.Smith, Çev.). New York: Routledge. (İlk baskı 1962) url: <<http://alfa-omnia.com/resources/Phenomenology+of+Perception.pdf>> (E.T: 17.07.2016 10:00).
- Merleau-Ponty, M.** (2006). *Göz ve Tin*. (A. Soysal, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Mitchell, W. J.** (2001). Roll Over Euclid: How Frank Gehry Designs and Builds. *Frank Gehry* içinde.(Meghan Dailey, Elizabeth Franzen, Jennifer Know White, Carey Ann Schafer ve Edward Weisberger (Ed.). New York: Guggenheim Museum Publications.
- Özel, K. M.** (2016). Tapınma Mimarisi Tarihinin Bir Parçası Olarak Peter Zumthor'un Aziz Klaus Şapeli. *Mimar.ist*.55, 80-87.
- Pallasmaa, J.** (2011). *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*. (1. bs.). UK: Wiley.
- Pallasmaa, J.** (2014). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular* (A.U. Kılıç, Çev.). (2. bs.). İstanbul: YEM Yayınları.
- Panofsky, E.** (1994). *Perspective as Symbolic Form*. (C. S. Wood, Çev.). New York: Zone Books Press.

- Perez-Gomez, A.** (1997). *Architectural Representation and the Perspective Hinge*, London: MIT Press.
- Perez-Gomez, A.** (2002). *The Revelation of Order, This Is Not Architecture*, London: Routledge.
- Porter, T.** (1979). *How Architects Visualise*. London: Cassel.
- Porter, T.** (1997). *The Architect's Eye*. London: E&FN Spon.
- Roth, L. M.** (2006). *Mimarlığın Öyküsü*. (E. Akça, Çev.). İstanbul: Kabcacı. (İlk baskı 2000).
- Ryan, R.** (2011). 'Primal Therapy' Thermal Baths by Peter Zumthor (Vals, Switzerland). url: <http://www.architectural-review.com/archive/primal-therapy-thermal-baths-by-peter-zumthor-vals-switzerland/8616979.article> (E.T: 11.11.2016 16:35).
- Schaefferbeke, R., Aarts, H. & Heylighen, A.** (2015). Drawing and Conceiving Space. How To Express Spatial Experience Through Drawing?. *Open House International*. 40 (2). url: https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/453191/7/open09_OHI.pdf (E.T: 20.07.2016 13:00).
- Schulz-Norberg, C.** (1971). *Existence, Space and Architecture*. London: Praeger
- Solso, R.L., Maclin, M.K. & Maclin O.H.** (2014). *Bilişsel psikoloji*, (A. Ayçiçeği-Dinn, Çev.). İstanbul: Kitabevi.
- Tanyeli, U.** (1998). Temsiliyetten Temsiliyetin Mimarisine. *Arredamento Mimarlık*. 108, 43-47.
- Tanyeli, U.** (2002). Mimarlıkta Temsiliyet. *Arredamento Mimarlık*. 146, 76.
- Tolman, E. C.** (1948). Cognitive Maps in Rats and Men. *Psychological Review*. 55, 189-208.
- Tuan, Y. F.** (2001). *Space and Place*. London: Edward Arnold Press.
- Uraz, T. U.** (2002). Mimar ve Temsil: Oyunda "Usta" veya "Kurban" Olmak, ya da.... *Arredamento Mimarlık*. 146, 79.
- Zevi, B.** (2015). *Mimarlığı Görebilmek*. (A. Tümerekin, Çev.). İstanbul: Daimon Yayınları.
- Zumthor, P.** (2006). *Thinking Architecture*. (2. Bs.). Boston: Birkhäuser Publishers for Architecture.
- Warbuton, N.** (2015). *Felsefenin Kısa Tarihi*. (2. Bs.). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Url-1:** http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=SOYUT ve http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=SOMUT (E.T 10.08.2016 23:10).
- Url-2:** <http://madebyjoel.com/wp-content/uploads/2012/01/Made-by-Joel-Travel-Size-Paper-City-Paris-2.jpg> (E.T: 25.09.2016 15:00).
- Url-3:** <http://www.nisanyansozluk.com/?k=temsil&x=0&y=0> (E.T: 22.08.2016 15:20).

Url-4: <https://smellandthecity.files.wordpress.com/2012/03/art_of_smell_mapping_kate_mclean.pdf> (E.T: 11.10.2016 13:25) .

Url-5: <<http://www.pri.org/stories/2014-05-13/graphic-designer-makes-smell-maps-cities-around-world>> (E.T: 11.10.2016 11:00).

Url-6: Milano koku haritası video: <<https://vimeo.com/66892364>> ve <<https://www.youtube.com/watch?v=ahtv6NZ3M6g>> (E.T: 11.10.2016 13:00).

Url-7: <<http://www.visualisingdata.com/blog/wp-content/uploads/2013/04/milan3dsmellmap.jpg>> (E.T: 11.10.2016 14:00).

Url-8: <<http://sensorymaps.com/portfolio/smellscape-mapping-marseille/>> (E.T: 11.10.2016 12:00).

Url-9: Marsilya koku haritası video: <<https://vimeo.com/140280687>> (E.T: 11.10.2016 12:10).

Url-10: <<http://goodcitylife.org/smellymaps/index.html>> (E.T: 11.10.2016 09:20).

Url-11: <<http://goodcitylife.org/chattymaps/index.html>> (E.T: 11.10.2016 09:20).

Url- 12: <<http://architecturalogy.com/peter-zumthor-therme-vals/>> (E.T: 11.11.2016 17:00).

Url- 13: <<https://sharingsketches.wordpress.com/2013/07/29/vals-thermes-by-p-zumthor/>> (E.T: 11.11.2016 18:30)

Url-14: <<https://www.behance.net/gallery/18747089/Therme-Vals-Analysis>> (E.T: 11.11.2016 18:00).

url-15: <<http://clemsoningenova.blogspot.com.tr/2009/04/thermal-baths-peter-zumthor.html>> (E.T: 11.11.2016 18:50).

Url- 16:
<https://www.academia.edu/12320031/Dissertation_on_Peter_Zumthors_Therme_Vals> (E.T: 11.11.2016 19:10).

Url-17: <<https://vimeo.com/68864267>> (E.T: 11.11.2016 17:00).

Url-18: <<http://openbuildings.com/buildings/bruder-klaus-field-chapel-profile-38798/media>> (E.T: 08.08.2016 11:05).

Url-19: <<http://thinkingmakingarchitecture.blogspot.com.tr/2010/04/interview-with-peter-zumthor.html>> (E.T: 10.11.2016 15:30).

Url-20: <https://static.dezeen.com/uploads/2012/08/dezeen_Architectural-Models-by-Peter-Zumthor_9.jpg> (E.T: 26.09.2016 14:35).

Url-21: <https://en.wikiarquitectura.com/index.php/File:Bruder_Klaus_maq_2.jpg> (E.T: 26.09.2016 15:30).

url-22: <<https://mward28.wordpress.com/2012/03/12/european-study-tour-summer-2010/meg008-2/>> (E.T: 08.11.2016 21:50).

Url-23: <<https://yerayecharrimadurga.wordpress.com/>> (E.T: 26.09.2016 14:35).

Url-24: <<https://vimeo.com/user53513453>> (E.T: 08.11.2016 17:00).

Url-25: <<https://vimeo.com/34889976>> (E.T: 08.11.2016 17:00).

Url-26: <<http://www.mac2016.work/work/#/taewon-ko-1/>> (E.T: 08.11.2016 22:30).

Url-27: <<https://theimpetusarch.wordpress.com/2012/01/23/making-architecture/>> (E.T: 08.11.2016 10:50).

Url-28:

<<https://www.aaschool.ac.uk/Downloads/WritingPrize/2013Shortlist/LiliCarr.pdf>> (E.T: 08.11.2016 21:50).

Url-29: <<http://architectureireland.ie/a-journey-to-peter-zumthors-bruder-klaus-feldkappelle>> (E.T: 11.11.2016 14:00).

Url-30: <<http://davidhannafordmitchell.tumblr.com/image/70047826649>> (E.T. 01.11.2016 16:00).

Url-31: <<http://www.radikal.com.tr/hayat/karanlikta-diyalog-deneyimi-istanbullularla-bulustu-1174046/>> (E.T. 0.10.2016 13:20).

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : Özlem Durmaz
Doğum Tarihi ve Yeri : 25.02.1991 - Manisa
E-posta : ozlemddurmaz@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

Lisans : 2014, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi,
Mühendislik ve Fakültesi, Mimarlık
Yükseklisans : 2017, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık
Anabilim Dalı, Mimari Tasarım.