



Hacettepe Üniversitesi Gzel Sanatlar Enstits
İç Mimarlık ve evre Tasarımı Anabilim Dalı

**METROPOLLERDEKİ YAŞAM BİÇİMLERİNİN
GNMZ İÇ MEKÂN TASARIMINA YANSIMALARININ
POST-GERÇEKÇİ VE BİREYCİ BAKIŞ AÇISIYLA TARTIŞILMASI**

ALİ ERGİN

Sanatta Yeterlilik Tezi

Ankara, 2019

**METROPOLLERDEKİ YAŞAM BİÇİMLERİNİN
GÜNÜMÜZ İÇ MEKÂN TASARIMINA YANSIMALARININ
POST-GERÇEKÇİ VE BİREYCİ BAKIŞ AÇISIYLA TARTIŞILMASI**

ALİ ERGİN

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

Sanatta Yeterlilik Tezi

Ankara, 2019

KABUL VE ONAY

Ali Ergin tarafından hazırlanan "Metropollerdeki Yaşam Biçimlerinin Günümüz İç Mekân Tasarımına Yansımalarının, Post-Gerçekçi ve Bireyci Bakış Açısıyla Tartışılması" başlıklı bu çalışma, 18 Haziran 2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlilik Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Mehmet Hakan Ertek




Prof. Ayşe Müge Bozdayı



Doç. Dr. Duygu Koca



Doç. Dr. Gülçin Cankız Elibol



Dr. Öğr. Üyesi Umut Şumnu

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Pelin Yıldız

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatlarda arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesini verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan "**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**" kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/H.Ü Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.⁽¹⁾
- Enstitü/Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir.⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.⁽³⁾


Ali Ergin

"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"

(1) Madde 6.1 Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması ve patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, **tez danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü veya fakülte yönetim kurulu** ile iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2 Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü veya fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1 Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum tarafından** verilir*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü veya fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2 Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik sürecinde enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

* **Tez danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından** karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, **Prof. Mehmet Hakan Ertek** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.


Ali Ergin

İÇİNDEKİLER

ÖZET	4
1. BÖLÜM - GİRİŞ	8
1.1. GİRİŞ.....	8
1.2. TEZİN AMACI.....	11
1.3. TEZİN ÖNEMİ	12
2. BÖLÜM - TANIMLAR	13
2.1. GENEL TANIMLAR VE METROPOL.....	13
2.2. YAPI TASARIMI.....	14
2.3. METROPOL İNSANI.....	15
2.4. İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI	17
2.5. MODERNİZM – POSTMODERNİZM	17
2.6. BİREYCİLİK.....	21
2.7. POST-GERÇEKLİK	22
3. BÖLÜM – TARİHSEL BAKIŞ.....	24
3.1. METROPOLLERİN OLUŞUMU VE TARİHİ	24
3.2. MODERN DÜNYA VE METROPOLLER.....	26
3.3. METROPOLLERDE BİREYCİLİK (MAHREMİYET) VE MEKÂN İLİŞKİSİ	33

4. BÖLÜM - ANLAM	37
4.1. METROPOLLERDE KAMUSAL VE ÖZEL MEKÂNLARDAKİ İNSAN- MEKÂN İLİŞKİSİ – FELSEFİ VE SOSYOLOJİK BAKIŞ	37
4.2. FELSEFİ ANLAMDA İNSAN-MEKÂN İLİŞKİSİ	42
4.4. METROPOL YAŞANTISI İÇERİSİNDEKİ İNSANLARIN DOĞAL VE YAPAY İHTİYAÇLARI	45
4.5. “POST-GERÇEKLİK” DÜŞÜNCESİ BAĞLAMINDA MEKÂN VE MEKÂN TASARIMI SORGULAMASI - DÜŞÜNCE VE EYLEM	50
4.6. MODERN, POSTMODERN, POST-GERÇEKLİK SÜREÇLERİNDE KAMUSAL VE ÖZEL MEKÂN İLİŞKİSİ.....	55
5. BÖLÜM - DEĞERLENDİRMELER.....	57
5.1. GÜNÜMÜZ METROPOLLERİNDE İNSAN DEĞİŞİMİ VE MEKÂNSAL GERÇEKLİK - KURGUSALLIK ZİTLİĞİ/BİRLİKTELİĞİ - MİMARİ VE TEKNOLOJİK BAKIŞ - DÜŞÜNCE VE EYLEM	57
5.2. METROPOLLERDEKİ YAŞANTININ BİREYÇİ VE TOPLUMSAL BAKIŞLA DEĞERLENDİRİLMESİ	60
5.3. YAPI SORUNSALINA DOĞAL – TİNSEL YAKLAŞIM	62
5.4. YAPI SORUNSALINA YAPAY – KURGUSAL YAKLAŞIM	69
5.5. İÇERİK BAĞLAMINDA SANAL GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİNİN GÜNÜMÜZ TASARIMINA ETKİLERİ.....	76
6. BÖLÜM - SONUÇ.....	79
6.1. SONUÇ VE ÖNERMELER	79

ŐEKİLLER DİZİNİ.....	83
KAYNAKÇA.....	87



ÖZET

ERGİN, Ali. “**Metropollerdeki Yaşam Biçimlerinin Günümüz İç Mekân Tasarımına Yansımalarının, Post-Gerçekçi ve Bireyci Bakış Açısıyla Tartışılması**”, Sanatta Yeterlilik Tezi, Ankara, 2019.

Bu tez, metropollerdeki iç mekân tasarımını etkileyen insan ihtiyaçlarındaki evrimi, **sosyolojik** bağlamda; düşünce yapısındaki değişimi **felsefi** bakış açısıyla; yapım tekniğindeki ilerlemeleri ise **teknolojik** bakış açısıyla incelemektedir. Çalışma ayrıca, insanların yaşam biçimlerindeki, beklentilerindeki ve ihtiyaçlarındaki değişimleri ve teknolojik ilerlemeler ile birlikte her geçen gün daha da bireyselleşen, özgüleşen mekânları, post-gerçeklik ve bireyci bakış açısıyla ortaya koymaktadır. Sunulan hızlandırılmış ve yetişilemeyen yaşam vaatlerine, insanın ve yaşadığı mekânların nasıl karşılık verdiği, bu vaatler ile birlikte gerçekte nelere ihtiyaç duyulduğu konularını tarihsel süreç ve gelecek kaygısıyla tartışmaktadır. Durum analizi niteliğindeki bu tez sadece tasarımcılara değil, metropol yaşantısı araştırması yapan bilim insanlarına da bir “durak” olmayı amaçlamaktadır.

İçeriğinde, tarihsel süreçte insan değişimi ve metropol yaşantısına altlık oluşturan nedenler, bu nedenlerin günümüz felsefi düşünce yapısına etkileri ve oluşan yeni ihtiyaçlara cevap olmayı amaçlayan teknolojik gelişmelerin mekân tasarımına etkileri yer almaktadır. Güncel yaşamı tartışan felsefi yaklaşımları ile günümüz mimarisine fikirleri ve yazıları ile damgasını vurmuş mimarların düşünce yapıları, tematik projeleri, yazıları mantıksal çerçevede karşılaştırmalı olarak tartışılmaktadır. Bu tartışmalara ek olarak teknolojinin iç mekânlara nasıl girdiğini araştırmak üzere dönemlerinin tematik bilim kurgu anlayışı, sanal gerçeklik bakışıyla incelenmiş ve bu şekilde metropollerdeki insan mekân ilişkisi değerlendirilmektedir.

Sonu olarak bu tez, hızlanan metropol yařantısını neredeyse tek başına yavaşlatarak, denge/düzen içerisinde tutmaya alışan “i mekânların” önemini ortaya koyacak ve gelecek zamanlarda mekânlarda oluşabilecek yeni ihtiyaçlar hakkında önermeler sunacaktır.

Anahtar Sözcükler

İ mimari, metropol, mekân tasarımı, post-gerçeklik, modernizm, postmodernizm, bireycilik.



ABSTRACT

ERGIN, Ali. Reflections of the Metropolitan Lifestyles to Modern-day Interior Design from the Post-Truth and Individualist Point of View, Proficiency in Arts Dissertation, Ankara, 2019.

This thesis examines the evolution of human needs affecting the interior design in metropolitan areas in sociological context, examines the changes in the structure of thought from a philosophical perspective, and examines the improvement of building techniques from the technological point of view. The study also presents the changes in people's lifestyles, expectations and needs, along with the interiors they live in, which become more and more individualized with technologically developed, in the frame of post-truth and individualism. It discusses the respond of people and their living spaces to the promises of accelerated and therefore missed lives, and what actually is needed to go along with these promises in the frame of historical processes and future concerns. It is intended that this thesis, which states a situation analysis, be not only for designers but also for scientists who are doing research on metropolitan life.

In its content, there is the change of people in historical processes and the reasons that form a bedding for metropolitan life, how these reasons affect the modern-day philosophical thought structures and the effects of technological developments on interior designs which aim to answer new needs. The factors that affect thought structures, thematic projects and writings etc. of contemporary philosophers and with architects who left their mark on today's architecture are discussed comparatively in logical framework. In addition to these discussions, the thematic science fiction philosophies of their times, were examined with the perspective of virtual reality in order to investigate how technology entered the interior spaces.

As a result, this thesis will show the importance of "interior spaces" that are trying to slow down the accelerating metropolitan life by their own, and trying to

hold it in balance and order, and will offer propositions on new needs, which will emerge in interiors in the future.

Key Words

Interior architecture, metropolitan, interior design, post-truth, modernism, post-modernism, individualism.



1. BÖLÜM - GİRİŞ

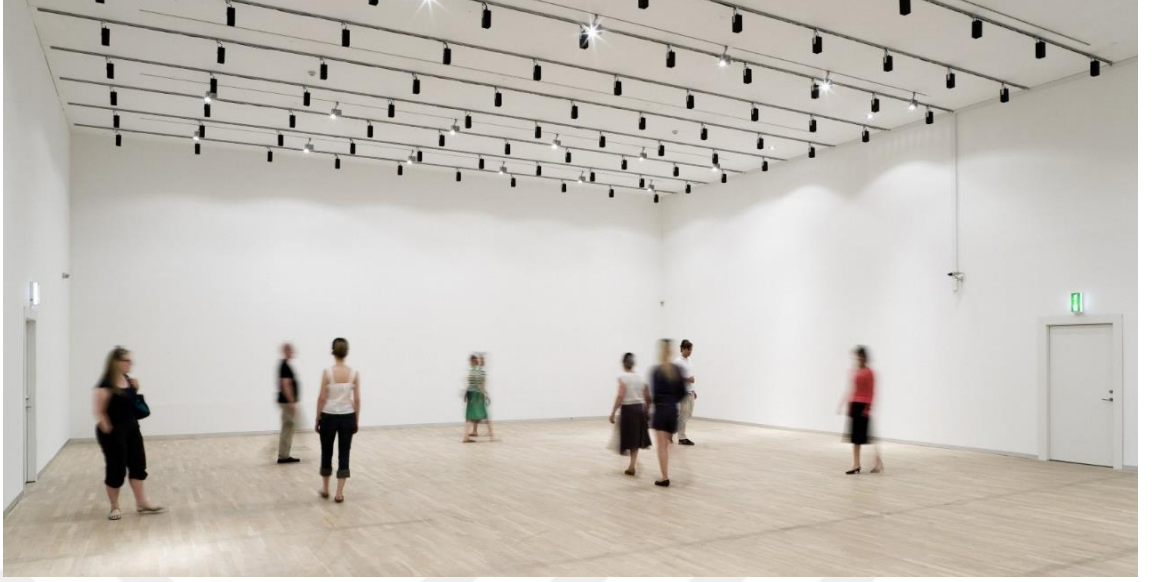
1.1. GİRİŞ

İnsanođlu var olduđundan beri birçok deđişim yařamıřtır. Varlıđını, keřif ve icatlar yaparak, gerek neslini devam ettirme çabası, gerekse hakim olma iç güdüsü ile sürdürmüřtür. Bunu yaparken daimi bir öğrenme sürecinde olmuř; öğrendiklerini uygulamıř ve sürekli ilerleme/geliřme kaygısı ile deđişime uğramıřtır. Bu süreç içerisinde, geçmişten öğrendiđi tüm bilgi ve beceriler ne kadar önemli ise, gelecekte olacakları öngörmek ve ona göre bilgi üretmek de o kadar önem teşkil etmiřtir.

Zamanlarının çok ötesindeki geleceklere hayal edebilen yazarlardan Jules Verne “*Denizler Altında Yirmi Bin Fersah*”ı 1870 yılında; George Orwell “1984”ü 1948 yılında yazmıřtır. Bu isimlere ek olarak daha nice düşünür ve yazar, gelecek için ütöpic ve/veya distöpic, gelecek senaryoları ortaya koymuřlardır.

Güncel sanatçılardan Jeppe Hein, 2005 yılında yaptıđı Görünmez Labirent (Hein, *Invisible Labyrinth*, 2005) sergisinde, kullanıcı-mekân iliřkisi üzerinden tartıřtıđı algısal yönlendirme ve duyuşal sınırları anlamak olarak özetlenebilecek konulara deđinmektedir.

Bu enstalasyonun mekânı fiziksel olarak aydınlatma haricinde herhangi bir unsur barındırmamaktadır. Kullanıcının kulaklık takarak, girdiđi kapının tam karřısındaki kapıdan çıkması istenir. Boř alanda dümdüz yürümeye çalıřan kullanıcının kulađındaki kulaklıktan gelen rahatsız edici ses ise onu durdurup, sađa, sola veya geriye yönlendirir. Bomboř bir mekan, ses sayesinde bir labirente dönüřmekte, kullanıcıdaki mekân algısı tamamen deđiřmektedir. Mekân algısı üzerine yapılmıř önemli bir enstalasyon çalıřması olarak görülen bu çalıřma, bir mekân tasarımcısının kullanıcı/mekân iliřkisi sorgulamasına da aracılık edebilir. Nitekim güncel mekân kullanıcı iliřkisinin de bu bağlamda tartıřılmasında fayda vardır.



Şekil 00. Jeppe Hein, *Invisible Labyrinth*, 2005, Photo: Anders Sune Berg. Courtesy KÖNIG GALLERY

Bu tez, metropollerdeki güncel mekân ve insan ilişkisi bağlamında, insanın evrimini ve toplumsal değişimini tartışan sosyolojik gelişimi, mekân tasarım fikirlerine de altlık oluşturan felsefi düşünceleri, düşüncelerin somutlaştırılması açısından tematik olan güncel mimari ve sanatsal akımların düşünce sistemlerini ele almak ve metropollerdeki insan-mekân ilişkisini, gerçek sonrası (post-gerçeklik) ve bireycilik (individualism) anlayışı çerçevesinde tartışarak gelecek mekân tasarımları konusunda önermeler sunmaktadır. Tez aynı zamanda sosyolojik çalışmalar ile felsefenin öncüleri, tarihte insan değişimine ışık tutmuş düşünür-araştırmacıların; günümüz yaşam biçimlerini tartışan filozofların; mimarlıkta düşünce yapısı ile uygulamayı birleştiren öncü mimarların yazıları, tematik projeleri ve ihtiyaçlara sundukları yenilikçi-gelenekçi bakışları, hem kendi dönemleri içerisinde hem de günümüz metropollerindeki mekân-insan ilişkisi bağlamında mantıksal çerçevede karşılaştırarak tartışmaktadır. Çalışmanın gövdesi, şu üç bakış açısına dayandırılarak; sırayla değil ancak örgün anlatımla oluşturulmuştur:

1. Metropol yaşantısını etkileyen olgulara ve metropol insanının fonksiyonel ihtiyaçlarına sosyolojik bakış.
2. Metropol düşünce yapısını etkileyen ve tasarıma altlık oluşturan felsefi bakış.

3. Günümüz mimari düşünce yapıları ve yapım sürecindeki teknolojik beklentilerle gereksinimlere teknolojik bakış.

Anılan bakış açılarıyla incelenen ve irdelenen tezin sonucunda, metropol insanının mekânlara gelecekçi bakış açılarını da katarak irdelenen ilişkisi hakkında şu bulgulara ulaşılmıştır:

1. Metropol insanı, adaptasyon kaygıları nedeniyle savunmacı, özerk ve bireycidir.
2. Post-gerçekçi bakış açısıyla yaratılan ihtiyaçlar, hayatı daha da hızlandırmış ve beklentileri arttırmıştır. Beklentiler arttıkça günlük ihtiyaçların yanı sıra genel ihtiyaçlar da yetişemeyen ve doyumsuz bir toplum yaratmıştır. Sanal ortamlarda hazırlanan yapay gerçeklikler, bu süreçte mekân olgusu üzerinde önemli bir yer edinmiştir.
3. Metropollerdeki yaşam senaryoları duygulardan arındırılarak maddiyat odaklı olmuş ve bu da insanın sürekli değişen ihtiyaçlarını/beklentilerini karşılamak konusunda yetersiz kalmıştır. Buna bağlı olarak his tasarımı, iç mekân algısının önemli bir değişmezi haline gelmiştir. His tasarımı, duyularımıza hizmet eden görsel, dokunsal, işitsel ve kokusal algılamanın tamamına hitap eden bir tasarım anlayışı olarak değerlendirilmiştir.
4. Nüfus yoğunluğu ve ortak mekân kullanımı arttıkça, kişi başına düşen alan azalmakta ve gelişen ihtiyaçlara cevap vermekte güçlük çekmektedir. Bunun sonucu olarak özel ve genel mekân kavramları değişmiştir. Ortak kullanılan genel mekânlar özelleşmiş, özel mekânlar ise teknolojinin de etkisiyle genele hizmet eden olgulara dönüşmüştür. Bu da tasarlanan mekânların, çok amaçlı kullanıma uygun tasarlanma zorunluluğunu ortaya koymuştur. Alan azlığı, mekânların iki boyutlu değil üç ve hatta dört boyutlu tasarlanmasına neden olmaktadır.

En önemli sonuçlardan birisi de teknolojinin etkisiyle yaratılmış sanal mekânlar ile zaman-mekân tartışmalarının artması ve “sunulan” ile “gerçeklik” arasındaki bağın zedelenmesi olmuştur.

1.2. TEZİN AMACI

Bu tez, metropollerdeki güncel mekân ve insan ilişkisi bağlamında, insanın evrimini ve toplumsal değişimini tartışan sosyolojik gelişimi, mekân tasarım fikirlerine de altlık oluşturan felsefi düşünceleri, düşüncelerin somutlaştırılması açısından tematik olan güncel mimari ve sanatsal akımların düşünce sistemlerini ele almak ve metropollerdeki insan-mekân ilişkisi, gerçek sonrası (post-gerçeklik) ve bireycilik (individualism) anlayışı çerçevesinde tartışarak gelecek mekân tasarımı konusunda önerme sunmak amacı taşımaktadır. Sosyolojik çalışmaları ile tarihte insan değişimine ışık tutmuş düşünür-araştırmacıların, günümüz yaşam biçimlerini tartışan filozofların, mimarlıkta düşünce yapısı ile uygulamayı birleştiren öncü mimarların yazıları, tematik projeleri ve ihtiyaçlara sundukları yenilikçi-gelenekçi bakışları, hem kendi dönemleri içerisinde hem de günümüz metropollerindeki mekân-insan ilişkisi bağlamında mantıksal çerçevede karşılaştırarak tartışmak, yine bu tezin amacını teşkil etmektedir.

Neyin, neden yapıldığı unutulmuş “düşünmeden yapan-yaptırılan” olunan bu küresel çağda, özellikle metropollerde yaşayan insanı ve bu insan için tasarlanmış mekânları algılamanın, “yeniden durmak”tan geçtiği inancına dayanarak, bu tez, bir durma eylemini sembolize edecektir. Tezin ana problemi aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

Hızlandırılmış metropol yaşantısının yaşam biçimlerini değiştirdiği ve buna uygun mekân önerilerinin de beraberinde geldiği bir dönem yaşanmaktadır. Bu bağlamda, değişen insan ihtiyaçlarının tanımının yapılması ile eş zamanlı çözüm önerileri, disiplinler arası tartışılarak ortaya konmaya çalışılmaktadır. İç mekân tasarımı, çözüm üretme çabasının her anında önemli bir disiplin olarak

yerini almaktadır. Bu deęişimlerin sosyolojik, felsefi ve teknolojik bakış açısıyla ortaya konması, mevcut durumu anlama ve sorunlara çözüm önerileri getirme açısından çok önemlidir. Dolayısıyla; “Metropollerde mekân kavramı fikirsel bazda nasıl şekilleniyor? Metropol insanını etkileyen ana faktörler nelerdir?” gibi sorulara cevap arayarak, “Gelecekte mekânlar hangi ana kriterler doğrultusunda şekillenecek?” sorusu ana problemleri ortaya koymaktadır. Tezin ana problem cümlesini karşılamak üzere alt problemler, aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

1. Metropol insanı kavramı nedir?
2. Metropol insanının ihtiyaçları/istekleri vb. nedir?
3. İç ve dış kavramları nedir?
4. İç-dış kavramları “mekânda”, ortak bir paydada nasıl buluşmaktadır?
5. Metropol insanının gelecekteki mekânlarındaki ihtiyaçlarını karşılamada yeterli olabilecek ne gibi önermeler sunulabilir?

1.3. TEZİN ÖNEMİ

Uluslararası yayınlar tarandığında, insan mekân ilişkisi hakkında yayınlar bulunmakla birlikte, bunların pek azının metropol insanının deęişimini felsefi, sosyolojik ve teknolojik araştırmalar ile post-gerçekçi ve bireyci bakış açısıyla değerlendirdiği görülmektedir. Ulusal yayınlara bakıldığında ise, bu konuya ilişkin neredeyse hiç bir veriye rastlanmamaktadır. Bu tez, düşünsel bakış açısıyla, metropollerdeki gelecekte mekânlar, tasarımları konusunda özellikle Türkçe literatürde, bahsi geçen bu büyük boşluğu kapatmak bakımından önem teşkil etmekte, aynı zamanda da akademik amaçlı kullanılabilir bir kaynak niteliği taşıması amaçlanmıştır.

2. BÖLÜM - TANIMLAR

2.1. GENEL TANIMLAR VE METROPOL

Tezin, içerisinde kullanılacak bazı konu başlıklarını ve içeriğini tanımlayan kavramlara genel bir bakış niteliğinde olan bu bölümünde, genel tanımlara değinilmektedir.

Özde yapma olgusu üzerinden “yapı” ve “yapı tasarımı” değerlendirilmektedir. Tezin içeriğinde kullanıcı olarak tanımlanan “metropol insanı” olgusu Simmel’in tanımı baz alınarak ortaya konulacaktır. Asıl konumuz olan “iç mekân tasarımı”nı anlamak amacıyla “İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı” konusu ele alınacaktır. Metropol yaşantısı ile birlikte dönemin ana akımları haline gelen “Modernizm ve Postmodernizm” tanımlanacak ve günümüz insan yaşantısını etkileyen başlıca konular olan “Bireycilik” ve Post-gerçekçilik” yaklaşımları ortaya konulacaktır.

Tezin içeriğini daha iyi anlamak için ilk olarak “metropol” kelimesinin kökeni ve anlamına bakarak, bu kelimenin tez içindeki yeri netleştirilmelidir. Ayrıca farklı birçok metropol tanımı olmakla beraber, “metropol” kelimesinin anlamını tarihsel süreçte ve güncel olgular üzerinden değerlendirmek gerekmektedir.

Kısaca “*anakent*” olarak tanımlanan metropol kelimesi, Yunanca metropolit, yani meter ve polis kelimelerinin birleşiminden oluşan meterpolis kelimesinin kısaltılması ile oluşmuştur. Türk Dil Kurumu metropol sözcüğünü “*Bir ülkenin veya bir bölgenin, çevresindeki yerleşim yerlerine ekonomik ve toplumsal yönlerden hâkim olan ve genellikle ülkenin başka ülkelerle olan her türlü ilişkisinin sağlandığı en önemli kenti, ana şehir.*” (TDK, sozluk.gov.tr) olarak tanımlanmıştır. Bu tez boyunca metropol kavramı, bu tanım çerçevesinde değerlendirilecektir.

2.2. YAPI TASARIMI

Mekânın özünde “yapı,” yapının özünde ise “yapmak” vardır. Yapı ve/veya yapıt, yapmak fiilinin mekânsal karşılığıdır. Türk Dil Kurumu’na göre “yapı” kelimesine ilişkin bazı ayırt edici tanımlar, yukarıdaki açıklamayı destekler niteliktedir. Buna göre yapı, “*barınmak veya başka amaçlarla kullanılmak için yapılmış her türlü mimarlık eseri, bina*”, “*yapma, oluşturma, ortaya konulma, meydana getirme*”, felsefik olarak ise “*öğeleriyle somut bağımlılığı olan bütün*” (TDK, sozluk.gov.tr) şeklinde ifade edilmektedir.

Yapı, yapmak eyleminin bir sonucudur. Yapılmış olan, yapıyı olan olarak da düşünülebilir. Dolayısıyla yapı denilince yapıyı ve yapım sürecini göz ardı ederek sonuçlara ulaşamayız. Yapı tasarımı süreci, yapılacak olanı “niye, nasıl ve ne için” gibi sorulara cevap arayan bir planlama süreci olarak da tanımlanabilir. Yapı tasarımı düşünsel anlamda tasarım felsefesini/tartışmasını beraberinde getirmektedir. Bu tezde, “yapı” olgusu, içerisinde yaşam olan bir kabuğu inşa etmek olarak düşünülmektedir. Veya başka bir deyişle, bir kabuk içerisine fonksiyon eklenmiş mekânlar yapmak olarak ortaya konulmaktadır.

Yapma eylemi birçok başlık altında toplanabilmektedir. İçerisinde yaşam olan bir yapı, yapmak ve tasarım düşüncesini ve tasarım-mekân ilişkisini ortaya koyar, ki bu da kullanıcıdan bağımsız olamaz. O zaman, kullanıcı “metropol insanı” olarak tanımlanırsa, onun ihtiyaçlarını ve değişimlerini dikkate almadan mekân oluşturulmasının anlamsız olacağı aşikardır. Ve yapıyı/mekânı tasarlarken, bireyin “çevresel değerlerini” tasarlamak kavramıyla birlikte ele alırsak, kişinin içgüdüsel temel ihtiyaçlarını karşılamakla yetinmeyip, o dönemi, yaşanan coğrafyayı, iklimi, toplumu ve toplumun kültürel değerlerini de öncelik olarak belirleyerek yola çıkılması gerekmektedir.

Bireylerin kendi çevrelerini tasarlarken ihtiyaçlarını, hayallerini ve yaşadığı toplumsal ve kültürel özellikleri dürtüsel olarak, çoğu zaman fark etmeden ortama işlediklerini düşündüğümüzde, tasarımcının üzerine düşen görev, yapının sadece mimari olarak tasarlanmasından çok ötedir. Gerçek anlamda

tasarımcı, bu noktada devreye girmektedir. Yapı, yapım aşamalarının her birinde, teknik, estetik ve yaşamsal değerlere ihtiyaç duyar. Hayaller teknikle ve estetikle birleştirilmekte, geçici veya kalıcı yapılar meydana getirilmektedir. Bu yapılar aslında süregiden bir sürecin yansımaları olmakla beraber, yeni bir sürecin de başlangıcı sayılabilmektedirler.

Bu konuyu biraz daha açacak olursak; yaşanmışlıklar, beklentiler ve idealar bilgi ile beslenip yeni bilgiler, yeni idealar ortaya koymaktadır. Mekânlar da bunun birer karşılığı sayılır ve aslında dönemlerin, fikirlerin, yaşam tarzlarının somutlaştırılmış halleridir. Yapıları ve mekânları mevcut durumları ile değil, dönemleri-süreçleri ile ele almamız gerekmektedir.

Bu tez, içerisinde yapı tasarımı olgusunu, kimin, kime ne için yaptığı sorularını cevaplamaya çalışarak kullanıcı ve yapılan arasındaki bağlantının önemini vurgulamayı amaçlamaktadır.

2.3. METROPOL İNSANI

Mekân tasarım sürecinde dikkate alınması gereken en önemli etkenlerden birisi kullanıcıdır. Bu anlamda fonksiyonellik, kullanıcı ihtiyaçlarını ve beklentilerini doğru tanımlamayı gerektirir. Dünyadaki farklı metropollerde yaşayan insanlar, dil, din, ırk, kültür vb. farklılıklarına rağmen şehir yaşantısında benzer zorlukları yaşamakta ve yaratılmış ortak beklentilere/vaatlere maruz kalmaktadır. Bu konu, ileriki bölümlerde detaylandırılacaktır. Tezde kullanılacak olan kullanıcı tanımı, Avrupa'nın ilk metropol sosyologlarından kabul edilen ve bu konudaki düşünceleri halen geçerliliğini koruyan Georg Simmel'in "metropol insanı" tanımı baz alınarak değerlendirilecektir.

“Metropol insanı; ekonomi, şehir, mesleki ve toplumsal hayatın temposu ve çeşitliliğiyle buna karşılık ruhsal hayatın duygusal temelleri konusunda kasaba ve taşra hayatıyla kendisi arasında önemli bir karşıtlık kurar. Büyük şehirler, farklılıklara bağımlı olan insanı, kırsal yaşamın gerektirdiğinden daha çok

bilinçliliğe mecbur eder. Kırsal yerlerde yaşam ve zihinsel imgelerin ritmi daha alışılmış düzenli ve yavaş şekilde ilerler. Çünkü bu tür yerlerde ilişkiler ruhun bilinçsiz katmalarında yerleşmişlerdir, kesintisiz alışkanlıkların düzenli ritmine tabidirler. Buna karşılık metropoldeki yaşam düşünsel (intellectualistic) olarak akar. Bu durumda metropolde öne çıkan zihin ve zekadır. Zeka ve zihnin değişime ve fenomenler arasındaki karşıtıllara uyum sağlayabilmesi için herhangi bir içsel çalkantı ya da şok gerekmez. Fakat muhafazakar kişilikler kendilerini metropoldeki olayların akışına ancak bu tür çalkantılarla uyumlu hale getirebilirler. Metropol insanı, dış ortamlarda onu köklerinden kopararak tehditkar görünen uyumsuzluklara karşı kendisini koruyacak bir organ geliştirir. “Bu insan kalbinden ziyade zihniyle reaksiyon gösterir”. Buna karşılık metropol insanında farkındalık, zeka ve düşünsellik sürekli artış gösterir. Dolayısıyla öznel hayatı metropol hayatının ezici gücüne karşı koruduğu düşünülen düşünsellik (intellectuality) bir çok yönde dallanıp budaklanıp ayrı ayrı sayısız fenomenle bütünleşir.” (Simmel, s.318, 2009) Georg Simmel “Metropol ve Zihinsel Yaşam” Feyza Ünlü Dalaylı

Simmel'e göre metropol insanı duygularını ikinci planda görmekte ve sorunlara çözüm bulmak için duygusal değil akılcı bakış açısını devreye sokmaktadır. Bu durum bir olgudur. Özde duygusallık ikinci plana atılsa da yok edilemez. Metropollerde sosyalleşen insan, savunma ve güçlü kalma iç güdüsüyle akılcı olmak zorunda kalsa da, bastırıldığı duygular kendisini güvende ve huzurlu hissettiği anlarda ortaya çıkmaktadır.

Bu analizin bu tezdeki asıl rolü, mekân tasarımı konusundaki kullanıcı hassasiyetini vurgulamaktır. “Metropol insanı” kullanıcı olarak tanımlandığında, global olarak oldukça paralel ilerleyen tüm metropollerde yaşayan insanlar bu tezin kapsamına girebilmektedir. Böylece bir nevi dünyanın farklı bölgelerinden örneklerle bireylerin ihtiyaçlarını ve değişimini etkileyen faktörler değerlendirilerek, mevcut durumu anlamak ve gelecekte neye/niye evrileceği üzerine öngörülerde bulunmaktadır.

2.4. İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı dendiğinde, İç Mimarlık kısmı öne çıkmakta; Çevre Tasarımı ikincil planda kalıyor gözükmektedir. Oysa burada aslında var olan, ancak hak ettiği değeri yeterince bulamamış, önemine dikkat çekilememiş bu sözcük dizisiyle, “çevre tasarımı” kavramı ile, bireyin yaşadığı, yaşamak istediği, ait olduğu, ait olmak istediği çevrenin, ortamın tasarlanması kastedilmektedir. Öyle ki bireyin ihtiyaç, istek, hayal ve aidiyet duygusuyla; “kendisiyle” donattığı çevresinin, ortamının tasarımına ilişkin bir kavramdır. Bunu genellemek de mümkündür. Bir havaalanı örnek olarak incelenirse, mekân tasarımı sırasında alanı kullanacak tüm bireylerin tek tek kişisel ihtiyaçlarını gözetmek yerine, tüm kullanıcılar tek bir bireymiş gibi düşünülebilir. Ve tek bir bireyin, mekân özelinde ve koşullar bağlamında ihtiyaçlarını giderecek ve beklentilerini karşılayacak bir mekân ve çevre tasarlandığında, orayı kullanan tüm kişilerin aynı şekilde tatmin olacağını öngörülebilmektedir.

Yapıların iç kısmı, dört duyumuza aynı anda hizmet eder; Görme, işitme, koklama ve dokunma. Dolayısıyla yapıların dış kısmından algılanan etki ile iç kısımda algılanan etki tamamen farklı olmaktadır. Bu anlamda iç mekân tasarımı bu tezde, özellikle metropol yaşantısı içerisinde duyguların ikinci plana bırakıldığı bir düzlemde, çok önemli bir yer teşkil etmektedir.

2.5. MODERNİZM – POSTMODERNİZM

Bu akımları birkaç paragrafta anlatmak mümkün değildir. Bu teze konu olan metropoller ve post-gerçekçi bakış açısını anlamak için bu çerçevede kısaca modernizm ve postmodernizm kavramlarına değinilecektir.

Modernizm konusundan bahsetmeye başlarken, öncelikle modernizm kavramının akılcılığına ve rasyonalitesine değinmek yerinde olacaktır. Akılcı olmak, insan aklına göre her şeyin olması gereken zamanda ve yerde, olması gerektiği şekilde bulunması gerekliliğini ortaya koymaktadır. Peki olması gerekenin ne olduğu nasıl anlaşılabilir?

Akılcılık kavramını iyi anlamak gerekir. Moderniteye göre gereksiz süslemeler içeren ve fonksiyonel karşılığı olmayan bir tasarım, asıl amacına hizmet edemez. Modernizmde tasarım, doğru analiz süreci ve doğru parametrelerin ortaya konduğu bir model oluşturma işidir. Mimaride modern çağın öncülerinden olan Adolf Loos'un yapılarında olduğu gibi, estetik kaygısı öncelikler arasında değildir.

20. yüzyıl modern mimarlığın ve felsefesinin oluşumu sürecine en çok katkıyı veren mimar/düşünürlerden birisi de Adolf Loos olmuştur. "*Adolf Loos: Mimarlık Üzerine*" kitabında Loos'un modern düşüncelerinde en dikkat çekici olgu, yapılarıdaki süslemelerin eleştireliliğidir. Loos, dış kabuk olarak algılanan ve yapının genel strüktürü, ana fikri ve iç mekânları ile hiçbir ilişkisi olmayan cephe süslemelerinin, yapının özüne aykırı olduğunu dile getirmiştir. Ayrıca yapının bir bütün olduğu ve iç/dış kavramlarının bir bütüne hizmet ettiği, bütünün de temel fonksiyonların sonucu olduğu fikrini ortaya koymuştur. Dolayısıyla bir yapının içindeki tasarımdan bağımsız ve yanıltıcı dış cephe süslemeleri ile kaplanmış olması, ona göre etik değildir. Loos'a göre estetik beklentilerin ikinci planda kaldığı, amacına uygun yapılar yapılması daha dürüst bir eylemdir. Ancak, sonrasında Loos'un yapıları akılcı oranları nedeniyle estetik bulunmuş ve Adolf Loos modernitenin de estetik olabileceğini anlamıştır.

Günümüz tartışmalarının da vazgeçilmezi olan estetik ve fonksiyonel ikilem/birliktelik birbirine zıt kavramlar gibi görünse de, aslında birbirini destekleyen ve birbiriyle iç içe var olan iki olgudur.

Modernizme göre kullanıcı ihtiyaçları, çevresel etkenler, sosyal durum, kültürel yapı, gelir-gider dengesi ve bu listeye eklenebilecek onlarca faktör gibi günlük hayatı doğrudan etkileyen her olgu, akılcı tasarımın vazgeçilmezidir ve mutlaka değerlendirmeye alınması gerekmektedir.

Modernizmin, eleştirilen yanları da vardır. Tasarım kurallarının ve standardize edilmiş modern felsefenin, genele hitap eden doğruların, modernizm adı altında herkes için doğru kabul edilmesi olarak düşünürsek, bireysel olarak genellemenin içinde kalmak kişisel ihtiyaçların göz ardı edilmesi demek de olabilir. Modernizmde genel doğrular kitaplaşmış ve herkes için doğru kabul edilmiştir. Bu süreçte tasarımcı bu kuralları içselleştirmiş olsa da, farklı olanın arayışı içinden hiç çıkmamıştır. Bu rasyonalite kendisini sadece mekân tasarımında değil, insan ilişkileri ve yaşam biçimlerinde de göstermiştir. Tek tipleşen metropol insanı dünyanın her metropolünde benzer yapılarda, benzer yaşam biçimlerinde, benzer sorunlar ile yüzleşmek zorunda kalmıştır.

Rönesans, Sanayi Devrimi gibi çağları ve sadece o günün değil geleceğin kitlelerini de etkileyen sorgulama dönemlerinin ve sonrasında oluşan akımların, 1800'lerin sonu 1900'lerin başında moderniteye evrilmesi, insan özünün önemini her anlamda tartışmaya açmıştır. Günümüzde modernizm üzerine birçok akım gelmiş gibi görünse de hepsi modernitenin alt başlıkları olmaktan öteye gidememiştir. Modernizmin tanımına bakılırsa, bu daha iyi anlaşılabilir. Akılcılık, işlevcilik, bazı düşünürlere göre ise daha genel anlamda eski olmayan her yeni şey moderndir. 1600'lerde Hıristiyan olanlar modern diye algılanmaktadır. (Heynen, 1999) Sonrasında ise yeni olan her şeye modern denmeye başlanmıştır. Günümüzde bile hala modernin halk arasındaki yaygın kullanımı, yeni fikirlere açık olan insan şeklindedir. Mimaride modernizm ise insan ölçeğini ve ihtiyaçlarını gözetenek, süslemeden uzak, estetik değerlerin kendisi ve çevresi ile ilişkisinden (oranından) beslenmektedir. Daha önce de belirtildiği gibi, modern kavramının 1950'lerden sonra yerini postmodernizm ile başlayarak farklı akımlara bıraktığı söylene de, özünde her yeni algı moderne göre veya modern ile birlikte anılmıştır. Omurgada hep modern kavramı vardır ve diğer başlıklar, akımlar hep modernizmin alt başlıkları olarak algılanmıştır.

Postmodernizm gibi modern sonrası devam eden akımlarda bu konular sürekli tartışılmaktadır. Bu kavramlar, moderniteye karşı çıkan olumsuz eleştiriler değil farkındalık belirleyicisi olarak düşünülebilir. Modern yaklaşımın çıkışı, dönem

yapılarının insandan gitgide uzaklaşması ve sosyal, kültürel, ekonomik ve teknik anlamda akılcı-rasyonelliğini kaybetmeye başlamasından kaynaklanmıştır. Bu bağlamda, günün koşulları ve global düzenin geldiği noktalar da irdelenerek eleştirmek yerine anlamaya çalışmak daha doğru bir yaklaşımdır.

Bu yeni, modern yaklaşımı anlamak ve içselleştirmek, neredeyse 100 yıllık bir zaman almıştır. Modern sonrası mı, yoksa modernin devamı mı sorusu, hala tartışılmakta olan önemli bir konudur.

Postmodern yaklaşım, moderniteyi “doğru ama sıkıcı” olarak nitelendirmiş ve yerine daha özgün olabilecek, bireylere ait çözümler üreterek karşılık vermiştir. İnsanlar gerçek olandan, rasyonel ve akılcı olandan sıkılmış da olabilirler. Yeni arayışların temel nedeni, aynılaştırma durumudur.

Her yeni düşünsel akım bir önceki akımdan etkilenerek kendisinden bir sonraki akımı etkilemektedir. Murat Sevinç, “*Postmodernizm ve Kent*” makalesinde,

“Postmodernizmin, modernizmin bütünselliğine karşı çıkan, parçalanmayı, farklılaşmayı, eskiye dönüşü ve bu şekilde geçmişle bağları güçlendirmeyi savunan ancak bu sınırsız farklılık ve özgürlük savunusunu formüle etmeyen ya da edemeyen bir düşünce akımı olduğunu söyleyebiliriz. Postmodernistler, modernizmin insanı tektipleştirdiğini, yığınları buhrana ittiğini söylemekte, demokrasiyi ve özgürlüğü savunmakta, buna ulaşmada farklılıkları teşvik etmektedir.” (Murat Sevinç | *Birikim*, Sayı: 124 - Ağustos 1999) demiştir.

Ancak Sevinç’e göre postmodernizm bir düşünce yapısı olmaktan öteye geçemeyerek, fikirlerin altını doldurmakta ve ortaya koyduğu soruların cevaplarını vermekte yetersiz kalmaktadır.

Modernizm ve postmodernizm konusu detaylı incelenebilir ancak bu tezde metropol yaşantısı içerisindeki belirleyici akımlar oldukları düşüncesiyle bu konulara tez içerisinde belli bölümlerde değinilmektedir.

2.6. BİREYCİLİK

Bireycilik, bireyin özgürlüğüne büyük ağırlık veren ve genellikle “*kendine yeterli*”, “*kendi kendisini yönlendiren*”, görece özgür bireyi ya da benliği vurgulayan siyaset ve toplum felsefesidir. Her şeyden önce insanlığın toplumsal birliklerden değil, bireylerden oluştuğu düşüncesine dayanmaktadır. Ancak bireyciliğin, bireysellikten ayrıldığı önemli bir ayırım vardır. O da bireycilikte her bireyin, diğer bireylerin özgürlüklerini de kendisinininkine kadar önemsemesi ve içselleştirmesi kavramıdır. Bireyciler hem özgün birey hem de düzenli bir topluma inanmaktadırlar. Birlikte çeşitlenerek tek olabilmeyi amaçlarlar. Bunu mekândan örnekler ile açıklamak gerekirse, giriş holü ile ıslak hacim (wc) arasında bir bağ vardır ve birbirleri ile dayanışma içerisinde var olmaktadır. Her ikisini de özgün bireyler olarak düşünürsek fonksiyonları, amaçları ve ihtiyaçları tamamen farklıdır. Ancak tek bir yapının içerisinde tamamen bağımsız olarak var olabilmektedirler. Alışveriş merkezlerindeki dükkanları da buna bir örnek teşkil edebilir. Yine her biri özgün birer birey olarak ele alındığında, ne zaman ki ortak kullanım alanı ile birleşirler (vitrinler) o zaman bir sınırlama gelmektedir. Tabela boyutları içerisinde kalmak koşulu ile her renk, doku vb. logo yapılabilir. Kendi içlerinde özgürlükleri sınırsız olsa da bütünün kuralları uygun şekilde davranırlar. Toplumdaki insanlar da bu şekilde yaşayabilirler. İçlerinde istedikleri kadar özgün ve özgür ancak toplumdaki diğer özgün bireyler ile bütünlük içerisinde... Nasıl AVM içerisindeki her dükkan koridora kadar taşmazsa veya bir dükkan sahibi diğer dükkanın içerisine girip burayı yeşil yap diyemezse, bireyciler de yaşarken birey özgürlüklerine başka bireylerin alanını işgal etmedikleri sürece karışmamaktadırlar.

Bu tezin omurgalarından birincisi “bireycilik” yaklaşımıdır. Simmel’in metropol insanı tanımını hatırlayarak duyguları ile değil, akli ile hareket eden insan olgusu ve yaşam biçimlerini anlamak önemlidir. Metropoller, paylaşımların sınırlı ve kontrollü olduğu, sosyalleşme sırasında dikkatli ve tedirgin bireyleri, kendisini ve kendi gibi düşünen diğerlerini yakınında tutarak ancak birey özgürlüklerinden ödün vermeden yaşayan bir bireyler bütünü olarak değerlendirilebilir. Veya başka bir deyişle metropol insanları için her biri bağımsız, özgür ve özgün

olmaya çalışan bireyler toplamı ve kurallar ile tanımlanmış sınırlı yaşam biçimlerinden oluşan insan topluluğu da denilebilir.

2.7. POST-GERÇEKLİK

2016 yılında Oxford Sözlüğü tarafından yılın kelimesi seçilen post-truth kavramı, yine Oxford Sözlüğü tarafından “Nesnel gerçekliklerin kamuoyunu şekillendirmede duygusal ve kişisel görüşlerden daha az etkili olması” şeklinde tanımlanmaktadır. (www.oxforddictionaries.com) Türkçe’ye ise “post-gerçeklik” olarak çevrilmiştir.

Bu kavram ilk olarak 1992 yılında Steve Tesich adlı oyun yazarı tarafından Körfez Savaşı ile ilgili olarak kullanıldıysa da, post-gerçeklik kavramının en doğru anlatımı George Orwell’in 1948 yılında yayımlanan ve distopik bir dünyayı betimleyen 1984 romanındadır. Distopik ve tamamen hayal ürünü bir geleceği betimleyen bu roman, günümüzün gerçekliği haline gelmiş ve hatta 2016 yılındaki ABD başkanlık seçimleriyle birlikte yeniden konuşulmaya başlamıştır. Nesnel gerçekler yerine tamamen duygusal ve kişisel görüşlerin tercih edildiği, manipülasyon, dejenerasyon, yalan ve demagoji üzerine kurulmuş bir gerçekliğin toplumları önüne katıp sürüklemesini gözler önüne seren şey artık distopik bir roman değil, günümüzün asıl gerçekliğidir. Tüm iletişim kanalları ve sosyal medya buna hizmet eder hale gelmiştir. Bir şeyin sonuna gelindiğini anlatan ‘post’ ön eki, bu sözcük dizisinde de nesnel gerçekliğin sonunu ifade eder.

Değişen zamanla beraber, algı yönetimiyle neyin gerçek, neyin sahte olduğu arasındaki çizgi de gittikçe incelmektedir. Çoğunluğun bildiği, yaygın olanın gerçek kabul edildiği bir iletişim toplumunda, çoğunluğun kullandığı iletişim mecralarının tek bir yerden yönetilmesi bakış açılarını tamamen bir kısır döngüye sokmaktadır. Tek bir yalan haber herkesi ve her yeri dolaşmakta, herkes bildiği, gördüğü için, herkesin bildiği yaygın haber “gerçek” kabul edilmektedir.

Bu sadece haber, bilgi ve iletişim alanında değil toplumun da ötesinde bireylerin arzularını, zevklerini, hayallerini yönlendirir hale gelmektedir. Sadece bunları değil bireylerin ve toplumun politik görüşlerini, ahlak kavramını, vicdanını ve düşüncelerini de yönlendirmiştir. Tıpkı Orwell'in 1984'ünde anlatıldığı gibi yeni gerçekliği içinde, geçmişine dönüp bakan kişi, geçmişinin de gerçekliğini post-gerçeklik filtresiyle görmektedir. Öyle ki birey ne istediğine veya toplumdan ayrılmak için ne istemediğine post-gerçeklik dünyasının akışına göre karar verir olmuştur fakat kendi özünü ve gerçekliğini yitirdiğinden bir türlü tatmin olamaz. Bireylerin özlerinden uzaklaştığı toplumlar da maddi-manevi sürekli tüketen ve doymayan bir topluluğa dönüşmektedirler. Dahası post-gerçeklik, gerçeklik gibi sabit, kalıcı ve tek değildir. Post-gerçekliği yaratan, ortaya atan veya manipülasyonla değiştiren her kimse, istediği gibi değiştirmekte, güç el değiştirdiğinde sözde gerçekler de sürekli değişmekte ve birey düşünmeyi, sorgulamayı unuttuğu için yeni gerçeğe hemen adapte olmaktadır.

Tasarımcılar için bu konuya ayrı bir başlık açılması gerekmektedir. Özellikle iç mekân tasarımı, yoktan tasarlanan ve tamamen manipülasyona açık bir mecradır ve kullanıcıları yönlendirmede çok etkilidir. Günümüz tartışmaları içerisinde vaatler ile sunulmuş ve kontrol altında tutulan sanal (yaratılmış) gerçeklikler, gerçek diye adlandırdığımız olgunun üzerinde yerini almıştır. Dolayısıyla bu tezin ana omurgalarından ikincisi de "post-gerçeklik" olgusudur.

3. BÖLÜM – TARİHSEL BAKIŞ

3.1. METROPOLLERİN OLUŞUMU VE TARİHİ

Anımsanacağı üzere birinci bölümde, çeşitli düşünürlerin gelecek senaryolarına ilişkin düşüncelerinden kısaca bahsedilmekteydi. Detayda incelendiğinde, bu senaryoların başlıca sahnelerinin, genellikle metropoller olduğu görülmektedir. Luis Bettencourt ve Geoffrey West'in "*Şehir Hayatına Dair Birleşik bir Teori*" (Bettencourt, West, 2010) başlıklı makalesi de, istatistiki olarak tüm metropollerin benzer özellikler taşıdığını ortaya koymaktadır.

Metropollerin oluşum tarihçesine bakabilmek için önce mekânların gelişimine kısaca değinmek gerekir. İlk çağlardan günümüze insanların barınma ihtiyacını karşılamak amacıyla yapılar ve içlerinde ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla mekânlar yaptıkları bilinen bir gerçektir. Mimari açıdan "yapı", hep tartışılan, geliştirilen bir olgudur ancak, iç mekân tasarımı bağlamında global düzeyde metropol yaşantısı ve mekânlar üzerine ilgili araştırmaların yoğunlukla 1900'lerden sonra yapıldığı görülmektedir. Sanayi Devrimi sonrasında teknolojik gelişmeler ile birlikte üretimin artması nedeniyle şehirlere göç, kontrol edilemez şekilde artış göstermektedir. Farklı kültürlerden, ekonomik yapılardan, dillerden, dinlerden, ırklardan insanlar üretime ve dolayısıyla tüketime daha yakın olabilmek için daha "gelişmiş" şehirlere göç etmiştir. (Es, Ateş, 2010, Sf. 206-209) Bunun sonucunda şehirler metropollere dönüşmüş ve metropollerde farklı problemler, farklı ihtiyaçlar doğmuştur. Bu ihtiyaçlar çok çeşitli ve değişkendir. İnsan yaşantısı değiştikçe, yaşadığı mekânlar da değişmiştir ve değişmeye devam etmektedir. Bu değişimi etkileyen en önemli faktörlerden birisi de fabrikaların oluşmasıyla işçi sınıfının oluşması denilebilir. Fabrikalardaki üretim doğal olanın ötesinde çoğaltılarak ve tek tipleşerek devam ederken işçi sınıfı da çoğalarak tek tipleşmeye doğru ilerlemektedir. Doğal, döngüsel üretimden kopup yapay bir üretime geçilerek farklı beklentiler tetiklenmiştir.

1902 yılında modern kentler üzerine Dresden’de düzenlenen bir sergiye ait konferans serisinde, Georg Simmel’den, metropol yaşantısı içinde entelektüel öznelerin rolü üzerine bir konuşma yapması istendiğinde, talep edilen temayı tam tersine çevirmiş ve asıl metropolün her birimizin zihinsel hayatı üzerine ne tür etkilerde bulunduğunu inceleyen bir konuşma yapmış ve bu konuşma “Metropol Afektleri ve Hayatın Akışı” adıyla makale olarak yayınlanmıştır. (*Simmel, Metropolis and Mental Life, 1903 / Metropol Afektleri ve Hayatın Akışı, 1902*)

Georg Simmel, metropol yaşantısını ve bu yaşantı içerisindeki insanların ihtiyaçlarını, sosyolojik ve felsefi anlamda ele almakta; tüm dünya metropollerinin ve yaşayan insanların benzer şekilde evrildiğini öne sürmekte; metropol insanını kültüründen, dilinden, dininden bağımsız bir “metropol insanı” olarak tanımlamaktadır. Metropoller, farklı ülkelerde, farklı din, dil, ırk, kültür yapılarıyla birbirinde bağımsız görünüyorsa da, ona göre,

“Modern yaşamın en derin problemleri, bireyin, ezici sosyal güçler, tarihsel miras, dış kültür ve yaşam tekniği karşısında varlığının özerkliğini ve bireyselliklerini koruma iddiasından kaynaklanmaktadır.” (Simmel, 1903, s.12).

Matthew Wilsey ise “Metropol Afektleri ve Hayatın Akışı” makalesi incelendiğinde, Simmel’in metropoller hakkındaki konuşmalarında öne çıkan başlıca noktaları derleyerek; metropol insanını diğer insanlardan ayıran, sürekli değişen çevresel faktörlere karşı mantık ve akılla hareket eden korumacı bir uzuv olarak tanımlamaktadır. Bu sayede, çevresel faktörlerden en az düzeyde etkilenecek var olmaya çalışan metropol insanları, duygusal/duygusal faktörlere kendilerini kapatarak dış dünyadan korunmaya çalışmaktadırlar. Bu durum, iç dünyaya ilişkin bir takım değişiklikleri beraberinde getirmekte; bunu dengelemek amacıyla bireyselleşen insanlar, farklı beklentilere ve ihtiyaçlara sahip olmaktadır.

Türkçe yayınlara bakıldığında, Özlem Berber'in "Metropol Mimarlık Ve Yerleşme Sorunu" tezinde metropoller hakkındaki şu ifadeleri dikkat çekmektedir:

"Antik dünyada metropolis, kent kolonileri içinde politik, kültürel ve ekonomik anlamda başı çeken ve onlar üzerinde çeşitli biçimlerde erk sahibi olan ana-kentti. Modern dünyada ise metropol bir 'büyük kent' kategorisidir. Kentsel bir yığılmanın merkezinde ve belli bir coğrafyada kentler arası sıralamada ilk sırada olmaktadır. Metropolün etkisi ve bağlantıları kendi yerelliğinin hatta ülkesinin sınırlarını aşar. Bir ülke ya da bölge için ekonomik, politik ve kültürel açıdan çok önemli bir merkez ve uluslararası bağlantılar açısından da bir kesişim noktası olan büyük kentler metropol; başka kentleri de kapsayan etki alanları da metropoliten alan olarak tanımlanır." (Berber, 2010).

Yine, Tuzcuoğlu'na göre, metropol olgusu, sanayi devriminden sonra ortaya çıkmış bir kavramdır. Kentsel gelişme sürecinde sanayi devrimiyle birlikte

"sanayi öncesi kent"ten "sanayi kentlerine" geçiş olmuştur. Kentsel evrim süreci içerisinde bazı kentler nitelik ve nicelik yönünden kendilerini geliştirerek metropol niteliği kazanmışlardır. Bir kentin metropol niteliği kazanma süreci metropolitenleşme (metropolleşme) olarak adlandırılmaktadır." (Tuzcuoğlu, 2002)

3.2. MODERN DÜNYA VE METROPOLLER

"İşin doğası gereği, insanlar arasındaki bütün ilişkiler birbirleri hakkında bir şeyler bildikleri ön koşuluna dayanır." (Simmel, 2016, s. 5)

Metropolleri ve modern dünya yaşantısını iki ana başlık altında tanımlamak yerinde olacaktır. Bunlar, genel-kamusal ve özel-özel yaşam ve bu yaşantılara hizmet eden faktörler olarak kategorize edilebilmektedir. Modern yaşam denilince aklımıza yeniliklere açık olma, günü takip edebilme kaygısı gelmektedir. Tezin içeriğinde modern tanımından uzaklaşmadan modern dünya

anlayışı değerlendirilmektedir. Modern tanımında akılcılıktan, her şeyin genele göre standardize edildiği ve bunun dışına çıkıldığında rahatsızlık uyandıran bir bakış açısından bahsedilmektedir. Oysa ki metropol yaşantısı, modern bakış açısıyla her şeye açık olmakla birlikte kuralların net konulduğu ve uygulandığı alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bir zorunluluk haline gelmiştir. Tasarım konusu da bunun bir parçasıdır. Metropollerde yenilikçi bakış açıları ile birlikte bir kurallar silsilesi içerisinde tasarım yapmak gerekmektedir. Bu kurallar bütüne hizmet etmekte ve bütünü korumaktadır. Ancak özgünlüğe açılan kapıları aralamak tasarımcının kontrolünde gibi gözükse de, katı kurallara bağlılık ve çoklu bilgi paylaşımı nedeniyle biraz sınırlı kalmaktadır. Dolayısıyla yapıyı dış ve iç olarak ele alırsak her iki alanın kuralları birbirinden ayrılmıştır.

Metropollerdeki içe dönük modern dünyanın getirdiği tasarım anlayışından bahsedildiğinden “iç” alanı genel ve özel olarak ayırarak tartışmak daha doğru olacaktır. Bu bağlamda modern öncesine dönüldüğünde özel ve genel mekânlar net bir ayırım gösterirken, günümüz modern yaşantısında özel ve genel mekânların birbirine bağlandığını gözlemlenmektedir. Çok eski dönemlerden başlayan “iç” ve “dış” mekân ayrımı, “özel-öznel”/“genel-kamusal” karşıtlığını/birlikteliğini ortaya koymaktadır. Bu temel karşıtlık/birliktelik, ilk insandan günümüze kadar çeşitlenerek gelmiştir. Gerçek anlamda bir değişiklik gösterdiği söylenememekle birlikte, o kadar çeşitli şekillerde kendisini göstermiştir ki, sırf bu bağlamda pek çok bilim dalı yoğun bir şekilde çalışmaktadır. Mimarlık, mühendislik, şehircilik gibi “nasıl?” sorusu ile ilgilenen bilim dalları ile sosyoloji, antropoloji, felsefe gibi “neden?” sorusu ile ilgilenen bilim dalları, ortaklaşa çalışmalar yapmaktadırlar. İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, bu iki sorunun arasında kalan; hem “neden?” hem de “nasıl?”ı tartışan, önemli bir bilim dalı olma yolundadır.

Günümüzde “iç” ve “dış” olgusu, barınma/korunma ve besin bulma bağlamından tamamen farklı gibi gözükse de, özünde pek değişmemiştir. Ancak içerideki ve dışarıdaki yaşantımız değiştikçe, ihtiyaçlarımız da bağlantılı bir biçimde etkilenmektedir. Özellikle Sanayi Devrimi sonrası, metropollerde yaşayan

insanların ihtiyaçlarındaki deęişim çok hızlıdır. Her geçen gün artan tüketim, üretimi tetikleyerek bir döngü oluşturmaktadır. Bu durum, yaşadığımız mekânlarla yaşantıların da tüketilmesine ve sürekli yenilenen; deęişen mekânların oluşmasına sebep olmaktadır.

İnsanların toplu halde yaşamaları, ilk çağlardaki avcı-toplayıcı toplumlardan günümüze kadar uzanan, uzun bir zaman dilimini içermektedir. Bu zaman dilimi içerisinde insanlar toprak verimlilięi, coęrafi konumları, iklim şartları gibi birçok etken nedeniyle çeşitli yaşam alanları oluşturmuşlardır. Oluşturdukları yaşam alanlarını korumak ve kendi alanlarını tanımlamak amacıyla sınırlar çizmiş ve birçok bağımsız alandan oluşan ancak birlikte kendi koydukları kurallar ile yaşayan kentler ortaya çıkmıştır. İnsanların ihtiyaçları kentleri, kentlerin ihtiyaçları insanları şekillendirmiştir. Özellikle 19. yüzyıl itibariyle sanayileşmenin kentleşmeye katkısı arttıkça, kentler köylere göre nüfus yoğunluğu bakımından daha hızlı büyümüştür. Nüfus arttıkça, bazı kentler büyüyerek metropollere evrilmiştir.

Nüfus artışı, birçok yeni ihtiyacı da beraberinde getirmektedir. Avcı-toplayıcı dönemden günümüze, özellikle 20. yüzyılda teknolojinin de etkisiyle hızla deęişen insan, çevresini de ihtiyaçları doğrultusunda deęiştirmektedir. Aslında temel ihtiyaçlarda pek bir deęişim olmazken, yaratılmış ihtiyaçlar her geçen gün artmaktadır. Güvenlik ve barınma ihtiyacı insan gelişiminde hep önemli olmuştur. Ancak günümüzde bununla beraber telefonumuzu veya bilgisayarımızı şarj etme ihtiyacı en az barınma kadar önemlidir.

18. ve 19. yüzyıllarda başlayan ve hala hızla devam eden Sanayi ve Endüstri Devrimi ile gelişen teknolojik çeşitlilik, metropollerdeki yaşantımızı hızlandırmaktadır. Seri üretimin artması, seri tüketimi de arttırmaktadır. Seri tüketimin artması üretimin çeşitlenme zorunluluęunu da getirmiştir. Birey her şeyi tüketemez, ancak her şeyi tüketebileceğini hayal edip mutlu veya mutsuz olabilir. Stendhal'in "güzellik bir mutluluk vaadidir" sözünün, "tüketebileceğiniz bir güzellięe sahip olduğunuzda artık onun vaat özellięi kalmadıęından artık sizi

mutlu veya mutsuz etmeyebilir” yönünde deđiřtiđi söylenebilir. Her řeye sahip olma, yetiřme, ulařma, tüketme ihtiyacı; hızlanan yařam ve nihayet nüfusun gitgide artması, metropollerdeki toplum-insan, insan-insan iliřkisini/adaptasyonunu da giderek zorlařtırmaktadır.

Paul Virilio, Caroline Dumoucel ile yaptıđı bir röportajda “hız”ın hayata yansımalarını, eskiden kullandıđı Jaguar marka aracı ile hızlı giderken hep daha ileriye bakarak oluřabilecek tehlikeleri kestirmeye çalıřıp, “an”ı odaklanamamak örneđiyle açıklamaktadır (*Dumoucel, 2010*). Dolayısıyla hızlı gitmek demek, ulařılacak noktaya en kısa zamanda gitmeye odaklanarak kaçırdıđımız günlük algı seviyemizin de azalması demektir. Bu bağlamda hızlandırılmıř yařantılarımız için “an”ı kaybetmenin benzer bir sorun olduđu söylenebilir. Günümüzde sürekli gelecek kaygısıyla yařayan metropol insanının başlıca sorunlarından birisi de, günü yařarken mutsuz; gelecek adına kaygılı ve geçmiř adına mutlu olma çabasıdır. Post-gerçekliđi de konuya eklersek, geçmiř ve gelecek sürekli nesnel ve sahte bir gerçeklikle deđiřmekte ve yařanan an gittikçe silikleřmektedir.

Modern yařantı ve özellikle metropollerde hayatın hızlanması, beklentilerin çeřitliliđi ve aidiyet-mahremiyet ihtiyaçlarının, insanları “sanal” ortamlarda daha sosyal, “gerçek” ortamlarda daha bireysel hareket etmeye zorlamaktadır. Bu beklentiler, bireyden bařlayarak ailelere, oradan da toplumlara kadar herkesin hayatını etkilemekte ve dolayısıyla deđiřtirmektedir. Bunun tersini de söylemek mümkündür. Toplumlardaki deđiřim bireye kadar uzanmaktadır. Bireylerdeki bu hızlı deđiřim, yařadıkları mekânları ve mekânlar içerisindeki beklentilerini de deđiřtirmektedir. Özellikle metropollerde “hızlandırılmıř” hayatlar yařayan insanların hızlarını biraz da olsa kesebilecek mekânlar, onların ihtiyaçlarını karřılamak amacıyla sürekli özelleřmektedir. Bir yandan teknolojik bir yandan da “dođal” ve “sıcak” mekânlar, insanları hem fonksiyonel hem de manevi anlamda mahremiyeti korunmuř ve ait hissettirmeyi amaçlamaktadır. Özellikle iç mekân tasarımları, bu deđiřim sürecinden etkilenmektedir. İnsanı yařadıđı

mekândan ayıramayız. Bu bağlamda insanı ve değişimini anlamak için yaşadığı mekânları anlamak büyük oranda yeterlidir, zira mekân “dürüst”tür.

İhtiyaçlar değiştikçe, beklentiler ve vaatler de değişmektedir. Bireylere sunulan vaatler, bireylerin gerçekliğinin önüne geçmektedir. Teknolojik gelişmeler bilgiye ulaşmayı kolaylaştırırken bilginin kalıcılığını azaltmaktadır. Kalıcı olmayan bilgi manipülasyona açıktır. Bilgi olmadan değerlendirme yapmak, değerlendirme olmadan da fikir oluşturmak mümkün değildir. Çalışmanın başlangıcında, insanların evrilirken yaşam alanlarının da onların ihtiyaçları doğrultusunda evrilmekte ve şekillenmekte olduğu belirtilmişti. Metropollerdeki insan çeşitliliğinin artması, yaşam alanlarını da doğrudan etkilemektedir. Öte yandan, gelişen teknolojik çözümler de ihtiyaçları karşılamak amacıyla, olanca hızıyla çeşitlenmekte, insan gelişiminin önüne dahi geçebilmektedir. Michio Kaku'nun “*Geleceğin Fiziği*” kitabında bahsettiği 2100 yılı öngörülerine göre, bugün ihtiyaç duyduğumuz bir çok şeye gelecekte ihtiyacımız olmayacak, bugün geçerli olan onlarca meslek yerini dijital meslektaşlarına bırakacaktır. Bu, kaçınılmaz bir ilerleme olarak yorumlanabilir. Bu ilerleme, kendisini elbette iletişimde, ulaşım da vb. olduğu kadar yapım teknikleri ve imalat süreçleri gibi yapı ile ilgili konularda da göstermektedir.

Şu halde, teknolojinin mekân tasarımı üzerindeki etkisinden bahsetmek gerekmektedir. Yaşam alanları genel anlamda oluşturulurken, gerekli mekânlar tanımlanarak, konut, iş yeri, alışveriş mekânları vb. gibi bireyler için özelleşmiş alanlar düşünülmüştür. Her insanın olduğu gibi, her mekânın da kendine özgü ihtiyaçları vardır ve her noktada tasarıma, dolayısıyla tasarımcıya ihtiyaç duymaktadır. Globalleşen dünyanın tanımlı yaşam alanları çok amaçlı alanlara evrilmekte ve bir mekâna birden fazla fonksiyon eklenmektedir. İşyerlerinde uyumak, yatak odasında çalışmak ve oturduğumuz yerden alışveriş yapmak örnek olarak gösterilebilir. Bu konu detaylı olarak 5. bölümde tartışılacaktır.

Bu durum, akla Őu soruları getirmektedir: Kuralların yeniden yazıldıđı metropollerde, yaŐam ne yne evrilmektedir? Bu evriliŐin meknları nasıl olacaktır?

Bu soruların cevabı, bir ok disiplini dođrudan ilgilendirmektedir: Ekonomi, siyaset, sosyoloji, antropoloji, felsefe vb. sosyal bilimlerin yanı sıra elektrik, meknik, endstri, fizik, kimya gibi fen bilimleri veya mhendislik ve birok baŐka disiplin rnek olarak dŐnlebilir. Ancak bu tezde metropollerdeki mekn tasarımııı ilgilendiren fikirler zerinde durulduđundan sosyal, felsefi ve teknolojik geliŐimler ele alınmaktadır.

İnsandaki evrim ve meknlardaki deđiŐim, en belirgin Őekilde - farklı cođrafyalarda da olsa tm diđer yerleŐim yerlerinden g alan - farklılıkları bir arada bulunduran metropollerde kendisini gstermektedir. Metropollerdeki bu deđiŐimin etkisi bir Őekilde diđer Őehirlere, kylere ve mahallelere kadar yayılmaktadır. Simmel'in, tm metropollerin benzer Őekillerde evrildiđi ynndeki dŐncesi, daha nce dile getirilmiŐti. Farklı kltrler, diller, dinler olsa da, insanlar ve Őehirlerdeki yansımalar, byk benzerlik taŐımaktadır. Teknolojik, ekonomik, sosyal vb. geliŐmelerin kresel boyutta ele alınabilmesi ve toplumların birbirlerinin yaŐantılarından etkilenmeleri bu farklılıkları ortadan kaldırmaktadır. Bu benzerleŐme, yapılarda da kendisini gstermektedir. Metropollerde, benzer yapıların farklı cođrafyalarda da olabileceđi grlmektedir. New York'ta yaŐayan bir kimse, Tokyo'ya veya İstanbul'a gittiđinde farklı bir dil, din ve kltr olsa dahi kahve imek iin girdiđi bir zincir kafede veya kaldıđı bir zincir otelde, kendisini evinde gibi, oraya ait gibi hissetmektedir. Kendi toplumunda yaŐadıđı sorunlara benzer sıkıntılarla da karŐılaŐması mmkndr. O halde, mimarlık srelerinin gelecekteki Őeklini belirleyecek unsurların, aŐađıdaki baŐlıklarda belirleneceđi ngrs, deyim yerindeyse "kaınılmaz"dır.

20. ve 21. yzyıl modern dnemin etkisi, yeni dnya dzenini bir ok farklı bakıŐ aısıyla sorgulamaktadır. Metropoller bu bađlamda nemli bir yer tutmakta ve

günümüz yaşam biçimlerini etkileyen tüm öncü ve deneysel hareketler buralarda kendisini göstermektedir. Modern yaşam, yenilikçi olduğu kadar belli sınırlamaları da beraberinde getirdiğinden sürekli yeninin peşinde koşarken eskiye de özlem duyulmaktadır. Bu ikilem hayatımızın her noktasında bizimle beraber olmaktadır. Her yeni akım eskiye tepkidir ve bağlamda tartışılmaya açıktır.

Kodalak, Simmel'in "Metropol Afektleri ve Hayatın Akışı" makalesindeki metropol insanının nelerden etkilendiğini anlatmaktadır. Metropollerde yaşayan insanların birbirlerinden etkileştiğinin ve Metropolün afektif kabiliyeti —yani eşzamanlı olarak çevresini etkileme ve çevresinden etkilenme kabiliyeti— olmayan, donuk, pasif, edilgen hiçbir bileşeni olmadığından bahsetmektedir:

"Metropol tüm bileşenleri farklı yeğlilik seviyelerinde aktif ve afektif olan dinamik bir kompozisyon, kendisini sürekli yenileyen bir güç sahası, hayatın akışını bir yandan hasat ederken öte yandan bu akışa boyuna yeni yaşantı kipleri imal eden değişken, öngörülemeyen ve ucu açık bir süreç." (Kodalak, 2016)

Simmel, Metropol tipi bir bireyselliğin oluştuğunu ve bu oluşumun iç ve dış uyarıcıların sebep olduğu hızlı ve kesintisiz değişimlerden kaynaklandığını vurgulamaktadır:

"Önce, kentin afektif uyarıcıları insanın bedenine sapanıyor; bu metropoliten afektlerin kayıt altına alınma ve içe doğru bükülme süreci (implicatio). Sonra, bu kaydedilen etkiler arasındaki farklılıkların yarattığı uyarılar bireyin o anda kendi etkileşim kapasitesiyle çevresinde mümkün gözüken etkileşim potansiyelleri arasındaki ilişkiyi kurmasına ve yeni etkinliklerde bulunmasına olanak sağlıyor; bu afektlerin o anın süzgecinden geçerek yeni bağlantıların oluşumu ve çaprazına bükülme süreci (complicatio). Son olarak, o anın süzgecinden geçen bu afektler, metropole başkalaşmış yeni vektörler olarak"

geri saçıllıyorlar; bu da afektlerin hayatın akışına geri dönüşü ve dışa doğru bükülme süreci (explicatio).” (Kodalak, 2016)

Simmel'e göre bıkkınlık, bu adaptasyon sürecinde aynı hıza ulaşamayan bir çok metropol insanı için kaçınılmaz bir duygu olarak tanımlanmaktadır. Belli bir dozda var olan değişken çeşitliliği, insanları, olan olaylara tepkisiz hale getirmektedir. Dolayısıyla insanlar başlarına gelen her yeni duruma bu bıkkınlık filtresinden bakarak müdahale etmektedir.

“Marx'ın ekonomik altyapı kültürel üstyapıyı belirler mottosundan ve Durkheim'in organik toplumsal strüktürler bireyleri üniter toplumsal organizmaya uyumlu kılar kurgusundan farklı olarak, Simmel toplumsal, ekonomik ve politik kurguların iç içe geçen güç vektörleri ve afektif akışlardan oluşma dağıtık bir şebeke olarak düşünülmesi gerektiğini ifade ediyor.” (Kodalak, 2016)

Modern dünya ve metropol yaşantısı üzerine oluşturulmuş bir çok farklı düşünce yapısı vardır. Ancak bu tezde başlıca değerlendirme post-gerçekçilik ve bireycilik olduğundan bu konuda fikir oluşturmuş başlıca düşünürlere değinilmektedir. Buradan yola çıkarak bu bölümde, metropol insanının ihtiyaçları ve değişim sürecinde karşılaştıkları ihtiyaçların tanımları yapılmaya çalışılmıştır. Özetlemek gerekirse; fiziksel değişimlerin yanı sıra algıları ve beraberindeki duyguların değişmesinin, metropol insanı üzerindeki etkisi çok belirgin olmuştur. Dolayısıyla yaratılmış mekân tasarımları, bu etkilerin araştırılması üzerine çalışmalar yapmaktadır. Bu bölüm tinsel ve kurgusal mimari başlıklarında mekân örnekleri ile detaylı tartışılmaktadır.

3.3. METROPOLLERDE BİREYCİLİK (MAHREMİYET) VE MEKÂN İLİŞKİSİ

Metropollerde bireycilik anlayışı, bireylerin kendilerini koruma iç güdülerinden kaynaklanmaktadır. Duygular ne kadar şeffaf olursa o kadar kırılmaya açıktır. Bu, mekânlar için de geçerli olmaktadır. Bireyci bakış açısı aslında mahrem

önemini vurgulamaktadır. Kendine özel olanın peşinden koşmayı gerektirir. Bunu yaparken de diğer bireylerin özeline girmemek asıl konudur.

“İnsan ilişkilerine hesaplanabilirlik ve dakiklik hakimdir. Mesafe olarak insanlar arasında bir yalnızlık söz konusu olsa da zihinsel olarak da kişiler birbirlerinden oldukça uzaktır.” (Simmel, 2009, s 319)

Bireycilik, zamanla koruma içgüdüsünden sıyrılarak yalnızlığa ve bencilliğe kadar uzanabilmektedir. Bu konulara tezin ana konusundan uzaklaşmamak için detaylı girilmeyecektir.

Bireyci bakış özellikle metropollerde kendisini göstermektedir. Sosyolog Ömer Yıldırım eşitlik ilkesine dayalı, aristokrasinin ve sınıflaşmanın aksine hareket eden bireyci eşitlik ilkesine vurgu yapmaktadır. (Yıldırım, *Felsefeye Giriş*, 2000) Bu konu metropollerde bireyci bakış açısının artmasındaki önemli bir unsuru ortaya koymaktadır. Aynı zamanda eşit haklara sahip olma çabası içerisinde var olan liberal düşünce yapısının da bir sonucudur. Modernizm ile de ilişkilenen bu düşünce yapısı, ayrışmanın akılcı ve özgün olması gerektiğinin altını çizmektedir. Birey geçmişi, ailesi, parası ile değil, birey özellikleri ile var olma çabası içerisinde. Adeta özünü, benliğini kaybetmiş bireylerin yeniden kendisini bulması eğiliminin de altını çizmektedir.

“(...) bireyin bencil, zorunlu olarak çıkarıcı ve kendi ayakları üzerinde durabilen bir varlık olduğu varsayımına dayanır.” (Heywood, 2007, s. 36)

Heywood'un bu yorumu günümüz metropol insanı tanımına ve bireycilik anlayışına bir özet niteliğindedir.

Metropollerdeki bireycilik anlayışının doğal bir sonucu olarak mekân kurguları da değişmektedir. Bireyci felsefe sonucu, kendine özgün ve birey eşitliğine hizmet eden kamusal ve özel alanlar tasarlanmaktadır.

Simmel'e göre modern hayatın sorunları bireyin toplumsal güçler, tarihsel miras ve hayatın gerçekliği karşısında kendi varoluşunun özerklik ve bireyselliğini koruma talebinden doğmaktadır. 18. yüzyılda insan devlet, din, ahlâk ve iktisattaki bütün tarihsel bağlarından kendisini kurtarma çabası içindedir. 19. yüzyılda ise insan özgürlüğün yanında hem kendisinin, hem de yaptığı işin işlevsel olarak uzmanlaşmasını talep etmiştir. Bu uzmanlaşma bütün bireyleri en yüksek derecede vazgeçilmez ve birbirine bağımlı kılmıştır.

Simmel'e göre Nietzsche bireyin gelişmesinin önündeki engelin bireyler arası mücadele olduğunu, Sosyalizm ise aynı nedenlerle her tür rekabetin bastırılması gerektiğini ileri sürmektedir. Diğer taraftan kişi, toplumsal-teknolojik bir mekânizma tarafından eşitlenmeye ve tüketilmeye direnme eğiliminde olduğundan, modernliğe özgü hayatı ve bu hayatın ürünlerini (yani kültürel beden ruhunu) konu alan bir araştırma metropol gibi yapıların hayatın bireysel ve bireyüstü içerikleri arasında kurduğu denklemi çözmek zorundadır. Kişilik kendisini dışsal güçlerin yaptığı düzenlemelere nasıl uyduracak sorusuna cevap verilmesi gerekmektedir.

Asıl konu, Rönesans, Fransız Devrimi ve Sanayi Devrimi sonrasında ortaya çıkan genel kabul görmüş tüm inançsal, kültürel, ekonomik, siyasi vb. değerlerin değişmesidir. Bu, yapı alanında da kendisini göstermektedir. Özellikle birey ve mekân ilişkisi bağlamında oldukça çeşitli ve özgün mekânlar tasarlanmaktadır. Bu yenilikçi bakış açısı, önceleri genel ve özel olarak adlandırılan tabulaşmış mekân algısının da yıkılmasına ve konvansiyonel yaklaşımın kırılarak yorumlanmasına olanak sağlamıştır. Akılcılığın ön planda olması ve birey-mekân ilişkisinin mahremiyet kaygısı ile özgünleşme bağlantısı da kurularak çok amaçlı mekânlar oluşturulmaya başlanmıştır. Yine metropol dinamikleri değerlendirildiğinde hızlı yaşama altlık oluşturan ve her yerde her işi yapabilme zorunluluğu mekân tasarımlarının vazgeçilmezi olmuştur. Mekân algısı ve ihtiyaçları sürekli değişiyor olsa da, içeride olma zorunluluğu hiç değişmemiştir. Dış olunca iç, iç olunca da dış birbirlerinden etkilenecek var olmuşlardır. İnsanlar dışa göre ayrı, içe göre ayrı bir dünya oluşturmuştur. Dış hep seçilemeyen

sınırsız, iç ise seçilen sınırlı alanlar olarak seçilmiştir. Bu da için önemini her geçen gün biraz daha arttırmış ve özellikle metropol yaşantısındaki dışın değişmeyen, değişemeyen sorunsalı, içte çözülmeye muhtaç kalmıştır. “Dış” metropollerde aynılaştırken, “iç” seçenin değişimine ayak uydurarak kısıtlı gruplar için kısıtlı alanlar ve birbirinden tamamen farklı dillere sahip mekânlar olmuştur. Bu bağlamda iç ve dış, insanların görünen ve görünmeyen yüzleri olarak da tanımlanabilmektedir.



4. BÖLÜM - ANLAM

4.1. METROPOLLERDE KAMUSAL VE ÖZEL MEKÂNLARDAKİ İNSAN-MEKÂN İLİŞKİSİ – FELSEFİ VE SOSYOLOJİK BAKIŞ

Bu bölüme Kodalak'ın metropol insanı ve mekân ilişkisini özetleyen yazısıyla başlamak uygun olacaktır.

“Etraftaki kentsel uyarıcılardan ilgimi çekenler ve yüzümü ekşitenler, insanların yürüyüş ritmi, önümden geçenler, arkamdan itenler, o anki zindeliğim veya yorgunluğum, geçmişten getirdiğim sıkıntılarım ve rahatlıklarım, birinin bana gülümsemesi, rüzgârın esiş yönü, kaldırım taşlarının orta yerinden fırlayan bir ağaç, her havaya attığım adımları bu taşlara doğru geri çeken yerçekimi, arabalar, hızları, renkleri, plakaları, tüm bu curcunayı besleyen fakat görünürde olmayan elektronik hatlar, köşedeki dükkândan yayılan kahve kokusu, kahve kokusuna karışan tiz bir lağım kokusu, yolumu kesen masalar, sandalyeler, reklam panoları, gözümün içine bakan şu köpek, köpeğin dili, beni neden cezbedtiğini anlayamadığım şu köhne bina, güneşin tepemde olması, güneşin köşesinde kıvrılan şu evsizin de tepesinde olması, yaya akışını hizaya sokan cepheler, yüzümü teğet geçen bir böcek, bağırırlar ve çağırırlar, ayakkabılarım, ayakkabımın altına yapışan sakız, öğleden sonrasının kendisine has karakteri, zihnimin iç uyarıcıları, bedenimin hormonal akışları, birine benzettiğim şu beyefendi, gidip gelen anlık duygular, kısa bir keyiflenişin akabinde üzerime çöken belli belirsiz bir sıkıntı... Metropol, afektif hayatın yeğînleşmesi.”
(Kodalak, 2016)

Buna göre kırsaldaki afektiflerin etkileri bu denli çok ve aynı anda gerçekleşmediği için, uyarıların insana etkisi daha az olmaktadır. Taşradaki monotonluktan kurtulurken, sonsuz duygu yoğunluğu içerisinde hızlı-kinetik ve alışılmadık-etolojik etkinlik ritimlerinin sınırsız olduğu bir yaşama geçiş

yapılmaktadır. Tabii bu da metropol hayatını, sürekli deęişim ve farklılaşmaya iten daha dinamik deneyimler haline getirmektedir.

Mekân ve insan ilişkisi, insan var olduğundan beri tarihsel aydınlanmada önemli bir belge niteliğindedir. Kullanılan objeler, yapım teknikleri vb. yapıya ve yaşantıya dair bilgiler, belgeler sayesinde dönemler daha doğru anlaşılmalıdır. Ancak insanın mekân algısı, mekânı oluşturan birçok etken sayesinde var olmaktadır. Bu etkenler eksiksiz bir şekilde canlandırılmadığı sürece gerçekçi algı ortamı yaratılamamaktadır. Özellikle duyularımızın tümünü kullanarak algıladığımız iç mekânlar yaşantıyı örneklemek açısından önemlidir. Bir yapının dışına insan ölçeği dışında dokunulamamakta veya yapının kokusu, sesi dışarıdan duyulamamaktadır. Ancak yapının içerisine girince anlayabildiğimiz ve mekân ile özdeşleşen koku, ses gibi duyularımıza hitap eden olgular mekânı daha da değerli kılmaktadır. Dönemi tanımlarken bize sunulandan öteye geçmek çok zordur. Tekil duyuşsal bir algı olmadan gerçekçi bir yorum yapmak da...

“19.yy’a kadar toplu taşıma olgusu olmadığı için bu döneme kadar insanlar bir saatten fazla, hiç konuşmadan, birbirlerine bakmak zorunda kalmamışlardır.” demiştir. Bunu “gözü gören ama kulağı duymayan insan, gözü görmeyen ama kulağı duyan insandan daha tedirgindir.” (Simmel, 1903)

Simmel’in yukarıda belirttiği yorumlara dayanarak aslında duyuların ilişkiler ve algılar arasındaki ilişkiye de vurguda bulunmaktadır. Mekân algısı da bu bağlamda ele alınabilmektedir. Mekân, duyular vesilesiyle algılanmaktadır. Fotoğraftan görülen bir mekân çok beğenilebilmekte ancak kokusu ve sesi olmadan o mekân sanallıktan kurtulamamaktadır. Geçmiş tartışmanın en önemli sorunlarından birisi de budur.

Bu bağlamda insan ve yaşadığı mekânlar, birbirinden bağımsız düşünülemez. Bu noktada “Yuval Noah Harari’nin, “Sapiens”: İnsan Türünün Kısa Bir Tarihi” adlı kitabında bahsettiği, Homo Sapiens’in bundan M.Ö. 70.000 ila M.Ö. 30.000

yıl öncesindeki Bilişsel Devrim'inden bahsetmekte fayda vardır. Dilin gelişimiyle sadece var olan somut gerçeğin iletişimi değil, kurgu, var olanın ötesi ve hayallerin de konuşulabildiğine dair kanıtlar, Homo Sapiens'in diğer "Homo" türlerine göre neden beyin olarak geliştiğinin kanıtlarından biri olarak gösterilmektedir. Ve işte bu noktadan itibaren barınma ve sığınma ihtiyacına, toplumsal, inançsal ve stratejik öğeler eklenmeye başlandığı gözlenmektedir. Post-gerçekliğin demagoji, yalan ve manipülasyonları da, işte bu devrimin ve evrimin geldiği en son nokta olarak görülebilir.

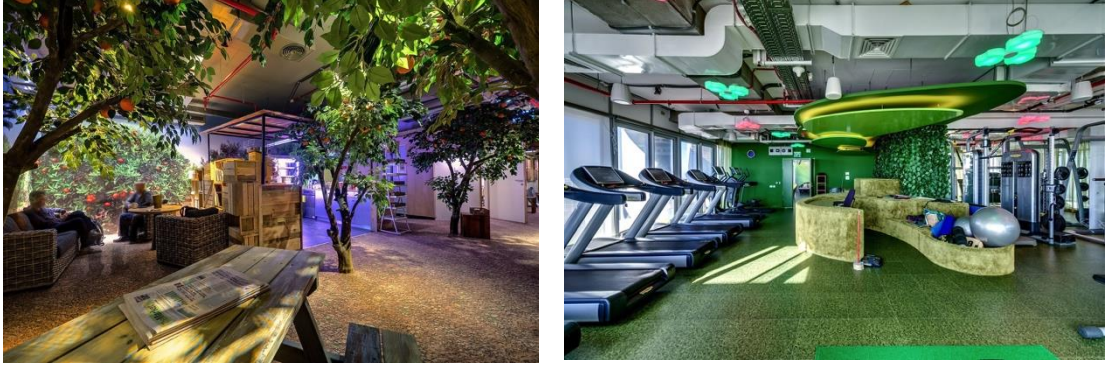
“Yaşam senaryoları” da ayrıca ele alınması gereken bir konudur. İç mekân tasarımı kullanıcıya bir yaşam alanı sunarken onu farklı bir deneyimin de içine çekmektedir. Bu deneyimler mekânı çeşitlerken kullanıcıyı da çeşitlemektedir. Mekân ve kullanıcı birbirinden etkilenip değişim yolculuğuna beraber çıkmaktadırlar. Bu yıllar boyunca benzer şekilde gelişmiştir. Mekân insanı, insan da mekânı etkilemiştir. Bilim insanları ve tarihçilere göre insanlar milyonlarca yıl boyunca mağaralarda, kovuklarda ve kaya içlerine sığınmışlardır. Aslında bir nevi hayvan topluluğu olarak düşünürsek, bireysellikten çok uzakta, toplu halde yaşamayı seçmişlerdir. Bu şekilde korunma ve hayatta kalma ihtiyaçları zaten toplum kültürünün getirdiği bir olgu olmuştur. Avcılık ve toplayıcılık geliştikçe, süreçlerde sığınılan bu bölgelerden uzaklaşmış, fakat yeniden barınma alanlarına geri dönmüşlerdir, veya öncekinin benzeri yeni barınma alanları bulmuşlardır ve/veya yapmışlardır. Bu bir anlamda, günümüzde hayatını kazanmak için işe giden ve sonra barınma ihtiyacı iç dürtüsüyle eve dönen insanların davranış biçiminin en ilkel hali olarak görülebilir. İşte tam bu noktada evin barınma ve mahremiyet mekânı olması olgusu, tezin diğer bölümlerinde de bahsi geçen ihtiyaçlar ve mekân ilişkisi konusunun tartışılmasına ve genel mekân ile özel mekân ilişkisinin değişmesine yol açmaktadır.

Özel ve genel mekân anlayışını bireyci ihtiyaçlar doğrultusunda tartışmakta fayda vardır. Bireyci beklenti, kendisine ait olan ve/veya ait hissettiği yerlere özel mekân algısı ile bakabilmektedir. Evin içerisinde bile kendisini ait hissetmeyen, ancak sosyal anlamda kendisini ifade etmekte ve kimsenin

müdahale etmediği alanlarda aidiyet duygusunun ve sahiplenmenin ön plana çıktığı mekânlarda, genel bile olsa özel alan hissi oluşabilmektedir. Bu bağlamda barınma ihtiyacının özde yok olması değil, sunulan yeni ihtiyaçların tümünün karşılandığı yerin özel olması söz konusudur. Bu konuyu açmakta fayda vardır.

Yaratılmış beklentiler ve karşılanması gereken yaratılmış ihtiyaçlar söz konusu olduğunda, sunulan kendiliğinden var olmuş olmaktadır. Metropollerdeki dinamik ve sürekli değişen beklentiler, beraberinde sunulan ile doğrudan ilişki içerisindedir. Arz talep dengesi bu şekilde var olmaktadır. Ancak vaat edilen ve beklenti yaratan bir çok olguya birey, kendi maddi/manevi ulaşım gücü ile ulaşamamaktadır. Bunun bir sorun olması gerektiği düşünülürken, beraberinde belirli vaatleri karşılayan çeşitli mekânsal karşılıklar, ihtiyacını kendi imkanları ile oluşturamayan insan için cazip hale gelmekte ve tüketilmeye açık bir ortam oluşturulmaktadır. Aslında anlatılmak istenen, beklentilerin yaratılıp bekleneni bekleyene sunan ve kendi kendisini besleyen bir zincir oluşturulduğudur. Tasarım da kullanıcı ile var olduğu ve kullanıcı ihtiyaçlarını merkezde tuttuğu sürece -ki öyle olmadığı takdirde sanattan bir farkı kalmaz- bu birliktelik hiç değişmeyecektir. Burada önemli olan insan ihtiyaçlarının nasıl değiştiği veya değiştirildiğidir. Değiştiren aynı zamanda kontrol eden olunca değişen bilinçsiz ve kabullenici olmak durumunda kalmaktadır. Oysa ki, birlikte geri bildirim süreci sonucunda değişen ile değiştiren arasında ilişki kurulabilirse, sonuç daha tatmin edici olabilir.

Özel ve genel mekân olgusunun değişimi konusunda “Google ofis” yapısı iyi bir örnek olabilir. Özelleştirilmiş genel kullanımı ile özel hissettiren özgün bir genel çalışma mekânı olarak kurgulanmıştır.



Şekil 01 - 02. Archdaily, Google Tel Aviv Office / Camenzind Evolution, Photographs, Itay Sikolski

Mekân görselleri (Şekil01-02), Tel Aviv'deki Google ofis binasının içerisinde çekilmiş fotoğrafları göstermektedir. Bu fotoğraflarda bu tezi ilgilendiren asıl konu mekânın tasarım düşüncesidir. Somut donatılar veya renkler, dokular gibi kullanılan elemanlardan öte tasarlanış amacı tartışılmaktadır. Bu mekân birçok çalışanın aynı anda kullandığı genel mekân olarak oluşturulan bir ortak çalışma ofisidir. Kullanıcılar çoğunlukla ofis çalışanlarıdır. Ofis çalışanları için özellikle tasarlanmış bu alanlarda beklenti, çalışan verimliliği ve çalıştığı yer ile kuracağı aidiyet hissidir. Mekânın tasarlanış yöntemi ilgi çekicidir. “Doğallığı vurgulamak, spor aletleri koymak, ağaçtan limon toplamak, yatarak çalışmak vb.” Bu yaklaşım genel konvansiyonel ofis yaklaşımında çok farklıdır. “Tasarımcı, bu şekilde bir tasarım ile amacına ne kadar ulaşabilmiştir?” Bu konuya bu tezde yer verilmeyecektir, ancak mekân etkisi ve yarattığı his, fotoğraflarda verdiği algı itibariyle amacına ulaşmış gözükmektedir. Buna benzer birçok örnek çalışma mekânı ve ofis gösterilebilir. Ayrıca bu örnek, daha önce de bahsedilen hızlı yaşamın getirdiği, mekânların çoklu amaçlara hizmet etmesi gerekliliğini de ortaya koymaktadır.

Bu görseller üzerinden özel ve genel mekân kavramını, post-gerçekçilik ve bireycilik bakış açısıyla değerlendirmek de mümkündür. Görseldeki mekânlar, belki de gerçekte olmayan bir huzur ortamı sunarak, sanki gerçekmiş hissi uyandırmaktadır. Bireyci bakış ile de bu mekânı değerlendirmek mümkündür. Aslında sosyal anlamda birlikte çalışılabilecek mekânlar gibi gözükse de,

çalışanların birlikte değil, tekil olarak rahat edebileceği alternatifler sunarak, herkesin birey ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla tasarlanmışlardır.

4.2. FELSEFİ ANLAMDA İNSAN-MEKÂN İLİŞKİSİ

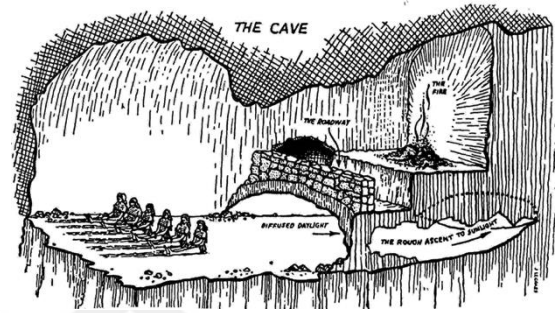
Mekân olgusunun en önemli besin kaynaklarından birisi de felsefi yaklaşımlardır. Felsefi akımlar, soyut olarak nitelendirilen düşünsel tartışmalar yaparken diğer bilim dallarını da kökten etkilemişlerdir. Teknik ve sosyolojik değişimlerin yanı sıra düşünsel gelişimlerin de insan-mekân etkileşiminde belirli bir etkisi olmuştur.

Platon, düşünce tarihinin ilk sistem filozofu olarak bilinmektedir. İsmail Tunalı, *“Tasarım Felsefesi”* kitabında Platon’un düşüncelerini şu şekilde anlatmaktadır:

“Platon iki evren olduğu düşüncesinden hareket eder. Biri içinde yaşadığımız ve duyularımızla kavradığımız görünüşler dünyası, diğeri de düşüncede var olan idealar dünyası. Asıl varlık dünyası idealar dünyasıdır; görünüşler dünyası ise ideaların varlıktan yoksun kopyasıdır. İdealar, varlığın özleri ve örnekleri, görünüşler ise bunların gölge ve kopyalarıdır. Örneğin bahçede görme algısıyla kavradığım bir ağaç, zihnimde bulunan ağaç ideasının varlıktan yoksun bir kopyasıdır. Bu nedenle ağaç bilgisi, görme duyuma değil, zihnimdeki ağaç ideasına dayanır.” (Tunalı, Tasarım Felsefesi, 2012)

Burada bahsedilen “idealar ve görünüşler” düşüncesi ile Derrida’nın yapısöküm ve “gösterge” üzerinden tanımladığı anlam ile anlamı taşıyan madde, maddenin nasıl gösterildiğine göre değişiklik göstermesi düşüncesi benzerlikler göstermektedir. Bu düşünceler günümüzde post-gerçeklik dönemin yapısal başlıkları ile de örtüşmektedir. Mekân-insan ilişkileri bağlamında mekânın, Platon’un ağaç örneğinden farkı yoktur. Nasıl algıladığımız veya Derrida’nın gösterilene değil de gösterene işaret ettiği konusu, yine mekân algısı için de geçerli sayılmaktadır.

Bu bakış açısıyla, Platon'un "Devlet" kitabında belirttiği mağara betimlemesi, idealar dünyasına olduğu kadar günümüz yaşam simülasyonlarına da iyi bir örnek oluşturabilmektedir. Aslında, farkındalık seviyemizin 2500 yıl sonra hala gelişebilir olduğunu ve ışığa, bilgiye ulaştıkça değişimin kendiliğinden geleceğini gözler önüne sermektedir. Toplumsal değişimler, bireysel değişimleri tetiklemiş ve gittikçe yalnızlaşan bireyin ihtiyaçlarını etkilemiştir.



Şekil 03 -04. Platon'un mağara alegorisi örnek görselleri

Platon mağara betimlemesinde (Şekil 03-04) vaat edilen gerçeklik, "post-gerçekçilik" yaklaşımının ilk örneklerinden birisi olarak kabul edilebilir. Sunulan ve gerçek arasındaki fark, günümüz yaklaşımında da kendisini göstermektedir.

Bu bölümde, ütopyadan bahsetmekte fayda vardır. Ütopya, yunanca utopos, olmayan mükemmel yer anlamına gelmektedir. İdeal ancak var olmayan/ulaşılamayan bir düzen kurgusundan bahsedilmektedir. Günün dinamiklerine göre sürekli değişen/evrilen bir olgu olarak ütopya, aslında yaratılmış vaatler silsilesidir. Ütopya kavramı, bu tez ile ilişkilendirildiğinde, "Günün problemlerini anlamak ve gelecek öngörülerini üzerinden ulaşılamayan vaatler sunarak, birey umutlarını dinç tutmak için yaratılmış idealler bütünü" denilebilir.

Guattari ve Deleuze bu konuda genel felsefe algısını tekrar sorgularlar. Post-yapısalcı olarak da tanımlayabileceğimiz bu düşünürler, dönemdaşları gibi, o

güne kadar doğru olarak kabul edilen tüm düşünce yapılarını tartışmışlardır. Geçmiş dogmalardan kurtularak, anda kalmanın önemini vurgulamışlardır.

“Deleuze'e göre bedenler ve olaylar her zaman şimdide (şimdiki an'da) var olurlar ve bu nedenle Deleuze bir tür oluş felsefesi geliştirmeye çalışır. Her eylem sonsuz bir oluşun parçasıdır, asla dil yoluyla belli bir özneye bağlantılandırılacak bir nitelik arz etmezler. Özne değil ama beden kavramı Deleuzecu felsefede temel öneme sahiptir. Spinoza da gerçek anlamda bedenin ne olduğunu kavramış bir düşünür olarak kabul edildiği için Deleuze tarafından hayli önemsenir.” (Erdönmez, 2014)

Bu bağlamda mekân-insan ilişkileri tartışılırken, bu düşünce yapısının önemi de göz ardı edilemez. Mekân algısı anlık, kısa süreli bir deneyimdir. Sürekli olduğu zaman ise değerini yitirmekte ve değişime ihtiyaç duymaktadır.

Paul Virilio, bu konuya biraz farklı yaklaşmaktadır. İnsancıl bakış açısıyla hayata bakmaktadır. Aslında teknolojik ilerlemelere karşı gibi gözükse de, teknolojik gelişmelerin karşısında durmanın doğru olmadığını söyler ve insanın kendi teknolojilerini kendisinin oluşturması gerektiğini savunmaktadır. Bu anlamda doğalın peşinden koşarken, teknolojik gelişmeler tarafından yönetilen değil, yöneten olmak gerektiğini öne sürmektedir. Virilio *“Hız ve Politika”* kitabında, “dromoloji” kavramını ortaya koymaktadır. Hızbilim anlamına gelen dromoloji, metropollerin kişiyi hızlı yaşamak zorunda bırakması bağlamında bu çalışmada yerini almıştır. Virilio ayrıca sanayileşme sonrasında hızın artması, arttırılmasına karşı tüketilen insan olgusundan bahsetmektedir. Dünya'nın sonunun görsel kirlilikten olacağını söyleyerek, kopyalardan ve çoğaltılmış gerçekliklerden uzak durulması gerektiğine inanmaktadır. Bir anlamda doğalı koruyan bir muhafazakardır, denilebilir. Dönem mimarlarını, bu bakış açısıyla eleştirmektedir. Binlerce mimarın benzer programlar kullanarak ürettiği yapıları ve kullandıkları programları eleştirerek, her mimarın -eğer program kullanacaksa- kendi programını geliştirmesi gerektiğini savunmaktadır. Bu anlamda mekân-insan ilişkisi bağlamında teknolojik gelişmelerin tasarımcıyı

yönlendirmesine karşı bir tutum sergilemektedir. Tasarımcının teknolojiyi yönlendirirken ve/veya yeni teknolojiler üretirken, özünden vazgeçmemesini vurgulamaktadır.

4.4. METROPOL YAŞANTISI İÇERİSİNDEKİ İNSANLARIN DOĞAL VE YAPAY İHTİYAÇLARI

Öncelikle doğal ve yapay ihtiyaçların neler olabileceği üzerinde durmak gerekmektedir. Temel anlamda doğal ihtiyaçlar daha çok fiziksel ve giderilmediği takdirde yaşamı doğrudan etkileyen, yaşamsal sonuçları kapsarken, yapay ihtiyaçlar daha çok zihinsel ve karşılanmadığı takdirde duygusal etkilerinin daha fazla olduğu sonuçları kapsamaktadır. Günümüzde yapay ihtiyaçlar o kadar ön plandadır ki yaşamın temel unsurlarından önemliymiş gibi algılanmaktadır. Buna örnek olarak, cep telefonu şarj edilmeden geçen bir gün gösterilebilir. Sonuçları ölümcül değildir ancak yaşamı doğrudan etkilemektedir.

İnsanoğlunun kendisini güvende hissetmesini belirleyici kriter olarak ortaya koyarsak, bireyler iki ayrı kategori olarak önümüze çıkmaktadır. Bu iki kategori: İlki kabullenen, güven duygusunu bir bütünün parçası olmaktan alan, önceden belirlenmiş idealler ve doğrular gibi olmak için kendisini o doğruya adayan, bunu tartışmaktan kaçınan ve kendilerini koruyan bireyler ve ikincisi de güven duygusunu bilgiden alan, düşünen, sorgulayan, araştıran, tartışan özgün ve kendisi olmak isteyen bireyler, olarak özetlenebilir.

Tasarımda da oluşan ekoller ve akımlar da bu iki başlıkta tanımlanabilir. Daha korumacı, muhafazakar olanlar ve yenilikçi olanlar. Tabii bu ikilem siyah-beyaz gibi keskin tonlar gibi dursa da içerisinde birçok gri tonu da barındırmaktadır. İnsanoğlu var olduğundan beri bu ikilem hiç değişmemiştir ve asıl ilerleme-gelişim bu ikilem arasında ortada kalanlar sayesinde olmaktadır.

Fen bilimleri, edebiyat, sanat, mühendislik gibi farklı disiplinlerin ortaya çıkması değişim sürecini hızlandırmakla birlikte, değişiminin takibini kolaylaştırmış, dönemlerinin öncü düşünürleri, değişimi anlamaya çalışarak bilgiler oluşturmuş ve bir sonraki nesile aktarmaya çalışmıştır. Anlamlandırma hep geriye doğru olmuş, günü ve yaşanan anı anlamakta güçlük çekilmiştir. Tartışmalar, hep bir önceki(ler) ile karşılaştırarak yapılmıştır. Tabii bunları yaparken de genel geçer bilgilerden yararlanmaya çalışılmıştır. Doğru bilginin değişmediğini ve genel geçer doğru olarak kabul etmenin etkileri de görmezden gelinmiştir. Her somut-gerçek veya gerçek olduğuna inanılan bilgi bir tuğla olarak görülmüş, üst üste konulmuştur. İnsan da bu bilgi duvarlarının oluşturduğu mekânlarda yaşamaya ve değişmeye devam etmiştir. Dönem dönem bu bilgi yapıları, yeni bilgiler ile yıkılmıştır. Altında kalanlar olmuştur. Yeni düşman olarak görülmüş, mekânları yok olmuştur. Bu süreçte değişmeyen belki de tek olgu mekân ihtiyacı olarak görülebilmektedir.

Zaman kavramı üzerinden ihtiyaçları tanımlarken tarihsel ilişkileri ve bilgileri değerlendirmek önemlidir. Geçmiş, günümüz ve gelecek etkileşimi çok eskilere dayanmaktadır. İnsanoğlunun, avcı-toplayıcı dönemden yerleşik düzene geçtiğinden beri gelecek kaygısı, merakı ve öngörüler olmuştur. Denemeyanılmalar birçok neslin ve türün sonunu getirse de, insanoğlu (Homo Sapiens) hep ayakta kalmayı başarmıştır. Kolektif bir farkındalık ortamı yaratılmıştır. Farklı kültürler, inançlar, diller, iklimler sürekli olarak değişiklik gösterse de, doğal ihtiyaçlar pek değişmemiştir. Bununla birlikte insan değiştikçe ve sosyalleştikçe, yeni ve yaratılmış ihtiyaçlar ortaya çıkmıştır. Bu ihtiyaçlar doğal ihtiyaçlara ek olarak hayatı kolaylaştırmak amacıyla kendisini gösterirken, bir yandan da bir o kadar zorlaştırmıştır. Bu bağlamda doğal ihtiyaçları ortaya koyup, günümüz yaratılmış ihtiyaçlarını analiz ederek, gelecekte oluşabilecek yeni ihtiyaçları öngörmek her bilim dalının öncelikli meselesi olmaktadır. Amaç, oluşabilecek sorunlardan önceden haberdar olarak, onlardan korunabilmektir. Bunu örneklemek gerekirse, şu anda Türkiye’de ve dünyada fabrikalarda kullanılan makinelerin bozulacağını önceden öngören akıllı sistemler geliştirilmekte ve bu sistemler sayesinde üretim kesintisiz devam etmektedir.

Doğal ihtiyaçların başında, neslinin devamını sağlayabilmek amacıyla, besin bulma ve korunma/barınma ihtiyacı gelmektedir. Besin bulma eylemi “dış”arıda, barınma ihtiyacı ise “iç”eride gerçekleşmektedir. Avcı-toplayıcılar da besin bulabilmek için dışarıya çıkmış, bulduklarında içeriye dönmüşlerdir. Günümüzde ise “dış”arıya kamusal alanlarda sosyalleşip iş yapmaya, alışveriş yapmaya çıkılırken “iç”eriye eve/barınağa korunmak, dinlenmek, mahremiyet için girilmektedir.

Mekâna dair yeni söylemler aslında insanların yaşam simülasyonları üzerine yazılmış yeni mekânsal kurgulardır. Doğal ihtiyaçların yanı sıra özelleşmiş hayaller, daha bireysel ve özgün mekân karşılıklarına olanak vermektedir. Özgün olgusu, bireylerin kendilerini var oldukları çevreyle değil, özleriyle tanımladıkları bir durumdur. Kendisini, çevresiyle tanımlayan bir toplum olmaktansa, çevresini kendi kültürü, algısı ve gözlemleriyle görmeye imtina eden, özgürleşme ve bireyselleşme dürtüsüyle, kendi çevresini oluşturmak için gayret eden bireyler, asıl toplum olgusunu oluşturmaktadırlar. Bu süreçte bireylerin yaşadıkları çevreyi şekillendirirken; sosyolojik ihtiyaçları, felsefi düşünce alt yapısını ve yapım tekniklerini bilmek gerekmektedir. Teknolojik gelişmelerin de sürece dahil edilmesiyle, aslında zaman olgusunu ortadan kaldırarak, geçmiş ve gelecek arasında hayaller, algılar ve bireysel istekler ile bağlanmış mekânlar yaratılmaktadır.

Bu değerlendirmeler günümüz yapay ve doğal ihtiyaçlarını tanımlamakta yetersiz kalsa da fikir olarak ihtiyaçlarının değişmesini ve çeşitlenmesini anlatmaya çalışmaktadır. Tasarımcı bakış açısıyla kullanıcı ihtiyaçlarının farkında olmak, ihtiyacı karşılayan tasarımlar yapmak adına önemlidir. Estetik ve teknolojik olarak özgünü ararken kullanıcıyı dışarıda bırakmak doğru değildir. Tasarımı sanattan ayıran en önemli olgu da budur. Tasarımcı, tasarımının kullanıcıya hizmet etmesini ve ihtiyaçlarının karşılanmasını amaçlamaktadır.

İlk bölümlerde metropol insanının duygularından çok akli ile hareket ettiği vurgulanmıştı. İnsanın özünde duyuları ile algıladığı ve özellikle iç mekânlarda hissettiği duygular, ihtiyaçlarının karşılanması sonucunda değer kazanmaktadır. Metropol yaşantısındaki değişimden sıkça bahsedilmesinin nedeni bu değişim sürecindeki ihtiyaçları anlama kaygısıdır. Sorun analizlerinin yerinde yapılabilmesi, çözüm önerilerinin sağlığı açısından önem arz etmektedir. Fonksiyonel çözümler, estetik kaygısını da beraberinde ortaya koymalı ve dört duyuya hizmet etmelidir.

“Lefebvre’ye göre, mekân toplumsal bir üründür ve her üretim biçimi kendi mekânını da üretmektedir. Böylece, mekânın üretim sürecinde yaratılan yeni mekânlar, aynı zamanda yeni toplumsal ilişkilerin oluşmasına neden olmaktadır. Kapitalizm, mekân üretiminde, kendi temsillerini yapıları bir çevre aracılığıyla inşa etmektedir ve mekânsal pratikler bu temsiller ile toplumsal ilişkiler arasındaki etkileşim sonucunda oluşmaktadır. Lefebvre’ye göre kent planlaması ve şehircilik, kapitalizmin stratejik araçlarıdır.” (Koçak, s.223, 2008,)

Lefebvre, mekânın toplumsal değerler ve anlamlara dayalı olan ve mekânsal algı ve uygulamaları belirleyen bir toplumsal ürün olduğunu savunmaktadır. Kent mekânının bu toplumsal üretimin toplumun kendisini tekrar üretmesi açısından son derece önemli olduğunu ve farklı sosyal sistemlerde farklı biçimler aldığını belirtmektedir.

“Verili bir mekânın içerdiklerini, bir başka deyişle bu mekânı kullanan insanları, belki de o mekânın fiziksel biçimine ya da işlevine karşı durmuş insanları dikkate alan bir bilimsel çalışma alanı olmalıdır.” (Lefebvre, 1976; Alkan ve Duru: s.2-3).

Sonuç olarak Lefebvre’e göre, sosyal faaliyetler, mekân ve etkileşim birbirine bağlıdır. Sosyal etkileşim için mekân kullanılmaktadır ama bu etkileşimler aynı zamanda mekânı üretmektedirler.

Lefebvre'in kendi sözleriyle açıklamak gerekirse;

“Günümüzde üretimin analizi göstermiştir ki, şeylerin (metaların) mekânda üretiminden, mekânın kendisinin (meta olarak) üretimine geçmiş bulunuyoruz.”
(Lefebvre, 1991, s.285)

Mekân tasarımı yapılırken bazen mevcut bir yapının içerisinde, bazen de yeni bir mekân oluşumu içerisinde olunmaktadır. Metropollerde, alanlar nüfus artışı ile sınırlandırıldığı için zemin kullanımı azalmıştır. Bu nedenle hacim olgusu daha da değerli hale gelmiştir. İhtiyaçların da artmasıyla, mekânı zemin ile sınırlandırmak yerine tüm hacmin tasarlanması gerekmektedir. Şehir planları bile buna göre revize edilmeye başlanmıştır. Yoğun trafik sorununa çözüm ararken üst/alt yollar, üst/alt geçitler gibi hacim kullanımları artmıştır. Burada örnek olarak dünyanın en önemli metropollerinden birisi olan New York'un en yoğun bölgesi Manhattan'da bir dönüşüm projesi olarak yapılan tren yolunun yaya yürüme yoluna dönüştürülme projesine değinilebilir. Ulaşım sorununa çözüm olarak inşa edilen tren yolu, fonksiyonunu yitirdiği için yeni bir soruna çözüm olarak yaya yürüyüş yolu yapılmıştır.



Şekil 05. Detail shot of one of the three Rail Track Walks at the High Line at the Rail Yards, featuring a rail “frog” or moment where the rails change directions. Image © Iwan Baan, 2014 (Section 3)

4.5. “POST-GERÇEKLIK” DÜŞÜNÇESİ BAĞLAMINDA MEKÂN VE MEKÂN TASARIMI SORGULAMASI - DÜŞÜNCE VE EYLEM

“Post-gerçeklik”, tanımından yola çıkılarak günümüz olgularından birisi gibi gözükmektedir. Ancak başka kavramlar altında geçmişte de karşımıza çıkmaktadır. Platon’un idealar dünyası da bir post-gerçekçi bakış açısıdır. Bu örnekler çoğaltılabilmektedir. Aslında gerçek dışı oluş, her zaman ilgi çekici olmuştur. Gerçek ötesi sunulan her olgu, tartışma yaratmıştır. Zaman algısı değiştikçe bu gerçeklikler yerini vaatler almakta ve bu vaatler gerçekleştikçe yenileri ortaya çıkmaktadır. Aslında bu vaatler yönlendiricidir. Mekân tasarımı da bu düşünce yapısı içerisinde değerlendirilebilir. Düşüncenin eskizler ve günümüzde gerçekçi görseller ile somutlaşması aslında birer vaatler zinciridir. Yapılana kadar vaattir. Ne zaman ki düşünce somuta veya başka bir deyişle mekâna dönüşür, o zaman yeni vaatler ortaya atılır. Hayal gücü ile sınırlı vaatler, gerçekçi olgulara karşı yerini almakta ve gerçeğin yerine geçmektedir. Bu bağlamda mekân tasarımı ve tasarımcısı, asıl olan kullanıcının dünyasını analiz etmekte ve ona özgü vaatler oluşturmaktadır.

Mekân algısı, kullanıcı algısı ile de özdeşleşmiş olmalıdır. Dönemine göre tasarım veya tasarıma göre şekillenmiş toplum yaşantısı olarak kurgulanmalıdır. Alain de Button’ın “*Mutluluğun Mimarisi*” kitabında bahsettiği Keşiş St. Bernard gibi var olan gerçekliği aklındaki gerçeklik ile hiçbir zaman ilişkilendirememiş olan, mekânı sadece bir kabuk olmaktan öteye geçiremeyen kullanıcılar da bulunmaktadır. 1130’lu yıllarda yaşayan St. Bernard, dört yıl boyunca yaşadığı manastırda tavanın tonozlu olup olmadığını, kaç adet penceresi olduğunu ve hatta yolculuklarda kullandığı atının rengini bile hatırlamakta güçlük çekmektedir. Bu örnek aslında fark edilen gerçeklik ile yaşadığımız gerçeklik arasında ilişkinin mekân ile kurulabilmesinin önemini anlatmaktadır.

Bu durumu, algıladığımız mekân ile gerçek mekân arasındaki ilişkilerin önemi açısından değerlendirmek gerekmektedir. Aslında yapılan değil, algılanan

önemlidir. Mekândan geriye kalan düşünce/his, mekânın kendisinden daha önemlidir. Aynı mekânı birçok farklı kullanıcı, farklı şekillerde tecrübe edebilmektedir. İç mekân tasarımcısı bu noktada devreye girmekte ve kullanıcı analizini doğru yaparak, her kullanıcıya vermek istediği duyguyu kontrol etmeye çalışmaktadır.

1707 yılında Alman sanat tarihçi Wilhelm Worringer, “*Soyutlama Ve Empati*” konulu makalesinde iki temel akımdan bahsetmektedir; soyut ve gerçekçi sanat. Farklı kültürler ve coğrafyalarda yaşayan toplumlar genelde bunlardan birini -kendinde olmayanı- yeğlemiştir. Soyut düşünceye örnek olarak, İslamiyet vurgusu yapan yapılardaki süslemeler gösterilebilir. Genellikle bu süslemeler motif biçiminde kendisini tekrar eden bir doku olarak tanımlanmaktadır. Bu da dokulardaki geometrik-matematiksel mükemmelliğin -düzenin- iç içe geçerek tekrar etmesi ve çoğalarak sonsuza ulaşması, kullanıcıyı bulunduğu gerçek mekândan alıp soyut düşünceler dünyasına götürmeyi amaçlamaktadır. Bunun nedeni “yaşantının düzensiz, kaotik ve öngörülemeyen bir gerçeklik içerisinde olması”, olarak değerlendirilebilir.

20. yüzyıla gelindiğinde bu algı zanaatın gelişmiş örnekleri ile resmedilerek süslenmiş figürler ile yapılmaya çalışılmaktaydı. Burada konu olan gerçekçi resimler, 20. yüzyılda düzenin oturtulması ile gücü sembolize eden gerçekçi resimlerin ön plana çıkmasını sağlamaktaydı. Tümünde kullanıcı ile mekân arasındaki abartılı yaklaşım, gerçeklik ile soyut arasındaki fark ile sembolize edilmekteydi. Tümü, mekânın kullanıcı üzerinde gücü çağrıştıran ve gerçekte olmayanı vurgulamayı amaçlayan bir kaygı gütmekteydi. Geçmiş ile ilgili yapılan bu değerlendirmeler yapı özelinde tartışılabilmektedir. Çünkü, “Yapı dürüştür.” Yapılar, dönemleri anlatan kısa notlar olarak okunup, algılanabilmektedirler. Tarihsel süreçte, mutluluklar, mutsuzluklar, başarılar, başarısızlıklar dönem yapılarından okunabilmektedir. Genellikle yazılı şeyler yorum içerdiğinden, onları okuyup anlamak konusunda sıkıntı yaşansa da, yapıların okunması ve anlaşılması nettir. Olmak istediği gibi değil, olması gerektiği gibidir. İnsan yapıları kendisine benzetemez. Hep en iyisi, en büyüğü, en pahalısı yapılmaya

çalışılsa da, bunlarla beraber döneminde yapılan “en”lerin yanında en doğal, en gerçek, en dürüst yapılar da beraberinde var olmaktadır.

Bu kaygılar günümüzde yerini farklı kaygılara bırakmıştır. Bireysel beklentileri toplumsal bütünü değerlendirmeksizin karşılama çabası ve dolayısıyla bireye kadar inen vaatler, hep “en iyinin ne olduğu ve kimde olduğu” tartışılmasına yol açmaktadır. Bununla ilgili olarak felsefi bir tartışmaya yer vermekte fayda vardır.

En iyi tasarıma nasıl ulaşırız? Bunun cevabını vermek elbette ki kolay değildir. Her kelime başlı başına bir iddia içermektedir. “En”, “iyi”, “tasarım”, “nasıl”? Her bir kelimeyi açıldığında belki de bir ön görüde bulunulabilmektedir. “En” kelimesi ile başlanırsa, bu bir karşılaştırma ibaresi olarak düşünülebilir. Diğer örnekler arasında ayrışan bir özelliği ifade eder. Diğerlerinden ayrışan. Benzer parametreler içerisinde diğerlerinden ayrılan. O zaman bir olgunun “en” olabilmesi için diğerlerinin olması mecburiyeti gelmektedir. Tek olan bir şey “en” olamaz. Özgün ve tek bir yapı ancak diğer özgün ve tek yapılar ile karşılaştırılabilir. Ve aslında özgün ve tek olan bir şey “en” olamayacağı için yapı ortak olgusu içerisinde değerlendirilmelidir. Bu da onu özgün ve tek yapmaz. “En” nihayetinde yapıdır. Malzemeleri açısından tek olabilir. Geometrik kararları açısından özgün olabilir. Teknik detayları bağlamında yenilikçi olabilir. Ancak yine de yapıdır ve her zaman önceki yapılar ile karşılaştırılarak değerlendirilecektir. Diğerine göre duygusuz, bir diğerine göre sıradan, bir başkasına göre yenilikçi olabilmektedir. Peki “en” olmak için ne gerekmektedir? Diğerleri! Tek olan bir şey “en” olamaz denilmişti. Peki iki tane olan “en” olabilir mi? Siyah ve beyaz gibi düşünmekte fayda var. Karşılaştırdığınızda siyaha göre “en” beyaz demek doğru mudur? Bu örnekler çoğaltılabilir. O zaman karşılaştırma yapılacak nesnelerin “en” az üç tane olması gerekiyor gibi durmaktadır. Siyah, beyaz ve turuncu. Beyaza ve turuncuya göre “en” koyu olan siyahtır. Bu örnek siyahı en koyu yapar mı? Bu örnekler de çoğaltılabilir.

Bu bağlamda karşılaştırma kriterlerinin ve adetlerinin doğru belirtilmesi şarttır. Dolayısıyla bir yapının-mekânın “en” olması gerçekten zor görünmektedir.

Doğru parametreleri eksiksiz, karşılaştırma metotlarını ise hatasız sıralamak gerekir ki “en” olabilsin.

Peki “iyi” nasıl anlamlandırılabilir? Önce kötüyü bulmak mı gerekmektedir? Her kötünün yanına gelen iyi olmaktadır. Eğer daha kötü ise, kötü olan iyi olmaktadır ki bu da onu kötü yapmaz. O zaman her şey “en” “kötü”nün yanında “iyi”dir. O zaman “en” “kötü”yü bulmamız gerekmektedir.

“Tasarım”ı tanımlamak daha kolaydır. Bir kullanıcıya hizmet eden ve kullanım amacı tanımlı forma girmiş herhangi bir malzeme denilebilir. Buradaki en önemli ipucu, kullanıcı olmaktadır. Eğer kullanıcı tanımlanabilirse ve sınırları bir kullanım tanımlayarak daraltılabilirse “tasarım” yapılabilir.

Peki bu tasarımı “iyi” yapmak nasıl olacak? Kötü tasarımların yanına koyarak iyi yapılabilir mi? Hatta “en iyi tasarımı” bulmak nasıl mümkündür? Kötü tasarımın yanına konulmuş bir çok iyinin arasından, “en” “iyi” “nasıl” bulunmaktadır? Bu sorular arttıkça, gitgide zorlaşan bir matematiksel denklemin içerisinde kaybolunması kaçınılmaz olmaktadır.

Bu soruların cevabının yine kullanıcıda saklıdır. Bir kullanıcıya en iyi tasarımı sunabilmek demek, onun için en iyi tasarımı yapmak demektir. En iyi olmasa da onun için en iyisi olabilir. Bu noktada kullanıcı odaklı, bireyci tasarım devreye girmektedir.

Tasarımcının asıl görevi, birçok farklı birey özelliği olan bağımsız fonksiyonu bir organizasyon şeması ile bir arada tutarak bir bütüne hizmet eden yapıları oluşturmaktır. Bir tuvalet nasıl iyi olacaktır sorusu “kendi öz ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra bütün ile tutarlı olduğu sürece her zaman iyidir” denilebilmektedir.

“Bağlamı ile tutarlı, kullanıcı açısından fonksiyonel ve içeriği itibarıyla özgün olan her tasarım iyidir.” Bunu örneklemek gerekir ise Le Corbusier’in Villa Savoy

projesi genel olarak “en” “iyi”ler arasında değerlendirilse de aslında kullanıcısı açısından tam bir hayal kırıklığı olmuştur. Çatısının düz olmasından kaynaklanan su sorunu ve beraberinde kullanıcıların yaşadığı sağlık sorunları hiç çözülememiştir. Savoy ailesi için sorun ancak 2. Dünya Savaşı nedeniyle göç etmek zorunda kaldıklarında çözülmüştür.

Bir diğer örnek ise Zumthor’un Vals Therme projesidir. Dönemin yine “en”lerinden olan bu yapı, -gidip yerinde görmeden bunu anlamak pek mümkün değildir- var olan mevcut yapı yani 3. sınıf bir misafirhaneye eklenen yeni bir konaklama ve termal spa yapısıdır. Otel odalarının her biri ayrı birer tasarımcı tarafından özgün bir şekilde tasarlanmıştır. Oda tasarımları, kullanıcı açısından tatmin edici olsa da bağlamından tamamen kopuktur. Odaları Termal Spa alanına taşıyan geçiş koridoru, kendi içerisinde tanımlanamaz bir duygu silsilesi yaşatan termal alana ulaşsa da, bağlamından tamamen uzak ve özgünlükten yoksundur.

İyi tasarım, vermek istediği duyguyu fonksiyondan ödün vermeden veren tasarımdır. Geometri, malzeme, ışık, teknoloji vb. da aslında tasarımcının hisleri kontrol edebileceği araçlardır. Esas olan “his tasarımı”dır. Araç her zaman değişmektedir. Amaç hep aynı kalacaktır.

Yine Alain de Botton’ın “*Mutluluğun Mimarisi*” kitabında ele aldığı gibi insan beyni somut objeleri formuna, malzemesine ve kullanıldığı yerlere göre soyut kavramlar ile özdeşleştirmeye çalışmaktadır. Ya da cansız objeleri canlı birer varlığa benzetmeye... Mekânların hisleri de benzer biçimde duygulara, sevilen veya sevilmeyen kişilere duyulan hislere benzetilebilmektedir. Sevilen bir dostta hissedilen o tanıdık güven duygusu gibi duyguların hissedildiği mekânlar da hemen sevilir, ısınmak ve yeniden tercih etmek kolaydır. Sevilmeyen birisine duyulan hisleri canlandıran mekânlarsa altın ile kaplansa dahi hiçbir değeri yoktur. Bu benzetmeler, Vitruvius’un klasik kolonları yapısına ve tasarlanma mantığına göre farklı mitolojik kahramanlara benzetmesi ile örneklenebilir.

Yaşam alanlarımızın kişiyi ya da kullanıcıların iç dünyasını yansıtması ihtiyacı, hep “en”lerin peşinde olunması bundan kaynaklanmaktadır. Dişil ve eril mekânlar vardır. Soğuk ve sıcak. Dolu ve boş. Sıradan ve özgün. Kişiler, yaşadıkları mekânla anılmaktadır. Anılarda ise çoğunlukla somut olan renk, malzeme, form gibi olgular yerine soyut olan hisler kalmaktadır.

Genel anlamda değinilen post-gerçekçilik ile gerçekçilik arasındaki ilişki, düşüncenin eyleme dönüşmesi sürecinde tasarımcı ve kullanıcı arasındaki ilişkiye benzemektedir. Vaatler gerçeklikleri, gerçeklikler vaatleri oluşturmakta, aynı şekilde tasarımcı kullanıcıyı tanımlarken kullanıcı da tasarımcıyı yönlendirmektedir. Birbirlerinden ayırt edilmemelidir.

4.6. MODERN, POSTMODERN, POST-GERÇEKLİK SÜREÇLERİNDE KAMUSAL VE ÖZEL MEKÂN İLİŞKİSİ

Modern dönemden, post-gerçekçi döneme uzanan süreçte özel ve kamusal mekân algıları ve kullanımları da değişiklik göstermiştir. Modernizm ve oluşturduğu akımın, sanayi devrimi sonrasında ağırlıklı olarak metropollerde insan kalabalıklarının artmasını ve oluşan ihtiyaçları, insanı baz alarak standardize etme çabası, postmodern ile kırılmaya başlamıştır. Koyulan standartlar, uyulması gereken kurallar, öznelliği çoğu zaman yok sayarak genele hitap etmeyi amaçlamıştır. Döneminde genel insandan uzaklaşan tasarım parametreleri, modern ile birlikte insancillaştırılmış, ancak insan genellenmiştir. Postmodern dönem, duygusal/insani/bireyci bakış açısının ve özden uzaklaşmanın karşısında durarak modernin genel insan standardizasyonuna tepki olarak doğmuştur. Postmodern dönem, post-gerçekçi döneme evrilmiş, giderek bireyselleşmiş yaşamlar, özgün ve bağımsız kullanıma açık mekânlara evrilmiştir. Genel kabul gören modern kuralların dışına çıkılarak, kontrollü özgürlüklerden oluşan birçok çeşitli denemeler yapılmıştır.

Postmodern dönemin devamında post-gerçekçi dönem, mekân algılarımızın da manipüle edilmesine sebep olmuştur. Günümüzde de bu karşılaştırmalar/tartışmalar devam etmektedir. Özellikle metropollerde, tanımları genel kabul görmüş kamu ve özel mekânlar iç içe geçmeye başlamıştır. Kamusal alanlarda genel doğrular esnetilerek, özel alanlarda daha bireyci çözümler ortaya konmaktadır. Özel alanlar içerisinde kamuya açılmış alanlar oluşturulmuş, kamusal alanlarda da bireyler için özelleşmiş alanlar oluşturulmaktadır.

Özellikle teknolojinin de hayatımızın bir parçası olması sonucunda nerede olduğumuzdan çok, nerede olmak istediğimizin önemi artmaktadır. Bu da post-gerçekçi süreçte, yaratılmış gerçekçi yaşam hikayelerinin (gerçek ile ilişkisinin önemi olmaksızın) oluşmasına neden olmaktadır ki bu yaratılmış gerçeklik ile mevcut gerçeklik olgusu ciddi bir tartışma konusudur. Hangisinin gerçek “gerçek” olduğu tartışılabilir.

Aidiyet olgusuna bir de zincir firmaların mekânlarında bakabiliriz. Örneğin sürekli gidilen bir zincir restoranı, başka bir metropolde gördüğümüzde kendimizi evimizdeymiş gibi hissederiz. Aslında aidiyet maddi değil, manevi bir duygudur. Bu bağlamda mekânın kullanıcısı ile kurduğu manevi ilişki, mekânın özel veya genel olmasından bağımsızdır. Her gün gidilen bir mekânda, her gün oturulan masa doluysa, kişi kendisini huzursuz hissedebilir. Bu değerlendirme uzatılabilir. Özellikle postmodern dönemin standartlaştırılmış olgulara bakışı sonrasında kavram kargaşası yaşanması normaldir. Ancak tasarımcı bakışıyla özel/genel tartışması, mekânın kullancısı ile kurduğu bağ ile sınırlıdır. Genel kabuller değil, kullanıcı kabulleri esastır. Bu da kullanıcıyı yani metropol insanını anlamaktan geçmektedir.

5. BÖLÜM - DEĞERLENDİRMELER

5.1. GÜNÜMÜZ METROPOLLERİNDE İNSAN DEĞİŞİMİ VE MEKÂNSAL GERÇEKLİK - KURGUSALLIK ZITLIĞI/BİRLİKTELİĞİ - MİMARİ VE TEKNOLOJİK BAKIŞ - DÜŞÜNCE VE EYLEM

Yapıların ve kullanıcıların düşünsel alt yapısı, ana fikri mekân kullanımlarını doğrudan etkileyen faktörlerden birisidir. Tasarım sürecinin vazgeçilmez bir parçasıdır. Bu bağlamda metropollerdeki yapı/mekân/insan sorunsalına bir felsefi bakış açısıyla bakmak günümüz tasarım faaliyetlerini anlamak açısından önemlidir.

Düşünsel bağlamda bir çok filozof/düşünür yapılar ve mekân-insan ilişkileri konusunda çalışmalar yapmışlardır. İsmail Tunalı'nın "*Tasarım Felsefesi*" kitabında bahsettiği "felsefe ve tasarım" bölümü birçok açıdan konuyu aydınlatıcı bilgiler içermektedir. Fakat burada bu konuya daha fazla detaylı değinilmeyecektir.

Derrida, mekânda mahremiyet tartışmasını, sosyoloji ve antropolojik bakış açısıyla, felsefenin birleşmesi olarak yorumlamaktadır. Bu bağlamda mahremiyeti mekân algısı üzerinden bireyci bakış açısıyla tartışmakta fayda vardır. Mekân mahremiyeti ve birey ilişkisi bağlamında değerlendirildiğinde, mahremiyet olgusunun aslında bir düşünce yapısı olduğu görülmektedir. Bir mekânda yalnız olmak mahrem sayılmayacağı gibi, kütüphanede onlarca insanın arasında yalnız olma durumu mahrem olarak değerlendirilebilir. Bu algı süreci gösterge bilim kapsamında değerlendirilebilecek, görünen ile algılanan arasındaki ince çizgi ile sınırlıdır. Maddenin öz varlığı, maddenin göstereni ve gösterilenin algılanması sürecinde yaşanan kayıplar, bilinçli değişimler ve manipülasyonlar sonucu etkilediğinden, sonuç ile değil süreç ile ilgilenmek daha doğru olmaktadır. Derrida, gösterileni sonsuz olarak ve hiç bitmeyen bir olgu olarak ele almaktadır. Bunu da "deference" tanımıyla pekiştirerek, mevcudiyet

tarafından durdurulmaması ve sürecin akması gerekliliğinden bahsetmektedir. Temelciliğin terk edilmesinin önemini de dekonstruktivizm/yapısöküm olgusu ile desteklemektedir.

"Kozmopolitizm imgesini nereden aldık? Ve ona ne oluyor? Bu dünya vatandaşı açısından, geleceğin onun için ne hazırladığını bilmiyoruz. Bugün, metropolisin iki biçimi -Kent ve Devlet- arasında hâlâ meşru bir ayırım yapabiliyor yapamayacağımızın sorulması gerekiyor. Üstelik, bir Uluslararası Yazarlar Parlamentosu'nun, isminin de öne sürüyor görüldüğü gibi, yirmi yüzyılı aşkın bir süreden bugüne kozmopolitizm olarak adlandırılan şeyden esinlenip esinlenmediğinin soruşturulması gerekiyor. Zira kozmopolitizmin dünyanın bütün kentleriyle ya da bütün devletleriyle bir ilişkiye sahip olduğu doğru değil midir? Zaman zaman 'kent'in sonu' sanki bir mahkeme ilamı gibi yankılandığında, zaman zaman bu diyagnoz ya da prognoz çoğu kimse tarafından onaylandığında, uluslararası hukukun bir yenilenmesi aracılığıyla, kent için ve böylelikle sığınma kentleri için yeni bir statüyü nasıl hâlâ tasarlayabiliriz?" (Jacques Derrida, sf. 17, 2005)

"Derrida'ya göre Babil Kulesi sadece dillerin çoğulluğu ile ilgili bir figür değildir, o aynı zamanda tamamlanmamışlığı ve bir şeyi sona erdirmenin, tamamlamanın, bütünlemenin olanaksızlığını da gösterir. Joyce da bütünlüğün, aynı zamanda belirsizliğin ve çokanlamlılığın paradoksal bir figürüdür." (Tekin, 2016)

Bu bağlamda Babil kulesi "yapmak ve yapılacak olan" olarak tematik bir yaklaşım olarak ele alınabilir. Tekin makalesinde Joyce ile Derrida arasındaki etkileşimi tartışırken, Babil Kulesi üzerinden, özde olan süreç konularını da değerlendirmiştir. Bir sürecin bitmesi olgusu gerçekçi değil sanaldır. Aslında süreç devamlılık arz eder ve her aşamasında sonlanmayacağını kanıtlar.

"Babil Kulesinin tek-anlamlı bir dille inşasının bitmesinde değil, aksine kule projesinin asla tamamlanamamış olmasından kaynaklanır. Bu noktada, 'tamamlanamamış-anıt fikrinin söylemin ve yapının negatif anlamda eksikliğine,

sürekli eksik kalışına değil, pozitif anlamda söylemin ve yapının sonsuz-yeniden-yapımına, dolayısıyla var ol(a)mayanı var etme, görünür ol(a)mayanı görünür kılma, yüzü ol(a)mayana yüz verme, sesi ve dili ol(a)mayanları konuşmaya katma arzusuna işaret ettiğini söylemek gerekir.” (Şumnu, 2007).

Yapılanın ve yapanın ana fikri, kullanıcının ihtiyaçlarıdır. İhtiyaçlar artık fiziksel ihtiyacın ötesine geçmiş ve özellikle metropollerde yaşayan bireylerin zorlu günlük hayatlarıyla daha içsel ve öznel hale gelmiştir. “Metropolis” filmi bu anlamda hem döneminin hem de günümüzün önemli bir tartışma filmidir. Bilimkurgu, bilimsel ve teknolojik verilerden yola çıkarak, insanın günümüzde, geçmişte ya da gelecekte karşılaştığı ya da karşılaşılabileceği sorunları sınırlanmış bir düşüçlölükle anlatan bir sanat türüdür.

Filmde insanın makine, makinenin insan olma durumunun yarattığı kaotik bir metropol yaşantısı ortaya konmaktadır. Film mekânları dönemin gerçeklerinin yanı sıra geleceğin dönüşümü üzerine tasarlanmıştır. İncelendiğinde her mekân insandan üstündür. Şehir başlı başına bir organizma olarak tasarlanmış, insanlar, içerisinde yaşamak zorunda kaldıkları ve sisteme hizmet eden kitleler olarak betimlenmektedir. Mekân tasarımının insan üzerindeki etkisinin ne kadar önemli olduğu, bu filmle bir kez daha vurgulanmaktadır.

“*Sanal Gerçeklik*” olmayan bir mekânı varmış gibi en gerçekçi şekilde göstererek insanların mekânı daha yapılmadan algılamalarına yardımcı olmaktadır. Bu teknolojinin geleceği sunmak dışında tarihi de yeniden canlandırma becerisi vardır. Bir Yunan katedralinin içini gezmek veya Çin’de bir tapınağı gezmek gibi... Bu da sanal ortamda gerçeklik yaratmanın önemini arttırmaktadır. Post-gerçeklik felsefesinde bahsi geçen vaatler sanal, gerçekler mevcut mekân olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla sanal vaatler gerçek mekânların önüne geçebilir demek pek de yanlış olmayacaktır. Ufak bir gözlük marifetiyle bulunulan ortamdan uzaklaşıp hayal edilen bir ortama geçmek artık kolaylıkla mümkün olmaktadır. Bu düşünce ile nerede bulunduğu değil, neyin hayal edildiği söz konusu olmuştur.

Tiyatro, sinema gibi görsel sanatlar için hazırlanmış dönem sahneleri de bunun benzerleridir. Aslında iç mekân tasarımı, günümüz yaşam sahnelerini tasarlamaktan başka bir şey değildir. Mekânlar, kullanıcı ve tasarımcının hayal gücünden ibarettir.

Bu bağlamda mekân ve metropol ilişkisine kullanıcı bakış açısıyla bakıldığında kullanıcı sahnenin baş rol oyuncusu görevi üstlenmektedir ve sorumlulukları vardır. Oynadığı rolü iyi oynamalı ve diğer oyuncular arasından ayrılarak “en iyi olmalı” düşüncesindedir. Özünde kendisi olma özelliğini bir kenara bırakarak rolünün gereğini yerine getirmeye çalışmaktadır. Mekânlar da oyun sahneleri olarak ele alınırsa oyuncunun mekânı da onun rolüne göre değişiklik gösterebilir.

5.2. METROPOLLERDEKİ YAŞANTININ BİREYÇİ VE TOPLUMSAL BAKIŞLA DEĞERLENDİRİLMESİ

Ungers, “*Kent Metaforları*” kitabında sanatçı ve filozofların her şeyden önce, bir düşünme aracı olarak imgelem ve fikirler sorusu ile uğraştığından bahsetmektedir. “*Yakın zamanda niceliksel ve materyalist kriterlerin ağır basmasıyla, düşünmenin bu sürecine daha az değer vermeye başlanmıştır. Bununla birlikte açıkça görülebilir ki, genelde düşünmek olarak adlandırdığımız şey imge ve fikirlerin belirli sayıdaki olguya uygulanmasıdır. Bu, yalnızca soyut bir süreç değil, aynı zamanda görsel ve duyumsal bir olaydır.*” (Ungers, 2003).

Ungers, kitabında algıların düşünsel sistem ile birlikte hareket ettiğini, birbirinden ayrılmasının doğru olmayacağını vurgulamaktadır. Friedmann’ın dokunma duyusunun yaratıcı olmadığını, geometri ve çakışmalarla hareket ettiğini, görmenin ise yaratıcı olduğunu, eklemeler, kaynaştırmalar ve benzetmelerle hareket ettiğini söylemektedir (Ungers, 2003). Dokunma özelden genele, görme ise genelden özele hareket eder. “Gestalt” teorisi doğrultusunda bir bütüne hizmet eden tüm parçalar, genel algı çerçevesinde bir bütündür. Bu

bağlamda, metropollerde yaşayan, metropol insanları ve algılama/düşünme yöntemleri aslında bir bütüne hizmet etmektedir demek doğru olacaktır. Bu bütün, hem bu parçalardan oluşmakta, hem de bu parçaları oluşturmaktadır.

Metropoller, bu bağlamda yine önemli deney alanları olmaktadır. Propaganda açısından, Goebelz'in hızlandırmaya çalıştığı izleyiciyi yavaşlatmanın yönetme/yöneltme üzerindeki karşıtlığı dikkat çekicidir. Propaganda aslında bir vaat altlığıdır. Olmayan bir olguyu olacakmış gibi ortaya koyarak, olmayan bir soruna çözüm yolları arama çabasından başka bir şey değildir. Bu tartışma bireyci ve toplum bakış açısıyla değerlendirildiğinde, bireyin oluşturduğu toplumların birer vaat niteliğinde olduğu ortaya çıkmaktadır. Gerçek olan bireyler, vaat/sanal olan toplumları oluşturmaktadır. Toplumsal yaşam kurallarını da bireyler koymakta ve toplum içerisinde yaşayan tüm diğer bireyleri toplumsal kurallara uymak zorunda bırakmaktadır. Bu tartışmayı politik, siyasi, ekonomik, kültürel vs. açılardan değerlendirerek birey ve toplum üzerindeki etkilerini tartışmak önemlidir. Ancak bu tezde, bu detaylara yer verilmemektedir.

Mekân tasarım kuralları da, toplumsal bakış açısıyla değerlendirilmiş ve doğrudan bireyleri etkileyen önemli kilit taşlarıdır. Ancak bu kriterler yapı özelinde teknik anlamda değerlendirilmek ile birlikte birey algısı ve kent belleği açısından olumsuz sonuçlar vermektedir. Kentsel tasarım tartışmaları bu tezin konusu değildir, ancak kısaca birey beklentilerini ortaya koymak, kent belleği açısından oldukça önemli bir kriter olmalıdır.

Simmel'in metropol insanı tanımından yola çıkarak, birey olma ile toplumsal normları takip etme durumu sadece sosyolojik açıdan değil, mekân tasarımı açısından da ayrıca önemli hale gelmiştir. Tasarlanan mekânların kullanıcıya hizmet etmesi, kullanıcının önemini ortaya koymak ile birlikte kontrol edilemez bir çeşitliliği de tartışmaya açmaktadır. Toplumsal normlar genele hizmet ederken, mekân kavramı bireye/bireylere hizmet etmektedir. Metropoller, barındırdığı farklı kültürel çeşitlilik sayesinde bireysel mekânlardaki sınırsız/kontrol edilemez beklentileri toplum genelinde sınırlandırmak ve kontrol

etmek zorunda kalmıştır. Genel olarak algıladığımız gerçek toplum örüntüsü ile birey ilişkisi materyalist felsefe üzerinde çözülmeye çalışılmıştır. Bunun da sonuçları bugünkü metropol insanını ve toplumsal kriterleri belirlemiştir ve belirleyecektir. Derrida'nın da değindiği gibi bir sonuç değerlendirmesi yapmak yerine süreci anlamaya çalışmak, oluşabilecek sorunları çözmekte en önemli yol haritası olacaktır.

5.3. YAPI SORUNSALINA DOĞAL – TİNSEL YAKLAŞIM

“Mimarlık, ışık altında bir araya getirilen kütlelerin, ustalıklı, doğru ve görkemli oyunudur.” (Le Corbusier)

Le Corbusier'in bu sözünü biraz genişleterek, “Mekân tasarımı, kullanıcı ihtiyaçları göz önünde bulundurularak ortaya çıkmış tasarımcı fikri ile forma dönüştürülmüş malzemenin aydınlatılarak ışık-gölge, varlık-yokluk ilişkilerinin kullanılmasının sonucudur.” diyebiliriz.

Bunu asıl nedeni “etki ve his”tir. Mekânın insan üzerindeki etkisi ve doğanın samimiyet üzerindeki etkisi ile tasarımın mekân ve insan üzerindeki etkisinin bütünlüğü asıl olandır. Bu bağlamda modern yapısalıcı olarak da adlandırabileceğimiz Tadao Ando, Peter Zumthor ve Louis Kahn gibi ışığı, malzemeyi ve formu bu etkileri derinleştirmek, aynı zamanda fonksiyondan da ödün vermeden mekâna karakterini koyan mimarlara da değinmeden geçmemek gerekmektedir.

Peter Zumthor'un “Vals Thermal Spa” ve “Bruder Klaus Chapel” projeleri modern düşüncenin, günümüz yorumuna birer örnek olarak gösterilmektedir. Yapanın amacı ve kullanıcının algıladığının aynı noktada olması, beklentinin ve karşılaşılanın ortak olması, yapmanın amacını da modern bir bakış açısıyla ortaya koymaktadır.



Şekil 06 – 07 – 08. © Aldo Amoretti, Courtesy of Atelier Peter Zumthor and Partner , Bruder Klaus Chapel

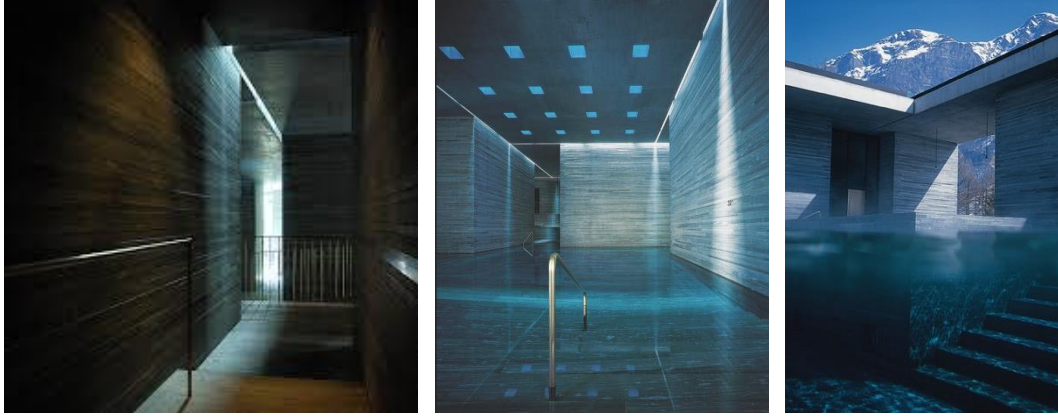
Bruder Klaus Chapel, Zumthor'un çok tematik yapılarından birisidir. (Şekil 06-07-08) Öncelikle kullanılan malzemeleri incelemekte fayda vardır. Ana tema olarak dış yüzeylerde yerel taş malzeme kullanımı ile çevresine duyarlılığını ve saygısını göstermektedir. İç mekânda ham betondan yapılmış dikey dokulu etki, göğe yükselme anlamına gelmektedir. Genel geometri kararı, akılcı bir yaklaşımla ana yapının kütleli etkisinin içerisinde üçgen prizma kullanarak ve kapıda da bunu vurgulayarak öze (geometride azaltılamaz şekil: üçgen) gönderme yapmaktadır. Yapının asıl amacı vermeye çalıştığı, duygudur. Bir dini yapı olması nedeniyle, inanç ve his hassasiyeti malzeme ve geometri ile tamamlanmıştır. Şehirden uzakta, tek başına konumlanan, malzeme ve geometrisi ile zamansızlığı simgeleyen bu yapı, metropolden uzak ve genel geçer doğruları tartışması açısından önemlidir. Teknolojinin yerine doğal havalandırma ve ışık etkisinin yine kendi geometrisi ile var olması bu anlamda çarpıcıdır. Bu durumu, güncel metropol hızına bir tepki olarak yorumlamak doğru olacaktır.

Burada Tadao Ando'nun "Işık Kilisesi"nden (Şekil 09) bahsetmeden geçmemek gerekir. Benzer bir yaklaşımla betonun ham kullanımı ve verilmek istenen duygunun doğal ışık kullanımı ile vurgulanması, süslemeden uzak ve gereksiz yerleştirmelerin yerini net ve kararlı bir geometrik yaklaşımın alması, bu yapıların ortak özelliği olarak kabul edilebilir.



Şekil 09. <https://www.archdaily.com/101260/ad-classics-church-of-the-light-tadao-ando>

Thermal Spa projesini (Şekil 10-11-12-13-14), beklenmedik karşılaşmaların daha az olduğu, beklenilenin ise tasarım kararları ile net ve derin olabildiği mekân olarak yorumlanabilmektedir. Bu projenin, Vals kasabasının içerisinde mevcut eski bir yapıya ek olarak yapılması ve tamamen Zumthor'a özgü yerel doğal malzeme ve doğal ışık kullanımı açısından önemlidir. Zumthor'u anlamaya çalışarak bu projeye bakıldığında; geometrinin iç dış ilişkisi bağlamında ele alındığı, iç mekân ile dış mekân arasındaki geçişlerde/ilişkilerde ne kadar cesur davranıldığı görülebilmektedir. Tabii bu ilişki, malzemenin de içeride ve dışarıda birbiri ile ilişkili olması ile desteklenmektedir. Bu yapı, aslında olduğu kütle etkisini yok etmek amaçlı kurgulanmıştır. Belli bir açıdan kütlelerin tamamını görürken, otel tarafından bakıldığında toprağın alt kısmında kaldığı için yapının boyutlarını algılamak zor olmaktadır. Ayrıca termal havuzlar, kullanıcının su öğesinin içerisinde hem dışı, hem de içi aynı oranda algılamasına olanak vermektedir.

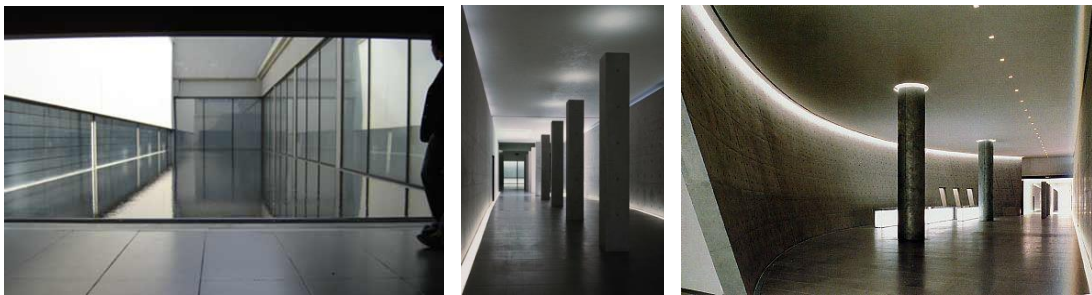


Şekil 10 – 11 – 12. <https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/500f244528ba0d0cc7001d3a-the-therme-vals-image>



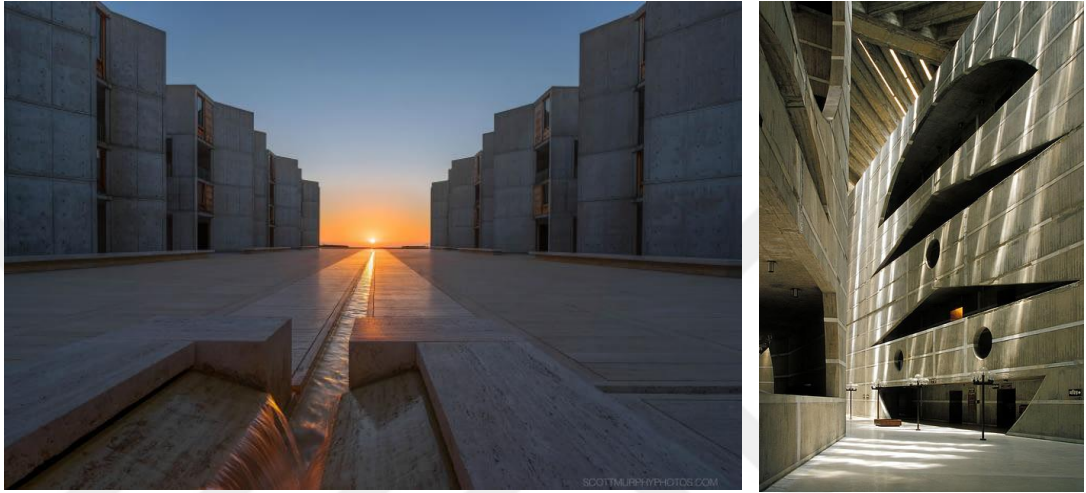
Şekil 13 – 14. (Bu algıyı değerlendirmek üzere, 2016 Kasım ayında yerinde yapılan incelemede çekilen fotoğraflar) Ali Ergin - © Fernando Guerra | FG+SG

Mekânda su kullanımı doğal etkinin yanı sıra, yansımaya özelliği ve derinlik hissini arttırması ile de çok önemlidir. Tadao Ando'nun Milano'da bulunan Armani tiyatrosu(Şekil 15-16) buna iyi bir örnek olabilir. Giriş bölümündeki kolonlu yürüyüş aksı sırasında belli noktalarda dışarıya açılan açıklıklar sayesinde durağan su etkisini algılamak ve sınırsızlığı deneyimlemeyi ifade etmektedir.



Şekil 15 – 16 - 17. Tadao Ando Armani Tiyatrosu.

Louis Kahn, National Assembly Building in Dhaka (*Şekil 17-18*), Bangladeş projesi de örnek gösterilebilir. Geometri, doğal ışık kullanımı malzemenin ham kullanımı, su ögesinin dış mekânda oluşturduğu aks gibi ortak yaklaşımlar, bu projelerin dinamik, hızlandırılmış metropol yaşantısı içerisinde yok olan duygu/his önceliğini vurgulamaları yönünden tematiktir.



Şekil 18 – 19. Louis Kahn National Assembly Building in Dhaka.

Bu projelerin önemi, mimarlarının yapı sorunsalına kendi bağlamları çerçevesinde bakarak, farklı problemlere çözüm olarak doğal malzeme, net ve kararlı geometrik form ve doğal ışık kullanarak cevap vermeleridir. Ancak bunu yaparken sadece doğal (su, ahşap vb.) değil, yerel malzeme ve duyguları da tasarımın bir parçası olarak kullanmışlardır. Suyun akışkan olmasını değil durağan olduğunda hem yansımanın hem de davetkar olmasının önemi bu projelerde tartışılabilmektedir. Bu ögelerin mekânı çoğaltarak, ama doğallığını kaybetmeden ve mekân tecrübesini arttırarak, tasarlanmaları ortak bir dil olarak söylenebilmektedir.

Tasarım tecrübeleri asıl olarak yaşam simülasyonları olarak nitelendirilebilir. Gerçek ihtiyaçlar karşılanırken yaratılmış ihtiyaçlar da tanımlanmaya çalışılmaktadır. Mekân insanın ruhuna işleyerek onu içerisinde başka bir yaşam senaryosunun içerisine çekmektedir.

Louis Kahn'ın düzen ile ilgili yazısı da önemli bir örnektir:

DÜZEN

“Tasarım düzen içinde biçim üretmektir

Biçim bir konstrüksiyon sisteminden ortaya çıkar

Büyüme bir konstrüksiyondur

Düzende yaratıcı güç vardır

Tasarım aracı içerir

Nerede, ne ile, ne zaman, ne kadar ile

Mekânın doğası onun ne olmak istediğini yansıtır

Konser salonu bir Stradivarius mudur?

Yoksa bir kulak mı?

Konser salonu orkestra yöneticisinin çaldığı

Bach ya da Bartok'a göre ayarlanmış

Yaratıcı bir çalgı mıdır?

Yoksa basma kalıp bir solun mu?

Mekânın doğasında ruh ve belirli bir biçimde var olma istenci yatar

Tasarım bu istenci yakından izlemeli

Bu nedenle çizgili boyanmış at zebra değildir

Demiryolu istasyonu bina olmadan önce

Sokak olmak ister

Sokağın gereksinimlerinden

Hareket düzeninden ortaya çıkar

Buluşulan konturların camla örtülmesi.

Doğa yoluyla neden

Düzen yoluyla ne

Tasarım yoluyla nasıl

Bir biçim, doğasındaki yapısal öğelerden ortaya çıkar.

Nasıl inşa edileceği konusunda sorular ortaya çıktığında kubbe olamaz.

Nervi bir kemeri büyütür

Güller bir kubbeyi büyütür
 Mozart'ın kompozisyonları birer tasarımdır
 Düzen araştırmalarıdır – içgüdüsel
 Tasarım yeni tasarımları özendirir
 Tasarımların imgelemesi düzenden kaynaklanır
 İmgelem anıdır – biçimdir
 Üslup benimsenmiş bir düzendir
 Fili yaratan, insanı yaratan aynı düzen
 Başlangıcında farklı amaçlar yatan
 Farklı koşullarda şekillenmiş
 Farklı tasarımlar
 Düzen güzellik demek değildir
 Cüceyi de Adonis'i de yaratan aynı düzen
 Tasarım güzellik üretmek değildir
 Güzellik seçim
 Yakınlık
 Bütünleşme
 Aşktan doğar
 Sanat düzende biçim üreten bir yaşamdır
 Düzen elle tutulmaz
 Sürekli olarak yükselen
 Yaratıcı bir bilinç düzeyidir
 Düzen arttıkça tasarımdaki çeşitlilik de artar
 Düzen bütünleşmeyi destekler
 Mekânın ne olmak istediğinden
 Mimar bildik olmayanı anlayabilir.
 Bu bildik olmayana biçim verdirecek yaratıcı gücü ve öz eleştiri yeteneğini
 düzenden alacaktır
 Güzellik gelişecektir”
 (Modern Mimarlığın Öncüleri, Louis I. Kahn ve Tarih, 2002, s. 29)

5.4. YAPI SORUNSALINA YAPAY – KURGUSAL YAKLAŞIM

Modernitenin getirdiği genel doğruları post-yapısalcılık bağlamında tartışan mimarlar, düşünürler de vardır. Yapılarda, dik açılardan uzaklaşıp dijital çağa ayak uydurarak, hem teknolojiyi imalatın bir parçası olarak algılamak hem de parametreleri hesaplanabilir bir kod sistemi ile belirlemek, yapıların parametrik tasarım kriterleri doğrultusunda yapılmasını imkan vermektedir. Bu parametreler, bilgisayar programlarında tanımlandıktan sonra yerine uygun modeller, tüm gerekli imalat detaylarını da içeren dokümanlar ile birlikte oluşturulmaktadır. Bu tasarım ve imalat sürecini hızlandırmakta ve daha az hata ile yapılmasını sağlamaktadır.

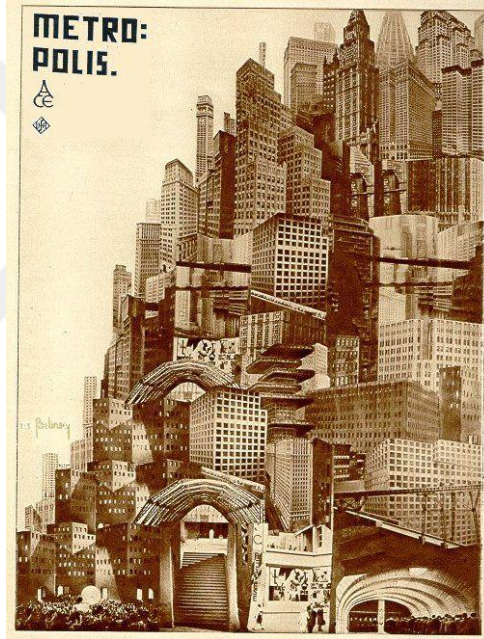
Dijital çağa geçişle birlikte mekân tasarımları sanal olarak yaratılarak olabildiğince gerçekçi sunum imkanları yaratılabilmektedir. Bunun sunum şekli tasarım kararlarını da şekillendirmeye başlamıştır. Sanal ortamlarda hazırlanan mekân tasarımları çok eskilere dayanmaktadır. Bu tezde bu konuya detaylı girilmeyecektir ancak “yapı eskizleri” aslında ilk sanal mekân kurgularıdır denilebilir.

Sanayi Devrimi sonrasında oluşan büyük/mega kent olgusu bir çok sinema filmine de altlık oluşturmaktadır. Bilimsel alt yapılara dayanan, zaman olgusunu tartışan ve yaşamsal değişimleri mekân ile ilişkilendirerek kurgulayan bir çok film çekilmiştir ve çekilmeye devam etmektedir. Bunların önemi hayal gücünün sınırlarını gerçek olmayan bir kurgular dünyasında ortaya çıkararak düşünsel ve teknolojik bağlamda farkındalıkları arttırmaktır. Gelecek ve geçmiş olguları üzerinden derlenmiş bir çok ütopyik ve distopyik senaryo ortaya konmuştur.

Sinemanın önemli bir farkındalık ortamı olduğu söylenebilir. Görsel, edebi, duyuşsal ve zihinsel aktivitelerin toplamı niteliğindedir. Teknolojik gelişimlere paralel olarak 2 boyut ile başlayarak 3. ve 4. boyutlara uzanan filmler gitgide daha gerçeğe yakın ve izleyiciyi içine çeken ve hatta bir parçasıymış gibi hissettiren olgulara dönüşmektedir. Son yıllarda örneğini gördüğümüz *Black Mirror-Bandersnatch* gibi interaktif filmler de, kullanıcıyı doğrudan hikayenin

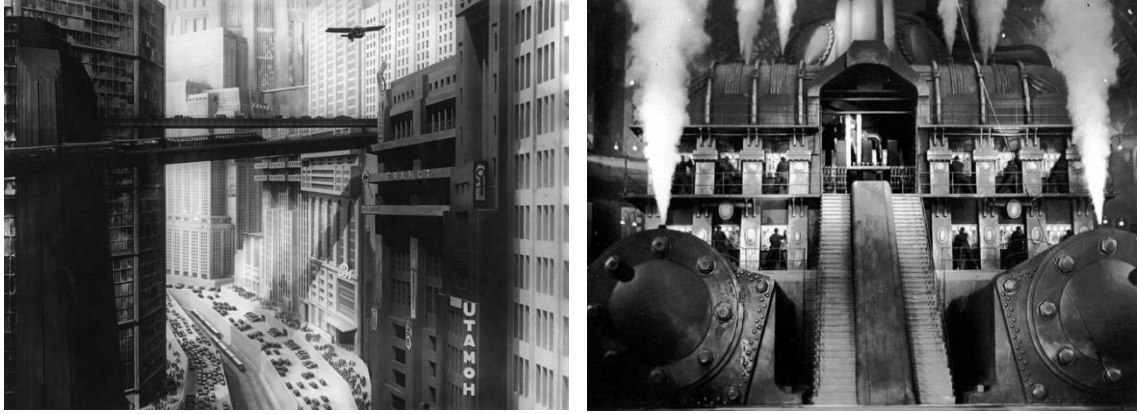
içine sokarak sinemaya bambaşka bir boyut katmıştır. Bandersnatch, filmin başından itibaren izleyiciye seçenekler sunmakta ve onun seçimleri doğrultusunda hikaye kurgulanmaktadır. Filmin akışı, hikayesi, sonu ve süresi tamamen izleyicinin seçimleriyle belirlenmektedir. Bu da teknoloji ve hayal gücüyle, sinemanın kazandığı en yeni boyutun açık ifadesidir.

Görsel olarak anlatılan ve çizimler ile desteklenen yapılar, günümüzde farklı alanlarda da kullanılmaktadır. Tiyatro sahneleri yerini tamamen dijital olarak hazırlanan sinema sahnelerine bırakmıştır. Halen kült filmeler arasında gösterilen "Metropolis" (Şekil 20 – 21) filmi yine buna örnek gösterilebilir.



Şekil 20 – 21. Metropolis Filmi, Şehir Eskizleri

Bu metropol eskizleri, yaratılmaya çalışılan duyguyu ortaya koymak için yapılmıştır. Asıl olan filmdeki duyguyu filmi yapmadan sanal/yapay olarak amacına uygun bir şekilde ortaya koymaktır.



Şekil 22 – 23. Metropolis filmi, görseller

Metropolis filminde (Şekil 20-21-22-23) yer alan bu mekânlar tamamen kurgusal yapılardır ve sadece film için tasarlanmıştır. İlk resimde şehre dair bir görsel, ikinci resimde iç mekâna dair bir görsel vardır. O günün teknolojisi ile ortaya konulan kurgusal gerçeklik ve yaratılmaya çalışılan his/duygu, sanal ortamda canlandırılmıştır.

Metropolis filminin içeriğine de az da olsa değinmekte fayda vardır. Bu tezin konusu ile ilgili olabilecek bir “metropol yaşantısı” ve “metropol insanı” üzerine çalışan-işveren dengesizliği değerlendirilmektedir. Eşitsizlik, dengesizlik gibi olgular yaşamın her noktasında kendisini göstermiştir. Süreç sonucunda, farkındalığın artması, sistemi değiştirme/çökertme çabasına yol açmıştır. Sonuç; haksızlığa tepki sonucunda kargaşa ve kısa süreli de olsa mutlu son. Metropol yaşantısının sorunsalına ilk değinilen önemli başyapıtlardan birisi olan “Metropolis” filmi, mekân tasarımı ile de bir başyapıt niteliğindedir.

Farklı senaryolar olsa da kurgusal mekân tasarımı bağlamında ele alınabilecek bir diğer başyapıt ise “Blade Runner” (Şekil 24-25-26-27-28) filmidir. İlki 1982 yılında, ikincisi 2017 yılında, iki film olarak çekilmiştir. Her ikisi de dönemlerinin gelecek yaşantısını ve bu yaşantıya karşılık olacak mekânları kurgulamışlardır. Bununla ilgili eskiz tercih edilmesinin sebebi ise; Eskiz, soyut düşüncelerin, somut anlamda görebildiği ilk andır. Bu anlamda hayallerin somutlaşması anlamında önemli bir yeri vardır. Tüm düşünce yapıları somutlaşmadan

eskizlere ihtiyaç duyar. Sanattan edebiyata, mimariden sinemaya her alanda eskizler fikrin paylaşımı için önemlidir.



Şekil 24 – 25. Blade Runner, eskizler



Şekil 26. Blade Runner, eskiz



Şekil 27. Blade Runner, görsel

Görseller, 1982 yılında gösterilen film mekânlarını ve dönemin gelecek tasarımlarını ortaya koymak için yapılmıştır. Gelecek öngörülerini üzerinden tasarlanmış yapılar ön plana çıkmaktadır.



Şekil 28. Blade Runner, görsel

Görsel 2017 yılında gösterilen film sahnelerinden bir tanesidir. Dönemin gelecek öngörüsü olarak 2049 yılına ithafen tasarlanmıştır. Filmin içeriğine bu tezde girilmeyecektir. Bu filmlerin bu tezde yer almalarının sebebi ise, sanatta ve tasarımda duyguları yansıtmak üzere mekân tasarımına bir kez daha vurgu yapmaktır. Bu filmler ve sahneler çoğaltılabilir.

Kurgusal yaklaşımlara örnek olarak gösterilen sinema, tiyatro vb. sahneleri aslında günümüz iç mekân tasarımlarından çok da farklı değildir. Özellikle metropollerde yaşanan mekânlar, beklentilerin ve kullanıcıların/bireylerin çeşitliliği nedeniyle sahnelerden ayrılmamaktadır. Oyunlar, tasarlanmış sahnelerde oynanmaktadır, her anlamda...

Bu kurgular, mimari yapılarda da kendisini göstermektedir. Postmodern yaklaşımla, özgün yapılar da tasarlanmaktadır. Çin’de, 2017 yılında, “MVRDV” ve “Tianjin Urban Planning” tarafından tasarlanan “Tianjin Binhai” (Şekil 29-30-

31) kütüphane yapısı en güncel kurgusal yapılara örnek gösterilebilir. Frank Gehry, Zaha Hadid gibi postmodern mimariye yön veren mimarların yapıları da bu kurgusal yapıların örnekleridir.



Şekil 29 – 30 - 31. Tianjin Binhai Library, MVRDV, Tianjin Urban Planning and Design Institute

Burada tartışılan geleneksel geometrik yaklaşımlar ve günlük ihtiyaçlara çözüm aramanın çok ötesindedir. Aslında geleneksele karşı çıkan ve teknoloji sayesinde her düşüncenin/eskizin imal edilebilir olduğunu ortaya koymaya çalışmaları olarak görülebilirler. Sınırların yaratanın hayal gücü olduğu düşünüldüğünde, tasarımcının ufkunu genişletmek ve kurguların yaşama dair hayallerden oluştuğunu ortaya koymak açısından bu kütüphane projesine bu tezde yer verilmektedir.

Unutmamak gerekir ki, kurgusal tasarım kararları bir önceki bölümdeki doğal/tinsel yaklaşımdan kendisini ayırmakla birlikte, aslında ulaşılan duygular yine insani ölçekte yerini bulmaktadır. Doğal ışığın, malzemenin, geometrinin, dokunun varlığını, yapayın/kurgunun sağladığı duyguları “kontrol edilebilirlik” anlayışı çerçevesinde tartışmak günümüzde yok olan doğallık hissini yeniden canlandırma kaygısının bir sonucudur. (Şekil 32-33)



Şekil 32 - 33. Doğal ve Yapay Etkiler

Sunulan vaatlerin ve gerçek ile olan ilişkisinin günden güne deęişmesi sonucunda ulaşılamaz olana talep artmıştır, artmaya devam etmektedir. Özgün olan özellikle modern düşünce ile ortaya çıkmış standartlara karşı toplumsal hareketin sonucunda yerine ait olan özgün yapılar değer kazanmaktadır. Bibao'daki Guggenheim müzesi (Şekil 34) bu konuya iyi bir örnek olabilir. Çevresiyle neredeyse hiçbir diyalog kurmayan bu yapı, kendi başına özgün, aykırı ancak yerine ait olan bir yapı özellięi taşımaktadır.



Şekil 34. Guggenheim Bilbao, Frank Gehry

Örnek görselde yapının özgünlüğü ile çevresindeki yapılar ile olan ilişkisi net bir şekilde görülmektedir. Bireycilik sadece insanın kendisinde olan bir olgu değildir. Bireyci yapılar da vardır. Guggenheim yapısı bireycidir ve bu konuya en iyi örneklerden birisidir.

5.5. İÇERİK BAĞLAMINDA SANAL GERÇEKLIK TEKNOLOJİSİNİN GÜNÜMÜZ TASARIMINA ETKİLERİ

Metropollerde insanların kaygılı ve güvensiz olma durumu sürekli yaratılan yeni vaatlerden kaynaklanmaktadır. Sürekli eksik hissettirme ve ulaşılmazı sanki hemen elinin ucundaymış gibi hissettirme çabası, mekân tasarımlarına veya kullanıcı isteklerine de yansımaktadır. Sanal gerçeklik olgusu mekânda kendisini göstermektedir. Aslında olan ile olmasını istediğimiz arasındaki kopukluk gitgide artmaktadır. Bunu ekonomide bitcoin ile anlatmak iyi bir örnek olabilir. Nereye para yatırıldığı bilinmese de vaatler, çok para kazanabilme arzusunu tetiklemekte ve sanal bir ortama para yatırılmaktadır. Öyle ki Milliyet gazetesinin 28.12.2017 tarihli internet sitesindeki bitcoin haberinde “19 Aralık 2017 itibariyle toplam piyasa değeri 642 milyar dolara çıktı.” yazmaktadır. Bu vaatler ile oluşan sanal düzen kendisini sosyal medyada göstermektedir. İşin ilginç kısmı, bu sanal piyasa gerçeği kadar etkili olduğu için, tamamen gerçek haline gelmiştir. Post-gerçekliğin içindeki üreyen sahte gerçeğin, hayata geçmesine iyi bir örnektir.

Mekân tasarımcıları açısından bu konunun dikkat çekmesinin sebebi, kullanıcılar açısından, vaatlerin gerçekliklerin önüne geçme durumunun oluşturduğu memnuniyetsizlik duygusudur. Sanalla sunulan ve heyecan uyandıran gerçekliklerin gerçek ile ilişkisi azalınca, sanal gerçeklikler var olan gerçekten daha inandırıcı olabilmektedir.

Tasarımı sanattan ayıran özellik bir kullanıcıya hitap etmesidir. Bu da tasarlananın uygulanmadan önce kullanıcı ile paylaşılmasını gerektirmektedir. Hayallerin mevcut bir fonksiyon ile birlikte gerçeğe dönüşme sürecinde sanal gerçeklik uygulamaları ve sunum teknikleri günümüzde neredeyse kaçınılmazdır. Gerçeğe yakın simülasyonlar kullanıcı ve tasarımcı arasında bir köprü niteliğindedir. Bir dil, bir diyalog biçimi olarak görülebilmektedir. Bu bağlamda sanal gerçeklik, kullanıcı ve tasarımcı arasında diyalog kurmaktan

öteye geçerek, tasarımı ve tasarımcıyı bir çok yönden etkileyen/yönlendiren bir araç haline gelmiştir. Peki tasarımcı bu süreçten nasıl etkilenmektedir?

Hindistan Mumbai'deki SIES Graduate School of Technology Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği öğrencilerinden, Kalyani Pampattiwar, Akshay Adiyodi, Manasvini Agrahara ve Pankaj Gamnani'nin "*Interior Design Using Augmented Reality Environment*" (*Arttırılmış Gerçeklik Kullanılarak Yapılmış İç Mekân Tasarımı*) adlı makalelerinde mobilya tasarımlarını yaptıktan sonra kullanıcı ile arasındaki bağı kuvvetlendirmek ve mobilya seçim sürecinde sanal gerçeklik üzerinden mobilyaları mevcut mekâna yerleştiren bir çalışma yapmayı denemişlerdir. Bu çalışmaya değinilmesinin asıl nedeni sanal gerçeklik ile parçalar birleştirilerek kurulmaya çalışılan kurgusal diyalog, aslında gerçek ile kurulan diyalogu etkilediğini anlatmaktır. Malzemeye dokunmak, kokusunu koklamak gibi duyularımızla algılayacağımız gerçeklik sanal ortama taşınarak sadece görsel diyalog da kurulabilmektedir.

İçerikler bağlamında çok çeşitli çalışmalar yapılmasına rağmen arttırılmış/sanal gerçeklik uygulamaları günümüz tasarımlarında belirleyici kriterleri de beraberinde getirmektedir. Kullanılan programlar araç olmaktan çıkarak amaç haline gelmektedir. Bu konuyu iki başlık altında toplayabiliriz. Araç olarak VR (virtual reality – sanal gerçeklik) kullanımı ve amaç olarak VR kullanımı. Araç olarak kullanılan programlar, yapılmak isteneni en gerçekçi şekilde ortaya koyarken, amaç olarak zorunlu program kullanımları, tasarımcıların yaratma süreçlerini belli ölçüde sınırlandırmaktadır. Programın elverdiği ölçüde veya kullanıcıların bilgisi/becerisi kadar tasarım ortaya çıkmaktadır. Bu kolaylaştırıcı araç, doğru kullanılmadığı takdirde, yaratıcılığı zorlaştırmakta ve özgünlükten uzaklaştırmaktadır.

Bu bağlamda mekân kurguları ve insan ilişkileri açısından gerçek hayatta deneyimleyemeyeceğimiz birçok deneysel kurguyu sinemalarda deneme şansına sahibiz. Özellikle gelecek öngörülerini içeren senaryolarda metropollerin ve metropol insanının önemi bir kez daha karşımıza çıkmaktadır.

Tüm yeni sistem bireylerin uzmanlıkları üzerinden gelişmektedir. Bu hem sosyal anlamda hem de ticari anlamda değerlendirilen bir konudur. Her birey bir konuda uzman olurken bütüne hizmet edebilmek için diğer uzmanlar/bireyler ile birlikte çalışmak durumundadır. Bu sosyalliği artırıyor gibi görünse de özde bireyciliği tetikleyerek insanları tüm iş dışı zamanlarında tekil yaşamlara sürüklemektedir. İngiltere’de yalnızlar için “Yalnızlık Bakanlığı” kurulmuştur. Yaklaşık 9 milyon insanın yalnızlıktan dolayı sıkıntı yaşadığı belirlenmiş ve buna çözüm olarak bakanlık kurulmuştur. Bu süreç diğer tüm metropollerini yakın zamanda etkileyebilir.



6. BÖLÜM - SONUÇ

6.1. SONUÇ VE ÖNERMELER

Bu tezde değinilen konuları özetleyecek olursak; mekân kavramı, metropol yaşantısını oluşturan metropol insanı üzerinden, post-gerçekçilik ve bireycilik temelinde, sosyolojik, felsefi ve teknolojik bakış açılarıyla tartışılmaktadır. Bunun nedeni, mevcut yaşam biçimlerimizi etkileyen faktörleri, özellikle metropol insanı olma özelliklerini belirleyen temel nedenleri, tartışarak farkındalık yaratabilecek öngörülerde bulunmaktır. Platon'dan başlayarak "ideal dünya düzeni" tartışması evrilerek devam etmektedir. İdeal düzen, ideal mekân karşılıkları ile vücut bularak hem yönlendirici, hem de düşündürücü sonuçlar doğurmaktadır.

Tezin bütününde yapılan değerlendirmeler sonucunda, günümüz "metropol insanı"nda oluşan beklentilere, mekân tasarım ve kullanım anlayışlarına dair çıkarımlar değerlendirilmiştir. Buna göre tasarımcıyı ve kullanıcıyı etkileyen konular;

- **Hızlandırılmış ve yetişilemeyen vaatlerin yarattığı tedirginlik ve bu tedirginliği rahatlatmaya çalışan mekân tasarımları,**
- **Çok fonksiyonlu ve bireye özgü mekân kullanımlarını gerektiren zorunlu tasarım kriterleri,**
- **Bireye özgü zaman ve hacim kullanımını manipüle ederek, algısal farklılıklar yaratan mekân tasarımları,**
- **Özel ve genel mekân algısının hem felsefi, hem de sosyal sonuçları ve buna bağlı mekân tasarım kararları,**

- Dijital ortamlarda teknolojinin katkısıyla tasarlanmış sanal gerçeklikler ve bu gerçekliklerin mekân tasarımına etkileri,

- His, duygu ve duyularımıza hizmet eden bir tasarım anlayışı, olarak özetlenebilir.

Bu konuları açacak olursak;

Hızlandırılmış yaşamı tanımlamak kolay değildir. Ancak, vaatleri arttırarak kişinin ulaşabildiklerini değil, vaatlerinin peşinden koşma çabası ve hiçbir şeye yetişememe duygusu, insanlara, hayatın hızlandırılmış hissini vermeye yetmektedir. Tabii Virilio'nun da belirttiği gibi, hızı anlamak ancak durarak olabilir. Bu düşünce yapısı, "an"ı durarak yaşayabildiğimiz mekânları ve mekân tasarımlarını daha önemli hale getirmektedir. Farkındalığımızı arttırarak, günü anlamak önemlidir. Günün kullanıcı ihtiyaçlarını ve buna neden olan etkenleri doğru analiz etmek mekân tasarımı için kaçınılmazdır.

Metropollerde nüfus yoğunluğunun büyük bölümü şehir merkezinde değil merkeze yakın mahallelerde yaşayarak, gün içerisinde iş için merkeze gelip giden göçmenler gibi yaşamaktadır. Merkezde gün içerisinde oluşan yoğunluk akşam saatlerinde azalmaktadır.

İnsanların içgüdüsel sosyalleşme ihtiyacı ve günlük yaşantısı içerisinde yetişemediği bir çok vaat sonucunda, teknolojinin de etkisiyle sanal sosyal ortamlar tanımlanmış ve bunlar sanal mekânlar ile desteklenmektedir. Artık beklentiler/vaatler değişiklik gösterdiği için "görsel sosyallik" diye nitelendirilebilecek, yeni bir düzen ortaya konulmuştur. Bu yeni düzende, özellikle metropollerde, insanlar bir çok diğer insan ile bir arada ancak zorunda kalmadıkça diyalog kurmaktan kaçınan bir yapıdadır. Mekân tasarımları da bunu gözeten kaygılar ile tasarlanmaktadır. Genel alanlar içerisinde, özel alanlar oluşturmak, genel içerisinde bireye hizmet eden çalışma/yaşama

modülleri tasarımı ön plandadır. Özel ve genel mekân fikri üzerinden ayrıştırılan algısal düzenlemeler yerini birbirinin içine geçmiş çok amaçlı mekânlara bırakmaktadır. Evden alışveriş yaparken veya bir genel mekânda evden daha rahat, huzurlu, güvenli hissediliyor olunması, bireyselliğin ve mekânın sunduğu algılar bütünüdür. Nerede olduğumuzdan öte, hangi ihtiyaçlarımızın karşılandığı ve hangi hislerin yaratıldığı önemlidir. Tüm ihtiyaçların karşılandığı bir ortak kullanım alanında, ihtiyaçların kısmen karşılandığı özel alandan daha rahat edilebilir.

Modern yaşantı ve teknolojik gelişmeler, iletişim konusundaki sorunları mekândan bağımsız olarak; süre ile ilgili sorunları, zamanı manipüle ederek çözmeye çalışmaktadır. Zaman algısı, teknolojik gelişmelerin ışığında geçmiş ile günümüz arasında köprüler kurarak zamansızlık olgusunu tartışmaya açmaktadır. Günümüzde “an”ı yaşamaya zaman ayıramazken, 2000 yılı öncesine gidip, o günün dinamikleri hakkında bilgi sahibi olabiliyoruz. Zaman algısı konusundaki bu değerlendirmeyi yine mekân tasarımı ile ilişkilendirmek mümkündür. Günün “post-gerçekçi” yönlendirmesi sayesinde ve bilgisine ulaşabildiğimiz ve sanal olarak oluşturabildiğimiz sürece, tamamen zamanından bağımsız tasarımlar ve kurgusal mekânlar oluşturmamız mümkündür. Aynı anda bir konutun içerisinde bir odada ortaçağ klasiği yaşanırken, diğer odada geleceğin teknolojik ve minimalist mekân oluşturulabilmektedir. Bu çeşitlilik, bireyci bakış açısıyla da desteklenerek aynı konutta yaşayan her birey için ayrı bir dönem, algı, kurgu vb. tamamen sanal gerçeklikler yaratılabilir. Esas olan kullanıcıları tanımlayıp, ihtiyaçlarını tespit edebilmektir.

Tasarlanan her ürün, mekân vb. bir kullanıcıya hizmet ederken, estetik, tarihi vs. gibi insan hayatına dokunan ve bireyselleşen bir takım değerlere de hizmet etmektedir. Bu konuda tasarımcının yönlendirici rolü ön plana çıkmaktadır. Tasarım yapılırken oluşturulacak duygular/hisler mekânın özünü oluşturmaktadır. Bu konuyu biraz daha ileri götürürsek, teknolojinin de etkisiyle mekânlar değil hisler tasarlanabilir. Bu değerlendirme tüm duyularımıza hizmet eden bir bütüncül tasarım yaklaşımını da beraberinde getirmektedir. Mekânın

içeriği, yarattığı his ile doğru orantılıdır. İç mekân kurgusu yapılırken yalnızca görsel olarak estetik ve fonksiyonel çözümler sunmaktan öte, mekânın kokusunu, sesini, dokusunu da bütüncül olarak tasarlamak gerekmektedir.

Özellikle metropollerde nüfus yoğunluğu ve tüketimin artması, mekânın da tüketilmesine, sürekli değişmesine/değiştirilmesine sebep olmaktadır. Kişi başına kullanılan alan küçüldükçe, hacim algısı değer kazanmaktadır. Bu mekânı üç boyutlu algılamamıza ve her noktada hacim algısının değişmesine yol açmaktadır. En az hareketle kullanılabilir, teknoloji ile donatılmış çok fonksiyonlu donatı elemanları, mekânların değişmezi haline gelmektedir.

Bu tezin sonucunda, ütopyaların gerçekleşme olasılıklarının umut vaat ediciliğinin yanı sıra somut gerçeklik ile ilişkisinin kopuşu üzerine bir değerlendirme yapmak doğru olacaktır. Mekân somut gerçektir. Gördüğümüz, dokunduğumuz, kokladığımız bir “gerçek an”dır. Her zaman bu gerçeklik “güzel”, “iyi” ve beklentileri karşılamak açısından tatminkar olmayabilir. Bunu kabullenmek de bir o kadar zor olabilir. Platon’dan günümüze yaşam biçimlerinin analizleri yapılmıştır. Günün şartlarına uygun en ideal ütopyalar ortaya atılmış ve hep daha iyi yaşam, daha iyi tasarım nasıl olmalıdır konuları tartışılmıştır. Esas olan “an” da olabilmek, geçmişini bilmeye çalışmak ve gelecek için sorular sorabilmektir.

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 00. Jeppe Hein, *Invisible Labyrinth*, 2005, headset, infrared sensors, infrared emitters, control board, charging board, dimensions variable. Photo: Anders Sune Berg. Courtesy KÖNIG GALLERY, Berlin, 303 Gallery, New York, and Gallery Nicolai Wallner, Copenhagen

<https://stedelijkstudies.com/journal/invisible-mazes-visible-perceptions/>

Şekil 01. Archdaily, Google Tel Aviv Ofis / Camenzind Evolution 01

<https://www.archdaily.com/332912/google-tel-aviv-office-camenzind-evolution>

Şekil 02. Archdaily, Google Tel Aviv Ofis / Camenzind Evolution 02

<https://www.archdaily.com/332912/google-tel-aviv-office-camenzind-evolution>

Şekil 03. Platon'un mağara alegorisi örnek görselleri 01

<https://indigoderjisi.com/2017/08/eflatun-platon-magara-benzetmesi/>

Şekil 04. Platon'un mağara alegorisi örnek görselleri 02

<http://dodyo.com/platonun-magara-alegorisi-gercek-nedir/>

Şekil 05. Archdaily, Manhattan Tren Yolu Yenileme Projesi

https://www.archdaily.com/554117/viewing-a-city-in-motion-from-the-high-line-s-third-phase?ad_medium=gallery

Şekil 06. Archdaily, Atelier Peter Zumthor and Partner , Bruder Klaus Chapel

https://www.archdaily.com/798340/peter-zumthors-bruder-klaus-field-chapel-through-the-lens-of-aldo-amoretti?ad_medium=gallery

Şekil 07. Archdaily, Atelier Peter Zumthor and Partner , Bruder Klaus Chapel

https://www.archdaily.com/798340/peter-zumthors-bruder-klaus-field-chapel-through-the-lens-of-aldo-amoretti?ad_medium=gallery

Şekil 08. Archdaily, Atelier Peter Zumthor and Partner , Bruder Klaus Chapel
https://www.archdaily.com/798340/peter-zumthors-bruder-klaus-field-chapel-through-the-lens-of-aldo-amoretti?ad_medium=gallery

Şekil 09. Işık Kilisesi, Tadao Ando
<https://www.archdaily.com/101260/ad-classics-church-of-the-light-tadao-ando>

Şekil 10. Archdaiy, The Therme Vals / Peter Zumthor 01
https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals?ad_medium=gallery

Şekil 11. Archdaiy, The Therme Vals / Peter Zumthor 02
https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals?ad_medium=gallery

Şekil 12. Archdaiy, The Therme Vals / Peter Zumthor 03
https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals?ad_medium=gallery

Şekil 13. The Therme Vals / Peter Zumthor 04, Ali Ergin

Şekil 14. The Therme Vals / Peter Zumthor 05, Fernando Guerra | FG+SG
https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals?ad_medium=gallery

Şekil 15. Tadao Ando Armani Tiyatrosu 01
<https://www.pinterest.com/pin/650910952363395139/>

Şekil 16. Tadao Ando Armani Tiyatrosu 02
<https://www.pinterest.com/pin/650910952363395139/>

Şekil 17. Tadao Ando Armani Tiyatrosu 03
<https://www.pinterest.com/pin/650910952363395139/>

Şekil 18. Louis Kahn National Assembly Building in Dhaka.

<https://www.archdaily.com/83071/ad-classics-national-assembly-building-of-bangladesh-louis-kahn>

Şekil 19. Louis Kahn National Assembly Building in Dhaka.

<https://www.archdaily.com/83071/ad-classics-national-assembly-building-of-bangladesh-louis-kahn>

Şekil 20. Metropolis filmi, Şehir Eskizleri 01

<https://www.pinterest.co.uk/pin/525162006538205623/>

Şekil 21. Metropolis filmi, Mekân Görselleri 02

<http://moonstationz.blogspot.com/2011/10/metropolis-ve-sinemada-distopyann.html>

Şekil 22. Metropolis filmi, Mekân Görselleri 03

<http://moonstationz.blogspot.com/2011/10/metropolis-ve-sinemada-distopyann.html>

Şekil 23. Metropolis filmi, Mekân Görselleri 04

<http://moonstationz.blogspot.com/2011/10/metropolis-ve-sinemada-distopyann.html>

Şekil 24. Blade Runner, Eskizler 01

<https://www.pinterest.com/pin/205406432976465858/>

Şekil 25. Blade Runner, Eskizler 02

<https://www.pinterest.com/pin/205406432976465858/>

Şekil 26. Blade Runner, Eskizler 03

<https://archive.nerdist.com/the-out-of-print-blade-runner-sketchbook-is-amazing/>

Şekil 27. Blade Runner, Görsel 01

<https://kordastudio.hu/credit/blade-runner-2049/>

Şekil 28. Blade Runner, Görsel 02

<https://kordastudio.hu/wp-content/uploads/2017/01/ZZ4F1C300D.jpg>

Şekil 29. Archdaily, Tianjin Binhai Library, MVRDV, Tianjin Urban Planning and Design Institute 01

<https://www.archdaily.com/882819/tianjin-binhai-library-mvrdv-plus-tianjin-urban-planning-and-design-institute>

Şekil 30. Archdaily, Tianjin Binhai Library, MVRDV, Tianjin Urban Planning and Design Institute 02

<https://www.archdaily.com/882819/tianjin-binhai-library-mvrdv-plus-tianjin-urban-planning-and-design-institute>

Şekil 31. Archdaily, Tianjin Binhai Library, MVRDV, Tianjin Urban Planning and Design Institute 03

<https://www.archdaily.com/882819/tianjin-binhai-library-mvrdv-plus-tianjin-urban-planning-and-design-institute>

Şekil 32. Doğal ve Yapay etkiler 01

<https://www.microbiologiaitalia.it/2019/04/14/il-microbioma-sottterraneo-unimportante-risorsa-per-la-produzione-di-antibiotici/>

Şekil 33. Doğal ve Yapay etkiler 02

<https://www.pinterest.com/pin/271130840041047626/>

Şekil 34. Archdaily, Guggenheim Museum, Frank Gehry

<https://www.archdaily.com/422470/ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry/521fa097e8e44eb94a000038-ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry-photo>

KAYNAKÇA

Akkoç, B. (2018, 04 11). *Bilimkurgunun Tarihi no.1: Ortaya Çıkışı ve Yükselişi*.

2018 tarihinde Bilim Kurgu Kulübü:

<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/bilimkurgunun-tarihi-1/>
adresinden alındı

Ayten Alkan, B. D. (2007). *Türkiye’de Kent Çalışmalarının İzinden Giderken*

“Toplumsal Adalet, Eşitsizlik ve İktidar” Nereye Düşer? academia:

<https://www.academia.edu/3390584> adresinden alınmıştır

Berber, Ö. (2010, 12 24). Metropol, Mimarlık ve Yerleşme Sorunu. *Doktora*

Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Botton, A. D. (2001). *Mutluluğun Mimarisi*. Sel Yayıncılık.

Dalaylı, F. Ü. (tarih yok). 2018 tarihinde Academia:

https://www.academia.edu/32902543/georg_simmel_metropol_ve_zihinsel_ya%C5%9Fam.docx
adresinden alındı

Derrida, J. (2005). *Bağışlama ve Kozmopolitizm*. Birey Yayıncılık.

Dumoucel, C. (2010, 09 03). *Paul Virilio*. 2019 tarihinde Vice:

https://www.vice.com/en_uk/article/qbzb5/paul-virilio-506-v17n9
adresinden alındı

Editorial, A. (2009, 02 11). *The Therme Vals / Peter Zumthor*. 2018 tarihinde

Archdaily: [https://www.archdaily.com/13358/the-therme-](https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/500f244528ba0d0cc7001d3a-the-therme-vals-image)

[vals/500f244528ba0d0cc7001d3a-the-therme-vals-image](https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/500f244528ba0d0cc7001d3a-the-therme-vals-image) adresinden
alındı

Editorial, A. (2013, 02 18). *Google Tel Aviv Office / Camenzind Evolution*. 2018

tarihinde archdaily: <https://www.archdaily.com/332912/google-tel-aviv->

office-camenzind-

evolution?ad_medium=widget&ad_name=recommendation adresinden
alındı

Erdönmez, I. Ç. (2014, Haziran). 20.yy Postmodern Düşünürü Olarak Gilles
Deleuze. Marmara Sosyal Araştırmalar Dergisi.

Harari, Y. N. (2015). *Hayvanlardan Tanrılara - Sapiens*. Kolektif Kitap.

Hein, J. (Hazırlayan). (2005). *Görünmez Labirent (Invisible Labyrinth)*. König
Galeri, Berlin.

Heynen, H. (1999). *Architecture and Modernity, A Critique*. MIT Press.

Kahveci, Ö. E. (2005, 01 27). Mteropol Deviniminde Gündelik Yaşam ve
Konutun Dönüşümü. *Yüksek Lisans Tezi*.

Kaku, M. (2014). *Geleceğin Fiziği*. Odtü - Popüler Bilim Dizisi.

Kalyani Pampattiwar, A. A. (2016, 10). Interior Design using Augmented Reality
Environment. *International Journal of Innovative Research in Science,
Engineering and Technology*.

Kodalak, G. (2016, 09 20). *Metropol Afektleri ve Hayatın Akışı*. 2018 tarihinde
Manifold.press: <https://manifold.press/metropol-afektleri-ve-hayatin-akisi>
adresinden alındı

Kolektif. (2002). *Modern Mimarlığın Öncüleri - Louis 1. Kahn ve Tarih*. Boyut
Yayın Grubu.

Lang, F. (Yöneten). (1927). *Metropolis* [Sinema Filmi].

Loos, A. (2017). *Mimarlık Üzerine*. Janus Yayıncılık.

Luis Bettencourt, G. W. (2010). A Unified Theory of Urban Living. *Nature*, 912-
913.

- Mengi, A. (2007). *Kent ve Politika - Antik kentten Dünya Kentine*. İmge Kitabevi.
- Muharrem Es, H. A. (2010). Kentleşme ve Göç: Sorunlar ve Çözüm Önerileri. *Kent Yönetimi*. Journal of Social Policy Conferences.
- Öner, G. (2017, 06 10). Post Truth.
- Press, O. U. (2016). 2018 tarihinde Oxford Dictionary:
<http://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016>
 adresinden alındı
- Scott, R. (Yöneten). (1982). *Bıçak Sırtı* [Sinema Filmi].
- Sevinç, M. (1999). Postmodernizm ve Kent. *Birikim*, 124.
- Simmel, G. (1903). *Metropolis and Mental Life*. Blackwell Publishing.
- Simmel, G. (2016). *Gizliliğin ve Gizli Toplulukların Sosyolojisi*. Pinhan Yayıncılık.
- Şumnu, U. (2007). Yapısökümün Mimarisi. *Doxa* 5, 124–128.
- Tekeli, İ. (1992). Modernizm ve Postmodernizm Kavramları Üzerine. *Gösteri Dergisi*.
- Tekin, N. (2016). Derrida ve Joyce: Yapısökümün Yapısökümü. *Birikim Güncel*.
- Tunalı, İ. (2012). *Tasarım Felsefesi*. YEM Yayınları.
- Ungers, O. M. (2013). *Morphologie - Kent Metaforları*. Lemis Yayınları.
- Villeneuve, D. (Yöneten). (2017). *Bıçak sırtı 2049* [Sinema Filmi].
- Virilio, P. (1998). *Hız ve Politika*. Metis Yayıncılık.
- Wilsey, M. (2000). *The Metropolis and Mental Life*. 2018 tarihinde Yale University: <https://modernism.coursepress.yale.edu/the-metropolis-and-mental-life/> adresinden alındı
- Worringer, W. (2017). *Soyutlama ve Özdeşleşim*. Hayalperest Yayınevi.

Yıldırım, Ö. (2000). *Felsefe*. 2018 tarihinde Bireycilik Nedir, Ne Demektir?:

http://www.felsefe.gen.tr/siyaset_felsefesi/bireycilik_nedir_ne_demektir.asp
sp adresinden alındı

Yüksekli, B. A. (2013). Metropolis Filmi: Aydınlanmanın Diyalektiği, Modernite,
Mit ve Modern Mimari. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 59-70.



METROPOLLERDEKİ YAŞAM
BİÇİMLERİNİN GÜNÜMÜZ İÇ
MEKÂN TASARIMINA
YANSIMALARININ POST
GERÇEKÇİ VE BİREYCİ BAKIŞ
AÇISIYLA TARTIŞILMASI

Yazar Ali Ergin

Gönderim Tarihi: 30-May-2019 03:14PM (UTC+0300)

Gönderim Numarası: 1137837158

Dosya adı: (4.09M)

Kelime sayısı: 17284

Karakter sayısı: 123403

METROPOLLERDEKİ YAŞAM BİÇİMLERİNİN GÜNÜMÜZ İÇ MEKÂN TASARIMINA YANSIMALARININ POST GERÇEKÇİ VE BİREYCİ BAKIŞ AÇISIYLA TARTIŞILMASI

ORIJINALLIK RAPORU

%**5**

BENZERLİK ENDEKSI

%**5**

İNTERNET
KAYNAKLARI

%**0**

YAYINLAR

%**4**

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1

ucuncutaraf.com

İnternet Kaynağı

%**1**

2

www.archdaily.com

İnternet Kaynağı

%**1**

3

Submitted to TechKnowledge Turkey

Öğrenci Ödevi

%**1**

4

manifold.press

İnternet Kaynağı

<%**1**

5

www.sosyolojimektebi.com

İnternet Kaynağı

<%**1**

6

Submitted to Istanbul Aehir Aniversitesi

Öğrenci Ödevi

<%**1**

7

Submitted to Oxford Brookes University

Öğrenci Ödevi

<%**1**

8

www.turkishbooks.com

İnternet Kaynağı

<%**1**

9	www.turkaramamotoru.com İnternet Kaynađı	<% 1
10	www.websitem.gazi.edu.tr İnternet Kaynađı	<% 1
11	Submitted to Mimar Sinan Guzel Sanatlar University Öđrenci Ödevi	<% 1
12	etyen.be İnternet Kaynađı	<% 1
13	Submitted to Girne American University Öđrenci Ödevi	<% 1
14	pt.scribd.com İnternet Kaynađı	<% 1
15	ertugrulerdogan.com İnternet Kaynađı	<% 1
16	www.odevportali.com İnternet Kaynađı	<% 1
17	acikerisim.isikun.edu.tr:8080 İnternet Kaynađı	<% 1
18	katalog.hacettepe.edu.tr İnternet Kaynađı	<% 1
19	nilistizm.blogspot.com İnternet Kaynađı	<% 1

Submitted to Middle East Technical University

20 Öğrenci Ödevi

<% 1

21 Submitted to Dokuz Eylül Üniversitesi
Öğrenci Ödevi

<% 1

Alıntılarını çıkart üzerinde Eşleşmeleri çıkar < 5 words
Bibliyografyayı Çıkart üzerinde

