

T.C.  
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MEKANIN KURGULANMASINDA  
ve ALGILANMASINDA “BELLEK”İN  
BELİRLEYİCİ ETKİSİNİN ANALİZİ**

**SANATTA YETERLİK TEZİ**

**Y. İç Mimar Orkunt TURGAY**

İç Mimarlık Anabilim/Anasanat Dalı

İç Mimarlık Programı

**Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Saadet AYTIS**

Haziran 2009

Orkunt TURGAY tarafından hazırlanan MEKANIN KURGULANMASINDA VE ALGILANMASINDA "BELLEK"İN BELİRLEYİCİ ETKİSİNİN ANALİZİ adlı bu tezin sanatta yeterlik tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.



Yrd. Doç. Dr. Saadet AYTIS

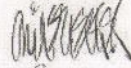
Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından İç Mimarlık Anabilim/ Anasanat Dalında Sanatta Yeterlik tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: : Yrd. Doç. Dr. Saadet AYTIS



Üye : Prof. Dr. Cüneyt ELKER



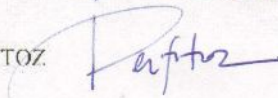
Üye : Yrd. Doç. Dr. Mesut ÇELİK



Üye : Yrd. Doç. Dr. Şebnem UZUNARSLAN



Üye : Yrd. Doç. Dr. İpek FİTOZ



Üye : Yrd. Doç. Dr. Senem ONUR



Üye : Yrd. Doç. Dr. Ufuk DEMİRBAŞ



Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

# İÇERİK

<b>KABUL ONAY SAYFASI</b>	i
<b>İÇİNDEKİLER</b>	ii
<b>ÖZET</b>	v
<b>SUMMARY</b>	vii
<b>ÖNSÖZ</b>	ix
<b>ŞEKİL LİSTESİ</b>	xi
<b>TABLO/ŞEMA LİSTESİ</b>	xvii
<b>GİRİŞ</b>	1
<b>ÇALIŞMANIN AMACI</b>	5
<b>YÖNTEM</b>	6

## **BÖLÜM 1. KURGU: MEKANIN DÜŞÜNSEL BOYUTU OLARAK “KURGU”**

1.1 Mekan ve Mekan Kurgusu Kavramı	7
1.1.1. Mekanın Sosyal Yönü	10
1.2. Yaratıcı Düşünce ve Mekanın Kurgulanmasındaki Yeri	13
1.2.1. Yaratıcı Düşüncenin Oluşum Evreleri ve Zihinsel Süreç Yöntemleri	18
1.2.1.1. Bellek, İmgelem ve Kuramsal Yaklaşımlar	28
1.2.1.1.1. Sembollerden yararlanma	35
1.2.1.2. Problem Çözme Süreci	37
1.2.1.2.1. Problemin Tanımlanması, Sınırlandırılması	38
1.2.1.2.2. Tasarım Kurgusunun Analiz ve Sentezi	41
1.2.1.2.3. Bağlam ve Deneyim	46
1.2.1.2.4. Sonuç, Projelendirme (Karar Verme Süreci)	49

## BÖLÜM 2. ALGI: MEKANIN ANLAMLANDIRILMASI BOYUTUNDA “ALGI”

2.1. Algı Süreci	52
2.1.1. Algı Sürecindeki Tanım ve Kavramlar: Gestalt Teori Kavramı	54
2.1.1.1. Algılama ve anlamlandırmada Katmanlar Teorisi	57
2.1.2. Algılama Süreçleri	59
2.1.2.1. Zihinsel Faaliyet Olarak “Algı Süreci”nin Analizi	60
2.1.2.1.1. Gösteren- Gösterilen İlişkisi	62
2.1.2.2. Bağlam/ Analiz - <i>Kuramsal Yaklaşımlar</i>	64
2.1.2.3. Algı Sürecinin Değerlendirilmesi: Anlamlandırma	66
2.1.2.3.1. Düzanlam	68
2.1.2.3.2. Yananlam	70
2.2. Mekansal İfadenin Düşünsel Boyuttaki Yeri	71
2.2.1. Belleğin sosyo-kültürel açıdan irdelenmesi	73
2.2.1.1. Kültür Kavramı	74
2.2.1.2. Toplumsal Bellek	78
2.2.2. Kullanıcı / Gözlemci - Bireysel Bellek -	82

## BÖLÜM 3. BELLEK: ALGILANAN MEKANIN “BELLEK”TE VAREDİLMESİ

3.1. Tasarımın Temel Öge ve İlkelerinin Kullanılmasında Belleğin Etki Analizi: <i>Temel Tasar Yöntemi</i>	87
3.1.1. Semantik Yaklaşım (anlambilim)	98
3.1.2. Sentaktik Yaklaşım (biçim kurgusu)	100
3.1.3. Pragmatik Yaklaşım (davranışa ilişkin)	104
3.2. Varoluşsal Mekan Kavramı	106
3.2.1. Algılanan Mekanın Kendi Varlığı	106
3.2.2. Algılanan Mekanın Algıdaki Yansıması	107

**BÖLÜM 4. ANALİZ: “BELLEK”İN MEKANI ÇÖZÜMLEMEDEKİ ETKİNLİĞİ  
ve ANALİZİ: VAROLUŞSAL MEKAN DİZİMİ**

4.1. Mekan Kavramının Yapısal Çözümlemesi	110
4.1.1. Mekanın Grameri ve Yaklaşımları	110
4.1.1.1. Berlin Yahudi Soykırım Müzesi Analiz Çalışması / Daniel LIBESKIND	114
4.2. Mekan Kavramının İşlevsel Çözümlemesi	120
4.2.1. İşlevin Katılımıyla Mekanın Anlamlandırılması	120
4.2.1.1. Mobius Evi Analiz Çalışması / Ben Van BERKEL	120
4.3. Mekan Kavramının Belleksel Çözümlemesi	129
4.3.1. Mekanın Belleğin Etkisiyle Yeniden Dizimi: New York World Trade Center Yapısı	129
4.3.1.1. Yeniden Yapılandırılan New York World Trade Center Yapısının Analizi	136
<b>BÖLÜM 5. SONUÇ ve GENEL DEĞERLENDİRME</b>	150
<b>KAYNAKLAR</b>	158
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	164

## ÖZET

Gündelik hayatımızın neredeyse tümünü geçirdiğimiz mekanların; fiziksel, sosyal ve psikolojik açılardan insan hayatında belirleyici özellikleri bulunmaktadır. İnsanların mekanlarla ilgili olarak duygusal ve anlamsal olarak deneyimleri bulunduğundan mekanlar kişilerin iç dünyasına bağlı kalarak varolmaktadırlar. Ancak günümüzde birey ile yaratılmış mekan arasında kurulan bağın temelini derin düşünceye dayanmadığı ve bireylerin mekanların düşünsel yapısını, tasarım dilini değerlendirmeyi gözardı ettikleri gözlenmektedir. Mekanın sosyal yönüne ve düşünsel boyutuna ilişkin bakış açıları çalışmanın 1.bölümünde ele alınmıştır.

Mekanın kişi için “anamlı” olma hissi yaratması kişilerin iç dünyasındaki bu mekanla ilgili deneyimlerine bağlı olarak zihinlerinde biçimin ve anlamın ilişkilendirilmesiyle bağlantılıdır. Tasarımcının belleğindeki imgeler, içinde bulunduğu koşullar ile etkileşerek tasarıma aktarılırken, mekanı deneyimleyen kişinin belleğinde yeni ve farklı yansımalara neden olarak bir “*eşik*” olma potansiyeline ulaşmaktadır.

Mekan ortaya konulduktan sonra değişiklik göstermese de aynı biçimin farklı zamanlarda, farklı bireylerde birbirinden farklı çağrışımsal anlamlar ortaya çıkmasına imkan verdiği görülmektedir. Mekanı oluşturan elemanların kişi tarafından algılanması ile elde edilen duyuşal, simgesel ve izlenimsel bütün doğrultusundaki düşünce sistematığı, “algı” kavramının yapısına bağlı, oldukça değişken ve kişiseldir. Bu yaklaşım çalışmanın 2. Bölümünde ele alınmıştır.

Çalışmanın 3. bölümünde tanımlanan bellek, biraz önce görülmüş olan ile şu anda görülen arasındaki ilişkilendirme, eşleştirme, karşılaştırma, sıralama gibi işlemler kullanılarak algılamayı bağlam kurmayı sağlamaktadır. İnsanın belleğinde oluşturduğu varoluşsal mekanı aslında gerçek mekanın zihindeki kavramsal karşılığı olarak tanımlamak mümkündür. Mekanın özelliklerini fiziksel sınırlayıcı bir etmen olarak görmek yerine mekanın anlam boyutunu algılamak için bir araç olarak değerlendirmek ön plana çıktığında varoluşsal mekan yaklaşımı anlamını bulmaktadır. Varoluşsal mekan

fiziksel kurgulardan çok, toplumsal, kültürel, simgesel verilere ve deneyimlere bağı olarak insanın zihninde oluşmaktadır. Varoluşsal mekan olarak ifade edilen bu yaklaşım, daha çok mekan düşüncesiyle ve mekan ilişkileri üzerine oluşturulan zihinsel şemaların sistematığı olarak da açıklanabilir.

Çalışmanın 4. bölümünde ele alınan analiz yaklaşımları seçilen örneklere göre kullanıcı , tasarımcı ve toplumsal bellek bakımından ele alınmıştır. Bildirişim araçları olarak değerlendirilebilecek mekanların analizleri, anlamsal olarak ortaya konulduğu toplumdaki bireyler tarafından rahatlıkla anlaşılabilmeyi ve bireylerin kendi deneyimleri doğrultusunda anlamlandırılmayı amaçlamalıdır. Mekan dizimi analiz yöntemi mekanın kurgusunu, buna bağı olarak gelişen biçimsel yapısını sosyal bir olgu olarak ele alarak algılanmasını, yorumlanmasını, tanımlanmasını amaçlamaktadır.

Ortaya konulan bu çalışmada, biçimsel yapı temel alınarak, mekanın kurgulanmasında ve algılanmasında belleğin etkisini irdelenmiş, tasarımın kurgusu ve kullanımına ilişkin yaklaşımlar analiz edilmiş; tasarımcı-mekan-kullanıcı arasındaki etkileşimler gözlemlerle sorgulanarak 5. bölümde farklı bir bakış açısı getirilmeye çalışılarak sonuca varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Mekan, kurgu, bellek, mekan dizimi, mekansal algı

## SUMMARY

### THE ANALYSIS OF THE CONSTITUTIVE INFLUENCE OF MEMORY ON SPACE FICTION AND PERCEPTION

Majority of the spaces where we pass most of our routine lives are physically, socially and psychologically determinant for people's lives. Due to emotional and semiological experiences of people vis-à-vis spaces, spaces exist in association with the inner world of individuals. However, it is observed that the link between an individual and a created space is not based on rooted philosophy and individuals ignore evaluating ideational structure and design language of the spaces. The first chapter of the study tackles certain perspectives pertaining to social and ideational aspects of space.

What makes space “meaningful” for an individual is the association of form and sense in his/her mind in parallel with the experiences that individual has in this space. While images in the memory of a designer interact with the designer's current circumstances and in return, are reflected on the design, they also have the potential of becoming a “*threshold*”, causing new and different reflections in the memory of the individual experiencing the space.

When space comes into the scene, even if it stays without alterations, the same form may lead to different evocations for different individuals in different times. Sensual, symbolic and impressionistic thought systematic reached at by perceiving the elements that make up a space by an individual, is inconsistent and personal based on the concept of “perception”. The second Chapter elaborates on this approach.

Memory, defined in the third Chapter of the study, enables perception and establishes a concept of perception by employing actions such as associating, matching, comparing and sequencing of the one seen a while ago and at the moment. Existential space in the memory of an individual can be in fact defined as the conceptual correspondence of the real space in the mind.



Instead of accepting the characteristics of a space as physical restraints, accepting them as instruments to perceive the meaning of the space gives ground to the existential space approach. Existential space comes into existence in the mind of an individual based on societal, cultural and symbolic inputs and experiences, rather than the physical setup. Therefore, the concept of existential space can also be well expressed as the systematic of mental schemes formed on the basis of relations with the space and the idea of space.

In the fourth Chapter of the study, analysis methods are discussed through selected examples from the perspective of user, designer and collective memory. Spaces, which can also be considered as communication and information instruments, can be analyzed and these analyses, having a semantic significance in a society, aim at being easily understood by the individuals pertaining to that society. Spatial composition analyzing method opts for perceiving, interpreting and defining the spatial setup and its formal structure as a social phenomenon.

Taking formal structure as the basis, in this study, the role of memory in a spatial setup and perception is researched thoroughly, different approaches towards design setup and use are analyzed. This study, organized in five chapters, proposes respective outputs based on observations through questioning the interactions among designer-space-user.

**Keywords:** Space, fiction, memory, spatial composition, spatial perception

## ÖNSÖZ

İnsanların gündelik hayatlarının neredeyse tümünü geçirdikleri, içinde bulunduğu toplumun sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik özelliklerini en iyi şekilde yansıtan mekanların; fiziksel, sosyal ve psikolojik açılardan insanları etkiledikleri için insan hayatında belirleyici özellikleri bulunmaktadır.

Mekanın “anamlı” olma hissi yaratması kişilerin iç dünyasındaki bu mekanla ilgili deneyimlerine bağlı olarak zihinlerinde biçimin ve anlamın ilişkilendirilmesiyle bağlantılıdır.

Günümüzde birey ile yaratılmış mekan arasında kurulan bağın temelini derin düşünceye dayanmadığını gözlemlemem ve bireylerin mekanların düşünsel yapısını, tasarım dilini değerlendirmeyi gözardı etmeleri bu çalışmayı gerçekleştirmemde ve çerçevesinin çizilmesinde önem taşımaktadır.

Bellekteki imgeler, içinde bulunulan zaman, kültürel yapı ile etkileşim içinde imgelemi harekete geçirerek tasarımcı tarafından tasarıma aktarılırken, mekanı deneyimleyen kişinin fiziksel ve zihinsel dünyasında bambaşka yansımalara yol açabilmektedir. Bu düşünce biçimiyle “bellek”in mekanın kurgulanmasında ve algılanmasındaki etkinliğini irdelemek, çalışmamın üzerine kurulu olduğu omurgasını oluşturmuştur. Belleğin işleyiş sistematığı ele alındığında ana aşamaların kodlama, saklama ve geri çağırma olduğu bilinmekte; bu aşamaların da kısa süreli bellek ya da uzun süreli bellek altında gerçekleştiği görülmektedir.

Tüm bunları gözönüne aldığım da bireyin yaşadığı olaylara, deneyimlediği mekânlara ne kadar bilinçli yaklaştığının benim için önemi ön plana çıkmıştır. Buna bağlı olarak “mekanı deneyimlerken bellek imgeleri bilinçli olarak seçerek mi yoksa bilinçsiz olarak rastgele mi kaydetmektedir?” sorusuna bir yaklaşım sunmaya çalıştım.

Kendim de tasarım kökenli bir birey olduğum için konuya tasarımcı bakış açısıyla yaklaştığımda da, “mekana dair ilk yaklaşımları ortaya koyarken çıkardığı konsept eskizlerinin, formlarının bilinçli olarak mı yoksa rastlantısal bir yaklaşımla mı ortaya konulduğu, bilinçli kurgulama eyleminin ne zaman devreye girdiği” sorularını irdelemeye çalıştım.

Tüm bu amaçlarımı gerçekleştirmemde desteklerini esirgemeyen Bölüm başkanımız Sayın Prof. Dr. Onur ALTAN’a, “Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi”li olabilmemde bana şans tanıyan ve tez çalışmamın gerçekleşmesinde gösterdiği sabır için tez danışmanım Sayın Yrd. Doç. Dr. Saadet AYTIS’a, tez çalışmam sırasındaki yardım ve destekleri için, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü’ndeki değerli hocalarım ve arkadaşlarıma “Mekanın kurgulanması ve algılanmasında belleğin belirleyici etkisinin analizi” konusunda yaptığım tez çalışmasındaki yardımları ve çalışmam hakkındaki görüşleri için teşekkürlerimi sunarım.

Hayatım boyunca her zaman yanımda olan ve hiçbir konuda desteğini esirgemeyen sevgili annem Sayın Günsel TURGAY’a bana verdiği destek için minnetlerimi sunarım.

Orkunt TURGAY  
Mayıs 2009

## ŞEKİL LİSTESİ

Şekil-1.1: Digital ortamda tasarlanmış mekan önerisi yan görünüşü (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	7
Şekil-1.2: Digital ortamda tasarlanmış mekan önerisi ön görünüşü (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	8
Şekil-1.3: Yalın olarak tanımlanan bir ilişkinin tektonik olarak dönüşmesi (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	8
Şekil-1.4: Plastik biçimi “yalın” olarak tanımlanan bir formun tektonik olarak dönüşmesi (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	9
Şekil-1.5: Dış kabuğun iç boşluğu tanımlamasına ilişkin mekan kurgusu, Daniel Libeskind (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	9
Şekil-1.6: Dış kabuğun iç mekanla bütünleşerek iç-dış etkileşimine örnek, Ben van Berkel, Mobius Evi (Kaynak: UN Studio Design Models Architecture Urbanism Infrastructure, Thames&Hudson Publishing Co. London, 2008)	10
Şekil-1.7: Tasarımın plan şeması ve kesit ile ilişkilendirilerek kurgulanmasına örnek, Chikatsu-Asuka Historical Museum, Osaka, 90-91, Tadao Ando (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	13
Şekil-1.8: Tasarımda esin kaynağına ilişkin konsept yaklaşım (Kaynak: 100 Architects 10 Critics, Phaidon Press Ltd., New York 2005)	14
Şekil-1.9: Esin kaynağı ile oluşturulan konsept mekan kurgusu (Kaynak: 100 Architects 10 Critics, Phaidon Press Ltd., New York 2005)	15
Şekil-1.10: Tasarımcının tasarlama sürecine başlarken ortaya koyduğu ilk yaklaşımlar, Bansho House & extension, 1980, Ando. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	16
Şekil-1.11: Tasarımcının tasarlama sürecinde kendi deneyim ve birikimleri doğrultusunda oluşturduğu kavramsal yaklaşımlar, Morphosis (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	16
Şekil-1.12: Geçmiş deneyimlere ilişkin imgelerin yardımı ve bağlantı kurucu düşünme yaklaşımlarıyla ortaya konulan kavramsal yaklaşım, Chamberworks, Daniel Libeskind. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	17
Şekil-1.13: Kavramsal eskiz ve kavramsal model ile bağlantı kurma yöntemiyle düşünme yaklaşımı, Morphosis. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	18

Şekil-1.14: Hayalgücünün bir sentezi olarak tasarlanan mekan eskizi (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	19
Şekil-1.15: Hayalgücüyle zihinde oluşturulan ofis binasının biçimsel sunumu (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	19
Şekil-1.16: Çizim yaparak düşünme şekline örnek olarak konsept eskiz çalışması, KoshinoHouse interior view sketch, Tadao Ando (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	20
Şekil-1.17: Tasarım probleminin grafik olarak tanımlanması süreci, Tadao Ando (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	21
Şekil-1.18: Tasarım sürecinde biçimlendirmeye ilişkin farklı yaklaşımlar (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	22
Şekil-1.19: Çözüme ilişkin fikrin şekillendirilmesini sağlayan soyut eskiz örneği, NaoshimaContemporary Art Museum, Naoshima, 89-90, Ando (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	23
Şekil-1.20: Çözümün gerçekleştirilmesine ilişkin somut eskiz örneği, Naoshima Contemporary Art Museum, Naoshima,89-90, Ando (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	24
Şekil-1.21: Sonuç olarak ortaya konulan çözümün mimari çizim örneği (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	24
Şekil-1.22: Yaratıcılığın daha önplan çıktığı soyut eskiz örneği (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	44
Şekil-1.23: Somut mekan çözümüne ilişkin eskiz çalışması, Koshino House, Ashiya, 1980, Ando (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	47
Şekil-1.24: Crawford Evi'nin mekansal çözümüne ilişkin eskiz çalışması, Morphosis. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	49
Şekil-1.25: Mekanın ortaya çıkışını sağlayan konsept çalışması (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	51
Şekil-2.1: İmge-yaşamsal deneyim etkileşiminin mekansal algıya etkisi, Libeskind (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	62
Şekil-2.2: Serpentine Gallery Pavyonu, Libeskind (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	62
Şekil-2.3: Fiziksel çevrenin zihinsel kurgudaki yeri, Kidosaki House, Tokyo, 1982-85 (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	72

Şekil-2.4: Mekansal ifadenin çevre içindeki konumu, Koshino House, Ashiya, 1980, Ando (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	72
Şekil-2.5: Öznel tasarım dilinin oluşmasına örnek olarak Horiuchi House, Osaka, 1977-78, Tadao Ando (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	73
Şekil-2.6: Geçmiş ve kişisel deneyim bağlamında Berlin Yahudi Müzesi iç avlu görünüşü, Daniel Libeskind. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	79
Şekil-2.7: Yaşamsal deneyim-hafıza etkileşimi bağlamında dış mekanda çizgisel elemanların kullanılmasıyla oluşturulan doku örneği, Berlin Yahudi Müzesi. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	79
Şekil-2.8: Dış mekanda kullanılan donatı elemanı, Berlin Yahudi Müzesi (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	80
Şekil-2.9: Renaissance Rom iç mekanında kullanılan ve aydınlatmayı sağlayan çizgisel açıklıkların hafızada sıradan bir pencereden daha etkili bir imge oluşturacağı görüşüne ilişkin bir uygulama, Daniel Libeskind (Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen,Köln, 2005)	80
Şekil-2.10: Gözlemci tarafında algılanabilir ölçekte sınırlarla tanımlı iç avlu, Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind (Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen, Köln, 2005)	83
Şekil-2.11: Mekanın belleğe kodlanmasını sağlayan detaylar barındıran dış cephe, Berlin Yahudi Müzesi (Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen, Köln, 2005)	85
Şekil-3.1: İmge oluşturmak için gazete kupürlerinden kurgulanan düzen, Hacettepe Temel Tasar dersi (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	87
Şekil-3.2: İmge oluşturmak için kurgulanan farklı karakteristik özellikler barındıran düzen, Hacettepe Temel Tasar Stüdyosu, Yrd.Doç. Mesut Çelik. (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	88
Şekil-3.3: Tasarımın kurgusunu oluşturan öğelerin belli bir düzende geliştirilerek sonuç imgeye ulaşılması (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	88

Şekil-3.4: Tasarımın kurgusunu oluşturan öğelerin farklı arkitektonik karakterisikleri (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	89
Şekil-3.5: Farklı karakteristikler tarafından oluşturulan sonuç imge, Hacattepe Üniversitesi Temel Tasar Stüdyosu, Yrd. Doç Mesut Çelik (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	89
Şekil-3.6: Tasarımın kurgusunu oluşturan öğelerin farklı arkitektonik karakterisikleri (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	90
Şekil-3.7: Farklı karakteristikler tarafından oluşturulan sonuç imge, Hacattepe Üniversitesi Temel Tasar Stüdyosu, Yrd. Doç Mesut Çelik (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	90
Şekil-3.8: Sonuç imgeye kadar geçen gelişim süreci, Hacattepe Üniversitesi Temel Tasar Stüdyosu, Yrd. Doç Mesut Çelik (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	91
Şekil-3.9: İki boyutlu tasarım dilinin dizgesini oluşturan bileşenler (Kaynak: Yrd. Doç. Mesut ÇELİK Arşivi)	91
Şekil-3.10: Üç boyutlu tasarım dilinin dizgesini oluşturan arkitektonik bileşenler (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	92
Şekil-3.11: Üç boyutlu tasarım dilinin dizgesini oluşturan arkitektonik bileşenler (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	92
Şekil-3.12: Tasarım dilini yansıtan çalışmalar (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	92
Şekil-3.13: Tasarım dilini yansıtan üç boyutlu çalışmalar (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	93
Şekil-3.14: Arkitektonik genellemenin sonuç ürünü (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	93
Şekil-3.15: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, kolon ilişkileri (Kaynak: Eisenman, Peter, "Diagram Diaries", Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999)	101
Şekil-3.16: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, dış duvar ilişkileri (Kaynak: Eisenman, Peter, "Diagram Diaries", Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999)	101
Şekil-3.17: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, iç duvar ilişkileri (Kaynak: Eisenman, Peter, "Diagram Diaries", Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999)	101

Şekil-3.18: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, zemin-duvar ilişkileri	101
(Kaynak: Eisenman, Peter, "Diagram Diaries ", Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999)	
Şekil-3.19: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, zemin döşeme ilişkileri	101
(Kaynak: Eisenman, Peter, "Diagram Diaries ", Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999)	
Şekil-3.20: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, genel	101
(Kaynak: Eisenman, Peter, "Diagram Diaries ", Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999)	
Şekil-3.21: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, 3D sunumu	102
(Kaynak: Eisenman, Peter, "Diagram Diaries ", Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999)	
Şekil-3.22: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, zemin döşemeleri	102
(Kaynak: Eisenman, Peter, "Diagram Diaries ", Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999)	
Şekil-4.1: Mekansal grameri oluşturan anlam, bağlam, stil gibi alt bileşenlerin kullanıldığı ve yalnız bir tasarım dilinin oluşturulduğu Barselona Pavyonu, Mies van der Rohe	
(Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	110
Şekil-4.2: Mekan gramerinin organik formlarla dijital ortamda biçimlenmesi	111
(Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	
Şekil-4.3: Bütünü oluşturan parçaların iç ve dış mekandaki ilişkisi bağlamında, Mobius konut yapısı,	112
(Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, " Architecture in the 20th Century Vol.2 ", Taschen, Köln, 2005)	
Şekil-4.4: Berlin Yahudi Soykırım Müzesi dış mekan görünüşü	115
(Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, " Architecture in the 20th Century Vol.2 ", Taschen, Köln, 2005)	
Şekil-4.5: Alman kültürü – Yahudi geleneklerini temsil eden, iç mekanda aydınlatma olarak ifade edilen iki çizginin kesişimi	116
(Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, " Architecture in the 20th Century Vol.2 ", Taschen, Köln, 2005)	
Şekil-4.6: Alman-Yahudi ilişkisini temsil eden dış cephedeki boşluklar	116
(Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, " Architecture in the 20th Century Vol.2 ", Taschen, Köln, 2005)	
Şekil-4.7: Soykırım döneminde kalan nesnelere sergilendiği, arşivlendiği sergi holünden görünüş (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	117



Şekil-4.8: Kesişimler matriksi bağlamında ilişkileri vurgulayan iç avludan cephe detayı (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	117
Şekil-4.9: Yapının zigzag formu kullanılmasıyla ortaya çıkan ve “sürekliliğin” dışarıdan okunmasını sağlayan planı (Kaynak: Orkunt TUIRGAY Arşivi)	118
Şekil-4.10: Libeskind’ın da tasarım kurgusuna uygulamaya çalıştığı fikirlerin somutlaşmış hali olduğu görülmektedir (Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen, Köln, 2005)	119
Şekil-4.11: Yaşanılanların gerçek hayatta bıraktığı izlere gönderme yapılarak mekansal hafıza bağlamında giriş cephesindeki derin çizgisel elemanlarla vurgulanması, Berlin Yahudi Müzesi (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	119
Şekil-4.12: Matematiksel bir kavram olan “Mobius” un mekansal karşılığı olarak sorgulanan Mobius konut yapısı, Ben van Berkel (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	121
Şekil-4.13: Matematiksel bir kavram olan “ Möbius Şeridi “ (Kaynak: Betonart Dergisi, No.4, 2004)	122
Şekil-4.14: Mekanı oluşturan bileşenlerin bütün olarak değerlendirilmesi, Ben van Berkel (Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen, Köln, 2005)	122
Şekil-4.15: Mekanı oluşturan bileşenlerin iç ve dış mekandaki ilişkisi bağlamında, Mobius konut yapısı iç mekan görünüşü (Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen, Köln, 2005)	123
Şekil-4.16: Bütünü oluşturan bileşenlerin arkitektonik biçimlenişleri bağlamında, Mobius konut yapısı (Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen, Köln, 2005)	124
Şekil-4.17: İç-dış arasındaki dinamiği etkileyen bileşenlerin arkitektonik biçimlenişleri, Mobius konut yapısı (Kaynak: Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen, Köln, 2005)	124

## TABLO /ŞEMA LİSTESİ

Şema-2.1: Kültür–eylem-mekan ilişki modeli, Rapaport (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	75
Şema-2.2: Kültürün dinamik özelliğine dayalı kültür seçim modeli, Rapaport (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	75
Şema-2.3: Fiziksel çevre ve kültürel etkileşimlerin tasarım sürecinde ele alınması için önerilen bir mekan örgütlenmesi modeli, Rapaport (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	76
Tablo-3.1: “Karar verilen mekan”ı tasarım dilini oluşturup, kurgulamak için gereken süreçler. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	94
Tablo-4.1 : “Karar verilen mekan” ile “İfade edilen mekan” nın kullanıcı ve tasarımcı ortak belleksel süreçleri sonucunda kurgulamak, algılamak için gereken süreçler. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	114
Tablo-4.2: “İfade edilen mekan”ı analiz edip, algılamak için gereken süreçler. (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	120
Tablo-5.1: Mekanın kurgusuna yönelik yapısal ve mekanın anlamsal çözümüne ilişkin belleksel aşamalar (Kaynak: Orkunt TURGAY Arşivi)	155

## GİRİŞ

Tasarım kelime anlamı ile “zihinde kurgulamayı” ifade ederken, mekan tasarımı, mekanı oluşturmak için bilgi toplamayı, düşünce üretmeyi, problem çözmeyi, alternatif geliştirmeyi gerektirmektedir.

“*Bellek*” deneyimlerin, hayal edilenlerin bir birleşkesidir. Yaşanılan zamandan geçmişe ve geleceğe bakabilmeyi, eski zamanların imgeleriyle bugün bunlara kendi yorumlarımızı katarak buluşabilmeyi sağlayan, belleğin canlı tutulan yapısıdır. Zihinde yeniden kurgulanan geçmiş, şimdi ile etkileşim içindeyken, içinde bulunulan kültürel yapı çerçevesinde değerlendirilmektedir.

Bir imgenin algılanması, kendini gösterme biçimine bağlı olduğu kadar onu görme biçimiyle de ilgilidir. Bedensel olarak algılanan, gözlerimizle gördüğümüz görüntüler bilincimize yansımakta ve bilinç ile beden birlikte hareket ederek çevremizde olup biteni anlamlandırmamıza yardım etmektedir.

Kurallaşmış yaşam biçimlerine karşı ve bu yaşam biçimlerinin kalıplaşmış düşüncelerini yıkmak amacıyla kurgulanan mekanlar, zihinlerde oluşturulan imgelerle; bu yaklaşımların sorgulaması ve yaşama dair farklı bakış açılarının farkına vardırılmasını sağlamaktadırlar.

*Mekan* kavramının kuramsal anlamda mekan tasarımında yer almaya başlaması, 20. yüzyılın başlarına rastlamaktadır. Tasarlanan mekanlarda açığa çıkan imgeler, tasarımcıların yaşam içinde algıladıklarının, zihinlerde kurguladıklarının bir yansımasıdır.

Mekan kendini oluşturan bileşenlerden öte bir olgudur. Paradoksal bir yapıya sahip yaşamın içinde devinen birey bu yaşama ait imgeleri kullanarak oluşturulan biçimler sayesinde karşılaştığı durumları anlamlandırarak deneyim kazanmaktadır. Görsel belleğinde yer eden imgeler ise onun farklı mekanlarda, farklı olaylar içinde yaptığı

yolculuğunda en önemli yol göstericileridir. Bu zihinsel yaşantılarda açığa çıkan duygu ve düşünceler ile fiziksel çevredeki deneyimler iç içe geçmiş bir bütün olarak yaşanmaktadır. Mekan tasarımında her yaklaşım, birikimlerin karışımı, çeşitli üslupların biraraya gelmesi olarak algılanabilmektedir. Bu doğrultuda herşey tekrar tekrar biraraya getirilerek yeniden kurgulanabilir. Farklı yaklaşımları açığa çıkaran mimari yapılar insanların yaşantılarına aracılık ederek, kişinin yaşam deneyiminin ve algıladığı dünyanın birbirine eklemlenmesine ortam hazırlamaktadırlar. Buna neden olan ise fiziksel mekan ile zihinsel mekanın birbirlerini tamamlamalarıdır.

Görsel belleği dolduran görüntüler zihinde yorumlanarak farklı biçimlere dönüşmekte ve depolanarak “*imgelemi*” oluşturmaktadırlar. Tasarımcının deneyimleriyle biçimlenen tasarımlar, mekanın fiziksel gerçekliği doğrultusunda oluşan görüntüsüyle belleğimizde oluşturulan imgeler aracılığıyla varoluşu vurgulamaktadır. Zihinde bir mekanı canlandırırken; bellekteki imgeleri içinde bulunan sosyal, kültürel etkileşim içinde değerlendirerek görüntülerle düşünürken bellek imgeleri geri getirdikçe kavramlar yerine oturmaya başlamaktadır.

Tasarımcının belleğindeki imgeler, içinde bulunduğu koşullar ile etkileşim içinde imgelemine harekete geçirerek tasarıma aktarılırken, mekanı deneyimleyen kişinin fiziksel ve zihinsel dünyasında yansımalarını bulmaktadır. Mekan ise, insan zihninde kurgulanmış imgelerden oluşmuş bir olguya dönüşmektedir. Yaşanmış mekanlar hakkındaki bilgilerden anlamlı birikimler kalabilmektedir. Dolayısıyla zihnimizde kurgulanan tasarım somut bir düzlemde yapıya dönüşerek imgelerde açığa çıkmaktadır. Bir mekanı deneyimlerken açığa çıkan o mekanın anlamı değil, kişinin içinde uyandırdıklarıdır.

Tasarım sürecinde tasarımcının belleğindeki görüntüler, yaşanacak mekanın içinde bulunacağı bağlama göre değerlendirilerek, mekanın önceden zihinde canlandırılmasını sağlamaktadır. Kendi zihinsel yaşamı ve deneyimleri doğrultusunda belleğindeki imgeler tekrar tekrar dönüşmekte ve yeniden kurulmaktadır. Bu ise farklı bakış açılarına ve yaşam alanlarına imkan vererek, deneyimleyen kişinin imgelemine besleyecek bir tasarım

arayışının sonucu olmaktadır. Tasarım sırasında tasarımcı, zihinsel mekanında serbestçe dolaşmaktadır. Modern mimarlık “*zaman ve mekan*” birlikteliğine bağlı olarak deneyimlenirken, yapı içinde gezinen kişi, mekan tasarımını bir eylem olarak algılar. İmgenin farklı algılama ve deneyim alanları yaratmak için bir eşik olma potansiyeli sonucunda yapı kendini gezinen kişinin bakış açısına teslim eder.

Deneyim alanının genişlemesini sağlayan her türlü sosyal ve kültürel yapı, insanların yaşam deneyimlerine bir katkı sağlamaktadır. Sürekli farklı bakışlara, deneyimlere ve mekan içinde yönelişlere yol açacak şekilde tasarlanan mekanların algılayışlarda farklılıklar yaratma yaklaşımları diğer duyuları da harekete geçirmektedir. Bu sayede mekan algısı güçlendirilmektedir. Ancak bireyin dünyayı anlamlandırmasına ve diğer insanları anlamasına yardım edebilme potansiyelini taşıyan imgeler, tekno-kültür ürünü kurgulanmış imgelerin gösterişli yapısı yanında sönük kalabilmektedirler.

“*Bellek ve zamansallık*” kavramı, anlık ve gelir geçer imgelerin hücumu altında bireysel varoluşunu ve kişisel belleğini kaybetmeye başlayan bireyin varolabilmesi için hazır bilgiler sunan kollektif bellek, içinde bulunduğu toplumda huzursuzluk duymadan ve çevresindeki insanlara, olaylara yabancılaşmadan yaşayabileceği yanılığını yaratabilmektedir.

Gördüklerimiz ve duyumsadıklarımız birarada algılanmaktadırlar. Bu birlikteliğin kaynağı ise, görünenlerin fiziksel anlamda dokunsal bir iz bırakması ve dokunulabilir yüzeylerle her karşılaşmanın görme biçimimizi etkileyecek bir “*dokunsal bellek*” yaratmasıdır.

Algı, bellek, kurgu kavramları çalışmanın kuramsal temelini oluşturan olgulardır. Tez çalışmasının amacı bir mekanda geçen yaşamsal deneyime, tecrübeye bağlı olarak, o mekan hakkında oluşturulan imgenin değişimini gözlemlemektir. Bilişsel algılar ve diğer duyular yoluyla elde edilen birikimlerin gelişimini kavramsal bütün çerçevesinde zihinde imgelem olarak yapılandırıldığı görüşü savunulmaktadır. Bu bağlamda tasarım ve algılama sürecinde bellekte birey tarafından esin kaynağı ya da mekanın tözüne ilişkin oluşturulan

“*varoluşsal mekan*” kavramı ortaya konulmaktadır. Dolayısıyla deneyim arttıkça mekanların fiziksel ve biçimsel boyutunun önemini yitirdiği, mekana dair oluşturulan imgenin o mekanda elde edilen deneyim üzerine kurgulandığı sonucuna varılmaktadır.

“ *Bir anlatı değişen anlamlar taşıyabilmektedir. Bir anlam bütünlüğüne sahip değildir.*”

*Jacques Derrida*

## **ÇALIŞMANIN AMACI:**

Kurgulanmış çevre, mekan içinde buldukları toplumun sosyo-kültürel, sosyo-ekonomik özelliklerine göre, tasarımcı-kullanıcı ilişkilerine göre, mekanı kullananlar ve mekan arasındaki ilişkiler doğrultusunda etkileşerek biçimlenebilir. Mekanın kurgusu, biçimsel yapısı, çevresel koşulların oluşturduğu fiziksel, sosyal ve psikolojik açılardan kullanıcıyı etkilediği için büyük önem taşımaktadır.

Bu bakımdan çalışmanın amacı, mekanın kurgulanması bağlamında ve ortaya konulan mekansal yaklaşım ile kullanıcılar arasındaki etkileşimi biçimsel yapıyı temel alarak, mekanın kurgulanmasında ve algılanmasında belleğin etkisini irdeleyerek farklı bir bakış açısını koymayı hedeflemektedir. Bunu yaparken, kuramsal olarak ortaya konulan yaklaşımların incelenmesi, bulguların analiz edilerek değerlendirilmesi, kuramsal olarak ortaya konulan yaklaşımların daha sonra proje olarak hayata geçirilmelerindeki süreç, kullanıcı bakış açısının ve yaklaşımlarının ortaya konulması, tasarımın kurgulanmasında ve algılanmasında belleğin etkisinin analizi açısından tartışılması amaçlanmaktadır.

Mekanların biçimlenmesi ve algılanması konusunda ister tasarımcı olsun ister kullanıcı olsun bireyin yakın çevresini gözlemlemesi ve nasıl değerlendirdiğinin mekanın asıl amacına ulaşması bakımından çok büyük önemi bulunmaktadır. Biçimsel yapının kullanıcı gözlemleriyle yorumlanarak yeni yapılacak tasarımların daha nitelikli, kolay algılanır ve anlaşılır olmasını sağlamak; rasyonel bir bakış açısı sunmak mekansal çözümlere açıklanabilir kavramsal yaklaşımlar getirecektir.

Mekanın kurgusunu çözümlenmek ve dizilimin nedenlerini analiz ederek somut bir bakış açısıyla bu konuya bilimsel bir yaklaşım getirmek çalışmanın özünü oluşturacaktır. Algı, kurgu ve bellek kavramları, tez çalışmasındaki yaklaşımın temelini oluşturan üç olgu olarak vurgulanmaktadır.

## **YÖNTEM:**

Tezin kavramsal çerçevesi, insan belleğinde iz bırakacak mekanlardaki “bellek/memory” kavramının biçimsel yapısının nasıl değerlendirildiğinin ve bireyin günlük yaşamındaki mekanla arasındaki etkileşim sonucu ortaya çıkan algılama, kavrama, yorumlama ve bunlara bağlı olarak davranış biçimlerini kapsamaktadır.

Bu bağlamda yapılması hedeflenen analiz arařtırmalarında, mekan ölçeğinde tasarımcı-mekan-kullanıcı etkileşimini analiz eden “mekan dizimi” yöntemi ışığında bir yol izlenecektir. Farklı bir bakış açısı sunmayı hedefleyen bu yöntemle mekanı ele alış bakımından diğerk yaklaşımlardan farklı olarak mekanı tasarım öncesindeki kurgu aşamasında ve kurgulandıktan sonraki kullanım sürecine ilişkin bir sorgulama yöntemi olarak ortaya konulacaktır.

Bu yaklaşımın temel sorunsalını, mekanın kavramsal boyutta ne şekilde irdelenip kurgulandığı ve ortaya konulan biçimsel yaklaşımın kullanıcılar üzerinde ne şekilde etkiler bırakarak davranışlarına yansımalarını analiz etmek oluşturacaktır. Dolayısıyla mekansal tasarım ile mekandaki kullanım arasındaki etkileşim, yani mekanın kurgusundaki bileşenlerin dizimsel yaklaşımları ile mekandaki deneyimler irdelenecektir.

Kullanılan yöntem çerçevesinde tasarımın kurgusu ve kullanımına ilişkin yaklaşımlar analiz edilerek, tezin alan çalışması kapsamında ele alınacak değerler; tasarım ve kullanım sürecine ilişkin ortaya çıkan farklı bakış açılarını belirlemek, niteliksel değerlendirmeler yapmak, tasarımcı-mekan-kullanıcı arasındaki etkileşimleri gözlemlerle sorgulamak esas alınarak farklı bir bakış açısı getirilmeye çalışılacaktır.

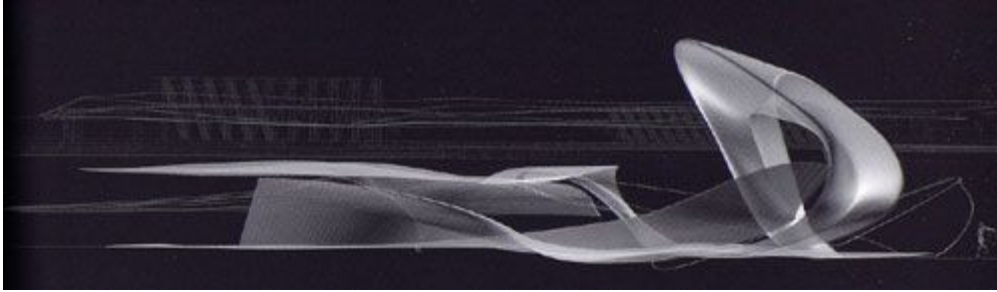


## BÖLÜM 1. KURGU: MEKANIN DÜŞÜNSEL BOYUTU OLARAK “KURGU”

### 1.1. Mekan ve Mekan Kurgusu Kavramı

Mekan kavramı, insan tarafından inşa edilmiş çevrenin temelini oluşturan, kesin sınırlarla tanımlanmamış; mekan tasarım anlamında geçmiş deneyim ve birikimler doğrultusunda gelişen en önemli unsurdur. Çevre, yaşamımızın kabuğunu oluşturan, dış dünya ile ilişkimizi somut anlamda biçimlendiren bir etkiye sahip olan mekan; insan-insan ilişkilerinin ve bu ilişkilerin gerektirdiği donatıların içinde yer aldığı, sınırları olan, örgütlenmenin yapı ve karakterine göre belirlenen tanımlı bir boşluktur.

Mekan, insanın barınma, korunma gibi birtakım içgüdüsel temel ihtiyaçlar doğrultusunda ortaya çıkan temel bir olgudur. Ancak mekan kavramı sadece temel ihtiyaçları karşılamak için ortaya konulmuş basit bir “barınak”tan daha öte bir kavramdır (Şekil-1.1, şekil-1.2). Mekanı oluşturan ve etkileyen çeşitli alt bileşenler, etkenler bulunmaktadır. Psikoloji, sosyoloji, ergonomi, ekoloji, sosyo-kültürel yapı gibi birçok disiplin ve bileşen mekan kavramının ayrılmaz birer parçasıdır. Tasarlanan mekanların işlevsel ve biçimsel anlamda anlaşılır olması toplumun sosyo-kültürel yaşantısının, yaşam kalitesinin fiziksel çevredeki yansımasıdır.

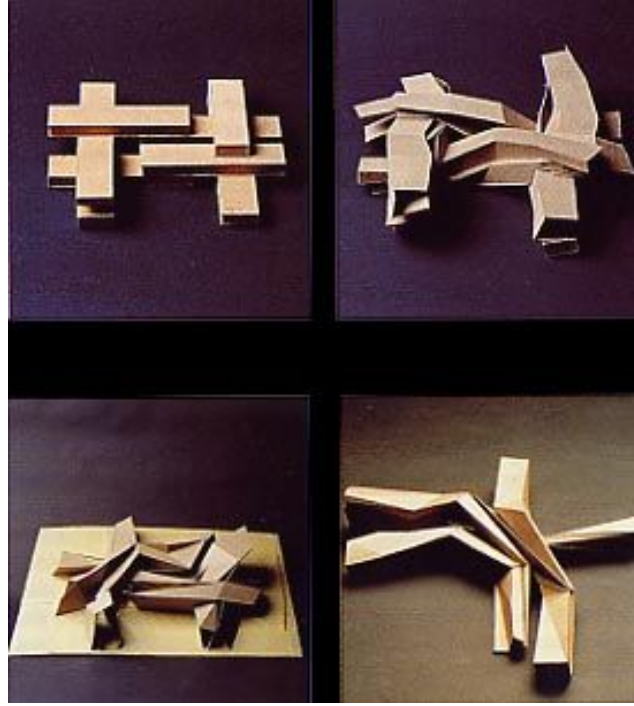


Şekil-1.1: Digital ortamda tasarlanmış mekan önerisi yan görünüşü

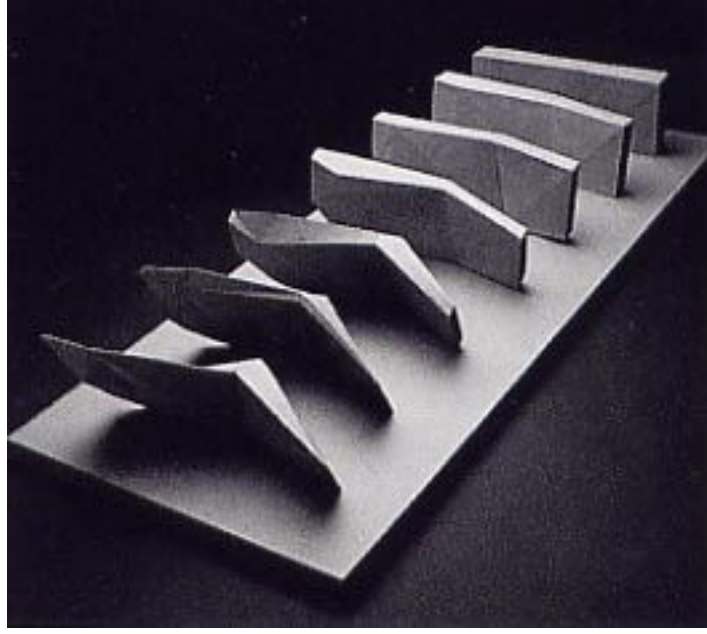


Şekil-1.2: Digital ortamda tasarlanmış mekan önerisi ön görünüşü

Ortaya çıkan tasarım, farklı ilişkileri biraraya getirerek anlaşılır olmayı hedefleyen ve tektonik değerleri esas alan bir kurgunun sonucudur. Basit bir “fikri” mekan haline dönüştürerek onu yalın bir tektonik dille bütünleştirmek, çoğu zaman karmaşık olan süreçten çok daha zor gerçekleşmektedir (Şekil-1.3, Şekil-1.4). Bunun nedeni ise ortaya konulacak olanın fazlalıklarından arındırılarak, tözüne indirgenerek, anlaşılır olmayı hedeflemektir.



Şekil-1.3: Yalın olarak tanımlanan bir ilişkinin tektonik olarak dönüşmesi



Şekil-1.4: Plastik biçimi “yalın” olarak tanımlanan bir formun tektonik olarak dönüşmesi

Mekan tasarımında iç mekan (boşluk) ve bunun yansıması olan dış kütle (kabuk) birbirlerine karşı değildirler; birbirlerine geçmiş tamamlayıcılarıdır (Şekil-1.5). Bir iç mekan hem bir kütle hem de dış formun bir parçası olarak nitelendirilmektedir. İç mekan sadece içe dönük mekan nitelikleriyle ilişkilirken; kabuğu oluşturan dışa dönük hacim ise genel mekanın bir yansımasıdır (Şekil-1.6).



Şekil-1.5: Dış kabuğun iç boşluğu tanımlamasına ilişkin mekan kurgusu, Daniel Libeskind



Şekil-1.6: Dış kabuğun iç mekanla bütünleşerek iç-dış etkileşimine örnek, Ben van Berkel, Mobius Evi

### 1.1.1. Mekanın Sosyal Yönü

Mekanın sosyal yönünü oluşturan etmenler, bireyler aynı ya da farklı amaçlar için biraraya gelebilmektedirler. Bu etmenlerin, bireylerin toplum içindeki statüleri, konumları, iletişim ve denetim özellikleri farklılıklar ya da benzerlikler içerebilmektedir. Toplumun gündelik yaşantısında kullandığı ya da toplum için önem taşıyan mekanlarının diğer mekanlardan ayrıldığı en önemli nokta bu mekanların formunun, biçimlenişinin kullanıcıların isteklerinin dışında örgütlenmiş ve sembolik bir takım değerler taşımalarıdır.

Mekanın toplumsal bakımdan ne ifade ettiğini irdelerken sosyal boyutunun önemle ele alınması ve mekana yüklenen simgelerle toplumun bütünü üzerinde etkili sembolik değer taşıyan bir yapı ortaya konulması amaçlanmaktadır. Toplumdaki sosyal alışkanlıklar ve toplumsal belleğe dayanarak oluşan kültürel birikimler mekanlara yansımından dolayı, kültürel boyutların analizi bu bakımdan önem kazanmaktadır. Dolayısıyla mekanın sosyal boyutu sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik bağlamda toplum için ne şekilde bir önem taşıdığını ön plana çıkmaktadır. Mekanın sosyal yönü olarak ifade edilen kavram,

toplumdaki sosyal yaşamın teknolojinin de gelişmesi ile birlikte kendiliğinden biçimlenmektedir.

Mekansal düzen ve sosyal oluşumlar arasındaki kültürel farklılıklar zaman içerisinde pek çok kez irdelenmeye çalışılmıştır. Toplumlarla mekansal düzen arasındaki en belirgin özellik ise mekansal düzeni kuran ve ortaya çıkartan insan-insan ve insan-mekan ilişkileridir. Sosyalleşmenin temelini oluşturan iletişim ve denetim kavramları, insanın toplumdaki hayatına ait olsalar bile, insanın içsel dünyasındaki özüne bağlıdır.

Mekanlar sosyal yönleri bakımından ele alındığında, mekanların formu içindeki karşılaşma, konuşma, tartışma, dayanışma, paylaşma gibi eylemlerin dışındaki diğer işlevlerin ne oldukları, nitelikleri, iletişim ve içerik özelliklerine göre değişiklikler göstermektedir.

Bilindiği üzere ilk tanımlama, kuramsallaştırma çalışmalarından bu yana estetik boyut, mimarlığın asli elemanları, görevleri arasında yer almış; mekan tasarımı tarihsel süreç içerisinde estetik boyut üzerinden konumlandırılmıştır. Mekan tasarımındaki bu baskın konumu sorgulanmakta olsa da mimarlık yapıtının sosyo-kültürel bir olgu olarak belli değerler çerçevesinde kurgulanışı ve yorumlanması, bir iletişim- aktarım nesnesi oluşu, onu kaçınılmaz bir biçimde estetik, sanat ve eleştiri olguları ile ilişkili kılmaktadır. Toplumdaki sosyo-kültürel birikimin yapısı da bu “aktarım nesnesi”nin yorumlanmasının ve anlaşılabilirliğinin mümkün olmasını sağlamaktadır. Tasarım sürecinden bu süreç sonucunda ortaya çıkan ürüne, yapıtın aktardıklarından onda duyumsanan niteliklere kadar hemen her aşamasında mimarlıkta estetik olgu bulunmaktadır. Tasarım fikrinin oluşturulması aşamasından kullanım aşamasına ve tarihsel süreç içinde yer almasına kadar mimarlıkta eleştiri olgusu ile de karşılaşmaktadır. Dolayısıyla mekanın sosyal boyutu ve toplumun eleştirel yönü mekan tasarımının hem tasarlanması hem de deneyimlenmesinde çok önemli bir etkiye sahiptir.

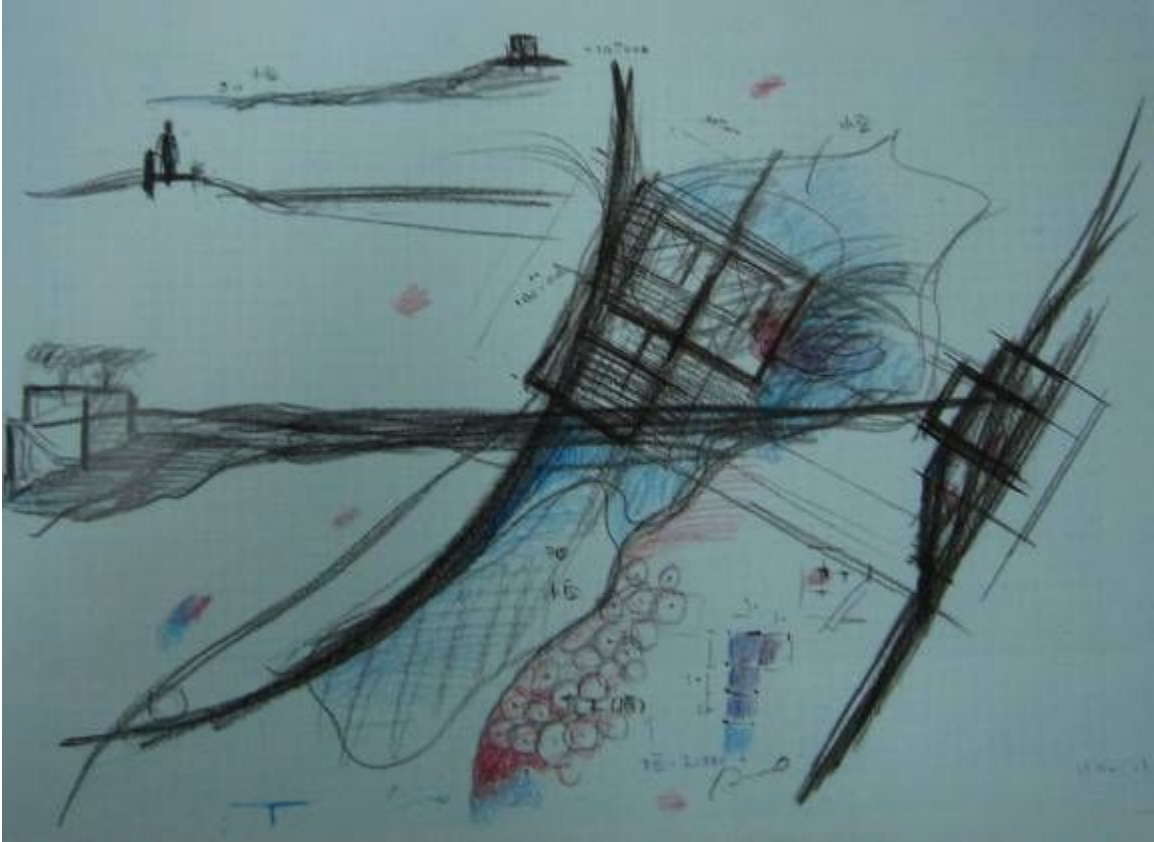
Mekan kavramının bir diđer boyutu da insanın “o yere ait olduđu-aidiyet” duygusu ile bađlandıđı mekanın “yer” özelliđi kazanmasıyla, insanın varlıđıyla bütünleşmesidir. Mekan fiziksel bir boşluk veya sınırlayıcı olma özelliđinin üstünde, ait olma duygusu ile sahiplenilen, kimliklendirilen, yařamın deđişik yönleri ile özdeşleştirilen soyut ve kavramsal bir düzeye ulaşmaktadır. Mekan kavramına kültürel, yerel içerik taşıyan bütüncül bir anlam yüklendiđinde yer haline gelmektedir. “Yer” kavramının karakterini, hem mekanın fiziksel özellikleri olan plastik biçim, malzeme, doku, renk gibi somut, hem de zaman içinde insanın birikimine bađlı olan ve somut olmayan diđer bileşenler oluşturmaktadır. Yařamsal deneyimle elde edilen mekansal birikim o mekanın algısı üzerinde belirleyici rol oynamaktadır. Bu yařamsal deneyimlere bađlı olarak ortaya çıkan deđişimler, toplumdaki alt ve üst gelir gruplarının sosyal yařam standartlarının dışında, mekanların biçimsel kurgusunda da yoğun biçimde görölmektedir. Dolayısıyla mekanın sosyal yönü toplumun geleneksel alışkanlıklarını tamamen olmasa da deđiřtirmiş, ancak temel deđişiklik mekanın salt biçimsel yaklaşımlarında görölmektedir. Bunun nedeni ise mekanlardaki içeriđi oluşturan etmenlerin, mekanın sosyal yönünün ve yapıların oluşumunda dünya düzeyindeki ekonomik, teknolojik ve sosyal deđişimlerin belirleyiciliđidir.

İletişim ve katılım deđeri taşıyan mekanlar toplumsal deđerlerinin yanı sıra salt deđişim deđerini ön plana çıkaran “soyut mekanlar” olmaktan çıkıp, kollektif kullanım deđerleriyle “sembolik” bir deđer kazanmaktadırlar.

Teknolojinin de gelişmesiyle gündelik yařantıda meydana gelen deđişimler, mekanın sosyal yönün de deđişmesine neden olmaktadır. Teknolojideki bu gelişmeler, toplumun sosyalleşmesini kısıtlayan bir başka deyişle insanları buldukları mekandan ayrılmadan gereksinimlerini karşılamalarını sađlayan bir düzen sunmaktadır. Dolayısıyla bu durum farklı mekanların insanlara, mekanın sosyal yönü açısından katkı sađlamasını engellemektedir.

## 1.2. Yaratıcı Düşünce ve Mekanın Kurgulanmasındaki Yeri

Yaratıcılık sadece bilinçli etkinliklerle başlayıp bitirilen bir kavram olmaktan çok; sorgulayıcı, algılayıcı ve sunulanı olduğu gibi kabullenmeyen her bitişin yeni bir başlangıcı oluşturduğu bir süreçte varlığını sürdürmektedir. Yaratıcı düşünce süreci salt zihnin düşünsel yetisi değil, duyum, duygu ve imgelem gibi yetilerin tümünün ve birbirleriyle kurduğu bağıntıların bütünüdür. Bu bağlamda yaratıcılığı, mekan tasarımını şimdiye kadar yaygın olarak kabul gördüğü gibi salt biçim ve sentez yönüyle değil, soru soran ve analiz yapan yani bağlam oluşturan, içeriği tanımlayan diğer yönüyle de ilişkili olduğunu ifade etmek oldukça büyük bir önem taşımaktadır (Şekil-1.7).



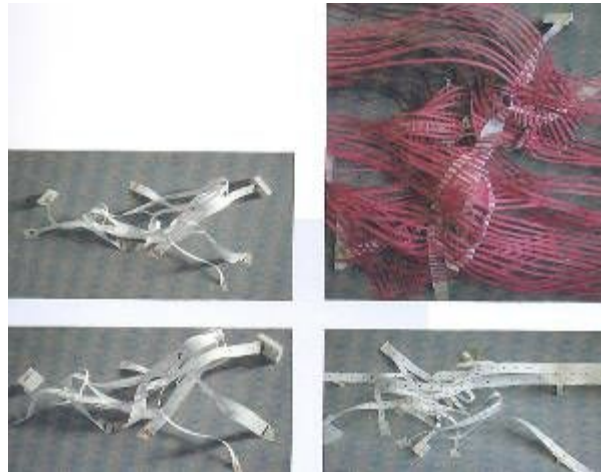
Şekil-1.7: Tasarımın plan şeması ve kesit ile ilişkilendirilerek kurgulanmasına örnek, Chikatsu-Asuka Historical Museum, Osaka, 90-91, Tadao Ando.



Yaratıcılığın tanımlanması bağlamında yapılan çalışmalarda, bu olgunun hangi kriterlere bağlı olduğunun ortaya çıkarılması üzerine yoğunlaşıldığı görülmektedir. Tasarım sürecinde ise yaratıcılığın yerinin ve öneminin vurgulanması söz konusu olduğunda sezgi, bağlam, algı kavramlarının adeta birer kilit taşı olduğu ve tasarım sürecinin yaratıcılık bağlamında açıklanmasında ayrı bir öneminin olduğunu belirtmek gerekmektedir.

Bilim ve sanatta yaratıcılık olgusu sezgiselliği elden bırakmayan yapısını korumakta; yaratıcılık sürecinde ortaya konulan ürünlerde gösterilen yaratıcılık yaklaşımı bilinçli etkinliklerden ziyade hep bir tesadüfün sonucu olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Ancak yaratıcılığın bilinçli bir biçimde, farkındalık sınırları içerisinde belirlenmemiş olması akıllara bir tesadüfi yaklaşımın sözkonusu olup olmadığını getirmektedir. Dolayısıyla problemin çözümüne yönelmek, zihnin sınıflayıcı yaklaşımında varolan ikilemi daha dokunaklı bir biçimde ortaya koymaktadır. Yaratıcılık, gerek yeniden gerekse yoktan var ediyor olsun, radikal bir yeniliği içermektedir.

Tasarlama, yaratıcılık, problem çözme, düşünme, algılama, bilgi toplama, analiz etme gibi faktörleri kapsayan, değişebilir bileşkelere oluşan bir süreçtir. Yaratma olgusu genellikle kendini yoğun bir biçimde hissettiren bir esin kaynağı yoluyla, çoğu zaman da buna eşlik eden yoğun çalışma düzeni çerçevesinde gerçekleşmektedir (Şekil-1.8, Şekil-1.9). Tasarlama süreci içerisindeki bileşkelere nitelikleri tasarımcının süreç içerisindeki davranışlarının, tasarıma yaklaşımının ve üslubunun bir yansımasıdır.



Şekil-1.8: Tasarımda esin kaynağına ilişkin konsept yaklaşım

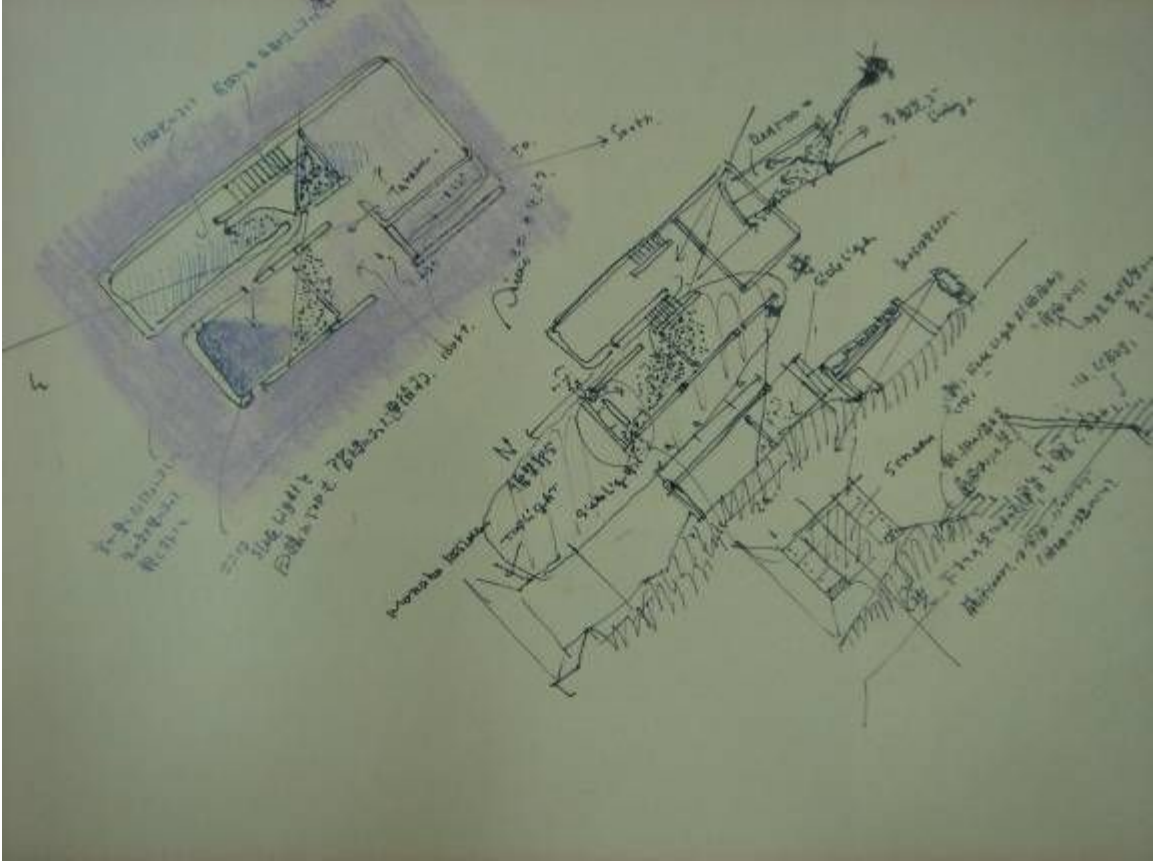




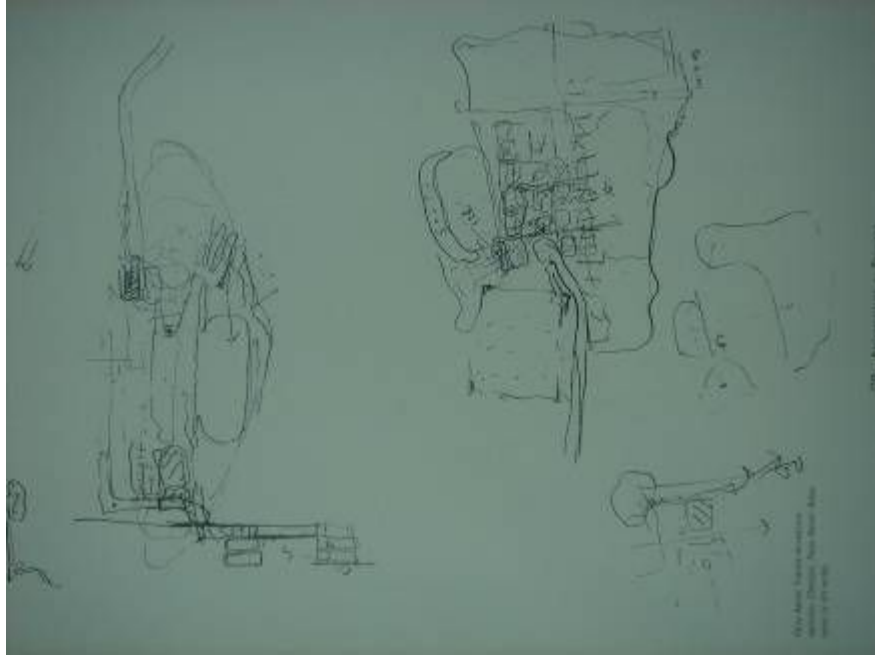
Şekil-1.9: Esin kaynağı ile oluşturulan konsept mekan kurgusu,

Platon, yaratıcılığın açıklanabilirlikten uzak olduğunu savunmaktadır. Ona göre yaratıcılık, tüm doğal ve insansal kaynaklardan bağımsız bir olgudur. Yaratıcı bireyin varolan bilgisi ve birikimi, yaratılan ürünün ortaya koyduğu sanatsal niteliği açıklamak için yeterli olmamaktadır (GÜNDOĞDU, E., 2002).

Kant, Platon'un yaratıcılık sürecinde eylemin tamamıyla tasarımcının kontrolü dışında gerçekleştirdiği fikri ile zıtlaşan görüşler ortaya koymuş; yaratıcı eylemi harekete geçiren, evreleri ve sonucu belirleyen tek gücün "yaratıcı deha" olduğunu savunmaktadır. Yani yaratıcılık, özgür dehanın ürünüdür. Yaratıcılık, düşünüre göre diğer doğal ve insansal süreçlerden farklı bir sürece gereksinim duymamaktadır. Yaratıcı ürün, son halini alana kadar, tasarımcının gereksinim duyduğu süreçlerin gerektirdiği gelişim aşamaları sonucunda ortaya çıkmaktadır (Şekil-1.10, Şekil-1.11). Yaratıcılık, bilinci yoğunlaşmış insanın kendi dünyasıyla karşılaşmasıdır (GÜNDOĞDU, E., 2002).

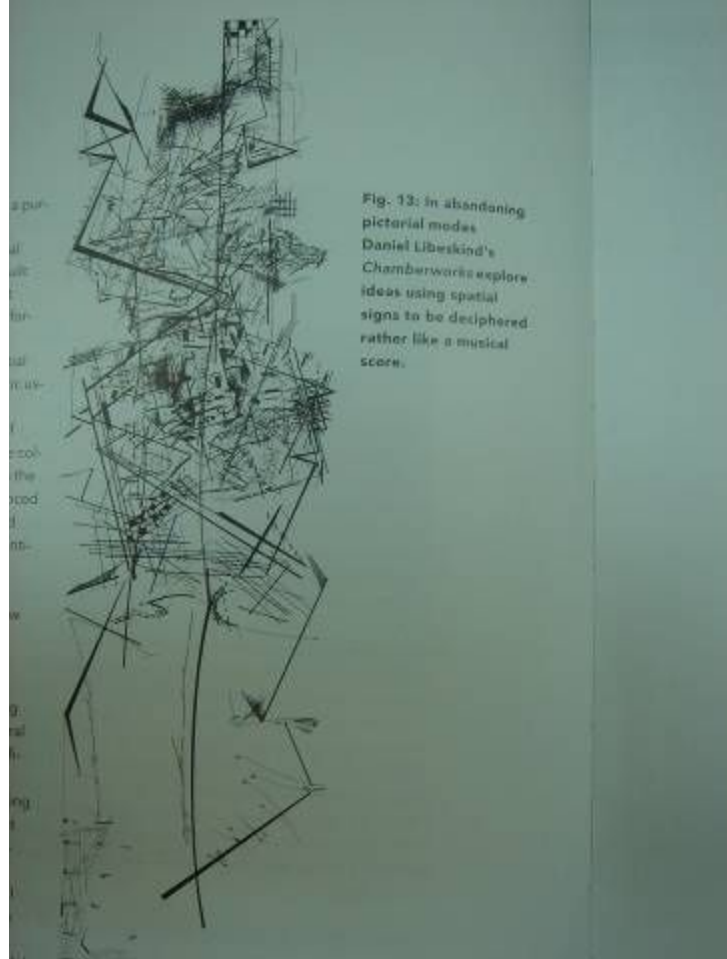


Şekil-1.10: Tasarımcının tasarlama sürecine başlarken ortaya koyduğu ilk yaklaşımlar, Bansho House & extension, 1980, Ando.

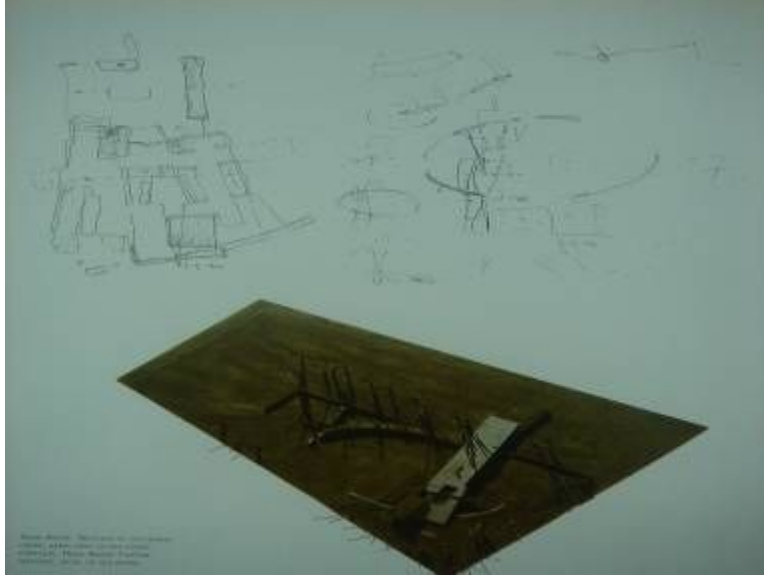


Şekil-1.11: Tasarımcının tasarlama sürecinde kendi deneyim ve birikimleri doğrultusunda oluşturduğu kavramsal yaklaşımlar, Morphosis.

Yaratıcı düşüncenin tanımlanmasında problem çözme, bilgi toplama, analiz etme, bağlantı kurucu düşünme, görsel olarak algılama gibi pek çok kavram kullanılmaktadır. Bu kavramlar sunulduğu gibi kabul etmeyip sorgulayan duyum, duygu ve imgeleme bağlı kavramlardır. Bu kavramlardan en önemlilerinden bir tanesi de mekanla bireyin kendisini özdeşleştirerek geçmiş tecrübelerle birlikte mekanla iletişim kurmayı amaçlayan “bağlantı kurucu düşünme”dir (Şekil-1.12, Şekil-1.13). Yaratıcı birey, varolan olgular ve kavramlar arasında bağlantı kurucu düşünme yoluyla ilişkiler kurarak yeni yaklaşımı ortaya koyar. Bağlantı kurucu düşünce, yaratıcı etkinlik alanında ağırlığı olan bir kavramdır.



Şekil-1.12: Geçmiş deneyimlere ilişkin imgelerin yardımı ve bağlantı kurucu düşünme yaklaşımlarıyla ortaya konulan kavramsal yaklaşım, Chamberworks, Daniel Libeskind.



Şekil-1.13: Kavramsal eskiz ve kavramsal model ile bağlantı kurma yöntemiyle düşünme yaklaşımı, Morphosis.

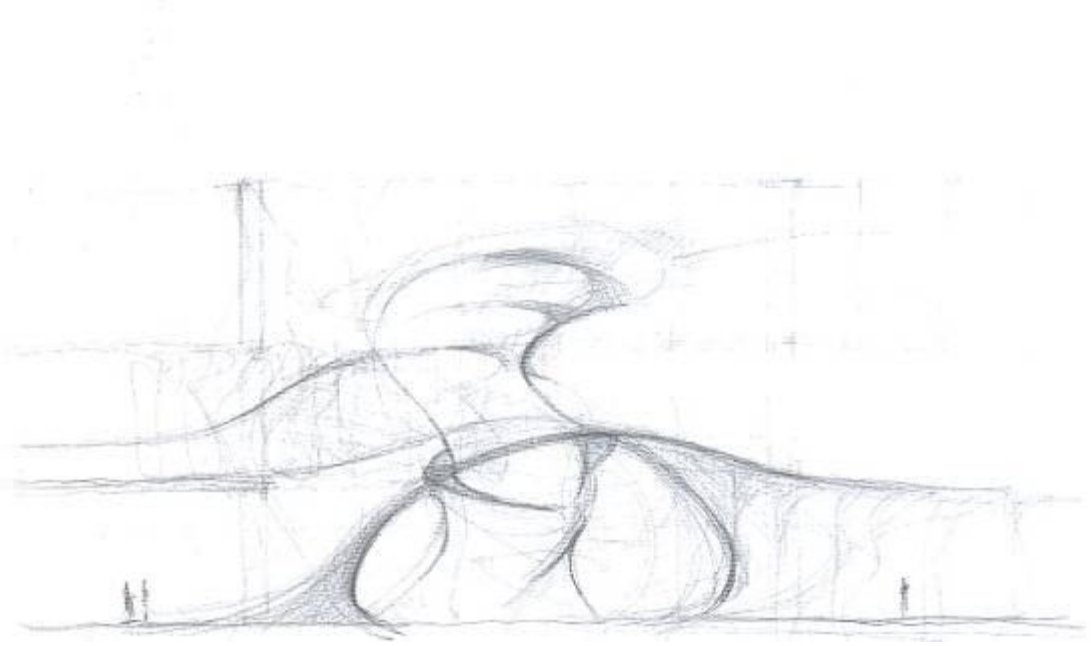
Yaratıcılıkta asıl önemli olan nokta gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen imgeler yaratmak, öğretilen ve bilinçli etkinlikler sonucunda yakalanan yaratıcılıktan daha farklı ve pek kolay olmayan bir yaklaşımdır. İmgeler yaratılırken çeşitli kavramlardan faydalanılmakta; kavramların taşıdığı değerler, anlamlar ve nitelikleri farklı algılara göre yorumlanıp değerlendirilirken, yaratılan imgeler de farklılıklar göstermektedir.

### 1.2.1. Yaratıcı Düşüncenin Oluşum Evreleri ve Zihinsel Süreç Yöntemleri

Yaratıcılığı tanımlama denemelerinde belki de üzerinde en çok tartışılan, net bir biçimde sonuca varılamayan ve gizemini hala koruyan konu yaratıcılık sürecidir.

Yaratıcılık en sade tanımıyla farklı düşüncelerin, fikirlerin bir konu, kavram ya da tema ile ilgili olarak çakışmasından ortaya çıkan “kıvılcım” olarak nitelenebilir. Yaratıcılığı “fikir ilişkilendirmek” olarak görmek, yaratıcılığın sonuç ürünlerini yeni fikir kombinasyonları olarak değerlendirmek “yaratıcılık” kavramını sade bir olguya indirgemekten çok basitleştirmeyi sağlamaktadır. Ancak yüksek kalitede fikir kombinasyonları üretmek yaratıcılığı sağlamak çok iyi geliştirilmiş biçimsel yeti,

deneyim, hayal gücü ve bilgi birikimi gerektirmektedir (Şekil-1.14, Şekil-1.15). Bu sayede tasarıma yön verecek ve çıkış noktası için esin kaynağı olacak “konsept” ya da “kavram” ile yaratıcı düşünceye ilişkin bir başlangıç yapmak mümkündür.



Şekil-1.14: Hayalgücünün bir sentezi olarak tasarlanan mekan eskizi



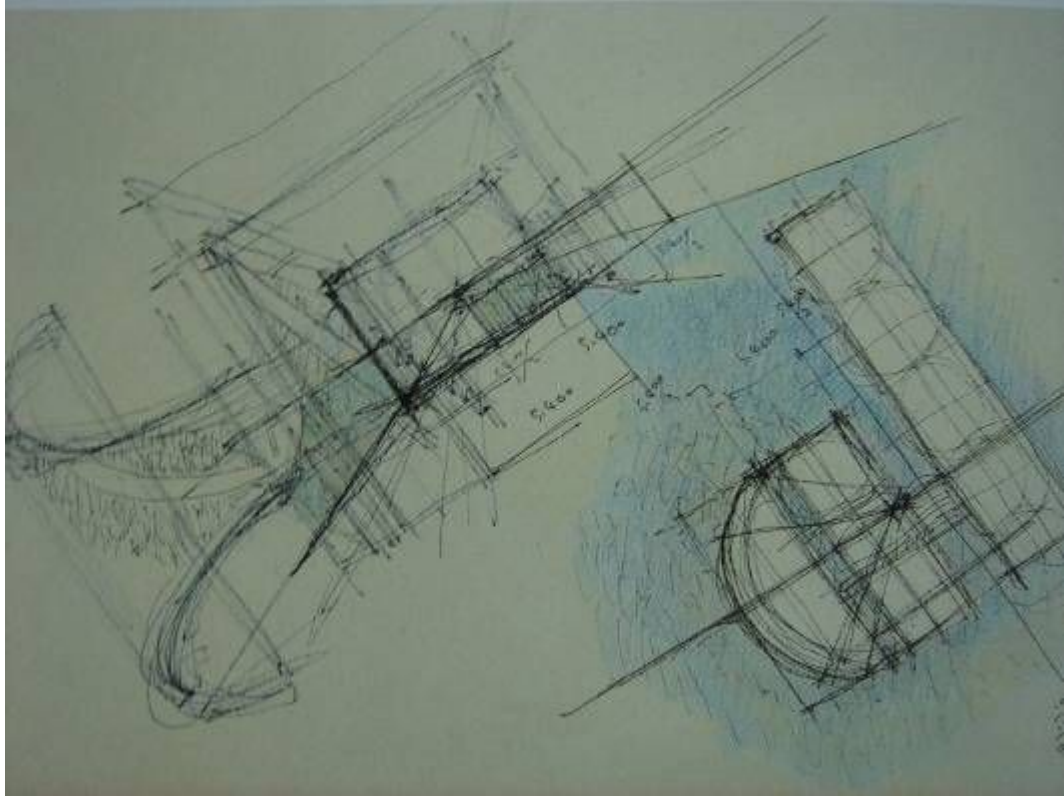
Şekil-1.15: Hayalgüçle zihinde oluşturulan ofis binasının biçimsel sunumu



İçeriğin bütünü oluşturulan en temel parçalardan olan konsept, anlamın direkt olarak ifade edilmesini sağlayan, anlamı oluşturan alt bileşenlerin düşünsel alt yapısının ne olduğuna dair ipucu veren en somut olgudur. Tasarıma paralel olarak gerçek problemle bağlantılı olan, tasarımın çıkış noktasını ya da tasarımı yönlendiren düşüncedir.

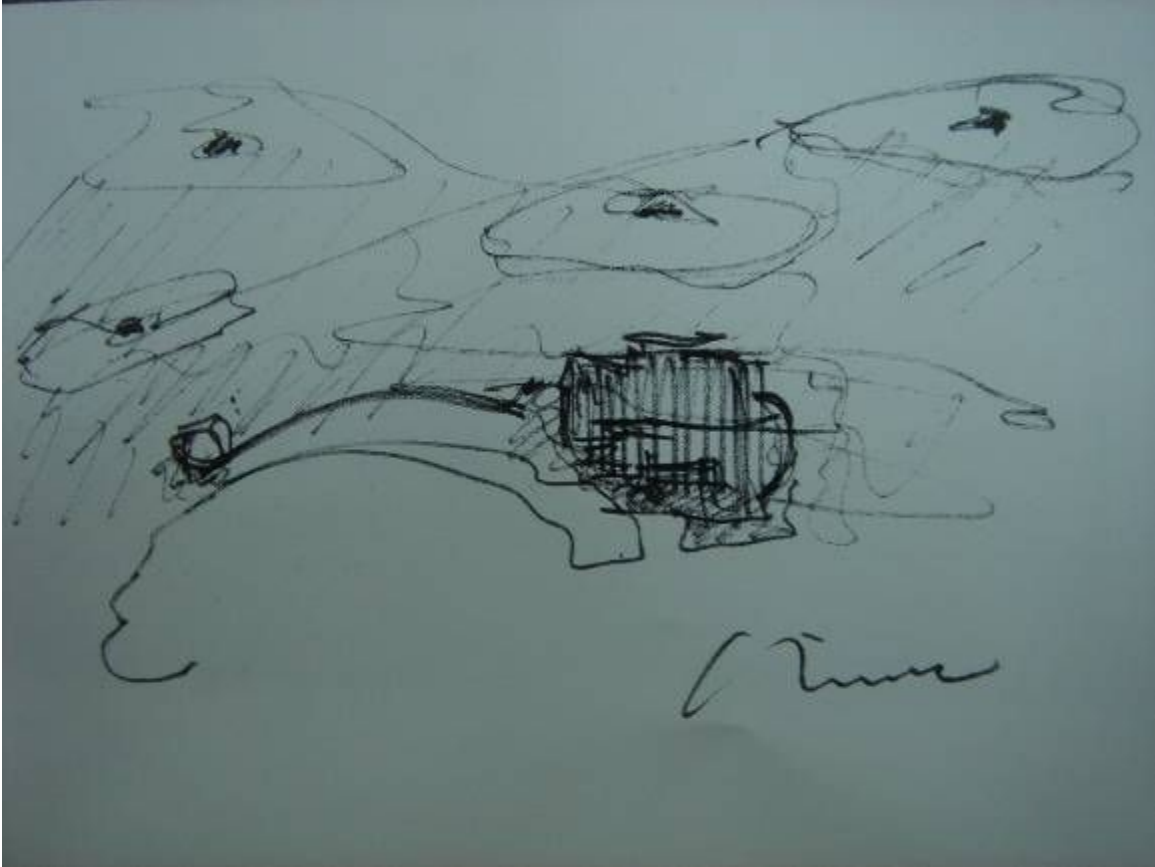
Tasarımda en önemli hedeflerden birisi de en baskın kavramı, düşünceyi yol gösteren olarak ele almak ve bütün farklı parçaları birleştirerek güçlü bir ilişki yaratan temayı oluşturmaktır (PILE, J., 1997).

Yaratıcı düşüncede ortaya konulan ön tasarı bir anlamda zihinde yaratılan kavramın çizim olarak aktarılmasıdır. Çizime neden olan ve tasarımın da esin kaynağı olan konsept, soyut olanın somuta dönüştüğü ilk noktadır. Bir başka deyişle tasarımcı tarafından akılda yaratılan ve sözcüklerle açıklamak yerine çizim ve eskizlerin sunulmasıyla nitelendirilen bir düşünme şeklidir (Şekil-1.16).



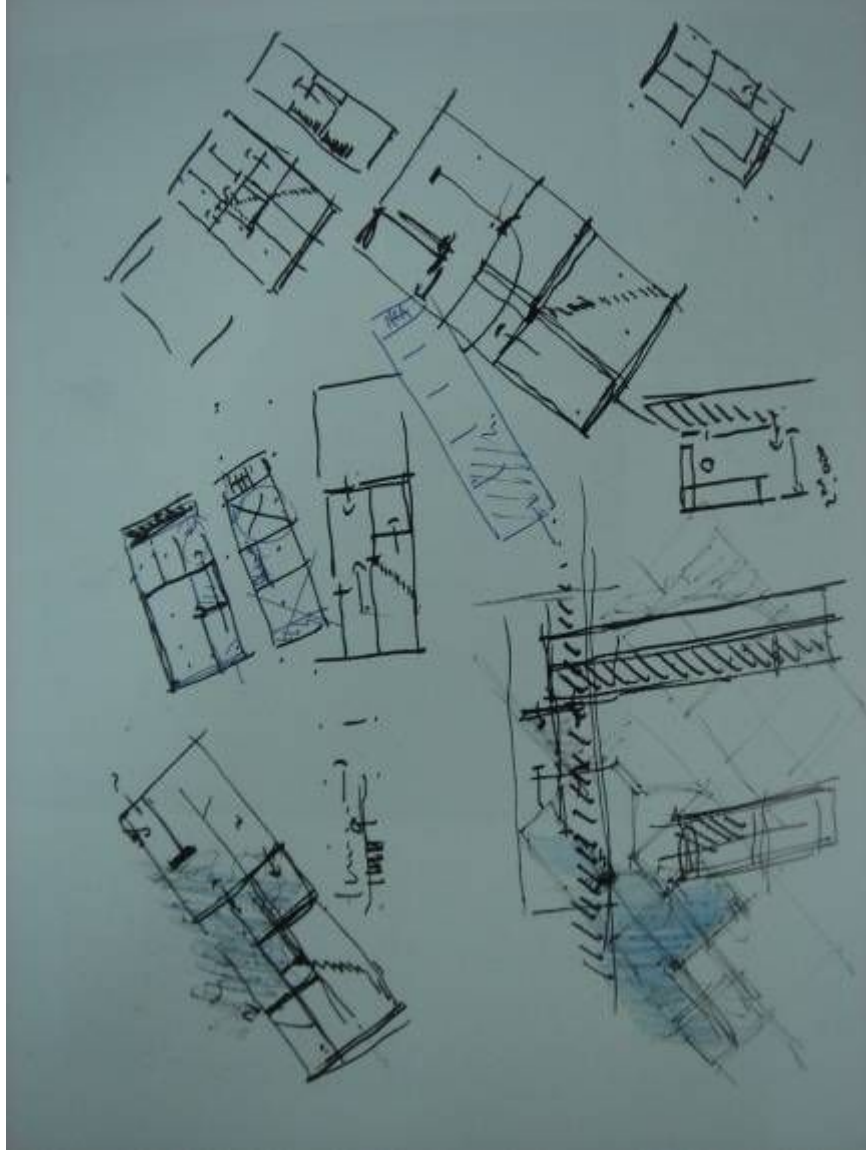
Şekil-1.16: Çizim yaparak düşünme şekline örnek olarak konsept eskiz çalışması, Koshino House interior view sketch, Tadao Ando.

Tasarımda problemler ve çözümler birlikte ortaya çıkıp, gelişmektedirler. Tasarımdaki problem çözme süreci bir anlamda problemi tanımlama ve bulma süreci olarak bilimdekine kıyasla çok daha az doğrusaldır. Dolayısıyla problemin tanımlanması ve çözümün bulunması “akılcı” bir süreç olmaktan çok “yaratıcı” bir süreçtir (LAWSON, B., 1980) (Şekil-1.17).



Şekil-1.17: Tasarım probleminin grafik olarak tanımlanması süreci, Tadao Ando.

Tasarım probleminin önceden tanımlanmış bir sonucu bulunmamaktadır. Çözümlemedeki her adım yeni bir alt problemi ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla tasarım süreci boyunca tasarım eylemine etki eden faktörlerden dolayı tasarımcının sürekli olarak çözmesi gereken bir sorun, arayacağı daha iyi bir çözüm olacaktır (Şekil-1.18).



Şekil-1.18: Tasarım sürecinde biçimlendirmeye ilişkin farklı yaklaşımlar

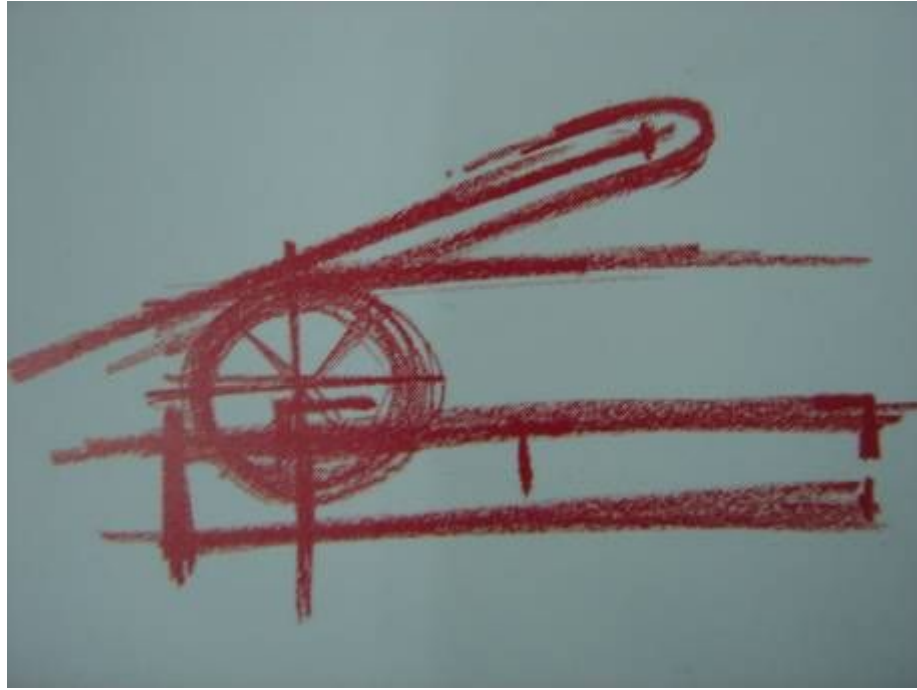
Kimi tasarımcılara göre tasarım sürecinde çözümlerin oluşması dört devrenin sonucu olarak ortaya çıkmakta; yaratıcılık eylemi sürecince içinde temel ve karışık bir yapıya sahip dört aşamanın birbirlerinden ayrıştırılması fikri ön plana çıkmaktadır. Bu aşamalar hazırlık, kuluçka dönemi, ilham/aydınlanma ve doğrulama/gerçekleştirme olarak tanımlanmaktadır. Birbirinden ayrıştırılan aşamaların sıralaması ise ihtiyacın tanınması, bilginin toplanması, bu bilgiyi işleyen düşünce etkinliği, çözümlerin kurgulanması, doğrulama ve uygulamaya koymak olarak yapılabilir. Bu aşamaların ayrıştırılması ve sıralanmasında ortaya konulan farklı bakış açılarının karşılaştırılmasında elde edilen



sonuç basitçe tanımlanan fakat tam olarak açıklanamamış olan yaratıcı sürecin merkezi - yaratıcılığın ortaya çıktığı yer- yani çözümlerin kurgulanması ve esin kaynağı arasındaki ilişkinin önemidir .

Bu sıralama tasarımcının performansına bağlı olarak belirli devrelerde farklılıklar göstermektedir. Bazı tasarımcılar, belli bir devrede çok zaman harcayıp tekrara gerek duyarak bir önceki devreye geri dönebilir, bazı tasarımcılar da her dört devre arasında çalışabilir ve hepsini bir arada götürebilirler. Sonuç ne olursa olsun bu süreçlerden herbiri “bilinçli çaba” ve “yaratıcı hayalgücünü” gerektirmektedir (URAZ, T., 1993).

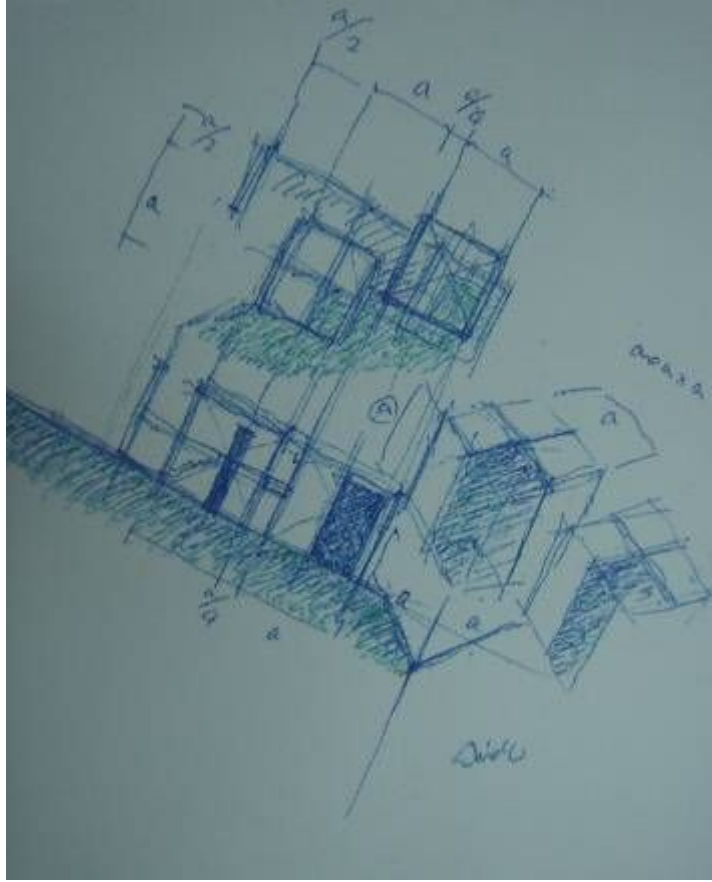
Yaratıcılık problemlere duyarlı olma süreci olarak ele alındığında, eksikliğin duyulması ve eksik öğelerin farkedilmesi, bu öğelerle ilgili fikir veya hipotezlerin şekillendirilmesi, çözüme ilişkin tahminler yapılması, hipotezlerin test edilmesi, gerektiğinde değiştirilip yeniden kurgulanması ve sorunun ortaya konması, yaratıcılığı tanımlayacak hususlar olarak öne çıkmaktadır (Şekil-1.19, Şekil-1.20, Şekil-1.21).



Şekil-1.19: Çözüme ilişkin fikrin şekillendirilmesini sağlayan soyut eskiz örneği, Naoshima Contemporary Art Museum, Naoshima,89-90, Ando



Şekil-1.20: Çözümün gerçekleştirilmesine ilişkin somut eskiz örneği, Naoshima Contemporary Art Museum, Naoshima,89-90, Ando



Şekil-1.21: Sonuç olarak ortaya konulan çözümün mimari çizim örneği

Algılanan nesnelere, ilişkilerin, işlenip imgelere dönüştürülüp, tasarım sürecinde herhangi bir problemle karşılaşıldığında bazı çağrışımlar ve kurulan bazı ilişkiler sayesinde imgenin eski bağlamından sıyrılabilirdiği görülmektedir. İmge yeni haliyle, tasarım kurgusunun içinde kendini, gerek bir problemi belirleyen soru olarak, gerek problemin çözümü olarak ve gerekse çözümün biçime dönüşmüş haliyle göstermektedir.

“İlişkilendirme ve bağıntılaşma yeteneği bazen garip ama ilginç olmasına rağmen, zihnin yaratıcı kullanımının kalbi durumundadır; hangi alanda veya bilimde olursa olsun” (SEIDEL, 1962). Çağrışım kuramının öncülerinden olan, yaratıcılık konusuna eğilen ve bu bağlamda birleştirmeci yaratıcılık anlayışına tam biçimini vermiş olan Sarnoff Mednick’e göre, yaratıcı bir çözüme ulaşmak için üç temel biçim vardır (ÖZTUNÇ, 1999). Bunlar:

1. **Rastlantı:** Bir koşula bağlı olarak iki ya da daha çok sayıda unsurun bir araya gelmesi olarak tanımlanabilir. Bazı yeni olguların ortaya konması düzeyinde rastlantının önemli bir rol oynuyor gibi görüldüğü durumların varolduğu ileri sürülmektedir.
2. **Benzerlik:** Yaratıcı çözüm veya önermenin unsurları, birbirlerine benzerliklerine veya onları çağrıştıran uyartıların benzerliğine bağlı olarak bir araya gelmektedirler.
3. **Aracılık:** Gerekli unsurların çağrıştırılması bir takım ortak unsurların aracılığı ile gerçekleşmektedir.

Diğer süreç tanımları yaratıcı fikrin, daha önceden ilişkisiz olan fikirlerin kombinasyonu veya fikirler arasında yeni ilişkiler bulmak olduğunu varsaymaktadırlar. Bu anlamda, yaratıcı süreç bu fikirleri ilişkilendirme veya bu ilişkileri algılama sürecidir. Yaratıcılığa psikoloji bakış açısıyla yaklaşan bilimadamı Vexliard ise fikirlerin ilişkisizliği kavramını: “ Fikir ilişkisi ne kadar çok anlaşılmazsa veya uzaksa, başarı o kadar beklenmedik ve etkileyici olur.” şeklinde ifade etmiştir (KISACIK, H., 1999).

Tasarım süreci uzun bir hazırlık döneminden yani problemi tanımlama ve alternatifler geliştirerek probleme uygun çözüm bulmayı hedefleyen bir dönemdir. Bu dönemde tasarımcı problem hakkında gözlem yaparak ve en belirgin verileri toplayarak analiz etmektedir. Dolayısıyla çözülecek problem hakkında mümkün olan çözüm yollarını düşünerek ve sorgulayarak problemi en iyi şekilde tanımlamaya çalışmaktadır.

Yaratıcı sürecin başlama evresi olan hazırlık evresinde konu bir çok farklı açıdan ele alınmakta, incelenmekte, araştırılmaktadır. Hazırlık evresi entelektüel yoğunlaşmanın yaşandığı, tüm ön hazırlığın gerçekleştiği yorucu bir evredir. Kuluçka evresi ise genelde, hazırlık evresinin yoğunluğu sonrası bir rahatlama ve dinlenme dönemi veya başka sorunların, yaklaşımların devreye girdiği bir zaman dilimi olabilmektedir. Kısacası kuluçka evresinde, soruna ilişkin bilinçli düşünme eylemi artık yoktur. “Gelişme evresi” çözümün tam olarak tanımlanamamasından dolayı sıkıntılı bir süreç olarak görülmektedir. Bunun nedeni, belleğin derinliklerinde bilinçli bir çözüm ve tanım getirilmeden bekletilmesidir. Oysa ki bu evre bir sonraki “aydınlanma evresi”ni hazırlayacak yaratıcı düşüncelerin, belleğin bir kısmında kuluçkaya yatması olarak tanımlanmaktadır.

Aydınlanma evresinde çözülecek soruna ilişkin kapsamlı bir veri toplama işlemi gerçekleşmektedir. Ancak fazla veri birikiminin çözüm yollarının ortaya konulmasında ve bazı çözüm yollarının neden kullanılamayacağına açıklanmasında, yaratıcılık anlamında engel oluşturabileceği söz konusu olabilmektedir. Sorunu yeniden tanımlamak bu aşamanın esasını oluşturan faktörlerden biridir. Sorundan uzaklaşmak, sorunun çevresinde dolaşmak, düzlem değiştirmek, sorunu tanımlamaya yardımcı olmaktadır.

“Bulunma evresi”, sorunun çözümünde kullanılacak düşüncenin bir anda ortaya çıktığı dönemdir. Bu dönem mekan tasarımında tasarımın olgunlaşması için tasarımcının yaptığı eskiz çalışmalarına karşılık gelmektedir. Bu evrede “tümevarım” ve “tumdengelim” yöntemleri kullanılmaktadır. Tümevarım yaklaşımında öncelikle parçadan bütüne, tumdengelim yaklaşımında ise bütünden parçalara varmanın esas alındığı bilinmektedir.

Dolayısıyla ortaya konulacak ilk yaklaşımlardaki parça-bütün ilişkisi çözümün kavram karşılığı olarak olgun bir şekilde ortaya konmasını hedeflemektedir. “Tümevarım” veya “tümdengelim” yaklaşımlarında parça ve bütün etkileşiminin önemi önplana çıkmaktadır.

“Sentez evresi”, daha önce elde edilen tüm veri ve yaklaşımların karşılaştırılması ve analiz edilmesinin sağlandığı dönemdir. Tüm yaklaşımlar olası sonuçları düşünülerek analiz edilmekte ve bunların doğrultusunda çözüm önerileri, alternatifleri ortaya konulmaktadır. Kısacası bu süreç analitik değerlendirme aşaması olarak da nitelenmektedir.

Sentez evresinde elde edilen tüm veri ve yaklaşımların yanısıra geçmişte elde edilmiş ve belleğe kaydedilmiş deneyimlerinde önem kazandığı gözlemlenmektedir. Ancak bu bağlamda sentez evresini ya da genel olarak “tasarım süreci”ni yaşayan her belleğin farklı yargılara, sonuçlara varması söz konusudur. Tasarım problemi bağlamında sentez evresinde elde edilmiş ve değerlendirilmiş tüm veriler bellekteki imgelemde depolanmış imgeler, gerek yineleyici gerekse yaratıcı imgelem olarak çözümü bulmak için yeniden yapılandırılarak ortaya konulmaktadır. Ancak kimi zaman da çözümü geliştirebilecek, tasarım problemiyle çok da ilgisi olduğu düşünülmeyen ikincil imgelerin tasarımcının aradığı çözüme yardımcı oldukları gözardı edilmemelidir.

“Sonuç evresi”, kesin çözüm kararının alındığı dönemdir. Yaratıcılığın en çok deneyim gerektiren aşamasıdır. Elde edilen verilerin değerlendirilmesi ve hangisinin en olumlu olduğuna karar verilmesi bir sezgi ve deneyim birikimidir.

Sonuç evresinde ortaya konulan “çözüm” sentez evresinde elde edilmiş ve değerlendirilmiş tüm yaklaşımlardan daha doğru olduğunun netleştiği evredir. Yaratıcılık bu noktada bellekteki imgelem ve verilerin yardımıyla çözümü biçimlendirmektedir.

“Bellek bir kütüphaneye benzetilirse, imge de bu kütüphanenin raflarında duran kitaplar olarak düşünülebilir. Bu kitaplar gelişmiş güzel değil de belirli bir mantık ve sisteme göre yerleştirilmiştir. Tasarımcı herhangi bir tasarıma başladığında, konuyla ilgili teknik

bilginin elde edilmesi (analiz) eylemiyle ilgili konunun kitaplarını zenginleştirir (girdi sađlar) ve bu arada konuyla ilgili farkındalık sürecindeki artışla algısal olarak da yoğun bir imgelem girdi bombardımanına maruz kalır.” (AKYILDIZ, A., 2003).

Yaratıcılığın tanımlanması konusunda yapılan çalışmalarda, bu olgunun hangi kriterlere bađlı olduğunun ortaya çıkarılması üzerine yoğunlaşıldığı görülmektedir. Tasarım sürecinde ise yaratıcılığın yerinin ve öneminin vurgulanması söz konusu olduğunda sezgi, bağlam ve algı kavramlarının adeta birer kilit taşı olduğu ve bu sürecin yaratıcılık bağlamında açıklanmasında ayrı bir öneme sahip oldukları vurgulanmalıdır.

Sonuç ürün, yaratıcı süreç boyunca bir oluşum geçirmekteyken, yaratıcı sürecin sonunda da kendisine yüklenmiş anlam ve değerlerin birikimi bakımından bir “yaşanmışlık” kazanmış olmaktadır.

#### **1.2.1.1. Bellek, İmgelem ve Kuramsal Yaklaşımlar / Düşgücü**

Tasarlama bir somutlaştırma sürecidir. Başlangıçta ilk imgenin, soyut özellikli, alandan bağımsız, bütüncül ve genişleyen düşüncelerle üretilmesi, daha sonra koşullara bağımlı ve daralan düşüncelerle, amaca bağılı gözleyen bir tavırla somutlaştırılması gerekmektedir (URAZ, T., 1990).

Yaratıcı fikrin bir ürüne dönüştürülmesi için aktif bilincin kullanıldığı ileri sürülmektedir. Aktif ve pasif bilinç durumları arasında kesin bir ayrım yoktur. Düşünme her iki durumda da sürmektedir ve her ikisinde de düşünce akışı, farkındalık dahilinde ya da farkındalığa yakın olarak gerçekleşmektedir. Bu bağlamda yapılan pek çok araştırma, kişinin algıladığının farkında olmadığı uyarıları kaydedebildiğini göstermektedir.

Yaratıcılıkta asıl önemli olan nokta gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen imgeler yaratmak, öğretilen ve bilinçli etkinlikler sonucunda yakalanan yaratıcılıktan daha farklı ve pek kolay olmayan bir yaklaşım ortaya koymaktadır. İmgeler yaratılırken çok çeşitli kavramlardan faydalanılmaktadır. Kavramların taşıdığı değerler, anlamlar ve nitelikleri

farklı algılara göre yorumlanıp değerlendirilirken, yaratılan imgeler de farklılıklar göstermektedir.

Tasarımcının sorumluluğunun ortaya çıktığı nokta, belleğindeki oluşumu açıklayan bir gösterge yaratmaktadır. Bu yaratılan göstergeler, imgeler daha sonra farklı çevreler algılanırken önemli rol oynamaktadırlar. İnsanların tüm hayatı boyunca çevreyi tanıma araçları gibi önemli bir görev üstlenen bu imgelerin kaynakları olan göstergeler, gerçekleştikleri ve sunuldukları andan itibaren öznel olmaktan çıkmakta ve toplumsallaşmaktadır.

Bellek kavramı en geniş anlamıyla deneyleri, tecrübe ve yaşantıları anımsayabilme yetisi olarak tanımlanmaktadır. Deney ya da tecrübeleri anımsama, zihinde canlandırma ve geçmişi şimdiki zamanda koruma gücü olarak da adlandırılabilir. Bellek, anımsayan öznenin geçmişteki duyuları, bilinç halleri, kısacası psikolojik yaşantıları ile ilgili olduğu zaman, **ıcebakıřsal bellek**; buna karřın, anımsayan öznenin geçmişte algıladıđı, zihinden bađımsız nesnelere ilgili olduđu zaman ise **algısal bellek** adını almaktadır (KAHVECİOĐLU, H., 1998).

Bellek ve imgelem kavramlarının tanımlamaları birbirlerini açıklar nitelikte olmasından dolayı bir arada açıklanmaya çalışılmaktadır.

Algılama ve öğrenme ile fonksiyonel açıdan ilişkili olan belleğin işleyiş sistematığı kesin olarak açıklanamamakla birlikte bu konuda pek çok kuram ortaya konulmuştur. Belleğin işleyiş sistematığında *kodlama*, *saklama* ve *geri çağırma* olarak tanımlanan üç aşama içerdiği; *kısa süreli bellek* ve *uzun süreli bellek* olmak üzere iki farklı çeşidi olduğu genel olarak kabul edilmektedir (KAHVECİOĐLU, H., 1998).

*“Kısa süreli belleğin kullanımı daha çok kopya edilmiş imgeye yönelik olup, uzun süreli bellek ise bilginin kavramsal bir yapıya dönüştüğü anlamsal imgeleri saklamaktadır”* (AYDINLI, S., 1993). Uzun süreli bellekte oluşan kavramsal olgular ve bu olguları

oluşturan çok sayıdaki bileşenin kısa süreli bellekte tek bir eleman gibi saklanabilmesini sağlamaktadır.

Uzun süreli bellekte depolanan bilgiler istendiği an geri getirilemeyebilir. “Unutma” olarak tanımlanan bu durum daha sonra bilginin kısa süreli bellekteki kadar hızlı olmasa da geri getirilmesiyle kaybedilmeden kullanılabilir. Bu durum da “hatırlama” olarak tanımlanmaktadır. Buna karşın kısa süreli bellekte bilgi anında çağırılabilir ancak silinmesi halinde tekrar geri gelmesi mümkün değildir.

Tasarım eylemi imgeler dünyasında oluşan bir durum olarak düşünüldüğünde, tasarım süresince akıl, soyutlama düzeyinde çalıştığından, imgelerden çoğunun gerçeği varolmayan şeyler olduğu görülmektedir. Tasarımcının mekansal kimlik oluşturulması, bu imgeleri yakalaması ile gerçekleşebilir. İmgeler tanımlanmaya çalışılırken, kuşkusuz bellek bir kaydedici gibi çalışmamaktadır. İmgeler değişebilir olduğundan kolayca yok olabilirler ya da başka imgelerle yer değiştirebilirler. İmgelerin tasarım içerisinde kaydedilip somutlaştırılması, bellekteki imgenin genel özelliklerini taşıyan ve temsil ettiği düşüncenin bazı boyutlarını yansıtan arkitektonik kodlara dönüştürülmesi ile gerçekleşmektedir.

İmgelemin, yapılı çevreye, hangi ilkeler doğrultusunda içerikler katacağı belirlenmelidir. Yapılı çevrede imgelerin nesnelleştirilmesinde ulaşılabilecek nokta kültürel duyarlılığa dayanmaktadır.

İmge, dış dünyadaki nesnelerin zihinsel ortamdaki yansıması, soyut farklı biçimsel anlayışla kaydedilmesi; nesnelerin tasarımına getirilen tanımlama; bir duyumun zihindeki biçimsel karşılığıdır. Gerçek ya da gerçek dışı bir olgunun zihindeki tasarımı, tanımıdır. Zihin, duyuşsal bir niteliği ya da dış dünyada varolan bir şeyin kopyasını duyuşsal uyarıların yokluğunda meydana getirmesi sürecinin ürünü olan imge; zihinsel nesne olarak da tanımlanabilir. Zihinde bir imgenin oluşması, algı sonucunda olabileceği gibi, daha sonra bir algıyı düşünüp onun çağrışımları sayesinde de yeni bir imge oluşturulabilir. İmge kavramı, günlük dildeki yüzeysel anlamının ötesinde, mekan



tasarımı alanında önemli bir yer tutmaktadır. Kahvecioğlu'na göre ise imge, duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin belleğe yansıyan benzeri olarak tanımlanmaktadır (KAHVECİOĞLU, H., 1998).

İmge, algının bilinçte yeniden kurgulanması ya da belleğin algıdan sağladığı öğelerden özgün bir birleşim yapmasıdır. Düşünme eylemi görsel imgelerle gerçekleşmekteyse, imgelerin somut değil soyut düzeyde olmaları gerekmektedir. Algılanmış nesne bellekte gerçekte olduğu gibi değil dönüşüme uğrayarak yer edinmektedir. Bir başka bakış açısıyla, duyunun nesneyi kendisinden bağımsız olarak ele aldığı ve biçimlendirdiği gözlemlenmektedir.

İmgesel örgütlenmeler, tasarım sırasında zihinde oluşan imge ve tasarımların çözümlenmesi, soyutlanması ve daha önce görülmemiş biçimde birleşmesi ile oluşur. Yaratıcı düşünceyle birlikte imgeler bunu : birleşim, ayırma, büyütme ve küçültme gibi yollarla yapar (URAZ, T., 1999).

Görsel duyumların hızlı zihinsel yorumlamalarla birleştirilmesi, yeni imgelerin, eskilerle kıyaslanarak oluşturulmasını sağlamaktadır. İmgeler anlamlarla bütünleşip, simgesel ya da kavramsal olarak şifrelenmekte; imge boyutundan, algısal simge ve kavrama dönüştürülenler ise yeni bilgi olarak kaydedilmektedir.

İmgelem ise; hayal gücü anlamına gelmektedir. Zihinde imge ya da suretler oluşturma, algısal olmayan imge içeriklerini kurma yetisi, bu yaklaşımları, dış dünyadaki karşılıklarından bağımsız olarak, yeni birleşimler halinde bir araya getirerek yeni yapılar içinde düzenleme yetisi olarak tanımlanmaktadır. İmgelem, gerçeklikten edinilen izlenimlerin dönüşüme uğraması olarak insan bilincinde yeni duyuşsal ya da düşünsel yansılar oluşturma sistemi olarak nitelendirilebilir.

Kişi yaşamını yeniden düzenleyebilme gücünü imgelemden almaktadır. İmgelem insan yaşamındaki boşlukları doldurmak için harekete geçmektedir. Bazı kuramcılar, imgelemi “zihnin uzanışı” olarak tanımlamaktadır; farklı olanakları değerlendirme ve bu olanakları

elinde tutmanın yarattığı gerilime dayanma yetisidir. İmgelem, bir anlamda yaşamı sürdürme gücüdür. Tasarımları dış dünyadaki karşılıklarından bağımsız olarak, yeni birleşimler halinde bir araya getirme gücü; algıları, imgesel ve düşünülmüş tasarım yaklaşımı şeklinde canlandırma, değiştirme ve yeni yapılar içinde düzenleme yetisi olarak tanımlanabilmektedir. Tasarımcılar diğer insanlardan farklı olarak imgelemlerinde oluşan görsel değerleri biçime dönüştürme yeteneğine sahiptirler ve sonuç ürün bu yeteneğin etkinliğiyle oluşmaktadır. Dolayısıyla da tasarımcının yeni kavramlar yaratmasının ve bunları biçime dönüştürerek somutlaştırmasının temelinde imgelemin rolü önemlidir. Tasarımcı yaratma sürecinde pek çok etkilenimleri imgeleminde biriktirmektedir.

Sınıflandırma ve düzenleme yaparken “tip” imgelemin karmaşıklığını düzenlemek için kullanılan bir yöntemdir. Tip, farklı mekanların tanımlanmasını ve hatırlanabilir olayların, anıların ilişkilendirilmesini sağlayan bir iskelettir. Yeni elde edilen deneyim, imgelemin iskelet sisteminde yer alan bir imgeyle bağdaştırılarak yeni tanımlar elde edilebilmektedir. Dolayısıyla bu yöntemi bir omurga sistemi ve omurgayı oluşturan parçalar bütünü olarak tanımlamak yerinde olacaktır.

İmgelem kavramını iki başlık altında ele almak mümkündür. İmgelem, gerçeklikle ilgili değil, gerçekliği aşan imgeler oluşturma yetisidir. İmgelemde, öncelikle iki başlığın birbirinden farklı olduğunun ayırılmasına önem taşımaktadır. Daha önce görüp de karşımızda olmayan nesnelere hayalimizde canlandırmaya, **tekrarlayıcı imgelem**; gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen imgeler yaratmaya ise, **yaratıcı imgelem** denilmektedir. Tekrarlayıcı imgelem daha önceki algıları zihinde canlandırmaktan oluştuğu için, temel ya da özgün imgeleri, imge içeriklerini yeni birleşimler şeklinde biraraya getirme faaliyetlerine karşılık gelen yaratıcı imgelemden farklılık göstermektedir. Yaratıcılık eyleminde asıl önemli olan gerçekte hiç bir şeye karşılık gelmeyen imgeler yaratmaktır. Yaratıcı imgelemde, zihinde kendi kendine ve kontrolsüzce imge/hayal oluşturma gücü ve bilim ya da felsefe alanında, bir plana göre, kontrollü bir şekilde imgeleme yetisini destekleyen ve besleyen bir kurallar kümesinin

olduđu da tartıřılmazdır. Bu kme tasarımcının kendi ile ilgili olan subjektif ve bireysel alanlardan bařlayıp daha objektif ve kuramsal olanlara varan bir eřitlilik gstermektedir. İmgenin oluřmasında beř ilke zerinde durulmaktadır (FINKE,1989). Bunlar: rtğn aılma ilkesi, algısal eřdeđerlik, uzamsal eřdeđerlik, dnřm eřdeđerliđi ve yapısal eřdeđerlik ilkeleridir. Bu kavramları aıklamak gerekirse:

**rtğn Aılma İlkesi:** İmgenin, gemiřte belleđe belirtik biimde kaydedilmiř olan nesnelerin zellikleri ya da nesnelere arası bađıntılar konusundaki bilginin geri getirilmesinde, arasal katkısı vardır.

**Algısal Eřdeđerlik:** Aynı nesne ya da olayların algılanmasında devinime geirilen mekanizmalar imgeleme sırasında devinime geen mekanizmalara benziyorsa, imge ve algı arasında iřlevsel bir eřdeđerlik vardır.

**Uzamsal Eřdeđerlik:** Anlık imge đelerinin uzamsal dzenlenmesi nesnelerin ya da đelerinin fiziksel uzamda dzenlenmesine benzemektedir.

**Dnřm Eřdeđerliđi:** İmgelem sonucu yaratılan nesnelerin ve gereklerinin dnřmleri aynı kurallara uymaktadırlar.

**Yapısal Eřdeđerlik:** Ansal imgelerin yapılarıyla algılanan nesnelerin yapıları arasında, tutarlık, iyi dzen, yeniden dzenlenebilirlik ve yorumlanabilirlik ercevesinde, benzerlikler bulunmaktadır (FINKE,1989).

Biliřin kuramı, zihinde nesnelerin ve olayların anlamlarıyla birlikte nasıl bir iřlemden getikten sonra kavrayabildiđimizi sorgulamak zerine kuruludur. Bu kuram bađlamında iki nemli kavram n plana ıkmaktadır: “ilintilik” ve “kalıcılık”. İlintilik kavramı zelliklerin kendilerini tařıyan nesnelerle; bir nesnenin znde bulunmayan ama ona rastlantıyla iliřen nitelik tařıyan diđer nesnelerle bađlantısıdır. Kalıcılık ise ilintilik kavramından farklı olarak nesnenin nitelik veya karakteristik deđerlerini oluřturan, nesnenin znde bulunan kalıcı, deđiřmez zellikleri olduđu gibi kaydettiđimiz

yaklaşımıdır. Başka bir nesnenin benzer özellikleriyle ilintili olmadan, ilişki kurmadan değerlendirilen durumlardır.

Yaratma eyleminde imge bir yaklaşım; imgelem ise yeniden kurucu, yaratıcı ve doğal, zihinsel bir yeti olarak yer almaktadır. İnsanın doğasında bulunan ve yaşamda birincil derecede önem taşıyan bir yeti olarak ele alınan imgelemin, yaratma sürecinin her aşamasında mekanın içeriğinin oluşumunda ve ürünün plastik biçiminin sağlanmasında etkin rolü bulunmaktadır. İmgelem bir nesne ya da bir biçimi kurgulamakta, dönüştürmekte ve oluşturduğu öznel gerçekliğin yansımalarını sağlayacak şekilde biçimlemektedir. Birikimlerin, dolayısıyla yaşamın tüm yansımaları imgeleminde dönüştürülerek, biçimlenip somutlaştırılarak öznel bir dünya kurulmaktadır. Bu bakımdan plastik bir biçim, nesne, olgu, olay, düşünce, kavram mekansal düşüncenin taşıyıcısı olurken aynı zamanda tasarımcının imgeleminde yeni açılımlar yapacak bir öge olabilmektedir. Herhangi bir nesnenin işlevi ve biçiminden çok uyandırdığı “imge” önemli bir yer tutmaktadır.

Tasarımcı henüz varolmayanı tasarlarken, “mekan” zihinde bilişsel süreçlerle kurguladığı “düşünsel bir ürün” olarak vurgulanmaktadır. Bu bağlamda tasarımcı mekan üzerine oluşturduğu düşüncelerini kurgularken “mekanı” somut bir olgu olarak değerlendirmenin yanında, onu tanımlayacak “kavramsal yaklaşımları” araç olarak kullanabilmektedir. Bu yaklaşımda “kavramsallaştırma” olarak karşımıza çıkmaktadır.

Mekana dair imge duyumsal ve algısal süreçlerle birlikte bilişmin konusu olan öğrenme, hatırlama, kavrama, çağırışım, anlamlandırma gibi süreçlerin zihinde oluşturduğu soyut ve kavramsal bir olgudur. İmge sadece görsel boyutla sınırlı değildir. Mekanın kişi için ifade ettiklerinin bütününden etkilenen, algısal ve bilişsel süreçlerin bir ürünü olarak insanın belleğinde gelişen zihinsel süreçtir.

### 1.2.1.1.1. Sembollerden Yararlanma

İnsanın yakın çevresinde oluşan ve tasarımın sonuç ürünü olan yaklaşımlardaki dil bütünlüğü, göstergebilim, anlambilim, dilbilim, estetik ve kültür gibi insan bilimlerinin etkileşiminden meydana gelmektedir. Bu etkileşimler insanın bireysel ve toplumsal yaşamını, geleceğini biçimlendirmeyi içeren karmaşık gibi görünen yapıya katkı sağlamaktadır.

Fiziksel ve sosyal çevreyi anlamada, çevredeki nesnelere amaçlar doğrultusunda kullanılmasında ve toplumsal ilişkilerin düzenlenmesinde sembol ve işaretlerin önemli yeri olduğu açıktır.

Bir sembol herhangi bir şeyin yerini tutan, onu temsil eden işarettir. Sembol yoluyla bildirişim ancak, gerçek nesne ya da kavramın insan belleğindeki yerleşik semboliyle gerçekleşebilir. Tasarlama sembolik bildirişim, algılanan nesnelere geçmişle bağlarını kurma olanağı sağlamaktadır.

Sembolik işlevlerin, toplumun geçmişinden kaynaklanan, kültürel ve görsel olguların, daha çok estetik işlev boyutlarına dayalı olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Form, renk, yüzey, malzeme ve bunlar gibi estetik kurgu öğeleri diğer işlev alanlarını da gerçekleştirmede temel olmaktadır. Bunun sonucu olarak estetik ve sembolik işlevlerin arasında karşılıklı etkileşime dayanan bir ilişki olduğunu söylemek yanlış olmaz (ERHAN, İ., 1978).

Bu bağlamda mekan tasarımında kullanılan işaret ve semboller, geçmişe, bilgi birikimine, kültüre, teknolojiye göndermelerde kullanılan somut kavramlar olarak nitelenebilir. İşaretlerin ve sembollerin kullanım amacı deneyimleri ve nesnelere açıklamanın yanı sıra insanların işbirliğine ve iletişimine de yardımcı olmaktadır.

İşaretler kuramı bağlamında anlam aktarıcı bildiriler, doğal ve yapay bildiriler olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Doğal bildiriler, yakın çevredeki olaylar arasındaki bağlantıları yansıtan işaretlerdir. Yapay bildiriler ise belli bir bildirişimi sağlamak

amacıyla insanlar tarafından tasarlanmış işaretler ve sembollerdir. İşaretler ve sembolleri de nitelikleri doğrultusunda kendi içlerinde alt gruplara ayırmak mümkündür.

Her uyarın, bellekte bir iz bırakmakta ve bu uyarınla özdeş olan ya da çağrışım ilişkisi kuran her yeni uyarın bu izi ortaya çıkarmaktadır. Bir mekânın görsel yolla algılanması sırasında insan belleđi geçmişteki deneyim ve kavramlara ilişkin bir uyarı alırsa o mekânın sembolik işlevinden söz etmek mümkün olmaktadır.

Tasarım dilini çoğunlukla görsel değerlerin oluşturduđu dizgelerin kapsadıđı göz önünde bulundurulduğunda, algının süreçlerini incelerken görsel algı üzerinde yoğunlaşmak mümkündür.

Deneyimlenen mekânın, o mekânda kullanılan herhangi sembolik değeri olan işaret ya da kavramlarla insan belleđinde bir iz bırakmasıyla mekân, kişinin belleđinde sembolik anlamı, değeri olan bir imge olarak kodlanabilmektedir. Deneyimlenen mekânın değerlendirilme sürecinde, mekansal özelliklerin belli zaman ve olaylar karşısında toplum için taşıdıđı anlam ya da anlamları, deneyimleri önplana çıkarıyor ise burada “sembollerden yararlanma” kavramından bahsetmek mümkündür. Yakın çevreden ya da deneyimlenen mekândan elde edilen, algılanan simgesel ya da sembolik değerlere yüklenen anlamlar gerçekte o mekâna özgü değil, kişinin belleđinde oluşturduđu olguya karşılık gelen kavramlardır. Bu durumda mekân, simgelediđi kavramın iletilmesine aracılık eden bir araç konumundadır.

Görsel olarak algılamak, çevrenin fiziksel ve sosyal faktörlerinin etkileşimi sonucu ortaya çıkmaktadır. Algılama davranışı etkilemekte, daha sonra davranış algılamayı etkilemektedir. Bu algıların bilgi haline gelerek hafızaya kaydedilmesi ise bir düşünme sürecini gerekli kılmaktadır. Düşünme sürecinin ilk aşaması analiz yapmak, ikinci aşaması ise sentezleyerek bellekte bilgileri veya göstergeleri yeniden biraraya getirmek şeklindedir.

Görsel duyuların hızlı zihinsel yorumlamalarla birleştirilmesiyle; yeni imgelerin daha önceki deneyimlerle kıyaslanarak bütünleştirildiği düşüncesi önemli bir noktadır. İmgeler anlamlarla bütünleşip, simgesel ya da kavramsal olarak şifrelenmekte; imge boyutundan, algısal simge ve kavrama dönüştürülenler ise yeni bilgi olarak kaydedilmektedir.

### **1.2.1.2. Problem Çözme Süreci**

Tasarım sürecindeki yaratıcılık, ilk çözümü oluşturmak için problemin tanımlanması, yani çözümlenecek bir tasarım problemi bulunmasıyla başlamaktadır. Çözüm süreci gerçekleşmeye başladıktan sonra, başka problemlerin ortaya çıktığı veya ana problemin başka boyutlarının farkedilmesi sözkonusu olmakta ve tasarımın çözümü bu doğrultuda ilerlemektedir. Dolayısıyla tasarım sürecinde birçok alt problem üretilmiş olurken esas tasarım probleminin problem alanı tanımlanmış olmaktadır.

Problem çözme süreci olarak görülen tasarım eyleminin nasıl gerçekleştirildiği ya da gerçekleştirilmesi gerektiği konusunda yaklaşımlar bulunmakta; bu yaklaşımlar toplanan bilgilerin özetlenerek kullanılabilir halde kaydedilmesinden sonra bu verilerin derlenmesi ve bunların analiz edilmesini kapsamaktadır.

Tasarım problemi “ne”, “niçin”, “nasıl”la ilgili değil, “ne olabileceği” ve “nasıl olması gerektiği” ile ilgilidir. Tasarlama ile bilim arasındaki en önemli fark da budur. Bilimin özellikle nitelendirici ve tanımlayıcı olmasına karşın; tasarlama zaman içinde oluşan, yapıla gelen ve betimleyici olmaktadır (LAWSON, B., 1989).

Tasarımcının başlangıçta kavramın, temanın (bağlamın) oluşturulması ve bu kavramı bünyesinde taşıyan bir sonuç ürünün ortaya konulması veya tasarım sürecinin kendi içinde tutarlılığı olabileceği gibi, projenin kendisinin de bir tasarım problemi olması olasıdır.

Tasarımlarda birçok girdinin, kriterin tasarım faaliyetine katıldığı gözönünde bulundurulacak olursa, tasarımlardaki karmaşıklığın artmasıyla tasarımcının bu denli

karmaşık bir kurguda mesleki bilgi ve geçmiş deneyimleri doğrultusunda sezgisel bir yaklaşım ortaya koyması olasıdır.

Tasarım sürecinde yaratıcılık analiz, sentez aşamalarında olabileceği gibi, düşünceyi ürüne dönüştürme aşamasında da oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Sonuç ürüne yansımamış yaratıcılık performansının süreçte yaşanmış olmasının önemi bulunmamaktadır. Dolayısıyla süreçte yaşanan yaratıcılığın ürüne yansıtılmasında deneyimin önemli olduğu ortaya çıkmaktadır.

#### **1.2.1.2.1. Problemin Tanımlanması, Sınırlandırılması**

Sınırlanmış, belli kalıplarla yargılanan şey yaratıcılık olabilir mi? Yaratıcılık yargılanamaz ancak, uyandırdığı entelektüel heyecan nedeniyle tartışılır (YÜREKLİ, H. F., 1995).

Genellikle tasarım süreci uzun bir hazırlık dönemini yani problemi tanımlama ve hazırlanmayı gerektir. Bu dönemde tasarımcı problem hakkında gözlem yaparak ve en belirgin verileri toplayarak analiz etmektedir. Dolayısıyla çözülecek problem hakkında mümkün olan çözüm yollarını düşünerek ve sorgulayarak problemi en iyi şekilde tanımlamaya çalışmaktadır. Zihinsel etkinlik olarak ele alınan ve tasarım probleminin çözümüyle ilgili düşünceler, problem çözme, öğrenme, bilme, algılama süreçleriyle ilişkili olup, sadece tasarlama etkinliğine özgü değildir.

Mekansal tasarım sürecindeki en önemli aşamalardan birisi yaratıcılığı harekete geçirecek olan sorunun sorulması, problemin tanımlanmasıdır. Bu yaklaşım, süreç sonunda yaratıcı çözüme gidilmesi kadar önem taşımaktadır. Yaratıcı tasarımın süreç içerisinde elde edildiği belirtilirken bu yaklaşımın problemin belirlenmesi aşamasında da ortaya konulması gereklidir. Dolayısıyla süreç sırasında yaşanılacak herhangi bir sorun, ürünün yaratıcılık performansını da doğrudan etkileyecektir.



Tasarımı zihinsel bir aktivite olarak gören yaklaşımlar, tasarım olgusunu problem çözmekten çok problem tanımlama ve çözüm bulma olarak görmektedirler. Bu bağlamda tasarımcı tarafından problemin en önemli yönünün seçilip, bir çözüm üretildikten sonra bunun değerlendirilmesi ve sorgulanması yapılmaktadır.

Tasarım, çözümün tasarımcı tarafından değiştirilip, geliştirilmesiyle ilerlemektedir. İyi tanımlanmış ve tanımlanmamış olmak üzere iki tür tasarım probleminden, buna bağlı olarak da iki tür düşünme biçiminden söz edilebilir.

Tasarım problemi hedeflediği sonuçlara bağlı olarak “açık uçlu” ve “kapalı uçlu” olarak ikiye ayrılmıştır. Tek bir doğrunun varılacak hedef olarak seçildiği kapalı uçlu problemlerde sonuç, problem çözme sürecini de etkilemektedir. Bu durumda süreçteki düşünme eylemi, en doğru verilere dayalı bir akıl yürütme süreci olarak, doğrusal bir gelişim göstererek problem çözümüne doğru tasarımcıyı sonuca götürecektir (LAWSON, B., 1980).

Amaç ortaya konulmuş ve sonuçları belli olan problemler, iyi tanımlanmış problemlerdir. Tasarım sürecinde genellikle iyi tanımlanmış problemlerin çözümüyle uğraşılırken, özellikle başlangıçta tasarım problemi iyi tanımlanmamış, belirsiz nitelikte olan problemlerle de karşılaşmaktadır.

*“İyi tanımlanmış problemlerin sonuçları, amaçları belli ve ortadadır; çözümler, bunlara ulaşmak için uygun araçların bulunmasını gerektirir. Bu tür problemler, aşırı derecede formüle edilmiş oldukları için bilgili bir kişinin daha fazla bir bilgiye gerek duymadan çözebileceği ifade edilmektedir”* (URAZ, T., 1993).

Kuramcılar, tasarım süreçleri irdeleyen ve betimleyen pek çok açıklayıcı şemalar ortaya koymakta; ancak sadece kullanılabilir olgulardan hareket etmenin tasarlama etkinliğini tanımlayabilmek bakımından eksik olmasının yanında yanıltıcı olduğunu da vurgulamaktadırlar. Bu yanılgıya düşmemek için tasarımcının tasarlama eylemi süresince tasarım problemine nasıl yaklaştığı, ne tür zihinsel işlemleri nasıl bir kurgu içinde yaptığı,

bu zihinsel işlemlerin hangi süreçleri içerdiği soruları ön plana çıkmaktadır. Tasarımcının süreç boyunca yaşadıklarını izlemekten çok, bu sürece girmeden önce probleme bağlı tasarım sürecinin başlaması ile birlikte zihinde bu probleme karşı ne gibi yapılanmalar, değişimler meydana geldiği önem kazanmaktadır. Açık uçlu problemlerde ise tasarım probleminin başlangıçta iyi bilinemez olması durumu söz konusudur. Sorunun çözüm süreciyle birlikte keşfedilip tanımlanması gündeme gelmektedir.

Kapalı uçlu problemlerde tasarımcı analiz ağırlıklı bir çözüm süreci izlerken; açık uçlu problemlerde sentez ağırlıklı bir çözüm süreci izlenmektedir. Kapalı uçlu olarak tanımlanmış tasarım problemlerinde doğru çözüme ulaşmada önceki deneyimlerden yararlanılarak deneme ve yanılma yoluyla adım adım bir yol izlenmektedir. Oldukça belirgin bir amaca ulaşmak için önceden belirlenmiş, fazla inişli çıkışlı olmayan bir yol izleyen doğrusal düşünme ve akılcı süreç bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Tümdengelim ve tümevarım olmak üzere temelde iki farklı yaklaşım içermektedir. Problem girdilerinden biri veya birkaçı doğrultusunda tasarımcının, ürünün bitmiş formuna karar vermesi “tümdengelim”dir. Tasarımcı tasarımı oluşturan parçaları önceden kararlaştırmış, bu form kapsamında tasarımı biçimlendirmeye yönelmiştir. Tümevarım ise bütünü oluşturacak parçaların adım adım biraraya getirilmesiyle bitmiş formun oluşturulmasıdır (URAZ, T., 1993).

Tasarımı bilimselleştiren ya da rutinleştiren yöntemi bulmaya yönelik çalışmalar hiç bir zaman tasarımcının gerçekte bu şemaları izler biçimde davrandığını ispatlayamamış, fakat tasarımcının tasarımı nasıl gördüğünü ortaya koymuştur (LAWSON, B., 1980).

*“Algı sistemi, gelen girdileri pasif bir şekilde almaz, aynı zamanda duyuşsal verilerle en tutarlı algının bulunmasına da çalışır. Çoğu durumda, duyuşsal verilerin mantıklı tek yorumu vardır ve doğru algının bulunması o kadar hızlı ve otomatik bir şekilde işler ki farkında olamayız, yalnızca olağandışı durumlarda, belirsiz şekillere baktığımızda, algı sisteminin hipotez test etme ihtiyacı açığa çıkar”* (ATKINSON, R., 1995).

Algı aslında tasarım eylemi sürecinde karşılaşılan problemlerin tanımlanabilmesinden, çözümün üretilmesi ve biçime dönüştürülmesine kadar geçen sürecin her aşamasında yaratıcı etkinliği, daha önce kurulmamış ilişkileri kurarak yapılandırmada etkin bir rol oynamaktadır.

#### **1.2.1.2.2. Tasarım Kurgusunun Analiz ve Sentezi**

Tasarlamak insanın, insan zihninin olağanüstü bir yeteneği, varolmayanın düşünün kurulmasıdır. Yeni bir kuruluşun, gerçekleştirilmenin, dönüştürmenin ilk adımı, başlatıcısıdır. Dolayısıyla ilk olarak bir farkına varış ve sonra yeniden kuruluşun alanıdır.

Tasarlama etkinliği ile doğrudan ilişkisi olmayan birçok insan da günlük yaşantısında farkında olmadan aynı zihinsel etkinliklerde bulunmaktadır. Dolayısıyla, zihinsel etkinlik olarak ele alınan ve tasarım probleminin çözümüyle ilgili düşünceler, problem çözme, öğrenme, bilme, algılama süreçleriyle ilişkili olup, sadece tasarlama etkinliğine özgü değildir. Ancak, tasarımcının nitelikleri onu diğer insanlardan ayırmaktadır. Tasarımcı zihinsel etkinliği biçim yönünden de ele alarak tasarım sürecinin başından sonuna kadar formu, mekanı üç boyutlu -kütle ve yüzey olarak- gözönüne getirebilme ve algılama yani “hayal etme” yeteneğine sahiptir.

Bir kavramın kurgulanarak tasarıma dönüşmesinde, kavramın yapısını tasarımla bağdaştırmak, tasarım probleminin tanımını daha geniş bir yaklaşımla değerlendirmek, tasarım kurgusuyla örtüşen biçimin dışında yeni biçimler ortaya koymak hem sezgisel hem de belleksel işlemler içermektedir. Tasarımın kurgusu öncesinde gerçekleşen belleksel işlemler hem tasarım sürecini, hem de süreç sonunda ortaya çıkan sonuç ürünü etkilemektedir.

Tasarım probleminin tanımlanarak ortaya konulması ya da tüm boyutlarının kavranarak bir çerçeve çizilerek sınırlandırılması, tasarım kurgusunun oluşturulmasında çözümün kendisi kadar önemlidir.

Bütün tasarımlar gerçekleştirilmeden önce zihinde tasarlanmak ve bir biçimde sunuma, üretime, yapıma yönelik olarak aktarılmak durumundadır. Bu özelliği ile tasarımın yeni bir olgu değilse de özellikle 20. yüzyılın bir kavramı olduğunu söylemek mümkündür. Tasarım olgusunun vurgulu bir biçimde ortaya çıkışı, önemi ve kapasitesinin farkına varılarak ayrı bir disiplin olarak belirmesi 20. yüzyıla denk gelmektedir.

Tasarımcının başlangıçta ana fikrin oluşturulması ve bu ana fikri yansıtan ürünün ortaya konulması veya tasarım sürecinin kendi içinde tutarlılığı olabileceği gibi, fikrin sunulması da bir tasarım problemi olabilir. Tasarımcı kendi deneyimlerinden yola çıkarak ortaya koymuş olduğu tasarımı imgelem ve kavram olgularıyla destekleyerek tasarım kurgusunu oluşturabilmektedir. Oluşturulan bu kurgu tasarımın kendisiyle bağıntı kurarak anlamlı ve anlaşılabilir bir dille sonuçlanabilir. Dolayısıyla, tasarım zaman, mekan, anlam ve iletişimin örgütlenme sürecidir.

Yaratıcılığın ortaya konulduğu, anafikrin oluşturulduğu tasarım olarak tanımlanan süreç araştırma ve soruşturmanın (anlama ve kavramanın) en yoğun olduğu evredir. Bu süreç içinde yapılan tanımlama, değerlendirme ve yorumlara bağlı olarak yeni öneriler ortaya konulmaktadır. Dolayısıyla, tasarım süreci, mekan tasarımının doğrudan estetik ve eleştiri ile ilişkilendirildiği, hatta üst üste düştüğü evredir. Analiz etmekle başlayan, değerlendirme ve yorumlamayla sonuçlanan bu süreç tasarımcıyı gerçeklik ortamına bağlamaktadır. Bu ortam aynı zamanda tasarım bilgisinin oluştuğu sosyo-kültürel ortamdır. Bu sayede tasarım, toplumsal olduğu kadar mesleki bağlamda da sosyo-kültürel bir olgu haline gelmekte; eleştiri aracılığında, tasarım bilgisi ve onun bağlamına ulaşmak söz konusu olabilmektedir.

Algılanılan şeyler, duyuşal sistemi etkileyen bir fiziksel özellikler yumağı değildir; algılayan kişiye anlam ifade eden şeylerdir. Bu anlam, uyarının önceki olay ve deneyimlerle bağlantısını kuran belleğe dayanmaktadır. Uyarana anlam veren, uyarının kendisi değil, onu algılayan kişidir (ATKINSON, R., HILGARD, E., 1990).

Belleğe aktarılan, algılanan nesnenin, kurgunun estetik ya da tasarım prensiplerine göre sorgulanıp, eleştirel bir süzgeçten geçtikten sonra bellekte imgelenecek depolanması, aynı bağlamda sorunlara çözümler getirilmesi gerektiğinde yeni yaklaşımlar için daha yaratıcı fikirler sunmayı kolaylaştırmaktadır.

Tasarım sürecinde yaratıcılık analiz, sentez aşamalarında olabileceği gibi, düşünceyi ürüne dönüştürme aşamasında da oldukça önemli yer tutmaktadır. Ancak ürüne yansımamış yaratıcılık performansının süreçte yaşanmış olmasının pek anlamı olmamaktadır. Bu noktada süreç boyunca yaşanan yaratıcılığın ürüne yansıtılmasında deneyimin önemli bir yer tuttuğu görülmektedir.

Tasarım sürecini ve kurgusunu temel alan yaklaşımlar, tasarım kurgusuna yönelik çeşitli yaklaşımlarla bilgi toplama, gözlem yapma, hipotezler kurma ve tüm bunların ötesinde tasarımın kurgusunu etkileyecek, yönlendirecek şekilde bilgi birikimi sağlamak amacıyla yapılmaktadır. Bilgi birikimi tasarımın kurgusuna başlanmadan önce elde edilebileceği gibi tasarım sürecinde de elde edilmesi mümkündür.

Tasarımı biçimlendirirken ortaya konulan rutin, yenilikçi ve yaratıcı gibi tasarım yaklaşımlarının kurguya katkıları farklı açılardan değerlendirilmektedir. Bu bağlamda bu yaklaşımlar irdelenecek olursa:

- **Rutin tasarım**, genellikle problemin çok iyi tanımlandığı, kullanıcı gereksinimlerinin çok belirgin olduğu ve tasarımcıya kendisinden ne istendiğinin çok kesin bir şekilde anlatıldığı durumları kapsamaktadır. Problemin tanımlanmasıyla yanıtı olabilecek çözümün “tipi” de tanımlanmış olmaktadır. Dolayısıyla tasarımcıya düşen görev, bu tipi mevcut duruma göre her yönüyle oluşturup detaylandırmak ve yeniden ortaya koymaktır. Çok büyük değişiklikler söz konusu değildir. Örnek alınan tip “görsel model” işlevi görmektedir ( TURGAY, O., 2003, YAROĞLU, K.,2000)
- **Yenilikçi tasarım** yaklaşımında, yeni biçimlerin elde edilmesi amacıyla iki farklı yol izlenmektedir. Bu yollardan ilki seçilen bir prototipin amaca uygun olarak adım adım

değiştirilerek öncekinden farklı bir biçim elde edilmesidir. Sonuçta elde edilen biçimle, hareket noktası olan prototipteki düzen yani öğeler arası ilişkiler özde aynıdır. Ancak öğelerin ve aralarındaki ilişkinin biçimi değişmektedir. İzlenen yollardan ikincisi düzen ve öğelerin değiştirilmesi prensibine dayanmaktadır. Seçilen prototip aranan çözüm için uygun değilse öğeleri ve öğeler arası ilişkileri değiştirmek, yeniden düzenlemek gerekmektedir. Bazı öğelerin atılması, bazılarının katılması, değiştirilmesi, ilişkilerin ayrılması, gruplanması, birleştirilmesi ve yeni ilişkilerin kurulması yaratıcı imgelem faaliyetinin etkin olduğu bir düşünme sürecinin sözkonusu olduğunu göstermektedir. Bu tür düşünme ve biçimlendirme yoluyla çok değişik ve farklı çözümlere varmak mümkün olmaktadır. İlişkilerin temelinde aynı olduğu ama öğelerin biçimlerinin değişmesinden dolayı farklı görsel nitelikleri olan biçimlerin elde edildiği gözlenmektedir ( TURGAY, O., 2003, YAROĞLU, K., 2000).

- **Yaratıcı tasarım** yaklaşımında ise tasarlayan kişinin yaratıcılığı daha ön plana çıkmaktadır. Ortaya çıkan biçim, diğer yaklaşımlara göre daha soyuttur (Şekil-1.22). Bunun nedeni ise biçimin düşünülmesinde ve görselleştirilmesinde bu işlemleri kolaylaştıracak “aracı” olarak hiçbir “görsel model” olmamasıdır. Tasarımcı tasarım problemini bazen bir kavrama indirgeyerek soyutlamış olmakta ve biçimlendirme yoluyla bu kavramın nasıl ifade edilmesi gerektiğini araştırmaktadır. Sözel kavramların biçime dönüştürülmesinde tasarımcının kendi yorumu ağırlık kazanırken, çoğu kez de soyut geometrik form ve formların geometrik düzeni aranmaktadır. Daha önce düşünülmemiş olanı yapmak, yeni bir durumu ifade etmek yeni düzenlerin yaratılmasını gerektirmektedir. Yaratıcı düşüncenin de çeşitli yollardan yeni biçimleri oluşturduğu görülmektedir. Biçimin bu yeni düzenler sayesinde görselleşmesi ve ortaya konulması mümkün olmaktadır ( TURGAY, O., 2003, YAROĞLU, K.,2000).



Şekil-1.22: Yaratıcılığın daha önplan çıktığı soyut eskiz örneği

Algıyı, bağlamdan önceki deneyimlerden etkilenen aktif bir hipotez test etme süreci olarak gören kurama **analiz-sentez** kuramı denilmektedir. “Analiz-sentez” kavramı, algılayan kişinin nesnenin özelliklerini “analiz” etmesi ve daha sonra bu özellikleri, bütün genel bilgisine en iyi uyacak algıyı oluşturmak için bir araya getirmede kullanmasını öngörmektedir. Analiz-sentez, gözleyen kişinin belleğinde geçmişte karşılaştığı her bir uyaran için bir şema bulunduğunu varsaymaktadır. Bu bağlamda algılayan kişi gördüğü şeyin ne olduğu hakkında en iyi tahmini elde etmek için nesnenin özelliklerinden, bağlamından ve kendisinin önceki deneyimlerinden yararlanmaktadır. Öncelikle içinde bulunulan bağlam irdelenerek gözlemleyen kişinin önceki deneyimleri ve mevcut duruma ilişkin beklentilerine dayanarak hipotez oluşturulmaktadır. Daha sonra ise, gözlemci verilen uyarının özelliklerini irdeleyerek bellekten geri çağırdığı şemayla eşleştirmeye çalışır. Analiz-sentez kuramına göre algı, gerçekle denk düşen bir hipotez buluncaya kadar süren aktif bilişsel bir süreçtir. Bir uyaran girişine uygun şema bellekten çağırıldığında, bu uyaran anlam kazanmaktadır.

Analiz-sentez kuramında, öncelikle uyaran girdisinden, uyarının tanınmasına kadar olan sürecin, hatırlamaktan bir farkı olmadığı düşünülebilir. Dolayısıyla esas anlamda vurgulanmak ve değinilmek istenen nokta, tasarım eylemi ve bu eylem süresince yakın çevremizde olup bitenleri duyarımız aracılığıyla algılayarak kontrollü bir biçimde imge olarak belleğimizdeki imgeleme kodlanmasıdır. Yine bilinçli bir etkinlikle, çağrışımla veya başka biçimlere, fonksiyonlara dönüşüp tasarım problemine aranılan bir çözüm olarak ortaya konulmaktadır.

Analiz-sentez kuramı gözleyen kişinin belleğinde geçmişte karşılaştığı her bir uyaran için bir şema bulunduğunu varsaymaktadır. Şema bir kişinin belleğinde saklı olan ve herhangi bir uyarıyı niteleyen özelliklerin toplamı olarak düşünülebilmektedir. Gözleyen kişi içinde bulunduğu durum ile önceki deneyimlerine dayanarak bir hipotez oluşturur. Bunu izleyen süreçte ise tahmin edilen uyarı ile ilişkili şema eşleştirilmek üzere bellekten geri çağırılır. Birbirini karşılayan kavramlar eşleşirse süreç tamamlanır ve uyarının tanınması sağlanır.

Kısaca bağlamının belirlenip belleğe aktarılan bilgi veya alınan her uyaran farklı bağlamda bir sorunla karşılaşıldığında yaratıcılık anlamında farklı bağlamlar arasında doğru ilişkiler kurarak rasyonel çözümlerin üretilebilmesini sağlamaktadır.

### 1.2.1.2.3. Bağlam ve Deneyim

Tasarım problemiyle birlikte zihinde başlayan tasarlama eyleminde yaratıcılığı bilinçli bir etkinlik olarak kullanabilmek için tasarımcı, süreç sırasında gelişigüzel bir düşünme içerisine girmemektedir. Tasarım düşüncesinin yapısını ortaya koymadan önce, tasarım gibi öznel bir eylemi yerine getirirken tasarımcının zihninde olup bitenlerin anlaşılmasına yardımcı olacak düşünme olgusunu, deneysel kuramlar bağlamında irdelemenin doğru bir yaklaşım olması olasıdır.

Algılamanın, duyularla farkına varma ve akıl yoluyla bilgi alma olmak üzere iki anlamı da içerdiği savunulur. Çevreden bilgi alma yoluyla kendiliğinden oluşan algı, bireyin bu bilgileri uygun ve doğru şekilde eyleme dönüştürmesinde, algılanan bilgilerin yorumlanmasına ve değerlendirmesine yardım etmekte olduğu fikri ortaya konulur (AYDINLI, S., 1986).

Anlamlama, bir nesneyi, bir varlığı, bir kavramı ya da bir olayı zihinde canlandırabilecek bir göstergeye (işarete) bağlayan oluşturmaktır. Karşılaşılan durum için sağlanmak istenen davranış biçimi ya da iletilmek istenen bilgi geçmiş deneyimlere dayanarak çağrışım yoluyla oluşturulmaktadır.

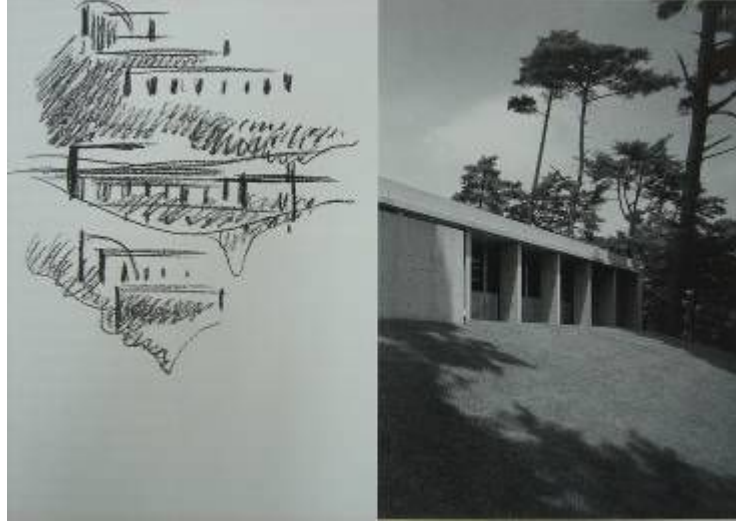
**Bağlam**, tasarım sürecinin başında bilinç altını tasarım problemiyle ilişkili olarak harekete geçiren imgelerin seçilmesi ve yeni ilişkilerle ortaya konulmasında önemli bir çerçeve çizen ve yol gösteren bir kavramdır

Bağlam zihindeki imgelerin hangi kritere, hangi yönüne göre bilinç üstüne taşınacağını tarifler ki, bu tarif tasarımcıyı ürün aşamasına kadar tutarlı bir şekilde takip eder ve kendini üründe gösterir. Başta sezgisel olarak ortaya konulan bağlam, tasarım süreci



sonunda yerini kurallı olarak ortaya konulan bağlamlara bırakır ki, bu da üründe kullanılan yaratıcı düşüncenin özgünlük ve tutarlılık bakımından önemli farklar yaratmasını sağlamaktadır.

Grafik düşünmeyle ilgili yapılan eskizler ve skeçler hızlı, esnek, çok seçenek sunan bir üslup izlerken düşünme eylemini sınırlandırıcı bir nitelik taşımamaktadır. Zihinde yaratılan düşünceyi kimi zaman soyut kimi zaman da somut skeçlerle ifade etmek mümkündür. Soyut skeçler daha çok düşüncenin kavramsallığına ait fikirleri yansıtmaktadır. Somut skeçler ise daha iyi düşünülmüş, detaylı, dikkatli çözülmüş fikirleri yansıtmaktadır (Şekil-1.23).



Şekil-1.23: Somut mekan çözümüne ilişkin eskiz çalışması, Koshino House, Ashiya, 1980, Ando

Bellek ile ortamın iletişimi olarak da tanımlanan estetik, yalnızca ürünle değil, aynı zamanda süreçle, yapının tasarımı ve kullanımıyla, hoşlanma ve memnuniyet duygusuyla ve değerlendirmeye katılan yetenekle ilgilenecek mekan tasarımında eleştirinin temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda estetik boyuta pek çok etkenin katılmasının yanında felsefe açısından yaklaşımdan ve deneysel psikoloji açısından söz etmek olasıdır. Filozoflar konunun zihinde temellendirilmesi gereğinden söz ederken; deneyselciler kişinin deneyimleri üzerinde durmaktadırlar (HUTTON, P., 1993).

Mekan hakkında ortaya konulan hipotez ve oluşturulan algının, yalnızca mekanın özelliklerine değil, aynı zamanda mekanın hangi bağlam içinde görüldüğüne ve

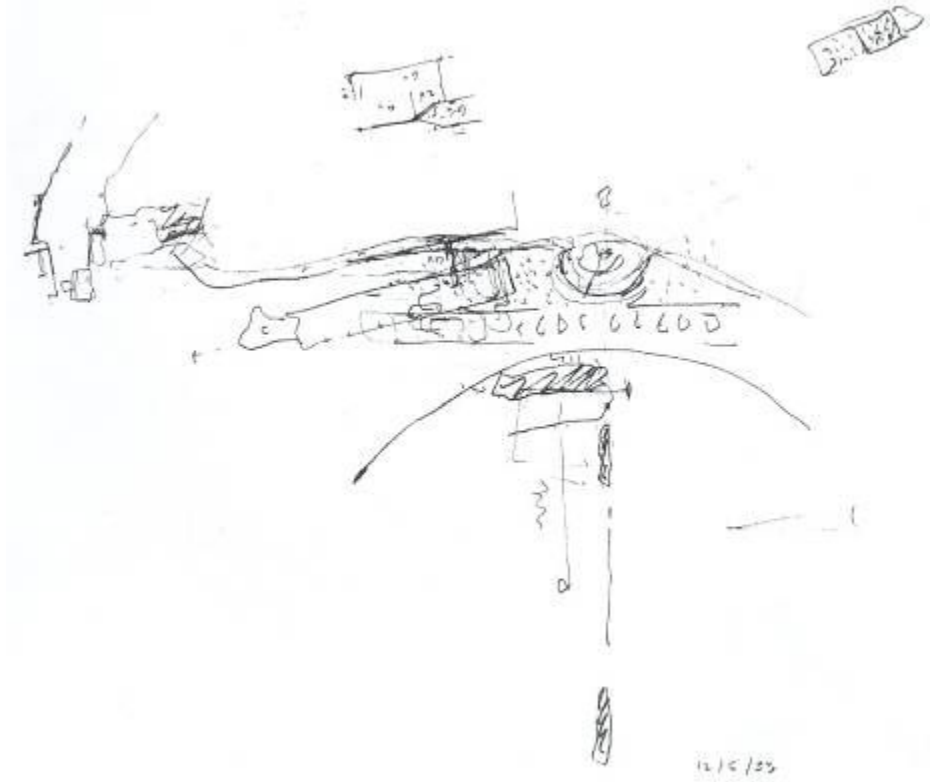
değerlendirildiğine de bağlı olduğu gözlenmektedir. Mekanın bağlamını o mekanda gerçekleşen yaşam, eylem, aktivite, kullanıcının devinimi kısacası her tür fenomen oluşturmaktadır. Mekanın bağlamını oluşturan diğer etmenler de mekanın kendisi haricinde içinde bulunduğu çevre ve mekansal özellikleridir.

Rudolf Arnheim, “Kavrama”yı bilginin alınmasına, depolanmasına ve işlenmesine ilişkin tüm zihinsel işlemler ; duyuşsal “algılama”yı ise hatırlama, düşünme ve öğrenme etkinliğı olarak tanımlamaktadır. Grafik düşünmeyi ise görsel düşünme eyleminin çizim biçiminde anlatılması olduğunu ifade etmektedir (AYDINLI, S., 1992).

Önceki deneyimler, bir nesne ya da herhangi bir şey ilk görüldüğünde bellekte oluşturulan algısal yaklaşımları etkilemektedir. Dolayısıyla objektif algılamada meydana gelen bu bağlamdaki bir kısıtlama yönlendirme tasarım sürecinde gerçek sorunu ve problemi çözmek için en elverişli ve kritik hareket noktasını algılamaya engel olabilmektedir.

Mekanların yalnızca kendi bileşenleri ile değil içinde geçen yaşamsal deneyimlerle, devinimlerle, insanın kattığı değerlerle belleğe kaydedilmesi, mekansal algının düzenlam yerine kavramsal, anlamsal, duygusal bir boyut kazanmasına olanak sağlamaktadır. Bilginin belleğe kodlandığı bağlam ile geri çağrıldığı bağlam arasında benzerlik olması durumunda da çağrışım sözkonusu olmaktadır ve geri çağrılma işlemini kolaylaştırmaktadır. Çevrenin fiziksel koşulları, kişinin kendi özellikleri, birikimleri bu duruma etki eden önemli faktörlerdendir.

Eskiz yaparak düşünme, tasarımcının kendi iç dünyasıyla, hayalgücüyle, kısacası kendisiyle iletişim kurması olarak da görülebilir. Akla gelen her düşünce kağıt üzerinde soyut şekillerle ifade edilmesine karşın, görüldüğü zaman bir başka düşünceye yol açabilmektedir (Şekil-1.24).



Şekil-1.24: Crawford Evi'nin mekansal çözümüne ilişkin eskiz çalışması, Morphosis.

#### 1.2.1.2.4. Sonuç, Projelendirme (Karar Verme Süreci)

Karar verme sürecinin kendisi bir somutlaştırmadır. Yaratıcı tasarımcı önce dönüştürmelerle soyut nitelikli ilk biçimi oluşturmakta sonra da bir organizasyon yolu, bir düzenleme kuralı, bir ilkeye bağlı kalarak biçimi adım adım somutlaştırmaktadır.

Tasarımcı tarafından belirlenen ve çözülmek üzere ortaya konulan tasarım problemi, gereksinimler doğrultusunda öncelikle görsel olarak düşünülmektedir. Tasarımcı çözümlenmesi gereken probleme farklı tasarım anlayışlarıyla yaklaşmakta ve koşullara uygun olarak detaylandırıp, yeniden ortaya koymaktadır.

Yaratıcılık kazanılan “idea”larla eski birikimleri birleştirerek bir kurgu ortaya koymaktır. Yaratıcı yaklaşım sonucunda ortaya konulan sonuç ürün, “yaratıcılık” kavramı tanımına

uyarak yalnız eski idea ve kazançları olduğu gibi kabul etmeyip yeni deneyim ve birikimlerle yeni katkılar sağlamayı amaçlamaktadır.

Soyut biçimler daha az bilgi içerdikleri için imgelem türü işlemlerin egemen olduğu aşamalarda daha verimli olmaktadır. Bu biçimler fazla bilgi aktarmamalarına rağmen daha fazla yorum yapma olanağı verdikleri için düşünmeyi genişletmekte, genişleyen düşünme ise mekanı ortaya koymayı kolaylaştırmaktadır. Tasarımcı hayalgücünü ve belleğinde daha önce kaydedilmiş deneyimleriyle biçimi kurgulamaya çalışmaktadır.

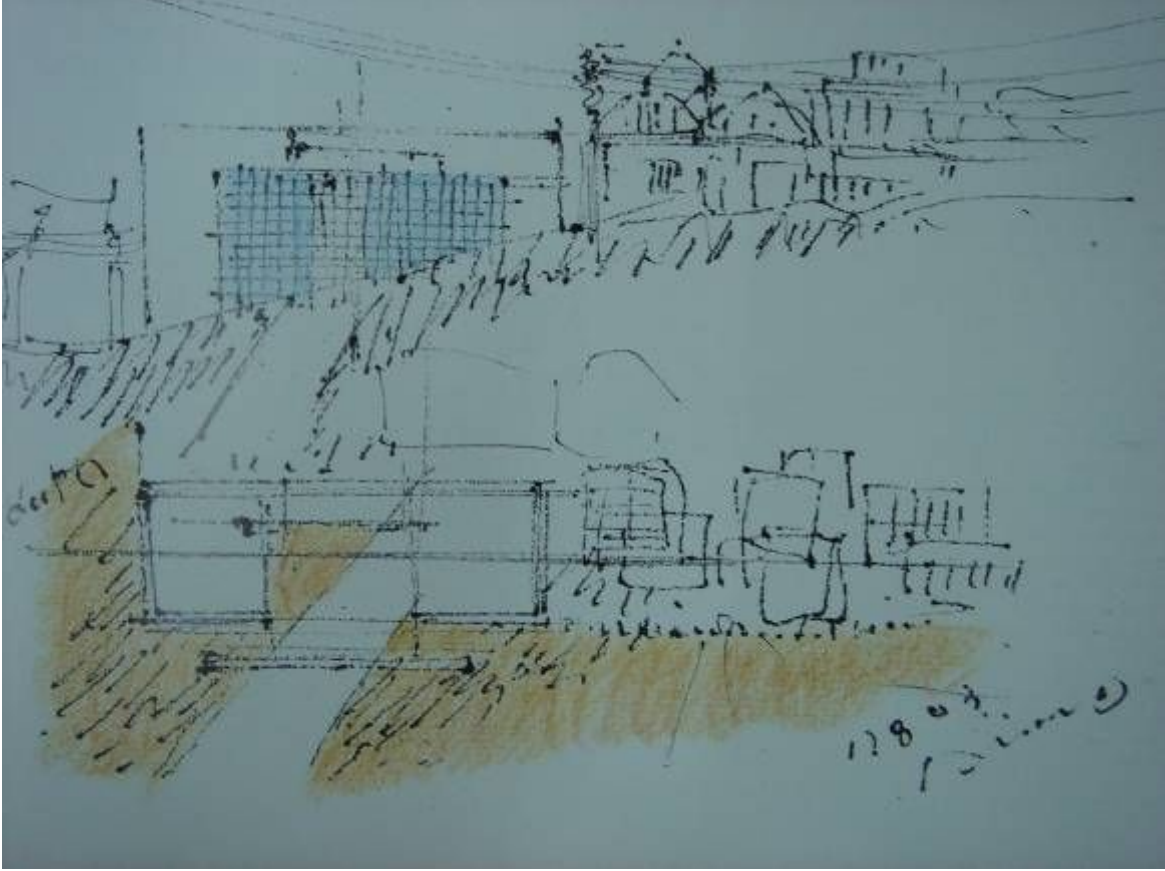
Duyularla algılanan çevrede, yaşamın tüm anlarında algılama süreci devam etmektedir. İster bilinçli, ister bilinçsiz olsun aynı anda birden fazla uyarın tarafından uyarılmak mümkündür. Aktif bilinç ile gelen uyarılar ve algılar, belleği oluşturan yapının “bilinçli” etkinliği sayesinde algılamaları eleştirel ve sorgulayıcı bir yaklaşımla işleyerek bu bilgileri imgeler olarak bellekte depolamaktadır.

Yaratıcı edinim, yalnız yenilik meydana getirmeyen, bilinen bir şeye indirgenemeyen, eski malzeme ile yeniden kurulamayan bir şeyi meydana getirir görünse de arada bir yeniden doğan ve kanıtlarını, gerekirse deneysel yöntemlerini tazeleyen bir düşünce kipidir. Bu bağlamda bir kavramın çeşitli yönleriyle ifade edildiği soyut biçimleri oluşturmak mümkündür. Biçimi oluşturan parçaları küçük sembollere indirgemekle bu parçalar arasındaki ilişkileri daha iyi anlamak mümkün olacaktır.

Aktif ve pasif bilinç durumları arasında kesin bir ayrım yoktur. Düşünme, her iki durumda da sürmektedir ve her ikisinde de düşünce akışı, farkındalık dahilinde veya farkındalığa yakın olarak gerçekleşmektedir. Bilinçli olarak algılanmayan pek çok uyarın, bir şekilde kaydedilmektedir. Ancak farkındalık sınırları içerisinde işlenen ve depolanan bilginin, farkında olmadan edinilen bilgiye göre tasarım sürecine girdi olabilme ihtimali daha yüksek olacaktır (ATKINSON, HILGARD, 1995).

Konsept, kavramdan projeye geçiş aşamasında oluşturulan, ilk somut adımdır. Projelendirme süresince oluşacak arkitektonik kodları ve bunların bir araya gelişlerindeki kuralları

belirleyecek olan sistemin bir ön tasarısı, ön taslağıdır. Bu bağlamda konsept tasarımın öznel ve nesnel dili doğrultusunda somutlandırıldığı çizim, eskiz vb. olarak görülmektedir (KRIER, R., 1991) (Şekil-1.25). Daha sonraki metinlerde konsept sözcüğünün karşılığı olarak “ön tasarı” sözcüğü kullanılacaktır.



Şekil-1.25: Mekanın ortaya çıkışını sağlayan konsept çalışması

## **BÖLÜM 2. ALGI: MEKANIN ANLAMLANDIRILMASI BOYUTUNDA “ALGI”**

### **2.1. Algı Süreci**

Algı, duyu verilerini örgütleyip yorumlayarak çevredeki nesne ve olaylara anlam verme sürecine getirilen tanımdır (CÜCELOĞLU, D., 1992). Çevreyi algılamada daha önceki yaşam deneyimlerinden yararlanmak mümkündür. Dolayısıyla algının kişiye özgü öznel bir süreç olduğunu ifade etmek yerinde bir yaklaşım olarak görülmektedir. *‘Nesnel dünyayı duyular yoluyla öznel bilince aktarma’* olarak tanımlanan algı, alınan duyum ile daha önceki çeşitli zamanlarda alınan imgeleri canlandırma, bir küme yapacak şekilde birleştirme ve bunların hepsine sonuçta duyumu doğuran olgu üzerinde toplama gibi önemli ve karmaşık zihin çalışmasıdır (GÜRER, L., 1990).

İnsan-mekan arasındaki ilişkinin kurulması, mekanı oluşturan bileşenlerin ve bu bileşenler arasındaki kurgunun analiz edilmesine ilişkin değerlendirme eyleminin, sürecinin içinde “algı” temel bir fonksiyon üstlenmektedir.

Algı, bellek ve imgelem kavramlarının temellendirdiği, düşüncelerin biçimlere dönüştüğü, çözümlerin yaratıcı olması için soruların sorulduğu, yaratıcılık kavramının gizeminin saklandığı zihin tasarım sürecinin en önemli parçasıdır.

Algı bir örgütleme eylemidir. Duyuların kişinin belleğine gönderdiği mesajları düzenlemek ve önceki deneyimlerin de yardımıyla anlamlandırmak algının temel özelliğidir. Algı sistemi, gelen girdileri pasif bir şekilde almamakta; duyu verileri en tutarlı algının bulunmasına da çalışmaktadır. Çoğu durumda, duyu verilerin mantıklı tek açıklaması bulunmaktadır ve doğru algının bulunması o kadar hızlı bir şekilde gelişmektedir ki, kişi bunun farkına varamamaktadır. Dolayısıyla algı, duyulardan daha karmaşık ve daha fazla anlam ifade eden durumdur.

Algı aslında tasarım eylemi sürecinde karşılaşılan problemlerin tanımlanabilmesinden, çözümün üretilmesi ve biçime dönüştürülmesine kadar geçen sürecin her aşamasında yaratıcı etkinliğin, yeni yapılanmalar sayesinde geliştirilebilmesi için bir ön evredir.

Algı psikolojisi ise çevreden edinilen duyuşsal bilginin işlenmesine ilişkin çalıřma alanı oluřturarak, insan-çevre iliřkisinin incelenmesinde yer almaktadır. İnsanın mekansal çevre ile iliřkisi, çevresel bileřenlerin ifade aracı olan biçimle, biçimin insana gönderdięi mesajla ve bunların algı yoluyla insan tarafından deęerlendirilmesiyle gerçekteřmektedir.

*“Algının tasarımcının çevresinde olup bitenlerden haberdar olması ve en önemlisi sadece görsel deęil tüm duyularla zihne iletilen etkilerin farkında olunarak deęerlendirilip, birer imge halinde bilinç altında saklanması gibi önemli bir yeri vardır”* (AKYILDIZ, A., 2003).

Mekansal gerçekteřlik semboliktir ve algılayan kiřinin zihninde oluřan bir kavramdır. Bellek, biraz önce görölmüő olan ile řu anda görölen arasındaki iliřkiyi kurmaktadır. Mekanda algılanmıő olanları hatırlayabilmek için bellek gerekli bir unsurdur. Dolayısıyla buna baęlı olarak mekansal gerçekteř genelde “subjektif” olarak kabul edilmekte ve gerçekteřin bir yorumu olduęu belirtilmektedir. Mekanı gözlemleyen bireyin edindięi mekana iliřkin imaj, büyük ölçüde mekana getirilen bir yoruma dayanmaktadır. Bu getirilen yorum mekanı belirleyen elemanlar arasındaki sıralamaya ve önceliklere dayanmaktadır.

Gerçekteř mekanı, içinde hareket eden bireye, bu mekanı algılaması ve kendi yorumunu katmasını saęlayacak imkanlar yaratmaktadır. Kullanıcı, mekanı kendi birikim ve güncel gerçekteřlięi ile tecrübe ederek kendi bakıř açısından anlamlandırmaktadır. Mekanı gezen kullanıcı belleęinde yaratmıő olduęu mekanı içerisinde de gezinmeye bařlamakta, gerçekteř mekandaki bazı karakteristik özellikleri belleęine kaydetmektedir. Bu bağlamda tasarımcının mekânın kurgusunu oluřtururken, kullanıcının kendi birikimini ve gerçekteřini mekansal karmařa ve belirsizlięe düřmeden oluřturmasına imkan saęlaması gerekmektedir.

Bireyin duygu ve davranıřlarına iliřkin imkanlar doęal ve insan tarafından inřa edilmiő yakın çevreden dolayı kısıtlanmıřtır. Ancak inřa edilen çevre bireyin psikolojik ve fiziksel güvenlik, barınma gibi bir takım psikolojik gereksinimlerini temin etmek

zorundadır. Ancak gereksinimler kişinin yaşam felsefesine, kişiliğine, kültürel birikimine göre kişiden kişiye çeşitlilik göstermektedir.

İnsanın algılama yeteneği, dış dünya ile iletişim kurmasının temelini oluşturmaktadır. Algı, kişinin yakın çevresinden bilgi elde etme sürecidir. İki temel teori yaklaşımı bulunmaktadır. Bunlardan bir tanesi duyumsal deneyimlere diğeri ise aktif ve birbirleriyle ilişkili sistemlere dayanmaktadır. Bu bağlamda algılama yeteneği ve dış dünya arasındaki kurgu, algının nesneden öznele, somuttan soyuta doğru bir geçişliliğinin göstergesidir.

Algı sürecine etki eden birtakım fizyolojik özellikler bulunmaktadır. Kişinin yaşı, zeka düzeyi ve cinsiyeti gibi temel özellikler algılama süreci üzerinde etkilidir. Bu değişkenlere bağlı olarak duyu organlarının kapasiteleri de kişiden kişiye değişiklik göstermektedir. Genel olarak algısal süreç ve mekansal imaj, görselliğin ön planda olduğu boyutlarıyla incelenmekle beraber çoğunun başvurulan örnek ve uygulamaların görsel olarak farklı yöntemlerle analiz edilerek okunmasına yer vermediği görülmektedir.

### **2.1.1. Algı Sürecindeki Tanım ve Kavramlar; Gestalt Teori kavramı**

Algılanan kavramların, daha önceden öğrenilip bellekte saklanmakta olan diğer öğelerle ilişkilendirilmesi süreci “kavrama” olarak tanımlanmaktadır. Bu kavram algısal süreç bakımından büyük önem taşımaktadır. Bunun nedeni ise duyuların anlamlandırılarak algının oluşmasını sağlamasıdır.

Algı sürecine ilişkin pek çok kuramcı tarafından ortaya konulan çeşitli tanımlar bulunmaktadır. “C.T: Morgan algıyı, duyum süreci ile ilişkisi temeline dayandırarak “duyumları yorumlama, onları anlamlı hale getirme süreci” olarak tanımlamaktadır. D. Cüceloğlu’nun “algı, duyu verilerini örgütleyip yorumlayarak çevremizdeki nesne ve olaylara anlam verme sürecine verilen addır” şeklinde getirdiği bir tanım bulunmaktadır. D. Hançerlioğlu ise algıyı, “nesnel dünyayı duyular yoluyla öznel bilince aktarma” olarak tanımlayarak “algı, dış dünyanın duyularla gelen imgesinin bilinçte gerçekleşen



*tasarımıdır” tanımlamasını yapmaktadır. I. Altman ise algıyı “insanların duyuları aracılığıyla aldıkları bilgileri yorumlayarak zihinlerinde kavramsallaştırmaları” olarak tanımlamakta, mekansal çevreden alınan bilgilerin kodlanması, saklanması, hatırlanması ve tekrar kodların çözülmesi süreci olarak açıklamaktadır” (KAHVECİOĞLU, H., 1998). Algısal sürecin, plastik biçimleri kavramsallaştırarak zihinde işlenebilir hale getiren ve bunu yaparken de algılanan nesneye ilişkin özelliklere kişiden kaynaklanan diğer verileri de katmasıyla nesnel dünyayı öznelletiren bir kurgusu-yapısı olduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla algısal sürecin bu yaklaşımı, gerçek anlamda fiziksel nesnelere meydana gelen mekanların soyut ve kavramsal boyutlar kazanmasına imkan sağlamaktadır.*

“Bir bütünün kendisini oluşturan parçaların algılanışını etkilediğini” vurgulayan bir Almanca sözcük olan “Gestalt”ın Türkçe’de tam karşılığı yoktur. Ancak Gestalt sözcüğünün ifade ettiği kavrama ilişkin en yakın anlamları “biçim”, “örüntü”, “düzen”, “bağlam” kavramları ile tanımlanmaya çalışılmakta, bu kavramlar arasındaki ilişkiyi sorgulayan bir anlam ifade etmektedir. Bu bağlamda “kurgu” sözcüğünün de parça- bütün ilişkisi bakımından bu sözcüklere yakın bir anlam taşıdığı da düşünülebilir. Gestalt teorisini savunan kuramcılarının ve psikologların en önemli ilkesi “bütün, kendisini oluşturan parçaların toplamından farklıdır” anlayışıdır. Gestalt yaklaşımı, çevreden bilgi almanın kavrama yoluyla olduğunu kabul etmekte ve kavramayı “amaç ve araçlar arasındaki mantıklı bağların anlaşılması olarak” tanımlamaktadır (AYDINLI, S., 1986).

*“Gestalt teorisini savunan psikologların ilk yaklaşımları üzerine yeni kuramlar inşa eden bilişsel psikologlar, algının, duyuşsal verilerin öne sürdüğü yeni bir hipotez olduğunu savunmaktadır. Bu bağlamda ortaya konulan Necker kübünün şekli, bu iki alternatif hipotezden hiçbirinin doğruluğu hakkında bilgi vermemektedir. Algı sistemi önce birinci, sonra ikinci hipotezi göz önüne alıp test etmiş ve hiçbir yanıtta karar kılınamamıştır. Bunun nedeni ise Necker kübünün iki boyutlu bir yüzeyde gösterilen üç boyutlu bir nesne olmasından kaynaklanmaktadır” (KAHVECİOĞLU, H., 1998).*

Gestalt psikolojisinin temelini oluşturan parça-bütün ilişkisini sorgulayan ve bütünün kendisini oluşturan parçalardan farklı olduğu düşüncesini savunan yapısalcı yaklaşım, “mekan”ı da aynı bakış açısıyla değerlendirerek, fiziksel bileşenlerin oluşturduğu mekanın-bütünün farklı olduğunu savunmaktadır.

Gestalt teorisi temel olarak kendiliğinden oluşan duyumsal girdilerin organizasyonu ve bunların bellekte depolanmasıyla oluşan bilgi-süreç etkileşimi üzerinde durmaktadır. Gestalt teorisinin tasarımcılar üzerindeki etkisini anlayabilmek için formun, alan kuvvetleri ve biçimler arası benzeşimlerin arkasındaki ilişkileri çözümlenmek gerekmektedir. Bu bağlamda teori algıdaki tecrübenin önemini, kişi ve yakın çevresi arasındaki dinamik ilişkinin rolünü vurgulamaktadır.

Hareket algılaması farklı algılama süreçlerinden birisidir. Bu bağlamda hareket algısına neden olan, şekil-zemin ilişkisinin ve nesneye ait uyaranların değişmesi, sadece nesnenin değil algılayanın hareketi ile de mümkündür. Mekansal algının temelini oluşturan bir diğer algılama süreci de nesneyle gözlemcinin arasındaki uzaklığa bağlı olarak ortaya çıkan mesafe ve derinlik algılamasıdır.

Gösterenin yansıttığı kavrama göstergenin düz anlamı denilmektedir. Bir gösteren algılandığı zaman, onun gösterileni yani iletisi zihinde oluşmaktadır. Gösterge kısmında da açıklandığı şekilde gösteren-gösterilen, biçim-içerik çiftlerinden gösterilen ve içerik, düz anlamı oluşturmaktadırlar ( TURGAY, O., 2003)

Düz anlam, zihinsel kavrayış (kavram) zihnimizdeki soyutlanmış, genelleştirilmiş düzleminde yer almaktadır. Bir gösterenin düz anlamı (gösterilen), gerçek dünyadaki nesne değil, o nesnenin zihnimizde yarattığı yansımadır. Bu yansımanın sınırı da, kültürün etkisiyle oluşmaktadır (ERKMAN, F., 1987).

Anlamlama sürecinin önemli ikinci uzantısı da “yan anlam” düzlemidir. Düz anlam, işaret edilen kavram, gösterilen olarak kabul edilmiştir. Ancak bir gösterge her zaman yalnızca bir

anlam taşımamaktadır. Kültürel bağlamda gösterilen, birincil anlamın dışında farklı anlamlara göndermeler yapabilmektedir. Bu ikincil anlamlar da yan anlamları oluşturmaktadır.

Yan anlam bireysel yönler içerdiği gibi toplumsal, tarihsel, kültürel vb. özellikler de içerebilmektedir. Yan anlamlar da belli bir dizge içinde yer almaktadır. Bireysel yoruma açık olma ve bireysel seçimden kaynaklanma nitelikleri tüm yan anlam dizgelerinde aynı yoğunlukta olmamaktadır.

### ***2.1.1.1. Algılama ve Anlamlandırmada Katmanlar Teorisi***

Algılama kuramları kendi içinde duysal deneyimin elde edilmesi üzerine yoğunlaşan ve etkin, karşılıklı ilişkide bulunan katmanların birarada bulunmasıyla farklı yaklaşımlar ortaya koymaktadır. Duyu ve bilgi temeline dayanan çeşitli algı kuramları bulunmaktadır. Duyu temelinin esas alan yaklaşımlar, duysal deneyimlerin kabulü üzerine odaklanmakta ve algılama ünitelerinin nasıl sezildiğini ve biraraya getirildiğini açıklamayı amaçlamaktadır. Bilgi temelinin esas alan algı kuramı yaklaşımları ise etkin ve birbiriyle doğrudan ilişkili duyular üzerine odaklanarak, algılamanın bilgi temelli olduğunu öne süren çevre bilimsel durumları ortaya koymaktadır.

Bazı kuramcılar algısal kuramları temel özelliklerine göre iki ana grup halinde sınıflandırmaktadır. Birinci grubu duyular aracılığıyla alınan duyulara odaklanan ve bunların zihinde nasıl bir araya geldiğini açıklamaya yönelik “***duyuma dayalı algı kuramları***” oluşturmaktadır. İkinci grubu ise duyularla birlikte, aktif ilişki ağı içinde oldukları diğer sistemlere odaklanan “***bilgiye dayalı algılama kuramları***” oluşturmaktadır.

Algı, insan-çevre arasında devam eden dinamik ilişkinin bir parçası olduğu gibi, çevreden edinilen bilginin, deneyimin de üzerine odaklanmaktadır.

Algı, algılayanın potansiyel uyarıyı etkin uyarı durumuna dönüştürdüğü ve duysal mesajların algılayanın nitelikleri, bilgisi ve beklentileri ile etkileşime girdiği bir süreç

olarak da deęerlendirilebilir. Algılanan imgeler anlamlarla bütnleřtirilip, simgesel ya da kavramsal olarak řifrenelmektedir. İmge boyutundan, algısal simge ve kavrama dnřtrlenler ise “yeni bilgi” olarak kaydedilmektedir (BYKARDA, B., 2000).

Anlamlama kuramının esas problematięi anlamı, kavramı ve kavramsal kurgusunu sorgulamaya yneliktir. “Anlamlama, bir kavramı, bir oluřu, bir varlıęı bellekte canlandırabilecek bir gstergeye baęlayan durum, gsteren ile gsterilenin birleřme sreci olarak tanımlanırken, tasarlama srecinin en nemli ařaması da tanımlanmıř olmaktadır.” (TURGAY, O., 2003). Kısaca bir gstergede, gsterenle gsterilen arasındaki iliřkinin kurulmasına “anlamlama” denilmektedir.

Mekana dair oluřturulan ilk imgeler mekanın fiziksel zellikleri doęrultusunda, somut verilere dayanan katmanlarla tanımlanırken, zamanla soyut ve kavramsal katmanların oluřturduęu daha karmařık bir yapıya sahip olmaktadırlar. Bu baęlamda oluřturulan ilk katmanlar nemlerini kaybederken, mekan tanındıktan sonra yklenen anlamlarla elde edilen yeni boyutlarıyla beraber imgelemede yeni katmanlar oluřturulmaktadır.

Soyut ve kavramsal biçimler halindeki konseptleri somutlařtırarak, bunları mekansal gstergelere -arkitektonik kodlara- dnřtrmek de anlamlama kuramının amaçlarından birisidir. Corbusier, bir gstergenin (biçimin) anlamının, onun ait olduęu gsterge (biçim) ierisinde kullanılıřı olduęunu ileri srerken; Rohe, anlamın zorunlu kořulunun, ęeler arasındaki dil btnlę olduęuna dikkati ekmektedir (COLQUHOUN, A., 1990).

Tasarım kurgusunda dil btnlęnn nkořulu, gsteren-gsterilen arasındaki ve gstergelerin birbirleriyle olan iliřkilerindeki anlam birlięinin saęlanmasıyla gerekleřmektedir.

Gsterge ve dizgenin anlamını, onu yorumlayabilecek donanıma sahip bireyi etkiledięinde, bu bakıř aısına sahip bireyin o anlama karřı gsterdięi tepkisi, bireyin belleęinde deneyimsel srelerin bir yansımaları olarak karřımıza ıkmaktadır.

Ortaya konulan tasarım dilinin ve bu dile dayanarak oluşturulan kurgunun anlatım düzeylerini birbirinden ayırarak tasarımın bütünü kavrayabilmek olasıdır. Ancak bu bağlamda ortaya konulan diğer yaklaşımlarda algılanan nesnelerin yer aldıkları çevre ile birlikte anlam kazandığı, bu çevrenin de algılayanın kişisel özelliklerinden dolayı algıya dinamik katkı oluşturduğu ve bireysel bir özellik kazandırdığı düşüncesi savunulmaktadır. Bir göstergenin taşıdığı anlam ile bu göstergeyi bir iç mekan tasarım dizgesi oluşturma yolunda kullanan tasarımcının belleğinde oluşan anlamlandırmalar içerik olarak birbirine eşdeğer niteliktedir. Tasarım sürecinde bir düşünceyi oluştururken bir göstergeyi kullanmak tasarımcının esin kaynağı, çıkış noktası olabilmektedir.

Aktif bilinç sayesinde yakın çevreden gelen uyarılar, algılayan belleği oluşturan yapının (birikimlerin, değer yargılarının, kültürün) kontrolünde işlenerek imgenip bellekte depolanmaktadır. Bilincin aktif olması durumunda dışarıdan alınan uyarılar ve algılar, bireyin oluşturduğu bilinçli bir etkinlikte, eleştirel ve sorgulayan bir çerçevede işlenerek imge olarak bellekte depolanmaktadır.

Mekanla kurulan ilişkinin gelişmesiyle edinilen imge, algılanan mekanda edinilen deneyimin oluşturacağı zihinsel birikim ile mekanın “*varoluşsal*” boyutu üzerine kurgulanmaktadır.

### **2.1.2. Algılama Süreçleri**

Bireyin, yakın çevresini kendine özgü seçiciler kullanarak algılananın uyarıcısı ile ilgili özellikleri kavrayıp seçici bir yaklaşımla algıladığını söylemek mümkündür. Uyarıcının şiddeti, içinde bulunduğu duruma ilişkin beklentiler, gereksinimler ve toplumun değerleri seçiciliği etkileyen önemli faktörlerdir.

Algılama sırasında bellek, algılayan kişinin içinde bulunduğu durumdan beklentilerini, geçmiş yaşamlarını, diğer duyumlarından gelen başka duyuları da, toplumsal ve kültürel etkenleri de değerlendirmektedir. Bu bağlamda algılama hakkında geçmişte edinilen deneyimlerin de kullanıldığı karmaşık kurguya sahip bir süreç tanımlamasını yapmak

olasıdır. Ancak bazı yaklaşımlara göre algının geçmiş deneyimlerin değil, bazı içsel yeteneklerin sonucu olduğu görüşü de savunulmaktadır. Dolayısıyla deneyim ve öğrenme, sahip olunan algılama yeteneğinin daha üst düzeyde kullanılabilmesine imkan vermektedir.

Analiz-sentez kuramına göre algı, gerçekte örtüşen bir hipotez buluncaya kadar devam eden “aktif bilişsel bir süreç”tir. Algılanılan şeyler, kişi için anlam ifade eden olgulardır. Bu anlamı, uyarının önceki olay ve deneyimlerle bağlantı kuran belleğe dayanmaktadır. Bu bağlamda uyarana anlam veren uyarının kendisi değil, onu algılayan kişidir. Belleğimize aktardığımız bilgi veya algılanan her neyse ayrı bağlamda bir sorunla karşılaşıldığında yaratıcılık bağlamında doğru çözümlere ulaşmak mümkündür. Mekansal algının bileşenleri olarak eylemlerin, anıların, olayların, mekan içindeki devinimin ve ortamın etkilerinden bahsetmek mümkündür. İnsan edindiği verileri zihninde mekana yaptığı göndermelerle kodlayarak organize bir şekilde sakladığından, gerçek anlamda mekana ait olmayan her türlü yaklaşım mekana referans vererek mekansal algı içinde yer almaktadır.

Algılanan mekanın belleğe yansıyan imgesi hatırlama, kavrama, anlama gibi süreçlerle, kişinin birikimlerinin de katılımı ile kişiden ve geçmiş deneyimlerinden etkilenmektedir.

Bireyin mekanın niteliklerini algılayıp, mekan ile görsel olarak iletişim kurması sürecinde bireyin kişisel beceri ve deneyimlerine bağlı olarak gözlem yapma, algılama, ayrıntıyı farketme ve hayal gücünü kullanarak mekana ilişkin çıkarımlar sağlamak gibi temel becerilere gereksinimi vardır.

### ***2.1.2.1. Zihinsel Faaliyet Olarak “Algı Süreci”nin Analizi***

Gestalt psikolojisi, davranışı ve deneyimi birbirinden ayrılmaz; aralarında dinamik bağlar olan parçaların oluşturduğu anlamlı bir bütün olarak değerlendirilmektedir. Gestalt Kuramı genellikle bütünlerin algılanması için gerekli kuralları açıklarken, algılama özelliklerine dayanan ilkeleri ortaya koymakta; bunlara deneyim kurallarını eklemekte ve

“simgesel biçimlerin anlaşılmaları, belli bir oranda hangi koşullar altında öğrenildiklerine bağlıdır” açıklamasını getirmektedir (BÜYÜKARDA, B., 2000).

Algı sürecinin analizinde, tasarımı zihinsel bir aktivite olmaktan, tasarım problemini çözmekten çok onu tanımlamak olarak kabul etmek mümkündür. Buna ilişkin olarak problemin en önemli yönü seçilerek, bir çözüm önerisi getirildikten sonra bunun değerlendirilmesi ve sorgulanması yapılmaktadır.

Duyumun gerçekleşmesi, algısal sürecin ve zihinsel süreçlerin başlamasını tetikleyen bir etmendir. Bu bağlamda duyumsal imgeler haline gelen mekana dair bilgiler; algılayan kişinin zihninde depoladığı her türlü deneyimsel birikimlerle bilişsel bir süreçte işlenerek anlamlandırılmaktadır. Bu bilişsel süreç, insanın geçmiş birikim ve deneyimlerine bağlı olduğundan hatırlama, kavrama, öğrenme, bilme gibi durumlar da devreye girmektedir.

Davranışbilimcilere göre, öğrenme kişinin verilen yeni bir uyarıcıya karşı verdiği cevapla ilişkilendirilmesinde önemli bir yer tutmaktadır. Bu yaklaşım ilerideki davranışları da etkilemektedir. Algısal süreçlerle de ilişkili olan öğrenme, hatırlama, kavrama, anlamlandırma gibi bir dizi zihinsel süreç imge olgusunun temelini oluşturmaktadır. Ancak öğrenilen bazı kavramlar zaman içerisinde unutulmakta; diğerleri ise belleğe kaldırılmaktadır. Unutma sürecinde zaman tek başına bir etken değildir.

Sınıflandırma ve genelleme eylemleri öğrenme sürecinde kolaylıklar sağlamaktadır. Farklı kavramlar arasında ilişki kurma, birbirinden ayırdetme, gruplandırma gibi eylemlerde sınıflandırılmış geçmiş deneyimlerin geri çağırılması oldukça önem taşımaktadır. Genelleştirme kavramını uyarıcı ve tepkisel olmak üzere ikiye ayırmak mümkündür. Tepkisel yaklaşım kişinin anlık durumu, kişisel motivasyonu gibi durumlara bağlıdır. Sınıflandırma ve genellemenin sistematığı ele alındığında “girdi aşaması” insanın üzerinde eylemlerini kurduğu çevresel bilgilerin toplanması, “işlem aşaması” bu bilgilerin zihinde işlenerek kavranması ve anlaşılması; “çıktı aşamasını” ise bu iki aşamanın sonunda sözlü, yazılı veya grafik olarak anlatılabilirlik özelliği taşıyan yakın çevre imajı olarak ifade etmek mümkündür.

Bu bağlamda inşa edilen yakın çevre, farklı anlamlar için ortaya konulan çeşitli ürünlerle anlamlandırmak üzere ilişki kurmaktadır. Bu noktada sembolizm kavramı devreye girmektedir. Kültürel farklılıkları sembolik anlamlarla ilişkilendirmek ortaya konulan yaklaşımları anlamakta büyük kolaylık sağlamaktadır (LANG,J.,1987). İnsan davranışlarına ilişkin temel ilke ve prensiplerin tanımlanması, açıklanması, davranış ve çevre arasındaki ilişkinin aydınlatılması için yardım etmektedir.

Anlık duyumsal imgelerin yanı sıra, insanın yaşamsal deneyim ve birikiminin ürünü olan kavramsal dünyası, mekanın algılanmasında oldukça önemli etkindir (Şekil-2.1, Şekil-2.2).



Şekil-2.1: İmge-yaşamsal deneyim etkileşiminin mekansal algıya etkisi, Libeskind.



Şekil-2.2: Serpentine Gallery Pavyonu, Libeskind

### ***2.1.2.1.1. Gösteren- Gösterilen İlişkisi***

Algı sürecinin çözüme yönelik zihinsel bir aktivite olmaktan çok, onu tanımlamak olarak kabul etmek gösteren-gösterilen ilişkisi açısından önem taşımaktadır. Gösteren-gösterilen ilişkisi, algılamaya yönelik duyumun ve zihinsel sürecin başlamasını sağlayan bir etmendir. Bu bağlamda duyumsal imgeler haline gelen mekana dair bilgiler; algılayan kişinin zihninde depoladığı her türlü deneyimsel birikimlerle bilişsel bir süreçte işlenerek anlamlandırılmaktadır.

Gösteren, gösterilen, gösterge kavramları ve bu kavramlar arasındaki ilişkiler ilk olarak dilbilim alanında Saussure tarafından ortaya konulmuştur (BÜYÜKARDA, B., 2000). Gerçek değer ve kavramları “gösterilen”, zihnimizde bunların izdüşümü olan biçimi “gösteren” olarak



nitelemek mümkündür. Mekan tasarımında ise gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin kurulmasında en önemli faktör ise o tasarımın çıkış noktası olan kavramdır. Gösteren-gösterilen ilişkisi bağlamında iletilmek istenen düşüncenin tasarım dilinin oluşturulması, anlamlamanın hangi kavramlar çerçevesinde oluşturulacağına dair genel bakış açısını netleştirdiği görülmektedir (TURGAY, O., 2003).

Tasarım eyleminde tasarımcının belleğinde gösterilen ve gösterilene ait kavram; iletmek istediği mesaj bulunmaktadır. Gösterilene ilişkin iletilmek istenen mesajın ne tür bir gösteren tarafından iletileceğinin kararının verilmesi daha sonraki aşamadır. Gösteren ve gösterilene ilişkin bu aşamalar tasarım dilinin oluşturulmaya başlandığı süreçlerdir (BÜYÜKARDA, B., 2000).

Gösterge kavramı gösteren ve gösterilen ilişkisinin bir yansıması, iletilmek istenilen düşüncenin taşıyıcısıdır. Gösterge kavramının en çok tartışılan yanı “gösterilen”in yani kavramın, içeriğin gerçek ile olan ilişkisidir. Gösterilen hiçbir zaman gerçekteki nesnelerin birebir kopyası olmamaktadır. Gerçek hakkındaki duyumlarımızın, algılarımızın bir soyutlamasıdır (TURGAY, O., 2003).

*“Anlamlama, bir kavramı, bir oluşu, bir varlığı belleğimizde canlandırabilecek bir göstergeye bağlayan durum, gösteren ile gösterilenin birleşme süreci, anlam aktarma olarak tanımlanırken, bir bakıma tasarlama sürecinin en önemli aşamasını da tariflemiş olmaktadır”* (BÜYÜKARDA, B., 2000).

Tasarımcı bir göstergelyi kullanırken, kullanıcıda belli bir düşünceyi oluşturma amacı taşımaktadır. Tasarımcı mekanı tasarlarken, kendini ya da ortaya koymak istediği düşünceyi o mekan yardımıyla açıklamak istegindedir (BÜYÜKARDA, B., 2000).

Mekanın tasarım dizgesini oluştururken yararlanılan gösteren- gösterilen ilişkisi dizi ve dizimler olarak ilişkilendirilebilmektedir. Dizi kavramı aynı işlevi gerçekleştirebilecek farklı elemanlardan meydana gelmektedir. Dizim kavramı ise, çeşitli dizilerdeki alt

bileşenlerin anlamları bir kurgu oluşturmaları için birbirleriyle ilişkilinmeleri sonucu oluşan yapıdır (BÜYÜKARDA, B., 2000).

### ***2.1.2.2. Bağlam/Analiz***

Anlam taşıyan bir olgunun bir niteliği ya da onunla bağlantılı olarak kavranılan bir düşünce veya durum biçiminde ele almak, böyle bir şeyin varlıksal doğasını açıklamaya çalışıp, onu analiz etmeyi mümkün kılmaktadır.

Kültürel ve sosyal çevreden belleğe yansıyan her kavram bir algılama kuramını da beraberinde getirmekte ve bu doğrultuda geliştirilen her düşünce ve yaklaşımın da kültürel ve sosyal çevreye bir yansıması olmaktadır. Yakın çevreden alınan her uyarı, algılayan kişide belleksel bir iz bırakmaktadır. Doğal bildiriler, doğadaki öğeler arasındaki bağlantıları yansıtan, ilişkiler kuran işaretlerdir. Yapay bildiriler ise, belli bir bildirişimi sağlamak amacıyla insanlar tarafından tasarlanmış işaret ve sembollerdir. Algılanan nesnelere sürekli olarak bağlam kurulmasını sağlayacak örüntüler çıkarılmaktadır. Bellek bunları anlamlı bir karşılıkla eşleştirmeye çalışmaktadır.

Yakın çevreden alınan bazı uyarılar bize sundukları bildirilerin içerik düzleminde yani birincil fonksiyonlarına ilişkindir. Bu bildirilerin taşıdığı sembolik değerler ise ikincil fonksiyonlardır. Bu uyarıların sundukları bildirilerin anlam bakımından ele alınıp bağlam kurulmasını sağlayacak örüntüler kurmaya çalışılması durumunda ise birincil fonksiyonların düzenlamsal ve ikincil fonksiyonların da yananlamsal oldukları görülmektedir.

Bu bağlamda kişilerin mekanları ne şekilde algıladıkları, nasıl gördükleri, duydukları, dokundukları, konumlandıkları ve karanlık-aydınlık, pürüzlü-düzgün, sert-yumuşak, iç-dış gibi bir takım ilişkilere nasıl tepki verdikleri bu teoriler için önem taşımaktadır. Bütün bu ilişkiler kişinin deneyimlerinde yaptığı bir takım karşılaştırmalara ve analizlere örnek olarak gösterebilmek mümkündür.

Nesneler ya da kavramlar arasında bağlam kurmaya yarayan işaretler ya gerçeği olduğu gibi yansıtmakta ya da bildirişim aracı olarak kullanılmaktadır. Gerçeği olduğu gibi yansıtan işaretler görüntü, resim gibi araçlardır. Bildirişim aracı denilebilecek işaretler ise, anlamı kullanıldığı toplumdaki kişiler arasında iletişim sağlayabilecek araçlardır.

Birçok insanın mekanlarla ilgili olarak özel duygusal ve anlamsal deneyimleri bulunmaktadır ve bu mekanlar insanın iç dünyasındaki deneyimlere bağlı kalarak insanların belleklerine kodlanmıştır. Hissedilen ya da anımsanan duygu ve düşünceler, mekanın tecrübe edildiği an ile kullanıcının içinde olanın ilişkilmesi ve bunun yansımasıdır.

Bazı kuramlar anlamı, bir nedensel etkileşim olarak kavranılan iletişim olgusu bağlamında incelemektedirler. Anlamı, aktarılan mesajlardan yola çıkarak kavramayı amaçlamaktadırlar. İletişimsel ve nedensel boyutu korudukları halde zihinselliği ortadan kaldıran bu yaklaşımlara göre, bir imin (anlamın taşıyıcısı) anlamı, onunla karşılaşılana bireyde meydana gelen davranış eğilimidir.

Kant, zihnin işleyişiyle ilgili analizinde, insan zihninin duyulara verilmiş olan işlenmemiş, değerlendirilmemiş bilgileri birbirleriyle bağlanan öğelerden meydana gelen tutarlı bir bütün haline getirildiğini, duyu deneyinde söz konusu izlenimler çokluğundan birlikli dünya resmi ortaya çıktığını söylemektedir. Bu bağlamda bilgi, dış dünyadan gelen yaklaşımları yapılandırmayı, duyumu, imgelemi, zihnin sentez eylemini ve bellekteki tüm birikimleri içermektedir.

Kahvecioğlu'nun çalışmasında yer verdiği üzere, "*Lang, bilişsel süreçlerin, insanın çevre içindeki davranışlarına etkilerini vurgulayarak, çevreye verilen tepkilerin, çevresel elemanların sınıflandırılmasının, bu elemanlar arasında anlamlı ilişkiler kurularak bunların birer imge haline gelmesinin bu süreçlerin sonucu olduğunu belirtmektedir*" yaklaşımına varmıştır (KAHVECİOĞLU, H., 1998). Duyumların sonucu olan imgelerle başlayan bilişsel süreçleri genel bir başlık altında "bilişim" olarak tanımlanmak mümkündür. Bilişim kavramı içerik olarak öğrenme, hatırlama, kavrama, anlamlandırma gibi aktivitelerin toplamından oluşmaktadır.

İnsanların hatırlama, anlamlandırma gibi bilişsel davranışlarını etkileyen ışık, ses, koku gibi uyaranlar sadece mekanın fiziksel bileşenlerinden kaynaklanmamakta, algılanan mekandaki diğer etmenlerden de etkilenmektedirler. İnsanlar tarafından algılanan fiziksel uyaranlar mekanın bileşenlerinden, yüzeylerin renkleri, mekanı oluşturan çeperlerin dokuları, orantısal ve boyutsal büyüklüklerden, kaynaklanmaktadır.

### ***2.1.2.3. Algı Sürecinin Değerlendirilmesi: Anlamlandırma***

Her tasarım kendine özgü göstergeler barındıran bir dile sahiptir. Ancak bu dilin, tasarımcının bireysel ve toplumsal yaşantısından kaynaklanan, gerçeğin farklı bir bakış açısıyla algılanmasına neden olan öznel bir boyutu bulunmaktadır.

Kültürel çevreden edinilen bilgiler ve göstergeler, soyutlama-genelleme süzgecinden geçirilerek, tasarım iletişimini sağlayacak dizgeleri oluşturmaktadır. Bu bağlamda çevreden önem taşıyan öğelerin algılanmasıyla beraber daha önceki deneyimler sonucu zihinde oluşturulmuş olan yönlendirici, karar verici bilgi özetlerinin kullanılmasıyla algılanan bu öğeler sınıflandırılıp, aralarındaki ilişkiler kavramsallaştırılmaktadır.

Değerlendirme sürecinde, mekansal görünümünün belirli zaman ve toplumlar için kazanılmış anlamları, bir başka deyişle deneyimlerin etkisiyle ön plana çıkma durumu söz konusu olursa, bu değerlendirme *simgesel* bir hal almaktadır. Yakın çevreye, yaşanılan toplumdaki değerlere ilişkin elde edilen simgelere yüklenen anlamlar, gerçekte o değere özgü bir nitelik değil, bireyin belleğinde bulunan bir kavramsallaştırma. Bu kavramsallaştırma da bireyin geçmişe ilişkin beğeni birikimi, en önemlisi de toplumun beğeni yargılarının bütünü oluşturur.

*“Mekansal bileşenlere ait algılar kalitatif (renk, düzey, koku gibi) ve kantitatif (yoğunluk, büyüklük ve süre gibi) özellikleriyle belleğe depolanmaktadır. Bu bağlamda çağrışımın mekansal algıdaki önemi açıkça ortaya konulmaktadır. Belleğe depolanan uyaranların, sadece mekansal bileşenler için değil aynı zamanda algılanan mekanın ortamı ve içinde*

*geçen yaşamı da kapsayacağından, mekan ile içinde geçen yaşam bellekte bir arada saklanmaktadır” (KAHVECİOĞLU, H., 1998).*

Algılama sırasında imgelerin bağlamından soyutlanarak algılanması özellikle salt kendi bağlamı ile değil, tasarımcı tarafından oluşturulacak yeni bağlamlarla da ilişkilendirilmesi mümkün olmaktadır.

Anlamlandırma, değerlendirme sırasında bellekte depolanmış geçmiş deneyimler ve bu deneyimlerin sonucu olarak oluşturulmuş imajlarla karşılaştırmalar yapılmaktadır. Bu karşılaştırmaların sonucunda mekansal bilgilerin anlamlandırılması, mekanın algılanması sürecini tamamlamaktadır.

Tasarımcı herhangi bir tasarım etkinliğine girmemiş bile olsa zihin sürekli olarak bir sentez içerisinde olup her algılanan nesne sentezlenip, işlenerek imgeleşir ve belleğe yerleştirilir. Bir tasarım problemi ile karşılaşıldığında, daha önce probleminden bağımsız sentezlerin içerisinde seçim yapılarak analiz evresine geçilmektedir.

Mekan tanımlayıcı öğeleri boşluk-sınır, hareket-zaman, ışık-gölge gibi ikili gruplar olarak değerlendirmek mümkündür. Boşluk ve sınır öğeleri biraraya gelerek “mekan”ı tanımlamaktadırlar. Sınırlandırmalar mekanın kabuğunu oluşturarak içeride bir boşluk, hacim tanımlamaktadırlar. Dolayısıyla bu iki kavramı birbirinden ayırmak ve bağımsız düşünmek oldukça güçtür.

İngiliz ekonomist, sosyolog ve akademisyen Boulding’e göre, yaşam boyunca zaman, mekan, ilişkiler sistemi ve duyular gibi faktörlerin etkisiyle edinilen deneyimler sonucu insan zihninde oluşan kalıplar kişinin dünya hakkındaki bakış açısını oluşturmaktadır. Buna karşın bilişsel bilim, yapay zeka üzerine araştırmaları olan bilimadamı Rapaport’un geliştirdiği filtre modeline göre ise; gerçek çevrenin mesajları üzerinde kültürel ve kişisel faktörler “filtre” işlevi görerek çevrenin algılanmış biçimi ile gerçek biçimi arasında farklar oluşturmaktadır (KAHVECİOĞLU, H., 1998).

Algısal süreç sonunda, geçmiş deneyim ve zihinde depolanan diğer imgelerin de yardımıyla anlamlı birer algıya dönüşen “duyumsal imgeler” bellekteki yerlerini almaktadırlar. Daha önceden bilinen bir mekanın tekrar algılanmasında, o mekana ait geçmiş deneyim ve birikimlerin belirleyici olması da önemli bir etkidir.

Kullanıcı, bir iç mekana girdiği zaman mekanda yer alan hareketli ve hareketsiz formların biçimlerini önce algılamakta, sonra düşünmektedir. Algıyı izleyen düşünme sürecinin sonunda bir seçme işlemi gerçekleşmektedir. Bireydeki estetik değerlerin gelişmesi deneyim sayesinde gerçekleşeceğinden seçme işlemi ne kadar çok yapılırsa en ideal olana o kadar çabuk ulaşmak mümkün olmaktadır. İç mekanı algımlarken kullanıcı kendi estetik değerleri ve amaçlarına uygun olacak doğrultuda bilgi almaktadır. Bu bilgi alma işlemi de seçme ile ilişkilidir. Sonuç olarak seçme işlemi ve beklentiler algılamayı yönlendirmektedir.

Mekanın nitelikleri ve formu tasarlanırken belirli ilkeler içinde düzenlenmesi gereklidir. Bu düzen ilkeleri zıtlık, uyum, tekrar, denge, birlik, simetri, ve egemenlik kavramlarıyla ilişkilidir. Mekanda, düzen ilkelerine bağlı kalınarak örgütlenen formlar mekanın estetik olarak başarılı olmasını ve değerinin arttırılmasını sağlamaktadır.

#### ***2.1.2.3.1. Düzenlam***

Kavramlar bir topluluğun ortak bilincinin paydaları, topluluğun ortak işlem birimleri olarak yorumlanabilirler. Kavramlar birinci aşamada gerçek dünyanın zihnimizdeki soyutlanmış, genelleştirilmiş karşılıklarıdır. İkinci aşamada (iletişim/dışavurma aşaması) kavram *gösterilen*, dışavurma biçimi de *gösteren* olmaktadır.

Her kavram bir sınıflandırma ögesi, gerçek dünya nesnelерinin bir soyutlaması, onların yerine geçen “gösteren”dir. Her kavramın değeri, içinde bulunduğu anlam dizgesindeki yerine, aynı dizgede bulunan diğer kavramlarla olan ilişkisine bağlıdır. Dolayısıyla, ilişkileri olmayan tek başına bir kavram çok fazla şey ifade etmemektedir.

Bir gösteren algılandığı zaman, onun gösterileni yani iletisi zihinde oluşmaktadır. Gösterge kısmında da açıklandığı şekilde gösteren-gösterilen, biçim-içerik çiftlerinden gösterilen ve içerik, düz anlamı oluşturmaktadırlar. Bir başka deyişle, gösterenin yansıttığı kavrama göstergenin *düz anlamı* denilmektedir.

Düzanlam, zihinsel kavrayış (kavram) zihnimizdeki soyutlanmış, genelleştirilmiş düzleminde yer almaktadır. Bir gösterenin düzanlamı (gösterilen), gerçek dünyadaki nesne değil, o nesnenin zihnimizde yarattığı yansımadır. Bu yansımanın sınırı da, kültürün etkisiyle oluşmaktadır (ERKMAN, F., 1987).

Düzanlam, belli bir toplulukta, iletişim açısından, ortak bir payda oluşturmakta, belli bir göstergeyle karşılaşan bireylerin kuşku duymadan yaptıkları ortak yorum, o göstergenin düzanlamını oluşturmaktadır.

Zihindeki kavramlarla gerçek dünyadaki nesnelere aynı şeyler değildirler. İnsanlar gerçek dünyadaki olguları ve nesnelere şu ya da bu biçimde algılarlar, sınıflandırır ve aralarında ilişkiler kurarlar. Kullanım nesnelere düz anlam “işlev”dir. Mekan tasarımında da düzanlam, İtalyan bilim adamı, edebiyatçı, eleştirmen ve düşünür Eco (1932) ’ya göre “işlev”dir. Ancak Eco, modern mimarinin görüşlerinden birisi olan “biçim fonksiyonu izler” düşüncesinin dışında kendi görüşünü belirtmiştir. Bu anlamda Eco’nun yaklaşımında içerik düzlemine karşılık işlevler, anlatım düzlemine karşılık olarak da mekanlar gelmektedir.

Mimari göstergeler, belli işlevlere gönderme yaparlar, her mimari göstergenin düzanlamı belirli bir işlevdir. İşlevler de tek tek ortaya çıkmamaktadırlar. Bir işlevin değer ve anlam kazanması için öteki işlevlerle etkileşim içinde olması gerekmektedir. Tasarımcı belli bir biçim oluştururken, yapının sağlam bir biçimde ayakta durabilmesini sağlamak kadar, kullanıcının zihnindeki belli kavramlara da gönderme yapmak durumundadır (ERKMAN, F., 1987).

Düzanlam keskinliğini kaybettiğinde, aynı gösterene bağlı anlamların sayısı artabilmektedir. Bu aşamada ortaya çıkan bu değişik anlamlara “yan anlam” denilmektedir.

### **2.1.2.3.2. Yananlam**

Anlamlama sürecinin önemli ikinci uzantısı da “yan anlam” düzlemidir. Düzanlam, işaret edilen kavram, gösterilen olarak kabul edilmiştir. Ancak bir gösterge her zaman yalnızca bir anlam taşımamaktadır. Kültürel bağlamda gösterilen, birincil anlamın dışında farklı anlamlara göndermeler yapabilmektedir. Bu ikincil anlamlar da yananlamları oluşturmaktadır.

Düzanlamını algıladığımız gösterilenin şifresini çözdükten sonra tek tek kavramlara dönersek, hepsinin düzanlamının yanında ikinci bir anlamı olduğunu görmemiz mümkündür. Bu bağlamda yananlamların da bir ilişkiler zinciri içinde değer kazandıkları ve belli bir dizge içinde yer aldıklarını gözardı etmemek gerekmektedir. Düzanlamın dizgesinde, ortak paydalar ağır basarken, yananlam dizgelerinde bireysel şifreler ağır basmaktadır. Ancak bireysel yoruma açık olma ve bireysel seçimden kaynaklanma nitelikleri tüm yananlam dizgelerinde aynı yoğunlukta olmamaktadır.

Yananlam bireysel yönler içerdiği gibi toplumsal, tarihsel, kültürel vb. özellikler de içerebilmektedir. Bir göstergenin sürekli anlamsal öğelerini ya da düzanlamına kullanım sırasında katılan ve bildirişenlerin hepsince algılanamayan, ikincil kavramlara, imgelere, öznel izlenimlere vb. ilişkin çağrışımsal değer olarak algılanabilmektedir.

Mekansal tasarımında da tasarlanan mekan, kullanılan biçimlerin, formların algılanması ve kullanılan tasarım dilinin üslubunun anlaşılması gibi belli bir düzanlam şifresi taşımaktadır. Yananlam şifrelerinde ise toplumda yaygın olan, toplumun içinde bulunduğu kültür ve sosyo-ekonomik değer ölçülerine dayanmaktadır. Mekanı tasarlayan tasarımcının özgün olmak adına düşüncesini ve kavramı yansıtacak bir takım arkitektonik ifadeler kullanması olasıdır. Ancak tasarımcı da o kültürün, toplumun parçası olduğu için açıkça söylenmeyen kavramı ya da fikri, yarı gizli ima ederek aktarılabilen; toplumdaki bireyler de bu değerleri, ifadeleri anlayabilmektedirler. Bu durumun tam tersi söz konusu olduğunda, yani kültüre, topluma yabancı bir takım değerler, ifadeler kullanıldığında ortaya çıkan mekan içinde bulunduğu kültüre yabancılaşmış olmakta ve anlaşılabilir olmamaktadır. Mekanın yeni bir şifresi olması gerekmektedir. Ancak bu şifre bilinen diğer şifrelerin yardımıyla çözülebilmektedir.



Yananlam şifrelerini açıklayacak ipuçlarını genellikle başka dizgelerde bulmak mümkündür. Bir düzanlam, ikinci bir anlamın (yananlam) göstereni de olabilmektedir. Şifresi çok kolay çözülen bir mekan, sıradanlığa düşmektedir. Şifresi hiç çözülemeyen, yorumlanamayan bir mekan ise anlaşılamayacağı için ilgi çekmemektedir (ERKMAN, F., 1987).

## 2.2. Mekansal İfadenin Düşünsel Boyuttaki Yeri

Mekanın biçimsel ifadesini oluşturan her öge tek başına simgesel birer biçimden oluşurken, mekan bu simgesel biçimlerin okunabilmesiyle oluşan imler alışverişi sonucunda, anlam taşıyan *kültürel bir olgu* haline dönüşebilmektedir. Bu bağlamda anlam taşıyan bu kültürel olgu, mekanı oluşturan sistemin tüm bileşenleri ile bir dil bütünlüğü sağlamaktadır. Dil, bir anlamda bütün bir anlam dünyasını vurgulamaktadır ve kültürün kendisidir. Dolayısıyla da oluşturulan dil, mekanın okunabilmesi ve anlamlı kılınabilmesini sağlayan en önemli faktördür.

Frank Lloyd Wright'ın da öğrencisi olan Amerikalı şehir plancı, kuramcı Lynch'e göre insan, mekan bileşenleri ve bu bileşenlerin ilişkilerini kendi beklentileri ve amaçları doğrultusunda seçerek zihninde organize eder ve anlamlandırır. Buna göre mekansal ifadenin düşünsel boyuttaki yeri bağlamında bilişsel harita kavramı, fiziksel çevrenin zihinsel kurgusu veya çevre içindeki konumunun “zihinsel ifadesi” özelliği ile ön plana çıkmaktadır (Şekil-2.3, 2.4).

Mekanın fiziksel boyutu, algısal sürecin duyum aşamasında işlenmektedir. Mekan fiziksel bileşenlerinin ötesinde insan zihninde kurgulanan soyut ve kavramsal boyutları da ifade etmektedir. Buna bağlı olarak mekanın kavramsal ve soyut düzeyleri ise algısal sürecin bilişsel aşamalarında karşılık bulmaktadır. Mekanın kavramsal boyutu ise algısal



Şekil-2.3: Fiziksel çevrenin zihinsel kurgudaki yeri, Kidosaki House, Tokyo, 1982-85



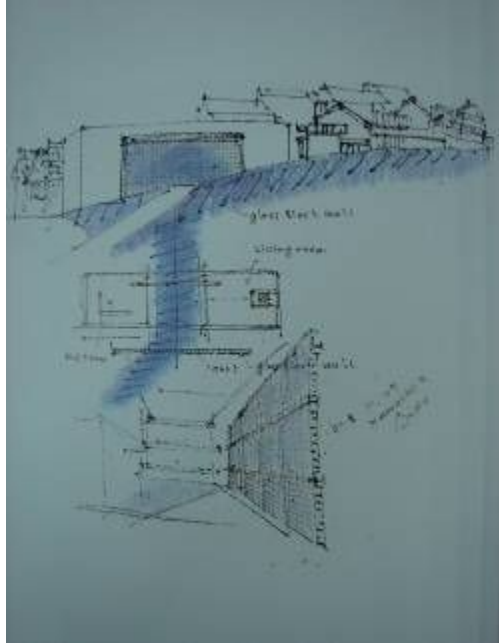
Şekil-2.4: Mekansal ifadenin çevre içindeki konumu, Koshino House, Ashiya, 1980, Ando

sürecin zihinsel aşamalarının sonucudur. Algının geneline bakıldığında, algılama şekli, amacı, algısal bağlam gibi etkenler algısal ilişkinin niteliğini tanımlamaktadır. Mekanla kurulan algısal ilişkideki amaç ve beklentiler doğrultusunda kişinin dikkatini yönlendirmektedir.

Mekansal imgenin oluşumunun, daha önce zihinde varolan diğer imgelerden etkilendiği düşüncesi, insanın aklına bellekte hiç imge olmaması halinde bir mekana ait imgenin nasıl oluşabileceği sorusunu getirmektedir. Dolayısıyla bünyesinde hiç bir imge barındırmayan bellek, yalnızca duyuma dayalı bazı imgelere sahip olmaktadır.

### 2.2.1. Belleğin Sosyo-Kültürel Açından İrdelenmesi

Kültürün diğer bir boyutu, insanın yaşamını birikimlerle şekillendirmesi ve örgütlemesidir. Yaşamı örgütleme yaklaşımı da en yoğun şekilde günlük hayatın ayrılmaz parçası olan mekanlarda görülmektedir. Bu yaklaşım toplumların kültürel birikimlerinin, sosyo-ekonomik yapılarının, kişiliklerin birbirinden farklılıklar göstermesinden dolayı değişiklikler göstermekte ve öznel tasarım dilinin oluşmasını sağlamaktadır (Şekil-2.5).



Şekil-2.5: Öznel tasarım dilinin oluşmasına örnek olarak Horiuchi House, Osaka, 1977-78, Tadao Ando

Kültürel çevre göstergelerinin, arkitektonik kodlara yani örüntü birimlerine dönüşümü, ortaya konulacak olan kurgunun, dizgenin, oluşum sürecinin ilk aşamasını oluşturmaktadır. Kısaca kültürel çevreyi nesnelere ve insanlar arasında belirli bir örüntü gösteren düzenli ilişki kurgusu olarak tanımlamak mümkündür.

*“Bireyin doğduğu andan itibaren geliştirmeye başladığı zihinsel süreçlerin oluşturduğu düzen, bulunduğu topluma, sahip olduğu kültüre, yaşamış olduğu deneyimlere, öğrenim düzeyine bağlı olarak farklılık göstermektedir” (AYDINLI, S., 1986).*

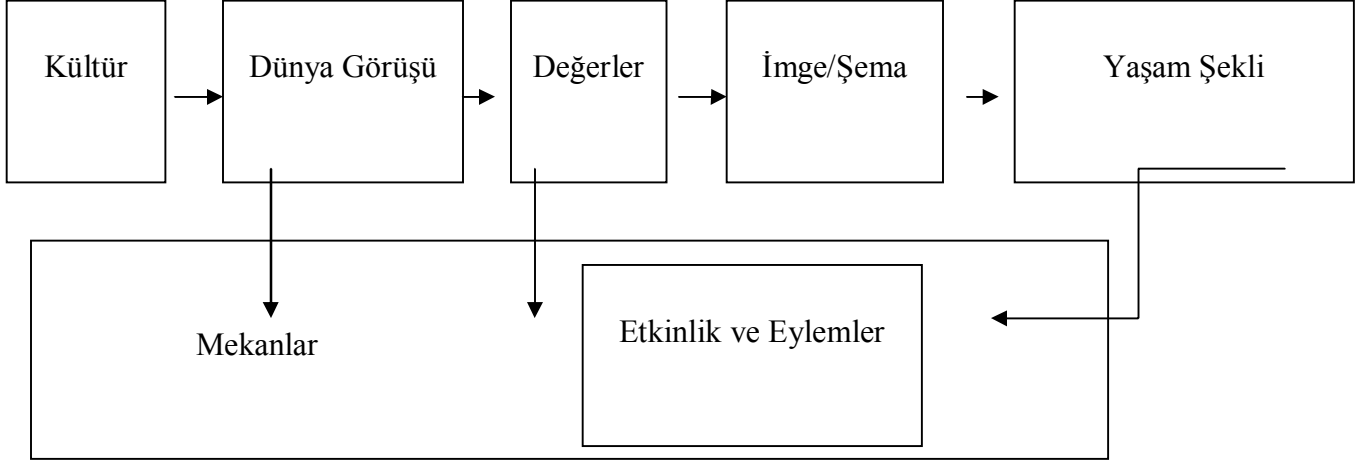
Bazı kuramcılara göre mekan algısının, toplumsal kimlik, statü, bağlam oluşturma ve durum belirleme değerlerini seçmek ve yorumlama gibi etkileri bulunmaktadır. Bu görüş doğrultusunda çevrenin ilettiği sosyal, kültürel, sembolik ve anlamsal mesajların kullanıldığını vurgulanmaktadır. Buna bağlı olarak mekanın içerdiği anlam ve sembollerin bazen belli bir kültüre dayalı, bazen de evrensel olabileceğini; bu verilerin oluşturacağı mekansal algının en somut anlamda bireylerin kişisel özelliklerine bağlı olduğu belirtilmektedir.

Gelenekler, eğitim düzeyi, içinde bulunulan toplumun sosyo-kültürel yapısı, inançlar, sosyo-ekonomik düzey gibi özellikler kişiyi ve dolayısıyla kişinin algılama düzeyini etkileyen özelliklerdir. Sosyal, ekonomik ve kültürel özelliklerin, oluşturdukları paradigmlar ile algısal süreci ve mekana dair oluşturulan imgeyi etkilemeleri mekan algısının sosyal yönünün büyük bölümünü oluşturmaktadır.

### ***2.2.1.1. Kültür Kavramı***

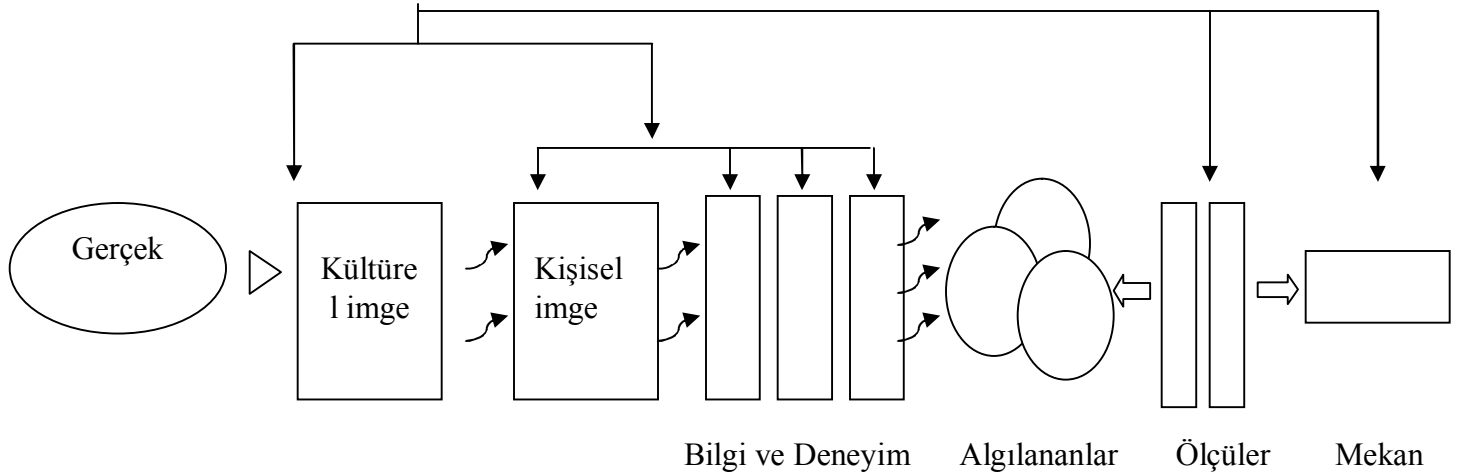
Kültür, bir bütün ya da sistem olarak ele alındığında, tamamen maddi bir olgu olmadığından, tanımlanması oldukça değişkendir. Kültür olgusu için “Bilgilerden, inançlardan, sanattan, ahlaktan ve insanın toplumda yaşayan bir varlık olması nedeniyle edindiği bütün yeteneklerden, alışkanlıklardan oluşan karmaşık bir bütün” tanımlamasının yapılması mümkündür (Sema-2.1). Alman filozof, tarihçi, sosyolog,

teorisyen Marx'a göre ise kültür kavramının tanımı: "doğanın yarattıklarına karşılık insanoğlunun yarattığı her şeydir" şeklindedir (AKYILDIZ, A., 2003).



Şema-2.1: Kültür-eylem-mekan ilişkisi modeli

"Kültür kavramı, toplumdaki kültürel öğeleri, kuram ve süreçleri ve bunların karşılıklı ilişkilerini temsil eden bir harita gibidir. Fakat bu harita toplumsal yapının kendisi değil, onun kavramsal ve soyut modelidir" (GÜVENÇ, B., 1991). İnsan belleği tarafından oluşturulan bilişsel haritanın doğal ve insan tarafından kurgulanan çevreyi tarihsel birikimler doğrultusunda şekillendirerek kodladığı genel bir varsayımdır (Şema-2.2).

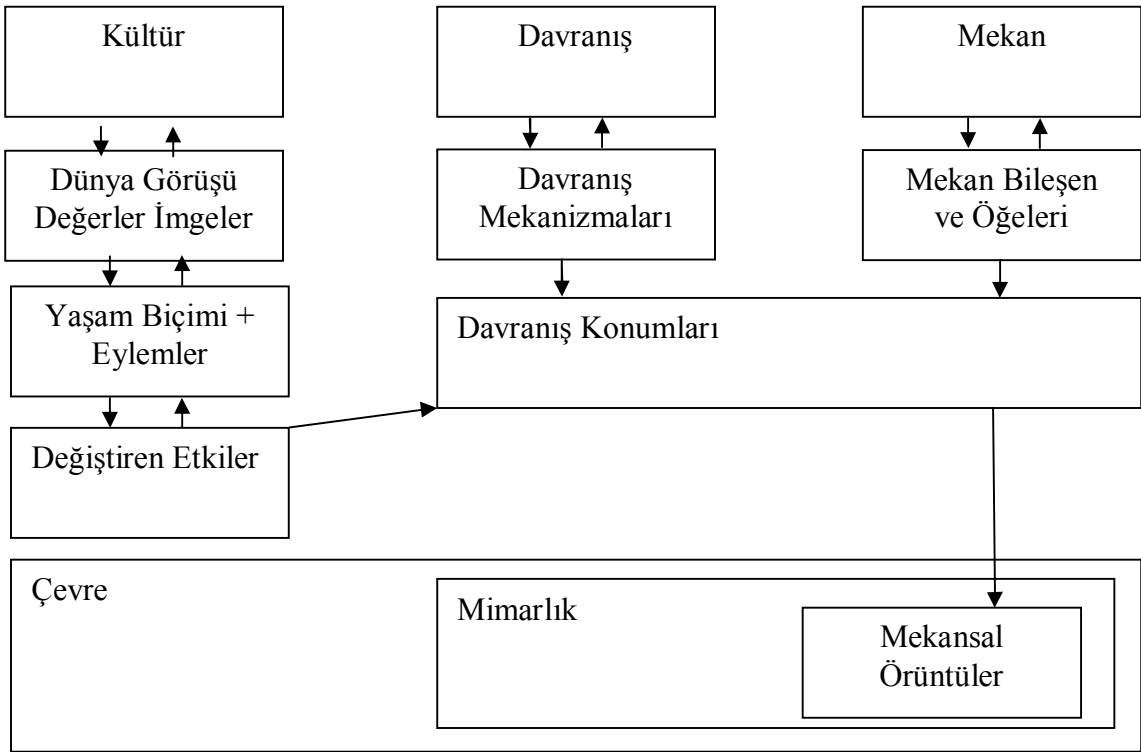


Şema-2.2: Kültürün dinamik özelliğine dayalı kültür seçim modeli, Rapaport

Yeni kültürel ve toplumsal alanın hem estetik hem de teorik haritasını bir kez oluşturduktan ve bu alanı anlamaya başladıktan sonra, radikal kültürel stratejileri tasarlamak mümkün olabilecektir.

Diğer bir bakış açısıyla yaklaşıldığında kültür olgusu, aklın bazı yetenek birimlerinin soruna, yaklaşıma en faydalı ve elverişli düşünsel çalışma ve uygulamalarla geliştirilmesidir. Kültür bu bağlamda, kişinin düşünme, seçme ve eleştiri gücünün geliştirilmesini sağlayan belleğin ve birikimlerin bir bütün olarak ortaya konulması olarak tanımlanabilir.

Daha genel tanımıyla kültür, insana özgü bilgi, inanç ve davranışlar bütünü ile bu bütünün parçası olan maddi nesnelere olarak tanımlanabilmektedir. Kültür toplumun eğitim, dil, düşünce, gelenek, inanç, sanat, tarih gibi olguları ve sosyal birikimleri bünyesinde barındıran ve kendi içerisinde bir uyuma sahip “ kurgu bütünüdür ”. Kültür toplumsal yaşamın ürünüdür ve işlevi toplumsal pratikleri anlamlandırmaktır (Şema-2.3).



Şema-2.3: Fiziksel çevre ve kültürel etkileşimlerin tasarım sürecinde ele alınması için önerilen bir mekan örgütlenmesi modeli, Raport

Kültür zamanla ilişkilendirilmiş, kültür kurgusunu oluşturan olguların uyum yoluyla değişimlerinin gözlenebildiği bir bütünler zincirinden oluşmaktadır. Toplumsal yapı zaman içerisinde sürekli olarak değişim gösterdiğinden kültürel kurumların herhangi birindeki değişiklik, kültürün bütününe ve dolaylı olarak diğer kültürel kurumları az ya da çok etkileyebilmektedir. Dolayısıyla kültür kuramı aynı zamanda bir sosyal değişme kuramı olarak da ele alınabilir. Koşullar değiştikçe kültürel sistemler de bu değişimlere uyum göstermektedirler.

Yaratılan kültürel sistemlerin kurgusu, tek bir kimlik ya da bilinçten çok, hiyerarşik olarak düzenlenmiş değerler, yönelimler ve farklılık katmanlarından oluşmaktadır. Bu kurgu ortak kimlik oluşturma yaklaşımı sergileyen, ortak geçmişin yansımalarını ve yorumlarını öne çıkaran ve günlük hayatı da yönlendirip anlamlı kılan kapsamlı bir semboller dizgesinden oluşmaktadır.

*“Kültür, içgüdüsel ve kalıtsal değil, her bireyin doğduktan sonraki yaşantısı içinde kazandığı alışkanlıklardır. Mademki kültür, öğrenilen, eğitimle kazanılan bir şeydir, öğrenmenin kurallarına, yasalarına ve ilkelerine uygun olmak zorundadır. Bu ilke bütün insanlar için geçerlidir. Öyleyse, bütün kültürlerin bu ortak ilkeyi yansıtan, doğrulayan benzerlikler göstermesi beklenmeli ve araştırılmalıdır”* (AKYILDIZ, A., 2003).

İnsan yapısı biçimler toplumsal gelişmelerle aşınıp, değişmekte, biçimden biçime dönüşürken kültürel çevrenin göstergeleri de bu sayede oluşmaktadır. Ancak mekanı anlamlandırma sadece kültür bileşenlerine değil, algılanan olgu ile ilişkiye, eylem türüne ve kişisel birikimlere göre değişiklik göstermektedir.

Kültürel yapı, doğal ve insan tarafından ortaya konulmuş yapay çevre ile toplumun tüm değerlerini, tüm birikim ve bilgilerini kapsamaktadır. Toplumun geliştirdiği her iletişim dizgesi ile kültürel yaşam arasında karşılıklı bir etkileşim söz konusudur. İletişim olgusu kültürün vazgeçilmez ön koşulu ve sonucudur. Kültürün genel anlamda iki temel işlevi bulunmaktadır: yaratma ve örgütleyip aktarma (BÜYÜKARDA, B., 2000).

Kültürel çevreye ilişkin kavramların bellekte imgesel olarak oluşabilmesi için, günlük hayattaki nesnelerin sınıflandırılarak tanımlanması gerekmektedir. Kavramların alanları bu yaklaşımdan sonra netleşmektedir. Ancak sınıflandırma söz konusu olduğunda kurguyu tasarlayan kişi bu yaklaşımını malzemesine, kullanım şekline, çatkısına (konstrüksiyonuna) göre sınıflandırarak belleğine kaydetmektedir (DERRIDA, J., 1994).

Kültürel homojenliğe bağlı olarak çevresel verilerin taşıdıkları anlamlar daha nettir, bu özellik çevreyi algılama, anlamlandırma gibi süreçlerdeki etkisi zihinde yaratılan mekana dair imgeyi de etkilemektedir.

Kültür kavramının tasarıma etki eden en önemli özelliği, tasarımı algılayan kişinin algıladığı şeyin ayrı bileşenlerden oluştuğunun ayırdına varmasını sağlayan bir etken olmasıdır. Buna bağlı olarak insanların mekan ve buldukları, bağlı kaldıkları yerlere anlam vermesini ve buraları düzenleyerek ait olma duygusunu kazanmalarını sağlayan bir etken olarak nitelendirilmektedir.

Yaratılan mekansal çevreler ait oldukları kültürün bir aynası olarak, içinde buldukları toplumun bir göstergesi sayılmakta ve anlaşılır olmasını sağlamaktadırlar. Bu bağlamda mekansal yaratının ve düzenin kültürün ayrılmaz bir parçası olarak görüldüğü fikri önem kazanmaktadır.

### ***2.2.1.2. Toplumsal Bellek***

Her toplumun, o toplumu oluşturan bireylerin inançlarından oluşan ortak bir kural ve değer sistemi vardır. Toplumsal yapı, bu sistemin dışında kalan etkiye karşı direnç göstermektedir. Toplumsal yapı kısaca, düzenlenmiş insan ilişkileridir (KONGAR, E., 1994, AKYILDIZ, A., 2003).

Geçmiş deneyimler kişinin parçası olduğu kültürel, sosyal, ekonomik toplumdan kaynaklanan veriler içerirken, kişinin bireysel birikim ve geçmişinden kaynaklanan kişisel deneyimleri de bünyesinde barındırmaktadır (Şekil-2.6, Şekil-2.7). Bu kişisel



deneyimleri, kişinin geçmişte yaşadığı mekansal deneyimlerin zihinde oluşturduğu “mekansal hafıza” ve belli bir mekanda geçen “yaşamsal deneyim” kavramları oluşturmaktadır (Şekil-2.8, Şekil-2.9).



Şekil-2.6: Geçmiş ve kişisel deneyim bağlamında Berlin Yahudi Müzesi iç avlu görünüşü, Daniel Libeskind.



Şekil-2.7: Yaşamsal deneyim-hafıza etkileşimi bağlamında dış mekanda çizgisel elemanların kullanılmasıyla oluşturulan doku örneği, Berlin Yahudi Müzesi.

Özellikle toplumların yaşamlarını sürdürdükleri ve kültürleriyle oluşturdıkları “kent”leri kent yapan ve toplumun yaşamsal deneyimleriyle belleğine etki eden bir takım özellikler, nirengi noktaları, sınırlandırmaları bulunmaktadır. Bu özellikler toplumsal belleğin içeriklerini tam olarak dile getirmesinin ötesinde o topluma ait bireyin düşselliği, imgelemiyile ilgilidir. Bireyin toplumsal belleği oluşturan etmenlerle, simgelerle bağlantı kurmasını sağlamaktadırlar.



Şekil-2.8 : Dış mekanda kullanılan donatı elemanı, Berlin Yahudi Müzesi.



Şekil-2.9 : Renaissance Rom iç mekanında kullanılan ve aydınlatmayı sağlayan çizgisel açıklıkların hafızada sıradan bir pencereden daha etkili bir imge oluşturacağı görüşüne ilişkin bir uygulama, Daniel Libeskind.

Toplumsal bellekte yer edinen bu “nirengi noktaları/landmark”, “anıtlar/memorial” ya da simgeler bakıldıklarında birer nesneden farksızdırlar. Ancak ziyaret edildiklerinde, algılandıklarında artık birer nesne olma özelliklerini yitirip anlamlı ya da anlam yüklenecek olguya dönüşmektedirler. Toplum için önemli, belli bir kavramı ya da olayı ifade etmek için işlevlendirilen bu “nirengi noktaları/landmark”, “anıtlar/memorial” ya da simgeler zaman içerisinde bu özelliklerinden uzaklaşıp olağan birer nesneye dönüşebilmektedirler. Ancak mekan tasarımı her zaman düşün ve işlevden oluşan, akıllıca çözülmüş biçimler bütünü kurgulamaktır.

Toplum için bir değeri ifade eden mekanlar, yapılar bir iz, bir anı, kısacası kültür olmaktan çok, mekanı uzama dönüştüren algılayan kişinin bakış açısından dolayı toplumca tüketilen bir nitelik kazanmaktadır. Bu mekanları deneyimleyen kişiler farkında olmadan mekanla etkileşime geçerek yapısalcı gibi davranmaktadırlar. Mekanı algılayan kişi kendi birikimleri ve bakış açısı doğrultusunda ayrı ayrı noktalar saptayarak bu noktalar arasında bağlantı kurmayı, bu noktaları işlevsel bir uzam içinde algılamayı sürdürmektedir. Dolayısıyla deneyimleyen kişi zihinsel etkinlik yardımıyla mekanı kendi belleğinde oluşturduğu imgelerle bir nesne olarak kodlamaktadır.

Toplumsal bellekte yer edinen mekanlar deneyimlenerek keşfedilmeyi bekleyen, içerisinde pek çok soru barındıran giz gibidir. Mekanı ziyaret etmek demek onu keşfetmek için “içine” kapanmak, dışarıdan sorulan sorulara yanıtlar aramaktır.

Mekanı deneyimleyen kişi mekandan alacağı ya da algılayacağı verilerin hayalgücüyle ve toplumdaki geçmiş deneyimlerle sentezleneceğinin farkında olmalıdır. Ancak bazı mekanlar vardır ki toplumsal belleğe aittir ancak toplumun geçmişine ilişkin değildir. Bu tür mekana örnek olarak Eiffel Kulesi verilebilir. Eiffel Kulesi ilk inşa edildiğinde bütünüyle yararsız olan bir nesne olarak nitelendirilmiştir. Şehrin merkezine dikilen, içinde görülecek bir şey olmayan boş bir anıt olması istenmediğinden bilimsel anlamda aerodinamik ölçümler, telekomünikasyon sorunları, meteoroloji gözlemleri, vb. gibi fonksiyonlar yüklenmeye çalışılmıştır.

Kule'yi ziyaret etmek Paris'in belli bir özünü algılamak, anlamak, kentin tadını çıkarmaktır. Kule aynı zamanda ziyaret eden kişi için bazı sürprizler içermektedir. Paris'in pekçok yerinden görülmesi mümkün olan salt bir düz çizgi olarak görünen biçimin, birbirine dolaşmış, birbirinden ayrılan çok sayıda doğru parçasından oluştuğunu görmek bunlardan bir tanesidir (BARTHES, R., 1996).

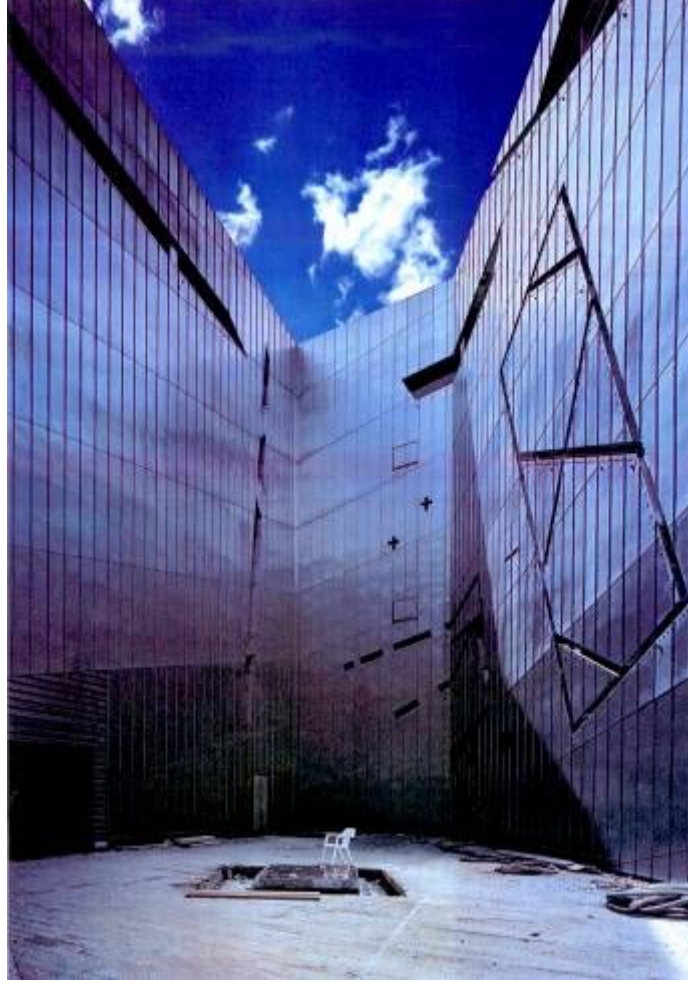
Eiffel Kulesi toplumsal bir simge olarak temsil ettiğinin varsayıldığı “demokrasi”ye değil de Paris'e özgü, kent dokusuna katkıda bulunan bir nesneye dönüşmüştür. Anıt özelliğini belli bir kullanıma ait olmadığı ve bir değeri ifade etmediği için yitirip, yalnızca ziyaret edilen bir nesne olarak kabul görmüştür. Kule mekansal anlamda genişlik kavramından yoksun, herşeyden önce yukarıya yükselmenin simgesi haline gelmiştir (BARTHES, R., 1996).

### **2.2.2. Kullanıcı/Gözlemci – Bireysel Bellek**

Çeşitli kavram ve simgelerle tasarımcının kendini ifade ettiği tasarım sürecinde, dilin vazgeçilmez bir payda olduğu gerçeği gözardı edilmemelidir. Dili oluşturan sözcükler belli kurallar uyarınca ilişki içindedirler. Dolayısıyla bir kurgusu, “dizgesi” vardır. Bu yaklaşım doğrultusunda kullanıcı ve gözlemci tüm insanların çevrelerini bir bütün içerisinde algıladıklarını ve değerlendirdiklerini, ilişkileri kavramaya çalıştıklarını ifade etmektedir.

Bir dizgeyi oluşturan şifreler, bir tasarımın ortaya konulmasında ve anlaşılmasında, dolayısıyla tasarımcı-tasarım-gözlemci (kullanıcı) üçgeni arasında iletişimin sağlanmasında önemli rol oynamaktadırlar.

Mekandaki ilişkiler insanlar tarafından kurulacağından, göz önünde bulundurulması gereken temel noktalar mekan kurgusu ile sosyal davranışlar arasındaki etkileşimdir. Ancak gözlemcinin mekanı tanımlayabilmesi için de mekanın gözlemci tarafından algılanabilir sınırlarla tanımlı olması gerekmektedir (Şekil-2.10).



Şekil-2.10: Gözlemci tarafında algılanabilir ölçekte sınırlarla tanımlı iç avlu, Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind.

Algılama, çevreden gelen uyarıcı etkilerin duyu organları yardımıyla hissedilmesi ve kavranmasına ilişkin zihinsel bir olgudur. Bu nedenle uyarıcı etkileri algılayabilme, kişinin ilgi ve tutumuna bağlı olarak etkinlik kazanmaktadır (AYDINLI, S., 1986). Kişinin, bir durumu algıarken fiziksel uyaranlardan sadece bazılarını kullandığını ve bunun algıda seçiciliğin bir sonucu olduğunu söylemek mümkündür. Algılanan bilgilerin, göstergelerin imgelere dönüştürülerek sınıflandırılmasında algıda seçiciliğin rolü söz konusudur. Tasarımcı kişilerde bu olgunun gelişmiş olduğu ve sınıflandırma sürecinin yoğun olduğunu söylemek mümkündür. Tasarlanan mekanda kavramsal, nesnel ve davranışsal mekan bir arada düşünülmelidir.

Duyumların kurgulanması ve anlamlandırılması bireyin sosyo-kültürel birikimine, eğitimine, deneyimlerine, estetik değerlere ve içinde bulunduğu toplumun değer yargılarına dayanmaktadır.

Yakın çevrenin algılanmasının ilk basamağı görmedir. Ancak bakmak ve görmek farklı sonuçlar içeren iki eylemdir. Bakmak, algılamadan, yüzeysel bir bilgi sağlamakla gerçekleşmektedir. Görmek ise, algılama ve kavrama ile birarada oluşmaktadır. Böylece kalıcı bilgi elde etmek mümkündür. Birey istediğinde belleğine yerleşen bu bilgilere ulaşarak istenileni hatırlayabilmektedir. Görme işlemi ilke olarak her gözlemcide aynı süreç doğrultusunda gelişmektedir. Algılama sürecinin ikinci basamağı ise kavrama ve anlamlama işlemleridir. Bu bağlamda algılamanın sistematiği için elde edilen görüntüler, geliştirilen düşünce içerikleri ve daha önce yaşananlar doğrultusunda edinilmiş deneyimlerden etkilenen sübjektif olay tanımlaması yerinde olacaktır.

Bir mekanla ilişkilendirilen davranışların, o mekanı nitelendiren fiziksel özelliklerinin neler olduğu, o fiziksel çevreye göre davranış sergileyen insanların algılarının ya da anlatımlarının neler olduğu netlik kazanmamışsa, o yerin tanımlanabilmesi zordur. Bu bağlamda mekanın ve biçimin görsel analizi yapılırken mekan ile iletişim kurmak için algılamayı etkin kılan, bütünleyen “ayrıntıyı farketme” becerisinin oldukça önemli rolü bulunmaktadır (AYDINLI, S., 1993).

Mekandan alınan farklı düzeydeki bilgilerin farkında olmak, neye öncelik tanımak gerekiyorsa, o bilgi veya mesajın doğrultusunda yoğunlaşmayı sağlamaktadır. Bu sayede mekanda ayrıntıyı farketme gelişmekte ve kullanıcı birey mekanı bu ayrıntılarla belleğine kaydederek mekanı kendisi için kodlamakta, özelleştirmektedir (Şekil-2.11).





Şekil-2.11: Mekanın belleğe kodlanmasını sağlayan detaylar barındıran dış cephe, Berlin Yahudi Müzesi.

Ayrıntının farkedilmesi, tamamen fiziksel tepkimelerle sonuçlanan bir süreç değildir. Olumlu ya da olumsuz birçok zihinsel faktör de imgenin algılanıp, yorumlanmasında önemli roller oynamaktadır. Kullanıcı bireyin daha önceden edindiği deneyimlerin haricinde bulunduğu toplumun kültürü, sosyal değerleri gibi faktörler de algıyı ve ayrıntıyı farketmeyi etkileyebilmektedir.

Farklı karakter özelliklerinin değişik psikolojik durumların ve kalıcı değişikliklerin algı üzerinde etkili olduğu bilinmektedir. Hatta birkaç araştırmaya göre strese bağlı hormonal değişikliklerin de algısal ve zihinsel süreçlere etki ettiği sonucuna varılmıştır.

Görsel algı sürecinde elde edilen uyarıcı etkiler bilgi haline getirilerek hafızaya kaydedilmektedir. Düşünme sürecinin ilk aşaması analiz yapmak, ikinci aşaması ise analiz edilen bilgileri sentezleyerek bellekte bilgileri veya göstergeleri yeniden bir araya getirmek doğrultusundadır. Dolayısıyla tasarım dilinin çoğunlukla görsel imgelerin, göstergelerin ve bunların dizgelerinden oluştuğu göz önünde bulundurulduğunda görsel algının yeri ve önemi daha iyi anlaşılmaktadır.

Mekan ile kurulan algısal ilişkideki amaç ve beklentiler doğrultusunda algılayan kişinin dikkatini ya da algısını yönlendirmek mümkündür. Dolayısıyla algının geneline bakıldığında algılama şekli, amacı, algısal bağlam gibi faktörler algısal ilişkinin niteliğini belirlemektedir. Algılama şekli durağan-dinamik, uzaktan-yakından; mekanın içinden-dışından ya da tek duyu-çok duyu kullanılarak farklılıklar göstermektedir.

Mekanı tecrübe eden kişinin kimliğinin mekan kimliği üzerinde, mekan kimliğinin de kişinin üzerinde karşılıklı olarak etkisi bulunmaktadır. Mekan içerisindeki devinimi sağlayan etkenlerin kullanıcı kimliğinin ve mekanın fiziksel özelliklerinin birarada değerlendirilmesi sonucu belirlendiği gözlemlenmektedir.

Gözlemci/kullanıcı, tasarımcı tarafından ortaya konulan ve gözlemci/kullanıcı tarafından anlaşılması beklenen mekan için, mekanı analiz edip değerlendirirken önceki deneyimlerinden edindiği birikimleri sezgisel olarak işin içine katmak önem taşımaktadır.



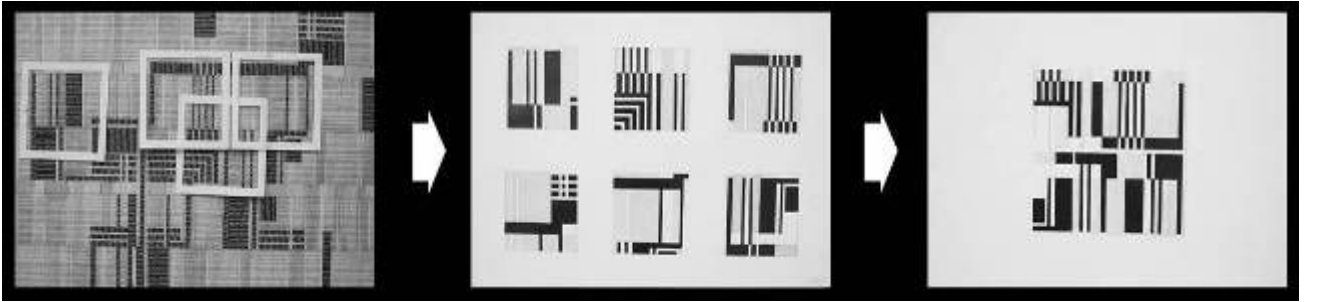
## BÖLÜM 3. BELLEK: ALGILANAN MEKANIN “BELLEK”TE VAREDİLMESİ

### 3.1. Tasarımın Temel Öge ve İlkelerinin Kullanılmasında Belleğin Etki Analizi: *Temel Tasar Yöntemi*

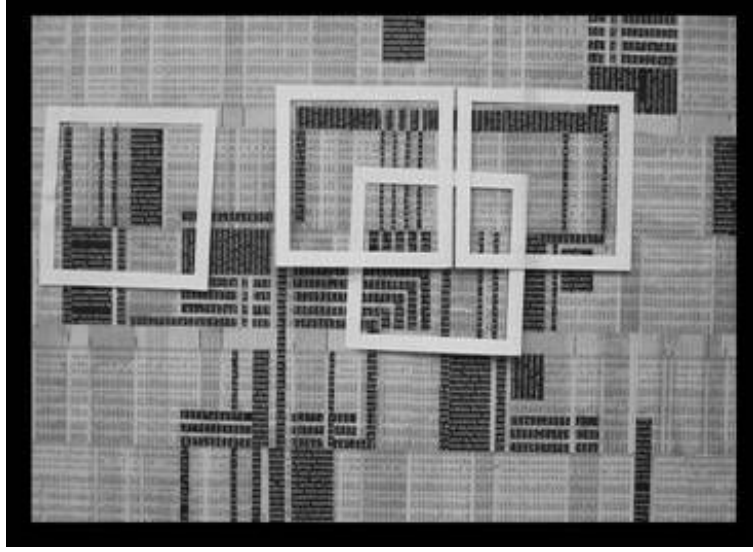
Tasarlama, arayışlar ve alternatifler üretme sürecidir. Soyut biçimler, somut biçimlere oranla alternatif üretmeye daha elverişli olarak bilinmektedir. Bu yaklaşım bakımından değerlendirildiğinde somutlaştırma sürecinin aksine, görselleştirme çalışmalarında somut biçimleri fazlalıklardan arındırarak soyutlamak gerekmektedir.

Belleğin etki analizinin irdelenmesinden önce mekan kavramı tanımlarını ve mekanı oluşturan temel bileşenleri çok iyi değerlendirmek gerekmektedir. Bu bağlamda mekanın oluşumunu irdeleyebilmek için de sınırlarını incelemek gerekmektedir. Getirilen sınırlar mekanın oluşmasını ve tanımlanmasını sağlayan etkin bileşenlerdir. Sınırlar olmadan bir mekan tanımlamak, kavrayabilmek, analiz edebilmek mümkün değildir.

Tasarım eylemi imgeler dünyasında oluşan bir durum olarak düşünüldüğünde, bu imgelerden çoğunun gerçeği varolmayan *soyut kavramlar* olduğu, belleğin tasarım süresince genellikle soyutlama düzeyinde varlık gösterdiği bilinmektedir (ZELANSKI, P., 1987). Tasarımcının belleğindeki pekçok imge, belleğin bilinçlilik düzeyinin altında oluşmaktadır. Bellekte oluşturulan imgelere ilişkin eskizler, tam anlamıyla bellekteki imgelerin kopyası değil, imgelerin genel karakteristik özelliklerini yansıtan arkitetkonik kodlardır (Şekil-3.1, Şekil-3.2).

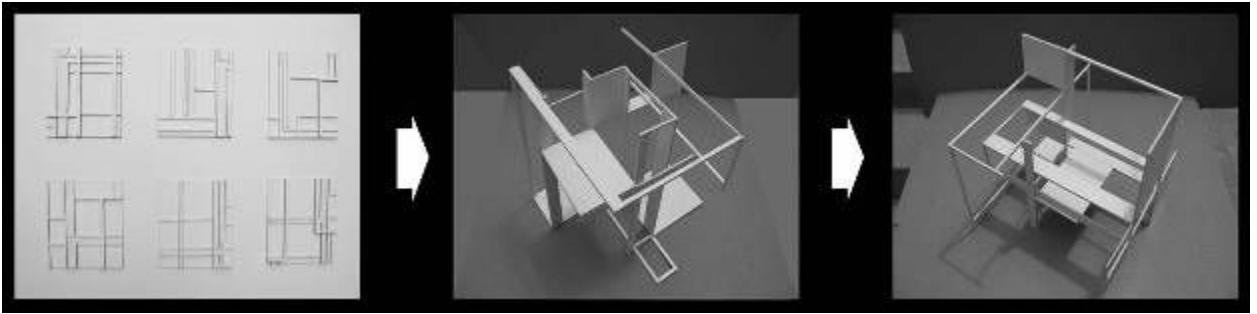


Şekil-3.1: İmge oluşturmak için gazete kupürlerinden kurgulanan düzen, Hacettepe Temel Tasar dersi.

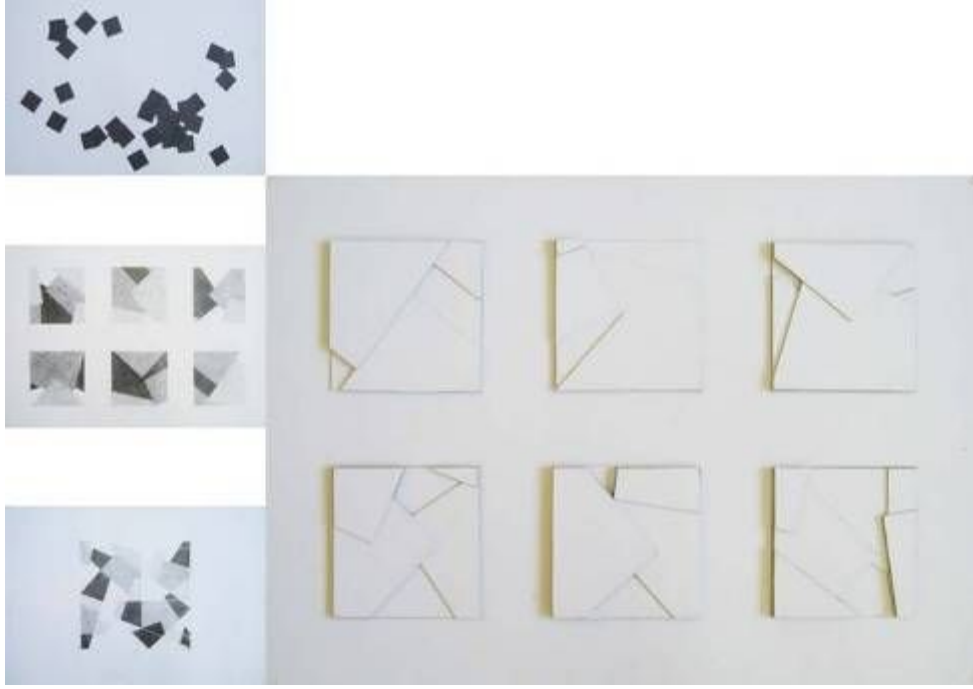


Şekil-3.2: İmge oluşturmak için kurgulanan farklı karakteristik özellikler barındıran düzen, Hacettepe Temel Tasar Stüdyosu, Yrd.Doç. Mesut Çelik.

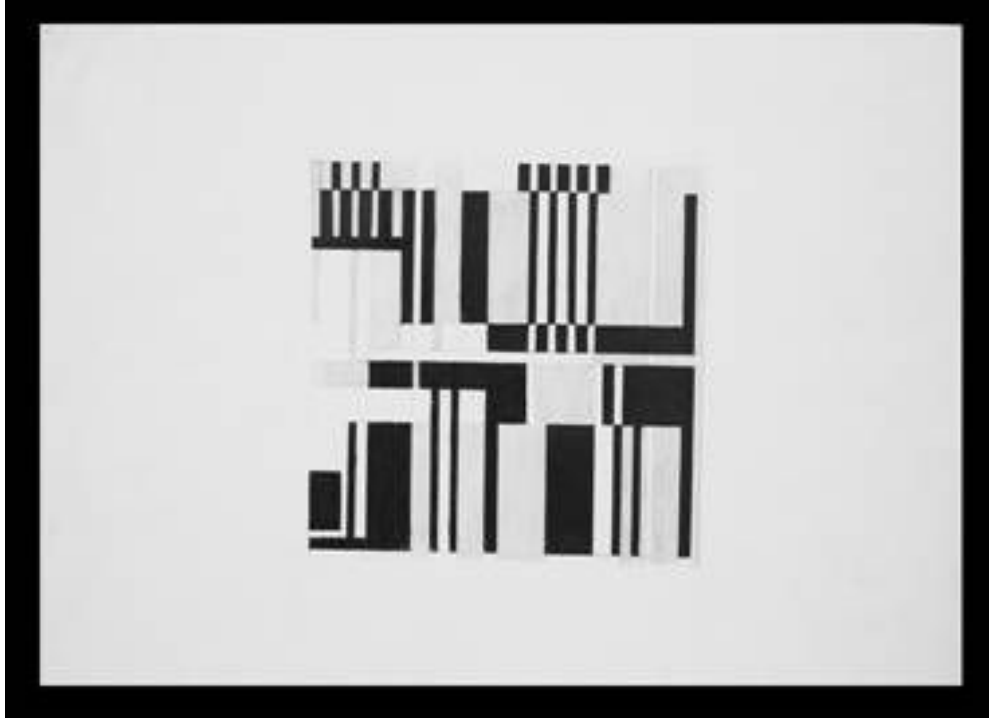
Bir mekansal organizasyonda yapısal düzen, arkitektonik kodların ve diğer tasarım öğelerinin belli temel tasarım ilkeleri bağlamında bir araya gelişleri ile mümkün olabilmektedir. Tasarımda bir dizge ya da başka bir deyişle yapısal bir düzen olarak değerlendirmeyi sağlayan en önemli nokta, tasarımın kurgusunu oluşturan öğelerin belli ilkeler doğrultusunda gelişerek, öğelerin biraraya gelmelerinde etkili olmasıdır (Şekil-3.3, Şekil-3.4, Şekil-3.5, Şekil-3.2, Şekil-3.7).



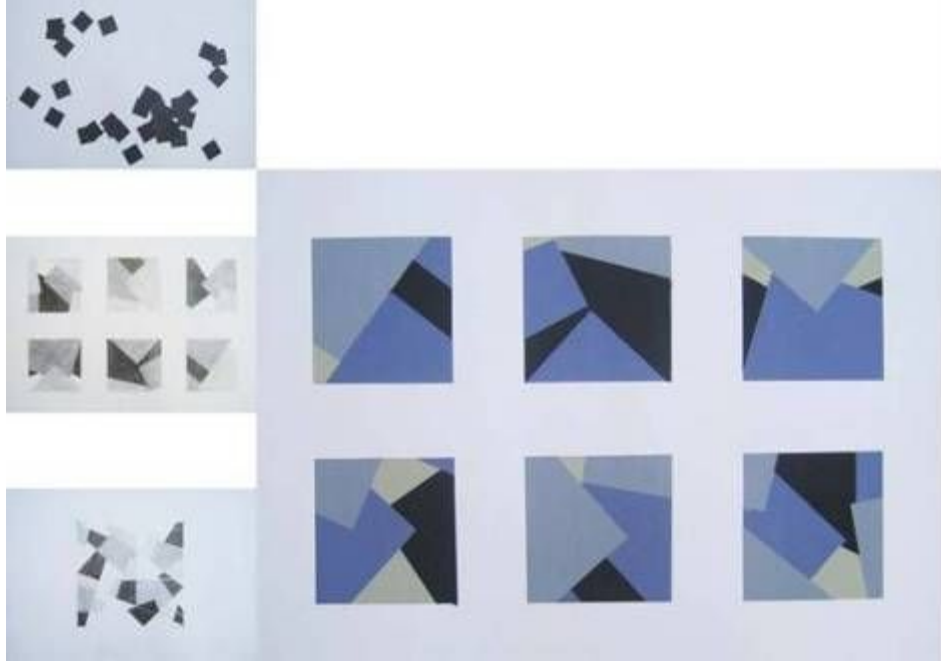
Şekil-3.3: Tasarımın kurgusunu oluşturan öğelerin belli bir düzende geliştirilerek sonuç imgeye ulaşılması.



Şekil-3.4: Tasarımın kurgusunu oluşturan öğelerin farklı arkitektonik karakterisikleri.



Şekil-3.5: Farklı karakteristikler tarafından oluşturulan sonuç imge, Hacattepe Üniversitesi Temel Tasarım Stüdyosu, Yrd. Doç Mesut Çelik.

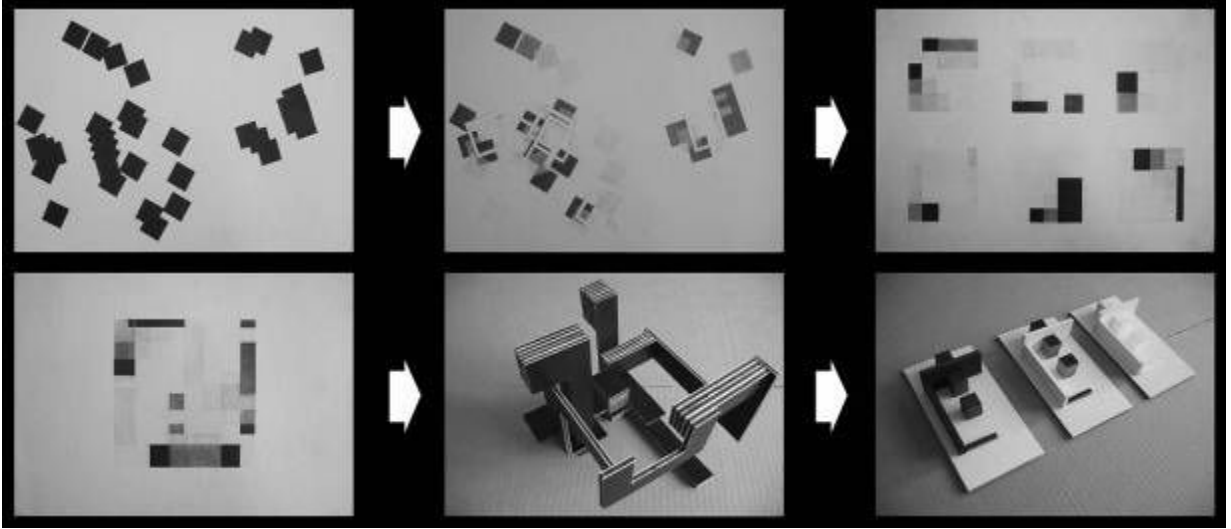


Şekil-3.6: Tasarımın kurgusunu oluşturan öğelerin farklı arkitektonik karakterisikleri.



Şekil-3.7: Farklı karakteristikler tarafından oluşturulan sonuç imge, Hacattepe Üniversitesi Temel Tasarım Stüdyosu, Yrd. Doç Mesut Çelik.

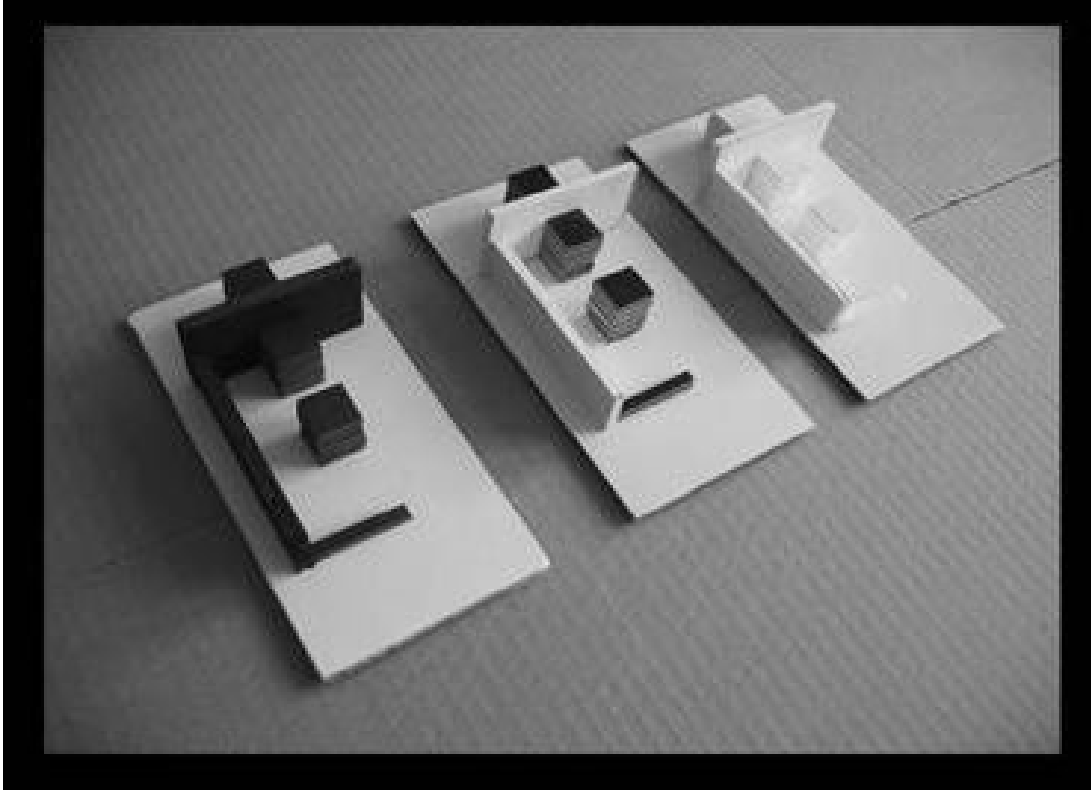
Mekan tasarımının kurgusunun oluşturulmasında birden çok kavram etkili olabilmektedir. Genellikle kavramlar yoruma açıktır, ancak tasarım dilini oluşturan kavramlar daha kesin ve kuşkuya yer vermeyecek şekilde nesnelere karşılıyan bir karakteristik taşımaktadırlar (Şekil-3.8, Şekil-3.9). Tasarım dilinin dizgesini oluşturan tasarımcı, bu bağlamda pek çok soyutlama ve genelleme yapmaktadır (Şekil-3.10, 3.11, 3.12, 3.13, 3.14).



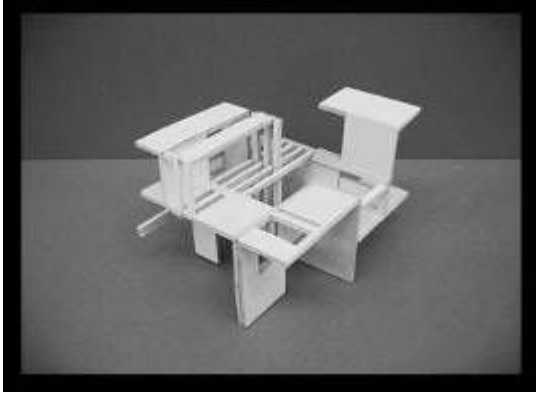
Şekil-3.8: Sonuç imgeye kadar geçen gelişim süreci, Hacettepe Üniversitesi Temel Tasar Stüdyosu, Yrd. Doç Mesut Çelik.



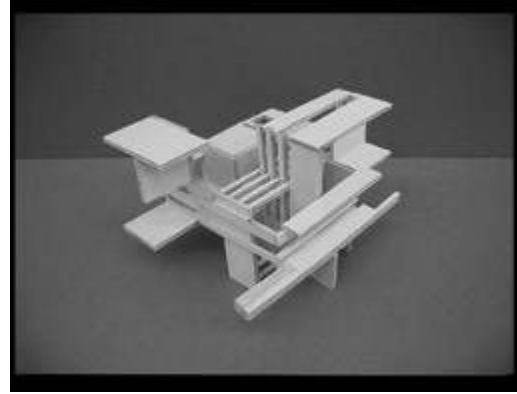
Şekil-3.9: İki boyutlu tasarım dilinin dizgesini oluşturan bileşenler.



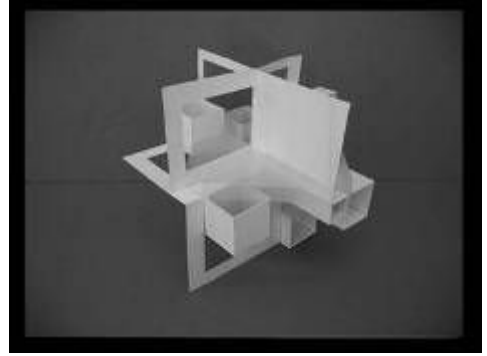
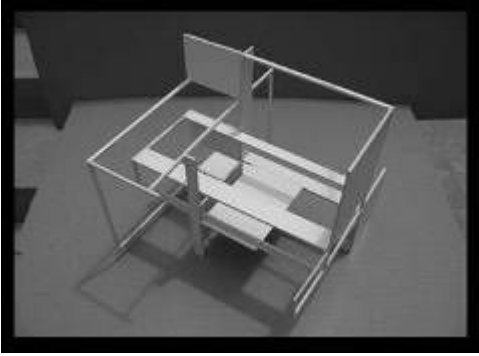
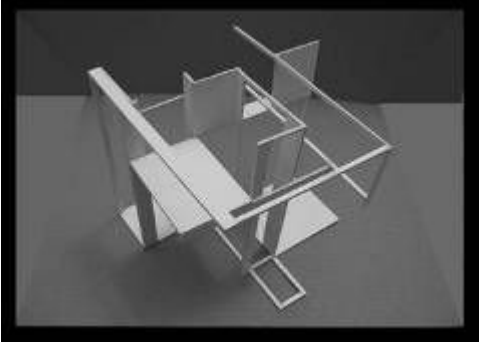
Şekil-3.10: Üç boyutlu tasarım dilinin dizgesini oluşturan arkitektonik bileşenler.



Şekil-3.11: Üç boyutlu tasarım dilinin dizgesini oluşturan arkitektonik bileşenler.



Şekil-3.12: Tasarım dilini yansıtan çalışmalar.



Şekil-3.13: Tasarım dilini yansıtan üç boyutlu çalışmalar.

Şekil-3.14: Arkitektonik genellemenin sonuç ürünü.

Tasarımı genel yapı itibariyle iki başlık altında irdelemek mümkündür: Anlatım ve içerik. Bu yaklaşım tasarıma semiyotik bir bakış açısıyla yaklaşma fırsatı vermektedir. Anlatım kısmının geliştirilmesi, tasarım konseptinin çıkış noktasının tasarım içi ya da tasarım dışı problematikten kaynaklanmasına bağlıdır. Tasarım içi konseptler tasarımın kendi problematiğinden kaynaklanmakta; tasarım dışı konseptler ise daha farklı problematiklerin tasarım yöntemiyle giderilmesini amaçlamaktadır (ZELANSKI, P., 1987).

Bir zihinsel aktivite ve düşünme süreci sonucunda ortaya konulan tasarlama eyleminin başarısı, iletilmek istenilen düşüncenin yalın, doğru ve kısa sürede aktarılmasına bağlıdır. Bu yaklaşımı sağlayabilmek ve “karar verilen mekan”ın tasarım dilini ortaya koyabilmek için düşünce sürecini detaylandırarak ve destekleyecek bir takım adımlar gerekmektedir (Tablo-3.1). Pek çok mekan, fonksiyonu ve tasarımcının iletmek istediği ileti bakımından düşünülmüş detayları bakımından etken ya da edilgen mekan olma özelliği kazanmaktadır. Etken mekanlar iletilmek istenilen ileti doğrultusunda, edilgen mekanlar

da kullanıcının yaklaşımları doğrultusunda değişkenlik gösteren mekanlardır. Etken olan mekanlarda kullanıcının anlamlama süreci, iletilmek istenilene göre değişiklik göstermektedir. Edilgen mekan olarak tanımlanan mekanlarda ise anlamlama süreci mekanın sürekli değişimiyle gelişmektedir (FELDMAN, B., 1992).



Tablo-3.1: “Karar verilen mekan” nın tasarım dilini oluşturup, kurgulamak için gereken süreçler.

Mekanın kurgulanmasındaki dili, konuşma dilindeki kurgunun başarısıyla kıyaslamak mümkündür. Bunun nedeni ise mekanın kurgulanmasındaki dilin, konuşma dili kadar anlaşılır olmasıdır. Anlaşılır olan bu dilin en büyük özelliği ise anlam ve amaçla örtüşmedeki tutarlılık olarak ön plana çıkmaktadır.

Mekan tasarımı bir anlatım ortamı kurmaya yöneliktir. Bu anlatım ortamını algılamak ve ortaya konulanı “okumak” için göstergebilimin yöntemlerini kullanmak gerekmektedir.



Biçimi oluşturan göstergeler topluluğundaki göstergelerin her biri birer “arkitektonik kod” olarak nitelendirilebilmektedir.

Bir iletinin ya da bir örüntünün tutarlılığı, onun birleşik bir bütün olarak görünüp, bunun görüntünün tümünde olduğu gibi ayrıntılarda da varolmasına bağlıdır (BÜYÜKARDA, B., 2000). Bellek ne kadar karmaşık ve ne kadar düzenli bir biçimde örgütlenmiş olursa olsun, tasarım süresi boyunca kültür üst dizgesinin etkisi altında bulunmaktadır. Ortaya konulan mekansal diziler, bir takım kültürel süreçleri, kavramları, düzenlemeleri somutlaştıran noktaları içinde barındırmaktadır. Kültürel çevreden edinilen bilgiler, birikimler ve göstergeler, bellekteki soyutlama-genelleme süzgecinden geçirilerek, iletişim amacı taşıyan dizgelere dönüşmektedirler.

Algılama ve öğrenme ile fonksiyonel açıdan ilişkili olan belleğin işleyiş sistematigi kesin olarak açıklanamamakla birlikte bu konuda pek çok kuram ortaya konulmuştur. Belleğin işleyiş sistematiginde *kodlama*, *saklama* ve *geri çağırma* olarak tanımlanan üç aşama içerdiği; *kısa süreli bellek* ve *uzun süreli bellek* olmak üzere iki farklı çeşidi olduğu genel olarak kabul edilmektedir (KAHVECİOĞLU, H., 1998).

Kısa ve uzun süreli bellek yapılarının işleyişi mekanın anlamlandırılmasında ve o mekana ait imgenin oluşmasında önem taşımaktadır. Kişinin geçmiş deneyimleri ile edindiği imgeler, girdiler uzun süreli bellekte saklanmaktadır. Yeni karşılaşılan mekanlarda ilişkilendirme, eşleştirme, karşılaştırma gibi işlemler kullanılarak mekan algılanmakta ve bu mekana ait imgelem oluşturulmaktadır. Uzun süreli bellekte daha çok kavramsal düşünceler saklandığından dolayı mekanın anlamlı bir bütün olarak algılanmasına imkan sağlanmaktadır.

Gündelik yaşantıda tecrübe ettiğimiz “gerçek mekan”ı alt başlıklar olarak görsel algılanabilir mekan, dokunularak algılanabilir mekan ve hareket mekanı olarak üçe ayırmak mümkündür. Mekan, ölçülebilir sayısal değerlerle ilişkili sürekli bir devinimi barındıran bir kavramdır. Mekanlar kullanıcıların hareketleriyle ve zamanla

tanımlanmaktadır. Hareketin zamanı ve ne kadar süreyle algılandığı, insanın mekanı tanımasında etkin rol oynamaktadır (GÜNDOĞDU, E., 2002).

Bir mekanın içinden geçmenin, o mekanı ziyaret etmenin, mekanı hissetmek için ve aktarılmak istenilen mesajın, kavramın ya da gizli kalmış diğer bir takım faktörlerin keşfedilmesinde önemli bir yeri vardır. Mekan içerisinde hareket eden kişi mekanı farklı açılardan algılayarak mekana dair görsel bilgi edinmektedir. Mekanın etkisi zaman ve mekan kavramları altında, belleğimizde değerlendirdiğimiz algılamaların bir sentezi olarak ortaya çıkmaktadır.

Bir mekanın gerçekliği sembolik değer taşımaktadır ve algılayanların belleğinde oluşturulan bir kavramdır. Dolayısıyla belleğin, mekansal gerçeğin algılanmasında rolü büyük önem taşımaktadır. Mekanda algılanmış olanları sıralamak, aralarında bağlam kurmak belleğin gerçekleştirdiği durumlardır. Mekansal gerçeği algılamak, mekanı tanımlayıcı alt bileşenler arasındaki parça-bütün ilişkilerinin yapısını kavrayabilmekle mümkündür.

Mekanın analiz edilmesinde üç farklı yaklaşım sözkonusu olmaktadır. Bunlar *tasarımcının amacına* ilişkin analiz, ortaya konulan *mekanın amacına* ilişkin analiz ve son olarak da *gözlemci/kullanıcının amacının* analiz edilmesi olarak sıralanabilir.

Mekanda, tasarımcısının ne söylemek istediği, mekanın ne anlatmak istediği, gözlemci/kullanıcının o mekanda ne bulduğu mekanın kendisi için ne ifade ettiğini tüm yönleriyle ele almak gerekmektedir. Tasarımcının tek anlamlı olarak tasarladığı bir mekan, kullanıcı/gözlemci çeşitliliği, sosyo-kültürel farklılıklar bakımından sonsuz kez yorumlanabilir.

Nitelik kavramının sorgulandığı, değerlendirildiği yaklaşımlarda mekanların kullanıcı ve tasarımcılar açısından kullanım sonrası nasıl değerlendirdikleri, yorumlandıkları ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda mekan dizimi analiz yöntemi mekanın kurgusunu, mekansal karmaşayı ve bunlara bağlı olarak gelişen nedenleri mekanın biçimsel yapısını sosyal bir

olgu olarak ele alarak ya da o mekanda gerçekleşen fonksiyon ile ilişkilendirerek tanımlamaya çalışmaktadır.

Nitelikleri sorgulanan mekanların tasarımın temel öge ve ilkelerinin kullanılmasıyla kullanıcı ve tasarımcılar açısından nasıl değerlendirdikleri, yorumlandıkları irdelendiğinde bu temel öge ve ilkelerin neler olduğunun, mekanı analiz ederken hangilerinin her türlü kullanıcının amacına uygun olacağına önemini vurgulamak gerekmektedir. Kullanıcı/gözlemci olan kişi tasarım kökenli bir bakış açısına sahip olmasa da algısal olarak bahsedilen bu tasarımın temel prensiplerinden kendisi için elde ettiği çıkarımlar sayesinde mekanı yorumlayarak belleğinde kodlayabilmesi mümkündür. Öte yandan tasarım elemanları tasarımcıların kendi tasarım konseptlerini oluşturmalarını ve geliştirmelerine imkan veren araçlarken, tasarım prensipleri de ifade edilmek ya da aktarılmak istenilen fikirlere yön veren yöntemlerdir.

Tasarımın konsept, fikir ve kavramını oluştururken kullanılan tasarım temel eleman ve prensiplerini ifade etmek gerekirse; tasarımın temel elemanlarını nokta, çizgi, düzlem, yatay ve dikey elemanlar, renk, doku vb. gibi, tasarımın prensiplerini ise denge, ritm, ölçek, oran, vurgu, bütünlük, sınırlandırma, devamlılık, baskınlık, şekil-zemin, uyum, tekrar, parça-bütün, dolu-boş, zıtlık, simetri-asimetri, çizgisellik, akıcılık, merkezcilik, karmaşıklık, hiyerarşi, dönüşüm v.b. gibi tanımlamak mümkündür.

Daha önce de bahsedildiği gibi tasarımcının amacına ve mekanın amacına destek olacak bir yöntem olarak Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde Yrd. Doç. Mesut Çelik tarafından verilen "Temel Tasar" dersinde mekan tasarımında bir yöntem olarak ortaya konulan yaklaşım tasarım dili oluşturmanın sürecine ilişkindir.

İki boyutlu düzenleme aşamasından, üç boyutlu soyut mekansal düzenleme aşamasına geçerken kullanılan bazı ilkeler (gözönünde bulundurulan yaklaşımlar) bulunmaktadır. İki boyutlu aşamada elde edilen biçimsel örüntünün bir üslup problemi olarak tanımlanması ve bu düşünceyle kurguya katılması bu ilkelerden bir tanesidir. Bu biçimleniş üslubunu, oluşturulacak soyut mekansal çözümün ikinci boyutta ve üçüncü boyutta, hem içerik olarak

hem de bu içeriğin karşılığı olan kabuğa / biçime yansiyarak oluşan tasarım dilini, mekansal dil olarak benimseme ilkesi de mekansal düzenleme aşamasında göz önünde bulundurulması gereken önemli bir etkidir.

Sürecin ilerleyen evrelerinde soyut biçimin işlevin de katılımıyla geçirdiği işlevselliğe yaklaşması, yani soyut mekanın somut mekana dönüşmesinde biçimsel dönüşümün nirengi noktalarını oluşturan “arkitektonik kodlar”dan yararlanılması ve bu kodların mekanın esasında temel özellik olarak yer alması sürecin esaslarındandır. Ortaya çıkan sonuç ürünün bir başka özelliği ise “sürekliliğin” ve “dil bütünlüğünün” dışarıdan okunması ve kurgunun içine girildiğinde bu “sürekliliğin” içe yansıtılması ve soyut formun bir “parçalar bütünü” olduğunun anlaşılmasıdır.

Sonuç olarak bu biçimlendirme sürecinde, soyut formun somut biçime dönüşmesinin, tasarım eyleminin, sürdürülebilir bir yaratıcılık süreci olduğu ve pek çok varyasyonun gerçekleşebilmesinin “tasarımcısının belleği”ndeki imgelemine bağlı olduğu yaklaşımı ortaya konulmaktadır.

### **3.1.1. Semantik Yaklaşım (Anlambilim)**

Semantik yaklaşımda amaç, mekanın görselliği olgusunun sadece görsel boyutu-düz anlamı ile değil; geniş kapsamıyla ele alınması ve yapısının incelenmesi üzerine kurulu bir sistemattir. Bu yaklaşım sayesinde geliştirilebilecek yaklaşımların, düşüncelerin gerek tasarımın kurgu sürecinde, gerekse sonuç ürün olan mekanın değerlendirilmesinde- “okunmasında” pratik çıkarımlar sağlayacağı düşünülmektedir.

Mekanı oluşturan elemanların verilerinin kişi tarafından algılanması ile elde edilen duyusal, simgesel ve izlenimsel bütün doğrultusundaki düşünce sistematiği, semantik yaklaşımı oluşturmaktadır. Bu yaklaşım “algı” kavramının yapısına bağlı olarak oldukça değişken ve kişiseldir. Kişisel olmasının sebebi ise mekana anlam yükleyen kişinin geçmiş deneyimleri ve birikimleridir.

Algı psikolojisini temel alan bazı yaklaşımlar da mekan kavramının yeterince açıklamadığı görüşü ortaya konularak, birçok farklı yaklaşımın ve düşüncenin eleştirisi ile birlikte mekan olgusu basit ve somut verilere bağlı boyuttan, karmaşık, soyut ve kavramsal boyuta varan bir çözümleme ile ayrıştırılmıştır. Bu bağlamda, mekanın algılanan özellikleriyle belleğe yerleştirilmesi sırasında bellekte bir takım “şema”lar oluşturulmaktadır. Bu şemalar bellekte saklanan ve gerçek dünyadaki olayların, nesnelerin ve ilişkilerin soyut temsilleri olan bilişsel yapılardır.

*“Toplumsal-mekansal şemalara sahip olmak için mekanı doğrudan bilmek veya yaşamak zorunlu olmamakta, şemaların doğruluğu eğitim düzeyine, toplumsal konuma, bilgilerin doğruluk derecesine ve yorumlanmasındaki beceri düzeyine bağlı olmaktadır”* (KAHVECİOĞLU, H., 1998).

“Anlam” çevresel bilişimin bir parçası olarak tüm zihinsel yaklaşımlar içinde önemli bir boyuttur. Mekansal imgenin, çevrenin tüm bileşenlerinden ve kişinin geçmiş deneyimlerinden daha kapsamlı bir şekilde etkilendiği dikkate alınırsa, “mekansal anlam” özel bir durum kazanmaktadır.

“Anlam konusunda yapılan ilk çalışmalardan biri *Panofsky*’nin çalışmasıdır (1955). Somut algıların soyut karşılıklar bulmasına açıklama getirmesi yönünden önem taşıyan bu çalışmada “izlenen nesnenin bileşenlerinin değişik anlamlar taşıdıkları ve izleyicinin deneyimlerinden kaynaklanan katılımı ile bütünün oluştuğu” yaklaşımı ortaya konulmuştur” (KAHVECİOĞLU, H., 1998). Bu yaklaşımda bütünün bir boyutunu ***nesnenin kendisi*** oluştururken diğer boyutu ***anlamsal*** boyuttur.

Mekanın anlamsal boyutunun çözümlenmesinde kullanılan “şema”lar kişinin geçmiş deneyimlerine bağlı olarak bilişaltında kendisine yakın diğer “şema”larla gruplanarak saklanmaktadır. Mekana ilişkin oluşturulan imge, çeşitli fiziksel bileşenlerinden oluşan bütünün zihinde obje düzeyinde bir şema olarak kavramsallaştığı düşüncesinin ötesine geçerek oluşmaktadır. Algılayan kişinin kavramsal dünyası, geçmiş deneyimleri, kültürel

özellikleri, mekanın fiziksel boyutları haricindeki diğer etmenlere ve değişkenlere bağlıdır.

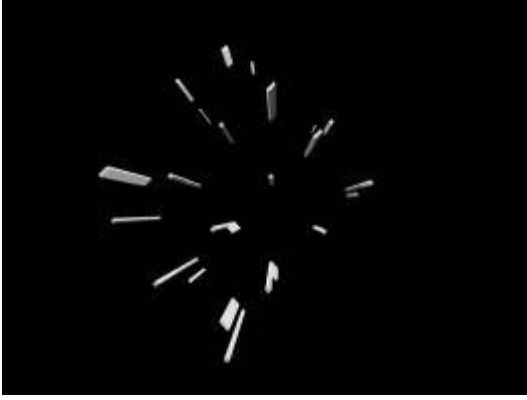
Dizge tamamıyla biçimbirim, anlambirim gibi bağıntılardan oluşan soyut bir kavramdır. Mekansal kurguyu oluşturan dizgeler, kurduğu bağıntılarla mekanı analiz edilebilir “anlamalı” bir olgu olarak tanımlamaktadır.

Semantik yaklaşım mekanda anlatılmak istenilen fikrin düşünsel boyutunun ifade edildiği düzlemdir. Anlamlandırılan mekanın özelliklerini irdeleyerek gözlemek ve bu gözlemden sonra “soyutlama” olarak nitelendirilen fazlalıklardan arındırarak töze indirgeme yaklaşımı “deneyim” yoluyla öğrenebilen belleğin kullanıldığı bir faaliyettir. Bir “töz”ün ne anlama geldiğini algılamak, zorunlu olarak bileşenlerin ayrıştırılması, bölümlenmesi demektir. Bu bağlamda algıladığını yorumlayan bellek ve yorumlanan mekan arasındaki etkileşim oldukça önem kazanmaktadır.

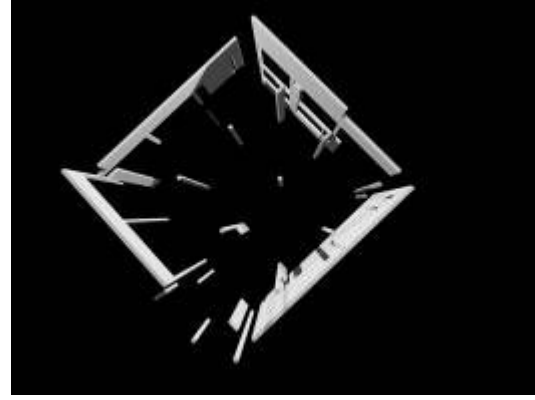
### **3.1.2. Sentaktik Yaklaşım ( Biçim Kurgusu )**

Kelime anlamı olarak “form” Latince *forma* kelimesinden gelmektedir. Forma kelimesi de iki Yunan kelimesi olan *morphé* ve *eidós* kelimelerinin değişimiyle ortaya çıkmıştır. *Morphé* görülebilir formlar vurgulamak için, *eidós* da idrak edilebilen, anlaşılabilir formları vurgulamak için kullanılmıştır (ÇINAR, S., 2005).

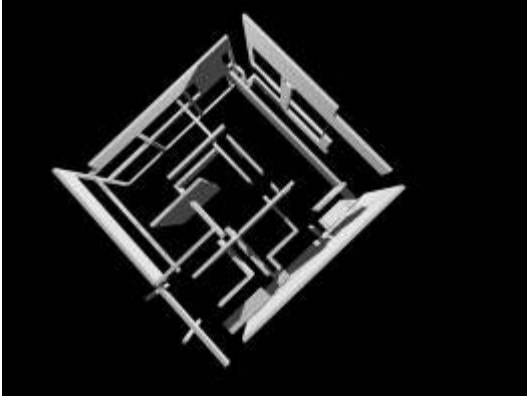
Biçimsel yapı (morphology), günümüz mekan anlayışının çözülmesi zor mekansal yaklaşımları ve mekan kurgusunu yönlendiren nedenleri araştıran bilim dallarındandır. Araştırma alanına, mekansal çeşitliliği ve biçimi katarak mekan organizasyonunun kurgulanmasında somut verilerle yeni yöntemler geliştirmeyi amaçlamaktadır. Biçimsel yapı biliminin gelişmesini sağlayan, mekan analizini strüktürel özellikleri önplana çıkaran yöntemlerle inceleyen çalışmalar mekanların oluşum süreçlerini ve fiziki yapılarını ele almaktadırlar (Şekil-3.15, 3.16, 3.17, 3.18, 3.19, 3.20, 3.21, 3.22).



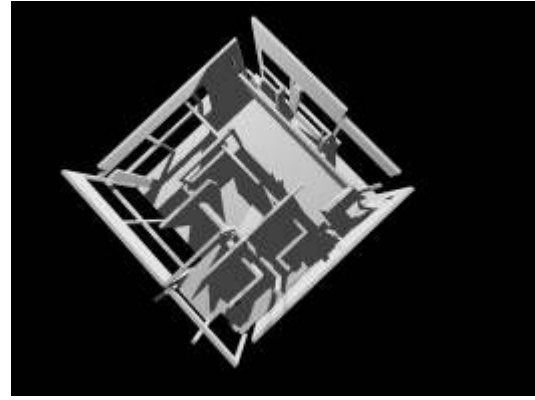
Şekil-3.15: Peter Eisenman'a ait konutun  
strüktürel analizi, kolon ilişkileri



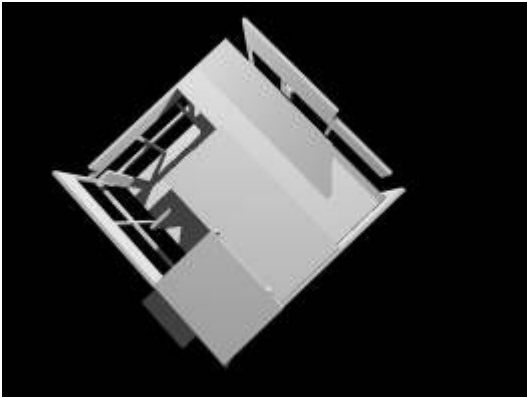
Şekil-3.16: Peter Eisenman'a ait konutun  
strüktürel analizi, dış duvar ilişkileri



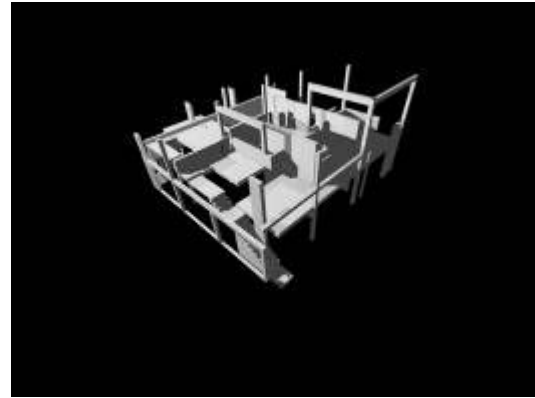
Şekil-3.17: Peter Eisenman'a ait konutun  
strüktürel analizi, iç duvar ilişkileri



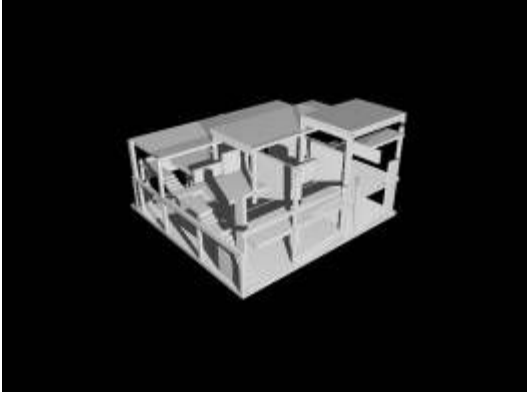
Şekil-3.18: Peter Eisenman'a ait konutun  
strüktürel analizi, zemin-duvar ilişkileri



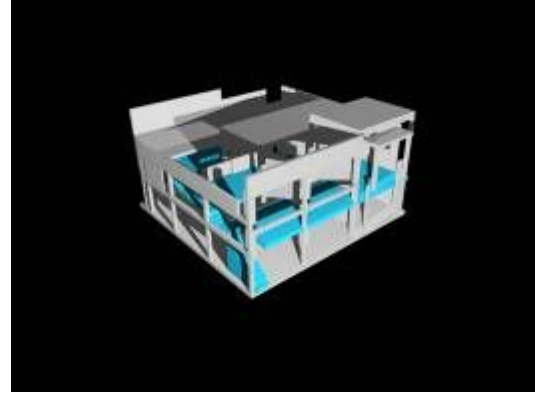
Şekil-3.19: Peter Eisenman'a ait konutun  
strüktürel analizi, zemin döşeme ilişkileri



Şekil-3.20: Peter Eisenman'a ait konutun  
strüktürel analizi, genel



Şekil-3.21: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, 3D sunumu



Şekil-3.22: Peter Eisenman'a ait konutun strüktürel analizi, zemin döşemeleri

Görsel formlar duyular aracılığıyla doğrudan algılanabilmektedir. Bu durum dışsal görünüş, tanınabilir şekil ya da algılanan şeyin dış çerçevesiyle ilişkilidir. Anlaşılabilir formlar ortaya konulan yaklaşımın içsel strüktürüne ya da kurgusuna ilişkin bilgiler vermektedir. Anlaşılabilir form, görsel olarak ortaya konulan formla ilişkilidir.

Mekansal formu okumanın üretken kapasitesi açıklanmış tutarlı, uygun prensiplerin analiz sürecinde kullanılmasıyla ilişkili olup, analiz ve tasarım arasında bağlantı kurmayı amaçlamaktadır.

“Malzeme” tüm üretilen fikirleri karakterize ederek estetik düzen sürecine katılmalarını sağlamaktadır. Görselliği ortaya çıkarmak, sunulmak istenen fikirleri vurgulamak için kullanılan malzeme tasarımcının ortaya koymak istediği düşünceyi yansıtmada en önemli araçlardan bir tanesidir.

Düzen ve malzeme arasında kurulan ilişki geleneksel biçimci eleştiri bakımından sadece anlaşılmaya yönelik değil, ilişkinin karmaşıklığını göstermek için de formulize edilmiştir. Mimari forma düzen ve malzeme ilişkisi ışığında yaklaşmak, mekansal örneklerin kapsamlı ve üretken bir şekilde çerçevelerinin çizilmesini sağlayacaktır.



Mekansal formun yaratılışındaki çeşitli katmanları biçimsel düzenlerin bağımsız karakterleri ve etkili biçimsel stratejiler bakımından analiz etmek mümkündür. Kurulan biçimsel düzenin potansiyeli anlaşılıp, tasarım stratejisi olarak formulize edildiğinde, bunu yeni tasarım bağlamı olarak yeniden yorumlamak ve tanımlamak mümkün olmaktadır. Bu sayede biçimsel okuma üretken bir süreci başlatmaktadır (ÇINAR, S., 2005).

Mekansal ve yazın dili alanları arasındaki benzer kurguları birarada irdelemek, bu iki ayrı ancak birbirine çok yakın düzenleri olan alanı yakınlaştırmaktadır. Yazın, edebi dildeki biçimci yaklaşımlar Rus Biçimciliğinde yaklaşımın yazın dilindeki biçim tekniklerinin analizine odaklanmasıyla ortaya çıkmıştır. Edebi biçime “düzen” ve “malzeme” bakış açısıyla yaklaşıldığında edebi işin yaratılışında farklı aşamaların analizine imkan verdiği görülmektedir (ÇINAR, S., 2005).

Sentaktik yaklaşım doğrultusunda yapılan biçimsel yapının değerlendirildiği pek çok araştırmada, kullanıcıların düşüncelerinin biçimsel yapıdan mekansal yapıya kayan bir değerlendirme yaptıkları gözlenmektedir (TUTAL, O., 1999).

Mekan ve mekanın biçimsel yapısını kullanıcı ilişkisiyle birlikte ele alan, mekan organizasyonunda somut verilerin üretildiği yöntemler arasında getirdiği farklı değerlendirme yaklaşımları ile “**Mekan Dizimi Yöntemi**”nin önemli bir yeri bulunmaktadır. Özellikle tasarlanmış mekan ile bu mekanın kullanımına ilişkin değerlendirmelerin ve analizlerin yapılmasına büyük katkılar sağlamaktadır.

Mekan dizimi yöntemi daha çok mekanların biçimsel analizinde kullanılmaktadır. Mekansal boyutun biçimsel yapısı ile kullanım biçimi arasındaki ilişkileri tanımlayan, ortaya koyduğu farklı bakış açılarıyla mekan kurgusunda yeni biçimlenmelere imkan veren bir yöntemdir. Mekan dizimi yöntemi, mekan kurgusunu etkileyen davranışa ilişkin ve kültürel faktörlere yeni tanımlar getirerek, kullanıcı davranışlarına göre biçimlenen mekansal yapının fiziksel boyutunun da kavranabilmesini sağlamaktadır.

Biçimlendirme etkinliđi hem algısal hem de imgesel süreçlerle gerçekleşebilmektedir. Anlam iki bakış açısıyla ele alınabilir. Bunlardan ilki temsili anlam, diđeri de tepkisel anlamdır. Temsili anlam daha çok ilk anlama yönelik yani algılananın düz anlamına ilişkindir ve fiziksel özellikleri içermektedir. Temsili anlam da kendi içerisinde ayrılmaktadır. İlki nesnenin şekil olarak algılanması, tanınması, sınıflandırılması ve konumunun kavranmasına imkan veren sunumsal anlamdır. İkincisi ise nesnenin bir eylem veya kullanıma referans olmasını sağlayan göstergesel anlamdır.

### **3.1.3. Pragmatik Yaklaşım (Davranışa İlişkin)**

Yapısal elemanlarla sınırlandırılmış, tanımlanmış belli ortam koşullarına sahip, fiziksel boyutu ile var olan mekan, maddesel mekandır. Mekanın fiziksel varlığı dışında; insan zihnindeki temsilinin de en az kendisi kadar önemli ve fonksiyonel olduğu bilinmektedir. Mekan tasarımının; tasarım, kullanım, değerlendirme gibi birbiriyle ilişkili, ancak birbirinden farklı özellikler gösteren alt alanlarında mekan tasarımının somut ürünü olan “mekan”, bu alanlarda rolü olan herkesin düşüncesinde, zihinsel temsili ile vardır.

Farklı davranış biçimlerine ve ideallere sahip insanların deđişen sosyo-kültürel yaşam koşullarına ve bu bağlamda deđişen fiziksel çevreye karşı tepkileri kültürel ve sosyal farklılıkları da beraberinde getirmektedir. Bu farklılıklar çerçevesinde toplumsal gruplar kendi ideal biçimlerini oluşturarak kendi yaşam çevrelerini tasarlamaktadırlar.

Davranışçı yaklaşımlarda *öğrenme, kavrama, hatırlama* gibi konular birbiri ile ilişkili süreçler dizisi olarak ele alınırken, bilişsel yaklaşımda bu süreçlerin farklılıkları dikkate alınarak bütünü “bilişim süreci” olarak değerlendirilmektedir.

Yakın çevrenin, mekanın algılanması konusunda dile getirilen yaklaşımlardan bir tanesi de mekanın “kodlanması”dır. Kod, kurgulanmış, düzenlenmiş mekansal düşünceler ve bu mekansal düşünceyi tanımlayan kurallar dizisinden oluşmaktadır. Nerede bulunduđunu tanımak, yakın çevreyi-mekanı ve özelliklerini (arkitektonik kod) analiz etmek, bu analizin sonrasında ne yapılacağını tahmin etmek, bunun getirilerini değerlendirmek,

çıkarılan kodları imgeleme yerleştirmek ve buna göre ne şekilde davranılacağını tespit etmek bu yaklaşımın bazı aşamalarını oluşturmaktadır. Davranışa ilişkin olan pragmatik yaklaşım günlük yaşamdaki mekansal çevrede yer alan olayların özellik ve ilişkilerinin zihinde kodlanması, saklanması, çağırılması ve çözülmesi sürecini içeren kişinin özellik ve deneyimlerinin oluşturduğu bir kurgu olarak tanımlamak mümkündür.

Tasarımcı mekanı kurgularken anlaşılır olabilmeyi hedeflemeli, bunun için de tüm mekansal iletişim kodlarına hakim olmalı ve bunları tasarladığı kurguyu kullanacak olan toplumu, kültürü esas alarak değerlendirmelidir.

Mekanın işlevsel boyutu, o mekanla ilgili düşünce ve değerlendirmeleri etkilemektedir. İşlev boyutu, mekanı sıradan bir boşluk veya nesneden ayıran belirleyici bir özelliktir. Estetik kalitesi yüksek yerlerin kendi mekansal rollerinin ve fonksiyonel özelliklerinin dışında çevre içinde “landmark/ nirengi noktası” özelliği kazanması önem taşımaktadır. Mekanı oluşturan fiziksel bileşenlerinin ve ortamın sağladığı imkanların yanı sıra mekanın işlevsel olarak görevini yerine getirmesi mekan hakkında oluşturulan imgeyi de etkilemektedir. Örneğin, “*Kent içerisinde “landmark/nirengi noktası” özelliğine sahip öğelerin bilişsel haritaların ana kurgusunu oluşturduğu ve yüksek estetik kaliteye sahip yerlerin, çevreleri içinde “landmark” niteliği kazandıklarını göstermektedir*” (KAHVECİOĞLU, H., 1998).

Kullanıcı davranışları ve mekan etkileşimine bakıldığında bir mekanı belirli insan topluluklarının belli bir biçimde kullanmasını sağlayan, mekansal davranışa yönelik belirsizlikleri ortaya koyan ya da mekanı algılama düzeyine bağlı olan bazı temel yaklaşımlar olduğu gözlenmektedir. Bu yaklaşımları tanımlamak gerekirse en baskın yaklaşımlar olarak: olabirlik, olasılık, etkileşimcilik gibi yaklaşımlardan bahsetmek mümkündür. **Olabilirlik**, bir mekanın belli bir insan topluluğu tarafından belli bir amaç ya da fonksiyonu gerçekleştirmek için kullanılabilmesini sağlayan özelliktir. Bu yaklaşımda insanın yakın çevresiyle etkileşimi gereksinimlerine, deneyimlerine, algılama düzeyine göre biçimlenerek davranış biçimine etki etmektedir. **Olasılık**, mekansal davranışa yönelik belirsizlikleri ortaya koyarak, insan davranışının mekansal koşullara

bağlı olduğu görüşünü savunmaktadır. İnsanın yakın çevresi ile kuracağı ilişkilerden dolayı davranış biçiminin etkileneceği oldukça açıktır. Bu bağlamda, *Etkileşimcilik* yaklaşımı, mekansal çevrenin insan davranışını etkileyebileceği ancak belirleyemeyeceği görüşünü savunmaktadır.

### **3.2. Varoluşsal Mekan Kavramı ( *Mekan kendi varlığı mı, yoksa algıdaki yansımaları mı?*)**

#### **3.2.1. Algılanan Mekanın Kendi Varlığı**

Bir mekanı oluşturmak için onun kesin sınırlarla tanımlanmış olması gerekmemektedir. Önemli olan mekanın net olan ya da net olmayan sınırlarının algılanabilir olmasıdır.

Mekan algıların ve düşüncenin toplamı olmanın ötesinde insanın varoluşunun bir yansımasıdır. İnsan mekanla ilişki kurduğunda öncelikle mekanın en somut ve pragmatik boyutuna ulaşmaktadır. Somut mekanlar “deneyim”lerle soyutlaşmaktadır. Bu bağlamda mekanın yapısal somut kurgusunun algılanması ile başlayan süreç, zihinsel olarak algılanan toplumsal, kültürel ve anlamsal boyutları olan “*varoluşsal mekan*”a ulaşmaktadır.

Subjektif olarak zihinlerde varolan kültürel düşüncelerin, objektif olarak insan yapımı mekanlarda bulunduğu mekan sentaksı sayesinde ortaya konulabilmesi mümkündür. Bu tanımlamada, kullanıcıların motivasyonları ve mekansal davranışları da etkin rol oynamaktadır. Dolayısıyla algılanan mekanın kendi varlığı, somut hali, kullanıcıya sunmuş olduğu olanaklar ile algılanabilirliği arasında paralellik bulunmaktadır.

Mekanın biçimi karşısında, tasarımcı ya da biçimi algılayan kullanıcı/gözlemci mekanı farklı bir bağlamda değerlendirirken benzetmecî bir yöntem izleyebilmektedir. Bu benzetme kişinin belleğinde daha önceden imgelemine oluşturan imgelerden geçmiş deneyimlerinden ya da gündelik yaşantısından herhangi bir nesne olabilmektedir. Ancak bu noktada üzerinde durulması gereken önemli bir soru ise benzetmeler için yararlanılan

imgelerin mekanın fonksiyonuna veya kişi için mekanın ne ifade ettiđi ile örtüşüp örtüşmemesi problemidir.

Mekanın bir bölümünü algılayan ya da bir bölümünü gösteren bir iç mekan görüntüsünü yansıtan bir imgeyi, fotoğrafı, çizimi, eskizi tamamlama çabasında hayal gücünün yeri ve önemi çok büyüktür. Görülen çevrenin dışında kalan kısımları ifade etmek ve anlam kazandırmak üzere hayal gücünün zorlanması, kullanılması yardımıyla diğer bölümleri tanımlanır hale getirilmesi gerekmektedir. Bu sayede tasarımcı ya da kullanıcı mekanı bir bütün olarak varedebilmektedir.

Varoluşsal mekan kavramının temelini, mekanın fiziksel boyutlarının ve kullanımına ilişkin düzenlamanın ötesinde insan yaşamı ve varlığından kaynaklanan boyutlarıyla ele alınması düşüncesi oluşturmaktadır. Varoluşsal mekan kuramının temelini felsefi yaklaşımlar ve yorumlar oluşturmaktadır.

“Varoluşçu felsefeye göre mekanın insan belleğinde varolduđu” düşüncesi ön plana çıkarıldığında gerçek mekandan kaynaklanan herhangi bir özelliğın algı ve imgeye etken olamayacağı düşüncesi savunulmaktadır. “Mekanın insan düşüncesinde varolduđu” yaklaşımının, mekanın varlığını açıklamaya yönelik idealist bir yaklaşım olduđu ve mekanın gerçek anlamda (maddesel olarak) varolduđu gözlemlendiğinde bellekte oluşturulan imgenin mekanın fiziksel özelliklerinden kaynaklanan faktörlerin etkisinde kaldığı görülmektedir. İnsanın belleğinde oluşturduđu varoluşsal mekanı aslında gerçek mekanın zihindeki kavramsal karşılığı olarak tanımlamak mümkündür. Buna bağılı olarak insan varoluşsal mekanda kendi kişiliğini belirleyebiliyor ve mekanla özdeşleştiriyorsa varettiği o mekana ait olmaktadır.

### **3.2.2. Algılanan Mekanın Algıdaki Yansıması**

Herhangi bir mekanın “kimlik” kazanması ile oluşun ve mekan kavramını en kapsamlı şekilde açıklayan kavram “*varoluşsal mekan*”dır. Varoluşsal mekanda henüz varolmayı gerçekleştirebilmek için bellekte önceki deneyimlerden elde edilen imgeler araçlar olarak kullanılmaktadır. Bir başka deyişle algılanan gerçek mekandan elde edilen çıkarımların

algıdaki yansımasıyla bellekteki imgelerin etkileşerek bir mekan tanımı varedilmeye çalışılmaktadır.

Varoluşsal mekan olarak ifade edilen bu yaklaşım, daha çok mekan düşüncesiyle ve mekan ilişkileri üzerine oluşturulan zihinsel şemaların sistematığı olarak da açıklanabilir. Dolayısıyla ortaya çıkan sonuç ürün olan mekan da insanın belleğinde oluşturduğu varoluşsal mekanın somutlaşmış biçimi olarak tanımlanabilmektedir.

Varoluşsal mekan fiziksel kurgulardan çok, toplumsal, kültürel, simgesel verilere ve deneyimlere bağlı olarak insanın zihninde oluşmaktadır. Zihinde oluşan “varoluşsal mekan”ı çeşitli değişkenlere bağlı olan mekan algıları belli bir süreç sonucunda değişik girdilerin birbirleriyle örtüşmeleri sonucunda oluşan birikimler etkilemektedir.

Mekanın özelliklerini fiziksel sınırlayıcı bir etmen olarak görmek yerine mekanın anlam boyutunu algılamak için bir araç olarak değerlendirmek ön plana çıktığında varoluşsal mekan yaklaşımı anlamını bulmaktadır. Gerçekleşen olaylar nasıl varolduğu ortamlarda tanımlanabiliyorsa, bir anlamın da gerçekleştiği sistem içerisinde tanımı, karşılığı bulunmaktadır.

Kullanıcı bireyin mekanla iletişim kurması ve mekanı algılamasında görsel, fiziksel değerler kadar zihinsel aktivitelerin de önemi vardır. Benzetme, çağrışım ya da andırım gibi yaklaşım çeşitleri yeni bir durum karşısında geçmiş deneyimlerden bilinen bir durumu uygulama yaklaşımlarıdır. Kimi zaman bu benzetme, çağrışım ya da andırım yaklaşımları soyut değil somut, görsel nitelikler de kazanmaktadırlar.

Birçok insanın özel mekanlarla ilgili olarak duygusal ve anlamsal olarak deneyimleri vardır. Bu mekanlar adeta insanın iç dünyasındaki deneyimlere bağlı kalarak varolmaktadırlar. Mekan aslında deşifre edilmeye çalışılan, bilinen özelliklerinden farklı anlamlar çıkarılmaya çalışılan bir olgudur. Mekanın “anamlı” olma hissi yaratması kişilerin bu mekandaki deneyimlerine bağlı olarak zihinlerinde biçimin ve anlamın ilişkilendirilmesiyle bağlantılıdır. Dolayısıyla “archetype” ya da bir başka deyişle o kişi için özel, anlamlı olan orijinal mekan

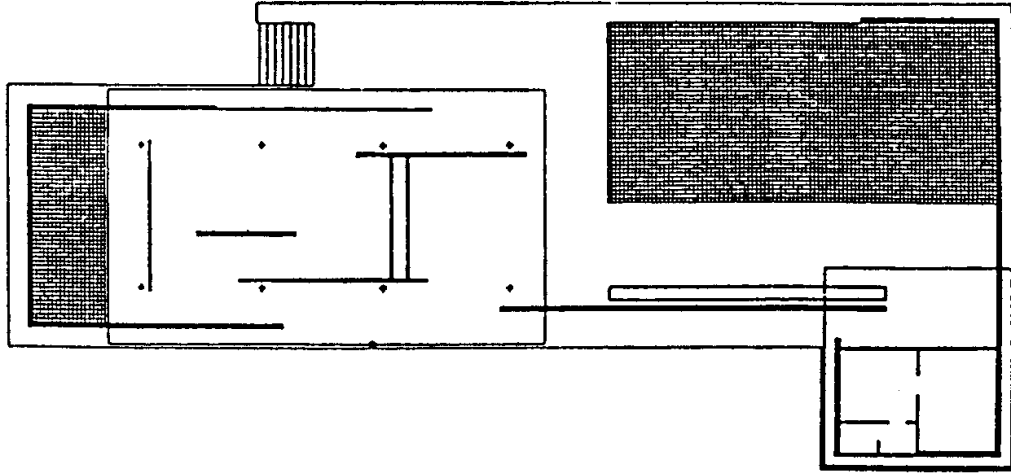
düşüncesi bu sayede ortaya çıkmaktadır. Bu arkitipsel (archetypal) anlamlar kişinin hayatındaki simgesel durumlarla mekanın formu arasındaki ilişkiler sonucunda “archetype/arkitip” özelliğini ortaya çıkarmaktadır. Hissedilen ya da anımsanan duygu ve düşünceler, mekanın tecrübe edildiği an ile kullanıcının içinde olanın ilişkilmesi ve bunun yansımasıdır.. Kuramcılardan bazıları tarafından “archetype/arkitip” olarak adlandırılan bu yaklaşımın eskiden kalma bir hafıza / anı, bellekte oluşturulan ve imgelem ile anlamın bağlantısının olduğunu önemi vurgulanmıştır.

## BÖLÜM 4. ANALİZ: “BELLEK”İN MEKANI ÇÖZÜMLEMEDEKİ ETKİNLİĞİ ve ANALİZİ: VAROLUŞSAL MEKAN DİZİMİ

### 4.1. Mekan Kavramının Yapısal Çözümlemesi

#### 4.1.1. Mekanın Grameri ve Yaklaşımları

Mekanın kurgusu ve dilbilim arasında birbirine çok benzeyen bir ilişki bulunmaktadır. Dilbilimin görevi dili ayrıştırmak ve kuralların kesin olarak belirlenmesini sağlamaktır. Dilbilimdeki sözcüklerin belli gramer kuralları çerçevesinde cümle içindeki dizilişleri ve anlamları gibi, mekanı oluşturan bileşenlerin biraraya gelişleri ve aralarındaki mekansal ilişkiler de mekansal grameri oluşturmaktadır. Mekansal grameri oluşturan “dil” daha geniş anlamları ifade etmek için sembollerin kullanıldığı kurallar dizisinden oluşmaktadır. Dilbilimdeki dili oluşturan kelimeler, sözdizimi, anlam bilimi, bağlam ve stil gibi alt bileşenler gibi mekanın gramerini oluşturan alt bileşenler de bulunmaktadır (Şekil-4.1).



Şekil-4.1: Mekansal grameri oluşturan anlam, bağlam, stil gibi alt bileşenlerin kullanıldığı ve yalın bir tasarım dilinin oluşturulduğu Barcelona Pavyonu, Mies van der Rohe



Mekânın gramerindeki ilişkilendirmeler, ortaya konulan kurallar tasarım deneyimleri ve bilgilerden elde edilmektedir. Mekânsal kurgular ve dil arasındaki benzerlik göz önünde bulundurularak, dilin yapısını dayanmış olduğu gramer kurallarının -sentaktik kurallar- oluşturması gibi, yaratılan mekânların da bir sentaks kurgusu içerdiği öngörülmektedir. Dil sayesinde iletişimi sağlayan, çeşitli anlam ve mesajların ifade edilmesi gibi, yaratılan mekânlarla da bir takım anlamların ifade edilmeye çalışıldığı, toplumların sosyo-kültürel yapısı hakkında ipucu verdiği gözlenmektedir.

Soyut ve kavramsal özellikleri ne olursa olsun, tüm sosyal süreçler iyi tanımlanmış mekânsal sonuçlarla ifade edilmektedir (Şekil-4.2). Bu bağlamda niceliksel analiz, mekânsal forma dönüştürülmüş olan sosyal ilişkilerin temelini ve araştırmanın esasını oluşturmaktadır.



Şekil-4.2: Mekan gramerinin organik formlarla dijital ortamda biçimlenmesi

Mekânın gramer yapısının, “dili”nin analiz edilmesi, sadece mekansal tasarım alanında salt biçimsel yaklaşımları değil, aynı zamanda tasarım kuramcıları bakımından da mekansal değerlerin farklı açılımlarını gözler önüne sererek yeni tasarım yaklaşımlarını, yöntemlerini geliştirmelerini sağlamak için büyük önem taşımaktadır. Bu sayede mekânı oluşturan bileşenlerin ayırılmasına varılarak yeni biçimlendirme yaklaşımları ve arayışlarının geliştirileceği düşünülmektedir (Şekil-4.3).



Şekil-4.3: Bütünü oluşturan parçaların iç ve dış mekandaki ilişkisi bağlamında, Mobius konut yapısı.

Tasarımın şekillenmesinde ve gramerinin çözümlenmesinde kullanıcıya da bir takım sorumluluklar yüklenmesi tasarımcı-kullanıcı ilişkisinin gelişmesinde önemli rol oynamaktadır. Tasarımcı nasıl bir kullanıcı grubuna tasarım yapacağını belirlemeye çalışırken, kullanıcılar da mekânı sadece “kullanımı” anlamında değil, mekân kurgusunun arkasındaki “düşünsel” boyutu da anlamaya çalışacaklardır. Bu bağlamda, her iki taraf açısından da mekânı yaklaşımları sorgulanırken fikirlerinin de analiz edilmesi mümkündür.

Günümüzde teknolojik alt yapının hızla geliştiği gözönünde bulundurulacak olursa artık mekânı oluşturan karmaşık bileşenler arasındaki ilişkileri anlayıp onları ayırıştırmak zor

olmamaktadır. Buna karşın bu bileşenleri birbirinden ayırmadan biçimlenişlerindeki arkitip ve arkitektonik biçimlenişleri gözönünde bulundurmaları gerekmektedir.

Mekanı oluşturan bileşenler, mekanın kurgulanmasında çok farklı roller üstlenmekte, mekanın bütünsel etkisi üzerinde oldukça önem taşımaktadırlar. Bu bileşenler, mekansal organizasyonda kullanıldıkları yere göre yönlendirici, sınırlayıcı, ayırıcı ya da birleştirici gibi tanımlar getirmektedirler. Mekansal kurguda iletilmek istenen düşüncenin, anlatılmak istenenin öneminden çok, bunların mekansal olarak nasıl ifade edildiğinin, bunun anlamın oluşumuna nasıl bir etkide bulunduğu önemi daha fazladır.

Biçim grameri daha önceden oluşturulmuş kurallar dizisidir. Karmaşık nesnelerin yapısını bir kaç tasarım kelimesine dayandırmakta ve kurallarla sınırlandırmaktadır. Bu kurallar biçimlerin dilini, gramerini oluşturmak için farklı varyasyonlarla değişik şekillerde biraraya gelebilmektedirler. Biçim gramerinde kurallar sembolik olarak ifade edilmeyip, şekiller yoluyla ifade edilmektedirler. Biçim gramerleri kesinliği ile daha önceki yaklaşımların biçimlenişine göre sınıflandırılmalarını sağlamaktadır.

Daha önce yapılan analizlerin ana teması mekan biçiminin mantığını keşfetmekte; bu da yapısal diyagramlarla sağlanabilmektedir. Mekanın morfolojik yapısının analizini mekanın biçiminin temelindeki kuralları, ilkeleri ve kavramları bulmayı amaçlayan bir yaklaşım olarak değerlendirmek mümkündür. Mekan düzeyinde biçim gramerine örnek olarak Mies Van der Rohe, Peter Eisenman, Ben van Berkel, Zaha Hadid ve Daniel Libeskind gibi tasarımcıların tasarladığı mekanlar verilebilir.

Mekanın gramerinin temelde bir anlam veya anlamlar iletildiğini savunan pek çok kuramcı bulunmaktadır. Bu bağlamda daha önce yukarıda da bahsedilen tasarımcıların ortaya koymuş olduğu, sadece fonksiyonu karşılamak için değil aynı zamanda kullanıcılara içinde buldukları bağlamı farklı bir bakış açısıyla algılama, görme gibi imkanlar da sunan mekanlarını irdelemek konuya önemli katkı sağlayacaktır.

#### 4.1.1.1. Berlin Yahudi Soykırım Müzesi Analizi

Niceliksel mekan analizleri sadece mekansal kurguların biçime dönüşmüş hallerini değil, aynı zamanda tasarımcı ve kullanıcının ortaya konulan mekansal değerlerle kurdukları sosyal ilişkilerin de açılımlarını irdelemek için olanaklar sağlamaktadır. Mekanların sadece öngörülen fonksiyonu karşılamadıklarını, onları tecrübe eden bellekleri var oldukları bağlamdan farklı bir bakış açısıyla algılatırma, hatırlattırma gibi yaklaşımlar da sunduklarının önemini altı çizilmelidir.

“Karar verilen mekan” ve “İfade edilen mekan”ların kullanıcı ve tasarımcı ortak belleksel süreçleri sonucunda mekanı kurgulamak, algılamak için gereken süreçler, aynı zamanda örnek olarak seçilen mekanların analiz edilmesinde izlenilmesi gereken esaslar olarak öngörülmektedir (Tablo-4.1).



Tablo-4.1 : “Karar verilen mekan” ile “İfade edilen mekan” nın kullanıcı ve tasarımcı ortak belleksel süreçleri sonucunda kurgulamak, algılamak için gereken süreçler.

Berlin Yahudi Soykırım Müzesi'nin tarih sürecini çok iyi bir biçimde günümüze taşıyan bir “arşiv” olmasından dolayı mekan grameri bakımından da önem taşıdığı gözlemlenmektedir. Mekanın geneline bakıldığında özellikle kullanımı, anlamı ve mekan kurgusu olarak hem tasarımcıyı, hem de kullanıcıyı içerisinde eşit anlamda barındırdığının farkına varılmaktadır. Berlin Yahudi Soykırım Müzesi tasarımcı ve kullanıcı bakış açısıyla değerlendirildiğinde mekanın kullanıcıya da bir takım sorumluluklar verdiği, varolanı olduğu gibi değil kişi için düşünsel olarak hissedilenin ön plana çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda Berlin Yahudi Soykırım Müzesi'nin tasarımcı ve kullanıcının belleksel olarak farklı bakış açılarıyla analiz edilmesine imkan vermesi bakımından uygun bir örnek olduğu düşünülmektedir.

Daniel Libeskind tarafından tasarlanan *Berlin Yahudi Soykırım Müzesi* irdelenecek olursa yapının esas temasını; Alman-Yahudi ilişkisini, tarihlerini birleştirmek ve ilişkilendirmek, yaşanılanları somutlaştırarak gözler önüne sermek oluşturmaktadır (Şekil-4.4). Yahudilerin Berlin'deki yaşantıları yapının konseptinin belirlenmesinde



Şekil-4.4: Berlin Yahudi Soykırım Müzesi dış mekan görünüşü

önemli bir rol oynamıştır. Mecazi anlamda iki çizgi esas alınmıştır (Şekil-4.5). Bu çizgilerin arasındaki boşluklar Alman-Yahudi ilişkisinin temsidir (Şekil-4.6). Bunun nedeni ise Alman-Yahudi geleneğinin birbirlerinden etkilenerek önemli bir sosyo-kültürel durum olarak değerlendirilmesidir.



Şekil-4.5: Alman kültürü – Yahudi geleneklerini temsil eden, iç mekanda aydınlatma olarak ifade edilen iki çizginin kesişimi



Şekil-4.6: Alman-Yahudi ilişkisini temsil eden dış cephedeki boşluklar

Mekanda yaratılmak istenen boşluk, kodların kullanıldığı ve soyutlandığı gerçek anlamıyla kullanılan boşluktan farklıdır. Daniel Libeskind'ın tasarladığı bu “boşluk” tarihin,



yaşanmışlığın, anlamsallığın, mekanın kendisinin ve bunlar arasındaki ilişkilerin varolduğu bir “arşiv”dir (Şekil-4.7). Projenin ve yapının cezbedici yanı sıra sadece “hafıza”nın kendisi değildir. Edinilmiş deneyimlerin biriktirildiği “hafıza” bir boşluk değildir, ancak hafızanın yapısı bir boşluktur. Kesişimler matrisi bağlamında ilişkileri de gözönüne aldığımızda temelde Alman ve Yahudilerin geleneklerinin kesişimleri bulunmaktadır (Şekil-4.8).

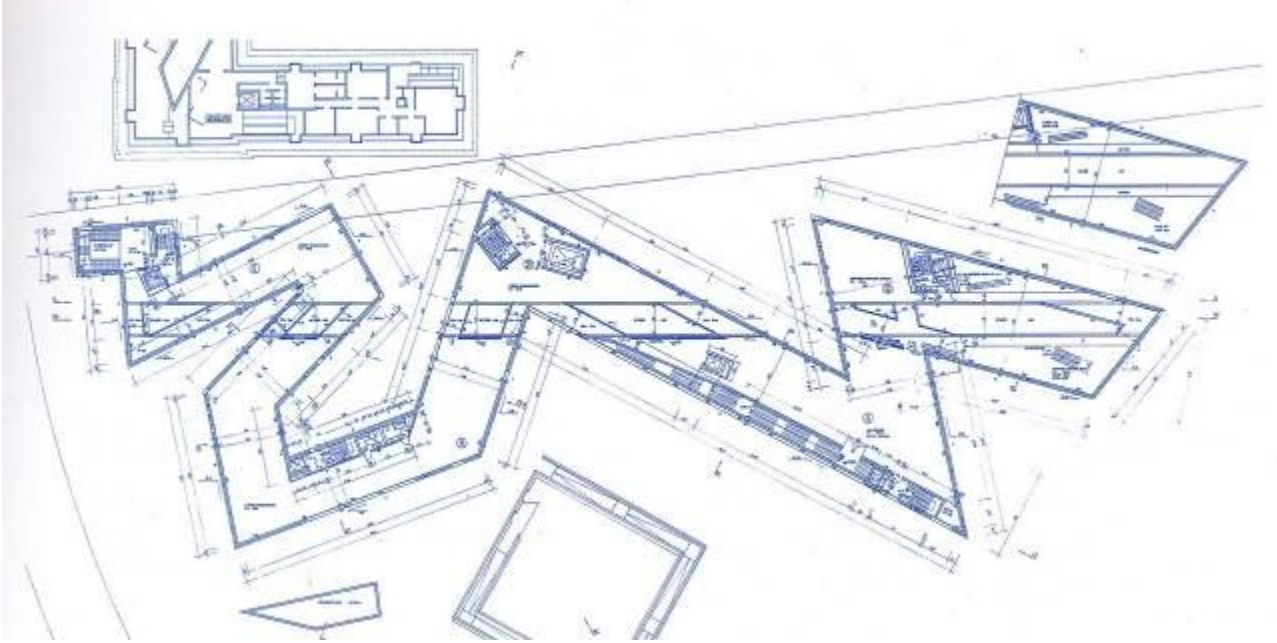


Şekil-4.7: Soykırım döneminde kalan nesnelerin sergilendiği, arşivlendiği sergi holünden görünüş



Şekil-4.8: Kesişimler matrisi bağlamında ilişkileri vurgulayan iç avludan cephe detayı

Mekânı biçimsel olarak irdelediğimizde ortaya çıkan sert hatlı zigzag formun ve birbiriyle kesişen çizgilerin oluşturduğu “tek yönlü bir sokak” olarak düşünülmesinin nedeni geometrinin gizem yaratarak farklı anlatımlara imkan vermesi ve çıkmaz sokakların sonun başlangıcı olmasıdır. Yapının bir başka özelliği ise zigzag formun kullanılmasından dolayı “sürekliliğin” dışarıdan okunması ancak iç mekana girildiğinde bu “sürekliliğin” sona erdiği ve yapının bir “fragmanlar bütünü” olduğunun anlaşılmasıdır (Şekil- 4.9).



Şekil-4.9: Yapının zigzag formun kullanılmasıyla ortaya çıkan ve “sürekliliğin” dışarıdan okunmasını sağlayan planı

Anlam dizgesini oluşturan göstergelerin aslında hafızaya ait farklı fragmanlar olduğu ve biraraya geldiklerinde ise Libeskind’ın da tasarım kurgusuna uygulamaya çalıştığı fikirlerin somutlaşmış hali olduğu görülmektedir (Şekli-4.10). Bu sayede Yahudi Müzesi tasarımında sorgulanan “bellek” aracılığıyla mekana tarihte yaşananların fiziksel, somut bir varlık olma sorumluluğu yüklenmiştir (Şekil-4.11).





Şekil-4.10: Libeskind'in tasarım kurgusuna uygulamaya çalıştığı fikirlerin somutlaşmış halini ifade eden iç bahçeden görüntü



Şekil-4.11: Yaşanılanların gerçek hayatta bıraktığı izlere gönderme yapılarak mekansal hafıza bağlamında giriş cephesindeki derin çizgisel elemanlarla vurgulanması, Berlin Yahudi Müzesi.

## 4.2. Mekan Kavramının İşlevsel Çözümlemesi

### 4.2.1. İşlevin Katılımıyla Mekanın Anlamlandırılması

Mekânların analiz yaklaşımları kendi içerisinde tasarımcı, kullanıcı ve tasarımcı-kullanıcı olarak ele alındığında kullanıcı bakış açısıyla mekanı algılamak için bir takım olguları, süreçleri kullanıcının belleğinde süzgeçten geçirmek gerekmektedir. Bu yaklaşım aynı zamanda örnek olarak seçilen mekanı analiz ederken izlenilmesi gereken esaslar olarak süreci etkilemektedir (Tablo-4.2).



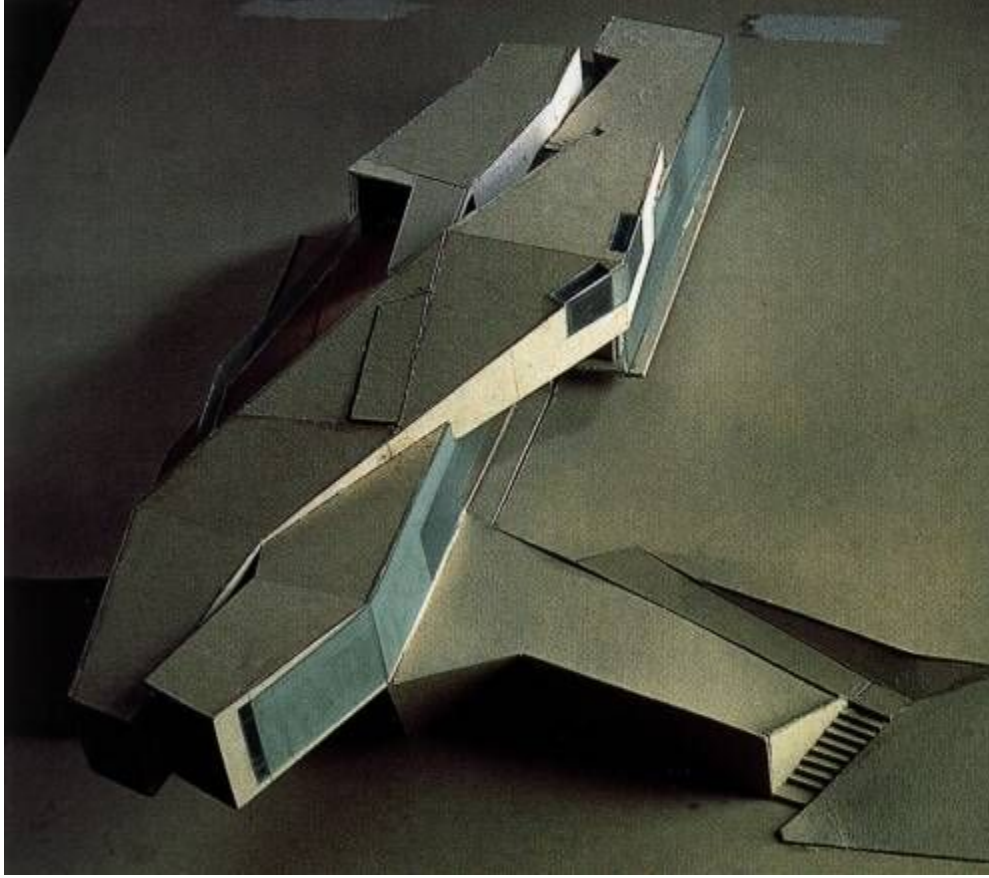
Tablo-4.2: “İfade edilen mekan”ı analiz edip, algılamak için gereken süreçler.

#### 4.2.1.1. Mobius Evi Analiz Çalışması / Ben Van BERKEL

Mobius Evi'nin analiz edilmek üzere seçilmesindeki neden, ortaya konulan mekânın hem mekânsal kurgu hem de arkitektonik değerlere belirgin bir biçimde sahip olmasıdır. Mobius Evi yapısının geneline bakıldığında özellikle kullanımı, anlamı ve mekân kurgusu olarak

tasarımcı da kullanıcı kadar ön plana çıksa da; kullanıcı profili, bakış açısı, gereksinimleri ve istekleri mekânın biçimsel kurgusunun belirlenmesinde daha önemli bir rol oynamıştır. Dolayısıyla mekân gramerinin yapısal çözümlenmesine ilişkin bu bölümde “kullanıcı”nın belleksel bakış açısıyla ortaya konulmak istenilen yaklaşıma örnek olarak seçilmiştir. Bu mekânı değerlendirirken “ifade edilen mekân”ı iyi analiz edip, algılamak için izlenmesi gereken bazı süreçlerin gerekliliği üzerinde durulmaktadır.

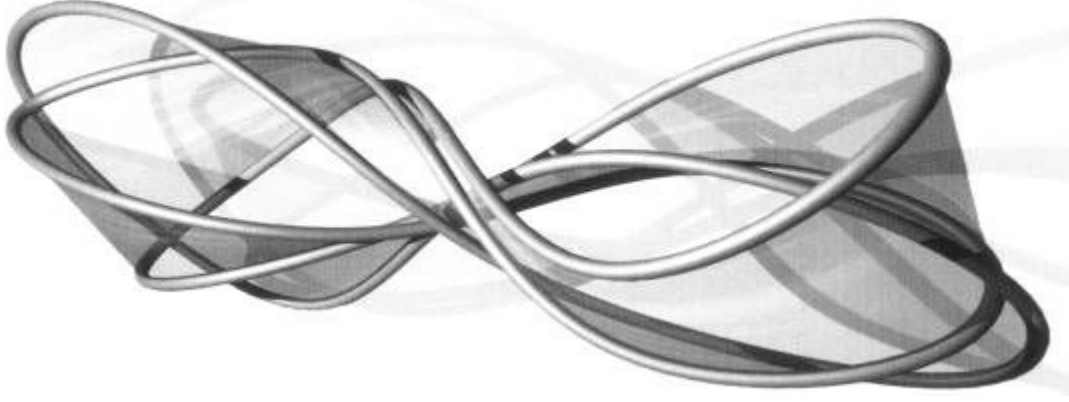
Mimar Ben Van Berkel’in tasarladığı *Möbius Yapısı*, tasarıma etki eden zamansallığın, anlamsallığın, ekonomik, sosyal, kültürel etmenlerin ve mekanın kendisiyle bu etmenler arasındaki ilişkilerin varolduğu bir “kesişim”dir (Şekil-4.12).



Şekil-4.12: Matematiksel bir kavram olan “Möbius” un mekansal karşılığı olarak sorgulanan Möbius konut yapısı, Ben van Berkel.

Cebirsel geometrinin ilk temsilcilerinden ve topoloji biliminin kurucularından biri olan Alman Bilim Adamı August Ferdinand Möbius (1790) tarafından keşfedilen ve birçok özelliği de kendisi (1868) vefat ettikten sonra açıklanan “ Möbius Şeridi “, kısaca bir

şeridin tek ucunun 180° derecelik bir dönüş yaparak diğer uç ile birleştirilmesiyle oluşan 3 boyutlu şerittir (Şekil-4.13) (Betconart Dergisi, No.4, 2004).



Şekil-4.13: Matematiksel bir kavram olan “ Möbius Şeridi “

“Alışlagelmiş geleneksel ev kavramının ne olduğunu” ve “barınma” fonksiyonunu sorgulayan Mimar Ben Van Berkel, tasarım sürecindeki yaklaşımıyla mekanın sadece barınma işlevini karşılamak için değil, aynı zamanda aynı mekanda çalışma olanağının sorgulanmasını ve gerçekleşmesini sağlamıştır (Şekil-4.14). “Mekan tasarımının gerçek gücünün, mekansal sorunlara çözüm üretmek değil; sosyal, kültürel, ekonomik alandaki hızlı değişime araştırma düzeyinde katkı sağladığını” savunduğu düşüncesiyle yapının aslında öncelikli görevinin pragmatik bağlamda oluşmadığını vurgulamaktadır.



Şekil-4.14: Mekanı oluşturan bileşenlerin bütün olarak değerlendirilmesi. Batı cephesi, Ben van Berkel.



Mekanda özellikle tektonik (yapısal) yapı anlayışı göze çarpmakta ve mekan her ne kadar karmaşık geometrik ilişkilere sahip olduğu düşünülse de mekan olarak irdelendiğinde ilişkilerin aslında o kadar da karmaşık olmadığı görülmektedir. Bu ilişkilerin sonucu olarak ortaya çıkan dolu-boş, iç-dış ve figür-zemin ilişkileri ise mekanın sınırlarını sorgulayan ve tanımlayan bir yaklaşım içindedir.

Bu doluluk ve boşlukların arasında kalmış çelişkinin aynı zamanda iç ve dış mekan ilişkilerinde de sorgulandığı görülmektedir. Kesin/kütlesel geometrik formların aslında anlam dizgesini oluşturan zamana ait farklı fragmanlar olduğu ve biraraya geldiklerinde sadece “barınma” ve “çalışma” işlevlerini karşılamak için değil, aynı zamanda semantik anlamda “zamansallık” kavramının sorgulandığı ve vurgulandığı sonucuna varılmaktadır. Bu bağlamda “şimdi”nin ve “geçmiş-gelecek”le, “iç”in “dış”la arasındaki bağlantı; devamlılığının ne şekilde oluşacağı kurgulanmıştır (Şekil-4.15, 4.16, 4.17). Bu sayede “sürekliliğin” dışarıdan okunması, iç mekana girildiğinde bu “sürekliliğin” devam etmesi ve yapının bir “kütlesel bütün” olduğu vurgulanmaktadır. Bunun nedeni Möbius döngüsünün farklı katmanlar arasında birleştirici bir etmen olarak kullanılmasıdır.



Şekil-4.15: Mekanı oluşturan bileşenlerin iç ve dış mekandaki ilişkisi bağlamında, Möbius konut yapısı iç mekan görünüşü.



Şekil-4.16: Bütünü oluşturan bileşenlerin arkitektonik biçimlenişleri bağlamında, Mobius konut yapısı.



Şekil-4.17: İç-dış arasındaki dinamiği etkileyen bileşenlerin arkitektonik biçimlenişleri, oturma odasından doğu merdivenlere bakış, Mobius konut yapısı.

Zihinde kurgulanan tasarım sonuç ürüne dönüşerek somut olarak varolmaktadır. Bir mekanı deneyimlerken açığa çıkan şey yalnız tasarımcının kurgusu değil, aynı zamanda kullanıcının içinde uyandırdıklarıdır.

Tasarım süreci, tasarımcının belleğindeki görüntülere-imeleme, yaşanacak mekanın içinde bulunacağı bağlama göre değerlendirilerek, mekanın zihinde kurgulanmasını kapsamaktadır. Tasarımcı zihninde bir mekanı kurgularken; belleğindeki imgeleri içinde bulunduğu sosyal, kültürel etkileşim içinde değerlendirerek kavramlar oluşturmaktadır. Tasarımcının belleğindeki imgeler, içinde bulunduğu zaman ile etkileşim içinde imgelemine harekete geçirerek tasarıma aktarılırken, mekanı deneyimleyen kişinin fiziksel ve zihinsel dünyasında bambaşka yansımalar yol açabilmektedir. Bu ise farklı bakış açılarına ve yaşanılabilir mekanlara imkan vererek, deneyimleyen kişinin imgelemine besleyerek anlamlandırma arayışının sonucu olmaktadır. İmgenin farklı algılama ve deneyim alanları yaratmak için bir “*eşik*” olma potansiyeli sonucunda mekan, kendini algılayan kişinin yorumuna teslim etmektedir.

Tasarlama eylemini; yaratıcılığın yanı sıra, bilgi toplama, algılama, düşünme, analiz etme, problem çözme gibi faktörleri kapsayan, değişebilir bileşkelere oluşan, arayışlar ve alternatifler üretme süreci olarak tanımlamak mümkündür. Bu bakış açısı doğrultusunda, yaratma olgusu genellikle kendini yoğun bir biçimde hissettiren bir esin kaynağı yoluyla, çoğu zaman da buna eşlik eden kurgusal bir düzen çerçevesinde gerçekleşmektedir.

Yaratıcılık sadece bilinçli etkinliklerle başlayıp bitirilen bir kavram olmaktan çok; sorgulayıcı, algılayıcı ve sunulanı olduğu gibi kabullenmeyen her bitişin yeni bir başlangıcı oluşturduğu bir süreçte varlığını sürdürmektedir. Yaratıcı düşünce süreci salt zihnin düşünsel yetisi değil; duyum, duygu ve imgelem gibi yetilerin tümünün ve birbirleriyle kurduğu bağıntıların bütünüdür. Bu bağlamda yaratıcılığın, mekan tasarımını şimdiye kadar yaygın olarak kabul gördüğü gibi salt biçim ve sentez yönüyle değil; soru soran ve analiz yapan yani bağlam oluşturan diğer yönüyle de ilişkili olduğunu ifade etmek oldukça büyük bir önem taşımaktadır.

Mekansal kurguda iletilmek istenen düşüncenin, anlatılmak istenenin öneminden çok, bunların kurgusal olarak nasıl ifade edildiğinin, nasıl bir yöntem izlendiğinin ve bunların anlamın oluşumuna nasıl bir etkide bulunduğu önemi daha fazladır.

Tasarım sürecinde tasarımcının belleğindeki görüntüler, tasarlanacak mekânın içinde bulunacağı bağlama göre değerlendirilerek, mekânın önceden zihinde canlandırılarak kurgulanmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda mekân, insan zihninde kurgulanmış imgelerden oluşmuş bir olguya dönüşmektedir. Dolayısıyla ortaya çıkan tasarım, deneyimleyen kişinin içinde bulunulan sosyo-kültürel yapı çerçevesinde değerlendirilen belleğinde yeni ve farklı yerlere açılan bir “*eşik*” olma potansiyeline ulaşmaktadır.

İmgelerin tasarımda çizim olarak somutlaştırılması, bellekteki imgenin genel özelliklerini taşıyan ve temsil ettiği düşüncenin bazı boyutlarını yansıtan kodlara dönüştürülmesi ile gerçekleşmektedir.

Zihinde kurgulanan tasarım somut bir düzlemde mekana dönüşerek imgelerde açığa çıkmaktadır. Bir imgenin algılanması, kendini gösterme biçimine bağlı olduğu kadar bizim onu görme biçimimizle de ilgili olduğundan bahsetmek mümkündür. Görsel belleği dolduran görüntüler zihinde yorumlanarak farklı biçimlere dönüşmekte ve imgelemi oluşturmaktadır. Zihinde bir olayı, mekânı canlandırırken, bellekteki imgeleri içinde bulunulan sosyal, kültürel bağlamda etkileşim içinde anımsayarak görüntülerle düşünürken bellek imgeleri geri verdikçe kavramlar yerine oturmaya başlar.

Bir mekânı deneyimlerken açığa çıkan o mekânın anlamı değil, bizim içimizde uyandırdıklarıdır. Bu bağlamda ortaya atılan varoluşsal mekân kavramı fiziksel kurgulardan çok, toplumsal, kültürel, simgesel verilere ve deneyimlere bağlı olarak insanın zihninde oluşmaktadır. Zihinde oluşan “varoluşsal mekân”ı çeşitli değişkenlere bağlı olan mekân algılarının ve değişik girdilerin birbirleriyle örtüşmeleri sonucunda oluşan birikimler etkilemektedir.



Varoluşçu felsefeye göre mekan insan belleğinde varolmaktadır. Bu yaklaşım göz önüne alındığında gerçek mekandan kaynaklanan herhangi bir özelliğin mekanın algılanmasına ve mekana dair oluşturulacak imgeye etken olamayacağı varsayılmaktadır. “Mekanın insan düşüncesinde varolduğu” yaklaşımı, mekanın varlığını açıklamaya yönelik alışlagelen yaklaşımlardan farklı bir bakış açısı getirmektedir. Ancak mekan gerçek anlamdaki varlığıyla değerlendirildiğinde bellekte oluşturulan imgenin mekanın fiziksel özelliklerinin etkisinde kaldığı gözlemlenmektedir. İnsanın belleğinde oluşturduğu varoluşsal mekanı aslında gerçek mekanın kendi zihnindeki kavramsal karşılığı olarak tanımlamak mümkündür. Bu bağlamda kişi kendini mekanla özdeşleştiriyorsa o mekanı belleğinde varetmektedir.

Tasarım kurgusunun oluşturulmasındaki kavramlar yoruma açıktır. Tasarım dilinin dizgesini oluşturan tasarımcı, tasarım dilini oluşturan kavramlar daha kesin ve kuşkuya yer vermeyecek şekilde nesnelere karşılıyan karakteristik özellikler taşımasını sağlayacak doğrultuda soyutlama ve genelleme yapmaktadır. Tasarımda dizge ya da başka bir deyişle yapısal düzen, arkitonik kodların ve diğer tasarım öğelerinin belli tasarım ilkeleri bağlamında bir araya gelişleri ile sağlanabilmektedir.

Tasarım dilini oluştururken pek çok yaklaşım ortaya konulmaktadır. Bazı yaklaşımlarda öncelikle iki boyutlu düzenleme aşamasından, üç boyutlu soyut mekansal düzenleme aşamasına geçilmektedir. Tasarım dilini oluşturan birey iki boyutlu aşamada elde edilen biçimsel örüntünün bir üslup problemi olarak tanımlanması ve bu düşünceyle kurguya katılmasını bir kural olarak tanımlayabilmektedir. Bu kuralla ilişkili olarak diğer bir yaklaşımda bu biçimleniş üslubunu, oluşturulacak soyut mekansal çözümün ikinci boyutta ve üçüncü boyutta, hem içerik olarak hem de bu içeriğin karşılığı olan kabuğa/biçime yansiyarak oluşan tasarım dilini, mekansal dil olarak benimsemektir. Dolayısıyla tasarımcı önce dönüştürmelerle soyut nitelikli ilk biçimi oluşturmakta sonra da bir organizasyon yolu, bir düzenleme kuralı, bir ilkeye bağlı kalarak biçimi adım adım somutlaştırmaktadır.

Tasarım dilinin oluşması sürecinin ilerleyen evrelerinde soyut biçimin işlevin de katılımıyla geçirdiği işlevsellğe yaklaşması, yani soyut mekanın somut mekana dönüşmesinde biçimsel

dönüşümün nirengi noktalarını oluşturan “arkitektonik kodlar”dan yararlanılması ve bu kodların mekanın esasında temel özellik olarak yer alması sürecin esaslarındandır. Ortaya çıkan sonuç ürünün bir başka özelliği ise “sürekliliğin” ve “dil bütünlüğünün” dışarıdan okunması ve kurgunun içine girildiğinde bu “sürekliliğin” içe yansıtılması ve soyut formun bir “parçalar bütünü” olduğunun anlaşılmasıdır.

Sonuç olarak bu biçimlendirme sürecinde, soyut formun somut biçime dönüşmesinin, tasarım eyleminin, sürdürülebilir bir yaratıcılık süreci olduğu ve pek çok varyasyonun gerçekleşebilmesinin “tasarımcısının belleği”ndeki imgelemine bağlı olduğunu çıkarmak mümkündür.

Nitelik kavramının sorgulandığı, değerlendirildiği yaklaşımlarda mekanların kullanıcı ve tasarımcılar açısından kullanım sonrası nasıl değerlendirdikleri, yorumlandıkları ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda mekan dizimi analiz yöntemi mekanın kurgusunu, mekansal karmaşayı ve bunlara bağlı olarak gelişen nedenleri mekanın biçimsel yapısını sosyal bir olgu olarak ele alarak ya da o mekanda gerçekleşen fonksiyon ile ilişkilendirerek tanımlamaya çalışmaktadır. Bir mekanın içinden geçmenin, o mekanı ziyaret etmenin, mekanı hissetmek için ve aktarılmak istenilen mesajın, kavramın keşfedilmesinde önemli bir yeri vardır. Mekanın etkisi zaman ve mekan kavramları altında, belleğimizde değerlendirdiğimiz algılamaların bir sentezi olarak ortaya çıkmaktadır.

Mekanın algılanmasında belleğin etkinliğini destekleyen ve beş duyuya özellikle de görsel, işitsel, dokunsal duyulara hitap eden bir yöntem geliştirilmesi söz konusudur. Varoluşsal mekan dizimi olarak ifade edilebilecek bu yaklaşım, daha çok mekanın düşünce yapısına ilişkin oluşturulan zihinsel şemaların sistematığı olarak açıklanabilir. Buna bağlı olarak ortaya çıkan sonuç, insanın belleğinde oluşturduğu görsel, işitsel, dokunsal hatta koku aracılığı ile oluşturduğu varoluşsal mekanın somut biçimi olarak tanımlanabilmektedir.

### 4.3. Mekan Kavramının Belleksel Çözümlemesi

#### 4.3.1. Mekanın Belleğin Etkisiyle Yeniden Dizimi: New York World Trade Center Yapısı

*“ World Trade Center/ Dünya Ticaret Merkezi ’nin kiracılara ofis mekânları sağlamaktan daha önemli bir özelliği vardır. World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi, insanlığın dünya barışına ithaf ettiği yaşayan bir semboldür. World Trade Center/ Dünya Ticaret Merkezi ’nin dünya barışının anıtı olmasının gerekliliğinin ötesinde; toplumun insanlığa olan inancının bir göstergesi, bireysel itibarın gerekliliği, toplumun işbirliğine olan inanç ve insanların işbirliği sonucunda erdemi bulma yetisinin önemi esas amaçtır. ”<sup>1</sup>*

*Minoru Yamasaki, Baş Mimar  
Ocak 1966*

World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi'nin mimarı 1950'lerin sonunda üne kavuşan Amerikalı Minoru Yamasaki, ortaya koyduğu tasarımıyla Manhattan'ın görünüşünü değiştirmiştir (Şekil-4.18, 4.19). 1934 yılında Washington Üniversitesi'nde mimarlık eğitimini tamamlayan Yamasaki, World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi yapısını tasarlariken yüzden fazla plan şeması çözmüştür. Tasarım probleminin esas fonksiyonu olan ofis fonksiyonunu merkezdeki çekirdeği saran kabuk kısmında tasarlayan Yamasaki, servis ve sirkülasyon fonksiyonlarını merkezdeki çekirdekte toplamıştır (Şekil-4.20).

---

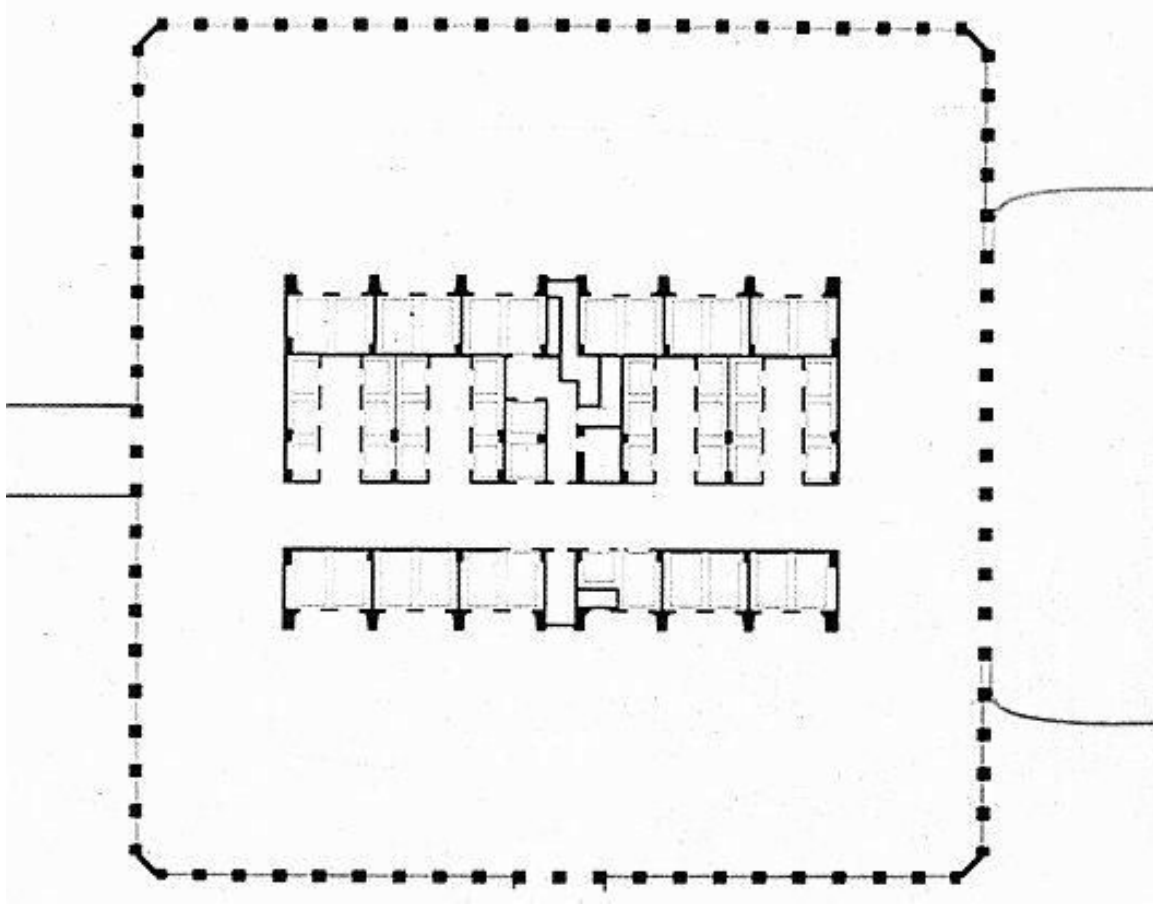
<sup>1</sup> Hayer, Paul, “ Architects on Architecture: New Direction in America, 1966.



Şekil-4.18: World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi uydu fotoğrafı



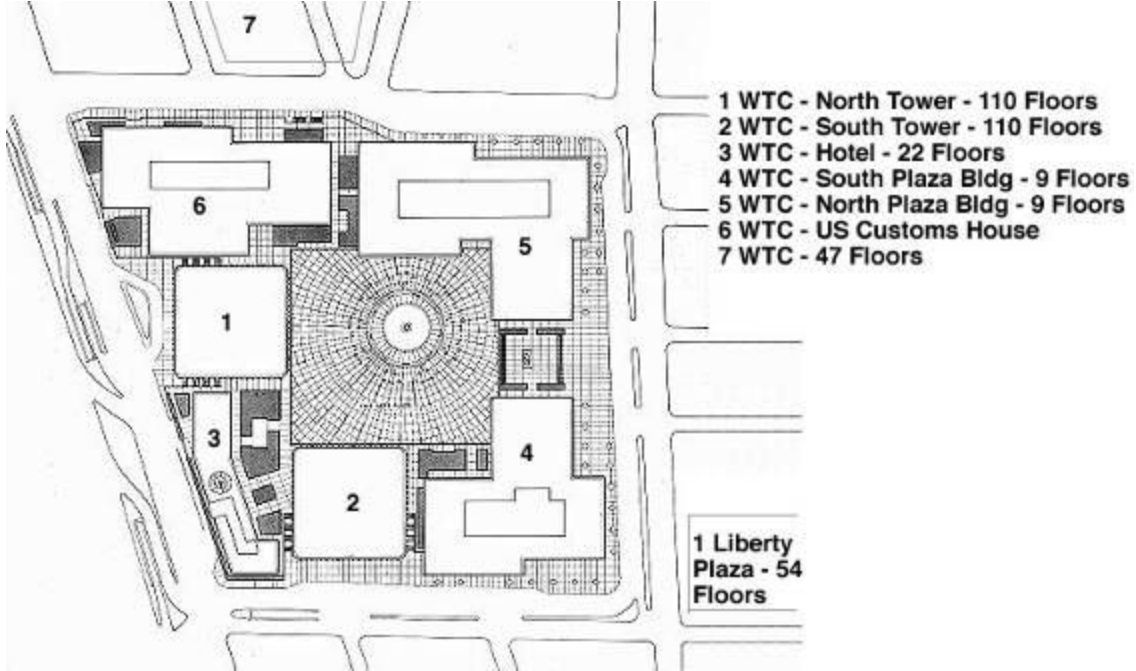
Şekil-4.19: Manhattan Yarımadası'ndan görünüş



Şekil-4.20: Dünya Ticaret Merkezi tip kat planı, Minoru Yamasaki

Minoru Yamasaki tarafından tasarlanan ve New York'ta inşa edilen World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi diğer bilinen adıyla "İkiz Kuleler", 2 adet 110 katlı ana kule, 5 küçük kule ve merkez meydanı kapsayan bir yapıdır (Şekil-4.21). Yapının inşa süresi 1966'dan 1977'ye kadar 11 yıllık bir süreci içermektedir. Modern mimarlık tarzını yansıtan yapı malzeme olarak çelik, cam, çelik strüktür üzerine beton döşemelerin çelik kiriş bağlantılarıyla inşa edilmiştir.

İnşaatın temeline ilişkin ilk çalışmalara 5 Ağustos 1966'da başlanmış, çelik konstrüksiyon ise Ağustos 1968'de başlamıştır. İlk yapılan kuledeki ofisler Aralık 1970'de, ikinci kuledeki ofisler ise Ocak 1972'de kiraya verilmiştir. 4 Nisan 1973'de ise İkiz Kuleler resmi olarak açılmıştır (HARRIS, 2001).



Şekil-4.21: Dünya Ticaret Merkezi yerleşim planı, Minoru Yamasaki

İnşa edildiği dönemde 412 metrelik yüksekliğiyle dünyanın en yüksek yapısı olarak tanımlanan World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi, her katı 4020 metrekare olan 110 kat ve 2 kuleden oluşan yapıda 50.000 kişi çalışmaktaydı (Şekil-4.22, 4.23). Zemin katın altında bulunan ve 7 kattan oluşan bodrum servis fonsiyonları, alışveriş merkezi ve metro istasyonu olarak hizmet vermekteydi. Güney kulesinin 107. katında bulunan seyir terasına yüksek hızlı asansörlerle ulaşılabilinmekteydi (Şekil-4.24). Yapının bulunduğu alan kuzeyde Vesey Caddesi, doğuda Church Caddesi, güneyde Liberty Caddesi ve batıda West Caddesi ile sınırlandırılmıştır.



Şekil-4.22: Dünya Ticaret Merkezi görünüş





Şekil-4.23: 412 metrelik yüksekliğiyle en yüksek yapı olarak tanımlanan Dünya Ticaret Merkezi



Şekil-4.24: Güney kulesinin 107. katında bulunan seyir terasından şehre bakış

Toplum için önemli bir yeri olan World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi 26 Şubat 1993 tarihinde kamuya ait otoparkında bombalı saldırı düzenlenmiştir, ancak gerçekleşen bu saldırıda kuleler zarar görmemiştir.

11 Eylül 2001 tarihinde New York yerel saati ile 08:45'te World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi kuzey kulesi yakıt yüklü ticari bir uçakla, saat 09:03'te de güney kulesi başka bir uçakla saldırıya uğramıştır (Şekil-4.25, 4.26, 4.27). Güney kulesi saldırıdan 62 dakika sonra yıkılmış, kuzey kulesi de saldırıya uğradıktan 104 dakika sonra yıkılmıştır. İkiz kulelerin yanında bulunan World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi kompleksinin diğer yapıları -otel yapısı, güney ve kuzey plaza yapıları, Amerikan Gümrük Binası- da zarar görmüşlerdir (Şekil-4.28).



Şekil-4.25: 11 Eylül 2001 tarihinde World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi'ne düzenlenen saldırı





Şekil-4.26: Kuzey Kulesi saldırı anı



Şekil-4.27: Güney kulesi saldırı anı



Şekil-4.28: İkiz Kuleler yıkıldıktan sonra komplekste yer alan diğer yapılara ilişkin uydu fotoğrafı

Bu saldırıdan sonra enkaz alanındaki 1.8 milyon ton yıkıntının temizlenme süreci 30 Mayıs 2002 tarihine kadar sürmüştür (Şekil-4.29).



Şekil-4.29: Yıkıntının temizlenme süreci

#### ***4.3.1.1. Yeniden Yapılandırılan New York World Trade Center Yapısının Analizi***

11 Eylül 2001 tarihinde gerçekleşen saldırılar sonrasında pek çok değer, kavram değişikliğe uğramıştır. Ortaya konulması amaçlanan yeni yaklaşımın sadece mekansal bir nitelik taşıması değil, toplumun bakış açısı dahilinde pekçok duygu ve düşüncenin odak noktasını oluşturması amaçlanmıştır. Dolayısıyla ortaya konulan mekanın form olarak, büyüklüğünün ve yüksekliğinin ötesinde toplumun belleği için tarihi, geçmişi ve geleceği bağlayan; bütünleştirici etkisi olan bir yaklaşım sergilemesi beklenmektedir.

New York Şehri Vakfı tarafından açılan Yeni Dünya Ticaret Merkezi projesi yarışmasına pek çok mimar proje önerisinde bulunmuştur. Ancak önerilen projeler arasında mimar Daniel Libeskind'in kurucusu olduğu Stüdyo Libeskind'in tasarımı olan proje kabul edilmiştir (Şekil-4.30, 4.31). Yeni kule tasarımı 541 m. yüksekliğinde sivri bir kurguya sahiptir (Şekil-4.32). Yeni yaklaşımın kavramsal niteliği bakımından yapının

merkezinde daha önceki İkiz Kulelere ait betonarme temel duvarları korunmuştur (Şekil-4.33).



Şekil-4.30: Özgürlük Kulesi eskiz çalışması, Daniel Libeskind



Şekil-4.31: Özgürlük Kulesi gece görünüşü



Şekil-4.32: Yeni kule tasarımı 541 m. yüksekliğinde sivrilen bir kurguya sahiptir





Şekil-4.33: İkiz Kulelere ait betonarme temel duvarları ait detay görünüşü

Tasarım kurgusu doğrultusunda önceki İkiz Kulelere ait betonarme temel duvarları korunması demokrasinin güçlü temellerini sembolize etmektedir. Ortaya konulan yeni yaklaşımın sadece iş merkezinin yeniden planlanması değil; kentin ve yaşanan trajedinin anlamını da vurgulaması düşünülmüştür. Bu bağlamda projenin bileşenleri olan anıt, kule, anıt müze, ulaşım terminali ve kamusal alanların ne şekilde yorumlandığı; projeye ne şekilde katıldığı oldukça önem taşımaktadır. Kulenin 541 m.'lik yüksekliği de Amerika'nın bağımsızlığını ve özgürlüğünü temsil etmektedir. Yıkılan kulelerin enkaz alanı temizleninceye kadar bu trajik olayda hayatını kaybedenlerin anısı ve İkiz Kuleleri yaşatmak için "aydınlık kuleleri" kullanılmıştır (Şekil-4.34). Ayrıca önerilen yeni Dünya Ticaret Merkezi kompleksinde saldırıda hayatını kaybedenlerin anılarını yaşatmak adına

bir anıt müze tasarlanarak, saldırıdan sonra geriye kalanların ve saldırının toplum üzerinde yaratmış olduđu etki vurgulanmak istenmiştir.



Şekil-4.34: İkiz Kulelerin ve hayatını kaybedenlerin anısını yaşatmak için kullanılan “aydınlık kuleleri”

Yaşanmış olan tarihi yok saymak ya da yaşananları toplumun belleğinden silmek gibi bir durum söz konusu olamayacağı için yeni ortaya konulacak mekansal yaklaşımların geçmişle gelecek arasında güçlü bir bağ oluşturulması öngörülmüştür (Şekil-4.35).

İlk inşa edilen Dünya Ticaret Merkezi içerisinde bulunduğu toplum için adeta bir “nirengi noktası/landmark” olarak simgesel bir özellik taşımaktaydı. Bu mekan ziyaretçiler tarafından ziyaret edildiğinde çeşitli anlamlarla birlikte belleklere kaydedildiğinden olağan bir nesne yerine anlam ifade eden olgulara dönüşmekteydi.



Şekil-4.35: Toplumun belleğinde yaşanılanlara ilişkin iz bırakacak görüntülere örnek

İkiz kuleler kullanıcı bakış açısıyla değerlendirildiğinde içinde bulunulan toplum için simgesel değer taşıyan bir mekanda gündelik hayatı sürdürmek, o mekanla bir bağ kurulmasına ve dolayısıyla birey için “yaşamsal deneyim”i oluşturmaktaydı. Dünya Ticaret Merkezi Kompleksinde bulunan diğer mekânların kent kültürüne katkısıyla ve toplumun belleğinde yaşamsal deneyime ilişkin izler bırakan sembolik bir değere sahipti.

Mekân tasarımı sürecinin dinamik bir yapıya sahip olduğu bilinmektedir. Ancak bu dinamik yapıya yaşadığımız zaman diliminde mekân tasarımının belirleyici süreçlerine toplumun, bireylerin belleksel yaşanmışlıklarının etki ettiği gözlenmektedir. Bu bağlamda kimi mekânların, kendisini tecrübe eden bireylere mekansal özelliklerini algıladıktan sonra kendi yorumlarını yapabilmelerine imkan vermektedir. Dünya Ticaret Merkezi de güncel gerçekliğinin kişinin imgelemi ile etkileşerek farklı anlamlar çıkarmaya imkân veren bir mekân olarak değerlendirilmektedir. Bunu da mekânın karakteristik özelliklerinden elde edilen çıkarımlar sayesinde gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Dolayısıyla tasarımcının mekânı kurgularken kullanıcının bakış açısını temel alan bir yaklaşım sergilemesi, mekanın karmaşadan ve belirsizlikten uzak bir biçimde ortaya konulmasını sağlamıştır (Şekil-4.36, 4.37).



Şekil-4.36: Özgürlük Kulesi bodrum kat görünüşü, Daniel Libeskind



Şekil-4.37: Özgürlük Kulesi giriş kat lobi görünüşü, Daniel Libeskind

Bütün bu özellikler göz önüne alınarak yeniden inşa edilen Dünya Ticaret Merkezi ise toplum için çok önemli bir olayı, kavramı ifade etmek için işlevlendirildiği için “anıtsal bir nirengi noktası”na dönüşmesi amaçlanmıştır. Mekânın uzamsal bir özellik taşıyarak toplumdaki her bir birey için kişilerin deneyim ve birikimleriyle etkileşerek farklı anlamlar ifade etmektedir.

Saldırıdan sonra mekân dizgesi tekrar ele alınan Dünya Ticaret Merkezi, farklı bir anlam yüklenildiği için niteliği de farklılaşmıştır. Farklı bir anlam ifade etmesi mekâna, mekânın kendisiyle bağlantılı olan bir düşünce, kavram ya da durum bakış açısıyla değerlendirilmesine; mekânın analiz edilerek açıklanmasına imkân vermektedir. Analiz edilen mekânın bize sunduğu uyarılar sembolik değer içerdiklerinde anlam bakımından mekânın ana fonksiyonunun -düzanlamının- yananlamından arka planda kaldığı gözlemlenmektedir.

Mekan ile aktarılacak, vurgulanmak istenilen düşünce ya da olay arasında bağlam kurulmasını sağlayan öğeler, alt bileşenler; ya gerçeği olduğu gibi yansıtmıştır ya da bildirişim aracı olarak kullanılmıştır (Şekil-4.38, 4.39). Kullanılan bildirişim araçları olarak değerlendirilebilecek bu öğeler, anlamsal olarak ortaya konulduğu toplumdaki bireyler tarafından rahatlıkla anlaşılabilir, kendi aralarında iletişim kurmalarını sağlayabilecek ve hepsinden önemlisi de toplumsal bellekte “yaşanılmış olanı” bireylerin kendi tecrübeleri doğrultusunda oluşturulmuş olan imgelemleriyle etkileşerek anlamlandırmalarına imkan vermektedir (Şekil-4.40).



Şekil-4.38: Özgürlük Kulesi hatıra holü görünüşü, Daniel Libeskind





Şekil-4.39: Özgürlük Kulesi anıt müze havuz galerisinden görünüşü, Daniel Libeskind



Şekil-4.40: Özgürlük Kulesi anıt müze iç mekan görünüşü, Daniel Libeskind

Mekanı analiz etme ve anlamlandırma sürecinde, mekanın kimliğine ilişkin görselliklerin toplumsal açıdan yüklenilmiş anlamları olduğu varsayıldığında analiz edilen her neyse “simgesel” bir durumdan söz etmek mümkündür (Şekil-4.41). Ancak bu simgesel durum “gösterilen” kavramın anlamının yüklenildiği “gösterge”ye bağlı değil, bireyin belleğinde oluşturduğu kavramsallaştırılmış “gösteren”e ilişkindir.



Şekil-4.41: Özgürlük Kulesi, Yeni Dünya Ticaret Merkezi kompleksi ve Anıt Müze'nin bilgisayar yardımıyla kent dokusu içerisindeki simgesel özelliği

Bazı yapılar toplumsal belleğe aitlerdir, ancak toplumun geçmişine ilişkin değildir. Kavramsal olarak, toplumun belleğindeki yaşanan olayların ve tecrübelerin ışığında yeniden mekân dizimi yapılan, yaşanan trajik olayı ve toplumda bıraktığı derin yarasını vurgulayan bir amacı olsa da; Yeni Dünya Ticaret Merkezi-Özgürlük Kulesi ve Anıt Kompleksi toplumun belleğine ilişkin ancak tamamen toplumun geçmişine ait olmayan bir yapıdır.

Daha önce inşa edilmiş ve saldırı sonrasında yıkılan kuleleri vurgulamak için inşa edildikleri alanı tamamen “boşluk” olarak bırakılarak, sadece su ögesinin kullanılmasıyla iki kulenin “yokluğu”na gönderme yapılmak amaçlanmıştır (Şekil-4.42). Bu yokluğu ortaya konulan havuz tasarımlarının tam olarak kulelerin zemine oturdukları alan büyüklüğünde boşluk bırakılarak görsel duyuya; havuzda su ögesinin kullanılmasıyla da

su sesinin işitsel duyuya hitap ettiği gözlemlenmektedir (Şekil-4.43, 4.44). Ayrıca belirli bir yükseklikten akan suyun sesiyle boşluğun vurgusunun yapılmasının yanı sıra su sesinin “barış, huzur ve dinginlik” duygularını pekiştirmesi yeni yapılan kulenin de önce yapılan ikiz kulelerin tasarımcısı Minoru Yamasaki’nin söylemiş olduğu “*World Trade Center / Dünya Ticaret Merkezi, insanlığın dünya barışına ithaf ettiği yaşayan bir semboldür*” söylemini tekrar hayata geçirmek amaçlanmıştır (Şekil-4.45, 4.46).



Şekil-4.42: İki kulenin “yokluğu”na gönderme yapmak amacıyla boşluk olarak bırakılan alan



Şekil-4.43: Önceki kulelerin varolduğu zemin alanının boş bırakılarak havuz fonksiyonuyla değerlendirilmesi



Şekil-4.44: Ortaya konulan havuz tasarımının dış mekana katkısı



Şekil-4.45: Kullanılan su ögesinin iç mekana katkısı



Şekil-4.46: Su ögesinin sesiyle boşluğun vurgusunun yapılmasını, su sesinin “barış, huzur ve dinginlik” duygularını pekiştirmesi amaçlanmıştır



Yeniden kurgulanan Yeni Dünya Ticaret Merkezi'nin tasarım dilinin çoğunlukla görsel imgelerin ve bu imgelerin dizgelerinden oluştuğu düşünüldüğünde görsel algının bellek için ne kadar önemli bir rol oynadığı daha iyi anlaşılmaktadır (Şekil-4.47, 4.48). Bu bağlamda mekanı kurgulayan tasarımcı için mekan ile kurulan algısal ilişkiyi; algılama şekli, algısal bağlam ile aktarılmak istenen düşünce doğrultusunda yönlendirmek mümkün olmaktadır.



Şekil-4.47: Anıt müzenin cephe görünüşü



Şekil-4.48: Yeni Dünya Ticaret Merkezi Kompleksine yaya olarak yaklaşım

Çalışmanın önceki bölümlerinde de belirtildiği üzere mekanı tanımlamak için kesin sınırlarının olması gerekmemektedir. Ancak mekanı tanımlamak, kavrayabilmek ve analiz edebilmek için sınırların algılanabilir olması gerekmektedir.

Tasarım eyleminin geneline bakıldığında imgeler dünyasının bu eyleme etkisi ve belleğin tasarım eylemi sırasında somut kavramlar yerine soyut kavramları irdeleyerek “soyutlama” düzeyinde varlık gösterdiği sonucuna varılmıştır. Dolayısıyla ortaya konulan yaklaşım ne olursa olsun somutlaştırma sürecinin aksine soyut biçimlerin daha fazla bilgi çağrıştıracağı göz önünde bulundurulduğunda; somut kavramları fazlalıklarından arındırarak soyutlama yoluna gitmek belleğin ve imgelemin potansiyelini artırmaktadır.

Tasarım eyleminde soyut kavramlardan yola çıkılarak, esin kaynağı yoluyla somutlaştırma sürecine gidildiği düşünülmektedir. Ancak Yeni Dünya Ticaret Merkezi örneğinde somut bir olaydan yola çıkılarak tasarım eylemi gerçekleşmiş ve pek çok soyut kavram iletilmek istenilen yaklaşım doğrultusunda soyutlama için kullanılmıştır. Tasarıma çıkış noktasını sağlayan esin kaynağı, tasarımın genel kurgusunu belirleyen alt bileşenleri belirli bir düzen çerçevesinde değerlendirmeyi sağlamakta, dizgeyi oluşturmaktadır. Tasarım dilinin dizgesinin oluşturulabilmesi için pek çok soyutlama yapmak gerekmektedir.

Daha önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere mekanları etken ya da edilgen olmak üzere iki farklı grupta toplamak mümkündür. Etken mekanlar iletilmek istenen düşünce doğrultusunda, edilgen mekanlar da kullanıcının yaklaşımları doğrultusunda değişkenlik gösteren mekanlardır. Bellek etkinliğinin analiz edildiği Yeni Dünya Ticaret Merkezi, yapı itibarıyla hem etken hem de edilgen mekan konumundadır. Yapı özellikleri ve tasarım amacı, esin kaynağı bakımından ele alındığında kullanıcı olan, toplumsal bellek tarafından pek çok farklı bakış açısıyla değerlendirilerek değişkenlik gösterebilecektir. Bu yaklaşım mekanın edilgen özelliğini ön plana çıkarmaktadır. Diğer önemli özelliği ise mekan tarafından iletilmek istenilen düşüncenin farklı katmanlara sahip olduğu ve mekanı tecrübe eden herkes tarafından farklı değerlendirileceğinin ve değişkenlik göstererek etken mekan olma özelliğinin devreye gireceğidir. Etken olan mekanda

kullanıcının mekanı algılama ve anlamlandırma süreci iletilmek istenen kavrama göre değişiklik göstermektedir. Ancak Yeni Dünya Ticaret Merkezi'nde bu süreç iletilmek istenilen kavram ve düşüncelerin kolay anlaşılabilir olmasından dolayı daha kısa olabilir. Edilgen olma özelliği ise anlamlandırma sürecinin mekânın değişimine bağlı olmasıyla ilişkilidir. Dünya Ticaret Merkezi'nde mekânın değişiminin kişisel tecrübe ve bireyin kendi belleğindeki birikimler doğrultusunda çeşitlilik göstermesinden dolayı bu süreç düşünüldenden daha uzun bir süreç içerebilmektedir.

Dünya Ticaret Merkezi temel tasar yönteminin analizinden elde edilen çıkarımların bakış açısıyla irdelenecek olursa mekânın biçimleniş üslubunu oluşturan soyut kavramsal çözüm yaklaşımının ikinci ve üçüncü boyutta değerlendirildiği görülebilir. Bu yaklaşımla hem içerik olarak hem de bu içeriğin karşılığı olan biçime yansımaları iletilmek istenilen kavram ve düşüncelerin aktarıldığı gözlemlenmektedir. Oluşturulan mekansal dil kavramları karşılamaktadır.

Mekânın oluşturulmasını sağlayan, esin kaynağı olan olay ve kavramlar tasarım eyleminin ilerleyen aşamalarında, işlevin de katılımıyla hem düşünsel boyutta hem de işlevsel boyutta mekânın somutlaşarak hayata geçmesine olanak sağlamıştır. Soyut düşünce ve kavramlarla ilk adımları atılan Dünya Ticaret Merkezi'nin somut mekân olarak hayata geçerken gerçekleşen soyuttan somuta dönüşümü arkitektelik kodların yardımıyla ve temel özellik olmasıyla sağlanmıştır.

Tasarım kökenli olmayan kullanıcıların algısal olarak tasarımın temel ilkelerinden bilinçli olmadan elde ettikleri çıkarımlarla mekânı yorumlamaları ve belleklerinde kodlamaları mümkündür. Gündelik hayatın da bir parçası olan denge, ritim, ölçek, oran, vurgu, devamlılık, sınırlandırma, baskınlık, uyum, tekrar, parça-bütün, dolu-boş, zıtlık, çizgisellik, merkezçilik, hiyerarşi, simetri, asimetri, dönüşüm v.b. gibi tasarım ilkelerinin, nitelikleri sorgulanan mekânlar bakımından önemini vurgulamak gerekmektedir.

## BÖLÜM 5. SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Tasarımcının belleğindeki imgeler, içinde bulunulan zaman, kültürel yapı ile etkileşim içinde imgelemi harekete geçirerek tasarıma aktarılırken, mekanı deneyimleyen kişinin fiziksel ve zihinsel dünyasında bambaşka yansımalara yol açabilmektedir. Bir mekânı algılamakta belleğe kaydedilen, o mekânı tanımlayan, ifade eden imgeler; geçmiş deneyimlerle bağlam kurarak birey için ne ifade ettiği mekânın anlamından daha önemlidir. Ortaya konulan ve bir bildiri niteliği taşıyan tasarımın, parçalarının toplamından farklı olması, onu deneyimleyen kişinin içinde bulunduğu sosyo-kültürel yapı çerçevesinde değerlendirildiğinde; belleğinde farklı algılara, yorumlara, deneyimlere açılan bir “*eşik*” olma potansiyeline bağlıdır.

Birçok insanın mekanlarla ilgili olarak duygusal ve anlamsal olarak deneyimleri vardır. Mekan aslında deşifre edilmeye çalışılan, bilinen özelliklerinden farklı anlamlar çıkarılmaya çalışılan bir bütündür. Mekanın “anamlı” olma hissi yaratması kişilerin iç dünyasındaki bu mekanla ilgili deneyimlerine bağlı olarak zihinlerinde biçimin ve anlamın ilişkilendirilmesiyle bağlantılıdır.

Mekanın gramer yapısının, “dili”nin analiz edilmesi tasarım kuramcıları bakımından mekansal değerlerin farklı açılımlarını gözler önüne sererek yeni tasarım yaklaşımlarını, yöntemlerini geliştirmelerini sağlamak için büyük önem taşımaktadır.

Günümüzde birey ile yaratılmış mekan arasında kurulan bağın temelini derin düşünceye dayanmadığı genellemesini yapmak mümkündür. Yaratılan mekanın ilk amacı olan gerekli görülen fonksiyonu karşılamak için kurgulandığı ön plana çıkmakta; taşıdığı mesajın ya da yananlamın gözden kaçırıldığının farkına varılamamaktadır. Oysa ki mekan, taşıdığı mesajın mekansal öğelerle somut olarak ifade edilmiş anlatımıdır. Kısacası birey, mekân ile tam olarak özdeşleşmemekte ve daha önceden edinmiş olduğu deneyimlerini belleğinden geri çağırarak mekâna uyarlayamamaktadır. Bunun iki nedeni olduğu kanısına varmak mümkündür. Bunlardan ilki ya mekân bireye bu işlemi gerçekleştirmesi için gerekli veriyi, hissi sağlayamamakta ve çağırışımı



yaptıramamaktadır; ya da mekân bu işlemin gerçekleşmesi için tüm olanakları sunmasına rağmen birey belleğinden bu çağrışıma yapacak imge ve deneyimleri çağırarak kullanacağı özelliklerinin farkında değildir. İkinci olarak belirtilen durumda bireyin yaşadığı olaylara, deneyimlediği mekânlara ne kadar bilinçli bir bakış açısıyla yaklaştığı önem taşımaktadır. Buna bağlı olarak akıllara *“mekanı deneyimlerken bellek imgeleri bilinçli olarak seçerek mi yoksa bilinçsiz olarak rastgele mi kaydetmektedir?”* sorusu gelmektedir.

Ancak günümüzde hem tasarımcıların hem de kullanıcıların mekânlara hangi bakış açısıyla yaklaşılması gerektiğinin ve bu mekânların nasıl algılanması gerektiğinin arasındaki ilişki mesafesi oldukça açılmıştır. Bunun başlıca nedenlerinden birisi kullanıcı olan ve toplumu oluşturan bireylerin mekânların düşünsel yapısını, tasarım dilini değerlendirmeyi gözardı etmeleridir. Yaratılan mekânlardaki yaşananlar, mekânda devinen ve mekânı oluşturan bileşenler mekanlarda sunulan yaşam anlayışıyla oldukça kuvvetli bir bağ ile ilişkilendirilmektedir. Yaratılan mekânlardaki hayat içinde yaşananlarla varolabilmektedir.

Tasarımcı için de benzer bir yaklaşım söz konusudur. Mekanı kurgulayan tasarımcı, mekana dair ilk yaklaşımları ortaya koyarken çıkardığı konsept eskizlerini, formlarını bilinçli olarak mı yoksa rastlantısal bir yaklaşımla mı ortaya koymaktadır? İlk yaklaşımlar içgüdüsel olabilmekle birlikte bilinçli olarak yapılan kurgulama eylemi ne zaman devreye girmektedir?

Belleğin işleyiş sistematigi ele alındığında ana aşamaların kodlama, saklama ve geri çağırma olduğu bilinmekte; bu aşamalar da kısa süreli bellek ya da uzun süreli bellek altında gerçekleşmektedir.

Mekan ile yaratılmış mekan arasındaki fark sadece kelime anlamında değil; aynı zamanda “yaratılmış mekan”ın kavram karşılığında imgelemin, birikimlerin ve deneyimlerin tasarımcının uzun süreli belleğindeki süzgeçten geçirilerek ortaya konulmasındadır. Uzun süreli bellekte genellikle kavramsal düşünceler saklandığından

dolayı yeni karşılaşılan mekanlarda ilişkilendirme, eşleştirme, karşılaştırma gibi işlemler kullanılarak mekan anlamlı bir bütün olarak algılanmakta ve o mekana ait imgelem oluşturulmaktadır.

Genellikle tasarım öğretisinde ve anlayışında yaratılan mekânın “okunabilir” olması, mekânı oluşturan alt bileşenlerin akılcı kullanılması, kısacası yaratılan mekân kurgusunun, mekanı deneyimleyen birey tarafından rahatlıkla anlaşılabilir olması gerekmektedir.

Mekan yüklenilen anlamın, iletilmek istenen bir düşüncenin form olarak beden bulmuş nesnesi olarak tanımlandığından gerek tasarımcısı, gerekse onu yorumlayan kullanıcılarından bağımsız; kendisine özgü bir tasarım dili ve anlamı olan yoruma açık bir kurgudur. Formun tasarımcı tarafından kurgulanması, kullanıcı tarafından algılanması ve yorumlanması da yaklaşımın sadece biçim problemi değil, aynı zamanda farklı anlamlar çıkarılan düşünsel bir işlevi de içererek, bellekte yer aldığı göstergesidir.

Mekânı kurgulayan, anlamlandıran ve yorumlayan kişinin mekân ile kurduğu iletişimde mekânı nasıl gördüğü, nasıl algıladığı ya da mekândaki değerleri kendi geçmiş deneyim ve imgelemiyiyle nasıl örtüştürüp, yorumladığı önem kazanmaktadır. Diğer önemli etkenler ise, bireyin sosyo-kültürel birikimi, eğitimi, geçmiş deneyimleri, içinde bulunduğu toplumun değer yargıları; ancak hepsinden önemlisi deneyimleri ışığında oluşturmuş olduğu kişisel kimliğini yansıtan imgelemidir. İmgeler dünyasını nasıl algıladığımız yaklaşımını iki farklı bakış açısıyla ayırmak mümkündür. Bunlardan ilki bu imgeler dünyasının maddesel boyutu, ikincisi ise anlama ilişkin boyutudur.

Mekan ortaya konulduktan sonra değişiklik göstermese de aynı biçimin farklı zamanlarda, farklı bireylerde birbirinden farklı çağrışımsal anlamlar ortaya çıkmasına imkan verdiği görülmektedir. Bu bağlamda mekânı algılayan ve yorumlayan bireyin tasarım eğitimi almış, tasarım eylemine yetkin ya da tasarım alanına ilgi duyan bir yaklaşım sergilemesi mekânı algımlarken ve yorumlarken ortaya koydukları mekânın daha çok fiziksel (renk, doku, form, v.b.) boyutuna ilişkin bir değerlendirme yaklaşımı ön

plana çıkarmasına neden olurken; hiç tasarım eğitimi almamış, tasarım alanıyla hiç ilgisi olmayan bireylerin daha çok duyuşsal, önceki deneyimleri, içinde buldukları sosyo-kültürel yapı doğrultusunda, anlamsal çağrışımlara dayalı bir yaklaşım sergiledikleri görölmektedir.

Gramer olarak çok katmanlı kimlik özelliđi taşıyan karmaşık programlı mekanlar çeşitli fonksiyonların kesişimi olarak kullanıcıya sunulmakta; kullanıcıların da bu mekanlara ve fonksiyonlara adapte olmaları beklenmektedir. Bu yaklaşım gelecekte mekan kavramının fiziksel olarak nasıl nitelendirilebileceđine dair ipuçları vermekle beraber, mekanların kullanımlarına farklı bakış açıları getirerek kullanıcıların gündelik yaşamlarını kolaylaştırmak için mi yoksa deđiştirip farklılaştırmak için mi ortaya atıldıkları düşüncesini tartışmaya açmaktadır. Dolayısıyla, günümüzde mekanların daha “bireysel” olduklarını söylemek mümkündür. Mekanın “bireysel” olması, mekanların artık öncelikli fonksiyonlarının insanların temel ihtiyaçlarını karşılamak anlamıyla sınırlı olmayıp, mekanların kendileri için varoldukları görüşünü ortaya koymaktır.

Mekan tasarımındaki düşünceler, kavramlar, imgeler anlamsal boyutu da oluşturan arkitektonik kavramlar ile etkileşimde bulunarak nitelikli bir biçimde yapılanmaktadır. Biçim eylemsel ya da simgesel durumu iletirken bir kodu temel almakta; arkitektonik kodlar da referanssal, estetik ve ima etme fonksiyonlarıyla kullanıldıkları toplum içinde belirlemelere, ayırmalara, sınırlandırmalara, bölgeselleştirmelere imkan vererek tasarlanan biçimin estetik ifadesinde etkili olmaktadır.

Mekanı analiz etmek, ortaya çıkan tasarım ürününün düzenlamını açıklamak yerine mekanı oluşturan birbirine geçmiş, farklı anlamlar içeren tüm alt bileşenleri kavramayı ve bu bileşenlerden anlamlar çıkartmayı hedeflemelidir. Mekanın düzenlamını açıklamak, mekandan yeni, farklı anlamlar çıkartmak anlamına gelmemektedir. Bunun nedenini düzenlamın tek bir anlam içermesi ve yoruma açık ancak çok fazla yorum potansiyeli barındırmaması olarak ortaya koymak mümkündür. Analiz ederek yeni anlamlar çıkarmak, göstergelerin sunduđu farklı yorumlanmaya imkan verecek deđerlerle ve farklı kullanıcıların mekanla arasındaki özdeşleştirmelerin birleşimiyle sağlanabilmektedir.

Mekan analizleri sadece mekansal kurguların biçime dönüşmüş hallerini değil, aynı zamanda tasarımcı ve kullanıcının ortaya konulan mekansal değerlerle kurdukları sosyal ilişkilerin de açılımlarını irdelemek için olanaklar sağlamaktadır. Niteliksel olarak değerlendirilen yaklaşımlarda mekanların kullanıcı ve tasarımcılar açısından kullanım sonrası algısal olarak nasıl değerlendirildikleri, yorumlandıkları ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda çalışmada önerilen “varoluşsal mekan dizimi yöntemi” mekan kurgusunu biçimsel ve sosyal yapısı boyutlarıyla ele alarak; mekanda gerçekleşen yaşam ve fonksiyon ile ilişkilendirerek tanımlamaya çalışmaktadır.

Mekânı anlamlandırabilmek için o mekânın içinden geçmenin, mekânı hissedebilmek için onunla etkileşim içerisinde olmanın, iletilmek istenilen kavramların, düşüncelerin keşfedilmesi gerekmektedir. Mekânın etkisi kullanıcının belleğinde değerlendirdiği algılamaların sentezlenmesiyle, içinde bulunulan toplumun sosyo-kültürel ve diğer değerleriyle etkileşerek ortaya çıkmaktadır.

“Varoluşsal Mekan Dizimi Yöntemi” yapısal bazı çözümlere dayanan ve mekanın dizimine ilişkin bir yöntem önerisidir. Bu yöntemi yapılan örnek analizleri çerçevesinde irdeleyecek olursak; bir anlam dizgesi olan mekan tasarımının yapısal ve belleksel çözümlenmesi model olarak kullanıcı, tasarımcı bakış açısıyla değerlendirilerek aşamaları ortaya konulmuştur. Bu aşamaları kendi içerisinde mekanın kurgusuna yönelik yapısal ve mekanın anlamsal çözümüne ilişkin belleksel olmak üzere ikiye ayırmak yerinde olacaktır (Tablo-5.1). Ortaya konulan tabloda kullanıcı ve tasarımcılara ilişkin aşamalardaki aynı ya da benzer eylemler aynı renklerle ifade edilmiş, sıralamalarındaki farklılıklar ortaya konulmuştur.

Bu aşamalar ışığında yapısal ve belleksel çözümlenmesi yapılan yeni Dünya Ticaret Merkezi modelinde varılan noktalar mekanın kullanıcı için anlamı ve kullanıcının algıladığı mekansal özelliklerinin yorumlanması, tasarımcının mekan aracılığı ile aktarmak istediği düşünceyi anlatımı ve mekan kurgusunun taşıdığı anlamsal özelliklerin bildirilmesi olarak özetlenebilir.

KULLANICI	AŞAMALAR	TASARIMCI
(İfade edilen mekan, mekanın anlamsal çözümü)		(Karar verilen mekan, mekanın kurgusuna yönelik yapısal çözüm)
Gözlem Yapma		Tasarım Probleminin Tanımı
Bilgi Toplama		Düşünme / Esin Kaynağı
Sorgulama		Bilgi Toplama
Analiz Etme		Alt Bileşenler
Geçmiş Deneyim ile Bağlam Kurma		Analiz Etme
İngelemeden Bilgi Geri Çağırma		Tasarım Dili – Kurgu Oluşturma
Analiz Edileni Bellekte “Varetmek” / Sonuç		Çözüm Üretme / Sonuç

Tablo-5.1: Mekanın kurgusuna yönelik yapısal ve mekanın anlamsal çözümüne ilişkin belleksel aşamalar

Dünya Ticaret Merkezi kullanıcı gözüyle, Mobius Evi analizinden elde edilen çıkarımların ışığında irdelenecek olursa, kullanıcıların bir mekanı anlamlandırabilmeleri için o mekanı keşfetmeleri gerektiği görülecektir.

Algılanan mekân yeni Dünya Ticaret Merkezi örneğinde olduğu gibi kullanıcının belleğinde gerçekliğinin yanı sıra sembolik bir takım değerler de taşımaktadır. Mekânın gerçekliğinin algılanmasında, sembolik değerlerle eşleştirilerek belleğe kaydedilmesi sürecinde imgelemin önemi büyüktür. Deneyimlenen mekândan edinilen çıkarımlar arasında bağlam kurmak, sıralamak alt bileşenler arasındaki parça-bütün ilişkisini irdelemek belleğe ilişkin eylemlerdir.

Yaşanılan olaydan sonra yeniden kurgulanan yeni Dünya Ticaret Merkezi’nde tasarımcısının ne söylemek istediği, mekânın kendisinin ne için varolduğu, kullanıcıların kendileri için mekanın ne ifade ettiğini tüm yönleriyle ele almak gerekmektedir.

Dünya Ticaret Merkezi’nin mekânsal kurgusunda iletilmek istenilen düşünceden çok, bu yaklaşımın mekânsal olarak nasıl ifade edildiği; toplum belleğinde anlamını nasıl bulduğunun önemi daha büyüktür. Berlin Yahudi Soykırım Müzesi’nde olduğu gibi mekânın dizgesini oluşturan alt bileşenlerin aslında geçmişte yaşanılmış ve belleğe

kaydedilmiş fragmanlar olduđu gözlemlenmektedir. Bu sayede Dünya Ticaret Merkezi'nde tarihte yaşanılmış olayın gerçekliđi somutlaştırılarak mekâna yüklenmiştir.

Dünya Ticaret Merkezi'nin geneline bakıldığında özellikle kullanımı, anlamı ve mekân dizimi olarak kullanıcı bakış açısının, yaşanan trajik olayın mekanın biçimsel kurgusunda önemli rol oynadığı görülmektedir. Dünya Ticaret Merkezi'nin oluşumunda yer alan alt bileşenlerin birbirinden ayrılarak kullanıcı birey açısından farklı geçmiş ve tecrübelere sahip oldukları için mekanı herkesin belleğinde farklı bir biçimde varetmesi söz konusu olmaktadır. "İfade edilen mekân"ı algılamak ve analizini yapmak için gereken süreçlerin irdelenmesi için seçilen Dünya Ticaret Merkezi belleksel boyutuyla ortaya konulmak istenilen yaklaşıma uygun bir örnek olarak değerlendirilmiştir.

Çalışmanın önceki bölümlerinde ele alınan tüm mekan örnekleri tasarımcı ve kullanıcının ortaya konulan mekansal değerlerle, anlatımlarla kurdukları sosyal ilişkilerin açılımlarına göre ele alınmıştır. Mekanın algılanmasından sonra elde edilen çıkarımların geçmiş deneyimlerle, imgelemdeki değerlerle bağlam kurarak eşleştirilmesi ve belleğe kaydedilmesi analizin anlamlandırma, yorumlama aşamalarında önem taşımaktadır.

Önerilen yöntem, tasarımcıya, kullanıcının algılayabileceđi ifadelerle anlamlandırabileceđi bir mekan ortaya koymasını, farklı deneyim, birikimlere sahip kullanıcıya da mekanda aktarılmak istenileni en doğru ve kapsamlı bir biçimde belleğinde varedebilmesine imkan sağlayacak bir analiz mantığını ve kurgusunu içermektedir. Varılan noktada somut yaklaşımın, mekanın, geriye dönük olarak analiz edilmesiyle soyut olana, bellekte varedilene ulaşılmaktadır. Mekanı değerlendirmek, analiz etmek için analitik bakış açısı gerekmektedir. Bu amaçla mekanın analizindeki yapısal ve belleksel çözümlmeye dayanan yöntemin aşamaları; toplumdaki kullanıcı ve tasarımcı bireylere mekanlarda aktarmaya çalıştıkları ve ya aradıkları anlamları doğru olarak bulabilmelerini, bağlam kurabilmelerini sağlayacak ortak bir anlatım dilini oluşturmak için izlenmelidir.

Mekanlar için ayrı ayrı oluşturulmuş olan kurgu, algı ile anlam kazanacak; algılanan mekanın bellekte varedilmesiyle kalıcı olacaktır. Varoluşsal mekan dizimi ile de belleğin mekan çözümlemedeki etkinliği ve o mekanın arkitektonik çözümlenmesi gerçekleştirilmiş olacaktır.

## KAYNAKLAR

- Akın, Ö., “ Psychology of Architectural Design “, Pion Ltd., London, 1986
- Aksoy, E., “ Mimarlıkta Tasarım Bilgisi “ Hatipoğlu Yayınevi, Ankara, 1987
- Aksoy, E., “ Mimarlıkta Tasarım İletim ve Denetim” K.T.Ü. Yayınları, Gün Matbaası, İstanbul, 1975
- Aksoy, Ö., “ Biçimlendirme “, K.T.Ü. İnş - Mim. Fak. Mimarlık Bölümü, Trabzon, 1977
- Akyıldız, Aslı. “ Mekanın İletişim Yeteneği Açısından Tematik Tasarım Yaklaşımları “, Hacettepe Üniversitesi Sos. Bil. Enst. Y. Lisans Tezi, Ankara, 2003
- Alexander, Christopher, “ The Timeless Way of Building “, Oxford University Press, New York, 1979
- Altınyıldız, Nur and Nalbantoğlu, Gülsüm, “ At The Threshold of Architecture “, Journal of Art and Design Education, 20.2 (2000) p/195-204
- Arnheim, R. “ Art and Visual Perception “, University of California Press, Berkeley, 1974
- Atkinson, Rita, “ Psikolojiye Giriş “ , Çev.: K.Atakay, M. Atakay, A. Yavuz, Sosyal, İstanbul, 1995
- Aydınli, S., Hilgard, E. R., “ Mimarlıkta Görsel Analiz “ İ.T.Ü. Baskı Atölyesi, İstanbul, 1992
- Ayıran N., “ Mimari Tasarlama Sürecinde Yapma Çevrenin İnsan ve Toplum Üzerindeki Etkilerine Yaratıcılık Bakış Açısından Yaklaşım “, İ.T.Ü., İstanbul, 1984
- Aydınli, S., “ Mimarlıkta Görsel Analiz “ İ.T.Ü.Mim. Fak. Yay. Sayı: 1502, İstanbul, 1992
- Aydınli, S., “ Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı bir Model “ İ.T.Ü.Doktora Tezi, İstanbul, 1992
- Babacan, İ., “ Yaratma Dürtüsü “, Yayınevi Yayıncılık, İstanbul, 1992
- Baddeley, A., “ Working Memory “, Oxford University Press, New York, 1986



- Baker, G.H., “ Le Corbusier an Analysis of Form “, Van Nostrand Reinhold, U.K.,1984
- Baker, Geoffrey H., “ Design Strategies in Architecture : An Approach to the Analysis of Form “, Van Nostrand Reinhold, London, 1996
- Barron, J., “ Thinking and Deciding “, Cambridge University Press, Cambridge, 1994
- Barthes, Roland. “ Eiffel Kulesi”, Çev.: Mehmet Rıfat, Sema Rıfat, Ofset Yayınevi Edebiyat Dizisi No:16, İstanbul, 1996
- Bernstein, J.M., “ The foto of Art: Aesthetic Alienation from Kant to Derrida and Adarno “ , Polity Press, Cambridge, 1993
- Bloomer, M.C., “ Principles of Visual Perception “, Design Press, New York, 1989
- Boden, M.A., “ Artificial Intelligence “, Academic Press, San Diego, 1996
- Bouilding, Kenneth Everett, “ The Image “ , The University of Michigan, 1956
- Büyükarda, Berrak., “ İç Mekan Tasarımında Tasarım Dilinin Oluşumuna Bir Yaklaşım “, Hacettepe Üniversitesi Sos. Bil. Enst. Y.Lisans Tezi, Ankara, 2000
- Colquhoun, A., “ Mimari Eleştiri Yazıları “, Çev.: A. Cengizkan, Maya Mat. Yay., Ankara, 1990
- Cüceloğlu, Doğan., “ İnsan Davranışı “, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1992
- Çinici, Can, “ A Figurative Approach to Architecture- An Essay on Form “, M. Arch. Thesis, M.E.T.U., 1988
- Çınar, Sinem. “Reading/Unfolding Architectural Form: An Inquiry into the Venice Hospital Project by Le Corbusier”, M.E.T.U., ANKARA, 2005.
- Derrida, Jacques, “ Memoirs of the blind: the self-portrait and other ruins “ , University of Chicago Press, Chicago, 1983
- Derrida, Jacques, “ Göstergebilim ve Gramatoloji: Jacques Derrida ile Julia Kristeva arasında söyleşi “ , Çev.: T. Akşin, Afa, İstanbul, 1994
- Denel, B., “ Temel Tasarım ve Yaratıcılık “, O.D.T.Ü. Mim. Fak. Bas. İşliğı, Ankara, 1981

- Denel, B., “Tasarım Üzerine Bir Deneme“, Yükselen Matbaacılık Limited Şirketi, İstanbul, 1970
- Eco, Umberto. “Alımlama Göstergelimi“, Çev.: Sema Rıfat, Düzlem Yayınları, İstanbul, 1991
- Eisenman, Peter, “Houses of Cards“, Oxford University Press, New York, 1987
- Eisenman, Peter, “Diagram Diaries“, Rizzoli International Publications Inc., New York, 1999
- Erhan, İlhan. “Endüstri Tasarımında Kullanıcı Araç İlişkisi Açısından Görsel Bildirişi“, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Endüstri Sanatları Fak. Yayın No:54, İstanbul, 1978
- Erkman, Fatma. “Göstergelime Giriş“, Alan Yayıncılık Bilim Dizisi 18, İstanbul, 1987
- Ertürk, Zafer. “Mimarlıkta Yaratıcılık“, Yapı Dergisi Sayı: 74, 1987
- Ertürk, S., “Mimari mekanın algılanması üzerine deneysel bir çalışma“, K.T.Ü. Doktora Tezi, Trabzon, 1984
- Feldman, Burke. “Varieties of Visual Experience“, H. N. Abrahams, New York, 1992
- Finke, Roland A., “Principles of Mental Imaginary“, MIT Press, Cambridge, 1989
- Fischbach, G.D., “Mind and Brain“, Scientific American, 267, no:3, p/48-57, 1992
- Garnham, A., “The Mind in Action: A Cognitive Approach to Creativity“, Basic Books, New York, 1982
- Greene, Herb, “Image and Mind“, The University Press, Kentucky, 1999
- Gündoğdu, Ebru. “Mimarlıkta Mekan ve Zaman“, Gazi Üniversitesi Fen Bil. Enst. Y. Lisans Tezi, Ankara, 2002
- Gürer, Latife. “Görsel Sanat Eğitimi ve Mekan-Form“, İ.T.Ü. Mim. Fak. Baskı Atölyesi, İstanbul, 1992
- Güvenç, Bozkurt. “İnsan ve Kültür“, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1991

- Gössel, Peter ve Leuthauser, Gabriele, “ Architecture in the 20th Century Vol.2 “, Taschen, Köln, 2005
- Harris, Bill. “ The World Trade Center: A Tribute “, Running Press, New York, 2001
- Hartmann, George, “ Gestalt Psychology “, Ronald Press Company, New York, 1935
- Halbwachs, Maurice, “ On Collective Memory “, University of Chicago Press, 1992
- Hayer, Paul, “ Architects on Architecture: New Direction in America, 1966.
- Hutton, Patrick H., “ History as an Art of Memory “, Hannover: University press of New England, 1993
- Hetherington, Kevin, “ Expressions of Identity : Space, Performance, Politics “, Sage, London, 1998
- Hubbard, L.R., “ İnsan Aklının Sınırları “Dianetics” “, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul, 1989
- Jones, J.C., “ Design Methods “, Van Nostrand Reinhold, New York, 1992
- Kahvecioğlu, Hüseyin, “ Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model “, İ.T.Ü. Doktora Tezi, İstanbul, 1998
- King, Nicole. “ Memory, Narrative, Identity: Remembering the Self “, Edinburg University Press, 2000
- Kısacık, Hakan, “ Mimari Tasarım Sürecinde Yaratıcılığın Yeri “, İ.T.Ü. Y. Lisans Tezi, 1999
- Köylü, Güzide Pınar, “ Türk Bahçesi Kimliğinin Mekan Sentaksı açısından İncelenmesi: Topkapı Sarayı Örneği “, Ankara Üniversitesi Doktora Tezi, Ankara, 2003
- Koffka, Kurt, “ Principles of Gestalt Psychology “, Brace and Company, New York, 1935
- Krier, R., “ Architectural Composition “, Academy Editions, London, 1991
- Lang, J., “ Creating Architectural Theory : The Role of The Behavioral Sciences in Environmental Design “, Van Nostrand Reinhold, New York, 1987

- Lawson, B., “ Design İn Mind “, Butterworth-Heinemann Ltd., Oxford, 1994
- Lawson, B., “ How Designers Think “, Architectural Press, London, 1980
- May, R., “ Yaratma Cesareti “, Metis Yayınları, İstanbul, 1992
- Öztunç, Mustafa, “ Yaratıcı Düşünce Üzerinde Ailenin Etkisi “, Sakarya Üniversitesi Sos.Bil. Enst. Y. Lisans Tezi, Sakarya, 1999
- Palmer, Frederick, “ Visual Awareness “, Batsford Limited, London, 1972
- Pile, John. “ A History of Interior Designer “, John Wiley & Sons Inc., 1997
- Rowe, P.G., “ Design Thinking “, The MIT Press, New York, 1987
- Rapaport, Herman, “ Between The Sign and The Gaze “, Cornell University Press, 1994
- Seidel, Micheal, “ Exile and the Narrative Imagination “, Yale University Press, 1986
- Storr, Anthony, “ Yaratma Dürtüsü “, Yayınevi Yayınları, İstanbul, 1992
- Sungur, Nuray, “ Yaratıcı Düşünce “, Özgür Yayıncılık, İstanbul, 1992
- Tanalli, S., “ Yaratıcı Aklın Sentezi “, Adam yayınları, İstanbul, 1997
- Turgay, Orkunt. “ Mekan Tasarımının Oluşumuna Görsel Değerler Açısından Bir Yaklaşım”, Hacettepe Üniversitesi Sos. Bil. Enst. Y. Lisans Tezi, Ankara, 2003
- Tural, Osman. “ Toplu Konut Alanlarında Biçimsel Yapının Mekan Dizimi Yöntemiyle Değerlendirilmesi: Eskişehir Örneği “, İ.T.Ü. Fen Bil. Enst. Doktora Tezi, İstanbul, 1999
- Uraz, T., “ Tasarlama Düşünme ve Biçimlendirme “, İ.T.Ü. Baskı Atölyesi, İstanbul, 1993
- Uraz, U.T., “ Tasarlama Faaliyeti ve Tasarımcı Nitelikleri Üzerine Bir İnceleme, K.T.Ü., Trabzon, 1987
- Uraz, U.T., “ Mimari Ürünün Değerlendirilmesi: Yakıştırmalar ve Gerçek”, Mimar-Anlam-Beğeni, YEM Yayınları, İstanbul, 1999
- Yaroğlu, Kader, “ İç Mekan Tasarım Sürecinde Biçim Kurgusuna Analitik Bir Yaklaşım “, Hacettepe Üniversitesi Y. Lisans Tezi, 2000

- Yücel, A., “ Mimarlıkta Biçim ve Mekanın Dilsel Yorumu Üzerine, İ.T.Ü. Mim. Fak., İstanbul, 1986
- Yürekli, F., “Çevre Görsel Değerlendirmesine İlişkin Bir Yöntem Araştırması”, İ.T.Ü. Mim. Fak. Baskı Atölyesi Doktora Tezi, İstanbul, 1977
- Zelanski, Paul. “ Shapping Space “, Holt Reinhart & Winston Co., New York, 1987
- Zevi, B., “ Mimariyi Görmeyi Öğrenmek “, Birsen Yayınevi, İstanbul, 1990

## ÖZGEÇMİŞ:

07 Haziran 1976'da Ankara'da doğdu. İlköğretim ve lise eğitiminden sonra 1996 yılında girdiği Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde lisans eğitimini 2000 yılında tamamladı. Mezun olduktan sonra içmimar olarak iş hayatının önde gelen firmalarında ve serbest olarak pek çok projeye, uygulamaya imza attı. Ancak lisans eğitiminin 3. sınıfında karar vermiş olduğu ve amaç edindiği akademik çalışmalarına Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde yüksek lisans eğitimi ile başladı. Mekan tasarımıdaki biçim ve içerik arasındaki kurguya ilişkin karşılaştığı uyumsuzluk sorunsalını kendisine araştırma konusu olarak benimseyerek "Mekan Tasarımının Oluşmasında Biçim-İçerik Etkileşimine Görsel Değerler Açısından Bir Yaklaşım" başlıklı tez çalışmasını 2003 yılında tamamladı.

Yüksek lisans çalışmasından sonra askerlik görevini İstanbul'da yerine getirdi. 2004-2005 eğitim-öğretim yılında Çankaya Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü'de göreve başladı. Temel Tasarım Stüdyosu'da 3 yıl görev yaptıktan sonra 3. ve 4. sınıf Tasarım Stüdyolarında görev aldı. Tasarım Stüdyolarının yanı sıra Ürün Tasarımı, Modüler Sistemler, Diploma Araştırması, İleri Sunum Teknikleri, İç Mimarlıkta Araştırma derslerinde asistanlık yaptı.

2005-2006 öğretim yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde doktora/sanatta yeterlik programına katılarak, Sayın Yrd. Doç. Saadet AYTIS ile "Mekanın Kurgulanmasında ve Algılanmasında "Bellek"ın Belirleyici Etkisinin Analizi" başlıklı tez çalışmasını sürdürdü.

Tasarım Kuramları, Temel Tasarım, Tasarım Kavramı ve Kurgusu, Mekan Algısı, Biçim-İçerik Etkileşimleri, Mekan Kavramının sosyo-kültürel yaklaşımlarına ilişkin araştırmalarına, incelemelerine halen görev aldığı Çankaya Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde devam etmektedir.