İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARİ TEMSİL YAKLAŞIMI OLARAK, DENEYİMSEL MONTAJ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Refiye Funda DOĞRU

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

MAYIS 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARİ TEMSİL YAKLAŞIMI OLARAK, DENEYİMSEL MONTAJ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Refiye Funda Doğru
(502091076)

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe Şentürer

MAYIS 2015

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502091076 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Refiye Funda DOĞRU,** ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı **"MİMARİ TEMSİL YAKLAŞIMI OLARAK, DENEYİMSEL MONTAJ"** başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı :	**Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER** İstanbul Teknik Üniversitesi	.....
Jüri Üyeleri :	**Doç. Dr. Nurbin PAKER KAHVECİOĞLU** İstanbul Teknik Üniversitesi	.....
	Doç. Dr. Tan Kamil GÜRER Yıldız Teknik Üniversitesi	.....

Teslim Tarihi : **22 Nisan 2015**
Savunma Tarihi : **21 Mayıs 2015**

Aileme,

ÖNSÖZ

Lisansüstü eğitimim boyunca, mimari tasarım alanında ilgi duyduğum ve keşfetmek istediğim her konuda yol gösterici olan tez danışmanım Prof. Dr. Ayşe Şentürer'e samimi desteği için; süreç boyunca çalışmamın olgunlaşmasında katkılarını sunan Doç. Dr. Nurbin Paker Kahvecioğlu ve Doç. Dr. Tan Kamil Gürer'e değerli eleştirileri için teşekkür ederim.
Bana her zaman güvenen, inanan ve destek olan sevgili anneme, babama, abime ve yardımlarını esirgemeyen, ailemin birer parçası olan sevgili dostlarıma teşekkür ederim.

Mayıs 2015

Refiye Funda Doğru
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

İÇİNDEKİLER ..... **ix**
ÖZET ..... **xiii**
SUMMARY ..... **xv**
1. DURUM **1**
1.1 Yaklaşım, Tanımlar ve Çerçeve 2
1.2 Yöntem 5
2. ALGI, TEMSİL VE MEKANIN İLİŞKİSİ **7**
2.1 Duyumsama ve Temsil 9
2.1.1 Duyumsal Deneyim ve Mekan Algısı 9
2.1.2 Zamansallık ve Hareket 14
2.1.3 Algılanan Mekanın, Tasarlanan Mekandaki Duyumsal Karşılığı 16
2.2 Görme Merkezli Temsiller ve Duyumsal Kavrayışa İlişkin Dışarıda Bıraktıkları 18
2.2.1 İki Boyutta Temsilin Duyumsal Olarak Dışarıda Bıraktıkları 19
2.2.2 Üç Boyutta Temsilin Duyumsal Olarak Dışarıda Bıraktıkları 24
2.3 Görme Odaklı Temsilden Sinematografik Temsile 28
2.4 Mekanın Kavranışı Üzerinden Temsil 32
3. SİNEMATOGRAFİK ALGI ÜZERİNDEN DUYUMSAL TEMSİL **35**
3.1 Fragman – Bütün İlişkisi 35
3.2 Doğrusal ve Doğrusal Olmayan Paradigma 37
3.3 Duyumsal Mekan ve Sinematografi 41
3.4 Deneyimsel Montaj 42
4. DENEYİMSEL MONTAJ: DUYUMSAL ROTALAR **47**
4.1 Örnek 1: Görülemeyen Temsilin Deneyimi 48
4.2 Örnek 2: Duyumsal Yanılgı Olarak Deneyim 52
4.3 Örnek 3: İnteraktif Bir Sahne Olarak Deneyim 56
4.4 Örnek 4: Dijital Bir Yanılsama Olarak Deneyim 59
5. SONUÇ **65**
KAYNAKLAR **67**
ÖZGEÇMİŞ **71**

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Lefebvre'nin 'Algılanan-Tasarlanan-Yaşanan' Mekan Kavramlarının Tez Bağlamında 'Algı-Temsil-Mekan' İle İlişkisi..... 3
Şekil 1.2 : Algı, Temsil ve Mekan Tabanlı Tezin Katmanlı Maketi 6
Şekil 2.1: Katman 1: Algı, Temsil ve Mekan Doğrusal Olmayan İlişkisi. 8
Şekil 2.2: Dokunsal Deneyim olarak 'Dokunsal Harita/Tactile Map: Edinburgh' Maketi, Kate McLean (Url-1). 10
Şekil 2.3: Görsel-İşitsel Deneyim Olarak Mekan; 'Athens by Sound, Venedik Bienali Yunan Pavyonu', 2 Mono Channels, 2008 (Url-2). 11
Şekil 2.4: Kokusal Deneyim olarak Mekan; 'Art of Scent', Architects Diller Scofidio+ Renfro Design MAD, (Url-3). 13
Şekil 2.5: Bireysel Konum ve Algıdaki Değişim İlişkileri. 15
Şekil 2.6: Katman 2: Duyumsama. 17
Şekil 2.7: İki Boyutta Temsil, Kavramsal Eskiz: Chamberworks, Daniel Libeskind (1983). 20
Şekil 2.8: İki Boyutta Temsilin Üçüncü Boyuttaki Karşılığı Olarak Champerworks Maketi, March Student Work Project (2010), (Url-4). 20
Şekil 2.9: İki Boyutta Temsil, Eskiz: Beyeler Museum, Basel, Renzo Piano (1992-1997). 21
Şekil 2.10: İki Boyutta Üçüncü Boyutun Karşılığı Olarak Temsil, Perspektif: House II, Hardwick, Peter Eisenman (1969). 22
Şekil 2.11: İki Boyutta Üçüncü Boyutun Karşılığı Olarak Temsil, Fotograf: Holocaust Memorial, Berlin, Peter Eisenman (2003-2005). 23
Şekil 2.12: İki Boyutlu Düzlemde bir Yanılgı Olarak Üç Boyutlu Temsil, 3D Model: Galicia Kültür Merkezi, Peter Eisenman (1999). 24
Şekil 2.13: Üç Boyutta Temsil, Maket: Galicia Kültür Merkezi, Peter Eisenman (1999). 25
Şekil 2.14: Üç Boyutta Temsil, Maket: Galicia Kültür Merkezi, Peter Eisenman (1999). 26
Şekil 2.15: Duyumsal Maket Çalışması: Smell Map: Milan, Kate McLean, Milan Dizayn Fuarı, 2013 (Url-5). 27
Şekil 2.16: Katman 3: Tasarlanan Mekan, Temsil 28
Şekil 2.17: Konvansiyonel Temsil Yöntemlerinin Duyumsal Mekana Aktarımı, Bruder Klaus Chapel Projesi, Peter Zumthor, (2007), (Url-6). 30
Şekil 2.18: Lefebvre'nin 'Algılanan-Tasarlanan-Yaşanan' Mekan Kavramları İlişki Grafiği 33
Şekil 3.1: Hareketsiz-Kesit: (Temsildeki Karşılıklarından Biri: Fotograf), Villa Savoye Film Karesi, Tim Benton. 38
Şekil 3.2: Kadraj / Hareketli-Kesit (Temsildeki Karşılıkları: Maket ve 3D Model), Villa Savoye Filmi, Tim Benton. 39
Şekil 3.3: Montaj / Hareket-İmge, Villa Savoye Film, Tim Benton. 40

Şekil 3.4: Hareketsiz-Kesit = Parça / Bütün- Küme İlişkisinde Doğrusal ve Doğrusal Olmayan Paradigma. 40
Şekil 3.5: Katman 4: Parça-Bütün'ün Doğrusal Olamayan İlişkisi, Deneyimsel Montaj. 45
Şekil 4.1: Sea Bathing Facility, Lourinha, Genel Bakış ve Lokasyon, Carlos Mourao Pereira, 2008 (Url-7). 48
Şekil 4.2: Sea Bathing Facility, Lourinha, Kesit, Carlos Mourao Pereira, 2008 (Url-7). 49
Şekil 4.3: Sea Bathing Facility, Lourinha, Prensip Kesiti, Carlos Mourao Pereira, 2008 (Url-7) 49
Şekil 4.4: Sea Bathing Facility, Lourinha, Sunum Modeli, Carlos Mourao Pereira, 2008 (Url-7). 50
Şekil 4.5: Temsil Edilen Mekanın Verileri, Duyumsal ve İmaj Olarak Karşılığı, Deneyimsel Montajın Parçaları. 51
Şekil 4.6: 'Multisensory Wooden Walk-in Cave', Henrique Oliveira, Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2013 (Url-8). 53
Şekil 4.7: 'Multisensory Wooden Walk-in Cave', Henrique Oliveira Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2013 (Url-8). 53
Şekil 4.8: Temsil Edilen Mekanın Verileri, Duyumsal ve İmaj Olarak Karşılığı, Deneyimsel Montajın Parçaları. 54
Şekil 4.9: The Event of a Thread, Ann Hamilton, Manhattan, Par Avenue Armony. (Url-9). 56
Şekil 4.10: The Event of a Thread, Ann Hamilton, Manhattan Par Avenue Armony, (Url-9). 57
Şekil 4.11: Temsil Edilen Mekanın Verileri, Duyumsal ve İmaj Olarak Karşılığı, Deneyimsel Montajın Parçaları. 58
Şekil 4.12: The Event of a Thread, Ann Hamilton, Manhattan Par Avenue Armony. 59
Şekil 4.13: Creating a Catedral of Light Inside a Gas Tank, Urbanscreen's 320˚ Light, (Url-10). 60
Şekil 4.14: Creating a Catedral of Light Inside a Gas Tank, Urbanscreen's 320˚ Light, (Url-10). 61
Şekil 4.15: Temsil Edilen Mekanın Verileri, Duyumsal ve İmaj Olarak Karşılığı, Deneyimsel Montajın Parçaları. 62
Şekil 4.16: Palladio Villa Rotonda. 63

MİMARİ TEMSİL YÖNTEMİ OLARAK DENEYİMSEL MONTAJ

ÖZET

Bu çalışmada, görme merkezli algının, mimari temsildeki baskın rolü, çıkış noktası olarak alınmış; bedenin, mekanı algılayışının sadece görme merkezli değil, tüm duyularla duyumsanabileceği düşünülerek, temsilin de duyumsama ile ilişkilendirilmesi hedeflenmiştir. Mimarlığa konu olan mekan deneyiminin, hareket, zaman ve duyumsal olan ile ilişkili olarak, zihinde oluşan anlık kesitlerin üstüste eklendiği bütüncül algının sonucu olduğu fikri üzerinde durulmuştur. Bu bütüncül algı, bireye göre farklılaşan bir mekan tasviri üretmeye olanak sağlamaktadır. Bu bakımdan duyumsal olanın konvansiyonel temsil yöntemlerindeki eksikliğinin; tasarım aşamasında ya da sonrasında, bireyin mekanı benimseyebileceği yeterli veriyi barındıramamasına sebep olacağı öngörülmektedir. Bu bağlamda sinematografik temsilin sahip olduğu hareket ve zaman kullanış yönteminin, bireyin farklılaşan bütüncül algısını oluşturmakta bir değer yaratabileceği düşünülmektedir. Mekan temsilinde de duyumsananların katılabileceği bütüncül bir algı oluşturmak için sinematografinin bileşenleri incelenecektir. Mekanı algılarken zihinde oluşan anlık kesitlerin biraraya geliş biçimleri, sinematografideki montaj kavramı üzerinden irdelenecektir. Duyumsal anlamda mekan ile iletişim kurmaya olanak veren, temsil edilmiş performatif mekan örnekleri üzerinden, temsilin montaj ile üretimi ve deneyimsel montajın nasıl oluştuğu sorgulanacaktır.

Mekanın bütüncül algısından bahsederken; bireyin hareket aracılığıyla gözlemlediği mekanın değişen perspektiflerini, zihninde biriktirdiği zamansal veriler ile kavrayışı açıklanmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda, hareket ve zamanın, imge ile iletişimi ve sinematografik temsilin bu kavramları nasıl yorumladığı bilgisi üzerinden, mimari temsildeki karşılığını değerlendirmek çalışmanın omurgasını oluşturacaktır.

Bu tespitler ve öngörüler doğrultusunda oluşturulan çalışma, beş başlık altında irdelenmiştir. Birinci bölümde; algı, temsil ve mekan arasındaki ilişkide tespit edilen, mimari temsilde duyumsamanın eksik olma durumu ortaya konmuş ve çalışma kapsamında ele alınan 'algılanan, tasarlanan ve yaşanan' mekan tanımları yapılmıştır. Bireyin bütüncül ve çok katmanlı algısının; deneyimlediği anlık kesitlerin zihindeki seçiliş ve dizilişleri ile ilişkisini tartışabilmek için, üzerinde durulan kavramlar ve ilişkiler tanımlanmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde, bütüncül algı ve temsilin ilişkisi irdelenirken; duyumsamanın kapsamındaki duyular, zamansallık ve hareket üzerinde kapsamlı bir şekilde durulmuştur. Sonrasında konvansiyonel temsil yöntemlerinin, duyumsal anlamda dışarıda bıraktığı noktalar; iki boyutlu ve üç boyutlu temsil biçimleri üzerinden incelenmiş ve bireyin mekanı kavrayışı bağlamında, yeniden üretilecek bir (temsil edilen) mekanın çerçevesi tanımlanmıştır.

Üçüncü bölümde ise; mekanın deneyimlenmesinde sinematografik temsilin hareket ve zamansallığı kullanış yönteminin bireyin algısında yarattığı etki üzerinde durulacaktır. Bu anlamda temsili oluşturan parça (fragman)- bütün ilişkisi, bütünü oluşturan parçaların doğrusal olan ya da doğrusal olmayan dizilimi; Deleuze ve Bergson'un hareket- zaman- imge kavramları eksenindeki söylemleri üzerinden, irdelenecektir. Mimari temsilin duyumsama ile olan ilişkisini güçlendirmek için temsile, sinematografinin temsil araçları ile bakmanın imkanları tartışılacaktır.

Sinematografinin konusu olan montaj; hareket ve zamansallığın yanısıra, bütünü oluşturan parçaların, nasıl ve hangi sırayla biraraya geldiği ile ilintili ise; duyumsamanın deneyimlenebilmesi için gerçek mekanın deneyiminde olduğu gibi, temsil edilen mekanın deneyimlenmesinde de benzer bir kavrayışın oluşması öngörülmektedir. Bu tür bir temsilin zihinde 'deneyimsel bir montaj' ile kavranabileceği fikri üzerinde durulmaktadır.

Dördüncü bölüm; duyumsamanın etkin bir şekilde bileşeni olduğu temsilleri incelemektedir. Bu temsiller konvansiyonel temsil yöntemlerinin pek çoğu gibi iki boyutlu düzlemde değil; tezin savunduğu, duyumsal algının temsilin deneyimin içinde varolması fikrine istinaden, üçüncü boyutta deneyimlenebilen örneklerden seçilmişlerdir. Bu mekan temsilleri, gerçek mimari mekan olarak görülebilecekleri gibi, aslında başka bir mekanı tarifleyen, mekanın temsilleridir. Bu durum duyumsamanın, temsil içerisinde yeralışını ve yarattığı algıyı pekiştirmek için vurgulanmıştır.

Tüm bu ilişkiler bağlamında sonuç bölümünde; temsil edilen mekanın hem izleyici tarafından duyulabilen, dokunulabilen, koklanabilen, içinde hareket edilebilen bir ara mekan olması hem de gerçek bir mekanın zamansal algısı ile tecrübe edilebilen bir mekan olmasının; referans olduğu mekana, daha gerçekçi bağlantılar ile ya da farklı çağrışımlar ile yaklaşabilmesine imkan verebileceği konusu üzerinde durulmuştur. Bu imkanı sağlamakta değer görülen, sinematografik bir yöntem olan montajın; algı, mekan ve temsil ilişkisindeki rolü değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Duyumsama, Zamansallık, Hareket-İmge, Parça-Bütün, Montaj.

EXPERIENTIAL MONTAGE AS A METHOD OF REPRESENTING ARCHITECTURE

SUMMARY

The introduction of this thesis starts by the acknowledgement of the dominant role of visual perception in forming architectural representation. As an addition, it states from the beginning that actually, any kind of perception is involved in the experience of space therefore the study remarks that the architectural representation could not be based on only visual perception but a holistic apprehension as described later on.

The study mainly indicates that the experience of space consists of the whole of all fragments, gathered through motion, time and sensation. This holistic perception helps produce a representation in a person's mind that is unique. Thus, conventional methods of architectural representation not containing enough information on personal experience may lead the user or examiner to have adoptation issues with the space designed during or after the design process. In this regard, cinematographic representation which uses motion and time would be considered a good value to understand a person's holistic perception of space. For that reason, the thesis examines cinematographic representational methods for a possible improvement to today's architectural representation methods. Methods like montage is analysed as a good reference to a person's fragmental perception of space. Some examples chosen of performative spaces that provide sensorial experience, will help the reader to understand a similar holistic representation created by montage and then will lead to examine heuristic montage as a method.

This holistic perception in these examples will hopefully become clear as the thesis tries to explain the traces left in one person's memory of changing perspectives as a consequence of motions in a temporality manner. To be able to achieve that, the information on how cinematographic representation interprets the relation between motion, time and image will be the main structure for this study.

This structure consists of five main chapters. In the first chapter, it is revealed that, conventional architectural representation methods may possibly lack sensual and motional perception through time. It is essential in this chapter, to present concepts of "perceived", "apprehended" and "experienced" space as these will be further examined to understand and comment on, how a person's holistic and multilayered apprehension connects and aligns fragments chosen from intantaneous sections.

The second chapter studies the relation between representation and holistic perception while the elements of perception; sensation, temporality and motion is extensively elaborated. In the sequel, elements that are precluded in conventional representation methods are further examined by analysing two or three dimensional

representation formats, this helps the study to draw a new outline for the representation of space as experienced by a person.

In chapter three, the effects of cinematographic representation, that contain temporality and motion, on a person's perception of space are studied. Therefore, the linear or non-linear phrasing of fragments and it's connection to the whole, will be semtinized within Deleuze and Bergson's statements upon motion, time and image. As a result, in this chapter the thesis investigates the possibility to use cinematographical methods for a stronger connection between architectural representation and perception.

The third chapter, it is also stated that montage, the main method of cinematography, consists of sequences, and how and in which order the fragments are placed is as important as temporality and motion. Thus, perception of real space is anticipated to be perceived better by such sequencing and this sequencing could be ideated by a person's mind as a heuristic montage.

For that matter, the fourth chapter of the thesis studies representational formats which include sensorial perception. These examples are stated to be experienced on a three dimensional level as the aim of the thesis is to demonstrate their involment with holistic perception, unlike conventional methods that could be described as two dimensional. These three dimensional experiences could be real architectural spaces or only representations of another space. This emphasizes the value of sensation in representation and its effect on perception of space.

In the last chapter, it is stated as a conclusion that the representation of space could be designed as an intermediary space itself that allows the person to understand how the original space is heard, touched, smelled, and moved inside and perceived in its temporality. Montage as a method and its possibility to provide this desired representation is evaluated furtherly in the conclusion.

Key Words: Perception, Temporality, Motion-Image, Fragment-Whole, Montage.

1. DURUM

> "Bir gün, mimarlık üzerine çalışmaya karar verirsiniz. Planlar, kesitler ve aksonometrikler çizmeyi öğrenir; maketler yapar; strüktürü, materyali ve hatta kompozisyonu keşfedersiniz. Yine de, okuduğunuz ve öğrendiğinizde, birşeylerin eksik olduğunu hissedersiniz. Mimari görünüş, aksonometrik, perspektif gibi kompleks gösterim yöntemlerini kullanabilirsiniz, o kadar. Fakat çok geçmeden, bu yöntemlerin ses, koku, dokunuş veya bedenin mekanda hareketi hakkında hiç bir şey söylemediğini farkedersiniz. Dünyam söyleyebildiklerimden ibarettir". (Tschumi, 2012)

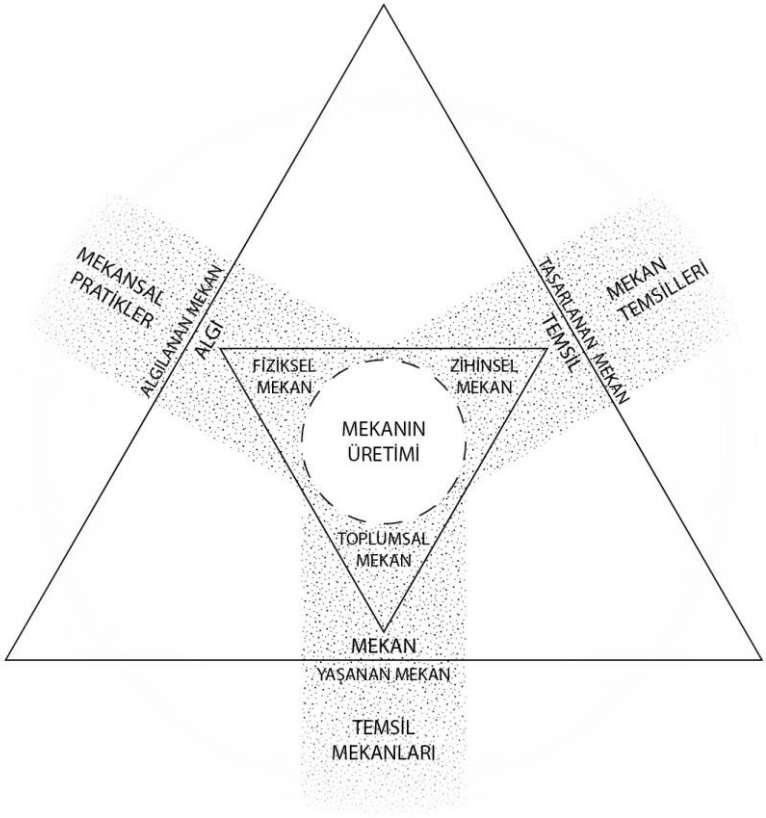
Mekan deneyimi, kişinin mekan ile etkileşimi ile ilintilidir. Mekan ve insan arasındaki ilişki; bedenin mekan ile teması ve mekanı algılayışı üzerinden irdelendiğinde; duyumsal olanın, temsilin bir verisi ve tasarımın bir bileşeni olması önemlidir. Tschumi'nin de tariflediği gibi, mevcut temsil yöntemlerinin genellikle iki boyutlu düzlemde ifade edildiği düşünülürse, deneyimleyen kişiye; koku, ses, doku ve bedenin mekanda hareketi hakkında pek bir şey tanımlayamadığını görebiliriz. Bedenin temsil edilen mekan ile hareket halinde iletişime geçebilmesi, temsile farklı perspektifler ile yaklaşabilmesine imkan verir. Sinematografi anlık kesitlerin biraraya geliş biçimi gözönünde bulundurulduğunda deneyimsel montaj için bir gözlük olarak görülebilir. Bu sayede karşılaşılan sahneler, zamanla ilişkili olarak kişinin zihninde bir bütün haline gelir. Bu anlamda sinematografinin zaman ve hareket vasıtasıyla kullandığı anlatım yöntemleri, izleyicinin algılayışını derinleştirecek ve zenginleştirecek mekan temsilleri ortaya koymaktadır. Sinematografinin bu imkanı, bedenin mekanda duyumsama yolu ile algıladığı verileri, daha temsil aşamasında kurgulanmasına yol gösteren bir yöntem olarak değerli görülebilir. Temsil edilen mekanı deneyimleyen kişi, tasarımcının tariflediği güzargahta ilerlerken, kendi zamansal çağrışımlarından faydalanarak, temsil ile salt görsel olmayan bir iletişim kurar. Bu şekilde birey temsil edilen mekanı, gerçek mekanı algıladığı gibi, tüm duyuları ile duyumsama imkanı bulur ise; belleğindeki veriler ile temsil edilen mekandaki verileri ilişkilendirebilir. Bu durum birey ve temsil arasında daha nitelikli bir alışveriş meydana getirebilir.

Mekan temsillerinin, mekanın tasarımında bir ara aşama olduğunu düşünürsek; sonrasında üretilen yaşanacak olan mekanın birey tarafından benimsenebilirliği açısından, temsil önemli bir geçiş niteliğindedir. Bu anlamda çalışmanın incelediği temsil biçimini anlayabilmek için, tezin kavramlarını tanımlamak ve çerveçevesini çizmek gerekmektedir.

1.1 Yaklaşım, Tanımlar ve Çerçeve

Mekan, gördüklerimizden ibaret değildir; tüm algımız ile belleğimize nüfus eder. Bedenin mekanı **algı**layışı; gördüğü, duyduğu, tattığı, kokladığı ve dokunduğu nesneler ve mekanın içindeki salınımı ile farklı perspektiflerini kavrayabildiği, çok katmanlı bir zamansallığın ürünüdür. Algı sadece görme odaklı değildir. Buna karşın, mekanın tasarımı sürecinde kurgulanan **temsil**lerin salt görme odaklı olmasının, duyumsal açıdan eksikli mekanlar tariflediği konusu çalışmanın eleştiri noktasını oluşturmaktadır.

Tez kapsamında; **temsil**, son ürün olarak ele alınmamıştır; mekanı konu edinen mimari tasarım süreçlerinin **ara katman**larını tanımlamaktadır. Bu bağlamda temsil edilen mekanı tariflemek için Lefebvre'nin mekan tanımlarını incelemek yol gösterici olabilir. Lefebvre'nin (1991) 'mekanın üretimi' üzerine tartışmasında odaklandığı, mekanın üç ana parçası olan '**algılanan, tasarlanan ve yaşanan**' mekan sırasıyla '**fiziksel, zihinsel ve toplumsal**' mekanın karşılığıdır. Bu zemin çalışmanın 'algı, mekan ve temsil' üzerindeki ilerleyişinin dayanağını oluşturmaktadırlar. Lefebvre, algılanan mekanı; yaşanan mekan ile ilişkilendirerek, sadece düşüncede üretilmeyen, somut olanda temellenen ve maddi olarak üretilen bir mekan vurgular, bu nedenle *mekansal pratikler* olarak sınıflandırır (Avar, 2009). Lefebvre, gündelik hayatta toplumsal olarak deneyimlenen mekanları ise yaşanan mekanlar olarak tarifler. Kullanıcı ve mekanda yaşayanlar tarafından şekillenmiş mekanlardır. Dolayısıyla bu durumu *temsil mekanları* olarak kodlar. Yaşanan ve algılanan mekanın, tasarlayan tarafından tanımlandığı; tasarlanan mekanı ise, *mekan temsilleri* olarak adlandırılmaktadır. Tasarımcının, mekan üretimi olan bu tasarlanan mekanlar, soyut mekanlardır ve zihinsel olanla bağlantılıdırlar (Lefebvre, 1991). Böylelikle Şekil1.1'de görüleceği gibi, Lefebvre'nin ortaya koyduğu mekan üretiminin çatısını oluşturan algı, mekan ve temsil ilişkisinin; ayrılmaz bir bütüncül deneyimin ana dallarını oluşturduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 1.1: Lefebvre'nin 'Algılanan-Tasarlanan-Yaşanan' Mekan Kavramlarının Tez Bağlamında 'Algı-Temsil-Mekan' İle İlişkisi.

Algılanan ve yaşanan mekan, tasarlanan mekan aracılığı ile tasarımcı ve deneyimleyen kişiler arasındaki bağı kurmaktadır. Bu bağlamda mekan temsillerinin, mimari mekan üretiminde tasarımcının ürettiği ara temsiller ve izleyicinin kullanımına sunulan son temsillerden oluştuğunu söyleyebiliriz. Çalışma kapsamında ele alınan mekan temsilleri ise, tasarlayan kişinin zihnindeki düşünsel olan mekanı, izleyiciye somut bir şekilde aktarabildiği mekanlar olarak öngörülmektedir. Bunun sebebi temsil edilen mekanın, gerçek mekanı algılar gibi, duyular ile algılanabilir olmasının gerekli görülmesidir. Böylece tasarımcının, algılanan ve yaşanan gerçek mekandan edindiği deneyimleri araçsallaştırarak, materyalin farklı kullanımı ve duyumsal verilerin katılımı ile izleyicinin farklı mekan çağrışımları edinmesine aracı olabileceği düşünülmektedir.

Tezin özneleri; tasarlanan mekanı yani temsili ifade eden ve **tasarlayan mimar** ve bu ifadeyi okuyan, gören, **algılayan birey**dir. Temsil edilen mekan, tasarımcının tasarlanan mekanı, mekan temsilidir. Bu çalışmada temsili algılayan bireyin, temsil

edilen mekanı duyumsayamamasını, temsilin eksik yanı olarak görülmektedir. Mimarın kavrayışının ifade yöntemleri olan konvansiyonel temsil biçimleri, eksik olarak düşünülen yanlarını değerlendirmek için, **zaman** ile ilişkileri bağlamında incelenmelidir.

Zamansallığın, bireyin zihnindeki verilerin nasıl sıralandığı ile ilişkili olduğunu düşünürsek, bu verilerin dizilimini **doğrusal (*lineer*)** veya **doğrusal olmayan *(non-lineer)*** paradigmalar altında değerlendirmek gerekmektedir. Böylece temsilin üretildiği mecra; bedenin bu üretimi algılayışı, anlık zamansal kesitler ve bu kesitlerin zamansallık ile oluşturduğu bütün üzerinden irdelenebilecektir. Bu doğrultuda temsilin iki boyutlu, üç boyutlu ya da dört boyutlu olarak sunulması önem kazanmaktadır. Konvansiyonel temsil yöntemlerinin duyumsamaya ilişkin dışarıda bıraktığı durumlar: iki boyutlu düzlemde temsile imkan veren; 'eskiz, plan, kesit, perspektif' gibi el çizimleri ve fotograf üzerinden; üçüncü boyutta 'maket ve model' üzerinden; zamansallığın dahil olduğu dördüncü boyutta ise 'sinematografi' üzerinden değerlendirilecektir.

Tez; bireyin mekana ilişkin çok katmanlı algısının ve bütüncül deneyiminin karşılığı olabilecek temsillerin peşindedir. Pallasmaa mekanı ve temsili deneyimlerken, izleyicinin belleğindeki önceden bağlantısı olmayan **imge**ler/ **parça**lar/ **fragman**ların, eşzamanlı algılandığını ve bir **bütün** oluşturduğunu söyler (Pallasmaa, 2011). Böylelikle bütün, her defasında yeniden kurgulanır. Deneyimlenen mekanın ve deneyimleyen kişinin sabit olması durumunda; mekanın farklı zamanlarda izlenmesi, fragmanların ilişkisini ve dizilimini değiştirecek, farklı bir algı üretecektir. Aynı mekanı deneyimleyen başka bir izleyici için ise; fragmanların çakıştığı noktalar, zihinlerinde çok farklı mekanlar tanımlayacaktır. Pallasmaa, gerçeklik deneyimimizin, biricik algımızın sonucu olduğu konusunu irdeler. Mekanı algılarken, belleğimizdeki hatırladığımız diğer imajları çağırarak, yeni imajı kendi kendilik imgemiz olarak duyumsadığımızı ve bu duyumsamanın tamamen **fragman ve bütün**ün ilişkisinin sonucu olduğunu söyler (Pallasmaa, 2001). Başlangıçta bağlantısı olmayan fragmanların, yeni roller ile ilişkisel ağlar oluşturması, imajların zihinsel bir **montaj** ile girift bir hal almasına olanak verir.

Benzer şekilde hareket, zamansallık ve mekansallığı içeren, bu sayede tüm hislerin uyarılmasını sağlayan sinematografide de; Eisenstein'ın 'Montage in Architecture' makalesinde bahsettiği gibi, yanlızca birbirini izleyen fragmanların ardışık olarak

yan yana getirilmesi (**juxtaposition**) ile **montaj**a dayalı ifadenin gerçek 'imge'si ortaya çıkabilmektedir (Eisenstein, 1989). Deleuze ise sinematografik montajı, hareketsiz kesitlerin, zamanın dolaylı bir imgesini oluşturacakları şekilde düzenlenmesi ve birleştirilmesi olarak açıklamaktadır. Sinema, hareketli kamera ve montajın imkanı ile, sabit planın mekansal olmaktan çıkıp, zamansal bir duruma evrilmesini sağlamaktadır. (Deleuze, 1983) Bu durum montajın, temsilin zamansallığı anlamında destek olabileceği pozisyonu işaret etmektedir.

Sinematografik temsilin yöntemleri, tasarlanan mekanın bütüncül deneyiminin üretilmesinde yol gösterici olarak kabul edilebilir. Mekansal algının, eşzamanlı olarak çok katmanlı **doğrusal olmayan** dizilimine imkan veren **montaj**, ara zemin olarak tariflenen temsilin aracı olarak ele alınabilir.

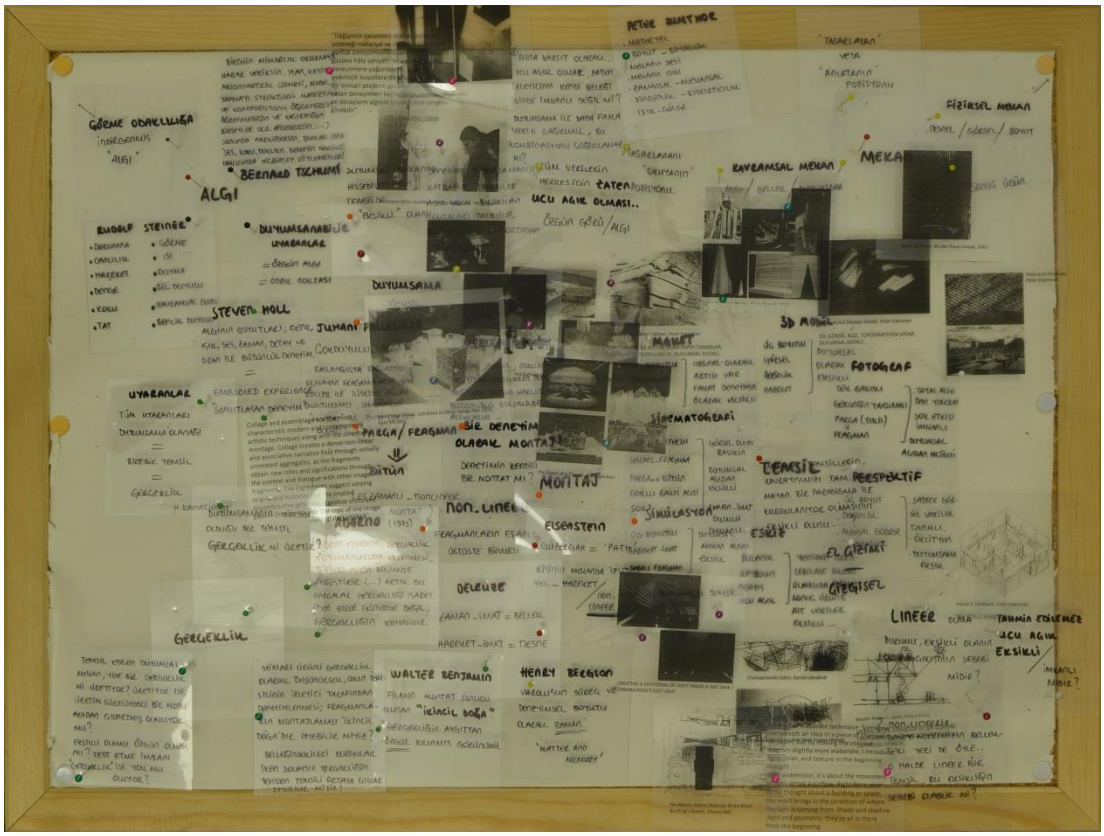
Tezde; bedenin deneyimlediği sırada duyumsadığı, mekansal ve zamansal olarak parçalanan mekanın, bu parçaların bellekte yeniden yan yana dizilişi ile zihinsel olarak kurgulanan mekana dönüşümü, **deneyimsel bir montaj** olarak nitelendirilmektedir. Duyumsamanın, deneyimsel montaj üzerinden tartışıldığı çalışmada, temsil edilen mekan kendi gerçekliğinde değerlendirilmektedir. Tez, gerçek mekanın birebir aktarımı değil, varolan mekanın, algılayan mimarın temsili üzerinden aktarımı ekseninde ilerlemektedir.

1.2 Yöntem

Tez, özünde yazılı bir metin olmasından dolayı, sıralı bir ifade sistemidir. Fakat söz konusu çalışmada, kavramlar ve ilişkili oldukları paradigmalar, birbiri ile farklı noktalarda temas etmektedirler. Metin kendi içerisindeki konuyu ele alışı açısından, sıralı olarak anlatılmalıdır, fakat ilişkiler aynı dizilimle aktarılamamaktadır.

Şekil 1.2'de görülen kavramsal maket, çalışma sürecinin başında, tüm verilerin ilişki ağlarını çözümlemek için kullanılmıştır. Bu katmanlaşmalar ışığında tezin strüktürü ve açılımı tanımlanabilmiştir.

Metin strüktüründe öncelikli olarak 'algı, mekan ve temsilin' etkileşimi, ve duyumsamanın eksikli olduğu durumlar ortaya konulmaya çalışılacak, sonrasında 'doğrusal ve doğrusal olmayan' paradigmalar ekseninde, deneyimlenen mekanın 'sinematografik algı' ile ilişkisi tartışılırken; yeniden duyumsal olarak üretilen kavrayışsal mekana geri dönülecektir.



Şekil 1.2: Algı, Temsil ve Mekan Tabanlı Tezin Katmanlı Maketi.

Bu durumda metin yeniden ele alınan bağlantıları üzerinden sorgulanmaktadır. Metin, doğrusal (lineer) bir yazım olarak yazılabilmesi için, kendi önerdiği doğrusal olmayan (non-lineer) paradigmayı baz alarak katmanlarını üretecektir. Bu nedenle Şekil 1.2'de elde edilen veriler, her bölümde katmanlaşarak gelişen bir grafik ağında ifade edilmeye çalışılmıştır.

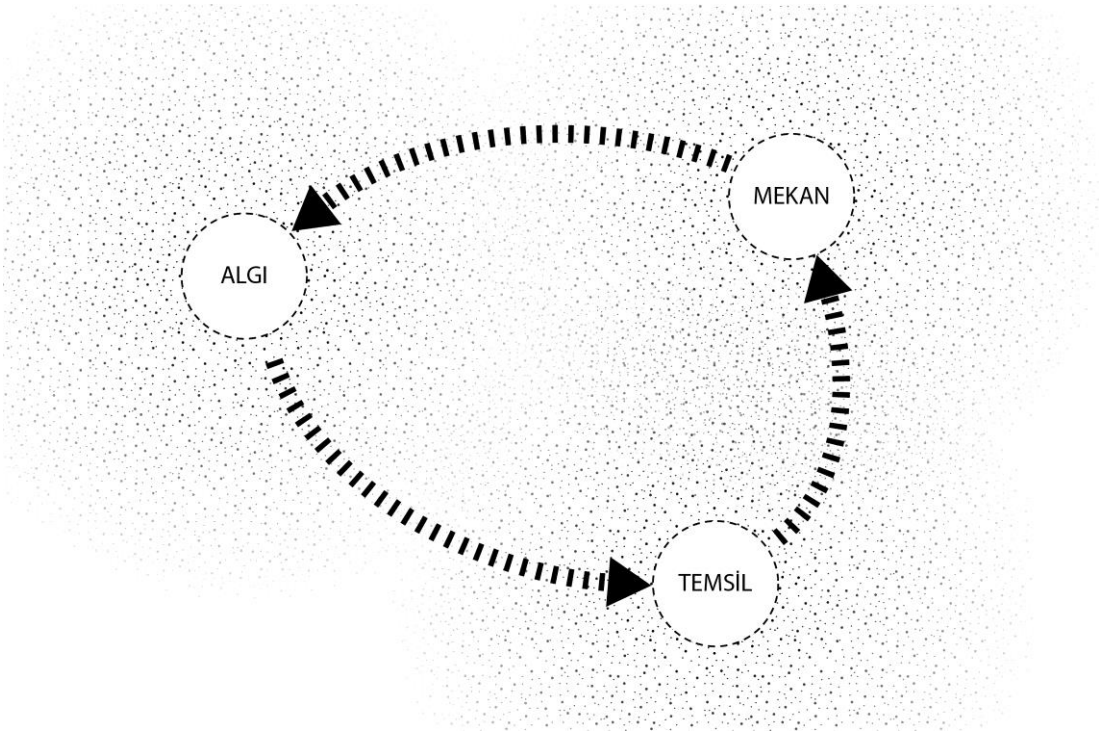
Duyumsal temsilin irdelendiği örnekler, sinematografik temsilin mimari mekanlarından değil, performatif mekan temsillerden seçilmiştir. Performatif mekanlar, gerçek mekanları daha mecazi yöntemler ile ifade ettiği için, farklı araç kullanımlarıyla yaşanan mekanı, bambaşka yollarla algılamaya imkan verebilir. Böylece başka bir gözle bakılan mekan, deneyimsel montajı oluşturacağı öngörülen duyumsanan mekanın farklı katmanları yani zihinsel imajları ile çözümlenerek mekanın yeniden üretimi açıklanmaya çalışılacaktır.

2. ALGI, TEMSİL VE MEKANIN İLİŞKİSİ

Algı, bireyin dış dünya ile ilişkisinin temelini oluşturur. Birey algı aracılığıyla ve bedensel deneyimlerinin birikimi ile belleğini geliştirir. Fiziksel, ruhsal, sosyal ve kültürel tüm deneyimler bellekte katmanlaşır. Kişi, mekan ile geçmiş deneyimleri üzerinden etkileşime geçer, mekanı her defasında yeniden deneyimler ve üretir.

Bedenin fiziksel olarak mekan ile karşılaşmasında, duyumsama, zaman ve hareketin kümülatif deneyimi söz konusudur. Pallasmaa'ya göre mimarlık yapıtı "bir dizi yalıtılmış retinal resim olarak deneyimlenemez, tastamam kaynaşmış maddesel, cisimsel ve tinsel özüyle deneyimlenir. Gözün ve diğer duyuların dokunuşu için kalıba dökülmüş, haz veren şekiller ve yüzeyler sunar, ama aynı zamanda fiziksel ve zihinsel yapıları içine alır ve bütünleşir, varoluş deneyimimize pekişmiş bir tutarlılık ve anlam verir. Bir bina yada nesne üzerinde çalışırken mimar aynı zamanda bir tür tersten perspektifin de içindedir; kendi kendilik-imgesi, ya da daha doğrusu, varoluşsal deneyimi"dir (Pallasmaa, 2005). Diğer bir deyişle, mimar bir mekanı tasarlarken, yalnızca görsel bir imajı değil, bütüncül algısıyla bir varoluşsal mekanı üretir. Benzer şekilde Zumthor da yapılarında, bireyin mekanla duyumsal bağlantısını, derin zamansal farkındalığını ve doğal malzemenin mekana dönüşümünü savunur. Doğal materyalin kullanımı ile yapının, yalnızca sembolize edilmesinin ötesinde, içselleştirilebilir bir deneyime kavuşabileceğini tarifler. "Kendileriyle uyum içinde görünen nesnelere veya binalara baktığımızda, algımız sakinleşir… Simge ve sembollerin ötesine ulaşır, açıktır, boştur. Sanki bilincimizi odaklayamadığımız bir şeyi görmemiz gibidir. Burada, bu algı boşluğunda, zamanın derinliklerinden yükselip görünen bir anı su üstüne çıkabilir. Artık nesneyi gözlemimiz, dünyanın tam bütünlüğüyle içimize doğmasıdır." (Zumthor, 2006). Zumthor gibi, Holl'ün de görme ve dokunma duyusunun beraberliğini savunduğu anlayış, mimari üretim pratiğinin temelini oluşturur. Holl'e göre; mimarın yeteneği, materyal ve detaylar üzerinden günlük deneyimlerimizi şekillendirme gücünü içinde barındırmaktır. Duyusal deneyimlere yoğunlaşıldığı zaman, psikolojik boyutlara da ulaşılmış olacağını söyler. Mimari projenin gücünü ortaya çıkaranın, mekanın gizil

deneyimlerini keşfettirme, materyalin ve detayların algısını yaşatabilme yeteneğinin ürünü olarak görür (Holl, 2000). Bir başka deyişle mimar mekanı tasarlarken, malzeme, ışık ve mekan kurgusu ile izleyiciye duyumsal veriler sunmakla yükümlüdür. Bu sayede mekan, çağrışımlar üreterek birey ile iletişime geçebilir. Böylece Şekil 2.1'de de aktarıldığı gibi; algının, temsilin ve mekanın sürekli devingen bir şekilde birbirlerini etkilediği ve herhangi birindeki değişikliğin, bir sonraki adımın üretimini değiştirdiği ve dönüştürdüğünü söyleyebiliriz.



Şekil 2.1: Katman 1: Algı, Temsil ve Mekan Doğrusal Olmayan İlişkisi.

Bu etkileşimin ortaya çıkardığı bütüncül algıyı tariflerken Pallasmaa, mimari deneyimin gerçekliğini, yapı bileşenlerinin, duyular ile ilişkiselliğine dayandırır. "Dünyaya, bütün varlığımızla bakarız, dokunuruz, dinleriz ve onu ölçeriz. Deneyimsel dünya, beden merkezi etrafında oluşur ve ifade edilir. Mekan ile o kadar etkileşim içine gireriz ki; onun görsel imajı ile durumsal varoluşunu ayrı düşünemeyiz" der (Pallasmaa, 2006). Bu anlamda mekanın deneyimlenmesinde etkin rol oynayan duyumsama, mekanın temsilinde de yer alarak, izleyicinin temsili okurken de, sadece bir imajı görsel olarak deneyimlenmekten öteye geçmesine aracı olabilir mi?

2.1 Duyumsama ve Temsil

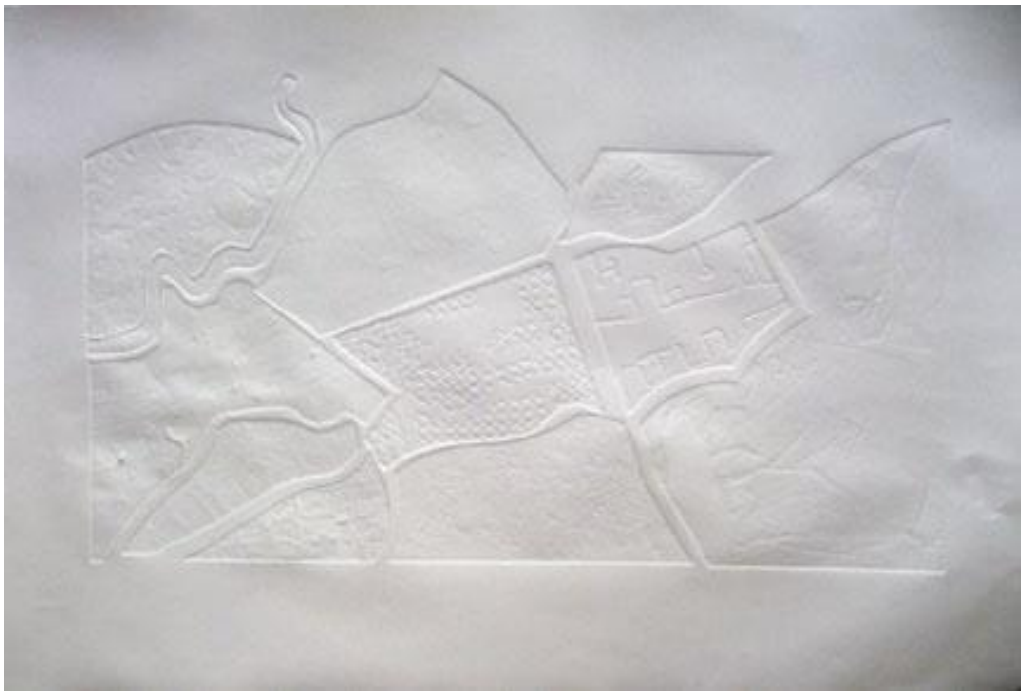
Mekan, sadece görsel bir deneyim ile değerlendirilemez. Birey tüm beden ve belleği ile, her defasında mekanı farklı şekillerde yeniden üretir. Bedensel kavrayış ve çoklu duyumsal deneyim üzerine çalışmalar yapan Pallasmaa, mekanın beş duyudan öte farklı duyularla da kavranabileceğini öne sürmüş, sadece görme ve dokunma odaklı mekanların bedenle bütünleşemeyerek yalıtılmışlık ve yabancılaşmışlığa sebep olduğunu savunmuştur. Algı psikolojisi üzerine çalışan Rudolf Steiner'in çalışmalarında bahsettiği; hareket, denge, dokunma, canlılık, koku, tat, görme, ısı, duyma, dil, kavramsal duyu ve benlik duyusu; Pallasma için örnek teşkil etmiştir (Pallasmaa, 2011). Bu çıkarımı izleyerek, Pallasma da çoklu-duyumsal deneyimin; malzemenin niteliğini, mekan ve boyutunun göz, kulak, burun, deri, dil, iskelet ve kaslarımız tarafından eşit olarak ölçülür olduğunu söylemektedir. Mimarlık, birbiri ile etkileşim içinde olan ve birbini besleyen, bu yedi duyumsal deneyimi kapsar (Pallasmaa, 2006).

2.1.1 Duyumsal Deneyim ve Mekan Algısı

Bloomer ve Moore 'un bahsettiği beden imgesi; temelde yaşamın erken dönemindeki dokunma ve yön bulma deneyimleriyle biçimlenmiştir. Görsel imgelerimiz daha sonra gelişmiştir ve anlamları bakımından dokunsal olarak edinmiş olduğumuz ilksel deneyimlere dayanmaktadırlar (Bloomer, Moore, 1977). Görsel olanın temelde, dokunsal algı ile biçimlendiğini ifade etmektedirler. Ten ve dokunsal deneyimin önceliği üzerinde duran Montagu'ya göre ise; insan bedeninde deri, en eski ve duyarlı organdır. İnsanın ilk iletişim aracı ve en etken koruyucusudur. Gözdeki transparan kornea tabakası dahi bir çeşit, adaptasyona uğramış deridir. Dolayısıyla tenin duyusu; gözlerin, kulakların, burnun ve ağzın duyularının temelini oluşturur. Dokunma, duyusal olarak evrimselleşerek ve çeşitlenerek diğer duyulara dönüşmüştür. Bu nedenle Montagu dokunma duyusunu "duyuların atası" diye tanımlamaktadır (Montagu, 1986). Deri, dokunulan cismin dokusunu hissetmeyi, yoğunluğunu ve ağırlığını kavramayı, sıcaklığını duymayı olanaklı kılmaktadır. Bu sayede dokunma duyusu; tüm beden ile mekan arasındaki ilişkinin kurulmasını sağlamaktadır. Rykwert'ın deyişiyle; "Bina sadece etrafımızı çevreleyen duvarlar değil; aynı zamanda kıyafetler gibi uzantılarımızdır" (Rykwert, 1982). Mekan ile **dokunsal** ilişkimizi tanımlarken Pallasmaa; ev hissi ve ten arasında güçlü bir

özdeşlik kurar. “Evi deneyimlemek, esasen sıcaklığı deneyimlemektir. Şöminenin etrafındaki sıcak alan, nihai samimiyet ve rahatlık mekanıdır. Gece, karla kaplı bir alanda, penceresinde ışık olan bir ev görmek, insanı ısıtır ve evdeymiş hissi verir. Ev ve ten bütünsel bir hisse dönüşür” (Pallasmaa, 2006). Ten, bireyin mekana karşı beslediği aidiyet ve bağlılığın en önemli aracılarından biridir.

Dokunsal deneyim, mekanın algısında olduğu gibi, mekanın temsilinde de algının vurucu bir öğesi olarak rol alabilmektedir. Kentsel mekanı duyumsal temsil yöntemleri ile ifade etmek üzerine araştırmalar yapan Kate McLean; ‘Tactile Map: Edinburgh’ çalışması ile dokunsal bir haritalama yaparak, materyal ve duyum ile, zihinsel çağrışımlar yaratmayı amaçlamıştır (Şekil 2.2). Kenti tariflerken, komşulukları; farklı kimlikleri, sınırları, farklı zamanlarda inşa edilmiş kentsel yapıları, kağıt üzerine uyguladığı kendine has tekstür ve his üzerinden, kurguladığını söylemektedir (Url-1).



Şekil 2.2: Dokunsal Deneyim olarak ‘Dokunsal Harita/Tactile Map: Edinburgh’ Maketi, Kate McLean (Url-1).

Kate McLean’in çalışması ile kentsel mekan, bölgesel olarak sahip olduğu karakteristik özellikleri üzerinden, farklı bir materyel ve doku ile ilişkilendirilerek, izleyicinin deneyimine sunulmuştur. Bu anlamda tasarımcı mekana dair zihninde oluşturduğu hisleri, dokunsal bir ölçüm ile izleyiciye iletebilmiştir (Url-1).

Dokunsal deneyimin yanında, mekan ile iletişime geçmeyi ve mekana aşinalık duymayı sağlayan bir diğer duyu da sestir. Pallasmaa her mekanın; samimi, davetkar, konuksever, anıtsal, reddedici veya dışlayıcı karakteristik bir **ses**e sahip olduğundan bahseder. Mekanı duymak, bireysel bir görü ile onu tanımlamayı sağlar. "Taş sokakta atılan her adımın ekosu, duygusal bir çağrışımdır çünkü bizi çevreleyen duvarlardan yansıyan sesler, mekanı ölçmemizi ve ölçeğini kavramamızı sağlar, busayede mekan ile doğrudan temas etmiş oluruz" (Pallasmaa, 2006). Böylelikle mekanın yankısı, akustiği, nesnelerden yansıyan ses, mekanı zihinde boyutlandırmaya ve anlamlandırmaya olanak verir. Sesin bu etkileşimi ile, bireyin görsel olarak algıladığı mekansal hacmin sınırlarını tanımlaması ve uzamsal duygulanımını oluşturması mümkün olabilir. Mekan içerisinde, bedenin hareketi ile sesin yönlenmesi, mekanı ritimsel perspektifler ile yeniden üretmeye imkan verebilir.

Bireyin kendisiyle özdeşleştirdiği sesler ise; temsil edilmiş olan mekanın, izleyicinin zihninde yeniden bir mekan olarak tariflemesine aracı olabilir. Bu anlamda, ses üzerinden temsili irdeleyecek olursak; 2 Mono Channels ekibinin, 2008 yılında Venedik Bienali Yunan Pavilyonu için hazırladıkları çalışma örnek verilebilir. Duyu ve mekanı konu edinen 'Athens by Sound' çalışması; interaktif bir mekan olarak, görsel-işitsel (audio-visual) sistemler ve akustik dizayn ile kurgulanmıştır (Şekil 2.3). Duvardaki zonlara ayrılmış Atina haritasını oluşturan ekranlar; zeminde bu zonlar ile eşleşen kaidelerin, kişilerin hareketi ile etkileşime geçmesi prensibi ile çalışmaktadır. İzleyicilerin kaidenin önünde durması ile eşzamanlı olarak tetiklenen video ve sesler, ekranlardaki Atina haritasında yeri tanımlanan noktaya veri göndermektedir (Url-2).



Şekil 2.3: Görsel-İşitsel Deneyim Olarak Mekan; 'Athens by Sound, Venedik Bienali Yunan Pavyonu', 2 Mono Channels, 2008 (Url-2).

Bu sayede kişi, haritada hangi zonda, nasıl bir mekanda olduğunu görebilmektedir. Aynı zamanda bu mekana ait çevresel ve işitsel verilere tanıklık edebilme imkanına bulabilmektedir. Böylece kişi, kentin neresinde, neleri görebileceğini ve duyabileceğini deneyimleyerek, bu mekana dahil olma fırsatına erişmiş olur. Bu projede ses, mekanın temsilinde ana veri olarak ele alınmıştır. Sesin ve görüntülerin yarattığı çağrışımlar ise, mekana gidilmemiş olmasına rağmen, bireyin sahip olduğu geçmiş algılanım ile mekanı kendi zamansallığına göre tariflemesine olanak vermektedir.

Mekanın **koku** aracılığı ile deneyimlenmesi de; mekanın duyumsal kavrayışında, hem materyel hemde zamansallık anlamında vurgulayıcıdır. Pallasmaa, bedenin koku deneyiminin; mekana dair en güçlü hafıza olduğunu söylemektedir. "Çocukluğumda büyükbabamın çifliğindeki kapının görünüşünü hatırlamıyorum, fakat ağırlığı ile direncini, yarım yüzyıllık ahşap yüzeyinin eskiliğini ve kapının arkasında görünmez bir duvar gibi yüzüme çarpan evin kokusunu hatırlıyorum" diye tariflerken, mekanın, spesifik kokusu ile belleğine kazınanları aktarmaktadır. Özgün bir koku, görsel hafızadan tamamen silinmiş bir mekana tekrar gitmeye yardımcı olabilir; koklamak mekana dair unutulmuş imajları yansıtır ve bizi gerçekçi bir hayal ile ikna eder" (Pallasmaa, 2006). Koku gibi diğer tüm duyumsamalar, hafızaya seçici çağrışımlar yollayarak, mekan ile ilgili olayı hatırlatır ve bireyle bedeni ilişkilendirir.

Koku, mekanın temsilinde de ana unsur olarak kullanılabilmektedir. Architects Diller Scofidio ve Renfro Design'ın ürettiği 'Art of Scent' çalışmasında, temsil edilen mekanın tek tarifleyicisi kokudur (Şekil 2.4). Geometrisi belirgin olmayan bembeyaz bir hacim içerisinde, koku dışında herhangi bir verisi olmayan temsil edilen mekan, izleyiciye boşluk tarafından sarmalanmadığı hissini vermektedir. Projede duvarlarda yer alan oyuklardan yayılan kokular, mekanı tanımlamak için aracı olarak kullanılmaktadır. Çevrelenmişlik hissini yok etmek, yok- mekan içerisinde bireyin vurucu bir şekilde yalnızca kokuya odaklanmasını sağlamakta ve kokunun çağrıştırdığı mekanları hafızasında belirginleştirmesine olanak vermektedir. Diller bu çalışma ile görsel algının alaşağı edildiğinin altını çizmektedir (Url-3).



Şekil 2.4: Kokusal Deneyim olarak Mekan; 'Art of Scent',
Architects Diller Scofidio+ Renfro Design MAD, (Url-3).

Pallasmaa (2000) varoluşsal ve uzamsal deneyim üzerine dair incelemelerinde, görme duyusunun diğer duyuların algısından üstün olması yanılgısını eleştirmiştir. Montagu'nun (1986) da dile getirdiği gibi, dokunma duyusu tüm duyuların atası ve madde ile olan ilişkisinin aracısı iken; görme duyusunun tüm bu kavrayışın karşılığı olduğunu öngörmek eksik bir tanımlama olacaktır. Pallasmaa, mekanın zamanının hissedilmesi gerekliliğini savunur. Verilen örneklerde de görüldüğü gibi; aynı şekilde temsil edilen mekanı duyumsama ile deneyimlemek, onun ile kurulacak olan zamansal deneyimi de güçlendirebilir.

Tschumi, zaman, olay ve hareketin, birbiri ile ilişkisinin mimarlığa anlam kazandırdığından bahseder. Bağlamdan veya kullanıcıdan soyutlanmış bir yapı anlamsızdır. Mimarlık nötr bir mekan olarak var olamaz. Mimari algımız mekanın içinde yer alan aktivitelere bağlıdır. Mekan, olay ile dönüşüme uğrar (Tschumi, 2012). Bir anlamda mekana dair ses, koku, sıcaklık mekandaki olay ve hareket ile bağlantılı olarak zamansallık kazanır ve birey için anlam kazanır.

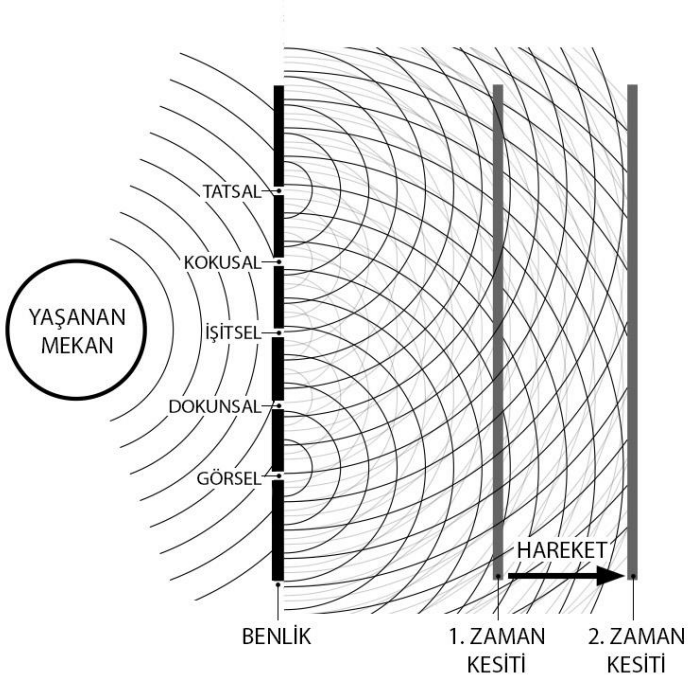
2.1.2 Zamansallık ve Hareket

Mimari tasarımın konusu, mekanın zamansal boyutu ile ilişkilidir. Pallasmaa, duyumsamanın **zamansallık** üzerinden devamlılığını açıklarken "Madde bilinçsiz görüntüler ve duygular çağrıştırır. Görme duyusu bize şimdiki zamanı iletir oysa dokunma duyusu zamansal sürekliliğin deneyimine yol açar" diye belirtmektedir (Pallasmaa, 2000). "Mimari mekan, algı ve zaman kavramlarını bir arada ele aldığımızda, insanın mekanla kurduğu algısal ilişkinin, zaman boyutuna bağlı olarak bellekte bir "imaj"a dönüştüğünü söyleyebiliriz" (Kahvecioğlu, 2008). Bu sözü edilen imaj salt görsel olanı tariflemez, o tüm duyumsal, algısal bileşenlerin bir süperpozesidir. "Beden sadece mekanı yaşamaz, aynı şekilde zamanı da yaşar" (Pallasmaa, 2011). Bu sayede bireyin biriktirdiği zamansal deneyim, sonrasındaki deneyimlerini tetikleme gücüne sahip olur. Bedenin mekanı deneyimleyişi ile edindiği zamansallık, temsili deneyimleyişine aktarılabilir. Bu durum temsil edilen mekanın, varoluşsal hissini daha kuvvetli kılabilir.

Mekanın zamansallığı, mekanın içindeki devinim ve deneyim ile oluşur. Zumthor'a göre; "Mimari, hareket gerektirme tarzıyla ilgilidir. Mimari, insanların da her zaman dediği gibi uzamsal bir sanattır. Öte yandan zamanla da ilişkilidir. Benim mimariye dair deneyimim sadece bir saniyeyle kısıtlı değildir… Bu, insanların bir bina içerisinde hareket etme davranışlarını düşünmek anlamına gelmektedir" (Zumthor, 2006). Zumthor'un dediği gibi mekana dair deneyimin anlık bir kavrayış olmadığını kabul edersek; mekanın temsili için üretilen yöntemlerin anlık kesitler üzerinden aktarılması eksik bir tanımlama olabilir.

Bireyin mekan içerisindeki dinamiği, zamanla yer değiştirmesi ile mümkündür ve beden mekanı, hareketi ile algılar. Mekanın zaman kavramı ile ilişkisi hakkında Michel de Certeau ise; "Mekan, yön vektörleri, hızları ve zaman değişkenleri göz önüne alındığında varolur. Bu nedenle, mekan hareket eden elemanların kesişiminden oluşur. Bir diğer deyişle, mekan bu hareketler bütünü ile etkinleşir" demiştir (De Certeau, 1984). Bu anlamda birey mekanı deneyimlerken, varoluşsal deneyimiyle mekanı yeniden üretir, bu sayede bir tür sinematografik zamansallığı kullanarak, hareket ile algıladığı kesitler ile eşzamanlı bir imgeler bütününü kavrayabilir.

Mekanın, **hareket** olmadan yeterince algılandığını söyleyemeyiz. Birey, duyumsama ile deneyimlediği mekanı, zamansallık ile kavrayışını, hareketin sağladığı farklı perspektifler ile bütünleştirir. "Mimarinin, öğe ile görsel temas sağlandığında, o karşılaşma anında ya da kullanım ve etkileşim durumunda izlenilen doğal bir hareket şekli vardır. Verilen bedensel tepki, işte bu dolaylı hareketin bir sonucu olarak mimari deneyimin ayrılmaz bir tarafıdır. Gerçek bir mimari deneyim, sadece retinaya düşen bir seri resimden ibaret değildir; karşılaşılan bir bina, ona yaklaşılan, yüzleşilen, bir vücutla etkileşime geçen, içerisinde dolaşılan, bir şey için kullanılan bir mekandır" (Pallasmaa, 2006). Beden, hareket ile mekan etrafında veya içerisinde salınır. Mekanı algılayan bakış, hızlanır, yavaşlar ve odaklanır. Duyumsal deneyim ve bedenin hareketi üzerinde duran Holl'ün mimarisi de; mekanı deneyimleyen bedenin, hareket ile görüntü düzlemini değiştirmesi prensibine dayanır. Beden, mekanda tariflenen yolda, yeni perspektifler oluşturmasına olanak verecek ilişkiler kurar (Holl, 2009). Böylece hareket halindeyken karşılaşılan farklı perspektifler, bellekte farklı mekansal çağrışımları doğurur. Benzer bir durum zamansal ilişkisi içinde geçerlidir. Şekil 2.5'te de tarif edildiği gibi duyumsal verileri değişmemiş aynı mekan, bireyin hareket ve zamana bağlı olarak, farklı imajlar üretmesini tetikleyebilir. Bu imajlar birey için mekanın farklı tanımlanması anlamına gelir.



Şekil 2.5: Bireysel Konum ve Algıdaki Değişim İlişkileri.

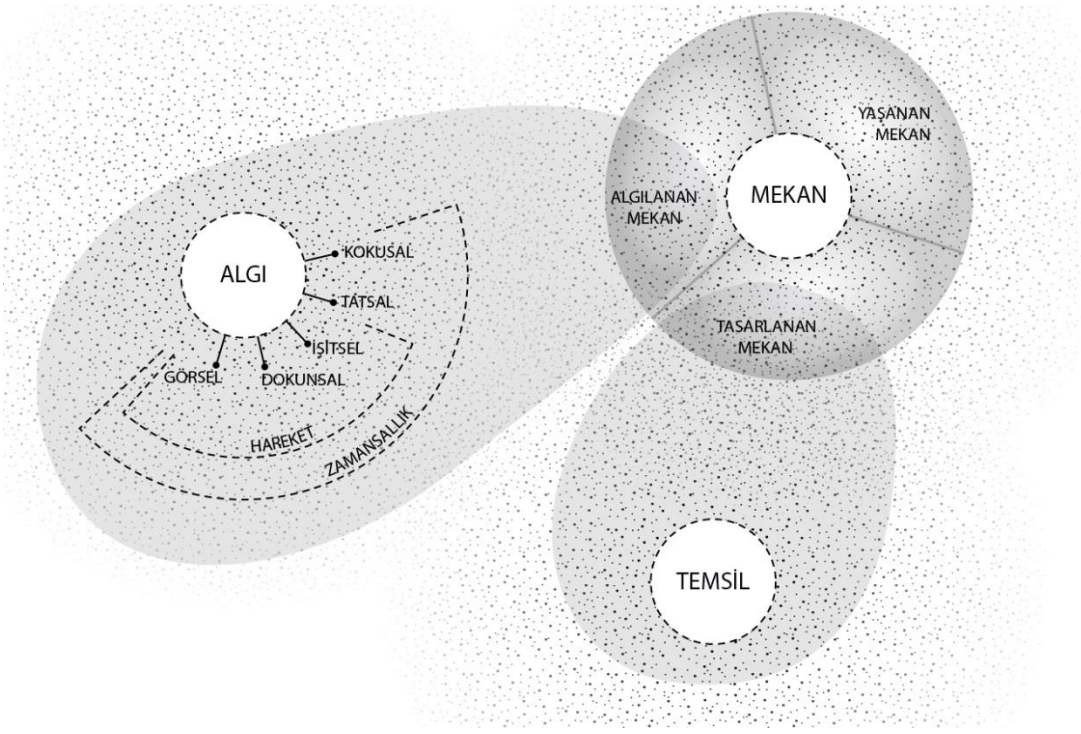
Grafikteki 1.zaman ve 2. zaman kesitinde algılanan mekan bu durumu tarif etmektedir. Bu sayede beden hareket ile mekanın zamansallığını üretir. Bu durumda Holl (2009)'ün bahsettiği değişen görüntü düzlemleri, tekil imgeye değil, imgeler bütününe karşılık gelmektedir. Bu anlamda mimarinin, sinematografik boyutunu ortaya çıkarır.

Hareketli bedenin mekanı ve deneyimi değerlendimesi, tekil bir imaj ile karşılaştırılmamalıdır, çünkü beden mekanı bir bütün olarak kavrar. Geleneksel temsil yöntemlerinin genel olarak; iki boyutta ve iki boyutlu düzlemde üçüncü boyutun üretilmesi ile düzenlendiği görülebilir. Fakat mekanın deneyimi hareket halindeyken biçimlenirken, sabit iki boyutlu düzlemde ifadenin duyumsal anlamda karşılığının yeterli olmadığını tartışmak mümkün olabilir. "Bergson modernizminle birlikte yoğunlaşan mekanistik düşünme alışkanlığının sürekli ve bölünemez olanı kesikli temsillerine, bütünlüğünden koparılmış soluk benzerlerine indirgemesini eleştirir. Böylesi bir tasarım aracı olan, 'zihnin üst tabakası ve yaşamın üzerindeki pıhtı konumundaki anlığın' yaşam içindeki dinamik akışı kavrayamayacağını söyler. Mekanik düşünce içinde hareketli olanın, hareketin dondurulduğu anlık görüntülerin yan yana eklenmesiyle yeniden kurulmasını temel bir yanılgı sayar" (Taburoğlu, 1998). Hareketin dondurulması, temsili kalıplar haline getirmektedir, bu durum hareketin akışkan yapısının deneyimlenmesini engelleyebilmektedir. Mimarlık bedeni olan bir deneyim iken bedensizleşmektedir.

2.1.3 Algılanan Mekanın, Tasarlanan Mekandaki Duyumsal Karşılığı

Merleau-Ponty, görmemerkezciliğe eleştirisinde; Kartezyen perspektif erimini ve bedensizleşmiş özneyi reddeder. Merleau-Ponty'nin görme duyusu; ete bürünmüş bir bedenli (*embodied*) görmedir (Pallasmaa, 2005). Hareketin dondurulmuş ifadesi olan durumu Sayın şöyle ifade etmektedir; " temsil, kurduğu 'benzemeyen benzeşim' sayesinde, malum olduğu üzere benzediği nesneye yanlızca benzemek ama onun gibi olmamak demektir. Kendi dışına çıkarak kendisi dışında birşeyi temsil eder ve temsil ettiği bu dışsallık sayesinde var olur. Ne var ki söz konusu dışsallık, kendisini varlığı içinde değil, varlığı kendisinin karşısında konumlandırır. Çünkü temsil ilişkisi kaçınılmaz olarak temsil edilen şeyle onu temsil eden merci arasında kurduğu sıradüzensel ilişkiden ötürü, temsil edilen şeyin kendi başına dile gelemeyeceği, dolayısıyla temsilin dile gelen şeyle dışsal olduğu görüşünü içerir" (Sayın,1998). Bu durum bireyi mekanın eşzamanlılığından koparmakta ve temsil nesneleşmektedir.

Algılanan mekanı, hareket ile tarayan göz, hız ve devinimi, deneyiminin bir parçası haline getirir. Hareket eden bireyin, değişen perspektifler ile beslenen, çoklu duyumsal algısı; sabit bir açıdan üretilen perspektifi, zamansallığı ile ilişkili olarak eksik bulabilir. Beden, duyumsama, hareket ve zamansallık üzerinden mekanı bütüncül olarak algılıyor iken; üretilen temsilin de aynı şekilde algılanabiliyor olmasının imkanları üzerine düşünülmelidir. Bu durum Şekil 2.6 'da, algıyı oluşturan tüm duyumsamalar, hareket ve zaman ile ilişkilendirilerek algılanan mekan ile bağlantısı anlamında grafiğin bir sonraki katmanını üretmiştir. Tasarımcı ise, benzer bir mekanın üretiminde, belleğindeki referansları çağırarak **mekan temsilleri**ni oluşturmaktadır. Mekan temsilleri, daha önce de 'durum' kısmında tanımlandığı gibi temsilin tasarlanan mekan ile yakınlığını kurmaktadır (Şekil 2.6). Juhani Pallasama, Henry Bergson, Merleau-Ponty, Perez-Gomez gibi bir çok düşünürün de tartıştığı gibi; tüm diğer algısal verilerimizden sıyrılmış salt görme odaklı mekanın içselleştirilememesinin sebebi, mekanın tasarımı sürecinde üretilen temsillerin duyumsal algıya imkan vermemesi olabilir mi?



Şekil 2.6: Katman 2: Duyumsama.

Benzer şekilde Peter Zumthor, mimari mekan üretiminde çoklu duyumsal mekanların deneyimlenmesini önemsemiştir. Bireyi çevreleyen binanın ancak; çeşitli yollarla duygularını ve beynini, cezbetme yeteneği var ise, kabul edilebilir olduğunu dile

getirir (Zumthor, 2000). Holl'e göre ise; mimar, değişimin katalizörü olarak, materyal ve deneyim üzerinden günlük deneyimlerimizi şekillendirme yeteneğine sahiptir. Duyumsal deneyimlere yoğunlaşılması halinde, bireyin psikolojik boyutlarına nüfus edilebilir. Mimari projenin gücü, bu deneyimleri aktarabilme, keşfettirme, detayların ve materyalin algısını iletebilmektedir (Holl, 2000). Benzer şekilde Alvar Aalto'nun kassal ve dokunsal mimarlığı, bireyin bedensel varlığını sorgular ve ürettiği duyumsal mekanlar ile içgüdüsel refleksler oluşturur. Modern mimarlığın görme egemenliğine karşı durmuş olan Peter Zumthor, Steven Holl, Alvar Aalto gibi mimarlar, tasarım sürecindeki temsillerini; eskiz, perspektif gibi konvansiyel yöntemler ile üretmelerine karşın, duyumsal mekanlar üretebilmektedirler. O halde çoklu duyumsal olmayan bir temsilin eksikli olduğunu düşünmek doğru bir yargı mıdır?

2.2 Görme Merkezli Temsiller ve Duyumsal Kavrayışa İlişkin Dışarıda Bıraktıkları

İnsan algısı, içerisinde bulunduğu evreni, zaman da dahil olmak üzere dört boyutta tanımlayabilir. Konvansiyonel mimari temsil yöntemleri incelendiğinde ise bunların mekanı en çok üç boyutlu bir biçim ve kavram ilişkisi içerisinde çözümleyebildiği görülür.

Tek boyutta en fazla bir çizgi tanımlanabilirken iki boyut, çizgilerden oluşan şekiller ve onların ilişkilerini çerçeveleyen bir düzlemi tanımlayabilir. Üçüncü boyutta ise hacmi, kütleyi ve bunların ölçeklerini, dolayısı ile elle tutulur bir nesneyi tarifler. Mimari tasarım sürecinde yer alan eskiz, plan, kesit, perspektif gibi kağıt üzerinde gösterilebilen temsil yöntemleri iki boyuttan fazlasına ihtiyaç duymaz. Aynı şekilde fotoğraf da üç boyutlu bir ortamın düzlemsel bir yüzeye yansıtılması ve iki boyutta temsil edilmesinden başka bir şey değildir.

Bir diğer mimari temsil yöntemi olan maket ve ölçekli modeller üç boyutu da kullanarak var olurlar. Buna rağmen ölçek noktasında farklılık yarattığı için mekan algısı için gerekli tüm duyumsal veriyi izleyiciye sunamayabilirler. Bilgisayarda oluşturulan üç boyutlu modeller ise var oldukları sanal uzaydaki hareket imkanı sayesinde mekanlar arası gezinmeyi olanaklı kılar. Bu algıyı, yarattığı iki boyutlu imajlar dizinini izleyiciye sunarak gerçekleştirir. Ne var ki bu yöntem de izleyiciye, benimseyebileceği zamansal veriyi sunamayabilir.

Bütün bu temsil yöntemlerine karşın sinematografi, mekan algısında dördüncü boyut olan zamanı kullanabilir. Mekanda algıyı güçlendirebilecek kurgulanmış hareketleri gerçekleştirerek bedenin, mekanı gerçek zamanlı deneyimlemesine en yakın imajlar bütününü sunmaktadır. Sinematografi dışında bahsi geçen diğer temsillerin de fiziksel mekan algısına ulaşmak için üretildiğini düşünürsek; kavranmaya çalışılan mekanın zamansallığını dikkate alan mekan temsillerinin daha verimli olacağını öngörülebilir. Bu bağlamda mekanın zamansallığını içeren sinematografiyi etkin bir temsil aracı olarak değerlendirmek ve konvansiyonel temsil yöntemlerinin bütüncül algıda eksikli olduğu düşünülen noktalarını ortaya koyabilmek için, zamansal olarak ifade ettiği durumları irdelemek gerekir.

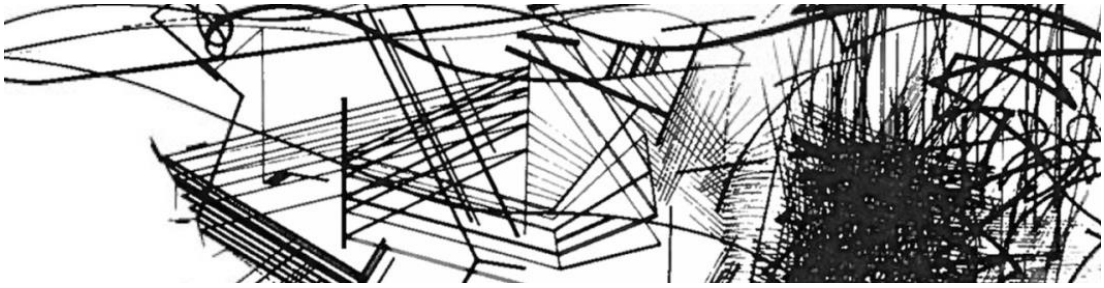
2.2.1 İki Boyutta Temsilin Duyumsal Olarak Dışarıda Bıraktıkları

Temsil ve ifade edildikleri zeminler üzerine tartışırken, iki boyutta temsile imkan veren yöntemler olarak, eskiz ve perspektif gibi el çizimleri ve fotograf ele alınabilir. Bu temsiller tasarımcının iki boyutta üretebildiği, mekana dair tek bir imgedir.

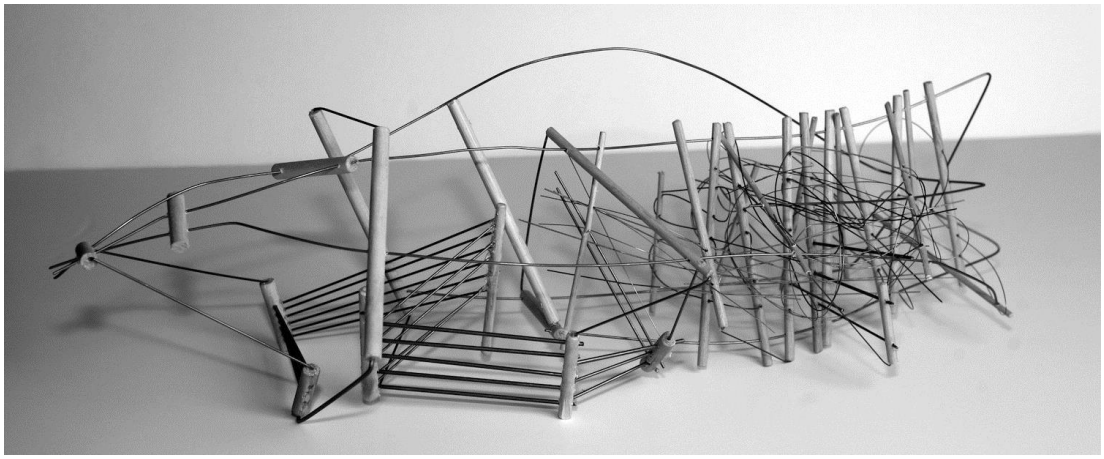
Tasarım sürecinin başında, bellekteki imge ile somut anlamda iletişime geçen ilk veri **eskiz**dir. Zihinde tam tanımlanamamış, bulanık olan imgenin aktarımı ve berraklaşması sürecini destekleyen en önemli temsildir. Eskiz bu bulanıklığı, kaybolmuşluğu, keşfi, arayışı ve yeniden tariflemeyi içinde barındırır. Temsili üreten ve izleyici arasındaki alışverişte, birbirini besleyen bir ilişki oluşturur. Purcell ve Gero, bellek ve imgelem üzerine çalışmalarında eskizin; yeni bakış açıları oluşmasına olanak sağlayarak, yeni yorumlara imkan verdiğini, yaratıcı süreçte sıçramalara ve keşiflere zemin oluşturduğunu dile getirirler (Purcell, Gero, 1998). Ancak eskiz bu çerçevede 'tasarım sürecini geliştirmek için üretilen' bir temsil biçimini tarifler ve bu anlamda imkanlı ve doğurgandır. Fakat izleyiciye aktarımı konusunda, görme odaklı bir teknik olarak görülmesini ve duyumsama anlamında ve bütüncül algı açısından eksikli durumlarını irdelemek için eskiz örnekleri üzerinden incelemek gerekmektedir.

Bu anlamda Daniel Libeskind'in Chamberwork (1983) çalışmasının bir eskizi üzerinden durumu irdeleyebiliriz. Libeskind'in bu eskizlerindeki arayış net bir şekilde görülebilir; bu nedenle izleyici tarafından tam olarak algılanması güç olabilir, fakat yinede tasarımcının belleğindeki izleri taşımaktadır (Şekil 2.7). İkinci imaj ise,

MArch öğrencilerinin, Libeskind'in eskizinden algıladıkları verileri yansıttıkları bir makettir (Şekil 2.8). Tam olarak Libeskind'in tanımlamaya çalıştığı fikri bulamamış olma ihtimalleri yüksek olsa da, bu eskiz üzerinden yeniden üretim yapabilme imkanı elde etmişlerdir. Bu süreç birbirinden beslenen bir paylaşıma dönüşmüştür.



Şekil 2.7: İki Boyutta Temsil, Kavramsal Eskiz: Chamberworks, Daniel Libeskind (1983).



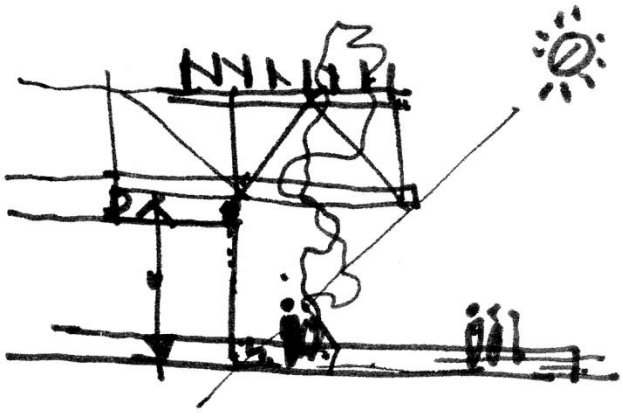
Şekil 2.8: İki Boyutta Temsilin Üçüncü Boyuttaki Karşılığı Olarak Champerworks Maketi, March Student Work Project (2010), (Url-4).

Geleneksel mimari çizim ile ilgili olarak Evans, 'The Projective Cast' (1995) çalışmasında mimarlığın herzaman temsilinden aşkın olmasının gerekliliğini savunmaktadır. Evans'ın Libeskind'in Chamberwork (1983) çalışmasına yorumu; "Mimarlık görüntünün içinde başlar ve biter, fakat sizi görüntülerin bize ihtiyacımız olanı verdiği fikrine direnç göstermeye çağırıyorum… Soru şu, bir projenin mimarının vizyonu kapsamında, çizilebilir olan herzamankinden daha fazla ne katabilir" (Evans, 1984) şeklinde olmuştur. Hays'ın düşüncesine göre Evans bu yorumu ile Chamberwork'ün; yorumlama mantığının ve edimsel okumasının, görsel temsili olumsuzladığını gösterir (Hays, 2000). Libeskind'in eskizi, muğlaklık içerisinde bir arayışı tarifleyebilir, fakat grafiksel anlatımı izleyici için mekansal olarak, duyumsama anlamında karşılığını bulmamış olabilir. Çünkü eskiz,

tasarlayanın algısal verilerini kullandığı bir temsil aracı olsa da, görme odaklı bir imge sunduğu için, belleğindeki bütüncül algıyı izleyiciye aktaramama olasılığı taşıyabilmektedir.

Nitekim, eskizin akabinde, March Öğrenci Projesinde üretilmiş maket (Şekil 2.8), üçüncü boyutta bir strüktür oluşturmaya imkan vermiştir, fakat Libeskind'in tariflemeye çalıştığı tasarlanan mekana ait belleksel referanslar ile birebir örtüşememe ihtimalini barındırmaktadır. Evans'ın da eleştirdiği gibi temsili okumak ve yorumlamak zorlaşmış, nötralize edilerek aktarılabilmiştir. Eskizde, tasarlayanın zihninde oluşan mekan ile okuyanın algıladığı mekan arasındaki fark, üçüncü tekil olan biz için tahmin edilemeyebilir. Bu açıdan bakıldığında; temsilin aktarımının verimliliği ölçülemez.

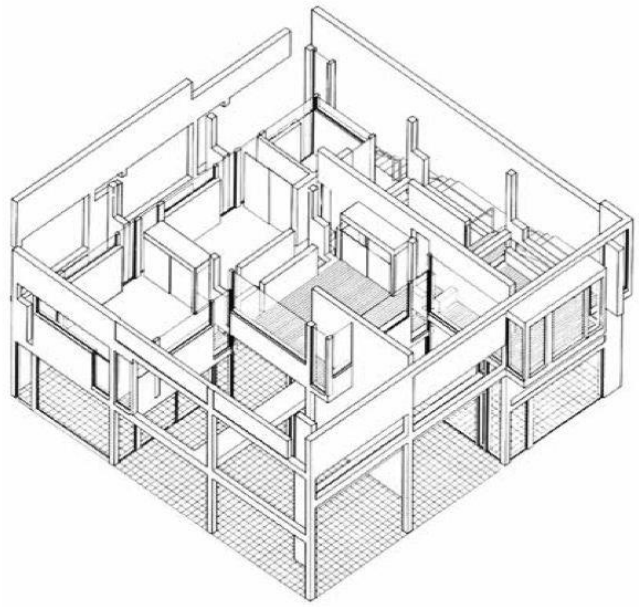
Bir başka örnek olarak, Renzo Piano'nun Beyeler Museum için ürettiği eskiz ise; mekansal anlamda somut veriler içermektedir (Şekil 2.9). Eskizde mekan, ölçek, strüktür ve ışık ilişkisi net bir şekilde okunabilmektedir. Hamdır, fakat açıkça ifade edilmiştir. Buna rağmen; çoklu duyumsamaya imkan verdiğini söylemek doğru olmaz, çünkü tariflenen mekanı dokunsal, hareket ve zamansal verileri ile algılayabilmemize imkan tanımamaktadır, tekil bir imaj olarak hareketsiz bir zaman kesitini, anı sunmaktadır.



Şekil 2.9: İki Boyutta Temsil, Eskiz: Beyeler Museum, Basel, Renzo Piano (1992-1997).

Perspektifin, somut gerçekliğin iki boyutlu düzlemde temsil edilmesi, sabit ve tek bir noktaya basan bir bakış açısı ile tanımlanması, görme merkezli algı ile kurduğu ilişkiyi tanımlayabilir. Pallasma "Perspektifli temsilin icadı, gözü hem algısal dünyanın hemde kendilik kavramının merkez noktası kıldı. Bizzat perspektifli temsil

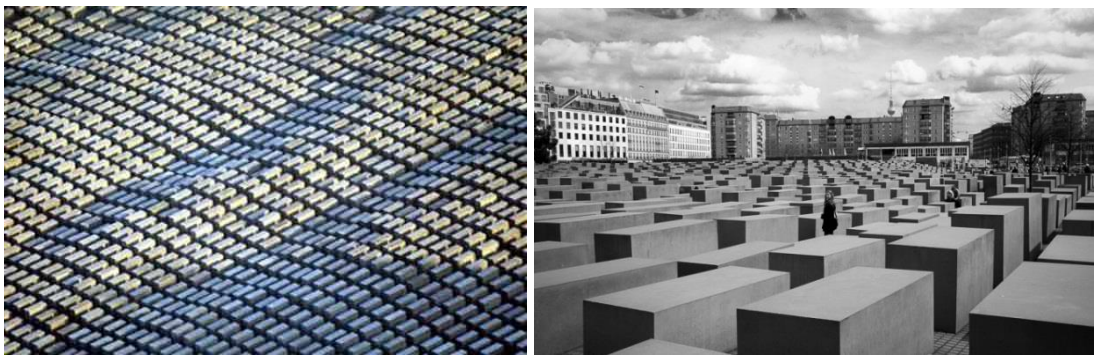
hem betimleyen hem de algıyı koşullayan bir simgesel biçime dönüştü" (Pallasmaa, 2005) derken, görme merkezli paradigmanın temelini perspektifin oluşturduğunu söyler. Buna fikre karşı olarak Ching'e göre ise, üç boyutlu görünümler, iki boyutlu grafik görünümlerdeki soyutlamayı en aza indirmekte ve tek bir imgede aynı anda yükseklik, genişlik ve derinlik ifade etmektedirler. Bu nedenle, gerçekliğe ilişkin algısal görüşümüze çok daha yakın olmaktadır (**Ching, 2003**). Fakat bu gerçekliğin fiziksel bir gerçekliği işaret ettiği söylenebilir. Çünkü bir mekan yalnızca yüksekliği ve genişliği ile algılanmadığı gibi, onu bu şekilde tariflemenin de bütüncül algıyı karşılayabileceğini gerçeklik olduğunu düşünmek doğru olmayabilir. Ching'in bu olumlamasına karşılık; Perez Gomez ve Pelletier ise perspektif tarihini araştırdıkları çalışmalarında, algılanabilir dünyayı nesnel temsillere indirgeyen akılcı optik bilgi kuramını eleştirirler. Bu eleştirinin temelinde, deneyimi yok sayan, homojen, geometrik ve statik bir mekan yer almaktadır (Pérez-Gómez, 1983). Perspektif, bütüncül bir algıya imkan verememektedir.



Şekil 2.10: İki Boyutta Üçüncü Boyutun Karşılığı Olarak Temsil, Perspektif: House II, Hardwick, Peter Eisenman (1969).

İki boyutlu düzlemde, çizgisel olarak ifade edilen ve görmemerkezli sabit bakış açısı ile deneyimlenen bu durum; izleyici için, tasarımcının deneyimlerini aktarma konusunda eksiklidir. Çünkü bedeni devreden çıkartmış, imgeyi nesnesinden koparmıştır.

Perspektif dışında, iki boyutlu düzlemde üçüncü boyutu algılamamıza imkan veren bir diğer mimari ifade yöntemi de fotograftır. **Fotograf**, yeni gerçeklikler yaratan bir temsil biçimidir. Brecht'in de dediği gibi, "Fotoğraf gerçekliğin yansıması değil, yansımanın gerçekliğidir" (Bruno, 2004). Fotografı çeken, kendi görüsünü izleyiciye iletmeye çabalar. Çektiği açının ona verdiklerini, fotografı izleyene yansıtmaya çalışır. Sabit bir bakış açısından tariflenen bir temsil yöntemidir.

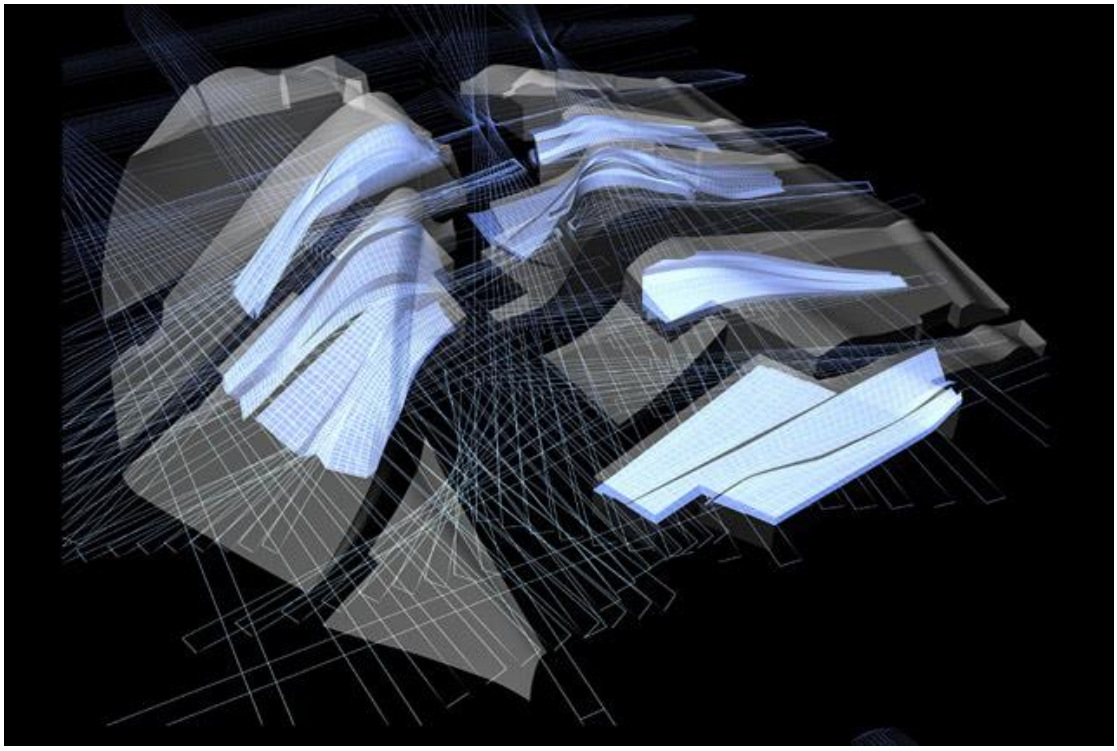


Şekil 2.11: İki Boyutta Üçüncü Boyutun Karşılığı Olarak Temsil, Fotograf: Holocaust Memorial, Berlin, Peter Eisenman (2003-2005).

Fotografın temsil aracı olarak kullanıldığı bir örnek olarak; Peter Eisenman'ın Holocaust Memorial Müzesinin çekimlerine bakabiliriz (Şekil 2.11). Sağ tarafta yeralan fotografın görülmemesi durumunda, sol taraftaki fotograf mekan anlamında çok fazla veri tanımlayamaz; üçüncü boyutta görülebilen yüzeylerin dokusu haricinde, yapının ölçeği hakkında dahi bilgi sahibi olmak mümkün değildir. Hatta imgeyi bir mekan değil, yüzeyin dokusu olarak tarifleme olasılığı oluşabilir. Sağdaki fotoğrafta ise, bakış açısı sayesinde kazanılan perspektif ile yapının çevre yapılar ile ilişkisi ve ölçeği hakkında fikir edinilebilir, mekan hakkında bireysel çağrışımların oluşmasına olanak sağlayabilir. Buna rağmen, bedenin hareketli algısına zıt olarak, hareketsiz bir bakışa sahip olması nedeniyle mekanı bütünüyle tarifleyememekte, bütünün bir parçası olarak tekil bir imge sunmaktadır. "Fotoğraf imgelerinin, gerçek dışı temsiller içeren, metinsiz üretilebilen ve tüketilebilen birer yeniden üretim olduğu unutulmamalıdır" (Croset, 1988). Pallasmaa fotograf sanatı için; "Değişim görselin egemenliğinden ibaret değildir; mimarlık, durumsal bir bedensel karşılaşma olmak yerine, fotograf makinesinin aceleci gözü tarafından sabitlenen basılı görüntü sanatı haline geldi" fikrini savunur (Pallasmaa, 2005). Bir anlamda fotografın imge" olarak sunduğu yüzeyler, duyumama anlamında çağrışımlar üretsede, fotoğrafın tek

perspektifi kapsayan bakış açısı, bedenin hakim olduğu zamansallığı üretmede anlık bir kesit sunduğu için temsilin algılanabilirliği konusunda eksikli kalmaktadır.

Bilgisayar ortamında **modelleme** de, perspektifin ve fotografın yarattığı yanılsamayı kurgulayabilen; iki boyutlu düzlemde bir illüzyon olarak üç boyutlu, nesne ya da mekanı algılama imkanı sağlayan bir temsil yöntemidir. Modellenen bir mekan, hacimsel olarak, ölçekli ve çevresi ile ilişkili bir şekilde düzenlenebilir; kişi modeli değişik perspektifler ile kavrayabilir ve mekanlar arası ilişkileri daha açık şekilde görebilir. Modelin mekanın temsili konusunda yarattığı imkanlar yadsınamaz, fakat bu algı, mekanik bir sistem gibi çalışmaktadır; mekan hacimsel olarak oradadır fakat bedensel olarak kişi mekan ile bütünleşememektedir. Modelleme sanal bir gerçeklik yaratmaktadır ve bu anlamda duyumsal olarak algılanabilme konusunda yetersiz bulunabilir.



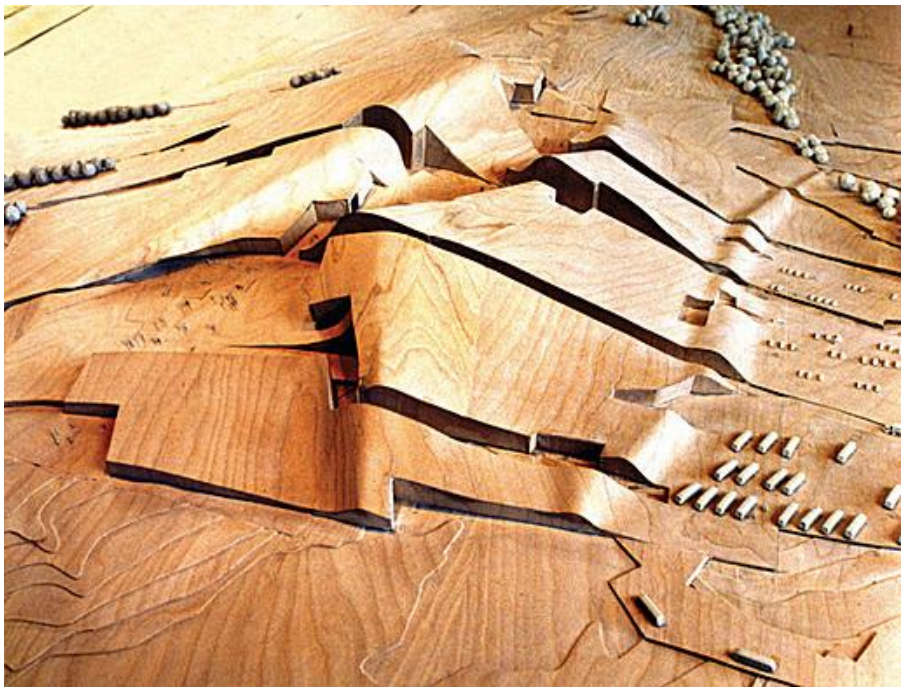
Şekil 2.12: İki Boyutlu Düzlemde bir Yanılgı Olarak Üç Boyutlu Temsil, 3D Model: Galicia Kültür Merkezi, Peter Eisenman (1999).

2.2.2 Üç Boyutta Temsilin Duyumsal Olarak Dışarıda Bıraktıkları

Üç boyutta temsil yöntemi olarak **maket** yüzeylerin oluşturduğu bir nesnel ifadeyi tariflemektedir. Maket ile temsil yapıyı daha küçük ölçekte kavramaya imkan verir. Tasarım sürecinin başlangıcında, üretimi boyunca ve sonucunda kullanılabilen bir

ifade tekniğidir. Mekanı üç boyutlu olarak algılamaya imkan verdiği için, mekansal ilişkilerin oluşturulmasında kuvvetli bir etkiye sahiptir. Yüzey materyeli, mekan ve ışık hakkında, dokunsal bir önizlemeye olanak verir. Bu sayede mekanı çözümlemede, yapıyı çevresi ile deneyimlemek, diğer yapılar ile olan ilişkisini ve boyutlarını gerçekte bildiğimiz bir veri ile karşılaştırmak, daha gerçekçi algılamamızı sağlayabilir.

Soyut çalışılmış maketler, gerçekçi olmayan malzemeler ile üretilmiş ve çevresindeki referanslarından bağımsız olarak tanımlanmış olabilir. Peter Eisenman'ın Galicia Kültür Merkezi yapısının maketi (Şekil 2.13) ve modelinin (Şekil 2.12) imajları karşılaştırdığımızda; ahşaptan üretilmiş olan maket, topografyada yeralan fakat çevre referanslarından sıyrılmış olarak üretildiği için, dijital modeli gibi soyut bir ifade taşımaktadır.



Şekil 2.13: Üç Boyutta Temsil, Maket: Galicia Kültür Merkezi, Peter Eisenman (1999).

Ayrıca bu makette çevresi ile kıyaslama imkanı olmadığı için, ölçek hakkında fikir sahibi olmak mümkün olamamaktadır. Fakat, maket temsili ile dikkat çekilmek istenilen konunun farklılığı aşikardır; doğal malzeme, topografya içerisinden türemiş yapıyı, mümkün olduğunca olağan ve spontan bir oluşum olarak hissedilmesini sağlayabilmiştir.

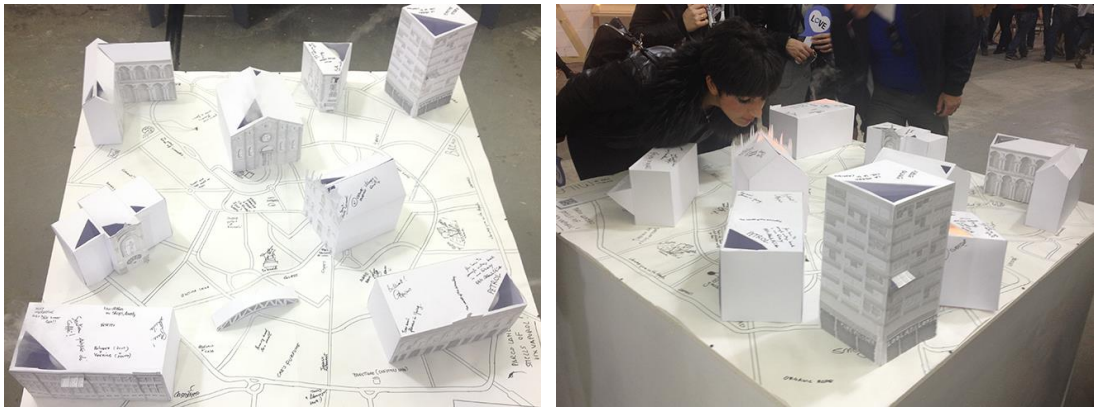
Galicia Kültür Merkezinin daha büyük bir alanı tanımlayan maketi ise, çevresi ile olan ilişkisi ve ölçeği açısından, izleyici için tanımlı ve oranlanabilir bir ifade yöntemi olmuşturmayı başarmaktadır. (Şekil 2.14) İki maket de dokunsal anlamda çağrışımlara olanak verse de, materiyal anlamında mekana dair gerçekçi veriler barındıramamaktadır.

Porter, gerçek mekan deneyimini temsil etme aracı olarak maketi önemli bir teknik olarak görmesine rağmen, göz hizasından görüşü yakalama ve görüş mesafesi gibi konular üzerinden 'Guilliver hatası' olarak tanımlanan bir eksikliği olduğunu ve bu verilerin yanlış bilgilere yol açabileceğini söylemektedir (Porter, 1979). Görme ve maket olarak üretilmiş temsil arasında, beden ile deneyimlenebilen bir temsilin doğurduğu imkanları yakalamak bu anlamda mümkün görülmemektedir. Çünkü bedenin zamansallığı, maket üzerinden algılanamayacak bir hareket alanı tanımlamaktadır.



Şekil 2.14: Üç Boyutta Temsil, Maket: Galicia Kültür Merkezi, Peter Eisenman (1999).

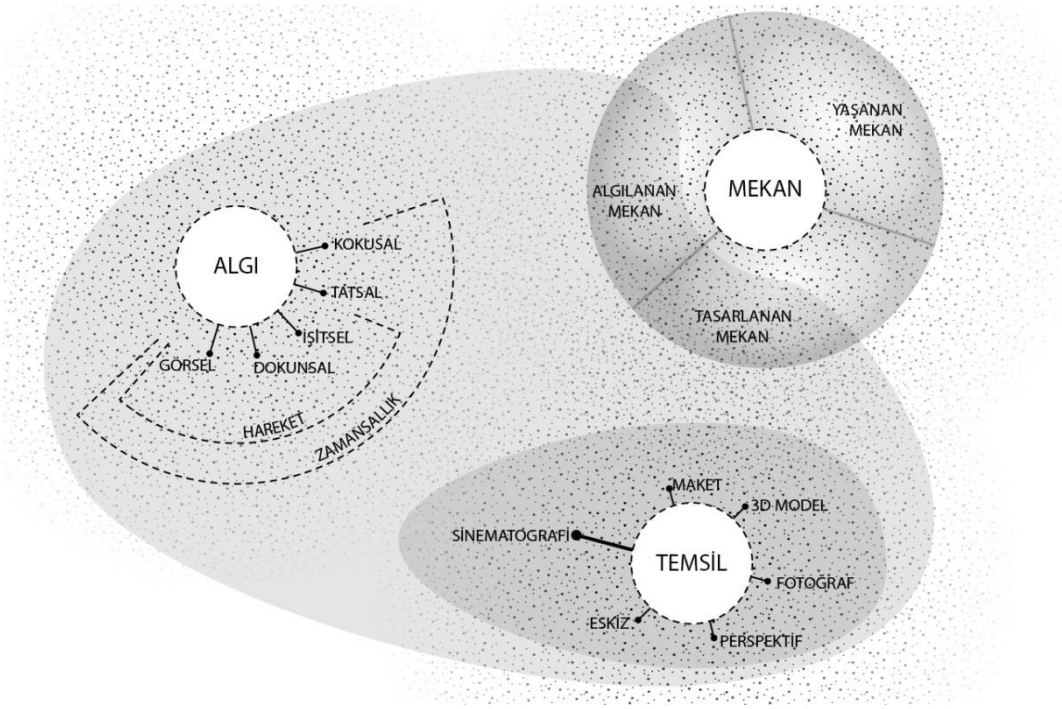
Maket, mekanın temsilinin önemli bir aracı olduğu gibi; duyumsal anlamdaki verileri arttırılarak, dokunsal deneyime katkısı ve değişen perspektif algısı ile temsili mekanın oluşturulmasında da rol oynayabilir. Kate McLean'ın 'Smell map: Milan' işi makete zamansallığını kazandırmayı önemsemiş bir çalışmadır (Şekil 2.15). Koku deneyimleme tasarımcısı olan Kate McLean, insanların kentsel alanı koku ile deneyimlemesi üzerine çalışmalar yapmaktadır (Url-5).



Şekil 2.15: Duyumsal Maket Çalışması: Smell Map: Milan, Kate McLean, Milan Dizayn Fuarı, 2013 (Url-5).

‘Preconception to Perception’ sergisinde, Milan’ın bir bölgesinde haritaladığı ikonik binaları ve o zondaki kentsel kokuları izleyicilerin deneyimine sunmaktadır. Olivia Alice’in ölçekli olarak çizdiği cepheleri görebilmeleri ve insanların bu sokaklarda yürürken gerçekte kokladıkları kokuları maket üzerinde takip edebilmeleri sayesinde, insanların maketi sanki o alanda geziyormuş gibi deneyimlemelerini sağlamaktadır. Bu sayede kişilerin, mekanı sadece görsel olarak değil, binalara sinen kokular ile algılamalarını mümkün kılmaktadır. Pallasmaa’nın vurguladığı gibi, mekana ait en güçlü hafızayı oluşturan koku, maket üzerindeki yer tanımı ile bütünleşir. Porter’ın bahsettiği gibi gözün görüş hizasında yakalayamadığı temsil, mevcutta hangi kokunun hangi mekanı tanımladığı durumu üzerinden, zamansallık anlamında daha imkanlı olarak tariflenebilir.

Geleneksel temsil yöntemlerinin, duyumsama ile ilişkisinin değerlendirildiği bu bölüm, şekil 2.16’da yakınlık kurduğu bağlantılara yönelimleri ile tariflenmiştir.



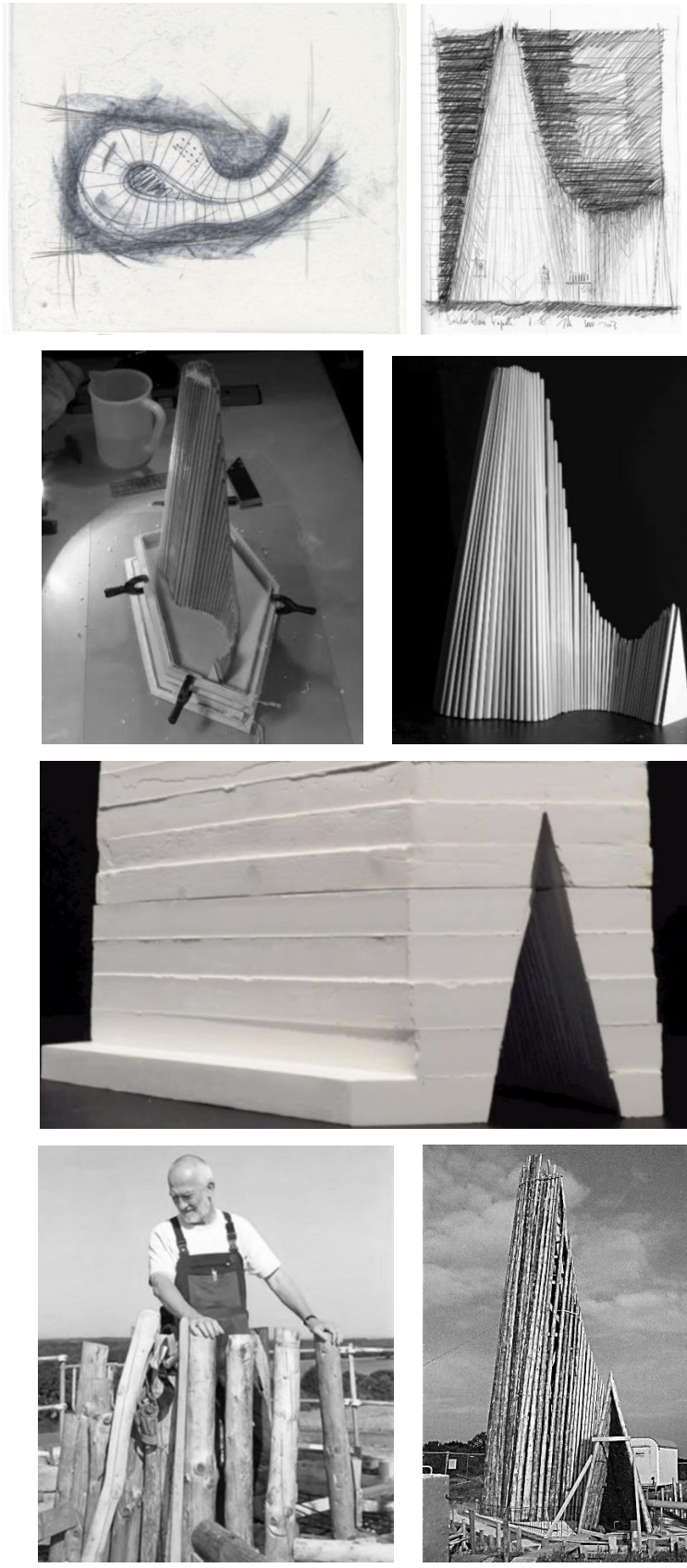
Şekil 2.16: Katman 3: Tasarlanan Mekan, Temsil

2.3 Görme Odaklı Temsilden Sinematografik Temsile

Konvansiyonel temsil yöntemleri, duyumsal anlamda izleyiciye aktarabildiği duygulanımlar bağlamında incelendiğinde; el çizimleri, perspektif ve fotograf, görsel anlamda tekil bir imge sunmaları sebebi ile bedenin duyumsamaya ile edindiği deneyimine, çoklu perspektifi sağlayan hareketli algısına ve bunların tümünün oluşturduğu zamansallığa yanıt veremeyebilmekte ve temsili mekanın üretiminde yetersiz kalabilmektedir. Bilgisayar ortamında modelleme de iki boyutlu ekranda üç boyutlu bir yanılgı oluşturarak, hareketli bir güzergah tariflemesine rağmen sanal bir gerçeklik yaratmasından dolayı, bireyin mekana dışarıdan bakan bir göz olarak dahil olamamasına sebebiyet vererek zamansallıktan yoksun kılmaktadır. Maket ise, dokunsal olarak imkanlı bir temsil olmasına karşın, algılayan bakışın konumu (Guilliver hatası, Porter, 1979) sebebiyle; bedenin hareketli algısına rağmen temsil ile ölçek anlamında kısıtlı bir ilişki kurmasına sebebiyet vermekte ve mekanın zamansallığı maket ile temsilde ortaya çıkamamaktadır. İncelenen eskiz, perspektif, fotograf, model, maket gibi temsil yöntemleri, mimari tasarım süreçlerinde, pek çok anlamda imkanlar oluştursalar dahi, temsil edilen mekanın bütüncül olarak algılanmasında gerekliliği vurgulanan zamansallığı üreten yöntemlere ihtiyaç duymaktadırlar.

Mekanın duyumsal niteliğini önemseyen Peter Zumthor'un, mimari projesinin üretim sürecini incelemek, temsil yöntemlerinin duyumsal mekana aktarımı konusunda, sağladığı imkanları ölçmek anlamında, çıkarım yapılmasına olanak verebilir. Zumthor'un mimari düşünce ve üretiminin temelini, sürekli değişen ve dönüşen, özgün deneyimleri alır. Mimari bakış açısını "Bina tasarlarken, kendimi sık sık eski unutulmuş hatıralarıma saplanmış bulurum ve sonra hatırladığım gerçekten hoşlandığım mimari durumları geri çağırmaya çalışırım ve sinmiş canlı atmosferi yeniden canlandırmak için, herşeyin kendi spesifik yerine ve formuna sahip olduğu bu yerde şeylerin basit varlığının, bana nasıl yardım ettiğini hatırlamaya çalışırım." şeklinde açıklar (Zumthor, 2006). Bu noktada değerli olan kısım; mekanın tasarlanması sürecinde ele aldığı verilerin, benimsenmiş algılarının açığa çıkarılması için 'şeylerin basit varlığı'nın anımsanarak yeniden üretilmesidir. Anlaşılan o ki; mekanı oluşturan doğal materyal, yerel olan ve beden ile olan birlikteliği mekanın benimsenmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

Zumthor, Bruder Klaus Chapel'in tasarım sürecinde (Şekil 2.17); eskiz, maket ve model gibi pek çok temsil yöntemi kullanmaktadır. Fakat burada önemli olan, oluşan mekanın duyumsal olarak etkin olabilmesinde, ürettiği temsillerin nasıl bir katkı sağladığıdır. Zumthor projeyi geliştirirken, kırsal alandaki yerel üretim tekniklerini araştırnış, yöredeki malzeme ve kullanış şekillerini incelemiştir (Zumthor,2006).
Proje; kaide üzerinde, yerel ağaçlar ile oluşturulmuş eğrisel planlı bir çatkının dışına katman katman dökülen beton ve betonun içinde kalan çatkının, yapının alt noktasından yakılarak, baca gibi tasarlanan tepe noktasından dumanın atılması ve çatkıyı oluşturan ağaçların kül olması prensibine dayanarak tasarlanmıştır.



Şekil 2.17: Konvansiyonel Temsil Yöntemlerinin Duyumsal Mekana Aktarımı, Bruder Klaus Chapel Projesi, Peter Zumthor, (2007), (Url-6).

Başlangıçta Zumthor, yapının formunu belirlemek için eskiz ile çalışmıştır. Bu noktada eskizi karar verilmiş bir tekniği üretmenin aracı olarak görebiliriz, çünkü eskizinde görüleceği gibi; öncelikli olarak duyumsanabilir bir mekanı üretmek için kullanılacak malzemeler ve prensip belirlenmiştir. Maket aşamasına gelindiğinde ise önemli olan yerel malzemenin ve yapıyı üretecek araçları, gerçekte birbiri ile nasıl ilişkileneceğini tartmak olmuştur, bu öngörülen tekniği daha küçük ölçekte yapılabilirliğini test etmek için bir ara üretim görevi görmüştür (Url-6). Yapının gerçekte üretileceği tüm teknikler maket üzerinde uygulanmış; ahşap çatkı örülmüş, katmanlaşmış dış strüktür dökülmüş, strüktürü sağlamlaştırmak için içerisindeki ahşap yerinden sökülmüştür.

Pallasma, Zumthor'un tasarladığı bu mekan hakkında izlenimlerini anlatırken; "Bruder Klaus Chapel'in iç mekanı; karanlık ve aydınlık arasındaki savaş alanıdır, öyle ki mitolojik bir mağara izlenimi verir. Kalıp verilmiş betonarme yüzey, yapıya form veren, yakılmış ahşabın yansıması gibidir" (Pallasmaa, 2011) diye tariflemektedir. Bu anlamda incelendiğinde konvansiyonel temsil yöntemleri yapının duyumsal bir mekana dönüşmesinde yardımcı olmuşlardır, fakat mekana asıl derinliğini veren mekanın zamansallığını vurgulayacak, malzeme kullanımı, yerel teknikler yardımıyla üretim ve mekanda aranan huzur ve yücelik hissini oluşturacak dokunsal verileridir. Pallasmaa, bu projenin, mimari üretiminin, kökenlerinin çarpıcı yansımaları olduklarından, yetkin bir varoluşu ve duygu derinliği içerdiğinden bahsederek, Zumthor'u över (Pallasmaa, 2011).

Zumthor bu projede duyumsamanın mekana etkisini öngörebilmiş, buna bağlı olarak da sonuç ürünün bedensel olarak doygun bir mekana ulaşmasına imkan vermiştir. Yerel halkın, belleğindeki sahneleri yeniden deneyimleyerek üretebileceği şaşırtıcı bir deneyimsel mekan sunmuştur. Bu şekilde; Şapel'i ziyaret edenler, yapı ile zamansal bir bağ kurabileceklerdir. Bu bağlamda; Zumthor da sinemanın harika bir öğrenme yeri olduğundan bahseder. Bu üretimi binalarında denediğini; sekansların birleştirilmesinin, rehberlik eden, uyaran, hoş sürpriz sunan ve huzur veren bir mekanın diziliminin oluşturulmasıyla, kendisine ve dolayısıyla mekanın izleyicisine hitap edebildiğini söylemektedir (Zumthor, 2006). Süreç incelendiğinde yapılan çıkarım; konvansiyonel temsil yöntemlerinin, bu şekilde bir üretimi desteklediği

yönündedir; fakat Zumthor bunu salt temsil yöntemleri sayesinde değil, mekanı sinematografik bir algıyla deneyimlenmenin tatminini öngörebildiği için başarabildiğini söyleyebiliriz.

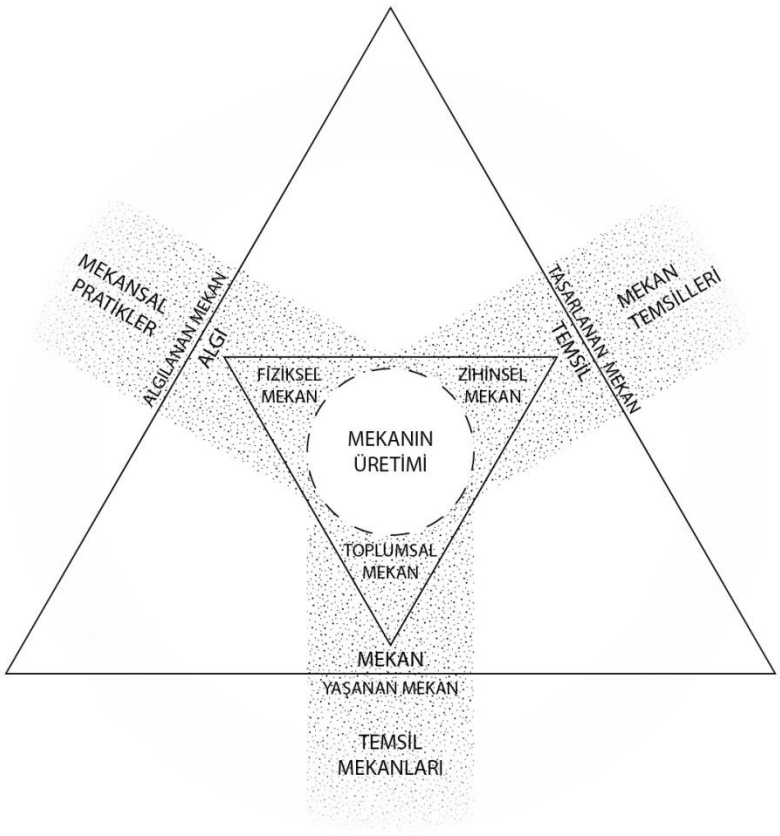
Bu anlamda tartışma, Zumthor'un da belirttiği sinematografik algının yarattığı algı ve deneyimleme prensibini irdeleme yolunda, mekan temsilinin sınırlarını tanımlama ve bu temsili oluşturan verilerin duyumsama-zaman-hareket bağlamında deneyimlenebileceği bir yöntemi değerlendirmek konusunda ilerlemektedir.

2.4 Mekanın Kavranışı Üzerinden Temsil

Merleau-Ponty bedenimizin dünya içerisinde tekil bir nesne olmanın ötesinde, yaşayan, nefes alan, deneyimleyen bir varlık olduğunu söyler (Merleau-Ponty, 1945/2012). Hem gören ve görünen, hemde dokunan ve dokunulan olma durumlarının bütün algıyı ve deneyimi oluşturduğunu dile getirmektedir (Merleau-Ponty, 1996). Beden yalnızca bilincin aracı değildir. Merleau-Ponty'nin bilinci dokunsal bir varolma biçimi olarak deneyimin somutlaşan (embodied) boyutudur.

Norberg-Schulz, mimari mekan kavramını, bireyin **varoluşsal mekanı**nın somutlaştırılması olarak tanımlamaktadır. Bireyin mekan ile ilişkisini belirli bir zaman dilimi ile değil, yaşamı boyunca, fiziksel boyutların ötesinde psikolojik boyutları da barındıran kompleks bir yapı olarak, sürekliliği olan bir algı ile algılanması gerekliliğini savunur (Norberg-Schulz, 1971). Zevi de benzer şekilde mimar mekanı; algıda görelilik kuramından destek alarak, zaman ve hareket kavramlarının sürekliliği dahilinde yaşamsal bir deneyim olarak tanımlar (Norberg-Schulz, 1971). Bu anlamda mekan, fiziksel boyutları ile sınırlı değil, tüm duyular tarafından algılanan yaşamsal bir boyutun sürekliliğine bağlıdır. Lefebvre ise mekanın üretimi üzerine tartışmasını, toplumsal bağlamda ve üretim süreçleri ile ilişkili olarak kurguladığı '**algılanan, tasarlanan ve yaşanan**' mekan üçlemesini savunur. Bu kavramları sırayla birbirinden soyutlanamaz '**fiziksel, zihinsel ve toplumsal**' mekan boyutları ile ilişkilendirir. 'Mekanın üretimi' diğer eksende ise '**mekansal pratik, mekan temsilleri ve temsil mekanları'** üzerinden tartışılmaktadır (Lefebvre, 1991). Tez bu çerçevede düşünüldüğünde; algılanan ve yaşanan mekanın, fiziksel ve toplumsal boyutlarının değerlendirildiği ve bu veriler ile üretilen mekan temsillerinin sağladığı kavrayışsal bir deneyime yönlenmektedir.

Günümüzde mekanın kavrayışsal boyutu üzerine yürütülen tartışmalar, onu nesnel boyutundan çıkarmıştır. Algımız ve deneyimlerimiz, fiziksel mekanın parçalanmasına ve zihnimizde beliren mekanın boyutlarının farkına varmamıza olanak sağlamıştır. Kahvecioğlu, "mimarlıkta mekan kavramının, fiziksel kabuk, çerçeve, sınır veya yüzeyin tariflediği nesnelliğin ötesinde, insan yaşam ve deneyimi üzerine kurgulanan, farklı gerçeklik kavramı ile açıklanabilen, ancak her durumda insan zihnindeki yapılanmasıyla, yani 'algısal bir sürecin ürünü' şeklinde tanımlanabileceğini" söyler (Kahvecioğlu, 2008). Yaşanan mekanı deneyimleyen birey belleğindeki veriler ile **algılanan mekanı** oluşturur. Tez kapsamında tartışılan mekan ise, süreci oluşturan ara kademeleri tanımlamakta ve **tasarlanan mekanı** tarifleyen bir deneyimi sunmaktadır. Temsil edilen mekanın Lefebvre'nin deyişiyle zihinsel mekana karşılık görülmesi, bütüncül algının katılımıyla üretilebilen mekan temsillerini kavrayışsal bir zemine oturtmanın gerekliliğini ortaya çıkartabilir. Bu anlamda metnin başında yeralan Lefebvre'nin mekan tanımları grafiğini yeniden irdelemek, mekan temsillerinin tasarlanan mekanı ile bağlantısını ortaya koymak konusunda netlik sağlayacaktır (Şekil 2.18).



Şekil 2.18: Lefebvre'nin 'Algılanan-Tasarlanan-Yaşanan' Mekan Kavramları İlişki Grafiği

İlgili mekan temsilleri yalnızca nesnel mekanı üretmek için tasarlanmaz, tasarlayanın aktarmak istediği duyumsal ve zamansal algıyı iletebileceği bir kavrayışsal mekan tasfiridir. Tasarımcının **'mekan temsilleri'**, izleyicinin kavrayışsal deneyiminin yeniden üretimi olabilir. Kahvecioğlu, zaman ve mekanın üretimi üzerindeki tartışmasında, aynı mekanın aynı kişi tarafından farklı şartlar altında farklı algılanabilir olduğundan bahseder. "Mekandan ve kişiden kaynaklanan her tür değişim, bu algısal ilişkiyi de farklılaştıracağından, aynı mekanın zaman içinde bıraktığı izlenimlerin sayısı sonsuza varabilir. İlk kez algılanan bir mekan, bellekteki geçmiş deneyimler ve genel imajlarla, mekanın o an sundukları üzerine kurgulanır. 'ilk imaj' olarak tanımlanabilecek bu imajın oluşumunda, mekanın görsel ve fiziksel verilerinin baskın olması olağandır" (Kahvecioğlu, 2008). Fakat beden nesnel mekanı dördüncü bir boyutta, zamansallık ile algılar. Birey biriktirdiği özgün imajların yanyana dizilimi ile bütüncül bir algı oluşabilir. Bu anlamda sinematografik görüntü mimarlık üretiminin ilham kaynağıdır.

Sinematografinin araçları olan parça- bütün, montaj gibi kavramlar, mimari mekanın temsilinin üretiminde de kullanılmaktadırlar. Bu temsil, mekandaki dönüşümü tariflerken, zamansal değişimi kullanır. Beckmann da, mimarinin film gibi sürekli olmasından; eşzamanlılığa, süreye ve sanal- gerçek, gerçek- sanal arasındaki akışkanlığından söz eder. Mekan- zamanın yeni bir resmi olduğunu dile getirir (Beckmann, 1998). Bu noktada Eisenstein da, montajı zamansallığın aracı olarak tanımlamaktadır (Rotha, 2000). Zumthor'un (2006)'da vurguladığı sinematografik algı 'temsil edilen mekan'ın oluşturulması için bir yöntem olarak kullanılır ise, sonuç ürün olan yaşanan mekan dışında tutulan kavrayışsal mekan, duyumsama anlamda barındırdığı veriler ile zihinsel bir montaja imkan verebilir mi?

3. SİNEMATOGRAFİK ALGI ÜZERİNDEN DUYUMSAL TEMSİL

Algı, mekan ve temsil ilişkisinin irdelenmesi, mekanın deneyimlenmesi ve bu deneyim esnasındaki duyumsal algının öneminin vurgulanmasını sağlamıştır. Bu sayede geleneksel temsil yöntemlerinin, tasarım süreçlerinde oynadığı rol aktarılmış, duyumsama, hareket ve zaman anlamında eksiklikleri vurgulanmıştır. Böylelikle tez kapsamında tarif edilen 'temsil edilen mekanın' çerçevesi oluşturulmuştur. Tasarımcı tarafından tasarlanan bu mekan temsilleri; deneyimlendiğinde zihinde farklı mekan algıları üreten, kavrayışsal bir mekanın karşılığı olarak kabul edilmiştir. Temsil edilen mekan, bedenin deneyimlediği gerçek mekandan farklı olarak; duyumsal veriler ile yeniden oluşturulmuş ve bedenin alışık olduğu algıyı farklılaştıran bir deneyimi sorgulamaktadır. Bu nedenle gerçek mekanın kavranışında olduğu gibi, duyumsama, hareket ve zamanın ilişkilendirilebildiği bir temsil olması gerekliliği fikrine ulaşılmıştır.

Sinematografik temsil, bedenin mekanı deneyimleyişiyle, hareket ve zamanı kullanış yöntemi bağlamında paralellik göstermektedir. Bu nedenle temsilin bütüncül olarak kavranabilmesi amacıyla, gerekli verileri oluşturmakta bir araç olacak yöntemleri çözmek için sinematografik temsillerin bileşenleri irdelenecektir. Bu bağlamda sinematografiyi kurgulamakta aracı olan 'fragman-bütün ilişkisi' ve 'doğrusal-doğrusal olmayan' paradigmalar incelenmeye çalışılacaktır.

3.1 Fragman – Bütün İlişkisi

Merleau-Ponty algıyı, "Benim algım yalnızca görsel, dokunsal ve işitsel verilerin toplamı değildir. Ben bütün varlığımla bütünsel bir şekilde algılarım; tek seferde bütün duyularıma hitap eden bir şeyin tek yapısını, Varlığın tek olma biçimini kavrarım" (Merleau-Ponty, 1996) diye tariflemiştir. Bu noktada bahsi geçen 'bütünsel algı', bireyin algısını oluşturan tüm parçaları her defasında yeniden kurguladığı varoluşsal bir algı bütünlüğünü tanımlar. Bu anlamda sinematografi ile üretilen mekan temsilleri düşünüldüğünde, temsilin bütününü oluşturan parçaların

(fragmanların), zamanın anlık kesitleri ya da hareketi oluşturan hareketsiz- kesitler olduğunu görebiliriz.

Bu çerçevede konuyu açmak üzere, Deleuze'un Hareket-İmge'de, Bergson'un Yaratıcı Evrim kitabında bahsi geçen 'hareketsiz-kesit' leri ele alışı, fragman (parça) ve bütün ilişkisinde yol gösterici olmuştur. Deleuze, Bergson'un sinema aracılığıyla hareketi; hareketsiz-kesitler ile yeniden oluşturduğunu ve '**hareket-imge**'leri keşfedişinden bahseder. Bergson konuyu şöyle açıklar; "Geçip gitmekte olan gerçeklikten deyim yerindeyse anlık imgeler alıyoruz ve bunlar da bu gerçekliğin karakteristik özellikleri olduklarından, bunları bilgi aygıtının zemininde yer alan soyut, tek biçimli, görünmez bir oluş boyunca peşpeşe dizmek bizim için yeterli oluyor… Algılanım, zihinsel işlem, dil genel olarak böyle işlemektedir. Oluşu düşündüğümüzde ya da onu ifade ettiğimizde ve hatta algıladığımızda, içimizdeki bir çeşit sinematografi çalıştırmaktan başka bir şey yapıyor değiliz". Bu açıklamada sinemanın değişmeyen evrensel bir yanılsamanın perdeye yansıltılması ve yeniden üretilmesi mi, yoksa farkında olmadan herzaman sinema yapmış olma ihtimali mi olduğu sorgulanır. Sinema, hareketli kamera ve montaj ile özgürleşmiş, sabit plan mekansal olmaktan çıkıp zamansal bir kategoriye dönüşmüş, kesit de artık hareketsiz olmaktan çıkıp hareket-imgeye dönüşmüştür (Deleuze, 1983). Beden mekanı tararken, geçmiş deneyimlerinde biriktirdiği hareketsiz-kesitleri, her defasında hareket-imgelere dönüştürerek, varoluşsal bir bütünü algılamaktadır.

Deleuze'un aktarımında Bergson, "hareketsiz-kesit ve bütün ilişkisini tanımlarken; anın sadece hareketin, hareketsiz bir kesiti olmakla kalmadığından, hareketin de sürenin, yani **Bütün**ün, ya da bir bütünün hareketli bir kesiti olduğundan bahseder. Bu durumda hareketin daha derin bir şeyi, süredeki ya da bütündeki bir değişimi ifade ettiğini işaret etmektedir. Sürenin değişim olması bizzat tanımından gelir: Süre değişir ve değişmeyi hiç bırakmaz. Örneğin madde hareket eder, ama değişmez. Oysa hareket süredeki ya da bütündeki bir değişimi ifade eder" (Deleuze, 1983). Bergson bütünün verili olmadığı sonucuna varmıştır, bunun nedenini; bütünün **Açık** olmasına ve durmaksızın değişmesine ya da ortaya yeni birşeyler çıkarmasına, kısacası sürmenin tabiatına ait olmasına bağlar. "Öyle ki ne zaman bir süre karşısında ya da bir süre içinde bulunsak, bir yerlerde değişen ve açık olan bir bütünün varolduğu sonucuna varabiliriz" (Deleuze, 1983). Her şekilde o an, o bütünü

değiştirebilir ve bu değişen bütün ile, başka bir anda ki deneyimi değiştirebiliriz. Bu sayede sürekli devinen bir bütünlük mevcut kılınır. Deleuze, bütünü ilişki ile tanımlar; ilişki açıktan ayrılmaz, tinsel veya zihinsel bir varoluş sunar. İlişkiler nesnelere değil, bütüne aittir ve bütün nesnelerden oluşmuş kapalı bir küme değildir; bütün bir "sürem" [continu]'dir. Mekanda hareket ile kümeyi oluşturan nesnelerin birbirine göre konumları değişir, ilişkilerle ise bütün dönüşür ve nitelik değiştirir. Sürenin kendisi, ilişkilerin bütünüdür (Deleuze, 1983). Beden mekanı algılarken birbirinden ayrık olan duyumsal ve durumsal hareketsiz-kesitler (fragmanlar), eşzamanlı olarak nasıl üstüste bindikleri ve sıralandıkları ile ilintili olarak bütünün kümülatif verisini oluşturur. Bütün, ucu açık ve devingendir. O halde her mekansal deneyim bir sinematografik kesitler ve duygulanımlar bütünüdür diyebiliriz.

Bütünü, ucu açık kılan bellekteki tüm verilerin karmaşık süperpozisyonu ise; duyumsama ile algılanabilen mekan temsilini tartışırken, durumu doğrusal ve doğrusal olmayan paradigmalar üzerinden inceleme gerekliliği doğmaktadır. Konvansiyonel temsil yöntemleri hareketsiz-kesit ve hareket-imge kavramları üzerinden irdelendiğinde bu paradigmalar arasındaki konumunu belirlemek; öngörülen temsil yönteminin karşılığı görülen katmanlaşmanın sistemini tariflemek, konunun ana hattını ortaya koyacaktır.

3.2 Doğrusal ve Doğrusal Olmayan Paradigma

Mekanın sinematografik temsilinin bileşenleri olan hareket-imge ve zamansallık göz önünde bulundurulduğunda; mekanın temsilinde üretilen eskiz, fotograf, maket gibi pek çok yöntemi, imaj-hareket-zaman ve bütündeki ilişkilerini değerlendirmek için, doğrusal ve doğrusal olmayan paradigmalar altında sınıflandırılabiliriz. Bunun için hareketin, süreli ya da anlık olma durumunun, nesne ve beden ilişkisini sınırlayan ve açan durumları irdelemek gerekecektir. Deleuze, Epstein'in plan kavramından bahsederken, şöyle tanımlar; "**Plan** hareketli bir kesittir, yani zamansal bir perspektif ya da bir modülasyondur. Sinematografik imge ile fotografik imge arasındaki fark buradan ileri gelir. Fotograf bir tür 'kalıba dökme'dir. Kalıp, şeyin içsel kuvvetlerini belli bir anda denge durumuna ulaştıracakları şekilde düzenler. Oysa modülasyon dengeye ulaşıldığında durmaz ve kalıpta değişiklikler yapmayı, değişiklik gösteren, sürekli zamansal bir kalıp oluşturmayı bırakmaz" (Deleuze, 1983). Fotograf kalıba

dökülmüş hareketsiz-kesit iken (Şekil 3.1), sinema nesnenin süresinin kalıbını çıkaran bir hareket-imge'yi tanımlar. Bu durum bize anlık bir kesit ile süre boyunca devinen bir imgeyi karşılaştırma imkanı verir. Fotografın sabit konumu ve zamanda hareketsiz bir kesit oluşu, **doğrusal** (**lineer**) bir algıyı doğurur; fakat sinematografinin hareket-imgelerinin oluşturduğu bütün, herzaman açık uçlu ve değişkendir. Bütünün açık uçlu olması; **doğrusal olmayan** (**non-lineer**) eşzamanlı yan yana koymanın (**juxtaposition**) sonucudur.



Şekil 3.1: Hareketsiz-Kesit: (Temsildeki Karşılıklarından Biri: Fotograf), Villa Savoye Film Karesi, Tim Benton.

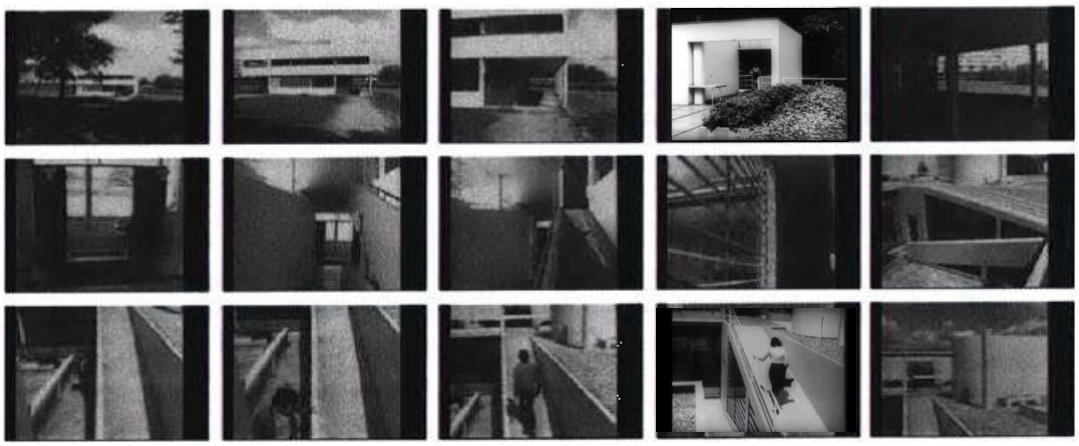
Sabit bir bakış açısının algısı, deneyimi sıralı kılar. Deleuze, sinematografik anlamda bunu **çerçeve**/kadraj olarak belirtir. İmgenin içinde mevcut bulunan her şeyi kapsayan kapalı, görece kapalı bir sistemin belirlenmesini "çerçeve (kadraj)" olarak tanımlamıştır (Deleuze, 1983). Çerçeve, parçalara ayrılabilen, kendi alt kümeleri olan bir **küme**yi tarifler. Küme **kapalı**dır. Deleuze sabit kamera ile çekim yapıldığında, oluşturulan çerçevenin sabit bir seyircinin, varyasyon göstermeyen bir kümedeki, tek ve cepheden bakış noktası tarafından tanımladığını ve birbiri ile ilişki kuran değişken kümelerin iletişiminden yoksun olduğunu söyler. Bu durum tek bir hareketli cisim tarafından katedilen, yalnızca kendisi ile ilişkisi olan paralel dilimlerin üstüste binmesidir. Her plan, 'mekan dilimi'ni (hareketsiz-kesit) gösteren, sadece mekansal bir belirlemedir (Deleuze, 1983). Bu noktada mevcut temsil yöntemlerinin paradigmalar içindeki durumunu tartacak olursak; maket ve model ile temsilin beden tarafından algılanışı, sabit bir kamera gözü ile görme yani bir kadrajda ilerleme olarak görülebilir. Algılayış, hareketsiz-kesitler kümesi üzerindendir. Bu nedenle bütünden bağımsız ve esnek değildir. Göz daha çok, gördüğü sabit bir çerçeveyi ve sıralı planlar dizisini algılar (Şekil 3.2). Bu açıdan bakıldığında, **doğrusal** paradigma kapsamında olduğu söylenebilir.



Şekil 3.2: Kadraj / Hareketli-Kesit (Temsildeki Karşılıkları: Maket ve 3D Model), Villa Savoye Filmi, Tim Benton.

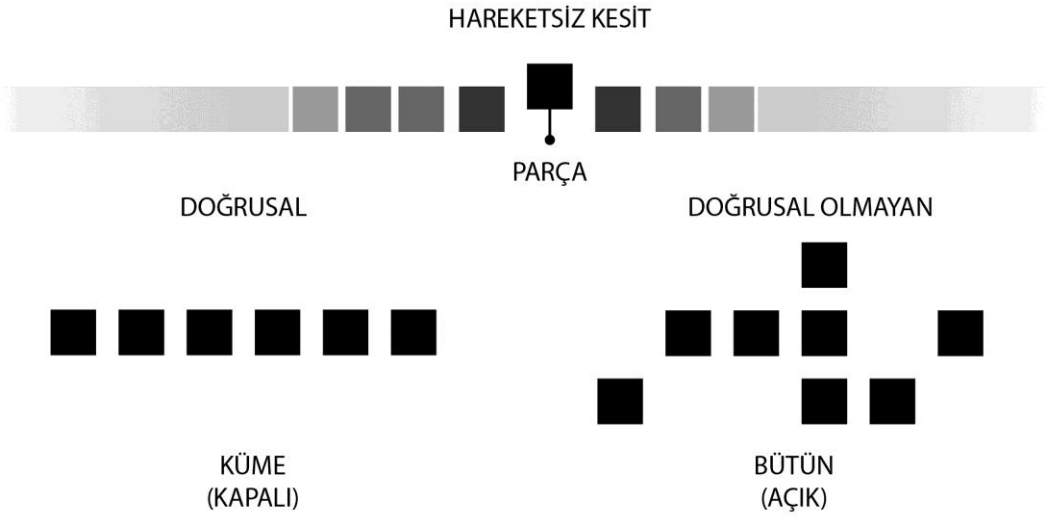
Pallasmaa, duyumsal imajı tanımlarken aslında çok katmanlı bir dokunsal algıdan bahseder. "Tüm mimari düzenlemeler işitsel, dokunsal ve hatta saklı tad alma niteliklerine sahiptir ve bu özellikler görsel algıya kendi doygunluk ve yaşam duygusunu verir. Görsel algının doğrudan karakterini gözetmeksizin, çelişkili olarak zaten bilinçsizce o yüzeye dokunmuş ve görselin karakterinin; dokusunun, sertliğinin, ısısının, neminin farkına varmış oluruz" (Pallasmaa, 2011). Fakat imaj olarak algıladığımız tek bir hareketsiz-kesitin izleyiciye gerçeğin yanılsamasını sunduğunu söyleyebiliriz. **Duyumsal imge**, aynı zamanda hem çok katmanlı bir algıyı barındırdığı için **doğrusal olamayan** paradigma kapsamındadır, hem de **hareketsiz-kesit** tanımlamasından dolayı anlık bir zaman sunması yanıltıcı olabilme ihtimali gözetilerek, duyumsal mekanı tam olarak tariflemek konusunda eksik kılabileceği düşünülmektedir. Bu nedenle sinematografik düşünebilmek, temsil edilen mekanın duyumsal içeriğini doldurabilir, çünkü bu duyumsal imgelerin açık uçlu bir bütün olarak algılanabilmesine imkan verebilir.

Sinematografik temsilde mekan; kameranın mekan içinde hareketlenmesiyle ve sabit planların doğrusal olmayan dizilimi ile algılanabilir. Planlardaki **sıçrama**lar ile tepkiler üretilebilecek derinlikte bütünlükler olarak kurgulanır (Şekil 3.3). Ayrıca bedenin hareketle beraber mekanın zamansal olarak algılanması, bu dizilimin zihindeki montajını, mimari temsilin okunurluğu açısından önemli bir noktaya taşımaktadır. Temsil edilen mekan, yalnızca doğrusal olmayan planların montajı değil, aynı zamanda duyumsal bir katmanlaşmanın da paradigmasını barındırmalıdır. Gezinen beden, gizil verileri belleğinden çağırmak için ani duyumsal sıçramalar ve beklenmedik hareket-imgelerden beslenir.



Şekil 3.3: Montaj / Hareket-İmge, Villa Savoye Film, Tim Benton.

Bu anlamda deneyimlenmesinde, doğrusal olamayan paradigmayı, açık olan sistemin önemli bir girdisi olarak görmek, temsil edilen mekanın algılayışını tariflemek için gerekli hale gelmektedir.



Şekil 3.4: Hareketsiz-Kesit = Parça / Bütün- Küme İlişkisinde Doğrusal ve Doğrusal Olmayan Paradigma.

Bu açıklamaların getirdiği noktada Şekil 3.4'de en basit şekilde okunabileceği gibi, parça ya da benzer şekilde hareketsiz- kesit ile oluşan bütün'ün dizilişinin, rutin bir okuma yada olağan dışı bir farkediş ile algılamaya imkan vereceği görülebilir. Sıralı dizilmiş parçaların yani algıda farklılık yaratmayan verilerin oluşturduğu bir temsil ile doğrusal olmayan bir ifade ile zihinde anlık sıçrayışları üreten bir temsilin arasındaki fark vurgulanmaya çalışılmıştır.

3.3 Duyumsal Mekan ve Sinematografi

Bergson'un tarfilediği, hareket-imge'nin zaman ile kurduğu ilişkiyi, sinema sayesinde izleyicinin gördüğü ve algıladığı kesitlerin, bireylerin kendi zamansal birikimiyle, yeniden tanımladığını söyleyebiliriz. Sinemanın ürettiği bu algıyı, beden temsil edilen mekanı deneyimlerken de benzer şekilde üretebilirse, mekan ile daha etkin bir şekilde iletişime geçebilir. Deleuze sinemayı, hareketi herhangi bir anla ilişkilendirerek yeniden üreten sistem olarak tanımlar (Deleuze, 1983). Aynı şekilde beden ve zihin, mekanı ve çevresini bir çok katmanda değerlendirir ve zihninde süzerek algılar. Taradığı verileri, sadece görsel değil, tüm duyularını kullanarak belleğine kazır. Konu mekanı üretmek olduğunda ise, tasarımcı belleğinden çağırdığı verileri katmanlar oluşturarak sıralı ya da tanımlı olmayan bir düzende karşısındakine sistemi yeniden üreterek aktarabilir. Bu bağlamda temsil edilen mekan, hem duyumsanabilir hem de eşzamanlı, sinematografik olarak algılanabilir bir sanatsal üretime dönüşebilir.

Temsil edilen mekanın duyumsal farklılıkları öne çıkarmak adına tasarlandıklarını düşünürsek, aynı sinemanın prensibinde olduğu gibi, vurucu duyuları ve anları öne çıkarmak, deneyimin farkındalığını arttıracaktır. Bergson sinemada bu durumu açıklarken, sinemanın herşeyi harekete ilişkin tek bir yanılsama indirgemek yerine, birbirinden çok farklı en az iki yanılsamayı, konumlarla yeniden oluşturmayı öne sürer. Sinema **ayrıcalıklı anların** ya da **pozların** düzenidir. Eisenstein'in sineması da ayrıcalıklı anlardan beslenir, Deleuze'un tarifiyle, "hareketlerden ya da evrilmelerden, mükemmel sinema nesneleri haline getirdiği kimi kriz anlarını çekip çıkarır. Bu tam olarak 'patetik' dediği şeydir. Uç noktaları ve çığlıkları çekip alır, sahneleri doruk noktasına kadar taşıyıp birbiriyle çarpışmaya iter" (Deleuze, 1983). Walter Benjamin ise 'Pasajlar' da (1933) sinemanın, insanı hem kentte '**şok**' etkisi yaratan olaylara alıştırdığını hem de şok ile birlikte yeni düşünme biçimleri, yeni deneyimlerin mümkün hale geldiğini yazar (Benjamin, 1993). Sinemanın montaj ile başardığı bu etki, ayrıcalıklı anların patlamasına imkan verir. Bu durum tasarımsal bir veri olarak okunursa; bedenin, sinematografik anlamda mekanı algılayışı, tasarımcının vurgulanmak istediği ayrıcalıklı anın yani imajın şok etkisi ile aktarımına, katkısı olabilir.

Beden mekanı algılarken, duyumsal tüm veriler ayrıcaklı anları çağırır, şok etkisi ile bellekte beliren kriz anlarını çekip çıkarır ve sahneler birbiriyle çarpışır. Herhangi anlar, ayrıcalıklı anlar ile farklı perspektifler ve bağlamlar kazanır. Bu yüzden bedenin temsil edilen mekanı sinematografik bir algı ile kavrayışı, bireyin kendi zihninde deneyimsel bir montaj ile birleşir. Bedenin mekan içerisinde salınırken duyumsadığı çarpıcı her veri bu şok etkisini sağlamak konusunda imkanlıdır.

3.4 Deneyimsel Montaj

Beden deneyimlerken, her seferinde dokunduğu, duyduğu ve yeniden deneyimlediği mekan, yeniden kurgulanan ve inşa edilen bir mekana dönüşür. Dönüşürken, zamansal-mekansal olarak parçalanan mekan ve her parçasının, sekansının eşzamanlı doğrusal olmayan çakışması ile özgün olarak ve başkalaşarak katmanlaşması ve bellekte montajı ile, devingen bir organizmayı oluşturur. Pallasmaa'ya göre; "Kolaj ve montaj, sinematik montaj ile birlikte en karakteristik modern ve çağdaş sanatsal tekniktir. Kolaj, doğrusal olmayan (non-lineer) ve önceden bağlantısı olmayan fragmanların yeni roller elde ederek, diğer fragmanlar ile bağlantı ve diyalog kurmasını sağlayan, bütünün birleştirici ara sahasını, yaratır. Bu içerik değişen kökenler ve geçmiş öne sürer, kastedilen süreksizlikler (ara kesitler) fikir verici değişimler ve anlatıda ya da görüntünün mantığında boşluklar sağlar" (Pallasmaa, 2011). Deleuze, **montaj-bütün** ilişkisini irdelemiştir. "Bu değişen bütün, bu zaman ya da süre, yalnızca dolaylı bir biçimde onu ifade eden hareket-imgelerle ilişkili olarak kavranabiliyor gibi görünmektedir. Montaj; bütünü, İdeayı, yani zamanın imgesini ortaya çıkarmak için **hareket-imge**lere dayanan işlemdir. Böyle bir imge zorunlu olarak dolaylıdır, zira hareket-imgelerden ve onların birbiriyle kurdukları ilişkilerden elde edilmiştir" (Deleuze, 1983) Mekanın zamansallığı, onu kavramak için hareket-imgeleri etkileşime geçirir. Pallasmaa'ya göre, montajın sanatsal stratejisi, kaçınılmaz bir zaman katmanlaşması önerir ve mimari fragmanlar bulur ya da kalıntılar zamanın nostaljik varlığını çağırır; kalıntılar, mimarinin *memento mori*'si, yok olanı hatırlatan yanıdır (Pallasmaa, 2011). Geçmişte deneyimlenmiş bir mekan, başka bir mekanda yansımasını, zamansallığı ile bulur. Bu sayede temsili mekanı üretmek için montaj, deneyimsel bir araç olarak görülebilir.

Deleuze montajı; hareket-imgelerin, zamanın dolaylı bir imgesini oluşturacakları şekilde düzenlenmesi ve kombinasyonu olarak açıklar. Zamanı harekete göre değerlendirirken, hareketin ölçüsü olarak zamanı iki farklı gösterge ile tanımlar; biri hareketin bütününü meydana getiren sarmal olarak zaman diğeri hareketin yada eylemin en küçük birimi olan, aralık olarak zamandır. "Montaj hakkındaki tek genellik, onun sinematografik imgeyi bütünle, yani Açık olarak kavranan zamanla ilişki içine koyduğudur. Böylelikle, aynı anda hem tek tek hareket-imgelerde hem de filmin bütününde zamanın dolaylı bir imgesini verir. Bu bir yandan değişken şimdidir, diğer yandan geleceğin ve geçmişin uçsuz bucaksızlığıdır" (Deleuze,1983). Mekanın eşzamanlı algısı düşünüldüğünde ise; zihinsel montaj sayesinde bütün olarak açık sarmal zaman, anlık zamanın sıçrayışlarıyla birleşir. Bu sayede temsili mekanı algılarken, birey hem kendi zamansal sarmalı içerisinde onu bir gerçekliğe yerleştirebilir ve deneyimleyebilir, hem de üretilmiş yeni mekanın farkına, şimdinin ürettiği anlık kesitler ile varabilir.

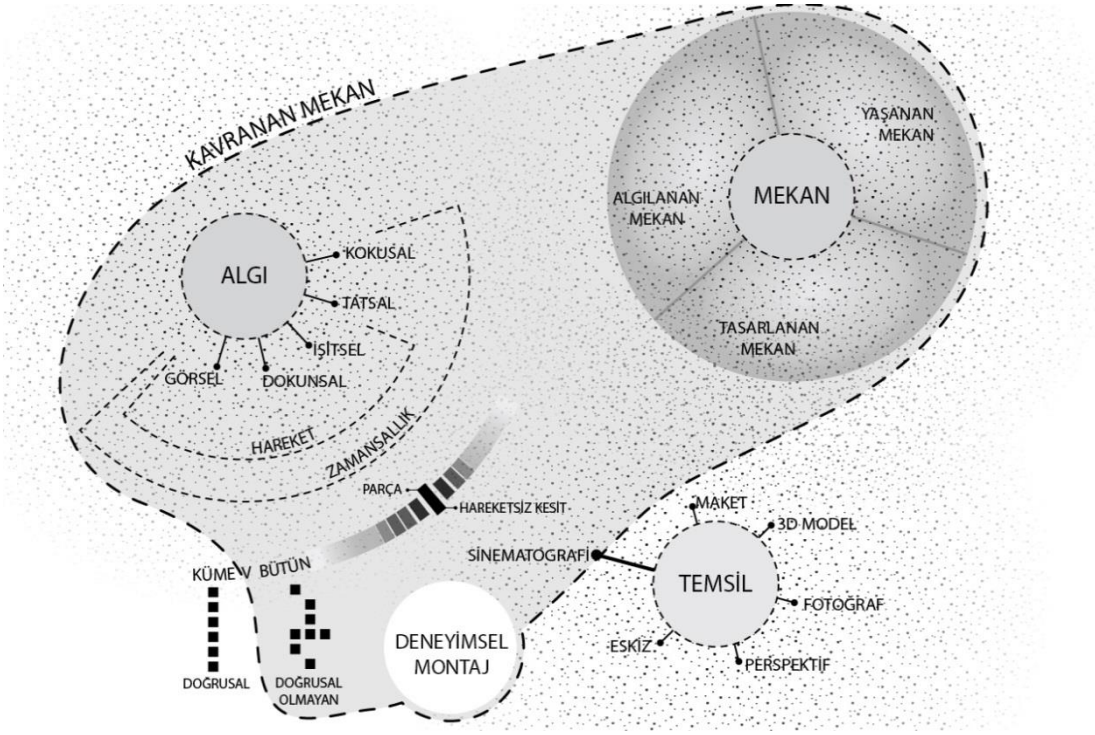
Pallasmaa'nın "İmge genellikle tamamiyle görsel ve sabit resim olarak düşünülür, fakat duyuların karakteristik niteliği olan eğilim, onları karıştırmak ve entegre etmektir; görsel imge her zaman diğer duyumsal yöntemlerin deneyimsel yankısına eşlik eder. Ayrıca, duyuların dünyasının imgeleri de vardır. Görsel imgelerin kendisi, fragmanların füzyonu ve kesintili algının inşasıdır" (Pallasmaa, 2011) açıklamasında olduğu gibi duyumsal imge, kendi içerisinde barındırdığı algılanım ile doğrusal olmayan karışık bir sistem inşa eder. Deleuze'un bahsettiği hareketsiz-kesit, bu duygulanımı içermektedir. Fakat zamansal bir sıçrayışı sağlamak için bu hareketsiz-kesitlerin, hareket-imgeye dönüştüğü bir algıya ihtiyaç duymak kaçınılmazdır. Sinematografi bu anlamda tariflenilen temsile en yakın duran yöntemdir. Fakat hareket-imgelerin montajı, duyumsal anlamda çağrışımlar yaratsa da bir mekanı bedensel olarak tarifleyebilmek için ona dokunabilmek, tensel olarak algılayabilmek gereklidir. Tariflenen mekan, '**temsil edilen mekan**'dır. Beden temsil edilen mekanı sinematografik bir algıyla algılar ve tüm fragmanları; ki bu fragmanlar aynı zamanda geçmiş duyumsamaları da içermektedir, yeniden duyumsayarak montajlar. Bu **deneyimsel bir montaj**'dır.

Eisenstein, 'Montage and Architecture', makalesinde, 'Güzergah' (**path**) 'nın sinemada tesadüfen kullanılmadığından bahseder. Bu kavram, sinemada "gözün ve bir nesnenin göze nasıl göründüğüne bağlı olarak değişen algılayışların takip ettiği hayali yol" anlamındadır (Eisenstein, 1989). Kişinin mekanda izlediği yol, hareket ile kazandığı devinim ile oluşur ve bu yolda karşılaştığı sahnelerin sıralı dizimi, montaj ile bir anlam kazanır. Eisenstein (1989) "Resim, bir olgunun, görsel çok-boyutluluğu ile eksiksiz temsilini oluşturma yeteneğine sahip değildir. Yalnız film kamerası düz bir yüzey üzerinde bu sorunu çözmüştür, ama film kamerasının bu kapasitesine sahip, tartışmasız öncülünün", yani filmin kuşku götürmez atasının mimarlık olduğundan bahseder. Le Corbusier de, Eisenstein'ın izinde 'The General Line' filmini izledikten ve bu filmdeki mimari sekanslarını gördükten sonra sinemanın mimari bir gezinti (*promenade architecturale*), yani mekanı deneyimlerken bir dizi algının oluşturduğu ardışık bir düzen sunduğunu söyler (Vidler, 1996). Böylece, montajın, mekanın üretimi ve algılanmasında ilham kaynağı olduğunu söylemek mümkündür. Benzer şekilde Nouvel'e göre mimari de, aynı sinema gibi zaman ve hareket boyutlarıyla var olur. İzleyici, yapıyı sahne sahne düşünür, algılar ve okur. Bir yapı inşa etmek, mekanı kullanan kişinin geçiş güzergahına bağlı olarak yakaladığı bağlantı ve zıtlıkların ne olacağını önceden görmek ve kurgulamaktır (Nouvel, 1994). Beden, tasarlayanın mekanı üzerinde, tanımladığı güzergaha yönlenir ve kurgulanan senaryoyu izler.

Steven Holl da mekandaki güzargahı tanımlarken, bedeni yönlendirme aracı olarak 'paralaks'ı (*parallax*) kavramını kullanır. Holl, paralaksı mekansal deneyim olarak, bedenin hareketli pozisyonundan dolayı, mekansal hacimlerin dinamik değişimi olarak açıklar. Ona göre ev sadece bir obje değildir; yer, yaklaşım açısı, iklim ve ışığın dinamik ilişkisi, hareketin iç eksenlerine odaklı deneyimlenir. İzleyicinin pozisyon değiştirmesiyle hacmi tanımlayan yüzeylerin dizilişindeki değişim, paralaks'ın özünü oluşturur. Mekan, algılanan açıya göre tanımlanır. Bir yol ile tanımlanmış hareketin açısı, mekan ile bütünleşen bedeni mekansal bir tanıma zorlar. Bu hareket hattı; güneş, gölge, materyelin yansıtıcılığı ve saydamlığını oluşturan dinamik kuvvetler ile bütünleşir (Holl, 2007). Bu da mekanda görüntü düzlemini değiştirilerek, deneyimin yeniden düzenlenmesi anlamına gelir. Sunduğu uzamsal yaklaşımlar, izleyicinin yeni imgeler oluşturmasına imkan verir. Birey, deneyim ve

duyumsamanın birleştiği noktada, tasarlayanın ürettiği perspektifler bütününün, izleyicisi olur.

Tezin bu bölümünde, bireyin mekanı algılarken, belleğindeki duyumsal tüm parçaları, yani sinematografik anlamda hareketsiz kesitleri, yanyana koyarak bütünsel algı oluşturma prensibi açıklanmaya çalışılmıştır. Bu parçaların zihinde yanyana geliş biçimlerinin doğrusal olması, sinemadaki kadraj kavramı ile örtüştürülerek, kapalı bir küme sistemine karşılık olarak görülmüştür. Kümenin kapalı yapısını oluşturan parçaların montajı, algıyı belirli bir rotada tutarak sınırlı bir kavrayışa sebep olur. Bunun yanı sıra parçaların doğrusal olamayan yanyana gelişleri, açık bir sistem olan bütünü oluşturur. Çünkü tasarlanan mekanda, tasarlayan tarafından kurgulanan ayrıcalıklı anlar, zihinde doğrusal olmayan bir montaj doğurur ve birey bu montajı kendi bütünsel algısı ile birleştirir ve sonuçta deneyimsel bir montaj ile temsili kavrar. Bu anlamda temsil edilen mekanın duyumsal verileri barındırması, deneyimsel montajı güçlendirmektedir (Şekil 3.5).



Şekil 3.5: Katman 4: Parça-Bütün'ün Doğrusal Olamayan İlişkisi, Deneyimsel Montaj.

4. DENEYİMSEL MONTAJ: DUYUMSAL ROTALAR

Tartışma süresince; anlık kesitlerle bütüncül olarak algılanan mekanın temsilinde kullanılan yöntemlerin, görmemerkezli teknikler olduğu ve duyumsama açısından eksikli görüldüğü durumlar tartışılmıştır. Bu durum tasarım sürecinde ve sonrasında mekanın değerlendirilmesi sürecinde de fark edilebilmektedir. Temsilin nasıl bütüncül olarak algılanabileceği üzerine ara durumlar keşfetmek için yapılan çalışmada, 'sinematografik düşünmek' ve 'montaj' ın teknik olarak getirileri, temsilin değerlendirilmesinde bir araç ve imkan olarak görüşmüştür. Mekanın temsilinde aktarılamayan bu duyumsal durumu 'sinematografik düşünmeyi ve deneyimlenen performatif mekan temsillerindeki imgeleri, zihinde doğrusal olmayan montaj ile deneyimleyebilme' fikrini çözümleyebilmek için örnekler üzerinden bir değerlendirme yapmak faydalı olacaktır.

Örnekler, temsil edilen mekanların duyular ile algıda yarattığı farklılıkların, konvansiyonel temsil yöntemlerinden farklı olarak neler kazandırabildiğini gösterecek performatif işlerden seçilmişlerdir. Örneklerin mimari mekan temsillerinden seçilmemesinin sebebi; performatif temsillerin ölçek, malzeme, dijital görsel veriler ve sesler ile oluşturduğu vurucu mekanların, mimari temsilden farklı olarak duyumsal olanı içine katan montajlara imkan vermesidir. Örnek temsilleri aynı süzgeçten geçirebilmek için şu sorular yöneltilmiştir:

- Temsil ettiği mekan ile nasıl ilişkilendirilmiştir?
- Temsil edilen mekanın üretildiği yöntem nedir?
- Temsil sinematografik bir yöntem olan montaj ile nasıl okunabilir?
- Bu temsil yönteminde edinilen çıkarım nedir?

Böylece temsilin duyumsal olan ile ilişkisini ve sağladığı katılımcılık ile şaşırtıcı mekanların ve imkanların daha etkin kullanılabileceğini göstermek amaçlanmaktadır.

4.1 Örnek 1: Görülemeyen Temsilin Deneyimi

Kimlik: Carlos Mourao Pereira, Mimar, Portekiz.

Carlos Mourao Pereira, görme yetisini sonradan kaybetmiş bir mimardır. Mimarlığın çoklu-duyumsal (multi-sensory) yönleri üzerine çalışarak mimarlık pratiğine devam etmektedir. Halihazırda duyular ve çoklu-duyumsal mimarlık pratiği ile ilgilenirken, görememesi onun artık tamamen duyuları odaklı bir mimarlık üretmesine yolaçmıştır.

Kaygı: Duyumsanabilir olanın mekan temsiline aktarımı, görülemeyenin temsili.

Lourinhã'da, Paimogo sahilinde tasarladığı, 'yüzme tesisi (Sea Bathing Facility)' üzerine kavramsal çalışmasında (2008); görme yetisini kaybetmesi ile bağlantılı olarak, 'kıyıya vuran dalgaların güvensiz hissettirmesi içgüdüsü ile güvenli bir çevre yaratma' fikri başlangıç noktası olmuştur (Url-7).



Şekil 4.1: Sea Bathing Facility, Lourinha, Genel Bakış ve Lokasyon, Carlos Mourao Pereira, 2008 (Url-7).

Mekanda, rampalar ile ulaşılabilen, etrafını saran iki farklı kotta planlanmış korkuluk ile yön tayini yapılabilen, yumuşak kıvrımları ve organik formu ile, güvenlik problemine çözüm getirmeyi planlamıştır. Tasarımını, mevcut topografya üzerinde, dalgaların aşındırıcılığına dayanmasını sağlamak için, geri dönüştürülmüş beton malzeme kullanarak planlamıştır. Konumundan dolayı, denizde meydana gelen gelgitler sayesinde filtrelenmesi planlanan havuz, içerisindeki hazneler ile doğal denizaltı canlılarının da bu alanda yaşamaya davet eder nitelikte olacak bir kurgu ile tasarlanmıştır (Url-7).



Şekil 4.2: Sea Bathing Facility, Lourinha, Kesit,
Carlos Mourao Pereira, 2008 (Url-7).

Şekil 4.1'te görülebilecek olan özellikle seçilmiş lokasyon; Pereira'ya göre su ve kıyının kesiştiği bu sınır, çok zengin ve özellikli çoklu-duyumsal bir karaktere sahiptir. Bu özgün lokasyon, rüzgâr ve suyun karşılıklı güçlü etkileşimini tüm duyularımızla özümseyebileceğimiz bir noktadadır (Şekil 4.2). Mekanı deneyimlerken aynı zamanda denizi, güneşi, canlıları hisseder; onlara dokunur, dalgaları dinler ve rüzgarın ile denizin kokusunun duyulabilir olması önemsenmiş, (Şekil 4.3) güvenilir bir mekan kurgulamak amaçlanmıştır (Url-7).

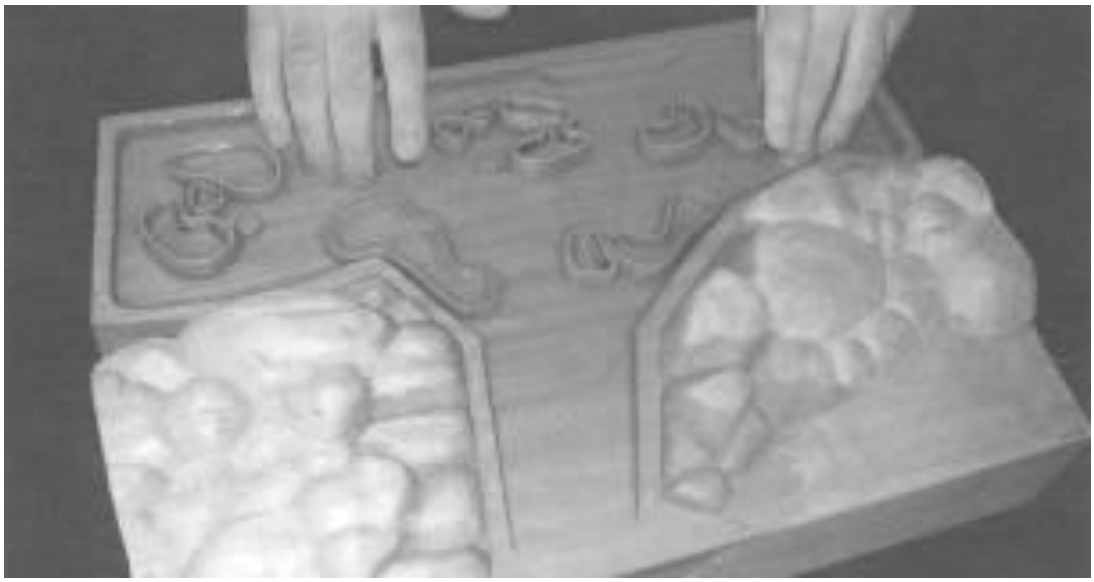


Şekil 4.3: Sea Bathing Facility, Lourinha, Prensip Kesiti,
Carlos Mourao Pereira, 2008 (Url-7)

. Temsil edilen mekanın üretildiği yöntem : Duyumsal Maket

Pereira, Budapeşte'de düzenlenen International Architectural Model Festival için proje ile ilgili bir model hazırlamıştır. Bu çoklu duyumsal projeyi, kapsayıcı ve tüm duyulara hitap eden bir iş olarak açıklamıştır. Sergi için hazırladığı modelde önemli nokta; mekanın içi su dolu ahşap bir malzemeden maketinin yapılmasıdır. Maket, mekanı algılamak için sadece bakılacak bir araç olarak düşünülmemiş, aynı zamanda dokunarak algılanması amaçlanmıştır (Şekil 4.4). Ayrıca projede tanımlanan

lokasyona ait verileri temsil etmek için; modelde kullanılan suya deniz bitkileri ve yosunların kokusu eklenmiş, maketin sergilendiği alan akustik olarak düzenlenerek, dalga ve rüzgar sesleri ile beslenmiştir. Tüm bu çoklu-duyumsal temsil, bir metin açıklaması ile desteklenmiş ve izleyiciye deneyimlemesi için sunulmuştur (Url-7).

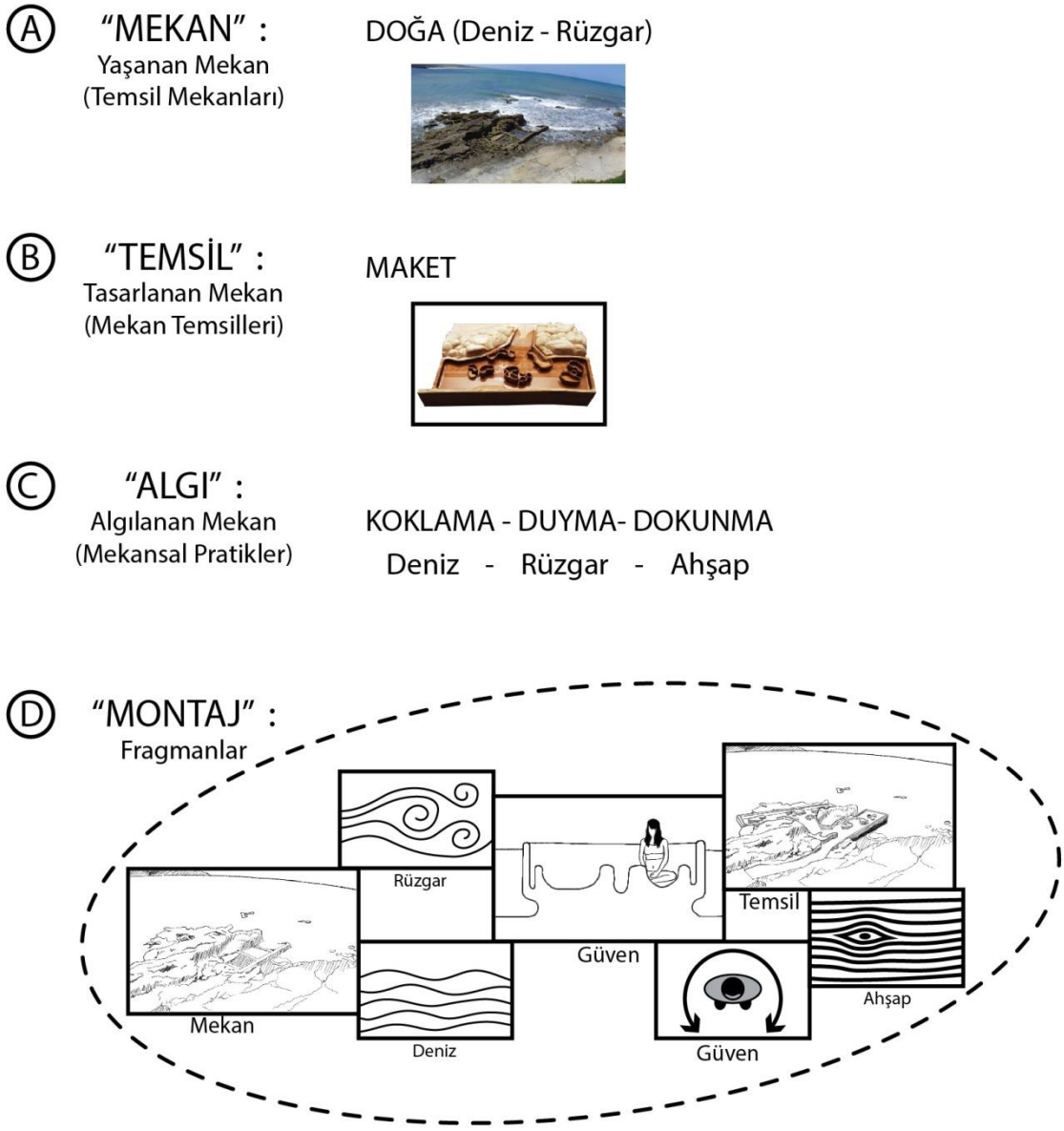


Şekil 4.4: Sea Bathing Facility, Lourinha, Sunum Modeli,
Carlos Mourao Pereira, 2008 (Url-7).

.Temsil ettiği mekan ile ilişkisi:

Pereira'nın çalışma için bu alanı seçmesi, sadece duyumsal açıdan değil, buraya ait geçmiş deneyimlerinden de kaynaklanmaktadır. Öncesinde mekana ait biriktiriğini tüm verileri, burayı deneyimleyecek kişilere aktarmaya ve mekanı tüm duyularıyla algılayabilmelerini sağlamaya odaklanmıştır. Ona göre mekan algısı 'görsel olandan çok daha karmaşık'tır (Url-7).

.Temsili montaj tekniği ile okumak :



Şekil 4.5: Temsil Edilen Mekanın Verileri, Duyumsal ve İmaj Olarak Karşılığı, Deneyimsel Montajın Parçaları.

Şekil 4.5'da **A** kategorisi; **'MEKAN'** (Yaşanan Mekan) veriler yeralmaktadır. **B** katergorisi ise bu mekanın tasarımcı tarafından nasıl **'TEMSİL'** (Tasarlanan Mekan) edildiğini tanımlayan imajları içermektedir. **C** kategorisi, tasarımı deneyimleyen kişinin 'ALGI' sının (Algılanan Mekan) içerdiği, zihindeki olası imajlar olarak kabul edilebilir. **D** sekmesi kişinin zihninde **'MONTAJ'** ı oluşturacak imajların kümesini belirtmektedir. Çalışmanın temelini oluşturan kabul, bu imajların duyular ile

algılanan verileri tariflemek için yeterli olmadığı yönündedir. Kaldıki görülemeyen bir temsili, yeniden görülebilir bir imajlar dizisi ile tariflemek hata olur. Bu noktada birey tüm bu 3 kategoriyi, zihninde zamansal olarak konumlandıkları noktalardan çekip çıkarır ve yeniden sıraya dizer. Veriler aynı olsada, zihinde oluşan bu imajlar kişiden kişiye faklılık gösterebilir. Montajı oluşturacak fragmanlar, tanımlı olduğu geçirgen çemberin içerisinde değişken bir **bütün** olarak yeralır. Ayrıca bu dizilim her deneyimleyen için farklı olduğu için, zihinde oluşan mekan tüm bu imajların deneyimsel olarak montajlanması ile oluşmaktadır diyebiliriz.

.Temsil yönteminde edinilen çıkarım :

Bu noktada, temsil edilen mekan görsel algıdan tamamen arınmıştır diyemeyiz. Pereira geçmiş görsel deneyimlerini, baskın duyumsal algısıyla harmanlamıştır. Kavrayışsal olarak üretmeye çalıştığı mekanın temsili; dokunulabilir, koklanabilir ve duyulabilir, çokluduyumsal bir anlatı içermektedir. Bu nedenle geçmişte deneyimlediği mekanın zamansal verilerini kullanarak, izleyiciye deneyimsel anlamda bir montaj sunmaktadır.

4.2 Örnek 2: Duyumsal Yanılgı Olarak Deneyim

Kimlik: Henrique Oliveira, Sanatçı, Brezilya.

2013'te Frankfurt Schrin Sanat Galerisinde düzenlenen, çoklu-duyumsal enstelasyon; 'Multi-sensory Wooden Walk-in Cave', deneyimleyenlere mekanın farklı malzemeler ile üretilmiş çarpıçı bir sunumudur.

Kaygı: Malzeme kullanımı ile farklı bir duyumsal- mekansal deneyim yaratmak.

.Temsil edilen mekanın üretildiği yöntem : Enstelasyon

Galeri mekanından bağımsız, içine girilebilen bir strüktür olan bu hacim fiziksel, dokunsal olarak sürükleyici ve şaşırtıcı bir mekan olarak kurgulanmıştır (Şekil 4.6). Oliveira, işin konstrüksiyonu ve malzemesini, kentin yüzeylerini, dokusunu ve bölgeye has malzemelerini inceleyerek belirlediğini dile getirmektedir. Hareketi ve aktarmak istediği hazzı hissettirmek için, kullandığı malzemeler ile organik yüzeyler oluşturmuştur (Url-8).



Şekil 4.6: ‘Multisensory Wooden Walk-in Cave’, Henrique Oliveira, Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2013 (Url-8).

Mekana giriş için küçük ve gizemli bir yol ile tariflemiştir (Şekil 4.7). Mağaraya girişi kurgularken, ziyaretçilerin ana sergi salonu ile olan bağlarını koparmayı hedeflemiştir. Ziyaretçiler, etrafını zeminde, duvarlarda ve tavanda esnek bir ahşap ile sarılmış bulur. Mekanın amipsi formu pek çok duyuyu harekete geçirir; ahşap panellerin hafifçe sarması, çatırtı seslerin mekanda yankılanmasına sebep olur; kuvvetli kokusu mekanın içine nüfus eder ve gerçekçi ışık-gölge oyunları mekanı bölümlendirir.

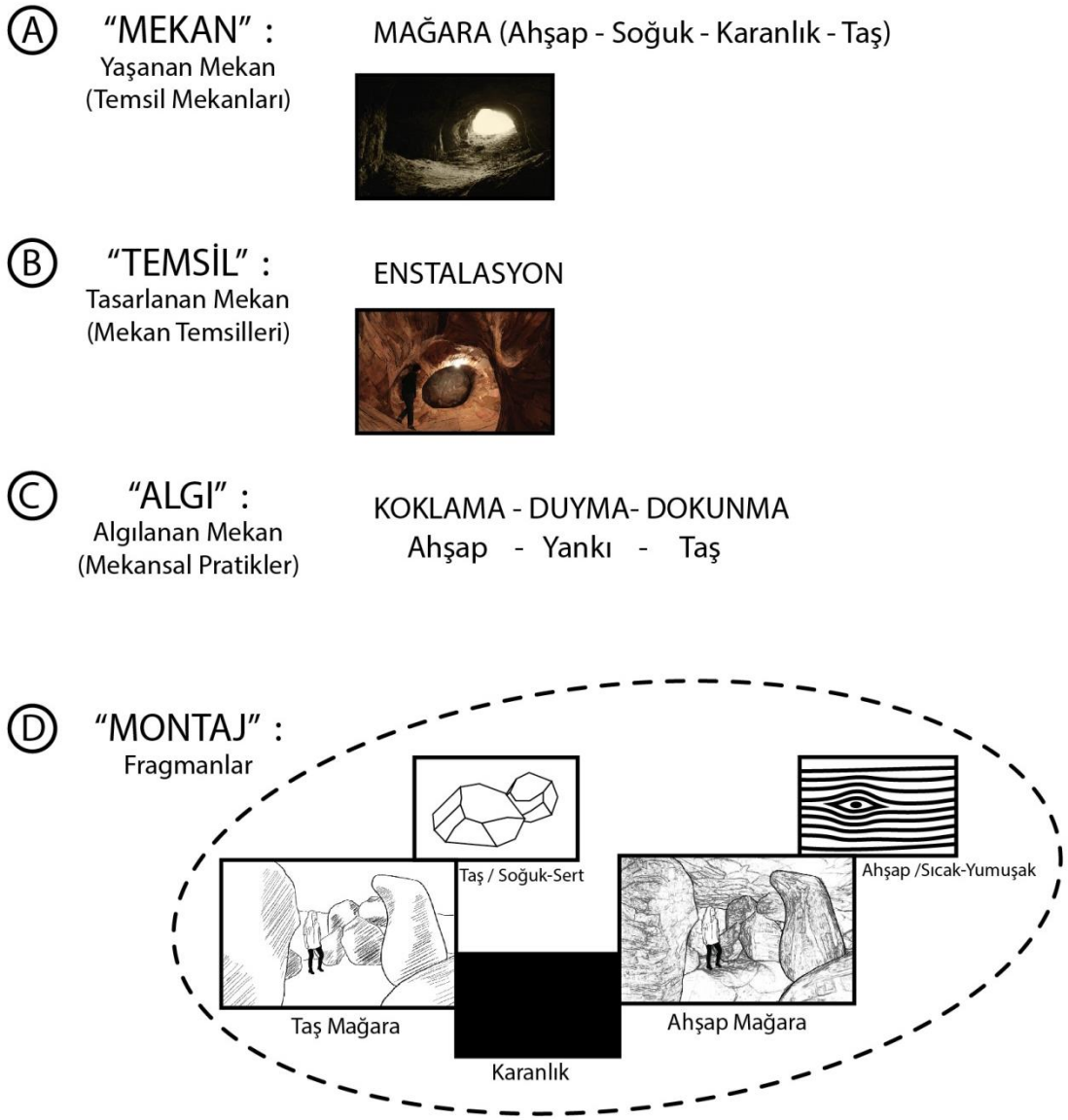


Şekil 4.7: ‘Multisensory Wooden Walk-in Cave’, Henrique Oliveira Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2013 (Url-8).

.Temsil ettiği mekan ile ilişkisi:

Sanatçı, gerçekte bir mağaranın olmasını beklediğimizden farklı bir mekan yaratmış ve aslında taş oyuklarından ve kayalardan oluşan, soğuk, nemli ve yankılı bir mekanı, malzemesini değiştirerek, geçmişte deneyimlemiş olduğumuz mağara algımızı değiştirmiştir. Brezilya'nın topografyasına ait ahşap panelleri, bir mağarayı oluşturan yüzeylere dönüştürmüştür.

.Temsili montaj tekniği ile okumak :



Şekil 4.8: Temsil Edilen Mekanın Verileri, Duyumsal ve İmaj Olarak Karşılığı, Deneyimsel Montajın Parçaları.

Şekil 4.8'de **A, B, C** ve **D** kategorilerinde sırayla temsil için kullanılan malzemeler, hangi duyular ile ilişkili olduğu ve bu verilerin zihindeki imaj karşılıkları tanımlanmıştır. Görüleceği gibi bu ilişkiler bağlamında temsil, imajların ve duyumsal verilerin diziliminin sağladığı zihinsel montaj ile, izleyicinin beklentisinin tam tersine artık deneyimleyen kişiye mağaradan çok farklı bir duyumsal deneyim sunmaktadır. Gördüğünüzde algıladığınız rengin sıcaklığı, yüzeylere dokunduğunuzda hissettiğiniz doku, malzemenin formundaki yumuşaklık, ahşabın kokusu, kişiye mağaranın soğukluğundan uzak bir ormanın sıcaklığını taşımaktadır. Görsel mekanın malzeme ile buluşması, çarpıcı duyumsal bir deneyim yaşatır. Sanatçı, zihnindeki mekanı, ziyaretçilerin duyularına sunarak betimlemiştir.

.Temsil yönteminde edinilen çıkarım :

Temsilin yalnızca nesnel mekanı üretmede bir araç olarak görülmemesi, mekanın farklı bir anlamca tanımlanması, kavramsal mekanın üretimindeki özgünlüğü vurgulamaktadır.

Bu çalışma, temsili mekanın dokunsal deneyimde yarattığı 'şok' ile ilintili olarak vurgulayıcıdır. Bergson'un sinema için tanımladığı ayrıcalıklı anların dizilimi (Deleuze,1983), Oliveira'nın duyumsal mekanında karşılığını bulmuştur. Gerçek mekana gönderme yaparak bir yanılsama yaratmıştır. Beden mekanı biçimsel anlamda mağara olarak tanımlar, gizli girişi aynı bir mağaranınki gibi gizemlidir. Bu mekan C kategorisinde yeraladığı gibi yalnızca bir mağara eksizi ile temsil edilmiş olsaydı, onu sadece çizgilerle veya hacmiyle ilişkili olarak değerlendirmek mümkün olurdu; fotograf ile temsili üzerinden irdelendiğindeyse yüzeyleri görebilir ve yumuşak hatlı olduğu fikrine varılabilirdi. Ancak temsili mekanın duyumsal deneyimi; yüzeylerin dokusuna, sıcaklığına ve sesine dair tanımlayıcı olabilmiştir. Çünkü tasarımcı kavramsal anlamda, izleyicinin mekanı deneyimlerken zihninde oluşturduğu fragmanlar bütününe anlık sıçrayışlar eklemiş ve izleyicinin kendi özgün deneyimsel montajını üretmesini desteklemiştir.

4.3 Örnek 3: İnteraktif Bir Sahne Olarak Deneyim

Kimlik: Ann Hamilton, Sanatçı, Manhattan.
'The Event of a Thread' olarak tanımladığı çalışmasını, Manhattan Park Avenue Armony'de sunmuştur.

Kaygı: Hamilton, bu işinde tekst ve tekstil arasında ilişki kurmaya çalışmıştır. Katılımcıların farklı şekillerde temsili mekanı ile ilişki kurmasını beklemiştir (Url-9).



Şekil 4.9: The Event of a Thread, Ann Hamilton, Manhattan, Par Avenue Armony. (Url-9).

.Temsil edilen mekanın üretildiği yöntem : İnteraktif Mekan

Temsil, salıncakların bağlı olduğu ipliklerin, birbirleri ile yatay ve düşeyde hareketlenerek, dokunarak, kontak kurarak ve kesişerek, mekanın içindeki boşlukta asılı duran büyük bir tekstili hareketlendirmesi prensibi ile kurgulanmıştır(Şekil 4.9). Muazzam büyüklükteki bu mekanda, karşılaşılan boşluğun yarattığı his, okurların durmaksızın izleyicilere okudukları metin, müzik, mekanın kokusu ve tekstilin dokusu, Hamilton'un kombine etmeye çalıştığı duyuları oluşturmuştur.

.Temsil ettiği mekan ile ilişkisi:

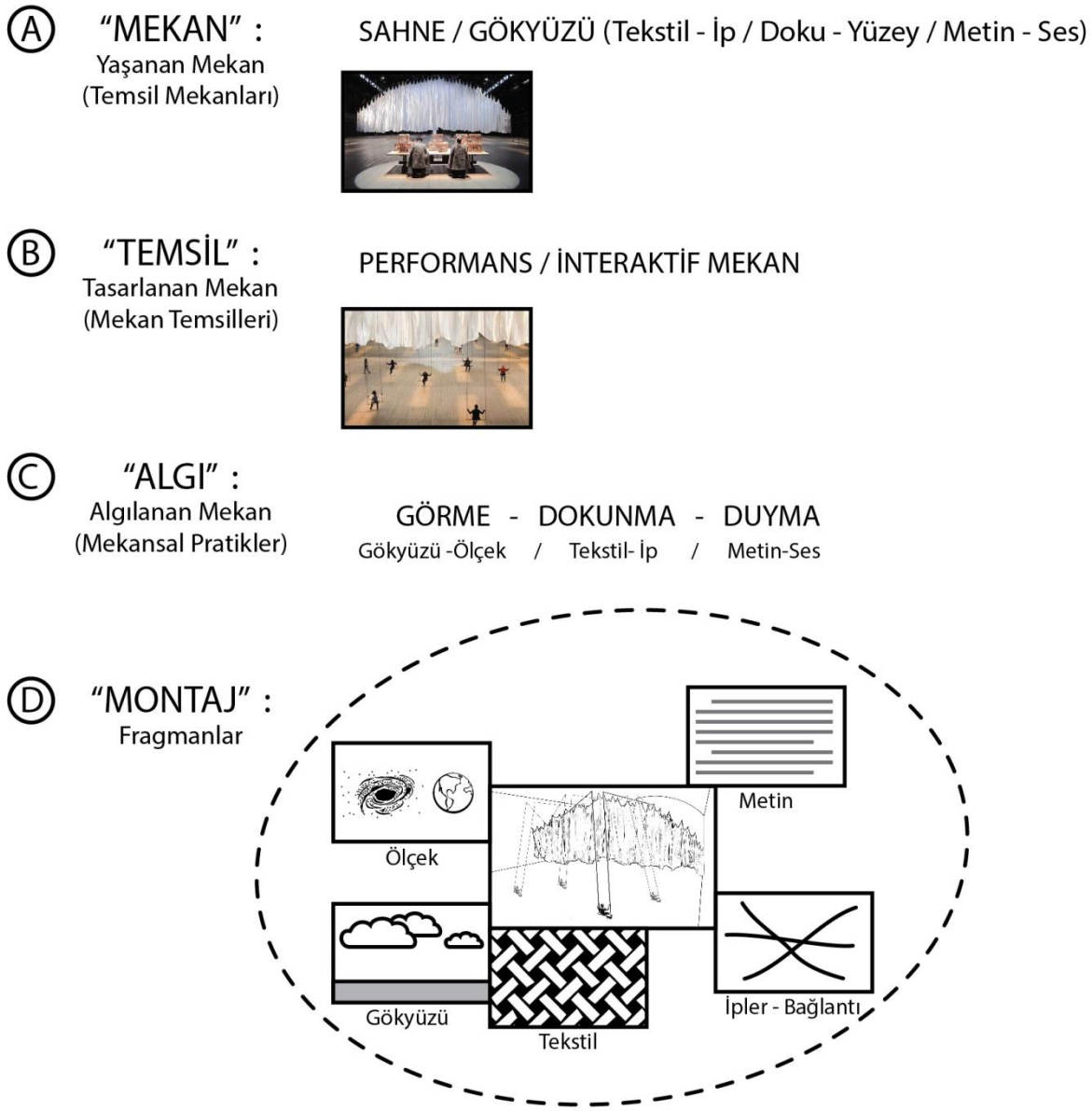
Şekil 4.10'da görüleceği gibi, mekanın ortasındaki bulut, sallanan insanların birlikte ürettikleri bir etki ile salınır, güvercinler mekan içerisine salınarak uçar, bu büyük mekanın özgür, bir sonsuz boşluk olduğu hissini çoğaltır.



Şekil 4.10: The Event of a Thread, Ann Hamilton, Manhattan Par Avenue Armony, (Url-9).

.Temsili montaj tekniği ile okumak :

Şekil 4.11'te kategorize edilen temsilin verileri, verilerin duyular ile ilişkisi ve izleyicinin zihninde beliren imajları, mekanın deneyimlenerek aktarılmaktan başka bir yöntem ile ifade edilemeye fikrini uyandırmaktadır. Tüm veriler, eşzamanlı bir deneyimi gerekli kılmaktadır. Aksi halde, mekan yeteri kadar tanımlanamayacaktır.



Şekil 4.11: Temsil Edilen Mekanın Verileri, Duyumsal ve İmaj Olarak Karşılığı, Deneyimsel Montajın Parçaları.

.Temsil yönteminde edinilen çıkarım :

Mekan temsil ediliş şekli ile aslında; bedenin yaşarken sürekli içinde olduğu evrenin sınırlarını daraltır ve ölçeğini değiştirir. Bu sayede izleyici, hep varolan bir gerçekliği üretilmiş başka bir gerçeklik olarak algılar (Şekil 4.12). Sürekli okunan metin, salınan insanların ritmini düzenler ve gökyüzünü temsil eden tekstil, izleyicinin salınımıyla hareket kazanır. Temsili mekanın ilişkileri birbirine tamamen ve ince ipler ile bağlıdır. İzleyici mekanı duyumsal olarak deneyimlerken değiştirir ve değiştirirken yeniden deneyimler. İnteraktif mekanın sürekli üretimine dahil olur.

Mekan gerçek mekan ile ilişki kurarak bireye yaklaşır ve onun için vurucu kılınır. Beden zamansallıkla, bildiği bir mekanı, farklı bir ölçekte deneyimleme şansını bulur.



Şekil 4.12: The Event of a Thread, Ann Hamilton, Manhattan Par Avenue Armony.

4.4 Örnek 4: Dijital Bir Yanılsama Olarak Deneyim

Dijital medya, hareketli görüntü, animasyon ve dijital görüntü teknoloji kullanımıyla mekanın üretimine dahil olur. Mekanı dönüştürmek için sesten, ışıktan, metinlerden ve müzikten destek alan sistemlerdir. Temsili mekanın üretimine dahil olarak, mekan üzerine düşünmek için zemin oluşturmaktadır. Mekanı, fiziksel mekan olmanın çok dışında, dijital arayüzler tarafından örülmüş, sınırları olmayan bir bütüne dönüştürmek anlamında imkanlıdır (Şekil 4.13). Bu anlamda deneyimsel montaja örnek olarak incelenebilir.

Kimlik: Urbanscreen's 320˚ Light Ekibi, Sanatçı, Oberhausen Almanya.

'Creating a Catedral of Light Inside a Gas Tank' işi, dijital medya mekanlarını, deneyimsel montaj üzerinden tartışmak anlamında irdelenebilir.

Kaygı: Dijital imajları, hacmi, boşluğu ve sesi kullanarak, yanılsama yaratmak ve mekan algısını değiştirmek.



Şekil 4.13: Creating a Catedral of Light Inside a Gas Tank, Urbanscreen's 320˚ Light, (Url-10).

.Temsil edilen mekanın üretildiği yöntem : Dijital Mekan

Ekip proje için 112 metre yüksekliğinde, içi siyah bir silindir olan, eski bir gaz tankını seçmiştir. Ölçeği çok büyük, katran kaplı ve şaşırtıcı bir akustiğe sahip olması, mekanın dönüşeceği etki için uygun altyapıda olduğunu düşündürmüştür. Sanatçı, yapının kendi hikayesini anlatması için çabaladıklarından ve mekanı nesneden, subjeye dönüştürmek konusunda kendilerini sınırlamaya karar verdiklerinden bahsetmektedir. Mekanın duygusal izleniminin oldukça kuvvetli olduğunu dile getirmektedir (Url-10).

Mekanı üretmek için projeksiyon haritalama yapılmıştır. Şekilde 4.14'te de görüleceği gibi, tankın merkezinde duran izleyici etrafını saran hacmi, ekran olarak görmektedir. Hazırlanan grafik animasyon, silonun 320˚'lik iç yüzeylerine yansıtılmaktadır. Dijital 3boyutlu görüntüye, yapının alışılmadık akustiği içerisinde, düzenlenen sesler de eklenmiştir. Sonsuz boşluk hissi veren mekan, izleyicinin algısını zorlayan sürükleyici bir deneyim sunmaktadır.



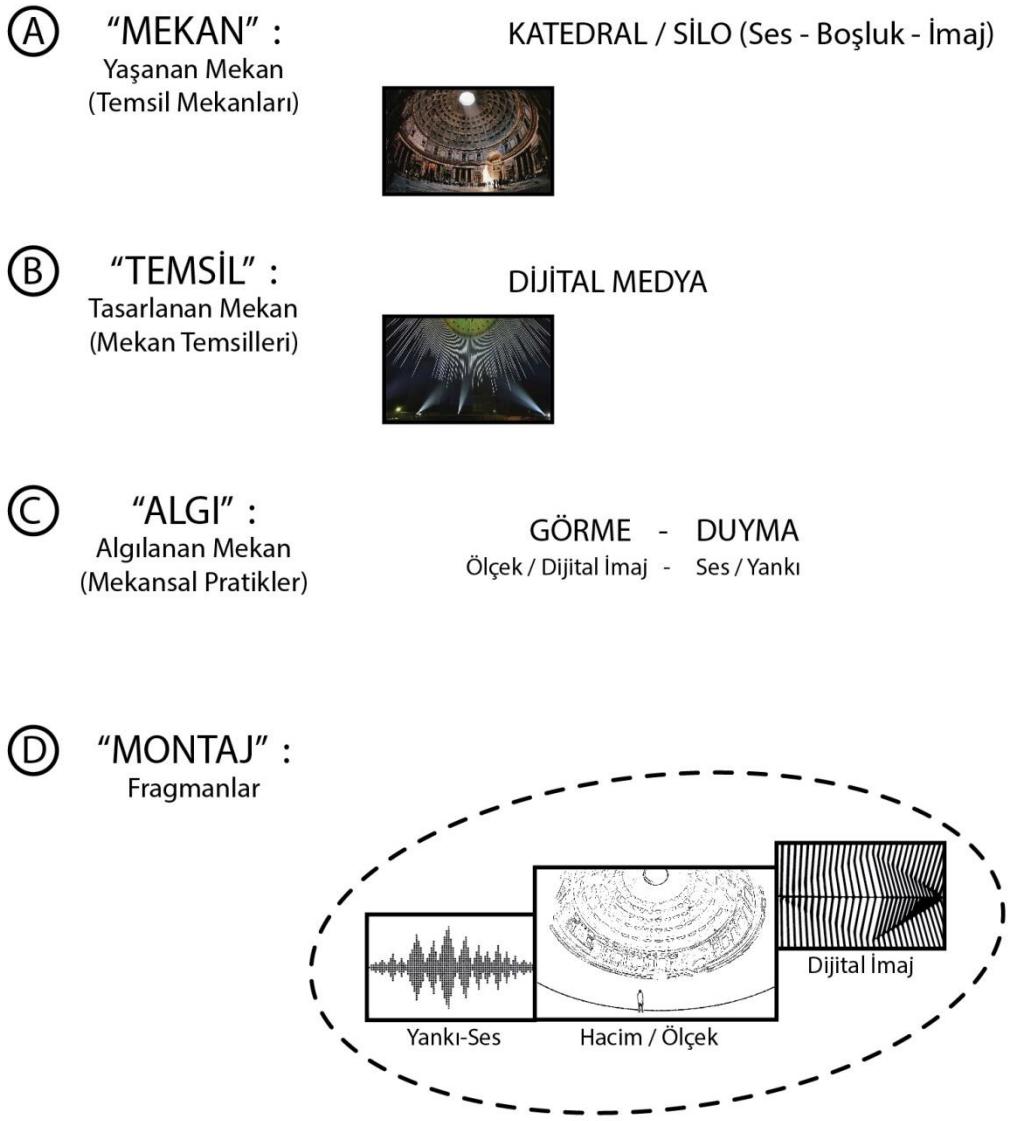
Şekil 4.14: Creating a Catedral of Light Inside a Gas Tank, Urbanscreen's 320˚ Light, (Url-10).

Mekanın büyüklüğü deneyimin ana noktası oluşturmuştur. Projenin ses tasarımcısı Jonas Wiese, mekanın olduğundan daha büyük ve daha küçük bir etki yaratması için çabaladıklarını, mekanın orijinal etkisi üzerine, yüzeyleri sürekli deform ederek abartılmış bir şekilde değiştirdiklerinden bahsetmektedir (Url-6).

.Temsil ettiği mekan ile ilişkisi:

Mekan, dijital arayüzler aracılığıyla mevcutta sahip olduğu potansiyeli kullanarak, ses ve ışık gibi duyumsal verilerin eşzamanlı kullanımı ile yeniden üretilmiştir. Sanatçı, işi 'Katedral Yaratmak' diye tanımlarken, aslında mekanın boşluğunu ve dipsizliğini kullanarak, sesin ve ışığın yardımıyla , mekanı algılayan bedeni mekan içerisinde küçültmüş ve mekanı yüce hissettirmiştir. Birey aynı hissi, bir katedrali deneyimlerkende yaşama olasılığına sahiptir. Mekan, dijital olarak üretilmiş olsada, bedeni sararak zamansallık bağlamında bireyi etkilemektedir.

.Temsili montaj tekniği ile okumak :

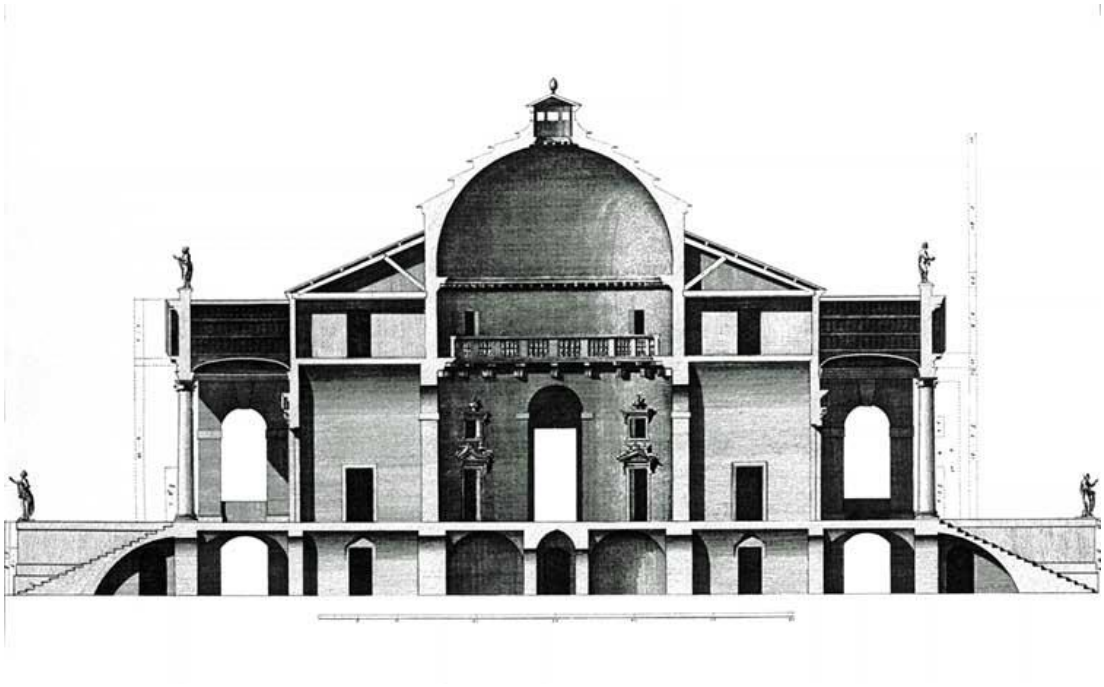


Şekil 4.15: Temsil Edilen Mekanın Verileri, Duyumsal ve İmaj Olarak Karşılığı, Deneyimsel Montajın Parçaları.

Dijital veriler görme duyusu olmadan tariflenemez. Mekanın diğer verilerin ise; ses, hacim, büyüklük, küçüklük tamamen geçmiş deneyimler ile anlık verilerin üstüste binmesi ile ilgili olduğunu söyleyebiliriz. Şekil 4.15'deki Tüm kategoriler deneyimsel montajı sağlayacak verilerin çözümlenmesini oluşturur. Fakat bütünü oluşturanın, ancak izleyicinin zihninde tariflenen deneyimsel montaj ile mümkün olduğu söylenebilir.

.Temsil yönteminde edinilen çıkarım :

Bu örnekte tanımlanan mekanda deneyime benzer bir hissi Zumthor, Palladio Villa Rotonda'yı gördükten sonra dile getirmiştir, devasa bu yapının hissettirdiklerini tariflemiştir. "O devasa, anıtsal, fakat içine girdiğim zaman gözümü korkutmuyor, yücelik hissettiriyor. Korkutmak yerine, etrafımı çevreleyişi her nasılsa daha geniş hissetmemi sağlıyor, özgürce nefes almama izin veriyor. Nasıl açıklayacağımı bilmiyorum ama, ne dediğimi anladığınıza eminim" (Zumthor, 2006).



Şekil 4.16: Palladio Villa Rotonda.

Zumthor'un da söylediğine benzer bir şekilde, mekanın deneyiminde olduğu gibi, temsilin deneyiminde de duyuların eşzamanlı algılanabilirliğinin önem kazandığını söylemek mümkündür. Bu tür bir sinematografik algının farkında olmak ve mekan üretimi sırasında bu farkındalık ile üretmek, mekanın daha insancıl ve tanıdık olmasını sağlayabilir. Böylece birey mekan ile daha iyi bir iletişim kurabilir. Benzer şekilde gaz tankının içerisinde yaratılmaya çalışılan katedral algısı ile, gerçekte Şekil 4.16'daki gibi varolan bir mekanın geçmişte deneyimlenmesi ile bireyin hissettiklerini tetiklediğini söylemek mümkün hale gelmiştir.

Tüm bu örneklerin incelenmesi sürecinde; temsil edilen mekanların verilerinin zihindeki imajlarını ayrıştırmak ve yeniden iki boyutlu bir düzlemde yazı ve fragmanlar olarak parçalamak, deneyimsel montajın doğrusal olamayan dizilimine katılanları görmek amacı ile ortaya konmuştur. Bu noktada da görülebileceği gibi,

aslında temsilin nasıl okunduğunu tariflerken dahi konvansiyonel olan bu yöntemlerden faydalanıldığı bir gerçektir. Bu süreç birbirini desteklemeye devam edecektir. Fakat bu zihnimizde oluşan deneyimsel montaja imkan veren temsillerin izleyicinin deneyimine kattığı değeri değiştirmemektedir. Çünkü yazılı ve çizili olan herşey öncelikli olarak görme ile ilişkilidir, oysa birey mekanı duyumsar. Bu nedenle duyumsal olanın temsile dahil olamadığı durumlarda, bu tür bir deneyimsel montajın ve sinematografiğin farkındalığında üretilen mekanlar önem kazanmaktadır.

5. SONUÇ

Tez özünde salt görme odaklı temsil yöntemlerini eleştirerek, duyumsal deneyimin üstün niteliğinin temsile aktarımının nasıl olabileceğini araştırmayı amaç edinmiştir. Konvansiyonel temsil yöntemleri incelemesinde görülebileceği gibi, bu yöntemlerin sağladığı yaratıcı ve mekanı geliştirmeye açık imkanların göz ardı edilemeyeceğinin altı çizilmiştir. Buna karşın temsilin, materyal, hacim ve ses gibi veriler ile olan birlikteliğinin, gerçek mekanı farklı biçimlerde okumaya ve yeniden yorumlamaya, bireyle daha iyi iletişime geçebilecek mekanlar üretmeye faydası olabileceği öngörülmektedir.

Sinematografik düşünmenin sağladığı mekanı kavrama biçimi; bireyin imge-hareket- zaman ile ilişkisini açıklamak için uygun bir zemin olarak incelenmiş ve bu anlamda mimari deneyimin zihindeki ilişkiler ağı ile benzerliklerinin, mekanı çözümlemede imkanlı görülebileceği farkedilmiştir. En yalın hal ile ele alındığında sinema ve mimarlığın;

Sinema = Hareket + Zaman
Mimarlık = Duyular + Hareket + Zaman

olarak tanımlanabileceği düşünülebilir. Sinemayı hareket ve zamanla ilişkili olarak çözümleyen bireyin, mimarlığı hareket, zaman ve duyular ile okuma eğiliminde olduğunu söyleyebiliriz.

Benzer şekilde bir okuma ile duyumsamanın ve buna bağlı olarak materyal ve ışığın mekana etkisinin farkında olan Peter Zumthor ve Steven Holl gibi mimarların; mekanı temsil ediş biçimleri irdelendiğinde, konvansiyonel temsil yöntemlerini etkin bir şekilde kullandıklarını görülmüştür. Bunun yanında, mekanı sinematografik bir temsil biçimi ile üretmediklerini de söyleyemek mümkündür. Fakat tez arayışına bu noktada yanıt bulmaktadır. Sinematografik düşünmenin, bütüncül algıya kattığı

imkanların farkına varmanın, mekanı bu farkındalık ile üretme olasılığını beraberinde getirebileceği fikri bir değer olarak kabul edilebilir.

Mimarların, sanatçıların; anlatım biçiminde sinematografik bir yöntem kullanmamalarına rağmen, sinematografik düşünmenin etkisi ile, duyumsamanın yani dolayısıyla malzemenin ve mekansal rotaların iyi bir şekilde kurgulandığı mekanlar üretebildikleri görülmektedir. Sinematografinin imkanı; bu düşünme şeklinin imge- hareket- zaman ilişkisinde bulduğu değerin, duyumsal olarak birey ile iletişime geçebilen mekanlar üretilebilmesine aracı olmasıdır.

Bedenin hareketi ile değişen zaman algısı ve eşzamanlı olarak zihinde beliren zaman-imgeler, bireyin seçici algısı ile öne çıkan anlık kesitleri ile üstüste düşerek bir bütüncül mekan algısı oluşturur. Bu durum sinematografinin duyumsal mekanı temsil etme yöntemi olarak görülmesinden farklı bir sonuç doğurur. Sinematografik temsilin aracı olan montaj, mimari bir temsil yöntemi olarak değil, temsil edilen mekanı kavramak için bir yaklaşım olarak önem kazanır. Tez bu anlamda; mekanın algısının bir tür 'deneyimsel montaj' olduğu fikrini üretmektedir. Bireyin deneyimleriyle edindiği imgelerin, mekanın deneyimlenmesi sırasında eşzamanlı olarak yeniden oluşumu ve bu bütünü oluşturan parçaların, her seferinde zihinde yeniden doğrusal olmayan bir şekilde dizilimi, yeni bir bütünü tariflemekte, deneyimin herkes için ve her yeni zaman aralığında farklı şekilde üretildiği fikrini desteklemektedir.

Tez başlangıcında, bir temsil yöntemi olarak montajı çözüm olarak görmüş iken, varılan sonuç ile bu durumun halihazırda, duyumsal verileri içeren bir temsilin, zihinde çözümlenen deneyimsel bir montaj ile sağlanabileceğini söylemektedir. Bu sayede temsil edilen mekanın duyumsal olarak izleyiciye sunabileceği tüm veriler, materyalin kullanımı ile anlam kazanacaktır.

KAYNAKLAR

Adorno, Th. W. (1973). Asthetische Theorie, sf: 74-104.

Akın, Ö. (1986). Psychology of Architectural Design, Pion Ltd., London. Belirtilen Kaynak: Turan, O., (2002), Mimarlıkta Temsil ve Teknolojileri, Yüksek Lisans Tezi, Y.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü.

Arnheim, R. (1997). Visual Thinking, Görsel Düşünme, çev: Rahmi Öğdül, 2004, Metis Yayınları, İstanbul, sf:36.

Benjamin, W. (1993). Pasajlar, çev: A.Cemal, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, sf:61.

Beckmann, J. (1998). The Virtual Dimension, Architecture, Representation, and Crash Culture, Princeton Architectural Press.

Bloomer, K.,C., Moore C.,W. (1977). Body, Memory and Architecture, Yale University Press, Londra, sf:44.

Ching, F.D.K. (2003). Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç: Çizim, sf:154, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.

Croset, P. A. (1988) "The Narration of Architecture"; Architecture Production içinde, Joan Oackman&Beatriz Colomina, Princeton Architectural Press, s.200-213.

Coker, C. (1999). The Dimensional Body,

De Certeau, M . (1984). The Practice of Everyday Life, sf:117, alıntı tarihi:08.10.2014, adres:http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/DeCerteau-Practice-Excerpts.pdf

Deleuze, G . (1983). Cinéma I. L'image-movement, Les Editions de Minuit, Hareket-İmge, çev: Soner Özdemir, Norgunk Yayıncılık, İstanbul.

Eisenstein, S. (1989). Montage and Architecture, Assemblage, sayı:10, sf:111-131, çev: Ali Pekşen, *Arredemento Mimarlık*, sayı:5, 2004.

Ehrenzweig, A. (1973). The Hidden Order of Art, Paladin, Frogmore, St. Albans, sf:14.

Evans, R. (1995). The Projective Cast, Cambridge: MIT Press, sf:359-360.

Evans, R. (2000). "In Front of Lines That Leave Nothing Behind"(1984), Architecture Theory since 1968, The MIT Press Cambridge.

Gomez, A.P., Pelletier, L. (1997). Architectural Representation and the Perspective Hinge, Cambridge, Massachussetts.

Hays, K. M. (2000). Architecture Theory since 1968, sf:480, The MIT Press Cambridge.

Holl, S. (2000). Parallax, Princeton Architectural Press, New York.

Holl, S. (2007). House: Black Swan Theory, Princeton Architectural Press, sf: 16.

Kahvecioğlu, H. (2008). Mekânın Üreticisi veya Tüketicisi Olarak Zaman, Zaman-Mekân, Yayına hazırlayanlar: Ayşe Şentürer, Şafak Ural, Özlem Berber, Funda Uz Sönmez, Yem yayınevi. İstanbul, sf:142-149.

Kale, G. (2004). Bellek ve Mimarlık: Bedenin Mekanla Karşılaşması, *Arredamento Mimarlık*, Sayı 11, sf:119.

Lefebvre, H. (1991). The Production Of Space, çev: D. Nicholson-Smith, Blackwell Pulishers, Londra.

Merleau-Ponty, M. (1996). Göz ve Tin, Çev: A. Soysal, Metis Yayınları, İstanbul.

Merleau-Ponty, M. (2012) Phenomenology of Perception, çeviren. Donald A. Landes, Routledge, New York.

Montagu, A. (1986). Touching: The Human Significance of The Skin, sf:3, Harper&Row, New York.

Nouvel, J. (1994). Echo and Narcissus, Profile: Architecture and Film, ed. M. Toy, Architectural Design, cilt: 64, Sayı.11/12, sf. 35, Academy Editions, London.

Norberg-Shulz, C. (1971). Existence, space & architecture. London: Studio Vista Limited.

Pallasmaa, J. (2001). The Architecture of Image: Existential Space in Cinema.

Pallasmaa, J. (2000). Hapticity and Time: Discussion of Haptic, Sensous Architecture, *The Architectural Review*, sayı:207, sf:78-84.

Pallasmaa, J. (2005). The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses, 2nd Edition, John Wiley &Sons Limited. Çev: Aziz Ufuk Kılıç,(2011), Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular, Yem Yayınları, İstanbul.

Pallasmaa, J.; Holl, S.; Perez-Gomez, A. (2006). Question of Perception: Phenomenology of Architecture, William Stout Publishers, San Francisco.

Pallasmaa, J. (2011). The Embodied Image; Imagination and Imagery in Architecture, A John Wiley and Sons, Ltd, Publication.

Panofsky, E. (1993). Perspective as Symbolic Form, Zone Books, New York.

Pérez-Gómez, A. (1983). Architecture and the Crisis of Modern Science, The MIT Press, Camb. Mass.

Porter, T. (1979). How Architects Visualise, Cassel, London.

Purcell, A. T.; Gero, J. S. (1998). "Drawing and the Design Process", Design Studies, cilt 19, sayı 4, sf:389-430.

Rotha, P. (2000). Sinemanın Öyküsü, Çev: İbrahim Şener, İstanbul.

Rykwert, J. (1982). "Ornament is No Crime", The Necessity of Artifice, Academy Editions, New York, Rizzoli.

Sayın, Z. (1998). Öykünme ve Temsil- İmge ve Benzeşim: Beden, Kesintisiz Metin, *Defter Dergisi*, sayı:34, sf:19, İstanbul.

Tanyeli, U. (2002). Mimarlıkta Temsiliyet, *Arredamento Mimarlık*, sayı:146, sf:76.

Taburoğlu, Ö. (1998). Deneyimin Yapay Yeniden Üretimi; "Bergson, Proust, Benjamin", *Defter Dergisi*, sayı:34, sf:66, İstanbul.

Tschumi, B. (2012), Architecture Concepts: Red is Not a Color, Rizzoli.

Vidler, A. (1996). 'The Explosion of Space: Architecture and The Filmic Imaginary', Film Architecture, Dietrich Neumann Prestel, New York.

Zumthor, P. (2006). Atmosphere, Birkhäuser Publishers for Architecture.

Zumthor, P. (2006). Thinking Architecture, Birkhäuser Publishers for Architecture.

Url-1<http://sensorymaps.com/portfolio/tactile-map-edinburgh/>,alındığı tarih:01.12.2014.

Url-2<http://www.2monochannels.com/?p=239>, alındığı tarih:20.09.2014.

Url-3<http://www.wallpaper.com/architecture/architects-diller-scofidio-renfro-design-the-art-of-scent-show-at-mad-ny/6218#72443>, alındığı tarih:17.09.2014.

Url-4<http://march-vdm1.blogs.cca.edu/2010/11/12/student-work-project-2-libeskind/ >, alındığı tarih: 12.06.2014.

Url-5<http://www.sensorymaps.com/portfolio/smellmap-milan/>, alındığı tarih: 21.09.2014.

Url-6<http://www.youtube.com/watch?v=SKWgZ-pINa8#t=36>, alındığı tarih: 08.10.2014.

Url-7<http://www.carlosmouraopereira.com/en/mainprojectpaimogo.htm>, alındığı tarih: 22.09.2014.

Url-8<http://www.designboom.com/art/multisensory-wooden-walk-in-cave-by-henrique-oliveira-10-29-2013/ >, alındığı tarih: 20.09.2014

Url-9< http://www.armoryonpark.org/photo_gallery/slideshow/ann_hamilton>, alındığı tarih: 15.08.2014.

Url-10<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/urbanscreen-projection-mapping-the-interior-of-a-massive-gas-tank >, alındığı tarih: 16.09.2014.

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad:	Refiye Funda DOĞRU
Doğum Yeri ve Tarihi:	Kırklareli, 03.01.1985
E-Posta:	fundadogru@gmail.com
Lisans:	2003-2009 Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü
Yüksek Lisans:	2010-2015 İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Mimari Tasarım Programı