İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YAŞANAN MEKAN:
MİMARİ PROGRAM İLE GÜNDELİK YAŞAM PRATİKLERİ ÇAKIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Melike ÖZKAN

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

MAYIS 2014

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YAŞANAN MEKAN:
MİMARİ PROGRAM İLE GÜNDELİK YAŞAM PRATİKLERİ ÇAKIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Melike ÖZKAN
502101114

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç Dr. Aslıhan Şenel

MAYIS 2014

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502101114 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Melike ÖZKAN**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı **"YAŞANAN MEKAN:MİMARİ PROGRAM İLE GÜNDELİK YAŞAM PRATİKLERİ ÇAKIŞMALARI"** başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Yrd. Doç. Dr. Aslıhan ŞENEL**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Funda UZ SÖNMEZ** .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Kerem ÖZEL .....
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Teslim Tarihi : **05 Mayıs 2014**
Savunma Tarihi : **27 Mayıs 2014**

Aileme ve Can Başar'a,

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının gerçekleşmesi için benden desteğini esirgemeyen sevgili aileme; Hatice Özkan, Mehmet Özkan, Yunus Emre Özkan'a, eleştirileri ve moral desteği için Can Başar'a ve fikirleriyle bana yol gösteren değerli hocam Aslıhan Şenel'e sonsuz teşekkür ederim.

Mayıs 2014

Melike Özkan
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **vii**
İÇİNDEKİLER ..... **ix**
KISALTMALAR ..... **xi**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **xiii**
ÖZET ..... **xvi**
SUMMARY ..... **xviii**
1. GİRİŞ **1**
2. YAŞANAN MEKAN **5**
2.1 Yaşanan Mekan Olarak Yer 7
2.2 Yaşanan Mekanın Zaman Boyutu 12
2.3 Yaşanan Mekanın Bileşeni Olarak Beden 17
2.4 Bölüm Sonucu 21
3. MİMARİ PROGRAMIN KURGULADIĞI MEKAN **25**
3.1 Mimari Program ile Eylemlerin Kurgulanması 31
3.2 Mimari Program ile Zamanın Kurgulanması 49
3.3.Mimari Program ile Bedenin Kurgulanması 54
3.4.Bölüm Sonucu 72
4. GÜNDELİK YAŞAM PRATİKLERİNİN YAŞANAN MEKANI **81**
4.1 Ev Deneyimi Çalışması 84
4.2 Terminal Filmi Mekan Okuması 95
4.3 Bölüm Sonucu 102
5. SONUÇ **107**
EKLER **115**
ÖZGEÇMİŞ **123**

KISALTMALAR

MSE **:** Mekanda Sabitlenmiş Eylem
MHE **:** Mekanda Hareketli Eylem
MSBE **:** Mekanda Sınırları Belirsiz Eylem

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 3.1: Yemek Masası (Wwigglesworth, Sarah) ... 27
Şekil 3.2: Mimari Program Haritalaması ... 25
Şekil 3.3: Mobius House-Kullanım Diyagramı ... 32
Şekil 3.4: Fun Palace-Kullanım Diyagramı ... 34
Şekil 3.5: Fun Palace Perspektif ... 35
Şekil 3.6:Türk Evi Örnek Plan Şeması ... 37
Şekil 3.7: Barcelona Pavilyonu-Plan ... 37
Şekil 3.8: Transparent House-Kesit ... 38
Şekil 3.9: Transparent House ... 38
Şekil 3.10: Seattle Merkez Kütüphanesi-İşlev Diyagramı ... 40
Şekil 3.11: Storefront Art and Architecture-Plan ... 41
Şekil 3.12: Villa Savoy-Kesit ... 42
Şekil 3.13: Parc de la Vilette-Kurgu Şeması ... 44
Şekil 3.14: Diagoon Konutları-Kullanımla Mekanın Dönüşümü ... 47
Şekil 3.15: Gjerdrum Lisesi-Plan ... 49
Şekil 3.16: Paris Charles de Gaulle Havaalanı ... 50
Şekil 3.17: Paris Charles de Gaulle Havaalanı-İşlev Diyagramı ... 51
Şekil 3.18: Guggenheim Museum ... 52
Şekil 3.19: Vitruvius Adamı ... 54
Şekil 3.20: Lithosky Mutfağı ... 55
Şekil 3.21: Nagakhin Kulesi ... 56
Şekil 3.22: Floriac Evi-Kesit ... 57
Şekil 3.23: Floriac Evi-Plan ... 57
Şekil 3.24: Floriac Evi ... 58
Şekil 3.25: Phase Shift Park-Bedenin Duyuları ... 59
Şekil 3.26: Phase Shift Park ... 60
Şekil 3.27: Therma Vals Spa Merkezi-Eskiz Çalışması ... 61
Şekil 3.28: Therma Vals ... 61
Şekil 3.29: Therma Vals-Plan ... 62
Şekil 3.30: Villa Savoy ... 63
Şekil 3.31: Villa Drusch ... 64
Şekil 3.32: House VI ... 65
Şekil 3.33: House VI ... 65
Şekil 3.34: Jewish Museum-Plan ... 66
Şekil 3.35:N House-Plan ... 67
Şekil 3.36:N House-Kesit ... 67
Şekil 3.37:N House ... 68
Şekil 3.38: De Drie Hoven Yaşlı Evi-Plan ... 69
Şekil 3.39: De Drie Hoven Yaşlı Evi ... 69
Şekil 3.40: Mekanda Sabitlenen Eylem ve Mekanik Beden Kurgusu ... 71
Şekil 3.41: Mekanda Hareketli/Sınırları Belirsiz Eylem ve Sosyal Beden Kurgusu ... 72

Şekil 3.42: Sekansiyel Eylem ve Duyusal Beden Kurgusu 73
Şekil 3.43: Sekansiyel Eylem ve Doğrusal Zaman Kurgusu 75
Şekil 3.44:Döngüsel Zaman ve Kontrollü Beden Kurgusu 76
Şekil 4.1: Evimin Plan Şeması 85
Şekil 4.2: Evdeki Örnek Bir Yürüme Rotası 87
Şekil 4.3: Rotada Hareket Eden Bedenime Göre Yeniden Kurulan Mekan 88
Şekil 4.4: Rotada Hareket Eden Bedenime Göre Yeniden Kurulan Mekan-2 89
Şekil 4.5: Harekete Bağlı Olarak Üst Üste Çakıştırılmış Mekan Temsili 89
Şekil 4.6: Mekanın Atmoserine İlişkin Bir Temsil Denemesi 91
Şekil 4.7: Yaşanan Mekana İlişkin Bir Temsil Denemesi 93
Şekil 4.8: Kare 1-Kare 4 95
Şekil 4.9: Kare 5-Kare 8 96
Şekil 4.10: Kare 9- Kare 12 97
Şekil 4.11: Kare 13- Kare 16 97
Şekil 4.12: Kare 17- Kare 20 98

YAŞANAN MEKAN: MİMARİ PROGRAM İLE GÜNDELİK YAŞAM PRATİKLERİ ÇAKIŞMASI

ÖZET

Mekanı soyut bir kavram ya da nesnel bir içeren olarak ele alan yaklaşımlar, mekanı yaşamdan ve özne ile olan ilişkisinden koparmaktadır. Mekana bu anlayışla yaklaşılması, mekanın özneden ve içinde geçen yaşamdan bağımsız bir varlık olarak ele alınmasına neden olur. Yaşanan mekan kavramı, mekanı özneyle ve gündelik yaşam pratikleriyle birlikte var olan ve bu yaşamla birlikte yeniden üretilen bir kavrayışı belirtir. Mekan, geometrik ilişkileri önceden planlanan ve soyut bir uzamda tasarlanan, bitmiş ve statik bir obje olarak değil; içinde geçen ve içinde bulunduğu yaşamla düzenlenen, yaşamın belirsiz ve sürekli akışı içinde ilişkileri, sınırları ve kurgusu sürekli yeniden tanımlanan dinamik bir valıktır.

Mekanı bağlamıyla ve ilişkileriyle bütün olarak tartışan kuramcılar, mekanda geçen yaşama ve kullanıcıların mekanla olan ilişkisine vurgu yapmak için, mekan sözcüğü yerine yer, deneyimlenen mekan, yaşanan mekan gibi ifadeler kullanmışlardır. Öznenin mekana yerleşerek mekanı inşa edilmiş bir kabuk ya da insanı çevreleyen bir nesne olmaktan farklılaştıran, barınılan ve yaşanılan bir yere dönüşmesine elveren yere dair özellikleri araştırmışlardır. Mekanın fiziksel özellikleri, kullanım şekilleri, kullanıcının mekan deneyimi gibi farklı araştırma alanları, mekanı yer yapan nitelikler olarak ele alınmıştır. Bu çalışmada ise yaşanan mekanın, mimaride yaşamı kurgulama arası olan mimari programın ve gündelik yaşam pratiklerinin belirleyiciliğinde üretilme biçimleri araştırılmıştır. Araştırmada mimari programın fiziksel mekanı nasıl gerçekleştirdiği ve mimaride neleri kurguladığı araştırılarak, farklı program yaklaşımlarının mekan kurgusundaki rolleri araştırılmıştır. Araştırmanın ikinci bölümünde ise program ile kurgulanmış ve inşa edilmiş olan mekanda gündelik yaşamın kurulma biçimleri ele alınmıştır. Mimari programın kurguladığı ve gerçekleştirdiği mekanda gündelik yaşamın kendine nasıl bir düzen kurarak mekanı yeniden biçimlendirdiği araştırılmıştır.

Mekanı kurgulayan mimari program, mekandaki yaşama dair öngörüler oluşturarak mekanı fiziksel gerçekliğine kavuşturur. Ancak yaşanan mekan, bu aşamadan sonra gerçekleşmeye başlar. Mekan, kullanıcıları ve içinde geçen yaşamla birlikte yaşamaya ve yaşamla kurduğu ilişkilerle dönüşmeye başlar. Gündelik yaşamın dönüştürdüğü mekan, mimari programın öngördüğü kurguyla örtüşüp ayrışabilir. Yaşam, mekan için öngörülen mekanı sürekli bozup yeniden yaratma eğilimindedir.

LIVED SPACE: SUPERIMPISITION OF ARCHITECTURAL PROGRAM AND EVERYDAY LIFE PRACTICES

SUMMARY

The approaches that describe the space as an abstract container in outer space,divide life and space into separate parts and break off its relationship with subject. These approaches to the space with this understanding,cause it to be an independent presence from the subject and the life that occurs in it. This study plans to investigate the lived space comprising of the superimposition of everyday life practices and architectural program,that is not generally discussed by the otherapproaches which address space as an abstract notion. Lived space is a place which is comprehended through the subjective perception and personal experience; and make the users live, feel, interact, remember and imagine with its all potential. It couldn't be understood through the dimensions and abstract geometric relationship but itcould be through the users experience and their subjective perception.

The theoreticians who discussed the space with its all dimensions and relations, have used phrases such as place, experienced space, lived space instead of the word space in order to make emphasis on the life that occurs in space.They have investigated the relationship arising from the settlement of the subject in a space. This fact cause to differentiate space from a constructed shell or an object that surrounds the humans and make it a hospitable and livable space. With the help of their inquiries, lots of different research theme such as physical characteristics of space, usage patterns, the experience of the users have been taken as the qualities that generate the space. In this study, lived space is taken as a superimposition of everyday life practices and architectural program which allows editing the life practices happening in the space.

The concept of lived space will not explained by the abstract description of space, it needs to be taken with the all contexts of space that contains the life in it. The relationship between space and action, space and time and space and body are the properties that convert space to lived space. Having a life in it, converts the space to a place associated with everyday life practices. Space offers action possibilities to the subject. Subject move in the space with the relationship created between objects and its actions.It could be said that the main feature of the place is the action possibilities that determine everyday life.

The time of a lived space has been associated with concept of lived time which is emerging as a critique of the absolute time. Lived time is a subjective time concept in which future and past time intertwine each other in contradiction to objective time perception based on the constant time flow. Time is defined as a component of a lived space.

Phenomenological approaches, that proposed subjective experience and body as a method of understanding space, have been discussed as a critique of rational thought that took space separately in order to analyze it. It is seen that space is turned into a lived space after its relationship with the body. Space is not a free object that can be

seen independent from the subject. Its existence could not be comprehended just through the mind. Subjective experiences are necessary to understand space. Subject could not be independent and separate from space while it exists in it. Subject is an existence that settle in a place and experience it with its body.Therefore the body can be determined as a component of the lived space. The components of lived space are put forward through the notion of place that contains everyday life and actions, time and body.

The components of architectural program were investigated on through the selected architectural projects. The changes caused by different components of architectural program and its effects on the spatial fiction were examined. The fiction of action, time and body in architectural program were discussed through the analyses of selected architectural projects. The relationships between the components of program and selected projects were gathered and given in a mapping. The program map is not a rigid classification method in which sample projects are associated with just one component of architectural program. It is a flexible relationship network that shows the intersection points of projects and components and also it assists to comprehend what type of connection are established between them. Thus it helps to explore different relationships in architectural programs. The mapping with examining the intersections and making the comparisons between them, helps to read the changes on the spatial fiction which is caused by the different elements of architecture program. The program map shows the relations of the sample projects with the components of architectural program; action, time and body.

The purpose of this mapping is not to classify projects according to the way of their spatial fictions. Revealing the relationships between program components and sample projects helps to investigate the role of the program components on spatial fiction. Therefore instead of a rigid classification method, in which each projects have been categorized under a single program component, a flexible reading method, which allow each projects to be associated with different program components, has been tried to discovered. Each studied project can be correlated with many program components. Therefore, the established relationship between projects and program components are opened to interpretation. In addition to the main program component that determines the project's spatial fiction, the other correlations between the project and other components are also exemplified. With analyzing the map, the impact of changing components on the spatial fiction is planned to be discovered.

Throughout the examination of sample projects, architectural program is shown as a design tool that can edit the space and regulate the life in it. It is useful to look at this relationship from a different point of view. It helps to understand the impact of everyday life practices on the lived space. It gives some information about how to re-produce the space with just life practices which is normally constructed by architectural program and how the users turns it to lived space by re-producing it.

The experience of my own home space study and the reading of Terminal movie are given as an example to understand how to convert a built space to a lived space. On these studies, re-settling into a constructed building and different types of re-settlement forms are examined. In the experience of my own home space, re-production of space through my body and its movement is explained with the representations of my house experiences. In the film reading, it is seen that space is re-produced with the differentiation of spatial fiction through action and time. In these studies, re-production of space by the practice of everyday life is provided

through the action, time and body components. Actions of everyday life would have re-produce space by converting the time and the relationship of the body with space.

In the both study, the case of re-producing a space with the practice of everyday life and transformation of a programmed space to a lived space can be examined. Everyday life practices re-establish the space with the three components of architectural program; action, time, body. These two examples show that considering a space according to the architectural program, reduce its multi-layered nature based on the spatial experiences. Space is place that generates life possibilities in it and creates life. On the other hand it is constantly evolving by life.

Space is not a static and unchanging structure. It could be easily transformed and re-established with the experiences of subject. Therefore the architectural program, although in some cases targeted in that way, could not design a finished and pre-defined life. Designed and programmed space is generally transformed into lived space, with the fiction of architectural program and variability of everyday life practices. Lived space is a product of these two production practices. It could be said that one of these two forms of production is architect's fiction and the other is the subject's fiction.The components of architectural program which are used by architect as an editing tool for the spatial fiction, is also an unconscious fiction format for the subject. These two production processes of everyday life and architectural program are successive and overlapping processes. Fiction that depends on the architectural program, transformed by the everyday life practices and overlapped on the fiction. Lived space is a multi-layered organism in which the continuity of life goes on with all the productions and overlapping situation.

1. GİRİŞ

Yaşanan mekan kavramı matematiksel olarak kavranan mekan kavramından farklı olarak yaşamsal bir boyut içerir. Mekana fenomenolojik olarak yaklaşan kuramcılar mekanın soyut bir varlık olarak ele alınmasına karşı olarak, mekanı insan deneyimi yoluyla kavayışın daha zengin bir yol olduğunu savunurlar. Yaşayarak ve deneyimleyerek kavranan mekanı kuramcılar çeşitli şekillerde adlandırmıştır. 'Yer' (Norberg-Schulz, 2000), (Heidegger, 1927),'deneyimlenen mekan' (Bollnow, 1963), 'yaşanan mekan' (Norberg-Schulz, 2000), (Pallasmaa, 2005) olarak farklı biçimlerde isimlendirilen mekan bu çalışmada, içinde geçen ve deneyimlenen yaşama yapılmak istenen vurgu açısından 'yaşanan mekan' olarak adlandırılmıştır. Yaşanan mekanın fiziksel karşılıklarının araştırıldığı bu çalışmada, mimari programın ve gündelik yaşam pratiklerinin, mekandaki yaşamı kurgulamada nasıl bir rol oynadığı araştırılacaktır.

Kartezyen mekan anlayışının soyut ve geometrik bir kavram olarak ele aldığı mekan, yaşamsal boyutundan ve özneyle olan ilişkisinden koparılmış ve çok katmanlılığı indirgenmiş bir kavram haline gelmektedir. Mekanı yalnızca somut bir içeren ya da bir nesne olarak ele alan yaklaşımlar da mekanın deneyimle ve özneyle ilişkisiyle zenginleşen içeriğini yadsıyarak mekanı yalnızca inşa edilen bir kabuk olarak ele alır. Bu çalışma mekan kavramını soyut bir kavrayış ya da nesnel bir yaklaşımla değil; somut özellikleri, bu özelliklerin özne tarafından deneyimlenmesi ve mekanın gündelik yaşamdaki karşılıklarıyla tartışmayı hedeflemektedir.

Mekanın yaşamsal boyutunun araştırılması, tez çalışmasının başlangıç motivasyonunu oluşturan tasarım araştırmalarıyla şekillenmiştir. Mekanın, öznenin deneyimi ve gündelik yaşam pratikleriyle yeniden üretilerek yaşanan bir mekana dönüşmesi süreci, tezin 'gündelik yaşam pratiklerinin yaşanan mekanı' bölümünde yer verilen ev deneyimi ve Terminal filmi mekan okuması çalışmalarıyla araştırılmıştır. Bu iki çalışmanın da ortak merakı mekanı soyut bir kavram olmaktan farklılaştıran yaşamsal özelliklerinin neler olduğu sorusudur. Çalışmalar, kendi ev deneyimim ve film incelemeleri üzerinden gündelik yaşam içinde özne ve mekan

ilişkisinin nasıl kurulduğunu araştırarak tezin, mekanın deneyime ve gündelik yaşam pratiklerine ilişkin tartışma boyutunu şekillendirmiştir.

Üretilen tasarım araştırmaları ile şekillenen tartışma, yaşanan mekan kavramı etrafında kurulmuştur. Yaşanan mekanın ne olduğu, nasıl ortaya çıktığı, hangi yönleriyle tartışıldığı ve nasıl üretildiği, araştırmanın omurgasını belirleyen sorulardır. Yaşanan mekan araştırması Christian Norberg Schulz'un Yerin Ruhu (Genius-Loci) kitabıyla şekillenmeye başlamıştır. Soyut bir kavram olarak ele alınan mekan anlayışına eleştiri olarak Norberg-Schulz'un, mekanın fiziksel özelliklerini tanımlama adına ortaya attığı yerin ruhu kavramı, mekana atmosferini veren özellikler olarak ele alınmıştır. 'Yaşanan mekan' kavramını kullanan Schulz'un Yerin Ruhu'nda tartışmadığı mekanın öznel deneyimine, zamansallığına ve bedenselliğine ilişkin boyutları, mekanı yaşamsal boyutuyla birlikte ele alan Martin Heidegger, mekanı öznel deneyimlerle tanımlayan Otto Frederich Bollnow, mekanın deneyimlenen zamanla olan ilişkisini inceleyen Kevin Lynch ve Bergson, eylemlerle ilişkisini ele alan Bernard Tschumi, mekanın kavranışında bedeni esas alan Maurice Merleau Ponty ve Juhani Pallasmaa ile ele alınacaktır. Yaşanan mekan araştırması bu kuramcıların ışığında; mekanın yer olması, zamansallığı ve mekanın bedenle ilişkisi bağlamında tartışılacaktır.

Mekanı kurgulamada tasarımcının kurgu aracı olan mimari program, mekandaki yaşamı da belirleyici bir rolü olması bakımından, araştırmanın bir boyutunu oluşturur. Mekandaki yaşamın, mekanın fiziksel kurgusuyla ilişkili olduğu görüldüğünden, mekanı fiziksel olarak gerçekleştirmede bir kurgu aracı olan mimari program, yaşanan mekanı belirleyici bir unsur olarak ele alınacaktır. Mimaride neyin programlandığı ve bu programı gerçekleyen mimari tasarımın ne şekilde somutluk kazandığı soruları sorulacaktır. Mimaride eylemi, zamanı ve bedeni düzenleyen bir araç olan mimari programın mekanı kurgulama biçimleri örnek proje okumaları üzerinden yapılacaktır. Programa ilişkin literatür araştırmaları sonucu program kurgusu bakımından bir yenilik sunmuş ya da farklı bir ele alış içerdiği düşünülen projeler seçilerek, bu projeler üzerinden mekanın gerçekleşme biçimleri tartışılacaktır. Program tartışması, yaşanan mekanın ele alındığı eylem, zaman ve beden bileşenleri üzerinden gerçekleştirilerek, araştırma boyunca kavramlar ve kuramlar arası ilişkilerin kurulması hedeflenmiştir

Programla üretilen ve inşa edilen mekanda yaşamın nasıl gerçekleştiği sorusu, mekanın deneyimle nasıl üretildiği ile ilgili araştırmayla devam edecektir. Mekan inşa edildikten sonra kullanıcısıyla buluştuğu andan itibaren mekanda kurulmaya başlanan yaşam, mekanda ne şekilde var olur? Mekandaki yaşam mimari programın öngördüğü doğrultuda gerçekleşir mi? Gündelik yaşamda mekanla öznenin ilişkisi nasıl biçimlenir? Bu soruları araştırmak üzere, mekanın gündelik yaşam içinde deneyimle kavranmasına ilişkin üretilen çalışmalar üzerinden okumalar yapılacaktır. Michel De Certeau'nun gündelik hayat kuramları ve George Perec'in ev mekanına ilişkin çalışmaları ile, mekandaki gündelik yaşam ve öznel deneyim konusu ele alınacaktır. Gündelik yaşamın ve öznel deneyimin mekanı dönüştürme ve yeniden üretme süreci, tezin tartışma sorularını ortaya atan ev deneyimi çalışmam ve Terminal Filmi mekan okuması çalışmaları üzerinden araştırılacaktır.

Öznenin sahiplendiği, barındığı ve yerleştiği bir mekan olarak ev, özne için zengin anlamlar taşıyan bir mekandır. Bu nedenle özne ve mekan arasındaki ilişki kendi ev mekanım üzerine gerçekleştirmiş olduğum çalışmalarla incelenecektir. Gündelik hayatı referans alan sinema ise, mekanın gündelik yaşam pratikleriyle yeniden üretiminin incelenebileceği, mekanın eylemlerle, zamanla ve bedenle kurulan ilişkisinin okunabileceği bir üretimdir. Mekanın, gündelik yaşam pratikleriyle dönüşmesi, mekansal yeniden üretimi konu edinen Terminal Filmi mekan okuması üzerinden incelenecektir. Öznenin mekanı dönüştürme ve yeniden üretme biçimlerinin mekanın hangi özellikleriyle ilişkili olduğu, gündelik yaşamın ürettiği mekanın, mimar tarafından kurgulanmış olan mekandan nasıl farklılaştığı gibi sorular bu çalışmalarla araştırılacaktır.

Yaşanan mekan, mimari programın ve gündelik yaşam pratiklerinin üst üste çakışarak ürettiği mekandır. Mimarın kurgu aracı olan program ve gündelik yaşam pratiklerinin mekanı üretme biçimlerinin araştırılacağı bu tez, bu iki üretim sürecini örnekler üzerinden tartışarak yaşanan mekanın üretimini araştırmayı hedeflemiştir. Tez, yaşanan mekana ilişkin yalnızca kuramsal bir okuma sunmaktansa, fizikselliğiyle ve yaşamla var olduğu görülen yaşanan mekana ilişkin somut ve yaşamın içinden bir bakış getirmeyi hedeflemiştir.

2. YAŞANAN MEKAN

Yaşanan mekan, kişinin *dünyada olma deneyimini* güçlendiren, öznel algı ve kişisel deneyimlerle yeniden üretilen; dondurulmuş ve tamamlanmış bir fon ya da kabuk olmaktan öte, yaşayan ve etkileşime giren, hissettiren, hayal kurduran, hatırlanan ve yaşanan bir organizmadır. Mimari mekan fiziksel sınırlarının ya da geometrik ilişkilerinin ötesinde yaşanan mekandır ve yaşanan mekan ölçü ve sayılarla değil, deneyimle ve mekanın özneyle olan ilişkisiyle kavranabilir. Bu bölümde yaşanan mekan kavramı, mekanı yaşamsal boyutlarıyla ele alan kuramcıların yaklaşımları ile tartışılacak; yaşanan mekanın özellikleri bu kuramlar üzerine yapılan okumalarla keşfedilmeye çalışılacaktır. Yaşanan mekan kavramını yer kavramıyla tartışan Martin Heidegger, yerin ruhunu araştıran Christian Norberg-Schulz, yaşanan mekanın öznel deneyimle ilişkisini kuran Otto Frederich Bollnow, zamanın öznelliğini savunan Henri Bergson, mekanın farklı zamansallıklarını araştıran Kevin Lynch, mekanı eylem dizileriyle ele alan Bernard Tschumi, mekanın algılanması ve deneyimlenmesinde beden kavramını ortaya atan Maurice Merlau Ponty, yaşanan mekanın duyularla ilişkisini kuran Juhani Pallasmaa ve yaşanan mekanın atmosfer özelliklerini tanımlayan Zumthor, gibi kuramcı ve mimarların açtığı yoldan, yaşanan mekanın farklı katmanları ortaya konacaktır. Tüm bu kuramcıların yaşanan mekan ya da yer kavramlarıyla mekana dair hangi yaklaşımları eleştirdikleri ya da mekana dair oluşturulmuş olan hangi düşüncelerin yetersizliğinden dolayı yaşanan mekan kavramıyla ilgilenmiş oldukları tartışılacaktır.

Mekanın yaşam içeren bir olgu olarak ele alınması düşüncesi, 20. yy. ın ikinci yarısından sonra, mimarlığı Kartezyen geometrisiyle ele alan yaklaşımlara eleştiri olarak ortaya çıkmıştır. Öklitçi geometrik mekan anlayışına temellenen Kartezyen mekan, ortaya atıldığı 17. yy.'da insanın doğayı anlamasına yönelik güçlü bir model olmasına rağmen, mekanı insandan bağımsız, nesnel bir varlık olarak değerlendirmesi, algıları, deneyimi, öznelliği açıklamada yetersiz kalışı yüzünden sıkça eleştirilmiştir. (Merleau-Ponty, 2005, s. 20-21) Kartezyen geometri, Fransız düşünür Descartes'in bir buluşudur. Kartezyen sistem, problemlerin çözümünde

analitik geometriyi kullanan bir matematik dalıdır ve dünyayı x ve y koordinat düzlemi ile açıklayan soyut bir kavrayıştır. (Bollnow, 1963, s. 18-19) Kartezyen düşünce sistemine göre mekan da geometrik bir kavram olarak ele alınır. Uzay düzleminde geometrik ilişkileriyle kavranan mekan, özneden ve yaşamsal bağlarından ayrı tutularak soyutlaştırılmıştır. Mimaride uzun yıllar etkisini sürdüren bu analitik yaklaşım, özneyi mekanın içinde ve mekandan bağımsız bir konuma getirmiştir. Dolayısıyla mekanın kavranışında özne, yani beden ve duyular bir yöntem olarak kabul edilmemektedir. Doğaya dair tüm bilgilerin zihin yoluyla edinildiğini savunan Descartes, duyuların yanıltıcı ve güvenilmez olduğunu düşünür. (Merleau-Ponty, 2005, s. 13) Descartes duyuların limitlerini göstermek için mum argümanını kullanır. Bir mumu ele alır, duyuları onu mumun kesin karakteristiği ile ilgili bilgilendirir; şekli, dokusu, boyutu, rengi ve kokusu gibi. Mumu ateşe doğru tuttuğunda, bu karakter özellikleri tamamı ile değişir. Fakat, görüldüğü üzere, hala aynı şeydir: duyuları onu farklı bir şekilde bilgilendirse de, o hala aynı mumdur. Dolayısıyla mumun doğasını uygun bir şekilde kavraması için, duyularını bir kenara bırakmalı ve aklını kullanmalıdır. (Merleau-Ponty, 2005, s. 13)

Mekanı, yaşamdan, fiziksel bağlamından ve özneden koparark soyut bir kavrayışla ele alan bu indirgeyici ve akılcı yaklaşıma karşı olarak, mekana ilişkin daha bütüncül ve çok boyutlu bir anlayış için arayışlar sözkonusu olmuştur. 20. yüzyıl Alman düşünürü Martin Heidegger , Varlık ve Zaman adlı eserinde soyut Kartezyen mekanı eleştirir. Mekanı soyut bir kavram olarak görme eğilimini eleştiren Heidegger, onu bir etkileşim ve deneyim yeri olarak görür. Heidegger bu deneyimi *dünya-içinde-olmak* deyimi ile anlatmaktadır. (1927) Dünya-içinde-olmanın temel boyutu olan insanın mekan deneyimini oluşturan yapıları analiz etmeye çalışan Heidegger'in bu düşüncesi, mekana dair fenomenolojik yaklaşımların önünü açmıştır.

Mekana ilişkin fenomenolojik çalışmalar, onu maddeleştirmeden ya da idealize etmeden anlamaya çalışan araştırmalar içermektedir. Bu durumda mekan soyut bir düşünce ya da deneyimden bağımsız bir varlık olarak kabul edilemez. Mekan, somut yaşantıyla ve özneyle olan ilişkisi ile kavranan bir varlık olarak ele alınır.

Bu bölümde yaşanan mekana ilişkin yapılan araştırmalar üç başlık altında tartışılacaktır. Bu başlıklardan ilki, mekanı soyut bir kavram olarak değil, yaşam içeren bir varlık olarak; eylemler, yaşanmışlıklar, hatıralar ve deneyimle ele alan *yer* kavramının tartışılacağı *yaşanan mekan olarak yer kavramı* bölümüdür. Mekanın

zamansallığından koparılarak durağan bir nesne olarak ele alınmasını eleştiren ve yaşanan mekanı yaşanan zamanla ilişkilendiren yaklaşımlar *yaşanan mekanın zamansallığı* bölümünde ele alınacaktır. Yaşanan mekanı bedenle olan ilişkisiyle tartışan kuramcıların araştırmaları ve bedeni farklı ele alış biçimleri, *yaşanan mekanın bileşeni olarak beden* bölümünde ele alınacaktır. Mekanı soyut bir kavram ya da fiziksel bir içeren olarak ele alan yaklaşımların görünmez kıldığı mekanın yaşamsal boyutları, belirlenen bu üç başlık altında incelenecektir.

2.1 Yaşanan Mekan Olarak Yer

Mekanı içi boş geometrik ifadesinden kopararak içinde yaşanan ve ruhu olan bir mesken olarak ele alan Christian Norberg Schulz, mekanın ruh sahibi bir olgu olarak irdelenmesi gerektiğini söyler. Norberg Shulz, Yerin Ruhu (Genius Loci) terimini mekana yer niteliği kazandıran özellikleri anlatmak için kullanmıştır. Yer sözcüğünün anlamını kavrayabilmek için Schulz mekan ve karakter olarak bir ayrım yaratmaktadır. Mekanı, üç boyutlu elemanların organizasyonu olarak tanımlar. (Norberg-Schulz, 1984, s. 11) Schulz'a göre mekan kavramı mimarlık terminolojisinde yeni değildir; ancak mekan kavramı yalnızca iki başlık altında ele alınmaktadır; üç boyutlu geometri ve algısal olarak mekan. Schulz bu tanımlamaları, gündelik yaşamı, deneyimi ve somut mekanı barındırmadıkları için tatmin edici bulmaz. Bu nedenle yere dair karakter kavramını ortaya atmıştır. Karakter bir yere ruhunu yani genius locisini veren en kapsayıcı özelliklerdir. (Norberg-Schulz, 1984, s. 11)

Schulz, mekanı yer yapan karakter özellikleri olarak nesne, düzen, ışık ve zaman kavramlarından bahseder. Doğal mekanlarda da insan yapımı yerleşkelerde de yerin özelliklerini tanıtırken yere ilişkin somut bilgileri kullanır. Yerin ruhuna, yerde gizli olan bu özelliklerle erişebileceğini düşünür. Örneğin Schulz'a göre bir peyzaj alanı için yerin ruhu, yerin yükseltilerinde, topoğrafyasında, suyla birleşim ve kesişiminde, yetişen bitkilerinde, toprağın dokusu ve renginde, gökyüzünün yapısında, bulutluluk oranında ve renginde, gökyüzü ile yeryüzünün birleşme biçimindedir. (Norberg-Schulz, 1984, s. 32-42) Yere ruhunu ve karakterini veren yere ait bu somut gerçekliklerdir.

Schulz, mekan ve atmosferin ayrı ayrı ele alınan olgular değil bütüncül ve niteliksel tek bir olgu olduğunu söyler. Bu nedenle Schulz'a göre yer hiçbir tekil özelliğine

indirgenip kavranamaz. Örneğin bir yeri yalnızca mekansal ilişkilerine indirgeyerek tartışamayız. Çok basit bir eylem olan uyumak eylemi bile çok farklı şekillerde 'yer alır'. Farklı kültürlere, geleneklere ve çevresel koşulların oluşturduğu farklı özelliklere göre farklı yerler talep eder. Bu anlamda mekanı işleve dayalı olarak kavrayan bir yaklaşım, yerin temel özelliği olan 'buradalığı' dışlar. (Norberg-Schulz, 1984, s. 8) Niteliksel özelliklerin karmaşık bir toplamı olan yer, Shulz'a göre analitik ve bilimsel yöntemlerle açıklanamaz. Bilim, objektif bilgiye ulaşabilmek için verileni soyutlayarak aktarır. Bilimsel yaklaşımın burada kaçırdığı nokta, plancıların ve mimarların asıl ilgi alanı olması gereken gerçek gündelik yaşamdır. (Norberg-Schulz, 1984, s. 201)

Schulz, Kartezyen mekan kavramdaki eksiklikleri ve mekana yaklaşım biçimlerindeki indirgeyici tavrı eleştirerek yerin ruhu terimini ortaya atmıştır. Böylelikle yere dair daha somut, deneyime dayalı ve gündelik hayatın içinden bir düşünce üretmenin gerekliliğini vurgulamıştır. Ancak Schulz, mekanla mesafeli bir görsellik ilişkisi kurarak, deneyimin öznelliğine ve çok boyutluluğuna değinmemiştir. Mekanı yer yapan özellikler olarak sıraladığı mekanın karakter özellikleri, mekanın özneyle olan ilişkisinden ortaya çıkan deneyime dayalı özellikler değil, topoğrafya, ışık, düzen gibi nesnenin özelliklerine ilişkin, akla dayalı rasyonel bir sınıflandırmadır. Schulz, bu çalışma kapsamında tartışılan gündelik yaşamı, deneyimi ve zamansallığı Yerin Ruhu adlı kitabında tartışmamıştır. Bu anlamda Heidegger'in kendinden önceki yıllarda ortaya atmış olduğu yer kavramının çok katmanlı yapısının gerisinde kalmıştır.

Yer kavramı Heideggger'in kuramında farklı ilişkiler içinde ele alınmıştır. 20. yy. kuramcısı Heidegger'e göre mekan; matematiksel olarak kavranan 'mekan'la değil, deneyim yoluyla kavranan 'yer'le varlık bulur. (Heidegger, 1971) Heidegger, mekanı 'yer'e dönüştüren özellikleri bir köprü örneği üzerinden tartışır.

> Köprü ırmağın üzerinde rahatça ve güçlüce salınır. Zaten orada olan kıyıları birbirine bağlamakla kalmaz. Kıyılar ancak köprü ırmağın üzerinden geçince ortaya çıkar. Köprü onların karşı karşıya durmalarına açıkça sebebiyet verir. Yakalar, köprü sayesinde birbirine karşı durmuştur. Kıyılar da karanın ilişkisiz kıyı şeritleri olarak ırmak boyunca uzanmaz. Köprü, kıyıların yanı sıra, her ikisinin de gerisinde uzanan geniş peyzaj alanını ırmakla buluşturur. Irmak ve kıyıyı birleştirerek onları komşu yapar. Köprü, toprağı peyzaj olarak ırmağın çevresinde br araya getirir... Köprüler birçok bakımdan yol gösterirler. Köprü, insanlara oyalanarak ya da aceleyle gidip gelirken her zaman ve daima farklı şekillerde yol

> gösterir, böylece onlar da diğer kıyıya ve sonunda ölümlüler olarak öte yakaya geçebilirler. (Heidegger, 1971, s. 152-153)
>
> Yer, köprü olmadan önce zaten orada değildir. Köprü bulunmadan önce tabii ki ırmak boyunca bir şey tarafından işgal edilecek birçok nokta vardır. Bunlardan biri bir yer olup çıkar, bunu da köprü sayesinde yapar. Dolayısıyla köprü orada durmak için önce bir yer tutmaz, aksine bir yer ancak köprü sayesinde meydana gelir. (Heidegger, 1971, s. 154)

Heidegger, köprünün inşasıdan sonra mekanı yere dönüşürdüğünü söyler. Köprü, inşa edildikten sonra o yerde bir yaşam kurulmaya, köprü iskan edilmeye başlar. Köprü, kıyıları 'karşılıklı' duruma getirir. Kıyıları birbirine 'komşu' yapar. Birbirine çok yakın gibi göründüğü halde karşılıklı kıyılarda yaşayan insanların çok fazla yol katetmelerine neden olabilecek karşıya geçme eylemini 'olanaklı' kılar. Bu eylem olanağı onların gündelik yaşamlarını etkileyecek değişimler yaratır.

Heidegger köprüyü nehrin üstünde yalnızca fiziksel bir nesne olarak görmez, köprü sakinlerinin deneyiminde nehrin rolünü yeniden tartışmaya açar. Heidegger'e göre köprünün mevcudiyetinin insanların deneyimi üzerindeki etkisi daha önemlidir. (Sharr, 2013) Onun için yerler, öncelikle kullanım ve deneyim yoluyla algılanırlar. Bu anlamda Heidegger, topografya, düzen, ışık vs. gibi Norberg-Schulz'un yer kavramıyla değindiği özelliklerden çok, yerin özneye ve öznel deneyime ilişkin boyutuyla ilgilenmiştir.

Mekanı, geometrik ya da fiziksel bir nesne olarak değil, yaşamda deneyimlenen bir olgu olarak ele alan Heidegger, mekanın insanla ilişkisine dair *dünya içinde olmak* düşüncesini önermiştir. (Heidegger, 1927) Kişinin *dünya içinde olması* deneyimi, mekanda yalnızca yer kaplayan ve dünyaya geldiğimizde etrafımızda olan 'önümüzde-hazır-varlıklar' ile farklılık gösterir. (Heidegger, 1927) Kişi, dünya içindeki nesnelerden farklı olark, varlığı mekansaldır. Kişinin dünyanın içinde oluşu, yalnızca bedenin uzayda kapladığı bir yer olarak anlaşılmamalıdır, yaşamın kendisi insanın mekanla olan ilişkisinden türer. İnsan, onu çevreleyen mekanla olan davranış ilişkisi ile hayatı gerçekleştirebilir. Bu nedenle bir mekan içinde varolduğumuz değil, mekansal olarak var olduğumuz gerçeği üzerinde durarak, mekanın algılanan ya da kavranan bir şey olmadığını, var olma biçimimiz olduğunu söyler. (Heidegger, 1927 , s. 23)

İçinde olmak; mekanda bir konuma sahip olmak, yerleşik olmak, orada kalmak anlamlarına gelmektedir. Kişinin mekanda bir konuma sahip olması, kişinin

mekandaki nesnelerle olan kullanım ilişkisine bağlıdır. Kişinin nesnelere olan yönelme durumu, nesnelerle arasındaki mesafeleri ortadan kaldırır. (Heidegger, 1927 , s. 27) Dolayısıyla Heidegger'e göre içinde olmak, yerleşmek durumu, öznenin eylemsellik durumuyla gerçekleşir. Nesnelerle eylemsel bir ilişki kuran özne, mekanda bir konuma sahip olmuş olur. Heidegger'in bu düşüncesinden öznenin eylemlerle mekana yaşamsal bir boyut kattığını ve mekanı yere dönüştürdüğünü söyleyebiliriz. Heidegger'in mekanın deneyim boyutunu ifade ettiği dünya içinde olmak düşüncesi, mekanı eylemlerle birlikte ele alarak 'yaşanan' ve 'deneyimlenen' yer kavramını oluşturur.

Deneyimlenen ve yaşanan mekan kavramları Bollnow'ın mekan anlayışını da şekillendirmiştir. Bollnow, insan ve mekanın birbirinden ayrı şeyler olarak anlaşılmaması gerektiğini, insanın mekan içinde ve ondan bağımsız bir obje gibi ele alınamayacağını söyler. (1963, s. 22) Bollnow'a göre insan varlığının mekansal koşulları, başka bir deyişle insanlar tarafından yaşanan ve deneyimlenen somut dünya; zaman ve mekan ilişkisine dair ortaya konan yer, yerleşme, deneyimlenen mekan düşüncelerinden önce, birbirinden bağımsız kavramlar olarak ele alınmıştır. Bollnow'a göre mekan kavramı, zamana kıyasla felsefe dünyasında daha az tartışılagelmiş bir konudur. 1930'lu yıllarda deneyimlenen mekan konusu yoğun biçimde ve Heidegger etkisiyle tartışılmaya başlanmıştır. (Bollnow, 1963, s. 15) Bollnow'a göre deneyimlenen mekan kavramı, deneyimlenen zaman kavramından ayrışarak kendi başına ele alınamaz. Bu nedenle Bollnow, başlangıç olarak deneyimlenen zamandan yola çıkar. Soyut matematiksel ve saatle ölçülen zaman, insanın deneyimlediği zamandan farklıdır, aynı şekilde matematikçilerin ve fizikçilerin soyut mekanı da insanların yaşayıp deneyimlediği mekandan farklılaşmaktadır. (Bollnow, 1963)

Bollnow, deneyimlenen ve yaşanan mekan kavramlarını kullanım olarak ayrıştırmak istemiştir. Deneyimlenen mekan adlandırmasının kolaylıkla daha öznel bir noktaya kayabildiğini ve psikolojik referanslar verdiğini, ancak yaşanan mekanın, mekanın insan yaşamında kendini göstediği somut gerçeklikle daha yakından ilişkili olduğu, mekanın bizzat kendisiyle ilgili olduğu için yaşamak tanımlamasının daha uygun olacağını vurgulamıştır. (Bollnow, 1963, s. 18) Ancak Bollnow, yaşamak fiilinin bir edat ile birlikte kullanılabileceğini, bir nesneyle birlikte kullanımının dilsel bir hata olduğunu söyler ve kavramsal olarak daha açık olsa da dilsel bir hata yapmamak

adına yaşanan mekan değil, deneyimlenen mekan adlandırmasını kullanacağı konusunda okuyucuyu önceden uyarır. Ancak Bollnow'ın düşüncesi mekanın algısı ile ilgili psikolojik bir durumu tariflemek değil, mekanın kendisine yönelerek onu somut gerçeklikleriyle kavramaktır.

Mekanın, deneyim ve yaşamla yere dönüşmesini ele alan Bollnow için mekan, öznenin mekanla olan deneyim ilişkisi üzerinden kavranabilir. Kartezyen mekanın yaşamın çok boyutlu ve deneyime dayalı yapısını açıklamada yetersiz kaldığını savunan Bollnow, Kartezyen mekan kavranışında ele alınan mekanın ileri-geri, ön-arka, aşağı-yukarı, merkez noktası, yönler, perspektif, gibi geometrik tanımlarını, deneyimle yeniden açıklar. Öklid geometrisinde aşağı-yukarı hareket ile ileri-geri hareketin nitelik bakımından birbirinden hiçbir farkı olmadığı, analitik düzlemde birinin x, diğerinin y eksenindeki yer değiştirmeye karşılık geldiği, ancak somut dünyada bir kişinin mekanda ileri geri yürüme hareketi gerçekleştirmesi ile, oturup kalkarak aşağı yukarı hareket etmesi, mekansal algı açısından oldukça farklılık gösterir. (Bollnow, 1963, s. 29) Bu nedenle mekanın, kişinin mekanla kurduğu deneyim yoluyla kavranabilen bir varlık olduğunu belirtir. Mekanın öznenin deneyiminden ve yaşanan zamandan bağımsız ele alınamayacağını savunur.

Bollnow, yaşanan mekanın kavranışında öznenin mekandaki hareketlerinin de önemli olduğunu söyler. Hareketin ve eylemlerin, mekanın deneyimlenmesinde belirleyici bir rolü olduğunu belirtir. Bollnow harekete ilişkin düşüncesine gezinmek eylemini örnek verir. Gezinmek, bir amaç ve ulaşılacak bir hedef olmaksızın yürümek demektir. Bu anlamda zamansızlık ve amaçsızlık içerir. Gezinmenin keyfi yapısı, onu modern zamanlara özgü bir eylem olmaktan çıkarır. Modern kentlerde yollar gezinmek eylemine göre değil, bir yere ulaşmak eylemine göre tasarlanmıştır. Modern kentlerde yollar, motorlu taşıtlar için asfalt yolların yapıldığı, araç ve yayaların hızla hareket ettiği bir yaşam barındırır. Bu nedenle gezgin (wanderer) trafik güzergahlarından kaçınır, daha sessiz ve tenha yolları tercih eder. Bir yere en kısa sürede varmayı hedeflemeyen gezgin için amaç eylemin kendisidir. Bollnow'ın gezinmek eylemi ile ilgili ürettiği düşünceler, öznenin mekanla ilişkisinde eylemin niteliğinin öneminin altını çizer. Özne, gerçekleştirdiği eylemlere göre bir yerde bulunmayı tercih eder ya da eylemlerin niteliğine göre mekanlar farklılaşır. Bollnow mekanı, bedenin ve bedenin davranışlarının mekanla olan ilşkisi içinde ele alır. Mekana yaşamsal boyutunu kazandıran özelliklerin, Kartezyen mekan anlayışından

farklı olarak kullanıcının öznel deneyimine, bedenine ve bedenin gerçekleştirdiği eylemlere bağlı olduğunu açıklar.

2.2. Yaşanan Mekanın Zaman Boyutu

Zaman, mekanın yaşamsal boyutunu kuran önemli bir kavramdır. Mekanı yaşatan eylemler ve mekanın duyusal deneyimi, zamana bağlı özelliklerdir. Mekanın deneyimlenmesi, mekanın zamanın akışı içinde olmasına ve insanların mekanı deneyimleme sürelerine bağlıdır. Mekan, ancak zamana bağlı olarak yaşanan mekana dönüşür.

Yaşanan mekanın zaman boyutu da, zamanın mekandan ve özneden bağımsız varlığı ile tartışılamaz. Yaşanan mekan, yaşanan zaman kavramı ile ele alınabilir. Bergson, parçalara ayrılmış ve art arda gelen anlardan oluşmuş zamanın gerçek olmayıp bizim tarafımızdan uydurulan bir ölçme aracı olduğunu söyler. (Bergson, 2007) Bergson'a göre gerçek zaman bir oluşu ifade eder ve parçalı değil organik bir yapıya sahiptir. Geçmiş, şimdi ve gelecek birbirlerinden düz sınırlarla ayrılmış zaman parçaları değil, sınırları birbiri içine geçmiş sürelerdir (le Durée). Bergson süreyi açıklamak için ders çalışmak örneğini verir. Ders çalışırken ezberleyebilmek için her bir dize üstüne basarak okunur, her cümlenin üzerinden defalarca geçilir, tekrarlanır. Her yeni okumada bir ilerleme kaydedilir, sözcükler birbirine git gide daha sıkı bağlanır ve sonunda bir bütün halini alır, ezberlenir. Bu belirgin anda ders artık ezbere bilinmektedir. Ders anı halini almış, belleğe kazınmıştır. (Bergson, 2007, s. 60)

Bergson burada belleğin iki türünden bahseder. Dersi ezberlemek için art arda yapılan okumalar, her biri ayrı ve birbirinden bağımsız okumanın anısına Bergson tasarım adını verir. Öğrenilen dersin anısı ise, ders bir kere öğrenildiğinde kökenlerini ortaya koyan ve onu geçmişin içinde sınıflandıran hiçbir izi üzerinde taşımaz. Yürüme, konuşma gibi o da artık şimdiki zamanın bir parçasıdır, tasarlanmaz, yaşanırlar. Bu davranışı oluşturan tasarımlar, öğrenilen ve ezberlenen okumalar artık ondan bağımsızdır. Kişi bu öğrenilen bilginin doğuştan geldiğini bile düşünebilir. Ders bir kez öğrenildiğinde geçmişindeki tasarımlarından kopar, geleceğe dönük eylemsel bir olanak oluştururlar. (Bergson, 2007, s. 60-61) Dolayısıyla Bergson için zaman, geçmiş ve geleceğin birbirinden ayrıldığı sekansiyel bir varlık göstermez. Geçmiş, şimdiki, ve gelecek zaman arasında ayrılmaz bir birlik kurar; geçmiş zamanın şimdiki ve gelecek zamanda devam etmesi olarak

anlaşılabilir. Beden, gelecek ve geçmiş arasındaki hareketli bir sınır olarak belirtilebilir, geçmişin hiç durmadan geleceğe ittiği bir uçtur. Beden akan zamanın içine yerleştirildiğinde daima geçmişin bir eylem içinde son soluğunu verdiği bir noktada durur. Bergson, süre kavramını şöyle açıklar:

> Şimdiki an benim için nedir? Zamanın özü, onun akıp gidiyor olmasıdır; zaten akmış olan zaman geçmiştir ve zamanın aktığı anı şimdiki zaman olarak adlandırırız. Ama burada matematiksel bir an söz konusu olamaz. Kuşkusuz ki, saf anlamda düşünülmüş, geçmişi gelecekten ayıran bölünmez sınır olan ideal bir şimdiki zaman, ister istemez bir süreyi işgal eder. Bu süre nerededir? Şimdiki anı düşündüğümde ideal olarak belirlediğim matematik noktanın ötesinde midir, berisinde midir? Hem ötesinde hem berisinde olduğu çok açıktır ve benim 'şimdiki zamanım' diye adlandırdığım şey, hem geçmişimin hem de geleceğimin sınırlarını ihlal eder, çünkü konuştuğum an, daha konuşurken benden uzaklaşmıştır; sonra da geleceğimi ihlal eder, çünkü bu an geleceğe yöneliktir, (Bergson, 2007, s. 103-104)

Bergson, bu alıntıdan anlaşılacağı gibi, zamana, kökleri geçmişten gelen şimdinin bilgisinin bir eylem olanağı olarak geleceğe uzanması ile bütünsel bir süre olarak bakar. Bu süre, kişinin deneyimlediği zamana karşılık gelmektedir ve matematiksel, ölçülen zamandan farklıdır. Bergson'un açıkladığı matematiksel zamandan farklılaşan deneyimlenen zamanın, yaşanan mekanla olan ilişkisi nasıl kurulabilir? Bu noktada yşanan mekan ve zaman ilişkisi Kevin Lynch'in What Time is This Place kitabı üzerinden tartışılabilir.

Lynch'e göre mekan algısı zaman algısıyla iç içe geçmiştir. Lynch, kişilerin zaman algısının (Timeplace) biyolojik, psikolojik ve çevresel etmenlerle biçimlendirildiğini söyler ve bu içgüdüsel zaman hissinin mekanı algılama, deneyimleme, inşa etme, koruma ve yıkma yöntemleriyle olan ilişkisini kurar. Zamanın ve dolayısıyla değişimin mekanı belirleyici özellikleri üzerinde durur. (Lynch, 1976)

Lynch'e göre zamanın iki türlü akışı vardır. Birincisi ritmik ve tekrara dayalı döngüsel zaman. Kalp atışı, nefes almak, uyumak, uyanmak, açlık, güneşin ve ayın hareketleri, mevsimler, dalgalar, med-cezir gibi. Diğeri ise ilerleyici ve geri döndürülemez, değişimi içeren, doğrusal zaman. (Lynch, 1976, s. 65)

İnsan vücudu döngüsel zamana göre işler, tüm canlılarda olduğu gibi insanların da biyolojik bir saati vardır. Bu nedenle içimizdeki zaman ile dışarıdaki zaman akışı birbirinden farklıdır. Lycnh'e göre sosyal zaman, diğer insanlarla birlikte olan aktivitelerimizi düzenleyen objektif zamandır ve bu zaman vücudumuzun iç ritmiyle uyum sağlamayabilir. Bu uyumsuzluk ise kişide mental, psikolojik ve fizyolojik

rahatsızlıklara neden olabilir. (1976, s. 63) Bu nedenle kişinin içsel zaman deneyimi ile dışsal zaman deneyimleri arasında bir denge oluşturulması önemlidir. Bu aynı zamanda kişinin zaman algısının mekanı biçimlendirişini de etkileyen bir dengedir.

Lynch'e göre zamanın mekanı biçimlendirmede çeşitli etkileri vardır. Çevresel tasarıma zamanın içinde organize edilmiş bir şey olarak bakacak olursak birkaç genel yöntem ortaya çıkar. Birincisi doğrusal zamanın fiziksel çevredeki etkisidir. Doğrusal zamanda geçmiş, şimdi ve gelecek vardır. Dolayısıyla geçmişin izleri fiziksel çevrede birikir, zaman ilerlerken bu izler mekanda görünür bir biçimde büyür. Lynch bu büyüme sonucu tarihi yapılarla yenilerinin yan yana bulunması sayesinde kentte zamansal bir kolaj yaratıldığını öne sürer. (Lynch, 1976, s. 168)

Mekanı biçimlendiren diğer zamansal durum, döngüsel, tekrar eden, karşıt durumları barındıran, şimdiki durum ile hatırlanan durum arasındaki kontrastı ve dolayısıyla bir ritmi hissettiren zamansal durumdur. Lynch bu durumu süreksiz zıtlık olarak adlandırmıştır. (Lynch, 1976, s. 168) Zamansal kolaj bir ilerlemeye ve tarihi değişime işaret ediyorsa, süreksiz zıtlıklar zamana dair daha güçlü bir sezginin oluşmasını sağlarlar. Çünkü gördüğümüz şeyin eskiden nasıl olduğunu (hatıraları) ve gelecekte nasıl olacağını bilmek şimdinin imgesini güçlendirir. Örneğin, göllerin kışın donup, yazın çözülmesi, Wall Street'in hafta içi tıklım tıklım doluyken hafta sonları ıssızlaşması, deniz kıyısının yazınki cıvıltısının kışın sakin sessizliğine dönüşmesi, gece ve gündüz kullanılan bulvarlar, döngüsel zamanın mekanda yarattığı güçlü etkilerdir. (Lynch, 1976, s. 174)

Bir diğeri, çevresel dönüşümün lineer ve döngüsel olmayıp noktasal olarak ve direkt göründüğü durumdur. Değişimin kendisi çevresel tasarımda estetik bir eleman olarak kullanılır. Çevresel değişim algılayamayacağımız hızda ya da yavaşlıkta değil, bir süreklilik içinde gerçekleşir, değişim hissedilir. Bunlar, alevler, bulutlar, günbatımı, akan su, dalgalanan çimenler, yansıyan güneş, volkanik patlama gibi en fazla birkaç saat sürebilecek, görece hızlı ve anlık değişimlerdir. Havai fişekler, su gösterileri, temsili anma törenleri gibi insan yapımı örnekler de bu zamansal method içinde sayılabilir. (Lynch, 1976, s. 180)

Lynch bundan sonra hareketli öznenin hareketinden kaynaklanan zaman algısından bahseder. Bu hareketin yarattığı zamansallık algısı, diğer tüm durumları içinde barındırabilir. Kent içinde hareketli olan birey, geçmişi ve şimdiyi art arda

deneyimleyebilir, tarihi kiliselerle yeni yapılmış alışveriş merkezlerini yan yana görebilir. Böylelikle zamansal bir kolajı seyredebilir. Yol aldığı rota içinde farklı zamansal kesitlerden geçebilir, farklı ışık ve ses durumlarını yaşayıp birbirine kontrast yaratan durumları şimdi içinde deneyimleyebilir. Kent içindeki mobilite durumu ve böylelikle oluşan yeni zamansallık ve değişim algısı, sekansiyel tasarımın olanaklılığını ve gerekliliğini artırmaktadır. Böylelikle değişim göstermeyen bir çevre içinde dahi dramatik değişimlere ve dönüşümlere tanıklık edebiliriz. (Lynch, 1976, s. 185-186)

Lynch son olarak da değişimin sembolik olarak yavaşladığı ya da hızlandığı, algılanamayacak düzeyde ve dolayısıyla algı boşluğumuza denk düşen değişimlerden bahseder. Örneğin bir binanın inşa süreci gibi. Bu değişimler fark edilemeyecek kadar yavaş ya da hızlı gerçekleşir, dolayısıyla değişimin kendisine şahit olamayız. Ancak değişimin sonuçlarının farkında oluruz. (1976, s. 187) Lynch, bahsettiği bu beş farklı zamansallığın çevreyi biçimlendirmedeki etkilerinden bahseder ve bu farklı zaman algılarıyla çevresel tasarımda farklı olasılıklar yaratılabileceğini savunur. Zamanın akışının yarattığı değişim durumunun yaşamı ve mekansal deneyimi zenginleştiren bir etmen olarak kullanılabileceğini öne sürer. (1976, s. 189)

Lynch zamanın akışının fiziksel çevre içinde yapılandırılarak mekanların kullanım değerlerinin yükseltilebileceğini, kişilerdeki zaman algısının güçlendirileceğini, değişimin yönlendirilip olumlu etkilerinin artırılıp, olumsuz etkilerinin yok edilebileceğini savunur. İyi bir zamansal yönetim ile mekanların programatik kurgularının güçlendirilebileceğini dile getirir. Lynch kurduğu yönetim planlarıyla zamanı ve değişimi yöneterek mekanı kurma ve yönetmenin yollarını tariflemektedir. Bu tarifler, zamanın mekan kurgusuna etkisi anlamındaki gücünü gösterdiği gibi, mekanın programına dair de oldukça ufuk açıcı önermeler içermektedir. Mekansal programın zamansallık ile nasıl yeniden kurulup düşünülebileceği, zengin ve çok boyutlu bir hale getirilebileceğinin izleri buradan okunabilir.

Lynch örneğin kullanım süresi dolmuş ya da kullanım zamanı geçmiş kentsel mekanların yeniden kullanımından ve bunların kente ve yaşama yeniden katılmasından bahseder. Ayrıca kentteki zamansallığı yeniden organize ederek kentin her daim yaşayan ve kullanıma açık mekanlar sunmasını önerir. Kentsel mekanların açılma ve kapanma saatleri, okul ve iş saatleri, yemek saatleri gibi tabuların yeniden organize edilerek yeni mekan kurgularına olanak verebileceğini tartışır. Yani

mekandaki hareketi ve eylemleri zaman içinde akıllıca dağıtarak aslında mekanın programına dair birçok fikir sunar.

Bu noktada *Sequences* makalesinde Bernard Tschumi'nin mekanı kurarken hareket ve zamana nasıl değindiğine bakılabilir. Tschumi'ye göre mekanı belirleyen sekanslardır. Bu sekanslar, dönüşümsel, mekansal ve programatik sekanslardır. (Tschumi, 1996, s. 30) Dönüşümsel sekans, mekanın tasarım sürecindeki bir methoda işaret eder. Mekanın tasarım prosedürü olarak üst üste çizilen eskizlerin eklemlenme, üst üste binme, yan yana gelme, karşı karşıya gelme vb. gibi methodlarla üretimsel bir sekans yaratılmasından bahseder. Mekansal sekans tanımı ile, kökleri çok eskiye dayanan mekanın şematik ve geometrik ilişkilerinin kurulmasından ve böylelikle oluşan mekansal sekanstan bahseder. Tschumi'nin tanımladığı bu iki sekansta da mekanda henüz ikamet edilmemektedir, yani mekan yaşamamaktadır. Olayların, kullanımın, eylemlerin, sekansı ise programatik sekansı belirler. Tschumi'ye göre mimari tasarımda genel eğilim dondurulmuş ve bitirilmiş bir mekansal sekans üzerine programatik sekansın bindirilmesi şeklindedir. Bu yaklaşımda içerik, formun sonradan gelen bir sağaltımı, haklı çıkarması konumunda bulunmaktadır. (1996, s. 32) Tschumi bunun tam tersinin olanaklılığı üzerine program konusuna giriş yapar. 'Önceden belirlenmiş bir olaylar sekansına mekansal sekans dahil edilebilir mi?' (1996, s. 32) Burada önceden belirlenmiş olay sekansı program olarak tariflenmektedir. Mekan ve olayın ilişkisine dair tersten bir soru soran Tschumi programı üçe ayırır. Program; mekansal sekanstan tamamen bağımsız, mekansal sekansı güçlendiren ve onunla çatışan bir ilişki içine giren olay sekansı olarak tanımlanır. (1996, s. 32) Mekansal sekanstan bağımsız olay sekansına örnek olarak kolonadlı bir yapıda tasarlanmış tarihi bir binanın kolonları arasında kurulmuş bir tezgahtan bahseder. Mekan olay için kurulmamıştır, mekan ve olay birbirinden tamamen bağımsızdır; ancak olay mekan içinde *yer alır*. Olay ve mekanın birbirlerinin varlıklarını güçlendirdikleri ikinci tipe örnek olarak modernizmin makine evlerini ya da uzay gemilerini örnek verir. Formun fonksiyonu izlediği ve ikisinin birbirlerine sıkı sıkıya bağlı olduğu bir ilişkiyi tarifler. Son olarak da olayın ve mekanın birbirlerinin yan anlamları oldukları, eylemlerin mekana karşı hareket ettikleri, aralarında niyetli bir gerilimin yaşandığı durumları tarifler. Savaş alanında paten kayan futbolcu örneğini vererek mekan ve olay ilişkisindeki sıra dışı çatışmayı vurgular.

Tschumi'ye göre mekan; olay, hareket ve mekan sekanslarının düzenidir. Mekan bu sekansların kompozisyonu değil, sekansiyel deneyimin kendisi, yani hikayedir. Buradan deneyim konusunu Tschumi zaman konusuna bağlar. Bazı mimarların zamana karşı şüpheci yaklaştıklarını, yapılarının billboardlar gibi tek bir bakışta algılanmasını istediklerini söyler. Ancak mekanların yaşamsal değerleri vardır, der. (1996, s. 33)

Sekansın, gözlemcinin deneyimini içermesinden dolayı, gözlemcinin mekan içindeki hareketleri önem kazanır. Tschumi de Lynch gibi öznenin mekan içindeki hareketinin zamansal bir hareket olduğunu ve hareketin içinde bulunduğu süreden başka bir zamansallık daha tanımladığını savunur. Sinema ve edebiyatta sekansların, flashback, flashforward, kesme, yakınlaşma, çözülme, gibi tekniklerle manipüle edilebildiğini, mimarlıkta ise bu sekansı sağlayan methodun öznenin hareketi olduğunu savunur. Modern bir yapıdaki barok detaylarla karşılaşmak, mekanda zamansal bir flasback yaratır mı, diye sorarak mekandaki öznenin hareketinin, sekansiyel deneyim ile ilişkisine yönelik çarpıcı bir düşünce yaratır. (1996, s. 34)

2.3. Yaşanan Mekanın Bileşeni Olarak Beden

Yaşanan mekanın deneyimlenmesinde kişinin mekansal deneyimi önemli bir yer tutar. Yaşanan mekan, öznel algı ve kişisel deneyimlerle yeniden üretilen; yaşayan ve bedenle etkileşime giren bir organizmadır. Heidegger'in Kartezyen mekan kavranışında eleştirdiği temel nokta, mekanın özneden bağımsız bir varlık olarak ele alınmasıydı. Heidegger mekanın özneyle birlikte var olan, öznenin de mekansal olarak var olduğu yer tanımını yaparak, yerin en temel özelliği olarak öznenin varlığını işaret etmiştir.

Heidegger , mekanı özneden bağımsız saf bir yapı olarak görme eğilimini eleştirerek, onu bir etkileşim ve deneyim yeri olarak ele alır. Heidegger bu deneyimi *dünya-içinde-olmak* deyişi ile ifade etmiştir. (Heidegger, 1927) Ona göre dünya içinde olan bedenin varlığı mekansaldır ve bu mekanın varlığı da bedenin varlığıyla anlam bulur. Heidegger'in ortaya attığı mekanı kavrayışta özneyi temel alan bu düşünce, kendinden sonraki kuramcılar tarafından da paylaşılmıştır. Ponty, 'İnsan vücudu adeta şeylere çakılı olduğu içindir ki, onların hakikatine erebiliyoruz. Dışımızdaki her varlığa ancak ve ancak vücudumuz üzerinden erişebiliyoruz" sözüyle insanın mekanı kendi bedeni üzerinden kavrayabildiğini söylemiştir. (Merleau-Ponty, 2005)

Bedenin yaşayan bir varlık olarak mekanda bulunuşu, onu mekanla kendi üzerinden kavradığı bir ilişki içine sokar. İnsanın görme, işitme, duyumsama gücü kendisine ve hareketlerine bağlıdır. Ponty, 'Şeyler yaşayan bedenin bir etksi ya da uzantısıdır, onun tenine geçmişlerdir, onun bütüncül tanımına dahildirler. Öyle ki birlikte var olduğumuz dünya bile vücudun kumaşından yapılmıştır.' (Merleau-Ponty, 2005) sözüyle mekanın kavranışında özneyi merkeze alan yaklaşımı vurgular. Bedenin çevresindeki şeyler, öznenin hareketine göre onun çevresinde ve onunla birlikte hareket eden bir çemberdir. Bedenin 'en ufak hareketinde tüm algı dünyasının baştan aşağı yenilenmesi' gibi (Bergson, 2007) mekan da bu algıya bağlı olarak bedenin çevresinde baştan aşağı yeniden kurulur.

Merleau Ponty, akıl ve bilim ile algılanan dünyaya, yanıltıcı sayılagelmiş algıyla, duyularımızla ve vücudumuzla bakmaya çalışır. Merleau Ponty'nin felsefesi, insan bedenini deneyim dünyasının merkezi yapar. Etrafımızda var olan dünyanın bağımsız bir nesneler kümesi değil, algılanan bir dünya olduğunu savunur. Buna bal örneğiyle somutluk kazandırır.

> Balın kıvamı gibi bir nitelik ancak vücutlu özneyle o nitelği taşıyan nesne arasında kurduğu diyalog yoluyla anlaşılabilir; bütün bir insan tutumunu simgeleyebilmesi de bundan; bu niteliğin bir tanımı varsa insani bir tanımdır. (Merleau-Ponty, 2005, s. 29)

Ponty'e göre şeyler, karşısında durup gözlemleyeceğimiz tarafsız ve yalın nesneler değildirler. Nesnelerle kişilerin ilişkisi mesafeli ve objektif değildir, her nesne bedene ve yaşama seslenir, onunla ilişki kurarak var olur. Ponty 'İnsanla şeyler arasında mesafeli bir ilişki yok, kendimizi şeylerden ayrı saf bir zeka gibi, şeyleri de her türlü insanca özellikten yoksun saf nesneler gibi görmekten bizi alokoyan başdöndürücü bir içlidışlılık var.' (Merleau-Ponty, 2005, s. 33) diyerek nesnelerin öznenin algısına bağlı varlıklarına vurgu yapar.

Ponty'nin insan bedenini deneyimin merkezine koyan bu düşüncesini Pallasmaa mimarlık alanında yeniden ele alarak duyularla kavranan mekan düşüncesini tartışmıştır. Pallasmaa'ya göre mimari mekan matematiksel mekan sınırlarının ötesinde, yaşanan mekandır ve yaşanan mekan geometriyi ve ölçülebilirliği daima aşar. Pallasmaa bu mekanı açıklarken Bollnow ve Schulz gibi yaşanan mekan kavramını kullanmıştır. Yaşanan mekanın kişinin yaşam deneyimlerinden ayrı tutulamayacağını söyler. Pallassmaa'ya göre mekan yalnızca maddesel ve bilişsel

değildir, deneyimsel boyutu da mekanla iç içe geçmiştir. (Pallasmaa, 2005) Pallasmaa, kent deneyimini bedeni üzerinden şu şekilde tarifler:

> Şehrin karşısına bedenimle çıkarım; pasajın boyunu ve meydanın enini bacaklarım ölçer: bakışım bedenimi bilinçsiz biçimde katedralin cephesineyansıtır, bedenim orada silmelerin ve konturların çevresinde dolanır, girinti ve çıkıntıların boyutlarını duyumlar; bedenimin ağırlığı katedralin kapısının kütlesiyle buluşur ve kapının arkasındaki karanlık boşluğa girerken elim kapının topuzunu kavrar. Bedenim ve şehir birbirini tamamlar ve tanımlar. Ben şehirde barınırım, şehir de bende barınır. (Pallasmaa, 2005, s. 50)

Pallasmaa'nın kent deneyiminin odak noktasında bedeni yer almaktadır. Mekanı kavrayışı bedenin mekanla olan ilişkisinden ortaya çıkan deneyim bilgisiyle şekillenir. Pallasmaa, mekanı, bedene ilişkin tüm duyularla bütün olarak kavradığını söyler. Bu nedenle Pallasmaa, mekanın deneyimlenmesinde görme duyusunun baskınlığını eleştirmektedir. Gözle görülen mekanın modern zamanlara ait bir oluşum ve hatta moderniteye özgü bir hastalık olduğunu açık bir şekilde dile getirmektedir: "Günümüz teknolojik dünyasındaki artan yabancılık, ayrılık ve yalnızlık deneyimleri sözüm ona duyuların bir çeşit patolojisiyle ilişkili olabilir. Bu tür deneyimlerin genellikle teknolojik açıdan çok gelişmiş hastane ve havaalanı gibi mekanlarda olması düşündürücüdür. Gözün hakimiyeti ve diğer duyuların bastırılması bizi ayrılığa, izolasyona ve de dışlanmaya itmektedir". (Pallasmaa, 2005, s. 21) Benzer şekilde Pallasmaa (modern zamanda) binaların esnekliklerini, dil ve bedenle olan ilişkilerini kaybederek bakışın soğuk ve mesafeli alanında izole olduklarını söylemektedir. Dokunma duyusunun, insan bedeni için oluşturulmuş ölçü ve detayların kaybedilmesiyle mimari yapılar düz, keskin köşeli, madde-dışı ve de gerçekdışı hale gelmişlerdir. (Pallasmaa, 2005, s. 40)

Pallasmaa Rönesanstan beri gözün hâkimiyetinde olan mimarlık üretimine dokunsallıkla bakmayı önerir. Pallasmaa'ya göre dokunma duyusu tüm diğer duyuları da kapsayıcı bir nitelik taşır, çünkü tüm duyular bedenimizi saran zarın, ten dokusunun özelleşmiş halleridir ve tüm duyusal deneyimler birer dokunma kipidir. (Pallasmaa, 2005, s. 52) Pallasmaa'ya göre dokunma, dünya deneyimimizi, kendimize ilişkin deneyimimizle bütünleştiren duyu kipidir. 'Bedenim gerçek anlamda dünyamın göbek deliğidir, merkezli bakış açısının görüş noktası anlamında değil, gönderimin, belleğin, imgelemin ve bütünleştirmenin yeri anlamında.' (Pallasmaa, 2005, s. 51) Pallasmaa'ya göre her türlü mekansal deneyim çokduyulu bir deneyimdir.Göz, kulak, burun, ten, dil, iskelet ve kasın her birinin, mekan, madde

ve ölçekle ilgili niteliklerinin ölçülmesinde eşit payı vardır. Pallasmaa, yaşanan mekanın özelliklerini; gölge, akustik, sessizlik, zaman, yalnızlık, koku, dokunma, malzemenin tadı, kas ve kemik imgeleri, eylem imgeleri ve bellek olarak tanımlamıştır. (Pallasmaa, 2005) Pallasmaa mimarlığın kendimiz ile dünya arasında uzlaşma sanatı olduğuunu ve bu aracılığın duyularla gerçekleşeceğini söyler.

Peter Zumthor, Pallasmaa'nın duyularla kurduğu mimarlık düşüncesini, hem kuramda hem de pratikte ele alan bir mimardır. Zumthor'un kaleme aldığı mimarlık manifestosu Thinking Architecture, Heidegger'in ölçme araçları olarak deneyim ve duygulanımı kullanmasına benzer. Zumthor 'Şeylere Bakmanın Yolu' adlı bölümde bir kapı kolu betimlemesi yapar:

> Halamın bahçesine girerken onu tutardım. O kapı kolu bana hala havası ve kokusuyla farklı bir dünyanın içine girmenin özel bir işaretiymiş gibi görünür. Ayağımın altındaki çakılın sesini, mum cilalı meşe merdiveninin yumuşak parlaklığını hatırlıyor, karanlık koridor boyunca yürüyüp mutfağa girerken girişteki ağır kapının arkamdan kapandığını duyabiliyorum. (2006, s. 9)

Zumthor mekanı kavrayışında deneyimin duyusal yönlerini vurgular. Mekanın kokusu, çakılın sesi, meşe merdivenin parlaklığı, karanlık koridor, kapının ağırlığı gibi duyusal veriler, Zumthor için mekanı oluşturan olgulardır. Zumthor mimari tasarımında da bir zamanlar yaşadığı mekansal deneyimleri anımsayarak bunları mekan kurgusundaki elemanlar olarak kullanır. Zumthor için mekanı kurduğu bileşenler, hafızasındaki mekanların duyusal deneyimleridir. Kapının ya da merdivenin yapısal bir bileşen olarak niceliksel özelliklerinden çok, niteliksel ve duyusal özellikleri ile ilgilenmiştir. Ona göre malzemenin maddeselliği, insanın duyularına hitap ederek insanı dünyayla iletişime sokar. Bu nedenle duyusal deneyimle tasarladığı yapılar sayesinde insanlarla mekanlar üzerinden iletişim kurmayı amaçlar.

Zumthor, yaşanan mekanın ruhunu atmosfer olarak adlandırır. Ona göre mekanda insanı çeken, mekanın büyüsü, ya da mekanın ruhu, onun atmosferinden kaynaklanmaktadır. Mekan kişiyle atmosfer üzerinden iletişim kurabilir. Zumthor'a göre atmosfer, duyusallıkla kavranabilir ve mekanın atmosferi olmaksızın kişi mekana dair bir duygu üretemez. (2006, s. 13) Zumthor, mekana ilişkin birtakım özelliklerin, mekanın atmosferini yarattığını söyler. Bu özelliklerin bir araya gelmesi, *vücut* bulması sonucu, bütüncül bir mekan deneyimi elde edilebilir. Zumthor

atmosferi yaratan bu özellikleri, malzeme uygunluğu, mekanın sesi, mekanın ısısı, mekanı çevreleyen nesneler, denge ve çekicilik, iç-dış arasındaki gerilim, mahremiyet derecesi ve nesnelerin üzerindeki ışık olarak sıralamıştır. Zumthor'un, deneyimlenen mekanın özellikleri olarak sıraladığı bu fiziksel özellikler, Schulz'un yerin ruhunu oluşturan özelliklerini çağrıştırmaktadır. Ancak Zumthor, Schulz'dan farklı olarak bu özellikleri mekanın kendisinde var olan özellikler değil, mekanın insanla iletişim kanalları olarak ele almaktadır. Zumthor mekanın atmosferini kurduğu bu özellikleri, insanların mekan deneyiminin bir parçası olmasını hedefleyerek kullanır.

2.4 Bölüm Souucu

Yaşanan mekan kavramını farklı boyutlarıyla tartışan kuramcılar, ortak payda olarak mekanın deneyimi üzerinde buluşurlar. Mekanı içi boş bir içeren olarak algılayan indirgeyici yaklaşımların aksine mekanı deneyim ve öznel algı ile kavranan bir varlık olarak ele alırlar. Bu bölümde yaşanan mekan; mekana yer niteliği kazandıran eyleme dayalı yaşamsal özellikler, mekanın zamansallığı ve mekanın bedenle ilişkisi yönlerinden ele alınmıştır.

Mekanı içi boş geometrik ifadesinden koparark içinde yaşanan ve ruhu olan bir mesken olarak ele alan Christian Norberg-Schulz, mekanı yer yapan özellikleri mekanın atmosferi olarak adlandırdığı mekanın fiziksel özellikleriyle açıklar. Schulz mekana ilişkin kurduğu düşünceyi yalnızca mekanın kendisine yönelerek kavramaya çalışır. Mekan deneyimini özneden bağımsız olarak tanımlar. Schulz'un, mekanı soyut bir kavram olmaktan farklılaştıran yer kavramı okumasından, mekanın fiziksel özelliklerinin yaşanan mekanı oluşturan bileşenlerden biri olduğu sonucu çıkarılabilir.

Schulz'un yer kavramında değinmediği mekanın özneyle ve gündelik yaşamla ilişkisi, Heidgeer'in ortaya attığı dünya içinde olmak düşüncesiyle ele alınmıştır. Heidegger'in mekanın insanla ilişkisindeki inşa etmek ve iskan etmek ayrımları, mekanı yere dönüştüren yaşamsal boyutları ifade etmektedir. Köprü örneği üzerinden açıkladığı inşa edilen mekanın iskan edilen yere dönüşmesi durumunu, köprünün mevcudiyetinin insanların gündelik yaşam deneyimi üzerindeki etkisi ile açıklar. Heidegger'in iskan edilen köprü örneğinden mekanın, eylemler ve gündelik yaşam deneyimiyle yere dönüştüğü sonucu çıkarılabilir. Yaşanan mekan, gündelik yaşam

eylemlerini olanaklı kılan yerdir. Heidegger'e göre dünya içinde olan özne, mekandaki nesnelerle olan yönelme ilişkisi ile mekanda bir konum kazanmış, mekana yerleşmiş olur.

Mekanı öznenin gözünden açıklayan Bollnow için ise mekan, öznenin onu gördüğü şekliyle algılanır. Mekana ilişkin bu öznel yaklaşım, öznenin bedeni ve bedeninin eylemsel olanakları ile şekillenir. Mekanın dikey eksenini, içindeki öznenin eğilip ayağa kalkması, caddenin sağ ve sol tarafını, öznenin şehir merkezine ya da parka gitmesi, kentteki yolları öznenin yürümesi eylemleriyle açıklayan Bollnow'ın düşüncesinden yaşanan mekanın öznenin eylemleriyle şekillenen bir olgu olduğu olduğu sonucu çıkarılabilir.

Mekanın eylemlerle ilişkisi, zaman başlığı altında tartışılan Tschumi'nin sekansiyelilk düşüncesi ile de ele alınabilir. Tschumi'nin mekanı zaman ve eylemlerle birlikte ele aldığı sekansiyellik düşüncesi, mekanın tasarım sürecini, mekanı ve mekanın yaşamını ayrı süreçler olarak ele alır. Bu mekansal durumlar tasarlanan, üretilen ve yaşanan mekan olarak adlandırılmıştır. Tschumi'nin bahsettiği tasarlanan mekanın geometrik bir kavram olarak ele alınan soyut mekan; üretilen mekanın, Heidegger'in inşa edilen mekanıyla örtüştüğü fiziksel mekan; yaşanan mekanın ise diğer tüm kuramcıların bahsettiği yaşanan mekan tanımına denk düştüğü sonucu çıkarılabilir. Tschumi'ye göre tasarlanan ve üretilen mekan henüz ikamet edilmemiştir. Eylem sekansları ile mekan yaşanan mekana dönüşür. Tschumi'nin, belirlenmiş olay sekanslarının fiziksel bir sonucu olarak tasarlamayı önerdiği mekan, bu düşünceye göre eylemlerin kurguladığı bir varlık olarak ele alınabilir. Tschumi'nin, Bollnow'un ve Heidegger'in düşüncelerinden, eylemin mekanı yere dönüştüren yaşamsal bir bileşen olduğu sonucu çıkarılabilir.

Mekanın zamanla olan ilişkisine dair Bergson ve Lynch'in düşüncelerinden, yaşanan mekana ilişkin farklı zamansallıklar olduğu sonucu çıkarılabilir. Bergson'un geçmiş ve gelecek arasında, bedenin ittiği bir uç ve bir geçiş olarak ele aldığı süre kavramı, mutlak bir zaman anlayışını kırarak deneyimlenen zaman düşüncesini ortaya çıkarmıştır. Bergson'un kurduğu öznel zaman algısı Lynch'in düşüncesinde mimariyle ilişkilendirilerek tartışılmıştır. Lynch'in mekanda tanımladığı farklı zaman kurgularından, mekanın zamansallığının mutlak ve evrensel olmadığı; farklı zaman akışlarının, mekandaki yaşamı farklı şekillerde kurgulayabileceği sonucuna varılmıştır. Dolayısıyla yaşanan mekan, yaşanan zamansallığa bağlıdır.

Heidegger'in öznenin dünya içinde olması düşüncesi ile önünü açtığı mekanın beden yolu ile kavranması yaklaşımı, Ponty'nin dünyayı algılamada bedeni odak noktasına koyduğu çalışmalarla devam etmiştir. Kartezyen geometrik mekan anlayışının dışladığı mekanın duyularla kavranması yaklaşımını eleştiren Ponty, şeylerin bilgisine ancak onların özneye göründüğü şekliyle erişilebileceğini savunmuştur. Ponty'nin beden üzerinden ilişki kurduğu mekan yaklaşımını, Pallasma'nın ve Zumthor'un bedenin duyusallığını ön plana çıkardığı çalışmalarıyla devam etmiştir. Yaşanan mekanın kişinin yaşam deneyimlerinden ayrı tutulamayacağını söyleyen Pallasmaa'nın bahsettiği yaşam deneyimi bedenin duyularına dayalı bir deneyimdir. Heidegger, Ponty ve Pallasmaa'nın mekanı beden ile kavrama yaklaşımından, mekanı yaşanan mekan yapan özelliklerden birinin de beden olduğu sonucu çıkarılmıştır.

Tüm bu yaşanan mekan okumaları, mekana yaşamsal bir boyut kazandıran özellikler hakkında bir çerçeve çizmektedir. Mekanın yaşamla ve öznel deneyimle oluşan bir varlık olma düşüncesini paylaşan kuramcılar, yaşanan mekanın farklı boyutlarına vurgu yapmışlardır. Bu farklı ele alışlar çalışmada; yer kavramını oluşturan gündelik yaşam ve eylemler, zaman ve beden olarak kategorize edilmiştir. Bu bileşenler, araştırmanın diğer bölümlerinde de kullanılacak bir kurgu olarak ele alınmıştır.

3. MİMARİ PROGRAMIN KURGULADIĞI MEKAN

Bu bölümde mekanı kurgulama aracı olan mimari programın mekanı fiziksel olarak gerçekleştirme yöntemleri araştırılacaktır. Yaşanan mekanın özelliklerinin araştırıldığı bir önceki bölümde, mekanı soyut değil yaşam içeren bir olgu olarak yer yapan özellikler (yaşanmışlıklar, eylemler) , zaman ve beden bileşenleri incelenmişti. Bu bölümde de mimari program; eylem, zaman ve beden alt başlıkları altında incelenmiş, mekandaki eylemlerin, mekanın zamansallığının ve mekandaki bedenin mimari program ile nasıl farklı şekillerde kurgulanarak farklı mekan kurguları elde edildiği araştırılmıştır.

Program sözcük anlamı olarak, plan, bilgisayar programı, müfredat, politik program, radyo/televizyon yayını sözcükleriyle beraber anılmaktadır. (Url-1) Sözlük tanımında; izlence, belirli şartlara ve düzene göre yapılması öngörülen işlemlerin bütünü; yapılacak bir işin bölümlerini, bölümlerin sırasını ve zamanını gösteren tasarı, yetişek anlamlarına gelmektedir. Tören, gösteri, gezi vb.nin öngörülen ayrıntılarını gösteren basılı kâğıt anlamına da gelmektedir. Eğitim alanında, okullarda, haftanın belli günlerinde, belli saatlerde verilecek dersleri gösteren çizelge anlamında kullanılmaktadır. Politikada, siyasi partinin, toplumsal örgütün veya hükûmetin açıkladığı ana ilkelerin tümünü anlatmak amacıyla kullanılır. Radyo ve televizyonda olaylar sırasına veya bir sahne serisine göre düzenlenmiş müzik, haber, eğlence gibi kendi başına bir bütün oluşturan yayınlardan her birine verilen addır. Bilgisayar bilimlerinde bilgisayara bir işlemi yaptırmak için yazılan komutlar dizisini ifade etmek için kullanılır. Fiil olarak, planlamak, düzenlemek anlamlarında kullanılmaktadır. (Url-2)

Sözcüğün sözlük anlamlarında mimari programı ifade eden bir tanımlama yer almamaktadır. Dolayısıyla sözcüğün mimarideki kullanımı bu anlamlar bütünü içinden çıkarılmış olmalıdır. Yapılan tanımlamalarda tekrar eden ya da anlam olarak baskınlık yaratan sözcüklerin altı çizildiğinde, düzen, öngörmek, bölüm, sıra, zaman, tasarı, ayrıntı, hafta, gün, saat, ilke, olay, sıra, seri, düzenlemek sözcüklerinin öne çıktığı görülmektedir. Bunun yanında tanım cümlelerinin yapısında baskın bir

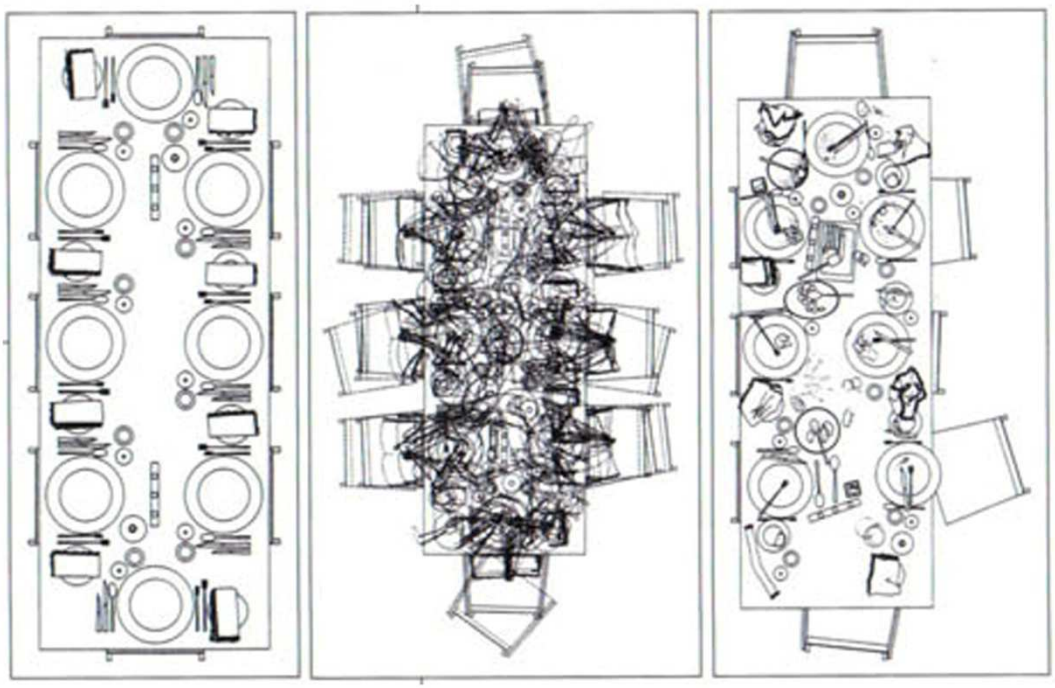
gelecek vaadi de yer almaktadır; yapılacak işler, düzenlenecek gösteriler, verilecek dersler, uygulanacak ilkeler, sunulacak müzik, yaptırılacak işlemler, gibi. Dolayısıyla kullanım alanı önemli olmaksızın sözcük, gelecekte gerçekleşmesi öngörülen olayların sıraya konması, düzenlenmesi ve tasarlanması anlamlarında kullanılmaktadır.

Adam Sharr'ın Mimarlar için Heidegger kitabında yerin tanımlanmasıyla ilgili verdiği piknik alanına yerleşim örneği, mimari program sürecine dair birtakım ipuçları barındırmaktadır:

> Piknikçiler parkta oturmak için bir yer arar. Hava güzelse güneşte ya da gölgelik bir yerde oturmayı tercih ederler... Geniş bir manzara olsun isterler ya da kuytu noktaları seçerler. Piknikçiler karasızlığa düşüp orası mı burası mı diyerek tartışadururken, sonunda herkesin gönlüne uygun bir yer bulup otururlar. Yerin tanımlanması bu şekilde gerçekleşmiş olur. Yanlarında nevale getirmişlerse, sıra piknik örtüsünü sermeye gelir. Örtünün nasıl serileceği de bir tartışma konusu olabilir. Uzun kenarı manzaraya mı bakacak, yoksa yola mı? Bu konudaki uzlaşmayla, yeni bir yer tanımlaması yapılmış olur. Sonra insanlar oturacakları yeri seçer. En meraklılıları çevredeki insanları izlemek için köşedeki en uygun yeri gözüne kestirir; birbirinden hazzetmeyen akrabalar örtünün karşı uçlarını seçecektir; birisi de sevdiğinin yanına kuruluverecektir hemen. Seçimlerin her biri bir başka yer tanımlaması getirir. Ardından piknikçilerimiz nevalelerini çıkarıp örtünün üzerine sermeye başlar. Piknik sepeti ortada durur muhtemelen; haşlanmış yumurtalar yumurta sevenlerin kolayca uzanabileceği bir yere konur; içkiciler de biraları zulalamaya koyulur. Piknik alanının düzenlenişi küçük çaplı yer tanımlamalarının bir koreografisidir. Piknik sayesinde birçok yer meydana gelmiştir. (Sharr, 2013, s. 55)

Sharr'ın 'küçük çaplı yer tanımlamalarının koreografisi' şeklinde açıkladığı piknik alanının organizasyonunun, aslında mimari tasarımın programlama sürecini örneklediği söylenebilir. Mimari program, piknik yerleşiminde olduğu gibi, yerleşme fikri doğduktan sonra yerin sınırlarının, konumlanışının, çevresiyle ilişkisinin ve fiziksel olarak kuruluşunun, çeşitli değişkenlere bağlı olarak düzenlenmesidir. Louis Kahn'ın mekanın düzeni diyerek basitçe tanımladığı mimari program sürecinde (Kahn, 2014, s. 28) piknik örtüsünün manzara ve yola göre konumlandırılması, piknik sepetinin oturma düzenine göre konumlandırılması, yumurtaların yumurta sevenlerin uzanabileceği bir yere konması gibi çeşitli yer tanımlamaları çeşitli nedenlere göre yapılmaktadır. Her bir yer tanımlaması farklı bir ihtiyaç ya da duruma göre tariflenmekte, bu da farklı bir programlama yöntemi yaratmaktadır.

Piknik alanına yerleşme örneğinde de görüldüğü gibi mekanın organize edilmesi, mekanda geçecek olan yaşamı kurmaya başlar. Piknik sepeti örtünün ortasına konduğu için insanlar sepetin etrafında, yani örtünün kenarlarında sıralanırlar. Oturma düzenlerinin bu merkezi kurgusu, piknik sepetinin yerleşiminden kaynaklanır. Birbirini sevmeyen kişiler örtünün farklı köşelerine yerleşirler, dolayısıyla birbirleriyle piknik eylemi boyunca daha az iletişim kurarlar. Haşlanmış yumurtalar, yumurta sevenlere yakın konduğu için, uzakta oturan bir kişi yumurtaya erişebilmek için oraya doğru uzanmak ya da birinden yumurtayı kendisine uzatmasını istemek zorunda kalır. Manzaraya bakmak isteyen biri, örtünün manzaraya bakan kenarında konumlanır ve manzarayı izler, karşı kenarda oturan kişi ise manzaraya arkasını dönmüş olur ve piknik alanında oynayan insanları izler. Mekandaki yaşamı, piknik alanının mekansal kurgusu oluşturur. Mekan, program dahilinde fiziksel gerçekliğine kavuştuğu andan itibaren mekandaki yaşam bu kurgunun belirleyiciliğinde başlamış olur. Mekandaki yaşamı mekanın programı yönlendirir.



Şekil 3.1 : Yemek Masası-Sarah Wigglesworth (Url-6).

Sarah Wigglesworth, yemek masası temsilinde (Şekil 3.1) yemekten önce kurulmuş ve düzenli olan sofranın, yemek esnasında ve yemekten sonraki yaşam izlerini gösterir. Piknik alanı örneğine benzer şekilde, öncelikle sofra bazı kurallara göre

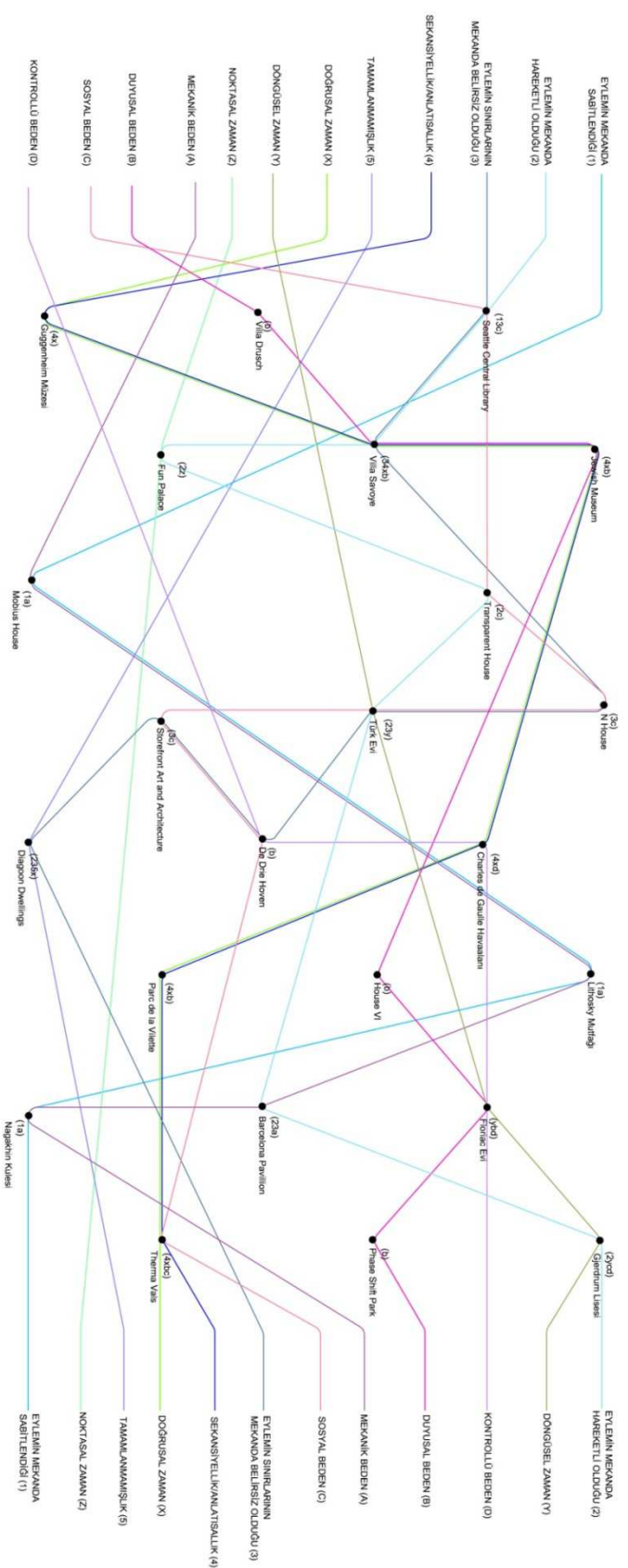
kurulur ve düzenlenir, daha sonra masada bir yaşam başlar; yemek yenir, sohbet edilir, tabak ve çatalların yerleri değişir, sandalyeler ileri geri hareket ettirilir, vs. Yemek bitiminde ise yemekten önce kurulan sofranın bozulduğu, nesnelerin yerlerinin değiştirildiği görülür. Mimari programla kurgulanan mekan gibi yemek sofrası da kurgulandığı andan itibaren, içinde bir yaşamı başlatır.

Mekandaki yaşamı belirleyen program, mimaride neleri, hangi yöntemlerle kurgulamaktadır? Bu bölümde bu sorunun cevabı mimari örneklerin program kurgularının incelenmesiyle belirlenmeye çalışılacaktır. 20. yy.dan başlayarak seçilen mimari proje örneklerinden oluşturulan bir havuz bu çalışma için veri oluşturmuştur. Bu projelerin programa yaklaşım biçimleri; programa dair yazılanlar, tasarımcının kendi yaklaşımlarına dair söyledikleri ve projenin temsilleri üzerinden okunmaya çalışılacaktır. İncelenen örnekler ve kuramsal yaklaşımlar sonucu bu projeler bir haritalama yöntemiyle birbirleriyle ilişkilendirilecektir. (Şekil 3.2) Örnek projelerin program kurguları, eylem, beden ve zaman başlıkları altında ele alınacak, bu bileşenlerin kurgulanma yöntemleri tartışılacak ve programın belirleyiciliğinde mekandaki yaşamın nasıl gerçekleştiği incelenecektir.

Eylem, zaman ve beden olarak bileşenlerine ayrılan program haritalamasındaki örnek projeler, tarihsel bir sıralamaya göre değil, eşzamanlı bir bakışla birbirleriyle ilişkilendirilmiştir. Böylelikle mimari programda kronolojik yaklaşımın indirgediği bazı ilişiler su yüzüne çıkabilmektedir. Dolayısıyla tarihte sıçramalar yaparak birbirinden dönem olarak çok uzak olan mimari örnekler program yöntemleri bakımından birbirleriyle ilişkilendirebilmektedir.

Harita, eylem, zaman ve beden bileşenlerinin ve bunların alt bileşenlerinin, başlangıç ve bitiş noktaları arasında ilerleyen rotalar şeklinde üretilmiştir. Her birine farklı bir renk verilmiş olan bu rotalar örnek projeler etrafında dolanarak birbirleriyle kesişimler yaratırlar. Böylelikle her proje üzerine gelen renkli rotayı takip ederek bu rotanın hangi bileşene ait olduğu ve bu projenin mimari programın hangi alt bileşenleriyle ilişki kurduğu okunabilir. Verilen örnek projelerin birbirlerine göre konumları önemsizdir. Haritadan okunabilecek öğeler rotalar ve kesişimlerdir. Örneğin eylemin mekanda sabitlenmesi bileşeni haritanın sol tarafından başlayarak mavi rota boyunca takip edilir, örnek projelerin etrafında ilerleyerek haritanın sağ kısmına doğru ilerler ve son bulur. Bu rotanın uğradığı duraklar, bu bileşenle ilişkilendirilen projelerdir. (Şekil 3.2) Haritadaki projeler, mekanın programa dayalı

özelliklerini en iyi biçimde yansıtan görsellerle temsil edilmiştir. (Bkz. Ek A) Plan, kesit ve diyagramlardan oluşan bu temsiller mekanın kurgusuna ilişkin ipuçları barındırmaktadır.



Şekil 3.2 : Program Haritalaması (Bkz. Ek A)

3.1. Mimari Program ile Eylemlerin Kurgulanması

Pallasmaa, 'Mimari imgelerde eyleme yönelik, eylemsel karşılaşma anına yönelik bir ima ya da bir amaç ve işlev vaadi vardır. Mimarlığı sanat formlarından ayıran, bu eylem olanağıdır. Bu imlenmiş eylemin sonucu olarak bedensel bir tepki, mimarlık deneyiminin ayrılmaz bir yönüdür' (Pallasmaa, 2005, s. 78) diyerek eylemin mimarlık deneyiminin, yani yaşanan mekanın önemli bir bileşeni olduğunu ifade etmiştir. Nesne olarak mimarlık ürününün yaşanan mekana dönüşmesinde eylemin rolünü şu şekilde açıklar:

> Bir bina kendi içinde bir amaç değildir; çerçeveler, eklemler, yapılandırır, anlamlandırır, ilişkilendirir, ayırır ve birleştirir, kolaylaştırır ve yasaklar. Dolayısıyla temel mimarlık deneyimleri birer ad değil, daha ziyade birer fiil formuna sahiptir. Öyleyse sahici mimarlık deneyimleri, örneğin bir cephenin biçim bakımından alımlanmasından ziyade bir binaya yaklaşmak ya da bir binayla karşı karşıya gelmekten meydana gelir, yalnızca kapının görsel tasarımından değil, bir pencereden içeri ya da dışarı bakmaktan, bir görsel tasarım nesnesi olarak şömineden değil, sıcaklık mekanını işgal etmekten meydana gelir. (Pallasmaa, 2005, s. 78-79)

O halde mimari deneyim, fiziksel mekanla kurulan eylem ilişkisiyle şekillenir. Bu eylem ilişkisinin kurgulanması mimari programı oluşturur. Tschumi eylemi; olay, ortaya çıkma (vuku bulma) şeklinde tanımlar. Eylemin, özelleşmiş kullanımlar, tekil fonksiyonlar ve aktiviteleri içeren bir progam öğesi olduğunu söyler. Mimarlık deneyimini oluşturan üç öğeyi mekan, eylem ve hareket olarak belirleyen Tschumi bu üç öğenin birbiriyle kurduğu dinamik sentezin programı meydana getirdiğini ifade eder. (Tschumi, 1981, s. 21)

Eylemin mekan ile olan ilişkisinin mekandaki yaşamı doğrudan etkilemesi, eylemi mimaride programlanma biçimi en çok tartışılan bileşen haline getirmiştir. Eylemin mekanı kurgulama biçimleri 20. yy. başlarında işlevsellikle birlikte ortaya çıkan mimari program tartışmalarıyla başlamış ve günümüze dek süregelmiştir. 20. yy'daki program tartışmaları eylem değil işlev kavramı üzerinden yapılmıştır. İşlev, eylemlerin hareketi içermesi ve sekansiyelliği ile ilgilenmeyip, zamansallığından ve diğer eylemlerle olan ilişkisinden koparılarak mekana diyagramatik olarak yerleştirilen paketlenmiş program öğeleri olarak kullanılmış ve tartışılmıştır.

İşlevlerin mekan ile anahtar kilit uyumu içinde ilişkilendiği ve birbirini sağladığı bir mimari program yöntemi olan işlevsellik, ardından gelen esneklik tartışmalarıyla sorgulanmaya başlanmıştır. Esneklik tartışmalarıyla mimari programa giren zaman

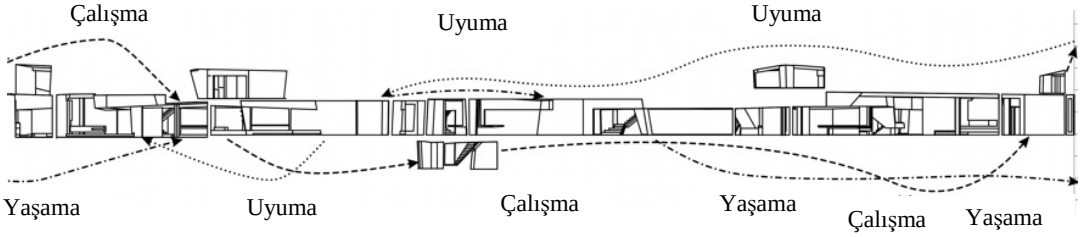
olgusu, mekanda eylemlerin sekansiyellikle kurgulandığı başka bir mimari program yöntemini oluşturmuştur. Anlatısallık (narrative) olarak adlandırılan ve eylemlerin sekansiyelliğine dayanarak mekanda bir hikaye kurmayı amaçlayan programlama yöntemi de sekansiyel eylemlerin içinde tartışılabilmektedir. Bu yöntemler aşağıda detaylı olarak incelenecektir.

Mimari programın mekanı fiziksel olarak kurgulamadaki rolünün araştırılacağı bu bölümde eylemler mekanı kurgulama ya da mekanda kurgulanma biçimlerine göre sınıflanırılmıştır. İncelenen örnek projelerin eylem kurgusu; eylemin mekanda sabitlendiği, eylemlerin mekan içinde yer değiştirdiği, eylemin sınırlarının belirsiz olduğu, eylemlerin sekansiyelliği/anlatısallığı ve eylemlerin tamamlanmamışlığı üzerinden incelenecektir. Derlenen örnek projelerin mimari programdaki eylem kurgularının incelenmesiyle oluşturulan bu kategoriler ile projelerde eylemlerin kurgulanış biçiminin mekanın kurgulanış biçimine olan etkisi incelenecektir.

Mimari programda eylemin mekanda sabitlenmesi olarak adlandırılan durum, her eyleme bir mekanın atfedilmesi ve eylemlerin mekanlarla birebir örtüştüğü bir durumu tarifler. Tschumi eylemlerin mimari programdaki bu rolünü karşılıklılık (reciprocity) olarak adlandırmıştır. (1996, s. 160) Eylem sekansları ile mekansal sekansın birbirine bağlı ve birbirlerinin varlıklarıyla oluştuğu bu durum tanımlamasına mekanın makine gibi işlevselleştiği, her eylemin ve her hareketin mekanda programlandığı işlevsel modern dönem yapılarını örnek verir. (Tschumi, 1996, s. 160)

Programın, modernizmden sonra konuşulmaya ve tartışılmaya başlanmış bir kavam olduğu söylenebilir. Modernizmin kurucularından sayılan Amerikalı mimar Louis Sullivan, "Artistik Açıdan Ele Alınan Yüksek Ofis Binaları" (1896) başlığıyla yayınladığı yazısında "Biçim her zaman işlevi izler" ifadesini kullanmıştır. (Frampton, 2007, s. 56) Modern mimarlıktaki işlevsellik yaklaşımı, mimari biçimlerin tarihsel üsluplardan devşirilmesini yadsıyarak, yeni biçimlerin ancak yeni işlevlere göre yaratılabileceklerini öne sürmektedir. Böylelikle mimarlıkta program tartışması işlevsellik üzerinden şekillenmeye başlamıştır. Mimari programda işlevsellik modernizmden günümüze dek pek çok kez tekrar sorgulanmış olsa da mimarlık üzerindeki etkisi çok büyük ve etkili olmuştur.

Program kurgusunda eylemin mekan içinde sabitlendiği projelere UN Studio'nun Mobius House projesi örnek verilebilir. Belirlenen uyuma, yaşama, çalışma gibi eylemler birbirleriyle kesişme ve birbirlerinden ayrışma durumlarına göre bir ilişkiler diyagramı olarak modellenmiştir. (Şekil 3.3) Evin müşterisi olan çift biri evin en uzak köşesinde olmak üzere iki adet stüdyo istemiştir. Çalışma ve yaşama alanları arasındaki ilişkinin kurgulandığı bu diyagram, eylemleri zaman içeren ve sekansiyelliği olan aktiviteler olarak değil, statik bir sınıflandırma olarak kullanmasıyla işlevselleştirmiştir. Yaşama, uyuma, çalışma mekanlarını, mobius şeridi denen ve üzerindeki bir noktadan hareket etmeye başlandığında bütün alan taranarak aynı noktaya geri dönülen 8 şeklindeki bir form içine yerleştirmişlerdir. Yapı kütle olarak bu diyagram şemasının katılaşmış bir formu olarak ortaya çıkmıştır. Yapıda eylemlerin zaman içindeki kurgusu değil, mekan içindeki zamandan kopuk kurgusu odak alınmıştır. Program kurgusu diyagramında oturma odası, yatak odası, çalışma odası gibi işlev adlandırmaları yerine, yaşama, uyuma, çalışma gibi eylem isimleri kullanılması, mimari programda geleneksel işlev-mekan birlikteliğinin kırılmaya çalışıldığını düşündürse de, mimari program eylemleri mekanlarda sabitleyen işlevselci bir yaklaşımın örneğidir.



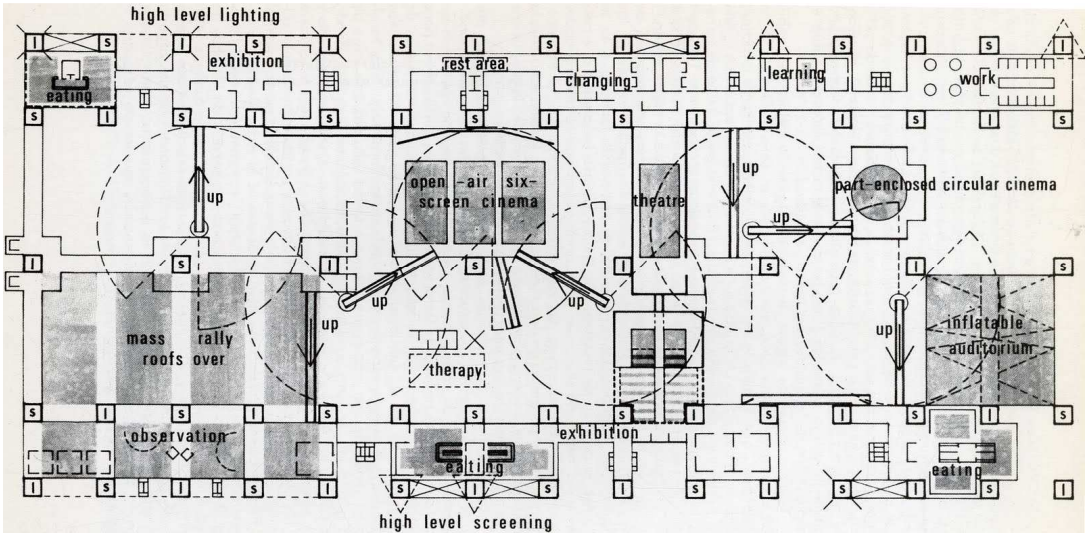
Şekil 3.3 : Mobius House-Kullanım Diyagramı (Url-7).

Oturma odası, mutfak, bir yatak odası ve bir stüdyo giriş katında, iki yatak odası, banyo, diğer stüdyo ve çatı terasları ikinci katta konumlandırılmıştır. Belirlenen işlevlerin mekanda bu işlevlere özgü, değiştirilemez yerleri vardır. Örneğin oturma odası, diğer odalardan farklı olarak iki kat yüksekliğinde tasarlanmıştır. Evin düşeyde sürekliliği olan ana sirkülasyonuna ve mutfağa en yakın noktasındadır. Bu yönüyle evin en uzak köşesindeki yatak odalarına veya çalışma alanı olan stüdyolara göre daha az mahremiyeti vardır. Her iki kattaki yatak odaları da kendi içlerindeki özelleşmiş banyolarıyla yatak odası işlevi ile örtüşmektedir. Yapıda bu anlamda, evin program yapısının kurgulanmış işlev ilişkileri sorgulanmaz, işlevler ve ilişkiler var olan mekana yerleştirilmiştir. Bu anlamda eylemlerin mekan içinde sabitlendiği program kurgusu ile tasarlanmıştır denebilir. (Bradbury, 2009, s. 322)

Mimari programdaki bir diğer eylem kurgusu, eylemin mekan içinde yer değiştirmesi ve eylemin mekan içindeki sınırlarının belirsiz olması durumudur. Bu iki durum mimari programdaki eylem kurgusuna dair iki farklı durumu ve dolayısıyla iki farklı yaşantıyı tariflediği için bu bölümde iki ayrı kategori olarak ele alınmıştır. Ancak program yöntemi olarak kuramcılar tarafından genellikle böyle bir ayrım yapılmamıştır. Mekan ile eylemin birebir örtüştüğü durumun tersine bu iki durumda da eylem ile mekanlar arasında daha esnek bir ilişki vardır. Eylemin mekanda yer değiştirmesi ve eylemin mekanda sınırlarının belirsiz olması durumu kuramcılar tarafından esneklik kavramı çerçevesinde tartışılmıştır.

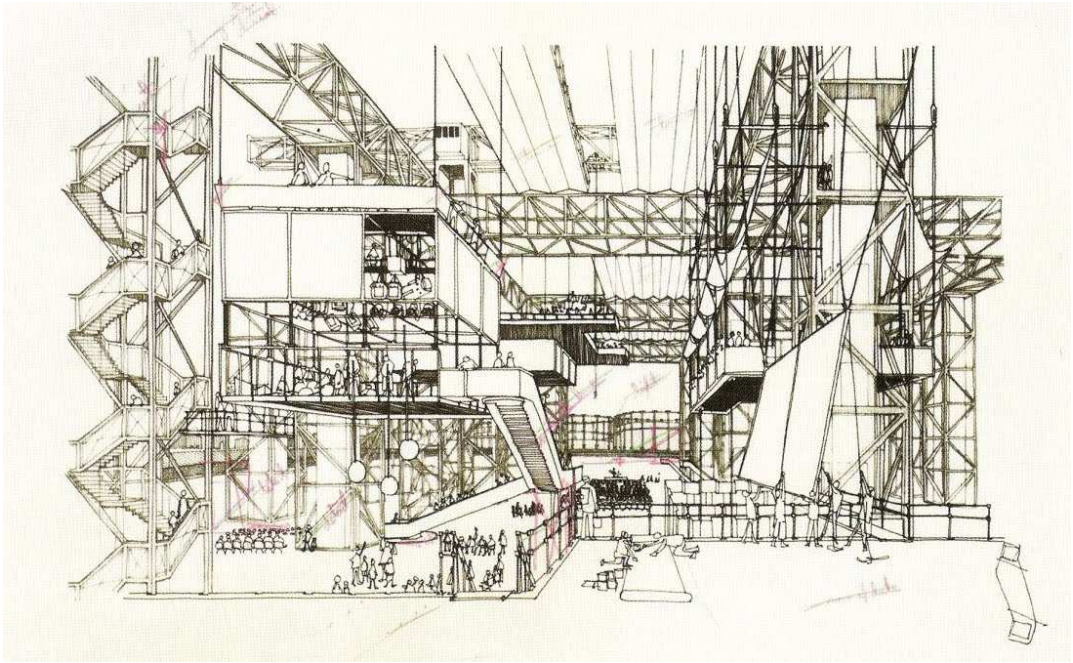
Savaş sonrası mimarlık tartışmalarında işlevsellik fazla belirleyici, eksik ve indirgeyici olması yönüyle eleştirilmiş ve 20. yy. ortalarına doğru işlevsellik eleştirileri ilk olarak esneklik üzerinde odaklanmıştır. (Hill, 2003, s. 28) Forty'e göre 1950 sonrası üretilen ve önemli bir modernist terim olan esneklik kavramı, modernizmin ürettiği işlevsellik yaklaşımının katılığını 'zaman' ve 'belirsizlik' katmanlarıyla kırıyordu. Esneklik, binanın tüm parçalarını belirli bir amaç için kullanma varsayımına karşı, tüm kullanımların tasarımın şu anki sürecinde öngörülemeyeceği gerçeğini kabul etmek yaklaşımını ortaya koymaktadır. (Forty, 2000, s. 142) Walter Gropius ise, 1954 yılında yayınlanan 'Eight Steps Toward a Solid Architecture' adlı kitabında 'Mimarlar binaları heykel gibi değil, hayatın akışı içinde var olan mekanlar olarak algılamalılar. Mimarın bakışı modern yaşamın dinamik yapısına uyum sağlayacak esneklikte olmalıdır.' (Forty, 2000, s. 142) diyerek esnekliğin, mimarlığın değişim ve zamana ayak uydurması gerekliliğinden ortaya çıktığını vurgulamıştır.

Forty ise esneklik için farklı yöntemler olduğuna dikkat çekmiştir. Bu yöntemler, teknik imkanlarla sağlanan esneklik ve ihtiyaç fazlası mekanlarla esnekliktir. (2000, s. 143-148) Teknik imkanlarla sağlanan esneklik, yapının sabitleşmiş elemanlarının sökülüp taklabilir ve hareketli olması metoduyla mekanın katı sınırlarının ve katı kullanımlarının kırılması ve esnetilmesi yöntemidir.



Şekil 3.4 : Fun Palace-Kullanım Diyagramı (Url-8).

Forty, Cedric Price'in Fun Palace projesini teknik anlamda esneklik yöntemine örnek gösterir. (2000, s. 147) Fun Palace eylemlerin niteliği bakımından eylemlerin hem mekan içinde yer değiştirdiği, hem de eylemin sınırlarının belirsiz olduğu program tipine örnek verilebilir. (Şekil 3.4) Bu eğlence merkezi, hareket eden duvarları, kayar bantları, vinçlerin servis verdiği havada asılı oditoryumu, ucu açık çelik çerçeve strüktürleri, düşeyde hareket eden hafif metal perdeleri ile fiziksel mekanın sürekli değiştiği bir sistemle tasarlanmıştır. (Anay & Özten, 2011, s. 82)



Şekil 3.5 : Fun Palace Perspektif (Url-9).

Price, binanın sahip olduğu teknik ve mekanik altyapı sayesinde mimari mekanı hareketli kılıp, konstrüksiyonda esneklik sağlamış, biçimsiz, çoklu işlevli, ve plansız bir yapı yapma imkanı sunmuştur.

Kullanıcıların istekleri doğrultusunda hareket eden vinçler sayesinde, prefabrik döşemeleri ve duvarları dahil olmak üzere hareketli rampalar, yürüyen merdivenler gibi tüm mimari elemanları yer değiştirebilecek nitelikte tasarlanmış olup, kalıcı bir formu ve programı olmayan bu binanın içindeki eyleme göre plan ve biçim kazanacağı öngörülmüştür. (Anay & Özten, 2011, s. 82) (Şekil 3.5) Bu anlamda Forty'nin adlandırdığı şekliyle tekniğin sunduğu olanakla mekansal kurguda ve programda esneklik sağlanmıştır.

Forty'nin ihtiyaç fazlası mekanlarla esneklik kavramı, mekanı içinde farklı kullanımları barındıracak kapasitede büyük yaparak gelecek kullanımlara açık bir kurguya imkan vermek yaklaşımıdır. Bu yöntem, modern öncesi dönem yapıları için bir karakteristik sayılabilir. (Forty, 2000, s. 144) Koolhaas, geleneksel yapılardaki bu aşırı anıtsal (hypermonumental) yapının ihtiyaç fazlası mekanlarla mekanı boşa harcayarak esneklik sağladığını açıklar. Ancak esnekliğin, bütün olasılıkları kapsayan yorucu bir beklenti olarak değil, farklı ve zıt kullanımları kapsayan bir sınır yaratımı şeklinde algılanması gerektiğini söyler. (Forty, 2000, s. 239-240)

Mimari program yöntemi olarak esneklik kavramı, kullanıcıyı pasif konumdan aktif ve yaratıcı bir konuma getirmesiyle desteklediği gibi, işlevsellik yaklaşımının bir devamı olması bakımından da eleştirilmiştir. Değişime karşı adapte olabilen ve farklı çözümler üreten esnek program, Herman Hertzberger tarafından ise hiçbir duruma en doğru ve uygun çözümü üretememesi ile eleştirilmiştir. Her probleme mutlaka bir çözüm sunması ama bunun hiçbir zaman en doğru çözüm olmaması ile Hertzberger'e göre esneklik kavramı bütün uygunsuz çözümleri mekanda barındırmasıyla verimsiz bir yöntemdir. (Hertzberger, 2005, s. 146)

Esneklik yerine Hertzberger mimari programda 'çokdeğerlilik' (polyvalence) kavramını önermiştir. Hertzberger çok değerlilik kavramını 'kendini değiştirmeden, minimum esneklikle her türlü amaç için kullanılan, değişen durumlara optimal çözümler üretebilen bir form' olarak tanımlar. (2005, s. 147) Hertzberger modernizmin katı işlevselci tutumunu monoton ve standardize yapılaşmalar yaratması yönüyle eleştirir. 'İnsanlara yataklarını ve yemek masalarını nereye

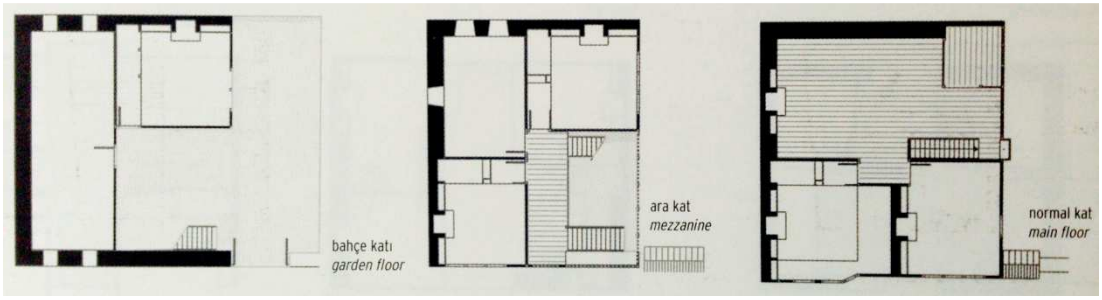
koyacağını söyleyerek kuşaktan kuşağa değişmeyen bir tekdüzeliğe neden oluyoruz.' ifadesiyle (Hertzberger, 2005, s. 148) uyumak, oturmak, yemek, çalışmak gibi sert ayrımlarla mekanı bölerek kullanıcının kollektif ve standardize bir yorumla yapılandırılmış binalarda, hayalgücü ve yaratıcılığının önüne ket vurulmasını ve onları pasif bir pozisyonda konumlandırılmasını eleştirir. Kolektif bir yorum yerine kullanıcı bireysel yorumuyla mekanı istediği gibi kullanabilme özgürlüğüne sahip olmalıdır. (Hertzberger, 2005, s. 147)

Hertzberger'in savı eleştirdiği işlevsellik yaklaşımına bir cevap olabilir, ancak esnekliğin de karşısına oturttuğu çokdeğerlilik kavramı, aslında Forty'nin bahsettiği, ihtiyaç fazlası mekanla esneklik ve açık planla esneklik modellerine çok büyük bir farklılık getirmez. Yalnızca teknik olarak esneklik kavramını dışlayarak, mekanda kullanım esnekliğini destekleyen bir yaklaşım oluşturmuştur.

Esnekliği Forty'nin isimlendirdiği şekliyle teknik esneklik olarak değil, mekanın çokdeğerliliğiyle sağlaması yöntemini savunan Hertzberger'in esneklik anlayışı Türk Evi'nde de görülebilir.(Şekil 3.6) H. ve F.Yürekli Türk Evi'ni 'yeni veya var olan fakat bazı durumlarda yeniden tanımlanan gereksinimlere cevap verecek binalar' a örnek olarak ortaya koyar. Yürekliler Türk Evi'nin uyabilir mekanlar yarattığını söylerler. (Yürekli & Yürekli, 2005, s. 52)

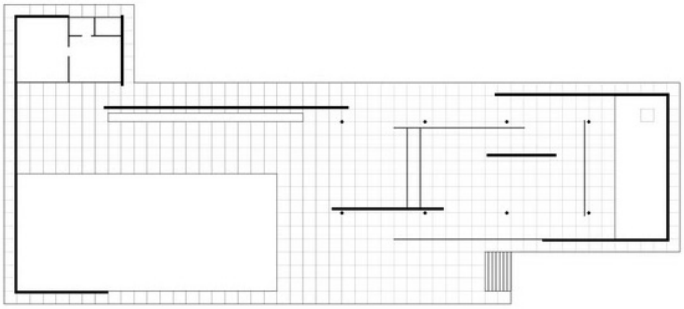
> Farklı işlevlerin yer alabileceği uyabilir boyut ve özellikteki mekanların araştırılması ve tasarlanması ile hareketli bölücülere gerek kalmayabilmektedir. Türk Evi'ndeki kare şeklindeki oda buna çok iyi bir örnektir. Burada duvarların işlevlendirilmesi, ortadaki boş yerin kullanımının da çeşitliliğini belirtmektedir... Ailenin farklı fertlerinin farklı işler ve hobilere sahip olması nedeniyle de, yapıyı da esnek ve uyabilir yapmanın yolları aranmıştır... Türk Evi'nin önemli özelliği de büyüme konusundaki esnekliğidir. İncelenen örneklerde bina yapıldıktan sonra eklemlenerek büyütülme durumuna rastlanmıştır. Fakat buna karşılık tasarım aşamasında büyüklük tayininde bir esneklik vardır. (Yürekli & Yürekli, 2005, s. 52)

Bu alıntıda görülebileceği gibi, hem mekanların çok işlevli kullanımı, hem de artan ihtiyaca uyum sağlayarak büyüyebilmesi bakımından Türk Evi esneklik kavramıyla ilişkilendirilebilir. Türk Evi aynı zamanda eylemlerin mekan içinde yer değiştirdiği ve eylem sınırlarının mekan içinde belirsiz olduğu iki esnelik yöntemini de barındırmaktadır.



Şekil 3.6 : Türk Evi Örnek Plan Şeması, Yürekli&Yğrekli, 2005.

Mies van der Rohe'nin Barcelona Pavillion'u da esnek programa verilebilecek örneklerdendir. (Şekil 3.7) 1929 Barselona Dünya Sergisi için tasarlanan bu yapıda, taşıyıcı ve bölücü yapı öğeleri birbirlerinden ayrı ve bağımsız bir düzenleme içinde yer alır. Pavyonun düz çatısı ince çelik taşıyıcılar tarafından taşınır. Aralarına işlevleri yalnızca bölmek olan, kimi tavana kadar bile yükselmeyen ince duvarlar yerleştirilmiştir. Bu yolla yeni bir mekan düzeni gerçekleştirilmiş, taşıyıcılardan bağımsız olan bölme duvarlarıyla yapının çatısı altında tek bir bütün oluşturan, birinden ötekine akarak geçen bir mekanlar dizisi yaratılmıştır. (Bradbury, 2009)

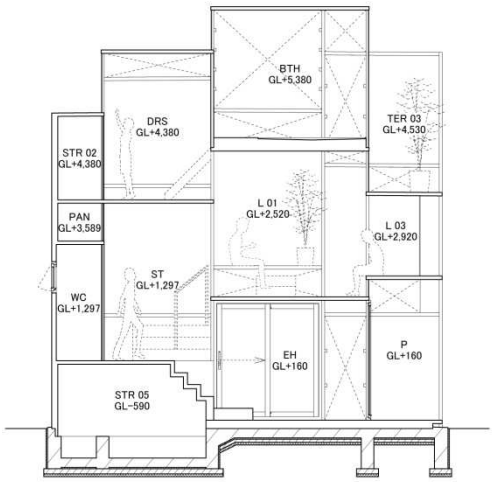


Şekil 3.7 : Barcelona Pavillionu-Plan (Url-10).

Her mekana bir işlevin atfedildiği işlevsel bir program kurgusunun aksine, eylemlerin mekanlarda yer değiştirebildiği ve eylemin sınırlarının mekanda belirsiz olduğu esnek bir program yaratılmıştır. Bu kurgu Forty'nin bahsettiği açık plan şemasıyla esneklik ve Hertzberger'in çokdeğerlilik kavramlarını karşılayan bir program kurgusu olarak da değerlendirilebilir.

Sou Fujimoto'nun Transparent House projesi de benzer şekilde eylemlerin mekan içinde sabit değil esnek olduğu kurgular yaratmaktadır. Yoğun bir kent dokusunun içinde konumlanan ev, kentin içinde göçebe bir yaşam kurgulamak amacıyla, her dalının bir oturma yeri olduğu ağaç konseptiyle tasarlanmıştır.(Şekil 3.8) 21 adet

platformun farklı kotlarda konumlandığı evdeki birbirinden koparılmış gibi görünen bu mekanlar aslında tek bir mekan gibi davranır. Mekanların arasında ayırıcı duvarlar ya da bölücüler yoktur. Yalnızca ıslak hacimler bölücü duvarlarla diğer hacimlerden ayrılmıştır. Bunun haricindeki tüm platformlar, tek bir yaşama alanı şeklinde algılanabilir.





Şekil 3.8 : Transparent House-Kesit **Şekil 3.9 :** Transparent House (Url-11).

Mekan, farklı platformlar olması nedeniyle birçok bağımsız odadan oluşan bir mekan şeklinde de algılanabilir. Bu anlamda mekanda hem ayrışma hem birleşme durumu vardır. Platformlara özel işlevler atfedilmemiştir. Oldukça akışkan ve esnek bir eylem kurgusu yaratılmıştır. Kitabını alıp okuyan biri için bulunduğu platform okuma mekanı olurken, yastığını alıp başka bir platformda uyuyan bir kişi için bu mekan bir uyuma mekanı olur. (Şekil 3.9) Eylemlerin mekan içinde yer değiştirdiği mimari kurgu, mekanda bir göçebelik durumu yaratır. Platformlar arasındaki kot farkları ve basamaklar, çok işlevli mobilyalar gibi çalışırlar. Bu basamaklar ya da kot farkları arasındaki yüzeyler, platformun o anki kullanımına göre masa, sandalye, koltuk, yatak,raf gibi mobilyalara dönüşebilirler. Çelik strüktür kullanılan ve cam yüzeylerle etrafı kapatılan mekanda iç-dış ilişkisi de görsel olarak koparılmamıştır. Mekan içindeki görme ve görülebilme durumu, mekanın dışarıyla kurduğu ilişkide de geçerlidir. (Bradbury, 2009)

Program kurgusunda esneklik sunan bir başka proje örneği de Rem Koolhaas' ın Seaatle Merkez Kütüphane binasıdır. Bu bina, programı esnek olduğu kadar işlev diyagramlarının forma dönüştüğü modernizm dönemi program yaklaşımlarından da tam olarak ayrıldığı söylenemez. Koolhaas bu projesindeki yaklaşımıyla, esneklik

adına her türlü işlevin yer alabileceği boş ve tamamen esnek düzlemler yaratmak yaklaşımını eleştirmektedir. (Prince-Ramus, 2006) Koolhaas, işlevlere uygun ve özgün karakterli mekanlar yaratmaya çalışır. Bu nedenle işverenden gelen katı program listesini sabit işlevler ve açık uçlu işlevler olarak ikiye ayırmakla işe başlamıştır. (Prince-Ramus, 2006) Otopark, toplantı odaları, personel odaları, kitapların depolandığı ve sergilendiği kitap spirali adı verdikleri hacim ve yönetim odaları, sabitlenmiş işlevler arasında yer alırken; okuma, oturma, karşılaşma ve oyun oynama gibi gelecekte kapasite ve kullanım bakımından ne yönde değişeceklerini kestiremedikleri açık uçlu işlevler bina içinde esnek bırakılmıştır. Bina içindeki sabit işlevler havada asılı kalıyormuş hissi veren beş ayrı platformda çözümlenmiştir. Bu mekanlar kendi içinde mimari olarak maksimum ihtiyacı karşılayacak şekilde düzenlenmiş ve içerdiği fonksiyon gereksinimlerini karşılayacak yoğunlukta ve boyutta çözülmüştür. Arada kalan mekanlar ise, kulanıcının okuma yaptığı, elektronik kaynaklara ulaştığı ve de birbirleri ile karşılaştıkları yerlerdir. Bu mekanlar, sabit işlevli mekanların arasında akıcı bir dolaşımı sağlayan, bölücülerle sınırlanmamış mekanlardır. Koolhaas, platformlar arasına yerleştirilen ortak okuma salonları, yürüyen merdivenler, asansörler, rampalar, spiraller ve galeriler ile bölümler arası eylemlerin ve bilginin akışkan olduğu bir mekan tasarlamayı hedeflemiştir. (Şenol, 2005)

Yapı kontrollü bir esneklik barındırmayı hedeflemiştir. Program kurgusundaki esneklik kaygısı, yapının cephe ve form kararlarına da etki etmiştir. Kendi kendini taşıyan bir strüktüre sahip olan cephe, binanın içinde daha küçük kesitlli kolon ve kirişlerin çıkmasına, böylelikle iç mekanda daha serbest bir hacim elde etmeye olanak vermiştir. Binanın üçüncü katından başlayarak çatıya kadar çıkan geniş bir galeri boşluğu bulunmaktadır. Bu boşluk, katlardan gökyüzünün görünmesini sağladığı gibi, mekanların birbirleriyle görsel bir ilişki içinde olmalarını da sağlamıştır.

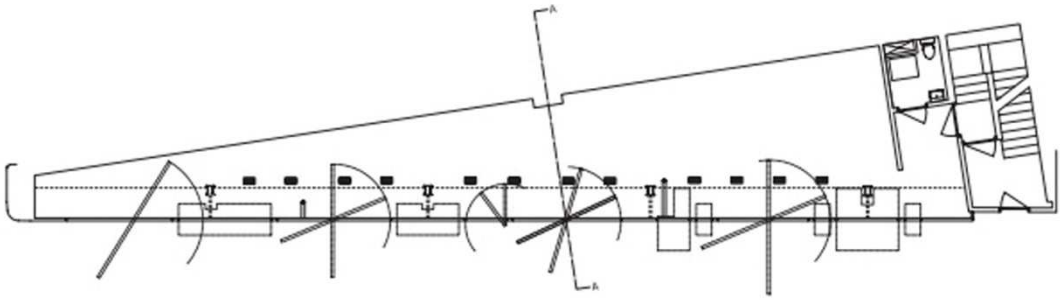


Şekil 3.10 : Seattle Merkez Kütüphanesi-İşlev Diyagramı (Url-12).

Yapı, kendi içinde mimari olarak maksimum ihtiyacı karşılayacak şekilde düzenlenmiş olması yönüyle eylemlerin mekan içindeki sınırlarının belirsiz olduğu duruma karşılık gelirken, sabit eylemlerin arasındaki mekanlarda akışkan bir şekilde yer alan eylemlerle de eylemin mekan içinde yer değiştirdiği program kurgusuna karşılık gelmektedir. Yapının program tasarımında esneklik hedeflenmiş olsa da, eylemlerin 'işlev' olarak statik bir şekilde ele alınışı ve işlev-mekan çözümüne odaklanan bir tasarım sürecine sahip olmasıyla işlevsellik yaklaşımını da akla getirmektedir. (Şekil 3.10) Projenin yardımcı mimari olan Joshua Prince-Rasmus, projenin tasarım sürecini anlattığı konuşmasında kurguladıkları işlev diyagramlarının binanın formuna dönüştüğünü ifade etmiştir. (Prince-Ramus, 2006) Yapının bu anlamda işlevsellikle tasarlanan bir programa da sahip olduğu söylenebilir.

Steven Holl'ün Storefront for Art and Architecture projesi, eylemlerin iç ve dış mekan arasındaki akışkanlığının, mekan kurgusuyla değil mekanın fiziksel bir bileşeni olan cephe tasarımı ile sağlandığı bir örnektir. Yapı, New York'ta üç önemli merkezi bağlayan bir köşe noktasında bulunmaktadır. Üçgen biçiminde dar ve kısıtlı bir iç sergi mekanı olan yapının en baskın fiziksel elemanı caddeye bakan cephe duvarıdır. (Holl, 2003) Bu cephe duvarında delikler açılarak, duvarın sokakla iç mekanı ayrıştıran sınırlayıcı yapısı kırılmaya çalışılmış, yüzey aksine, eylemlerin sokağa taşabildiği bir eşik, ya da sokağın içeri sızabildiği davetkar bir geçiş haline

getirilmiştir. (Şekil 3.11) Eylemlerin ya da etkinliklerin iç mekandan dış mekana taşmasını sağlayan bu geçirgen cephe fikri aynı zamanda yalnızca içerdekilere ait olan ayrıcalıklı sanat dünyasının da sembolik sınırlarının yıkılıp herkesce paylaşılan bir sanat ortamı yaratılmasını sağlamıştır.



Şekil 3.11 : Storefront Art and Architecture-Plan (Url-13).

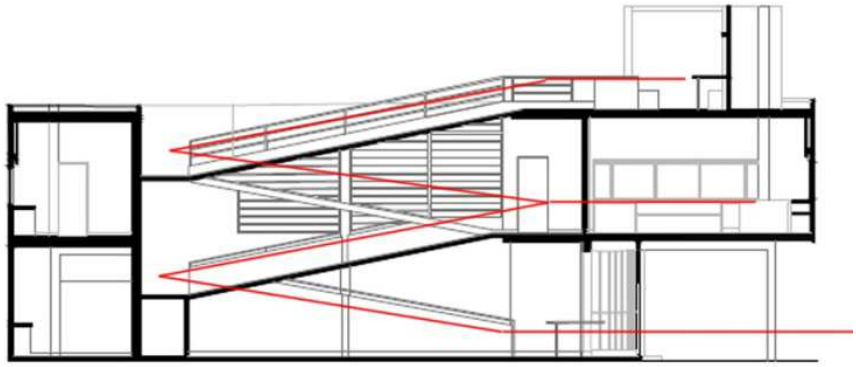
Holl, duvardaki yapboz şeklinde açılmış deliklere astığı beton kompozit panelleri hareketli mekanizmalarla tasarlamıştır. Paneller açık konumlarında sabitlendiklerinde iç mekan ile dış mekanı ayıran sınır belirsizleşmiş olur. Yerden tavana kadar açılan ve düşey eksende dönen paneller kullanıcı geçişini sağladığı gibi, daha küçük ölçülerde ve yatay eksende dönen paneller görsel ve duyusal geçirgenlik sağlar. (Holl, 2003) Mekandaki yer değiştiren eylem kurgusu ile, içerde sergilenen işlerin bir kısmının dışarda da sergilenebildiği, açılış, kokteyl gibi etkinliklerde aktivitenin içerde olduğu gibi dışarda da devam edebildiği, sokaktan geçen birinin açılan deliklerden kolayca içeri girebildiği, girmese de görsel bir iletişim kurabildiği, iç-dış ilişkisini bozarak zenginleşen bir yaşam kurgulanmış olur.

Mimaride esneklik kavramı, eylemin sınırlarının mekanda belirsiz olması ve eylemin mekanda hareketli olması durumlarıyla yaratılır. Eylemlerin mekandaki ardışıklığı durumu ise bu bölümde sekansiyel (anlatısal) program olarak tanımlanmıştır. Sekansiyel program, belli işlevleri belli mekanlara yerleştirme yöntemine eleştiri olarak eylemlerin sekansiyelliği ve eylemsel bir ardışıklık durumu düşünülerek kurgulanır. Eylemlerin üst üste örtüşmesi, tekrar etmesi, çakışması, ayrışması, yan yana gelmesi yöntemleriyle birbirleriyle ve mekanla olan ilişkilerini araştıran ve programı ‘eylemlerin kombinasyonu’ olarak tanımlayan Tschumi, sekansiyel/anlatısal program üzerinde çalışan kuramcılardandır. Programa bakışını 1981 yılında yayımlanan Manhattan Transcripts kitabında detaylı olarak bahseden Tschumi için mimarlık, ‘kendini çevreleyen duvarlarla olduğu kadar tanıklık ettiği eylemlerle de tanımlanır.’ (1981, s. 66)

Sekansiyel program kurgusunda eylemler, zamandan ve ardışıklığından koparılmış statik işlevler gibi ele alınmaz, eylemlerin arasında zamansal olarak bir öncelik ve sonralık ilişkisi bulunmaktadır.Bu anlamda sekansiyel eylemler mimari programın zaman boyutuyla da ilişkilenmektedir.

Programı sekansiyel olarak kurgulanmış yapılara Villa Savoye örnek verilebilir. Savoy'un tasarımında tekrar eden program unsuru eylemin sekansiyelliğidir. Corbusier, kullanıcının mekan içindeki güzergahlarını tasarlayarak seyirlik mekanlar oluşturur. Zemin kattan başlayıp çatıdaki terasa çıkan rampa, evde bir yürüyüş güzergahı oluşturarak kullanıcıyı mekanda akışkan bir rota içinde dolaştırmayı hedeflemiştir. (Şekil 3.12) Corbusier, evin bölümlerini bu rota etrafına yerleştirir. Böylece rota içinde hareket eden kullanıcı için mekandaki eylemler bir öncelik ve sonralık ilişkisine göre kurgulanmış olur.

Mekandaki eylemlerin ardışıklığını, kurguladığı dolaşım sitemleriyle sağlayan Corbusier için serbestlik ve akışkanlık kavramları önemlidir. Serbestlik burada, planı cepheyle, konstrüksyonla, hatta alt ve üst katın planıyla; cepheyi planla ve konstrüksyonla; konstrüksyonu mekan kurgusuyla; pencereyi duvarlarla bağımlılıktan kurtarmaktır. (Bilgin, 1999) Corbusier hedeflediği serbestlik düşüncesini betonarme yapı ile sağlamıştır. Duvarların taşıyıcı özelliklerinin olmaması, mekanlar arasındaki duvarların kaldırılarak açık plan sistemine olanak sağlamıştır. Böylece mekanlar arası geçiş ve dolaşım serbestlik kazanmıştır. Mekanı düşeyde birbirine bağlayan rampa, aynı zamanda kapalı mekanda başlayıp açık mekanda sonlanması ile açık ve kapalı alanlar arasındaki ilişkiyi de sağlamaktadır.



Şekil 3.12 : Villa Savoy-Kesit (Url-14).

Mekanlar, birbirlerinden opak bölücü duvarlarla ayrılarak , birbirleriyle ilişisi kesilen ayrı bölümler olarak değil, bölücülerin kaldırılması ya da şeffaflaştırılmasıyla

ilişkilerinin kopmadığı, akışkan bir kurguda tasarlanır. Salon ile çatı terası tek bir mekan şeklinde kurgulanmak istenmiş ve cam bir bölücü ile sınırlandırılmıştır. (Bradbury, 2009) Böylece teras mekanı, kapalı olan otırma odasının içine alınmış ve bütün bir mekan haline getirilmiştir. Corbusier mekanı fiiziksel olarak hareketin belirlediği biçimde tasarlamaya çalışmıştır. Giriş kattaki dairesel kütle, araçların garaja giriş yapabilmesi için yapmaları gereken manevra ile, içerdeki kullanıcının yürüme rotaları arasındaki bir yüzey olarak dairesel bir formda tasarlanmıştır. (Bradbury, 2009)

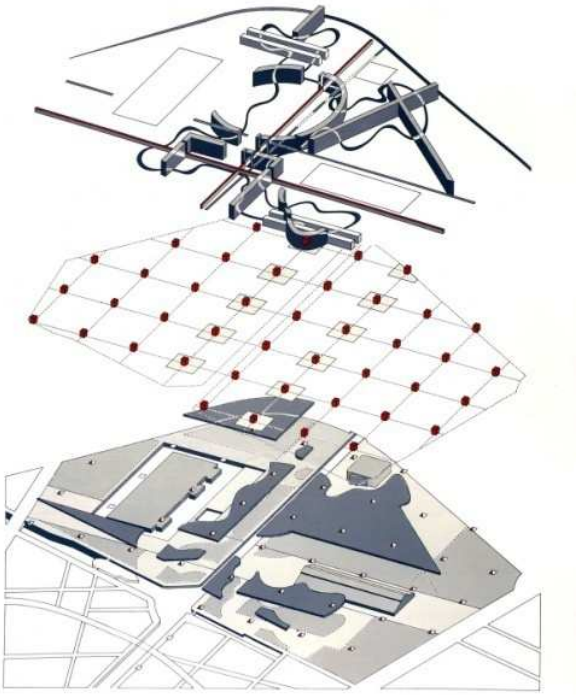
Villa Savoy'da mekan kurgusu, hareket halinde olmak ve dolaşım üzerine şekillenmiştir. Corbusier rotadan yürüyen kullanıcı için bakış açıları tasarlar. Bant pencereler seyirlik manzarayı izlemeye olanak verir. Binanın kolonlar üzerinde yerden yükseltilmesi dört yönünden de manzaranın seyredilebildiği bir mekan yaratır. Evin içinde hareket eden ve evden dışarı bakan kullanıcı için seyretmek eylemi mekan içinde baskın bir biçimde kurgulanmış ve ana tasarım parametresi haline gelmiştir. Corbusier, ayakta olmak, yürümek, seyretmek eylemlerine yaptığı vurguyu şu şekilde ifade etmiştir:

> Mimarlığa ayakta saygı duyabilirsiniz, hareket halindeyken. Yalnızca hareket halindeyken, yürürken mimarinin eklemlenmesini görebilirsiniz. Bu, mimariyi yalnızca teorik bir bakıştan gören kağıt üzerindeki Barok mimarisinin tam tersi bir düşüncedir. (Bradbury, 2009)

Mekanın algılanmasının ve deneyimlenmesinin mekanda hareket halindeyken kavranabileceğini ifade eden Corbusier, mimarlığa dönemi için çok farklı bir kavrayış getirmiştir. Kağıt üzerindeki durağan mimarlık nesnesini yaşamın içinde hareket halindeyken kavranan bir olgu olarak ele almştır. Bu nedenle ardışıklık, Corbusier'in tasarımının kilit noktasıdır.

Eylemlerin ardışıklığı, bazı kuramcıların tartıştığı anlatısallık yöntemiyle birlikte ele alınabilir. Anlatısallık da eylemlerin ardışıklığına dayanan bir programlama yöntemidir. Anlatısallık kurgusunda eylemler şimdiki zamanda dondurulmuş işlevler olarak değil birbiri ardına gelen, birbiriyle ilişiklenen bir yöntemle ele alınır. Eylemlerin üst üste örtüşmesi, tekrar etmesi, çakışması, ayrışması, yan yana gelmesi yöntemleriyle birbirleriyle ve mekanla olan ilişkilerini araştıran ve programı 'eylemlerin kombinasyonu' olarak tanımlayan Tschumi'nin Parc de la Vilette projesi, anlatısal program için verilebilecek örneklerdendir. Programa bakışından 1981 yılında yayımlanan Manhattan Transcripts kitabında detaylı olarak bahseden

Tschumi için mimarlık, ‘kendini çevreleyen duvarlarla olduğu kadar tanıklık ettiği eylemlerle de tanımlanır.’ (s.66) Kendi yöntemini işlevsellikten ayıran Tschumi modernizmin bir sebep-sonuç ilişkisine dayandırarak kutsadığı biçimin işlevi izlemesi durumunun, programın ve mekanın kesişmez olduğu (disjunction), rasgele çakıştığı, eylemlerin iç içe geçtiği, bir araya geldiği, birbirinin içine sızdığı durumların yarattığı yeni bir mimarlık gerçeğini kurmak adına terk edilmesi gerektiğini savunur. (Tschumi, 1981, s. 13) Bu kesişmezlik, mimarlığın katı sınırlarını zorlayan dinamik bir konsepttir. Kesişmezliğin yarattığı dinamiği anlatmak için Tschumi, savaş alanında paten kayan futbolcu benzetmesini kullanır. (Tschumi, 1981) Tschumi, programın eylem kurgusunu bir montaj yöntemine dönüştürerek farklı tartışma alanları yaratmıştır. Mekanda işlevleri değil, birbiriyle ilişkili ya da ilişkisiz eylem dizilerini programlayarak farklı eylemsel birlikteliklerden bir dinamik oluşturmayı hedeflemiştir.



Şekil 3.13 : Parc de la Vilette-Kurgu Şeması (Url-15).

Parc de la Vilette, mimari programın eylemi ele alış biçimi olarak, eylemlerin ardışıklığına dayalı program kurgusunun bir ürünüdür. Tschumi’ye göre mimari tasarımda genel eğilim dondurulmuş ve bitirilmiş bir mekansal düzen üzerine programatik kurgunun bindirilmesi şeklindedir. Bu

yaklaşımda içerik, formun sonradan gelen bir sağaltımı, haklı çıkarması konumunda bulunmaktadır. (Tschumi, 1996, s. 32) Tschumi bunun tam tersinin olanaklılığı üzerine program konusuna giriş yapar. ‘Önceden belirlenmiş bir olaylar dizisine mekansal düzen dahil edilebilir mi?’ (Tschumi, 1981, s. 33) Burada önceden belirlenmiş olay dizisi program olarak tariflenmektedir. Tschumi’nin mekan kurgusu, eylemin ardışık kurgusu sonucu biçime kavuşur. Tschumi olay mimarlığı olarak isimlendirdiği eylemlerin belirlediği mekan kurgusunu bir sinema tekniği olan storyboardlarla tasarlar. Manhattan Transcripts’de programın üç bileşeni olarak belirlediği mekan, eylem ve hareketi yakalanan (captured) film sekansları şeklinde diyagramlaştırarak mekanı aktive eden hareketin mekanla olan ilişkisini kurmuştr. (Tschumi, 1981) Tschumi Le Vilette parkındaki yaşamı da aynı yaklaşımla sinematik bir yöntemle tasarlamıştır. Parkın programı ilk önce nokta grid sistemiyle başlamıştır. Bu grid sistem folielerin alandaki dağılımını belirlemiştir. 120 m aralıkla konumlandırılan folieler parkta kreş, kiosk, gece kulübü gibi mekanı noktalayan (punctuate) ve belirli aktivitelerle durak noktaları yaratan yapılardır. (Tschumi, 1981) Folieler sinematik bir kurguya dayandırılarak belli geometrik formların her foliede farklı şekilde biraraya gelişiyle farklı bir biçime kavuştuğu yapılar şeklinde tasarlanmıştır. Böylelikle folieler ardışık olarak görüldüğünde aynı şeyin farklı bir anı görülmüş olur. İkinci olarak da kuzey-güney yönünde metro istasyonu ile kent merkezini; doğu-batı yönünde şehrin banliyölerini bağlayan akslardaki yaya hareketlerini birbirine bağlayan çizgiler tasarlanmıştır. Bu çizgi sistemi ‘tematik bahçe rotası’ ve ‘sinematik gezinti rotası’nı içermektedir. Eğrisel çizgilerden oluşan bu rotalarda örneğin bahçe karelerinin art arda gelmesi sinematik bir bahçe kurgusu yaratır. Son olarak da yüzeyler tasarlamıştır. Yüzeyler, tüm aktivitelerin ihtiyaç duyduğu geniş yatay yüzeylerdir. İçerdiği program gereksinimlerine göre asfalt, çim, çakıl gibi farklı yüzey dokularında tasarlanmıştır. Tschumi’nin noktaları, çizgileri ve yüzeyleri, onun duvarları, döşemeleri ve pencereleridir denebilir. (Şekil 3.13) Tschumi kurduğu mekanın fiziksel bileşenlerini eylemlerin belirlediği bu biçimlerle kurgular. (Hardingham & Rattenburg, 2012)

Hertzberger’in mimari program kurgusunda ortaya attığı bir kavram olan tamamlanmamışlık kavramı da mimari program ın eylem bileşeninin farklı bir kurgu biçimini tanımlar. Eylemleri bugünün durumuna göre tamamen programlayan değil ucunu kullanıcının biçimlendireceği şekilde açık bırakarak esnek bir eylem kurgusu

oluşturur. Dolayısıyla mekan bütün olarak mimarın karar vericiliğinde tasarlanıp inşa edilen bitmiş bir ürün olarak değil, kullanıma göre biçimlenecek bir eylem kurgusunu barındırabilecek esneklikte, tamamlanmamış olarak tasarlanır. Bu da bazı mekanların bir eylem kurgusu ile değil, işlevsiz bir boşluk olarak bırakılıp eylemin mekana sonradan yerleşeceği; ya da var olan eylemlerin sınırlarının ya da mekandaki konumunun serbest bırakılarak kullanıcı kararıyla şekilleneceği mekan kurguları yaratır. Eylemlerin tamamlanmamışlık kurgusu bu anlamda esneklik kurgusunu da içinde barındırır.

Tamamlanmamışlık yaklaşımı mekanın fiziksel ve kullanım olarak kullanıcının kararına bırakılması, böylece kullanıcının pasif konumundan çıkarılıp aktif ve katılımcı bir konuma getirilmesini amaçlar. İşlev-mekan ilişkisinin katılığını eleştiren Hertzberger, bir yapı elemanının farklı amaçlarla kullanılabilmesini ve bunun kullanıcının kararına bırakılmasını savunur. (Hertzberger, 2005, s. 157) Bu yaklaşım aynı zamanda mimarın mekan üzerindeki otoritesini de kıran politik bir yaklaşımdır. Kullanıcının katılımını ve yaratıcılığını destekler. Hertzberger'in ortaya attığı tamamlanmamışlık düşüncesi günümüzde katılımcılık ekseninde tartışılmaktadır.

Kullanıcıyı mekan içindeki pasif ve yönlendirilmiş konumundan çıkarıp, aktif ve katılımcı bir role büründüren bu düşüncenin temelleri 1960'ların sonunda Roland Barthes'in The Death of Author metninde aranabilir. Barthes makalesinde, okumanın ve eleştirinin yazarın kimliğine, politik görüşüne, tarihsel bağlamına, psikolojisine, dinine, etnik kimliğine dayandırılarak yapılmasına karşı anlamı yazardan bağımsızlaştıran bir düşünceyi savunur. Yazarın metni yazış amacına erişilerek tek bir anlam arama eğiliminin metni kıstladığını, anlamın her okuyucuda yeniden yaratıldığını söyler. Okuma sırasında yazarın öldüğünü ve anlamların çoğaldığını ifade eder. Böylelikle eser, yaratıcısının boyunduruğundan kurtulur, okuyucunun yorumuyla yeniden üretilir.

Barthes'in yaratıcının otoristesini kırdığı bu düşünce mimaride de kendine yeni kanallar açmıştır. Mekanda mimarın otoritesinin azaltılıp, kullanıcının mekanı eylemleriyle yeniden kurduğu ve mekanın program kurgusuna katılımda bulunduğu fikrinin önü açılmıştır.

> ...tasarımcının dayattığı düzende oturmayı, dolaşmayı, görmeyi, kısacası mekânın nasıl deneyimleneceğini dikte eden anlayıştan farklı olarak, çeşitli senaryoların oluşmasına imkân verecek altyapılar ile donatılmış kentsel boşluklar, zaman içinde değişen programlara ve sabit

> olmayan formlara sahip olmaları nedeniyle çeşitli mekân üretme ve geçici sahiplenme pratiklerinin oluşmasına imkân vermektedir. Bu anlayış doğrultusunda tasarımcı, mekânın her noktasına hükmeden, sonuç ürün odaklı bir tasarım faaliyeti sürdürmek yerine, tasarım erkini dağıtarak kullanıcıların da bu kentsel "boşluğu" biçimlendirmelerine, dönüştürmelerine ve yeniden-tasarlamalarına izin vermeyi hedeflemektedir (Güner, 2009).

Programda tamamlanmamışlık ve onun getirisi olan katılımcılık yöntemi, kullanıcıların eylemleri ile boşluklara mekansallık niteliği kazandırmasına ve mekansal üretimlerin oluşmasına izin vermektedir. Dolayısıyla, mekanın tasarımı mevcut olana ve şimdiye göre değil, öngörülemez olanakları barındıracak bir esneklikle ve gelecek dönüşümlere açık bir anlayışla tasarlanmaktadır.

Hertzberger'in Diagoon Konutları'nda kullandığı bu method, programa farklı bir boyut kazandırmıştır. İskelet ve iç bölücüler yarı inşa edilmiş bir biçimde kullanıcıya sunulmuştur. Hertzberger tamamlanmamışlık düşüncesini 'plan bir anlamda yarı belirsizdir, böylelikle kullanıcılar oturacakları, uyuyacakları, yemek yiyecekleri mekanları kendi kararlarına göre bölmelendireceklerdir. Ailenin ihtiyaçları değiştikçe mekan da buna adapte olabilecektir.' şeklinde ifade etmiştir. (Hertzberger, 2005, s. 157)



Şekil 3.14 : Diagoon Konutları-Kullanımla Mekanın Dönüşümü, Hertzberger, 2005.

İki sabit sirkülasyon çekirdeğinden oluşan yapıda yatak odası, oturma odası gibi odalar birbirinden ayrılmış mekanlar değildir. Kullanıcı, plan düzleminde bir katı istediği şekilde bölümlendirip oturma odasının sınırlarını belirleyip, kalanını bir iç balkona dönüştürebilir. (Şekil 3.14) Planda garaj olarak kullanılabilecek olan

bahçeyle doğrudan ilişkili olan mekan, kullanıcı ihtiyacına göre çalışma odası, hobi odası vs. gibi fazladan bir odaya dönüştürülebilir, araç bahçe içinde park edilebilir. (Hertzberger, 2005, s. 157)

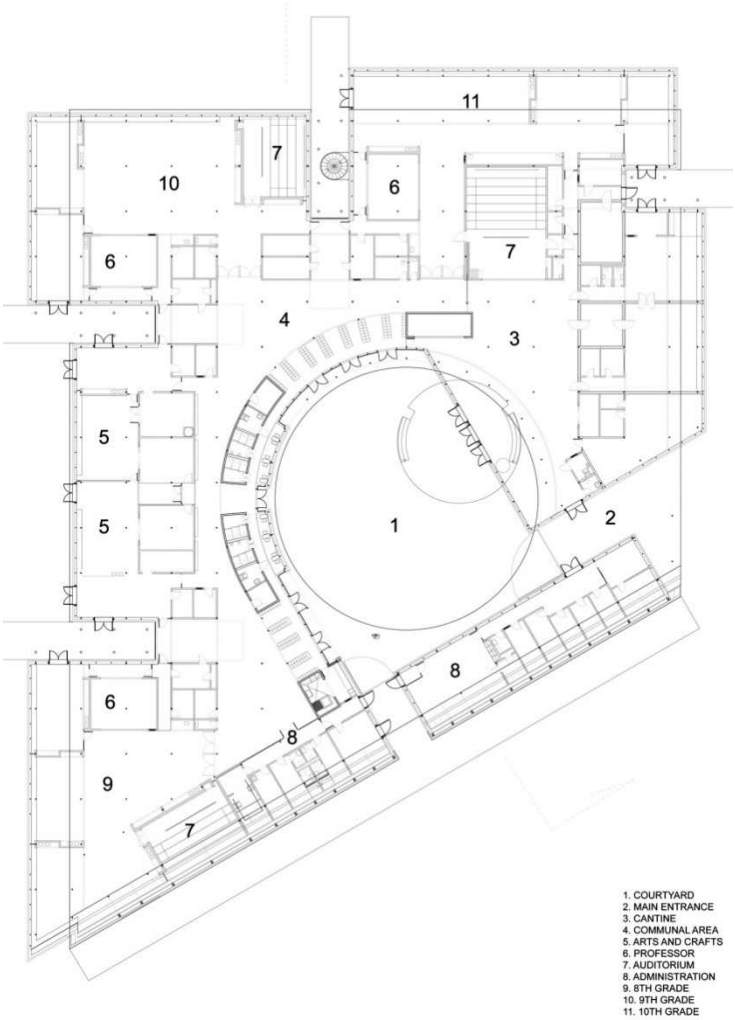
Projede mekan kurgusu gibi yapı elemanları ve bitiş malzemeleri de yarı tamamlanmış bir şekilde kullanıcıya teslim edilir. Kullanıcı mekandaki malzeme kararlarını da kendi istekleri doğrultusunda belirlemektedir. Bitişik olan iki dairenin terasları arasında yerden 50 cm yüksekliğinde perfore taş bir duvar örülmüş, duvarın ger kalan kısmının malzemesi kullanıcıların kararına bırakılmıştır. Kimi bu duvarı temel gibi kullanarak üzerinde tuğla bir duvar örerek mahremiyeti sağlamış, kimi duvar bloklarının içindeki boşluklara bitkiler ekmiş, kimi ise ahşap çit kulanmıştır. Böylelikle mekanda istedikleri malzeme ve doku etkilerini de kendileri karar vermişlerdir. (Hertzberger, 2005, s. 158-160) Hertzberger önerdiği program yaklaşımıyla katı bir işlevselci tutumu eleştirerek, mekandaki mimarın belirleyici rolünü kırmak istemiştir. Mimarın yalnızca mümkün olanı gösteren değil, tasarımın içinde var olan mümkün olabilecek tüm olasılıkları gösterip kullanıcı kararına bırakan bir yaklaşımı olması gerektiğini düşünür. (Hertzberger, 2005, s. 158) Böylelikle mekanı fiziksel olarak yarı belirlenmiş ve farklı olasılıkları içerebilecek esneklikte tasarlar. Bu anlamda mekan, eylemlerin mekanda hareketli olduğu ve sınırlarının belirsiz olduğu kurgulara da örnek verilebilir.

3.2. Mimari Program ile Zamanın Kurgulanması

Mimaride zamanın kurgulanması, mimari programın amaçlarından biri olabilmektedir. Mimaride eylemlerin kurgulanması kadar zaman kurgusu da mekanın fiziksel olarak şekillenmesine etki eden bir unsurdur. Bu bölümde, Kevin Lynch'in What Time is This Place? kitabında da bahsettiği zamanın doğrusal, döngüsel ve noktasal akışlı olması durumları ile ele alınmıştır. Zamanın farklı akış biçimleri mekanda zamansallığa dayalı farklı programatik gereksinimler sunabilmektedir. (Lynch, 1976, s. 65)

Doğrusal zaman; zamanı geçmiş, şimdi ve gelecek kurgusu ile parçalara bölen ve ileriye dönük bir zaman akışı tanımlar. Döngüsel zaman ise ileriye dönük değil tekrar eden ve ritmik bir zaman akışını tarifler. Döngüsel zamanda geçmişten geleceğe ilerleyen bir akış değil, sabah-akşam, yaz-kış, haftaiçi-haftasonu gibi zıtlıkların

ardışık olarak tekrarlandığı bir düzen vardır. Noktasal zaman ise, sürekliliği olmayan ve geçici bir zamansallık tanımlar.



Şekil 3.15 : Gjerdrum Lisesi-Plan (Url-16).

Kristin Jarmund Architects'in Norveç'teki Gjerdrum Lisesi, okulun program yapısındaki döngüsel zaman akışını kullanarak programını kurgulamaktadır. (Şekil 3.15) Okulda zaman, günlük, haftalık ve senelik periyodlara göre akar, müfredat ve eğitim döngüsel zamana göre organize edilir. Dersler her günün, haftanın ve yılın belli zamanlarında başlar ve biter. Okulda hedeflenen bir gelecek olsa da zamanın kurgusu döngüsel bir biçimde inşa edilir. Okul yapısının döngüsel zaman kurgusu onu derslerin bittiği akşam saatlerinden sınra kullanılmayan atıl bir mekana dönüştürür. Döngüsel zamanın yarattığı bu duruma esnek eylem kurgusuyla çözüm bulunmuştur. Gece boşalan okulun bazı mekanları kapatılıp açık hava etkinlikleri, toplantılar ve sosyal etkinlikler amacıyla kullanılır hale gelir. Okuldaki derslikler, yönetim ofisleri ve el işleri atölyesi mekanları haricinde, avlu, toplanma alanı,

oditoryum ve kantin alanları, gece ve haftasonları sosyal bir etkileşim alanına dönüşür. (Url-3) Derslik, atölye ve ofis gibi özelleşmiş mekanlar, güvenlik ve kontrol problemlerinden dolayı esnek kullanıma açılmamıştır. Mekanda, mimari programın kurguladığı döngüsel akışlı zaman kurgusunun ritmik ve tekrar eden eylem kurgularına yol açtığı görülebilir.

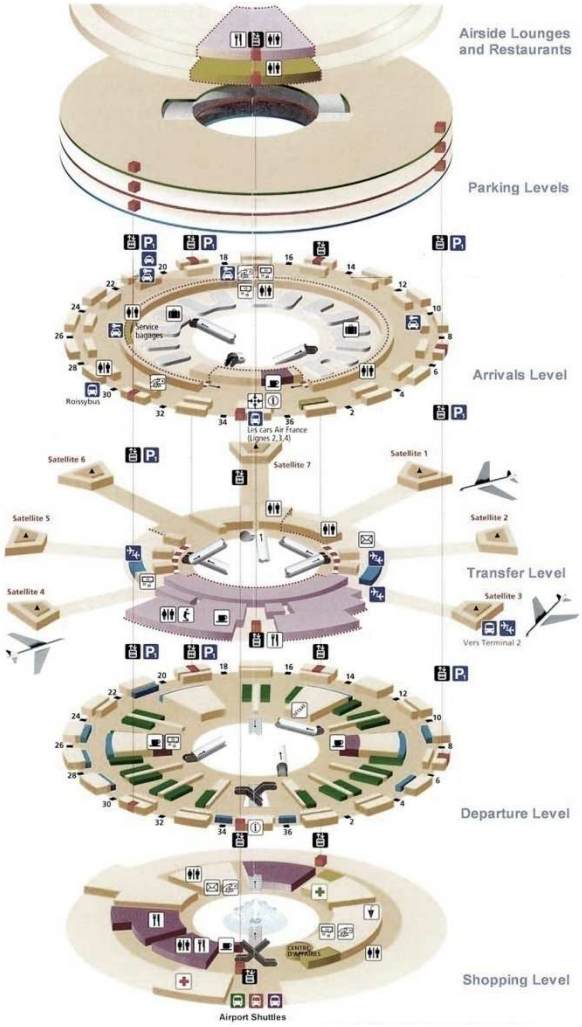
Öte yandan, havaalanı, metro, tren istasyonu gibi yapı tipolojilerinde program, sürekli ileriye akan bir zaman kurgusu üzerine inşa edilmiştir. Zamanda bir ardışıklık ve geriye dönememe durumu sözkonusudur. Bir sonraki otobüs/tren/metro/uçak için yolcuların, eşyaların ve araçların organizasyonu yapılır. Seyehat saatleri ritmik değil düzensiz ve ardışıktır. Mekansal organizasyon da bu ileriye akışa uygun olarak tasarlanır. Paris'teki Charles de Gaulle havalimanı tasarımı, zamanın lineer akışını mekanın dairesel kurgusuyla biçimlendirmiştir. (Şekil 3.16) Mekanın kurgusundaki temel hedef, aracından inen yolcunun uçağın kapısına kadar olan yürüyüş mesafesini minimuma indirmektir. Yolcuların, araçtan inip, güvenlikli kontrolden geçtikten sonra check-in, tekrar kontrollü giriş ve uçağın kapısına erişme eylem dizisi, dairesel plan şemasıyla gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3.16 : Paris Charles de Gaulle Havaalanı (Url-17).

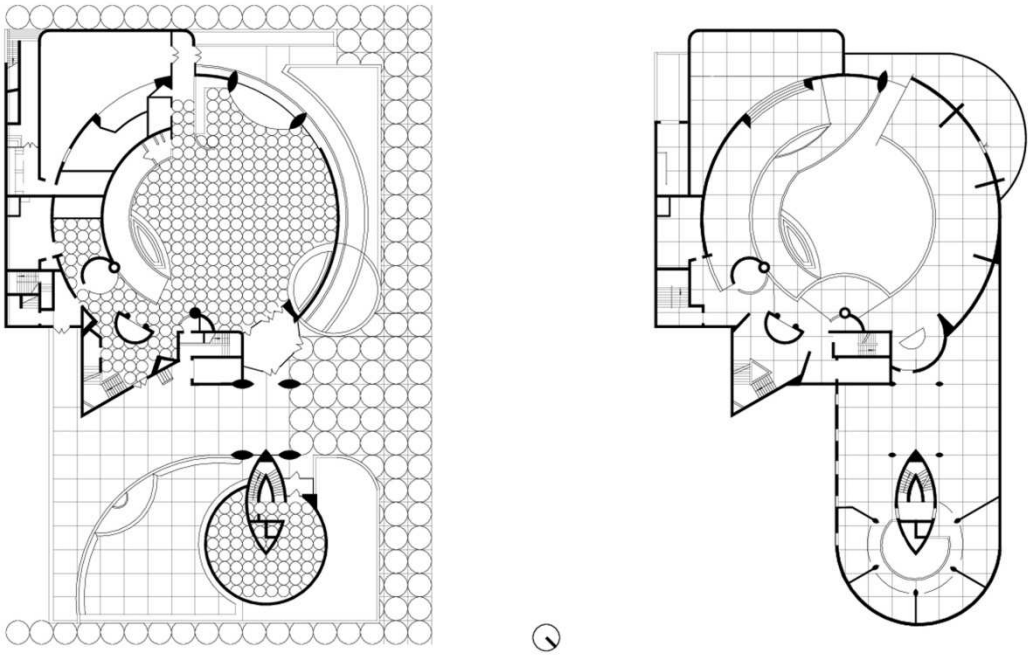
Uçaklara erişimde yer üstündeki yolculuk süresini ve perondaki araç trafiğini azaltmak için uçakların yanaştığı yedi adet uydu bina tasarlanmıştır. (Torres, 2004) Bu uydu binalar dairesel merkez yapının etrafında sıralanmaktadır. Dairesel merkez yapı üç ana kattan oluşur; gelen yolcu, giden yolcu ve transfer katları. Transfer katı, merkez binayı uydulara bağlayan kattır. Uçaklarına gitmek isteyen yolcular uçuş

kartlarındaki kapı numaralarının belirttiği uydu binasına bu transfer katını kulanarak erişirler. Transfer katı, gelen ve giden yolcu katlarını ayırmaktadır. (Şekil 3.17)Yolcuların bagajsız olarak hareket edeceği rotalardan oluşan bu katlarda amaç, sirkülasyon akışını hızlandırmaktır. (Torres, 2004) Transfer katından gelen yolcular üst kata bagaj bölümüne gelerek bagajlarını alırlar. Merkez binada bu üç kat arasındaki dikey sirkülasyon, galeri boşluğunda asılı duran lineer tüplerle sağlanmıştır. Bu da rota ve yürüme eylemini mekanda vurgulayan bir fiziksel öğe olmuştur. Mekan, yolcuların havaalanına giriş yapma ve uçağa girme; ya da havaalanına iniş yapma ve aracına erişme eylem dizileri üzerine kurgulanmıştır. Bu nedenle mimari program bileşeni olarak ileriye dönük ve doğrusal bir zaman kurgusu kullanılmıştır. Mekan da bu doğrusal akışlı zamanın mekanın döngüselliğiyle kısaltılması amacına yönelik olarak kurgulanmıştır.



Şekil 3.17 : Paris Charles de Gaulle Havaalanı-İşlev Diyagramı (Url-18).

Frank Lloyd Wright'in New York'taki Guggenheim Müzesi de, lineer zaman kurgusuna örnek olarak gösterilebilir. Binada katlar arası sirkülasyon rampalarla bir akış şeklinde sağlanmaktadır. (Şekil 3.18) Wright'in, 'sürekli bir yüzeyde devam eden dev bir mekan' şeklinde tanımladığı bina, bu doğrusal akış sayesinde tek bir hacme dönüşmüş gibidir. Ortadaki büyük atrium ise katlar arası görsel ilişkiyi sağlayarak bu etkiyi güçlendirir. (Torres, 2004) Giriş katından itibaren dairesel şekilde tüm binayı sararak ilerleyen rampa, müzenin sergileme yöntemini de belirlemektedir. Rampayı tırmanarak bir yandan da müzeyi gezmiş olan ziyaretçiler bu rota ile bir başlangıç ve bitiş noktası arasında seyehat ederler. Belirlenmiş bu aks üzerinde ileriye dönük bir rota tanımlayan mekan program olarak, dolaşım için gerekli süreyi barındırır. Binaya giriş ve çıkış arasındaki lineer süreç program kurgusunun omurgasını oluşturmaktadır. Bu anlamda, döngüsel olmayan, ileriye dönük bir zamansallık barındırmaktadır. Müze yapılarının büyük bir kısmı aslında bu mantıkla kurgulanmaya başlanmıştır. Mekan, binaya giriş yapan kullanıcının lineer bir rota içinde dolaşımını sağlayacak biçimde kurgulanır. Amaç herkesi bir rota boyunca geri dönmesine elvermeyecek biçimde mekanda dolaştırmak ve mekanın boşaltımını sağlamaktır. Bu anlamda program, lineer akışlı bir zamansallık barındırır.



Şekil 3.18 : Guggenheim Museum (Url-19).

Lineer ve döngüsel zaman kurgusunun yanında, zaman çizgisinde belli bir sistemi ve ritmi olmayan ve zamanda geçicilik esasına dayanan yapı tipleri de zaman biçimlerinin belirlediği program tiplerine örnek olarak gösterilebilir. Senede bir kez düzenlenen festivaller, yalnızca bir kereye özgü tasarlanan pavilyon yapıları, geçici bir barınma durumunu karşılamaya yönelik inşa edilen geçici konutlar, bu tip geçici ya da süreksiz programlara örnek verilebilir.

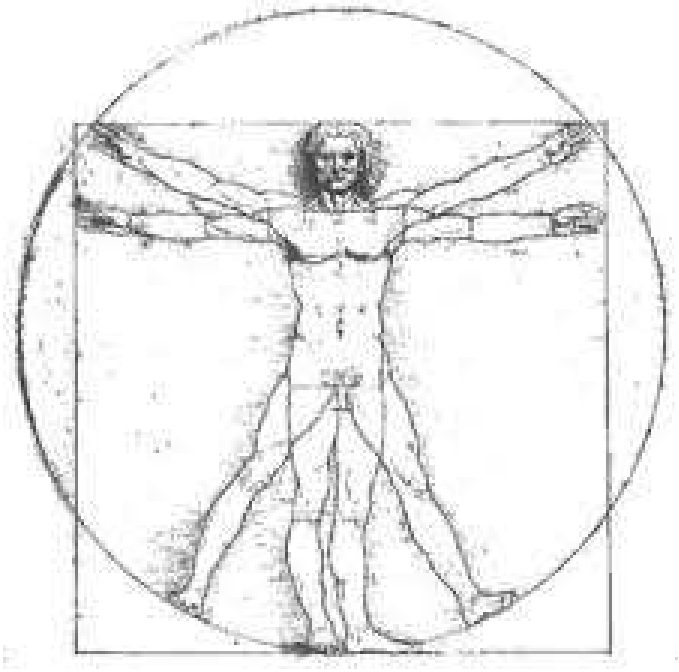
Cedric Price'in Fun Palace projesi de, zamansal süreklilik barındırmayan bir program kurgusuna sahiptir. Fun Palace çok çeşitli ve belirsiz kullanımlara izin veren ve sürekli bir değişimi barındıran eğlence merkezidir. Price, zaman kavramı üzerine kafa yorar. 'Objeleri mekana yerleştiren değil, eylemleri zamana yerleştiren bir yaklaşımla programı kurgular.' (Mathews, 2006) Temel tasarım prensibi belirsizliktir. Bu nedenle mekan içindeki hiçbir aktivite zamanda bir süreklilik izlemez. Projede sabit olan şeyler, çelik iskelet sistemidir. Yapıya ait diğer tüm bileşenler kullanım durumuna göre sökülüp takılabilir, yeniden inşa edilebilir ya da yer değiştirebilir bir sistemle kurgulanmıştır. Yeme içme, kaykay, bovling, go-karting, dans, konser, dinlenme, drama, yüzme, parmak boyama, eski araba onarma gibi aktiviteler, mekan içinde farklı yerlerde ve zaman içinde farklı periyotlarda gerçekleşmektedir. Bu dinamik ve belirsiz program yapısı nedeniyle yapı, geçici ve süreksiz bir zaman yapısını içermektedir.

3.3. Mimari Program ile Bedenin Kurgulanması

Program, zamanı ve eylemleri düzenleyen bir yöntem olduğu kadar, bedenin mekanla olan ilişkisini de kurgulamaktadır. Bu bölümde mimari programın mekanı bedenle ilişkisine göre kurgulama biçimi dört farklı kategoride incelenecektir. Bu kategoriler, bedenin fizikselliği ile mekan kurgusunun biçimlendiği mekanik beden, bedenin duyuları ile mekanın kurgulandığı duyusal beden, bedenin sosyal durumlarına göre mekan kurgusunun şekillendiği sosyal beden ve bedenin mekan kullanımının kontrolünün kurgulandığı kontrollü bedendir.

Aydınlanma çağı ile beraber gelişen analitik düşünme biçimi mimarlık üretimini de etkilemiştir. Bu dönemde perspektifin yaygın kullanılmaya başlamasıyla, bedene mekansal tasarımda ölçülerinin oran olarak kullanıldığı ve sayısallaştığı bir ölçüm aracı olarak yaklaşılmıştır. Buna bağlı olarak mekan yalnızca fiziksel özelliklerinin düzenlendiği nesnel bir boşluk olarak ele alınmıştır. (Pallasmaa, 2005, s. 20)

Rönesans'ın bedene yaklaşım biçimi, Antik Yunan düşünesinden gelmektedir. Rönesans, Antik Yunan metinlerini yeniden keşfederek yorumlamıştır. Bunlardan bir tanesi de Leonardo da Vinci'nin Vitruvius okumasıdır. Rönesans'tan 1500 yıl önce Vitruvius Mimarlık Üzerine On Kitapta, tapınağın tasarım ilkelerini belirlerken 'Öğeler arasında tıpkı fiziği düzgün bir erkekte olduğu gibi belirgin bir ilişki bulunmalıdır' der. (Vitruvius, 2005)



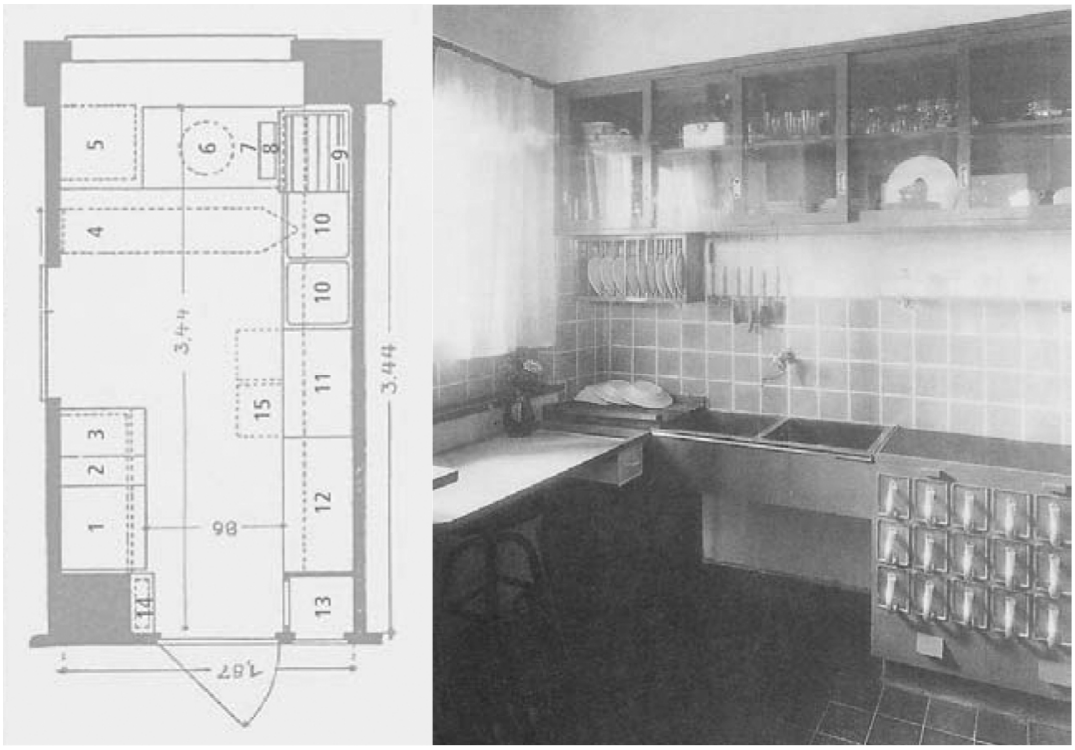
Şekil 3.19 : Vitruvius Adamı (Url-20).

Bu yaklaşım ile mekan, rasyonel düşünceye dayandırılarak soyut matematik ve geometrik düzen ilkeleriyle biçimlendirilmiştir. Leonardo da Vinci 1487'de çizdiği Vitruvius adamıyla, ölçüleri tanımlanmış, idealize edilmiş ve standartlaştırılmış bedeni resmetmiştir. (Url-4) (Şekil 3.19) Resim, iç içe geçmiş bir daire ve bir karenin ortasına çizilmiş, uzuvları açık ve kapalı pozisyonda üst üste geçen bir çıplak erkeği betimler. Bu çizim ve yanındaki notlar sıkça "Oranların Kanunu" ya da daha az sık olarak "İnsanın oranları" olarak anılır. (Url-4)

Aydınlanma çağının rasyonalize ettiği beden ve standart bedensel oranlara dayandırılan fiziksel mekan kurgusu, etkisini sanayi devrimiyle birlikte başlayan modern dönem boyunca da sürdürmüştür. Teknolojinin sunduğu olanaklar, hızla artan prefabrikasyon ve standartlaşma sonucu, beden, evrensel nitelikli, ölçülebilen, parçalara bölünüp tanımlanabilen bir model olarak algılanmaya ve tasarlanmaya

başlamıştır. Artan üretim hızı nedeniyle insan bedeni maksimum üretimi ve işgücünü sağlama amacıyla yeniden tasarlanıp programlanmıştır.

Dönemin düşünsel ortamına göre değişen bedenin farklı ele alışları, mimari programda farklı beden yaklaşımlarını getirmiştir. Bedenin mimari programda ele alınış biçimleri mekan kurgusunu belirleyen bir unsurdur. Standart ve evrensel beden tasavvurunun mekansal etkilerini 1920'lerin rasyonel mutfak tasarımlarında görmek mümküdür. (Şekil 3.20) Margarete Schutte-Lithosky'nin tasarladığı 'Frankfurt Mutfağı' dönüşen toplumun ve yaşamın dinamiklerini ifade etmesi bakımından iyi bir örnektir. (Solt, 2000)



Şekil 3.20 : Lithosky Mutfağı, Solt, 2000.

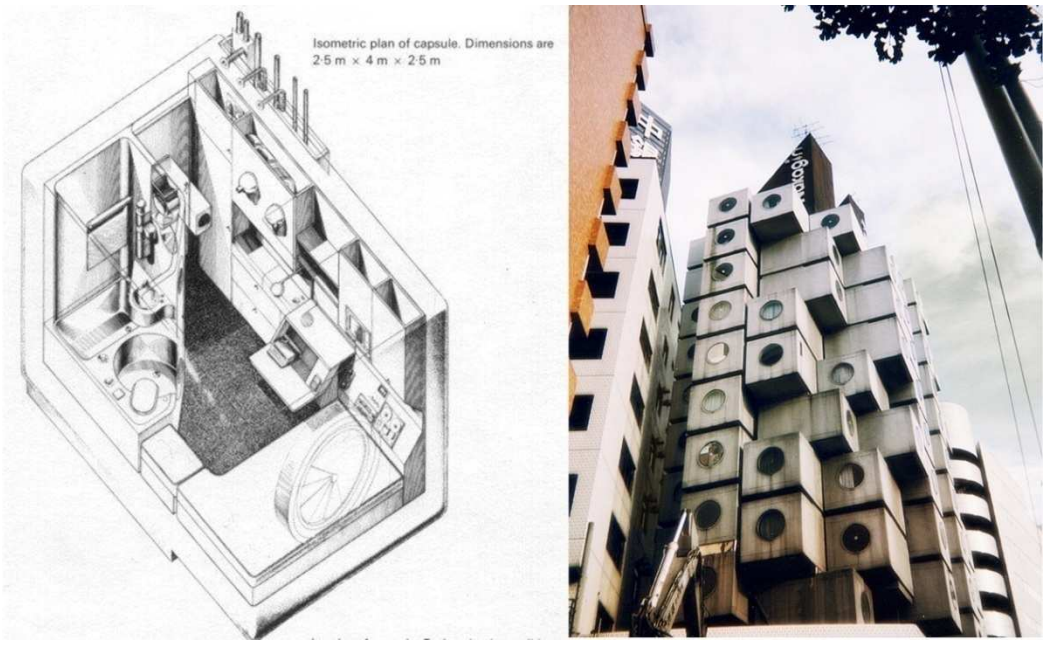
Tasarımına bilimsel araştırmalar ve hesaplarla başlayan Lithosky'nin "Bütün ele alış tarzlarının ölçümü yapılmalı:İhtiyaç duyulan zaman kronometre ile ölçülmeli, atılan her adım sayılmalı ve adeta terazide tartılmalı. Hesaplamalar yapılmalı ve örneğin bugün 10 tane kulp kullanılarak yapılacak bir işin, neden 8 kulpla yapılmadığı ortaya konmalı." sözlerinden mekanı bir makine gibi verimlilik ölçümlerine göre tasarladığı anlaşılabilir. (Solt, 2000) Lithosky'nin mekan kurgusunda malzemenin, zamanın ve mekanın tasarruflu kullanılması en önemli tasarım kriteriydi.

> Eviye tabak-çanak dolabıyla birlikteydi, baharatlar ocakla. Çöpler tezgâhtaki bir boruyla doğrudan dışları atılıyordu. Lamba, bir ray sistemiyle hareketlendirilmişti, kadın en çok

nerede ışığa ihtiyaç duyuyorsa lambayı oraya çekebiliyordu. Ütü masası kapalı bir şekilde duvarda asılıydı. Sabit tezgâhlar beton baza üzerine infla edilmişlti, bu da temizliği kolaylaştırıyordu. Tam kurulanmamış tencerelerin kuruması için, tencere dolabının zemini ızgaralı tahtadan yapılmıştı. Özellikle 18 tane numaralı çekmece çok pratikti. Bunlar hem çekmece, hem ölçekli kutu, hem de saklama kabıydı. Kocaman kulplarıyla küçük alüminyum çekmeceler, un ve şeker gibi, mutfaktaki temel gıda maddelerinin istenen ölçülerde doğrudan tencereye konmasını sağlıyordu. Mutfaktaki renk seçimi de işlevlere uygundu. Fayanslar açık gri, ahşlap kısımlar sinekleri ve böcekleri kaçırdığı için koyu mavi çizgiliydi. (Solt, 2000)

Mutfak, kadının ev işlerini yaparken minimum zaman kaybetmesi ve maksimum hızda işini bitirmesi düşüncesi ile kurgulanmıştı. Zamandan yapılmak istenen tasarruf, mekanandan da tasarruf edilmesini gerektirmiş, gereksiz alan israfından kaçınılmış ve eşyalar, kadının bedeni ve eylemler, mekanı en verimli kullanacak şekilde kurgulanmıştır. Lithosky'nin mutfak tasarımı dönemin sayıllaştırılan ve nesneleştirilen mekanik beden kurgusunun mekanda gerçekleşme biçimini gösterir.

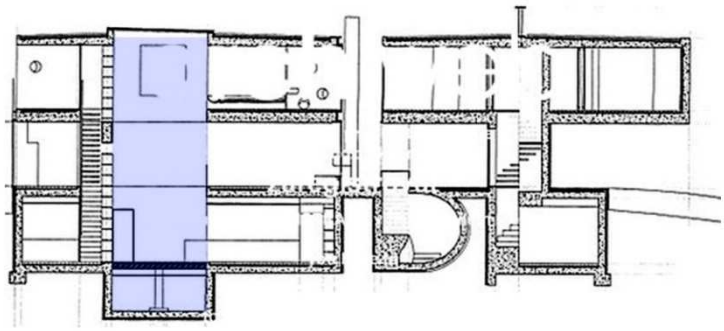
Bedenin standart ölçü ve oranlara göre kurgulanması yaklaşımı, 1960'larda ortaya çıkan metabolist harekette belirgin şekilde ortaya çıkmaktadır. Kisho Kurokawa tarafından 1972'de Tokyo'da inşa edilen Nakagin Kapsül Kulesi, idealize edilmiş ve standartlaştırılmış bedenin, içinde minimum ölçülerde yaşayabileceği bir yaşam kapsülüdür. Sık seyehat eden ve yerleşik bir hayatı olmayan Tokyo'lu işadamlarının barınması için tasarlanan modül, yoğun ve hızlı kent yaşamı içinde sürdürülebilir ve geri dönüştürülebilir bir mimarlık arayışından doğmuştur. (Zhongjie, 2007)



Şekil 3.21 : Nagakhin Kulesi (Url-21).

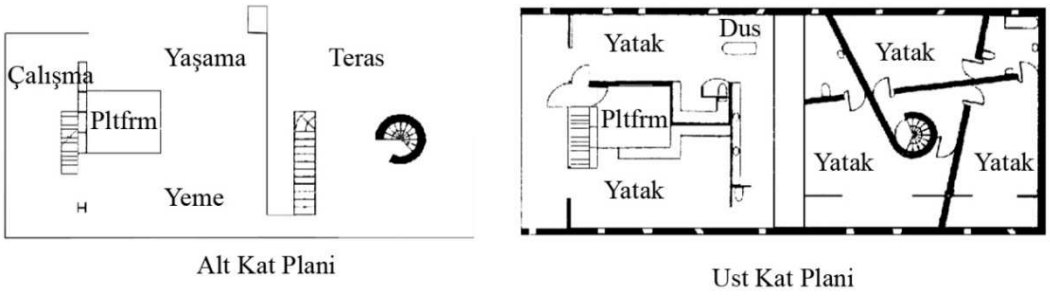
4 x 2.5 x 2.5 metre ebatlarında tasarlanan modül, barınma için gerekebilecek tüm mekansal gereklilikleri minimum düzeyde karşılamaktadır. Pencere önünde konumlandırılmış bir yatak, duvara gömme biçiminde yapılmış dolaplar ve tv ünitesi, dolaba gömülebilen ve açıldığında yemek ya da çalışma masası olabilen bir masa, küvet, lavabo ve klozetten oluşan kompakt bir banyo alanı içeren modül, toplam 10 m2 lik alan içinde tüm yaşamsal işlevleri sağlamaktadır. (Zhongjie, 2007) (Şekil 3.21) Metabolist yaklaşımın bedeni oran olarak kurgulayan ele alışı mekanı, bedeni ve bedenin eylemlerini sıkı sıkıya çevreleyen bir kabuk şeklinde tasarlanmasına neden olmuştur. (Zhongjie, 2007)

Rem Koolhaas'ın Floriac'ta engelli bir müşterisi için tasarladığı konut projesi ise, standart beden anlayışının karşısında duran bir örnektir. Modernizmin standart beden kurgusu üzerine kurduğu mekan tasarımı yerine bu örnekte kullanıcısının bedenine özgü mekan tasarlanan bir yaklaşım görülür . Yürüme engelli bir baba ve ailesi için özel olarak tasarlanmış konut, katlar arası inip çıkan ve aynı zamanda çalışma mekanı olarak kullanılan hareketli bir platforma sahiptir. (Şeki 3.22)



Şekil 3.22 : Floriac Evi-Kesit (Url-22).

Üç kattan oluşan konutun giriş katı, toprağa gömülü bir kütledir ve giriş cephesi açıktır. Bu katta giriş holünden başka mutfak ve bir şarap mahzeni bulunur. İkinci katı tamamen şeffaf bir kütledir. Bu kat yaşama mekanı, çalışma mekanı, yeme mekanı gibi ailenin ortak kullandığı ve bölücülerle ayrılmamış akıcı bir mekandır. Üçüncü kat ise bu şeffaf katın üzerinde duran ağır ve şeffaf olmayan bir kütle biçiminde tasarlanmıştır. Bu katlarda da yatak odaları bulunmaktadır (Dovey & Dickson, 2002, s. 10). (Şekil 3.23)



Şekil 3.23 : Floriac Evi-Plan, Dovey&Dickson,2002.

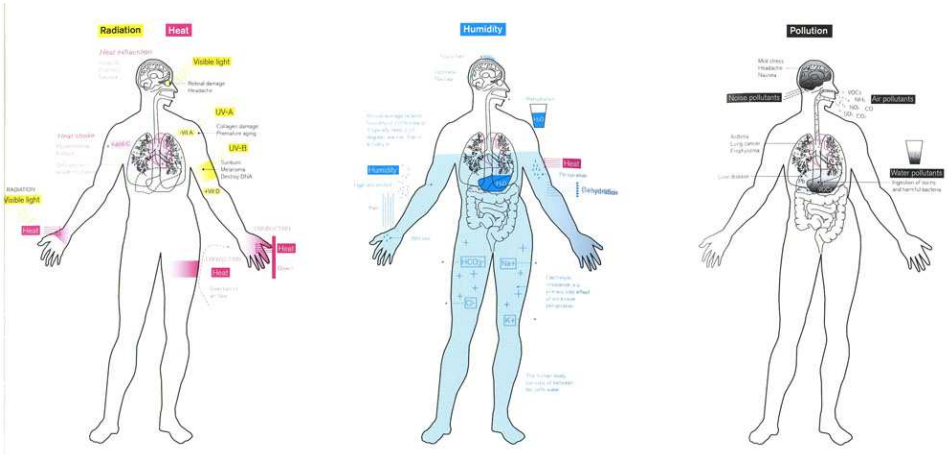
Evde biri engelli babanın kullanacağı asansör üçü de merdiven olmak üzere dört farklı düşey sirkülasyon sistemi bulunmaktadır. Katlar arası sirkülasyon sistemi babanın tekerlekli sandalye ile erişebileceği mekanların kurgusuna göre belirlenmiştir. Hareketli platform, giriş katta mutfak, birinci katta yaşama alanı ve çalışma alanı, üçüncü katta da yatak odaları arasında hareket etmektedir. (Dovey & Dickson, 2002, s. 10) Yaşama alanı ile çocukların yatak odalarını düşeyde birbirine bağlayan merdiven sitemine erişemeyecek olan baba için çocukların odaları onun erişim alanı dışında kalır. Misafirler için giriş holü ile salonu birbirine bağlayan bir merdiven bulunur. Anne için ise giriş katından yatak odasına kadar çıkan devamlı bir merdiven bulunur. Sirkülasyon sistemleri ayrıştırılmış evin kullanıcıları için evin mekanları, kontrol ve özgürlük mekanları olarak ikiye ayrılır. Ancak mekanın akışkan kurgusu ve platformun yarattığı geniş boşluk, evin tek bir hacim olarak akışkan bir kurgu yaratmasına neden olur.



Şekil 3.24 : Floriac Evi (Url-23).

Ev yatay ve düşeyde ve iç dış ilişkisinde akıcı ve geçirgen bir kurguda tasarlanmıştır. Babanın platformu evin diğer kullanıcıları tarfından kullanılamaz. Çünkü engelli babanın evdeki hareketini sağlayacağı başka bir yol yoktur. Baba yatak odasında bulunurken asansörün otırma odasına çağrılması, babanın yatak odasında mahsur kalmasına neden olmaktadır. Bu nedenle asansörün kullanım kontrolü babadadır. Giriş katta asansörün yarattığı döşemedeki boşlıuk, şarap mahsenine geçişi sağlar. Üst katlarda ise bu boşluk, babanın tekerlekli sandalye ile geçişini sağlayabilmesi için korkuluk ya da parapetle çevrilmemiştir. (Dovey & Dickson, 2002, s. 11) (Şekil 3.24) Asansörün bulunmadığı kat, bu anlamda güvenlik riski taşımaktadır. Koolhaas bu kurguyu da ‘baba oradaysa orası güvenlidir’ diyerek evdeki hiyerarşi ve güvenlik kurgusuyla ilgili metaforik bir açıklama yapar. (Dovey & Dickson, 2002, s. 12)Proje, aydınlanma çağının ve modernizmin standart beden tasavvurunun belirlediği mekan kurgusundan farklı bir ele alış içerir. Mekanı kurgulayan bu sefer bedenin oranlarından başka eylem ve erişim kabiliyetidir.

Beden ve mekan arasındaki ilişki, 20.yy’ın ikinci yarısından itibaren dönüşmeye başlamıştır. Mekanın bedenle ilişkisinin araştırıldığı yaşanan mekan bölümünde değinildiği gibi, beden ile kurulan ilişkisi değişmeye başlayan mekan, bedenin içinde hareket ettiği, algılandığı, duyumsandığı ve hatta bedenin hareketleriyle şekillenen bir olgu olarak kavranmaya başlamıştır. Bedenin yalnızca fiziksel özellikleriyle değil, duyuları ile de ele alındığı ve mekan-deneyim ilişkisi üstüne tartışılmaya başlanan bir döneme geçilmiştir. Bu dönemin düşüncesine göre mimari mekan ,onu yaşayan insan bedeninin duyu ve deneyimlerinden ayrı düşünülemez.



Şekil 3.25 : Phase Shift Park- Bedenin Duyuları, Mosbach, 2011

Bedene ilişkin yaşanan bu algı kırılması, bedenle kavrayışı, deneyimi ve duyuları mekan kurgusunda da belirleyici bir unsur haline getirmiştir. Mekanda yaşanan bedensel deneyimi mekan kurgusunda bir kriter olarak belirleyen örnekler vardır. Tayvan'da Taichung Parkı Uluslararası yarışmasında birincilik ödülü kazanan Phase Shift Park projesi, bedeni programın odak noktası olarak kullanan mekansal kurgulara örnek olarak verilebilir. Catherina Mosbah bu projede, duyularla biçimlenen mekanlar tasarlamış, program elemanı olarak işlevler yerine duyuları kullanarak bir kurgu oluşturmuştur. (Şekil 3.25)

Verili topografyada, aylara göre değişen su seviyeleri, doğal bitki örtüsü gibi elemanları kullanarak ısı, nem ve kirlilik parametrelerinin yoğunluğunun değiştiği zonlar yaratılmıştır. (Mosbach, 2011) Böylece mekanlar sıcak, soğuk, nemli, kuru, temiz havalı, kirli havalı mekanlar olarak kurgulanmış, bu duyusal haritalar üzerinde mekansal kurgular oluşturulmuştur. (Şekil 3.26) Park boyunca kuru rota, nemli rota, serin rota gibi duyusal verilere göre değişim gösteren rotalar yaratılarak, açık hava etkinlikleri kuru, serin ve havadar mekanlarda yoğunlaştırılırken, kapalı mekan gereksinimleri nemli ve sıcak alanlara kaydırılmıştır. Mimariyi yalnızca gözün hakimiyetinde bir nesneye çeviren yaklaşımların aksine beden ve duyuların odak noktasına konduğu bir yaklaşım sergilenmiştir. (Mosbach, 2011)

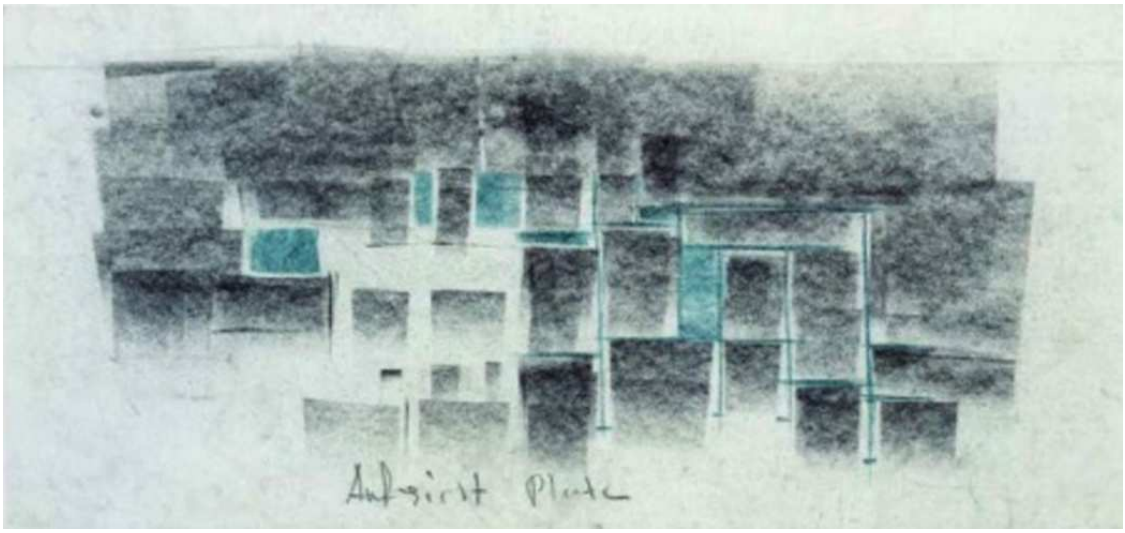


Şekil 3.26 : Phase Shift Park, Mosbach, 2011.

Peter Zumthor'un İsviçredeki Therma Vals spa ve otel projesi, programını ve mekan organizasyonunu tamamen duyusal deneyim üzerine kuran bir mekan olması bakımından bedenin duyusallığının kurgulandığı mimari programlara örnek verilebilir. Pallasmaa'nın mekan deneyiminde bedenin duyusallığı düşüncesini benimseyen Zumthor'un mekanı tasarlarken temel prensibi, duyguları harekete

geçirecek bir mekansal atmosfer tasarlamak ve mekan yoluyla insanlarla iletişime geçmektir.

Zumthor mimariyi farklı bileşenlerin bir araya geldiği bir bütün olarak görür. Bunların farklı şekillerdeki kombinasyonu mekanı belirler. Bu bileşenler, malzeme uygunluğu, mekanın sesi, mekanın ısısı, mekanı çevreleyen nesneler, denge ve çekicilik, iç-dış arasındaki gerilim, mahremiyet derecesi ve nesnelerin üzerindeki ışıktır. (Zumthor, 2006) Zumthor mekanı programlarken bu bileşenleri farklı biçimlerde bir araya getirerek bir kurgu oluşturur.



Şekil 3.27 : Therma Vals Spa Merkezi-Eskiz Çalışması, Zumthor, 2007.

Bir spa merkezi olan projesinin tasarımına, suda yükselen kayalar konseptiyle başlayan Zumthor, banyo yapmak deneyimini güçlendiren elemanları vurgulamak istemiştir. (Şekil 3.27) Kaya vurgusunu güçlendirmek için büyük taş bloklar kullanmıştır. İçlerinde özel kullanımları barındıran bu taş blokar, suların içinde yükselir ve ağırlık hissi vurgulanan çatıyı taşırlar. (Zumthor, 2007, s. 27) Mekan, bütün bir kayalığın ya da taş ocağının içine açılan oyuklar ve kesilen taşlar temasıyla tasarlanmıştır.

Çatıdaki büyük taş blokların yarıklarla içeri sızdırdığı ince ışık süzmeleri, iç mekanın mağaraya benzeyen atmosferini güçlendirmektedir. (Şekil 3.28) Mekanda ışığın sızarak izleyeceği yol, blokların konumlandırılması ve aralarında açılan yarıklar ve boşluklarla şekillendirilmiştir. Böylece homojen değil heterojen ve doğal bir ışık etkisi yaratılmıştır. Türk hamamlarından esinlenilerek tavanda açılan tepe

pencerelerinden sızan ışık, mavi cam kullanılarak içeride mavi ışığın hakim olduğu ruhani bir atmosfer yaratılmak ve kulanıcıların huzur ve sakinlik duyguları harekete geçirilmek istenmiştir. (Zumthor, 2007, s. 70) Duvar, döşeme ve tavandaki taş kaplamalar, Vals dağlarından çıkarılan doğal bir taştır. Kendiliğinden sese ve neme dayanıklı yapısal özelliği vardır. Bu taşlar yapıda ince şeritler şeklinde kesilerek katmanlı bir şekilde kullanılmıştır. Bu malzeme kararı ile, doğadaki kayaların da zaman içinde katman katman var olması gibi kullanıcıya doğal kaya deneyimi yaşatmak hedeflenmiştir. (Zumthor, 2007, s. 100)



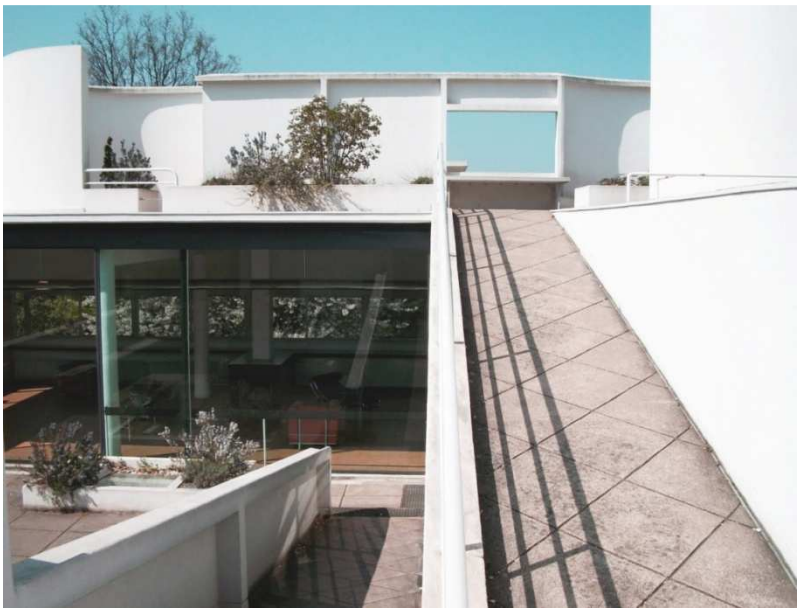
Şekil 3.28 : Therma Vals, Zumthor, 2007.



Şekil 3.29 : Therma Vals-Plan, Zumthor, 2007

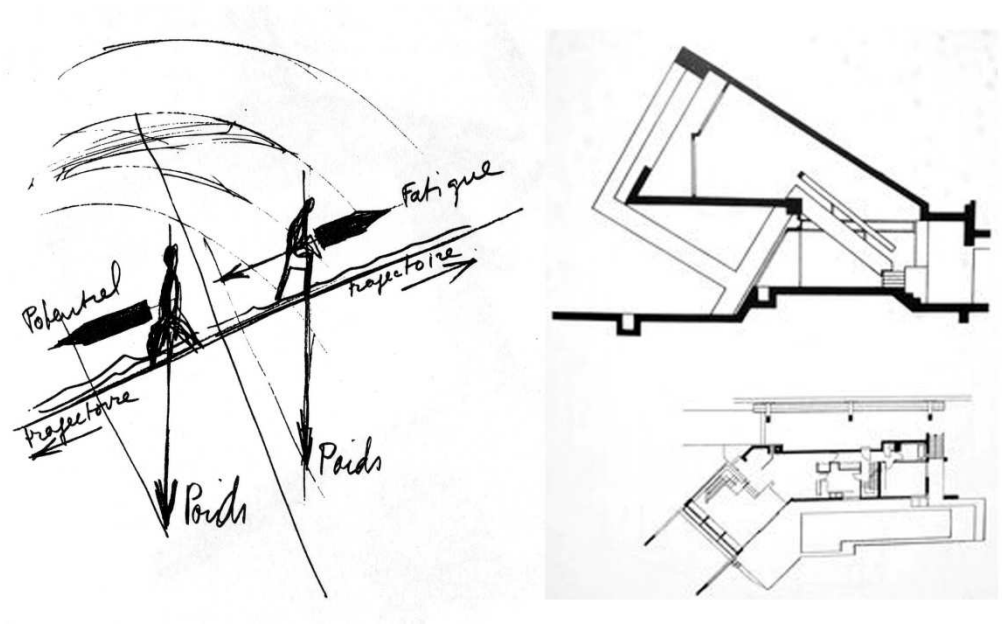
Mekan, taş kütlelerin arasında dolanan ve bütünlüğü ve akıcılığı olan mekanlar (meander) ve taş blokların içindeki saklı, özel ve içe dönük mekanlar olarak iki şekilde kurgulanmıştır. (Şekil 3.29) Akıcı mekan, değişen ışık, ısı, nem ve ses değerleri içinde dolaşılan, taş blokların engellediği ve izin verdiği şekilde manzarası ve görüş açısı değişen, taş blokların arasındaki dolaşım alanıdır. Binanın içine girdikten sonra dahil olunan bu akıcı dolaşım alanı, dolaşan kişinin yaşayacağı deneyim dizisi tasarlanarak kurgulanmıştır. Mekanlar, içinde barındırdıkları eylemlerle birlikte adlandırıldıkları gibi, bedenin algılayacağı fiziksel koşullarla ve malzemelerle de adlandırılmıştır. İç banyo 32°, duş-nemlilik%75-100, duş-nemlilik %50, sıcak havuz 42 °,soğuk havuz 14 °, taş adası, duş taşı, dinlenme kayası, içki içme taşı, masaj taşı gibi. Bu mekanların arasında dolaşan kullanıcı değişen fiziksel durumlarla farklı duyusal deneyimler yaşamaktadır. Mekanın kurgusu, bedenin yaşayacağı bu duyusal deneyimin kurgusuyla belirlenmiştir.

Bedeni tüm duyusal özelliklerinin mimari program kurgusuna dahil edildiği Therma Vals örneğinin yanısıra Villa Savoye'da beden yalnızca bir göz olarak bulunmakta, diğer duyu ve deneyimler mimari program kurgusunda ele alınmamaktadır. Sekansiyel eylem kurgusunda değinilmiş olduğu gibi mekanda, bedenin tüm duyusal deneyimlerinin değil yalnızca görme deneyiminin hedeflendiği bir gezinti yaratmak amaçlamıştır. (Şekil 3.30) Bu yaklaşımıyla yine de bedenin mekanik ele alışını kırarak, mekan deneyiminde bedenin fiziksel ölçülerini değil duyusal kurgusunu esas almıştır. Seyretmek ve hareket ederken seyretmek eylemleri, bedenin öznel duruşunu mimaride bir tasarım parametresi haline getirmiştir. Bu anlamda bedenin duyusallığının kurgulandığı projelere örnek verilebilir. Zumthor'a göre duyusallığı daha yüzeysel bir yaklaşımla ele alan Corbusier, bu anlamda Therma Vals'ın malzeme, doku, ışık, ısı çeşitliliğini taşımaz. Aksine tek tip malzeme ve renk kararlarıyla mekanda homojen ve harekete bağlı değişmeyen bir duyusallık sunar. Mekan, hareket halindeki bedenin yalnızca görme duyusunu temel alan bir kurguya sahiptir.



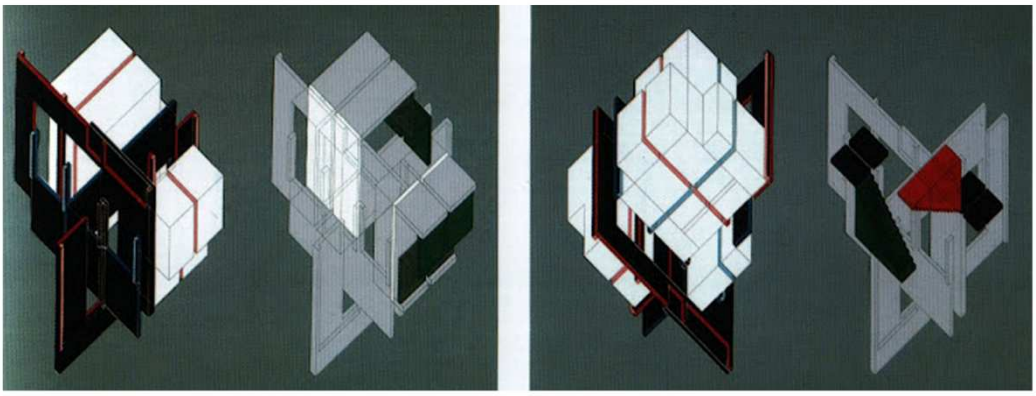
Şekil 3.30 : Villa Savoy (Url-24).

Paul Virillio, mekanda bedenin deneyiminin artırılması için eğimli yüzeyler tasarlanması gerektiğini düşünmüştür. (Url-5) Yokuş yukarı çıkan bir beden giderek yorulur ve bedeni kamburlaşarak yavaş adımlarla yokuşu tırmanmaya başlar. Yokuş aşağı inen biri ise eğime karşı bedenini daha dik bir açıyla konumlandırarak ağırlık merkezini dengelemeye çalışır. Böylelikle aynı rota üzerindeki iki bedenin mekansal deneyimleri birbirinden farklılaştırılmış olur. Virillio'nun Claude Parent ile birlikte tasarladığı Villa Drusch projesi, bu eğimli yüzey mantığına dayandırılarak bedenin deneyimlerini artırmak üzere programlanmıştır. (Şekil 3.31) Betonarme iskelet sisteme sahip olan yapı, bir yanına yatırılmış gibi görünmektedir. Eğimli yüzeyler, dışarıdan da içerideki kullanıcı için de mekana ilişkin bu algı yanılmasını yaşatmaktadır. Merdiven, iskeletin eğimli yüzeyini takip ederek yukarı kata çıkmaktadır. Üst katın çatında yine eğimli yüzeylerle ve doğal ışığı içeri alacak çatı pencereleriyle, mekandaki eğik yüzey algısı güçlendirilmiştir.(Url-5)



Şekil 3.31 : Villa Drusch (Url-25).

Biçim işlevi izler düşüncesine karşı olarak Libeskind ve Eisenman işleve karşı form fikrini önerirler. (Hill, 2003, s. 52) Mekanı işlevlerle programlayan modern teoriye karşı biçimin kendisine yönelirler. Mekanın fiziksel etkisinin yaratacağı öznel deneyim onun kullanımından daha önemlidir. Bu nedenle mekanda eylemsel bir programdan bahsedilemez, mekanın yalnızca özneyle olan ilişkisindeki deneyimi kurgulanır. Bu deneyim kurgusu, mekanın kendisine yönelerek kullanıcıda bir duygu yaratmak biçiminde ele alınabilir.



Şekil 3.32 : House VI (Url-26).

Eisenman tarafından tasarlanan House VI projesi bu anlamda mekanın deneyimine dayalı programlara örnek verilebilir. (Şekil 3.32) Bir haftasonu evi olarak

tasarlanması istenen yapı, müşterinin isteklerine cevap verecek biçimde tasarlanmamıştır. (Hill, 2003, s. 53) Hill'in, evin tasarım sürecine dair verdiği bilgiye göre Eisenman, kullanıcıların evlerini süreç içinde sık sık ziyaret edip ailenin nasıl yaşadığını, alışkanlıklarını ve ev içindeki aktivitelerini gözlemlemiş ve sorular sormuştur. Ancak evin sahibi Suzanne Frank'e göre bunu ihtiyaçlarını karşılamak için değil, onların tam tersini gerçekleştirmek için yapmıştır. (Hill, 2003, s. 53)



Şekil 3.33 : House VI, Hill, 2003.

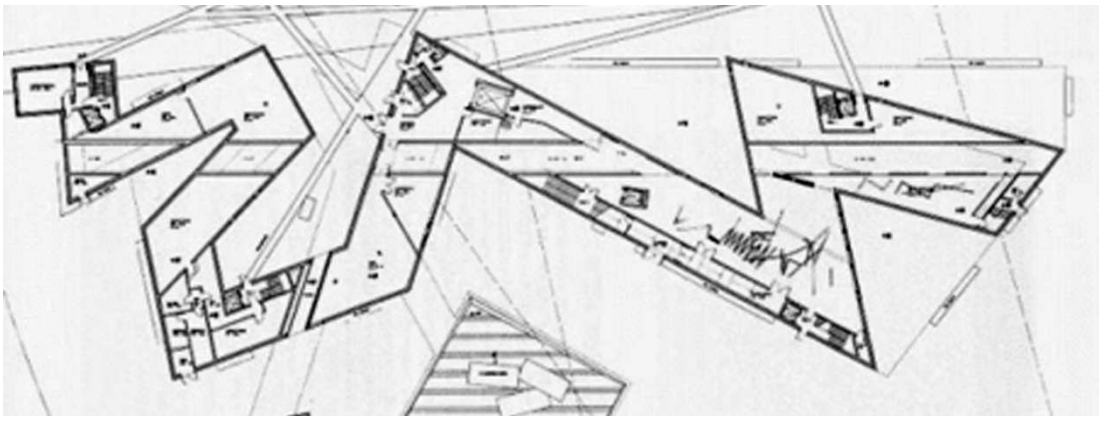
İlk tasarım önerilerinde, kullanılmadığı zamanlarda dolabın içine saklanan yatak, iki kişinin yatabileceği genişlikteki merdivenin sahanlığında konumlandırılmıştır. Müşterinin daha kapalı ve mahrem bir yatak odası isteklerine karşın Eisenman, duvar ve döşeme boyunca devam eden bir yarığın iki tarafına tek kişilik iki adet yatak koyduğu yatak odasını tasarlamıştır. (Şekil 3.33) Bu yaklaşımıyla Eisenman, mekanın nasıl kullanılacağını öngören ve fonksiyona göre mekan kurgulayan işlevsel yaklaşımı reddetmiştir. Mekanı kurarken fonksiyonu değil mekanın kendisinin yaratacağı öznel deneyimi hedeflemiştir. (Hill, 2003, s. 54)

Libeskind'in Jewish Museum projesi de bedenin mekan deneyimine dayalı program kurgusuna örnek verilebilir. (Şekil 3.34) Jewish Museum, yapılmaya başlandığı anda müze olmayı, yani eylemlerle kurgulanmayı reddeden bir yapıdır.

> Binanın görünür bir giriş kapısı bulunmamaktadır. Giriş, yan taraftaki Berlin Müzesinden bir alt geçişle sağlanmaktadır... Yapının müze olmaya elverişsiz durumu onun bir müze olmasını

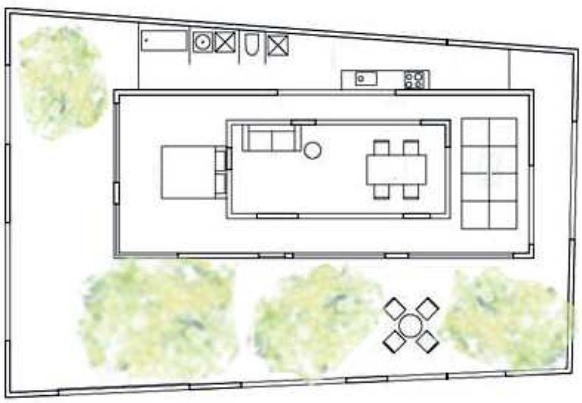
> engellemeye çalışmıştır. Binanın yalnızca kendi fiziksel yapısıyla yaşattığı deneyim ve bir tarihi temsil ediyor olması, içine sergi yerleşimi yapılmadan binanın açılışının yapılabilmesini mümkün kılmıştır. (Libeskind, 2001)

Bina prensipte işlevsel kullanıma karşıdır. Ancak yine de müze işlevini kısmen yerine getirebilmektedir. Özellikle ziyaretçiyi meşgul edecek bir sergiyi içermediğinde, kullanıcının mekan içindeki deneyimi, fiziksel ve mental yaratıcılığını tetiklemektedir.



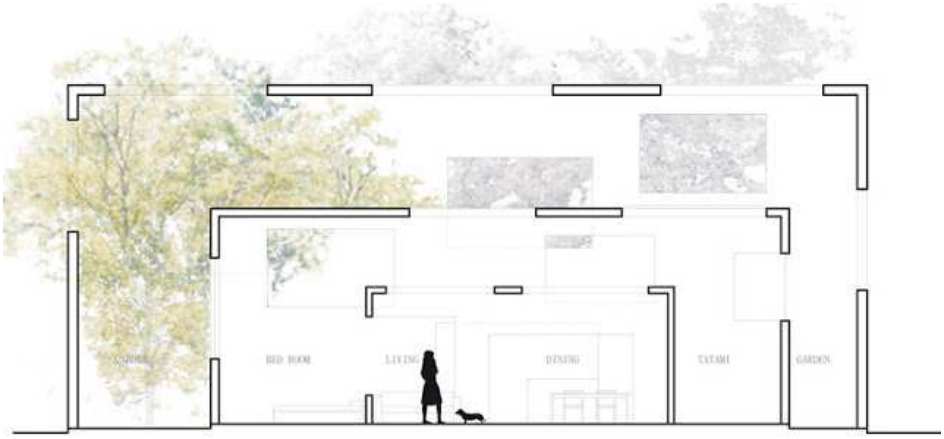
Şekil 3.34 : Jewish Museum-Plan (Url-27).

Bedenin yalnızca fiziksel ve duyusal olarak değil, sosyal olarak da programı şekillendiren bir bileşen olduğu görülebilir. Bedenin mekan içinde yalnız ya da başka bedenlerle bir arada olması ve bedenin mekanda kontrollü ya da kontrolsüz yer alması gibi durumlar, bedenin sosyalliğinin kurgulanma biçimlerini tariflemektedir.



Şekil 3.35 : N House-Kesit (Url-28).

Sou Fujimoto'nun N house projesi mimari program bileşeni olarak bedenin sosyallik kurgusunun kullanıldığı projelere örnek verilebilir. Konut, yoğun bir kentsel doku içinde konumlanmaktadır. Sokakla arasındaki sınırın derecelendirilerek iç mekan ve dış mekan ayrımının belirsizleştirilmeye çalışıldığı mekan, iç içe geçmiş kutular şeklinde tasarlanmıştır. (Şekil 3.35) Kutular, farklı ölçülerde ve yüksekliklerde açıklıklarla delinmiştir. Böylece en içteki kutunun bazı bölümleri haricinde konutun diğer mekanları yarı açık mekanlar olarak tasarlanmıştır. Bu nedenle evin kurgusu, içe dönük bir yapı çizmekten uzaktır. (Şekil 3.36)



Şekil 3.36 : N House-Kesit (Url-29).

İç-dış ayrımınını belirsizleştiren mekan kurgusu bedeni sokağa, yani kamusal alana yakın hissettirir. Bedenin dış mekanda ancak yine de özelleşmiş bir alan içinde olması bakımından bu mekan, bedenin sosyallik durumu hakkında farklı bir kurgu deneyen bir programa sahiptir. Evin içinde özel bir alanda yalnız başına bulunan beden için bile tamamen bir yalnızlıktan bahsedilemez. Sokakla olan duyusal ilişkisi evin iç bölümlerinde de devam eden beden, sokaktan tamamen yalıtılmış bir yalnızlık deneyimi yaşamaz.(Şekil 3.37)



Şekil 3.37 : N House (Url-30).

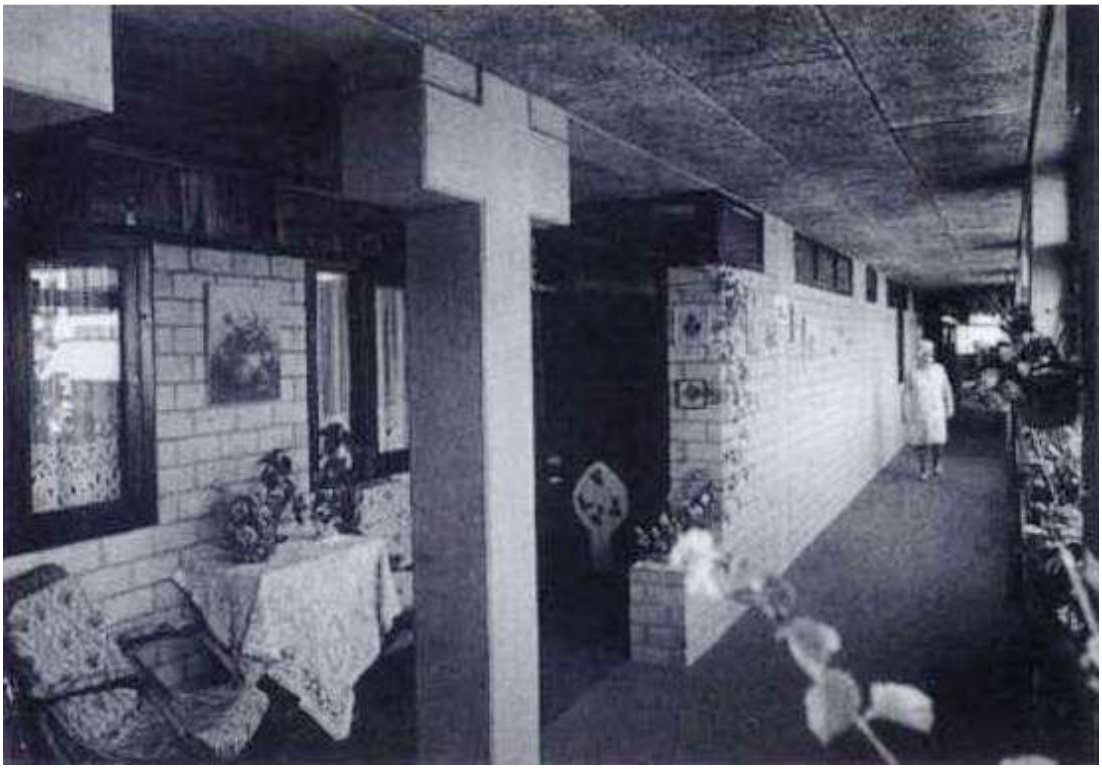
Herman Hertzberger tarafından tasarlanan De Drie Hoven Yaşlı Evi ise, mekan kurgusunda hem bedenin sosyalliğinin hem de kontrol durumunun kurgulanması durumuna örnek verilebilecek projelerdendir. (Şekil 3.38) Yaşlı ve engelli kişilerin barınma, sağlık, sosyalleşme gibi ihtiyaçlarının karşılandığı yapı, yaşlıların yaşama mekanları ve restoran, konser alanı, oturma alanı gibi sosyal alanlardan oluşmaktadır. Kent yaşamına dahil olamayan yaşlılar için kendi içinde bir şehir gibi tasarlanan yapıda özel alan ve kamusal alan arasında sert bir ayrımın olduğu değil, ara mekanların olduğu geçişli bir mekan kurgusu tasarlanmak hedeflenmiştir. (Hertzberger, 2005, s. 40)



Şekil 3.38 : De Drie Hoven Yaşlı Evi-Plan, Hertzberger, 2005.

Konutlar arasındaki koridorlar, yarı açık bir şekilde tasarlanarak yaşlılar için şehrin sokakları olurlar. Sokakla evleri arasındaki sert ayrım, ikili gruplar halinde konumlandırılmış konutların dışında, koridorda niş yaptığı geçiş alanları ile yumuşatılarak geçişli bir hale getirilmiştir. (Şekil 3.39) Herhangi bir fonksiyon

öngörülmeyen mekanlar, yaşlılar için evlerinin dışındaki bir veranda, sokakla ilişki kurdukları bir kapı önü mekanı olmaktadır. (Hertzberger, 2005, s. 40)



Şekil 3.39 : De Drie Hoven Yaşlı Evi, Hertzberger, 2005.

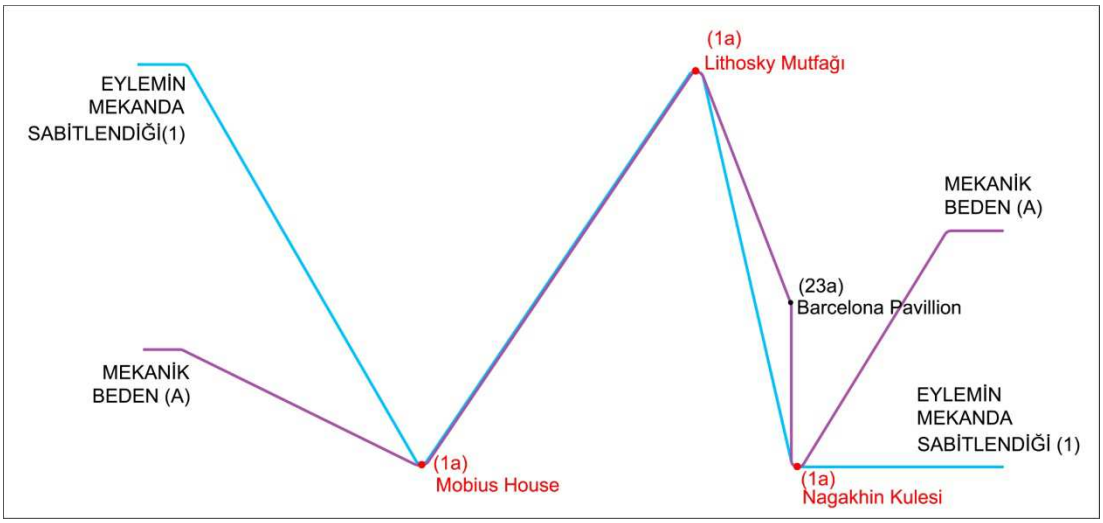
Kamusal bir mekan olan sokağın devamı olmakla kamusal, kullanıcının evinin devamı olması yönüyle özel bir alandır. Kullancılar, bu kapı önü mekanına halılar sererek ve özel eşyalarını koyarak, evlerinin bir devamı gibi kullanmaktadırlar. Konutlarda bu kapı önü mekanına bakan küçük pencereler kullanılmıştır. (Hertzberger, 2005, s. 40) Yaşlıların, kapıyı çalanın kim olduğuna baktıkları ya da dışarıdaki masasının üzerindeki bitkisine bir göz attıkları bu pencereler, evin içindeyken sokakla olan görsel teması devam ettirir. Bu pencereler bir yandan da hemşire ve hastabakıcıların bakım saatleri dışında da yaşlılarla göz teması halinde olmalarını sağlar. Bu anlamda kendi özel alanları içinde de olsalar yaşlılar kontrol ve müdahale edilebilir bir mekandadırlar.

Proje, bedenin, diğer bedenlerle ortak bir alanda bir arada bulunması, ya da özel alanında kendi başına bulunması durumları arasında farklı mekansallıklar yaratılarak, mekandaki bedenin sosyalliği ile kurgulanmaktadır. Bunun yanısıra özel alanları içinde dahi yaşlıların kontrol altında olmalarını sağlayacak bir kontrol kurgusu ile de proje kontrollü beden bileşeniyle ilişkilendirilebilir.

3.4. Bölüm Sonucu

Oluşturulan mimari program haritalaması, örnek projelerin, mimari programın eylem, zaman ve beden bileşenleriyle olan ilişkilerini göstermektedir. Bu haritalamada amaç, projeleri kurgulanma biçimlerine göre sınıflandırmak değil, seçilen örneklerin belirlenen tüm program bileşenleriyle kurduğu ilişkiyi açık ederek, program bileşenlerinin mekanı kurgulamadaki rollerini araştırmaktır. Bu nedenle her bir örneğin tek bir program bileşeni altında kategorize edildiği katı bir sınıflandırma yerine her örneğin farklı program bileşenleriyle kurduğu ilişkinin görüldüğü esnek bir okuma yöntemi keşfedilmeye çalışılmıştır. İncelenen her örnek aslında birçok program bileşenine dahil edilebilir. Bu nedenle projelerin bileşenlerle kurduğu ilişkiler yoruma açıktır. Seçilen örnekler metinde, literatürde en çok tartışıldığı ve tasarımcının kendi projesini açıklarken ifade ettiği, program kurgusunu en baskın olarak belirleyen bileşen üzerinden tartışılmıştır. Bu bölümde ise örnek projelerin, kurguyu belirleyici bileşeni dışında diğer bileşenlerle kurduğu ilişkilere örnekler verilecektir. Kesişen ilişkilere dair örnekler üzerinden okumalar yapılarak, değişen program bileşenlerinin mekanın kurgusunda nelere etki ettiği araştırılacaktır. Kesişimleri konu edinilen program bileşenleri haritanın bütününden koparılarak yalnızca ikisinin/üçünün birbiriyle kurduğu kesişimler okunacak şekilde diyagramlaştırılmıştır.

Eylemin mekanda sabitlendiği Mobius House projesi aynı zamanda mimari programın mekanik beden bileşeni ile de ilişkilendirilebilir. Mobius House'da yaşama, çalışma, uyuma gibi eylemlerin belli mekanlar içinde sabitlenmesi, mekanda kullanıcının hareket halinde olduğu ve mekanı deneyimlediği bir anlayıştan çok, bedenin önceden tanımlanmış ihtiyaçlarına işlevsel çözümler üretildiği bir anlayışla kurgulanmıştır. Eylemler, bedenin ve zamanın değişen durumlarına göre yeniden sorgulanan program öğeleri olarak değil, geleneksel tanımları ve işlevsel ilişkileriyle mekana adapte edilmiştir. Bu anlamda mekandaki beden yalnızca fiziksel özellikleri ve standart ihtiyaçları ile tanımlanmış mekanik bir beden olarak ele alınabilir.

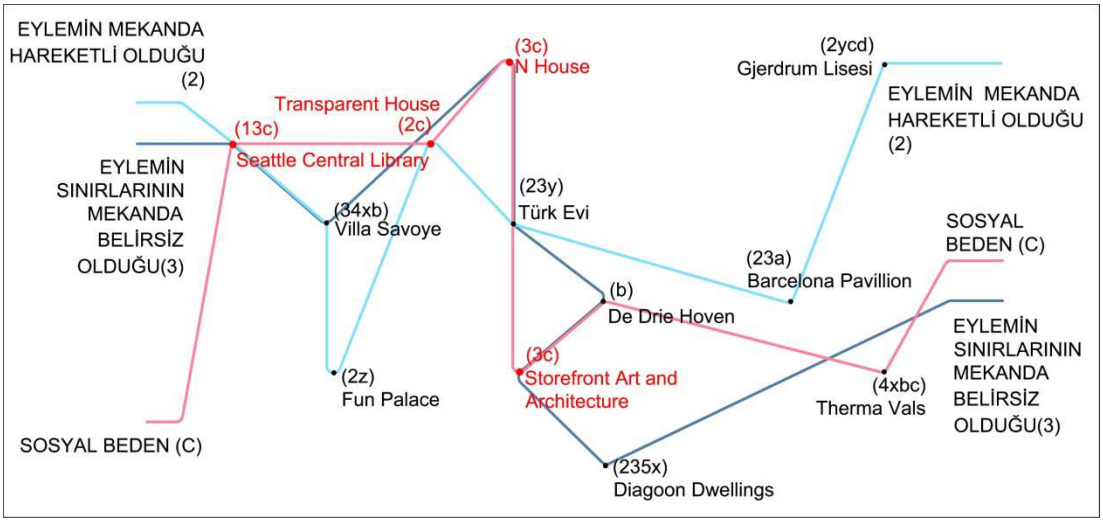


Şekil 3.40: Mekanda sabitlenen eylem ve mekanik beden kurgusu (Bkz. EK A)

Mekanik beden kurgusuna örnek olarak verilen Nagakhin Kulesi ve Lithosky Mutfağı örnekleri de, mimari programda eylemin mekanda sabitlenmesi durumuyla açıklanabilmektedir. (Şekil 3.40) Bu iki proje de, mekanın ve bedenin anahtar kilit uyumuyla birbiriyle örtüştüğü, bedenin fiziksel ölçülerinin mekanın kurgusunu belirlemede temel bileşen olduğu mimari program örnekleridir. Bedenin mekanla birebir örtüşme durumu, beraberinde bedenin hareketlerinin oluşturduğu eylemin de mekanla birebir örtüşmesi durumunu, yani eylemin mekanda sabitllenmesi durumunu getirmiştir.

Lithosky mutfağındaki mekan kurgusu, bulaşık yıkama eylemi için gerekli minimum alanı sağlaması ve eylem alanını en verimli şekilde kurgulayarak bulaşık yıkayan bedene ve eylemlerine tam olarak örtüşmesi durumunu gerektirmiştir. Bu nedenle mekanı kurgulamada bedenin fizikselliği ve bedenin eylemlerinin gerektirdiği fiziksel mekan ihtiyacı temel alınmıştır. Ancak, eylemin mekanla ve bedenle katı bir şekilde birbirini örtmesi durumu, iki örnekte de mekandaki objelerin maksimum derecede esnek kullanımı durumunu doğurmuştur. Örneğin Lithosky mutfağındaki çekmece ve dolaplar, farklı ebatlardaki mutfak gereçlerini depolayabilmesi ve farklı amaçlarla kullanılabilmesi bakımından çok amaçlı eşyalardır. ‘Özellikle 18 tane numaralı çekmece çok pratikti. Bunlar hem çekmece, hem ölçekli kutu, hem de saklama kabıydı.’ (Solt, 2000) Solt’un açılamasından anlaşıldığı gibi, her eşyaya ve her amaca farklı bir çekmece ve dolap tasarlanması, mekansal bir israfe neden olabileceği için, eşyaların mekanda kapladığ alanların da minimuma düşürülmesi için araç-gereçler son derece esnek bir kullanıma sahip olmaktadır.

Aynı durum Nagakhin Kapsülü için de geçerlidir. Yatağın yanında konumlanan masa, farklı zamanlarda çalışma masası, yemek masası, mutfak tezgahı ve eşyaların depolandığı raf şeklinde kullanılabilmektedir. Mekanik beden kurgusu, mekandaki eylemlerin mekanla birebir örtüştüğü, dolayısıyla objelerin her eyleme uyabildiği mekansal kurgular yaratmaktadır.



Şekil 3.41: Mekanda hareketli/sınırları belirsiz eylem ve sosyal beden kurgusu (Bkz. EK A)

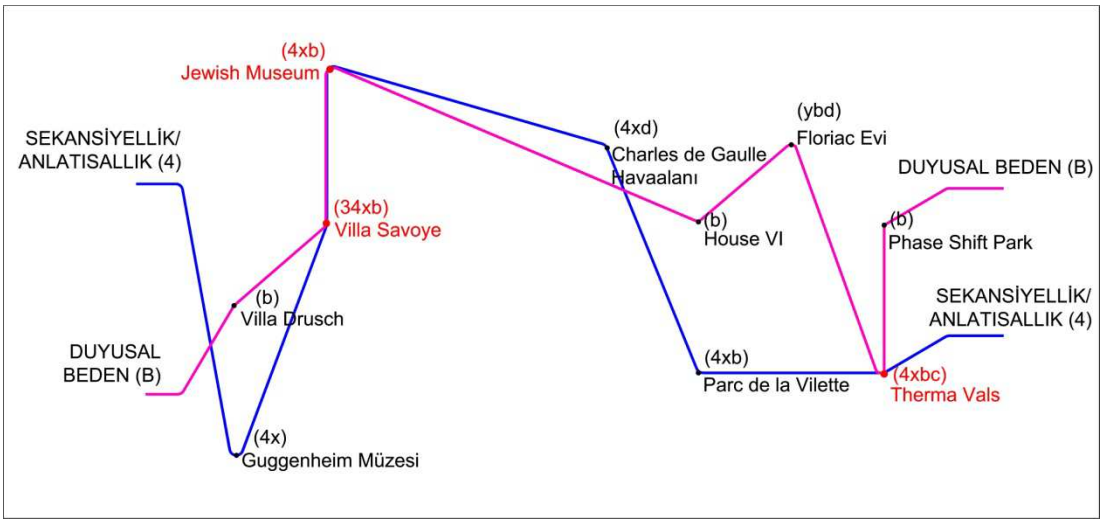
Eylemin mekanda esnek olduğu program bileşenleri olan eylemin mekan içinde hareketli ve eylemin mekan içinde sınırlarının belirsiz olma durumlarına karşılık gelen Transparent House, N House, Storefront for Art and Architecture ve Seattle Merkez kütüphanesi projeleri, aynı zamanda mimari programın sosyal beden bileşeniyle ilişkilendirilebilmektedir. (Şekil 3.41)

Transparent House, mekandaki hareketli eylem kurgusunun bir getirisi olarak, evin bölümlerinin birbirlerinden bölücülerle ayrılmadığı, akışkan bir mekan kurgusuyla tasarlanmıştır. Bu akışkan mekan kurgusu, bedenlerin de eylemler gibi mekan içinde sabitlenmeyip yer değiştirdiği, platformlar arası dolaşım içinde olduğu bir kurgu yaratmıştır. Dolayısıyla mekandaki bedenlerin birbirleriyle duyusal ve sosyal ilişkilerinin kesilmediği bir yaşam kurulur. Bir platformda bulunan bir kişinin sesi diğer platformdan duyulabilir, yukardaki platformdaki kişinin varlığı aşağıdakinden hissedilebilir, karşı platformdaki iki kişinin sohbetine kulak kabartan bir kişi sohbete katılabilir, vs. Evdeki yaşam her an her noktasında gözlemlenebilir ve paylaşılabilir bir kurgudadır. Projede esneklik ve sosyal beden ilişkisi tek taraflı olarak gelişmemekte, ikisinin de birbirinin getirisi olduğu karşılıklı bir ilişkiyi

doğurmaktadır. Beden ve bedene bağlı eylemler, mekanda serbest olarak dolaşabilmektedir. Bu da mekandaki bedenin sosyalliğini ve eylemelrin esnekliği aynı anda sağlayabilmektedir.

Esnek eylem ve sosyal beden kurgusunun birbirini besleme durumu Storefront for Art and Architecture projesinde de görülebilir. Galerinin sokağa açılan duvarının hareketli panellerle açılması, hem eylemlerin sokağa taşarak sınırlarının genişlemesi, hem de içerdeki bedenin de sokağa taşarak sosyalleşmesi ve başka bedenlerle karşılaşması durumunu getirmiştir. İçerdeki bedenin başka bedenlerle, dışardaki bedenin farklı eylemlerle karşılaşma durumu bu program kurgusuyla aynı anda sağlanmaktadır.Storefront'taki, eylemlerin ve bedenlerin bulunduğu mekanlardan başka mekanlarla da ilişkilenebilmesii durumu Seatlle Merkez Kütüphane Binasında da görülmektedir. Sabit eyemleri barındıran kütlelerin arasındaki akışkan mekan esnek eylemleri barındırdığı gibi kütüphane kullanıcıları için de bir karşılaşma mekanı olabilmektedir.

N House projesinde ise bedenin sosyalliği, bedenin diğer bedenlerle olan fiziksel birlikteliği olarak ele alınmaz. Ev mekanının sokaktan keskin bir sınırla ayrılarak özelleşmiş, mahrem ve içine dönük bir alana dönüşmesi durumunun kırılarak, evin sokakla daha belirsiz bir sınırla ayrılması ve evdeki bedenin kamusal alan ve özel alan arasındaki geçişi adım adım yaşaması kurgulanmıştır. Böylece bedenin özel bir alan olan ev mekanında, sokakla duyusal ve sosyal olarak daha ilişkili olduğu bir durum yaratılmıştır. Sosyalliğin sınırlarını belirsizleştirmeyi hedefleyen mimari proje kurgusu, eylemlerin de sınırlarını mekan içinde belirsizleştirmiştir. İç içe kutular şeklindeki mekanlarda, yatağın bulunduğu mekan, yalnızca içindeki kutuyla sınırlandığı için kullanıcının nereyi yatak odası olarak kullandığının sınırları belirsizleşmiştir. Eylem sınırları kullanıma göre genişleyip daralabilmekte, hatta çekirdekten dışa doğru da taşabilmektedir.



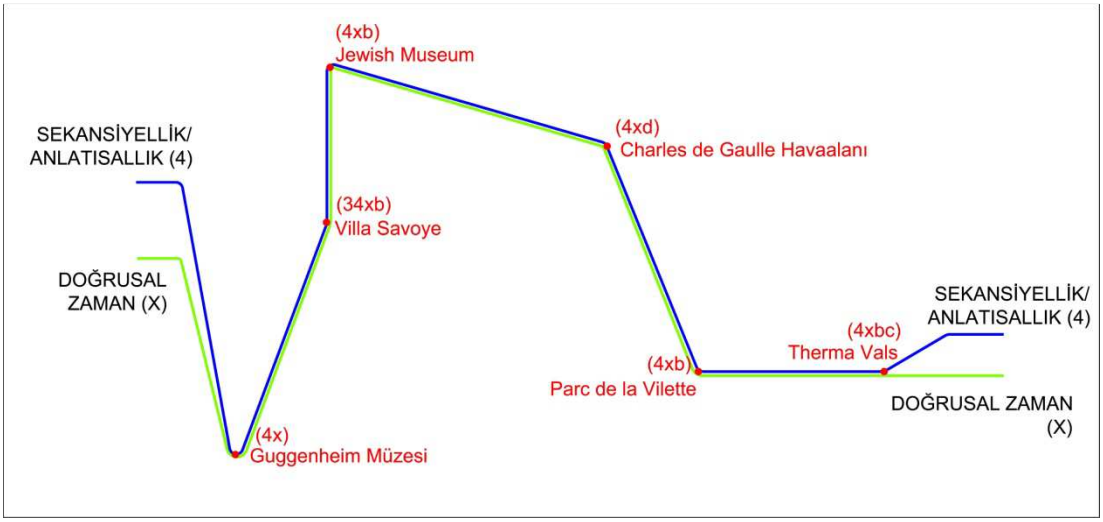
Şekil 3.42: Sekansiyel eylem ve duyusal beden kurgusu (Bkz. EK A)

Villa Savoy, Therma Vals ve Jewish Museum projeleri mimari programda eylemlerin sekansiyel kurgusuna örnek verilebilecek yapılardır. Bu projeler aynı zamanda duyusal beden kurgusuyla da ilişkilendirilebilmektedir. (Şekil 3.42) Villa Savoy, hem sekansiyel eylem kurgusu hem de duyusal beden kurgusuyla metin içinde tartışılmıştı.

Bedenin duyusallık kurgusunda ele alınan Therma Vals spa projesi, eylem bileşeninin sekansiyellik/anlatısallık durumuyla ilişkilendirilebilir. Mekanda, taş kütlelerin arasında dolanan ve bütünlüğü ve akıcılığı olan mekanlar (meander) ve taş blokların içindeki saklı, özel ve içe dönük mekanlar olarak iki tür mekan kurgulanmıştır. Binaya girdikten sonra dahil olunan akıcı mekan, kişinin deneyim dizisi tasarlanacak şekilde kurgulanmıştır. Mekanda öncelikle kütleler ve bu kütlelerin fiziksel yapısı, yaratacağı duyusal deneyim düşünülerek kurgulanmış, ortaya çıkan kütlelerin içine eylem dizileri yerleştirilmiştir. Binaya giriş yapan kişi öncelikle soyunma odaları ve duşlara gidecek şekilde yönlendirilmiştir. Daha sonra mekandaki dolaşımı başlar ve dolaşım alanı boyunca karşılaştığı farklı duyusal özellikteki banyo mekanları arasında dolaşır. Mekan, yürüme eylemi ve bu eylem boyunca yaşanacak duyusal deneyim dizisi kurgulanacak şekilde tasarlanmış olması bakımından bedenin duyusallığının ve eylemin sekasiyelliğinin kurgulandığı bir örnektir.

Jewish Museum'un da eylemlerin sekansiyel kurgusu ile ilişkilenme biçimi Therma Vals'tekine benzer şekildedir. Mekanın bedenin duyu ve deneyim dizilerine göre tasarlanması yaklaşımı, mekanda gerçekleşen eylemleri de bu dizide kurgular.

Deneyimin ardışıklığı için kurgulanan fiziksel mekan, eylemin ardışıklığını da sağlamış olur. Mekansal kurgu olarak da lineer bir yapısı olan Jewish Museum'da sergi gezme eylemi, belirlenmiş olan doğrusal bir rota boyunca gerçekleştirilir. Mekanda serbest bir dolaşımla serginin izlenmesi değil, doğrusal ve ileri dönük bir rota içinde bedenin hem mekanı deneyimlemesi, hem de izleme eylemini gerçekleştirmesi sağlanır. Dolayısıyla duyuların ardışıklığını kurgulayan mimari program mekanda eylemlerin de ardışıklığını kurgulamış olur.

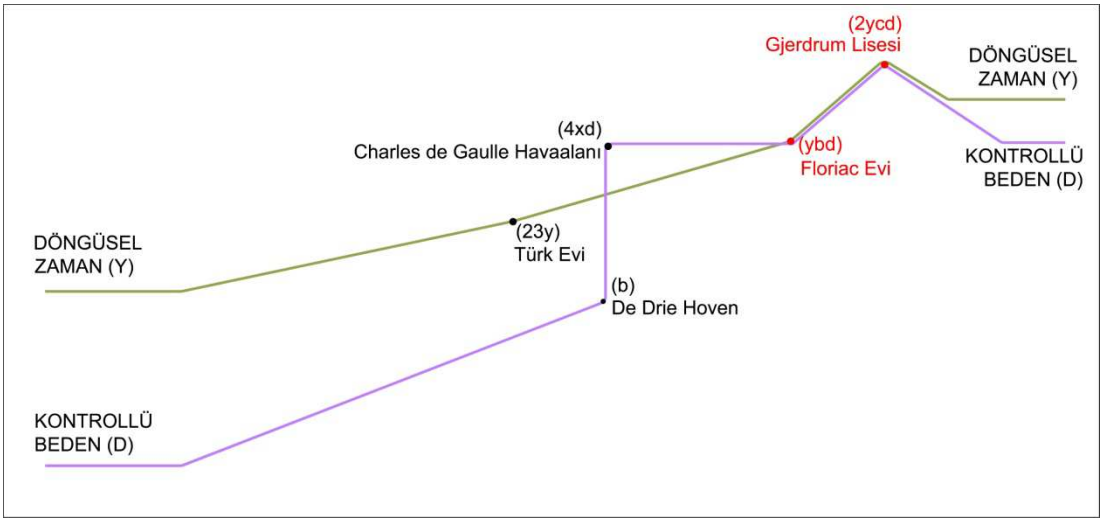


Şekil 3.43: Sekansiyel eylem ve doğrusal zaman kurgusu (Bkz. EK A)

Sekansiyel eylemler haritalamada Charles de Gaulle Havaalanı, Guggenheim Museum, Jewish Museum, Villa Savoye, Therma Vals ve Parc de la Vilette projeleri ile ilişkilendirilmiştir. Haritadaki kesişim ilişkisine bakıldığında eylemlerin sekansiyel kurgusunu oluşturan çizgi ile, doğrusal zaman kurgusunu oluşturan çizgi birebir örtüşmekte bu iki program bileşeninin kesişim kümesi, haritalamadaki en kalabalık kesişim kümesini oluşturmaktadır. (Şekil 4.43) Bunun nedeni, eylemlerin sekansiyelliğinin, zaman kurgusundaki lineer akışa bağlı olmasıdır. Mekanda eylemlerin sekansiyel kurgusu, ileri dönük bir zaman anlayışıyla gerçekleştirilebilir. Charles de Gaulle Havaalanı projesi üzerinden bu kesişim ilişki okunabilir.

Charles de Gaulle Havaalanı, havaalanı program kurgusunun bir getirisi olarak kullanıcının alana giriş yapma ve uçağın kapısına varma eylemleri arasındaki süreci kurgular. Programın zamanla olan bu ilişkisi, doğrusal zaman konusu içinde tartışılmıştı. Zamandaki iki belirli an arasındaki doğrusal ve ilerlemeci akış, eylemlerin de bu zaman akışına bağlı olarak gerçekleştirilmesini gerektirir.

Havaalanına giriş, check-in, güvenlikli geçiş, alışveriş, bekleme, uçak kapısından geçiş, uçağa biniş eylemleri, zamanın doğrusal akışına göre kurgulanmış olan mekana yerleştirilen ardışık eylemlerdir. Bu nedenle eylemlerin ardışıklığı ve zamanın doğrusallığı, mimrari program kurgusunda birbirlerinin doğal bir getirisi olan bileşenlerdir.



Şekil 3.44: Döngüsel zaman ve kontrollü beden kurgusu (Bkz. EK A)

Döngüsel zaman kurgusunda incelenmiş olan Rjerdrum Lisesi, aynı zamanda gündüz ve gece işlevlerinin değişmesi nedenyle esnek eylem kurgusu ile de ilişkilendirilmişti. Okul aynı zamanda, değişen işlevlerin bir sonucu olarak bedenin mekandaki kontrolü bileşeniyle de ilişkilendirilebilir. (Şekil 3.44) Okulda, derslikler dışındaki boş zaman aktivitelerinin geçtiği avlu, ortak alan, kantin gibi mekanların gece kullanımına açılması, derslik, atölye ve ofis gibi mekanların ise kapalı tutularak daha özel alanlar olarak kurgulanmış olması, mekanın gece kullanıcıları için kontrollü bir kurgu oluşturur. Döngüsel zaman akışı içinde haftaiçi ve gündüz, öğrencilerin tüm mekanı kullanabildiği, gece ve haftasonu kullanımlarında öğrenciler dışındaki kullanıcılar için özel alanlar haricindeki ortak alanların kullanıma açıldığı bir mekan kurgusu tasarlanmıştır. Bu kullanıcı tipi için mekanın kullanımı hem döngüsel, hem de kontrollü olmaktadır.

Rem Koolhaas'ın Floriac Evi de duyusal beden kurgusunun yanında, zamanın döngüsel akışının kullanıldığı programlara örnek gösterilebilir. (Şekil 3.44) Engelli babaya özel olarak tasarlanan hareketli platform, evin kurgusunda babanın mekan kullanımına göre boşluklar yaratır. Baba üst kattaki yatak odasındayken salonda açılan galeri boşluğu, baba uyanıp oturma odasına geldiğinde doldurularak yatak

odasında bir galeri boşluğı açar. Babanın evin içindeki döngüsel zamana dayalı yaşamı, mekanın da bu döngüsellikle değişmesine neden olur. Beden bölümünde değinildiği gibi, her kullanıcı için farklı bir sirkülasyon sistemi ve engelli babanın erişemeyeceği alanların bulunması durumu ise, mekandaki bedenler için kontrollü alanlar yaratır. Gece yatak odasına çıkan babanın çocuklarıyla iletişimi kesilir. Çünkü yatak odasından babanın çocukların odasına erişebileceği bir yol bulunmamaktadır. Baba, çocuklarıyla gündüz ve akşam saatlerinde alt kattaki yaşama mekanında karşılaşır. Babanın gece yatak odasında park ettiği platform, baba uyanmadan önce anne tarafından kullanılacak olursa, babanın aşağı inmesi durumu engellenmiş olur.Bu nedenle hareketli platrofmun kontolü babadadır. Dolayısıyla babanın hem mekanda kontrollü bir yaşamı bulunmakta, hem de mekanı kontrol altında tutmaktadır. Projenin mimari programı, babanın döngüsel zamanına ve de babanın erişim durumunun yarattığı kontrol durumuna bağlı olarak değişen bir mekan kurgusu yaratmaktadır.

Haritalamadan daha fazla kesişim ve daha fazla ilişki keşfetmek mümkündür. Örneklenen proje sayısı arttırıldıkça harita daha da katmanlanarak farklı sorular ve keşfedilmemiş ilişkiler doğurabilir. İncelenen program bileşenleri, bileşenlerin ilişkisiyle oluşan program haritalaması ve haritadaki kesişimler, mimari program kurgusunun mekan üretimindeki rolünü ortaya koymaktadır. Eylem, zaman ve bedenin farklı ele alınışları, mekanın fiziksel kurgusunu belirlemekte, mimari program bileşenlerinin farklı şekillerde bir araya gelişleri, mekanda kurulacak olan yaşama da bir anlamda yön vermektedir.

4. GÜNDELİK YAŞAM PRATİKLERİNİN YAŞANAN MEKANI

Programın, mekanı kurgulayan ve mekandaki yaşamı düzenleyen bir tasarım aracı olması mimari örnekler üzerinden incelenmiştir. Bu ilişkiye bir de ters taraftan bakmakta fayda vardır. Bu bölümde mekana, gündelik yaşam pratiklerinin gerçekleştiği bir yer olarak bakılacaktır . Mimari program tarafından kurgulanan ve inşa edilen mekan, yaşam pratikleriyle yeniden nasıl üretilmektedir? Tasarımcı tarafından önerilen mekan, kullanıcı tarafından yeniden üretilerek yaşanan mekana nasıl dönüşmektedir? Bu bölüm kapsamında bu sorulara yanıt aranmaya çalışılacaktır.

Mekana ilişkin gündelik yaşama dayalı bir ele alış, mekana olan mesafeli ve nesnel bakışın yerine, mekanın içinden, öznel ve deneyime dayalı bir bakışı getirir. Gündelik yaşam, mekanı dışına çıkarak akıl yolu ile hakkında yargılara varabileceğimiz bir olgu değil, onunla olan ilişkimiz üzerinden kavrayabileceğimiz bir varlık olarak ele alır. Gündelik yaşamın içindeki özne, mekanla öznel deneyimine dayalı bir ilişki kurar. Öznenin mekanla olan bu ilişkisi sonucu mekan, öznenin yaşam pratikleriyle dönüşen ve yeniden üretilen bir varlık haline gelir. Mekanın gündelik yaşam pratikleriyle yeniden üretilmesi, Michel De Certeau'nun gündelik hayata ilişkin düşünceleriyle ilişkilendirilecektir.

De Certeau'nun Gündelik Hayatın Keşfi kitabında, gündelik hayat ve bu hayatın içindeki tüketici konumundaki bireyin üretim ve yaratıcılığından bahsedilir. De Certeau, toplumu denetleyen, egemenlik altında tutan ve disipline eden erkin baskıcı düzenden bireyin, gündelik hayatta uyguladığı, taktik ve stratejilerle, çeşitli hile ve kurnazlıklarla nasıl baş ettiğini gösterir. Böylelikle birey, denetleyen mekanizmanın boyunduruğu altına girmez ve yaratıcı eylem, uygulama ve üretme tarzlarıyla sistemi kendine uyarlar. (De Certeau, 1990 [2009])

De Certeau bu durumu, Dünya Ticaret Merkezi'nin 110. Katından Manhattan'ı gözetleyen ve denetleyen erk sahibi ve bu kentin sokalarında yaşamını sürdüren sıradan insanların ilişkisiyle açıklar. Bu yükseklikten bakıldığında izleyen göz detaylarla ilgilenmez, insanlari göremez bile, görebileceği en makul büyüklükteki

şeyler sokaklardır. Kulenin dibinde yukarı bakan bir insan icin ise tepedeki insan bina üzerindeki bir heykelden farksızdır, o da eğer görebiliyorsa. (De Certeau, 1990 [2009], s. 185-188) Dolayısıyla sokaktaki sıradan insanın türlü hile ve kurnazlıklarla yaptığı manevralar ve yaratıcı taktikler, tepeden bakan göz tarafından denetlenemez. Sokaktaki gündelik yaşamın eylemleri, gözetimin filesinden kaçarak, yaratıcı üretimlerle denetimden uzak bir yaşam kurulabilmesini sağlar.

De Certeau'nun gündelik yaşam düşüncesinde pasif ve tüketici birey, yaratıcı ve üretici bir kimlik kazanır. Organize edilen ve kurallarla denetlenen düzen içinde yaratıcı birey, gerçekleştirdiği uygulamalarla, kurulu düzeni ve sınırlarını dönüştürür. De Certeau'nun ortaya attığı bu düşünce mimariye uyarlanarak; gündelik yaşam pratikleriyle yaratıcı birey mekanı nasıl dönüştürür sorusu ortaya atılabilir. De Certeau, Uzam Uygulamaları bölümünde mimariyle ilişkilendirilebilecek bir yaratıcı uygulama örneği verir. Mekandaki bireyin yürüme eylemi üzerinden, mekanın var olan düzenin ve sınırlarının bireyin yaratıcı uygulamalarıyla nasıl 'manipüle' edildiğini açıklar.

> Öncelikle bir uzam düzeninin, bir dizi olasılığı (örneğin dolaşılabilecek bir yer aracılığıyla) ve yasaklamayı (örneğin ilerlemeyi engelleyen bir duvar şeklinde) düzenlediği doğruysa yürüyüşçünün bunlardan birkaçını eyleme döktüğü de doğrudur. Bu nedenle, yürüyüşçü bunları ortaya çıkarandan daha çok var edendir. Yürüyen kimse, bu olasılık ve yasaklamaların yerlerini değiştirir ve bunlardan yola çıkarak başkalarını icat eder. Çünkü kestirme yollar, yürüyüşün türevleri ya da doğaçlamaları olarak, uzamn öğelerini ayrıcalıklı kılar, dönüştürür ya da bir köşeye bırakır...Dolayısıyla yürüyen kişi de uzamın her göstergesini farklı bir şeye dönüştürür. Ve her ne kadar bir taraftan mevcut düzenin belirlediği (sadece buradan gider ama şuradan gidemez) olaslılıklardan sadece birkaçını etkin kılsa da öte taraftan olasılıkların (örneğin kestirme yollar ve öngörülmeyen dönüşler yaratarak) ve yasakların (örneğin meşru hatta zorunlu kabul edilen bazı yolları kendisine yasaklasa da) sayısını çoğaltır. Dolayısıyla yürüyen kişi, seçen, seçim yapan kişidir. Böylece yaya, kimi zaman uzamın göstergeleri arasından kimilerini seçip çıkararak kimi zaman da bu göstergeleri mevcut kullanımlarının dışına kaydırıp kullanarak süreksizlik, kopukluk yaratır. Kimi yerleri durağanlaştırır ya da hareketsizleştirirken, başkalarıyla ender, raslantısal ya da gayrimeşru uzamsal dönemeçler yaratır. (De Certeau, 1990 [2009], s. 194-195)

De Certeau, mekandaki bireyin yürüme eylemiyle, var olan mekansal düzeni genişletip daralttığını, koparıp birleştirdiğini, kaydırıp yer değiştirdiğini, yani yeniden ürettiğini söyler. De Certeu'ya göre uzam, uygulanan bir yerdir. Kentçilik anlayışıyla geometrik olarak belirlenen sokak, üstünde yürüyenler tarafından bir

uzama dönüştürülür. (De Certeau, 1990 [2009], s. 217) De Certeau, mekanın yaşanan mekana dönüşmesi olarak tariflediği bu dönüşüm ve yeniden üretim sürecini gündelik yaşam pratiklerine bağlamaktadır.

De Certeau'nun mekanın 'yürüyenler tarafından uzama dönüştürülür' ifadesi, Heidegger'in inşa edilen mekan ve iskan edilen yer ifadesiyle oldukça benzerlik taşımaktadır. Kurgulanan ve inşa edilen mekan ile yaşanan mekan, gündelik yaşam pratikleri ile başkalaşmaktadır. Verili programın ve mekansal düzenin içindeki yaşam nasıl gerçekleşir, kullanıcılar bir mekanı nasıl iskan eder? Yaşam, mimari programın öngördüğü biçimde mi akar, başka yönlere mi evrilir?

George Perec, 'Species of Spaces and other Pieces' adlı kitabına başlarken, 'bu kitabın konusu boşluk değildir, boşluğu çevreleyen veya içinde olandır' der. (1974, s. 5) Mekanı çevreleyen ve boşlukları kurgulayan fiziksel öğeler, mimari programın belirleyiciliğinde inşa edilir. Program, boşlukları şekillendirip mekanları tanımladığında mekanda bir yaşam kurgulmaya başlanır. Mekanın *'içinde olan'* da mekandaki bu yaşamdır.

'Uzun bir süre boyunca, yazmak için yatağa gittim.' (Perec, 1974, s. 16)

Perec'ten alıntılanan, Marcel Proust'un romanında geçen bu cümle, mimari programın mekanda kurduğu ve tanımladığı yaşamın, programlanmayan bir biçimde gerçekleşebildiğini örnekler. Evin mimari programı kurgulanırken uyumak için bir yatak, çalışmak için bir masa konur. Çalışmak için yatağa gitmek eylemi mekanda kurgulanmış programdan farklı bir mimari program üretmiş olur. Mekan-kullanım ilişkisinin en katı biçimde kurgulandığı mimari programlar dahi, mekan içinde gerçekleşen yaşamın belirsizliği ve tahmin edilemezliği nedeniyle başkalaşabilmektedir. Louis Kahn, 'yarını öngöremezsiniz, çünkü yarın duruma dayalıdır ve durum hem öngörülemez hem de süreklidir', diyerek geleceğin belirsizliğinin, katı bir öngörü yapmaya olanak vermeyeceğini söyler. (2014, s. 37) Tschumi'nin, *'paten sahasında paten kayan patenci'* kurgusunu kırarak, *'savaş alanında paten kayan futbolcu'* kurgusuyla mekanda yaratmak istediği eylem, zaman ve beden bağıntısızlığı, aslında yaşamın doğal akışının bir getirisidir. (Tschumi, 1996) Mimari programın öngördüğü yaşam, Tschumi'nin ilk önermesindeki ideal ve tutarlı kurgu ise, yaşanan mekandaki gerçeklik ikinci önermedeki bağıntısızlık

olacaktır. Çünkü yaşam her zaman mimari programla kurgulanmış olan mekanı yeniden üretir, onu yaşanan mekana dönüştürür.

Bu bölümde deneyimle bozulan, dönüşen ve yeniden üretilen mekan, kendi ev deneyimim üzerine yaptığım okumalarla ve Terminal filmi üzerinden yapılan mekan-program üretimi analizleriyle tartışılacaktır. Araştırma konusunu ve alanını belirleyen ve tez çalışmasının başlangıç noktası olan bu tasarım araştırmaları, mekanın mimari program ve gündelik yaşam pratikleri ile üretiminin ve yaşanan mekan kavramının araştırılabileceği örneklerdir.

Ev deneyimi çalışmasında zamana, bedene ve eylemlere göre mekana yerleşim şekillerimin nasıl değiştiği ve bunun ev için öngörülen kurgudan nasıl farklılaştığı incelenecektir. Terminal filminde ise, vatandaşlık durumundan dolayı havaalanında sıkışıp kalan bir göçmenin, mekanı deneyimiyle yeniden üretiminin verili mekan içindeki izleri sürülecek; öngörülen mimari kurgunun, deneyimle yeniden üretilen mekan ile olan farklılaşmaları incelenecektir.

4.1 Ev Deneyimi Çalışması

George Perec, mekanın deneyimle yeniden üretilme süreçlerini anlattığı Species of Spaces and Other Pieces adlı kitabında (1974) yataktan başlayarak, yatak odası, apartman dairesi, apartman, sokak, mahalle, kasaba, bölge, ülke, Avrupa, dünya ve uzaya (space) doğru küçülen bir ölçekte mekanları kendi deneyimiyle yeniden yazar. Evle ilgili bölümde Perec, evin mekanlarını bir apartman dairesinin mekan kurgusu üzerinden anlatır:

> Yatak odası içinde yatak bulunan odadır, yemek odası içinde bir masa ve sandalyelerin bulunduğu odadır, mutfak içinde ocağın ve lavabonun bulunduğu odadır, oturma odası koltuk ve kanepelerin bulunduğu odadır, banyo içinde küvetin, onun içinde de duş başlığının bulunduğu odadır, yalnızca duş varsa orası duş odası (shower room) olur, içinde yalnızca lavabo varsa orası tuvalet (cloakroom) olur, bir giriş holü en az bir kapının apartman holüne açıldığı odadır, ek olarak bir vestiyer bulunabilir, çocuk odası içine çocuğunuzu koyduğunuz odadır, süpürge odası (broom closet) içine süpürge ve temizlik aletlerinizi koyduğunuz odadır, hizmetçi odası öğrenciye verdiğiniz odadır. (1974, s. 28-30)

Perec, bu listeye göre apartman dairelerine dair iki sonuca varır; birincisi apartman dairesi çeşitli sayılarda odadan oluşur, ikincisi ise bu odaların her birinin belirli bir fonksiyonu vardır. Bu fonksiyon ayrımları, eylemleri mekan içinde bölümlendirdiği gibi, günün saatlerini de mekanlara paylaştırmış olur ve her zaman dilimi evin

içindeki bir odaya karşılık gelmektedir. Perec, kitabında ev mekanı üzerinden bu işlevsel ve zamansal tasnifi örneklemiştir.

> 07:00 Anne uyanır ve MUTFAKta kahvaltıyı hazırlar
>
> 07:15 Çocuk uyanır BANYOya gider
>
> 07:30 Baba uyanır ve BANYOya gider
>
> 07:45 Baba ve çocuk MUTFAKta kahvaltılarını eder
>
> 08:00 Çocuk GİRİŞ HOLÜnden montunu alır ve okula gider
>
> 08:15 Baba GİRİŞ HOLÜnden montunu alır ve işe gider
>
> 08:30 Anne BANYOda işlerini görür
>
> 09:30 Anne alışveriş çantasını MUTFAKtan ve montunu GİRİŞ HOLÜnden alır ve alışverişe gider
>
> 10:30 Anne alışverişten döner ve montunu GİRİŞ HOLÜne bırakır
>
> ...
>
> 18:45 Anne MUTFAKta akşam yemeğini hazırlar
>
> 18:50 Baba işten eve döner ve montunu GİRİŞ HOLÜne bırakır
>
> 19:00 Aile YEMEK ODASInda akşam yemeğini yer
>
> ...
>
> 20:15 Çocuk ÇOCUK ODASIna uyumaya gider
>
> 20:30 Anne ve baba OTURMA ODASInda televizyon izler, ya da radyo dinler, ya da kart oynar, ya da baba gazete okur, anne dikiş yapar, kısacası zaman geçirirler
>
> ...
>
> 22:00 Anne ve baba uyumak için YATAK ODASIna giderler. (1974, s. 28-30)

Perec'in küçük bir ailenin evlerindeki gündelik yaşamlarını örneklediği bu program, mimari programın yaşamı mekan içinde nasıl oluşturduğunu açıklar. Program yalnızca mekanları değil zamanı da düzenler. Yatak odası gece kullanılan bir mekan, salon ise bunun haricindeki sabah, öğlen ve akşam saatlerinde kullanılan bir

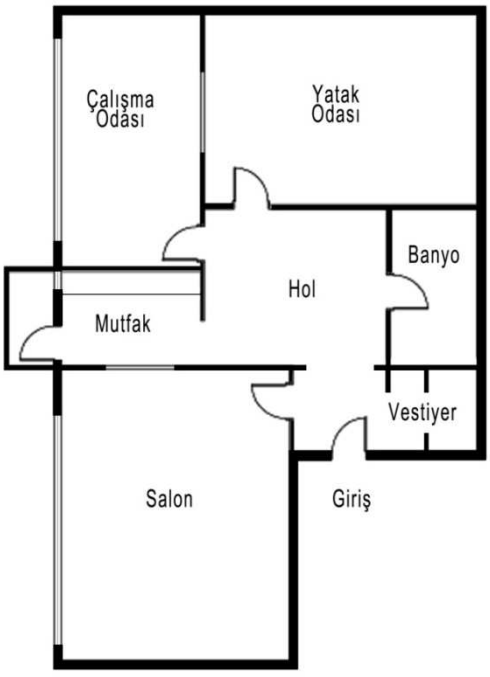
mekandır. Yatak odası döngüsel olarak belli zaman aralıklarında kullanılan bir mekan, hol ise düzensiz ve belirsiz saatlerde noktasal olarak bulunulan, uzun vakit geçirilmeyen bir alan olarak kurgulanır. Bazı mekanlar ise evdeki bazı kullanıcıların sık, diğerlerinin seyrek olarak kullandığı mekanlardır. Çocuk odası, çocuğun yaşadığı, annenin ev işlerini yaparken girip çıktığı, babanın ise en seyrek kullandığı mekandır. Çocuk ise ebeveyn yatak odasını gündelik yaşamında pek sık kullanmaz. Dolayısıyla mimari program bedenleri de mekan içinde kurgular. Bazı mekanları özel ve mahrem, bazılarını ortak ve sosyal hale getirir. Buna bağlı olarak da eylemler mekan içinde kurgulanmış olur. Salon, mutfak, yemek odası ve giriş holü tüm aile fertlerinin benzer eylemleri gerçekleştirdiği mekanlarken, ebeveyn ve çocuk odası gibi özelleşmiş alanlar daha mahrem ya da kişisel eylemlerin gerçekleştiği mekanlar olur. Oturma odası boş zaman aktiviteleri denebilecek tv izlemek, kart oynamak, gazete okumak gibi uzun süreli eylemleri içerirken, mutfak daha dinamik bir üretim ve tüketim eylemleri mekanı olur.

Mimari program kurgulanmaya başladığı andan itibaren mekanda bir yaşam öngörülür. Program, eylemi, zamanı ve bedeni kurgulayarak mekanın içinde var olacak yaşamı belli ölçüde organize eder. Ancak bu yaşamın gerçekleşmesi kurgudakiyle birebir örtüşmez. Perec çizdiği bu katı program tablosundan sonra '*kimse tabii ki tam olarak böyle yaşamaz, ancak mimarlar ve kent plancıları bizim böyle yaşadığımızı düşünür, ya da böyle yaşamamızı ister*' diye ekler. (1974, s. 31) Perec mimarların bu çok incelikli fonksiyon ayrımlarını eleştirerek evdeki tüm odaların birbirine benzediğini, hepsinin en az bir kapısı, çoğunluğunun penceresi ve ısıtma sistemi olan boş birer küp olduğunu söyler. Oda, şekillendirilebilir (malleable-*dövülerek kolayca şekil alabilen, şekillendirilebilir*) mekandır, der. (1974, s. 28) Perec bu eleştirisiyle mekanların fonksiyon isimleriyle değil, deneyimle yaşadığını ifade eder.

Eylemi, zamanı ve bedeni kurgulayan mimari programın ürettiği mekan, yine eylemin, zamanın ve bedenin değişen durumlarına göre başkalaşır. Bu nedenle evin kullanım şekli Perec'in tariflediği şekliyle gerçekleşmez. Mekanlara konan isimler, içinde gerçekleşen yaşama karşılık gelmez; programda kurulan ilişkiler başka ilişkilerle çoğalır, bazı kurgulanan ilişkiler zayıflar, bazısı ise yok olur. İçinde geçen yaşamın değişkenliği, belirsizliği ve sürekliliğiyle ev yeniden üretilir.

Mekanın yaşamla yeniden üretilme sürecini ve yaşanan mekanın özelliklerini kendi evimle ilgili gerçekleştirdiğim bir çalışma ile araştırmaya çalıştım. Benim evimde de mimari program ile kurgulanmış olan mekan, eylemlerime, zamana ve bedensel durumlarıma göre başkalaşır. Bu başkalaşmanın nasıl gerçekleştiğini ve evdeki gündelik yaşam pratiklerimin ev mekanını nasıl dönüştürdüğünü incelemek için öncelikle evimin plan şemasını oluşturdum. (Şekil 4.1)

Evde iki tane ışık alan, bir tane ışık almayan üç oda, mutfak, banyo, giriş holü ve bir ardiye bulunmaktadır. Evin kullanım biçimi, evde yaşayacak kullanıcılara ve odaların ışık alma durumuna göre değişiklik gösterebilir. İki ev arkadaşı ışık alan iki odayı paylaşıp arka odayı ortak bir depo odası gibi kullanabilirler. Evli bir çift ışık alan büyük odayı salon, ışık almayan odayı ebeveyn yatak odası, ışık alan diğer odayı da çocuk odası olarak kullanabilir. Evli ve çocuksuz bir çift ise ışık alan büyük odayı salon, ışık alan diğer odayı yatak odası, ışık almayan arka odayı ise depo ya da çamaşır odası şeklinde kullanabilir. Kullanıcıların yaşam şekilleri, evi kaç kişi kullandıkları, kullanıcıların birbirleriyle ilişki durumları gibi faktörler evdeki bu üç odanın kullanım durumlarını farklılaştıracaktır. Benim kullandığım durumda ise evin en büyük ışık alan odası salon, diğer ışık alan oda çalışma odası, ışık almayan oda ise yatak odası olarak adlandırılabilir.



Şekil 4.1 : Evimin Plan Şeması

Evimin mimari programda öngörülen mekan kurgusu şu şekilde oluşturulabilir:

Salon: oturmak, tv izlemek, yemek yemek, okumak, misafir ağırlamak...

Yatak odası: uyumak, giyinmek, soyunmak

Çalışma odası: çalışmak, film izlemek

Mutfak: yemek pişirmek

Hol: geçmek, girmek, çıkmak

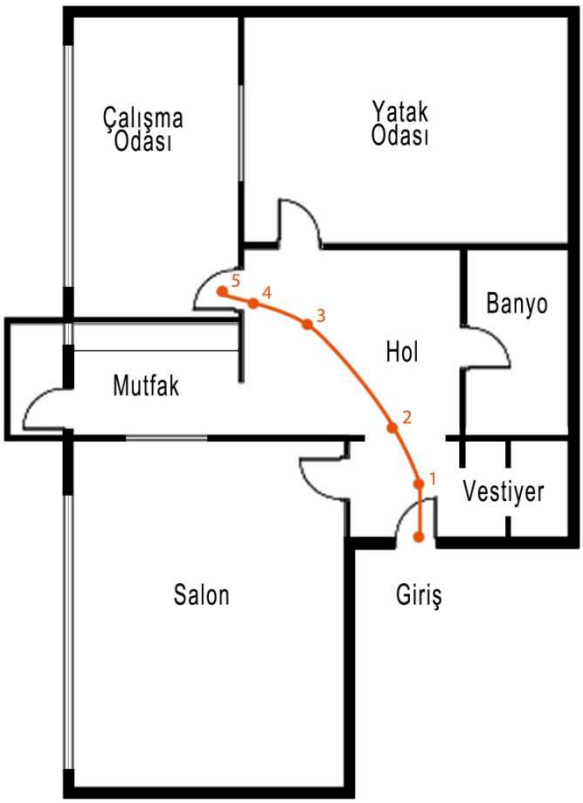
Ancak yaşanan mekanda bu program bozulmaya uğrar. Böylelikle mekanda gerçekleşen eylemler, mekanda geçirilmesi öngörülen zaman aralıkları ve zamanın akış biçimleri ve beden ile mekanın kurduğu ilişkiler öngörülenlerden farklılaşmaya başlar. Deneyim, mekanları farklı şekillerde ilişkilendirmeye ve mekan kurgusunu yeniden üretilmeye zorlar. Bunun sonucunda nereye salon ya da yatak odası demek gerektiği bulanıklaşır, oda isimleri, içinde geçen yaşama karşılık gelmemeye başlar.

Örneğin, ışık alan küçük odaya çalışma odası denebilir. Odada yer alan eşyalar, çalışma eylemini çağrıştıran eşyalardır: çizim masası, çalışma masası, kitaplık, kitaplar ve bir tekli koltuk. Bu oda salonla aynı cepheye baktığı için aynı ısı, ışık ve ses durumuna sahip. Ancak bu odadaki radyatör odayı yeterince ısıtamadığı için kışın bu oda salona göre daha soğuk oluyor. Bu nedenle bu odayı kışın çalışma odası olarak kullanmak istemiyorum. Çalışmak için gereken tüm eşyalar ve objeler bu odada olsa da, kışın sıcak olan salonda çalışmayı tercih ediyorum. Salondaki yemek masası olarak kullandığım masayı kışın soğuk günlerinde radyatörün yanına çekip, çalışma odasından gerekli objeleri masaya taşıyarak burada kendime sıcak bir çalışma mekanı kuruyorum. Radyatör pencerenin altında olduğu için çalışma masam pencerenin yanında konumlanmış oluyor ve daha fazla ışık alıyor. Gün ışığıyla çalışmayı sevdiğim için masanın bu konumu çalışmak için bana elverişli bir ortam sağlamış oluyor.

Çalışma mekanımı bu şekilde belirlemiş olmam yemek yeme mekanımı da dönüştürüyor. Evin normal düzeninde mutfakla salonu ayıran duvardaki açıklığın önüne konumlandırdığım yemek masası, kış aylarındaki çalışma düzenimden dolayı radyatörün önü oluyor. Neredeyse tüm eşyalar pencerenin yanında konumlandığı için salon bu haliyle eşya dağılımı bakımından orantısız görünüyor. Tek başımayken salondaki bu göçebelik durumunu umursamıyorum, ama eve biri gelecek olduğunda

masayı eski yerine taşıyıp evi normal görüntüsüne geri kavuşturuyorum. Böylelikle arkadaşlarımla yemek yiyorsam mutlaka duvardaki açıklığın yanında konumlanmış olan masa yemek mekanımız oluyor. Dolayısıyla evdeki yeme mekanım, mevsimlere, ısı ve ışık durumuna ve evdeki sosyallik durumuma göre değişkenlik gösteriyor.

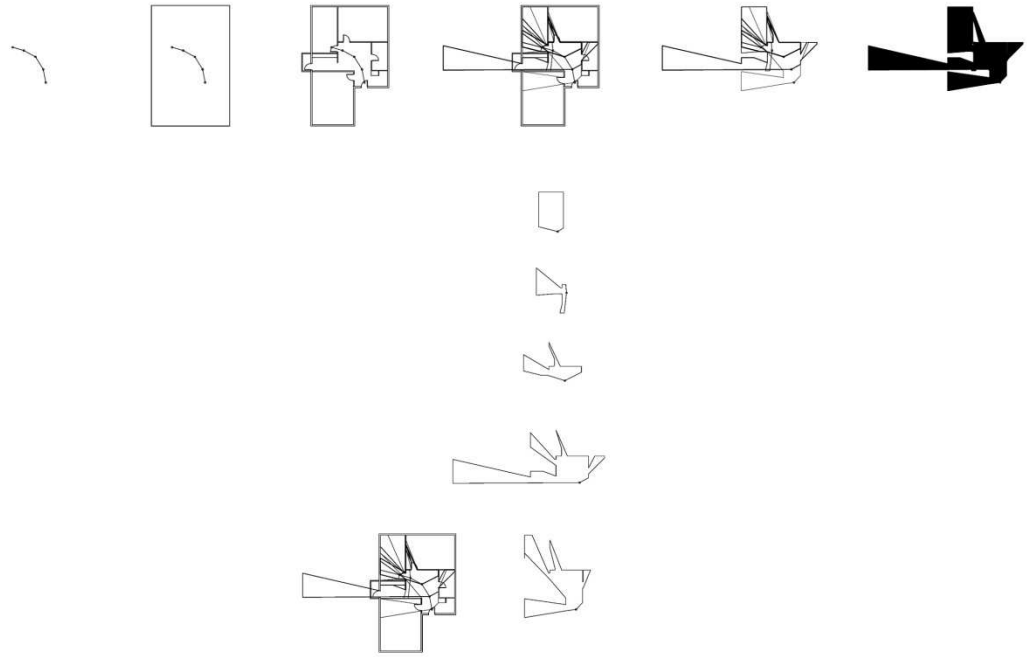
Yaşamın mekanı dönüştürme biçimlerini incelemek amacıyla evdeki gündelik yaşamımın evi nasıl dönüştürdüğünü inceledim. Ev deneyimimin tümünü tüm boyutlarıyla eşzamanlı olarak aktarmak mümkün olmayacağı için, evde gerçekleştirdiğim bir eylemin, (bir rotadaki yürüyüş, bir odadan diğerine geçmek) ev deneyimimi nasıl biçimlendirdiğini sorunsallaştırdım. Bu küçük birkaç saniyelik yürüyüş boyunca mekanın bedenim etrafında nasıl yeniden şekillendiği ve hareket halindeki bedenimle mekanın kurduğu görsel, işitsel, haptik ilişkileri araştırmaya çalıştım.



Şekil 4.2 : Evdeki örnek bir yürüme rotası

Mekansal deneyim çalışmasına evin kapısından içeri girip çalışma odasına yürüdüğüm birkaç saniyelik bir yürüyüş rotasını belirleyerek başladım. (Şekil 4.2)

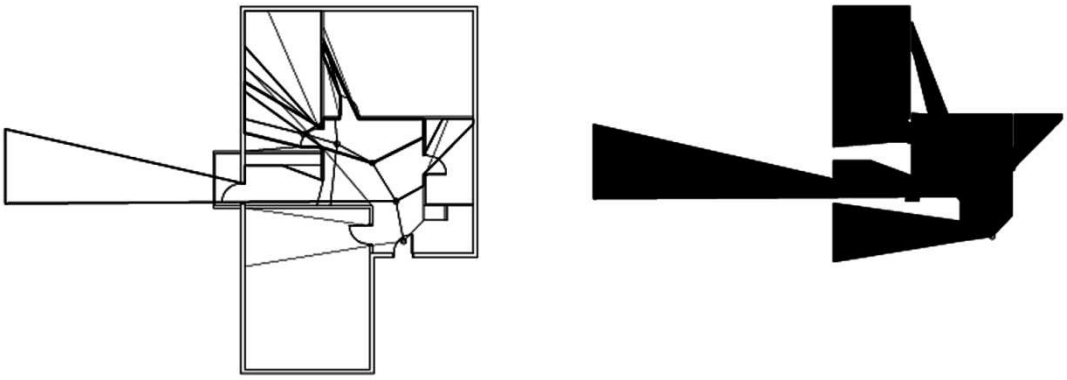
Daha sonra bu rota üzerinde belirlediğim birkaç noktadan görüş açıma giren alanları taradım. (Şekil 4.3) Bu alan içine, bulunduğum ve yürüdüğüm mekan ve kapı aralıklarından görünen odaların kısmi hacimleri de dahil oldu. Çizmiş olduğum ev planını noktalar üzerindeki bedenimin konumlanışına göre döndürerek mekanı parçalayıp yeniden kurdum. Mekan, fizik olarak uzayda belli bir koordinat noktasında sabit bir yerde duruyor olsa da uzay içinde hareket halinde olan bedenime göre sabit bir konumu olamaz. Mekan, bedenimin konumlanışına göre konumunu alır, bana kendini bu konumlanışına göre gösterir. Tıpkı Bergson'un bedenin en ufak hareketinde tüm algı dünyasının baştan aşağı yenilendiğini söylemesi gibi (Bergson, 2007), yürüyüş rotamdaki her noktada, bedenimin her küçük hareketinde mekanın bana göre konumlanışı değişmektedir.



Şekil 4.3 : Rotada hareket eden bedenime göre yeniden kurulan mekan

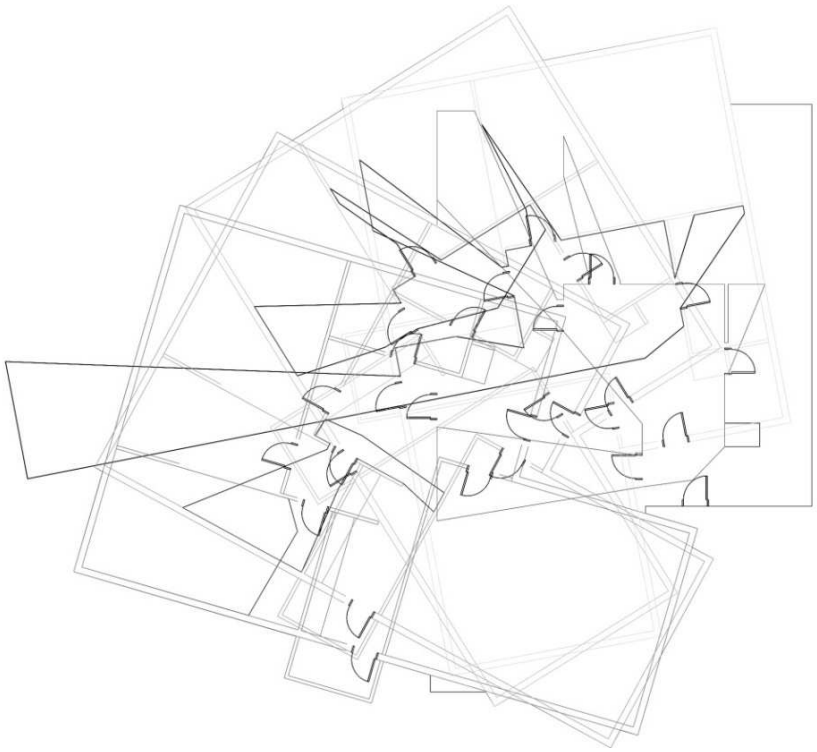
Bir önceki sekansta solumda duran oda kapısı bir sonraki sekansta bedenimin konumu değiştikçe yavaş yavaş sağa doğru kayarak önüme gelir. Kapı bir an için solumda iken bir an için ise önümdedir. Hareketli bedenime göre mekan da konumunu değiştirir. Ev temsilinde bir önceki sekansta duvar olan planda, bir sonraki sekansta kapı boşluğunu buluruz, sonra yine duvarı. Üst üste çakışan

sekansiyel temsiller, uzayda bedenime göre sabit olmayan mekanı temsil eder. (Şekil 4.5)



Şekil 4.4 : Rotada hareket eden bedenime göre yeniden kurulan mekan-2

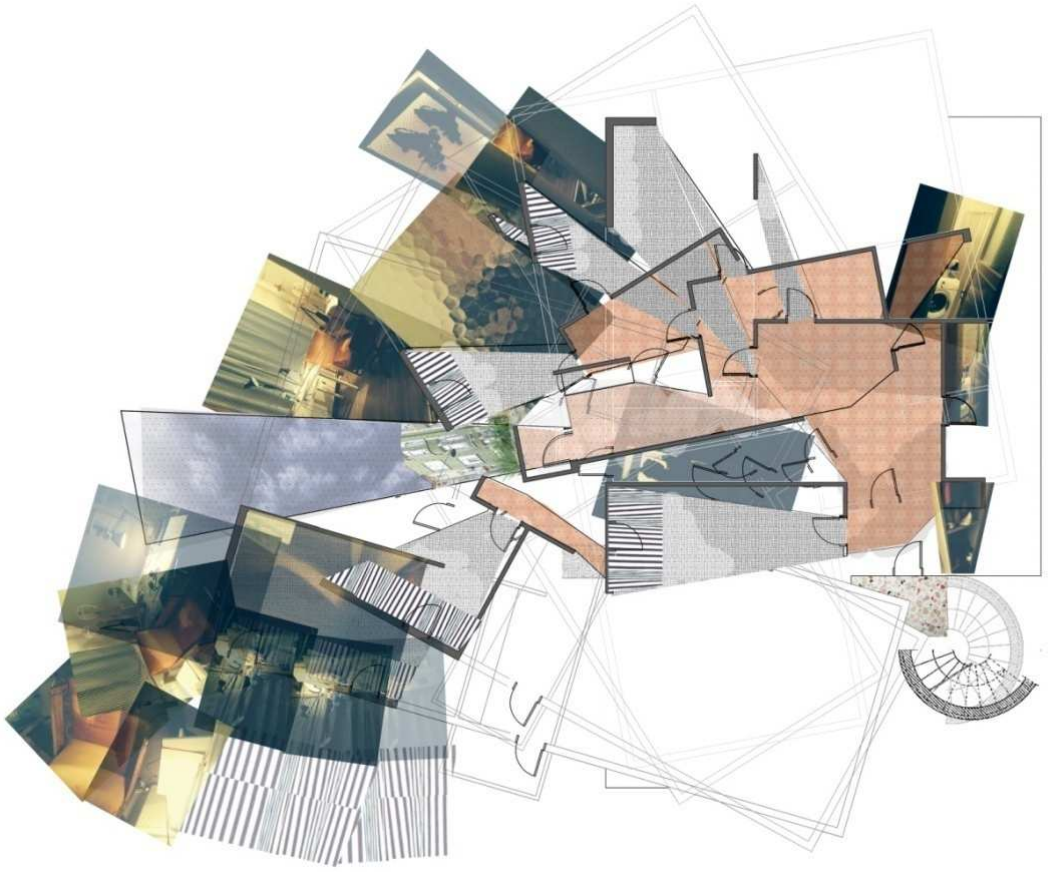
Yürüyüş esnasında bedenimle deneyimlediğim mekanlar her durakta taranarak işaretlenmiştir. Sonuçta üst üste çakıştırılan bu lekeler, benim yürüyüş esnasındaki mekanımı gösterir. (Şekil 4.5) Yürüyüşü gerçekleştirdiğim zaman aralığında ev mekanı benim için bu çakıştırılmış lekedir.



Şekil 4.5 : Harekete bağlı olarak üst üste çakıştırılmış mekan temsili

Bu üst üste çakıştırılmış plan şemaları, evdeki yürüyüşüme bağlı olarak, bedenimin konumuna göre yeniden üretilen mekanı temsil etmektedir. Mekanda hareket eden bir özne için mekan, içinde bulunduğu statik ve katı bir nesne değil, bedenin etrafında sınırları yeniden çizilen değişken bir varlıktır. Mekanın yeniden üretimi bedenin hareketine ve eylemlerine bağlı olduğu gibi, bedenin mekanla olan duyusal, duygusal ve hafıza ilişkilerine bağlı olarak da biçimlenmektedir. Bu nedenle yaşanan mekanı sorunsallaştırdığım bu ev deneyinde plan kolajını, mekansal deneyimime dair başka verilerle de beslemek gerekmektedir.

Zumthor, yaşanan mekanın ruhunu atmosfer olarak adlandırır. Ona göre mekanda insanı çeken, mekanın büyüsü, ya da mekanın ruhu, onun atmosferinden kaynaklanmaktadır. Zumthor'a göre atmosfer, duyusallıkla kavranabilir ve mekanın atmosferi olmaksızın kişi mekana dair bir duygu üretemez. (2006, s. 13) Zumthor atmosferi yaratan bu özellikleri, malzeme uygunluğu, mekanın sesi, mekanın ısısı, mekanı çevreleyen nesneler, denge ve çekicilik, iç-dış arasındaki gerilim, mahremiyet derecesi ve nesnelerin üzerindeki ışıktır. Ev deneyiminde de mekanla duyusal bir ilişki kurmamı sağlayan mekana ilişkin fiziksel özellikler vardır. Örneğin yer kaplamalarının malzemesi, ayağımın altında hissettiğim sıcaklığı değiştirmektedir. Halı kaplı odalarda ayaklarım ısınırken, seramik kaplamada üşür. Evin ışık değerleri odadan odaya ve günün zamanarına göre değişmektedir. Eşyaların üzerine düşen ışık ve odalardaki gölgeler bu ışığa bağlı olarak süreki değişmekte, evle kurduğum görsel ve haptik ilişkiyi değiştirmektedir. Perdenin deseni içeri düşen ışığın dokusunu değiştirmekte, ışığın kırılmalar ve farklı açılarla süzülmesine neden olmaktadır. Salon ve çalışma odasında sokağın sesleri duyulurken, yatak odası sessiz bir mekandır. Eve ilişkin atmosferi oluşturan bu fiziksel özellikler, ev deneyimimi dönüştürmekte, zamana ve bedenimin hareketlerine bağlı duyusal deneyimimi biçimlendirmektedir. (Şekil 4.6)



Şekil 4.6 : Mekanın atmosferine ilişkin bir temsil denemesi

Evin bir yaşanan mekan olarak ne gibi katmanlardan oluştuğunu sorusuna bellek ve hayal de eklenebilir. Mekanı yaşanan mekana dönüştüren ve ev deneyimimizi biçimlendiren bilişsel bir katman olarak bellek ve hayal, evi kavrayışımızı ve duyumsayışımızı biçimlendirmektedir. Mekanda hareket ederken, kişisel deneyimlerimiz, anılarımız, hayallerimiz, çağrışımlarımız bize mekanı farklı şekillerde okutur. Aynı bütüne bakıp farklı fragmanları alır ve deneyimleriz, farklı fragmanları hafızamızda depolarız. Mekanı gören gözümüz, hisseden tenimiz, kokusunu duyan burnumuz, mekanda hareket eden kaslarımız, kemiklerimiz, kısacası tüm vücudumuz ve de zihnimiz mekanı bir de bellek ve hayal filtresiyle alımlar. Çünkü duyu organlarımızın da bir hafızası vardır. Mekan deneyimimiz bellek katmanıyla bir boyut daha kazanır. Arnheim belleğin algıyı etkilemesiyle ilgili olarak şunları söyler:

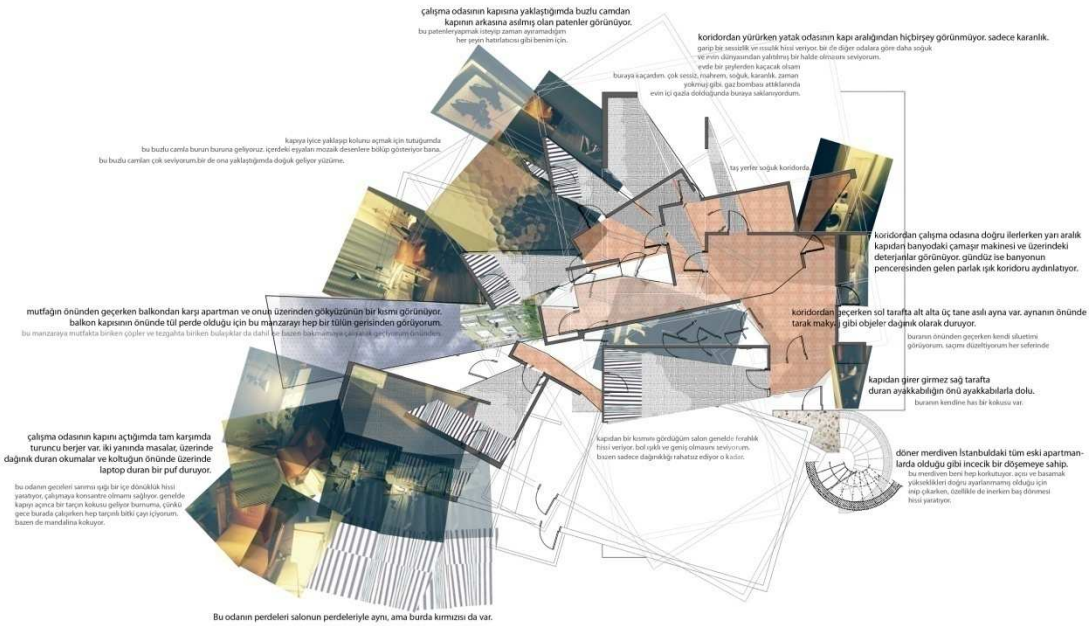
> Gerçekliğin denetiminden bir hayli uzak olan bellek algıdan çok daha akışkan bir ortamdır. Görülen şeylerin tanınması sırasında algı ile bellek arasındaki en faydalı etkileşim

> gerçekleşir. Geçmişte kazanılan görsel bilgi, görüş alanında ortaya çıkan bir nesnenin ya da eylemin doğasını fark etmeye yardımcı olmakla kalmaz; ayrıca mevcut nesneye topyekun dünya görüşümüzü oluşturan şeyler sistemi içinde bir yer de tayin eder. (Arnheim, 1974, s. 102-109)

Dolayısıyla bellek şeylere bakışımızı şekillendirmede temel rol oynayan bir etmendir. Mekanı deneyimleyişimizi biçimlendiren duyu ve duygularımız yalnızca kendileri bu biçimlenişte rol almazlar, bellek ile etkileşim içinde çalışarak bu deneyimi biçimlendirirler.

Ev deneyimimde de mekan içindeki yaşamım bellekle sürekli etkileşim halindedir. Sokak kapısından çalışma odasına yürüdüğüm rota boyunca, yalnızca şimdiki zamanda eylemlerime, mekanın atmosferine ve duyularıma bağlı olarak bir mekan deneyimi yaşamam. Bellek bu deneyime sürekli eşlik eder. Holde yürürken masanın üzerinde duran saç fırçası bana geçen seneki yaz tatilini anımsatır. Yatak odasının kapı aralığından gördüğüm dağınık giysiler odayı toplamam gerektiğinin planını yaptırır. Duyularımın hafızası, bana mutfakta her zamankinden başka bir kokunun var olduğunu fark ettirir, irkilirim, dönüp mutfağa bakarım. Tschumi'in öznenin mekan içindeki hareketinin zamansal bir hareket olduğu ve hareketin içinde bulunduğu süreden başka bir zamansallık daha tanımladığı önermesinden bu noktada tekrar bahsedilebilir. Tschumi, sinema ve edebiyatta sekansların, flashback, flashforward, kesme, yakınlaşma, çözülme, gibi tekniklerle manipüle edilebildiğini, mimarlıkta ise bu sekansı sağlayan methodun öznenin hareketi olduğunu savunur. (1996, s. 34) Dolayısıyla mekandaki öznenin hareketi, mekanın kendisi ya da nesneler üzerinden gerçekleşen zamansal sıçramalarla yeniden üretilir. Birkaç saniyelik yürüme eyleminde dahi şimdiki zamana ait bir süre değil, geçmişin ve geleceğin şimdinin içine karıştığı çok katmanlı bir zamansallık yaratılır.

Mekan deneyimimin bir parçası olan hayal ve bellek de ev deneyimi çalışmamın bir katmanıdır. Mekandaki hareketimin her sekansı, bellekle birlikte bedenimin duyularını ve deneyimin zamansallığını dönüştürür. Hareket ve duyularla, yaşanan mekana dönüşen ev temsiline bellek ve hayal üretimlerini temsil eden metinler de ekleyerek, soyut bir kavram olarak mekanı, hareketle, mekanın atmosferine bağlı olarak üretilen duyularımla ve bellek ve hayal katmanlarıyla yaşanan mekana dönüştürüyorum. (Şekil 4.7)



Şekil 4.7 : Yaşanan mekana ilişkin bir temsil denemesi (Bkz. Ek B)

4.2 Terminal Filmi Mekan Okuması

Bu bölümde mekanın yaşamla yeniden üretilmesi Terminal filmi mekan okuması üzerinden incelenecektir. Sinema, yarattığı gerçeklik temsili ile mimarlık için bir inceleme alanı olabilmektedir. Yaşamı, olayları ya da duyguları aktarmaya yönelik olan sinema, mekanı, yaşamın kurulduğu ve öznelerle ilişki kuran bir olgu olarak ele alır. Film mekanları, mekanın fiziksel gerçekliklerini kullanması ve insanlarla olan ilişkisini içermesi bakımından yaşanan mekanın özelliklerinin okunabileceği bir ortamdır. Mekanı ne soyut ve geometrik ilişkiler olarak, ne de yalnızca bir nesne olarak ele alır; mekanda geçen yaşama odaklanır. Bu nedenle yaşamın mekanı üretme süreçleri bir film incelemesi ile yapılacaktır.

Filmde, önceden belirli bir program ile kurgulanmış olan havaalanı mekanının, film karakterinin kurduğu yaşamla yeniden biçimlenmesi, onun mekan deneyimleriyle öngörülen işlevinden farklı şekillerde kullanılıp başka bir yere dönüşmesi hikayelenmiştir. Film, deneyim ile yaşanan mekanın üretim sürecinin okunabildiği, hem verili program kurgusunun, hem de kahramanın bu mekanı kullanım biçiminin aynı anda gözlemlenebildiği bir hikaye olması bakımından örnek olarak seçilmiştir. Karakterin mekanla kurduğu alışık olunmayan gündelik ilişki, hem karakterin

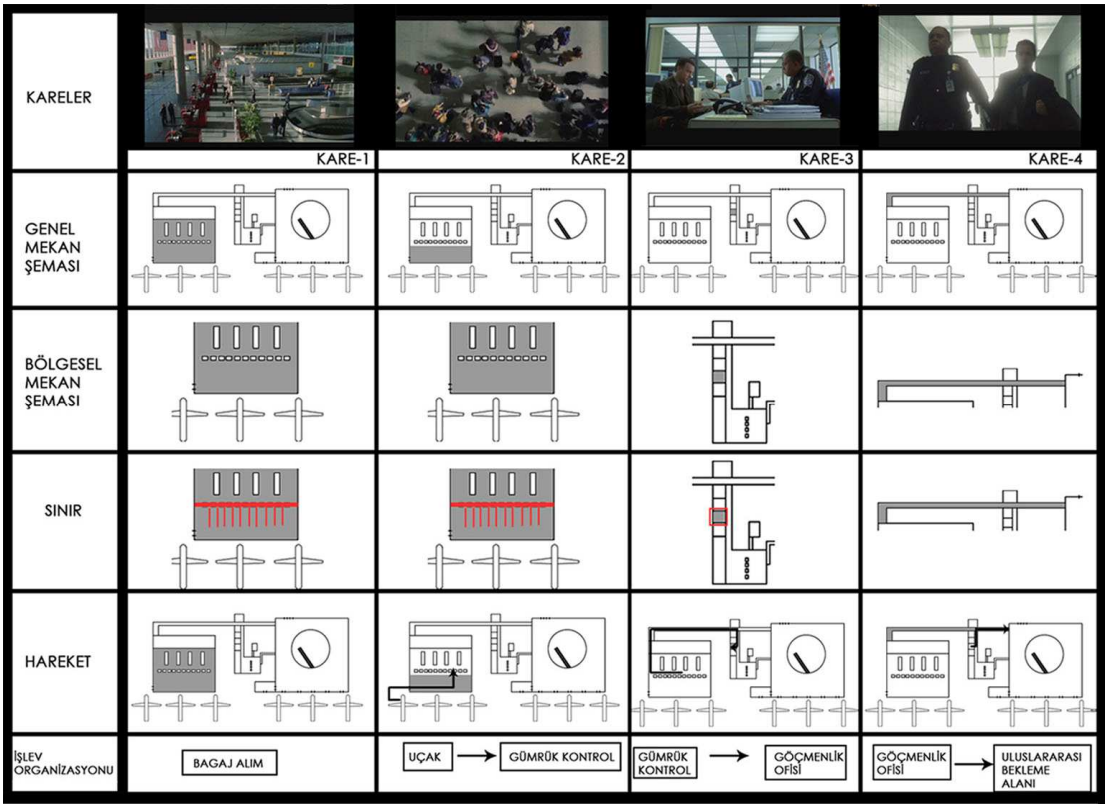
gözünde, hem de izleyicinin gözünde mekanı başkalaştırmaktadır. Bu başkalaştırma ya da yeniden üretme süreci yatayda ve dikeyde okunan bir film şeridi (storyboard) çalışması üzerinden incelenecektir. Mekanın verili kurgusu ve karakterin o mekanı kullanım biçimi bu film şeridi ile aynı anda okunarak incelenmiştir. Böylelikle inşa edilen mekanın iskan edilen mekana nasıl dönüştüğü, somut bir örnek üzerinden okunacaktır.

Film, ülkesinde çıkan bir iç savaş yüzünden diplomatik ilişkileri askıya alınmış olan bir kuzey Avrupa ülkesi vatandaşı olan Navorski'nin, New York GFK havaalanında sıkışıp kalmasını konu alır. (2004) Ülkesindeki savaş bitene kadar ülkesi olmayan bir 'kimliksiz' olarak New York sınırından içeri alınamamakta, aynı zamanda kendi ülkesine de geri dönememektedir. Yasal bir boşluğa düşen Navorski, geçici bir mülteci sayılmıştır ve havaalanında, ülkesindeki durumu belli olana kadar bekletilmek zorunda kalmıştır. Bu süreç boyunca havaalanı mekanını programlanan işlevinden faklı olarak gündelik yaşamının geçtiği bir mekan olarak kullanır. Diğer kullanıcıların öngörülen program dahilinde öngörülen eylemleri gerçekleştirdiği mekanda Navorski, aynı mekanı yolculardan farklı şekillerde deneyimler. Navorski için o mekan, havaalanı değil, barınma mekanı olur. Navorski için o mekanın program kurgusu evin program kurgusuna dönüşerek yeniden üretilir.

Yapılan çalışmada, öncelikle havaalanı mekan kurgusu filmde verilen şekliyle şematik olarak belirlenmiştir. Bu haliyle mekanın plan şeması, mekanın inşa edilmiş olan durumunu temsil etmektedir. Olayın geçtiği mekanlar yakın plandan bölgesel mekan şemaları olarak verilmiş ve içinde geçen eylemler, bu verilen mekansal şema üzerinde rotalar şeklinde hareket satırında işaretlenmiştir. Sınır satırında ise havaalanı mekanının gümrük durumlarının belirlediği sınırları çizilerek kullanıcıların hareket alanlarının sınırları gösterilmiştir. Yukardaki bantlarda film karelerinin sıralı akışı yatay olarak verilirken düşeyde her kareye ait mekan ve eylem bilgileri verilmiştir. Böylelikle hikayenin her sekansında, olayın geçtiği mekan, bu mekanın asıl programı ve karakterin burayı ne şekilde kullandığı bilgileri okunabilir. Verili mekanın karakterin eylemleriyle olan çakışması düşey okumalarla yapılır.

Film, Navorski'nin New York GFK Havalimanı'na iniş yapmasıyla başlar. (Şekil 4.8-Kare 1, 2) Uçuşu sırasında ülkesinde meydana gelen rejim değişikliği nedeniyle tüm seyehat hakları engellenen ve bu nedenle pasaport kontrolünden geçemeyen Navorski, yasal durumu netleşinceye kadar havaalanının uluslararası transit bekleme

salonunda kalacaktır. Bu mekan uluslararası uçış yapan yolcuların aktarma yaparak diğer uçuşlarına gittikleri ve bu süreçte alışveriş yapıp yemek yedikleri bir bekleme salonudur. Pasaport kontrolünden sonra geçilen bu alan, gümrük kapılarının sınırladığı uluslarası bir sahadır.

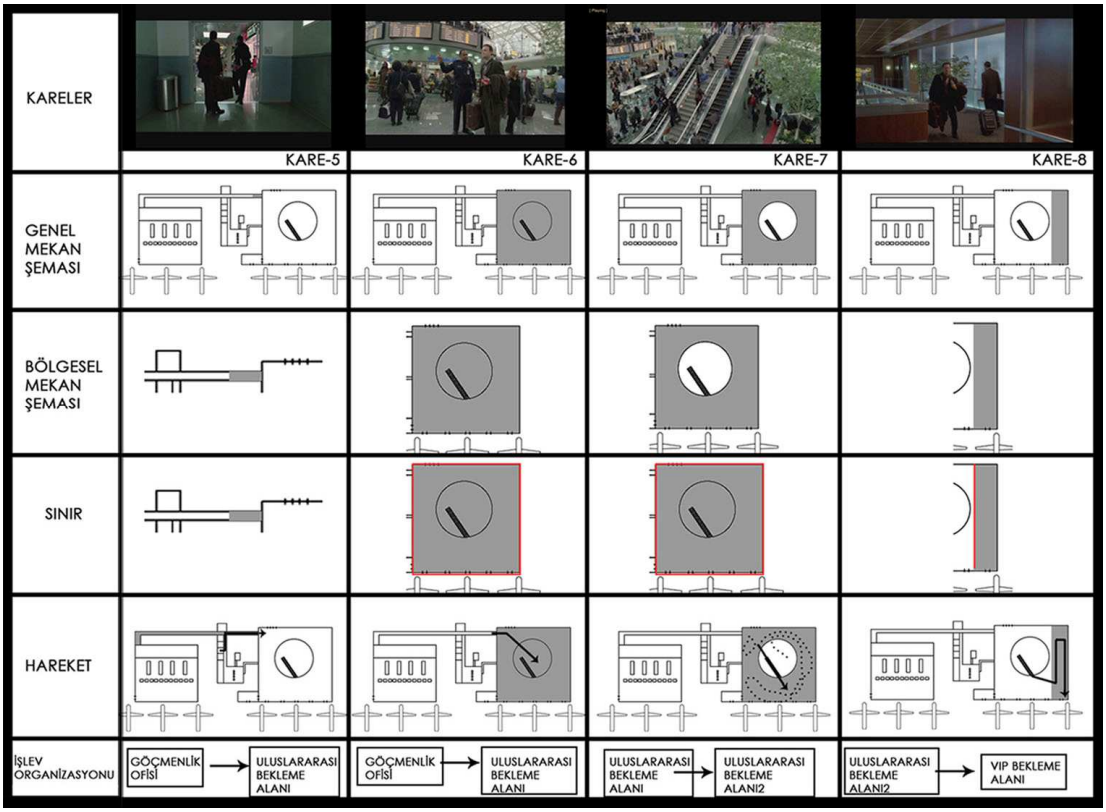


Şekil 4.8 : Kare 1-Kare 4 (Bkz. Ek C)

Navorski, bir güvenlik görevlisi eşliğinde gümrük kontrol bölümünde yer alan göçmenlik ofisinden alınarak, uluslararası bekleme salonuna götürülür. (Bkz.Şekil 4.8 Kare 3,4 & Şekil 4.9- Kare 5, 6) Bu alan içinde beklemesi gerektiği söylenen Navorski, dil bilmediği için durumu kavrayamaz, salon içinde dolaşmaya başlar. Yanlışlıkla girdiği VIP bekleme salonundaki televizyondan ülkesindeki iç savaşın grüntülerini izleyen Navorski (Şekil 4.9- Kare 7, 8 & Şekil 4.10-Kare 9) durumu idrak ederek onu bıraktıkları bekleme salonunda beklemeye başlar. (Şekil 4.10- Kare 10,11)

Navorski, o gece uyuyabilmak için havaalanında tadilat için kapatılmış olan Kapı 67'nin bekleme salonuna gider. (Şekil 4.10- Kare 12) Havaalanı, zamanın akışının hiç durmadığı, bu yönüyle gece ve gündüz gibi zamanda döngüselliğin yaşanmadığı ve yolcuların sürekli hareket halinde olduğu bir mekan olması nedeniyle Navorski'nin gündelik zaman akışına uymaz. Navorski tadilat için boşaltılmış olan

bekleme salonunda koltukları yan yana getirip birleştirerek kendine bir yatak yapar. (Şekil 4.11-Kare 13) Elektrik bağlantısını keserek aydınlatmalarını tamamen söndürür ve uyumaya başlar.



Şekil 4.9 : Kare 5-Kare 8

Bu karede yolcuların uçak beklediği kamusal bir mekanda Navorski'nin uyuduğunu görürüz. Mekanın kamusal ve özel olma özelliklerinin çakıştığı bu sahne eylemin, öngörülen programla örtüşmediğini hissettiğimiz ilk sahne olur. Mimari program ile gündelik yaşamın çakıştığı bu mekan, Navorski'nin deneyiminde olduğu gibi izleyicinin film mekanı deneyiminde de yeniden üretilir.

67 numaralı bekleme salonunda uyanan Navorski, sabah duşunu almak üzere bornozunu giyer ve uluslararası transit bekleme salonunun restoranlar ve dükkanlarla çevrili meydanından geçerek tuvaletlere ulaşır. (Şekil 4.11-Kare 14) Buradaki lavabolarda saçlarını şampuanla yıkar, lavabodan akan suyla duşunu alır ve traş olur. Navorski'yi bornozuyla gören yolcular tuvalete girmekten vazgeçerek dışarı çıkarlar. Bu, mekandaki kamusal ve özel eylemlerin biraradalığından doğan gerilimi filmde en çok yaşadığımız sahnedir. Navorski'yi gören yolcuların dışarı kaçması kareleriyle de bu gerilim filmde vurgulanmıştır. Mekanın kamusal karakteri, Navorski'nin eylemleriyle bozulmuştur.



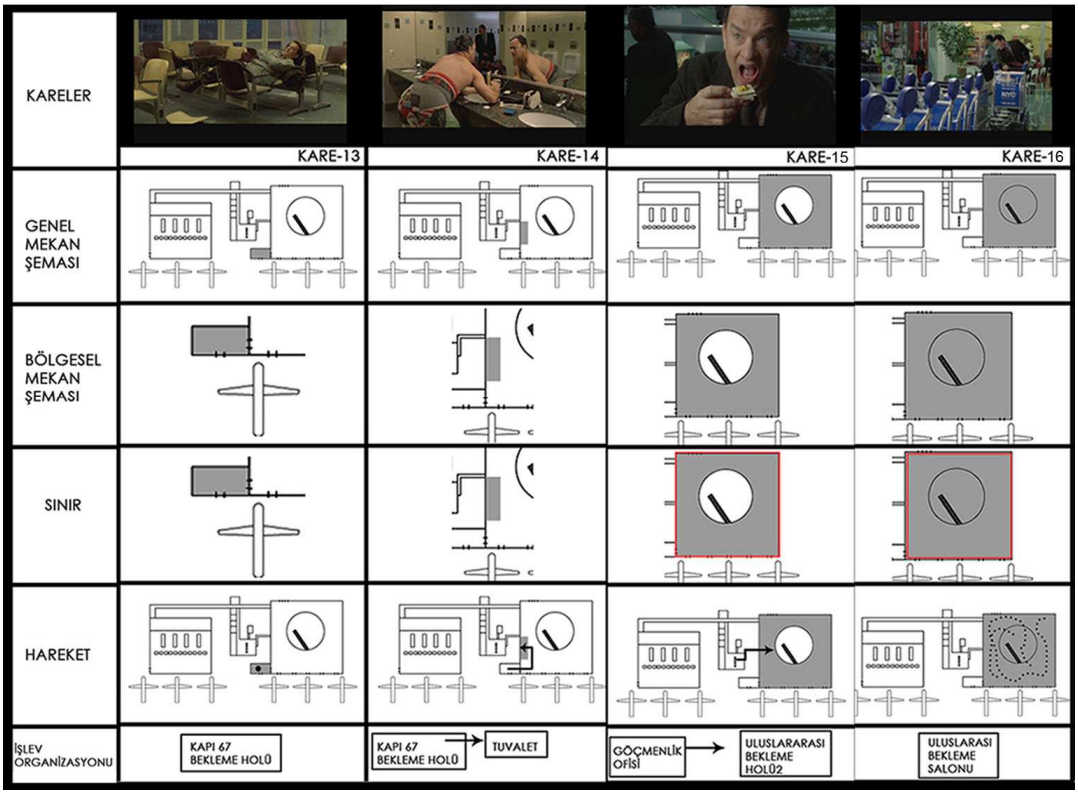
Şekil 4.10 : Kare 9-Kare 12

Navorski, ülkesinin parasının bir karşılığı olmadığı için parasız ve aç kalmıştır. (Şekil 4.11-Kare 15) Para kazanabilmek için havaalanında valiz taşımak için kullanılan araçları yerilerine iade etme işini keşfetmiştir. (Şekil 4.11-Kare 16) Araçları toplayıp yerine koyduğunda makine ona otomatik olarak bir çeyreklik bozuk para vermektedir. Navorski bir süre bu şekilde geçimini sağlar. İş yeri transit bekleme salonunun meydanıdır.

Navorski her sabah 67 numaralı bekleme salonundan çıkıp bu meydana gelir ve işbaşı yapar. Kazandığı parayla hamburger ve İngilizce öğrenmek için kitap alır. Navorski evi ile işi arasında, yani 67 numaralı bekleme salonu ile transit bekleme salonu meydanı arasında bir süre yaşamını geçirir. Akşamları tekrar buraya dönerek İngilizce çalışır.

Navorski, kendisini sevmeyen havaalanı müdürünün, havaalanında valiz araçlarını toplamak üzere açtığı kadro nedeniyle, bu işi yapmaya artık devam edemez. Bir akşam inşaat halinde olan 67 numaralı bekleme salonunun duvar işlerini yapmaya koyulur, sabaha kadar çalışır ve duvarların kartonpiyer işlerini bitirir. (Şekil 4.12-Kare 17) Sabah işe gelen işçiler Navorski'nin yaptıklarını görür ve ustabaşı

Navorski'yi işe alır. Navorsi bir süre de başka bir bekleme salonunun inşaat işinde çalışmaya başlar.

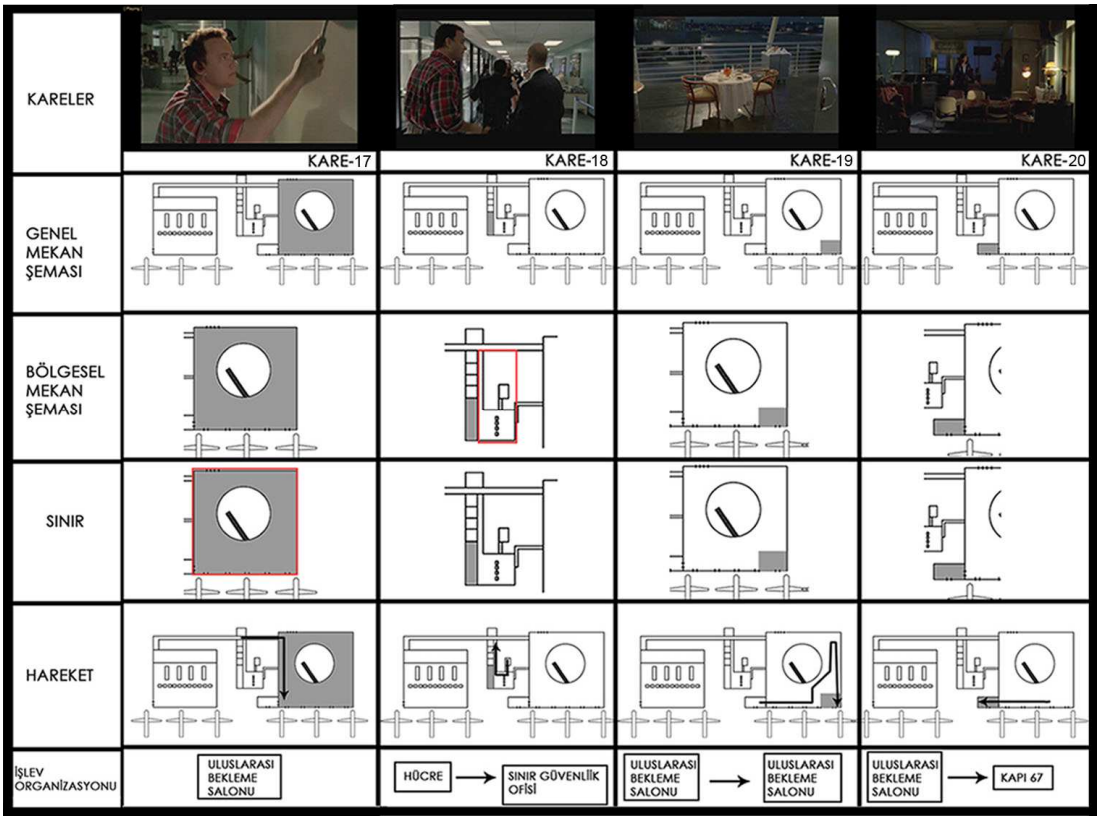


Şekil 4.11 : Kare 13-Kare 16

Navorski havaalanında arkadaşlar edinmeye başlar. Mutfak görevlisi, temizlik görevlisi, bagaj görevlisi gibi havaalanı görevlileriyle dostluk kurar. Yeni işinden çıktıktan sonra, bagajların kayar bantlardan uçaklara aktarıldığı depo mekanında arkadaşlarıyla buluşur. (Şekil 4.12 Kare 18) Yemek yiyip, havaalanından geri alınmayan kayıp eşyaların ödül olarak ortaya konduğu kağıt oyunları oynarlar. Navorski'nin iş çıkışı sosyalleşme ve oyun oynama mekanı, havaalanının bagaj bölümüdür. Burası yalnızca ilgili görevlilerin girip çıkabildiği özelleşmiş bir mekan olduğu için mesaide olan diğer arkadaşlarının saklanıp işten biraz kaytarabilmeleri için güvenli bir alandır.

Navorski, havaalanında geçirdiği süre boyunca sıklıkla karşılaştığı bir Amelia adında hostese aşık olmuştur. Kendini inşaat işi yapan ve sürekli seyehat etmek zorunda olan bir müteahhit olarak tanıtır. Hostesi karşılaştıkları bir gün akşam yemeğine davet eder. Havaalanında edindiği arkadaşları olan havaalanı personellerinin de yardımıyla, uçak pistini gören ıssız bir mekanı restorana dönüştürürler. (Şeki 4.12-Kare 19) Birkaç masa ve garson kılığına bürünen arkadaşlarının yardımıyla Navorski

Amelia'yla güzel bir akşam yemeği yer. Sunulan yemekler mutfak görevlisi arkadaşının mutfaktan kaçırdığı yemeklerdir. Restoranı gözden uzak, ıssız ve güzel manzaralı bir mekanda kurgularlar. Böylelikle hem havaalanı müdürünün kontrol edemeyeceği güvenli bir mekanda olacak, hem de romantik bir atmosfer sağlamış olacaklardır.



Şekil 4.12 : Kare 17-Kare 20

Filmin sonlarına doğru Amelia Navorski'nin ülkesine dönüş yapamayan bir kimliksiz olduğunu öğrenir ve Navorski'nin evi olan 67 numaralı bekleme salonunu görür. (Şekil 4.12- Kare 20) Bu karede Navorski'nin zaman içinde bu bekleme salonunu eve dönüştürdüğünün fiziksel izlerini görürüz. Koltuklardan yaptığı yatağın üzerine örtüler örterek gerçek bir yatağa benzetmiştir. Yatağın karşısına bir ofis masası koymuş ve kişisel eşyalarını bu masaya yerleştirmiştir. Duvara ceketini asmış, saksı bitkileriyle etrafı süslemiştir. Kumaşları perde gibi kullanıp bazı cam yüzeyleri kapatarak evinde mahremiyeti sağlamaya çalışmıştır. Dokuz aydır barındığı bu bekleme salonu, Navorski'nin mekan kurgusuyla yeniden üretilerek evi haline gelmiştir.

Navorski'nin havaalanındaki bu yaşamı mekanı mimari programın kurduğu biçiminden farklılaştırır. Navorski, uçak kalkış saatlerini bekleyen yolcuların bekleme yaptıkları salonu uyuma mekanı, ortak tuvaletleri banyo, alışveriş eden ve yemek yiyen yolcuların kullandığı meydanı çalışma mekanı, bagajların aktarıldığı depo bölümünü sosyalleşme mekanı, VIP bekleme salonundaki kuytu bir mekanı, hoşlandığı kadınla randevulaştığı bir restoran olarak kullanır. Mekanı kendi yaşamına göre yeniden üretir. Bu yeniden üretim yalnızca mekanlardaki eylemlerin farklılaşması şeklinde gerçekleşmez. Navorski aynı zamanda mekanda kendi zamansallığını kurar ve bir kamusal alan olan havaalanı içinde bedenin durumunu dönüştürür. Havaalanının var olan program kurgusunun belirlediği mekanlarda Navorski, gündelik yaşam pratikleriyle mekanı yeniden üretir.

4.3 Bölüm Sonucu

Bu bölümde gündelik yaşam pratikleri ile yeniden üretilen mekan konusu ev deneyimi ve Terminal filmi mekan okuması üzerinden geliştirilen deneylerle araştırılmıştır. Bu çalışmalar, Schulz'un mekanın yere dönüşmesi, Heidegger'in inşa edilen mekanın iskan edilen yere dönüşmesi, Bollnow ve Palasmaa'nın mekanın yaşanan mekana dönüşmesi olarak adlandırdıkları durumu inceleyen deneylerdir. İki çalışmanın ortak özelliği, inşa edilmiş olan mekanda, gündelik yaşamın etkisiyle eylemlerin, yaşanan zamanın ve mekanın bedenle kurduğu ilişkinin yeniden üretilmesidir.

Dünyayı kavramada zihni değil bedeni esas alan fenomenolojik yaklaşım, nesnelerin bize nasıl görünüyorsa öyle olduklarını söylemektedir. Bu yaklaşımla mekan, bedenimle deneyimlediğim şekliyle bana görünen bir varlıktır; dolayısıyla bedenim ve bedenimin hareketlerine bağlı olarak dönüşmektedir. Mekanın bedenin hareketi ve eylemleri ile bozulduğunu ve yeniden üretildiğini yaptığım ev çalışmasında, evde gerçekleştirdiğim yürüme eylemi ile örneklendirdim.

Evdeki yürüme eylemi boyunca, mekanı sekansiyel kavrayışım, mekanın bedenimle duyusal olarak algıladığım özelliklerini değiştirmektedir. Başka bir deyişle mekandaki konumu sürekli değişen bedenim için mekan mutlak ve değişmez değildir. Mekan, karşısında durup uzaktan algılanan bir nesne olarak değil, bedenimin her hareketiyle baştan aşağı yeniden kurulan ve bedenime göre yönlenen bir organizmadır. (Bergson, 2007) Bu nedenle mekanda gerçekleştirdiğim yürüme

eylemi, hareketime bağlı olarak mekana ilişkin ışık, ısı, gölge, ses, yankı, nem gibi fiziksel değerleri değiştirmektedir. Sokak kapısından çalışma odasına olan mesafeyi bacaklarım ve kaslarımla ölçerim, yerdeki taşların soğukluğunu hatırlayan ayaklarım, halıya basmaya çalışarak yönünü biraz değiştirir, arkamdan gelen sesi duyarım, sağımda kalan yatak odasının karanlığını görürüm, çalışma odasının buzlu cam kapısıyla buluşan yüzüm, içerden yansıyan karmaşık renklerle aydınlanır. Mekan, bedenimin değişen hareketleri ve eylemleriyle bana kendini her an farklı özellikleriyle gösterir.

Bedenimin hareketi boyunca değişen yalnızca mekana ilişkin fiziksel özellikler değil, aynı zamanda mekandaki bedenimin konumu ve bedenimin mekanın sınırlarıyla ve mekandaki nesnelerle olan uzaklık ilişkisi de sürekli değişmektedir. Yürüme sekansımın bir anında tam önümde yer alan kapı, ikinci anında sağıma doğru kaymakta ve görüş alanımdan giderek çıkmaktadır. Mekanı içindeyken, xy koordinat düzlemine oturtarak y aksında kapı olması gerçeği ile değil, çalışma odasına doğru yürürken sağımda yatak odası kapısının, arkamda banyo kapısının ve solumda mutfak kapısının kalması şeklinde kavrarım. Bollnow'ın mekanın geometrik bileşenlerini deneyimle yeniden yazdığı Human Space kitabında değindiği gibi, evden çıktığımda sağa ve sola gitmek uzayda eşdeğerli hareketlerdir, ancak benim için sağ taraf şehir merkezine, sol taraf ise parka gitmek demektir. (Bollnow, 1963) Ev mekanı, gündelik yaşam deneyimlerimden ve bedenimden bağımsız olarak kavrayabileceğim nesnel bir yapı değildir. Bedenle, deneyimle, yaşanmışlıklarla, hatıralarla ve anlamlarla yeniden üretilir.

Evdeki yürüme eylemim, De Certeau'nun Gündelik Hayatın Keşfi'nde değindiği gibi mekanda mevcut düzenin belirlediği sınırlı olaslılıkları artırır, genişler, daraltır, kaydırır. (De Certeau, 1990 [2009], s. 194-195) Böylelikle mekanda yürüyerek onu uzama dönüştürmüş olurum. Yürüme eylemimle, bedenimin çevresinde yeniden şekillenmeye başlayan mekan, eylemimin her anında şekil değiştirir. Descartes'in mum örneğindeki mumun eriyerek form değiştirmesi gibi, mekan da bedenimle olan ilişkisi değiştikçe form değiştirir. Böylelikle mekanda yürüyen ben, mekanı etrafımda benden bağımsız bir kabuk olarak göremem. Mekan benim için bana nasıl görünüyorsa öyledir. Azalan sesleri, soğuyan havası, değişen gölgeleri, görüş alanıma girip çıkan nesneleriyle mekan, bedenimin etrafında yeniden şekillenir. Bu çalışma 'sokak kapısından çıkıp çalışma odasına gitmek' şeklinde nesnel bir ifadeyle

tanımlanan durumun, gündelik yaşamda neye karşılık geldiğini göstermektedir. Mekandaki yaşam, kurulan bu ifadeden çok farklı katmanlar içermektedir. Evdeki gündelik yaşam pratiklerim bu ifadeyi, eylemlerimle, zamanın akışıyla ve bedenimin duyularıyla çok katmanlı bir yaşanan mekana dönüştürür.

Terminal filmindeki havaalanı mekanı da benzer şekilde filmin kahramanı Navorski'nin kullanımıyla başkalaşmaktadır. Havaalanı mekanında yaşamını sürdüren Navorski, içinde bulunduğu mekanda diğer bedenlerden farklı bir gerçeklik içinde yaşamaya başlar. Navorski'nin mekan deneyimi, mekanın diğer kullanıcılarından oldukça farklılaşmıştır. Bu farklılaşma sürecinde, yaşanan mekanın eylem, zaman ve beden bileşenlerinin hepsi mekanın yeniden üretilen bileşenleri olur.

Navorski film boyunca, havaalanının belirlenmiş eylem kurgusundan farklı eylemler gerçekleştirir. Yolcuların havaalanı eylem kurgusu içinde uçak bekledikleri salonda uyuma, ortak tuvaletlerde duş alma, alışveriş yapılan meydanda çalışma, kayıp eşya bürosunda poker oynama, gibi. Bu durum, Tschumi'nin 'savaş alanında paten kayan futbolcu' (1996, s. 32) benzetmesiyle ifade ettiği eylemlerin, öznelerin ve mekanın birbirleriyle çelişmesi durumu ile açıklanabilir. Gündelik yaşam içinde mekan, mimarın kurguladığı eylem sekanslarından farklı sekanslarla deneyimlenir. Mekanlar kurgulanmadıkları işlevlerle işgal edilir. Navorski havaalanında yeniden ürettiği eylem kurgusu ile kendi yaşanan mekanını kurar.

Navorski, bulunduğu mekanda farklı bir zamansallık yaşamaktadır. Lineer zaman akışıyla kurgulanmış olan havaalanı mekanında Navorski'nin yaşanan zamanı döngüsel zamandır. Havaalanının doğrusal zamanı ile Navorski'nin döngüsel zamanı mekanda üst üste gelerek, kesişerek ya da ayrışarak birlikte farklı bir zamansallık yaratır. Gece kapı 67'de uyumaya giden Navorski havaalanının doğrusal zaman akışından kopar, gündüz saatlerinde yolcuların bıraktığı araçları iade ederek para kazandığı işinde bu doğrusal zaman kurgusuyla kesişir. Doğrusal bir zaman akışıyla yolcuların devamlı ileri dönük bir dolaşım içinde olduğu mekanlarda Navorski, tekrar eden, ritmi olan, karşıtlıkla kurduğu bir döngüsel zaman akışı içinde yaşar. Tanıştığı ve aşık olduğu hostes Amelia ise, havaalanındaki doğrusal zaman akışını deneyimleyen bir kullanıcıdır. Amelia ile bu doğrusal akış içinde sıklıkla karşılaşan Navorski, Amelia'nın 'geliyor musun gidiyor musun' sorusuna 'her ikisi de' diye cevap verir. Havaalanında gelmek ya da gitmek için bulunan Amelia ile ne gelen ne

giden, yalnızca orada bulunan Navorski'nin zaman akışlarındaki farklılığı bu sahnede görebiliriz.

Navorski'nin mekanla bedeni üzerinden kurduğu ilişki de gündelik yaşamla dönüşmektedir. Navorski, havaalanında normal kullanımında gidemeyeceği mekanlara gider, bu mekanlarda daha uzun süreler geçirir, mekandaki eylemlerinin sekansları değişir. Navorski için mekan giderek tanıdıklaşır, bedeni mekanla ilgli alışkanlıklar edinir, mekanda anılar biriktirir. Havaalanından bir kez geçen biri olarak mekanla sınırlı bir ilişki kuracak olan Navorski için havaalanı bir yaşanan mekana dönüşür.

İki mekan okuması üzerinden de, mimari programla belirlenmiş mekan kurgusunun, gündelik yaşam pratikleri ile yeniden üretilip yaşanan mekana dönüşmesi durumu incelenebilmektedir. Gündelik yaşam pratiklerinin, mekanı yaşanan mekana dönüştürmesi ilk bölümde tartışılmış olan yaşanan mekanın eylem, zaman ve beden bileşenlerinin dönüşümü üzerinden okunabilir. Bu iki örnek üzerinden, gündelik yaşam pratikleriyle, mimar tarafından belirlenen eylem, zaman ve beden kurgularının yeniden üretilerek mekanı yaşanan mekana dönüştürdüğü görülmektedir. Mekan içinde yaşam olanağı yaratan ve yaşamı doğuran yerdir. Öte yandan da yaşam tarafından sürekli evrilir.

5. SONUÇ

Bu çalışma, mekanı soyut bir kavram olarak ele alan yaklaşımların indirgediği mekanın yaşamsal boyutunu araştırmıştır. Öznel algı ve kişisel deneyimlerle kavranan; dondurulmuş ve tamamlanmış bir fon ya da kabuk olmaktan öte, yaşayan, etkileşime giren, hissettiren, hayal kurduran ve hatırlanan bir mekan olan yaşanan mekan, ölçüler ve soyut geometrik ilişkilerle değil, deneyimle ve mekanın özneyle olan ilişkisiyle kavranabilir. Bu çalışmada yaşanan mekan, mekanda yaşamı kurgulama aracı olan mimari program ve gündelik yaşam pratiklerinin üst üste çakışması ile üretilen bir olgu olarak ele alınmıştır

İlk bölümde yaşanan mekan kavramına bir giriş yapılarak konunun ana hatları ve tartışmanın üzerine kurulacak olan kuramlar tanıtılmıştır. Yaşanan mekan kavramı, mekanın soyut değil yaşam içeren bir olgu olarak ele alındığı yer kavramıyla açıklanmıştır. Yerin; eylemlerle, gündelik yaşamla, ve mekanın özneyle olan ilişkisiyle ele alınan bir varlık olduğu ve mekanı yaşanan mekan yapan özellikleri içerdiği görülmüştür. Yaşanan mekanın zamansallığı, mutlak zaman anlayışının eleştirisi olarak ortaya çıkan yaşanan zaman kavramıyla ilişkilendirilerek, yaşanan mekanın zaman boyutu tartışılmıştır. Mekanı özneden bağımsız nesnel bir varlık olarak ele alan rasyonel düşünceye eleştiri olarak, mekanı kavramada öznel deneyimi ve bedeni esas alan fenomenolojik yaklaşımlarla, mekanın bedenle ilişkisi sonucunda yaşanan mekana dönüştüğü görülmüştür. Bu bölümde mekan; eylem ve gündelik yaşamla oluşan yer, zaman ve beden kavramlarıyla birlikte ele alınarak yaşanan mekanın bileşenleri ortaya konmuştur.

İkinci bölümde mekanı kurgulama aracı olan mimari programın mekanı fiziksel gerçekliğine kavuşturma yöntemleri, örnek projeler üzerinden incelenmiş ve mimari programın farklı ele alışlarının mekan kurgusuna etkisi incelenmiştir. Programın mimarideki eylem, zaman ve beden kurgusu seçilen örnek projeler üzerinden yapılan okumalarla tartışılmış ve örneklerin program bileşenleriyle olan ilişki ağı bir haritalama içinde verilmiştir. Oluşturulan program ilişkileri haritası, örneklerin tek bir program bileşeni ile ilişkilendiği katı bir sınflandırma yöntemi olarak değil;

projelerin hangi bileşenlerle nasıl ilişkiler kurduğunun kesişimler üzerinden okunabildiği ve böylelikle farklı program ilişkilerini keşfetmeye yarayan esnek bir ilişkiler ağı olarak ele alınmıştır. Haritalama, mimari program bileşenlerinin farklı ele alışlarının mekan kurgusunda yarattığı farklılıkların, kesişimler ile daha belirgin bir şekilde okunabilmesini sağlamıştır.

Üçüncü bölümde ise kurgulanan ve inşa edilen mekanın yaşanan mekana dönüşmesiyle ilgili kendi ev deneyimim ve Terminal film mekanı okuması çalışmalarına yer verilmiştir. Bu çalışmalar üzerinden inşa edilen mekanın iskan ediliş biçimleri incelenmiştir. Ev deneyimi çalışmasında, mekanın beden ve bedenin hareketleriyle yeniden üretilme biçimleri, ev deneyimi temsilleri üzerinden açıklanmıştır. Film mekanı okumasında ise mekanın farklılaşan eylem ve zaman kurgusuyla yeniden üretildiği görülür. Bu çalışmalarda gündelik yaşamın mekanı yeniden üretmesi, eylem, zaman ve beden bileşenleri ile ele alınmıştır. Gündelik yaşam eylemleri, zamanı ve bedenin mekanla olan ilişkisini dönüştürerek mekanı yeniden üretmiş olur.

Yaşanan mekanın izlerini aramak amacıyla başlayan araştırma, yaşanan mekanı kuran mimari program araştırmasıyla devam etmiştir. Programın, mekanı yaşanan mekana dönüştüren ve mekandaki deneyimi yönlendiren bir unsur olduğu görülmüştür. Ancak mimari programın da tek yönlü olarak yaşamı kuran bir faktör değil, gündelik yaşamın kendisinden de beslenerek, yaşanan mekanla dinamik bir ilişki kuran bir unsur olduğu sonucuna varılmıştır. Program mekanda hem yaşamı kurgulayan bir araç, hem de yaşamın kendisi tarafından sürekli dönüştürülüp yeniden üretilen bir varlıktır.

Araştırmanın başında tanımlanmış olan yaşanan mekan olgusu, sonunda gündelik yaşamla yeniden üretilen yaşanan mekana karşılık gelmektedir. Mimari programın kurguladığı mekan ise tasarlanan mekan olarak ele alınabilir. Bu önermeden yaşanan mekanın tasarlanan mekan olmadığı görülebilir. Yaşanan mekan, tasarlanan mekanın gündelik deneyimlerle yeniden kurgulanmış halidir.

Mekanın, statik ve değişmez bir yapı değil, deneyimle her an bozulan, yeniden kurulan ve dönüşen dinamik varlık olduğu görülmektedir. Bu nedenle mimari program, bazı durumlarda öyle hedeflemiş olsa da sonlandırılmış bir mimari nesne ve önceden tariflenmiş bir yaşam tasarlayamaz. Tasarlanan ve kurgulanan mekan,

hem bu kurgunun belirleyiciliğinde hem de gündelik yaşamla birlikte yaşanan mekana dönüşür. Yaşanan mekan bu iki üretim pratiğinin bir ürünüdür. Bu iki üretim biçiminin biri mimarın kurgusu, biri de öznenin kurgusudur denebilir. Mimarın mekanı kurgulama aracı olan mimari program bileşenleri, aynı zamanda öznenin de kurgu biçimi olmaktadır.

Bu önermeyi, son bölümde yer verilen ev deneyimi ve film okuması çalışmaları ile ortaya atabiliriz. Mimari programla kurgulanmış olan ve inşa edilen mekanların, gündelik yaşam pratikleriyle, kurgulandığı durumlarından başkalaşması ve yaşanan mekana dönüşmesi, yapılan bu çalışmalar üzerinden okunabilir. Ancak bu yeniden üretim, yaşanan mekanda mimari program kurgusunun tamamen yok edilerek, yerine gündelik yaşamın kurduğu mekanın kurulması olarak algılanmamalıdır.

Programın ve gündelik yaşamın kurgu süreçleri, üst üste çakışan ve ikincinin birincinin varlığıyla şekillendiği üretim biçimleridir. Dolayısıyla, mimari programın yönlendiriciliğinde kurulan bir yaşam olmaksızın, gündelik yaşamın yeniden üreteceği bir mekandan bahsedilemez. Mekan kurgusu, kendisini dönüştürecek yaşamı üretir. Dolayısıyla, mimari program kurgusu ve gündelik yaşam pratiklerinin mekanı yeniden üretmesi ilişkisi, birbiri ardına gelen ve birinin diğerinin üzerine inşa edildiği bir ilişki olarak tariflenebilir. Yaşanan mekan, mimari program kurgusunun, ardından gelen ve onun üzerine kurulan gündelik yaşam pratikleri ile üst üste çakışmasıyla oluşan katmanlı bir yerdir. İnşa edilen mekanın, iskan edildikten sonra yeniden inşasıdır. Mekandaki bu yeniden üretme süreci, yaşamın belirsizliği ve sürekliliği içinde her an devam eder. Bu nedenle yaşanan mekan, üretim hali hiç bitmeyen çok katmanlı bir organizmadır.

KAYNAKLAR

Anay, H., & Özten, Ü. (2011). Biçim ve İşlev. Eskişehir: ESOGÜ Mimarlık Bölümü Yayını.

Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception. California: University of California.

Bergson, H. (2007). Madde ve bellek : beden-tin ilişkisi üzerine deneme. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Dost Yayınları.

Bilgin, İ. (1999). Serbest Plan, Serbest Cephe, Serbest Ev. Cogito , 18 (Bir Anatomi Dersi:Ev), s. 144-157.

Bollnow, O. F. (1963). Human Space. London: Hyphen.

Bradbury, D. (2009). The Iconic House. London: Thames&Hudson.

De Certeau, M. (1990 [2009]). Gündelik Hayatın Keşfi-I:Eylem,Uygulama,Üretim Sanatları. (L. A. Özcan, Çev.) Ankara: Dost Yayınevi.

Dovey, K., & Dickson, S. (2002). Architecture and Freedom?Programmatic Innovation in the Work of Koolhaas/OMA. University of Melbourne Journal of Architectural Education , s. 5-13.

Forty, A. (2000). Words and Buildings A Vocabulary of Modern Architecture. London: Thames&Hudson.

Frampton, K. (2007). Modern Architecture: A Critical History. London: Thames&Hudson.

Gürbilek, N. (1998). Ev Ödevi. İstanbul: Metis Yayınları.

Hardingham, S., & Rattenburg, K. (2012). Supercrit-4. New York: Routledge.

Heidegger, M. (1971). Building Dwelling Thinking. M. Heidegger içinde, Poetry, Language, Thought (s. 343-363). New York: Harper&Row.

Heidegger, M. (1927). Varlık ve Zaman. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Hertzberger, H. (2005). Lessons for Student in Architecture. 010 Publishes.

Hill, J. (2003). Actions of Architecture. London: Routledge.

Hisarlıgil, B. B. (2008, Şubat). Martin Heidegger'de 'Mekan' Düşüncesi-Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , 25, s. 24-34.

Holl, S. (2003). Steven Holl. London: Thames&Hudson.

Kahn, L. (2014). Öğrencilerle Söyleşiler (1 b.). (N. Dikbaş, Çev.) İstanbul: YEM Yayın.

Lefebvre, H. (1998). Modern Dünyada Gündelik Hayat. (I. Gürbüz, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

Libeskind, D. (2001). Daniel Libeskind : the space of encounter. London: Thames&Hudson.

Lynch, K. (1976). What Time is This Place. London: MIT Press.

Mathews, S. (2006). The Fun Palace as Virtual Architecture. Hobart and William Smith Colleges Journal of Architectural Education , 39-48.

Merleau-Ponty, M. (2005). Algılanan Dünya. İstanbul: Metis Yayınları.

Merleau-Ponty, M. (2002). Phenomenology of Perception. London: Routledge Classics.

Mosbach, C. (2011, Ekim 15-16). Phase Shift Park. People and Place. Serpentine Gallery.

Mostafavi, M. & Leatherborrow, D. (1993). Zaman İçinde Mimari. (Y. Civelek, Çev.) İstanbul: Ötüken.

Norberg-Schulz, C. (2000). Architecture:Presence,Language,Place. Milano: Skira.

Norberg-Schulz, C. (1984). Genius Loci: towards a phenomenology of architecture. New York: Rizzoli.

Pallasmaa, J. (2005). Tenin Gözleri. (A. U. Kılıç, Çev.) İstanbul: YEM Yayın.

Perec, G. (1974). Species of Spaces and Other Pieces. London: Penguin Classics.

Prince-Ramus, J. (2006, February). Behind the Design of Seatlle's Library.

Sharr, A. (2013). Mimarlar için Heidegger. İstanbul: YEM Yayın.

Solt, J. (2000, Eylül-Ekim). Revolution in der Küche. (R. Tuna, & F. Öcal, Eds.) Atrium .

Spielberg, S. (Yöneten). (2004). The Terminal [Sinema Filmi].

Şenol, G. (2005, Mayıs 18). Verilerden Diyagrama, Diyagramdan Mimarlığa Düşünme Yöntemi: Koolhaas İstanbul'daydı. Nisan 27, 2014 tarihinde Arkitera: http://v3.arkitera.com/news.php?action=displayNewsItem&ID=1973 adresinden alındı

Tanyeli, U. (1997). Modernizmin Sınırları ve Mimarlık. E. Batur içinde, Modernizmin Serüveni. İstanbul: YKY.

Torres, P. (2004). Case Study:Paris Charles de Gaulle Airport. Airport Systems Planning, Design & Management .

Tschumi, B. (1996). Architecture and Disjunction. Cambridge: MIT Press.

Tschumi, B. (2003). Bernard Tschumi. (G. Damiani, Dü.) London: Thames&Hudssdon.

Tschumi, B. (1981). Manhattan Transcripts. London: Academy Group.

Vidler, A. (2003). Toward a Theory of the Architectural Program. October , 106, s. 59-74.

Vitruvius, P. (2005). Mimarlık üzerine on kitap (4 b.). (F. Yeğül, B. Artamlı, Dü, & S. Güven, Çev.) İstanbul: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

Yürekli, H., & Yürekli, F. (2005). Türk Evi. İstanbul: Yapı Yayın.

Zhongjie, L. (2007). Nakagin Capsule Tower and the Metabolist Movement . Re.Building , 514-524.

Zumthor, P. (2006). Atmospheres : architectural environments, surrounding objects. Basel: Birkhäuser.

Zumthor, P. (2007). Therme Vals. Zurich: Scheidegger & Spiess.

Zumthor, P. (2006). Thinking Architecture. Basel: Birkhäuser.

Url-1<http:// http://www.tdk.gov.tr/> alındığı tarih: 29.06.2014.

Url-2<http:// https://www.visualthesaurus.com> alındığı tarih: 18.02.2014.

Url-3<http:// http://www.kjark.no/gjerdrum_secondary_school> alındığı tarih: 23.03.2014.

Url-4 < http://leonardodavinci.stanford.edu/submissions/clabaugh/history/leonardo> alındığı tarih:20.04.2014.

Url-5<http:// http://www.egs.edu/faculty/paul-virilio/biography/> alındığı tarih: 09.04.2014.

Url-6<http://www.ediblegeography.com/dining-disorder/> alındığı tarih: 04.03.2014.

Url-7 < http://www.unstudio.com/projects/mobius-house> alındığı tarih: 12.04.2014.

Url-8 < http://www.interactivearchitecture.org/fun-palace-cedric-price.html> alındığı tarih: 23.04.2014.

Url-9 < http://www.interactivearchitecture.org/fun-palace-cedric-price.html> alındığı tarih: 07.04.2014.

Url-10<http://www.archdaily.com/109135/ad-classics-barcelona-pavilion-mies-van-der-rohe/> alındığı tarih: 06.01.2014.

Url-11<http://afasiaarq.blogspot.com/2011/10/sou-fujimoto-architects.html> alındığı tarih: 30.01.2014.

Url-12 < http://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn/> alındığı tarih: 15.02.2014.

Url-13<http://blog.archpaper.com/wordpress/archives/tag/storefront-for-art-and-architecture> alındığı tarih: 23.04.2014.

Url-14<http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/Corbu.html> alındığı tarih: 12.03.2014.

Url-15<http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/Corbu.html> alındığı tarih: 09.04.2014.

Url-16<http:// http://www.egs.edu/faculty/paul-virilio/biography/> alındığı tarih: 14.01.2014.

Url-17< http://archidose.blogspot.com.tr/2004_05_01_archive.html> alındığı tarih: 29.02.2014.

Url-18<http://archidose.blogspot.com.tr/2004_05_01_archive.html> alındığı tarih: 29.02.2014.

Url-19<http://www.e-architect.co.uk/bilbao/guggenheim-museum-bilbao> alındığı tarih: 01.03.2014.

Url-20<http://tr.wikipedia.org/wiki/Vitruvius_Adam%C4%B1> alındığı tarih: 13.12.2013.

Url-21<http://socks-studio.com/2011/03/26/michael-vlasopoulos-just-bought-a-capsule-in-k-kurokawa%E2%80%99s-nakagin-capsule-tower/> alındığı tarih: 17.04.2014.

Url-22< http://www.ncmodernist.org/koolhaas.htm> alındığı tarih: 22.02.2014.

Url-23< http://www.ncmodernist.org/koolhaas.htm> alındığı tarih: 22.02.2014.

Url-24<http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/Corbu.html> alındığı tarih: 05.03.2014.

Url-25<http://swipelife.com/2009/08/17/villa-drusch-by-claude-parent/> alındığı tarih: 03.01.2014.

Url-26<http://www.archdaily.com/63267/ad-classics-house-vi-peter-eisenman/> alındığı tarih: 15.04.2014.

Url-27<http://www.archidiap.com/works/museo-ebraico/> alındığı tarih: 09.02.2014.

Url-28<http://www.archdaily.com/7484/house-n-sou-fujimoto/> alındığı tarih: 12.04.2014.

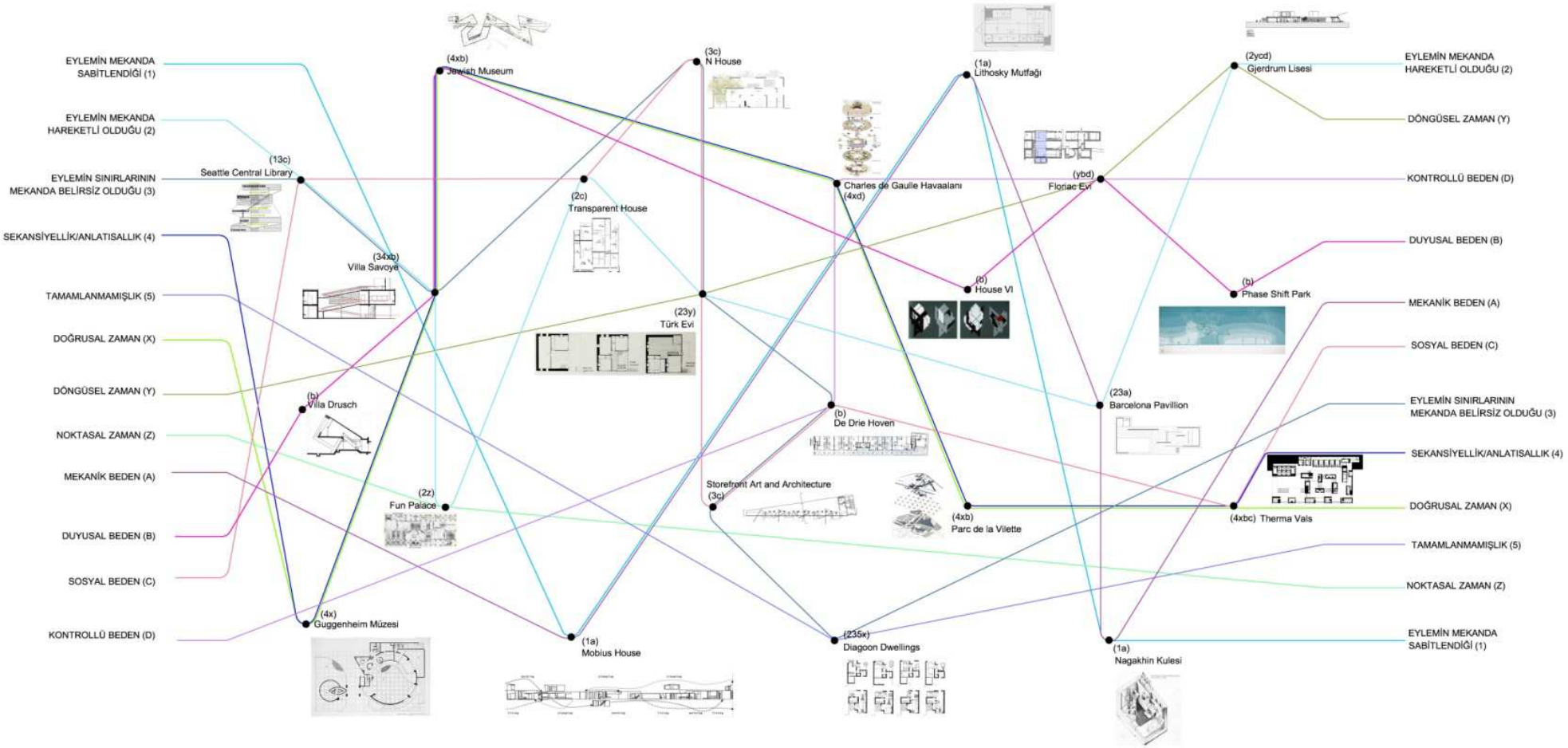
Url-29<http://www.archdaily.com/7484/house-n-sou-fujimoto/> alındığı tarih: 12.04.2014.

Url-30<http://www.archdaily.com/7484/house-n-sou-fujimoto/> alındığı tarih: 12.04.2014.

EKLER

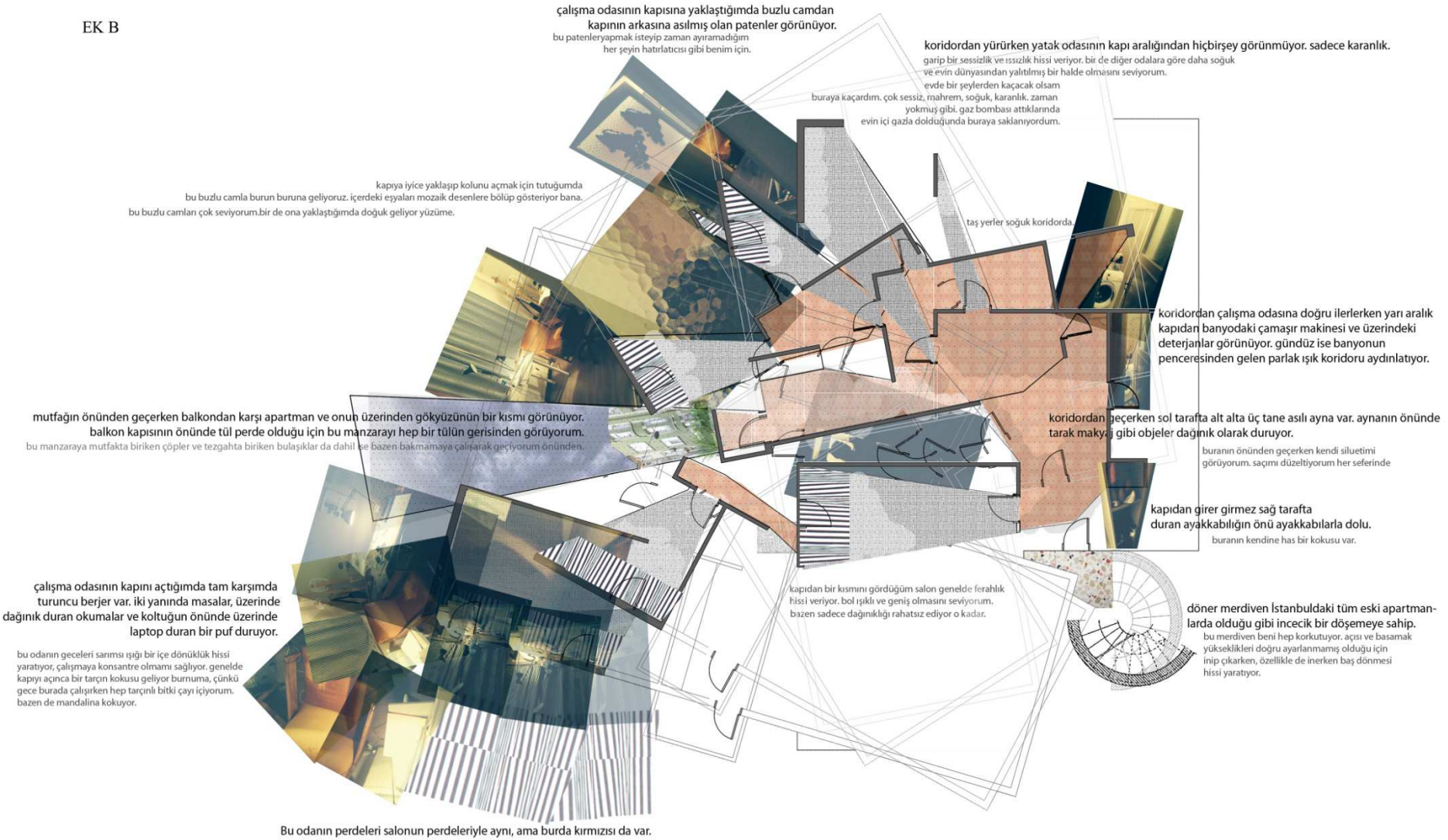
EK A: Program Haritalaması
EK B: Ev Deneyimi Çalışması-Yaşanan Mekan Temsil Denemesi
EK C: Terminal Filmi Mekan Okuması

EK A



Şekil A.1: Program Haritalaması

EK B



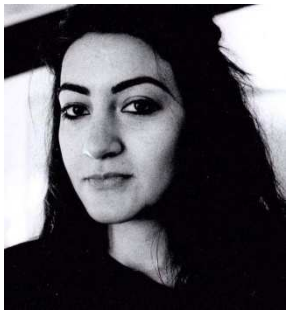
Şekil B.1: Ev Deneyimi Çalışması-Yaşanan Mekan Temsil Denemesi

EK C



Şekil C.1: Terminal Film Mekanı Okuması

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad: Melike Özkan

Doğum Yeri ve Tarihi: 14/05/1987

Adres: Pürtelaş Mah. Güneşli Sok. Bayraktar Apt. 3/5 Cihangir/İstanbul

E-Posta: melikeozkan87@gmail.com

Lisans: İstanbul Teknik Üniversitesi