

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**MODERN MİMARİDE BİÇİMSEL KURGULARIN SORGULANMASI VE
DOKUNSA MİMARLIK**

PINAR ÖKTEM ERKARTAL

**DOKTORA TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
BİNA ARAŞTIRMA VE PLANLAMA PROGRAMI**

**DANIŞMAN
DOÇ. DR. H. SELİM ÖKEM**

İSTANBUL, 2014

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MODERN MİMARİDE BİÇİMSEL KURGULARIN SORGULANMASI VE
DOKUNSA MİMARLIK

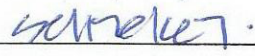
Pınar ÖKTEM ERKARTAL tarafından hazırlanan tez çalışması 28.04.2014 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı'nda **DOKTORA TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Tez Danışmanı

Doç. Dr. H. Selim ÖKEM
Yıldız Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri

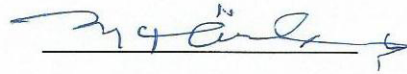
Doç. Dr. H. Selim ÖKEM
Yıldız Teknik Üniversitesi



Doç. Dr. Meral ERDOĞAN
Yıldız Teknik Üniversitesi



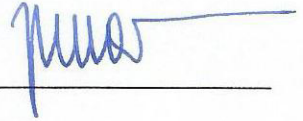
Yrd. Doç. Dr. Ayşegül KURUÇ
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi



Prof. Dr. Şengül ÖYMEN GÜR
Beykent Üniversitesi



Doç. Dr. F. Pınar ARABACIOĞLU
Yıldız Teknik Üniversitesi



Bu alıřma, TBİTAK'IN BİDEB 2211 Yurtii Doktora Burs Programı ile desteklenmiřtir.

ÖNSÖZ

Uzun zamandır mekânsal olarak beni etkileyen bir yeri ararken, Juhanni Pallasmaa'nın "Tenin Gözleri" adlı kitabı, bana mekânda aradığım derinliği nerede bulabileceğimi işaret etti. Bu çalışmada ortaya koymaya çalıştığım düşüncenin kökleri bu esere dayanmaktadır.

Tez çalışmam boyunca, bilgisini ve kaynaklarını benimle cömertçe paylaşan, tezin her aşamasında sabırla ve özveriyle yanımda olup, bana büyük yardımlarda bulunan ve her şeyden önemlisi, kocaman kalbiyle bu zorlu süreci hayatımın en zevkli dönemlerinden birine çeviren, sevgili Hocam ve danışmanım Sayın Doç. Dr. H. Selim ÖKEM'e;

Tez izleme sürecinde, bakış açımı genişletip konuya farklı yönlerden yaklaşmama yardım eden, yolumu aydınlatıp ufkumu açan ve bu teze paha biçilmez katkılarda bulunan değerli Hocalarım Sayın Doç. Dr. Meral ERDOĞAN ve Sayın Yrd. Doç. Dr. Ayşegül KURUÇ'a;

Aklımdaki düğümleri teker teker açan, fikirleriyle zihnimde şimşekler çaktıran ve özellikle mimarlık tarihi ve kuramı hakkında kendisinden pek çok bilgi edindiğim değerli Hocam Sayın Prof. Dr. Şengül ÖYMEN GÜR'e;

Lisans eğitimimden bu yana, bana her konuda yardımcı olan; bu tez için de önemli noktalara ışık tutan sevgili Hocam Sayın Doç. Dr. F. Pınar ARABACIOĞLU'na;

Yoğun iş temposu içinde bana zaman ayırıp, hazırladığım anketi üşenmeden dolduran tüm katılımcılara;

Yüksek lisans ve doktora eğitimim boyunca çalışmalarımı desteklemek amacıyla bana başarı bursu veren ve bu sayede kendime olan güvenimi arttıran TÜBİTAK'a;

Hayatımın her döneminde beni yüreklendiren, destekleyen, bana sevgi, huzur ve mutluluk veren annem Türkân ÖKTEM, babam Fahrettin ÖKTEM ve kardeşim Levent ÖKTEM'e;

Ve son olarak, sevgisi ve sabrıyla daima yanımda olan, emekleri ve fedakârlıkları olmadan bu tezi asla bitiremeyeceğim biricik eşim Reşat Buğra ERKARTAL'a;

Sonsuz teşekkür ederim.

Bu çalışma, ruhuma dokunan tüm sevdiklerime ithaf edilmiştir.

Nisan, 2014

Pınar ÖKTEM ERKARTAL

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
KISALTMA LİSTESİ	viii
ŞEKİL LİSTESİ	ix
ÇİZELGE LİSTESİ	xii
ÖZET	xiv
ABSTRACT	xvi
BÖLÜM 1	
GİRİŞ	1
1.1 Literatür Özeti	2
1.2 Tezin Amacı	5
1.3 Hipotez	6
1.3.1 Kapsam	7
1.3.2 Yöntem	8
BÖLÜM 2	
MODERN MİMARİNİN KURGULARINDA GÖZMERKEZCİLİK	12
2.1 Olgusal ve Tarihsel Yönüyle Gözmerkezci Paradigma	14
2.1.1 Öznenin Bedenden Kopuşu	16
2.1.2 Öznenin Mekândan Kopuşu	19
2.1.3 Akılcı Bireyin İnşaası	21
2.2 Modern Mimarinin Biçimi Doğrulayan Kurguları	25
2.2.1 Akılcılık	25
2.2.2 Soyutlama	29
2.2.3 Nesne Olarak Mimarlık	31
2.2.4 Makine Estetiği	33
2.2.5 Gestalt	37
2.2.6 İşlevselcilik	39
2.2.7 Kartezyen Mekân	41

BÖLÜM 3

MODERN MİMARİNİN BİÇİMSEL KURGULARININ SORGULANMASI	44
3.1 Etkili Mimarlığa Karşı Etkileyici Mimarlık	46
3.2 Dokunma Olgusu	48
3.2.1 Duyum	56
3.2.2 Maddesellik.....	58
3.2.3 Olay Mimarlığı.....	63
3.2.4 Aura	66
3.2.5 Alan Durumu	68
3.2.6 Zayıf Biçim.....	72
3.2.7 Katlanma.....	74

BÖLÜM 4

MİMARİ TASARIMDA DOKUNMANIN BİLİŞSEL İZLERİ ÜZERİNE	77
4.1 Alan Çalışması 1- Kalıcı Bellekteki Mekâna Ait Bilişsel İzlerin Çözümlemesi	78
4.1.1 Bellek ve Mimarlık.....	79
4.1.2 Katılımcılara Yöneltilen Sorunun Oluşturulması.....	83
4.1.3 Katılımcılar ve Olası Senaryolar	84
4.1.4 Anketin Analiz Yöntemi	85
4.1.4.1 Ana Eksenler ve Verileri Gruplama	85
4.1.4.2 Verileri Yerleştirme ve Bilişsel Haritalama	88
4.1.5 Anket Bulguları ve Değerlendirme	91
4.2 Alan Çalışması 2- İnceleme Gezisi ve Dokunsal Haritalama	95
4.2.1 Gezi süreci ve Dokunsal Haritalama.....	97
4.2.2 Kolumba Müzesi, Köln, Almanya	102
4.2.2.1 Kolumba Müzesi'nin Dokunsal Haritası	112
4.2.3 Bregenz Sanat Müzesi, Bregenz, Avusturya	116
4.2.3.1 Bregenz Sanat Müzesi'nin Dokunsal Haritası	123
4.2.4 Saint Benedict Şapeli, Sumvitg, İsviçre.....	126
4.2.4.1 St. Benedict Şapeli Dokunsal Haritası	130
4.2.5 Chur Roma Kalıntıları Korunağı, Chur, İsviçre.....	133
4.2.5.1 Chur Roma Kalıntıları Korunağının Dokunsal Haritası	138
4.2.6 Therme Vals, Vals, İsviçre	141
4.2.6.1 Therme Vals'in Dokunsal Haritası	151
4.2.7 Araştırma Gezisinde Elde Edilen Verilerin Değerlendirilmesi.....	155

BÖLÜM 5

SONUÇLAR	161
KAYNAKLAR	172
EK-A	
TERİMLER SÖZLÜĞÜ	182

EK-B	
ANKET DEĞERLENDİRME ÖRNEKLERİ.....	185
EK-C	
ANKETİN SAYISAL ÖZETİ.....	191
EK-D	
İNCELENEN YAPILARIN BEDENSEL DUYUM ANALİZLERİ.....	193
ÖZGEÇMİŞ.....	203

KISALTMA LİSTESİ

BİDEB	Bilim İnsanı Destekleme Daire Başkanlığı
BSTS	Bilim ve Sanat Terimleri Ana Sözlüğü
KUB	Kunsthhaus Bregenz
MTT	Mental Time Travel
TDK	Türk Dil Kurumu
TÜBİTAK	Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu
YTÜ	Yıldız Teknik Üniversitesi

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 2.1	Birleşik mikroskop, Robert Hook, 17.yy13
Şekil 2.2	M.S. 450'deki Atina şehir planının analizi, Doxiadis, 193715
Şekil 2.3	Taşınabilen Camera Obscura, Athanasius Kircher, 1646.....17
Şekil 2.4	Göz ve beyin ilişkisi, Descartes, 166218
Şekil 2.5	Doğrusal perspektif, Brook Taylor, 183520
Şekil 2.6	“Modern Zamanlar” filminde seri üretim bandı, Charlie Chaplin, 193623
Şekil 2.7	Yazan Bebek, Piere Jaquet- Droz, 177023
Şekil 2.8	Kır evi, Ludwig Mies van der Rohe, 192324
Şekil 2.9	Görme ve oran, Descartes, 17.yy26
Şekil 2.10	Garage Ponthieu, Auguste Perret, 190727
Şekil 2.11	Doğa ve Akıl Tapınağı, Étienne-Louis Boullée, 18.yy.....28
Şekil 2.12	Grand Confort Model No. LC2 koltuk, Le Corbusier, 1928; Judge Chair, Pierre Jeanneret, 195528
Şekil 2.13	Villa Müller- Prag, Adolf Loos, 193030
Şekil 2.14	Solda: Villa Schwob'un gerçek avlusu, sağda: Villa Schwob'un L'Esprit Nouveau'da basılan ideal resmi, Le Corbusier, 191633
Şekil 2.15	Villa Stein, Le Corbusier, 192735
Şekil 2.16	Bauhaus Okulu'nda verilen üç boyutlu nesne egzersizi, Laszlo Moholy- Nagy, 1923; Dessau'daki Bauhaus Binası, Walter Gropius, 1925-2638
Şekil 2.17	Kartezyen koordinat sistemi41
Şekil 2.18	Paris Bulvarı, “Sans Retour Ni Consigne”, J.F. Batellier, 194742
Şekil 3.1	Algı haritaları, Wilder Penfield, 193050
Şekil 3.2	Sensory Homunculus, English School, 20.yy.....51
Şekil 3.3	Manzara, Eşref Armağan, 2013.....52
Şekil 3.4	Aalto'dan esinlenerek oluşturulan mimari spektrum59
Şekil 3.5	Lapua Tarım Sergisi için Orman Pavyonu, Alvar Aalto, 1938..... 60
Şekil 3.6	“Ciğer”,2001, mermer; “İsimsiz”, 1995, cam elyaf ve pigment; “Disk”, 2010, Kaymaktaşı; Anish Kapoor İstanbul'da, Sabancı Müzesi, 201361
Şekil 3.7	Chokkura Plaza, Tochigi, Kengo Kuma, 2006.62
Şekil 3.8	Sahilin kitap okuma etkinliğiyle yeniden üretimi, Bregenz, 2013.....65
Şekil 3.9	Bir sürünün oluşturduğu devingen örüntü69
Şekil 3.10	Kurtuba Camii, Cordoba, 1. Abdurrahman, 8.-10. yy.....70
Şekil 3.11	Holocaust Anıtı, Berlin, Peter Eisenman, 200471
Şekil 4.1	Bellekteki sürecin basitleştirilmiş şeması80

Şekil 4.2	Peter Zumthor'un yapılarının deneyimlenmesi sonucu oluşturulan bir tasarım süreci şeması	96
Şekil 4.3	Diyagramların okunmasına ilişkin lejand ve açıklama bölümü.....	101
Şekil 4.4	Kolumba Müzesi, Peter Zumthor, 2007	102
Şekil 4.5	Kolumba Müzesi'nin çevre yapılarla ilişkisi	103
Şekil 4.6	Cephedeki aura: yeni ve eskinin birlikteliği	103
Şekil 4.7	Kolumba Müzesi tuğla motifi.....	104
Şekil 4.8	Müzenin yan girişi	104
Şekil 4.9	Kolumba Müzesi, ana giriş ve vestiyer	105
Şekil 4.10	Kolumba Müzesi zemin kat fuaye ve avlu	106
Şekil 4.11	Kolumba Müzesi, ayırıcı deri perde ve kalıntıların sergilendiği salon	106
Şekil 4.12	Kalıntıların sergilendiği salon	107
Şekil 4.13	Zemin katta bulunan diğer avlu	108
Şekil 4.14	Birinci kattaki sergi salonu	108
Şekil 4.15	Ziyaretçiler ve mekân arasındaki dokunsal etkileşim	109
Şekil 4.16	Solda: merdivenler, sağda: birinci katta bulunan karanlık oda	109
Şekil 4.17	Kolumba Müzesi ikinci kat sergi salonları.....	110
Şekil 4.18	Kolumba Müzesi sergi salonunda bulunan tütsü.....	110
Şekil 4.19	Kolumba Müzesi, kuleleşen sergi salonları.....	111
Şekil 4.20	Kolumba Müzesi ikinci katta bulunan okuma odası	111
Şekil 4.21	Kolumba Müzesi kavramsal röntgeni.....	112
Şekil 4.22	Bregenz Sanat Müzesi, Peter Zumthor, 1997	116
Şekil 4.23	Bregenz Sanat Müzesi'ne giden aks ve ana caddeye bakan cephe	117
Şekil 4.24	KUB, cepheden ayrıntı	117
Şekil 4.25	Bregenz Sanat Müzesi cephesinde alan durumu	118
Şekil 4.26	Bregenz Sanat Müzesi cephesinin ışığı yansıtışı ve müzenin giriş kapısının bulunduğu cephe	118
Şekil 4.27	Bregenz Sanat Müzesi giriş katı	119
Şekil 4.28	Duvarın dokusal ayrıntısı	119
Şekil 4.29	Bodrum kattan zemine ve zemin kattan birinci kata çıkan merdivenler ...	120
Şekil 4.30	Bregenz Sanat Müzesi birinci kat	121
Şekil 4.31	Bregenz Sanat Müzesi ikinci kat.....	122
Şekil 4.32	Bregenz Sanat Müzesi üçüncü kat	122
Şekil 4.33	Bregenz Müzesi kavramsal röntgeni	123
Şekil 4.34	Saint Benedict Şapeli, Peter Zumthor, 1989.....	126
Şekil 4.35	Solda: şapelin giriş kapısı, sağda: ahşap bank ve çeşme	127
Şekil 4.36	Şapelin cephe dokusu.....	127
Şekil 4.37	Şapel'in giriş kapısından doku ayrıntısı	128
Şekil 4.38	Solda: fresk, sağda: dikmelerde bulunan yaş halkalar	128
Şekil 4.39	Şapel'in taşıyıcılarındaki farklı doku izleri.....	129
Şekil 4.40	Zamanın Saint Benedict'e akışı	129
Şekil 4.41	Şapelin içinden değişik açılar	130
Şekil 4.42	St. Benedict Şapeli'nin kavramsal röntgeni	130
Şekil 4.43	Chur Roma Kalıntıları Korunağı, Peter Zumthor, 1986	133
Şekil 4.44	Cepheden doku ayrıntıları	134
Şekil 4.45	Metal giriş kapısı ve basamaklı giriş	134

Şekil 4.46	Solda: metal kafesi andıran koridor, sağda: Roma'dan kalan duvar	135
Şekil 4.47	Zeminden alınan taşlar	135
Şekil 4.48	Roma kalıntılarının sergilendiği salondan görünüm	136
Şekil 4.49	Kadife duvar kaplaması ve koridordan diğer sergi salonuna bakış.....	136
Şekil 4.50	Bank dokusu.....	137
Şekil 4.51	Duvara asılmış olan, yükseltilmiş döşemeyi anlatan şematik kesit	137
Şekil 4.52	Chur Roma Kalıntıları Korunağının kavramsal röntgeni	138
Şekil 4.53	Ilanz Tren İstasyonu'ndan kalkan arabalar	141
Şekil 4.54	Therme Vals, Peter Zumthor, 1996.....	141
Şekil 4.55	Therme Vals'in yaya yolundan görünüşü	142
Şekil 4.56	Solda: yan pencereden içerinin görünüşü, sağda: yapının çim çatısı	143
Şekil 4.57	Therme Vals'in doğuya bakan dış avlusu	143
Şekil 4.58	Soyunma odalarının bulunduğu koridor	144
Şekil 4.59	Merdivenler ve yerdeki izler	145
Şekil 4.60	Merkezdeki iç havuzun eskizi.....	146
Şekil 4.61	Therme Vals iç mekânda eskiz çalışmaları.....	146
Şekil 4.62	Pencere önünde bulunan şezlonglar.....	147
Şekil 4.63	Buz havuzu ve ateş havuzu	148
Şekil 4.64	Çiçek havuzundan bedenime yapışan çiçekler	149
Şekil 4.65	Rezonans havuzuna giden geçit ve kesit	149
Şekil 4.66	Dış havuzdan görüntüler	150
Şekil 4.67	Therme Vals'de kullanılan değişik taş dokuları.....	151
Şekil 4.68	Therme Vals'in kavramsal röntgeni	151
Şekil 5.1	Borusan Contemporary ziyaretçi anketi, 2014	171

ÇİZELGE LİSTESİ

	Sayfa
Çizelge 3.1	Gözmerkezcilik ve dokunsallık kapsamında ele alınan kavramların karşılaştırma tablosu46
Çizelge 3.2	Soyutlama ve maddesellik arasındaki farklar61
Çizelge 3.3	Gestalt ve alan durumu arasındaki farklılaşmalar70
Çizelge 4.1	Açık uçlu anket sorusunun belirlenmesine ilişkin amaçlar83
Çizelge 4.2	Senaryolar84
Çizelge 4.3	Veri puanlama sistemi86
Çizelge 4.4	Anketlerin analizinde kullanılan veri grupları87
Çizelge 4.5	Gözmerkezci ve dokunsal öğeleri temsil eden kesişimler88
Çizelge 4.6	Dokunsal verilerin diğer verilerden baskın olduğu bir biliş haritası.....89
Çizelge 4.7	Gözmerkezci verilerin diğer verilerden baskın olduğu bir biliş haritası örneği.....90
Çizelge 4.8	Gözmerkezci ve dokunsal öğelerin eşit dağıldığı bir biliş haritası.....90
Çizelge 4.9	Grupların oransal dağılımları91
Çizelge 4.10	Dokunma ve görme zıtlığının oranları93
Çizelge 4.11	Akıl-Duyum zıtlığının oranları.....93
Çizelge 4.12	İşlevler bazında veri sayıları94
Çizelge 4.13	İşlevler bazında verilerin yüzdesel dağılımları95
Çizelge 4.14	Kolumba Müzesi, malzeme- etki tablosu113
Çizelge 4.15(a)	Kolumba Müzesi duyum analizi-1114
Çizelge 4.15(b)	Kolumba Müzesi duyum analizi-2115
Çizelge 4.16	Bregenz Müzesi malzeme- etki tablosu.....124
Çizelge 4.17	Bregenz Müzesi duyum analizi.....125
Çizelge 4.18	St. Benedict Şapeli'nin malzeme- etki tablosu.....131
Çizelge 4.19	St. Benedict Şapeli duyum analizi132
Çizelge 4.20	Chur Roma Kalıntıları Korunağının malzeme- etki tablosu.....139
Çizelge 4.21	Chur Roma Kalıntıları Korunağının duyum analizi.....140
Çizelge 4.22	Therme Vals'in malzeme-etki tablosu152
Çizelge 4.23(a)	Therme Vals duyum analizi-1.....153
Çizelge 4.23(b)	Therme Vals duyum analizi-2.....154
Çizelge 4.24	İnceleme gezisi bulgularından ve Peter Zumthor'un diğer yapılarının araştırılması sonucu oluşturulan tasarım bileşenleri160
Çizelge 5.1	Modern Mimari kurgularda saptanan gözmerkezci odaklar163
Çizelge 5.2	Etkileyici mimarlığı tanımlayan kavramlarda dokunma olgusu166
Çizelge B.1	Birinci gruba ait değerlendirme tablosu örneği186

Çizelge B.2	Birinci gruba ait biliş haritası örneği.....	186
Çizelge B.3	İkinci gruba ait değerlendirme tablosu örneği.....	187
Çizelge B.4	İkinci gruba ait biliş haritası örneği	188
Çizelge B.5	Üçüncü gruba ait değerlendirme tablosu örneği	189
Çizelge B.6	Üçüncü gruba ait biliş haritası örneği.....	190
Çizelge C.1	Tüm katılımcılardan elde edilen verilerin sayısal özeti	191
Çizelge C.2	Yaşlara göre veri sayıları	192

**MODERN MİMARİDE BİÇİMSEL KURGULARIN SORGULANMASI VE
DOKUNSA MİMARLIK**

Pınar ÖKTEM ERKARTAL

Mimarlık Anabilim Dalı

Doktora Tezi

Tez Danışmanı: Doç.Dr. H. Selim ÖKEM

Mimarlığın gelişim süreci içinde, görme duyusu hep diğer duylardan daha üstün tutulmuş; bilgi, gerçeklik, iktidar ve etik gibi kavramlarla özdeşleştirilmiştir. Aydınlanma Çağı'ndan itibaren görme, bakma eylemi ile aklın birleşimi olarak kabul edilmiş ve diğer duyuları sistemli bir şekilde bastırmaya başlamıştır. Bu sayede, bedensel gözden farklı olan "aklın gözü" ortaya çıkmıştır. Modern Mimari düşüncenin kendi ürettiği ideal biçimleri doğrulamak için oluşturduğu kavramlar, baskın görmeyi temel alan özellikleri sebebiyle gözmerkezci paradigmanın kapsamına girmektedir.

Oysa insan duyuları olan bir canlıdır ve mekânı, sadece aklın gözüyle değil, tüm bedenle, deneyimler. Birbirinin aynı metrik boyutlara sahip iki mekânın her birinde kişinin farklı deneyime sahip olması hızlı üretilen, kolay ölçülüp, kolay temsil edilebilen dik açılı Kartezyen mekânın boyutsal ifadesinden daha kapsamlı bir bakış açısına ihtiyaç duyar. Bu yüzden, mimaride baskın olan gözmerkezci yaklaşımı sorgulamak gerekmektedir.

Bir mimari mekânın gücü, onun kalıcı bellekte bıraktığı izin derinliğine bağlıdır. Anılara kazınmayı başaran mimari, çoğunlukla en verimli ve görmeye dayalı olan değil; özneyi etkileyen mimaridir.

İlk bakışta soyut ve felsefi bir kavram gibi görünen dokunma olgusunu, mekânı deneyimleme sürecinde özne ve mimari arasında gerçekleşen etkileşim süreci olarak kavramak mümkündür. Mimarının görülen ve ölçülebilen özelliklerine göre daha zor ifade edilebilen bu ilişki, bedensel duyumu, hareketi ve zaman faktörünü de tasarıma dâhil ederek, mimarının etkileyici olmasını sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Gözmerkezcilik, Modern Mimarlık, etkili mimarlık, etkileyici mimarlık, dokunma, beden, duyum, duygulanım, bedensel hafıza, bellek, haritalama, mimari tasarım

**THE CRITIQUE OF THE COSTRUCTIONS OF MODERN ARCHITECTURAL
FORM: HAPTICITY IN ARCHITECTURE**

Pınar ÖKTEM ERKARTAL

Department of Architecture

PhD. Thesis

Adviser: Assoc. Prof. Dr. H. Selim ÖKEM

Throughout the historical process of architecture, the sense of sight has been valued above other senses and has been identified with other notions such as knowledge, reality, power and ethics. After the Enlightenment vision is accepted as the combination of “the sight” and “the mind”. Thus, despite being a part of body, the eye’s relation to other senses has been lost and the “eye of the mind” concept, which differs radically from “the eye of the body” is formed. Concepts that sublime the “eye of the mind” such as rationalism, functionalism, and gestalt became the basis of Modern Architectural episteme and set the architecture in the core of Ocular-centrism.

In fact, the human is a sentient being and in his experience through the architectural space, not only the mind and the eyes but the whole body, as well as the memories, the movements and the emotions are involved. Having different sensual experiences in spaces which have the same dimensions and forms, shows that, there must be a more comprehensive perspective in architecture than the dimensional expression of right angled Cartesian mind. That’s why ocularcentrism which is dominant in architecture should be questioned.

The affectivity of the architectural space depends on the depth of the trace left on mind. Architecture that succeeds to take place in our memory is mostly the one that is haptic.

The phenomenon of Touch is the interaction between the subject and the architecture during the experiencing of the architectural space. In contrast to visible and measured features, it is more difficult to represent this interaction. But, by including the whole body senses, movement and the time, the phenomenon of Touch makes architecture affective.

Keywords: Ocular-centrism, Modern Architecture, effective architecture, affective architecture, hapticity, body, senses, affect, memory, mapping, architectural design.

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Mimarlık üretiminde hacim ve mekân arasındaki fark, önemli bir olgudur. Mimarlığın insanın ihtiyaçlarının bir parçası olarak doğuşundan yola çıkarak, içerme eylemini gerçekleştirebilen bir alanın mekâna dönüşmesini sağlayan önemli noktalardan birisinin öznenin içinde bulunduğu mekânla kurduğu ilişki olduğunu söylemek mümkündür. Mimari mekân algısı birincil olarak özne üzerine kuruludur.

Ne var ki, mimarlık üretiminde, gerek tasarım gerekse değerlendirme ve eleştiri sürecinde; öznenin içinde var olduğu dünya ile iletişimini sağlayan bedensel duyum ve ona bağlı olarak meydana gelen psikolojik etkilenme, genellikle tasarım öncelikleri arasına alınmamaktadır. Bahsedilen öncelikler, görmeye ve akla vurgu yapan, faydacı ve estetik bir bakışla tanımlanmıştır. Bu baskın bakış, tarihin ilk dönemlerinden itibaren oluşmaya başlamış ve Modern Mimari düşüncenin¹ kendi ürettiği biçimleri dayandırdığı köken ve kavramların işlevsel ve akılcı olana evrilmesi nedeniyle güçlenerek devam etmiştir. Oysa, doğası gereği yaşama öncelikle bedeni ve hisleriyle bağlanan insanın mekândan beklentileri, bu ideal çerçeveye sınırlandırılacak kadar net ve basit değildir.

“Modern Mimaride Biçimsel Kurguların Sorgulanması ve Dokunsal Mimarlık²” adlı tez, Batı uygarlığını tarihin ilk dönemlerinden itibaren saran görme ve akıl odaklı kültürün

¹ Bazı kuramcılara göre, Modern Mimarlık, mevcut kuralların yıkılıp yeni kuralların üretildiği bir anlayışın ürünü olarak günümüzde evrilerek devam etse de; bu tezde ele alınan dönem, 19.yy sonu 20.yy'ın başında oluşan mimari düşünce tarzıdır.

² Uluslararası literatürde, kas sistemi ile ten üzerinden algılamaya vurgu yapan ve “*hapticity*” şeklinde ifade edilen “dokunsallık” olgusu, bu tezde sadece kas sistemi ve dokunma duyunu değil, öznenin mekânla kurduğu tüm bedensel ve psikolojik etkileşimi kapsayacak şekilde genişletilmiştir (bkz. Ek-A).

mimarlık pratiğine yansımasını ve Modern Mimarinin biçimsel kurgularındaki baskınlığını sorgulayarak; tasarım sürecinde sırt çevrilenleri tartışmaktadır.

Bu sorgulama, mimari mekânın tüm bedenle deneyimlenmesi ve bu deneyimleme sırasında öznenin bulunduğu mekânla kurduğu duysal ve psikolojik etkileşime vurgu yapan “dokunma” olgusu¹ üzerinden gerçekleştirilmektedir. Modern Mimari tasarım için öncelik olarak kabul edilmemiş olan bu olgunun mimariyi kavrama, anlamlandırma ve yorumlama bağlamında farklı bir bakış açısı yaratıp yaratamayacağı sorunsalı, çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır.

1.1 Literatür Özeti

Tarihin ilk dönemlerinden itibaren duyular hiyerarşik olarak sıralanmış ve görme duyusu diğerlerinden daha üstün tutularak; bilgi, gerçek ve etik gibi daha başka kavramlarla özdeşleştirilmiştir. Görmeye yüklenen üstün konum, temelde insanın varlığı ile birebir ilişkili olan mimarlık kültürüne de yansımış ve mimarlık, ağırlıkla görsel tasalar barındırmıştır.

Mimarlıkta “görme” olgusu, tarih boyunca hiçbir zaman tam anlamıyla bir problem haline gelmemiştir. Mimari, kendisini en iyi ve kolay biçimde görsel olanla anlatabilmiş, dahası, yerçekimine karşı koyan bir gücü temsil etmiştir (Eisenman [1]).

Hiç şüphesiz ki, mimari tasarım alanında görme duyusu önemli bir yere sahiptir. Bir yapı ya da mekânın görünüşü; onu deneyimleyen kişide yarattığı izlenim, temsil ettiği imge ve hatta bazen, kentin simgesel değeri açısından bağlayıcıdır. Bu anlamda mimari biçimin görsel niteliğinin önemsiz olduğu iddiası temelsiz ve gerçek dışı bir iddiadır. Bu tezde ele alınan ve sorgulanan olgu, bedensel gözle görme eyleminden tamamen farklı olan “akıl gözle görme”dir.

Aydınlanma Çağı’ndan itibaren görme, bakma eylemi ile düşünme eyleminin birleşimi olarak kabul edilmiş ve bedenden ziyade akılla ilişkilendirilmiştir. Bu sayede, diğer duyularla iletişimi bilinçli olarak koparılan ve hatta onları sistemli bir şekilde baskılayan “akıl gözü” ortaya çıkmıştır.

¹ Bu olgu, ayrıntılı olarak 3. Bölüm’de incelenmiştir.

Mimari üretim sürecinde ve sonrasında, batının mimari başarı ve mekânsal kalite algısına sızmış olan, akılla görmeye dayalı bu yaklaşım, literatürde “gözmerkezci” bakış olarak isimlendirilmiştir. Eski Yunan’dan başlayarak Modern düşünceyle güçlenen ve günümüzde hâlâ devam eden baskın görme¹ sorunsalı, mimarlığın göze hoş gelen bir strüktür olarak doğmasından ziyade; mimari üretim sürecinde, insanın mekânla kurduğu bedensel ve psikolojik etkileşimin yok sayılıp; ağırlıklı olarak faydacı ve estetik bağlamda planlanması çabasıdır.

Bu faydacıl-estetik bakış, amaç farkı gütmeden, gerek mimarinin bakılan nesne haline getirilmesi, gerek kapitalizmin günlük pratiklere yansımaları, gerekse bireyin kontrol altına alınması amacıyla olsun; gözmerkezci paradigmanın kapsamındadır.

Juhanni Pallasmaa’nın² [2], öznenin bedensel deneyimi dikkate alınmadan tasarlanan yapılar için kullandığı “retinal mimari” terimi, sahne dekoru ya da bir heykel gibi ele alınan ve görmeye odaklanılarak; insan bedeniyle uzaktan ve pasif bir ilişki içerisinde olan tasarımları tanımlamaktadır. Bu tasarımlar, gözmerkezçiliğin mimarlık pratiğinde kurmuş olduğu ağırlığın sonuçlarıdır.

Mimaride gözmerkezçiliği sorgulanması gereken bir olgu haline getiren şey, akılla özdeşleştirilmiş olan baskın gözün akla ve görmeye dayalı verim odaklı bir çerçeve oluşturarak; mimarinin duyum ve deneyimleme süreciyle ilgili olan yönünü bu çerçevenin dışında bırakmasıdır.

Yukarıdaki önermenin karşıtı az sayıdaki örnek dışında, Modern Mimari söylem de aklın gözüyle görmenin baskınlığı üzerine kurgulanmıştır. Bunun nedeni, Modern düşüncenin biçimsel kaynağını dayandırdığı kurguların kökeninin, duyum ve doğadan akıl, verim ve işleve evrilmiş olmasıdır³.

Yaşamı nesnel biçimde kodlamayı hedeflemiş ve bu haliyle endüstriyel devrin makineleşmeyi yücelten ruhunun sonuçlarını taşıyan modern insanın oluşturduğu [3]

¹ Bedendeki diğer duyuları baskıladığı için “akıl göz” olgusu tezde, “baskın göz”, “bedensiz göz” ya da “Kartezyen göz” gibi farklı terimlerle de ifade edilmiştir. Tüm bu terimler, EK-A’da açıklanmıştır.

² (1936 -) Fin mimar ve akademisyen.

³ Mimarlığın tarihsel sürecinin sürekliliği olgusu ve dönemlerin kendi biçimlerini doğruladığı köken arayışlarına Bölüm 2.1’de değinilecektir.

bu düşünce biçiminde, estetik kavramı da akılcılık ve işlevle ilişkilendirilmiş; bunun sonucunda Modern Mimari düşünce, ideali, gerek bina gerekse kent ölçeğinde net ve çelişkisiz olanda aramıştır (Karakurt [4]).

Kendisini klasik gelenekten kurtarmaya çalışan Modern düşünce, mimari biçimi en temel ve en saf olana indirgemeyi, kendisinden önceki temsiliyetçi düşünceden sıyrılmak olarak nitelendirmiş ve mimarlığın sadece kendi işlevini somutlaştırması gerektiğine inanmıştır. Bu hedefle oluşturduğu ideal gerçeklik çerçevesinin, mimari bağlamda olması gerekeni birebir temsil ettiğini savunmuştur.

Modern mimarlar, kendilerinden önceki dönemlere kıyasla çok daha sağlıklı, hızlı ve ucuz binalar üretirken; tasarımlarının duysal eksikliğini önemsiz bulmuşlardır. Richard Sennett'e¹ göre [5], kent içinde elle tutulur bir sıkıcılık, monotonluk ve kısırlığa yol açan bu lanet; modern bilimin insan bedeni üzerindeki araştırmalara verdiği önem göz önüne alındığında oldukça ironiktir.

Özneyi ait olduğu, içinde yaşadığı mekândan koparan süreç, Modernitenin düzenlenmeye direnç gösteren bireysellikten duyduğu rahatsızlık sonucunda, bedeni edilgenleştirmesiyle başlamıştır. Edilgen bedenlerin akılla kaplanması²; mega kentlerin oluşumu, tüketim kültürü ve teknolojik hız ile desteklenmiştir. Modern zamandan başlayarak, bireyin serbestçe dolaşımı, bedenin içinde hareket ettiği mekândan beklediği duysal taleplerden üstün gelmiş; modern birey dokunma krizi geçirmeye başlamıştır. Temas kurmayan, sadece seyreden edilgen özne, artık mekâna bir tabloya ya da heykele bakar gibi yaklaşmaya başlamıştır.

Martin Heidegger'e³ göre [7], modern çağın en temel düşüncesi, dünyanın bir resim olarak fethedilmesidir. Burada kastedilen resim, her şeyin sınırlarını kendi belirleyen modern insan tarafından üretilen yapılandırılmış görüntüdür. Biçimsel mükemmelliğin

¹ (1943-) Modern kent içinde bireyin yaşamını irdelediği eserleriyle dikkat çeken Amerika doğumlu sosyolog ve yazar.

² Alman sosyolog Georg Simmel'e göre [6], metropol koşullarındaki sayısız uyaran ve hızlı zaman-mekân akışı insanoğlunun kendisini bu karmaşıklıktan korumak için bir savunma mekanizması geliştirmesine ve bir mantık bariyeri kurmasına neden olmuştur. Bu kabuk, pek çok kentliyi yaşama zenginlik katan tüm diğer eylemlerden soyutlanmış ve sonuçta kayıtsız, bıkkın ve tek boyutlu hale getirmiştir.

³ (1889-1976) Varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden biri olan Alman filozof.

peşinde sadece görmeye odaklanarak tasarlanan retinal mimari, kontrol ve hızı yüceltirken aslında dünyayı seyirlik bir dekora, toplumu da seyirciye indirgemektedir (Pallasmaa [8]).

Oysa mekân sadece aklın gözüyle değil, tüm bedenle deneyimlenmektedir. Bu süreçte, mimari ve özne arasında oluşan bir etkileşim söz konusudur. Bahsedilen etkileşim, kişinin yaşadığı dünyaya algıları aracılığıyla bağlanmasından kaynaklanmaktadır. Bedensel duyumun ve bu duyumun insan psikolojisinde meydana getirdiği etkilenme durumu, öznenin mimariyle bütünleşmesini sağlayan “dokunma” olgusudur.

Mimarinin ölçülebilen ve görülen özelliklerine nazaran çok daha zor ifade edilen dokunma olgusu, bilişsel olarak da ayırt edilebilmektedir. Kalıcı bellekte yer etmiş olan mimari mekânın nitelikleri incelendiğinde, anı olarak uzun süreli bellekte yer etmeyi başaran mimarinin, çoğunlukla işleve ve görmeye dayalı olan değil; özneyi etkilemeyi başaran mekân olduğu görülmektedir. Bu etkilenmeyi sağlayan, ağırlıklı olarak, mekânın dokunsal özellikleridir¹.

Tezin gelişim süreci içinde, Modern Mimarinin belli kavramsal kökenlere dayanarak inşaa ettiği ve bazılarının geçerliliği günümüzde de devam eden kurgular sorgulanarak; dokunsal duyarlılığa dayalı başka bir mimari bakışın, mimari tasarıma kaynak oluşturabilecek eleştirel bir kavrayışın olanaklı olup olmadığı tartışmaya açılmıştır.

1.2 Tezin Amacı

Mimarlığın üretiminde, öğretilişinde ve kavranışında, gözmerkezci bir eğilim söz konusudur. Tarih boyunca izlerine rastlanan bu eğilim, dönemin ekonomik ve siyasal zeminine destek oluşturmak amacıyla Modernitenin her türlü sosyal ve kültürel pratiğe nüfuz etme eğilimi sonucunda; Modern Mimari düşüncenin kendi belirlediği ideal gerçekliğe ulaşmak için oluşturduğu kurgularda da varlığını güçlenerek sürdürmüştür.

Günümüze kadar devam etmiş olan bu kavrayış biçimi, öznenin deneyim sürecinde mekânla kurduğu bedensel ilişkiyi, bu ilişkinin sonucunda meydana gelen bedensel hafızayı, hareket ve zaman olgularını çok fazla dikkate almamıştır.

¹ Mekânın gözmerkezci ve dokunsal olarak ele alınan özellikleri 4. Bölümde ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Ne var ki, insanın mimari mekândaki bedensel ve psikolojik deneyimi, kullanıcı memnuniyeti açısından önemlidir. Bu memnuniyetin bilişsel izleri, kalıcı bellekte depolanmış mekânın nitelikleri üzerine yapılan bir çalışmayla ortaya konmak istenmiştir.¹ Mekânın tüm bedenle algılandığının bilinciyle, görme dâhil tüm duyuları, hareketi ve zaman kavramını tasarıma dâhil eden, konuma ve olaylara bağlı olarak yeniden üretilmeye ve yoruma izin veren ve tüm bunların getirisi olarak, özne ve mekânın bütünleşmesini sağlayan dokunma olgusu², gözmerkezciliği fenomenolojik yönden aşan bir kavrayış biçimini temsil etmektedir.

Bu tezin amacı, gözmerkezci paradigmadan farklı olarak, mimariyi kavramanın, anlamlandırmanın, tasarım üzerine düşünmenin ve tasarıma kaynak olabilecek başka bir çıkış noktasının varlığını ve bunun önemini tartışmaktır.

Çalışmanın hedefi, mimaride baskın gözün hâkimiyetine dayanan Modern Mimari kurguları araştırmak; bu kurguları dokunma olgusu bağlamında kavramsal karşıtlıklar oluşturarak sorgulamak; mimari tasarımda dokunsal öğelerin bilişsel izlerini kalıcı bellek üzerinden tespit etmek, dokunsal özelliklerin mekânsal deneyimdeki etkilerini ortaya koymak ve dokunma olgusunun nasıl temsil edilebileceğine yönelik örnek bir çalışma sunmaktır.

1.3 Hipotez

Verim ve usa vurgu yapan Modern Mimari kurgular, her ne kadar amaçlanan sadece bu olmasa da; mimaride aklın gözünün baskılayıcı yanının daha da güçlenmesine yol açmıştır. Estetik, biçim, anlam, temsil ve mekânsal iletişim, görme ve akılcılık ile bağdaştırılmıştır.

Modern Mimarinin faydacıl yaklaşımı tasarımın birinci amacı olarak kabul ettiği pek çok örneğinde, mekânı akılcı olana ve gözle ölçülebilene indirgemesine rastlamak mümkündür. Bu tavır, mimarinin tinsel niteliğine gereken önemi vermemiştir. Oysa

¹ Tezin yönteminin ilk aşamasını oluşturan anket çalışması ve sonuçları 4. Bölüm'de yer almaktadır.

² Özne ve mekan arasındaki birleşme kavramına Bölüm 3.2'de ayrıntılı olarak değinilmiştir. Özetlemek gerekirse bütünleşmeyle kastedilen, mekânı tinsel temasla, duyarak, koklayarak ve içinde hareket ederek deneyimlerken, onun da maddesel yanıyla, ortamın fiziksel koşullarıyla ve bu koşulların psikolojide oluşturduğu etkilerle kişiye dokunmasıdır.

mimarinin temsil edilemez bir yanı vardır ve bu, öznenin bedensel algısı ve psikolojik etkilenmesi ile ilgilidir.

Bu çalışmanın hipotezi, mimari temsillerin bakan özne üzerine kurulu olduğu, tarihsel süreklilik içinde öznenin gördükleri üzerinden akıl yürüteceği bir temsil biçiminin geliştirildiği; görme duyusunun baskınlığı altında gerçekleşen böylesi bir temsil süreci ile birlikte ortaya çıkan düşünmenin tasarlama ve deneyimleme biçimleri yanında diğer duyuları¹ ikincil bir kategoriye indirgediğidir.

Tez boyunca ortaya konmaya çalışılan sav, dokunma olgusu ve bu olguya bağlı olarak ortaya çıkan deneyim, iletişim, yeniden üretim ve algı farklılıklarının mimarlık alanında esasın dışına itilebilecek konular olmadığı, aksine mimari kavrayışı genişletebilecek, zenginleştirebilecek ve çoğaltabilecek ipuçlarını barındırdığıdır.

1.3.1 Kapsam

Bu tez, batı kültürünün gözmerkezci bakışı, bu bakışın Modern Mimari düşüncenin biçimsel kurgularına yansımaları üzerinden ortaya koymaktadır. Çalışma, temel olarak, öznenin deneyimi, mekânla kurduğu iletişim ve bedensel duyum üzerinden anlatılmaya çalışılan dokunma olgusunu ve modern mimarinin mutlak doğru olarak kabul ettiği kurguların bu olgu üzerinden sorgulanmasını kapsamaktadır.

Tez, yapısal olarak beş bölümden oluşmaktadır. **İlk bölümde** çalışmanın amacı ve yöntemi hakkında kısa bilgiler verildikten sonra; **ikinci bölümde**, kültürel, düşünsel ve ekonomik anlamda baskın göze, Modern düşüncenin ve yeniden inşa edilen modern bireyin temellerini oluşturan değişimlere ve bu değişimlerin gözmerkezçiliği güçlendirdiği sürece değinilmiştir. Yine bu bölümde Modern düşüncenin mimarlık pratiğine olan etkisiyle Modern Mimarinin biçimsel anlamda kendisini doğruladığı kurgularında aklın gözünü nasıl araçsallaştırdığı üzerinde durulmuştur.

Üçüncü bölümde, dokunma olgusu tartışılarak; Modern Mimari düşüncenin kurgusal altyapısı, her bir kavrama karşılık gelen ve ötekini fenomenolojik açıdan aştığı

¹ Görme dâhil tüm duyuların dokunma duyusunun evrilmiş türevleri olduğu Bölüm 3.2'de açıklanmıştır.

düşünülen başka bir kavram üzerinden¹ sorgulanmıştır. Gözmerkezcilik ve dokunma olgularının mimari tasarıma yaklaşımındaki farklar belirlenerek, Modern Mimarinin biçimi doğrulamak için oluşturduğu tanımlı çerçevenin dışında bıraktığı noktaların önemine dikkat çekilmiştir.

Dördüncü bölümde, tezin dayanağı olan hipotezin geçerliliğini denemek üzere kullanılan iki aşamalı araştırma yöntemi ortaya konmuştur. İlk olarak, mekânın kalıcı bellekte bıraktığı izleri tespit etmek amacıyla, yüz kişiyle gerçekleştirilen açık uçlu bir anket çalışmasına yer verilmiştir. Kalıcı bellekte saklanan mekânın özelliklerinde dokunsal ve gözmerkezci öğelerin ağırlığını anlamaya yönelik yapılan bu çalışmayla, dokunma olgusunun kullanıcının bilişsel mirası açısından önemine işaret edilmiştir.

Yine bu bölümde, alan çalışmasının ikinci aşaması kapsamında, tasarımlarında deneyim, anı, malzeme ve duyuların önemini altını çizen Pritzker ödüllü mimar Peter Zumthor'un² beş adet yapısı deneyimlenerek bir gezi güncesi oluşturulmuş ve inceleme sırasında elde edilen verilerle, mekânın dokunsal haritalamasına ilişkin örnek bir çalışma sunulmuştur.

Son bölümde tüm çalışmadan elde edilen sonuçlar ve gelecekteki araştırma önerileri belirtilmiştir.

1.3.2 Yöntem

Bu çalışmada literatür taraması ve iki aşamalı alan çalışmasından oluşan bir yöntem kullanılmıştır.

Literatür Taraması

İlk olarak, konuyla ilgili literatürün okunup irdelenmesi amacıyla kaynak taraması yapılmıştır. Tezin kuramsal altyapısını oluşturan ikinci ve üçüncü bölümlerde; bildiriler, süreli ve süresiz yayınlarda çıkan makaleler ve tezler üzerinden araştırma yapılarak; konuyla ilgili terim ve kavramlar sınıflandırılmıştır. Bu konuda;

¹ 3. Bölüm'de yer alan Çizelge 3.1, dokunsallık ve gözmerkezcilik kapsamında ele alınan ve birbiriyle karşılaştırılan kavramları göstermektedir.

² 1943 doğumlu İsviçreli mimar, 1998 yılında Carlsberg Mimarlık Ödülü'ne, 1999 yılında Mies van der Rohe Ödülü'ne ve 2009 yılında Pritzker Mimarlık Ödülü'ne layık bulunmuştur.

- Modern Mimarlık söyleminin kurgulanmasında öne çıkan, görme-akıl ilişkisine dayanan anlatılar, kavramlar ve bunların birbiriyle olan düşünsel ilişkiler;
- Ortaya konan gözmerkezci çerçevenin dışında bırakılan dokunma olgusunu tanımlayan kavramlar ve bu kavramların gözmerkezcilik kapsamında ele alınan kurgularla karşılaştırılması; şeklinde kategorik bir yapılandırmaya gidilmiştir.

Tezin ikinci bölümünde, gözmerkezçiliğe ve modern mimari kurgularda gözün araçsallaştırılmasına odaklanıldığından, baskın gözün ne anlama geldiği, değişen özne-nesne ilişkisi, bedensiz gözlemcinin oluşumu ve yeni gözlemciye uygun olan gözlem teknikleri ile Modern Mimarinin biçimsel kurguları üzerine yazılmış metinlere gönderme yapılmıştır. René Descartes, Le Corbusier, Adolf Loos, Michel Foucault, Peter Eisenman, Richard Sennett, Martin Jay, Jonathan Crary, Juhanni Pallasmaa ve Donncha Kavanagh tarafından üretilmiş yayınlar, bölümde en çok gönderme yapılan kaynaklardır.

Modern mimari kurgulara yansımış olan gözmerkezçiliğin sorgulandığı **üçüncü bölümde** ise, duyuların bilişsel olarak dokunma olgusu üzerinden kavranışı, etkili ve etkileyici mimarlığın¹ farkı, mimarlıkta dokunma olgusu ve bu olguyu tanımlayan kavramlar üzerine yazılmış metinler taranmıştır. Merleau Ponty, Martin Heidegger, Manfredo Tafuri, Ignasi de Solà- Morales, Bernard Tschumi, Peter Eisenman, Juhanni Pallasmaa ve Stan Allen tarafından üretilmiş metinler, bu bölümde en çok atıfta bulunulan yayınlardır.

Tezin kuramsal altyapısı, ikinci ve üçüncü bölümlerde irdelenen kavramları yansıtan proje örnekleri ve oluşturulan çizelgelerle zenginleştirilmiştir.

Alan Çalışması 1- Mekâna Ait Bilişsel İzlerin Çözümlemesine Yönelik Anket ve Çok Eksenli Değerlendirme Diyagramları

Hipotezi sınamak için tercih edilen alan çalışmasının ilk aşaması, 30'u mimarlık öğrencisi, 30'u profesyonel (mimar, inşaat mühendisi, iç mimar) ve 40'ı farklı meslek gruplarından oluşan çeşitli yaş ve cinsiyetlerde toplam yüz kişiye uygulanan açık uçlu

¹ (Effective and affective architecture) Bu tanımlarla kastedilen tasarım olguları Bölüm 3.1'de ayrıntılı olarak anlatılmıştır.

ankettir. Ankette, kullanıcıların bizzat deneyimledikleri ve bu deneyim sırasında kendilerini etkileyen bir yeri, neden o yeri seçtiklerini açıklayarak anlatmaları istenmiştir.

Bu çalışma, kalıcı bellekte depolanacak kadar kullanıcının hayatında yer etmiş olan mekânın, hangi özellikleriyle hatırladığını bulmak ve bu özelliklerin ne kadarının üçüncü bölümde tartışılan dokunma olgusu ile ilişkili olduğunu tespit etmek amacıyla, gerçekleştirilmiş ve sonuçlar irdelenmiştir.

Anket çalışmasının odak noktası, yaşamı boyunca pek çok yapıyı ya da mekânı deneyimlemiş olan kişilerin özellikle unutamadıkları ve anılarında yer etmiş olan özel yerin onlar için neden bu kadar unutulmaz olduğunu belirlemektir. Bu sebeple soru, bireylerin mekânsal deneyimlerini ve bu süreçte yaşadıkları duygu, düşünce, yorum ve eğilimlerini hiçbir yönlenebilirliğe maruz kalmadan serbestçe ortaya koyabilecekleri şekilde, açık uçlu hazırlanmıştır.

Katılımcıların mekânı betimlerken kullandıkları kavramlar, tezin ikinci ve üçüncü bölümde ele alınan kuramsal altyapıya dayanılarak ve belirli bir puanlama sistemi kullanılarak¹ niteliksel olarak sınıflandırılmıştır. Bu sınıflamaya göre çok eksenli bir değerlendirme diyagramı² oluşturulup; elde edilen veriler, bu diyagramlara işlenmiştir.

Çok eksenli değerlendirme diyagramlarının değişik kullanım biçimlerine örnek olarak psikolog Hans Jürgen Eysenck'in 1947 yılında ortaya koyduğu Eysenck Kişilik Modeli³ ve Amerika'lı politikacı David Nolan'ın 1971 yılında oluşturduğu Nolan Çizelgesi⁴ verilebilir. Bu çizelgeler, anlatı ve kişisel ifadeler gibi sayılması ve hesap edilmesi zor verilerin

¹ Ankete ait verilerin nasıl gruplandırıldığı ve nasıl değerlendirildiği Bölüm 4.1'de ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

² Multi Axis Assessment Diagram.

³ (Model of Personality) Eysenck, kişiliğin, hastaların davranış biçimleri ve duyguları hakkında sorulara verdikleri yanıtların iki eksenli diyagrama işlenmesiyle bilimsel olarak incelenebileceğini iddia etmiş ve Eysenck kişilik envanterini bulmuştur. Kişilik modeli diyagramı, dengeli-dengesiz(stable-unstable) ve içedönük-dışadönük (introverted-extroverted) karşıtlıkları ve bu karşıt kavramların kesişimlerinin tanımladığı kişilik özelliklerinden oluşmaktadır [9].

⁴ (Nolan Chart) Halkın politik tercihini daha ayrıntılı olarak belirlemek için oluşturulan diyagram, "ekonomik özgürlüğü" temsil eden dikey ve "bireysel özgürlüğü" temsil eden yatay eksenlerden oluşmaktadır. Katılımcıların verdiği yanıtlara göre işlenen diyagram, politik görüş ve özgürlüklere olan tolerans arasındaki ilişkiyi ortaya çıkartmaktadır [10].

analizine, kodlanmasına ve organize edilmesine olanak vermeleri sebebiyle tercih edilmiştir.

Organize edilen veriler, her bir grup için etkili mimarlığı tanımlayan gözmerkezci özellikler ve etkileyici mimariyi tanımlayan dokunsal özelliklerin herhangi birinin baskın olması ya da ikisinin de eşit derecede baskın olması durumları göz önüne alınarak senaryolaştırılmıştır.

Alan Çalışması 2- İnceleme Gezisi ve Dokunsal Haritalama

Mimarlığın dokunsal özelliklerinin özne ve mekân arasındaki etkileşim ve öznenin deneyimi ile yakından ilgili olduğu savından yola çıkılarak, alan çalışmasının ikinci adımının kişisel deneyimler ve etkilenmeler üzerine kurgulanmasına karar verilmiştir. İnceleme gezisiyle hedeflenen, dokunsal duyarlılıkla tasarlanmış mimarinin kullanıcı üzerindeki etkilerini, bu etkilerin nasıl sağlandığını ve özne tarafından nasıl yorumlandığını bireysel bir deneyimle belirlemek ve ifade etmektir.

İnceleme gezisi ve dokunsal haritalama çalışması için, tasarım amacını ve sürecini duyum ve etkilenme üzerinden şekillendirdiği saptanan Peter Zumthor'un Avrupa'da tasarladığı beş yapı (Kolumba Müzesi, Köln; Bregenz Sanat Müzesi, Bregenz; Saint Benedict Şapeli, Sumvitg; Chur Roma Kalıntıları Korunağı, Chur ve Therme Vals, Vals) seçilmiştir. Bu yapılar Şubat- Ağustos 2013 tarihleri arasında ayrı ayrı gezilerek, dokunma olgusu üzerinden incelenmiştir. İnceleme sırasında, mimarın soyut ve somut tasarım öğeleri, bu öğelerin mekânda kullanım biçimleri ve öznedey meydana getirdiği duygulanım belirlenmiştir.

Gezinin bulguları, ilk olarak bir gezi güncesiyle (notlar, eskizler, fotoğraflar, video çekimleri ve örneklerin toplamasıyla) kayıt altına alınmıştır. Daha sonra bu bulgular, mimarinin görülen ve ölçülebilen özelliklerine kıyasla daha zor temsil edilen dokunma olgusunun temsiliyetine dair bir deneme oluşturması amacıyla; kavramsal röntgen analizi, malzeme-etki tablosu ve duyum analizinden oluşan dokunsal haritalama¹ çalışması ile ifade edilmiştir.

¹ Dokunsal haritalama ayrıntılı olarak Bölüm 4.2'de anlatılmıştır. Duyum analizleri, tez metni içinde küçültülmüş olarak görülmektedir. Bu analizler, daha okunaklı boyutlarıyla Ek-D içinde yer almaktadır.

MODERN MİMARİNİN KURGULARINDA GÖZMERKEZCİLİK

“Hayatımızın tüm yönetimi duyularımıza bağlıdır ve görme, onların içinde en kapsamlı ve en asil olduğundan bu gücü arttırmak amacıyla bulunan icatların en yararlı olacaklarına hiç şüphe yoktur.”

Descartes, 1596-1650 ([11], s.65)

Görme duyusu tarihin ilk dönemlerinden bu yana en soylu ve önemli duyu olarak kabul edilmiştir. Efsaneye göre M.Ö. 500 yılında Heraklitos¹ ([12], s.1):

“Tümü içinde üç şey; görme, duyma ve bilgi, bunlar en çok gurur duyduğum şeylerdir. Gözler, kulaklardan daha iyi birer tanıktır.”

ifadesini kullanmıştır. Aydınlanma Dönemi öncesinde duyular, hiyerarşik olarak görme duyusu en üstte, duyma, koklama, tatma ve en alt sırada dokunma duyusu olacak şekilde sıralanmıştır (Van Ede [13]). Hatta Aristoteles², tat alma ve dokunma duyularını hayvani, diğer duyuları da insani duyular olarak sınıflamıştır (Synnott [14]).

Görme duyusunun, kısa zamanda beyne iletebildiği sayısız bilgi ve ortama uyum sağlamasındaki muazzam hızı düşünüldüğünde; bu duyuya duyulan hayranlığı ve onunla ilişkilendirilen tüm kültürel ve sosyal inanışların neden bu kadar güçlü olduğunu anlamak hiç de zor değildir.

Moderniteyle birlikte kuvvetlenen ve önce gündelik yaşama daha sonra da toplum ve kültürle birebir ilişkili mimarlık pratiğine sızan ve son yıllarda eleştirilen baskın görme olgusu, beden bir parçası olan göz tarafından gerçekleştirilen görme olgusundan

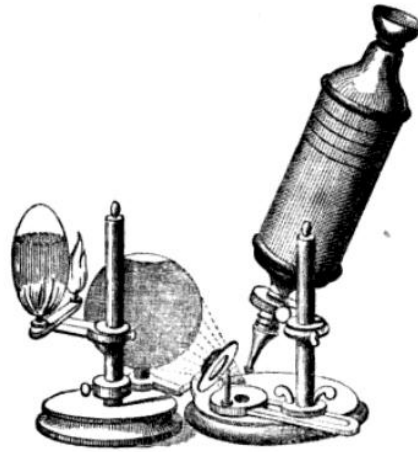
¹ (MÖ 535? –MÖ 475) Anadolu Efes'de yaşayan Sokrates öncesi (Pre-Socratic) filozof.

² (MÖ 384 –MÖ 322) Fizik, gökbilim, ilk felsefe, zooloji, mantık, siyaset ve biyoloji gibi konularda eserler vermiş düşünür.

oldukça farklı bir anlayışa işaret etmektedir. Gözmerkezci paradigmayı anlayabilmek için bedende bulunan gözlerle “aklın gözü” ayrımını iyi yapmak gerekir. Modern düşünce, yetersiz olan beden gözü ve saf aklın gözü arasındaki ayrımın temelidir (Kavanagh [15]).

Bu iki olgu arasındaki fark, temel olarak “görmek” ve “bakmak” arasındaki ilişkiyle açıklanabilmektedir. Bakmak, gözlerle bir nesneye odaklanmak, görmek ise bakma eylemini düşünme eylemiyle birleştirilerek o nesne hakkında elde edilen bilgiyi beyne iletmektir. Temel olarak görme, bakma eylemi ile aklın birleşimidir.

Görme olgusunun diğer tüm duyuları bastırıp bilginin ve gerçekliğin temeli kabul edilmesi süreci, temellerini Aydınlanma Çağı’nda atmıştır. Aydınlanma Çağı’ndan itibaren bilimsel alanda yapılan çalışmaların ve yeni geliştirilen tekniklerin¹ büyük bir bölümü, insanın görsel veriyi elde etmesini arttırmaya yönelik olmuştur [13]. Bu sayede, insanın en çok bilgi edinmesini sağlayan ve güvenilirliği diğer duyularına göre fazla olan algı organı geliştirilerek, insanın doğayı aşan bir güç elde etmesi hedeflenmiştir. Artık insan gözü, daha önce hiç görmediği uzaklıkları ya da büyüklükleri bile görebilecek hale gelmeye başlamıştır.



Şekil 2.1 Birleşik mikroskop, Robert Hook, 17.yy [16]

¹ İnsan gözünün göremeyeceği kadar küçük cisimlerin birkaç çeşit mercekle yardımıyla büyütülerek görüntüsünün incelenmesini sağlayan mikroskop (Şekil 2.1) ve gökyüzünü gözlemlemek için geliştirilen teleskop 17.yy’da icat edilmiştir.

Doğallığını yitiren, teknolojiyle desteklenerek normalde göremeyeceği boyutlardaki nesnelere bile görmeye başlayan, dolayısıyla daha önce hiç olmadığı kadar güçlenen göz, bedensel göz olmaktan çıkıp “aklın gözü”ne dönüşmüştür. “Aklın gözü” olarak terimleşen ve gözmerkezciliğin temelini oluşturan baskın göz, bedendeki tüm duyuları aldatici kabul ederek onları sistematik olarak yok etmiştir.

Tarihçi ve yazar Martin Jay’ın “Downcast Eyes” adlı eseriyle [17] güncellenen gözmerkezcilik, görmenin diğer tüm duylardan üstün olduğu ve benzersiz bir bilgi üretimi ile bağdaştırılabileceği fikri olarak tanımlanmaktadır. Bu düşünce, modernite ile birlikte, hayata duygulardan sıyrılıp mantık çerçevesinde bakılması ve tüm yaşamın nesnellikle ele alınması şeklinde genişlemiştir.

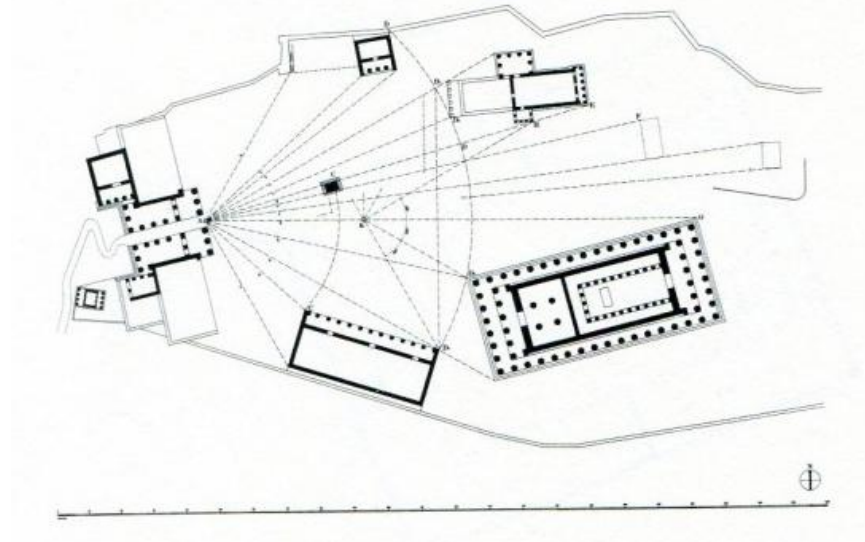
Batı kültüründe gözmerkezci düşünce, toplumsal ve sosyal değerlerle ilişkilendirilip günlük yaşama o kadar ustaca dâhil olmuştur ki, dilbilim alanında da görmenin insan varlığı ve akılla bağdaştırılmasının izlerine rastlanmaktadır. İngilizcede göz anlamına gelen “Eye” sözcüğünün okunuşuyla ben anlamına gelen “I” sözcüğünün okunuşunun fonetik olarak aynı olması ve “anlıyorum” anlamında söylenen “I see” söz kalıbının aynı zamanda “görüyorum” anlamına gelmesi, görme duyusu ile benlik imgesinin ve anlamın bağdaştırılmasından kaynaklanmaktadır (Anderson [18]).

Dünyayı nesnel olarak değerlendirip; hayatı bilimsel veriler üzerine inşa eden modern dönemde kuvvetlenen, dolayısıyla Modern Mimarlık düşüncesine yansıyan ve bireyin duyumsuzlaşmasına yol açan gözmerkezciliği daha iyi anlayabilmek için onu oluşturan olgusal ve tarihsel süreci kısaca ele almak gerekmektedir.

2.1 Olgusal ve Tarihsel Yönüyle Gözmerkezci Paradigma

Eski Yunan’da mimari ve kentsel mekân üzerine yapılan çalışmalar [19]; o dönemde şehirlerin tasarlanmasında ortalama boy yüksekliğine sahip bir bireyin tapınağın kapısında son basamakta durduğu noktadan belirli bakış açılarıyla radyan ışınlar çizildiğinde önemli kabul edilen diğer yapıların köşelerinin bu ışınlar üzerine konumlanmasına dikkat edildiğini göstermektedir (Şekil 2.2).

Perspektiften yararlanılarak elde edilen bu konumlandırma sayesinde, tüm yapılar tek bir noktadan rahatlıkla görülebilmekte ve böylece uzak mesafelere rağmen her şey kontrol altında tutulabilmektedir.



Şekil 2.2 M.S. 450'deki Atina şehir planının analizi, Doxiadis, 1937 [20]

Bu bilgi, mimari ve kentsel tasarımda görme duyusuna verilen önemin yeni bir olgu olmadığını göstermektedir. Ancak, diğer duyuları aldatıcı kabul eden ve kesin bilginin elde edilmesini sağlayan, bedenin zayıflıklarından kurtarılmış saf akli temsil eden baskın göz, en başarılı şekilde tamamen bilimsel ve akılcı bir dünya görüşünün benimsendiği modern dönemde uygulanmıştır.

Modern düşünce, genel bir davranış biçimi olarak değişen zamanın bilincinde olmaya odaklanmıştır. Yeni zaman bilinci, daha hareketli bir toplum yapısının, tarihte meydana gelen hızlı gelişmelerin ya da gündelik hayattaki düzensizliğin farkında olmaktan daha fazlasına; saf, kusursuz ve kalıcı bir varlığı ifade eden bir değere bürünmüştür. Bu nedenle Modernite, geleneğin normal olarak kabul ettiği her şeye başkaldıran bir deneyim olarak kabul edilmiştir (Habermas [21]).

Bu başkaldırı, beraberinde yeni dinamiklerin oluşmasını sağlamıştır. Modern hareket, tarihi olan her şeye yapılan eleştiriler sonucu ortaya çıkan yeni akılcı düşünceyi sosyal ve günlük pratiklere de uygulayarak; kendisine akılcılığı doğrulayan kurgular yaratmıştır. Hem kuramsal düzlemde hem de uygulama alanında tek bir ortak bakış benimsenerek, ihtiyaç duyulan yeni mimarlığın temelleri atılmıştır.

Mimarlık tarihi, çoğu kişi tarafından algılandığının aksine, zaman içinde başlangıç ve bitiş noktaları kesin olan dilimlerin ardı ardına sıralanması şeklinde değil; belirli kırılma noktalarının yer aldığı, sürekliliği olan bir bütün olarak yaşanmıştır. Ancak bu bütün içinde ortaya çıkan biçimlerin birbirlerinden farklılaşmaları, her mimari akımın kendi biçimlerini doğrulayacak yeni bir köken seçmesiyle mümkün olmuştur (Eisenman [22]).

Modernitenin geçmişi reddetme düşüncesiyle, yeni buluşlar, yeni malzemeler ve yeni tekniklerle ivmelenerek, biyolojiden felsefeye kadar pek çok alanda kurmaya çalıştığı usa ve teknolojiye dayalı yeni düzende, modern mimarının kendi ürettiği biçimleri doğrulamak için seçtiği köken akılcı ve işlevsel olana evrilmiştir. Dolayısıyla, modern aklın tasarım yöntemini nesnel olarak ifade edilmeyen duyumsama değil; sadece mühendislik algısıyla elde edilebilen kesin analiz ve yargılar oluşturmuştur.

İşte bu yeni mimarlığın temellerini atan süreç, 17.yy 'da başlayıp devam eden ve esas olarak öznenin kendi bedeninden kopması, öznenin hareketlerinin kontrol altına alınması ve öznenin bulunduğu mekândan koparılmasıyla sonuçlanan bir dizi gelişmelerin oluşturduğu bir sürekliliktir.

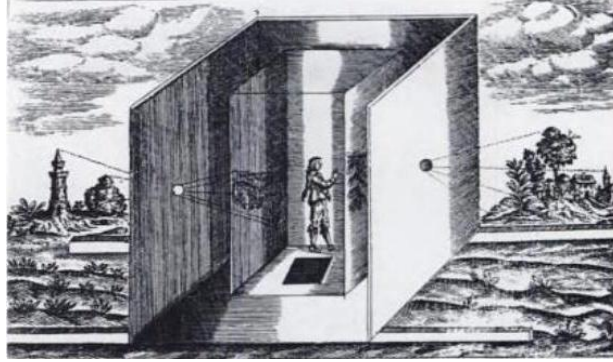
2.1.1 Öznenin Bedenden Kopuşu

Modernitenin temel kurgularının üzerine oturduğu dünya görüşünün felsefi ve bilimsel arka planına bakıldığında, öznenin yani gözlemcinin bünyesinde meydana gelen önemli bir değişimi görmek mümkündür. Bu değişim, nesnelere bedensel etkileşim kuran ve bu etkileşim sonucunda beliren kişisel kanısını gözlem sürecine dâhil eden bireyden, çevresine tamamen nesnel yaklaşan bedensiz gözlemciye geçiştir.

Gözlemci, en basit anlamıyla gören kişidir; ancak gözlemcinin aynı zamanda belirli gelenekler ve sınırlama sistemlerinin içinde yer alan tarihsel bir gerçekleşme alanı olduğu da unutulmamalıdır. Dünyayı hem tüm çıplaklığı ile kavrayabilen hem de kendisi bizzat bu dünyanın içinde yer alan bir gözlemcinin var olması mümkün olmadığına göre, algı ya da görme eyleminin kavranışında değişen, aslında gözlemcinin içinde bulunduğu kuvvet ve kuralların değişimidir (Crary [23]).

19.yy'a kadar görme deneyimi ve gözlemci "Camera Obscura" üzerinden kavranmıştır. Camera Obscura (Şekil 2.3), gözlemcinin bulunduğu karanlık odada yer alan yüzeye dış

dünyanın yansıtılmasını sağlayan optik bir araçtır. Ancak bu aracın temsil ettiği düşünce, görmenin bedenden bağımsız bir eylem olarak kabul edilmesi üzerine kurulmuştur. Çevrenin doğru algılanmasını sağlayan da bu anlayıştır. Dış dünya hakkındaki bilgi, bakan kişiden bağımsız olarak bir satıh üzerinde toplanmaktadır.



Şekil 2.3 Taşınabilen Camera Obscura, Athanasius Kircher, 1646 (Gersheim [24], s.5)

Bedenin ortadan kalkması ve akla yer açılmasıyla, görülen şey canlılığını hiç yitirmemekte; karanlığın içinde yalıtılmış özerk özne, gerçeği en “doğru” biçimde görmektedir. Camera Obscura’da, karanlık bir odaya tek bir delikten geçerek gelen ışık ışınlarının aklın ışığıyla özdeşleştiriliyor olması, duyuları daima yanıltıcı; akli ise aldanmaz olarak kabul eden bir bakışın sonucudur [23].

Bu bakış açısı, Descartes’in 17.yy’da ortaya koyduğu “Kartezyen Düşünce” ile ortaya çıkmıştır. Kartezyen Düşünce, akli ve bedeni birbirinden kopararak, akli her şeye egemen olan üstün bir düzeye yerleştirmiştir.

Genel olarak özetlemek gerekirse; Descartes [25], bilginin kesin olarak nasıl elde edilebileceği ve insanın bir şeyi kesin olarak bildiğinin farkına nasıl varacağı sorunsalıyla uğraşmıştır. Bilginin ne olduğu, kökeninin nereden geldiği ve nasıl elde edildiği ile ilgilenen düşünür, “Kartezyen Şüphencilik” adını vermiş olduğu bir yöntem sayesinde kesin olan bilginin elde edilebileceğini savunmuştur.

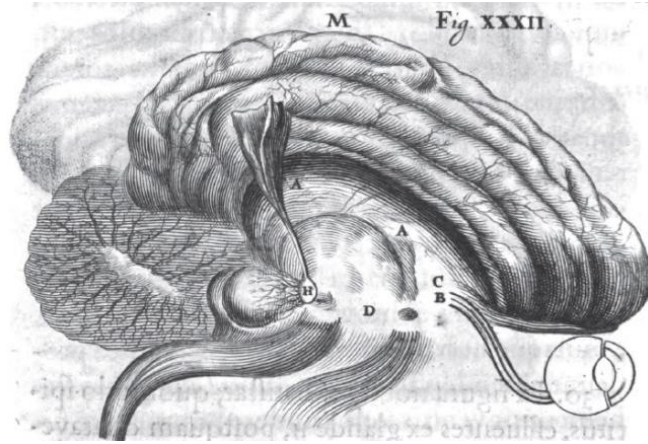
Kesin bilgiye ulaşmanın tek yolu, kişinin bildiğini sandığı her şeyi yanlış kabul ederek her şeye baştan başlamak ve bu arayış sırasında duyuları yanıltıcı kabul etmektir:

“Gerçek olduğundan en ufak şüphe duyulan nesnelerin yanlış olduklarını varsaymak kesin bilgiye ulaşmak açısından çok önemlidir. Kesin bilgiyi ararken duyularımızın bizi çoğu kez yanılttığını unutmamak gerekir, bunu göz ardı edip onlara fazla inanmak toyluktur.” (Descartes [25], s.9)

Descartes [25], kademeli olarak önce algılarından, sonra uyanık olup olmadığından ve en sonunda bildiği her şeyden şüphe ederek; şüphe edemeyeceği tek şeyin o anda şüphe ediyor olduğu kanısına varmıştır. Bu tespitin ardından, şüphelenmenin zihinsel bir eylem olmasından yola çıkarak; kesin bilginin sadece akıl yoluyla elde edilebileceği sonucunu çıkarmış ve bu sonucu, düşünürün aforizması kabul edilen *“Düşünüyorum, o halde varım¹”* sözleriyle dile getirmiştir.

Kartezyen Düşünce, anlamanın merkezine, bağımsız, yerleşik ve saf akılı koymuş ve böylece o zamana kadar evrenin düzeninin parçalarından biri olarak kabul edilen insan akılı, düzenin mimarı haline gelmiştir (Jenks [26]).

İnsan, akılı sayesinde doğanın üstesinden gelmiştir. Bahsedilen tanrısal konumda, bedenin zayıflıklarına ve aldanan yapısına yer yoktur. Bu süreçte, diğer duylardan üstün sayılan görme duyusunun bedenden ziyade akılla olan biyolojik ilişkisi öne çıkarılmıştır (Şekil 2.4). Mantiğa hizmet eden görme, yani “akıl göz” ile verinin alınması ve zihinsel süzgeçten geçirilip nesnel olarak değerlendirilmesi; bedenin aldatıcı duylarından daha güvenilir kabul edilmiştir.



Şekil 2.4 Göz ve beyin ilişkisi, Descartes, 1662 (Descartes [27], s.77)

¹ Descartes ([25], s.11):

“Kuşku edemeyeceğimiz tek şey kuşku duyduğumuz olduğuna göre düşünürken gerçekten var olduğumuzu kavramak hiç de zor değildir. “Düşünüyorum o halde varım” sonucuna ulaşmak mümkündür. Düşüncemiz dışında gerçekten var olduğuna inandığımız hiçbir şey bulunmadığını ve var olmak için sadece düşünmemiz gerektiğini bildiğimize göre, varlığımız için bir bedene, şekle ya da ona benzer şeylere ihtiyacımız olmadığını da biliriz. Bu durumda ruhumuz ya da düşüncelerimiz kesinlikle bedenimizden önce gelmektedir.”

Bedensiz öznenin ortaya çıkışı, modern düşüncenin dünyayı tarafsız değerlendirme amacına hizmet eden en önemli araçlardan birini, bilimsel gözlemi doğuran temeldir. Bilimsel gözlem, gözlemcinin kişilik özelliklerinden, beklentilerinden ve duygularından sıyrılıp tamamen nesnel yargılarda bulunabilmesi ilkesine dayanmaktadır. Bu sayede, çok sayıda tekrar eden deney ve araştırmalar sonucunda “en doğru” bilgi, kişinin öznel düşünceleri olmadan elde edilmektedir (Van Ede [13]).

Gözlemcinin bünyesinde meydana gelen bedensel kopukluk, onun baktığı nesneye karşı herhangi bir duygusal ilişki kurmasını engellemektedir. Tabii ki, çevresini insani duygularından sıyrılarak görmesi istenen özne, yani gözlemci, artık doğaya ait değildir. Bu anlamda, istenen duyumsuz gözlemcinin gerçek hayattaki varlığı da tartışmalıdır. Ne var ki, duyumsuz bir gözlemcinin idealleştirilmesi, gözmerkezciliği besleyen sürecin bir parçasıdır. Duyumsuzlaşma, öznenin kendisini saf akli sayesinde etrafındaki nesnelere merkezine, ancak onlardan uzağa, daha etkin ve yüksek bir konuma koymasıyla sadece kendi bedeninden değil; içinde bulunduğu mekândan ve çevrelendiği nesnelere de ayrışması anlamına gelmektedir.

2.1.2 Öznenin Mekândan Kopuşu

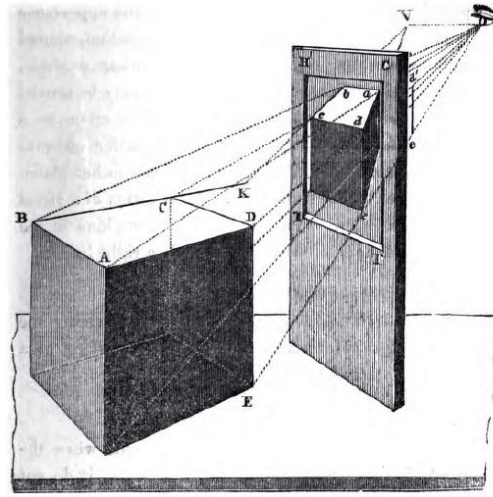
Kartezyen Şüphecilik’le birlikte, dünya modern öncesi dönemdeki gibi okunup anlaşılan bir kitap (doğanın kitabı) gibi değil; anlam ifade etmeyen, sadece gözlemlenir bir nesne olarak ele alınmaya başlanmıştır (Jay [17]).

Dünyayı gözlemleyen bedensiz gözlemcinin gözü, beden geride kalanından soyutlanmış olan aklın gözüdür. Bedensiz göz, tüm dünyayı görebileceği tanrısal bir konuma erişmek için sonsuz uzaklıkta kabul edilerek; yorulmaz bir süreklilikle çevresini incelemektedir. Bu varsayımsal konumdaki gözün çevresindekilere bakışı, Norman Bryson’ın [28] “dikiz” olarak tabir ettiği eylemdir¹.

¹Bryson [28], “dikiz”i, 20.yy’da yaşamış ve kendisine özgü Varoluşçu Felsefesi ile tanınan Fransız yazar ve düşünür Jean-Paul Sartre’nin “parktaki gözlemci” senaryosu ile anlatmaktadır. Bu anlatıda, gözlemci parka gider ve orada yalnız olduğunu anlar, her şey gözünün önündedir ve kendi görsel krallığını tehdit eden hiçbir şey yoktur. Sonra, parka başka bir gözlemci gelir ve bakan kişi birden bir diğer gözlemci için baktığı nesnelere biri haline gelir. Kimse yokken ona ve tam tersi istikamette ufka doğru akan perspektif çizgileri başka bir gözlemcinin ortaya çıkmasıyla artık diğer göze doğru akmaya başlamaktadır. İlk gözlemci, merkezde olmaktan çıkarak bir diğer göz için dikizlenen/odaklanan nesne olmuştur.

Dikizlemek, biyolojik gözden farklı olarak, kıpırdamayan, nesneye tam karşıdan bakan, donuk bir göz gerektirmektedir. Dikizleyen yapay göz, optik hataların yok edilmesiyle görsel algının mükemmelleşmesini ve odaklanan nesnel olarak en doğru biçimde ifade edilmesini sağlamıştır. Dikizin mimari algıdaki karşılığı, perspektif ve iz düşümdür.

Perspektif, belirli matematiksel hesaplamalar sonucunda oranlara dayanarak, çizgi, nokta ve açılar aracılığıyla; üç boyutlu nesnelere iki boyutlu düzleme aktarmayı sağlayan bir mimari anlatım biçimidir. Bu aktarım, nesnelere sonsuzda konumlanmış kaçış noktasında sonlanan doğrular esas alınarak çizilmesi ilkesine dayanmaktadır. Tüm nesnelere yansyanlar, ufukta yer alan seyircinin gözünde birleşmektedir (Şekil 2.5).



Şekil 2.5 Doğrusal perspektif, Brook Taylor, 1835 (Taylor [29], s.9)

İz düşüm ise, çizilmesi istenen üç boyutlu nesnenin üzerine sanal ışınlar yönlendirilmesiyle; bu ışınların belirlenen düzlem üzerinde bıraktıkları izdir. İz düşüm, nesneye bakan gözün sonsuz bir uzaklıkta ve nesnenin tam karşısında konumlandığı kabulü sonucunda oluşmaktadır. Kaçış noktası resimdeki görsel perspektifin beynidir.

Kaçış noktasının varsayımsal konumu, normal bir görüşte ortaya çıkabilecek uç noktadaki sapmaları ve çevresel bükülmeleri engelleyebilmek için seyircinin gözünün yüzeyinin bombeli değil düz kabul edilmesi; görsel perspektifin beynini tanrısal bir mertebeye yükseltmekte ve insanın görsel algısını geometrik bir sistem yardımıyla düzeltip, mükemmelleştirmektedir (Maiorino [30]).

Yaşamı olduğu gibi değil, olması gerektiği gibi temsil eden doğrusal perspektif ve onun optik ilkeleri, matematiksel düzenin mimari uygulamadaki temsilcisi olmuştur.

Kartezyen bedensiz göz için aks, grid ve simetri gibi araçlarla organize edilip düzenlenen hacim, öznenen bağımsız, idealize edilmiş bir gerçeklik haline gelmiştir. Özne kendisinden bağımsız gelişen geometrik mekânı uzaktan izleyerek; onunla edilgen ve kopuk bir ilişki kurmaya başlamıştır.

Öznenin mekândan ayrıştırılması, Modernitenin hızlı dolaşan kalabalıkları kontrol altında tutma çabasının bir getirisidir. Bir araya gelen bedenlerin tehdidi ancak bedensel eylemin asgari düzeyde tutulmasıyla uzaklaştırılabilmektedir.

Bedensel deneyimin yok sayılması ya da aktif bedenın seyirciye indirgenerek edilgenleştirilmesi, küçük ölçekli mekândan kent ölçeğine kadar genişleyen bir alanda sistemli olarak uygulanmıştır. Kitap okuyan, hiç ses çıkartmadan dışarıyı seyreden, sıkışık pozisyonlardaki bedenleri taşıyan tren vagonlarındaki sessizlik ve hareketsizlik, modern bireye bireysel mahremiyetini korumayı sağlayan bir yöntem olarak kabul ettirilmiştir (Sennett [5]).

Ne var ki, araçların içinde hiç olmadığı kadar hızlı hareket eden ve ardı ardına değişen görüntülere maruz kalan bireyin dış dünyaya algısal anlamda ayak uydurmasını sağlayan tek duyusu, görmedir. Bu sebeple hız mekânları, görmeyi kolaylaştıran, dikkat dağıtmayan, detaysız ve mümkün olduğunca etkisiz görüntülerle bezenmiştir.

Kent ölçeğinde oluşturulan bedensel kopukluk sayesinde, öznenin diğer bireylerle iletişime geçmeden onları seyretmeye teşvik edildiği, sakin bir düzen sağlanmıştır. Kafelerin kaldırımlarda konumlandığı masalardan diğer kent sakinlerini bir manzara ya da oyun izler gibi seyredenler, aslında seyrettikleri bu fondan kopuktur [5].

Mekân, konuşmadan bir araya gelen kalabalıkların görünür ama dokunulmaz olduğu yalıtılmış alanlara dönüşmüştür. Sessiz kalma hakkına sahip özne, bulunduğu mekânın homojenliğini değiştirecek bedensel güçten yoksun bırakılmıştır.

2.1.3 Akılcı Bireyin İnşası

Ignasi de Solà- Morales'e¹ [31] göre, Modernite; sanat, bilim, sosyal ve politik alanda evrensel akılcılığın olanaklı olduğu anlayışı üzerine temellenmiştir. Modernitenin

¹ (1942-2001) Katalan mimar, tarihçi ve filozof.

kurmak istediđi toplumsal dzen aısından, serbest dolařım kořullarında hareketli ve karmařık kalabalıkları denetim altına alarak; dzenli ve yararlı okluklar haline getirmek, nemli bir adımdır (Sennett [5]). Gzlemcinin yeniden inřası; akıl, matematiksel dřnmenin tm insani duyguların zerinde konumlandırılmıř olması; Modernitenin 19.yy'dan bařlayarak, akılcı bireyi oluřturma abasının kollarından birisidir.

Kapitalist birikim, kendi iřgc olarak grlen yeni bireyi yaratmak iin; bedeni asla insani ynyle ve ihtiyaı olan boř vakitlerle deđil; fayda odaklı ele almıřtır. Bu nedenle, gzlemciye kendi bedensel ihtiyalarını fark etmeyeceđi řekilde izleyebileceđi bir gsteri kurgulanmıřtır. Gzlemci, ne kadar ok kendisi iin hazırlanan gsteriyi izlerse, gerek yařamın o kadar az farkına varıp; ihtiyalarını, varoluřunu ve arzuladıđı řeyleri de o kadar az keřfetmektedir (Debord [32]).

Seyahat ederken, alıřırken, hatta evinde modern kurallara sadık kalan rasyonel zne, srprizler ya da hayal gc gibi sistemin kendisi iin ngrmediđi hibir durumla karřılařılmayacaktır. Bu sayede zaman, iř gc ve insan enerjisi en etkili biimde kullanılmıř olacaktır.

Bedenin kuřatma altına alınma sreci daha ncekilerden farklı olarak onu artık zlmesi zor bir nesne olarak grmemekte, tam tersine onun ayrıntılı olarak incelenerek, hakkındaki bilgiye dayanarak zapt edilmesi řeklinde gerekleřmektedir (Foucault [33]). Pozitivizm, deney ve teknolojiyi, nesne ve zne hakkında bilgi edinmek ve bu bilgiye dayanarak onu ekonomik nedenlerle kontrol altına almak iin kullanmıřtır. Bařka bir deyiřle bilgi, kontrol altına almanın aracı olmuřtur (Slater [34]).

İnsan bedeni zerinde yapılan bilimsel alıřmalar, beden hareketlerinin dođasının zlp, otomatikleřtirilmesine, yani matematiksel olarak yeniden retilmesine yneliktir. Bu, iřilerin retim sistemine uygun hale getirilmesi amacını tařımaktadır.

Karl Marx'a¹ gre, tm kapitalist retimlerin ortak noktası, alıřma kořullarının iřilere gre ayarlanmayıp; iřilerin bizzat alıřma kořullarına ayak uydurmalarıdır. Makinelerle

¹ (1818-1883) Komnizmin kuramsal kurucusu sayılan ekonomist ve dřnr.

yapılan üretimde işçiler, kendi bedensel hareketlerini makinenin hareketiyle en uyumlu hale getirmek zorundadırlar (Benjamin [35]).

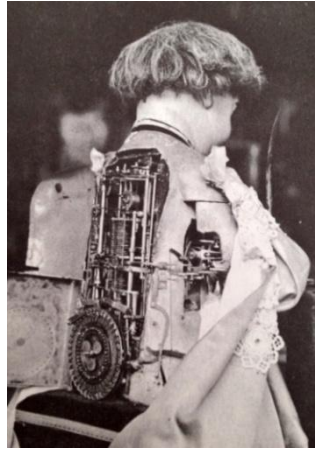
Seri üretim bantları, bedenleri belirli bir noktada sabitlenmiş, tüm gün tekrar eden mekanik hareketleri yapmak zorunda olan iş kölelerini de üretmiştir.

Sinema tarihinde bir başyapıt olarak kabul edilen “Modern Zamanlar” filminde ironik olarak ortaya konduğu üzere (Şekil 2.6), seri üretimde çalışanlar, kendi bedenlerinin ve hareketlerinin denetimini kaybetmiştir. Birey, az zamanda çok iş yapması için standartlaştırılıp mekanikleştirilmiştir. Önceden planlanmış şekilde tüm beden hareketlerinin de otomatikleştirilmesi, verimli üretim sürecinin gerekliliğidir.



Şekil 2.6 “Modern Zamanlar” filminde seri üretim bandı, Charlie Chaplin, 1936 [36]

Kontrol altına alınan otomatik bedenler yavaş yavaş istemli hareket yetilerinden ve duyularından sıyrılmaya başlamıştır. İşçilerin düşünmeden yaptıkları hareketler ile modern bilimin ürettiği insan görünümü, hareket eden mekanik oyuncakların hareketleri (Şekil 2.7) arasındaki benzerlik düşündürücüdür.



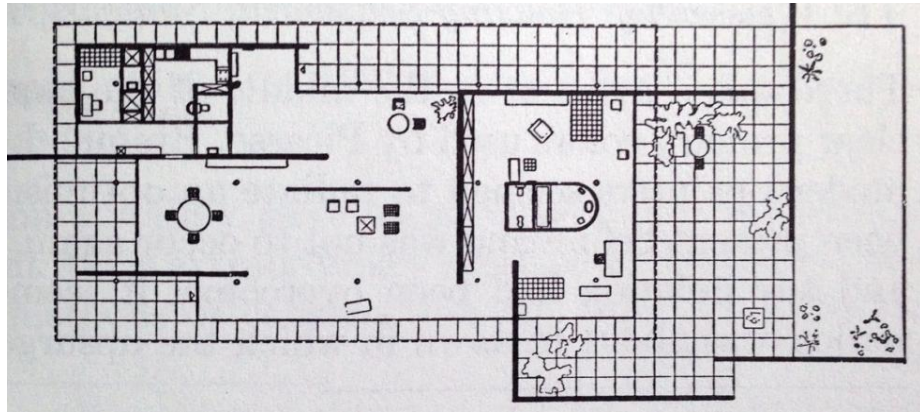
Şekil 2.7 Yazan Bebek, Piere Jaquet- Droz, 1770 (Giedion [37], s.166)

Üretimle ilgili işlevlerin bulunduğu yapıları çevrelerin haricinde, modern bireyin günlük yaşamını devam ettirdiği alanlarda da hız ve akılcı kullanıma uygun tasarımlar oluşturulmuştur. Üretim için tüketimin gerekli olduğunu kısa sürede fark eden Henry Ford¹ ve Frederick Winslow Taylor², çalışanların kişisel harcamalarını yapabilmeleri için zorunlu işlerini bir an önce tamamlamaları gerektiğini anlamışlardır (Gartman [38]).

Hızlı üretim hızlı tüketime bağlı olduğundan; modern bireyin yaşamı, muazzam hızla ayak uydurabileceği bir planlama üzerine kurulmuştur. Bedenin bu plan dışına çıkması, modern yaşamın döngüsünü bozacaktır. Bu sebeple, seri üretimin anahtarı olan “akış” olgusu, harekette süreklilik ve mekanikleşme, sadece üretim alanında sınırlı kalmamış, bireyin gündelik yaşamını sürdürdüğü mekânlara da yansımıştır.

Modern Mimarinin öncülerinden kabul edilen Frank Lloyd Wright ve Mies van der Rohe'nin konut tasarımlarında mekânsal akışın çok iyi planlanmış olduğunu görmek mümkündür. Örneğin Mies van der Rohe'nin tasarladığı kır evinin planından da anlaşılabilir gibi (Şekil 2.8), hangi eylemin nerede yapılması gerektiği net bir biçimde belirlenmiş ve mekânlar birbiri içine akacak şekilde tasarlanmıştır.

Hiç şüphesiz ki büyük bir ustalık gerektiren ve mimari planlamaya yeni bir boyut kazandıran mekânsal organizasyon, temelini, bireyin gündelik yaşamını daha hızlı ve verimli kullanması için seri üretim düşüncesinden almıştır.



Şekil 2.8 Kır evi, Ludwig Mies van der Rohe, 1923 (Giedion [37], s. 593)

¹ (1863-1947) Otomobil üreticisi Ford Motor Company'nin kurucusu ve seri üretim bandını geliştiren kişi.

² (1856-1915) Endüstriyel verimliliği artırmak için yaptığı çalışmalarla ünlenmiş, Amerikalı makine mühendisi ve endüstriyel idare uzmanı.

2.2 Modern Mimarinin Biçimi Doğrulayan Kurguları

Gözmerkezci paradigmanın oluşmasını sağlayan süreçte meydana gelen, zihin ve beden ayrımı, bedensel algıdaki kopukluk ve benliğin rasyonelleştirilmesi; tanrısal dünya görüşünden teknolojik akılcı dünya görüşüne geçilmesi temeline dayanan Modern Mimarinin biçimi doğrulayan kurgularına da yansımıştır.

2.2.1 Akılcılık

“Yeni mimarlık, soğuk hesabın mimarlığıdır...”

Antonio Sant’Elia, 1914 (Banham [39], s.129)

Modern Mimari düşüncenin mimarlık kuramına bilimsel yönden yaklaşma arzusu, yetenekli ellerde oldukça çarpıcı sonuçlar doğurmuş olsa da, aslında çok ciddi bir ideolojinin mimariye yansımalarıdır. Bu ideoloji, hayatı katı geometrilerle “düzene” sokmaya çalışan katı bir akılcılığın bakış açılarıdır (Gür [40]).

Akılcılık (Rationalism), kelime anlamından¹ da anlaşılabilir olduğu üzere, ne alanda olursa olsun, bilgide kesinliğin deneyim değil, mantık kaynaklı olduğu düşünce sistemidir. Bu düşünce sistemi ile ele alınan her olguda, belirlenen soruna aranacak çözümün usa yatkın olması esastır.

Mimaride akılcılık, 1864’te Cesar Daly² tarafından yazılan makalede tanımlanmıştır. Bu tanıma göre akılcılık, mimari biçimlerin sadece bilimsel yasalara dayanarak doğrulanabileceği düşüncesine işaret etmektedir (Collins [42]).

19.yy’ın ikinci yarısında sosyal ve ekonomik değişimler sonucunda daha önceki yıllarda hiç ihtiyaç olmayan farklı gereksinimlerin ortaya çıkması, beraberinde yeni malzemelerin ve yeni yapım tekniklerinin bulunmasını getirmiştir. Hızlı üretime imkân veren, temelini deney ve araştırmalardan alan akılcı mimarlık, bu ihtiyaçların giderilmesinde adeta kurtarıcı bir rol üstlenmiştir. Bilimsel çalışmalar ışığında oluşturulan ortak kuralların, en başarılı mimariye ulaşmanın anahtarı olduğuna

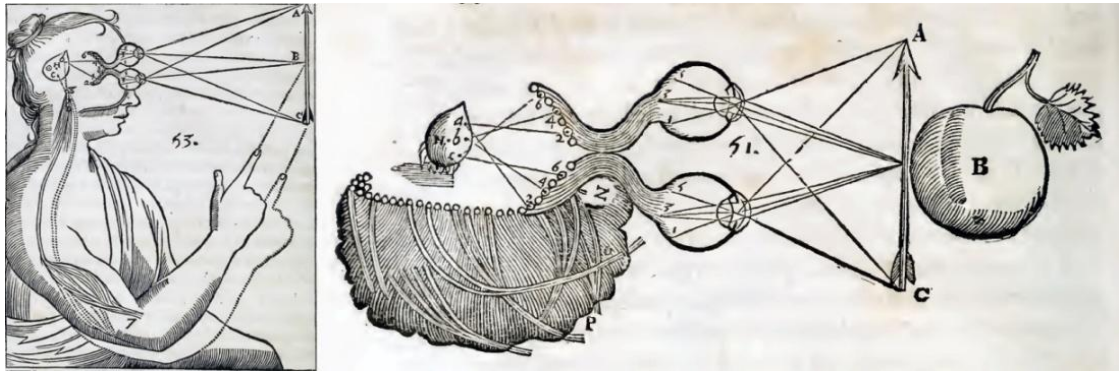
¹“Rationalism”, Oxford Sözlüğü’nde [41], “görüş ve hareketlerin duygusal etkilenme ve dini inanışlardan ziyade bilgi ve mantık temel alınarak oluşturulduğu pratik” olarak tanımlanmıştır.

² (1811-1893) Fransız Mimar ve La Semaine des Constructeurs Dergisi’nin (1876–1897) editörü.

inanılmıştır. Akılcılar, Kartezyen akılcılığın biçimsel, kurallı, soyut mantık sistemi ve analizlerini mimari pratiğe yansıtarak, biçim üretimine sayısal bir problem gibi yaklaşır, bilimsel hesaplama ve teknik çözüme bağlı kalmışlardır¹. Biçim üretimini sayısal oranlarla ifade edilen bir takım matematiksel formüllere oturtmuşlardır.

Başarılı mekânsal üretimi ussal ve verim odaklı çözüme indirgeyen akılcılığı, gözmerkezciliğin merkezine koyan önemli nokta, terimin akıl, göz ve matematiksel oran arasındaki ilişkiye işaret etmesidir.

İngilizce “Rationalism”in türediği “ratio” yani “oran”, iki değer birbirleriyle olan sayısal ilişkisidir. Kelimenin bu kökenden gelmesi, kavramın oran, göz ve akıl arasındaki ilişkiye yaptığı vurguyla ilişkili bir durumdur (Şekil 2.9). Başka bir deyişle, akılcılık, göze güzel gelen oranlarla ve basit geometrik, saf biçimlerde ifade edilen mimarının zihinsel bir doyum² yaratıp, en “doğru” ve “estetik” olacağı inancındır.



Şekil 2.9 Görme ve oran, Descartes, 17.yy (Descartes [43], s.74-80)

¹ Modern mimar ve kent plancısı Tony Garnier, “Yalnız başına gerçek güzeldir. Mimarlıkta gerçek, bilinen ihtiyaçları bilinen yöntemlerle çözümlenmek için yapılan hesapların sonucudur” diyerek; gerçeğin akla ve akılla yapılan teknik hesaplamalara indirgendiğini ifade etmiştir (Banham [39], s.36).

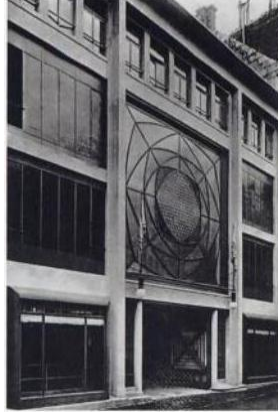
Modern Mimari akımın önemli temsilcisi mimar Le Corbusier [44], mimarlığa da belirli bir matematik problemine yaklaşır gibi yaklaşılması gerektiğini, sorunun net bir şekilde ortaya konmasının ve bu sorunu çözecek en ekonomik ve verimli çözümün bulunmasının önemini şu sözleriyle vurgulamıştır:

“Uçaktan çıkarılacak ders, sorunun ortaya konuş biçimindeki ve başarılı çözümündeki mantıkta yatmaktadır.” (s.134).

Modern mimar Mies van der Rohe ([45], s.8), “Gerçek mimarlık daima neseldir ve kendisinin de köklendiği zamanımızın iç yapısını yansıtmalıdır.” cümlesiyle yeni mimarlığın modern felsefenin akılcı ve görsel dinamiklerini temel alması gerektiğinin altını çizmiştir.

² “...Duygularımızı artırıp incelttik, dekordan kendimizi sıyırdık, oran ve ölçüyü fethettik, ilerledik, ilkel (dekora ilişkin) doyumdan daha üst düzeyde (matematiksel) doyuma geçtik.” Le Corbusier ([44], s.160).

Betonun “dođru” biçiminin dörtgen olduğunu savunan Auguste Perret¹, yararlı oran konusuyla uzun zaman uğraşmış ve yapılarında açıklıkların en yararlı olacakları büyüklüklerde tasarlanmasına, en iyi şekilde konumlandırılmış ve oranlarının kütle oranlarını destekleyecek biçimde görsel bütünlüğe uygun seçilmiş olmalarına özen göstermiştir (Şekil 2.10). Böylece, oluşan akılcı mimarinin görsel etkisi tereddütsüz, net ve matematiksel olmaktadır (Curtis [46]).



Şekil 2.10 Garage Ponthieu, Auguste Perret, 1907 (Leuthäuser [47], s. 83)

Mekânın rasyonelleştirilmesi sürecinde de ölçme eylemi, vücut, dokunma ve somatik duylardan bağımsızlaştırılarak², iki boyutlu görsel temsillere dönüştürülmüş ve matematiksel evrenselliğin bir modeli haline getirilmiştir. Bu modelde tam da öznenin bedenden koparılması sürecine uygun olarak insan bedenine yer verilmemiştir.³

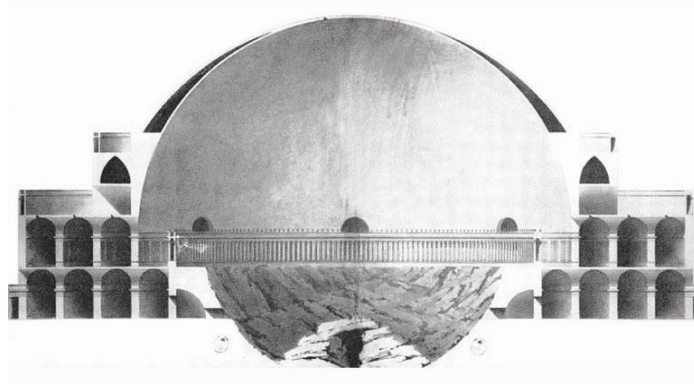
Sennett’e göre [5], Boullée’nin 18.yy’da tasarladığı “Doğa ve Akıl Tapınağı” (Şekil 2.11), aklın dokunma üzerindeki baskısının ve aklın insan bedeninden bağımsız olarak düzgün geometrik biçimlerle ifadesinin ilk örneklerinden biridir. Tapınakta akı, kusursuz bir küre biçimindeki ve alttan bakıldığında her türlü parçacılıktan yoksun, ayrıntısız bir yüzeyle kaplanmış kubbe temsil ederken; doğa, yine küre şeklinde yer içine oyulan

¹ (1874-1954) Özellikle betonarme yapılarıyla dikkat çeken Fransız Modern mimar.

² Paterson [48], geometrinin, yüzeyler üzerindeki görsel semboller haline getirilmeden evvel, mekânın ellerle, ayaklarla ve gözle ölçülmesi, dolayısıyla tüm bedenle algılanması eylemi olduğundan bahsetmektedir. Rasyonelleşme süreci, mekan algısında dokunma duygusunu unutturarak, görmeyi idealize etmiştir. Mekânsal bağlamda görselliğin sağlamaştırılması, öznenin mekandan bedensel anlamda koparılması sürecinin bir parçasıdır.

³ Le Corbusier’in mekâna ait büyüklükleri tespit etmek için kullandığı idealize edilmiş yapay ve değişmeyen beden, beden duylarıyla değil, evrensel bir ölçü biçimi olarak ele alındığını göstermektedir.

toprak bırakılmış bir yarıkla temsil edilmiştir. Her iki kubbenin tam ortasındaki bir düzlemde dolaşacak olan ziyaretçilerin toprağa inip dokunmaları mümkün değildir. Toprak zemin dokunulmazdır, akıl da dokunulmazdır. Kavramlara odaklanılmış olan tapınakta insan, hiçbir şeye dokunamayan bedensiz bir varlıktır.



Şekil 2.11 Doğa ve Akıl Tapınağı, Étienne-Louis Boullée, 18.yy (Sennett [5], s.264)

Nesne ve özneyi birbirinden koparan kurgusal düşünce aynı zamanda tüm olası farklılıkları, zıtlıkları ve çelişkileri kendinde toplayan nihai üst düzey uyum anlamına da geldiğinden, görmenin üstünlüğü göz için tasarlanan geometrik ve doğrusal saf biçimlere gönderme yapmaktadır (Jay [17]).

Bu noktadan sonra, bireyle ilgili her şey rasyonel biçimlere oturtulmuştur. Mimari biçim, plan ve cephe oranları, tefrişler (Şekil 2.12) ve hatta saç modelleri saf geometrik biçimleri anımsatacak biçimde tasarlanmaya başlamıştır.



Şekil 2.12 Solda: Grand Confort Model No. LC2 koltuk, Le Corbuier, 1928 (Pile [49], s.339); sağda: Judge Chair, Pierre Jeanneret, 1955 (Anton Meier Galerie [50], s.5)

Gözlemlenemeyen nesnenin arınması ve imajla temsil edilebilecek hale getirilebilmesi için; dünyanın genelleştirilebilen, formüle edilebilen ve kurgulanabilen biçimlerde ifade edilmesi gereklidir (Slater [34]).

2.2.2 Soyutlama

“...Her nesne kendi strüktürünü sergiliyor; bir vida dahi gizlenmemiş; çalışılan hiçbir ham malzeme süslemeyle kapatılmamış. Bu mimari dürüstlüğü etik olarak görmek; çok çekici.”(Bauhaus hakkında...)

Rudolf Arnheim, 1927 ([51], s.122)

Soyutlama kelimesi, Felsefe Terimleri Sözlüğü’nde [52] şu şekilde tanımlanmaktadır:

*“1. Gerçekte ayrılamaz olanı, düşüncede ayırma eylemi.
2. Geneli ve öz olanı arınmış bir biçimde elde etmek için özle ilgili olmayanı bir yana bırakma. Bir tasarımın ya da bir kavramın nitelik ve bağıntı gibi öğelerini göz önüne almayarak dikkati doğrudan doğruya kavrama çeken düşünme eylemi.”*

Modern Mimarlık düşüncesi içerisinde de soyutlama, mimarlığın özü olarak kabul edilen işlevi ortaya çıkartmayı sağlayan her türlü arındırma işlemidir. Bu arınma, biçimin atıfta bulunduğu işlevi işaret etmesine engel teşkil eden süs, malzeme, renk ve hatta planlanmamış her türlü doğal gelişimi kapsamaktadır.

Biçimin sadece işlevi dışı vuracak kadar rafine edilmesi anlamına gelen soyutlama, modern düşünce için, mimarlığın gerçeğinin gösterildiği bir nesnelliğin yaratılması çabasıdır (Eisenman [53]). Normalde birbirinden ayrılamaz olan strüktür ve malzeme ilişkisini saf görselliğe indirgeyen bu yaklaşım, doğası gereği birebir dokunmayla ilişkili olan malzemeyi maddesel bir gerçeklik olmaktan çıkardığından gözmerkezciliğin kapsamı içine girmektedir.

Malzemenin, dokunma ve hissetmeyle ilgili yönünün yok sayılıp, sadece görsel parametreye dönüştürülmesi süreci, Modern Mimarının tarihten gelen tüm değerleri yıkmaya isteğiyle, sadece yapım tekniği ve tasarım kurallarında değil; aynı zamanda malzemedeki de yeni bir arayışa girmesiyle başlamıştır. Bu arayış içerisinde, malzemenin bir başka malzeme gibi görünmesi etik bir problem olarak görülmüş ve daha önce estetik olmadığı gerekçesiyle mimarlar tarafından kaplanan strüktürel eleman ve yüzeylerin doğruluğu tartışılmıştır.

“Maddesel gerçeklik” olarak tanımlanan etik anlayışa göre, istenilen her şeyi¹ karşılayan (Kuban [54]) bürüt beton, ilk defa İngiltere’de tanıtıldığında, diğer

¹“Her şey” den kastedilen strüktürün yalın ve özgür ifadesi ve malzemenin etik kullanımudur.

malzemelere göre dokusal açıdan yetersiz bulunsa da yeni ruha uygunluğu (basit, akılcı biçimle uyumlu, çıplak bırakmaya müsait) sevinçle karşılanmıştır (Collins [55]).

John Ruskin'le¹ başlayan ve Adolf Loos² ile devam eden süreçte [57], beton ya da çelik gibi endüstri döneminde ortaya çıkan ve yalnızca mühendisler tarafından çıplak halde kullanılan malzemelerin, herhangi bir kaplama ya da dekoratif öğeyle kapatılmadan kullanılması meşrulaştırılmıştır (Şekil 2.13).



Şekil 2.13 Villa Müller, Prag, Adolf Loos, 1930

Soyutlamanın gözmerkezci karakteri, malzemelerin doğal halleriyle kullanılmış olmasından ziyade, maddesel gerçeklik anlayışına dayanarak malzemenin kendi doğasında olan dokusal niteliğin bastırılmasından kaynaklanmaktadır. Duyumun, matematiksel kavrayışı gölgelendireceği savından yola çıkılmasıyla, mekânı algılamanın daha soyut biçimleri öngörülmüştür.

X-ray teknolojisiyle aynı anda doğan Modern Mimarlığın tıpkı röntgenleri çekilen insanların derilerinden sıyrılmaları gibi; yapıları derisiz, sadece iskeletiyle bırakma eğilimleri (Colomina [58]), malzemenin maddesel özelliklerinin “gerçeği” görmeyi engelleyen bir kapatıcı olarak kabul edilmesiyle ilişkilendirilebilecek bir durumdur.

Modern Mimari düşünceye göre, iskeleti en iyi dışa vuran deri, bürüt beton ya da beyaz sıvanmış betondur. Bu sayede, duvarın sınırlandırıcı özelliği, kolonun taşıyıcılığı ve diğer

¹ (1819-1900) İngiliz yazar, şair, sanat ve toplum eleştirmeni.

² Modern dönemin öncül mimarlarından Adolf Loos [56], sade olanı tercih edecek kadar evrimleşen modern insanın “sağlık, emek, malzeme ve para kaybından başka bir şey olmayan” süsü yendiğini ve süsten arınmış şehirlerin caddelerinin beyaz duvarlar gibi ışıldayacağından söz etmiştir. Ona göre süs, biçimin güzelliğini engellediğinden sakıncalıdır.

tüm yapısal elemanların işlevleri ve daha da önemlisi akla uygun saf biçim, rahatça görünür olmuş, yani her bir bileşen işleviyle özdeşleşecek şekilde soyutlanmıştır.

Bahsedilen arındırma sürecinde biçimin yapısal özellikleri ön plana çıkarken, malzemenin dokusal özelliklerinden ödün verilmeye başlamıştır. Modern düz yüzeylerin (asla iç bükey ya da dış bükey değil) pürüzsüzlüğü ve yalın duruşu, maddenin özünün, dokusunun, yaşının ve aşınma sürecinin özneye iletilmesini engellemiştir. Soyutlamayla, bedensel duyumdan ziyade mükemmel bir görsel algı amaçlanmıştır. Malzeme, hissedilen, dokunulan ve bedensel anlamda iletişime geçilen bir maddesellikten çıkıp, fotografik ve düşünsel olarak ideal bir görüntüye dönüşmüştür.

2.2.3 Nesne Olarak Mimarlık

“Seyretmek pasifleştirir.”
Sennett, 1994 ([5], s.12)

Bir mimarlık ürününün nesne olarak ele alınması, biçimin; içinde yaşanan, onunla iletişime geçilen ve bedenin hareketine bağlı olarak içinde farklı deneyimler sunan yapısal bir öge olarak değil; uzaktan seyredilen ve insan bedeniyle edilgen bir ilişki içerisinde olan bir heykel gibi algılanmasıdır.

Amerikalı Antropolog Robert Redfield’in¹ (Howes [59]) pencere ve bahçe metaforu, bu edilgen görsel ilişkiyi ortaya koyar niteliktedir:

“Sanat... arkada bahçesi olan bir pencere gibidir. İsteyen bahçeye veya pencere çerçevesine odaklanabilir... genel seyirci bahçeye odaklanır. Çok az kişi... kendi perspektif araçlarını hem pencere çerçevesini hem de şeffaflığı görecek biçimde ayarlayabilir, işte bu sanattır.”

Bu canlandırmada, duyular arası iletişime dikkat etmek gerekir. Şeffaf pencere camının yapılış amacı, bahçenin görme dışındaki diğer duyularla algılanmasını engellemektir. Bu sayede bahçenin sadece görselliğine odaklanılabilmektedir.

Modern Mimarinin ışık oyununun yoğunluğu, göze hoş gelen yüzeyleri ve görsel olarak kavranan biçimleri, görme duyusuna vurgu yapmaktadır (Paterson [60]). Bu vurgulamayla ortaya çıkan tasarımın onu gözlemleyen kişiye verdiği görsel hazzın da bir

¹ David Howes’un alıntı yaptığı kaynak şudur: Redfield, R., (1971). “Art and Icon” in Charlotte Otten (ed.), Anthropology and Art. New York: Natural History Press, s.46.

duyum olduđu düşünöldüğünde, Modern yapıların öznede her hangi bir psikolojik etki oluşturmadığını iddia etmek yanlış olacaktır. Ne var ki, Modern Mimari düşünce, mimari biçimi zevkle seyredilecek bir nesne olarak ele almış ve onun görsel niteliğini bozacak her türlü olgudan kaçınmıştır. Bu kaçınma, Modern Mimarinin biçimsel kurgularında gözmerkezci bakışın baskınlığının bir göstergesidir.

Örneğin Le Corbusier [44], bireylerin mimari nesnelere yerden 170 cm yükseklikteki gözleriyle gördüğünü ve bu sebeple mimarlığın gözün görebildiği mimari öğelerle ilgili hedeflere yönelmesi gerektiğini anlatırken mimarlığı görsel istekleri karşılayan bir heykel gibi ele almıştır:

“...Mimarlık da başlangıç noktasından başlamalı ve duyularımızı etkilemeye, görsel isteklerimizi tümüyle karşılamaya elverişli öğeler kullanmalı ve bunları öyle bir biçimde düzenlemelidir ki görünüşleri bizi açıkça etkilesin. Bu öğeler gözlerimizin açıkça gördüğü, aklımızın açıkça ölçebildiği biçimler, plastik öğelerdir.”(s.47-48)

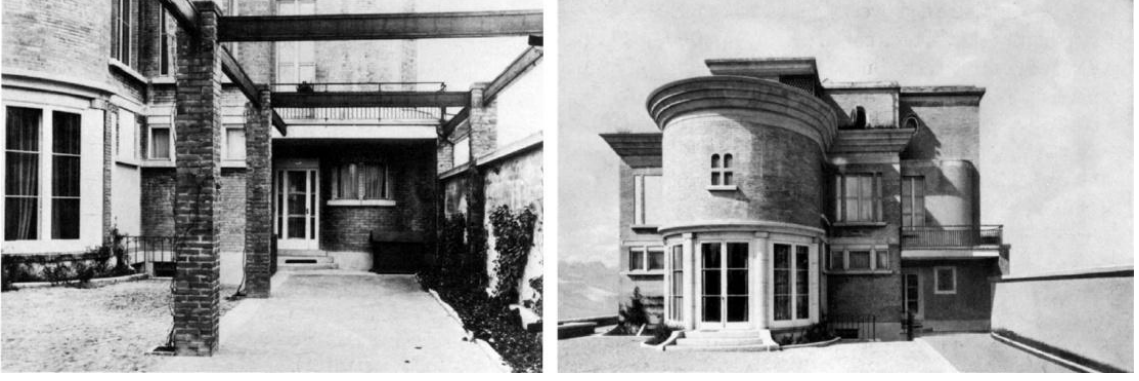
Mies van der Rohe'nin Barcelona'daki Alman Pavyonu'nda yekpare oniks taşıdan tasarladığı duvar, oturma odasında bulunan kullanıcıların seyrettiği bir sanat eseridir.¹

Modern Mimari düşüncenin biçimi bakılan bir nesne gibi ele almasını gözmerkezci paradigma içine dâhil eden şey, bu bakış açısının görsel niteliğe verdiği önemden ziyade, yapı biçiminde idealize edilmiş bir görüntü yaratıp; bunu bozacak olan her türlü değişkeni ve gelişimi göz ardı etmesidir.

Bu nedenle, Modern Mimarlık fotoğraflarının birçoğunda insan bedenine yer verilmemiştir. Hatta mimarın zihninde olması gereken görüntü mevcut durumla örtüşmediğinde; tasarlanmış görsel düzeni bozduğuna karar verilen öğelerin varlığı hakkında yanıltıcı imajlar oluşturulmuştur (Şekil 2.14). Le Corbusier, tasarımlarının biçimsel kalitesini bozan her türlü ayrıntıyı² hatta çevresel verilerin tamamını fotoğraf karesinden uzaklaştırmıştır (Colomina [62]).

¹ Zimmerman [61], Mies van der Rohe'nin, Alman Pavyonu'nda tasarladığı oniks duvarı ararken çok fazla para ve zaman harcadığından ve tüm bu uğraşların sonunda, oturma odasındaki koltuklardan birine oturup duvara bakarak: *“İşte şimdi bir duvar var”* (s.331) cümlesini kurduğundan söz etmektedir.

² Colomina [62], Villa Schwob'un L'Esprit Nouveau'da basılan resminde pergolanın, bahçede kendiliğinden olarak gelişmiş bitkilerin ve yaşama ilişkin *“rahatsız edici objelerin”*(köpek kulübesi gibi) kaldırılarak, ideal bir fotoğraf haline getirildiğinden bahsetmektedir.



Şekil 2.14 Solda: Villa Schwob'un gerçek avlusu, sağda: Villa Schwob'un L'Esprit Nouveau'da basılan ideal resmi, Le Corbusier, 1916 (Colomina [62]).

İnsan bedeninin mekânı deneyimleme süreci, yeşil dokunun büyüme süreci ya da idealize ettiği görüntüye müdahale edebilecek her türlü yapılanma devre dışı bırakılmıştır. Göz en iyi durağan olanı gözlemlene eğiliminde olduğundan, Modern mimarlar kendi kontrolleri dışında gelişen tüm süreçleri yok saymışlardır.

Böylece “mimari nesne”, çevresinden bağımsızlaşmıştır. Daha doğrusu, çevresindeki hiçbir dış güçten etkilenmeyecek şekilde dondurulmuştur. Soyut biçimci bakış, mekânı, yaşam, eylem ve bedenden ayıklayarak, geride seyirsel bir kütle bırakmıştır.

Tüm bunlar, Modern Mimari düşüncesinin tam da eleştirdiği ölçüde üslupçu olduğunu göstermektedir. Dahası bu biçimciliği göz ve akıl bütünlüğü ve aklın gözüyle gören standartlaştırılmış bireyin üzerinden kurgulamıştır. Bu kurgulama, mimariyi zevkle bakılacak nesnelere indirgerken nesnenin plastik niteliğini bozan her türlü gelişimi, özellikle de bedeni ve hareketi yok saymıştır.

2.2.4 Makine Estetiği

“Bauhaus, makinenin yeni tasarım aracı olduğuna inanır ve onunla uzlaşır.”

Walter Gropius, 1919 (Banham [39], s.281)

Zihinsel doyum sağlayan akılcı biçimlerin verimli ve gerekli olduğu düşüncesi, yeni oluşturulan estetik değerlerle de sağlamlaştırılmıştır. Modern dönemde ortaya çıkan seri üretimle elde edilen standart ve detaysızlaştırılmış nesnelere kullanışlı olmalarına ek olarak “estetik” oldukları inancının yayılmasıyla birey, el işçiliğinin kendisine sunduklarından oldukça farklı olan yeni ve ayrıntısız tasarımları yadırgamayacaktır.

Makine estetiği ve ardında yatan ideolojik anlamı tartışmadan önce, mimarlıkta estetiğin ne anlama geldiğinden kısaca bahsetmek gerekir.

MÖ 1.yy'da Vitruvius¹, mimari niteliğin sağlanabilmesi için üç gereklilik saymıştır. Bu üç özellik içinde nesnel ve öznel; bir başka deyişle ölçülebilen ve ölçülemeyen değerler barındırmaktadır (Wraber vd. [63]).

İşte, en temel anlamda estetik, mimarının ölçülemeyen değerlerinin ölçülebilen değerlerle açıklanması çabasıdır. Bu çaba, tarih boyunca "dönem" olarak nitelendirilen farklı mimari üretim süreçlerinde farklı çerçevelerle betimlenmiştir.

Modern düşüncede estetik, öncelikle usa yatkınlık, daha sonra da sanat eseriyle kurulan biçimsel ilişkiden ibaret olup², mekanik kuram, Modernitenin akılcı yaklaşımıyla ele aldığı biçimleri doğrularken kendisine seçmiş olduğu teknolojik bir çerçevedir.

"Makine Estetiği" ya da "Yeni Objektivite" olarak anılan bu yeni ve evrensel estetik anlayış, temel olarak basit geometrilerle, daha çok da dörtgenel biçimlerle karakterize edilmektedir. Pürüzsüz ve genelde tek renk yüzeylerde hiçbir dekorasyon öğesine rastlanmamaktadır. Ahşap ve taş gibi geleneksel malzemeler yerine sanayi ürünlerinde kullanılan çelik, cam ve beton kullanılan bu yapılar, mühendislerin elinden çıkan makinelere atıfta bulunmaktadır³.

Le Corbusier'in Villa Stein fotoğrafında (Şekil 2.15), villa önüne park edilen araç, makine ile villa arasındaki benzerlikleri vurgulamak amacıyla kasıtlı olarak orada

¹ (M.Ö.80-M.Ö.15) Romalı yazar, mimar ve mühendis. "Mimarlık Hakkında On Kitap" (De architectura libri decem) adlı eseriyle bilinmektedir.

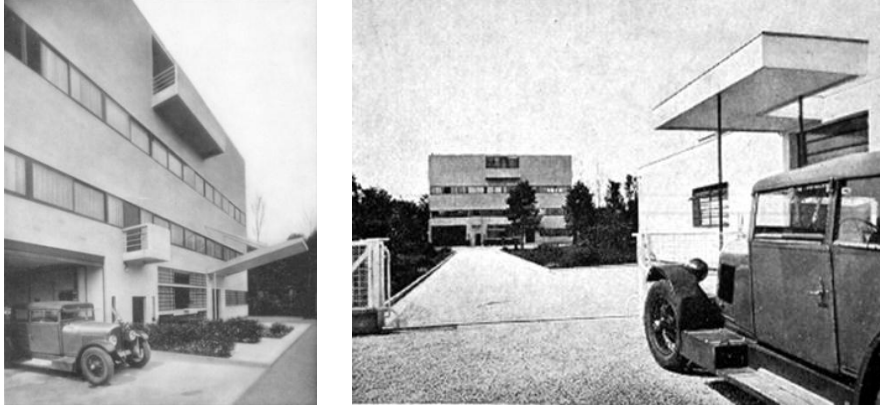
² Güzelliği oldukça net bir biçimde tanımlarken ilk sıraya akılcılığı ikinci sıraya da duyuşal hoşnutluğu koyan Le Corbusier [44], duyuşal hoşnutluğu sadece görsel olana indirgemmiştir:

"Güzellik?... Öncelikle usun hoşnut kılınması gereklidir (yararlılık, ekonomi); arkadan küpler, koniler, silindirler, küreler, vb.'nin sağladığı duyuşal hoşnutluk gelir... Yani güzelliği yaratan üstün yetenektir, yaratıcı, plastik, matematiksel yetenektir; düzenin birliğin ölçülmesini sağlayan, görsel duyuşlarımızı uyaran ve tümüyle hoşnut kılan, tüm nesnelere kolay anlaşılır nesnelere göre düzenleyebilen güçtür." (s.164)

Görünen o ki; Le Corbusier'in bahsettiği ruşsal doyum, içinde akla ve görmeye dayanmayan öğeleri barındırmamaktadır. Ancak tam da akılcılığın öngördüğü şekilde, belli matematiksel oranlara ve ilişkilere sahip gözün net olarak ölçebildiği mimari gözün beyne eş zamanlı duyuşlar iletmesini ve dolayısıyla kişide estetik doyumun oluşmasını sağlamaktadır.

³ Alvar Aalto'nun bu genellemenin dışında tutulduğu, Bölüm 3.2.2'de ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

konumlandırılmıştır. Fotoğrafta, her iki tasarımda ortak olan pürüzsüz yüzeyler, tek renk seçimi, köşeli biçimler ve bant şeklindeki camlar; akılcı mimari tasarımlar ve seri üretim ürünlerinin arasındaki benzerliği açıkça vurgulamaktadır (Gartman [38]).



Şekil 2.15 Villa Stein, Le Corbusier, 1927
(Gartman [38], s.14) ve (Heer [64], s.130)

Makine estetiğine uygun tasarlanmış mimari ve seri üretim nesneleri arasındaki benzeşim, seri üretim nesnelere modern evrensel estetiğe uygun olduğu mesajını çok net bir şekilde vermektedir (Curtis [46]).

Makine estetiği kurgusunu gözmerkezci paradigmanın kapsamına sokan iki önemli nokta bulunmaktadır: Özne olan estetik kavramının nesnelleştirilmesi ve beğeni oluşturulmak istenen nesne aracılığıyla geçmişe ait izlerin silinmesi ideolojisinin oluşturulması.

Altı çizilmesi gereken ilk durum, estetiğin sadece temsil edilebilenler için sınırlandırılması konusudur. Immanuel Kant¹, “Yargı Gücü’nün Kritiği” [65] adlı eserinin birinci bölümünde, estetik yargının nesnellikliğini ve öznelliğini tartışmıştır. Ona göre, güzel olanın yargısında bulunma yeteneği evrensel olmakla beraber; bu yargının verilebilmesi, insanda öncelikle oluşması gereken beğeniye harekete geçirecek olan estetik nesneye de sıkı sıkıya bağlıdır.

Dolayısıyla, kişinin bir nesnenin güzel olduğu kanısına varabilmesi, öncelikle o nesnenin kişide oluşturduğu beğeniye bağlıdır. Beğeni de, kişiden kişiye farklılık gösteren öznel bir durumdur. Oysa seri üretim nesneleriyle birebir ilişkilendirilen standart mimari, tüm

¹ (1724-1804) Eleştirel Felsefe’nin kurucusu Alman filozof.

makinelere gibi bedensel duygulardan yoksundur. Modern Mimarın, evrensel olarak nitelendirildiği ve belirli kurallarla temellendiği biçimselci estetik, estetik yargıyı duygudan bağımsız olarak, nesnenin kendi niteliğine kaydırmıştır.

Bir kez daha öznel ve duygulanımla ilgili olan bir olgu nesnelleştirilerek, hissetme saf dışı bırakılmıştır. Aslında “hissedilenin bilimi” olarak tanımlanabilecek olan ve ölçülemeyen estetik, bir takım kurallara bağlanarak akılcılığın ve faydacılığın kurallarını yansıtmaya görevini üstlenmiştir.

Bir diğer önemli nokta ise, makine estetiğinin göndermede bulunduğu mekanik metaforda bulunmaktadır. Makine, tıpkı seri üretimde ilerleyen bant üzerinde daima aynı işi yapmakla görevli bireyin hareketleri gibi ritmik ve tekrarlayan harekete sahip, belirli standartlardaki parçaların bir araya getirilmesiyle oluşan bir bütündür. Duyuları yoktur; doğal değil, insan yapımıdır; çevresinden bağımsızdır ve en önemlisi, yenidir. Makinenin eskiden bir parçası, bütünü çalışma verimini düşüreceğinden hemen yenilenmelidir. Bütün eskidiğinde ise makine değersizleşmekte sonunda parçalanarak yok edilmektedir.

Bu anlayış, seri üretimin sürekliliği için, toplumun da sürekli tüketmesini sağlayan bir kurgudur; ancak mimari anlamda bu bakış açısının önemi, geçmişe ait izleri silme potansiyelinde yatmaktadır. Makine-yapıları tasarlayabilmek ve daha da önemlisi onları benimsemek, geçmişin söküp atan bir anlayışı zorunlu kılmaktadır. Yani, zaman içindeki yaşamışlıklarımızla belleğimizde şekillenen her türlü auranın¹ silinip², her şeye yeni baştan başlanması gerekmektedir.

Hedeflenen makine-yapıya ulaşıldığında, mekânda yaşamışlık ve geçmişe ilişkin hiçbir iz kalmayacaktır. Bedenden, zihinden ve mekândan koparılan bu aura, bireyi de sonsuz bir zamansızlık içine hapsedmektedir.

¹ Bu terime Bölüm 3.2.4’de ayrıntılı olarak değinilecektir.

² Le Corbusier [44], s.247:

“Eğer yüreğimizden ve zihnimizden donmuş bir konut anlayışını söküp atarsak ve eğer soruna nesnel ve eleştirel bir gözle yaklaşırsak, gereç- konuta, herkesin sahip olabileceği seri üretilen konuta, eskisiyle karşılaştırılmayacak denli sağlıklı (ruhsal açıdan da), yaşantımıza eşlik eden çalışma gereçlerinin estetiğine sahip güzel bir konuta ulaşırız.”

2.2.5 Gestalt

“Bugünkü yaşam biçimimizin karmaşıklığı bile Max Wertheimer’in terminolojisiyle ‘yukarıdan bakışla’ anlaşılabilir; özgün parçalar bütünden başlanarak o bağlam içinde değerlendirilmelidir. Karmaşa, ‘alttan baktığımız’ takdirde görülemez...”

Rudolf Arnheim, 1977 ([66], s.67)

Mimarlık tarihi olarak adlandırılan süreç içinde kendi kurgularını ortaya koyan ve dönem olarak adlandırılan tüm kesitlerin, ürettikleri biçimi düşünsel anlamda belirli yasalara oturtma eğilimi gösterdiğinden daha önce bahsedilmiştir.

Biçimi oluşturan parçaların nitelikleri, bu parçaların hangi oranlarda bir araya gelip nasıl bir geometrik bütün oluşturacakları belli kural ve gerekçelerle desteklenmiştir. Biçimleniş kuralı, sadece bağımsız parçaların birbirlerine oranlarını değil aynı zamanda bu parçalar arasındaki ilişkileri de dikte etmektedir.

Modern Mimarının biçimsel anlamdaki tercihleri, desteğini görsel algı kuramı olan Gestalt’ın estetik değer yasalarında bulmuştur. Bu sayede soyut biçimler, görsel kodlar ve estetik, kültür veya karakter gibi soyut değerler yerine, somut verilere işaret edilerek aklanmaktadır. Biçimlerin rasyonalizasyonu sezgisel kavranışa dayandırılmıştır.

20.yy’ın erken yıllarında ortaya çıkan Gestalt kuramı, temel olarak, algı ve algılanan konusunda en doğru kuralların belirlenmesi çabasıdır. Max Wertheimer, Kurt Koffka ve Wolfgang Köhler¹ tarafından geliştirilen kuramın yapı taşı, bütünün, kendisini oluşturan parçalardan farklılaşması (Mennan [67]) ve görülenin tek başına şekil değil, şekil-zemin arasındaki dinamik ilişki olduğudur (Behrens [68]).

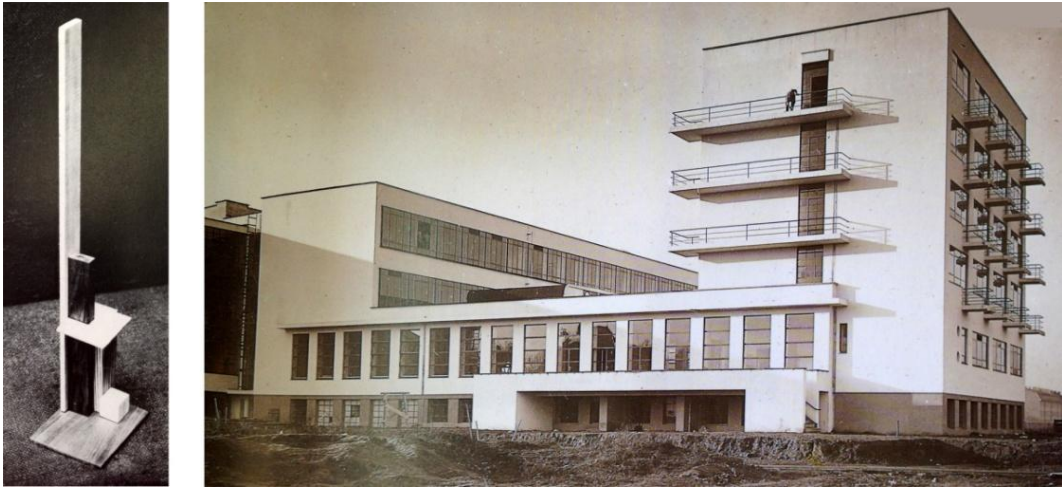
Tek tek parçaların bir araya gelmesiyle oluşan Gestalt’lar, buldukları zeminden görsel olarak ayrılan, merkezleri belli olan ve diğer kısımların hiyerarşik olarak ilişkilendirildiği güçlü veya zayıf strüktürlerdir. Güçlü Gestalt’lar, bütünü etkilemeden hiçbir parçanın çıkarılıp değiştirilemeyeceği bütünlüklüdür. Bunlar, basitlikleri ve kararlılıklarıyla en iyi biçimlerdir. Zayıf olanlarda ise bu kadar güçlü bir bağ söz konusu değildir. Gestalt’larda parçaların bir araya gelişini kodlayan işlevsel ilişkiler, görsel algı kurallarıyla açıklanabilmektedir (Wagemans vd. [69]).

¹ Max Wertheimer, (1880-1943) Prag doğumlu psikolog; Kurt Koffka, (1886-1941) Alman psikolog; Wolfgang Köhler, (1887-1967) Alman psikolog ve fenomenolog.

Modern Mimari düşünce bu kuralları, az çabayla en güzel biçimi oluşturmak amacıyla kullanmıştır. Daha doğrusu “güzel biçimi” bilimsel bir gerekçe üzerine oturtmuştur. Seyirlik bir nesne olarak değerlendirdiği biçimin estetikliğini en iyi biçimde görülebilmesiyle eşdeğer tuttuğu¹ düşünülürken, kendisine seçtiği temelin görsel algıyla ilişkili olması doğaldır.

Bu görsel kurama göre, parçalar, akıl tarafından gruplaştırılarak, eksik parçaları tamamlanarak ve zemin-şekil arasındaki ayırım dikkate alınarak algılanmaktadır. Parçalar, ancak bir bütün içinde anlam kazanmaktadır. Dolayısıyla bütün, onu oluşturan parçaların tekil özelliklerinden daha farklı ve hatta daha fazlasıdır. Bu kabullerin Modern Mimariye yansıtılmasıyla, oluşturulan biçimin basit ve dengeli, dolayısıyla estetik olduğu kabul edilmiştir.

Şekil 2.16’da görüldüğü gibi, birbirinden farklı malzemelerden (cam, pleksiglas, ahşap ve metal) prizmatik biçimlerin dengelenmesiyle oluşturulan üç boyutlu nesne egzersizleri; mimari tasarım sürecinde, görsel algı kurallarıyla doğrulanmış, çeşitli büyüklüklerdeki asal geometrik şekillerin bir araya gelerek oluşturduğu dengeli, görsel açıdan kolay algılanabilen mimari biçimlere dönüşmüştür.



Şekil 2.16 Solda: Bauhaus Okulu’nda verilen üç boyutlu nesne egzersizi, Laszlo Moholy-Nagy, 1923 ([51], s.60) ; Sağda: Dessau’daki Bauhaus Binası, Walter Gropius, 1925-26 ([51], s.123)

¹ Le Corbusier [44], s.229: “Mimarlık, plastik bir olgudur. Plastik olan görebildiğimiz ve gözlerimizle ölçebildiğimizdir.”

Gestalt kuramını gözmerkezci paradigma içinde önemli yere koyan şey, kuramın güzelliği görsel olarak kavranabilir olmayla eşleştirmesidir. Zihnin daima en basit, en sabit ve en bütüncül görsel yapılanmayı algılama eğiliminde olması, mimari biçimin de Gestalt yasalarıyla irdelenmesini ve biçimin geometrik düzenle formüle edilebilecek kadar basit ve dengeli olması meşrulaştırmıştır. Öyle ki “güzel” olarak tanımlanan biçime artık ekleme ve çıkarma yapmak mümkün değildir. Başka bir deyişle biçim, dokunulmaz olmuştur.

Gestalt, parçaların kendi özellikleri bozulmadan birleşebilme durumlarını, zemin ve şekil ilişkisinde meydana gelebilecek gevşemeleri ve sınırları olmayan, açık; ancak yine de formüle edilebilecek bir figürün varlığını yok saymaktadır.

2.2.6 İşlevselcilik

“Her bir sanat eseri o kadar güçlü iç kurallara tabiidir ki, sadece tek bir biçimle ortaya konabilir.”

Adolf Loos, 1910 ([70], s.77)

18.yy’da, canlıların evrimi, sınıflandırılması ve türlerin karakteristik yapısı ile biyolojik biçimleri arasındaki ilişkilere yönelik önemli bulguları ortaya koyan biyolojik çalışmalar, modern mimarlığı şekillendiren gelişmelerden birisidir. Morfoloji ile ilgili çalışmalar arttıkça, biçim ve işlev sorunsalı tartışmaları ortaya çıkmış ve biçimin işlevi takip ettiği savı diğerinden ağır basmıştır.

19.yüzyılda biyolojik analogiyi mimarlık alanına taşıyan Louis Sullivan¹, yeni mimarlığın en tutkulu savunucularından biri olarak kabul edilmektedir. Mimarın *“biçim işlevi takip eder ve işte yasa budur.”* sözü Modern Mimarlığın sloganlarından birisi olmuştur (Nuttgens [71]).

İşlevselci yaklaşım, her problemin kendine uygun bir çözümü olduğundan yola çıkarak; her işlevin kendine uygun biçimi şekillendirdiğini öne sürmektedir. Modern Mimari anlayış içinde işlevselcilik akımını benimseyen mimarlar, yapının işlevine uygun ve sorunsuz hale getirilmesiyle biçimin kendiliğinden ortaya çıktığını başka bir ifadeyle mimarinin içten (plandan) dışa(biçime) doğru şekillendiğini savunmuşlardır.

¹ (1856-1924) Özellikle gökdelen tasarımlarıyla tanınmış, Modern Amerikalı mimar.

Bu düşünceye göre, mimarinin esas görevi, diğer sanat dalları gibi insanda hoş duygular oluşturmaktan ziyade, işleve en uygun somut ve verimli biçimleri yaratmaktır (Collins [42]). Mekân, mükemmel bir şekilde üretim alanına ve işlevine uygun uzmanlaştırılmış bir alana indirgenmiştir (Cacciari [72]).

İşlevselcilik, mimari biçim ya da figürün, kendi bağlamından soyutlanarak, strüktür ya da işlev gibi tek bir değişkene sabitlenmesine yol açmıştır (Rajchman [73]). Bu anlayış içerisinde biçim, daima işlevi takip edecek olan bir gösterendir ve tüm göstergeler gibi daima işaret ettiği öğeye bağlı kalmaktadır. Dahası bu bağdan ödün verilip yeni bir ilişkinin kurulması mimari etiğe uyulmadığı anlamına gelmiştir. Okul olarak değerlendirildiğinde güzel olan bir biçim; aslında ofis ise, “gerçek” bir gösterge olmadığından “etik dışı” kabul edilmektedir.

Hiç şüphesiz ki, işlevselcilik de bir tür soyutlamadır. Elemanların ve biçimin işlevi dışı vuracak kadar arındırılıp saflaştırmalarıdır. Bu noktada, materyalist gerçekliğin diğer bir koludur. Ancak, esas olarak bu kabul, verim amaçlı mekânın tüm hatlarının belirli bir sistem içindeki sıkı kurallarla oluşturulmasını öngören anlayışın getirisiidir.

Modernitenin mimarlığı bilimsel ve teknolojik bir temele dayandırmak için ördüğü rasyonel bağlar da mekânı her yönden kavramış, özgürlüğe fazla alan bırakmamıştır. İşlevselcilik kurgusu da, Modern Mimari düşüncenin biçimi dizginlemek ve kalıplaştırmak için oluşturduğu katı kalıplardan birisidir.

İşlevselciliği gözmerkezci bir alan haline getiren olgu, mimari üretime problem çözümü mantığıyla yaklaşılması değil, biçim ve işlev arasındaki ilişkiyi çok net bir biçimde tanımlayarak, bu tanımın dışındaki her denemeyi mimari etik sorunu haline getirmesidir. İşlev ve biçim arasındaki sıkı bağ, biçimin işlevden özgürleşmesine izin vermemektedir. Her bir işlevin yalnızca tek bir biçimle ifade bulması, tasarım sürecinde biçimle ilgili alternatiflere ve yoruma izin vermeyen bir bakış açısıdır.

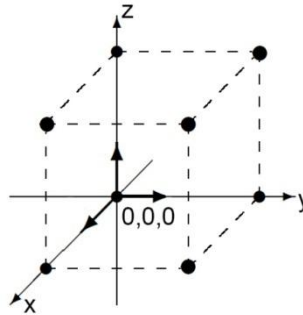
2.2.7 Kartezyen Mekân

“Düzen, insan aklının herhangi bir şeyi anlaması için gereken koşuldur...”

Rudolf Arnheim, 1971 ([74], s.1)

Dünyanın nesnel bir bakış açısıyla değerlendirildiği düşünce sistemi, insanın içinde bulunduğu hacmin geometrisinin ve düzeninin mutlaka görülebilir, ya da matematiksel olarak okunabilir olmasını arzulamıştır (Colebrook [75]).

Kartezyen mekân, mekânı tanımlayan tüm geometrik bileşenlerin Kartezyen koordinat sisteminde (Şekil 2.17) konumlanabildiği hacimdir. Biçimi oluşturan noktalar, üç akslı koordinat sisteminde orijin noktasına göre belirli bir uzaklıkta sabitlenmiştir ve aralarında net vektörel değerler ölçülmektedir. Bu sayede mekâna ait tüm nesne ve elemanlar, gerek hacim içinde üç boyutlu olarak, gerekse onların kâğıt üzerindeki iki boyutlu temsillerinde; matematiğin evrensel kurallarıyla rahatça ifade edilebilmektedir.



Şekil 2.17 Kartezyen koordinat sistemi

Kartezyen mekânı gözmerkezci paradigmaya ait bir olgu haline getiren şey, mekânın niceliksel değerlerinin ölçülüp iki boyutta rahat temsil edilmesi değil; mekânın “geometriciliğin¹” boyunduruğuna girmiş olmasıdır.

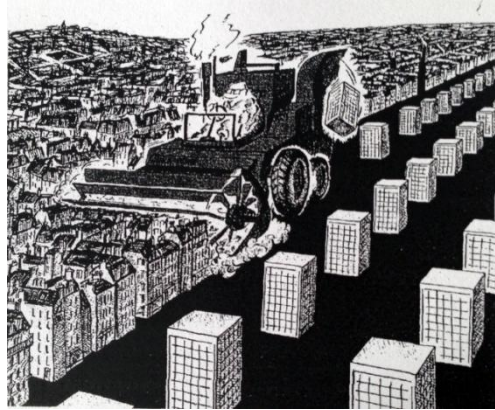
Gaston Bachelard², matematiksel alanın tüm pratiklere uygulanışını “geometricilik” olarak tanımlamıştır. Geometrik düşünce biçimi, yalnızca çok duyusal deneyimi aşındırmasından ziyade, duyusal deneyimin tek parçalı görsel düzene oturtularak saf mantığa dönüştürülmesidir. Duyguların soyutlaştırılmasıdır. Niteliğin yerini niceliğe bırakmasıdır (Paterson [48]).

¹ Geometricism

² (1884-1962) Fransız filozof ve yazar.

Bahsedilen niceliksel ilişkiler ağı, modern düşüncenin daha önce bahsedilen kurgularıyla uyumlu bir şekilde, baskın bir düzenlemeyle kurulmaktadır. Baskın düzenleme, akılcılık temelli Kartezyen önyargının bir getirisi olarak, strüktürü tanımlayan bir olgudur (Kornberger ve Clegg [76]).

Farklı elemanların bir arada bulunacağı boş kutu gibi algılanan Kartezyen mekân anlayışında, organizasyon, strüktürel elemanların birbirleriyle, eşyaların mekânla ve diğer eşyalarla olan ilişkilerinin akılcı kurallar dâhilinde düzenlenmesidir. Modern Mimari, mekânı aks ve modüler ölçülerle¹ organize etmiştir. Koordinat sisteminde yer alacak tüm birimler, oluşturulan en küçük birimin katları olacak şekilde düzenlendiğinde, rahat okunabilen verimli mekânlar hızlı ve kolayca tasarlanabilmektedir. Tabii ki bu noktada sorgulanan şey, mekânın hızlı ve kolay tasarlanıp üretilmesi değildir. Sorgulanıp eleştirilen nokta, bu düzenlemenin, beden, duyum, bütünleşme, şeffaflaşma, doku ve bellek gibi kavramlar dikkate alınmadan gözün görebildiği ve hesap makinesinin hesaplayabildiği verilerle yapılmış ve sınırları dışında kalan hiçbir parametreye değer verilmeyecek ölçüde net bir biçimde tanımlanmış olmasıdır (Şekil 2.18).



Şekil 2.18 Paris Bulvarı, “Sans Retour Ni Consigne”, J.F. Batellier, 1947 ([77], s.18)

¹ Le Corbusier [44]:

“Bir standardın saptanması demek, o konuda kullanışlı ve usa yatkın tüm olasılıkları ayrıntılı olarak inceleyip aralarından tartışma götürmez, işlevine uygun, en verimli olanının, gereç, el emeği ve malzeme, sözcük, biçim, renk ve ses bakımından en az iş gerektiren tipin çıkarılması demektir.” (s.158)

“Düzen, her insan üzerinde etkisini aynı şekilde gösteren, anlaşılabilir bir dizem demektir... İlke birliği iyi bir planın yasaıdır: Alabildiğine modüler bir hale getirilebilen kolay bir yasa... Düzenin olduğu yerde huzur vardır.” (s.79-82)

Mekân, bu düşünce sisteminde içi boş bir kabuk olarak uzamda yer alan, soyut, üç boyutlu bir kılıf, strüktürel bir çerçeve olarak kabul edilmektedir. Kartezyen düşünce sisteminde mekân ve özne; tıpkı Descartes'ın özne ve nesne arasında oluşturduğu kopma gibi (bkz. Bölüm 2.1.1) birbirlerinden ayrılmıştır. Özne, içinde bulunduğu hacimden bağımsız bir gerçekliktir. Hacim de içinde barındırdığı öznenin duyularından, hareketlerinden ve kültürel yaşamından bağımsız, geometrik ve homojen bir biçimdir. Bu biçimin içinde gerekli olan, ilişkilerin metrik olarak kesin bir ayrımla tanımlanabiliyor olmalarıdır.

Dolayısıyla baskın düzenleme ile kontrol altına alınan mekânda, sınırlar net olarak ortaya konmaktadır. İç-dış, merkez-çeper gibi zıtlıklar, keskindir. Mekânda her hangi bir belirsizlik, düzensizlik, heterojenlik yoktur.

Henri Lefebvre¹ [78], Kartezyen düşünceyle beraber mekânın mutlak kesinlik alanına adım attığını öne sürmektedir. Modernin homojen mekânı, koordinatların, boş sayfalar üzerine yapılan çizimlerin, planların, kesitlerin, ölçekli model ve ölçekli izdüşümlerinin mekânıdır. Bu dar düşünce, mekânın entelektüel temsil alanında üretilmediğini ve mekânın görülebilen-okunabilen alanda oluşmadığını, her şeyden önce duyumsandığını görememektedir.

Modern Mimari düşünce, kendisinin sınırlarını çizdiği bir insan modelini tüm insanlığın temsilinde kullanarak, kültürel, sosyal, bölgesel ve duygusal farklılaşmaları yok saymıştır. Yarattığı saf geometriyle ifade edilen Kartezyen mekânla, tartışmasız herkes için uygun olan ideal düzeni yarattığını iddia etmiştir. Bu düşünce sisteminde mekân, yüzeylerden meydana gelmiş ideal bir kutu, dokunulmayan bir hacimdir.

¹ (1901-1991) Kent, kent hakkı, gündelik yaşamın eleştirisi ve sosyal mekânın üretimi konularındaki eserleriyle tanınan Fransız sosyolog ve düşünür.

MODERN MİMARİNİN BİÇİMSEL KURGULARININ SORGULANMASI

“Modern Mimarlık kuramı ve eleştirisinin, mekânı dinamik etkileşimler ve karşılıklı ilişkiler bakımından anlamak yerine, sınırları maddi yüzeylerle belirlenmiş maddi-olmayan bir nesne olarak görme yönünde güçlü bir eğilimi olmuştur...”

Juhanni Pallasmaa, 2005 ([2], s.79)

Modern Mimari düşünce, günümüzde hâlâ yapı tasarımında ve üretiminde kullanılan pek çok bilginin şekillenmesini sağlamış ve sadece teknik çözümlere konusuna değil; mekânsal kurgu ve ergonomik tasarım alanına da çarpıcı yenilikler getirmiştir. Modern mimarların gerek etkili çözüm, gerek teknik detaylandırma bağlamındaki ustalıkları mimarlık tarihi ve yapı üretimi açısından oldukça değerlidir.

Hiç şüphesiz ki, Modern Mimarlığın mimarlık pratiğine kazandırdıklarını küçümsemek veya görmezden gelmeye çalışmak, yapılabilecek en büyük hatalardan biri olacaktır; ancak Modern Mimarinin biçimsel kurgularının dayandırıldığı katı zemini kaybettiği de bir gerçektir. Yapı üretiminde yarattığı tüm olumlu gelişmelerin yanı sıra; kabullerine sıkı sıkıya bağlı kalan modern düşünce, en genel anlamda insanoğlunun şiiresel yanını yok sayarak, mantıklı olanın yapılmasını öngörmüştür (Vattimo [79]). Akılcı bireyin inşaa sürecinde, öznenin öznelerle ve diğer nesnelere teması, insanlığın karmaşasının daha rahat organize edilebilmesi için köreltilmiştir¹.

¹ Sennett [80], güç rejimlerinin ifade ve bağlılığı teşvik etmek yerine insanlığın karmaşasını organize etmeye çalıştığından ve bunun için de dokunma duygusunu zayıflatıp felç etmeyi amaçladığından bahsetmektedir. Müzelerde eserlere dokunmak yasaktır, sokakta, başkalarına temas etmek ilkeliktir, hatta göz teması bile kurmamak için başları yere eğmek gerekir. Kullanım kolaylığı, kesin işlev tanımı, disipline edilmiş mekânsal ve bedensel organizasyon ve nötrlük, Modern dönemin güce dayalı rejiminin örneklerinden bir kaçıdır.

Ancak, karmaşa bir türlü organize olamamıştır. Dayandığı katı zemini kaybeden Modern düşünce, krize girmiştir. Modern düşüncenin yaşadığı kriz temel olarak, kesin zannedilen bilginin ortadan kalkmasıyla ilişkilendirilebilmektedir. Modernizmin temelini oluşturan evrensel akılcılık, artık evrensel olan hiçbir sistemin kurulmasının mümkün olmamasından dolayı çökmüştür (Morales [31]).

Modern Mimari anlayış, matematiksel olarak kusursuz ifade edilebilen, işlevini açığa vuran, kolay ve hızlı üretilen, net, sade ve soyutlanmış biçimlerini, ideal bir düzen olarak kabul ederek; kendisine seçtiği gerçekliği en iyi biçimde temsil ettiğine inanmıştır. Modern düşünceyi, eleştirilerin merkezi haline getirip, sorgulanmasını gerektiren şey; çizdiği evrensel mimari ülküyü, sadece kendi belirlediği gözmerkezci yasalara dayandırıp; bu çerçevenin dışına çıkan her şeyi yanlış kabul etmesidir.

Modernitenin, yenilik, verim ve teknoloji olgularına vermiş olduğu üstün değer, mimarının bedenle ve duygulanımla ilgili bölümünü yok saymıştır. Tüm yaşamı bilimsel bir nesnellikle değerlendirme çabası sonucunda, Modern Mimari düşüncenin mekâna yüklediği gözmerkezci kurallar, mekânı; bedensel duyumdan ve bu duyumun insan psikolojisinde meydana getirdiği etkilerden bağımsız, idealize edilmiş hacimlere indirgemıştır.

Gerçekten de mimarlıkta en verimli ve akılcı çözümü bulmak ve görmeye odaklanarak, biçimsel bir ideale ulaşmış olmak, var olmanın gerçeğini olduğu gibi yansıtır mı? Bu sorunun yanıtını aramak için, Modern Mimarının ürettiği biçimleri doğrulamak amacıyla oluşturduğu kurgularda baskın olan gözmerkezci paradigmadan kuşkulanan ve onu sorgulamak gerekir.

Bahsedilen kuşku, mimari üretim sürecindeki akılcı ve bilimsel yaklaşımların yanlış ve gereksiz kabul edilmesi ya da tamamen yok sayılması değil; çerçevenin dışına çıkmak, daha ileriye gitmek, çeşitliliği arttırmak ve mimariye başka bir bakış açısıyla bakmak amacını taşımaktadır.

Tezin bu bölümünde, mimari tasarımda gözmerkezci yaklaşımdan farklılaşan dokunma olgusu tartışılmıştır. Burada hedeflenen, Modern Mimari düşüncenin baskın görme odaklı kurgularını sorgulayıp; bunları fenomenolojik açıdan aşan kurguların varlığını göstermektir. Bu bölümde, mimaride dokunsallık kapsamında ele alınan kavramlar, her

biri Modern Mimarinin mutlak doğru olarak kabul ettiği ve baskın görmeyi araçsallaştırdığı kurguyla, her ne kadar bu kavramlar birbirlerine tamamen karşıt olgular olmasa da, karşılaştırılarak ele alınmıştır (Çizelge 3.1).

Çizelge 3.1 Gözmerkezcilik ve dokunsallık kapsamında ele alınan kavramların karşılaştırma tablosu

İkinci bölümde tartışılan ve gözmerkezcilik kapsamında ele alınan Modern Mimari kurgular	Üçüncü Bölümde tartışılan ve dokunsallık kapsamında ele alınan kavramlar
Akılcılık	Duyum
Soyutlama	Maddesellik
Nesne Olarak Mimarlık	Olay Mimarlığı
Makine Estetiği	Aura
Gestalt	Alan Durumu
İşlevselcilik	Zayıf Biçim
Kartezyen Mimari	Katlanma

3.1 Etkili Mimarlığa Karşı Etkileyici Mimarlık¹

“... Bugünün konut sıkıntısında bu kadarı bile güven verici ve iyidir; konutlar gerçekten de barınak sağlar; bugünün konutları çok iyi planlanmış dahi olabilir, bakımı kolay, cezbedici şekilde ucuz, hava, ışık ve güneş alıyor olabilir; ancak bu evlerin içinde iskân edilebileceğinin garantisi var mıdır?”

Martin Heidegger, 1971 ([7], s.146)

Modern dünyada yaşanan önemli sorunlardan biri, inşa etmek ve iskân etmek² arasındaki ilişkinin koparılışıdır. Modern Mimari düşüncenin oluşturduğu tüm kurgularla doğruladığı verimli mimarlık, sanılanın aksine insanoğlunun iskân ihtiyacını yerine getirememektedir. Mimarinin görevi sadece işlevsel olmak ve mekânı en yararlı biçimde kullanacak biçimde planlamak değildir.

¹ Effective Architecture versus Affective Architecture

² Martin Heidegger'e göre [7], binaların dış görünüşleri baz alınarak sadece görsel açıdan sınıflandırılması mimarlık açısından yetersizdir. Mimarlık, insan deneyiminin üstünlüğünü ve değerini “iskân” olarak ele aldığı tam olarak yansıtmaktadır.

Heidegger [7], iskân etmeyi var olmakla ilişkilendirmekte ve inşa etmenin iskân etmek için gerekli olduğundan bahsetmektedir. İskân, yakınlık, insan deneyiminin temelidir ve şeylerin dokunsal, kavramsal ve toplumbilimsel özellikleriyle değerlendirilmektedir. O halde mimarlık, var olmanın gereklerini yerine getirmelidir. Ona göre, matematiksel yöntemle sağlanan ölçülebilir mekân, var olmanın gerekliliğini yerine getiremez ve bu sebeple de mekânın deneyimle tanımlanması şeklindeki fenomenolojik kavrayış matematiksel ölçülere dayandırılan mekân kavrayışından üstündür.

Yaşamak, ikamet etmek; teknik ya da sembolik bir başarı değildir. Bir binanın yaşamayı olanaklı kılması özne üzerinde anlamlı etkiler yaratmasına bağlıdır (Kraftl ve Adey [81]). Bu etki insanın beden, ruh ve zihin ayrımı yapmaksızın hissettiği bir olgu olduğundan; zihin ve beden ayrımı, bireyin bu evrendeki varlık algısını eksik bırakmaktadır.

Sözün geçen eksiklik, tüm yaşamın nesnel bir bakış açısıyla değerlendirilmesi anlamına gelen gözmerkezciliğin yarattığı bir yan etkidir. Usa ve görmeye verilen üstün konum, bedensel ve süreç odaklı farkındalığı baskılayarak, üretim sürecinden değer yargılarına kadar genişleyen bir alanda mimari ve öznenin mekânsal deneyimi sırasında oluşan karşılıklı etkileşime gereken önemi vermemiştir.

Modern Mimari düşüncenin mekâna yaklaşımını duyuşal açıdan aşan dokunma olgusu, süreç odaklı olup; ilişkiler, hareket ve zaman olgularıyla yeniden üreilmeye ve yorumla açıktır. Bu yaklaşım; mekânın insan bedeni, duyum, hareket, zaman ve yaşamışlıklarla kavranmasını temel almaktadır. Dokunma olgusuyla ele alınan mekân, etkili olmaktan etkileyici olmaya doğru kaymıştır.

İngilizcede, “effective” ve “affective”, yazılışları nedeniyle çoğunlukla birbirleriyle karıştırılan; ancak temelde birbirinden bir hayli farklı şeyler ifade eden sıfatlardır. Türkçeye etkili (aynı zamanda yararlı ya da tesirli) olarak çevirebileceğimiz “effective”, Oxford Sözlüğü’nde [41], “bir sonuca ulaşmadaki başarı” olarak tanımlanmıştır. Bir başka ifadeyle “etkili” olan, bir durumu ortaya koyan nedenleri başarılı bir sonuca bağlayan çözüme işaret etmektedir. Burada, neden ve sonuç ilişkisi ön plandadır.

Etkileyici olarak çevirebileceğimiz “affective” ise, yine aynı sözlükte duyulara, “hislere ve davranışlara bağlı olan” şeklinde açıklanmıştır. Burada, etki-tepki durumuyla açıklanamayan farklı bir bağlam bulunmaktadır; duyum. Dolayısıyla etkileyici olan, neden- sonuç ilişkisindeki başarı yargısından ziyade, herhangi bir şeyin insan psikolojisinde meydana getirdiği değişim ile ilgilidir.

Etkili mimarlık, Modern Mimarinin tüm kurgularıyla oluşturmaya çalıştığı gibi, en az çabayla, en büyük faydayı elde etmeyi sağlayan mimarlıktır. Kartezyen geometrik biçimlerde, modülasyona uygun oranlarda, net, işlevini yansıtacak kadar sadeleşmiş, ussal gerekçelerle doğrulanmış ve görme duyusuna odaklanarak tasarlanmış mimari mekân, modern mimarlığın tasarım problemlerine yanıt veren en etkili çözümdür.

Bunun yanında, etkileyici mimari, özneyi bedensel ve duygusal katılıma davet etmektedir. Etkileyici olma kavramı, mimari mekân ve birey arasındaki çok duyulu ilişki temel alınarak, bedenin mekân içindeki deneyimi ve bu deneyim sırasında hissettiği psikolojik ve zihinsel yoğunlukların dikkate alındığı yerdir.

Etkileyici olarak nitelendirebileceğimiz (mimari) mekân, mimarının tüm bedenle ve zihinle deneyimlendiğinin farkına varılıp, bu farkındalıkla yaklaşıldığında beklentileri karşılayabilen mekândır. Bedenin bir deneyimden diğerine geçerken hissettiği yoğunluk, mekânın bedene ve zihne ne kadar dokunduğu ile alakalıdır.

Mimari çerçevede bireyin mekâna, mekânın da bireye dokunması olgusu, bedensiz Kartezyen gözün kontrol altına alıp baskıladığı dokunma duyusunun birleştirici özelliğinden yola çıkarak, özne ve içinde bulunduğu hacmin etkileşim sürecini temsil etmektedir.

3.2 Dokunma Olgusu

“Görmek inanmaktır”; ama devamı da var.

Görmenin inanmakla eşdeğer olduğunu ifade eden popüler söylem, aslında batı kültürünün perspektifi sonucunda eksik bırakılmıştır. *“Görmek inanmaktır; ama hissetmek gerçektir.”* cümlesi, süreç içinde sadece *“görmek inanmaktır”* olarak hatırlanmış (Paterson [48]) ve gerçekliğin göreceli olduğu yadsınmıştır.

Duyumsama ve algılama, bilimsel olarak dışarıdan gelen uyarıların ilgili reseptörlerce bedene alınması, sinyallerle beyne gönderilmesi ve beyin tarafından anlamlandırılması olarak özetlenmektedir. Batı kültüründe duyuların birbirinden bağımsız olarak değerlendirilmesine, adedine ve hiyerarşik olarak nasıl sıralandığına daha önceki bölümlerde değinilmiştir. Ancak, her iki konuda da alışlagelmiş inanişin antitezleri mevcuttur.

Öncelikle, mekânsal çevre tüm duyu uyarılarının bütünleşik bir temsilidir. Yaygın inanişin aksine görsel uyarılar; işitsel, dokusal, kokusal ve kinestetik uyarılardan daha baskın değildir. Dış dünyanın gerçekten nasıl olduğunun doğru bir biçimde algılanması, tüm duyu motorlarının çevre ile etkileşim halinde olmasının sonucudur.

Yapılan arařtırmalar, dıř dñnyadan gelen bilginin tüm duyu sistemleri ile algılandığını göstermektedir (Downs ve Stea [82]).

Duyuların bedende birbirlerinden ayrı mekanizmalar gibi çalıştıkları inancı, görme duyusunu bedenin geri kalanından kopararak akılla ilişkilendiren bir anlayışın yanılmasıdır. Duyarlı vücudu bölüp, tatmayı, koku almayı ve dokunmayı yok ederken, geriye görmeyi ve anlamayı bırakan, modern batı kültüründeki akıl gözüdür.

Oysa dñnyanın çeşitli bölgelerinde, farklı duyuların diğerlerinden değerli kabul edildiği ya da her duyunun eşit görüldüğü örnekler¹, görme duyusunun en birincil duyu olarak kabul edilmesinin kültürel bir sonuç olduğunu göstermektedir.

Özellikle Japon ve Hint kültüründe, görme dışındaki duyuların gündelik yaşamda ve önemli kabul edilen özel etkinliklerde batı ülkelerine kıyasla daha fazla yer aldığını görmek mümkündür. Örneğin Hindistan'da, sevecen bir karşılamının, karşıdaki kişinin elini koklamak şeklinde gerçekleştiğini anlatan metinler bulunmaktadır [86]. Japon Çay Seremonisi ise; mekân seçiminden, çay servisindeki beden hareketlerine, çay tozunun fırçalanması sırasında çıkan sestten, çayın acı tadına ve kil çay kâsesine kadar tüm bileşenler, çok duyumlu bir deneyim sunmaktadır.

Dolayısıyla, görme duyusunun diğer duylardan üstün olduğu ya da dokunmanın en önemsiz duyu olduğu görüşü, batı kültüründeki bir yanılmasadan ibarettir. Görmenin akılla kaynaştırılmasının sonucudur. Hislerden üstün olarak kabul edilen mantığın, görme duyusuyla birleştirilmesinin yarattığı bir etkidir.

¹ Amazon Ormanları'nda yaşayan Desana Topluluğu için her duyu yaşamlarında büyük önem taşımaktadır. Kendilerine "rüzgârın insanları" ya da "koklayan insanlar" diyen topluluk, her bir kuşun sesini, çiçeklerin kokusunu ve meyvelerin tadını sosyal ve evrensel düzenin kodlandığı şifreler olarak kabul etmişlerdir (Classen [83]).

Bengal kıyılarında Küçük Andaman Adaları'nda yaşayan Ongee Kabilesi için koku en önemli duydur. Ongeelere göre bütün yaşamı, organik şeyleri kontrol eden güç kokudur. Avlanmaları da bir çeşit saklambaç oyununa benzer. Onlar hem avladıkları hayvanlardan kendi kokularını gizlerken aynı zamanda avlarını onların kokularını yok ederek öldürürler (Howes [84]).

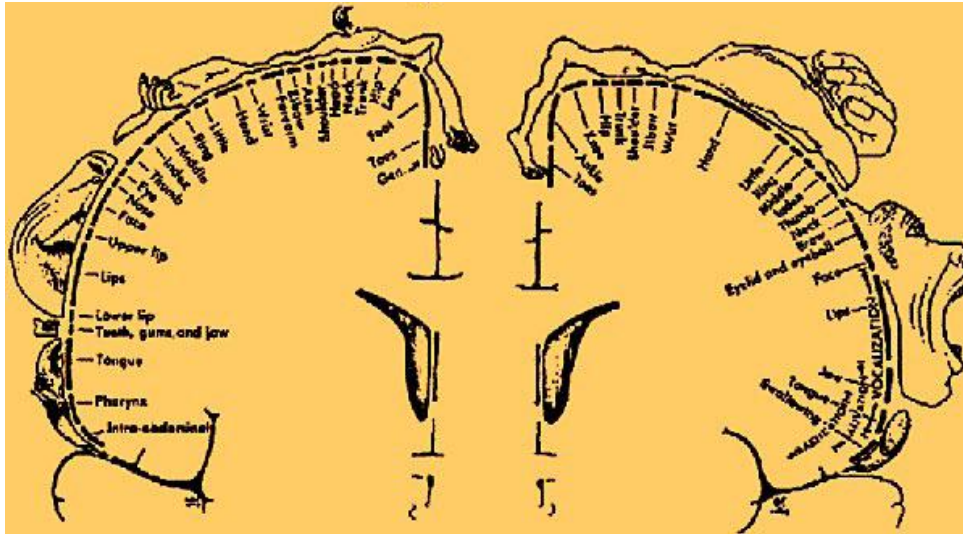
Papua Yeni Gine'de yaşayan Kaluli kabilesi de tropikal ormanda, görmekten daha çok çeşitli sesleri duyarak çevreyle etkileşime girdiğinden; Kaluliler için duymak, bedensel yönelme, boyutsal hâkimiyet, günün ve yılın zamanı hakkında bilgilenme açısından hayati önem taşımaktadır (Feld [85]).

Bahsedilen bu örneklerin kent içinde yaşamayan kültürlere ait olması, dokunma duyusu başta olmak üzere diğer duyuların bastırılması sürecinin batının kentleşmesi ve bireyde kentle ilişkili gözmerkezci bir kültürünün oluşturulması süreciyle bağlantılı olduğunu göstermektedir.

Bu etki, hiç şüphesiz ki tarihin ilk dönemlerinden itibaren batıda toplumların bilinçaltına yerleştirilen dokunma korkusuyla¹ da beslenmiştir.

Hâlbuki dokunma, insan bedeni için vazgeçilmezdir. İnsan, hayatını sağır, kör olarak ya da koku ve tat alma gibi duyarları olmadan rahatlıkla sürdürebilirken; derinin fonksiyonları olmadan yaşamak mümkün değildir (Montagu [87]).

İnsanın algısal haritası ilk olarak 1930 yılında Wilder Graves Penfield² tarafından yapılmıştır (Şekil 3.1). Penfield'in çalışmasında vücudun her bir parçasının hareketi ya da oluşturduğu dokunsal hissin nerede konumlandığı görülmektedir. Çalışmada en çok dikkati çeken şey ise haritada vücut parçalarının kapladıkları alanların büyüklükleriyle doğru orantılı olmadıklarıdır. Her iki haritada da dokunma duyusunun en büyük alanı kapladığı görülmektedir. Diğer bir ifadeyle deri, hissetmenin ve algılamanın en yoğun olduğu organdır.



Şekil 3.1 Algi haritaları, Wilder Penfield, 1930 [88]

Londra'da National History Museum'da sergilenen "Beynin İçindeki Küçük Adam" isimli çalışma da (Şekil 3.2), vücut yüzeylerinin algısal oranlarının görselleştirilmesini amaçlamaktadır. Normal boyutların algı yoğunluğuna göre evrilerek ortaya konduğu

¹ Hıristiyanlığın ilk zamanlarında, Yahudi olanlardan bulaşıcı hastalık kapmamak ve gizemli kirletici güçleri olduğu düşünüldüğünden "baştan çıkmamak" adına dokunsal temastan kaçınma güdüsü, daha sonra farklı görülen her türlü bedene karşı genişleyen bir dokunma korkusuna dönüşmüştür (Sennet [5]).

² (1891-1976) Kanadalı beyin cerrahı.

heykelde, dudak, dil ve ellerin vücuttaki en yoğun duyu organları olduğu açıkça görülmektedir.



Şekil 3.2 Sensory Homunculus, English School, 20.yy ([89], s.5)

Kavrayışsal açıdan yaklaşıldığında, aslında tüm duyuların dokunmanın özelleşmiş halleri olduğunu anlamak mümkündür. Öncelikle dokunma, gözlerin, ağzın, burnun ve kulakların atasıdır. Bütün türler üzerinde bugüne kadar yapılan araştırmalara göre dokunma duyusu ilk gelişen duyu olmuştur ve tüm duyuların dokunma duyusunun farklılaşmasıyla meydana geldiği görülmektedir. Şeffaf olan kornea tabakası bile derinin çok özelleşmiş bir şeklidir (Montagu [87]).

Tüm duyuların duyu ve algı sürecini başlatan molekül, dalga ya da ışınların derimizin çok özelleşerek uzmanlaştığı bölümlerine temas etmesi; yani dokunmasıdır. Koku almak için suda ya da yağda eriyebilen bileşiklerin burun mukozasına teması gerekir. Böylece mukozada bulunan kemoreseptörler uyarılarak koku yakalanmış olur.

Aynı şekilde tat molekülleri ağız salgısında bulunan kemoreseptörlere temas ettiğinde duyu potansiyeli tetiklenmiş olur. İşitmek için, ses dalgalarının kulak zarına değmesi ve onu titreştirmesi gereklidir. Görmek için de nesnelere yansıyan ışınların retinaya çarpması gereklidir. Türkçedeki “göze çarpmak”, “göz teması kurmak” ifadeleri, görme içindeki dokunsal noktayı açığa çıkartmaktadır.

Maurice Merleau-Ponty¹ [90] de dokunma ve görme arasındaki ilişkiyi kurarken görmeyi “*bakışlarla nesnelere dokunmak*” olarak tanımlamıştır. Bakışlarla nesnelere dokunarak onları görmek mümkün olduğuna göre, tüm duyuların dokunmayla

¹ (1908-1961) Varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden biri olan Fransız filozof ve fenomenolog.

başladığını da kabul ederek, nesnelere deriyle dokunarak da onların görülebileceğini iddia etmek mümkündür.

Toronto Üniversitesi'nde yapılan bir araştırma, görme duyusunu kaybetmiş hatta bu duyuya hiçbir zaman sahip olmamış insanların da nesnelere en az görenler kadar doğru ve net bir biçimde algılayabileceklerini kanıtlamıştır. Doğuştan genetik sorunlar sebebiyle gözleri olmayan ressam Eşref Armağan, daha önce hiç görmediği nesnelere hatta manzarayı (Şekil 3.4) dokunma duyusu sayesinde; neredeyse tamamen doğru sayılabilecek bir perspektif algısıyla resmedebilmektedir (Kennedy ve Juricevic [91]).



Şekil 3.3 Manzara, Eşref Armağan, 2013 [92]

O halde, dokunma, dış dünya ile iletişim kurmayı yarayan¹ önemli bir duydur. Gözlerle doğru ya da hayal olup olmadığı anlaşılmayan bir durumun yargısı ancak dokunma duyusu ile onaylayarak verilebilmektedir. Uzaktan gözetlemenin verdiği güven duygusunun aksine; dokunma ile özne, farklı bir varlığı kendi bedeninde duyumsama riskini kabul etmektedir. Bu risk, canlıların yalnızca kendi bedeni ve varlığıyla bütünleşmesinde sakınca görmediği nesne ve ya öznelere göze aldığı bir eylemdir.

Bu sebeple, öznenin mekâna, mekânın da özneye dokunması olguları, dokunma ve birleşme arasındaki ilişkiyi dayandırılarak açıklanacaktır.

¹Ampirik felsefenin kurucularından Fransız filozof Michel Serres'e göre [93] ruh, bedenin belli bir noktasında sabitlenmiş bir olgu değildir. Descartes'ın aklın derinliklerinde gömülü olduğuna inandığı ruh, beden kendisine dokunduğu anda ve dokunduğu yerde ortaya çıkmaktadır. Serres, ruhun beden ve dış dünya arasında iletişim kurmaya yarayan derinin içinde ya da üzerinde olduğuna inanmaktadır.

Mekâna Dokunmak

“... Bireyin dünyayla kurduğu ilişki, onun çevreye teması anlamına gelmektedir.”

Richard Sennett, 1998 ([80], s.7-8)

Gözmerkezci paradigmanın temeli olan insanın kendi bedeninden, duygu ve kişilik özelliklerinden sıyrılıp, nesnel bir bakış açısıyla görmesi eyleminin özneyi diğer nesnelere ve mekândan kopardığına daha önce değinilmiştir. Aklın gözüyle görme eyleminin tersine dokunma, insanın bu evrendeki varlığını sorgularken kullanabileceği en önemli duydur. İnsan, dokunarak, hem kendi varlığı dışındaki varlıklarla bütünleşmekte hem de onlardan farklı olduğunun bilincine varmaktadır.

18.yy'da duyular üzerine çalışan düşünür Etienne Bonnot Condillac, dokunma duyusunun diğer duylardan çok farklı bir özelliğini sunduğu çalışmasında, bedenin kendi duyuları arasında bir şekilde ayırım yapabileceğini; ancak kendisini dış dünyadan ayrı bir varlık olarak anlamlandırmasının yalnızca dokunma duyusu ile mümkün olacağını vurgulamıştır (Connor [94]).

Öznenin kendi benliğinin diğer nesne ve kişilerden farklı olduğunu anlamasını sağlayan temas, aynı zamanda onlarla bütünleşmesini sağlamaktadır. Özne, kendi varlığı dışındakilere değdiğinde; ısı alışverişinin bir getirisi olarak; iki varlık arasındaki ısı eşitlenerek, ikisi arasındaki keskin sınır şeffaflaşmaktadır. Bunu en iyi Merleau-Ponty'nin [90] ifade ettiği şekilde, bir elle diğer ele dokunarak anlamak mümkündür. Bu birleşme sırasında kişi, hem dokunan hem de dokunulandır ve iki varlık arasındaki fark bulanıklaşmıştır.

Özne ve nesne arasındaki sınırın yok olması durumu bir varlığın görme mesafesindeki “nesneden” çıkarak Heidegger'in [95] bahsettiği dokunma mesafesindeki “şey”e dönüşme durumudur¹. Nesne “şey”e dönüştüğünde, öznenin bir parçası haline gelmektedirler. Özne, “şey”le bütünleşmektedir.

¹ Martin Heidegger, “Şey” adlı makalesinde [95], insanlara yakın olan “şey” ile nesnelere arasındaki farkı testi tutma eylemi üzerinden anlatmaktadır. Testi tutulduğunda o nesne olmanın ötesine geçerek “şey” haline gelir. Her bir farklı kişi testi kendi varlığıyla bağlantılı olarak yeniden var eder. Heidegger'e göre “şey” modern felsefede dünyadan bağlarını koparmış olan gözlemcinin çevresini kuşatan nesnelere çok daha fazlasıdır. Şey, insanın gündelik yaşam pratiğinde fiziksel ve zihinsel temasa geçtiği kavramdır. Nesne ise günlük hayattaki deneyimden kopmuş soyut, aşkın zihinsel formlardır.

Bu durum, mekân ve beden arasındaki sınırın da sorgulanmasını gerektirir. Öznenin nesne ile dokunsal olarak bütünleşebildiği olgusundan yola çıkarak; aslında mekân ve beden arasında da keskin sınırların kimi zaman kaybolup kimi zaman belirginleştiği bir etkileşim olduğunu söylemek olanaklıdır. O halde, mekâna dokunmak, mekânla aktif bir ilişkiye girebilmek ve onunla bütünleşmektir. Duyguları, duyumları, hatta düşünceleri mekâna aktarmaktır.

Bir kapı açılırken vücudun ağırlığı kapıya iletilir, kapı kolunun ısı vücut ısıyla artar. Küpeşteyi tutarak merdivenlerden inmek, güven vericidir. Yüzeyinde buhar olan bir cama elle çizilen bir desen, cama bırakılan izdir. Üstünde yürünen zeminde bırakılan ayak izleri bedenin mekâna bıraktığı kalıntılardır. Adım sesleri, sözcükler ya da mırıldanan bir melodi, mekânın duvarlarına ve tavanına çarpar. Bedene ait koku mekânı doldurur, oradaki insan varlığının kanıtıdır.

Tüm bu deneyimler, bedenin mekâna temas ettiği anlardır. Bu anlarda mekân ve beden arasındaki sınırlar bulanıklaştığından özne, içinde bulunduğu hacmin bir parçası haline gelmekte ve onunla bütünleşmektedir. Bu bütünleşmeyi yirmi yıldır göremeyen akademisyen John Martin Hull'un [96] sözlerinden okumak oldukça açıklayıcıdır:

"...ve sonra pencere camına vuran yağmuru fark ettim. Ayağa kalktım. Burnumu sertçe cama dayadım ve sanki cam yavaş yavaş kayboldu çümkü şimdi bilincim burnumun ötesine, camdan dışarıya doğru hissizleşene kadar uzandı. Sonra yağmurun dışarıdaki panele vuruşunda çıkardığı sesin farkına vardım... Yağmur ışığı açtı..."(s.11-12)

Bu anıda Hull, görme eksikliğini mimariye dokunarak tamamlamıştır. Mekâna dokunmak, mimarinin ölçeğini, maddesel özünü, karakterini ve hatta düzenini bedenle kavramak ve bu sayede algısal anlamda tamamlanmaktır.

Mekânın Dokunması

"...Mimarlığın tek ve en büyük sırrı olarak tanımlayabileceğim şey, dünyadaki farklı şeyleri toplayabilmesidir; farklı malzemeleri bir araya getirip karararak bir mekân yaratmasıdır. Bence bu bahsettiğimiz, bir çeşit anatomidir. Gerçek anlamıyla "bedenden" bahsediyorum... Bedensel bir kütle olarak bir zar, bir kumaş, bir çeşit kaplama, örtü, kadife, ipek; hepsi etrafımda. Beden! Beden fikri değil, bedenin kendisi! Bana dokunabilen bir beden..."

Peter Zumthor, 2006 ([97], s.11)

Her bir mimari mekânın kendine özgü sesi, ısı ve kokusu bulunmaktadır. Yüzeyleri ve diğer yapısal elemanlarını örten maddenin dokusu, mekânın derisini oluşturmaktadır. Bu deri kimi zaman pürüzlü, kimi zaman kaygan, bazen şeffaf, bazen mat, yumuşak ya da sert olabilmektedir. Tüm bu sayılan özellikler, mimarın de vücut bulmuş halleridir. Tıpkı insan bedeni gibi, her bir mekân, tasarımcının onu hayal edip ürettiği biçimiyle bir diğerinden farklı ve biriciktir. Bu nedenle, öznenin mimariye temas ettiği anlarda, mimari de kendi bedeniyle özneye dokunmaktadır.

Mekânın dokunması şeklinde tanımlanan kavram, mekânın yaşamla kurduğu özel ilişkiyi, kendine has özelliklerini bir başka deyişle özünü, onu deneyimleyen kişiye aktarmasıdır. Bu aktarım, kişiye ve zamana göre değişen bir süreçtir. Özne ve mekân arasındaki dokunsal ilişki, her bedende ve her an farklılık gösterebilen ve belirli kurallarla net olarak tanımlanamayan bir yapıdadır.

Modern Mimarın mekâna ve mekânın kullanıcı üzerindeki etkilerini nesnel bir bakışla değerlendirebilmesi; ancak özneyi bedensiz zihin üzerinden tanımlamasıyla mümkündür. Oysa beden ve algı, kişiden kişiye hatta bir andan diğerine farklılık gösterdiğinden dokunma olgusunu nesne odaklı değil; zaman, özne ve mimarın birbirleriyle sürekli etkileşim halinde olduğu bir süreç olarak ele almak gerekmektedir.

Bunun yanında, mekânın dokunması olgusu, devingen ve yoruma açık bir yapıdadır. Bunun nedeni bir süreç olarak ele alınan dokunma olgusunun olaylara, ilişkilere, harekete ve zamana bağlı olarak değişkenlik göstermesidir. Etkileyici mimari, etkili mimarın aksine, mükemmel netliğe ulaşmış, odaklanılmış bir fotoğraf karesi değildir; karşılıklı etkileşimler ve dinamik ilişkilerle yeniden üretilmeye ve yorumlanmaya açıktır.

Bu bölümde mekânın dokunsallığı,

- Tasarımda kullanıcının bedensel duyumuna odaklanması,
- Malzemenin maddesel özünün önemi,
- Hareketin mekânsal algıdaki fark yaratan rolü,
- Zamanın getirdiği yaşanmışlık izlerinin korunması,
- Bütün algısının öznel ve devingen yapısı,
- Biçimin tanımlayıcı kurallara tabi olmadan oluşması,
- Mekânda yapısal ve kavramsal sınırlar arasındaki keskin ayrımın zaman zaman ortadan kaldırılıp öznenin yorumuna izin verilmesi

üzerinden anlatılacaktır.

3.2.1 Duyum

“Yer, duyuların belleğidir, o yüzden zihinlerde bir duyum olarak kalır...”

Şengül Öymen Gür, 2002 ([98], s.68)

Karla kaplanmış sokaklarda yürürken, her bir adımda yumuşak beyazın ayakkabının altında sertleşmesini hissetmek ve bu sıkışmanın çıkarttığı sese odaklanmak, eğlenceli ve dinlendiricidir. Geleneksel Türk Hamamı’nda, soğukluk, ılıkılık ve sıcaklık tene üç farklı şekilde dokunur. Onun nemli sıcağı saunanınkinden tamamen farklıdır.

Her yapı veya mekân kendine ait bir sese sahiptir. Bu ses onun samimiyetini ya da anıtsallığını, reddedişini ya da kabulünü, konukseverliğini ya da düşmanlığını dışa vurmasını sağlar. Mekânın içinde aldığımız koku, hafızamızdan tamamen silindiğine inandığımız anının yeniden su yüzüne çıkmasına neden olabilir (Pallasmaa [8]). Kısacası, bir mekânı tüm bedenle deneyimlerken, onun kendine has atmosferini duyumsamak, daha önce tanışılmamış bir kişi hakkında bilgi edinmek gibidir.

Baskın gözün egemenliğinde tasarlanmış mimari, görme olgusunu üstün bir konuma yerleştirdiğinden; diğer duyuları önemsememiş ve hatta çoğu zaman onları uzaklaştırmıştır. Dahası bu durum modern toplum tarafından giderek kanıksanarak, mekânın sesi, kokusu, dokularındaki zenginliği, beden için öngördüğü koreografiyi ve tadı mimari mekânın niteliğini belirleyen bir ölçüt olarak ele alınmamıştır.

Oysa mekânın etkileyciliği, bedendeki göz aracılığıyla görme dâhil¹ hiçbir duyumun yok sayılmadan, tüm bedene yönelik uyarıların da tasarım kapsamına alınmasıyla yakından ilgilidir. Yapılan araştırmalar, baskın görmenin, diğer duyuların önüne geçerek, çevreyi bütün duyularımızla algıladığımızı fark etmeyecek duruma geldiğimizi göstermektedir. Aklın gözünün baskınlığı ortadan kalktığında diğer duyuların önemi açığa çıkmaktadır.

Özellikle bedensel engellilerin mekânla kurdukları ilişkiler, çoğu tasarımcı tarafından yaratıcılığı kısıtlayan zorunluluklar olarak yorumlanmış, onların mekânsal

¹Mimari tasarımda etkileycilik, görme duyusunu yok saymaz; sadece görmeyi, gözmerkezci kültür tarafından bağdaştırıldığı mantıktan kopartıp, ait olduğu bedene iade eder. Bu görme, bedenseldir ve hislerle etkileşim halindedir. Akıldan özgürleşen bedensel görme, diğer tüm duyular gibi insanda duyuşal yoğunluk meydana getirdiğinden bu yaklaşıma aykırı bir unsur değildir.

deneyimlerinin potansiyeli gölgede kalmıştır. Oysa bu durumu çözülmesi gereken bir problem olarak görmek yerine mekânsal zenginlik yaratacak bir tasarım girdisi olarak ele almak, tasarım sürecinde mimarlara dokunsal perspektifler açmaktadır (Heylighen [99]).

İlk defa 1988 yılında Almanya’da Prof. Dr. Andreas Heinecke tarafından oluşturulup hayata geçirilen ve dünya üzerinde 130 kentte 7 milyondan fazla insana ulaşan “Dialogue in the Dark (Karanlıkta Diyalog)” sosyal girişim projesi; hem görme engellilerin mimari ve kentsel mekân algılarını, hem de görmenin baskınlığının ortadan kalkmasıyla diğer duylara olan farkındalığın nasıl değiştiğini göstermektedir.

İstanbul’daki sergide¹, zifiri karanlıkta, doksan dakika boyunca, insanı önce zorlayan; ancak sonrasında hiç yaşamadığı bir deneyime dönüşen projede, İstiklal Caddesi’nin sesleri duyulmakta; sahilden kalkan bir teknede martı sesleri dinlenirken yüze çarpan rüzgâr hissedilmekte; Maçka’nın yokuşu tırmanılmaktadır. Bu süreçte, kuş sesleri, çiçek kokuları, değişik nesnelerin ve basılan zeminin dokusunun nasıl farklılaştığı deneyimlenerek algılanmaktadır. Bütün bunların sayesinde, mekân algısında görme duyusunun hâkimiyetinden kaynaklanan duyu zayıflamasının² boyutları ortaya konmaktadır.

Mimari tasarım sürecinde de duyu zayıflamasından kurtulmak, mekânı farklı bir yönden ele almayı sağlamaktadır. 2006 yılında aniden görme yeteneğini kaybeden Portekizli mimar Carlos Mourao Pereira, görme engeliyle birlikte mimaride görsel baskınlığı sorgulamaya başlamış ve o zamandan beri tasarımlarında mimariyi görsel amaçların üzerine çıkaracak çoklu duyum alanları yaratmaya çalışmaktadır.

Pereira’nın görme engeli onun diğer duylara olan farkındalığını arttırarak, mimari tasarımlarında koku, doku ve ses öğelerine odaklanmasına rağmen görme olgusunu da hiçbir zaman tamamen terk etmemiştir. Ona göre görme, ses, doku ve kokunun soyutlaştırılmış imajıdır.

¹ Proje, HE Projects ve S360 işbirliğiyle Türkiye’ye getirilmiştir. 20 Aralık 2013 tarihinde İstanbul Gayrettepe Metro İstasyonu’ndaki 1500 metrekarelik Diyalog Sergi Alanı’nda başlatılan proje, ziyaretçilerin, görme duylarını kullanmadan tamamen karanlık bir ortamda İstanbul’un çeşitli bölgelerini günlük yaşam kesitleriyle, görme engelli rehberler eşliğinde deneyimletmektedir.

² Görme duyusunun baskınlığı sebebiyle diğer duylara olan farkındalığın azalması.

Duyum açısından zengin yerleri daha iyi ayırt edebilmesinin haricinde Pereira'nın mekânı deneyimleme şeklindeki değişim¹, ona mimarlıkta baskın olan görsel odaklı estetik anlayışını sorgulatmıştır. Bu sorgulamanın sonucunda; görsel aralık, dokunsal öğelerden daha arka planda kalmıştır. Mekân, gözlerle sınırları çizilebilen boşluklardan çok daha karmaşıktır. Kullanıcıya yaşatılmak istenen deneyim, mimari tasarım sürecinin önemli bir parçasıdır (Vermeersch ve Heylighen [100]).

Görme engeli olan kullanıcılardan yola çıkılarak tasarlanan çoklu duyum mekânları, herkesin bedenine dokunabilen mekânlardır. Tüm duyular dikkate alınarak yapılan tasarım, mekânı zenginleştirip; aklın gözü için tasarlanmış bir strüktür, teknik bir kutu olmaktan uzaklaştırmaktadır. Mekânın tüm duyuları bilinçli olarak uyarması; deneyimi, mimari algılamanın önemli bir kavramı haline getirmektedir. Mekânın sunduğu çoklu duyum deneyimi, onu etkili olmaktan ziyade etkileyici olmaya kaydırarak; her bedenle farklı bir iletişim kurmasını sağlamaktadır. Mekânı, sadece usu ve görselliği ilgilendiren bir takım hesaplamaların sonucunda geometrikleştiren akılcılığın aksine; dokunan mekân, bedensel algılama ve ona bağlı oluşan duygulanımı tasarıma dâhil etmektedir.

3.2.2 Maddesellik²

“Omuzlarımız makine diktatörlüğünün ağırlığını taşımak zorunda kalmıştı. Felsefi metotlara güvenmeliyiz. Malzemeye hükmedersek bu felsefi metodun adı mimarlıktan başkası değildir.”

Alvar Aalto, 1957 ([101], s.22)³

Modern Mimaride, disipline edilen saflık, yüzeyin soyutlaştırılmış maddeselliği ile pekiştirilmiştir. Brüt veya beyaza sıvanmış beton, yaşını, tarihini ve özünü belli etmeksizin, sert, pürüzsüz yüzeyiyle kusursuz bir görsel oluşturmaktadır. Yüzeylerin derilerinden sıyrılarak iskeleti göz önüne serecek şekilde soyulmaları anlamına gelen ve

¹ Carlos Pereira'nın tasarım yöntemleri, dokunsal mekânın tasarım sürecinin anlaşılması açısından önemlidir. “El her şey olabilir” diyen mimar, vaziyet planı kararlarından detay çözümlerine kadar her ölçekte dokunma duyusundan faydalanmaktadır. Pereira, bir alana proje yapmadan evvel orayı hissetmek için dokunabildiği her şeye dokunduğunu anlatmaktadır. Dokunmanın haricinde tasarım yaparken alanı daha sonra tekrar hissedebilmek için ses kayıtları yapan mimar, bir mekâna ait seslerin her saat diliminde değiştiğine dikkat çekmektedir (Heylighen [99]).

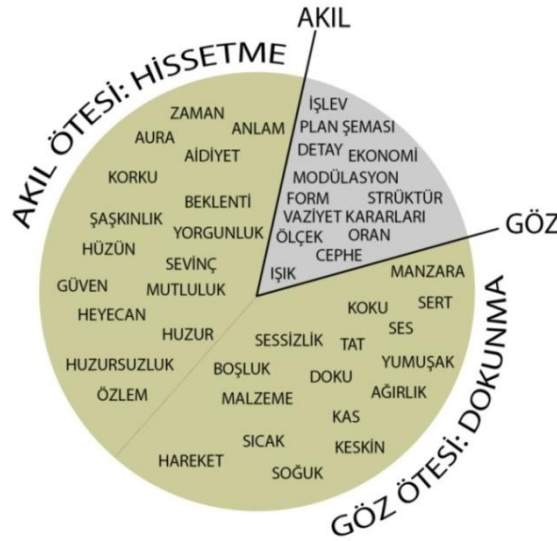
² İngilizce “materiality” olarak geçen terim “maddesellik” olarak çevrilmiştir.

³ Pallasmaa'nın alıntı yaptığı kaynak: Aalto, A., (1957). “Taisteleva arkkitehtuuri”, lecture, Royal Institute of British Architects, London, s.142.

“Maddesel gerçeklik” olarak adlandırılan eylem, gözmerkezci düşünceye uygun şekilde malzemeyi sadece seyredilen bir soyut gerçeklik olarak kabul etmektedir (bkz. 2.2.2).

Akılcılığı ve ondan türeyen her türlü soyutlamayı eleştirilerin merkezine koyan, belki de Modern düşüncenin doğru olanı buyurgan bir şekilde tek bir katı kalıba oturtma çabası içerisinde bu terimin ifade ettiklerinin eksik yansıtılmış olmasıdır. Modern tanımlamasına uymayan erken Modern mimar olarak kabul edilen Alvar Aalto'nun alternatif akılcılığı, onu diğer Modern mimarlar gibi kavramsal bir idealist olmaktan kurtararak duysal bir realist yapmaktadır.

Modern Mimarlığın modern insanın yaşamına çözümler getirmesi gerektiği ve yeni teknolojik gelişmelerin mimarlığa da yansması düşüncesine katılsa da; Aalto'yu diğer Modern mimarlardan ayıran en büyük özelliği, akılcılığı insancılıkla¹ harmanlamasıdır (Gullixsen [103]). Aalto, mimariyi kullanıcı ihtiyaçlarını karşılaması açısından bir renk spektrumuna benzetmektedir. Ona göre; tıpkı renk bandının, yalnızca gözün görebildiğiyle sınırlı olmaması gibi; mimarlar da tasarım sürecinde, sadece plan şeması, yerleşim planı, ekonomi, temizlik gibi gözün seçebildiği bileşenlere değil aynı zamanda göz ile algılanmayan kavramlara da (Şekil 3.4) dikkat etmelidir (Goldhagen [104]).



Şekil 3.4 Alvar Aalto'dan esinlenerek oluşturulan mimari spektrum

¹ Aalto kendi alternatif akılcılığını oluştururken, duyunun, sanılanın aksine insan ve dış dünyayı ayıran bir uçurum olmadığını ortaya çıkaran deneysel psikolojiden etkilenmiştir. 1920'lerin ortalarından itibaren Aalto, insan bilincinin bedensel bağlamına eğilmiş ve gerçek akılcılığın bütün insan aktivitelerini kapsaması gerektiğini savunmuştur (Kim [102]).

Projelerinde kullandığı detaylarla, çeşitliliğe ve bölgeselciliğe önem veren, yapının imgesel ve duyumsal yanı arasındaki dengeyi kurmaya çalışan Aalto'nun amacı, diğer Modernistler gibi radikal ve yalın bir görsel ifade yaratmak yerine; insan ruhunun ve bedeninin derinlerine inen bir etki oluşturmaktır. Bu duyumu yaratırken mimar, kavramsal ve geometrik yalınlıktan daha çok, binanın deneysel ve maddesel özelliklerine yoğunlaşmaktadır (Şekil 3.5).



Şekil 3.5 Lapua Pavyonu, Finlandiya, Alvar Aalto, 1938 ([37], s.624)

Gerçekten de malzeme, dokunsal olanın en somut göstergesidir ve bu özelliğiyle soyut görüntüden daha güçlüdür. Malzeme elle tutulabilir, kendi özellikleri, kendi hakları vardır. Tahta, plastik, alçı, deri, metal, kâğıt, kumaş, taş, beton, cam, seramik, tuğla ve diğerleri, ağır veya hafif, bükülebilir veya sert, düz veya pürüzlü, koyu veya aydınlık; hepsi birbirinden özerktir. Aynı doku, farklı malzemeler kullanıldığında insanda farklı duyular yaratmaktadır. Dahası iki ya da birkaç malzeme bir araya geldiklerinde birbirlerini değiştirip; tekilken ifade ettiklerinden fazlasını ifade edebilirler.

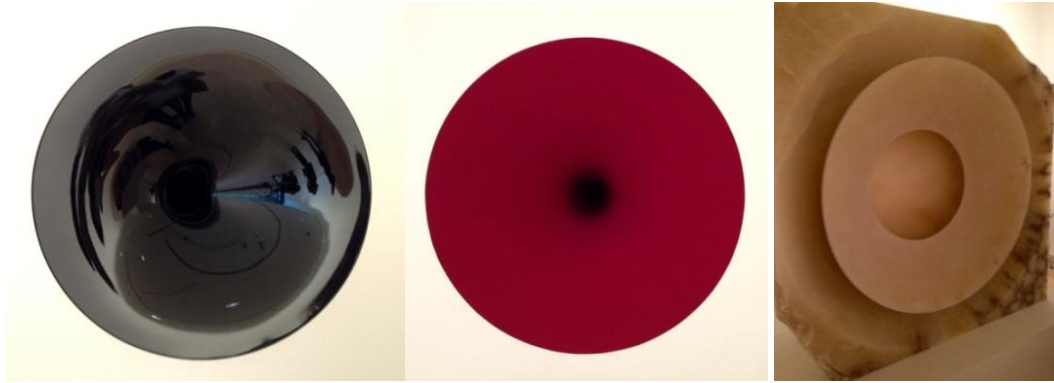
Malzeme ve duyum arasında dinamik bir ilişki vardır. Malzeme ve onun maddesel özüne hükmederek yapılan tasarımlar, insana dokunan mekânın somutlaşmış biçimidir. Bedenle iletişim kurması amacıyla dikkatle seçilen malzeme, insanları dokunmaya zorlamaktadır. Malzeme deriye değdiğinde, onun ısısının, dokusunun, sınırlarının bedene iletilmesi ve bedenin ona verdiği tepki; özne ve mekân arasında kurulan önemli bir dokunsal ilişkidir. Bu sayede malzeme, görsel bir öğe olmaktan çıkarak, hissedilen, iletişime geçilen ve deneyime şekil veren bir bileşen haline gelmektedir (Çizelge 3.2).

Çizelge 3.2 Soyutlama ve maddesellik arasındaki farklar

Soyutlama	Maddesellik
Temel olarak mantık	Temel olarak beden
Görme odaklı	Dokunma odaklı
Malzemeyi görmek	Malzemeyi hissetmek
Yalın geometri	Duyum
Etkili	Etkileyici
Standart	Çeşitli
Evrensel	Bölgesel

Çağdaş sanatın en önemli temsilcileri arasında gösterilen Anish Kapoor'un eserlerini deneyimlemek¹, malzeme seçiminin biçimin bedenle kurduğu ilişkiyi ne derece etkilediğinin daha iyi kavranmasını sağlamaktadır.

Amacının nesne değil deneyim tasarlamak olduğunu belirten sanatçı, eserinin dış zarının ne olacağına tasarımın en önemli ve zor kararlarından biri olduğunu altını çizmektedir². Beton, taş, çelik, kumaş, balmumu, boya pigmentleri gibi birbirinden farklı malzemelerle oluşturduğu eserlerinde (Şekil 3.6), malzemelerin bedende oluşturduğu değişik titreşimler, ziyaretçilerde deneyim zenginliği yaratmaktadır. Aynı ya da benzer biçimler, farklı maddelerle sunulduğunda, bedenle eser arasında kurulan ilişki de çeşitlenmektedir.



Şekil 3.6 Soldan sağa, “Ciğer”,2001, mermer; “İsimsiz”, 1995, cam elyaf ve pigment; “Disk”, 2010, Kaymaktaşı; Anish Kapoor İstanbulda, Sabancı Müzesi, 2013

¹ Sanatçının sergisi, Ekim 2013’de İstanbul- Sabancı Müzesi’nde gezilmiştir.

² Serginin bir parçasını oluşturan video sunumda, sanatçı kendi tasarımları ve üretim süreci hakkında bilgi vermiştir.

Maddenin gücünü kullanan bir diğer sanatçı, mimar Kengo Kuma'dır¹. Geleneksel Japon mimarisinden etkilerin net bir şekilde okunduğu tasarımlarında mimar, oluşturduğu zengin dokunsal öğelerle deneyime önem vermektedir.

Hem projelerinde kullandığı geniş malzeme yelpazesi hem de değişik kullanım biçimleriyle (Şekil 3.7) Kuma, plastikten bambuya, seramikten metale kadar brüt beton haricindeki her türlü malzemeyi strüktürlerini tanımlamakta kullanmıştır (Bognar [105]).

Strüktür ve malzemenin ayrılmaz bir bütün olduğundan bahseden mimar, malzemeyi bir sonuç değil; bir süreç olarak adlandırmakta ve mimariyi sadece malzeme kalacak kadar görünmez yapmaya çalıştığını belirtmektedir:

“ Biçim ve silüetin kaybolup sadece malzemenin kaldığı bir mimarlık olabilir mi bilmiyorum; ancak benim yapmaya çalıştığım budur.” ([105], s.40)



Şekil 3.7 Chokkura Plaza, Tochigi, Kengo Kuma, 2006 (Bognar [105], s.149).

Malzemeyi bedenle kurulan ilişki süreci olarak ele almak, mekânda dokunma olgusunu öne çıkartmaktadır. İnsanı mekânla temas etmeye çağıran maddesel öz, kendi karakterini (sert-yumuşak, opak- şeffaf, pürüzlü-pürüzsüz, sıcak-soğuk, hafif-ağır, kırılğan-sağlam, ıslak-kuru, akışkan-katı, açık-koyu, vb.); üzerindeki yıpranma izlerini, yaşanmışlıkları özneye gösterirken aynı zamanda değişik psikolojik izlenimler (yalıtkan-geçirgen, yansıtan- izole eden, yutan-çoğaltan, vb.) oluşturmaktadır. Bu sayede mekânın dokunuşu somutlaşmaktadır.

¹ (1954-) Yokohama doğumlu Japon mimar.

3.2.3 Olay Mimarlığı¹

“...olaysız, programsız ve bozumsuz mimarlık yoktur...”

Bernard Tschumi, 1983 ([106], s.XX)

Perspektifin bulunmasıyla beraber ortaya çıkan mekanik dünya görüşüne göre mimarlık, insanoğlunun yerçekimi ya da atmosferik olaylar gibi doğa güçlerinin üstesinden geldiğini gösteren bir kanıttır. Mimarlık sadece yerçekimine karşı koymamış aynı zamanda da bu galibiyetin sembolü olarak görülmüştür (Eisenman [1]).

Yerçekimine rağmen yükselmeyi başaran güç, esas olarak onu hareket ettirmeye çalışan bir kuvvete karşı direnen katı bir nesnedir. Bu nesne ne kadar dengeliyse, kendisine uygulanan yüklere karşı o kadar dirençlidir. Denge, kütlelerin doğru oluşturulması ve baskın düzenlemeyle mümkün olmuştur.

Modernite, mekânları olaylardan ve bedenlerden özerk, kendi iç yasaları çerçevesinde şekillenen heykeller, bedenleri de kontrol altına alınmış bu mimari düzene kaçınılmaz olarak giren ve dengeyi bozan zorlamalar olarak kabul etmiştir. Bu kabul, Modern Mimari fotoğrafların hiç birinde o mekâna ait olayı yansıtan bedenlere rastlanmamasından net olarak anlaşılabilir (Tschumi [106]).

Geometrik düzen olarak ele alınan mekânda, bedene ait hiçbir öznel anlam saklı değildir. Mekânın bedenle ilişkisi yok olduğunda ve mekân bir takım geometrik kurallar bütünü ile ifade edildiğinde, yapılar düz ve sabit bakı nesnelere dönüşmektedir. Bakılan nesne olarak kabul edilen mekân, deneyimlenen bir hacim olmaktan çok, sınırları net bir biçimde çizilmiş sabit bir geometrik düzendir. Mimarın bakılan bir nesneye indirgenmesi; bilişsel algının hareket üzerinden şekillenmesi ve mekânın olayların birbiri içine akışlarının bileşimi olduğu gerçeği üzerinden sorgulanmalıdır.

Mimari mekân, zaman ve uzamda gelişen üç boyutlu bir hacimdir. Bu hacim, birbirinden farklı iç ve dış etkilerle sürekli değişime uğramaktadır. Dolayısıyla mekân, sabit bir nesne değil; gerçek deneyimler üzerinden olayların anlamlandırıldığı sürecin bir parçasıdır (Najafi ve Bin Mohd Shariff [107]).

¹ Event Architecture

Bu süreçte mekânla özne arasında zamana yayılmış ilişkiler ağı örüntülenmektedir. Gerçeklik, öznenin zamanı ve nesnenin zamanının aynı satır üzerinde ilerlerken yüzeyin bu devamlılık içinde kendi üzerine katlanmasıyla, nesnel ve öznel olanın çakışmasıdır. İşte bu çakışmaları sağlayan katlanmalar, olaylardır (Morales [31]).

Mekânı şekillendirip yeniden üreten olay, aktif bir beden mekânla ve mekânı dolduran diğer bedenlerle kurduğu dokunsal ilişkiden ibarettir. İnsanların birbirleriyle diğer nesnelere ve mekânla olan etkileşimleri, onları nasıl duyumsadıkları, onlarla kurdukları bedensel temas ya da aralarında oluşturdukları mesafeler, mekânsal algı bağlamında oldukça farklı durumlar oluşturmaktadır.

“Olay Mimarlığı” söyleminde Bernard Tschumi [108], mimarlığın aslında mekânın içindeki olay/eylem ile tanımlandığını ve eylem olmadan mekânın var olmayacağını belirtmektedir. Mekânlar hareketlere, hareketler de mekânlara göre şekillenmektedir. Mimari mekândaki yırtılma, parçalanma, çakışma ve aksamaların hepsi biçimin yönetimi ile alakalı olgulardır.

Biçim yönetimini oldukça sıra dışı yarıklerle sağlayan Gordon Matta Clark¹, mekânda yarattığı kesiklerin, alışılmış olarak güvenilen biçimde ve sorgulanmayan durağan algısında bir parçalanma yaratmakta ve bu parçalanmayla beraber yüzey ile biçim arasında yeni ve devingen bir ilişkiyi ortaya çıkarmaktadır² (Walker [109]).

Bu, mimarinin durağan nesneden çıkıp devingen bir süreç haline gelmesidir. Biçim artık kesin sonsuz bir gerçeklikten çıkarak bir soruya dönüşmektedir. Sorunun cevabını ise, deneyim sürecinde meydana gelen ilişkiler, yargılar ve anlık üretimler oluşturmaktadır.

¹ (1943-1978) En çok 1970'lerde yaptığı tasarımlarla dikkat çeken Amerikalı mimar ve sanatçı.

² Gordon Matta Clark, Modernizmin mimarlığı statik bir obje haline getiren düzen anlayışını şiddetle eleştirerek, formun esasen bir süreç olduğunun altını çizmiştir [109]:

“... Herkes, bir nedenle mimarlığı bakılacak bir şey, ya da deneyimlenen statik bir obje olarak kabul eder. Sadece birkaç kişi bundan sıyrılmak için çaba sarf eder ve mimarlığı statik bir objeden fazlası haline getirmeye uğraşır...” (s:31).

“Gerekirse, genel bir görüş olan her şeyin planla başladığı inancını yıkarız. Planı olmayan formlar da vardır: Dinamik düzen ve düzensizlikler...” (s:54)

Burada, “plansız form” olarak bahsedilen planı çizilemeyecek bir form değil, hareketle yeniden üretilen ve her olayda farklı deneyimlenen formlardır. Bu tür formlarda mekân, dinamik deneyim sürecinde meydana gelen ilişkiler, yargılar ve anlık meydana gelen eylemlerle tanımlanmaktadır. Mekân, zaman, hareket ve mekânsal ilişkilere göre değişen dinamik bir deneyim süreciyle algılanmaktadır.

Aynı müzede yer alan her değişik sergi, o salonun bir öncekinden farklı biçimde algılanmasını sağlamaktadır. Oltalarıyla balık tutan balıkçıların boydan boya sıralandıkları bir günde sahilde yürümekle, kimsenin olmadığı bir günde yürümek farklıdır. Semt pazarının kurulmasıyla bambaşka bir yer haline gelen sokakta olduğu gibi; kullanıcı hareketi, mimarın öngördüğü çeşitli koreografiler ya da anlık gelişen doğaçlamalar, mekânın farklı algılanmasına imkân vermektedir (Şekil 3.8).



Şekil 3.8 Sahilin kitap okuma etkinliğiyle yeniden üretimi, Bregenz, 2013

Olay mimarlığı, aslında dansdaki koreografiye benzemektedir. Bedenin uzamda yaptığı her hareket, dansı diğerinden farklılaştırmaktadır. Koreografi, bir mekânın ya da kent ölçeğindeki yaşam alanlarının deneyimlenmesi sürecinde değerli bir ipucudur (Gür [110]).

Bir mekânda yürümek, sadece görme ve dokunma arasındaki ilintiyi kurmayı, aynı zamanda bedendeki somatik duyuları da harekete geçirmektedir. Bu duyular, kaslarla hissedilen bedensel duruş, bedenin yatay ya da dikey hareketi ve iç kulaktan gelen denge duyusudur.

Tıpkı bir dans koreografisindeki gibi mekân içinde de beden, hatları, hareketi ve hareket sırasında bedende oluşan yoğunluk ve duyuları deneyimler ve onları hatırlar. Bu hatırlama, bedenin kendi belleğini oluşturmaktadır. Bazı mekânlarda görme duyusu ile algılanamayan değişimler, bedenin hafızasına kaydettiği bilgi sayesinde fark edilmektedir.

Hareket; öznenin mekânı nesne, olay ve kişilerden oluşan karmaşık yapı içinde kavramasını sağlamaktadır. Bu kavrayış, aynı nesne veya sahnenin değişik açılardan

deneyimlenmesine izin vermektedir (Malpas [111]). Eylemin sonucunda oluşan bedensel tepki, o ana, o bedene ve o eylem sürecine kodlanmış özgün bir andır. Mekân da bu anı kurgulayan (hazırlayan, şekillendiren, başlatan, sonlandıran, hızlandıran, yavaşlatan, değiştiren ve tanımlayan) bir alt yapı oluşturmaktadır.

Görmeyi vurgulayan sabit biçimlerin aksine; eylem, daima hissetmeyle bağlantılıdır. Olaylarla şekillenmeye açık mekânlar, yaşanan her farklı deneyim sürecinde mekânın yeniden okunmasını, yeniden yorumlanıp yeniden üretilmesini ve dolayısıyla farklı hissedilmesini sağlamaktadır. Bu nedenle olay, mekânın özneye dokunuş biçimlerinden birisidir.

3.2.4 **Aura**

“Her büyük imgenin ulaşılmaz bir düşsel temeli vardır ve de kişisel geçmişimiz tikel renklerini işte bu düşsel temel üstüne koyar...”

Gaston Bachelard, 2008 ([112], s.73)

“Aura” sözcüğü, Latince *“nefes”* ya da *“esinti”* anlamına gelmektedir. Birinin nefesi tene değdiğinde, gözle görülmeyen havanın bedende hissettirdikleri inanılmazdır. O ana özgü ve öznel bir deneyimdir.

Walter Benjamin¹ [113], sanat eserindeki aurayı *“eserin biricikliği”* olarak tanımlamıştır. Aura, nesneden ve ya mekândan karşıdakine geçen, o ana ait ve tek olma hissidir. Terim, düşünürün yine aynı dönemlerden yazdığı başka bir denemesinde [35] *“bir nesneyle kurulan ilişkiler sırasında istemsiz olarak anıların ortaya çıkması”* şeklinde betimlenmektedir.

Mekânın aurasını, mekânın onu deneyimleyen insanda uyandırdığı istem dışı anımsama; kullanıcı tarafından hissedilen; maddenin aşınmışlığının ve eskiliğinin mekâna kazandırdığı *“yaşlanma izi”* ya da mekânda oluşan *“zamansal katmanlar”* olarak düşünmek mümkündür.

Bu katmanlar özneye kendi kök imgelerini ve zaman deneyimini hatırlattığından anlamlıdır. Daha önce pek çok kişinin dokunduğu bir kapı tokmağını tutmak; tüm bu

¹ (1892-1940) Alman edebiyat eleştirmeni, düşünür, kültür tarihçisi ve estetik kuramcısı.

zaman boyunca orada olan nesillerle aynı mekânı deneyimlemek ve geçmişle iletişim kurmak anlamına geldiğinden, memnuniyet vericidir (Pallasmaa [8]).

Bu heyecan ve memnuniyet duygusu, insan varlığının bu dünyaya nasıl kök saldığını ve uzamda kalıcı izler bırakabilmiş olmasının bilincinde olmakla ilişkilidir. Mekânın belleğini, bu bellekte geçmiş yaşamışlıkların izlerini hissetmek, mekânın özneye bir diğer dokunma biçimidir.

Soyutlamacı bir yaklaşımla boş bir kutu halinde kalana kadar soyulan bir mekânda, ne insan varlığına ne de mekânın geçmişine ait hiçbir iz kalmamaktadır. Maddi özünün yaşlanma sürecinden arındırıldığı üç boyutlu hacim, içinde zaman algısının yani auranın olmadığı bir mekândır. Modern Mimarlık, bu anlamda mekânın aurasını, ruhunu ortadan kaldırmakla eleştirilmiştir. Modern düşüncenin seri üretimle ortaya çıkardığı makine- yapılar, kültürlerin kendilerine has birikimlerini, bu kültürü ve bölgesel geleneği yansıtan ilkel dekoru¹ ve o mekândaki geçmiş yaşamışlıkları soyup atmış, tarihi ve geçmişi olmayan çıplak özler bırakmıştır.

Manfredo Tafuri²'ye göre [114], yeni objektivite ve toplu yerleşim birimleri, seri üretim bandının idealist düzeninin mimariye adapte edilmesidir. Seri üretimi meşrulaştıran bu tasarım anlayışı, mekânın biricikliğini yani aurasını yok etmiştir.

Modüllerin, net biçimlerin, soyutlaştırılmış elemanların kullanıldığı en verimli üretime uygun mimari mekân, tıpkı bir makine gibi sadece işini gerçekleştirmek için tasarlanmıştır. Yer, zaman ve kültürden bağımsızdır. Bir geçmişi yoktur, yaşamışlığın izleri görülmemektedir, yıpranmamıştır, yenidir.

İnsanla birebir ilişkili olan yer, zaman ve kültürün geçmiş izleri topyekûn silindiğinde; özne zamanın sonsuzluğu içinde kaybolarak, kendisine ait tüm mirasın önemsizliği ve geçiciliğine yenik düşmektedir. Varoluşsal ve yaşamışlığın gerçekliğinden oluşan katmanlı yapı (Pallasmaa [115]) kaybolmaktadır. Geçmişin varlığının silinmesi gibi, güncel varlığın da kalıcı olmadığı mesajı özne tarafından net bir biçimde hissedilmektedir.

¹ "Dekor, aynı renk gibi duyumsal ve ilkel niteliklidir..." Le Corbusier [44], s.163.

² (1935-1994) İtalyan mimar, tarih ve kuramcı.

Karsten Harries'e¹ göre [116], tarihin en eski zamanlarından bu yana, insanı dış kuvvetlerden koruyacak bir barınak olarak görülen mimari mekânın en önemli işlevlerinden birisi, aslında, insan varlığını zamanın teröründen korumaktır. Zamanın teröründen korunmuş olma, kırılabilirlik ve ölümlülük gibi hislerden kurtulmak anlamına gelmektedir.

Zamanın teröründen insanı koruyan mimari; özneyi zaman ve mekânda zihinsel olarak dolaştırabilen, şimdiki andan farklı olarak, geçmişe ve geleceğe götürebilen mimaridir. Böylece mekân, hızla giden zamansal akıcılık içinde yavaşlayıp, bazen durmayı, bazen de ileriye gitmeyi sağlayarak; zamanın içinde kaybolmaya davet etmektedir. Bir başka deyişle mekân özneyi aurasının içine çekmektedir.

3.2.5 Alan Durumu²

“Algılama, öznedir.”

Sol LeWitt, 1969 ([117], s.107)

Öznenin görüşünü belirli kurallarla formüle edip, rasyonelleştirme çabası; bilişsel algıyı, göz sayesinde elde edilen verilerin akıl tarafından işlenmesi olarak kabul eden Kartezyen düşünceye dayanmaktadır. Bu sebeple bilişsel algının mükemmelliği, görülenin net, geometrik, değişmez ve sınırlandırılmış olması koşuluna bağlanmıştır.

Ne var ki, doğada, Gestalt'ın algı prensiplerine uymayan, sınırları esnek, değişken, geometrik olmayan; fakat net olarak algılanabilen biçimler de mevcuttur. Bu biçimler, içinden hiçbir şey çıkarılamayan ya da içine yeni hiçbir şey eklenemeyen modern ideal bütünün aksine, daha karmaşık bir yapıdadır.

Kuş veya inek sürüleri (Şekil 3.9), çam ağacının dalları, buğday tarlası gibi algılayanın konumuna, bakış açısına, zamana ve parçaların birbiriyle olan ilişkilerine göre değişen bütünlükler, parçaların sonsuz dizilim olasılığıyla oluşabilen devingen örüntülerdir.

Bu örüntüler “alan durumu” terimiyle¹ ifade edilmektedir.

¹ (1937-) Almanya doğumlu mimarlık kuramcısı ve sanat tarihçisi. Halen Yale Üniversitesi'nde felsefe profesörü olarak çalışmaktadır.

² Field Condition



Şekil 3.9 Bir sürünün oluşturduğu devingen örüntü (Allen [118])

Stan Allen² ([118], s.24), alan durumunu, “...farklı parçaları parçaların özgünlükleri kaybolmadan bir araya getirmeye olanak veren biçimsel ya da mekânsal matris” olarak tanımlamaktadır.

Bu mekânsal matris, içindeki parçaların arasında bulunan hiyerarşinin yani yasaların kaybolduğu bir öbektir. Çeşitli akışkan biçimlere dönüşen alan durumu, özünde parçaların biçimlerinden değil, parçalar arasında oluşan biçimleri tanımlamaktadır. Gözeneklilik ve konum ilişkileri ile karakterize edilebilecek bu gevşek bağlı kümelenmelerin biçimi oluşurken, beklenmeyen etkiler, bazen karmaşık bazen de düzensiz davranışlar söz konusudur (Allen [118], [119], [120]).

Alan durumu söylemi, Gestalt kurallarının pek çok iddiasını yıkar niteliktedir. Bu yeni biçimleme, şeklin zeminle net ilişkiler kurmasını öngören kuralları alt üst eden bir durumdur. Öyle ki, alan durumunda şekil, zeminin bir parçasıdır. Biçim, şekillerle değil; şekiller arasındaki boşluklarla tanımlanmaktadır. Bütünü oluşturan parçalar, bir araya geldiklerinde parça özelliklerini muhafaza etmektedirler. Bu sebeple, sonuç oluşumu ifade etmek için Gestalt'ın aksine, bütün hakkında hiçbir şey söylemeden; sadece parçaların hareketlerin kodlanması yeterlidir. Parçalar arasındaki ilişkiler, zamana, algılayanın bakış açısına ve konumuna bağlı olarak; değişkendir. Son olarak alanda ortaya çıkan her durum, diğerinden farklı ve biriciktir. Tüm bunlardan yola çıkılarak, Gestalt ve alan durumu arasındaki farklar çizelge 3.3'de tablolatırılmıştır.

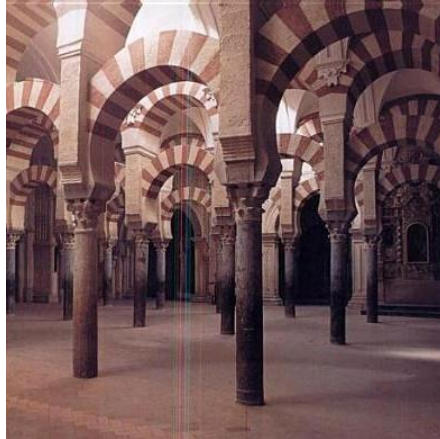
¹ Temeli, fizikteki manyetik alana ya da elektrik alanına dayandırılan “alan durumu”, herhangi bir etkiyle değişebilen bütünü tarif etmek için kullanılmaktadır.

² Amerikalı mimar ve teorisyen.

Çizelge 3.3 Gestalt ve alan durumu arasındaki farklılaşmalar

GESTALT	ALAN DURUMU
Şekil zeminden farklıdır	Şekil zemin birdir
Bütünü oluşturan parçalar kendi özelliklerini kaybeder	Parçalar özerktir
Sınırlar nettir, kapalılık mevcuttur	Sınırlar net değildir, kapalılık yoktur
Geometrik olarak formüle edilir	Parçaların hareketleriyle formüle edilir
Kurallar bütüne yöneliktir	Kurallar parçaya yöneliktir
Biçim, şekillerin oyunudur	Biçim, alanların etkileşimidir
Algı, şekil temellidir	Algı hareket temellidir
Algılamayı nesnel kabul eder	Algılamayı öznel kabul eder
Durağandır	Değişkendir

Mimari biçimlenişte alan durumu, çok değişik düzlemlerde ortaya çıkabilmektedir. Yapıların cephelerinde, plan şemalarında (Şekil 3.10) ya da kentsel ölçekte alan durumu, parçaların özellikleri kaybolmadan aralarındaki ilişkinin algılandığı bir mekân ya da yüzeyi betimlemektedir.



Şekil 3.10 Kurtuba Camii, Cordoba, 1. Abdurrahman, 8.-10. yy (Moffett [121], s.171)

Peter Eisenman'ın¹ Berlin'de tasarladığı ve Avrupa'da ölen Yahudilere adanan Holocaust Anıtı, alan durumunun mimari pratiğe yansımış iyi örneklerinden birisidir. Yaklaşık 19.000 metrekarelik bir alanda, değişik büyüklüklerde gridal olarak yerleştirilen 2711 çelik dikdörtgenler prizmasından oluşan anıtın başarısı, ziyaretçilere bedenleriyle travmatik bir deneyim yaşatmasındadır (Stephens [122]).

¹ (1932 -) Dekonstrüktivizm akımının önde gelen temsilcilerinden biri olan Amerikalı mimar ve mimarlık teorisyeni.

Ziyaretçilerin prizmaların arasından sessiz ve yavaşça yürüdüğü anıt, bedenle hem boşluğu doldurma hem de boşlukları hissetme üzerinden şekillenmiştir. Prizmaların arasındaki bekleme, izole olma, daralma ve sonra yeniden hiç beklenmedik bir yerde ortaya çıkma durumu, anıtı zaman ve yere bağlı olarak değişken/devingen hale getirmiştir (Şekil 3.11).



Şekil 3.11 Holocaust Anıtı, Berlin, Peter Eisenman, 2004 (Whybrow [123], s.149)

Anıtın temsil ettiği düşünce de aslında, dayatılan katı kuralların doğaya aykırılığı üzerinedir. Tasarımda rasyonel gridin zaman içindeki çözülme potansiyelini ortaya koyan Peter Eisenman'a göre [124], düzen kurma amacıyla başlayan katı sistem, insanı yok eden bir hal aldığından kendi çöküşünü hazırlamaktadır.¹

Ne şekilde kullanılırsa kullanılsın, alan durumu, geçicilik ilkesinin mimariye eklemlenmesine olanak tanımaktadır. Geçicilik, bir sistem olarak değil, konum ve zamana göre oluşan önceden görülemeyen değişime cevap veren ani bir gelişme olarak ortaya çıkmaktadır (Morales [31]).

Yani alan durumu, mekânın her noktasında oraya ve o ana özel bir bütün algısının oluşmasını sağlamaktadır. Bu sayede belli bir yerde belli bir zamanda algılanan bütün,

¹ Peter Eisenman ([124], s.10):

“Projenin önerisi şudur: Eğer rasyonel ve düzenli bir sistem çok fazla gelişip amacını aşan boyutlara ulaşırsa, insanla olan temasını yitirmektedir. Daha sonra bu sistem, kendi görünen düzeni içindeki doğuştan gelen bozuklukları ve karmaşa potansiyellerini ortaya çıkartmaya çalışır. Bu sebeple kapalı düzene bağlı tüm kapalı sistemlerin çöküşü kaçınılmazdır.”

yer ya da zamandaki deęişiklikle yeniden üretilmekte ve deneyimlenen aynı olmamaktadır. Bütün, dokunulmaz ve kapalı deęildir.

Bu tasarım kavramını gözmerkezci paradigmanın karşısına koyan en önemli şey, alan durumu ile yapılan tasarımların Modern düşüncenin sabit şekil zemin ilişkisini ve bu ilişkinin görsel algıya yükledięi derin anlamı sarsmasıdır. Alan durumu, zihnin daima en basit, en dengeli ve en bütüncül görsel yapılanmayı algılama eğiliminde olmadığının, deęişken ve parçacıl bütünleri de algılayabildiğinin kanıtıdır.

Bu anlamda Modern düşüncenin görme ve algı kuramlarından hareketle estetik üzerine kurduęu sıkı düzen, zeminini kaybetmiştir. Biçim, Gestalt'ın odaklanmış ve merkezleşmiş görüntüsünden farklı, hareket ve yeniden üretim kavramlarının dâhil olduęu bir süreçle kavranmaktadır.

3.2.6 Zayıf Biçim¹

“Kendisiyle barışık nesnelere ya da yapılara baktığımızda, algımız sakinleşip yatıştır. Algıladığımız nesnelere bize vermek istedięi bir mesaj yoktur; onlar sadece oradadır...”

Peter Zumthor, 2010 ([125], s.17)

15.yy'dan günümüze kadar batı dünyasında, mimarlık üç ana kurgunun etkisinde olmuştur: temsil, neden ve zaman. Rönesans ile birlikte mimarlık, kendisinden önceki bir zamana ait olan kavramları temsil etmeye başlamış, geçmişin mesajı bugünün anlamı haline gelmiştir. Mimarlığın başka bir mimarlığı temsil etmesine gerek olmadığını savunan Modern düşünce ise kendisini önceki gerçeklik dışı temsillerden kurtarma çabasıyla, gerçekliğin temsiline tutunmuştur. Ne var ki, gerçeğin temsilinin saf fonksiyonelliğe kadar azaltması işlemi ile elde edilebileceğini savunan Modern düşüncede de, mimarlığın kendinden başka bir şeyi temsil ettięi gerçeęi deęişmemiştir. Klasik dönemdeki temsilin yerini teknoloji ve işlev almıştır (Eisenman [53]).

Modern Mimari düşüncenin işlev ve biçim arasında kurduęu katı ilişki, gösteren ve gösterilen arasındaki sıkı bir temsiliyet durumudur. Biçim, işlevi gösterir. Gözle algılanan her şey, yapının içindeki kullanımı yansıtmaktadır.

¹ Weak Form

Kütüphane, müze, konser salonu, banka ya da belediye meclisi, kendisini en iyi gösterecek biçimle, uygun organizasyon kurallarıyla oluşturulmuş güçlü Gestalt'la temsil edilmiştir.

Bu açıdan Modern Mimari, işleve, hümanist bakış açısından farklı olarak, tasarımın köklendiği bir araç olarak yaklaşmış ve işlevselciliği kendi başına bir stil haline getirmiştir. Mimari biçim, kendi özünden farklı bir şeyi, değişmez ve sıkı kurallarla temsil etmek zorunda bırakılmıştır.

Modern düşünce, her biçimin kendi gerçekliğini kanıtlamak için; mimari imajların mutlaka tasarım süreci ile işlevsel anlamda ilişkilendirilmesi gerektiğini savunmuştur. Dolayısıyla mimari üretim, net olarak tanımlanmış bir neden- sonuç ilişkisi olarak görülmüştür. Biçimin nasıl sonuçlanacağını nedenleri biçimin kendi karakterinde değil hangi amaca hizmet ettiğinde aranmıştır.

Modern Mimarinin, kendi dış görünümünün ölçülebilirliğini oluşturmak için harcadığı çabanın sonucunda oluşan biçim, hesaplanmış birçok imajın karışımı olmuştur. Radikal Modern Mimari anlayışta imaj ve nesne arasındaki ilişki belirgin artistik arınmaya maruz kalarak sahte izler bırakmıştır (Dal Co [126]).

Mimarideki temsil sorunu temel olarak bu sahte izlerden kaynaklanmaktadır. Akılcı temsil, özneninkinden farklı bir gerçekliği yansıtmaktadır. Modernitenin sihri ve hikâyeyi yok eden indirgemeci tavrı, "gerçeği" görünen ile sınırlamasından kaynaklanmaktadır. Düşten uyandırma, bilinebilen dünyayı, somut, gözlemlenen ve ölçülebilen özelliklere indirgemedir. Bu indirgeme sonucunda, nesnenin anlamı sadece işlevle sınırlandırılmıştır (Slater [34]).

Oysa mimarinin anlamı başka bir şeyi temsil etmesinde değil, kendi karakterinde ve bu karakterin özneye kurduğu algısal ilişkidir. Mimari, daima özne tarafından nasıl algılandığı, nasıl düşlendiği ve nasıl deneyimlendiği ile anlam kazanmaktadır.

Mimarinin kendine özgü bir atmosferi vardır ve yaşamla özel bir ilişki kurmaktadır. Bu ilişki mimarinin herhangi bir mesaj vermesi ya da herhangi bir şeyi temsil etmesinin ötesinde, onun yaşamı sarmalayan yapısından kaynaklanmaktadır. Kendisi ile barışık mimari dışarıya herhangi bir mesaj verme kaygısı taşımadan sadece hissedilmek için oradadır (Zumthor [125]).

Rasyonel bağların gevşetilip kullanıcının yorumuna ve hislerine göre anlam kazanan biçim, Ignasi de Solà- Morales [31]¹ ve Peter Eisenman [127] tarafından, “zayıf biçim” olarak tanımlanmıştır.² Zayıf olmak, tasarım bağlamında “yetersiz biçim” anlamına gelmemektedir. Zayıf biçim³, Modern Mimarinin öngördüğü biçimin tersine, işlevi sıkı sıkıya temsil etmemektir. İşlev, biçimin bağlayıcısı değildir.

İşlev ve anlam, anlam ve strüktür, anlam ve biçim arasında birebir eşleşme söz konusu olmadığından, zayıf biçimler, işlevi gösteren araçlar değil, tözlerdir.⁴ Yani kendiliğinden ve kendileri için var olurlar. Bu sayede mimari biçim, neyi temsil ettiğiyle değil ne olduğuyla ele alınmaktadır. Mimari, sadece tanımlayıcı kurallara bağlı kalmayarak; öznenin kendi yorumunu oluşturmasına da izin vermektedir.

3.2.7 Katlanma⁵

“Sonsuz katlanma; ya madde ve ruhu, cephe ve yalıtılmış odayı, iç ve dışı ayırır ya da aralarından geçer.”

Gilles Deleuze, 1991 ([128], s.242)

Modern Mimari, Kartezyen düşünce ve akılcı prensiplere dayandırdığı biçimlerini ve uzamı baskın düzenleme araçlarıyla kontrol altına almayı amaçlamıştır. Kurulan düzenin her türlü karmaşayı düzenleyerek, mimarinin homojenleştirilebileceğini ve huzurun sağlanacağını iddia etmiştir. Dolayısıyla Kartezyen mekân, varlık-yokluk, iç-dış, şekil-zemin gibi zıtlıkların net olarak birbirinden ayrıştığı bir sistemdir. Bu sistem içinde sonuç, nedenlerin yarattığı bir bitiş noktasıdır.

¹ Morales [31], mimarinin gücünün “saldırgan” ve “baskın” bir duruştan ziyade, “yüzeysel” ve “zayıf” bir duruşla ortaya çıktığından bahsetmektedir. Bu gücü, zayıflığın gücü olarak ifade etmektedir.

² Eisenman [127], strüktür, form, anlam, bağlam, sembolizm, temsil arasındaki birebir ilişkinin kenara koyulmasıyla, yani mimarinin zayıf bağlarla kurgulanmasıyla birlikte mimarın bir adım yana çekilerek kullanıcının yorumuna izin verdiğini ve böylece deneyimle gelen hayal gücünün yeniden yeşerdiğini savunmaktadır. Ona göre mimari, hiçbir kurala tabi olmamalıdır.

³ İngilizce literatürde “weak” olarak geçen bu terim, “zayıf” olarak çevrilmiştir. Ancak “kırılgan”, “naif”, “gösterişsiz”, “narin”, “hassas” gibi farklı terimlerin uygunluğu tartışmaya açılabılır.

⁴ Töz, Felsefe Terimleri Sözlüğünde [52], “Değişen durumlar ve niteliklere karşı kalıcı olan; bir başka şeyle ya da bir başka şeyde değil, kendi kendisiyle, kendi kendisinde var olan. Öznede değil, kendinde var olan. Bağımsızca kendi içinde var olan” şeklinde tanımlanmıştır.

⁵ The Fold (bkz. Ek-A).

Oysa sanat nesnesi, kendini oluşturan kurallara atıfta bulunan bir nesne olmaktan çıkarak, kendi ruhu olan ve kendi yaratıldığı rejimi değiştirme yetisine sahip bir güçtür (Ranci re [129]). Bu g c, katı bir şekilde belirlenmiř olan kavramsal iliřkileri sorgulayan ve ođunlukla da onları alt-st eden bir yapıdadır.

Sanat nesnesinin iradesi, daima yeni bir Őeyin oluřabilmesi olasılıđıdır. Bu olasılık, yeni iliřkilerin kurulmasına ve insanın da kendisini yeniden retmesine neden olmaktadır. Sanat nesnesinin deneyimleme srecinde ortaya ıkan her bir yeni deđiřimle birlikte yeni bir yođunluk hissedilmektedir (Rajchman [130]).

Gilles Deleuze¹ mek nı tanımlarken, “kapsamlı” ve “řiddetli” olarak ayırđırdığı farklı niteliksel  zelliklerden bahsetmektedir. Hacim, alan, uzunluk, enerji miktarı gibi “kapsamlı” olarak tanımlanan  zellikler, basite toplanıp, diyagramlarla kolayca ifade edilebilirken; ısı, basın, yođunluk, bađlılık, hareket ve akıř gibi “řiddetli” olarak tanımlanan  zellikler basite toplanamayıp, herhangi bir deđiřikle dengeleri bozulabileceđinden kolayca diyagramlařtırılmazlar (DeLanda [131]).

Bu sebeple, mek nın řiddetli  zellikleri, birbirlerine olan farkla aıklanmaktadır. Birbirine uzak olan iki řiddet, farklı kıyaslamalarda yakın řiddetlere d nebilmektedir. Dahası zıt durumlar, birbirlerine d nebilecek kadar ince sınırlarla ayrılmaktadır.

Bir odanın dřk sıcaklıđı bir diđerine g re ok olabilir; aık alandaki havuza giren yzc, havuza g re i mek nda ama aık havayla temas ettiđinden aynı anda dıř mek ndadır. Dolayısıyla iinde “řiddetli”  zelliklerin var olduđu her sistem, olasılıklardan meydana gelen bir strktrdr. Bahsedilen olasılıklar, mek n iindeki birbirinden farklı duyumlarla, iliřkilerle, eylemlerle řekillenen anlık rastlantılara, hayal gcne, algısal farklılařmalara, zaman iindeki zihinsel ve bedensel sıramalara, sınırların bulanıklařmasına, en  nemlisi de ansal duygulanımlara karřılık gelebilmektedir.

Mek nda kullanıcıyı řařırtan ve anlık algısal deđiřiklikler yaratan tm bu olasılıklar, rastlantılar ve řeffaflařmalar, katlanmalardır.² Katlanmış mek n, i- dıř, ierme-

¹ (1925-1995) Fransız filozof

² Kornberger ve Clegg [76], katlanmayı, arada kalmıřlık ve belirsizlik olarak yorumlamıřtır.

içerilme, düzen-düzensizlik, yeni-eski gibi olguların net biçimde ayırt edilemediği, sebep ve etkisi birbirine dolanmış, dış güçler tarafından sürekli olarak yeniden şekillenen mekândır.

Katlanma olgusunu gözmerkezci paradigmanın karşısına koyan şey, katı sınırları yıkma ve öznenin algısını ters-yüz etme özelliğidir. Mekânsal organizasyonu tanımlayacak her türlü düzenlemede ortaya konmuş yasa sorgulanıp tersine dönüştürülmüştür. İç-dış, şekil-zemin, işlev-biçim ilişkisinde daha esnek, daha gevşek bağlar kurularak, şaşkınlara, hayal gücüne ve anlık duygulanımlara izin verilmektedir.

Katlanmayla beraber mekân, etkili olmaktan etkileyici olmaya doğru evrilmektedir. Mekânın işlevi, koruyuculuğu, anlamı, strüktürü ve estetik özellikleri ve hatta dört duvarı hala korunmaktadır, ancak onu Kartezyen mekândan farklılaştıran, tüm bu elemanların kesin hatlarla değil deneyimleme sonucunda, katlanmalarla oluşan yeni yoğunluklara göre ele alınıyor oluşudur.

MİMARİ TASARIMDA DOKUNMANIN BİLİŞSEL İZLERİ ÜZERİNE

Mimari deneyimde, bedensel duyum, malzemenin maddesel özelliklerinin kullanıcı üzerindeki etkileri, hareket ve zaman olgularının yarattığı yoruma açık süreç sayesinde, özne ve mekân arasında oluşan etkin etkileşimin; öznenin mekânsal algısında önemli olduğu hipotezi, dokunma olgusunun biliş üzerindeki izleri üzerinden araştırılmıştır.

Dokunma olgusunun kullanıcının anılarında ve mekânsal deneyimi sırasında ayırt edici bir fark yaratıp yaratmadığı, kurgulanan iki alan çalışmasıyla test edilmiştir. Bu araştırmayla, öznenin bedenini uyarıcı bileşenlerin ve bu duyumla ilişkili olarak gelişen psikolojik etkilenmesinin kullanıcının mekânsal deneyimi ve mimarının etkileyciliği açısından önemi vurgulanmak istenmiştir.

İlk olarak; yaşamı boyunca pek çok yapıyı ya da mekânı deneyimlemiş olan kişilerin özellikle unutamadıkları özel yerin hangi özellikleriyle kalıcı belleğe kodlanmış olduğunu saptamak amacıyla bir anket kurgulanmıştır. Anket, kalıcı bellekte yer etmiş mekânın akılda kalmasını sağlayan özelliklerinin etkili mimarlığın vurgu yaptığı akıl ve görme kavramlarıyla, bedensel ve psikolojik etkileşime vurgu yapan etkileyici mimarlığın odaklandığı duyum ve dokunma olguları karşılığında değerlendirilmesine ve yorumlanmasına yöneliktir. Bu sayede, etkili ve etkileyici mimarlığın kullanıcının bilişsel mirasındaki izleri ve bu izler içinde dokunsal öğelerle gözmerkezci öğelerin ne ağırlıkta olduğu tespit edilmiş ve dokunma olgusunun kullanıcının mekânsal algısında ve mekânı kodlamasında ne derece etkili olduğu sınıanmıştır.

Anket çalışmasında katılımcılara yöneltilen açık uçlu soru ve daha sonra cevapların analizinde başvurulan yöntemin öznellik sınırları da gözmerkezci paradigmanın nesnel bakış açısının dışına çıkmak amacıyla bilinçli olarak seçilmiştir.

İkinci olarak, dokunma olgusunun öznenin mimari mekân deneyimi sırasındaki izlerini ortaya koymak için, alan çalışması kapsamında bir inceleme gezisi gerçekleştirilmiştir. Gezi sırasında, tasarım yönteminde anılardan, bedenin tepkilerinden ve kendi deneyimlediği mekânların auralarından ilham aldığını belirten [125], [132], [133] mimar Peter Zumthor'un Avrupa'da bulunan beş farklı yapısı deneyimlenmiştir. Gezi bulguları gezi güncesinde ortaya konduktan sonra, inceleme bulguları "dokunsal haritalama" adı verilen görselleştirme tekniğiyle diyagramlaştırılmıştır.

Diyagramlarda kullanılmış olan veriler, yapının deneyimlendiği zaman diliminde ortaya çıkmış ve herhangi bir teknik donanım kullanılmadan, tamamen Martin Heidegger'in de değinmiş olduğu gibi¹, bedensel ve psikolojik algıyla ölçeklendirilmiştir.

Öznel olarak nitelendirilebilecek bu şiddetlerin, herhangi bir evrensel ölçek sistemine dönüştürülmesine gerek görülmemiştir. Bunun sebebi, mimari tasarımda dokunma olgusunun gözmerkezci bakış açısının aksine, süreç odaklı, yoruma açık ve her bedende farklılaşabilen bir özelliğe sahip olmasıdır.

Diyagramlarda kullanılan ölçek ve yapılar hakkındaki kişisel yorumlardan oluşan bu bölüm, mimarlığa fenomenolojik bir yaklaşım örneği oluşturmaktadır. Mimarlıkta dokunsallık olgusuna odaklanan başka araştırmacılar tarafından yapılacak farklı yorumların her biri, konuyu zenginleştirecek ve derinleştirecek veriler oluşturacaktır.

4.1 Alan Çalışması 1- Kalıcı Bellekteki Mekâna Ait Bilişsel İzlerin Çözülmesi

"...ne hatırlıyorsak, oyuz."

Juhanni Pallasmaa, 2007 ([115], s.190)

Hayat, yaşanan olayların ve hissedilen duyguların birer çakıl taşı gibi toplanarak biriktirildiği yürüyüşe benzemektedir. Çevreden algılananları süzen belleğe takılıp kalmış olan anılar, çoğunlukla mekânlara ataçlanmıştır. Doğumdan ölüme kadar geçen süreçte pek çok mekân deneyimlenmesine rağmen; geçmişe dönüp bakıldığında sınırlı sayıda yerin akılda yer ettiği fark edilmektedir.

¹ Heidegger [134], "ölçme" kavramını Kartezyen bakış açısından farklı olarak, beden ve duyular yoluyla yapılabilecek bir eylem olarak ele almıştır. "Şiirsel ölçüm" adını verdiği bu ölçme kavramı, matematik ve geometriden ziyade deneyimle ilgilidir. Bir deneyim, diğer bir deneyimle karşılaştırılarak; başka bir deyişle kişisel yargı, düşünce, bedensel duyum ve duygular ile ölçeklendirilebilir.

Duygulardan ve anıları temsil eden imgelerden oluşan bilinç, mimarının farklı ilkeleriyle beslenmektedir ve çoğu zaman mekân; özne, duyum, nesne ve olayla harmanlanmış bir şekilde hatırlanmaktadır. Hatırlanan mekân, özne için anlamlıdır. Bir mekânın özne üzerindeki gücü, onun bellekte bıraktığı izin kalıcılığına bağlıdır.¹ İzler, derinleştikçe, o mekânın özne için değeri artmakta ve onu hem diğer tüm mekân deneyimlerinden ayıran hem de yeni deneyimlere temel oluşturacak bir katman yaratmaktadır. Bu katman, insan varlığının kanıtıdır.

Tez çalışmasının bu bölümü, mimari tasarımda dokunma olgusunun bilişsel izlerinin niteliğini belirlemek amacıyla öznenin bilincinde belirgin bir fark yaratabilmiş mekânlar üzerinden kurgulanmıştır. Hazırlanan anket, yaşamın her hangi bir döneminde, her hangi bir süre zarfında deneyimlenen ve kalıcı bellekte yer etmiş olan bir yerin hangi özellikleriyle hatırlandığını ve bu özellikler içinde “aklın gözünü” temsil eden öğelerle “dokunsal” öğelerin ne ağırlıkta bulunduğunu tespit etmeye yöneliktir.

4.1.1 Bellek ve Mimarlık

“Geçmiş, zihnin hâkimiyet alanının, kavrayış gücünün dışında bir yerde, hiç ihtimal vermediğimiz bir nesnenin içinde gizlidir.”

Marcel Proust, 1999 ([135], s.50)

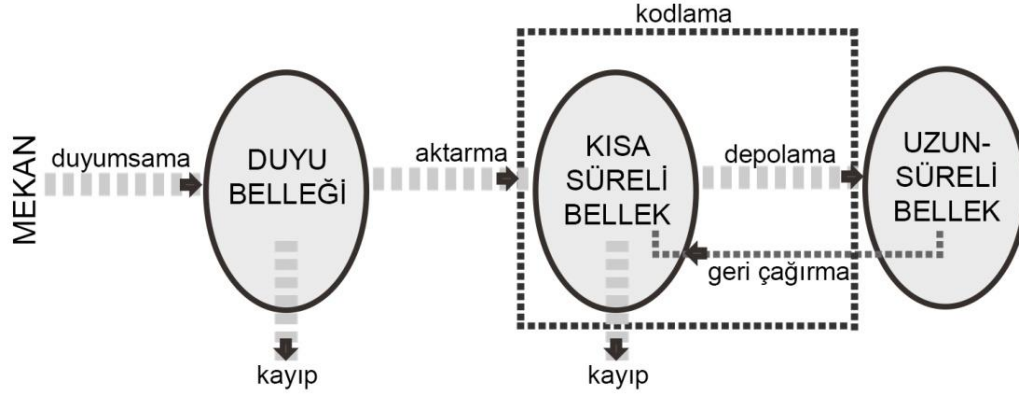
Bir mekânın, bellekte hangi özellikleriyle yer ettiğini ortaya koymak için, öncelikle duyum aşamasından kodlamaya kadar geçen sürecin nasıl işlediğini kısaca özetlemek gerekmektedir.

Bellek, öznenin çevreyle etkileşiminin sonuçlarını kısa ya da uzun süreli olarak saklamayı ve geri getirmeyi sağlayan bilinçsel bir yetidir (Özak ve Gökmen [136]). M.Ö 5. yy’da yaşamış olan düşünürler Plato ve Sokrates, belleği, üzerinde bazıları daha silik bazıları daha derin olan yazıları tutan balmumu bir tablete benzetmektedir (Özcan [137]). Bellek; duyu belleği, kısa süreli bellek ve uzun süreli bellek olmak üzere üç aşamada tanımlanmaktadır. Oldukça kısa süreli olan duyu belleği, duyu organlarıyla

¹ Şengül Öymen Gür, mekânın gücü ve kişinin anıları arasında kurduğu ilişkiyi şu şekilde tanımlamıştır:

“Yer anımsatır, yer duyuların belleğidir, zihinlerde bir duyum olarak kalır... Yerin gücü ne büyüklüğünde ne küçüklüğündedir; ne de oraya kaç yol, kaç kapı açıldığında. Yerin gücü anılarındanadır.” ([98], s.68)

elde edilen çok sayıdaki veriyi kısa süreli belleğe iletmektedir. Kısıtlı kapasiteye sahip olan kısa süreli bellek, kullanılmakta olan bilgileri saklayarak, daha sonra gerekli olacak bilgiyi daha uzun süreli depolanması için uzun süreli belleğe aktarmaktadır (Şekil 4.1). Bu aktarma, kişiden kişiye farklılık gösteren, kalıcı anlamlandırmadır (Atkinson ve Shiffrin [138]).



Şekil 4.1 Bellekteki sürecin basitleştirilmiş şeması

Girdinin anlama dönüşmesi, yani uzun süreli bellekte depolanması, onun daha önce oluşmuş ilişkili şemaya yerleştirilmesiyle mümkündür. Bu yerleştirme, karmaşık, kaygan ve değişkendir. Dış dünyadan alınan veri, güçlü biçimde onunla en ilgili olan şemayla bütünleştirilmekle beraber; aynı veri daha zayıf bağlarla başka şemalarla da ilişkilendirilebilmektedir [137].

Bilişsel haritalama, bireyin, veriyi alma, kodlama, depolama ve geri çağırma gibi psikolojik dönüşüm işlemlerini bir arada yaptığı, mekânsal çevreye ilişkin kodları çözümleme işlemidir. Bireyin mekânla ilgili kurduğu bilişsel harita, aynı zamanda o kişinin mekân içerisindeki davranışları üzerinde de etkilidir (Downs ve Stea [82]).

Bilişsel haritalama süreci de bellekteki diğer algı süreçleriyle aynı şekilde işlemektedir. Duyum sırasında, mekâna ilişkin tüm veriler duyu organlarıyla bedene ulaşmaktadır. Bu aşamada, mekân ile duyu organları arasında bütünleşik bir ilişki söz konusudur. Dış dünyadan gelen sayısız verinin hepsi depolanmadığından, alınan duyumun kişinin bilişsel süzgecinden geçirilerek elenmesi gerekmektedir. Bu eleme sonunda kişi mekânı algılamakta ve bilgi uzun süreli bellekte depolanmaktadır [136]. Daha sonra, ihtiyaç duyulduğunda depolanan bilgi, uzun süreli bellekten geri çağırılarak hatırlanmaktadır.

O halde, hatırlanan mekânla ilgili iki önemli kırılma noktasından bahsetmek mümkündür. Bunlardan ilki, duyum ve kodlama aşamasında, ikincisi de depolanmış verinin geri çağrılmasında her hangi bir öncelik olup olmadığıdır.

Mekânsal çevrenin temsilinin görsel ağırlıklı olduğu yanılıgısına düşmemek gerekir. Zihinde uzama ait oluşan imgelem, görsel, dokusal, işitsel, kokusal ve kinestetik duyumların bütünüdür. Yapılan araştırmalar, sanılanın aksine çevreye ilişkin kaydedilen görsel verinin diğerlerinden daha baskın olmadığını göstermektedir. Bir mekânın diğerlerinden ayrılması ve hatırlanabilirliği sadece nasıl görüldüğünün sonucu değildir. Mekâna ait veriler bireyin tüm duyu organlarından bedene akmaktadır [82]. Uzamsal bellekte tutulan verinin daha kolay kodlanması açısından çoklu duyumun önemi, sanal ortamda kurulan simülasyonlarla¹ kanıtlanır niteliktedir.

Hiç şüphesiz ki mekânın uzun süreli bellekte depolanması için tek bir bileşenin zenginliği yeterli değildir. Mekânsal bir öğeyi kodlama ve anlamlandırma, algılanma sürecinde mekânla kurulan ilişkinin yapısına bağlıdır. Başka bir deyişle, mekânın kişiye ne kadar dokunabildiği ile ilişkilidir. Bireye güçlü dokunan bir mekân, kişinin uzun süreli belleğinde yer edecektir.

Diğer önemli kırılma noktası olan geri çağırma, depolanmış olan bilginin gerektiğinde yeniden kullanılmak üzere bulunmasıdır. Hatırlanmayan bilgi, hiç depolanmamış olabileceği gibi, yanlış çağırılıyor da olabilmektedir (Sözen [140]).

Zamanda zihinsel yolculuk (MTT) ise, kişinin kendisini, ya geçmişte yaşadığı bir olayda ya da gelecekte yaşaması olası olan bir hayalde canlandırması sürecidir. Yapılan çalışmalar, geçmişteki anıları hatırlamakla gelecekle ilgili hayal kurma işlemlerinin birbirlerine oldukça benzer zihinsel işlemler olduklarını göstermiştir (Miles ve Berntsen [141]).

¹ Dinh ve meslektaşları [139], sanal ortamlarda bulunma hissi ve uzamsal bellek açısından dokusal, kokusal, görsel ve akustik öğelerin etkilerini araştırmak üzere çeşitli odalarda istenildiğinde devre dışı bırakılabilen duyum uyarılarından oluşan bir simülasyon hazırlamışlardır. Sanal mekânda, bir odadaki fanın önünde esen havanın hissedilmesi ve aynı anda pervane sesinin duyulması, balkonda güneş ışığının sıcaklığının hissedilmesi, başka bir odada kahve makinesinin önündeyken kahve kokusunun duyulması vb. gibi, kontrol edilebilen duyumsal uyarılar tasarlanmıştır. Simülasyon testi uyarılar açıkken ve kapalıyken özel teknik cihazların yardımıyla 322 kişiye uygulanmış ve duyumsal verilerin fazlalığının mekândaki objelerin bellekte tutulması konusunda olumlu etkileri olduğu tespit edilmiştir.

Geçmişte yaşanan ve normalde hatırlanmayan bir anı, onu su yüzüne çıkaracak bir tetikleyici sayesinde anımsanabilmektedir. Bu tetikleyiciler, kişiyi o ana geri döndürecek herhangi bir duyum olabilmektedir; ancak tat alma ve koku duyuları, geçmiş yaşamla diğer duyumlara göre daha farklı bir şekilde ilişkilidir. Bu durum, Marcel Proust'un¹ "Kayıp Zamanın İzinde" adlı eserinde [135] çok başarılı şekilde anlatılmıştır. Eserde, ana karakter Marcel'in geçmişi, onun şimdiki zamanda yaşadığı olaylar ve nesnelere ona çağrıştırdıkları üzerinden anlatılmıştır:

"...yaptığım şeye dikkat etmeden, yumuşasın diye içine bir parça madlen attığım çaydan bir kaşık alıp ağzıma götürdüm... Benliğimin derinliklerinde böyle çırpınan şey, bu tada bağlı olan, onun peşinde bana gelmeye çalışan bir görüntü, görsel bir hatıra olmalı... Sonra ansızın o hatıra karşımda belirdi... Halamın ihlamuru batırıp bana verdiği bir parça madlenin tadını tanır tanımaz, Leonie Halamın odasının bulunduğu, sokağa bakan eski gri ev... Evle birlikte sabahtan akşama, her mevsimde kent... Meydan, alışveriş yaptığım sokaklar ve hava güzel olduğunda yürüdüğümüz yollar da görüntü de yerlerini aldılar..." (s.50-53)

Marcel'in içtiği bir fincan çayın içine atılmış olan kurabiye, onun geçmişte yaşadığı ve normal zamanda gün yüzüne çıkmayan anılarını tetiklemiştir. Bu tetiklenmeyle sadece üstü örtülmüş bir zaman dilimi değil, aynı zamanda bu anıların yaşandığı mekânlar da zihinde yeniden canlanmıştır.

İşte, "Proust Etkisi", tat ve koku duyularıyla birlikte saklı kalmış anıların birdenbire hatırlanması olarak tanımlanmaktadır (Miles ve Berntsen [141], Parker vd. [142]). Bu etki, tat ve koku duyusunun geçmiş yaşantıyı hatırlamada etkili birer uyaran olduklarının kanıtıdır. Tat ve koku duyularını diğer tetikleyicilerden ayıran şey, onların çoğunlukla çocukluk dönemindeki (yaşamın ilk on yılı) anıları tetiklemesidir. Bir başka deyişle tat ve koku duyularıyla tetiklenen anılar, görme ve duyma duyusuyla tetiklenen anılardan daha eskidir [141].

Özetlemek gerekirse, mekân, duyum aşamasından geri çağırma aşmasına kadar, mekânın fiziksel özelliklerine ek olarak, onunla kurulan duygusal ilişkilerin ve algılayan kişinin bedensel ve zihinsel farklılıklarından beslenen karmaşık bir sürecin sonunda bellekteki yerini almaktadır.

¹ (1871-1922) Fransız romancı, deneme yazarı ve eleştirmen.

4.1.2 Katılımcılara Yöneltilcek Sorunun Oluşturulması

Kalıcı bellekte depolanmış olan bir yerin hangi özelliklerinin hatırlandığını ve bu özellikler içinde aklın gözünü temsil eden özelliklerle, dokunsal olan özelliklerin ne ağırlıkta bulunduğunu tespit etmek için anket katılımcılarına yönlendirilecek olan sorunun dört önemli özelliği (Çizelge 4.1) olması gerektiğine karar verilmiştir.

Çizelge 4.1 Açık uçlu anket sorusunun belirlenmesine ilişkin amaçlar

Sorunun Özelliği	Amaç
Anlatılan yerin deneyimlenmesi	Gözün baskınlığının sorgulandığı; dokunsallığın ve deneyimin öneminin vurgulandığı çalışmada, sadece görsel malzemeler üzerinden kurgulanacak bir deney tercih edilmemiştir. Bir mekânı sadece dışarıdan görmekle onu deneyimleyip yaşamış olmak, mekânın algılanması açısından farklı sonuçlar oluşturmaktadır ¹ . Bu sebeple, mekânın hangi özellikleriyle hatırlandığının sağlıklı bir biçimde belirlenmesi için, fenomenolojik bağlamda kavranmış olması gereklidir.
Yerin net olarak hatırlanması	Yaşa, mesleğe ve yaşam tarzına bağlı olarak bir kişi sayısız mekânı deneyimlemiştir. Bu çalışma, kişinin en net hatırladığı, unutamadığı yeri bulmaya yöneliktir. Kişisel izlerin olumlu ya da olumsuz olmasından ziyade, derin ve güçlü olması önemlidir. Unutulmayan mekân, kişinin belleğinde süzdüğü mekândır ve zaman sürecinde silinip giden mekânlardan farklı bir anlama sahiptir. Amaç, bu farkları bulmaktır.
Deneyimin zaman dilimi ve mekânsal nitelikle sınırlanmaması	Kişinin en çok etkilendiği yer, yaşamının herhangi bir döneminde deneyimlediği, açık, kapalı, kamusal, özel, doğal ya da mimari bir mekân olabileceğinden ve amaç katılımcının belleğinde en derin izler bırakan mekânı anlatmasını sağlamak olduğundan, zaman ve nitelik sınırlaması yapılmamıştır.
Yerin seçilme nedenini anlamak	Pek çok kişi, zihnine kazınan bir mekânın neresi olduğunu bilmekle beraber, neden burayı bu kadar net hatırladığından emin olamayabilmektedir. Belirlemenin yapılabilmesi için, mekânsal özelliklerinin açıklanması şarttır. Bu sebeple, o yerin seçilme nedeninin betimlenmesine dikkat çekilmiştir.

Soru: “Zihninize kazınan ve bizzat deneyimlediğiniz bir binayı ya da mekânı, sizde bıraktığı izlenimleri ve anlamı da katarak kısaca anlatınız. Lütfen, anlattığınız yeri neden seçtiğinizden de bahsediniz.”

¹ Danimarkalı mimar ve kent plancısı Rasmussen [143], “Yaşanan Mimari” adlı eserinde, mimarinin anlaşılabilmesi için tüm vücutla deneyimlenmesi gerektiğini, görsel değerlendirmenin yapısal bütünlüğü algılamada yetersiz kalacağını belirtmiştir.

4.1.3 Katılımcılar ve Olası Senaryolar

Anket, otuzu mimarlık ikinci sınıf öğrencisi¹, otuzu profesyonel, kırkı çeşitli mesleklerden, çeşitli yaşlarda, yapı bilgisi almamış olan toplam yüz kişiye uygulanmıştır. Yapı bilgisi almış, almakta olan ve almamış üç farklı grubun oluşturulma nedeni, yapı bilgisinin/eğitiminin mekân algısında herhangi bir değişiklik yaratıp yaratmadığı sorusunu yanıtlamaktır. Dokunsal ve gözmerkezci öğelerden herhangi birinin baskın olması ya da ikisinin de eşit derecede baskın olması durumları, olası senaryolar olarak değerlendirilmiştir (Çizelge 4.2).

Çizelge 4.2 Senaryolar

		OLASI SENARYOLAR		
		DOKUNSAL ÖGELERİN BASKIN ÇIKMASI	GÖZ MERKEZCİ ÖGELERİN BASKIN ÇIKMASI	HER İKİ ÖGENİN DE AYNI ORANDA ÇIKMASI
GRUPLAR	1. GRUP YAPI FORMASYONU ALMAYANLAR	Mimarinin zihne kazınmasını sağlayan onun dokunsal özellikleridir. Kalıcı belleğe yer eden tüm bedenle algılanan ve insanı etkileyen öğelerdir.	Mimari mekanın kalıcı bellekte yer etmesini sağlayan, onun akıl ve görmeye vurgu yapan özellikleridir. Bu sonuç, mimarinin her şeyden önce görsel olarak algılandığını ve bilişsel olarak mantık, verim ve görmeyle özdeşleştirildiğini gösterir.	Mimarinin zihne yerleşmesinde hem akılcı hem de dokunsal öğelerin eşit ağırlıkta önemli olduğu anlamına gelir. Bu sebeple her öğe, dikkatle tasarlanmalıdır.
	2. GRUP PROFESYONELLER	Yapı formasyonu alan bu grup, mekana mesleki açıdan yaklaşmasına rağmen, uzun süreli bellekte kalan öğeler ağırlıklı olarak beden ve duyuma ilişkili dokunsal öğeler olmuştur. Mesleki bakış, mekân algısını etkilememiştir.	Mimar, iç mimar ya da inşaat mühendisleri eğitimleri gereğince, yapıların plan, ölçü, cephe oranı ve strüktürü gibi teknik ve görsel öğelerine dikkat etmektedir. Mesleki eğitim mekân algısını gözmerkezci yönde etkilemiştir.	Mekana profesyonel gözle bakan bu grup mekanda hem gözmerkezci hem de dokunsal öğelere odaklanmıştır. Mesleki bakış, mekân algısını kısmen etkilemiştir.
	3. GRUP MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ	En etkili çözümü bulmaya yönelik meslek eğitimi almaya yeni başlayan öğrenciler için her mekân çözülmesi gereken bir bulmaca niteliğinde değildir. Mekân algısında dokunsal öğelerin etkileyciliği mesleki bakıştan ağır basmaktadır.	Mimarlık öğrencileri aldıkları eğitim gereği yapıların plan, ölçü, cephe oranı ve strüktür gibi gözmerkezci öğelerine dikkat etmektedir. Mimarlık eğitimi mekân algısını ve kalıcı bellekte kodlanma sürecini gözmerkezci yönde etkilemiştir.	Mekana yarı profesyonel gözle bakan bu grup için mekânın kalıcı bellekte yer etmesinde hem gözmerkezci hem de dokunsal öğeler eşit ağırlıkta önem taşımaktadır.

¹ Anket, bu katılımcı grubuna, Beykent Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde 2012-2013 eğitim yılında uygulanmıştır.

4.1.4 Anketin Analiz Yöntemi

Katılımcıların anlatım tekniği ve mekân seçimi konusunda serbest bırakıldıkları bu açık uçlu anket çalışmasının analizinin de katılımcının deneyimini yansıtmaya biçiminin niteliğiyle ilişkilendirilebilecek oranda esnek olmasına izin verilmiştir. Yöntem, verileri gruplama ve çok eksenli diyagramlara yerleştirerek bilişsel haritaları oluşturma olmak üzere iki aşamadan oluşmuştur. Çok eksenli değerlendirme diyagramları, anlatı ve kişisel ifadeler gibi sayılması ve hesap edilmesi zor verilerin analizine, kodlanmasına ve organize edilmesine olanak vermeleri sebebiyle tercih edilmiştir.

4.1.4.1 Ana Eksenler ve Verileri Gruplama

Anketlerin analizinde, öncelikle, katılımcının aklında kalan mekânı anlatırken kullandığı özellikler iki ana eksenle dört grupta incelenmiştir; **dokunma ve görme ile akıl ve duyum.**

Ankete katılan kişilerin zihinlerindeki mekânı tasvir ederken kullandıkları değerler, tezin kuramsal bölümüne dayanarak oluşturulan belli kavramlarla ifade edilmiştir. Bu kavramların iki ana eksen ve dört gruptan hangileriyle ilişkili olduğu, bir puanlama sistemi ile (Çizelge 4.3) belirlenmiştir.

Puanlama sistemine göre, her veri alt alta sıralanmış ve dört ayrı gruba aitliklerine 0, 1 ya da 2 sayısal değerlerinden birisi verilmiştir. 0 değeri, verinin o gruba ait olmadığını; 1 değeri o gruba koşullu olarak ait olabileceğini, 2 değeri ise o gruba ait olduğunu göstermektedir. Eğer herhangi bir veri için koşul söz konusu ise, ait olduğu gruba katılımcının ifadesindeki anlama göre karar verilmiştir.

Örneğin, ışık miktarı, kişiyi psikolojik olarak etkilemiş ve mekânın atmosferiyle ilgili duygusal bir farklılık yaratmış olabileceği gibi, sadece görmesini kolaylaştıran ya da zorlaştıran verim odaklı bir yapı bileşeni olarak da ele alınmış olabilir. Ya da kişi herhangi bir malzemedan bahsederken malzemeyi sadece görüp onunla hiç ilişki kurmamış olabileceği gibi bedensel olarak maddeye temas etmiş ve onu hissetmiş olabilir. Aynı şekilde sıcaklık, çoğunlukla kişinin bedenini ve psikolojisini etkileyen bir veriyken, bilimsel deneylerin yapıldığı bir odanın sabit sıcaklık değeri duygulardan ziyade akli ilgilendirmektedir. Tam tersi bir durumda, büyüklük, genellikle akıl ve görme

gruplarına ait bir veri iken, yapının büyüklüğü karşısında çok heyecanlanan bir kişi için duyumsal bir veridir.

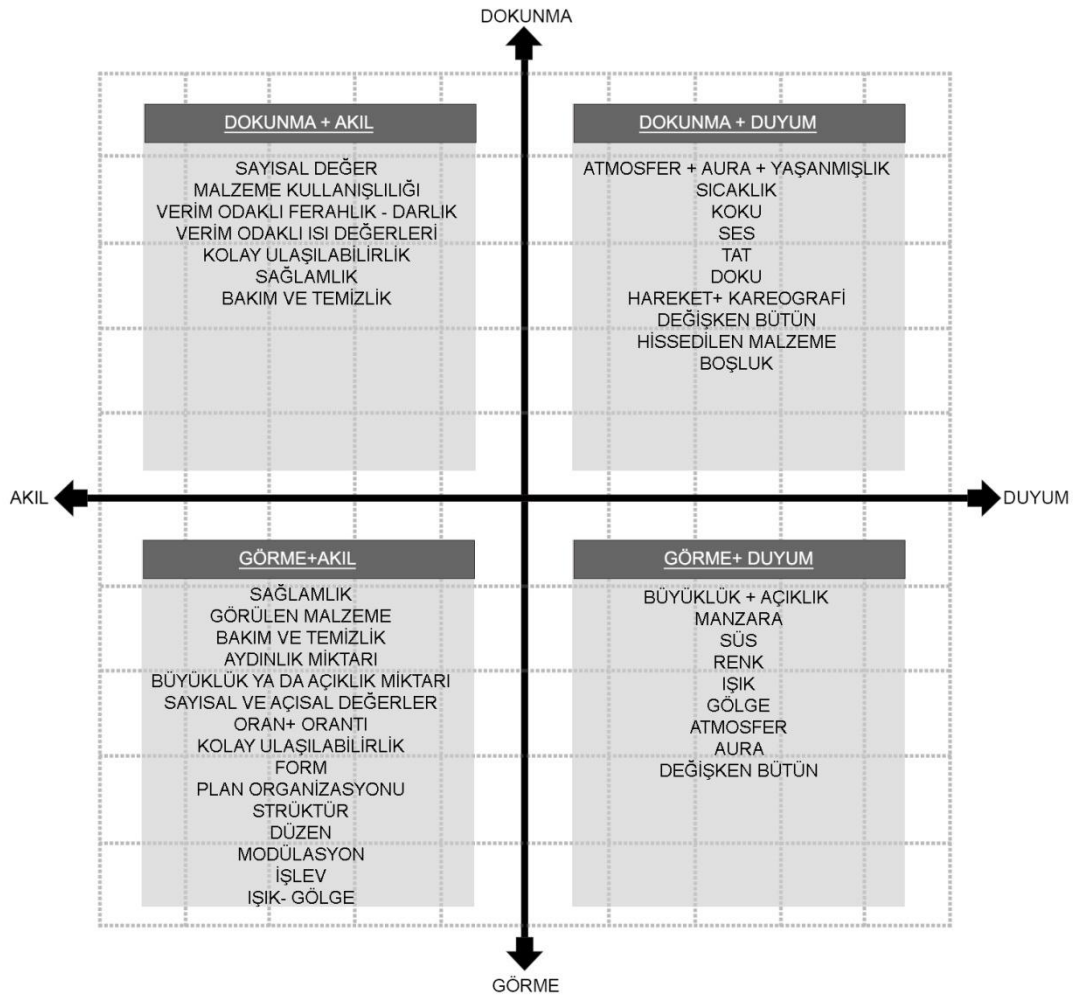
Bu gibi koşullu durumlarda, verinin kişi tarafından nasıl ele alındığına bakılarak ilgili gruba yerleştirme yapılmıştır.

Çizelge 4.3 Veri puanlama sistemi

Kavram	Eksenler				Ait olduğu yer
	Dokunma	Görme	Akıl	Duyum	
Atmosfer	2	1	0	2	Dokunma ve duyum, şartlı olarak görme
Aura - yaşanmışlık	2	1	0	2	Dokunma ve duyum, şartlı olarak görme
Sıcaklık	2	0	1	2	Dokunma ve duyum, şartlı olarak görme
Doku	2	0	0	2	Dokunma ve duyum
Koku	2	0	0	2	Dokunma ve duyum
Tat	2	0	0	2	Dokunma ve duyum
Hareket- koreografi	2	0	0	2	Dokunma ve duyum
Ses	2	0	0	2	Dokunma ve duyum
Manzara	0	2	0	2	Görme ve duyum
Işık - gölge	0	2	1	2	Görme ve duyum, şartlı olarak akıl
Aydınlık- karanlık	0	2	2	1	Görme ve akıl, şartlı olarak duyum
Süs	0	2	0	2	Görme ve duyum
Renk	0	2	0	2	Görme ve duyum
Büyüklik	0	2	2	1	Görme ve akıl, şartlı olarak duyum
Boşluk	2	0	0	2	Dokunma ve duyum
Değişken bütün	2	1	0	2	Dokunma ve duyum, şartlı olarak görme
Malzeme	1	1	1	1	Malzemeye kurulan ilişki bağlayıcıdır.
Kullanışlılık	0	2	2	0	Görme ve akılla ilgilidir.
Ferahlık-darlık	2	0	1	2	Dokunma ve duyum, şartlı olarak akıl
Kolay ulaşım	0	2	2	0	Görme ve akıl, şartlı olarak dokunma
Sağlamlık	1	2	2	0	Görme ve akıl, şartlı olarak dokunma
Bakım ve temizlik	1	2	2	0	Görme ve akıl, şartlı olarak dokunma
Açıklık	0	2	2	1	Görme ve akıl, şartlı olarak duyum
Açı değeri	0	2	2	0	Görme ve akıl
Oran- orantı	0	2	2	0	Görme ve akıl
Form	0	2	2	0	Görme ve akıl
Strüktürel sistem	0	2	2	0	Görme ve akıl
İşlev	0	2	2	0	Görme ve akıl
Plan	0	2	2	0	Görme ve akıl
Düzen	0	2	2	0	Görme ve akıl
Modülasyon	0	2	2	0	Görme ve akıl
Yapı elemanı	0	2	2	0	Görme ve akıl
Ekonomi	0	2	2	0	Görme ve akıl
Yapım yöntemi	0	2	2	0	Görme ve akıl
Her türlü sayısal değer	1	2	2	0	Görme ve akıl, şartlı olarak dokunma

Puanlama sistemi sonucunda verilerin ait olduğu gruplar belirlenmiştir (Çizelge 4.4).

Çizelge 4.4 Anketlerin analizinde kullanılan veri grupları



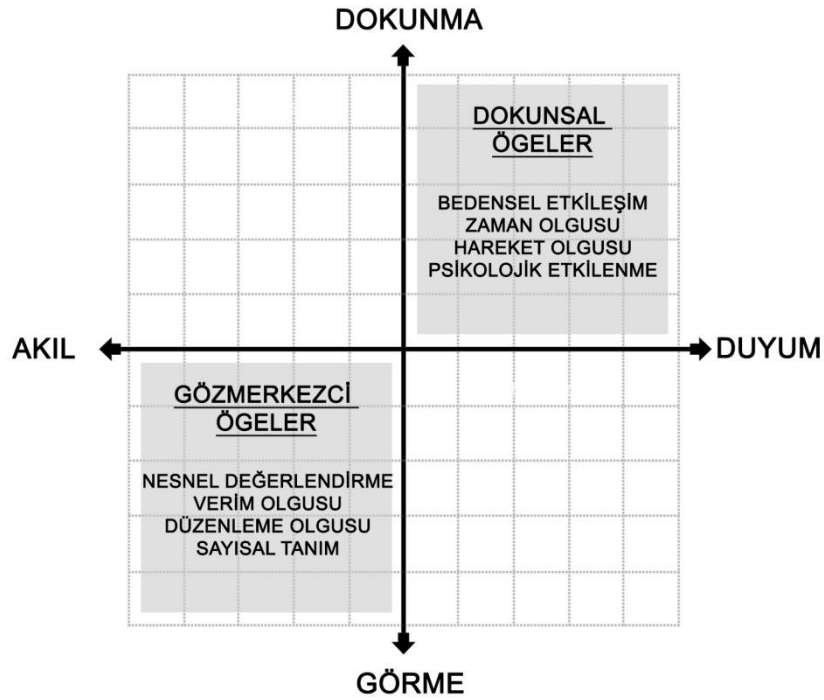
Dokunma + duyum grubu, bünyesinde mekânda deneyimlenen farklı bedensel duyuları (ses, koku, ısı, ağırlık, dokunma, kas, ağrı), hareketi, bedenle ilişki kuran malzeme özelliklerini (ahşabın sıcaklığı, taşın sertliği gibi), mekândaki yaşanmışlığı (eskilik hissi, deformasyon, geçmiş izler), hayal gücünü ve kişinin görmediği ancak mekânda duyumsadığı özellikleri barındırmaktadır. Dolayısıyla bu grup, etkileyici mimarinin dokunsal özelliklerini temsil etmektedir (Çizelge 4.5).

Dokunma + akıl grubu, kişinin göremediği, bedeniyle duyumsadığı; ancak diğer gruptan farklı olarak verim odaklı olan sabit bir sıcaklık değeri, verimle bağdaştırılan ferahlık hissi, malzemenin kullanım kolaylığı, kolay ulaşılabilirliği gibi özelliklerden oluşmaktadır.

Görme + akıl grubu, etkili mimarlığın vurguladığı gözmerkezci özellikleri temsil etmektedir (Çizelge 4.5). Bu grupta, verim odaklı ve genellikle görme duyusu ile algılanan; mekânın işlevi, büyüklüğü, strüktürel yapısı, sağlamlığı, cephe ve açıklık oranları, açı değerleri, düzeni, plan organizasyonu, geometrik biçimi, teknik donanımları, verime dayalı aydınlık miktarı, detay çözümleri, modüler yapısı gibi özellikler yer almaktadır.

Görme + duyum grubunu ise, aklın gözünü temsil eden gruptan farklı olarak, bedenden koparılmamış olan görme duyusuna işaret eden; yani kişide güçlü duygulanımlar uyandıran, manzara, loş ışık, karanlık, gölge- ışık zıtlığı gibi bedensel ve psikolojik algıya dayalı betimlemeler oluşturmaktadır.

Çizelge 4.5 Gözmerkezci ve dokunsal öğeleri temsil eden kesişimler



4.1.4.2 Verileri Yerleştirme ve Bilişsel Haritalama

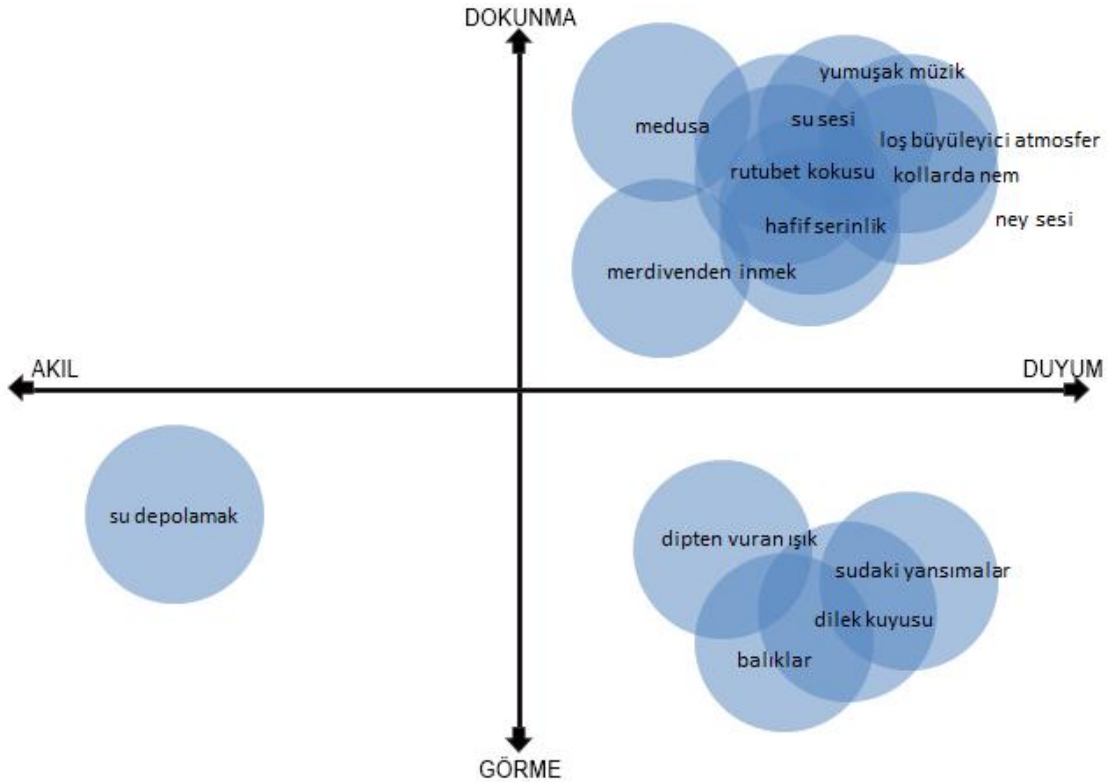
Verilerin yerleştirileceği gruplar belirlendikten sonra, her katılımcının mekân tasviri incelenerek, mekânı tanımlamak için kullandığı betimlemeler irdelenmiştir. Bu betimlemeler tek bir kelime olabildiği gibi, isim ya da sıfat tamlaması gibi kelime grupları da olabilmektedir.

Daha sonra veriler, ait oldukları grubun kadranına işlenmiştir¹. Verinin kadranda tam olarak nerede yer alacağı, katılımcının tasviri sırasında o veriye ne kadar önem verdiği bakılarak karşılaştırılmıştır. Dolayısı ile bir katılımcı için koku tasviri dokunma+duyum veri kadranında daha yüksek bir noktada konumlanırken, başka bir katılımcıda yine aynı kadranda ama daha düşük bir noktada konumlanabilmektedir.

Yerleştirme sırasında dikkat edilmesi gereken bir diğer husus, daha önce belirtilen koşul durumlarıdır. Birden fazla grupta yer alması muhtemel olan özelliklerde kişinin yapı ya da yerle kurduğu ilişkinin niteliğine bakılmıştır.

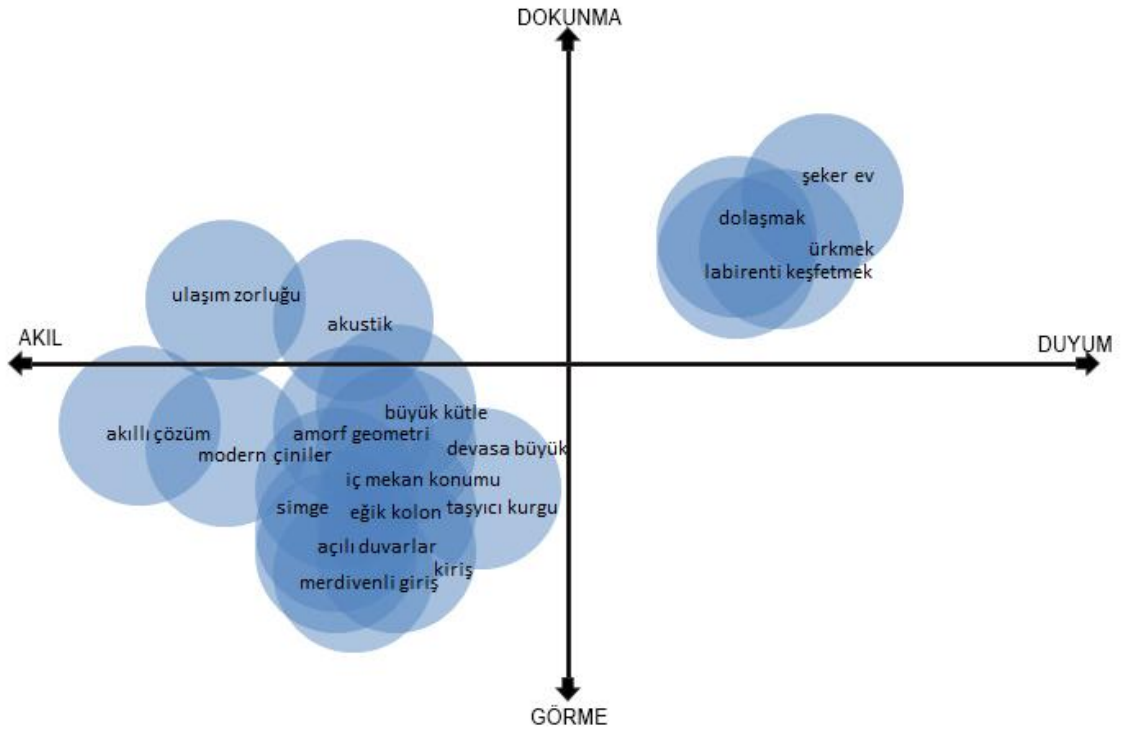
Yerleştirmeler sonucunda, her bir katılımcıya ait birbirinden farklı biliş haritaları oluşmuştur. Bu biliş haritalarının oluşturulmasındaki amaç, kişilerin mekân algısı ve geri çağırımlarının değişimini en basit şekilde ortaya koyabilmektir. Oluşturulan haritalarda, çoğunlukla, dokunsal/gözmerkezci verilerin diğerlerine göre baskın olduğu ya da her iki veri grubunun da eşit ağırlıkta olduğu durumlarla karşılaşmıştır (Çizelge 4.6, 4.7, 4.8).

Çizelge 4.6 Dokunsal verilerin diğer verilerden baskın olduğu bir biliş haritası örneği

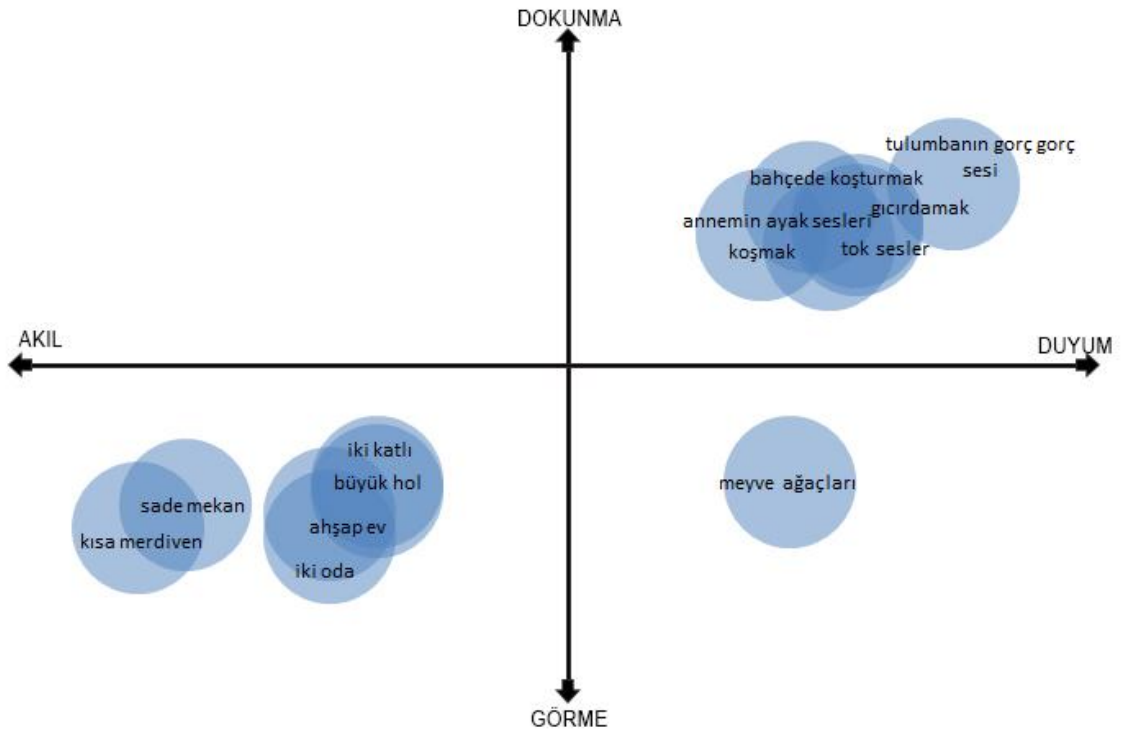


¹ Örnek değerlendirmeler için bkz. EK-B

Çizelge 4.7 Gözmerkezci verilerin diğer verilerden baskın olduğu bir biliş haritası örneği



Çizelge 4.8 Gözmerkezci ve dokunsal öğelerin eşit dağıldığı bir biliş haritası örneği

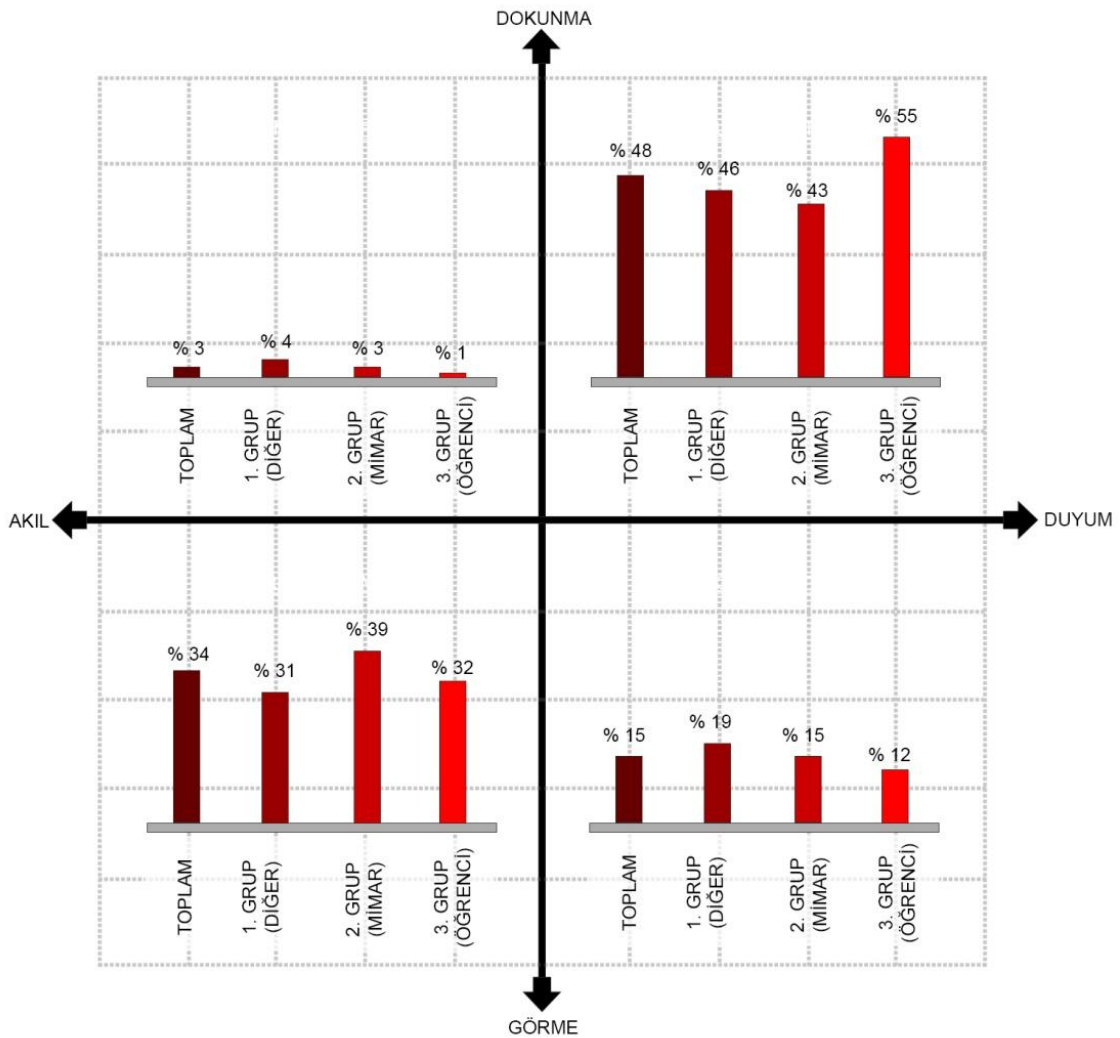


4.1.5 Anket Bulguları ve Değerlendirme

Her üç gruptan mekâna ilişkin elde edilen veriler, oluşturulan karşıt eksenler ve gruplamalar dâhilinde analiz edilmiştir.¹

Tüm grupların bir arada değerlendirilmesi sonucunda, zihne kazınan bir mekân betimlenirken **en çok dokunma + duyum grubuna ait özelliklerden bahsedildiği tespit edilmiştir**. Bu grubu görme + akıl keşişimi izlerken, üçüncü sırada görme+ duyum bileşkesi yer almıştır (Çizelge 4.9).

Çizelge 4.9 Grupların oransal dağılımları



¹ Anket verilerinin tamamı için bkz. EK-C

Bu sonuç, bazı yerlerin, diğerlerinden daha uzun süre akılda kalmasını sağlayan şeyin, o mekânın dokunsal özellikleriyle birebir ilişkili olduğunu göstermiş, sadece görmeye dayanan ve verim odaklı yaklaşılan etkili mimarinin, dokunma olgusunu tasarıma dâhil eden, etkileyici mimariye oranla daha az akılda kaldığını göstermiştir.

Tek tek gruplardan elde edilen veriler, her bir grubun kendi içinde incelendiğinde, meslek eğitiminin mekânsal uzun süreli hafızayı nasıl etkilediğini görmek mümkündür. Yapı bilgisi olan profesyonel grupta hatırlanan gözmerkezci öğeler ve dokunsal öğeler arasındaki fark, en aza inmektedir. Bu da, yapı eğitiminin kişinin mekân algısına etki ettiğini, mekâna, üretim ve tasarım problemini verimli ve mantıklı çözmeye yönelik teknik bir bakış açısıyla yaklaşmasına neden olduğunu ortaya koymuştur.

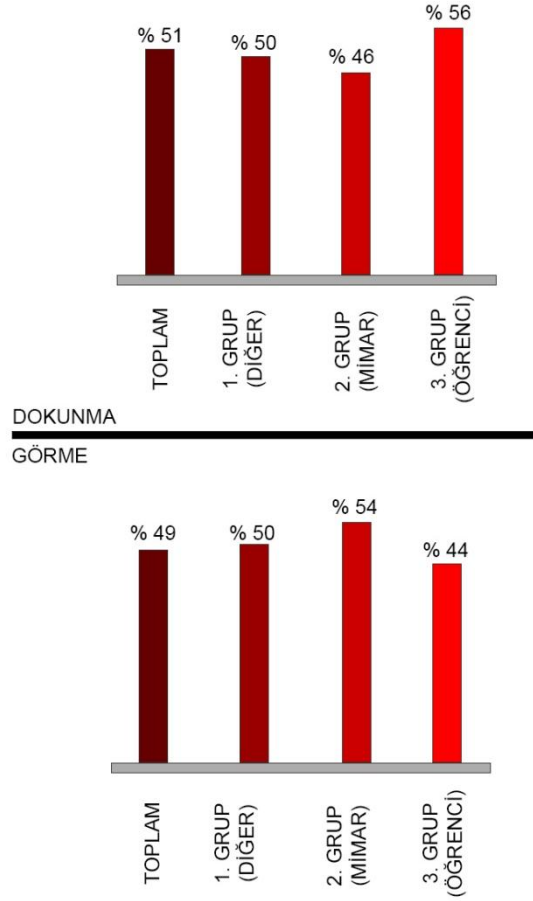
Yapı bilgisi almaya yeni başlayan mimarlık öğrencilerinde ise tam tersi bir etkiyle dokunsal öğelerle gözmerkezci öğeler arasındaki farkın genele göre daha açık olduğu görülmüştür. Bu da, yaş aralığının mekân algısına ve geri çağırımına yönelik etkileriyle ilgili bir durumdur. Yaşları 18-21 arasında değişen öğrenciler, zihinlerine kazınan bir mekân olarak çoğunlukla, çocukluklarının geçtiği evlerinden ya da oyun alanlarından bahsetmiş ve bu anılarında koku- tat ve hareket duyularını betimleyici terimler kullanmışlardır.

Tüm gruplardan elde edilen veriler doğrultusunda, görme ve dokunma zıtlığı, etki ve verim ayrımı yapmadan tek başına ele alındığında, her ikisinin de ihmal edilebilecek bir fark dışında eşit ağırlıkta olduğu görülmektedir (Çizelge 4.10). Bunun yanında, aynı verilerde akıl- duyum zıtlığı tek olarak incelendiğinde ise duyuma vurgu yapan anlatımın akıl odaklı anlatımdan çok daha baskın olduğu tespit edilmiştir (Çizelge 4.11).

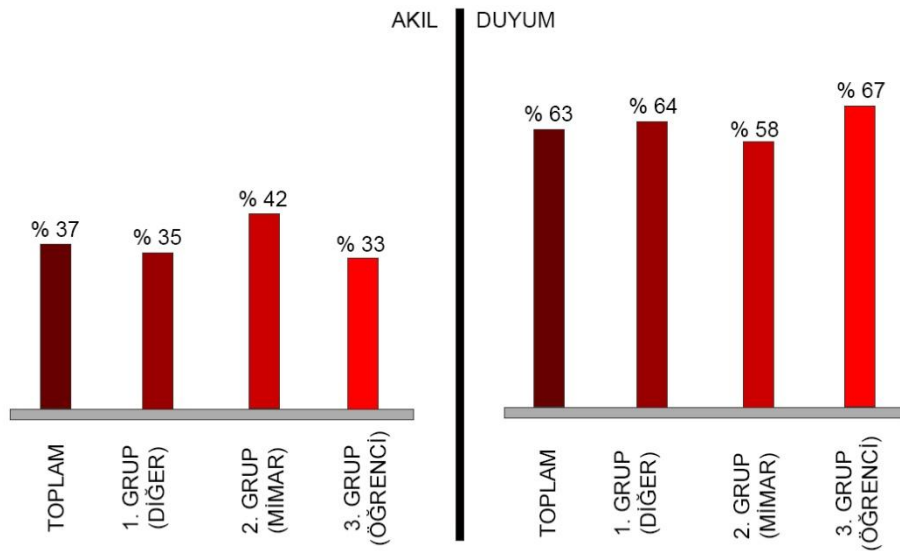
Bu iki sonuç bir arada değerlendirildiğinde, görme ve dokunma duyularının uzun süreli hafızayı eşit derecede etkilediğini; esas önemli farkın ussal yaklaşımla bedensel yaklaşım arasında oluştuğunu söylemek mümkündür. Eşsiz bir manzara ya da dramatik bir ışık hüzmeleri görsel olmasına rağmen, bedeni işitilen güzel bir ses kadar heyecanlandırdığından geri çağırma evresinde öne çıkmaktadır. Buna kıyasla, bilimsel ölçüm yapılan bir odanın sabit sıcaklık derecesi dokunma duyusu ile ilgili olmakla beraber akla hizmet eden bir öğedir. Dolayısıyla bilişsel haritalama çalışmasıyla

gözmerkezci görsel öğeler ile beden gözüyle görülen görsel öğeler arasındaki fark da ortaya konmuştur.

Çizelge 4.10 Dokunma ve görme zıtlığının oranları



Çizelge 4.11 Akıl-Duyum zıtlığının oranları



Ankette en çok anlatılan işlev grubunu konut oluşturmuştur. Katılımcıların %34'ü (Çizelge 4.12), daha önce yaşadıkları ya da ziyaret ettikleri bir konutu anlatmışlardır. Bunu dini mekânlar izlerken, üçüncü sırada kültürel mekânlar (müzeler, sergiler, kongre binası) konumlanmıştır. Oldukça az sayıda tasvir edilen hangar ve anten kulesi gibi yapılar, “diğer” başlığı altında toplanmış ve son sırada yer almıştır.

Çizelge 4.12 İşlevler bazında veri sayıları

İşlev	Kişi Sayısı	Veri Sayıları				Toplam
		Görme-Duyum	Dokunma-Duyum	Dokunma-Akıl	Görme-Akıl	
Konut	34	54	204	15	155	428
Kültürel	15	16	60	2	59	137
Şehir	8	10	40	1	14	65
İşyeri	5	11	18	5	12	46
Rekreasyon	9	13	40	0	18	71
Dini	16	23	47	0	24	94
Eğitim	4	14	15	0	12	41
Ulaşım	2	3	4	0	5	12
Doğal Mekan	4	7	21	1	18	47
Diğer	3	2	0	3	9	14
Toplam	100	153	449	27	326	955

İşlevler bazında değerlendirme yapıldığında (Çizelge 4.13), gözmerkezci öğeleri temsil eden görme + akıl grubunun baskın olduğu işlevlerin ulaşım mekânları ve “diğer” adı altında genellenen hangar ve anten kulesi olduğu görülmüştür. Ulaşım yapılarının (yollar, köprüler, istasyonlar) hız mekânları olduğu ve Sennett'in [5] de dikkat çektiği üzere hızın mümkün olduğunca yalın, etkisiz ve standart mekânlar gerektirdiği düşünüldüğünde, sonuç oldukça anlamlıdır.

Bunun yanında, kültürel mekânlarda dokunsal (dokunma + duyum grubu) ve gözmerkezci öğeler (görme + akıl grubu) birbirlerine eşit oranlarda (Çizelge 4.13) hatırlanmıştır. Müze, sergi salonu, tiyatro gibi yapılar, işlevleri gereği kullanıcıyı daha çok görme eylemine itmektir. Bu yapılarda kullanıcının dokunma duyusundan ziyade görmeye yoğunlaşması şaşırtıcı değildir.

Katılımcılar tarafından en çok tasvir edilen konut, dokunsal özelliklerin daha baskın anlatıldığı bir işlev grubudur. Kişinin belki de en önemli anılarını geçirdiği; ev ya da yuva olarak tanımladığı mekânda, gözmerkezci öğelerden çok dokunsal öğelerin hatırlanması, konut tasarımlarında ekonomi, sağlık ve verim haricinde, bedensel ve duygusal tatmin sağlayacak öğelere de ağırlık verilmesi gerekliliğinin kanıtıdır.

Günümüz konut tasarım ve üretim süreçleri göz önüne alındığında bu farkındalığın eksikliği oldukça düşündürücüdür.

Kent ölçeğindeki mekânlar (site, kent, ada) ve rekreasyon alanları (kafe, restoran, bekleme salonu, kamplar) dokunsal öğelerin gözmerkezci öğelere nazaran çok belirgin şekilde (iki kattan fazla) baskın olduğu işlev gruplarıdır. Bu bağlamda, kent içinde, hele de kişinin kendisini yenilediği ve hızlı gündelik tempodan uzaklaşmak istediği, bedensel ve zihinsel olarak rahatladığı mekânlarda; malzeme açısından fakir, hayal gücüne kapalı, bedene yer verilmeyen tasarımların, aurayı ve eylemi yok eden yapılanmaların, sorgulanması gerekmektedir. Özellikle, Türkiye’de yer fark etmeksizin oluşturulan çocuk parklarının, çocukların bedensel ve zihinsel gelişime ne derece katkıda bulunduğu yeniden ele alınması yararlı olacaktır.

Çizelge 4.13 İşlevler bazında verilerin yüzdesel dağılımları

İşlev	Görme-Duyum	Dokunma-Duyum	Dokunma-Akıl	Görme-Akıl	Toplam
Konut	% 13	48	4	36	100
Kültürel	% 12	44	1	43	100
Şehir	% 15	62	2	22	100
İşyeri	% 24	39	11	26	100
Rekreasyon	% 18	56	0	25	100
Dini	% 24	50	0	26	100
Eğitim	% 34	37	0	29	100
Ulaşım	% 25	33	0	42	100
Doğal Mekan	% 15	45	2	38	100
Diğer	% 14	0	21	64	100

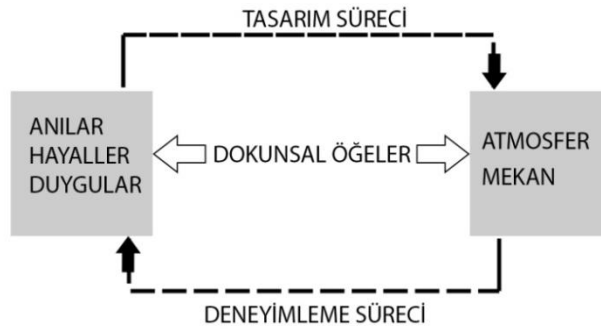
4.2 Alan Çalışması 2- İnceleme Gezisi ve Dokunsal Haritalama

Mimar Peter Zumthor, kendi tasarım sürecinde en çok odaklandığı “atmosfer”¹ kavramını, kendi yaşamış olduğu bir meydan deneyimi üzerinden tanımlarken, meydana algıladıkları ve algıladığı şeylerin o anda kendisinde meydana getirdiği duygusal hareketlilikten yola çıkarak, mekânın atmosferi olarak tanımladığı olgunun özne üzerinde çok önemli bir etkisi olduğundan bahsetmektedir [97]. Bu sebeple mimar, minimalist detaylara sahip her bir yapısında, zengin malzeme kullanımı ve

¹ (Atmosphere) Bu terim, mimarın hem tasarımlarını betimlerken kullandığı bir terim, hem de kitabının adıdır [97].

bütün duyulara vurgu yapan tasarım kararlılığı ile etkileyici atmosferler yaratma amacını taşımakta; Peter Polumbo'ya göre de [144] , bu hedefine ulaşmaktadır¹.

Tasarıma anılarından yola çıkarak kafasında hayal ettiği bir imajla başladığını [125] ve mimaride her şeyden önemli olanın; mekânın kullanıcıda canlandırdığı anılar, mekânın atmosferi ve mekânın öznenin zihnindeki imajı olduğunu dile getiren [132] mimarın yapılarının deneyimlenmesi ve kendi ifadelerinin yorumlanması sonucunda; mimarın tasarım sürecinin yapı ve kullanıcılar arasında kurulacak ilişkiler üzerinden şekillendiği (Şekil 4.2) sonucuna varılmıştır. Kullanıcının duyuşal deneyimi ve farklı karakterdeki malzemelerin insan zihninde ve bedeninde oluşturduğu etkinin, Peter Zumthor'un tasarımlarının önemli bir parçası olduğu tespit edilmiştir.



Şekil 4.2 Peter Zumthor'un yapılarının deneyimlenmesi sonucu oluşturulan bir tasarım süreci şeması

Kendi tasarım sürecini anlatırken anılarından ve hayal gücünden yola çıktığını bahseden mimar [132] asla göze hoş gelen bir estetiğin peşinden koşmadığını ve tasarladığı her bir parçanın kafasında oluşturduğu atmosferin yaratılması açısından önemli olduğundan bahsetmektedir:

“... Pencereler, kapı kolları, kapılar ve bütün malzemelerin hepsi önemlidir. Bütün bu konulara dikkat etmem gerekir çünkü aksi takdirde bütün

¹ Pritzker Mimarlık Ödülleri Jüri Başkanı ve Serpentine Galeri'nin Mütevelli Heyeti Başkanı Peter Palumbo, jüri raporunda mimarın tasarımlarından şöyle bahsetmektedir [144]:

“Onun binaları liderlik eden bir duruşa ve akıllı müdahalelerin gücüne sahip... Bazıları onun mimarisine sessiz dese de, eserlerindeki ustalık, sadece görsel olarak değil dokunma, duyma ve koku alma gibi bütün duyularımızı harekete geçirmesi ile belirginleşmektedir... Ona göre, bir mimarın esas rolü sadece belli bir yere yapı yapmak değildir; ayrıca binanın içinde ve çevresindeki muhtemel deneyimlerin koreografisini yapan eserler oluşturmaktır...”

amacımı ve atmosferi kaybederim... Küpeşteleri tasarlamayı düşündüm çünkü taş, su ve çevre nedeni ile siyah bir gece elbisesindeki mücevherler gibi olmaları istedim. Onlara dokunmanın bir nedeni olması çok güzel... Karalamalarla başlayarak bir fikir geliştirmeye çalışırım. Kişisel beden deneyimleri toplarım ve bunlardan yapılar için fikirler geliştiririm. Benim benliğimde büyüyen, anılarımdan, deneyimlerimden fantezilerimden ve görüntülerimden oluşan bütün olası kaliteleri toplamam gerekir... Benim kaynaklarım daha çok anılardan ve deneyimlerden (edebiyattan, şiirden, müzik dinlemekten, sinemaya gitmekten, seyahat etmekten, bir şeylere bakmaktan ve eğitimimden) gelir.” (s.19-21)

Mimarın kitaplarının [97], [125] ve mimarın tasarımlarını anlatan diğer makalelerin¹ okunmasının ardından, bedendeki tüm duyuları ve malzemenin gücünü projenin üretim sürecine katarak mimarlığın töz ile ilgili yanını vurgulayan Peter Zumthor’un, anılardan beslenen bir yaratıcılıkla oluşturduğu yapılarını deneyimlemenin tezin kavramsal bölümünün mimarlık pratiğine yansımalarının ortaya konmasında etkili olduğu düşünülmüştür. Bu sebeple, tezin alan çalışmasını oluşturan araştırma gezisinde, Peter Zumthor’un Avrupa’nın farklı yerlerinde yer alan, farklı işlevlerde beş yapısı incelenmiş, kişisel deneyimlere dayanarak yapıların dokunsal özelliklerinin nasıl ifade edilebileceği üzerine bir haritalama çalışması denenmiştir.

4.2.1 Gezi süreci ve Dokunsal Haritalama

İnceleme gezisi 2013 yılının Şubat ve Ağustos ayı içinde gerçekleştirilmiştir. Alan çalışmasının ikinci adımı için, Almanya’nın Köln kentinde bulunan Kolumba Müzesi, Avusturya Bregenz’te yer alan Bregenz Sanat Müzesi, İsviçre’nin Chur Kentinde bulunan St. Benedict Şapeli, yine aynı kentteki Roman Kalıntıları için tasarlanan barınak ve son olarak Vals yöresinde inşa edilmiş olan Therme Vals deneyimlenmiş ve bu deneyimler mümkün olduğunca kayıt altına² alınmıştır.

Bu süreçte, mimari mekân- özne arasındaki etkileşime yoğunlaşarak, mekânda nelerin algılandığı ve bunlara beden ve zihnin verdiği tepkiler üzerinde durulmuştur. Yapıların teknik çözümlenmeleri, işlevsel özellikleri, sayısal büyüklüklerine odaklanılmamıştır.

¹ (Spier [132], Platt ve Spier [133], Crisman [145], Sharr [146], Murray [147], Confurius [148], Ryan [149])

² Alan çalışması sırasında eskizler çizilmiş, notlar alınmıştır. Dokuyu ve kokuyu anlatacak örnekler toplanmış, sesler, kamerayla kaydedilmiştir.

Dolayısıyla, mekânı Kartezyen ölçmeye yarayan hiçbir teknik cihaz kullanılmamıştır. Ölçümler, beden üzerinden gerçekleştirilmiştir. Malzemenin dokusu, mekândaki işitsel, kokusal, tatsal, ısısal, görsel özellikler ve bedensel hareket, mimari mekânın deneyimlenme sürecinde oluşan algılama, ölçeklendirme ve yorumlamayla elde edilmiştir.

Mekânla kurulan bedensel, zihinsel ve psikolojik ilişki ilk olarak; mümkün olduğunca ayrıntılı bir şekilde, düz yazı tekniği kullanılarak, fotoğraf ve eskizlerle desteklenerek aktarılmıştır. Gezi güncesi başlığıyla sunulan bu bölümde, tezin diğer bölümlerinden farklı olarak daha serbest bir dil kullanıldığından, güncenin biçimsel olarak da ayırt edilebilmesi amacıyla italik harflerle belirginleştirilmiştir.

Daha sonra, mekânın sayısal olarak ölçülebilen ve evrensel mimari anlatım teknikleriyle ifade edilebilen özelliklerine göre daha zor temsil edilen dokunma olgusunun ne şekilde haritalanabileceğine dair bir çalışma ortaya konmuştur. Dokunsal haritalama adı verilen bu çalışma, üç ana analizden; **kavramsal röntgen, malzeme- etki analizi ve duyum analizinden** oluşmaktadır.

Birinci analiz, “kavramsal röntgen” şeklinde isimlendirilmiştir. Bu analizde, tezin üçüncü bölümünde mimarlıkta dokunma olgusu irdelenirken kullanılan; duyum, maddesellik, olay, aura, alan durumu, zayıflık ve katlanma kavramlarının, incelenen yapıda saptanıp saptanmadığı gösterilmektedir. Kavramsal analiz, Adobe Photoshop bilgisayar programı ile röntgen filmlerden esinlenerek oluşturulan soyut bir ifade tekniği ile yapının planlarına işlenmiştir.

İkinci analiz olan “malzeme-etki analizi” yapı içindeki malzemelerin bedende yarattığı etkiyi ortaya koymaktadır. Mekânda algılanan tüm malzemelerin (tavanda, zeminde, duvarlarda ya da hacim içinde çeşitli elemanlarda kullanılan malzemelerin) kendi maddesel özünden gelen ya da tasarımdaki kullanım şeklinin bir getirisi olarak beliren karakterin özünde nasıl bir etki oluşturduğu, bu tablo ile ifade edilmiştir. Bu etki, birbirine zıt 10 kavram çiftiyle betimlenmiştir:

•**Sıcak-soğuk kavramları:** Malzemenin yarattığı ısısal etkiyi ifade etmektedir.

•**Dar-ferah kavramları:** Malzemenin yarattığı sarmalanma hissinin şiddetini ifade etmektedir.

•**Açık-koyu kavramları:** Malzemenin yarattığı ışıklılık hissinin ifade etmektedir. Renklerin ton dereceleri haricinde; “açık”, aydınlık; “koyu”, karanlık anlamını barındırmaktadır.

•**Sert- yumuşak kavramları:** Malzemenin yarattığı esneme(me) ve bükülme(me) hissidir.

•**Devingen-durağan kavramları:** Malzemenin akışkanlık durumunu ve taneli yapıdaysa; baskı altında yer değiştirme(me) yeniden şekillenme(me) özelliğini yansıtmaktadır.

•**Geçirgen- yalıtkan kavramları:** Malzemenin gözenek(li)-(siz) ya da aralık(lı)-(sız) olduğunu belirtmektedir.

•**Şeffaf- opak kavramları:** Malzemenin yarattığı saydamlık-matlık hissidir.

•**Ağır- hafif kavramları:** Malzemenin kütesinin az ya da çok oluşu ile ilgilidir.

•**Kırılgan-sağlam kavramları:** Malzemenin yarattığı naif, narin ya da dayanıklı, kolay bozulmaz hissidir.

•**Pütürlü-pürüzsüz:** Malzemenin dokusal karakterini yansıtmaktadır.

Malzeme-etki tablolarında, dış cephede kullanılan malzemeler, iç mekânda kullanılan malzemelerden farklı bir renkle ifade edilmiştir. Bu sayede, yapının içinde ve dışında hissedilen etki arasındaki farklar da diyagramda okunur hale getirilmiştir.

Son analiz olan “duyum analizinde”, bedensel duyumlar ve aralarındaki yoğunluk farkı diyagramlaştırılmıştır. Diyagramların kurgulanışında, Palipane’nin [150], filmlerde mekân, zaman, hareket ve müzik arasındaki ilişkiden yola çıkarak oluşturduğu ve kentsel ölçekte deneyimlenen mekânda zaman ve duyum ritimleri arasındaki ilişkiyi görselleştiren haritalama tekniğinden faydalanılmış ve inceleme gezisinde tespit edilen bedensel duyuma ilişkin verilerin ortaya konduğu duyum analizi oluşturulmuştur.

Duyum analizleri, düşey eksende temsil edilen duyum şiddetinin yatay eksende temsil edilen zaman aralıklarına göre değişiminin eğrilerle ifade edilip, mekansâl süreklilik oluşturacak biçimde birleştirilmesiyle elde edilmiştir.

Her yapının farklı bölgelerinde¹ algılanan duyum şiddeti, zamansal ve mekânsal bir süreklilik içinde ele alınmış, bu şekilde mimari içinde hissedilen bedensel etkilenme ortaya çıkarılmıştır.

Duyum sinyallerini temsil eden eğrilerin yataydaki hareketi zamanı, dikey hareketi de duyumun şiddetini (yatay ve dikey hareketi gösteren eğrilerde ise hızı) temsil etmektedir. Etki süresi ve şiddet, duyumunu temsil eden eğrilerin birbirlerinden farklılaşmalarını sağlamıştır.

Yatay ekseninde, eğrilerin başlangıç noktası, duyumun başladığı anı, bitiş noktası da duyumun kesildiği anı göstermektedir. Mekân içinde bir duyum tüm hacimlerde farklı şiddetlerde devam edebileceği gibi, bir anda başlayıp sonlanabilmektedir. Bu durumda eğrilerin dalga boyları birbirinden farklı olmaktadır.


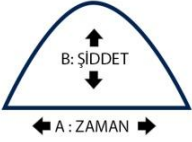
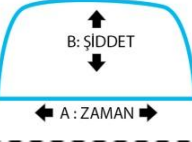
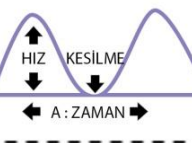
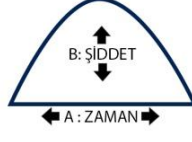
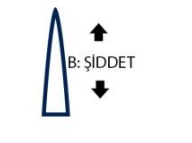

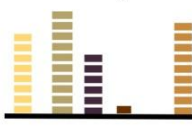
Yine yatay ekseninde, mekânın deneyimlenme sürecinde özne ve duyum arasındaki etkileşim ölçeklendirilirken; her bir hacmin deneyimlenme süresi, diyagramlarda farklı zaman aralıklarıyla ifade edilmiştir. Örneğin bir hacimde geçirilen on dakika, o hacmin duyum sinyallerinin gösterildiği aralıkta zamanın on eşit parçaya bölünmesiyle; başka bir hacimde geçirilen otuz dakika, zamanın otuz eşit parçaya bölünmesiyle temsil edilmiştir. Bu sayede deneyimleme alanını temsil eden bölgedeki zamansal aralıklara bakılarak bedensel duyumun süresi de anlaşılabilir.

Dikey ekseninde gösterilen ölçeklendirme, şiddettir. Mekânda hissedilen işitsel, kokusal, dokusal, ısısal, tatsal, kassal ve görsel duyum, altı dereceli şiddet dereceleriyle kademelendirilmiştir. Ölçekte, altı, çok şiddetli; bir, az şiddetli duyumunu² yansıtmaktadır. Farklı şiddetlerdeki eğrilerin dalga yükseklikleri de birbirlerinden farklılaşmaktadır.

Grafik anlatımın başında, her bir diyagramın nasıl okunacağını anlatan bir açıklama bölümü (Şekil 4.3) bulunmaktadır. Bu lejand sayesinde grafik anlatımda kullanılan eğrilerin neye göre farklılaştığı ve bu farkların neyi temsil ettiği görülmektedir.

¹ Deneyim alanı (duyumun hissedildiği hacim) diyagramlarda şematik planlar ve kesitler üzerinde işaretlenerek belirtilmiştir. Kullanılan çizimler, yapıların Peter Zumthor ve atölyesi tarafından çizilmiş olan ve hali hazırda bulunan plan ve kesitlerinin şematikleştirilmiş halleridir. Yalnızca çizimlerine erişilemeyen bazı kesitler, mevcut kesitler üzerinden yeni üretilmiştir.

² Bir kez daha bu ölçeklendirmenin, sayısal değil algısal olduğunun altı çizilmektedir.

<p>DENEYİM ALANI</p> 	<p>İNCELENEN YAPININ DOKUNSAL HARITALAMASININ BİR PARÇASI OLAN BU GRAFİKSEL ANLATIM, ESAS OLARAK YAPININ DENEYİMLENEN BÖLÜMÜNÜ VE BU BÖLÜMDE HİSSEDİLEN BEDENSEL DUYUMLARIN MİKTARINI GÖSTERMEKTEDİR.</p> <p>İNCELEME SIRASINDA, BU DUYUMLARIN ŞİDDETLERİNİ ÖLÇEN HERHANGİ BİR ALET KULLANILMADIĞINDAN, ŞİDDETİ VE ZAMANI GÖSTEREN SKALA MATEMATİKSEL DEĞERİ İFADE ETMEMEKTEDİR. DUYUMSAL TESPİTLER BİRBİRLERİNE OLAN FARKLA İFADE EDİLMİŞTİR.</p> <p>DIYAGRAMLARIN GÖSTERİLDİĞİ ARALIK BÖLGENİN DENEYİMLENDİĞİ ZAMAN ARALIĞIDIR. BAHSİDİLEN ZAMAN, HER BÖLGE İÇİN FARKLIDIR. ÖNEMLİ OLAN DUYUMUN O HACİME ÖZGÜ ZAMAN İÇİNDEKİ BAŞLANGICI VE SÜRESİDİR.</p>
<p>SES DUYUMU</p> 	<p>SES SINYALLERİ, DENEYİMLENEN HACİMDE DUYULAN DEĞİŞİK SESLERİ VE BU SESLERİN BİRBİRLERİNE OLAN FARKLARI GÖZ ÖNÜNDE BULUNDURULARAK, NE ŞİDDETE OLDUKLARINI GÖSTERMEKTEDİR.</p> <p>PARABOL DIYAGRAMLAR, DUYULAN SESİN ŞİDDETİNİ GENLİK DORUĞU [B] İLE SÜRESİNİ DE DALGA BOYU [A] İLE ORTAYA KOYMAKTADIR</p> <p>DOĞRUSAL GRAFİK İSE SESİN SÜREKLİLİĞİNİ KAYBETMEDİĞİNİ ANLATMAKTADIR. SÜREÇ İÇİNDE SESİN FARKLI ŞİDDETLERİ GENLİK DORUĞUNUN [B] FARKLILAŞMASIYLA GÖSTERİLMİŞTİR.</p>
<p>DOKUNMA DUYUMU</p> 	<p>DOKUNMA SINYALLERİ, BİRBİRLERİNDEN FARKLI DOKULARI VE İSİNİN BEDENSEL OLARAK ALGILANMA ŞİDDETİNİ ORTAYA KOYMAKTADIR.</p> <p>PARABOL VE DOĞRUSAL GÖSTERİMLER MALZEMENİN BEDENSEL ANLAMDA NE ZAMAN HİSSEDİLMEME BAŞLADIĞINI, ORTAYA KONMAKTADIR. AYNI MEKANDA HAREKETLE BİRLİKTE BELLİ BİR MALZEME DİĞERİNDEN DAHA ERKEN VE YA GEÇ ALGILANMIŞSA, GRAFİKLERİN BAŞLANGIÇ NOKTALARI FARKLIDIR.</p> <p>AYNI MEKANDA BİRDEN ÇOK DOKU BULUNDUĞUNDA, GRAFİKLERİN YÜKSEKLİKLERİ MALZEMELERİN HANGİSİNİN DAHA YOĞUN HİSSEDİLDİĞİNİ TEMSİL ETMEKTEDİR.</p>
<p>KAS VE DENGE DUYUMU</p> 	<p>BU GRAFİK ANLATIMDA DENEYİM ALANINDA NASIL HAREKET EDİLDİĞİ VE HAREKETİN HIZI GÖSTERİLMİŞTİR.</p> <p>MERDİVEN VE RAMPA ÇIKMAK GIBI KOT DEĞİŞİKLİĞİ İLE SONUÇLANAN HAREKETLER DIKEY HAREKET OLARAK, KOT DEĞİŞİMİ YAŞANMADAN YATAY DÜZLEMDEKİ HAREKETLER (YÜRÜME, YÜZME, KOŞMA, VS.) YATAY HAREKET OLARAK İSİMLEŞTİRİLMİŞTİR. OTURMA, EĞİLME, ÇÖMELME, İTME VE ÇEKME GIBI HAREKETLER AYRI GÖSTEİLMİŞTİR.</p> <p>HAREKETİN BAŞLAMA VE BİTİŞ ZAMANI YA DA KENDİ SÜREKLİLİĞİ İÇİNDEKİ KESİLMELER (SERGİYİ GEZERKEN DURMAK GIBI) DIYAGRAMDA HIZIN SIFIRLANMASIYLA İFADE EDİLMİŞTİR.</p>
<p>KOKU DUYUMU</p> 	<p>KOKU DIYAGRAMLARI, MEKANDA HİSSEDİLEN FARKLI KOKULARI VE NE KADAR YOĞUN ALGILANDIKLARINI GÖSTERMEKTEDİR.</p> <p>BİR KOKU BAZEN YAPININ TAMAMINDA BAZEN DE BİR KISMINDA DUYUMSANIYOR OLABİLİR.</p>
<p>TAT DUYUMU</p> 	<p>TAT SINYALLERİ, MEKANDA ALGILANAN TATLARI VE YOĞUNLUKLARINI ORTAYA KOYMAKTADIR.</p> <p>TATMAK, GENELLİKLE, DİĞER DUYUMLARDAN DAHA KISA SÜRELİ BİR EYLEM OLDUĞU İÇİN, DALGA BOYU DİĞER PARABOLLERDEN KISADIR.</p> <p>DIYAGRAMIN ZAMANLA İLİŞKİSİ SÜREKLİLİK MİKTARINDAN ÇOK NE ZAMAN ORTAYA ÇIKTIĞI İLE SINIRLIDIR.</p>
<p>GÖRSEL DUYUM</p> 	<p>GÖRSEL ÖGELER, BU DIYAGRAMLA İFADE EDİLMİŞTİR</p> <p>İŞİK SÖZ KONUSU OLDUĞUNDA GRAFİĞİN YÜKSEKLİĞİ İŞİK ŞİDDETİNİ; MANZARA YA DA SERGİLENEN OBJELER GIBI GÖRSEL ÖGELER SÖZ KONUSU OLDUĞUNDA İSE, O GÖRSELİN BASKINLIĞINI TEMSİL ETMEKTEDİR.</p> <p>DİĞER DIYAGRAMLAR DA OLDUĞU GIBI YATAY GENİŞLİK O GÖRSELİN GÖRÜLME SÜRESİNİ GÖSTERMEKTEDİR.</p>
<p>DUYUMLARIN ETKİLEŞİMİ</p> 	<p>SON DIYAGRAMDA, TÜM DUYUMLAR BİR ARADA ELE ALINMIŞTIR. MEKANDA HANGİ DUYUMUN DAHA YOĞUN HİSSEDİLDİĞİNİ GÖSTERMEKTEDİR.</p>

Şekil 4.3 Diyagramların okunmasına ilişkin lejand ve açıklama bölümü

Bu noktada, dokunsal haritalama çalışmasının öznelliğine bir kez daha dikkat çekmek gerekmektedir. Mekânda dokunma olgusu, bedene ve zamana özeldir. Bu özgünlük, dokunsal analizlerin de zamana ve bedene göre değişken olabileceği anlamına gelmektedir. Aynı yapının, farklı bir zamanda, farklı bir beden ve zihinle deneyimlenmesi durumunda, niceliksel ve hatta niteliksel olarak daha farklı dokunsal analiz haritalarının oluşması muhtemeldir.¹ Dolayısıyla, dokunsal haritalamada tek ve katı bir gerçeklikten söz etmek olanaksızdır. Aktarılan deneyimler ve sunulan dokunsal haritalama örnekleri, gezinin gerçekleştiği zamanda mimari mekânla araştırmacının (şahsımın) kurduğu etkileşimi ifade etmektedir.

4.2.2 Kolumba Müzesi, Köln, Almanya

GEZİ GÜNCESİNDEN... (01.02.2013)

Almanya'nın Köln şehir merkezinde, geçmişte bombalanarak yıkılan St. Kolumba ve Böhm Şapeli'nin kalıntılarının bulunduğu alana, tarihi mirası koruyup değerlendirmek amacıyla yeni bir müze tasarlanmasına karar verilmiş ve 1997 yılında açılan yarışmayı Peter Zumthor kazanmıştır.



Şekil 4.4 Kolumba Müzesi, Peter Zumthor, 2007

Şubat ayında, birkaç dereceyi geçmeyen havada, elimde şehir haritası Kolumba Müzesi'ni aramaya başladım. Bir sokağı döner dönmez karşıma çıkan müzeyi hemen tanıdım. Yapı, bende ilk bakışta oldukça mütevazı bir izlenim yarattı. Karşımdaki, hatları keskin, kendine güvenen hatta Modernist bir biçim.

¹ Bununla birlikte, konu hakkındaki öngörüm, diğer araştırmaların yapacağı haritalama çalışmalarında aynı olmasa da benzer diyagramların ve tabloların elde edileceği yönündedir.

Müzenin çevresinde yürümeye başlıyorum. İki ulaşım aksının kesişim noktasında konumlanmış Kolumba. Bu yüzden, dört köşeden de farklı perspektifler veriyor. Müze, çevresindeki yapılarla ölçek bakımından uyumlu; ancak gerek cephesinin yapı malzemesi, doluluk ve boşluk dengesi gerekse tarihle kurduğu ilişki bakımından çevresinden farklı bir atmosfere sahip.



Şekil 4.5 Kolumba Müzesi'nin çevre yapılarla ilişkisi

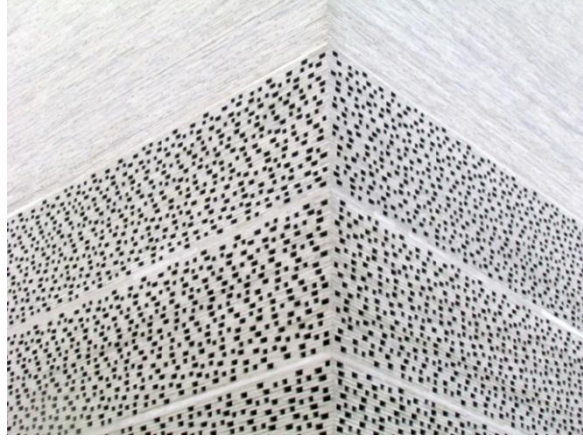
Tarihi St. Kolumba'dan kalan gotik duvarlar üzerinde, çeşitli tonlarda bal sarısına çalan açık renkli ince tuğla duvarlar var. Yeni ve eski olan bir bakışta hemen ayrıştırılıyor; ancak ikisi arasında gizliden bir uyum seziyorum. Yeni ek, geçmişin üzerinde onu boğar gibi yerleşmemiş, tarihe ve ondan kalan izlere saygılı, onunla bütünleşmiş, geçmişin içinden doğmuş ve yükselmiş gibi. Bu yere ait, biricik. Seri üretilen bir cepheden oldukça farklı. Başka bir yerde asla şimdi önümde durduğu gibi durmayacak. Aynı yüzey üzerinde, bir adım önce ve bir adım sonra, aralarında yüzyıllar olan bir zaman dilimini yansıtmakta. Zaman içinde nerede durmak istediğim benim seçimime bırakılmış.



Şekil 4.6 Cephedeki aura: yeni ve eskinin birlikteliği

Bal rengi hafif çıkıntılı tuğlalar ve onları bağlayan harç, cephede dokunsal bir yüzey oluşturmuş. Tuğlaların dizilişiyile kendiliğinden ortaya çıkmış yatay motif hemen gözüme çarptı. Oldukça sade ve doğal bir süs. Modern hatları olan yapının Modern Mimari düşünceyle ters düştüğü ilk nokta. Bu rastgele ama düzenli boşlukların

meydana getirdiđi motif bandı, cephenin masif etkisini kırarak, onun geçirgenlik kazanmasını sağlamış.



Şekil 4.7 Kolumba Müzesi tuđla motifi

Müze, bana şehrin içinde çağdaş bir kaleyi anımsattı. Bu benzetme, yapının oldukça az sayılabilecek açıklığı ve dört köşede yükselen kale burçlarını hatırlatan kulelerinden kaynaklanıyor olmalı. Pencereilerin en üst katlarda ve tek tük olmasından, müzenin dış mekânla kurduđu iletişimin zayıf ya da sınırlı olabileceđi izlenimini ediniyorum.

Müzenin çevresinde dolaşırken, yan cephede, insanda içeri girip bakma arzusu uyandıran kapısız bir açıklık fark ediyorum. Burası, zayıf bir ışığın, tuđla ve taş duvarları aydınlattığı, taştan bir bankın yanından geçilerek demir parmaklıklara ulaşılan dar, sessiz ve loş bir mağaraya benziyor.

Parmaklıklara doğru ilerlerken sođuk artmış gibi hissediyorum. Kim bilir belki de bu, taşın yaptığı bir etkidir. Demir parmaklıkların arasından içeri bakıyorum. Oldukça deđişik bir hacim var içerde. Çok eski olduđu belli sütunlar, taşlar ve onların arasında gezinen ziyaretçileri, ziyaretçilerin nefeslerine eşlik eden buharı görüyorum. Burası zemin katta sergilendiđi bahsedilen kalıntıların olduđu bölüm olmalı diye düşünüyorum. Geçmişin aurasını hissediyorum. Bir an önce ben de oraya gitmek istiyorum.



Şekil 4.8 Müzenin yan girişı

Müzenin ana girişi oldukça yalın, belli belirsiz. Müze görevlisi tarafından açılan siyah metal çerçeveli cam kapının içinden geçerek, koridoru anımsatan yüksek tavanlı, dar ancak oldukça ferah hissedilen bir giriş holüne giriyorum. Dış cephedeki tuğla duvarlar içeride de devam etmiş. Beton tavanda gömülmüş birkaç aydınlatma elemanı var, yerler açık renk taş, tam ortada paspası andıran ince koyu kahverengi bir halı.

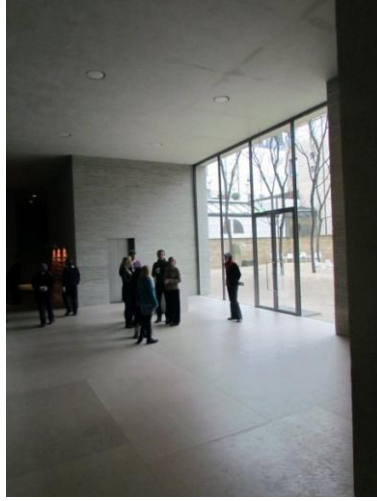
Biraz daha ilerleyince karşıma bilet satışı ve danışma bölümü çıkıyor. Aynı malzemeler burada da devam ediyor. Kahverengi ahşap kitap rafları ve banko, taşın yarattığı soğuk havayı ısıtmaya çalışıyor. Bankonun üzerinde tavandan sarkan metal lambalar var.

Biletler alındıktan sonra, duvarların, tavanın ve zeminin tamamen sıcak bir kahverengindeki ahşapla kaplı olduğu vestiyer odasına geçiyorum. Bir önceki soğukluktan burada eser yok. Oldukça samimi, sıcak, biraz yalıtılmış hissi veren oda, beni dışarıda donmuş vücudumu montumdan çıkarmak için cesaretlendiriyor.



Şekil 4.9 Kolumba Müzesi, ana giriş ve vestiyer

Gerekli hazırlıklar yapıldıktan sonra, müzeyi gezmeye başlıyorum. Önce geniş, yüksek tavanlı ve aydınlık olan fuayeye geliyorum. Fuaye, mimarın ortaçağdan kalan kayıp bir mezarlığı canlandırmak amacıyla tasarladığı avluya bakıyor. Bahçenin zemini açık renk kum ve taş karışımı. Narin ağaçların huzurlu ve biraz da dramatik bir hava kattığı bu avluda kalıntıların önünde yer alan taş bir blok üzerindeki heykel ve metal sandalyeler dışında fazla bir donatı bulunmuyor. Sade ve sessiz bahçede odaklanılan en önemli nokta her bir adımda duyulan adım sesleri ve taşların ayağıma bıraktığı his olsa gerek.



Şekil 4.10 Kolumba Müzesi zemin kat fuaye ve avlu

Fuayeden sağa doğru ilerlemeye devam ediyorum. Karşıma oldukça kalın, kahverengi deri perdeler çıkıyor. Şaşırıyorum. Daha önce hiç deri perde görmemiştim. Derinin perde olarak yansıması değişik. Sade ama bir o kadar iddialı. Perdeyi aralıyorum, sertlik ve yumuşaklık aynı anda kaplıyor tenimi, ağır olduğunu duyumsuyorum; soğuk bir hava çarpıyor yüzüme, sanki içerideyken dışarı çıkıyorum aniden. Bir anda ortaya çıkan çok keskin bir değişim yaşıyorum. İç- dış sınırları bulanıklaşıyor. İç ve dış, birbirleri üzerine katlanıyor bir nevi. Ancak arkasındaki hacim daha da çok heyecanlandırıyor beni.



Şekil 4.11 Kolumba Müzesi, ayırıcı deri perde ve kalıntıların sergilendiği salon

Burası, dışarıdan gördüğüm kalıntıların sergilendiği salon. Bence müzenin en etkileyici bölümü. Loş bir yer, soğuk. Tavan bir hayli yüksek. Kalıntıların mistik bir havası var. Taşların tam ortalarından zikzak çizen ahşap bir yürüme yolu yapılmış.

Hemen gözüme danteli andıran boşluklu tuğla motiften süzülen ışık çarpıyor. Işık ve gölge, süzülen ışığın duvarlarda parıldaması, alacakaranlıktaki yakamozlar gibi. Dışarının sesler geliyor içeriye, cıvılayan kuşlar, sokaktan geçen arabalar, bazen güçlü bir kahkaha, rüzgâr... Hava geçiyor bu deliklerden, ışık geçiyor. Aydınlik şiddeti gerek

güneşin gerekse bulutların hareketiyle değişiyor. Tuğlalar, geçirgen bir zara dönüşmüş. İçeride dışarıda gibi hissediyorum. Daha önce yanılmışım. İçerinin dışarıyla kurduğu zengin ilişkiyi şimdi anlıyorum.



Şekil 4.12 Kalıntıların sergilendiği salon

Hemen ahşap yolda ilerlemeye başlıyorum. Tuttuğum ahşap küpeşte nispeten sıcak. Yürürken, birden nereden geldiğini tam anlayamadığım fısıltılar duyuyorum. Değişik yönlerden, bazen yukarıdan bazen aşağıdan, bazen iyice sessiz bazen çok güçlü gelen fısıltılar. Ürperiyorum. Ne söylediklerini anlamıyorum. Anlayamadığım için hayal gücüm devreye giriyor, yardım çağrılarına ya da çok gizli bir sırrın yalnızca bana açıklanmasına benzetiyorum. Heyecanlanıyorum. İyice sağa, sola ve yukarıya bakınca sonunda kuytu yüzeylere yerleştirilmiş hoparlörleri görüyorum. Sesler, bu hoparlörlerden geliyor olmalı.

Ahşap yolun sonunda, tamamen St. Kolumba Kilisesi'nin yıkılan duvarlar arasında kalmış bir avluya ulaşıyorum. Gün ışığı gözlerimi kamaştırıyor. Tarihin içine dalmış gibi oluyorum. Şapelin bombalanma anına gidiyorum sanki. Burada o anda duran kişiler var mıydı? Ne hissettiler? Etrafımda, ateş rengi tuğlalar, harçlar ve taşlar, gotik pencereler ve avlunun ortasında Richard Serres'in "The Drowned and the Saved" adlı heykeli.

Heykel, bizden önce yaşayıp ölen, kaybolan ve şimdi olduğumuz yerin altında kim bilir hangi katmanlarda yatan insanlara adanmış. Heykelin simetrisi, ölümü ve ölümün hatırlanışı arasındaki dengeyi simgeliyor. Paslanmış demiri elliyorum, içimi hüznün kaplıyor, geldiğim yoldan geri çıkıyorum.



Şekil 4.13 Zemin katta bulunan diğer avlu

Müzenin diğer sergi salonları üst katlarda bulunuyor. Fuayeden, tek kollu, sahanlıklı merdivenlerden çıkmaya başlıyorum. Beyaz duvarlar, oldukça yumuşak ve pürüzsüz. Kil sıva. Sıvadaki dalgalanmaları görüyorum. Zemin, beyaz terazzo. Duvara ankrajlanmış küpeşte ahşaptan. En belirgin olan, bedenimin ritmik hareketi. Her basamakta biraz daha yoruluyor bacaklarım. Adım seslerim haricinde çıt yok. Boşluğu hissediyorum. Belirsizliğe doğru yol almak gibi.

Sonunda, sergi salonuna ulaşıyorum. Aynı boşluk hissi burada da var. Kil duvarlar, açık renk taş yerler, beton tavan, tavandan sarkan sade aydınlatmalar, metal ankrajlar ve eserler. Görsel kalabalık azalınca yorgunluk da azalıyor; seslere ve kokulara dikkat etmek kolaylaşıyor.



Şekil 4.14 Birinci kattaki sergi salonu

İlk kat dışarıdan ışık almıyor. Beyaz zemin ve duvarlar, eserlerin sergilenmesi için mükemmel bir fon oluşturmuş. Beyaz bir tuval gibi. Loş salonun ortasında duran heykeller ve asılı tablolar tavandan sarkan aydınlatmalarla belirginleştirilmiş. Resimler duvara çivilenmiş, muhakkak ki duvardan çıkarıldıklarında izler kalacak. Zaten bir önceki sıvayla kapatılmış delikleri de fark ediyorum. Geçmişin izlerini tamamen silmeyen bir yer burası.

Gezerken, köşede yerde duran CD çalardan gelen birbirinden farklı sesler duyuyorum. Kenarda kahverengi deri bir puf çarpıyor gözümü. Yumuşak ve sıcak dokuyu hissediyorum. Diğer ziyaretçileri izliyorum. Dinlenmek için duvara yaslananları ve duvara tutunanları görüyorum.



Şekil 4.15 Ziyaretçiler ve mekân arasındaki dokunsal etkileşim

Bu katta ilgimi karanlık bir oda çekiyor. Küçük bir kot farkıyla eşikten atlayıp zifiri karanlığa dalıyorum. Odada yalnızca eserler aydınlatılmış. Oldukça etkileyici gözüküyorlar. Önümü görmüyorum. Biraz tedirgin oluyorum. Bir şeye ya da bir başka ziyaretçiye çarpmamak için elimi duvara dayıyorum. O anda muhteşem bir şey oluyor ve duvarın yumuşacık kadife kaplanmış olduğunu anlıyorum. Kadifede elimi gezdiriyorum. Hemen aklıma mimarın duvarla dokunsal temasa geçmemizi sağlamak için odayı kararttığı geliyor. Bu, hareketi herkesin yapıp yapmadığını merak ediyorum. Arkamdan gelen ayak seslerini duyuyorum. Yeniden dikkatlice çıkıyorum.



Şekil 4.16 Solda: merdivenler, sağda: birinci katta bulunan karanlık oda

En üst kat, dev kare pencerelerle muhteşem manzaranın çerçevelendiği kat. Her bir yönde Köln'ün bir başka tarihi perspektifi karşılıyor beni. Pencerelerin önünde dilim dilim, uçuş uçuş saten perdeler var. Perdeleri aralıyorum. Ne kadar da hafifler. Sesler burada da devam ediyor. Gezime eşlik ediyorlar.



Şekil 4.17 Kolumba Müzesi ikinci kat sergi salonları

Merkezi alana bağlanan dört yöndeki sergi salonlarını ve onlardan geçilerek gidilen kuleyi andıran çok yüksek tavanlı salonları gezmeye başlıyorum. Salonlardan birinin içine kurulmuş dev mumluktan odunsu bir tütsü kokusu geliyor. Heykelin çevresinde gezerken kokuyu içime sindiriyorum.



Şekil 4.18 Kolumba Müzesi sergi salonunda bulunan tütsü

Küçük salonları geçip kulelerden birine giriyorum. Boşluk. Boşluğu hissediyorum. Sessizlik, beyazlık ve boşluk var. Zumthor'un bahsettiği susma¹ bu olsa gerek. Doğal ışık çok yüksekteki bant pencerelerden içeri süzülüyor. Salonda çok az sayıda eser var. Derinlik hissediyorum burada, beyaz bir kuyunun dibinde gibiyim. Deri pufa oturuyorum. Bu boşluk ve sessizlik içinde düşüncelere dalıyorum. İngiliz şarkıcı Adele'in "Rolling In The Deep" adlı şarkısı geçiyor içimden. Ben de kendimi boşluğa yuvarlanmış gibi hissediyorum.

¹ Peter Zumthor, yapılar sustuğunda kişinin kendi zihinsel yolculuğuna çıkmasına izin verildiğinden bahsetmektedir (Zumthor [125]).



Şekil 4.19 Kolumba Müzesi, kuleleşen sergi salonları

Sonra, sırasıyla tüm kulelere giriyorum. Bazıları daha ışıklı, bazıları daha loş. Her yönde olduklarını hatırlıyorum. Güneşin doğuşundan batışına kadar zaman içinde hepsinin nasıl değiştiğini hayal ediyorum. Burası güneş batarken, doğarken olduğundan farklı olacak. Zamanı hissediyorum.

Kulelerden çıkıp bu kattaki son odaya giriyorum. Okuma odası. Beyaz parlak taş zemin, sıvalı duvarlar ve tüm bu malzemelerin bende oluşturduğu soğuk ama ferah his, okuma odasında yerini sıcaklığa bırakıyor. Zeminden duvarlara her yer ahşap kaplanmış. Deri, yüksek sırtlı açık devetüyü rengi rahat koltuklar, kapı kolundaki deri detay, sarı ışık, masaların kırmızısı, her şey sıcak.

Yüksek arkalıklı deri sandalyelere başımı yaslayarak odada bulunan diğer ziyaretçilere bakıyorum. Kimi dev pencerelerden manzarayı seyrediyor, kimi elindeki kitaba dalmış. Sessizlik ve sıcak biraz uykumu getiriyor. Dinlendiğimi hissediyorum.

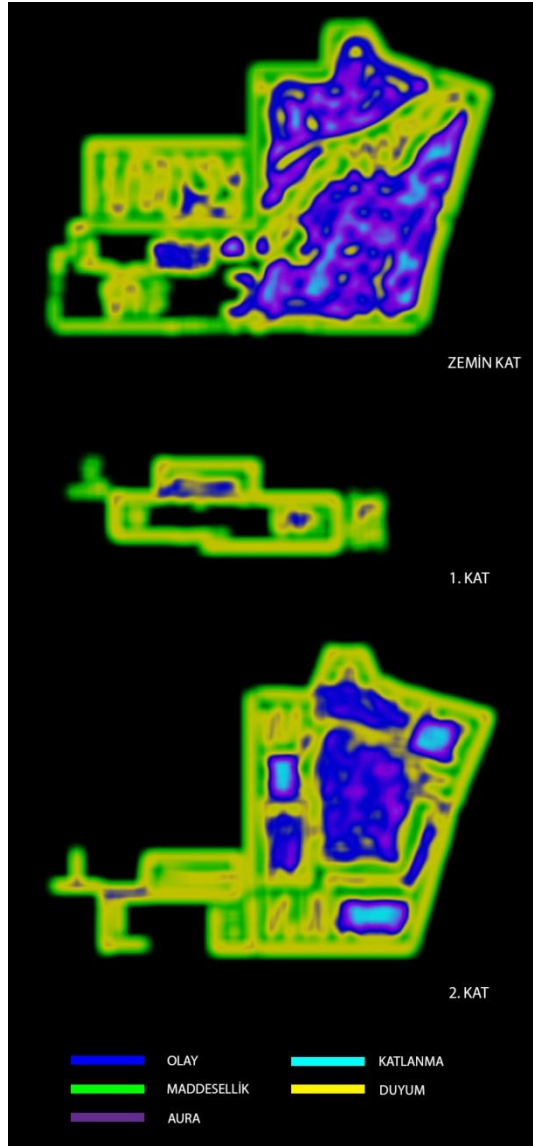
Odadan çıkıp, geri dönüyorum, tekrar hissetmek istediğim mekânlara son bir kez girdikten sonra gülümseyerek müzeyi terk ediyorum.



Şekil 4.20 Kolumba Müzesi ikinci katta bulunan okuma odası

4.2.2.1 Kolumba Müzesi'nin Dokunsal Haritası

Müzenin kavramsal röntgeninde malzemeyle kurulan ilişkiler ve bedensel duyum ağırlıktadır. Eski kilisenin kalıntılarının bulunduğu sergi salonu, müzenin diğer bölümlerinden net biçimde ayrılmaktadır. İç- dış arasındaki sınırların bulanıklaştığı mekânda zamanın izleri oldukça baskındır. Salonu çapraz geçen ahşap yaya yolu, soğuk salonda malzemesi sebebiyle sıcaklık hissi veren bir öğedir. Üst katlarda, sergi salonlarında olay kavramından bahsetmek mümkündür. Sergilenen eserler ve bu eserlerin mecbur kıldığı hareket, mekânların deneyimlenmesinde farklılıklar yaratmaktadır (Şekil 4.21).



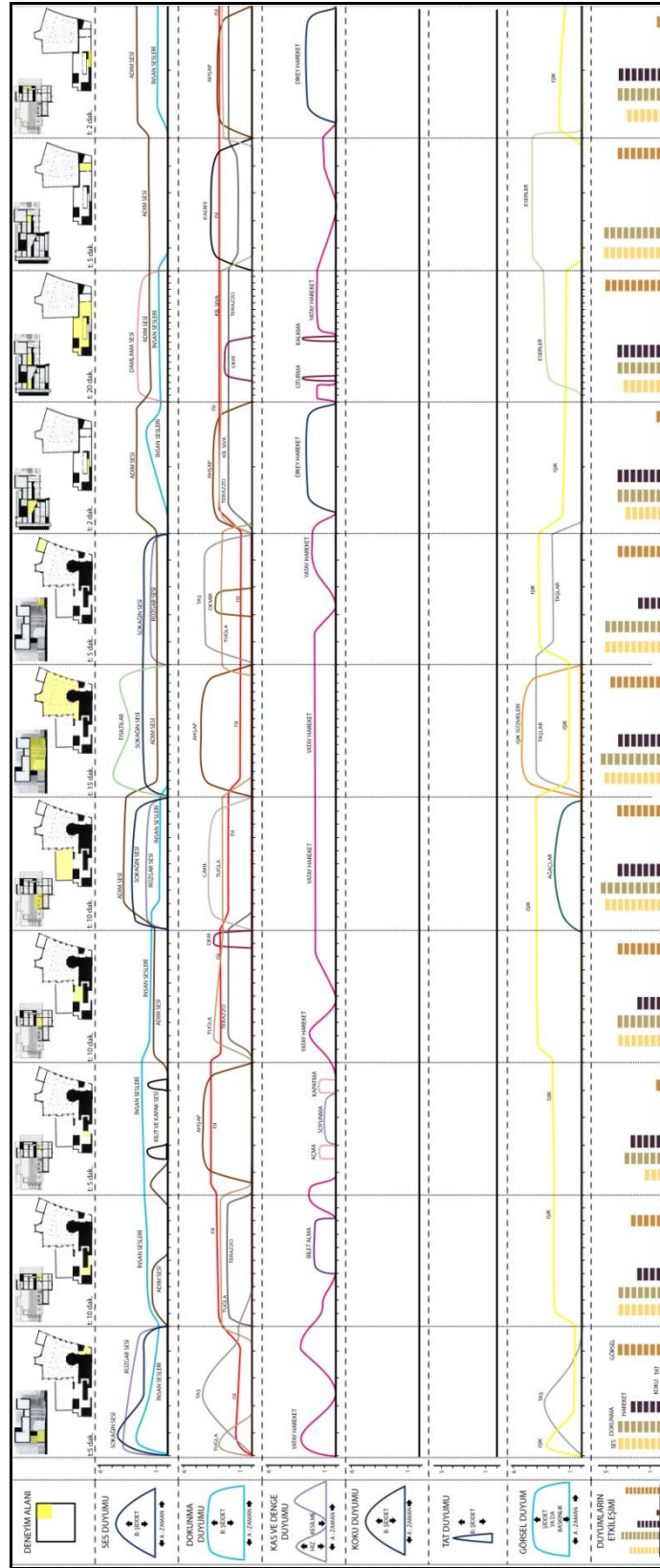
Şekil 4.21 Kolumba Müzesi kavramsal röntgeni

Çizelge 4.14 Kolumba Müzesi, malzeme- etki tablosu

MEKAN VE KULLANILAN MALZEMELER	MALZEMENİN YARATTIĞI ETKİ																				
	SICAK	SOĞUK	DAR	FERAH	AÇIK	KOYU	SERT	YUMUŞAK	DEVİNGEN	DURAGAN	GEÇİRGEN	YALITKAN	ŞEFFAF	OPAK	AGIR	HAFIF	KIRILGAN	SAGLAM	PÜTÜRLÜ	FÜRÜZSÜZ	
DIŞ CEPHE - TUĞLA																					
ZEMİN- TAŞ																					
DUVAR- TAŞ																					
DUVAR- TUĞLA																					
BANK- TAŞ																					
PARMAKLIK- METAL																					
DÖŞEME- TERAZZO																					
DUVAR- TUĞLA																					
GİRİŞ KAPISI- METAL VE CAM																					
DÖŞEME- TERAZZO																					
TAVAN- BETON																					
DUVAR- TUĞLA																					
BANKO- AHSAP																					
KİTAP RAFLARI- AHSAP																					
DÖŞEME- AHSAP																					
DUVAR- AHSAP																					
DÖŞEME- TERAZZO																					
TAVAN- BETON																					
DUVAR- TUĞLA																					
DÖŞEME- CAKIL																					
BLOK- TAŞ																					
FERDE- DERİ																					
KALINLARIN																					
BULUNDUĞU																					
HAGİB																					
KALINLAR- TAŞ																					
ZEMİN- TAŞ																					
DUVARLAR- TUĞLA VE TAŞ																					
BASAMAKLAR- TERAZZO																					
KÜPESTE- AHSAP																					
TAVAN- BETON																					
DUVARLAR- KİL SIVA																					
DÖŞEME- TERAZZO																					
TAVAN- BETON																					
DUVAR- KİL SIVA																					
PULBAR- DERİ																					
DUVARLAR- KADİFE																					
ZEMİN- TERAZZO																					
BASAMAKLAR- TERAZZO																					
KÜPESTE- AHSAP																					
TAVAN- BETON																					
DUVARLAR- KİL SIVA																					
DÖŞEME- TERAZZO																					
TAVAN- BETON																					
DUVAR- KİL SIVA																					
PULBAR- DERİ																					
PERDELER- SATEN																					
TAVAN- BETON																					
DUVARLAR- KİL SIVA																					
DÖŞEME- TERAZZO																					
TAVAN- BETON																					
DUVAR- KİL SIVA																					
PULBAR- DERİ																					
PENCERE- CAM																					
DÖŞEME- AHSAP																					
TAVAN																					
DUVAR- AHSAP																					
KOZLUKLAR- DERİ																					
BUSİKUR- AHSAP																					
PENCERE- CAM																					
PERDELER																					
KAPI KOLU- DERİ VE METAL																					
DÖŞEME- TERAZZO																					
TAVAN- BETON																					
DUVAR- KİL SIVA																					
PENCERE AÇIKLÖJİ																					
PULBAR- DERİ																					

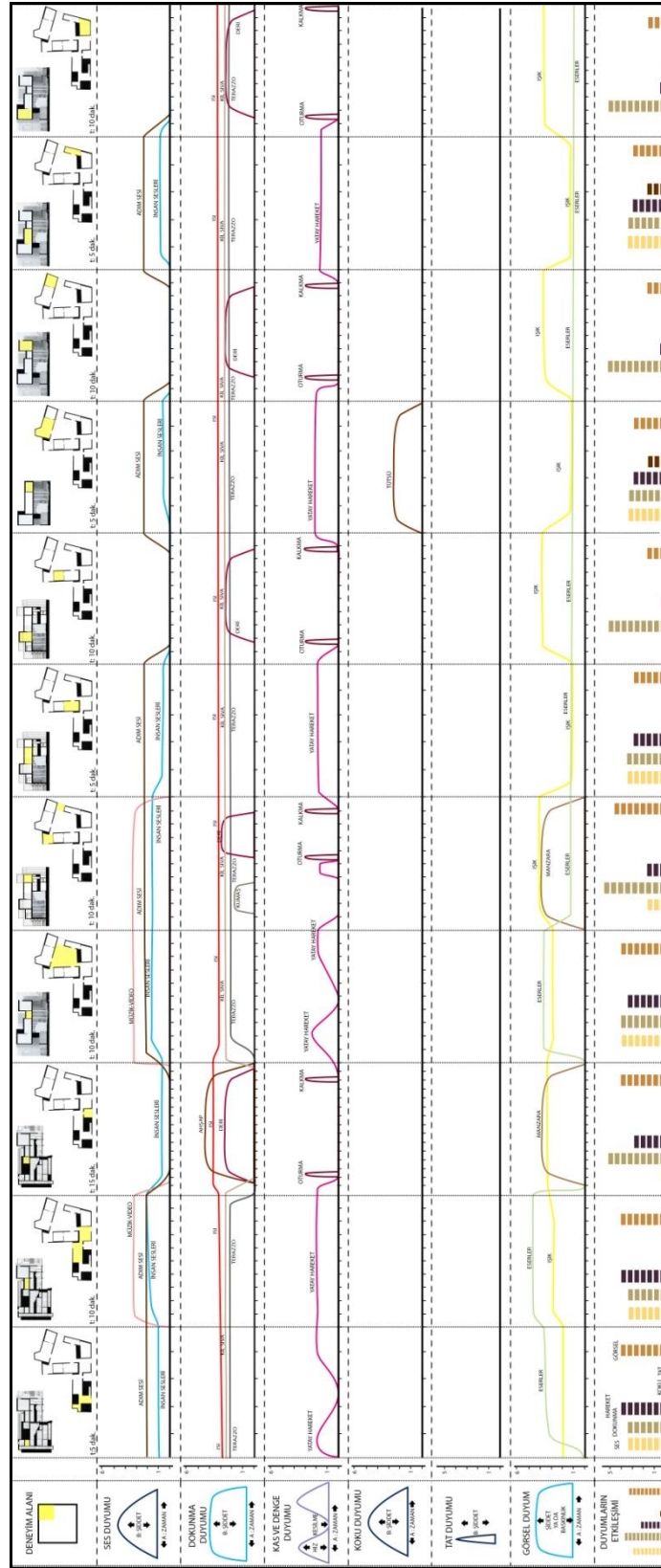
KOLUMBA MÜZESİ MALZEME-ETKİ TABLOSU

Çizelge 4.15(a) Kolumba Müzesi duyum analizi-1¹



¹ Bu analiz, daha okunaklı olan orijinal boyutlarıyla Ek-D içinde [Çizelge D.1(a)] yer almaktadır.

Çizelge 4.15(b) Kolumba Müzesi duyum analizi-2¹



¹ Bu analiz, daha okunaklı olan orijinal boyutlarıyla Ek-D içinde [Çizelge D.1(b)] yer almaktadır.

4.2.3 Bregenz Sanat Müzesi, Bregenz, Avusturya

GEZİ GÜNCESİNDEN... (14.08.2013)



Şekil 4.22 Bregenz Sanat Müzesi, Peter Zumthor, 1997

İstanbul'da havalimanında başlayan yolculuğun ilk durağı Bregenz'e doğrudan uçuş olmadığı için, Salzburg. Buradan yaklaşık dört saat süren tren yolculuğunun sonunda Bregenz Tren İstasyonu'na vardım.

Avusturya'nın en batısında, Bodensee kıyısında yer alan bu küçük kent, yakın şehirlerde yaşayanların yaz kaçamağı için geldikleri bir yer. Ana tren istasyonundan göl kenarına doğru giden yolda ilerlerken sol tarafta bulunan göl ve gölde kurdukları tiyatro sahnesiyle, Avrupa için kızgın sayılan güneş ve gölden esen yumuşak rüzgâr, Avrupa'nın denize kıyısı olmayan bu ülkesinde kısa süreli hafta sonu tatilleri için bire bir gibi duruyor.

Sahil boyunca giden ana cadde üzerinde dev şeffaf bir küpü andırıyor Bregenz Sanat Müzesi. Resmini defalarca gördüm. Oldukça sade biçimi ve dik köşeli hatlarıyla Modern Mimari biçimlerin netliğini hatırlattı bana. Bu netlik, yapının cephesinin buğulu rengi ve arka fondaki yeşil dokunun yumuşaklığı ile ne kadar da karşıtlık oluşturmuş.

Bodensee'nin su yeşili renginde, yarı saydam dikdörtgen cam panellerden oluşan giydirme cephesi, bende ağaçların arasından çıkan şeffaf, geçirgen bir yeşim taşı ya da mimarın kendi benzetmesiyle "içteki yaşamı dışa vuran bir lamba" hissi uyandırdı.

Dümdüz yolda yürüyerek cepheye yaklaşırken, kat yüksekliğini, her bir katın döşemesini çok net olarak görüyorum. Yalnız cephe ben yaklaştıkça farklılaşıyor. Birkaç adım ötede öncekinden daha farklı. Daha sonra günün değişik zamanlarında tekrar tekrar yaklaştım yapıya. Güneşin açısına göre, günün saatine göre değişiyor cephe. Bazen yansıtıyor ışığı bazen yutuyor. Kendi keyfi var. Hatta yapının broşürlerinde, içindeki sergi kapsamına göre farklılaştırılmış cephe resimleri var.



Şekil 4.23 Solda: Bregenz Sanat Müzesi'ne giden aks, sağda: ana caddeye bakan cephe

Yaklaştıkça, cephedeki detaylar daha belirginleşmeye başladı: Panellerin arasından dışarı çıkan çelik taşıyıcılar cephede ortaya çıkan gridi kuvvetlendirmiş. Paneller aralık. Aşağıdan bakıldığında, sanki içerisi görünecek kadar aralık. Yanındaki ve Bregenz'deki geleneksel yapılardan oldukça farklı; ancak kendini öne çıkarmak gibi bir derdi yok. Zaten Peter Zumthor'un hiçbir yapısının kendini öne çıkarma derdi yok.



Şekil 4.24 KUB, cepheden ayrıntı

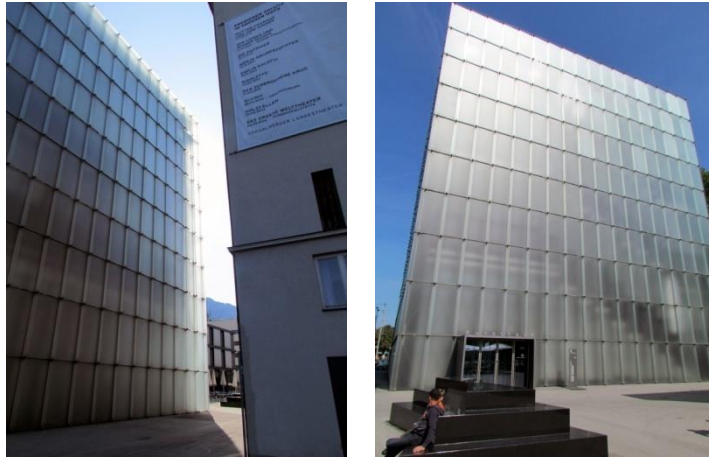
İyice yaklaşıp başımı yukarı kaldırınca, çelik ve cam gridi daha iyi hissettim. Yine bir adım sağda farklı, bir adım solda farklı bir cephe beliriyor karşımda. Alan durumunun cephedeki yansımalarına iyi bir örnek diye geçirdim aklımdan.



Şekil 4.25 Bregenz Sanat Müzesi cephesinde alan durumu

Müzenin girişi ana caddeden değil. Önce yan binayla arasından dolaşmak gerekiyor. Arka tarafta; KUB¹, yanında bulunan müze ve küçük bir kafe arasında bir avlulaşma söz konusu. Ortada, siyah mermerden üç kademeli bir oturma ögesi var. Güneşten ısınan mermerin üzerine oturup yapıyı seyrederim. Kolumba'da cephede tarihi hissetmişim, burada cephe bana kırılğan, pürüzsüz ve şeffaf bir su yüzeyini hatırlatıyor. Bu cephede tek kollu, sahanlıklı merdivenleri net bir biçimde görünce, mesleğim gereği zihnimde yapının planı canlandı.

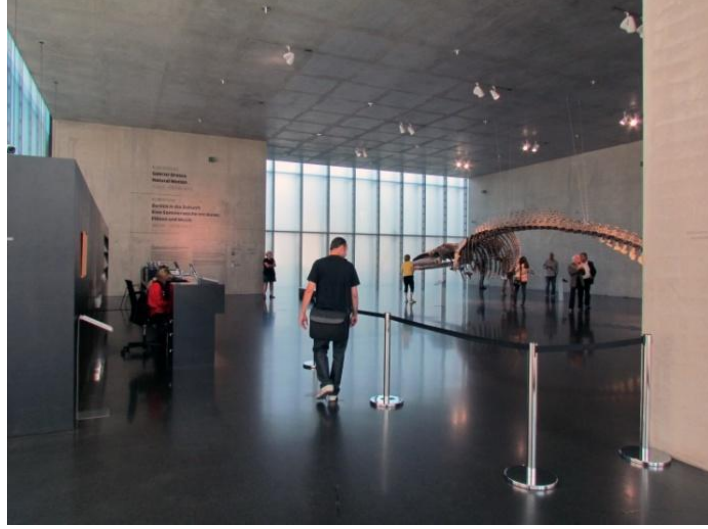
Müzenin oldukça mütevazı, insan ölçeğinde bir giriş kapısı var. Kolumba Müzesi'nin de girişinin şaşalı olduğunu söyleyemem ama tavan yüksekliği azalınca insanı sarmalayan bir his giriyor işin içine. Siyah, kalın, üzerinde metalden sade bir "Kunsthau" yazan bir saçağın altına girip, cam kapının metal kapı kolundan tutup çektim ve içeri girdim.



Şekil 4.26 Solda: Bregenz Sanat Müzesi cephesinin ışığı yansıtışı, sağda: müzenin giriş kapısının bulunduğu cephe

¹ Kunsthau Bregenz'in kısaltılmış hali olarak KUB kullanılmaktadır.

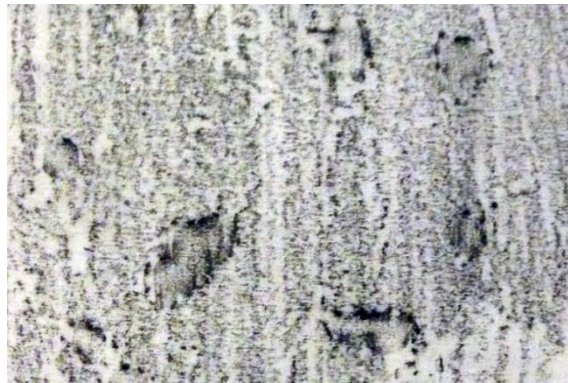
Beni içeride büyük bir hacim karşıladı. Tavan ve yer koyu olmasına rağmen, mekâna girer girmez ilk hissettiğim; ferahlık, aydınlık ve dinginlik oldu. Tavan yüksek. Asma tavan yok. Tavan ve duvarlardaki gri beton tüm soğukluğu ve sertliğiyle mekâna hâkim olmuş. Yerler siyah parlak, terazzo olduğunu düşündüğüm bir malzeme. Karşıdaki dev pencerelerden içeri gün ışığı süzülerek geliyor. Önünde duran insanlar, bazen tüm detaylarıyla bazen siyah silüetler şeklinde gözüküyor. Dış cephede hissedilen şeffaflık duygusu yerini opak ve sert bir pürüzsüzlüğe bıraktı.



Şekil 4.27 Bregenz Sanat Müzesi giriş katı

Kapının yanında yere bağdaş kurmuş oturan çocuklar gördüm. Demek ki, zeminle kurulan dokunsal ilişki sadece tabanlarla sınırlı değil. Sağda, bodrum kattan bu kata çıkan merdivenleri geçtim ve kapının karşısında yer alan, müze biletlerinin alındığı bankoya doğru ilerledim.

Eşyalarımı, bankonun arkasına, siyah lake dolaplara bıraktıktan sonra, bankonun hemen yanındaki duvar çaktı ilgimi. Açık renk beton duvara siyah yazılarla yazılmış olan sergiye ait bilgilerin oraya kazınıp kazınmadığını merak ettim. Duvara yaklaşınca onların yapıştırma harfler olduğunu anladım. Duvara dokundum; pürüzsüz, yer yer küçük delikler var. İç mekândaki malzemelerin çıplak ellenmemiş halleri ve renkler, kendilerini arka plana atıp sergileneni öne çıkarmak ister gibi.



Şekil 4.28 Duvarın dokusal ayrıntısı

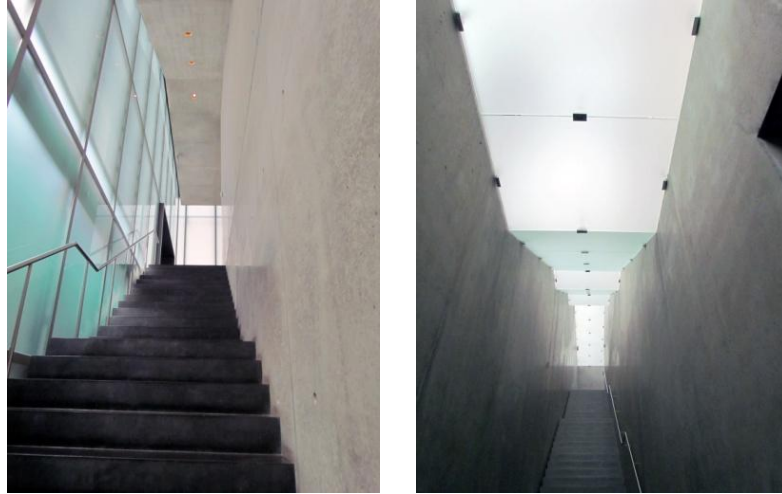
Duvarın biraz ötesinde yer alan siyah deri pufta oturmaya başladım. Koyu, sıcak bir yumuşaklık hissettim. Buradan, her yer görünüyor. Zemin katta, dev bir deniz canlısının iskeleti sergileniyor. Maket, çıplak beton tavana demir ankrajlar ve çelik halatlarla asılmış. Sergilenen nesnenin bu ferah hacimde denizin içinde yüzer gibi, yere hiç temas etmemesi anlamlı geldi.

İnsanların hareketlerine odaklandım. Maketin çevresinde dönen, duran, eğilip makete başka bir açıdan bakan, tekrar dönen ziyaretçileri seyrettim. Ben de diğer ziyaretçiler gibi dolandım maketin çevresinde ve açık yeşil buzlu cam kapıdan geçerek üst kata çıkmak üzere merdivenlere yöneldim.

Merdivenlerin zemini, açık renk terazzo olduğundan duvarlardan daha parlak duruyor. Kaygan değil, ama duvarlardan daha farklı bir his verdi bana. Metal küpeşte, sadece bir duvara ankrajanmış. Diğer duvara iyice yanaşıp pürüzsüz betona sürüne sürüne çıkmak ziyaretçilere kalmış bir tercihten ibaret. Şahsen ben öyle yapıyorum.

Asma tavan, cephedeki buzlu cam panellerin kare biçimlisi, çelik taşıyıcılarla tavana asılmış. Işığın rahatsız etmeden girmesini sağladığından, sağım solum beton olan bu koridorda darlık hissetmiyorum. Daha çok, denizin dibine dalıp yüzeye bakınca yüzeyden gelen ışıkları görmek gibi.

Zemin katta deniz canlısının çevresinde gelişen dairesel hareket yerini lineer bir harekete bıraktı ve yavaş yavaş yukarı çıktım. Çıkarken, bacak kaslarımın kasılmasına yerle temasımda çıkan adım sesleri eşlik etti. Bu merdivenlerin tek kollu oluşu ve bedenimin hareketi bana bir kez daha Kolumba Müzesi'ni anımsattı. Koridorvari, ferah, açık renklerin ve pürüzsüz yüzeylerin hâkim olduğu merdiven boşluğundan çıkarken tek farkın tavandaki şeffaflık hissi olduğunu düşündüm.



Şekil 4.29 Solda: bodrum kattan zemine kata, sağda: zemin kattan birinci kata çıkan merdivenler

Üst kat, zemin kattan farklı. Yer, açık renk, merdivenle aynı malzeme. Bu da salonu daha da geniş gibi hissetmeme neden oldu. Asma tavan, cam; duvarlar yine çıplak beton. Ne kadar aydınlık, ne kadar ferah, ne kadar sessiz. Sadece adım sesleri ve eserler hakkında konuşan insanların fısıltıyı andıran sesleri var.

Sergilenen taşlar, yerlerde duruyor. Eserlere dokunmanın yasak olmasına bir hayli üzüldüm. Aklıma batı kültürünün müzecilik anlayışına yapılan eleştiriler¹ geldi. Hâlbuki taşlardaki girinti ve çıkıntıları, oymaları ve taşların dokusunu derimde algılamak oldukça güzel olurdu. Onlara sadece bakmak beni tatmin etmedi.



Şekil 4.30 Bregenz Sanat Müzesi birinci kat

Ziyaretçiler, rastgele taşların arasından dolanıyor, taşlara yakınlaşmak için eğiliyorlar, çömeliyorlar. Hem dikeyde hem de yatayda var hareket. Oturacak yer olmadığından dinlenmek için durmak lazım. Durmak, yere bakmak, eğilmek, çömelmek, yaklaşmak, uzaklaşmak, tekrar dolanmak. Hareketle hacmi hissettim. Havayı hissettim. Boşluğu hissettim burada, müzelerdeki tıkkışık sergilerden çok farklı; boşluk da varlık kadar sergileniyor sanki. Ne de olsa, sürahiyi sürahi yapan içindeki boşluktur. Bu müzeyi de müze yapan boşluğu gibi geldi bana.

Birinci kata çıkan merdivenin tıpatıp eşi olan merdivenle bir üst kata çıktım. Mekân yine sessiz, ferah ve aydınlık. Bu katta sergilenenler de, sergilenme biçimleri de daha değişik. Eserlerin ne oldukları beton duvara çıkartma harflerle yapıştırılmış; ancak o kadar belli belirsiz, o kadar iddiasız ki, fark edilmemeleri bile mümkün. Toprak nesnelere, lake parlak kare platformların üzerine konmuş. Her bir platformu değişik açılardan seyredebileceğimiz deri puflar var bu sefer. Dolayısıyla, hareket puflara oturunca donmuş oluyor, kesiliyor. Bu kesikler, alt kata göre daha uzun süreli ve dinlendirici.

¹Classen ve Howes'e göre [151], batı kültüründe, müzelerde hep göze hitap eden objeler sergilenmektedir. Görselliği hiç olmayan ya da yetersiz olan objeler, akustik, dokusal ya da kokusal öğelerle ne kadar zengin olurlarsa olsunlar, sergilenmeye değer bulunmayarak depolarda saklanırlar. Halbuki, görselliğin haricinde dokusal açıdan değişik kültürleri, geçmiş yaşamları ve inanışları yansıtan pek çok obje bulunmaktadır. O halde sanat eserlerine dokunmanın yasak, cahillik ve ilkellik kabul edildiği müzecilik anlayışının ciddi anlamda sorgulanması gerekmektedir.



Şekil 4.31 Bregenz Sanat Müzesi ikinci kat

Son kat, boşluk fikrini kafama iyice kazıyan kat. Kocaman mekânın ortasında standart arabalardan daha dar, tek kişilik şoför koltuğu olan bir otomobil sergileniyor. Ziyaretçiler, boşluk, araba ve sessizlik var.



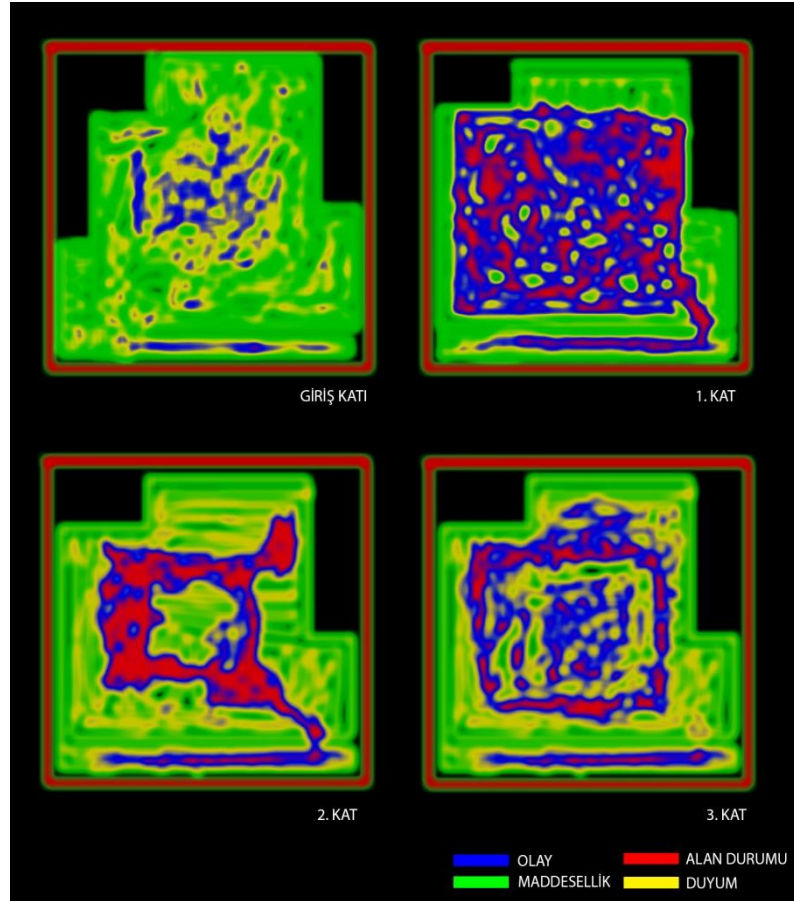
Şekil 4.32 Bregenz Sanat Müzesi üçüncü kat

O kadar boş ki, vakumlanmış gibiyim. Dışarının seslerinden, karmaşık görüntülerden, hatta düşüncelerimden sıyrılıyorum. Aynı duyguyu Kolumba Müzesi'nde bulunan bembeyaz kulelerde hissetmiştim. Etrafta görülecek, dikkat dağıtacak çok fazla şey olmayınca, insan düşünceler ve anılara daha kolay kapılıp gidiyor.

Duruyorum. Nefes alıp verişimi daha iyi hissediyorum. Aklıma dedemin arabası geliyor. Çocukluğum, sevdiğim klasik filmler... Merdivenlerden, geri iniyorum ve çıkıyorum.

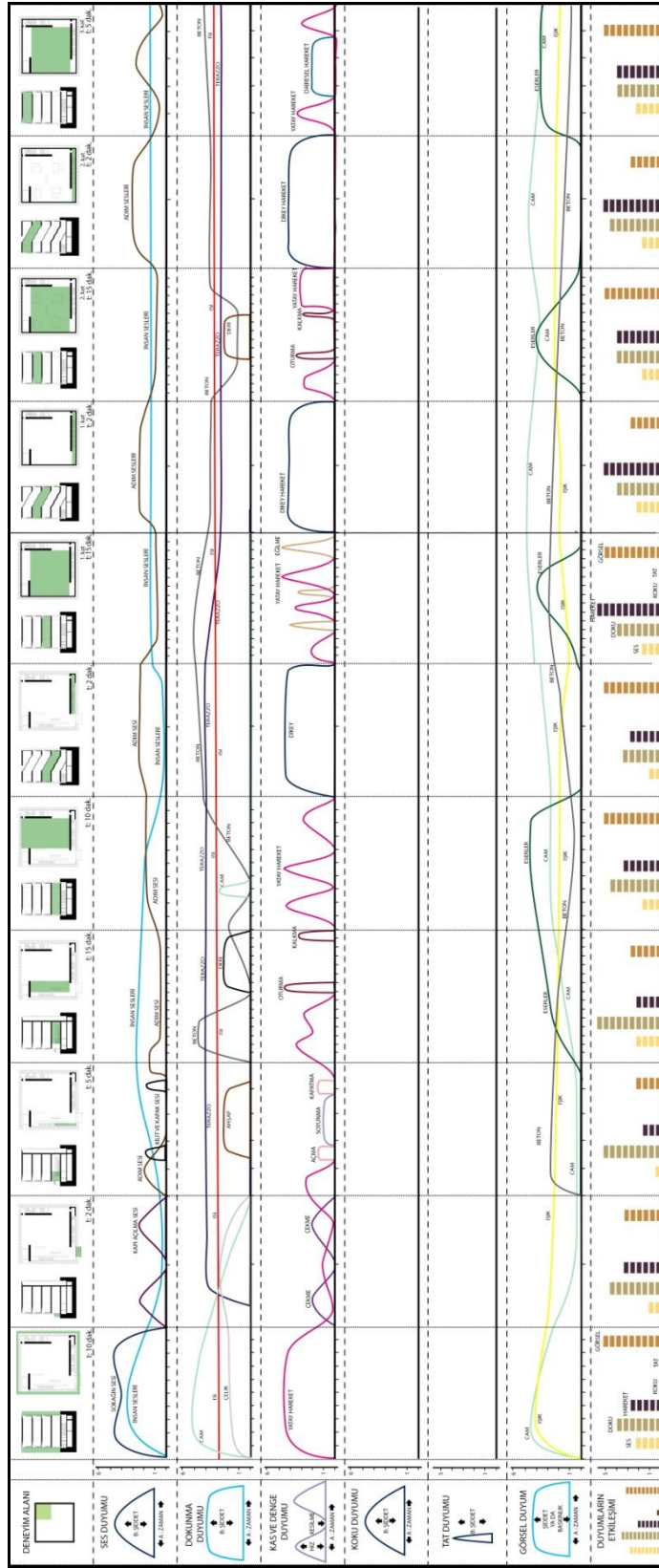
4.2.3.1 Bregenz Sanat Müzesi'nin Dokunsal Haritası

Bregenz Sanat Müzesi'nin röntgeninde (Şekil 4.33) olay, duyum, malzemeyle kurulan ilişkinin haricinde öne çıkan ve diğer yapılardan farklılaşmasını sağlayan kavram, alan durumudur. Özellikle müzenin cephesinde ve birinci kattan itibaren asma tavanda hissedilen alan durumu, her ne kadar görsel düzeyde kalsa da değişken bir bütün oluşturması sebebiyle önemlidir. Boşluğun bir tasarım ögesi olarak öne çıktığı sergi salonlarında bedensel hareket hacmin deneyimlenmesinde etkili bir araçtır. Yerlere konmuş taşlara eğilmek, ya da sergilenen tek nesnenin etrafında dolaşmak gibi eylemler mekândaki boşluğu algılatan tasarım ögesidir.



Şekil 4.33 Bregenz Müzesi kavramsal röntgeni

Çizelge 4.17 Bregenz Müzesi duyum analizi¹



¹ Bu analiz, daha okunaklı olan orijinal boyutlarıyla Ek-D içinde [Çizelge D.2] yer almaktadır.

4.2.4 Saint Benedict Şapeli, Sumvitg, İsviçre

GEZİ GÜNCESİNDEN... (16.08.2013)



Şekil 4.34 Saint Benedict Şapeli, Peter Zumthor, 1989

Bregenz'den trenle yaklaşık bir saat süren bir yolculuğun ardından İsviçre'nin küçük bir kenti olan Chur'a ulaştım. Graubünden'de bir yerden bir yere trenle gitmek için çoğunlukla önce Chur'a gitmek gerekiyor. Ben ilk önce Saint Benedict Şapeli'ni görmek istediğimden, Chur'dan trenle Ilanz'a oradan da şapelin bulunduğu Sumvitg yerleşkesine doğru yola çıktım. Şapel, İsviçre'nin Graubünden Bölgesi'nde, topografyanın el verdiği şekilde birbirlerinden kopuk kopuk kümelenmiş olan yerleşmelerden biri olan Sumvitg'in St. Benedict isimli köyünde bulunuyor.

Sumvitg'e ulaştıktan sonra dağların üzerinde kıvrıla kıvrıla yükselen asfalt yolda yürümeye başladım. Yokuş, zorlu, hele de tepemdeki güneş kızgınken iki kat zorlu. Rampanın dikliğini tüm kaslarımda duyumsuyorum. Muhteşem yamaçların manzarası arasından ilerlerken, doğanın sesi bana eşlik ediyor. Kulaklarımda, dağlardan inen kaynak suları, kuşlar, arılar ve tabii ki ağaçların hışırtıları.

Her şey çok güzel; ama yol, bitmek bilmiyor. Yokuş bir sağa, bir sola dönüyor; ne bir düzlük, ne de St. Benedict Şapeli görünürlerde yok. Arada bir yanımdan geçen arabaların şoförlerinin bana bakarken takındıkları acıklı yüz ifadelerinden daha yolun yarısına bile gelemediğimi anlıyorum. Pes etmek yok. Şapel zihnimde ne kadar yer eder bilmiyorum; ama ağrıyan baldırlarımla ve belimin bu zorlu yolu daima hatırlayacağı kesin.

Bana saatler sürmüş gibi gelen 50 dakikanın bitiminde, sonunda uzaktan şapeli görüyorum. Kahverengi, dalları yukardan budanmış bir ağaç gövdesini andırıyor uzaktan. Yanında çan kulesi olduğu ilk bakışta anlaşılmayan naif bir dikey eleman var. Sessiz, sakin, bulunduğu doğaya, topografyaya, köye ve yerin atmosferine o kadar uyumlu ki, sanki ezelden beri orada gibi.

Son bir iki kıvrılmanın ardından köye ulaştım. Kan ter içinde ve oldukça yorgun hissediyorum. St. Benedict, ıssız ve sessiz bir yer. Balkonlarında kahvaltılık eden köy sakinleri merakla bana bakıyor. Küçük şapellerini görmek için bunca yolu geldiğime şaşırıyor olmalılar.

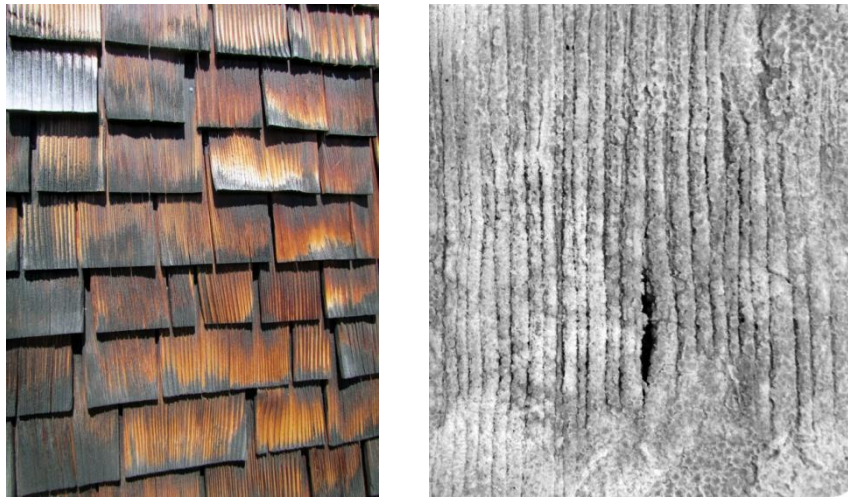
Toprak, tozlu bir yoldan şapelin kapısına ilerliyorum. Etrafta sadece doğanın sessizliği var, adım seslerimi duyuyorum. Şehirde tüm gürültülerin arasında, adımlarımı duymayı unutmuşum, yabancıyorum biraz. Muhteşem bir manzara var. Alp dağları, yemyeşil yamaçlar, köy evleri, bulutlar, nefes kesen bir güzellik.



Şekil 4.35 Solda: şapelin giriş kapısı, sağda: ahşap bank ve çeşme

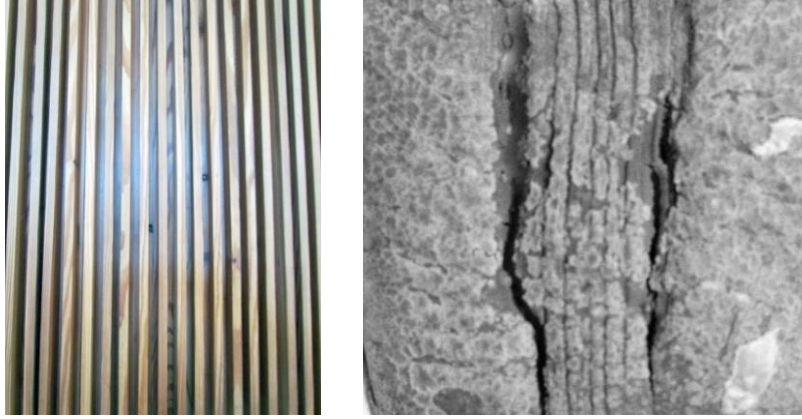
Tam kapının önünde su şırıltısı duyuyorum; kafamı çevirince, solda, hafif yukarıda tamamen ağaç gövdesinden yapılmış bir bank ve yalaklı bir çeşme görüyorum. Az önce şapeli fotoğraflayan başka bir ziyaretçi şimdi orada sandviçini yiyor. Suyun yanına gidip tadına baktım, buz gibi ve berrak.

Şapelin cephesi, adeta dokunulmak için tasarlanmış. Pütürlü, birbiri üzerine oturan, hafif yanmış izlenimi veren ahşap şingiller. Sıcak ve kırılğan bir his veriyor insana. Güneş vuran yerler, kestane rengi, gölge yerler daha koyu. Bir tarafı sivrileştirilmiş oval bir biçimi var. Cephede yaklaşık 3,5 metre yükseklikte bulunan bant pencereleri ve hafif eğimli metal bir örtüsü var.



Şekil 4.36 Şapelin cephe dokusu

Giriş kapısı yerden bir metre kadar yükseltilmiş. Ahşabın hâkimiyetine oldukça zıt, yapıya dokunmayan, sert ve soğuk izlenim veren beton basamakları çıkmaya başladım. Metal, geçici gibi duran sade küpeşte hafif tozluymdu. Kalın, ağır olduğu belli olan, üzeri derin tırtıklı, açık renk, ahşap giriş kapısını metal kapı kolundan tutup açtım. Kapı gıcirtısı, şapelin hem dünyevi hem de mistik atmosferine girişi biraz daha dramatikleştirdi.



Şekil 4.37 Şapel'in giriş kapısından doku ayrıntısı

Girer girmez, odunsu kokuyu duydum. Tatlı, ahşap kokusu. İçerisi, oldukça sade ve sessiz. Yerler, taşıyıcı, duvarlar, banklar, tavan, din görevlisinin masası, her şey, ahşap. Bir tek masadaki keten örtü, deri puflar, metalden Haç, mumlar, metal şamdanlar, iki toprak testi, içinde su olan metal kap ve metalden Meryem freski farklılaşıyor mekânda.

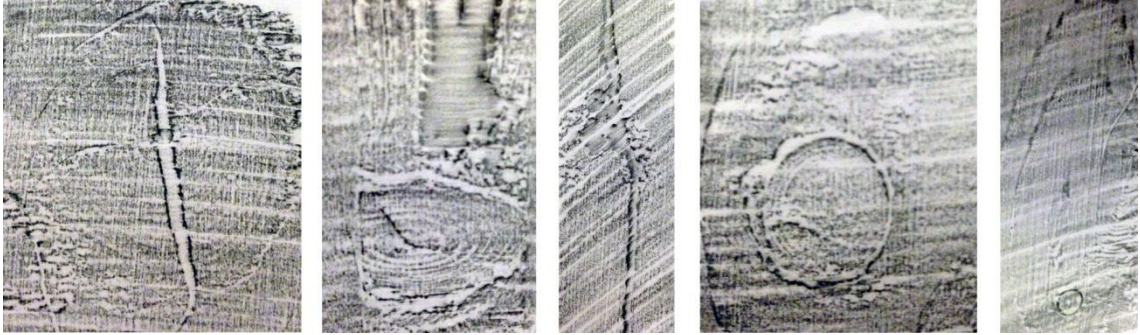


Şekil 4.38 Solda: fresk, sağda: dikmelerde bulunan yaşı halkalar

Dışarıyı görmesem buranın muhteşem bir manzaranın tam da ortasında olmadığını düşünürdüm. Muhteşem Alp Dağları buraya girememiş. Manzara, yok burada. Dikkatimi çelebilecek hiçbir şey yok. Dünyadan yalıtılmış gibi hissediyorum. Ben varım burada, bir de ahşabın kokusu.

Adım atınca ahşap gıcırdıyor. Oval planda banklara oturdum. Pürüzsüz, bir dokusu var. Bende yumuşak ve sıcak bir his uyandırdı. Tavan; rengi, dokusu ve ahşap merteklerin

dizilişiyile kayak iskeletini hatırlatıyor. Tavandan metal siyah renkli aydınlatmalar sarkıyor. Taşıyıcıların bazı yerleri hariç, çoğunlukla pütürsüz. Dikmelerin üzerinde yaş halkaları var. Bu halkalar, o ağacın geçmişi. Yaşamış olan bir canlının hayata dair son izleri. Yaşanmışlık izleri. Her bir dikmeyi diğerinden farklılaştıran işte bu izler.



Şekil 4.39 Şapel'in taşıyıcılarındaki farklı doku izleri

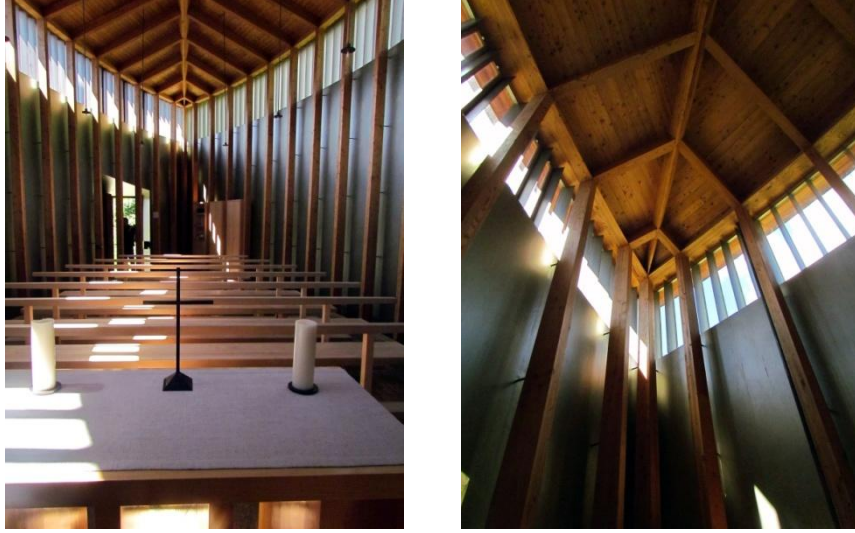
Yukarıdaki bant pencerelerden içeri sızan ışık, bankların üzerinde plana uygun olarak ışıktan bir yay çiziyor. Gün içinde o yay her dakika değişecek. Sabah, öğlen ve akşam, her mevsim, bankların farklı yerleri parlayacak.

Zaman, bir tek bu şekilde gösteriyor kendini. Burası, zamanı hatırlatmak için değil unutturmak için yapılmış. Burası manzaraya açılmak için değil kendi içimize ve inanca kapanmak için, izole olabilmek için yapılmış.



Şekil 4.40 Zamanın Saint Benedict'e akışı

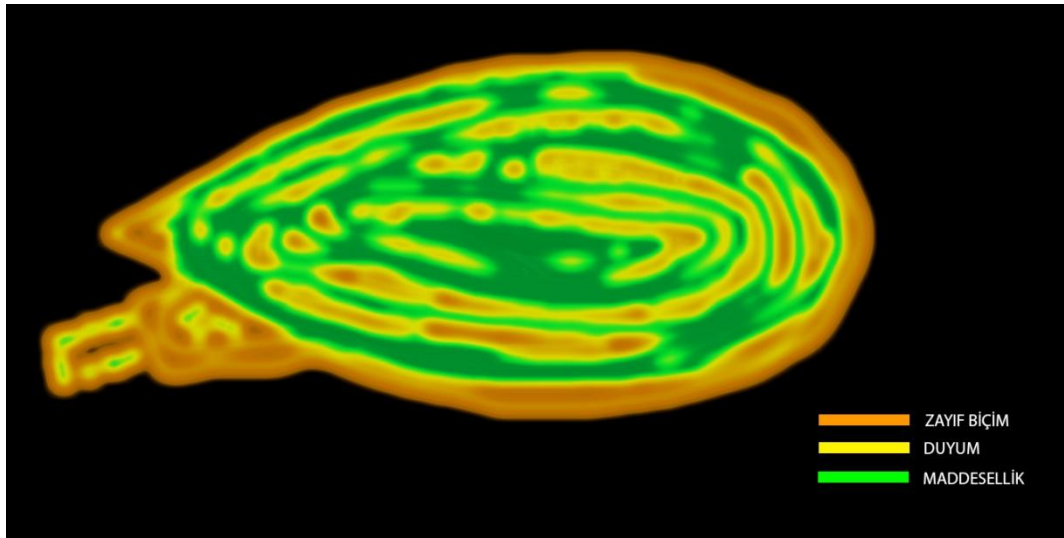
Zayıf bir biçim Saint Benedict. Şapel olduğunu bilmesem, köye ait bir kulübe zannederdim. İşlevini vurmamış dışına, inancın gücünü temsil etmeye çalışmamış. İnancın gücü, onun zayıf biçimiyle ortaya çıkmış. Şapellerdeki süsler, renkler, vitraylar yok burada, burası kendini göstermek değil, mütevazı olmak için yapılmış. Ne kadar kırılğan, ne kadar naif.



Şekil 4.41 Şapelin içinden değişik açılar

4.2.4.1 St. Benedict Şapeli Dokunsal Haritası

Şapelin kavramsal röntgeninde (Şekil 4.42) zayıf biçim (kırılganlık), bedensel duyum ve malzemeye kurulan ilişki ön plana çıkmaktadır. Kırılganlık hissi en yoğun şekilde cephede hissedilirken, iç mekânda ağaç kokusu ve ahşap baskınlığı vardır.



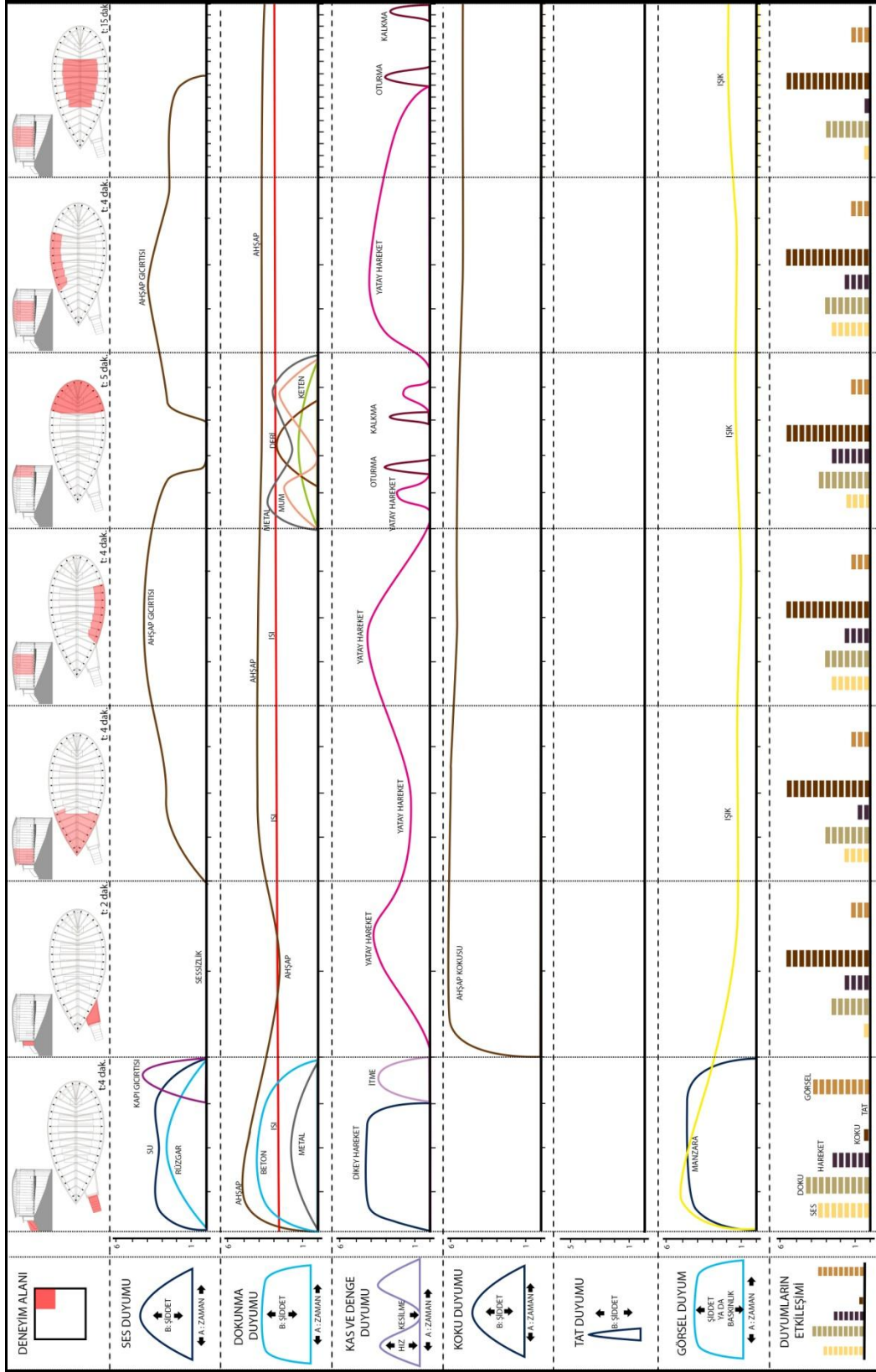
Şekil 4.42 St. Benedict Şapeli'nin kavramsal röntgeni

Çizelge 4.18 St. Benedict Şapeli'nin malzeme- etki tablosu

MEKAN VE KULLANILAN MALZEME	MALZEMENİN YARATTIĞI ETKİ																				
	SICAK	SOĞUK	DAR	FERAH	AÇIK	KOYU	SERT	YUMUŞAK	DEVİNGEN	DURBAĞAN	GEÇİRGEN	YALITKAN	ŞEFFAF	OPAK	AGIR	HAFİF	KIRILGAN	SAGLAM	PÜTÜRLÜ	PÖRÜZSÜZ	
YAPILAN MALZEME																					
DİŞ CEPHE-AHŞAP																					
GİRİŞ MERDIVENİ-BETON																					
KUŞEŞTE-METAL																					
GİRİŞ																					
KAPAK KOLU-METAL																					
DUYABE-AHŞAP																					
SAHANLIK																					
TAVAN-AHŞAP																					
DOŞEME-AHŞAP																					
DUYABE-AHŞAP																					
TAVAN-AHŞAP																					
DOŞEME-AHŞAP																					
PENCERELER-AHŞAP VE CAM																					
DUKMELELER-AHŞAP																					
SIRALAR-AHŞAP																					
MASA-AHŞAP																					
MASA ÇATISI-KEÇİTEN																					
MUMLIK																					
KUŞEŞTE																					
AYDINLATMA EL-METAL																					
DİNİ EŞYALAR-METAL																					

ST. BENEDİCT MALZEME-ETKİ TABLOSU

Çizelge 4.19 St. Benedict Şapeli duyum analizi¹



¹ Bu analiz, daha okunaklı olan orijinal boyutlarıyla Ek-D içinde [Çizelge D.3] yer almaktadır.

4.2.5 Chur Roma Kalıntıları Korunağı, Chur, İsviçre

GEZİ GÜNCESİNDEN... (16.08.2013)

Ilanz'dan yaklaşık yarım saatlik tren yolculuğuyla tekrar Chur'a vardım. Chur Ana tren istasyonundaki turist bilgilendirme ofisine girip Zumthor'un Roman Kalıntılarını korumak için yaptığı binayı görmek istediğimi söyledim. Bana, yapının harita üzerinden yerini tarif edip; üzerine el yazısıyla yapının ismi yazılmış prizmatik ahşap anahtarlığa asılı bir anahtar verdiler. Hayatımda ilk kez bir sergi mekânının anahtarını elimde tutarken, "değişik bir uygulama" diye düşündüm.

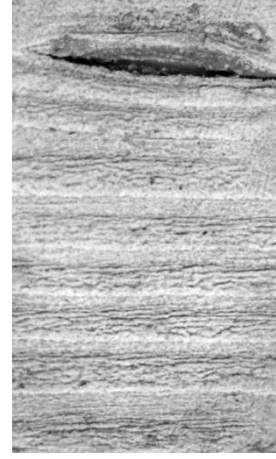
Merkezden 15 dakikalık yürüyüş sonucunda yapıya ulaştım. Yapı, koyu kahverengi iki tek katlı prizmadan ve onları bağlayan lineer bir akstan oluşuyor. Çatılarından yükselen aydınlıklar çarpıyor gözüme. Uzaktan içerisi gözüküyor. Ahşaptan kozaları andırıyor. Bregenz'deki şeffaflık hissinden eser yok burada.



Şekil 4.43 Chur Roma Kalıntıları Korunağı, Peter Zumthor, 1986

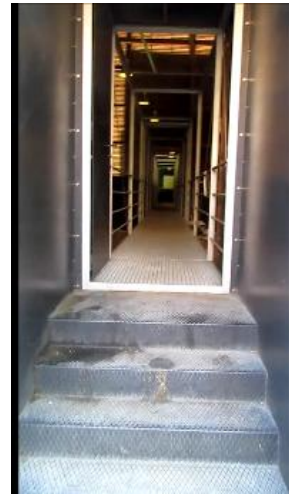
Yaklaşıyorum. Fikrim değişmeye başlıyor. Ahşaplar, hafif eğik ve aralıklı yerleştirilmiş, içeriye görmek için bedenimi kıvırıyorum, başımı eğiyorum, hayal meyal görüyorum bir şeyler; içerisi bir var bir yok. Belli ki hava ve ışık giriyor içeriye.

Girişe yöneliyorum. Prizmaları birbirine bağlayan ve zemin kottan birkaç basamak yüksekte bulunan aks, dışarı patlayarak giriş kapısını oluşturmuş. Kapı ve giriş merdiveni siyah renkli metal sac levhalardan bir kutuyu andıran saçakla korunmuş. Merdivenler ve saçak yere temas etmiyor. Bu temassızlık, geçicilik ve bütünleşememe hissini doğurdu bende. Michelangelo'nun ünlü "Âdem'in Yaratılışı" freskinde Âdem ve Tanrı'nın ellerinin birbirine çok yaklaşıp da değmemeleri gibi.



Şekil 4.44 Cepheden doku ayrıntıları

Kapıya yönelip tırtıklı metal merdivenleri çıkıyorum. Karşımda, yine ağır olduğuna inandığım koyu renkli bir metal bir kapı belirdi. Anahtarı kilide soktum, çevirdim. Kilit şingirdadı. Metal kapı kolunu indirip, kapıyı ardına kadar açtım.



Şekil 4.45 Metal giriş kapısı ve basamaklı giriş

İlk hissettiğim şey, esen rüzgâr oldu. Kapıyı açtığımda, yüzümü yalayıp geçen rüzgâr. İçeriye bir adım atınca, kendimi metalden bir kafesi andıran, bakınca en ucunu dahi gördüğüm bir koridorda buldum. Neden bilmem heyecanlanıyorum. Belki de ilk defa bir müzenin kapısını kendim açtığım içindir.

Sağda elektrik düğmelerine basıp ışıkları açtım. Adım attıkça, grid kare boşluklu metal zeminde adımlarım ses çıkarıyor. Metal parmaklıklarla çevrelenmiş koridorda ilerliyorum. Zemin, delikli metal levha; korkuluklar metal. Bugüne ait olduğu belli bir eleman. Bu koridor da sınırların bulanıklaştığı bir yer. Tarihin içinden geçip gittiğim uçan bir platform gibi. Varlığını en az hissettirmeye çalışan aracı bir kişi gibi.

Sol tarafta Roma Dönemi'nden kalma duvarı görüyorum. Haklıymışım, cepheden içeri ışık ve hava sızıyor. Her ikisi de bir filtreden geçer gibi cepheyi yalayıp içeri geçiyor.

Ahşabın arasından içeri sızan ışık, ormanda ağaç dalları arasından yüzüme vuran ışığı andırıyor.

Tavanda siyah renkte kocaman bir aydınlık var. Ahşap taşıyıcı sisteme monte edilmiş metal bir taşıyıcıya asılı, yere doğru sarkan metal lambalar aydınlatıyor tarihi duvarı. Duvarın hemen üstü yaklaşık 50 cm kadar siyah kumaşla çevrelenmiş, koruma amaçlı olmalı diye düşünüyorum. Rüzgârın kumaşı dalgalandırışıyla onun yumuşaklığını ve hafifliğini canlandırıyorum kafamda.



Şekil 4.46 Solda: metal kafesi andıran koridor, sağda: Roma'dan kalan duvar

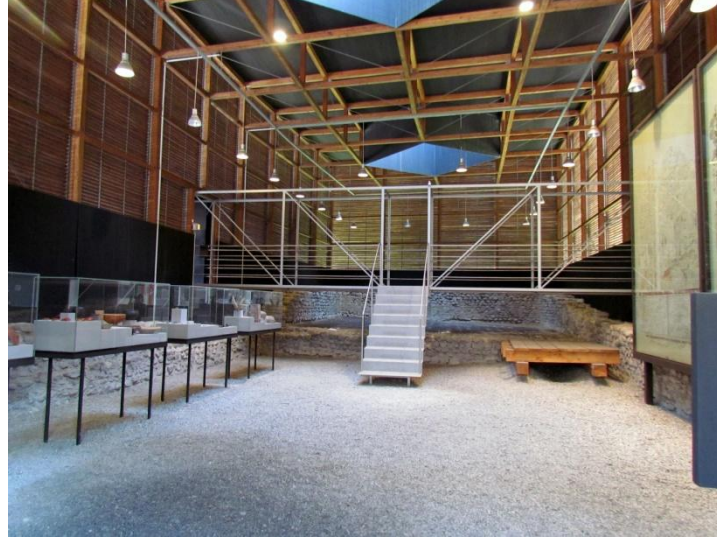
Kapıdan uzaklaşıp mekânda ilerledikçe, dışarının seslerinin içeriye girdiğini anlıyorum. Kuş sesleri, tek tük araba sesleri ama en çok da rüzgârın sesini duyuyorum. Rüzgâr, ahşapların arasından kurtulup içeri giriyor, çok güçlü bir sesi var.

İlerlemeye devam ediyorum. Sağ tarafta, bir başka oda bulunuyor. Merdivenlerden aşağıya iniyorum. Bu merdivenler de tıpkı girişteki gibi zeminle tamamen bütünleşmemiş. Sadece iki ince çelik ayakla basıyor döşemeye. Yerlerde çakıl taşları var. Adımlarımın sesi değişti. Kalıntılar hakkında bilgi veren, haritaların asıldığı panolara doğru giderken adımlarımın taşlara çarpma sesini duyuyorum. Ben yürüdükçe ayağımın altında yeniden şekilleniyor çakıllar; belli belirsiz bir toz kümesi havalanıyor yerden.



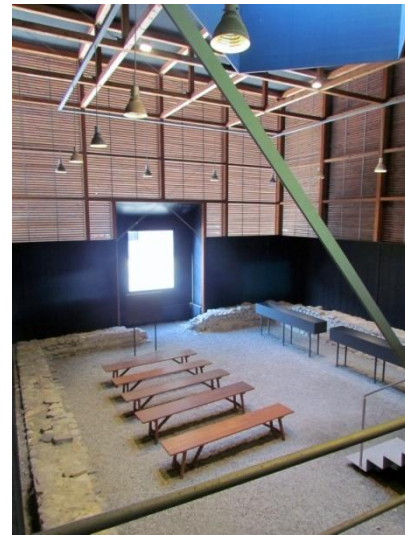
Şekil 4.47 Zeminden alınan taşlar

Tam karşıda siyah çerçeveli büyük kare bir pencere var. Yaklaşıyorum. O anda dışarıdan bir bisikletli geçiyor, tekerleğinin sesini duyuyorum. Cam fanusların içinde sergilenen kalıntılara bakıyorum ve merdivenlerden çıkıp yeniden metal koridorda ilerliyorum.



Şekil 4.48 Roma kalıntılarının sergilendiği salondan görünüm

İlk odaları geçtikten sonra, koridorda, otobüs körüklerini andıran, siyah kadifeyle kaplanmış bir yerden geçiyorum. Sanırım kalıntıları birbirine bağlayan aksın ahşap prizmalar arasında kalan kısımlarını bu şekilde kapatmışlar. Tüm bu ahşap, taş ve metal gibi sert yüzeylerin arasında, kadifenin yumuşaklığı, çalışırken verilen bir mola gibi. Acaba kalıntıların arasında zamana yolculuk yaparken siyah kadifeyle yolculuğa ara verip şimdiki zamana dönmem mi istendi? Mümkün.



Şekil 4.49 Solda: kadife duvar kaplaması, sağda: koridordan diğer sergi salonuna bakış

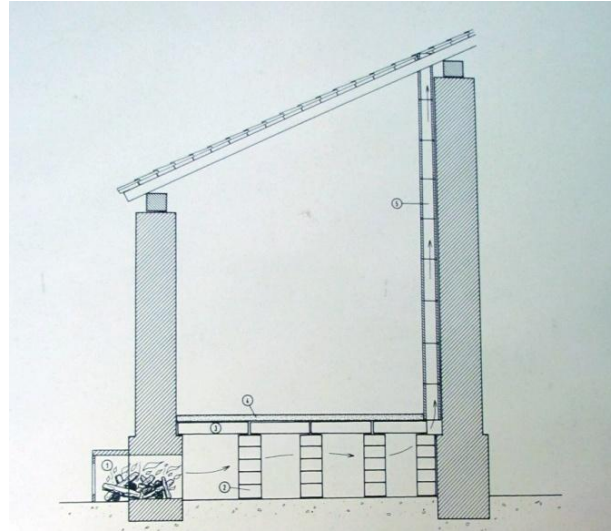
Yürümeye devam ediyorum, sağda bir oda daha çıkıyor karşıma. Basamakları iniyorum yavaşça. Çakılların üzerinde dolaşıyorum yeniden, sağdaki kalıntıları inceliyorum, bu sefer yanları opak, üstü cam bir prizmanın içine konmuşlar.

Solda, tahta banklar var. Oturuyorum banklara; sıra sıra dizilmiş araları açık ahşapları seyrediyorum. Aralarından giren rüzgârı dinlerken ışığın nerden sızdığına bakıyorum. Sessizlik içinde MS.3.yy'dan kalan duvarları hayal ediyorum. Acaba merdivenlerin zeminle bütünleşmemeleri zamana nazikçe dokunmayı mı sağlıyor diye uzun uzun düşünüyorum.



Şekil 4.50 Bank dokusu

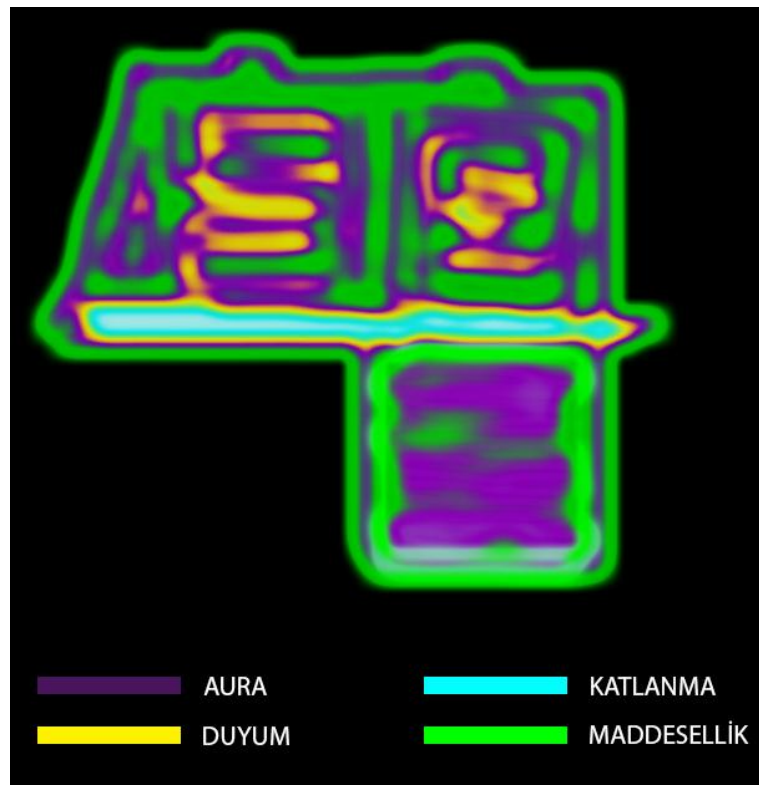
Merdivenleri bir kez daha çıkıp ilerleyince, koridorun sonunda diğerlerinden çok daha küçük bir odayla karşılaşıyorum. Karşı duvara, kalıntılara ait odanın yükseltilmiş döşemesini anlatan şematik bir kesit asılmış. Bu sayede odanın döşeme altından nasıl ısıtıldığını anlıyorum. Burası banyo olarak kullanılmış. Durduğum noktadan dışarıya doğru bakınca cephede aralıklardan dışarıdaki yeşil dokuyu görüyorum. Tahtalara son kez dokunup artık çıkma zamanımın geldiğine karar veriyorum.



Şekil 4.51 Duvara asılmış olan, yükseltilmiş döşemeyi anlatan şematik kesit

4.2.5.1 Chur Roma Kalıntıları Korunağı'nın Dokunsal Haritası

Chur'daki Roma Kalıntıları Korunağı'nın kavramsal röntgeninde (Şekil 4.52) duyum, malzemeyle kurulan ilişki, aura ve katlanma ön plandadır. Kalıntıların sergilendiği salonlarda eski dönemlerin yani zamanın izleri baskındır. Bu mekânlar aynı zamanda birbirinden farklı malzemelerle (ahşap, çakıl taşı, kumaş) bedensel ilişki kurulup çeşitli duyumların (rüzgâr sesi, adım sesi gibi) hissedildiği alanlardır. Birinci salona iniş yoktur, bu sebeple diğerlerinden farklı olarak burada duyum söz konusu değildir. Salonları dik kesen koridorda eski – yeni, iç-dış arasındaki sınırlar bulanıklaştığından burada katlanmadan bahsetmek mümkündür.

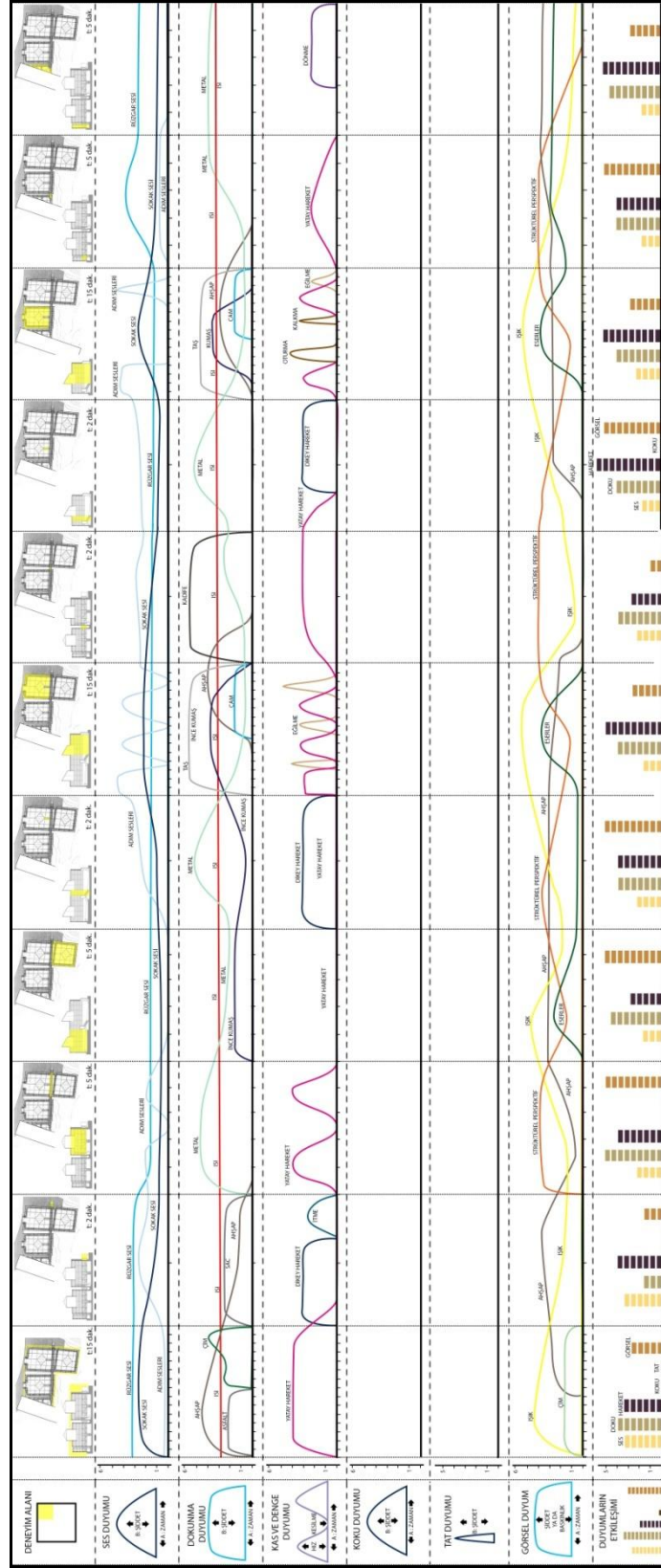


Şekil 4.52 Chur Roma Kalıntıları Korunağı'nın kavramsal röntgeni

Çizelge 4.20 Chur Roma Kalıntıları Korunağının malzeme- etki tablosu

MEKAN VE KULLANILAN MALZEMELER	MALZEMENİN YARATTIĞI ETKİ																				
	SICAK	SÖĞÜK	DAR	FERAH	AÇIK	KOYU	SERT	YUMUSAK	DEVİNGEN	DURAGAN	GEÇİRGEN	YALITKAN	ŞEFFAF	OPAK	AGIR	HAFİF	KIRILGAN	SAGLAM	PÜTÜRLÜ	PÜRÜZSÜZ	
YAPILMA ÜLAŞIM- ZEMİN																					
DİŞ ÇEBİE- ARALIKLI AHSAP																					
GİRİŞ																					
SACAK- METAL																					
GİRİŞ KAPISI- METAL																					
ARALIKLI AHSAP																					
1. ODA																					
DİVAR- ARALIKLI AHSAP																					
KUMUŞ YÜZEY																					
2. ODA																					
BASAMAKLAR- METAL																					
MERDİVEN																					
KUPESTE- METAL																					
DOŞEME- ÇAKIL																					
2. ODA																					
TAVAN- AHSAP																					
İŞİRLİK- METAL																					
PENCERE- METAL VE CAM																					
KUMUŞ YÜZEY																					
3. ODA																					
ARASINDAKİ GİRİŞ- KADİFE																					
3. ODA																					
BASAMAKLAR- METAL																					
MERDİVEN																					
DOŞEME- CAM																					
3. ODA																					
TAVAN- AHSAP																					
İŞİRLİK- METAL																					
PENCERE- METAL VE CAM																					
3. ODA																					
DİVAR- ARALIKLI AHSAP																					
KUMUŞ YÜZEY																					
4. ODA																					
SIRALAR- AHSAP																					

Çizelge 4.21 Chur Roma Kalıntıları Korunağının duyum analizi¹



¹ Bu analiz, daha okunaklı olan orijinal boyutlarıyla Ek-D içinde [Çizelge D.4] yer almaktadır.

4.2.6 Therme Vals, Vals, İsviçre

GEZİ GÜNCESİNDEN... (17.08.2013)

Chur'dan yaklaşık yarım saat süren tren yolculuğunun ardından Ilanz'a vardım. İndiğimiz tren istasyonunun hemen yanında, termalin bulunduğu Vals'e gitmek için hazır bekleyen minibüse bindim.



Şekil 4.53 Ilanz Tren İstasyonu'ndan kalkan arabalar

Bir tarafın keskin bir yamaç olduğu, kimi yerlerinde tek şeride düşen bazen iki şeride çıkan; ama asla yeterince genişlemeyen asfalt bir yoldan kıvrıla kıvrıla gitmeye başladık. Uçsuz bucaksız çimenleri, bulutların kapattığı zirveleri ve bu zirvelere tek tük yerleşmiş ahşaptan dağ evlerini seyrederken yeşilin tüm tonlarını görmüş olmalıyım. Bana biraz Karadeniz Bölgesi'ni anımsattı.

Dağlardan akan sular, aşağıda ağaçların arasında, soğuk olduğu her halinden belli, çok uçuk yeşil renkli bir derede toplanıyor. Su o kadar berrak ki, akan derenin dibindeki taşlar bile görünüyor. Vals'in suyu, işte bu su olmalı diye düşündüm. 40 dakika boyunca ilerleyen minibüs, sonunda; sessiz, sakin, tamamı ahşap, hem de işlenmemiş doğal ağaç gövdesinden yapılmış bir durakta durdu. Vals, Therme.



Şekil 4.54 Therme Vals, Peter Zumthor, 1996

İlk hissettiğim, havanın kokusundaki ve yoğunluğundaki değişiklik oldu. Farklı bir tadı var bu havanın. Termale giden yaya yolunu çıkmaya başladım. Bastığım patika yol, taş; merdivenler, taş; beklemek için yapılan bank, taş; manzara, taş; burada her yer, taş.

Aklıma Peter Zumthor'un tasarımını anlatan sözleri geldi:

"Dağ, taş, su, taşta inşa etmek, taşla inşa etmek, dağa inşa etmek, dağdan inşa etmek-bu bir dizi kelimeyi mimari bir anlama çevirmek için verdiğimiz çaba sonucunda karşılık olarak "duygusallık" alırız. Bu da bize binanın yapımında adım adım yol göstermiştir." ¹



Şekil 4.55 Therme Vals'in yaya yolundan görünüşü

Hakkında pek çok makale okuduğum yapı karşımda; dev gibi taştan bir blok, bir mağara, monolit. Oldukça sade ve keskin hatlar, kendinden emin bir kütle, rengi dışında modernist bile sayılabilir. Rengi, içine beyazlar karışmış, hafif maviye çalan koyu bir gri, hem düzenli, hem rastgele. Doğanın kendisi gibi. Bir an için bana Stonehenge'in dikili taşlarını anımsattı.

Çimlere basarak cepheye yaklaşıp, elimi taşlara değdiriyorum. Kalınlığı değişken taş bloklar oldukça pürüzsüz. Yakındaki dağlardan çıkarılan, mavi-gri gnays, cephede, duvar malzemesi olarak kullanılmış. Bu, bende sağlam, sert, opak ve soğuk bir his uyandırdı.

Çim bayırı çıkmaya devam edince, yan pencereyle aynı hizaya geliyorum. İçerisi gözüküyor. İçerisi de aynı renk, taşlar devam ediyor. Karşı pencere ve dağları görüyorum.

¹ Hotel Therme Vals, 2013-2014 Broşürü, s. 2.



Şekil 4.56 Solda: yan pencereden ierinin grnş, sađda: yapının im atısı

ıkmaya devam edince, otelin kahvaltı salonuna ulaşıyorum. Restoranın terasının hemen nndeki dev im bahe, aslında termalin im atısı. Buradan ktleyi algılamak imknsız. O koca taş monolit, topografyanın bir parası olmuş, sanki dađın iinden kendiliđinden fırlamış, ii kendiliđinden oyulmuş gibi. Bir az tede yamaca yerleşmiş kyn bir parası, dokunun devamı gibi.

atıya dođru imlere basarak ilerliyorum. imler ıslak, ayaklarım nemleniyor. Parmaklıklara kadar geliyorum. Altın rengi, pirin olduğunu dşndđm metal parmaklıklar, bende sođukluk hissi yaratmıyor.

Parmaklıkların hemen ardında cam şeritlerle ayrılmış im alanlar var. Ortada, 16 tane lamba, kk kare delikleri aydınlatacak şekilde yerleştirilmiş. Yrmeye devam ediyorum, parmaklıklar bitiyor, ama buharları gryorum. Dar bir patika var yamacı ıkan. Yryorum, sola dnnce, termalin dođuya bakan dıř havuzunun ve şezlonglarının olduğu aık avlusunu gryorum. Yzenler, gneşlenenler, sıcak tařa oturanlar var. Yzen insanların ve akan suyun sesini duyuyorum; ama durduđum yer ok dar, dřmekten korkuyorum, dnyorum.



Şekil 4.57 Therme Vals'in dođuya bakan dıř avlusu

Geri döner dönmez, otel müşterilerinden biri olarak, bana verilen bornozumla, termale bağlanan kata inip, dar bir koridoru geçtikten sonra banyoların girişine ulaştım. Bankodaki görevliye oda anahtarını verip, simsiyah ve dar koridorda hafif de eğimli zeminde hızlıca ilerledim.

Koridorun sonunda, çatıdaki parmaklıklarla aynı renk, pirinç, dev turnikeler var. Bu kadar grinin arasında altın renkli pirinç ne kadar da yerinde bir tezat diye düşündüm. Soluduğum hava sıcaklaştı ve biraz da ağırlaştı. Sanırım nem yüzünden. Turnikeler ağır, tüm vücut ağırlığımla itiyorum. Akan su sesleri var. İçerden odalarına dönen insanların konuşma sesleri var. Loş bir koridorda dosdoğru yürüdüm.

Yürürken, duvardan akan suları görüyorum, aktığı yerler sararmış. Suyun tadına bakıyorum; ılık, değişik bir su, biraz metalimsi. Sonradan öğrendiğime göre içinde pek çok mineral (kalsiyum, magnezyum, sodyum, klorür, flüorür, demir, iyot, potasyum, manganez, hidrojen karbonat, sülfat ve silisik asit) varmış.



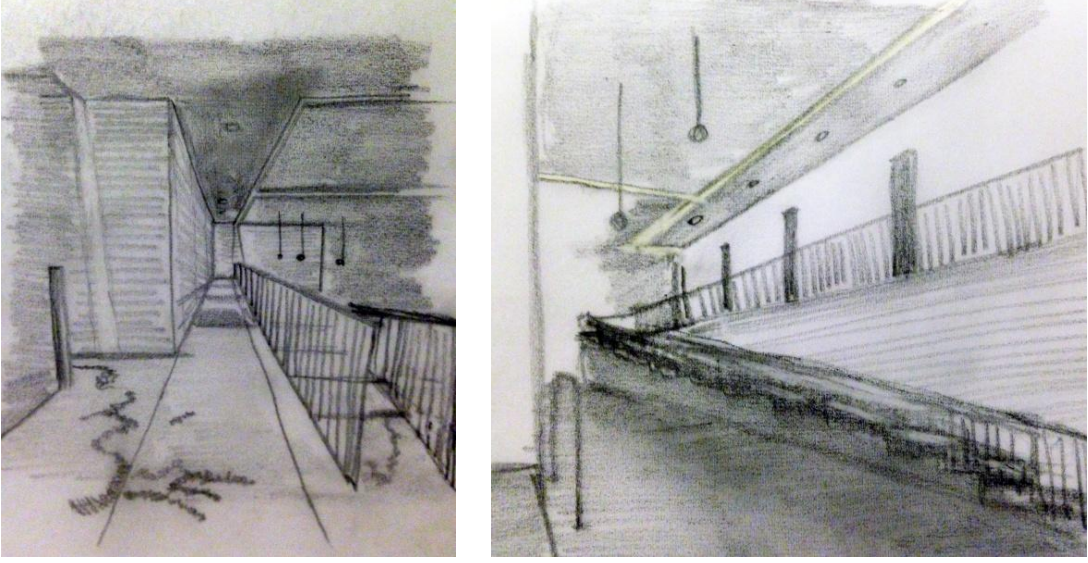
Şekil 4.58 Soyunma odalarının bulunduğu koridor

Tavana gömülü beyaz ışıkla aydınlatılmış koridor boyunca ilerliyorum, bir aydınlık, bir karanlık bastığım yer. Zemin taş, tavan taş, duvarlar taş. Sert, sağlam, biraz gizemli. Soldaki giyinme odaları tavadan sarkan pirinç levhalarla tanıtılmış. Devam ediyorum, termalin merkez noktasına ulaşıyorum. Pirinç parmaklıklar, tavadan sarkan siyah metal aydınlatmalar, sahanlığı andıran geniş basıslı merdivenler, merdivenlerden inenler, çıkanlar, iç havuz, oyuğu andıran kapılar, kapılardan içeri girenler, dışarı çıkanlar, ıslanmış bedenler, gülme sesleri, suyun yankılanışı, kokusu, silüetler, ışık, su ve taş. Burası, büyümlü bir yer.

Merdivenden inmeden evvel, yerden belime kadar yükselen ince pirinç bir boru dikkatimi çekti. Ne olduğunu anlamak için boruya eğilince, saat olduğunu fark ettim. Zamanın farkına sadece istenince varılan bir yerdeyim.

İçerinin ılık ve nemli bir havası var. Bir makalede [132], Zumthor'un burayı tasarlarken Türk Hamamı ve yıkanma ritüellerinden esinlendiğini okumuştum. Burası hamamlardan daha soğuk ve daha az nemli, bu yüzden çok rahat nefes alınıyor; etrafta haliyle kurnalar da yok; ama hamamdaki suyla bütünleşme, suyun iyileştirici özelliği,

“yıkanmak” eylemindeki arınma, zamanın içinde kaybolup sadece bedenine yönelmeyi sağlayan ve hayal kurmayı tetikleyen mistik güç burada da fazlasıyla mevcut.



Şekil 4.59 Merdivenler ve yerdeki izler

Aşağıya iniyorum, duvarların dibinde taş banklar var, oturmak, bazen de yatmak için. Havluları asmak için pirinç borular var. Tavanda, ince yarıklar var, içeriye gün ışığı sızıyor, duvarları yalayıp suya dokunuyorum. Oldukça dramatik.

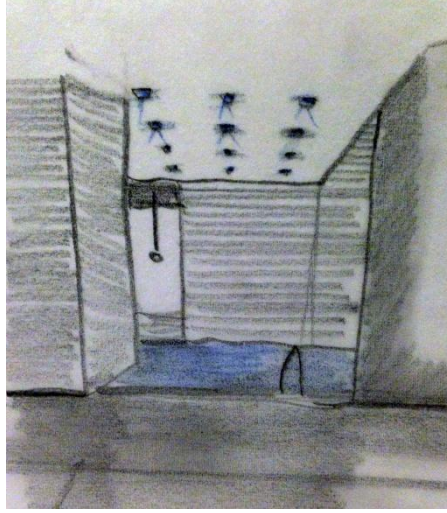
Terliklerimi çıkarıyorum; yerdeki taş, sıcak ve pütürlü. Islak adımlar, kuru taş üzerinde parıldıyor. Hareketin izleri bu ıslaklık. Bir havuzdan diğerine, şezlonglardan duşlara, bir dışarıya bir içeriye yürümüş, orada o anda benimle birlikte var olmuş diğer bedenlerin izleri.

Duvarlar dış cephe gibi, zeminden farklı olarak pürüzsüz. Islak ellerimle dokunduğum yerlerde ayamın izi çıkıyor, ben de bu yapıya birkaç dakikalık da olsa izlerimi bırakıyorum.

Bina, yekpare bir taştan oyularak şekillendirilmiş gibi. Orta havuz, mekânın merkezi. Taş tavanda on altı kare delik, deliklerden süzülen mavi ışık var. Çatıdaki lambaların ve cam olukların nedenini anlıyorum. Hamamların muhteşem kubbelerine atıfta bulunmuş Zumthor.

Suya, merdivenlerden iniyorum. Su, ılık. 32 derece. Pirinç harflerle duvara yazmışlar, oradan biliyorum. Yaklaşık göğsüme kadar yükselen suda yüzüyorum, o kadar şeffaf ki, dipteki taşları görüyorum, kocaman, dikdörtgen, koyu taşlar. Arada bir dinlenmek için ayaklarım zeminle buluştuğunda pütürlü yüzeylerini hissediyorum. Taşların opaklığı ve ağırlığı suyun şeffaflığı ve hafifliğiyle ne kadar da tezat. Taşın içinde su, suyun içinde taş. Hangisi nerede bitiyor nerede başlıyor bilmiyorum, iç-dış ayrımı bulanıklaşıyor.

Tavandan sızan ışık, önce duvarları, sonra suyu parlatıyor. Tenim ve su birleşiyor. Su, yapının bir parçası, artık ben de yapının bir parçasıyım. İnsan seslerine su sesleri karışıyor. Sesler de yapının parçası.

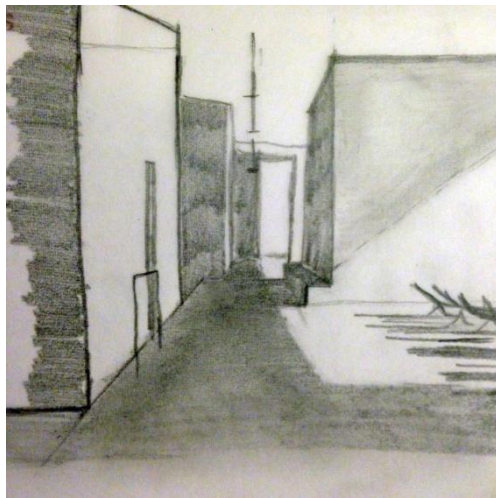


Şekil 4.60 Merkezdeki iç havuzun eskizi

Çıkıyorum, sağda, bir kapı oyuntusu var, karanlık bir oda. Duvarda, "Dinleme Odası" yazıyor. Yerler kırmızı cilalı ahşap, iki küçük karanlık bölme. Göremiyorum, sadece duyuyorum. Çanlar. Ellerimle duvardan destek alarak düşmemeye çalışıyorum, duvar, yumuşak kumaş. Burası, merkez hacimden biraz daha sıcak. İçeride deri bir şezlong var. Yatıyorum. Gözlerimi kapatıyorum, çanların çalışını dinliyorum. Sonradan bu eserin Dritz Hauser'e ait olduğunu öğrendim. Hafif uykum geliyor, biraz dalıyorum.

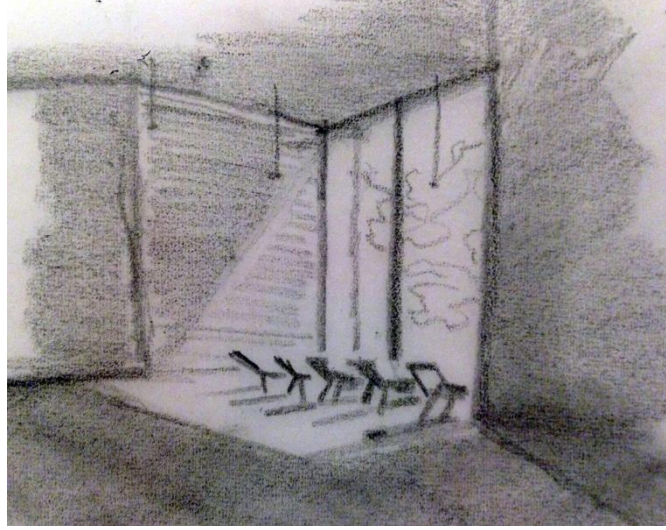
Odadan çıkınca dev pencerelerin, önündeki ahşap şezlonglar karşılıyor beni, deri yastıkları ve kıvrık gövdeleriyle oldukça şık. Şezlonga yatıyorum, karşımda muhteşem Alp'ler. Güneş geliyor üzerime, ısınıyorum, güneşin vurduğu döşemede taşlar, kuvars olduğu için parlıyordu, sim var sanki içlerinde. Yan şezlongda kitap okuyanlar, kısık sesle sohbet edenler, uyuyanlar var.

Eskiz defterime bir şeyler karalıyorum, notlar alıyorum plan üzerinde. O sırada yanıma bir başka mimar ziyaretçi geliyor, yapının planını görünce mimar olduğumu anlamış. O da benim gibi pür dikkat inceliyor yapıyı. Gülümsüyoruz birbirimize, konuşmaya gerek yok, burası mimarlığın yedi harikasından biri.



Şekil 4.61 Therme Vals iç mekânda eskiz çalışmaları

Kalkıyorum. Dış avluya doğru giderken başka bir kapı görüyorum, içme suyu yazıyor, her bir kapı oyuğu mağara girişini andırıyor, biraz karanlık, gizemli. Her birine gitmek için birkaç santimi geçmeyen bir kot farkını aşmak gerekiyor. İçeri giriyorum; geniş basıslı merdivenlerden birkaç basamak iniyorum, loş bir oyuk, yuvarlak pirinç parmaklıklarla çevrili bir delik, döşemeden yukarı doğru ışık veren sarı bir aydınlatma, parmaklıklara zincirle bağlanmış pirinç bardaklar var. Oldukça heyecan verici bir yer. Bende saklanma hissi uyandırıyor. Tavandan akan suyu dolduruyorum, suyun metale çarpma sesi geliyor. Suyu içiyorum, tadı koridordakiyle aynı, Vals suyu.



Şekil 4.62 Pencere önünde bulunan şezlonglar

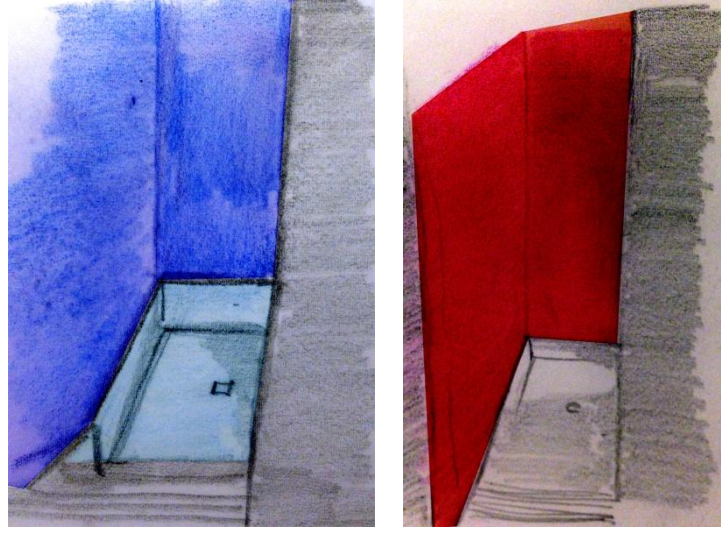
Aynı yoldan geri dönüyorum, karşılaştığım insanlara yol veriyorum, hemen solda duvarın dibindeki taş banka oturuyorum, sıcak. Şaşıyorum, yatıyorum. Bütün vücudum pürüzsüz taşa değiyor, tavana bakıyorum, sesleri dinliyorum.

Sonra, dönüp insanları seyrediyorum. Silüetler. Bir odadan diğerine geçen, bazen üşüyen, bazen üzerinden su damlayan bedenler. Neden hepsi güzel görünüyor? Işıktan olmalı. Kimse koşmuyor, hareketler yavaşlıyor burada. Burada zaman yavaşlıyor.

Kalkıp karşıdaki kapıya yöneliyorum. Odanın kapısında 14 derece yazıyor. Duvarlar beton, döşeme mavi taş, havuzun içi beyaz ışıkla aydınlatılmış, suyun soğukluğu her halinden belli. Derken, ayaklarım suya değiyor, önce tabanlarım, sonra bileklerim, merdivenlerden giderek iniyorum suya, çok soğuk, adeta donuyorum. Bedenimin de mavi olduğundan eminim. Tüm cesaretimle son basamaktan suya inip çıkmam arasında birkaç saniye olmalı. Burada oturma bankı olmamasından ve havuzun küçüklüğünden belli, bu kadar az kalan bir tek ben değilim.

Hemen çıkıyorum, içten içe biraz da gururluyum. Karşı duvarda 42 derece yazıyor. Burası kırmızıya boyanmış, yerler kırmızı taş, su, çok sıcak. Tenim birden ısınıyor. Deminki buz hissi yerini ateşe bırakıyor. Yanıyorum. Belime kadar gelen suda en köşedeki banka kadar yürüyorum. Kırmızı, pütürlü taştan banka oturunca su omuzlarıma yükseliyor. Etraf loş, sadece su aydınlatılmış. Gözlerimi kapatıyorum. Karşıtlık, çok keskin. Suda oturan az sayıda kişi var. Hepsi derin derin nefes alıyor, sıcak

suyun buharı belli belirsiz yükseliyor. Bedenlerimiz kızarıyor. Kalp atışlarımı hissediyorum. Nefes almam ağırlaşmaya başlayınca çıkıyorum.



Şekil 4.63 Buz havuzu ve ateş havuzu

Dev pencerelerin yanında yukarı doğru çıkan merdivenler var. Yavaşça çıkıyorum, Kolumba Müzesi'nde rastladığım perdeyi andıran siyah deri perde çıkıyor karşıma. Perde buraya yarı özel bir hava katıyor. Çekiniyorum ona dokunurken, arkasında ne var bilmiyorum.

Aralıyorum ağır perdeyi, simsiyah bir oda. Yerler parlıyor, sanırım epoksi, pürüzsüz, nerdeyse yumuşak. Şezlonglar var yine, ama bu sefer dev pencereler yerine küçük kare pencereler var, tam da şezlong hizasında. Manzarayı çerçeveliyorlar. Odanın içi biraz daha kuru, havanın kokusundan anlıyorum. Yukardan inen sarı ışıklar var. Lambadan sıcaklık geliyor. Yüzüm yanıyor. O anda buranın biraz da solaryum etkisi yarattığını anlıyorum. Sessizlik içinde manzarayı seyrediyorum.

Merdivenlerden geri iniyorum, başka bir kapı oyuğu. 33 derece yazıyor. Giriyorum, sağda bir duş var, devam ediyorum, değişik bir koku karşılıyor beni.

Keskin bir çiçek kokusu çarpıyor burnuma, şaşırıyorum, çünkü daha demin kapı önünde bu koku yoktu. Bu havuzun içinde diğerlerinde olmayan sarı parçalar var. Ne olduklarını önce anlayamıyorum, havuzun içinde oradan oraya suyla beraber hareket ediyorlar.

Suyun içine girip, bir tanesini elime alınca, bunların portakal nergisi çiçeğinin sarı taç yaprakları olduklarını anlıyorum. Her yerdeler. Yumuşaklar. Kadifemsi bir dokuları var. Yakalamaya çalışıyorum bir kaçını. Suyun her hareketiyle çiçeklerin yeri değişiyor. Çiçekler ve lavantayı andıran çiçek kokusu. Koku, duvardaki metal levhadan geliyor, ama sanki çiçeklerden geliyormuş hissi veriyor bana. Oysa taç yapraklar sadece suyun içinde süzülmele görevli. Benim gibi çiçekleri koklayıp, hayretle dudak büken, gelen kokunun kökenini bulmaya çalışan ziyaretçileri fark ediyorum. Çıkıyorum. Meğerse girişteki duş, tenimize yapışan çiçekler için konmuş.

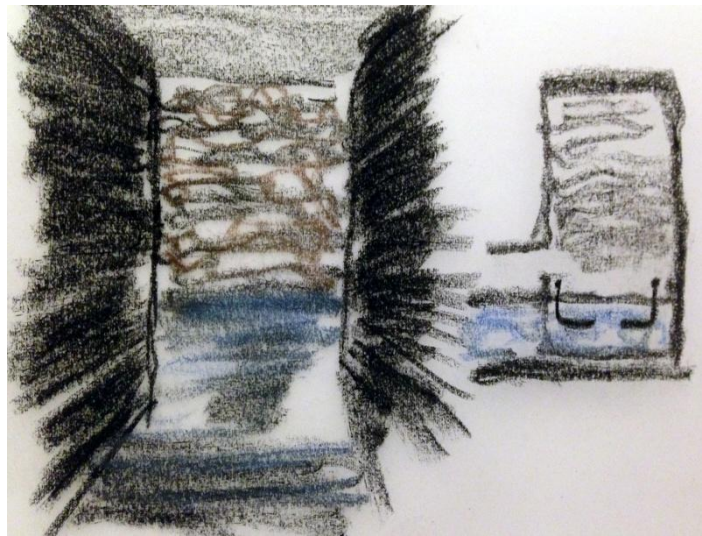


Şekil 4.64 Çiçek havuzundan bedenime yapışan çiçekler

Ana mekâna geri dönünce sola sapıyorum, böylece iç havuzun etrafında bir tur atmış oldum. Sağ köşede bir havuz daha var, 35 derece yazıyor. Merdivenlerden iniyorum, bir-iki derece sıcaklık farkının bu kadar fark edebileceğini hiç bilmezdim. Her havuz farklı bir his uyandırıyor tenimde.

Havuzda iniyorum, havuz kıvrılıyor. Alçak tavanlı, koridor gibi bir geçitten yüzerek geçiyorum, bir mağaraya girer gibi hissediyorum. Gerçekten de bir mağaraya geliyorum. Yüksek bir tavan; suyun ışığı tavana vuruyor, taş duvarlar oldukça girintili çıkıntılı. Her köşede bir kişi konumlanmış, elleriyle pirinçten tutma yerlerini tutmuş.

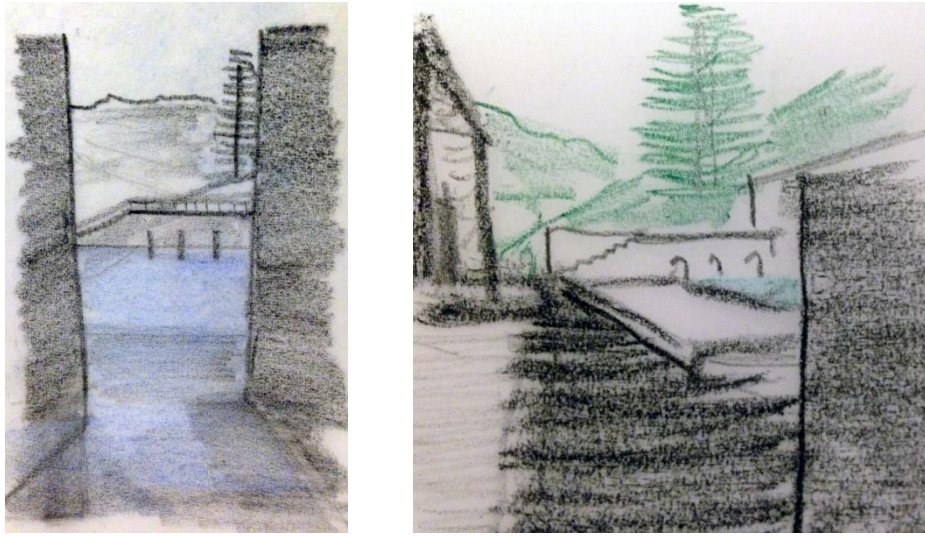
Ben de yerimi alıyorum. Birazdan muhteşem bir şey oluyor, içimizden biri orta şiddetle mırıldanıyor. Ses yankılanıyor, tavanda şarkıya dönüşüyor. Anlıyorum ki, burası rezonans odası. Ben de mırıldanıyorum. Sesimin güzelliğine şaşırıyorum. İnce ve kalın tonlar karışıyor, diğerlerine bakıyorum, onların gözleri kapalı, ben de kapatıyorum. Sadece su, sesler ve ellerimle tuttuğum pirinç var. Ayağımda, sürekli devam eden su masajı. Biraz mırıldanıyoruz. Gözlerimi açıyorum, tavanda su dalgalanmaları. Bir süre orda öylece duruyorum ve dış havuzda gitmek için çıkıyorum.



Şekil 4.65 Rezonans havuzuna giden geçit ve kesit

Yukardan indiğim merdivenlerin yanından basamaklarla dış havuza giden suya iniyorum. Duvarda yazdığına göre, dış havuz yazın 30, kışın 36 dereceymiş. Yukarda, tırabzanlara dayanmış dışarıyı seyredenler var, alt kotta yüzerek önlerinden geçiyorum, karşıma dev bir cam çıkıyor, orta kısmı boşaltılmış, suyun hemen üzerinde, başımın hizasında demir kalın zincirler asılmış. Burası iç ve dış mekânın sınırı. Soğuk demirleri aralıyorum, kafamı geçiriyorum, artık dışarıdayım.

Arkamdan yeniden kapanan demirlerin şıkırtısını duyuyorum, burası içeriye göre daha soğuk, bedenim suda olduğundan sadece yüzümde hissediyorum değişikliği. Soğuk havayı, güneşin sıcaklığını aynı anda duyuyorum. Kamaşan gözlerim alışıyor gün ışığına. Sağda üç tane pirinç borudan sular akıyor havuza, hepsinin altında insanlar, sırtlarını suya vermiş, gözleri kapalı. Ses, oldukça şiddetleniyor. Akan suyun çarpma sesi bu.



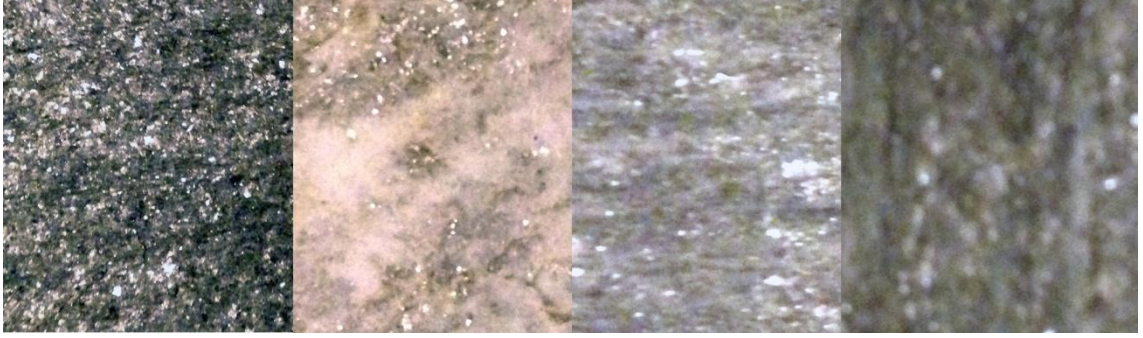
Şekil 4.66 Dış havuzdan görüntüler

Havuzun solunda, büyük taş döşemeye yatan insanlar güneşleniyor. Burası göbek taşını anımsatıyor bana. Onların ardında, manzara önünde şezlonglar. İçerdekinden farklı olarak, bunlar daha az kıvrımlı. Tam karşımda Alpler var tüm heybetiyle. Havuzun en ucunda merdivenlerle biraz daha üst kotta yine şezlonglar var. Bazıları havuzu, bazıları manzarayı seyrediyor.

Duvarın dibinde, suyun içinde oturmak için geniş taş bir blok yapılmış, burada yatıp manzarayı seyrediyorum. Islak elleriyle duvarda şekiller yapan insanlar, suyun içindeki merdivenlere oturmuş olanlar, yüzenler, benim gibi yatanlar, şezlonglarda kitap okuyanlar, herkes burada sadece kendisiyle baş başa gibi.

Güneşten sıkılınca, iç mekâna bakan dev pencereye doğru yüzüyorum, yapının gölgesine sığıyorum. İçerisi gözücüyor. Herkes, o anda bedeni ne isterse, onu yapıyor. Soğukluk, sıcaklık, ışıklılık, karanlık, pütürlülük, yumuşaklık, doluluk, boşluk, dikeylik, yataylık, ses, sessizlik, koku, temiz hava, su içme ve hatta zamanın farkına varmak bile tercih meselesi.

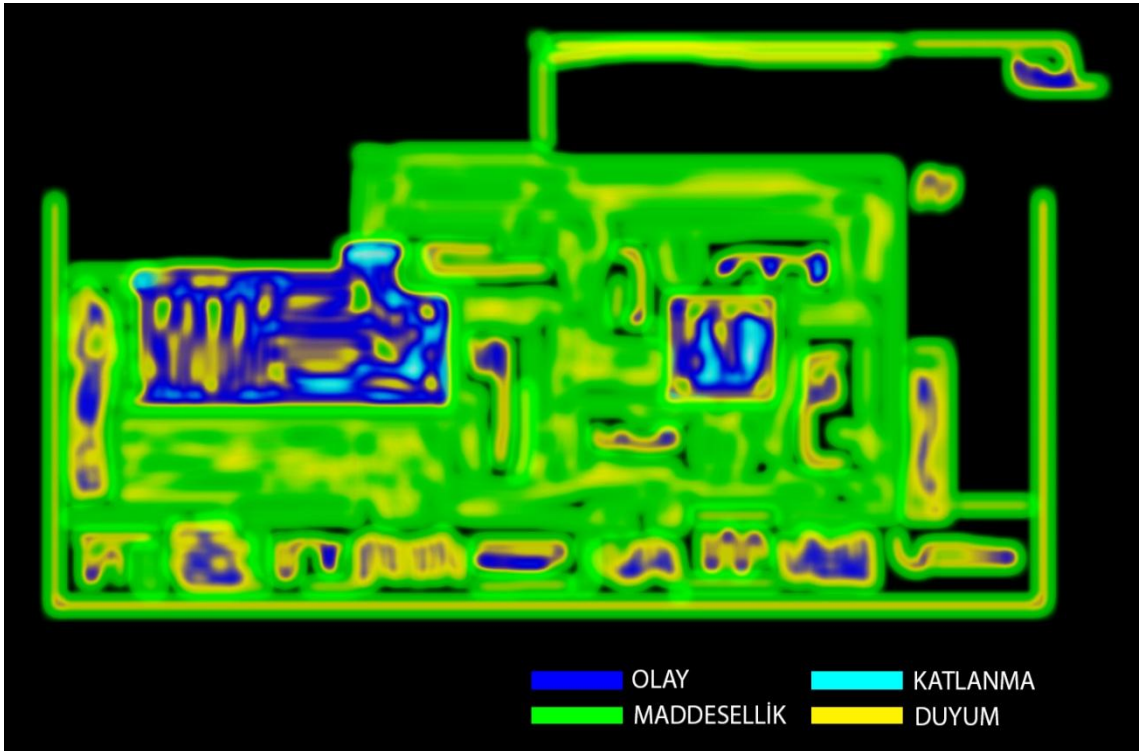
Duvarlarda, ayağımın altındaki döşemede, baktığım dağlarda, her yerde taş. Taşın içinde su. İçim huzurla doluyor. Buranın insanın bedenine ve ruhuna dokunduğu kesin.



Şekil 4.67 Therme Vals’de kullanılan değişik taş dokuları

4.2.6.1 Therme Vals’in Dokunsal Haritası

Bedensel duyuların çok zengin olduğu Therme Vals, başlı başına iki ana malzemeyi suyu ve taşı hissettirmek için tasarlanmıştır. Bu sebeple termalin röntgeninde maddesellik ve duyum kavramlarının öne çıkması doğaldır; ancak havuzlarda taş ve su arasındaki ilişki katlanma kavramının, kullanıcı hareketlerinin malzemede bıraktığı izler de olay kavramının röntgende (Şekil 4.68) yer almasını sağlamıştır.

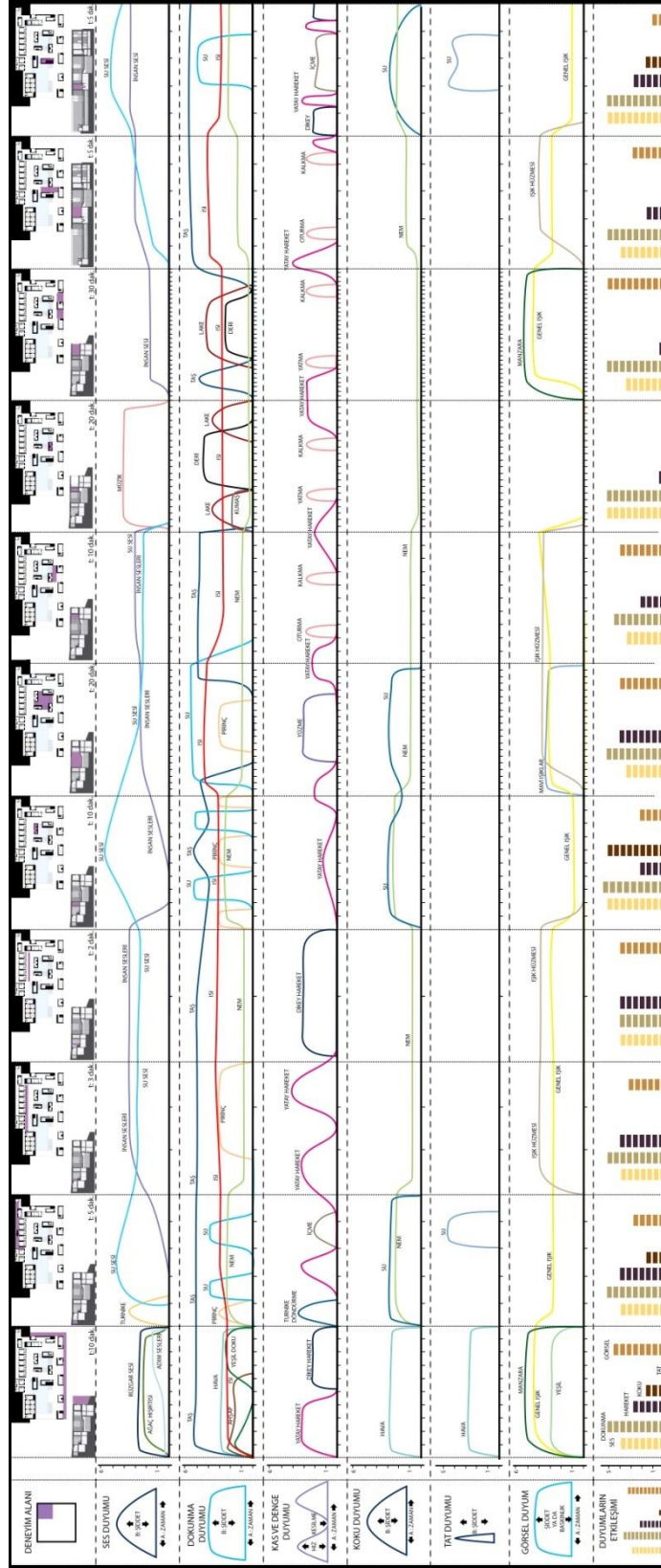


Şekil 4.68 Therme Vals’in kavramsal röntgeni

Çizelge 4.22 Therme Vals'in malzeme-etki tablosu

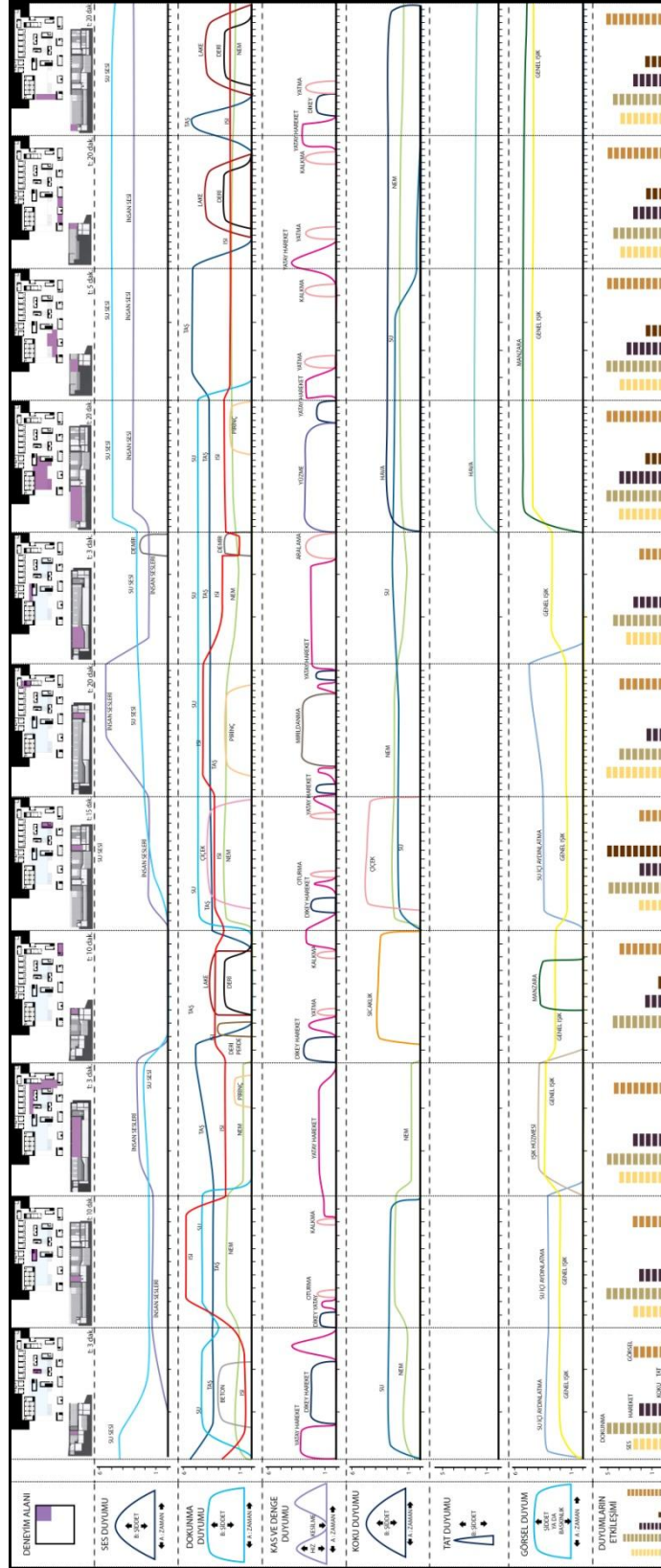
MEKAN VE KULLANILAN MALZEMELER		MALZEMENİN YARATTIĞI ETKİ																				
YAPTIYA ULAŞIM	YAYIYA YOLLU-TAŞ KÜPEŞTE-AHŞAP	SICAK	SÖĞÜK	DAR	FERAHLI	AÇIK	KOYU	SERT	YUMUŞAK	DEVİNGEN	DURAGAĞ	GEÇİRGEN	YALITKAN	ŞEFFAF	OPAK	AĞIR	HAFIF	KIRILGAN	SAGLAM	PÜCÜRLÜ	PÜRÜZSÜZ	
TERMALE BAĞLANTI	BAĞLANTI KÖRİDÖRÜ - EPOKSİ																					
SOYUNMA ODALARININ KÖRİDÖRÜ	DOŞEME-TAŞ																					
İÇ HAVUZ	TAVAN-TAŞ DUVARLAR-TAŞ KÜPEŞTE-PRİNC SU																					
SES ODASI	DOŞEME-ÇILALI AHŞAP TAVAN DUVAR- KİTAŞ SEZLONG- DERİ																					
İÇME SUYU ODASI	DOŞEME-TAŞ DUVARLAR-TAŞ PARKETLER-METAL SU																					
SICAK HAVUZ	DOŞEME-TAŞ TAVAN-TAŞ DUVARLAR- BETON VE TAŞ SU																					
SÖĞÜK HAVUZ	DOŞEME-TAŞ TAVAN-TAŞ DUVARLAR- BETON VE TAŞ SU																					
SOLARYUM ODALARI	PREDE- DERİ DOŞEME-EPOKSİ TAVAN DUVAR																					
REZONANS HAVUZU	SEZLONGLAR-AHŞAP VE DERİ DOŞEME-TAŞ TAVAN-TAŞ KÜPEŞTE-PRİNC DUVAR-TAŞ SU																					
ÇİÇEK HAVUZU	DOŞEME-TAŞ TAVAN-TAŞ DUVAR- BETON VE TAŞ SU																					
İÇ MEKAN	DOŞEME-TAŞ TAVAN-TAŞ DUVAR-TAŞ DEV PENCERELER-GAM BANKALAR-TAŞ AYDINLATMA EL- METAL HAVLU ASKILARI-PRİNC SEZLONGLAR-AHŞAP VE DERİ DOŞEME-TAŞ TAVAN (BAZI YERLERDE)-TAŞ DUVAR-TAŞ SU																					
DİŞ HAVUZ	SU BORULARI-PRİNC ZİNGİRLER-DEMİR OTURMAK İÇİN BLOK-TAŞ SEZLONGLAR-AHŞAP VE DERİ DOŞEME-TAŞ DUVARLAR-TAŞ MERDİVENLER-TAŞ KÜPEŞTE-PRİNC																					
DİŞ MEKAN																						

Çizelge 4.23(a) Therme Vals duyum analizi-1¹



¹ Bu analiz, daha okunaklı olan orijinal boyutlarıyla Ek-D içinde [Çizelge D.5(a)] yer almaktadır.

Çizelge 4.23(b) Therme Vals duyum analizi-2¹



¹ Bu analiz, daha okunaklı olan orijinal boyutlarıyla Ek-D içinde [Çizelge D.5(b)] yer almaktadır.

4.2.7 Araştırma Gezisinde Elde Edilen Verilerin Değerlendirilmesi

Peter Zumthor'un tasarladığı beş farklı yapının deneyimlenip dokunsal öğeler açısından analiz edilmesinin ardından, tasarımların her birinin birbirinden farklı ve ortak yanları olduğu tespit edilmiştir.

Mimarın yapıları biçim bakımından oldukça sadedir. İlk bakışta Modern olarak yorumlanabilecek, çoğunlukla dik köşeli prizmatik biçimler, Modern Mimari biçimlerden farklı olarak gözmerkezci bir bakışla tasarlanmamıştır. Bu, mimari tasarımda dokunma olgusunun, açısız ya da boyutsal değerlerle değil; ağırlıklı olarak beden, duyum ve deneyim ile ilgili bir kavram olduğunu kanıtlamaktadır. Dokunma olgusunda önemli olan; özne-mekân arasında kurulan etkin ilişkidir.

Bu anlamda, ilk olarak, **kavramsal röntgen analizleri incelendiğinde,**

- Mimarın yapılarında en çok öne çıkan kavramların bedensel duyum ve maddesellik olduğu tespit edilmektedir¹. Bir maddenin özü (ahşabın sıcaklığı), aynı maddenin farklı kullanımı (deri perde-deri puf) maddelerin bir araya gelip birbirini etkileyişi (taş ve su) tasarımlarda kavramsal odak noktasını oluşturmaktadır.
- Aura kavramına, geçmiş ve şimdiki zamanı birleştiren Kolumba Müzesi'nde (Şekil 4.21) ve Chur'daki barınakta (Şekil 4.52) rastlanmaktadır.
- Katlanma olgusu, cephede eski-yeni sınırlarının, kalıntıların sergilendiği salonda da iç mekân- dış mekân sınırlarındaki şeffaflaşma nedeniyle, Kolumba Müzesi'nde; odaları bağlayan koridorun hem kapalı hem açık hissi vermesi sebebiyle, Chur'daki barınakta; havuzlarda içerme- içerilme sınırları arasındaki keskinliğin kaybolması nedeniyle, Therme Vals'de (Şekil 4.68) ortaya çıkmaktadır.
- Alan durumu Bregenz Sanat Müzesi'nin cephesinde (Şekil 4.25) ve sergi salonlarının tavanında kullanılan asma tavanda (Şekil 4.30) hissedilmektedir (Şekil 4.33). Özellikle cephenin algılanması sırasında, bedenin konumu büyük fark yaratmaktadır. Bu sayede mekânsal algı, beden ve hareket ile birebir ilişkilendirilmiştir.

¹ Peter Zumthor kendi kitabında [97], mimari tasarımda malzemenin ve mimari mekânın işitsel, ısısız, görsel özellikleriyle özneye dokunması olgusunun önemini altını çizmektedir.

- Saint Benedict Şapeli işlevini neredeyse hiç yansıtmaması ve biçimden ziyade maddeselliği ile var olması nedeniyle zayıf biçim olarak nitelendirilebilir (Şekil 4.42).

Mimarın her yapısının, bulunduğu yerle özel bir ilişki kurduğu görülmektedir. Yapı, asla çevresinden soyutlanmış bir heykel gibi ele alınmamıştır. Bulunduğu yerde çok uzun süredir bulunuyormuş hissi veren tasarımlar, özellikle konumlandıkları çevrenin dinamikleriyle kendiliğinden biçimlenmiş izlenimi oluşturmaktadır.

- Kolumba Müzesi, önceden orada var olan kilise ile bütünleşmiştir. Bu bütünleşme, müzenin kavramsal haritasında da görüldüğü gibi (Şekil 4.21); tasarımda auranın baskın olarak fark edilmesini sağlamıştır (Şekil 4.6).

- Bregenz Sanat Müzesi, dış cephede kullanılan buzlu camın özellikleri sayesinde (Çizelge 4.16), kıyısında yer aldığı Bodensee ile uyum içindedir. Hem su hem de yapının cephesi şeffaf, soğuk, değişken ve pürüzsüz hissi vermektedir (Şekil 4.22).

- St. Benedict, bir şapel olmasına rağmen, Sumvitg içinde ezelden beri orada olan ahşap bir kulübeyi andırmaktadır. Bu, onun zayıf biçiminden (Şekil 4.42) ve gerek dış gerek iç mekânda kullanılan ahşabın bulunduğu yerdeki doğanın bir parçası olmasından kaynaklanmaktadır (Şekil 4.34).

- Chur'daki Roma Kalıntıları Korunağı, eski ahşap barınakları anımsatmaktadır (Şekil 4.43). Aurası, insanda o dönemde yapılmış hissi uyandırmaktadır (Şekil 4.52).

- Son olarak, Therme Vals, içinde bulunduğu köyün dokusunda, dağın içinde kendiliğinden oluşmuş gibi durmaktadır (Şekil 4.54).

Her bir yapıyı baskın bir malzeme ve o malzemenin bedende bıraktığı hisle tanımlamak mümkündür. Diğer bir ifadeyle, madde kendi karakterini, özünü, tasarıma da yansıtmıştır. Bu baskınlık ve yarattığı etki, **malzeme- etki diyagramlarından** net olarak okunmaktadır.

- Kolumba Müzesi, tuğla ile özdeşleşmiştir (Şekil 4.7). Müzenin malzeme-etki tablosunda (Çizelge 4.14); tuğlanın sıcaklığının, yumuşaklığının, matlığının, hafifliğinin ve kırılabilirliğinin yapının dış cephesine de yansıdığı görülmektedir. İç mekânda bu etki kısmen devam etmekte birlikte, zemin kullanılan taşın yarattığı soğuk ve sert etki ile baskınlığı azaltılmıştır.

•Kolumba'dan oldukça farklı olarak, Bregenz Sanat Müzesi camla özdeşleşmiştir (Şekil 4.24). Dış cephe, camın soğuk, şeffaf, sert ve pürüzsüz yapısıyla tanımlanmıştır (Çizelge 4.16). Müzenin içinde ise kullanılan beton ve taş nedeniyle, şeffaflık evrilerek yerini opaklığa bırakırken, soğuk, sert, açık ve pürüzsüz karakter devam etmektedir.

•Saint Benedict Şapeli'ni tanımlayan madde ahşaptır. Yapı, ahşap gibi sıcak, yalıtkan, sert, opak, ve kırılğandır (Çizelge 4.18). Bu kırılğalık şapeli zayıf, naif (Şekil 4.42) ama bir o kadar güçlü ve etkileyici hale getirmektedir. Dış cepheden farklı olarak, iç mekânda, işlenmiş ahşabın (Şekil 4.38) daha yumuşak, açık ve pürüzsüz olduğu fark edilmektedir (Çizelge 4.18).

•Chur'daki Barınak da ahşapla özdeşleşmekle beraber, şapelden farklı olarak, yalıtkan değil, geçirgendir (Çizelge 4.20). Aynı zamanda şapeldeki kırılğalık burada yerini sertlik ve sağlamlık hissine bırakmıştır. Bu sayede barınak kavramının sağlam olma kavramıyla ilişkilendirilmesi sağlanmıştır.

•Therme Vals, hem taş hem su ile betimlenmiştir. Taşın güçlü karakteri soğuk, sert, durağan, opak, ağır ve sağlam karakterini kaplıcanın dış cephesinden çok net olarak okunmaktadır (Çizelge 4.22). İç mekânda taşın baskınlığı devam etmekle beraber, suyun akışkanlığı ve şeffaflığı da hissedilmektedir (Şekil 4.60).

Kısaca, her yapının bir karakteri vardır ve bu karakter, mimarın zihninde oluşturduğu atmosfer ve bu atmosferi en iyi şekilde sağlayacak olan malzemeyle şekillenmiştir.

Malzeme- etki tablolarından anlaşılın bir diğer önemli nokta; kapı kollarından oturma yerlerinde kullanılan kumaşlara kadar mekânla kurulan temaslarda tene değen yüzeylerde çoğunlukla sıcak ve yumuşak malzemelerin kullanılmış olmasıdır. Ziyaretçilerin oturdukları elemanlarda deri ve ahşap, küpeştelere ağırlıklı olarak ahşap, perdelerde deri ve saten, duvarlarda kil sıva, kadife ve ahşap öne çıkan malzemelerdir.

Bazı malzemelerin farklı yapılarda aynı şekillerde kullanıldığı görülmektedir. Peter Zumthor'un imzası olarak nitelendirilebilecek olan bu öğeler, bir yapının

deneyimlenmesi esnasında malzemenin kullanıldığı diğer yapının anımsanmasına sebep olmaktadır.

- Kolumba Müzesi'nde fuaye ile kalıntıların sergilendiği salonu ayıran deri perde, Therme Vals'te sauna odalarının girişinde de bulunmaktadır. Her iki yapıda da sıcak, ağır ve yalıtkan bir his veren (Çizelge 4.14 ve Çizelge 4.22) bu eleman, birbirinden farklı karakterdeki hacimleri birbirinden ayırmak için kullanılmakta ve önünde duran kişinin bu değişimi kavramasına yardımcı olmaktadır.
- Hem Kolumba Müzesi'nde hem de Bregenz Sanat Müzesi'ndeki puflar biçim olarak sade prizmatik ve deridir (Şekil 4.15 ve Şekil 4.31).
- Kolumba Müzesi ve Bregenz Müzesi'nin merdivenleri ve tavana gömülü yuvarlak spot ışıklar benzeşmektedir (Şekil 4.16 ve Şekil 4.29).
- Tavandan sarkan metal aydınlatma elemanları Saint Benedict Şapeli ve Therme Vals'de oldukça benzerdir.
- Chur'daki barınakta bulunan ahşap banklar, Saint Benedict Şapeli'nin ahşap banklarını anımsatmaktadır (Şekil 4.49 ve Şekil 4.41).

Duyum analizleri, Peter Zumthor'un tasarımlarında hangi duyum sinyallerinin saptandığını ortaya koymaktadır. Bu analizlere göre;

- Genellikle, tat ve koku duyumuna diğer duylara göre daha az rastlanmakla birlikte; hangi duyuya ne kadar yer verildiği, yapının işlevine ve mekânda yaratılmak istenen atmosfere göre farklılık göstermektedir.
- Kolumba Müzesi, Bregenz Sanat Müzesi ve Roma Kalıntıları Korunağı gibi, eserlerin sergilenmesine yönelik bir amaca hizmet eden yapılarda, görme dışındaki duyular daha az belirginken (Çizelge 4.15, Çizelge 4.17 ve Çizelge 4.21) Saint Benedict Şapeli ve Therme Vals gibi (Çizelge 4.19 ve Çizelge 4.23) kullanıcıyı günlük yaşam rutininden kurtarıp, farklı bir gerçekliğe dikkat çeken yapılarda; koku, işitme, dokunma ve hatta tat duyularına yapılan vurgu artmaktadır.
- Çoklu bedensel duyumun, incelenen tüm yapılarda ön planda olmasına karşın, bazı mekânlarda yaratılmak istenen özel etki, istenmeyen duysal uyarıların bilinçli

olarak ortadan kaldırılmasıyla sağlanmaktadır. Therme Vals'de ses odasında görme duyusu zayıflatılarak işitme duyusu vurgulanmıştır (Çizelge 4.23). Kolumba Müzesi'nde kuleleşmiş sergi mekânlarında (Çizelge 4.15) boşluğa eşlik eden sessizlik, Saint Benedict Şapeli'nde (Çizelge 4.19) görme ve işitme duyularının zayıflatılarak koku duyusuna yoğunlaşılmasıyla elde edilen yalıtılma/vakumlanma hissi, kişinin sadece kendi düşüncelerine odaklanmasını sağlamaktadır.

Tüm diyagramlar göz önünde bulundurulduğunda, karşıtlık kavramının tasarımların birçoğunda önemli bir araç olduğu görülmektedir.

- Kolumba Müzesi'nde sıcak-soğuk, karanlık- aydınlık (açık-koyu) ve sert- yumuşak karşıtlığı oldukça belirgindir (Çizelge 4.14). Kavramsal açıdan da müze, özellikle cephesinde, tarihi-yeni karşıtlığıyla dengeyi yakalamıştır.
- Bregenz Sanat Müzesi'nde camın şeffaflığı ve betonun opaklığının karşıtlığı (Çizelge 4.16), açık-koyu ve doluluk- boşluk karşıtlığı fark edilmektedir.
- St. Benedict Şapeli'nde, biçimin zayıflığı ve malzemenin gücü (Şekil 4.42);
- Barınakta, dış cephenin geçirgenliği ve biçimin içe kapalılığı;
- Therme Vals'de taşın opaklığı ve sertliği, suyun şeffaflığı ve yumuşaklığı (Çizelge 4.22), tasarımların dengelenmesini ve çok yönlü olmasını sağlamıştır.

Tasarım aracı olarak belirlenen diğer kavramlar birleştirme, dönüştürme, saklama ve ortaya çıkartmadır.

- Therme Vals'de su, bir yapı elemanına dönüştürülmüştür.
- Bregenz ve Kolumba Müzeleri'nde boşluk kavramı, ortaya çıkarılmıştır. St. Benedict Şapeli'nde manzara saklanmıştır.
- Kolumba Müzesi ve Chur'daki barınakta geçmiş zamanın izleri şimdiki zamanla birleştirilmiştir.

İnceleme gezisi bulgularından ve mimarın yerinde incelenmeyen diğer yapılarından (Norveç'teki anıt ve Almanya'daki Bruder Klaus Şapeli) yola çıkarak, Peter Zumthor'un

olası¹ tasarım bileşenleri tablolaştırılmıştır (Çizelge 4.24). Burada amaçlanan, Peter Zumthor'un yapılarını tasarlama yöntemini bir formüle oturtmak ve bunu her projesinde uygulanan bir reçete gibi sunmak değildir. Bu tablonun yapılma amacı, inceleme gezisinde tespit edilen araç ve tasarım eylemlerini ortaya koyarak, her tasarımcının mimari üretim sürecinde kendi tasarım spektrumunu oluşturabileceği fikrini sunmaktır.

Çizelge 4.24 İnceleme gezisi bulgularından ve Peter Zumthor'un diğer yapılarının araştırılması sonucu oluşturulan tasarım bileşenleri

PETER ZUMTHOR'UN YAPILARINDA KARŞILAŞILAN TASARIM BİLEŞENLERİ					
TASARIM ARAÇLARI					
MALZEME - DOKU		BEDENSEL DUYUM		KAVRAM	ELEMENT
Taş	Saten	Ses	Hareket	Dokunma	Toprak
Ahşap	Keten	Sessizlik	Ağırlık	Zaman	Su
Deri	Kil	Fısıltı	Hafiflik	Beden	Hava
Beton	Yeşil Doku	Koku	Karanlık	Boşluk	Ateş
Cam	Ağaç Kabuğu	Isı	Aydınlık	Vakum	
Tuğla	Mum	Tat	Güneş	İçe dönme	
Metal	Çakıl			Dışa açılma	
Tül	Reçine				
Kadife	Boya				
TASARIMDAKİ EYLEMLER					
Birleştirme:	Birden farklı elemanı bir arada kullanma				
Zıtlştırma:	Birbirinden zıt kavramları karşı karşıya getirme				
Dönüştürme:	Bir elemanı başka bir elemana dönüştürme				
Saklama:	Varlığını belirsiz hale getirme				
Ortaya Çıkartma:	Varlığını belirginleştirme				

¹ Tasarım paleti, araştırma gezisinde elde edilen verilerin yorumlanması ve mimarın diğer yapılarının literatür üzerinden incelenmesiyle oluşturulduğundan, kesin değil; olasıdır.

BÖLÜM 5

SONUÇLAR

Modern Mimari, hem miras aldığı düşünsel birikimi kendi içinde tutarlı bir biçimde örgütleyerek hem de 17.yy'dan itibaren yaşanan süreçte ortaya çıkan değişimlerle beslenerek; yenilikçi bir söylem oluşturmuştur. Bu söyleme dayanarak, toplumsal yapı içindeki gelişmelere (üretim ve yatırım ilişkileri, kültürel ilişkiler ve yaşam biçimlerindeki evrimler) karşılık gelecek mimari dili, biçim ve içerik açısından belli bir yetkinlikle tanımlayabilmiştir.

Bu tanım, özünde mimari üretim sürecinin her aşamasına nesnel bir bakışın gerektirdiği akılcılığı, soyutlamayı, işlevselciliği, Kartezyen düzenlemeyi ve bunlardan doğan modern estetik kuramları kapsamaktadır. Modern Mimari düşüncenin biçimin nasıl tasarlanması gerektiğini dikte eden kurgularının tamamı, görme ve akıl arasındaki ilişkiye üstün bir konum atfederek; gözmerkezci bir çerçeve oluşturmuştur. Tez boyunca, “görmenin baskınlığı”, “akılın gözüyle görme”, “bedensiz görüş” gibi tanımlamalarla ifade edilen bu görme odaklı kavrayış biçimi, kendi tanımı dışında kalan her türlü parametreyi yanlış ya da gereksiz kabul etmiştir.

Ne var ki bu durum, olgusal olarak Modern Mimari düşüncenin eleştirilemez olduğu anlamına gelmediği gibi, yüzyılın ortalarından başlayarak politik, etik, toplumsal, çevresel, kuramsal gibi birçok farklı yönden sorgulanmıştır. Modern Mimarlık, söylemi gereği, çok açık tanımlanmış bir mimariyi işaret etse de, tasarımda uzanıp erişilecek bu türden evrensel yasalar mevcut değildir. Mimari anlamda ortaya konabilecek her türlü kurgu; insan düşüncesinin diğer yapay ürünleri gibi bozulabilen, sökülebilen hatta yeniden üretilip evrilebilen bir yapıya sahiptir.

Bu tez çalışmasında da ortaya konmaya çalışılan, Modern Mimarinin tanımlamaya çalıştığı biçimsel dilin kanıtı olarak belirlediği yasa ve ilkelerin, bu ilkelerde baskın olduğu tespit edilen gözmerkezci eğilim gereği, mimari tasarımda dokunma olgusu kapsamında sorgulanabileceğidir.

Bu amaca giden yolda, ilk bölümde çalışmanın hipotezi ve amaçlarının açıklanmasının ardından; tezin teorik altyapısı, ikinci bölümde, baskın görme kavramının Modern kurgular üzerinden irdelenmesi, üçüncü bölümde de, dokunma olgusunun ikinci bölümde tartışılan kurguları fenomenolojik açıdan aşan kavramlarla karşılaştırılarak açıklanması şeklinde yapılandırılmıştır.

Dördüncü bölümde, literatür taraması sonucunda ortaya konan hipotez, açık uçlu bir anket çalışmasıyla test edilmiştir. Daha sonra, tüm tez boyunca açıklanmaya çalışılan dokunma olgusunun analiz ve temsili üzerine gerçekleştirilen inceleme gezisinin dokunsal haritaları oluşturularak çalışma sonlandırılmıştır.

Modern Mimari Kurgularda Gözmerkezçilik

Tezin ikinci bölümü, Modern kurgular içinde araçsallaştırıldığı saptanan gözmerkezçiliğin tanımlanmasına ve Modern Mimari biçimin dayandırıldığı kurguların bu bakış açısına neden ve nasıl dâhil edildiğinin irdelenmesine hizmet etmiştir. Modern Mimari düşüncenin en temel anlamda kendisine köken olarak seçtiği akıl, görme, verim, işlev, teknoloji ve düzen gibi kavramlara dayanan kurgular, Modern biçimleri net olarak tanımlayan kurallara dönüşmüştür. Her bir kurgunun ayrı ayrı ele alındığı bu bölümden çıkartılmış olan sonuçlar şu şekilde özetlenebilmektedir:

Modern Mimari üretimde, birincil olarak Descartes'ın akıl-beden ayrımıyla başlayıp bir dizi toplumsal, teknolojik ve ekonomik evrimlerle devam eden süreçte gelişen "nesnel düşünme" olgusu; bedensel algının matematiksel algıyla, dokunmanın görmeyle, maddesel özlüğün soyutlamayla bastırılıp saklanmasına yol açmıştır.

Tezde "etkili mimarlık" olarak tanımlanan ve tüm bu kurgulara dayandırılarak oluşturulan idealize edilmiş görüntü, Modern Mimari düşünce tarafından modern insanın tüm ihtiyaçlarına cevap veren bir gerçeklik olarak betimlenmiştir.

Modern biçimi tanımlayan kurguların her birinde o kurgunun gözmerkezcilik kapsamında değerlendirilmesine neden olan bir odaklanma tespit edilmiştir. Bu tespit Çizelge 5.1’de tablolaştırılmıştır.

Çizelge 5.1 Modern Mimari kurgularda saptanan gözmerkezci odaklar

Modern Mimari Kurgu	Araçsallaştırılan Gözmerkezci Odak
Akılcılık	Terim, akıl, göz ve matematiksel oran arasındaki ilişkiye işaret etmektedir. Göze güzel gelen oranlarda ve basit geometrik biçimlerde ifade edilen mimarinin zihinsel bir doyum yaratıp, en “doğru” olacağı inancı mevcuttur. Mekân, görsel etkisi tereddütsüz bir bütün, bir nesne olarak ele alınmış, bedensel duyum göz ardı edilmiştir.
Soyutlama	Malzemenin soyutlanması; yüzeylerin, işlevi ve yapı iskeletini sergileyecek şekilde arındırılmasıdır. Maddenin özlük özelliği gizlendiğinden ,özneye dokusal özellikler ve aşınma iletilmemektedir. Malzemenin dokunma ve hissetmeyle ilgili yönü yok sayılıp, sadece görsel bir parametreye dönüştürülmüştür.
Nesne Olarak Mimarlık	Mimarinin nesne olarak ele alınması, biçimin; içinde yaşanan, onunla iletişime geçilen ve beden hareketine bağlı olarak farklı deneyimler sunan bir yapısal öge olarak değil; uzaktan seyredilen ve insan bedeniyle edilgen bir ilişki içerisinde olan bir heykel gibi algılanmasıdır. Mimari biçim, idealize edilmiş bir görüntü gibi ele alınmıştır. Bu görüntü, kontrol altında tutulamayan her türlü dış etkenden, hareketten ve zamandan bağımsız, durağan ve yalıtılmış gibi kabul edilmiştir.
Makine Estetiği	Seri üretilen objelerin "güzel" olduğuna vurgu yapan makine estetiği, mimarinin ölçülemeyen beğeni kavramını ölçülebilir değerlerle açıklayan bir kurgudur. Bu sayede, hem öznel olan estetik kavramı üretim şekli üzerinden nesnelleştirilmiş hem de beğeni oluşturulmak istenen nesne aracılığıyla geçmişe ait izlerin silinmesi ideolojisi oluşturulmuştur. Bir makine gibi değerlendirilen geometrik bütün, özneye herhangi bir zaman algısı iletmemektedir.
Gestalt	Modern mimari, biçimlerini bu görsel algı kuramının yasalarına dayandırmıştır. Biçimi oluşturan parçaların nitelikleri, bu parçaların hangi oranlarda bir araya gelip nasıl bir geometrik bütün oluşturacakları belli kural ve gerekçelerle desteklenmiştir. Zihnin daima en basit, en sabit ve en bütüncül görsel yapılanmayı algılama eğiliminde olması, biçimin de geometrik düzenle formüle edilebilecek kadar basit ve dengeli olmasını meşrulaştırmıştır.
İşlevselcilik	İşlevselcilik, her problemin kendine uygun bir çözümü olduğundan yola çıkararak; her işlevin kendine uygun biçimi şekillendirdiğini öne sürmektedir. Güçlü bir gösteren-gösterilen ilişkisidir. Net olarak tanımlanmış bu ilişkinin dışında kalan her deneme mimari etik sorunu olarak kabul edilmiştir. Her bir işlevin yalnızca tek bir biçimle ifade bulması, tasarım sürecinde biçimle ilgili alternatiflere ve yoruma izin vermeyen bir bakış açısıdır.
Kartezyen Mekan	Mekân, bu düşünce sisteminde içi boş bir kabuk olarak uzamda yer alan soyut üç boyutlu bir kılıf, strüktürel bir çerçeve olarak kabul edilmektedir. Baskın düzenleme ile kontrol altına alınan mekânda, sınırlar net olarak ortaya konmaktadır. İç-dış, merkez-çeper, parça-bütün, geçmiş- şimdi gibi zıtlıklar, keskindir. Bu keskinlik, mekânda kurulan düzeni görünür hale getirmeyi amaçlamıştır.

Modern Mimari düşüncenin mekâna düşünsel kurgular aracılığıyla yüklediği gözmerkezci kurallar, bu kurallarda usa ve görmeye verilen üstün konum, bedensel ve süreç odaklı farkındalığı baskılayarak, üretim sürecinden değer yargılarına kadar genişleyen bir alanda mimari ve öznenin mekânsal deneyimi sırasında oluşan karşılıklı etkileşime gereken önemi vermemiştir.

Şu noktanın altını çizmek gerekir ki, araştırmanın ortaya koyduğu saptama, Modern Mimari pratik içindeki dokunsal yoksunluktan ziyade, Modern Mimarinin idealize ettiği biçimi dikte etmek için oluşturmuş olduğu söylem kapsamında dokunma olgusunun baskılanmış olduğudur. Öncülleri ile birlikte bu tezle başarılmak istenen, üstü örtülmüş olan değerlerin yeniden hatırlanmasını sağlamaktır.

Dokunma Olgusu

Bir bütün olarak çalışan vücudu bölüp işitmeyi, tatmayı, koku almayı ve dokunmayı yok ederken geriye görmeyi ve anlamayı bırakan batı kültüründeki baskın görmeye odaklanarak kurgulanan Modern Mimari, yüzyılın ortasından bu yana çeşitli mimar, kuramcı ve düşünür tarafından öznenin bedensel varoluşunu eksik bırakmakla eleştirilmiştir.

Bu eleştirilerden yola çıkarak, tezin üçüncü bölümünde, mimarlıkta en akılcı ve etkili çözümü bulup, görsel algı kuramlarına dayandırılan biçimsel bir mükemmelliğe ulaşmış olmanın, insan varlığının mimari mekândan beklentilerini tam olarak karşılayıp karşılamayacağı ve eğer karşılamazsa, mimari tasarımda gözmerkezci olgunun karşısına neyin konulabileceği sorularının cevapları aranmıştır.

Bahsedilen arayışın temelinde, mimari üretim sürecindeki akılcı ve bilimsel yaklaşımların anlamsız ve gereksiz kabul edilmesi ya da tamamen yok sayılması değil; görme odaklı bakış açısının karşısında eleştirel bir konum edinebilme ve mimaride hâkim düşünsel çerçevenin dışında bırakılıp unutulmuş mekâna ilişkin olguların tekrar tasarım sürecine dâhil edilmesine katkıda bulunma isteği yer almaktadır. Farklı düşünsel çerçeveler, mimari mekânın diğer gerçeklikleri bastıran tek bir egemen kavram üzerinden üretilmesine engel olacaktır. Üçüncü bölümden elde edilen çıkarımlar şu şekilde sıralanabilir:

Bedensiz görmenin karşısına yerleştirilen dokunma olgusu, ilk bakışta, gözleme yoluyla doğrulanabilirliği şüphe götürmeyen, felsefi bir yorum gibi algılansa da, özne ve mekân etkileşimi üzerinden kavrandığında; aslında mimari tasarım bağlamında somut göstergelere karşılık geldiği anlaşılmaktadır.

Dokunma kavramı, öznenin mekân ile bütünleşip etkileşim halinde olduğu bir süreçtir. Bu süreçte özne mekâna dokunarak kendi varlığını mekâna, (ayak izleri bırakmak, sesini yankılatmak, kokusunu mekâna sindirmek) mekân da kendi maddesel özelliklerini (doku, ısı, ses, koku, görsel nitelikler) özneye iletebilmekte ve bu iletim sonucunda özneyi bedensel, zihinsel ve psikolojik olarak etkilemektedir.

“Etkileyici mimarlık” olarak tanımlanan mimari, deneyim süreci ve deneyim sırasında ortaya çıkabilecek potansiyellerin tasarıma dâhil edildiği yerdir. Bu sayede mekân, sadece üç boyutlu bir hacim olarak değil, bedensel ve zihinsel algılananların bütünü olarak ele alınmaktadır.

Dokunma olgusu, temel olarak öznenin bedeninin edilgenleştirilmesi ve mekâna bir seyirci olarak dâhil edilmesi sonucunda meydana gelen özne- mekân kopmasını tersine çeviren bir süreçtir. Bu nedenle dokunma, inşa etmek/iskân etmek, etkili/etkileyici mimarlık arasındaki farkın temelidir.

Bunun yanı sıra, mekânın herkes açısından erişilebilir olması bağlamında, mimarinin dokunsal öğeleri oldukça büyük bir fark yaratmaktadır. Gözmerkezci öğelere odaklanılarak tasarlanan yapılarda, görme engeli olan bireylerin mekânla çok sınırlı bir iletişim kurabildikleri tespit edilmiştir.¹ Özellikle kamusal yapılarda, çeşitli bedensel engeli olan kullanıcıların bu engellerinden kaynaklanan mekânsal algı eksiklerini diğer duyumlarla kapatmaları ve onların da zengin bir mekânsal deneyim yaşamaları açısından, mimarinin dokunsal öğelerinin tasarım sürecine dâhil edilmesi önemli bir husustur.

¹ Bu tespit, İstanbul’da deneyimlenen “Karanlık’ta Diyalog” Sergisi’nde sergi boyunca gruba yol gösteren görme engelli rehberle gerçekleştirilen görüşmeden elde edilmiştir. Rehber, yapılarda kendilerinin mekânı algılamalarını sağlayan ve görebilen kişilere göre çok daha gelişmiş olan dokunma, işitme ve kolama duyumlarını uyaran çok az bileşen olduğunu ve bu durumun onlar için boşlukta kalma hissine eş olduğunu belirtmiştir.

Etkileyici mimarlık, Modern Mimari kurguları fenomenolojik olarak aşan kavramlarla açıklanabilmektedir. Bu kavramların dokunsallık kapsamında değerlendirilmesine neden olan özellik, Çizelge 5.2’de tablolaştırılmıştır

Çizelge 5.2 Etkileyici mimarlığı tanımlayan kavramlarda saptanan dokunma olgusu

Kavram	Dokunma Olgusu
Duyum	Bedensel görme dâhil tüm duyuların bilinçli şekilde uyarıldığı mekan, tasarıma bedensel algılama ve ona bağlı öznedede oluşan duygulanımı da katarak, mimariyi aklın gözü için tasarlanmış bir strüktür, teknik bir kutu olmaktan uzaklaştırıp, bir deneyim süreci olarak ele almaktadır. Bu deneyim süreci, her bedende ve zamana bağlı olarak farklılaşan bir yapıdadır.
Maddesellik	Maddenin özü (sıcaklığı, dokusu, kokusu, ağırlığı, yumuşaklığı-sertliği, opaklığı- saydamlığı, rengi, kırılma- kırılma- kırılma...) mekânın bedensel algılanmasının en somutlaşmış halidir. Malzeme deriye değdiğinde, onun yansıttığı karakterin algılanması ve bedenine ona verdiği tepki, özne ve mekân arasında kurulan önemli bir dokunsal ilişkidir.
Olay Mimarlığı	Mimari mekân, birbirinden farklı iç ve dış etkilerle, zamanla ve en önemlisi hareketle sürekli değişime uğrayıp yeniden üretilmektedir. Dolayısıyla mekân, bir nesne değil; eylemlerle, çakışmalarla ve ilişkilerle sürekli değişen bir sürecin parçasıdır. Mekânı şekillendirip yeniden üreten olay, aktif bir bedenine mekânla ve mekânı dolduran diğer bedenlerle kurduğu dokunsal ilişkiden ibarettir. İnsanların birbirleriyle ve diğer nesnelere olan etkileşimleri, onları nasıl duyumsadıkları, onlarla kurdukları bedensel temas ya da mesafeler, mekânsal algı bağlamında oldukça farklı durumlar oluşturmaktadır.
Aura	Maddenin aşınmışlığının, eskiliğinin mekâna kazandırdığı yaşanmışlık katmanları olarak düşünülebilecek olan aura, özneye zaman duygusunu, mekandaki insan varlığının kanıtlarını ve kalıcılık kavramını iletmektedir.
Alan Durumu	Alan durumu, zihnin daima en basit, en dengeli ve en bütüncül görsel yapılanmayı algılama eğiliminde olmadığını, değişken ve parçalı bütünlere de algılayabildiğini kanıtlayarak, sabit şekil zemin ilişkisini ve bu ilişkinin görsel algıya yüklediği derin anlamı sarsmaktadır. Alan durumuyla, bedensel konum bütününe algısını tamamen değiştiren bir etken, yani onun uzantısı/belirleyicisi haline gelmektedir.
Zayıf Biçim	Zayıf biçimler, işlevi gösteren araçlar değil, tözlerdir. Yani biçim, çevre ilişkileri ve yaratılmak istenen etkinin getirileri ışığında kendiliğinden, katı tanımlar olmadan şekillenmektedir. Bu sayede mimari biçim, neyi temsil ettiğiyse değil ne olduğuyse ele alınmaktadır.
Katlanma	Katı tanımların şeffaflaştığı noktalarda, mekânsal organizasyonu tanımlayacak her türlü düzenlemede ortaya konmuş yasa sorgulanıp tersine dönüştürülmüştür. İç-dış, şekil-zemin, işlev-biçim ilişkisinde daha esnek, daha gevşek bağlar kurularak, şaşımalara ve hayal gücüne izin verilmektedir.

Mekâna Ait Bilişsel İzlerin Anlamı

Tezde, mimari tasarımda dokunma olgusunun mimarinin etkileyiciliği açısından önemine ilişkin hipotez, dördüncü bölümde yer alan açık uçlu anket çalışmasıyla, kullanıcıların unutamadığı mekânsal deneyimler üzerinden sınanmıştır. Etkili mimarlığın odaklandığı gözmerkezci öğeler ile bedensel ve psikolojik deneyimi tatmin eden

etkileyici mimarlığın odaklandığı dokunsal ögelere karşılık gelen veri grupları (Çizelge 4.3), kalıcı bellekte yer etmiş mekânların betimlemelerinde aranmıştır. Anket sonuçları şu maddelerle özetlenebilir:

Kalıcı belleğe kodlanmış olan mimarlık deneyimlerinde, beden, duyum, madde, zaman ve duygusal yoğunluk iç içe geçmektedir. Bu durum, ankete katılanların biliş haritalarından net olarak okunabilmektedir.

Kişilerin mekân algısı ve geri çağırımları arasındaki farklılaşmaları en basit şekilde ifade etmek için oluşturulan biliş haritaları (Çizelge 4.5, 4.6 ve 4.7), çok eksenli diyagramlara örnek teşkil etmektedir. Bu görselleştirme tekniği, anlatı ve ifadeler üzerinden gerçekleştirilen veri analizinin organize edilmesine olanak veren bir yöntemdir.

Uzun süreli belleğe geçen mekânsal betimlemeler içinde, bedensel duyum, malzemenin maddesel özellikleri ve bu özelliklerin kişi üzerindeki etkileri, mekânda meydana gelen hareket ve olaylar, geçmişe ait yaşanmışlık izleri gibi dokunsal ögeler; sayısal ve oransal değerler, geometrik düzen, verimlilik, işlev, plan organizasyonu ve strüktür gibi gözmerkezci ögelere göre çoğunluktadır (Çizelge 4.9). Buradan çıkarılacak sonuç; bazı yerlerin diğerlerinden daha uzun süre akılda kalmasında, mekânın dokunsal ögelerinin belirleyici olduğudur.

Mekânın uzun süreli hafızaya geçirilmesinde en büyük farkı; görme duyusu/dokunma duyusu karşıtlığından ziyade, akla/duyuma yapılan vurgu oluşturmaktadır (Çizelge 4.10, 4.11). Bu sonuç, mimarinin etkileyiciliği kapsamında, beden diğer duyularıyla iletişim halinde olan bedensel görme dâhil, bedensel algının aldatıcı kabul edilip göz ardı edilebilecek bir girdi olarak kabul edilemeyeceğinin altını çizmektedir.

Yapı bilgisi alan kişilerin mekânsal deneyimlerinde daha yüksek oranla gözmerkezci ögeleri hatırlıyor olmaları (Çizelge 4.9), mimarlık ve mühendislik eğitiminin de baskın olarak gözmerkezci çerçevede ele alındığına işaret etmektedir. Mimari eğitimde, etkili çözüm yöntemlerinin haricinde dokunma olgusuna da değinilmesi, bu konuya ilişkin yeni araştırmaların ve yeni tasarımların üretilmesinde faydalı olabilir.

Dokunsal ögeler, kentsel mekân, konut ve rekreasyon alanları gibi, kişinin bedensel ve zihinsel anlamda kendisini yeniden üretmesini sağlayan işlevlerde, çok daha baskın şekilde hatırlanmaktadır (Çizelge 4.12). Öznenin mekânla iletişim kurmasını sağlayan

dokunma olgusunun kişinin yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelen bu tür mekânların tasarımlarında daha fazla dikkate alınması olumlu olacaktır.

İnceleme Gezisi'nden Elde Edilenler

Dördüncü bölümde, etkileyici mimarlığın ve onu tanımlayan dokunsal öğelerin biliş üzerindeki ayırt edici izlerini ortaya koyduktan sonra, dokunma olgusunun mimari mekân deneyimi içinde nasıl bir fark yarattığını araştırmak amacıyla, bir inceleme gezisi güncesi oluşturulmuştur.

Öznenin, daima çevresindeki nesnelere iletişim halinde olmasından yola çıkarak; bir mimar olarak bu iletişimin niteliğini tasarlamayı amaç edinmiş Peter Zumthor'un projelendirdiği beş yapıdaki kişisel deneyim, bu deneyimden elde edilen bulgular ve dokunsal analizlerle ifade edilmiştir. Gezi güncesi ve dokunsal haritalama çalışmalarıyla tezin ortaya koydukları, şu biçimde örgütlenebilir:

Dokunma olgusu ve onu tanımlayan duyum, etki, maddesellik, zihinsel çağrışım, gibi kavramlar, soyut ve ulaşılmaz kabuller değildir. Mimari tasarımda kullanıcının deneyiminin ve bu deneyim sırasında özne üzerinde oluşturulmak istenen etki, tasarıma dâhil edilebilen mimari bir gerçekliktir.

Dokunsal haritalama çalışmaları, mimari mekânın, görülebilen ve evrensel mimari anlatım teknikleriyle temsil edilebilen özelliklerine göre daha zor ifade edilen dokunma olgusu üzerinden nasıl okunabileceğine dair bir örnek teşkil etmektedir.

Mekânın özneye sadece görsel iletişim kurduğu inancı, tarihin ilk dönemlerinden itibaren görme duyusunun diğer duyular üzerinde kurduğu baskı ve diğer duyuların aksine, görme eyleminin gerçekten gerçekleştiğinin kolayca kayıt altına alınabilmesinden kaynaklanmaktadır. Dokunsal haritalama çalışmaları, görünmeyen bir etkileşim sürecini görünür hale getirmiştir. Bu sürecin varlığının görselleştirilmesi, her ne kadar bu baskıyı kabullenici bir tavır olsa da, mekânın tüm bedenle algılandığının kanıtlanması açısından önemlidir.

Buna ek olarak, dokunsal haritalama çalışmaları belli bir alanda çalışırken o alana ilişkin analiz aşamasında da faydalanabilecek araçlardan birisidir. Mimari üretim sürecinin başlangıç aşaması olan analizler, bir yere en uygun tasarımı yaparken, oranın

potansiyellerinin, güçlü ve zayıf yanlarının ortaya konması açısından önemlidir. Bedenin ve zihnin tepkileri, mimari deneyime yok sayılmayacak etkiler bıraktığından, projenin gerçekleşeceği bölgeye ilişkin mutlaka yapılması gereken işlev, strüktür, kat yüksekliği, ulaşım, doluluk-boşluk, vista, iklim, topografya ve yeşil alan tespiti gibi analizlerin yanı sıra, tüm bedenin ve zihnin o bölgeye verdiği tepkilerin analiz edilmesi de oldukça önemlidir.

Yapıların kavramsal röntgeni, tezin üçüncü bölümünde dokunma olgusunu açıklamak için kullanılan kavramların mimari projelere nasıl yansiyabileceğini göstermektedir.

Malzeme-etki tabloları, malzemenin dokunulan ve görülen maddesel özelliklerinin fiziksel parametreler olmalarına rağmen, kullanıcı üzerinde psikolojik etkiler oluşturarak; deneyimlenen mekânın maddenin özünden gelen karakterle özdeşleşmesini sağladığını ortaya koymaktadır.

Bedensel duyum diyagramları, mekânda oluşturulmak istenen etkinin elde edilmesinde önem teşkil eden duyumun niceliğinin ve niteliğinin görselleştirmesi açısından örnek oluşturmaktadır.

Tasarımda hangi duyuya ne kadar yer verildiği ya da bazı duysal uyarıların bilinçli olarak bastırılması, yapının işlevine ve mekânda yaratılmak istenen atmosfere göre farklılık göstermektedir. Deneyim sürecinde öznenin bedeni ve zihni kimi zaman fazla kimi zaman da gereğinden az uyarılarak (vakumlanma hissi) mekânla farklı fiziksel ve psikolojik bağlar kurmasını sağlamaktadır.

Duyum sinyallerinin görselleştirilmesi sırasında, algılanan duyumun şiddeti, süresi ve niteliğine göre değişiklik gösteren birbirinden farklı ifadelere başvurulmuştur. Her bir duyum diyagramının başında yer alan (Çizelge 4.16, 4.19, 4.22, 4.25 ve 4.28) ve duyum eğrilerinin neyi yansıttığını anlatan lejant, farklı özelliklere sahip (uzun süreli-anlık, devamlı-kesilen, artan-azalan-sabit) duyumların nasıl temsil edilebileceklerine örnek teşkil etmektedir.

Mekânın özneye nasıl ve ne kadar dokunacağı konularında ölçmeyle ilgili kısıtlamalar söz konusudur. Bu çalışmada ölçek, bedensel ve zihinsel algıyla sınırlı tutulmuş ve tartışmaya açılmıştır.

İncelenen, gözlemlenen, yaşanan ve hissedilen beş yapının dokunsal haritası, deneyim sürecinin özetini oluşturmaktadır. Araştırma bulgularından elde edilen tasarım paleti, Peter Zumthor'un tasarım yöntemi aracılığıyla bahsedilen farkındalığın tasarım sürecine nasıl yansıtıldığını gösteren bir anahtar olmuştur. Bu anahtar, mekânsal üretim sürecinde tasarımcının duygulanımı kısmen öngörüp geri beslemelerle tasarımını zenginleştirmesini sağlayan bir tasarım aracı olarak kullanılabilir.

Tartışma ve Gelecek Araştırma Önerileri

Bu çalışmada, mimari tasarımda gözmerkezci yaklaşımı duyuşsal olarak aşan bir bakış açısı, bu bakış açısının mimarinin biliş üzerindeki izleriyle doğrulanması ve mimari pratikte nasıl yansıdığı üzerinde çalışılmıştır. Çalışma sırasında belli bir kabulle sınırlı tutulan ve gelecek araştırmalar için tartışmaya açılan noktalar şu şekilde maddeleştirilebilir:

Gözmerkezci paradigmanın sorgulandığı çalışmada, yöntem olarak öznel bir ölçek tercih edilmiştir. Bu özneliğin konuyu kuramsal anlamda doğruladığı düşünülmektedir. Farklı analizlerde daha değişik sonuçların elde edilmesi olasıdır. Bununla beraber, konu ile ilgili yapılan öngörü, farklı bedenlerin duyuşsal haritalamalarında nitelikten ziyade nicelikte farklılaşmalar olacağı yönündedir. Diğer bir deyişle, bir mekândaki su sesinin varlığı, onu deneyimleyen kullanıcıların hepsi olmasa da¹, birçoğu tarafından tespit edilecek; ancak miktarı ve onda uyandırdığı hisse kişisel algıdan doğan ayrımlar olacaktır.

Farklı araştırmacıların ortaya koyacağı öznel deneyimler, konunun daha iyi anlaşılması, bedensel algının ve mekânla kurulan etkileşimin nasıl farklılaştığı ve tüm bu farklılaşmalara rağmen dokunsal anlamda nitelikli mekânlar oluşturmak adına belli ölçütler oluşturulup oluşturulamayacağına belirlenmesi açısından önemlidir.

Gelecek araştırmalar için dikkat çekilen bir diğer nokta, temsil araçlarının kısıtlılığıdır. Analiz aşamasında ya da tasarım süreci içindeki geri besleme amacıyla kullanılabilir olan dokunsal haritalamaların anlatımlarında görme ağırlıklı ifade tekniklerinden faydalanılmıştır. Bu durum, temsil araçlarında da gözmerkezci bir eğilim olduğuna

¹ Bedensel engelli kullanıcılar, engelleri nedeniyle bazı duyu uyaranlarını algılamayacaktır.

işaret etmektedir. Bahsedilen eğilimi aşabilecek, video, simülasyon ve enteraktif maketler gibi farklı anlatım teknikleri geliştirilerek; dokunsal özelliklerin temsil araçlarının zenginleştirilmesi üzerine çalışmalar arttırılabilir.

Müze, sergi salonları, rekreasyon alanları gibi kamusal kullanıma açık, öznenin kendisini yeniden ürettiği mekânlarda, mimarlıkta dokunma olgusunun kullanıcılar üzerindeki etkilerini anlayabilmek ve geliştirebilmek amacıyla Şekil 5.1'deki gibi açık uçlu anket teknikleri geliştirilebilir. Bu geri dönüşler, mekânın dokunsal açıdan zenginleştirilmesi açısından yararlı olacaktır.



BORUSAN | CONTEMPORARY
PERİLİ KÖŞK İSTANBUL

Perili Köşk size neler fısıldadı?
Bizimle paylaşır mısınız?

İsim _____
E-posta _____
Ülke/Şehir _____

Şekil 5.1 Borusan Contemporary ziyaretçi anketi, 2014

Bunun yanı sıra müze ve sergi alanlarında eserlerin yalnızca görme üzerinden değil, tüm beden üzerinden algılanabildiği sergileme çeşitleri üzerine yapılacak çalışmalar, hem ziyaretçilerin eserlerle daha etkin bir ilişki içine girmelerine hem de çeşitli bedensel engellilerin (özellikle görme engellilerin) de sanatsal faaliyetlere daha rahat katılım sağlayabilmelerine olanak verecektir.

Yine gelecekte ortaya konabilecek çalışmalarda, dokunsal mekânların sosyal gelişim, bedensel aktivite ve yaşam kalitesi üzerindeki etkileri araştırılabilir. Özellikle çocuk oyun alanlarının tasarımlarında dokunsal öğelerin yaratıcılık, sosyal zekâ ve bedensel gelişim açısından etkileri, çocuk psikolojisi ve gelişimi alanına katkıda bulunacaktır.

KAYNAKLAR

- [1] Eisenman, P., (1992). "Visions Unfolding: Architecture in the Age of Electronic Media", 554-564; Derleyen: Nesbitt, K., (1996). *Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory*, Princeton Architectural Press, New York.
- [2] Pallasmaa, J., (2005). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*, çev. Kılıç, A.,U., YEM Yayınları, 177, İstanbul.
- [3] Gold, J., R., (1997). *The Experience of Modernism: Modern Architects and the Further City*, First Edition, E&FN Spon, London.
- [4] Karakurt, E., (2006). "Kentsel Mekânı Düzenleme Önerileri: Modern Kent Planlama Anlayışı ve Postmodern Kent Planlama Anlayışı", *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 26:1-24.
- [5] Sennett, R., (1994). *Ten ve Taş: Batı Uygarlığında Beden ve Şehir*, çev. Birkan, T., Dördüncü Baskı, 2011, Metis Yayınları, İstanbul.
- [6] Simmel, G., (1903). "The Metropolis and Mental Life", 67-76; Derleyen: Leach, N., (1997). *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*, Routledge, London.
- [7] Heidegger, M., (1971). "Building Dwelling Thinking", *Poetry, Language, Thought*, çev. Hofstadter, A., Harper & Row, London, 143-161.
- [8] Pallasmaa, J., (2007). "An Architecture of the Seven Senses", 26-37; Derleyen: Holl, S., Pallasmaa J., Perez- Gomez A., (2007). *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, William K Stout Publication, Second Edition, New York.
- [9] Brand, C., R., (1997). "Hans Eysenck's Personality Dimensions: Their Number And Nature", 17-36; Derleyen: Nyborg, H., (1997). *The Scientific Study of Human Nature: Tribute to Hans J. Eysenck at Eighty*, Pergamon, UK.
- [10] Bissell, R., E., (2012). "The Logic of Liberty: Aristotle, Ayn Rand, and the Logical Structure of the Political Spectrum", *The Journal of Ayn Rand Studies* 12, 1:5-75.
- [11] Descartes, R., (1965). *Discourse on Method, Optics, Geometry and Meteorology*, çev. Olscamp, P., J., Revised Edition, 2001, Hackett Publishing, USA.

- [12] Levin, D., M., (1993). *Modernity and the Hegemony of Vision*, University of California Press, California.
- [13] Van Ede, Y., (2009). "Sensuous Anthropology: Sense and Sensibility and Rehabilitation of Skill", *Anthropological Notebooks* 15(2): 61-75.
- [14] Synnott, A., (1990). "Puzzling Over the Senses: From Plato to Marx", 61-76; Derleyen: Howes, D., (1990). *The Varieties of Sensory Experience: A Comparative Study Of The Influence Of Culture On The Ratio Or Balance Between The Senses*, University of Toronto Press, London.
- [15] Kavanagh, D., (2004). "Ocularcentrism and Its Others: A Framework for Metatheoretical Analysis", *Organization Studies*, 25(3): 445-464.
- [16] Quekett, J., T., (1855). *A Practical Treatise on the Use of the Microscope*, Third Edition, H. Bailliere Publisher, London, s.6.
- [17] Jay, M., (1994). *Downcast Eyes*, University of California Press, California.
- [18] Anderson, K., (2009). "Visuality", *International Encyclopedia of Human Geography*, Derleyen: Kitchin, R. ve Thrift, N., Elsevier Science; 1 edition.
- [19] Doxiadis, C.A., (1972). *Architectural Space in Ancient Greece*, MIT Press, Cambridge.
- [20] Şekil, M.S. 450'deki Atina şehir planının analizi, Doxiadis, http://www.doxiadis.org/files/pdf/archit_space_anc_greece_book.pdf, 26 Mayıs 2013, 14:00.
- [21] Habermas, J., (1980). "Modernity: An Incomplete Project", 38-55; Derleyen: Passerin d'Entrèves, M. and Benhabib, S., (1997). *Habermas And the Unfinished Project of Modernity: Critical Essays on The Philosophical Discourse of Modernity*, MIT Press, USA.
- [22] Eisenman, P., (1984). "The Futility of Objects: Decomposition and Processes of Difference", *Harvard Architecture Review*, 3:64-81.
- [23] Crary, J., (1992). *Gözlemcinin Teknikleri*, çev. Daldeniz, E., İkinci Basım, 2010, Metis Yayınları, İstanbul.
- [24] Gersheim, H., (1986). *A Concise History of Photography*, Third Edition, General Publishing Company, Canada.
- [25] Descartes, R., (1644). "The Principles of Philosophy", 177-293; Trans. Cottingham, J., Stoothoff, R. and D. Murdoch, D., (1985). *The Philosophical Writings of Descartes Vol. 1*, Cambridge University Press, Cambridge.
- [26] Jenks, C., (2003). "The Centrality of the Eye in Western Culture: An Introduction", 1-25; Derleyen: Jenks, C., (1995). *Visual Culture*, Routledge: Taylor & Francis Group, London.
- [27] Descartes, R., (1662). *De Homine*, Franciscum Moyardum & Petrum Leffen, Leiden.
- [28] Bryson, N., (1986). "The Gaze In the Expanded Field", 87-113; Derleyen: Foster, H., (1988). *Vision and Visuality*, Bay Press, Seattle.

- [29] Taylor, B., (1835). "Linear Perspective", 1-102; Derleyen: Jopling, J., (1835). Dr. Brook Taylor's Principles of Linear Perspective, M. Taylor, London.
- [30] Maiorino, G., (1976). "Linear Perspective and Symbolic Form: Humanistic Theory and Practice in the Work of L. B. Alberti", The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 34(4):479-486.
- [31] Solà- Morales, I., d., (1987). "Weak Architecture", 614-624; Derleyen: Hays, K., M., (1998). Architecture Theory Since 1968, MIT Press, USA.
- [32] Debord, G., (1996). Gösteri Toplumu ve Yorumlar, çev. Ekmekçi, A. ve Taşkent, O., 3. Baskı, 2010, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- [33] Foucault, M., (1975). Hapisanenin Doğuşu: Gözetim Altında Tutmak ve Cezalandırmak, çev. Kılıçbay, M.,A., 3. Baskı, 2006, İmge Kitabevi, Ankara.
- [34] Slater, J., (2003). "Photography and Modern Vision: The Spectacle of Natural Magic", 218-237; Derleyen: Jenks, C., (1995). Visual Culture, Routledge: Taylor & Francis Group, London.
- [35] Benjamin, W. (1968). "On Some Motives in Baudelaire", 155-200; Derleyen: Arendt, H., (1969). Illuminations: Walter Benjamin Essays and Reflections, Schocken Books, New York.
- [36] Chaplin, C., (1936). Modern Times, USA, United Artists.
- [37] Giedion, S., (1941). Space, Time and Architecture: The Growth of A New Tradition, Twelfth Printing, 1995, Massachusetts Harvard University Press, Cambridge.
- [38] Gartman, D., (2009). From Autos To Architecture: Fordism and Architectural Aesthetics in the Twentieth Century, Princeton Architectural Press, New York.
- [39] Banham, R., (1960). Theory and Design In the First Machine Age, Tyne and Wear: Atheneum Press, Great Britain.
- [40] Gür, Ş. Ö., (2007), "Mimarlıkta Taklit: Eski Türkü- Yeni Aranjman", Mimarlık, 333:37-40.
- [41] Oxford Dictionary: <http://oxforddictionaries.com/>, 24 Ekim 2013, 20:00.
- [42] Collins, P., (1998). Changing Ideals In Modern Architecture, McGill-Queen's Press, London.
- [43] Descartes, R., (1662). L' Homme De Rene Descartes Et La Formation Du Foetus, Girard, Paris.
- [44] Le Corbusier, (1923). Bir Mimarlığa Doğru, çev. Merzi, S., 7. Baskı, 2012, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- [45] Blaser, W., (1997). Mies Van Der Rohe, Studio Paperback, Birkhauser Verlag, Basel.
- [46] Curtis, W., J.R., (1996). Modern Architecture Since 1900, Phaidon Press Limited, London.
- [47] Leuthäuser, L., (2001). Architecture in the Twentieth Century, Taschen, Köln.

- [48] Paterson, M., (2007). *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies*, Berg Publishers, New York.
- [49] Pile, J., (2005). *A History of Interior Design*, Second Edition, Laurence King Publishing, London.
- [50] Anton Meier Galerie, (2011). *Le Corbusier & Pierre Jeanneret: The Chandigarh Project*, Exhibition From September 20 To December 17, 2011.
- [51] Droste, M., (1993). *Bauhaus: Bauhaus Archiv 1919-1933*. Benedikt Taschen, Berlin.
- [52] TDK, BSTS, Felsefe Terimleri Sözlüğü, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&arama=kelime&gu id=TDK.GTS.530a091d97c399.76144521, 4 Kasım 2013, 20:00.
- [53] Eisenman, P., (1984). "The End Of the Classical: The End of the Beginning, the End of the End", *Perspecta*, 21:154-173.
- [54] Kuban, D., (2009). "Reinforced Concrete and Modern Architecture", *Çimsa Çimento Sanayi ve Ticaret A.Ş.*, 2009 Annual Report: 20-41.
- [55] Collins, P., (2004). *Concrete: The Vision of a New Architecture*, Second Edition, McGill- Queens's University Press, London.
- [56] Loos, A., (1908). "Ornament und Verbrechen", *Trotzdem: Gesammelte Schriften 1900-1930*, Prachner, Wien.
- [57] Serra, J., Llopis, J. ve Irisarri, A., (2010). "Ruskin Revisited: 'Material Truth' and Color in Contemporary Architecture", *Colour and Light in Architecture International Conference*, 1-12 November 2010, Venice, 439-443.
- [58] Colomina, B., (2003). "Skinless Architecture", *Thesis: Wissenschaftliche Zeitschrift der Bauhaus Universität Weimar*, 3:122-124.
- [59] Howes, D., (2006). "Hearing Scents, Testing Sights: Toward A Cross-Cultural Multi-Modal Theory Of Aesthetics", *Art & The Senses Conference*, 27-29 October 2006, Oxford.
- [60] Paterson, M., (2011). "More than Visual Approaches To Architecture, Vision, Touch, Technique", *Social & Cultural Geography*, 12(3): 263-281.
- [61] Zimmerman, C., (2004). "Photographic Modern Architecture: Inside 'The New Deep'", *The Journal of Architecture*, 9:331-354.
- [62] Colomina, B., (1987). "Le Corbusier and Photography", *Assemblage*, 4:6-23.
- [63] Wraber, I., Kirkegaard, P.,H., Fisker, A.,M., (2008). "A Discussion of the Need of a New Framework for Describing Architectural Quality", *Architectural Inquiries Conference*, 24-26 April 2008, Göteborg.
- [64] Heer, J., D., (2009). *The Architectonic Colour: Polychromy in the Purist Architecture of Le Corbusier*, 010 Publishers, Rotterdam.
- [65] Kant, I., (2001). *Critique of Power of Judgment*, çev. Guyer, P. ve Matthews, E., Cambridge University Press, New York.

- [66] Arnheim, R., (1977). *The Dynamics of Architectural Form*, University of California Press, Berkeley.
- [67] Mennan, Z., (2009). "From Simple To Complex Configuration: Sustainability of Gestalt Principles of Visual Perception Within The Complexity Paradigm", *METU JFA*, 26(2):309-323.
- [68] Behrens, R., R., (1998). "Historical Perspective: Art, Design and Gestalt Theory", *Leonardo*, 31(4):299-303.
- [69] Wagemans, J., Kubovy, M., Peterson, M.,A., Elder, J.,H., Palmer, S., E., Singh, M. ve Heydt, R., (2012). "A Century of Gestalt Psychology in Visual Perception: I. Perceptual Grouping and Figure- Ground Organization", *Psychological Bulletin*, 138(6): 1172-1217.
- [70] Loos, A., (1910). *On Architecture: Studies in Austrian Literature, Culture, and Thought* Voices of the Civil War, 2002, Ariadne Press, USA.
- [71] Nuttgens, P., (1988). *Understanding Modern Architecture*, Unwin Hyman Limited, London.
- [72] Cacciari, M., (1993). *Architecture and Nihilism: On the Philosophy of Modern Architecture*, Translated by Stephen Sortorelli, Yale University Press, New Haven, London.
- [73] Rajchman, J., (1998). *Constructions*, MIT Press, London.
- [74] Arnheim, R., (1971). *Entropy And Art: An Essay on Disorder and Order*, University of California Press, Berkeley.
- [75] Colebrook, C., (2005). "The Space of Man: On the Specificity of Affect in Deleuze and Guattari", 189-206; Derleyen: Buchanan, I. ve Lambert, G., (2005). *Deleuze Connections: Deleuze and Space*, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- [76] Kornberger, M. ve Clegg, S., (2003). "The Architecture of Complexity", *Culture and Organization*, 9(2):75-91.
- [77] Harvey, D., (1990). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Blackwell.
- [78] Lefebvre, H., (1991). *The Production of Space*, çev. Nicholson-Smith, D., Blackwell Publishing, Victoria.
- [79] Vattimo, G., (1988). "The End of the Modernity, The End of the Project?", 140-147; Derleyen: Leach, N., (1997). *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*, Routledge, London.
- [80] Sennett, R., (1998). "Dokunma Duyusu: Gunther Busch'un Anısına", çev. Üçler, İ., *Mimarlık*, 289:7-10.
- [81] Kraftl, P. ve Adey P., (2008). "Architecture/Affect/Inhabitation: Geographies of Being in Buildings", *Annals of the Association of American Geographers*, 98(1): 213-231.

- [82] Downs, R., M. ve Stea, D., (2011). "Cognitive Maps and Spatial Behaviour: Process and Products", 312-317; Derleyen: Dodge, M., Kitchin, R. ve Perkins, C., (2011). *The Map Reader: Theories of Mapping Practice and Cartographic Representation*, John Wiley & Sons Ltd., UK.
- [83] Classen, C., (1999). "Other Ways to Wisdom: Learning Through The Senses Across Cultures", *International Review of Education- Internationale Zeitschrift für Erziehungswissenschaft- Revue Internationale de l' Education* 45(3/4): 269-280.
- [84] Howes, D., (2005). "Scent, Sound and Synaesthesia: Intersensoriality and Material Culture Theory", 161-173; Derleyen: Tilley, C., Keane, W., Kuechler-Fogden, S., Rowlands, M. ve Spyer, P., (2006). *Handbook Of Material Culture*, SAGE Publications Ltd, London.
- [85] Feld, S., (1996). "Waterfalls of Song: An Acoustemology of Place Resounding in Bosavi, Papua New Guinea." 91-135; Derleyen: Feld, S. and Basso, K., (1996). *Senses of Place*, School of American Research Press, Santa Fe.
- [86] Social Issues Research Centre, (2009). *The Smell Report: An Overview of Facts and Findings*, <http://www.sirc.org/publik/smell.html>, 22 Ekim 2012, 20:00.
- [87] Montagu, A., (1978). *Touching: The Human Significance Of The Skin*, Harper & Row Publishers, USA.
- [88] Howard Hughes Medical Institute, (1995). *Seeing, Hearing And Smelling The World*, Fifth Report About Biomedical Science, Maryland.
- [89] Raisamo, J., (2009). "The Sense of Touch", *Haptic User Interfaces Lectures*, Fall 2009, <http://www.sis.uta.fi/~hui/lectures/HUI2009-1-touch-print.pdf>, 22 Ekim 2012, 20:00.
- [90] Merleau Ponty, M., (1968). "The Visible and the Invisible: The Intertwining-The Chiasm", 247-272; Derleyen: Baldwin, T., (2004). *Maurice Merleau Ponty Basic Writings*, Routledge, USA.
- [91] Kennedy, J., M. ve Juricevic, I., (2007). *Esref Armagan and Perspective in Tactile Pictures*, <http://www.utsc.utoronto.ca/~kennedy/2007chapter.pdf>, 22 Ekim 2012, 21:00.
- [92] Eşref Armağan Resim Kataloğu ve Fiyat Listesi, <http://www.esrefarmagan.com/works/images.pdf>, 25 Mayıs, 2013, 14.00.
- [93] Serres, M., (2009). *Five Senses: A Philosophy of Mingled Bodies*, Continuum International Publishing, London.
- [94] Connor, S., (2009). "Introduction", 1-6; Serres, M., (2009). *Five Senses: A Philosophy of Mingled Bodies*, Continuum International Publishing, London.
- [95] Heidegger, M., (1971). "The Thing", 211-229; *Poetry, Language, Thought*, çev. A. Hofstadter, Harper & Row, London.
- [96] Hull, J., (2001). "Sound: An Enrichment or State John Hull", *Lecture given at Sound Practice, UKISC Conference on Sound, Culture and Environments*, 17.02.2001; Dartington Hall, England.

- [97] Zumthor, P., (2006). *Atmospheres: Architectural Environments- Surrounding Objects*, Birkhäuser Architecture, Basel.
- [98] Gür, Ş. Ö., (2002). "Palimpsesti Okumak" *Yapı Dergisi*, 246:64-74.
- [99] Heylighen, A., (2012). "Challenging Prevailing Ways of Understanding and Designing Space", *Spatial Cognition for Architectural Design SCAD 2011 Symposium Proceedings*, 16-19 November 2011, Bremen/Freiburg, 23-40.
- [100] Vermeersch, P., W. ve Heylighen A., (2012). "Blindness and Multi-sensoriality in Architecture: The Case of Carlos Mourão Pereira", *ARCC/EAAE 2010 International Conference on Architectural Research*, 23-26 June 2010, Washington DC.
- [101] Pallasmaa, J., (1998). "Aalvar Aalto: Toward a Synthetic Functionalism", 21-44; Derleyen: Reed, P., (1998). *Aalvar Aalto: Between Humanism and Materialism*, The Museum of Modern Art, New York.
- [102] Kim, H., S., (2009). "Alvar Aalto and Humanizing of Architecture", *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 16: 9-16.
- [103] Gullichsen K., (1998). "Preface", 9-10; Derleyen: Reed, P., (1998). *Aalvar Aalto: Between Humanism and Materialism*, The Museum of Modern Art, New York.
- [104] Goldhagen, S., W., (2007). "Ultraviolet: Aalvar Aalto's Embodied Rationalism", *Harvard Design Magazine*, Fall 2007- Winter 2008: 38-52.
- [105] Bogner, B., (2009). *The New Work of Kengo Kuma*, Princeton Architectural Press, New York.
- [106] Tschumi, B., (1982). "Illustrated Index: Themes From Manhattan Transcripts", XVII-XXVIII; Derleyen: Young, R., (1994). *The Manhattan Transcripts*, Academy Editions, New York.
- [107] Najafi, M., Bin Mohd Shariff, M. K., (2011). "Concept Of Place And Sense of Place in Architectural Studies", *International Journal of Human and Social Sciences*, 6(3i):187-193.
- [108] Tschumi, B., (1991). "Event Architecture", *Architecture in Transition Between Deconstruction and New Modernism*, Prestel Publishing, München, 125-131.
- [109] Walker, S., (2009). *Gordon Matta-Clark: Art, Architecture and the Attack on Modernism*, I B Tauris & Co Ltd, New York.
- [110] Gür, Ş., Ö., (2009). "Dönüşen Kimlikler" *Doğa Kent ve Sürdürülebilirlik*, 21. Uluslararası Yapı ve Yaşam Kongresi, 20-21 Mart 2009, Bursa, 93-105.
- [111] Malpas, J. E., (1999). *Place and Experience: A Philosophical Topography*, Cambridge University Press, UK.
- [112] Bachelard, G., (2008), *Uzamın Poetikası*, çev. Tümertekin A., İthaki Yayınları, 584, İstanbul.
- [113] Benjamin, W. (1968). "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", 217-251; Derleyen: Arendt, H., (1969). *Illuminations: Walter Benjamin Essays and Reflections*, Schocken Books, New York.

- [114] Tafuri, M., (1976). *Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development*, çev. La Penta, B., L., MIT Press, London.
- [115] Pallasmaa, J., (2007). "Space, Place, Memory and Imagination: The Temporal Dimension of Existential Space", 189-201; Derleyen: Treib, M., (2009). *Spatial Recall: Memory in Architecture and Landscape*, Routledge, London.
- [116] Harries, K. (1982). "Building and the Terror of Time", *Perspecta: The Yale Architectural Journal*, 17:59-69.
- [117] LeWitt, S., (1969). "Sentences on Conceptual Art", 106-110; Derleyen: Alberro, A. ve Stimson, B., (1999). *Conceptual Art: A Critical Anthology*, The MIT Press, Cambridge.
- [118] Allen, S., (1997). "From Object to Field", *Architectural Design Profile*, 67(5/6): 24-31.
- [119] Allen, S., (1999). "Field Conditions", *Points and Lines: Diagrams and Projects for the City*, Princeton Architectural Press, New York, 90-103.
- [120] Allen, S., (1998). "Terminal Velocities: The Computer in The Design Studio", 243-255; Derleyen: Beckmann, J., (1998). *The Virtual Dimension: Architecture, Representation and Crash Culture*, Princeton Architectural Press, New York.
- [121] Moffett, M., Fazio, M. W. Ve Wodehuse, L., (2003). *A World History of Architecture*, Laurence King Publishing, London.
- [122] Stephens, S., (2005). "Peter Eisenman's Vision for Berlin's Memorial to the Murdered Jews of Europe", *Architectural Record*, 193(7):120-127.
- [123] Whybrow, N., (2010). *Art and the City*, I.B. Tauris, New York.
- [124] Eisenman, P., (2005). "Memorial to the Murdered Jews of Europe", in *Materials on the Memorial to the Murdered Jews of Europe*, 2005:10-13.
- [125] Zumthor, P., (2010). *Thinking Architecture*, Birkhauser Publishers for Architecture, Berlin.
- [126] Dal Co, F., (1978). "Criticism and Design", 156-175; Derleyen: Hays, K., M., (1998). *Oppositions Reader*, Princeton Architectural Press, New York.
- [127] Eisenman, P., (1991). "Strong Form, Weak Form", 32-43; Derleyen: Noever, P. and Haslinger, R., (1991). *Architecture in Transition: Between Deconstruction and New Modernism*, Prestel, München.
- [128] Deleuze, G. ve Strauss, J., (1991). "The Fold", *Yale French Studies*, 80:227-247.
- [129] Rancière, J., (2004). "Is There a Deleuzian Aesthetics?", çev. Djordjevic, R., *Qui Parle*, 14(2):1-14.
- [130] Rajchman, J., (2000). *Deleuze Connections*, MIT Press, USA.
- [131] DeLanda, M., (2005). "Space: Extensive and Intensive, Actual and Virtual", 80-88; Derleyen: Buchanan, I. ve Lambert, G., (2005). *Deleuze Connections: Deleuze and Space*, Edinburgh University Press, Edinburgh.

- [132] Spier, S., (2001). "Place, Authorship And The Concrete: Three Conversations With Peter Zumthor", *Arq: Architectural Research Quarterly*, 5: 15-36.
- [133] Platt, C. ve Spier, S., (2010). "Seeking the Real: The Special Case of Peter Zumthor" *Architectural Theory Review*, 15(1): 30-42.
- [134] Heidegger, M., (1971). "...Poetically Man Dwells...", 211-227; *Poetry, Language, Thought*, çev. A. Hofstadter, Harper & Row, London.
- [135] Proust, M., (1999). *Kayıp Zamanın İzinde: Swann'ların Tarafı*, çev. Hakman, R., YKY, İstanbul.
- [136] Öymen Özak, N. ve Pulat Gökmen, G., (2009). "Bellek ve Mekân İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi", *İtü Dergisi/a: Mimarlık, Planlama ve Tasarım*, 8(2):145-155.
- [137] Özcan, M., (2011). "Girdinin Tanımlanma ve Anlama Dönüşme Süreci", *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(21): 274-298.
- [138] Atkinson, R., C. ve Shiffrin, R., M., (1968). "Human Memory: A Proposed System and Its Control Processes", 89-195; Derleyen: Spence, K., W. and Spence, J.,T., (1968). *The Psychology of Learning and Motivation, Volume.2*, Academic Press, New York.
- [139] Dinh, H., Q., Walker, N., Song, C., Kobayashi, A. ve Hodges, L., F., (1999). "Evaluating The Importance of Multi-Sensory Input on Memory and The Sense of Presence in Virtual Environments", *Virtual Reality Proceedings, IEEE*, 13-17 Mar 1999, Houston, 222-228.
- [140] Sözen, D., (2005). "Sbst Sözel Bellek Ve Wms Görsel Bellek Testleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi", *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 4(8):73-83.
- [141] Miles, A., N. ve Berntsen, D., (2011). "Odour-Induced Mental Time Travel into the Past And Future: Do Odour Cues Retain A Unique Link To Our Distant Past?", *Memory, Psychology Press*, 19(8):930-940.
- [142] Parker, A., Ngu, H. ve Cassaday, H., J., (2001). "Odour and Proustian Memory: Reduction of Contextdependent Forgetting and Multiple Forms of Memory", *Applied Cognitive Psychology*, 15:159-171.
- [143] Rasmussen, S.,E., (1959). *Yaşanan Mimari*, çev. Erduran, Ö., 3. Basım, 2010, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- [144] The Pritzker Architecture Prize, Announcement: Peter Zumthor of Switzerland Becomes The 2009 Pritzker Arcitecture Prize Laureate, <http://www.pritzkerprize.com/2009/announcement>, 14 Temmuz 2013, 19:00.
- [145] Crisman, P., (2009). "To Summon All the Senses", 170-177; Derleyen: Gregory A. and Dudzik, M., (2009). *Architecture Is a Thing of Art*, Savannah College of Art Publications, Savannah.
- [146] Sharr, A., (2007). *Mimarlar için Düşünürler: Mimarlar İçin Heidegger*, çev. Atmaca, V., Yem Yayın, İstanbul.

- [147] Murray, S., (2007). "Material Experience: Peter Zumthor's Thermal Bath at Vals", *Senses & Society*, 2(3):363-368.
- [148] Confurius, G., (2008). "Architektur der Architektur: Bruder Klaus Kapelle in Wachendorf von Peter Zumthor", *Werk, Bauen+Wohnen*, 3:17-22.
- [149] Ryan, R., (2011). "Primal Therapy, Thermal Baths by Peter Zumthor" *Architectural Review*, July 2011, 1373:42-49.
- [150] Palipane, K., (2011). "Towards a Sensory Production of Urban Space: Developing a Conceptual Framework of Inquiry Based On Socio-Sensory Perception", *International RC21 Conference*, 7-9 July 2011, Amsterdam, 11-12.
- [151] Classen, C. ve Howes, D., (2006). "The Sensescape of the Museum: Western Sensibilities and Indigenous Artifacts", 199-222; Derleyen: Edwards, E., Gosten, C. ve Phillips, R., B., (2006). *Sensible Objects: Colonialism, Museums and Material Culture*, Berg Publishers, Oxford.

TERİMLER SÖZLÜĞÜ**Akıl Gözü**

Uluslararası literatürde “*Eye of the Mind*” olarak geçen terim, görme eyleminin akılla ilişkilendirilmesi sonucunda, diğer duyuyla iletişim halinde olmayan göz, mantığın gözü olarak tanımlanabilir.

Akıl Gözüyle Görme

Bu terim, yaşamı nesnel bir bakış açısıyla değerlendirme, duyguları aldatıcı kabul edip, yoksayma anlamında kullanılmaktadır.

Baskın Göz

“Akıl gözü” olarak terimleşen ve gözmerkezciliğin temelini oluşturan, bedendeki tüm duyuyla aldatıcı kabul ederek onları sistematik olarak yok eden olgu.

Bedensel Göz

Diğer duyuyla iletişim halinde olan, bedensel duygulardan kopmamış doğal gözdür.

Bedensel Görme

Görmenin, gözmerkezci kültür tarafından bağdaştırıldığı mantıktan kopartılıp, yeniden bedenle ilişkilendirilmesidir. Akıldan özgürleşen bedensel görme, bedendeki diğer duyu ve hislerle etkileşim halindedir.

Bedensiz Göz

Bedeni aldanır kabul edip akılla ilişkilendirilen “baskın göz” ve “akıl gözü” terimlerinin uluslararası literatürde kullanılan bir diğer ifadesidir.

Dokunsal

Uluslararası literatürde dokunma duyusuna vurgu yapan “*tactile*” ve denge-kas duyusunu vurgulayan “*haptic*” terimleri “dokunsal” olarak birleştirilmiş ve bu olgu, öznenin mekânla kurduğu tüm bedensel ve psikolojik etkileşimi kapsayacak şekilde genişletilmiştir.

Etkili Mimari

İngilizce’de “*effective architecture*” olarak geçen terim, Modern Mimarinin hedeflediği gibi; en az çabayla, en büyük faydayı elde etmeyi sağlayan mimarlıktır.

Etkileyici Mimari

İngilizce’de “*affective architecture*” olarak geçen terim, mimari mekân ve özne arasındaki etkileşim temel alınarak, bedenin mekân içindeki deneyimin ve bu deneyim sırasında hissettiği duymusal ve duygusal yoğunlukların dikkate alındığı mimari tasarıma işaret etmektedir.

Gözmerkezcilik

Uluslararası literatürde “*Ocular-centrism*” olarak geçen terim, görmenin diğer tüm duylardan üstün olduğu ve gerçek bilginin üretimi ile bağdaştırılabileceği fikri olarak tanımlamaktadır. Bu görsel kültür, görmenin akılla ilişkilendirilmesi sonucunda, hayata duygulardan sıyrılıp mantık çerçevesinde bakılması ve tüm yaşamın nesnellikle ele alınması şeklinde genişlemiştir.

Mekâna Dokunmak

Bu terim, mekânla aktif bir ilişkiye girebilmek ve onunla bütünleşmek anlamında kullanılmaktadır. Öznenin mekânı deneyimlerken kendi bedensel varlığının izlerini mekâna aktarmasıdır.

Mekânın Dokunması

Mekânın dokunması, mekânın atmosferini, kendine has özelliklerini ve özünü; duyum uyarınları, malzeme, olay gibi öğelerin aracılığıyla onu deneyimleyen kişiye aktarmasıdır. Bu aktarım, kişiye ve zamana göre değişen bir süreçtir. Özne ve mekân

arasındaki dokunsal ilişki, her bedende ve her an farklılık gösterebilen ve belirli sabit kurallarla açıklanamayan ve formüle edilemeyen bir yapıdır.

Kartezyen Göz

Uluslararası literatürde “bedensiz göz” için kullanılan diğer bir ifadedir.

Katlanma

Uluslararası literatürde “*the Fold*” olarak geçen terim, hem “çakışma” hem de “arada kalmışlık” olarak yorumlanmaktadır. Tez kapsamında katlanma, iç- dış, içermeyi içerilme, düzen-düzensizlik, yeni-eski gibi karşıt olguların net biçimde ayırt edilemediği, sebep, sonuç ve etkisi birbirine dolanmış olan; dış güçler tarafından sürekli olarak yeniden şekillenen mekân anlamında kullanılmıştır.

Zayıf Biçim – Zayıf Mimari

Uluslararası literatürde “*weak architecture*” ya da “*weak form*” olarak geçen terim, Modern Mimarinin öngördüğü biçimin tersine, işlevi temsil etmeyen, herhangi bir tanımlayıcı kurala bağımlı olarak şekillenmemiş, dokunun içinde kendiliğinden oluşmuş ve hep oradaymış hissi veren biçimleri ifade etmek için kullanılmaktadır.

ANKET DEĞERLENDİRME ÖRNEKLERİ

ANKET NO: 19

AD- SOYAD: T. Ö. (KADIN)

YAŞ: 60

MESLEK: YÖNETİCİ ASİSTANI

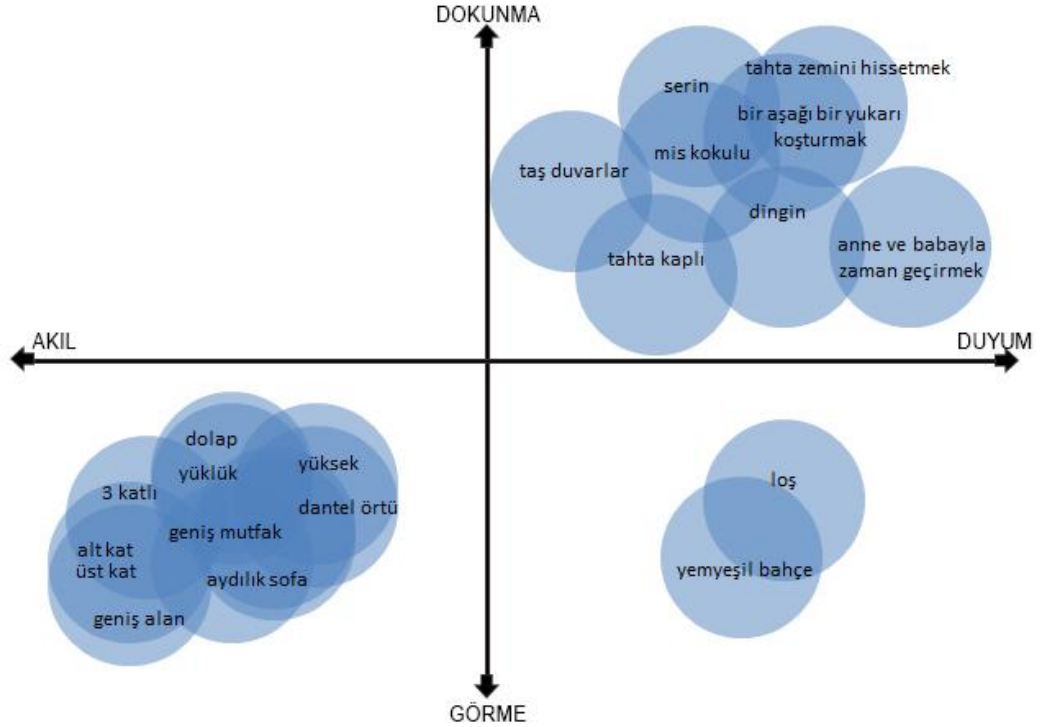
Zihninize kazınan ve bizzat deneyimlediğiniz bir binayı ya da mekânı, sizde bıraktığı izlenimleri ve anlamı da katarak kısaca anlatınız. Lütfen, anlattığınız yeri neden seçtiğinizi, mekânın hangi özelliklerinin ilginizi çektiğini ve oranın sizin zihninizde neden bu kadar yer ettiğinden de bahsediniz.

Etrafı yüksek taş duvarlarla çevrili yemyeşil bir bahçenin içinde inşa edilmiş 3 katlı, ahşap bir ev. Alt katta oturma bölümlü geniş bir mutfak, üst katlarda 2 adet aydınlık sofa ve buralara açılan loş, serin ve dingin odalar. Odalardaki duvarlar sanki tahta kaplı oysa kapakların ardında çeşitli dolaplar mevcut. Eşyasız geniş alanlar sadece dantel beyaz örtülü sedirlerle süslü. Mis kokulu çam merdivenlerinden bir aşağı bir yukarı koşuşturur çıplak ayakla tahta zemini hissederdik. Babaannemin yıllar önce yıkılan yaz tatilimizin bir kısmını geçirdiğimiz evi burası. Çalışan anne babamızla bir araya gelip uzun zaman geçirmenin mutluluğunu tattıran bu ev bütün sıcaklığı ile hatıralarımda halen yaşıyor.

Çizelge B.1 Birinci gruba ait değerlendirme tablosu örneği

DOKUNMA + DUYUM	DOKUNMA + AKIL	GÖRME + AKIL	GÖRME+ DUYUM
Taş duvarlar		Yüksek duvar	Yemyeşil bahçe
Serin		Üç katlı	Loş
Dingin		Ahşap	
Tahta Kaplı		Alt kat	
Mis kokulu çam merdivenler		Oturma bölümlü geniş mutfak	
Bir aşağı bir yukarı koşturmak		Üst Katlar	
Çıplak ayakla tahta zemini hissetmek		İki adet aydınlık sofa	
Çalışan anne ve babayla uzun zaman geçirmek		Dolaplar	
		Eşyasız geniş alanlar	
		Dantel beyaz örtülü sedirler	

Çizelge B.2 Birinci gruba ait biliş haritası örneği



ANKET NO: 70

AD- SOYAD: T. K. (ERKEK)

YAŞ: 41

MESLEK: İÇ MİMAR

Zihninize kazınan ve bizzat deneyimlediğiniz bir binayı ya da mekânı, sizde bıraktığı izlenimleri ve anlamı da katarak kısaca anlatınız. Lütfen, anlattığınız yeri neden seçtiğinizi, mekânın hangi özelliklerinin ilginizi çektiğini ve oranın sizin zihninizde neden bu kadar yer ettiğinden de bahsediniz.

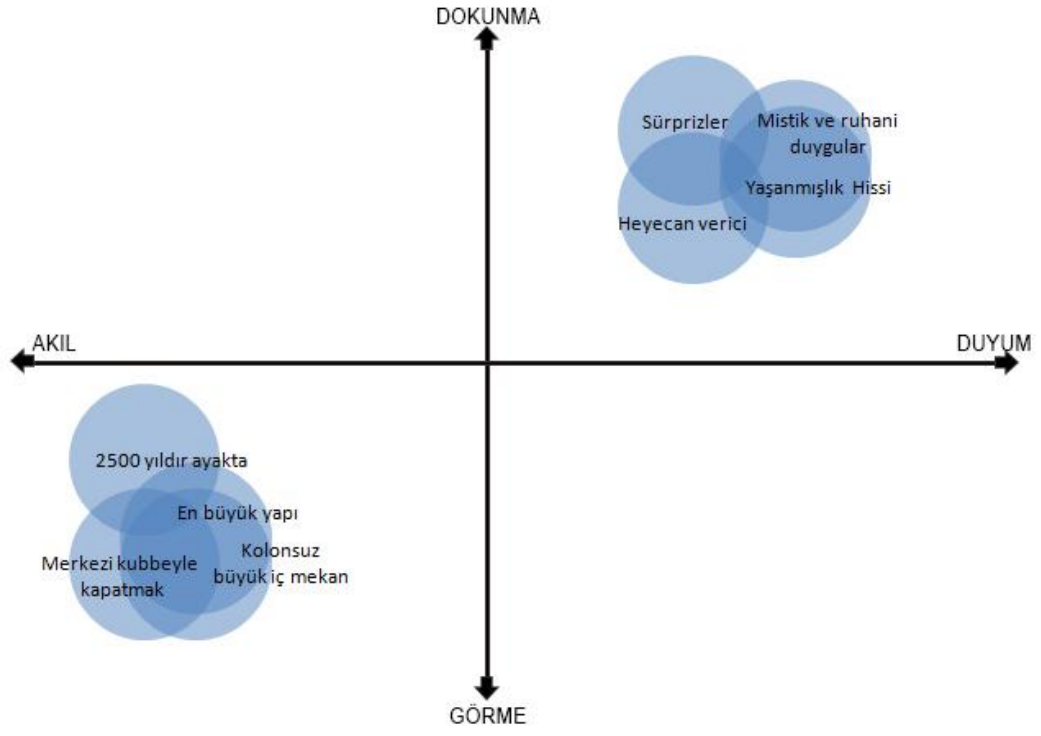
AYASOFYA MÜZESİ İSTANBUL

2500 yıldır ayakta kalabilmesi, hala kullanılan bu bina gerek mimari olarak gerekse iç mekânda hissettirdiği mistik ve ruhani duygular nedeniyle seçtim. Yapıldığı zaman yeryüzünün insan eliyle yapılan en büyük yapısı olması nedeniyle bile tek başına bir tercih sebebi olabilir. Yine dünyada ilk defa bu kadar büyük kolonsuz bir iç mekân merkezi kubbeye kapatılmıştır. Yaşanmışlık hissi veriyor. Deneyim olarak ise her mekânında ayrı bir sürpriz barındırdığından, gezerken heyecan verici bir mekân .

Çizelge B.3 İkinci gruba ait değerlendirme tablosu örneği

DOKUNMA + DUYUM	DOKUNMA + AKIL	GÖRME + AKIL	GÖRME+ DUYUM
Hissettiği mistik ve ruhani duygular		2500 yıldır ayakta kalması	
Yaşanmışlık hissi		İnsan eliyle yapılan en büyük yapı	
Her mekânda ayrı bir sürpriz		Bu kadar büyük kolonsuz bir iç mekân	
Heyecan verici		Merkezi Kubbeye kapatmak	

Çizelge B.4 İkinci gruba ait biliş haritası örneği



ANKET NO: 77

AD- SOYAD: A. A. (KADIN)

YAŞ: 20

MESLEK: MİMARLIK ÖĞRENCİSİ

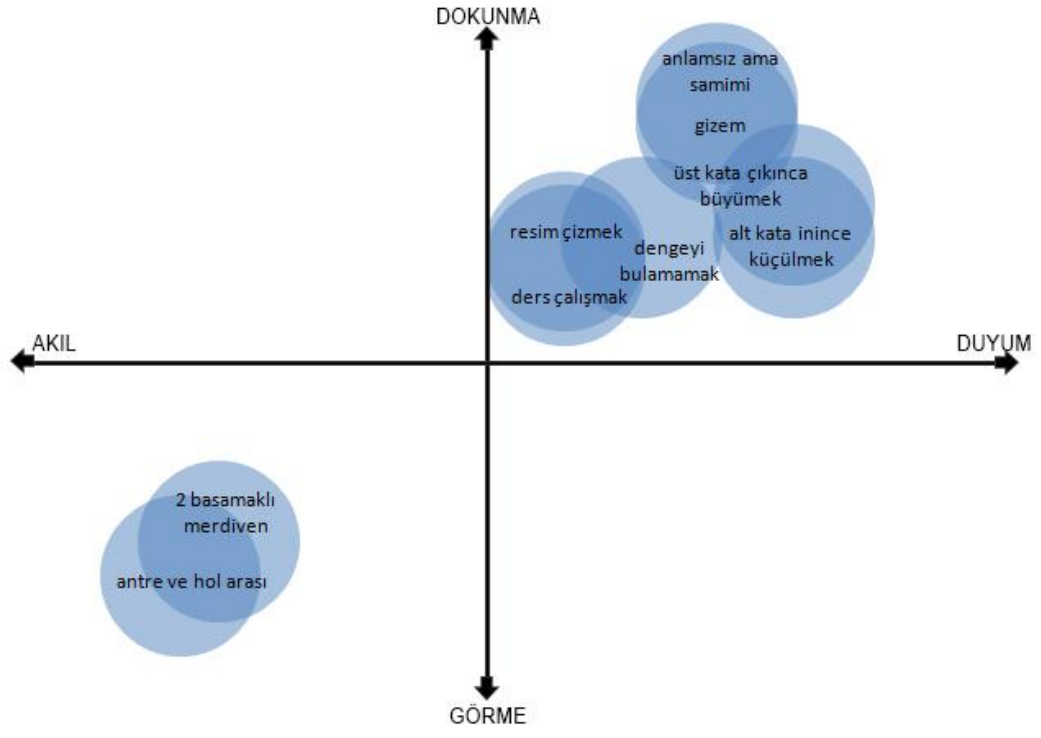
Zihninize kazınan ve bizzat deneyimlediğiniz bir binayı ya da mekânı, sizde bıraktığı izlenimleri ve anlamı da katarak kısaca anlatınız. Lütfen, anlattığınız yeri neden seçtiğinizi, mekânın hangi özelliklerinin ilginizi çektiğini ve oranın sizin zihninizde neden bu kadar yer ettiğinden de bahsediniz.

Zihnimdeki mekân ve yapıları incelediğimde; aklıma gelen manzarayı atamadım kafamdan. 2 senelik mimarlık eğitimime rağmen zihinime kazınan yapı deyince aklıma ilk oranın gelmesi ilginç hakikaten. Çocukluğumu geçirdiğim evin en anlamsız yeri belki de 2 basamaklı merdiven. Küçükken dengemi bulamayıp düşüşlerimi, ders çalışmak ve resim çizmek için en samimi yer olarak bulduğum antreyle hol arasındaki 2 basamaklı merdiven. Üst kata çıktığımda daha büyük, alt kata indiğimde daha küçük olduğum eşsiz, gizemli sığınağım.

Çizelge B.5 Üçüncü gruba ait değerlendirme tablosu örneği

DOKUNMA + DUYUM	DOKUNMA + AKIL	GÖRME + AKIL	GÖRME+ DUYUM
Anlamsız ama samimi		2 basamaklı merdiven	
Dengeyi bulamayıp düşmek		Antreyle hol arasında	
Ders çalışmak			
Resim çizmek			
Üst kata çıkınca büyümek			
Alt kata inince küçülmek			

Çizelge B.6 Üçüncü gruba ait biliş haritası örneği



ANKETİN SAYISAL ÖZETİ

Çizelge C.1 Tüm katılımcılardan elde edilen verilerin sayısal özeti

	Cinsiyet	Yaşı	Meslek	Görme-Duyum	Dokunma-Duyum	Dokunma-Akil	Görme-Akil	İşlev
1	K	54	Harita Müh.	0	0	0	4	Yunan Adası Simi
2	E	34	Yazılım Müh.	4	10	0	5	Ev
3	E	32	Bilgisayar Teknisyeni	0	0	3	0	Hangar
4	E	59	Makine Y.Müh.	0	3	0	1	Mevlana Müzesi
5	K	65	Ev Hanımı	3	18	0	8	Ev
6	E	40	Ekonomist	1	0	0	1	Ayasofya
7	K	35	Akademisyen	1	1	0	1	Sistin Şapeli
8	K	11	Öğrenci	0	5	0	2	Askeri Kamp
9	E	7	Öğrenci	0	2	0	0	Kız Kulesi
10	E	6	Öğrenci	0	0	0	4	Anten Kulesi
11	K	34	İşletmeci	5	6	0	0	Vatikan
12	K	41	Psikolog	1	7	0	7	Ev
13	K	28	Akademisyen	3	1	0	3	Kampüs
14	K	25	Avukat	2	2	0	2	İstanbul Üni.
15	K	38	Hemşire	1	3	0	2	Ev
16	K	35	Pazarlamacı	0	8	0	0	Çay Bahçesi
17	E	30	Endüstri Müh.	0	8	0	5	Ev
18	K	34	Araştırma Görevlisi	3	5	0	2	Kurs Binası
19	K	60	Yönetici Asistanı	2	8	0	10	Ev
20	K	75	Ev Hanımı	3	14	2	6	Ev
21	K	28	Endüstri Müh.	1	4	0	7	Ev
22	K	26	Kütüphaneci	3	4	0	3	Aya Yorgi Kilisesi
23	K	36	Kimya Müh.	0	7	0	6	Restaurant
24	K	35	Akademisyen	2	5	0	2	Sabancı Center
25	E	24	İşletmeci	1	8	0	0	Site
26	K	30	Kütüphaneci	2	2	0	3	Sistin Şapeli
27	K	41	Akademisyen	1	4	0	2	Ethem Bey Camii
28	E	26	İşletmeci	5	1	0	0	Cafe
29	E	24	Bilgisayar Teknisyeni	5	6	2	6	İş Hanı
30	K	41	Akademisyen	5	4	1	5	Avignon Köprüsü
31	K	32	Endüstri Ü. Tasarımcısı	12	8	1	4	Oda
32	K	65	Psikolog	4	5	0	4	Bekleme Salonu
33	K	45	Bilgisayar Müh.	2	1	0	3	Budist Tapınağı
34	K	22	Öğrenci	1	4	0	1	Galata Kulesi
35	K	25	İşletmeci	1	2	0	0	Medrese
36	E	42	Bebek Bakıcısı	0	5	0	4	Ev
37	E	29	Metalurji Müh.	1	0	3	2	Labaratuvar
38	E	29	Malzeme Müh.	1	3	0	3	AVM
39	E	47	Bilgisayar Müh.	0	1	0	3	Efes
40	K	44	Ev Hanımı	0	4	0	0	Kız Kulesi
41	E	28	Mimar	0	9	0	9	Plaça Reial
42	K	33	İç Mimar	2	8	2	11	Ev
43	K	61	Mimar	0	1	1	7	Ev
44	E	35	Mimar	7	14	1	2	Hasankeyf
45	K	37	Mimar	4	9	0	1	Yerebatan Sarnıcı
46	K	29	Mimar	0	2	0	7	Bernard Tschumi Müzesi
47	K	28	Mimar	0	4	0	14	Casa Da Musica
48	K	24	Mimar	3	18	0	13	Teras
49	K	28	Mimar	4	4	0	7	Park
50	K	48	Mimar	0	6	0	0	Müze ve Anıt

51	K	37	İnşaat Müh.	2	6	0	2	Galata Mevlevihanesi
52	K	29	Mimar	2	3	0	5	Kız Kulesi
53	K	67	Mimar	3	12	0	3	Ağaç
54	K	31	Mimar	6	7	0	5	Taşkışla
55	E	34	Mimar	0	1	0	1	Taşköprü
56	E	44	Mimar	2	11	0	3	Ev
57	K	50	İnşaat Müh.	2	0	0	5	Bina
58	E	60	Mimar	1	1	0	4	Ev
59	K	24	Şehir Planlamacı	2	1	0	0	Ayasofya
60	K	33	Mimar	2	9	5	0	Ev
61	E	32	Mimar	3	3	0	4	Yol
62	K	46	Şehir Planlamacı	0	2	0	0	Kamp
63	K	41	Mimar	0	1	0	3	Camii
64	K	39	İnşaat Müh.	3	2	0	1	Ofis
65	K	31	Şehir Planlamacı	0	1	0	3	Ev
66	K	29	Mimar	0	0	1	4	Müze
67	E	41	Mimar	0	1	0	2	Ev
68	E	30	Mimar	0	1	0	4	Ev
69	K	32	Mimar	0	2	1	4	Şelale
70	E	41	İç Mimar	0	4	0	4	Ayasofya
71	E	20	Öğrenci	0	3	0	1	Ayasofya
72	E	20	Öğrenci	1	3	0	4	Ev
73	K	21	Öğrenci	0	4	0	3	Ev
74	K	20	Öğrenci	3	6	0	1	Restaurant
75	K	21	Öğrenci	1	7	2	5	Ev
76	K	20	Öğrenci	0	5	0	1	İşyeri
77	K	20	Öğrenci	0	7	0	2	Ev
78	E	20	Öğrenci	0	1	0	1	Ev
79	E	21	Öğrenci	4	3	0	2	Ev
80	K	19	Öğrenci	0	6	0	6	Ev
81	K	19	Öğrenci	1	4	1	1	Ev
82	K	20	Öğrenci	3	3	0	0	Yerebatan Sarnıcı
83	E	19	Öğrenci	1	6	0	1	Camii
84	K	19	Öğrenci	4	5	1	4	Ev
85	K	19	Öğrenci	2	0	0	3	Ev
86	K	19	Öğrenci	1	4	0	0	Yerebatan Sarnıcı
87	E	19	Öğrenci	0	3	0	4	Zeus Mağarası
88	K	19	Öğrenci	1	3	0	0	Kapadokya
89	K	20	Öğrenci	0	3	0	2	Ev
90	K	19	Öğrenci	1	6	0	0	Ev
91	E	20	Öğrenci	0	8	0	0	Ev
92	E	20	Öğrenci	0	3	0	0	Camii
93	E	19	Öğrenci	0	3	0	9	Ev
94	K	19	Öğrenci	0	5	0	3	Köy
95	E	20	Öğrenci	0	3	0	2	Kongre Merkezi
96	K	20	Öğrenci	0	6	0	1	Site
97	K	20	Öğrenci	0	3	0	12	Parlamento Binası
98	K	19	Öğrenci	3	8	0	8	Ev
99	E	19	Öğrenci	2	3	0	0	Selimiye Camii
100	K	19	Öğrenci	1	3	0	1	Şehir Lugano

Çizelge C.2 Yaşlara göre veri sayıları

Yaş	Kişi Sayısı	Görme-Duyum	Dokunma-Duyum	Dokunma-Akıl	Görme-Akıl	Toplam
15'den az	3	0	7	0	6	13
15-25	36	42	166	6	97	311
25-50	51	93	212	18	174	497
50+	10	16	62	3	47	128

Çizelgelerde, mor renk dokunsal öğelerin baskın olduğu anketleri, yeşil renk gözmerkezci öğelerin baskın olduğu anketleri, eflatun renk de her iki öğenin eşit ağırlıkta olduğu anketleri göstermektedir.

İNCELENEN YAPILARIN BEDENSEL DUYUM ANALİZLERİ

Bölüm 4.2’de anlatılmış olan inceleme gezisinden elde edilen verilerle oluşturulan duyum analizleri; küçültülmemiş, orijinal büyüklükleriyle bu bölümde yer almaktadır.

Çizelge D.1(a) ve Çizelge D.1(b) Kolumba Müzesi’ne ait bedensel duyum analizleridir. Bu yapıya ait gezi notları ve dokunsal haritalama çalışmasının diğer bileşenleri için bkz. Bölüm 4.2.2.

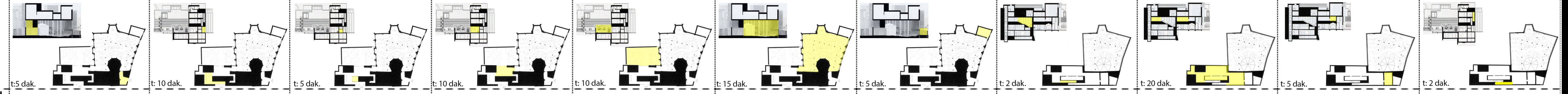
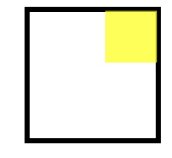
Çizelge D.2 Bregenz Sanat Müzesi’nin duyum analizidir. Bu yapıya ait gezi notları ve dokunsal haritalama çalışmasının diğer bileşenleri için bkz. Bölüm 4.2.3.

Çizelge D.3 Saint Benedict Şapeli’nin duyum analizidir. Bu yapıya ait gezi notları ve dokunsal haritalama çalışmasının diğer bileşenleri için bkz. Bölüm 4.2.4.

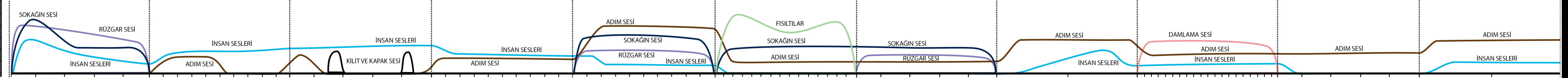
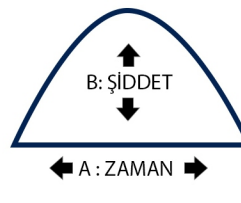
Çizelge D.4 Chur Roma Kalıntıları Korunağı’nın duyum analizidir. Bu yapıya ait gezi notları ve dokunsal haritalama çalışmasının diğer bileşenleri için bkz. Bölüm 4.2.5.

Çizelge D.5(a) ve Çizelge D.5(b) Therme Vals’e ait bedensel duyum analizleridir. Bu yapıya ait gezi notları ve dokunsal haritalama çalışmasının diğer bileşenleri için bkz. Bölüm 4.2.6.

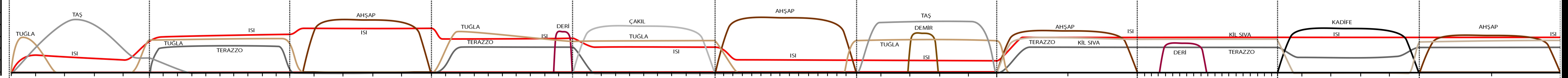
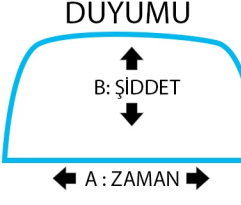
DENEYİM ALANI



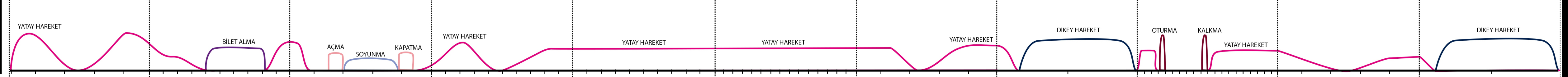
SES DUYUMU



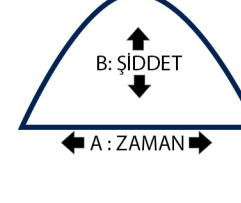
DOKUNMA DUYUMU



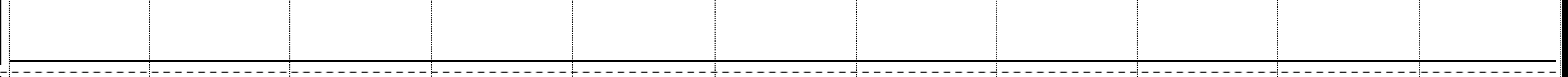
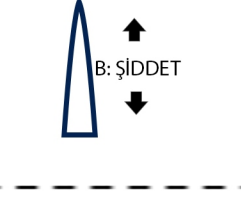
KAS VE DENGE DUYUMU



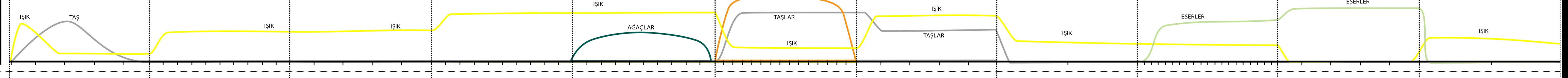
KOKU DUYUMU



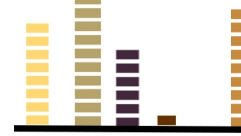
TAT DUYUMU



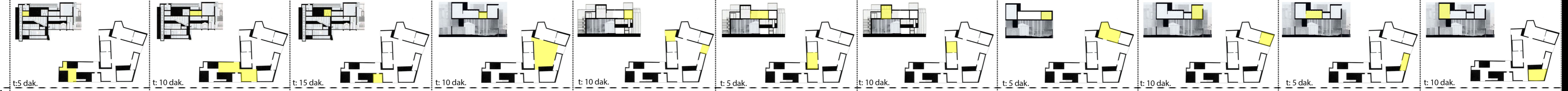
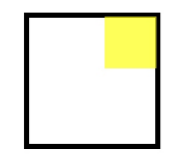
GÖRSEL DUYUM



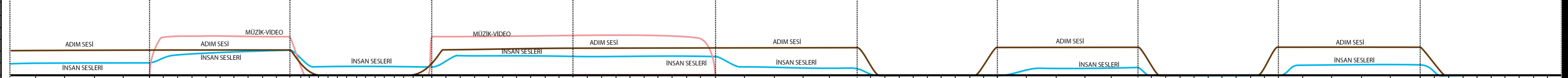
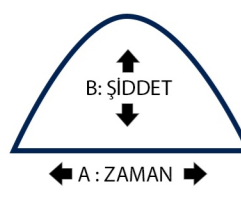
DUYUMLARIN ETKİLEŞİMİ



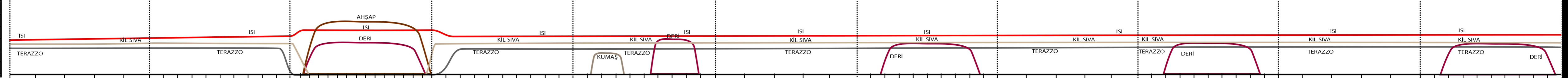
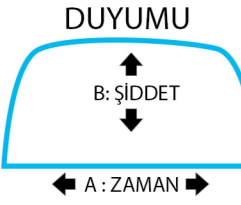
DENEYİM ALANI



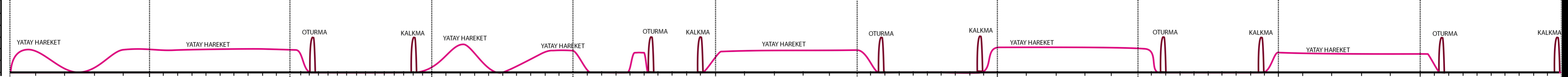
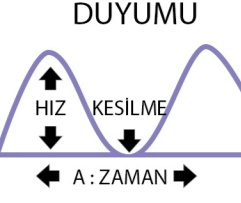
SES DUYUMU



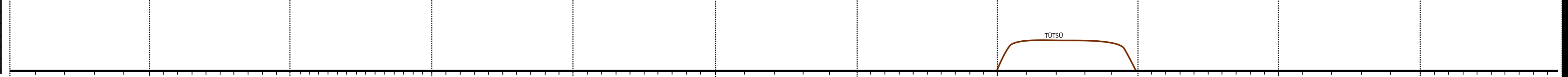
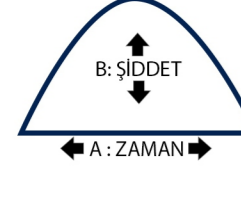
DOKUNMA DUYUMU



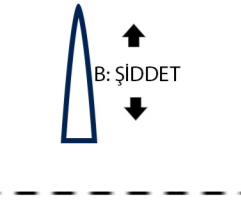
KAS VE DENGİ DUYUMU



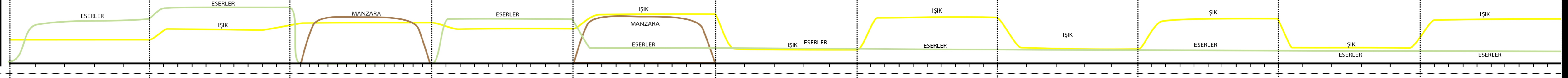
KOKU DUYUMU



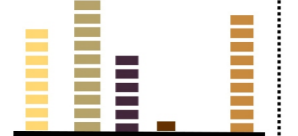
TAT DUYUMU



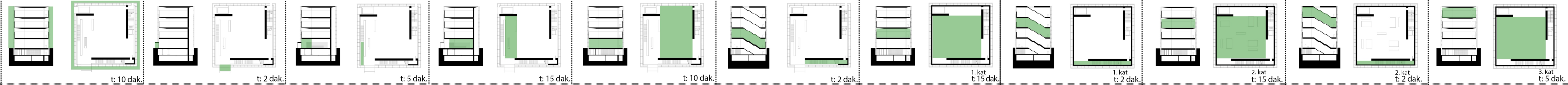
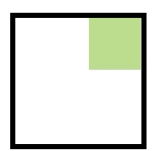
GÖRSEL DUYUM



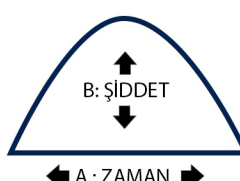
DUYUMLARIN ETKİLEŞİMİ



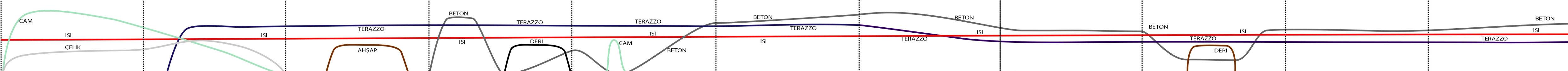
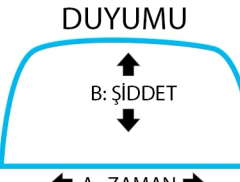
DENEYİM ALANI



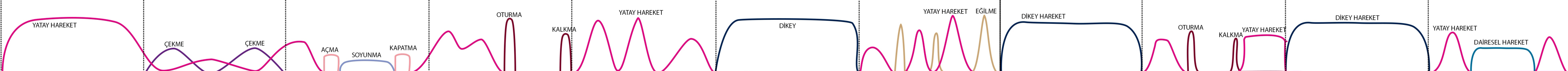
SES DUYUMU



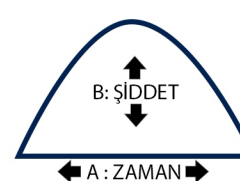
DOKUNMA DUYUMU



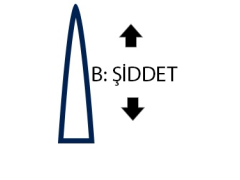
KAS VE DENGİ DUYUMU



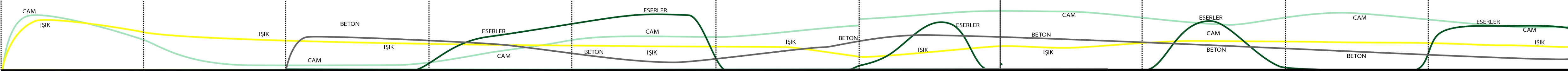
KOKU DUYUMU



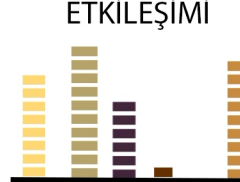
TAT DUYUMU



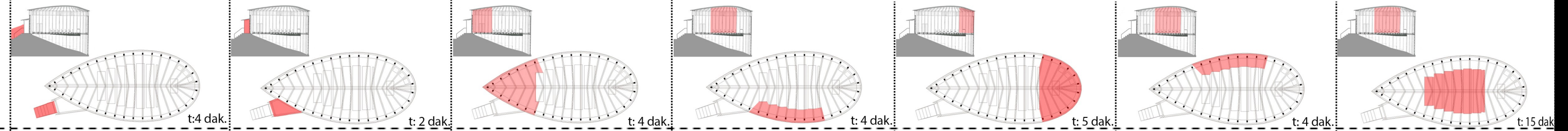
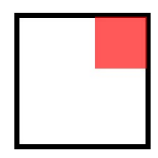
GÖRSEL DUYUM



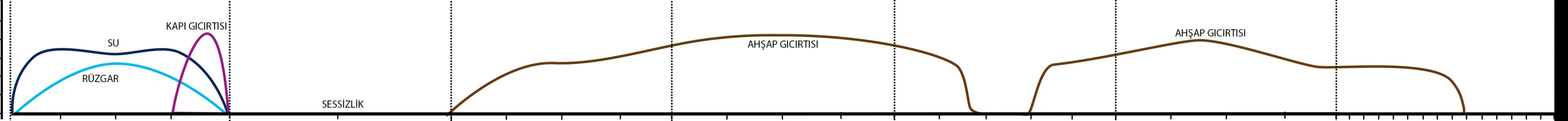
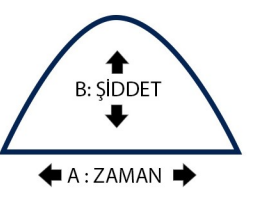
DUYUMLARIN ETKİLEŞİMİ



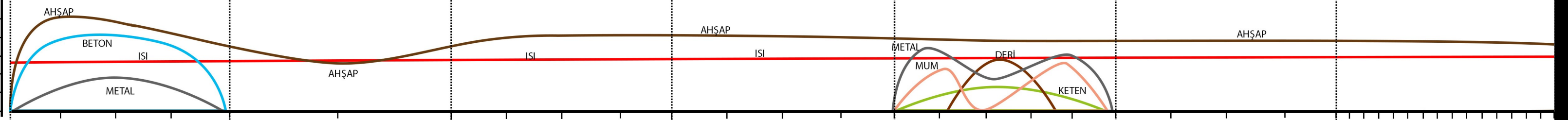
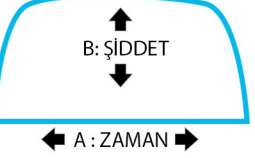
DENEYİM ALANI



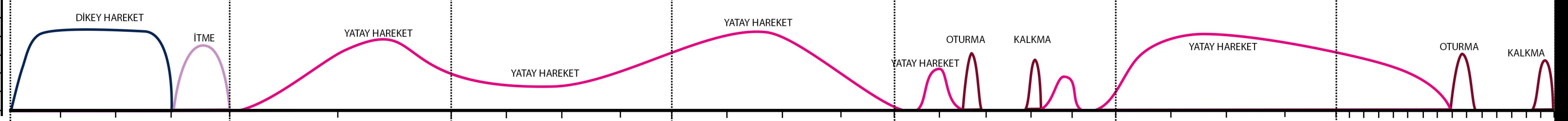
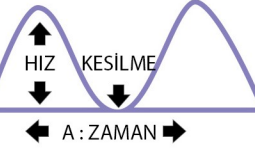
SES DUYUMU



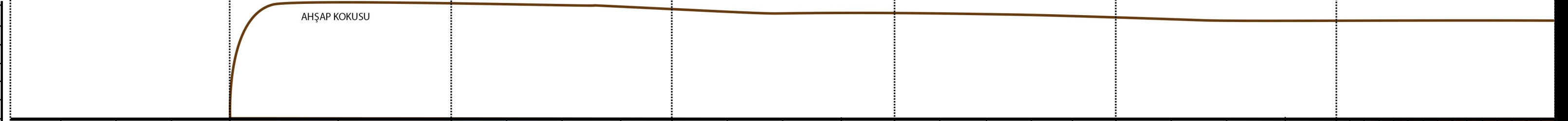
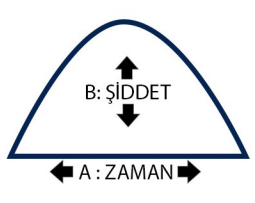
DOKUNMA DUYUMU



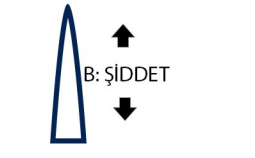
KAS VE DENGESİZLİK DUYUMU



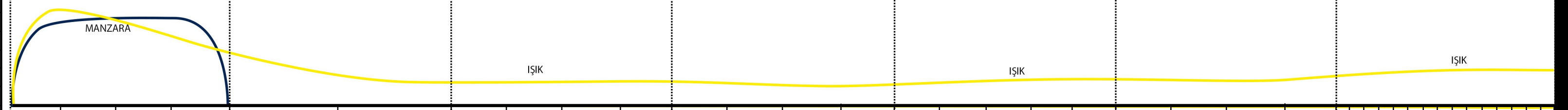
KOKU DUYUMU



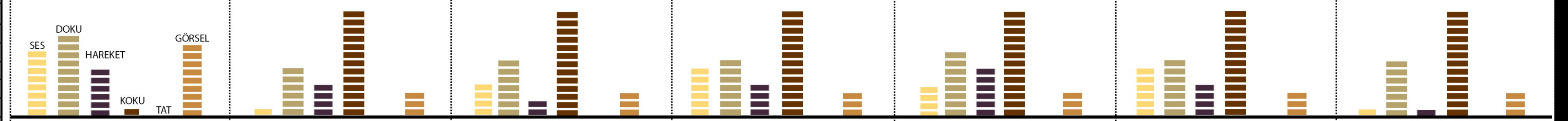
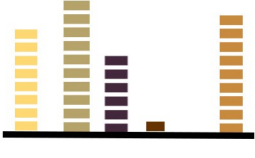
TAT DUYUMU



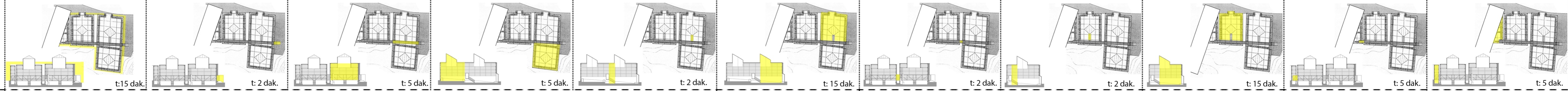
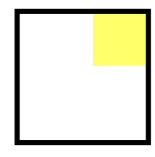
GÖRSEL DUYUM



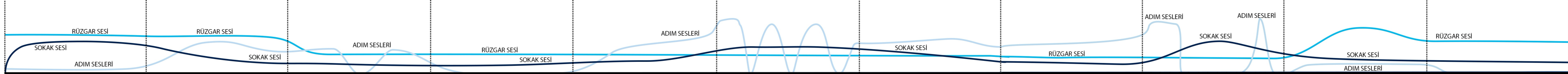
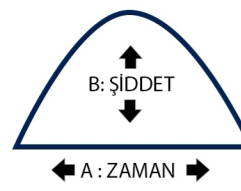
DUYUMLARIN ETKİLEŞİMİ



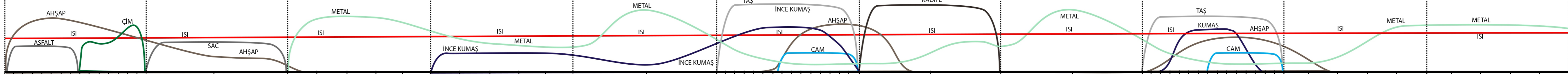
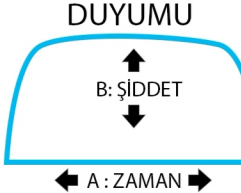
DENEYİM ALANI



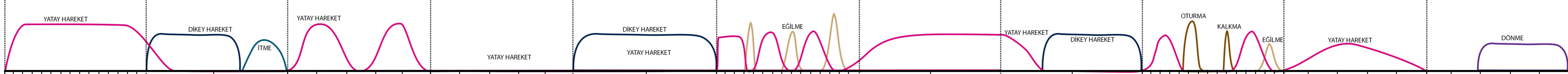
SES DUYUMU



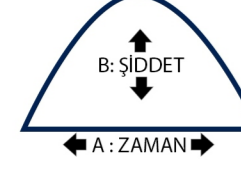
DOKUNMA DUYUMU



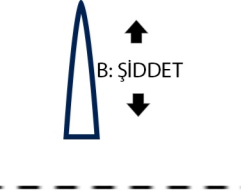
KAS VE Denge DUYUMU



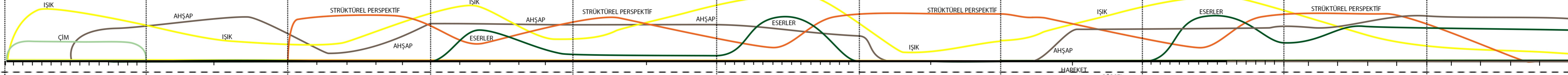
KOKU DUYUMU



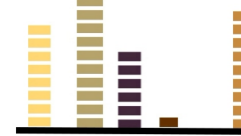
TAT DUYUMU



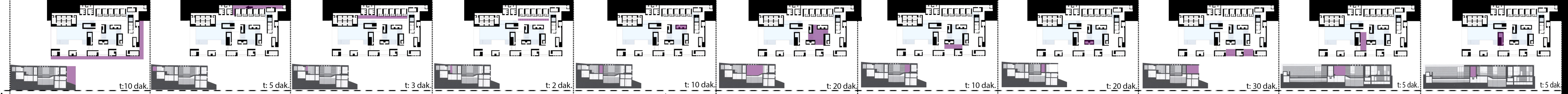
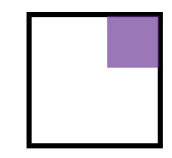
GÖRSEL DUYUM



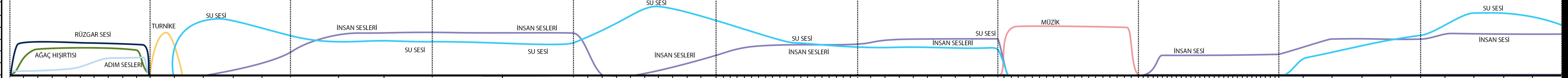
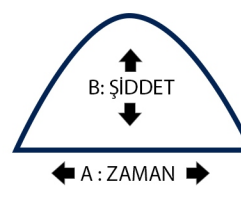
DUYUMLARIN ETKİLEŞİMİ



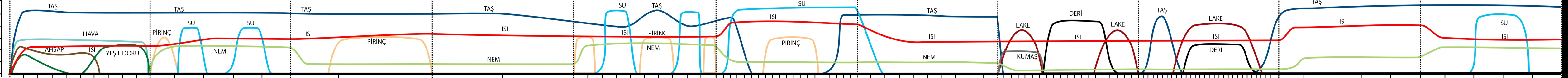
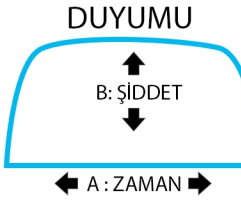
DENEYİM ALANI



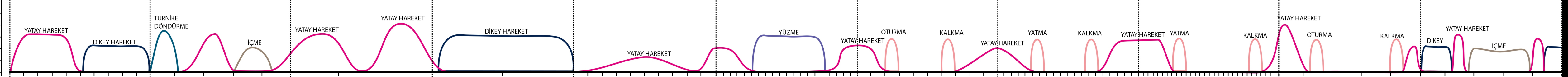
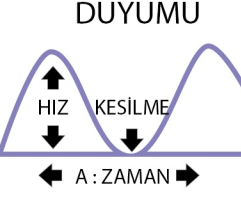
SES DUYUMU



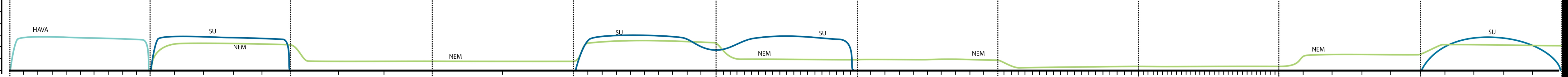
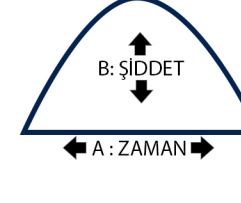
DOKUNMA DUYUMU



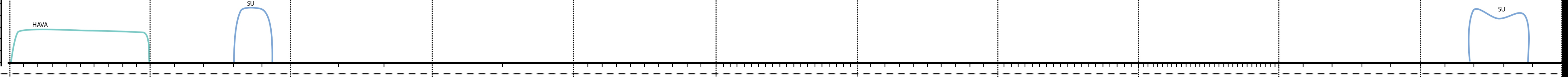
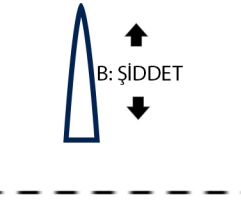
KAS VE DENGE DUYUMU



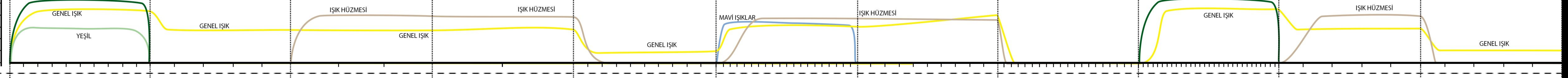
KOKU DUYUMU



TAT DUYUMU



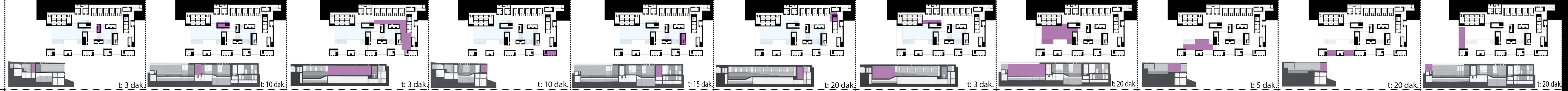
GÖRSEL DUYUM



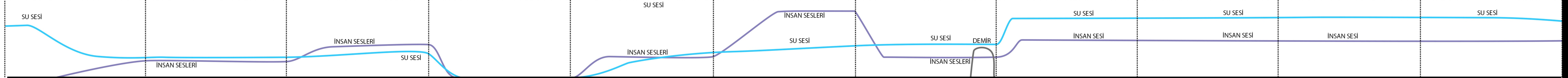
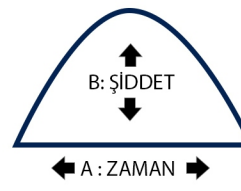
DUYUMLARIN ETKİLEŞİMİ



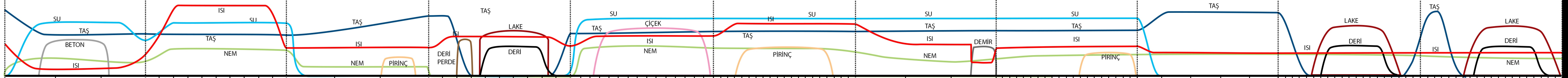
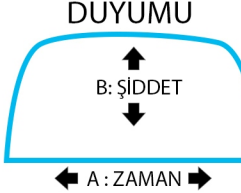
DENEYİM ALANI



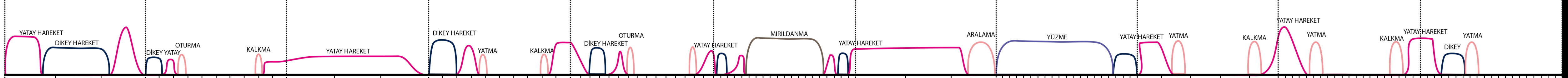
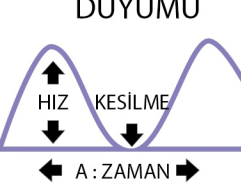
SES DUYUMU



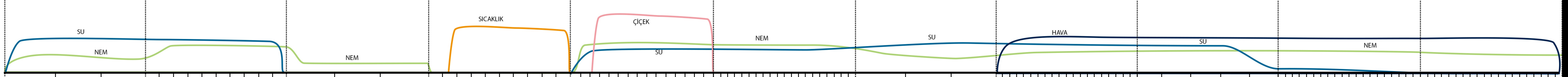
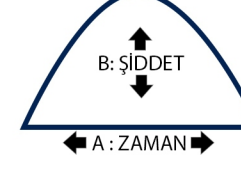
DOKUNMA DUYUMU



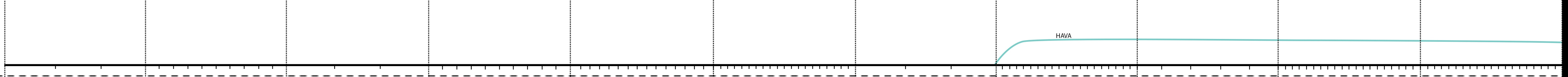
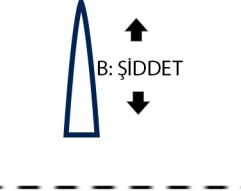
KAS VE DENGİ DUYUMU



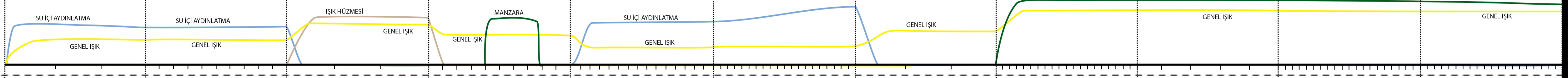
KOKU DUYUMU



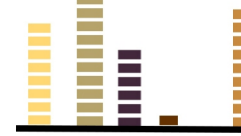
TAT DUYUMU



GÖRSEL DUYUM



DUYUMLARIN ETKİLEŞİMİ



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı	:Pınar ÖKTEM ERKARTAL
Doğum Tarihi ve Yeri	:25.04.1985- İstanbul
Yabancı Dili	:Almanca ve İngilizce
E-posta	:pnroktm@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU

Derece	Alan	Okul/Üniversite	Mezuniyet Yılı
Doktora	Mimarlık	YTÜ	2014
Y. Lisans	Mimarlık	YTÜ	2010
Lisans	Mimarlık	YTÜ	2008

İŞ TECRÜBESİ

Yıl	Firma/Kurum	Görevi
2011-	Beykent Üniversitesi	Araştırma Görevlisi
2009-2011	İki Design Mimarlık Ofisi	Mimar

YAYINLARI

Makale

1. Öktem, P. ve Görgülü, T., (2011). "1985'ten Bugüne Avrupa Kültür Başkentleri ve İstanbul", Mimarlık Dergisi: 357,35-38.

Bildiri (Konuşmacı)

Öktem Erkartal, P. ve Ökem, S., (2014). “Gözmerkezci Paradigmanın Sorgulanması: Dokunsal Mimarlık”, UPAD-2014, 8-11 Mayıs 2014, İzmit.

Proje Katılım

1. Mimarlar Odası İstanbul Şubesi Çelik Yapı Öğrenci Proje Sergisi -2007 (Proje Katılımcısı)
2. Eko-tasarım buluşması İTÜ, 2010- Proje katılımcısı

ÖDÜLLERİ

1. 2012 BİDEB Kültür Girişimi, Ürün Tasarımı Yarışması, Grafik Tasarımı Dalında Üçüncülük Ödülü
2. 2009 Incheon International Urban Design Competition for Students – **Bronz Madalya**
3. 2006 YTÜ Mimarlık Fakültesi Erhan Balkan Ödülü