



**T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI  
İÇ MİMARLIK PROGRAMI**

# **TASARLANAN MEKÂNIN RETORİĞİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan  
Sıla Şehrazat YÜCEL**

**Danışman  
Prof. Dr. Füsun SEÇER KARİPTAŞ**

**İstanbul – 2019**

**T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI  
İÇ MİMARLIK PROGRAMI**

# **TASARLANAN MEKÂNIN RETORİĞİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan  
Sıla Şehrazat YÜCEL**

**Danışman  
Prof. Dr. Füsun SEÇER KARIPTAŞ**

**İstanbul – 2019**

## LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İç Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı Öğrencisi Sıla Şehrazat YÜCEL tarafından hazırlanan “*Tasarlanan Mekanın Retoriği*” konulu çalışması jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi: 19.06.2019

(Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu):

İmzası

Jüri Üyesi : Prof.Dr.Fusun SEÇER KARİPTAŞ  
: Haliç Üniversitesi (Danışman)



Jüri Üyesi : Dr.Öğr.Üyesi Büşra ÜNVER  
: Haliç Üniversitesi



Jüri Üyesi : Dr.Öğr.Üyesi F.Ceyda GÜNEY YÜKSEL  
: Arel Üniversitesi



Bu tez Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulunun kararıyla kabul edilmiştir.



Prof.Dr. Nur TUNALI  
Vekil Müdür

# Sıla Şehrazat Yücel

ORIJINALLIK RAPORU

% **11**

BENZERLIK ENDEKSİ

% **10**

İNTERNET  
KAYNAKLARI

% **3**

YAYINLAR

% **5**

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	polen.itu.edu.tr İnternet Kaynağı	% 1
2	www.mescere.net İnternet Kaynağı	% 1
3	edoc.site İnternet Kaynağı	% 1
4	www.kitapso.com İnternet Kaynağı	% 1
5	es.scribd.com İnternet Kaynağı	<% 1
6	www.arkiv.com.tr İnternet Kaynağı	<% 1
7	www.garantiinvestorrelations.com İnternet Kaynağı	<% 1
8	issuu.com İnternet Kaynağı	<% 1
9	atlasizm.blogspot.com.tr İnternet Kaynağı	<% 1

DR.ÖĞR.ÜY. BÜŞRA YÜCEL  
ZYM

.26/08/2019

## TEZ ETİK BEYANI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Tasarlanan Mekânın Retoriği” başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Prof. Dr. Füsun Seçer Kariptaş’ın sorumluluğunda tamamladığımı, verileri/örnekleri kendim topladığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim.

Sıla Şehrazat Yücel

## ÖNSÖZ

İstanbul Üniversitesi'ndeki lisans eğitimimin ilk döneminde bir hocam “İnsanlar mekânları, mekânlar insanları yaratır.” demişti. Yıllar sonra buna benzer bir sözün Winston Churchill tarafından da sarf edilmiş olduğunu öğrendim. Mesleki eğitimimin henüz başında iken tasarımcılara büyük sorumluluk yükleyen bu sözü işittiğimde, hem insanların hayatlarına böylesi güçlü şekilde dokunabilen bir mesleğe sahip olacağım için büyük heyecan duyduğumu hem de tasarım tercihlerimin insanlar üzerinde ne tür etkiler oluşturabileceğini bilmemenin getirdiği kaygıyı hissettiğimi anımsıyorum.

Bu sözün zihnimde oluşturduğu soruları cevaplayabilmek için yıllar içinde yaptığım araştırmalar, nihayetinde bu çalışmayı ortaya çıkardı. “Tasarlanan Mekânın Retoriği” başlıklı bu çalışma öncelikle çeşitli mimarlık disiplinlerinde eğitim gören öğrencilerin tasarımlarının olası etkileri hakkında duydukları kaygıları azaltmayı amaçlıyor.

Araştırma sürecim boyunca beni destekleyen tez danışmanım sevgili Prof. Dr. Füsün Seçer Kariptaş'a ve değerli hocam Doç. Dr. Genco Berkin'e çok teşekkür ederim. Ömrünü bilim üretmeye adanmış herkese; bilimsel bilgileri farklı mecralar aracılığıyla kamuoyunun erişimine sunan tüm kişi, kurum ve kuruluşlara; kendi disiplinlerinin dışında yer alan kişilerin de ilgili disiplinlerdeki bilimsel gelişmeleri takip edebilmesine fırsat tanıyan popüler bilim yazarlarına da çok teşekkürler.

Çalışmamın uzun yıllara yayılan araştırma sürecinde karşılaştığım maddi, manevi tüm engelleri bir bir önümden kaldıran ve bütün bu süre boyunca motivasyonumu korumamı sağlayan babam M. İhsan Darend'e, annem Melek Çabalar'a ve eşim Gürkan Yücel'e de sonsuz minnet ve şükranlarımı sunuyorum. Yardımlarına ihtiyaç duyduğumda değerli vakitlerini benden esirgemeyen sevgili Şenol Erdoğan'a ve Gülay Yavuz'a da çok teşekkürler...

İstanbul, 2019

Sıla Şehrazat Yücel

# İÇİNDEKİLER

Sayfa No

<b>TEZ ETİK BEYANI</b> .....	
<b>ÖNSÖZ</b> .....	
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>I</b>
<b>ŞEKİLLER</b> .....	<b>III</b>
<b>ÇİZELGELER</b> .....	<b>IX</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>X</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XI</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>2. LOGOS: MEKÂNIN SÖZÜ</b> .....	<b>8</b>
2.1. Mekânın Algısal Bileşenleri .....	13
2.1.1. Işık .....	13
2.1.2. Renk .....	18
2.1.3. Doku .....	30
2.1.4. Ölçek - Uzunluk .....	36
2.1.5. Form .....	41
2.1.6. Koku .....	48
2.1.7. Hareket .....	51
2.1.8. Ses .....	54
2.1.9. Isı .....	57
2.1.10. Tat .....	59
2.2. Retorik Figürlerin Mekân Tasarımında Kullanımı .....	62
2.2.1. Metafor .....	63
2.2.2. Metonimi .....	68
2.2.3. Antropomorfizm .....	69
2.2.4. Mimesis .....	71
2.2.5. Hiperbol .....	75
2.2.6. Litotes .....	78
2.2.7. İroni .....	79
2.2.8. Oksimoron .....	83
2.2.9. Paradoks .....	84
2.2.10. Synecdoche .....	85
<b>3. PATHOS: MEKÂN VE DUYGULAR</b> .....	<b>86</b>
3.1. Arama – İsteme Sistemi .....	90
3.2. Öfke Sistemi .....	92

3.3. Korku Sistemi.....	94
3.4. Şehvet Sistemi .....	99
3.5. Bakım Sistemi .....	104
3.6. Panik ve Yas Sistemi.....	109
3.7. Oyun Sistemi .....	115
<b>4. ETHOS: MEKÂNIN KARAKTERİ .....</b>	<b>121</b>
4.1. Kişisel Mekânda Ethos .....	122
4.2. Kurumsal Kimlik ve Kurum Mekânlarında Ethos .....	128
4.3. Dini Yapılar ve Ethos .....	138
4.4. Milli Ethos .....	149
4.5. Yönetim Mekânları, Ethos ve Politika .....	158
<b>5. SONUÇ.....</b>	<b>178</b>
<b>6. KAYNAKLAR .....</b>	<b>181</b>
<b>7. ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>192</b>



## ŞEKİLLER

### Sayfa No

Şekil 1.1: Makro ve mikro kozmos, Charles ve Ray Eames, Powers of Ten (1977) .....	3
Şekil 1.2: Yedi liberal sanat (commons.wikimedia.org) .....	6
Şekil 2.1: Beyin anatomisi ve beyinde fonksiyonel alanlar (gettyimages.com) .....	11
Şekil 2.2: Elektromanyetik spektrum (commons.wikimedia.org) .....	13
Şekil 2.3: Görsel bölgelerin konumları (Eberhard, 2009) .....	14
Şekil 2.4: Işığı dağıtma biçiminde göre aydınlatma armatürleri .....	15
Şekil 2.5: Işığın farklı Kelvin değerlerine ait renk izlenimleri (commons.wikimedia.org) .....	17
Şekil 2.6: Seattle Merkez Kütüphanesi – 4.Kat Koridorları (commons.wikimedia.org) .....	20
Şekil 2.7: Chiaroscuro, kişi ve obje üzerinde etkileri (wikiart.org, zairazarotti.com) .....	24
Şekil 2.8: Munsell renk sistemi (commons.wikimedia.org) .....	24
Şekil 2.9: Tek renk armonisi (Ducher, 1910) .....	25
Şekil 2.10: Tek renk armonisi (Ducher, 1910) .....	25
Şekil 2.11: Analog renk armonisi (Ducher, 1910) .....	26
Şekil 2.12: Işıklılık kontrastı ile tanımlanmış mekân (makingniceinthemidwest.com) .....	26
Şekil 2.13: Işıklılık kontrastı ile oluşturulan dokular (Ducher, 1910) .....	27
Şekil 2.14: İç mekân tasarımında kromatik - akromatik kontrast, Piet Mondrian (skd.museum) .....	27
Şekil 2.15: Kromatik kontrast, Ettore Sottsass (tumblr.com) .....	28
Şekil 2.16: Tamamlayıcı kontrast (Ducher, 1910) .....	28
Şekil 2.17: Nitelik kontrastı (Ducher, 1910) .....	29
Şekil 2.18: Nicelik Kontrastı (Ducher, 1910) .....	29
Şekil 2.19: Soğuk – sıcak kontrastı (flickr.com/americanvintagehome) .....	30
Şekil 2.20: Duyusal ve Motor Homunculus (nhm.ac.uk) .....	31
Şekil 2.21: Doku algısı ve hareket (Lederman ve Klatzky, 1987) .....	32
Şekil 2.22: Kelebek kanadının strüktürel renk oluşturan dokusu (commons.wikimedia.org) .....	33
Şekil 2.23: Farklı taş dokuları (commons.wikimedia.org) .....	33
Şekil 2.24: Farklı ağaç türlerine ait ahşap dokuları (commons.wikimedia.org) .....	35
Şekil 2.25: Stereoptik fotoğraf (commons.wikimedia.org) .....	37
Şekil 2.26: Araya girme, örtme, Rene Magritte - Le Blanc Seing (wikiart.org) .....	37
Şekil 2.27: Ames Odası plan şeması (physics.umd.edu) .....	38
Şekil 2.28: Ames Odası, bakış noktasından görünüm (physics.umd.edu) .....	39
Şekil 2.29: Quadratura (commons.wikimedia.org) .....	40

Şekil 2.30: Yayoi Kusama The Souls of Millions of Light Years Away (hirshhorn.si.edu).....	40
Şekil 2.31: Dünyadaki en yüksek yapılar ve işlevleri (visualoop.com) .....	43
Şekil 2.32: Dikey çizgisel formlarla iç mekân tasarımı - Charles Rennie Mackintosh (commons.wikimedia.org) .....	44
Şekil 2.33: Yatay çizgisel formlarla mekân tasarımı – Richard Neutra (usmodernist.org) .....	44
Şekil 2.34: Eğrisel formlarla düzenlenmiş bir iç mekân (Vartanian ve diğ., 2013) .....	45
Şekil 2.35: Eğrisel formlarla iç mekân tasarımı – Verner Panton (verner-panton.com) .....	46
Şekil 2.36: Çeşitli mineral formları (commons.wikimedia.org) .....	46
Şekil 2.37: Poligonal formların kullanıldığı iç mekân örnekleri (tumblr.com).....	47
Şekil 2.38: Dairesel ve küresel formların kullanıldığı iç mekân örnekleri (tumblr.com) .....	48
Şekil 2.39: Ağaçsı fraktal formula oluşturulmuş strüktür (archdaily.com).....	48
Şekil 2.40: Potpori - Edwin Austin Abbey (commons.wikimedia.org) .....	50
Şekil 2.41: Deneyde gösterilen animasyondan bir kare (Heider ve Simmel, 1944).....	52
Şekil 2.42: Çeşitli dans postürlerinin çizgisel soyutlamaları (Kandinsky, 1926) .....	53
Şekil 2.43: Dans Eden Ev – Prag (archikey.com) .....	53
Şekil 2.44: Işıklılık kontrastı ile hareket etkileri (Bridget Reily - Op Art, commons.wikimedia.org) .....	54
Şekil 2.45: Eş ışıklı renkler ve hareket etkileri (Monet - Argenteuil'de Gelincikler, commons.wikimedia.org) .....	54
Şekil 2.46: Farklı ses frekanslarına maruz kalan kum tanelerinin lehva üzerinde oluşturduğu formlar (Tyndall, 1869) .....	55
Şekil 2.47: Viski tadım deneyi için hazırlanan birinci oda (Velasco ve diğ.,2013) .....	61
Şekil 2.48: Viski tadım deneyi için hazırlanan ikinci oda (Velasco ve diğ.,2013) .....	61
Şekil 2.49: Viski tadım deneyi için hazırlanan üçüncü oda (Velasco ve diğ.,2013).....	62
Şekil 2.50: Karyatidler (Vitruvius, 2005) .....	65
Şekil 2.51: TBMM kompleksi cami tasarımı (cinicimiarlik.com) .....	66
Şekil 2.52: Bartók'un eserinde strettonun görülebileceği bir bölüm (Baker, 1996) .....	66
Şekil 2.53: Stretto evi iç mekân görünüşleri (stevenholl.com) .....	67
Şekil 2.54: Stretto evi cephe görünüşleri (stevenholl.com) .....	67
Şekil 2.55: Hundertwasser Evi cephe çizimi (hundertwasser.at) .....	68
Şekil 2.56: Işık Kilisesi – Tadao Ando (archdaily.com) .....	69
Şekil 2.57: Leonardo Da Vinci ve Bernini'nin Davut heykelleri (tumblr.com).....	70
Şekil 2.58: Antropomorfik yapılar (commons.wikimedia.org).....	71
Şekil 2.59: Laugier'in ilkel kulübesi (Laugier, 1775).....	72
Şekil 2.60: Palmiye türlerine ait botanik çizimler ve Mısır Karnak Tapınağı'na ait sütun örnekleri (commons.wikimedia.org) .....	73

Şekil 2.61: Doğal bitki formları ve benzer formlarda tasarlanmış yapılar (Karl Blossfeld- moma.org; tumblr.com).....	74
Şekil 2.62: Pablo Picasso ve Theo van Doesburg’a ait inek soyutlamaları (commons.wikimedia.org) .....	74
Şekil 2.63: Venturi’nin tanımıyla “ördek”ler (commons.wikimedia.org).....	75
Şekil 2.64: Sunak, Asam Kilisesi, Münih (flickr.com/anthonygurr).....	76
Şekil 2.65: Hejduk, 2 numaralı duvar evi (archdaily.com) .....	77
Şekil 2.66: Superstudio – Süreğen Anıt (moma.org) .....	77
Şekil 2.67: Torres de Satélite (commons.wikimedia.org, jmhdezhdez.com).....	78
Şekil 2.68: BEST mağazaları cephe tasarımları (siteenviroidesign.com) .....	79
Şekil 2.69: Venturi, Scott Brown Eclectic House Project – tasarım eskizleri (venturiscottbrown.org).....	80
Şekil 2.70: Piazza d’Italia (flickr.com/masstudio, dezeen.com) .....	80
Şekil 2.71: Dikey lavabo, kapılı küvet, ekonomik musluk ve düz sandalye (Carelman, 1969).....	83
Şekil 2.72: Escher’in şelale isimli çalışması (wikiart.org).....	84
Şekil 2.73: Bernardo Buontalenti - Floransa Santa Trinata merdivenleri (commons.wikimedia.org) .....	85
Şekil 2.74: Antik kolon kalıntısı formundaki konut (Simitch ve Warke, 2014; Le Rouge, 1785).....	85
Şekil 3.1: Tiran, renklendirilmiş cepheler ve çevre düzenlemesi (livablecities.org) .....	94
Şekil 3.2: Sivri-keskin öğelerin dengelendiği bir kompozisyon (archdaily.com) .....	96
Şekil 3.3: Skydeck Chicago, ABD (instagram.com/alexjpowell, instagram.com/jayfeud) Tienman Dağı yürüyüş yolu, Çin (bbc.com).....	97
Şekil 3.4: Capuccini Katakombaları, Palermo (commons.wikimedia.org).....	98
Şekil 3.5: Çernobil sonrası boşaltılan Pripyat’ta bir anaokulu (flickr.com/nerrack) .....	98
Şekil 3.6: Çiyansı koltuk tasarımı (michel-haillard.com) .....	99
Şekil 3.7: Hindu tapınak cephelerinden erotik rölyefler (123rf.com) .....	100
Şekil 3.8: Avrupa’daki çeşitli kiliselerde Sheela-Na-Gig örnekleri (commons.wikimedia.org) .....	101
Şekil 3.9: Pompei Lupanar iç mekânları ve duvarlardaki freskler (commons.wikimedia.org) .....	102
Şekil 3.10: Farklı temalardaki love hotel odaları (mistykeasler.com) .....	103
Şekil 3.11: Lorenz’in sevimlilik kriterleri (commons.wikimedia.org) .....	105
Şekil 3.12: Sevimlilik kriterleri – ebat (tumblr.com).....	105
Şekil 3.13: Sevimlilik kriterleri – yuvarlak hatlar (tumblr.com).....	106

Şekil 3.14: Sevimlilik kriterleri – yapısal basitlik (tumblr.com).....	106
Şekil 3.15: Sevimlilik kriterleri – doku ve renk (tumblr.com).....	106
Şekil 3.16: Sevimlilik kriterleri – proporsiyon (tumblr.com) .....	107
Şekil 3.17: Sevimlilik kriterleri – gelişigüzel düzen (tumblr.com).....	107
Şekil 3.18: Sevimlilik kriterleri – antropomorfizm (tumblr.com).....	107
Şekil 3.19: Sosyo-fugal oturma düzeni (vitra.com) .....	108
Şekil 3.20: Sosyo-petal oturma düzeni (designboom.com).....	108
Şekil 3.21: Perpa – düzensiz düşey sirkülasyon sistemi .....	110
Şekil 3.22: Anıtın genel görünümü (archdaily.com).....	111
Şekil 3.23: Beton bloklar arasında yürüyen insanın görüşü ve meyilli zemin detayı (archiobjects.org) .....	111
Şekil 3.24: Yapının hava görünümü (libeskind.com) .....	112
Şekil 3.25: Soykırım kulesi (instagram.com/johngollings).....	113
Şekil 3.26: Merdiven ve boşluk (archdaily.com) .....	114
Şekil 3.27: Boşluk ve zemini (jemberlin.de).....	114
Şekil 3.28: Standart oyun gruplarıyla düzenlenmiş bir çocuk oyun alanı (avrupaparkbahceler.com).....	119
Şekil 3.29: Aldo van Eyck'in oyun elemanı tasarımları (beeldbank.amsterdam.nl).....	120
Şekil 4.1: Vallaury'nin şube katı ve normal kat planı çizimleri (Osmanlı Bankası Arşivi).....	130
Şekil 4.2: İç mekân görünümleri (5 Eylül 1896 tarihli L'illustration dergisi, Osmanlı Bankası Arşivi).....	130
Şekil 4.3: Osmanlı Bankası binası kuzey cephesi (Osmanlı Bankası Arşivi) .....	131
Şekil 4.4: Osmanlı bankası güney cephesi (5 Eylül 1896 tarihli L'illustration dergisi, Osmanlı Bankası Arşivi).....	132
Şekil 4.5: Galeri açıklığı üzerinde yer alan aydınlatma sistemi (halukderya.com).....	134
Şekil 4.6: SALT Araştırma yerleşim diyagramı (architizer.com) .....	135
Şekil 4.7: Servis mekânları (Autoban, 2012) .....	136
Şekil 4.8: SALT ofisleri (arkitera.com) .....	137
Şekil 4.9: Bir sinagog iç mekânı (commons.wikimedia.org).....	141
Şekil 4.10: Kiliselerde ışık etkileri (tumblr.com).....	142
Şekil 4.11: Katolik ve Proteston kiliselerde sunak (commons.wikimedia.org) .....	142
Şekil 4.12: İkonostasis (commons.wikimedia.org) .....	143
Şekil 4.13: Günah çıkarma kabini (commons.wikimedia.org).....	144
Şekil 4.14: Mihrap ve minber (commons.wikimedia.org) .....	145

Şekil 4.15: Radiolara sınıfına ait canlılarda ve cami tavanlarında biçimsel örgütlenme (Haeckel,1862; gravity.ir) .....	147
Şekil 4.16: İstanbul Yenikapı metro istasyonunda kufi yazıyla kelime-i tevhid yazılı duvar döşemeleri .....	148
Şekil 4.17: Ankara Palas – Mimar Kemaleddin, Vedat Tek (commons.wikimedia.org).....	150
Şekil 4.18: Milli Savunma Bakanlığı giriş cephesi (goethe.de) .....	152
Şekil 4.19: Çadır ve odanın genel düzen ve kullanma biçimleri açısından kıyaslanması (Küçükerman, 1973).....	153
Şekil 4.20: Çadırlar arasındaki ortak hizmet alanı ve sofanın kıyaslanması (Küçükerman, 1973) .....	154
Şekil 4.21: İstanbul Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sedat Hakkı Eldem - Emin Onat (commons.wikimedia.org).....	157
Şekil 4.22: Sedat Hakkı Eldem'in iç mekân eskizlerinden örnekler (SALT Arşiv) .....	158
Şekil 4.23: Reichstag binası için yarışmaya katılan projelerden örnekler (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	160
Şekil 4.24: Wallot'un yarışmaya gönderdiği proje perspektifi ve tamamlanmış binanın fotoğrafı (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	161
Şekil 4.25: Yarışma projesi ve uygulama projesi zemin kat planları (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	163
Şekil 4.26: Doğu girişi ve giriş holünde yer alan merdiven (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	164
Şekil 4.27: Federal konseye ait bölümlerden fotoğraflar (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	164
Şekil 4.28: İmparatorluk konseyine ait bölümün giriş kapısı ve buradaki kütüphane (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	165
Şekil 4.29: Büyük parlamento salonu (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	165
Şekil 4.30: Büyük parlamento salonu giriş kapısı ve detayı (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	166
Şekil 4.31: Güney giriş holündeki vitray (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	167
Şekil 4.32: Yemek salonu, okuma salonu ve kütüphane (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi).....	168
Şekil 4.33: Norman Foster'in yarışmada seçilen projesine ait maket (fosterandpartners.com) .....	170
Şekil 4.34: Christo ve Jeanne-Claude enstalasyonu (christojeanneclaude.net).....	170

Şekil 4.35: Foster'ın yapı katmanları (fosterandpartners.com).....	171
Şekil 4.36: Foster'ın kat planı (fosterandpartners.com).....	171
Şekil 4.37: Kubbenin içinden görüntüleri (fosterandpartners.com).....	172
Şekil 4.38: Wallot'un ve Foster'ın kubbe kesitleri (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi, fosterandpartners.com) .....	173
Şekil 4.39: İç mekânlarda Sovyet işgalinin izleri (fosterandpartners.com) .....	174
Şekil 4.40: Dua odası (Almanya Federal Meclisi Halkla İlişkiler Birimi).....	175
Şekil 4.41: Alman Milletvekillerinin Arşivi (Almanya Federal Meclisi Halkla İlişkiler Birimi).....	175
Şekil 4.42: Avluda yer alan enstalasyon (Almanya Federal Meclisi Halkla İlişkiler Birimi).....	176



## ÇİZELGELER

	<b>Sayfa No</b>
Çizelge 3.1: Simonds (1961)'in duygu sınıflandırması .....	87
Çizelge 3.2: Kullanıcı fayda kriteri dizisi (Murtha, 1976: akt. Göregenli, 2013) .....	91
Çizelge 3.3: Çeşitli mekân özellikleri ve sağladıkları oyun olanakları (Kyttä, 2003) .....	116
Çizelge 3.4: Çeşitli mekân özellikleri ve sağladıkları oyun olanakları (Atmodiwirjo, 2014)....	117
Çizelge 4.1: Türk evinin dış gözlemi için arayüz tasarımı (Yürekli ve Yürekli, 2010) .....	155



## ÖZET

### TASARLANAN MEKÂNIN RETORİĞİ

21. yüzyıl başından itibaren hızla gelişmekte olan nörobilim alanlarında yapılan araştırmalar insanların tüm düşünce, duygu ve davranışlarının beyinlerinde meydana gelen bir dizi elektrokimyasal reaksiyon sonucu oluştuğunu göstermektedir. Kişilerin çevrelerindeki mekândan aldıkları duyuşsal uyarılar, vücutlarının içsel durumu hakkında bilgi veren duyguları ve önceki deneyimlerinden arta kalan anılarıyla birlikte, eylemlerini belirlemektedir. Dolayısıyla her mekân, o mekânı deneyimleyen kişiler için o veya bu şekilde davranmalarına neden olacak mesajlar içermektedir. İnsan-mekân etkileşimlerini inceleyen mevcut araştırmalar, konuya daha çok yapılı çevre üzerinden kullanıcı ekseninde yaklaşmakta; tasarımcıların malzeme, strüktür ve organizasyon tercihleriyle mekân kullanıcıları üzerinde ne tür etkiler oluşturabileceklerini inceleyen tasarımcı eksenli araştırmalar bulunmamaktadır. Bu çalışmada algı ve davranış yönetimi konusunda disiplinler arası bir çalışma alanı olan retorik, mekân tasarımı bağlamında ele alınmış; tasarımcıların retorik stratejilerini kullanarak mekân kullanıcılarını belli düşünce, duygu ve davranışlara sevk edebilecekleri öngörülmüştür. Algı ve davranış sistemlerinin nörolojik altyapısı üzerine temellendirilen çalışmanın ana bölümleri Aristoteles'in ikna kategorileri olan Logos, Pathos ve Ethos olarak belirlenmiştir. Logos bölümünde mekânsal söylemi oluşturan ışık, renk, form, ses gibi öğelerin algılanma biçimleri ve kişiler üzerinde oluşturabilecekleri etkiler incelenmiş; retorik figürlerin mekân tasarımında kullanım biçimleri açıklanarak örneklenmiştir. Pathos bölümünde tüm insanlarda ortak olan temel duygu sistemleri ve bunların mekân tasarımıyla ilişkileri irdelenerek mekânı deneyimleyen kişilerde bu temel duyguların nasıl uyandırılabilceği araştırılmıştır. Ethos bölümünde ise farklı mekân tiplerinde mekânsal karakter oluşumları örnekler üzerinde incelenmiştir. Yapılan incelemeler neticesinde retorik stratejilerinin mekân tasarımı dâhil iletişim kaygısı güden her alanda kullanılabilceği düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** retorik, nörobilim, mekan tasarımı, mimari tasarım, iç mimarlık



## **ABSTRACT**

### **RHETORICS OF DESIGNED SPACE**

Neuroscience research, which has been developing rapidly since the beginning of the 21st century, shows that all thoughts, feelings and behaviors of people are the result of a series of electrochemical reactions in their brains. The sensory stimuli they receive from their environment determine the actions of people, with the feelings that give information about the inner state of their bodies along with their memories from their previous experiences. Therefore, each place contains messages that will cause people to act in one way or another. Existing studies examining human-space interactions are more user-oriented about the effects of the built environment on people. There is no designer-oriented research that examines the effects of the designers' choices of materials, structure and spatial organization to users' behavior. In this study, rhetoric, an interdisciplinary field of study on perception and behavior management, has been discussed in the context of spatial design; it is foreseen that the designers can use rhetorical strategies to refer the users to certain thoughts, feelings and behaviors. The main parts of the study, which is based on the neurological infrastructure of the perceptual and behavioral systems, are determined as Aristotle's three elements of persuasion: Logos, Pathos and Ethos. In the Logos section, the perception of the elements such as light, color, form, sound, which constitute the spatial discourse and their effects on the people, were examined. The use of rhetorical figures in spatial design is also described and illustrated in this section. In the Pathos section, the basic emotion systems common to all people, their relations with the spatial design and how these basic emotions can be awakened in users are examined. In the Ethos section, formations of spatial character in different types of spaces were examined through examples. As a result of the study, it is understood that rhetoric strategies can be used in all areas concerning communication, including spatial design.

**Keywords:** rhetoric, neuroscience, spatial design, architectural design, interior architecture

## 1. GİRİŞ

“Mekân” tüm mimari disiplinlerin -iç mimarlığın, mimarlığın, peyzaj mimarlığının- ana nesnesidir. Bu disiplinlerin ayrışma nedeni çalışma ölçeklerinin farklılığıdır ancak her biri “mekân”ı odağına alır, “mekân”la ilgili sorunları belirlemeye çalışır ve belirlediği sorunları çözmek için projeler üretir.

Arapça bir sözcük olan mekân (مكان), “kainât”la aynı kökten, “varolma” anlamındaki “kevn (كون)” kökünden türemiştir, “varoluş”, “var olunan (yer)” anlamına gelir. “Kainât (كائنات)” ise “tüm var olanlar” demektir. “Mekân” sözcüğünün (bu anlamıyla) eski Türkçe karşılığı vaz’etmek, var etmek anlamına gelen “or” kökünden türemiş “orun”dur. Ancak “orun” günümüzde -Türkiye Türkçesi’nde- yaşamaz, “ordu” gibi türevleri sözcüğün kökeniyle bağını yitirmiştir. Bugün “kainât”ın eş anlamlısı olarak kullanılan “evren”, eviren ve eğirendir. Dönel hareket “evren” sözcüğüne içkindir.

Dünya dışı mekândan veya (örneğin) geometrinin soyutladığı mekândan söz ederken kullanılan “uzay” ve mekânsal ilişkilerin tarifinde kullanılan “uzam” dil devriminde türetilmiş yeni sözcüklerdir, “uza” kökünden gelirler. Uzama olgusu zamansaldır.

Uzay-mekân, batı dillerinde Latince “spātium” sözcüğünden gelen sözcüklerle karşılanır. Lewis ve Short (1879)’un Latince-İngilizce sözlüğünde sözcüğün birincil anlamı “boş alan (room)”, ikincil anlamı ise “zamansallık (of time)” şeklinde açıklanır ve “spa-”, Grekçe “span (σπάω)” kökünden türediği belirtilir; “spa” kökünün karşılığı “çekmek, çevirmek (to draw)” olarak, “span” kökünün karşılığı ise “esnetmek, uzatmak (to stretch)” olarak verilir.

Öyleyse denebilir ki: mekân varlığın varoluş ortamıdır; zaman, devinim ve esneme/uzama kavramlarını kapsar. Çağdaş fizik bilimi de mekânı açıklarken bu kavramları kullanır: mekân -gözlemlenebilen evren- git gide genişlemektedir; varlık, madde ve enerji deviniminin sonucu; zaman, devinimlerin ardışıklığının algısal boyutudur.

Kuantum teorisine göre evren-mekânda tüm maddeler atomlardan; atomlar proton, nötron ve elektronlardan; proton ve nötronlar kuarklardan oluşur. Bir proton ve bir elektrondan müteşekkil “ilkel” hidrojen atomları Carl Sagan’ın tabiriyle

“yıldızların fırınında” daha ağır elementlerin atomlarına (karbona, demire, altına vs.) dönüşür (Sagan, 1982: 369). Hidrojen atomlarının yıldızlar ve yıldızlarca geçirdiği evrim (dünya yılımıza göre) yaklaşık 4,6 milyar yıl önce yaşam mekânımız dünyanın, yaklaşık 3,5 milyar yıl önce dünyada yaşamın oluşumuyla sonuçlanır. Yaşamın süregeldiği 3,5 milyar yıl boyunca dünyada milyarlarca canlı türü türemiş ve tükenmiştir; dünün ormanı bugünün kömürü, dünün denizi bugünün petrolüdür. İnsan cins adına sahip en eski tür *Homo habilis* 2,5 milyon yıl önce taştan aletler yapmıştır, adını da bu vesileyle alır: kabil insan. Anatomik olarak bugün yaşayan insanlara benzeyen *Homo sapiens* (farkında olan insan) ise yaklaşık 300.000 yıl önce dünya sahnesine adım atar. *Homo sapiens* yaklaşık 50.000 yıl önce mağara duvarlarına resimler yapmaya, taştan figüratif heykelcikler yontmaya başlar. “Bizim türümüz” olarak kabul ettiğimiz insan budur, yeni bir ad alır: *Homo sapiens sapiens*. Descartes’ın “*cogito ergo svm*” sözünden esinle verilmiş bir ad, farkındalığının farkında olan insan.

Farkındalığının farkında olan insan, mekânın bileşeni ve sonucudur; 4,6 milyar yaşındaki dünyanın en yeni sakinlerindedir. Bedeninin her bir parçası galaksilerin, yıldızların, gezegenlerin içinde devindiği; maddenin enerjiye, enerjinin maddeye dönüştüğü evren-mekânın mikro modellerinden oluşur (Bkz. Şekil 1.1). Carl Sagan’ın sözcükleriyle ifade edecek olursak insan, sonunda kökenini merak etmeye başlayan evrenin -kozmosun- gözü, kulağı, düşüncesi ve duygusu; atomun bilince dönüşene dek geçirdiği süreçleri anlamaya başlayan 10 milyar milyar milyar atomun organize topluluğudur (Sagan, 1982).

Mekân içinde her şey doğrudan veya dolaylı olarak birbiriyle etkileşim içindedir. İnorganik doğa çeşitli enerji akışlarına tâbi iken organik doğa ve canlılık çeşitli algı mekanizmalarına bağlı biçimde varlığını sürdürmektedir. Her canlı organizma, metabolik faaliyetlerini sürdürebilmek için çeşitli maddelere ve enerjiye ihtiyaç duyar ve aynı mekân farklı türdeki canlılarca kendi metabolik faaliyetlerini sürdürebilmelerine yarayacak bir ortam şeklinde algılanır.

Alman biyolog Jakob von Uexküll aynı çevrede yaşayan her farklı organizmanın mekânı kendi ihtiyaçları çerçevesinde anlamlandırmasını *Umwelt* kavramıyla açıklar. *Umwelt*, her hayvan öznenin sahip olduğu kendi öznel algı dünyasıdır.



Şekil 1.1: Makro ve mikro kozmos, Charles ve Ray Eames, Powers of Ten (1977)'den kareler

Her karede metrik sistemde 10'ar kat yaklaşarak  $10^{23}$  m uzaktaki galaksiler arası evrenden samanyolu galaksisi, güneş sistemi ve dünyaya; ABD/ Chicago'da piknik yaparken uyuyan bir insanın elindeki epitel dokunun kılcal damarlarında yer alan akyuvar hücresine, hücrenin DNA'sındaki bir karbon atomunun elektronları ve son olarak atom çekirdeğindeki protonların içinde titreşen kuarklara ( $10^{-16}$  m)

Uexküll (2009) *Umwelti* açıklamak için çayırdaki bir kır çiçeğinin çiçek sapını dört farklı türün bakış açısıyla tarif eder: korsesini süslemek için renkli çiçekler toplayan bir kızın *Umweltinde* çiçek sapı, çiçekleri korseye tutturmasına yarayan bir araçtır. Aynı çiçek sapı, bir karıncanın *Umweltinde* karıncayı çiçeğin taç yaprakları arasında bulunan besinine ulaştıran bir patikadır. Bir ateşböceği larvasının *Umweltinde*

kozasını inşa etmekte kullanacağı bitki özünü içinde bulunduran, delindiğinde kendini bu öze ulaştıracak bir yüzey olan çiçek sapı, bir ineğin *Umwelt*inde ise geniş ağzıyla koparıp çiğneyeceği bir besindir. Çiçek sapı, kendi başına belli bir yapısal plana (*Bauplan*) tâbi şekilde çeşitli bileşenlerin bir araya gelmesiyle oluşmuş, canlı bir bitkinin parçasıdır. Bu dört farklı *Umwelt* de aynı çiçek sapının yapısal planına tâbidir. Çiçek sapındaki sabit bir yapısal plana tâbi olan aynı bileşenler dört farklı *Umwelte* parçalanır ve aynı kesinlikle bu farklı yapısal planlara entegre olur. Organik ya da inorganik bir nesnenin her bir bileşeni bir hayvan öznenin yaşam evrelerinden birinde bir anlam taşıyıcı olarak rol aldığında, o anlamdan yararlanan öznenin bedenindeki bir tamamlayıcı bileşen ile temas kurmuş olur (Uexküll, 2009).

Canlıların çevrelerindeki hangi değişkenlerden ne şekilde etkilendikleri algı ve davranış sistemleri incelenerek tespit edilmektedir. Son birkaç onyıdır hızla gelişmekte olan nörobilim sayesinde insanlardaki algı ve davranış sistemlerinin işleyişi de gözlemlenebilmektedir. Beyin üzerinde yapılan araştırmalar, algı ve eylemin birbirinden bağımsız süreçler olmadığını; mekândan alınan duyumların bedenin içsel durumu hakkında bilgi veren duygular ve önceki deneyimlerden arta kalan anılarla harmanlanarak kişilerin eylemlerini belirlediğini göstermektedir (Solms ve Turnbull, 2013). Dolayısıyla her mekân, mekânı deneyimleyen kişiler için o veya bu şekilde davranmalarına neden olacak mesajlar içermektedir. Doğal mekânda bu mesajlar Uexküll'ün söz ettiği biçimde *Bauplan*lara tâbi iken, tasarlanmış mekânlarda tasarımcının yaşam boyu edindiği deneyim birikimiyle biçimlenir.

Mekân tasarımcısı malzeme, strüktür ve organizasyon seçimleriyle mekânın fiziksel uyaran kombinasyonlarını değiştirerek, mekân kullanıcılarının davranışlarını yönlendirir. Tasarım sürecini bilinçli olarak yöneten tasarımcı, kullanıcıları amaçladığı şekilde davranmaya yöneltebilir, tasarım sürecine bu bilinçle yaklaşmayan tasarımcı ise öngöremediği sonuçlara neden olabilir.

İnsan- mekân etkileşimleri günümüze dek, mimarlık ve tasarım disiplinlerinin yanısıra felsefe (estetik, ontoloji, fenomenoloji), psikoloji (algı psikolojisi, çevre psikolojisi, davranış psikolojisi), sosyoloji (kent sosyolojisi), coğrafya (beşeri coğrafya), antropoloji (kent antropolojisi) gibi pek çok farklı disiplinin de konusu olmuştur. Bu alanlarda yapılan çalışmalar daha çok algının doğası veya yapılı çevrenin kişilere etkileri üzerine odaklanmakta, tasarımcıya tasarım süreci boyunca yaptığı

tercihlerin mekân kullanıcıları üzerinde ne tür etkiler oluşturabileceği konusunda yol gösteren çalışmalar bulunmamaktadır.

Bu çalışmanın hipotezi çağdaş nörobilim teknikleriyle elde edilen verilerle birlikte ele alındığında, retorik mekân tasarımında kullanılabilirliği ve tasarımcıların iletmek istedikleri belli bir mesajı mekânı deneyimleyen kişilere retorik yöntemleriyle aktarabileceği, onları belli düşünce, duygu ve davranışlara yöneltebileceğidir.

Retorik nedir? Retorik çeşitli yerlerde “hitabet sanatı, söylev sanatı, belagat, ikna sanatı, etkili konuşma sanatı” gibi sözcüklerle de ifade edilen bir öğretilerdir. Retorik kavramıyla karşılaştığımız en eski eserlerden biri Platon’un Gorgias diyalogudur. Bu dönemde Antik Yunan’da sofistler denen bir grup insan mahkemelerde yargılanacak kişilere ifadelerinde ikna edici olabilmeleri için yardımcı olabileceklerini söyleyerek retorik dersi vermektedir ve bu eser Sokrates’in, bir sofist olan Gorgias’la retorik ne olduğu üzerine yaptığı tartışmayı aktarır.

Gorgias retorik bir tür konuşma ustalığı olduğunu söylediğinde, Sokrates konuşmanın özel ustalık isteyen bir konu olduğuna ikna olmaz; her insanın kendi uzmanlık alanında ustaca konuşabileceğini söyler ve ustalaşabileceğini düşündüğü alanlarla ilgili örnekler verir. Sur, liman, tersane inşa etmek için mimara; komutan seçmek, bir orduya savaş düzeni vermek ya da bir kaleyi fethetmek için savaş sanatı uzmanlarına başvurulacağını söyleyip retorik uzmanına hangi durumda başvurulacağını soran Sokrates, uzmanlık isteyen bütün bu işleri yapan uzmanlara ne yapacaklarını söyleyen, onları verdiği kararlara ikna ederek eylemlerini yönlendiren kişilerin retorik uzmanları olduğu cevabını alır ve bu cevap üzerine retorik kendisine olağanüstü büyük bir şey gibi görüldüğünü dile getirir (Platon, 2006).

Gerçeğe ulaşmakla değil insanları kandırmakla ilgilendiğini düşündüğü için Platon’un retorik yaklaşımı oldukça olumsuzdur, onu bir sanat olarak kabul etmez. Buna karşın Aristoteles retorik diyalektikle eş tutar ve onun “her tikel durumun koşullarının izin verdiği kadar, yakınına ulaşma yollarını bulmaya yarayan”, belli bir konu sınıfına bağlı kalmaksızın her konuda uygulanabilecek oldukça faydalı evrensel bir sanat olduğunu söyler (Aristoteles, 1995; 37).

Aristoteles (1995)’e göre bir konuşmanın ikna etme gücü üç temel değişken tarafından belirlenmektedir. Bunlardan ilki konuşmanın karakteriyle ilgili olan *ethos*, ikincisi dinleyicilerin duygusal durumuyla ilgili olan *pathos* ve sonuncusu

konuşmanın içeriği ve söylenme biçimiyle ilgili olan *logos*dur. Aristoteles (1995; 38) şöyle söylemektedir:

“Söylenen sözün sağladığı üç tür inandırma tarzı vardır. İlki konuşmacının kişisel karakterine bağlıdır; ikincisi dinleyiciyi belli bir ruh haline sokmaya bağlıdır; üçüncüsüyse, konuşmacının kendisinin sözcüklerinin sağladığı tanıtı ya da sözde tanıtı. Konuşma, bize, konuşanın inanılacak biri olduğunu düşündürecek biçimde yapıldığında, inandırma, konuşmacının kişisel karakteriyle başarılı olur. ... konuşma, coşkularını harekete getirmişse, inandırma, dinleyicilerden de gelebilir. ... söz konusu duruma uygun inandırıcı kanıtlar yoluyla bir gerçeği ya da sözde gerçeği kanıtladığımızda, inandırma, konuşmanın kendisi aracılığıyla olur. ...inandırmayı etkileyen bu üç yol var demek oluyor. Açıkça görülüyor ki, bunlara egemen olan insanın, mantıksal olarak düşünebilmesi, insan karakterini ve erdemini çeşitli biçimleri içinde anlayabilmesi, coşkuları anlayabilmesi -yani, onları adlandırabilmesi ve tanımlayabilmesi, nedenlerini ve harekete geçirilme yollarını bilebilmesi- gerekir”

Aristoteles’in *ethos – pathos – logos* üçlemesiyle kurduğu retorik stratejisi retorikğin temeli olarak kabul görmüş ve daha sonra gelen düşünürlerin de katkılarıyla retorik, bu temel üzerine inşa edilmiştir. Aritmetik, geometri, müzik, astronomi, mantık ve gramerle birlikte yedi liberal sanat arasında yer alan retorik; antik çağdan itibaren filozofların, bilim insanlarının ve sanatçıların eğitiminin bir parçası olmuştur (Bkz. Şekil 1.2).



Şekil 1.2: Yedi liberal sanat (commons.wikimedia.org; 14.02.2019)

Retorik stratejileri, günümüzde hukuktan politikaya; reklamcılık ve pazarlama alanlarından edebiyat ve sinemaya pek çok farklı alanda kullanılmaktadır. Bu çalışmada ise retorikğin mekân tasarımı alanında kullanım yöntemleri araştırılacaktır. Çalışmanın ikinci bölümünde *logos* kavramı mekân tasarımı üzerinden ele alınarak mekânsal söylemi oluşturan ışık, renk, form, ses gibi öğelerin algılanma biçimleri ve kişiler üzerinde oluşturabilecekleri etkiler incelenecek; retorik figürlerin

mekân tasarımında kullanım biçimleri açıklanarak örneklenecektir. Çalışmanın üçüncü bölümünde *pathos* kavramı açıklanacak, tüm insanlarda ortak olan temel duygu sistemleri ve bunların mekân tasarımıyla ilişkileri irdelenerek mekânı deneyimleyen kişilerde bu temel duyguların nasıl uyandırılabilceği araştırılacaktır. Çalışmanın dördüncü bölümünde ise *ethos* kavramı mekân tasarımı ile ilgili şekilde ele alınarak farklı mekân tiplerinde mekân karakterlerinin oluşumu örnekler üzerinden incelenecektir.





## 2. LOGOS: MEKÂNIN SÖZÜ

Antik Yunanca *logos* (λόγος) sözcüğü bugün birbirinden ayrı gibi görünen iki temel anlam kategorisine gönderme yapar: (dilsel) söz ve akıl. Retorikte *logos*, hem sözün -konuşma metninin- kendisine, hem de bu sözün dinleyicilerin akıl ve mantığına hitap edişine işaret eder. Retoriğin diğer ikna kategorileri olan *ethos* ve *pathos* da *logos* aracılığıyla oluşturulur.

*Logos* sözcüğü, hem seçip derlemek, bir araya getirmek hem de söylemek, tebliğ etmek anlamlarına gelen  $\lambda\epsilon/o\gamma$ - kökünden türemiştir (Cassin, 2014, s.582). Sözcük bu bakımdan İslam dininde Kuran'ın ilk vahyolunan ayeti olduğuna inanılan "ikra" emrinin kökü olan "karae" sözcüğüyle de benzeşir. Süryanice kökenli bu sözcük de bir şeyleri biriktirip başkalarına nakletmek anlamındadır. *Logos* sözdür; "bütün"den alınan bilgilerin bilinçli olarak seçilip uslamlamaya tâbi tutulması neticesinde, diğerlerine iletmek üzere açığa çıkan söz.

Mekân tasarımı söz konusu olduğunda, dilsel değil imgesel bir sözden bahsetmek gerekir. Mekân, mesajlarını sözcüklerle değil; form, renk, koku, ses gibi algısal imgelerle iletmektedir. Tarih boyunca pek çok kez mimari tasarım ve dil arasında ilişki kurulmuş, mimariyle oluşturulan söylemler çeşitli kuramcılar tarafından irdelenmiştir. Bu ilişki, insan beyninin çalışma biçiminden kaynaklanmaktadır. Zira sözcükler de esasında form, renk, koku, ses gibi algısal imgelere dayanmakta; bu imgelerin oluşturduğu zihinsel içerik dil vasıtasıyla başkalarına iletilebilmektedir.

Bu çalışmanın temeli beynin çalışma prensiplerine dayandığı için öncelikle beynin yapısı ve işleyişi hakkındaki bazı temel bilgileri hatırlamak faydalı olacaktır. İnsan beyni milyarlarca nöronun bir araya gelmesiyle oluşmuş kompleks bir yapıdır ve vücudun her bir bölgesine hem nöronlar hem de dolaşım sistemi aracılığıyla bağlıdır.

Tipik bir nöron üç temel yapıdan oluşmaktadır: çekirdek ve diğer organelleri içeren bir hücre gövdesi, diğer nöronlardan gelen uyarıyı hücre gövdesine ileten dendrit adlı çok sayıda sinir lifi, hücre gövdesinden bağlı olduğu diğer nöron veya vücut hücrelerine uyarıyı gönderen uzun bir sinir lifi olan akson. Bir nöronun aksonu sinapslar aracılığıyla diğer bir nöronun dendritiyle bağlantı kurmakta, onun aksonu da bir başka nöronun dendritine bağlanmakta ve bu böyle devam etmektedir; bir nöronun

üzerindeki her bir dendrit çok sayıda aksondan bağlantı alabildiği için nöronlar arasında muazzam sayıda karşılıklı bağlantı kurulmaktadır. Bir nöron etkinleştiğinde (nörobilimsel deyişle ateşlendiğinde) hücre gövdesinden akson boyunca yayılan bir elektrik akımı oluşmakta; aksiyon potansiyeli denen bu akım, sinapsa ulaştığında nörotransmitter denen kimyasal maddelerin salgılanmasını başlatmaktadır.

Kısa süreli bellek kişinin “tam şu anda” aklında olan şeylerin karşılığıdır. Bu belleğin içeriğini o anda deneyimlenmekte olan durumun algısal verileri veya uzun süreli bellekten çağrılarak hatırlanan şeyler oluşturmaktadır. Kısa süreli belleğin -kabaca 7 birimlik- sınırlı bir bilgi kapasitesi vardır ve akılda tutmak için bilinçli bir çaba sarf edilmediği sürece buradaki bilgiler yeni bilgilere yer açmak için gelen bilgi yoğunluğuna göre birkaç saniye veya dakika gibi kısa bir süre içinde silinmektedir. Solms ve Turnbull (2013) kısa süreli belleğin fizyolojisinin tam olarak anlaşılmamış olmakla birlikte yankılayıcı devrelerle (kapalı döngüler içinde birlikte ateşlenen birbiriyle bağlantılı nöron grupları) ilişkili görüldüğünü, zira yankılayıcı bir devrenin bir kez kurulduktan sonra tekrar etkinleşmesinin daha olası olduğunu söylemektedir.

Kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe geçiş, bilginin sağlamlaştırılması ya da “öğrenme” denen olgu ise bir algı nesnesiyle ilk karşılaşmada kısa süreli bellekte oluşan yankılayıcı devrenin, zaman içinde “birlikte ateşlenen nöronlar birbirine bağlanır” şeklindeki Hebb yasasına uygun biçimde sağlamlaşarak uzun süreli bellekte yer alacak kalıcı bir örüntüye dönüşmesidir. İlk etapta devreyi oluşturan nöronlar arasındaki sinapslar daha geçirgen hale gelmekte; yani eşikleri düşmekte ve daha önce ateşlenmelerine neden olan uyaranlara tepki olarak ateşlenme olasılıkları artmaktadır ve zaman içinde (aynı uyaranlarla tekrar tekrar karşılaştıkça) belli kavşakların sürekli ateşlenmesi, hücrelerde bu kavşaklarda daha fazla sinaps gelişmesini teşvik eden genetik mekanizmaları etkinleştirmekte ve bu durum anatomik bir değişime neden olarak kalıcı anıların sinirsel temsilini oluşturmaktadır (Solms ve Turnbull, 2013).

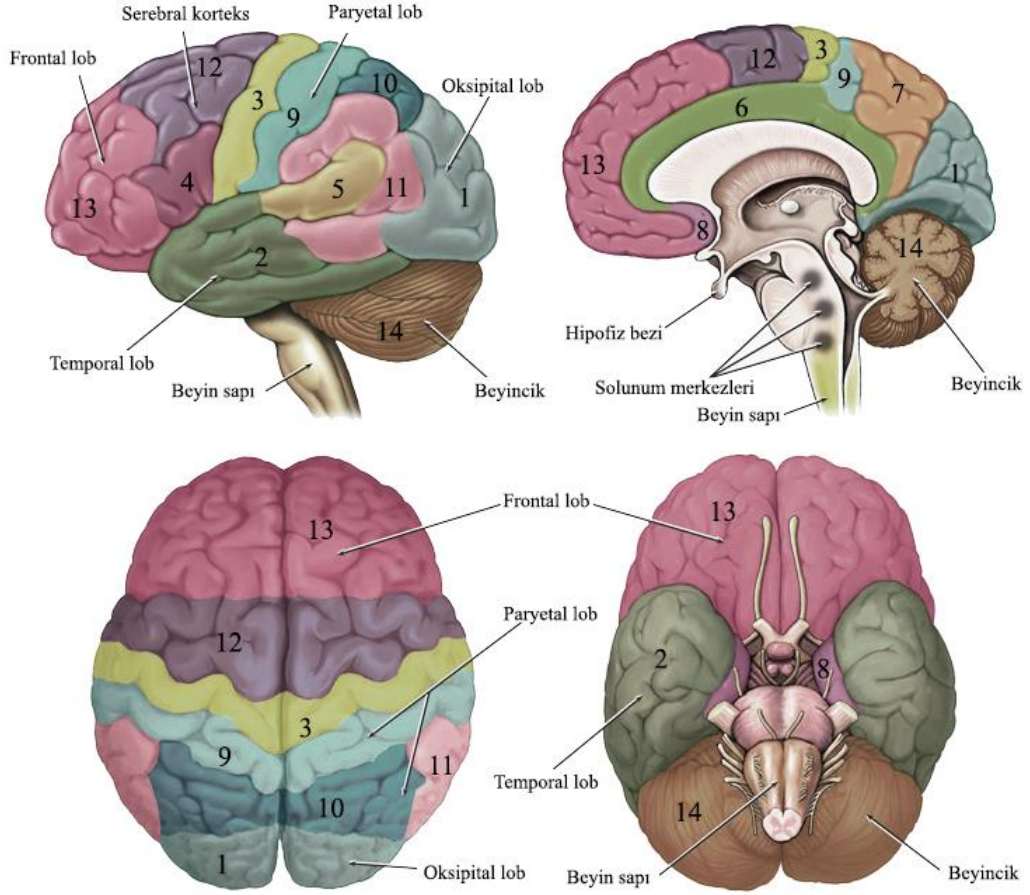
Öğrenmeyi mümkün kılan durum, beynin plastisite özelliğidir. Yaşanan her deneyim beyinde değişikliklere yol açmakta ve beynin anatomisi yaşanan deneyimlerce şekillenmektedir. Beyin plastik bir yapıya sahip olsa da evrimsel süreç içinde belli işlevler topografik olarak beynin belli bölgelerine lokalize olmuştur. Beynin çeşitli bölgeleri ve bu bölgelerin üstlendiği işlevler Şekil 2.1’de görülmektedir.

Uzun süreli bellek beynin farklı yerlerine farklı şekillerde kodlanmış örüntülerden oluşmakta ve epizodik, semantik ve işlemsel bellek olmak üzere üç kategoride sınıflanmaktadır.

Epizodik bellek, birinci şahıs olarak anlatılabilecek kişisel yaşantı deneyimlerinin saklandığı bellek türüdür. “Bir gün şu kişilerle birlikte şuraya gitmişim ve orada şöyle bir olaya şahit olmuşum” gibi ifadeler epizodik bellekle ilişkilidir. Epizodik bellek, beyinde dil, konuşma, işitme merkezlerinin de yer aldığı temporal lobun iç kısmında bulunan hipokampus adlı bir bölgede yer alan nöron gruplarının aktiviteleriyle bağlantılıdır ve buraya hangi verilerin kaydedileceği anlık duygu durumlarınca belirlenmektedir (Solms ve Turnbull, 2013).

Semantik bellek ise dünyaya dair üçüncü şahıs kipinde ifade edilebilecek nesnel bilgileri içermektedir. “Limon sarıdır”, “Çelik serttir”, “Penguen bir kuştur” veya “Mona Lisa, Leonardo da Vinci’nin yaptığı bir resimdir” gibi ifadeler semantik bellekle ilgilidir. Semantik bellek, beyin korteksinin modaliteye özgü alanlarındaki bağlantılarla kodlanmaktadır (Solms ve Turnbull, 2013). Örneğin bir nesnenin rengi görsel korteksin renkle ilgili alanında, bir şarkının melodisi işitsel kortekste, bir nesnenin formu da görsel korteks ve bedenduyumsal korteks arasındaki bağlantı alanlarında kodlanmaktadır. Hem epizodik hem de semantik bellek, bilinçli olarak hatırlanabilecek ve dilsel olarak ifade edilebilecek bilgiler içermektedir.

İşlemsel bellek ise bir şeyin nasıl yapıldığına dair motor becerilerin kodlandığı, dilsel olarak ifade edilemeyen ve bilinçdışı şekilde çalışan bellek türüdür. Yazı yazma, yürüme, bisiklete binme vb. eylemlerin gerçekleştirilebilmesi için hangi kasların nasıl hareket etmesi gerektiği gibi işlemsel bellek bilgileri ve ayrıca reflektif hareketler beyincik ve korteks altı yapılarda kodlanmaktadır (Solms ve Turnbull, 2013).



- |  |   |  |
|--|---|--|
| <p><b>1 Görsel Alan</b><br/>görme<br/>imaj tanıma<br/>imaj algısı</p> <p><b>2 Bağlantı Alanı</b><br/>kısa süreli bellek<br/>denge<br/>duygu</p> <p><b>3 Motor Fonksiyon Alanı</b><br/>istemli kas hareketleri</p> <p><b>4 Broca Alanı</b><br/>konuşma kasları</p> <p><b>5 İşitsel Alan</b><br/>duyma</p> | <p><b>6 Duyusal Alan</b><br/>ağrı<br/>açlık<br/>“savaş ya da kaç” tepkisi</p> <p><b>7 Duyusal Bağlantı Alanı</b></p> <p><b>8 Koku Alanı</b></p> <p><b>9 Bedenduyumsal Alan</b><br/>kas ve deri duyuları</p> <p><b>10 Duyusal Bağlantı Alanı</b><br/>nesne tanıma için<br/>ağırlığın, dokunun,<br/>sıcaklığın vs. değerlendirilmesi</p> <p><b>11 Wernicke Alanı</b><br/>yazılı ve sözlü dil idrakı</p> | <p><b>12 Motor Fonksiyon Alanı</b><br/>göz hareketleri ve oryantasyonu</p> <p><b>13 Yüksek Zihinsel Fonksiyonlar</b><br/>konsantrasyon<br/>planlama<br/>yargılama<br/>duygusal dışavurum<br/>yaratıcılık<br/>ketleme</p> <p><b>14 Beyincik</b><br/>motor fonksiyonlar<br/>hareket koordinasyonu<br/>denge<br/>postür</p> |
|--|---|--|

Şekil 2.1: Beyin anatomisi ve beyinde fonksiyonel alanlar

(Nucleus Medical Art / gettyimages.com üzerinden işlenmiştir; 13.02.2018)

Bölümün başında tarih boyunca pek çok kez mimari tasarım ve dil arasında ilişki kurulduğundan ve mimariyle oluşturulan söylemlerin çeşitli kuramcılar tarafından irdelendiğinden bahsedilmiş ve bu durumun dilsel sözcüklerin esasında form, renk, koku, ses gibi algısal imgelere dayanmasından kaynaklandığı ifade edilmişti.

Beyinde yalnızca dile özgü spesifik alanlar olsa da, dilin anlamsal içeriğini beynin modaliteye özgü korteks alanlarındaki bağlantılarla kodlanan semantik bellek oluşturmakta; bir sözcüğün anlaşılabilir olması için o sözcüğün görsel, işitsel vb. korteks alanlarına kodlanmış nöral örüntülerle eşleştirilebilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla mekân, her zaman dilden önce gelmektedir. Eğer dil vasıtasıyla kişilere belli mesajlar iletmek, onları belli düşünce, duygu ve davranışlara sevk etmek mümkünse; bu, dilin anlamsal içeriğini oluşturan mekânsal nitelikler vasıtasıyla da mümkündür.

Henri Lefebvre (2014; 157) şöyle söylemektedir:

“Mekânın içerisinde, ne gündelik söyleme ne de edebiyat diline (metinlere) indirgenen *gösteren süreçler* (gösteren bir pratik) cereyan eder. Nietzsche'nin söylediği ve denediği gibi, ölüm aletleri olan işaretler şiirin içinde kendilerini aşarken mekân içinde mevcut halleriyle birbirlerinin üstüne çıkarlar. ... Aşılamaz ayrılıkları dile getiren mekânlar -mezarlıklar- olduğu gibi, buluşmanın ve hazzın da mekânları vardır. Şair kelimelerin soğukluğuna karşı mücadele eder ve işaretlerin tuzağına düşmeyi reddederken, işaretlere benzer *malzemelere* (tuğla, ahşap, çelik, beton) ve işaretleri birleştiren, onları eklemleyen ve onlara anlam veren “işlemlere” benzer bir *maddeye* (kemer, kubbe, ayak ve sütun, açıklıklar ve kapalılıklar, inşaat yöntemleri, bu öğelerin birleşmesi ve ayrışması) sahip olan mimar daha fazla mücadele eder. Böylece, mimari deha, şehvet mekânları (Gıranata'daki Elhamra), tefekkür ve bilgelik mekânları (manastırlar), kudret mekânları (şatolar, vb.) ve körüklenmiş algı mekânları (Japon bahçesi) gerçekleştirmiştir. Mimari deha, anlam yüklü ve öncelikle ölümden kaçan -kalıcı, ışıltılı, özgül bir yerel zamana sahip- mekânlar üretir. Mimari, ayırt edici özellikleri olan canlı bedenler üretir: Bu bedeni, bedeninin mevcudiyetini harekete geçiren şey, ne görünür ne de okunurdur ve söylemez. Bu yaşam, mekânı kullananın içinde onun *yaşantısında* yeniden üretilir; turist bunun gölgesi seyirci ise hayaletidir.”

Mekânın yaşanarak deneyimlenen özellikleri Lefebvre'in de belirttiği gibi dilsel söyleme indirgenemez; fakat deneyim duyumuyla başladığından ve insanın mekân algısı duyu modaliteleriyle sınırlandığından, bu duyu modalitelerinin işleyiş

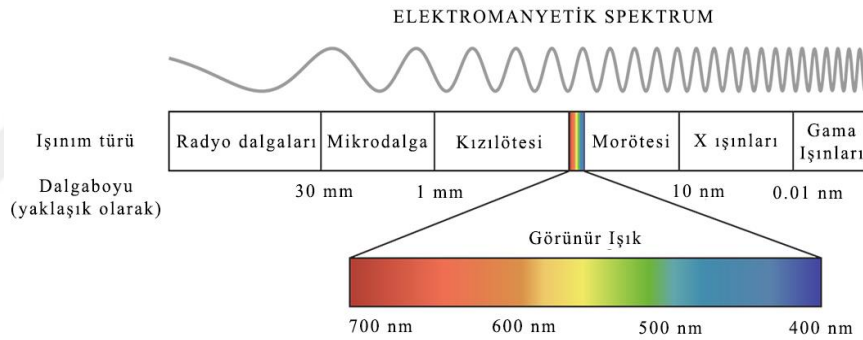
biçimlerinin anlaşılması ve bu modalitelere ilişkin uyaranların duyu ve davranışlar üzerinde ne tür etkiler oluşturduğunun bilinmesi, tasarımcıya mekânı bir söylem üretme aracı olarak kullanma imkânı verir.

Bu bölümde mekânın tasarımcı tarafından kontrol edilebilecek niteliklerinin algılanma biçimleri ve mekânı deneyimleyen kişiler üzerinde oluşturabilecekleri etkiler incelenecek; retorik figürlerin mekân tasarımında kullanım biçimleri açıklanacak ve örneklendirilecektir.

## 2.1. Mekânın Algısal Bileşenleri

### 2.1.1. Işık

Işık, retinayı uyarak görsel duyum oluşturabilen ışınım enerjisidir. İnsan gözü retinasında bulunan reseptörler elektromanyetik spektrumun yaklaşık olarak 400-700 nanometre dalga boyu bandında bulunan ışınımaları algılayabilir.



Şekil 2.2:Elektromanyetik spektrum

(commons.wikimedia.org'dan alınan görsel üzerine işlenmiştir; 21.02.2019)

Görme, nesnelere yansıyan ışığın göze ulaşmasıyla başlar. Gözbebeğinden süzülen ışık retina üzerine düşer ve buradaki -isimlerini biçimlerinden alan- çubuk ve koni fotoreseptör hücreleri tarafından analiz edilir. Çubuk hücrelerdeki rodopsin molekülleri aydınlık düzeyini tespit eder; koni hücreleri ise içlerinde bulunan pigmentlerin soğurabildiği dalga boyuna göre kırmızı, yeşil ve mavi olmak üzere üç çeşittirler ve bu üç çeşit hücrenin faaliyet oranları renkli görmenin temelini oluşturur (Zeman, 2006; 214). Retinanın daha alt katmanlarında bulunan ganglion hücreleri, fotoreseptör hücrelerin verilerini sinir sisteminde işlenebilecek sinyaller haline dönüştürürler ve bu sinyaller oksipital lobda bulunan görme merkezine iletilir.

Gözlerden gelen verilerin ilk kez işlendiği ve ayrıştırıldığı bu bölgeler V1 adıyla adlandırılır ve oksipital lobun korteksinde yer alırlar. V1’de ayrıştırılan veriler farklı özellikleri işlemekte özelleşmiş başka bölümlere gönderilir. Eberhard (2009) bu bölümleri ve işlevlerini şu şekilde sıralamaktadır:

“V1: Tüm girdilerin bir araya getirildiği birincil alandır.

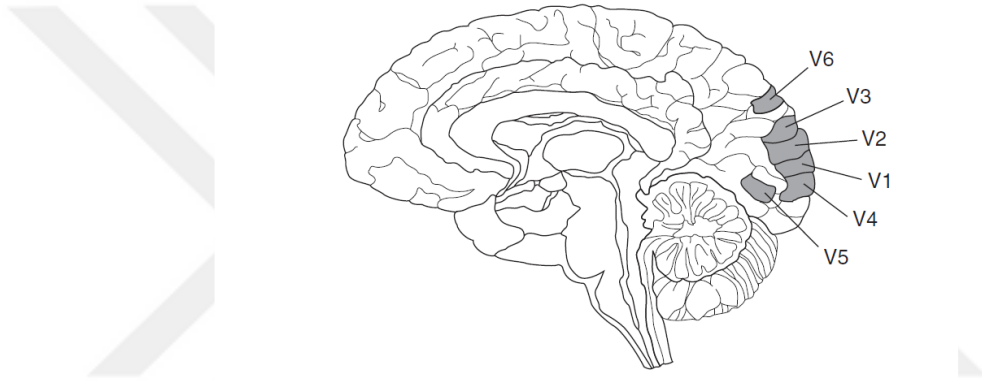
V2: Stereo görüşü oluşturur. (iki yarıkürede de gazete resimlerine benzer piksellerden oluşan imgeler)

V3: Derinlik ve uzaklık eklenir. (bir nevi topografik işleme)

V4: Renk eklenir. (Bu işlem yalnızca bu bölgeyle sınırlandırılmış değildir)

V5: Hareket, tanıma işlemlerinin yapılabilmesi için anlık olarak dondurulur.

V6: İzlenen nesnenin spesifik pozisyonunu belirler.”



Şekil 2.3: Görsel bölgelerin konumları (Eberhard, 2009)

Renk, hareket, uzam gibi algıların oluşmasında ışıkla elde edilen veriler kullanılmaktadır. Işığın bu algılara etkileri ileriki bölümlerde incelenecek, bu bölümde ışık aydınlatma tasarımı ile ilgili etkileri açısından ele alınacaktır.

Mekân tasarımında aydınlatma ile ilgili üç temel değişken vardır: aydınlık düzeyi, ışığın yönü ve ışığın dalga boyu. Aydınlık düzeyi, birim yüzeye düşen ışık akısı miktarıdır ve metrik sistemde lux birimiyle ifade edilir.

Yaz mevsiminde, öğle vakti güneşli bir havada aydınlık düzeyi 100.000-120.000 lux’tür. Aynı koşullarda iç mekânda pencerenin önünde 2500-3000 lux; oda ortasında 300-500 lux; dolunaylı bir gecede 0,25 lux; ayın hilal şeklinde olduğu bir gecede ise 0,01 lux’tür. (Esen, 2013)

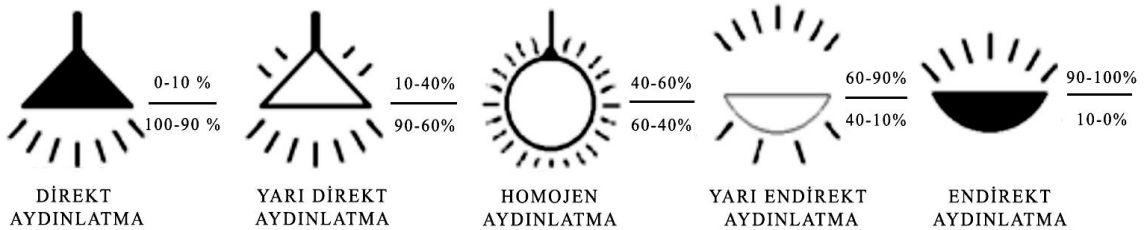
Gün ışığı alan bir iç mekândakine eşdeğer 300-500 lux aralığındaki aydınlık düzeyleri, birçok işin yapılabilmesine elverişli, konforlu bir görüş sağlar. Aydınlatılan nesnelerin detaylarıyla algılanmasının önemli olduğu yerlerde (çizim masaları,

vitrinler, ürün sergi standları vb.) daha yüksek aydınlık düzeyleri tercih edilir; sık kullanılmayan, kaba işlerin yapıldığı, geçiş alanları gibi yerler için ise daha düşük aydınlık düzeyleri yeterlidir. Hangi aydınlık düzeylerinin hangi işler için elverişli olduğu, ergonomik verilere göre oluşturulmuş standardize tablolardan öğrenilebilir.

Işığın doğrultusu, gölgelerin boyut ve biçimlerini değiştirerek form ve doku algılarını etkiler. Rasmussen (2012; 192) şöyle demektedir:

“Eğer ışık, kabartıları olan bir yüzeyin üstüne dik açıyla düşerse, minimum gölge ve ona bağlı olarak da minimum plastik etki oluşur. Bu durumda dokusal etki de zayıf olur çünkü dokunun algılanması yüzeydeki ufak kabartıların algılanmasına bağlıdır. Eğer aydınlatılan cisim, ışık yandan gelecek şekilde döndürülürse, hem üç boyutluluk hem de dokusal etki açısından iyi bir izlenim veren bir nokta bulunabilir. İyi bir fotoğrafçı, konusu için en uygun ışığı bulana kadar çeşitli denemeler yapar. Bir nesnenin aydınlatılmış tarafları fazla parlak veya gölgede kalan tarafları fazla karanlık ise biçimin algılanması zorlaşır. Bu yüzden fotoğrafçı, en parlak parıldamadan en koyu gölgeye kadar bir ton yelpazesi verebilen ve her üç boyutlu biçimin gerçek plastik ifadesini ortaya çıkarabilen bir ışık seçer. Gölgeyi kısımlarda da üç boyutluluk elde etmek için gerektiği kadar yansımaları ışık kullanır. Sonunda konusu, plastik ifade ve doku bakımından belirsiz hiçbir nokta kalmadan ortaya çıktığında fotoğrafın iyi ışıklandırıldığını söyler.”

Aydınlatma tasarımı yapılırken alan için uygun aydınlık düzeyi saptanır, istenen ortam atmosferine uygun ışık rengi seçilir ve istenen ışık-gölge etkileri belirlenir. Doğada gün ışığı hep yukarıdan gelir, bu sebeple yapay aydınlatmalar da çoğunlukla tavana yerleştirilen armatürlerle yapılır. Aşağıdan yukarıya yönelen aydınlatmalar, formların aşına olunandan farklı şekillerde görünmesini sağlayarak gerçeküstü etkiler oluşturur. Aydınlatmada kullanılan armatürlerin özelliklerine göre aydınlatma sistemleri direkt, yarı direkt, homojen, yarı endirekt ve endirekt olmak üzere 5 kategoride sınıflanır (Bkz. Şekil 2.4).



Şekil 2.4: Işığın dağıtım biçimine göre aydınlatma armatürleri

Işık akısının %90-100'ünün aydınlatılması istenen alana düşürüldüğü aydınlatma, direkt aydınlatma olarak adlandırılır. Direkt aydınlatma, sert gölgeler



yaratır ve mekân içerisinde farklı aydınlık düzeylerine sahip bölgeler oluşmasına sebep olur. Bu durumun engellenmesi için armatürlerin doğru aralıklarla homojen biçimde yerleştirilmesi gerekir. Yüksek tavanlı yapılarda, duvar ve tavanlarında estetik unsur bulundurmayan fabrika, atölye gibi mekânlarda, sokak aydınlatmalarında yaygın olarak kullanılır.

Yarı direkt aydınlatmada, ışık akısının %60-90'ı aydınlatılmak istenen alana, geri kalan kısmı ise tavana yönelmiştir. Tavandan ve duvarlardan yansıyan ışıkların etkisiyle, gölgeler direkt aydınlatmaya nazaran daha yumuşaktır. Yarı direkt aydınlatma normal tavan yüksekliğine sahip yapılarda, tavan ve duvarları gösterilmek istenen yerlerde, mağaza, ofis, restoran vb. alanlarda yaygın olarak kullanılır.

Homojen aydınlatma, ışığı her yöne eşit dağıtan armatürlerle sağlanır. Işığın önemli bir kısmı tavandan ve duvarlardan yansıdığı için yumuşak gölgeler oluşur; yansıma ve kamaşma azalır. Büro, okul, kütüphane, hastane gibi yüksek tavanlı yapılarda kullanımı yaygındır.

Yarı endirekt aydınlatmada ışık akısının %10-40'ı aydınlatılmak istenen alana düşürülür. Işığın büyük kısmı tavan ve duvarlardan yansiyarak mekâna yayılır, kamaşma ve yansıma önemli ölçüde azalır. Görüş konforu sağlayan yarı endirekt aydınlatma, yoğun çalışılan, okunan, yazılan, çizilen yerlerde ve dekoratif tavanlı mekânlarda kullanılabilir.

Endirekt aydınlatmada ise ışık akısının %0-10 luk kısmı aydınlatılması istenen alana düşerken, çoğunluğu tavana yayılır. Böylelikle yansıma, kamaşma ve gölge oluşumu minimuma indirilmiş olur. Işığın neredeyse tamamı tavana yansıtıldığı için verimliliği düşük olan endirekt aydınlatma, düşük aydınlık düzeyinin tercih edildiği, dekoratif tavan ve duvarları olan mekânlarda kullanılır.

Tüm renklerin karışımından oluşan beyaz güneş ışığı atmosfere girdiğinde, içerdiği mavi ve mor gibi kısa dalga boyuna sahip olan ışıklar, hava moleküllerine çarpıp saçılarak gökyüzünün mavi renge bürünmesine neden olur; kırmızı ve turuncu gibi uzun dalga boylu ışıklar ise saçılıma uğramadan yeryüzüne ulaşır. İçeriğindeki mavi ve mor tonlarını atmosferde bırakarak süzülen güneş ışığı geriye kalan renklerin karışımıyla sarımsı görünür. Günbatımı ve gündeğümünde eğik açıyla gelen güneş ışığı, atmosferde daha uzun bir yol kat eder. Bu uzun yolda kısa dalga boyuna sahip ışıklar daha çok hava molekülüyle karşılaştığı için daha çok saçılıma uğrar ve en az saçılımla yeryüzüne ulaşan uzun dalga boyundaki ışıklar sebebiyle gökyüzü kızılılaşır.

Bulutlu bir gökyüzü ise bütün dalga boylarındaki ışıkların saçılımına neden olabilecek büyük moleküller içerir. Renklerin eşit düzeyde saçılımıyla, bulutlar beyaz görünür.

Gün ışığının farklı renkleri, nesnelerin görünen renklerini etkiler. Yapay aydınlatmada kullanılan lambaların farklı Kelvin değerleri de farklı atmosferik koşullardaki gün ışığına benzer etkiler yaratır.



Şekil 2.5: Işığın farklı Kelvin değerlerine ait renk izlenimleri (commons.wikimedia.org; 18.03.2019)

5000 ve üzeri Kelvin değerlerindeki ışıklar, mavi tonları güçlü bir şekilde öne çıkarır, kırmızıları soldurur, beyaz ve yeşillere ise mavimsi bir ton verir. Grafik tasarım stüdyolarının genel aydınlatmalarında, kış sporlarıyla ilgili yerlerde ve mevsimsel duygudurum bozukluklarına karşı önlem olarak kullanılır.

4000-5000 Kelvin arası soğuk beyaz ışık verir. Mavi tonları öne çıkarır, kırmızıları soldurur, beyaz ve yeşillere ise mavimsi bir ton verir. Hastanelerde, ofislerde ve fabrikalarda yaygın olarak kullanılır.

3500-4000 Kelvin arası doğal beyaz ışıktır. Bütün renkleri eşit düzeyde öne çıkararak nesnelerin gerçek renklerinde görünmesini sağlar. Mağaza ve showroumlarda, süpermarketlerde kullanılır.

2700-3000 Kelvin arası sıcak beyaz ışıktır. Sıcak beyaz ışık, kırmızı ve turuncu tonlarını ön plana çıkarır, mavilerin olduğundan koyu görünmesine neden olur. Beyazlar ve yeşillere ise sarımsı bir ton verir. Otel ve restoranlarda, konutlarda kullanımı yaygındır.

2000-2500 Kelvin aralığındaki aydınlatmalar, kırmızı ve turuncu renkleri güçlü biçimde ön plana çıkarır; mavilerin neredeyse siyah görünmesine neden olur ve beyazlara güçlü bir turuncumsu ton verir. Genel aydınlatma için pek tercih edilmeyen sıcak ışık, et ve hamurışı standlarının aydınlatılması ve kent ışıklandırması gibi özel amaçlarla kullanım bulur.

Görme deneyimi için gerekli oluşunun yanı sıra ışığın sirkadiyen ritmi (24 saatlik gece-gündüz döngüsü) düzenleme işlevi de vardır. Retinada yer alan melanopsin adlı fotoreseptörlerin tespit ettiği ışık verileri beyindeki görme merkezlerine değil, sirkadiyen ritmi düzenleyen suprakiazmatik çekirdeğe iletilir. Melanopsin reseptörleri tüm görünür ışığa tepki vermesine karşın, en çok mavi tonlar içeren ışığa karşı duyarlıdır (Walmsley ve diğ, 2015). Reseptörler, gün ortasında doruk noktasına ulaşan mavi ışığı tespit ettiğinde, uyku getiren melatonin hormonunun üretimini baskılar. Bu durum, zindelik hissi oluşturur. Günbatımına doğru kızılılaşan ışık ise melatonin üretiminin baskılanmasını durdurarak vücudu uykuya hazırlar.

Biyoritm üzerinde oluşturduğu etkilerden ötürü, zindeliğin önemli olduğu mekânlarda kısa dalga boylarının yoğun olduğu soğuk renkli ışıklar; rahatlama ve gevşeme amacıyla bulunulan mekânlarda ise uzun dalgaboylarının yoğun olduğu sıcak renkte ışıklar tercih edilebilir. Kırmızı, yeşil ve mavi LED ampullerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan ayarlanabilir ışık sistemleri ise gün içinde farklı renkteki ampullerin ışık şiddetlerinin değiştirilmesine olanak sağlayarak gün ışığının renk değişimlerini taklit edebilir ve doğal biyoritmın korunmasını sağlayabilir.

Renkli ışıklara doğada sık rastlanmaz. Gökkuşağı ve kutup ışıkları gibi atmosferik olaylar sırasında veya biyolimünesant canlılarda nadiren gözlemlenebilirler. Renkli ve hareketli ışıklar, aşına olunan durağan beyaz gün ışığından farklı oldukları için dikkat çekicidirler, bu sebeple reklam panoları gibi dikkat çekmesi amaçlanan alanlarda ve gerçeküstü etkiler yaratmak için geçici deneyimler sunan konser mekânları, gece klüpleri gibi yerlerin aydınlatılmasında kullanılırlar.

### **2.1.2. Renk**

Renk, insan gözünde bulunan üç tür reseptör hücreciğin etraftaki nesnelere yayılan ışığın bir kısmını soğurma biçiminin sonucudur. Bölüm 2.1.1’de bahsedildiği üzere retinada yer alan koni biçimdeki reseptör hücreler pigmentlerin soğurabildiği ışığın dalga boyuna göre kırmızı, yeşil ve mavi olmak üzere üç çeşittirler ve bu üç çeşit hücrenin faaliyet oranları renkli görmenin temelini oluşturur.

Renkli görüşün oluşması beyinde V4 adlı bölgede yer alan nöron gruplarının aktivitesiyle ilişkilidir. Bu bölgede yer alan nöronlar belirli dalga boylarındaki ışığa

özel tepkiler vermektedir. Aynı renk tonuna sahip farklı nesnelere V4'te yer alan aynı nöron gruplarını uyarır. Bu durum renklerin, daha önce belleğe aynı renkle kodlanmış diğer şeyleri çağrıştırmalarına neden olur. Çoğu dilde renkleri ifade eden kelimelerin etimolojileri incelendiğinde de, doğada o renklerin kaynağı olan nesnelere veya renk pigmentlerinin elde edildiği hammaddelerle ilişkili olarak adlandırılmaları görülür. Örneğin mavi Arapça suya ait anlamına gelen “mai” den türemiştir, kahverengi kahvenin rengidir, turuncu turunç meyvesinin. Ara tonlara ait isimlerde ise tanımlar daha spesifiktir: gülkurusu, limonküfü, vişneçürüğü, fıstık yeşili, çivit mavisi vb. Renklerin yarattığı çağrışımlar edebiyat üzerinden de izlenebilir. Örneğin Marcel Proust (2014: 166), gökyüzünde çiçek manzaraları tasvir eder:

“Bu akşam bulutlarda bir başka morluk, bir başka mavilik var, değil mi dostum?” dedi babama. “Gökyüzünden çok çiçeklere ait, şaşırtıcı bir sineri mavisi. Ya şu minik pembe bulut, bu tonda bir çiçek, bir karanfil veya ortanca yok mudur? Havada böyle bitkisel bir saltanatı yoğun biçimde, sadece Manche'ta, Normandiya'yla Bretonya arasında gözlemledim. Orada, Balbec'in, o vahşi yerlerin yakınında öyle sevimli bir koy vardır ki, Auge yöresinin, güzelliğini inkâr edemeyeceğim kıvılcıklı güneş batışları, yanında sıradan ve silik kalır. O rutubetli, ılık havada, akşamları birkaç saniye içinde, benzersiz, ilahi demetler halinde, mavi ve pembe çiçekler açar ve solmaları çoğu kez saatler sürer. Bazıları da hemen yaprak yaprak dökülür; işte o zaman, sayısız pembe, kükürt sarısı yaprağın baştanbaşa bütün gökyüzüne saçılmasını seyretmeye doyum olmaz.”

Görsel verilerin, beyinde birinci görme korteksine ulaştıktan sonra iki farklı rota izledikleri düşünülmektedir. Verilerin bir kısmı parietal loba, bir kısmı ise temporal loba iletilmektedir. Milner ve Goodale (1993) bu iki farklı rotayı “nerede” sistemi ve “ne” sistemi olarak adlandırmıştır. Parietal loba uzanan alanda nesnelere uzamsal organizasyonuna dair veriler işlenirken, nesnelere tanımaya dair işlemler temporal loba uzanan alanda gerçekleşmektedir. Beyinde renklerin işlendiği V4 adlı bölge de, “ne” sistemi içinde yer alır. Bu sebeple ortamda görülen renkler, bağlamlarına göre, her zaman jenerik olarak ait oldukları nesnelere çağrıştırmaya eğilimindedir. Örneğin eflatuna boyalı bir tavanın altında oturmak, mor salkımlı bir çardakta oturmaya benzer; yeşil fon üzerine sarı, pembe, mor lekeler içeren bir duvar kağıdı ilkbaharda bir kır manzarasının yaratacağına benzer etkiler yaratır; kırmızı ve bordo mozaiklerle kaplanmış bir havuzda yüzmek, kan gölünde yüzüyormuş algısı uyandırabilir.

Renk tonlarına ait bazı özellikler şöyle sıralanabilir:

**Kırmızı:** Kırmızı dünyanın birçok dilinde siyah (koyu) ve (açık) beyaz'dan sonra ilk adlandırılan renktir. (Deutscher, 2013; 68) Kanın ve etin, ateşin ve kızgın metallerin rengidir. Kırmızı rengin kan basıncını yükselttiği, kalp atışlarını hızlandırdığı, terlemeyi artırdığı ve kaslarda fark edilebilir bir gerilim oluşturduğu çeşitli araştırmalarda gösterilmiştir (Adler, 2001). Bu davranışlar, korku, öfke ve şehvet sistemlerinin de refleks olarak verdiği bazı tepkilerle aynıdır (Bkz. Bölüm 3). Ortamda yoğun kullanılan kırmızı renk belirli bir düzeyde gerilim yaratır. Kırmızı renk oluşturduğu bu tür etkiler nedeniyle farklı toplumlarda heyecan, tutku, saldırganlık, cesaret, aşk, seksapeli, güç gibi kavramlarla ilişkilendirilmiştir.

Kırmızı renkte birçok yenilebilir meyve vardır. Yeşil yapraklı bitkilerin kırmızı meyveleri, yapraklarla kontrast oluşturan renkleri sayesinde kolayca fark edilir. Yenilebilir şeyleri çağrıştırdığı için kırmızı renk gıda sektöründeki birçok firmanın kurumsal rengi olarak kullanılmaktadır. Fast food restoranlarda kırmızı renk, mekânda uzun süre kalınmasını engelleme niyetiyle de kullanılır.

Kırmızı, zehirli hayvanlarda görülen aposematik renklerden biridir. Dikkat çekicidir ve çabuk fark edilir. Trafik ikaz ışıkları ve “dur” levhalarında, itfaiye araçlarında kullanılır. Yasak bölgeleri işaretlemek amacıyla da kullanımı mevcuttur. OMA'nın tasarladığı Seattle Merkez Kütüphanesi'nde çalışanların kullanımı için ayrılmış bölümün koridorlarında, duvarlar, zemin, tavan, kapılar her şey kıpkırmızıdır.



Şekil 2.6: Seattle Merkez Kütüphanesi – 4.Kat Koridorları (commons.wikimedia.org; 01.02.2019)

İnsan teni kırmızı alt tonlar içerir. Sağlıklı insanlarda cilt, yanaklar, dudaklar daha kırmızıdır. Kırmızı tonlar içeren sıcak ışıklar, insanları daha güzel ve çekici gösterir. “Mum ışığında romantik akşam yemeği” klişesi de bu durumdan kaynaklanır.

Romantizmin ve cazibenin rengi olarak bilinen kırmızı renk sıklıkla “Red Light District”ler gibi cinsellikle ilgili mekânlarda da kullanılmaktadır.

Pembe de, doygunluğu azaltılmış kırmızıdır. Kültürel etkiler sebebiyle dışıl bir renk olarak bilinir, mutluluk, sevgi, masumiyet gibi kavramlarla ilişkilendirilmiştir.

**Turuncu:** Kırmızı ve sarının karışımından oluşan turuncu, sıcak bir renktir. Fizyolojik olarak kırmızıya benzer uyarıcı etkiler yapar fakat bu etkiler daha zayıftır (Adler, 2001) Ateşin, gün doğumu ve gün batımı sırasında güneşin rengidir. Turuncu renk çeşitli kültürlerde enerji, canlılık gibi kavramlarla ilişkilendirilmiştir.

Doygunluğu ve ışığı azaltılmış turuncu tonları olan kahverengiler, toprağın, kayaların, ağaç gövdelerinin rengidir. Sıcak ve kuşatıcı bir atmosfer oluşturur, rahatlık ve güvencelik hisleriyle ilişkilendirilirler.

**Sarı:** Sarı, kromatik renkler arasında en parlak renktir. Koyu renkli ortamlarda kullanıldığında ışıklılık kontrastı (Bkz. s.25) dolayısıyla kolayca fark edilir. Doğada zehirli hayvanların sahip olduğu aposematik renklerden biridir. Kolay fark edilebilir oluşu sebebiyle doygun tonları (çoğunlukla siyahla birlikte) endüstriyel alanlarda tehlike işaret ve levhalarında, taksilerde kullanılır.

Güneşli bir gündeki gün ışığının rengi de sarıdır. İç mekânlarda kremler, bejler gibi sarı içeren açık renk tonlarının aydınlık ve ferah ortamlar oluşturmak amacıyla kullanılması oldukça popülerdir.

**Yeşil:** Doğada en sık rastladığımız yeşil renk kaynağı kloroplastlardır. Bitkilerin ve bazı bakteri türlerinin güneş ışığının belirli bir dalga boyuna ait enerjisini madde içerisinde depolamasına yarayan kloroplastlar, canlılık, enerji, yaşam kaynağıdır. Pek çok dilde bu renk, bu özelliğiyle adlandırılmıştır. Türkçe yeşil kelimesinin orijini “yaş-ıl”dır. Yaşa; taze ve nemli, yaşam dolu bitkilere ait olan. (Clauson, 1972; 1023) Batı dillerinde ise yeşil ön hint Avrupa dilindeki “ghre” büyüme, yetişme ya da “vireo” filizlenme kökünden türemiştir.

Ortamda kullanılan yeşil renk, tonuna göre belirli bir yeşil ortamın yaratacağı etkileri simüle eder. Bir tür orman, çalılık ya da çayır etkisi yaratır. Doğada böyle ortamlar bereketli, suyun ve besinin bol bulunabileceği yerlerdir, bu yüzden bitki örtülerine ait yeşil renk çoğunlukla olumlu çağrışımlara sahiptir. Birçok dinde

cennetler yemyeşil, her tür bitkinin ve besinin bulunduğu yerler olarak tasvir edilmiştir.

**Mavi:** Mavi, en soğuk renktir. Gökyüzünün ve denizin rengidir. Mavinin fizyolojik olarak kırmızının aksi etkiler yaptığı; kan basıncını düşürdüğü, kalp ritmini yavaşlattığı çeşitli araştırmalarda gösterilmiştir (Adler, 2001). Sakinleştirici bir renk olarak bilinir.

Doğada mavi renkte yenebilir az sayıda şey vardır. Bu nedenle mavi rengin iştah kapatıcı etkisi olduğu düşünülmekte ve yeme-içme ortamlarında kullanılması önerilmemektedir (Morton, 2008). Fakat örneğin deniz ürünleri restoranlarında mekân *ethosuna* katkıda bulunmak için kullanılabilirler.

Geçmişte renklerin elde edildiği doğal maddelerin özellikleri de renklere birtakım gizil güçler atfedilmesine neden olmaktadır. Anadolu'nun pek çok yerinde hala kapılar ve pencereler maviye boyanır. Halk arasında “mavi rengin akrep, çıyan gibi canlılara ateş gibi görüldüğü ve bu haşeratın bu sebeple maviye boyanmış kapı ve pencerelerden geçmeyeceği” inancı vardır. Amerika Birleşik Devletleri'nde de çeşitli bölgelerde sinekleri uzak tuttuğu düşüncesiyle veranda tavanları maviye boyanmaktadır. Geleneksel yöntemlerle mavi boya elde etmekte kullanılan delphinium gibi bitkiler, toksik içeriklerinden ötürü doğal haşere kovucu özelliğe sahiptir ve günümüzde bu maddeleri içermeyen sentetik boylarla da bu uygulamalar sürdürülmektedir.

**Mor:** Mor renk en kısa dalgaboylu ışığın rengidir ve gözün en zor ayırt edebildiği renktir. Doğada daha çok bitkilerde görülür.

Sentetik boyların üretiminden önce mor pigment elde etmek çok zor olduğu için Roma İmparatorluğu zamanında sadece belirli bir bölgede yaşayan bir deniz kabuklusundan az miktarda elde edilen mor boylar yalnızca imparatorun kullanımına sunulmuştur. Etrafta görülen mor nesnelere, hanedana ait oldukları için bu renk zaman içinde aristokrasinin ve asaletin sembolü haline gelmiştir.

**Beyaz:** Beyaz, güneş ışığının rengidir. Beyaz bir nesne, üzerine düşen ışığın neredeyse tamamını yansıtır. Işıkla, aydınlıkla, özdeşleştirilmiştir. İç mekânlarda beyaza boyanan tavan ve duvarlar yansıtıcı yüzeyler olarak aydınlık düzeyini

artırmakta kullanılır. Karın ve buzun rengi olan beyaz, ortamda yoğun olarak kullanıldığında soğuk bir izlenim yaratır.

Beyaz, en parlak renk olarak diğer tüm renklerle yüksek kontrast oluşturur. Bu sebeple çeşitli nesnelerin sergilendiği alanlarda, sergilenen nesnelere ön plana çıkarmak için fon rengi olarak kullanılır. Bu durum sergi mekânlarında “beyaz küp” denen bir mekân anlayışı oluşturmuştur. Brian O’Doherty (2010) beyaz küpü penceresiz, beyaz duvarlı, ana ışık kaynağı tavan olan; zemini parlak cilalı veya halı kaplı mekânlar olarak tarif eder ve şöyle der: “Böyle bir bağlamda ayaklı kültüblası bile kutsal bir nesne statüsü kazanır: hani modern müzelerde yangın söndürme cihazlarının bile bazen estetik bir nesne sanılması gibi.”

Beyaz renk, oluşturduğu kontrast sebebiyle üzerindeki her lekeyi göstereceği için temizliğin ve saflığın göstergesi olarak da kullanılır. Örneğin otellerdeki beyaz çarşaf ve havlular, restoranlardaki beyaz masa örtüleri işletmelerin temizlik konusundaki hassasiyetini göstermesine olanak sağlar. Steril olması gereken hastane, laboratuvar gibi ortamlarda kullanılması da kontaminasyonun tespitini kolaylaştıracağı için işlevseldir.

**Siyah:** Siyah, beyazın zıttıdır. Işığın ve rengin yokluğudur. Siyah bir nesne, üzerine düşen ışığın neredeyse tamamını soğurur, ışık yansıtmaz. Az miktarda yansıttığı ışığın rengine göre de sıcak ve soğuk tonlar alabilir. Karanlıkla ve geceyle özdeşleştirilmiştir. Doğada gece avlanan hayvanlar da çoğunlukla siyah renklidir. Siyahın bilinmezlik içermesi ve potansiyel tehditleri gizleyebilmesi bu rengi metaforik olarak kötülük, ölüm, tehlike gibi kavramlarla da ilişkilendirmiştir.

En koyu renk olan siyah, tüm renklerle kontrast oluşturduğu için iyi bir vurgulayıcıdır. Mekânda yoğun olarak kullanıldığında ise, doğru bir aydınlatmayla birlikte, mekân sınırlarını yok eder ve tüm dikkatin aydınlatılan nesnelere odaklanmasını sağlar. Aydınlanan nesnelerin kenarlarındaki gölgeler formlarını belirsizleştirir ve şiirsel bir etki yaratır. Bu etki resim, fotoğraf ve sinemada chiaroscuro denen aydınlatma tekniği ile elde edilir (Bkz. Şekil 2.7). Tüm dikkati ana konuya odaklayarak dramatik etkiyi artıran bu teknik, koyu renkli ortamlarda daha kolay uygulanır.



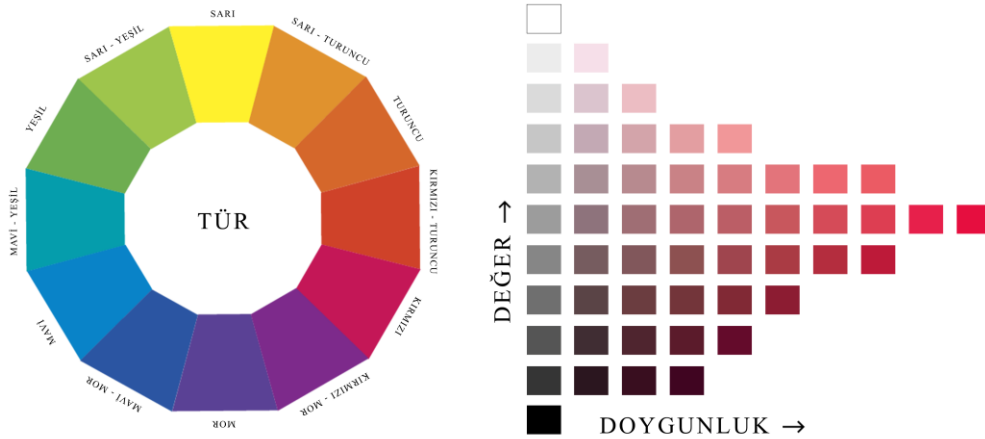


Şekil 2.7: Chiaroscuro, kişi ve obje üzerinde etkileri  
(wikiart.org; 14.01.2019, zairazarotti.com; 16.01.2019)

Blackbox tiyatrolar da bütün yüzeyleri siyaha boyalı odalar olarak tarif edilebilecek mekânlardır. Bir perdesi veya kurulu dekorları olmayan bu siyah mekânlarda, görülebilir tek teatral öge olarak oyuncu ön plana çıkar.

**Gri:** Siyah ve beyazın karışımı olan gri, en nötr renktir. Açık griler beyaza koyu grilerse siyaha benzer etkiler oluştururlar. Betonun ve çeliğin rengi olan gri modern kent ortamlarında oldukça yoğundur. Teknoloji ve modernite gibi kavramlarla ilişkilendirilir.

Munsell renk sistemine göre rengin niteliğini belirleyen üç unsur vardır: tür, değer ve doygunluk. Tür, kırmızı, sarı, gibi renge verilen isimlerdir. Algılanan ışığın dalga boyuna işaret eder. Değer, renklerin ışıklılığını, yani rengin açıklık veya koyuluğunu belirtir. Doygunluk ise ışığın renkliliğini ifade eder.

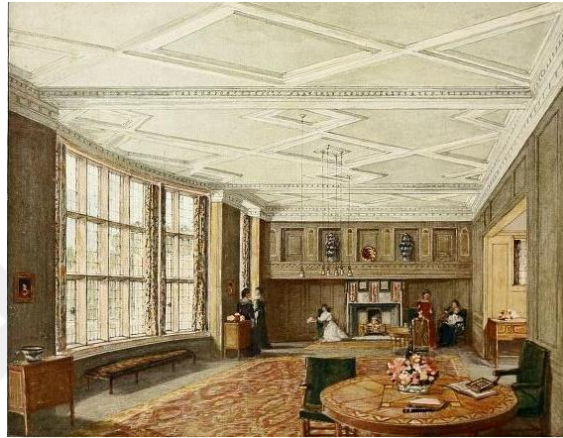


Şekil 2.8: Munsell renk sistemi  
(commons.wikimedia.org'dan alınan görsel üzerine işlenmiştir; 11.11.2018)

Renkler bir arada kullanıldıklarında farklı etkiler doğururlar. Birlikte kullanılan renkler birbirleriyle uyumlu veya zıt olabilirler.

Armoni, renkler arasındaki ahenktir. Aynı rengin farklı değerlerinin veya benzer renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşturulur.

**Tek Renk Armonisi:** Aynı rengin farklı değerlerinin bir arada kullanılmasıyla oluşturulan armonidir. Yüksek kontrastlar içermediği için sakin ve durağan ortamlar oluşturur.



Şekil 2.9: Tek renk armonisi (Ducher, 1910)

Ortamda farklı renkleri içeren desenli yüzeylerin tümünde hâkim rengin aynı olması da yüzeylerin aynı rengin farklı tonları gibi görünmesine neden olur ve tek renk armonisi oluşturur.



Şekil 2.10: Tek renk armonisi (Ducher, 1910)

**Analog Renk Armonisi:** Renk çemberinde birbirine komşu olan renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşturulur. Yeşiller ve mavilerin veya kırmızılarla turuncuların bir arada kullanılması gibi. Analog renkler bir araya geldiklerinde

birbirlerinin etkilerini kırarak birbirlerine benzerler. Bu durum gözü rahatsız etmeyen bir ahenk oluşturur.



Şekil 2.11: Analog renk armonisi (Ducher, 1910)

Renk kontrastları, renklerin farklı tür, değer ve doygunluklarının bir arada kullanılmasıyla oluşturulur. Kontrast oluşturan öğelere göre, kontrastın etkileri de değişmektedir. Başlıca renk kontrastları şunlardır:

**Işıklılık Kontrastı:** Bir arada kullanılan renklerin arasındaki değer farkı; birinin açık, diğerinin koyu olmasıyla oluşturulan kontrasttır. Akromatik renklerin kullanımında (siyah-beyaz) oldukça belirgin olan bu kontrast kromatik renklerin farklı değerlerinin bir arada kullanılmasıyla da elde edilebilir. Bu duruma nüans kontrastı denir (Meerwin ve diğ., 2007). Işıklılık kontrastı birlikte kullanılan açık rengin daha açık, koyu rengin daha koyu algılanmasına neden olur. Retina, aydınlık düzeyindeki kontrastlara son derece duyarlı olduğu için, mekân tanımlamakta ışıklılık kontrastından faydalanılabilir (Bkz. Şekil 2.12)



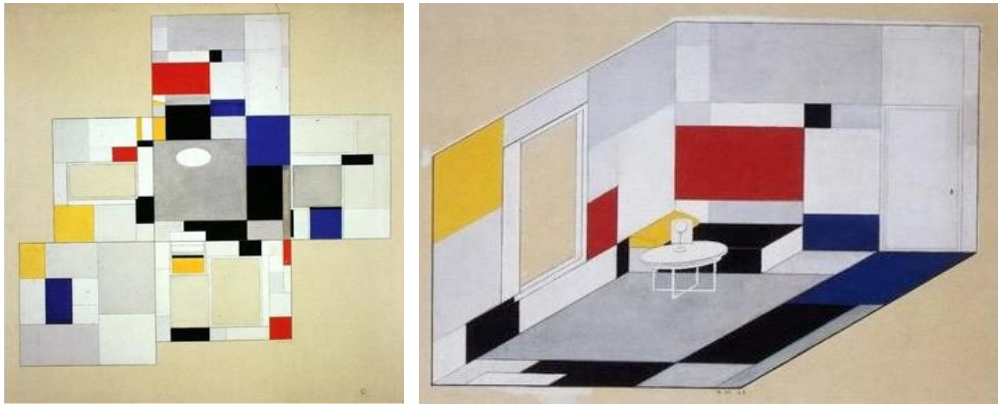
Şekil 2.12: Işıklılık kontrastı ile tanımlanmış mekân (makingniceinthemidwest.com; 21.03.2018)

Meerwin ve diğ. (2007) ışıklılık değerleri arasında çok yüksek ya da çok düşük farkların olduğu düzenlemelere uzun süre bakmanın gözleri yorduğunu, bu nedenle ışıklılık kontrastının dikkatli kullanılması gerektiğini belirtir fakat orta düzeydeki farklılıklar hoş bir etki yarattığı için bu kontrastın ölçülü şekilde kullanılmasını önerirler (Bkz. Şekil 2.13).



Şekil 2.13: Işıklılık kontrastı ile oluşturulan dokular (Ducher, 1910)

**Kromatik – Akromatik Kontrast:** Kromatik ve akromatik renklerin bir arada kullanılmasının oluşturduğu kontrasttır (Bkz. Şekil 2.14). Kromatik, saf ve doygun renkler akromatik renklerle bir araya geldiklerinde yoğun, dikkat çekici bir etki yaratırlar. Bu kontrastın etkisi rengin yoğunluğuna ve oluşan ışıklılık kontrastlarına bağlıdır. Bu tür bir renk kombinasyonunda beyaz, kromatik rengin parlaklığını azaltırken, siyah artırır. Kromatik – akromatik kontrast mekân tasarımında çokça kullanılır. Yoğun renklerin kullanıldığı tasarımlarda beyaz ve gri rengin dengeleyici olarak kullanımı oldukça yaygındır.



Şekil 2.14: İç mekân tasarımında kromatik - akromatik kontrast, Piet Mondrian  
(skd.museum; 15.01.2019)

**Kromatik Kontrast:** Kromatik kontrast, kromatik renklerin kombinasyonu ile oluşturulur. Renkler renk çemberinde birbirine ne kadar uzaksa kontrast o kadar canlı, dikkat çekici ve güçlü olur. En etkili kromatik kontrast, saf ve doygun üç ana rengin (sarı- kırmızı-mavi) bir arada kullanımıyla oluşur (Bkz. Şekil 2.15). Yaratılan güçlü kontrast uzun süreli maruziyette rahatsız edici olabileceği için yalnızca dikkat çekilmek istenen noktalarda kullanımı önerilmektedir (Meerwin ve diğ., 2007).



Şekil 2.15: Kromatik kontrast, Ettore Sottsass (tumblr.com; 23.08.2018)

**Tamamlayıcı Kontrast:** Tamamlayıcı kontrast, renk çemberinde birbirinin karşısında yer alan renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşur. Her rengin bir tamamlayıcısı vardır ve tamamlayıcı renkler karıştırıldıklarında nötr gri rengi verirler. Tamamlayıcı renk çiftlerinin her biri farklı etkilere sahiptir. Örneğin sarı ve mor çifti aynı zamanda açık-koyu kontrastına da sahipken turuncu-mavi çiftinde sıcak-soğuk kontrastı görülür. Düşük nüanslarda tamamlayıcı kontrast kullanımı dengeli bir mekân tasarımı için önerilmektedir (Meerwin ve diğ., 2007).



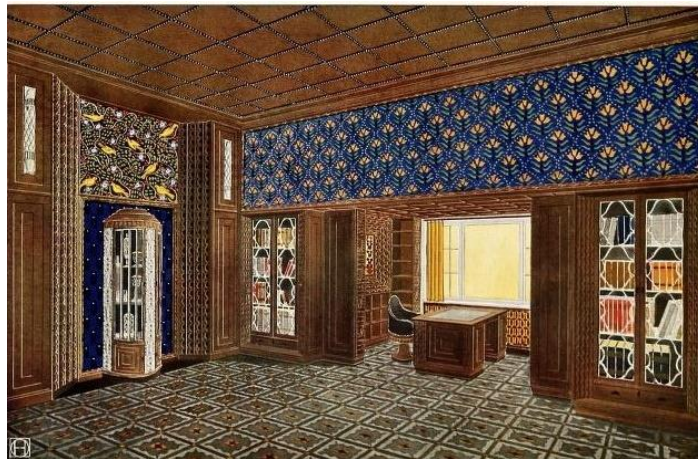
Şekil 2.16: Tamamlayıcı kontrast (Ducher, 1910)

**Nitelik Kontrastı:** Nitelik kontrastı, farklı doygunluk seviyelerindeki renklerin bir arada kullanımınıdır. Düşük doygunluklu geniş alanlarda az miktarda saf ve doymuş bir rengin kullanımını durumunda güçlü bir etki yaratır. Az kullanılan doymuş renk vurgulanmak istenen alana dikkat çeker. Yukarıda söz edilen nüans kontrastı da bir tür nitelik kontrastıdır (Meerwin ve diğ., 2007).



Şekil 2.17: Nitelik kontrastı (Ducher, 1910)

**Nicelik Kontrastı:** Nicelik kontrastı, kompozisyonda kullanılan renklerin kapladığı alanların büyüklüğü ve küçüklüğü ile ilgilidir. Renkler arasındaki oranlarla oynayarak farklı etkiler yaratmak mümkündür. Bu nedenle nicelik kontrastı mekân tasarımında büyük rol oynar. Mekânda farklı oranlarla kullanılan renkler mekân tanımlamada etkilidir.



Şekil 2.18: Nicelik Kontrastı (Ducher, 1910)

**Soğuk - Sıcak Kontrastı:** Renkler, algılanan ısı düzeyine etki ederler (Bkz. Bölüm 2.1.9). Renk çemberinde mor ve sarı arasında kalan mavi yeşil doğrultusundaki

renkler soğuk, kırmızı turuncu doğrultusundaki renkler sıcak renkler olarak adlandırılır. Sıcak ve soğun renklerin bir arada kullanılması sıcak-soğuk kontrastı yaratır. Aynı yüzeyde yer alan sıcak renkler daha yakın, soğuk renkler daha uzakmış gibi algılanır (Meerwin ve diğ., 2007). Bu renklerin yarattığı farklı izlenimler sayesinde mekânda çeşitli etkiler oluşturulabilir.



Şekil 2.19: Soğuk – sıcak kontrastı (flickr.com/americanvintagehome; 08.03.2019)

**Yanılıcı Kontrast:** Renkler, kendilerini çevreleyen renklerden etkilenirler. Aynı kırmızı tonu beyaz, siyah ve gri zeminler üzerinde farklı görünür. Kromatik renkler, akromatik renkleri kendi tamamlayıcı renklerine dönüştürmeye eğilimlidir. Örneğin turuncu fonda yer alan nötr gri mavimsi, yeşil fonda yer alan nötr gri kırmızımsı görünür.

### 2.1.3. Doku

Doku, malzeme niteliğine ait bir özelliktir. Nesnenin hangi maddelerin hangi şekilde bir araya gelmesiyle oluştuğunu gösterir. Sertlik- yumuşaklık, çekme ve basınç dayanımı, esneklik, plastisite gibi özellikler nesnenin dokusal özellikleridir.

Dokuyu algılamakta görsel ve dokusal duyu sistemleri kullanılır. Görsel sistemde doku, nesne yüzeyinden yansıyan ışığın retina üzerinde oluşturduğu ışıklılık ve renk kontrastları sayesinde algılanır. Dokusal duyum ise deride yer alan bazı reseptörlerle gerçekleştirilir. Paccini cisimciği titreşime; Merkel diskleri ve Ruffini organı basınca, Meissner cisimciği temasa duyarlıdır (Goldstein, 2010). Deriye,

kaslara ve iç organlara, vücudun her alanına yayılan serbest sinir uçları ağrı duyumunu oluşturur. Dokunulan yüzeyin sıcaklığı ise derideki termoreseptörlerle algılanır; Krause cisimciği soğuğa, ruffini organı ise sığağa duyarlıdır (Goldstein, 2010).

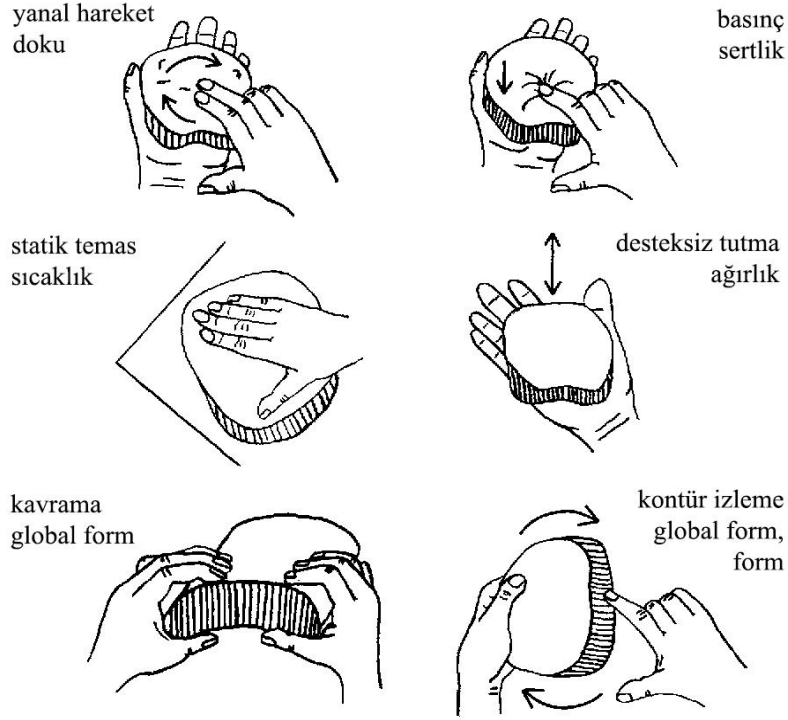
Reseptörlerce saptanan dokunsal veriler beyinde paryetal lobda yer alan bedenduyumsal kortekse iletilir. Burada vücudun bir haritası bulunmaktadır. Bu haritada dokunsal olarak daha duyarlı, daha çok sinir ucunun bulunduğu bölgeler daha büyük alan kaplar. Bedenduyumsal korteks, vücudun bir başka haritasını içeren frontal lobdaki motor korteksin hemen bitişiğinde ve onunla bağlantılıdır. Vücut bölümlerinin kortekste kapladığı alanların proporsiyonlara göre biçimlendirilmiş Homunculuslar, duyu ve motor sinirlerin yoğun olduğu yerleri göstermektedir (Bkz. Şekil 2.20).



Şekil 2.20: Duyusal (solda) ve Motor (sağda) Homunculus  
(nhm.ac.uk; 02.02.2019)

Duyusal ve motor korteksler arasındaki topografik ilişki, dokunma algısında hareketin yerini de vurgular. Nesnelerin dokularını dokunarak algılamak için parmaklar yüzey üzerinde farklı biçimlerde hareket ettirilir. Lederman ve Klatzky (1987)'nin araştırmasına göre yatay hareketlerle yüzeyin pürüzlülüğü, dikey hareketlerle ise nesnenin sertliği anlaşılacaktır. Sıcaklık algısı için temas yeterliken formun anlaşılması için nesnenin kavranması veya nesneyi farklı yönlerle çevirerek parmaklarla kontürlerinin izlenmesi gerekmektedir. Nesnenin ağırlığı da kaslar üzerinde yarattığı gerilimlerle tespit edilebilmektedir (Bkz. Şekil 2.21).



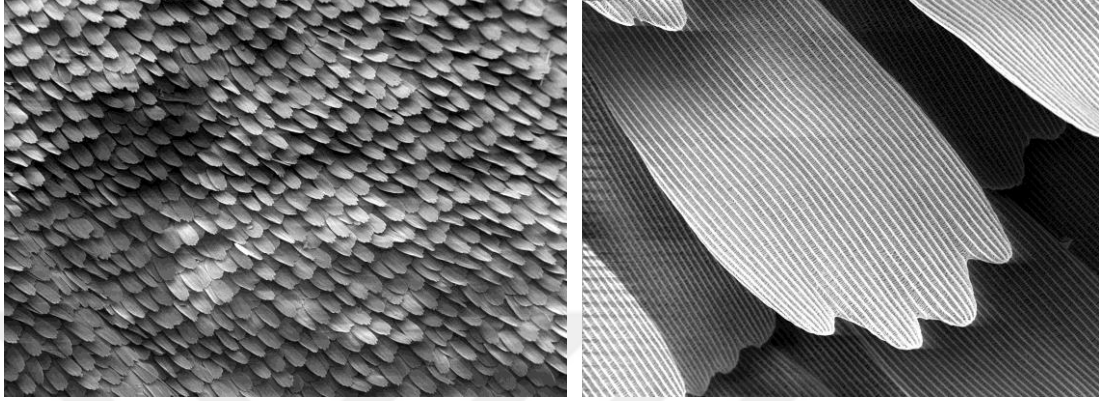


Şekil 2.21: Doku algısı ve hareket (Lederman ve Klatzky, 1987)

Yüzey dokusunun düzgün veya pürüzlü olması, nesnenin ışığı yansıtma biçimini değiştirir. Yüzey pürüzleri ışığın dalga boyundan küçük olduğunda düzgün yansımaya meydana gelir. Ayna gibi pürüzsüz yüzeyler, ışığı aynı açıyla geri yansıtır. Bu tür parlak yüzeylerde yüzeyin kendisi değil, yansıttığı farklı nesnelerin yüzeyleri görünür. Yüzeyin pürüzleri ışığın dalga boyundan daha büyük olduğunda ise yayınık yansımaya meydana gelir, yüzeye gelen ışık dağılarak farklı doğrultulara yayılır. İpek ve deri gibi yüzeyler ışığı yayınık yansıtırlar. Işığın tamamının tüm doğrultulara eşit düzeyde yayılmasına ise tam yayınık yansımaya denir. Işığın tam yayınık yansıtabilen dokular mattır. Doğadaki nesnelere çoğunlukla yer yer düzgün yer yer de yayınık yansımaya oluşturan kompleks dokulara sahiptir. Cıvalı ve ıslak yüzeylerde ise ışık üst katmandan düzgün, alt katmandan ise yayınık yansır. Alt katmandan yayılan -dağılıp renklerine ayrılan- ışığın üst katmandan dağılmadan yansıtılan ışıkla birleşmesi, belli doğrultulardan bakıldığında renklerin daha doygun görünmesini sağlar (Vardar, 2006).

Strüktürel renk de ışığın yansınmasıyla ilgili bir doku özelliğidir. Renk algısı daha çok ışığın soğurulmasına bağlıdır. Eğer bir nesne kırmızı renkte görünüyorsa, o nesnedeki pigmentler kırmızı hariç tüm dalgaboylarındaki ışığı soğurabildiği içindir. Strüktürel renk ise soğurmaya değil yansıtımaya dayalıdır. Malzemenin düzenli mikroskobik geometrisi, belli dalga boylarındaki ışığın düzenli olarak yansıtılmasını

sağlayabilir (Bkz. Şekil 2.22). Birçok kuş türünün tüyleri, kelebek kanatları, böcek kabukları, opal taşı gibi bazı değerli taşlar strüktürel renge sahiptir. Homojen ve pürüzsüz olan bu tür dokular ışık doğrultusunun değişimiyle birlikte yanar-döner etkiler de yaratırlar. Nanoteknoloji aracılığıyla bu tür dokular yapay olarak üretilmektedir.



Şekil 2.22: Kelebek kanadının strüktürel renk oluşturan dokusu  
(commons.wikimedia.org; 05.04.2019)

Yaşam boyunca karşılaşılan farklı malzemelerin doku özellikleri görsel ve dokunsal bellekte yer almaktadır. Bu nedenle belli doku özellikleri (yapay olarak üretilmiş olsalar da) doğal olarak o dokuya sahip olan nesnelerin özelliklerini çağırır.

Doğal taşlar, minerallerin çeşitli biçimlerde bir araya gelerek oluşturduğu yapılardır. İçerdikleri minerallerin çeşitlerine ve bağlanma biçimlerine göre farklı doku özellikleri gösterirler. (Bkz. Şekil 2.22)



Şekil 2.23: Farklı taş dokuları (commons.wikimedia.org; 06.04.2019)

Magmanın kristalize olmasıyla meydana gelen granit, bazalt andezit gibi taşlar sık dokulu, sert ve sağlamdır. Bu tür taşların dokusu incelendiğinde keskin hatlı mineral parçacıklarından oluştukları görülebilir. Magmatik taşları gibi keskin hatlı biçimlerin biraraya getirilmesiyle oluşturulmuş yapay dokular da benzer sertlik ve sağlamlık hisleri uyandırır.

Taşların zaman içerisinde aşınan ve kopan parçacıklarının göl, deniz, akarsu yatağı gibi çökme alanlarında birikmesi ve zaman içinde doğal bir bağlayıcıyla birleşip sertleşmesiyle oluşan kumtaşı, traverten gibi sedimanter taşlar ise kendilerini oluşturan parçacıkların çeşit ve büyüklüklerine göre farklı doku özellikleri sergilerler. Sedimanter taşlar, genellikle magmatik taşlara göre daha büyük gözeneklidir ve daha kolay işlenebilirler. Küçük parçacıklardan oluşan kumtaşı, kıltaşı gibi taşlar daha pürüzsüz, büyük parçacıklardan oluşan çakıltası gibi taşlar ise daha pürüzlüdür. Sedimanter taşların düşey kesitlerinde çizgiler halinde oluşum katmanları görülebilir ve taşlar bu katmanlardan ayrılabilirler.

Mermer, gnays gibi metamorfik taşlar ise magmatik ve sedimanter taşların basınç, sıcaklık vb. etkilerle değişime uğrayarak yeniden kristalize olmasıyla oluşurlar. Metamorfik taşlar genellikle maddelerin iç içe geçmiş gibi görüldüğü, yumuşak renk geçişli dalgalı dokulara sahiptir ve içerdikleri maddelere göre çok çeşitli renklerde olabilirler.

Doğal taş dokuları taşlara ait sertlik, sağlamlık, katılık, soğukluk, yanmazlık gibi nitelikleri çağrıştırır. Ayrıca taşın elde edilmesi, işlenmesi ve taşınmasının büyük emek gerektirdiğinin bilinmesi doğal taşın pahalılık niteliği de ekler. Bu özellikleri sebebiyle doğal taşlar tarihten bu yana kalıcı olması istenen, gücü sembolize eden anıtsal yapıların inşaa ve dekorasyonunda kullanılmıştır. İstanbul'u ziyaret eden Le Corbusier (2012; 72) şöyle yazmıştır: "İstanbul sıkışık bir yerleşme; fanilerin evleri ahşaptan, Allah'ın bütün evleri ise taştan."

Mekân tasarımında en çok kullanılan malzemelerden biri olan ahşap, organik bir malzemedir ve yanabilir. Ağacın eti ve kemiğidir. İyi korunduğunda uzun yıllar boyu sağlam kalabilse de taşın kalıcılığına kıyasla oldukça geçicidir. Ahşap dokusuna bakıldığında bir zamanlar canlı olduğu, yaş halkalarının formlarıyla nasıl büyüdüğü görülebilir. Yaşayan bir malzeme olan ahşap nemden etkilenir, çürüyebilir, tahtakurdu gibi kendine has zararlıları barındırabilir. Kovalent bağlı bir yapısı olduğu için,

çoğunluğu iyonik bağlı taşlara göre çok daha esnektir. Ahşabın nitelikleri ağaç türlerine göre değişmektedir. Bazı ağaçların ahşapları nispeten daha yumuşak, bazıları daha serttir. Ağaç liflerinin düzeni ve sıklığı ahşabın sertliği hakkında ipucu verir.



Şekil 2.24: Farklı ağaç türlerine ait ahşap dokuları (commons.wikimedia.org; 06.04.2019)

Ormanlık bölgelere yakın olan yerleşimlerde ahşap, temel yapı malzemesi olarak kullanılır. Farklı ağaçlar farklı bölgelerde yetiştiği için ahşap, yöresel referanslar da taşır. Örneğin Huş ağacı ahşabı İskandinav mimarisine, Abanoz ağacı ahşabı ise tropikal ortamlara dair çağrışımlar içerir. Bir mekânda ahşapla kuşatılmak, ağaç kovuğunda olmak veya ağaç gövdeleriyle kuşatılmak gibidir. Evrimsel açıdan insanın ilkel habitatının parçası olan ağaçlar sıcaklık, konfor, güvencilik hisleri oluştururlar.

Metaller serbest elektron bulutuyla çevrili pozitif yüklü iyonlardan oluşan kristalize sistemlerdir. Serbest elektronları dolayısıyla ısı ve elektrik iletkenlikleri yüksektir. Çeşitli uygulamalarla atomlarının yerleri değiştirildiğinde, elektron bulutu sayesinde yeni metalik bağlar oluşur. Bu durum metallere plastik özellik verir ve istenen forma getirilebilmelerini sağlar. Metalik parlaklık da elektron bulutunun bir sonucudur. Elektron bulutu, metal yüzeye düşen ışığı soğurur ve elektronlar daha yüksek enerji düzeylerine ulaşır. Kısa süre sonra temel hallerine dönen elektronların soğurdukları ışığı geri vermeleri sonucu metaller parlak görünür. Parlaklık, hareket halindeki bir özne için ışık-gölge kontrastlarının değişmesiyle hareket izlenimi yaratır ve hareket her zaman dikkat çekici olduğu için metaller de göz alıcı ve dikkat çekicidir.

Tarihten bu yana özellikle altın ve gümüş gibi değerli metaller güç ve zenginlik göstergesi olarak tapınak, saray gibi yapıların süslenmesinde kullanılmıştır. İnsanlık tarihi toplumların metal işleme teknolojisine bağlı olarak bakır çağı, tunç çağı, demir çağı gibi dönemlere ayrılmıştır. Bu nedenle metallerin işleniş biçimleri de farklı etkiler yaratmalarında rol oynar. Örneğin çekiçle dövülmüş bakır bir yüzey rüstik, nostaljik etkiler bırakırken, krom kaplı çelik yüzeyler modern ve teknolojik çağrışımlara sahiptir.

Cam gibi bazı dokular ise, ışığı geçirdikleri için görsel olarak görünmezler -belirli doğrultularda yansıttıkları görüntüler sayesinde yüzeyleri fark edilebilir- fakat dokunsal olarak hissedilebilirler. Jean Baudrillard (2011; 52) camın bu özelliği hakkında şöyle demektedir: “Cam yalnızca bir malzeme değil, tüm malzemelerin sahip olmak isteyecekleri özelliklere sahip olan kusursuz bir malzemedir. ...., hem kendi kişiliğini yansıtmayan simgesel bir anlama, hem de malzemenin sıfır derecesi olarak nitelendirilebilecek bir özelliğe sahiptir. Cam demek dondurulmuş simgesel anlamlar, dolayısıyla soyutlama demektir. ... ‘Ortam’ denilen karmaşayı en somut şekilde sergileyebilecek malzeme camdır; zira ortam yakınlık ve yabancılık, mahremiyet ve teşhir etme, iletişim ve iletişimsizlik gibi özelliklere sahiptir. İster ambalaj malzemesi, ister pencere ya da mekânı bölme aracı olsun, cam, ötesinde bulunan şeyleri gösteren ancak dokunulmasını engelleyen bir özelliğe sahiptir. Cam hem her şeyle iletişim kurulmasını sağlayan hem de bu iletişimi engelleyen bir malzemedir. Bir vitrine bakıldığında hem bir masal dünyası görülmekte hem de bir mahrumiyet duygusu hissedilmektedir. Zaten reklam stratejisi de bu duygu üstüne oturmaktadır.”

#### **2.1.4. Ölçek - Uzam**

Solms ve Turnbull (2013)’a göre algının tek amacı eyleme rehberlik etmektir. Dolayısıyla esasında tüm algı sistemlerinin içinde bulunan duruma uygun tepkiler vermek üzere mekân içinde neyin nerede olduğunu tespit etmeye yaradığı söylenebilir. İçinde olunan mekândan gelen farklı türdeki verilerin zihinde nesnelere dolu üç boyutlu bir mekân izlenimi oluşturmasına görsel algı sisteminin yanısıra işitsel, bedenduyumsal ve kokusal algı sistemleri de dâhil olur.

Görsel sistemde üç boyutlu mekân algısı her iki gözün retinasına farklı açılarla düşen görüntülerin üst üste bindirilmesiyle oluşur. İki göze eşzamanlı gelen

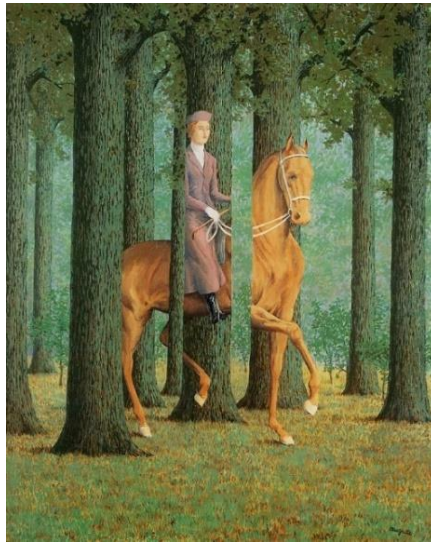
verilerin bu şekilde birleştirilerek derinlik algısı yaratması durumuna stereopsis denir. Şekil 2.25 'de sağ ve sol gözün retinalarına yansıyan görüntüler şeklinde fotoğraflanmış örneğe şaşı bir şekilde bakıldığında iki resim ortada birleşerek derinlik kazanmaktadır.



Şekil 2.25: Stereoptik fotoğraf (commons.wikimedia.org; 02.03.2019)

Üç boyutlu mekân algısının oluşması için her zaman iki gözden gelen verilerin birleştirilmesi gerekmez. Tek gözle elde edilebilen ve monoküler ipuçları olarak adlandırılan bazı ipuçları nesnelerin görelî konumlarını belirlemede yeterlidir. Başlıca monoküler ipuçları şunlardır:

**Araya girme, örtme:** Bir objenin dış hatları, diğer objeninkileri kesiyorsa, onun önündeymiş gibi algılanır. İki boyutlu bir yüzey üzerinde olağandışı biçimde birbirinin dış hatlarını kesen nesnelere betimlenerek derinlik algısı manipüle edilebilir. (Bkz. Şekil 2.26)

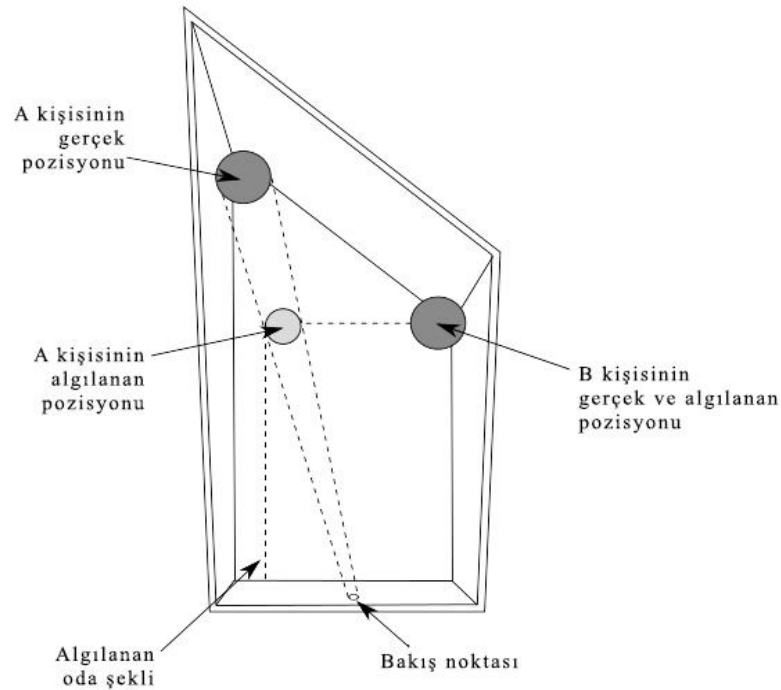


Şekil 2.26: Araya girme, örtme, Rene Magritte - Le Blanc Seing (wikiart.org; 02.11.2018)

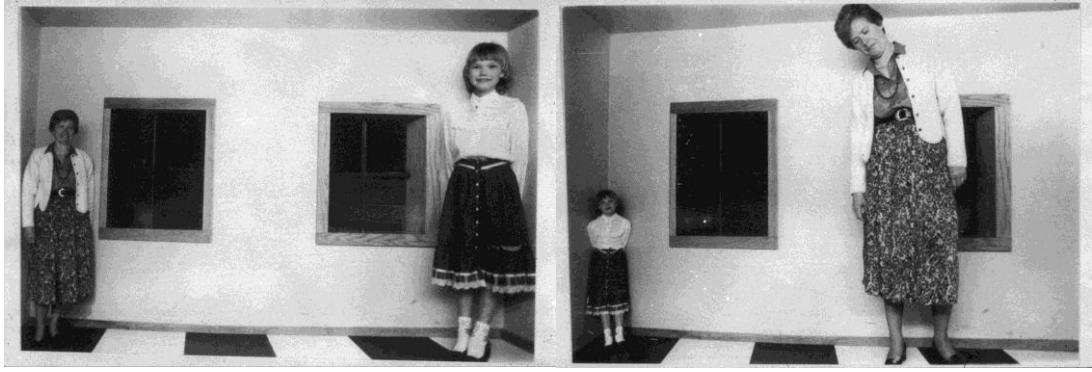
**Yükselme:** Daha uzakta olan nesnelere, görsel alanın daha üst konumlarında yer alır. İki boyutlu bir yüzeyin üst alanında betimlenen nesnelere daha uzakta, alt alanında betimlenen nesnelere daha yakında gibi algılanabilir.

**Görelî büyüklük:** Görüş alanındaki birbirine benzer nesnelere arasında küçük olanlar daha uzakta, büyük olanlar ise daha yakında olarak algılanır. Etkili perspektif (forced perspective) denen kamera tekniği bu özelliği kullanır. Pisa kulesiyle çektirilen fotoğraflarda uzaktaki kule, kamera önünde poz veren kişinin eliyle ittiği, tuttuğu küçük bir nesne gibi görünür.

Adelbert Ames'in tasarladığı Ames odası, görelî büyüklük ilkesini kullanarak göz yanıltan icatlardan biridir. Odanın planı dikdörtgen değil yamuk şeklindedir; bir köşe, diğer köşeye göre bakış noktasına daha uzaktır. Uzak olan köşede tavan yüksekliği de daha fazladır. Belli bir bakış açısından bakıldığında, düzgün bir dikdörtgenler prizması şeklinde görünen odada uzak köşede bulunan cisimler yakın köşedekilerle aynı mesafede fakat çok daha küçükmüş gibi görünür. Ames odasından sinemada devleşen ve küçüleşen karakterlerin normal boyuttakilerle bir arada görüneceği sahnelerde faydalanılır.



Şekil 2.27: Ames Odası plan şeması (physics.umd.edu; 03.12.2018)



Şekil 2.28: Ames Odası, bakış noktasından görünüm (physics.umd.edu; 03.12.2018)

**Hareket paralaksı:** Hareket eden gözlemciye yakın nesnelere daha hızlı, uzak nesnelere daha yavaş hareket ediyor gibi görünür. Arabada seyahat halindeyken yol kenarında ağaçlar hızla geriye gidiyor gibi görünürken, uzaktaki dağ çok daha yavaş hareket ediyor gibi algılanır.

**Atmosferik perspektif:** Uzaktaki nesnelere atmosfer şartlarından ötürü daha bulanık ve belirsiz görünürler.

**Doku gradyanı:** Yakındaki nesnelere dokuları daha ayrıntılı görünür. Nesnelere uzaklaştıkça ayrıntılar belirsizleşir. Pürüzlü yüzeyler, dokuları daha belirgin olduğu için yakınlık etkisi yaratırken, pürüzsüz yüzeyler daha uzaktaymış hissi verir.

**Lineer perspektif:** Birbirine paralel konumdaki nesnelere ufka doğru birbirine yaklaşıyor gibi görünür.

Görsel sistemden alınan ve beynin farklı bölgelerinde işlenen bu tür verilerin yanı sıra Parahippocampal Place Area (PPA) denen bir bölge de, mekân tanımlamada önemli rol oynamaktadır (Epstein ve Kanwisher, 1999). fMRI çalışmaları doğa manzaraları, kent ortamları ve iç mekânlara ait görsellere bakmanın bu bölgede yoğun aktivite meydana getirdiğini göstermekte, bu bölgede meydana gelen hasarlar ise nesnelere tek tek tanınmasına karşın bütüncül bir mekânsal bağlam içinde algılanamamasına neden olmaktadır (Epstein ve Kanwisher, 1999).

Perspektif, doku gradyanı, görece büyüklük gibi derinlik algısına etki eden özelliklerin bir arada kullanılmasıyla mekânın algılanan sınırları değiştirilebilir. İç mekânda derinlik yanılsaması oluşturan tekniklerden biri quadratura'dır. Quadratura bir resim ya da freskin içinde bulunduğu bir binanın devamı gibi görüldüğü görsel



ilüzyondur. Yapı elemanları ve mekânın doğal ışığının taklit edildiği quadraturalar özellikle barok dönemi yapılarında çokça kullanılmıştır.



Şekil 2.29: Quadratura (commons.wikimedia.org; 03.01.2019)

Mekânda aynalar da derinlik algısını yanıltmak için sıklıkla kullanılır. Dar bir oda, bir duvarının ayna kaplanmasıyla, iki kat geniş görünür. Daha çok yüzeyde, karşılıklı olarak birbirini yansıtan aynaların ve ışık kaynaklarının doğru kullanımıyla sonsuz gibi algılanan mekânlar oluşturulabilir.

Japon sanatçı Yayoi Kusama'nın çok sayıda sonsuz ayna odası enstalasyonu vardır. Şekil 2.30'da görülen The Souls of Millions of Light Years Away (Milyonlarca Işık Yılı Ötedekilerin Ruhları) isimli enstalasyonunda dağınık bir biçimde asılan çok düşük aydınlık düzeyine sahip, farklı renklerdeki yüzlerce LED ampul, odanın ayna kaplı altı yüzeyinden sürekli yansyarak uzayın sonsuzluğunu simüle eder.



Şekil 2.30: Yayoi Kusama The Souls of Millions of Light Years Away (hirshhorn.si.edu; 02.10.2018)

### 2.1.5. Form

Doğal bir nesnenin formu, strüktürel özelliklerinden kaynaklanır. Nesneyi oluşturan maddelerin birbirleriyle entegre oluş şekilleri, aralarında kurdukları kimyasal bağların türü formu belirler. Belli özelliklere sahip maddelerin belli oranlarla ve belli biçimlerde örgütlenmeleri, belli formları mümkün kılar. Benzer özellikteki maddelerin benzer oranlarla ve benzer biçimlerde örgütlenmesiyle de bu formlar taklit edilebilir. İnsan eliyle oluşturulan formların öncülleri doğadadır.

Doğada var olan formlar, giriş bölümünde söz edildiği gibi belli yapısal planlara tâbi olarak oluşurlar ve her canlı türü için olduğu gibi insanlar için de belli yaşamsal ihtiyaçlara yönelik anlamsal içeriğe sahiptirler. Örneğin simetri, canlı varlıkları cansız varlıklardan ayırmaya yarayan en temel ipuçlarından biridir. İnsan gözü retinasının her bölgesi, simetriyi 0.05 saniye içinde tespit edebilmektedir (Eberhard, 2009).

Form algısı, görsel sistemdeki ışık-gölge kontrastlarının yanısıra bedenduyumsal sistem ve hareket sisteminin de katılımıyla gerçekleşmektedir. Bölüm 2.1.3'te belirtildiği gibi, bir nesnenin formu elle konturları izlenerek anlaşılabilir. Bedenduyumsal sistem nesnelerin boyutlarının antropometrik boyutlara olan oranlarından etkilenmektedir; örneğin küçük bir nesne elle kavranabilecek bir nesne olarak, diz yüksekliğindeki bir nesne üzerine oturulabilecek bir nesne olarak algılanmaktadır. Hareket sistemi de, bedenduyumsal sistemle birlikte o formu etkileşime girildiğinde yaşanacak deneyimin simüle edilmesini sağlamaktadır. Örneğin bir koltuğa bakıldığında, premotor kortekste o koltuğa otururken bedenin alacağı postürü temsil eden örüntüler aktive olur ve bu postürün önceki deneyimlerle karşılaştırılması sonucu koltuğun rahat görünüp görünmediği hakkında bir yargıya varılabilir.

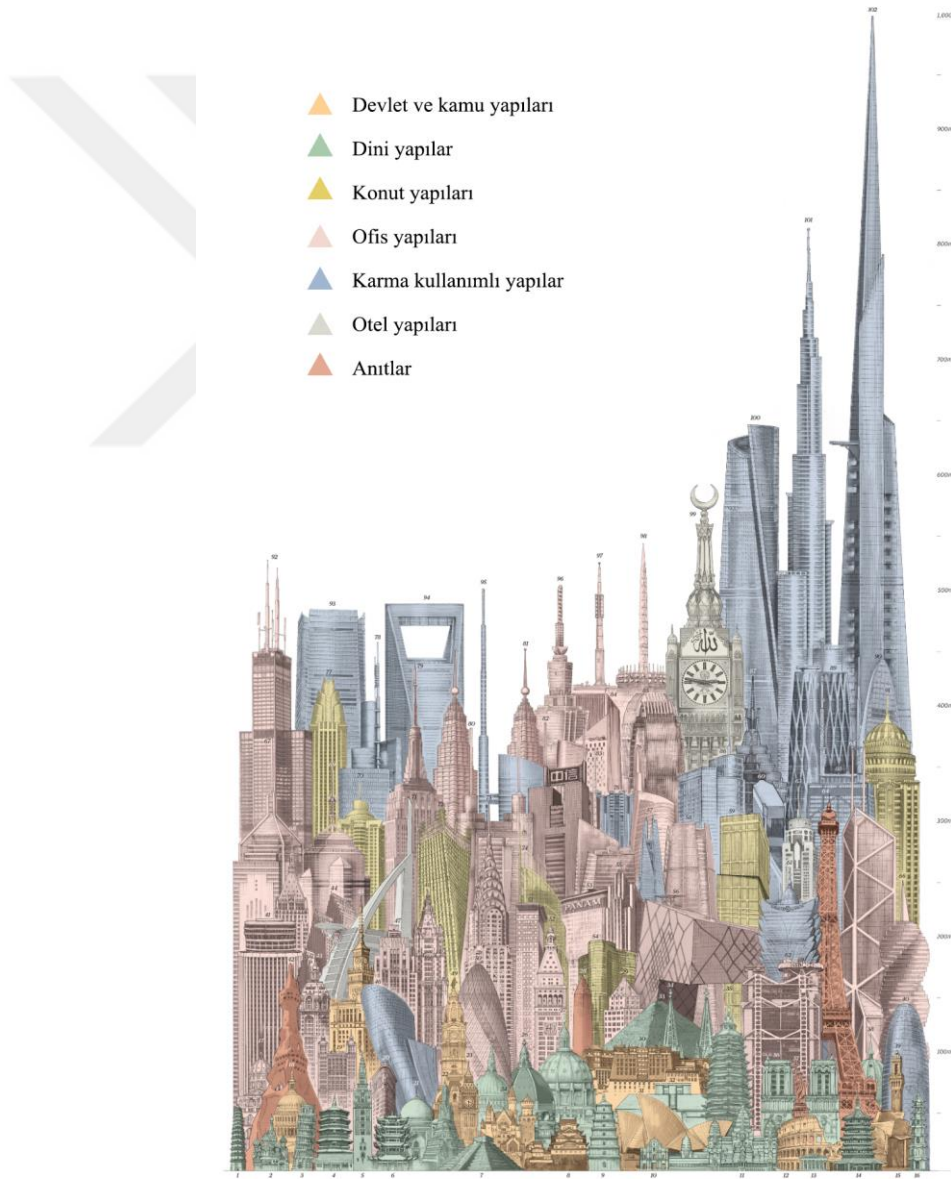
Doğal ya da yapay her form beyinde aynı algı ve bellek mekânizmalarınca işlendiği için, farklı nesnelere ait olsalar da birbirine benzer formlar birbirine benzer etkiler oluşturur. Bu bölümde mekân tasarımında sık kullanılan bazı form kategorileri ve bunların çağrışımsal ilişkileri incelenecektir.

**Dikey Çizgisel Formlar:** Dikey formlar aşağıdan yukarıya ve yukarıdan aşağıya göz hareketleriyle izlenir ve nesnenin yüksekliğine dikkat çeker. Doğada dikey formlar en çok yerçekiminin aksi yönde büyüyen bitkilerde görülmektedir. Büyük bir güce, yerçekimini alt edebilecek bir yaşama gücüne sahip olan bitkiler göğe doğru uzanırlar. Schopenhauer (2010; 41) de dikey formların üzerimizdeki etkilerini bitkilerle ilişkilendirerek açıklamaktadır:

“İnorganik doğa sudan teşekkül etmediği kadarıyla, bilhassa kendisini organik hiçbir şeye yer vermeksizin açtığına üzerimizde oldukça hazin hatta kasvetli bir etki yapar. Safi yalçın kayalarla kaplı bölgeler, bilhassa içinden Marsilya yolunun geçtiği Tulon yakınlarındaki üzerinde yeşillik namına hiçbir şeye rastlanmayan uzun kayalık vadi bunun misalleridir. Afrika çölü daha geniş ve çok daha etkileyici çapta bir örnektir. İnorganik olanın üzerimizde husule getirdiği bu tesirin kasveti öncelikle inorganik kütlelerin münhasıran çekim yasasına itaat etmesinden kaynaklanır; dolayısıyla her şey bu istikamete eğilimlidir. Buna karşılık bitki örtüsünün görünümü bizi doğrudan ve yüksek derecede sevindirir, fakat bitki örtüsü ne kadar zengin, ne kadar çeşitli ve geniş ve ayrıca ne kadar kendi haline bırakılmış ise doğal olarak bu daha fazla böyledir. Bunun en başta gelen nedeni, bitki dünyası yerçekiminin tam tersi olan bir istikamette yükseldiğinden ve böylece hayat fenomenini doğrudan yeni ve daha yüksek türde bir şey olarak duyurmasından dolayı bitki örtüsüyle çekim yasasının görünüşe göre alt edilmesinde aranmalıdır. Biz de bunun bir parçasıyız; o bize akraba ve varoluşumuzun unsurudur; ruhumuz onun karşısında canlanıp şenlenir. Dolayısıyla bitki dünyasının görünümünde bizi sevindiren, aracısız hoşnut eden şey öncelikle yukarıya doğru dikey doğrultudur ve dolayısıyla güzel bir ağaç kümesi eğer ortasından bir çift uzun, düz, sivri köknar ağacı yükselirse bundan çok şey kazanır. Buna karşılık etrafına sarkıp yayılmış bir ağaç bizi artık etkilemez; hatta yaşlanan bir ağaç üzerimizde dümdüz büyümüş bir ağaçtan daha az etkiye sahiptir. Salkım söğüde bu ismi (saule pleureur, weeping willow) yere sarkan ve dolayısıyla yerçekimine boyun eğen dalları vermiştir.”

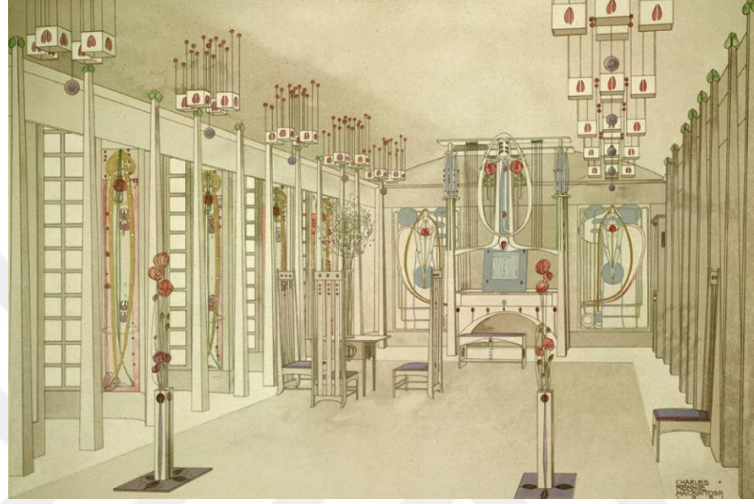
Bu özellikleri nedeniyle dikey formlar antikiteden bu yana güç ve iktidar simgesi olarak kullanılmıştır. Dikilitaşlar ve zafer sütunları erekte formlarıyla her yerden görülebilir ve kendilerini yaptıran hükümdarları yüceltirler. Lefebvre (2014; 162), dikeyliği kibirli bir anlam içerdiği için eleştirir, ona göre dikeylik “küstahlık, güç istenci, askeri ve polisiye erkekliğin sergilenmesi, fallik boyut, erkek kabalığının mekânsal benzeri”dir.

Joseph Campbell (1991) da bir bölgedeki en yüksek yapıya bakılarak orada yaşayan toplumu şekillendiren en büyük gücün tespit edilebileceğini söylemektedir. Campbell'a göre ortaçağ kentlerinde en yüksek yapıların dini yapılar olması ortaçağ toplumlarının din tarafından şekillendirildiğini göstermektedir. 17. ve 18. yüzyılda en yüksek yapılar devlet erkânı için yapılmış politik saraylardır; dolayısıyla dönemin toplumlarını şekillendiren, devletlerdir (Campbell, 1991). 19. ve 20. yüzyılda ise kapitalizmin egemenliğiyle birlikte en yüksek yapılar büyük şirketlerin ofisleri için inşa edilmiştir. Şekil 2.31'de dünya üzerindeki yüksek yapılar ve işlevleri karşılaştırmalı olarak görülebilir.



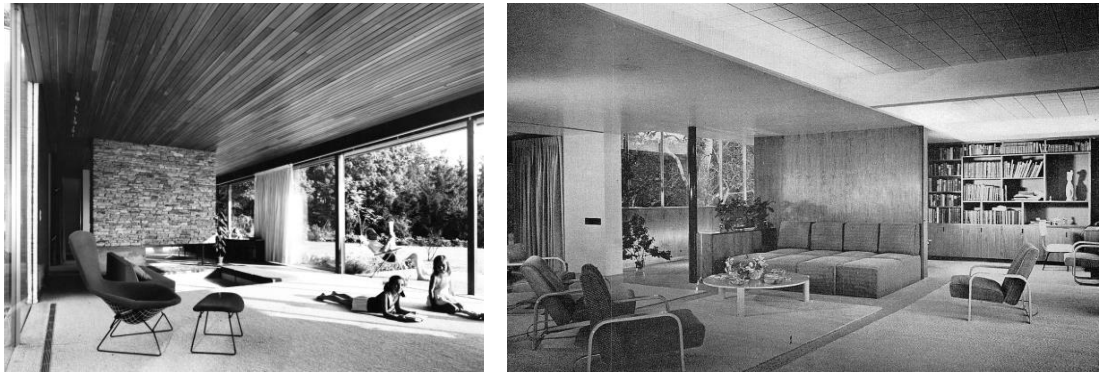
Şekil 2.31: Dünyadaki en yüksek yapılar ve işlevleri  
(visualoop.com'dan alınan infografik üzerine işlenmiştir; 11.09.2018)

Ölçekleri değişse de dikey formların yarattığı etkiler aynıdır. İç mekânlarda kullanılan dikey formlu nesnelere de yüksekliğe dikkat çekerek mekânın algılanan yüksekliğini artırır ve iktidar ima eder. Örneğin ofis mobilyaları misafir koltuğu, personel koltuğu, müdür koltuğu gibi kategorilerle pazarlanmaktadır; personel koltuğu ve müdür koltuğu arasındaki en büyük fark ise sırt yükseklikleridir. Şekil 2.32’de dikey formların yoğun olarak kullanıldığı bir iç mekân görülebilir.



Şekil 2.32: Dikey çizgisel formlarla iç mekân tasarımı - Charles Rennie Mackintosh  
(commons.wikimedia.org; 17.03.2018)

**Yatay Çizgisel Formlar:** Yatay çizgisel formlar yatay göz hareketleriyle izlenir ve nesnenin uzunluğu/genişliğine dikkat çeker. Doğada yatay hatlar (devrilmiş ağaç gövdeleri gibi) yerçekimine tâbi olan nesnelere görülür. Zaman içinde tortuların birikmesiyle oluşan sedimanter kayaların kesitlerinde de yeryüzüne paralel çizgiler bulunur ve bu tip kayalar zamanla aşınarak düz, yatay teraslar oluşturabilirler. Yatay formlar, dikey formlar gibi devrilme gerilimi taşımazlar; durağan, stabil ve güvenli izlenimler oluşturur, sükunet ve dinginlik hisleri yaratırlar.



Şekil 2.33: Yatay çizgisel formlarla mekân tasarımı – Richard Neutra (usmodernist.org; 12.02.2019)

**Eğrisel Formlar:** Doğada eğrisel formlar organizmaların esnek ve yumuşak bedenlerinde ve doğa güçlerinin zaman içinde törpüleyip aşındırdığı inorganik nesnelere görülür.

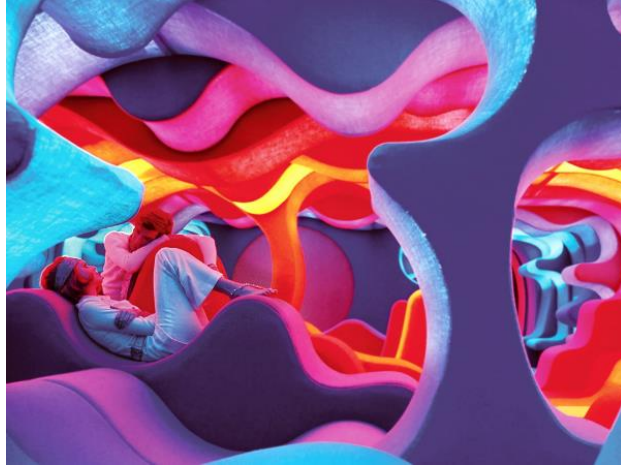
Rasmussen (2012; 22) şöyle der: “Çocuk çok erken yaşta bazı şeylerin sert, bazılarının yumuşak, bazılarının da yoğrulacak ve elle şekil verilecek kadar esnek olduğunu öğrenir. Sert şeylerin daha sert şeylerle törpülenip sivri ve keskin bir şekil alacağını görür. Bu yüzden elmas gibi kesilmiş nesnelere sert olarak algılar. Buna karşın, ekmeğin hamuru gibi yumuşak şeylere yuvarlak biçim verilebilir ve onları nasıl keserseniz kesin, ortaya çıkan kesit her zaman için çembersi olacaktır. Bu gibi izlenimlerden şu bilgiyi ediniyoruz: Yapıldıkları malzemenin gerçekten yumuşak ya da sert olup olmadığına bakmaksızın, yumuşak ya da sert olarak nitelendirebileceğimiz biçimler vardır.”

Eğrisel formlarla şekillendirilmiş bir ortam, keskin köşeler içermediği için güvenli, rahat, dostane bir ortam şeklinde algılanır. Vartanian ve diğ. (2013)’nin araştırması, eğrisel formların hâkim olduğu iç mekân düzenlemelerinin doğrusal hatların hâkim olduğu düzenlemelere göre daha çekici bulunduğunu ve beynin duygularla ilişkili bir bölgesi olan anterior singulat kortekste yoğun aktivite meydana getirdiğini göstermektedir.



Şekil 2.34: Eğrisel formlarla düzenlenmiş bir iç mekân (Vartanian ve diğ., 2013)

İnsan vücudu, düz hatlara nazaran eğrisel hatlara daha iyi uyum sağlar. Uygun ölçülerdeki eğrilerle düzenlenmiş bir mekân oturma, yatma, uzanma gibi farklı vücut postürlerine olanak sağlayabilir (Bkz. Şekil 2.35).



Şekil 2.35: Eğrisel formlarla iç mekân tasarımı – Verner Panton (verner-panton.com; 10.07.2018)

**Poligonal Formlar:** Doğada düzgün poligon formları yalnızca minerallerde görülür. Minerallerin aynı tip atom ve moleküllerden oluşan düzenli içyapıları, düzgün geometrik formlarını oluşturur (Bkz. Şekil 2.36). Bir kayacın nihai formu iç güçlerinin dış güçlere karşı gösterdiği dirence bağlı olduğu için; keskin hatlara sahip, poligonal formlu nesnelerin katı, sert, sağlam, dayanıklı oldukları varsayılır.



Şekil 2.36: Çeşitli mineral formları (commons.wikimedia.org; 12.01.2019)

Mimarlık tarihi boyunca gerek insanların sağlam ve dayanıklı yapı isteğini karşılamaları, gerek istifleme ve diğer yapım tekniklerine uygun oluşları sebebiyle hem yapı kütleleri hem de iç mekân donatılarında (özellikle de dik açılarıyla dikdörtgen prizmalar) en çok rastlanan formlardır.

Sabit, kararlı ve durağan etkiler yapan düzenli poligonal formlar bazı elemanların eklenmesi veya çıkarılması yoluyla dönüşüme maruz kalsalar da zihnimizde tamamlandıkları için orijinal formun etkilerini oluşturmaya devam ederler (Ching, 2012). Düzensiz poligonal formlar ise asimetric oluşları sebebiyle düzenli formlara göre daha dinamik etkiler oluştururlar (Ching, 2012).



Şekil 2.37: Poligonal formların kullanıldığı iç mekân örnekleri (tumblr.com; 12.12.2018)

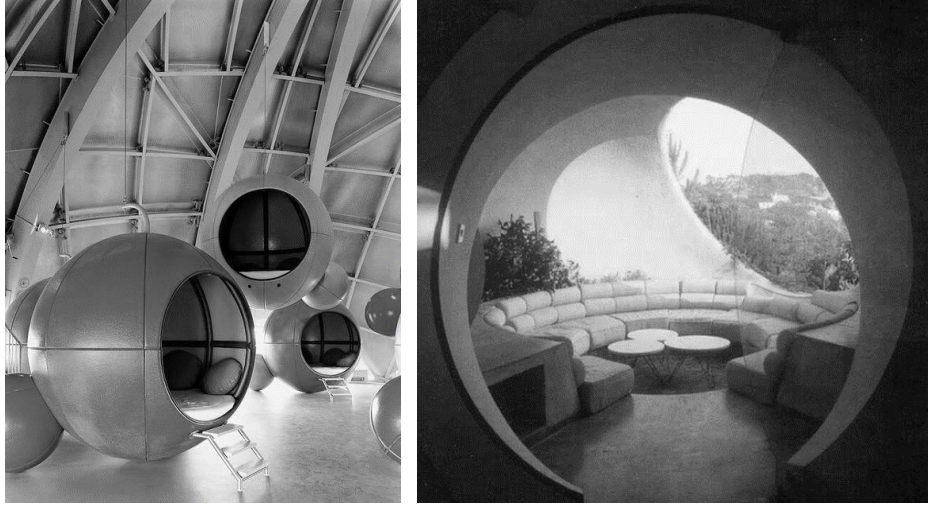
Vartanian ve diğ. (2013)'nin araştırmasına göre, poligonal formlar eğrisel formlara göre daha az çekici bulunmaktadır. Bar ve Neta (2007)'nin araştırmasında ise, keskin hatlara ve sivri köşelere sahip formların beyinde korku ve öfke duygularıyla ilişkili olan amigdalada yoğun aktivite meydana getirdiği gösterilmiştir.

**Dairesel ve Küresel Formlar:** Dairenin bir sonu ve başlangıcı yoktur, yalnızca bir merkezi vardır. Dairesel bir form; bir silindir veya bir koni, her zaman bir merkeze işaret eder. Küresel form ise merkezdeki bir kuvvetin tüm dış yüzeylere eşit düzeyde çekim oluşturduğu mutlak bir denge halidir. Doğada yıldızlar, gezegenler gibi dönen gök cisimleri ile bazı meyve, tohum ve yumurtalar küresel formdadır. Maksimum hacme karşılık minimum yüzey alanına sahip olan küre formunda bir nesne, hangi yönden bakılırsa bakılsın aynı şekilde görünür.

Bir sonu ve başlangıcı olmaması sebebiyle daire farklı toplumlarca sonsuzlukla ilişkilendirilmiş ve kapsayıcı etkisi nedeniyle kutsiyet kazanmıştır. Yarım küre şeklindeki kubbeler farklı dinlerin dini yapılarında gökyüzünü, cenneti ve tanrının kapsayıcı, koruyucu egemenliğini temsilen çatı örtüsü olarak kullanılmıştır.

Dairesel ve küresel formlar yukarıda da değinilen Vartanian ve diğ. (2013)'nin araştırmasına göre, doğrusal formlara göre daha çekici bulunmakta ve beynin duygularla ilişkili bir bölgesi olan anterior singulat kortekste yoğun aktivite meydana getirmektedir.





Şekil 2.38: Dairesel ve küresel formların kullanıldığı iç mekân örnekleri (tumblr.com; 01.02.2019)

**Fraktal Formlar:** Fraktal formlar, kendine benzer küçük parçalara bölünebilen formlardır. Fraktal formlu nesnelere bütününe sahip olduğu biçimsel organizasyon, parçalarında küçülerek devam eder. Doğada fraktal formlar ağaç dalları, yıldırımlar, mineral kristalleri, deniz kabukları, bulutlar gibi pek çok yerde görülebilir.

Doğal örneklerdeki fraktallar esas alınarak geliştirilen üretken algoritmalarla bilgisayar ortamında yapay olarak benzer formlar üretilebilmekte ve mimari tasarımda kullanılabilir. Bu şekilde üretilmiş formlar, örnek alınan nesnenin oluşturacağına benzer etkiler yaratırlar.



Şekil 2.39: Ağaçsı fraktal formla oluşturulmuş yapı (archdaily.com; 04.08.2018)

### 2.1.6. Koku

Koku duyusu, kimyasal bir duydur. Burnun içinde, solunan havanın içerdiği belli moleküllerle kilit-anahtar benzeri bir mekanizmayla birleşen koku reseptörleri bulunmaktadır. Dolayısıyla belli bir kokunun alınması, havada belli bir maddenin belli bir oranda bulunduğu anlamına gelir.

Beyindeki koku merkezi görsel, işitsel ve dokunsal merkezler gibi beyin kabuğunda değildir; limbik sistem denen, orta beyindeki daha ilkel beyin yapıları arasında yer almaktadır. Limbik sistem hipokampus, singulat girus, hipotalamus, ve amigdala'nın birlikteliğinden oluşan yapıdır. Hipokampus, kişisel deneyimlerin saklandığı epizodik bellek alanıdır. İki beyin yarım küresi arasındaki bağlantıyı sağlayan sinir liflerinden oluşan korpus kallosumun hemen üzerinde yer alan singulat girus'un duyguların ve duygusal davranışların kontrolü, problem çözme, çelişkili durumları fark etme gibi fonksiyonları vardır. Hipotalamus vücut sıcaklığı, kan basıncı, hormon salınımları, sirkadyen ritm, beslenme, cinsel davranışlar ve savunma davranışları gibi birçok yaşamsal faaliyeti koordine eder. Amigdalanın ise başta korku olmak üzere çeşitli duygudurumları ve duygusal bellekle ilgili işlevleri vardır. Limbik sisteme entegre bir yapıda işlenen koku, duygular ve bellekle yakından ilişkilidir.

Bir kokunun güçlü duygularla beraber epizodik bellekteki anıları çağırması durumu Proust fenomeni olarak adlandırılmaktadır. Kendisini kayıp zamanın izini sürmeye iten ve 3000 sayfadan oluşan 7 ciltlik eserini yazmasına vesile olan anı Marcel Proust (2014) şöyle anlatmaktadır:

“..halamın ihlamura batırıp bana verdiği bir parça madlenin tadını tanır tanımaz (bu hatıranın beni niçin bu kadar mutlu ettiğini henüz bilmediğim ve bunu keşfetmeyi çok sonraya erteleyeceğim halde), Léonie halamın odasının bulunduğu, sokağa bakan eski gri ev, bir tiyatro dekoru gibi gelip anneler için yapılmış olan, arkadaki bahçeye bakan küçük eve (o ana kadar gördüğüm tek kesite) eklendi; evle birlikte, sabahtan akşama, her mevsimde kent, öğle yemeğinden önce beni gönderdikleri meydan, alışveriş yaptığım sokaklar ve hava güzel olduğunda yürüdüğümüz yollar da yerlerini aldılar. Ve tıpkı Japonların, suyla dolu bir porselen kaseye attıkları silik kağıt parçalarının, suya girer girmez çözülüp şekillenerek, renklenerek belirginlik kazandığı, somut, şüpheye yer bırakmayan birer çiçek, ev, insan olduğu oyunlarındaki gibi, hem bizim bahçedeki, hem M. Swann'ın bahçesindeki bütün çiçekler, Vivonne Nehri'nin nilüferleri, köyün iyi yürekli sakinleri, onların küçük evleri, kilise, bütün Combray ve civarı şekillenip hacim kazandı, bahçeleriyle bütün kent çay fincanımdan dışarı fırladı.”

Görüldüğü üzere, özel bir kokunun duyumsandığı kısacık bir an (bu örnekte kokuyla bütünleşik lezzet algısıyla oluşan), çok uzun zaman önce kaydedilmiş ve unutulmuş onlarca anının belleğe hücum etmesi için yeterli olmaktadır. Kokunun bu özelliği, pazarlama alanından dini ritüellere pek çok alanda kullanılmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'nde emlak satışı için gezdirilen evlerin fırınında kek pişirilmesi,

müşterilere kendi evlerinde kek pişirilen mutlu zamanları hatırlatarak “sıcak bir ev ortamı” algısı oluşturma amacı taşır (Kotler, 1974).

Kiliselerde ayin sırasında günlük ağacı tütsüleri yakılır. Ortama yayılan bu güçlü koku, kilise *ethosunun* (Bkz. Bölüm 4.3) bir parçasıdır. Günlük hayatta farklı ortamlarda pek karşılaşılmayan koku, geçmişte katılan ayinlerde yaşanan uhrevi duyguları çağırır. İslamiyette de kokunun yeri önemlidir. Peygamber Hz. Muhammed’in misk gibi, amber gibi, gül gibi, çok güzel koktuğuna dair birçok hadis vardır. Özellikle gül kokusu Hz. Muhammed’le özdeşleşmiştir. Kandillerde, bayramlarda, belli dini günlerde camiler gülsuyuyla yıkanır. Evliya Çelebi (2010), seyahatnamesinde harcı gülyağı ve gülsuyuyla karılmış, gül kokan camii, saray, hünkâr hamamı gibi birçok yapıdan söz eder.

Geçmişte ortam kokulandırması kokulu çiçek yapraklarıyla hazırlanan potporiler (Bkz. Şekil 2.40), pomme d’amberler, tütsü ve buhurdanlıklarla gerçekleştirilmiştir. Günümüzde küçük alanlarda bu uygulamalar hala sürdürülebilir de büyük alanlarda kokulandırma çoğunlukla merkezi havalandırma sistemlerine entegre edilen difüzörlerle yapılmaktadır.



Şekil 2.40: Potpori - Edwin Austin Abbey (commons.wikimedia.org; 15.10.2018)

Ortam kokulandırma ticari mekânlarda farklı pazarlama stratejileri dâhilinde kullanılmaktadır. Kimi zaman ortam, ürünlere ait olduğu düşünülecek kokularla kokulandırılmaktadır. ABD’de bir süpermarkette yapılan bir araştırmada, ortama yeni pişmiş ekmek kokusu verildikten sonra unlu mamüller reyonlarında satışların üç katına çıktığı gösterilmiştir (Hirsch, 1992). İngiliz gömlek firması Thomas Pink mağazalarında, ürünlerin üzerine taze yıkanmış pamuk kokusu püskürten sensörler kullanılmaktadır (Hultén ve diğ., 2009). Alışveriş merkezlerinde yer alan kahve

dükkanları kahve, mobilya showroamları ahşap kokularıyla kokulandırılmaktadır. Bu tür uygulamaların yanısıra birçok mekân ürün içeriğinden bağımsız biçimde hoş kokularla kokulandırılmakta; ayrıca birçok kurum kendileri için özel olarak tasarlanmış kokuları kurumsal kimliklerine katkıda bulunmak ve marka bağlılığı yaratmak için kullanmaktadır.

Ortam kokusunun zaman algısını deęiştirdiđi de farklı arařtırmalarda gösterilmiřtir. Las Vegas'ta bir kumarhanede gerekleřtirilen bir deneyde ortama verilen bir kokunun müşterilerin kumarhanede kalma süresini uzattıđı ve kumarhane gelirini %45 artırdıđı görülmüřtür (Hirsch, 1995). Paris'teki Galeries Lafayette alışveriş merkezinde yapılan bir arařtırma da ortam kokulandırılmadan önce aslında 40 dakika dolařmasına rađmen 45 dakika geirdiđini düşünen müşterilerin, ortam hoş bir kokuyla kokulandırdıktan sonra orada 1 saat geirmelerine rađmen yalnızca 25 dakika geirdiklerini düşündüklerini göstermiřtir (Bell, 2006). Kokunun bu etkisi ticari amalarla alışveriş süresini artırmanın yanısıra havaalanları, doktor muayenehaneleri gibi ortamlarda bekleme sürelerinin sıkıntı vermesini önlemek amacıyla da kullanılabilir.

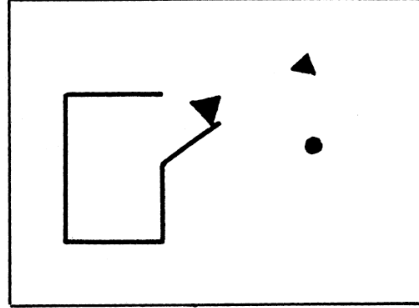
Ortamların hoş kokularla kokulandırılmasının yanısıra, insan zihni sađkalım açısından belirleyici önemi nedeniyle olumsuz deneyimleri daha iyi hatırlamaya eđilimli olduđu için, kötü kokular da olumsuz duyguları tetiklemekte kullanılabilir. Örneđin savařa dair bir enstalasyon ortamı kan, barut, çürümüş et, rutubetli toprak gibi kokularla kokulandırılırsa ok daha güçlü duygular uyandırabilir.

### **2.1.7. Hareket**

Hareket algısı, bir nesnenin retina üzerindeki izdüşümünün ardışık olarak gerekleřtirdiđi yer deđiřtirmelerine bađlı olarak, nesnenin hangi hızla ve hangi yöne dođru hareket ettiđinin saptanmasıdır. Hareketin saptanması uygun kaçma ve avlanma tepkilerini vermeyi sađladıđı için sađkalım açısından oldukça önemlidir. Görüş alanına giren hareketli nesne her zaman dikkat eker. Hareket algısı görsel sistem dıřında işitsel, bedenduyumsal ve motor sistemlerle de yakından ilişkilidir.

Görsel sistemde hareket algısı V5 adlı bir bölgede yer alan nöronların aktivesiyle gerekleşmektedir. Bu bölgede ardışık olarak retinaya yansıyan durađan imgelerin birleřtirilmesiyle kesintisiz bir hareket algısı oluşmaktadır.

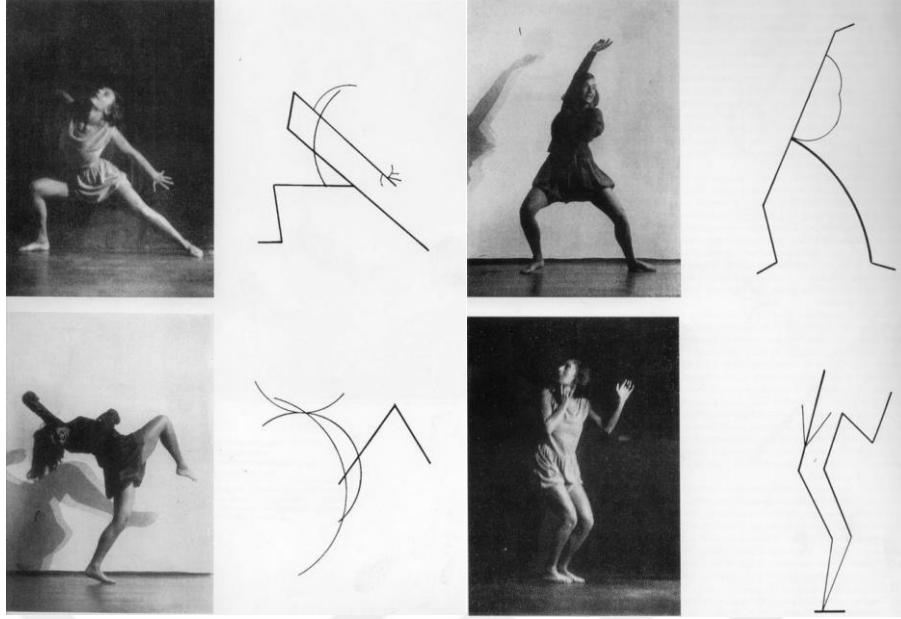
1944'te Heider ve Simmel 30-40 kişilik gruplara üç geometrik figürün (büyük bir üçgen, küçük bir üçgen ve küçük bir daire) farklı yönlere farklı hızlarda hareket ettiklerini gösteren iki buçuk dakikalık bir animasyon izlettikleri bir dizi deney gerçekleştirmişlerdir. Animasyonda yer alan diğer figür ise kenarlarından birinin bir kısmı “bir kapı gibi” açılıp kapanabilen bir dikdörtgendir.



Şekil 2.41: Deneyde gösterilen animasyondan bir kare (Heider ve Simmel, 1944)

Deneylerden ilkinde deneklerden animasyonda gördüklerini tasvir etmeleri istenmiş, deneklerden biri dışında hepsi “büyük üçgen ve küçük üçgen kavga ediyor, büyük üçgen küçük üçgen ve daireyi kovalıyor, küçük üçgen ve daire büyük üçgeni eve hapsedip kapıyı kapatıyor, büyük üçgen sinirlenip evi parçalıyor” gibi ifadeler kullanmışlardır. İkinci deneyde ise bu geometrik figürlerin nasıl “kişilik”lere sahip oldukları, neden kavga etmiş olabilecekleri gibi sorular sorulmuş, farklı deneklerin verdiği yanıtların birbirleriyle büyük ölçüde tutarlı oldukları görülmüştür (Heider ve Simmel, 1944). Bu deney, hareket eden cisimler ne kadar soyut olurlarsa olsunlar, insanların bu nesnelere hareketlerini onlara insansı özellikler atfederek anlamaya eğilimli olduklarını göstermektedir.

Canlı nesnelere hareketleri ise, cansız nesnelere daha farklı biçimde algılanmaktadır. Hareket eden bir canlıyı izlerken premotor sistemdeki ayna nöronlar vasıtasıyla izlediği canlının hareketi kişinin kendi beden imgesiyle birlikte zihnine yansıtılır ve kişi kendi zihnine yansıyan bu hareket imgesini yorumlar (Keysers, 2011). İzlenen hareket kişinin kendi deneyim geçmişinde yer alan hareket örüntüleriyle örtüştüğü oranda anlamlandırılır. Ayna nöron sistemlerinin çalışma biçiminden ötürü, hareket eden nesnenin proporsiyonları insan proporsiyonlarına ne kadar yakınsa hareketi o kadar doğru yansıtılır dolayısıyla izlenen nesneyle kurulan empati proporsiyonel benzerlik ölçüsünce güçlü olur. Uygun proporsiyonları içerdikleri sürece soyut çizgiler dahi belli hareketleri aktarmakta yeterli olabilir.



Şekil 2.42: Çeşitli dans postürlerinin çizgisel soyutlamaları (Kandinsky, 1926)

Vlado Milunić ve Frank O’Gehry’nin Prag’da yer alan dans eden evi de bu etkiden yararlanır (Bkz. Şekil 2.43). İki kütleli bileşiminden oluşan yapıda, kütlelerin formları deforme edilerek dans eden iki figür gibi görünmeleri sağlanmıştır.

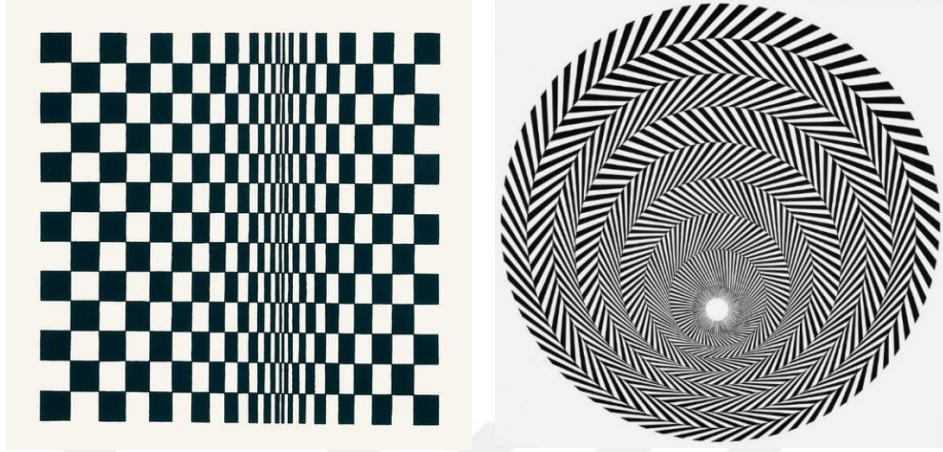


Şekil 2.43: Dans Eden Ev – Prag (archikey.com; 16.11.2018)

İnsan dışı varlıkların çeşitli hareketler sırasında aldıkları pozisyonların proporsiyonlarına göre formlandırılmış nesnelere de ilgili varlıkların söz konusu hareketleriyle karşılaşılmasının uyandıracacağına benzer etkiler uyandırır.

Görsel sistemde hareketi tespit etmeye yarayan ışık kontrastları ile ilgili düzenlemeler yaparak durağan bir imgeyi hareketli gibi göstermek mümkündür. Yanyana gelen siyah ve beyaz renkler, aydınlık düzeyini tespit eden reseptörleri etkiler

ve bazıları uyarılan, bazıları uyarılmayan reseptörler nedeniyle aydınlık ve karanlık alanlar farklı sürelerde algılanır. Işıklılık kontrastının yüksek olması görüntünün titreşiyor, dönüyor gibi görünmesine neden olur.



Şekil 2.44: Işıklılık kontrastı ile hareket etkileri  
(Bridget Reily - Op Art, commons.wikimedia.org; 13.10.2018)

Eşit aydınlık düzeyine sahip farklı renklerin yanyana getirilmesi de benzer yollarla hareket etkisi oluşturur. Empresyonistler resimlerindeki canlılığı kullandıkları eş ışıklı renklerle sağlamışlardır (Bkz. Şekil 2.45).



Şekil 2.45: Eş ışıklı renkler ve hareket etkileri  
(Claude Monet - Argenteuil'de Gelincikler, commons.wikimedia.org; 13.10.2018)

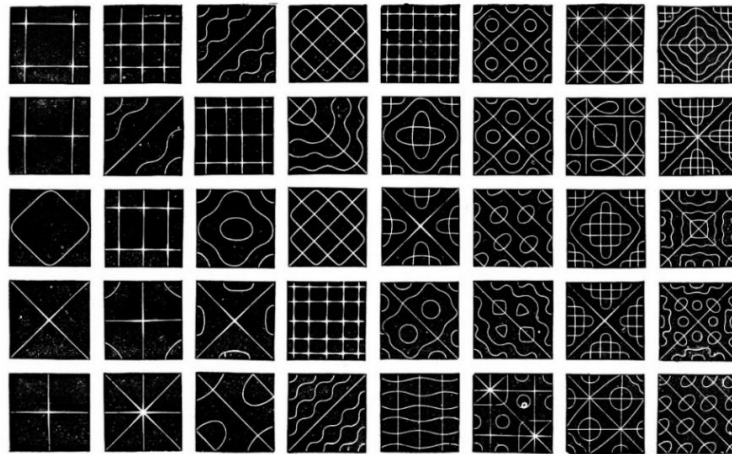
### 2.1.8. Ses

Ses, havadaki basınç değişimlerinin işitme organlarını uyarması sonucu algılanan bir fenomendir. “Kimsenin olmadığı yerde devrilen bir ağaç ses çıkarır mı?” şeklindeki felsefe sorusu şöyle cevaplanabilir: ses dalgaları çıkarır, bu ses dalgalarının havada yarattığı titreşimler vasıtasıyla sözgelimi çığ düşmesine yol açabilir ancak ses çıkarmaz, duyan yoksa ses de yoktur. Sesin oluşması için titreşim üreten bir ses

kaynağı; titreşimlerin yayılabileceği uygun bir ortam; titreşimin algılayıcının tespit edebileceği bir frekans aralığında ve ses şiddetinin uyarı oluşturabilecek düzeyde olması gerekmektedir.

İnsanda ses algısı dış kulağın toplayıp kulak yolu vasıtasıyla kulak zarına ilettiği ses dalgalarının şiddetinin orta kulaktaki çekiç, örs ve üzengi kemiklerince artırılarak iç kulakta yer alan salyangozun içindeki sıvıda dalgalar oluşturması ile başlar. Salyangoz içindeki corti organı, tüy hücreleriyle sıvıdaki basınç dalgalarını elektriksel uyarılara dönüştürür. Elektriksel uyarılara dönüştürülen ses bilgisi, akustik sinir lifleri vasıtasıyla beyin sapı ve talamustan geçerek zıt beyin yarıkürelerinin temporal loblarında yer alan işitsel kortekse iletilir. Birincil işitsel kortekste bazı nöronlar belli ses frekanslarına, bazıları şiddetli seslere, bazıları da klik sesleri, hayvan sesleri, patlama sesleri gibi kompleks seslere tepki verecek şekilde özelleşmiştir; ikinci işitsel korteksin armoni, ritm ve melodiyi işlemekte, üçüncü işitsel korteksin ise farklı sesleri bütünleştirmekte rol aldığı düşünülmektedir (Carter, 2014).

İnsan kulağı yaklaşık olarak 20 - 20000 Hertz aralığındaki ses frekanslarına duyarlıdır. Bu frekansların dalga boyları ise 17m - 25mm'dir. Yaşla birlikte duyarlı olunan frekans aralığı daralmaktadır. Yüksek frekanslı sesler daha tiz, düşük frekanslı sesler daha pestir. Ses titreşimleri bir levhaya aktarıldığında belli frekanslar levha üzerine serpilmiş kum tanelerinin düzgün geometrik formlar oluşturacak şekilde bir araya toplanmasına neden olmakta, frekanslar yükseldikçe oluşan formlar griftleşmektedir (Bkz. Şekil 2.46). Siyamatik denen bu teknik ile ses, görsel olarak ifade edilebilmektedir.



Şekil 2.46: Farklı ses frekanslarına maruz kalan kum tanelerinin levha üzerinde oluşturduğu formlar (Tyndall, 1869)



Havada yayılan ses dalgaları bir yüzeye çarptığında, bir bölümü yansımakta, bir bölümü soğurulmakta, bir bölümü de bu yüzeyi geçerek yayılmasını sürdürmektedir. Yansıtma ve yutma özellikleri malzemeden malzemeye değişmekle birlikte nesnelere formlarından da etkilenmektedir. Ses dalgaları dışbükey bir yansıtıcı yüzeye çarptığında, dağılarak yansımakta; içbükey bir yüzeye çarptığında ise odaklanarak içbükey yüzeyin merkezinde toplanmaktadır. İç mekânda içbükey ve dışbükey formların doğru yerleştirilmesiyle sesi istenen bölgelere yaymak veya merkezde toplamak mümkündür. Paralel yüzeylerden yansıyan ses dalgaları birbiri üzerine binerek birbirlerinin şiddetini etkilediği için homojen ses dağılımı istenen bir mekânda paralel yüzeylerden kaçınılması gerekmektedir. Malzemelerin ses yutma oranları ses frekanslarına göre değişiklik göstermektedir. Halı, perde, cam yünü ve benzeri gözenekli yüzeyler tiz sesleri (yüksek frekansları); pencere camları, asma tavanlar, lambriyer ve benzeri titreşebilen levha niteliğindeki yüzeyler ise pes sesleri (alçak frekansları) büyük oranda yutarlar (Sirel, 1988).

Doğada sesler aynı frekansa sahip basit dalgalardan oluşmaz, farklı frekanslara sahip dalgaların üst üste binmesiyle oluşur. Birbiri üstüne binen dalgaların frekans aralıkları tam sayılarla ifade edilebilecek oranlara sahipse oluşan ses güzel, müzikal; karmaşık oranlara sahipse hoş olmayan, rahatsız edici bir ses olarak algılanmaktadır. Müzik notaları da bu şekilde, aralarında tamsayısal oranlar olan ses frekansları ile oluşturulmuştur. Mekânın sesi yansıtma ve yutma özellikleri müzik için önemlidir.

Rasmussen (2012)'in anlattığına göre kilise mekânları müziğin gelişimine büyük katkıda bulunmuştur. Rasmussen (2012) bu durumu St. Pietro kilisesi örneğinde inceler. Tınlama süresinin çok uzun olduğu bu kilisede bir papaz normal konuşma sesiyle vaaz veremez, zira eğer normal ses tonu tüm cemaate ulaşabilecek kadar gürse bu ses hiçbir kelimenin anlaşılamayacağı bir tınlamalar silsilesine neden olur. Bu nedenle papaz, kilise için uygun olan belli bir frekansta (muhtemelen la notası) konuşmak zorundadır; doğru frekansta konuştuğunda sesi kuvvetlenerek rahatça tüm cemaate ulaşır. Rasmussen (2012), papazın hecelerinin birbirine karışmasını engellemek için tınlama süresine göre dikkatlice ayarlanmış bir ritimde ve sesini sürekli yükseltip alçaltarak vaaz vermesinin sonucunda dini metnin kilisede yaşayan bir şarkıya dönüştüğünü ve Gregoryen ilahilerin böyle oluştuğunu söyler. Kilisenin aynı anda bir sesin üçlü ve beşli perdelerini de verdiğinin ve bunun hoş giden bir etki

oluşturduğunun keşfedilmesi de çakışan notaların olduğu armonilerin düzenlenmesine ve çok sesli müziğin doğmasına vesile olmuştur (Rasmussen, 2012). Kilise mekânlarının değişmesi, müziğin de değişmesine neden olmuştur. Bach'ın org çaldığı Leipzig'deki St. Thomas kilisesinde reform hareketinden sonra kilise yönetiminin kent meclislerine verilmesi sonucu kilisenin yan duvarlarına bu meclis için ahşap galeriler ve kırlangıç yuvası localar eklenmiş, bu durum kilise akustiğini değiştirerek tınlama süresini 6-8 saniyeden 2.5 saniyeye düşürmüştür (Rasmussen, 2012). Böylece uygun nota ortadan kalkmış ve Bach eserlerini farklı anahtarlarla yazabilmiş, çok sesli armoniler kullanabilmiştir (Rasmussen, 2012)

Özel akustik niteliklere sahip olan mekânların farklı müzik türlerinin yaratılmasına vesile olduğu gibi akustik açıdan nötr mekânlar da hoparlörlerle pek çok farklı türde müziğin uygun şekilde çalınmasına olanak tanımaktadır.

Mekânda çalınan müzik mekândaki kişilerin duygu ve davranışlarını etkilemektedir. Yapılan bir araştırma bir süpermarketin şarap bölümünde Fransız müzikleri çalındığında Fransız şaraplarının, Alman müzikleri çalındığında ise Alman şaraplarının daha çok satıldığını göstermiştir (North ve diğ. 1999). Müziğin bilinçdışı oluşturduğu bu etki mekân *ethosuna* katkıda bulunmak için de kullanılabilir.

Müziğin türünden bağımsız olarak temposu da kişileri etkilemekte; ağır tempolu müzik sakinleştirici, hızlı tempolu müzik uyarıcı etkiler oluşturmaktadır. Yeme- içme mekânlarında yapılan farklı birçok araştırmada hızlı tempolu müziğin yeme-içme hızını artırdığı ve mekânda kalma süresini kısalttığı, yavaş tempolu müziğin ise yeme-içme hızını azaltarak mekânda kalma süresini uzattığı gösterilmiştir (Spence ve Piqueras-Fizman, 2014).

### **2.1.9. Isı**

İnsan vücudunun tüm fonksiyonlarının ideal biçimde çalışması için vücut sıcaklığı hipotalamus tarafından ortalama 36.5-37 °C'de sabit tutulmaktadır. Ortam sıcaklığı vücut sıcaklığından yüksekse vücut ısı almakta, ortam sıcaklığı vücut sıcaklığından düşükse vücut ısı kaybetmektedir. Yüksek sıcaklıklarda vücut sıcaklığı terleme yoluyla düşürülerek, düşük sıcaklıklarda ise titreme yoluyla ısı oluşturularak dengelenmektedir.

Ortam sıcaklığının gereğinden yüksek veya düşük olması rahatsızlık hisleri oluşturmakta ve ortamdaki kişinin hem psikolojisini hem de çalışma performansını olumsuz etkilemektedir. Kişilerin bulunduğu iklimsel çevreden memnun olması durumu ise termal konfor olarak adlandırılmaktadır. İklimlendirme tesisatlarının amacı termal konforun sağlanmasıdır.

Termal konfor, ortam sıcaklığı dışında kişilerin aktivite düzeyleri, giysilerinin termal özellikleri, ortamdaki nem oranı ve ortamdaki hava sirkülasyonu gibi değişkenlerden de etkilenmektedir.

Vücut hareketle ısı ürettiği için ağır işlerin yapıldığı ortamlarda ortam sıcaklığının hafif işlerin yapıldığı ortamlara göre daha düşük seviyede tutulması vücut sıcaklığını dengelemeyi kolaylaştırmaktadır. 20 - 25 °C aralığındaki sıcaklıklar hafif işlerin yapıldığı birçok ortam için uygun kabul edilmektedir. Yapılan iş türlerine göre uygun ortalama ortam sıcaklıkları standart tablolardan öğrenilebilir. Kalın giysilerin giyildiği kış mevsiminde iç ortam sıcaklığının görece daha düşük, ince giysilerin giyildiği yaz mevsiminde ise görece daha yüksek tutulması termal konforun sağlanmasını kolaylaştırır.

Yüksek sıcaklıktaki bir ortamda bağıl nemin yüksek olması terleme ile ısı kaybını önlediği için bunaltıcı hisler oluşturmakta, düşük sıcaklıktaki bir ortamda yüksek bağıl nem ise üşüme hissini artırmaktadır. Ortamdaki hava sirkülasyon hızı da yüksek sıcaklıkta terleme ile ısı kaybını kolaylaştırarak serinlemeye yardımcı olmakta, düşük sıcaklıkta hava sirkülasyon hızının yüksek olması ısı kaybını artırdığı için üşümeye sebebiyet vermektedir.

Yapılan araştırmalar ortam sıcaklığının üşüme ve terleme gibi fiziksel tepkiler oluşturmaya yanı sıra bilişsel fonksiyonları da etkilediğini göstermektedir. Cheema ve Patrick (2012)'nin araştırmasında bir grup öğrenciye farklı cep telefonu tarifeleri gösterilerek en uygun maliyetli olanı seçmeleri istenmiş; 19 °C'lik odadaki öğrenciler arasında doğru tarifeyi seçenlerin sayısının, 25 °C'lik odadaki öğrenciler arasından doğru tarifeyi seçenlerin sayısının iki katı olduğu görülmüştür.

Wyon (1996)'un çalışması görece sıcak ortamların yaratıcı düşünmeyi teşvik ettiğini, Tham ve Willem (2010)'un çalışması ise görece soğuk ortamların monoton işlerle uğraşan kişilerin zinde kalmasını sağlayarak verimliliklerini artırdığını göstermektedir. IJerman ve Semin (2009)'in çalışmasında ise sıcak ortamların soğuk

ortamlara göre sosyal etkileşimi artırdığı ve insanları soyut kavramlardan ziyade somut deneyimler hakkında konuşmaya teşvik ettiği görülmüştür.

Ortamın ve ışığın rengi de algılanan sıcaklığı etkilemektedir. Sıcak renklerin yoğun olarak kullanıldığı ortamlar olduğundan daha sıcak, soğuk renklerin yoğun olarak kullanıldığı ortamlar olduğundan daha serin algılanmaktadır. Huebner ve diğerlerinin (2016) çalışması ortam sıcaklığı aynı olmasına rağmen 2700 K'lik sıcak ışıkla aydınlatılmış bir odadaki kişilerin 6500 K'lik soğuk ışıkla aydınlatılan odadakilere göre daha sıcak bir ortamda bulduklarını hissettiklerini; deney süresi içinde 2700 K'lik odanın soğutulmasına karşın hala kendilerini 6500 K'lik ışıkla aydınlatılan odadaki kişilere nazaran daha sıcaklamış hissetmeye devam ettiklerini göstermiştir. Sıcak iklimlerde soğuk renkler ve yüksek Kelvin değerine sahip ışığın; soğuk iklimlerde ise sıcak renkler ve düşük Kelvin değerine sahip ışığın kullanımıyla enerji tasarrufu sağlanabilir.

#### **2.1.10. Tat**

Tat alma duyusu lezzet algısının bileşenlerinden biridir. Dil üzerinde yer alan tat tomurcukları tükürük içinde çözünen bazı moleküllere karşı duyarlıdır. İnsanların algılayabildiği tatlar tatlı, tuzlu, ekşi, acı ve umami olmak üzere 5 farklı kategoride sınıflanmaktadır. Besinin tatlı olması şeker, tuzlu olması sodyum içerdiğine; acı olması toksik olabileceğine; ekşi olması ise asidik olduğuna işaret eder. Pişmiş et ve bazı sebzelerle peynir, soya sosu gibi fermente gıdalarda bulunan umami ise zengin protein içeriğini gösterir. Metabolik faaliyetler için zaruri maddelerin alınması ve zararlı maddelerden kaçınılması için besinleri tanımak hayati önem taşır. Bu da tat duyusunun yanısıra koku, dokunma, görme ve işitme duyu sistemlerinin de dahil olduğu kompleks bir algı sistemiyle mümkün olur.

Koku duyusu lezzet algısında özellikle önemlidir, grip nezle vb hastalıklar sebebiyle burunları tıkanmış insanlar yediklerinden tat alamazlar. Bunun nedeni hem yemeden önce havada çözünen koku moleküllerinin hem de yerken tükürükte çözünen koku moleküllerinin lezzet algısına katılmasıdır. Gıda endüstrisinde kullanılan çok sayıda aroma vardır. Doğal koku moleküllerini taklit ederek üretilmiş yapay aromalar, aynı koku reseptörlerini uyararak ilgili besinin yendiği izlenimini yaratır. Bu nedenle yeme-içme mekânlarında, ortamın kokusu da yemekten alınan lezzeti etkiler.

Mutfak sanatları arařtırmacısı Rozin (1992)'e gre yemeđin iindeki diđer malzemeler ne olursa olsun soya sosu, pirin řarabı ve kk zencefil aromalarının kullanımı in; kırmızıbiber, i yađı ve sođan aromalarının kullanımı Macar; tarın, kekik, domates ve limon aromalarının kullanımı Yunan; balık sosu, limon ve acı kırmızıbiber aromalarının kullanımı Vietnam; sarımsak, zencefil ve sođan aromalarının kullanımı Hint; domates, sarımsak ve fesleđen aromalarının kullanımı İtalyan; mısır, fasulye ve acı kırmızıbiber aromalarının kullanımı Meksika; bitkisel yađda piřirilmiş domates, havu ve sođan aromalarının kullanımı Rus; havu, kereviz ve sođan aromalarının kullanımı Fransız; sarımsak, limon suyu ve zeytinyađı aromalarının kullanımı Lbnan; zeytinyađında piřmiř sođan, sarımsak ve domates aromalarının kullanımı İspanyol; balık, Hindistan cevizi ve acı kırmızıbiber aromalarının kullanımı Endonezya; taze domates, patlıcan ve zeytinyađı aromalarının kullanımı da Trk mutfađına ait bir yemek yendiđi algısı yaratmaktadır.

Btnsel lezzet algısına tat ve koku duyularının yanısıra grme, iřitme, dokunma duyuları da katılmaktadır. Grme duyusu, nceki deneyimlere dayanarak besinin tanınması ve ieriđinin tahmin edilmesini sađlamakta, besinin rengi ve formu tazelik, olgunluk, besleyicilik zellikleri hakkında ipuları vermektedir. Dokunma duyusuyla bir besinin kıvamı, ptrllđ, sertliđi, sıcaklıđı algılanmaktadır. İřitme duyusu da ıtırılık, gevreklik, tazelik, ferahlatıcılık gibi algıların oluřumunu desteklemektedir.

Grme, iřitme ve dokunma duyularının da lezzet algısına katılıyor olması sebebiyle yeme-ime meknlarının atmosferleri yiyeceklerin algılanan lezzetini etkilemektedir.

Velasco ve diđ. (2013) mekn atmosferinin lezzet zerine etkilerini arařtırmak zere bir deney gerekleřtirmişlerdir. Bu deney iin 3 farklı oda hazırlamıř, katılımcılardan kendilerine verilen bir bardak viskiyi bu odalarda belli bir sre geirerek imelerini ve her odada viskiden aldıkları tadı deđerlendirmelerini istemişlerdir. Odaların biri imensi, biri tatlı biri ise odunsu bir tat deneyimini destekleyecek řekilde tasarlanmıştır.

Birinci odanın zeminine rulo im serilmiş, duvarların etrafına yeřil yapraklı bitkiler yerleřtirilmiş ve odanın beyaz duvarları yeřil ıřıkla aydınlatılmıştır (Bkz. řekil 2.47). Yere bir kroket seti ve katılımcıların oturabileceđi  řezlong konmuřtur. Ortam

taze kesilmiş çimen kokusuna benzer bir etki oluşturmak üzere galbanum ve menekşe yaprağı karışımı bir kokuyla kokulandırılmış; bir yaz gününde çayırdaki kaydedilmiş kuş seslerinin, rüzgârda hışırdayan ağaç yapraklarının ve ara sıra kuzu melemelerinin duyulduğu bir ses kaydı ortama verilmiştir.



Şekil 2.47: Viski tadım deneyi için hazırlanan birinci oda (Velasco ve diğ.,2013)

İkinci oda tavandan sarkan küre şeklindeki kırmızı lambalarla aydınlatılmıştır. Oda yuvarlak hatlı mobilyalar, pencereler, yastıklarla donatılmış; ortadaki yuvarlak masanın üzerinde yer alan yuvarlak bir kâsenin içine olgun kırmızı meyveler konmuştur. Tatlılığın yuvarlak hatlarla ilişkisini gösteren araştırma verileri nedeniyle odada hiçbir köşeli nesne kullanılmamıştır (Bkz. Şekil 2.48). Oda tatlı bir izlenim yaratacak fakat karamel, çilek, vanilya gibi belli bir gıda maddesiyle ilişkilendirilmeyecek biçimde prunol ve aldehit karışımı bir kokuyla kokulandırılmış; çatıya yerleştirilen bir hoparlörden yüksek frekansa sahip çan sesleri verilmiştir.



Şekil 2.48: Viski tadım deneyi için hazırlanan ikinci oda (Velasco ve diğ.,2013)

Üçüncü odanın zemini ve duvarları ahşap panellerle kaplanmıştır. Oda loş bir şekilde aydınlatılmış ve odanın bir tarafında yere ahşap kutular istiflenmiştir. Birkaç tane ahşap sandalye ve tahta bir bank yerleştirilmiş, bir köşeye yapraksız bir ağaç konmuştur. Duvarlardan birine çok sayıda saat monte edilmiştir (Bkz. Şekil 2.49). Oda, odunsu koku notaları olan sedir ağacı ve tonka fasülyesi karışımıyla kokulandırılmıştır. Ortama gıcırdayan ahşap, çatırdayarak yanan şömine sesleri ve ara

ara kuru yaprakların üzerine basarak yürüyen birinin çıkardığı seslerle kontrbasla çalınan pes notaların sesleri verilmiştir.



Şekil 2.49: Viski tadım deneyi için hazırlanan üçüncü oda (Velasco ve diğ.,2013)

Yaklaşık 500 kişinin katıldığı deneyde katılımcılar aynı viskiyi içtiklerini bilmelerine karşın ilk odada çimensi, ikinci odada tatlı ve üçüncü odada odunsu tatları daha baskın olarak hissettiklerini ifade etmişlerdir.

Bu deney mekân atmosferinin tasarımıyla lezzet algısının manipüle edilebileceğini göstermektedir. Kullanılan renkler, malzeme ve form seçimleri, ortamdaki ses ve müzik, ortam kokusu gibi değişkenlerin her biri lezzet algısını etkilemektedir.

Pastel pembe, sarı, yeşil tonlarının ve yuvarlak hatlı mobilyaların kullanıldığı bir ortam bir dondurmacıda; büyük yapraklı yeşil bitkilerin kullanıldığı bir ortam bir salata barda; mavi tonlarının, balık ağlarının, dümen-çıpa benzeri formların kullanıldığı bir ortam bir deniz ürünleri restoranında; büyük kaktüslerin, sombrero formlarının, Frida Kahlo resimlerinin kullanıldığı bir ortam bir Meksika restoranında yenen yiyeceklerin algılanan lezzetine olumlu katkıda bulunabilir.

## 2.2. Retorik Figürlerin Mekân Tasarımında Kullanımı

Retorik figürler, konuşmanın daha çarpıcı, dikkat çekici, akılda kalıcı ve etkin olması amacıyla kullanılan düşünsel ve dilsel araçlardır.

Bazı figürler kavramlar arasındaki benzerlik ilişkilerine dayanır. Metafor, metonimi, synecdoche, antropomorfizm gibi figürlerde ifade edilmek istenen kavramla ilişkili imgesel örüntüler farklı biçimlerde soyutlanır ve bu soyutlamalar dinleyiciye iletilir. Eğer soyutlanan bu örüntü, dinleyicinin zihninde kendisine ifade edilmek istenen kavramla ilişki içindeyse, ona bu kavramı çağırır. Kavramlar

arasındaki ilişki düzeyine ve soyutlama biçimlerinin farklılıklarına göre farklı figürler tanımlanmıştır.

Bazı figürler zıtlığa dayalıdır. İnsan beyni her an bilinçdışı biçimde algılanan durumun akıbeti hakkında beklentiler oluşturmakta ve etraftan aldığı uyarılar bu beklentilerle çeliştiğinde bilinçli olarak içinde yaşadığı ana dönüp dikkatini bu uyumsuzluğu çözmeye vermektedir. Bazı durumlarda bu uyumsuzluğun çözülmesi “evreka” anlarını oluşturarak beyindeki ödül merkezi olarak bilinen nukleus akkumbensten dopamin salınımıyla sonuçlanmakta ve ilişkisiz bölgeler arasında yeni sinaptik bağlantıların kurulması haz duygularıyla birlikte deneyimlenmektedir. Duygusal deneyimlerle kodlanan anılar belleğe daha güçlü yerleştiği için ironi, oksimoron, paradoks gibi kavramlar arasındaki zıtlıklarla ilgili figürler dikkat çekme, dinleyicinin zihninde problemi çözmeye arzusu yaratma ve akılda kalma amacıyla kullanılırlar.

Bazı figürler de tekrara dayanır. Bir örüntü ne kadar sık tekrarlanırsa (aynı nöron grupları tekrar tekrar birlikte aktive olursa) o örüntüyü oluşturan öğeler arasındaki bağlantılar o kadar güçlü olur ve bu durum örüntünün bellekteki kalıcılığını artırır.

Konuşmacının tonlaması ve seçtiği sözcüklerin fonetiği ile ilgili vokal/müzikal figürler ve cümle kurulma biçimleriyle ilgili dilsel yapıya dayalı figürler gibi daha çok sözel retorikle ilişkili olarak tanımlanmış birçok figür de mevcuttur. Fakat bu bölümde mekân tasarımıyla alakalı olarak kavramların benzerliği ve zıtlığıyla ilgili sık kullanılan bazı retorik figürler incelenecektir.

### **2.2.1. Metafor**

Metafor, bir kavramın kendisiyle doğrudan ilişkili olmayan bir başka kavramı çağrıştırmak üzere kullanılmasıdır. Bir metaforun etkili olabilmesi, muhatabın kendi zihninde söz konusu kavramlar arasında ilişki kurabilmesine bağlıdır. Bu nedenle birbiri yerine kullanılan kavramların farklı kişilerin zihinlerinde rahatlıkla ilişkilendirilebilmelerini sağlayan benzerlikler içermesi etkili metaforlar oluşturmak için gereklidir.

Aristoteles (1987) metaforu ancak tanrıvergisi bir “şeyler arasındaki benzerlikleri görebilme” yeteneğine sahip olanların ustalaşabileceği, ustası



olunabilecek en önemli retorik araç olarak görür. Zeman (2006; 246) ise metaforun insanın olağan düşünme biçimi olduğunu söylemektedir. Zeman'a göre görülenler salt ham fiziksel uyarılar olarak tarif edilemez, daima geçmiş deneyimlerle şekillenir; bu nedenle algı daima metaforiktir ve aslında her şey başka bir şeydir. Zeman algının bu özelliği sebebiyle sanat vasıtasıyla eğitilebileceğini öne sürer.

Alain de Botton (2011; 236) da, John Ruskin'den şu pasajı aktarmıştır:

“İki kişi yürüyüşe çıktı diyelim, biri iyi resim çizen olsun, öteki de resimden hiç anlamasın. Yemyeşil bir bayırdan aşağı iniyor olsunlar. İkisinin de manzarayı algılayışı bambaşka olacaktır. Biri sadece bayırı ve ağaçları görecektir, ağaçların yeşil olduğunu algılayacak ama bunun üzerine hiç düşünmeyecektir; güneşin parladığını görecektir ve bunun insanı neşelendiren bir etki yarattığını düşünecektir; hepsi bu! Peki ya resim yapabilen öteki neler görecektir? Onun gözleri, güzelliğin nedenlerini araştırmaya alışkındır, tatlılığın en ince ayrıntılarına nüfuz etmeye çalışır. Yukarı bakar, ince ince yayılan gün ışığının nasıl da parlak yaprakları delip geçtiğini, havaya zümrüt yeşili bir renk verdiğini gözlemler. Ağaçların yaprak yaprak peçelerinin ardından tek tek dalların başlarını uzattığını görür, zümrüt rengi yosunlardaki mücevher parlaklığını fark eder, rengârenk toprakta beyazın maviyle, morun kırmızıyla oynadığını, kaynaştığını, bir dekora dönüştüğünü seyreder. Sonra mağara gibi derin oyukları olan gövdeler, dik yamacı yılan gibi boğum boğum kavrayan eğri büğrü kökler gelir. Yamaç olduğu gibi alacalı çiçeklerle donanmıştır. Bütün bunlar görülmeye değer mi? Ancak eğer resim yapan biri değilseniz bu manzaranın yamacından geçip giderseniz, eve döndüğünüzde gördüğünüz yerle ilgili ne söyleyecek bir sözünüz ne de düşünecek bir şeyiniz kalmıştır.”

Ruskin'in metaforlarla dolu olan bu pasajı sanatla meşgul olmanın algıyı değiştirme gücünü gösteren güzel bir örnektir. Şeylere dair ilginin artması ve farklı kişilerin şeyler arasında kurduğu benzerlikler hakkında fikir sahibi olmak, Aristoteles'in ifade ettiği “şeyler arasındaki benzerlikleri görebilme” yetisini geliştirir ve etkili metaforlar oluşturmayı kolaylaştırır.

Metaforla ilgili değinilmesi gereken önemli bir nokta, aralarında salt biçimsel değil, daha ziyade kavramsal ilişkiler bulunan şeylerin birbirinin yerini alacak şekilde kullanılmasıdır. Örneğin Calatrava'nın veya Gaudi'nin mimari strüktürlerinde canlı varlıkların iskelet strüktürlerinden esinlenmesi, metafor olarak değil Bölüm 2.2.4'te inceleneceği üzere mimesis olarak değerlendirilmelidir.

Mimari tasarımda metafora verilebilecek örneklerden biri karyatidlerdir (Bkz. Şekil 2.50). Retorik bir figür olarak antropomorfizmi (Bkz. Bölüm 2.2.3) de içeren karyatidler hakkında Vitruvius (2005; 6) şöyle yazmaktadır:

“... Karyatid adı verilen uzun giysili kadınların mermer heykellerini sütun yerine kullandığını ve pervaz (korona) ile damlalıkları (mutule) kadınların başı üzerine yerleştirdiğini düşünürsek, mimar soranlara şu açıklamayı yapacaktır; Peloponnes yarımadasında bir kent devleti olan Karya, Yunanistan’a karşı Perslerin tarafını tutmuştu; daha sonra savaşta zaferle özgürlüklerini kazanan Yunanlılar, seferberlik ilan edip Karya halkına savaş açtılar. Kenti ele geçirek erkekleri öldürdüler ve devleti ıssızlığa terkettiler; kadınları da köle olarak kaçırdılar. Ancak uzun giysilerini ve diğer evlilik simgelerini çıkarmalarına izin vermeyerek zafer alayında onları zorla teşhir ettiler. Bu kadınlar utançlarının ağırlığı altında ezilerek sonsuza dek köleliği temsil ettiler ve devletlerinin kefaretni ödediler. Böylece dönemin mimarları, Karya halkının günah ve cezalarının ardılları tarafından da bilinerek sürdürülmesi için kamu yapılarına yük taşıdıkları görülecek biçimde bu kadınların heykellerini yerleştirdiler.”

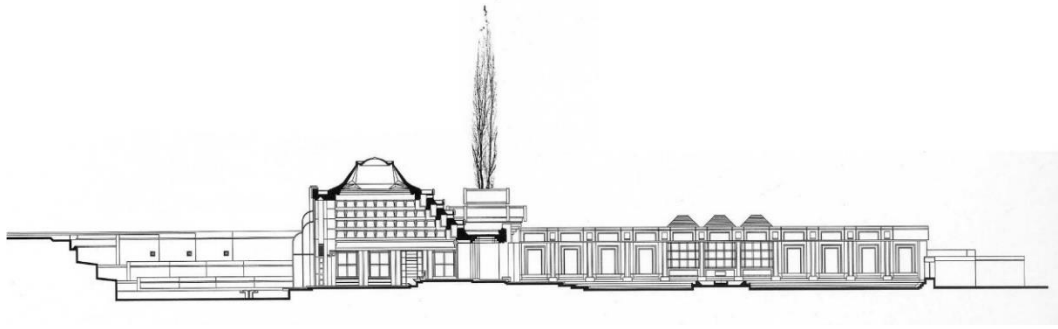


Şekil 2.50: Karyatidler (Vitruvius, 2005)

Vitruvius’un söz ettiği üzere Karyalı kadınların “utançlarının ağırlığı altında ezilmesi”ni temsil etmek üzere yapının ağırlık taşıyıcı elemanları olarak kullanılması metaforik bir ilişkidir.

Bir başka örnek, Behruz ve Can Çinicî’nin, Türkiye Büyük Millet Meclisi kompleksi için yaptıkları cami tasarımında görülebilir. Bu tasarımda minare kullanılmamış, bunun yerine şerefeleri temsil eden iki katlı kare bir platform üzerine -her ne kadar uygulama sırasında dikilecek uygun boyda servi ağacı bulunamadığı için yerine kavak ağacı dikilmişse de- bir servi ağacı yerleştirilmiştir. Servi, ince uzun sivri

formu ve dini, uhrevi bir simge olarak -gerek edebiyatta, gerek mezarlıklarda- kabul görmüş olması sebebiyle bir metafor olarak minarenin yerine geçer.



Şekil 2.51: TBMM kompleksi cami tasarımı (cinicimimarlik.com 21.03.2019)

Steven Holl'un 1992'de Teksas'ta inşa ettiği Stretto Evi de metaforik ilişkiler içeren bir başka örnektir. Holl, üç set üzerinden akan bir derenin bulunduğu bir arazi içinde yer alacak bu evin tasarımında, bağlamıyla ilişkili olacak şekilde "akışkanlık" fikrinden yola çıkmıştır.

Holl, akışkan bir tasarım oluşturmak için genel itibariyle bir müzik terimi olan strettodan, spesifik olarak ise Béla Bartók'un Music for Strings, Percussion and Celesta (Yaylılar, Vurmalılar ve Çelesta için Müzik) eserinden yararlanmıştır. Stretto, bir fügde bir ses ana temayı bitirmeden bir başka sesin yanıtına başlaması anlamına gelmektedir (Bkz. Şekil 2.52).



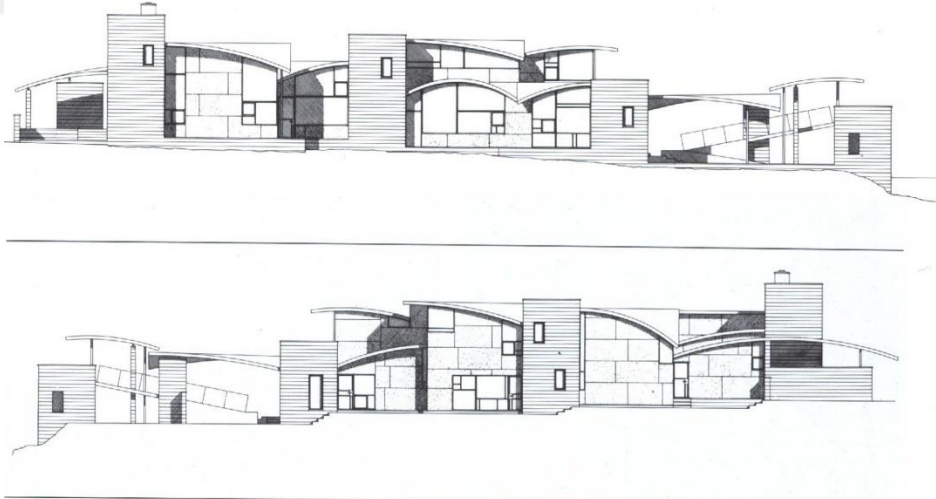
Şekil 2.52: Bartók'un eserinde strettunun görülebileceği bir bölüm (Baker, 1996)

Holl'un tasarımında, birbiri üzerine binen seslerin yerini, birbiri üzerine binen mekânlar almıştır; iç mekânda odaların sınırları net değildir, eğimli bir arazide bulunan yapının zemininde oda kotları üst üste binmekte, bir oda bitmeden diğeri başlamaktadır (Bkz. Şekil 2.53).



Şekil 2.53: Stretto evi iç mekân görünüşleri (stevenholl.com; 18.03.2019)

Bağlamıyla ilişkili olarak yapının tasarımında “mekânsal setler” üzerinden akan “akışkan mekânlar” yaratmak isteyen Holl’un tasarımında dikdörtgen kesitli kagir kütleler hem bir metafor olarak arazideki setlerin yerine geçer, hem de ağır ve dik açılı yapılarıyla Bartók’un eserindeki vurmalarının (Holl, 1994). Bu kagir kütlelerin arasında yer alan metal örtülü bölümler de eğrisel ve hafif yapıları ile metaforik olarak Bartók’un eserindeki yaylıları temsil etmektedir (Holl, 1994)



Şekil 2.54: Stretto evi cephe görünüşleri (stevenholl.com; 18.03.2019)

Kimi zaman bir yapı, bütünüyle, başlıbaşına bir metafor da olabilir. Viyana’da yer alan Hundertwasser Evi, ressam Friedensreich Hundertwasser’ın 1958’de yayınladığı Mimarlıkta Rasyonalizme Karşı Küf Manifestosu’na ve bu manifestoda ifade ettiği fikirlere dair bir metafordur.



Şekil 2.55: Hundertwasser Evi cephe çizimi (hundertwasser.at; 21.03.2019)

Hundertwasser’ın bu ev için yaptığı tanım, yapının bir metafor olarak temsil ettiği fikirleri açıklamaktadır:

“bir ressam tarafından kurgulanıp tasarlanmış, akademik mimarlığın klişe ve normlarını karşılamayan alışılmadık bir ev;

bir modern zaman macerası;

doğa ve insanın yaratılışında bulunduğu bilinmeyen bir diyara: pencere hakları, kiracı ağaçlar ve kontrol edilmeyen düzensizliklerin, eğri zeminler ve ormanla kaplı çatıların, gelişigüzel bitki örtülerinin mümkün olduğu yaratıcı mimarlık diyarına bir yolculuk;

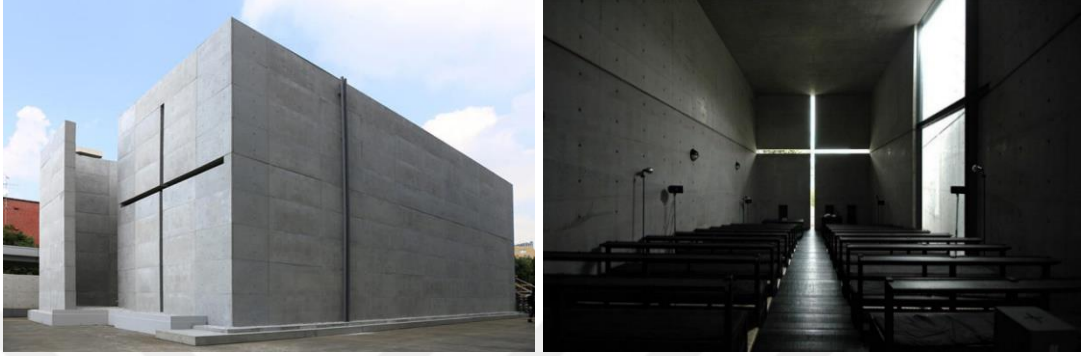
ilk özgür ev hakkında bir rapor;

bir ressamın insanın içinde özgür olacağı güzel bir mimarlık ve evler üzerine kurduğu ve gerçeğe dönüşen hayaller”(hundertwasser.at)

### 2.2.2. Metonimi

Metonimi, bir kavrama ait tekil bir özelliğin, o kavramı temsilen kullanılmasıdır. Fontainer (1968) metonimlerde birbiri yerine kullanılan kavramların kapsama, sebep-sonuç, araçsallık, simgesellik, aidiyet gibi ilişkiler içerdiğini söylemektedir. “Usta bir kalem” sözünde kalem sözcüğünün yazar sözcüğü yerine kullanılması veya “Ankara’dan gelen yasa tasarısı” sözünde Ankara sözcüğünün meclisi ifade etmek üzere kullanılması metonimi örnekleridir.

Japonya Osaka’da yer alan mimar Tadao Ando’nun tasarladığı Işık Kilisesi de mimari tasarımda metonimiye örnek teşkil eder. Yapı aşına olunan kilise yapılarından oldukça farklıdır. Hiçbir betimleme içermez, brüt betondan yapılmış bu kutuyu kilise yapan yalnızca duvarlarından birinin üzerinde yer alan haç şeklindeki açıklıktır (Bkz. Şekil 2.56).



Şekil 2.56: Işık Kilisesi – Tadao Ando (archdaily.com; 15.01.2019)

Yapının doğu duvarında yer alan açıklık, sunağın işlevini üstlenir. Tadao Ando (1997), mimari eserlerinde sıkça gördüğümüz dramatik ışık-karanlık etkileşimlerine dair ilgisinin Osaka’da çocukluğunu geçirdiği evde yaşadığı deneyimlerden kaynaklandığını ifade etmektedir. Ando (1997), çocukluğunu yalnızca doğu duvarında bir penceresi ve küçük bir tepe penceresi olan bu evde, pencerelerden süzülen ışığın evin karanlık iç mekânında gezinmesini izleyerek geçirmiş ve zamanın akışını bu ışığın yer değiştirmesini izleyerek takip etmiştir. Az ışık alan bu evde ışığın değerini anladığını söyleyen Ando, henüz bir çocukken pencerelerin yalnızca duvardaki delikler olmaktan öte, karanlık yaşam mekânlarına hayat veren kutsal ışığı sağlayan şeyler olduklarını fark etmiştir (Ando, 1997).

Işık kilisesinde haç şeklindeki açıklıktan süzülen gün ışığı da, gün içinde değişen doğrultusuyla mekân içinde farklı dramatik etkiler oluşturur. Burada kilisenin simgesi olan haç, kutsal ışıkla birlikte metonimik bir öge olarak Tanrıyı, Hz. İsa, Hz. Meryem ve azizleri, kutsal kitabı ve hristiyanlık dinince kutsal sayılan her şeyi temsil eder.

### 2.2.3. Antropomorfizm

Antropomorfizmin kelime anlamı insanbiçimciliktir, retorikte insandıışı varlıklara insani özellikler vakfedilmesini anlatır. İnsandıışı varlıklara insani özellikler vakfedilmesi bu varlıklarla empati kurmayı kolaylaştırır.

Empati, büyük ölçüde beyindeki ayna nöron sistemiyle ilgilidir (Keysers, 2011). Nesnelerin formları insan proporsiyonlarına yakınsa, duruşları anlık hareket örüntüleri olarak ayna nöron sistemince yansıtılır ve zihne yansıyan bu hareketin yorumlanması sonucu izlenen nesnenin durumu hakkında çıkarımlarda bulunulur. İzlenen hareketlerin kişilerin kendi bedenleri üzerinden yorumlanıyor olması, farklı nesnelere insansı varlıklar halinde tasavvur etme eğiliminin de nedenidir. Bu durum, antik dinlerde doğa güçlerinin çeşitli insansı özellikler edinerek tanrılar haline getirilmesine neden olmuştur.

İnsan, sanatsal aktivitelerinin başladığı M.Ö. 30.000’li yıllardan itibaren çeşitli nesnelere antropomorfik form vermektedir. Yontularak insansı form almış olan bir taş, artık yalnızca bir taş değil; kendisine bakan insanın zihninde formunun aynalanmasıyla beliren insan imgesinin taşıyıcısıdır.

Antropomorfik nesnelere, postürlerine bağlı olarak neşe, öfke, şehvet, korku gibi çeşitli duygular uyandırabilirler. Leonardo Da Vinci ve Bernini’nin Davut heykelleri, aynı kişiyi temsil etmelerine karşın bambaşka etkiler oluşturur (Bkz. Şekil 2.57).



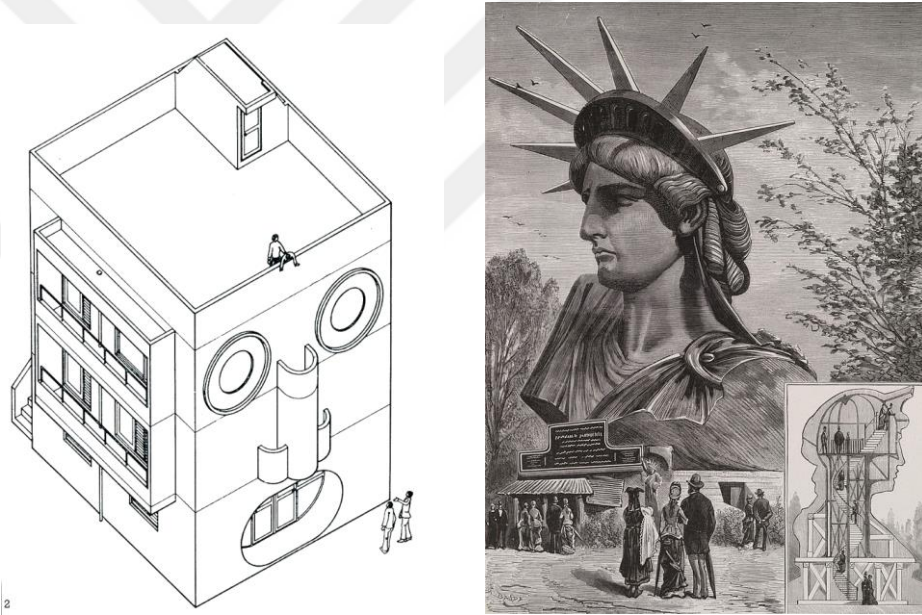
Şekil 2.57: Leonardo Da Vinci ve Bernini’nin Davut heykelleri (tumblr.com; 05.10.2018)

Da Vinci’nin Davut’u Rönesans sanatı ilkelerine uygun olarak son derece sabit ve durağandır. Rahat bir pozisyonda durmaktadır, bu duruşu uzun süre muhafaza edebilir. Uzaklara bakmakta, belki düşünmektedir. Bernini’nin Davut’u ise Barok geleneklerine uygun biçimde kritik bir hareket anında dondurulmuş gibidir. Vücudunun duruşuna, kaslarındaki gerilime, yüz ifadesinde bakılarak, onun öfkeyle

elindeki taşı fırlatmak üzere olduğu anlaşılabilir. Temel duygular evrensel olarak aynı vücut tepkilerine neden oldukları için bu duygulara dair postürler herkesçe tanınır ve onlarla karşılaşıldığında kolayca empati kurulabilir.

Antropomorfizm modernizm dışındaki çoğu dönemde mimari tasarım ve iç mekân tasarımında sıklıkla kullanılmıştır. Bu antropomorfik nesnelerin duruş, ifade ve konumları incelenenerek kullanım amaçlarına dair okumalar yapılabilir.

Pareidolia denen olgu ise aslında yüz olmayan yerlerde yüzler görülmesidir. Göz ve ağız proporsiyonlarına göre konumlandırılmış iki nokta ve bir çizgi “☺” dahi insanlarda yüz algısı uyandırabilmektedir. İnsan beyninde, yüzlerin algılanması ve tanınması Fusiform Face Area denen bir beyin bölgesinde gerçekleşmektedir. fMRI çalışmaları pareidolianın da bu bölgede aktivite meydana getirdiğini göstermektedir (Liu ve diğ. 2014)



Şekil 2.58: Antropomorfik yapılar (commons.wikimedia.org; 15.10.2018)

Antropometrik bir form ne kadar az soyutlanmışsa, bununla ters orantılı olarak o kadar iyi aynalanabilir ve kendisiyle kurulan empati o kadar güçlü olur. Soyutlama oranı arttıkça aynalanabilir özellikler azalır ve formla kurulan empati zayıflar.

#### 2.2.4. Mimesis

Mimesis, taklit ve öykünme yoluyla, bir şeyin benzerinin yeniden üretilmesi anlamına gelen retorik figürdür.



Aristoteles (1987)'e göre sanat mimesise dayanır. Taklit, insanın doğasında vardır. Bazı sanatlar sesleri, bazıları form ve renkleri, bazıları olayları taklit eder. Sanatları birbirinden ayıran taklit etmede kullanılan araç, taklit edilen nesne ve taklit etme tarzlarıdır.

Marc Antoine Laugier (1775), mimarının ilkel insanın ormanda yaptığı ilkel kulübenin taklidi olduğunu ileri sürer. Laugier'e göre ilkel ve yalnız insan doğada, çimlerde üzerinde halinden hoşnut bir şekilde uzanmaktayken bir süre sonra güneşten rahatsız olarak gölgelik bir yer arar ve yakındaki ormana, ağaçların gölgesine sığınır. Bu esnada aniden bastıran yağmur, insanı kendisini ıslanmaktan koruyabilecek yeni bir mekân arayışına iter. Yakınlarda bir mağara olduğunu gören insan mağaraya girer ve burada yağmurdan korunur fakat bu kez de karanlık ve soluduğu sağlıksız hava onu rahatsız eder. Böylece insan, mağaradan çıkarak kendini hava koşullarından koruyacak bir korunak inşa etmeye karar verir. Ormandaki kırılmış dalları malzeme olarak kullanır ve en sağlam 4 tanesini kare bir plan oluşturacak şekilde 4 köşeye diker. 4 dalı da bunların üzerine yatay kirişler olarak yerleştirir ve her iki yönde çok sayıda dalı birbirine çatarak üzerlerini güneşin ve yağmurun geçmesini engelleyecek biçimde yapraklarla örter (Bkz. Şekil 2.59). Daha sonra 4 yanı açık olduğu için sıcak ve soğuktan etkilendiğini fark ederek bu yüzeyleri de kapatır ve böylelikle artık kendisini güvende hissettirecek bir barınak yapmış olur.



Şekil 2.59: Laugier'in ilkel kulübesi (Laugier, 1775)

Masiero (2006)'ya göre bu kulübe hiçbir doğal modele ait olmayan bir forma sahiptir, dolayısıyla kendisi bir formun taklidi değildir. Fakat mimesis illa ki formları veya modelleri yeniden üretme işlevine sahip değildir; biçimleri, prosedürleri, dinamikleri de yeniden üretmektedir. Bu anlamda Masiero (2006), mimarlığın, özcü denebilecek bir değer üstlenerek, formları yeniden üretmeksizin doğanın mantığını taklit eden bir üretme edimi şeklinde düşünülebileceğini söyler.

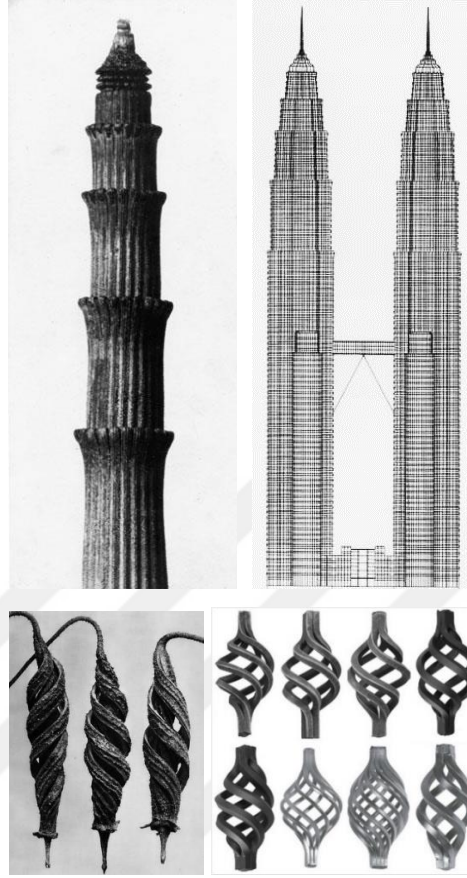
İnsan, algı yoluyla bilinç alanına aldığı verileri çeşitli düzeylerde soyutlayıp sentezleyerek düşünce ürettiği için ortaya koyduğu tasarımlar bilinçli veya bilinçdışı şekilde Aristoteles'in öngördüğü gibi mimesise dayanmaktadır. Şekil 2.60'ta görüleceği üzere Mısır Karnak Tapınağı'na ait sütunlar, hem form hem de bezeme olarak bölgedeki hâkim bitki türlerinden biri olan palmiye ile benzerlik göstermektedir. Kuvvetle muhtemel, Antik Mısırlılar palmiye gövdesinin sahip olduğu formun tepe örtüsünü taşımakta başarılı olduğunu görerek bu forma ait proporsiyonları mimesis yoluyla kendi yapılarının çatı örtülerini taşıyacak sütunlara aktarmışlardır.



Şekil 2.60: Palmiye türlerine ait botanik çizimler ve Mısır Karnak Tapınağı'na ait sütun örnekleri  
(commons.wikimedia.org; 22.10.2018)

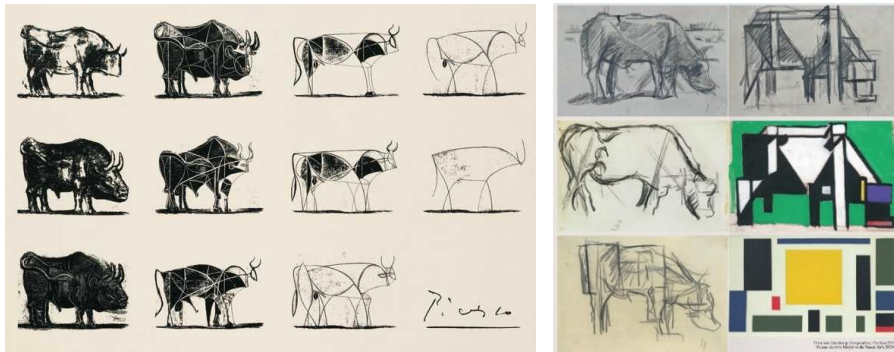
Belli formların sahip olduğu strüktürel özellikler farklı ölçeklerdeki yapı ve yapı elemanlarına uyarlanabilmektedir. Şekil 2.61'de sol üstte görülen Karl Blossfeldt'in 25 kat büyüterek fotoğrafladığı *Equisetum hyemale* bitkisine ait form, bu otsu bitkinin dimdik uzamasını sağladığı gibi, César Pelli'nin tasarladığı 452 metre yüksekliğindeki Petronas Kuleleri'nin de dimdik ayakta durmasını sağlamaktadır. Altta sağda görülen ferforje elemanlar da, soldaki *Cajophora lateritia* bitkisine ait

tohum kapsüllerinin form oluşumunu taklit edecek biçimde bir noktada parçalara ayrılıp birbirleri üzerine dolanarak benzer formlar oluşturmaktadır.



Şekil 2.61: Doğal bitki formları ve benzer formlarda tasarlanmış yapılar  
(solda: Karl Blossfeld- moma.org 21.09.2018, sağda: tumblr.com; 30.10.2018)

Mimesisin kaynağı, her şey olabilir. Canlı veya cansız herhangi bir nesneye ait form, doku, renk ve organizasyonel ilişkiler farklı düzeylerde soyutlanarak mimari tasarıma aktarılabilir. Taklit ettikleri şeyler aynı olsa dahi soyutlama biçimlerinin kişiden kişiye değişiyor olması, tasarımları özgün kılar (Bkz. Şekil 2.62)



Şekil 2.62: Pablo Picasso ve Theo van Doesburg'a ait inek soyutlamaları  
(commons.wikimedia.org; 17.10.2018)

Venturi (1993) Las Vegas'ın Öğrettikleri kitabında mekân, strüktür ve programa ilişkin mimari sistemleri simgesel bir biçim tarafından ortadan silinircesine çarpıtılmış yapıları “ördek” olarak tanımlar. Yapının işlevini belli edecek şekilde tasarlanmış ve jenerik formların soyutlanmadan yapıya aktarıldığı ördekler de mimetik yapılardır.



Şekil 2.63: Venturi'nin tanımıyla “ördek”ler (commons.wikimedia.org; 18.02.2019)

### 2.2.5. Hiperbol

Hiperbol, anlatılmak istenen şeyin daha iyi anlaşılması için abartılması, mübalağalı biçimde anlatılmasıdır. Mekân tasarımında aşına olunandan çok daha büyük boyutlarda yapı elemanları ve yoğun bezemeler sık kullanılan hiperbolik öğelerdir.

Karşı reform etkisinde gelişen Barok kiliselerin iç mekânları, hiperboliktir. “Tanrı’ya adanmış bir şiiir” olarak düşünülen kilise mekânları, Katolik kilisenin gücünü temsil eder. Görkem, şatafat ve şaşaanın ön plana çıkarıldığı mekânlarda bireyin kendi acziyetini fark edip, Tanrı’nın yüceliğine hayranlık duyması ve dine yönelmesi amaçlanır. İç mekânlar, İncil’de anlatılan mucizeleri tasvir eden fresklerle, azizlerin heykelleriyle yoğun biçimde bezenmiş, bol kıvrımlı alçı yüzeyler altın varaklarla kaplanarak ışık-gölge oyunları yaratılmıştır (Bkz. Şekil 2.64).



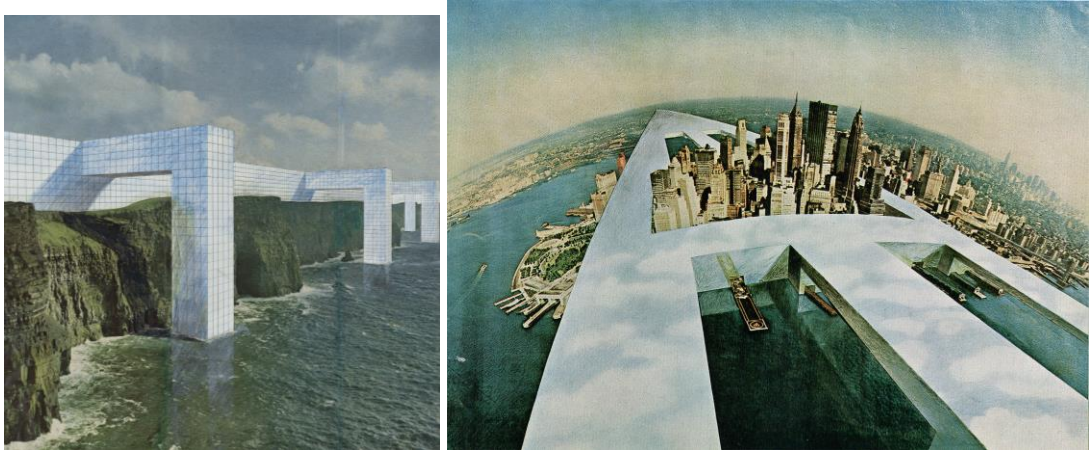
Şekil 2.64: Sunak, Asam Kilisesi, Münih (flickr.com/anthonygurr; 05.04.2019)

Hiperbollerle, postmodern mimaride de oldukça sık karşılaşılır. Robert Venturi, Vanna Venturi evinde “karmaşıklık ve çelişki” yaratmak için olağandan büyük öğeler kullanmıştır. Oturma odasında kullanılan şömine oda ölçülerine göre “aşırı büyük”, şömine rafı ve kenarları “aşırı yüksek”tir. Kapılar geniş, iç mekân duvarlarını çepeçevre saran ahşap şerit yüksektedir. Venturi, küçük mekânlarda büyük öğelerin kullanımının karmaşıklık yaratmak için elverişli olduğunu ve çok iyi sonuçlar verdiğini söyler (Venturi, 2005; 199). John Hejduk’un duvar evlerine isim veren duvarlar da hiperboliktir. Hejduk için duvar, yaşamla doğrudan ilgilidir. Şöyle der: “Durmaksızın içeri ve dışarı, ileri ve geri, duvarların içinden geçeriz; duvar geçiş hissi yaratır ve duvarın inceliği bu geçişin anlık bir durum olduğunu vurgular. Bu yüzden onları şimdiki zamanı ifade eden en dolaysız öğeler olarak görüyorum” (Hejduk; aktaran Carlo, 2002). 2 numaralı duvar evinde hiperbolik duvar, yapının ana eksenini oluşturur (Bkz. Şekil 2.65). Eksenin bir yanında yatak odası, yemek odası ve oturma odası bağımsız hacimler olarak üst üste yer alırken, diğer yanında bu mekânlar arasında sirkülasyonu sağlayan spiral merdiven ve uzun bir koridorla erişilebilen çalışma mekânı bulunur. Hiperbolik duvar, yaşama ve çalışma mekânlarını birbirinden yalıtır ve birbirine bağlar, zira mekânlar arası geçiş için aşılması gereken, yine bu duvardır.



Şekil 2.65: Hejduk, 2 numaralı duvar evi (archdaily.com; 09.02.2019)

Radikal mimarlık örnekleri de hiperbolik öğeler içerir. Archigram, Archizoom, Superstudio gibi mimarlık gruplarının ütöpic megastrüktürleri hiperboliktir. Superstudio'nun 1969 yılında sunduğu Süreğen Anıt, sunum videosunda anlatıldığı üzere tüm dünyayı dolaşan, küp şeklinde birimlerle oluşturulmuş bir yapıdır. (Bkz. Şekil 2.66) Bu birimlerin bir araya getirilmesiyle, her yöne doğru sürdürülebilir: çölleri aşabilir, vadileri doldurabilir, göllere erişebilir; kentleri kuşatır ve tek bir plana bağlı kalınmaksızın inşa edilmiş yapılaşmayı kültürel sergi nesnesi olarak korur. Superstudio, doğanın antitezi olan küp birimlerden oluşan bu yapının rasyonelizmin zirvesi olduğunu iddia eder. Fakat elbette bu tasarım ve söylem bütünüyle ironiktir (Bkz. Bölüm 2.2.7). Mimaride rasyonalizme, tektipleşmeye ve dayatılan tasarım anlayışına dair eleştirileri, bu hiperbolik anıtle ifade edilmiştir.



Şekil 2.66: Superstudio – Süreğen Anıt (moma.org; 26.09.2018)

## 2.2.6. Litotes

*Litotes*, ifade edilmek istenen asıl şeyden daha azının söylenmesidir. Dinleyicinin zihninde söylenenin ötesindeki daha güçlü anlamları çağrıştırma amacıyla kullanılır. “Nasıl?” sorusunu “iyi” yerine “fena değil” diyerek cevaplamak gibi bir şeyin pozitif olarak ifade edilmesi yerine, tersinin tersi olarak sunulması da *litotestur*. Bir tür hafifseme hissi yaratır.

Meksika'nın Naupalpan şehrinin kuzeyinde yer alan Mimar Luis Barragan, ressam Jesús Reyes Ferreira ve heykeltıraş Mathias Goeritz tarafından tasarlanan Torres de Satélite, 1958'de yapılmış kentsel heykellerdir. Bir uydukent olarak kurulan ve kısa zamanda gelişmesi beklenen Ciudad Satélite bölgesinin ana ulaşım aksını oluşturan otoyolun üzerine inşa edilmiş heykeller, kırmızı, sarı, mavi ve beyaz renklere boyalı beş adet üçgen prizma formunda beton yapıdan oluşur. Yapıların en yükseği 52 metre, en alçağı 30 metredir.



Şekil 2.67: Torres de Satélite (commons.wikimedia.org; 17.10.2018, jmhdezdez.com;17.10.2018)

Zorunlu perspektif gözetilerek tasarlanmış üçgen yapılar, otoyolda bölgeye yaklaşırken, uzakta beliren gökdelenler gibi görünerek gelişmiş bir kentsel bölge izlenimi yaratır fakat yanlarına varıldığında aslında bu tür bir işleve sahip olmadıkları anlaşılır. Torres de Satélite bu özelliğiyle mimari tasarımda *litotes* kullanımına örnektir.

### 2.2.7. İroni

İroni, söylenenin tam tersinin kast edildiği ifadelerdir. Karşıdakini sahip olduğu düşüncenin doğruluğunu sorgulamaya iter ve genellikle eleştirel amaçlarla kullanılır.

1970’li yıllarda popüler bir Amerikan department store markası olan BEST mağazaları için SITE tarafından yapılan cephe tasarımları ironiktir. İsmi “BEST” (en iyi) olan mağazaların bütün şubeleri için kırılmış, dökülmüş, deforme olmuş gibi görünen cepheler tasarlanmıştır.



Şekil 2.68: BEST mağazaları cephe tasarımları (siteenviroidesign.com 12.05.2019)

Venturi (2005; 66) ironinin mimarlığın gerçek durumunu ve kültür içindeki yerini ortaya koymak için iyi bir araç olduğunu söyler. Ona göre mimar en etken gücünü, büyük yatırımlarını ve teknolojisini mimarlık dışındaki alanlara yönelten bir toplumda gerçek yerini kabullenmeli ve eski klişeleri -geçerli olan sıradanlık ve bayağılıkları- yeni bağlamlarda birleştirerek, toplumun tersyüz olmuş değerlerine karşı tavrını bu şekilde ortaya koymalıdır. Şekil 2.69’da Scott Brown ile birlikte farklı üsluplara ait öğeleri birleştirerek oluşturdukları ironik cephe tasarımları görülebilir.





Şekil 2.69: Venturi, Scott Brown Eclectic House Project – tasarım eskizleri (1977)  
(venturiscottbrown.org; 03.05.2019)

Postmodern mimarlıkta Venturi'nin kastettiği tarzda geçmiş dönem klişelerinin ironik kullanımına çok sık rastlanır. Örneğin, Philip Johnson'ın tasarladığı AT&T binası Chippendale mobilyalarda rastlanan bir biçimle sonlanır. Charles Moore'un New Orleans için tasarladığı Piazza d'Italia da çok sayıda ironik unsur barındırmaktadır (Bkz. Şekil 2.70).



Şekil 2.70: Piazza d'Italia (flickr.com/masstudio; 25.10.2018)



Şekil 2.70: Piazza d'Italia (dezeen.com; 25.10.2018)

David Harvey'nin Postmodernliğin Durumu kitabında Heinrich Klotz'tan aktardığı betimleme, yapının ironik içeriğini ve üstlendiği işlevleri göz önüne sermektedir:

“New Orleans’ın yeniden geliştirme gerektiren bir bölgesinde Charles Moore yörenin İtalyan nüfusu için kamuya açık Piazza d'Italia’yı (İtalya Meydanı’nı) oluşturmuştur. Meydanın biçimi ve mimari dili, Avrupa’nın ve daha özgül olarak İtalya’nın piazza’nın toplumsal ve iletişimsel işlevlerini Amerika’nın güneyine getirmiştir.

Oldukça geniş bir alanı kaplayan, epeyce düzenli, akıcı ve köşeli pencerelere sahip yeni binalardan oluşan bir blokun içine Moore, daire biçiminde geniş bir meydan oturtmuştur. Meydan bir tür negatif biçim oluşturur ve

dolayısıyla insan çevresindeki mimarinin engellerini aşp da içine girdiğinde daha da şaşırtıcı bir etki yaratır. Girişteki küçük tapınak, sıra sütunların böldüğü piazza'nın tarihsel bakımdan biçimsel dilinin habercisidir. Ortada “Alpler”den aşağı doğru uzanan İtalyan çizmesini sulayan “Akdeniz”i canlandıran bir fiskiye zemini vardır. Sicilya'nın piazza'nın tam merkezine yerleştirilmiş olması, kentın İtalyan nüfusunun hâkim unsurunun o adadan göçmüş insanlar olmasına saygıyı ifade eder.

Piazza'yı çevreleyen binanın içbükey cephelerinin önüne yerleştirilmiş olan kemerler, klasik sütunun, bir ölçüde Pop Art'tan ödünç alınmış bir teknikle ince farklarla birbirinden ayrılan bir renkler yelpazesine yerleştirilmiş beş dönemine (Dor, İyon, Korint, Toskana, Karma) ironik göndermeler yapar. Yivli sütunların kaideleri parçalanmış bir baştabanın parçacıkları gibi oluşturulmuştur; bu, tümüyle üç boyutlu bir mimari detaydan ziyade negatif bir biçimdir. Bunların dikey yüzeyleri mermerle kaplıdır, kesitleri ise bir pasta dilimine benzer. Sütunlar Korint tarzı sütun başlarından neon tüp halkalarıyla ayrılır; bunlar geceleri sütunların renkli ışıklı gerdanlıkları olur. İtalyan çizmesinin tepesindeki kemerli arkadın cephesinde de neon ışıklar mevcuttur. Bazı sütun başları keskin, köşeli bir biçime sahiptir, baştabanın altına Art Deco broşlar gibi yerleştirilmişlerdir. Diğer sütun başları farklı çeşitlemeler sergilerler: yivleri su fiskiyelerinden oluşur.

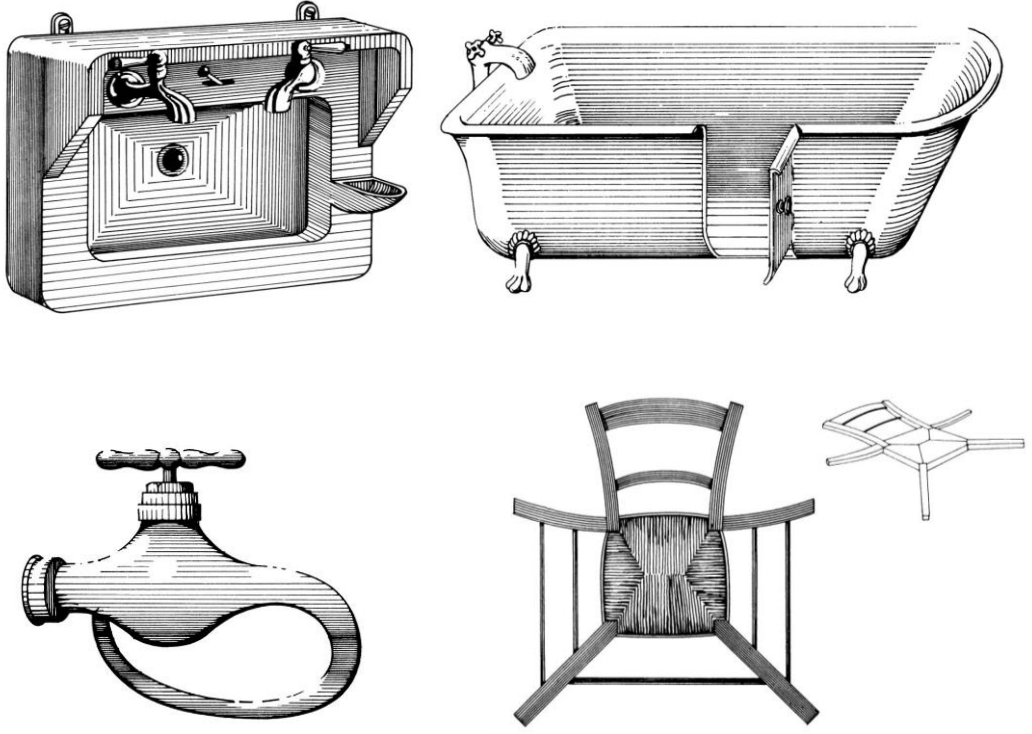
Bütün bunlar klasik mimarinin ağır başlı sözlüğünü, Pop Art teknikleri, postmodernist bir palet ve teatrallik aracılığıyla güncelleştirir. Tarih bir yerden ötekine taşınabilir aksesuarların bir yelpazesi gibi sunulur: aynen İtalyanların kendilerinin Yeni Dünya'ya “transplantasyonu” gibi, İtalya'nın Rönesans ve barok piazza'larının nostaljik bir tablosu sunulur, ama aynı zamanda bir yerinden olmuşluk duygusu vardır. Ne de olsa, bu gerçekçilik değildir, bir cephedir, bir sahne dekorudur, yeni ve modern bir bağlama oturtulan bir fragmandır. Piazza d'Italia hem bir mimari yapıttır, hem bir tiyatro yapıtı. İtalyan “res publica” geleneğinde, halkın toplanacağı bir yerdir; ama aynı zamanda kendini fazla ciddiye de almaz, oyun ve eğlence için de bir yer olabilir. İtalyan yurdunun yabancılaşmış görüntüleri Yeni Dünya'da elçiler olarak görev görür; böylece New Orleans'ın bir yoksul mahalle (slum) haline gelme tehdidi altındaki bir bölgesinde yaşayan nüfusun kimliğini yeniden vurgulamış olur. Bu piazza, dünyada postmodernist mimarinin en önemli ve çarpıcı örneklerinden biri sayılmalıdır. Birçok yayın piazza'yı çevresinden yalıtılmış biçimde gösterme hatasına düşmüştür; oysa buradaki model bu teatral örneğin, çevresindeki modern binalar bağlamına başarılı biçimde yerleşmesini ortaya koymaktadır.” (Klotz, 1985; akt. Harvey, 1997;116)

### 2.2.8. Oksimoron

Oksimoron sözcüğü “aptallığın doruk noktası” anlamına gelir. Oksimoronlar, birbirleriyle güçlü biçimde çeliştikleri için mantıksal açıdan bir araya gelmesi mümkün olmayan kavramlara işaret eden sözcüklerle oluşturulan tamlamalardır. Yaşayan ölü, köşeli daire, sessiz çılgılık vb. ifadeler oksimorondur.

İşlevini yerine getirmesi mümkün olmayan bir tasarım nesnesi de zaman zaman oksimorona örnek teşkil edebilir. Örneğin bir soba, içine yanabilir malzemelerin konacağı bir haznesi olan, yanmaz malzemedan yapılmış bir ısıtma aracıdır. Ahşap bir soba ise oksimorondur. Zira bu soba, yakıldığında kendi de yanar ve yakılamayan bir soba da bir soba değildir.

Oksimoronlar, ilginç, şaşırtıcı ve düşündürücüdürler, bu nedenle ironi gibi eleştirel amaçlarla kullanılabilirler. Örneğin Fransız çizer ve tasarımcı Jacques Carelman’ın bulunması olanaksız nesnelere kataloğu (catalogue d'objets introuvables) tüketim toplumuna dair bir eleştiridir ve birçok oksimoron nesne içerir. (Bkz. Şekil 2.71)



Şekil 2.71: Dikey lavabo, kapılı küvet, ekonomik musluk ve düz sandalye (Carelman, 1969)

### 2.2.9. Paradoks

Paradokslar, aynı anda kendini hem doğrulayıp hem de yanlışlayabilen, mantıksal bir çelişki içerdiği için sezgilerimize ters düşen muğlak ifadelerdir. Çelişkili bir ifadenin paradoks olması için hem kendisinin hem de zıttının eşit derecede mümkün olması ve bir tür mantıksal kısır döngü oluşturması gerekir.

Maurits Cornelis Escher, birçok eserinde ışık ve gölgeyi kullanarak görsel paradokslar yaratır. Şekil 2.72’ de görülen “Şelale” isimli çalışmasında su, döküldüğü yerden ark boyunca ilerleyerek başlangıç noktasına varır ve tekrar aşağı dökülerek bir döngü oluşturur; zeminler arasındaki kot farkı belirsizleşir, suyun yukarıdan aşağıya dökülmesi ve aşağıdan yukarıya tırmanması eşit düzeyde mümkün görünür.



Şekil 2.72: Escher’in şelale isimli çalışması (wikiart.org; 21.03.2018)

Bernardo Buontalenti’nin Floransa’daki Santa Trinita kilisesinin koro bölümü için tasarladığı merdivenler, mimari tasarımda paradoksa örnektir (Hays, 1998). Bir merdiven, farklı yükseklikteki iki yüzey arasında geçişi sağlayan, belli aralıklara sahip birbirlerine paralel basamaklar dizisidir. Ancak Buontalenti’nin merdivenleri, bir yanda bu gereklilikleri karşılarken diğer yanda birbiri üzerine kıvrılarak merdiven tanımına ters düşer (Bkz. Şekil 2.73).

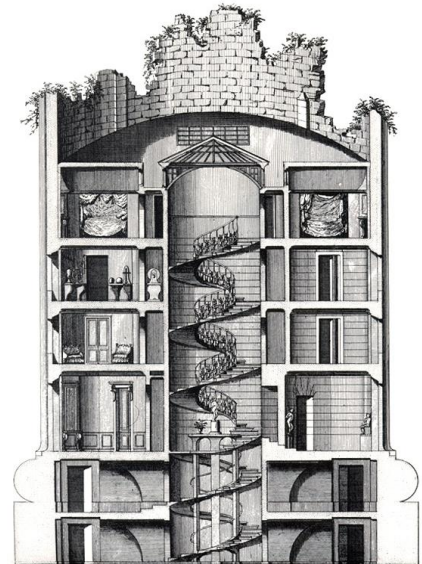


Şekil 2.73: Bernardo Buontalenti - Floransa Santa Trinata merdivenleri  
(commons.wikimedia.org; 12.04.2019)

### 2.2.10. Synecdoche

*Synecdoche*, aralarında parça-bütün, tür-cins ilişkisi bulunan kavramların birbirini temsil etmek üzere birbirinin yerine kullanılmasıdır.

Françoise Racine de Monville'in 1774'te Désert de Retz'de yaptırdığı yazlık evin tasarımı mimari tasarımda *synecdoche* kullanımına örnektir (Simitch ve Warke, 2014). Eve, anıtsal bir yapı kolonu kalıntısı formu verilmiştir. (Bkz. Şekil 2.74) Bu kolon parçası, bir zamanlar burada devasa bir tapınak olduğu izlenimi uyandırır.



Şekil 2.74: Antik kolon kalıntısı formundaki konut (Simitch ve Warke, 2014; Le Rouge, 1785)

### 3. PATHOS: MEKÂN VE DUYGULAR

Retorikte *pathos*, dinleyicilerin duygusal durumunu ifade eder. Aristoteles (1995)'e göre bir konuşmacı, eğer duyguları doğru bir şekilde adlandırıp tanımlayabilirse; bu duyguların hangi durumlarda oluştuğunu ve bu duyguları harekete geçirme yollarını bilirse hitap ettiği kitleyi kendi istediği duygu durumuna sokabilir ve böylelikle onları istediği şekilde davranmaya yöneltebilir.

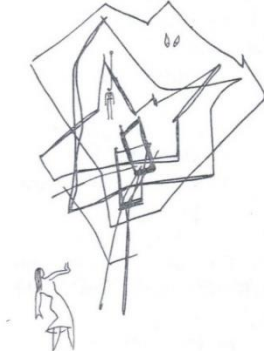
Aristoteles (1995), olaylara ilişkin tepkilerin ve verilen kararların duygulardan etkilendiğini ifade eder. Ona göre kişilerin mutlu ve dostluk duygularıyla dolu oldukları zamanlardaki yargıları, sıkıntı içinde ve düşmanlık duygularıyla dolu oldukları zamanlardakilerden farklıdır. Bu nedenle Aristoteles, retorik kitabının büyük bir bölümünü duyguları tanımlamaya ve hangi durumların insanları bu duygulara ittiğini açıklamaya ayırır.

21. yüzyılda, nörobilim alanında yapılan araştırmalarla elde edilen veriler Aristoteles'i doğrulamaktadır. Duygular, davranışları yönlendiren ve karar verme süreçlerini etkileyen fenomenlerdir. Damasio (2006; 151) duyguların özünü; "belirli bir varlık ya da olaya ilişkin düşüncelerin içeriğine karşılık veren adanmış bir beyin sisteminin denetimi altında, sinir hücresi uçları tarafından sayısız organda meydana getirilen vücut hali değişikliklerinin bir toplamı" olarak gördüğünü ifade etmektedir. Solms ve Turnbull (2013) da duyguların beden durumunu hakkında bilgi veren içsel yönelimli bir duyu modalitesi olarak görülebileceğini söylemektedir.

Duygular, dış dünyadaki imkânlar karşısında verilecek tepkilerin beden içsel durumuna göre ayarlanmasını sağlayacak bir mekânizma olarak işlev görmektedir; beyin hasarı gibi sebeplerle duygularına erişimi kesilen kişiler o gün giymek için mavi veya beyaz iki gömlekten birini seçmek gibi çok basit gündelik kararları bile alamamaktadır (Aamodt ve Wang, 2014). Bu bölümde kişilerin karar ve davranışları üzerinde bu denli etkili olan duyguların mekân retoriğindeki yeri incelenecektir.

Mekândaki fiziksel uyaranların insanlarda uyandıracığı duygular hakkında tasarımcılara yol gösterme amacını taşıyan kapsamlı çalışmalardan biri Simonds (1961)'a aittir. Simonds (1961), Landscape Architecture kitabında, 8 farklı duygusal durum tanımlar ve bu duygu durumlarını teşvik edecek fiziksel öğeleri Çizelge 3.1'de görüldüğü şekilde sınıflandırır:

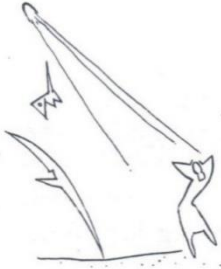
Çizelge 3.1: Simonds (1961)'in duygu sınıflandırması



**Korku:** Hapsedilmişlik algısı. Basınç ve çekilme hissi oluşturacak unsurlar. Görünebilen tuzaklar. Yön bulmaya yardımcı bir şeyin bulunmaması. Durumu veya ölçüğü yargılabilecek hiçbir ifadenin olmaması. Gizli alanlar ve mekânlar. Sürpriz olasılıkları. Eğik, çarpık, kırık düzlemler. Mantıksız, dengesiz formlar. Tehlike. Korumasız boşluklar. Keskin, delici elemanlar. Çarpılmış mekânlar. Alışılmamış, şok edici, şaşırtıcı, garip, esrarengiz şeyler. Korku, işkence ve acıyı çağrıştıran semboller. Solgun ve titrek veya tersine kör edici ve parlak, gösterişli ışık. Soğuk maviler ve soğuk yeşiller. Olağandışı monokromatik renkler.



**Neşe:** Serbest mekânlar. Pürüzsüz, akıcı formlar ve desenler. Dönme, yuvarlanma gibi hareketlere olanak sağlayan ortam. Strüktürde görülen ritim ve hareket. Sınırlamaların olmaması. Akıldan çok duygulara hitap eden şekiller, renkler ve semboller. Anlık, geçici, özgürlük hissi veren, mümkünse fantastik tasarımlar. Sıkıcı, karanlık, zamansız şeylere zıt olarak parlak, aydınlık, spontane öğeler. Sıcak, parlak renkler. Süzülen, pırıl pırıl, canlı, yanardöner, çakan veya parlayan ışık. Coşkulu veya hareketli ses.



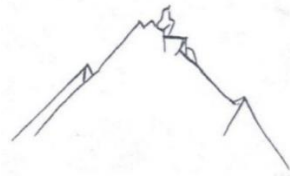
**Gerilim:** Dengesiz formlar. Dağınık kompozisyon. Mantıksız karmaşıklıklar. Renklerin çatışması. Baskın renklerin azaltıcı bir dengeleyici olmadan kullanımı. Görsel dengesizlik. Gözü dinlendirecek herhangi bir noktanın bulunmaması. Sert, kaba veya pürüzlü yüzeyler. Aşına olunmayan unsurlar. Sert, kör edici veya titrek ışık. Rahatsız edici sıcak veya soğuk. Delici, kulak tırmalayıcı sesler.



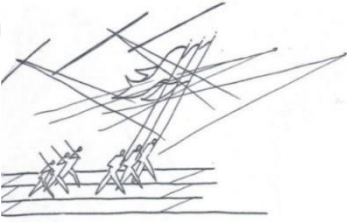
**Rahatlık:** Sadelik. Mahremiyet bölgeleri ve açık alanlar oluşturacak şekilde değişen hacim ölçüleri. Uyum. Alışılmış objeler ve malzemeler. Akıcı çizgiler. Eğrisel formlar ve mekânlar. Belirgin yapısal tutarlılık. Yataylık. Hoşa giden dokular. Memnun edici ve konforlu biçimler. Yumuşak ışık. Yatıştırıcı ses. Sakin renklerden oluşmuş bir hacim: beyazlar, griler, maviler, yeşiller.



Çizelge 3.1: Simonds (1961)'in duygu sınıflandırması



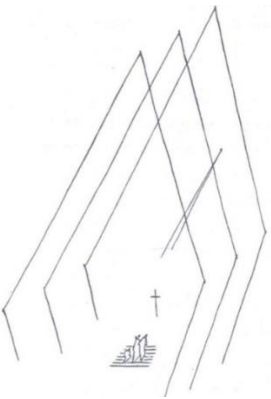
**Düşüncelere dalma:** Kişi kendi dünyasına kapabildiği sürece ölçek önemli değildir. Strüktürel form da çok önemli değildir, mekânın bütünü sakin ve mütevazı veya gösterişli ve süslü olabilir. Bir şeyler ima eden nesnelere, dikkat dağıtıcı keskin kontrastlar olmamalıdır. Eğer sembol kullanılacaksa, düşüncelere dalmayı teşvik eden semboller seçilmelidir. Mekân yalıtılmışlık, mahremiyet, ayrılma, güvenlik ve barış hislerini sağlamalıdır. Sakin ve çekinik renkler. Yumuşak yayılmış ışık. Bilinçsizce dinlenebilen, sakın alçak ses.



**Dinamik hareket:** Katı formlar. Ağır strüktürel ritim. Açılı düzlemler, diyagonal şekiller. Taş, beton, ahşap veya çelik gibi katı malzemeler. Kaba doğal dokular. Düşeylik. Yönlendirici kompozisyon. İlginin kürsü, toplanma noktası, çıkış kapısı gibi belli bir odak noktasında toplanmasını sağlayacak organizasyon. Çizgiler, çakan ışıklar, form, desen ve ses dizileriyle hareketin yönlendirilmesi. Canlı renkler, kırmızı, kan kırmızı, sarımsı turuncu. Dalgalandıran bayraklar, cilalı sancaklar. Marşlar. Hücum sesleri. Kreşendo. Zil ve davul sesleri.



**Duygusal sevgi:** Tam mahremiyet. Odanın içe dönük organizasyonu. Odak noktasının belirlenmesi. Mahremiyet ölçeği. Düşük tavan. Yatay düzlemler. Akıcı çizgiler. Yumuşak, yuvarlatılmış formlar. Köşeler ve eğriliklerin bir arada bulunması. Narin kumaşlar. Şehvet verici ve yumuşak yüzeyler. Egzotik nesnelere ve güzel koku. Gül kurusundan altın sarısına yumuşak ışık. Ritmik, iç gıcıklayıcı müzik.



**Manevi huşu:** Normal ölçekten çok daha büyük, kişiyi engin bir mekânda küçük hissettiren ezici ölçek. Alçak yatay formlara tezat oluşturan yükselen formlar. Kişinin olduğu yerde durup gözlerini ve zihnini yukarılara çevirmesini sağlayacak şekilde düzenlenmiş bir hacim. Yukarı doğru, veya sembolik olarak daha da öteye, sonsuzluğa doğru yönelen mekân organizasyonu. Genellikle simetrik, eksiksiz bir kompozisyon düzeni. Son derece gelişmiş dizimsel düzenlemeler. Pahalı ve kalıcı malzemeler. Ebediyetin çağrıştırılması. İffetli beyazın kullanımı. Renk kullanılacaksa soğuk renklerin tercih edilmesi: mavimsi yeşiller, yeşiller, menekşe tonları. Yukarıdan süzülerek yayılan parlak ışık. Derin, göğe uzanan müzik.

Simonds'ın bu fenomenolojik kategorizasyonu mekândaki unsurların farklı duygular oluşturmakta nasıl kullanılabileceğine ışık tutmaktadır. Bu çalışmada ise duyguları sınıflandırmak için fenomenoloji değil nörobilim kullanılacaktır.

Solms ve Turnbull (2013)'un aktardığına göre, beynin duygu üreten sistemlerinin çekirdeğini oluşturan yapılar, arka plandaki bilinç durumunu üretenlerle aynıdır. Bu yapılar beynin filogenetik açıdan eski bölgelerinde, beyinsapının orta ve üst kuşağında yer almaktadır. İç organların izlenmesi ve düzenlenmesi işlevlerini gerçekleştiren bu yapılar arasında beyinsapının derinlerinde yer alan ve periakuaduktal gri madde adlı bölge; bazıları haz, bazıları hoşnutsuzluk veren sütunlardan oluşan bir yapıya sahiptir (Solms ve Turnbull, 2013). Bu haz ve hoşnutsuzluk durumlarının dereceleri ise duygular yelpazesinin oluşmasını sağlamaktadır (Solms ve Turnbull, 2013). Hem iç organlara hem de kas ve iskelet sistemine ait iki topografik haritanın birlikte yer aldığı bu bölge; kan basıncı, vücut sıcaklığı, oksijen düzeyi vb. durumlarla bağlantılı olarak yaklaşma ve kaçınmaya dair reflektif davranışların oluşmasını kontrol etmektedir (Solms ve Turnbull, 2013).

İnsan ve memelilerdeki duygu mekânizmaları üzerinde çalışmalar yapan Jaak Panksepp (2017) bu haz ve hoşnutsuzluk durumlarının üretilmesine etki eden bazı nöral devrelerin bulunduğunu saptamıştır. Bu devrelerin sahip olduğu ortak özellikler şunlardır:

“1. Genetik olarak önceden belirlenmiş ve önemli zorlu yaşam koşullarında ortaya çıkan uyaranlara koşulsuz tepki vermek için tasarlanmışlardır.

2. Bu devreler, farklı davranışları ya alt motor programları etkinleştirerek veya baskılayarak ya da türlerin evrimi sürecinde zorlu yaşam koşullarıyla karşılaştığında geliştirdiği eşzamanlı otonomik-hormonal değişiklikler aracılığıyla düzenler.

3. Duygu devreleri, uyarılan davranışla ilişkili duygusal sistemlerin duyarlılıklarını değiştirir.

4. Duygu sistemlerinin sinirsel etkinliği tetikleyici koşullardan uzun sürer.

5. Duygu devreleri duygusal olarak nötral olan çevresel uyaranlarla koşullandırılarak kontrol edilebilir.

6. Duygu devreleri yüksek karar verme süreçlerini ve bilinçliliği sağlayan beyin mekânizmalarıyla karşılıklı etkileşim içindedir.” (Panksepp, 2017; 107)

Bu duygu devreleri tüm memelilerde bulunmakta ve 7 temel duygunun oluşumunu sağlamaktadır. Panksepp (2017) farklı mekânizmalarla işleyen bu devreleri arama-isteme, öfke, korku, şehvet, panik ve yas, bakım ve oyun sistemleri olarak sınıflandırmıştır. İlerleyen bölümlerde bu sistemlerin her biri, mekân tasarımıyla ilgili olarak incelenecektir.

### **3.1. Arama – İsteme Sistemi**

Panksepp (2017) kimi zaman libido olarak da ifade edilen yaşam enerjisini oluşturan ve mekânla etkileşime geçmemiz için gerekli motivasyonu sağlayan sistemi arama – isteme (seeking) sistemi olarak adlandırmaktadır. Keşfetme isteği, merak, ilgi, beklenti gibi kavramlar uyanık olduğumuz sürece daima aktif olan bu sistemle ilgilidir (Panksepp, 2017) Hipotalamus tarafından etkinleştirilen ve temel ileticisi dopamin olan sistemin belli bir nesnesi yoktur ve “orada bir yerlerde iyi bir şeyler var” hissi yaratarak özneyi çevresiyle etkileşime geçmeye yöneltmektedir (Panksepp, 2017).

Bilinçli istekler ve bilinçdışı gereksinimlerin karşılanması için dikkatin nereye yöneltileceği bu sistem tarafından belirlenmektedir. Hipotalamusta bulunan “gereksinim dedektörleri” sürekli vücudun iç ortamından bilgi almakta ve izlediği homeostatik mekânizmalardan birinin kabul edilir sınırların dışına çıktığını tespit ettiğinde arama-isteme sistemini bu durumu normale çevirecek nesneyi aramaya yönlendirmektedir (Solms ve Turnbull, 2013). Örneğin “mavi bir kazak” gibi spesifik bir şeyi satın almak için bir alışveriş merkezine giden bir kişi, istediği gibi bir kazak bulabilmek için mağazaların vitrinlerine bakarak alışveriş merkezinin koridorlarında dolaşacak; bir süre sonra tuvalet ihtiyacı olduğunu hissettiğinde bakışları tuvaletlerin nerede olduğunu gösteren yönlendirme panolarına yönelecek, acıktığını veya susadığını hissettiğinde ise yemek katına ulaşmak için bakışlarıyla yürüyen merdivenleri arayacaktır. Temel işlevi yaşamsal gereksinimlerin karşılanması olan bu sistem, bu tür bir gereksinim oluştuğunda dikkati bilinçli isteklerin karşılanmasından fizyolojik gereksinimlerin karşılanmasına yöneltmekte; istek ve gereksinimlerin karşılanması ise beyinde “ödül merkezi” olarak bilinen nukleus akkumbensten dopamin salgılanmasına yol açarak haz duygularının deneyimlenmesiyle sonuçlanmaktadır.

Arama-isteme sistemi, ilerideki bölümlerde incelenecek diğer duygu sistemleriyle bağlantılı olarak çalışmaktadır. Örneğin bir tehlikeyle karşılaşıldığında

koru sistemiyle birlikte saklanacak yerin bulunması esnasında veya şehvet sistemi devredeyken uygun cinsel eşin bulunması sırasında arama-isteme sistemi devreye girmekte; bu sistemin amaca yönelik eylemlerinin engellenmesi ise öfke sistemini etkinleştirmektedir (Panksepp, 2017)

Mekânın türü (konut, ofis, hastane, restoran, okul, mağaza vs.); potansiyel mekân kullanıcılarının sayısı, cinsiyeti, yaşı, sosyo-ekonomik durumu, kültürel yönelimleri ve ilgi alanları gibi kriterler o mekâna dair beklentileri etkileyecek; tasarım öncesi planlama aşamasında bu gibi kriterlerin araştırılması ve mekânın elde edilen veriler dikkate alınarak tasarlanması, mekânın kullanıcıların istek ve gereksinimlerine karşılık verme oranını artıracaktır. Murtha (1976)'nın bu amaçla belirlediği ve "kullanıcı fayda kriteri dizisi" adını verdiği bir dizi etken Çizelge 3.2'de görülebilir (akt. Göregenli, 2013).

Çizelge 3.2: Kullanıcı fayda kriteri dizisi (Murtha, 1976: akt. Göregenli, 2013)

---

#### **Davranışsal Kolaylaştırma**

Fonksiyonel Uygunluk: Acaba çevre, belirli bir davranışın mümkün olması için gereken bileşenlere sahip mi? (Örn. Bir ofiste uygun mobilya, uygun ışıklandırma sistemi, kitaplıklar ve telefonun bulunması)

Mekânsal Uygunluk: Kullanıcıların yararlanabilecekleri uygun bir mekânsal organizasyon var mı? (Örn. Koridorların yeterli kalabalığın geçebileceği kadar geniş olması, bileşenlerin gereksiz hareketleri en aza indirgeyecek şekilde ortama yerleştirilmiş olması)

---

#### **Fizyolojik Süreklilik**

İklimin Uygunluğu: Sıcaklık ve nem oranının uygun olması

Tehlikelerden Korunması: Tehlikelerden uzak, kullanıcıların sağlığını tehdit eden bir faktörün olup olmaması (elektrik kaçakları)

---

#### **Algısal Süreklilik**

Duyusal Yeterlilik: Acaba çevre çeşitli duyusal fonksiyonları yerine getirmek için tasarlanmış mı?

Duyusal Uygunluk: Acaba algısal çevrenin optimal bir uyaran düzenlemesi var mı? (Örn. Ortamlar, uyaran karmaşıklığını artırıcı ya da azaltıcı biçimde mi tasarlanmış?)

---

#### **Sosyal Kolaylaştırma**

Sosyal Yeterlilik: Acaba çevre sosyal davranışa istenen düzeyde imkân sağlıyor mu? (Örn. Alanların her bireyin kendi alansallığını savunabileceği, üzerinde hak iddia edebileceği şekilde düzenlenmesi)

Sosyal İzolasyon: Acaba herhangi bir mahremiyetin sürdürülebilmesi için sosyal izolasyonun düzeyini ayarlayabiliyor mu? (Örn. Odanın duvarları ya da mobilya takımları mahremiyeti sağlamada kullanılabilir)

---

### 3.2. Öfke Sistemi

Öfke (rage) sistemi, arayış sisteminin amaca yönelik eylemlerinin engellenmesi durumunda devreye girmekte ve bedeni savaşıma durumuna hazırlanmaktadır (Panksepp, 2017). Beyinsapında yer alan periaqueductal gri maddeye yönelik amigdala uzantıları tarafından etkinleştirilen bu sistemin etkinleşmesi sonucu kalp atım hızı artmakta, kan iskelet kaslarına gönderilmekte; dış gösterme, hırlama, cüsseli bir duruş sergileme gibi davranışlar oluşmaktadır (Panksepp, 2017).

Öfke sistemi arama-isteme sisteminin engellenmesi sonucu devreye girdiği için, mekân tasarımcısının kullanıcıların mekâna dair beklentilerini doğru öngörebilmesi bu sistemin devreye girme ihtimalini minimize eder.

Örneğin estetik kaygılarla bol kıvrımlı yapılmış bir apartman giriş yolu, aracını park edip bir an önce evine girmek isteyen kişiyi; bir alışveriş merkezinin yemek katında tuvalet bulunmaması restorana girmeden önce ellerini yıkamak isteyen bir kişiyi; bir mağazanın soyunma kabini perdelerinin düzgün kapanmaması, giysi denerken mahremiyet isteyen bir kişiyi; bir hastanede beklemek için yeterli oturma alanının bulunmaması, muayene sırasını bekleyen ve ayakta güçlüğüle duran hasta bir kişiyi öfkelenir.

Öfke sistemi ve mekân tasarımı birlikte ele alındığında değinilmesi gereken bir husus da vandalizmdir. İsmi kavimler göçü sırasında Roma İmparatorluğu'nun çeşitli şehirlerini yağmalayan bir Cermen kavmi olan Vandallar'dan alan vandalizm, bir kişiye veya kamuya ait eşyaların kasıtlı olarak tahrip edilmesi anlamına gelmektedir.

Cohen (1973) vandalizmi eylemleri motive eden gerekçelere göre altı kategoriye ayırmıştır:

Açgözlü vandalizm: İçindeki paraları almak için otomatların parçalanması veya hurdacıya satmak için metal boru vb. elemanların sökülmesi gibi temel motivasyonu maddi çıkar elde etmek olan eylemler

Taktik vandalizm: Farklı bir çıkar elde etmek amacıyla gerçekleştirilen eylemler (örneğin barınak ve yiyecek sağlamak amacıyla hapse girmek için kamusal bir yapının camlarını kırmak)

İdeolojik vandalizm: Toplumsal bir soruna dikkat çekmek, bir mesaj vermek veya bir protesto eylemini tetiklemek gibi ideolojik bir çıkar elde etmek amacıyla gerçekleştirilen eylemler

Kinci vandalizm: Haksızlığa uğradığını düşünen kişilerin intikam duygusuyla gerçekleştirdikleri eylemler

Oyun vandalizmi: Daha çok çocuklar tarafından bir oyun çerçevesinde (sapanla sokak lambasına taş isabet ettirmeye çalışmak gibi) gerçekleştirilen eylemler

Kötü niyetli vandalizm: Genel bir öfke ve kızgınlığın dışavurumu olarak gerçekleştirilen eylemler

Cohen'in kategorizasyonuna göre kişileri vandalizme yönlendiren farklı sebepler olsa da, oyun vandalizmi dışındaki bütün vandalizm türlerinde görülen ortak özellik kişilerin aradıkları şeylere ulaşmalarının o veya bu şekilde engellenmesi sonucu öfkeyle gerçekleştirdikleri eylemler olmalarıdır.

Hem vandalizm hem de diğer suç eylemleri şehir fırsatlarından eşit şekilde faydalanamayan, sosyo-ekonomik düzeyi düşük kişilerin yaşadıkları bölgelerde yoğunlaşmakta ve gerçekleşen her vandal eylemin bir diğerini tetiklemesiyle bu çevreler büyük ölçüde hırpani bir görünüme bürünmektedir.

Dünyanın pek çok yerinde kentler için büyük sorun teşkil eden vandalizmle mücadele amacıyla mekân tasarımcılarına sertleştirilmiş cam/plastik gibi malzemelerin; astarlarıyla kontrast oluşturmayacak renkte veya grafiti tutmayan boyaların; ahşap yerine beton veya çelik yekpare kent mobilyalarının; demir çit ve bariyerlerin kullanımı gibi önerilerde bulunmaktadır (Goldstein, 1996). Bu tür öğelerin kullanımı vandalizm kaynaklı yıpranmayı azaltacak olsa da vandalizmle mücadele etmekte izlenmesi gereken yol, merkezden yürütülen tasarım uygulamalarını çevre sakinlerinin vandal eylemlerinden korumak yerine çevre sakinlerinin tasarım ve planlama çalışmalarına katılımını sağlamaktır. Çevre sakinlerinin istek ve beklentileri doğrultusunda tasarlanmış mekân, kişilerde aidiyet duygusunu güçlendirir ve bu mekânın bakımının da düzenli olarak yapılması öfke kaynaklı vandal eylemleri azaltır.

2000-2011 yılları arasında Arnavutluk'un başkenti Tiran'ın belediye başkanlığını yapmış olan sanatçı ve akademisyen Edi Rama, toplum düzenini oluşturmada renklerden faydalanmıştır. Rama sıvaları dökülmüş, bakımsız, gri ve

monoton yapı cephelerini projeyi fonlayan Avrupa Birliği'nin belirlediği standartlara aykırı şekilde nötr renkler yerine kendi vatandaşlarının ruhuna uygun olduğunu düşündüğü canlı renklerle grafik etkiler oluşturacak şekilde boyamış; kenti ağaçlandırmış ve sokak lambalarıyla ışıklandırmıştır (Bkz. Şekil 3.1).

Rama (2012) halkın da onayını alarak yaptığı bu düzenleme çalışmalarının halkın şehri sahiplenmesini sağladığını, insanlara umut ve mutluluk verdiğini söylemektedir. Ayrıca bina cephelerinin renklendirildiği ve sokakların ağaçlandırıldığı bölgelerde ortada polis vb. ekstra güvenlik önlemleri olmamasına karşın, insanların kendilerini daha güvende hissettikleri gerekçesiyle dükkânlarından kepenkleri kaldırıp cam cepheler yaptırdıklarını ifade etmiştir (Rama, 2012).



Şekil 3.1: Tiran, renklendirilmiş cepheler ve çevre düzenlemesi (livablecities.org; 24.09.2018)

Rama (2012) bu düzenlemelerin yapılmasından sonra kenti sahiplenen vatandaşların, artık yerlere çok daha az çöp attığını ve çevreye zarar vermediğini söylemiş; projenin yürütülmesi için ek olarak getirdikleri çevre vergisinin tüm toplum tarafından olumlu karşılandığını, vatandaşların vergilerini düzenli olarak ödemeye başladıklarını ve kent içindeki suç oranlarının kayda değer biçimde azaldığını ifade etmiştir. İzlediği kent politikasında başarılı olan Rama, 2005 yılında Arnavutluk Sosyalist Partisi'nin başına geçmiş, 2013 yılında ise başbakan seçilmiştir. 2019 yılında halen Arnavutluk Başbakanı olarak görevini sürdürmektedir.

### 3.3. Korku Sistemi

Korku sistemi, sağkalımı tehlikeye atan durumlar karşısında uygun tepkileri reflektif olarak vermemizi sağlayan sistemdir ve karşılaştığımız tehlikenin türüne göre kaçma veya donakalma davranışları oluşturmaktadır (Panksepp, 2017). Amigdala tarafından etkinleştirilen bu sistem, kalp atım hızının artmasını ve kanın iskelet

kaslarına pompalanmasını sağlayarak vücudu kaçmaya hazırlamaktadır (Panksepp, 2017).

Acı deneyimi de korku sistemini etkinleştirmektedir, -zira acı vücutta bir şeylerin yolunda gitmediğinin anlaşılmasını sağlayan bir tür uyarıcıdır- böylece acıya sebep olan şeyi tespit edip, hızlı reflekslerle ondan uzaklaşmak mümkün olmaktadır (Panksepp, 2017).

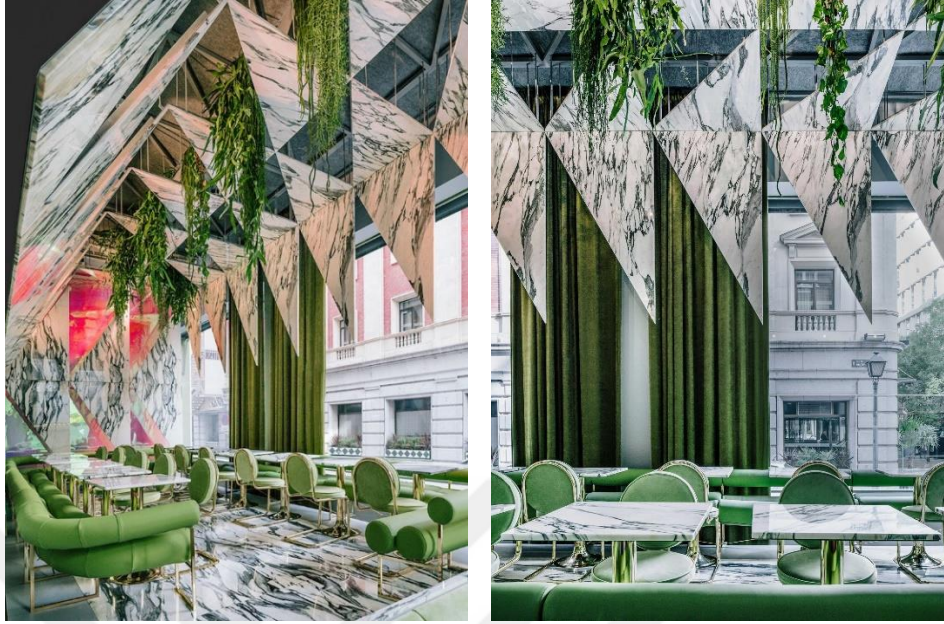
Amigdala, duygusal bellekle yakından ilişkilidir. Daha önce acı deneyimi yaşatan bir nesneyle yeniden karşılaşıldığında önceki deneyimi hatırlayarak bu nesneden kaçınmak sağkalım açısından avantaj sağladığı için, insan beyni korku ve acı deneyimlerini güçlü biçimde kaydedecek şekilde evrilmiştir.

Korku ve mekân kavramları bir arada düşünüldüğünde ilk akla gelenlerden biri cehennemdir. Çoğu din ve mitolojide dünyada kötü davranışlarda bulunanların öldükten sonra ceza çekmek üzere gönderileceği yer olduğuna inanılan cehennem, çoğunlukla yerin altında; kızgın alevlerin, hiç sönmeyen ateşlerin, erimiş madenden ırmakların, kaynayan suların bulunduğu bir mekân olarak tasvir edilmektedir. Cehenneme düşen kişilerin, orada kendilerine işkence etmekle görevli yaratıklar tarafından çok çeşitli yöntemlerle durmaksızın cezalandırılacağına inanılır; işkence yöntemleri dinlere göre çeşitlilik gösterse de zincirlerle bağlanarak kızgın demirlerle dağlanmak; dipsiz kuyulara, kızgın ateşlere atılmak gibi ortak işkence türleri de bulunmaktadır. Kur'an'da ayrıca cehennemde kaynar su ve irin içileceği, zakkum ve kuru dikenler yeneceği belirtilir. İslam cehenneminde yakıcı ve kavurucu rüzgârlardan söz edilirken; Yahudilikte, Roma ve Cermen mitolojilerinde cehennemde dondurucu soğuk rüzgarların da bulunacağı söylenir. Yahudi inancına göre duman ve sülfür kokusuna maruz bırakılmak ve diğer kişilerce tecrit edilmek de cehennemde verilecek cezalar arasındadır. Birbirinden farklı toplumlara ait cehennem tasavvurları insanlığın ortak korkuları hakkında da bilgi vermektedir.

Vücut bütünlüğünü tehdit eden kesici, delici, sivri nesnelere donatılmış mekânlar korkutucudur. Keskin kayalıkların arasındaki dar bir geçit, sarkıt ve dikitlerle dolu bir mağara bu tür doğal mekânlara örnek olarak verilebilir. Böyle bir ortamda bulunan kişi kolaylıkla yaralanabilir. Tasarlanmış mekânlarda dar açılı, keskin köşeli form ve desenlerin yoğun olarak kullanımı bilinçdışı olarak korku sistemini uyarır ve rahatsız edici olabilir. Bu tür öğelerin yumuşak ve dostane



unsurlarla dengelendiği bir kompozisyon ise ilginç ve akılda kalıcı bir ortam oluşturabilir (Bkz. Şekil 3.2).



Şekil 3.2: Sivri-keskin öğelerin dengelendiği bir kompozisyon (archdaily.com; 17.02.2019)

Karanlık korkusu, en yaygın korkulardan biridir. Karanlıkta görme duyusundan alınan verilerin son derece kısıtlı olması kişileri potansiyel tüm tehlikelerden habersiz kılar ve sürekli tetikte olmalarını gerektirir. Karanlık korkusunun temeli öngörülemezliktir. Sebebi öngörülemezlikte yanıp sönen ışıklar, nereden geldiği anlaşılamayan sesler gibi unsurlar da benzer şekilde korku ve tedirginlik duyguları oluşturur. Şimşekler ve yıldırımlar anlık olarak gece karanlığını bölerek sakin atmosferik koşullar altında insanlar için gizil olan dünyayı gözler önüne serer. Birbiri ardına gelen parlamalar arasındaki boşluğu zihin, geçmiş deneyimlerin benzerliklerini referans alarak doldurur. Potansiyel tehditlerden haberdar olabilmek için bir fırsat olan bu kısa anlarda uyarılmış bir duruma geçeriz ve bu durumda her şey bağlamına uygun biçimde korkutucu şeylere benzetilir. Kuru bir ağaç gövdesi saldırmak üzere ayağa kalkıp kollarını açmış bir ayı, portmantoda asılı duran bir palto bizi izleyen tekinsiz bir insan sanılabilir.

Yaygın korkulardan bir diğeri yüksekliktir. Yüksek bir yerden düşmek, kolaylıkla ölüme neden olabilir. Bazı tasarımcılar gökdelenlerin en yüksek noktalarında cam teraslar oluşturarak veya uçurum, kanyon gibi doğal yapılar üzerine cam zeminli yürüyüş yolu ve köprüler tasarlayarak bu korkuyu avantaja çevirmektedir (Bkz. Şekil 3.3). Yerden yüzlerce metre yukarıda cam bir zeminin üzerinde durmanın

yarattığı adrenalin kişilere ömürboyu unutamayacakları bir deneyim yaşatmakta ve bu tür mekânlar her yıl onbinlerce turist tarafından ziyaret edilmektedir.



Şekil 3.3: Üstte Skydeck Chicago, ABD (instagram.com/alexjpowell; 02.03.2019, instagram.com/jayfeud 02.03.2019) Alta Tienman Dağı yürüyüş yolu, Çin (bbc.com; 02.03.2019)

Ölüm, korku duygusuna sahip tüm canlıların en büyük korkusudur. Korku sistemi esasında başlıbaşına ölümden kaçma temeline dayanmaktadır. Bu yüzden birçok insan için ölüme dair ve ölülelere ait mekânlar korkutucudur. Ölümden sonra yaşam inancı olan birçok kişiyi gece vakti bir mezarlığın veya hayaletli olduğuna inanılan bir evin yakınından geçmek dahi korkutur. Ölülerin iskelet veya yarı çürümüş bedenler halinde toplu halde görülebileceği katakomblar ölülerle ilgili mekân türleri arasında en rahatsız edici olanlardan biridir ve zaman zaman korku filmlerine ilham ve dekor olmaktadır (Bkz. Şekil 3.4). İskeletler ve deforme olmuş insan yüzüne benzer formlar korku atmosferi oluşturmak için kullanılabilir zira insanlarla aynı proporsiyonlara sahip oldukları için onlarla belli düzeyde empati kurabiliriz fakat çarpıtılmış formları nedeniyle onları ayna nöron sistemimizde tam olarak yansıtamayız. Bu durumun yarattığı öngörülemezlik, tedirginlik ve korku hisleri

oluşturur. Palyaçoların ve oyuncak bebeklerin korku filmlerinde sık sık görülmesinin nedeni de bu çarpıtılmış benzerliktir. İnsan ve diğer canlılara ait öfkeli ve saldırgan yüz ifadeleri ve postürler de, yine ayna nöron sistemi ilişkileri nedeniyle korku duygusu oluşturmaktadır. Antikiteden bu yana farklı toplumlarda hükümdarlar güçlerini göstermek ve korku salmak için kükreyen aslan ve benzeri mitolojik varlıkların figürlerini yaygın bir bezeme unsuru olarak kullanmışlardır.



Şekil 3.4: Capuccini Katakombaları, Palermo (commons.wikimedia.org; 16.02.2019)

Terk edilmiş, harabe yapılar ve hayalet şehirler de korku filmlerinde sık rastlanan mekân türleri arasındadır. Bu yapıların binbir zahmetle yapıldığını biliriz ve içten içe bütün bu insanların bir zamanlar içinde yaşadıkları, gülüp oynadıkları bu mekânları terk edip gitmeleri için başlarına gerçekten korkunç bir şey gelmiş olması gerektiğini bilir ve bu korkunç şeye maruz kalmak istemeyiz.



Şekil 3.5: Çernobil faciasının ardından boşaltılan Pripyat'ta bir anaokulu (flickr.com/nerradk; 06.02.2019)

Bu bölümde sözü edilecek son yaygın korku unsuru yılan, örümcek, akrep, çiyarı benzeri hayvan türleridir. Araştırmalar bu hayvanlara duyulan korkunun evrimsel süreçte gelişmiş, doğuştan gelen bir korku olduğunu ve daha önce bu hayvanlarla karşılaşmamış 6 aylık bebeklerin dahi kendilerine yılan ve örümcek görselleri gösterildiğinde korku tepkileri verdiklerini göstermektedir (Hoehl ve diğ. 2017). İlk kez görülen bir nesneye korku duyulması, bu nesneye bakmanın görsel kortekste aktive ettiği form ve hareket örüntülerinin amigdala ile bağlantılı olduğu anlamına gelmektedir. Bu nedenle gerçek örümcekler ve yılanlarla dolu bir mekânın korku verici olmasının yanısıra, bu hayvanların formlarının çeşitli soyutlamaları da yeterli benzerliği taşıdığı sürece korku sistemini uyararak dikkat çekici ve ürpertici etkiler yaratmakta kullanılabilir (Bkz. Şekil 3.6).



Şekil 3.6: Çiyarı koltuk tasarımı (michel-haillard.com; 04.05.2019)

### 3.4. Şehvet Sistemi

Şehvet sistemi, dişi ve erkeklerde farklı nöral devreler ve farklı kimyasalların etkisi altında soy sürdürme davranışlarını kontrol eden sistemdir. Dişi ve erkek cinsiyet hormonları olan östrojen ve testosteronun yanısıra sosyal bağlanmayla ilgili oksitosin ve vasopressin hormonları da şehvet sisteminde rol oynamaktadır (Panksepp, 2017). Oksitosin güven ve itimat duygularıyla birlikte dişinin cinsel birleşmeye hazırlanmasında, vasopressin ise erkeklerde girişkenlik ve muhtemelen kıskançlık gibi davranışlar oluşmasında etkilidir (Panksepp, 2017). Erkek ve dişi cinsel eğilimleri, yaşamın erken dönemlerinde steroid hormonlar tarafından, ergenlik döneminde ise gonadal hormonların cinsel aktivasyonu ile desteklenmektedir (Panksepp, 2017).

Beyin ve vücuttaki cinsel karakteristikler birbirinden bağımsız sistemler tarafından organize edildiği için erkeklerde dişil, dişilerde eril cinsel dürtülerin oluşması mümkündür (Panksepp, 2017). Dopamin odaklı arama - isteme sistemi, diğer sosyalduygusal sistemler ile ilgili olanlar da dâhil olmak üzere tüm ödülleri için olduğu gibi, cinsel ödül arayışında da devreye girmektedir (Panksepp, 2017). Cinsel organlar; şehvetli yüz ifadeleri, postürler ve bellekte cinsellikle ilişkilendirilmiş diğer nesnelere karşılaşmak şehvet sistemini etkinleştirmektedir.

Şehvet sistemi -memelilerde- canlılığın sürmesini sağlayan mekânizmadır. Bu özelliği sebebiyle cinsellik bazı toplumlarda kutsal sayılmıştır. Örneğin Sümer toplumunda doğanın uyanışına işaret eden bahar ekinoksu günü, yaşam gücünün toprağa düşmesini temsilen hükümdarın tapınağın başrahibesiyle cinsel ilişkiye girmesi kutsal ayinin bir parçasıdır ve evlenmeden önce tapınakta yabancı bir erkekle tapınağa bağışlanacak bir miktar para karşılığında cinsel ilişkiye girmek her kadının kutsal ödevidir (Kramer, 1999). Cinselliğe kutsiyet atfeden toplumların dini yapılarında cinsellikle ilgili figüratif betimlemelere de rastlanmaktadır. Uygun kişiyle belli kurallara göre yaşanan cinselliğin kişileri spiritüel açıdan olgunluğa erdirdiği inancına sahip Hindu'ların bazı tapınaklarının cepheleri çok çeşitli cinsel birleşme pozisyonlarında betimlenmiş figürlerle bezelidir.



Şekil 3.7: Hindu tapınak cephelerinden erotik rölyefler (123rf.com; 02.11.2018)

Cinsellikle ilgili figürler bazı kilise yapılarında da görülmektedir. *Sheela-nagig* adlı cinsel organlarını abartılı bir biçimde ortaya çıkaran pozisyonlarda yontulmuş grotesk kadın figürleri Britanya, İrlanda, Fransa ve İspanya'da birçok kilisede (özellikle Norman yapılarında) ve kale gibi bazı seküler yapılarda görülmektedir. Bazı

kuramcılar bunların pagan kültürde yer alan doğurgan, koyurucu ana tanrıça figürünün temsili olduğunu düşünmektedir. Bu varsayımına göre *sheela-na-gig*, eski dine ait bazı figürlerin farklı bir formda yeni dine dâhil olmasına örnek teşkil eder.



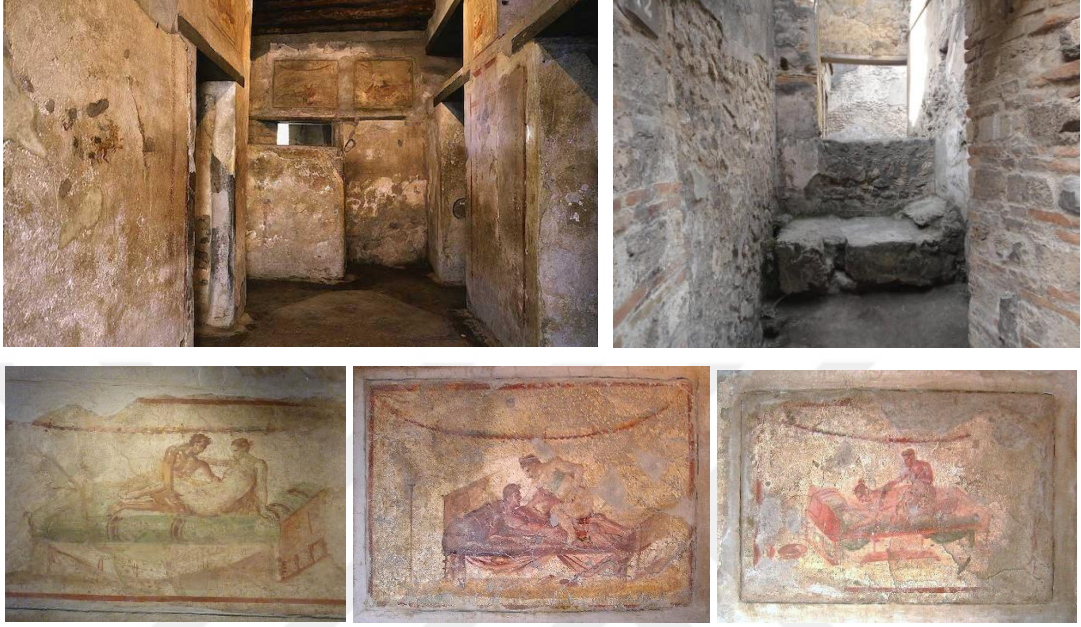
Şekil 3.8: Avrupa'daki çeşitli kiliselerde Sheela-Na-Gig örnekleri  
(commons.wikimedia.org; 11.11.2018)

Bazı kuramcılarsa bu figürlerin ölümcül bir günah olan şehvete karşı bir uyarıcı olduğunu düşünmektedir. Weir ve Jerman (1986)'a göre figürlerin groteskliği kadın şehvetinin yozlaşmış, günahkâr haline dikkat çekmek içindir. Figürlerin kiliseye yaklaşmak isteyen demonların ilgisini çekip onları içeridekileri rahatsız etmekten alıkoymaları amacıyla yerleştirildiği gibi görüşler de mevcuttur.

Genelevler ve *love hoteller* gibi, salt cinsel eylemlerin vuku bulması için tasarlanmış mekânlar da bulunmaktadır. Bu tür mekânların en eski örneklerinden Pompei'deki Lupanar, 79 yılında patlayan Vezüv Yanardağı'nın külleri altına gömülerek günümüze değin korunmuştur. Şehrin taverna ve hanlarının yoğunlaştığı bölgesinde yer alan iki katlı yapı, giriş holünden perdelerle ayrılan ve üzerlerine şilteler serilen taş yataklar içeren küçük ve loş odacıklardan oluşmaktadır (Bkz. Şekil 3.9). Yapının giriş holünün duvarlarında farklı cinsel birleşme pozisyonlarını betimleyen freskler bulunmaktadır. Bu fresklerin kadın ve erkek kölelelerin ücret karşılığı verdiği hizmetlere dair bir katalog ve deneyimsiz müşteriler için rehber olarak işlev görmüş olabileceği düşünülmektedir.

Cinsel eylemlerin gerçekleştirilmesi için özel mekânlar gerekmesede Lupanar bu amaçla tasarlanmış yapılar için asgari koşulları sağlayan bir prototip olarak görülebilir: şehvet sistemini uyaracak imgeler içeren bir dekorasyon, mahremiyeti sağlayacak kapalı bölümler ve bu bölümlerde yer alan, farklı cinsel birleşme pozisyonlarına olanak sağlayacak ebatlarda donatılar. Bu asgari koşulların yanı sıra

Bölüm 2.1.2’de söz edildiği üzere insan tenini daha güzel göstermesi sebebiyle kırmızı içeren renk tonlarıyla bu tonlardaki renkli aydınlatmaların ve dokunma duyusunu uyuracak kürk, deri, tüy, ipek gibi dokuların kullanımı da cinsellik için tasarlanmış mekânlarda yaygın olarak görülmektedir.



Şekil 3.9: Pompei Lupanar iç mekânları ve duvarlardaki freskler  
(commons.wikimedia.org; 17.01.2019)

Cinsellikle ilgili mekânlar arasında genel evlerden daha farklı bir kategoride yer alan *love hoteller*, günümüzde özellikle uzakdoğuda popülerlik kazanmaktadır. Japonya’daki *love hoteller* üzerine araştırma yapan Chaplin (2007) bu mekânların 1950’lerde ortaya çıktığında fuhuş ve evlilik dışı kaçamaklara yönelik yerler olmalarına karşın, zaman içinde kullanım biçimlerinin değiştiğini ve günümüzde daha çok ebeveynleriyle veya çocuklarıyla birlikte yaşadıkları için yeterli mahrem alana sahip olmayan sevgililer ve evli çiftler tarafından tercih edildiğini söylemektedir. Birkaç saatlik kısa sürelerle kiralananan *love hoteller* 1950’lerde dönen yataklar ve aynalı tavanlar gibi ultraseksüel öğeler içeren maskülen mekânlar iken 1970’lerde “kawaii” yani sevimlilik trendine göre biçimlendirilmiş ve odalar çocuksu temalarda donatılmış; 2000’lerde ise sevimlilik trendi yerini lüks materyallerin ve nötr renklerin yoğun olarak kullanıldığı sofistike şıklığa bırakmaya başlamıştır (Chaplin, 2007).

Mahremiyet ihtiyacını karşılamak üzere tasarlanmış *love hoteller* çiftlerin herhangi bir şekilde çalışanlarla karşılaşmayacağı şekilde düzenlenmektedir. Müşteriler otomatik kapılarla girilen lobide önceden kaydedilmiş karşılama

mesajlarıyla kabul edilmekte, oda seçimlerini ve ödemelerini oda resimlerinin görüldüğü elektronik bir panel üzerinde gerçekleştirmekte ve müşterilerin diğer müşterilerle karşılaşmasını engellemek için otelin giriş-çıkışları farklı kapılardan yapılmaktadır (Chaplin, 2007)

*Love hotellerde* gündelik yaşantının dışına çıkarak farklı deneyimler yaşamak isteyen müşteriler için olağan ev tipi yatak odalarına benzemeyen, gün ışığı almadığı için dış dünyadan izole, her biri farklı zevklere ve ruh hallerine yönelik tematik dekorasyonlarla döşenmiş odalar bulunmakta (Bkz. Şekil 3.10); mahremiyeti sağlamak için ses yalıtımı yapılmış odalarda kısa süreli konaklamalar arası birkaç dakikada temizlenebilecek silinebilir yüzeyli malzemeler tercih edilmektedir (Chaplin, 2007)



Şekil 3.10: Farklı temalardaki love hotel odaları (mistykeasler.com; 14.09.2018)

Chaplin (2007) odaların evlere ve standart otellere göre oldukça lüks, konforlu ve geniş, çoğu zaman jakuzili banyoları bulunduğunu; odalarda bulunan televizyonlardan porno yayınların izlenebildiğini ve otomatlardan seks oyuncaklarının kiralanabildiğini söylemektedir.



Londralı mimar Miguel Bolivar (2017), bir kadın meslektaşının, müşterisinin yatak odası kapısında kilit isteği karşısında, tasarladığı evde insanların cinsellik yaşadığı fikriyle utanıp kızardığını anlatması üzerine mimarların tasarım yaparken cinsellik üzerine pek düşünmediklerini fark ettiğini ve “cinsellik için nasıl tasarlamalıyız?” sorusuna cevap verebilecek bir kitap hazırlamaya karar verdiğini söylemektedir. Bolivar’ın bu düşünceyle hazırladığı “The Archisutra - The handbook’s final chapter” adlı kitabında çeşitli mimari tasarımların strüktürlerine atıfta bulunarak ürettiği cinsel birleşme pozisyonlarının tasvirleriyle birlikte pozisyonun uygulanması sırasında erkek ve kadın bedenlerinin alacağı postürleri açı ve mesafelerle gösteren ölçekli çizimler yer almaktadır. Kitabın “El kitabının son bölümü” olarak lanse edilmesi, mimarlık eğitiminde kullanılan Neufert gibi kitaplarda gündelik hayattaki neredeyse her tür insan eylemi için uygun postürlerin standardize ölçüleri bulunurken cinsellikten hiç söz edilmemiş olmasına dair bir eleştiridir. Alanında hazırlanmış tek kitap olarak literatürde yer alan The Archisutra, cinsellik için mekânlar ve mobilyalar tasarlamak durumunda olan tasarımcılar tarafından referans olarak kullanılabilir.

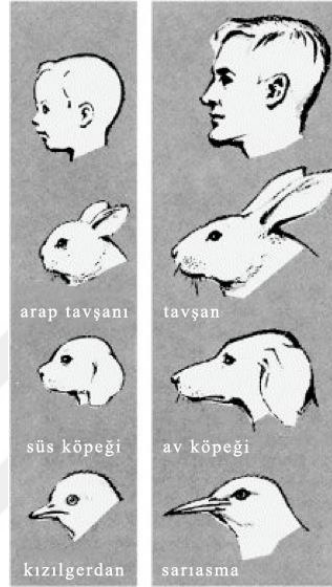
### **3.5. Bakım Sistemi**

Bakım (care) sistemi, sevgi ve sosyal bağlanma kavramlarıyla ilişkidir. Oksitosin, opioidler ve gebelik sürecinde salgılanan prolaktin gibi bazı hormonlar bu sistemde etkin rol oynamaktadır (Panksepp, 2017). İnsan yavrusu, doğumundan sonraki ilk birkaç yıl boyunca bakıma muhtaçtır. Ebeveynlerin ve diğer topluluk üyelerinin çocuğun bakımını üstlenmesi bu sistemin getirdiği birtakım içgüdülere bağlıdır. Sağlıklı bireylerin ve toplumların yetiştirilmesi, sağlıklı çalışan bakım sistemleriyle mümkün olmaktadır.

Bakım sisteminin aktive olması insanları birbirleriyle yakınlaştırarak karşıdakiyle ilgilenme, sevgi ve şefkat gösterme, bağ kurma isteği doğurmakta; sistemin yoğun aktivasyonu ise bedende hissedilen sıcak duygularla birlikte, dokunma, sokulma, sarılma, kucaklama davranışlarına neden olmaktadır (Panksepp, 2017). Gerek fiziksel gerekse psikolojik olarak birbirine bakım vermek (ilgi göstermek), bireyler arasında bağları güçlendirerek toplumsal ilişkileri şekillendirmektedir.

Bebeklerin ve çocukların sahip olduğu fiziksel özellikler bakım sistemini etkinleştirmektedir. Memeli beyinleri, bu özellikleri sevimli bulacak şekilde

evrimleşmiştir. Avusturyalı zoolog Konrad Lorenz bu özelliklere dayanarak bazı sevimlilik kriterleri tanımlamıştır. Lorenz (1970)'e göre benzerlerine kıyasla daha küçük boyutlarda, baş / gövde oranı daha büyük, kısa uzuvlu, tombul ve yuvarlak hatlı, büyük gözlü, tombul yanaklı, küçük ağız ve burunlu olup yardıma muhtaç, oyuncu, meraklı, masum ve sevgi dolu tavırlar sergileyen canlılar sevimli bulunmaktadır.



Şekil 3.11: Lorenz'in sevimlilik kriterleri

(commons.wikimedia.org'dan alınan görsel üzerinden işlenmiştir; 09.04.2019)

Lorenz'in sevimlilikle ilgili tanımladığı bu kriterlerin cansız nesnelere için de geçerli olduğunu gösteren çok sayıda araştırma mevcuttur. Bu özelliklere sahip nesnelere sevimli buldukları için bakım sistemini uyarmakta, sevgi gösterme ve sahiplenme isteği uyandırmakta, tüketim davranışlarını etkilemektedir (Cho, 2012).

Sevimlilik kriterlerinden ilki ebatır. Normale kıyasla daha küçük boyutta olan nesnelere, diğerlerine oranla daha sevimli olarak algılanmaktadır (Cho, 2012). Çocuk mobilyaları, bebek giysileri, oyuncaklar, minyatür evler sevimlidir. Sevimsiz bir form, aşına olunandan küçük ebatlarda daha sevimli görünebilir.



Şekil 3.12: Sevimlilik kriterleri – ebat (tumblr.com; 14.04.2019)

Yuvarlak hatlı nesnelere, sert ve keskin hatlı nesnelere göre daha sevimli bulunmaktadır (Bar ve Neta, 2006). Herhangi bir form, kenarları ve köşeleri belli ölçüde yumuşatıldığında daha sevimli görünür.



Şekil 3.13: Sevimlilik kriterleri – yuvarlak hatlar (tumblr.com; 14.04.2019)

Yapısal olarak basit, daha az detay içeren nesnelere, karmaşık yapıya sahip nesnelere göre daha sevimli görülmektedir (Cho, 2012). Canlılar gelişim süreçlerinin başında daha basit yapısal özelliklere sahipken, olgunlaşma sürecinde yapıları karmaşıklaşır. Karmaşık bir form, detayları sadeleştirilerek daha sevimli bir hale getirilebilir.



Şekil 3.14: Sevimlilik kriterleri – yapısal basitlik (tumblr.com; 14.04.2019)

Yumuşak ve pürüzsüz dokulu nesnelere, sert ve pürüzlü dokulu nesnelere nazaran daha sevimli bulunmaktadır (Cho, 2012). Bebek giysi ve eşyalarında sıklıkla kullanılan pastel renkler de gri, lacivert siyah gibi koyu renklere kıyasla sevimlilik algısını artırmaktadır (Cho, 2012).



Şekil 3.15: Sevimlilik kriterleri – doku ve renk (tumblr.com; 14.04.2019)

Nesnelerin proporsiyonları da sevimlilik algısı yaratmada rol oynamaktadır. Kısa ve geniş formlu nesnelere, uzun ve ince yapıları nesnelere göre daha sevimli bulunmaktadır (Cho, 2012).



Şekil 3.16: Sevimlilik kriterleri – proporsiyon (tumblr.com; 14.04.2019)

Gelişigüzel biçimde düzenlenmiş öğeler, katı bir düzene göre yerleştirilmiş öğelere göre daha sevimli bulunmaktadır (Cho, 2012).



Şekil 3.17: Sevimlilik kriterleri – gelişigüzel düzen (tumblr.com; 14.04.2019)

Antropomorfik nesnelere de oluşturduğu empati sebebiyle karikatürize etki yaratmakta ve diğer nesnelere göre daha sevimli olarak algılanmaktadır (Cho, 2012).



Şekil 3.18: Sevimlilik kriterleri – antropomorfizm (tumblr.com; 14.04.2019)

Mekân tasarımında bakım sistemiyle ilgili konulardan bir diğeri de, mekân organizasyonunun sosyal etkileşimler üzerindeki etkisidir. Mekân, tefrişine göre sosyal etkileşimi teşvik edebilir veya engelleyebilir. Psikiyatrist Humphry Osmond (1957) akıl hastanelerinin mekânsal organizasyonunun hastaların iyileşme süreçlerine

etkisi üzerine yaptığı çalışmada sosyo-fugal ve sosyo-petal olmak üzere iki temel organizasyon tipi tanımlamaktadır.

Sosyo-fugal düzende oturma birimleri kişilerin yüzyüze bakmayacağı şekilde, yanyana veya sırt sırta yerleştirilmektedir. Bu düzen, sosyal etkileşimi engellemektedir.



Şekil 3.19: Sosyo-fugal oturma düzeni (vitra.com; 11.05.2019)

Sosyo-petal düzende ise, oturma birimleri, kişiler arası göz temasını mümkün kılacak şekilde, karşılıklı veya bir merkeze yönelmiş olarak dairesel biçimde yerleştirilmektedir. Sosyo-petal düzenlemeler ise sosyal etkileşimi teşvik etmektedir.



Şekil 3.20: Sosyo-petal oturma düzeni (designboom.com; 20.04.2019)

Kamusal mekânlardaki sosyo-fugal ve sosyo-petal organizasyon tercihleri toplumların biçimlenmesinde rol oynamaktadır. Canetti (2006; 29) arena hakkında şunları söylemektedir:

“Arenanın dışarıya, şehre dönük yüzü cansız bir duvardır; içeride ise insan duvarı vardır. İzleyiciler şehre sırtlarını dönerler. Duvarlar ve sokaklardan oluşan şehir yapısının dışına çıkarılmışlardır ve arenada kaldıkları sürece şehirde olan hiçbir şeyi umursamazlar; bütün ilişkilerini, kurallarını ve alışkanlıklarını dışarıda bırakmışlardır. Belirli bir süre için kalabalıklar halinde bir arada kalmaları hem güvenlidir hem de yaşayacakları heyecan onlara vaat edilmiştir. Ancak yalnızca belirli bir koşulda: Deşarjin olacağı yer arenanın içi olmalıdır.

Olanları herkes görebilsin diye, oturulacak yerler sıralar halinde düzenlenmiştir. Bunun sonucunda kitle, kendi kendisine karşı oturtulmuş olur. Her izleyicinin önünde bin kişi, bin kafa vardır. O orada olduğu sürece bütün diğerleri de oradadır; onu heyecanlandıran her şey diğerlerini de heyecanlandırır ve o bunu görür. Diğerleri, onları birey kılan farklı ayrıntıların bulanıklaşması için, ondan belli bir uzaklıkta oturtulmuştur; hepsi birbirine benzer ve hepsi benzer tarzda davranır ve insan onlarda kendisinde olan şeyleri fark eder. Onların gözle görülebilir heyecanı kendi heyecanını artırır.”

Arenalar, amfiteyatrolar ve stadyumların sosyo-petal organizasyonları büyük halk kitleleri arasında toplumsal bağlar oluşturur. Birlik beraberlik içinde, birbirine sevgi ve şefkat gösteren insan veya hayvanları betimleyen imgelere maruz kalmak da bakım sistemini etkinleştirerek olumlu duygular uyandırır.

### **3.6. Panik ve Yas Sistemi**

Duygusal olarak bağ kurulan kişi, durum ve nesnelere bağların kopması; güvenlik hissini azalması, terk edilmek, kaybolmak (veya bunlar üzerine düşünmek) Panksepp’in panik sistemi olarak adlandırdığı sistemi devreye geçirir. Çelişkileri tespit etme ve çözme gibi işlevlerin de gerçekleştiği anterior singulat girus tarafından etkinleştirilen bu sistem hararetle kaybedilen şeyin aranmasına neden olur (Panksepp, 2017). Aranılan kişinin, nesnenin bulunması; yokluğu sıkıntı veren şeyle kavuşma beyinde opioid salgısına yol açar, bu durum rahatlama ve huzur duygularıyla arama davranışlarını sonlandırır (Panksepp, 2017). Aranılan şey belli bir zaman içinde bulunamadığında opioid salgısı gerçekleşmez ve bu durum Panksepp’in yas sistemi olarak adlandırdığı sistemi devreye sokar. Bu sistem yoğun bir duygusal acı hissiyle birlikte ağlama, inleme gibi davranışlar oluşturur (Panksepp, 2017).

Panik sisteminin baskılanması, arama ve yeniden bağlantı kurma çabalarının engellenmesi depresyon, umutsuzluk, çaresizlik hisleri veya kendinden nefret etme,

kendini suçlama, realiteden kaçma ve öfke vb. başka duygulara yoğunlaşma gibi sonuçlar oluşturur (Panksepp, 2017).

Korku ve öfke gibi olumsuz bir duygu olduğu için panik duygusu mekânı deneyimleyen insanların yaşaması tasarımcılarca arzulanmayan bir duygudur. En temel güdüleyicisi kaybolma ve kaybetme olan bu sistemin devreye girmesini önlemek için sirkülasyonun doğru düzenlenmesi gerekir. Mekân içindeki ilişkili birimlerin birbirleriyle yakın konumlandırılması (bir hastanede kardiyoloji polikliniklerinin ve EKG odasının aynı koridorda bulunması, bir alışveriş merkezinde giyim mağazalarının ve restoranların kendilerine ayrılmış özel alanlarda bir arada bulunması gibi) belli bir amaç için mekânda bulunan insanların yön bulmasını kolaylaştırır. Giriş-çıkış ve merkez noktalarının farklı renk, form, döşeme malzemesi kullanılarak tanımlanması, düşey sirkülasyon sistemlerinin her yerden görülebilecek noktalarda konumlandırılması, kat planlarının her katta benzer özellikler göstermesi de yön bulmayı kolaylaştıracak özelliklerdir. Şekil 3.21'deki Perpa Ticaret Merkezi örneğinde olduğu gibi, tekrarlanmayan ve her biri farklı doğrultulara uzanan merdivenler yön bulmayı zorlaştırarak kaybolmaya ve panik duygularına sebep olur.



Şekil 3.21: Perpa – düzensiz düşey sirkülasyon sistemi

Büyük ve karışık mekânlarda yönlendirme levhalarının kullanılması, ana ve tali koridorlarda farklı döşeme malzemelerinin kullanılması, katlı otoparklar gibi tekdüze mekânlarda her katta farklı rengin kullanılması, belli kavşak noktalarının kokulandırılması gibi önlemler yön bulmayı kolaylaştırır.

Kimi zaman tasarımcılar, özel amaçlar için panik ve yas sitemlerini devreye sokacak mekânlar da tasarlarlar. Peter Eisenmann'ın tasarladığı Berlin'deki

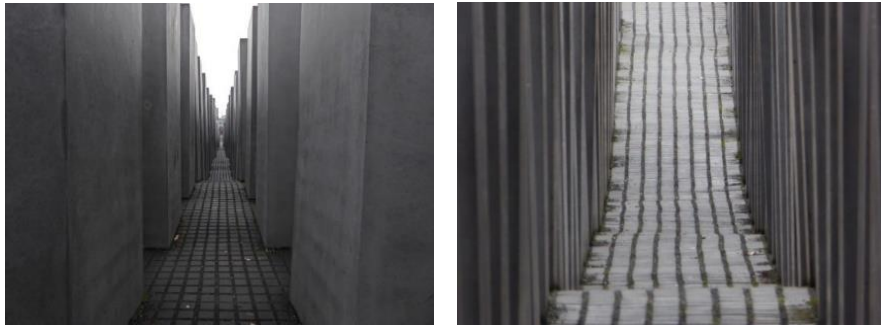
Katledilmiş Yahudiler Anıtı bunun bir örneğidir. Anıt, kent merkezinde 19.000 m2'lik devasa bir alana yayılan 2.711 adet beton bloktan oluşur. Beton blokların sayısı, Babil Talmudu'nun sayfa sayısı ile aynıdır.



Şekil 3.22: Anıtın genel görünümü (archdaily.com; 12.03.2019)

Her biri 2.38 m boyunda, 95 cm eninde ve 20 cm - 4.7 m aralığında farklı yüksekliklere sahip beton bloklar 95'er cm aralıkla bir ızgara oluşturacak şekilde düzenlenmiştir. Alan tamamen gri, durağan ve cansızdır; canlılık belirtisi oluşturacak hiçbir renk, empati kurulabilecek hiçbir form ve şekil yoktur. Taş döşemenin derzlerinde dahi toprak görünmez, bir ot çimlenmez. Yalnızca her yöne doğru uzanan devasa gri kütleler vardır. Kütlelerin büyüklüğü ve çokluğu kitleler halinde öldürülen insanların çokluğunu hatırlatır.

Alanda hiçbir merkez, toplanma noktası yoktur. Beton bloklar arasındaki yolların darlığı yalnızca tek kişinin yürümesine izin verir. Anıt bireysel olarak deneyimlenmek içindir. Zemin stabil değildir, eğimi sürekli değişir. Dengesiz bir zemini olan dar koridorlarda yürüyen kişi yer yer diğer ziyaretçileri de görür ve gözden kaybeder. Blokların arası kişinin kendi ayak seslerini duyabileceği kadar sessizdir.



Şekil 3.23: Beton bloklar arasında yürüyen insanın görüşü ve meyilli zemin detayı (archiobjects.org; 12.03.2019)



Yine Berlin’de yer alan Daniel Libeskind’in tasarladığı Yahudi Müzesi de benzer özelliklere sahiptir. Libeskind’in tasarımını şekillendiren üç unsur vardır: “Yahudi vatandaşlarının yaptığı muazzam katkıları anlamadan Berlin tarihini anlamamanın imkansızlığı; soykırımın anlamının kent belleği ve bilincine entegre edilmesi gerekliliği ve son olarak Berlin’in ve Almanya’nın geleceği için, tarihte Yahudi hayatını bozma ve yok sayma çabalarının kabul edilmesi” (libeskind.com, 17.03.2019).



Şekil 3.24: Yapının hava görünümü (libeskind.com; 17.03.2019)

Bozulmuş bir Davut yıldızına benzer zigzag formlu binanın girişi dışarıdan görünmez. Giriş, yapının bitişiğinde yer alan Barok üslupta yapılmış eski Prusya Adalet Sarayı binasının içindedir. Birbirlerine kontrast oluşturan iki farklı stildeki yapı, yeraltından birbirine bağlanır. Barok adalet sarayının içinden karanlık merdivenlerle yeraltına inerek Libeskind’in yapısının giriş boşluğuna ulaşılır. Burada birbiriyle kesişen, çarpık beyaz duvarları ve eğimli siyah zemin ve tavan döşemelerinin yarattığı kontrastla yönsüzlük duygusu uyandıran koridorlar uzanır. Ziyaretçinin izleyebileceği üç farklı rota vardır ve rotaların her biri farklı bir hikâye anlatmaktadır. İlk rota, bir çıkmaza bağlanır: Soykırım Kulesi’ne. Yokuş yukarı uzanan bir koridorla Soykırım Kulesi’nin son derece ağır demir kapısına ulaşılır. Bu ağır demir kapı güçlükle açıldığında son derece sessiz, büyük, karanlık bir mekâna girilir. Yapay aydınlatmanın kullanılmadığı Soykırım Kulesi’nde gün ışığı tepede ince bir aralıktan içeri sızarak mekânı loşça aydınlatır. Etrafı saran yüksek beton duvarlardan birinde yukarı doğru uzanan; dar, demir bir merdiven bulunur. Fakat merdiven zemine kadar inmez; duvarın orta yerinde, bir insanın tek başına ulaşması mümkün olmayan bir yükseklikte son bulur. Burası, kimsenin uzun süre içinde kalmak istemeyeceği bir

mekândır. Burada hapsolan kişi, dışarıdaki gün ışığını ve merdiveni görebilir, kurtulabileceğini ümit edebilir fakat bu, neredeyse imkânsızdır.

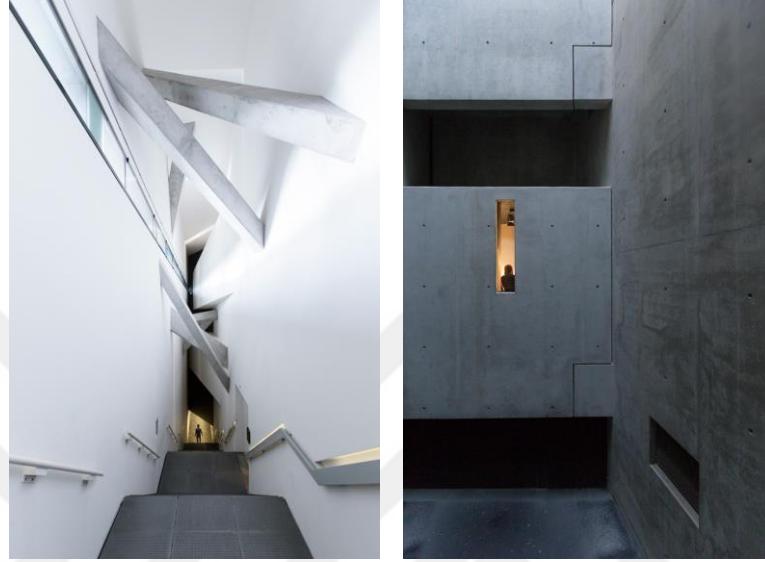


Şekil 3.25: Soykırım kulesi (instagram.com/johngollings; 17.03.2019)

İkinci rota, binanın dışına, Berlin’i terk etmeye zorlanan Yahudileri anmak için tasarlanmış Sürgün ve Göç Bahçesi’ne uzanır. Buranın Eisenmann’ın anıtına benzer bir tasarımı vardır. 49 tane birkaç insan boyunda beton blok, eğimli zemine bir ızgara oluşturacak şekilde yerleştirilmiştir. İsrail’in kuruluşu olan 1948 yılını temsilen blokların 48 tanesi Berlin toprağıyla ve merkezdeki 49. blok Kudüs toprağıyla doldurulmuş ve blokların üzerlerine zeytin ağaçları dikilmiştir (<https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building>; 17.03.2019). Açık alanda oluşu ve üzerindeki yeşil örtüyle kurtuluşu ve hayatta kalmayı hatırlatan yüksek beton blokların oluşturduğu labirent şeklindeki yapı, yurtlarını terk etmek zorunda kalmış Yahudilerin yaşadığı yönsüzlük, belirsizlik ve yabancılaşmayı sembolize eder.

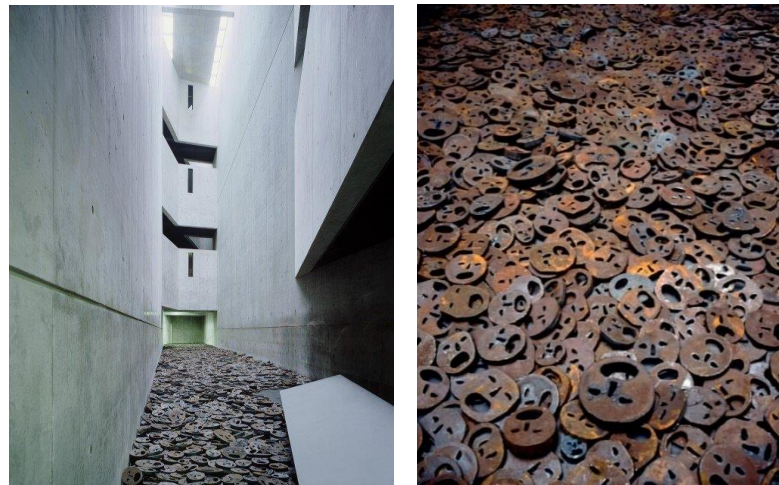
Üçüncü ve en uzun rota ise Almanya’daki Yahudi tarihi ile ilgili kapsamlı bir sergi alanına ulaşmayı sağlayan Süreklilik Merdiveni’ne uzanır. Üst katlara çıkan oldukça dik mediven boşluğunda yer alan düzensiz diyagonal kirişler yapıyı adeta güçlkle dik tutmaktadır. (Bkz. Şekil 3.26) Ana yapının plan kurgusu iki çizgiyle şekillenmiştir: yapının görünür olan zigzag şeklindeki çizgisi ve onu kesen, görünmez düz bir çizgi. Zigzagi kesen düz çizgi yapının içinde farklı ölçülerde 6 adet büyük boşluk oluşturur. Sergi alanındaki sirkülasyon bu boşluklarla kesintiye uğrar. Yapı içinde bir taraftan diğer tarafa geçmek için boşlukları kat eden 60 köprüden birini

kullanmak gerekir. Boşluklardan biri dışında hepsi erişime kapalıdır, yalnızca köprülerde yer alan açıklıklardan görülebilirler. Berlin'in Yahudi tarihini anlatan bu bölümün organizasyonu kırık çizgiler, köşeler, eğik duvarlar, duvarlarda birbirini kesen çizgilerle oluşturulan açıklıklar, mekânı bölen boşluklar ve köprülerle kentin Yahudi tarihinde yaşanan kırılmayı, bozulmayı ve oluşan boşlukları ifade eder.



Şekil 3.26: Merdiven ve boşluk (archdaily.com; 17.03.2019)

Deneyimlenmesine izin verilen boşlukta Menashe Kadishman'ın Dökülen Yapraklar adlı enstalasyonu yer alır. 10.000'den fazla ağzı açık insan yüzü şeklinde demir plakadan oluşan enstalasyon zemini kaplar. Bu zeminde yürümek, kuru sonbahar yapraklarının üzerinde yürümek gibi, ses çıkarır. Metalin metale sürtünürken çıkardığı rahatsız edici sesler birbirine karışır, çınlar, yankılanır.



Şekil 3.27: Boşluk ve zemini (jmberlin.de; 18.03.2019)

### 3.7. Oyun Sistemi

Oyun (play) sistemi, insan ve diğer memelilerin yavrularının koşma, yakalama, güreşme gibi itiş-kakış oyunlarına gereksinim duymasının ve bu oyunlardan haz almasının temelini oluşturan sistemdir (Panksepp, 2017). Bu sistem, sağkalım için gerekli becerilerin henüz tehlike ortada yokken güvenli bir ortamda edinilmesini sağladığı için son derece önemlidir. İnsanda ve diğer memelilerde oyun, belli fiziksel becerilerin kazanılmasının yanısıra sosyal kuralların öğrenilmesi ve sosyal hiyerarşinin belirlenmesine de yaramaktadır (Panksepp, 2017).

Oyunun toplumsal işlevlerini inceleyen Johan Huizinga (2006; 70) şöyle demektedir: “Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Örneğin av gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesini hedefleyen faaliyetler bile, arkaik toplulukta kolaylıkla oyun biçimine bürünmektedirler. Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyolojüüstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluk bu oyunlarda, hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir.”

İnsanlık tarihi düşünüldüğünde, çocukların kendilerinin oyun oynaması için özel olarak tasarlanmış mekânlara sahip olması, çok yenidir. Daha önceleri çocuğun yaşadığı ve diğer çocuklarla paylaştığı mekân, tümüyle onun oyun mekânı; burada bulunan ağaçlar, su birikintileri, toprak, taşlar, zemindeki çukur ve tümsekler, kesilmiş ağaç kütükleri vb. her ne varsa, oyun elemanlarıdır. Oyun konusunda özgür bırakılmış bir çocuk herhangi bir nesneyi oyuncak olarak kullanabilir ve kurallarını kendisinin belirlediği oyunlar oluşturabilir.

Çocuk, kendi sınırlarını ve içinde yaşadığı mekânı oyun oynayarak keşfeder. Ortamda yer alan farklı özellikteki nesnelere, farklı eylemlere izin vererek çeşitli oyun olanakları sağlar; nesnelere çeşitliliği, oyun imkânlarını artırır. Mekânın hangi özelliklerinin ne tür oyunlara olanak sağlayacağı Kytä (2003)'nın ve Atmodiwrjo (2014)'nin çalışmalarından alınan Çizelge 3.3 ve Çizelge 3.4'te görülmektedir.

Caillois (2005) oyunları *agon*, *alea*, *mimicry* ve *ilinx* olmak üzere 4 temel kategoriye ayırmıştır. *Agon*, genel itibarıyla mücadeleye dayanan ve rakiplerin birbirlerine üstünlüğünü ispat etmeye çalıştığı oyunları kapsamaktadır. Her türden yarışlar; futbol, basketbol, tenis vb spor türleri; satranç gibi strajiye dayalı zihinsel oyunlar bu kategoriye girmekte; kişinin kendi kendisiyle yarıştığı bulmaca vb. oyunlar

da yine *agon* kategorisinde değerlendirilmektedir (Caillois, 2005). Bu tür oyunlar zaman içinde tekrar tekrar oynanarak kişilerin sınırlarını zorlamasını ve becerilerini geliştirmesini sağlamaktadır.

Çizelge 3.3: Çeşitli mekân özellikleri ve sağladıkları oyun olanakları (Kyttä, 2003)

MEKÂNIN ÇEŞİTLİ ÖZELLİKLERİ	SAĞLADIĞI OYUN OLANAKLARI
Düz, görece pürüzsüz yüzeyler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bisiklete binme</li> <li>• koşma</li> <li>• ip atlama</li> <li>• paten kayma</li> <li>• sek sek oynama</li> <li>• karda kayma</li> <li>• futbol, buz hokeyi, tenis, badminton oynama</li> </ul>
Görece düz yokuşlar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• yokuş aşağı kayma</li> <li>• kaykay yapma</li> </ul>
Kavranabilen ayrık nesnelere	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fırlatma</li> <li>• kazma</li> <li>• yapı inşa etme</li> <li>• hayvanlarla oynama</li> <li>• bitkilerle oynama</li> </ul>
Bağlantılı nesnelere	<ul style="list-style-type: none"> <li>• üzerinden atlama</li> <li>• altından atlama</li> </ul>
Rijit olmayan bağlantılı nesnelere	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sallanma</li> <li>• asılma</li> </ul>
Tırmanılabilir birimler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tırmanma</li> <li>• üzerinden etrafa bakma</li> </ul>
Sığınak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saklanma</li> <li>• huzur ve sükunet bulma</li> </ul>
Şekil verilebilen nesnelere (toprak, kum, kar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• şekil verme</li> <li>• yapı inşa etme</li> </ul>
Su	<ul style="list-style-type: none"> <li>• yüzmeye</li> <li>• balık tutma</li> <li>• suyla oynama</li> </ul>
Sosyalleşme imkânı tanıyan mekânlar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rol yapma oyunları</li> <li>• kurallı oyunlar</li> <li>• evcilik oyunları</li> <li>• savaş oyunları</li> <li>• gürültü yapma</li> <li>• yetişkin işlerini izleme ve yardım etme</li> </ul>

Çizelge 3.4: Çeşitli mekân özellikleri ve sağladıkları oyun olanakları (Atmodiwiirjo, 2014)

TIPLER	OLANAK SAĞLADIĞI AKTİVİTELER	ÖRNEKLER
Yükseltilmiş yüzey	Üzerine oturma, nesnelere oynarken üzerinde oturma, üzerine oturup etrafı izleme, etrafında yürüme, aşağıya obje fırlatma ve aşağıdan fırlatılan objeleri yakalama	Ahşap platform
Eğimli yüzey	Aşağıya kayma, yukarıya ve aşağıya doğru yürüme, yukarıya ve aşağıya doğru emekleme	Ahşap kaydırak, Yumuşak üçgen bloklar
Dikey yüzey	Yaslanma, üzerine çizim yapma	Duvar, nesnelere dikey yüzeyleri
Kademeli yüzey	Yukarı çıkma, aşağı inme	Ahşap basamaklar, yumuşak basamak blokları
Açık yüzey	Üzerine oturma, yükseğe uzanmak için üzerine basma, üzerine bir şeyler yayma, üzerinde oyun oynama	Yumuşak bloklar
Yumuşak yüzey	Güvenli düşme, elle vurma, bedenle dokunma, üzerinde durma, üzerine oturma, üzerinde uzanma, emekleme, dairesel yürüme, üzerine bir şeyler yayma	Şilte
Yaylanan yüzey	Güvenli düşme, yükseğe uzanmak için üzerine basma, yürüme, tırmanma ve sürünme, zıplama, yuvarlanma, üzerine bastırma, sallama, üzerine oturma	Büyük minderler, minder setleri
Yaylanan küresel yüzey	Üzerine tırmanma, Oturma ve zıplama, üzerinde yuvarlanma, yuvarlanan topun arkasından koşma, üzerine uzanma	Büyük plastik top
Asılı yüzey	Sallanma, üzerine oturma, üzerinde uyuma, üzerinde yürüme, üzerine tırmanma	Kumaş yüzeyli salıncak, sert yüzey, asılı silindir
Açık yol	Koşma, taşıt sürme, bir taşıtı iterek yürüme, bir uçtan diğer uçtaki hedefe bir şeyler fırlatma ve yuvarlama	Duvar kenarındaki mekân, nesnelere/ mobilyalar arasındaki boşluklar
Yükseltilmiş yol	Üzerinde yürüme	Denge aleti, doğrusal olarak dizilmiş bloklar
Kapalı yol	İçinde emekleme, içinde sürünme ve nesnelere birlikte içinde kalma	Düz veya eğri kumaş tünel
Asılı yol	Sallanma, asılı yüzeye oturarak sallanma, asılı kalma	Flying fox (iki nokta arası iple yatay geçiş)
Küçük mekân	Üzerinde oturma veya nesnelere oynarken üzerinde durma	Nesneler / mobilyalar arası boşluk
Korunaklı mekân	İçinde emekleme, eğilerek altında yürüme	Yükseltilmiş platformun, asılı yüzeylerin altındaki mekân
İçi boş silindir	İçinde oturma, üzerinde durma, sallama, vurma, içinde emekleme, yürüme/ dengede durma, içine girme, saklanma, içine girip bir objeyle kendini kapatma, etrafında koşma, yükseğe ulaşmak için üzerine çıkma, içinde bir şeyler biriktirme	Yumuşak silindir blok
Simit biçimli obje	Üzerine tırmanma, yükseğe ulaşmak için üzerine çıkma, içinde nesnelere biriktirme, içinde emekleme, etrafında koşma	Simit formu yumuşak blok

Zar oyunları ve kart oyunları gibi şansa dayalı oyunlar *alea* kategorisinde değerlendirilmektedir (Caillois, 2005). Caillois (2005) bu tür oyunların kazanılması yeteneğe değil şansa bağlı olduğu için oyuncuları tamamen edilgen kıldığını; *agon* kategorisindeki oyunlar gibi kişisel becerilerin gelişimine katkı sağlamadıkları için çocuklar tarafından çekici bulunmadığını söylemektedir. Daha çok yetişkinler tarafından tercih edilen bu oyunlar her yerde oynanabilse de çeşitli oyun makineleriyle daha çok kumarhanelerde mekânsallaşmaktadır (Caillois, 2005).

Taklit anlamına gelen *mimicry* kategorisinde ise rol yapma oyunları bulunmaktadır (Caillois, 2005). Evcilik, doktorculuk, kovboyculuk gibi oyun türleri çocuğun gözlemlediği toplumsal rollere adapte olmasını; farklı rolleri deneyimleyerek kendini keşfetmesini sağlamaktadır. Bu tür oyunlar yalnızca toplumsal rollerle sınırlı değildir; bir çocuk bu tür bir oyunda bir ağaç, bir kedi veya bir uçak olmayı da deneyimleyebilir. Drama ve performans sanatlarının temeli olan *mimicry* oyunlarında başarı, taklit edilen şeyi doğru gözlemleyip ona daha çok benzemeye bağlıdır (Caillois, 2005).

Caillois (2005)'in son kategorisi *ilinx* ise, denge oyunlarını kapsamaktadır. Kendi etrafında dönme, takla ve perande atma, ip üzerinde yürüme gibi oyunlar denge kabiliyetini geliştirerek mekânın farklı fiziksel koşullarına uyum sağlamayı kolaylaştırmaktadır. Caillois (2005) kendi kendine oynanan oyunların dışında lunaparklardaki dönme, hız vb. etkilerle olağan fiziksel koşullardan farklı ortamlar yaratarak farklı deneyimler sunan oyuncakları da bu kategoride değerlendirmektedir.

Bu açıklamalar ışığında ideal oyun ortamlarının farklı motor becerilerin elde edilmesine olanak sağlayan, sosyal etkileşimi destekleyen, duyguları harekete geçiren, farklı duyulara yönelik uyaranlar içeren ve problem çözme yeteneklerinin geliştirilebileceği, yaratıcılığa izin veren mekânlar olduğu söylenebilir.

Günümüzde çocuklar için tasarlanmış oyun mekânları çoğunlukla çevreleme elemanlarıyla sınırları belirlenmiş kauçuk veya kum kaplı zemin üzerine yerleştirilen farklı türde kaydırak ve salıncaklardan oluşmuş standart oyun grupları ile tahterevalli vb. standart oyun elemanlarından oluşmaktadır (Bkz. Şekil 3.28).



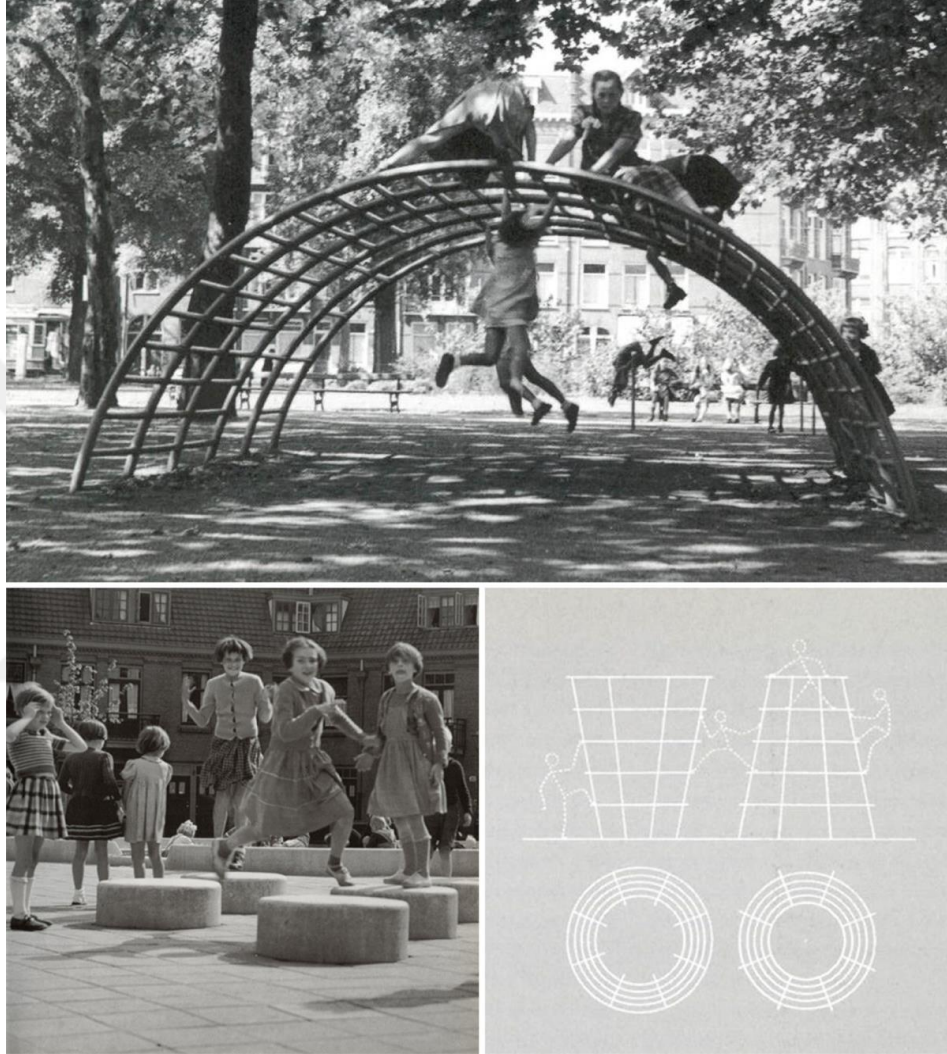
Şekil 3.28: Standart oyun gruplarıyla düzenlenmiş bir çocuk oyun alanı  
(avrupaparkbahceler.com; 05.05.2019)

Bu tür mekânlarda oyun olanakları son derece sınırlıdır. Kaydırak tekdüze biçimde birkaç basamağı tırmanıp hızla aşağı kaymaya, salıncak ileri-geri sallanmaya, tahterevalli yukarı-aşağı itme hareketlerine izin vermekte; çocukların edinebileceği motor beceriler oyun elemanlarının izin verdiği tanımlı hareketlerle kısıtlanmaktadır. Çocuklar arasındaki sosyal etkileşim de kayma ve sallanma sırası için birbirleriyle yarışmaktan öteye geçememekte, yaratıcı oyun kurma imkânları sınırlanmaktadır. Güvenlik kaygısıyla etrafı sıkıca çevrelenmiş, düşme çekincesiyle oldukça alçak yapılmış ekipmanlar çocukların risk alarak kendi sınırlarını keşfetmesine izin vermemektedir. Kimi zaman parklardaki oyun gruplarının gemi, şato, robot vb. temalarla biçimlendirildiği görülmekte; at, ördek vb. formlarda üzerine binilebilecek yaylanan oyuncakların kullanımına sık rastlanmaktadır. Hem hareketlerin hem de biçimlerin tanımlı olduğu bu ortamlar çocukların yaratıcılıklarını sınırlamakta, onlara belli senaryolara uygun oyunları dikte etmektedir.

Çocuk oyun mekânlarında işlevleri önceden tanımlanmış oyun elemanlarının yerine farklı işlevlerle kullanılacak soyut formlu strüktürlerin tercih edilmesi hem oyun sırasında edinilebilecek motor becerilerin çeşitliliğini hem de çocukların yaratıcı düşünme ve problem çözme kabiliyetlerini artıracaktır. Aldo van Eyck'in çocuk oyun alanı tasarımları bu tür alanlara örnek verilebilir (Bkz. Şekil 3.29). Van Eyck'in oyun alanlarında soyut geometrik formlara sahip basit metal strüktürler, kum havuzları ve atlama taşları bulunur. Bu strüktürler belli bir hareketi dayatmaz: tırmanmaya, üzerine oturmaya, altında sallanmaya, takla atmaya, üzerinde yürümeye yarayabilir; iç-dış mekân ayrımı oluşturdukları için bir *mimicry* oyununda ev veya gemi olarak



kullanılabilir. Atlama taşları da hakeza bir engelli koşu parkuru gibi kullanılabilir veya bunların üzerine oturularak grup halinde oyunlar oynanabilir. Bu soyut tasarımlar, çocukları “ben bununla ne yapabilirim?” sorusunu sormaya teşvik eder ve her çocuk tarafından farklı cevaplanabilecek bu soru, mekânda bulunan çocukların arasındaki sosyal etkileşimi artırır.



Şekil 3.29: Aldo van Eyck'in oyun elemanı tasarımları (beeldbank.amsterdam.nl; 17.05.2019)

Çocuk oyun mekânlarında farklı hareketlere izin veren soyut strüktürlerin yanısıra su öğeleri, üzerlerinde çıplak ayakla yürünebilecek farklı dokulardaki malzemelerle oluşturulmuş patikalar, farklı sesler çıkaran nesnelere, kokulu bitkiler gibi farklı duylara hitap edecek unsurların kullanımıyla motor beceriler ve yaratıcı düşünme kabiliyetiyle beraber duysal gelişim de desteklenebilir.

#### 4. ETHOS: MEKÂNIN KARAKTERİ

Antik Yunanca “alışkın olma” anlamındaki “etho” kökünden türemiş *ethos* sözcüğü, “mesken tutulan mekân, doğal habitat ve huy, adet, alışkanlık, karakter, kimlik, mizaç” anlamlarına gelmektedir (Liddell ve Scott, 1940).

Retorikte *ethos*, konuşmacının karakterinin dinleyiciler üzerinde oluşturduğu ikna edici etkiyi ifade eder. Aristoteles (1995)’e göre bir konuşmacı kendini sözüne inanılır bir kişi olarak lanse edecek şekilde konuşursa, konuştuğu konu hakkında söyledikleri gerçeği yansıtmaya da dinleyicileri ikna edebilir. *Ethosun* bir ikna aracı olarak kullanımı, dinleyicilerin beklentilerini iyi analiz edip, karakterini bu beklentilere uyumlu yönde sunma esasına dayanır. Aristoteles (1995; 67) şöyle söylemektedir: “Sokrates'in bir zamanlar söylediği gibi, Atinalıların önünde Atinalıları övmek zor bir şey değildir. Dinleyiciler belli bir niteliği saygın buluyorsa, ister İskitlere, ister Spartalıları, isterse filozoflara sesleniyor olalım, kahramanımızın o niteliğine sahip olduğunu söylemeliyiz. Aslında, değer verilen, sayılan her şeyi soylu olarak göstermemiz gerekir.”

*Ethosun* bu özelliği mekân tasarımı konusunda ele alınacak olursa, mekânın tasarımcının kişisel doğrularına ve beğenilerine göre değil, mekân kullanıcılarının beklentilerine uygun şekilde tasarlanmasının mekânı daha kabul edilebilir kılacağı sonucu çıkarılabilir. Alain de Botton (2010; 81), bu konu hakkında şunları söylemektedir:

“Özünde, tasarım ürünlerinin ve mimari yapıtların bize anlattığı şey, kendi temsil ettikleri kavramlarla bağdaşacak bir yaşam biçimidir. Bunlar içlerinde ya da çevrelerinde yaşayanlarda belli duygular uyandırmak üzere tasarlanmıştır. Bir taraftan bizi sıcak tutar, rahat etmemiz için mekânîk işlevlerini yerine getirirken, bir taraftan da bizi şöyle ya da böyle bir insan olmaya davet ederler. Bize mutluluğa ilişkin farklı olasılıklar sunarlar. Öyleyse bir binayı güzel bulduğumuzu söylerken onu yalnızca estetik bulduğumuzu değil, çatısıyla, kapı kollarıyla, pencereleriyle, merdivenleriyle, içindeki eşyalarla bu yapının bize sunduğu yaşam biçimini benimsediğimizi anlatmak isteriz. Bir şeyi güzel bulmak demek, iyi bir yaşamın nasıl olması gerektiğine ilişkin düşüncelerimizin bir nesne üzerinde somutlaştığını görmek demektir. Benzer biçimde, tamamen kişisel, nasıl olduğu belirsiz görsel tercihlerimize ters düştüğü için değil, doğru ve güzel yaşamın ne olduğuna ilişkin anlayışımızla bağdaşmadığı için nefret ederiz bir yapıdan. İşte bu da, mimari üzerine yapılan tartışmaların niçin bu denli ciddi, bu denli sert olduğunu açıklıyor.”

Bu durum, algılamının bellek ve duygularla ilişkisinden kaynaklanmaktadır. Önceki bölümlerde söz edildiği gibi, mekândan alınan duyusal uyaranlar, vücudun içsel durumu hakkında bilgi veren duygular ve önceki deneyimlerin izleri olan anılarla birleştirilerek bilince ulaşmakta; bunlar arasındaki örtüşmeler de verilecek tepkinin olumlu veya olumsuz olacağını belirlemektedir. İyi bir analizle, mekânın potansiyel kullanıcı kitlesinin beğeni ve değerleri hakkında bilgi edinilebilir ve mekân tasarımında bunlara karşılık veren öğelerin kullanımıyla mekânın kabul görmesi sağlanabilir. “Salt maruz kalma etkisi” adlı fenomen de, kişilerin daha önce sık sık karşılaştığı, tanıdığı ve bildiği şeyleri olumlu karşılamaya eğilimli olduğunu ifade etmektedir (Eagleman, 2013; 66).

Bu bölümde farklı kitlelere hitap eden farklı mekân türlerinde mekân *ethosunun* kurulumu örnekler üzerinde incelenecektir.

#### **4.1. Kişisel Mekânda Ethos**

Bir kişiye ait özel bir mekân, ev veya iş yeri, mekân sahibinin *ethosunun* bir yansımasıdır. Birbiriyle tıpatıp aynı planlara sahip apartman daireleri, dairelerde yaşayan kişilerin gündelik yaşam pratiklerine, ilgi alanlarına ve kişisel zevklerine göre düzenlendiğinde birbirinden çok farklı görünümlere bürünmektedir. Ettore Sottsass (1999: 114) şöyle der: “Boş evlerde, oturanın gölgesine duvarlarda, banyonun köşe bucağında, çekmecelerde, dolaplarda, yerde, her yerde, bir an bile rastlanmaz; bir kimsenin, bir kimliğin izi yoktur, hatta bir sesin, bir elin, bir bakışın bile izi yoktur, ne bir anı kalıntısı, ne de bir yaşam yapbozunu meydana getiren alışkanlıklar orada varlığını sürdürür”. Yaşanan evler ise boş evlerin sahip olmadığı bütün bu izler, anı kalıntıları ve yaşam yapbozunu meydana getiren alışkanlıklarla doludur. Odalara yüklenen işlevler, mobilyaların stilleri ve yerleşim biçimleri, tercih edilen malzeme ve renkler, dekoratif amaçlarla kullanılan objelerin seçimi, ortama hâkim olan koku ve sesler ev sahibinin gündelik yaşamını şekillendirdiği gibi hem ev sahibinin kendisine hem de eve gelecek misafirlere, ev sahibinin kim olduğu ve kim olmak istediği hakkında mesajlar iletir. Bir kişinin evi incelenerek onun vaktini nasıl geçirdiği, nelerden hoşlandığı, nelere değer verdiği hakkında fikir sahibi olunabilir.

Kişisel mekânın *ethosu*, mekânda yaşayan kişinin zaman içinde yaptığı düzenlemelerle belirlenebileceği gibi, tümüyle bir tasarımcı tarafından da oluşturulabilir. Cooper (1974) bir evin dekorasyonunun ev sahibinin kendi hakkındaki

hislerini sembolize ettiğini; kendi hakkındaki fikirleri net olmayan kişilerin ise kendileri yerine tercihlerde bulunmaları için mekân tasarımcıları ve dekoratörlere başvurduklarını söylemektedir. Bu durumda çoğu zaman eve yansıyan *ethos*, kişinin gerçek *ethosu* değil, idealize edilmiş bir *ethostur*.

Georges Perec (2009)'in Yaşam Kullanma Kılavuzu adlı kitabında matematiksel permütasyonlara dayanan bir kurguyla Paris'te bir binanın ön cephesi kaldırıldığında görülebilecekler izlenir. Perec, eserin her bölümünde binanın farklı bir dairesini, kimi zaman da merdivenler gibi ortak kullanım alanlarını mekânsal olarak tasvir eder, apartman sakinlerinin yaşantılarından anlık kesitler sunar ve onların hikâyelerini anlatır. Bu bölümde kişisel mekânda *ethosun* bir tasarımcı tarafından oluşturulması Perec'in bir karakteri olan 83 yaşındaki Madam Moreau'nun dairesi üzerinden incelenecektir.

Madam Moreau, kırsal bir yerleşkedeki çiftliğinde kümes ve sebze bahçesiyle vakit geçirip reçel ve pateler hazırlayan, bir yandan da kocasının ufak marangoz işletmesinin muhasebe hesaplarını tutan bir ev hanımıyken, 40 yaşında dul kalarak kocasından miras kalan bu marangozhaneyi devralır ve kısa zamanda yüzlerce çalışmanı bulunan, pazarda önemli yere sahip bir şirket haline getirir. “Amacı haline getirdiği iş insanı olabilmek için tavırlarını, gardırobunu ve yaşam biçimini radikal bir şekilde değiştirmiş”tir. Paris'ten nefret etmesine karşın, burada “prestijli” bir apartman dairesine taşınır. Dairesini yeniden tasarlaması için dekoratör Henry Fleury ile anlaşır. Dairesinde kurmak istediği *ethosu* şöyle tarif eder: “Parisli bir iş insanının konutu, geniş, büyük, zengin, seçkin ve hatta şatafatlı, Bavyeralı sanayicileri, İsviçreli bankacıları, Japon tüccarları, İtalyan mühendisleri ve Sorbonne profesörlerini, Ticaret ve Sanayi Bakanlığı müsteşarlarını ya da postayla dağıtım ağı organizatörlerini kolayca etkileyebilecek bir iç mekân.” Bunları söyledikten sonra her şeyi (bardakların seçimi, ışıklandırma , elektrik donanımı, biblolar, masa örtüleri, renkler, kapı kolları, perdeler, perde astarları, vs.) Fleury'ye bırakır. Ona hiçbir öneride bulunmaz, bütçe için bir limit koymaz.

Moreau, yalnızca yatak odasını kendi düzenler. Bu oda, onun gerçek *ethosunun* yansımasıdır. Moreau, burayı özenle ses geçirmez bir duruma getirmiş; çiftliğinden yüksek ve derin, İmparatorluk dönemi stilinde bir karyola ve babasının kurulup radyo dinlediği kulaklı koltuğu getirtmiştir. Duvarlar açık gri renkte Hint

kenevirinden panolarla, zemin tütün renginde kadife bir halıyla kaplanmıştır. 83 yaşındaki Moreau, bu odada beyaz, mavi çiçekli bir pikenin altında hasta yatağında yatmakta, işlerini buradan verdiği direktiflerle sürdürmektedir. Yatağın yanındaki başucu masasının üzerinde sarı ipek abajurlu bir masa lambası, kapağında tarla süren bir köylü resmi bulunan bir çörek kutusu ve içinde kırdaki yiyeceklerle dolu bir masaya oturmuş 40 yaşlarında bir adamın fotoğrafının olduğu bir fotoğraf çerçevesi vardır. Başucu masasının alt gözünde birkaç kitap bulunmaktadır. Kitaplardan en üstteki “Stuart’ların Aşk Hayatı” adında, üzerinde yazarının adı bulunmayan ve “özellikle yetişkinler içindir” ibaresi yer alan, rıhtım ve gar kitapçılarında satılan, şüpheli bir derleme dedikodu kitabıdır. Pereg, Moreau’nun kırsaldaki hayatını çok özlediğini, Paris’ten nefret ettiğini ifade etmektedir. Moreau’nun bu özleminin odasına da yansıdığı görülmektedir.

Evin Fleury tarafından tasarlanmış mekânlarında ise bambaşka bir *ethos* hâkimdir. Fleury her şeyin kendine bırakıldığı ve sınırsız bütçesi olan bu işi, “iç mimariyle ilgili kuramlarını örnek gösterilebilecek biçimde sergileyerek yeteneğinin sadık ve doğrudan bir imajını verebileceği” bir fırsat olarak görür. Evde oluşturduğu *ethos* Fleury’nin kendi zihninde yer alan ideal “Parisli iş insanı” *ethosunun* dışavurumudur.

Fleury’nin sigara salonu ve kütüphane olarak kullanılan oda için yaptığı tasarımı inceleyelim:

“Burası esasında yaklaşık altı metre uzunluğunda ve dört metre genişliğinde dikdörtgen biçimli bir odaydı. Fleury işe, burasını, duvarlarını, İspanya’dan getirdiği ve muhtemelen Prado Sarayından çıkmış olan koyu renkli sekiz ağaç panoyla süslediği oval biçimli bir oda haline getirmekle başladı. Bu ağaç işlerinin arasına bakır kakmalı, siyah pelesenk yüksek mobilyalar yerleştirdi; bunların geniş raflarına tümü bir örnek, açık kahve renkli deri ciltli alfabetik sıraya göre dizilmiş ve çoğu sanatla ilgili kitaplar kondu. Kestane rengi deri kaplı geniş divanlar, bu kütüphanelerin altına ve kavislerine uyacak biçimde yerleştirildi. Bu divanlar arasına mor kırmızı, ince, ağaç, tek ayaklı masalar, tam ortaya da ortası gazete ve dergilerle kaplı dört yapraklı ağır bir masa koydu. Parke zeminse koyu kırmızı üçgen motifli kalın kırmızı bir yün halıyla hemen hemen tümüyle kaplandı. Kütüphanelerden birinin önüne üst raflara erişmek için kullanılan, bazı kısımları bakırdan ve dikmelerinden birine boylu boyunca altın paralar raptedilmiş meşeden bir merdiven kondu.

Kütüphanenin rafları genellikle bir serginin vitrinleri biçiminde düzenlenmiş. İlk kütüphanede, solda, eski takvimler, almanaklar, ikinci imparatorluk dönemi ajandaları, aralarında Cassandre'in *Normandiya*'sı ve Paul Colin'in *Grand Prix de l'Arc de Triomphe*'unun da bulunduğu bazı küçük afişler; ikincisinde -ev sahibesinin etkinliklerini anımsatan tek şey bazı eski aletler: üç rende, iki keser, bir camcı çekici, altı makas, iki ege, üç çekiç, üç küçük burgu, iki küçük burgu (bunların hepsinde Süveyş Şirketi monogramları vardı ve hepsi de kanal açma çalışmaları sırasında kullanılmıştı), sıradan bir çakı görünümünde -biraz daha kalınca- yalnızca çeşitli ağızlardan değil tornavidalardan, tirbuşonlardan, kıskaçlardan, kalemlerden, tırnak kesicilerden ve hızardan oluşan şahane bir *Sheffield Multum in Parvo*'su; üçüncüsünde vaktiyle fizyolog Flourens'a ait olmuş olan çeşitli eşyalar; bunlar içinde özellikle dikkati çeken, bu bilim insanının, gebeliğin son 84 gününde, cenin ve anne arasında doğrudan bir ilişki bulunduğunu deneysel olarak göstermek için anasını kızılıkökle karışık besinlerle beslediği domuz yavrusunun tamamen kırmızıya boyanmış iskeletiydi; dördüncüsünde bir metre yüksekliğinde, doksan santimetre genişliğinde, altmış santimetre derinliğinde, XIX. yüzyıl sonundan kalma ve ince ayrıntılarına kadar tipik bir İngiliz küçük kır evini canlandıran bir bebek evi: İçinde termometresiyle cumbalı (üçgen biçiminde çifte kemerli) bir salon, bir küçük salon, dört yatak odası, iki hizmetçi odası, fırını ve kileriyle mozaik döşeli bir mutfak, çamaşır dolapları olan bir büyük salon, üzerlerinde *Encyclopaedia Britannica* ve *New Century Dictionary* bulunan hafifçe renklendirilmiş meşe ağacından kütüphane rafları, duvarlara asılmış eski Ortaçağ ve Doğu silahları, bir gong, kaymaktaşıdan bir lamba, asılı bir jardiniyer, yanında telefon rehberiyle ebonit bir telefon, krem rengi, kenarları kafesli, değerli bir yün halı, pençelerle süslenmiş tek ayaklı bir oyun masası, bakır süslemeli bir şömine ve şöminenin üstünde Westminster saat çalgılı hassas bir sarkaç, bir basınçölçer-nemölçer, yakut renkli pölüş kanepeler, üç parçalı bir japon paravani, piramit biçimli prizma küpeleriyle şamdanlı bir avize, papağanıyla bir tünek ve manyakça bir özenle, neredeyse mikroskopik bir biçimde yerleştirilmiş bir yığın eşya, biblo, kap kacak, giysi: tabureler, renkli baskı resimler, şampanya şişeleri, bir portmantoya asılı pelerinler, bir çamaşırılıkta kuruyan kadın ve erkek çorapları ve hatta içinden iki yeşil bitki tutamı fışkıran yüksükten daha küçük bakır kırmızısı renkli iki küçük saksı; nihayet beşinci kütüphanede eğik raflarda aralarında 1782'de Londra'da William Forster tarafından basıldığı biçimiyle Haydn'ın re notasıyla 70. Senfoni sayfasının da bulunduğu açık durumda birçok nota kitabı var.” (Perec, 2009: 125)

Fleury'nin yaptığı ilk iş odanın formunu değiştirmektir. Binanın konstrüksiyonu sebebiyle dikdörtgen formda olan odayı, ithal ve “muhtemelen saraydan çıkma” ahşap panellerle giydirerek oval bir odaya dönüştürmüştür. Ovalin merkezine “ortası gazete ve dergilerle kaplı dört yapraklı ağır bir masa” koyar ve

merkezdeki bu masayı, dört yanda içi sanat kitapları, tarih kitapları, antika objeler, nota partiyonları ile dolu, özenli bir el işçiliğiyle yapılmış kitaplıklarla kuşatır. Bu düzenleme Fleury'nin zihnindeki ideal Parisli iş insanının çağa ayak uydurmak için gündemi yakından takip eden; sanattan, bilimden ve tarihten beslenen bir kimse olduğunu gösterir; hâlbuki Moreau yatak odasında gördüğümüz üzere istasyonlarda satılan, yazarı olmayan aşk kitapları okumaktadır. Moreau'nun gerçek *ethosu* kitaplıkta yer alan minyatür evle sembolize edilmiştir. Süveyş kanalı yapımında kullanılan antika aletler, Percé'in de belirttiği gibi, Moreau'nun işiyle ilgilidir. Mobilyaların pahalı malzemeler ve el işçiliğiyle yapılmış olması, birçok değerli antika nesnenin bir arada bulunması ve gerçek altın paraların dekorasyon nesnesi olarak kullanılması Moreau'nun zenginlik ve şatafat isteğini yerine getirmektedir.

Percé, Fleury'nin bu oda için yaptığı tasarımın Moreau'nun isteklerini karşıladığını şöyle ifade etmektedir:

“Madam Moreau Fleury'ye dairesiyle ilgili olarak hiçbir şey söylemedi. Yalnızca etkili olduğunu teslim ediyor ve yemekten önce kolayca hoş bir konuşma ortamı yaratmaya uygun eşyalar seçtiğinden dolayı ona minnettar: Minyatür ev japonların zevkini tatmin ediyor; Haydn'ın partiyonları profesörlerin kendilerini göstermelerini sağlıyor ve eski aletler genellikle sanayi ve ticaret bakanlığı müsteşarlarının el sanatlarının kalıcılığı ve Madam Moreau'nun yılmaz bir savunucusu ve koruyucusu olduğu Fransız zanaatkarlığı üstüne uygun laflar etmesine olanak veriyor. Hiç kuşkusuz en büyük sükseyi yapan Flourens'in kırmızı domuz yavrusu iskeleti ve büyük paralar da teklif edildiği oluyor buna. Dikmelerinden birinde altın paralar bulunan kütüphane merdivenine gelince, Madam Moreau bazı görünmez ellerin bunlara sulandığını hatta birkaçını da sökmeyi başardıklarını fark edince, yerlerine taklitlerini koydu sonunda.” (Percé, 2009: 128)

Madam Moreau'nun her ay düzenli olarak verdiği prestij yemekleri için kullanılacak olan yemek odasında ise Fleury “avangard üslupta, geometrik kesinliği olan, müthiş biçimsel ağırlıklı, büyük akşam yemeklerinin görülmemiş seremonilere dönüşebileceği son derece ince bir model” tercih eder. Ağır, şatafatlı mobilyalarla dolu, zemini ve duvarları karmaşık motiflerle bezeli olan mevcut yemek odası boşaltılır ve “yemeklerin tadını en iyi şekilde ortaya çıkarmak için” bembeyaz bir odaya dönüştürülür. “Duvarlar parlak, beyaz bir lakeyle boyanır ve eski parke de gene beyaz plastik bir maddeyle kaplanır. Yalnızca girişe açılan, iki kanatlı, eskiden camlı olan, daha sonra yerine görünmez bir fotoelektrik hücreyle çalışan iki yiv üzerinde

dönen plaka konan kapının dışındaki bütün kapılar kapatılır, pencerelerse beyaz sentetik derili yüksek kontrplak panolarla gizlenir”. Odanın merkezine devasa, bembeyaz, sekizgen şeklinde, kenarları hafifçe yuvarlatılmış, yaklaşık bir metre çapındaki bir gövde üzerine oturtulmuş mermer bir masa ve masanın etrafına beyaz dökme plastikten sekiz sandalye yerleştirilir. Odada masa ve sandalye dışında hiçbir eşya bulunmaz. Moreau’nun aşçısı bu prestij yemeklerinin her birinde seçilen tek bir renkte yemeklerden oluşan bir menü hazırlar ve bu yemekler, yemeğin rengine uygun olacak şekilde İtalyan bir stilist tarafından çizilerek Moreau için özel üretilmiş pastel renkli tabaklarla servis edilir. Gerek yemek odası gerek sigara salonu ve kütüphane, Moreau’nun sadece misafirlerine sergilediği mekânlardır. Kendi *ethosuna* uygun olmayan bu mekânları Moreau yalnızken hiç kullanmaz; vaktinin çoğunu odasında geçirir, yemeklerini odasında yer.

Fleury, Moreau’nun mutfağını da 21. yüzyıl mutfaklarının en güzel örneklerinden birini oluşturmak üzere ultramodern elektronik aygıtlarla donatır ve bu elektronik aygıtların her birini rustik mobilyaların, antika sandıkların içine gizler. “Mutfağa girildiğinde yalnızca eski Delft karolarıyla kaplı duvarlar, ağartılmamış pamuk havlular, eski Roberval terazileri, küçük çiçekleriyle tuvalet ibrikleri, ecza kavanozları, büyük kareli örtüler, Mayenne bezinden saçakları olan ve üzerinde küçük hamur kalıpları, kalay ölçüler, dökme tencereler bulunan rustik raflar” görünür. Fakat “bu yapay ve iğreti saçmalıklara itibar etmeyen” Moureau’nun aşçısı “hiçbir şeyin yerli yerinde olmadığı ve hiçbir şeyin nasıl çalışacağını bilmediği böyle bir mutfakta hiçbir şey pişiremeyeceği”ni söylediği için Fleury çok üzülerek her şeyi yeniden aşçının isteklerine göre düzenlemek durumunda kalır.

Bu örnekte görüldüğü üzere, bir tasarımcının kişisel bir mekânda kendisine tarif edilen idealize edilmiş bir *ethos* oluşturması mümkündür. Bu şekilde yansıtılan *ethos*, misafirler tarafından kişinin arzu ettiği gibi görünmesini sağlamaktadır. Fakat bu ideal *ethos*, kişinin gerçek *ethosuyla* örtüşmediği müddetçe, kişinin gündelik hayatını kısıtlamaktadır. Tasarımcının kendi doğrularıyla ve kendi kişisel zevklerine göre oluşturduğu mekânlar, mutfak örneğinde görüldüğü gibi, işlevsel olmamaktadır. Bu nedenle kişisel bir mekân tasarlanırken dikkat edilmesi gereken, gündelik yaşam pratiklerine ve ilgi alanlarına dair doğru sorularla mekân sahibinin gerçek *ethosunun* araştırılması ve mekâna yansıtılması istenen idealize *ethosun* gerçek *ethosla* örtüşecek biçimde dengelenmesidir.



#### 4.2. Kurumsal Kimlik ve Kurum Mekânlarında Ethos

Kurumsal kimlik; kurum felsefesi, kurumsal davranış ve kurumsal tasarım gibi farklı alanları kapsayan bir bütündür. Kurum felsefesi, kurumun kendi hakkındaki düşünceleri; misyonu ve vizyonundan oluşmaktadır. Kurumsal davranış, kurumun iç (departmanlar arası iletişim tarzı, kriz yönetimi biçimleri vs.) ve dış ilişkilerinde (müşteriye yaklaşım şekli, pazardaki rakiplerine karşı tavrı vs.) benimsediği tavidir. Kurumsal tasarım ise kurumun logosu, kullandığı yazı tipi ve renkler; antetli kağıt, afiş, broşür vb. basılı materyaller, kurum mekânlarının mimarisi ve dekorasyonu gibi kurum için tasarlanmış şeylerin tümünü içerir.

Tutarlı bir kurumsal kimlik oluşturmak için kurumsal tasarımın kurum felsefesi ve kurumsal davranışla çelişmemesi gerekir. Örneğin vegan kimliğiyle öne çıkan bir markanın kurumsal mekânlarında yapay da olsa deri, post gibi hayvansal malzemelerin kullanılması kurum imajını olumsuz etkiler.

Kurumsal mekânlar, kurumun yaptığı iş, çalışma şekli ve felsefesi hakkında izlenimler oluşturur. Uygun malzeme seçimleri ve mekân organizasyonu ile tanımlı bir kurumsal kimlik mekâna yansıtılabilir; mekânlar, kurumlara özgü kombinasyonlarla markalanabilir.

Bu bölümde kurumsal mekân tasarımı ve kurumsal kimlik ilişkileri Galata Voyvoda Caddesi üzerinde bulunan, günümüzde Garanti Bankası bünyesinde bir kurum olan SALT'a ev sahipliği yapan, zamanında Bank-ı Osmani-i Şahane (*Banque Imperiale Ottomane*) için inşa edilmiş yapı ve yapının ev sahipliği ettiği bu iki kurum üzerinden incelenecektir.

1838 yılında imzalanan İngiliz Ticaret Antlaşması sonucu ticaretin yabancı devletlerin egemenliği altına girmesi ve devletin ana gelir kaynağını oluşturan vergilerin masrafları karşılamaya yetmemesi Osmanlı Devleti'ni önce Galata bankerlerinden daha sonra da yabancı ülkelere borç almaya itmiş, bunların sonucunda devletin borç alabileceği bir merkez bankası ihtiyacı doğmuştur. (Kayaalp, 2009) İngiliz-Fransız ortak sermayeleriyle kurulan Bank-ı Osmani-i Şahane, devletin ilk merkez bankası olarak 1863 yılında ticari hayatına başlamıştır.

1890 yılına gelindiğinde Galata Saint Pierre Han'da faaliyetlerini sürdüren ve ekonominin olumsuz gidişatına karşın ayakta durmayı başarıp giderek büyüyen

bankanın yeni bir binaya taşınması söz konusu olmuştur. Dönemin Banka Genel Müdürü Sir Egdar Vincent 7 Şubat 1890'da bankanın Paris'teki ortaklarına yarısı Tütün Rejisi tarafından satın alınmış olan mevcut binanın arsasının vaziyet planlarıyla birlikte yeni binanın inşasının gerekliliğini bildiren şöyle bir mektup yollar:

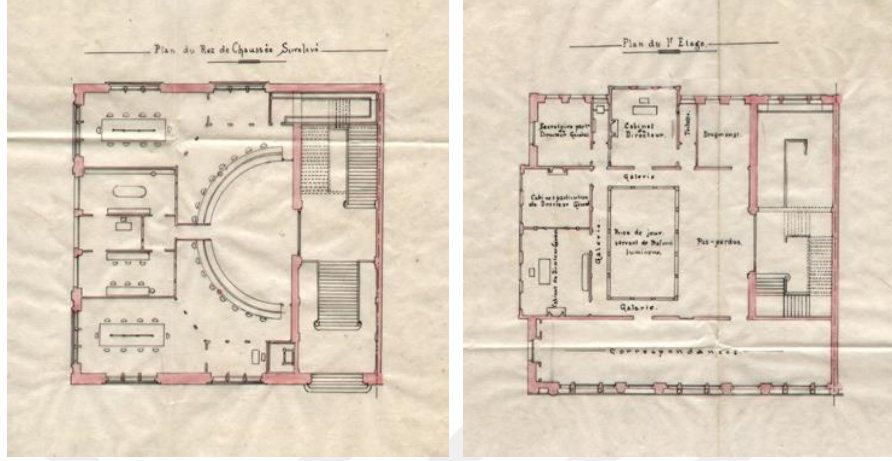
“Arsanın vaziyeti mükemmeldir ve banka borsa ve köprüye şimdi olduğundan çok daha yakın olacaktır. Ön cephesi İstanbul ile Beyoğlu arasındaki başlıca geçiş yolu olan Voyvoda Caddesi'ne bakmaktadır. Satın almış olduğumuz arsanın tam karşısına yeni bir borsa binasının inşa edilmesinden bile bahsedilmektedir. ... (mevcut) binanın kötü durumundan kaynaklanan vazgeçilmez tamirat masrafları ise yılda 300 liraya çıkmaktadır. Ofislerimizin kötü dağılımının yarattığı personel artışı yılda en az 2.000 liralık bir masraf demektir. Yakıt ve aydınlatmanın bize maliyeti belki yılda 250 lira kadar azalır. Ayrıca borsadan ve Galata'dan uzak olmamızın verdiği büyük rahatsızlığı da hesaba katmak gerekir. Şu anda kullandığımız mekânın hiçbir konforu yoktur. Ofisler yazın çok sıcak, kışın ise çok soğuktur. Sağlık şartları son derece yetersizdir. Kasa da yetersiz derecede emniyet arz etmektedir. Dolayısıyla inşaat işini mümkün olduğu kadar hızlandırmakta tereddüt etmememiz gerektiği fikrindeyim. (www.obmuze.com)”

Arsanın konumu, Galata bankerlerine ve borsaya yakın olduğu için önemlidir. Banka, buraya gelen müşterilerce fark edilir ve tercih edilebilir olmalıdır. Kasa güvenliği, her banka için en temel gerekliliktir. Çalışanların performansını olumlu etkileyecek çağdaş ve konforlu çalışma ortamları da yeni binada olması istenen bir diğer özelliktir. Paris'ten gelen olumlu yanıt üzerine projeyi hazırlaması için dönemin ünlü mimarı Alexandre Vallauray görevlendirilmiştir.

Alexandre Vallauray, Beaux-Arts eğitimi almış levanten bir mimardır. 19. yüzyılın son çeyreğinde eğitimini tamamlayıp Fransa'dan İstanbul'a döndüğünde yaptığı ilk proje Osmanlı Devleti'nin ilk Güzel Sanatlar Akademisi olan Sanayi-i Nefise Mektebi binasıdır. Fenn-i Mimari hocası olarak okulun kurucu kadrosunda yer almış ve 25 yıl boyunca burada mimarlık eğitimi vermiştir. Vallauray, Osmanlı Bankası binasının dışında Müze-i Hümayun, Cercle d'Orient, 1889 Paris Fuarı Türk Tütün Pavyonu, Pera Palas, Union Française, Büyükkada Rum Yetimhanesi gibi birçok önemli projeye de imza atmıştır.

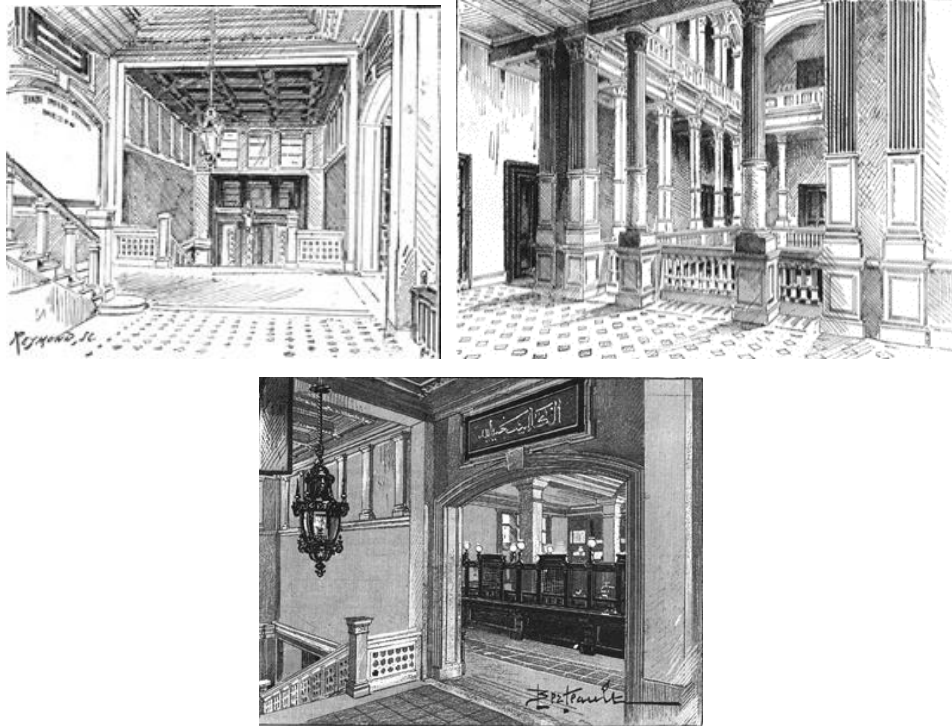
Vallauray tarafından tasarlanan bina Sir Vincent'ın istediği tüm nitelikleri karşılamaktadır. Kasa güvenliği Londra'da dönemin en ünlü kasa imalatçısı Samuel

Charwood'a sipariş edilen kasayla sağlanmıştır. Şube mekânı, Avrupa'daki çağdaş bankalarda olduğu gibi ofis katlarının koridorlarından izlenebilecek şekilde, açık planlı olarak çözülmüştür (Bkz. Şekil 4.1).



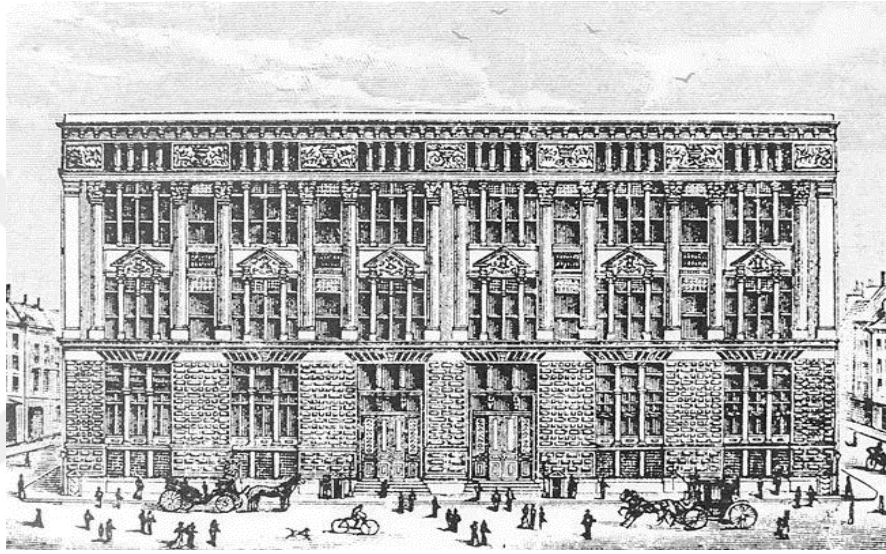
Şekil 4.1: Vallaury'nin şube katı ve normal kat planı çizimleri (Osmanlı Bankası Arşivi)

Ofisler geniş, yüksek tavanlı, havadar, aydınlıktır; cam kaplı galeri tavanıyla gün ışığı iç mekâna taşınmıştır; ısıtma ve aydınlatma tesisatları zamane standartlarına uygundur. Mermer merdiven ve döşemelerde, kaset tavanlarda, ahşap şube bankalarında çok özenli bir işçilik görülmektedir (Bkz. Şekil 4.2). Seçilen malzemeler ve bezemelerin zenginliği bankanın sahip olduğu maddi gücü göstermektedir.



Şekil 4.2: İç mekân görüntüleri (5 Eylül 1896 tarihli L'illustration dergisi, Osmanlı Bankası Arşivi)

Binanın kurum kimliğine etki eden en çarpıcı özelliği iç mekânlarında değil cephesindedir. Voyvoda Caddesine bakan, girişin yer aldığı kuzey cephe Batılı ticaret erbabı ve levanten müşterilerin dikkatini çekmek üzere Beaux-Arts öğretisine uygun biçimde neoklasik ve neorönesans üslupta düzenlenmiştir (Bkz. Şekil 4.3). Bu öğretiye göre ideal bir binanın kullanıcının hiçbir yönlendirmeye gereksinim duymaksızın yolunu bulabileceği, odaların işlevlerine göre hiyerarşik bir biçimde yerleştirildiği ve dolaşım alanlarının yeterince açık olduğu “okunaklı” bir düzene; türü ve işlevine uygun bir karaktere; simetrik ve karakterini vurgulayacak çeşitli sembollerle bezenmiş anıtsal bir cepheye sahip olması esastır.



Şekil 4.3: Osmanlı Bankası binası kuzey cephesi (Osmanlı Bankası Arşivi)

Alt katların büyük bosajlı taşlarla kaplanmasıyla ağırlık ve sağlamlık vurgulanmış, ezici ölçekle kurumun büyüklüğüne dikkat çekilmiştir. Kat silmeleri, üçgen alınlıklar ve korint başlıklı sütunlar batı referanslı öğeler olarak kullanılmış, rölyeflerde güç temsil eden grifon, aslan gibi figürlere yer verilmiştir.

Binanın Haliç’e bakan güney cephesi ise, adeta başka bir binaya ait gibi, hem malzeme hem de üslup olarak kuzey cepheden oldukça farklıdır. Vallaury burada Beaux-Arts prensiplerinin dışına çıkarak yapının cephe bütünlüğünü bozmuştur. Güney cephe ahşap payandalar, saçaklar, cumbalar gibi Osmanlı sivil mimari öğeleriyle bezenmiş; birinci katta yer alan kafeslerle simetri bilinçli olarak kırılmıştır. (Bkz. Şekil 4.4) Binanın tam ortasında ve tepedeki iki uçta bulunan cumbaların her biri, birbirinden farklı detaylar içermektedir.



Şekil 4.4: Osmanlı bankası güney cephesi  
(5 Eylül 1896 tarihli L'illustration dergisi, Osmanlı Bankası Arşivi)

Güney cephe, kuzey cepheden farklı bir kitleye hitap etmektedir. Tarihi yarımada ikamet eden müslüman Osmanlı halkı, şehre gelen Avrupalı turistler, liman çalışanları bankanın bu oryantalist yüzünü görmektedir. İki cephe arasındaki bu farklılık, Osmanlı Bankası'nın doğu ve batı arasındaki konumunu simgelemektedir. Cephelerdeki farklılıkla oluşturulan bu etki, giriş avlusunda karşılıklı yerleştirilmiş biri Latince diğeri Arapça iki kitabeyle de desteklenmektedir: şube mekânı girişinin üzerinde yer alan Arapça kitabede “Para kazanan Allah'ın sevgili kuludur.” hadisi yer almakta, Latince kitabede ise “Dostlardan aldığı her şey kaderin dışında kalır; ancak vermiş oldukların her zaman için servetin olacaktır.” yazısı bulunmaktadır.

100 yılı aşkın bir süre boyunca Osmanlı Bankası genel müdürlük binası olarak işlev gören bina zaman içinde asansör, doğalgaz ve klima tesisatı gibi çeşitli öğelerin eklenmesiyle orijinalliğini belli ölçüde yitirmiştir. 2001 yılında Osmanlı Bankası'nın Garanti Bankası tarafından satın alınmasıyla, bina Garanti Bankası'nın mülkü olmuştur.

Garanti Bankası'nın kurumsal kimliği, Osmanlı Bankası'ndan farklıdır. İmparatorluğa ait, dolayısıyla olgun, köklü, sağlam bir kimlik benimseyen Osmanlı Bankası'nın aksine Garanti Bankası, dinamik, değişken ve kendini sürekli güncelleyen bir kimlik benimsemektedir.

Bir süre Garanti Bankası'nın Osmanlı Bankası'ndan aldığı tarihi mirası sergileme amacıyla kurduğu Osmanlı Bankası Müzesi'ne ev sahipliği yapan ve çeşitli kültürel etkinliklerin gerçekleştirildiği yapı 2010 yılında Garanti Bankası çatısı altında

kurulan kültür kurumu SALT'a tahsis edilmiştir. SALT (2014), kendini şöyle tanımlamaktadır:

“SALT görsel ve maddi kültürde kritik konuları değerlendiriyor, deneysel düşünceye ve araştırmaya yönelik yenilikçi programlar geliştiriyor. Öğrenmeye ve tartışmaya açık bir ortam sağlamayı amaçlayan SALT, ziyaretçilerini ilgi duymaya, eleştirmeye ve iletişim kurmaya teşvik ediyor.

SALT Araştırma değişik bilgi alanlarını harmanlıyor. Farklı disiplinlerin kesişim noktaları ve aralarındaki boşluklardan yeni düşüncelerin oluşmasına önem veriyor. Kurumun araştırma projeleri, doğrusal tarih yazımlarının, malzemeye tâbi okumaların ve geleneksel öğrenim dallarının ötesine uzanıyor. SALT, bir araya getirdiği güncel sanat, mimari, tasarım, şehircilik, sosyal ve ekonomik tarihlere odaklanan kapsamlı bilgi ve belge kaynaklarını yeni araştırma imkanlarıyla kamuya açıyor. Sergilerle yeniden yorumlanacak olan araştırma arşivleri program mekânlarında da tartışılacak.

SALT'ın hedefi, yenilikçi ve paylaşımcı düşünceler üretmek... Tek başına değil, sivil toplum örgütlerinden deneysel proje üretenlere, kültür adına çalışan tüm katılımcılarla birlikte var olmak; teknoloji, sanat ve tasarımı disiplinlerarası bir anlayışla kullanarak alışılmışın ötesine geçmek ve sınırları zorlamak...Tek bir konuya bağlı kalmadan ve kendini tekrarlamadan, sürekli yenilenmek, yeni konuları birlikte yorumlamak isteyen SALT, salt sergi yapmıyor, salt arşiv oluşturmuyor, salt toplantı düzenlemiyor, salt kitap yayımlamıyor. Bu yüzden müze, sergi mekânı, kütüphane, sanat merkezi, sinema ya da araştırma merkezi değil. Bütün bunları bünyesinde bulunduran kendine özgü bir kurum. Salt kendine benziyor. Dönüşen, dönüştüren, sürekli yenilenen bir kurum...”

Sürekli değişim ve dönüşüm içinde olmak isteyen SALT'ın, görsel kimliği de bu anlayışı destekler. Görsel kimlik çalışmalarını yapan Project Projects, SALT için bir logo yerine bir yazı tipi tasarlamıştır. Bu yazı tipinin S, A, L ve T harfleri belli aralıklarla farklı tasarımcılarla yeniden tasarlanarak kuruma ait yazılı materyallerde kullanılmakta, SALT logosu sürekli değişmektedir.

Osmanlı Bankası binası da aynı anlayışla restore edilmiş, Han Tümertekin tarafından yönetilen yeniden işlevlendirme projesinde binada yer alan her birim farklı tasarım ofislerince tasarlanmıştır. Tümertekin (2012) mümkün olduğunca az müdahalede bulunarak binayı Vallaury'nin tasarladığı haline kavuşturmak şeklinde bir yaklaşım benimsediklerini söylemektedir. Yapıya sonradan eklenen asansör vb. eklentiler kaldırılmış, kamusal bir işlev yüklenen bina için yeni bir sirkülasyon sistemi

oluşturulmuştur. Yapıdaki düşey sirkülasyon, “tümüyle bugüne ait olduğu ilk bakışta anlaşılan son derece saydam iki asansör kulesiyle” sağlanmış; “bir banka genel merkezi olarak tasarlanmış, dolayısıyla son derece içe dönük ve güvenlik duygusunu pekiştiren bir mimari ifadeye ve mekân kurgusuna sahip olan yapının sokaktaki herkesin girip çıkabileceği bir mekân haline gelmesi” hedeflenmiştir (Tümertekin, 2012). Sokağın bir uzantısı olarak ele alınan giriş holü, yapının orijinal kurgusunun dışına çıkarak uzatılmış ve şehre açılması hedeflenen yapıya Haliç’e bakan bir boşluk yaratacak müdahalelerde bulunulmuştur (Tümertekin, 2012). Giriş holünün uzatılarak Haliç’i kucaklamasının yanısıra yeniden konumlandırılan asansör kulelerinin belli noktalarından da manzara seyredilebilmektedir.

Yapıdaki bir diğer büyük müdahale galeri açıklığının üzerine yerleştirilmiş aydınlatma sistemidir. Çatıya yerleştirilen güneşi takip etmek üzere programlanmış heliostat adlı ayna sistemi, gün ışığının sürekli aynı yoğunlukta olmasını sağlamaktadır. Galeri boşluğu üzerine yerleştirilen yansıtıcılar da programlı bir şekilde dönerek bu ışığı mekânın kalbine göndermekte, böylelikle Vallaury’nin iç mekânda elde etmek istediği ışık o günün teknolojisiyle sağlanamayacak denli mükemmel bir şekilde sağlanmaktadır.

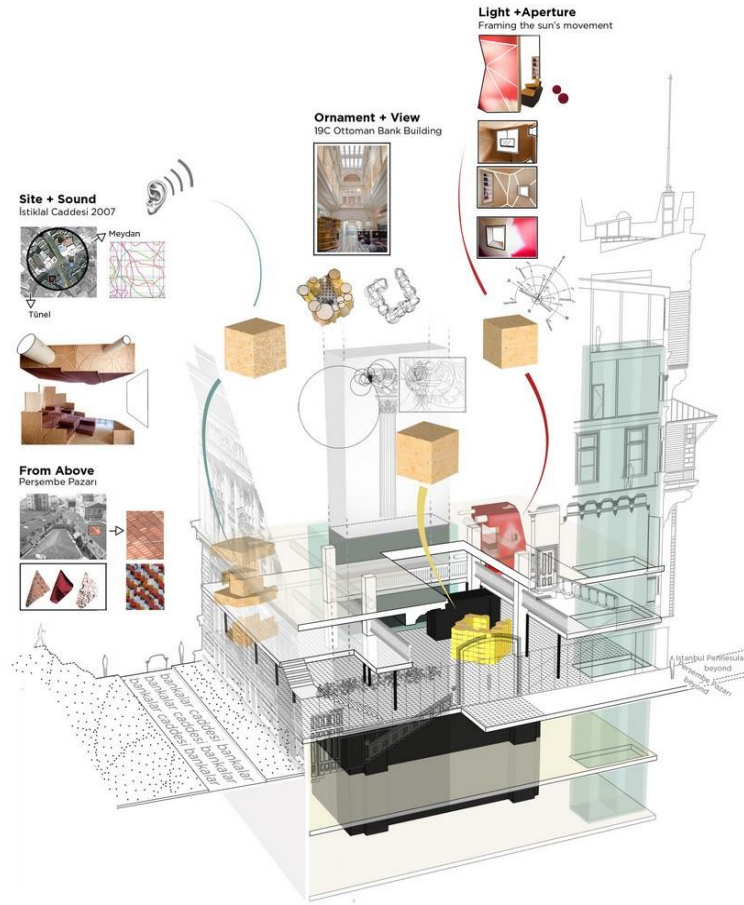


Şekil 4.5: Galeri açıklığı üzerinde yer alan aydınlatma sistemi (halukderya.com; 28.05.2016)

“Tefekküre fırsat veren, gerektiğinde içine kapanarak bilgi ve araştırmayı koruyan ve destekleyen bir mekân” olması hedeflenen SALT Galata, merkezi Şanal Mimarlık tarafından tasarlanan SALT Araştırma olacak şekilde kurgulanmıştır (Tümertekin, 2012). Önceden banka şubesi olarak kullanılan galeri boşluğu ve çevresi bu şekilde işlevlendirilmiş, böylece “mali işlemlerin yerini bilginin işlenmesi almış”tır

(Tümertekin, 2012). Bu mekânın “altın sessizliğe inanan bir kütüphaneden ziyade paylaşmaya ve üretmeye imkan veren, yeni medyaları da kapsayan bir mekân” olarak tasarlanması öngörülmüştür. Bu bölümde kitap ve süreli yayın arşivleri, iş istasyonları ve oturma birimlerinin yanısıra farklı duylulara hitap eden deneyim birimleri de bulunmaktadır. Şanal (2012) SALT Araştırma’nın tasarımında benimsedikleri yaklaşımı şöyle anlatmaktadır:

“Yaklaşımımızla bireysel parçalar üzerine olduğu kadar bütün üzerine de bir şeyler söyleyen bir yer yaratmayı amaçladık. Değişebilen, eklenip çıkarılabilen parçaların yanısıra “orada olma”yı imleyen bütüne de odaklandık. Bizim katkımız da özgün olan anlatılar kavramı ve onun aracılığıyla yer “hissi”ni yaratan öğeler. Tasarım anlatılarımızı üç farklı objeyle açık bir şekilde ortaya koyduk. Her bir obje diğerleriyle iletişim halinde dokunsal bir öykü anlatıcı. Bunlardan biri ses ve dokudan (pufpuf), biri ışık ve diyaframdan (iki kişilik sinema), biri de geometrik inşa ile ölçekten (sanatçı arşivi) meydana geliyor. Her biri araştırma merkezinin gerek iç mekân gerekse dış mekândaki sınırlarının ötesinde olanları içeri çekerek ne olduğunu keşfetmek amacıyla konumlandırıldı.”



Şekil 4.6: SALT Araştırma yerleşim diyagramı (architizer.com; 29.05.2016)



Bina içinde SALT Araştırma dışında Osmanlı Bankası Müzesi; konferans, konser, film gösterimi gibi farklı amaçlarla kullanılan bir oditoryum; bir kitap satış dükkanı; bir kafe; bir restoran; çok amaçlı bir sergi alanı; açık arşiv alanı, atölye alanları ve ofisler yer almaktadır. Her birim kendi içinde farklı tasarım özellikleri taşısa da, tasarımların binanın önüne geçmemesi hedeflenmiştir (Tümertekin, 2012).

Osmanlı Bankası Müzesi için Bülent Erkmek tarafından Garanti Bankası'nın kurumsal renklerinde tavana asılı modern sergileme üniteleri tasarlanmış, ekonomik tarihe ilişkin belgeler bu ünitelere yerleştirilmiştir. Kasa dairesi ise orijinal haliyle korunmuştur.

Autoban Mimarlık tarafından tasarlanan servis mekânlarında, “yapının orijinal malzemesi olan mermere ve taş işçiliğine dikkat çekilmesi” amaçlanmıştır (Autoban, 2012). Tuvaletler için özel olarak tasarlanmış monoblok mermer lavabolar, kabin kapılarının dahi ahşap ve mermerle kaplanmış olması; elde işlenmiş yivli, delikli büyük mermer bloklardan oluşan danışma bankoları, vestiyer ve dolaplar bankanın zenginliğini de tekrar hatırlatır (Bkz. Şekil 4.7).



Şekil 4.7: Servis mekânları (Autoban, 2012)

Bina kullanımında en kamusaldan en özele gidildiğinde son sırada bulunan Superpool'un tasarladığı ofislerde ise SALT'ın çalışma yaklaşımına uygun biçimde tek başına ve grup halinde çalışmalara izin verecek, her çalışanın araştırdığı konuyu diğerleriyle kolaylıkla paylaşabileceği bir ortam yaratılması hedeflenmiştir (Güldoğan, 2012). Superpool'dan Güldoğan (2012) tasarım sürecini şu şekilde anlatmıştır:

“Galata Binası içerisinde SALT ofislerini tasarlamamız istendiğinde bir süre, önceki çalışmalarda bizi olabildiğince yaratıcı olmaya nasıl yönlendirdiklerini anlamak istedik, SALT nasıl çalışıyordu?

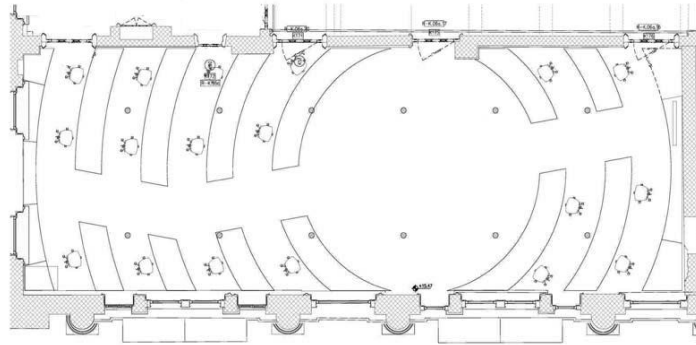
Bir ofis tasarlamak, bir ev tasarlamaktan belki de daha mahrem bir iş. Birçok sorumuz var, ne kadar çalışıyorlar, çalışma saatleri esnek mi, işyerinde

mutlu olunur mu, patron var mı, herkes genç mi, günde kaç toplantı yapılıyor, ofis açık mı, evden çalışmak varken her gün işe niye gidiyorlar?

SALT bir tasarım ofisi, sanatçı stüdyosu veya reklam ajansından farklı. Sergi, etkinlik ya da kitap olmak için hızlı hızlı somutlaşmıyor düşünceler. Öncelikli işleri düşünceleri yazmak, tartışmak, bekletmek, tekrar ortaya çıkarıp değerlendirmek, inceltmek, daha keskin, daha kullanışlı kılmak, tasarımcılar, araştırmacılar, sanatçılarla düşünceleri zenginleştirmek. Daha sonra da paylaşmak için geçici olarak somutlaştırmak.

Fikir alışverişine imkân verecek oturma düzenleri arıyoruz. Masa düzeni modüler, esnek olabilir ya da hareketli bölme duvarlar olabilir. İçerisi bir peyzaj gibi algılanıp, farklı yüksekliklerde oturma çalışma alanları olabilir, bu önerilerin olduğu birçok hızlı yapılmış maket var elimizde. Bunların içerisinde bir de parlamento adını verdiğimiz öneri var. Dairesel bir orta alanın etrafında düzenlenmiş bir oda. Ortası boş, bazen bir toplantı düzenine elverecek, bazen bir sunum, bazen üzerinde çalışılan bir serginin maketi gelebilir bu boşluğa. Biz biraz düşünelim diyorlar.

Demokratik bir süreç ile parlamento uygulanacak proje olarak seçiliyor.”



Şekil 4.8: SALT ofisleri (arkitera.com; 29.05.2016)

Aynı bina, aynı kabuk, Bank-1 Osmanı-i Şahane ve -SALT vasıtasıyla-Garanti Bankası için farklı kimliklere referans oluşturmaktadır. Bina Bank-1 Osmanı-i Şahane için imparatorluğa ait bir kurum olarak güçlü, ağır, sağlam ve görkemli; batıyı anlayan ve belli ölçüde batılılaşmaya hazır ancak doğulu kimliğinden vazgeçmeyip onu da gururla taşıyan bir kurumsal imaj oluşturur. Garanti Bankası ise Osmanlı Bankasının bu imajını tarihi miras olarak titizlikle saklar ve onun üzerine kültür-sanatı destekleyen, araştırma-geliştirmeye önem veren, inovatif, katılımcı, demokratik ve erişilebilir kimlik katmanları ekler.

### 4.3. Dini Yapılar ve Ethos

Türk Dil Kurumu sözlüğünde din, “Tanrı'ya, doğaüstü güçlere, çeşitli kutsal varlıklara inanmayı ve tapınmayı sistemleştiren toplumsal bir kurum, diyanet” ve “bu nitelikteki inançları kurallar, kurumlar, töreler ve semboller biçiminde toplayan, sağlayan düzen” şeklinde tanımlanmaktadır.

İnsanoğlunun kendi varoluşunu ve diğer tüm doğal fenomenleri anlamlandırabilmek için ürettiği inanç sistemlerinin temelleri tarih öncesi devirlerde atılmış; her toplum, yaşadığı yörenin koşullarına ve kendi iç ilişkilerine bağlı olarak farklı inanç sistemleri geliştirmiştir. Eliade (1991) en sadesinden en gelişmişine kadar dinler tarihinin, hiyerofanilerin yani kutsalın tezahürlerinin tarihi olduğunu söylemektedir. Eliade (1991)'ye göre kutsal, gündelik yaşantının dışında farklı ve aşkın bir gerçeği deşifre ederek profan (dindışı) olandan ayrılır; kutsallık insan bilincinin yapısal bir unsurudur ve dindar insan için her şey kutsallaşma potansiyeline sahiptir. Kutsallık daima kendinden başka bir şey aracılığıyla ortaya konur; nesnelere, mitler ve simgeler aracılığıyla tezahür edebilir fakat kendini asla bütünüyle, doğrudan ortaya koymaz (Eliade, 1991).

Eliade (1991) dindar insanın mekânı kutsal olan ve olmayan parçalardan oluşan heterojen bir yapı olarak gördüğünü söyler. İlk kutsal yerler, insan eliyle yapılmış yapılar değil; dağlar, mağaralar gibi doğal mekânlardır. Kutsal olmayan mekânlar ise evrenin yaratılışını taklit eden bir dizi eylemle kutsanır ve bir kez kutsallık özelliği kazanan bir yer, hiyerofanilerin sürekliliği ile kutsallığının devamını temin eder (Eliade, 1991). Eliade (1991)'ye göre kutsal mekânlar ölümler dünyası olan yeraltı, yaşayanların dünyası olan yeryüzü ve ilahi varlıkların dünyası olan gökyüzü arasında iletişim sağlamaktadır. Bu kozmik mekânlar arasında kurulan iletişim, evrensel olarak bir sütun imgesiyle ifade edilmekte; axis mundi adıyla anılan bu sütun gökyüzü ve yeryüzünü taşıyıp yeraltına saplanmış kaidesiyle bütün bu mekânları birleştirerek, bulunduğu yeri kutsal mekânın merkezine dönüştürmektedir (Eliade, 1991). Eliade (1991)'ye göre tüm tapınaklar, kişinin farklı kozmik boyutlar arasında geçiş yapmasına olanak sağlayan birer axis mundi olarak işlev görürler.

Hangi dine ait olurlarsa olsunlar tapınak yapılarının büyük çoğunluğu göz alıcı, etrafındaki diğer yapılardan çok daha büyük, görkemli ve gösterişlidir. Kalabalık bir insan topluluğunun sarfettiği çok büyük emeklerle inşa edildikleri ilk bakışta

anlaşılır ve bu durum yapıların ihtişamını artırır. Bu yapıların birbirinden farklı görünmelerini sağlayan ise dinlerin varoluşa dair açıklamalarının ve getirdikleri toplumsal kuralların farklılığıdır. Aynı dine ait dini yapıların her biri aynı ideolojiyi temsil etmek üzere oluşturuldukları için dönemlerine ve yörelerine göre farklılıklar taşısalar da belli oranda birbirine benzerler. Bu bölümde Yahudi, Hristiyan ve Müslüman ibadethanelerinin dini anlayışlarını temsil etme biçimleri incelenecektir.

Yahudi ibadethanelerini şekillendiren en önemli unsur kutsal kitapları olan Tevrat'ta atalarıyla bir antlaşma yapan ve kendisi için nasıl bir tapınak inşa edilmesini istediğini bütün detaylarıyla açık biçimde tarif eden Tanrı'nın buyruklarıdır. Bu inanışa göre ilk tapınak Hz. Musa tarafından inşa edilen Mişkan'dır. Çadır anlamına gelen Mişkan'ın ölçüleri, yapımında kullanılacak malzemeler ve içinde bulunacak eşyalar Tevrat'ta kesin olarak bildirilmiştir. Mişkan, Tevrat'ta anlatıldığı üzere takdime ekmeği masası, yedi kollu şamdan ve buhur sunağının bulunduğu "Kutsal Yer" ve Ahit Sandığı'nın bulunduğu "Kutsallar Kutsalı" adında, bir perdeyle birbirinden ayrılan iki bölümden oluşmaktadır. Bir avlu içinde yer alması istenen Mişkan'ın batı tarafına yakmalık sunuların takdim edileceği bir sunak yapılmıştır. Yaklaşık 400 yıl boyunca Yahudiler için kutsal mekân olan Mişkan, Hz. Davut'un Kudüs'ü fethetmesi ve oğlu Hz. Süleyman'ın şehrin Tanrı tarafından belirlenen bir noktasına, onun tarif ettiği şekilde yeni bir tapınak inşa etmesiyle ortadan kalkmıştır.

Yahudi inancı için en kutsal yer olan Süleyman Tapınağı'nın mekânsal organizasyonu da Mişkan'a benzemektedir. Tevrat'ta Süleyman Tapınağı'nın Kutsallar Kutsalı'nın Kutsal Yer'inden daha yüksek bir kotta yer aldığı ve bu iki bölümün zeytin ağacından yapılmış bir kapıyla ayrıldığı ifade edilmiştir. Bu kapı keruvlar, hurma ağaçları ve çiçek motifleriyle bezenmiş, bu bezemeler altınla kaplanmıştır. Kapının menteşeleri dahi saf altındandır. Mişkan'dan getirilen Ahit Sandığı'nın bulunduğu Kutsallar Kutsalı bölümü, penceresizdir ve ahit sandığının iki yanına zeytin ağacından yapılarak altınla kaplanmış büyük keruv heykelleri yerleştirilmiştir. Kutsal Yer'in duvarları da keruv, hurma ağacı ve çiçek motifleriyle bezenmiş, saf altından 10 adet 7 kollu şamdan ve altın kaplamalı 10 adet takdime ekmeği masası 5'i sağda 5'i solda olmak üzere Kutsal Yer'in iki yanına yerleştirilmiştir. Tapınakta kullanılan kürek, maşa, kazan, buhurdanlık gibi eşyalar da parlak tunçtan yapılmıştır. Kutsal Yer'in dışında, tapınağı kutsal olmayan mekândan ayıran bir eyvan ve tapınağın bulunduğu avlunun içinde yakmalık sunular için tunçtan

bir sunak bulunmaktadır. Avluda yer alan dökme tunçtan yekpare havuz, üçlü gruplar halinde 4 yöne bakan 12 boğa heykelinin üzerine yerleştirilmiştir. Sunuları hazırlayan din adamlarına (kâhinler) mahsus bu avludan daha düşük kotta, daha az kutsal olan, sunu törenlerini izlemek için orada bulunan halkın girebileceği bir de dış avlu bulunmaktadır.

Tevrat'ta anlatıldığına göre, Yahudilerin işledikleri günahların cezası olarak bu tapınak M.Ö. 586 yılında Babilliler tarafından yıkılmış ve Yahudiler Babil'e sürgün edilmiştir. Sürgünden sonra Kudüs'e geri dönen Yahudiler tarafından aynı yere yeniden tapınak inşa edildiyse de, sonradan inşa edilen tapınaklar ilk tapınağın yerini tutmamıştır.

Günümüzde Yahudi ibadethaneleri olan sinagoglar, birer tapınak değil, cemaatin topluca dua ettiği, dini eğitim aldığı ve bar mitzva, evlilik gibi toplumsal törenleri gerçekleştirdiği yerlerdir. Tevrat'ta tarif edilmiş bazı ibadetler yalnızca Süleyman Tapınağı'nda yapılabilir. Fakat sinagogların mekânsal düzenlemelerindeki bazı unsurlar Mişkan'a ve Süleyman Tapınağı'na benzemektedir. Sinagoglarda bulunan Tevrat metinleri Kudüs yönündeki duvarda yer alan Ehal adında gösterişli ahşap dolaplarda saklanmakta, çoğunlukla sinagogun zemininden birkaç basamak yüksekte bulunan bu dolapların kapakları kimi zaman 10 emirin işlendiği perdelerle örtülmektedir. Bu dolaplar, içinde ahit sandığının bulunduğu "kutsallar kutsalı" nı temsil eder.

Ahit sandığını temsil eden ehallerin karşısında da teva adı verilen dua okuma kürsüleri bulunmaktadır. Bazı sinagoglarda duvarlara bitişik olarak bulunsalar da tevalar çoğunlukla üç yönde cemaatin oturduğu alanlarla çevrili olacak şekilde, merkezdeki yüksek bir platformun üzerinde yer alır (Bkz. Şekil 4.9). Bu düzenleme, Süleyman Tapınağı'nın din adamlarına ayrılan ve sunu ibadetlerinin gerçekleştirildiği iç avlusu ve bu ibadetleri izlemek için orada bulunan halkın bulunduğu dış avlu düzeninin bir temsili olarak düşünülebilir. Kadınlara ayrılan azara adlı bölüm de -varsa- üst katlarda yer alır.

Bu mekânsal düzenlemelerin yanısıra Hz. Davut'a ait bir sembol olduğuna inanılan 6 köşeli yıldız motifleri; Tanrı'nın sönmeyen ışığını temsil ettiğine inanılan ve Tevrat'ta tapınakta bulunması istenerek Tanrı tarafından nasıl yapılacağı tarif edilen

7 kollu şamdanları betimleyen figürler; 9 kollu şamdanlar sinagog mekânlarını karakterize eden diğer unsurlardır.



Şekil 4.9: Bir sinagog iç mekânı (commons.wikimedia.org; 25.04.2019)

Hristiyan ibadethaneleri olan kiliselerde ise mekânı şekillendiren ana unsur teslis inancıdır. Bu inanca göre Tanrı; Baba, Oğul ve Kutsal Ruh olmak üzere üç farklı varlığa sahiptir. Baba, Tanrısal özdür; babayla aynı öze sahip olan Oğul, İsa Mesih olarak insan bedenine bürünmüş ve insanlar arasında yaşamış Tanrısal sözdür; Kutsal Ruh ise iman edenlerin yüreklerine dolarak kendini hissettiren ve dünyanın yaratılışında, güzelliklerin oluşumunda etkin rol oynayan Tanrısal ruhtur. Bu üçlü, hep birlikte aynı tek Tanrı'yı oluşturmaktadır.

Kilise mekânlarında görülen antropomorfizmin sebebi Tanrı'nın insan vücuduna bürünerek insanlar arasında yaşamış olduğu inancıdır. Yüzde yüz insan ve yüzde yüz Tanrı olduğu kabul edilen Hz. İsa, Hristiyan inancına göre insanları kurtarmak için bu dünyaya gelmiş, onlara Tanrısal sözü aktarmış, yaşamış ve yaşanacak bütün günahların kefareti için kanını vermiştir. Hz. İsa bu nedenle "Tanrı'nın kuzusu" olarak da anılmaktadır.

Çarmıhta gerçekleşen kurban olayını sembolize etmek üzere kiliseler çoğunlukla haç planlı yapılmakta veya iç mekânda bir haç biçimi oluşturacak şekilde düzenlenmektedir. Yine bu olayı temsil etmek üzere gerçekleştirilen ekmek ve şarap ayini Hristiyan ibadetlerinin en önemlisidir. Bunun dışında kilisede gerçekleştirilen ibadetler dua etmek, ilahi söylemek veya vaaz dinlemektir.

Oğul İsa'nın çarmıhta öldükten sonra dirilerek göğe yükseldiği ve Baba'yla birlikte gökte yaşadığı inancı sebebiyle, geleneksel kilise yapılarının çoğunda zemin seviyesinde pencere bulunmamakta, ışık yukarıdaki pencerelerden gelmektedir. Renkli vitray pencereler de yine aynı şekilde dikkat çekici bir ışık etkisi oluşturmak üzere kullanılmaktadır.



Şekil 4.10: Kiliselerde ışık etkileri (tumblr.com; 25.04.2019)

Kiliselerin doğu ucunda sunak yer almakta, sunakta kurban olarak çarmıha gerilmiş Hz. İsa heykeli veya resmi bulunmaktadır. Protestan Kilise dışındaki mezheplerde sunak alanı imkânlar elverdiğince süslenmektedir. Reformist Protestan Kilise, ibadet etmek için İncil'in yeterli olduğunu söylemekte ve din görevlilerinin, ikonaların ve diğer imgesel unsurların gerekliliğini reddetmektedir; bu nedenle Protestan kiliseleri genellikle oldukça sadedir (Bkz. Şekil 4.11).



Şekil 4.11: Katolik ve Proteston kiliselerde sunak (commons.wikimedia.org; 25.04.2019)

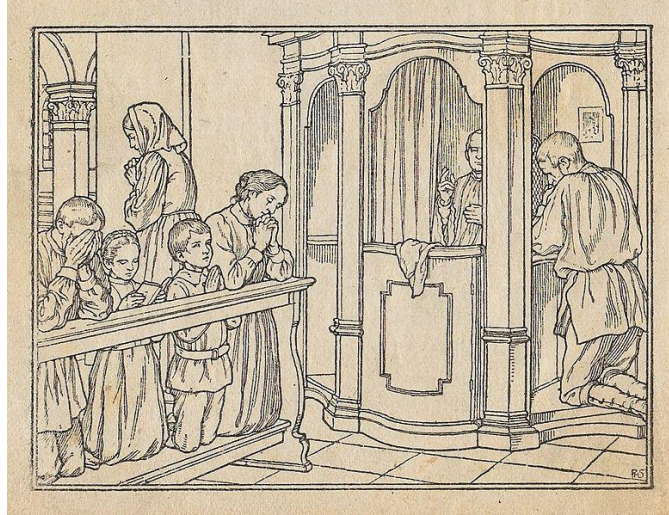
Eski Yahudi geleneklerine bağı diğer mezheplere göre daha yüksek olan Ortodoks kiliselerinin sunak alanları, belli bir düzene göre yerleştirilmiş Hz. İsa, Hz. Meryem, havariler ve belli azizlerin ikonalarından oluşan ikonostasis adlı panoların arkasında bulunmakta; üzerinde kapıların yer aldığı ikonostasisler Tevrat'ta anlatılan Kutsal Alan ve Kutsallar Kutsalı'nı ayıran kapıyı temsil etmektedir. (Bkz. Şekil 4.12)



Şekil 4.12: İkonostasis (commons.wikimedia.org; 25.04.2019)

Katolik ve Ortodoks kiliseleri azizleri, havarileri ve İncil'den sahneleri betimleyen resimlerle bezenmekte, kutsal kitapta yazılanlar cemaate bu yolla da anlatılmaktadır. Ayrıca girişten sunağa uzanan yol boyunca kilise duvarlarına Hz. İsa'nın çile yolunu betimleyen resimler asılmakta, inananlar sırayla bu resimler önünde dua ederek temsili olarak çile yolunu yürümektedir. Ortodoks kiliselerde daha çok soyut betimlemeler olan ikonalar tercih edilmekte, Katolik kiliselerde ise genellikle daha gerçekçi ve canlı görünen resim ve heykeller kullanılmaktadır. Katolik ve Ortodoks kiliseler arasındaki bu fark, iki kilisenin birbirinden ayrılmasına neden olan temel inanç farklılıklarına dayanmaktadır. Katolik Kilisesi için Kutsal Ruh, hem Baba'dan hem de Oğul'dan çıkar fakat Ortodoks Kilisesi Kutsal Ruh'un tek kaynağının Baba olduğunu kabul etmektedir. İnsan bedeni alan Oğul Tanrı'ya atfedilen gücün daha fazla olması, Katolik Kilise'de dini liderin yetkilerini doğrudan Tanrı'dan aldığına ve dolayısıyla yanılmaz olduğuna dair inancı oluşturmuş, kiliselerde günah çıkarma kabini gibi öğelerin bulunmasının da sebebi olmuştur (Bkz. Şekil 4.13).





Şekil 4.13: Günah çıkarma kabini (commons.wikimedia.org; 25.04.2019)

İncil’de Hz. İsa inananlardan Baba, Oğul ve Kutsal Ruh adına vaftiz edilmelerini istediği için kiliselerde vaftiz çanakları ve kutsal su çanakları da bulunmaktadır. Yeni doğan bebekler ve Hristiyanlık dinini kabul eden yetişkinler burada vaftiz edilmekte, kutsal su çanağı ise inananlar için sembolik olarak vaftiz tazeleme işleviyle kullanılmaktadır.

Yukarıda anlatılan bütün bu unsurlar kiliselerin teslis inancı ve Oğul Tanrı olan Hz. İsa’nın insanların günahlarının kefareti için çarمیhta can verdikten sonra tekrar dirilip göğe yükseldiğine dair inanç tarafından şekillendiğini göstermektedir. Bunların dışında Bölüm 2.1.8’de söz edildiği üzere kilisenin mimari özelliklerinden doğan ilahileri söyleyen kilise korosuna ait özel alanlar ve mimari birer enstrüman olan orglar; ayin sırasında yakılan tütsü ve buhurdanlıklar; adak mumları gibi öğeler de çok duyulu kilise *ethosuna* katkıda bulunmaktadır.

İslam dininin ibadethaneleri, mescidler ve camilerdir. Mescid “secde edilen yer”, cami ise “cemaatin bir araya geldiği yer” anlamına gelmektedir. İslam dininin hac dışındaki ibadetleri mekâna bağlı değildir, maddi durumu elveren her Müslümanın ömrü boyunca bir kez yaratılmış ilk insan olan Hz. Adem’in Allah için inşa ettiğine inanılan ve Mekke’de yer alan Kabe’yi ziyaret etmesi emredilmiştir. Bunun dışındaki ibadetler günde beş vakit namaz kılmak, Ramazan ayında oruç tutmak ve zekât vermektir. Namaz her yerde kılınabilir, “bütün mescidler Allah’ındır”; fakat topluca kılınan namazın daha hayırlı olduğu düşüncesi ve özellikle mübarek gün olarak kabul edilen Cuma günü öğle namazının diğer Müslüman erkeklerle birlikte kılınmasının emredilmesi mimari bir mekân olarak camilerin doğmasına neden olmuştur.

Yahudiliğin kiblesinin Kudüs, Hristiyanlığın kiblesinin Doğu olması gibi, İslam'ın kiblesi de Kâbe'dir. Dünyanın farklı yerlerindeki bütün camiler Kâbe'ye yönelik bir doğrultuda inşa edilmekte, iç mekânda Kâbe'nin yönü ise Kâbe yönündeki duvarda yer alan bir niş olan mihrapla işaretlenmektedir. Cami iç mekânlarında bulunan diğer donatı da mihrabın sağında yer alan ve imamın cemaate seslenmek için üzerine çıktığı merdivenli bir tür kürsü olan minberdir (Bkz. Şekil 4.14) Cami iç mekânlarında mihrap ve minber dışında özel bir donatı yer almaz.



Şekil 4.14: Mihrap ve minber (commons.wikimedia.org; 27.04.2019)

Cemaat ibadet sırasında yere yüz sürerek secde ettiği için camiye ayakkabıyla girilmemekte, cami girişlerinde çıkarılan ayakkabıların konması için dolaplar bulunmaktadır. Cami iç mekânlarının zeminleri de aynı gerekçeyle halı ve kilimlerle kaplanmaktadır. Geleneksel camilerin çoğu bir avlu içinde yer almakta, bu avlu Cuma namazlarında cemaat içeri sığmadığında veya cenaze namazlarında yine namaz kılmak için kullanılmaktadır. Namazdan önce abdest almak farz kabul edildiği için geleneksel cami avlularında bulunan şadırvanlar ve ayrıca düzenlenmiş abdest alma yerleri bu ihtiyacı karşılamaktadır.

Farklı örnekler bulunsa da, geleneksel camilerin birçoğu kubbelerle örtülmüştür. Bu durum Bölüm 2.1.5'de söz edildiği gibi kubbenin kapsayıcı ve kuşatıcı, merkezi vurgulayıcı özelliklerinden ve İlahi düzenin bir temsili gibi görülmesinden kaynaklanmaktadır. Camilerde -kiliselere oranla- bol miktarda pencere bulunmakta, ışığın iç mekâna eşit düzeyde dağılmasına önem verilmektedir. Sabah ve

yatsı namazı vakitlerinde ortam karanlık olacağı için aydınlatma tavandan sarkan çok sayıda lambayla sağlanmaktadır.

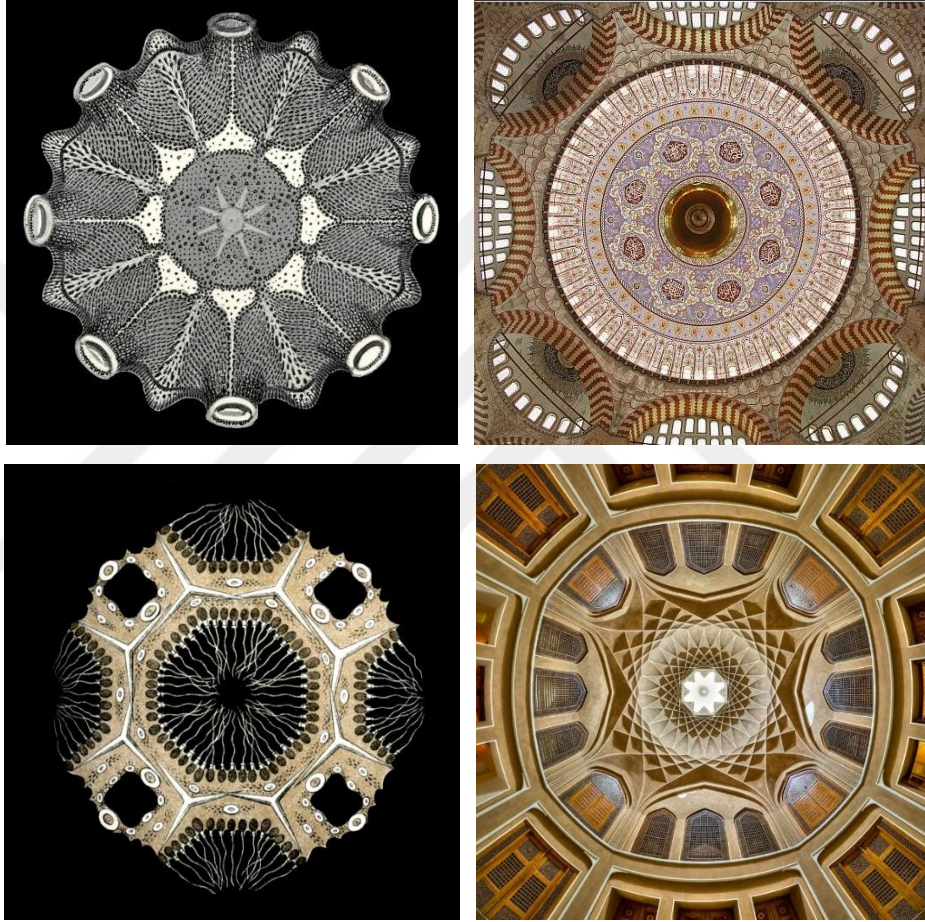
İslam sanatı ve mimarisi de diğer iki din örneğinde olduğu gibi kendi varlık anlayışı neticesinde şekillenmiştir. İslam'ın tanrı anlayışı soyuttur. Allah bir kişi veya nesne olarak tahayyül edilemez, zaman ve mekândan münezzehtir; kâinat, O'nun "kün" (ol) demesiyle mekânda vücut bulanlardır. Kuran'a göre Allah'ın ilk emri "oku"dur ve yarattığı her şeyde "okunacak ayetler var"dır. Bu anlayış soyut ve geometrik, İslama özgü bir sanatsal üslubun oluşmasına sebep olmuştur. Schopenhauer (2010; 45) şöyle söylemektedir:

"İnsani amaçlar için tasarlanmış her eserin, dolayısıyla her alet ve binanın güzel olmak için tabiatın eserleriyle belli bir benzerlik içinde olması gerektiği uzun zamandır bilinmektedir. Fakat burada böyle bir benzerliğin doğrudan olması ve dolayimsız olarak biçimlerde bulunması gerektiğini, böylece sözcelimi sütunların ağaçları hatta insan uzuvlarını temsil etmesi, kapların kabuklu deniz hayvanları, salyangozlar veya çiçek çanaklarına benzer şekilde biçimlendirilmesi ve bitki veya hayvan formlarının her yerde görünmesi gerektiğini varsayarak hata yapıyoruz. Hâlbuki bu benzerlik doğrudan değil, sadece dolaylı olmalıdır; bir başka deyimle bu biçimlerde değil fakat onun karakterinde bulunmalıdır; birbirlerinden tamamen farklı olmalarına karşın, karakterin aynı olması mümkündür. Dolayısıyla binalar ve aletler tabiatı taklit etmemeli, fakat onun ruhu içinde yaratılmalıdır. Şimdi bu kendisini, her bir şey ve her bir parça amacına onun tarafından aynı anda duyurulacak kadar doğrudan cevap verdiğinde gösterir. Bütün bunlar amaca en kısa ve en basit yoldan ulaşıldığında olur. Dolayısıyla bu aşikâr uygunluk ya da yerindelik tabiatın eserinin ayırt edici özelliğidir."

Turgut Cansever (1997; 35) ise şöyle der:

"Belirli veya özel türden elverişsiz bir değere yahut güce atıfta bulunulması İslâm'da yasaklanmıştır. İslâm mimarîsi, ancak, şahsî ihtiraslardan, gururdan, her türlü açık yahut gizli fetişistik yabancılaşmalardan (şirk) arındırılması gereken tasarım metodolojisine yansımış İslâmî bir tavırla başarılı olabilir.... İslâm mimarîsi, kontrolden çıkmış "ratio"nun ürünü değildir. İslâmî-dinî akidelerin, İslâm'ın kozmolojik telakkilerinin ve tevhid anlayışı bağlamındaki İslâmî tavırların yansıması ve ürünüdür. Tevhid, hem Allah'ın iradesine teslim olmayı, hem de, her şeyin kendi doğru yerinde bulunduğu bir düzenin tesisini ifade eder. Mimarî, yaratılmış âlemi "olduğu gibi" anlayan ve değerlendiren akıllı ve sorumlu Müslüman tarafından tasarlanıp uygulanır."

İslam âlimlerinin “yaratılmış âlemi olduğu gibi anlama” amacı neticesinde İslamın Altın Çağı denen dönemde matematik, geometri, astronomi gibi bilimlerde büyük ilerleme kaydedilmiş, tabiatın düzenini tesis eden kurallar bu bilimler aracılığıyla anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu arayışın neticesinde ise Schopenhauer’in söylediği gibi doğrudan tabiatı taklit etmeden, onun ruhu içinde yaratılan yapılar ortaya çıkmıştır. İslam mimarisinin güzide örnekleri, tabiatın canlıları oluştururken izlediği biçimsel örgütlenme özelliklerini taşımaktadır (Bkz. Şekil 4.15).



Şekil 4.15: Radiolara sınıfına ait canlılarda ve cami tavanlarında biçimsel örgütlenme  
(Haeckel,1862; gravity.ir, 27.04.2019)

Allah’ın yarattığı bir şeye gereğinden fazla değer atfedilmemesi gerektiği inancıyla, cami iç mekânlarında insan ve hayvanlara ait figüratif betimlemeler bulunmaz. Bezeme unsuru olarak soyut bitkisel motifler, geometrik desenler veya hat tekniği ile yazılmış Kuran ayetleri, Allah’ın isimleri kullanılır. Cansever (1997) tezyiniliğin İslam sanatını ve mimarisini karakterize eden en önemli unsur olduğunu dile getirmektedir. Ona göre “mutlak mekân” esas alınarak yapı yüzeyleri üzerine

yapılan tezyinat, yapıyı oluşturan bütün parçalar arasında bağlantı kurmakta ve yapıyı her şeyin yerli yerine konduğu bir bütün haline getirmektedir.

İslam dininin getirdiği toplumsal kurallar da cami mekânlarının biçimlenmesini etkilemektedir. Yahudilikte olduğu gibi kadınlar ve erkekler bir arada ibadet edemeyeceği için camilerde kadınlara ayrılmış özel bölümler bulunmakta ve bu bölüm erkekler için olan ana mekândan kafes gibi öğeler vasıtasıyla gizlenmektedir. Çoğu zaman üst katta bulunan kadınlar bölümüne giriş ve çıkışlar da ana giriş kapısından değil ayrı bir kapıdan yapılmaktadır.

Bu özelliklerin dışında İslam dinine ait mekânlarda bulunan diğer unsurlar camilerin büyük çoğunda bulunan ve namaz vaktini haber vermekte kullanılan minareler ile İslam dinine ait dini günlerin hesaplanmasında kullanılan ay takvimine dair bir sembol olarak kubbe ve minarelerin en üst noktasında kullanılan hilal sembolüdür.

İncelenen üç dine ait ibadet mekânlarında da mekânsal *ethosun* bu dinlerin varoluş anlayışları ve kutsal kitaplarında yer alan toplumsal kurallar tarafından şekillendiği görülmektedir. Bu ibadet mekânlarında görülen unsurların farklı türde mekânlarda kullanılması ise bu unsurların kullanıldığı mekânların *ethoslarına* dini bir nitelik eklemektedir (Bkz. Şekil 4.16).



Şekil 4.16: İstanbul Yenikapı metro istasyonunda kufi yazıyla kelime-i tevhid yazılı duvar döşemeleri

#### 4.4. Milli Ethos

Türk Dil Kurumu sözlüğünde “millet”, “çoğunlukla aynı topraklar üzerinde yaşayan, aralarında dil, tarih, duygu, ülkü, gelenek ve görenek birliği olan insan topluluğu, ulus” şeklinde tanımlanmaktadır.

Arapça “millet” sözcüğü “din, mezhep ve bir dine/mehzebe mensup cemaat, ümmet” anlamlarına gelmektedir. 19. yüzyıl sonuna dek Türkçe’de bu anlamıyla kullanılan sözcük, 1860’lardan itibaren Fransızca “nation” sözcüğünü karşılamak üzere kullanılmaya başlanmış, 1920’lerden sonra ise dini çağrışımlarını kısmen yitirmiştir (Nişanyan, 2017). “Nation” ise “aynı atadan gelenler” anlamındadır. Milletin eş anlamlısı olarak kullanılan “ulus” ise, 13. yüzyılda Moğolca’dan siyasi/kültürel bir terim olarak alınmış “pay, kısım; kağan ailesinin her birine tahsis edilen ülke” anlamlarına gelen bir sözcüktür (Nişanyan, 2017). Modern döneme dek “göçebe Türkmenlerde büyük aşiret, aşiretler birliği” anlamında kullanılan ulus, 1934’ten itibaren millet sözcüğünün yerini alacak biçimde gazetelerde çok yoğun olarak kullanılmıştır (Nişanyan, 2017).

1789’daki Fransız İhtilali sonrasında ortaya çıkan ve önce Avrupa’ya sonra da tüm dünyaya hızla yayılan milliyetçi fikirler kısa süre içerisinde yönetim şekillerinin değişmesine neden olmuş ve daha önce aynı hükümdar sülalesinin tebaası olarak yaşayan farklı halkların, kendilerini diğerlerinden ayıran ve benimsedikleri değerleri temsil eden kimlikler inşa etmeleri gereksinimini doğurmuştur. Milliyetçi anlayışla oluşturulmuş farklı milletlere ait mekânlar, o milletlerin ortak olarak benimsedikleri değerlerin birer göstergesidir.

Bu bölümde Türkiye’deki birinci ve ikinci ulusal mimarlık akımlarının Türk milli *ethos*unu oluşturmaktaki yaklaşımları incelenecektir.

Sonradan birinci ulusal mimarlık akımı olarak adlandırılan “milli mimari rönesansı”, 1908’de ilan edilen ikinci meşrutiyetle birlikte ortaya çıkan milliyetçilik akımına ait düşüncelerin mimari mekâna yansımasıdır. İttihat ve Terakki Cemiyeti öncülüğünde yükselen milliyetçilik düşünceleri, Müslüman ve Türk milli kültürünü yeniden keşfedip, bu kültürü batı medeniyetine ait bilim ve teknolojiyle birleştirmeyi amaçlamıştır. 18. yüzyılda başlayan batılılaşma hareketlerinin getirdiği kışla, fabrika, hastane, banka, saat kulesi, otel, tiyatro vb yeni yapı tiplerinin Avrupalı veya gayrimüslim azınlıklara mensup mimarlarca tasarlanması dolayısıyla kamu

yapılarında batılı unsurların öne çıkmasını eleştiren bu tavır, Müslüman-Türk mimarlar tarafından tasarlanan modern yapıların Türk-İslam mimarisine ait motiflerle donanmasına neden olmuştur.

Mimar Vedat ve Mimar Kemaleddin'in öncülüğünde gelişen milli mimari rönesansında mekân organizasyonları plan açısından Beaux-Arts prensiplerine bağlı kalsa ve yapılar modern batı teknikleriyle inşa edilse de; yapı cepheleri kubbeler, sivri kemerler, geniş çatı konsolları, çini panolar, taç kapılar, mukarnaslar gibi unsurlarla bezenmiştir (Bkz. Şekil 4.17).



Şekil 4.17: Ankara Palas – Mimar Kemaleddin, Vedat Tek (commons.wikimedia.org; 21.04.2018)

Sanayi-i Nefise Mektebi'nde mimari stüdyonun başına Mimar Alexandre Vallaury'nin yerine Mimar Vedat Tek'in gelmesi ve Hendese-i Mülkiye Mektebi'nde verilen mimarlık derslerini Mimar Kemaleddin'in üstlenmesiyle yeni yetişen mimarlar da bu üslupta yapılar üretecek şekilde eğitilmiş; cumhuriyetin ilk yıllarına kadar ülkenin çeşitli kentlerinde birçok kamu yapısı milli mimari üslubunda inşa edilmiştir.

Cumhuriyetle birlikte gelen inkılaplar milli kimliği de etkilemiş, 1924'te halifeliğin ve şeriat mahkemelerinin kaldırılması ile 1926'da mecellenin yerine İsviçre Medeni Kanunu'nun kabul edilmesi, toplumsal yaşam biçimlerini büyük ölçüde değiştirmiştir. Bu dönemde camii, türbe, medrese gibi dini yapılara ait mimari referansların kullanıldığı milli mimari üslubu ağır eleştirilere maruz kalmıştır. Ahmet Haşim 1928'de şöyle yazmaktadır (Haşim, 1970):

“‘İttihat ve Terakki’ yalnız siyasi bir partinin adı değildi; yarım yamalak tarihi bilgilerin ve ham bir zevkin kaynaklarından akıp gelen ilmi ve estetik bir akımın da ismiydi. İttihat ve Terakki, edebiyata bir köylü kıyafeti düzüp ağzına da yeşil kamıştan yontulmuş bir de düdük verirken, mimariye de bir cübbe ve bir sarık giydirmişti: Bu siyasetin mimarisi türbe ve medreseyi taklit eder. İşte o tarihten beridir ki İstanbul’un her tarafında bu biçim binalar inşa etmek ve bu mimariye de ‘milli mimari rönesansı’ ismini vermek adet oldu. Halbuki yeni doğmuş dedikleri, hakikatte, çok yaşlı bir ihtiyar idi. ....

...Bu memleketimizde hâsıl olan çöküntünün sebepleri çoktur, başlıcasını söyleyelim: Mimari, her san’attan ziyade hayat ve adetleri kopye eder. Muayyen bir inşa tarzına sahip olmak üstünlüğüne erişen o asırlardır ki, onlarda bütün bir millet aynı imanın mıknatısiyetine tutulmuş, aynı fikirle hareket eder ve aynı hırsla çalkanır görünür. Eskiden imanların en kuvvetlisi ‘din imanı’ olduğu içindir ki mimarinin en büyük şaheserleri şimdiye kadar mabedler ve türbeler olmuştur. Bu cins kuvvetlere artık baş eğmeyen asrımızın bir mimarisi yoktur. Cami, türbe ve medrese tarzı, padişahın son nefere kadar, bütün Osmanlıların, kıyafetçe şeyhülislamdan ayırdedilmediği zamanlara mahsus bir mimaridir. Bu mimari ancak, yaşlı çınarların gölge saldıği meydanlarda, pala bıyıklı süvarilerin cirit oynadıği, davulların gümbürdediği, kırmızı ve yeşil bayrakların, havalarda sıra ve ipeklerini dalgalandırdıkları bir âlemde mana alır. Sultan Selim devrinin kıyafeti bugünkü yeknesak giyinişimize göre bin defa daha göze cazip görüneceği muhakkak iken, canlandırılmasını düşünmek ne kadar gülünç ise bu dini mimariyi yaşatmak fikri de o derece ‘gülünç’tür. Sivri tırnakları çelikten bıçaklar gibi parlayan traş olmuş çehreli yeni erkekler ve işitilmemiş, paha biçilmez hayvan kürkleri içinde, altın renginde yılan gözleriyle bakan yeni kadınlar için, cami biçiminde sinema ve türbe şeklinde han inşası fikri, ancak güzelliğın hidayetinden mahrum kalmış adamların şaşkın hayalinde vücut bulur. Bu tarzda maziye dönüş, bir soysuzlaşma, bir irticadır.”

Cumhuriyetle birlikte, geçmişe hayranlık duymaktan ziyade geleceğe umutla bakan modernize olmuş bir toplumu temsil etmek üzere yeni bir milli kimliğe referans oluşturacak bir mimari dilin üretilmesi hedeflenmiştir. Endüstri devrimi sonrası Avrupa’da yükselen, eskiye dair kültürel referanslardan tümüyle arındırılmış ve çağın ruhuna uygun rasyonel mimarlık anlayışı Ernst Egli, Clemens Holzmeister, Bruno Taut gibi mimarlarla Türkiye’ye getirilmiş; Avrupa’nın hasta adamı denen Osmanlı İmparatorluğu’nun küllerinden doğmuş sağlıklı ve genç Türk ulusu yeni kimliğini bu yapılarla ulusal ve uluslararası kamuoyuna sunmuştur.



Kısa bir süre içinde başta yeni başkent Ankara olmak üzere ülkenin çeşitli yerlerine çok sayıda idari yapı; yüksekokul, lise, enstitü gibi eğitim yapıları; fabrikalar; spor tesisleri; hastaneler; rekreasyon alanları gibi modern Türk ulusuna ait yeni yapılar bu yalın ve rasyonalist mimari anlayışla inşa edilmiştir.

1928’de Güzel Sanatlar Akademisi adını alan Sanayi-i Nefise Mektebi’nin mimarlık bölümünün başına Mustafa Kemal Atatürk’ün isteğiyle 1930 yılında Mimar Vedat Tek yerine Ernst Egli getirilmiş, milli mimari rönesansı dönemine ait müfredat Viyana Teknik Okulu’na ait modern müfredatla değiştirilmiştir.

Yeni mimari olarak adlandırılan bu üslup yer yer teras olarak da kullanılan düz çatılar, yüksek kolonadlı girişler, asal geometrik formların kullanıldığı sade cephe organizasyonu ve tezyinatın yokluğu gibi özelliklere sahiptir. Avrupalı mimarlar tarafından üretilen yeni mimari üslup modernist olarak nitelendirilse de hafif strüktürlerin öne çıktığı uluslararası üsluptan ağır anıtsallığı ile ayrışır ve yer yer bölgesel özellikler gösterir. Örneğin Clemens Holzmeister tarafından 1927’de tasarlanmış Milli Savunma Bakanlığı binasında, Sedat Hakkı Eldem ve diğerlerinin daha sonra tekrar keşfedeceği Türk evi proporsiyonları görülmektedir (Bkz. Şekil 4.18)



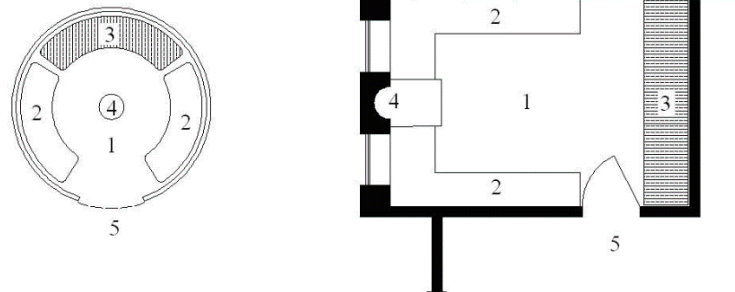
Şekil 4.18: Milli Savunma Bakanlığı giriş cephesi (goethe.de; 20.04.2019)

1938’de Mustafa Kemal Atatürk’ün ölümünden sonra, yeni mimari yerini ikinci ulusal mimarlık akımına bırakır. Cumhuriyet dönemi yapılarının çoğu Cermen kökenli yabancı mimarlar tarafından tasarlanması, yeniden yükselen milliyetçi fikirlerle birlikte eleştirilir ve yeni yetişen Türk mimarlarda kendilerinin de en az

Avrupalı mimarlar kadar yetkin olduğunu gösterme ve yeni bir milli mimari üslup oluşturma çabası görülür.

Rejimin değişmesi ve iktidarın padişah'tan halka geçmiş olması sebebiyle ikinci ulusal mimarlık akımında birinci ulusal mimarlık akımından farklı olarak devlet eliyle tasarlanmış anıtsal dini mimari yerine sivil mimari referans alınır. Bu akımın öncülerinden Sedat Hakkı Eldem, Türk evi üzerine kapsamlı araştırmalar yürütür. Burada dikkat çeken nokta Osmanlı Devleti sınırları içindeki birçok bölgede görülen benzer tipolojideki evlerin Osmanlı evi veya Anadolu evi yerine Türk evi olarak adlandırılmasıdır. Birinci ulusal mimarlık akımındaki gibi din üzerinden değil daha ziyade etnik köken üzerinden temellenen milliyetçilik anlayışı ile Türk evlerinin sahip olduğu ortak unsurlar yeni milli mimari üslubun temelini oluşturur.

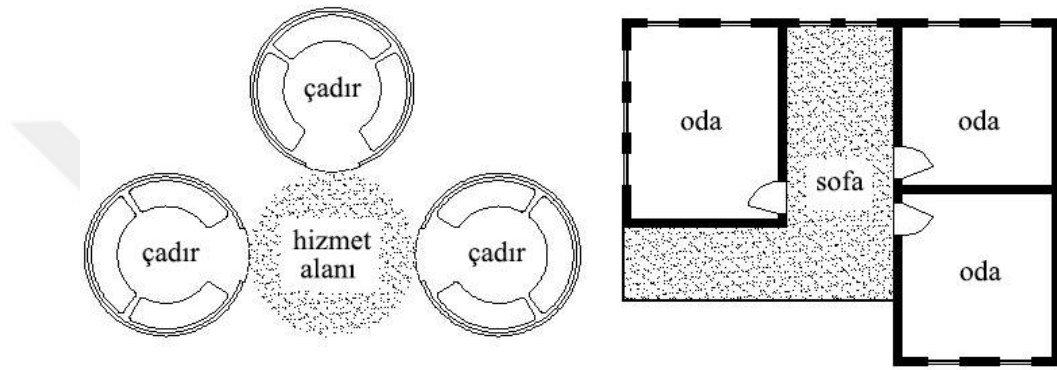
Bu dönemde, Türk evine ait karakteristiklerin oluşumu, Türkler'in göçebe olarak yaşadığı zamanlarda mesken olarak kullandıkları çadıra dayandırılır. Çadır, çekirdek ailenin yatma, oturma, yemek pişirme gibi tüm aktivitelerini gerçekleştirdiği hacimdir. Bu hacmin Türk evinde odaya dönüştüğü söylenmektedir. Türk evinde her bir oda bir çekirdek aileyi barındıracak şekilde donatılmıştır. Oturma, uyuma, yemek yeme, yemek pişirme ve yıkanma eylemlerinin her biri günün farklı zamanlarında aynı yerde gerçekleştirilmektedir. Sabit oturma alanları olan sedirler, duvarlara bitişiktir ve odanın ortası boştur. Depolama da duvarlara bitişik yer alan yüklük dolaplarla çözülmüştür. Yemek zamanı yüklükten sini, sofrası bezi, kap-kacak çıkarılarak orta boşluğa yer sofrası kurulur, yemekten sonra toplanarak tekrar yüklüğe kaldırılır; gece vakti ise yüklükten çıkarılan şilteler buraya serilip sabah tekrar kaldırılarak yüklüğe konur. Yemek yeme ve yatma pratikleri, çadırdakiyle benzerlik göstermektedir.



Şekil 4.19: Çadır ve odanın genel düzen ve kullanma biçimleri açısından kıyaslanması

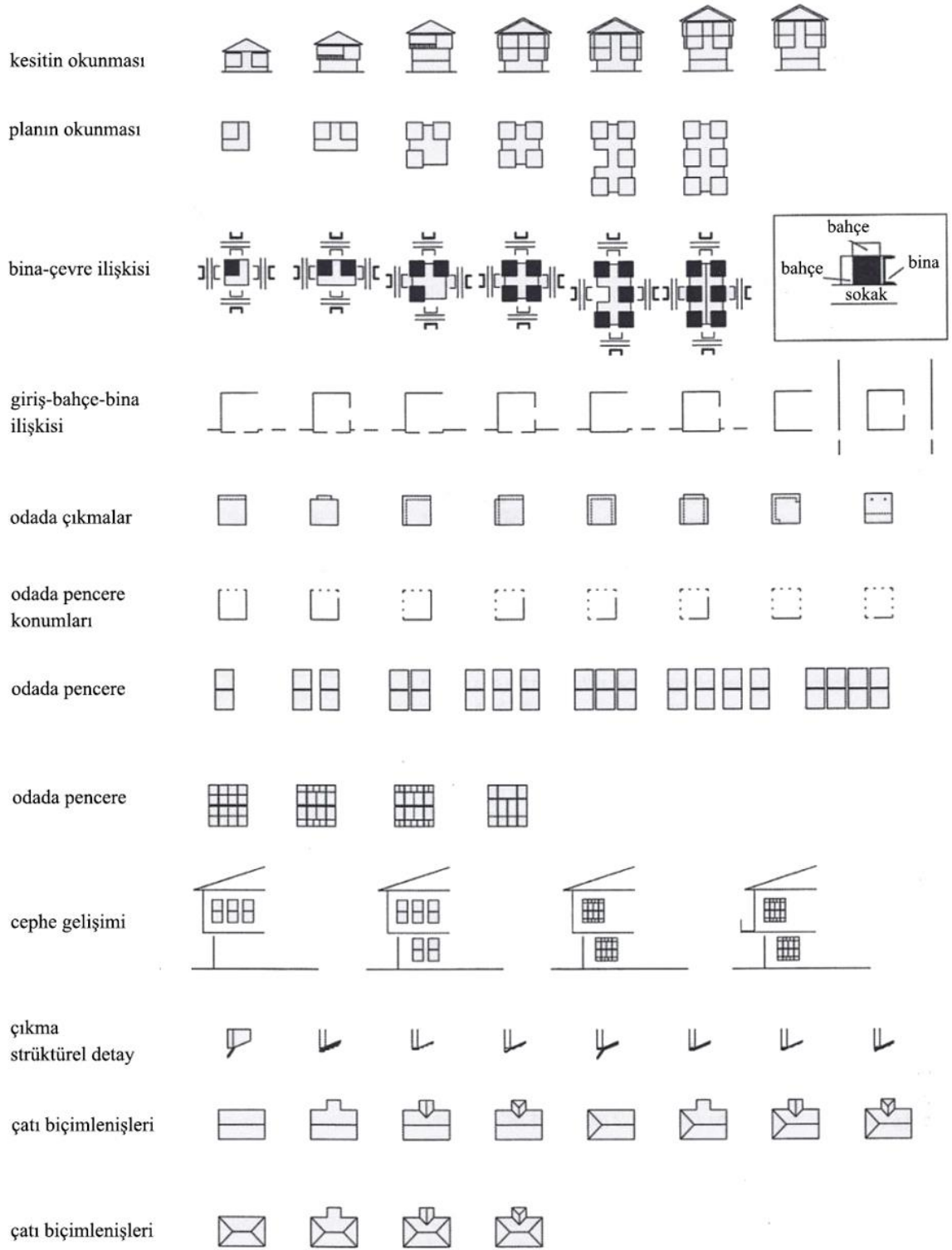
- 1-Çok amaçlı orta alan, 2- Oturma için yapılmış alan, 3- Kapalı kullanma alanı,  
4- Isıtma amaçlı alan, 5- Hizmet alanı (Küçükerman, 1973)

Türk evlerinde bütün odalar sofaya açılmaktadır. Çadırlar arası ortak alana benzetilen sofa evde geniş ailenin bir araya toplandığı yerdir (Bkz. Şekil 4.20). Burada da sabit oturma birimleri bulunmaktadır. Kalabalık misafirler sofada ağırlanır, kışlık erzak hazırlama vb. ev halkının birlikte yaptığı eylemler burada gerçekleştirilir. Sofanın biçimi oda sayısına ve arazi şekline göre farklılıklar gösterse de işlevi aynıdır.



Şekil 4.20: Çadırlar arasındaki ortak hizmet alanı ve sofanın kıyaslanması (Küçükerman, 1973)

Türk evlerinde ev içi yaşantının sokakla görsel teması kesilmiştir. Zemin katın sokağa bakan cephesinde ya hiç açıklık yoktur, ya da az sayıda, küçük açıklıklar vardır. Girişte çoğunlukla bir taşlık bulunur ve buradan ana yaşam mekânı olan üst katlara çıkan merdivene ulaşılır. Üst katlarda genellikle çıkmalar yapılarak, ana yaşam mekânlarının daha geniş ve aydınlık olması sağlanmıştır. Pencerelerin komşu evin içini görmeyecek şekilde yerleştirilmesine dikkat edilir. Sokağa bakan pencerelerde yer alan ahşap kafesler de mahremiyet sağlayıcı bir unsur olarak sıkça görülür. Çoğu konutun yüksek duvarlarla çevrelenmiş bahçeleri veya avluları bulunur. İçe dönük yaşam tarzını destekleyici olarak bahçeye bakan cephede pencereler geniş ve çok sayıdadır. Yaşam tarzının getirdiği iç mekân özellikleri, bina cephelerinden de okunabilmektedir. Yürekli ve Yürekli (2010)'nin çalışmasında Türk evlerine ait cephe ve plan karakteristikleri görülebilir (Bkz. Çizelge 4.1).



Çizelge 4.1: Türk evinin dış gözlemi için arayüz tasarımı (Yürekli ve Yürekli, 2010)

Mirşan (1950) Türk evini karakterize eden öğelerden biri olan cumbayı şöyle yorumlamaktadır:

“Türkiyede, pek garip bir şekilde, evlerin sokağa doğru uzandıkları gözüküyor. Orada evler, alt katta değil, fakat ikinci katta olmak üzere, sokağa doğru bir çıkıntı teşkil ederler. Halk dilinde cumba, daha sanatkârane olarak teşkil edilenlerine, (saraylar, köşkler, v.s.) şehnişin, cihannüma ismi verilen bu çıkıntı Avrupa evlerinde gördüğümüz ‘balkon’ değildir, oturma odalarının bir köşesi ve devamıdır. Bu halin izahı Osmanlı devrindeki içtimaî hayat tetkik edilirse gayet kolaylaşacaktır: İslâm dini kadını eve hapsedmişti, kadın yüzünü yabancı erkeklere göstermemeli idi. Bu mahpus kadının ise kendisine menedilmiş bulunan meyvadan yemek arzusu belki daha fazla artıyor ve o, kafesli pencerelerin deliklerinden, sokaktaki gelip geçen insanları seyretmekten hoşlanıyordu. Bu hal iç hayatı daha geniş olan büyük bahçeli ve avlulu saray ve köşklere müessir bir rol oynamaktan uzak bulunsa bile, meselâ İstanbulun, ekseriyeti teşkil eden bahçesiz ve hattâ avlusuz halk evlerinde muhakkak surette inşaf bakımından müsait bir hal çaresini icabettiriyordu. Aynı zamanda kadının eve kapanması evin ufak tefek ihtiyaçlarının tedarikinin bizzat evin kendisinde husulünü icabettirir. Bu şekilde Türkiye’de sokak satıcılığı son derece inkişaf ediyor; sebze, meyva, yoğurt, süt, her şey ev önünde satın alınır oluyor. Bu şekildeki bir hayatın tabîi bir neticesi olarak evlerin sokağa doğru uzandıklarını görüyoruz. Birinci kattaki pencereler tamamen ağaç kafeslerle kapatılmıştır veya penceresiz bir duvardır. Ve dışarıdaki bir kimsenin ev içindekileri seçmesi imkânsızdır. İkinci katta ise ev sokağa doğru uzanır ve burada sedirler üstünde oturan bir kimse bütün sokağı ayağı altında bulur. Burada oturan kimse, yerinden bile kıpırdanmaya hacet kalmaksızın, uzaktan gelen üzümçüyü kolaylıkla seçebilir, sütçüye de seslenebilir, meyvacı ile de pazarlığa girişebilir. Günün muayyen saatlerinde burada oturarak sokağı seyretmek ise ayrıca bir zevk teşkil eder. Aynı zamanda komşu kadınlar ile de burada zahmetsizce sohbet edebilir. İstanbulun bazı mahallelerinde, bilhassa mahallede çıkmış bir yangın v.s. gibi mühim vak’alardan sonra, bütün sokak halkının bu cumba pencerelerinden birbirleriyle sohbet ettikleri vakidir. Üç tarafından da pencerelerle çevrilmiş olan bu cumba köşeciğinde daha fazla ışık vardır ve bu sebeple burada Kur’an, kitap veya gazete okunur. Bu çıkıntılar sıcak yaz günlerinde bu köşeciğin en iyi rüzgârlanmasını temin eder. Velhasıl bu çıkıntılar odanın en canlı köşesini teşkil ederler.”

Görüldüğü üzere, plan üzerinden çadırla bağlantı kurulabilse de Türk evini karakterize eden unsurların büyük çoğunluğu Türklükten değil müslümanlıktan ileri gelmektedir. Uzun süre önce İslam dinini benimsemiş Türk toplumlarında, mekânın biçimlenişini İslam’ın kuralları etkilemiş, İslam dininin mahremiyet anlayışı içe dönük

bir yaşam tarzına uygun konut mekânları doğurmuştur. Türk evlerini karakterize eden birçok önemli unsur, İslam öncesi Türk toplumlarında yoktur. 10. yüzyıl başlarında Oğuz diyarını ziyaret eden İbn Fadlan (2010), seyahatnamesinde Türk kadınlarının hem kendi erkeklerinden hem de yabancılardan gizlenmediğinden ve Oğuzların tuvalet ihtiyacını giderdikten sonra temizlenmeyip, cünüplük ve diğer şeylerden dolayı yıkanmadıklarından hayretle söz eder. Dolayısıyla Türk evlerinin alametifarikası olan cumbalar, kafesler, taşlıklar, sokakla ilişkisi kesilerek üst katlarda yoğunlaşmış yaşam mekânı organizasyonu, harem-selamlık arasında yer alan dönmedolaplar, yüklük içinde çözülmüş gusülhaneler gibi unsurlar Türk kültüründen ziyade İslam kültürüne aittir.

Velhasıl kökeni ister din ister etnisite olsun, Türk evlerinde ortak olarak gözlenen karakteristik özellikler ikinci ulusal mimarlık akımında modern anlayışla stilize edilmiş; Türk evinin 1x2'lik pencere proporsiyonları, geniş saçakları, çıkmaları yeni mimarinin getirdiği modern unsurlarla birlikte gerek kamu yapılarında gerek sivil mimaride kullanılmıştır (Bkz. Şekil 4.21).



Şekil 4.21: İstanbul Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi, Sedat Hakkı Eldem - Emin Onat  
(commons.wikimedia.org; 19.01.2019)

Sedat Hakkı Eldem'in iç mekân çözümlerinde de Türk evinin oda tefrişatından etkilendiği görülmektedir. Ortası boş bırakılmış açık planlı hacimlerde depolama ve sergileme işlevleri taşınabilir mobilyalar yerine gömme dolap ve nişlerle çözülmüş, pencere kenarlarında sabit oturma elemanları kullanılmıştır (Bkz. Şekil 4.22). Eldem'in iç mekân eskizleri dönemin Arkitekt dergilerinde Türk milletine uygun, modern ve milli olduğu gerekçesiyle örnek gösterilerek yayınlanmıştır.



Şekil 4.22: Sedat Hakkı Eldem'in iç mekân eskizlerinden örnekler (SALT Arşiv)

İkinci ulusal mimarlık akımı 1950'lere kadar etkisini sürdürmüş, 1950'ler sonrasında büyüyen ekonomi, köyden kente göç ve hızla çözülmesi gereken konut ihtiyacı gibi sebeplerle modern mimari ön plana çıkmıştır. Bu akıma referans olan orijinal sivil mimari örnekleri büyük ölçüde yok olmuş, hızla ve düzensiz şekilde yükselen modern yapılarla kentlerin çehreleri değişmiştir.

21. yüzyılın postmodern Türkiye'sinde ise Siyasal İslam'ın yükselişiyle birlikte özellikle adliye ve okul gibi kamu yapılarında birinci ulusal mimarlık akımındaki benzer bir geçmişe atıf görülmektedir. Çağdaş tekniklerle inşa edilen yapıların cephelerinde cam ve çelikle birlikte sivri kemerler, kubbeler, (kimi zaman ahşap dış çerçeveleriyle beraber) Türk evi pencereleri, geniş saçaklar, Selçuklu yıldızları, lale motifleri gibi Türk-İslam mimarisine ait unsurlar kullanılmakta; bu vesileyle bu yapılar millileştirilmektedir.

#### 4.5. Yönetim Mekânları, Ethos ve Politika

“Politika” sözcüğü, Antik Yunanca kent-devlet anlamına gelen “polis” sözcüğünden türemiştir; kente dair, kentli için gibi anlamlara gelir. Aristoteles (1975)'e göre insan doğası gereği politiktir, “politik hayvan”dır. Aristoteles politikayı

açıklamak için bu kavramın kökenini inceler. Ona göre en küçük politik birim ailedir. Ailede erkek, kadın ve köleler arasında toplumsal bir işbölümü vardır ve bu topluluğun yöneticisi erkektir. Aileden sonraki aşama ise köydür. Çoğu zaman köy, oğulların ve torunların evlerinin eklenmesiyle oluşmakta, aynı soydan gelenlerin oluşturduğu bu topluluk ailenin en yaşlı erkeği tarafından yönetilmektedir. Aristoteles (1975) krallığın bu şekilde doğduğunu öne sürer. Son aşama ise çeşitli köylerin bir araya gelmesiyle oluşan kent devlet, “polis”tir. Farklı insan topluluklarının birleşmesiyle oluşan poliste, toplumsal işbölümü daha komplekstir ve bu işbölümünü düzenlemek için farklı kentler farklı yönetim biçimleri geliştirmiştir.

Aristoteles (1995; 63) temel yönetim biçimlerinin demokrasi, oligarşi, aristokrasi ve monarşi olduğunu söyler ve bu yönetim biçimlerini şöyle açıklar:

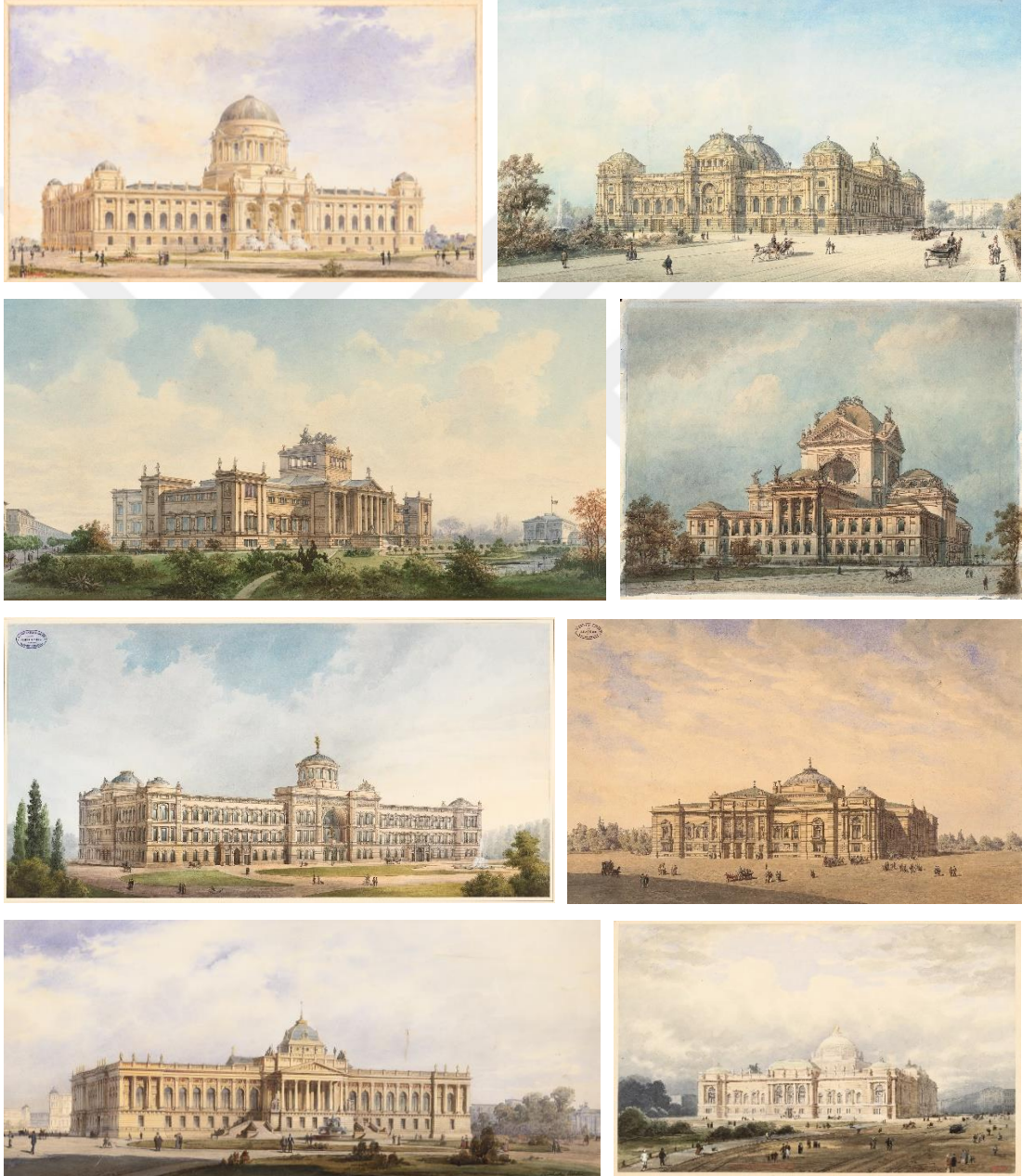
“Demokrasi, yurttaşların devlet görevlerini kendi aralarında bölüştürdükleri bir yönetim biçimidir, oysa oligarşide mülk sahipliği nitelemesi, aristokrasideyse eğitim nitelemesi vardır. Eğitimle, yasayla konulmuş eğitimi kastediyorum; çünkü bir aristokraside görev alanlar, ulusal kurullara sadık olanlardır. Bunlar ‘en iyi insanlar’ olarak düşünölmek zorundadır, bu tür yönetim, adını (‘en iyilerin düzeni’) işte bu gerçekten almıştır. Sözcüğün de belirttiği gibi, monarşi, bir insanın herkesin üzerinde yetke sahibi olduğu yapıdır. İki tür monarşi vardır: daha önceden konmuş koşullarla sınırlı olan krallık ve herhangi bir şeyle sınırlı olmayan ‘tiranlık’. ... Demokrasinin amacı özgürlüktür; oligarşinininki zenginlik; aristokrasinininki eğitimin ve ulusal kurumların devamı; tiranlığınkiyse tiranın korunmasıdır.” (Aristoteles, 1995, 63)

Aristoteles (1975)’e göre bir devletin anayasası ya doğrudan bu yönetim biçimlerinden birine dayanmakta ya da bunlardan bazılarının bazı özelliklerinin bir araya getirilmesiyle oluşturulmaktadır. Devlet, esas itibariyle sınırları belli bir mekân parçasında yaşanan toplumsal ilişkileri düzenleyen bir kurum olduğu için, devletin yönetimindeki mekân benimsenen politika uyarınca şekillenmekte; yönetim yapıları da hem halka hem de diğer devletlere o devletin yönetim politikasını anlatacak şekilde tasarlanmaktadır. Bu bölümde, hem parlamenter monarşi (monarşi + demokrasi) hem de federal cumhuriyet (demokrasi) politikalarının aynı yönetim yapısı üzerindeki temsilini Almanya’nın başkenti Berlin’de yer alan Reichstag (İmparatorluk Meclisi) – Bundestag (Federal Meclis) yapısı üzerinde incelenecektir.

Berlin’de yer alan Alman Federal Meclisi binası 1871’de birleşen Alman İmparatorluğu’nun ilk meclis binası olarak inşa edilmiştir. Bina projesi için 1872’de



uluslararası bir yarışma düzenlenmiş, 122 mimarın katıldığı yarışmanın sonucunda mimar Ludwig Bohnstedt'in projesi seçilmiş fakat arazi mülkiyeti ile ilgili sorunlar nedeniyle bu proje uygulanamamıştır (Barnstone, 2005). 1882'de binanın inşası tekrar gündeme gelmiş ve yeniden -fakat bu kez yalnızca Almanca konuşan mimarlar için- bir yarışma açılmıştır. Yarışmaya katılan projelerin çoğu form ve üslup açısından benzer özellikler gösterir: rönesans ve barok stili öğeler içeren, yatay ana kütlelerin dört köşesine eklenmiş ufak kütleler ve ortada bir kubbe (Bkz. Şekil 4.23).



Şekil 4.23: Reichstag binası için yarışmaya katılan projelerden örnekler  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

İmparatorluk çatısı altında birleşen dört büyük krallığı (Prusya, Bavyera, Württemberg ve Saksonya) sembolize eden bu biçimsel örgütlenmeye sahip projelerde temel farklılık kütlelerin proporsiyonlarıdır. Uygulama için seçilen Frankfurtlu mimar Paul Wallot'un projesinde, binanın dört köşesinde yer alan kütleler görece daha yüksek ve kubbenin büyüklüğü görece daha dengelidir (Bkz. Şekil 4.24).



Şekil 4.24: Wallot'un yarışmaya gönderdiği proje perspektifi ve tamamlanmış binanın fotoğrafı  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

1884'de inşaa süreci başlayan yapı on yılda tamamlanmış ve 5 Aralık 1894'te resmen açılmıştır. Uygulama süreci boyunca Wallot ve imparator/temsilcileri arasında çeşitli uzlaşmazlıklar yaşanmış, projeye çok kez müdahalede bulunulmuştur. Nazi Almanyası'nı terk ederek Türkiye'ye gelen ve İstanbul Teknik Üniversitesi'nde uzun yıllar ders veren mimar Gustav Oelsner (1948) şöyle anlatmaktadır:

“Wallot beni Reichstag başkanlık yapısına götürdü. O zaman çok itibarda olan Kont Ballestrem isimindeki başkanla görüştük, ihtiyar kont dedi ki:

‘Büyük merasim salonunun tamamen beyaz olmasını istiyorum, sadece biraz yeşil bulunsun. Çünkü, biliyorsunuz ben avcıyım. Birkaç tane de sarı yıldızlı çizgi kâfidir. Nasıl, bu surette güzel bir şey olacağını tahmin etmez misiniz, bay müşavir? O salonu ben çizmekte idim.’ Wallot hemen cevap verdi: ‘Hayır hayır, güzel olabileceğini hiç zannetmem.’ Wallot özü sözü doğru bir adamdı, imparatoru da daima böyle doğruyu söyleyerek kızdırırdı. Başkan Ballestrem hiddetle şöyle söyledi: ‘Fakat ben ressam istemiyorum! Onların hepsi terbiyeleri noksan adamlardır. Sadece çıplak kadın resmi yapmaktan başka bir şey bilmezler.’ Hakikatta kullandığı ise başka bir kelime idi ve Venüs Kolipigos’u meşhur etmiş bir vücut kısmının ismidir.”

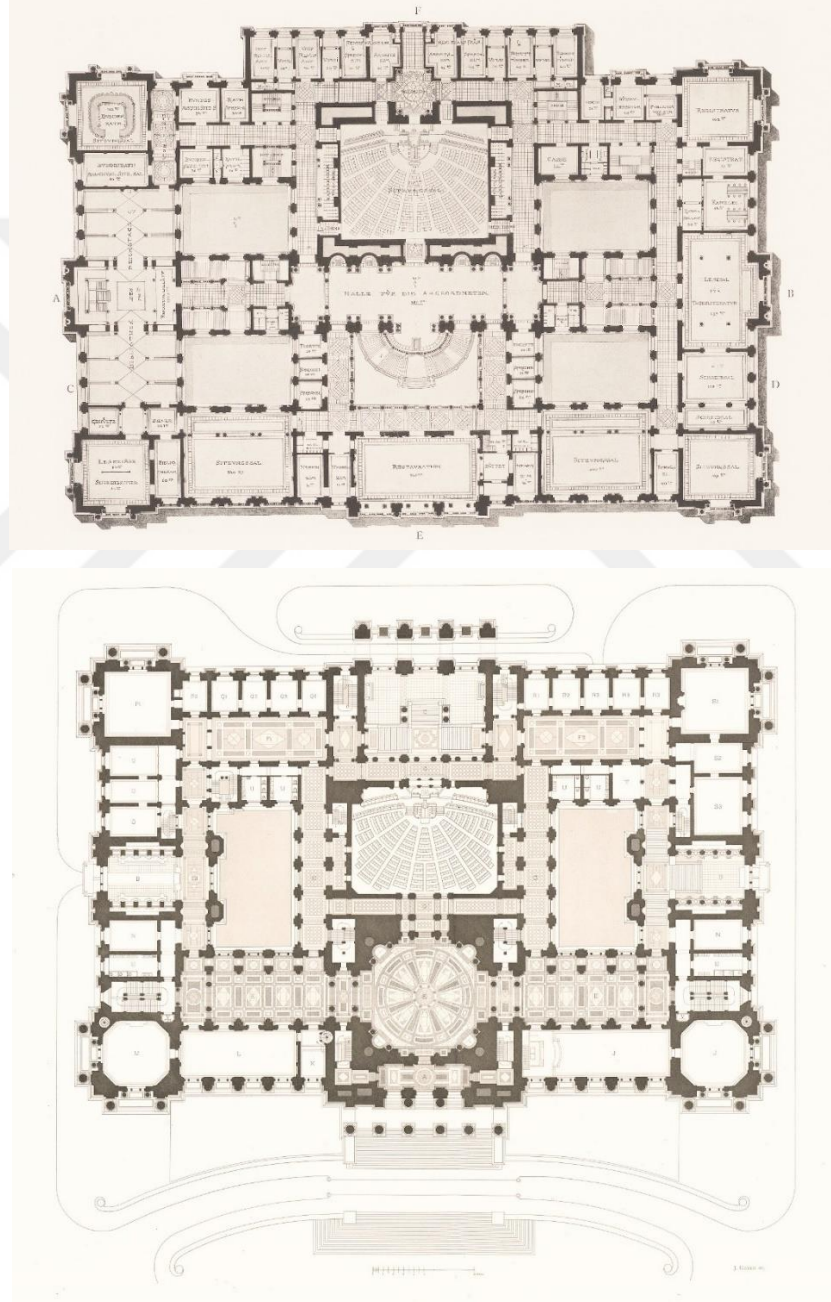
Projeye yapılan büyük müdahalelerden biri batı cephesindeki üçgen portikodur; bu, Wallot’un orijinal tasarımında yer almaz. Kuzey ve güney cephe girişlerine üçgen alınlıklar sonradan eklenmiş, doğu cephesinde de bazı değişiklikler yapılmıştır. Cephedeki bu farklılıkların yanısıra iç mekân kurgusunun da büyük ölçüde değiştiği gözlenmektedir (Bkz. Şekil 4.25). Parlamento salonu, binanın merkezine taşınmış ve batı girişine oldukça büyük bir giriş holü yapılmıştır. Planlanan birimlerin çoğunun yerleri ve ebatları da değişmiştir.

Ağırlıklı olarak kumtaşı ve granitin kullanıldığı yapı kulelerde 46 m, kubbede 75 m yüksekliğe ve 137 m genişliğe ulaşmıştır. Bir sanayi devri ürünü olan yapıda çift camlı pencereler, sıcaklık kontrollü merkezi ısıtma sistemi, sıhhi tesisat, telefon hattı, hususi elektrik santrali gibi dönemin yüksek teknolojileri kullanılmış, mühendis Hermann Zimmermann’ın çözümlendiği cam ve çelik kubbe strüktürü ile iç mekânda gün ışığından faydalanılmıştır.

Yapının gerek cephesi gerek iç mekânlarında çok sayıda heykel ve rölyef kullanılmıştır. Yüzyıllar boyunca Kutsal Roma Cermen İmparatorluğu’nun hâkimiyetinde bulunduktan sonra İmparatorluğun çözülmesi nedeniyle yüzyılın başından beridir uzlaşamayan Alman toplumlarının yeniden birleşmesi üzerine inşa edilen bu yapıda, mevcut olmayan bir Alman mimari üslubunu oluşturmak üzere pek çok farklı stil harmanlanmıştır. Kullanılan stiller farklı tarihi dönemlere ve kültürlere ait olsa da bir aradalıklarının oluşturduğu plastik etkilerin Almanlığından söz edilebilir. Wölfflin (1990; 83, 277) şöyle söylemektedir:

“Cermen ırkının kanında ta başlangıçtan beri gölgesel eğilim vardır ve kendisini ‘arı’ mimari karşısında hiçbir zaman rahat hissetmemiştir.... Daha Alman Rönesansı denen çağda, bir yandan şekilleri plastik muhtevalarına göre

duyumlamaya olanca gayret ve ciddilikle çalışırken, çoğu zaman bunlardaki gölgesel etki, en iyi yönleri olmuştur. Cermen hayal gücüne kapalı şekiller fazla bir şey söylemezler, bu şekillerin üzerinde daima hareketin büyüğü bulunmalıdır. ... Çizgiye değil, çizgi örgülerine, münferit ve tam kurulmuş şekillere değil, şeklin hareketine bağlı olan bir Cermen muhayyilesi vardır. Ve oralarda elle tutulamayacak şeylere de inanılır. Salt yüzeyler üzerine toplanmış şekiller uzun zaman bu insanları tatmin edemedi; derinlikleri araştırdılar, örtüşmeleri, derinliklerden gelen etkili hareketleri aradılar.”



Şekil 4.25: Yarışma projesi (üstte) ve uygulama projesi (altta) zemin kat planları  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

Yapının mekân kurgusu birbiriyle doğrudan ilişkili olmayan, bağımsız birimlerden oluşmakta; bir birimden diğer birime ulaşmak için kapılar ardındaki çeşitli koridorlardan geçilmesi gerekmektedir.

İmparatorluk arması, zırhlı asker büstleri ve atlarının üzerinde ellerinde kılıçlarıyla nöbet bekleyen şövalye heykellerinin bulunduğu doğu cephesinde yer alan giriş holünde anıtsal bir merdiven bulunur. Merkezdeki ana parlamento salonuna uzanan bu merdiven, binanın güneydoğusunda bulunan federal konseye ait bölüme ve kuzeydoğusunda bulunan imparatorluk konseyine ait bölüme giden iki kola ayrılır.



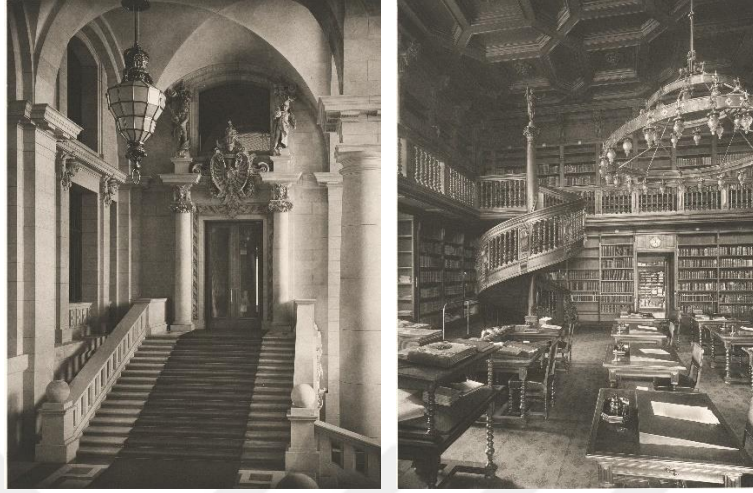
Şekil 4.26: Doğu girişi ve giriş holünde yer alan merdiven  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

Güneydoğudaki federal konseye ait bölümde şansölye ofisleri, federal konsey yönetim kurulu ve toplantı salonları bulunur. Toplantı salonunun duvar ve tavanlarında dini ve mitolojik öyküleri betimleyen freskler ve imparatorluk armasıyla beraber dört krallığın ve eyalet armalarının bulunduğu rölyefler vardır.



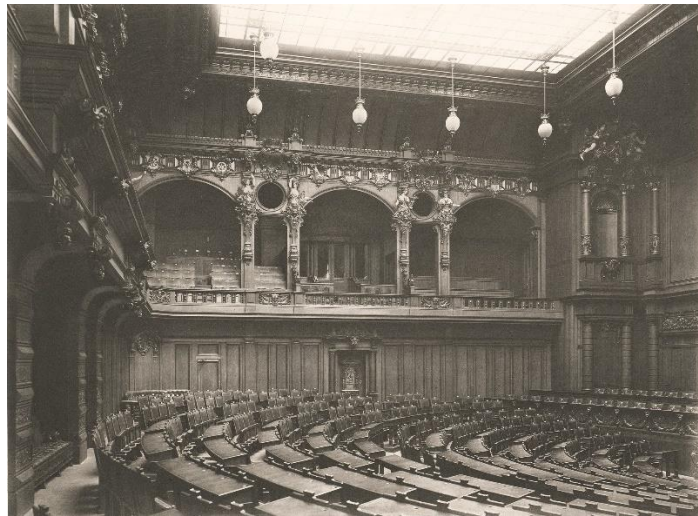
Şekil 4.27: Federal konseye ait bölümlerden fotoğraflar  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

Kuzeydoğudaki imparatorluk konseyine ayrılan bölümde ise imparatorluk konseyi toplantı odası, başkan sekreterlerinin odaları, bir kütüphane ve okuma salonu, yönetici ofisleri ve hizmetçi odası bulunmaktadır.



Şekil 4.28: İmparatorluk konseyine ait bölümün doğu cephesindeki merdivende yer alan giriş kapısı ve buradaki kütüphane (Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

Binanın merkezinde yer alan büyük parlamento salonunun dört yönde de girişi mevcuttur. Cam kubbenin altında yer alan salon, gün ışığıyla aydınlanmaktadır. Ahşap panellerle kaplı salonun kuzey ve güney yönünde iki balkonu bulunmaktadır (Bkz. Şekil 4.29). Balkon sütunlarındaki göğüsleri çıplak kadın figürleri, tavan bandında sıra halinde yer alan eyalet armaları, imparatorluk armaları ve yer yer kullanılan maskaronlar dikkat çeken süsleme öğeleridir. Parlamento salonunun giriş kapılarında da Hz. İsa'nın çoban olarak betimlendiği resimler bulunmaktadır (Bkz. Şekil 4.30).



Şekil 4.29: Büyük parlamento salonu  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)



Şekil 4.30: Büyük parlamento salonu giriş kapısı ve detayı  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

Yapının kuzey giriş holünde üzerlerinde Latince “Uzlaşma küçük şeyleri büyütür” ve “Anlaşmazlık denizleri un ufak eder” yazılı iki vitray pencere bulunmaktadır. Uzlaşmayı betimleyen pencere melek, anlaşmazlığı betimleyen pencere ise şeytan figürleri ile süslenmiştir. Güney giriş holünde ise imparatorluk tacı ve üzerinde Alman kartalı bulunan bir zırh giymiş büyük bir kadın figürünün önünde toplanmış, üzerlerinde eyalet armaları bulunan giysilerle çocukların resmedildiği bir vitray bulunmaktadır. Resmin altında Almanca “Biz birleşmiş kardeş bir halk olmak istiyoruz” yazısı yer alır. (Bkz. Şekil 4.31) Herminghouse ve Mueller (1997) “Germania” adlı kadın figürün Alman kültüründe birçok kez halkların annesi olarak devleti temsilen kullanıldığını söylemektedir. Hem güney giriş holündeki vitraylarda hem de kuzey giriş holündeki vitrayda bulunan kadın figürler de Germania’dır. Bu betimlemelerle Alman birliğinin önemi hem kuzeydoğudaki imparatorluk konseyine hem de güneydoğudaki federal konseye gitmek için buradan geçen herkese hatırlatılmaktadır.

Güney giriş holünde ayrıca eyalet armaları, savaş giysileri ve silahlarıyla heykeller ve tavan birleşiminde gözleri kapalı olarak betimlenmiş savaş başlıklı maskaronlar bulunmaktadır. Federal konseye ayrılmış kısma uzanan bir merdivenin de bulunduğu bu bölümde kullanılan öğelerle ülkeleri için savaşmış ve ölmüş kahramanlar hatırlatılmıştır.



Şekil 4.31: Güney giriş holündeki vitray  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

Batı cephesinde büyük bir üçgen portiko yer alır. Wallot, buraya “DEM DEUTSCHEN VOLKE” (Alman Halkına) yazılmasını istemiştir. Fakat bu fikir Reichstag inşaa komisyonu ve İmparator 2. Wilhelm tarafından demokratik içeriği nedeniyle reddedilmiş, bunun yerine “DEM DEUTSCHEN REICHE” (Alman İmparatoruna) veya “DER DEUTSCHEN EINIGKEIT” (Alman Birliğine) yazılması önerilmiştir (Rück, 1993). Yazı, Wallot’un istediği haliyle ancak inşaat tamamlandıktan 22 yıl sonra, 1916 yılında yazılabildi. 60 cm yükseklikteki harflerin yapımında savaşta atılan Fransız toplarının eritilmesiyle elde edilen bronz kullanılmıştır (Dovey, 2002). Barnstone (2005) bu kararın kötü geçmekte olan 1. Dünya Savaşı sırasında vatansever bir imaj oluşturmak amacıyla verildiğini söylemektedir.

Batı giriş holü, oldukça büyük dairesel bir alandır. Parlamento salonu ve binanın kuzey ve güneyinde yer alan merdivenlere uzanan çok amaçlı hollerle



bağlantılıdır. Bu hollerde büyük Toskana stili sütunlar ile imparatorluk ve eyalet armalarının rölyefleri bulunmaktadır.

Yapının kuzeybatısında okuma salonu ve yazı odası bulunmakta ve üst katlarda kuzey cephesi boyunca uzanan büyük kütüphaneye buradaki merdivenle ulaşılmaktadır. Güneybatıda ise yemek salonu yer almaktadır. Yemek salonunun tavanı dikenli bitki motifleri ve eyalet armalarıyla bezelidir; tepede ise Latince “kanatlarının gölgesinde korunuyoruz” yazısıyla birlikte oldukça büyük bir Alman kartalı bulunur (Bkz. Şekil 4.32). Bir ortak kullanım alanı olan yemek salonunda Alman birliği tekrar hatırlatılmıştır.



Şekil 4.32: Yemek salonu, okuma salonu ve kütüphane  
(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi)

Her yanı kutsal imparatorluk tacı, kartal ve aslan figürleri, krallık ve eyalet armalarıyla bezeli yapı, birleşik Almanya'nın ve imparatorluğun askeri gücünü temsil etmektedir. Almanya için olumsuz sonuçlanan 1. Dünya Savaşı'nın sonunda cumhuriyetin ilanının ardından parlamenterlerin Weimar'a taşınmasıyla Reichstag binası işlevsiz kalmış, 1933 yılında Adolf Hitler'in iktidara gelmesinden kısa bir süre sonra ise yanmıştır. Naziler tarafından bu yangının komünistlerin planladığı bir kundaklama eylemi olduğunun iddia edilmesi sonucu komünist partiyle ilgili yasaklar getirilmiş ve nihayetinde Hitler parlamenter demokrasiye son vererek imparator olmuştur.

Yangın sonrasında tam bir onarım görmeyen yapı 2. Dünya Savaşı'nda Sovyet askerlerinin hedefi olmuş ve hava saldırılarından büyük zarar görmüştür. Mayıs 1945'te Sovyet askerlerinin binayı işgal etmesi ve kulelerden birine Sovyet bayrağının dikilmesi ile 2. Dünya Savaşı ve Nazi İmparatorluğu son bulmuştur. Savaş sonrasında Almanya bölünmüş, Doğu ve Batı Almanya politik ve coğrafi olarak ayrılmıştır. Reichstag binası 1961'de inşa edilen Berlin Duvarı'nın hemen batısında, Batı Almanya'da kalmıştır.

Savaş sonrası harabeye dönen ve kubbesi kaldırılan yapı 1960'larda, Bonn'da yer alan Batı Almanya Federal Meclisi'nin Almanya'nın yeniden birleşmesine duyduğu isteğin bir göstergesi olarak Berlin'de yapacağı oturumlarda kullanılmak üzere mimar Paul Baumgarten'ın projesi uyarınca restore edilmiştir (Bayley, 2007). Baumgarten'ın yaptığı değişikliklerden biri, ana girişin büyük üçgen portikonun bulunduğu batı cephesinden kuzey cepheye taşınmasıdır. Bayley (2007) bunun, ulusal kibirin kaçınılması gereken bir şey olduğunu ifade etmek için yapılan bir tercih olduğunu söylemektedir. Baumgarten binadaki hasarları sıradan materyallerle gizlemiş, binayı çeşitli birimlere ayırarak iç mekân kurgusunu da büyük ölçüde değiştirmiştir.

3 Ekim 1990'da Doğu ve Batı Almanya'nın yeniden birleşmesinin ardından Alman Federal Meclisi 20 Haziran 1991'de hükümet merkezinin Bonn'dan Berlin'e taşınmasına karar vermiştir. 1993'te mevcut Reichstag yapısının yeni Federal Meclis için yeniden düzenlenmesi amacıyla bir proje yarışması açılmış; açıklık, saydamlık, etkin enerji kullanımı gibi kriterlerin değerlendirildiği yarışmada Hollandalı Pi de

Brujin ve Ortakları'nın, İsviçreli mimar Santiago Calatrava'nın ve İngiliz mimar Sir Norman Foster'ın projeleri birinciliği paylaşmıştır.



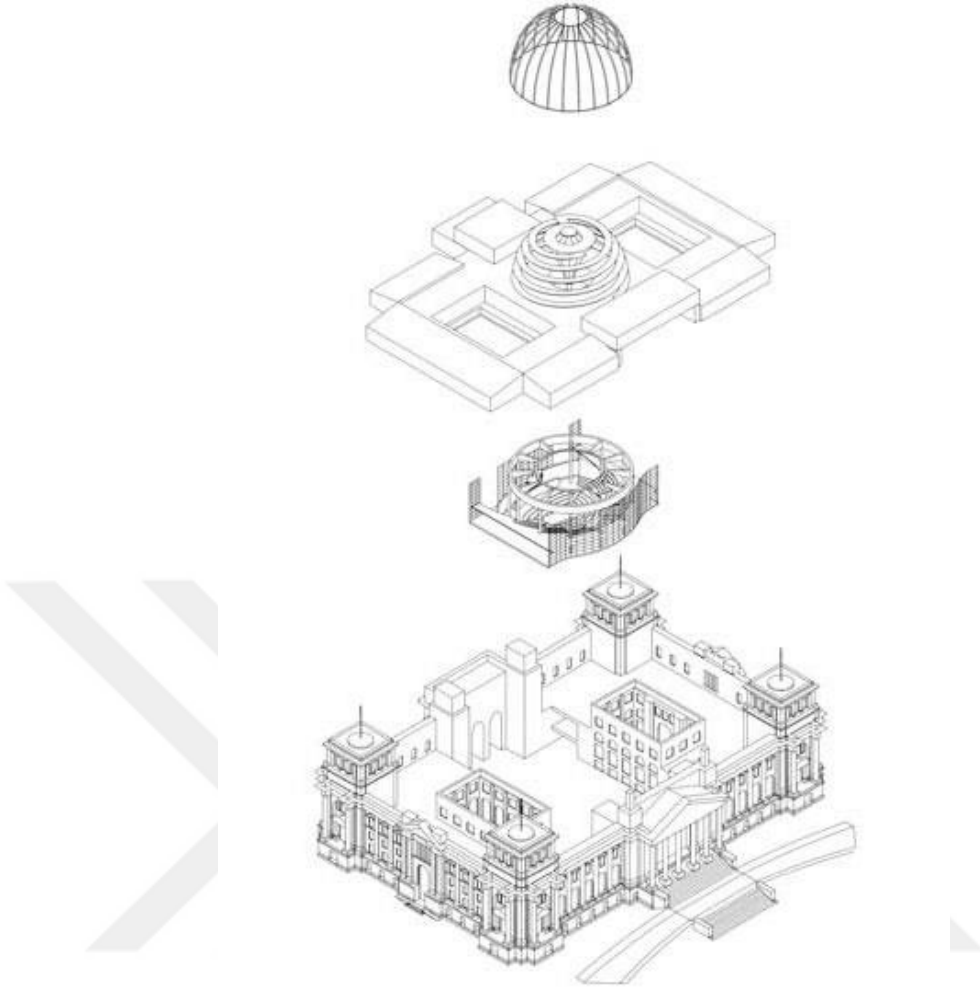
Şekil 4.33: Norman Foster'ın yarışmada seçilen projesine ait maket (fosterandpartners.com; 17.12.2018)

Foster'ın ilk projesinde kubbe bulunmaz, yalnızca Reichstag binasını değil Spree Nehrine uzanan geniş bir alanı da örten bağımsız bir çatı strüktürü tasarlamıştır. Bu düzenleme, ülkenin siyasi tarihinde önemli yeri olan binayı olduğu şekliyle muhafaza ederek onu daha büyük bir bütünün parçası haline getirmiştir. Yeni meclis eskisi gibi ama yeni, daha kapsayıcı ve daha açıktır. Kazanan üç projenin de revize edilmesi sonucu Sir Norman Foster'ın kubbe çözümlü yeni önerisinin uygulanmasına karar verilmiştir (Bkz. Şekil 4.35, 4.36).

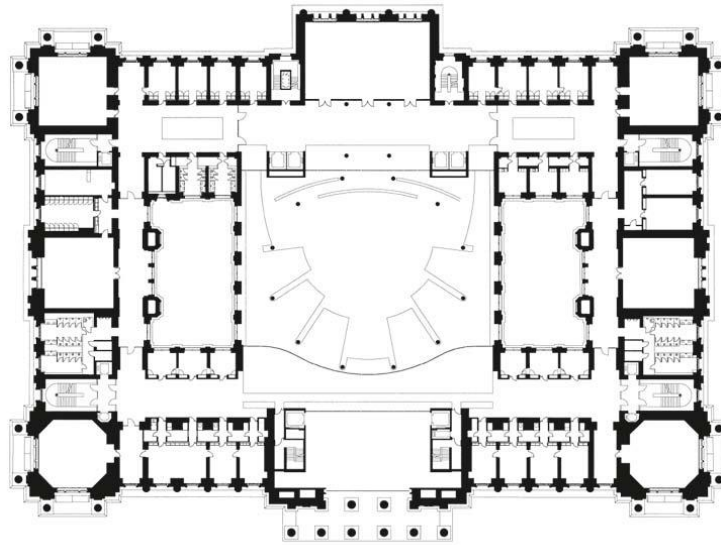
1995 yazında bina, Christo ve Jeanne-Claude tarafından Alman parlamentosunun geçirdiği metamorfozu simgelercesine gümüş rengi polipropilen kumaşla kaplanmıştır (Bkz. Şekil 4.34).



Şekil 4.34: Christo ve Jeanne-Claude enstalasyonu (christojeanneclaude.net; 24.11.2018)

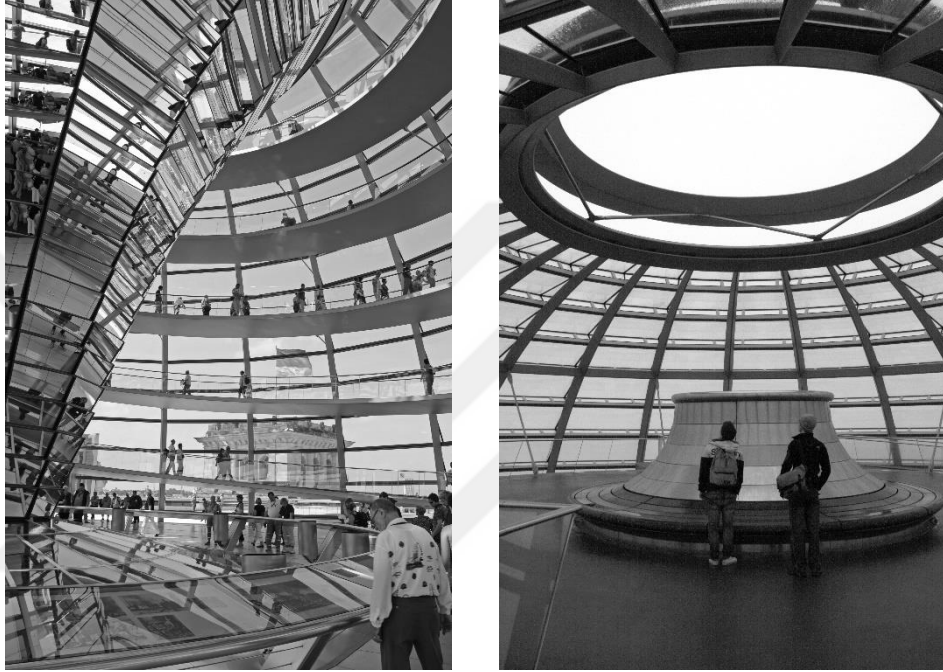


Şekil 4.35: Foster'ın yapı katmanları (fosterandpartners.com; 17.12.2018)



Şekil 4.36: Foster'ın kat planı (fosterandpartners.com; 17.12.2018)

19 Nisan 1999'da tekrar parlamentoya ev sahipliği yapmaya başlayan Foster'ın yorumladığı Reichstag binası, açıklığın ve demokrasinin bir sembolü haline gelmiştir. Foster, orijinal binanın yalnızca kabuğunu koruyarak iç mekânı yeniden organize etmiş; Paul Wallot'un tasarımında yer alan ve binaya gün ışığı sağlayan kubbeyi iç içe geçmiş iki kubbe olarak yeniden tasarlayarak burada bir sirkülasyon alanı oluşturmuş, ziyaretçilerin parlamento salonunu ve 360 derece Berlin manzarasını izleyebilmesini sağlamıştır.

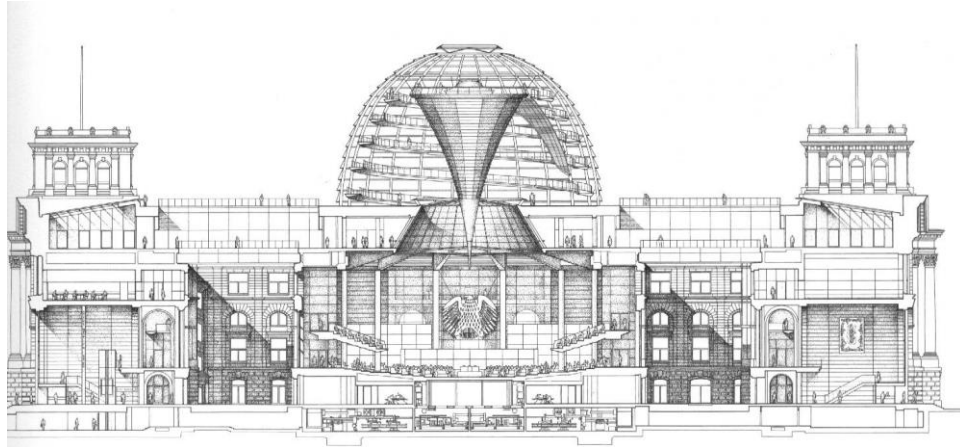
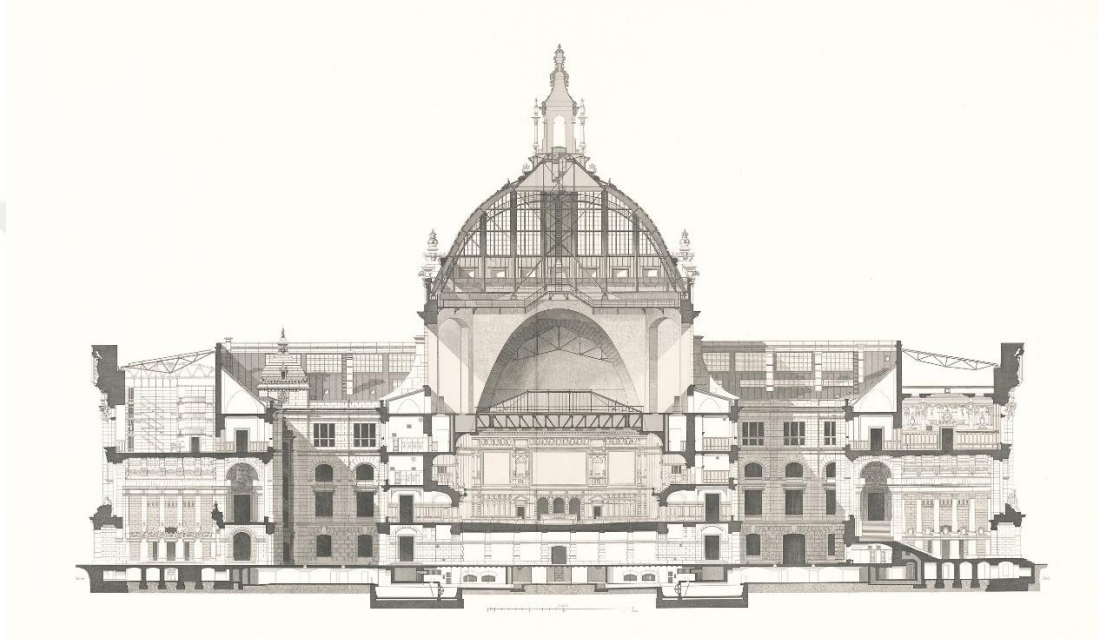


Şekil 4.37: Kubbenin içinden görüntüler (fosterandpartners.com; 17.12.2018)

Bu kubbe aynı zamanda havalandırma ve aydınlatma sistemi olarak işlev görecektir şekilde tasarlanmıştır. Günışığı kubbenin içinde yer alan konik formlu strüktürün üzerindeki ayna panelleriyle parlamento salonuna yansıtılmakta, bu panellerin açılarının değişimiyle içerideki aydınlık düzeyi dengelenmektedir. Işığın yoğun olduğu zamanlarda ise parlamayı ve ısının yükselmesini önleyecek gölgeleme panelleri devreye girmektedir. Parlamentonun ısıtılması için gereken enerjiyi de üreten bu sistem, gece olduğunda parlamento salonunun ışığını dışarı yansıtacak şekilde kullanılmakta, böylece halk parlamenterlerin kendisi için çalıştığını görebilmektedir.

Enerji tasarrufu sağlayan yüksek teknolojinin yanısıra Foster'ın kubbesi sembolik olarak da Wallot'ununkinden oldukça farklıdır. Wallot'un kubbesi tepesinde haç olan kutsal imparatorluk tacının oluşturduğu, dışa uzanan bir çıkıntıyla sonlanır. İmparator veya temsilcisi binanın en yüksek noktası ve tüm kentteki en yüksek

noktalardan biri olan bu balkona dilediğinde çıkabilir ve tüm kenti görebilir. Foster'ın kubbesi ise bir açıklıkla sonlanır ve bu açıklık daralarak parlamento salonuna kadar uzanır. Foster'ın kubbesinde en üst noktaya çıkma ve şehirde yürütülen çalışmalarını gözlemleme yetkisi halka aittir. Wallot'un kubbesinin eril, Foster'ın kubbesinin ise dişil bir forma sahip olduğu söylenebilir. Wallot'un projesinde parlamento salonu fallik biçimde şehre doğru uzanırken, Foster'ın projesinde şehir sembolik olarak parlamento salonunun içine süzölmektedir.



Şekil 4.38: Wallot'un ve Foster'ın kubbe kesitleri

(Berlin Teknik Üniversitesi Mimarlık Müzesi Arşivi, fosterandpartners.com; 17.12.2018)

Wallot'un projesindeki kapalı kapılar ardındaki koridorlardan oluşan iç mekân kurgusunun aksine Foster'ın tasarımında bölücü elemanlar mümkün olduğunca az kullanılmış; merkezde yer alan parlamento salonunun etrafı cam duvarlarla sarılarak

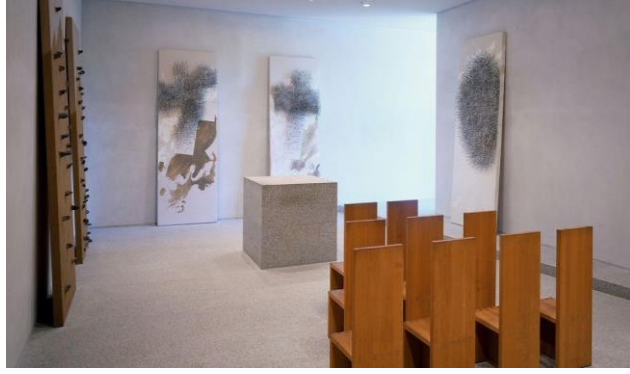
salonun tüm katlardan, avlulardan ve binanın pek çok yerinden görülebilmesi sağlanmıştır. Parlamento salonunun üzerinde yer alan asma katta basın ve ziyaretçilerin oturumları izleyebileceği bir bölüm bulunmaktadır. Salon erişilebilir ve şeffaftır. Bina içinde yön bulmayı kolaylaştırmak için her kat genel kurul salonu katı, başkanlık katı, parti grupları katı ve ziyaretçi katı gibi işlevlerine göre düzenlenmiş; bu katlarda yer alan kapılar ve göze çarpan bazı alanlar farklı renklerle renklendirilmiştir.

Binanın iç mekânları son derece sadedir, çağdaş sanatçılara ait çoğu siyasi içerikli sanat eserlerinin sergilendiği birkaç alan ve parlamento salonu duvarında yer alan Federal Meclis Kartalı dışında dekoratif öge bulunmamaktadır. İç mekânlarda Sovyet işgalinden kalan duvar yazıları ve tahribat açığa çıkarılmış, siyasi tarihin hatırlatıcısı olarak korunmuştur.



Şekil 4.39: İç mekânlarda Sovyet işgalinin izleri  
(fosterandpartners.com; 17.12.2018)

Federal Meclis Binasında belli bir dine referans vermeden (şapel veya mescit gibi) dua odası olarak isimlendirilmiş bir ibadet alanı bulunmaktadır. Sanatçı Günther Uecker'in tasarladığı oda yandaki bir açıklıktan gelen ışıkla aydınlanmakta, bu ışık yarı loş, meditatif bir ortam oluşturmaktadır. Odanın duvarlarında çivi, kum, kül, taş ve boya kullanılarak oluşturulmuş; Yahudilik, Hıristiyanlık ve İslam dinlerince kutsal kabul edilen coğrafyayı sembolize eden panolar bulunmaktadır. (Bkz. Şekil 4.40) Ortada yer alan küp şeklindeki kütle kürsü ve minber olarak kullanılabilir.



Şekil 4.40: Dua odası (Almanya Federal Meclisi Halkla İlişkiler Birimi)

Christian Boltanski tarafından tasarlanan “Alman Milletvekillerinin Arşivi” isimli bölümde 1919’dan yenilenen Reichstag binasının açılışı olan 1999 yılına kadar seçilmiş bütün milletvekillerinin isimleri metal kutular üzerine yazılarak bir koridor oluşturacak şekilde istiflenmiştir. Adolf Hitler’in de isminin bulunduğu bu kutuların tuğlalar gibi üst üste dizilmesi, yeni parlamonto sisteminin eskisinin üzerine inşa edildiğini sembolize eder.



Şekil 4.41: Alman Milletvekillerinin Arşivi (Almanya Federal Meclisi Halkla İlişkiler Birimi)



Yapının her bölümünden görülebilen kuzey iç avlusunda 2000 yılında sanatçı Hans Haacke'nin gerçekleştirdiği bir enstalasyon bulunmaktadır. Haacke 7x21 metre ölçülerinde ahşap kalaslarla sınırlandırılmış bir alana büyük neon harflerle “DER BEVÖLKERUNG” (nüfusa / halka) yazısını yerleştirmiş ve tüm milletvekillerinden seçim bölgelerinden bir miktar toprak getirerek bu alanı doldurmalarını istemiştir. (Bkz. Şekil 4.42)



Şekil 4.42: Avluda yer alan enstalasyon (Almanya Federal Meclisi Halkla İlişkiler Birimi)

Harflerde kullanılan yazı tipi, 1916'da binanın ana girişine Wallot'un isteğiyle yazılan “DEM DEUTSCHEN VOLKE” (Alman halkına) yazısınıninkiyile aynıdır. Farklı bölgelerden getirilen topraklar bir müdahalede bulunulmaksızın kendi haline bırakılmış ve zaman içinde heterojen bir bitki örtüsü oluşturmuştur; bitki örtüsünün dönüşümleri avluda yer alan bir kamera tarafından kaydedilmekte ve enstalasyona ait internet sitesi üzerinden izlenebilmektedir. Farklı bölgelerden getirilen farklı özellikteki toprakların oluşturduğu biyotop, ülke sakinlerinin farklı özellikleriyle oluşturduğu bütünü sembolize etmekte, Wallot'un söylediği şekliyle salt Alman halkını değil, nüfusu oluşturan tüm bireyleri kapsamaktadır.

Her ne kadar bir parlamento salonuna ev sahipliği yaptığı için demokratik bir temsiliyet taşısa da Wallot'ın projesinde “Alman Birliği”ni sağlayan Alman İmparatorluğu, yani monarşi oldukça ön plandadır. Kutsal İmparatorluk tacı motifleri binanın en küçük detaylarına kadar her yerde görülmektedir. Bina içindeki birçok alan tüm vekillere açık değildir; imparatorluk meclisi ve kent meclisinin kendilerine özel, ayrı alanları vardır. Dekoratif unsurlarla Alman ulusu yüceltilmiş, pek çok yerde görülen eyalet armaları ve savaş kostümleriyle askeri güç vurgulanmıştır. Belki de Adolf Hitler'i yaptıklarını yapmaya iten bu ulusal kibir, Foster'ın projesinde görülmez.

Foster'ın projesinde yapı, yalnızca vekillere değil, tüm halka açıktır. Saydam duvarlarla parlamento salonu her yerden görülebilmekte ve kendilerine ayrılan koltuklarda halk, meclis toplantılarını izleyebilmektedir. Kutsal İmparatorluğa gücünü veren Hristiyanlık vurgusu kalkmış, “dua odası” dini fark etmeksizin her vekilin kullanımına açılmıştır. Alman milletvekilleri arşivi, siyasi içerikli sanat eserleri ve Sovyet işgaline dair izler, yeni meclisin tarihini tüm çıplaklığıyla kabul ettiğini ve geçmişte yaptığı hatalara tekrar düşmemek için bunları hatırlamak istediğini göstermektedir. Avluda yer alan enstalasyondaki “halka” yazısı, etnik kökeni ne olursa olsun her yurttaşın Alman yurttaşlar kadar değerli olduğunu ifade etmektedir. Bütün bu özellikleriyle monarşik bir yönetim için tasarlanmış yapı; açık, saydam ve erişilebilir, demokrasiyi temsil eden bir yapıya dönüşmüştür.



## 5. SONUÇ

21. yüzyıl başından itibaren hızla gelişmekte olan nörobilim alanında yapılan çalışmalar insanların tüm düşünce, duygu ve davranışlarının beyinlerinde meydana gelen bir dizi elektrokimyasal reaksiyon sonucu oluştuğunu göstermektedir. Algı ve eylem birbirinden bağımsız süreçler değildir. Kişilerin çevrelerindeki mekândan aldıkları duyuşsal uyarılar, bedenlerinin içsel durumu hakkında bilgi veren duyguları ve önceki deneyimlerinden arta kalan anılarıyla birlikte, eylemlerini belirlemektedir. Dolayısıyla her mekân, mekânı deneyimleyen kişiler için o veya bu şekilde davranmalarına neden olacak mesajlar içermektedir. Doğal mekânlarda doğal nesnelerin yapısal özellikleri tarafından belirlenen bu mesajlar, tasarlanmış mekânlarda tasarımcının tercihleriyle biçimlenmektedir.

İnsan-mekân etkileşimlerini inceleyen mevcut araştırmalar, konuya daha çok yapılı çevre üzerinden kullanıcı ekseninde yaklaşmakta; tasarımcıların malzeme, strüktür ve organizasyon tercihleriyle mekân kullanıcıları üzerinde ne tür etkiler oluşturabileceklerini inceleyen tasarımcı eksenli araştırmalar bulunmamaktadır.

Bu çalışmada algı ve davranış yönetimi konusunda disiplinler arası bir çalışma alanı olan retorik, mekân tasarımı bağlamında ele alınmış; tasarımcıların retorik stratejilerini kullanarak mekân kullanıcılarını belli düşünce, duygu ve davranışlara sevk edebilecekleri öngörülmüştür.

Çalışmanın üç ana bölümü, Aristoteles'in retorik kuramının üç ikna kategorisi olan Ethos, Pathos ve Logos olarak belirlenmiş; dilsel söylem için üretilmiş bu kategorilerin mekânsal söyleme aktarılması sırasında gerekli olan mantıksal akışı sağlayabilmek için bu üç kategorinin sıralaması tersine çevrilmiştir.

“Logos: Mekânın Sözü” başlıklı bölümde dilsel söylem ve mekânsal söylem arasında nasıl bir analogi kurulabileceği beynin temel çalışma prensipleri incelenerek araştırılmış; bu incelemenin sonunda mekânın her zaman dilden önce geldiği, dilsel söylemi oluşturan sözcüklerin anlamsal içeriğinin mekânsal niteliklerin deneyimlenmesiyle belleğe kodlanan form, renk, ses gibi algısal imgelere dayandığı görülmüştür. Bu durumun anlaşılması neticesinde bu imgelere dayanan sözcüklerle kişileri belli düşünce, duygu ve davranışlara sevk edebilecek anlamlı içerikler oluşturmak mümkün olduğuna göre; bu imgelerin oluşumunu sağlayan mekânsal

niteliklerle de benzer etkileri yaratacak anlamlı içerikler oluşturmanın mümkün olduğu kanısına varılmıştır.

Daha sonra mekânın bir söylem üretme aracı olarak kullanılabilmesi için mekânın tasarımcı tarafından kontrol edilebilecek niteliklerinin algılanma süreçleri ve bu niteliklerde yapılacak değişikliklerin kişiler üzerinde oluşturabileceği farklı etkiler ilgili alt başlıklarda incelenmiştir. Bu incelemeler sonucunda mekânın farklı niteliklerinin algılanmasını sağlayan süreçlerin ilgili duyu modalitesiyle sınırlı kalmadığı; her bir niteliğin kendisiyle eşzamanlı olarak farklı duyu modaliteleriyle deneyimlenen başka niteliklerden etkilendiği ve bu niteliklerin algılanması üzerinde de etkili olduğu görülmüştür. Örneğin mekânda kullanılan ışık ve renk, nesnelere algılanan görsel özelliklerine etki etmenin yanında ısı, tat ve hareket algılarını da manipüle etmektedir veya bir nesnenin formu görsel sistemin yanısıra bedenduyumsal sistem ve hareket sisteminin de katılımıyla algılanmaktadır. Ayrıca ilk kez karşılaşılan bir nesnenin algılanma sürecine daha önce aynı nöral bağlantıları etkinleştirerek algılanmış ve belleğe bu bağlantılarla kodlanmış benzer niteliklere sahip nesnelere ve bu nesnelere ilişkilendirilmiş kavramsal içeriğin de etki ettiği anlaşılmıştır.

Bu bölümün ikinci kısmında ise konuşmanın daha ilgi çekici ve akılda kalıcı olması amacıyla kullanılan retorik figürlerin mekân tasarımında da kullanılabileceği öngörülmüş ve kavramlar arasındaki benzerliğe ve zıtlığa dayalı sık kullanılan bazı retorik figürler ilgili alt başlıklarda incelenmiştir. İncelenen retorik figürlerin etkilerinin beyin algısal verileri işlerken izlediği süreçlere dayandığı ve bu figürlerin hâlihazırda çeşitli mekân tasarımcıları tarafından kullanılıyor olduğu görülmüştür.

Çalışmanın “Pathos: Mekân ve Duygular” başlıklı bölümünde duyguların kişilerin karar ve davranışlarına olan etkileri araştırılmış; duyguların beyin iç organların işleyini kontrol eden sistemleri tarafından oluşturulduğu ve dış dünyadaki imkânlar karşısında verilecek tepkilerin bedenin içsel durumuna göre ayarlanmasını sağlayan mekânizmalar olarak işlev gördükleri anlaşılmıştır. Bu bölüm afektif nörobilim disiplininin kurucusu olan Jaak Panksepp’in insan ve diğer tüm memelilerde bulunduğunu saptadığı yedi temel duyu sistemine göre altbaşlıklara ayrılmış; bu sistemlerin mekân tasarımıyla ilişkileri ve hangi mekânsal niteliklerin kişilerde bu temel duyguları uyandırabileceği ilgili altbaşlıklarda incelenmiştir. Bu incelemeler

sonucunda mekân tasarımcısının malzeme, strüktür ve organizasyon tercihleriyle kişilerde farklı duyguları uyandırmasının mümkün olduğu görülmüştür.

Çalışmanın “Ethos: Mekânın Karakteri” başlıklı bölümünde ise farklı kullanıcı kitlelerine hitap eden farklı mekân türlerinde mekân karakterlerinin oluşumu örnekler üzerinde incelenmiştir. Kullanıcıların belleğinde ilgili kavramlarla ilişkili olan mekânsal niteliklerin tespit edilip mekânda kullanılması ile bu mekânların güç, zenginlik, kutsallık, iktidar veya eşitlik gibi soyut kavramları temsil eden karakterler edinebileceği görülmüştür.

Bu çalışma, felsefi bir zeminde inşa edilen retorik kuramını fiziksel bir zemine oturtmuştur. Aristoteles’in retorik stratejileri, beynin çalışma prensipleriyle örtüşmektedir. Okunan bir metin, konuşan bir kişi, izlenen bir film veya içinde bulunulan mekân aynı mekanizmalarla algılanmakta ve bunlara verilecek tepkiler aynı mekanizmalarla belirlenmektedir. Bu mekanizmaların nasıl işlediğinin anlaşılması ise işleyişlerine bilinçli müdahalelerde bulunulmasına olanak tanımaktadır. Tasarımcılar, retorik stratejilerini kullanarak mekân kullanıcılarını belli düşünce, duygu ve davranışlara sevk edebilir ve bu çalışmada açıklandığı şekliyle retorik, iletişim amacı güden her alanda kullanılabilir.

Retorik stratejileri ile tasarlanan mağaza, otel, restoran vb. ticari işletmelere ait mekânlar hedeflenen tüketici kitlelerine doğru şekilde hitap ederek kârlarını artırabilir; ofis ve eğitim mekânları çalışma ve öğrenme verimliliğini yükseltebilir. Kamusal mekânların tasarımında retorik stratejilerinin kullanılması yönetimin önemseydiği değerlerin toplum tarafından benimsenmesine ve toplumların belli bir ideolojiye göre şekillendirilmesine katkıda bulunabilir. Mimari disiplinlerin yanısıra sinema ve tiyatro gibi sanat disiplinlerinde de prodüksiyon tasarımı aşamasında mekansal retorik stratejileri karakterleri güçlendirmek ve yönetmenin arzu ettiği atmosferi oluşturmak için kullanılabilir. İç mimarlık, mimarlık, peyzaj mimarlığı, kentsel tasarım gibi disiplinlerin eğitim müfredatlarına mekânsal retoriğin eklenmesi ile öğrencilerin tasarımlarının mekân kullanıcıları üzerinde oluşturduğu etkiler hakkındaki farkındalıkları artırılabilir ve tasarımlarıyla fikirlerini ifade edebilme yetileri geliştirilebilir.

## 6. KAYNAKLAR

- Aamodt, S. ve Wang, S. (2014) *Beynimize Hoş Geldiniz*, Erkan, B. (Çev.) NTV Yayınları, İstanbul
- Adler, L. (2001) *Responding to Color*, University of Kentucky, Kentucky Cooperative Extension Service Web, 15.10.2018, <http://www2.ca.uky.edu/hes/fcs/factshts/HF-LRA.151.PDF>
- Ando, T. (1997) *Apertures That Summon In The Light*, Architectural Design, Vol. 3-4, s. 27-28
- Aristoteles (1975) *Politika*, Tuncay, M. (Çev.), Remzi Kitabevi, İstanbul
- Aristoteles (1987) *Poetika*, Tunalı, İ. (Çev.), Remzi Kitabevi, İstanbul
- Aristoteles (1995) *Retorik*, Doğan, M.H (Çev.), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Atmodiwirjo, P. (2014) *Space affordances, adaptive responses and sensory integration by autistic children*, International Journal of Design, 8(3), s. 35-47
- Autoban (2012) *Giriş Alanı ve Islak Hacimler*, XXI, Şubat 2012, s.70
- Baudrillard, J. (2011) *Nesnel Sistem*, Adanır, O. ve Karamollaoğlu, A. (Çev.) Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul
- Baker, J.T., (1996) *Integritas: Modern Relationships Between Music and Architecture*, Doctoral Thesis, University of Washington, Washington
- Bar, M. ve Neta, M. (2006) *Humans Prefer Curved Visual Objects*, Psychological Science, 17(8), s. 645-648
- Bar, M. ve Neta, M. (2007) *Visual elements of subjective preference modulate amygdala activation*, Neuropsychologia, Volume 45, Issue 10, s. 2191-2200, ISSN 0028-3932, <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2007.03.008>
- Bayley, A. (2007) *The Reichstag: A Building for the German People*, Signature Buildings
- Bell, S. (2006) *Future Sense: Defining Brands Through Scent*, GDR Creative Intelligence (21)

Barnstone, D.A. (2005) *The Transparent State: Architecture and Politics in Postwar Germany*, Routledge, New York

Bolivar, M. (2017) <https://www.dezeen.com/2017/12/02/archisutra-manual-teaches-architecture-design-inspired-sex-positions/>, 20.12.2017

Caan, S. (2011) *Rethinking Design and Interiors: Human Beings in the Built Environment*, Laurence King Publishing, London

Caillois, R. (2005) *The Definition of Play, The Classification of Games*, The Game Design Reader, Zimmerman E., Salen K. (Ed.) s. 122-148, The MIT Press, London

Campbell, J. ve Moyers, B. D (1991). *The power of myth*, Anchor Books, New York

Canetti, E. (2006) *Kitle ve İktidar*, Aygen, G. (Çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul

Cansever, T. (1997) *İslamda Şehir ve Mimari*, Timaş Yayınları, İstanbul

Cassin, B. (2014) *Dictionary of Untranslatables A Philosophical Lexicon*, Rendall S., Hubert C., Mehlman J., Stein N., Syrotinski M. (Çev.) Princeton University Press, New Jersey

Carlo, T. (2002) *Envisioning Architecture: Drawings from The Museum of Modern Art*, The Museum of Modern Art, New York s.176

Capanna, A. (2009) *Music and Architecture: A Cross Between Inspiration and Method*, Nexus Network Journal, 11(2), s. 257-271.

Carelman, J. (1969) *Catalogue d'Objets Introuvables*, Le Livre de Poche, Paris

Carter, R. (2014) *The Human Brain Book*, DK Publishing, New York

Chaplin, S. (2007) *Japanese Love Hotels : A Cultural History*, Routledge, New York

Cheema, A., Patrick V.M. (2012) *Influence of Warm versus Cool Temperatures on Consumer Choice: A Resource Depletion Account*, Journal of Marketing Research, Vol: December 2012

Ching, F.D.K. (2012) *Mimarlık Biçim, Mekân ve Düzen*, Lökçe, S. (Çev.) Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul

- Cho, S. (2012) *Aesthetic and Value Judgment of Neotenous Objects: Cuteness as a Design Factor and Its Effects on Product Evaluation*, Doktora Tezi, Michigan Üniversitesi
- Clauson, G. (1972) *An Etymological Dictionary of Pre-Thirteenth Century Turkish*, Oxford University Press, Oxford
- Cohen, S. (1973) *Property destruction: motivations and meanings*, Vandalism, Ward, C., (Ed), s.23-53, The Architectural Press, London
- Cooper, C. (1974) *The House as Symbol of the Self*, Designing for Human Behavior, Land, J., (Ed.), Dowden, Hutchinson and Ross, Stroudsburg, s. 130-146
- Damasio, A. (2006) *Descartes'in Yanılgısı*, Atlamaz, B. (Çev.) Varlık Yayınları, İstanbul
- De Botton, A. (2010) *Mutluluğun Mimarisi*, Tellioglu Altuğ, B. (Çev.) Sel Yayıncılık, İstanbul
- De Botton, A. (2011) *Seyahat Sanatı*, Bayer, A.S. (Çev.) Sel Yayıncılık, İstanbul
- Deutscher, G. (2013) *Dilin Aynasından*, Yardımcı, C. (Çev.), Metis Yayınları, İstanbul
- Dovey, K. (2002) *Framing Places - Mediating power in built form*, Routledge, London - New York
- Ducher, R. (1910) *120 intérieurs en couleurs: (suite de la couleur dans l'habitation)*, Paris
- Eagleman, D. (2013) *Incognito - Beynin Gizli Hayatı*, Arık Tozar, Z.(Çev.), Domingo Yayınevi, İstanbul
- Eberhard, J.P. (2009) *Brain Landscape - The Coexistence of Neuroscience and Architecture*, Oxford University Press, New York
- Eliade, M. (1991) *Kutsal ve Dindışı*, Kılıçbay, M. A. (Çev.), Gece Yayınları, İstanbul
- Epstein R (1998) *A cortical representation of the local visual environment*, Nature, 392 (6676), s.598–601, <https://doi.org/10.1038/33402>
- Esen, A. (2013) *Çağdaş Yapılarda Tesis Sorunları*, Yayımlanmamış Ders Notları, Haliç Üniversitesi, İstanbul



- Evliye Çelebi (2010) *Günümüz Türkçesiyle Evliyâ Çelebi Seyahatnamesi*, Kahraman, S.A. (Ed.) Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Fadlan, İ. (2010) *İbn Fadlan seyahatnamesi ve ekleri*, Şeşen, R. (Ed.), Yeditepe Yayınevi, İstanbul
- Fontanier, P. (1968) *Les Figures du Discours*, Garnier Flammarion, Paris
- Goldstein, A.P. (1996) *The Psychology of Vandalism*, Springer Science + Business Media, New York
- Goldstein, E.B. (2010) *Sensation and Perception*, Cengage Learning, Wadsworth
- Göregenli, M. (2013) *Çevre Psikolojisi - İnsan Mekan İlişkileri*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul
- Gürdoğan, S (2012) *Ofisler*, XXI, Şubat 2012, s.69
- Haeckel, E. (1862) *Kunst Formen Den Natur*, Prestel Verlag, München
- Harvey, D. (1997) *Postmodernliğin Durumu*, Savran, S. (Çev.), Metis Yayınları, İstanbul
- Haşım, A. (1970) *Mürteci Mimari*, Mimarlık Dergisi, Sayı 129, s.10
- Hays, K.M. (1998) *Architectural Theory since 1968*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts
- Heider, F. ve Simmel, M. (1944) *An Experimental Study of Apperent Behavior*, American Journal of Psychology, 57, s. 243-249, University of Illinois Press
- Hirsch, A. (1992) *Nostalgia: a Neuropsychiatric Understanding*, NA - Advances in Consumer Research Volume 19, Provo, UT: Association for Consumer Research, s. 390-395.
- Hirsch, A. (1995) *Effects of ambient odor on slot-machine usage in a Las Vegas casino*, Psychology and Marketing, 12, s. 585-594, doi:10.1002/mar.4220120703
- Herminghouse, P. ve Mueller M. (1997) *Gender and Germanness: Cultural Productions of Nation*, Berghahn Books, Providence - Oxford

- Hoehl, S., Hellmer, K., Johansson, M., & Gredebäck, G. (2017) *Itsy Bitsy Spider...: Infants React with Increased Arousal to Spiders and Snakes* *Frontiers in psychology*, 8, 1710, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01710>
- Holl, S. (1994) *Stretto House, Pamphlet Architecture: Architecture as a Translation of Music*, Elizabeth Martin(ed.), Princeton University Press, s. 56-59
- Huebner, G.M. ve diğ. (2016) *Saving energy with light? Experimental studies assessing the impact of colour temperature on thermal comfort*, *Energy Research & Social Science*, Volume 15, 2016, s. 45-57
- Huizinga, J. (2006) *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Kılıçbay, M.A. (Çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Hultén, B. ve diğ.(2009) *Sensory Marketing*, Palgrave Macmillan, Hampshire
- IJzerman, H., Semin, G.R. (2009) *The thermometer of social relations: Mapping social proximity on temperature*, *Psychological Science*, 10, s. 1214-1220, <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02434.x>
- Kandinsky, W. (1926) *Tanzkurven: Zu den Tänzen der Palucca*, *Das Kunstblatt*, Potsdam, Vol. 10, No. 3, s. 117-21
- Kayaalp, N. (2008) *Pera'nın Yersiz Yurtsuz Kahramanları: Vallauri Ailesi, Eduard Lebon, Alexandre Vallauri ve M.Vedad Tek*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Keyesers, C. (2011) *Empatik Beyin*, Eper, A. (Çev.) Alfa Basım Yayın, İstanbul
- Kotler, P. (1974) *Atmospherics as a Marketing Tool*, *Journal of Retailing*, Vol. 49, No.4 , s.. 48-64
- Kramer, S.N. (1999) *Sümer Mitolojisi*, Koyukan, H. (Çev.), Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Kutsal Kitap (2011) *Kitab-ı Mukaddes Şirketi*, İstanbul
- Küçükerman, Ö. (1973) *Anadolu'daki Geleneksel Türk Evinde Mekan Organizasyonu Açısından Odalar*, Türkiye Turing ve Otomobil Kurumu, İstanbul
- Kyttä, M., (2003) *Children in Outdoor Contexts: Affordances and Independent Mobility in the Assessment of Environmental Child Friendliness*, Doktora Tezi, Helsinki University of Tehcnology Centre for Urban Regional Studies, Espoo

- Laugier, M. A. (1775) *An Essay on Architecture*, T. Osborne and Shipton, London
- Le Corbusier (2012) *Şark Seyahatı*, Tümertekin, A. (Çev.), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul
- Lederman, S.J. ve Klatzky, R.L. (1987) *Hand movements: a window into haptic object recognition*, Cognitive psychology, 19 3, s. 342-68.
- Lefebvre, H. (2014) *Mekanın Üretimi*, Ergüden, I. (Çev.), Sel Yayıncılık, İstanbul
- Lewis, C. ve Short, C. (1879) *A Latin Dictionary, Founded on Andrews' edition of Freund's Latin dictionary*, Clarendon Press, Oxford
- Liddell & Scott (1940) *A Greek-English Lexicon*, Clarendon Press, Oxford
- Liu, J. ve diğ. (2014) *Seeing Jesus in toast: neural and behavioral correlates of face pareidolia*, Cortex; a journal devoted to the study of the nervous system and behavior vol. 53, s. 60-77
- Lorenz, K. (1970) *Studies in animal and human behaviour*. Martin, R. (Çev.) s. 115-195, MA: Harvard University Press, Cambridge
- Masiero, R. (2006) *Mimaride Estetik*, Genç, F. (Çev.), Dost Yayınevi, Ankara
- Meerwein, G., Rodeck, B., Mahnke F. (2007) *Color - Communication in Architectural Space*, Birkhäuser Verlag AG, Berlin
- Milner, A.D. ve Goodale, M.A. (1993) *Visual pathways to perception and action*. In T.P. Hicks, S.
- Mirşan, K. (1950) *Türk Şehirciliği*, Arkitekt Cilt: 1950 Sayı: 1950-03-04 (219-220) s. 74-77,85
- Morton, J. (2008) *Color Matters*, Colorcom, Hawaii
- North, A.C., Hargreaves, D.J., ve McKendrick, J. (1999). *The influence of in-store music on wine selections*. Journal of Applied Psychology, 84(2), s. 271-276
- O' Doherty, B. (2010), *Beyaz Küpün İçinde Galeri Mekânının İdeolojisi*, Antmen, A. (Çev.) Sel Yayıncılık, İstanbul
- Oelsner, G. (1948). *Tanınmış Meslekdaşlarla Buluşmalar*, Kolatan, A. (Çev.) Arkitekt Dergisi, Sayı 3-4, s.79-85

- Osmond, H. (1957) *Function as the Basis of Psychiatric Ward Design*, Psychiatric Services, 8(4), s.23-27, <https://doi.org/10.1176/PS.8.4.23>
- Panksepp, J. (2017) *Afektif Nörobilim*, Ünal, S. (Çev.), Alfa Yayıncılık, İstanbul
- Perec, G. (2009) *Yaşam Kullanma Kılavuzu*, Yerguz, İ. (Çev.), İmge Kitabevi, İstanbul
- Platon (2006) *Gorgias*, Rifat M. ve Rifat S. (Çev.), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul
- Proust, M. (2014) *Kayıp Zamanın İzinde Swann'ların Tarafı*, Hakmen, R. (Çev.), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Rama, E. (2012) *Take Back Your City With Paint*, TEDxThessaloniki Konferans Konuşması, [http://www.ted.com/talks/edi\\_rama\\_take\\_back\\_your\\_city\\_with\\_paint.html](http://www.ted.com/talks/edi_rama_take_back_your_city_with_paint.html)
- Rasmussen, S.E. (2012) *Yaşanan Mimari*, Erduran, Ö. (Çev.), Remzi Kitabevi, İstanbul
- Rozin (1992) *Ethnic Cuisine: How to Create the Authentic Flavors of Over 30 International Cuisines*, Penguin Books, London
- Sagan, C. (1982) *Kozmos - Evrenin ve Yaşamın Sırları*, Aşçıoğlu, R. (Çev.), Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul
- Schopenhauer, A. (2010) *Güzelin Metafiziği*, Aydoğan, A. (Çev.), Say Yayınları, İstanbul
- Simitch, A. ve Warke, V. (2014) *The Language of Architecture: 26 Principles Every Architect Should Know*, Rockport Publishers, Massachusetts
- Simonds, J.O. (1961) *Landscape Architecture*, McGraw-Hill Book Company, New York
- Sirel, Ş. (1988) *Gürültü*, Yapı Fiziği Uzmanlık Enstitüsü, İstanbul
- Solms, M. ve Turnbull, O. (2013) *Beyin ve İç Dünya - Özel Deneyimin Sinirbilimine Giriş*, Atalay, H. (Çev.), Metis Yayınları, İstanbul
- Sottsass, E., (1999) *Boş Evler Kime Ait Cogito, Bir Anatomi Dersi: Ev*, Yapı Kredi Yayınları 18, s.113-115, İstanbul

Spence C. ve Piqueras - Fiszman B. (2014) *The Perfect Meal The Multisensory Science of Food and Dining*, John Wiley & Sons Ltd, West Sussex

Şanal, A (2012) *Salt Araştırma*, XXI, Şubat 2012, s.66

Tham, K.W., Willem, H.C. (2010) *Room air temperature affects occupants' physiology, perceptions and mental alertness*, Building and Environment Volume 45, Issue 1, January 2010, s. 40-44

Tümertekin, H (2012) *Salt Galata*, XXI, Şubat 2012, s.64

Tyndall, J. (1869) *Sound : a course of eight lectures delivered at the Royal Institution of Britain*, Longmans Green, London

Vardar, B. (2006) *Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri*, Beta Basım Yayım, İstanbul

Vartanian, O. ve diğ. (2013) *Impact of contour on aesthetic judgments and approach-avoidance decisions in architecture*, Proceedings of the National Academy of Sciences, Avise, J.C (Ed.) University of California, Irvine, California

Venturi, R., Brown, D.S., Izenour, S. (1993) *Las Vegas'ın Öğrettikleri*, Merzi Özaloğlu, S. (Çev.) Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara

Venturi, R. (2005) *Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki*, Merzi Özeloğlu S. (Çev), Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara

Vitruvius (2005) *Mimarlık Üzerine On Kitap*, Güven, S. (Çev), Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, İstanbul

Von Uexküll, J. (2009) *The Theory of Meaning. Semiotica*, 42(1), s. 25-79, <https://doi.org/10.1515/semi.1982.42.1.25>

Walmsley L, Hanna L, Mouland J, Martial F, West A, Smedley AR, et al. (2015) *Colour As a Signal for Entraining the Mammalian Circadian Clock*. PLoS Biol 13(4): e1002127, <https://doi.org/10.1371/journal.pbio.1002127>

Weir, A. ve Jerman, J. (1986) *Images of Lust: Sexual Carvings on Medieval Churches*, B. T. Batsford Ltd, London

Wölfflin, H. (1990) *Sanat Tarihinin Temel Kavramları*, Örs, H. (Çev.) Remzi Kitabevi, İstanbul

Wyon, D. (1996) *Creative thinking as the dependent variable in six environmental experiments: A review*, Proceedings of the 7th International Conference on Indoor Air Quality and Climate - Indoor Air '96.1, s.419-422

Yürekli, H., ve Yürekli, F. (2010) *Türk Evi – Gözlemler – Yorumlar*, Yem Yayın, İstanbul

Zeman, A. (2006) *Bilinç - Kullanım Kılavuzu*, Koca, G. (Çev.) Metis Yayınları, İstanbul

<https://archiobjects.org/> (12.03.2019)

<https://architizer.com/> (29.05.2016)

<http://arkitera.com/> (29.05.2016)

<http://avrupaparkbahceler.com/> (05.05.2019)

<https://beeldbank.amsterdam.nl/> (17.05.2019)

<https://christojeanneclaude.net/> (24.11.2018)

<https://commons.wikimedia.org> (25.04.2019)

<http://gravity.ir/> (27.04.2019)

<http://halukderya.com/> (28.05.2016)

<https://hirshhorn.si.edu/> (02.10.2018)

<https://libeskind.com/> (17.03.2019)

<http://livablecities.org/> (24.09.2018)

<http://makingniceinthemidwest.com> (21.03.2018)

<http://michel-haillard.com/> (04.05.2019)

<https://nisanyansozluk.com/> (28.12.2017)

[https:// physics.umd.edu/](https://physics.umd.edu/) (03.12.2018)

<http://siteenviroidesign.com/> (12.05.2019)

<http://stevenholl.com/> (18.03.2019)

<https://usmodernist.org/> (12.02.2019)

<http://venturiscottbrown.org/> (03.05.2019)  
<https://verner-panton.com/> (10.07.2018)  
<http://visualoop.com/> (11.09.2018)  
<http://zairazarotti.com> (16.01.2019)  
<https://www.123rf.com/> (02.11.2018)  
<https://www.archdaily.com/> (17.02.2019)  
<http://www.archikey.com> (16.11.2018)  
<https://www.bbc.com/> (02.03.2019)  
<http://www.cinicimimarlik.com/> (21.03.2019)  
<https://www.designboom.com/> (20.04.2019)  
<https://www.dezeen.com/> (25.10.2018)  
<https://www.flickr.com/americanvintagehome> (08.03.2019)  
<https://www.flickr.com/anthonygurr> (05.04.2019)  
<https://www.flickr.com/masstudio> (25.10.2018)  
<https://www.flickr.com/nerradk> (06.02.2019)  
<https://www.fosterandpartners.com/> (17.12.2018)  
<https://www.gettyimages.com> (13.02.2018)  
<https://www.goethe.de> (20.04.2019)  
<http://www.hundertwasser.at/> (21.03.2019)  
<https://www.instagram.com/alexjpowell/> (02.03.2019)  
<https://www.instagram.com/jayfeud> (02.03.2019)  
<https://www.instagram.com/johngollings> (17.03.2019)  
<https://www.jmberlin.de/> (18.03.2019)  
<https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building> (17.03.2019)

<https://www.jmhdezhdez.com/> (17.10.2018)

<https://www.mistykeasler.com/> (14.09.2018)

<https://www.moma.org/> (26.09.2018)

<https://www.nhm.ac.uk/> (02.02.2019)

<https://www.saltonline.org> (10.05.2014)

<https://www.skd.museum/> (15.01.2019)

<https://www.tumblr.com/> (25.04.2019)

<https://www.vitra.com/> (11.05.2019)

<https://www.wikiart.org> (14.01.2019)





## 7. ÖZGEÇMİŞ

Sıla Şehrazat (Darende) Yücel 1988 yılında İstanbul'da doğdu. Ortaöğrenimini İstanbul Kartal Burak Bora Anadolu Lisesi'nde tamamladı. 2010 yılında İstanbul Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı bölümünden mezun oldu. Lisans eğitimi sırasında Kuzguncuk Akdere Peyzaj Tasarım ve Uygulama Şirketi ile İstanbul Büyükşehir Belediyesi Park ve Bahçeler Müdürlüğü Planlama Şefliği'nde staj yaptı. 2011-2013 yılları arasında kurucu ekibine dâhil olduğu İstanbul merkezli Odaoda Tasarım ve Uygulama firmasında proje ve tasarım sorumlusu olarak görev aldı. Aynı zamanda, 2012 yılında Haliç Üniversitesi İç Mimarlık bölümünde lisansüstü eğitimine başladı. Odaoda'da çalıştığı süre içinde ikinci derece tarihi eser nitelikli konut yapılarında daire bazlı renovasyon ve iç mimari tasarım projeleri; sahne ve dekor tasarımı; rölöve; mimari görselleştirme ve sunum; satın alma ve teklif hazırlama; şantiye kontrolü gibi farklı alanlarda deneyim edindi. Ayrıca 2008 yılından itibaren çeşitli sinema ve tiyatro projelerinde sanat yönetimi, dekor ve kostüm departmanlarında görev aldı. 2014 yılından beri peyzaj mimarlığı, iç mimarlık, sahne ve dekor tasarımı, mimari görselleştirme alanlarındaki hizmetlerini freelance olarak sürdürmektedir. 2018 yılından beri de Beincoc markası altında tasarlayıp ürettiği takı, aksesuar ve dekoratif objelerle ilgili ticari faaliyetlerde bulunmaktadır. Profesyonel çalışma düzeyinde İngilizce, orta ve başlangıç düzeylerinde Fransızca ve İtalyanca bilmektedir. Evlidir, İstanbul Şişli'de ikamet etmektedir.