

84977

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MEKAN KAVRAMININ TARİHSEL SÜREÇ
İÇİNDE İNCELENMESİ ve GÜNÜMÜZDE
MEKAN ANLAYIŞI

YAR. DOÇ. DR. ZEMNEP ENLİL

[Handwritten signature]

[Handwritten text]

[Handwritten text]

Mimar Handan DEMİRKAYA

F.B.E. Mimarlık Anabilim Dalı Bilgisayar Ortamında Mimarlık Programında
Hazırlanan

YÜKSEK LİSANS TEZİ

[Handwritten signature]
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Necati İNCEOĞLU

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

İSTANBUL . 1999

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ŞEKİL LİSTESİ.....	iv
ÖNSÖZ.....	vi
ÖZET.....	vii
ABSTRACT.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
2. GELENEKSEL MEKAN ANLAYIŞI.....	4
2.1 Mekan Tanımı.....	4
2.2 Mekan ve Algılama.....	8
2.2.1 Mekanın algılanmasını sağlayan öğeler.....	11
2.2.1.1 Boşluk-Sınır.....	11
2.2.1.2 Hareket-Zaman.....	16
2.2.1.3 Işık-Gölge.....	21
2.2.2 Mekanın algılamasında ölçü ve ölçeğin etkisi.....	24
2.2.3 Hafızanın güncel gerçek mekanın algılanmasına etkisi.....	25
2.3 Mekanın Tarihçesi.....	26
2.3.1 Tarih öncesi dönem- mekan ve ölçek.....	27
2.3.2 Eski çağ	28
2.3.3 Eski Yunan mimarisi.....	30
2.3.4 Roma mimarisinde statik mekan.....	31
2.3.5 Romanesk- mekan ve ölçek.....	32
2.3.6 Gotik- boyutsal karşıtlık ve mekansal süreklilik.....	32
2.3.7 Ortaçağ.....	33
2.3.8 Rönesans: kurallar, ölçüler, plastik ve hacimsel temalar.....	35
2.3.9 Barok; hareket ve geçiş.....	35
2.3.10 20.yy'da İç ve dış mekan etkileşiminde mekansal değerlerin değişimi.....	36
3. MEKAN KAVRAMI.....	46
3.1 Tarih Boyunca Mimarlık ve Mekan Kavramına yaklaşımlar.....	46
3.2 Düşsel Mekan.....	54

3.3	Resimde Mekan.....	59
3.4	Kavram Üzerine.....	64
3.5	Mekan Kavramı üzerine.....	65
4.	SANAL MEKAN.....	69
4.1	Sanallık ve Gerçeklik- Sanal Gerçeklik.....	69
4.2	Sanal Gerçekliğin Teknolojik Olarak Kuruluşu.....	76
4.3	Mimarlık ve Sanallık.....	77
4.4	Sanal Kent –Siber Kültür.....	79
4.5	Akıllı Evler.....	81
4.6	Sanal Yapım.....	83
4.6.1	Jeffrey Shaw.....	84
4.6.1.1	Sanal müze.....	84
4.6.1.2	Okunabilir şehir (Legible City).....	85
4.6.1.3	Yer- kullanıcı el kitabı (Place-a user’s manual).....	85
4.6.1.4	Corcocinema ve EVE.....	86
4.6.2	Michael Krause-Sanal dünya makinası.....	92
4.6.3	Pierre Dutilleux and Christian Müller-mimarlık ve müzik lab.....	93
4.6.4	HITL Lab-Green space sanal müze projesi.....	93
4.7	Sanal Mekan.....	95
5.	SONUÇLAR	100
	KAYNAKLAR.....	102
	ÖZGEÇMİŞ.....	105

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1.1 “Mimarlık oda yapmakla başlar” (Kahn’ın manifestosu),(Tying,1984).....	2
Şekil 2.1. Algılanan Mekan Şeması.....	10
Şekil 2.2 Mekanı oluşturan yüzeyler (ELDEM,1991).....	12
Şekil 2.3 Mekan ayırımını sağlayan doku farklılığı (ELDEM,1991).....	13
Şekil 2.4 Kesişen düzlemlere sınır getirilmesiyle mekan biçimi (ELDEM,1991).....	13
Şekil 2.5 Duvardaki delik ile görsel geçirimin sağlanması(ELDEM,1991).....	14
Şekil 2.6 Kumsal mekanının yumuşak öğeleri (Eldem,1991).....	14
Şekil 2.7 Mekan belirleyicileri (Eldem,1991).....	14
Şekil 2.8 Hareket ettikçe mekanın zihinde yeniden varoluşu (Thiel,1969).....	17
Şekil 2.9 Hareket eden insanın mekanı algılama süreci (Mitropoulos,1975).....	18
Şekil 2.10 Küpten edinilecek farklı görüntüler (Hoogstad, 1990).....	19
Şekil 2.11 Paper Tube Structure 05, Minamitsuru, Shigeru, 1995 (Ban,1995b).....	22
Şekil 2.12 MDS Gallery, Tokyo, Shigeru Ban,1994 (Ban,1995a).....	22
Şekil 2.13 Ölçülerin algılanmasının rölatif bir kavram olduğunu gösteren örnekler.....	24
Şekil 2.14 Yugoslavya’da Butmir Yerleşmesi (Tarih öncesi Cilalı Taş Devri).....	28
Şekil 2.15 Babil Kenti Mekan biçimleri (Akslar ve Ortogonal formlar).....	29
Şekil 2.16 Atina Akropol Mekanı.....	30
Şekil2.17 Antik Roma Cumhuriyet Meydanı.....	30
Şekil2.18 Yunan Tapınağı plan şemasının gelişimi (Zevi,1993).....	31
Şekil 2.19 San Zeno, Verona, 12. Ve 13. Yüzyıl, (Zevi,1993).....	32
Şekil 2.20 Westminster Abbey, London.....	33
Şekil 2.21 Amiens Katedrali (1220-88).....	33
Şekil 2.22 Palazzo Strozzi, Floransa, 1489, (Zevi,1993).....	35
Şekil 2.23 Stupinigi Sarayı(1729).....	36
Şekil 2.24 Şelale Evi , Pennsylvania. Frank Lloyd Wright,1935-39.....	39
Şekil 2.25 Villa Savoye, Poissy. Le Corbusier ve Pieere Jeanneret,1929-31.....	40
Şekil 2.26 Jean Nouvel, Galeries Lafayette, Berlin, 1994.....	42
Şekil 2.27 Wexner Center. Eisenmann, Ohio.....	43
Şekil 2.28 Wexner Center. Eisenmann, Ohio, Taschen.....	44
Şekil 2.29 Wexner Center. Eisenmann. Kesitler ,Taschen.....	45
Şekil 3.1 Hayal gücü (Imagination).....	55

Şekil 3.2 Giotto, “Madonna ve Çocuk”	61
Şekil 3.3 Jacopo Pontormo, “Yusuf Mısır’da”	62
Şekil 3.4 Klimt, “Bekleyiş”	64
Şekil 4.1 Sanal Gerçeklik (ieee,98).....	69
Şekil 4.2 Sanal Ev , maket (Eisenmann,98).....	74
Şekil 4.3 Sanal Ev Plan-Kesit (Eisenmann,98).....	75
Şekil 4.4 Sanal Gerçeklik Uygulaması (Schwarz,97).....	77
Şekil 4.5 “the cave”, Edmond Tse.....	78
Şekil 4.6. Yer- kullanıcı el kitabı (ieee,98).....	86
Şekil 4.7. EVE (Expanded Virtual Environment), 1993.....	87
Şekil 4.8 Sanal Müze, Jeffrey Shaw,1991.....	88
Şekil 4.9 Okunabilir Şehir (Legible City), Jeffrey Shaw, 1988-91.....	89
Şekil 4.10 Yer- kullanıcı el kitabı, Jeffrey Shaw.....	90
Şekil 4.11 Yok oluş (Disappearance), Jeffrey Shaw,1993.....	91
Şekil 4.12 Sanal Dünya Makinası (Virtual World Machine), (ieee,98).....	92
Şekil 4.13. Architecture and Music Lab.,1997. (Media Art History).....	93
Şekil 4.14 HITL lab.- Greenspace projesi (ieee,97).....	94
Şekil 4.15 HITL lab.- Greenspace projesi, iç mekanlar(ieee,97).....	95
Şekil 4.16 Lawton projesi (ieee,97,kasım).....	97
Şekil 4.17 Lawton projesi (ieee,97,kasım).....	98
Şekil4.18 “Tables Turned”, Paul Sermon,1997.(Schwarz,97).....	98
Şekil 4.19 “Memory Theater VR”, Agnes Hegedüs,97.....	99

ÖNSÖZ

Gündelik yaşamda, her geçen gün ismine daha sık rastladığımız sanal gerçeklik kavramı, öncelikle elektronik ortam için tasarlanmış bir teknoloji bileşimini işaret ederken, beraberinde getirdiği ‘Sanal Mimarlık’ ve ‘Sanal Mekan’ kavramlarıyla da 2000’li yıllara doğru yeni bir mimarlık anlayışının sinyallerini vermektedir. Bu anlayıştan hareketle, bu tezde çeşitli mekan tanımları, mekan kavramının günümüze kadarki gelişim süreci, insan algılaması, mekan algılamasını etkileyen faktörler, mekan kavramının çeşitli disiplinlerde incelenmesine ve son olarak sanal gerçeklik, sanallık ve gerçeklik, sanal yapımlar ve uygulamalı örnekler üzerinde durulmuştur. Mekan kavramı, sadece içinde yaşadığımız fiziksel haliyle değil, yıllar boyu filozoflar, sanatçılar ve yazarlar için konu olmuş haliyle de tartışılmaktadır. Kısaca, mekan kavramının dün, bugün ve geleceği tartışılmaktadır.

Mekan kavramına ilgimin yönelmesini ve mekan kavramına değişik boyutlardan bakmamı sağlayan, Yıldız Teknik Üniversitesi –Mimarlık Bölümü- Bilgisayar Ortamında Mimarlık Yüksek Lisans Programı bünyesinde aldığım dersler, yapılan tartışmalar ve workshoplardır. Değerli tez danışmanım Prof. Dr. Necati İnceoğlu’na ve B.O.M. bünyesinde bulunan tüm hocalarıma, yaşamım boyunca sevgi ve güveninden güç aldığım anneme, bugün aramızda olmasa da mimar olmamda büyük payı olan babama teşekkürü borç bilirim.



TEZ ÖZETİ

Son yıllarda, bilgisayar teknolojisinin yaygın kullanımı ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler yaşamın her alanında bir değişim ve yeniden şekillenme süreci yaratmaktadır. Bu durumun etkileri mimarlıkta da gözlenmektedir. Her geçen gün adına daha sık rastladığımız ‘siber ortam’, ‘sanal gerçeklik’ ve ‘sanal mekan’ gibi kavramlar, günümüz mimarlarına tasarım dünyasında yeni ufuklar açmaktadır. Bu araştırmanın amacı; mekan kavramından yola çıkarak, mekanın kavramlaştırılması ve sanal mekan arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır.

Bu çalışmanın ilk aşamasında, çeşitli geleneksel mekan tanımlamaları üzerinde durulmuştur. İnsanlar mimariyi bir kartpostala bakarmış gibi incelerler. Ancak mimarinin gerçeği farklıdır. Mimari, farklı ortam, ışık ve bakış açılarından farklı zamanlarda algılanır. Mimari ile ilişki içindeki bu etkenler, çeşitli niteliklerde, örneğin güzel görsel imajlar üretir. Planlar, kesitler, görünüşler, maket v.b. araçlar mimariyi ve mimari mekanı tanımlamak için kullanılan araçlardır. Ancak bu araçlar, gerçeği tam olarak gösteremedikleri ve yaşatamadıkları için yeterli değildir. Mimariyi anlayabilmek için, içinde yaşamak, değişik bakış açılarından görmek, farklı zamanlarda algılamak ve içinde hareket etmek gereklidir. Bu bağlamda mekanın algılanma olgusu ele alınmış, fiziksel mekanı algılamamıza etki eden boşluk, hareket ve ışık v.s. gibi faktörler üzerinde durulmuştur. Ayrıca, fiziksel mekan kavramının günümüze kadarki gelişimi örnekler üzerinde incelenmiş ve değişimin gözlemlendiği çeşitli tarih dilimleri saptanmıştır.

İkinci aşamada; temel olarak kavramlaştırma ve kavramsal mekan olgusu üzerinde durulmuştur. Bu bölümdeki kavramsal mekan olgusu, “Fiziksel mekandan sanal mekana geçerken mekanı kavramlaştırıyor muyuz?” sorusundan çıkmıştır. Bu bağlamda mekan kavramı edebiyat ve resim gibi farklı disiplinlerde ele alınmış ve fiziksel mekanı algılamamızı sağlayan faktörlerin aslında bu alanlarda da var olduğunu ortaya koyup, mekan kavramına ulaşmak amaç edinilmiştir. Tüm duyu organlarımızdan geçerek nesnelleştirilen duyular, bulunulan durumun içeriğine göre bir kavrama ulaşmaktadır. Örneğin, insanın yaşamının herhangi bir evresinde kullanmış olduğu parfüm, yeniden koklandığında kişiyi o döneme götürecektir. Bu götürme işlemi sırasında kişiye olumlu veya olumsuz etkiler yaşatabilecektir. Aynı durum mimari mekanlar için de söz konusudur; çünkü mimari mekan, içinde bulunan insanla etkileşimi bağlamında ‘varlık’ olarak düşünüldüğünde bir ruh taşır. Bu bölümde ayrıca tarih boyunca gerek mimarlar gerekse dönemin filozofları tarafından yapılmış mimarlık ve mekan kavramı tartışmaları üzerinde durulmuştur ve son olarak kavramsal mekan olgusuna bir tanım getirilmiştir.

Üçüncü ve son aşamada ise; 'sanal gerçeklik' adı altında 'sanallık' ve 'gerçeklik' kavramları üzerinde durulmuştur. Sanal gerçeklik değil de, sanallık düşüncesi mimarlığa belirsiz, kesin olarak bildirimi olanaklı olmayan bir gelecek, ucu açıklık, geleceğin şimdi ve geçmiş üzerinde üstünlüğü benzetim değil, (zamansal) yer değiştirme vaadi, sonsuz açıklık düşüncesi sunmaktadır. Siberuzay kavramı ise mimarlığa bedenden ayrılmış, fiziksel olmayan veya aşkın bir tasarım kavramı düşüncesi, maddeden ayrılmış tasarım ve duyuların benzetimi, yeniden üretimi, çoğaltılması veya arttırımı düşüncesi sunmaktadır. Sanal mekanda, mekanı algılamamızı sağlayan faktörlerin varlığından söz edebiliriz. Ancak bu faktörlerin içeriği genişlemiştir. Yeni mekan sınırlarının ortak yönü, aslında sınır olmayışlarıdır.

Duvar, kesin sınır olarak kabul edilmez. Bu bağlamda araştırmada sanallık konusunda çeşitli mimar ve filozofların düşüncelerine yer verilmiş, mimarlık mesleğiyle ilişkilendirilmiş, günümüzde 'Media-art' adı altında yapılan, sanal mekan ortamına örnek olabilecek denemelere yer verilmiştir ve son olarak sanal mekan olgusunda mekanı algılamamızı sağlayan faktörlerin varlığı tartışılmış ve sanal mekana bir tanım getirilmiştir.

ABSTRACT

In recent years, the broad use of computer technology and the rapid development of communication technology cause a transformation process in every aspects of life. The effects of such changes reflect themselves in architecture, too. The concepts such as “cyberspace”, “virtual reality” and “virtual space” has been used every day more and more and providing new horizons to the architects in the design world. The aim of this paper is, starting from space to conceptualize the space and evaluate the relationship between conceptual space and virtual space.

Firstly, various definitions of physical space are considered. People take architecture as though they are looking at a postcard. In fact, the reality of architecture is different. Architecture is perceived at different times, from different angles of environment, light and view. Such factors related to architecture, produce visual images with various qualities, e.g. beautiful. Plans, sections, elevations, models etc. are the mediums used to define architecture and architectural space. However, such mediums, as can not present. The reality as it is, are not adequate enough. In order to understand architecture, it is necessary to live in it, perceive it during different periods of time, to see it from different point of views and move in it. In this respect, the fact of the perception of space is studied and the factors such as emptiness, movement, light, etc. effecting our perception of physical space are discussed. Additionally, the development on the concept of physical space through history is studied on the examples and the periods in the history in which changes are observed, are determined.

In the second stage, conceptualization and the fact of conceptual space basically are discussed. The fact of conceptual space in this section arose from the question of “Do we conceptualize space when we get through from physical space to virtual space?”. In this respect, the space concept is discussed with regards to different disciplines such as literature and painting as to reach to the concept of space by demonstrating that the factors effecting our perception of physical space are existed in these areas, too. The sensations concretized by passing through the sensory organs, reaches to a concept according to the conditions of the environment. For instance, a perfume used once previously, when smelled again, will take one back into the period that was used. While this happens, one will experience either positive or negative effects. The architectural spaces are to have same effects on people as the space, when considered as an “existence” with regards to its interaction with the person in it, has a soul. In this section, the discussions about architecture and the concept of space made by architects and

philosophers through out history, are also considered. Finally, the fact of conceptual space is defined.

The third and the last section discusses the concepts of “virtuality” and “reality” under the name of “virtual reality”. Not the virtual reality but the idea of virtual offers not the metaphor of indefinite prediction of future, superiority of future against the past and the present, but the promise of changing time-related location. Whereas the concept of cyberspace offers the idea of a design concept that is free from body and gravity, beyond physical properties. We can talk about the existence of factors enabling us to perceive the space in the virtual space.

However, the contents of these factors are broadened the common aspect of the new space borders is that they have actually no border. Wall can not ne considered as a definite border. In this respect, the ideas of variety of architects and philisophers pertaining with virtuality are given. The issues that are related to the profession of architecture and the experiments carried out under under the name of “Media-art” which can form examples for virtual space medium are discussed. Finally, the existence of the factors enabling us to perceive the space in the fact of virtual space is discussed and the virtual space is defined.

1. GİRİŞ

Tüm canlıların sahip olduğu korunma içgüsü varoluşlarından itibaren onlara sığınmak, saklanmak, örtülü biryerlere girme ihtiyacını hissettirmiştir. “Korunma içgüdüğü, bütün canlı varlıkları, doğal çevrenin yaşama ve gelişmeyi etkileyen koşullarına uyabilmek için bir özel yapı eylemine zorluyor”(Kuban,1990,s.14). Kuban, mimarinin içinde yaşanan ve insanı doğal çevreden ayıran bir özel boşluğun çıkması ile başladığını, ‘mekan’ diye adlandırılan bu özel boşluğun ise mimariyi diğer yapı eylemlerinden ayırdığını ifade etmiştir (Kuban,1990,s.15). Bu bağlamda bakıldığında mekan, yüzyıllar boyu yaşayan kullanıcıların fizyolojik, psikolojik ve toplumsal gereksinimlerini karşılayan bir kavram olmuştur.

Tarihsel sürekliliğin sağlanmasında mimarlığın özel bir yeri vardır; mimarlıkta sürekliliği doğuran kavram ise mekandır. Özer’e göre geçmişin gerçek anlamda devamı, ancak mekan duygusundaki sürekliliğin devamı ile sağlanır (Özer,198,s.60).

“İşlev doğrultusunda ve teknolojiyi kullanarak, eylemlere ve öngörülen hedeflere uygun tasarlanmış, sınıflandırılmış boşlukları ifade eden **mekan** ile bu boşlukların, sınırlayıcı elemanları durumundaki **yüzey** ve bütün bu yüzeylerin tarifleme ve ifade edilme şekli olan **biçim**, mimarinin asıl 3 elemanıdır” (Ataç,1990,s.84). Yüzey ve biçim mekanı tanımlar ancak mekan sadece bu elemanlardan meydana gelmez.

“Mimarlık, mekanı çevreleyen strüktürel elemanların genişliği, uzunluğu ve yüksekliğinden oluşmaz. Bunlar vasıtası ile mekan tanımlanmaya çalışılır. Gerçekte mekan, içinde yaşanan ve hareket edilen, bu elemanlarla çevrelenen belirlenen boşluktur. Fakat bu elemanlardan oluştuğu anlamına gelmemelidir” (Zevi,1993,s.15).

“Mimarlık zaman üstü bir köprüdür. Geçmiş ve geleceğin kültürleri arasında uzanır. Binalar, bugün yaratılanlar tarihteki geçmiş kültürlerin üstünde yayılan yerlerde gelişerek kondukları. Projelerimiz herbiri kendi ‘yer’ ine özel bir tepkidir. Geçmişe hassastır, geçmişten etkilenmiştir ve aynı zamanda geleceği düşünerek şekil bulur (Foster,1994,s.26).

“Mimari, belli bir fonksiyon için, belli bir maksat için hazırlanmış ve örtülmüş bir mekandır” (Bozkurt,1962,s.5).

Aristoteles mekanı, nesnelere içine alan, kapsayan bir kavram olarak tanımlar. Bu nedenle mekan, bir boşluk, sınırlandırılmış bir dış mekan ve doldurulmuş bir iç mekandan meydana gelir. Boş mekan yoktur, her şeyin mekan içinde bir yeri ve konumu vardır. Mimar da zemin, tavan ve duvarlar arasındaki boşluğu, diğer bütün şeyleri kapsamak ve insanların gereksinim duyduğu hareket serbestliğini sağlamak üzere düzenler.

Mekanın mimarlıktaki önemi tartışmasız çok büyüktür. Mimariyi algılayabilmek için içinde yaşamak gerektiğinden, mekanı belirleyen en önemli faktörlerden birinin hareket olduğu söylenebilir. Hareketin, mimarının ve mekan gerçeğinin anlaşılmasında önemi büyüktür.

Mekanı ve mimariyi yaşayan insan, mekanla doğrudan ilişki içindedir. İnsan hareket eder, algılar, önceden algıladıklarını hafızasında saklar ve bunları sonrakilerle birleştirir, mimariyi hisseder. Mimarının gücü, bütün bunların gerçekleştirilebilmesi için insan üzerinde etki bırakmaya yetecek güçtedir. Mimari, kendini ifade edebilir ve insanın algılamasını yönlendirebilir.



2. GELENEKSEL MEKAN ANLAYIŞI

2.1. Mekan Tanımı

Mekan'ın sözlük karşılığı; 'boşluk,yer'dir. Tasavvuftaki anlamı ise; 'oluş eyleminin gerçekleştiği yer, varlıkların görünüş alanı'dır(Türkçe Sözlük,1974).

Çevrenin ilk anda algılanan çok boyutlu görünümüne "mekan" denilebilir.(Karabey,1980,s.25). Mekanın ilk tanımını yapan Aristotle'a göre ise mekan; "Tüm yön ve özellikleri içeren yerlerden oluşan dinamik bir alandır" (Partorekes,1992).

American Heritage sözlüğü mekanı, "günlük deneyimin üç boyutlu alanı içinde belirli bir geometrik durumu sağlayan bir dizi eleman; belirli sınırlar içinde hacmin alanı" olarak tanımlamaktadır.

D. Kuban, mimarinin, içinde yaşanan ve insanı doğal çevreden ayıran bir özel boşluğun ortaya çıkması ile başladığını, 'mekan' diye adlandırılan bu özel boşluğun ise mimariyi diğer yapı eylemlerinden ayırdığını ifade etmiştir (Kuban,1990,s.15).

İnsan ve mekan çok yakın ilişki içindedir. Wright şöyle demektedir; "İç mekan, binanın ruhu olan mekanın kendisidir. İçinde yaşadığımız oda veya salon bu mekanın bir parçasıdır, ona aittir, onunla beraberdir, ondan doğmadır. İçinde yaşanan mekan bir bütün olarak bu şekilde düşünüldüğü zamandır ki, bu mekan mimarinin ta kendisidir denilebilir." (Wright, Bozkurt,1962,s.7).

İnsan içinde yaşadığı boşluğu tanımlanabilir kılar. İnsanın boşluğu tanımlayıp biçimlendirmesi mümkün olabileceği gibi, bunun tam tersi, yani mekanın insanın yaşantısını biçimlendirmesi de mümkündür. İnsan aktiviteleri bu boşluk içinde gerçekleşir. Bir mekanın fonksiyonel olması, insan yaşantısını kolaylaştırabileceği gibi tam tersi de mümkündür. Mekan, insanın içinde yaşadığı bir 'yaşamsal çevre' dir. N. Eldem, 'yaşamsal çevre'yi şöyle tanımlamıştır; "Yaşamsal çevre, birbirine takılı irili ufaklı, doğal ve yapay boşluklardan oluşan süngersi bir kurgudur. Odadan sokağa, meydandan stadyuma, şehirlerarası alanlara uzanan..." (Eldem,1991,s.102).

İnsanın boşluğu tanımlayabilmesi, çeşitli sınırlar yardımıyla mümkün olabilir. Scott, mekanı 'boşlukların sınırlandığı yer' olarak tanımlamış ve mekanın mimarlıkta malzeme olarak kullanıldığını eklemiştir (Zevi,1990,s.83).

Boşluk, algılanan değerler doğrultusunda bakış açılarının üst üste örtüşmesinden dolayı tanımlanarak, yeri, yani mekanı oluşturmaktadır. Aynı yerde ve aynı zamanda birden fazla mekan tanımlanmaktadır. Bunları tanımlayan üç ana başlıktan başlayabiliriz. Birincisi başta insan olmak üzere tüm canlıların diğerlerine bağımlı olmadan kendi benlikleri ile var oldukları dünya yaşamı, ikincisi iletişim yolu ile paylaşılan algı mekanı ve üçüncüsü zamana ve algı mekanlarına zincirleme bağlı olan sıfır başlangıç noktası mekanlarıdır.

Tarihsel sürekliliğin sağlanmasında mimarlığın özel bir yeri vardır; mimarlıkta sürekliliği doğuran kavram ise mekandır. Özer'e göre geçmişin gerçek anlamda devamı, ancak mekan duygusundaki sürekliliğin devamı ile sağlanır (Özer,1982,s.60).

Leibniz mekanı cisimlerin herhangi bir durumu olarak değil, onların birbirlerini izlemelerine olanak veren durumlar dizini tanımlarken, Kant için mekan, insan kafasının temel önsel (a priori) yaratımlarından birisidir: maddeden farklı ve ondan bağımsızdır, deney dışı seziktir, dış uyumun biçimidir (Hançerlioğlu,1987,s.217-218).

Mekan, mimarlığın bütününe ilişkin bir olgudur. Mekanı yakalayabilmek ve görmesini bilmek, yapıyı kavramanın ve anlamının başlıca yoludur. Ritm, oran, denge gibi sözcükler, mimarlığı tanımlayan mekanda yerlerine oturtulmadıkça, anlaşılmaz kavramlar olarak kalacaklardır. Mimarlığın esası, düzlemsel gösterimde mekansal serbestliğin sınırlarını değil, duvarlar arası oluşturulan mekanın kendisini değerlendirmektir (Zevi,1990,s.17). Lao Tzu'nun Taote King kitabında MÖ 6 yy. mekanı tanımlarken "Bir yapının gerçeği, döşeme ve duvarlarından değil, duvarlar arası oluşturulan mekanın kendisini değerlendirmektir" demektedir (Kuban,1992,s.15).

Mekan aynı zamanda, bir mimari ürünün dördüncü boyutudur. Bir yapıyı sadece üç boyutlu bir kütle olmaktan çıkaran özellik, bir mekana sahip olmasından kaynaklanır. Yapı onun sayesinde en. boy ve yüksekliğin ötesinde bireyin devingenliğinden kaynaklanan anlık yaşantılarla edinilen bir mekan boyutu kazanır. Mekan boyutunun kişinin devingenliğinden ötürü, sayısız yaşantılar yaratabilme niteliği mimarlıkta "n" inci boyuttan bahsedebilmeyi olanaklı kılar. Zevi'ye göre; mimari mekan, hareketsiz duran bir olgu yerine, zaman ve mekan içinde yaşantılar dizisi veren

dinamik bir gerçektir (Zevi,1993). Eylem mekanı ile Euklides mekanının bileşiminden oluşan bir kavram sunan Zevi'ye göre mekan sanatı mimarlığın kendisidir (Zevi, 1990,Norberg-Schulz, 1972,s.12).

Mimarlık teorisi ve grameri oluşturmak üzere yapılan mekan analizleri iki grupta ele alınırlar. İlk grupta “Euklides Mekanı” temel alınıp üç boyutlu geometriye ağırlık verilirken, diğer grupta gözlem-algılama psikolojisini temel alan bir mekan teorisi geliştirilmiştir (Norberg-Schulz, 1972 ,s.12-13).

Çeşitli mekan sınıflamalarını derleyen Norberg-Schulz “pragmatik, algısal,varoluşsal, bilişsel ve soyut” olmak üzere beşli bir mekan sınıflaması öne sürer.

1-Pragmatik(Pragmatic)Mekan: Wheatley'in “fiziksel eylem alanı” olarak adlandırdığı pragmatik mekan kişiyi doğayla bütünleştirip onu doğal organik çevresine sokarak davranışlarını belirler. Bu mekan türüne, göl kenarında yapılan bir yürüyüşü örnek olarak verebiliriz.

2-Algısal(Perceptual)Mekan: Kişiyi insan olarak belirleme açısından kimlik kazandıran algısal mekan, Wheatley'e göre her ne kadar anlamlı bütünler oluşturmak için bağlansa bile sürekli değişim gösterir. Bu bağlamda deneyim ve özel eylemlerin yoğunluğu algının doğruluğunu artırır. Buna örnek olarak bir turistın Taksim meydanını anlık algılamasını verebiliriz.

3-Varoluş(Existential)Mekanı: Kişinin kültürel ve sosyal bir bütünüün parçası olmasını sağlayan varoluş mekanı insanda anlamlı nesnelere arasındaki üç boyutlu ilişki sistemi olan imajı kalıcı biçimde oluşturur. Varoluş mekanı, insanın her an içinde yaşadığı, etkinliklerde bulunduğu, çevresiyle iletişim sağladığı ve bu iletişimin etkisiyle de her an yenilenen, biçimlenen mekandır. Mekan ne yalnız dış bir obje, ne de bir iç yaşantı deneyimidir. İnsan ve mekan ayrı değildir ve birbirlerinden ayrılamazlar. Kişinin çevreyle etkileşimi sonucu oluşan varoluş mekanı insanın dünyadaki varlığının simgesidir. Varoluşsal mekan, hatıralarıyla bizde yer etmiş mekandır.

Çeşitli seviyelerde incelenebilen varoluş mekanı, insanla çevresi arasındaki temel ilişki ve işbirliğini içerir. Mekan, insana varolduğunu hissettirecek araçlarla ortamı ise kişinin kişinin varlığının dayanağını oluşturur ve o kişi o özel yere, Heidegger'in deyişiyle yerleşir, oturur (Norberg-Schulz,1972,s.27).

Sürekli hareket halinde olan bireyin kaybolmuşluk hissinden söz edilebilir. Ait oluş sürecinin anlam kazanması, kimliklenmenin pekiştirilmesi için bu kaybolmuşluk hissini giderilmesi ve kişinin kendini güvende hissetmesi gerekir. Kişi nereden gelip nereye gittiğini bilirse huzursuzluğu yener. Varolmanın anlamını kavramada en büyük etken yönlenmedir. Dışarıda sürekli hareket halindeki kişi herşeyin dışında yürür; keşfeder, yüzeyleyeni diğer tarafına geçmek ister (Zevi,1990,s.63). Meiss, “kozmetik, bölgesel(territorial) ve zamansal (temporal) yönlenme olmazsa yoğun bir sıkıntı ve kaos yaşayacağını vurgular ve geçmişten beri tüm kültürlerin mekan ve zamandaki yönlenmeleri için ilkörneklere yararlandığını belirtir. Bu temel mimarlık biçimleri kişinin rehberi olurlar; yollar, yerler,hareketler ve tekrarlanan davranışlar belli bir karmaşıklık duygusunu verip bireyin “nerede” ve “ne zaman” olduğunu bilmesine yardımcı olurlar. Aslında ilkörneklere varlığı kadar okunabilirlikleri de yönlenmede önemli rol oynar (Meiss,1992,s.154-156).

Varoluş mekanını kent ölçeğinde ele alan Norberg-Schulz, insan eylemlerinin, homojen ve aynı karakterde olmadığını savunur ve bunları soyuttan somuta geçen bir yelpazede sunar. Varoluş mekanının elemanlarını merkez/yer, yön/yol (süreklilik) ve alan bölge(sınır) olarak belirler.Merkez/yer, insanın varlığını somutlaştıran, yönlenmesine yardımcı olan önemli bir referans noktasıdır (Norberg-Schulz,1972,s.9).

4-Bilişsel(Cognitive)Mekan: Kişinin mekan hakkında düşünebileceğini gösteren bilişsel mekan, yapıların düzeni ve kurgulanabilmeleri için iskelet oluştururken insanın zihinsel resmini yaratır. Bilişsel mekanı birden fazla duyumumuzla algılarız ve bu algıların tümü aklımızdaki esas mekanı oluşturur. İstanbul’da yaşayan biri olarak Taksim Meydanı’nı dört mevsim boyunca farklı bir şekilde algılarız ve meydan hakkında, mekanı anlık algısına göre değerlendiren bir turiste göre daha fazla bilgiye sahibizdir.

5-Soyut(Abstract)Mekan: Mekansal varolmanın diğer seviyeleri hakkında genelleme olanağı sağlayan akılcı ilişkileri sunan soyut mekan, mekanı anlamak için gerekli araçları belirler, sembolleri oluşturur.Mekanın Bu tip mekan, dört duvarla tanımlanmış, geometrik mekandır. Mekanın kendi hariç herşeyden bağımsız halidir. Örneğin, doğada hiçbir form tam olarak yuvarlak olmadığı halde biz genelleme yaparak yuvarlak olduğunu söyleriz (Norberg-Schulz 1972. s.11).

Giedion mekan sorununu Modern Mimarlığın gelişiminin en önemli elemanı hatta merkezi görüp, mimarlık tarihini mekan kavramlarının birbiri ardına sıralanışı olarak sunar. Tanımladığı üç farklı mekan kavramından ilki özellikle Mısır ve Yunan yerleşimlerinde görülen mekanların birbiriyle ilişki ve geçişimlerine dayalı bir anlayışı sergilerken ikinci kavram tam tersine Pantheon Tapınağındaki gibi iç bağlamında ele alınır. Giedion'un üçlü mekan sınıflaması, Euklides mekanındaki birimlerin mekanik kombinasyonlarını geride bırakır ve insanın dünya imajının gelişimine bağlı olan nitelik farklılıklarını tanımlamaya niyetlenir. Her ne kadar varoluş mekanı-insan varlığı ikilisine yakınlığa da düşüncesini felsefi olarak netleştirememektedir (Norberg-Schulz,1972,s.12).

Mekanın tarihini sadece Modernizm'in gelişimine oluşturduğu temel bağlamında ele alan Giedion'un tersine Manfredo Tafuri, çağdaş mekanın çelişkilerini, karmaşıklığını ve süreksizliğini gözardı etmeden ortaya koymaktadır. Kendisinin içinde yer aldığı 'Team 10' grubunun Modernist mekana yönelttiği eleştiriler, evrenselliğe karşı kişilik; mekan yerine yer (space-place); zaman yerine durum (time-occasion); tekil nesnelere varolan mimarlık yerine kentsel ölçekte çalışma kavramlarını önermektedir (Dostoğlu,1984,s.18).

Mekanın birkaç farklı açıdan ele alınması, mekanın özelliklerinin kavranmasına yardımcı olacaktır.

- * Mekan; tüm eylemlerin yer aldığı bir sahne, araç, gereç gibidir.
- * Mekan; varlıkların birbirlerine göre olan konumlarının kurduğu ilişkiler bütünüdür.
- * Mekan; çevrenin yaşanan, algılanan çok boyutlu bir görünümüdür.
- * Mekan; davranışların kuvvetli bir biçimde işaretlenmesidir.
- * Mekan; yaşamı kapsar ve yaşamdan ayrı düşünülemez (Çubuk ve diğ.,1978).

2.2. Mekan ve Algılama

“Algı, çevreden, çevre ile ilgili bilgi edinme sürecidir. Aktif ve amaçlıdır. Aktif ve gerçeğin bulunduğu noktada bulunur ” (Lang,1987,s.85).Aydınlanış ise ‘algılama’yı şöyle tanımlamaktadır: “Algılama, çevreden gelen uyarıcı etkilerin duyu organları yardımıyla hissedilmesi ve kavranmasına ilişkin zihinsel bir olgudur. Giedion, algılamanın ‘duyularla farkına varma’ ve ‘akıl yoluyla bilgi alma’ olmak üzere iki anlamı içerdiğini açıklamıştır. Çevreden kaynaklanan uyarıcı etkiler görsel algılama sonucu önce farkedilir, sonra bilgi haline gelerek uzun dönem hafızaya kaydedilir. Rudolf Arnheim, duyu algılamanın hatırlama, düşünme, ve öğrenme gibi zihinsel

işlemleri de içerdiğini vurgulayarak aklın ve duyuların bir bütünlüğünü ortaya koymuştur” (Aydınlı,1992,s.5).

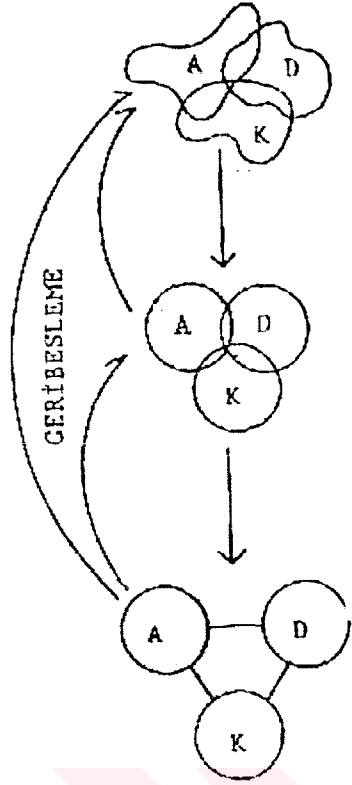
5 duyumuz bir bütün olarak dış dünyayı tecrübe etmemizi ve algılamamızı sağlar. İnsanın çevre içinde yaşayabilmesi açısından algının önemi büyüktür. İnsanın nerede olduğunu bilmeye ihtiyacı vardır. Von der Ryn şöyle ifade etmektedir; “Bir ‘mekan’da bulunduğumuzda bunu biliriz. Eğer bizim zihnimizdeki imaj, görüntü veya belirli bir mekansal düzen algısı karmaşık veya net değilse, o zaman ‘mekan’ yoktur; nerede olduğumuzu bilemeyiz.”(von der Ryn,1962,s.31). Böylelikle algının mekan, dolayısıyla mimarlık ile olan bağlantısı daha açık ortaya konulmuştur.

Schulz, insanın içinde yaşadığı çevreden yararlanabilmek, ona uyabilmek ya da onu kendine uydurabilmek için o çevreyi tanımak ve anlamak zorunda olduğunu ifade etmiştir. Bunun, çevreden bilgiler almak yoluyla olduğunu söylemiş ve bu bilgileri insanın uygun ve doğru hareket etmesine yardım edecek şekilde yorumlayıp değerlendirenin ‘algı’ olduğunu belirtmiştir (Schultz,1988,s.28).

Aydınlı’ya göre; algılanan mekan içinde bulunan insan tarafından gözlenen, yaşanan ve algılanan bir mekandır. Yaşanan bir mekan olarak da nitelendirilen algılanan mekan, hem uyarıcının fiziksel özelliklerinin, hem de algılayanın öznel değerlerinin bir işlevidir. Mimari mekan ve insan arasındaki karşılıklı ilişki, bir taraftan kişisel düzenlemeleri, mekanın bünyesi içinde bütünleştirme; diğer taraftan bu düzenlemeleri somut mimari elemanlara dönüştürme çabalarını kapsamaktadır. Mevcut mekanı geliştirmeye yönelik katkılar, özel veya bireysel düzey; sosyal veya toplumsal düzey; nesnel veya bilimsel düzey olmak üzere genel bir sonucu hedef alan üç düzeyde gerçekleştirilmektedir.

Bireyin özel dünyası (Individual world), deneyimlerini, benzerliklerine göre düzenlemesi şeklinde tümden sonuca ulaşma serisine dayanmaktadır. Ancak bu düzeyde bireyde oluşan algılar, duygular ve kavramlar belirsiz bir yapıya ve olgunlaşmamış ifade şekillerine sahiptir.

Farklı bireysel dünyalar, algıları, duyguları ve kavramları daha değişmez bir yapı içinde birleştirilerek bireyin toplumun bir parçası haline gelmesini sağlamaktadır. Bireysel kavramların ve iç içe geçmenin sosyal deneyime dayandığı geribesleme ile gösterilmektedir. Kavramların daha belirli ve olgun hale dönüşmesi ile anlam kazanan düzeye toplumsal dünya (Public World) denilmektedir.



Bireysel Dünya:

Belirsiz oluşmamış bir yapıya sahip sistem

Toplumsal Dünya:

Sosyal deneyimle daha belirli ve olgun hale dönüşmekte

Bilimsel Dünya:

Kurallı olarak birbirleriyle ilişkileri kurulmuş yapılar şekline dönüşmekte

Şekil 2.1. Algılamayı D-Duyguları K-Kavramları ifade etmekte ve üç düzey arasındaki bağlantı geribesleme ile kurulmaktadır.

Birbiri içine girme kaybolduğunda algılar, duygular ve kavramlar birbirinden bağımsız hale gelmekte, diğer bir deyişle değerler kaybolmaktadır. Bilimsel dünya (Scientific World) denilen bu düzeyde, algılar, duygular ve kavramlar nesnelleştirilmekte; düzenli ve dikkatli olarak saptanmış karşılıklı ilişkiler üzerine kurulmuş sistemler geliştirilmektedir (Aydınlı,1986,s.20).

Bilimsel düzeyde ele alınan algılar, duygular ve kavramlar kurallı olarak birbirleriyle ilişkileri kurulmuş bir yapıya sahip olduğundan, bunların sebep olduğu olgular veya bunları ortaya çıkaran etkinlikler pragmatik olarak incelenebilmektedir. Bu düzeyleri oluşturan yapılar şu örnekle açıklanabilir; bireyin ağaç hakkındaki düşünceleri, yalnızca ağacın rengine ve biçimine ilişkin genel bir kavramı kapsamaktadır. Ancak bir botanikçi veya bir bahçıvan ağaç hakkında daha fazla bilgiye sahip olduğundan; bir ağaç gördüğünde algıları, duyguları ve kavramları herhangi bir insanınkinden daha farklı bir yapıya sahip olacaktır.

Sonuç olarak, Çevresel Psikoloji kapsamında çeşitli boyutlarıyla ele alınan İnsan-Çevre Etkileşim Sistemi, bu çalışmada algılanan mekan özelliklerine bağlı olarak incelenmektedir. Bu özellikler, tüm algısal faktörleri içeren bir mekanın, ısısal, görsel, boyutsal ve işitsel gereksinimleri karşılayan elemanları ve bunların algısal süreçlerini belirlemekte ve mekanın

içeriğini oluşturmaktadır. Somut bir yapıya sahip olan bu içerik, çeşitli ortam ve çevrelerde farklı yapıda mekansal düzenlemelere yol açmaktadır. İnsan, bulunduğu mekanın içeriğine bağlı olarak bir değer sistemine sahip olmaktadır. Eylemleri amaçlı kılan, seçenekleri etkileyen, bütünün amacına yönelik olarak geliştirilen, işlevleri karşılayan bir mekanda, insanın sahip olduğu değerleri yansıtan bir Değer Sistemi de söz konusu olmaktadır (Norberg-Schulz,1972,s.38, Aydınlı,1993,s.18-20).

2.2.1. Mekanın Algılanmasını Sağlayan Öğeler

Mekanın varolmasını ve insan tarafından algılanmasını sağlayan öğeler üzerinde durulmalıdır. Mekan tanımlayıcı bu öğeleri 3 grupta toplamak mümkündür.

1. Boşluk ve Sınır
2. Hareket ve Zaman
3. Işık-Gölge

2.2.1.1. Boşluk ve sınır :

Boşluk ve sınır öğeleri biraraya gelerek mekanı oluşturur. Birbirlerinden bağımsız olarak ele alınmamalıdır. Sadece boşluk değerleri, ya da sadece sınırlarıyla bir mekanı tanımak olası değildir. Kuban, boşluk öğelerinin; derinlik, uzunluk gibi boyutlardan, hareket yönü, aydınlık, vb. değerlerden meydana geldiğini belirtmiştir (Kuban,1990,s.15).

Jeodicke mimari mekanı, kişinin deneyerek yaşayabileceği yer olarak tanımlarken, mekan algısının deneyimle ilişkili olduğunu ve sınırlama söz konusu değilse kişinin mekanı algılayamayacağını söyler (Jeodicke,1985,s.8-13, Akpınar,1993.). Jeodicke'nin ele aldığı sınırlamanın her yönden kesin engellerle oluşması gerekmez. Mekanı oluşturan sınırlama fiziksel olabileceği gibi yalnızca görsel de olabilir. Devam edebilen yaşayabilen her yer sınırlarıyla vurgulanır. Sınır, içi ve dışı yaratır (Meiss,1992,s.143-148). Mekan yalnızca bir yapının içi olarak düşünülmemelidir; yapıların tek başlarına ve diğer yapılarla birlikte oluşturduğu dış mekanda da söz edilebilir.

Sınır öğelerini ise 2 grupta toplamak mümkündür;

- 1.Katı öğeler (mekanın objektif yönleri)

2.Yumuşak öğeler (mekanın subjektif yönleri)

Mekanı sınırlayan katı öğelerin mekanın görsel öğeleri olduğu söylenebilir. Mekanın algılanmasında etkili olan ve çoğu kez belli biçim ve boyutlarda bir boşluğu büyük boşluklardan koparan öğelerdir. Bu öğeler; renk, doku ve biçim özellikleri ile algılanır. Aydın, görsel öğeleri şöyle tanımlamıştır; “Mimarlık sanatının kavramsal öğeleri olan nokta, çizgi, yüzey ve hacim; renk, doku ve biçim gibi görsel öğelerle anlam kazanır” (Aydın,1992, s.24).

Mekanın katı öğeleri, mekanı sınırlandırır ve tanımlanabilir kılar. Bu katı öğeler, boşluğun biçimini ve boyutlarını açıklayan ve herkes tarafından aynı şekilde algılanan objektif öğelerdir. Bu öğelerin, mekanın görsel öğeleri olduğunu söylemek mümkündür. Bu öğelerin renk, doku, biçim gibi özellikleri, mekan içinde kuşatma, örtme, birleşme, bölünme, devamlılık gibi ilişkileri kurulabilir.

“Katı öğeler diyebileceğimiz görsel geçirimsiz yüzeyler, ‘kuşatılmışlık’ duygusunu en güçlü veren öğelerdir. ‘Kuşatılmışlık’ duygusunu en güçlü olarak veren görsel geçirimsiz yüzeylerin delinmesini, deliğin boyutları ve çeşitli konumları ile bağlantılı olarak mekanın süreklilik kazanmasını, bir duvarın yok olmasına kadar izlemek öğretici olacaktır” (Eldem,1991,s.102).

Mimari mekanda, onu oluşturan yüzeyler giderek yok olsa da, mekandan henüz söz edilebilir. Bu durum, sadece çözümlülüğün, kuşatılmışlığın yönünü, sınırlarını ve ölçüsünü değiştirir.(şekil 2.2)



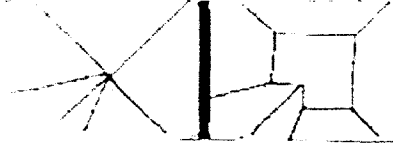
Şekil 2.2 Mekanı oluşturan yüzeyler (Eldem, 1991)

Kaldı ki bu kuşatıcı yüzeyler, bazen çizgisel bir örgü veya giderek yüzey sürekliliği içinde sadece doku farklılaşmasına dönüşür. Bu mekan ayırımını başlatmaya yetebilir. Yol, tarla..(şekil 2.3)



Şekil 2.3 Mekan ayırımını sağlayan doku farklılığı (Eldem, 1991).

Mekanın biçim ve boyutları çeperlerin arayüzleriyle okunur. Solda, kesişen düzlemlerin sonsuz derinlikteki görünümüne bir sınır getirilince arakesitler ile mekanın biçimi açıklık kazanır. (şekil 2.4)



Şekil 2.4 Kesişen düzlemlere sınır getirilmesiyle açıklık kazanan mekan biçimi (Eldem,1991).

Görsel geçirimsiz yüzeylerle kuşatılmış bir mekanda açılan bir delik, bir çözülmenin başlangıcıdır. Bir duvarın erken bitmesi, gerisindeki mekan kesimine bir ‘gönderme’ dir.(şekil 2.5)



Şekil 2.5 Duvardaki delik ile görsel geçirim sağlanması (Eldem,1991).

Gerisini algılayamadığımız aşılabilir duvarlar giderek alçaldığında, nihayet döşeme düzleminde duvar gerisini algılamamıza elveren bir yüksekliğe ulaştığında mekan süreklilik kazanır.

Yan duvarın yukarı doğru devamının algılanması ‘düşeyde’ süreklilik başlatır. Delik büyüyünce, yukarıyla ilgili bilgi artar; giderek, iki kat yüksekliğinde bir ana mekan ile uzantılara oluşur” (Eldem,1991, s.102).

Objektif gerçek mekan, insanın kütlesine göre düzenlenir. İçinde yaşayacak olan insan için tasarlanmış olan gerçek mekan, ona ve gereksinmelerine hareket serbestliği tanınmalı ve

gelişimine hizmet vermelidir. Eldem, mekanın insan yaşamını biçimlendirdiğini ifade eder; “Yaşantımızı biçimlendiren boşluklardır. Onların size neleri, nasıl sunduklarına bakınız. Eğer yaşam zorluklarla dolu ise, bu durum mekanın elverişsizliklerinden yansıyor.” (Eldem,1991,s.102).

Mekanın katı öğeleri, objektif gerçek mekanı biçimlendirir. Ancak mekanın varolabilmesinin sadece bu öğelerle mümkün olduğu söylenemez. Mekanın yumuşak öğelerinin de önemi gözardı edilemez. Mekanı sınırlayan yumuşak öğeler ise duyularımızla algılayabildiğimiz, mekan yaratıcı veya nitelendirici öğeler olarak tanımlanabilir.

“Ölçülemeyen, boyutlarıyla varsayılabılır ve subjektif olarak gerçekte var veya yoktur” (Ataç,1990,s.84).

Subjektif duyularla algılanabilen mekan, varolmayan bir üç boyutluluk olarak açıklanabilir. İnsan varoluşunun ruhsal ve hatta duygusal bileşkelerine bağımlı olarak gelişir. Bu mekanı yaratan veya nitelendiren öğeler, mekanın yumuşak öğeleri olarak adlandırılabilir. Mekanın yumuşak öğelerini Eldem şöyle tanımlamıştır; “Hiçbir ya da yeterli görsel ve katı öğenin bulunmamasına karşın, mekan ve kuşatılmışlık etkisini yaratmaya yeten veya katı öğelerin tanımladığı mekanı derinden farklılaştıran, beş duyumuzla algılayabildiğimiz mekan yaratıcı veya nitelendirici tüm öğeler”(Eldem,1991,s.102).



Şekil 2.6 Kumsal mekanının yumuşak öğeleri (Eldem,1991)

“Şarap mahzeninde koku, nem, ısı, ışık gibi yumuşak öğeler belirleyicidir. Hamamda benzer mekanlarla farkı oluşturan, ısıya ve neme bağlı akustik özelliklerdir.



Şekil 2.7 Mekan belirleyicileri (Eldem,1991)

Bir mekan objektif veya subjektif yönlerden incelenebilir. Ancak mekanların bu başlıklar altında gruplandırılması mümkün değildir. Mekanın objektif ve subjektif yönlerini Ataç şöyle tanımlamaktadır; “Her mekan objektiftir; mantık kurallarına uygun veya rasyonel olarak tarif edilebilir ve içinde bulunan ve hareket eden herkes tarafından değişik olmak kaydıyla subjektif, duygusal veya irrasyonel olarak algılanır. Bazı mekansal nitelikler de herkezi veya hiç olmazsa birçok insanı aynı ya da en azından benzeri biçimde etkileyebilir. Objektif tanımlayabilme ile subjektif kavrama birbirleriyle karşılıklı olarak yakın bir iletişim içindedir ” (Ataç,1990,s.85).

Nezih Eldem’in söz ettiği, ‘katı olmayan’ mekan bileşenlerinin kalitelerini açıklayan kavramları, Schröder Evi örneği çok iyi tanımlamaktadır; “Mimarlık yayınlarında daha çok bir Mondrian tablosunu anımsatan iki boyutlu ve saf renklerle çizgilerin kompozisyonu olarak sunulan yapı, mekansal içeriği, o mekanın düşey ışık kulesi çevresinde organize oluşu (sopa üzerine sarılan macun), dış çeperlerin dış mekanla ilişkilerinde saydam (geçirgen) yüzeylerin köşe kayıtsız düzenleriyle varılan maddedışı (demateryalize olmuş) etkisi ve hele iç donatım elemanlarının, sabit mobilyanın, mekanı her an farklı kılan bölmelerin ev sahibinin kullanım tanımlarına uygun olarak almış bulunduğu biçimler tanındığında, kullanım-mekan-biçim konularının karmaşık yapısı çok daha iyi anlaşılacaktır..” (Yücel,1991,s.101).

Meiss’e göre; mimarlık “içten ve dıştan tanımlanan boşluğun sanatı”dır. Bu nedenle duvarın her iki yüzeyi de mekansal açıdan önem taşır. Kişi bu duvarları sadece zihinsel olarak değil, aynı zamanda hareket ederek bedensel olarak da deler. Mimar, sınırlayıcı yüzeylerin her noktasının aynı oranda tanımlayıcı rol oynamadığını bilmek zorundadır. Ayrılmış yüzeylerin kenarları (the edges) ve sınırlayıcı yüzeylerin açılı ya da dik kesişimi, mekansal yönlenme ve anlama için temel belirleyicilerdir (Meiss,1992,s.101).

İnşa edilmiş mekanın sınırları “yer, duvar, tavan” ken, doğanın yapısı buna benzer şekilde “toprak, ufuk ve gök” ile sınırlanır. Bu yapısal sadelik doğal ve insan yapısı yerler arasındaki işbirliği açısından büyük önem taşır. Yeni tanımlanan sınırlar “açılışlarla” (openings) vurgulanırlar. Sınır sayesinde mekansal yapı “süreklilik ya da süreksizlik”, yön ve ritm ile algılanabilir hale getirilir.

2.2.1.2. Hareket ve Zaman

Mekan hareketle belirlenir. Farklı zaman dilimlerinde, mekanın algılanması farklı olacaktır. Hareketin hızı, mekanın hangi zaman diliminde ve ne kadar süreyle algılandığı, insanın mekanı tanımasında etkin rol oynamaktadır.

Mimarlıkta mekansal etkinin oluşumunda “hareket”in önemli bir yeri vardır. İnsan, içgüdüsel olarak içinde bulunduğu ortamlara uyar, onlarla tasarlar, mekanları hareketlerle doldurur. Kişi, içinde bulunduğu mekanları hareketle doldururken, onlarla özdeşleşir. Tüm mekanlar hareketle tanımlanırlar (Zevi, 1990,s.83-84).

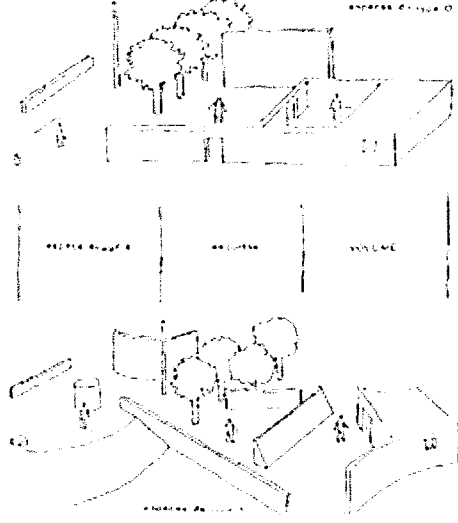
Bir mekana anlamını, içindeki aktiviteler verir. Hareket, mekanın algılanmasını sağlar. Ching, şöyle ifade etmiştir; “Mekan, yapı ve sınırdan oluşan mimarlık; zaman ve mekan içinde hareket yardımıyla algılanır ” (Ching,1975,s.12).

Meiss, bir mekan içinden geçmenin, o mekanı ziyaret etmenin, o mekan içinde dans etmenin, vb. mekanı hissetmemizi ve gizil olanı keşfetmemizi sağladığını ifade etmiş ve eklemiştir; “Yaklaşmak, uzaklaşmak, yukarı çıkmak, aşağı inmek, içeri girmek, söz konusu mekan içinde görmek, duymak, hissetmek, koklamak ve dokunmak istediğimizi kendimiz için organize etmeye davet eden aktivasyonlardır ”(Meiss,1992,s.15).

Mekan içinde hareket eden insan, mekansal bir imaj sahibi olur. Bu mekansal imajın oluşumunu Hoogstad şöyle açıklamıştır; “Mekan içinde hareket ederken mekansal ilişkileri ölçeriz. Bu sırada bir yargıya varırız, yetenek ve dikkatimize göre detayları algılarız. Algılama sürecinde, zaman önemli yer tutar. Mekanın etkisi, zaman ve mekan başlığı altında, zihnimizde değerlendirdiğimiz algılamaların bir sentezidir. Birşeyin imajı, onun algılanan değişik görüntülerinin oluşturduğu sentezdir. Brook değişik algının toplamı mekansal imajı verir. Mekan, sadece içinde hareket ederek algılanabilir ” (Hoogstad,1990,s.33),

İnsan mekan içinde hareket ettikçe gözlemleri hissettikleri değişir. Yürekli bu konuda şunu ifade etmiştir; “Gözlemcinin çevre içindeki hareketi onun pozisyonunu ve uzaklığını sürekli değiştirir. Bu değişiklikler bileşenler arası ilişkilere dayalı görsel nitelikleri değiştirir. Hareket halinde, sürekli değişen görsel niteliklerin kavranması, hareketin hızına bağlıdır.”

(Yürekli,1977,s.39).İkinci boyutta üçüncü boyutu zaman olarak katabilirmiyiz? Üçüncü boyutu, sonsuz sayıda kesitin hareket ile biraraya gelmesiyle oluşuyor. Okun duvara çarpması.



Şekil 2.8 Hareket ettikçe mekanın zihinde yeniden varoluşu (Thiel,1969)

İnsan üçüncü boyutu nasıl algılıyor? Görsel olarak iki boyutun yanılması algılıyor ve derinliğini gördüğü boşlukta, hareketi sağlayan unsurlar; duyma, koku, dokunma, tat içeride dışarıda ve ara kesitte iletişimi sağlıyor ve koordinat sisteminin 0,0,0 noktasını ve 0,0,0 zaman durumunu belirliyor. İç ve dışın birbirine göre tanımlanması ile hareket olgusunun yönüde tanımlanmış olmaktadır (Yardımcı, 1998,s.45).

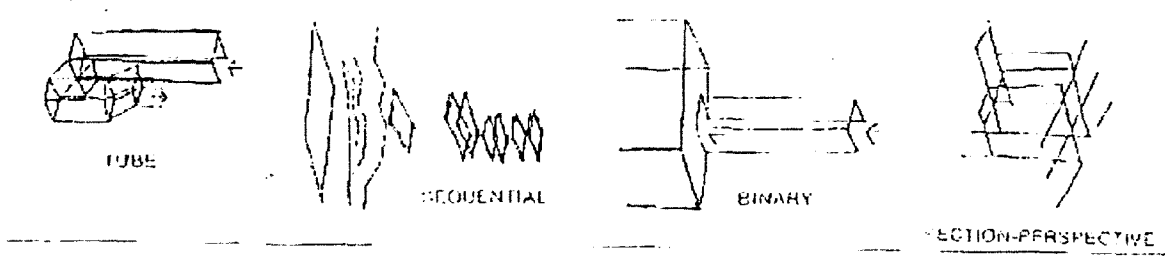
Hareket eden insanın mekanı algılama sürecinin 4 kavramdan oluştuğu söylenebilir;

“1.Tünel: Şu anda bulunduğumuz yeri, geldiğimiz yerle ve gideceğimiz yerle birleştiren koridordur.

2.Dizi: Sırasıyla agıladığımız algısal çerçevelerdir.

3.Bağlantı: Hacim ve aktivite arasındaki kontrast vasıtası ile denge elde edilen yer olan koridor ve büyük mekan arasında ilişki kurar.

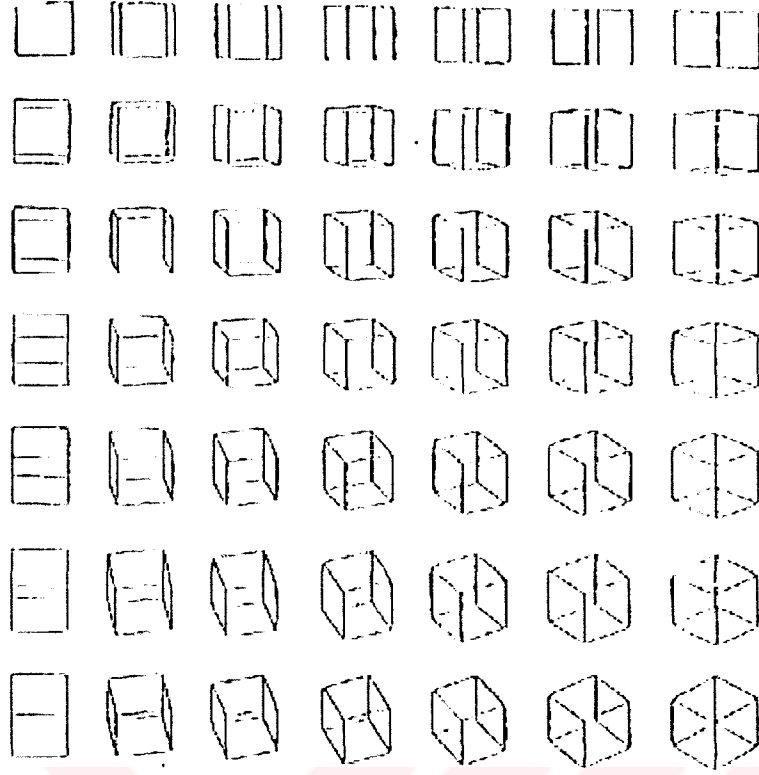
4.Kesit-Perspektif: Yüzeylerden kurtulduğunuz hayal edebildiğiniz yerdir” (E.G.Mitropoulos,1975,S.201).



Şekil 2.9 Hareket eden insanın mekanı algılama süreci (Mitropoulos,1975)

Mekan içinde hareket kavramı içine, mekanlar arası hareketin yanında, aynı mekan içinde hareket de dahil edilmelidir. Mekansal bir aktiviteyi gerçekleştirirken hareket eden insanın bakış açısı ve davranışı, mekanı algılamasını belirleyen faktörler olarak ele alınır. “Mekansal davranış, mekansal algı ile çok yakın bir ilişki içindedir ” (Hofmann,1990,s.123).

Hofmann, hareket ve algılama arasındaki yakın ilişkiyi şöyle ifade etmiştir;”Her insan kendi hareketleriyle kendi algılamasını şekillendirir.” (Hofmann,1990,s.123) Mimari mekanın insan davranışlarını, dolayısıyla da hareketlerini etkilediği söylenebilir. Krishna da bu fikri savunduğunu şöyle belirtmiştir; “Mimari mekan, sosyal kültürel ve kişisel değişkenlerle birlikte, bireylerin ve grupların davranışlarını belirleyen bağımsız bir alt sistem olarak kabul edilir. Bir öğrenci yurdundaki odaların, koridorların, kapı ve pencere yerlerinin düzeni, burada yaşayan öğrencilerin arkadaşlık kurmalarına yardımcı olabilir. Dersliklerdeki ve kütüphanelerdeki masa ve sandalye düzenleri, kullanıcılar arası iletişimi etkileyebilir. Mimari mekanın insan davranışlarını etkilediğinin anlaşılmasından sonra sıra mimari kullanıcı gereksinmelerini en uygun şekilde sağlayacak yolları oluşturmasına gelmektedir ” (Krishna,1991,s.95). Böylelikle, mekanın insanı yönlendirdiği ve insanın mekanı algılamasının mekân içindeki davranışını etkilediği sonucuna varılabilir. Ancak mekanın algılanması için öncelikle anlaşılması gereklidir. Schopenhauer şöyle ifade etmiştir; “Bağlantılar kurarak, duyuların subjektif algılamaları ile formları anlamak, duyular üzerindeki izlenimleri sayesinde objeleri algılamaktır ” (Hoogstad,1990).



Şekil 2.10 Küpten edinilecek farklı görüntüler (Hoogstad, 1990).

Satre ise bu fikri bir küp imajını kullanarak açık bir şekilde ifade etmiştir; “Bunun bir küp olduğunu eğer 6 yüzünü algılamadıysam söyleyemem; aynı anda 3 yüzünü birden görebilirim, ama daha fazlasını göremem. Ayrıca bir küp gördüğüme emin olabilmek için bu yüzleri sırayla algılamam gerekir. Aynı zamanda şunu söylemeliyim ki, kübün üç yüzünü aynı anda gördüğümde, bu yüzler bana hiçbir zaman kare gibi görünmez, ben kendi algılarımdan yola çıkarak bu şekilleri kareye uyarlarım. Algı hakkındaki kesin olan şey şudur ki obje sadece bir seri görüntüler sonucunda ortaya çıkar. Ben kübü öyle bir şekilde görürüm ki hem bir çok bakış açısı hatırlarım hem de onları hesaba katarım. Objeleri öğrenmeyi bilmelisiniz. Bunun uygun yolu da bütün görünüşlerin sentezini yapmaktır ” (Hoogstad,1990). (şekil 2.10)

Satre'nin küp hakkındaki söyledikleri, küp şeklindeki bir mekanın algılanmasında da geçerlidir. İnsan kendini böyle bir küp içinde bulduğunda tüm yüzeylerini tek bir bakışla algılaması mümkün değildir. (şekil) Ancak insan bu mekan içinde veya dışında zaman geçirir, hareket ederse ve mekana farklı bakış açılarından bakarsa, bu mekanın küp olduğunu keşfeder.

Mekanın algılanmasında zaman çok önemli bir etkidir. Mekanın algılanması için, içinde yaşamak gereklidir ve yaşamak; çeşitli zamanlarda, farklı tecrübeler edinmek anlamına gelebilir.

“Bir ev tasarlarırken, evin inşa edileceği arsaya hergün giderim. Bazen yere serilmiş bir örtü üzerinde çay içip uzun saatler geçirmeye, bazen uzun gölgelerin olduğu sessiz bir akşamüstünde, bazen sokakların karmaşa içinde olduğu, güneşin net ve parlak görüldüğü günün hareketli saatlerinde..Bazen kar, hatta yağmur yağdığında..”(Simonds,1961,s.48).

Bununla beraber, mekan içinde geçirilen zaman miktarı da mekanın algılanmasına etki edebilir. Mekan içinde hareket eden insanın dikkatini çeken öğeler, algılanan nesnelere ve dolayısıyla da mekan algısı, hareket zamanının kısıllığına ve uzunluğuna göre farklılık gösterebilir. Mekanın algılanmasına etki eden zaman yalnızca hareketin gerçekleştiği zamanla da sınırlı değildir. Geçmiş tecrübeler, insanın mekanı algılamasında etkin rol oynar.

“Zaman kendi başına var olmaz. İçindeki şeylerin devinimi ile varolur ”(Einstein).

“Zaman değişen şeylerin içindedir. Değişim zamanın içindedir ”(Heidegger).

Mutlak zaman, eşzamanlılık, mekan ve zaman, sınırdaki, limite aynı noktada olurlar ”(Jenks,C.,Anytime, Ankara,1998). Donmuş zamanların; anları sürekliliği zamanın üreticiliğidir. Zamanın mekanla etkileşiminden döngüsel zaman ve tekrar eden zaman meydana gelmektedir.Gerçek zaman diğerinin harekete geçirilmesidir.

Zamanın değişim süreci, tarihi oluşturmaktadır. Tek zamanlılık aynı andalığı oluşturmaktadır. Deneyimin eş zamanlılık tarihini içermez. Zamanda devamlılık, olaylar eş zamanlılıktadır. Program ise sabitlemeyi ve tekrarı yansıtmaktadır.

Sonun olmadığı yerde zaman keşfedilmiştir. Son sınırın ötesindedir ve hiçbir zaman birbirlerine eşit değildirler. Sınırlar ile sonsuz zaman strüktürü kurgulanmaktadır. Zaman tahmin edilebilir geleceğin yokluğu demektir. Kesilmiş zaman, şu anda vardır. gelecek yoktur, sonsuzluk vardır (Jenks,C.,Anytime, Ankara,1998).

Mekan kurarken, geometri kadar önemli bir ikinci öğe de mekan-zamandır (space-time). Hız, mekan ve zamanı birleştirir, mekan-zamanı oluşturur. Her çağın kendini yansıttığı bir mekan-zamanı vardır. “Günümüzde İnternet veya sanal makeler aracılığıyla girdiğimiz “cyberspace” ile Le Corbusier’in endüstriyel mekan-zamanı arasındaki fark, Rönesans ya da Gotik’in mekan-zamanı kadar önemlidir. Yeni bir mekan-zamana girdiğimizi düşünüyorum...Taşıma araçlarının

19. yyda, kentlerde ve mimarlıkta önemli deęişikliklere yol açtığı gibi,(asansörler olmasaydı, gökdelenler de olmazdı..) medyaların ışık hızında ulaştırdığı imajlar, sesler vb. kent ve mimarlığı etkileyecek. Mimarlık ve kent sanallaşacak...” (Virilio,1998,s.40),

2.2.1.2. Işık – Gölge

Mekanın ışıkla varolduęu söylenebilir. Işık, sınırlanan boşluęun renk, doku ve biçim niteliklerini görmeye imkan verir. Kahn şöyle ifade etmiştir; “Günüşığı, duvara çarpana dek ne olduğunu bilmiyordu ”(von Meiss, 1992,s.121).

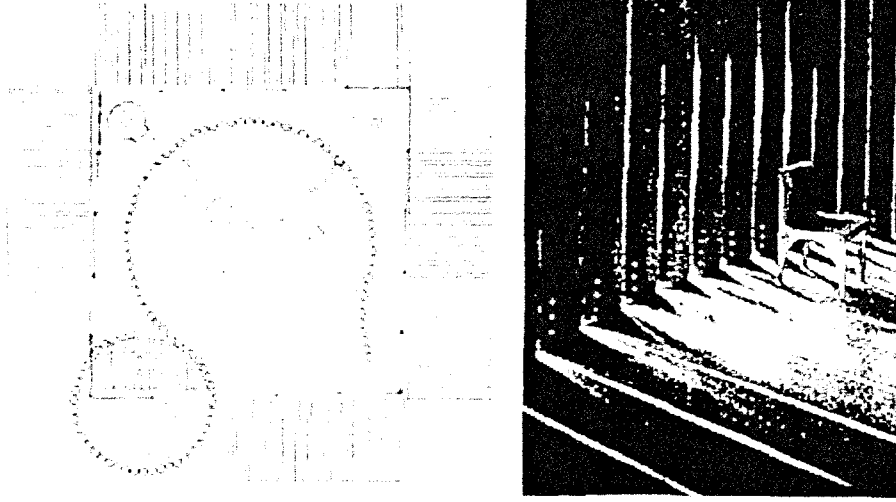
Steven Holl içinse gündüz ve gece ışıkları ile birlikte, varlıkları kaçınılmaz gölgeler de birer mimari öğedir. Ona göre ışık, gölge, koku gibi algılar “madde”, “mekan” ve “zaman” la birleşip modern şehirleri oluştururlar. Modern şehrin böyle algılanması, bugüne deęin geliştirilen kentsel planlama varsayımlarını gözden geçirmeye zorlar. (Savaş,1995,s.76). Mekan, ışık olmaksızın unutulmaya mahkumdur, ışığın gölge ve tonları, deęişik kaynakları, opaklığı, saydamlığı, yarı saydamlığı, yansıma ve kırılma koşulları, mekanı tanımlamak üzere biraradadırlar (Holl,1995,s.79).

“Algılama ‘görme’yle, görme ‘ışık’la başlar. İnsan da, Tanrı da herşeyi yukarıdan gelen ışığa göre yarattı. Bu mabedin her profili Akdeniz’in güneşine göre yaratıldı. Ama, insanlar onu bugün böyle aydınlatabiliyorlar. En yakınınızı bile bu ters ışıkla tanıyamazsınız...İşi ciddiye alınız!” (Eldem, 1991, s.102).

“Aydınlatılmış bir yol yüzeyi, karanlıkla kuşatılmış bir mekandır. Işıkla var olan...Tavşan için bu,öylesine güçlü bir tanım ve karanlık öylesine katı bir duvardır ki..Operada, gösterinin sonunda yaratılan da, sahne mekanından ışıkla koparılmış bir mekandır.” (Eldem, 1991,s.102). Böylelikle, ışığın aynı zamanda bir sınırlayıcı eleman nitelięi taşıyabileceęi görülmektedir. Mekanı belirler ve görünebilir kılar.

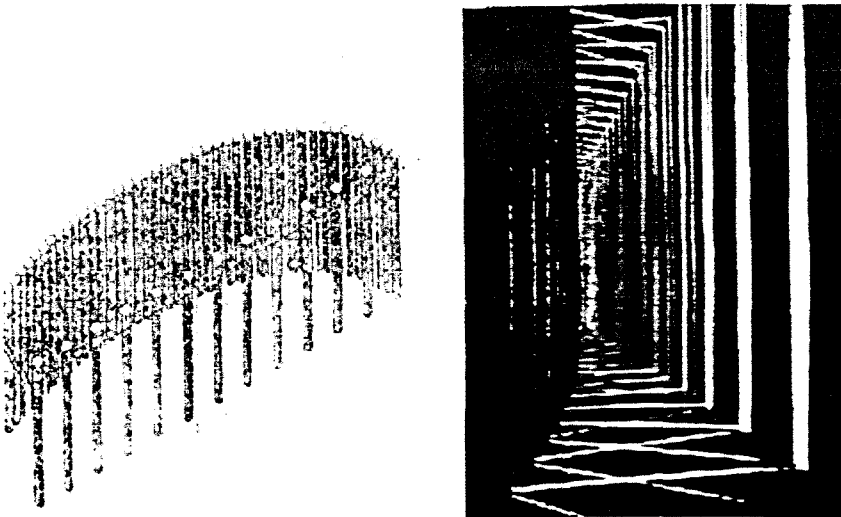
Kahn’ın mimarlığında da ışık önemli öğelerden biridir. Ona göre mekan, yapı ve ışık bir bütünlük içindedir. Farklı mekanların farklı ışık özellikleri, onların deęişik strüktürel özelliklere sahip olmalarını gerektirir (Gülgönen,1992,s.83). Holl, Salk Enstitüsü’nü şöyle anlatır; “Günün belirli bir saatinde, merkez avluyu ikiye bölen arığın içinden akan sudan yansıyan ışık,

okyanusun üzerinden yansıyan ışıkla birleşir. Okyanus ve avlu, suyun üzerinden yansıyan günışığı olgusu yoluyla; mimarlık ve doğa yerin metafiziğinde birleşir ” (Holl,1995,s.78).



Şekil 2.11 Paper Tube Structure 05, Minamitsuru, Shigeru, 1995 (Ban,1995b)

Işık objelerin varlığını tanımlayan birincil olan görsel iletişim kaynağıdır. Objeyi tanımlamamızı sağlayan dokunma duyumuz ışığın objeye dokunması ile görsel varlığını bulur. Bu iki yol ile bize ulaşır; birincisi ışığın yansımaları ile, ikincisi ışığın yansımaması ile. Yansımaların ve yansımamanın bir arada olduğu noktada gölge meydana gelmektedir. Bu durumda ışık objenin varlığını, gölgede çevredeki yerini belirlemektedir. Her obje bir ışık kaynağı...Her obje ve her yüzey bir ikincil ışık kaynağıdır. Bu yansımaların kombinasyonları ile objenin tanımı ve çevresine verdiği etki zenginleşmektedir. Bu kapsamda ışık kaynaklarını ana kaynak, yansımaları yüzeylerini mekan, oluşan ışık oyunlarını da obje olarak ele alabiliriz.



Şekil 2.12 MDS Gallery, Tokyo, Shigeru Ban,1994 (Ban,1995a)

Uzayda (boşlukta), kaynağını gözardı edersek ışığı fark edemiyoruz. Işıksızlığı fark ettiğimizde, bu da, ilk olarak kendi varlığımızla algılamamızın dışında, ikinci kaynakların yani yansıyan ışıklar yardımı ile mekanı algılıyoruz. Işık, bir zıtlık, yani mekan bütünlüğünü yaratacaktır.

Gölgenin rengi bir mekanın kimliğinde yer alır. Beyaz bir objenin rengi mavi iken gölgesinin renginin kırmızı olması ikinci bir obje olarak tanımlanmaktadır. Böylelikle, ışığın aynı zamanda bir sınırlayıcı eleman niteliği taşıyabileceği görülmektedir. Mekanı belirler ve görünebilir kılar.

Mekanın algılanabilmesi için gerekli olan ışık faktörü, 2 grupta ele alınabilir;

1. Doğal ışık
2. Yapay ışık

Doğal ışık, doğal kaynaklardan elde edilen ışıktır. Doğal ışığın iç mekanda kullanımını çeşitli faydalar sunabilir.

“İç mekanda doğal ışık kullanımına sebep olan faktörler şöyle sıralanabilir;

- ışığın kalitesi,
- Doğal ışığın bir dizayn elemanı olarak önemi,
- Doğal ışık geçiş elemanlarının, iç ve dış mekan arasında görsel iletişim sağlaması,
- Enerji tasarrufu nedeniyle,
- Psikolojik nedenle,
- Doğal ışığın iç mekana girmesinin özellikle istenmesi ” (Köktekin,1995,s.15).

Yapay ışığın en belirgin etkisinin mimariye getirdiği özgürlük olduğu söylenebilir. Tasarımcılar, iç ve dış mekanda daha etkin bir kontrole sahip oldular. Işık faktörünü kullanarak nesne ve mekanların etkilerini değiştirip farklı algılanmasını sağlayabildiler.

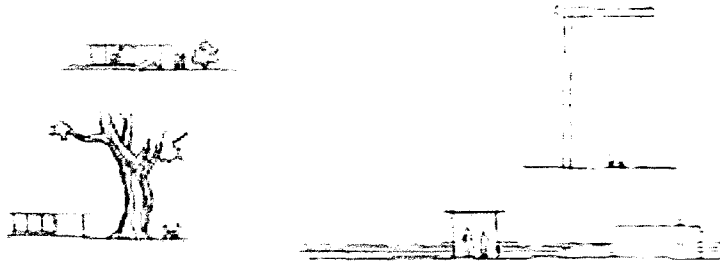
Enerjiyi görünür kılmanın en güçlü, etkili, sembolüğü yoğun aracı Işık'tır. Mağaranın karanlığından aydınlığa çıktığında karanlık-aydınlık karşıtlığının, güneşin, ayın, şimşek ışıklarının ilk bilincine vardığı günden bu yana insanın benliğinde ışık doğa ve çevre ile bütünleşmiştir. İlk tanrı kavramları kişiliklerle belirmeye başladığında, güneş tanrısı, ay tanrısı v.b. ışığın ayrı güçlerini temsil etmişlerdir. Kötü güç karanlık tarafından yutulan iyi güç ışık, mitolojilerde önemli yer tutar. Işık mistisizmi bütün tasavvuf görüşlerinde vardır. Işığın esrarı, karanlığı aydınlık kılma gücündedir, karanlıkta saklı ışığa inanç, insanın bilinç altında var olan evrensel

bilgilerdendir, çünkü ışık ancak yoğunluğu olan maddeye çarparak yansır ve göze görünür olur. Evrende milyonlarca yıllık mesafeden gelen ışık dünyamızda parlar. Bugüne kadar, sanatta ışık, başlıca unsurlardandır. Kimi devirde renge yansıyor onun içinden çıkıyormuş görünerek ifadeye ağırlık kazanmış (Bizans mozaikleri, Gotik cam resimleri) kimi devirde tasviri, açık bir tarzda figür hacimlerini mekanda gölgesi ile belirtmeye yaramış tır.(Rönesans) Bizans ve Gotik sanat doğal ışıktan yararlanırken, Rönesans tablo ve duvar resminden itibaren, tasvir edilen ışık vardır. Barok devirde ise gerek doğal ışık tasviri biçimlerin kapalı bütünlüklerini yok eden ve sınırsız yapan ışık-gölge karşıtlıkları ile çözümleyicidir.

2.2.2 Mekanın Algılanmasında Ölçü ve Ölçeğin Etkisi

Mekanın algılanmasında ölçü ve ölçeğin etkisi vardır. Aydın, tarih boyunca çeşitli oran sistemlerinin, gerek görsel düzenlemeye gerekse yapının kolay algılanabilmesine yardımcı olduğunu ifade etmiştir (Aydın,1992,s.37).

Mekansal algıya ölçü ve ölçeğin etkisini Hoogstad şöyle tanımlamıştır; “Mimari değerlendirme, mekansal algı ile gerçekleşir. Mimar; ölçü, ritm ve oran sistemlerini kullanarak, yarattığı mekanların insan tarafından algılanışını, değerlendirilişini yönlendirir. Mimarlık, mekanı tanımlayan nesnelere ölçüsü ile değerlendirilir. Bu nesnelere birbiriyle ilişkisi, insanın mekansal ilişkileri algılamasını sağlar. Mekan tanımlayıcı elemanların ölçüleri, bu ölçüler arasındaki ilişkiler ve gözlemcinin kendi ölçüleri, mekansal algılamayı belirler. Birbirleriyle bağıntılı mekanların ölçüsü de algılamayı farklılaştırır. Örneğin; eğer büyük mekanlar küçüklere eklenmişse, bu, insana genişleme hissi veya eğer küçük mekanlar büyüklere eklenmişse, bu da, insana kuşatılmış olma hissini verir ” (Hoogstad, 1990,s.28).



Şekil 2.13 Ölçülerin algılanmasının rölatif bir kavram olduğunu gösteren örnekler

Mekandaki ölçüler kesindir. Ancak ölçülerin algılanmasının rölatif olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Çünkü ölçülerin algılanabilmesi için karşılaştırma gereklidir. Örneğin, kısa bir yol eğer karşılaştırma yapılabilecek uzun bir yol bulunuyorsa “kısa” olarak algılanabilir.

Aydınlı, ölçeğin, ölçülerin birbirleriyle olan ilişkisini açıkladığını ifade etmiştir. İnsan ölçüsünün ise, diğer ölçüler için en uygun ve kolay bulunan bir referans olduğunu belirtmiştir (Aydınlı,1992,s.39).

Mimari yapı, insan için tasarlandığından, insana göre ölçülü olması gerekmektedir ve Kuban bu konuda şunu ifade etmiştir; “Ölçü, genellikle, insanın kendi ölçüleriyle beraber değerlendirilen bir olgudur. Yapının herşeyden önce, içlerinde yaşayan insanlarla orantılı olarak meydana gelmesi gerekir. Yapının insana göre büyüklüğü kuşkusuz işlevin gereksinmelerine bağlı olarak doğru gerçekleşmediği zaman, bazen psikolojik rahatsızlıklara neden olur. Dar bir koridor, basık bir tavan, uçsuz bucaksız bir salon, ölçüleriyle insanın psikolojik yapısında olumsuz etkiler uyandırır. Bu yüzden yapının insana göre ölçülü olması, mimari etkinin güzel olmasını sağlayan önemli özelliklerinden birisi olarak kabul edilir ” (Kuban, 1990,s.61,62).

2.2.3. Hafızanın Güncel Gerçek Mekanın Algılanmasına Etkisi

Mekansal gerçek semboliktir ve algılayan kişinin zihninde oluşan bir kavramdır. Bu nedenle hafızanın, mekansal gerçeğin algılanmasında rolü büyüktür. Hafıza, biraz önce görülmüş olan ile şu anda görülen arasındaki ilişkiyi kurar. Mekanda algılanmış olanları hatırlayabilmek için hafıza gereklidir. Bu nedenle mekansal gerçek genelde subjektif kabul edilir ve gerçeğin bir yorumu olduğu söylenir. Gözlemcinin edindiği mekan imajı, büyük ölçüde mekanın bir yorumudur. Çünkü gözlemci, mekanı belirleyen elemanlar arasındaki sıralamayı seçer ve öncelikleri belirler. Elemanlar arası uzaklıkları ilişkilendiren de gözlemcidir. Ancak, mekan mekânın kendisi, objektif olarak vardır. Mekanı belirleyen elemanlar arasındaki ilişkiler de aynı şekilde objektif olarak vardır. Gözlemci bunları yorumlar ve algılar.

Gerçek mekan, içinde hareket eden herkese, bu mekanla ilişkili kendi hikayesini oluşturması için imkan sağlar. Kullanıcı, mekanı kendi güncel gerçeği ile doldurur. Bu nedenle mimarlık herkesin kendi hikayesini hayal ettiği bir çeşit hafıza tiyatrosu olarak rol oynar; “Bir texti

gerçekten öğrenmek isteyen aktörler, zihinlerinde yapay bir hafıza inşa ederler. Bu hafızaya, bina içinde bildikleri bir dizi mekanı çağırırlar. Zihinlerindeki bu bina içinde yürüyüşe çıkarlar ve binanın bazı tipik bölümlerini hafızalarına yerleştirirler. Bir bakışta yaptıkları mekansal tanımlamalar, örneğin; kolonlar, merdivenler, sırası ile hafızalarına yerleşir. Bu şekilde seçilen karakteristik imajlar, aktöre senaryo içindeki çeşitli noktaları hatırlatır. Bu şekilde aktör hikayesini mekansal tanımlamalar arasındaki mekanlara yaymış olur. Bu nedenle bina bir çeşit 'hafızanın tiyatrosu' durumuna gelmiştir" (Hoogstad,1990).

Mimariyi algılayan insanı bu aktörle özdeşleştirmek mümkündür. Mimar bir konsept oluşturur. Bu konsepti oluştururken kullanılacak mekansal sistem, kullanıcının kendi gerçeğini, mekansal karmaşa ve belirsizliğe düşmeden oluşturmasına yardım etmelidir. İşte bu tür mekanlar kullanıcının zihninde derin bir iz bırakabilir. Ancak çok net tanımlı mekanların da olumsuz yanları bulunabilir. Mimar kullanıcının kendi güncel gerçeğini yakalayabileceği, hafızasının sınırlarını zorlayabileceği bir mekanı, karmaşaya ve belirsizliğe düşmeden, ancak çok net tanımlamaktan da kaçınarak oluşturmalıdır.

Çok geometrik (net tanımlı) mekan ile tanımsız (karişik) mekanın arasında bu açıdan fark olduğu söylenebilir. Net tanımlı mekanda her insan aynı şekilde algılar. Oysa ki diğerinde her insan kendi yorumunu yapar ve kendi dünyasını oluşturur. Ancak çok fazla karmaşık mekan da, çok net tanımlı ve monoton olduğu söylenebilecek mekan gibi olumsuzluklar taşıyabilir. Mimar bu dengeyi iyi kurmalıdır.

2.3. Mekanın Tarihçesi

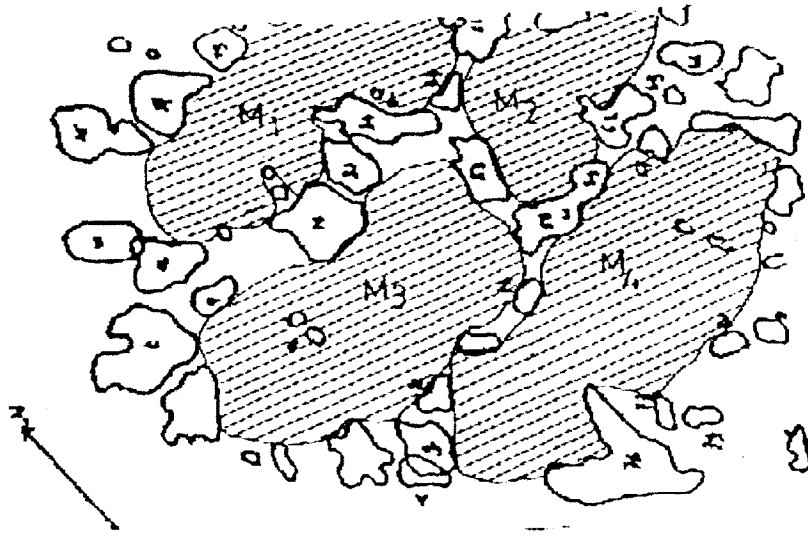
İnsanlar günümüzden 10.000 yıl öncesine kadar mekan olgusundan uzak yaşamış, genellikle tüm ihtiyaçlarını doğadan karşılamışlardır. Daha doğru bir tanımla kendi eliyle, kendi fikriyle ürettiği bir mekana sahip olamamışlardır. Tarih öncesi dönemlerde insanın korunma içgüdüğü ve yaşama koşullarına uygun çevre sağlama zorunluluğu, insanı fiziksel çevreden ayırmış, fiziksel çevre içinde kendini güvencede hissettiği yaşama koşullarını sağlar. Sınırlı bir hacmi yani mekanı ortaya çıkarmıştır. Toprağa bağlı yaşamaya başlamaları ile birlikte mekanlar ortaya çıkmıştır. (Barınak, konut , av deposu vb.) İlk mekanlar, toplumlar gelişince gelişmiş, kişisel mekanlardan ortak mekanlara doğru bir büyüme görülmüştür. Nüfusun artması, toplumların ayrılıp başka yerlere yerleşmelerine, sokak, kaldırım, cadde, ortak mekanlardan daha büyük

ölçekte mekanların yeni kentlerin oluşumuna kadar sürmüştür. Bu süreç içerisinde mekan çeşitleri ve nitelikleri artmıştır.

Giedion'ın üçlü mekan anlayışına göre mekan, Mısır'dan Yunan uygarlığına kadar, Roma'dan 19 yy. İkinci yarısına kadar ve yaşadığımız çağ olarak üçe ayrılmaktadır. Birinci mekan kavramı ilk gelişmiş uygarlık dönemi olan Mezopotamya ve Mısır ile başlayıp, Yunan uygarlığına kadar devam eder. Yunan mimarlığı, birinci mekan kavramının son dönemini temsil ederken, diğer taraftan da bireye dayalı demokratik, Avrupalı yeni yaşam biçiminin oluşmasını sağlar. İkinci mekan kavramı Roma'da ortaya çıkmış ve oradan bütün Avrupa'ya yayılmıştır. Temel ilkeleri Rönesans ve Barok dönemi yeniden keşfedilmiştir. Barbar bir geçmişe dayalı Ortaçağ dönemi ise Yunan ve Roma düşüncesinin karşısındadır. O dönemin Gotik katedralleri, önce Romantikler, daha sonra 19.yy ikinci yarısında da mühendis ve mimarlar tarafından yeniden ortaya çıkarılacaktır. Giedion'a göre (Giedion,1971,s.5). üçüncü mekan kavramı ise 19.yy da birbirinden ayrı tutulan düşünce ve duygunun biraraya getirilmesiyle yaşanmıştır. Bundan sonraki aşama, çağdaş yaşamın içinde oluşan ani değişikliklerin farkında olarak, toplumda ortak ve özel alanlar arasındaki ayrılmayı getirecektir.

2.3.1 Tarih Öncesi Dönem- Mekan ve Ölçek

Tarih öncesi beşeri yerleşmelerle ilgili en eski kalıntılara Yontma Taş devrinde rastlanmasına rağmen, ilk konut gruplaşmaları ve mekan düzenleme olayı Cilalı Taş devrinde ortaya çıkmıştır. Burada, insanlar doğal barınaklar olan mağaralardan çıkarak, kendi olanaklarıyla kulubeler yapmışlar, çevreye toplumun gereksinimlerine göre biçim vermeye başlamışlardır. İlk mekan biçimlenişi bu devirde görülmüştür. Bu dönemin en belirgin özelliği, kara ve su üstü yerleşmelrine paralel olarak konutların birbiri ardına ya da birbirine dik cephe oluşturacak şekilde oluşturacak şekilde yapılmış olanlardır. Mekanların en belirgin karakteri de birbiri ardına sıralanmış konut dizilerinin etrafını saran (savunma amacıyla) çeşitli formlardaki duvarlardır. Yine tüm yerleşim mekanlarının tepelerde ve su kenarlarında (göl kenarı, bataklık gibi) seçilmesi de belli bir karakteri yansıtabilir.



Şekil 2.14 Yugoslavya'da Butmir Yerleşmesi (Tarih Öncesi Cilalı Taş Devri)

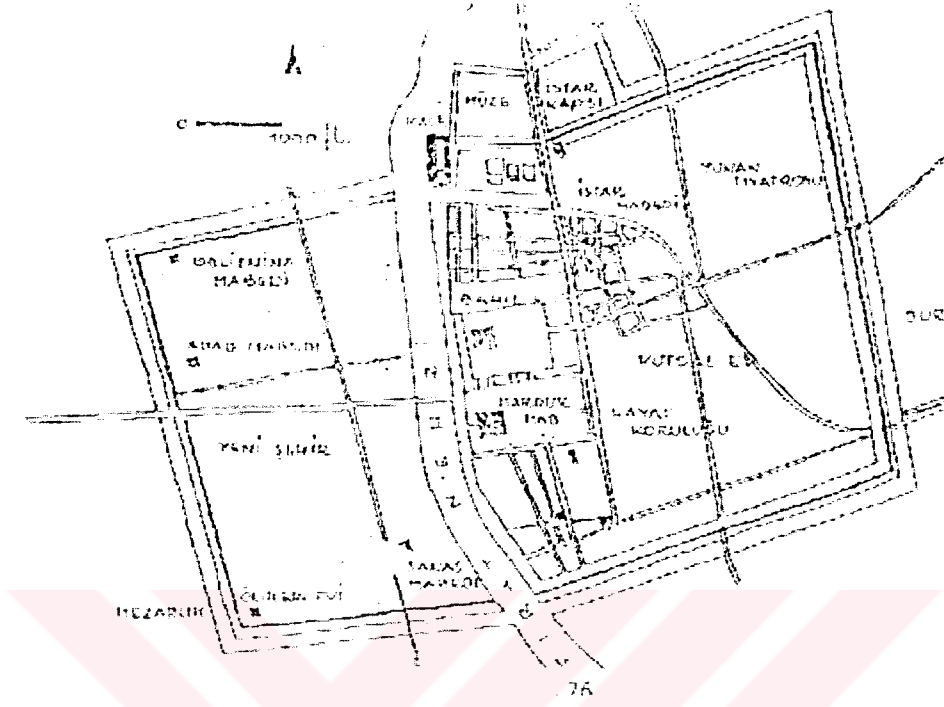
Bu devirde bilinçsizce de olsa mekanın oluşumunda rol oynayan doluluk ve boşluk oranlarına belli bir ölçüde uyulmuştur. Belli gruplaşmalar yapılırken çok fazla dolulukların (yapılaşmanın) olmamasının yanısıra, insan boyutlarını aşan boş alanların olmadığını görüyoruz. Her iki hacimde de dengeli ve birbirini tamamlayıcı şekilde ele alınmış; gruplaşmaların oluşturduğu mekanlar bu dengeye bağlı olarak gerçekleştirilmiştir.

2.3.2 Eski Çağ (Antik Çağ)

Mekanın tarihsel gelişimi içerisinde en uzun süreli devir Antik çağdır (M.Ö.3000-476). Bundan dolayı çeşitli devletlerin, çeşitli nedenlerle oluşturdukları mekan tiplerine sahne olmuştur. Antik çağ döneminde Eski Mısır, Mezopotamya, Girit ve Yunanistan gibi bölgelerle; Hititler, Mezopotamya, Girit ve Yunanistan gibi bölgelerle; Hititler, Etrüksler, Romalılar gibi devletlerde görülen birçok mekan karakteri vardır.

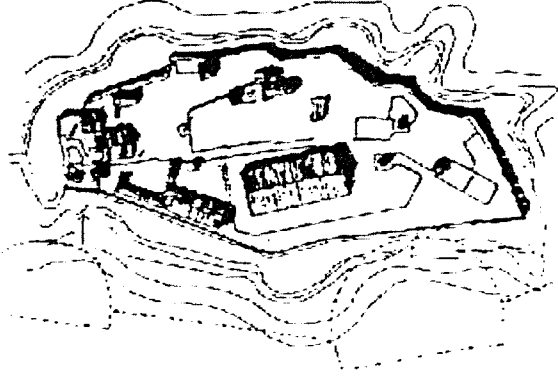
Bu devirde mekanın fiziksel formunun oluşumunda ekonomik, sosyal ve politik kuvvetler etkin rol oynamıştır (Eisner-Gallioz 1963,s.4). Özellikle toplumun din yapısı ve dini binalar mekanın formunda etkili olmuştur. Mekanlar genellikle bir dini binanın etrafında oluşup, buna göre biçim kazanmıştır. Antik çağda belli formların tanınup, kesinlik kazanması sonucu, mekanlara da bu formlara bağlı olarak biçim verilmiştir. Yuvarlak, oval, kare ve dikdörtgen mekanlar bu dönemin biçimlerini oluşturmuştur. Mekan birleşimleri de yine belli formların birleşimleri ile

gerçekleştirilmiştir. Kendi içlerinde tek başlarına bir aks üzerinde düzenlenmiş her bina, diğerleriyle açılı birer mekan hacimleri yoluyla bütünleşirler.

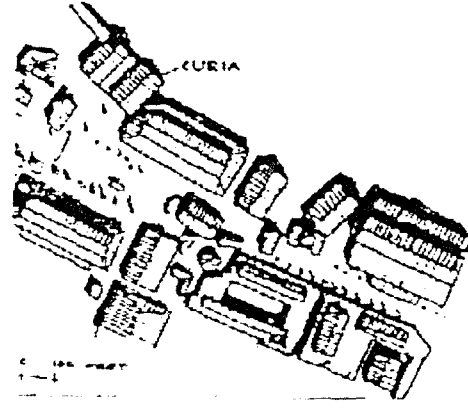


Şekil 15. Babil Kenti Mekan Biçimleri (Akslar ve Ortogonal formlar)

Antik devrin en önemli karakteri “agora” ve “forum”lardır. Dini ya da sivil önemli bir yapının etrafında oluşan bu mekanlar, diğer mekanların da oluşumunu sağlar. Çünkü tüm diğer ara mekanlar (konut, ticaret) bu mekanlara doğru yönelmiştir. Toplantı mekanı, konut alanı ya da yollar değil; özellikle Yunanistan’da Akapol’dür. Eski devirde oranlar tarih öncesi çağa nazaran çok daha bilinçli ve akılcı görülmektedir. Bunun en önemli nedeni de bu çağın her devletinde görülen aks sistemidir. Her binanın kent merkezi aksı bir öncekine tamamen dik gelecek şekilde düzenlenmekte ve sonuçta tüm tasarım birbirini kesen akslar sisteminden oluşan bir bütünlük kazanmaktadır (Karaman,1987,s.7).



Şekil 2.16 Atina Akropol Mekanı



Şekil 2.17 Antik Roma Cumhuriyet Meydanı

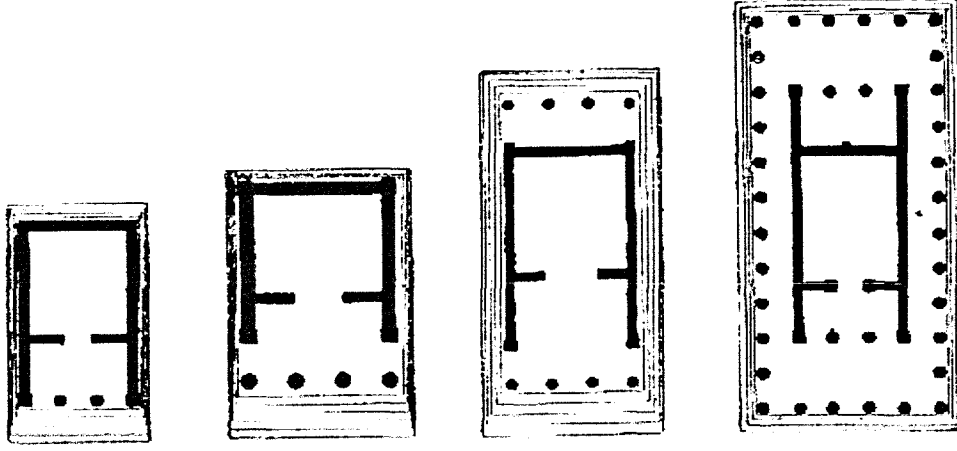
Antik çağda yerleşmeyi ya da mekanı oluşturan doku boşluklarıdır. Bu büyük boşluklar asker ya da halkın toplanma alanı olarak düşünülmüştür. Bu devirde gerek toplanma, gerek yeşil alan, gerekse alışveriş mekanı (pazar yerleri) için oldukça büyük alanlar bırakılmıştır.

2.3.3 Eski Yunan Mimarisi-mekan ve ölçek

Yunan mimarisinin temel yapıları olan Yunan tapınakları, bir yandan iç mekanın değerlerine karşı kayıtsız kalırken, öte yandan da insan ölçeğine verdikleri önemle bilinirler. Örneğin, Parthenon, daha çok heykelsi görünüşüyle etkileyicidir. Yunan tapınağı yükseltilmiş dikdörtgen bir platformun üzerinde ki çatıdan oluşur. Her tapınakta arkaik dönemin strüktürünün çekirdeğini oluşturan sella adı verilen bir mekan vardır. Bu aynı zamanda sosyal bir fonksiyonu olmaması nedeniyle hiçbir şekilde geliştirilmemiş bir mekandır. Sella'nın dış duvarlarıyla kolonlar arası kalan "peristyle" insanların dolaşabildiği tek yerdir. Yunan tapınakları Tanrıya dua etmek için gidilip içine girilebilen mekanlardan değildir. Tanrılara ait, kutsal mekanlardır. Bu nedenle içeri giremeyen insanlar tapınak çevresinde ve dışarıda tanrılara yakarırlar. Bütün bu ilişkiler yüzünden, heykeltraş-mimarlar kirişleri kaplayarak, kornişler yaparak, yapıtların mimari kalitesini dışarıda süslemeyle yükseltmeye çalışırlar. Tapınaklardan başka, mekansal değerlerin tanımlanması açısından bakıldığında, Akropolisin mimari gelişimi şehircilik tarihi için önemlidir (Zevi,1993,s.78).

İlkel mimarlıktan (megalitik mimarlık) Yunan mimarlığına kadar taş yapıların, iki dik taşın üstüne yatay başka bir taş koyarak dayanarak strüktürler olarak gerçekleştirildiği görülmektedir. Kuban'a göre düşey ve yatay öğelerin meydana gelen bu taş yapılarda doluluk ve boşluk birbirine yakın değerlerdedir. Bu tip yapılarda tıpkı Mısır'da olduğu gibi, taşıyıcıların ve diğer

sınır tanımlayan elemanların etkisi iç mekan tarafından zayıflatılmadığı için, boşluklar da yapının mimari kimliğine egemen değildir. Ancak Mısır mimarisi, bu küteselliğe paralel olarak büyük düz yüzeyleriyle kimlik kazanır.



Şekil 2.18 Yunan Tapınağı plan şemasının gelişimi (Zevi,1993)

2.3.4 Roma mimarisinde Statik Mekan

Yunan mimarisi tapınaklarıyla, M.Ö. 8y.y'dan itibaren gelişen Roma mimarisi ise tiyatro,hamam v.b. genel yapılarıyla tanınmaktadır. Yunan mimarisinden farklılığı yeni yapı tipleri ve strüktürel zenginliğe olanak veren yeni yapım teknikleri kullanmasıyla belirir. Roma mimarisi statik mekanı, su kemerleri, köprü, anfityatro gibi yeni yapıların beton, tuğla, kemerli kubbe ve pencere camı türünden yapı elemanlarıyla inşa edilmektedir (Hasol,1988,s.439-440).

Giedion'a göre iç ve dış mekan arasındaki geçişin sağladığı yaygın görüş (vista) olanağı, Roma mimarisinde büyük ölçekli açıklıklarla sağlanır. Böylelikle ışık, mekanın önemli bir tanımlayıcısı olur. Ancak Zevi, yaratılan bu tip mekanın statikliğiyle değişikliğe, dinamizme ve harekete izin vermediğini söylemektedir. Kişi hareket ettiği zaman bu mekan, Gotik mekandaki ritmik sistemin getirdiği türden değişikliğe olanak tanımaz.

2.3.5 Romanesk; Mekan ve Ölçü

5.ve 12. Yüzyıllar arasında Latin ülkelerinde görülen Romanesk mimarlık, Roma sanatından türemiştir. Antik öğelerin yanısıra Doğu ve Bizans sanatı öğelerini de taşır. En belirgin özelliği taşıyıcıları hafifletmek ve tonozun yan duvarlara verdiği yükü hafifletmek için ayaklara önem vermesidir. Bu nedenle az pencerele kalın duvarlar, payandalarla desteklenmiş, kapılar ve diğer boşluklar kemerlerle geçilmiştir (Hasol,1988,s.441).



Şekil 2.19 San Zeno, Verona, 12. Ve 13. Yüzyıl, (Zevi, 1993)

Romanesk, duvar strüktürü de masif niteliktedir. Zevi'ye göre bu duvarın iki tanımlayıcı özelliği binanın bütün elemanlarını bağlaması ve şirdeki ölçüye paralel, ritme dayalı bir mekan anlayışı sunmasıdır (Zevi,1993,s.103-107). Söz konusu olan ritm, zamansal bir mekan yaşantısını vurgulamaktadır. İç mekan iki boyutla değil, birimlerle ve iç mekanı kuşatan üç boyutlu elemanlarla kurgulanmaktadır. Bu nedenle mekan ve duvarların oluşturduğu hacimler, estetik biçimde birleştirilirler.

2.3.6 Gotik; Boyutsal Karşıtlık ve Mekansal Süreklilik

Gotik, Avrupa'da Romanesk sanatının görüldüğü yerlerde gelişmiştir. Avrupa'da değişen tarihsel koşulların etkisiyle, anıtların sadece dinsel kurumlara değil, halka ve kente ait olduğu anlayışıyla ilk örnek Fransa'da 1125'te verilen Mekansal kurguya getirdiği 3 önemli yenilik, kaburgalı tonoz, payandalar arasında olan duvarlar ve dayanma kemerlerdir (Hasol,1988,s.207-210). Kaburgalı tonoz, yükünün dört ayrı köşeye iletilmesiyle, duvarlarda

büyük pencereler açmaya olanak verir. Bu yükü alan yerlerde, yükü kalın dış payandalara ileten payanda kemerler kullanılmıştır. Bu nedenlerden ötürü Gotik mimarlık, düşeyde gelişmiştir. Gotik katedrallerde kullanılan yüksek pencerelerin yarattığı boşluklu duvar, yapıya bolşık girmesini sağlar.



Şekil 2.20 Westminster Abbey, London

Şekil 2.21 Amiens Katedrali (1220-88)

Gotik mimaride amaç boşluktur. Rengarenk vitraylardan süzülen ışığın amacı, boşluğu yüceltmektir. Gotik mimarlıkta duvarlar ortadan kalkmış ve yerini az yer kaplayan nervürlü zayıf ayaklar almıştır. Bu nedenle de Roma mimarisi statik mekanın kısıtladığı harekete, dinamizme kolaylıkla olanak vermektedir. Duvarların azalması mekanda sürekliliği getirmektedir. Gotik mimarlığın yükselen katedralleri, insan ölçeğiyle anıtsal ölçek arasındaki karşıtlığı cvurgulamaktadır (Zevi,1993,s.108),(Şekil 2.20-2.21)

2.3.7 Ortaçağ

Roma devletinin çöküşü ile başlayan (M:S:476) bu devirde mekanlar kentsel özellik kazanmaya başlamıştır. Dini inançlar önemini kaybederek feodolite ve ticaret önem kazanmıştır. Özellikle Avrupa'da bu kentleşme hareketleri belirgin olarak görülmüştür. Mekanlar ve yerleşmeler boş alanlara ve oranlara doğru kaymıştır. Ticaretin gelişmesi sonucu ekonomik ve sosyal durumu etkilemiş, halkın da yerleşmelerde söz sahibi olmasını sağlamıştır.

Ortaçağ mekanları 15.yy a kadar (Ortaçağ'ın başları) dikdörtgen bir form göstermesine karşın, esas olarak radyo-konsantrik bir plan oluşumu vardır. sokaklar kent merkezine yöneliktir. Dairesel meydanlar genellikle kilise ve sarayların etrafında algılanır (Karaman,1987,s.8). Dairesel mekanların yanında, bu devirde Roma esaslı mekanların “Dama Tipi Plan” biçiminde devam ettiklerini görüyoruz (Çubuk,1978,s.58). Bu devrin sokakları konutlara tabi olup kıvrımlı ve dardır. Konutlar bitişik nizam içerisinde görülür. Avlulu bir sisteme göre tasarlanan konutların yola bakan cepheleri dar olarak algılanır. Mekanlar genellikle kademelidir, birbiriyle ilişkili sokaklar arasında merdivenlerle bağlantı kurulur.

Antik çağın mekan oluşumunun, mimarisinin, inşa sanatının, artistik ve plastik değerlerinin etkilerini Ortaçağ mekanlarında görmek mümkündür. Bu etkiler Ortaçağ mekanlarında görmek mümkündür. Bu etkiler Ortaçağ mekanlarının karakteristik bünyesi içinde dağılmış bir halde bulunmaktadır.

Ortaçağ feodal toplumun kent gelişimindeki etkisi gibi, kilisenin de kentlerin fiziki oluşumundaki rolü gözardı edilemez. Kilise, kentin çekirdeğinde veya hakim, çok iyi seçilmiş mevkilerde inşa edilerek, mekanın ve kentin gelişiminin hazırlayıcısı olmuştur. Saray ve kilise gibi önce yapılar genellikle bir mekan ve buna bağlı çevrenin yaratıcısı olmuşlardır (Şahinler,1964,s.6-7).

Bu dönem yerleşmesinde özel serbest mekanlar, yani bahçeler oldukça çok görülür. Bunda dolaylı yerleşmeleri “bahçe-kent” olarak niteleyenler vardır. Serbest mekanlar konut alanları içerisinde çok fazla görülmeyip, kilise mekanı çevresinde rastlanmaktadır. Sokak ve meydan öğelerinde kentsel esetiği yaratan çeşme ve ağaç grupları gibi kentsel dekorasyonlar algılanmaktadır.

Ortaçağ kent mekanlarında sonsuzluğu ve insanları üzerindeki yükseklik hakimiyeti sağlayabilmek için oranlar oldukça değişik ve karmaşık olarak kullanılmıştır (Çubuk,1978,s.61-63).

2.3.8 Rönesans;Kurallar,Ölçüler,Plastik ve Hacimsel Temalar

Eski Yunan ve Roma sanatı klasik öğelerine dayanan Rönesans mimarlığı, Ortaçağ sonrası 15. ve 16. yy Avrupa'da gelişmiştir. Bu dönemde Ortaçağ yapılarının düşeyliği ortadan kalkarken yerini Roma sanatının biçimleri, hacimleri ve süslemeleri almıştır. 15.yy da Rönesans mimarlığı, hacim etkileri araştırmaları, katların bölünmesi, bu bölünmenin cephe duvarlarına da yansıtılması ve kemer dizilerinin kullanılması gibi ilkeleri benimsemektedir. Belli kurallara ve simetriye bağlıdır; yapı kendi içinde bir bütündür (Hasol,1988,s.445).

Bu kurallar ve ölçüler, sundukları matematiksel ilişkiyle, herhangi bir iç mekana girildiğinde mekannın ölçülebilmesine olanak tanır (Zevi,1993,s.112). Burada Zevi'nin sözünü ettiği ölçülebilirlik, Hoogstad'ın mekannın algılanması için gerekli gördüğü kriterlerle örtüşmektedir.



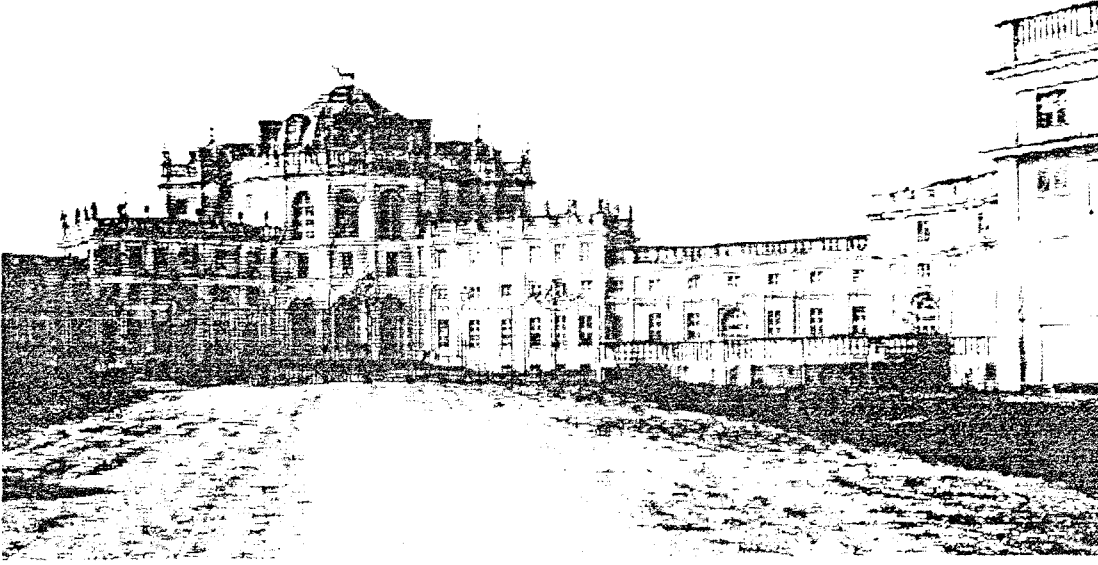
Şekil 2.22 Palazzo Strozzi, Floransa, 1489

4. yy arkadları matematiksel kuralların kompozisyonuyla birlikte lineer sürekliliğe bağlı hareketi tanımlamaktadır. 16. yy da bunların yerini plastik ve hacimsel temalara dayalı mekan anlayışının almasıyla, iç ve dış arasındaki ayırım belirgin hale gelmiştir.

2.3.9 Barok; Hareket ve Geçiş

Barok mimarlık, 17.,18. yy Avrupa'da, Rönesansın katı kurallarına tepki olarak doğar. Bu anlayışa göre yapı tek başına bir heykel değil,kentin düzenine uyan bir öğedir. Mekana hareket ve organiklik hakimdir. Rönesans'ın düz çizgileri Barok döneminde girintili çıkıntılı dalgalanmalara dönüşür. Bezeme strüktürü örter. Hareketle olan ilişkisi açısından merdiven

önemli bir mekan kurucu öge olarak değerlendirilmektedir (Hasol,1988,s.76-78). Barok mimarlık, Rönesans mekanının statikliğine hareketi getirmiştir.



Şekil 2.23 Stupinigi Sarayı (1729)

Barok, mekanın özgürleşmesidir. Mekanı simetriden, hareketsizlikten, iç ve dışın ayrılmasından kurtarır. Elips formunun kullanımı, mekan bileşenlerine hareket getirmiştir. Ancak Gotik mekanın dinamizminden farklıdır. Barok ta dinamizm 16 yy teknik gelişmeleri kabul edip, onun plastik ve hacimsel temalarına karşı çıkışla belirir (Zevi,1993,s.136).

Zevi'ye göre Gotik bir çizgi,gözü bir yüzey boyunca yönetir ve bu nedenle duvarın dolu bir eleman olarak algılanmasına engel olur. Barok'ta ise bütün duvar yeni bir mekan kuramı yaratmak üzere kullanılmaktadır Hareket halindeki hacime ve dekoratif elemanlara dayalı 18. yüzyıl Barok anlatışı, Modernizm içinde "Modern Barok" (organik mimarlık) adıyla, 1930'ların fonksiyonalizminden kurtulma amacıyla, başka bir mekan kuruluşuyla yeniden gündeme gelecektir.

2.3.10 20.yy'da İç ve Dış Mekan Etkileşiminde Mekansal Değerlerin Değişimi

Endüstri devriminin gelişimiyle paralel olarak yürüyen modernizm, kentin ölçeğini de değiştirmiştir. Zaman dışı estetik değerlere dayanan modernist yapıların süperblok kavramıyla geleneksel kentin yapısını değiştirmiştir. Bu durumun farkına varan Le Corbusier'e göre dolaşımın temel düşmanı, kesişen sokakların fazlalığıdır. Buna karşın oluşturduğu yol skalasında,

ağır yük taşıtları için alt yolları, ulaşım için üst yolları ve insanlar için de toprağın üstünü önermektedir.

Modern kent tasarımı, kentin işlevlerine göre bölgelere ayrılması, (barınma-konut bölgesi, endüstri bölgesi, yeşil alanlar) motorlu araçlarla yayaların kesin olarak seviye farklarıyla birbirlerinden ayrılması ve toprağın yayalara verilmesi ve onlara, eğlenmek, dinlenmek, spor yapmak için geniş yeşil alanlar yaratılmasına dayanır (Batur, 1990, s.23).

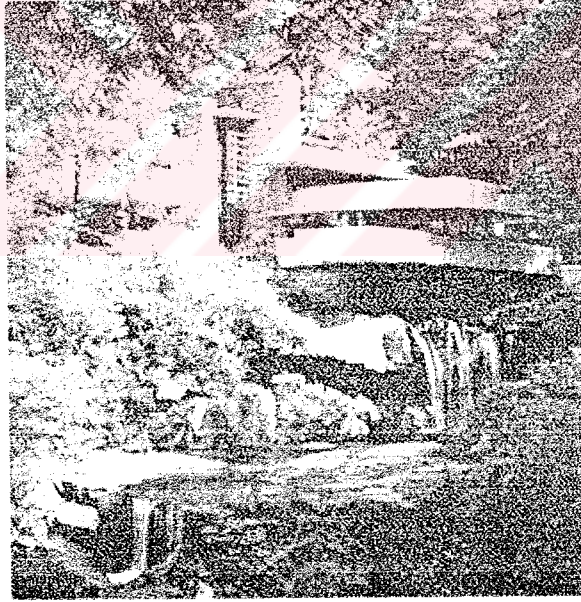
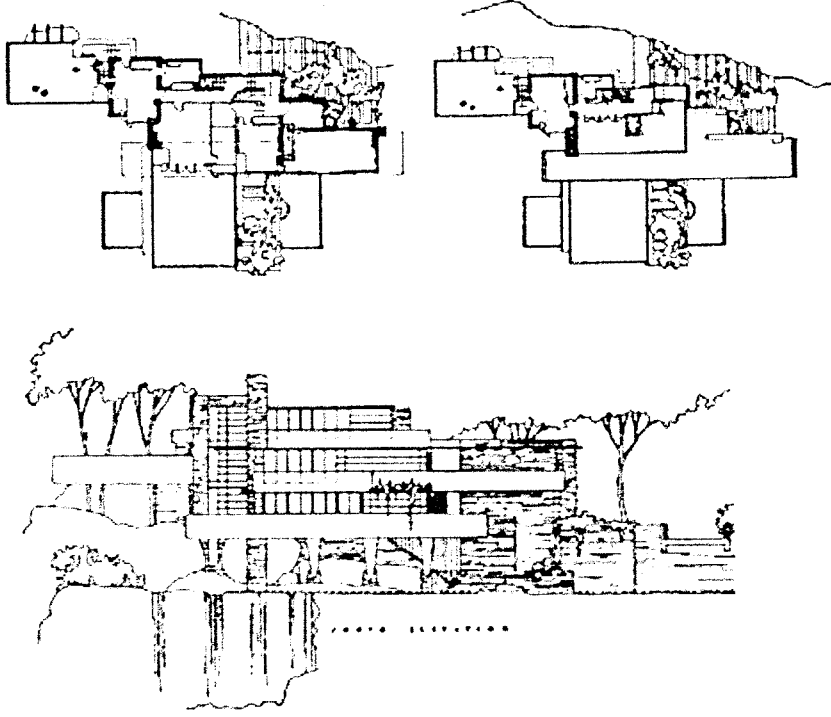
Kentin planı, genel karakteriyle Roma kent planlamasında görülen Castrumlara benzemektedir. Dik açılı, rasyonel bir düzen getirir. Binalar sonsuz yeşilin üzerinde, zeminden kolonlara koparak duracak, yerlerini yalnızca koordinatları belirleyecektir. Kişisellik tamamen yok olmuştur. Le Corbusier'in amacı ferahlatmak, 19.yy ın karanlığından kurtulmaktır. Mimarlık ve kent tasarımı ayrı sorunlar olarak görmeyip, tek bir problem olarak ele almıştır. Kentleri yeşil kentlerdir ve evleri, güneşi, ferahlığı sunarlar (Zevi, 1992, s.24).

Kentsel mekanın yukarıda değinilen çözümlenmeleri, tek tek binaların tasarımına da doğrudan yansır. Gelişen bir endüstriye dayalı toplumsal yaşantının dış mekanlarında olduğu gibi iç mekanlarında da endüstrinin ve makinalaşmanın izlerini taşıması kaçınılmaz olmuştur. Le Corbusier'nin 'makina ev' önerisi bunun iyi bir göstergesidir. Merdiven, rampa kullanımlarıyla sağlanan 'mimari gezinti' parkurları mekansal kalitenin artması, yeni bir yaşam biçiminin kurulmasına öncülük etmesi açısından önem taşırlar. Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte çelik, cam gibi malzemelerin kullanımının yoğunlaşması mekansal değerlerin oluşumunda şeffaflığa, hafifliğe doğru bir eğilime olanak tanımıştır. Camdan ekranların oluşturduğu dikdörtgen prizmalar, gerek evlerde gerekse bürolarda fonksiyon gözetmeksizin insanlara çağın yeni yaşam biçiminin mekanlarını sunarlar.

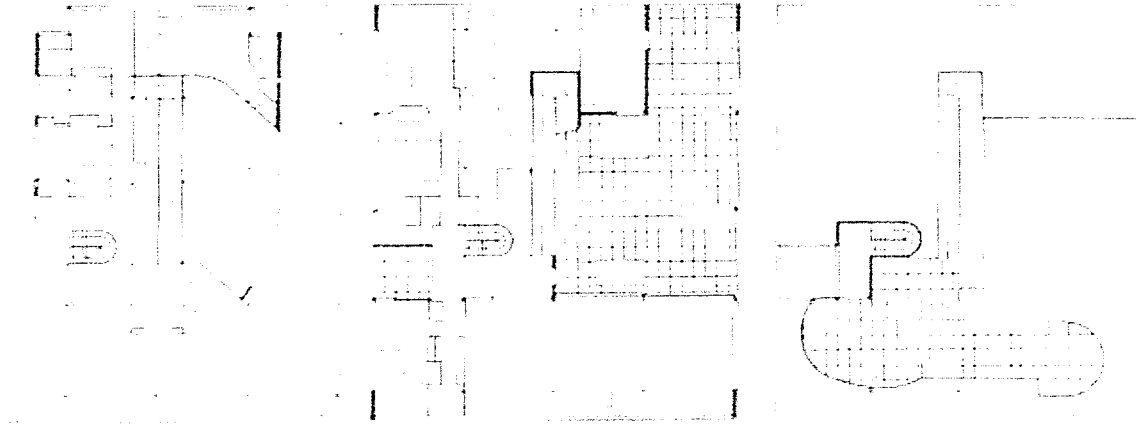
Modern mekan, çelik ve betonarme kullanılarak taşıyıcı elemanların bir iskelet sisteme dönüştürmesi yer ettiği serbest plana dayanmaktadır. Her ne kadar 19yy seçmeciliği bu yapı sistemi tarihten alıntılacağı eski duvar sistemini taklit etmesiyle sakladıysa da artık tekniğin getirdiği olanaklarla hiçbir sınırlayıcı duvar yapılmaksızın temelden çatıya bir iskelet halinde inşa edilen binalar iç ve dış mekanda sürekliliği sağlamaktadır. İç duvardaki mekan bölümlenmelerinin taşıyıcı olmaması, eğrileştirilebilmesini ve hareket edebilmesini doğurmuştur. Modern mekan, mekansal sürekliliği sağlamasıyla Gotik mimaride, eğrisel duvarları ve hacimsel hareketi kullanımıyla Barok mimarlığını çağırıştırır.

Zevi'ye göre modern mimarlığın fonksiyonalizm ve organik mimarlıktır. Bunların ortak özelliği serbest plan anlayışıdır. Ancak fonksiyonalizm akılcılığa, organik mimari ise hümanizme dayanmaktadır. Fonsiyonalizmin başyapıtı olan Villa Savoye (le Corbusier) ve organik mimarinin başyapıtı olan Şelale evine bakıldığında mekansal kompozisyon daki farklılık bu durumu açıklayacaktır. Le Corbusier, mekanları rasyonel ve geometrik bir anlayışla sürekli pencereleri olan ve dört duvarla sınırlandırılmıştır. Bölmeler statik değildir ve ince eğrisel duvarlarla oluşturulmuştur. İkinci katta büyük bir teras vardır ve iç-dış mekan tamamen açılabilen bir cam duvarla tanımlanır. Düşeyde süreklilik geniş bir rampayla sağlanır. Wright'ın mimarlığında mekansal süreklilik, iç mekandaki yaşantının gerçeği üzerine temellenir. Serbest plan mimari hacmin değil, mekansal kavramların ve bir merkezden başlayıp bütün yönlere doğru oluşturulan boşlukların sonucudur (Zevi,1993,s.144).Ancak bu yeni mekan anlayışı gün geçtikçe tek düzeliğe ve anlamdan uzaklaşmaya neden olur.





Şekil 2.24 Şelale Evi , Pennsylvania, Frank Lloyd Wright, 1935-39



Şekil 2.25 Villa Savoye, Poissy, Le Corbusier ve Pieere Jeanneret, 1929-31.

Çağın mekan yorumunu “Avrupa kentinin yeniden kuruluşu” için yaptığı araştırmalara dayandırılan Aldo Rossi’ye göre çağdaş kentin biçim kazanmasında iki temel sorun yaşanmaktadır. Bunlardan ilki kentin mimari açıdan sur duvarlarıyla oluşan biçimini terkedip, kendini kuşatan suru içine aldığı andır. Bu durumda kent için bir iç ve dış söz konusu değildir, ancak bir merkez ve onun etrafında gelişen bir çevrenin varlığıyla karşılaşmaktadır. İkinci sorun ise tipolojik ölçek değişikliği sorunudur. Bu değişiklik, konut ve yapılanmış parsel ile tanımlanan yapı biriminin yerini yapı adası, blok ya da alanın alması anlamına gelmektedir. Kent biçimindeki değişim, kentsel bunalımın giderek büyümesine yol açar.

Yeni anlam arayışlarına Krierler, ‘kent içinde kent’ önerisiyle katılırlar. Bu durumda boyutlar, endüstri öncesindeki kent boyutlarına dönecek ve merkez-çevre-sınır kavramları kaybolmayacaktır. Kent mekanları değişime izin verecek kadar genel, kentsel yapılaşmada ve mekanlarda sürekliliği yaratacak kadar katı olacaktır. Kent planının amacı yalınlık olmalıdır.

Öte yandan, bir takım mimarlar da, modernizmin getirdiği tekilliğin karşısına ‘yerellik’ önerisiyle çıkarlar. Frampton’a göre yerellikten, tarihin geride bıraktığı biçimlerinin geri çağrılmasının anlaşılması zayıf bir düşüncedir; yerellik, referanslarını belirli bir ‘yer’den alan özgün bir mimarlık anlayışı olarak kabul edilebilir. Steven Holl da, mimariyi diğer yaratıcı etkinliklerden farklı kılan şeyin yer olduğuna inanır. Yer sadece yapının değil, tasarım düşüncesinin de üzerine kurulması gereken zemindir. Holl, tasarım sürecinde kültür, zaman, program koşulları, yer gibi seçilmiş gidileri esas alarak düzenleyici özgün bir düşünce üretmeyi amaçlar. Bu durumda öne çıkan yapının dilinden çok, program kurgusu, arazi ile kurulan ilişki, kütleli kompozisyon aracılığıyla oluşturulan iç ve dış mekanlardır. Duvar, arkad, köprü, yükseltilmiş yapı zemini, iç sokak ara avlu, yapı içinde boşaltılarak elde edilmiş dış hacimler gibi mimarlık elemanları, bir yandan yapının çevre ile ilişkisini kurarken öte yandan da yapıyı oluşturan farklı birimler arasında sürekliliği sağlarlar. Artık yapıya kimliğini kazandıran cephe dili değil iç ve dış mekan kurgusu içinde bir araya getirilme, birbirine ve yere bağlanma biçimidir (Güzer.1995,s.73).

Holl’un algılama ile ilgili yorumu fiziksel çevre ile ilgili izlenimlere farklı bir boyut katmayı amaçlar. Burada dile getirilen kentsel planlama anlayışı, toprak spekülasyonunun politik ya da ekonomik baskısından arınıp, salt sokaktaki kentlinin algılara ile oluşmayı amaçlar. Kent ortamında mekansal algılama ve geliştirme üç boyutlu ve kesitsel bir yaklaşım gerektirir. Gün boyu farklı yeryüzü seviyelerini kat eden ve şehri birbiri üstüne binen referans çerçevelerinden

deneyen kent sakininin görüşüne öncelik verilir. Holl'a göre yeni hacimsel mekan düzenlemelerine ancak bu yolla gidilebilir (Savaş,1995,s.76).

Son yıllarda "yüksek teknoloji" kavramı yeni bir mimarlık diline istek duyan, yeni mimari zaman ve mekan kavramlarını ortaya koyacak yeni algılamalar için çekim gücü oluşturmakta, yeni mimari anlayışlar gelişmekte ve buna bağlı olarak bu anlayışı simgeleyen yapılar üretilmektedir. Çağlar'a göre günümüzün mimarlığı da, endüstriyel kültürün diğer ürünleri gibi, teknolojinin bir yan dalı ve buna bağlı olarak bu anlayışı simgeleyen yapılar üretilmektedir. Çağlar'a göre (Çağlar,1995,s.78) günümüzün mimarlığı da, endüstriyel kültürün diğer ürünleri gibi, teknolojinin bir yan dalı ve tüketim aracı olmaktadır.



Şekil 2.26 Jean Nouvel, Galeries Lafayette, Berlin, 1994

Yapılarında bütünüyle çağın teknolojisini kullanan Nouvel'in mekan anlayışı ise mimarlığın gözden çok ruha yönelmesine olan inancıyla biçimlenir. Mimarlık, geçmişin kalıntılarının değil, yaşamakta olan kültürün ifadesi olmalıdır (Çağlar,1995,s.78). Bu açıdan bakıldığında mimarlığın geleceği, biçim bilimsel olmaktan çok dilbilimsel olacaktır. Bu nedenle anlamın bir biçimde, olabildiğince çok yapı yapmalı ve bu yapılara eleştirel, kışkırtıcı, sorgulayıcı yaklaşarak, her yapımın, doğasının ne olabileceği ve ne olması gerektiğine ilişkin sorular sorması sağlanmalıdır.

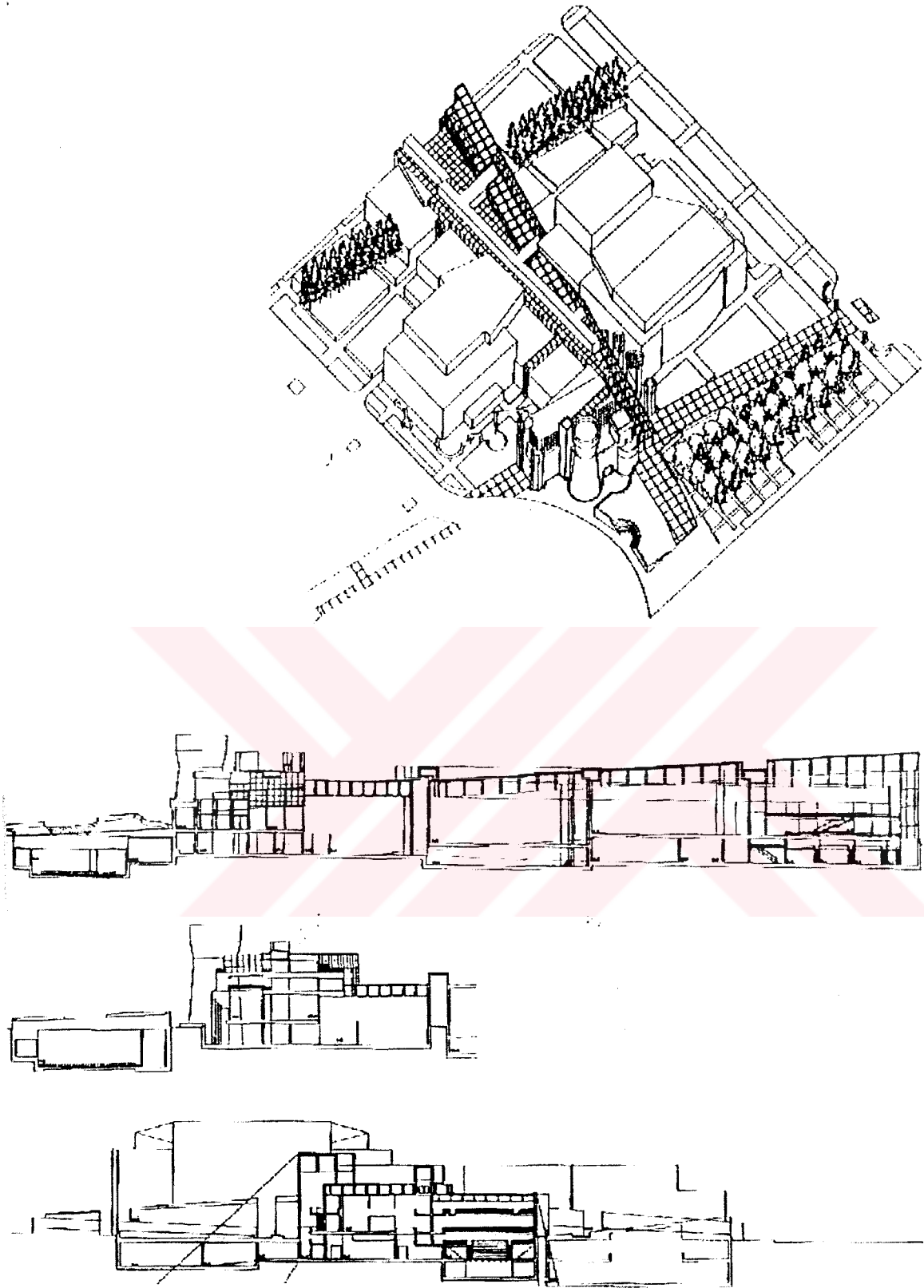
Nouvel'in Arap Enstitüsü de günümüzü yaşatmak bağlamında, iyi organize edilmiş mekan hareket ve algı kurgusuyla değerlendirilebilecek binalardandır. Bina, yapı endüstrisi dışındaki endüstrinin gerek teknoloji gerekse imaj kaynağı olarak cam ve çelikle birlikte kullanılmasıyla

tasarlanmıştır. Paris'in sıkışık kent dokusu ile Jussieu Üniversitesinin açıklık kavramlarını dialektik bir karşıtlıkla sorgulamaktadır. Hafiflik bina duvarlarının şeffaflığıyla, geçirgenliğiyle vurgulanmaktadır (Çağlar,1995,s.79)•

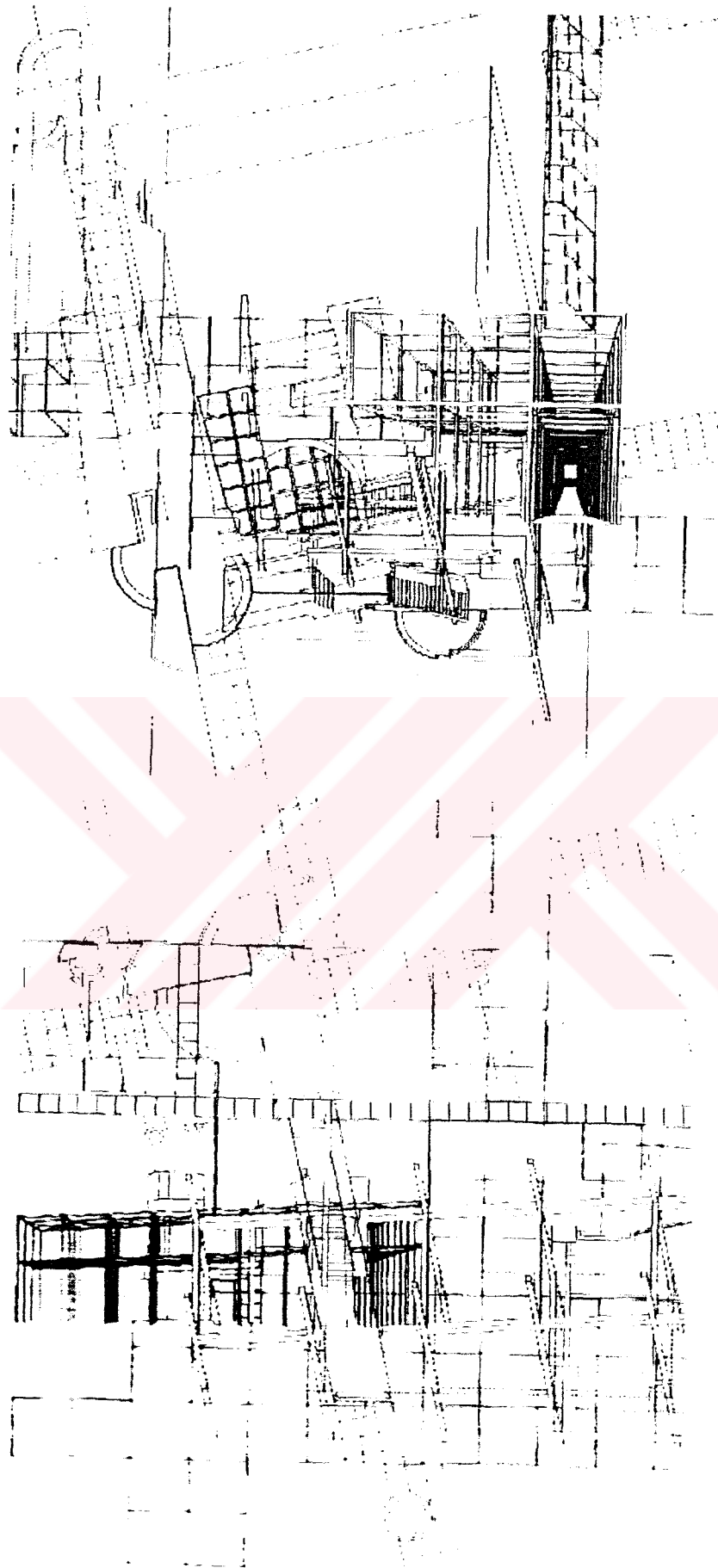
Eisenmann'a göre,(Eisenmann,1996,s.81) toplumsal hareketin mimarlıktaki biçimlenişi yeni bilgi teknolojileri ve iletişim yöntemleriyle sağlanacaktır. Bilgisayarların mimarlıkta da kullanılmaya başlamasıyla birlikte, mekanları birbirine bağlayan aksların yerini yoğunluğu, hızı, yönü olan vektörler almıştır. Böylece başka bir nesneye doğru belli bir hızda ilerleyen bir nesnenin hareketini çizmek mümkündür; birbirinden farklı koşullar, mekan/zaman hareketleri çizilebilir ve yapısal gerçeklikte ifade edilebilir. Bu durumda, bireyin zaman, mekan, yoğunluk ve vektörlerle olan ilişkisi bambaşka, yeni bir boyuta taşınabilir. Eisenmann bilgisayarın kültürel dinamizmini, bireylerin hareket edebilmelerini, simgeleyen yeni bir dinamik bir dünya yaratabileceğine inanmaktadır.



Şekil 2.27 Wexner Center, planlar, Eisenmann, Ohio



Şekil 2.28 Wexner Center, Eisenmann, Ohio



Şekil 2.29 Wexner Center, Eisenmann, Ohio

3. MEKAN KAVRAMI

3.1 Tarih boyunca mimarlık ve mekan kavramına yaklaşımlar;

Dilbilimsel olarak, 'mekanı tanımlamak'; hem mekanı belirgin ve ayrı yapmak, hem de mekanın kesin doğasını belirtmek anlamına gelmektedir. Mekan hakkındaki mevcut karmaşanın çoğu bu belirsizlikle açıklanabilir. Sanat ve mimari bu anlayışla ilgilenirken felsefe, matematik ve fizik, 'tüm maddesel nesnelere yerleştiği yerde yer alan maddesel bir nesne' veya 'aklın sınıflandırdığı nesnelere ile öznel olan nesnelere olarak çeşitli şekillerde tanımlanan nesnelere tarih boyunca yorumlamaya çalıştı. Descartes'la birlikte, mekanın ve zamanın, 'duyumsal bilginin' (sensory knowledge) sınıflandırılmasına imkan veren kategoriler olduğunu varsayan Aristocu gelenek bitmiştir. Mekan kesinlik kazanmıştır. Nesne, öznenin önünde olarak duyuları ve bedenleri ihtiva ederek onlara hakim olmuştur. Mekan, varolan nesnelere bütünüdür doğasında var mıdır? Bu, Spinoza ve Leibniz için mekanın sorusuydu. Kant ise mekanı ne madde ne de nesnelere arasındaki objektif ilişkiler kümesi olarak tanımlamıştır. Ona göre mekan, ideal bir içyapı, a priori durumu, bir bilgi enstrümanı olarak tanımlanmıştır. Öklitsel olmayan mekanlar hakkındaki sonraki matematiksel gelişmeler ve bunların topolojileri felsefi tartışmaları yok etmemiştir. Bunlar soyut mekanlar ve toplum arasındaki büyüyen boşlukla birlikte yeniden ortaya çıkmıştır. Ama mekan genel olarak, edebi mekan, ideolojik mekan ve psiko-analitik mekan gibi alt kümeleriyle bir çeşit tamkapsayıcı küme olarak bir 'zihinsel sebep' (cosa mentale) olarak kabul edilmiştir.

Mimari olarak mekanı tanımlamak; (mekanı ayrı ve belirgin yapmak) edebi olarak 'sınırlar belirlemek' anlamına gelmektedir. 20.yydan önce mekan, mimarlar tarafından nadiren tartışılmıştır. 1923'lerdeyken hissedilir mekan fikri, akademik kurullarla ilişkilendirilebilen metrik altbölümlene yapabilen, üç boyutlu bir devamlılık sağlamak amacıyla, biraraya gelme fikriyle bütünleşmiştir. Bundan sonra mimari mekan çeşitli yollarla modellenmek için sabit uzatılmış bir madde olarak, mimarlık tarihi de mekansal kavramlar tarihi olarak görülmüştür. "Yunanlıların "etkileşen hacimlerinin gücü"nden Romalıların "içi boşaltılmış içsel mekan"ına kadar, modern "iç ve dış mekan arasındaki etkileşim"den "şeffaflık" kavramına kadar, tarihçiler ve teorisyenler mekandan üç boyutlu bir madde yumağı olarak bahsetmişlerdir"(Norberg-Schulz,1972,s.34).

Bir dönemin felsefeleri ile mimarının mekansal kavramlarını karşılaştırmak daima cazip olmuştur. Ve bu, Gideon'un, Einstein'in "görecelik teorisini" geometrik çizim ile ilişkilendirdiği ve geometrik düzlemlerin Le Corbusier'in Garches'deki villasında tercüme edildiği 1930'lar boyunca hiç de zihni meşgul edici bir şekilde yapılmamıştır. Bu tip mekan-zaman kavramları dışında, mekan kavramı fiziksel sınırlamalarıyla tanımlanan, sade ve şekilsiz bir durum olarak kalmıştır.

1960'ların sonuyla birlikte, geçmiş dilbilimsel çalışmaların bilincinden ve savaş sonrası dönemin teknolojik belirlemelerinden serbest olarak mimarlar için meydan, cadde ve kemer hakkında, kendi sentaksı ve anlamıyla mekanın az bilinen kodunun bunlarla aynı olup olmayacağını merak konusu olmuştur. Dil bu sosyo-ekonomik kentsel mekanların önünde mi geliyordu? Veya onlara eşlik mi ediyordu? Veya onları izliyor muydu? Mekan bir koşul muydu? Veya bir formülasyon muydu? Dilin bu mekanların önünde geldiğini söylemek kesinlikle açık değildi; İnsan aktiviteleri dilden önce gelen izler bırakmaktadır. Yani mekan ve dil arasında bir ilişki mi vardı? Birisi mekanı "okuyabilir" miydi? Sosyal uygulamaların ve mekansal formların arasında bir lehçe mi vardı?

İdeal mekan-Gerçek mekan

Henüz ideal mekan (zihinsel işlemlerin ürünü) ile gerçek mekan (sosyal uygulamaların ürünü) arasındaki boşluk yerini korumaktadır. Aradaki bu fark hiçbir araç kullanmadan ideolojik olarak nötr olmasına rağmen, zaman içinde bunun mimarının doğasında olduğunu görmekteyiz. Sonuç olarak bu felsefi boşluğa köprü kurmak için başarılı teşebbüsler vardı ki; bunlar Marx'ın ilk metinlerindeki geniş anlamda "üretim" gibi tarihi ve politik kavramları tanıtan teşebbüslerdir. Fransa ve İtalya daki pek çok araştırma "saf bir form olarak" mekanı "sosyal bir ürün olarak" mekanın karşısına, "bir arabulucu olarak" mekanı "üretim usülünün kopyalanma vasıtası olarak" mekanın karşısına çıkarmıştır.

Bu politik-felsefi kritiğin, mekana tam kapsayıcı bir yaklaşım verme gibi önceden ayrılmaya çalışılmış "özel" (parçalanmış sosyal mekan), "genel"(mantiki-matematiksel veya zihinsel mekanlar) ve "tekil"(fiziksel ve tanımlanmış mekanlar) arasındaki bağlantıyı korumak gibi avantajları vardı. Fakat tarih sürecine öncelik vermekle, mekan politik statükoyu sürdüren birçok sosyo-ekonomik ürünlerden birine indirgemiş olmuştur.

Mekan tanımının karışıklığının detaylı bir şekilde girmeden önce, mimarideki bu özel mekan üzerinde durmamız gerekir. Bu ifadenin sahası, herşeyi kapsayan “herşey mimaridir” den, Hegel’in minimal tanımlamasına kadar uzanmaktadır. Bu yorum, mimariyi oluşturan zorluğu tanımlamaktadır. Hegel, kendi “estetik teorisi” (Aesthetic Theory)(Hegel, 1928) ni özenle hazırladığı zaman şu beş sanatı tutucu bir şekilde ayırmış ve bunlara bir sıra vermiştir; mimari, heykel, resim, müzik ve şiir. Mimariyle başlamıştır, çünkü ona göre mimari kavramsal ve tarihi dönemler açısından diğer hepsinden önce gelmektedir. Hegel’in mahçubiyeti aslında onun tutucu sınıflandırmasından ileri gelmemektedir, mimarların asırlarca akıllarında çıkmamış bir sorudan kaynaklanmaktadır; “Bir evin veya tapınağın fonksiyonel ve teknik özellikleri, bu çeşitli özellikleri dışlayan bir amacın vasıtaları mıydı?” Herhangi bir nesne hakkındaki mimari konuşma “yapı”nın kendisiyle ilişkili değil miydi? Hegel şu kaniya varmıştır; Mimarlık, bir yapıdaki fayda göstermeyi amaçlamayan herhangi bir şeydir. Mimarlık, basit bir yapıya eklenen bir çeşit “sanatsal ilave” (artistic supplement) dir. Fakat birisi mekandan faydalanamayan bir yapı tasarlamaya çalıştığı zaman, ya da “mimari” den başka hiçbir amacı olmayan bir bina tasarlamaya çalıştığı zaman, böyle bir iddianın zorlukları belirlemektedir (Hegel,1928,s.54).

Bernard Tschumi ise mimarlığı, boşluğu ya da mekanı betimlemek için piramit ve labirent kavramlarını kullanmaktadır. Mimarlığı maddesiz kavramsal bir disiplin olarak, düşüncede bir ‘şey’ olarak ‘piramit’ ile, duyularda yoğunlaşmış boşluğun- mekânın- deneyimlenmesi olarak ‘labirent’ ile ve çelişen kendi doğallıkları ‘piramit ve labirent’ ile ele almaktadır. Zaman ve mekân kavramlarının birlikteliği ile ‘duyusal bilgi’ deneyimlenmektedir. Mekân, objenin konu olması ile kesinliğini kazanmaktadır. Tschumi, mekânın okunmasını boşluk-mekân ve dil arasında bağını kurarak sorgulamaktadır. Akıl sürecinin sonucu olan ideal mekân ve sosyal pratiğin sonucu olan gerçek mekânı karşılaştırmaktadır. Piramidi mekânın doğallığını vurgulayan mimarlığın maddesizleşmesi olarak ele almakta ve labirenti de mekânın maddesel olarak oluşturulmasını sağlayan mekânın deneyimlenmesi olarak ele almaktadır (Tschumi,1996,s.76).

Piramit; Mekânın doğasının ifadesi (soyutlaşmış mimari)

Hegel’in ‘sanatsal ilave’si bir yana, mimarlar inşa edilmiş binayı eylemlerinin tek ve kaçınılmaz amacı olarak görmekten kaçınmaktadırlar. Mimarlık hakkında, ideolojik ve felsefi işlevlerin yerine getirilmesinde aktif rol alma düşüncesi ilgi görmektedir. Önceki dönemlerin kavramcı sanatçısında gözlemlenen ve sanatın bir mal olarak pazara çıkmasını reddeden tavra oranla,

mimarın konumu, kendisine verilen 'geçerli üretim şeklinin yalnızca bir yansıması' dışında bir şeyler inşa etmekte ki düşük olasılık göz önünde bulundurulunca haklı görünmektedir. (Kavramsal sanatta önemli olan fikirdir, bitmiş yapıt değil. Sanatın yaşama karşı bir tavır olarak görüldüğü böylece açıklanır. Bu tavrı başkalarına anlatmak için kütlese bir yapıt gerekmez. Kavramsal sanat yapıtlarına sahip olunamaz. Bir sergi mekanında anlamlıdır, o mekanı etkilerine alırlar, ama sergi bitince bu düzenler de çözülür, 'yok olur'.) (Ögel,1977,s.112).

Dahası, paradoks yaratabilecek bir şekilde, gerçeğe sırt çevirme ya da bilinmeyen yeni bölgelere yerleşme diye tanımlanabilecek bir olguya, geçmişte boy gösteren şahsiyetler inanırlık vermektedirler. Bouleee 'Mimari nedir?' diye sorar. Vitruvius'un yaptığı gibi inşa etme sanatı olarak mı tanımlanmalı? Hayır. Bu tanım inanılmaz bir hata içermektedir. Vitruvius burada sonucu sebep olarak ele almaktadır. Kişi uygulamak için algılamak zorundadır. Atalarımız, şeklini gözlerinde canlandırdıktan sonra kendilerine kulübe inşa etmişlerdir. İşte bu zihinsel ürün, mimariyi oluşturan bir yatırımdır; ki bugün bir binayı ortaya çıkarıp onu mükemmelliğe taşımak şeklinde tanımlanmaktadır. İnşa etme sanatının ikincil bir sanat olduğu da mimarının bilimsel yanı olarak adlandırılmasından anlaşılmaktadır (Herman, 1968). Mimari hafızanın rolünü yeniden keşfe giriştiği bir dönemde, mimarlık tarihi, uygulama ve manifestolarıyla, mimarlara, alansal kavramların mekan çizim ve yargılarıyla da, inşa edilmiş yapılar kadar gerçekleştirilebileceğini kanıtlamıştır. 'Birey, mimari ile sadece ideolojik ve kavramsal bir bağ kuran tasarıya dönüşmek üzere oluşturulan tasarılarla gelişme kaydedemez mi?' ve 'Eğer mimari çalışma, mimarının doğasını sorgulamayı içeriyorsa, bu sorgulama neden mimarının bir çalışması olmuyor?' (Celant,1972,s.320) soruları 1972'den beri sorulmaktadır. Mimaride kavramsal amaçlara verilen önem kısa bir sürede temel bulmuştur. Kavramlar arası ilişki için mimari, araç olarak kullanılır olmuştur; bilgi mimarlıktır, davranış mimarlıktır, yazılı program mimarlıktır ve kaçınılmaz bir şekilde mimar da mimariydi. İnşa etme konusunda tahmin edilebilir ideolojik uzlaşmalardan kaçarak, mimar, en sonunda, maddi nesnelerin yapımının sağlanamaz olduğu hissi, tatmine ulaşmıştır.

Mimarının soyutlaştırılması ve kavramlar alanına yönelmesi, herhangi bir avangard gruptan ziyade, bir dönemin özelliği idi. Böylece değişik yönlerde gelişme sağlandı ve ideolojik olarak zıt olan, Radikal Mimari; Floransa'da 1963'den 1971'e kadar Superstudio, Archizoom, UFOv.s. gibi gruplar tarafından oluşturulmuştur; kültür yıkımını ve bununla ilgili olguları keşfetmiştir. 'Modern mimarının en son hedefi mimarının tamamen kaldırılmasıdır (Archizoom) ve Rasyonel Mimari (Rasyonel mimarının ilk ve en önemli olaylarından birisi, Aldo Rossi

tarafından düzenlenen XV Milan Trienali'ydi ve başlığı da 'Architettura Razionale' idi.) gibi hareketler kuruldu. Fakat sorduğu temel bir soru vardı; "Eğer her şey mimari ise, mimarın vereceği karara göre, mimariyi diğer insan aktivitelerinden ayıran neydi?" Bu kişilik problemi gösterdi ki, mimarın özgürlüğü, zorunlu olarak mimarının özgürlüğü ile örtüşmüyordu. Mimari özgürlüğünü imar işlemlerinin üzerindeki sosyo-ekonomik sınırlamalardan alıyor görünüyorduysa da, herhangi diğer radikal karşıt tasarımlar ve manifestolarda kaçınılmaz bir şekilde galerilerin ticari çevreleri veya magazinler tarafından yeniden kuruluyordu. 1960'ların ortasındaki kavramsal sanat gibi, mimari de kurumlaşmış çerçeveye tavrı olarak özelliğini kazanmış görünüyordu. Fakat bu süreçte kendisi kurumlaşmış bir tepkiye dönüştü, böylece tavrı aldığı kadar ta kendisi olmuştur.

Bir politik analizi takip eden bir kısım mimarlar mimariyi tamamen yıkmaktan yanaydıysa da, özerklik ve otonomi arayışı doğrudan doğruya mimariye yönelmiştir çünkü hiçbir rabıta yeterli zemini hazırlayamamaktadır. Ve soru 'tüm politik ve ekonomik sistemlerin ötesinde, mimari bir öz var mıdır?' şekline dönüşmüştür. Bu varlık, bilimsel önyargı, sanat teorisyenleri tarafından daha önce doldurulmuş bir kavrama yeni bir kan enjekte etmiştir. Hegel'in 'ilave'sine yönelik sorgulamalar, Fransa ve İtalya da yapısal dilbilim çalışmalarının desteğini almıştır. Çok sayıda lisan analogisi gözlenmiştir, kimisi faydalı kimi ise kısmen saf ve yanlış yola sevk eden bu dilbilimsel analogiler içinden ikisi en çok ilgi çeken olmuştur (Tschumi, 1990, s.23).

İlk teorisinin iddiasına göre, Hegel'in 'ilave'si, mimarının basit inşa ve yapılanmasına eklenerek, bu mimari ilaveyi yapıttan çok başka bir şeyin reprezentasyonu olmaya zorlayacak bir anlambilimsel açılımca karşılanacaktır. O halde mimari, bir temsili anlatım sahasından başka bir şey değildir. Salt inşa etme eyleminden ayrıldığı oranda, kendisi dışında bir şeyi temsil eder: sosyal yapı, kralın gücü, tanrı fikri... v.s.

İkinci teoriyse mimariyi, kendisi dışında anlamlara gönderme yapan bir dil olarak ele alan anlayışı sorgular. Bu teori, sosyal değerlerin üç-boyutlu bir yansıması şeklinde yapılan yorumu reddeder çünkü mimari bu durumda sosyal determinantların dilbilimsel ürününden başka bir şey olmayacaktır. Bu teori, böylece, mimari objenin salt lisan olduğunu ve mimarının, mimari imgenin grameri ve cümle bilgisi üzerinde sonsuz bir manipülasyon olduğunu iddia etmektedir. Örneğin, Rasyonel Mimari, kendi bünyesinde tüm zıtlıkları, çelişkileri ve yeniden dağılımları içeren, geçmişin mimari öğeleri için seçkin bir kelime hazinesi olmuştur. Bu sadece kendisine ve

kendi tarihine gönderme yapmakla kalmaz,öte yandan, işlev gerçekten ziyade sanal bir hal alır ki bu, işin varoluşsal haklı çıkarılışıdır. Bu da demektir ki, dil kendi üzerinde yoğunlaşmıştır ve mimari gerçekten de özerk bir yapı haline gelmiştir. Formlar işlevleri izlemezler, fakat diğer formlara gönderme yaparlar ve işlevler sembollere bağlanır. Sonuçta, mimari kendisini gerçeklikten tamamen soyutlar. Formun, dışardan gelecek haklı çıkarmalara ihtiyacı yoktur (Tschumi,1996,s.34).’Oppositions’ dergisindeki eleştirel bir makalede, Manfredo Tafuri, Aldo Rossi’nin mimarisini tanımlarken şu ifadeleri kullanır: ’dikkatlice seçilmiş imgelerin evreni ki burada ayırım kanunu hakimdir ve aslında kontrol sahibi izlenimdir’; aynı şekilde, temsil ettiği akımı da ‘l’architecture dans le boudois’ diye tanımlar çünkü dilbilimsel deneyiciliğin çevresine çizilen çizgiyi Morquis de Sade ’nin tutkulu bir şekilde güçlü yazılarıyla olası bir kan bağına açığa çıkarmaktadır. (Dile geri dönüş başarısızlığın bir kanıtıdır. Bunun ne oranda mimari kültürün tabii değeri olan karakterine ve ne oranda hala çözülmemiş olan bir çift-anlamlılığa bağlı olduğu araştırılmalıdır. Monfredo Tafuri, ‘Oppositions’ dergisinin 3 Mayıs sayısında, teorinin geleneksel yaklaşımlarına tarihsel bir eleştiri getirir ve mimarinin eleştirisinde merkezi bir bakış açısından ideolojinin eleştirisine geçiş yapar.)

Gerçeklikten soyutlanmış, ideolojiden bağımsız olarak, mimari değerler 1920’lerdeki Rus formsal eleştirisinden beri erişilememiş sadelik için uğraşıyorlar; ki o dönemde edebi eleştirinin tek geçerli aracı edebi metinlerdi. Bu noktada, mimarinin topolojisi – kendi kendisini tanımlayan mimari- genellikle tarihte belirli anlar üzerine yoğunlaşmış seçici bir tarihçilikten türetilmiş boş imgelerin sentaksı olmuştur; erken modern hareket, Roma abidesi, Rönesans, şato. Tarih sürecinde elenerek, kendi zamanlarının baskılarından arındırılarak, bu imgeler, bu mekan şemaları günümüz yapıtını meydana getiren matrisler olabilirler mi?

Olabilirler. Mimari teori, sanat teorisiyle sıra dışı bir özellik paylaşır: kurallara uygundur(perspective). Bu da şunu göstermektedir: imgeler ortaya çıkan sesler, tanımlandıkları üzere, mekan gibi sözlü-olmayan imgeler sistemlerinin sözlü sistemlere benzer kavramlardan geliştiği açık olmasa da sürekli bir yeni destan disiplini arayışı içinde olan mimarlar için, kullanışlı bir model olabilirler. Yine de bu araştırmanın asıl önemi mimarinin gerçekleştirilmesinden ziyade doğasıyla ilgili sorulara yatmaktadır. Burada mimarinin köklerine yönelik diğer nazari araştırmada ihmal edilmemelidir. Unutmamamız gerekir ki en başta, mimari kopyalar mı, yoksa maddeler mi üretir? Dünya veya toplum olsun, bir düzeni taklit edemiyorsa, kendisine bir tane oluşturabilir mi? Eğer yaratılmış bir model yoksa, mimari kendi modelini mi yaratmalı? Olumlu yanıtlar kaçınılmaz bir şekilde bir ilkyapı ima

etmektedirler. Fakat bu ilkyapı mimarının dışında varlığını sürdüremeyeceğine göre, mimari bir tane oluşturmalıdır. Bu böylece varlıktan önce gelen bir öz haline gelir. Bu da demek oluyor ki, mimar, bir kez daha ‘materyalleri kullanmadan binanın yapısını tasavvur eden kişidir’. Mimar, piramidi, aklın bu nihai modelini tasavvur etmektedir. Mimari bir ‘cosa mentale’(zihinsel sebep) ye dönüşür ve mimar tarafından tasavvur edilen formlarda fikrin madde üzerindeki üstünlüğünü garanti etmektedir (Tschumi,1990,s.24).

Labirent; Mekanın ayırmsanmasını sağlamak (mekan deneyimi)

...Aklın piramidinin odalarındaki karantinayı yoğunlaştırmalı mıyım? Doğrudan gerçeklikler yerine içe kapalı monologlarla ifade edilen soyut bağlantılar arasında yaşayarak, kimsenin bana ulaşamayacağı,beni anlayamayacağı derinliklere mi gömülmeliyim? Mezarların inşasıyla başlayan mimari manzara, en sonunda ötesine geçilmiş tarihin sonsuz sessizliğine mi dönecek? Mimari yanıltıcı işlevlerin hizmetine girip sanal mekanlar mı inşa edecek? Dilin soyut sahasına, soyutlanmış kavramlar dünyasına yaptığım yolculuk mimarının çetrefilli ve karmaşık ögesini; mekanı, terk edişi anlamına gelmekteydi. Ely katedralinin kuleleri arasındaki, Salisburg arazisi ile Stonehange arasındaki, sokak ve oturma odası arasındaki keyif verici farklılıkların terkedilişi. Mekan gerçektir, duyularımı aklımdan çok önce etkiler. Vücudumun maddeselliği, mekânın maddeselliği ile hem uyuşur hem de mücadele eder. Bedenim kendi içinde yer-yön özellikleri ve yer-yön kararlılığı gösterir: yukarı, aşağı, sağa, sola, simetri- asimetri. Gördüğü zaman duyar da. Nedenin yansımalarına(projection), mutlak gerçeğe, piramide karşıt orada durmaktadır- duyular mekanı, labirent, boşluk. Soho ve Bloomsburg’e 42.sokağa ve 40.Batı caddesine hapsedilmiş bir şekilde bedenim kaybolmuş birliğini, enerjisini ve dürtülerini, ritmini ve arzusunu yeniden keşfetmeye çalışır (Tschumi,1990,s.20-21).

Bu salt yaklaşım mekân algılayış ve değerlendirilmesinde sık sık tekrar edilen bir temel olmuştur. Şunu belirtmek gerekir ki; güncel tartışmalar, insanın iç dünyasını sembolik bir ‘Einfuhling’ tarafından etkilediği hissedilen Raumempfindung teorisinin Alman estetiği açısından uç noktaları ile Schlemmer’in Bauhaus’daki çalışmasının yankılarını sürdüren bir fikir arasında kararsız kalır. Bu nazariyeye göre mekân, yalnızca bir deneyim aracı değil teorisinin nesnelleştirilmesidir anlamına da gelir. Örneğin, harekete verilen önem, dansa ‘mekân yaratımcı dürtülerin fark edilmesinin birincil yollarını görmüştür, çünkü dans mekânı oluşturabiliyor yada yönlendirebiliyordur. Dansçı hareketi ve mekânı oluşturma ve tanımlama konusunda, duvarlar, sütunlar gibi daha geleneksel yollar arasında görülecek paralellik

önemlidir. Trisha Brown ve Simona Forti bu tartışmayı 1960'ların yeniden gündeme getirdiklerinde, teori ve pratik, zihin ve algılama arasındaki ilişki başka bir misyon edindi ve teorik yönlendirme tek başına etkili olamadı. Mekanda sanat-dil pratiğini takip edecek hiçbir yol yoktu. Sanat üzerindeki söylevin sanat olduğu iddia edilebiliyordusa da ve bu şekilde sergileniyordusa da, mekan üzerindeki teorik söylev kesinlikle mekan değildi.

Labirente, tüm duyuların, tüm hislerin kıymeti artar; ancak dışarı çıkabilmek için bir ipucu sağlayan bir görüş yoktur. Arasına oluşan bilinçsizlik, labirent içindeki sezgisel hareketler için küçük bir yardım sağlar. Hegel'in klasik farklılığına benzemeksizin, algılama anı ve tecrübe anı (birinin bilinçsizliği farkına varılanlar arasında yeni bir nesne yapınca) arasında, metamorfik labirent belirtir ki; ilk algılama anı tecrübeyi de beraberinde getirir. Bu sürprizdir. Bu nedenle; labirente dışarı bir yol olmayabilir. Dennis Hollier, Georges Bataille üzerine olan kitabında, Bacon'dan Leibniz'e kadar labirentten dışarı çıkma arzusu ile ilişkili olduğuna ve bilimin bir çıkış yolu aramak maksadı güttüğüne değinir. Bataille, bunun tek etkisinin labirenti bayağı bir hapisaneyeye dönüştürmek olduğunu salık veriyor. Metaforun geleneksel tanımı ters yüz edildiğinde, içerde biri olup olmadığını hiç kimse bilmez; ancak bir bakışta anlaşılmaz. Dil, bize bizi kuşatan kelimeleri sunar. Ama biz bunları kuşatmayı kırmak için kullanırız. Tecrübe labirenti de dış dünyaya mı yoksa içe mi açıldığını belli etmeyen açıklıklarla doludur (Tschumi,1990,s.25).

Piramit ve Labirent; Mimarinin Paradoksu

Zihin ve vücut arasında saf bir yüzleştirme olsaydı, duyuların tecrübesine karşıt olarak dilin oransal oyunu sıkıcı ve yorucu bir oyun olurdu. Mimari avangard alternatifleri ile ki; bunlar zıt olarak gözükmüşlerdir; yapı ve kaos, süs ve sadelik, istikrar ve değişim, neden ve sezgi. Bu gibi alternatifler gerçekte tamamlayıcıdır. Bizim mimarinin maddeselleştirmeme analizinde (ontolojik biçim-piramid) ve duyusal tecrübe (labirent) bundan farklı değildir. Ama eğer, böyle bir denklemin varlığı tamamlayıcılığı üzerindeki şüpheleri kaldıramıyorsa kesinlikle bu tip denklemler kısır döngüyü oluştururlar.

1750'ye kadar mimari mekan, tarihsel örneklerin ~~esasına~~ dayanmaktaydı. O zamanlardan sonra, 21.yüzyıla kadar, bireyselliğin bu klasik kaynağı ~~zamanla~~ sosyalleşmiş bir program halini aldı. Duyusal tecrübe ve antolojik hitabelerin günümüze polarizasyonunda ayrılmaz ama karşılıklı geçerli olan terimleri biraz izah edilmesi gerektirmektedir. Bu, materyalist olmayan

mimariyi kavram, ve materyalist mimariyi ise varlık tecrübe labirentinden ve kavramlar piramidinin paradoksundan kaçmanın görünen imkansızlığının tanımını yapmakla başlamalıdır.

Paradoks, her iki mimari kavramın (küpün altı yüzü) imkansızlığını ve gerçek mekanı aynı zaman içinde anlamak değil ama mekanın doğasının sorgulanmasının imkansızlığı ve aynı anda gerçek bir mekan yapmak veya tecrübe etmektir. Genel bina organizasyon süreçlerine mimariden bir kaçış olmadığı sürece, paradoks şöyle üsteler; mimari iki terimden oluşur. Bunlar birbirine bağlı ama benzersizdir. Aslında mimari, tecrübenin gerçekliğini içerir. Mimari, duyguların ön planda olduğu zaman katıksız bir gerçek içerir. Aynı zamanda hem tecrübe edip ve hem de deneyimlediklerimizi düşünemeyiz. Köpek kavramının havlamadığı gibi, mekan kavramı da mekanın kendi içinde yer almaz. Aynı şekilde, mimari gerçekliğin inşa edilebilmesi kendi ürünü olduğu halde mimari teoriyi çürütür (Tschumi,1990,s.29).

Labirent, kendini mekanın yavaş tarihi olarak sunar. Ama sonuçta, labirentin gizlediği sırları açığa çıkarması tarihsel olarak mümkün değildir. Çünkü; zaman içindeki üstünlük olası değildir. Katılabilir ve labirentin esaslarını paylaşabilirsiniz, ama birinin anlayışı kendini belli ettikçe labirentin sadece bir parçasıdır. Bunu sonuçta göremediğiniz gibi ifade de edemezsiniz. Dışarı çıkamazsınız ve tamamını göremezsiniz. “Ikarus güneşe doğru uzaklara uçtu. Böylelikle her şeyden sonra, labirentten dışarı doğru olan yol özneliğin projeksiyonundan biraz üstün nesnelige doğru piramidin yapımında mı yatmaktadır? Tabi ki hayır. Labirent idare altına alınamaz. Piramidin tepesi hayali bir yerdir ve Icarus düştü: labirentin doğasında; piramidin rüyasını içeren rüyalar vardır ” (Tschumi,1990,s.30). Ancak, labirentin asıl önemi ve mekansal tecrübesi başka bir yerde yatar. Piramit, mimari objenin analizi ile kendi form ve elemanlarını değiştirir. Hepsi öznenin sorusundan ileri gelir.

3.2 Düşsel Mekan;

Bütün öteki düşsel olgularda olduğu gibi, düşsel mimari yapının varoluşunda da dil önemli bir yer tutar. İster fiziksel, ister düşsel olsun, bir mimari yapının var edilmesinde, yaratılmasında, mimarların katkısı büyüktür. O nedenle, böyle bir amaç için çizginin, yapı malzemelerinin yanı sıra dilin de mimarlar tarafından büyük ölçüde kullanıldığı söylenebilir. Özellikle kimi ütopyik mimarlar, bir mimari yapıyı yaratmada çizgiden çok sözcüklerden yararlanırlar. Tasarladıkları, düşledikleri mimari yapıtları, mimari mekanları ve kentleri, en ince ayrıntılarına kadar, sözcükler aracılığıyla ortaya koyarlar.

Mimari yapının var edilmesinde dilin bir araç olarak kullanılması yalnızca meslekten kişilere özgü değildir. Bütün yazarlar, masaldan şiire, şiirden romana dek bütün yazın dallarında, sözcüklerden yararlanarak mimari yapıtlar, mimari mekanlar betimlerler. Bir öyküde, bir romanda, iç mekanıyla ya da dış görünüşüyle anlatılan bir mimari yapıt düşsel bir mimari yapıttır ve o yapıtın tek varolma aracı yazarın kullandığı sözcüklerdir. Okuyucu, okuduğu sayfalarda anlatılan sarayın, köşkün, konağın ya da odanın, gerçekte fiziksel olarak varolmadığını, o yapıtların tek varolma nedeninin, yalnızca ve yalnızca yazar ve kullandığı dil olduğunu bilir. Ama yine de, özellikle iyi bir yazar ve iyi bir yazınsal yapıt söz konusuysa, okuyucu o düşsel yapıtın etkisinde kalmaktan kendini alamaz.



Şekil 3.1 Hayal gücü (İmagination)

Gürhan Tümer, şöyle demektedir; “Bütün yazınsal yapıtların, insanı, insanın içinde yaşadığı çevreyi ve insanın o çevreyle ilişkilerini anlattığı düşünülürse, yazarın yazarlığının yanı sıra, bir ölçüde de mimarlık yapmakta olduğunu söyleyebiliriz. Bu mimarlık, tek aracı dil olan düşsel-dilsel bir mimarlıktır”(Tümer, 1997,s.66).

Örneğin, efsanelerin anlattığı bir Babil kenti vardır. Bu eski Babil'in yarı-tarihsel, yarı-düşsel kraliçesi Semiramis'in dünyaca ünlü asma bahçeleri, düşsel mekanlara bir örnek olarak verilebilir. Bu mekanlarda, “(...) teraslar boyunca su mermerinden trabzanlar (...) dev yaseminler, her tarafta gül fidanları, hayvanlarla dolu korular ve bütün güzel kokularıyla Asya'nın bütün çiçekleri vardı.” Daha sonraları, içinde “Persepolis sarayını yapan mimarların ilham alacakları çok büyük merdivenlerin” bulunduğu ve eski dünyanın yedi harikası”ndan biri sayılan bu bahçeler, bir zamanlar gerçekten fiziksel olarak varolmuş olsalar bile, bugün artık birer düştürler, düşsel birer mekanlardır. Bir ~~mimarlık~~ parçasının ancak çalındığı zaman varolması gibi, bu mekanlar da ancak sözcüklere döküldüğü ya da resimleri yapıldığı zaman vardılar. Ayrıca bu tasfirden de anlaşıldığı gibi düşsel mekanı algılamamızda sınır ögesinin rolü vardır.

Masal, düşünün imgedir. Olağanüstü imgeleri, tutarlılıkları olabilirmiş gibi bir araya getirme eğilimindedir. Masal böylelikle, ilksel bir imge düşüncesini, ondan türeyen bir imgeler bütününe taşır (Bachelard,1996,s.180), Parmak Çocuk masalında Parmak Çocuk, atın kulağı içine yerleşerek arabayı çeken gücün efendisi haline gelir. Parmak Çocuk, atın kulağının içinde hayvana “deh” ya da “dur” der. Küçük bir mekan, içinde kendi irademizle kurduğumuz düşlerin *karar merkezidir*. Parmak Çocuk, bir kulağın mekanı içinde, sesin doğal boşluğunun içinde, kendi evindedir. Böylece görsel betimlemelerle sunulan masalın anlatım gücü, ses betimlemeleriyle iki katına çıkar. Masalı izlerken bizden, duyma eşliğinin altına inmemiz, imgelemimizle duymamız istenir.

Çağdaş romancılarımızdan Yusuf Atılgan'ın, *Anayurt Oteli*'nde ise yaptığı otel betimlemesi şöyledir; “...Üç katlı bir eşraf konağı (*Keçiciler'in Rüstem Yangın'dan bir süre sonra İzmir'e yerleşince eskiden nüfus katibi olan Ahmet Efendi'nin üstemelesiyle konağı otel yaptı. Zamanla her kata ayakyolu, odalara lavabo yapıldı; salonun, sofaların, odaların tahta tabanları, merdivenler kalın muşambayla kaplandı. Yıldan yıla o kasaba oteli kokusu da sinince içine eski konak tam bir otel oldu...*) Caddeye bakan yüzü aşı boyalı. Üç mermer basamakla çıkılan dış kapı iki kanatlı, yarıdan yukarısı camlı, demir parmaklıklı; öteki katların pencerelerinde parmaklık yok. Kapıdan girince karşıda ikinci kata giren oymalı tahta korkuluklu merdiven, solda sandık odası var. Otelin arkasında yüksek taş duvarlarla çevrili avlunun sol duvarı boyunca uzanan bir sundurma var...” (Tümer, 1997,s.69).

Bu tür romanlarda, önemli olan şudur; bu mekanların aynısı, yeryüzünde hiçbir zaman fiziksel olarak bulunmamıştır. Belki İstanbul'da pek çok Anayurt Oteli vardır. Ancak bu romanlardaki konaklar, sokaklar, oteller bu gerçek yapıtlardan esinlenmiş olsalar, onlara çok benzeseler bile, düşsel yapıtlardır. Çünkü yazarlar o yapıtları, sözcüklerle ve düş ögesiyle, dilsel-düşsel olarak var etmişlerdir.

Bir roman iki kişi tarafından oluşturulur; ancak bir mekan, binlerce yaşayan tarafından her defasında yeniden yaratılır. Hem zihinlerdeki prizmalarda dönüşerek yaratılır hem de fiziksel olarak dönüşür. Roman da dönüşür ancak bir farkla; romanın yorumu onu oluşturan kişide saklıdır. Oysa mekan üzerinde yaşanma izlerinin taşınabildiği bir metin olarak, her yaşayana öncekinin yorumlarını da yansıtır.

Reşitpaşa'da “Yokuşun başındaki...ilk evler...ilk dükkanlar sabah hazırlığına başlamışlardı henüz...Yan yana dizili, birbirine yaslanmış...yüzleri yamru yumru basık dükkanlar örtülü bir hüznün içerisindeydiler. Yokuşu indikçe binaların yüzü değişiyor. Eskiyor, yaşlanıyor; duvarlarına çağların ismi vurmuş İtalyan, Fransız yapılı evler. Kırılmış onurunu küskün vakarıyla korumaya çalışıyor. İstanbul'un ara sokakları, eski yokuşları. Bu sokaklarda İstanbul gene aynı vakarıyla tarihini yüzüne vuruyor insanların. H Sokağı'na saptı Eşber. Uzun binalar. Eski taş, iki kanatlı kapılar...Bu sokaklar hala bir müzik taşıyorlar...Sokağa taşan cumbaların pencerelerinde tüller ve saksılar var hala. (Bu sokağa her bakışında İtalyan romanlarını, o romanlardaki mahalleleri anlıyor Eşber.) Cumbaların üzerinde kararmış kiremit çatılar...Çatılarda kuş sürüleri saçak saçak...Her ev büyük bir hayat gibi. Sade, özensiz, gösterişsiz, içli bir hayat.” (Son İstanbul,s.143, Dener,1997,s.78).

Murathan Mungan'ın “Son İstanbul” adlı eserinde okurları, gerek Boğaz'daki eski binalarda va ahşap konutlarda gerekse Beyoğlu ve Galatasaray'daki dar, yüksek kagir binalarda Osmanlı toplumunun mütevazi ama duyarlı günlük yaşamına adeta bir yolculuğa çıkarmaktadır. Onunla yazılarıyla Reşitpaşa'daki yokuştan iner, evleri gözümüzde canlandırıp, ortamı soluyabiliriz.

Sözcükler ile yaratılan imgeler ve bu imgelerin düşsellikleri konusunda, hiçbir yazınsal yapıt şiirle boy ölçüşemez. Gerçekten de şiir, sözcüklerin kendilerinin bile günlük anlamda kullanılmadığı ya da sözcüklerin bile neredeyse mutlak bir düşsellik kazandığı bir yazın dalıdır. O nedenle, şiirle anlatılan düşsel bir konunun, iki kez düşsel olacaktır.

Şairler, ele aldıkları konuyu öteki sanatçılardan ve yazarlardan daha büyük bir yoğunlukla düşleştirirler. Öyle ki, örneğin Yahya Kemal gibi bir ozanın dizelerinde, Üsküdar gibi, yüzyıllardır yaşamakta olan tarihsel bir kent, bir “hayaşehir”, salt sözcüklerden kurulu düşsel bir kent olup çıkar;

ÜSKÜDAR

*Git bu mevsimde grup vakti Cihangir'den bak
Bir zaman kendini karşısındaki rüyaya bırak
Başkadır çünkü bu akşam bütün akşamlardan
Güneşin vehmi saraylar yaratır camlardan*

Yukarıda, ilk satırda mekanın ‘yer’ olma olgusundan, ikinci satırda mekanın ‘zaman’ ögesinden, dördüncü satırda ise mekanın ‘sınırlılık’ ögesinden bahsedilmektedir. “Şairler bizim,

öylesine büyük bir derin düşünme sevincini keşfetmemizi sağlayacak ki, kimi zaman yakınımızdaki bir nesne karşısında kendi içtenlik mekanımızın büyümesini yaşayacağız ” (Bachelard, 1996,s.214),

Örneğin, Rilke ağaca sonsuz büyük varlığını şöyle kazandırmıştır;

*Dışımızdaki mekan nesnelere sarıyor, yansıtıyor:
Bir ağacı var etmek istiyorsan,
İç mekanla kuşat onu, varlığı senin içinde
Olan şu mekanla. Sıkı sıkı sar onu.
Sınırsızdır, ve ancak sen vazgeçtiğinde
Düzene girerse gerçek bir ağaca dönüşebilir.*

Son iki dizedeki kapalılık, okuru düşünmeye zorlamaktadır. Şair, okura bir imgelem sorusu sormaktadır. “Ağacı sıkı sıkı sar” öğüdü, bizi önceden onu çizmeye, dış mekan içinde sınırlamaya zorluyor olabilir. Ancak bu durumda algılamanın basit kurallarına uymuş, “nesnellik” içinde kalmış olurduk ve onu artık düşlemezdik. Öte yandan ağaç, gerçek olan bütün varlıklar gibi, “sınırsız” varlığı içinde kavranmıştır. Bu raslantısal sınırlara karşı ağaç, senin içini dolduran, kendi içtenlik mekanıyla, “varlığı senin içinde olan” mekanla beslenmiş imgeleri beklemektedir. Böylece ağaç ve ağaç düşleyen, birlikte düzene girer, birlikte gelişir, büyür. Ayrıca, yukarıdaki dizelerde ağacın, sarmalaması özelliği ile üç boyutlu oluşundan bahsedilmektedir, buradaki sınırsızlık da aslında bir tür sınırlılıktır.

Yazı ile mimari yapıt arasındaki ve belki de diğer sanatlar arasındaki en büyük fark, onların yaşanması sırasında bir dönüşümün tek taraflı olmasıdır. Müzik, resim , vb. bir sanat eserini kişiler yaşarlar, zihinlerinde transforme ederler ve sonrasında dönüşümün izlerini taşırlar. Ancak mimari mekanlar her yeni yaşayandan sonra sadece zihinsel olarak değil, fiziksel olarak da dönüştürülmüş olur. Bir yazıyı okuyan kişinin zihnindeki dönüşümün onu yazan kişiye yada yapıta ve onu okuyan diğerlerine tekrar yansımaları mümkündür. Sonuç olarak mimari yaratı üzerinde iz bırakabilen bir tasarımdır ve bu izlerin taşıyabildiğidir.

3.3 Resimde mekan üzerine;

Resim tarihi, bir bakıma mekanın temsil edilmesine ilişkin seçeneklerin öyküsüdür; çünkü öznel tavrın kendisini ele verdiği tüm ipuçları mekanla hesaplaşma sürecinde gizlidir. Ayrıca, mekanın görünmeyen varlığı hiçbir zaman, bir değerlendirme ölçütü olarak, gündemde kalmasını engellememiştir. Nitekim renk, çizgi, gölge, ışık, perspektif gibi öğeler ile mekan arasında organik bir bağıntı vardır.

Mekanın görünmeyen varlığı, aslında onun resmedilebilirliğini baştan engelleyen bir olgudur; ancak resimden söz ederken bu özelliği dikkate alınmaz. Çünkü mekanın etkilerini kendisiyle özdeşleştirme yolundaki eğilim bir tür meşruiyyet kazanmıştır artık. Mekanın varlığı esasen bizim için bir şeye göre veya bir şeyi kuşatan olarak vardır. Bu yönüyle Ergüven'e göre; özünde bir düzenleme ilkesidir mekan; nesnelere göre konumlandığı ilişkiyi belirlerken, bu belirleme sürecini yönlendiren her türlü ideolojik yapı hakkında da bizi bilgilendirmektedir (Wolfflin,1985,s.46).

Mekanın doğrudan resmi yapılmaz; o, sadece kendisi dikkate alınarak resmedilmiş nesnelere aracılığıyla varolmaktadır. Mekanın boşlukla eşanlama gelen bu özelliği, felsefe tarihi boyunca çeşitli tartışmalara neden olmuştur. Bu açıklama modellerinden hemen hiçbiri resimdeki mekanla doğrudan ilişkili değildir. Mekan, başlangıcından bu yana, felsefede duyu verilerinden ayrı düşünülmesi gereken bir sorun olarak ele alınmıştır. Newton bile felsefi açıdan tutarlı bir mekan kavramının, ancak duyulur nesnelere soyutlanması koşuluyla mümkün olabileceğini vurgulamıştır. Buna göre, felsefenin yöneldiği soyut mekan kavramı, tıpkı kendisi gibi, duyulur dünyanın ötesindeki önerme ve yargıların muhatabı olan geometrik mekan ile aynı paydayı paylaşmaktadır.

Felsefe ve fizikte boşluğu yadsıyan –varolanın varolmamasına kenetlenmesi söz konusudur çünkü- bu doluluk kuramının çıkış noktasında doğanın boşluğa izin vermediği gerekçesi yatmakta olup, aynı ilke kartezyen düşünce için de geçerlidir. "Descartes'e göre; boş mekan yoktur; çünkü mekan ve madde aynı şeydirler. Bunun için boş mekan olamaz; zira bu, bir madde olmadan mekan olması demektir ki, bu da mümkündür." (Tshumi, 1990, s.12).

Felsefi açıdan böylesine spekülasyon olan mekan kavramı, aslında resim konusunda da yeterince açıklığa kavuşmuş değildir. Ancak mekana ilişkin bulgular resmin çözümlenmesi için yaşamsal

bir önem taşımaktadır. Mekan, gündelik yaşamla ilgisi bakımından ele alındığında, uygarlığın ilk evresinde eyleme yönelik, somut niteliğiyle ön plana çıkmaktadır. Buna göre, ilkel insan için yön ve mesafe duygusuyla sınırlı bir mekan anlayışı söz konusudur. Ergüven'e göre böyle bir durumda, nesnelere bulunduğu konum sadece ön/arka veya alt/üst gibi terimlerle ifade edebileceğimiz özelliklere sıkışıp kaldığı için "mekanda süreklilik" düşüncesi kendiliğinden engellenmiştir (Ergüven,1992,s.46).Başka bir deyişle, insanlık tarihi boyunca yan yana, yahut ardı ardına resmetmenin yerini birlikteliğe bırakabilmesi için, öznenin ortaya çıkması zorunlu olmuştur.

Öte yandan, nesnelere üç boyutlu temsil edilmeleri resimsel mekana ilişkin sorunun aşılmasına yardımcı olamayacaktır, çünkü bizim için resimsel mekanda belirleyici olan nokta öncelikle süreklilik kavramıdır. Ayrıca, belli bir ışık kaynağına göre aydınlanmayan mekan, daima kuşattığı nesnelere kopuktur. Mekanla ilgili bu sorunlar ancak yüzyıllar sonra çizgi ve hava perspektifinin bulunmasıyla Rönesans döneminde çözümlenecektir. "Mekan, bireyin nesnelere arasındaki ilişkiye (konum değeri) müdahale olanağını saklı tuttuğu sürece bizim için kayda değer bir anlam taşımaktadır" (Lynton,1982,s.57).

"İnsanoğlu, gelişmesinin ilk aşamasında, ilk bilgi niteliğini taşıyan gelenek ve göreneklerin, din ve mitolojinin yaratıcısının kendisi olduğunun bilincinde değildir. İlkel insan kendi yarattığı dünyaya yabancıdır; kendi yarattığı dünyayı kendi dışında varolan nesnelere bir dünya sanmaktadır" (Ergüven,1992,s.46). Burada insanın dünyanın dışında kalma durumu, aslında bulunduğu dünyayı dışarıdan izleyemediğini göstermektedir. Ayrıca, antik Yunan'da söz konusu olan toplumsal örgütlenme biçimi bu inancı pekiştiren bir olgudur.

Mekan, ne içinde yer alan nesnelere basit toplamından oluşan bir boşluk ve de günlük dilde *hava* dediğimiz, nesnelere dışında kalan bölümdür. Resimsel mekanda tartışma konusu olan nokta şudur; mekan, son çözümlemede nesneyi görme biçimidir, dikkat sadece nesne üzerinde yoğunlaşsa bile, zihinsel olarak görme alışkanlığı, nesneden önce mekanla hesaplaşır. "Her figür, öncelikle içinde yer aldığı mekanın ürünüdür. Sonuçta, mekan, figürü algılama- ve doğal olarak temsil etme- biçimine eklenmiş olup, figür de mekanın parçalanmış bir kopyası olmuştur" (Ergüven, 1992,s.47).



Şekil 3.2 Giotto, “Madonna ve Çocuk”

Resim tekniği açısından mekansal derinliğin doğal görme koşullarına uygun bir duruma gelmesindeki en etkin rolü merkezi perspektif üstlenmiştir. Doruk noktasına Rönesans resminde ulaşacak olan bu perspektif yöntemi- hava, renk, gölge/ışık, kesişme v.b. olmak üzere daha başka perspektif modelleri de söz konusudur çünkü- önce mekan kaygısıyla gündeme gelmesi bakımından Giotto’ya çok şey borçludur. Eckart Bergmann’a göre Giotto’nun resimsel mekanı keşfetmesi insan gövdesine yönelik bir ilginin ürünüdür. “Bedenin, hem ruhsal ve içeriksel anlatımın taşıyıcısı hem yeni bir doğallık ve mekan yanılması ifadesi olarak eklediği dizgede tüm nesnelere tek bir bütüne bağımlı kılınmış olması resim tarihinde Giotto’yu yeni bir mekan anlayışının öncüsü kılmıştır”(Bergmann, 1983, s.34).

Antik dönem ile Rönesans resminin en önemli özelliklerinden biri resimsel mekanı izleyicinin bulunduğu gerçek mekandan ayıran sınır çizgisinin belli olmamasıdır. Bu ayrımlaşma ilk kez manierist sanatta gündeme gelmiştir; çünkü önyüzey figürleri ve buna benzer motifler aracılığıyla her iki mekan arasında oluşturulan köprü, sonuçta bunlar arasındaki farklılığı vurgulayıp, birleştirirken esasen ayırmaktadır.

Her resim, beraberinde yer ve zamanla ilgili bir seçilmişliği getirir; dolayısıyla görüntüye müdahale öznel yaşantı içeriğinde yayılma eğilimi gösterse bile, aslında resmin temsil ettiği şey sürekli oluşum halindeki süreçten bir kesittir. Bu yüzden, özellikle resimsel mekanda merkezi perspektif kullanım alanına girdikten sonra, mekan ile zaman arasındaki uyum ilkesi herkes tarafından benimsenmiştir. Nitekim, Rönesans'ı izleyen yüzyıllar boyunca farklı mekan ile zaman dilimlerinin birlikte işlemesine daima karşı çıkmıştır.



Şekil 3.3, “Yusuf Mısır’da”, Jacopo Pontormo

Mannerist sanatçılar, bu konuda oldukça ilginç bir tavır sergilemişlerdir. Buna göre, bir taraftan perspektif kurallarına uyan bir mekan tasarımını benimseyip, öte taraftan değişik zaman ve mekan kesitlerini aynı tuvalde resmederek izleyenleri şaşırtmışlardır. “Pontormo’nun ‘Yusuf Mısır’ adlı resminde, Yusuf’un yaşamından beş epizodu konu alan resim arayüzeyden tasarlanmaktadır. Burada, kayanın çevresinde toplanan Yakup ve oğulları, Yusuf tarafından travuna götürülmeyi beklemektedirler. Hemen ardından, önyüzeyde, köşeye doğru itilmiş

bölümde ise bu kez babası ve iki kardeşini firavuna takdim etmektedir Yusuf. Buna karşılık sağ tarafa geçince yine bir başka sahnenin önümüze çıktığı görülür: Zafer arabası üzerinde oturan Yusuf'a babasının ağır hastalığı aktarılmaktadır. Nihayet, bu sahnenin hemen ardındaki son bölümde, iki çocuğuyla merdivenleri çıkan Yusuf, takdis edilmek üzere, ölüm döşeginde yatan (sağda üst köşede)Yakup'un yanına gitmektedir "(Ergüven,1992,s.50).

Bu resimde perspektife bağlı bir mekan anlayışı söz konusu olmasına karşın, benzerlerinden hayli farklı bir sonuç çıkmıştır ortaya; perspektifte sağlanan birlik, resimsel mekandaki sürekliliğin kotarılmasına yetmemiştir. Hatta tam tersi, perspektifteki bu birliğin, farklı zaman dilimlerine yayılan olaylar ile sürtüşüp, bir tür çelişkiye yol açtığını söyleyebiliriz. Pontormo, bu eserinde perspektif kurallarına uymasına karşın, yine de mekan yanılısamasını büyük ölçüde sarsmıştır. Başka bir deyişle, merkezi ve sonu olmayan bir evrende, insanı konumlandırmada hareket ve zamanın göreceliğini resimde canlandırmayı başarmıştır.

Kübizm'in ilk ve en önemli çıkış noktalarından biri, mimari mekan ile merkezi perspektif anlayışının tuvalden dışlanması olmuştur. Resim bu aşamada mekanın temsil edilmesini aşp, mekan duygusunun yeniden düzenlenmesine yönelmiştir. Daha doğrusu, Kübizm için önemli olan, mekanın kendisinden çok, içeriğinin temsil edilmesidir; çünkü bu içerik ne denli güçlüyse, temsil edilene ilişkin yaşantı da o ölçüde yoğundur.

Kübizmin öngördüğü resimsel mekan, özünde nesnelere kendisinden hareket etmektedir; yani burada farklı bakış açılarından görülen nesnelere elde edilmiş bir mekan tasarımı söz konusudur. "Doğa ile sanat yapıtı arasındaki koşutluk, gerçek görünüşlerin benzerliğinde değil, mekan tasarımıyla ilgili olarak taşıdıkları benzer güçte aranmalıdır "(Jantzen,1993,s.45).

Aslında mekan sorunuyla ilgili bu örnekleri genişletmemiz mümkündür. ancak önemli olan resimsel mekanın renk, ışık, ritm gibi düzenlemeye ilişkin öğelerle olan etkileşim sürecinde neden/sonuç ilişkisinin tutarlı ve esnek biçimde belirlenmiş olmasıdır. Daha geniş dünya görüşünü yansıtan herhangi bir algılama, görme ve temsil modeli, bu öğelerin kapsama alanında kalsa bile, sonuçta yine mekan yaşantısına yönelik bir tinsel etkinliğin resimdeki izdüşümüdür. Dolayısıyla resimsel mekan, bize uygarlığın belli aşamasına tekabül eden bilinç niteliğini göstermektedir.



Şekil 3.4 Klimt, “Bekleyiş”

Raphael'in bu bağlamda yönelttiği sorular ise, basit bir mekan çözümlemesini aşır resimle dünyaya bakış açısına sorgulayan bir disiplinin sorumluluk alanına girmiştir artık; “Mekan, bir şey için gelip geçici bir yer mi, yoksa onun kesin biçimi midir; kılıf mı, yoksa iç yapı mıdır; temsil edilen ile ilişkisinde *a priori* midir, yoksa onu mu izlemektedir?” Bu soruların başlıca amacı, mekanı biçimlendirme (yaratma) istemini yönlendiren içeriği bulmaktır; çünkü içeriğin en somut biçimi mekandır (Raphael,1986,s.25).

3.4 Kavram Üzerine:

İnsanın “düşünebilen bir canlı” olarak tanımlanmasıyla “kavram oluşturabilen bir canlı” biçiminde tanımlanması arasında hemen hemen bir fark yoktur. İnsanın tüm rasyonel işlevleri, ya tikel algıya kavramlar, ya da kavramlar arasında kurduğu ilgilendirmeden ibarettir. İnsanın bedense eylemlerini yönlendiren pratik akıl, zihinsel eylemlerin de yönlendiricisidir.

İnsan hayatının ilk yıllarında, insan zihninde kavramlar oluşmadığı için düşünmek ya da dili kullanmak mümkün değildir. Kavramların oluşmasında tek yol algılardır. Değişik zamanlarda benzer nesnelere veya hareketlerle ilgili algılar hayat yetisinde biraraya gelerek bu algılar arasında ortak algılar belirlenir. Bu ortak noktalar dağınık biçimde stok edilen algıların sınıflandırılmasını sağlar. Nesnelere veya eylemlerle ilgili her ortak nitelik bir kavram olarak zihinde belirlenir. “İnsan yaşamının çocukluk döneminde oluşan kavramlar temel kavramlardır. Kavramların zihinde oluşması iradeye bağlı olmaksızın doğal bir prosedür içerisinde gerçekleşir. Öğrenme çağından itibaren iradeye bağlı olarak algılar sistemli bir şekilde hayat yetisine aktarılınca yeni kavramlar elde edilir. Bu kavramların zihinde yerleşmeleri, daha önce doğal olarak kazanılan temel kavramlar sayesinde olur. Bu temel kavramlarla iliştilenmemiş yeni kavramlar zihin için bir değer ifade etmezler” (Ceylan,1996,s.47).

Gaston Bachelard’a göre; “Kavramlar, bilgileri sınıflandırmaya yarayan çekmecelerdir; yaşanmış bilgilerin bireyselliğini ortadan kaldıran giysilerdir. Her kavramın, kategoriler mobilyası içinde bir çekmecesine vardır. Kavram, bir ölü düşüncedir, çünkü tanım olarak sınıflandırılmış bir düşüncedir” (Bachelard,1990,s.97).

Tüm duyu organlarımızdan geçerek nesnelleştirilen duyular, bulunulan durumun içeriğine göre bir kavrama ulaşmaktadır. Örneğin, insanın yaşamının herhangi bir evresinde kullanmış olduğu parfüm, yeniden koklandığında kişiyi o döneme götürecektir. Bu götürme işlemi sırasında kişiye olumlu veya olumsuz etkiler yaşatabilecektir. Aynı durum mimari mekanlar için de söz konusudur; çünkü mimari mekan, içinde bulunan insanla etkileşimi bağlamında ‘varlık’ olarak düşünüldüğünde bir ruh taşıdır.

3.5 Mekan Kavramı üzerine;

“Mimarlık kavramlarının yapı tarihinin zengin ve karmaşık süreci içinde, geçen gelen içeriklerini yeni deneylerle zenginleştirerek varlıklarını sürdürdüklerini söylemek mümkündür. Bir bakıma bu kavramların yapılarından çok insanların bu yapıları algılamaları ilişkin soyutlamalar olduğunu düşünmek değişmezliğinin nedenini anlatıyor. Başka bir deyişle biçim ne denli değişirse değişsin, algılama ve değerlendirme kategorileri insanın psikolojik yapısının kolay değişmemesine bağlı olarak değerlerini koruyorlar. Mimari kavramlar insanla yapısı arasındaki ilişkilerin doğasından kaynaklanıyor. Sözcükler ve içerik ne kadar

genişlerse genişlesin bizim çevreyi algılamamızın niteliği değişmiyor. Mimarlık kavramları üzerinde bir genelleme yapma olasılığı da belki buna dayanyor.” (Kuban, 1992, s.8).

Otomobil kavramı da çeşitli otomobil tiplerinin ortak özelliklerinden (4 tekerlek, bir direksiyon, gaz pedalı, vs.) oluşur ve yeni bir otomobil tasarımı, varolan otomobillerden değil otomobil kavramından yola çıkılarak yapılır, bu bağlamda, yeni bir mekan türü olan sanal mekandan bahsetmeden önce mekan kavramı üzerinde durmamız gerekir.

Arapça’da mekan, “kevn” kökünden gelir; var olma, varlık, vücut demektir (Türkçe Sözlük,1974), Mutasavvıflarca kevn (varoluş), mutlak varlık olan Tanrı’nın görünüşüdür. Bu nedenle de mekan, bağımsız bir varlık değil, yalnız düşüncede oluşan bir soyutlama, bir görüntüdür (Meydan Larousse,1972). Bu bağlamda mekan kavramı, genellikle çevredeki fiziksel verilerden yola çıkılarak oluşturulmakla birlikte, düşünsel bir boyut da içerir. Varlığın ya da varoluşun iki ana biçimi vardır; bunlardan birincisi, öznenin bilincinden bağımsız, somut, fiziksel, gerçek varoluş biçimidir; bir taş, bir ağaç, bir at, bir insan böyle varolmaktadır. İkincisi ise, öznenin bilincine bağlı, soyut, fiziksel olmayan, düşsel varoluş biçimidir. Örneğin, Kaf Dağı’nın taşları, Cennet’teki bir ağaç, Yunan mitologyasındaki kanatlı at, Tanrı Zeus böyle bir varoluşa sahiptirler.

İnsan yaşamı ile mekan arasında bir bütünlük vardır. Bu ilişki birbirini oluşturan, dönüştüren, değiştiren bir serüvendir. Bu serüven aslında tüm bir evrenin içinde, insanın var olmaya başlamasıyla ortaya çıkar. İnsanın var olması, onun varolduğunu hissettiği, içinde bulunduğu “mekan” kavramı ile ortaya çıkar. Ondan önce yerler vardır; ama onların “var olması” insan varlığı ve yaşamı içindeki anlamı ile başlar. Bu ilişki zaman tüneli içinde başlayıp belirsiz bir noktaya doğru dönüşerek ilerlemektedir.

İnsanların yaşamı zaman dilimlerinin en küçüğü olan “an” larda kaydedilerek ilerler. Mekanın ve insanın bu sonsuz ve sonrasız zaman tüneli içindeki yaşamında en küçük zaman birimi, kalınlığını bizim belirlediğimiz değişen uzunluktaki “an”lardır. İnsanın içinde yaşarken, mekanın her an bölümlerini görsel olarak çerçeveler ve bu çerçevelerin içindekiler, insanın zihnindekilerle eşleşme girer. İnsanın bilinçaltı ve bilinçüstü çağrışımlarıyla bu çerçevenin ardı bazı imgelemler dolar ve prizmalar oluşur. Bunların tümünde mekanı oluşturur. Mekanların yaşamı da, insanların anları yaşarken oluşturduğu dilimlerle insan belliğine kaydedilirler.

Mekanların içinde tüm hareketlerimizle “varlığımız” hayat bulur. Yani, her yaptığımız, bir mekan içinde vardır. Bunlara tümünden baktığımızda, hayatımızın çeşitli mekanlarda, çeşitli temsillerde bulunduğunu düşünürsek, bu temsillerin sonraki aşamada da yer aldıkları mekan ile birlikte yaşayanın zihninde temsil edildiğini söyleyebiliriz.

Çocukluğumuzda yaşadığımız bir olayın, bir sahnenin, anlatımını yaparken hep bu anın, olayın ve bu olayla ilgili yorumların, mekanla ilgili yorumların, bu sahne ile birlikte saklandığını ve hepsinin bir bütün olarak birbiri ile harmanlandığını yaşarız”. Gerçekte bir yere bağlı olmaksızın bir olayın hatırlanması çok anlamsızdır. “yer”, “varlık” ın gerçek bir parçası, bütünleyicisidir. (Norberg Schulz, 1980,s.6).

Mekanlar, insanın ve doğanın eline bırakılan, yeniden yoğrulup; kendi hayat çizgisini oluşturacak olan, yaşayan varlıklardır. Ancak mekan, sınırların oluşturduğu bir boşluk değil, onu tanımlayan sınırların düşünsel gücünü elinde bulunduran ve yaşanmışlıkların anlamı ile dolu olan bir ortamdır. Mekanın içindeki ‘boşluk’ aslında anlamla, düşünsel güçle, izlerle yoğrulmuş çok yoğun bir varlıktır (Bachelard,1996,s.135).

Wittgenstein, bir kelimenin anlamının onun dil içindeki kullanımı olduğunu söyler. Kurallarına göre konuştuğumuz halde bunu kuralları bilmeksizin yapabiliriz. Mekanın insan yaşamındaki yeri bununla benzerlik gösterir. Yani bir mekanın anlamı aslında onun bizim yaşam dilimlerimize katılışı, onlarla yoğuruluşu, onları dönüştürmesi ile ortaya çıkar. Mekan, anlam iletmeyi amaçlayan bir kuruluş olmadığı halde anlam taşır ve bu duyumsanır, yaşanır, yorumlanır ya da yorumlarla yaşam dilimlerinde anlamlanır... Onu yaşayan insanın yaşam deneyimleri, duyumsaması bağlı olduğu noktadan evren mekanını, zamanı, yaşamı yorumlaması ve o mekanın diğer mekanların bir uzantısı olarak konumlandırılışı ile bağıntıdır anlam.

Kavramsal mekan; fiziksel mekan, ideolojik mekan, düşsel mekan, vs. gibi varolan mekanlarla tanımlanan ancak fiziksel olarak varolmayan mekandır. Kısaca; olanlardan hareket etmeyenlerden oluşmuş, bir varolmayan mekandır. Kavramsal mekanda bir düşünsel kurgu söz konusudur. İnsanlar için, cennet gibi yalnız düşünce de varolan, herkesin tanıdığı ve kavramsal olarak çoğaltarak tarif edildiği mekanlar da vardır. Bu mekan tipinin kendisi kavramsal mekandır, ancak insanların kafalarında oluşan cennet kavramının ortak özelliklerinden dolayı ‘cennet’ kavramını, kavramsal mekana örnek olarak verebiliriz. Algılanabilen bir gerçeklik olan

mekan, evren kadar sonsuz boyuttadır ve uçsuz bucaksız bir yaratıcılık içerir. Burada tek belirleyici düşünce gücüdür.



4. SANAL MEKAN

4.1 Sanallık ve Gerçeklik- Sanal Gerçeklik



Şekil 4.1 Sanal Gerçeklik (ieee,98)

Gündelik yaşamda, hergeçen gün ismine daha sık rastladığımız sanal gerçeklik kavramı, öncelikle elektronik ortam için tasarlanmış bir teknoloji bileşimini işaret ederken, bireyin varoluşsal temellerini yeniden tanımlayabilecek bir felsefi derinliğe de gönderme yapmaktadır. Teknolojik sarmalama sürecinin yanısıra, bir felsefi görüngü olarak sanal gerçeklik ya da yalnızca sanallık, aynı zamanda içinde yaşamakta olduğumuz çağın egemen ideolojik bağlamının bir boyutunu oluşturmaktadır. Bu açıdan sanal gerçeklik kavramını açıklarken konuya teknolojik olduğu kadar felsefi açıdan da ele almamız gerekir.

Sanallık (virtual) kavramı tarih olarak oldukça eskilere dayanır. Kelime olarak, potansiyel yada güç anlamına gelen 'virtus' kelimesinden gelir ve gerçekle (actual) yanyana geldiğinde, bir anda görülebilen ve etkin hale geçen anlamına gelir. Bu haliyle felsefe tarihindeki en eski problemlerden biri olur: oikos,polis,ethos (ev, şehir, varoluş) fikirlerinde yer almıştır.

Yeni gibi görünen sanallık kavramı aslında oldukça uzun bir zamandır bizimle birlikte. "Gerek düşüncelerin gerekse suretlerin bir sanallık halinde varolduğu Plato'nun yazılarında tutarlı ve işlevsel bir düşünce vardır. Sanallığı günümüz teknolojilerinde olduğu gibi, bilişimin saklanması, yeniden kazanımında ve dolaşımında olacak gelişmelerle açılacak yeni bir dünya ile fazlasıyla yakından özdeşleştirmek yerine, yazı varolduğu sürece sanal olan hakkında bir tür

fikir olduğunu anlamamız gerekir. Okuduğumuz metin gerçek mekanda bulunabilir, ancak bizim için anlaşılabilir olana kadar o da bir sanallık durumunda varolur. Sanal mekana girmek için bilgisayar ekranını veya sinema göstericisini beklememiz gerekmedi, az çok sürekli olarak onun gölgesinde yaşamaktayız.” (Rheingold,1991,s.130).

Yine de, benzetim yeteneği, özellikle bu teknoloji yaygın olarak bir maddesellikten ve özdeksellikten çıkarma şekli olarak nitelendiği için, pek az tanınan duyuşsal ve maddesel sınırlara sahiptir. Bilgisayar ve benzetim şekilleri kolaylıkla işlerken ve görsel olanın sanal mekandaki sanal nesnelerin görüntüsünün duyum boyutlarında sanal olanla gerçek olan arasında bir ayırım yapıp yapamayacağımız daha az açıktır. “Sanal sesi neyin oluşturacağını ve “gerçek” sestene nasıl ayırt edileceğini veya edilmesinin olanaklı olup, olmadığını bilmek oldukça güçtür. Dahası sanal olan ne görme ne de sestir, görme ve sesin kendi oyun alanları olarak buldukları nesnelere ve mekanlar sanaldır. Görme, ses, dokunma, tat alma ve koklama her zaman olduğu şekillerde işler. SG, eğer çalışırsa, yalnızca duyuların, kökten değişen algısal girdilere rağmen bile, her zaman olduğu şekilde işlediği varsayımı üstünde çalışır. Sanal nesnelere şimdi artık “gerçek” nesnelere ile aynı algısal etkileri doğurma yeteneğine sahiptir.”(Mitchell,1995,s.44).

Günümüzde Deleuze ise okun ucunu farklı bir yöne çevirir. Ona göre; sanalı gerçekleştirmek, mümkün olanın (possible) farkına varılması değildir ve ikisini karıştırmamak gerekir. Sanallık gerçekliğe değil, güncelliğe karşıdır. Proust’a göre sanal, güncel (actual) olmadan gerçek (real), soyut(abstract) olmadan fikirsel(ideal) olandır. Sanallık gerçek objenin bir parçasıdır. Her obje sanal imgeyi ve gerçek imgeyi barındıran bir çifttir. Farklılık ve tekrarlama sanallıkta, güncelleştirme hareketidir. Yanlış yaklaşım ise gerçekleştirmenin bir sınırlandırma olduğunun düşünülmesidir (Deleuze,1989,s.155).

Gerçekliği ise, bireye gerçek olan herkezin oluşturduğu gerçek, fiziksel varlığın limitlerinin ötesinde olan gerçek ve belirli bir kurguya, disipline göre gerçek olan diye ele alabiliriz. Bu birbirinden farklı gerçek tanımları ayrı ayrı ele alabilirsek bile birbirleri ile olan ilişkilerinden koparamayız. Bu görüş ana gerçekliği oluşturan sanal gerçekliğin varlığını ortaya koymaktadır. Birey olarak kaçınılmaz ve gerçek olan gerçeklik, bizim için olan gerçekliktir çünkü iletişim ‘ana gerçeklik’ kavramını sağlayacak kapsama alanlarına sahiptir.

İnsanoğlu teknoloji tanımı koyduğunda demek oluyordu ki eylemlerinin başından beri bunu kullanıyordu, yarattığı herşey aslında sanal gerçeklikti. Tekerleği bulması ile tekerlek gerçek

olmuştur. Tekerlek kavramı kalıcıdır. Her karşılaşmada kalıcılık kavramını yeniler. Sanallık kendini gerçek gösterir. ‘Uçan Balarısı’ sonatı şu anda sanal bir bütünün çağrışımıdır. Gerçekliği sürekliliğinin yaşanmasıdır. Gerçekliğin özelliği sanallıklara olanak vermesidir. Olanakların çokluğunda gerçek dünyanın otomatik olarak kaybolması sanallığın önemli olgusudur. Korsakoff’un algısındaki sanallık, gerçek aracılığı ile her bireyin kendi sanallığında tekrar kurgulanmıştır. Her bireyin kendi gerçekliği, örneğin gerçekliğini sadece ses olarak algıladığımız ‘Uçan Balarısı’ sonatı’nın diğer duyularla ve çağrışımlarımızla hafızamızla kurguladığımız farklı gerçeklikler birbirlerine göre sanal olarak tanımlanmaktadır. Gerçek, alt sanallıkların bütünüdür. İnsan bu bütüne algıları ile hakimdir. Gerçek sanalı açıklar, anlam kazandırır ancak hiçbir zaman tamamiyle bütün sanal imaları gösteremez yada harekete geçiremez. Her zaman birşeyler eksik kalmaktadır.

Sanalın gerçekle ilişkisi genellikle, elektronik olarak üretilen “sibermekan” kavramı içinde anlaşılır. Sanalın, Descartes’çı kavramlar çerçevesinde gerçeğin (fiziksel olanın) karşıtı olması savına dayanan bu kavram, teknolojik yolla üretilen bir sanal aracılığıyla mekanın gerçekliği ya da fizikselliğin (mimarinin) yerine geçmeye çalışır. “Sanala, gerçeğin karşıtı olarak bakılacağına, bir gizilgüç ya da kuvvet olarak bakılabilir. Bu bir anda çıkıp etkin duruma geçebilir. Sanal, fiziksel olmadan etkin bir biçimde, ama biçimsiz/biçimsel olmayan eylemde bulunabilme olanağıdır. Sanallık, özde, gerçekleşmiş olanın her türlü verilmiş, açıklanmış ve başarılı gizilgücüdür ” (Rocker,1998).

“Gerçek, sanalın zaman içinde belli bir anda süreç ve kuvvet olarak görünen birçok gizil belirtilerden biri olarak kavranmaktadır. Bu durumda gerçek, sanalın belirli sürelerde ortaya çıkması demektir. Bu gerçek kavramı gerçeğin var olan ve “bir eylem” olarak kalan fiziksel belirme kavramını genişletmektedir. Gerçek, sanalın sayısız gizil durumlarından biri olduğundan, sanalın değindiği herşeyi hiçbir zaman tam olarak ortaya çıkarmamaktadır. Bir başka deyişle, sanal hiçbir zaman bir bütün olarak saptanamaz. Bu belirsizlik, bu eksik olma kavramı, bütün mimarlık görüntülerinde sürdürülmelidir. Bizce, mimarlıkta sanal olan kendi belirsizliğine açık olmalıdır. Nesne ile özneyi açıkça tanımlamayı ve ayırtırmayı amaçlayan indirgeyici girişimlere karşı olarak, sanal, burada önceden öngörülmemiş bağlantıları ve ilişkileri olanaklı kılan çoklu bir gizil güç olarak algılanmalıdır. Bu nedenle, sanaldan bir karmaşıklık çıkarsanmaktadır, yani ayrı ayrı bir takım öğeler dizisi değil, tamamlanmamış gerçekleştirmeler olarak yorumlanabilecek karşılıklı ilişki türleri söz konusudur ” (Eisenmann, 1987, s.127).

Jacques Lacan; ayna görüntülerinin oluşum sürecinde özne üzerinde merak uyandıran albenisi üzerinde düşünür. Gerçek bir nesne bir ayna görüntüsü olarak yansıdığı zaman, ayna yüzeyinin arkasında gerçek nesne ile tersine çevrilmiş kimlik bağlantısı içinde bulunan, ayna düzleminin arkasındaki sanal mekan içinde varolan bir nesne içerir. Ayna yüzeyi gerçek olanı yansıtan, mekansallığın ve nesnenin görsel özelliklerinin kopyasını çıkaran bir sanal alan yaratır. Gilles Deleuze ardından sanal olan ile gerçek olan arasında karşılıklı bir etkileşim tanımlar. “İmge bir nesnenin yerini alabilir ve nesneyi aynanın düzleminin kısıtlarının ötesine zorlayabilirmiş gibi karşılaştırılmaz bir tersinirlik yaratabilir. Herbiri bir diğerine, herhangi bir yeni özellik veya nitelik eklemeksizin bir olanak derinliği, daha zengin bir tını kazandırarak, algılanamaz bir katkıda bulunur” (Deleuze,1989,s.145). Lacan yalnızca sanal bir taydaş (counterpart) ile, ikil (double) ile kurulan ilişki yoluyla bir kimlik edindiğimizi açıklığa kavuşturur; dahası, bu kimlik, gerçek ve sanal olan bedenler arasındaki farklılıkları çözme yeteneksizliği yüzünden ve gerçek olan, bir anlamda, sanal imgenin mekanını da simgesel olanın aynasal olana galip geleceği veya onun yerini alacağı derecede içerdiği için, çözülemez bir şekilde parçalı kalır. Kısacası Lacan, gerçek olanın sanallık mekanına güvenini, ayrılmalarının gerekliliğini ve olanaklılığını hem açıklar hem de azımsar. Deleuze de Lacan ile, anlaşma değilse bile bir uyum içinde, gerçek olanın yalnızca olduğu gibi işlevsel olduğunu, zaman içinde sanallık mekanı olma ve bu mekana batma yolu ile varolduğunu açıklar (Deleuze,1989,s.67).

Elena Esposito, “İllusion und Wirklichkeit” adlı çalışmasında bilgisayar destekli sanallık kavramına bir tanım getirmiştir. Esposito, ayna görüntüsünün ürettiği hayal (illusion) görüntü için şunları demektedir; “Ayna yalnız ikinci bir obje yaratmaz, bu aynadaki ikinci kendimizdir ve aynı zamanda kendim için ikinci bir yer.. Bu nedenle, sanallık teriminin orijinalinin aynanın arkasındaki mekandan çıktığını söyleyebiliriz”(Schwarz,1997,s.51). Bu gözlemden sonra Sybille Kramer, etkileşim (interactivity) ve sanallık arasındaki ilişkiye açıklık getirmiştir. “Sanallık...gözleyicinin fiziksel vücudunun gerçekte bulunduğu yerden erişilemeyeceği duyuşal izlenimleri algılamasını mümkün kılan. Her şey bir yerleşim üzerine konumlandırılmıştır.”

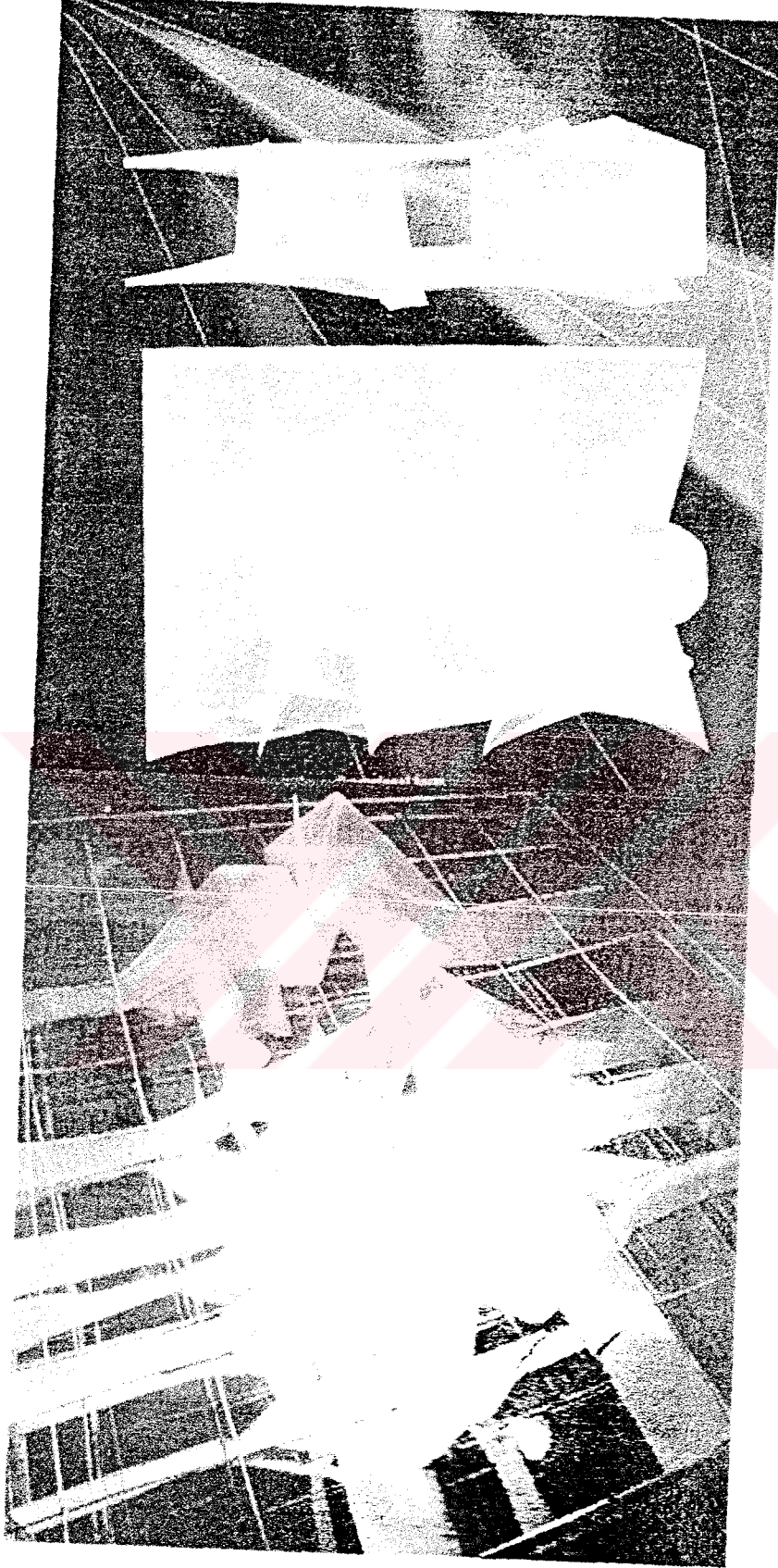
Umberto Eco’ya göre ayna görüntüsü ~~sembolik~~ bir karakteri olmayan bir görüntüdür. Bu, kendimi ya da gerçek çevremi ~~değiştirmeden~~ ayna görüntümü değiştiremem anlamına gelmektedir. Kramer kısa ve açık olarak “Aynayı kırabilirim ama ayna görüntüsünü asla..” demiştir (Schwarz,1997,s.51). Eğer ayna metaforunu bir adım ileriye götürürsek sanal gerçeklik ve siberuzay şu anlama gelir; gerçek dünyanın fiziksel objeleri için bilgisayarın imajlara sembolik karakter verip onları değiştirmemizi sağlayan, optik ayna dünyasının izin

vermediđi, gerek ve sanal dnya arasında ngrlemeyen reaksiyonlar ya da etkileşimleri, her trl simlasyon iin eşitli sunum tekniklerini uygun kılan ve bizi Őaşırtan bir dnyadır.

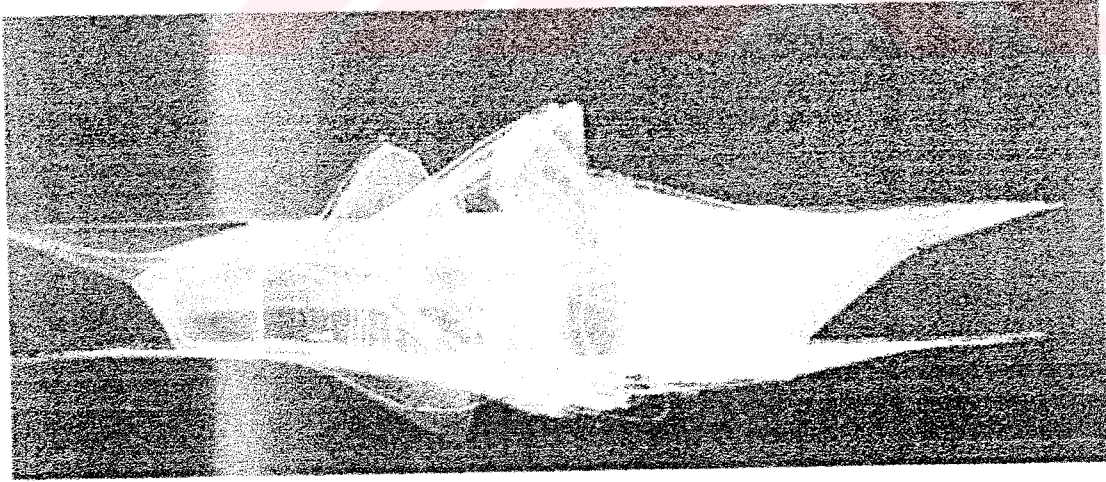
Sanal, soyutlama, genel kural yada apriori deđildir. Bizi zelden genele taşımaz. Daha ok kesinlik kazanmamıő zellikleri alır, belirsiz bir planda biraraya getirir. Sanal ve gerek mantık olarak benzer yada oratılı deđildir. Gerekleřtirme hibir zaman sonulandırdıđı sanal kuvvetin imajında deđildir. Algılaması hep aynı olan mmknn (possible) yerine sanalda grlmesi iin, deneyimlenmesi ve birlikte alıőılması gerekir.

“Eđer her gemiő, bir zamanlar var olmuő olan Őimdi ile zamandaő ise, o zaman, gemiőin tm, ona gre Őimdi gemiő bulunan yeni Őimdi ile var demektir ” (Deleuze,1994,s.81-82).Bir baŐka deyiőle Őimdi gemiőin gerekleřtirilmesidir. Gemiő, tek anlamlı bir zaman boyutu olmaktan ok, gemiőin ve Őimdinin boyutlarının varoluőu anlamına gelen zaman sentezine katılıyor. Dolayısıyla, her Őimdinin bir sanal izi yada gemiőin anısı vardır. Sanal gemiő aracılıđıyla Őimdinin olanaklılıđına deđinen bir oluő srecidir.

İleri srlen sanallık anlayıőı, temsiliyet ile karŐıtlık yaratan bir durum izlenimi uyandırmaktadır. “Temsiliyet, bir yandan benzerlik, resim, rnek, veya zihinde aıka canlandırmak iin, verilenin bir kopyasını ıkarırken, kapalı bir ifadeyle gnderme yapılan sanallık kavramı, her bir nesnenin yada Őeyin aıka belirlenebilecek ve tanımlanabilecek biimi vardır, diyen genel Descartes kavramını allakbullak etmektedir. Burada, bir Őeyin, yaőanılan niteliklerden ya da biimlerden baŐka niteliklere ya da biimlere de sahip olabileceđini, bir Őeyin sanal durumunun biime ynelik bilgi sađlayabileceđi gibi, biimdiőı bir Őeyi de ifade edebileceđini neriyoruz ”(Eisenmann,1987,s.56).



Şekil 4.2 Sanal Ev (Eschmann 98)



Şekil 4.3 Sanal Ev Plan-Kesit (Eisenmann,98)

4.2 Sanal Gerçekliğin Teknolojik Olarak Kuruluşu

Özellikle 19.yy itibaren, sanal gerçeklik teknolojisi önce fikir düzeyinde daha sonra uygulamada bazı gelişmeler yaşamıştır. Diğer birçok teknolojik gelişmede olduğu gibi, sanal gerçekliğin de ilk kullanımları bilim dünyasının ‘uçbeyleri’ olan alanlarda olmuştur. Özellikle ABD’de NASA’nın uzay araştırmalarında yaygın olarak kullanılan sanal gerçeklik teknolojisi, özellikle astronotları uzaydaki deneyime hazırlayan bir benzetişim ortamıdır. Aynı şekilde tıptaki vaatleri, kapsamlı bir ‘devrim’ niteliği taşıyabilecek olan ‘içeriden’ cerrahi müdahaledir. Sanal gerçeklik teknolojisinin en yaygınlıkla kullanıldığı bir başka disiplin de mimaridir; artık yapıları, içlerinden geçerek tasarlamak olanaklı hale gelmektedir (Branwyn,1990,s.45).

Her ne kadar gündelik yaşamın bütün alanlarına nüfuz etmiş olsa da, bugün sanal gerçeklik teknolojisinin en verimli kullanımları eğitim (yalnıca kurumsal değil, aynı zamanda ve daha çok meslek içi eğitim, ayrıca her türlü ‘eğitime’ süreci), malumat depolama (kütüphanecilik, arşivleme), tasarım (mimari, mühendislik, endüstri tasarımı) ve tıp alanlarında görülmektedir. Bununla birlikte, siyasetin bilinen en eski sanal gerçeklik uygulamalarından biri olan ‘pilotaj simülasyonu’ bir yandan uçucu personelin eğitiminde kullanılırken, diğer yandan aynı teknolojiden türeyen ‘yolcu simülasyonu’ ise uçuş korkusunun tedavisinde başvurulan alternatif yöntemlerden birisi olmuştur. Sanal gerçeklikle yapılan uçuş korkusu tedavisi sonrasında hastalarda kaydedeğer iyileşme gözlemlenmektedir (Rheingold,1991,35) Aynı tür sonuçlar “sistemik duyarsızlaştırma” yoluyla fobiler üzerinde de elde edilmektedir.

Malumat depolama işlevinde, sanal gerçeklik teknolojisinin kısa süre içerisinde ‘sanal kütüphaneler’in kurulmasını sağlayabileceğine inanılıyordu. Bu düşün o denli kolay gerçekleştirilebilir olmadığı yine teknolojinin gelişmesi sayesinde görülebilmektedir. Raflarındaki kitapları alıp okuyabileceğiniz bir sanal kütüphane tasarımının sanıldığından çok daha büyük bir bilgi yığılmasının planlanması ve kontrolü anlamına geldiği bugün bilebiliyoruz. Bu elbette böyle bir tasarımın gerçekleştirilemeyeceği anlamına gelmemektedir. ancak şimdilik sayısal depolama olanağı sağlayan teknolojilerin ‘gerçek’ kütüphanelerde kullanılmasıyla yetinmek zorundayız.

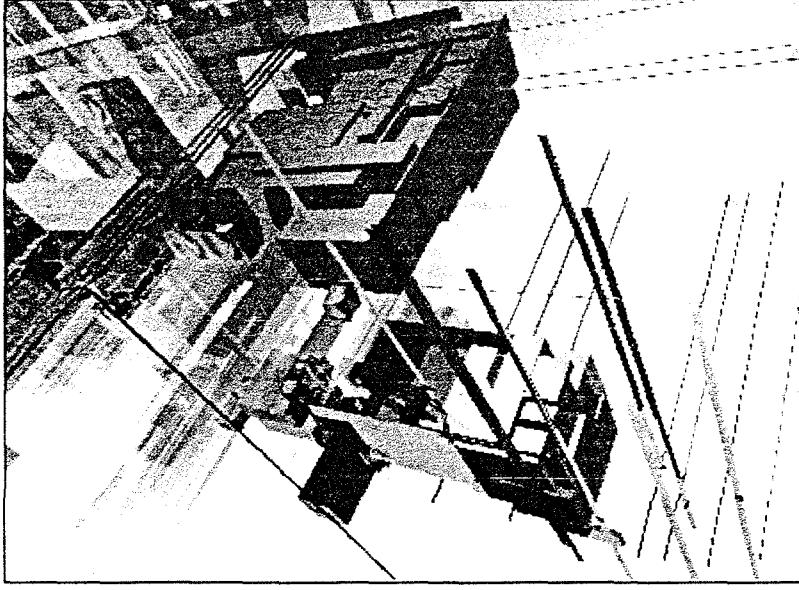
Sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesini bu noktada dikkatle gözlemlemeliyiz; çünkü bugün insan algılama süreçleriyle tam uyum gösteremeyen kimi teknolojik açılımların, yerlerini çok daha etkili olanlara terk etmeleri yüksek olasılıkla sanal gerçekliğin çok daha yaygın kullanımı aracılığıyla olabilecektir. Üstelik etkili bir sanal ortamın yaygın kullanımı, insanın tüm organik etkinliklerinin, önceden tasarlanmış bir elektronik evrene taşınması anlamına gelebileceğini varsayarsak, insan algılamasını belirleyen temel özelliklerin de dönüştürülebileceği düşünülebilir. Böylece, insan-makine uyumsuzluklarının da önemli ölçüde ortadan kalkacağını düşünebiliriz; çünkü sanal gerçeklik teknolojisinin daha şimdiden gelmiş olduğu nokta, insan duyularının kusursuz benzetişim izlekleri içinde sarmalanabilmesine (immersivity) olanak sağlamaktadır.



Şekil 4.4 Sanal Gerçeklik Uygulaması (Schwarz,97)

4.3 Mimarlık ve Sanallık

Sanal gerçeklik değil de, sanallık düşüncesi mimarlığa belirsiz, kesin olarak bildiri olanaklı olmayan bir gelecek, ucu açıklık, geleceğin şimdi ve geçmiş üzerinde üstünlüğü, (gerçek veya özgün olanın yinelenmesi, yeniden sunuşu veya yeniden üretimi, kendisine özel hazlara ve estetik tatlara sahip bir kopya olan) benzetim değil, (zamansal) yer değiştirme vaadi, ertelenen değil sonsuz açıklık düşüncesi sunmaktadır. Siberuzay kavramı ise mimarlığa bedenden ayrılmış, özdeksel olmayan veya aşkın bir tasarım kavramı düşüncesi, maddeden ayrılmış tasarım; ve duyuların ve özdekselliğin benzetimi, yeniden üretimi, çoğaltılması veya arttırımı düşüncesi sunmaktadır.



Şekil 4.5 “the cave”, Edmond Tse

Bilgisayar teknolojileri, tasarım, planlama ve kestirim dünyasında işlemenin ötesinde, aygıtlarından biri olarak binanın ta kendisinin gittikçe içine girmektedir. Yalnız mimarın, tasarımcının veya plancının hizmetinde bir aygıt veya araç olarak görülme yerine, en son teknoloji (yani, alet veya aracın kullanıldığı amacı hiçbir şekilde hükümsüz kılmayan bir alet) olarak bilgisayar, nesnenin kendisini değiştirmekle tehdit etmektedir. İşlemlenin mekanının, daha genelde de yazının sanallığı, mekan (ve mekan) içinde olmanın ne olduğunu kavrayış şeklimizi kısmen de olsa dönüştürmektedir (Barthes Roland,1996, s.56). Ağ, bilişimin depolanmasını, yeniden kazanımını ve iletişim yapılarını hızlandırmakla ve zenginleştirmekle kalmıyor, bilişimin doğasını, dolayısıyla da iletişimi ve gerektirdikleri toplumsal etkileşim ve hareket türlerini bozmakla veya yeniden biçimleştirmekle tehdit etmektedir.

Mimarlıkta sanallık kavramının kullanılması, maddi olmayanın düpedüz tamamıyla somutlaşması riskini taşır. Böylece, mimarlığın geleneksel yargıyı sorgulaması için, mimarlık içinde, üretken yapımcılığa, ya da sanalın koşullarına başvurulması gerekmektedir. Bu, hem özneyi hem de nesneyi etkileyen mimari mekan üstünde başka türlü bir çalışmayı gerektirir. Buna karşılık mekan kuralları, mekan içinde ortaya çıkan ~~se-zen~~ etkilenebilir. Bunun gerçekleşmesi sırasında bina oluşmaya devam eder.

Eisenmann mimarlarından Ingeborg Røcker, sanal mimarlığı, ~~mimarlıkta~~ biçim dışı olanla eşdeğer tutmaktadır. “Biçim dışı” yani fiziksel anlamda var olabilecek herhangi biçimin mimari

işlev, anlam ya da geometriye yapacağı göndermenin ötesinde bilgiler barındıracak olan olmaktadır. Biçim dışının üretilmesi demek, sanalın gerçekleştirilmesi demektir. Bu, biçim kavramının simgesel olandan ve önceden saptanmış bir temsiliyetten ayrılmasıdır. Bununla birlikte, gerçekleştirme onun yapılış sürecidir; O, oluş durumundadır. Sanalın gerçeğe dönüşmesi, biçim olarak belirmesi, geometri, orantı ve mimari kısıtlamalardan bağımsızdır. Yani, zaman içindeki belli bir anda ortaya çıkan, biçimin dile getirilmesi, sürecin kendinin belirsiz bir bölümüdür; biçim, sanalın uygun bir ifadesidir. Bu yaklaşım alışa-geldik mimari yaklaşımın ötesindedir çünkü düşünme yöntemimiz biçimdışını sürekli olarak, biçim üretimiyle çerçeveleyerek ve sınırlandırarak denetim altında tutmaya çabalamaktadır. Bu durumda sanal mekan nasıl üretilebilir? Sanal mekan biçimdışı ile biçimin, maddesel olanla olmayanın geçmişle şimdinin bir arada bulunduğu, biçimin indirgeyiciliğinden sıyrılmış, karmaşık bir süreçtir. (Rocker,1998,s.6) “Sanal Ev” de bunların ne kadarının “gerçekleştiği” tartışılabilir, yine de sanal bir mimarlığa giden yol için iyi bir başlangıç sayılmaktadır.

4.4 Sanal Kent- Siber Kültür

Büyüyen sayılardaki İnternet toplulukları ile, World Wide Web’in sanal kenti gerçek olan kente meydan okumaktadır. Tarihsel kentte, özünü sürdürmek için bir beden gereklidir, İnternet’in yeni kentinde yalnızca bir düşüncenin işleve gereksinimi vardır. Bu yeniden biçimleşen düşünce/beden bağıntısının kentin süregiden yaşama yeteneğine etkileri ne olabilir? Özdekselden (özdeksel: biliçten bağımsız olarak varolan herşey..zaman ve mekan içinde hareket ve değişimden ibaret bulunan somut ve nesnel bir gerçektir.) daha çok kavramsal olan yeni siberuzay topluluğu özdeksel bedeni ve özdeksel kenti nasıl kavrayacak?

Burada açıkça bedenini düşünceden, dolayısıyla da gerçeğin sanaldan ayırımının ortak bir dizi temsiliyetten söz ediyoruz. Sanal olanla gerçek olan arasındaki bu bağıntı, aralarında düşünce ve beden. kültür ve doğa, özgün ve kopyanın da bulunduğu koca bir dizi başka zıtlık terimlerini canlandırmaktadır. Nasıl bedenini düşünceden ayırımı uzun süredir yalnızca felsefe girişiminin değil(us. düzen, doğruluk, ışık, görüş gibi) terimlerinin ayrıcalığına sığınmış uygulamaların düzenleyici düşlemi ise, sanal olan ile gerçek olan arasındaki bağıntı da, felsefe tarihinden doğmuş olmakla birlikte, en küresel kamu mekanlarından bireysel mekanların en mahrem olanına (bireysel yaşama, üretim ve zevk mekanı) kadar, her yerde varlığını göstermektedir. Bu mekanların nasıl birbirlerine bağlanacağı ve bitişiklik durumunda varolacağını ve bizlerin onları

gelecek zamanlarda nasıl iskan edeceğimizi tartışmak, başka şeylerle birlikte, mimarlığın görevleri arasındadır.

Burada sanal olanın gerçek olan üzerindeki etkisiyle ilgili kapsama işleyişleri olarak hizmet veren bir dizi düzenleyici farz ima edilmektedir. Bunlardan en çarpıcı olanların arasında;

- 1- SG'nin gerçek olandan ve maddesel olandan, benzetimin özgünden (birini diğerinin yeniden kopyalanması olarak değil, maddelikten çıkarılması olarak görerek) ayırımı;
- 2- Gerçek, tarihsel olan kenti beden ile, siberuzayın sanal kentini ise bedensel izlerden soyunmuş saf düşünce ile aynı hizaya koyma;
- 3- "Gerçek" veya "tarihsel" kenti (geçmişin kentlerini) sanal veya geleceğin kenti ile ikincisinin ilkinin teknolojik yoldan gelişimi, incelenmesi ve yerini alması olarak görülecek şekilde bağlama;
- 4- Sanal toplulukların ve ağların teknolojik gelişiminin bedeni ve, onunla birlikte de, bugün bildiğimiz şekliyle kimlik ve topluluğu aştığına, yerinden ettiğine ve sorunsallaştığına inanmak geliyor.

Bu farzlar, SG ve siberuzayı kuşatan, onları bedenden ayrılışın mekanları, dolayısıyla da maddeliğin sınırları ile sınırlandırılmamış, ya usun ya da imgelemin özgürce kullanımına uygun yeni bir tür mekan, yada, daha kesin olarak, bedensel büyüme ve yer değiştirmenin mekanı olarak anlama eğilimindeki söylemleri oldukça iyi simgelemektedir. SG teknolojilerinin yarı yarıya gerçekleşmiş vaadinde bu kadar etkileyici görünen, kişinin başkalarıyla fikir birliği yoluyla paylaşabildiği ama istediği zaman girip çıkabileceği, hareketleri ve süreçleri üzerinde bir denetim ölçütü uygulanabileceği ve beraberinde tehlike olmaksızın eğlence güvencesi getiren, kişinin özüne ait bir dünya ülküsüdür. Bir bakıma bu varsayımlar mimarlığın ta kendisinin bilimdalını ve uygulamasını üretmek için gerekli koşullardan pek uzak değiller. Belki de tüm teknolojiler için mimarlık örnek alındı ve dolayısıyla da tümü mimarlığa dahil edildiler. en azından kendisini bedenlerin, maddenin ve mekanların barındırılması/ giydirilmesi olarak tasarlayan bir mimarlığa (Bingham, 1993,s.27).

Bu beden aşılması, maddeliğin bastırılması, gerçek olana dolaşıklığımızın beden olan yapışkan özdek karmaşasının terk edilme ülküsü, gerek felsefe kuramı (ve onun yansıması da mimarlık söylemleri) gerekse her ikisinin de şimdilerde bağımlı olduğu bilgisayarlar ve sanal mekanları tasarlamak ve üretmek üzere mühendislikle bir araya gelen matematik ve bilgisayar bilimlerine baştan başa yayılmış görünmektedir. Bunlar, bedensel varoluş ve deneyimden bir tür soyunma

düşlemi yoluyla, gerçekten de burada bir bedenın kesin sınırı olarak görülen ölümün kendisine bir tür direniş yoluyla birbirlerine bağlanıyorlar.

Bu çekici bedenden ayrılma düşlemi uzaktan egemenlik, “uz-varlık” düşlemine bağlıdır; bedeni istenildiği anda terk etme ve bir başka yerde yeniden belirme, (dinsel saplantılarda ve Yeni Çağ inanç dizgelerine çok güçlü olan) gerçekte yok iken var olma yanılması, Donna Haraway’den Howard Reingold’a, Michael Benedikt’e, Allucquere Stone’a ve William Mitchell’a siberkültür üzerinde çalışan bazı öncü şahısların yazılarında özellikle böyle ifade edilmiştir.

4.5 Akıllı Evler

Akıllı makinalar, dinamik ve mekanik olanlardan farklıdır. Marinetti ve Le Corbusier’i etkilemiş olan uçak veya araba gibi hareket edebilen aletlerin yerine burada vücut yerine bilgi hareket eder. Bu yüzden bu akıllı makinalar vücutta ve akılda yeni yerler yaratmaya yardımcı olurlar. Problem genellikle, önceden atomlar tarafından yapılan görevi bitlerin gerçekleştirdiği sanal mekanda konumlanmıştır.

Sanal bir ev nasıl olur? Ya da asıl sorun konuyu bu şekilde ifade etmek mi? Bu soru, gerçek bir çevrenin sınırları içinde, çevrenin bütünü- gerçek olanın ta kendisinin- zamana, tarihselliğe ve geleceğe açık olması nedeniyle zaten her zaman sanal olduğunu kavramadan, bir öge veya ayrıntı ile oyalanarak, ona aksi takdirde donuk olan gerçeklikte sanallık vererek, sanal bir ev tasarlanabileceğini/inşa edilebileceğini ifade ediyor. Önemli olan soru, “Sanal bir ev tasarlanabilir mi?” olmaktan çok “İnşa etmenin ve gerçek olanın kendisinin sanallıklarını gözler önüne serecek bir şekilde tasarım nasıl yapılır?” olmalıdır.

Bu zaman sanal ev iki türlü tanımlanabilir: Otomasyon için donatılmış, duylara duyarlı, hizmet eden ve koruyucu bir ev-Paul Virilio’nun “özürlü vücut” olarak adlandırdığı tür bir ev- Bill Gates’in evi buna iyi bir örnek olabilir. Mimarlıkta yarattığı sorun ise çevrenin bir yığın nesnelere dönüşmesi ve mimari birimi oluşturanın bir bilgisayar yada akıl olduğu bir modele geçmesi gelişmesidir. Yada yine, sanal ev, birilerinin bilgisayar ekranında listesine göre sanal kütüphanelerden, müzelerden yada alışveriş merkezleri hakkında bilgi verilen iki boyutlu bir ortam olarak tanımlayabiliriz.

Mimarlıkta sanallığı düşünmenin iki ayrı yolu var gibi gözükmektedir;

1-Bilgisayarların kullanımı yoluyla gelişen tümüyle yeni bir teknoloji, binaların işleyiş şeklinin içine bir şekilde girebilir olan veya girmesi gereken bir teknoloji olarak güvenlik sistemleri, elektrik sistemleri, hatta sulama sistemleri bile artık elle yapılmaktan çok kolayca programlanabilir bir şekilde işler.

2-Mekânı görmenin, iskan etmenin ve tasarılmasının tümüyle yeni bir yolu olarak düşünülebilir.

Bunlardan ilki, sanallık mekânını, siberuzayı, uzak durmayı seçmenin olanaklı olduğu bir makinaya giriş şifresini girince gönüllü olarak girilen, sınırlanabilir, ayrılabilir alan olarak kavramayı gerektirmektedir. İkincisi, gerçek olanın ve yerleşiklik bağıntılarının, sanal olan ve gerçek olanın birbirlerinin içinde yuvalanmasının veya birbirlerine dolaşıklığının (belki farklılığın başka bir adı) yeniden kavramsallaştırılmasını gerektiriyor.

Sanal ev tasarımı (Bill Gates'in evinin gerektirdiği büyük sayılaştırmadan bugün çoğu evde ve işyerinde kolayca içerilen daha sıradan gözetleme sistemlerine) canının istediği tüm makinaları ve teknolojik unsurları birleştiren bir ev olabilir. Teknolojikleşmesinin derecesi sanallığa açıklığının derecesinin kesin bir göstergesi değildir. Sanallık eğer gerçek olanda yerleşik ise, bu, gerçek olan her zaman aslında geleceğe açık olduğu, şimdi yaşama geçenlerin dışındaki olasılıklara açık olduğu içindir. SG'nin mimarlığa meydan okuyuşu teknoloji sorusuna indirgenemez. Eğer böyle olursa "Nasıl bu X (bina,bilgisayar dizgesi) başka türlü, farklılığa açık olarak işleyebilir?" sorusu atlanmış olur. Ve sanal olanın sürekli olarak gerçek olana yönelttiği can alıcı soru da budur: gerçek olan kendisini nasıl geliştirecek? Sanal olan, gerçek olanın bir üretim ve zenginleştirme şekli olmayı sürdürdükçe, gerçek olanı tehdit etmez.

Sanallığı teknolojik yenilik arenasına sınırlamak yerine,mimari biçimlerin ve önbelirlemelerin en geleneksel olanı, sanal olanın gerçek olana getirdiği etki, yankı ve zenginlikten alışılagelen en iyi tarifleyen belki de duvardır. Duvarların, kutuların, pencerelerin ve köşelerin birden fazla işlev görme, yalnızca şimdiki işlevlere değil diğerlerine de hizmet etme yeteneği gerçek olandaki sanalın yaratıcılık ve yeniliğinin zaten bir parçasıdır. Geçici önlem niteliğindeki parça parça dönüşümler, mekânların geleneksel işlevlerinin dışında kullanımı , başka türlü olanağı, yani, gelişim, yapılı çevreyle de tüm gelecekle olduğu kadar kolaylıkla uzlaştırılmaları

Bu tanımlar, taklit edilmiş fonksiyonların eskimesi dışında başka ciddi bazı mimari problemler doğurur. İmajlar artık duvarlarla çevrelendirilmiyor ya da tektonik mekana demirlenmiş ancak yüzen, ekranda bilgi tanecikleri halinde hareket eden bir ortamda yer alıyorlar. İzole edilmiş,

her istediğini yapan makinalarla desteklenmiş “Özürlü Vücut” evi yerine, sanal ev burada, gerçek olmayan, sanal ortamda diğerlerine bağlanmış bedenden ayrılmış akıl evi gibi imajın ve vücudun daha az temellendirilmiş hali durumuna geliyor.

Sanal ev, tümüyle bilgisel olmayan ‘usta’ yada ‘akıllı’ özel bir çeşit makinadır. Sanal, sadece bildiğimiz ve gördüğümüz doğayı taklit eden başka bir gerçek dışı alan değildir. Daha çok doğamızı tanımlayan düzenlemelerle inşa edilmiş özel bir şeyi ifade eder. Çevreyi sanallaştırmak, onu kopyalamak değil, çoğaltmak, karmaşık hale getirmek, içine değişik formlar ve yollar katmaktır. Böylelikle sanal ev, sonuçta akıllı olduğu kadar, kusursuz ve gerçek olur.

4.6 Sanal Yapım

Sanal yapım, yapımı, formları, şekilleri ve aktiviteleri sahip olduğu öncelikli kararlardan ve temellerden özgür kılar. Mekanın sanallaşması bize formda ve harekette özgürlük verir. Bu sebeple sanal yapım, gelişimde bütün ihtimalleri ortaya koymaya çalışan organizasyonlardan farklıdır. İçinde gelişen olaylara göre kuralları kendiliğinden oluşan bir mekandır. Öyleyse, sanal bir plan nasıl olabilir?

Olasılıkların arttırılmasında alışlagelmiş yol, özelliklerinden soyutlayarak daha genel birşeyler bulmaktır. Olasılıkların arttırılması, özelliklerin azalmasına neden olur. Çok olasılıklı bir ev, bu nedenle en az özelliği olan olarak görülebilir- boş bir ev, sesizliğin, yokluğun evi olarak düşünülebilir. Sanal ev böyle değildir. Düzenlemesi ve tabiatı birçok tek noktayı birleştirerek karmaşık bileşimler elde etmeye elverişlidir. Eğer sanal ev kesin niteliklerle gösterilemiyorsa, bunun nedeni her türlü niteliğe öncelik verebilen dinamik bir mekan olmasıdır. Geometrisi sabit noktalarla çizilmemiştir, sanal fonksiyonları çoğaltarak, tekil noktaları rastgele atarak, birarada neler yapabildiklerine bakarak oluşur (Rajchman,1997,s.78).

Mümkün olanın amacı özel olanın koruması dışında, herşeyin plansız, mantıksız, anlatılamayan, düzensiz, kaos ve saçmalık olduğunu göstermektir. Bu fazla programlı, olasılığın boğucu duyusundan kurtulmanın bir yolu mümkün olmayanın teolojisidir. Söylenemeyenin, görülemeyenin sınırı ancak boşluklar, bozulmalar, yokluklar belli bir mekanı sanallaştırmada yardımcı olarak kullanılabilir. Sanal plan asla yalnız bir mekanı boşaltmakla elde edilemez, sonuçta aslı bir boşluğun değil, bir planın arkasındadır. Sanal plan bu yüzden genel, soyut ana bir plan değildir. boş yada inşa edilmemiş, yapılmamış bir plandır. Sanal ev, ideal yada imkansız

olmadığından özgürdür. Bu yüzden sanal ev, etkileyici bir evdir, bizi en çok şaşırtan, mümkün olanın ötesine gitmemize mecbur kılan evdir.

4.6.1 Jeffrey Shaw

Bu konuda çalışan günümüz isimlerinden biri de Jeffrey Shaw'dur. Shaw, Okunabilir Şehir (Legible city) ve Sanal Müze (Virtual Museum) projeleriyle 90'larda oldukça ilgi çeken bir sanatçıdır. Sadece tarihi şehir alanlarının değil, yaşamın ve sanatın günümüzde artan bir şekilde müzeye benzer bir karakter aldığını savunmaktadır. Bu yeterince olgunlaştırılmamış korumacı tavra alternatif olarak Shaw, sanal bir mimarlık ürünü önerir. Daha sonra sanal mekanı gerçek mekanla yakın ilişkide konumlandırarak Shaw, espirili, pratik ve çoğunlukla teorik bir tavır içinde, görünen (apparent) ve gerçek (real) arasındaki alacakaranlık bölgede bulunan, maddesel olmayan sanat ürünlerini depolama ve sergileme amaçlı sanallaştırılmış, bilgisayar kontrollü bir müze araştırmasıyla karşımıza çıkmaktadır.

4.6.1.1 Sanal Müze (Virtual Museum)

Sanal müze, 3 boyutlu, bilgisayar temelli bir müzedir. Bir takım odalar ve sergi nesnelere oluşan müze, fiziksel dünyada, dairesel ve dönerek hareket eden bir platform üzerinde bulunana bir video ekranından, bir bilgisayardan ve ziyaretçinin oturacağı bir koltuktan oluşur. Koltuğa oturan ziyaretçi, sanal müze içerisindeki hareketlerini etkileşimli olarak denetleyebilir.

Müze 5 odadan oluşmaktadır. Bu odaların hepsi, Avusturya'da bulunan ve sanatçının bu çalışmasını sergileyen Landesmuseum Linz müzesinin mimari bir reproduksiyonudur. Fiziksel dünyada varolan ve konu edilen çalışmanın izlenebilmesi için içine girilmesi gereken müzenin mimari tasarımını kullanmak yoluyla sanatçı, gerçek ile sanal mekanların biraradalığını göstermeye çalışır. Bir zamanlar aklımızda sadece rüya olarak varolan sanal ve düşsel mekanlar artık sanal olarak gerçek olmaktadır. Müze içerisinde bulunan nesnelere, dönemin kültürel ortamına uygun olarak oluşturulmuş yeni anlatılar ve öyküler olarak sergi mekanlarının geleneksel düzenlemeleri ile ziyaretçilere anlatılmaktadır.

Siberuzay, insan organizmasının algısal dünyası ve ona paralel salt dijital bilginin sanal dünyası arasında bir bağ kurmaya çalışır. Bu tanımlamaların ışığında, siber müzenin müze nesnelere farklı bir sosyal etkileşim ortamı yaratacağı söylenebilir.

Mimarlıkta büyüyen medya ortaklığı ve gerçek medya mimarisinin artışı, sanal mimarlık alanında daha fazla yansıma ve deneye olanak tanımaktadır. Sanal mimarlık, gerçek mimarlık gerçeğinin içine girip, kısmi olarak yeniden tanımlayıp, yerini değiştirecek gibi gözükmetedir (Popper,1997,s.112).

4.6.1.2 Okunabilir Şehir (Legible City)

Okunabilir şehir (Legible city) projesi, ilk başta sınırlandırılmış, kısmi gerçek kısmi düşsel Manhattan sokaklarında geçen bir bisiklet turunu içermektedir. Daha sonraları bu proje Amsterdam'a kadar uzanan bir alana büyütülmüştür. Bu çalışmada 'şehir' kavramının psikolojik kimliği, ziyaretçinin bir bisikletle interaktif olarak dolaştığı, görülebilir bir hale getirilmiştir. Harflerden oluşan sokaklar bazen mimari formlarıyla bazen de şehre hakim renkleriyle fiziksel şehri anımsatmaktadır. Ziyaretçiler, şehir binaları yerine bilgisayarla modellenmiş, üç boyutlu harflerden oluşan şehir sokaklarında bir yandan şehrin hikayesini okuyarak dolaşma imkanına sahiptirler. Sokaklar, kesişim noktaları, meydanlar, etc. bölgeyi oluşturmaktadır. Şehir, 3d animasyon sistemlerle oluşturulmuştur. (Popper,1997,s.110)

4.6.1.3 Yer- kullanıcı el kitabı (Place-a user's manual)

Shaw'un diğer bir çalışması ise, Place-a user's manual dır. Bu çalışma fiziksel dünyada mekanı oluşturan; dairesel beyaz bir ekran, merkezinde döner motorlu bir platform, bir bilgisayar ve dairesel ekranın 120 derecelik parçasına yansıtan 3 video projektöründen oluşmaktadır. Ayrıca platformun üzerinde sanal sahnede kullanıcının hareketlerini kontrol etmesini, platformun dönmesini ve dairesel ekrana yansıtılan imajların kontrolünü sağlayan etkileşimli kullanıcı arayüzünü yansıtan bir video kamera bulunmaktadır.

Çalışma; Fransa Almanya Avusturya, Japonya,v.s. gibi çeşitli ülkelerde özel panoramik kamerayla çekilmiş fotoğrafların yansıtıldığı yedi tane silindirden oluşmaktadır. Herbir sanal panoramik silindirin boyutu projeksiyon ekranıyla aynı boyuttadır. Bu sayede ziyaretçi silindirin merkezinden orijinal 360 derecelik görüntüyü görebilmektedirler. Bu panoramaların yer aldığı zemin sembolik olarak Sephirotik ağacının diyagramıyla gösterilmiştir. Herbir panoramanın yeri, manzaranın görsel kimliğiyle bulunduğu yerin anlamıyla birleştirmektedir. Arayüz kamerasından gösterilen bu diagramın plan görünüşü izleyicinin o andaki yerini göstermektedir.

Arayüz kamerasının üzerindeki bir mikrofon izleyicinin çıkarttığı her türlü sesi alır, bu sayede yansıtılan görüntüyle, üç boyutlu metnin akışını kontrol eder. Çeşitli kaynaklardan aktarılan bu metinler, yer ve dil hakkında bilgi vermektedir. Harfler, ekranın tam ortasında yer almaktadır ancak sanal mekanda fiziksel yer değişimleri izleyicinin hareketlerine göre değişir. Metin bir süre sonra yavaş yavaş transparan hale gelir ve yok olur (Prestel,1997,s.77).

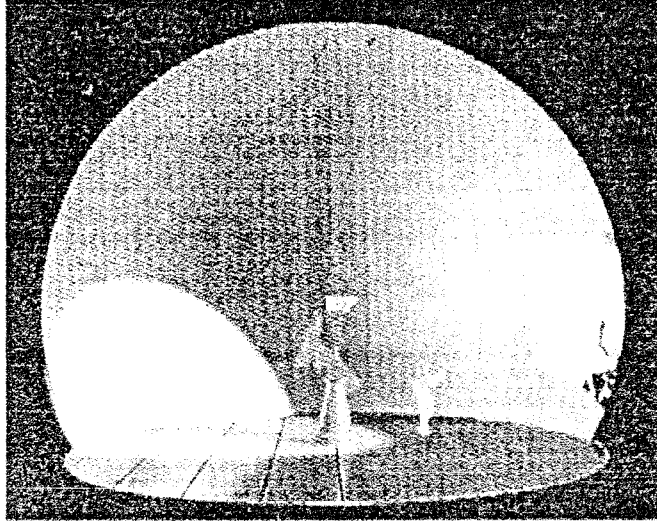


Şekil 4.6. Yer- kullanıcı el kitabı, Schwarz,1993

4.6.1.4 Corcocinema ve EVE

Shaw'un çalışmalarında genellikle vurgulanmak istenen, imajın geçici (ephemeral) yapısı, projeksiyonun kendisi ve çevresel nedenleridir. 1967'de tasarladığı Corcocinema'da bu tema, şişirilebilir transparan bir kubbede ifade edilmiştir. Burada imajlar, dış çeperi geçirgen olmayan bir maddeyle kaplanmış, transparan bir yüzeye yansıtılmaktadır.

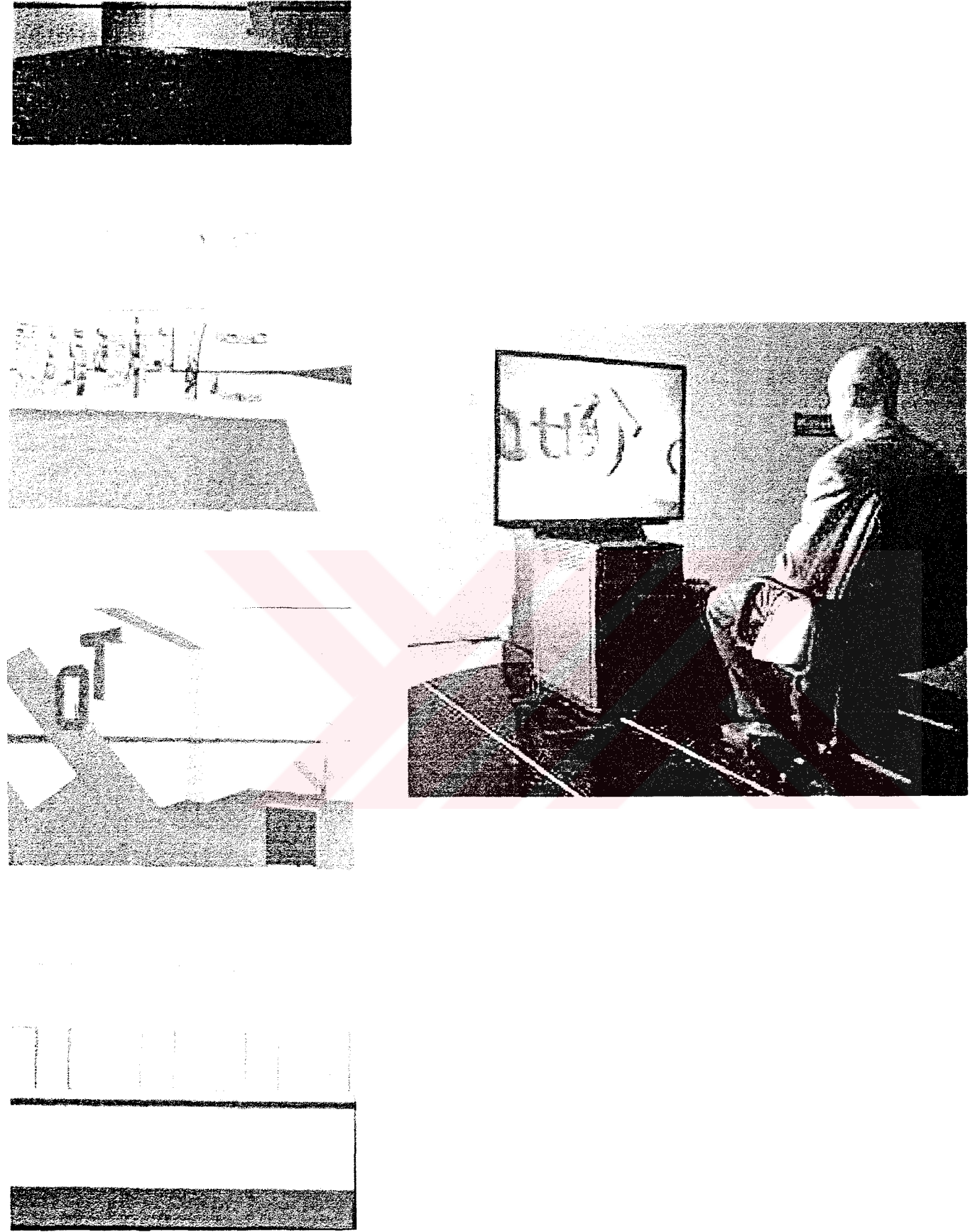
Bu çalışmayı 1993 yılında tasarladığı EVE (Expanded Virtual Environment) ile karşılaştırmak ilginç olabilir; ikisi de kubbe formunda olduğundan değil, her iki çalışmada da gösterinin gerçek mekanı ve filmin sanal mekan arasındaki gerilim (tension) ya da katılımcının hareket mekanı ve kubbenin iç yüzeylerine yansıtılan videoların sanal mekanı arasındaki gerilimle ilgilenmektedirler.



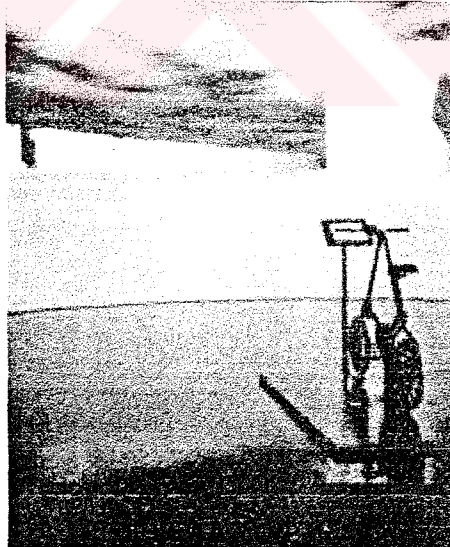
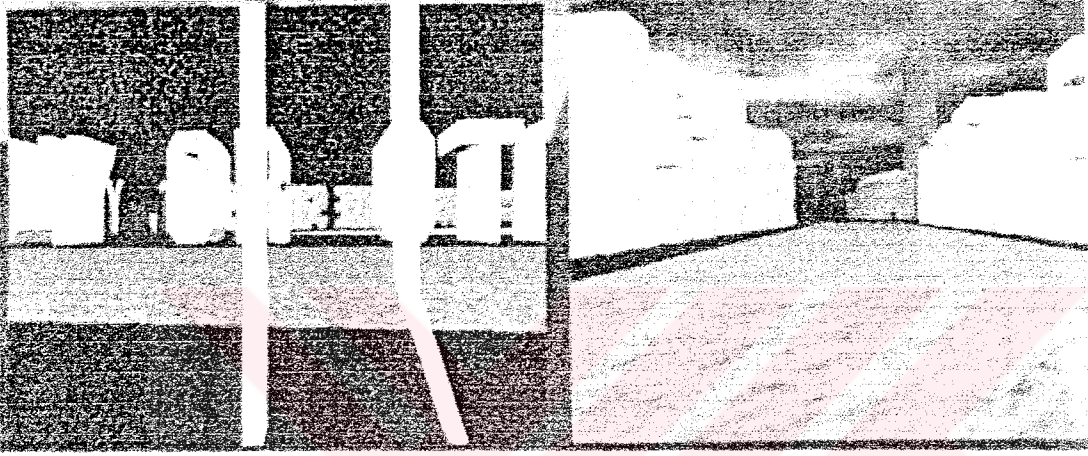
Şekil 4.7. EVE (Expanded Virtual Environment), 1993

EVE deneyimi, sanallık ve gerçeklik arasındaki bütün ilişkileri ters düz etmektedir. EVE küresinin transparan olmayan yüzeyinin, sanallığın ortasında bir hava kabarcığı etkisi vardır ve ziyaretçi, arayüzüyle, kendisini çevreleyen sanal dünyalara açık pencerelerden bakabilmektedir (Schwarz,1997,s.76-78).

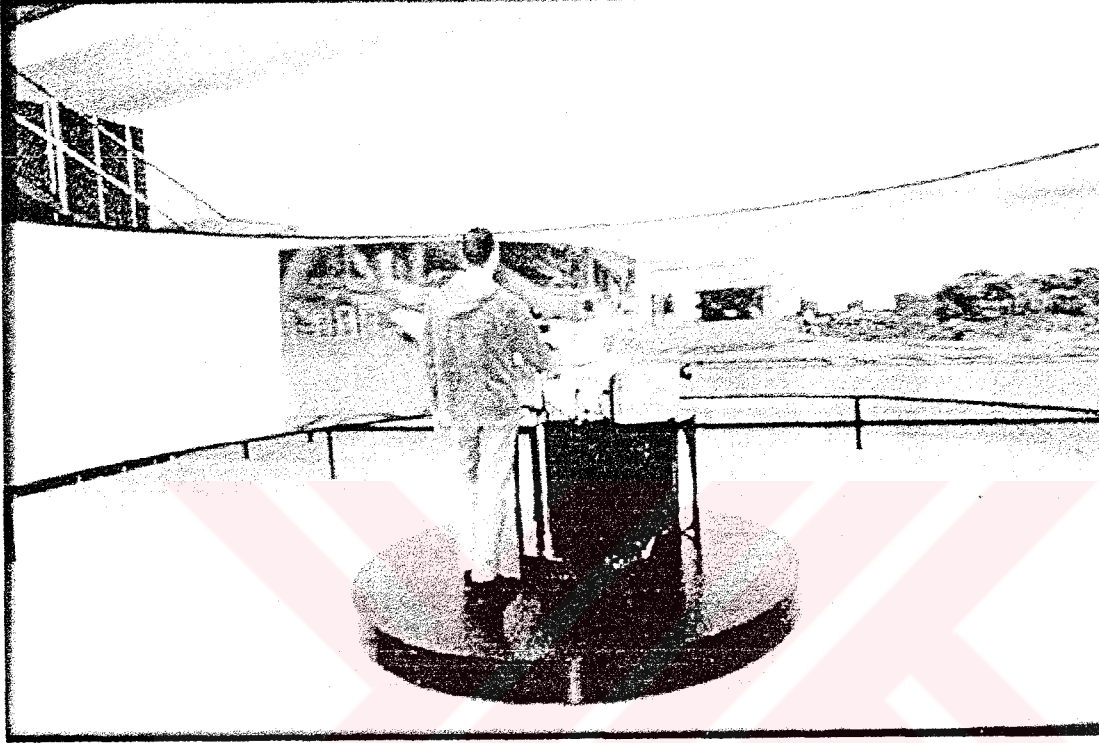
Jeffrey Shaw'un çalışmalarında, sanal mekan hakkındaki açıklamaları ve gerçekler arası ihtimallerin etkileşimi açıklık kazanmıştır. Senaryodaki karakterler, aynanın arkasındaki dünyaya ancak bilgisayar dilinin içine girdiğimizde ulaşabiliriz mesajı vermektedir. Hatta kendimiz, o dil oluruz.



Şekil 4.8 Sanal Müze, Jeffrey Shaw, 1991



Şekil 4.9 Okunabilir Şehir (Legible city), Jeffrey Shaw, 1988-91



Şekil 4.10 Yer- kullanıcı el kitabı (Place- a user's manual) Jeffrey Shaw.

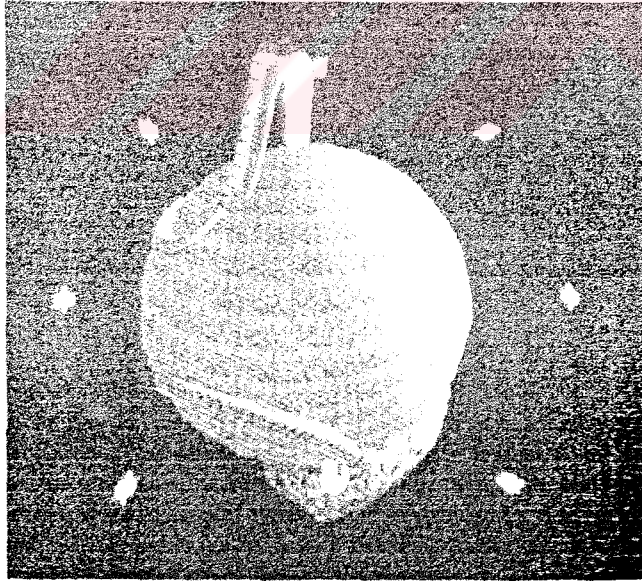



Şekil 4.11 Yok oluş, Disappearance, Jeffrey Shaw, 1993.

4.6.2 Michael Krause- Sanal Dünya Makinası (Virtuelle Weltmaschine)

Michael Krause'nin Sanal Dünya makinası (Virtuelle Weltmaschine), ziyaretçilere sanal mekanın imitasyon (imitation), simülasyon (simulation) ve yapım (construction) gibi pratik yönlerini,uygulamalı olarak tanıma olanağı sağlamaktadır. Gerekli donanımları sağlanmış olan ziyaretçiler, sanal dünyada seyahat etmektedirler.

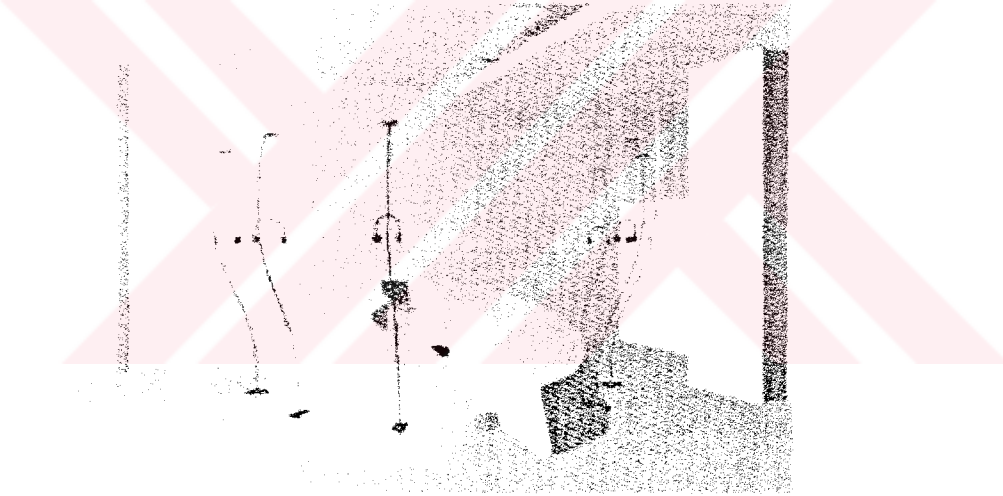
İmitasyon dünyasında ziyaretçiler, model bir trenle yeryüzü üzerinde gezerek, bu bozulmamış dünyayı çeşitli noktalardan ve değişik perspektiflerden gözlemleyebilmektedir. Ayrıca 1950 model Trans-European Express treniyle yarışıp, trenin hızını değiştirebilirler. Bunların birçoğu fiziksel mekanda geleneksel yöntemlerle de yapılabilir. Buna da imitasyon adı verilir. Simülasyon dünyasında ziyaretçiler, teknisyen kabininde oturup, minyatür evrende kendi seçecekleri araçla aynı zamanda hava durumuna müdahale ederek gezebilmektedir. Üçüncü dünya ise yapım (construction) özelliğini kapsamaktadır. Burada ziyaretçi kendisini dünyanın merkezinde bulur ve sonucu belirsiz, önceden proglamlanmamış arsalar yaratırlar. Etkileşimli sanal çevrede, aynı anda fiziksel dünyada olması mümkün olan şeyler ayırt edilebilir ve bu yolla daha anlaşılır hale gelir. Bu yolla media-art'ın isteği olan yeni kabultün anlaşılması için hazırlayıcı bir araç olur (Schwarz,1997,s.77).



Şekil 4.12 Sanal Dünya Makinası (Virtual World Machine) 

4.6.3 Pierre Dutilleux ve Christian Müller- Tomfelde'ın Mimarlık ve Müzik laboratuvarı (ArchitekturMusik Labor)

Pierre Dutilleux ve Christian Müller- Tomfelde'ın Mimarlık ve Müzik laboratuvarı (ArchitekturMusik Labor) da sayılabilecek örnekler arasındadır. Bu laboratuvarın özelliđi, mekan içinde konuşulan ya da söylenenlere göre mekan koşulları akustik açıdan deđişmektedir; kilisede bir org konseri, konser salonunuda orkestra gösterisi yada atriumda bir söylev olabilmektedir. Herbir odanın kendine özgü ses düzeni vardır ve bu yüzden insan algısı için önemlidir. Biz bilişsiz olarak kulađımıza gelen sesin ton farklarından ya da kendi sesimizin duvara yansmasıyla bulunduđumuz mekanın boyutlarını az çok kavrayabiliriz. Burada ziyaretçiler, kendi kulaklarını eğitip, herhangi bir mekanın akustik açıdan kalitesini ölçebilirler. Müziđin çeşitli mekanlardaki etkilerini karşılaştırma olanađı imkansız gibi görünen sanallığı mümkün hale getirmektedir. Ayrıca ziyaretçiler kendi seslerini Viyana'daki Hofburg tiyatrosunda ya da Milano'daki Scala da dinleyip, karşılaştırma yapma şansına sahiptirler (Schwarz,1997,s.80).



Şekil 4.13. Mimarlık ve Müzik lab,1997 (Media Art History)

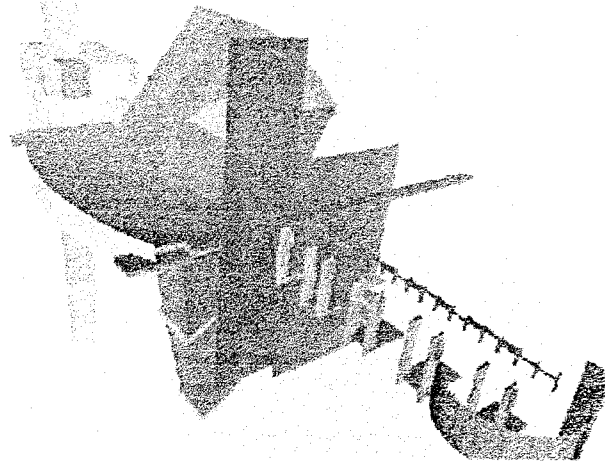
4.6.4 HIT Lab.- Greenspace Sanal Müze Projesi (Virtual Museum)

Sanal gerçeklik konusunda çalışan diđer bir kuruluş ise; Washington üniversitesinde bulunan HIT (Human Interface Lab.) laboratuvarıdır. Burada mimarlar, sanal mimari tasarımını etkileyen kısıtlayıcı durumlar üzerinde çalışıp, çeşitli sanal çevreleri sunmak amacıyla (on-line) bir galeri geliştirmişlerdir. Galeri, bilgisayarda yer almakta ve bilgisayarın arayüzünden

deneyimlenmektedir. Galeri, sanal gerçeklik donanımlarıyla deneyimlenebildiği gibi aynı zamanda İnternet üzerinden de ulaşmak mümkündür.



Şekil 4.14 Greenspace sanal müze projesi, iç mekanlar (ieee,97)



Şekil 4.15 Greenspace sanal müze projesi (ieee,97)

Galeri, çeşitli mekanları yaratan birçok bağlayıcı elemandan oluşmaktadır. Ortama giriş, ziyaretçilerin galeriyi görebildikleri, (vestibule)'le sağlanmaktadır. Çeşitli formlardan ve elemanlardan oluşan, görsel işaretlerle yönlendirilen ziyaretçiler, dolaşım omurgası (circulation space) üzerinde hareket edip, müzenin içine ulaşırlar. Bu omurga, ziyaretçilere yönlendirici işaretlerle galeri içinde yönlerini bulmalarına yardımcı olur. Omurganın etrafında dizilmiş olan 4 oda ve galeri evi HIT laboratuvarı projelerinin mimari kapsamını göstermektedir. Odalar, dolaşım omurgasına göre oldukça karanlık, mekansal oranları ve yönlendirilmeleri farklı mekanlardır. Bu durum, ziyaretçilere mekanların farklı bir işleve hizmet ettikleri hissini verir. Her odada çeşitli dünyaları simgeleyen resimler vardır. bu resimler, temsil ettikleri dünyaya kurulan bir bağlantıdır. Ziyaretçiler, bağlantıyı (hyperlink) etkin hale getirdiklerinde, temsil edilen dünya yüklenir ve ziyaretçinin keşfetmesine hazır duruma gelir. Galerinin sonunda bir buluşma mekanı vardır. Bu mekan isteyen katılımcıların etkileşim kurabilmeleri için ayrılmış bir mekandır (Campbell,1998,s.74-76).

4.6 Sanal Mekan

Her tasarım konusunda, zamanda ve yerde bulunan noktanın ve kurulan ilişkilerin (geçişler, eşikler, sınırlar) çok büyük anlamı vardır. Bugün gelinen noktada sanal mekanın keşfi ile düşünsel boyutta mekan başka anlamlarda kazanmıştır.

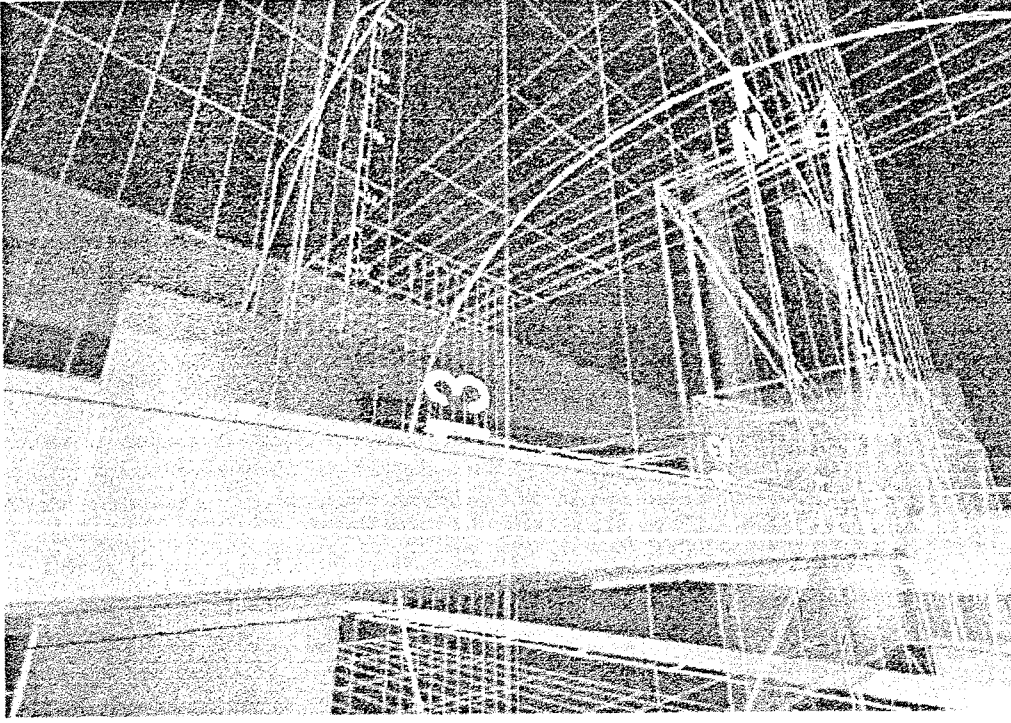
Siberuzay, en genel anlamı ile, bilgisayar destekli etkileşimli sanal bir ortama verilen addır. Salt dijital bilginin duymusal bir bütün sağlayabilmek üzere biraraya getirilmesinden oluşmaktadır. Böylelikle insan, gerçekte var olmayan bir gerçekler dünyasını yaşar. Bilgisayar ortamında dijital bilgiler ile bir “gerçeklik” duymaması yaratmak, 1980’lerden beri araştırılmaktadır. Sanal gerçeklik, yaşadığımız fiziksel dünyada algıladığımız duymulardan ayırt edilemeyecek duymuları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlar. Böylelikle, bilgisayar ortamında tüm duylarda algılanabilen bir dünya yaratılır. Bu dünyanın yaratılması için kullanılan teknoloji görülemezdir ve insan davranışlarına uyarlanmıştır. Bu yolla, sanal gerçekliği deneyen insanların doğal davranışları sağlanabilmiştir.

Siberuzay, insan organizmasının algısal dünyası ve ona paralel salt dijital bilginin sanal dünyası arasında bir bağlantı kurmaya çalışır. Bu tanımlamaların ışığında, siber müzenin müze nesnelere ile farklı bir sosyal etkileşim ortamı yaratacağı söylenebilir. Siberuzayın, eğer gelecekte gerçekleşip kullanılmaya başlanırsa, insanların dünyaya bakışlarını farklılaştıracağı düşünülebilir. “gerçek”, “zaman” , “yaşam” ve “ölüm” gibi kavramların dünya görüşünün değişmesine koşut olarak

farklılaşacağı açıktır. Paul Virilio'nun belirttiği gibi;” Gerçek ters düz edilebilir.” “Gerçek geçici bir uzlaşımır.” Gerçek hiçbir zaman verilmez.” der Virilio, “edinilir, toplumların gelişmeleri ile oluşur ” (Camgöz,1997,s.73).

“Sibermekan, iletişim hatları ile oluşan yeni bir evren, bir paralel evrendir. Sibermekan, ekran,dünya. Sanal dünya haline gelen bir tablettir. Her yerde ve hiçbir yerde olan; hiçbirşeyin unutulmadığı ve herşeyin değiştiği bir ‘yer’ dir (Benedikt,1992,s.2). Sanal mekanda da, yaşanan mekandaki tecrübelerin çoğunun karşılığının olduğunu belirten Mitchell, bunları tek tek karşılaştırdığı kitabında ilişkilerin yeni bir ortamda da olsa birbirlerine çok benzer olduğunu düşündürmektedir. Aslında tasarımın fiziksel gücü zaten bu ilişkiler üzerine geliştirilen yorumlar ve farklı bakışlarla oluşmaktadır.

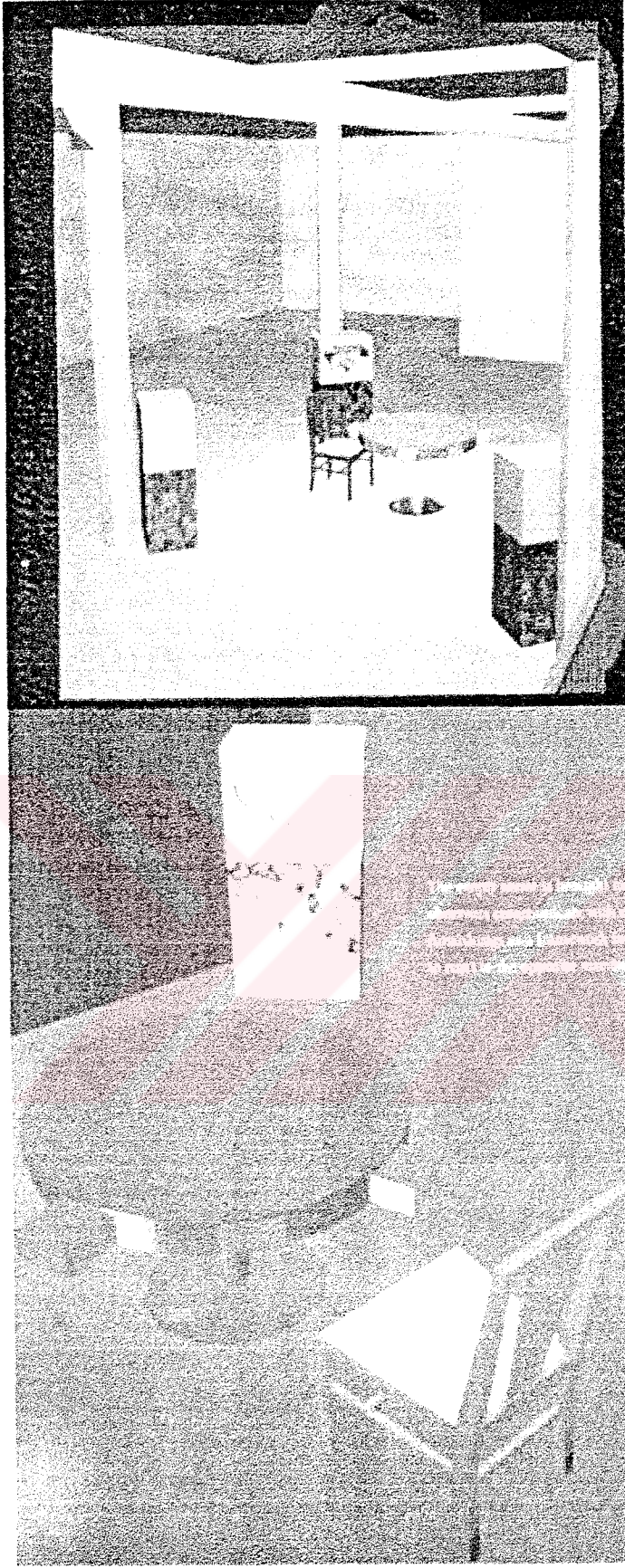
Sanal gerçeklik, yaşadığımız fiziksel dünyada algıladığımız duyumlardan ayırt edilemeyecek duyumları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlar. Böylelikle, bilgisayar ortamında tüm duyularda algılanabilen bir dünya yaratılır. Bu dünyanın yaratılması için kullanılan teknoloji görülemezdir ve insan davranışlarına uyarlanmıştır. Bu yolla, sanal gerçekliği deneyen insanların doğal davranışları sağlanabilmiştir. Kısaca sanal mekan, kavramsal bir mekan değil, elektronik ortam için tasarlanmış, insan organizmasının algısal dünyası ve ona paralel salt dijital bilginin sanal dünyası arasında bir bağ kurmaya çalışan bir ortamdır. Sanal mekanda, mekanı algılamamızı sağlayan faktörlerin varlığından söz edebiliriz. Ancak yeni mekan sınırlarının ortak yönü, aslında sınır olmayışlarıdır. Duvar, kesin sınır olarak kabul edilmez. Bu duvarlar, çözülmüş, parçalanmış, ışıklarla her an değişen görünüşte, elle tutulur yoğun hacimlerden vazgeçilmiş ‘duvar’lardır. Ayrıca, zaman faktörü esneklik kazanmıştır. Zamanda yüzyıl öncesine gidebilir, o zamanın koşullarını deneyimleyebiliriz.



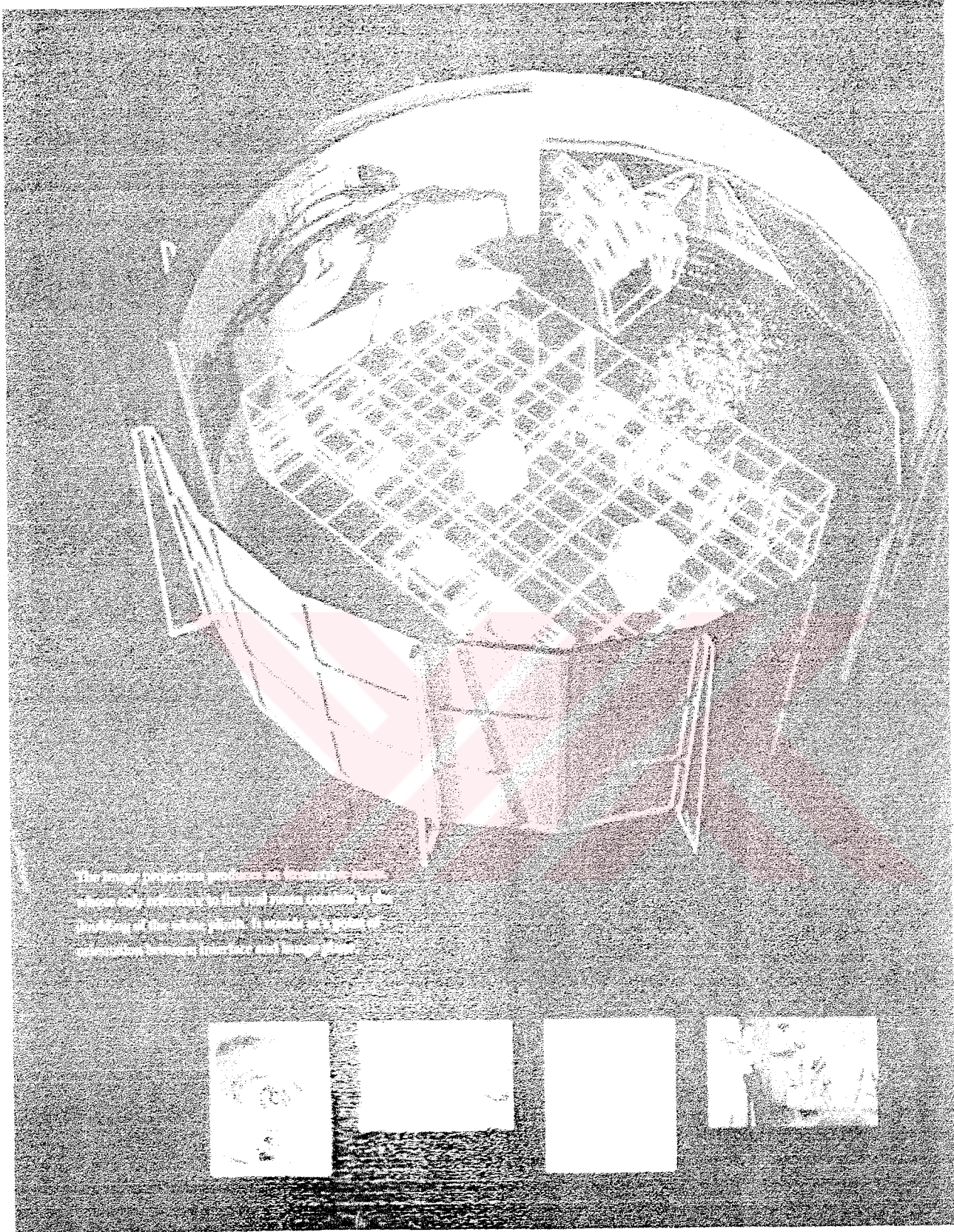
Şekil 4.16 Lawton projesi (iecc,97,kasım)



Şekil 4.17 Lawton projesi (iecc,97,kasım)



Şekil4.18 “Döner masa” (Tables Turned, Paul Sermon, 1997.(Schwarz,97)



Şekil 4.19 "Memory Theater VR", Agnes Hegedüs (Schwarz,97)

5. SONUÇLAR

“Fiziksel mekandan sanala geçişte, mekan kavramlaşıyor mu?” sorusuyla başlayan araştırma, fiziksel mekanı algılamamızı sağlayan faktörlerin saptanmasına olanak tanımıştır. Bu faktörler aynı zamanda edebiyat ve resim gibi başka disiplinlerde incelenmiştir. Bu inceleme sonucu mekanı algılamamızı sağlayan faktörlerin bu alanlarda da varolduğu saptanmış ve bu yolla kavramsal mekana bir tanım getirilmiştir. Son olarak sanallık ve mimarlık konusu üzerinde tartışılmış, sanal mekana, örneklerinden yola çıkarak, bir tanım getirilmiştir.

Sözü edilen kurgunun ilk aşamasında; mimarlık ve mekan ilişkisi üzerinde durulmuştur. Mekanı ve mimariyi yaşayan insan, mekanla doğrudan ilişki içindedir. İnsan hareket eder, algılar, önceden algıladıklarını hafızasında saklar ve bunları sonrakilerle birleştirir, mimariyi hissederek. Mimarın gücü, bütün bunların gerçekleştirilebilmesi için insan üzerinde etki bırakmaya yetecek güçtedir. Mimari, kendini ifade edebilir ve insanın algılamasını yönlendirebilir. Mimari, farklı ortam, ışık ve bakış açılarından farklı zamanlarda algılanır. Mimariyi anlayabilmek için, içinde yaşamak, değişik bakış açılarından görmek, farklı zamanlarda algılamak ve içinde hareket etmek gereklidir. Mekanı algılamamızı sağlayan faktörlere bir açıklık getirdikten sonra tarihsel süreç içinde mekansal değerlerin değişimi üzerinde durulmuştur. Mekansal değerlerin değişimi incelendiğinde, günümüze gelinceye değin zamansal yaşantının mekanda oluşumu, günün dünya görüşünün mekana yansımaları kolaylıkla görülebilir. Yapılan binaların, projelerin çağa ilişkin veriler taşıması, gerek teknoloji kullanımı gerekse insan gereksinimleri açısından bakıldığında kaçınılmazdır.

Araştırmanın ikinci aşamasında; kavramsal mekana ulaşmak amacıyla mekan kavramı ve mekanı algılamamızı sağlayan faktörler resim ve edebiyat gibi alanlarda incelenmiştir. Bir öyküde, bir romanda, iç mekanıyla ya da dış görünüşüyle anlatılan bir mimari yapıt düşsel bir mimari yapıttır ve o yapıtın tek varolma aracı yazarın kullandığı sözcüklerdir. Okuyucu, okuduğu sayfalarda anlatılan sarayın, köşkün, konağın ya da odanın, gerçekte fiziksel olarak var olmadığını, o yapıtların tek varolma nedeninin, yalnızca ve yalnızca yazar ve kullandığı dil olduğunu bilir. Ama yine de, özellikle iyi bir yazar ve iyi bir yazınsal yapıt söz konusuysa, okuyucu o düşsel yapıtın etkisinde kalmaktan kendini alamaz. Bu durum gözönünde bulundurularak, çeşitli masal, roman ve şiir gibi edebi yapıtlardan örnekler alınarak, mekanı algılamamızı sağlayan faktörlerin varlığı tartışılmıştır ve var oldukları saptanmıştır.

Resimde mekan üzerine şunlar denilebilir; mekanın doğrudan resmi yapılmaz; o, sadece kendisi dikkate alınarak resmedilmiş nesnelere aracılığıyla varolmaktadır. Mekanın boşlukla eşanlama gelen bu özelliği, felsefe tarihi boyunca çeşitli tartışmalara neden olmuştur. Bu açıklama modellerinden hemen hiçbiri resimdeki mekanla doğrudan ilişkili değildir. Mekan, başlangıcından bu yana, felsefede duyu verilerinden ayrı düşünülmesi gereken bir sorun olarak ele alınmıştır. Newton bile felsefi açıdan tutarlı bir mekan kavramının, ancak duyulur nesnelere soyutlanması koşuluyla mümkün olabileceğini vurgulamıştır. Buna göre, felsefenin yöneldiği soyut mekan kavramı, tıpkı kendisi gibi, duyulur dünyanın ötesindeki önerme ve yargıların muhatabı olan geometrik mekan ile aynı paydayı bölüşmektedir. Örnekler ışığında incelendiğinde resimdeki mekandaki ışık, zaman, hareket gibi mekanı algılamamızı sağlayan faktörlerin varlığından söz edebiliriz.

Bu saptamalardan hareketle kavramsal mekan; fiziksel mekan, ideolojik mekan, düşsel mekan, vs. gibi varolan mekanlarla tanımlanan ancak fiziksel olarak varolmayan mekandır. Kısaca; olanlardan hareketle olmayanlardan oluşmuş, bir varolmayan mekandır. Kavramsal mekanda bir düşünsel kurgu söz konusudur. Köpek kavramının havlamadığı gibi mekan kavramı da mekanın kendi içinde yer almaz.

Araştırmanın son bölümünde, sanal mekan kavramına açıklık getirmek amacıyla sanal gerçeklik, sanallık ve gerçeklik, mimarlık ve sanallık, v.b. başlıklar altında konuya teknik ve kuramsal olarak iki açıdan yaklaşmıştır. Sanal gerçeklik, yaşadığımız fiziksel dünyada algıladığımız duyumlardan ayırt edilemeyecek duyumları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlar. Böylelikle, bilgisayar ortamında tüm duylarda algılanabilen bir dünya yaratılır. Bu dünyanın yaratılması için kullanılan teknoloji görülemezdir ve insan davranışlarına uyarlanmıştır. Bu yolla, sanal gerçekliği deneyen insanların doğal davranışları sağlanabilmiştir. Kısaca sanal mekan, kavramsal bir mekan değil, elektronik ortam için tasarlanmış, insan organizmasının algısal dünyası ve ona paralel salt dijital bilginin sanal dünyası arasında bir bağ kurmaya çalışan bir ortamdır. Sanal mekanda ilk bölümde incelediğimiz, algılamamızı sağlayan faktörlerin varlığından söz edebiliriz. Ancak yeni mekan sınırlarının ortak yönü, aslında sınır olmayışlarıdır. Duvar, kesin sınır olarak kabul edilmez. Bu duvarlar; çözülmüş, parçalanmış, ışıklarla her an değişen görünüşte, elle tutulur yoğun hacimlerden vazgeçilmiş 'duvar'lardır .

KAYNAKLAR

- ATAÇ, İ., (1990), "Mekan Kavramının Tipolojik olarak irdelenmesi," Tasarım , No.5, İstanbul
- AYDINLI, S., (1986), Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı bir Model, Doktora Tezi, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul.
- AYDINLI, S., (1993), Mimarlıkta Estetik Değerler, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul.
- BACHELARD, B., (1996), Mekanın Poetikası, Kesit Yayıncılık, İstanbul.
- BATUR, E., (1990), Le Corbusier ve Çağdaş Kent, Arredamento Dekorasyon, Şubat 1990, s.76-88.
- BENEDİKT, M., (1991), Cyberspace: First steps, MIT press.
- BİNGHAM, S., (1993), The Key to Cybercity, MIT press.
- BOZKURT, G., (1962), Bir Mekan Anlayışı, İstanbul Teknik Üniversitesi Matbaası, İstanbul.
- BRANWYN, G., (1990), Virtual Reality, Futurist, Mayıs-Haziran.
- CAMGÖZ, N., (1996), Siberuzay, Sanal Gerçeklik ve Müze, Bilim ve Teknik, Mayıs-Haziran.
- CAMPBELL, N., (1998), Explorations into Virtual Architecture, ieece Multimedia, Mart 1998.
- CHING, F., (1979), Architecture: Form, Space and Order, Van Nostrand Reinhold, New York.
- ÇAĞLAR, N., (1995), "Jean Nouvel ve Arap Enstitüsü", Arradamento Dekorasyon, Aralık 1995, s.76, s.78-80.
- DELEUZE, G., (1989), Difference and Repetition, Columbia University press, çev.Paul Patton
- DENER, A., (1997), "Yazında Mekan: İstanbul", Kuram dergisi.
- ELDEM, N., (1991), "Mekan Örgütlenmesi Dersinden Birkaç Kesit", Dekorasyon, No.6, İstanbul.
- EİSENMAN, P., (1987), House IV: The Virtual House, Columbia University press.
- EİSNER, E., (1963), The Urban Pattern, D.Von Nostrand Comp.Ltd., New Jersey- U.S.A.
- ERGÜVEN, M., (1992), "Yoruma Doğru", Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- FOSTER, N., (1994), The Invisible in Architecture, MIT press.
- GIEDION, S., (1956), Space-Time and Architecture, Harvard University Press, Cambridge, Cambridge.
- GROSZ, E., (1997), Some Architectural Reflections, Anybody.

GÜLGÖNEN, A., (1992), "Louis Kahn'la İlgili Notlar", Arradamento Dekorasyon, Ekim, sayı 41.

GÜZER, A., (1995), "Modernizmin Yerellikle Uzlaşma Arayışı: Holl", Arredamento Dekorasyon, Mayıs 1995, sayı 70,s.72-73.

HANÇERLİOĞLU, O., (1987), Düşünce Tarihi, Remzi Kitabevi,İst,1987.

HASOL, D., (1988), Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, YEM Yay.,İst,1988.(3.basım)

HEGEL, (1928), The Philosopy of Fine Art, Vol.1, London.

HERTZBERGER, H., (1991), Lessons for Students in Architecture, Uitgeverij 010 Publishers, Rotterdam.

HOFFMANN, G., (1990), Be-Wegung Und Wahr-Nehmung, Bauwelt-81.

HOOGSTAD, J., (1990), Space-Time-Motion, Nitgevenj's, Gravenhage.

HOLL, S., (1995), Arredamento Dekorasyon, Mayıs 1995, sayı70 (çev. Aslı Şener)

KARAMAN, A., (1987), Kentsel Tasarım Kuram ve İlkeleri Ders Notları, İstanbul.

KRISHNA, A., (1990), Effect of Architectural and Spatial Variables on the Perception of Crowding, Architectural Science Review, Vol.34.

KUBAN, D., (1990), Mimarlık Kavramları, 3. baskı, İstanbul.

LANG, J., (1987), Creating Architectural Theory, The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design, Van Nostrand Reinhold, New York, 1987.

LYNTON, N., (1982), Modern Sanatın Öyküsü,Remzi Kitabevi.

Von MEISS, P., (1992), Elements of Architecture.Van Nostrand.

MITCHELL, W., (1995), City of Bits,MIT press.

MİTROPOULOS, E.G., (1975), Space Networks: Toward Hodological Space Design for Urban Man, Ekistics,232, New York.

NORBERG-SCHULZ, C., (1972), Existence. Space and Architecture, Studio Vista, London.

ÖGEL, S., (1977), Çevresel Sanat, İ.T.Ü.Matbaası, İstanbul.

ÖZER, F., (1982), Çağdaş Mimari Dizaynı Tarihsel Sürekliliğin Değerlendirilmesi, İ.T.Ü.Matbaası, İstanbul,1982.

POPPER, F., (1997), Art of the Electronic Age. MIT Press.

RAJCHMAN, J., (1997), Constructions, MIT Press.

- RAPHAEL, M., (1986), Raumgestaltungen, Edition Qumran, Frankfurt.
- ROCKER, I.,(1998), Sanal Ev Enstelasyonu,Yapı Kredi yayınları.
- ROTHBAUM, O., (1996), “V.R. exposure therapy in the treatment of fear of flying”, Behaviour Research and Therapy, s.477-481.
- SAVAŞ, A., (1995), “El yordamıyla mimarlık:Paralaks,bilinç,içgüdü ve Steven Holl”, Arradamento Dekorasyon, Mayıs1995, s.70, s.76-77.
- SCHWARZ, H., (1997), Media-Art-History, Prestel.
- SCOTT, G., (1956), The Architecture of Humanizm, Doubleday, New York.
- SİMONDS, J.O., (1961), Landscape Architecture, Mc Grew Hill Book Company, New York.
- ŞAHİNLER, O., (1964), Merkezi İtalya’da Ortaçağ Şehirlerinin Meydanlarına ve Çevre Mahallerine Ait Etüt, M.S.Ü. Mimarlık Fakültesi Yayını,İstanbul.
- TSCHUMI, B., (1990), Questions of Space, E.G.Bond Ltd.
- TSCHUMI, B., (1996), Architecture and Disjunction, MIT Press.
- TÜMER, G., (1995), Mimarlık-Yazın İlişkileri, Kuram dergisi, Ocak, kitap 7.
- VIRILIO, P., (1998), “Paul Virilio ile bir gün, Arradamento Dekorasyon, Nisan, İstanbul.
- WOLFFLIN, H., (1985), Sanat Tarihinin Temel Kavramları, Remzi Kitabevi,çev.Hayrullah Örs
- YÜREKLİ, K.F., (1977), Çevre Görsel Değerlendirmesine İlişkin Bir Yöntem Araştırması, Doktora Tezi, İ.T.Ü. Baskı Atölyesi, İstanbul.
- ZEVI, B., (1993), Architecture As Space, How to Look at Architecture, Da Capo Press, New York,1993.

ÖZGEÇMİŞ

Doğum tarihi	27.09.1974	
Doğum yeri	İstanbul	
Lise	1980-1992	F.M.V. Özel Işık Lisesi
Lisans	1993-1997	Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü
Yüksek Lisans	1997-1999	Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, Bilgisayar Ortamında Mimarlık Programı

Çalıştığı kurumlar

1996-1997	İlte Mimarlık
1997	Alp Mimarlar
1997-1998	Day-Ferko İnşaat Şirketi
1998 - 1999	Boysan Yapı Planlama Ltd.