

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**PETER ZUMTHOR'UN FENOMENOLOJİK YAKLAŞIMINA DAYALI
DENEYSEL VE DENEYİMSSEL BİR MEKAN TASARIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Meltem UYSAL

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı

KASIM 2017

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**PETER ZUMTHOR'UN FENOMENOLOJİK YAKLAŞIMINA DAYALI
DENEYSEL VE DENEYİMSSEL BİR MEKAN TASARIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Meltem UYSAL
418131009**

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Özge CORDAN

KASIM 2017

İTÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 418131009 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Meltem UYSAL, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “PETER ZUMTHOR’UN FENOMENOLOJİK YAKLAŞIMINA DAYALI DENEYSEL VE DENEYİMSEL BİR MEKAN TASARIMI” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Özge CORDAN**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Semra AYDINLI**
Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi

Doç. Dr. Funda UZ
İstanbul Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : 23 Ekim 2017
Savunma Tarihi : 6 Kasım 2017





Canan Emlük'e ve aileme,



ÖNSÖZ

Tez çalışmam boyunca bilgisi ve görüşleri ile çalışmama katkı sağlayan, motivasyonu ile beni araştırmaya teşvik eden danışmanım Doç. Dr. Özge Cordan'a anlayışı ve sabrı için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Prof. Dr. Semra Aydınli'ya, tez süresince gösterdiği ilgisi ve desteği için teşekkür ederim. Jüri üyesi olarak Doç. Dr. Funda Uz'a, tezime sağladığı değerli katkı ve yorumları için teşekkür ederim.

Bana iç mimarlık mesleğini öğreten ve sevdiren tüm lisans hocalarıma ve meslek pratiğimdeki ilk ustam Mimar Ersel Ada'ya teşekkürü bir borç bilirim. Tez sürecimde ve iş yaşantımda benden desteğini esirgemeyen Barış Akyüz'e ve tüm dostlarıma, ve ayrıca tez süresince değerli fikirlerini benimle paylaşan Bilge İşiyok'a teşekkür ederim.

Hayatım boyunca benden desteklerini ve sevgilerini esirgemeyen aileme sonsuz teşekkürlerimi ve sevgilerimi sunarım.

Aralık 2017

Meltem Uysal
(İçmimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Amaç, Kapsam ve Yöntem.....	4
2. MEKAN, DENEYİM VE ATMOSFER.....	7
2.1 Mekan.....	7
2.2 Mekan Algısı	10
2.3 Deneyim	15
2.4 Atmosfer.....	17
3. PETER ZUMTHOR’UN MİMARLIĞI ÜZERİNE BİR OKUMA	21
3.1 Peter Zumthor’un Mimarlığı	21
3.1.1 Mimari beden	24
3.1.2 Malzeme uyumluluğu	27
3.1.3 Mekanın sesi	30
3.1.4 Mekanın ısısı	31
3.1.5 Kuşatan nesneler	32
3.1.6 Sakinlik ve cazibe arasındalık.....	34
3.1.7 İçerisi ve dışarı arasındaki gerilim	38
3.1.8 Samimiyet seviyeleri.....	40
3.1.9 Nesnelerin sahip olduğu ışık	42
4. HAYDARPAŞA TREN GARİ’NDA DENEYSEL VE DENEYİMSEL BİR MEKAN TASARIMI	45
4.1 Haydarpaşa Tren Garı’nın Mimarisi ve Tarihçesi.....	46
4.2 Bir Deneyim Mekanı Olarak Haydarpaşa Tren Garı.....	50
4.3 Deneyimsel Bir Mekan Tasarımı	57
5. SONUÇ / TARTIŞMA	67
KAYNAKLAR	71
EKLER.....	77
ÖZGEÇMİŞ.....	83

KISALTMALAR

TDK	: Türk Dil Kurumu
TCDD	: Türkiye Cumhuriyeti Devlet Demiryolları
Bkz	: Bakınız





ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Yahudi Müzesi - Daniel Libeskind, (Nazım Kahraman kişisel arşivi).	1
Şekil 2.1 : a. Tonoz tavan, b. Düz tavan (Thiis-Evensen, 1989).	13
Şekil 2.2 : a. Mekanın merkezi, b. Köşeleri kolonlar ile tanımlanmış mekan, c. Köşeleri duvarlar ile tanımlı mekan (Thiis-Evensen, 1989).	13
Şekil 2.3 : Kirişlerin anlatımı: a. Düz ve bozuk hareket, b. Yarı dairesel yay ve nüfuz eden hareket, c. Sivri kemer ve yükselme hareketi, d. Sığ kemer ve kapanış hareketi. (Thiis-Evensen, 1989).	14
Şekil 2.4 : Edward Hopper “In Morning Sun”, 1952 (Url-5).	18
Şekil 3.1 : Las Meninas (Nedimeler), Diego Velazquez, 1656, (Foucault, 2015).	23
Şekil 3.2 : “Terörün Topografyası-Dökümantasyon Merkezi” model fotoğrafı, Berlin (Zumthor, 2006).	25
Şekil 3.3 : a. Hareket ve performans, b. Riom Kalesi fotoğraf kolajı, c. Hareketli sahneye ait kesitler.	26
Şekil 3.4 : “Herz Jesu Kilisesi” ve “Bruder Klaus Field Şapeli”ne ait kesitler arasındaki ilişkisellik.	27
Şekil 3.5 : Vals Termal Hamamı üzerine materyal analizi, taş ve suyun farklı etkilerini yansıtan kolaj çalışması.	28
Şekil 3.6 : a. Zumthor’un eskiz çalışması, b. Maket iç mekan fotoğrafı (Zumthor, 2014a, ss. 82-83, s. 89).	29
Şekil 3.7 : a. Expo 2000, İsviçre Pavyonu orijinal fotoğraf, (Zumthor, 2006), b. Fotoğraf renklerinin soğuk renkler ile dijital ortamda yeniden yorumlanması.	32
Şekil 3.8 : “Yahudi Müzesi” iç mekan fotoğrafı (Meltem Uysal kişisel arşivi).	33
Şekil 3.9 : a. İsviçre Pavyonu plan şeması (Url-6). b. İsviçre Pavyonu iç mekan müzik-ses mekanı (Url-7), c. İç mekan görüntüsü dinlenme alanları (Url-8).	34
Şekil 3.10 : a. Serpentine Galerisi Pavyonu (Url-9), b. Avlu-koridor fotoğrafı (Url-10), c. İç bahçe görünüşü (Url-11).	36
Şekil 3.11 : Vals Termal Hamamı (Url-12).	37
Şekil 3.12 : “Vals Termal Hamamı” iç ve dış mekan fotoğrafları kolaj çalışması.	39
Şekil 3.13 : a. Şapel dış mekan fotoğrafı (Url-16), b. Ahşap iskelet inşaat süreci (Url-17), c. İç mekan fotoğrafı (Url-18), d. Plan eskizi (Url-19).	40
Şekil 3.14 : Thiis-Evensen Diyagramları ve Villa Rotonda iç mekan fotoğrafı kolaj çalışması.	41
Şekil 3.15 : Zumthor el eskizleri-gün ışığı ve gölgeler (Zumthor, 2008, s:77).	43
Şekil 3.16 : Vals Termal Hamamı iç mekan fotoğrafı (Zumthor, 2008) üzerinde dijital ortamda hazırlanan ışık-gölge yoğunluğu kolajı.	43
Şekil 3.17 : Laban Dans Merkezi mimari maket fotoğrafları (Zumthor, 2014a, s. 95)... ..	44
Şekil 4.1 : Haydarpaşa Tren Garı 2017 (Meltem Uysal kişisel arşivi).	46
Şekil 4.2 : Haydarpaşa Tren Garı Binası (Kösebay Erkan, 2013).	46

Şekil 4.3 : Haydarpaşa Tren Garı planı - ulaşım noktaları (TCDD arşivi).	47
Şekil 4.4 : Haydarpaşa Tren Garı güneydoğu cephesi (TCDD arşivi).	47
Şekil 4.5 : Haydarpaşa Tren Garı 2010 yangını (Url-21).	48
Şekil 4.6 : a. Tren seferlerinin durdurulması üzerine yapılan gösteriler, 2013 (Url-22), Haydarpaşa Dayanışması, b. Kadıköy kitap fuarı, 2017, (Meltem Uysal kişisel arşivi).	49
Şekil 4.7 : Yekpare enstelasyonu, Candaş Şişman, 2010 (Url-23).	49
Şekil 4.8 : Haydarpaşa Tren Garı restorasyon projesi (Url-39).	50
Şekil 4.9 : Haydarpaşa Tren Garı - görsel algı ve perspektifler diyagramı.	52
Şekil 4.10 : Haydarpaşa Tren Garı malzeme analizi ve dokunsal diyagram 1.	53
Şekil 4.11 : Haydarpaşa Tren Garı malzeme analizi ve dokunsal diyagram 2.	54
Şekil 4.12 : Haydarpaşa Tren Garı işitsel diyagram.	55
Şekil 4.13 : Haydarpaşa Tren Garı'nın iç ve dış mekanları arasındaki gerilimi anlatan kolaj.	56
Şekil 4.14 : Haydarpaşa Tren Garı duygu ve eylemler diyagramı.	58
Şekil 4.15 : Haydarpaşa Tren Garı'nda yürüyüş izleri.	59
Şekil 4.16 : Kütleler-parçalanma-koridorlar.	60
Şekil 4.17 : Haydarpaşa Tren Garı için gün ışığı ve gölge diyagramı.	61
Şekil 4.18 : Pop-up mekanın doğal ışık – gölge etkisi.	61
Şekil 4.19 : Haydarpaşa Tren Garı avlusu fotoğrafı üzerine 3D render ile süperpoze edilen kolaj çalışması.	62
Şekil 4.20 : Haydarpaşa Tren Garı avlu fotoğrafının üzerine süperpoze edilen 3D render ile hazırlanan kolaj çalışması.	63
Şekil 4.21 : Haydarpaşa Tren Garı iç mekan fotoğrafının üzerine süperpoze edilen 3D render ile hazırlanan kolaj çalışması.	63
Şekil 4.22 : Pop-up mekanın içerlek oturma alanı.	64
Şekil 4.23 : Haydarpaşa Tren Garı'nda tasarlanan pop-up mekanın bir aydınlatma elemanına dönüşmesi.	65
Şekil A.1 : Tasarım süreci adımları, plan ve 3D perspektif anlatım, Haydarpaşa Tren Garı ışık-gölge denemesi.	78
Şekil A.2 : İkinci alternatif tasarıma ait konsept çalışmaları.	79
Şekil A.3 : Üçüncü alternatif tasarıma ait konsept çalışmaları.	80
Şekil A.4 : Final projesine ait konsept çalışmaları.	81
Şekil B.1 : Tarihsel süreç içerisinde Peter Zumthor'un mimari eserleri ve kitapları.	82

PETER ZUMTHOR'UN FENOMENOLOJİK YAKLAŞIMINA DAYALI DENEYSEL VE DENEYİMSSEL BİR MEKAN TASARIMI

ÖZET

Mekan atmosferi deneyim ekseninde özne-nesne diyalogu ile açığa çıkan karşılıklı ilişki durumu ile ilgilidir. Mimari mekanın inşası gibi, atmosferin de inşası söz konusudur. Mekan atmosferinin yaratımı ve deneyim mekanının inşası, mekan tasarımcısının algı ve anlam dünyasını yansıtır. Kullanıcı ise kendi algı ve anlam dünyası doğrultusunda mekanı deneyimler. Tez kapsamında; deneyim mekanı / mekan atmosferi nasıl tasarlanır sorusuna ilişkin bir araştırma yapılmış ve mekan kalitesini mekan atmosferi ile değerlendiren, fenomenolojik bakış açısı ile binalar / mekanlar tasarlayan mimar Peter Zumthor'un, mekan atmosferinin inşasına yönelik çalışmaları üzerine bir okuma yapılmıştır. Peter Zumthor'un hem kaleme aldığı eserleri hem de mekan tasarımına yönelik anlatımları üzerine yapılan okumalarda tasarım sürecinin nasıl ilerlediği analiz edilmeye çalışılarak Zumthor'un fenomenolojik yaklaşımı, atmosfer ve deneyim kavramları ile birlikte yan okumalarla desteklenmiştir. Tezin uygulama ayağı ve alan çalışması için, Peter Zumthor'un fenomenolojik yaklaşımı bir lens olarak kullanılarak, İstanbul kentinin önemli kent imgelerinden biri olan Haydarpaşa Tren Garı deneyimlenmiş ve avlusunda geçici bir deneysel / deneyimsel mekan tasarlanmıştır. Bu süreç; deneyim mekanının deneysel tasarım sürecinin aşamaları ve adımlarını, fenomenolojik bir okuma, anlama ve yorumlama yöntemi ile ele alarak ve Zumthor'un belirlediği mekanın atmosferini oluşturan dokuz etken faktöre göre irdelenmiştir.

Tez beş bölümden oluşmaktadır:

Birinci bölümde; giriş, tezin amacı, kapsamı ve yöntemi yer almaktadır. Deneyim mekanı nasıl inşa edilir, mekan atmosferi nasıl yaratılır, kullanıcılar mekanı nasıl deneyimler gibi sorulara yanıt bulabilmek amacıyla araştırmada izlenen yol tariflenmiştir.

İkinci bölümde; deneyim, algılama, mekan atmosferi konularında mekan ve deneyim ile ilişki kurularak literatür taraması yapılmıştır. Mekan ile ilişki / iletişim kuran kullanıcının, mimari mekan ile karşılaşması fenomenolojik bakış açısı ile ele alınmaktadır. Bu bağlamda; mimarlık alanındaki mimar ve kuramcıların fenomenolojik yaklaşımları irdelenerek deneyim ve mekanın atmosferi üzerine okumalar yapılmıştır.

Üçüncü bölümde; fenomenolojik yaklaşımı ile mekan atmosferi / deneyimi üzerine hem teori hem de uygulama alanında çalışmaları olan mimar Peter Zumthor'un

“Atmosfer” kitabında belirlediđi dokuz etken faktör, Zumthor’un metinleri ve projeleri ile birlikte, çapraz ve yan okumalar ile ele alınmıřtır.

Dördüncü bölümde; tezin uygulama ayađını ve alan çalıřmasını oluřturan ve sosyal, kültürel ve simgesel açıdan önemli olan Haydarpařa Tren Garı Binası ve Gar Binası’nın avlusunda tasarlanan pop-up deneyim mekanı ile ilgili çalıřmalar yer almaktadır. Peter Zumthor’un mimari tasarım yaklařımı ve atmosfer yaratımına iliřkin olarak belirlediđi dokuz başlık esas alınarak, fenomenolojik bakıř açısı ile deneysel, geçici bir deneyim mekanı projelendirilmiř ve yorumlanmıřtır.

Beřinci ve son bölümde sonuçlar ve öneriler yer almaktadır. Bu bölümde tez çalıřmasından elde edilen sonuçların yanısıra gelecek çalıřmalara ıřık tutan sonuçlar ve öneriler üzerinde durulmuřtur.



EXPERIMENTAL AND EXPERIENTIAL SPACE DESIGN BASED ON THE PHENOMENOLOGICAL APPROACH OF PETER ZUMTHOR

SUMMARY

Spatial atmosphere is a realness that emerges from the dialog between object and subject. Constructing an atmosphere is an issue like constructing the architectural space. Constructing the atmosphere of space reflects the perception and the semantic world of the designer. User experiences the space according to his / her perception and semantic world. This thesis is a phenomenological reading about constructing the spatial atmosphere, the survey focuses on designing the experiential space / spatial atmosphere and the quality of space is evaluated with the spatial atmosphere by the help of the architect Peter Zumthor who designs buildings / spaces in phenomenological point of view. In readings on Peter Zumthor's written works and expressions about space design, the process of design is tried to be analysed; the phenomenological approach of Zumthor, atmosphere and experience concept have been tried to be grasped through historical, sociological and philosophical sub-readings. The Haydarpaşa Train Station which is an important image of İstanbul is the case of survey and the phenomenological approach of Zumthor is used as lens in these readings. In this survey study, an experience space/ experiential space is designed in the atrium of Haydarpaşa Train Station by temporary pop-up space design as experiential space project. This process examines the stages and steps of the experimental design process of an experiential space in accordance with the nine effective factors as classified by Zumthor to create the atmosphere of a space by approaching the subject at hand through reading, understanding and interpreting it via a phenomenological method.

Thesis consists of five parts:

In the first part; introduction, the objective, content and method of the thesis have been explained. The route of the research is explained to answer questions like how experiential space is constructed, how the atmosphere is created, how users experience space.

In second part; the literature research about experience, perception, spatial atmosphere through relating the space and experience. The facing of user, who has relation/ communication with space, is discussed in phenomenological point of view. In this context, the experience and the atmosphere of space is researched through examining the approaches of architects and theorists who accepts phenomenological method.

In third part, the nine elements specified by the architect Peter Zumthor who has both in theory and in construction, are interpreted with cross and side readings additional to Zumthor's articles.

In the fourth part, there are studies related to the Haydarpaşa Train Station Building that is socially, culturally and symbolically a very important building and the pop-up experiential space designed for its courtyard; which also constitutes the application section and site study of this thesis.

In the fourth part; the pop-up experiential space designed in Haydarpaşa Train Station Building and its atrium -the case study of the thesis- which have social, cultural and symbolic importance takes place. The temporary experience space is projected and interpreted on experiential basis by the acceptance of Peter Zumthor's nine elements about architectural design approach and creating atmosphere as the main criteria in phenomenological point of view.

In the fifth, the last part; results and suggestions exist. More general results and suggestions have been determined in order to enlighten the upcoming studies in addition to results gained by thesis study.

1. GİRİŞ

Deneyim mekanları; mekan tasarımcısının deneyimi ve bakış açısı ile kullanıcının algılama / anlama ve mekan ile iletişime geçmesi, özne-nesne diyalogu sonucunda açığa çıkan karşılıklı ilişki durumu ile ilgilidir. Bir başka deyişle, mimari mekan ve deneyimleyen özne arasında deneyimsel bir ilişki ve iletişim söz konusudur.

Deneyim mekanı ve mekan atmosferi araştırmasının, tez çalışmasına dönüşmesi, yazarın Daniel Libeskind tarafından tasarlanan Berlin'deki "Yahudi Müzesi"ni deneyimlemesi ile başlamıştır (Şekil 1.1).



Şekil 1.1 : Yahudi Müzesi - Daniel Libeskind, (Nazım Kahraman kişisel arşivi).

Fotoğrafta görülen yazarın kendisidir ve özne olarak bu mekanı deneyimlemektedir. Yahudi Müzesi, mekanı deneyimleyen yazarda güçlü ve sarsıcı bir duygu uyandırmıştır. Bu mekanın atmosferi nasıl inşa edilmiştir? Mekanın boyutları farklı olsaydı, akustik emilimi yüksek bir malzeme kullanılsaydı ya da aydınlatma düzeyi daha fazla olsaydı, bu mekan deneyimleyenler üzerinde aynı duygusal etkiyi yaratabilir miydi? Işığın azlığı mı, yoksa tutsak olan bedenin dış dünyaya erişiminin imkansızlığı mı bu mekanı sarsıcı ve etkileyici kılmaktadır? Betonun soğukluğu ya

da Şekil 1.1'deki fotoğrafta sağda görülen metal kapının kapanmasıyla oluşan gürültü, yankılanan ses midir insanı sarsan? Yoksa mekanın atmosferini bu kadar etkileyici kılan savaş mağdurları ile empati kurmaya çalışan kişinin kendi anlam ve duygu dünyası mıdır? Bu sorulara yanıt vermek için özne-nesne diyaloguna¹ değinmek gerekir çünkü mimari mekan ile insan arasındaki iletişim bu soruları ve duygusal etkileri yaratmaktadır.

Diğer taraftan Şekil 1.1 'deki fotoğrafı çeken -vizörden bakan- için nasıl bir deneyim söz konusu olmaktadır? sorusu da akla gelmektedir. Bu durumda, nesne-özne ilişkisi tersyüz edilmektedir. Özne-nesne ilişkisini kapsamlı bir biçimde ele alan Foucault (2015) “Kelimeler ve Şeyler” adlı kitabında bakan ile bakılanın sonsuza dek yer değiştirdiğini belirtir. O halde, bu yer değiştirme nasıl gerçekleşir? Bir mekan tasarımcısının elinde olan deneyimi inşa etme işi hem tasarımcı, hem de yaşayan varlıklar olarak kendimizi anlamamıza yardımcıdır. Zumthor (2006), insanları yönlendirmenin tasarımcının elindeki büyük bir güç olduğunu vurgular. Bu güç nedir ve mekan tasarımında nasıl kullanılabilir? Bu bağlamda mekan, bir bütün olarak, iç ve dış, beden, algılama ve deneyim kavramları ile birlikte düşünülmelidir.

Bu bağlamda, deneyim, hem fenomenolojik bir gerçeklik hem de bir düşünce düzlemi olarak karşımıza çıkar. Bu düzlem, bir çok kavramın çakıştığı, çatallandığı bir düşünme biçimidir. Deneyim, Deleuze ve Guattari'nin kök-sapçıl² kavramı ile ele alındığında, yaratıcılık, düşünce ve kavramlar birbirini desteklemektedir.

Beynin ağaç gibi düşünülmüş paradigmaları, yerlerini kök-sapçıl (rizomatik) figürlere, merkezleştirilmiş sistemlere, sonlu otomat şebekelerine, kaoid durumlara bırakırlar. Hiç şüphesiz bu kaos, alışkanlıkların ya da tanıma modellerinin etkisi altında, görüş üretici akışkanlıkların güçlendirilmesiyle gizlenmiş durumdadır; ama bunun tersine yaratıcı süreçler ve bunların içerdiği çatallaşmalar düşünülecek olursa, daha bir duyulur hale gelecektir. (Deleuze, Guattari, 1996, s. 192)

¹Aydınlı (2000), mekan ve insan arasındaki ilişkiyi diyalog olarak şu şekilde tanımlar: “... özne, nesneyi uzaktan izlemez, soru sorma ve yanıt alma şeklinde gelişen, anlama edimini paylaşan bir taraf olmaktadır. Soru sorma, bakış açısı, beklentiler ve ilgi alanları tarafından belirlenir; soru-cevap şeklinde gerçekleşen DİYALOG aynı zamanda insanın kendini anlama sürecidir.” (s: 46).

² Deleuze ve Guattari'nin (2005) “rizom” kavramı, etimolojik anlamlarından “rhizo”daki biçimleri kombine etmek ve biyolojik terim olarak, kendini yatay yumru-biçimli kökü boyuna yayabilen ve yeni bitkiler geliştirebilen bir bitki formu olan “rhizome” tanımı ile ilişkilidir. Rizom, ağ biçimli, ilişkisel ve çapraz bir düşünme sürecini ve var olmanın bir tarzını, bu haritanın yapısının sabit bir öz olarak tasarlanması olmaksızın haritalayan bir kavramdır (Deleuze ve Guattari, 2005).

İnsan bedeninin, mimari mekan ile kurduğu bedensel temas düşünceden bağımsız, bilinçsizce gerçekleşebilir. İçinde bulunduğumuz mekanın işlevinden ve tarihinden habersizce o mekanı deneyimleyebiliriz. Bu mekanlar üzerine düşünmeyiz. Oysa düşünce, herşeyden etkilenir: kavramlardan, nesnelerden, mekanlardan... Mekanlar- etrafımızı saran nesneler- bizimle konuşur. Bu bağlamda odak noktası, mekanın “ne” olduğu değil “nasıl” olduğudur. Duygu ve düşünceler değişkenlik gösterebilir, ancak insan ile iletişim kuran mekanların bunu nasıl yaptığı sorusu, deneyimsel mekanın nasıl şekillendiğini açıklayabilir.

Mekan atmosferi, özne-nesne diyalogu ile açığa çıkan karşılıklı ilişki durumu ve deneyim ile ilgilidir. Özne konumundaki tasarımcı, tasarladığı mekanı ve mekan kullanıcılarını nesne olarak kavrar. Diğer taraftan mekan kullanıcıları ise deneyimledikleri mekanın öznelidir. Bu şekilde özne-nesne ilişkisi ters yüz edilmektedir. Mekan ile ilişki / iletişim kuran kullanıcının ve tasarımcının, mimari mekan ile karşılaşması fenomenolojik³ bir bakış açısı gerektirir. Bu bağlamda, deneyim mekanının inşası ve atmosfer yaratma sürecinde “özne-nesne diyalogu”nun öne çıkması, bu tez çalışmasının okuma, yorumlama ve tasarlama süreçlerinde fenomenolojik yaklaşımın benimsenmesine yol açmıştır.

³ Husserl (2015), fenomenolojiyi şu sözlerle ifade etmektedir: “Fenomenoloji görerek, aydınlatarak, anlam belirleyerek ve anlam ayrımı yaparak yol alır. Fenomenoloji karşılaştırır, ayırım yapar, bağlar, ilişkiye sokar, parçalara böler, öğelerine ayırır.” (s.48).

David Seamon (2014) “A Phenomenological and Hermeneutic Reading of Rem Koolhaas’s Seattle Public Library: Buildings as Lifeworlds and Architectural Texts” adlı makalesindeki “Tablo 2: Phenomenology & Hermeneutics: Some Thematic & Methodological Differences” tablosunda fenomenoloji ve hermenötik arasındaki farkları anlatmaktadır. Bu kapsamda, sözkonusu tablonun sadece fenomenoloji ile ilgili kısımlarından yararlanılmıştır. Mimarlık ve fenomenoloji arasındaki ilişkiye değinen Seamon (2014) e göre ise fenomenolojiyi şu şekilde tanımlanmaktadır:

-Fenomenoloji, “fenomen”i çalışır- örneğin; insanların deneyimlediği şeyler, deneyimler; renk deneyimini, evde olmayı, mekan dışında olma duygusunu ya da özel bir yapı ya da mimari bir tarzla karşılaşmayı içerir.

-Fenomenoloji, yaşam dünyasının görünüşlerini tanımlamak ve anlamak için çalışır. Gündelik yaşam dünyası, insanların farkında olmadığı kabul edilen deneyimler ve fark edilmemiş yaşam dünyası görünüşleri teorik ve pratik olarak açıklanabilir.

-Fenomenologlar bazı tür deneysel hesapları kullanır: yoğun katılımcı gözlem, derinlikli görüşmelerden elde edilen veriler, ilk elden deneyimi yorumlama, çevre ya da mekanların dikkatli gözlemi vb. gibi Seamon’a (2014) göre hermenötik ise; metinler (romanlar, fotoğraflar, filmler, şarkılar, danslar, ritüeller, manzaralar ya da binalar) üzerinde ve metinde anlam bulmak ve yorumlamak üzerine çalışır. Hermenötik araştırmacıları, metin ile metnin diğer yorumları arasında yoğun, sarmal bir ilişki kurmaya çalışır.

1.1 Amaç, Kapsam ve Yöntem

Deneyim ile açığa çıkan atmosfer, mekan inşa edildiği andan itibaren varolan bir gerçekliktir ve nesnel yönleri sahiptir. Mekanın formu ve işlevi gibi mekanın atmosferi de tasarım sürecinde üzerinde önemle durulması gereken konulardan biridir.

Bu tez çalışmasının amacı; mekan atmosferinin ve deneyim mekanının nasıl inşa edildiğine dair bir formül üretmek değil aksine, deneyim aracılığı ile mekan atmosferinin inşa sürecindeki nesnel yönleri ortaya çıkarmak ve bu nesnel yönlerin tasarımdaki rolünü tartışmaktır.

Tez kapsamında; mekan, deneyim, mekan algısı ve atmosfer kavramları irdelenerek deneyim mekanı kavramına ilişkin teorik bir altlık oluşturulmuştur. Özne-nesne diyalogu ile kurulan deneyim ekseninde mekan atmosferi; Peter Zumthor'un "Atmosfer" adlı kitabında belirlediği dokuz etken faktör üzerinden irdelenmiş ve fenomenolojiye dair okumalar ve bu okumalar doğrultusunda üretilen görsel kolajlar ile birlikte yorumlanmıştır.

Zumthor'un atmosfer konusunu ele alış biçimi ve tasarım sürecinde mekanla ilişki kurma biçimine bakıldığında fenomenolojik bir yaklaşım sergilediği görülmektedir. Tez çalışması kapsamında, Zumthor'un yaklaşımının fenomenolojik olduğu kabulünden hareketle ve O'nun atmosfer yaratımına ilişkin belirlediği dokuz etken faktör bir bir filtre (lens) olarak kullanılarak, Haydarpaşa Tren Garı için fenomenolojik bir okuma yapılmış ve Haydarpaşa Tren Garı'nın avlusunda deneysel ve deneyimsel bir pop-up mekan⁴ tasarlanmıştır.

Tez çalışmasının alan çalışması olarak belirlenen ve 2014 yılında işlev değişikliği ile gündeme gelen toplumsal ve kültürel bellek açısından önemli bir yapı olan

⁴ İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı-IMIAD kapsamında ve Interior Architecture Project III stüdyosunda, teorik ve uygulamaya yönelik bilginin bir arada harmanladığı tez ve proje çalışmaları birlikte yürütülmektedir. Bu tez kapsamında, çalışma alanı olarak belirlenen Haydarpaşa Tren Garı'nın avlusunda, yazar tarafından tasarlanan geçici pop-up mekan, 2014-2015 yılında IMIAD Proje III stüdyosunda, Doç. Dr. Özge Cordan ve Dr. Demet Dinçay danışmanlığında tasarlanmıştır (Bkz. Ek A). Tez çalışmalarının devam ettiği süreçte, teori ve uygulama arasındaki ilişkiye dayalı deneysel ve deneyimsel tasarım süreci üzerine bir tartışma ile bu proje tekrar ele alınarak, Zumthor'un atmosfer yaratımı için belirlediği dokuz etken faktöre göre fenomenolojik bir yaklaşımla yorumlanarak tekrar gözden geçirilmiştir.

Haydarpaşı Tren Garı'nda tasarlanan deneysel ve deneyimsel pop-up mekan, bu tez çalışmasının uygulama ayağını oluşturmaktadır.

Bu çerçevede tezin yöntemi; teorik ve uygulamalı çalışmaların bir aradalığına dayalıdır. Tezin teorik alt yapısı, uygulama aşamasında fenomenolojik okumalar ile Zumthor'un atmosfer yaratımı için belirlediği dokuz etken faktör üzerine geliştirilen tasarım önerisinin kavramsal çerçevesini belirlemiştir. Teorik bilginin uygulamada karşılık bulması ve süzgeçten geçirilmiş bilginin yeniden değerlendirilmesi anlamında bu tez çalışması, teori ve uygulamanın bir aradalığı modelini ön plana çıkartmaktadır.





2. MEKAN, DENEYİM VE ATMOSFER

Deneyim mekanı kavramı içinde farklı anlamlar ve tanımlar barındırır. Bu bölümde deneyim mekanı kavramı; mekan algısı, deneyim ve atmosfer kavramları ile ele alınmıştır.

2.1 Mekan

Mekan kelimesi TDK'da “Yer, bulunulan yer, gök, uzay” anlamlarına karşılık gelmektedir. Hasol (2008), “İnsanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk, boşun.” şeklinde mekanı tanımlamaktadır. Mekan kelimesi, felsefe ve diğer disiplinlerden etkilenecek, sözlük anlamının dışına taşmaktadır ve mekanın kavramsal çerçevesi genişlemektedir.

İnsanın mekan deneyimi, dünyaya geldiği ilk andan itibaren oluşmaya başlar. İlk defa gözümüzü açtığımız yer, evimiz, okulumuz, yaşadığımız kentler, sokaklar gibi farklı ölçeklerde bir çok mekanda tüm yaşantımız geçer. İnsanın dünya ile ilk temasından itibaren mekan deneyimi oluşmaya başlar. Mekan deneyimi belirli zaman dilimlerinde oluşmaz, çünkü insanın etrafını saran fiziksel dünya ile etkileşimi sürekli dir. İnsan, mekan ile sürekli olarak etkileşim halindedir.

Bir yapıyı tasarlarken mimar; müşteri ya da kullanıcı için planlar, kesitler, üç boyutlu modeller ve mekanı anlatan perspektifler aracılığıyla bir taslak hazırlar. Kağıt üzerine dökülen bu tasarım, mimari mekanın bir taslağı, tasarı halidir. İnşa edilmiş mekan ise tasarlanan mekandan daha fazlasını ifade eder. Çünkü inşa edilmiş bir mekanı, insan sadece görerek değil, içinde yaşayarak, temas ederek, zamanı algılayarak ve bedeni ile kavrayarak anlar. Zevi'nin (2015) dediği gibi: “Mimarlık içi boşaltılmış büyük bir heykel gibidir, insan bu heykelin içine girer, yürür, yaşar” (s. 16). Mekan, geometrik formlar ve malzeme ile vücut bulur ancak mimari mekanı mekan yapan değer, o mekanda, o boşlukta bir yaşantının geçmesidir. Bachelard (2014) mekanın anlamını şu şekilde ifade etmiştir: “İçinde yaşanmış bir ev, atıl bir kutu değildir. İçinde oturlan mekan, geometrik mekanı aşar” (s. 78).

Norberg-Schulz (1971), “Existence, Space & Architecture” adlı kitabında, felsefe, psikoloji ve mimarlık alanında yapılan çalışmalar ışığında mekanı, “dünyada olma” kavramı⁵ ve insanın çevresine adaptasyonu ile ilişkilendirerek bütüncül bir şekilde ele almakta ve aşağıdaki kategorilere⁶ göre tanımlamaktadır:

- *Pragmatik Mekan*, temel ihtiyaçlar doğrultusunda belirlenmiş, fiziksel boyutları ile tanımlı mekandır. Hayvanların içgüdüsel olarak bildiği, insanların ihtiyaçları doğrultusunda öğrendiği, yaşamı kolaylaştırmak için kullandığı, dildeki ifadelerle yansımış (kuzey, güney, aşağı, yukarı gibi...) ihtiyaca göre belirlenen somut, fiziksel mekandır.
- *Algısal mekan*, anlık olarak uyum sağladığımız, algının ve mekan deneyiminin duyular aracılığı ile gerçekleştiği, nesneye yönelen ve sürekli değişken olan mekandır.
- *Varoluşsal Mekan*, toplumsal veriler, kültürel değerler, doğuştan gelen bireysel özellikler toplamında mekanın insan zihninde bir imaja sahip olması, bir kimlik kazanması ile soyutlaşan, varoluşsal mekandır. Toplumsal değerler, siyasi, psikolojik etkenler ile sosyal ve kültürel bir bütünlük içerisinde mekanın kimlik kazanmasıdır.
- *Bilişsel mekan*; insanın zihninde ilişkiler kurduğu, tasarladığı, üzerine düşünebildiği fiziksel dünyaya ait verilerden oluşan mekandır.
- *Soyut mekan*, insanın zihninde oluşan kusursuz ilişkilerden oluşan soyut, mantıksal mekandır.
- *Dışavurumcu mekan*, mekanda hareket eden, mekanı algılayan, mekanda varolan ve mekan üzerine düşünebilen insanın, kendi dünyasını dışa vurma amacı ile yarattığı mekandır. Yerleştiği mekanı, kendi amaçları doğrultusunda şekillendirmeye başlayan her insan, dışavurumcu mekanın yaratıcısıdır.
- *Mimari mekan*, insanın doğal eylemleri ve ihtiyaçlarına uygun olarak şekillenen ve algı aracılığı ile yönlendiren mekandır. İnsanların bireysel ve

⁵ “Being in the world” kavramı, bu tez çalışmasının yazarı tarafından “dünyada olma” olarak Türkçe’ye çevrilmiştir.

⁶ Bu kategoriler tez çalışmasının yazarı tarafından Türkçe’ye çevrilmiştir. Pragmatic space (Pragmatik mekan), Perceptual space (Algısal mekan), Existential space (Varoluşsal mekan), Cognitive space (Bilişsel mekan), Abstract space (Soyut mekan), Expressive space (Dışavurumcu mekan), Aesthetic space (Estetik mekan), Architectural space (Mimari mekan).

toplumsal kimlikleri ile ilişkili olduğu gibi, inşa süreci ile kartezyen bir yöne sahiptir (Norberg-Schulz, 1971).

Norberg-Schulz'un mekan kavramları, “deneyim mekanı” kavramını anlamak adına yardımcıdır. Çünkü deneyim mekanı; mimari mekan, algısal mekan, dışavurumcu mekan tanımlarını içerir ve tüm mekan tanımları ile ilişki kuran bir yapıya sahiptir.

Deneyim mekanında insanın mekanla iletişimi söz konusudur. İnsan içinde yaşadığı dönemden etkilenir ve bu etkilenme mekana da yansır. Lefebvre (2016), “Mekanın Üretimi” adlı kitabında, “algılanan-tasarlanan-yaşanan mekan” kavramları ile mekanın izini sürer. Lefebvre (2016), “mekan bedenden yola çıkarak algılanır, yaşanır ve üretilir.”(s:180) diyerek mekanı, beden, algı ve yaşantı kavramları ile üretilen bir mekan olarak açıklar.

Algılanan, yaşanan, tasarlanan mekan deneyimle ilişkilidir ve bu süreçte bellek de devreye girmektedir. Bir zamanlar yaşadığımız bir mekan artık yerinde olmayabilir ancak zihnimizde o mekanı yeniden inşa ederiz. Boyutları, biçimi, gerçeğiyle birebir uyuşmasa bile bu imgesel mekan, zihnimizde yeniden inşa olur. Bachelard (2014) “Mekanın Poetikası” adlı eserinde mekan ve bellek ilişkisini şu şekilde örnekler: “Şu odanın, yalnızca kapısı yoktur, üç basamakla çıkılan bir kapısı vardır. Eski bir evi yüksekliğinin ayrıntılarıyla düşünmeye başladığımızda, çıkan ve inen her şey dinamik olarak yeniden yaşamaya başlar” (ss. 57-58). Mekanın bellekteki etkisi ve kişilerin hafızalarında kurulan mekan da deneyim mekanı kavramı ile birlikte düşünülmelidir.

Mekan, “yer” kavramı ile ilişkilidir. Norberg-Schulz (1984), yerin ruhu kavramını Genius Loci⁷: Towards a Phenomenology of Architecture adlı kitabında, yer ve insan-mekan arasındaki ilişkiyi ele alır. Yapılı çevrenin karakteri, yapıların nasıl yapıldığı / nasıl inşa edildiği ile ilgilidir. Bu noktada Norberg-Schulz (1984), Heidegger'in tekhne kavramı ile “karakter” ve “yer” kavramlarını irdeler. Heidegger (1998), “Tekniğe İlişkin Soruşturma” adlı kitabında *tekhne* kavramı, el becerisine dayalı hüneler olarak tanımlanır fakat aynı zamanda zihin sanatları ve güzel sanatlar anlamına da gelir. Tekhne bir “bilme”dir, açılmadır. Açılma olarak bilme, gizini-açma olarak düşünülebilir. Mekanı bilme, yaşanan mekanın gizini-açma niyeti,

⁷ Antik Yunan'da bu kavram “genius loci” terimi ile ifade edilmiştir. O dönemde insanlar herhangi bir yere yerleşmeye karar kıldıklarında önce o yerin ruhu ile anlaşmaları gerektiğine inanırlardı.

fenomenolojik bir yönelimle anlaşılabilir. Heidegger (1971) “Building, Dwelling, Thinking” adlı makalesinde, yerleşmek / mesken tutmak (dwelling) kavramı ile yer kavramını fenomenolojik bağlamda irdeler. “Yer”in, yaşanan mekan özelliği göstermesi gerekir, yaşanan mekan ise algı, duygu, inanışlar, kültür gibi bir çok kavramı içinde barındırır. Deneyim mekanını bu geniş perspektifle ele almak gerekir. Tüm bu tanımlamaların içinde, mekan atmosferi de özel bir konu olarak karşımıza çıkar. Mekan atmosferi üzerine teorik ve uygulamalı çalışmaları bulunan mimar Peter Zumthor (1999) ise, Heidegger’in “yerleşme” kavramını, kendi mimarlığına referans olarak aldığını belirtir ve teorilerin şeylerden bağımsız olmadığını vurgular.

Deneyimsel mekan ya da deneyim mekanı, tüm mekan kavramları ile birlikte düşünülmelidir. Bu bağlamda deneyim mekanı, insanın ürettiği, yerleştiği, tasarladığı, anlam yüklediği, temas ettiği, somut ve soyut kavramlarla algıladığı, deney yaptığı, öğrendiği, yaşadığı ve anlam arayışı serüveninde üzerine düşündüğü mekan olarak bütüncül bir anlam kazanmaktadır.

2.2 Mekan Algısı

İnsan algısını; doğa bilimleri ve psikolojik deneyler ile açıklamak mümkündür. Ancak insanlık varoluşunu, dünyanın anlamını sorgulamaya başladığından beri pozitif bilimler bazı sorulara açıklık getirmekte yetersiz kalmaktadır. Bu durum mekan tanımı, algısı ve anlamı için de geçerlidir. Mekan algısı, bir çok değişkene sahip karmaşık bir yapıdır. Her insan dünyayı benzer bir biçimde algılamaz, geçmiş deneyimler ve bireysel farklılıklar, algıyı / mekan algısını değiştirir. Algılama, psikoloji alanında nesnel ve öznel olgularla tanımlanır.

Sürekli gelişen bir bilim olarak psikoloji, matematiksel bir kesinlikte olmasa da algılamada rol oynayan etmenleri genel bir model içinde tanımlamaktadır (Cüceloğlu, 1997). Cüceloğlu (1997), algılama modelinin dört aşamalı bir model olduğundan bahsetmektedir: alıcılar, ilk işlem, geçmiş yaşantılardan getirimler ve algısal ürün.

Çevrede bir çok uyarıcı bulunur, bu uyarıcılar renk, biçim, boyut gibi bir çok farklılığa sahiptirler ve duyu organlarını etkilerler. *Alıcılar*, göz, kulak, burun, dil ve cilt gibi duyu organlarından oluşmaktadır. İkinci aşama olan *ilk işlem* ise, duyu organları aracılığı ile çevredeki veriler sinir sistemine iletdikten sonra, organizmanın fizyolojik durumuna ve sinir sisteminin kapasitesine bağlı olarak bir tür kod açma

işlemi olarak tanımlanmaktadır. Üçüncü aşama, *geçmiş yaşantılardan getirimler* olarak tanımlanır ve algıda değişmezlik, algıda organizasyon, faal ve algıyı doğrudan etkileyen faktörler, pasif ve algıyı dolaylı yoldan etkileyen faktörler olarak dört temel kategoride toplanır. Son aşama ise *algısal üründür*. Cüceloğlu (1997), algısal ürünü şu sözlerle ifade etmiştir: “Sinir sisteminin işleminden geçen duyu verileri, yaşantı ve öğrenme getirimleriyle etkileşimde bulunarak bir seçilmeye uğrarlar. Kişi duyu organlarına ulaşan bütün uyarıcılara tepkide bulunamaz. Gelen uyarıcılardan birkaçı üzerine odaklaşır. Bu algısal odaklaşmaya dikkat adı verilir” (s:88).

Kahvecioğlu (1998), algılama sürecini, bilişsel ve fizyolojik süreçlerden oluşan iki aşamalı bir süreç olarak tanımlamıştır. Fizyolojik süreç, çevredeki uyarıcıların duyumsanması iken; bilişsel süreç, duyumsanan bilişsel girdilerin anlamlandırılması ve yorumlanması sürecini ifade etmektedir. Bu iki aşamalı süreç, öznel ve nesnel olgulardan oluşmaktadır. Fizyolojik süreç herkes için genellenebilirken, bilişsel süreç içindeki öznel olgular, kişisel özelliklere bağlı olarak şekillenmektedir.

Fenomenolojik bakış açısı ile “algı” konusunu ele alan Merleau-Ponty (2010), algı dünyasında, nesnelerin kendilerini ve görünüşlerini birbirinden ayırmanın olanaksızlığından bahsetmektedir. Masa örneğini ele alan Merleau-Ponty, masanın boyutları, işlevi, yüksekliği ile bir masayı tanımlamanın yalnızca bir tanım olacağını, masanın malzemesi ve kendine özgü detayları ile özgün bir tanıma kavuştuğunda ise tam bir “algılama” olacağını belirtmektedir.

Algılama sürecinde alıcıların / duyuların oynadığı rol önemlidir. Mekan algısını anlayabilmek için tüm duyuları irdelemek gerekir. Mekan algısı tüm duyularla ilişkilidir ancak görme duyusu ile daha çok ilişkilendirilmektedir. Tüm duyuların birlikteliğini ele almadan önce; baskın bir duyu olarak ifade edebileceğimiz “görme” duyusunu ve görmenin mekan algısındaki yerini açıklamak gerekmektedir. Berger (2011), “Görme Biçimleri” adlı kitabında, görmek ve bakmak arasındaki ince farkı açıklarken, görsel dünyanın, imgelerin ve reklamların insanları etkilemekte çok güçlü araçlar olduğundan bahseder ve görmenin sözcüklerden önce geldiğini vurgular. Pallasmaa (2014a) ise, görme duyusunun baskınlığını ve mekanın algısını nasıl etkilediğini, Gestalt ilkeleri ile açıklamaktadır. Pallasmaa (2014a) çoğu mimarlık fotoğrafında ve yapılarda Gestalt algı ilkelerine bağlı, merkezileşmiş görüntülerle karşılaştığımızı ancak çevrel görmenin öncelikli olması gerektiğini vurgular. Özne, mekanın merkezindedir, etrafındaki tüm uyarıcıları algılar, deneyimlenen bilinç-

öncesi algı alanı, odaklanmış görüntü kadar önemlidir. Pallasmaa, bu yaklaşımı ile görsel algıyı, farklı ve daha kapsamlı bir biçimde ele almaktadır. Günümüzün mimari ve kentsel mekanlarının, insanlara kendilerini yabancı gibi hissettirmesinin nedenini, odaklanmış Gestalt algısına dayandıran Pallasmaa (2014a) çevrel görmenin önemini şu sözler ile ifade etmektedir: “Bilinçsiz çevrel algılama retinal Gestalt’ı mekansal ve bedensel deneyimlere dönüştürür. Çevrel görme bizi mekanla bütünleştirirken, odaklanmış görme bizi mekanın dışına iter, salt bir izleyici kılar” (s:16). Mekan algısında, mekan ile bütünleşme ile ilgili olarak çevrel görme önem kazanmaktadır. Mekan algısında görme baskın bir duyu olarak karşımızdadır ancak, duyumsama tüm duyularla gerçekleşir. Algılanan mekanda, bedenin mekan ile teması söz konusudur, işitilen sesler vardır, duyumsanan kokular vardır. İnsan-mekan ilişkisinde tüm duyularla bir algılama olduğundan bahseden Pallasmaa (2014a), beden aracılığı ile mekanı nasıl duyumsadığımıza dair şöyle der:

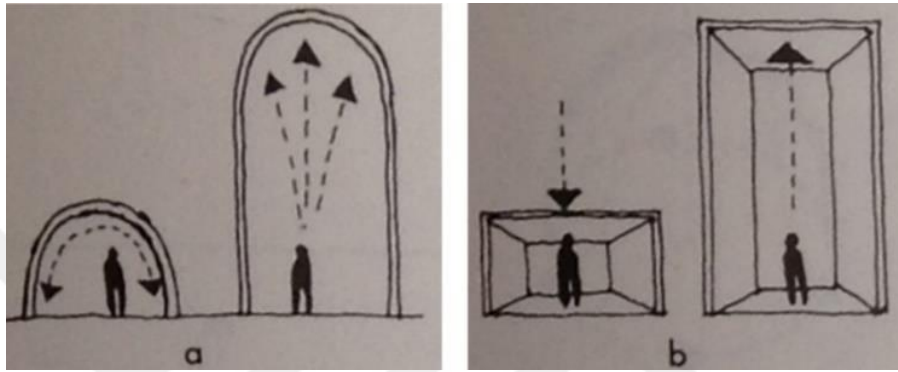
Şehrin karşısına bedenimle çıkarım; pasajın boyunu ve meydanın enini bacaklarım ölçer; bakışım bedenimi bilinçsiz biçimde katedralin cephesine yansıtır, bedenim orada silmelerin ve konturların çevresinde dolanır, girinti ve çıkıntıların boyutlarını duyumlar; bedenimin ağırlığı katedralin kapısının kütlesiyle buluşur ve kapının arkasındaki karanlık boşluğa girerken elim kapının topuzunu kavrar (ss. 50-51).

Berger (2011), görme ve dokunma duyusu arasındaki güçlü bağı ise şu sözlerle ifade etmektedir: “Bakmak bir seçme edimidir. Bu edimin sonucu olarak gördüğümüz nesne -her zaman elimizle dokunabileceğimiz bir nesne olmasa da- ulaşabileceğimiz bir alana getirilmiş olur. İnsanın bir şeye dokunması demek, kendisini o şeyle ilişkili bir duruma sokması demektir” (s. 8). Görme duyusu, dokunmanın bir uzantısıdır ve beden-mekan iletişimde beden, duyu yoluyla mekan ile iletişime geçerken, mekan duyuları uyarak bu iletişimi sürdürür.

Algılanan mekan karmaşık bir yapıya sahiptir. Ses, koku, doku, anılar, kişinin mekanda bulunduğu zaman içindeki ruh hali, mekanın farklı algılanmasına, yaşanmasına yol açar. Bachelard (2014), “Mekanın Poetikası” adlı kitabında, tat alma, koku alma, dokunma gibi duyu türlerinin görme duyusundan daha etkili olduğunu belirtir ve görme duyusu ve diğer duyu türleri arasındaki farkı şu sözlerle ifade eder: “Görme, yaşadığı dramları budar. Ama burnumuza gelen güzel bir koku, bir an için duyduğumuz bir koku, hayaller dünyasında gerçek bir iklim belirleyebilir” (s:212).

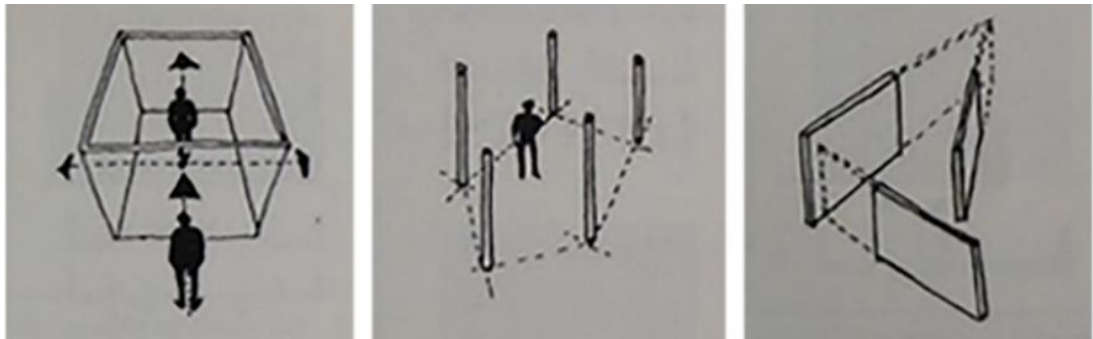
Mimari biçim ve mekan algısı arasındaki ilişkiye odaklanan Thiis-Evensen (1989) “Archetypes in Architecture” adlı kitabında mimarideki ana geometrik formların,

arketiplerin anlamlarına ilişkin detaylı bir inceleme yapmıştır. Bu çalışmada zemin, duvar, tavan motiflerini tüm yönleri ile ele alırken, iç-dış ilişkisini kuran yapısal elemanları, kapı-pencere gibi unsurları da incelemiş ve bu formların mekan deneyimini nasıl etkilediğini tartışmıştır. Örneğin, kubbe ya da tonoz, kısa duvarlar üzerine inşa edildiğinde insanlar üzerinde yaratacağı his ile yüksek duvarlar üzerine inşa edildiğinde uyandıracacağı his farklılaşmaktadır. Kısa duvarların üzerine oturan kubbe, izleyende kapalı ve korunma duygusu etkisi yaratırken, yüksek duvarların üzerine yerleştirildiğinde “yükselen bir etki” yaratmaktadır (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : a. Tonoz tavan, b. Düz tavan (Thiis-Evensen, 1989).

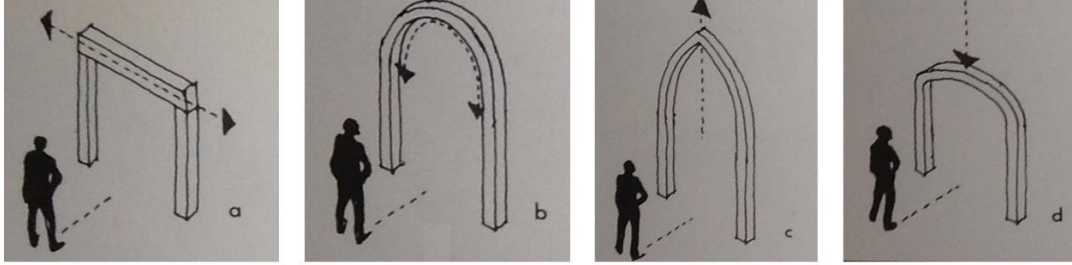
Biçim / form, kullanıcıya / deneyimleyen insana, “mekan deneyiminin” aracı olarak hizmet eder. Thiis-Evensen (1989), mekanı oluşturan formların çeşitlenebilir olduğundan, mekanın verdiği duyguların, algının, kullanılan renk, malzeme ve aydınlatma ile kuvvetlendirilebilir ya da etkisinin azaltılabilir olduğundan bahsetmekte ve mekanın sınırları içinde, merkezinde bulunduğumuzda mekan deneyiminin gerçekleştiğini belirtmektedir. Burada merkezden kasıt, geometrik bir merkez değildir: Mekanı tanımlayan duvarların ya da köşelerin içidir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 : a. Mekanın merkezi, b. Köşeleri kolonlar ile tanımlanmış mekan, c. Köşeleri duvarlar ile tanımlı mekan (Thiis-Evensen, 1989).

Thiis-Evensen (1989), Şekil 2.3'te görülen çizimde kemerli taşıyıcılar üzerine bir değerlendirmesinde, yarı dairesel kemerin içe dönük hareketini örnek gösterir (Şekil

2.3b, 2.3c, 2.3d). Şekil 2.3b'deki formun ise diğerlerine nazaran açık ve içe nüfuz eden (penetration) etkisinin daha fazla olduğunu belirtir. Tonozun / kemerin sahip olduğu dairesel hareket bir mekanda davetkar bir etki yaratabilir ya da basık bir kubbe etkisi ile itici bir etki uyandırabilir.



Şekil 2.3 : Kirişlerin anlatımı: a. Düz ve bozuk hareket, b. Yarı dairesel yay ve nüfuz eden hareket, c. Sivri kemer ve yükselme hareketi, d. Sığ kemer ve kapanış hareketi. (Thiis-Evensen, 1989).

Mimari mekanın yapısal özellikleri formu, algıyı ve duyumu etkileyen önemli bir aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bruno Zevi (2015) ise, “Mimarlığı Görebilmek” adlı kitabında mimari bir yapının sahip olduğu çizgilerin ve geometrik biçimlerin ne anlam ifade ettiği üzerinde durmakta ve mimari biçimlerin⁸ (yatay çizgi, dikey çizgi, doğru çizgiler, eğri çizgiler, sarmal çizgiler, küp, çember, daire, küre, elips), insanlar üzerinde duygusal etki yarattığına dikkat çekmektedir. Mekan algısı, duygusal etkilerden bağımsız düşünülemez. Aydınli (1986), bir mekana dair boyutsal, ıssal, görsel ve işitsel algılamaların duygusal etkilerle değiştiğini belirtmektedir. Mimari mekan, malzeme ve ışığın kullanım durumuna göre insan üzerinde farklı duygular yaratabilir. Mekanın insanda uyandırdığı duygular, nesne-özne ilişkisi ile açıklanabilir ve deneyim ile açığa çıkar.

⁸ *Yatay çizgi*, insanın üstünde yürüdüğü yere paraleldir; insanın yer değiştirmesine eşlik eder. Yatay çizgi gözden aynı uzaklıkta gelişir. Yoluna devam ederken, karşısına hep bir engel çıkıp sınırlarını çizer. *Dikey çizgi*, sonsuzun, esrimenin, coşkunun simgesidir. *Dikey çizgiyi* izlemek isteyen insan durur, gözlerini göğe kadar kaldırır, normal yönlendirici çizgisinden ayrılır. *Dikey çizgi* gökyüzünde son bulur, gökyüzünde kaybolup gider, hiç bir engel ve hiç bir sınırla karşılaşmaz; yüce olanın simgesidir. *Doğru çizgiler* karar, katılık, kuvvet demektir. *Eğri çizgiler* ise duraksama, esneklik ya da bezeme değerleri demektir. *Sarmal çizgiler*, çizgiler yükselmenin, ayrılmanın, madde olarak yerden ayrılmanın simgesidir. *Küp*, tümlüğü temsil eder çünkü tüm boyutları eşittir, dolayısıyla, hemen kavranılabilir, izleyende kesinlikle emin olduğu duygusu yaratır. *Çember*, denge ve yaşamın elde bulunduğu duygusunu yaratır. *Küre ve yarım-küre* biçimli kubbeler, yetkinliği, nihai yasayı temsil eder. *Elips*, iki merkez çevresinde geliştiği için, gözün durup dinlenmesine izin vermez; gözü hareketli ve huzursuz kılar (Zevi, 2015, s.143-144).

2.3 Deneyim

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük'te (2016) deneyim: “bir kimsenin belli bir sürede veya hayat boyu edindiği bilgilerin tamamı, tecrübe, eksperyans.” olarak tanımlanmaktadır. Sözcüğün İngilizce karşılığı olan “experience” kelimesinin kökeni, deneme, deney anlamlarına gelen Latince “experientia” kelimesine uzanır. Oxford Dictionary’de (2016) “experience” kelimesi: “gerçeklerin ya da olayların gözlemi ile pratik kontakt” ve “birinin üzerinde etki bırakan olay ya da durum” olarak ifade edilmektedir. Günlük kullanımı ile “deneyim” kelimesi çoğunlukla geçmiş yaşantılardan kazanılan deneyimi, çıkarılan dersleri ve zor yollardan öğrenilen bilgiyi ifade etmektedir.

Martin Jay (2012), “Deneyim Şarkıları” adlı kitabında deneyim kelimesinin kökenlerine inip, farklı felsefi yaklaşımlarla ve tarihsel süreçte deneyim kelimesinin anlamlarını inceleyerek “deneyim” kavramına açıklık getirmektedir. Yazar, “deneyim” kavramının, farklı kültürlerde ve farklı felsefi yaklaşımlarda nasıl ele alındığını irdemiştir. Deneyim kelimesi Almanca’da iki farklı kökten gelmektedir; ilki “erlebnis” ikincisi ise “erfahrung” kelimeleridir. Jay’in (2012) belirttiği gibi: “Erlebnis ve Erfahrung, İngilizce’de tek bir sözcükle karşılanırsa da, bambaşka deneyim anlayışlarına işaret eder” (s. 29). Martin Jay (2012), “erlebnis” (yaşanan deneyim) kelimesini günlük rutinin dokusunda meydana gelen hayati bir kırılma olarak anlatırken, “erfahrung” kelimesini duyuşsal izlenimlerle ve bu izlenimler hakkındaki bilişsel hükümlerle ilişkilendirir. *Erlebnis* kelimesini yaşanan deneyim olarak tanımlarken; *Erfahrung* kelimesinin, bellek ve deneyim arasında bağ kuran bilge bir deneyim anlayışı olduğuna dikkat çeker. Bu anlamda *Erlebnis*, yaşanan deneyim, daha kişisel bir deneyimi anlatır, *Erfahrung* ise daha kamusal bir anlama sahiptir. Mekan deneyimlenirken, Jay’in bahsettiği bu iki deneyim de söz konusu olacaktır; hem bilgiye ve daha uzun sürece yayılmış olan deneyim hem de mekanda yaşanan deneyim.

“Erfahrung” kelimesi ile daha geniş bir anlamda kullandığımız deneyim kavramını hiç kuşkusuz fenomenolojik bağlamda ele almak, anlamak mümkündür. Öznenin çevresiyle, bedeni aracılığıyla edindiği deneyim, bir diyalog olarak, öznenin nesneyle, insanın çevresiyle kurduğu ilişkilerin tümünde açığa çıkmaktadır.

Husserl (2014), “Kesin Bilim Olarak Felsefe” adlı kitabında deneyim⁹ kavramını açar ve kişinin deneyiminin, hem kendi deneyimlerinden oluştuğunu hem de ona aktarılan deneyimlerden, başkalarının deneyimlerinden de etkilendiğini belirtir. İnsan yaşamındaki maddi ve manevi her şeyden etkilenmektedir. İnsanın çevresi ile etkileşimi sözkonusudur; bu etkileşimin birincil aracı ise bedendir. İnsan bedeni ile duyumsayarak çevresini algılar ve anlamlandırır. Pallasmaa (2014a), beden aracılığı ile duyuşsal deneyimlerin oluştuğunu belirtir ve mekan deneyimini oluşturan bu algılama ve anlama sürecini şu sözler ile ifade eder: “Bedene ilişkin algı ile dünyaya ilişkin imge tek bir sürekli deneyime dönüşür; mekandaki yerinden ayrı bir beden yoktur” (ss. 50-51). Duyusal deneyimde öne çıkan özne-nesne ilişkisini Goethe (2013) ise şu sözlerle ifade etmektedir: “Duyusal alemde esas olan, nesneler arası ilişkidir; özellikle de en önemli ‘fani obje’ olan insanın, diğer nesnelerle olan bağıdır. Bu çerçevede duyuşsal dünya ikiye ayrılır ve insan, özne olarak nesnenin karşısına geçer” (s.81).

Bu nedenle özne konumunda olan bedeni öncelikli olarak anlamak gerekmektedir. Deleuze ve Guattari dünyasında beden, üretim ve tüketim sürecine katılır, fizyolojik ihtiyaçlarını karşılar, kendisiyle ve çevresiyle çeşitli biçimlerde ilişki kurar (Ballantyne, 2014). Çevresiyle sürekli ilişki kuran beden, mekan deneyimi söz konusu olduğunda da, yaşantının merkezindedir. Pallasmaa (2014a), mimari mekan deneyimini şu şekilde anlatmıştır:

...sahici mimarlık deneyimleri, örneğin bir cephenin biçim bakımından alınılanmasından ziyade, bir binaya yaklaşmak ya da binayla karşı karşıya gelmekten meydana gelir; yalnızca kapının görsel tasarımından değil, girme ediminden; maddi bir nesne olarak pencerenin kendisinden değil, bir pencereden içeri ya da dışarı bakmaktan; bir görsel tasarım nesnesi olarak şömineden değil, sıcaklık mekanını işgal etmekten meydana gelir. Mimari mekan fiziksel mekandan ziyade yaşanan mekandır ve yaşanan mekan geometriyi ve ölçülebilirliği daima aşar (s. 79).

Deneyimi, yaşanan mekan deneyimi özelinde ele aldığımızda öznenin deneyiminin nesneyle birlikte varolduğu anlaşılmaktadır. Mekan deneyimini özne-nesne diyakletiği olarak ele alan Aydın (2012), deneyimi nesneyle karşılaşan özneye ait bir nitelik değil, özne-nesne ikiliğini aşma girişimi olarak ele almaktadır.

⁹ Kesin Bilim Olarak Felsefe kitabındaki metinler, orijinal Almanca metin ile birlikte sunulmuştur. Almanca metin boyunca “erfahrung” kelimesinin Türkçe karşılığının “deneyim” olarak çevrilmiş olduğu görülmektedir.

2.4 Atmosfer

Mekanı oluşturan fiziksel ve algısal / duyuşsal unsurlar ile bir bütün halde ortaya çıkan deneyim, atmosfer kavramı ile ilişkilidir. Atmosferik mekanlar, temaları, konseptleri ve etkileşimde bulunanların üzerinde yarattığı etki açısından atmosferik olarak nitelenebilir ve bireylerin algısına göre değişen mekansal bir kalite olarak tanımlanabilir. Atmosfer deneyim ile açığa çıkar ve tasarlanan mekanda duyulara yönelik, algıyı değiştiren ayarlamalar ile inşa edilebilir.

Atmosfer kelimesi TDK'da “yeri veya herhangi bir gök cismini saran gaz tabakası” şeklinde tanımlanmıştır. Yine TDK'da “atmosfer” kelimesine karşılık olarak “içinde yaşanılan ve etkisinde kalınan ortam” tanımı yapılmıştır. İngilizce kaynaklarda ise “atmosfer (atmosphere)” figüratif anlamda “çevresel etki, zihinsel ya da ahlaki çevre” olarak, “atmosferik” kelimesi ise 1908'den beri “ruh hali veya zihinsel bir ortam yaratmak” şeklinde kullanılmaktadır (Url-1). “Atmosfer nasıl inşa edilir?” sorusuna yanıt arayan Wigley (1998) atmosferi, duyumsama (sesin, ışığın, kokunun, nemin, sıcaklığın duyumsanması) ve görünmez bir iklim olarak tanımlamıştır. Bu iklim, tamamen fiziksel bir çevre aracılığıyla inşa edilmektedir. Bu bağlamda, somut bir mimari mekan olmadan atmosferden söz etmek de mümkün değildir.

Pallasmaa (2014b), atmosfer veya ambiyansın, deneyimsel bir boyut veya tahmin olduğunu çünkü otomatik olarak atmosferik görüntüde davranışsal ve sosyal yönleri okuduğumuzu belirtmektedir. Burada bahsedilen davranışsal ve sosyal veriler hayali, potansiyel ya da varolan veriler olabilir. Mekanın yalnızca duyular ile algılanmadığını, insanların hayal gücünü kullanarak mekanı algıladığını belirten Pallasmaa (2014b), rahatlatıcı ve davetkar ortamların insanların hayal dünyalarına ilham verdiğine vurgu yapmaktadır.

Mekan atmosferi “çevreye ilişkin duygunun ifadesi” (Cordan, 2017) olarak da tanımlanabilir. Duyular aracılığıyla algılanan mekan, insanda çeşitli duygular (huzur / huzursuzluk, neşe, mutluluk gibi duygu durumları ya da tam olarak tarif edilemeyen ruh halleri) ve düşünceler (mekanı anlama, mekanı tanımlama, yorumlama vb.) uyandırır. Malte Wagenfeld (2011), iç ve dış mekanın atmosferik niteliklerinden ve birbiriyle olan etkileşiminden bahsederken, Edward Hopper'ın (1952) “In Morning Sun” tablosunu ele almaktadır. Bu çalışmada pencere şehre açılmakta ve tüm görüntü, ses ve kokular odanın içine alınmaktadır ve böylece mekan küçük geometrik bir kutudan daha fazlasını ifade etmektedir (Şekil 2.4).



Şekil 2.4 : Edward Hopper “In Morning Sun”, 1952 (Url-5).

“Pencere” binanın göz, kulak, burun gibi işlev gören bir parçası / organı olarak ele alınmıştır. Pencere vasıtasıyla iç mekan ve dış mekan arasında bir ilişki kurulur. Pencereyi derinin üzerindeki gözenek olarak varsayıp, bir şehrin derisini hayal edebiliriz. Bu gözenekli şehir (The Porous City) sadece iç ve dış arasındaki bağı anlatmaz, içerideyken dışarıyla teması, dış mekanı ve kenti duyumsamayı, iç ve dış mekandaki atmosferin birlikteliğini ve birbirini nasıl etkilediğini anlatır.

Mekan atmosferinden söz ederken “aura” kelimesine de değinmek gerekir çünkü “aura” ve “atmosfer” kelimelerinin eş anlamlı kullanımı söz konusudur. Benjamin’in kavramlarından biri olan *aura*, sanat eserinin veya nesnelerin sahip olduğu bir enerji, onları eşsiz kılan varoluştur. Benjamin (2014) “aura”yı şu şekilde tanımlar: “... aura deneyimi, insan toplumunda yerleşmiş bir tepki biçiminin cansız ya da doğal nesneyle insan arasındaki ilişkiye aktarılmasına dayanır. Bakılan ya da bakıldığına inanan bu bakışa karşılık verir. Bir görüntünün aura’sını duymak, ona bakışa karşılık verme yeteneğini tanımak demektir” (Benjamin, 2014, s.149). Aura’yı duymak, mekanın atmosferini duyumsamak ile yakın bir ilişki kurar. Bu bağlamda aura, özne-nesne diyalektiği ile açığa çıkan bir kavram olarak atmosfer ile ilişkilidir. Diğer taraftan Pallasmaa (2014b), atmosferi, mekanın maddesel veya varolan özellikleri ile insan algısının ve hayal gücünün maddi olmayan alanı arasındaki değişim olarak tanımlamıştır. O’na göre görsel algıyı biçimlendiren ve bir araya getiren Gestalt ilkeleridir ancak; atmosfer yaratımında ilkeler yoktur ve tamamen varoluşsal, içselleştirilmiş bir deneyim sözkonusudur (Havik, Tielens, 2013).

Deneyimsel bir mekan tasarlama niyeti ile hareket eden tasarımcının izini sürdüğü şey atmosferdir. Mekan atmosferini, deneyim ile ele alan ve özne-nesne diyalogu ile mekana yönelen mimar Peter Zumthor, “Atmosfer” adlı kitabında bu konuyu detaylı bir biçimde ele almaktadır. Peter Zumthor, atmosfer yaratımına dair görüşlerini, hem deneyimlediği mekanlar hem de kendi tasarladığı projeler üzerinden ele almaktadır. Tezin 3. Bölümünde, Peter Zumthor’un mimarlığı üzerine bir okuma yapılarak, Zumthor’un atmosferi hem teorik hem de uygulamalı olarak *nasıl* ele aldığı tartışılacaktır.





3. PETER ZUMTHOR'UN MİMARLIĞI ÜZERİNE BİR OKUMA

Bu bölümde, Peter Zumthor¹⁰, un mekan atmosferinin inşasına yönelik olarak yaptığı çalışmalar; yazdığı mimari metinler ve mimari uygulamalarına ilişkin okumalar yer almaktadır. Peter Zumthor'un binalarını tasarladığı ve kitaplarını kaleme aldığı tarihler incelendiğinde, iki sürecin birbirine paralel ilerlediği görülmektedir (Bkz. Ek B). Düşünce ve mesleki pratiğin zaman içerisinde birbirini etkilediği ve “atmosfer” yaratımının deneysel bir sürece sahip olduğu görülmüştür. Bu nedenle Zumthor'un projeleri ve teorik yaklaşımları kronolojik bir sıralama ile ele alınmamıştır. Zumthor'un “Atmosfer” adlı kitabında belirttiği dokuz etken faktör (atmosfer yaratımında etkili olan) üzerinden, atmosferin inşasının nasıl yaratılabileceğine ilişkin bir okuma yapılmıştır.

3.1 Peter Zumthor'un Mimarlığı

Peter Zumthor (2006) “Atmosfer” adlı kitabında mekan atmosferini yaratan etkenleri, mekanın verdiği hissi, mekanın atmosferini ve insanın mekan ile olan iletişimini ele almaktadır.

Zumthor (2006)'a göre atmosferi duyarlılığımızla / önsezi yeteneğimizle algılarız. Bu önsezi yeteneği, hayatta kalmamıza yardım eden ve inanılmaz hızlı çalışan algılarımızın bir biçimidir. Zumthor (2006), önsezi yeteneğimizi açıklamak için, müzik örneğini kullanır ve yaşamın içinde duygusal tepkimizin ne olduğunu müzikten ötürü zaten bilmekte olduğumuzu ve insanın önsezi yeteneğinin akıldan önce devreye girdiğini belirterek, bu işlem sürecinin mimari mekan için de geçerli olabileceğine vurgu yapar (Zumthor, 2006).

¹⁰ Peter Zumthor, 1943 yılında İsviçre'nin Basel kentinde dünyaya gelmiştir. Marangozluk eğitimi alan Zumthor, iç mekan tasarımı, tasarım ve mimarlık eğitimini Basel Arts and Crafts Okulu'nda ve Newyork'ta bulunan Pratt Institute'de tamamlamıştır. 1998 yılında Avrupa mimarisine katkılarından dolayı Mies van der Rohe Ödülü'ne layık görülen Zumthor, 2009 yılında Pritzker Mimarlık Ödülü'nü kazanmıştır. Günümüzde, 1978 yılında İsviçre'nin Haldenstein şehrinde kurmuş olduğu mimarlık ofisinde çalışmalarına devam etmektedir (Zumthor, 2014b).

Zumthor (2006), bir mekanda oturduğumuz konum, ışık, sesler, insanlar, hava, şekiller ile kendi duygularını tanımlamaya çalışır. Daha önce bulunduğu bir meydana betimler. Meydanda bulunan heykel ile kendini özdeşleştirir. Meydandaki rahibeleri, insanları, sesleri betimler ve bir deney yapar. Meydanı ortadan tamamen kaldırdığını varsayar. Meydan ortadan kalkınca tüm bu duygular da yok olur. Basit bir deneydir bu. Ancak Zumthor (2006), mekan ortadan kalkınca duyguların da aynı olamayacağı ve bu meydan olmasaydı asla bu duygulara sahip olamayacağını düşünür. Zumthor'un fenomenolojik yaklaşımı burada kendini açıkça göstermektedir. Fenomenoloji, özne-nesne diyalogu olarak karşımıza çıkar. Zumthor'un kastettiği insanların eşyalarla / nesnelerle iletişim halinde olduğudur yani özne-nesne diyalogudur. Zumthor'un "Atmosfer" kitabında sürekli olarak nesnelerle, imgelerle, mekanla kurulan diyalog ile karşılaşırız. Zumthor tasarım yaparken ve bir mekanda yaşarken atmosferin izini sürer ve bu esnada da mekanı anlama niyeti ile hareket eder. "Bir şeye niyet ederek onun izini sürmek" Husserl fenomenolojisindeki yönelimsellik¹¹ ilkesi ile ilişkilidir. Bu bağlamda Zumthor'un yaklaşımının fenomenolojik olduğu açıktır.

Özne, nesneye yönelimi ile anlam arayışı içine girer. Deneyimlenen ya da yaşanan mekanda bahsedilen özne-nesne ilişkisi mekan-beden ilişkisi ve mekanla karşılaşan bedenin dolayimsız deneyimi olarak karşımıza çıkar. Öte yandan, deneyim mekanı tasarlama niyetiyle mekana yönelen tasarımcının mekanla kurduğu muğlak bir ilişki de söz konusudur. Zumthor (2014a) kendi projelerini anlattığı "Peter Zumthor 1985-2013" adlı kitabında mimari deneyimin öneminden bahseder. Bir mimari projenin tasarımından önce, o projenin ne anlama geldiği sorusu O'nun için önceliklidir. Anlamdan yola çıkarak, mekanın işlevi ile gelen mekan deneyimini tasarlar.

Mekan deneyimi, özne-nesne diyalogu ile kurulur ve deneyimleyen öznenin mekana (nesneye) yönelimi ile, mekanın bilgisinin içkin bir şekilde anlamlandırılması olarak karşımıza çıkar. Deneyim mekanında, o yerde bulunan insan özne, mekan ise nesne

¹¹ Yönelimsellik (intentionality), Husserl fenomenolojisinde merkezi bir kavramdır. Yönelimsellik, "hedefe işaret etmek" veya "amaçlamak" anlamına gelen Latince "intendere" kelimesinden türemiştir. Teknik anlamda "kasıtlı olarak" bir şey yapmanın günlük dilde kullanımını kapsar: Belirli bir "niyet" ile yapılan bir eylem, yani belirli bir duruma "yönelik" zihinsel bir durum olarak tanımlanabilir (McIntyre, Smith, 1989). Yönelimselliği, bir şeye niyet ederek, kasıtlı olarak, onun izini sürmek anlamında da ele alabiliriz. Fenomenolojinin bu yönü, mimari mekana yönelen tasarımcının sürecini de betimler niteliktedir. Mekanı tasarlayan ve deneyimleyen kişi olarak tasarımcı, mekanı anlama niyetiyle yola çıkıp mekanın ruhuna kapılma ve mekanın ruhunu yaratma esnasında yönelimsellik hali içindedir.

konumundadır. Diğer taraftan, deneyim mekanı inşa etmek niyetiyle yola çıkan mekan tasarımcısı, bir mekanda yaşarken, hatta tasarım yaptığı mekanda otururken, çizim masasında vakit geçirirken özne konumundadır ve önünde duran çizim masası, tasarlanmakta olan mekan, eskizler, hayal edilen deneyim ve tasarlanan mekanın kullanıcıları nesne konumundadır. Tasarlanmakta olan mekanda, kullanıcıların (mekanı deneyimleyecek öznelerin) hareketleri yönlendirilecek, duyguları harekete geçirilecek, nerede durup nerede yürüyecekleri planlanacaktır. Bu noktada, yaşanan mekanın öznesi, tasarımcının özne olduğu anda, üzerine düşünülen, bir kurgunun içinde hayal edilen bir nesneye dönüşmektedir. Yani özne rolündeki mekan kullanıcısı, tasarımcının çizim masasında nesne rolündedir. Bu nedenle deneyim mekanının inşasında özne-nesne rollerinin değişimi kaçınılmazdır. Bu değişimi, Foucault'nun (2015) “Las Meninas” tablosu (Şekil 3.1) anlatımında açıkça görebiliriz.



Şekil 3.1 : Las Meninas (Nedimeler), Diego Velazquez, 1656, (Foucault, 2015).

Tablonun izleyicisi önce tabloyu sonra tabloda temsil edilenleri görür. Tabloda ressam hem modellerini hem de kendini resmetmiştir. Ressamın tablosundan seyircisine bakışı ve tabloda seyirciyi izleyen modeller vardır. Tabloyu izleyene aslında sırtını dönmüş olan ressam, bakılmakta olan tabloda tam da karşıdan izleyicisine bakar ve tablonun tam merkezinde resmedilmiş olan aynada kral ve kraliçenin portresi görülmektedir (Şekil 3.1). Resmin içinde bakan ve bakılan vardır. Diğer taraftan tablonun kendisine bakan, bakılan rolüne bürünmektedir. Bu sayede özne-nesne alışverişi kaçınılmaz bir döngüye girer. Tablo örneğinde bakan ve bakılan sürekli alışveriş halindedir, seyirci ve model, özne ve nesne rollerini sonsuza

kadar ters yüz eder. Mekan kullanıcısı-mekan ve tasarlayan-tasarlanan ilişkilerinde de bakışın karşılıklılığı ve özne-nesne rollerinin ters yüz oluşu söz konusudur.

Zumthor, mekanın atmosferini oluşturan etkenleri, karşılaştığı ve tasarladığı mekanlardaki deneyim ile tartışır. Atmosferin nesnel yönlerini anlamak hem de mekan atmosferini inşa etmek niyetiyle yola çıkarak kendi detaylı araştırmasını yapan Zumthor, “Atmosfer” kitabında bu konuyu dokuz etken faktör¹² altında incelemiştir.

- 1- Mimari beden
- 2- Malzeme uyumluluğu
- 3- Mekanın sesi
- 4- Mekanın ısısı
- 5- Kuşatan nesneler
- 6- Sakinlik ve cazibe arasındalık
- 7- İçerisi ve dışarısı arasındaki gerilim
- 8- Samimiyet seviyeleri
- 9- Nesnelerin sahip olduğu ışık.

3.1.1 Mimari beden

Zumthor’un anlatımında, mekanı saran ya da oluşturan, kumaşlar, taşlar, camlar gibi somut ve bir anatomi gibi uyum içinde çalışan bir beden kavramı ile karşılaşırız. Bir insan bedeninin tüm uzuvlarının bir bütün halinde, sistemli bir şekilde çalışması gibi, mimari bir yapı da malzemesi, kaplaması, ışığı ve formuyla bir bütün olarak çalışır. Bu anlamda mimariyi bir çeşit anatomi olarak görmek mümkündür.

Zumthor, mimari bedeni malzemeler, strüktür, ışık gibi somut olarak ele almasına rağmen burada mimari mekanla bir “karşılaşma” da söz konusudur. Özne-nesne iletişimi olarak ele alabileceğimiz bu *karşılaşmayı* Hays (2011) şu şekilde anlatır: “Mimarlık izleyicisi özne, bir görüntü olarak odaklanılan ve algı düzleminde önüne serilen bir nesnenin gözleyicisi değildir sadece. Aksine özne de mimarlık tarafından

¹² Dokuz faktör tez yazarı tarafından İngilizce’den Türkçe’ye şu şekilde çevrilmiştir: the body of architecture (mimari beden); material compatibility (malzeme uyumluluğu); the sound of a space (mekanın sesi); the temperature of a space (mekanın ısısı); surrounding objects (kuşatan nesneler); between composure and seduction (sakinlik ve cazibe arasındalık); tension between interior and exterior (içerisi ve dışarı arasındaki gerilim); levels of intimacy (samimiyet seviyeleri); the light on things (nesnelerin sahip olduğu ışık).

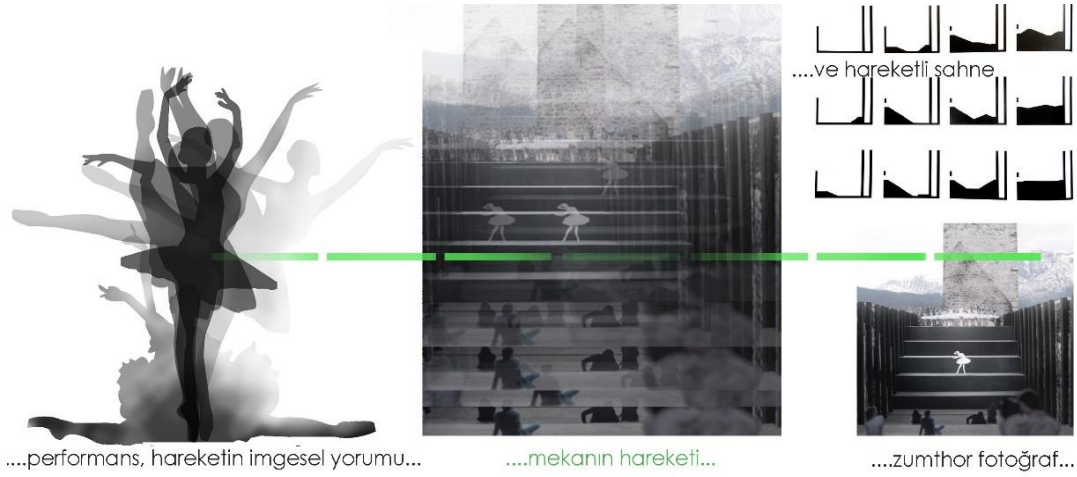
karşılaşma anında üretilir” (s. 92). Bu bağlamda, mimari bedeni, kendi deneyimi ile anlatan Zumthor (2006), “Terörün Topografyası-Dökümantasyon Merkezi” projesinde, mimari bedeni oluşturan parçaların, taşıyıcıların kendisinde duygusal bir etki bıraktığından bahsetmektedir (Şekil 3.2). Zumthor’un tasarımı yaptığı, fiziksel olarak ortaya koyduğu nesne ile karşılaşması ve bu karşılaşma ile ortaya çıkan duygusal etki, özne-nesne diyalogunun ifadesidir.



Şekil 3.2 : “Terörün Topografyası-Dökümantasyon Merkezi” model fotoğrafı, Berlin (Zumthor, 2006).

Zumthor, “Riom Kalesi Tiyatrosu”¹³ projesinde ise seyircilere farklı deneyimler yaşatmak amacı kalenin içinde hareketli bir sahne tasarlamıştır. Kanyon etkisi yaratan basamaklı sahneler, hem performans çeşitliliğine imkan sağlamakta hem de izleyici için farklı kotlardan performansı izleme imkanı sağlamaktadır (Zumthor, 2014b). Zumthor, bu hareketliliğin, gökyüzüne açılan iç mekanın çarpıcı deneyimine olanak sağlayacağını vurgulamış ve kaldırılan eski kırma çatı yerine cam çatı kullanarak gökyüzünün ışığını ve görüntüsünü engellemeyen, aynı zamanda antik kalıntıları koruyacak, zaman zaman sera etkisi yaratıp sıcaklık değerini arttıracak fonksiyona sahip bir mekan inşa etmiştir (Zumthor, 2014b). Zumthor’un deneyim tasarımı, hareket ve beden Şekil 3.3’te dans eden kadın figürü ile temsil edilmiştir. Hareketin muğlaklığı, imgedeki muğlaklıkla eşleştirilerek, *Riom Kalesi*’ne ait maket fotoğrafı dijital ortamda montajlanarak “hareket ve performans” ilişkisi somutlaştırılmaya çalışılmıştır.

¹³ Riom Kalesi Tiyatrosu, 2006’dan bu yana, müzik, dans, tiyatro gibi sanatsal aktivitelerin gerçekleştiği Origen Festivaline ev sahipliği yapan bir yapıdır. 29 metre uzunluğunda, 9 metre genişliğinde ve 14 metre yüksekliğe sahip kalede, açık bir iç mekan tasarlanmıştır (Zumthor, 2014b).



Şekil 3.3 : a. Hareket ve performans, b. Riom Kalesi fotoğraf kolajı, c. Hareketli sahneye ait kesitler.¹⁴

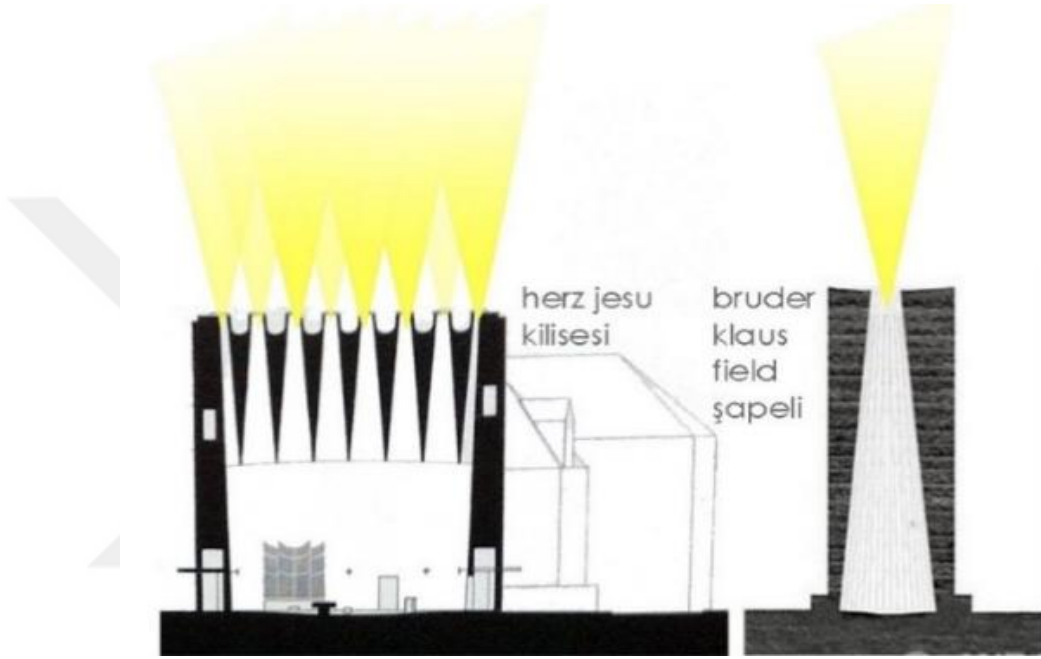
Zumthor'un deneyim tasarımında, performans sanatına dahil edilen kullanıcılar / insanlar ve performansla dahil olan yapısal mimari çözümler, tasarımcının hayal dünyasından reel dünyaya ya da başka bir deyişle, dünya sahnesine nesne rolüyle çıkar. Tasarlanan mimari mekan, reel dünyada inşa olduğu andan itibaren artık tasarlayan da bu mekana bedeni aracılığıyla yönelerek, bu mekanı deneyimleyerek önceden bahsedilen nesne rolüne girer.

Zumthor, mimari bedeni fiziksel anlamıyla ele alır, insan bedenini de deneyim ile yorumlar. İnsan bedeninin, mimari beden ve yapının strüktürü ile ilişkisini *Riom Kalesi* örneğinde deneyim olarak izleriz. Pallasmaa (2008), insan bedeninin mimari beden / strüktür ile kurduğu fiziksel ilişkiyi ve mekandaki yerini fenomenolojik bir perspektiften bakarak imler. Bir bina insan bedeni ile bilişsiz bir şekilde ölçülebilir ve insan, bedeninin mekanda yaydığı titreşimi keşfettiğinde keyif ve koruma duygusunu hisseder. Pallasmaa (2008), insanın karşılaştığı binanın strüktürünü bilinçsizce taklit ettiğini belirtir. İnsan bedeninin karşılaştığı mimari beden ile empati kurması durumu bilinçsizce gerçekleşir.

Mimari beden ile özne ilişkisinin ötesinde mimari bedene dair düşünceler zaman içinde birbirlerine dönüşebilirler. Mimari bedeninin süreç içerisinde deneyimle şekillendiği düşünülebilir. Bir projedeki fikir, başka bir projede olgunlaşarak dönüşüm geçirebilir. “Herz Jesu Kilisesi” ve “Bruder Klaus Şapeli” projeleri

¹⁴ Kolaj ve imgesel görsel çalışma tez çalışmasının yazarına aittir. “Riom Kalesi” maket ve kesit fotoğrafı kaynak: Zumthor, 2014b, s. 102.

arasında da böyle bir ilişki söz konusudur. *Bruder Klaus Field Şapeli* “iç mekan atmosferi” yoğun bir ibadet mekanıdır, aynı şekilde *Herz Jesu Kilisesi* de atmosferi yoğun bir mekan olarak hayal edilmiş ancak inşa edilmemiştir. Zumthor (2014a), uygulanmamış bir proje olan *Herz Jesu Kilisesi* ile uygulanmış bir proje olan *Bruder Klaus Şapeli* arasında deneysel bir ilişki olduğunu belirtmiştir. İki proje arasındaki ilişki Şekil 3.4’te kesitler üzerinde gün ışığının iç mekana alınma biçimini temsil eden grafik anlatımda gösterilmiştir.



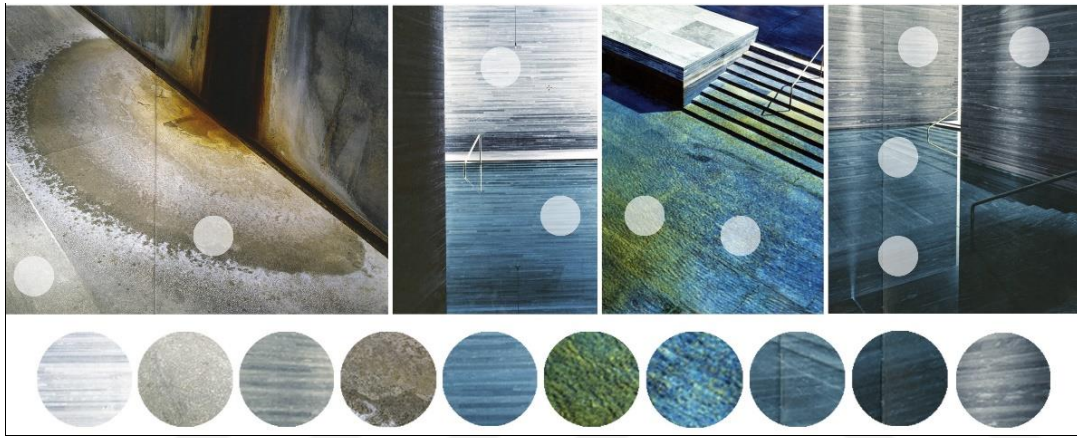
Şekil 3.4 : “Herz Jesu Kilisesi” ve “Bruder Klaus Field Şapeli”ne ait kesitler arasındaki ilişkisellik.

Bu örnek, tasarım sürecinin yıllar içinde geliştiğini, bir fikrin başka bir zaman daha iyi bir fikre dönüşebileceğini ve en önemlisi deneyim mekanı tasarımının deneyselliğini göstermektedir. Zumthor’un projelerinde ve binalarında, deneyimin merkeze alındığı ve özne-nesne ilişkisi içinde “atmosfer” yaratımının mekan tasarım sürecinin her safhasında düşünüldüğü açıktır.

3.1.2 Malzeme uyumluluğu

Malzeme uyumluluğu, atmosfer yaratımında önemlidir çünkü malzemenin dokusu, sertliği, akustik özelliği algıyı etkiler ve yönlendirir. Malzeme, mekanın duygusunu verir ve mekana ilişkin sıcaklık soğukluk hissini belirler. Farklı malzemeler yan yana gelerek her defasında farklı bir dokunuş, farklı bir ses yaratır. Malzemeler, birden fazla duyuyu harekete geçirir çünkü görerek, dokunarak, koklayarak, duyarak algılarız.

Zumthor (2006), malzemelerin bir araya gelmesinden bir reaksiyonun açığa çıktığını belirtmektedir. Öyle ki; malzemelerin bir araya geliş biçimi eşsizdir. Böylece sayısız kombinasyon elde edilebilir. “Taş” örneğini ele alan Zumthor (2006), taş cıralayarak, zımparalayarak, bölerek, her defasında taşın farklı bir versiyonunu elde edebileceğimizi anlatır. Bunun yanı sıra taşın yanında farklı bir malzeme kullanımı ile sayısız biçim alternatifi elde edebiliriz. Bu şekilde malzemelerin bir araya geliş her defasında, her tasarımcının elinde eşsiz bir sonuçla karşılaşmamıza sebep olur. “Vals Termal Hamamı” projesinde de iç mekanda kullanılan taş¹⁵ ve suyun farklı ışık ve fiziksel şartlar altındaki uyumu ve farklı etkileri ile karşılaşırız (Şekil 3.5).



Şekil 3.5 : Vals Termal Hamamı üzerine materyal analizi, taş ve suyun farklı etkilerini yansıtan kolaj çalışması¹⁶.

Holl ve diğ. (2008), fenomenal bir mercek olarak “su”yu ele alır ve suyun yansıtma ve geçirgenlik gibi özelliklerinin farklı mekansal deneyimlere olanak sağladığını ve canlandırıcı bir etki yarattığını vurgularlar. Yalnızca bir madde olarak değil, yarattığı farklı deneyimlerle algıyı değiştiren, dinamik bir madde olması sebebi ile su, mekan tasarımında kullanım şekline bağlı olarak duygusal etki yaratır. Zumthor (2014a), *Vals Termal Hamamı*’nda, taş ve suyun birlikteliğine dikkat çeker. Tasarım sürecinde bu iki materyali karşılıklı ve canlandırıcı enerjiler olarak görmüştür.

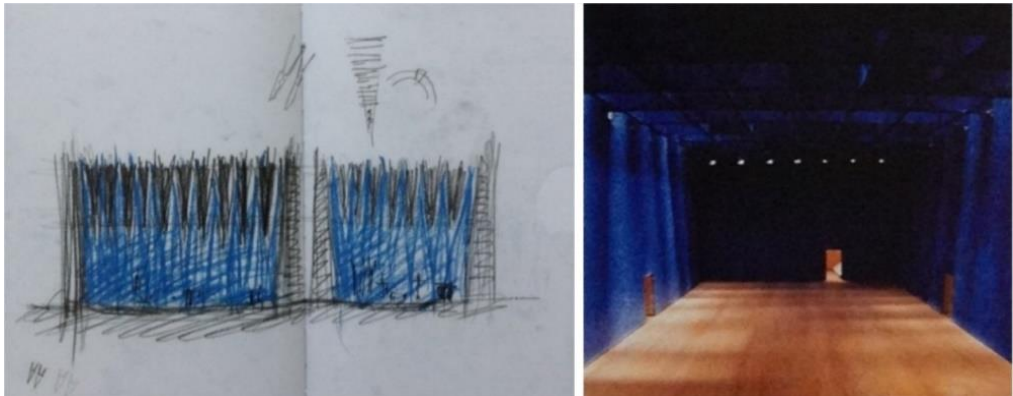
Malzeme uyumluluğunda renk de malzemenin kendisi kadar önemlidir. Renk, görme aracılığıyla algıyı, doğal olarak bedeni harekete geçirir. Bu nedenle renk, mekan deneyimini doğrudan etkileyen ilk görsel uyarıcılardan biri olarak karşımıza çıkar.

¹⁵ Taşlar, Vals’teki vadiden getirilmiştir. Bu yönü ile mekanın yer ile kurduğu ilişki de dikkat çekicidir. Malzemenin esnekliği ve kuartz içermesi, bu taşları, ince dilimlere ayırıp, monolitik bloklar halinde kullanabilmesine olanak sağlamıştır. Zumthor’un mazleme duyarlılığı, yapının bulunduğu yer ile kurduğu ilişki bağlamında dikkat çekicidir.

¹⁶ Kolaj ve imgesel görsel çalışma tez çalışmasının yazarına aittir. Fotoğraf kaynağı: Zumthor, 2008.

Goethe (2013), “Renk Öğretisi” adlı eserinde, rengin oluşması için “açıklık ve koyuluk” gerektiğini ya da başka bir deyişle “ışık ve ışıksızlık” gerektiğini belirtir. Karanlık bir ortamdan aydınlık bir ortama geçildiğinde ya da aydınlık bir ortamdan karanlık bir ortama geçildiğinde göz kamaşması yaşanır. O’na göre, aydınlık ve karanlık arasında bir gerilim vardır. Renk de bu gerilim esnasındaki ayrışmadır. Goethe (2013), renkler üzerine yaptığı bilimsel araştırmasında, rengin nesnel ve öznel gerçekliğini ve rengin algısal boyutunu özne-nesne diyalektiği¹⁷ ile almaktadır. Örneğin; Goethe (2013), mavi rengin algısal boyutunu şu sözlerle anlatmaktadır: “Yüksekteki göğü, uzaktaki dağları mavi gördüğümüz gibi, mavi renkli yüzeyler de bizden sanki geri çekilmiş gibi bir izlenim bırakır. Bizden uzaklaşan hoş bir nesneyi nasıl keyifle takip ediyorsak; işte, maviye de içimize sızdığı için değil, bizi kendine çektiği için severek bakarız” (s. 225).

Duygularla zaman zaman doğrudan ilişkili olan rengin, malzeme uyumluluğu konusundaki önemi de buradan kaynaklanmaktadır. Rengin, mekanda deneyim ekseninde kullanılışına örnek olarak Zumthor’un *Herz Jesu Kilisesi* projesi verilebilir. Bu projede kullanıcılara yoğun duygular yaşatmak amacı ile rengin iç mekandaki kullanılış biçimi dikkat çekmektedir. Mavi renk, bir malzeme gibi düşünülmüştür. Zumthor (2014a) bu yapısını şu şekilde anlatmaktadır: “Kilisede yoğun bir atmosfer yaratmak istedik. Tuğla işçiliğinden ve boşluk katmanlarından oluşan bir kabuk ile sarmalanmış, yıldızlı bir gökyüzünde ışık noktalarıyla sonlanan mavi bir mekan hayal ettik.” (s:84). Şekil 3.6’da sözkonusu projenin kesit ve model iç mekanına ait fotoğraflarda, mavi rengin yaratacağı etkiye dikkat çekilmektedir.



Şekil 3.6 : a. Zumthor’un eskiz çalışması, b. Maket iç mekan fotoğrafı (Zumthor, 2014a, ss. 82-83, s. 89).

¹⁷ Goethe, nesne-özne diyalektiği ile doğadaki şeylere kendini açmanın, onları dinlemenin, varlıklarını ve özelliklerini tanımlamanın yolunu arar (Seamon, 1998).

3.1.3 Mekanın sesi

Mekan atmosferinin yaratımında mekanın sesi, Zumthor'un *nesnel* olarak ifade ettiği bir diğer konudur. Burada mekanın sesinden kasıt, mekandaki bütün sestir. Birbirinden ayrılmayan, hep birlikte ortamın etkisini değiştiren, yaratan sestir. Malzemeye bağlı olarak, mekanın sesi kontrol edilebilir, yönlendirilebilir. Ancak bir mekanda duyduğumuz sesler çok çeşitli olabilir.

Zumthor (2006), mekanı tıpkı bir enstrüman gibi ele alır. Sesi, malzemesine bağlı olarak, toplayan, ileten, yayan bir müzik aleti gibi betimler. İç mekanlar, geniş enstrümanlar gibidir. İç mekan, sesi toplar, güçlendirir, başka bir yere iletir ve bunu yaparken de odanın şekli, malzemenin uygulama biçimi ve sahip olduğu yüzeyler ile yapar. Yalnızca malzeme değil, mekanda bulunan canlılar, sesi olan her şey bütün halde mekanın sesini oluşturur. Mekanın sesini, mekanın sessizliği ile anlatan Le Breton (2016), “Sessizliği oluşturan seslerin kaybolması değil, dinlemenin niteliği, mekana can veren hafif yaşamın vuruşlarıdır” (s:44) diyerek yaşanan mekanda işitsel duyumun önemine dikkat çeker.

Zumthor, mekanın sesini atmosfer yaratımında önemli bir noktaya taşımaktadır çünkü, yaşanan mekanda akustik samimiyet önemlidir. Pallasmaa (2014a) akustik samimiyetten bahsederken duyuların mekan deneyiminde, bedenle kavrayıştaki önemini şu şekilde açıklamaktadır: “Görme yalıtır, ses birleştirir; görme doğrultusaldır, ses tüm yönlerde doğrudur. Görme duyusu dışşallığı imler, ses ise bir içsellik deneyimi yaratır” (s.62). Bir mekana yöneldiğimizde o mekana ruhunu veren, mekandan ayrılmayan ses, bir başka deyişle, “bütüncül ses” olarak düşünülmesi gereken bir konudur.

Tasarım sürecinde form ya da renk olarak ifade edemediğimiz ancak işittiğimiz, bedenle doğrudan iletişim kuran ses, deneyim mekanında nasıl kurgulanır? sorusuna Zumthor'un “İsviçre Pavyonu” projesi ile yanıt verebiliriz. Zumthor (2014a), İsviçre mimarisi, müziği, yemekleri ve modasının tanıtımının yapıldığı “Expo 2000 İsviçre Pavyonu” projesine, müziği dahil eder. Bir başka deyişle, bu yapıda yaratılmak istenen atmosferin bir parçası da müziktir ve bu mekanda sanatçıların ürettikleri müziğin, mimari mekanın sahip olduğu beden ve malzemeye bağlı olarak farklı bir biçimde duyulacağı düşünülmüştür.

Zumthor (2014a), kasıtlı olarak müziği tasarımına en başında dahil eder. Ancak burada kasıtlı olmayan yani önceden bilemeyeceğimiz farklı bir durum daha vardır:

mekanda müzik yapan insanların yorumu, mekanda gezinen insanların sesleri, fuar alanındaki sesler, doğaya ait sesler gibi net bir şekilde ayrışamayan sesler önceden tasarlanamamaktadır. Bu noktada sese dair bir muğlaklık söz konusudur. Atmosfer yaratımında ses, ne kadar bilinçli olursa olsun, özne-nesne diyalogu ile tahmin edilenden farklı etkiler ve duygulanımlar ortaya çıkarır. Zumthor, buradaki muğlaklığı es geçmez, mekana ruhunu verecek müziği tasarımına dahil eder ancak; deneyimin muğlaklığını sürekli bütüncül ses ile hatırlatır.

3.1.4 Mekanın ısısı

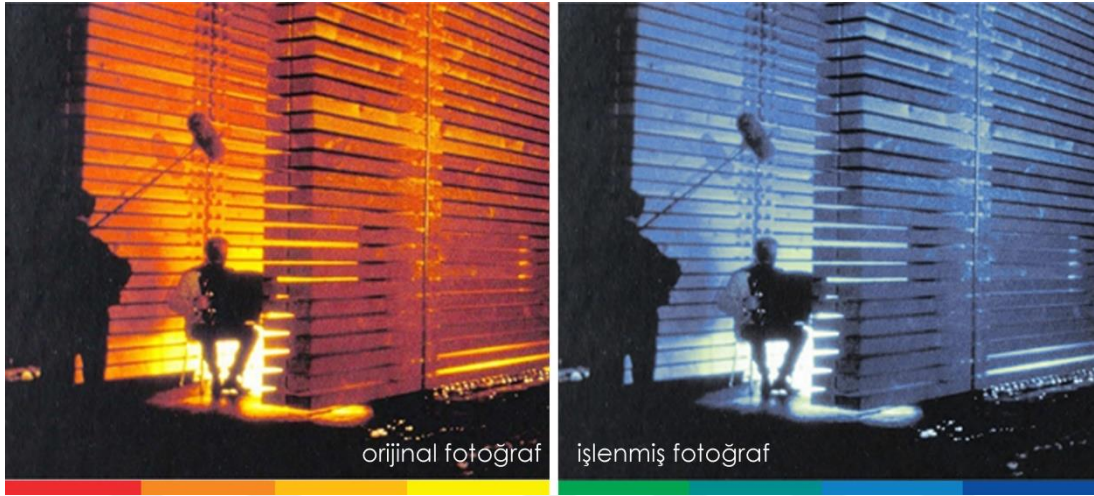
Bir mekanı sıcak ya da soğuk olarak tanımlarken, sadece kullanılan taşın, betonun ya da ahşabın fiziksel olarak soğukluğundan ya da sıcaklığından bahsetmeyiz. Mekan atmosferini yaratan unsurlardan biri de “mekanın ısısı” dır. Mekanın ısısı, bizi mekana yaklaştıran ya da uzaklaştıran unsurdur.

Mimaride kullanılan malzemelerin kendilerine ait ve ortam sıcaklığıyla yarattıkları bir ısı, sıcaklık değeri vardır. Zumthor (2006), mekanın sıcaklığını malzemelerle açıklarken kendisi için sıcaklığın tanımını, neyi gördüğü, neye dokunduğu ve neyi hissettiği ile açıklar.

Zumthor (2006), malzeme olarak çelik örneğini ele alır. Çelik soğuktur ve mekanın ısını düşürür. Zumthor’un yapılarında ahşap ve doğal taş kullanımı ile, insana yakın ve doğaya ait malzemelerle karşılaşırız. Bu seçimlerin yapılmasının sebebi yalnızca estetik kaygı ya da kişisel tercihler midir? Materyallerin kullanım biçimlerine tarihsel, toplumsal süreç içindeki yerlerine bakmak, bizlere malzemelerin sıcak-soğuk algısının nasıl oluştuğunu anlamamız için farklı bir perspektif sunabilir. Bu bağlamda Sennett (2013) “Gözün Vicdanı” adlı kitabında “cam”ın kullanımını ve gelişimini, ekonomiye ve güce bağlı olarak -modernizmle birlikte- sadece görme duyusuna hitap eden “izole” bir çevre yaratımı olarak anlatmaktadır. Sennett (2013) “Cam dünyası, sakinlerine yalnızlığı dayatır...” derken anlamı belirleyen şeyin cam olmadığını ancak camın kullanımı ile kişisel-toplumsal anlamların nasıl şekillendiğine vurgu yapmaktadır. Cam ile yaratılan “izolasyon” duygusu, mekan ile insanlara iletilir. Bu bağlamda, atmosfer yaratımında kullanılan malzeme, kişisel ve toplumsal bir etki yaratır.

Zumthor (2006) mekanın ısını tıpkı bir enstrümanın akordunun yapılması gibi örneklemektedir. Burada bahsedilen mekanın sıcaklığının hem fiziksel hem de

psikolojik anlamda ayarlanmasıdır. Mekanın ısının çok yönlü ele alınışı Zumthor'un “İsviçre Pavyonu” örneğinde açıkça görülmektedir (Şekil 3.7).



Şekil 3.7 : a. Expo 2000, İsviçre Pavyonu orijinal fotoğraf, (Zumthor, 2006), b. Fotoğraf renklerinin soğuk renklerle dijital ortamda yeniden yorumlanması.

Bu yapıda malzeme olarak ahşap kullanılmıştır. Bu ahşap yapı, dışarısoğuk iken içeride havanın daha sıcak olmasına olanak sağlamış, dışarısoğuduğında ise iç mekanın havasını serin tutmuştur. Materyal olarak ahşabın doğal özellikleri büyük avantaj sağlamış, fuar alanında hava sıcak olduğunda ahşap duvarlar, havadar bir mekana olanak sağlamış, hava serin olduğunda ise sıcaklık hissi yaratılmıştır (Zumthor, 2014a).

3.1.5 Kuşatan nesneler

Zumthor (2006), atmosferi yaratan unsurlardan birinin de etrafımızı çevreleyen nesneler olduğundan bahsetmektedir. Bir mekanda etrafımızda olan nesneler ile bağ kurarız. Mekandaki mobilyalar, aksesuarlar, kitaplar vb.

Bu nesneleri hareketli nesneler olarak da düşünebiliriz ve bazen tek başına aksesuardan öteye gitmeyecek objelerin yapısal bir eleman gibi işlev kazandığını da bazı mekanlarda görebiliriz. Buna örnek teşkil edebilecek bir anlayış, Daniel Libeskind'in “Yahudi Müzesi”nde görülebilir. Şekil 3.8’de görülen mekanda zemin demir masklar¹⁸ ile kaplanmıştır ve üzerinde yürürken çıkan seslerin duyuşal etkisi şaşırtıcıdır. Brüt beton ile oluşan mimari boşlukta yankılanan seslerin sarsıcılığı

¹⁸ Sanatçı Menashe Kadishman’ın “Shalechet” isimli kalıcı enstelasyodur. 10.000 ağız açık insan yüzünden oluşan demir masklar Yahudi Müzesinin sembolik mekanlarından biri olan “Bellek Boşluğu” mekanının tüm zeminini kaplamaktadır (Ionescu, 2017).

dikkat çekicidir. Mekan, bu nesneler aracılığı ile bir hikaye anlatır. Libeskind'in (2004) dediği gibi: “Her bina bir ya da birden fazla hikaye anlatır” (s. 3). Bu anlatımın aracı olarak da nesneler ile karşılaşırız.



Şekil 3.8 : “Yahudi Müzesi” iç mekan fotoğrafı (Meltem Uysal kişisel arşivi).

Zumthor (2006), Cologne’de bulunduğu bir zaman diliminde, “Bienefeld Evi”ni ziyaretinde, etrafa göz atma fırsatı bulmuştur. Yapı bir çok güzel detaya sahiptir, mekanda farklı kişiler, enstrümanlar ve güzel kitaplar bulunmaktadır. Buradan hareketle mekana atmosferini veren etkenlerden birinin de nesneler olduğunu belirtir. Beden -düşünen ve duyumsayan beden- çevresindeki her şey ile sürekli iletişim halindedir. Bu ilişkisellik atmosfer yaratımında göz ardı edilemez, çünkü özellikle anlam yüklenen nesneler devreye giriyorsa, bu nesneler kendi fiziksel varlıklarını aşarlar. Bu nesneler atmosferin bir parçası olurlar.

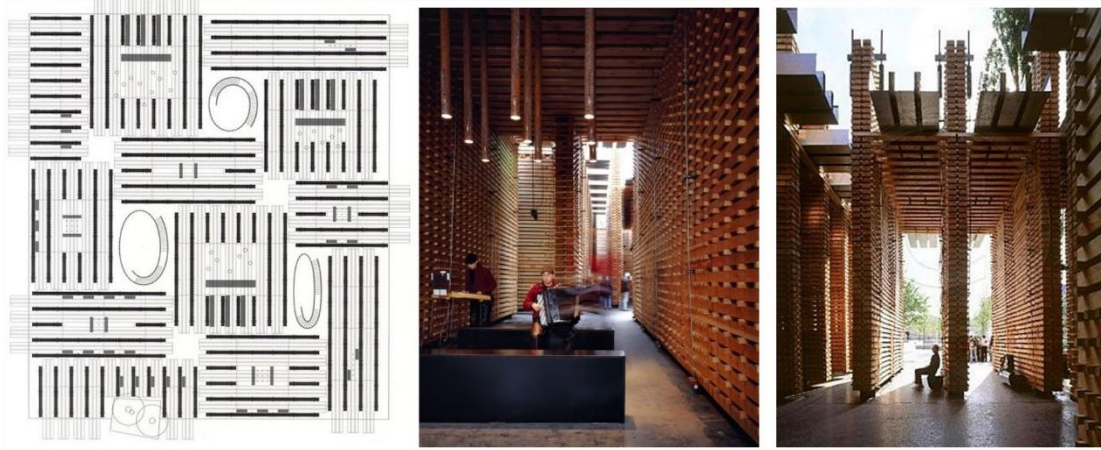
Benjamin (2017) “Pasajlar” adlı kitabında, 19. yüzyılın sanatsal, ekonomik ve toplumsal durumunu aktardığı ve “modernizmin içine döküldüğü kalıplara dönüşen” Paris pasajları anlatımında, sık sık, obje ya da tüketim nesnelerinin betimlemeleri ile karşılaşırız. Benjamin (2017): “... yazılar ve tabelalar, içerde, iyice yüklü portmantoların arasından zaman zaman bir döner merdivenin karanlığa doğru yükseldiği yerde, duvarda yeniden ortaya çıkan yazılar ve tabelalar bile gizemli bir atmosferi yansıtıyor.” (s. 254) sözleri ile Paris pasajlarının atmosferini anlatır.

Atmosferi yaratan nesnelerle ilgilendiğimizde tıpkı bir koleksiyoncu¹⁹ gibi davranırız. Bağ kurduğumuz ya da sevdiğimiz nesneleri, mal olma niteliğinden çıkararak, anlam yükleriz.

3.1.6 Sakinlik ve cazibe arasındakilik

Binaların dışında ve içinde insanları yönlendirmek mümkün olduğu gibi, insanların duygularını yönlendirmek de mümkündür. Tıpkı hastanelerde kullanıcıları yönlendiren bir yönlendirme sistemi olduğu gibi bir yapıda, insanları duygusal olarak yönlendirmek, tasarımcının sahip olduğu bir güçtür.

Zumthor (2014a), “İsviçre Pavyonu”nda ahşap yığınları ile ziyaretçilerin ormandaki açıklıklar gibi küçük mekansal olayları keşfedecekleri bir tür labirent inşa etmek istediğini belirtir (Şekil 3.9a). Bu labirentte, dinlenme ve rahatlama alanları bulunmaktadır (Şekil 3.9c). İstiflenmiş kalaslar ile oluşturulan duvarlar ile bu labirent, sirkülasyon alanları, servis alanları ve beş adet tını mekanından oluşmaktadır (Bilgin, 2016).



Şekil 3.9 : a. İsviçre Pavyonu plan şeması (Url-6). b. İsviçre Pavyonu iç mekanı müzik-ses mekanı (Url-7), c. İç mekan görüntüsü dinlenme alanları (Url-8).

İsviçre pavyonu, İsviçre’nin bayrağı ya da temsili ürünleri ile kurgulanmamıştır. Dokunarak, duyarak, hissederek vakit geçirilen bir deneyim mekanı olarak tasarlanmıştır (Zumthor, 2014a). Bu mekan, şekil 3.9b’de görüldüğü üzere insanların müzik yapabildikleri, yalnız kalıp dinlenebildikleri bir yerdir. Fuar alanında olmasına rağmen farklı bir yerdeymiş izlenimi veren bir mekandır. Bu yönü ile de izleyicilere

¹⁹ Benjamin’e (2017) göre koleksiyoncu: “Nesneleri yüceltmeyi görev edinmiştir. Nesneler üzerindeki mülkiyeti aracılığıyla, onları mal olma niteliklerinden arındırma gibi umutsuz bir işlevi de üstlenmiştir... Koleksiyoncu uzak ya da artık geçmişe karışmış bir dünyayı değil, daha iyi bir dünyayı da düşleyen insandır.” (ss. 97-98).

farklı bir deneyim yaşatmaktadır. Zumthor, mekan deneyimini bir performans gibi ele alıp, müziği ve günlük yaşamın tiyatral yanını tümüyle mimariyle buluşturarak “bütüncül bir sanat eseri”²⁰ yaratmayı hedeflemiştir (Gagg, 2012).

Sakinlik ve cazibe, genel olarak zıt kavramlar olarak Zumthor’un projelerinde karşımıza çıkmaktadır. “Vals Termal Hamamı” projesinde hem baştan çıkarıcı bir deneyim hem de rahatlatan, sakinleştiren bir atmosfer yaratılmak istenmiştir. Bu isteği fiziksel olarak inşa ederken Zumthor’un izlediği yol dikkat çekicidir. Zumthor (2006), yapının ayrı bölümlerini bir araya getirmenin bir yolunu aradıklarından bahseder. Bunlar öylece geçip gidilen mekanlar değil, içine girilebilen mekanlardır ve orada uzun süre kalınabileceği hissi verilmek istenmiştir. Yönlendiren, baştan çıkartan, özgürlük hissi veren ve rahat bırakan bir mekan tasarlamak amaçlanmış ve rahatlatıcı bir etki yaratılmak istenmiştir.

Zumthor’un mekanlarında “sakinlik ve cazibe arasındalık” anlatımında, hem zıtlık hem de uyum söz konusudur. “Cazibe”yi mekanın dikkat çeken, bedeni uyaran bir algı ortamı olarak düşünebiliriz. Öte yandan “sakinlik” kavramını bedenle ilişki kurarak, konfor ihtiyacı ile şekillenen bedenin tarihsel sürecinin içinde de görmek gerekliliği doğar. Zumthor, deneyimi kurguladığı mekanlarda, bedene zaman tanır; bedenin etrafını kuşatan mekan anlaması, hissetmesi için gerekli olan konforu / rahatlığı ve bu ikisinin uzantısı olan “sakinliği” bir arada kurgular. Sennett (2014), “Ten ve Taş” adlı kitabında, rahatlık ve konfor kavramlarını, tarihsel süreç içinde 19. yüzyılın hızına karşıt ve bu hızın zorunlu kıldığı bir gereksinim olarak ele almaktadır. Uzun çalışma saatlerinin verimliliği düşürmesi ile verimin artırılması için dinlenmenin gerekli görülmesi, konfor / rahatlık sağlanabilmesi için toplu taşıma araçlarının geliştirilmesi bu sebeptendir. Bedenin rahat etmesi ve dinlenebilmesi, insanın çevresini kuşatan mekan ve dünyayı içselleştirebilmesi adına önemlidir. Rahatlık ile bağlantılı olarak oturma eyleminin kendisi de önem kazanır. Sennett (2014) konfor ile pasif bedensel teslimiyetin birleşimin oturarak yapılan eylemlerde görüldüğünü belirtir. Sennett’in (2014) bahsettiği kafe-pub örneklerinde de insan, oturarak, etrafını izleyerek ve çevresini saran mekanı içselleştirerek, kendi yaşamının

²⁰ “Gesamtkunstwerk” kavramı bütüncül sanat eseri anlamına gelmektedir (Millington, 2006) Alman Opera bestecisi Richard Wagner, aynı anda operayı, müziği ve görsel sanatları ilgilendiren bir kavram olarak, sanatın en üst seviyesini imleyen bir anlamda bu kavramı kullanmıştır. Tüm duyulara hitap eden bir sanat, etkileşimli sanatlar, dijital media sanatları, video ve sinema için kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkar. “Gesamtkunstwerk” kavramı durağan bir sanat işini tanımlamaz, fiziksel olarak deneyimlenen estetik bir hareket olarak düşünülmelidir (Lajosi, 2010).

sahnesine bu çevreyi (mekanı, yoldan geçen insanları, kafedeki yaşantıyı) dahil etme imkanı bulur.

Bu bağlamda karşımıza çıkan bir diğer önemli Zumthor yapısı “Serpentine Galerisi Pavyonu”dur²¹. Zumthor (2014b), bahçelerle dolu bir parkın içine tekrar bir bahçe yerleştirme fikrinin, huzur ve samimiyet sunan bir deneyim yaşatabileceğini düşüncesi ile hareket eder. Huzurlu bir atmosfer fikri, ilk yazdan başlayıp sonbaharın sonuna doğru değişen bir çiçek bahçesinin etrafında dolaşan bir çatı altında ziyaretçileri bir araya getirme idealini yansıtır. Doğanın sürecini izlemek (çiçeklerin açması, büyümesi, solması), etrafta yürümek, çay içmek, kitap okumak gibi eylemlere imkan sağlayan bir mekan olarak düşünülmüştür (Şekil 3.10). Bunun yanı sıra, mimari yapı sahip olduğu kütle ve renkler ile içinde barındırdığı bitkilere kıyasla zıtlık yaratır. Koyu bir kütlelerin içinde ferah bir bahçe ile karşılaşılır.



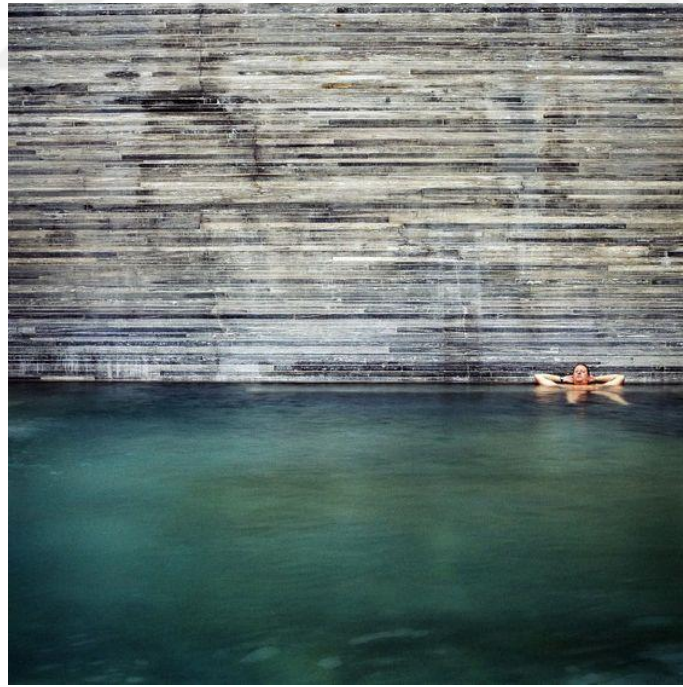
Şekil 3.10 : a. Serpentine Galerisi Pavyonu (Url-9), b. Avlu-koridor fotoğrafı (Url-10), c. İç bahçe görünüşü (Url-11).

Zumthor (2014b), bu mekanı deneyimlemiş ve kendi deneyimini aktarmıştır (Şekil 3.10c). Mekanın, Hyde Park manzarası içinde bir büyüteç etkisi yarattığını, bitkilerin filizlenme, büyüme ve solma süreçlerini daha keskin ve yoğun bir şekilde hissettirdiğini ifade etmiştir. Burada özne rolündeki mimar, kendi kurduğu ilişkiyi,

²¹ “Serpentine Galerisi Pavyonu”, çağdaş sanat galerisi olan Serpentine Galerisi için 2011 yılında Londra’da bulunan Hyde Park’ta inşa edilmiştir.

mekana yönelimini kendi ifadeleriyle aktararak, izini sürdüğü atmosferin içinde kendi bedeni ile yeni bir deneyim yaşar ve bu karşılama anı, bu duygu aktarımı, çizim masasında hayal edilen deneyim mekanı ile inşa edilen deneyim mekanının tutarlılığının bir nevi test edilmesidir. Bir başka deyişle, tasarımcının niyet ederek izini sürdüğü şey, atmosferdir.

Zumthor, sakinlik ve cazibeyi, bedenin rahatlığını sağlayan eylemler etrafında ele alır ve tüm duyulara hitap eden bir atmosfer etrafında deneyimi kurgular. “Vals Termal Hamamı” projesinde de durum benzerdir. Mimar, projenin ilham kaynağı olan taş, su ve ışığın fiziksel deneyimini mekansallaştırmış ve duysal bir deneyime dönüştürmüştür. İçten dışa yönelen tasarım ise konseptin merkezindedir. Ziyaretçileri şaşırtacak, merak uyandıracak, yeni deneyimler yaşatacak art arda odalar düşünülmüştür. Kullanıcılar için tasarladığı deneyimi doğal ışık, suyun sıcaklığı ve manzara üzerine kurmuş ve kullanıcılar için, yalnızca çeşitli sıcaklıklarda değil, farklı alanlarda ve koşullarda suyun keyfini çıkarabilecekleri bir deneyim mekanı tasarlamıştır (şekil 3.11). Kullanıcılar, aydınlık, karanlık ve alacakaranlıkta durarak veya manzaraya yönelerek bu mekanı deneyimleyebilmektedirler (Zumthor, 2014a).



Şekil 3.11 : Vals Termal Hamamı (Url-12).

Zumthor (2014a), söz konusu deneyimi şu şekilde örneklemektedir: “Bir ormanda bir yol olmadan yürümek, özgürlük hissi ve keşif keyfi” (s:40). Atmosfer yaratımında öneme sahip olan *sakinlik* ve *cazibe*, bir mekanın hem davetkar, hem sakin, hem de dingin olmasını gerekli kılar.

3.1.7 İerisi ve dıřarı arasındaki gerilim

Zumthor (2006), mimaride i ve dıř arasındaki gerilimin, atmosferin nemli bir parası olduėunu belirtmektedir. Mimari mekanın cephesini ktlesini farklı algılarız, i mekanlarına girdiėimizde ise algı ve duygusal etkiler deėiřir. Bu nedenle i ve dıř mekanlar arasında geiři saėlayan alanlar nem kazanır. Algı ve duyguların deėiřmesinin temel sebebi bedenin hareketidir. Bu hareketlilik *paralaks* bir bakıř aısıyla daha net anlařılabilir. Paralaks, gzlem yapılan konumdaki bir deėiřikliėin yarattıėı yeni bir grř hattından kaynaklanan, bir nesnenin bariz yer deėiřtirmesi olarak tanımlanır (Zizek, 2011).

Bu durumda, i ve dıř olarak tanımlanan mekan nesnesini nce duraėan bir řekilde tanımlamak gerekliliėi doėar, akabinde zne, beden aracılıėı ile hareketten kopmadan deneyime dahil olur. Binayı bir kutu olarak ele aldıėımızda, zemine yerleřtiėi anda bu ktle ile birlikte hem i hem de dıř mekan varolur. Yeni sınırlar ve geitler meydana gelir. İerisi ve dıřarısı arasındaki geiři saėlayan koridordan (mekandan) bahsedilir. İ mekanda bulunan insan, vrelenmiřtir. Binanın cephesi bize her řeyi anlatmaz, ieride gstermek istediėi mekanları vardır ve mekanın anlatmak istedikleri daha ok i mekanındadır (Zumthor, 2006). Zumthor'un i mekan vurgusunu, Zizek (2011), ierisi ve dıřarı arasındaki iliřkiyi fenomenolojik bir deneyim ekseninde ele alarak pencereden grlen gerekliėin, iinde bulunan kapalı mekanın gerekliėi kadar btnyle gerek olmadıėını belirtir ve ekler: "... ierideki hacim dıřarıdaki ereveden daha geniř gibidir; ev iindeyken dıřarıdan grldėnden daha geniřtir sanki" (s.54). İ ve dıř mekanın algılanmasında hatta i-dıř arasındaki sreklilikte paralaks grme sz konusudur.

Zumthor (2006), mimaride pencerenin i-dıř iliřkisini kuran nemli bir mimari ara olduėunu ve pencerenin atmosfere etkisini ele alır. Zumthor, pencere rneėini Edward Hopper'in "In the Morning Sun" tablosu²² rneėi ile betimler. Gren ve grnr olarak kendi isteėinin ne olduėunu dřnr ve dıřarıdan ne kadar grlmek istediėi ya da dıřarıya dair ne grmek istediėini tasarımın bařında hayal eder. *Vals Termal Hamamı* projesinde atmosferi yaratan bir ok etkeni aynı anda grebiliriz. Aık ve kapalı mekanları, mekanlar arasındaki geiřler, yzerek mekanda hareket etmek gibi olanaklar, nesnenin i-dıř algısını muėlaklařtırır (řekil 3.12).

²² řehrin ve yapıların gzenekleri olarak tarifleyebileceėimiz pencereler, Mekan Atmosferi bařlıėı altında Wagenfeld (2011) "The Porous City" makalesi ile tartıřılmıřtır (Bkz. ss.17-18).



Şekil 3.12 : “Vals Termal Hamamı” iç ve dış mekan fotoğrafları kolaj çalışması²³.

Zumthor, deneyimi kesintiye uğratmayan, doğrudan özne ile iletişime geçen atmosferik mekanlar yaratmak niyetiyle hareket eder. Bu süreçte bir mekanın kurgusu da insanların alışkanlıkları da içinde yaşanan çağın gerekliliklerinden etkilenir. Kamusal mekanın yaratımı, mahremiyet, iç mekanın kullanımı ya da kentsel alanların kullanımı gibi iç-dış ilişkisinin ters yüz olduğu modern dönemin mekan anlayışını göz ardı etmemek gerekir. Tarihsel süreç içerisinde toplumsal değişiklikler, kültürel değişimler, endüstrileşme ile değişen mekan gibi etkenler iç-dış arasındaki keskin farkları yaratır. Bu farkı Sennett (2016), kapitalizmin ürünü olan kamusal alanlarda ve kamusal alanın gelişim ve değişim sürecinde ele alır ve örnek olarak açık ofis yapılarında geçiş duvar fikrinin mimarlar tarafından desteklenmesine rağmen sosyal bir “yalıtım” olduğundan bahseder.

İçerisi ve dışarıyı arasındalığı Zumthor’un gözünden okuyabilmek²⁴ için karşıt durumlara, kamusal-özel, iç-dış gibi kavramlara dikkatlice bakmak gerekir, çünkü; Zumthor bu keskin farkı ya da toplumsal bireysel bir “yalıtım”ı önermez; geçirgen, duyumsanan ve yaşanan mekanı önerir. Zumthor’un yaşanan ve atmosferik mekanında malzemelerin duyarlı bir şekilde kullanılmasının bir sebebi de budur. Zumthor, iç-dış arasındalığı malzeme kullanımı ile de kurgulamaya çalışır. Sennett

²³ Kolaj çalışması tez çalışmasının yazarına aittir. Kolajda kullanılan fotoğraf kaynakları: Url-13, Url-14, Url-15.

²⁴ Zumthor, metinlerinde tarihsel, sosyolojik bağlamlara yer vermez, ancak mimarın tasarım anlayışı içinde yaşadığı dönem ile sıkı bir ilişki içindedir. Bu nedenle Zumthor’u okurken, bahsettiği kavramları tarih, felsefe, sosyoloji, psikoloji gibi disiplinler ile yorumlamak gerekliliği duyulmuştur.

(2013), materyal olarak camın geliştirilmesi ile “yalıtım”ın daha da öteye taşındığını, içerisi ve dışarısi arasındaki görsel bağlantının sağlandığını ancak mekanın ve çevrenin algısının gözün egemenliğine alındığını belirtir. Bu bağlamda, içerisi ve dışarısi arasındalığı, tüm duyulara hitap eden ve insanı kamusal alandan “yalıtmayan” mekanlar yaratmaktaki önemli bir etken olarak tekrar düşünmek gerekmektedir.

“Bruder Klaus Şapeli” içerisi ve dışarısi arasındalığı, iç ve dış arasındaki bütünlüğü anlatan bir diğer yapıdır. Yapının ilginçliği hem fiziksel inşa tekniğinden hem de yaratılmak istenen atmosferin vücut bulma biçiminden kaynaklanmaktadır²⁵. Bu projede, iç mekanın atmosferine odaklanılmış, aslında bir boşluk tasarlanmıştır. İç ve dış arasındaki biçim farkı dikkat çekicidir. Dışardan bakıldığında beton bir kütle görülmektedir. İç mekanda ise, ahşap iskeletin oluşturduğu izler ile dışarıdan tamamen farklı forma sahip bir iç mekan algılanmaktadır (Şekil 3.13).



Şekil 3.13 : a. Şapel dış mekan fotoğrafı (Url-16), b. Ahşap iskelet inşaat süreci (Url-17), c. İç mekan fotoğrafı (Url-18), d. Plan eskizi (Url-19).

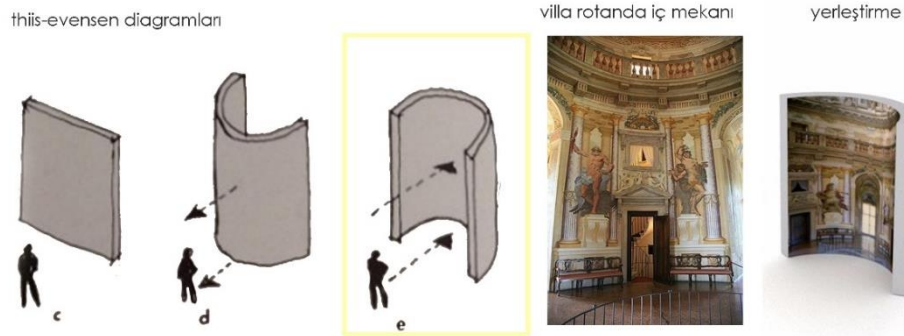
3.1.8 Samimiyet seviyeleri

Zumthor’un (2006) vurguladığı iki ana kavram: “yakınlık ” ve “uzaklık” tır. Bir başka deyişle, klasik mimarlıkta ölçek olarak bahsettiğimiz şeydir. Bir bina kütesel olarak insan bedeninden büyüktür. Binanın içindeki bir takım nesneler ise insan bedenine oranla küçük olabilir. Zumthor, şu soruyu sorar: “insanların; binanın kapılarını yada mekanlarını güzel, iyi ya da kötü bulduğunu bilebilir miyiz?” Burada samimiyet seviyeleri ile bahsedilen ölçü, kütle ve yerçekimidir (Zumthor, 2006). Bir kapının ya da duvarın ince olması ya da kalın olması gibi Zumthor, iç mekan formunun dış mekan formundan farklı olduğunu vurgular ve plan düzleminde burası

²⁵ Ahşap kalaslarla bir iskelet oluşturulmuş ve bu iskeletin etrafına nehir kumu, deniz kumu ve beyaz çimento ile elde edilmiş bir karışım yığılarak yapı inşa edilmiştir. Dış duvarların inşasından sonra içerideki ahşap iskelet, özel bir teknikte yakılarak çıkartılmıştır. Böylece malzeme ve formla şekillendirilen bir atmosfer, kabuğundan ayıramayan bir iç mekan yaratılmıştır. Bilgin (2016).

duvar, burası iç mekan, şurası da dış mekan şeklinde kütlelerin tasarlanamayacağını belirtir. Zumthor'a göre, iç mekan, önceden farkedilemeyen gizli bir kütledir. Zumthor'un amacı, iç formu olan bir mekan ya da boş bir iç mekan yaratmaktır ve bu dış mekan formu ile aynı şey değildir.

Zumthor, yakınlık ve uzaklık kavramlarını duygusal etkilerle birlikte alır ve bu anlatımında ölçekten bahseder. Hem yapının oranları hem de insan bedenine göre mimari mekanın oranları söz konusudur. Boudon (2015), ölçek²⁶ kavramını günümüze değin yapılmış farklı tanımları ile ele alır ve ölçeği, mimarlık ile geometri arasındaki fark olarak yorumlar. Bu konu ile ilgili olarak Zumthor'un (2006) üzerinde önemle durduğu bir başka örnek de Palladio'nun "Villa Rotonda"sıdır. Kendi mekan deneyiminden yola çıkarak Villa Rotonda'nın devasa, anıtsal bir yapı olduğunu belirten Zumthor, yapının içine girdiğinde kendini "tehdit edilmiş" hissetmediğini aksine yükselmiş hissettiğini belirtir ve mekanın daha rahat nefes almasına izin verdiğini vurgular. Buradan yola çıkarak "büyük olan kötüdür, insan ölçeğinden yoksundur" denilemeyeceğini ifade etmek ister. Zumthor'un bu anlatımını Thiis-Evensen'in (1989) insan ve mimari form arasındaki ilişkiyi analiz eden duvar motifleri²⁷ ile yorumlamak mümkündür (Şekil 3.14).



Şekil 3.14 : Thiis-Evensen Diyagramları ve Villa Rotonda iç mekan fotoğrafı kolaj çalışması²⁸.

Atmosferi etkileyen / biçimlendiren, bir diğer konu ise "mesafe" dir. Kişinin bina ile olan mesafesi, iç mekandaki mesafeler, bireysel alan ve insanlar ile aramızdaki mesafelerdir. Bir grup insan ile birlikte olduğumuz durum ile yalnız başımıza

²⁶ Boudon (2015), Konstrüksiyonda kullanılan parçaların boyutları, ihtişam, plan ya da maket ölçekleri, mahremiyet, insan ölçeği gibi ölçeğe dair farklı açılımlar olduğuna değinir.

²⁷ c.düz duvar: nötr etki, d.dış bükey duvar: dışlayan bir etki ve e.iç bükey duvar. Davetkar etki olarak Thiis-Evensen'in duvar motifleri yorumlanmıştır.

²⁸ Kolaj çalışması tez çalışmasının yazarına aittir. "Villa Rotonda" fotoğrafı kaynağı: Url-20.

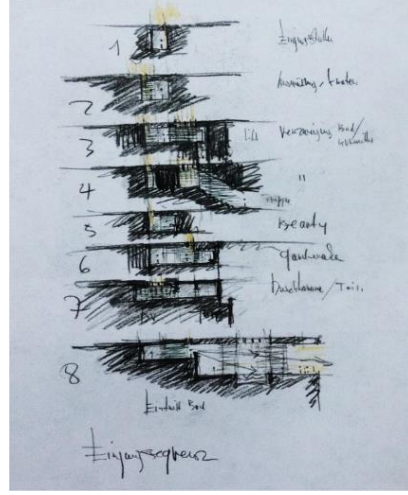
olduğumuzdaki duygu ve durum tamamen farklıdır. Mesafeye bağlı olarak değişen ise sadece duygular değildir; deneyim ekseninde *paralaks* bir bakışla mekanın deneyimlenmesi ile mekanın atmosferi, bedenin mekandaki konumuna bağlı olarak değişir.

3.1.9 Nesnelerin sahip olduğu ışık

Zumthor (2006), mekanın ışığı ile ilgili kendi deneyimini irdeler ve ışığın ne hissettirdiğini, nasıl hissettirdiğini ve gölgelerin nereye düştüğünü gözlemler. Nesnelerin yüzeyleri parlak ya da mattır, kendi derinlikleri vardır. Zumthor, ışığa örnek olarak “altın” materyalini verir. Altın, karanlıkta bile en ufak ışığı alıp, yansıtan bir malzemedir. Zumthor (2006), tüm yapıyı gölgeden ibaret bir kütle olarak görüp ışığı ona göre yerleştirir. Işığı ise kendi başına mekana sızan, yeni bir kütle olarak ele alır. Zumthor’un mekanı gölgeden ibaret bir kütle olarak görmesi ve ışığı yerleştirmesi fikri, duyulara hitap eden bir mekan tasarlama niyetiyle ilgilidir.

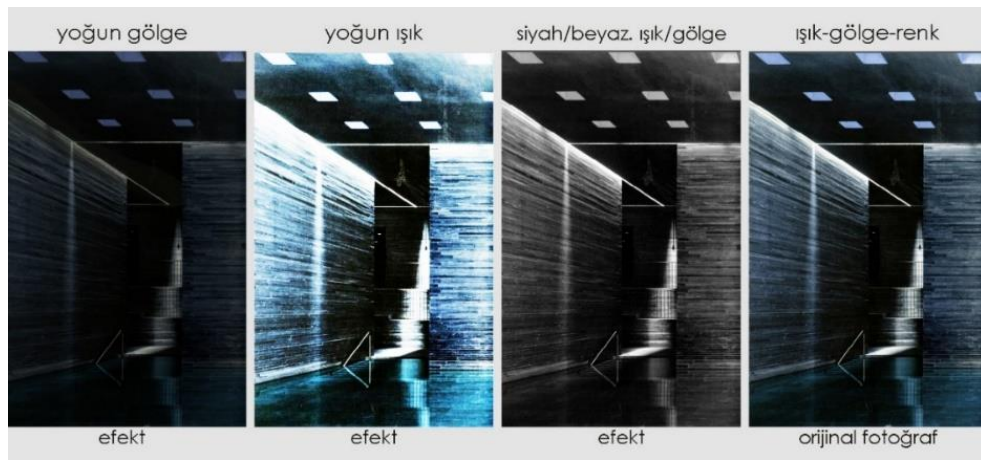
Pallasmaa (2014a) gölgenin önemini, duyuşsal deneyimle ilişkilendirerek şu sözlerle ifade etmektedir: “Derin gölgeler ve karanlıklar hayati önemdedir, çünkü görmenin keskinliğini yumuşatır, derinliği ve uzaklığı muğlaklaştırır ve bilinç dışı çevrel görmeyi ve dokunsal düşlemi davet ederler” (s.58). Pallasmaa’nın ışık-gölge, görme ve muğlaklık, deneyim-beden ilişkilerini gölgeler ve karanlıklar üzerinden muğlak bir deneyim olarak değerlendirebiliriz. Muğlaklık sadece biçimsel, görüntüsel bir muğlaklık değildir. Özne-nesne ilişkisinde nesnenin özneye hitabı ve özne’nin nesneye yönelimi fenomenolojik bir yaklaşımla anlaşılabilir. Nitekim Zumthor’un fenomenolojik yaklaşımı çerçevesinde anlamaya çalıştığımız atmosferi oluşturan etkenleri, nesnelerin sahip olduğu ışık bağlamında da görmek mümkündür. Şekil 3.17’de Zumthor’un “Vals Termal Hamamı” projesine ait gün ışığı ve gölge’nin atmosferik etkisini anlatan el eskizleri görülmektedir (şekil 3.15).

Zumthor (2006), “nesnelerin sahip olduğu ışık” başlığına ikinci bir fikir olarak da aydınlatma çeşitlerine ve nasıl etkileri olduğuna bakmak gerektiğini, materyalleri de aynı şekilde yansıtıcılıklarına göre seçmenin gerekli olduğunu belirtir. Rasmussen’e (2009) göre, ışığın farklı yoğunluklarda kullanımı ile dokuların etkisi kuvvetlendirebilir ya da tam tersi homojen bir ışık kullanımı ile dokuların etkisi azaltılabilir. Bu noktada ışığın kullanımında, malzemenin dokusu, yansıtıcılığı önemlidir. Işık, malzeme ve formdan bağımsız düşünülemez.



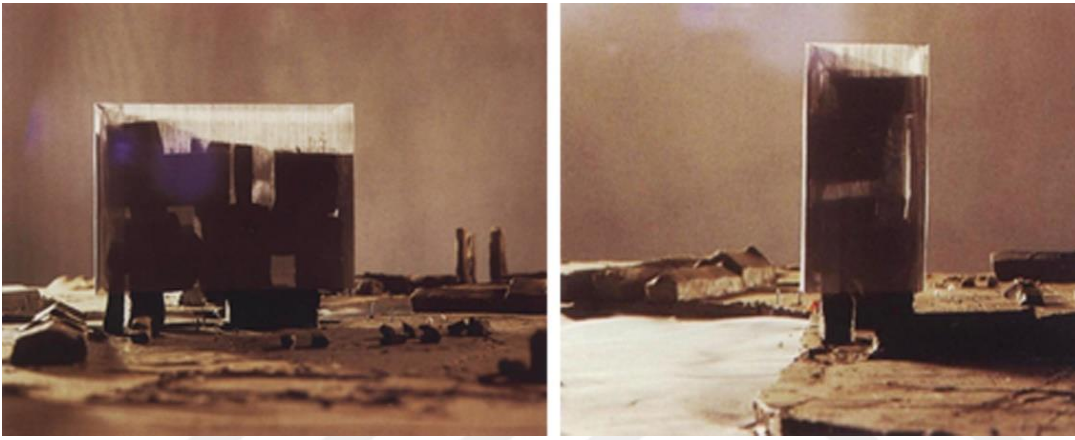
Şekil 3.15 : Zumthor el eskizleri-gün ışığı ve gölgeler (Zumthor, 2008, s:77).

Zumthor (2006), gün ışığı ve yapay ışık arasında bir seçim yapıp, gün ışığının manevi (ruhsal) kalitesinin daha yoğun olduğunu belirtir ve güneş ışığının nesneler üzerine düşen ışığın etkisinin fantastik boyutta olduğunu anlatır. Mekanın atmosferinin, ışığın kullanımı ile birlikte fantastik bir etki yaratması, ortamın dramatik bir aydınlatmaya sahip olduğunu akla getirir. Rasmussen (2009), sahne aydınlatmasında oyuncuların ayak hizalarına yerleştirilen sahne ışıklarının dekor ve kostümleri güzel gösterdiğinden yola çıkarak, Degas ve Rembrant gibi ünlü ressamların tablolarındaki gün ışığının ve ışığın mekanda ustaca kullanımının izini sürmektedir. Zumthor'un "Vals Termal Hamamı" projesinde de durum böyledir. *Vals Termal Hamamı*'nın iç mekandaki ışık-gölge etkileri, Şekil 3.16'da orijinal fotoğrafın renk değerlerinin değiştirilmesi ile farklı mekansal etkiler ortaya çıktığını gösterir niteliktedir.



Şekil 3.16 : Vals Termal Hamamı iç mekan fotoğrafı (Zumthor, 2008) üzerinde dijital ortamda hazırlanan ışık-gölge yoğunluğu kolajı.

Zumthor, yalnızca iç mekanda gün ışığı ve gölge ile çalışmaz. Yapay aydınlatmayı, binayı bir heykel gibi ele aldığı, “Laban Dans Merkezi” projesinde (yarışma projesidir, inşa edilmemiştir), şehrin silüetine kazınacak bir dans kulesi inşa etmek fikri ile tasarlanmıştır. Transparan bir zarla çevrili, düşey ekseninde kurgulanmış kulede, farklı biçim ve boyutlarda, farklı manzaralara ve aydınlatma konseptlerine sahip, farklı kotlarda kurgulanmış dans stüdyoları bulunmaktadır. Zumthor, tasarım sürecinde binanın kendisini bir performans olarak hayal etmiştir. Bina cephesinde kullanılması öngörülen yarı şeffaf malzeme, içerideki ışığı ve insan sirkülasyonunu dışarıdan görülebilir kılmaktadır (Şekil 3.17).



Şekil 3.17 : Laban Dans Merkezi mimari maket fotoğrafları (Zumthor, 2014a, s. 95).

Zumthor, tasarladığı ve inşa edilen binalarını kendisi de deneyimleyerek, deneyim mekanı / mekan atmosferine ilişkin deneysel bir bilgi edinme süreci yaşamıştır. Çalışmalarında proje mekanını bulunduğu zeminden / yerden bağımsız değerlendirmedeği, iç mekanları ise atmosfer ile doğrudan ilişki kurarak tasarladığı görülmektedir. Tasarladığı mekanları, kullanıcı ile iletişim kuracak, deneyim yaratacak şekilde ele almıştır. Zumthor (1999), deneyimlediği mekanları, anılarını mimar gözüyle anlatmaktadır. Kendisinde duygusal etkiler bırakan mekanların imgelerini toplar ve bu imgeler salt görsel biçimler değildir, bir duyguyu ya da bir anıyı hatırlatırlar. Zumthor tasarladığı mekanlarda yaratmak istediği etkiyi, biriktirdiği tüm anı ve imgeleri kullanarak ve yaşanan mekanın izini sürerek yapar. Atmosfer üzerine yoğunlaşan mekan tasarımcıları için imgelerin ve duyguların tasarıma aktarılış biçimini, Zumthor’un eserlerinde, eskizlerinde ve metinlerinde okumak olanaklıdır.

4. HAYDARPAŞA TREN GARI'NDA DENEYSEL VE DENEYİMSEL BİR MEKAN TASARIMI

Haydarpaşa Tren Garı, İstanbul kentinin önemli imgelerinden biridir. Gar işlevine sahip olması sebebi ile dini, kültürel ya da sosyo-ekonomik bir sınıf ayrımı olmaksızın her kesimden insanla bağ kurmaktadır. Haydarpaşa Tren Garı, deneyim mekanı olarak öne çıkan, atmosferi ile sayısız insanı etkilemiş ve etkilemeye devam eden bir mekandır. Son yıllarda gar işlevinin değiştirilmesi söz konusu olmuş ve halkın uzun soluklu tepkisi ile bir nevi halk tarafından korumaya alınmıştır. Her kesimden insanın, duygusal bağ kurduğu bu mekanın atmosferi araştırılmaya değerdir. Bu bağlamda, tezin alan çalışmasında, Haydarpaşa Tren Garı *deneyim mekanı* olarak seçilmiştir.

Mekan deneyimi iki taraflıdır: mimari mekanı deneyimleyen insan yani özne ve mimari yapının kendisi yani nesne. Burada özne, nesneye bir yönelim içindedir. Bu yönelim bir sebeple veya kendiliğinden insanın mimari mekanda fiziksel olarak bulunması ile başlar. İnsan mekana yönelirken anlamaya çalışır ve mekanın fiziksel özelliklerini tüm duyuları ile kavramaya başlar. Bu kavrama, sadece fiziksel olarak gerçekleşmez, insanın tüm yaşam deneyimi ve bu deneyimin sonucunda biriktirmiş olduğu anılar, ürettiği düşünceler ile çok yönlü bir şekilde gerçekleşir. Aynı şekilde mekanı tasarlayanın gözünde, kullanıcılar ve mekan bütün halde nesne konumuna gelerek, özne-nesne ilişkisi tersyüz olmaya başlar. Bu fenomenolojik bakış açısıyla, Zumthor'un mekan atmosferinin inşasına ilişkin olarak formüle ettiği dokuz etken faktör altında, Haydarpaşa Tren Garı okuması yapılacak ve Haydarpaşa Tren Garı'nın avlusunda yazar tarafından tasarlanmış olan geçici ve deneyimsel pop-up mekanın²⁹ tasarım sürecine ilişkin kişisel deneyimler ile bağlantılı bir değerlendirme yapılacaktır.

²⁹ Pop-up mekanlar, farklı amaçlara hizmet eden, birbirinden farklı karaktere sahip yerlerde konumlandırılabilen ve geçici süreler için var olan etkileşime dayalı deneyim alanlarıdır (Cordan, Karagöz, 2014).

4.1 Haydarpaşa Tren Garı'nın Mimarisi ve Tarihçesi

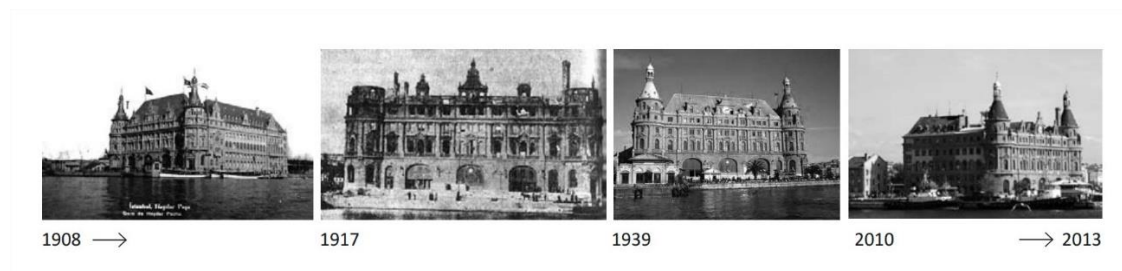
Anadolu-Bağdat ve Hicaz Demiryollarının başlangıç noktası konumunda bulunan Haydarpaşa Tren Garı, iki Alman mimar Otto Ritter ve Helmuth Cuno tarafından projelendirilmiş ve 1908 yılında hizmete girmiştir (Binark ve diğ, 2007).

Klasik Alman mimarisinin bir örneği sayılabilecek Gar Binası (Şekil 4.1), Orta Avrupa Barok Mimarisi, Alman Rönesansı ve Neoklasik sentezli, eklektik bir üslupta tasarlanmıştır (Koçer 1995).



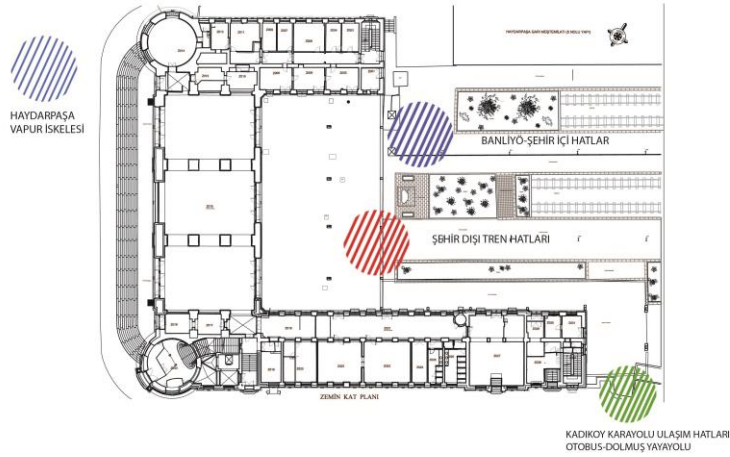
Şekil 4.1 : Haydarpaşa Tren Garı 2017 (Meltem Uysal kişisel arşivi).

Haydarpaşa Tren Garı, inşa edildiği 1908 yılından günümüze uzanan yüzyılı aşan süre içinde doğal tahribatın ötesinde gelişen kaza ve yangınlar sonucu değişikliğe uğramıştır (Kösebay Erkan, 2013). Şekil 4.2’ de tarihi Gar Binası’nın zaman içerisinde geçirdiği değişim ve dönüşümler görülmektedir.



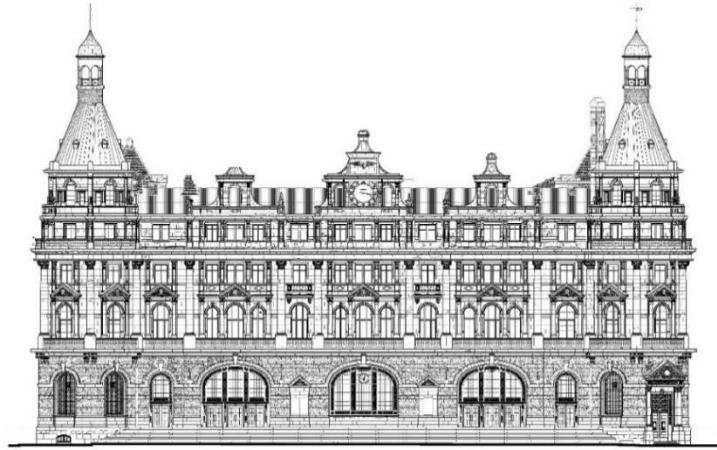
Şekil 4.2 : Haydarpaşa Tren Garı Binası (Kösebay Erkan, 2013).

Haydarpaşa Tren Garı Binası, bir kolu diğerinden daha kısa olan “U” şeklinde bir plan şemasına sahiptir (Şekil 4.3). Beş katlıdır ve her katta bir koridor etrafına sıralanmış bürolar bulunmaktadır. Yapı; kuzey-batı, güney doğu yönünde, Marmara Denizi’ne cephe verecek şekilde konumlandırılmıştır. Silindirik kuleler arasında kalan ana cephe, yolcuların giriş yaptığı ve peronlara açılan holdür (Kösebay Erkan, 2013).



Şekil 4.3 : Haydarpaşa Tren Garı planı - ulaşım noktaları (TCDD arşivi).

Zemin kat ve asma katlarda kullanılan taş cephe kaplaması, orta sertlikte kolay işlenebilir özelliğe sahip olan Lefke taşından (kumtaşı) olup, açık nefti sarı renktedir. Binanın yer yer taş kaplı, yer yer de sıvalı olan cepheleri, zemin kat seviyesinde bosajlı, üst katlarda ise taraklanmış kumtaşı ile kaplıdır (Şekil 4.4). Özel tonozlu mekanlar dışında binada volta döşeme kullanılmıştır (Koçer,1995).



Şekil 4.4 : Haydarpaşa Tren Garı güneydoğu cephesi (TCDD arşivi).

Haydarpaşa Tren Garı Binası, işlevi itibari ile sayısız insan ile karşılaşmış, sayısız yolcuyu karşılamıştır. İstanbul gibi yoğun göç alan bir şehir için, göç etme eyleminin hem simgesi hem de gerçek anlamda hareket noktasıdır. Bu noktada Anadolu'dan gelen insanları İstanbul'la tanıştırır ve kavuşturur.

Haydarpaşa Tren Garı, İstanbul'un önemli kent imgelerinden biridir. İstanbul'a açılan bir kapı, ve kent silüetinin önemli ve ayrılmaz bir parçasıdır. Haydarpaşa Tren Garı ve İstanbul şehri arasındaki ilişkiyi, Lynch'in kent imgesi tanımı ile açıklamak mümkündür. Lynch (1960), çevresel imgeyi; "kimlik, yapıt ve anlam" olarak üç

bileşenle tanımlar (Lynch, 1960). Nesnenin tanımlanabilir olması, çevresindeki diğer nesnelerden ayrışması ve bir varlık olarak kabul görmesi ile imgeleşir. Bu şekilde yapıt kimliğini kazanır. Bu bağlamda Haydarpaşa Tren Garı'nın kent imgesi olma durumu, yapının işlevi ve insanlar için ifade ettiği anlam kadar şehrin önemli vurgu noktalarından birisi olması ile de desteklenmektedir.

Haydarpaşa Tren Garı, inşa edildiği tarihten günümüze değin çeşitli zaman aralıklarında geçirdiği yangınlar ile de dikkatleri üzerine çeken bir yapıdır. Binark ve diğ. (2007), 1917 yılında binanın cephanelik olarak kullanılan kısmında büyük bir patlama meydana geldiğini, gar binasının özgün kulelerinin bu yangında yok olduğunu belirtmişlerdir. Büyük zarar gören bina, gar işlevini sürdürmeye devam etmiş ancak 1928 yılında kulelerin yeniden inşası tamamlanmıştır. Kasım 2010'da geçirdiği yangında çatısı tümüyle yanan ve 4. katı işlevsiz hale gelen Haydarpaşa Tren Garı, bu yangından sonra büyük bir hasar daha almıştır (Şekil 4.5).



Şekil 4.5 : Haydarpaşa Tren Garı 2010 yangını (Url-21).

2010 yılındaki yangından sonra, yüksek hızlı tren projesi sebebi ile 19 Haziran 2013'te de kent içi banliyö seferleri devre dışı kalmıştır (Url 2). Bu seferlerin devre dışı kalmasına, halkın tepkisi uzun soluklu olmuştur. İnsanların Haydarpaşa Tren Garı ile kurdukları bağ, mekanın manevi değeri, bu süreçteki demeçlerden, eylemlerden de gözlenebilmektedir. Haydarpaşa Tren Garı'nın son seferinden sonra insanların bir araya gelerek, bu yerin sürekliliği için sergiledikleri tavır, bu mekanın insanların gönüllerinde, anılarında ve yaşamlarında ne kadar büyük bir yere sahip olduğunu göstermektedir (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : a. Tren seferlerinin durdurulması üzerine yapılan gösteriler, 2013 (Url-22), Haydarpaşa Dayanışması, b. Kadıköy kitap fuarı, 2017, (Meltem Uysal kişisel arşivi).

İnsanların mimari mekan ile kurduğu iletişimin somut örneği; daha doğrusu bir deneyim mekanı nasıl olur sorusunun en güçlü yanıtlarından biridir Haydarpaşa Tren Garı. Ve günümüzde, hala konser alanı, enstelasyon mekanı, kitap fuarı gibi bir çok kültürel ve sanatsal etkinliğe ev sahipliği yapmaya devam etmektedir (Şekil 4.7).



Şekil 4.7 : Yekpare enstelasyonu, Candaş Şişman, 2010 (Url-23).

Haydarpaşa Tren Garı'nın 2014 yılında işlevine devam etmesi kararı alınarak, yenileme ve restorasyon³⁰ projesi hazırlanmıştır (Şekil 4.8). Bu projede, avluda çelik

³⁰ 2014 yılında Haydarpaşa Tren Garı için bir restorasyon projesi hazırlanmıştır (Url-2). Proje, Anıtlar Kurumu'ndan onaylanmış olup Kadıköy Belediyesi'nden ruhsat verilmemesi sebebi ile 1 ay sonra gündemden kalkmıştır (Url-3).

strüktürlü cam üst örtü, asansör, çatı katında kafeterya gibi yenilikler önerilmiştir. Ancak, 2015 yılında bu tasarı da gündemden kalkmış ve Haydarpaşa Tren Garı'nın “aslına sadık kalınarak sadece restorasyonunun yapılması” yönünde Anıtlar Kurulu tarafından karar alınmıştır³¹. Günümüzde restorasyon süreci devam etmektedir.



Şekil 4.8 : Haydarpaşa Tren Garı restorasyon projesi (Url-39).

4.2 Bir Deneyim Mekanı Olarak Haydarpaşa Tren Garı

Haydarpaşa Tren Garı'nın deneyim ekseninde fenomenolojik olarak okunması, mekanın atmosferini anlamak ve yorumlamak için gereklidir.

Haydarpaşa Tren Garı'nda yazarın kişisel deneyimi “aylak-muğlak” bir deneyimdir ve *flaneur*³²ce bir tavırla gerçekleştirilmiştir. Baudelaire'in modern zaman karakteri *flaneur*, aylak olmayı çağırır. Aydın (2012), aylak-muğlak deneyimi, özne-nesne diyalogu olarak, nesne-özne ilişkisini aşan bir anlamda, mekanla karşılaşma bağlamında ele alırken, muğlak olanı anlamak için aylak olanı anlamının gerekli olduğunu, aynı zamanda aylak olanın muğlak olanı tetiklediğini belirtmektedir.

Mekandaki deneyimi bir yolculuk olarak görmek gerekir. Le Breton (2016), “Yolculuğun başında bir düş, bir tasarı, bir niyet vardır... bir bölgeyi katetmek, onu daha iyi tanımak, mekanın iki uzak noktasını birleştirmek hırsı veya sadece aylaklığı yeğleme.” (s:19) diyerek yolculuğu anlatır. Bu çalışma kapsamında yazar bir çok kez

³¹ Haydarpaşa Tren Garı Binası'nın restorasyonu aslına sadık kalınarak yapılmak koşulu ile onaylanmış ve mühendis Vahit Okumuş danışmanlığında halen devam eden restorasyon süreci başlamıştır (Url-4).

³² Flaneur, Baudelaire'in yaşadığı modern dönemin, aylak, gözlemci karakteridir. Burjuvazinin hızlı yaşamının eleştirisi, yergisidir. Flaneur, şehirde aylakça dolaşan, kalabalıkların içinde yaşayan ve içinde bulunduğu dünyayı bir şölenmişçesine gözlemleyen karakterdir. “Nasıl ki kuş havada, balık suda yaşarsa, o da kalabalıklarda yaşar. Aşk, işi gücü kalabalıklardır. Kusursuz flaneur için, tutkulu gözlemci için, ahalinin orta yerini, hareketin gel-git noktasını, gelip geçici ile sonsuzun arasını mesken tutmak müthiş bir keyiftir.” (Baudelaire, 2014, s.210)

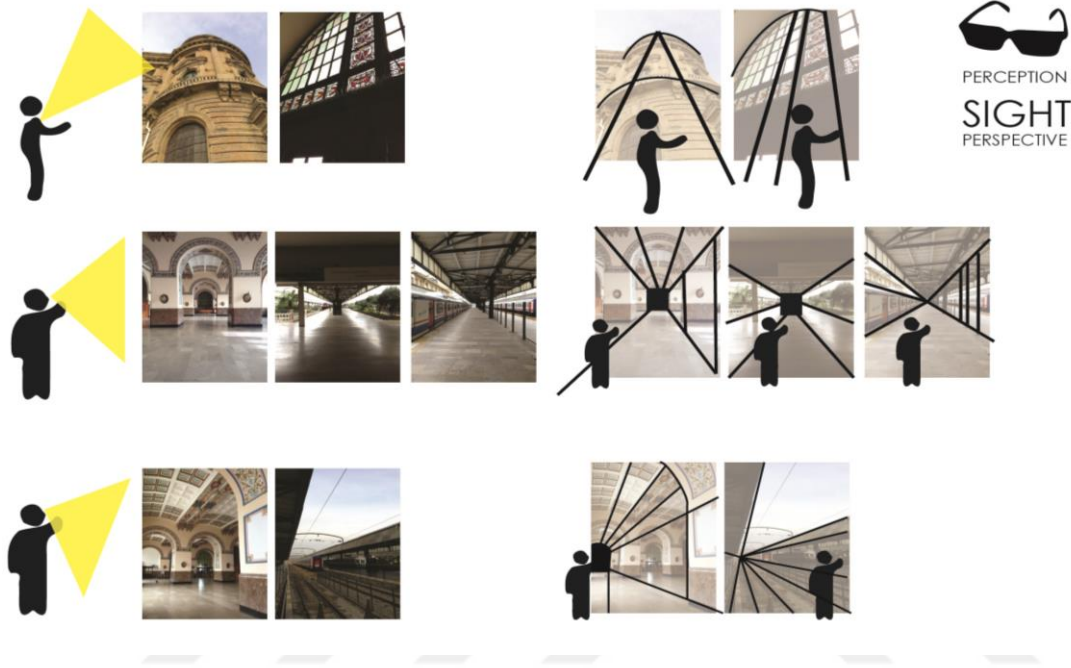
deneyimlediği Haydarpaşa Tren Garı'nı, Peter Zumthor'un fenomenolojik yaklaşımını bir lens / filtre gibi kullanarak mekan atmosferini yaratan unsurları anlamak üzere bir yolculuğa çıkmıştır. Bu anlamda, sözkonusu mekanla ilk karşılaşma anı önem taşımaktadır.

Haydarpaşa Tren Garı ile ilk karşılaşma sonucunda yazarın belleğinde kalan mekanın etkileyici bir atmosfere sahip olduğudur. Bu, 2010 yılında Ankara'dan İstanbul'a yapılan tren yolculuğu sonucunda gerçekleşen bir karşılaşmadır. Mekanın önce arka cephesi, sonra iç mekanı ve son olarak da (ön cephesi) dış mekanı algılanmıştır. Bu karşılaşma, yazarda duygulanımlar üretmiştir. Ballantyne (2014) "... duygulanımlar üretilirler ve gerçektirler ama tek başına yapı tarafından üretilmezler. Kişi yapıyla bağlantıya geçtiğinde duygulanımlar üretirler ve insanlar, eğitimlerini de içeren yaşam deneyimleri sayesinde bu karşılaşmalara farklı şekillerde hazırlanırlar... karşılaşma bir deneyim, bir deneydir" (s.44) diyerek mekan deneyiminin, özne-nesne karşılaşması olduğuna ve deneyimin deneysel boyutuna vurgu yapar. Haydarpaşa Tren Garı'nın atmosferinin ilk karşılaşmada yazar üzerinde etki bırakmış olması önsezi yeteneğimiz ile ilişkilendirilebilir (Bkz. s. 21).

Haydarpaşa Tren Garı'na farklı noktalardan tren, deniz ya da kara yoluyla yaklaşırken, insan ölçeğinden büyük ve görkemli bir yapıyı algılarız. İlk olarak perspektifler aracılığı ile görsel bir uyarılma söz konusudur. Lefebvre (2016), perspektifi, bakışın önceliğine yol açan, hem entellektüel hem de görsel bir temsil olarak yorumlar. Diğer taraftan Pallasmaa'nın (2014a) klasik mimarlıktaki oranlar ve tek kaçırlı perspektifin görme duyusu üzerindeki baskınlığı ile belirginleşen odaklanmış görme de, tam olarak Haydarpaşa'ya ve çevresine yaklaşırken deneyimlenir. İnsanı mekandan uzaklaştıran, mekanın görkemli olduğu duygusunu yaratan perspektifler, hem sonsuza doğru devam ettiği izlenimini veren tren yolları, hem de binanın cepheleri ve iç mekan simetrisi ile oluşan tek kaçırlı perspektiften kaynaklanan odaklanmış görme ile algılanır (Şekil 4.9).

Bruno Zevi (2015), çizgilerin temsil ettiği anlamlardan bahsederken, mimarideki çizgilerin insanlar üzerinde yarattığı duyguların ortak olabileceğine vurgu yapmaktadır. Binaya dışarıdan yaklaşıldığında göz hizasının çok üstünde kalan yapının, özellikle kuleleri gökyüzüne doğru yükselerek görkemli bir şey ile karşılaştığımızı hissettirir. Düşey çizgileri "yüce" olanı temsil ederken, doğru, kesintisiz çizgileri ile yapı güçlü ve kararlı bir izlenim uyandırır. Tren yollarına

bakan alanlarda, sonsuza dek uzayan yollar görürüz ve bu yolların sonsuza uzamadığını bilsek de, görme duyumuzun sınırlarını aşan bir görüntü ile karşılaşırız. Yolların uzayıp gitmesi, hayatın içindeki yolculuğumuzu, geleceği ya da geçmişini sorgulamamıza sebep olabilir ve her insanda farklı bir duygu ya da düşünce yaratabilir.

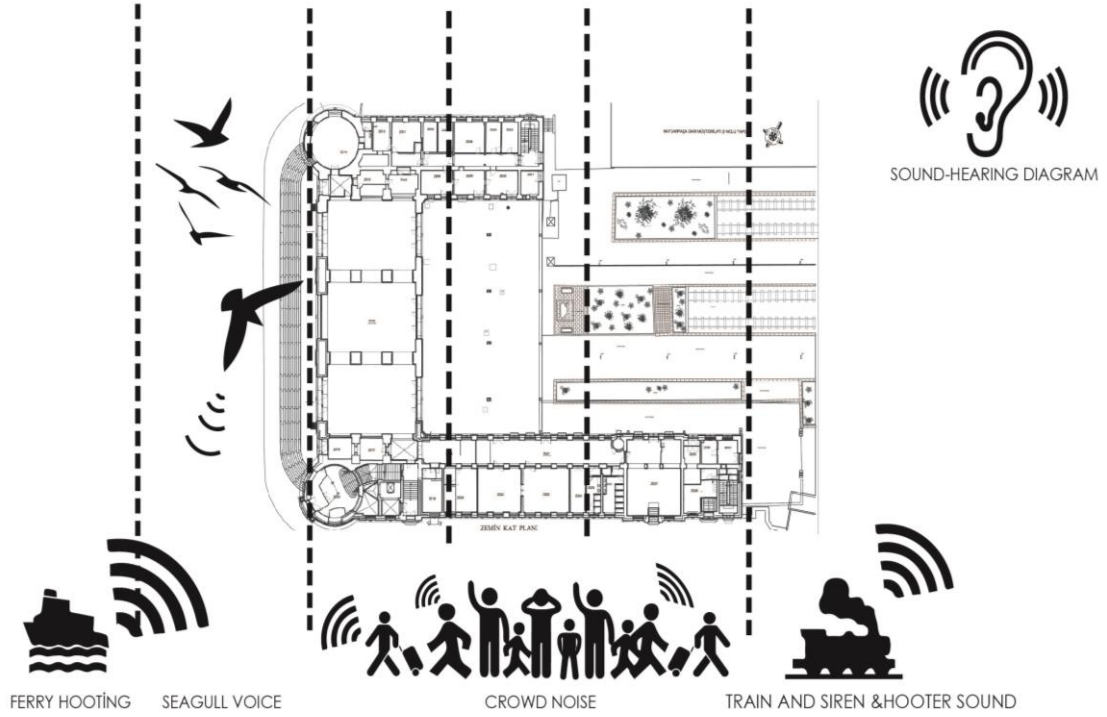


Şekil 4.9 : Haydarpaşa Tren Garı - görsel algı ve perspektifler diyagramı³³.

Mimari beden karşımızdadır, etrafımızı sarar, yapıya yaklaştıkça odaklanmış görmeden çevrel görmeyle algıladığımız, bedenimizle duyumsadığımız mekanı algılarız. Deneyimlenen mekan, yalnızca görme duyusuna odaklanarak değil, dolayimsız bir yürüyüş ile mekanı duyumsayarak gerçekleşmiştir. Le Breton (2016), yürüyüşü, sadece bakışa ayrıcalık tanımayan, beden ile dünyayı duyumsamaya götüren eksiksiz bir eylem olarak ele alır. Özne, nesne ile diyalog kurmaya başlar. Mekan beden ile iletişime geçer, aynı zamanda mekana yönelen özne de bedeni aracılığıyla mekanla iletişim halindedir. Bahsedilen diyalog, mekanda bulunan ve yaşanan süre boyunca sürekli olarak kurulmaya devam eder. Süreklilik, ihtiyaçlar doğrultusunda ara ara kesintiye uğrayabilir; gişeden bilet almak, yemek yemek ya da peronları aramak gibi eylemler odağı değiştirebilir. Ancak mekanın atmosferi, insanı

³³ Tezde sunulan tüm görselleştirmeler ve ayrıca bu bölümdeki tüm fotoğraflar ve diyagramlar tez çalışmasının yazarına aittir. Haydarpaşa Tren Garı'na ait teknik resimler TCDD arşivinden elde edilmiştir.

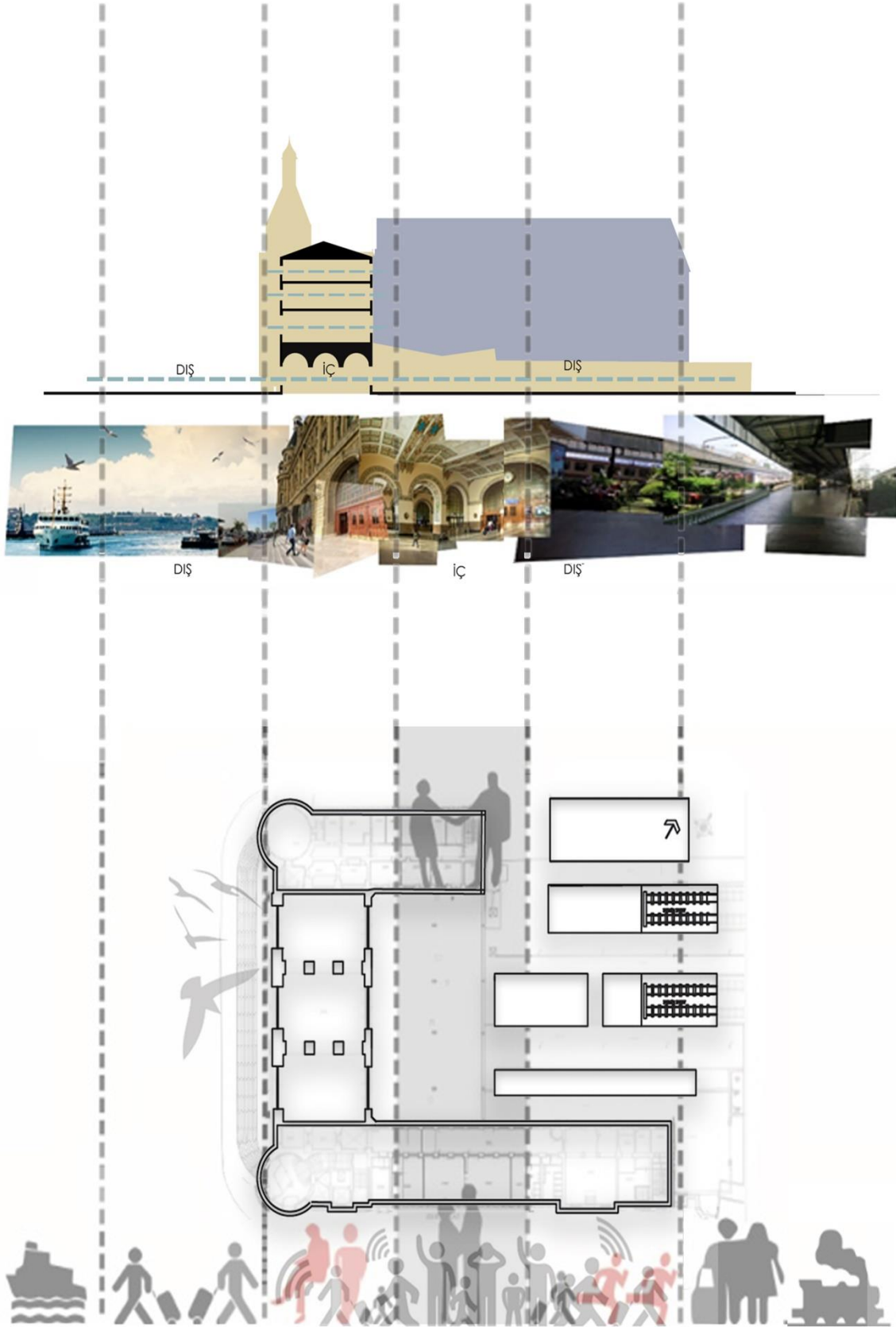
ve kalabalığın arasında bir çok farklı ses eşliğinde duysal ve duygusal bir boyut kazanır. Haydarpaşa Tren Garı nasıl bir enstrümandır? Bu mekanda hangi sesi / sesleri duyarız? Bu sorulara yanıt bulabilmek adına, Haydarpaşa için yazarın kişisel deneyimlerine dayanarak, bir işitsel analiz diyagramı oluşturulmuştur (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 : Haydarpaşa Tren Garı işitsel diyagramı.

Vapur sesi, martı sesleri, kalabalığın gürültüsü, siren sesleri, tren sesleri gibi sesler ayrı ayrı ve birlikte mekan atmosferinin bir parçası olan *mekanın sesini* oluştururlar. Şekil 4.12'deki diyagramda, gün içerisinde aktif olarak tren seferlerinin yapıldığı bir zaman diliminde işitilen sesleri görselleştirilmektedir.

Zumthor'un tüm projelerinde karşılaştığımız ve "atmosfer" yaratımında üzerinde durduğu bir diğer etken faktör "*içerisi ve dışarısı arasındalık*" Haydarpaşa Tren Garı'nda kesintisiz bir şekilde algılanır. Haydarpaşa'nın kapılarından geçerek kullanıcıları trenlere ulaştıran bağlantı yolları ile mekanın içinde ve dışında hareket ettiğimiz her boşluğu "geçiş" olarak adlandırabiliriz. Bu geçişler Haydarpaşa Tren Garı'nın devasa kapılarından içeri girdiğimiz anda bizi bir deneyimin içine çeker. İç mekana gireriz, gişelerde oyalanırız ve yola çıkarız. Sonra trenlere ulaşmak için tekrar açık alana yöneliriz (Şekil 4.13). Farklı yolculuk biçimleri, farklı anlamlar üretir. Kapıların sürekli açık olması ile birlikte bu süreklilik sağlanır. İç mekanda bir duraksama yaşanabilir, bedeni çevreleyen büyük bir iç hacim vardır.



Şekil 4.13 : Haydarpaşa Tren Garı'nın iç ve dış mekanları arasındaki gerilimi anlatan kolaj.

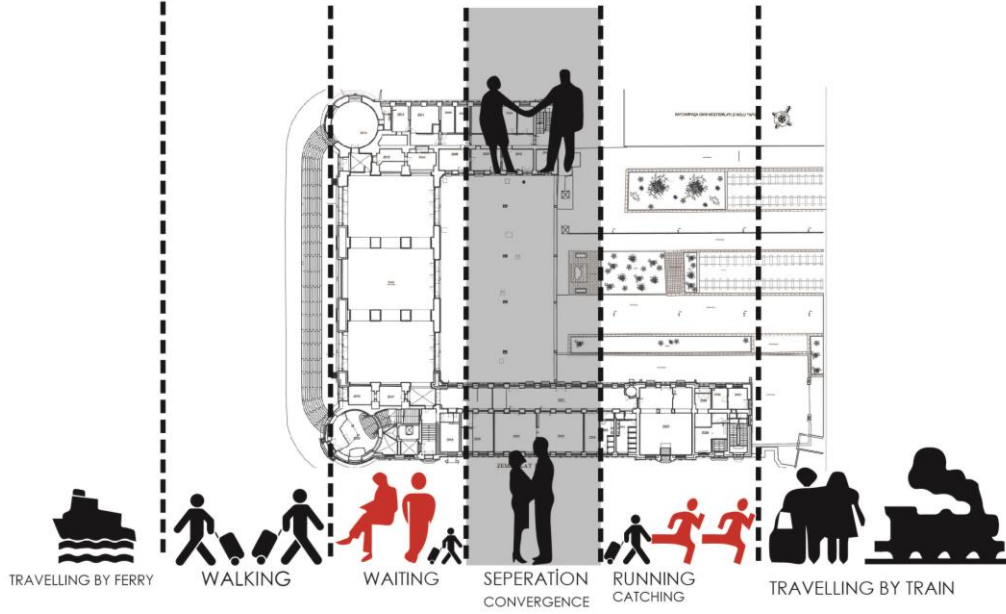
4.3 Deneyimsel Bir Mekan Tasarımı

Haydarpaşa Tren Garı'nda süregelen deneyim ve yürüyüş, bu yerde bir pop-up mekan tasarlama niyetiyle devam etmiştir. Haydarpaşa, birbiri ile belki de hiç bağı olmayan bir çok insanın, “duygudaş” olduğu bir mekandır. Haydarpaşa Tren Garı; şehre açılan kapı, kavuşmaların yaşandığı bir mutluluk mekanı, bir ayrılık mekanı, ve bir bekleme mekanı olarak fiziksel eylemlerin duygusal etkiler ile çakıştığı bir mekandır. Tasarımın çıkış noktası, mekanı kullanan insanların Haydarpaşa Tren Garı'nın atmosferine / aurasına dikkatlerini çekmek ve insanla iletişim kuran böyle bir yapının korunmasının gerekliliğine vurgu yapmaktır.

Zumthor'un mekan atmosferini yaratan etkenler olarak belirlediği faktörler, hem yazarın mekan deneyiminde hem de pop-up mekanın tasarım sürecinde bir lens/filtre görevi görmektedir. Zumthor'un gözlükleriyle bakmak olarak da anlayabileceğimiz bu okuma, yazarın kişisel deneyimi ve algı dünyasından bağımsız bir deneyim değildir. Merleau-Ponty (2010) her gözlemin, gözlemcinin konumuna sıkı sıkıya bağlı olduğunu belirtir. Gözlemcinin, yani mekanı deneyimleyeninin konumu, nesne ile kurduğu ilişki kendi algı dünyasından bağımsız gerçekleşemez. Bu bağlamda tasarımcı, kendi deneyimini ve algısını tasarımına bilinçli ya da bilinçsizce sürekli olarak yansıtır. Diğer taraftan, deneyim mekanı tasarlamasının kendisi de bir deney olarak karşımıza çıkar ve tasarımcı için deneyimsel bir öğrenme halini alır.

Pop-up deneyim mekanının tasarım sürecinin başında ilk olarak Haydarpaşa Tren Garı'nın atmosferi, bu mekandaki duygusal etkiler ve bedensel etkinlikler üzerinde durulmuştur. “Deneyim”in kendisini geliştirmekte olan bir kök olarak anlayabiliriz, öyle ki; fenomenolojik bir okuma ile hem kavramlar hem de olgular bu kökü besleyerek çoğalırlar, başka düşünceler üreterek büyürler.

Ayrılık, kavuşma, özlem gibi duygular mekanın atmosferini dolaylı yoldan etkileyerek mekanın çekici, itici, heyecan verici olması gibi çeşitli duygusal etkiler yaratırlar. İnsanlar uzaklardan gelip, heyecanla trenden inerler, onları bekleyen birileri var ise bir “kavuşma” yaşanır. Kalabalık içinde sayısız “kavuşma” ve sayısız “ayrılık” yaşanır. Kimileri “beklemekte”dir. Bu çalışmada, duygular (özlem, mutluluk, üzüntü, heyecan vb.), durumlar (ayrılma-kavuşma), eylemler (yürüme, bekleme, oturma) ve duyular (dokunma, görme, koku alma, duyma ve tat alma) ekseninde kavramsal analizler ve diyagramlar hazırlanmıştır (Şekil 4.14).



Şekil 4.14 : Haydarpaşa Tren Garı duygu ve eylemler diyagramı.

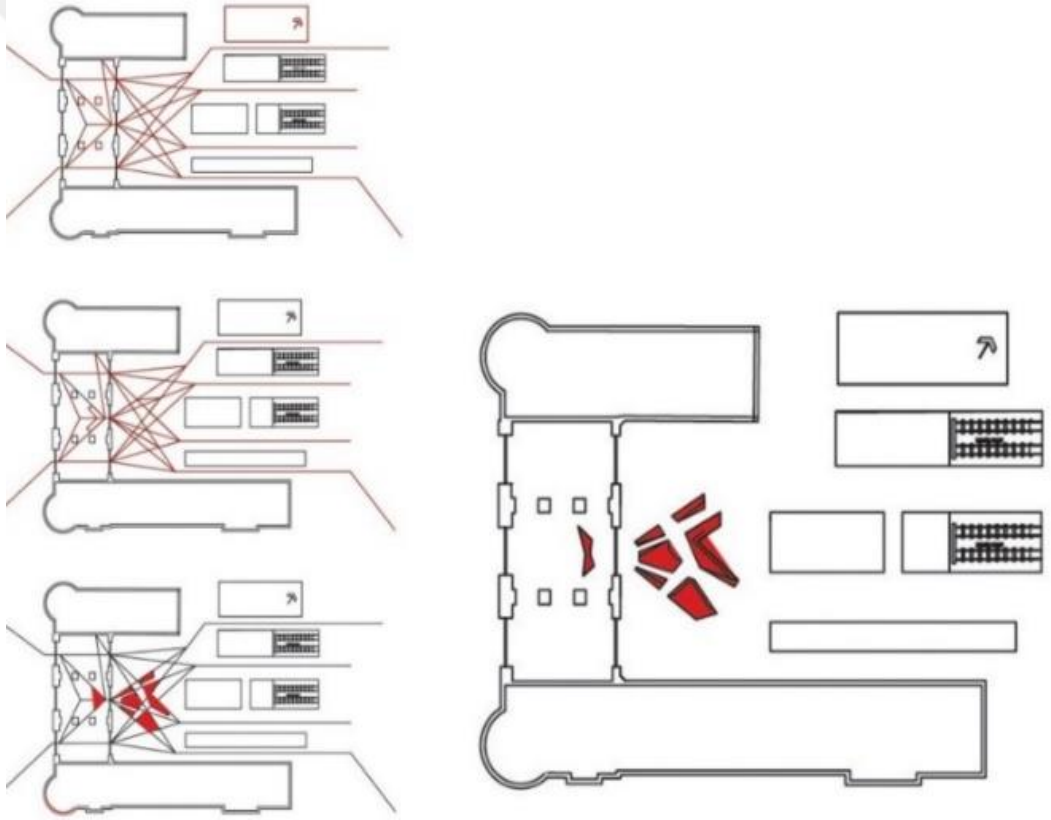
Bu diyagram, mekanın belli alanlarında daimi olarak gerçekleşen insan eylemlerinin bir çeşit grafik anlatımıdır. Kavramlar-eylemler diyagramı, pop-up deneyim mekanı için yerleşilecek alanı belirleyen ilk çalışma olmuştur. Yürümek, beklemek, durmak, koşmak, ağlamak, sarılmak, ayrılmak gibi bir çok eylem ve duygu “avlu”da meydana geldiğinden, avlu bir kesişim alanını ifade etmektedir.

İç mekan ve dış mekanın birbirine karıştığı avlu, bir kentsel iç’e³⁴ dönüşmektedir. Kesişim alanı olarak tariflenen avlu, Haydarpaşa’nın iç ve dış mekanlarında, mekanın tümünde rahatlıkla dolaşılabilir, iç-dış bağlantısının kesintisiz devam ettiği alandır. “Gören ve görünür olma” durumu, pop-up mekanın kütlelerinin parçalanışında ve yüksekliklerinin ayarlanmasında üzerinde önemle durulan bir durum olmuştur. Merleau-Ponty (2012), gören ve görünür olmayı, kendi olma isteği içinde olan insan bedeni ve içsellik kavramı ile tartışır ve hissedilen-hissedilen’in bölünmezliği olarak yorumlar:

Bir insan vücudu gören ile görünür arasında, dokunan ile dokunulan arasında, bir gözle diğeri arasında, el ile el arasında bir çeşit kesişme olduğunda, hissedilen-hissedilen’in kıvılcımı parladığında, sönmeyecek bu ateş yandığında- ta ki vücudun bir kazası hiç bir kazanın yapmaya yetmeyeceğini bozana kadar- buradadır (Merleau-Ponty, 2012, s. 35).

³⁴ Hinkel (2011), kamusal alanların kentsel iç mekanlar olarak da kullanılabileceğini belirterek, ağırlıklı olarak iç mekanlara odaklanan bir yöntem geliştirmiştir. Bireysel ya da topluluk halinde kullanım şekline göre fiziksel ya da algısal mekanlar yaratılmasına olanak sağlayan alanlar; kentsel iç mekan olarak değerlendirilebilir.

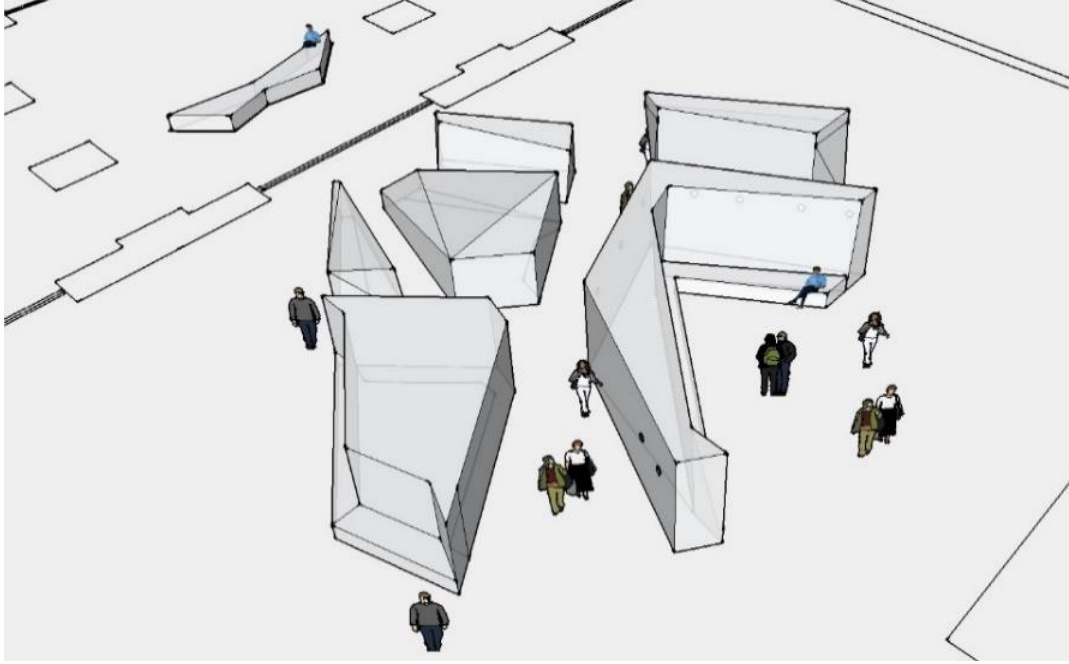
Le Breton'un (2016), hem duyumsal bir deneyim olarak tanımladığı hem de eksiksiz bir bedensel etkinlik olarak yorumladığı “yürüyüş”, bu mekanda yaşanan en yoğun bedensel etkinlik olarak tasarıma yöne veren bir referans olarak ele alınmıştır. Garın, hareketli olduğu bir zaman aralığında, insan hareketlerine göre, yaklaşık olarak olası hareket senaryoları hazırlanmıştır. Burada amaçlanan, ulaşım araçlarından denize, gar binasının içinden kullanılan kapılara ve trenlere doğru olan yaya trafiğinin vapurdan inip trene yetişmek, trenden inip vapura yetişmek, saatlerce avluda ya da gişelerde oturup beklemek, kapılardan girip çıkmak gibi tekrarlanan yürüyüşün izini takip etmektir. Bu senaryolara göre, plan üzerinde bir takım akslar belirlenmiştir. Sirkülasyon izleri olarak tanımlanan bu akslar aynı zamanda yürüyüş güzergahlarıdır (Şekil 4.15).



Şekil 4.15 : Haydarpaşa Tren Garı'nda yürüyüş izleri.

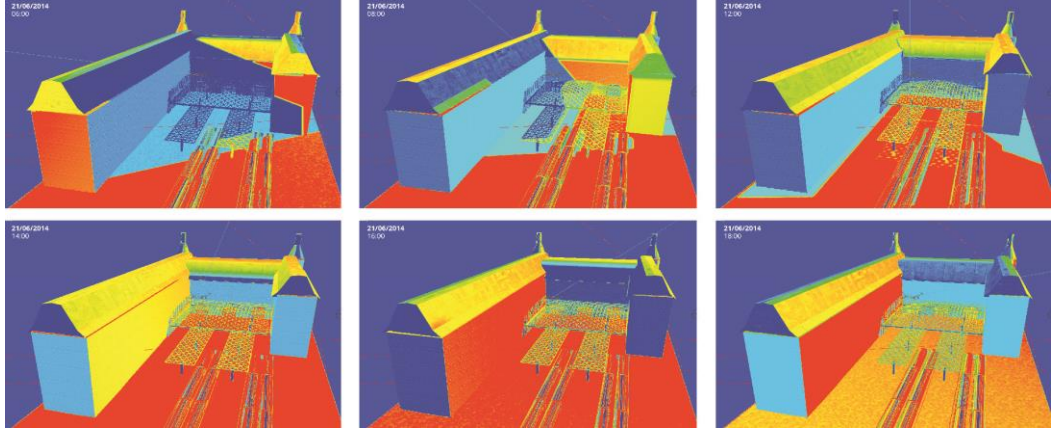
Deneyimlenecek mekan nasıl bir forma sahip olursa olsun, yaya sirkülasyonunu aksatmayacak, hatta özellikle her gün geçilen noktalardan geçit verecek şekilde kurgulanmıştır. Gar içinde yaşanan koşturmaca içinde, çağın hızlı temposunda yürüyüşü de hızlanan insanları yavaşlatmak ve bu sayede mekandan öylece geçmekte olan insanlara “yürüyüş” ile duyusal bir deneyim yaşatmak amaçlanmıştır.

Le Breton'un, (2016) belirttiği gibi "Yürüyüşçü yürüyüş sırasında dünyaya bakışını derinleştirir, bedenini yeni koşulların içine sokar" (s. 30). Böylece, kesişen çizgilerin aralarında kalan kırmızı renk ile taranmış alanlar, pop-up deneyim mekanının kütlelerini belirlemiştir. Farklı yüksekliklerdeki bu kütleler, sakin bir yürüyüş ve oturma amacına hizmet ederken, parçalanma ile koridor etkisi yaratılarak, rayların başladığı yerde kütsel form içeriye doğru boşaltılarak kavuşmayı temsil eden bir mekan tasarlanmıştır (Şekil 4.16).



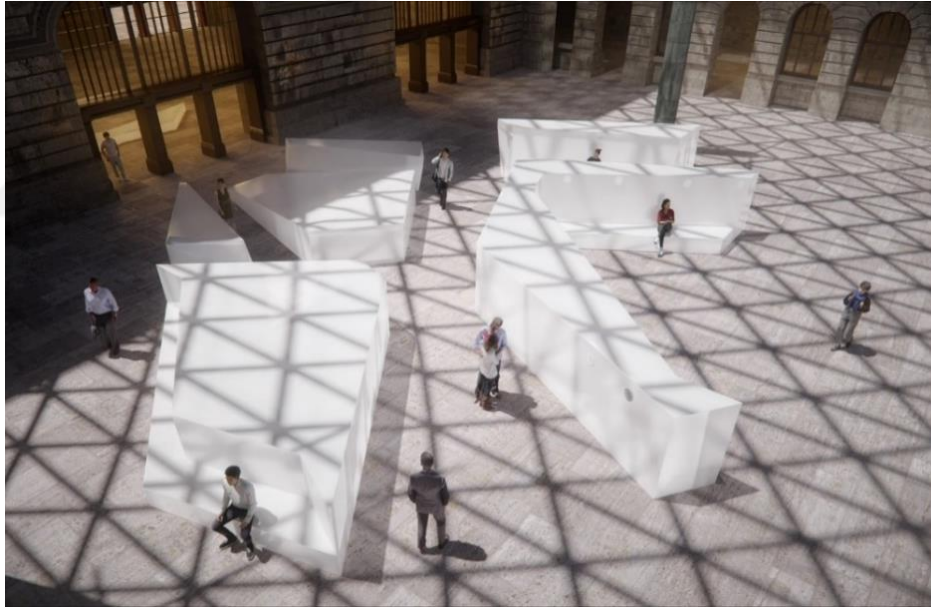
Şekil 4.16 : Kütleler-parçalanma-koridorlar.

Pop-up mekanın yerleştiği avluda, ışık ve gölge etkileri üzerine de bir çalışma yapılmıştır. Bu süreçte projenin tasarlandığı 2014 yılında gündemde olan ancak sonradan iptal edilen restorasyon projesi dikkate alınmış ve avludaki çelik strüktürlü cam üst örtü tasarıma dahil edilmiştir (Bkz. s.50). Önerilen üst örtünün cam olmasının avantajı, Haydarpaşa Tren Garı Binası'nın, bugüne kadar rahatça göremediğimiz arka cephesinin de izleyiciye açık hale gelmesine imkan sağlamasıdır. Böyle bir üst örtü, *içerisi ve dışarı arasındaki diyalogu* sağlamaktadır. Sennett (2013), sera örneği üzerinden cam ile yaratılan iç-dış ilişkisinden bahseder ve insanların hem içeride hem de dışarıda olma duygusunu yaşadığını belirtir. Işığı ve gölgeleri önceden tahmin edebilmek, ışığı tasarıma bilinçli bir şekilde dahil etmek adına önem arz eder. Işığı ve gölgeleri takip edebilmek, yaratacağı duyguları deneyim ile öne-çıkarmak gerekmektedir. Bu hareketliliği görebilmek ve gösterebilmek için de bir ışık simülasyonu yapılmıştır (Şekil 4.17).



Şekil 4.17 : Haydarpaşa Tren Garı için gün ışığı ve gölge diyagramı.

Işığın özellikle öğlen saatlerinde yere vurması ile, çelik stüktürün gölgesi zeminde baskın bir örüntü oluşturmaktadır. Bu hareketli örüntü, tasarıma dahil edilerek (Şekil 4.18) gün boyunca değişen ışık-gölge durumunun, pop-up mekan deneyimini devingen kılması amaçlanmıştır.



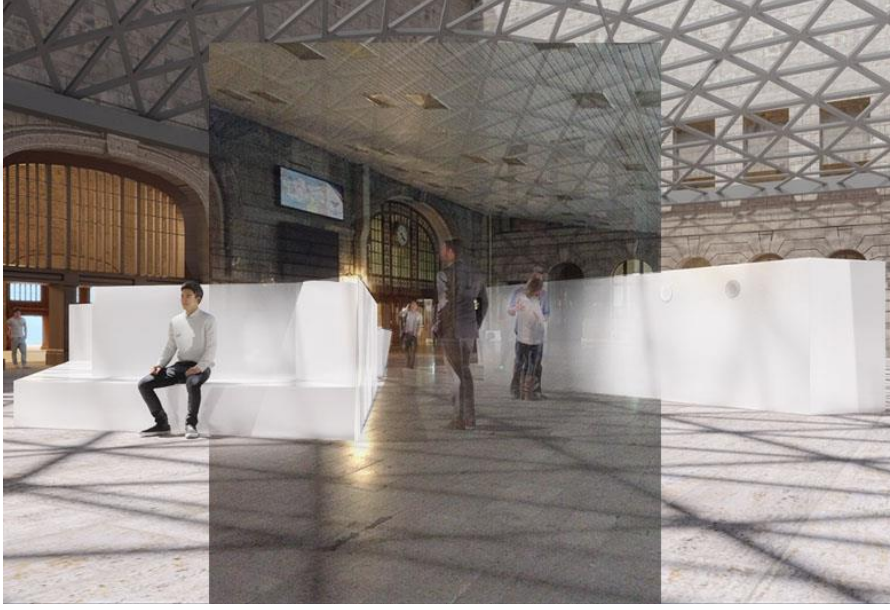
Şekil 4.18 : Pop-up mekanın doğal ışık – gölge etkisi.

Malzeme uyumluluğu ve mekanın ısısı konuları birbiri ile yakın ilişkilidir ve pop-up mekan tasarımında, malzeme kullanımı ve mekanın duygusal etkisinin nasıl olması gerektiği üzerinde durulmuş ve malzeme seçiminde bilinçli olarak doğal olmayan malzemelerin kullanılması yönünde bir karar alınmıştır. Pallasmaa (2008) malzemenin deneyime etkisini doğal malzemeler ile açıklar:

“Doğal malzemeler-taş, tuğla ve ahşap- bakışların yüzeylerine nüfuz etmesine izin verir ve maddenin doğruluğundan ikna olmamızı sağlarlar. Doğal malzeme yaşı, geçmişi ve insan

kullanım hikayesini anlatır... Madde sürekli olarak zaman içinde varolur. Fakat bugünkü malzemeler -cam malzemeler, emaye metal ve sentetik malzemeler- maddi özünü veya yaşını hiçbir şey taşımadan göze çarpmayan yüzeylerini göz önüne serer.”(Pallasmaa, 2008, s.29)

Bu bağlamda, Haydarpaşa Tren Garı Binası’nın taş, ahşap ve çelik malzemelerine tamamen zıt, mekanın dokusuyla uyum göstermeyen ve doğal olmayan geçirgenliği fazla, ışık oyunlarına imkan veren, plastik esaslı bir malzeme kullanılmasının sebebi, ziyaretçilerin dikkatini çekmek ve Haydarpaşa’nın atmosferini zıtlık yoluyla öne çıkarmaktır (Şekil 4.19).



Şekil 4.19 : Haydarpaşa Tren Garı avlusu fotoğraf üzerine 3D render ile süperpoze edilen kolaj çalışması.

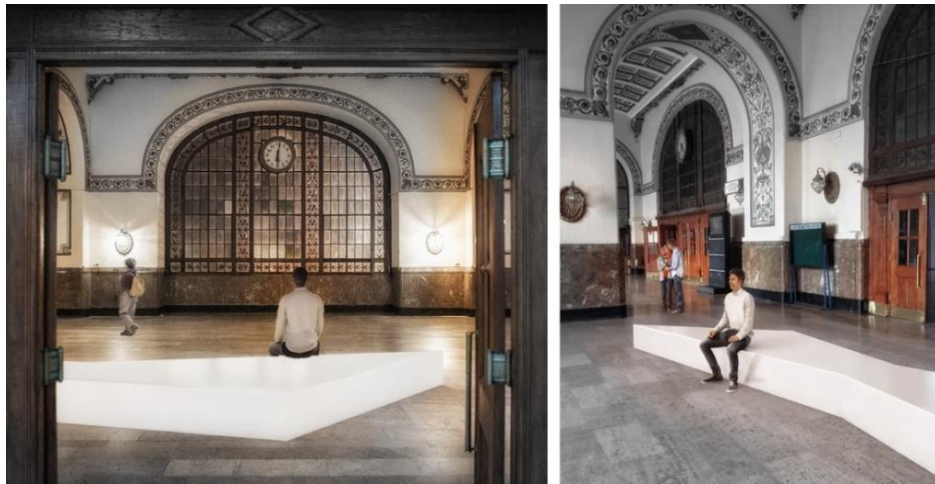
Malzeme uyumluluğu ve mekanın ısınsın ayarının bu kontrast perspektifle yapılmasının amacı, Haydarpaşa’nın varolan atmosferini vurgulamaktır. Tasarı halindeki mekanın duygusunu, malzeme uyumluluğunu ve ışık etkilerini görebilmek için üç boyutlu görsel kolajlar hazırlanmıştır. Böylece, nasıl bir mekan atmosferi yaratılmak ve nasıl bir deneyim yaşatılmak istendiği görünür kılınmıştır.

Pop-up mekanın eylemleri, mekandan sürekli geçip gitmekte olan insanların eylemleri ile aynıdır. Ancak yavaşlatılmış bir versiyonudur. Gidilecek hedefe ulaşan insanlar biraz daha yavaş yürüyerek, ara ara oturup dinlenerek, kütlelerin akustik etkisi ile daha sakin geçitlerden geçerek içinde bulundukları mekanı deneyimleyecekleri *sakinlik ve cazibe arasında* bir mekan atmosferi hayal edilmiştir (Şekil 4.20).



Şekil 4.20 : Haydarpaşa Tren Garı avlu fotoğrafının üzerine süperpoze edilen 3D render ile hazırlanan kolaj çalışması.

İçerisi ve dışarısı arasındaki gerilim, atmosfer yaratımında güçlü bir etkiye sahiptir (Bkz. s. 38). Haydarpaşa Tren Garı'nın dış-ıç-dış mekanları arasındaki süreklilik dikkat çekicidir. Bu sürekliliği, pop-up mekanın biçimlenişinde ve kütlelerin parçalanışında yakalamak amaçlanmıştır. Dış mekana yönelen, yollara doğru yükselen kütleler, iç mekanda alçalarak, vitrayların tam karşısında bir oturma elemanına dönüşerek sonlanmaktadır. Yürüyüş sırasında paralaks bir görme ile algılayan bedene, iç mekanda bir galeride oturup tıpkı bir tablo izlemişçesine Haydarpaşa'nın iç mekanını izletmek, iç mekanda geçirilen zamanın süresini uzatmak amaçlanmıştır (Şekil 4.21).



Şekil 4.21 : Haydarpaşa Tren Garı iç mekan fotoğrafının üzerine süperpoze edilen 3D render ile hazırlanan kolaj çalışması.

Haydarpaşa'nın atmosferine yöneldiğimizde de, Zumthor'un üzerinde durduğu *samimiyet seviyelerini* anlamak mümkündür (Bkz. s. 40). Haydarpaşa'nın iç ve dış mekanlarının insan bedeni ile oranları düşünüldüğünde, Haydarpaşa'nın mekansal boyutları oranca fazladır. Ancak, insanların mekan ile kurduğu ilişki düşünüldüğünde, itici ya da soğuk bir mekan olarak karşımıza çıkmaz Haydarpaşa.

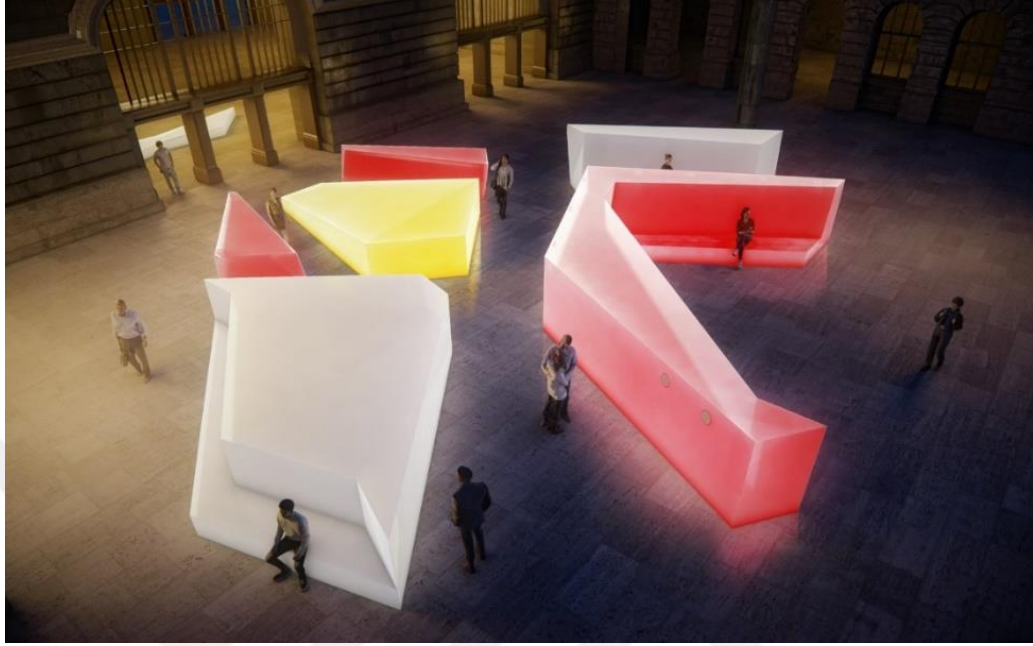
Bu bağlamda, pop-up mekan, samimiyet seviyeleri düşünülerek, onu deneyimleyen insanın proporsiyonlarına uygun büyüklükte tasarlanmıştır. Bu sayede, malzemesi ile mekana yabancı olan bu yeni *mimari beden*, boyutsal olarak kullanıcılarla yakın bir ilişki kurmakta ve kavuşmayı temsil eden içerlek alan ile (Şekil 4.22), davetkar bir etki yaratmaktadır.



Şekil 4.22 : Pop-up mekanın içerlek oturma alanı.

Kurgulanan deyimimin bir diğer önemli parçası olan Haydarpaşa Tren Garı'nda işitilen sesler, *mekanın sesi*, mekanın yadsınamaz ve ayrılmaz bir parçası niteliğindedir. Deneyimi kurgulayan bir özne olarak, yazarın burada kullanıcılara yaşatmak istediği deneyim, Haydarpaşa Tren Garı'nın geçirdiği 2010 yangınına hatırlatan sesleri pop-up mekan tasarımına dahil etmektir ve mekandaki tüm seslere (Bkz. s. 55, Şekil 4.12) farklı zaman aralıklarında vurgu yaparak, hoparlörlerden martı sesi, vapur sesi gibi sesleri daha da yükselterek, mekanı deneyimlemekte olan kullanıcının dikkatini çekmektir. Son olarak pop-up mekanın gece aydınlatması üzerine bir çalışma yapılmıştır. Dikkat çekici, farklı renk ve ışık oyunlarına aracı olabilecek canlı ve sıcak renkler seçilerek, Haydarpaşa'nın mevcut gece

aydınlatmasına kontrast oluşturacak bir aydınlatma yapılmıştır. Böylece, Haydarpaşa'nın tüm ışıkları kapatıldığında, pop-up mekanın kendisi de bir aydınlatma elemanına dönüşmektedir.



Şekil 4.23 : Haydarpaşa Tren Garı'nda tasarlanan pop-up mekanın bir aydınlatma elemanına dönüşmesi.

Haydarpaşa Tren Garı'nı *kuşatan nesnelerden*³⁵ biri olan bu pop-up mekanın amacı, Haydarpaşa Tren Garı'nın atmosferinin, duyuşsal ve duygusal olarak bizimle iletişime geçtiğine dikkat çekmektir. Burada niyet edilen Haydarpaşa 'nın değerini yüceltmek değil, atmosferi ile bizimle bağ ya da diyalog kuran tüm mekanların farkına varılmasını sağlamaktır. Pop-up mekan, kullanıcıyı *flaneur* olmaya davet eder, bir yürüyüşe çıkarır, sakinlik ve rahatlama, ayrılma ve kavuşma deneyimlerini yaşatmak ve ışığın mekandaki duygusal yansımalarını izleme fırsatı sunmak ister. Genel çerçevede, deneysel ve deneyimsel bir süreçte sahip olan bu pop-up mekanın kendisinin de bir *kuşatan nesneye* dönüşeceği öngörülmüştür. Bu çalışma, deneyim mekanının inşasına dair bir denemidir.

³⁵Pop-up mekanın kendisi de geçici, hafif konstrüksiyonlu bir forma sahip olması sebebi ile Haydarpaşa Tren Garı'nı kuşatan nesnelerden biri olarak çevremizi saran bir nesneye dönüşecektir.



5. SONUÇ / TARTIŞMA

Deneyim mekanının inşası, fiziksel inşa sürecinden farklı olarak; mekanın atmosfer yaratımı ile ilişkilidir. Mekan deneyimi, kullanıcının, mekana yönelen insanın, o mekanda hissettiği / yaşadığı deneyim, mekanla kurduğu diyalog ile açıklanabilir. Mekan olmadan mekan deneyimi de var olamaz. Bu nedenle, insan-mekan arasındaki ilişki, özne-nesne ilişkisi bağlamında fenomenolojik bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Deneyim mekanını, kullanıcının duygu ve anlam dünyasından ayrı tutmak olanaksızdır. Aynı şekilde mekan tasarımcısının deneyimi de tasarım anlayışından ve sürecinden ayrı tutulamaz. Bu anlamda deneyim mekanının inşa süreci çok yönlü olarak ele alınmalıdır. Mekan deneyimi üzerine yapılan araştırmalar, hem mekan tasarımcılarına hem de kullanıcılara fikir verici olacaktır. Çevremizi kuşatan yapıların insan bedeni ile kurduğu ilişki, insanın çevresine bakışını etkileyen önemli bir güç olarak karşımıza çıkmaktadır. Deneyim kavramını her daim merkezde tutup, ona ait olan ve ondan çıkan kavramlarla değerlendirmek gereklidir. Kesin çizgilerle ayrıştırılamayan ancak ayrı ayrı ele alınan tüm kavramlar bütün bir şekilde hayata yayılır, kültürü ve insanlığın gelişimini etkiler. Bu nedenle, bu tez çalışmasının açmaya çalıştığı şey bir duyarlılık meselesidir ve atmosferi hem düşünsel hem de fiziksel olarak inşa etme serüvenidir. Deneyimin merkezinde hem özne hem de nesne bulunur ve bu noktada fenomenolojik okuma da deneyim ile süreklilik halinde devam eder. Deneyim, devinim halindedir. Deneyimi bir olgu, beslenen ve besleyen bir kök olarak görüp, ondan çıkan ve onu besleyen kavramlarla deneyim mekanını anlamak mümkündür.

Yaşadığımız mekanlarda anlam ararız, bir mekan bizi başka bir düşünceye, atmosferi ile çekebilir. Deneyim mekanı, eylemlerimizi, düşüncelerimizi, duygu durumumuzu yönlendirebilir, değiştirebilir. Yalnızca görsel algıya değil, tüm duyulara, duygulara hitap eden dokunsal bir mekan inşa etmek tasarımcının yetisindedir ve deneyim mekanının inşa süreci, tasarlayanın deneyimsel sürecidir. Mekan nasıl bir karaktere sahip olursa olsun, özne ile diyalog içindedir. Bu bilinçle tasarlanmış deneyimsel

mekanların ise söylemek istediği daha çok şey vardır. Her fikrin ve içinde yaşanılan çağın tasarım sürecinde etkili olduğu ve tasarlanan mekanda özne-nesne diyalogunun göz ardı edilemeyeceği hatta özne-nesne diyalogu ile bir mekanın atmosferinin tasarlanabileceği açıktır.

Bu tez çalışmasında, Zumthor'un atmosfer yaratımı için belirlediği dokuz etken faktör üzerine teorik okumalar yapılmış ve bu okumalar iki ve üç boyutlu kolajlarla yorumlanmıştır. Kolajlar, teorik okumanın yönünü değiştirebilecek, yeni düşünceler üretilebilecek bir dinamik oluşturmaktadır. Tezin alan çalışmasını oluşturan ve Haydarpaşa Tren Garı'nda deneyim ekseninde yapılan okumalar ve üretilen kolajlar ile birlikte, Haydarpaşa Tren Garı'nın avlusunda geçici, deneysel ve deneyimsel bir pop-up mekan tasarlanması ise bu çalışmanın uygulama ayağını oluşturmaktadır. 2014 yılında gerçekleştirilen pop-up mekan tasarımı, tezin nihayetlendiği dönemde süzgeçten geçirilmiş okumalar ile yeniden ele alınmıştır. Zumthor'un, atmosferi yaratan etken faktörleri ile tekrar gözden geçirilen projede, bazı etken faktörlerin sezgisel bir biçimde projede varlık gösterdiği görülmüştür. Örneğin; projenin tasarlandığı dönemde, "iç-dış arasındalık" (pop-up mekanın iç-dış ilişkilerini kuran formunun, Haydarpaşa Tren Garı'nın iç-dış ilişkilerini kuran yapısını referans alması gibi), "samimiyet seviyeleri" (pop-up mekanın kendi içindeki mesafeleri ve insan bedeni ile oranı), "nesnelerin sahip olduğu ışık", "mekanın sesi", "mekanın ısısı" ve "malzeme uyumluluğu" gibi atmosferi yaratan etken faktörlerin tasarımda belirleyici olduğu ve "mimari bedeni" (tüm etken faktörler ile ortaya çıkan somut ürün, pop-up mekanın formu) ile vücut bulan pop-up mekanın kendisinin de bir "kuşatan nesneye" dönüşmüş olduğu, tez aşamasında saptanmıştır. Öte yandan bu süreçte; "sakinlik ve cazibe arasındalık" etken faktörünün, tez kapsamında daha detaylı düşünülmesi ve pop-up mekanın iç mekanlarının da deneyimlenmesi konusunun yeniden ele alınması gereği açığa çıkmıştır.

Sonuç olarak; deneyim eksenindeki mekan okumaları, atmosfer üzerine odaklanan tasarımcılar için kendi yol ve yöntemlerini şekillendirmelerinde yardımcıdır. Zumthor'un belirlediği atmosferi yaratan etken faktörler, her tasarımcı için farklı bir şekilde yorumlanabilir ve yeni okumalarla çoğaltılabilir. Zumthor'un tasarım yolculuğunda belleğinde biriktirdiği imgeler nasıl ki atmosferin inşasına yardımcı ise felsefi, sosyolojik, psikolojik ve mimari okumalar da deneyimsel bir mekanın nasıl inşa edilebileceğine dair yeni pencereler açabilir. Bu duyarlılıkla inşa edilen tüm

mekanlar, herkes için daha kaliteli, bedenle etkileşim kuran, insanların duygularını harekete geçiren yapıları çevrenin kalitesinin artırılmasına katkı sağlayacaktır. Ayrıca; bir teorik altlık üzerine inşa edilen ve tez çalışmasının uygulama ayağını oluşturan tasarım çalışmalarını içeren teori ve uygulamanın bir aradalığının, teorik bilginin uygulamada karşılık bulması ve süzgeçten geçirilmiş bilginin yeniden değerlendirilmesi anlamında iyi bir model oluşturduğunu söylemek mümkündür.





KAYNAKLAR

- Aydınlı, S.** (1986). *Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model* (Doktora Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aydınlı, S.** (2000). Mimarlık ve Felsefe. İçinde A. Şentürer, Ş. Ural, A. Atasoy, (Editör). *Epistemolojik Açından Mekan Yorumu*, (ss.40-51). İstanbul: YEM Yayınları.
- Aydınlı, S.** (2012). Arzu Mimarlığı Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek. İçinde N. A. Altun, R. Ojalvo (Editör). *Aylak-Muğlak Kent Deneyimleri*, (ss.257-295). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bachelard, G.** (2014). *Mekanın Politikası* (A. Tümertekin Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Ballantyne, A.** (2014). *Mimarlar İçin Deleuze ve Guattari* (R. Ögdül Çev.). İstanbul: YEM Yayınları.
- Baudelaire, C.** (2014). *Modern Hayatın Ressamı* (A. Berktaş Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Benjamin, W.** (2014). Son Bakışta Aşk. İçinde N. Gürbilek (Editör). *Baudelaire'de Bazı Motifler Üzerine*, (ss.116-154). İstanbul:Metis Yayınları.
- Benjamin, W.** (2017). *Pasajlar* (A. Cemal Çev.). İstanbul:Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, J.** (2011). *Görme Biçimleri* (Y. Salman Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bilgin, İ.** (2016). *Mimarın Soluğu, Peter Zumthor Mimarlığı Üzerine Denemeler*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Binark, M., Çulha G., Kocabıyık, İ.** (2007). *Zaman ve Uzam içinde Haydarpaşa Garı: Görsel ve Sözlü Tanıklık*. Ankara: Mülkiyeliler Birliği Yayıncılık.
- Botton, A.** (2007). *Mutluluğun Mimarisi* (B. T. Altuğ Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Boudon, P.** (2015). *Mimari Mekan Üzerine* (A. Tümertekin Çev.). İstanbul: Janus Yayıncılık.
- Castle, H.** (2008). Editorial, *AD Interior Atmospheres*, s. 5.
- Cordan, Ö., Karagöz, E.** (2014). Pop-up Mekan: Tasarım ve Ötesi, *Mimarlık Dergisi*, Sayı 379, s. 53-59.
- Cordan, Ö.** (2017). İç Mekan Atmosferi, *Yapı Dergisi*, Sayı 425, s. 88-92.
- Cüceloğlu, D.** (1997). *Yeniden İnsan İnsana*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Deleuze, G., Guattari, F.** (1996), *Felsefe nedir?* (I. Turhan Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Deleuze, G., Guattari, F. (2005),** A Thousand Platons Capitalism and Schizophrenia (B. Massumi Çev.). Introduction: Rhizome (ss. 3-25). America: University of Minnesota Press.
- Foucault, M. (2015).** *Kelimeler ve Şeyler* (M. A. Kılıçbay Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Gagg, R. (2012).** *Basic Interior Architecture 05-Texture+Materials*. Singapore: Ava Publishing.
- Goethe, J. W. (2013).** *Renk Öğretisi* (İ. Aka Çev.). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Hasol, D. (2008).** *Mimarlık Sözlüğü* (10. Bs.). İstanbul: Yem Yayınları.
- Havik, K., Tielens, G. (2013).** OASE, no. 91, Building atmosphere, K. Havik, H. Teerds, G. Tielens (Eds.), *Atmosphere, Compassion and Embodied Experience, A Conversation About Atmosphere with Juhani Pallasmaa*, s. 33-52. Nai010 Publishers, Rotterdam. Erişim adresi:uuid:6b817410-d23c-4043-b8ab-aa04bbff51f6
- Heidegger, M. (1998).** *Tekniğe İlişkin Soruşturma* (D. Özlem Çev.). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Heidegger, M. (1971).** Poetry, Language, Thought (A. Hofstadter Çev.). *Building, Dwelling and Thinking* (ss. 141-159). Newyork: Harper&Row Publishers.
- Hinkel, R. U. (2011).** Urban Interior: Informal Explorations Interventions and Occupations. İçinde R.U. Hinkel (Editör), *Private Encounters and Public Occupations: A Methodology for the Exploration of Public Space*, (s.79-96). Almanya: Spurbuchverlag.
- Hays, K. M. (2011).** *Mimarlığın Arzusu* (V. Atmaca, B. Demirhan Çev.). İstanbul: YEM Yayın.
- Holl, S., Pallasmaa, J., Perez-gomez, A. (2008).** *Questions of Perception*. Japonya: a+u.
- Husserl, E. (2014).** *Kesin Bilim Olarak Felsefe* (A. Kaygı Çev.). Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Husserl, E. (2015).** *Fenomenoloji Üzerine Beş Ders* (H. Tepe Çev.). Ankara: BilgeSu Yayıncılık.
- Ionescu, A. (2017).** *The Memorial Ethics of Libeskind's Jewish Museum*. Londra: Macmillan Publishers.
- Jay, M. (2012).** *Deneyim Şarkıları, Evrensel bir Tema Üzerine Çeşitlemeler* (B.E.Aksoy Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kahvecioğlu, H. (1998).** *Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model* (Doktora Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Koçer, Ş. (1995).** *Haydarpaşa – Gebze Demiryolu Hattında 19. Yüzyılda Yapılmış Demiryolu İstasyon Binaları* (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Kösebay Erkan, Y.** (2013). Haydarpaşa Tren Garı: Bugün, Dün ve Yarın (1) Kentin Bedeninde Bir Yara (2), Metu JFA 2013/1, s.99-116. Ankara: Ortadoğu Teknik Üniversitesi.
- Lajosi, K.** (2010). Wagner and the (Re)mediation of Art: Gesamtkunstwerk and Nineteenth-Century Theories of Media, (ss. 42-60), *Frame Dergisi*, Sayı 23.
- Le Breton, D.** (2016). *Yürümeye Övgü* (İ. Yergüz Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H.** (2016). *Mekanın Üretimi* (I. Ergüden Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Libeskind, D.** (2004). *Breaking Ground*. Newyork: Penguin.
- Lynch, K.** (1960). *The Image of The City*. Cambridge: The Technology Press & Harvard University Press.
- McIntyre, R., Smith, D. W.** (1989), Husserl's Phenomenology: A Textbook. İçinde J. N. Mohanty, W. R. McKenna (Editör), *Theory of intentionality*, (ss.147-79). Washington: Center for Advanced Research in Phenomenology and University Press of America.
- Merleau-Ponty, M.** (2010). *Algılanan Dünya* (Ö. Aygün Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Merleau-Ponty, M.** (2012). *Göz ve Tin* (A. Soysal Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Millington, B.** (2006). *The New Grove Guide to Wagner and His Operas*. Newyork: Oxford University Press.
- Norberg-Schulz, C.** (1971). *Excistance, Space and Architecture*. London: Studio Vista.
- Norberg-Schulz, C.** (1984). *Genius Loci, Towards a Phenomenolgy of Architecture*. Newyork: Rizzoli.
- Pallasmaa, J.** (2008). Questions of Perception. İçinde S. Holl, J. Pallasmaa, A. Perez-Gomez (Editör), *An Architecture of the Seven Senses*, (ss.27-37), Japonya: a+u.
- Pallasmaa, J.** (2014a). *Tenin Gözleri* (A. U. Kılıç Çev.). İstanbul: YEM Yayınları.
- Pallasmaa, J.** (2014b). Architectural Atmospheres. İçinde C. Borch (Editör), *Space, Place and Atmosphere: Pheripheral Perception In Existential Experience* (ss.18-40). Almanya: Birkhauser.
- Rasmussen, S. E.** (2009). *Yaşanan Mimari* (Ö. Erduran Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Seamon, D.** (1998). Goethe's Way of Science. İçinde D. Seamon, A. Zajonc (Editör), *Goethe, Nature and Phenomenology: An Introduction* (ss.1-14). Newyork: State University of Newyork Press.
- Seamon, D.** (2014). *A Phenomenological and Hermeneutic Reading of Rem Koolhaas's Seattle Public Library: Buildings as Lifeworlds and Architectural Texts*. Erişim adresi: <http://bit.ly/2zVD8ZB>
- Sennett, R.** (2013). *Gözün Vicdanı, Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam* (S. Sertabiboğlu, C. Kurultay Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Sennett, R.** (2014). *Ten ve Taş* (T. Birkan Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

- Sennett, R.** (2016). Kamusal İnsanın Çöküşü (S. Durak, A. Yılmaz Çev.). İstanbul: Ayrintı Yayınları.
- Thiis-Evensen, T.** (1989). *Archetypes in Architecture*. Oxford: Oxford University Press.
- Wagenfeld, M.** (2011). Urban Interior: Informal Explorations, Interventions and Occupations. İçinde R. U. Hinkel (Editör), *The Porous-City: Atmospheric Conversations of the Urban Interior*, s.147-160, Spurbuchverlag, Almanya.
- Wigley, M.** (1998). The Architecture of Atmospheres. *Daidalos* 68, s. 18-27, Berlin.
- Zevi, B.** (2015). *Mimarlığı Görebilmek* (A. Tümertekin Çev.). İstanbul: Daimon Yayınları.
- Zizek, S.** (2011). *Mimari Paralaks* (B. Turan Çev.). İstanbul: Encore Yayınları.
- Zumthor, P.** (1999). *Thinking Architecture*. Almanya: Birkhauser-Publishers.
- Zumthor, P.** (2006). *Atmospheres*. Basel: Birkhauser Verlag.
- Zumthor, P.** (2008). *Peter Zumthor Therme Vals*. Zurich: Verlag Scheidegger & Spiess AG.
- Zumthor, P.** (2014a). *Peter Zumthor 1990-1997*, Cilt 2. Zurich: Verlag Scheidegger & Spiess AG.
- Zumthor, P.** (2014b). *Peter Zumthor 2008-2013*, Cilt 5. Zurich: Verlag Scheidegger & Spiess AG.
- Url-1** <<http://bit.ly/2gIx1j0>>, erişim tarihi 24.05.2017.
- Url-2** <<http://bit.ly/1ldJx9k>>, erişim tarihi 21.05.2017.
- Url-3** <<http://bit.ly/2gPKw43>>, erişim tarihi 13.05.2017.
- Url-4** <<http://bit.ly/2yZ3sUy>>, erişim tarihi 13.05.2017.

Şekil Kaynakları

- Url-5** <<http://bit.ly/2gJ7OVS>>, erişim tarihi 21.05.2017.
- Url-6** <<http://bit.ly/2zUjkGb>>, erişim tarihi 21.05.2017.
- Url-7** <<http://bit.ly/2gOfg5A>>, erişim tarihi 21.05.2017.
- Url-8** <<http://bit.ly/2hhhs2p>>, erişim tarihi 21.05.2017.
- Url-9** <<http://bit.ly/2ljUFaN>>, erişim tarihi 21.05.2017.
- Url-10** <<http://bit.ly/2zcfRFE>>, erişim tarihi 21.05.2017.
- Url-11** <<http://bit.ly/2gJjEiD>>, erişim tarihi 21.05.2017.
- Url-12** <<http://bit.ly/2yaK6Nm>>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-13** <<http://bit.ly/2zVw0fJ>>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-14** <<http://bit.ly/2yaK6Nm>>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-15** <<http://bit.ly/2xsRCyD>>, erişim tarihi 15.04.2017.
- Url-16** <<http://bit.ly/2hi4j9i>>, erişim tarihi 15.04.2017.

Url-17 <<http://bit.ly/2zTMFQW>>, erişim tarihi 15.04.2017.

Url-18 <<http://bit.ly/2zcDyOh>>, erişim tarihi 15.04.2017.

Url-19 <<http://bit.ly/2yR2r1e>>, erişim tarihi 15.04.2017.

Url-20 <<http://bit.ly/2gJ0s4n>>, erişim tarihi 15.04.2017.

Url-21 <<http://bit.ly/2yUku4s>>, erişim tarihi 21.05.2017.

Url-22 <<http://bit.ly/2ybxJjV>>, erişim tarihi 21.05.2017.

Url-23 <<http://www.csismn.com/YEKPARE>>, erişim tarihi 01.09.2017.





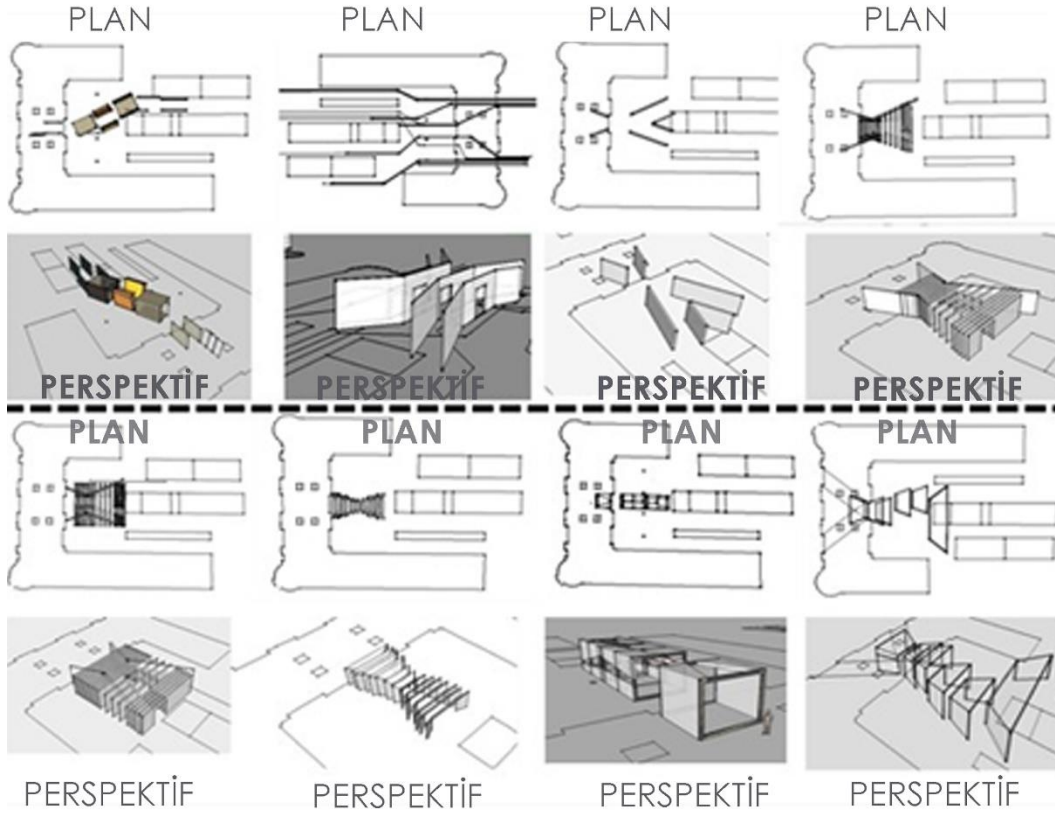
EKLER

EK A: Farkındalık Mekanı Proje süreci.

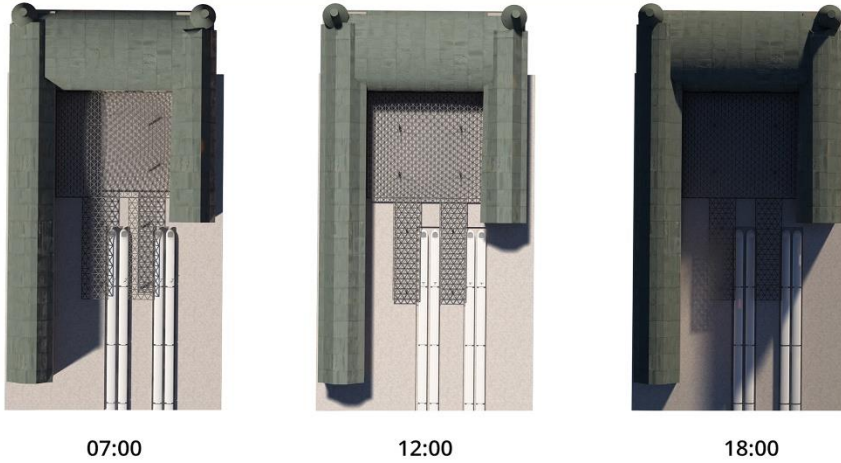
EK B: Peter Zumthor'un Eserleri.



EK A

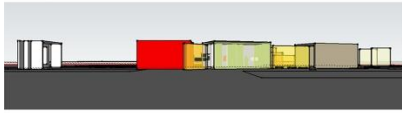
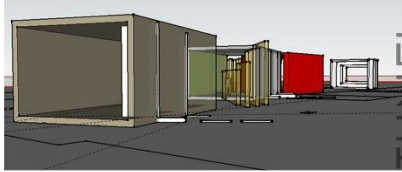
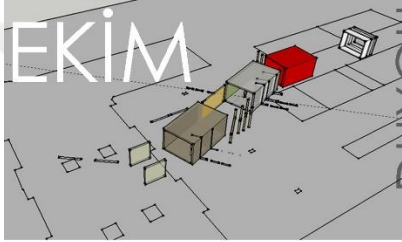
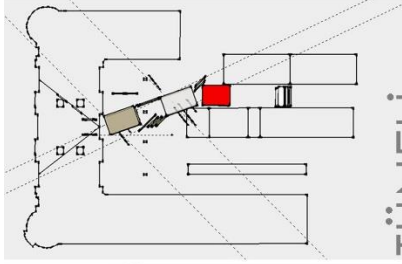
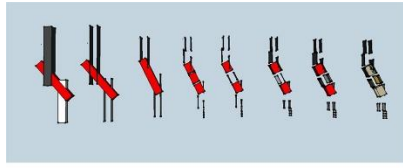


SÜREÇ



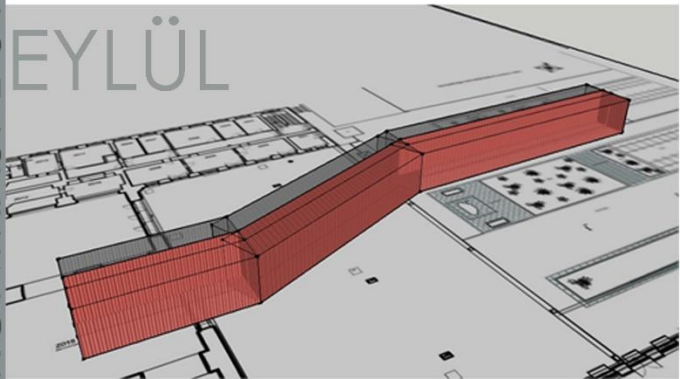
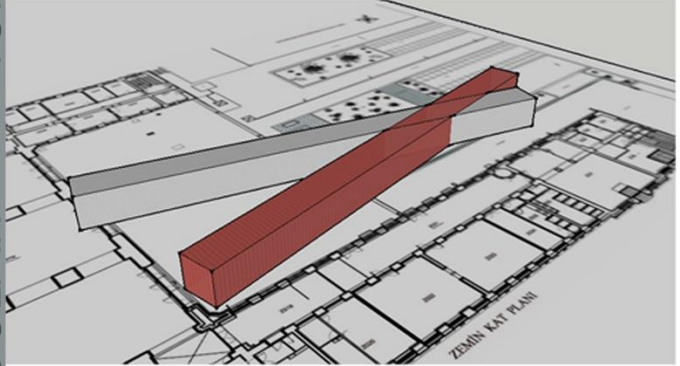
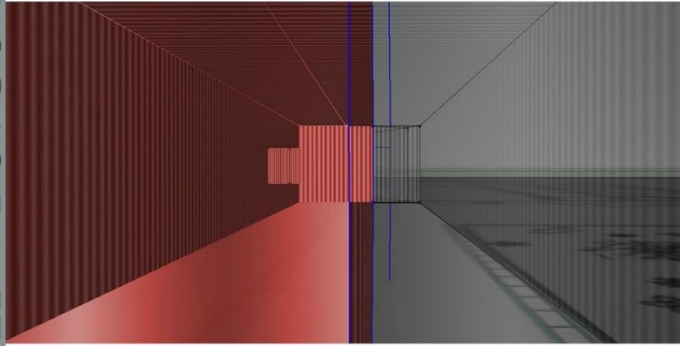
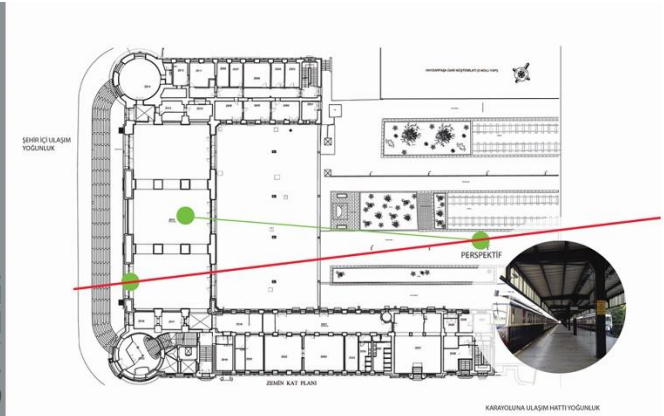
HAYDARPAŞA TREN GARI- AVLU- YENİ UST ÖRTÜ İLE BİRLİKTE DEĞİŞREN GÜNEŞİĞİ- GÖLGE ETKİLERİ

Şekil A.1 : Tasarım süreci adımları, plan ve 3D perspektif anlatım, Haydarpaşa Tren Garı ışık-gölge denemesi.

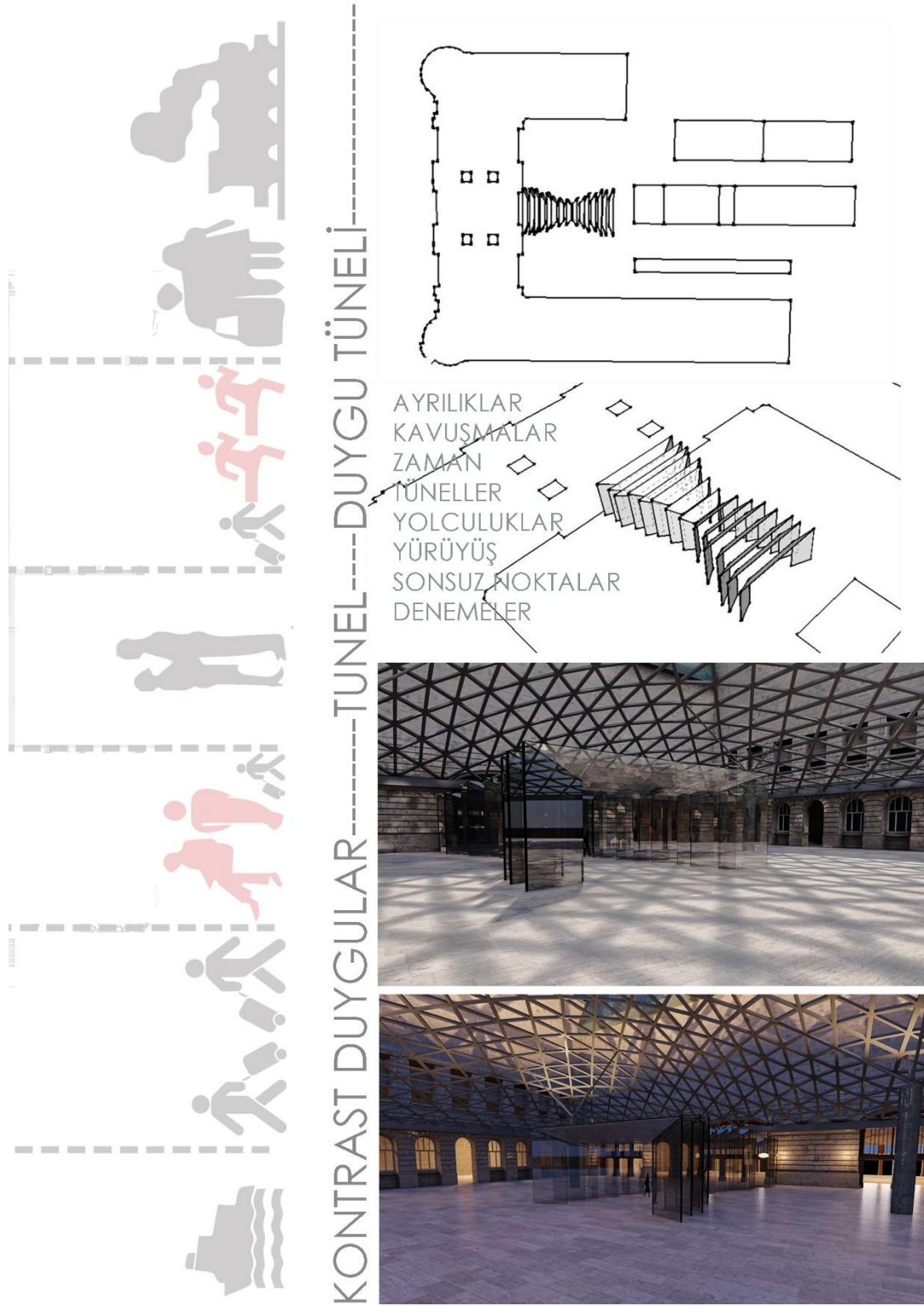


AYRILIKLAR
KAVUŞMALAR
ZAMAN
TÜNELLER
YOLCULUKLAR
YÜRÜYÜŞ
SONSUZ NOKTALAR
DENEMELER

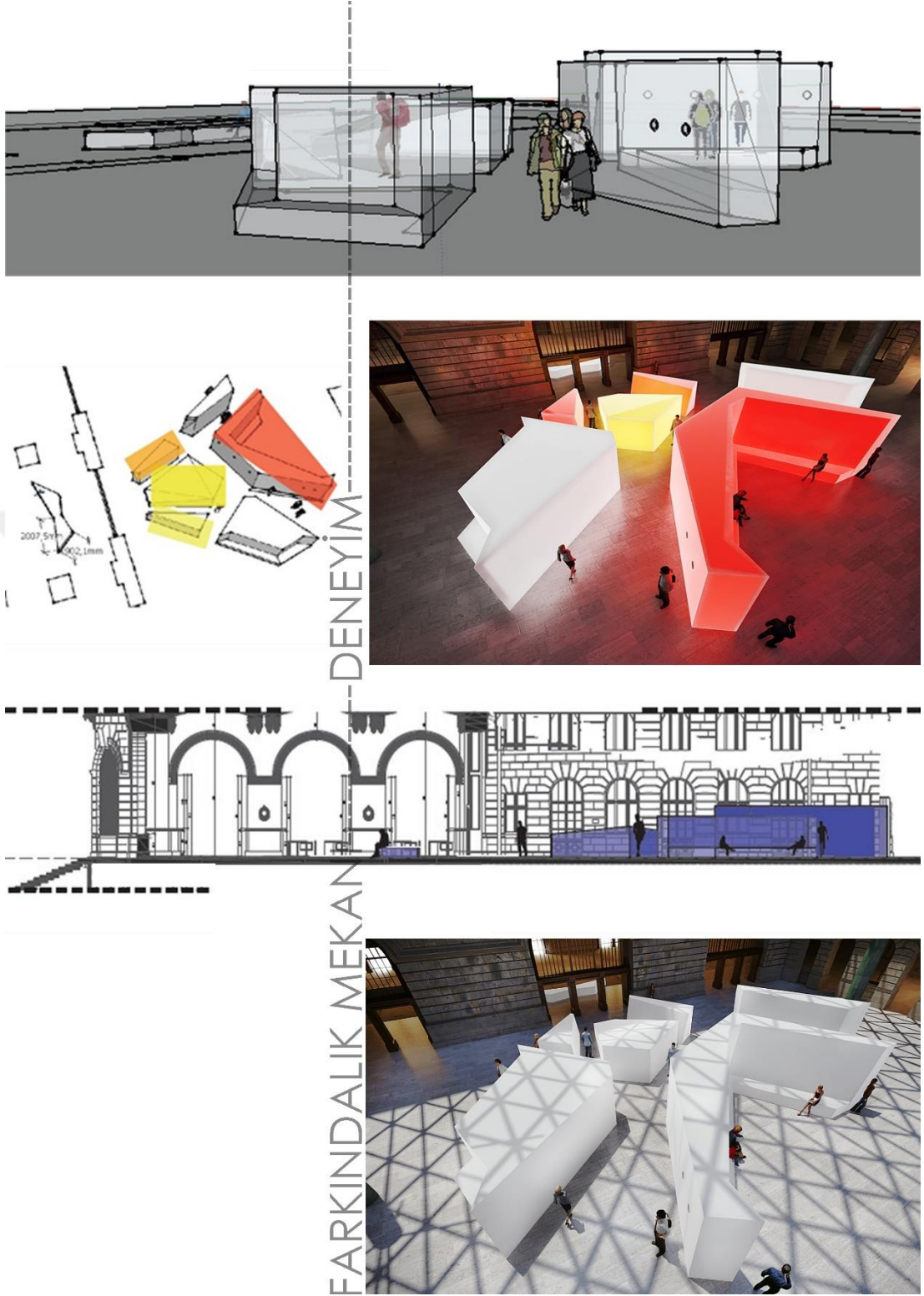
KONTRAST DUYGULAR TUNEL DUYGU TUNEL



Şekil A.2 : İkinci alternatif tasarıma ait konsept çalışmaları.



Şekil A.3 : Üçüncü alternatif tasarıma ait konsept çalışmaları.



Şekil A.4 : Final projesine ait konsept çalışmaları.

EK B



Şekil B.1 : Tarihsel süreç içerisinde Peter Zumthor'un mimari eserleri ve kitapları.

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Meltem Uysal
Doğum Tarihi ve Yeri : 04.08.1990 İzmir
E-posta : meltemuysall@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2012, Hacettepe Üniversitesi, Güzelsanatlar Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

MESLEKİ DENEYİM :

- 2016 yılında Ergün Mimarlık bünyesinde İçmimar olarak çalışmaya başladı.
- 2015-2016 yılları arasında DK Mimarlık'ta İçmimar olarak çalıştı.
- 2013-2014 yılları arasında El mimarlık ve Aycan Ateş İçmimarlık ofislerinde İçmimar olarak çalıştı.