

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**BEDEN-MEKAN BİRLİĞİNİN VE İKİLİ OLASILIKLARIN MİMARLIK VE
SİNEMATOGRAFİ PERSPEKTİFİNDEN OKUNMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ece Nur KAYA

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

ŞUBAT 2023

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**BEDEN-MEKAN BİRLİĞİNİN VE İKİLİ OLASILIKLARIN MİMARLIK VE
SİNEMATOGRAFİ PERSPEKTİFİNDEN OKUNMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Ece Nur KAYA
(502181041)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Fatma ERKÖK

ŞUBAT 2023

İTÜ, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nün 502181041 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Ece Nur KAYA, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “BEDEN-MEKAN BİRLİĞİNİN VE İKİLİ OLASILIKLARIN MİMARLIK VE SİNEMATOGRAFİ PERSPEKTİFİNDEN OKUNMASI” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Fatma ERKÖK**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Nurbın PAKER KAHVECİOĞLU**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Veli Şafak UYSAL
İstanbul Bilgi Üniversitesi

Teslim Tarihi : 28 Aralık 2022
Savunma Tarihi : 28 Şubat 2023





Aileme,



ÖNSÖZ

Tez süreci boyunca bilgisini, deneyimini her zaman aktaran ve paylaşan, çalışmalarına yön veren ve destekleyen sevgili danışmanım Doç. Dr. Fatma ERKÖK'e teşekkürlerimi sunarım. Özellikle danışmanım olmayı kabul etmesi, sonsuz anlayışı, sabrı ve tüm hayatı paylaşmama olanak sağlayan samimiyetine çok teşekkür ederim.

Jürideki değerli katkıları ve yapıcı eleştirileri için Nurbın PAKER KAHVECİOĞLU ve Veli Şafak UYSAL hocalarıma çok teşekkür ederim. Lisans eğitimimde şimdiki bakış açımı sağlayan özellikle Dr. Öğr. Üyesi Türkan Nihan HACİÖMEROĞLU başta olmak üzere tüm ESOĞÜ Mimarlık Bölümü hocalarına teşekkürü borç bilirim.

Yüksek lisans tezimi aileme ithaf etmek lisans eğitimimden beri hayalimdi. Bana vicdanı, hayattaki en önemli şeyin iyi insan olmayı ve daha sonra işini iyi yapmayı öğreten; her daim desteğini hissettiğim canım babam Ali KAYA'ya, bana dürüstlüğü, cesareti ve ne olursa olsun hayallerimin peşinden gitmeyi öğreten; eğitim hayatımdaki en büyük yardımcım, her daim yanımda olan canım annem Türkan KAYA'ya ve bana değer vermeyi ve sevgiyi öğreten; desteğini her zaman gösteren canım abim Atakan KAYA'ya destekleri, sabırları ve anlayışları için sonsuz teşekkürlerimi ve minnetlerimi sunarım.

İş arkadaşlığı ile başlayıp, paylaşımlarımız ile iş arkadaşlığını geride bıraktığımız her daim yanımda olan canım Kevser YILDIZ'a paylaşımlarımız ve çalışmama olan katkıları için çok teşekkür ederim. Bana her zaman güvenen ve sonsuz destekleyen dostlarım Gülşah Pınar MADEN ve Rabia Nur KAYIŞ'a teşekkür ederim. Tez süreci boyunca iş hayatımı kolaylaştıran başta Can BALDAN olmak üzere mesai arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Ve hayata; bana sunduklarına, yaptığım hatalara, okuduğum kitaplara, dinlediğim müziklere, izlediğim filmlere ve bedenimle var olduğum her mekana kısaca şimdiki benliğimi oluşturmamı sağlayan herkese ve her şeye teşekkür ederim.

Şubat 2023

Ecenur KAYA
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Yaklaşım ve Çerçeve.....	1
1.2 Yöntem	4
2. BEDEN VE MEKAN KAVRAMLARINA RETROSPEKTİF BAKIŞ	7
2.1 Beden.....	7
2.1.1 Statik beden anlayışı	9
2.1.2 Akışkan beden anlayışı	16
2.1.3 Sanal beden anlayışı.....	20
2.1.4 Beden anlayışlarından mekana geçiş	23
2.2 Mekan.....	24
2.2.1 Statik mekan anlayışı	25
2.2.2 Akışkan mekan anlayışı	27
2.2.3 Sanal mekan anlayışı.....	30
2.3 Beden-Mekan Birliği.....	33
3. BEDEN-MEKAN BİRLİĞİNE YÖNELİK OLASILIKLAR.....	37
3.1 Statik Olasılıklar.....	43
3.1.1 Mimaride statik olasılıklar	44
3.1.2 Sinematografide statik olasılıklar.....	46
3.2 Akışkan Olasılıklar.....	47
3.2.1 Mimaride akışkan olasılıklar.....	48
3.2.2 Sinematografide akışkan olasılıklar	53
3.3 Sanal Olasılıklar	54
3.3.1 Mimaride sanal olasılıklar.....	55
3.3.2 Sinematografide sanal olasılıklar	62
4. BEDEN-MEKAN BİRLİĞİ OLASILIKLARINA YÖNELİK SİNEMATOGRAFİK ARAYIŞLAR	67
4.1 Sinematografik Beden-Mekan Algısı.....	68
4.2 Birliğe Yönelik Potansiyel Okumalar	71
4.1.1 Göl evi (The lake house).....	73
4.1.2 Günlerin köpüğü (Mood indigo).....	78
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	85
KAYNAKLAR	89
ÖZGEÇMİŞ.....	95



KISALTMALAR

MOH : Mekan/Olay/Hareket Baęlantısı





ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Beden ve mekan anlayışları diyagramı.	7
Şekil 2.2 : Lastik el deneyi (Url-1).	8
Şekil 2.3 : Vitruvius adamı (Url-2).	11
Şekil 2.4 : Modülör (Url-3).	12
Şekil 2.5 : Statik beden anlayışı haritalama.	16
Şekil 2.6 : Vertigo performansı (Tuna, 2004).	19
Şekil 2.7 : Akışkan beden anlayışı haritalama.	20
Şekil 2.8 : Third hand/Stelarc (Url-5).	22
Şekil 2.9 : Sanal beden anlayışı haritalama.	23
Şekil 2.10 : Frankfurt mutfağı ve planı (Url-6).	26
Şekil 2.11 : Statik mekan anlayışı haritalama.	27
Şekil 2.12 : Ronchamp şapeli (Url-7).	28
Şekil 2.13 : Barselona pavyonu (Fotoğraf: Ece Nur KAYA).	29
Şekil 2.14 : Sonsuz ev (Url-8/Url-9).	30
Şekil 2.15 : Akışkan mekan anlayışı haritalama.	30
Şekil 2.16 : Alkazar rüyası (Refik ANADOL, 2022).	31
Şekil 2.17 : Sentient chamber (Url-11).	32
Şekil 2.18 : Son-o-House (Url-12).	33
Şekil 2.19 : Sanal mekan anlayışı haritalama.	33
Şekil 2.20 : Yemek masasında artan düzensizlik (Url-13).	35
Şekil 2.21 : Beden-Mekan birliği süreci.	36
Şekil 3.1 : Somatosensori korteks -beden haritası (Groh, 2014).	39
Şekil 3.2 : Nitelikler ve anlayışlar tablosu.	40
Şekil 3.3 : Olasılıklar diyagramı.	41
Şekil 3.4 : Statik olasılıklar diyagramı.	44
Şekil 3.5 : Berlin Free-Zone, Lebbeus Woods (Url-15).	45
Şekil 3.6 : Altın orana göre çerçeve, çizgiler ve noktalar çizimi (Özün, 2008)..	47
Şekil 3.7 : Akışkan olasılıklar diyagramı..	48
Şekil 3.8 : Micromegas, Daniel Libeskind (Url-16).	49
Şekil 3.9 : Moving arrows, eros and other errors, Peter Eisenman (Url-17).	51
Şekil 3.10 : System Wien enstalasyonu, Lebbeus Woods (Url-18).	52
Şekil 3.11 : The Lake House filminde dolly hareketi.	54
Şekil 3.12 : The Lake House filminde zoom-in hareketi.	54
Şekil 3.13 : Pan, dolly, zoom ve tilt hareketi (Url-19).	54
Şekil 3.14 : Sanal olasılıklar diyagramı.	55
Şekil 3.15 : Parc de la Villette, folie (solda), plan (sağda) (Url-20).	56
Şekil 3.16 : Parc de la Vilette (Url-21) sinematografik kareografisi -sekanslar.	57
Şekil 3.17 : Potemkin Zırhlısı filminden Potemkin Merdivenleri (Url-22).	59
Şekil 3.18 : Manhattan Transkript, MT 1-'Park' (Tschumi, 1983).	61
Şekil 3.19 : Kuleshov Efekti (Url-23).	61

Şekil 3.20 : Akropolis deneyim örgütlenmesi (Eisenstein, 1989).	64
Şekil 3.21 : Other Places Walks: Athens/ Assassin's Creed Odyssey (Url-25).	65
Şekil 4.1 : Rashōmon filmi, yıkık tapınak görüntüleri.	69
Şekil 4.2 : Azuma Evi, avlu (solda), birinci kattan perspektifi (sağda) (Url-26).....	70
Şekil 4.3 : Shining filminde karakterin iç dünyasını yansıtan labirent.	71
Şekil 4.4 : ‘Göl evi’.....	73
Şekil 4.5 : ‘Göl evi’ mekansal şeması.....	74
Şekil 4.6 : Filmde Kate ve Alex için paralel kurgu (Url-27).	74
Şekil 4.7 : ‘Göl evi’ zamansal yapı şeması.	75
Şekil 4.8 : ‘Göl evi’ kırılmalar ve olasılıklar 1.	76
Şekil 4.9 : ‘Göl evi’ kırılmalar ve olasılıklar 2..	78
Şekil 4.10 : ‘Günlerin köpüğü’ filmi mekansal şeması.	79
Şekil 4.11 : ‘Günlerin köpüğü’ filmi ölçeğin değiştiği mekanlar.	79
Şekil 4.12 : ‘Günlerin köpüğü’ filmi zamansal yapı şeması.	80
Şekil 4.13 : ‘Günlerin köpüğü’ kırılmalar ve olasılıklar 1.....	81
Şekil 4.14 : ‘Günlerin köpüğü’ kırılmalar ve olasılıklar 2.....	82
Şekil 4.15 : ‘Günlerin köpüğü’ kırılmalar ve olasılıklar 3.....	83

BEDEN-MEKAN BİRLİĞİNİN VE İKİLİ OLASILIKLARIN MİMARLIK VE SİNEMATOGRAFİ PERSPEKTİFİNDEN OKUNMASI

ÖZET

Mimarlık pratiğinde sabit bir anlamla sınırlı olmayan mekan, bedenden ve eylemlerinden bağımsız düşünüldüğünde, değişmeyen ve statik bir olgu olarak ele alınır. Sadece mekana değil, aynı şekilde bedene de tarihsel olarak bakıldığında statik ve değişmez ölçülerle ele alındığı görülür. Mekan, esasen beden ile iletişime geçtiğinde yeni anlamlar üretme potansiyeline sahiptir. Beden ile buluştuğunda fiziksel veya algısal olarak tekrar üretilen mekan, aynı zamanda mekan tanımlarını da genişletmektedir.

Bu çalışma, mekanın beden eylemleriyle ilişkisinden hareketle, beden-mekan ikilisinin sahip oldukları olanaklılıkları ortaya çıkarmayı amaçlar. Mekanın değişen tanımlarını beden aracılığıyla ortaya çıkarmaya çalışır. Bedenin bir mekan olup olmadığını sorgulamakla başlar ve mekan ile beden arasındaki ilişkiye odaklanır. Çalışma, mekanı kaplayan bedenler ile bedeni kaplayan mekanları karşılıklı olarak ilişkilendiren şey olarak anlaşılan, karşılıklı bağlantılılık potansiyelini geliştirmek amacıyla beden-mekan araştırma alanı içinde ele alınabilir. Beden ve mekanın bir araya gelişlerine odaklanarak, bu ilişkinin doğasını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Tezin birinci bölümü, çalışmanın amacı, kapsamı, çerçevesi ve yöntemini içerir. Bu bölümde çalışmanın ana konuları ve araştırma yöntemleri özetlenmektedir. İkinci bölüm tarihsel olarak beden ve mekana yaklaşımları irdeler. Bu, beden ve mekan kavramlarının zaman içinde nasıl değiştiğini ve geliştiğini anlamak için önemlidir. Beden ve mekan arasındaki ilişkinin önemini ve karmaşıklığını anlamaya yardımcı olur. Özellikle iki başlık olarak ayrı ayrı olarak ele alınan beden ve mekanın; statik, akışkan ve sanal anlayışları tariflenmiş ve örneklerle desteklenmiştir. Bu yaklaşımlardan hareketle beden ve mekanın ayrı kavramlar olarak ele alınmayacağı ise bölüm sonunda ortaya konulmaya çalışılmıştır. Üçüncü bölümde, ikinci bölümde tariflenen statik, akışkan ve sanal anlayışların bir araya gelme olasılıkları ele alınmıştır. Bölüm, beden ve mekan birlikteliğinin olasılıklarını mimarlık ve sinematografi disiplinleri kapsamında örneklenir. Çalışmada, beden ve mekan arasında ayrılık yaratan engellerin yıkılması ve mekanın bedenle birlik potansiyelinin açığa çıkarılması amaçlanmıştır. Buna göre ‘beden ve mekanın karşılıklı birbirini tamamlaması sonucunda oluşan beden-mekan birliğinin ikili olasılıkları, mimarlık ve sinematografi disiplinlerinde nasıl kullanılır?’ araştırma sorusuna cevap bulmak üzere beden ve mekan anlayışları sınıflandırılır. Bu sınıflandırmadan bazı nitelikler (sıfatlar) çıkarım yapılır. Bu bulgular, nitelikler/kavramlar diyagramında sunulmuştur. Bu niteliklere bağlı olarak bölümde statik, akışkan ve sanal olasılıklar mimari örnekler ve sinematografik yöntemler ile açıklanmaktadır.

Çalışmanın dördüncü bölümü, üçüncü bölümde tariflenen olasılıkları mimarlık dışı bir bağlamda analiz ederek döküm oluşturmayı hedefler. Mimarlık disiplini, diğer birçok disiplin ve sanat formuyla ilişkilidir. Kendi mekansal anlatısına sahip olan ve hareket

yoluyla var olan sinema, mekanın kavramsallaştırılmasını ve algılanmasını anlamada öncü bir disiplindir. Mimarlık ve sinema disiplinleri birbirini araç olarak kullanarak kendi oluşumlarının sorgulanmasına öncülük etmektedir. Bölüm, sinematografik tekniklerin kullanımı ile seçilen filmler üzerinden bir beden-mekan birliği olasılıkları dökümü ortaya koyar. Çalışmada, ‘Göl Evi (The Lake House)’ ve ‘Günlerin Köpüğü (Mood Indigo)’ filmlerinin seçilme sebebi ise kurgularıyla beraber her an değişebilir beden ve mekanları kullanımının var olması ve bu kullanıma izin veren çeşitli tekniklere sahip olmalarıdır.

Sonuç bölümünde ise araştırmanın bulguları değerlendirilmekte ve çıkarımları tartışılmaktadır. Çalışmanın, tasarım süreçlerinde kalıplaşmış tasarım biçimlerine eleştiri getirmek ve beden hareket ve eylemlerini dikkate alarak daha duyarlı ve dinamik alanlar yaratmak için bir araç olarak kullanılabileceği önerilmektedir. Bu yaklaşım, beden ve mekan arasındaki ilişkinin keşfinin yeni anlayışlara ve yenilikçi çözümlere yol açabileceği özellikle tasarım stüdyolarında yararlı olabilir.



READING THE BODY-SPACE UNITY AND BINARY POSSIBILITIES IN ARCHITECTURE AND CINEMATOGRAPHY PERSPECTIVES

SUMMARY

In architectural practice, the meaning of space is not fixed. An architect is not only responsible for designing space, but also for critically approaching, exploring, and questioning it. When space is considered without the context of the body and its actions, it is perceived as a static and unchanging phenomenon. Similarly, the historical handling of the body has generally been static and unchanging. However, when space interacts with the body, it has the potential to produce new meanings. Space, which is reproduced either physically or perceptually, also expands the definition of space.

This study aims to argue for the potential of the body-space pair, based on the relationship between space and bodily movements. The thesis seeks to uncover the changing definitions of space and explores the questions of whether designing or experiencing a place creates a body. It begins with the inquiry of whether the body is a space and focuses on the relationship between space and the body. The work can be situated within the body-space research field to develop the potential for interconnectedness, which is understood as the mutual relationship between bodies occupying a space and spaces occupying a body. While the relationship between body and space has been examined in many studies, it remains a rich field for further exploration. Some studies on body and space theories and examples suggest that they treat the body and space as separate concepts. This study aims to reveal the nature of the relationship between body and space by focusing on their coming together in general.

The study seeks to find answers to questions about the limits and differences of the "body-space" relationship particularly through cinematography. This research has turned into a question-answer process with the questions posed. This process is not a one-way process. Some of the questions posed remain unanswered while the answers obtained also have the potential to generate other questions. Space is generally characterized as continuous, infinite, or three-dimensional, while it is also understood as a limited volume with objects and movements for common purposes. On the other hand, the body is understood as mass, energy, and three-dimensionality, which does not distinguish between humans and non-humans. The movement of the body changes the space, creating dialogues and stories. Bodily movement is a kind of manipulation action. The manipulation of bodies using hands, other parts of the body, or even another tool, gives the space a transformation property. The concept of transformation describes the exchange or dialogue between bodies.

The first section of this thesis explains the scope, framework, and methodology of the study. This section outlines the main topics and research methods of the study. The second section focuses on the historical approaches to body and space. This section examines how body and space are understood and interpreted in different cultures.

This is important to understand how the concepts of body and space have changed and evolved over time. This enquiry helps to understand the importance and complexity of the relationship between body and space. In this section, the concepts of body and space are examined separately and their static, fluid, and virtual modes are explored. These modes are supported with examples and it is explained that body and space cannot be thought of as separate concepts. This section demonstrates that body and space are inseparably linked and helps to better understand these concepts.

The third chapter explores the possibilities of the combination of the static, fluid, and virtual concepts described in the second chapter. The chapter provides examples of the combination of body and space within the disciplines of architecture and cinematography. The aim of the study is to break down barriers that create a separation between body and space and to reveal the transformation potential of space with the body. Thus, the study seeks to answer the question "How are the binary possibilities of body-space unity, which emerge as a result of the mutual complementarity of body and space, utilized in the disciplines of architecture and cinematography?" The chapter classifies the understandings of body and space and extracts some qualities (adjectives) from this classification. These findings are presented in the qualities/concepts diagram. The purpose of this study is to read the unity and possibilities of body and space within a cinematographic context. To achieve this, the study conducts a retrospective analysis of the combination of body and space and makes deductions. It then defines architectural and cinematographic methods based on these deductions to create a cinematographic framework. In doing so, the study analyzes the potentialities of the body-space pair.

The fourth section of the study aims to create an analysis by examining the possibilities described in the third section in another context. The discipline of architecture is related to many other disciplines and art forms. Cinema, which has its own spatial narrative and exists through movement, is a leading discipline in understanding the conceptualization and perception of space. In cinema, the audience not only engages in an intellectual activity for entertainment purposes, but also engages in a reading activity with the emotions it creates in the audience. Two disciplines, such as architecture and cinema, lead the questioning of their own formations by using each other as tools. In cinematography, the relationship between the body and space is crucial to the visual language of film. The camera movement, framing, and composition all contribute to the way the viewer perceives the body in space. Cinematographers often use these techniques to create a sense of intimacy or distance between the viewer and the characters or environment depicted on screen. For example, a close-up shot of a character's face can create a sense of intimacy, while a wide shot of a landscape can emphasize the character's smallness in relation to the vastness of the space. In both architecture and cinematography, the binary possibilities of body-space unity are used to create meaning and evoke emotions. The way the body and space relate to each other can communicate ideas and feelings, such as comfort, disorientation, confinement, or liberation. Therefore, both disciplines rely on the mutual complementarity of body and space to create effective designs and narratives. The section proposes a way of reading the selected films through cinematographic techniques. The reason for selecting the films "Lake House" and "Mood Indigo" in the study is that they have body and space uses that can change at any moment along with their narratives, and they have various techniques that enable this.

In the conclusion section, the findings of the research are evaluated and their implications are discussed. It is suggested that the study can be used as a tool in design

processes to challenge stereotyped ways of designing and to create more responsive and dynamic spaces by taking into account the movements and actions of the body. This approach can be particularly useful in design studios, where the exploration of the relationship between body and space can lead to new insights and innovative solutions.





1. GİRİŞ

Bu çalışmanın temel hedefi mekan üzerine düşünebilmektir. Mekanın ne olduğu sorusu mimarlık tarihi boyunca üzerine düşünülen sorulardan biridir. Mekanı sabit bir öge olarak kabul eden eski teoriler, mekanı nesne olarak ele alır. Mekan, dışarıda sınırlı ve içeride doldurulan bir boşluk olarak tanımlanır. Tschumi mekanı tanımlamanın “hem mekanı açıkça ayrı kılmak, hem de mekanın kesin doğasını bildirmek” anlamına geldiğini ifade eder. Mekanın doğasını sorgulamanın aynı anda gerçek mekanı yapmanın ya da deneyimlemenin imkansız olmasında yattığını, hem deneyimleyip hem de deneyimlediğimizi düşünmenin imkansız olduğunu ekler. Kısaca mekan kavramının mekanda yer almadığını söyler (Tschumi, 1996). Mekan kavramı, mimarlar için sabit bir anlam taşımaz. Mimarlar için mekan kavramı; doldurulmaya çalışılan veya doldurulmaması gerektiğine inanılan bir boşluktur. Mimar aslında sadece mekanı tasarlayan kişi değil, aynı zamanda onu araştıran, sorgulayan ve eleştirel de yaklaşan kişidir. Mimar için mekan, zemin, duvarlar ve tavanlar arasındaki boşluk değildir. Mekan; insanın- bir anlamda beden- ihtiyaç duyduğu hareket özgürlüğünü sağlamak için boşluktur. Mekan; mimar ile iletişime geçtiğinde yeni anlamlar üretme potansiyeline sahiptir. Sadece mimar ile değil, kullanıcısı ile buluştuğunda da mekan fiziksel veya algısal olarak tekrar üretilir. Deneyimleyen kişilerin algısı birbirinden farklı olacağından, çok sayıda mekan tanımı ortaya çıkacaktır. Mekan tanımlarının çoğalmasa ise tasarım sürecinde farklı okumalara olanak sağlayabilir.

1.1 Yaklaşım ve Çerçeve

Mekanın eylemlerle oluştuğunu biliriz. Eylemler içinse bedene ihtiyacımız vardır. Mekan eylemler ile kuruluyorsa aynı zamanda her mekan bir bedendir. Bu tez, değişen mekan tanımlarını ortaya çıkarmak için; ‘Bir mekanı tasarlamak veya deneyimlemek bir beden yaratmak mıdır? Beden bir mekan mıdır?’ sorularıyla başlayarak mekan ve beden arasındaki ilişkiye odaklanır. Bedene mekan aracılığıyla baktığımızda, geometrik soyutlamaların ve betimlemelerin anlamlar üstlendiğini fark ederiz. Dans

hareketlerinin grafik gösteriminde etkili bir öncü olan koreograf ve dans teorisyeni Rudolph Laban, hareketi “ön”, “dikey” ve “yatay” düzlemler açısından tanımlamıştır. Dikey ve yatay düzlemlere bakış, özellikle mimari mekandaki hareketle ilgilidir. İnsan hareketlerinin tümü karmaşık uzamsal konfigürasyonlar içerir. İki eksene göre eğrisel ve çapraz hareketler, üç eksene göre spiral ve sarmal hareketler geliştirilir. Yürüme, koşma gibi çoğu eylemin iki eksende veya tek düzlemde gerçekleştiğini ve günlük aktivitelerde en yaygın modlar olduğunu belirtmek gerekir. Beden çok geniş bir hareket olasılığına sahip olmasına rağmen, sürekli olarak aynı hareketleri tekrarlayarak oldukça dar bir aralıkta hareket eder. Bu dar aralığın kritik nedenlerinden biri, yapılı çevre, yaptığımız ve içinde yaşadığımız mekanlar ve yerlerdir (Bloomer & Moore, 1977). Bedenin hareketi, bize mekanı anlamak için ölçek sağlar. Oturmak, kalkmak, yürümek, yaklaşmak, uzaklaşmak, yukarı çıkmak, aşağı inmek, dans etmek eylemleri bizi çevreyle diyaloga davet eden eylemlerdir (Meiss, 1998). Dünyayı tanıdığımız ve anladığımız şey harekettir. Sadece etrafımızı saran şeyleri görmek, dokunmak ve koklamak için bedensel hareketler yapmıyoruz, aynı zamanda çevreyi ve nesneleri onlarla nasıl ilişki kurabileceğimiz veya etkileşime girebileceğimizi hareketler aracılığıyla anlıyoruz (Franck & Lepori, 2007). Algılanan iç ve dış mimari mekan deneyimimiz, öncelikle hareketi içeren duyuşsal bir olaydır - çünkü bir ortamdan geçmek, bir mekansal izlenim ile diğeri arasında bir değişken geçişe neden olmaktadır (Porter, 1997). Bedenlerin pozisyonları ve hareketleri ile mekan düzenlenir. Düz bir çizgide yürüyen bir kişi bir yol kateder. Konuşma sırasında birbirine bakan iki kişi, aralarındaki boşluğu kişiselleştirir. Karşılıklı oturan bir grup insan bir daire oluşturur. Arka arkaya duran ve bekleyen insanlar bir sıra oluşturur. Tek bir kişiye bakan bir grup insan, seyirci şeklini oluşturur (Franck & Lepori, 2007). Bedenin algısı ve hareketleriyle mekansallaşması, mekanın da fiziksel yapısıyla bedeni hareket etmeye uygun hale getirmesi demektir. Bedenin mekansallaşması sırasında, mekan da bedeni kendi bir uzantısı haline getirmeye çalışır.

Beden ve mekan, insan deneyiminde temel öneme sahip unsurlardır. Bu iki kavram, insan varoluşunun temel sorunsallarını oluştururken, aynı zamanda insanın kendisini ve çevresini algılamasında, anlamlandırmasında ve deneyimlemesinde etkili olurlar. Beden-mekan birliği, beden ve mekanın birbirleriyle ilişkili olduğu, birbirlerini etkilediği ve birbirlerinin anlamını belirlediği bir yaklaşım olarak karşımıza çıkar. Bu yaklaşım, mimari ve sinematografik pratiklerde de kendini gösterir ve ikili olasılıkların

ortaya çıkmasına olanak tanır. Tez kurgusunda ‘beden ve mekan kavramı’ mimarlık ve sinema disiplinleri arasında bir salınım halinde ilerlemektedir. Beden ve mekan arasındaki ilişkinin pek çok çalışmada incelendiğinin görülmesine rağmen, hala oldukça zengin bir çalışma altlığıdır. İncelenen çalışmalarda özellikle beden ve mekanı ayrı iki kavram olarak ele alan teorilere ve örneklere değinildiği görülmüştür. Çalışmalar genel olarak beden ve mekanın bir araya gelişlerine odaklanarak, beden ve mekan arasındaki ilişkinin niteliğini açığa çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu çalışma, bir mekanı kaplayan bedenler ile bir bedeni kaplayan mekanları karşılıklı olarak ilişkilendiren şey olarak anlaşılan, karşılıklı bağlantılılık potansiyelini geliştirmek amacıyla beden-mekan araştırma alanı içinde ele alınabilir. Çalışma boyunca beden ve mekan arasındaki ilişki, devamlı biçimde birbirine dönüşen, değişen ve birbirinin yerini alabilen metamorfoz bir ilişki şeklinde ele alınmıştır. Bu çalışmada, beden ve mekan ilişkileri, Fransız felsefeci Merleau-Ponty'nin bedeni fiziksel bir vücut olarak değil, bir bilinç bütünü ve dünyayla bütünleşmenin bir aracı olarak gördüğü yaklaşımı doğrultusunda ele alınmıştır. Çalışmada ele alınan Lefebvre'nin kavramsallaştırmasında ise mekan bedenden bağımsız tanımlanamaz ve her mekanın bir bedeni vardır. Bu düşünürlerin teorik yaklaşımları, mekanın sadece bedenin deneyimiyle şekillenebileceği düşünceleriyle birleşerek, Tschumi'nin mekan/olay/hareket (MOH) bağlantısının incelenmesine yol açmıştır. Mekanın her beden tarafından farklı duyularla deneyimlenmesi ve mekanın deneyimleyen beden tarafından parçalanıp, birleştirilmesi sinema disiplini ile yakın ilişki kurulmasını sağlar. Mimarlık disiplini birçok disiplin ve sanat dalıyla ilişkisellik içerisindedir. Kendi mekan kurgusu bulunan ve hareket ile var olan sinema, mekanın kavramsallaşmasını ve algısını anlamak için öncü bir disiplin konumundadır. Sinema mekanı düşünmenin bir aracıdır. Sinemada izleyici sadece eğlence amaçlı entelektüel bir etkinliğin içinde değil, filmin izleyicide yarattığı duygularla beraber bir okuma etkinliği içerisindedir. İki disiplin birbirini araç olarak kullanarak kendi oluşumlarına dair sorgulamalara öncülük eder. Sinematografi alanında, beden ve mekan arasındaki ilişki, filmin görsel dilinin önemli bir parçasıdır. Kamera hareketi, çerçeveleme ve kesme teknikleri izleyicinin bedeni mekanda algılamasına katkıda bulunur. Görüntü yönetmenleri, genellikle bu teknikleri, ekranda tasvir edilen karakterler veya ortam ile izleyici arasında samimiyet veya mesafe hissi yaratmak için kullanırlar. Örneğin, bir karakterin yüzünün yakın plan çekimi, bir samimiyet hissi yaratabilirken, manzaranın geniş plan çekimi, karakterin mekanın genişliği karşısında küçüklüğünü

vurgulayabilir. Hem mimarlıkta hem de sinematografide, beden-mekan birlikteliğinin ikili olasılıkları anlam oluşturmak ve duyguları harekete geçirmek için kullanılır. Beden ve mekanın birbirleriyle ilişkisi, konfor, yönelim kaybı, sınırlama veya özgürlük gibi fikirler ve duygular iletişim kurabilir. Bu nedenle, her iki disiplin de etkili tasarımlar ve anlatılar oluşturmak için beden ve mekanın karşılıklı tamamlayıcılığına dayanır. Bu ilişkiyi farklı noktalardan sorgulamaya çalışmak zorlu bir süreçtir. Zorluklardan biri özellikle beden-mekan ilişkisi kapsamında sinematografinin nasıl konumlanacağı konusudur. Bu çalışmanın amacı beden ve mekanın birbirlerini varetmelerini, aralarındaki varoluşsal ilişkiyi sinematografik bağlamda okumaktır. Bunun için beden ve mekan üzerine retrospektif bir okuma yaparak, çıkarımlarda bulunmak hedeflenmiştir. Daha sonra bu çıkarımların mimari ve sinematografik yöntemlerini tanımlayıp, sinematografik bir döküm elde edilecektir. Böylece beden-mekan ikilisinin sahip oldukları olanaklılıklar çözümlenebilecektir. Beden-mekan ilişkisi dışında mekanın sinematografik algısına da değinen tez beş ana bölümden oluşmaktadır. ‘Beden ve Mekan Kavramlarına Retrospektif Bakış’ başlıklı ikinci bölüm, beden ve mekan tanımıyla başlar. Bölümde, beden ve mekanın günümüze kadar ele alınışları, beden ve mekan anlayışları üzerinden üç başlıkta incelenmektedir. Bedenin ve mekanın statik, akışkan ve sanal anlayışlarını tarifleyen bölüm, kuramcıların kavramlara dair düşüncelerini kapsamaktadır. ‘Beden-Mekan Birliğine Yönelik Olasılıklar’ adlı üçüncü bölümde beden ve mekan birlikteliğinin olasılıkları mimarlık ve sinematografi disiplinleri kapsamında örneklendirilir. İkinci bölümde tariflenen statik, akışkan ve sanal anlayışlara odaklanarak tasarım sürecinde bazı beden-mekan birlik olasılıklarının dökümü çıkarılır. Bu bağlamda tezin ‘Beden-Mekan Birliği Olasılıklarına Yönelik Sinematografik Arayışlar’ başlıklı dördüncü bölümünde, beden-mekan birliği ve olasılıkları ele alınarak sinematografik örneklerle bir okuması yapılacaktır. Bu okuma ile bir beden-mekan matrisi oluşturmak ve beden-mekanı eylemler üzerinden tanımlamak amaçlanmıştır. Sonuçların değerlendirildiği ve gelecekteki olası tartışmalar için önerilerin yer aldığı ‘Sonuç ve Öneriler’ bölümüyle çalışma tamamlanacaktır.

1.2 Yöntem

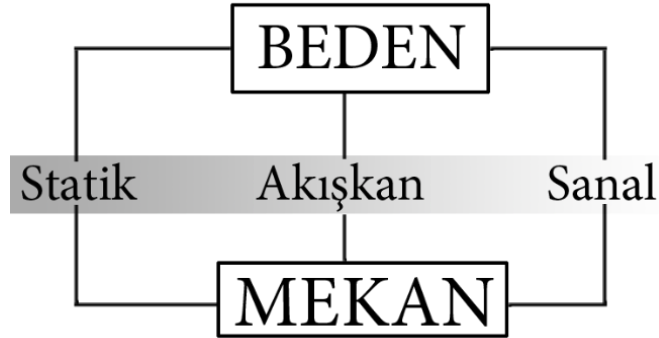
Çalışma ‘beden-mekanın’ limitleri ve farklılıkları üzerine bir takım sorulara sinematografi aracılığıyla yanıt aramaktadır. Sorularla beraber bu araştırma bir soru-

cevap sürecine dönüşmüştür. Bu soru-cevap süreci tek yönlü bir süreç değildir. Ortaya atılan sorulardan bazıları cevapsız kalırken, elde edilen cevaplar da başka sorular üretme potansiyeline sahiptir. Mekan; genellikle sürekli, sınırsız veya üç boyutlu olarak nitelendirilir, diğer yandan ortak amaçlarla sınırlı bir hacim olarak, cisimlerin ve hareketin yer aldığı veya yaşadığı yer olarak anlaşılır. Beden ise, insan ve insan olmayan arasında ayrım yapmayan kütle, enerji ve üç boyutluluk olarak anlaşılır. Bedenin hareketi yoluyla mekan değiştirilir, diyaloglar ve hikayeler oluşturulur. Bedensel hareket bir anlamda manipüle etme eylemidir. Ellerle, bedenin diğer bölümleriyle, hatta başka bir aletle gerçekleşen bedenlerin manipülasyonu, mekana dönüşüm özelliği kazandırmaktadır. Dönüşüm kavramı, bedenler arasındaki alışveriş veya diyalogu anlatır. Çalışmada, beden ve mekan arasında ayrılık yaratan engellerin yıkılması ve mekanın bedenle birlik oluşturma potansiyelini açığa çıkarmak amaçlanmıştır. Buna göre ‘beden ve mekanın karşılıklı birbirini tamamlaması sonucunda oluşan beden-mekan birliğinin ikili olasılıkları, mimarlık ve sinematografi disiplinlerinde nasıl kullanılır?’ araştırma sorusuna cevap bulmak üzere beden ve mekanın anlayışlarında, kuram üzerinden öncelikle bazı nitelikler -sıfatlar- çıkarımları üretilecektir. Bu çıkarımların özeti nitelikler-anlayışlar diyagramında sunulur. Bu özet diyagram, olasılıkları açığa çıkarmanın ilk adımıdır. Bu niteliklere bağlı olarak statik, akışkan ve sanal olasılıklar mimari örnekler ve sinematografik yöntemler ile açıklanmaktadır. Bu niteliklerin ve olasılıkların mimarlık ve sinema disiplinlerinde örneklendirilmesi, mekan ve beden arasındaki sınırın bulanıklaşması için bazı araçlar ortaya koyar. Araştırma niteliksel araştırma bağlamında gömülü teori (grounded theory) yöntemini kullanır. Bu yöntemi teori üzerinden ele alınan bazı niteliksel çıkarımlar ile ortaya çıkarmayı amaçlar. Tariflenen olasılıkları mimarlık dışı başka bir disiplin ile ele almak hedeflenerek çalışma sinema teknikleri ile seçilen filmler üzerinden bir okuma biçimi önerir. Çalışmada, ‘Göl Evi (The Lake House)’ ve ‘Günlerin Köpüğü (Mood Indigo)’ filmlerinin seçilme sebebi ise kurgusuyla beraber her an değişebilir beden ve mekan kullanımlarının var olması ve bu kullanıma izin veren çeşitli tekniklere sahip olmalarıdır. Bu tez, beden-mekan birliği, ikili olasılıklar, mimarlık ve sinematografi kavramlarının bir araya getirilmesiyle oluşan kesişim alanlarını ele alacak ve bu alanlarda ortaya çıkan deneyimleri inceleyecektir.



2. BEDEN VE MEKAN KAVRAMLARINA RETROSPEKTİF BAKIŞ

Mekan ve bedenle ilgili yapılan çalışmalardan anlaşılabileceği üzere, birçok kavramsallaştırma mevcuttur. Mekan, zaman zaman olayların meydana geldiği bir sahne olarak tanımlanırken, diğer zamanlarda sembolik bir sistem veya kişinin kimliğini kazandıran ve belirli kodları olan bir alan olarak da görülebilir. Beden de benzer şekilde birçok kavramsallaştırmaya konu olmuştur. Örneğin, beden bir araç, bir sanat eseri, bir simge veya bir kimlik ifadesi olarak nitelendirilebilir. Bu kavramsallaştırmalar, mekan ve bedenın anlaşılmasına yardımcı olur ve onların farklı yönlerini vurgular. Bu bölümde, beden ve mekan arasındaki ilişkiye odaklanılarak, literatürdeki ele alınışları sınıflandırmıştır. Beden ve mekanın statik, akışkan ve sanal anlayışları tanımlanmıştır (Şekil 2.1). Bu anlayışlar, beden ve mekana tarihsel bir bakış açısıyla yaklaşılarak ortaya konulmuştur. Beden ve mekanın iki ayrı kavram olarak ele alındığı bu bölümde, önce bedenın anlayışları tarif edilmiş, daha sonra da mekanın anlayışları açıklanmıştır.

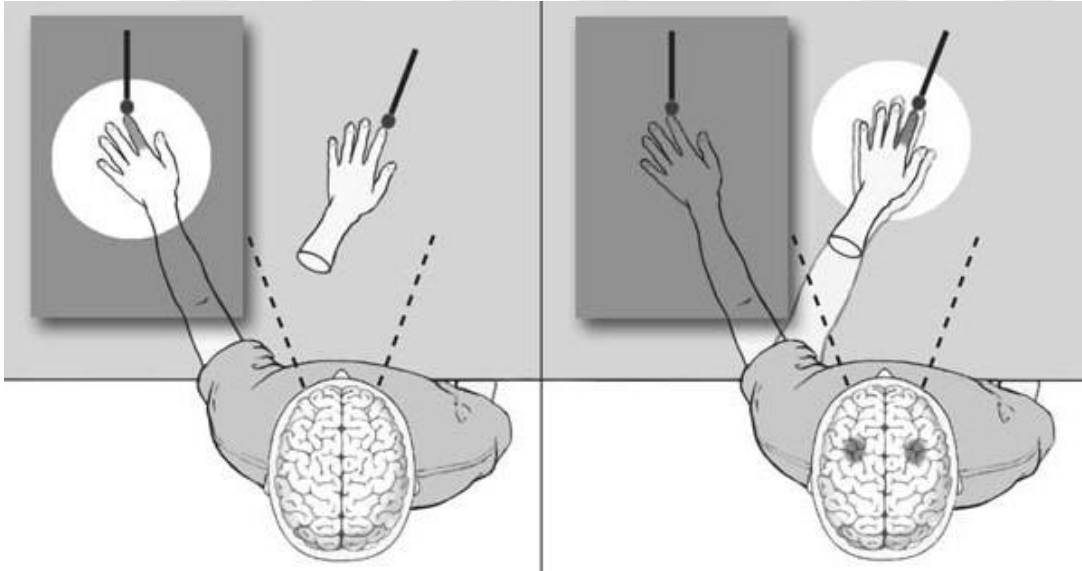


Şekil 2.1 : Beden ve mekan anlayışları diyagramı.

2.1 Beden

Bedenin Batı düşünce tarihindeki başlangıcı olarak Platon'un bedeni ruhun karşıtı ve hapisane olarak düşünen yaklaşımı alınabilir. Çizgisel süreklilik içinde ele almak mümkün değilse de on sekizinci yüzyılda Descartes, on dokuzuncu yüzyılda Darwin ve yirminci yüzyılda Maurice Merleau-Ponty'nin düşüncelerine bakılabilir. Descartes

için beden algısında mekanik beden, makine imgesinin öne çıktığı söylenebilir. Darwin'in evrim kuramıyla beraber hayvanlarda ruh bulunmadığı düşüncesi silinmeye başlanır ve hayvani varoluş geri döner (Şentürk, 2014). Beden-zihin ikiliğini kıran ve benlikle bedeni özdeşleştiren yaklaşımıyla Maurice Merleau-Ponty 'ben bedenim' diyerek bir kırılma noktası oluşturur (Şentürk, 2014). Merleau-Ponty, 'Algılanan Dünya' kitabında, bedenin dünyaya sahip olmak için temel araç olduğunu söyler (Merleau-Ponty, 2005). Tarih Profesörü Maryanne Cline Horowitz, 21. yüzyılda bedenin dış dünyayla bir sınır oluşturduğuna inanıldığına işaret eder. Batı-dışı uygarlıklarda ise durum tam tersidir. Zen Budizm'inde beden-zihin ayrımı keskin olmadığı gibi bedenin doğa ile de sınır oluşturmadığı kabul edilir (Horowitz, 2005 akt. Şentürk, 2014). Beden, tenin sınırlarının ötesine, kendisini çevreleyen dünyayla temas eden öznedir; canlıdır; hareket edebilir ve değişebilir. Yazar Karen Franck ve Bianca Lepori için beden kelimesi stabiliteyi ima ettiği için tartışmalı olsa da sürekli değişmekte ve çevresine uyum sağlamaktadır (Franck and Lepori, 2007). 'Bedenin keskin bir tanımı var mıdır ve beden değişmez ölçülerle ifade edilebilir mi?' sorusuna 1998'de Pittsburgh Üniversitesi'nden psikiyatristler Matthew Botvinick ve Jonathan Cohen tarafından yapılan bir deney ile cevap verilebilir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 : Lastik el deneyi (Url-1).

Botvinick ve Cohen sağlıklı deneklerin kendi bedenlerinin bir parçası olarak yapay bir uzuv deneyimledikleri bir deney yaptılar. Bir eli gizlenen deneklerden, önlerindeki masada duran lastik bir eli gözlemlmeleri beklenir. Eşzamanlı olarak gizlenen el ve lastik ele dokunulur. Belli bir süre sonra denek, lastik eli kendine ait bir el olarak

deneyimler (Url-1). Bu deney sonucunda, bedeninin her daim kendini algısal olarak yenileyebiliyor oluşu beden üzerine tekrar düşünmemiz gerektiğini ortaya koyar.

Yeniden üretmek beden ve mekan kavramlarının genişlemesine, sınırların bozulup yeniden oluşmasına olanak tanır. Bu yeniden üretim aynı kalmaya karşı çıkarak, tekrar başlamayı mümkün kılar (Colebrook, 2009). Bedenin algısının yenilenebilir oluşu, bedeninin ölçülerle ifade edilemeyeceği ve bedensel algının net bir tanımının olmadığını ortaya koyar. Bu çalışmada, bedeninin sürekli değişen durumunu bedeninin literatürdeki ele alınan anlayışları ile ilişkilendirerek ortaya koymak amaçlanmıştır. Beden, listelenmekle ve sınıflandırılmakla tükenmeyecek bir çalışma alanıdır. Bedenin tarihsel bakış içinde üç -statik, akışkan ve sanal- anlayışını tarifleyecek bu bölümde ilk olarak statik beden anlayışı ele alınacaktır.

2.1.1 Statik beden anlayışı

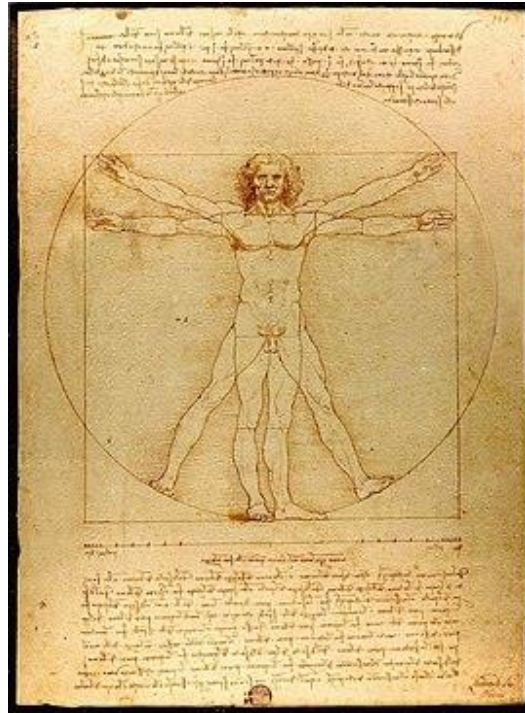
Bu bölümde statik beden anlayışı olarak ele alınan dönem; antik dönemden modern döneme uzanan süreci kapsamaktadır. Bu kabulün sebebi, bu dönem süresince bedene ilişkin yaklaşımların genel olarak sabitlik ve değişmezlik içermesidir. Beden ve mekanla ilgili fikirlerin izini sürmek için, insanların ilk araçları geliştirdikleri noktaya kadar geri gidilebilir. İnsan kültüründe araçların gelişimi, insanın çevresini kendi amaçları için şekillendirme niyetinin başlangıcına işaret eder. Bu amaçla, hayatta kalma ve çevresine uyum sağlama yeteneğini genişletme kapasitesi önemli bir etkidir. Konutun icadı, hayatta kalma niyetinin en önemli aracıdır. İnsan yapımı ilk barınaklar yaklaşık yarım milyon yıl önce ortaya çıkmıştır. Bu barınaklar, doğal malzemelerin kullanıldığı yapılardan oluşmuştur ve basit yapım yöntemleri kullanılarak yapılmıştır. İlk yapıların çoğu taşınabilirdi, çünkü insanlar yiyecek elde etmek için geniş toprakları dolaşmak zorundaydı (Hendershott, 2013). Sonuç olarak, bu tür barınakların hafif, taşınabilir ve kolayca yerleştirilebilir olmasının gerekmesi, beden ve mekan arasında yakın bir ilişki sağlamaktadır.

Tarımın gelişmesine kadar, kalıcı insan yapımı konutlar önemli bir şekilde ortaya çıkmadı. Tarım yayılmaya başladığında taşınabilir barınaklar yerini kalıcı konutlara bırakmaya başladı. İlk uygarlıkların başlangıcında, yapımla ilgili teknolojiler giderek daha özel hale geldi ve karmaşık ticaret yollarının gelişimi, mevcut malzemelerin ve tekniklerin sayısını arttırdı. Mimari teorisinin başlangıcının bu zamanda ortaya çıktığı düşünülür. Bu dönemde geliştirilen mimari teoriler, idealize edilmiş bir mekanın

gerçekleştirilmesi için beden oranına büyük önem vermiştir. Oran, Antik Yunan'da heykeltıraş ve mimarların ana meşguliyeti haline gelmiş ve insan bedeni çalışmanın ana konusu haline gelmiştir. Tarih öncesi zamanlarda insan figürü birçok kültür tarafından mistik nitelikleri simgeleyen bir sembol olarak kullanılmıştır. Klasik Yunan'da, figürler genellikle tanrıları tasvir eder, ancak insan bedeni çalışmanın ana konusu haline gelmiştir (Hendershott, 2013). İnsan bedeni, dünyanın tüm ölçümlerinin merkezi olarak görülmüş ve mimaride antropomorfik nitelikler daha anlamlı hale gelmiştir. Rykwert, Yunan sütununun klasik düzenlerin (Dorik, İyonik, Korint) beden oranlarına nasıl dayandığını gösterir. Yunan klasik düzenlerinin tümü, boyutlandırılmış veya ölçülmüş modüllerden ziyade orantıya dayanıyordu ve ideal mimari arketiplerin, temel orantılı kurallarını kaybetmeden daha büyük veya daha küçük ölçeklendirilmesine izin veriyordu (Rykwert, 1996). Ek olarak, en eski ölçüm sistemleri beden bölümlerine, ölçülerine (parmaklar, avuç içi, eller, ayaklar, arşın ve kulaç vb.) dayanıyordu ve bu, Yunanlılar zamanından önce bile tuğla ve tahtalar için standart hale geldi (Corbusier, 2004). Bedenin geleneksel mimari süreçteki rolü, öncelikle boyutsal konfor ve işlev elde etmektir. Eski kayıtlarda, beden ilk olarak bir organizasyon sistemi olarak tanıtılır ve beden ve mekan üzerine en önemli inceleme Vitruvius'un yazılarında bulunur. Vitruvius'un 'Mimarlık Üzerine On Kitap' başlıklı eseri, mimarlık konusunda antik çağdan günümüze kalan tek metindir. Aynı zamanda, beden ile mekan arasındaki bağlantıyı kuran tarihteki ilk metinlerden biridir. Vitruvius, tapınakların inşası ile ilgili olarak uygun simetri ve orantıyı açıklıyordu ve insan vücudunun ilahi olarak yaratılan oran ve ölçülerinin mükemmel olduğuna inanıyordu. Bu nedenle, uygun şekilde inşa edilmiş bir tapınağın insan vücudunun bölümlerini yansıtmaması ve bunlarla ilgili olması gerektiğini önerdi. Bir insan vücudunun hem daire hem de kare içine simetrik olarak yerleşebileceğini belirtti ve böylece mükemmel geometrik formlar ile mükemmel beden arasında var olduğuna inandığı bağlantıyı gösterdi. Bu şekilde beden, doğanın koyduğu sabit ve hatasız yasaları içeren yaşayan bir kural kitabı olarak görülüyordu. Vitruvius'a göre, bir mimarın tasarımları, bedenin simetrisinin ve oranlarının tartışılmaz mükemmelliğine atıfta bulunmalıdır. İnsan bedeninin oranları, yapının organize edilirken esas alınan doğal ve ilahi bir düzen sistemiydi (Vitruvius, 1990).

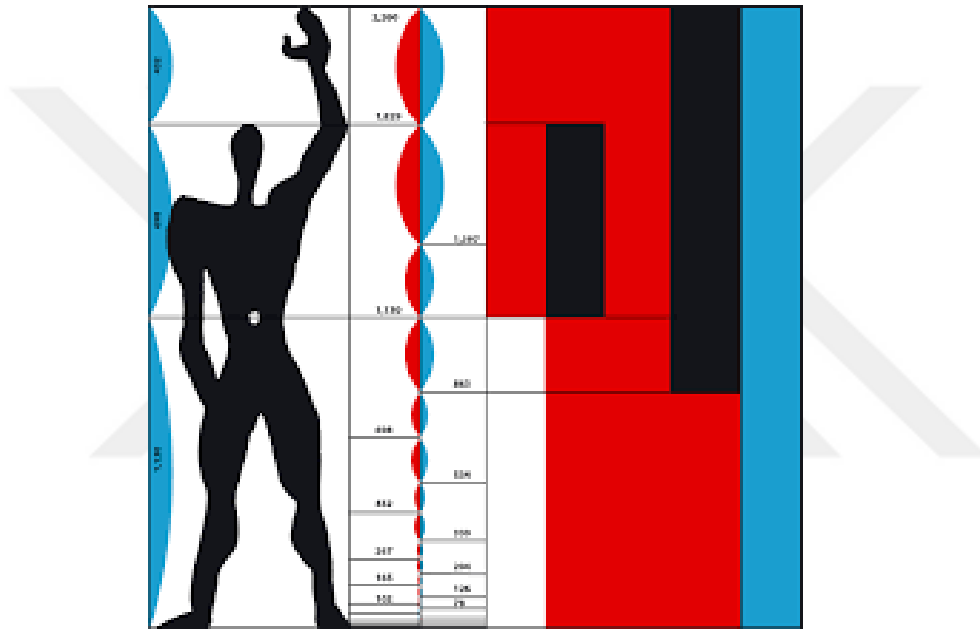
Orta Çağ boyunca, Roma Katolik Kilisesi'nin yükselişi, mimaride beden analogisinin temsil ediliş biçiminde belirgin bir değişime yol açtı. Klasik ve Hümanist ilkelerden

doğauştüne doğru genel bir eğilim, hem sanatta hem de mimaride doğal insan figürünün ortadan kaldırılmasına yol açtı. Bedenin tasvirleri soyutlaştı ve ikonografik hale geldi. Bu dönemde beden, çoğunlukla dini figürleri temsil etti. Gerçek beden ise günahkar olarak görülüyor ve bu nedenle reddediliyordu (Hendershott, 2013). Rönesans dönemi, klasik Hımanist ilkeler ve antik çağlardan kalma bedene dayalı orantısal sistemlere bir dönüşü işaret eder. Erken Rönesans düşünürleri Alberti, Filarete ve Francesco di Giorgio gibi, daha tanımlanmış kurallarla Vitruvian modeline vurgu yaptılar. Rönesans boyunca "beden, bedenin dengesi, orantı standartları, simetri ve işleyiş mimari inşanın temelidir" (Vidler, 1992). Resimde geliştirilen perspektif teknikleri, mimarının yanı sıra insan vücudunu temsil etmek için de yeni araçlara izin verdi. Rönesans'ın bedene olan ilgisi, Leonardo da Vinci'nin "Vitruvius Adamı" adlı eserinde özetlenmiştir. Leonardo tarafından sunulan Vitruvius fikirleri, sanat ve mimarideki birçok Rönesans teorisinin temelini oluşturur. Ancak, Leonardo'nun uyarlamasında beden, durağan değil, ayakta ve hareket halindedir. Leonardo, Vitruvius adamını, insan vücudu için on altı olası pozisyonun aynı çizimde sistemleştirildiği, iki ana pozisyonun üst üste bindirildiği ve dairenin ve karenin kozmolojik sembolleri içine kazındığı varyasyonlarla oluşturur (Şekil 2.3). Bu resim, Leonardo'nun insanı doğayla ilişkilendirme girişimlerinin temelini temsil eder (McEwan, 2003).



Şekil 2.3 : Vitruvius Adamı (Url-2).

Modern dönemde seri üretimin ve standardizasyonun ortaya çıkması, beden kavranma biçiminde temel bir değişikliği beraberinde getirir. Bilimsel yöntemin yükselişi, beden çeşitli kontrol yöntemleriyle mekanizasyonuna ve sonuçta ergonomi ve sibernetiğin gelişmesine yol açar. Le Corbusier, "insan ölçeğine uyumlu, mimariye ve mekaniğe uygulanabilir evrensel bir ölçüm" geliştirmek amacıyla 'Modulor' adını verdiği insan oranlarına dayalı bir antropometrik sistem tasarladı (Corbusier, 2004). Le Corbusier, bu sistemi, insan vücudundaki matematiksel oranları keşfetmeye yönelik, insan ölçümlerine, Fibonacci sayılarına ve altın oran üzerine kurdu (Şekil 2.4).



Şekil 2.4 : Modulor (Url-3).

Modulor, beden idealize edilmiş, değişmeyen yanını ortaya koyarken, mekana dair evrensel bir ölçü bulma arayışındır. Beden, insan vücudundaki matematiksel oranları genişletme, bu bilgiyi mimarlığın görünümünü ve işlevini geliştirmek için bir araç olarak kullanılır (Ostwald, 2000). Şentürk, Le Corbusier'in, Modulor'u ortaya koymak için tanımlaması gereken şeylerden birinin kuşkusuz beden olduğunu söyler. "Nasıl bir beden temellendirilmelidir ki, onun sabitliğinin etrafında başka değişmezler, mekansal evrenseller ve şaşmaz ölçüler getirilebilsin?" sorusuna cevap olarak beden geometrik bir indirgemeye tabi tutulması gerektiğini söyler (Şentürk, 2009). Modernizmin ortasında adeta yeniden canlanmış bir Vitruvius figürü ortaya çıkmıştır. Bu aynı zamanda modernizmin bedenle ilgili olarak geçmişten kesin bir kopuş yaşamadığı tezini de güçlendirecektir. Şentürk, beden Modulor'la yapabilirliklerinin

sınırına erişemediğini, çerçevelenerek belli bir kimliğe indirgendığını söyler. “Modulor için önemli olan, bedenin neler yapabileceği değil, ondan fayda sağlamaktır” (Şentürk, 2011).

Rönesans döneminden yirminci yüzyıla gelindiğinde, mimarlar beden konusu gündeme geldiğinde Vitruvius Adamı'na atıfta bulunuyorlardı. Doğa ve beden arasındaki paralellikler, doğadan elde edilen ölçüler ve nihayetinde Le Corbusier'in Modulor'u gibi premodern, modern, eril ve eleştirel bir teorik altyapı üzerine kurulan güzellik idealleri gibi konular, hala tartışılmaktadır. Corbusier gibi mimarlar, bilimlerin en seçkin örnekleri, bedeni bir mafsalsal olarak kabul ederler ve tüm etkinliklerini bedenin durumu üzerinden organize ederlerken, mimarlık da bunu anlamaya çalıştı. Corbusier, kapitalizmin büyük gücünü fark etti ve ona bir ruh kazandırmak için mimarlık ve geçmiş ile birlikte bu amacı gerçekleştirmek istedi (Şentürk, 2014).

Le Corbusier'in Modulor'unun ardından, alman Mimar Ernst Neufert, mimarlara ve tasarımcılara bina ve nesneler tasarlama konusunda bir çerçeve sağlamayı amaçlayan, standartlaştırılmış antropomorfik ölçümlerin bir taksonomisi olan 'Yapı Tasarımı' kitabını tasarladı. Neufert, bedeni, niçin ve ne ile birlikte tasarlanabileceğini belirten ayrılmış ölçümlerle rasyonelleştirdi ve mutlaklaştırdı. Beden artık bir tapınağın orantısız değerlerinde değil, koridorların, kapıların ve mekansal boşlukların, genişliğine uygun boyutlarda, sosyal etkileşimler ve ev içi etkinlikler için belirli düzenlemelerde bulunur. Beden, işlevsel bir mekanizma haline gelir. Neufert diyagramları, o zamandan beri birçok projede temel bilgi kaynağı olarak kabul edilir ve mimari grafik standartları ve ergonomi ile ilgili diğer tasarım kılavuzları için geliştirilen daha sonraki sistemlerin geliştirilmesi için temel oluşturur (Lambert, 2012). Modern dönem, mimaride beden analogisinden önemli bir mesafeye işaret eder, bu dönemde çoğunlukla sembolik bir referans olarak beden yoktur (Vidler, 1992). Beden, mimari için antropomorfik veya dekoratif bir unsur olarak geçici olarak terk edilir. Erken modernizmdeki eğilim, mimaride beden analogilerini reddederken, insan vücudunun orantılı ve kinetik özellikleri bir ilham kaynağı olduğu kabul edilir. Bedenin geometrik önermesine Bauhaus'ta odaklanılmıştır. Bauhaus profesörü Johannes Itten, çalışmalarını bedenin dışavurumculuğu üzerine yoğunlaştırdı ve beden uzuvlarının ritmik koordinasyonuna, bir bütün olarak bedene odaklandı. Paul Klee, insan bedeninin tektoniğinin doğrusal çizimlerle temsil edilmesiyle ilgilendi. Oskar Schlemmer ise, sanat eseri anlayışını

insan bedeninin işgal ettiği ve tanımladığı alanla birleştirme fikri üzerine kurmuştur. Kostümleri, bedeni mekan yaratan bir varlık olarak yeniden karakterize etmek için bir araç olarak kullandı. Bedenin ve kostümün farklı hareket kalıplarını kullanarak mekan ve bedenlerin nasıl bağlantılı olduğunu araştırdı (Hendershott, 2013).

Bu tarihsel bedene bakışa ek olarak, 'The Inhabitable Flesh of Architecture' adlı kitabında Marcos Cruz, bedenin yani tenin mimarideki rolünü inceler. 'Flesh' terimini Merleau-Ponty'den ödünç alarak metafor olarak tenin anlamını oluşturmayı amaçlamaktadır (Cruz, 2013). Cruz kitabında, bedenin batı tarihi boyunca nasıl değiştiğini tanımlayan beden anlayışlarının bir sınıflandırmasını yapar. Bu sınıflandırma ile bedenin nasıl tasvir edildiğine bakmak, onu bedenin mimarlıkla ilişkisi ile karşılaştırmak, bedenin çağdaş koşullarını ve anlayışını daha iyi anlamayı amaçladığını ifade eder. Cruz, bedene ilişkin farklı beş anlayışın ana hatlarını çizer. Cruz'un sınıflandırması, klasik orantılara sahip, güç ve denge gösteren, güzel bir beden olarak tanımlanan 'Klasik Beden' (The Classical Body) ile başlar (M.Ö. 500 civarına kadar). Klasik beden, "geometri ve orantı kuralları üzerine inşa edilmiş önceden belirlenmiş estetik parametrelere dayanması" bakımından armonik ve süreklidir. Bu döneme ait referanslar, heykellerin duruşlarının insan gücünü ve dengesini, zarafetini ve güzelliğini gösterdiği Antik Yunan ve Roma'daki binalarda sergilenmiştir (Cruz, 2013).

Klasik Beden'in ardından Cruz, Orta Çağ'a (M.S. 500 ila 1399) atlayarak 'Grotesk Beden' (The Grotesque Body) tanımını yapar. "Grotesk beden, görsel bir bedenden ziyade, dokunma ve işitme bedenidir" ve burada duyular tanımlanır (Cruz, 2013). Beden, hakkında anatomik olarak fazla şey bilinmediği veya anlaşılmadığı için gizemlidir ve bu nedenle Ortaçağ bedeni, iç ve dış arasındaki sınırın metamorfoz ve mutasyon süreçlerine maruz kaldığı gözenekli ve geçirgen bir boşluktur. Bu da sanat eserlerinde ve mimaride bulunan çok biçimli, grotesk görüntülere yol açmıştır. Çirkinlik ve güzellik, Grotesk bedende bugün olduğundan daha farklı anlaşılmıştır (Cruz, 2013).

Daha sonra Cruz, geç Rönesans ve Barok dönemlerinde (1400'den 1850'ye kadar), Burjuva Beden (The Bourgeois Body) ve onunla birlikte gelişen bir algı ve görsel hakimiyet duygusu tanımlar. Aynı zamanda bilim ve anatomiye çevreleyen gelişmelerle yeni bir bilimsel model ortaya çıkmıştır. Burjuva beden, mekanik, kinetik

ve cerrahi keşiflerle anatomik tıbbın yeni yasalarına uygun olarak, yeni bir hijyen ve temizlik kültürüyle birlikte bir makine olarak anlaşılmaya başlanmıştır. Bir önceki Grotesk Beden', artık yeni bir estetik bedene dönüşmüştür; hem görsel güzelliğe hem de sağlığa yeni bir önem verilmiştir. Bedenin estetik reformları kültüre ve topluma yansımıştır (Cruz, 2013).

Bedenin modern dönemde yeni bir okuması, modern kentsel yaşamı etkileyen bir dizi sosyo-politik ve demografik koşul tarafından şekillendirildi. "Tutarlı bir imaja sahip olmanın ötesinde, bu beden daha sonra çeşitli tarzlara ve niteliklere yol açan yeni bir sosyal düzenle ifade edildi" (Cruz, 2013). Belki de Modern Beden (The Modern Body) (1851'den 1980'e kadar) en önemli değişimi ifade ediyordu; bedenin sanatta sunumu, Rönesans ve Barok dönemlerinin aksine, gerçekçi bir şekilde sunulmaktan ziyade soyutlandı ve yeni şekillerde yorumlandı. Bedende yeni bir kimlik arayışı vardı. Yirminci yüzyılın başlarında Burjuva Bedenden Modern Bedene geçiş, kentlinin sosyal yabancılaşması ve bedenin makineden, mimariden ve kentsel çevreden yabancılaşmasıyla sonuçlanan radikal değişikliklere sahne oldu. Modern mimari ve Uluslararası stil, genellikle "steril, temiz, bozulmamış alanlar"dır ve çoğu zaman etkinlik eksikliği ile tasvir edilir. Beden makineye bağımlı hale gelmeye başladı (Cruz, 2013). Cruz bedeni Klasik, Grotesk, Burjuva, Modern ve Siborg Beden olarak sınıflandırmıştır. Statik anlayış olarak tariflenen döneme denk gelen yaklaşımlar Klasik, Grotesk, Burjuva ve Modern bedendir. Bu bağlamda bu başlıkta bu dört tanıma yer verilmiştir.

Modernizmin ardından post-modernizme de kısaca değinilecek olursa, post-modernizm mimarlıkta insan bedeni hakkında bir dizi farklı teoriye yol açmıştır. "Postmodern mimari, geleneksel bir Rönesans bedenine veya modern insanın bedenine uyacak şekilde tasarlanmamıştır; daha ziyade, teknolojinin, medyanın ve zamanı değiştiren tekniklerin aracılığıyla bedenin kendisinin parçalanmasına bir tepkidir" (Vidler, 1992). Neo-Marksist eleştiriler, bedenın kapitalist yapılar aracılığıyla artan baskısına odaklanır. Feminist eleştiriler, eril arketiplerin ve cinsiyetlendirilmiş alanın devamına odaklanır (Agrest, 1988). Temel olarak bedeni değişmez olarak gören ve oranlarla ele alan bu araştırmalar ve örneklerde iki problem dile getirilebilir; ilk olarak standartlaşmamış cisimler bu araştırmalar içinde kendine yer bulamamaktadır. Unutulan en büyük problem ise bedenın statik olmadığıdır. Beden, mekanda hareket eder ve etrafındaki alanı şekillendirir. Statik beden anlayışı

dokunuşu, bedensel mimesis ve özdeşleşmeyi işaret eder (Pallasmaa, 1996). Algısal benlik, tüm duygu ve anılar beyinde ve sinir sisteminde değil, kaslarda ve organlarda depolanmasa da, hareketi belirleyen ve kolaylaştıran rüyalar ve anılar, geçmişten ve gelecekte uzamsal deneyimler tasavvur ederek zenginleşir (Cruz, 2013). Akışkan beden, farklı maddi sınırlara doğru genişleyen bir şekilde çalışır. Sınırın bulanıklaşması beden ve mekan arasındaki muğlaklığa neden olur. Bu sınırlar fiziksel veya hayali olabilir. Akışkan beden, çevresi ve kendi dünyası ile sürekli diyalog halindedir - buna karşılık olarak şekillenir ve değişir. Bruno Latour, Vinciane Desperet'den şu önermeyi aktarır “bir bedene sahip olmak, etkilenmeyi, yani insanlar veya insan olmayan diğer varlıklar tarafından etkilendirilmeyi, taşınmayı, harekete geçirilmeyi öğrenmektir” (Latour, 2004). Beden sürekli olarak etkileşmeyi öğrenmiyorsa ölür. Merleau-Ponty insan bedenini deneyimin merkezine koyarak beden in insanın dünya içindeki varlığını sağladığını ifade eder. Ponty, yaşayan yönelimsellik (intentionality) merkezleri olarak bedenlerimiz yoluyla dünyanın seçildiğini ve dünyanın bizi seçtiğini öne sürer (Pallasmaa, 1996). Bu geçişlilik halinin yani ten in beden ve dünya arasındaki iletişimi olanaklı kıldığını ifade eder. Beden bir anlamda dünyanın sınırlarını çizer. Merleau-Ponty, Heidegger'in ‘dasein’ kavramını referans alarak, dünyada olmayı algı ile eşleştirmiş ve algıyı yaşayan beden kavramının merkezine yerleştirmiştir (Direk, 2003). Merleau-Ponty'nin felsefesinin özünde, algının dünyayı anlamada ve dünyayla ilişki kurmada oynadığı temel role yönelik; dünyayı bilmenin birincil yeri olarak bedene yaptığı vurgu ve beden in ve algıladığı şey in birbirinden ayıramayacağına dair kavrayışı vardır. Algılayan bir şey olarak bilinç, dünya ve insan bedeni karmaşık bir şekilde iç içe geçmiştir. Bedenleşmenin önceliğinin dile getirilmesi, onun fenomenolojiden ‘dolaylı ontoloji’ veya ‘dünyanın teni’ ontolojisine doğru kaymasını sağladı (Merleau-Ponty, 1968). Merleau-Ponty'nin ‘ten’i, araçların, mülkün ve bölgenin, genişletilmiş beden imgesinin veya bedensel şemanın kalınlaşması yoluyla canlı beden in bir parçası haline gelebileceği beden in dışa dönük bir tezahürünü tanımlar. Merleau-Ponty, ten kavramıyla “nesnel bedeni içkinlikle, öznel bedeni de aşkınlıkla ilişkilendirmiştir” (Esenyel, 2017). Merleau-Ponty için “ten, beden ile dünya arasında bir engel değil, ikisinin birbiriyle iletişimini olanaklı kılandır” (Gökyaran, 2003).

Ponty, “dünyada yönlendirilme şeklimiz, yönelimimiz, bedensel yeteneklerimize dayanan bir motor-biliştir” iddiasında bulunur. Dünyanın bu motor-biliş bilgisi,

bağlantı için sonsuz sayıda olasılık sağlar. Merleau-Ponty, yaşanan bedeninin “dünyada olmanın bir aracı” olduğunu ve kendi mekansallığına sahip olduğunu söyler. Ona göre bedensel hareketin algısal amacı sadece çevre hakkında bilgi almak değil, aynı zamanda dünyada yapabileceğimiz eylemler için fırsatlar yaratmaktır. Merleau-Ponty, çevreyi bir bütün olarak kavrayabilmek için bedensel algının önemini vurgulamış ve sonraki teorisyen ve mimarların çalışmaları için bir temel oluşturmuştur (Kaufer and Chemero, 2021). Jonathan Hale ‘Merleau-Ponty for Architects’ kitabında, dünya hakkındaki bilgimizi, kültürel çevrede büyürken edindiğimiz hem sosyal hem de biyolojik olarak yapılandırılmış bir dizi beceriyi kullanarak edindiğimizi söyler. Yani Hale’e göre deneyimimiz ve yeteneğimizin aracı bedendir (Hale, 2016). Merleau-Ponty, kartezyen düşüncenin özne-nesne ikiliğinden ayrı olarak bedeni yalnızca nesne olarak değil, duyumsayan ve algılayan bir özne olarak tarifler. Algılama beden sayesinde gerçekleşir. Beden yalnızca algılanan değil, aynı zamanda algılayan, bize algıyı verendir (Merleau-Ponty, 1945). Akışkan beden, çevresine göre sürekli şekillenir ve devingen bir yapıdadır. Bu sayede dünyayı tanımanın yollarını keşfeder ve çevresiyle etkileşime girerek farklılıklar yaratır. Neufert düzenleri ve Le Corbusier’in Modüler diyagramından önce, insanlar yapılarında boyutlandırma ve oranlama sistemi olarak kendi bedenlerini kullanırlardı. Beden, hareketler ve ihtiyaçlara göre inşa ederek elde etmesi gereken temel bilgiyi kas ve dokunsal duyularda saklar (Pallasmaa, 1996). Anılar ve duygular sadece sinir sistemi ve beyinde değil, aynı zamanda kaslarda ve organlarda da depolanır. Çağdaş dans sanatçısı ve koreograf Tuğçe Tuna’nın ‘Vertigo’ performansı, akışkan bedeni tarif etmek için iyi bir örnektir (Şekil 2.6). Performansta zemindeki ve duvardaki dansçılar birbirine bağımlı bir çift oluştururlar. Performans sırasında duvardaki dansçılarla zemindeki çiftler arasında farklı düetler gerçekleşir. Dansçılar bedenlerinin duvarla çarpışması sonucu, bedenlerinin akışkanlık potansiyellerini göstermek için somut bir sabit olarak duvarla yüzleşirler. Bedenler rutin durumlarından kurtulur ve duvarla farklı olasılıklara sahip olarak akışkan hareketler gerçekleştirirler. Performans boyunca duvardaki dansçılarla zemindeki çiftler ağırlık ve denge açısından birbirlerine bağlı oldukları için kendi hareketleriyle beraber bağlı olduğu bedenin hareketlerini de kontrol etmek durumunda kalırlar (Tuna, 2003). Böylece, bedenin akışkan yapısı ve etkileşimli doğası, sanatsal performanslarda da kullanılabilecek yaratıcı bir potansiyele sahiptir. Akışkan beden, Cruz’un sınıflandırmasından da etkiler taşır. Klasik beden: fizyolojik oranların uyumu ve dengesi içindedir; grotesk beden: bir

dokunma bedenidir ve geçirgen bir sınırı vardır, içi ve dışı bulanıktır; burjuva beden: bir anatomi anlayışı, dışta ifade edilen ten ve duyu algısı; modern beden: kalıplaşmış ölçü ve oranlara uygunluk; ve son olarak, siborg (cyborg) beden: onun ağı bağlı bir organizma olduğunu ifade eder. Hareket ve tepkisel duyguya ilgi, akışkan bedene özgüdür (Cruz, 2013).



Şekil 2.6 : Vertigo Performansı (Tuna, 2004).

Cruz'un antroposentrik beden sınıflandırması fizyolojik benliği ve anatomik bedeninin iç işleyişini anlıyor gibi görünürken, akışkan beden kendisini daha ileriye götürmeye ve çevreye doğru uzanan esnek katmanları anlamaya çalışır. Bedensel yerleşme sadece fiziksel olarak anlaşılmaz, aynı zamanda farklı benlikler aracılığıyla deneyimlenen fenomenolojik bir eylemdir (Cruz, 2013). Şentürk, 'Beden' isimli yazısında 'Suyuklar Kuramı' (suyuk, organizmanın kan, lenf gibi sıvı bölümünü olarak tanımlanır) isimli bir bakıştan bahseder. Bu bakışa göre, insan bedeni sıvılarca belirlenir ve sıvıların egemenliğindedir. Bedenin dört temel sıvıdan -kan, safra, salya ve kara safra- oluştuğu düşüncesi bedenle dünya arasındaki koşutluklardan beslenir. Şentürk bu kuramın yatay ve düşey özdeşlik ilkesine göre şekillendiğini özetler:

“Kan / safra / salya / kara safra.

Ateş/ hava / su / toprak.

Isıtma, nem/ısıtma, kurutma / soğutma, nem / soğutma, kurutma.

Kırmızı / sarı / soluk / koyu.” (Şentürk, 2014).

Şentürk, suyu teorisine karşı on altıncı yüzyıldan başlayarak katılar, lifler ve kaslara dair beden teorileri geliştirildiğini ifade eder. Sıvıların yerine liflerin, sinirlerin ve fizyolojinin öncelik kazanması on sekizinci yüzyılda gerçekleşir. Baglivi'nin 1700'deki *De fibra motrice et morbosa* başlıklı çalışması lif kuramındaki en önemli kaynaklardan biridir. Lif kuramı bedeni lif demetleri biçiminde tanımlayarak, bedeni makine ile özdeşleştirme anlayışının alt düşüncesidir. Devinimi sağlayan lifler, kemikte sert, sinirlerde uzun, kaslarda ve bezlerde sıktır (Mandressi, 2008 akt. Şentürk, 2014). Mimarlık ve beden arasında anlamlı bir ilişki kurmanın zorluğu bu dönemde de devam etmektedir. Bernard Tschumi, 'mimarlık şiddeti'nde bu ikileme işaret eder: “İnsan bedeni mimarlıkta her zaman şüpheli olmuştur” çünkü “en aşırı mimari tutkulara sınırlar koyar. Beden, mimari düzenin saflığını bozar.” (Tschumi, 1994). Akışkan beden anlayışı bölümünde değinilen kavramlar ve yaklaşımlar Şekil 2.7'de özetlenmiştir. Çıkarılan bu kavramlar üçüncü bölümde üretilen nitelikler ve anlayışlar diyagramı için bir altlık olarak kullanılmaktadır.



Şekil 2.7 : Akışkan beden anlayışı haritalama.

2.1.3 Sanal beden anlayışı

Yerleşmenin sadece fiziksel olmadığı, aynı zamanda fenomenolojik olduğu akışkan bedeni tariflerken ifade edilmişti. Yerleşme sadece fiziksel ve fenomenolojik değildir, hatta sanal bir eylemdir. Sanal benlik, kişinin 'veri bedeni'ne atıfta bulunur. Fiziksel sosyal hayattan çevrimiçi internet toplumuna doğru bedensel bir kopuş vardır. Sanal

benlik, kendisi için geçerli olabilecek düzenlemeleri ya da manipölasyonları sınırlayarak, fizyolojik benliğin özgürleşmesi için bastırır. Algısal benlik gibi, fiziksel bir bedenin ağırlığına veya yoğunluğuna sahip değildir ve belirli yasalarla koşullandırılmamıştır. Sanal benlik, fizyolojik bedenin yeni bir duyu aygıtına doğru genişlemesine izin verir. Kişi fiziksel olarak bir dünyada var olabilir, ancak başka bir şey deneyimliyormuş gibi hissedilir, öyle ki beden artık tene bağlı değildir (Url-4).

60'ların sonundaki uzay yolculuğunun gelişim ütopyaları, mimari düşünce ve beden üzerinde önemli bir etkiye sahip oldu. Uzay kapsüllerinin ve kapalı sistem ortamlarının etkileri, sibernetik ve çevresel kontrol sistemleri mimaride yeni fırsatlara yol açtı (Hendershott, 2013). Sibernetik düşüncenin ortaya çıkışı, bedenin ve teknoloji ile olan ilişkisinin yeniden kavramsallaştırılmasını beraberinde getirdi. Sibernetik organizmanın kısaltması olan siborg (cyborg) terimi, ilk olarak 1960 yılında Clynes ve Kline tarafından, insan uzay araştırmalarını mümkün kılmak için gerekli olan kendi kendini düzenleyen insan-makine sistemlerini tanımlamak için kullanılmıştır (Clynes and Kline, 1960 akt. Hendershott, 2013). Bu bölümde sanal beden anlayışını betimleyen Cruz'un sınıflandırmasında yer alan Siborg beden sınıflandırması yer alır. Siborg beden (The Cyborgian Body), İkinci Dünya Savaşı'nı, insan-makine melezleri, doğal ve yapay arasında yeni bir keşif bulmaya yöneliktir. "Zekanın neredeyse her yerde yerleşik hale geldiği bir zamanda, Post-İnsan Bedeni, her şeyden önce, bilgi ve eylemlerin algılandığı, kontrol edildiği ve aktarıldığı yerlerden güçlü bir şekilde etkilenen ağ bağlantılı bir organizma haline geliyor." (Cruz, 2013). Siborg beden bazen fiziksel tenle harmanlanmış sanal bir alan içerebilir. Tene bağlı olmayan bir beden hayal eden Stelarc gibi sanatçıların çalışmaları, tenin çevresiyle olan ilişkisinde genişlemiş ve geçişli bir benlik ortaya çıkarmayı amaçlar. Bu amaçla üretilen çalışmalarda, dokunma fiziksel yakınlık ifade etmez, dokunma duyusu daha çok sanal teknolojide dokunsal medya ile yer değiştirir ve dokunmatik komutlar ile dijital bir tepkiyi yönlendirir. Sinema gibi görsel sanatlarda, özellikle bilim kurgu filmlerinde, siborg beden genellikle bedenin mutasyon, deformasyon ve biyonik konfigürasyon şeklinde değişen haliyle işlenir. Bedene atfedilen şiddet, Şekil 2.8'de olduğu gibi, beden uzuvlarından bazılarını ön plana çıkartarak nesnelleştirmiştir (Cruz, 2013). Donna Haraway, Siborg Bedeni Post-İnsan Bedeni olarak tanımlar ve 'Cyborg Manifesto' metninde, siborg kavramını basitçe "sibernetik organizma, makine ve organizmanın bir melezi, bir kurgu yarattığı olduğu kadar toplumsal gerçekliğin bir

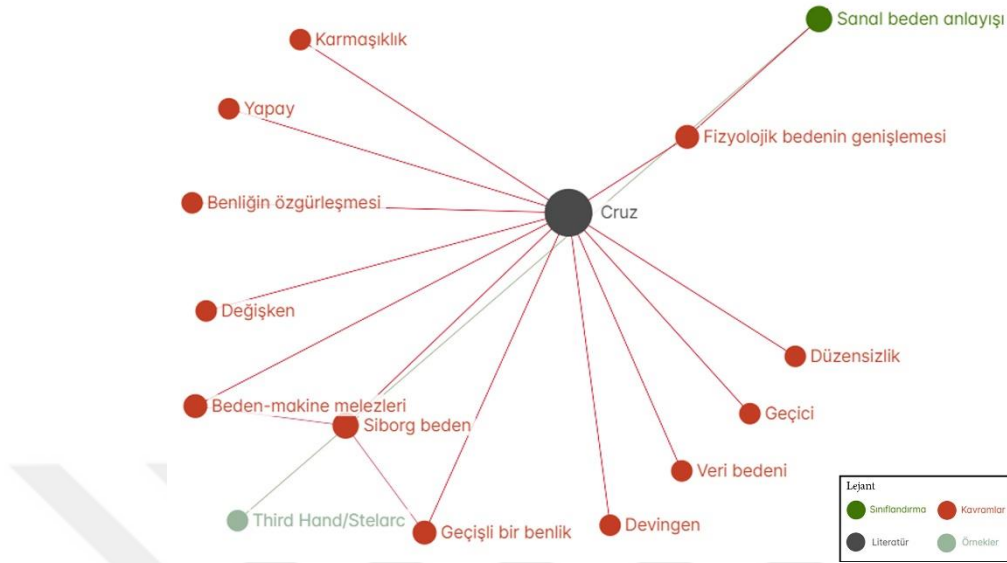
yaratığı” olarak tanımlar (Haraway, 1991). Bunda, insan ve makine, insan ve hayvan, doğal ve yapay, erkek ve dişi vb. arasında hiçbir ayrım olmaması için katı sınırların reddedilmesi vardır, bu da yeni bir geçici varoluşsal koşul yaratır. Yeni mimari arayışlarda ortaya çıkan siborg bedende, yapı, içinde hareket eden fizyolojik bedenlere yanıt veren sibernetik bir organizma olarak ele alınarak beden kelimenin tam anlamıyla çevresiyle birleşir. 21. yüzyılda küresel iletişim ağlarının ve bilgi işlemin ortaya çıkmasıyla birlikte, insan bedeni ve teknoloji arasındaki karşılıklı ilişki giderek daha karmaşık hale gelmiştir.



Şekil 2.8 : Third Hand/Stelarc (Url-5).

Beden, iletişim teknolojisi aracılığıyla küresel ve devingendir; beden her yerde olabilir çünkü her yeri hissedecek araçlara sahiptir. Küresel bilgi ağlarıyla beraber yeni ve esnek bir beden kavramsallaştırmasına ulaşıyoruz. Bu bedenin iki benliği olduğunu söyleyebiliriz: biri gerçek etten, diğeri ise bir “meta-beden”den; biyometrik bilgilerden, niteliklerden, tercihlerden, alışkanlıklardan, programlardan, ruh hallerinden vb. oluşan bir dijital profil. Bilgi ağları çağdaş yaşamın her yerde bulunan bir gerçekliği haline geldikçe, maddi ve dokunsal mekan deneyiminin yerini büyük ölçüde görsel arayüzler alıyor ve bedenimizin duyularıyla bağlantı kurmanın diğer tüm araçlarının yerini alıyor (Hendershott, 2013). Sanal ortamda mekanı tüm duyularıyla deneyimleyen beden dokunsaldır ve geri bildirim verir. Sanal beden anlayışı bölümünde değinilen kavramlar ve yaklaşımlar Şekil 2.9'da özetlenmiştir. Çıkarılan

bu kavramlar üçüncü bölümde üretilen nitelikler ve anlayışlar diyagramı için bir altlık olarak kullanılmaktadır.



Şekil 2.9 : Sanal beden anlayışı haritalama.

2.1.4 Beden anlayışlarından mekana geçiş

Şimdiye kadar anlatıldığı üzere, her tarihsel dönemin baskın bilimsel paradigması, hem mimarlık teorisinin gelişimini hem de mimarlık için üretken bir model olarak beden imgesinin anlaşılma biçimini etkilemiştir. Klasik Yunan'da beden, mükemmel oranlara sahip bir nesne olarak görülüyordu ve bu nedenle mimarların baskın meşguliyeti, orantılı teorilerin oluşumunda bedenin geometrisini kullanmaktı. Ortaçağ dönemi, bedenin Tanrı ile olan ruhsal bağlantısına vurgu yapıyordu. Rönesans'ta beden bir kez daha çalışmanın odak noktası haline gelir. Rönesans düşünürleri hümanist ilkeleri yeniden canlandıracak ve birleşik geometrik çerçeveler içinde beden, mimari ve evren için idealize edilmiş modeller oluşturmaya çalışacaklardır. Sanayileşmenin ortaya çıkışı, mimarlık teorisi ve pratiğini etkileyecek ve bedene yeni mekanize çerçeveler dayatacak bir dizi yeni paradigmayı beraberinde getirecektir (Hendershott, 2013). Le Corbusier'ye göre, bedenler “çalışmak için makineler”, binalar da “yaşamak için makineler” haline gelir (1931). Modernist mekanizmaların daha da karmaşılaşması, 20. yüzyılın ortalarında sibernetiğin gelişmesine yol açacaktır (Haraway, 1991). Bu kavramsallaştırmada, bedenler ve binalar, nesneler ya da makineler olarak değil, daha çok birbirine bağımlı "sistemler" olarak görülür. Post-modern teori, modernizmin evrensel ve mutlak doğrularına tepki olarak ortaya

çıkacaktır. Sonuç olarak, beden bu çeşitli kavramsallaştırmalarını daha iyi temsil etme girişimi olarak bir dizi farklı teorik model geliştirecektir. Post-hümanizm, beden teknoloji ile ilişkisini anlamaya çalışacak ve bedenin kendimiz için geliştirdiğimiz teknolojiler olmadan artık hayatta kalamayacağı bir biyo-teknik yakınlaşma önerecektir. Post-modern dönemde, çerçevelerden sıyrılan insan deneyimine ilişkin diyalogların ortaya çıkması, hem pragmatik hem de fenomenolojik yönlerle ilgili yeni tartışmaların önünü açmaktadır. Bu, bedenin önceki modellerinin terk edildiği anlamına gelmez, daha ziyade onların üzerine inşa edildiği anlamına gelir. Beden, aynı anda fiziksel, nesnel, ruhsal, geometrik, mekanik, sistematik, bölünmüş ve ağırlı halindedir (Hendershott, 2013). Beden anlayışları üzerinden aslında bedene farklı bir kronolojik bakış sağlayan bu bölümde, tarih boyunca mimari teorilerin gelişiminde bedenin nasıl etkili hale geldiğini açıklamak amaçlanmıştır. Her tarihsel dönem, bedenin görülme, anlaşılma ve dolayısıyla mimari için üretken bir model olarak temsil edilme biçiminde önemli bir değişimi karakterize eder ve çerçeveler. Bu retrospektifin amacı, sadece doğrusal bir anlatı sağlamak değil, tekrarlayan temaları, teorileri belirlemek ve gelecekteki yörüngelerin izini sürmeye çalışmaktır. Böylece beden ve mekan ilişkisi hakkında farklı bir bakış açısı sağlamaktır. Bedeni edilgen konumda gören ve çalışmada statik beden anlayışı olarak tariflenen yaklaşımlarda mekanın da bir takım kurallarla çerçevelendiği gözlemlenir. Aslında beden ve mekan bu kurallarla sınırlanamayacağı gibi, diyalogları ile yeni bağlantılar üreten ağlara da sahiptirler. Bu ağ ve diyaloglar muğlaklık barındırır. Beden ve mekanın diyalogları bitmişlikten ziyade bir süreç içerir. Beden anlayışlarından başlayarak genişleyen beden tanımlarına bakmak, bedeni birincil keşif alanı olarak tanımlamanın bir temelini oluşturur. Bu yaklaşım ise, değişen ölçeklerde ve bu ölçekler arasında hareket eden bir dizi mekan olasılığına işaret eder.

2.2 Mekan

“Mekan bir şüphedir: belirtilmesine, işaret edilmesine ihtiyaç duyuyorum: ona asla sahip olamıyorum, o bana verilmedi, onu fethetmem lazım” (Perec, 2017).

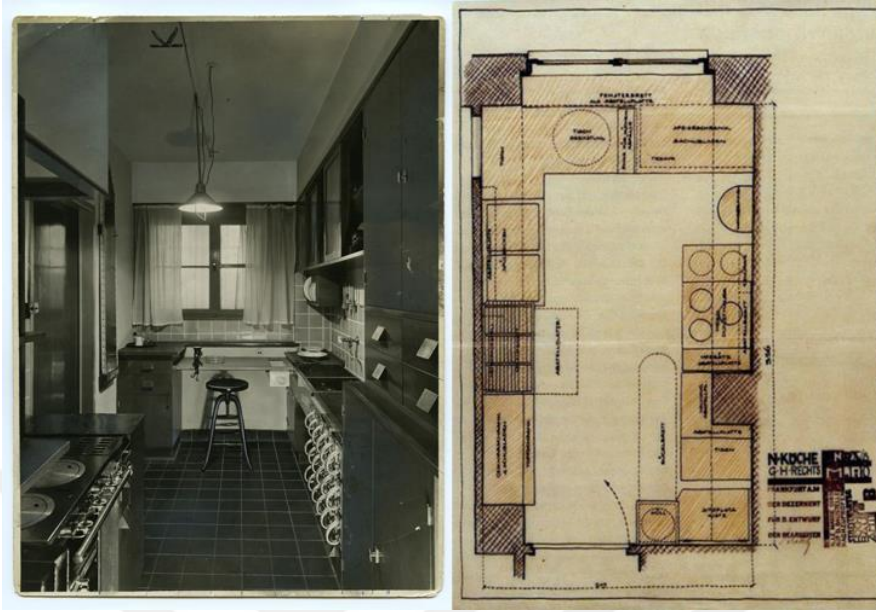
Doğan Hasol Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğünde mekanı, bedenin fiziksel çevreden ayrıldığı sınırlandırılan bir boşluk olarak tanımlar. Bu boşluk aynı zamanda bedenin eylemlerine olanak sağlar. Mekan yaratmak, bir alanı sınırlamaktır (Hasol, 2019). Henri Lefebvre ise, ‘mekanın üçlü diyalektiği’ni (algılanan, tasarlanan ve yaşanan

mekan) ortaya koyduğu kitabında mimarının, “ayırt edici özellikleri olan canlı bedenler” ürettiğini söyleyerek mekanın canlı ve dinamik yapısını vurgular (Lefebvre, 1974). Henri Lefebvre için mekanda olmak bir boşlukta olmak değil, bir ağ içinde olmaktır. Mekan, belirli bir var olma biçimi ve mekan pratiği sağlayan ilişkilerin bütünüdür. Mekan ne bir özne ne de bir nesnedir. Lefebvre için mekan bir ilişkiler bütünü ve bir süreçtir, ayrıca tarihsel olarak mekana bakışları da ele alır: Aristotelesçi gelenek, mekan ve zamanın hissedilir olguları sınıflandırdığını, fakat statülerinin belirsiz olduğunu kabul eder. Kartezyen düşünce ile birlikte, mekan mutlaklaştı ve özne karşısında nesne durumuna geçti. Mekan duyuları ve bedeni kapsayarak onlara hakim oldu (Lefebvre, 1974). Descartes'dan sonraki filozoflar, mekanın ya soyut bir olgu olduğunu -Hegel- ya da Öklid geometri ile tanımlanan boş yüzeyler olduğunu düşünmüşlerdir. Bu bakışlardaki eksikliği vurgulayan Lefebvre'ye göre mekan, sadece soyut bir nesne, ya da sadece somut fiziksel bir biçim değildir. Mekan bir anlamda ilişkiler bütünüdür. İlişkiler ile ortaya çıkan canlı bir dinamiktir (Lefebvre, 1974). Christian Schmid'in vurguladığı gibi, “mekan aktif bir anlamda, sürekli olarak yeniden üretilen çok katmanlı bir bağlantı dokusu olarak anlaşılmalıdır” (Schmid, 2014). O halde, mekan bir şey değil, şeyler arasındaki bir ilişkiler dizisidir; çok katmanlıdır ve sürekli değişir. Beden bölümünde olduğu gibi bu bölüm, bu sefer de mekanın beden perspektifinden ele alınması, mekanın statik, akışkan ve sanal olarak nasıl şekillenebileceği ve bedenin mekanla etkileşiminin nasıl olduğu konularına odaklanmaktadır. Beden ve mekan arasındaki etkileşim, mimarlık ve tasarım alanlarında önemli bir konudur ve bu perspektifin kullanımı, mekanın daha insan odaklı bir şekilde tasarlanmasına olanak sağlar.

2.2.1 Statik mekan anlayışı

Statik beden anlayışında, sabitlik ve değişmezlikten bahsedilmişti. Mekanı sabit, değişmez şekilde ele alan yaklaşımları irdelemek bu bölümün temelini oluşturur. Statik mekanlar, sabit ve değişmeyen mekanlar olarak tanımlanabilir. Mekanın keskinliği konusunda en çok örnek gösterilen tasarımlardan biri Frankfurt Mutfağı'dır (Şekil 2.10). Kompakt, kendi içine kapalı şekilde sadece tek bir kişinin girebileceği, mutfakta yapılan bütün eylemlerin belirlendiği tasarımı ile Lihotzky, mekanı mekanikleştirme yoluyla nesneleştirmiştir (Url-6). Lefebvre, ‘Mekanın Üretimi’ kitabında mekanın kuralları olduğunu, mekanın bir düzeni ima ettiğini söyler. Mekan bedenlere hükmederek, jestleri, rotaları ve mesafeleri emreder veya yasaklar

(Lefebvre, 1974). Frankfurt mutfağı örneğinde mekanın, bedene hükmeden kuralları olduğu okunabilir.



Şekil 2.10 : Frankfurt mutfağı ve planı (Url-6).

Kartezyen düşünce ile mekan mutlaklaşmıştır. Nesne olarak ele alınan mekan, duyuları ve gövdeleri kapsayarak onlara egemen olmuştur (Tschumi, 1996). Kartezyen düşünce bir algı krizi yaratmıştır. Bu algı krizi mekanik bakışa neden olmuştur. Mekanik bakış herşeyi işlevsel düzene göre ele almaktır. Modern mimarlığın etkisi altına alan ‘biçim işlevi izler’ mottosu bu düşüncüyü özetler. Modern mimarlığın bir kısmında dışın içi yansıtması gerektiğine inanılan düşünce mevcuttur. Postmodern mimaride ise bu düşünce yerini kılıfın bağımsız olmasına bırakmıştır. Biçim ve işlev arasındaki bağ kopmuştur (Zizek, 2011). Katı şekilde tanımlanan bedenler ve bu bedenlere uygun katı şekilde tasarlanan kalıcı mekanlar, beden ve mekan ilişkisindeki statikliği beraberinde getirir. Bu bağlamda Frankfurt Mutfağı bu statik ilişkiyi ifade eden net bir örnektir. Biçim, boyut, hareketler tamamen mekanikleşmiş ve evrenselleştirilmiş bir düşünce ile tasarlanmıştır. Alberto Perez-Gomez, ‘Architecture and the Crisis of Modern Science’ adlı kitabında modern mimarların matematiksel, rasyonel, nesnel ve pragmatik düşünceye yatkınlığından söz eder. Perez-Gomez’e göre matematiksel modeller ve bunların teknolojiadaki gelişmeleri, mimari düşüncenin baskın metaforları haline geldi. Mimarının değeri, işlevselliğinde, yapısal montajında, ekonomik uygulanabilirliğinde ve her türlü öznelikten uzak olan teknolojiye arandı. Bu dönemde mekan, tek ve baskın bir düşünce içinde, çok fazla eylem olanağı

bırakmadan kendi içine kapanmaya başlar. Perez-Gomez'e göre mimarlık şiirseldir ve zorunlu olarak soyuttur (Perez-Gomez, 1983). Statik mekan anlayışı bölümünde değinilen kavramlar ve yaklaşımlar Şekil 2.11'de özetlenmiştir. Çıkarılan bu kavramlar üçüncü bölümde üretilen nitelikler ve anlayışlar diyagramı için bir altlık olarak kullanılacaktır.



Şekil 2.11 : Statik mekan anlayışı haritalama.

2.2.2 Akışkan mekan anlayışı

Bedene yaklaşımları anlatırken ele alınan akışkan beden kavramı, bu bölümde akışkan mekan olarak ele alınır. Akışkan mekan, akışkan bedeni anlamak için mekan ve beden arasındaki geçiş anıdır. Bedenin mekanla etkileşimi, mekanın beden hareketlerini şekillendirdiği gibi, beden de mekanı şekillendirdiği bir etkileşim sürecidir. Bedenin hareketleri ve ihtiyaçları, mekanın tasarımında ve kullanımında önemli bir rol oynar. Mekanın akışkan olması, beden mekanda nasıl hareket edebileceğini ve mekanın beden ihtiyaçlarını nasıl karşılayabileceğini belirler. Akışkan mekan, geleneksel mekan anlayışlarının ötesine geçerek, malzemeleri geleneksel olmayan yollarla şekillendirme yoluyla tasarlanır. Akışkan beden için, ağırlıklı olarak akışkan bedenin fizyolojik ve algısal benliklerine yanıt veren bir akışkan mekan tasarlanmıştır; sanal benlik düşünülmüş çünkü akışkan mekan, bedenden sanal bir dünyada var olmak yerine fiziksel bir gerçeklikte var olmasını ister (Cruz, 2013). Akışkan mekan, kinestetik duyular ve çevre ile bir ilişki kurma yoluyla duyu deneyime sahip bedenin mekanı deneyimlemesinden türetilir. Tüm bedenleri bir dizi normatif boyuta ve

kategoriye indirgeyen bir mimari geleneğe tabi olmaktan ziyade; akışkan mekan, bedeni, özgünlüğü ve algısal özneliliği ile yeni bir mimari modalite olarak ele alır. Böyle bir mekanın inşası, hareketleri ve belirli ölçümleri belirli bir fizyolojik beden tarafından yönlendirilerek başlar. Akışkan mekandaki katmanlanma, beden ve mekan arasında var olan geçiş anlarını hatırlatır. Geleneksel mimari, katı sınırların kullanımı yoluyla mekanı bölümlere ayırarak düzenler. Onun iki boyutlu temsili, bitişik varlıklar arasındaki süreksizliği sınırlayan bir çizgidir (Addington, 2014). Akışkan bir mekan yaratma sürecinde, sınırlar sabit değil, düzensiz hatta daha ziyade geçişlidir, katılar ve boşluklar arasında devingen bir ilişki ve süreksizlik yaratır. Sınırlara ilişkin alışlagelmiş kavramların yıkılması, şekilsiz ve değişken bir mekan önerir. Bu noktada, mekanın geometrik özelliklerinden bahsedilmediği vurgulanmalıdır. Yani bir mekan geometrik olarak ortogonal olsa bile, beden mekanla buluştuğunda aralarında akıcı bir şekilde hareket gerçekleşir. Le Corbusier, Ludwig Mies van der Rohe ve Friedrich Kiesler gibi mimarların tasarımlarında, mekanın amacı, onun programı veya işlevi değil, insan eylemleri ile mekansal nitelikler arasındaki bağlantıya odaklanmaktır. “Burada beden, yalnızca nesne olarak değil özne olarak ele alınır (Franck and Lepori, 2007). Pallasmaa’ya göre, Le Corbusier’nin mimarisindeki akışkanlık, plastisite, yoğun maddesellik ve yerçekimi hissine sahip olması ve bunların mimarlığın duyuşal indirgemeciliğe dönüşmesini önleyen şeyler olması ile projelerinde ortaya çıkıyor (Pallasmaa, 1996). Özellikle Notre-Dame du Haut’taki Ronchamp şapeli, deneyimlenen yüksek bir dokunsallık hissine sahiptir (Şekil 2.12).



Şekil 2.12 : Ronchamp şapeli (Url-7).

Mekansal deneyimin dokunsallığı, kavisli eşikleri gölgelerde gizlenen, yavaş yavaş açığa çıkan veya içinden geçerken bulunan ara boşlukları ve gizli programları ima eden

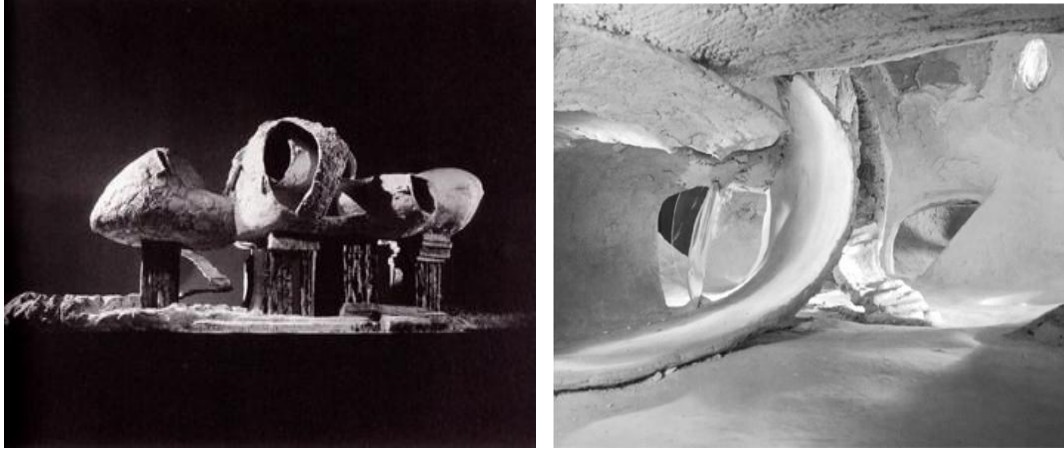
Katolik kilisesinin bu beton ve yığma duvarlarının derinliğinde yatmaktadır. Pencerelerden içeriye sızan ışık, dini aktivitelere yönelik ruhani bir atmosfer yaratır. Yapı çoğunlukla beyaz ve sadedir. Yapı oldukça masif görünmesine rağmen, açıklıkların farklı boyutları ile akışkanlık sağlanır.

Mies van der Rohe'un yapıları doğrudan akışkan mekan olarak hemen aklı gelmeyebilir. Ancak Barselona Pavyonu mimarlığın maddiliğine eleştirel bir bakış sunar (Şekil 2.13). Barselona Pavyonu görsel ve dokunsal akışkanlığı, malzemesi, iç ile dış arasındaki sınırı bulanıklaştırması ve suyun varlığı ile sağlıyor. Özellikle işlevsiz bir alan olarak tasarlanması ve mekan tasarımı sürecinin parçaları olan heykel ve mobilya sergilenmesi mekanı yorumlamaya yardımcı oluyor. Bu anlamda, yapı bedenden bir şey yapmasını değil, sadece orada var olmasını istemiştir. Birbirine akan boşluklar arasında hareket etmek ve bu hareketin mekanı üretmesi akışkan mekan olarak tanımlanabilir.



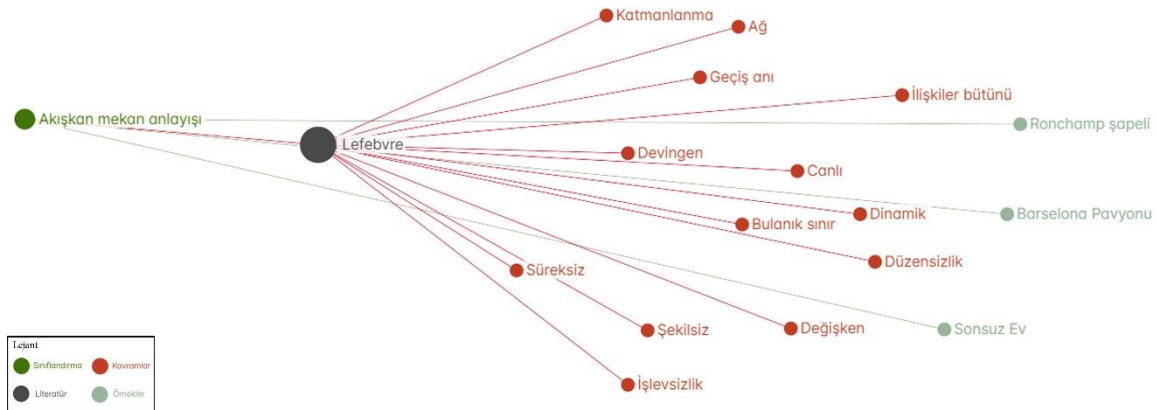
Şekil 2.13 : Barselona pavyonu (Fotoğraf: Ece Nur KAYA).

Akışkan mekana bir başka örnek olarak Kiesler'in Sonsuz Evi verilebilir (Şekil 2.14). Plan çizimlerinde mekanın işlevinin yazılmasına rağmen, bir mutfak veya yatak odasından farkları belirtmek için mobilya taslağı yoktur, bu da planı işlevsiz ve yerleşiminde muğlak hale getirir.



Şekil 2.14 : Sonsuz ev (Url-8/Url-9).

Kiesler, bir evin nasıl olması gerektiği üzerine klasik kurallara meydan okuyan bir yaklaşım sergiler ve bunun yerine, yaşam alanlarının daha organik, akışkan ve esnek olması gerektiğine inanır. Evin iç mekanları, sadece belirli bir amaca yönelik olarak değil, farklı ihtiyaçlara ve aktivitelere uygun olarak tasarlanmıştır. Sonsuz Ev'in akışkan tasarımı, iç mekanların tek bir bütün olarak algılanmasını sağlar ve farklı kullanım amacı olan alanlar arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Akışkan mekan anlayışı bölümünde değinilen kavramlar ve yaklaşımlar Şekil 2.15'de özetlenmiştir. Çıkarılan bu kavramlar üçüncü bölümde üretilen nitelikler ve anlayışlar diyagramı için bir altlık olarak kullanılmıştır.



Şekil 2.15 : Akışkan mekan anlayışı haritalama.

2.2.3 Sanal mekan anlayışı

Bu bölüm, sanal beden anlayışını tarifleyen bölümden sanal mekan anlayışını tarifleyen bölüme geçiş yapar. Mekanın statik anlayışı ve bu statik anlayışın açıklığa izin veren hale dönüşmesi akışkan mekan anlayışı bölümünde anlatılmıştır. Sanal

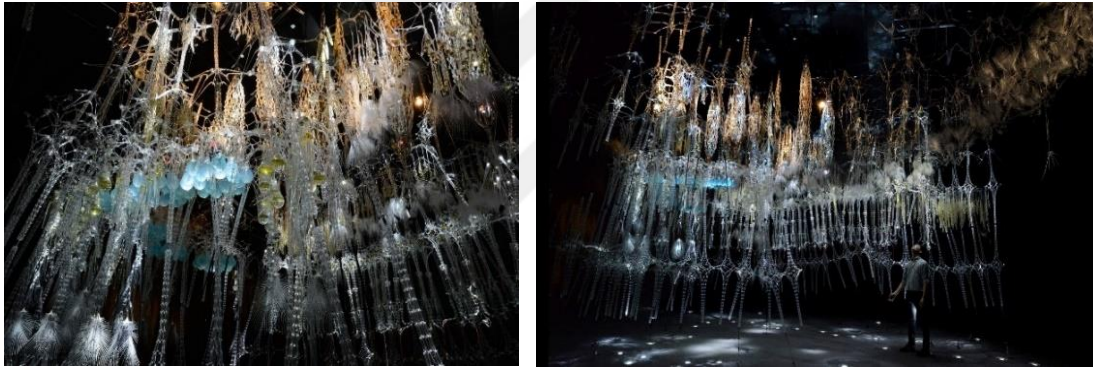
mekan anlayışı ile birlikte sanal dünya, mekan ve bedensel bilgi bir araya gelir ve bu durum beden ve mekan etkileşimini etkiler. Sanal mekanlar, bedenın mekanla etkileşimini dijital teknolojiler aracılığıyla sağlar. Bu mekanlar, bedenın fiziksel sınırlarını aşarak, farklı deneyimler sunarlar. Sanal mekanlar, bedenın mekanla etkileşiminde yeni bir boyut açarak, bedenın sınırlarını genişletir ve mekanın sınırlarını zorlar. Bedenın mekanı fiziksel olarak deneyimlediği bilinir, fakat duyumsama pratikleri ile beden, mekanı dijital ortamda (sanal) olarak da deneyimler. Bu deneyim beden ve mekan arasındaki nesne-özne ikiliğini kırarak, diyalogu artırır. Sanal dünyayı deneyimlememiz de bedensel oluşumuzdan kaynaklanır (Hayles, 1999 akt. Hale, 2016). Örnek olarak, Refik Anadol'un Alkazar Rüyası çalışması verilebilir. 'İstanbul'un eski mekanlarından Alkazar Sineması rüya görseydi bu rüya neleri içerirdi?' sorusuna cevap vermek için kurgulanan çalışmada sanatçı, yapay zeka teknolojilerini mekanın tarihini muhafaza etmek için kullandığını vurgular (Şekil 2.16). Anadol, mekanın verilerini kullanarak sanal bir gerçeklik ortamı oluşturmuş ve mekanı sadece fiziksel bir yer olarak değil, aynı zamanda verilerin toplanması, analizi ve yorumlanması yoluyla oluşturulan bir sanal gerçeklik ortamı olarak da deneyimlenebileceğini göstermektedir.



Şekil 2.16 : Alkazar rüyası (Refik ANADOL, 2022).

Bedenın hareketi ile mekanın farklı deneyimlenmesini içeren çalışmada, katılımcılar hem bireysel hem de kolektif olarak üretilen ortak mekanlar yaratabilmektedir. Sanal mekan, bir anlamda bedenın kısa süreli mekan yaratmasını, hatta bedenın yarattığı bu mekanın başka bedenlerin yarattığı mekanlar ile iç içe geçmesini sağlayan çok katmanlı bir yapıdadır. Bu katmanlı yapı bedenın mekanla çevrilmesine ve

etkileşimine olanak sağlar. Mekanın, izleyici hareketleri ile form değiştirerek interaktif bir deneyime açık olması geçmişle gelecek arasında köprü rolüne bürünmesini sağlar (Url-10). Benzer tartışma için bir diğer örnek olarak, Philip Beesley'nin Sentient Chamber çalışması örnek verilebilir (Şekil 2.17). Sentient Chamber, yerleştirmeleri ile izleyicinin varlığına, sıcaklığına, nefes almasına ve hareketlerine yanıt veren bir mekandır. Post-hümanist teori, bedenın artık teknolojik çevresiyle uyumsuz olduğunu öne sürer. Teori, teknoloji tarafından kapsanan ve onunla birlikte yeni kontrol, düzenleme ve gözetim önlemlerine karşı savunmasız olan yeni bir düzensiz beden imajı önerir. Yani bedenın şu anda dayandığı teknolojilerin mekanik mantığını kabul etmek için adapte olması gerektiğini söyler (Beesley, 2016). Post-Hümanistlerin öngördüğü gibi, bedenın gerçek olandan sanal olana kayması, aslında bedenın daha geniş mekansal çerçeveler içinde özellikle sanal olanla çalışma kapasitesini artırdı. Mekansallık, sanal ortamda tanımlayıcı bileşendir.



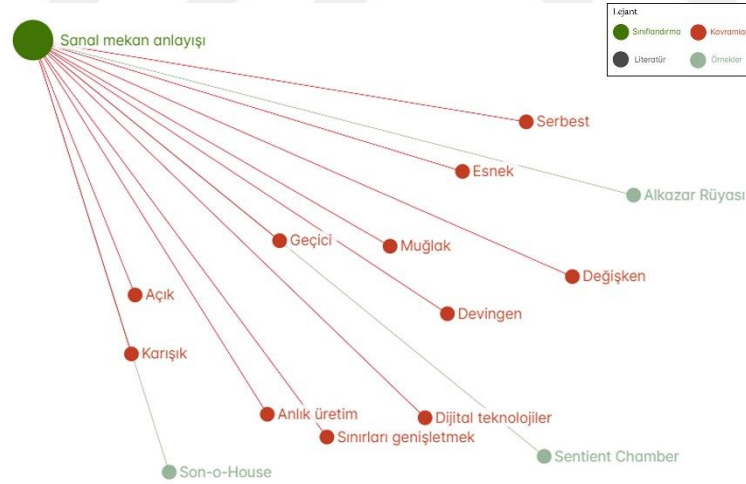
Şekil 2.17 : Sentient Chamber (Url-11).

Post-hümanist teori, Greg Lynn ve Lars Spuybroek gibi birçok uygulayıcının çalışmalarında yer almıştır. Onlar, evrim, mutasyon ve hibridizasyon gibi biyolojik paradigmalardan ve gelişmiş hesaplama tekniklerinden yararlanarak, amorf biyolojik formlara benzeyen muğlak formlar geliştirdiler (Hendershott, 2013). Örnek olarak NOX tarafından tasarlanan Son-o-House verilebilir (Şekil 2.18). Yapının, “vücudun ritmini tamamen emebilecek ve geliştirebilecek şekilde teknoloji tarafından yutulan” bir mimari sunduğu iddia edilir. Mimari kimliğin buharlaştığı bedeni harekete geçirir ve doğal beden biyo-teknik bir mutasyona girer (Spuybroek, 1996). NOX'a göre geleceğin mimarisi de aynı şekilde gelişecektir. İnşa etme, insan davranışlarına ve faaliyetlerine tepki verme yeteneğine sahip olarak yumuşayacak ve bunu yaparken, yaşama ve deneyimleme şeklimizde radikal bir değişiklik olacaktır.



Şekil 2.18 : Son-o-House (Url-12).

Sanal mekan anlayışı bölümünde değinilen kavramlar ve yaklaşımlar Şekil 2.19'da özetlenmiştir. Çıkarılan bu kavramlar üçüncü bölümde üretilen nitelikler ve anlayışlar diyagramı için bir altlık olarak kullanılmıştır.



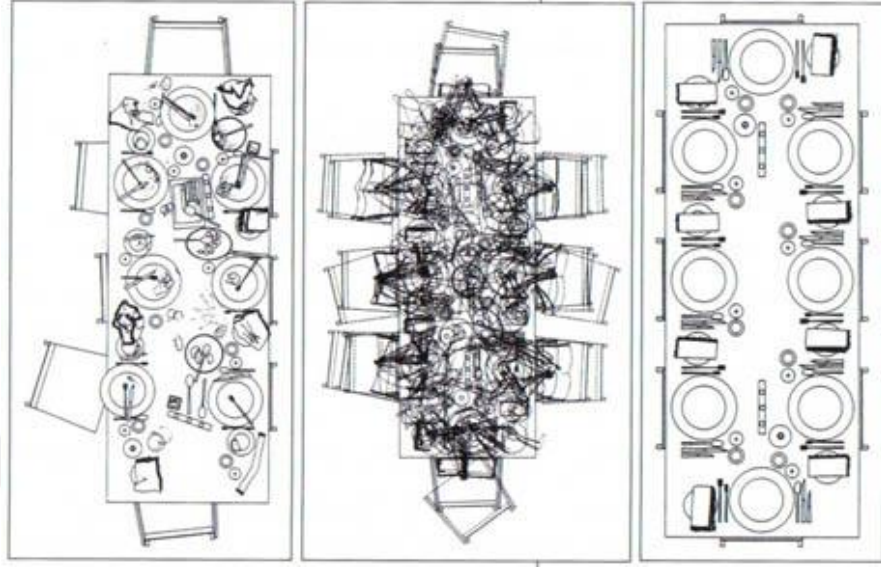
Şekil 2.19 : Sanal mekan anlayışı haritalama.

2.3 Beden-Mekan Birliği

Lefebvre, “Mekanı mekan yapan, enerjileri ve eylem kapasiteleriyle birlikte beden midir?” sorusuna “kuşkusuz” cevabını verir ve her canlı bedenın kendine ait mekanı olduğunu, orada kendini ve mekanı yeniden ürettiğini ekler. Böylece her bedenın bir mekan olduğunu vurgular (Lefebvre, 1974). Tschumi için beden, Vitruvius'un

üçlemesindeki son terim olan ‘uygun mekansal düzenleme’dir. Beden, mimarlığın başlangıç ve varış noktasıdır. Tschumi, Descartes'ın ‘nesne olarak beden’ anlayışının karşısına fenomenolojinin ‘özne olarak beden’ anlayışını çıkartıldığını ifade eder. Bedenin mekanından mekan içindeki bedene geçişi iç içe geçmiş bir konudur (Tschumi, 1994). Heidegger'in bedeni mekan üzerinden tanımladığı ilişkisine bakarsak, onun bedeni ve mekanı "sanki insan bir tarafta, mekan diğer tarafta duruyormuş gibi" görmediği ortaya çıkar (Heidegger, 1971 akt. Koeck, 2012). Alman filozof Otto Friedrich Bollnow tarafından yazılan ‘Der Mensch und der Raum’ adlı makalede Bollnow mimari mekanın, bedene ait olan gibi tanımladığı, bedenin bir uzantısı (erweiterter Leib) haline gelebileceğini öne sürer. Bollnow'a göre bunun sonucu, mekanın bir insan üzerinde yalnızca değiştirici işlevi yerine getirmesi değil, aynı zamanda çevrelendiği mekan ile birlik yoluyla bir varlık duygusu elde ettiği karşılıklı bir ilişkidir (Bollnow, 1963 akt. Koeck, 2012). Beden sadece mekanın bir kesiti değildir, beden olmazsa mekan da olmaz. Bedensel mekanın, nesnel mekanın bir kesiti olması, bedensel mekan olarak tekilliğinde, evrensel mekana dönüştürecek diyalektiğin mayasını taşıması ile mümkün olur. Çünkü mekanın gerektirmesi (implication) bedenin birliğinde yeniden bulunur (Merleau-Ponty, 1945). Beden ile mekan arasındaki ilişkiyi kuran iki önemli kavram vardır; algı ve duyum. Beden, mekanı farklı şekillerde algılamasıyla beraber mekanı değiştirir ve dönüştürür; mekan ise bedensel hareketleri yönlendirir. Mekanı deneyimleme süreci duyum pratikleri ile başlayıp, bilişsel süreçlerle devam eder. Pallasmaa, bedenin mekandaki yerinden ayrı var olmadığını ve mekanın algılayan bedenden -kendiliğin bilinçdışı imgesinden-bağılantısız olmadığını söyler (Pallasmaa, 1996). Lefebvre, bedenin kendi mekanını yarattığını ve ürettiğini vurgular. Beden, mekanın kurallarına göre kendisini yeniden üretir. Hatta bedenin kendisinin mekan olduğunu söyler (Lefebvre, 1974). Bedenin mekandan soyutlanan şekilde ele alınmaması gerektiği gibi, bedenle buluşmayan mekanın da fiziksel varlığına kavuşabildiğini söylemek zordur. Beden, hareketi ile mekanı şekillendirir ve yeni mekan yaratır (Tschumi, 1994). Tschumi yapı ve kullanıcı arasındaki ilişkinin şiddet ilişkisi olduğunu ve çatışma içerdiğini ifade eder. Çünkü beden, mekanın yazdığı senaryoyu bozup yeniden kurabilir. Bu durum ise mimarın önceden tasarlayamadığı bir durumdur (Tschumi, 1994). Bu durum Sarah Wigglesworth ve Jeremy Till tarafından üretilen ‘Increasing Disorder in a Dining Table’ isimli çizimle net şekilde açıklanabilir (Şekil 2.20). Çizim bir anlamda idealize edilmiş bir mekanın tersten anlatımını içerir. Üçüncü çizimde bütün kurallara dikkat

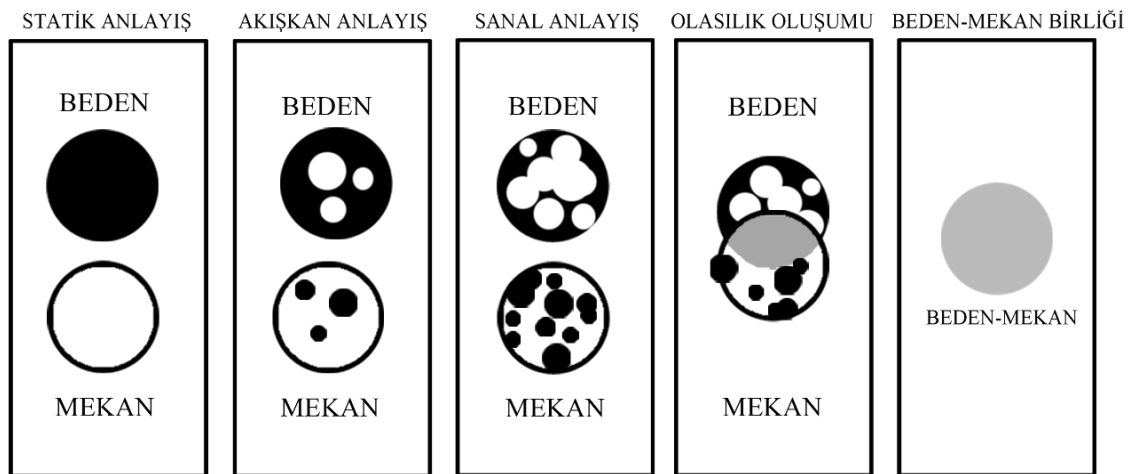
edilerek kurulmuş bir yemek masası vardır. İkinci çizim yemek yeme sürecindeki anların üst üste bindirilmesini temsil eder, zamansallık barındırır. İlk çizim ise yemekler yendikten sonra, bedenlerin masayı işgali sonrası, oluşan masanın yeni halini gösterir (Url-13).



Şekil 2.20 : Yemek masasında artan düzensizlik (Url-13).

Beden aracılığıyla eylem -olay- meydana geldiğinde mekandaki bütün senaryo bozulur ve hareket mekanı yeniden kurur. Beden özne ve nesne düzeninden ikisine de aittir. Bedenin ait olduğu bu ikili düzenden her ikisi de birbirine gönderimde bulunur (Esenyel, 2017). Bedenin bu ikili aidiyeti, hem dünyayı hem diğer bedenleri algılamada bedeni merkezi konuma getirir. Merleau-Ponty bu ikiliği dokunan ve dokunulan eller üzerinden açıklar. Sağ elle sol ele dokunulduğunda, sol el sağ el için bir nesne durumundadır. Sağ el ise mekanı katederek nesneleri keşfetmeye yönelik bir eylem içindedir. Dokunan el ile dokunulan el sırayla birbirlerini dokunan ve dokunulan olarak tanır. Bir elin diğeri için dokunulan olabilmesi, bedenin bir dokunulur olarak keşfetmesinin olanağıdır. Dokunan el ile dokunulan el arasındaki ilişki bir kesişme, bir tersine çevrilebilirlik ilişkisidir (Gökyaran, 2003). “Peki gelenek niçin bedeni salt bir nesne olarak ele almış ve onu öznel alana dahil etmiştir?” Bu sorunun yanıtı hareket meselesi üzerinden anlaşılabilir. Eylemde ve davranışta bulunabilmemizin, hatta algılayabilmemizin yegane koşulu şüphesi bedenin hareketli oluşudur. Oysa felsefe tarihinin ciddi bir bölümünde hareket bedene değil de ruha ait olarak düşünüldüğü için beden nesne olarak görülmek zorunda bırakılmıştır” (Esenyel, 2017). Hareketlerimizin serbestliği konusu tartışmalıdır, çünkü çevremizdeki tasarlanmış oluşumlar

hareketlerimizin belirleyicisidir. Hangi mekanda hangi eylemlerin yapılacağı önceden hayal edilerek tasarlanır ve genellikle nasıl yönlendirilirse beden direkt onu yapar (Borden'den aktaran Uysal, 2001). Lefebvre, kartezyen koordinatlara dayanan mekanın salt hesaplamalı tasarım anlayışının ötesine geçmeye çalışır. Lefebvre'e göre her mekan "kendi içinde yeni bir tür mekanın tohumlarını taşır" (Lefebvre, 1974). Hareketler tanımlı olsa dahi, deneyimleyen kişinin yapısal olarak bedenlerinin farklı olması, hareketi kişiye özgü kılar. Ek olarak, yaşanmış mekan deneyimleri beden aracılığıyla gerçekleşir. Bunun nedeni, Lefebvre'e göre, "beden ile mekan arasında, bedenın mekana yerleştirilmesi ile mekanı işgal etmesi arasında dolaysız bir ilişki vardır" (Lefebvre, 1974). Lefebvre'e göre, bedeni dışlamaya çalışan kapitalist mekanın soyutlamalarına karşı "ten zaten isyandadır" (Lefebvre, 1974). Bölüm boyunca tariflenen statik beden ve mekan anlayışları Şekil 2.21'de bedenın siyah, mekanın ise beyaz temsili ile görülür. Akışkanlık, bu iki kavramın birbiriyle iletişimini başlatan ve lekelenen siyah ve beyaz temsiller olarak gösterilir. Bu lekelenmenin şiddetinin artmış olduğu anlayış ise sanal beden ve mekan anlayışlarıdır. Beden ve mekan anlayışlarının ikili durumlarında ise beden ve mekan arasındaki diyalogun arttığı gri alanlar yaratılmaya başlar. Beden-mekan ikilisinin birlikte ele alındığı her durumda ise gri bir beden-mekan birliği ortaya çıkmaktadır (Şekil 2.21). Beden ve onun dolaysız deneyimleri, jestleri, ritimleri, duygulanımları mekanın içkin yasalarını üretir. Mekan, mimarlar veya şehir plancıları tarafından mekanın üretilmesinden önce bedenın kendisinden doğar. Beden, mekanı düzenleyen aşkın bir zemindir. Sonuç olarak, mekan yalnızca bedenın bir uzantısıdır ya da yaşanmış bir bedenın dolaysız deneyimidir.



Şekil 2.21 : Beden-Mekan birliği süreci.

3. BEDEN-MEKAN BİRLİĞİNE YÖNELİK OLASILIKLAR

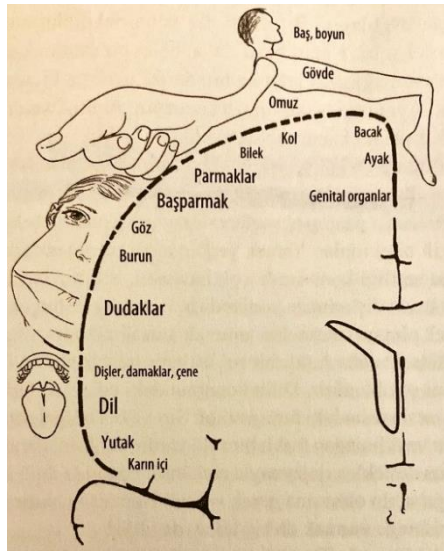
Bedenin mekanı işgal etme potansiyeli, bir mekanın anlamına ilişkin ilk kavrayışı sağlar (Hale, 2016). Tschumi, okuyucularına yüksekliği ve genişliği eşit, etrafı çevrili bir mekanda olduğunu hayal ettirir ve “küpün içinde olduğunuzu tahmin edebilir misiniz?” diye sorar. Gözler bir küpün içinde olduğunuzu sadece belirterek, başka hiçbir ek yorum getirmeden bildirmez. Bir köşesi, bir kenarı ya da tavanı görülebilir ama tanımlayıcı bütün yüzeyler aynı anda görülemediği için küpün de bütünüyle görülmemiş olduğunu vurgular. Bir mekanı tanımlamak için bedensel deneyime ihtiyacımız vardır. Bir duvara dokunulabilir ve bir yankı işitebilir, böylece küp içinde olduğumuzu bedensel nitelikler aracılığıyla hissederiz (Tschumi, 1994). Fenomenal beden uzamsaldır, nesnel bedenın uzayın içinde olması anlamında değil, varlıkla ilk karşılaşmamızın hemen konumlandırılmış ve yönlendirilmiş olması anlamındadır (Dupond, 2013). Merleau-Ponty’e göre mekanda bir öznenin varlığı olmaksızın, hiçbir iç, hiçbir dış, hiçbir yön yoktur. Mekan, küpün kenarları arasına hapsolmuştur. Küpü düşünebilmek için, mekanda konum alırız, yüzeyinde, içinde, dışında ve o anda onu perspektifli görürüz (Merleau-Ponty, 1945). Merleau-Ponty bu küp örneğinden hareketle şu soruyu sorar: “O halde tıpkı bir küpün tüm mümkün perspektiflerini onun geometrik yapısından hareketle bildiğimiz gibi, bedenimizi de kendi inşa yasası ile algıladığımızı mı söyleyeceğiz?” (Merleau-Ponty, 1945). Tschumi, küp örneğini bedensel deneyimin mekanı tanımlamanın ilk aracı olduğunu vurgulamak için ele almıştır. Merleau-Ponty ise küp örneğini bedenın algısını mekan algısıyla karşılaştırma amacıyla ele almıştır. Bollnow, ‘yaşanan mekan’ (lived-space) kavramsallaştırması ile bedenle beraber hareket eden, beden hareketleriyle kurulan mekandan bahseder. Eylem mekanın yaratıcısıdır. Yaşanan mekanın nesnel mekandan farkını “bir duvarla ayrılan iki apartman dairesinin arasındaki uzaklık ne kadardır?” sorusuyla açıklar. Nesnel mekan için cevap sadece duvar kalınlığı iken, yaşanan mekan için bedenın bir mekandan çıkıp diğerine gitmesi sürecini barındırır (Bollnow, 1963). Beden, hareketleri aracılığıyla kendisini çevreleyen ortama biçim verir. Merleau-Ponty bu biçim vermeyi yeniden ele alma (reprise) kavramıyla açıklar (Direk, 2003). “Durma halinde beden, sadece karanlık bir kütledir, ancak bir şeye doğru

hareket ettiđi zaman, yönelimsel olarak kendini dışarıya yansıttığı ölçüde, onu kesin ve özdeşlenebilir bir varlık olarak algılarız” (Merleau-Ponty, 1945).

Pallasmaa, mimaride unutilan bedensel deneyimi eleştirir. Bedensel deneyim ile her kullanıcı mekanı yeniden üretir. Bu öznellik ise bedenın çevresi ile kurduđu diyalogu refere eder. Pallasmaa, bedeni mekanın oluş kaynağı olarak merkeze yerleştirir (Pallasmaa, 2011). Merleau-Ponty'nin belirttiğı gibi, bedenın öznel bir mekansallığı vardır ve “dünyada olmanın bir aracıdır” (Merleau-Ponty, 1945). İnsan bedeni hareketleri aracılığıyla boşluk yaratır ve boşluğa belirli bir şekil verir. Ponty, bedensel mekanın eylemde gerçekleştiğini şu sözlerle açıklar: “Bedensel mekan ve dışarıdaki mekan pratik bir sistem oluşturuyorsa ve bu sistemde bedensel mekan, eylemin hedefi nesneden ayrılıp zeminde veya nesnenin önünde boşluk oluşturuyorsa, bedenın mekansallığı elbette eylemde gerçekleşir” (Merleau-Ponty, 1945). Mimarlık sadece mekanlar içinde hareketi önermemeli, onun koreografisini oluşturmalı ve bedeni belirli bir şekilde hareket etmeye teşvik etmelidir (Franck and Lepori, 2007). Eylem örüntüleri ve bedenın mekansal ilişkileri, bedensel mimarının tasarımı için bir ilham kaynağı olabilir. Beden hareketi sayesinde mekanı işgal ettiğinde, bu işgal mekanı kavramaya yöneliktir ve tüm duyular aktiftir. Pallasmaa'ya göre, “görme de dahil tüm duyular, dokunma duyusunun uzantılarıdır.” Gözler ten ile dünya arasında yani bedenın içsellığı ile dünyanın dışsallığı arasında arayüzlerdir (Pallasmaa, 1996). Pallasmaa, göz ve diğer organlar arasında bir ayrım yapar ve modern mimarlığın, mimariyi deneyimlediğimiz birincil organ olarak göze ayrıcalık tanıyan mimari nesneler yaratma eğilimini eleştirir. Pallasmaa için “Göz ayrılık ve uzaklığın organı olarak denetler, soruşturur ve gözetler, dokunma ise yakınlık ve içtenlikle sokulur ve okşar” (Pallasmaa, 1996). Görme duyumuz diğer duyularımızdan ayrılamaz. Bir mekana ilişkin görsel algımız, basitçe izole edilemeyen veya kapatılamayan bir dizi başka duyu ile iç içedir. Mekanın görsel algısı, dokunsal algı ile güçlü bir şekilde bağlantılıdır. Bedensel yaklaşım ve bedene odaklanmak, yalnızca derinlik ve mesafeyi algılayarak mimarlığın görsel etkilerini değil, aynı zamanda mekanda hareket etmenin duyusal etkisini de anlamamızı sağlar. Bu güçlü görsel-bedensel bağlantı sayesinde, dikkatimizi mekansal algıdaki bedensel duylara yükseltiriz (Shusterman, 2012).

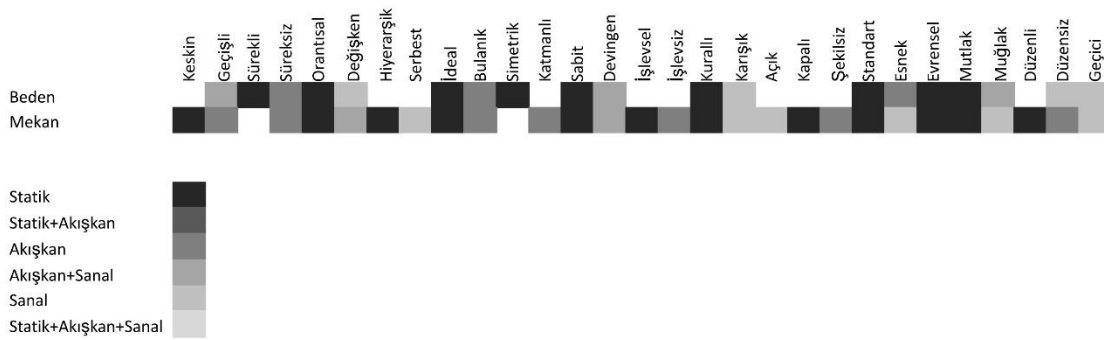
Emotion (duygu) kelimesi Latince emovere kelimesinden türemiştir ve dışı doğru hareket anlamına gelir. Duygular yapılan her hareketi şekillendirir (Kolk, 2014). Dokunsal mekan, bedensel eylemler için daha fazla olasılık sunar. Mekanın bedensel

deneyimi duyum pratikleri ve bilişsel süreçlerden oluşur. Beden ve mekan iletişimde duyuşsal ve zihinsel unsurlar bir döngü içerisinde (Pallasma, 1996). Filozof Richard Shusterman, Kantçı beden-zihin ayrımını ve fenomenologların özne-nesne ayrımını eleştirerek, bedenin mevcut durumunun belirsiz bir durumu ifade ettiğine inanır. Bu eleştirilerden yararlanarak ‘somaestetik’ (somaesthetics) teorisini geliştirir. ‘Beden’ anlamına gelen soma ve Yunanca ‘duyuşsal algı’ anlamına gelen estetik kelimesinden türeyen somaestetik, bedenlenmeyi (embodiment) ifade eder. Shusterman ‘Thinking Through the Body’de söylediği şekliyle, somaestetik; fiziksel varlığa ve somatik bilmeye atıfta bulunan, kişinin bedeninin deneyiminde kullanımına ilişkin eleştirel bir çalışmadır (Shusterman, 2012). Mekan, bedenle ve çoklu duyuşsallıkla ne kadar deneyimlenirse, mekanın yeniden üretimi o kadar anlaşılır (Lefebvre, 1974). Pallasmaa, Merleau-Ponty’den alınının yani deneyiminin tüm varlıkla, bütünlükle ilgili olduğunu aktarır. Yani bedenimiz asla edilgen değildir ve etkin biçimde kendini değiştirir (Damasio, 1994). Merleau-Ponty’nin ‘motor biliş’ kavramı aracılığıyla şu anda neler olup bittiğine ve bununla nasıl başa çıkılacağına -eylem için yapılandırılmış ön-yansıtıcı bir bedensel kavrama- dair algımız ortaya çıkar. Motor-bilişsel farkındalık biçimi, sürekli gelişen önceki deneyimlerden yararlanır ve belirli bir şekilde hareket etmek için bedensel bir yetenek verir (Merleau-Ponty, 1945). Şekil 3.1’de bedenle ilgili bilgilerden sorumlu olan somatosensori korteksteki beden haritasının düzenlenişi gösterilmiştir. (Somatosensori korteks, beyinde dokunma duyumlarının işlendiği yerdir. Dokunsal sistemden gelen tüm bilgileri yorumlar ve aynı zamanda bedenin boşlukta konumsal bilgilerini alıp, iletmekte de sorumludur.)



Şekil 3.1 : Somatosensori Korteks -Beden Haritası (Groh, 2014).

Şekildeki harita Wilder Penfield tarafından 1930'lar ile 1950'ler arasında tasvir edilmiştir. Dokunsal keşif veya konum algılamada en önemli rolü oynayan bölgemiz ellerimiz, bedenimizin en yüksek mekansal çözünürlüğe sahip bölgesidir (Groh, 2014). Bu bölümün temel amacı, ilk bölümde anlatılan beden ve mekanın anlayışlar okuması üzerinden, 'Tariflenen sınıflandırmalar ile beden-mekan birliğini mimari nasıl sağlar? Sinema nasıl sağlar?' sorusuna cevap aramaktır. Çalışmada, analize dayalı olarak, mekanın bedensel duyumunu artırmak için ilk bölümde çıkarılan beden-mekanı nitelendirici kavramlar sınıflandırılmıştır. Şekil 3.2'de bu nitelikler özetlenmiştir. Nitelikler ve anlayışlar diyagramında dereceli bir okuma söz konusudur. İlk satır bedeni niteleyen kavramların hangi anlayışları temsil ettiği görülür. İkinci satır bu okumayı mekan için yapmaktadır. Dikey düzlemde yer alan kavramlar, ilk bölümde literatür okumasından çıkarılmış kavramlardır. Örneğin, Neufert örneğinden çıkarılan kavramlardan biri olarak mutlaklık kavramının beden ve mekanın statik anlayışını tasvir ettiği görülmüştür.



Şekil 3.2 : Nitelikler ve Anlayışlar Diyagramı.

Bu nitelikler ile anlayışlar kavram olarak literatür taramasına referans verilmiştir. Merleau-Ponty kavramları karşıtlık bakışından ele almaz. Örneğin; onun için hatırlama unutuşun karşıtı değildir. Hatırlama, unutma ve hatırlatma kesişimde ve unutulmuş anın geri geldiği anda ortaya çıkar. Böylece unutma ve hatırlatma, çarpık ilişkimizin iki farklı kipidir (Carbone, 2017). Bu anlamda literatürden ele alınan bazı nitelikler birbirinin karşıtı değil, tamamlayıcıdır. Şekil 3.2'ye göre mekana dair kullandığımız çoğu niteliğin mekanın ve bedeninin statik anlayışını ifade ettiği yorumu yapılabilir. Ancak, bu statik bedensel deneyimi mekanın merkezine yerleştirdiğimiz andan itibaren bu niteliklerin akışkan ve sanal anlayışa doğru evrildiğini görmeye başlarız. Bu sınıflandırma, mekan deneyiminde bedensel faktörleri artırmak için bir nitelik belirleme çalışmasıdır. Statik nitelikler, bedeninin mekanda sabit bir konumda

durduğu ve etrafındaki mekânı gözlemlediği anlayışına dayanır. Bu nitelikler, mekanda yerleştirilen nesnelerin boyutu, konumu ve simetrisi gibi özellikleri kapsar. Akışkan nitelikler ise, bedenın mekanda hareket ettiđi ve mekânın da bedenın hareketlerini desteklediđi anlayışına dayanır. Bu nitelikler, mekanda yer alan yolların genişliđi, yönü ve biçimi gibi unsurları içerir. Sanal nitelikler ise, bedenın mekanda sanal olarak hareket ettiđi ve sanal gerçeklik teknolojisi gibi araçlarla farklı mekân deneyimleri yaşadığı anlayışına dayanır. Bu nitelikler, mekanda yer alan sanal gerçeklik cihazları, interaktif ekranlar ve diğerk teknolojik araçlar gibi unsurları içerir. Bu bağlamda niteliklerin sınıflandırılmasıyla elde edilen bilgiler ışığında olasılıklar belirlenmiştir. Şekil 3.3'teki sınıflandırma, beden ve mekânın farklı durumlarını temsil etmektedir. Bedenin statik anlayışı, düz çizgi ile temsil edilirken, akışkan anlayışı yatay çizgi ile ve sanal anlayışı ise daire ile ifade edilmiştir. Benzer şekilde, mekânın statik, akışkan ve sanal anlayışları da sırasıyla düz çizgi, yatay çizgi ve daire şeklinde gösterilmiştir.

Beden Mekan	Statik	Akışkan	Sanal
	Statik	Akışkan	Sanal
Statik		—	●
Akışkan	—	— —	—●
Sanal	●	● —	●●

Şekil 3.3 : Olasılıklar diyagramı.

Bu sınıflandırma, mekân deneyiminde bedensel faktörleri artırmak için bir nitelik belirleme çalışması olarak kullanılabilir. Örneğin, bir mekanda statik bir atmosfer yaratmak istendiğinde, düz çizgi ve statik nitelikler kullanılabilir. Buna karşılık, akışkan bir atmosfer yaratmak istendiğinde, yatay çizgi ve akışkan nitelikler tercih edilebilir. Sanal bir atmosfer yaratmak istendiğinde ise, daire ve sanal nitelikler kullanılabilir. Ancak, sadece tek bir nitelik kullanmak yerine, statik, akışkan ve sanal niteliklerin bir arada kullanılması, mekânın daha dinamik ve ilgi çekici bir deneyim sunmasını sağlayabilir. Bu sayede, mekânın kullanıcılarına farklı hisler ve deneyimler yaşatmak mümkün olabilir. Statik anlayışta, mekânın sabit, değişmez ve bölümlere

ayrılmış olduğu düşünülür. Bu anlayışa dayalı olarak, mekanın bedensel deneyimini artırmak için sınırları belirginleştirmek, işlevlerine göre farklılaştırmak ve ölçekleri büyütmek gibi stratejiler uygulanabilir. Akışkan anlayışta ise mekanın sürekli hareket ve değişim içinde olduğu düşünülür. Bu anlayışa dayalı olarak, mekanın bedensel deneyimini artırmak için hareketi teşvik eden, dolaşımı kolaylaştıran ve sınırları belirsizleştiren stratejiler uygulanabilir. Sanal anlayışta ise mekanın dijital teknolojilerle birlikte yeniden şekillenebileceği düşünülür. Bu anlayışa dayalı olarak, mekanın bedensel deneyimini artırmak için dijital araçları kullanarak mekanın sanal versiyonlarını oluşturmak, mekanı interaktif hale getirmek ve farklı duyuşal deneyimler sunmak gibi stratejiler uygulanabilir. Bu üç olasılık üzerinden, mekanın bedensel deneyimini artırmak için farklı dönüşüm stratejileri belirlenebilir ve bu stratejiler mimari ve sinema gibi disiplinlerde kullanılabilir. Sinematografi, beden-mekan birliği konusunda mimarlıkla benzer bir yol izler. Sinema da mekanı, bedeni ve deneyimi tasarlar ve bu bileşenleri seyirciyle birleştirir. Sinematografik yöntemler, mekanda bedensel duyuların artırılmasına ve seyircinin deneyiminin zenginleştirilmesine yardımcı olur. Bu yöntemler, seyircinin bedeniyle mekan arasında bir bağlantı kurarak, onları birleştirir. Örneğin, kamera hareketleri, çerçeveleme, ışıklandırma, ses tasarımı ve kurgu gibi sinematografik teknikler, seyircinin mekana ve karakterlerin beden hareketlerine dahil olmasını sağlar. Seyirci, karakterlerin bedenlerine empati kurar ve mekanın atmosferine dalar. Nijat Özön, sinemada hareketin kaynağını, varlıkların yer değiştirmesi, alıcının yer değiştirmesi ve kurgu olarak üç başlıkta inceler. Varlıkların yer değiştirmesi, yalnız sinemaya özgü bir durum değildir. Varlığın doğal hareketi sabit bir görüş noktasından kaydedilir ve görüntü çerçevesi hiç değişmez (Özön, 2008). Fakat sinemanın özellikleri, teknikleri sayesinde varlığın doğal hareketini bile değişik gösterebilir. Bu onun dönüştürme potansiyelini gösterir. Bu çalışmada da sinematografi bu potansiyelli teknikleri için bir araç olarak ele alınmıştır. Merleau-Ponty film psikolojisini tartışır ve algının çokluğu ve eşzamanlılığından bahseder. Bu çokluk, sonsuz ilişki potansiyeli barındıran bir ağ oluşturur. İlişkiyi belirleyen elemanların hareketi ağı pekiştirir (Merleau-Ponty, 1945). Sinematografik araçlar arasında çerçeve, kamera hareketi ve montaj farklı beden-mekan anlayışlarını örneklemeye yarayan araçlardır. Çerçeve, beden-mekanın statik anlayışını, kamera hareketleri akışkan anlayışını, montaj ise sanal anlayışını göstermeye yarayan sinematografik araçlardır. Bu mekanların oluşumunu sağlayan kamera pozisyonu ve hareketi, plan ve plan sekans, çerçeve ve montaj gibi sinematik

yöntemler vardır. 1895'ten günümüze kadar ise Georges Melies bugün kullanılan sinema tekniklerinin bir çoğunun öncüsüdür (Betton, 1989). Sinematografik yöntemler, beden-mekan birliğini sağlayarak seyircinin deneyimini daha etkili hale getirir. Bu nedenle, mimarlık ve sinema arasında benzer bir beden-mekan birliği arayışı söz konusudur ve sinema, mimarlık için bir ilham kaynağı olabilir.

3.1. Statik Olasılıklar

Beden ve mekanın kurallı bir birliktelik içerisinde olduğu durum statik anlayış olarak bir önceki bölümde tariflenmişti. Bu kurallı birliktelikte, hareket eden beden mekanı; mekanda bedeni tek taraflı olarak manipüle eder. Yani ya beden mekanı manipüle eder, ya da mekan bedeni. Bu durum beden ve mekan arasında bir hiyerarşi getirir. Beden-mekan birliği açısından, statik anlayışlar bedenin mekana uyum sağlaması ve bütünleşmesi yerine, mekanın bedeni sınırlaması veya yönlendirmesi üzerine kuruludur. Beden-mekan (özne-nesne) ikiliğine ve mekanik görüşe karşı Capra 'The web of life' kitabında yeni bir paradigma tanımlar. Mekanik düşüncenin bir algı krizi yarattığı, bu algı krizinin farklı bakış açıları sağladığı ve bu farklı bakış açılarının sonucu olarak bahsedilen bir yeni paradigma görülebilir (Capra, 1997). Paradigmaya bir yaşayış şekli, yaşam biçimi olarak bakıldığında mimariye bu 'yeni paradigma' ile bakmak mimarının program mekanistliğinin son bulmasına yardımcı olabilir. Colin Rowe 'Program vs paradigma' makalesinde mimarlığa programdan bakışın, parçadan bütüne doğru bir bakış olarak bakıldığını söylüyor (Rowe, 1983). Paradigmanın ise bütünler üzerinde çalışabildiğini söylüyor. Program olarak kastedilen mekanik bakış düşünüldüğünde; Capra'nın eleştirisinin mimari için de geçerliliği net bir biçimde görülebilir. Mimaride mekanik bakış her şeyi işlevsel düzene göre ele almaktır. Oysa Capra'nın yeni paradigmasının bakış açısıyla bütüne bakıldığında sadece işlevsel değil ağa ait diğer ilişkilerin de görülebileceği sonucu ortaya çıkmaktadır. Capra bu yeni paradigmayı 'sistem düşüncesi' olarak da adlandırır. Capra'ya göre, yaşama 'sistem düşüncesi' ile bakılması sürdürebilir topluluklar kurabilmeyi mümkün kılar. Sistem düşüncesinin temel özelliklerinden biri bütünlüktür. Yapım sistemleri bütünlerdir ve kendilerini oluşturan parçalara indirgenemezler. Diğer önemli özelliği ilişkidir. Capra, evreni her şeyin birbiri ile ilişkide olduğu bir ilişkiler bütünü olarak tanımlamaktadır. Sistem düşüncesi ilişkisel düşünme biçimi olarak düşünülebilir. Bu durumda sistem, parçalardan çok bütüne, objelerden çok ilişkilere bakmayı örgütlemektedir. Sistem

düşüncesiyle beraber artık obje odaklı değil, onun oluşum sürecinin önemi tartışılmaya başlanır (Capra, 1997). Mekan, kendisini oluşturan her şeyi birbirine bağlayan bir ağıdır; hiyerarşileri olmayan, kesişen, hem inşa eden hem de yok eden, sonu olmayan başlangıçları, başlangıçları olmayan sonları içeren bir ağ. Görünen ve görünmeyen alanları işgal eden, var olduğu bilinen ama görülemeyen şeylerle bedeni birleştiren evrensel bir ağ. Beden, eylemleri ile mekanı ortaya çıkarır veya belirsizleştirir. Bu his ile beden mekanı keşfeder ve bu belirsizlikte mekanı tekrar tekrar üretir. Mekan, bir anlamda sinir sistemi gibidir ve yapılan her hareket, bu sinir hatlarından gönderilen ve tüm bağlantılı bedenlerden geçen bir enerji üretir. Beden ve mekan arasındaki karşılıklı bağlantıyı güçlendiren bir ağ. Eylemlerimizle, ister mekansal ister bedensel olsun, her zaman bir yer işgal ederiz ve işgal ettiğimiz yer de bizi işgal eder. Bedenin statik anlayışı bir sabit olarak alındığında mekan statik, akışkan ve sanal anlayışta olabilir. Mekanın statik anlayışı bir sabit olduğunda ise bedenin statik, akışkan ve sanal anlayışı olduğu görülür. Bu kesişim statik olasılıkları ifade eder (Şekil 3.4). Statik olasılıklar ise mimaride statik olasılıklar ve sinematografide statik olasılıklar olmak üzere iki başlıkta örneklenebilir.

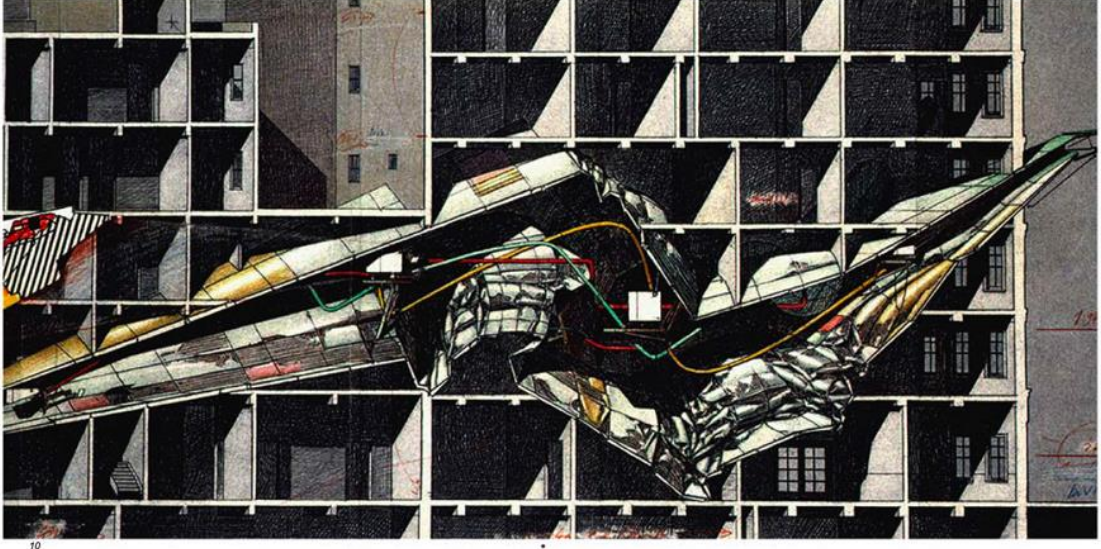
Beden \ Mekan			
	Statik	Akışkan	Sanal
Statik		—	●
Akışkan	—	— —	—●
Sanal	●	● —	●●

Şekil 3.4 : Statik olasılıklar diyagramı.

3.1.1 Mimaride statik olasılıklar

Bu çalışmada kalıplaşmış kavramları ve ilişkileri sorgulamaya ve karşı çıkmaya dair beden-mekan birliğini tanımlayacak statik olasılıklar tariflenmiştir. Bu olasılığın göz merkezci bir örneği olarak Berlin Free-Zone projesi okunabilir (Şekil 3.5). Berlin Duvarı'nın yıkılmasından sonra tasarlanan 'Berlin Free-Zone' terk edilmiş bir hükümet binası için 1990 yılında Lebbeus Woods tarafından yapılan bir öneri projesidir. Çelik dış cephenin bina kalıntılarına yerleştirilmesiyle tasarlanmış makine

benzeri bir yapıdır (Url-14). Woods, üretiminde şehirlerin görünmeyen ve açıklanamayan gizli yaşamlarına odaklanmaktadır. Woods'un ilgi duyduğu şey, mimari açıdan açıklanamayan ve geleneksel toplum normlarına uymayan garip şeylerdir.



Şekil 3.5 : Berlin Free-Zone, Lebbeus Woods (Url-15).

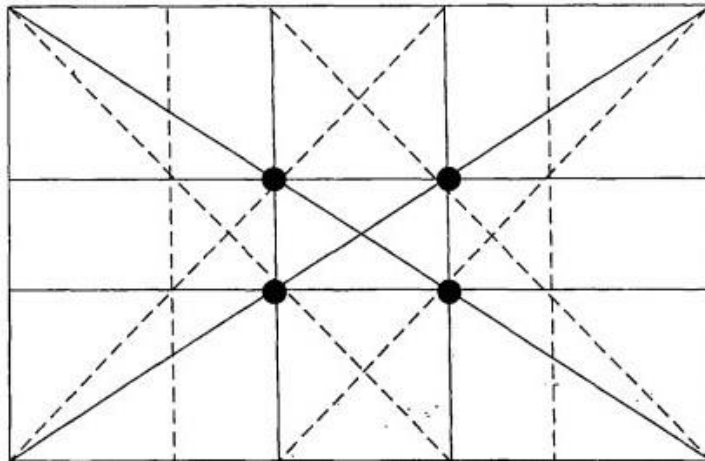
Woods, bu üretimde basit bir tektonik tezahürü ile başlayarak, henüz tam olarak mimarlık olarak tanımlanamayan, yaşanabilir bir şey olmayan boş uzay yapıları yaratmaya karar verdi. Bu yapıları herhangi bir önceden belirlenmiş anlamdan veya kullanışlılıktan bağımsız olarak adlandırmaya başladı (Woods, 1997). Bu bağımsız alanlar izleyici ile iletişime geçtikçe anlam ve kullanışlılık kazanır. İki farklı çizimden oluşan bir kolaj olan çizim, en sol ve sağ kısımlarından geçen bir kesiti gösteren boş bir alanı göstermektedir. Sol ve sağ bölümlerde, diğer alanları düzenli bir beton yapı ızgarası çerçeveler. Orta kısımdaki boş alan ise açık ve kıvrımlı bir yapıya sahiptir. Bu alanın, renkli borular ve tellerin değişken yönlerle örülmesi ızgara içinde bir düzensizlik yaratır. Yapının sürekliliğinde kırılma yaratan bu alanın bir amacı yoktur ve içinde yaşanması zor gözükmektedir. Bu kolaj mekan ile ilgili bir ikiliği ortaya çıkarmaya yardımcı olur. Bir yandan mekanlar, tasarlanmış birer makineler olarak düşünülse de, öte yandan canlı ve büyüyebilir dinamik bedenler gibi çalışırlar. Woods'un üretimleri ile ilgili değinilmesi gereken bir durumda, işlerinin montaj sanatını özetleyen bir derinliğe ve karmaşıklığa sahip olmasıdır. Görüntüler o kadar güçlü bir izlenim bırakır ki, izleyicilerin yapıyı çevreye bakışını, gözlemlemesini veya algılamasını etkiler (Penz & Thomas, 1997). Adeta bir yapının bir kısmının kesilmesi

ve kesilen kısımda bir enkaza referans vermesiyle statik olasılığı temsil ettiği gözlemlenebilir. Maurice Merleau-Ponty, mekanın fenomenolojik incelemesine ve bedenle ilişkisine önemli katkılarda bulunmuştur. ‘Phenomenology and Perception’ kitabında, bedenin mekanı nasıl yorumladığını ve onunla nasıl ilişki kurduğunu somutlaştırıyor. Bedenlenmiş özne ile ilgili olarak, nesne ve özne arasındaki karşılıklı ilişkiyi anlamak için gerekli olan ‘fiziksel mekan’ ile ‘geometrik mekan’ arasındaki temel ayrımı gözlemler. Merleau-Ponty, fiziksel mekanın "...bedenim ve eşyalarım, bunların üst ve alt, sağ ve sol, yakın ve uzak gibi terimlerle ifade edilen somut ilişkiler" ile ilişkili olduğunu belirtir (Merleau-Ponty, 1945). Bu, ölçülebilir ve doğrudan somutlaştırılmış bir deneyim için fiziksel bir temel olarak yorumlanabilir. Merleau-Ponty geometrik mekanı, “doğrudan deneyimlenen mekandan ziyade düşünce olarak mekan” şeklinde tanımlamıştır ve fiziksel olarak algılanmak yerine yansıtılan bir alan olarak düşünülür (Priest, 1998 akt. Koeck, 2012). Merleau-Ponty, geometrik mekanın değiştirilebilir boyutlara sahip olduğunu öne sürer. Bu değiştirilebilirlik, hareket eden cisimde bir değişiklik yaratmayacak şekilde bir yer değişikliği ve sonuç olarak nesnenin durumundan farklı bir konum anlamına gelir (Merleau-Ponty, 1945 akt. Koeck, 2012). Bedenlenme (embodiment) kavramı, Merleau-Ponty'nin sözleriyle mekan algımıza uyarlanabilir: “Ne özneyi ne de nesneyi anlamakta başarısız olma ikileminde kalamayız. Deneyimimizin tam merkezindeki nesnenin kökenini keşfetmeliyiz; varlığın ortaya çıkışını tanımlamalı ve nasıl olduğunu anlamalıyız.” (Merleau-Ponty, 1945 akt. Koeck, 2012). Statik olasılıklar için Tschumi’nin örneğinden faydalanmak gerekirse; banyoda yemek yapmak ve mutfakta uyumak durumu ifade edilebilir. Banyo yemek yapmak, mutfak ise uyumak için tasarlanmamıştır. Bedenin, bu tasarlanmış programlara aykırı davranışı olasılığı açıklayan önemli bir örnektir (Tschumi, 1994).

3.1.2 Sinematografide statik olasılıklar

Sinematografik yöntemler, statik olasılıkların görünürlüğü için yöntem sunabilir. Ayrıca, sinematografik tekniklerle bir mekanın sınırlarını bulanıklaştırarak, bedenin mekana uyum sağlaması ve daha akışkan bir deneyim yaşaması sağlanabilir. Örneğin, çerçeve ve farklı çekim açılarıyla bir mekanın farklı boyutlarını ve perspektiflerini vurgulayarak, beden-mekan birliğini artırabilirler. Bu tür teknikler, statik mimari yapıların bedensel deneyimleri artırmak için kullanılabilecek araçlardan birkaçıdır. Çerçeve, görüntünün önemli öğelerinden biridir. Sekanslarda yer alan görüntüyü

çevreleyen, dikdörtgen formundaki siyah çizgilere çerçeve adı verilir. Çerçeve içinde nesneler ve varlıklar bir düzen içinde yerleştirilmiştir. Bu yerleştirmeye çerçeveleme denir. Sinemada çerçeve, kenar uzunlukları ve oranı ile değişmez niteliktedir. Kamera, sinema salonu ve gözün görüş alanı düşünüldüğünde, değişmez oranın belirlendiği söylenebilir. Çerçevenin eni 35 mm olup, düşey kenarın yatay kenara oranı da 1:1,618'dir. Ayrıca bu oran, bütün sanat dünyasına etki eden 'altın oran'a da oldukça yakındır. Altın orandan faydalananarak elde edilen geometrik durum (Şekil 3.6), çerçeve kullanımı için güçlü nokta ve çizgileri gösteren bir altlıktır. Çerçevede neyin gösterilip, neyin gösterilmeyeceği yönetmenin elindedir (Özön, 2008). Bu değişmezlik beden-mekanın statik anlayışını refere eder. Çünkü çerçevenin yatay bir dikdörtgen olması ve oranın değişmemesi yönetmeni kısıtlayan bir etkidir. Bu noktalar seyircinin dikkatini çekebilir. Bonitzer, çerçeveleme yapıldığı andan itibaren bir planın sınırlarının çizildiğini belirtir. Bütün filmlerin ise bir dizi plandan oluştuğunu ve ayrıştığını ekler (Bonitzer, 2011).



Şekil 3.6 : Altın orana göre çerçeve, çizgiler ve noktalar çizimi (Özön, 2008).

3.2 Akışkan Olasılıklar

Akışkan anlayış, beden-mekan birliğini sağlamak için daha esnek bir yaklaşım sunar. Mekan, artık sadece sabit bir yapı olarak ele alınmaz, aksine sürekli bir değişim ve akış içinde olduğu düşünülür. Mekanın tutarlı biçimini ele alan statik anlayış, beden ve mekan arasında kalıcı karşılaşma hali tanımlar. Beden ve mekan arasındaki karşılaşmaları anlık olarak üretebilmek için bedensel hareket önemli bir kavram konumundadır. Karşılıklı eylemler ve ortak olarak kavranan ile anlamını alan beden ve mekan arasındaki ilişkiyi irdeleyen bu olasılık karşılaşmalar keşfini tarifler. Beden

ve mekan arasındaki ilişki devamlı üretildiği için devingen ve ilişkiseldir. İlişkisellik, Bourriaud’ın ‘İlişkisel Estetik’ kitabındaki kavramından ele alınabilir. Bourriaud ilişkisel estetiğin, gören (bakan özne/algılayan/beden) ile görülen (bakılan nesne/algılanan/mekan) arasındaki diyalog ile sürekli değişen farklı imgeler ortaya çıkan; tek bir imgeye, tek bir anlama -nesnenin güzellik normlarına ya da öznenin beğeni değerlerine- gönderme yapmadığını vurgular. İlişkisel estetik, birtakım pozisyonlar arasındaki nesnel ilişkiler uzamı olarak tanımlanabilir (Bourriaud, 2005). Semra Aydın’ın ‘Farklı bir bakışla estetik’ metninde bu durumu şöyle yorumluyor: “İlişkisel estetik bir estetik kuram olma durumunu aşar; estetik olan nesnenin -mimarlık ve kent ölçeğinde bir nesnenin- onunla diyaloga geçen özne -birey, toplum- arasındaki karşılıklı etkileşim ile karmaşık ve çelişkili bir yapıya işaret eden estetik paradigma olma özelliği taşır” (Aydın, 2014). Statik olasılıklar bölümünde yapıldığı şekliyle akışkanlık bir sabit olarak alındığında bu iki kavramın kesişimi 3.7’de ifade edilmiştir. Mimaride ve sinematografide akışkan olasılıklar olmak üzere iki başlıkta örneklenebilir.

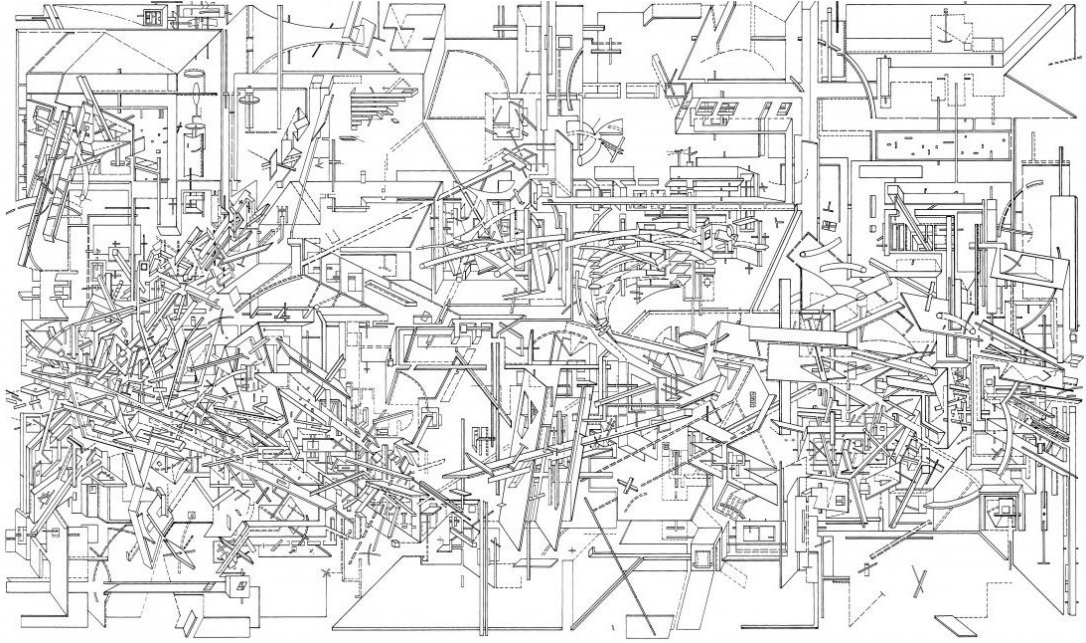
Beden Mekan	Statik	Akışkan	Sanal
	Statik	Akışkan	Sanal
Statik		—	●
Akışkan	—	— —	—●
Sanal	●	●—	●●

Şekil 3.7 : Akışkan olasılıklar diyagramı.

3.2.1 Mimaride akışkan olasılıklar

Akışkan olasılıkları mimaride irdellemek için Daniel Libeskind’in ‘Micromegas’ çizimleri ele alınan ilk örnektir (Şekil 3.8). Libeskind’in 10 çizimden oluşan Micromegas çalışması, ismini 1752 tarihli Voltaire’in felsefi hikayesine atıfta bulunması ile alır. Bu felsefi hikayenin, yerleşik bilgi ve tarihsel koşullar tarafından şartlandırılmış düşünme kurallarını ihlal etme üzerine olması, Libeskind’in mimaride bazı yerleşik kalıpları üzerine çalışmaları olması ile örtüşmektedir. Libeskind kendi

retim srecini teori ile pratik arasındaki ayrımın ularında konumlandırır. Kendi cmleleri ile bunu Őyle ifadelendirir: “Mimarlıđın sosyal ve ekonomik gerekliđinden bađıřıklıđına inanmadıđım gibi, teori ve pratik arasındaki ayrılıđa da inanmıyorum.” Bu bakıř aısı Micromegas’ın ieriđine kolayca aktarılabilir. izimler alışkanlıkları ihlal eder ve mimari izimin dođası, kullanım ihtiyalarını karřılamaya, srdrlebilirliđi glendirmeye ve estetiđi aıđa ıkarmaya odaklanmayan eřitli mimarlık kaynaklarının varsayımını gsterir. Micromegas izgilerinin ve dzlemlerinin labirent gibi karmařıklıđı, st ste bindirilmiř, i ie gemiř figrlerin kkleri izimin mimarlık alanındaki gerek konumuna iliřkin dřncesinde yatmaktadır.

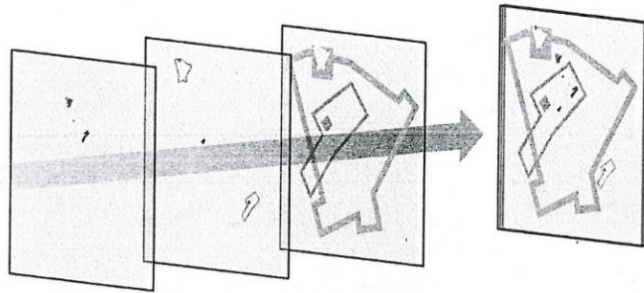


řekil 3.8 : Micromegas, Daniel Libeskind (Url-16).

Libeskind, mimari izimin tarihsel geliřiminin, onu bađımsız rolnden mahrum bırakarak, yapıyı yaratmak iin yalnızca faydacı bir ara dzeyine getirdiđini belirtti. Libeskind’in grřne gre mimari iřler, sezgiler veya deneyimler alanına ait olan ve geometri tarafından yapılandırılmıř veya nesnelleřtirilmiř biimlerle yansıtan bir dzen ierir. Libeskind’in eskizleri, mimarlıđın tekisini dřnme ve yeni gereklik alanlarını ortaya ıkarabilen bir ara olarak hayal gcnn bulanık yanıyla iliřki kurmayı amalar. Biimlendirme ve hayal gc yaratma eyleminin iki farklı kipi, yn olarak ele alınır, tasarım eliřkili nitelikleri ierir. Libeskind, “Mimari bir izim, sınırlarına meydan okuduđu bir gemiřin kaydını oluřturduđu kadar, gelecekteki

olasılıkların bir açılımıdır.” der (Url-16). Libeskind, mimari elemanların parçalarını sayfa düzleminde üst üste bindirme yöntemini kullanarak bir araya getirmiştir. Fakat Libeskind, çizimleri birbiri içine geçirmeden önde-arkada olma durumu oluşturmuştur. Çizime bakan kişi çizimi bir plan sanabilir. Fakat bu planı bozan elemanları gördüğünde plan olarak anlamlandıramaz. Bu kuralsız fakat kendi içinde bir anlam bütünlüğü içinde tasarlanmış çizim gözlemcinin farklı okumalarına izin verir. Bu farklı okumalar, belirsiz bir yapıyı betimler. Belirsizlik ise gözlemcide çoğul okumayı sağlar. Mimari elemanları bağlamından kopararak ayırtmış ve onları çoğul okumaya açmış bir yöntem olarak Micromegas örnek alınabilir. Mekanın algısını ölçek farklılıkları ile değiştiren kolaj, bakışı zorlar. Çizim görsel algılamaya bir tür meydan okuma yaratır. Bu görsel algılama her beden üzerinde farklı etki yaratır. Yapıtla ilişki içerisine giren her beden farklı şekilde algılar ve özgün bir bakış açısı oluşturur. Bu durumda yapıtın anlam için bulanıklıklar ortaya çıkar. Bu anlam bulanıklıkları bir yandan yorumcuya, kendi anlamını geliştirip ortaya koymasını sağlar. Bu anlam bulanıklığı ise yapıtta devingenliğe olanak sağlar. Umberto Eco sanat yapıtının nasıl devingen hale geldiğini, dönüştüğünü ‘Açık Yapıt’ kitabında açıklar. Yapıt, yaratıcısı tarafından tamamlanır. Yapıt, her seyirci ile yeni bir biçim kazanır. Sanat yapıtı sonsuz sayıda görünümü olan bir devinimdir (Eco, 1992). Açık yapıt olarak nitelendirilebilecek ve bu tartışmaların kıyaslanabileceği diğer bir çalışma Peter Eisenman’ın üçüncü Venedik bienali için yaptığı ‘Romeo ve Juliet’ (moving arrows, eros and other errors) çalışmasıdır (Şekil 3.9). Peter Eisenman’ın Romeo ve Juliet projesi, mimari temsilin daha karmaşık ve daha az gerçekçi biçimlerinin temsil geleneği içinde yer alması gerektiğini savunarak, dünyanın indirgemeci ve dar görüşünü mimarlık aracılığıyla açığa çıkarmanın bir aracıdır. Eisenman bu projede, herkes tarafından bilinen Romeo ve Juliet hikayesinin belirli özelliklerini seçerek, bu parçaları bağlamından izole etmiş ve farklı bir bağlama aktarmıştır. Parçalar yeni bağlamında farklı bir bütün oluşturur ve farklı bir ölçekte temsil edilir. Buradaki ölçeklendirme sabit ve tanımlanabilir bir gerçekliği nitelendirmez. Ölçeklendirme kurguyu gerçek olanla birleştirmenin bir yolu ve süreksizlik sağlama yöntemi olarak kullanılmıştır. Gerçek ve kurgu arasındaki muğlaklık, tasarımda yerini iki boyut üç boyut arasındaki muğlaklığa bırakır. Şeffaf katmanlar ile tasarlanan maket ve bu katmanların birbiri ile kurduğu ilişki okuyucu da sınırsız okuma yaratıyor (Eisenman, 1968). Bu sonsuz okuma okuyucunun algısına göre değişiyor. İlk üst üste bindirme, Romeo şatosunun duvarları, Juliet şatosunun duvarları ve eski Verona şehrinin

duvarları arasındadır. Kurgu şato ve şehir, gerçek olanla bir iç-dış ilişkisi yaratıyor. Bu üst üste bindirme zaman ve ölçeğin katmanlaşmasını içerir. Bu katmanlama bölme fikrini açığa çıkarmaktadır. İkinci üst üste bindirme, birlik fikrini ortaya koymaktadır. Kilise üzerine yansıtılan Romeo ve Juliet şatosunun izleri kilisenin birlik fikrini kaydeden canlı bir varlık olduğunu gösterir. Üçüncü üst üste binme, birlik ve bölünme arasındaki diyalektik ilişkiyi ortaya koyar. Çünkü Juliet'in kalesi bu kez Verona kentindeki mezarlığın üstünde katmanlaşır. Bu bindirmeler, üç boyutlu deneyim, açık uçlu okumalar sağlar. Aslında bir hikâyeyi nasıl böldüğü, parçaladığı ve sonra tekrar birleştirme durumunu izleyiciye bırakması ve ortaya bir açık yapıt çıkıyor.



Şekil 3.9 : Moving Arrows, Eros and Other Errors, Peter Eisenman (Url-17).

Yapıtla ilişki içerisinde olan bedenlerin her birinin ayrı ayrı anlam çıkarması, bu anlamları çıkarırken kendi deneyimlerine dayanması Eisenman'ın bir açık yapıt ürettiğini kanıtlar niteliktedir. Beden, açıklığı sağlamak amacıyla mekanda hareket

eder. Bedenin hareketi mekansal niteliklerin deneyimini gösterir. Hareketin, mekanın nasıl deneyimlendiği ve dolayısıyla beden üzerindeki etkisi üzerinde önemli bir etkisi vardır. Şekil 3.10’da yer alan enstalasyon, Woods’un ‘System Wien’ çiziminin üç boyutlu temsilidir. System Wien çizimi referans alınarak tasarlanan mekan, deneysel bir mekan olmayı amaçlar. Çizim ve enstalasyonları içeren System Wien projesi, mimari yapının enerjinin organizasyonu olarak anlaşılabilceği fikrini geliştirmek için yapılmıştır.



Şekil 3.10 : System Wien Enstalasyonu, Lebbeus Woods (Url-18).

Çizimler, bir şehrin birbiriyle ilişkili sistemlerini konu alan bir keşiftir. Herhangi bir şehir, birbiriyle karmaşık şekillerde örtüşen ve etkileşimde bulunan birçok sistemden (ekonomik, teknolojik, sosyal, kültürel) oluşur. Her sistem farklıdır, ancak bir bakış açısından hepsi ortak bir amacı -enerjinin düzenlenmesi- ve ortak bir hedefi -şehrin kümülatif enerjisine tutarlı bir biçim vermek- paylaşır. Woods, enerji kavramını termodinamiğin ikinci yasasına ve Newton'un atalet yasasına dayandırır. Bu yasalara göre, mimarın enerji ürettiğini, enerjinin bu sistemleri oluşturduğunu ve sürekli üretirken, ekleyerek ve yeni “sınırlar, limitler ve uçlar” kurarak kalıcılığını sürdürdüğünü iddia eder. Mekandaki bedensel deneyimi önceki alışkanlıklar belirlemez. Çünkü Woods’un yarattığı mekanla daha önce karşılaşmamışsınız. Bir davranış örüntüsünün belirlenebilmesi için mekanın birey tarafından belki birkaç kez deneyimlenmesi gerekir. Woods deneysel olanın doğasının deneyimlerin biricikliği olduğunu söyler. Farklı açılara sahip metal çubuklar ile kurulan enstalasyonda ışıklar

ile her noktada farklı bir mekan algısı oluşturulmuştur. Bedenin hareketi ile çubukların üzerine düşen ışık farklılık göstererek, dinamik mekanı ortaya çıkarır (Woods, 2011, akt. Tekin, 2016). Böylece bu, her bedenin farklı deneyimlediği ve sonsuz okumaya açılan bir tasarımdır. Bedensel bir mimari, hareketi tetikleyecek ve koreografisini oluşturacak dokunsal alanlar yaratır. Aynı zamanda kullanıcının mekânı, içinde hareket ederek zaman içinde öznel olarak algılamasını sağlarken, bu hareketle yerleşimini şekillendirir. Hareket, iletişim kurmak için notadır. Hareket, sürekli değişen ve gelişen bir diyalogtur. Beden ve mekan ilişkisi, hareketin sağladığı diyalog ile şekil alır. Bu devingen ilişki temel alındığında, beden ve mekanın sınırlarının belirsizleştiği öznelarası olarak nitelenen bu ilişki, beden ve mekanın statik yapısının aksine, birbirini durmaksızın dönüştürdüğü diyalogun düşünülmesini olanaklı kılar. Beden ve mekan diyalogu kavramları devingen ve üretken kılar.

3.2.2 Sinematografide akışkan olasılıklar

Sinematografi, akışkan anlayış üzerinden beden-mekan birliğini, özellikle kamera hareketleri ve düzenlemeleri, mekanın hareket eden bir yapı olarak tasvir edilmesine olanak tanınmasıyla sağlar. Böylece izleyici, bedenlerinin de mekanın akışıyla etkileşime girdiği bir deneyim yaşar. Ayrıca sinema, akışkan anlayış sayesinde bedenin algılamasını ve duyuusal deneyimini artırır. Örneğin, bir kamera hareketiyle mekanda dolaşıldığı zaman izleyici, bedenlerinin de bu harekete uyum sağlamasıyla mekanla daha bütünsel bir ilişki kurar. Çerçevenin sabitlikten çıkarak devingen hale geçmesini kamera pozisyonu ve hareketi sağlar. Hareket halindeki varlıkları takip eden kamera, varlıkların çerçeve içerisinde kalmasına olanak verir (Özün, 2008). Söylenebilir ki değişmez, sınırlı ve statik anlayıştaki çerçeveyi akışkan anlayışa getiren araç kameradır. Kameranin hareketi çevrinme ve kaydırma olarak ikiye ayrılabilir. Kameranin hareketi ileri veya geri (kaydırma), sola veya sağa (çevrinme), aşağı veya yukarı (alttan çekim ya da vinç çekimi) olarak gerçekleştirilebilir. Kameranin sağa ve sola kaydırma hareketi pan, aşağı yukarı kaydırılması ise tilt olarak isimlendirilir. Kamera mekanın sınırlarını da belirleyerek mekan içinde izleyiciyi gezdirir. Dolly olarak adlandırılan kameranin pozisyon değiştirerek kaydırma hareketi, kadraj (çerçeve) ve dekadraj (çerçeve dışı) arasındaki sınırın bulanıklaşmasını sağlar (Şekil 3.11). Uzak plandan yakın plana geçiş (zoom-in) detayların belirgin hale gelmesini ve üst ölçekten görülen sınırların belirsizleşmesini sağlar (Şekil 3.12).

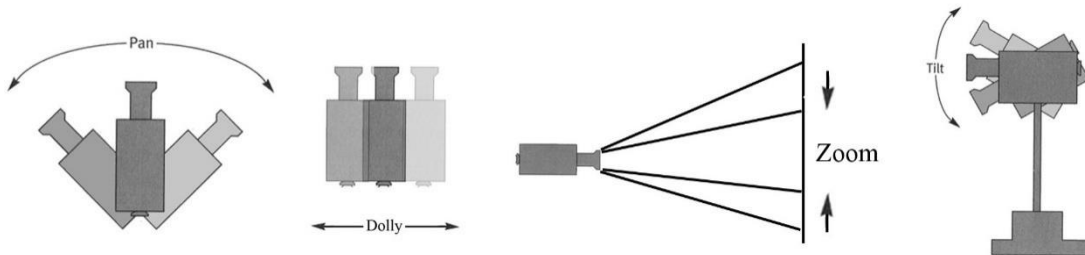


Şekil 3.11 : The Lake House filminde dolly hareketi.



Şekil 3.12 : The Lake House filminde zoom-in hareketi.

Vertov, kamerayı mekanik göz olarak tanımlar. Bu göz, zaman ve yer sınırlamalarından kurtularak nesnelere yaklaşıp uzaklaşabilir ve durmadan hareket edebilir. Böylece bilinmeyeni açarak, yeni bir algılama yaratır (Berger, 1999). Bonitzer'e göre kamera hareket ettikçe alan derinliği oluşur. Alan derinliği planı bulanıklaştırır. Bulanıklaşan planlar kamera hareketi ile üst üste düşürülerek, mekanla kurulan ilişki montaj kullanılmadan arttırılır. Bu duruma plan-sekans ismi verilir (Bonitzer, 2011). Plan-sekans, bir sahnenin tek bir plandan oluşmasıdır. Filmin çekimi sırasında kameranın kayda girip durması arasındaki görüntüye plan adı verilir. Aynı mekan ve zamanda geçen planlar bütününden sahne, birbiriyle ilişkili sahnelerden ise sekans oluşur. Beden ve mekanın kendi varoluşlarını tariflerken ele alınan akışkanlık kavramı, sinemada karşımıza bir araç olarak kamera hareketini çıkarır (Şekil 3.13). Mekan ve beden kadraj içinde çerçevelendikten sonra dekadraj seyircinin zihninde bir boşluk yaratır. Akışkan anlayış, beden-mekan birliği için daha dinamik ve etkileşimli bir yaklaşım sunar.



Şekil 3.13 : Pan, dolly, zoom ve tilt hareketi (Url-28).

3.3 Sanal Olasılıklar

Sanal olasılıklar, günümüzde giderek artan bir şekilde mekansal deneyimlerimizi etkileyen bir faktördür. Sanal gerçeklik teknolojileri, kişinin kendisini farklı mekansal

ortamlarda hissetmesine ve deneyimlemesine imkan tanır. Bu ortamlar genellikle gerçek dünya ortamlarından farklıdır ve kişiye çeşitli farklı duyuşsal uyarılar sunar. Sanal ortamlar, mekansal deneyimlerimizi genişletirken, beden-mekan ilişkisini yeniden kurar. Sanal gerçeklik, beden-mekan ilişkisinde mekana farklı bir boyut kazandırarak deneyimin zenginleşmesine katkıda bulunur. Sanal gerçeklikte mekanın sınırları kalkar, bedenın mekana yönelik duyuşsal algısı artar. Beden, sanal mekanda daha fazla özgürleşir ve farklı deneyimler yaşayabilir. Sanal gerçeklik, özellikle mimari tasarım ve kentsel planlama gibi alanlarda, mekansal deneyimin önceden simülasyonu ve değerlendirilmesi için kullanılan bir araç haline gelmiştir. Sanal olasılıklar Şekil 3.14’de beden ve mekan üzerinden ifade edilmiştir. Mimaride ve sinematografide sanal olasılıklar olmak üzere iki başlıkta örneklenebilir. Böylece, beden-mekan birliği sanal olasılıklar aracılığıyla daha zengin bir hale getirilebilir ve mekansal tasarımın değerlendirilmesi daha gerçekçi bir şekilde yapılabilir.

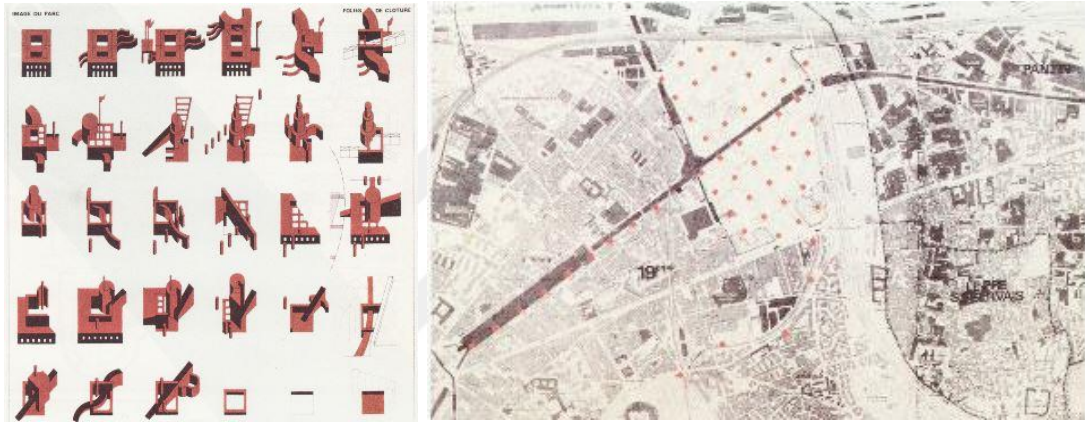
Beden \ Mekan	Statik	Akışkan	Sanal
Statik		—	●
Akışkan	—	— —	—●
Sanal	●	● —	●●

Şekil 3.14 : Sanal olasılıklar diyagramı.

3.3.1 Mimaride sanal olasılıklar

Mimaride sanal olasılığı anlamak için Parc de la Villette projesi ele alınmıştır. Parc de la Villette beden ile mekanın, mekan ile olayın çatışmasıdır. Parc de la Villette tasarımıyla çatışma yaratır. Parc de la Villette tamamlanmamış bir yapı olarak; olay mekanlar, anlık oluşlar üretir. Parc de la Villette folie’lerden oluşmaktadır. Tschumi dokuz metrelik içi boş küpleri ‘folie’ olarak adlandırmış ve tasarladığı grid sistemin kesişim noktalarına yerleştirmiştir (Şekil 3.15). Folie noktası, bedenler, olaylar ve nesneler arasında kendini üreterek bir ilişkiler sistemi kurar. Aktarımın sağlandığı yer ve aktarım nesnesi olarak folie’ler sentez işlevi yaratır. Tschumi, olay kavramıyla, folie’ler üzerinden beden ve mekan arasındaki ilişkiyi ve potansiyeli açıklamaya

çalışmıştır. Tschumi, Mimarlık ve Kopma kitabında, Manhattan Transcripts ve folie'lerin amacını şöyle açıklamıştır: “hem beklenilmeyeni hem rastlantısal olanı, hem pragmatik olanı hem de tutkulu olanı hesaba katabilecek ve irrasyonel aleme ait gibi görüldüğü için mimarlık aleminden dışlanana akla uygun kılabilcek, uygun bir kuram geliştirmeyi amaçlamıştır” (Tschumi, 1996). Folie çok boyutlu yaklaşım için bir yöntemdir. Tschumi bu durumu ‘folie kopuştan (mekansal) çatışmaya (zamansal) geçilmesini sağlar’ olarak aktarır. Parc de la Villette, folie’lerden oluşan ızgara sistemiyle, kopma durumundan çatışma haline geçişi sağlar. Tschumi, Parc de la Villette’ı folie’lerin oluşturduğu nokta, çizgi ve yüzeyleri üst üste bindirme yöntemi kullanarak tasarlamıştır.



Şekil 3.15 : Parc de la Villette, folie (solda), plan (sağda) (Url-20).

Bedenin mekan içindeki hareketini yönlendiren elemanlar -rampa, köprü, merdiven vb.- kullanarak; sökme, koparma, ekleme, çıkarma, yerinden etme ve üst üste bindirme gibi yöntemlerle çakıştırmıştır. Bu yöntem, ayrışma, aktarım ve tutunma noktalarından kompozisyon yaratma amacıyla değil, bu noktaları ayrı ayrı çalıştırmak için kullanılmıştır. Her bir nokta özne konumundadır, ancak çakıştırıldığında bu ortadan kalkar ve park farklı deneyselliklere ve sonsuz ihtimallere doğru açılır. Bu olasılığı tarifleyebilmek için La Vilette sanal olasılık için neden örneklendi sorusu önemli bir kırılmadır. La Vilette’nin arkasındaki kuram ve kullandığı teknikler yani La Vilette alt okuması mekanı sanal olarak oluşturmanın bazı yöntemlerini sunar. Tek bir çerçeveye yerleştirilmiş donmuş andan ziyade Tschumi, mimari anlatının dinamikliğini sinematik gezinti ile oluşturur (Şekil 3.16). Bu sinematik yol, sinemanın mimari tasarım alanında mekan algısı ile diyalog kurabilmesi fikrini sağlar. Hareketin yapı

sökümünü anlayabilmek için, folie'ler programsızlaştırılmış birer sekans olarak düşünüldüğünde yapı-söküme uğratılan hareket bir araya geldiğinde sahne oluşur.



Şekil 3.16 : Parc de la Vilette (Url-21) sinematografik kareografisi -sekanslar

La Vilette Parkı, sahip olduğu sistemle birlikte anlamı yapı-söküme uğratarak, yeniden kurar. Mekan ve beden ilişkisi yapı-söküm yoluyla tekrar oluşmaktadır. Park artık yeşilliklerle dolu, sakin bir yer olmaktan ziyade, devingen bir üretim ve dönüşüm halindedir. Park üst üste bindirme, permütasyon ve kombinasyon gibi yöntemler, biçimsel bir dönüşüm yaşatır. Bu dönüşüm bitmemişliğe referans verir. Ortada bir bitmiş oluşum yoktur, park hareket halindedir. Sonsuz diyalog yaratır. Tschumi bu

sonsuz diyalogu sağlamak amacıyla mimari normları yapı-söküme uğrattır. Tschumi, mekan, olay ve hareket (MOH) bağlantısının mimarlığın ayrılmaz parçası olduğunu ekler. Hareket (motion) kelimesinin kökeni, Latince ‘motus-us (moveo)’ kelimesinden gelir ve "bedenlerin yer veya konum değiştirirken durumu"nu ifade eder (Moreno, 2022). Hareket, bu şekilde tanımlanmamasına rağmen, bir yer değiştirme veya bir konum değişikliğidir (Merleau-Ponty, 1945). Peki hareket nasıl çalışır? Hareketin nasıl çalıştığını anlamak için sinir sistemini incelemek gerekir. Sinir sistemi motor, duyuşsal ve bütünleştirici işlevlerden sorumludur. Bedenin hareket etmesi bir dizi elektriksel uyarı - nöronlar - gönderen hücrelerle oluşur. Sinirler aracılığıyla iletilen nöronlar, harekete dönüştürülen bir dizi yol oluşturur. Ancak bu yollar her zaman çalışmaz, bu nedenle hareket üretilmez veya gözle görülmez. Görünmemesi, var olmadığı anlamına gelmez (Moreno, 2022). “Bir şeyin hareket edip etmediğini belirlemek, temel olarak, zamanın bir noktasında gördüğümüz şeyi zamanın bir başka noktasında gördüğümüz şey ile kıyaslamayı içerir. Gördüğümüz bu şeyler farklıysa, sahnedeki bir şey hareket ediyor olabilir demektir” (Groh, 2014). Merleau-Ponty, ‘Algının Fenomenolojisi’ kitabında “hareket edenin zeminle ilişkisinin, bedenimizden geçtiğini” söyler ve bedenle ilgili şunu ekler: “bedenimiz zamanda ve mekanda ikamet eder.” Beden mekan veya zamanın içinde değildir, mekan veya zamanı düşünmez. Beden zaman ve mekanı işgal etmekle kalmaz, aynı zamanda mekansallık ve zamansallık oluşturur. Beden mekan ve zamana ait olandır, beden mekan ve zamanla bütünleşir (Merleau-Ponty, 1945). Hareket halindeki beden ele alındığında, bedenin mekanda ve zamanda nasıl ikamet ettiği görülür, hareket zaman ve mekanı aktif olarak kökensel imleleriyle bereber üstlenir ve devralır (Merleau-Ponty, 1945). Pallasmaa mimari imgelerde eyleme ve eylemsel karşılaşma anına yönelik bir ima, işlev ve amaç vaadi olduğunu söyleyerek Henri Bergson’dan alıntılarını yapmaktadır: "Bedenimi çevreleyen nesneler, onlar üzerindeki olanaklı eylemini yansıtır." Pallasmaa mekanın eylem olanağının mimarlığı başlattığını düşünür. Mimarlık hareketi başlatır, yönetir ve örgütler (Pallasmaa, 1996). “Kant’ın da kabul ettiği gibi, ‘mekanı doğuran bir hareket’ olması gerekir, bu bizim yönelimsel hareketimizdir ve ‘mekandaki hareketten ayrıdır; mekandaki hareket, şeylerin ve pasif bedenimizin hareketidir” (Merleau-Ponty, 1945). Umberto Eco merdiven üzerinden mekanla hareket ilişkimizi şöyle ifade eder: "Merdiven beni yukarı çıkmam için uyarır, hatta karanlıkta ilk basamakları görmesem ve ayağım takılsa bile! Öte yandan, burada gözden kaçmaması gereken iki olgu vardır. Birincisi bir merdivenden çıkabilmek için daha önce merdivenin ne olduğunu

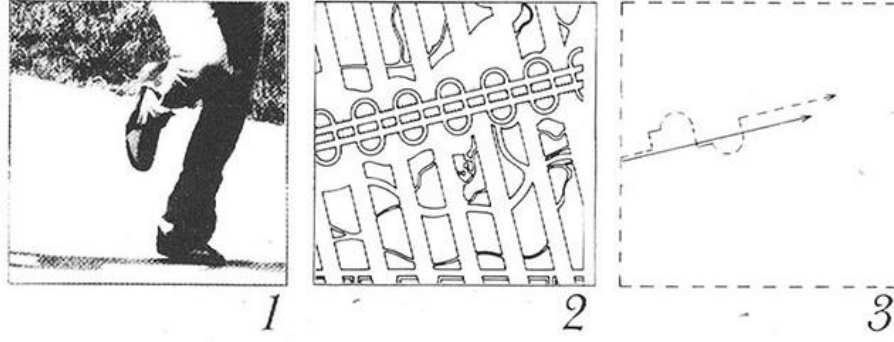
öğrenmiş olmam gerekir. İnsan merdivenden çıkmayı öğrenir, yani bu uyarıya nasıl tepki gösterileceğini öğrenir. Uyarı tek başına işlevsel değildir. İkinci olguya gelince merdivenin bana yukarı çıkma uyarısını gönderdiğini bir kez öğrendikten sonra merdivenin bana sunduğu uyarıyı tanım ve merdivenin bir işlev yerine getirebileceğini bilirim. Biçim burada işlevi çağırır. Hatta zorlayıcıdır da o kadar ki insan işlevle biçimi arasında derin bir estetik ve işlemsel bağın varlığını gördüğünü sanır. ama biçim işleve, ancak edinilmiş beklentiler ve alışkanlıklar bağlamında gönderme yapar" (Eco, 1973). Merdiven, mimarlığın bedenle en somut ve en doğrudan şekilde buluştuğu elemandır. 1926 yılında Eisenstein tarafından yönetilen Potemkin Zırhlısı filminden alınan sahnede yer alan Potemkin merdivenleri bir çatışma alanına dönüşerek bedenlerin merdivenle kurduğu ilişkiyi düşmek üzerinden tanımlamaktadır (Şekil 3.17).



Şekil 3.17 : Potemkin Zırhlısı filminden Potemkin Merdivenleri (Url-22).

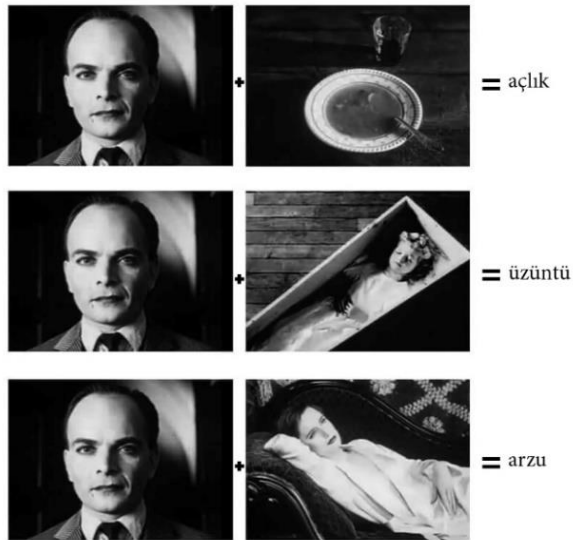
Sinematik mekandaki arkitektonik unsurlar -merdiven, duvar vb.- dil, ışık, gölge ve dokunun eklemlenmesi yoluyla o mekanın karakterini tanımlar. Sadece mekan karakterinde değil, izleyicide oluşturduğu duyguyu da bu arkitektonik unsurlar ile belirler ve anlatım mimari unsurla desteklenmiş olur. Bir merdivenle karşılaşıldığında içgüdüsel olarak ritmik şekilde inilir ya da çıkılır. Merdivende ölüm ise beklenmedik bir olaydır. Beden bütün olarak zeminle ilişkiye girdiğinden şiddeti yüksektir. Ve bedenlerin zeminle ilişkisinde mekanın parçalı kurulduğu sonucuna ulaşılır. Geleneğin bedeni salt bir nesne olarak ele almasının ve onu öznel alana dahil etmesinin nedeni

hareket üzerinden anlaşılabilir. Eylemde ve davranışta bulunabilmenin tek koşulu beden hareketli oluşudur. Oysa felsefe tarihinde hareket bedene ait değil, ruha ait olarak ele alındığı için beden nesne olarak görülmüştür (Esenyel, 2017). Çalışma, beden-mekan birliğini karşılaşmaların meydana geldiği doğrusal olmayan bir süreç olarak ele alır. Bu süreç bir sonsuz oluş yaratır. Beden, hareket yoluyla iletişim, diyalog kurar. Her bedenin kendi hareketi vardır; her beden kendine göre iletişim kurar. Mekanın kendisi de olmak üzere, mekandaki her şey büyük bir ağıdır. Bedenin mekana göre nasıl hareket ettiği, hangi hareketlerin ortaya çıktığı, yaratılan diyalogun nasıl açığa çıkarıldığı sorusu bu bölümün temel derdidir. Mekanın belirli eylemlerle nesneleştirilen bedenden kurtulması ve farklı mekansal niteliklerindeki eylemleriyle özneleştirilmesi tartışması için Manhattan Transkriptleri iyi bir örnektir. Transkriptler yeni ilişkiler yaratmak için mekanı, olayları ve hareketleri tekrar ele alır. Bu durumda bedenin rolü kontrollü bir düzenin ötesine geçer, mekan eyleme, eylem mekana dönüşür. Tschumi, mekanların hareket aracılığıyla tanımlanmasını sağlayacak transkript tekniğini kullandı (Tschumi, 1994). Tschumi kullandığı çerçeveleme yöntemi ile mekanların sinemaya benzer şekilde sekanstan sekansa tasarlanmasını önerir. MT 1-'Park', bir cinayeti tarifleyen yirmi dört sayfadan oluşan ilk bölümdür. Cinayetin formülü, kurbanın, cinayetin işlenmesi ve katilin yakalanmasına kadar uzanan ipuçları plan, kesit ve perspektifle gösterilmiştir. Tschumi Manhattan Transkriptlerinde, hareketi, hareket halindeki bedenin kuvveti, hızı ve yönlülüğünü tasvir etmek için geometrik formları kullanan bir koreografik notasyon biçiminde tasvir eder. Manhattan Transkriptlerinde kullanılan hareket notasyonu “mekansal etkilerine odaklanmak için belirli eylemlerin anlamlarını ortadan kaldırmaya çalışır” (Tschumi, 1983). Bedenlerin mekandaki hareketlerini nötr bir yüzey üzerinde yalnızca yön okları ile göstermek yerine, hareket notasyonunun bir dansçının esnek bir maddeden boşluk oyması gibi mekansallıklar önerir. Hareket sürekli hacimleri şekillendirir (Tschumi, 1983). Tschumi, Manathan Transkriptlerinde beden hareketlerindeki rastlantısallığı temel almıştır. Beden ve mekan ilişkisini alışlagelmiş olandan kurtarmak ve yeniden ele almayı amaçlamıştır. Beden-mekan ilişkisini hareket notasyonu ile plan, kesit, perspektif çizimlerinden yararlanarak yeniden yorumlamıştır. Şekil 3.18’de hareket kavramını nasıl ifade ettiği görülmektedir. En solda koşan bir adamın ayakları, ortada parkın plan çizimi ve sağda hareket yönelimini ifade eden çizim mevcuttur. Tschumi’ye göre mekan için çerçeve beden hareketleriyle oluşur ve sekans ise eylemler bütünlüğüdür.



Şekil 3.18 : Manhattan Transkript, MT 1-'Park' (Tschumi, 1983).

Herhangi bir sekansın anlamı için mekan/olay/hareket (MOH) bağlantısı tanımlar. Tschumi eylem, hareket ve mekan üçlüsünü sekans kavramı aracılığıyla irdeler. Roland Barthes sekansı mantıksal bir dizi olarak tanımlar (Barthes, 1977 akt. Tschumi, 1996). Sekanslar çerçevelerden oluşur ve her çerçeve bir önceki veya sonraki çerçeveyi niteleyerek ikili bir durum yaratır, çünkü çerçeve hem tamamlanmış, hem tamamlanmamış durumdadır. Çerçevelerin kesilmesi, eklenmesi, yan yana veya üst üste getirilmesiyle sekans anlatısı çoğul okumaya açılır, 'Kuleshov Efektı' buna örnek olabilir (Şekil 3.19). Kuleshov efekti, tek bir çekimden elde edilen anlamdan ziyade, art arda iki çekimin etkileşiminden farklı anlamların çıkarılmasını sağlayan bilişsel bir olaydır. Bir çerçevenin ardına iki farklı çerçeve eklenir ve görüntü farklılaştırır (Tschumi, 1996). Sinemada kullanılan bu ve benzeri yöntemler mimari tasarım için bir öncü okuma oluşturabilir. Bu bölümde tanımlanan olasılıkları sinema yöntemleri ile tekrar ele almak tasarım için bir potansiyeli ortaya çıkarmaktadır.



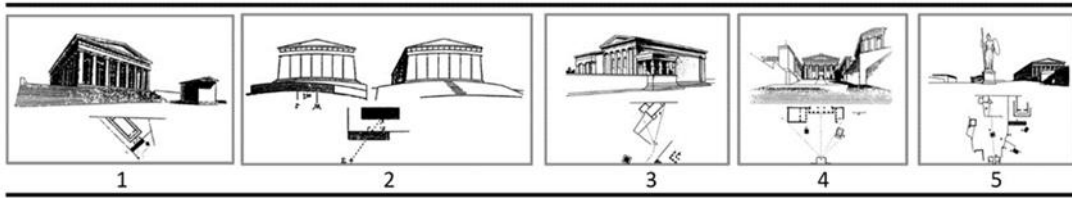
Şekil 3.19 : Kuleshov Efektı (Url-23).

3.3.2 Sinematografide sanal olasılıklar

Sanal olasılıklar, sinemanın kullanımıyla daha da genişletilebilir. Sinema, seyirciyi beden-mekan birliğine daha fazla dahil ederek sanal olasılıkları deneyimleme imkanı sağlar. Özellikle günümüzde artan sanal gerçeklik teknolojileri ile sinema, seyirciyi sanal dünyalara götürerek beden-mekan birliğini tamamen farklı bir boyuta taşır. Sanal gerçeklik gözlükleri veya sinematik deneyimleri sağlayan diğer cihazlar aracılığıyla, seyirci bedenini tamamen farklı bir mekanda hisseder. Bu da sinemanın, beden-mekan birliğini artırarak sanal olasılıkları deneyimlemede önemli bir araç olduğunu gösterir. Kamera hareketi ile çerçevelenen mekanın parçalanıp yeni mekanın üretilmesi için de montaj önemli bir yöntemdir. Filmin kurgusu için görüntülerin birbiri arasında düzenlenmesi gerekmektedir. Deleuze sinemanın yaratıcı bir eylem olarak düşünceye yeni yollar açtığını, ‘hareket-imge’ kavramsallaştırmasıyla açıklar. Hareket, parçaları olan bir küme ile değişimleri olan bütünü dönüştüren bir araçtır. Deleuze hareketin iki yüzünden bahseder: Nesneler ya da parçalar arasında olup biten ve süreyi ya da bütünü ifade eden şeydir. Deleuze hareket-imgelerin üç çeşit imgeyi içerdiğini söyler: algılanım-imgeler, eylem-imgeler, duygulanım-imgeler. Bedenin de, algılanım-imge, eylem-imge ve duygulanım-imgenin birleşimi olan bir düzenek olduğunu ekler. Planlar hareket-imgedir. “Hareket-imge düşünceyi, imgenin kendisinde ya da birleşme tarzında verir. Hareket imge hareketi kurguyla yaratabileceği gibi çekim (shot), kadraj (framing), kesme (cutting) ve kamera hareketiyle de gerçekleştirir” (Deleuze, 1986). Görüntülerin birbirine bağlantılarını sağlayan kesme, zincirleme, kararma-açılma, donma ve bindirme yöntemleri ile izleyici mekanın nasıl ele alındığını inceleyebilir. Bir çekimin kendisinden sonraki çekime ardı ardına eklenmesiyle ‘kesme’ gerçekleştirilir. Kısaca ‘ilk çekimin son görüntüsünden, ikinci çekimin ilk görüntüsüne atlanmasıdır’. İzleyicide çarpıcı bir etki yaratan kesme, en çok kullanılan yöntemlerden biridir (Özön, 2008). Zincirleme, son görüntü yavaşça silikleşirken, bir sonraki çekimin ilk görüntüsünün yavaşça belirginleşmesidir. Zincirleme bir tür bindirme olarak düşünülebilir, çünkü iki farklı çekimin görüntüleri üst üste binerek zincirlenir. Bir geçiş olarak düşünüldüğü için zincirlemede görüntüler arasındaki benzerlik önemlidir. Örnek olarak, ilk çekim bir pencereyi gösterirken, penrecenin bulunduğu odaya zincirleme yapmak verilebilir. Zincirlemede yavaş yavaş silikleşen görüntü tekniği, kararma açılmada yerini ilk görüntünün tamamen kararmasına, ardından gelen görüntünün açılmasına bırakır. Her filmin bir kararma ile başladığı ve

bittiği söylenebilir. Birbirinden kopuk iki çekimi bağlamak için kullanılan yöntemdir. Donma, çekimdeki bir anın fotoğraf gibi dondurulmasıdır. Bu donma izleyiciye detayları incelemek için zaman verir. Bindirme boş bir filmin çekim için iki kere kullanılmasıdır. Bu kullanım sonunda iki farklı görüntü çakıştırılmış ve aynı çerçevede yer almış olur (Özön, 2008). Bindirme çoğul okuma için önemli bir tekniktir. Mekan ve olay katmanlı hale getirilir. Montajın birimlerini oluşturan bu düzenleme teknikleri montaj olarak tariflenemez. Montaj düzenleme işlemi değildir. Montaj bir bütündür ve akıştır. Griffith tarafından ortaya konulan montaj sinemanın temel yeniliklerinden biridir. Görüntülerin birleştirilmesi yoluyla montaj, anlam ve duyu yaratmak için kullanılır. En iyi örneği için Kuleshov efekti verilebilir. Bir gülümseme ile başlayan görüntü takip eden görüntülerde farklı şekillerde yer alır ve montajı özetler (Şekil 3.19). Griffith tarafından ortaya konan montajın kullanımı ‘görünmez’dir. Genelde savaş öncesi Amerika sinemasında görülür. Bu montajın kullanım amacı, seyirciyi yönetmenin bakış açısına konumlandırmasıdır. Bu ‘görünmez’ kurgulama montajın tam potansiyelinin kullanımını engellemektedir (Bazin, 1993). Deleuze sinemayı kuramsallaştırdığı Hareket-İmge kitabında, sinemanın evriminin, kendi özünün ya da yeniliğinin, montajla, hareketli kamerayla ve projeksiyondan ayrılan çekimin özgürleşmesiyle gerçekleştiğini ifade eder (Deleuze, 1986). Hareketi sabitlikten kurtaran bir teknik olarak montaj, parçalar ile yeni bütünler oluşturan hareketler topluluğunu yaratır. Deleuze için sinema temelini hareketle oluşturmuş ve farklı duyumsama pratikleri oluşturan bir sanattır. Ranciere’in (2016) aktarımında Deleuze’a göre hareket-imge, sensori-motor şemasına göre düzenlenmiş imgedir ve hareket-imgenin diğer imgelerle algıların ve eylemlerin zincirlenmesi yoluyla ilişki kurduğunu belirtir. Zaman-imge ise eylemlere dönüşmeyen optik ve ses durumlarının ortaya çıkması ile düzenlenir. Zaman-imge geleneksel anlatıyı yıkar. Böylece hareket-imge klasik sinemayı, zaman-imge ise modern sinemayı temellendirir. Deleuze, klasik ve modern sinema arasındaki kopmayı ise İkinci Dünya Savaşı’na tarihsel kopuş ile bağdaştırır (Ranciere, 2016). Deleuze üç çeşit imgenin (algılanım, duygulanım ve eylem imge) montaj olduğunu ve bir filmin yalnızca bir çeşit imge ile yapılamayacağını ifade eder. Montaj, imgelerin kendi aralarında düzenlenmesidir ve hareket-imge düzeneğidir. İmgenin bu üç çeşidi mekansal olarak belirlenmiş üç plan türüne karşılık gelir. Algılanım-imge uzak plan, eylem-imge orta plan ve duygulanım-imge yakın plan olacaktır (Deleuze, 1986). Eisenstein, mimari montajın, sinemanın kökeni olduğunu ifade ettiği ‘Montage and Architecture’ makalesinde bu kökenin

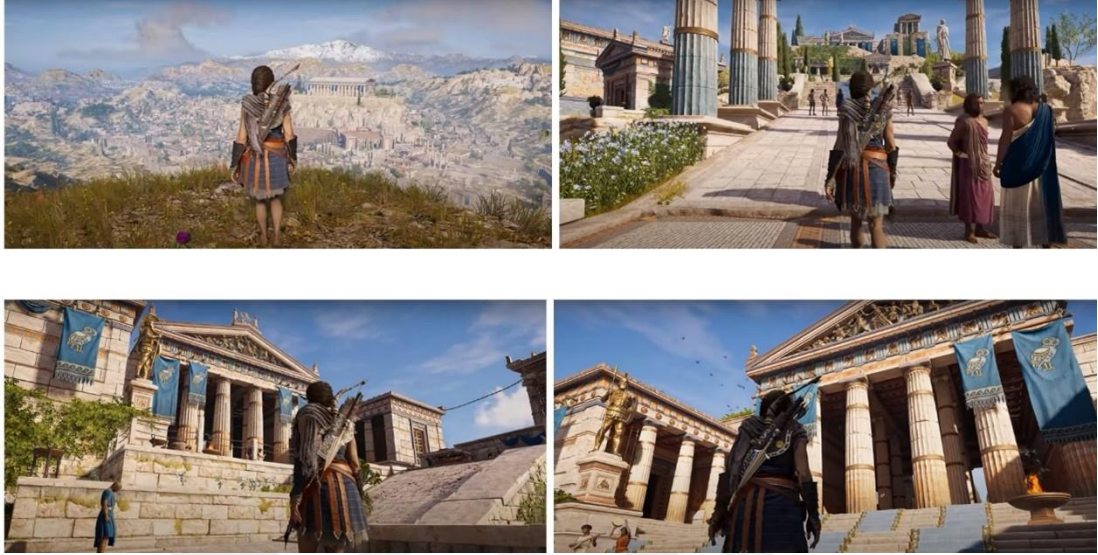
örneği olarak Atina'daki Akropolis'i ele alır. Atina'daki Akropolis, yüzyıllar içinde sekanslara ve farklı deneyimlere imkân veren mekânsal bir örgütlenmeye sahiptir (Eisenstein, 1989). Deneyimleyen kişinin her karede karşılaştığı perspektifle, Akropolis sinematik bir algıyla ilerleyen bir deneyim yolu oluşturuyor. Nitekim zaman içinde deneyimlenen bir mekânsal sanatın kendine özgü özellikleri (montaj), onu filmin atası kılar (Şekil 3.20). Vidler, 1993 yılında yazdığı makalesinde Eisenstein'ın mimarlık ve sinema arasında kurduğu ilişkiye değinir. Uzamsal gözün (spatial eye) iki yolu olarak; izleyicinin görsel duyusu ile birlikte özümlediği, yerleştirilmiş bir dizi fenomenden geçtiği 'mimari' ve izleyicinin bir dizi nesne arasındaki hayali bir çizgiyi, hem görüş yoluyla hem de zihinde izlediği 'sinematik' durum karşılaştırıldığında; gerçek olandan hayali olan harekete bu geçişte, mimarinin kuşkusuz filmin öncülü olduğunu ifade eder (Vidler, 1993).



Şekil 3.20 : Akropolis deneyim örgütlenmesi (Eisenstein, 1989).

Ekrandaki görüntüleri gerçek hayatla özdeşleştiriyoruz; sinematografi gerçekliği dağıtıyormuş gibi görünse de aslında onu açığa çıkaran görüntülerle yeniden keşfediyoruz. Sinematografi, yapıli dünyanın kullanıcı üzerindeki etkilerini sentezleyerek, metafizik bir yapı olarak mimari mekanın deneyimsel bir etkisini ortaya koyar. Akropolis örneğini bu bağlamda yeniden okumak film izleme deneyiminin açıklanmasına yardımcı olabilir. Dijital oyunların sanal mekan oluşturdıkları ve sanal olarak deneyimlendikleri çok açıktır. 'Other Places' (Url-24) adlı oluşumda bu oyunlardan insan veya oyunun görevleri çıkartılarak sadece mekanlardan oluşan kısa videolar yaratılmıştır. Mekanın temsili olarak bu kısa filmler mekanlar üzerine bir düşünce aracı haline gelmiştir. Assassin's Creed Odyssey adlı bilgisayar oyununun Atina'da geçen bölümünü sadece yürüyerek deneyimleyen karakterin videosundan görseller aşağıda görülmektedir (Şekil 3.21). Bu görüntüler Atina'yı deneyimlemeyi sağlayan bir araçtır. Eisenstein'ın perspektifle sekanslar halindeki yaklaşımına bu kısa film ses -yürüme, çevre ve müzik- ile birlikte izleyiciye bu sekans deneyimine eşlik etme fırsatı verir. Filmde seyirci bedeniyle fiziksel olarak mekânların içinde yer

almasa da, izleme deneyimi boyunca tüm duyularını kullanır. Pallasmaa şöyle ifade eder: “Mimari eserlerin sanatsal değeri maddi varlıklarında veya estetik özlerinde değil, gözlemcide uyandırdıkları imgeler ve duygulardadır. Sinemanın mimarisi tüm duygu çeşitlerini kullanır” (Pallasmaa, 2012).



Şekil 3.21 : Other Places Walks: Athens/ Assassin's Creed Odyssey (Url-25).

Sinematografide mekan, çerçevelenen görüntülerin doğrusal olmayan dizilimi olarak algılanabilir. Sıçramalar ile bütünlük kurulur. Mekan sadece bu çerçevelerin montajı değil, aynı zamanda duyusaldır ve hareket-imgelerden faydalanır. Deleuze montajı değişen bir bütün olarak ifade ederek, bu değişen bütünün, dolaylı bir biçimde, onu ifade eden hareket-imgelerle ilişkili olarak kavranabiliyor gibi görüldüğünü vurgular. “Montaj; bütünü, ideayı, yani zamanın imgesini ortaya çıkarmak için hareket-imgelere dayanan bir işlemdir. Böyle bir imge zorunlu olarak dolaylıdır, zira hareket-imgelerden ve onların birbirleriyle kurdukları ilişkilerden elde edilmiştir” (Deleuze, 1986). Geçmişte deneyimlenen bir mekan, başka bir bütünlük içerisinde yeniden kendini üretir. Bedenin deneyimleyerek, bu deneyim sırasında parçaladığı mekan, bellekte adeta montajlanarak bir bütünlük yaratılır. Mimari ve sinemanın bu doğrusal olmayan ve devingen bütünlüğü ortak noktalarını oluşturur. Pallasmaa’ya göre montaj, parçaların diğer parçalarla diyalog kurmasını sağlayarak yeni bir anlam üretebilir (Pallasmaa, 2011).



4. BEDEN-MEKAN BİRLİĞİ OLASILIKLARINA YÖNELİK SİNEMATOGRAFİK ARAYIŞLAR

Bu bölüm, beden-mekan birliği kavramını sinematografik arayışlar perspektifinden ele alıyor. Sinema, beden ve mekan arasındaki ilişkinin keşfedilmesi için bir araç olarak kullanılıyor. Sinema, beden ve mekanın bir arada nasıl çalışabileceğine dair farklı olasılıkları keşfetmek için kullanılabilecek bir araçtır. Sinema, beden ve mekanın birbirleriyle olan ilişkisini, mekanın beden hareketlerini nasıl etkilediğini, beden mekana nasıl tepki verdiğini ve mekanın bedeni nasıl şekillendirdiğini anlamamıza yardımcı olabilir. Filmler, beden hareketlerini ve mekanın atmosferini keşfetmek için kullanılabilecek bir ortam sunar. Bu bağlamda, sinema, beden-mekan birliğinin olasılıklarını keşfetmek için önemli bir araçtır. Özellikle, modern sinemanın başlangıcından itibaren, beden-mekan birliği konusu birçok yönetmenin dikkatini çekmiştir. Örneğin Hitchcock'un filmleri, mekanın klostrofobik etkisini beden üzerinde nasıl yarattığını gösterirken, Wong Kar-wai'nin filmleri mekanın melankolik atmosferinde karakterlerin bedenlerindeki hüznü duyguları nasıl yansıttığını anlatır. Bazı filmler beden ve mekan arasındaki ilişkiyi görsel olarak güçlendirmek için özel efektler ve teknolojik yenilikler kullanır. Örneğin, 'Inception' (2010) filmindeki mekanların beden ve zihin arasındaki etkileşimini göstermek için görsel efektler kullanılırken, Gravity filminde bedenin uzayda mekana karşı nasıl mücadele ettiği gösterilir. Alfred Hitchcock'un 'Psycho' (1960) filmindeki duş sahnesi, beden-mekan birliğinin bir örneğidir. Bu sahne, bedenin hareketleri ve mekanın atmosferi arasındaki ilişkinin dramatik bir şekilde keşfedilmesiyle dikkat çekiyor. Ayrıca, David Lynch'in 'Mulholland Drive' (2001) filminde, beden ve mekan arasındaki ilişki soyut bir şekilde ele alınır. Film, gerçeküstü bir atmosfer yaratarak beden-mekan birliğini dramatik bir şekilde vurgular. Sinema, beden-mekan birliği olasılıklarını keşfetmek için önemli bir araçtır. Sinematografik arayışlar, beden ve mekan arasındaki ilişkiyi dramatik, sanatsal ve soyut yollarla ele alabilir. Hülya ve Ferhan Yürekli sinemasal mekanların da gerçek mekanlar kadar deneyimsel olduğunu söyler (Yürekli ve Yürekli, 2004). Tüm sanatlar arasında, mimari filmle en ayrıcalıklı ilişkiye sahiptir. Mimari, filmin zihinsel alanı,

film ise mekânsal deneyler için açık bir modeldir (Vidler, 1993). Pallasmaa, 'The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture' makalesinde geleneksel olarak mimarlığa en yakın sanatın müzik olarak kabul edildiğinden bahseder. Genellikle Goethe'nin bir fikri olarak hatırlanan, fakat filozof Friedrich Schelling'e ait olan 'donmuş veya taşlaşmış müzik olarak mimari' kavramı, bu görüşe örnek olarak verilir. Bununla birlikte Pallasmaa, aslında sinemanın mimariye müzikten daha yakın olduğunu ifade eder. Sebebi ise sadece zamansal ve mekansal yapısı değildir, temelde iki disiplinin de deneyimsel olarak yaşanmış mekanı ifade etmesidir (Pallasmaa, 2012).

Nijat Özön 'Sinema Sanatına Giriş' kitabında sinemanın bir araştırma aracı olduğundan ve işleyimsel veya uygulamalı alanlarda araştırmacıların en önemli yardımcılardan olduğunu belirtir. Özellikle, devinimin (hareketin) bulunduğu tüm araştırmalarda sinemanın yerini hiçbir aracın tutamadığını ifade eder. Sinematograf (cinématographe), sinematografi (cinématographie) sözcüğünün kökenini oluşturmaktadır. Sinematograf, Yunanca 'kinema, -atos = devinim (hareket)' ile 'graphein = yazmak' sözcüklerinden türetilmiştir ve 'devinimi yazan, devinimi saptayan'; sinematografi ise 'devinimi yazma, saptama' anlamına gelir (Özön, 2008).

Merleau-Ponty, sinema deneyiminin bir algı deneyimi olduğunu, algılanan dünyanın yalnızca doğal şeylerin bütünü olmadığı ve sanat yapıtlarının da algılanan bir dünya olduğunu ifade eder (Merleau-Ponty, 2005). Bu algılanan dünya gerçek dünyadan imgeler taşır. Fakat bu imgeleri sunma biçimi ile sinema, izleyicinin zihninde mekanlar inşa eder. Frampton film izleme durumunda edilgen seyircinin zihinsel bir etkinlik içindeki etken halini, kuramsal kavramı 'film-zihin' aracılığıyla açıklar. Deneyimlenen sinematografik imge ve seslerin, filmin eylem ve olaylarına dair kökenlerinin kuramsal yaratıcısının film-zihin olduğunu ifade eder (Frampton, 2013).

4.1 Sinematografik Beden-Mekan Algısı

Sinematografik yöntemlerle izleyici konumundaki özne aynı zamanda izlenen bir nesne olarak mekâna farklı perspektiflerden bakış açısı sağlar. Seyirci öznenin oluşturduğu perspektiflerle mekânı düşünmenin bir yolu olan sinematografi, yalnızca bir mekânı seyretmenin değil, aynı zamanda hissetmenin de yollarından biridir. Walter Benjamin 'Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı' makalesinde sinema ve mimarlığın görsel doğasını tartışır. Benjamin her iki sanatın da

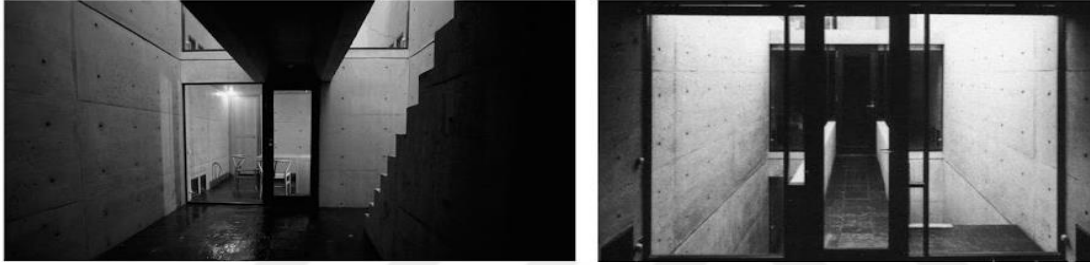
görsel olanla beraber dokunsal olan aracılığıyla aktarıldığını öne sürer (Benjamin, 1935). Film izleme durumu izleyiciyi bedensizleştirir ve sinemasal yollarla oluşturulan mekânlar izleyiciye bedenini geri verir. Böylece film gözlerle olduğu kadar kaslar ve deriyle de izlenir (Benjamin, 1935 akt. Pallasmaa, 2012). Heidegger, mekanlar hakkındaki düşüncelerimizin coğrafi mesafeye sınırlı olmadığını; "düşünme kendi içinde o konuma olan mesafeyi aşar, orada varlığını sürdürür" sözleriyle aktarır. Fiziksel bir mekanı düşünme eyleminin, bir filmde görülen bir mekanı düşünmeye benzer bir durumu çağrıştırdığı kabul edilirse, izleyici konumundaki özne o filmsel mekana beklenildiğinden daha yakın demektir (Heidegger, 1971 akt. Koeck, 2012). Tadao Ando'nun Azuma evi ve Akira Kurosawa'nın Rashōmon filmi üzerinden bu durum örneklenebilir. Rashōmon (1950) filmi, üç yabancıların sağanak bir yağıştan korunmak için aynı alanda kalmaya zorlanmasıyla başlar. Film, farklı karakterlerin aynı olayı farklı şekillerde anlatması yoluyla gerçeğin göreceli doğasını vurgular. Kalıntı, yargılama alanı olan düz bir zemin ve orman filmde kullanılan az sayıda mekanlardır. Bu mekanların çoğunlukla doğa olması şaşırtıcı değildir. Film insan doğası ve tabiat arasında bağ kurmaya çalışır. Film siyah beyazdır ve kullanılan kamera açıları ve kaymaları ile karakterlerin hislerini ürpertici şekilde yansıtmayı amaçlar. Eski bir tapınağın kalıntılarının altında, bir suçlunun yargılanmasının öyküsünü paylaşan karakterleri bir araya getiren yağmur, olay için duygusal bir atmosfer yaratmıştır (Şekil 4.1).



Şekil 4.1 : Rashōmon filmi, yıkık tapınak görüntüleri.

Azuma evi üç bölüme ayrılmıştır ve orta bölüm evin avlusudur. Bu avlu evin diğer iki bölümünü birbirine bağlayarak aynı zamanda ev içerisinde doğal ortamla sürekli buluşulan bir hacim yaratır. Ev, iç mekan ve dış mekan arasındaki geçişleri vurgular ve insan bedeninin doğal hareketlerini desteklemek için tasarlanmıştır. Örneğin, evin sakini yatak odasından banyoya gitmek için bu avludan geçmek ve yağmur yağıyorsa ıslanmak zorundadır. Evin maddeselliği sadece malzeme ile değil, rüzgar, ışık, yağmur

ve hava kullanımıyla da öne çıkıyor (Şekil 4.2). Ando, evi işlevsel bir şema olarak görmez, mizansenin yarattığı mekan olarak kabul eder. Avlu, doğal unsurların - yağmur, kar, rüzgar, güneş gibi- arka planı yarattığı ve evin sakinlerini bir araya getiren bir mekandır. Ando'nun avlusu tıpkı Rashōmon filminde olduğu gibi mizansenin yoğunlaştıran bir mekandır. Filmdeki yağmur ve tapınak kalıntıları da mizansenin dramını yoğunlaştırarak karakterlerin içsel durumlarını yansıtır. Avlu'nun iki mekan arasında eklenmesi, filmdeki karakterlerin flashback sahnelerine gitmesi gibidir. Kurosawa'nın filmi Ando'nun mimarisini açığa çıkarmaya yardımcı olur. Ele alınan bu iki eser de varoluşsal sorunları ele alarak benzer yaklaşımlar açısından benzeşmektedirler. Kendine özgü dilleri aracılığıyla hem mimaride hem de sinemada, bedenin dünyada var olma deneyimi yoğunlaşır (Pallasmaa, 2012).



Şekil 4.2 : Azuma Evi, avlu (solda), birinci kattan perspektifi (sağda) (Url-26).

Stanley Kubrick'in labirentimsi koridorları ve bitmeyen geçitleriyle otelin iç mekanlarının, ana karakterin zihninin işleyişini anımsattığı, 'The Shining' (1980) filmi bir diğer analiz için ele alınabilir. Pallasmaa, Shining filminin bir okuması olarak filmdeki otelin alanını parçalara ayırır ve aynı zamanda onu ana karakterin zihinsel durumuyla karşılaştırır (Pallasmaa, 2012). Mimari metaforlar (labirent, merdiven vb.), karakterlerin ve izleyicinin bilinçaltı alanına erişerek, mekanların seyirci tarafından çerçevelenerek deneyime korku ve hayal kırıklığı duyguları ile katılmasını sağlıyor. Film, otelin mimarisi aracılığıyla insan zihninin zihinsel yapısını temsil eden analogiler ve metaforlarla işlenmiştir. Uçsuz bucaksız boşluk ve izolasyon, bir korku ve firar atmosferi yaratır. Dış mekan ile bağlantısı olmadığı için bir terk edilmişlik duygusu da vardır. Otelin iç mekanları, karakterlerin zihinsel alanını tüketen bir varlığa dönüşmüş gibi görünüyor. Işıklandırma film boyunca aynı kalıyor ve sanki zaman durmuş gibi görünüyor, bu da kasvetli bir atmosfere işaret ediyor (Pallasmaa, 2012). Filmin sonlarına doğru, karakterlerin otelin dışındaki labirentinde koşmaları, ana karakterin labirentte kendini zihinsel olarak kaybetmesi ve çerçevelendiği zihninin labirente

benzer yapısının bir başka hatırlatıcısıdır (Şekil 4.3). Labirent mekan olarak eylem ve beden belirlenimci olmuştur. Sinematik mekandaki arkitektelik unsurlar, dil, ışık, gölge ve dokunun eklenmesi yoluyla o mekânın karakterini tanımlar. Mekânın zamanla beraber temsilini barındırması sebebiyle sinematografi, mekân kavramı ve algısı için yeni bir düşünme ortamı sağlar. Bu çalışmada sinematografi zamansallık ve duyumsallığı içinde barındırması sebebiyle bir düşünme sistemi olarak ele alınacaktır. Görüntü dizimi ve farklı bakışların montajıyla mekânı farklı yönleriyle deneyimleme olanağı ve mekân-olay ilişkisinin bir temsilini sağlar. Sinema gerçek dünyadan imgeler taşır. Fakat bu imgeleri sunma biçimi ile sinema, izleyicinin zihninde mekânlar inşa eder.



Şekil 4.3 : Shining filminde karakterin iç dünyasını yansıtan metafor olarak labirent.

4.2 BirliĖe Yönelik Potansiyel Okumalar

Peter Cook, teknolojik olarak bilgisayar ortamında üretilen tasarımların, beden hareketi olmaksızın, tek bir tuşla çevrilmesi, döndürülmesi ve yeni perspektifler elde edilmesinden bahseder (Cook, 2011 akt. Tekin, 2016). Bu perspektifler görülmeyen ilişkileri ve mekânları açığa çıkarırlar. Bir eylem olarak farklı bakışı sağlar. Mekân algısı, ister fiziksel ister ekran tabanlı olsun, hiçbir zaman tamamen görsel değildir. Sinema izleyicisi bazen gerçek fiziksel alanda olduğunu unutur ve bilinçaltı ile birlikte filmin sunduğu sinematik alanlara sürüklenir. Bir filmi izlemek çoklu duyusallık içerir, çünkü bir mekânın görsel izlenimi, akustik kalitesi ve koku alma duyusu sinematik hafızamızı tetiklemek için el ele çalışır. Görmenin hegemonyası kırılır. Bir anlatım biçimi olarak sinema, insan yaşamının ikilemlerini mimariye bağlayarak, mekânlarda yaşanan yaşam-olay örgüsünü hareketli görüntü aracılığıyla anlatmaya çalışır. Dili, olayları yakalayarak onları mekâna bağlar ve sonuç olarak anlatısı, yaşam-olay örgüsünün geçtiği mimariyi ortaya çıkarır. Bu anlamda araştırma, sinemada beden ve

mekanı incelemenin alternatif bir yolunu arar. Beden ve mekanları daha geniş bir şekilde anlamak için sadece biçimsel, teknik ve nesnel katmanların değil, diğer katmanların da araştırılması gerekiyor. Mimarlık sadece kendi kendisiyle diyalog kurmamalıdır. Sinema kendi dilinde, kendi teknikleriyle gerçek hayatta boşluklarda yürürken yaşadığımız deneyimin kinetik hareketini yeniden üretir. Bununla, mimaride yaşanan deneyime daha yakın potansiyel bir zaman-mekan temsili sunabilir. Öte yandan, dünyayı kendi fenomenleri içinde görsel olarak kavrama ve onları içsel olarak zihinde işleme biçimimizi mekanik olarak taklit etme kapasitesine sahip olacaktır. Mimarlık gibi, sinema da deneyimlerimize anlam verebilen dış dünyanın içsel bir zihinsel görüntüsünü yaratacaktır. Ve sinema, kendi dilinde, bedenin ve duyularının dış fenomenleri kavradığı hareket ilişkisine yaklaşıyorsa, aynı zamanda deneyimin içsel öznelliğine de yaklaşır. İnsan deneyimi, meydana geldiği çevreden ayrılamaz. Dolayısıyla varlığımız doğaya, ve mimariye bağlıdır. Sinema, mimarlık gibi, mekansal meselelerle uğraşmak zorundadır ve sonuç olarak, kendine özgü ifade alanları içinde, mekanın temsili için bir dil yaratır. Her ikisi de kendi disiplinlerinde, mekânı bir fikir, kurmaca ya da gerçek mekan olarak temsil etme ikilemiyle karşı karşıyadır. Bir bakıma sinema ve mimarlık, hayatla ve hayatın gerçekleştiği mekanlarla uğraşmak zorunda oldukları ve bunu bir temsil aracıyla yapmaları gerektiği için birbirine bağlanan estetik pratiklerdir. Mekan ve eylem arasındaki bu algı ve temsil oyununda mimarlık ve sinema, dünyada olma deneyimimize aracılık edebilecek bir görüntü üretir. Bu araştırma, sinemayı beden ve mekanı inceleme aracı olarak kullanma olasılığını analiz etmeyi önermektedir. Beden ve mekan birliğinin olasılıklarını incelemek amacıyla, mekanlara yönelik araştırmasının bir parçası olarak 'The Lake House' (2006) ve 'Mood İndigo' (2013) filmleri araştırmanın ana nesneleri olacaktır. Bu okuma, hareketli görüntülerle yalnızca mimari nesneyi temsil etmenin bir yöntemini değil, aynı zamanda anlatı niteliklerini ve yer duygusunu keşfetmeyi amaçlayan bir mekansal araştırma sürecini de arar. Sinema mekanın tasarlanmasına nasıl yardım edebilir? Mekansal deneyim aynı zamanda varoluşsaldır. Çünkü sadece görme duyusu değil, tüm duyuların mekansal deneyimde belirleyici bir rolü vardır. Mimarlığın nihai amacı beden tarafından işgal edilebilmektir. Sinema, mekanı ve formu anlamak için merceğini yaşama-varoluşa- yönlendirir. Araştırma, sinemanın mekanlarda yaşanan deneyimi nasıl açığa çıkardığını anlamayı ve mekanı teknik, biçimsel ve nesnel katmanlardan başka katmanlarda özellikle bedende ortaya çıkarmaya yardımcı olmayı amaçlıyor.

4.2.1 Göl evi (The lake house)

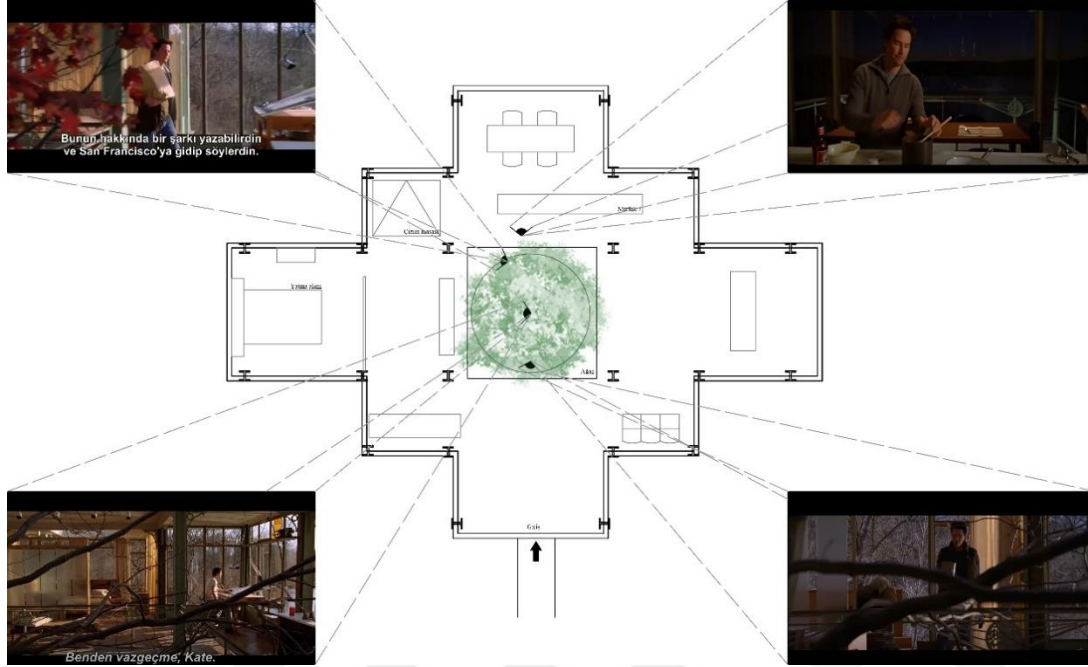
Türkçeye ‘Göl Evi’ olarak çevrilen, ‘The Lake House’ Alejandro Agresti tarafından yönetilen 2006 yapımı romantik fantastik türde bir filmidir. Filmde Sandra Bullock ve Keanu Reeves, aynı evde farklı zamanlarda yaşayan iki kişiyi canlandırıyor. Göl evi, tamamen film için oluşturulmuş gerçek bir ev olarak tasarlanmıştır. Öyle ki filmden sonra bulunduğu yerden kaldırılmıştır (Şekil 4.4). Evin konumuna bakılırsa; çelik konstrüksiyonlu cam yapının, mahremiyetini sağlayacak şekilde şehirden oldukça uzak olduğu görülür. Göl Evi, suyun üzerinde asılı durmasını sağlamak amacıyla üç metre çelik konstrüksiyon üzerine oturtulmuştur ve yaklaşık 60 metre karedir.



Şekil 4.4 : ‘The Lake House’.

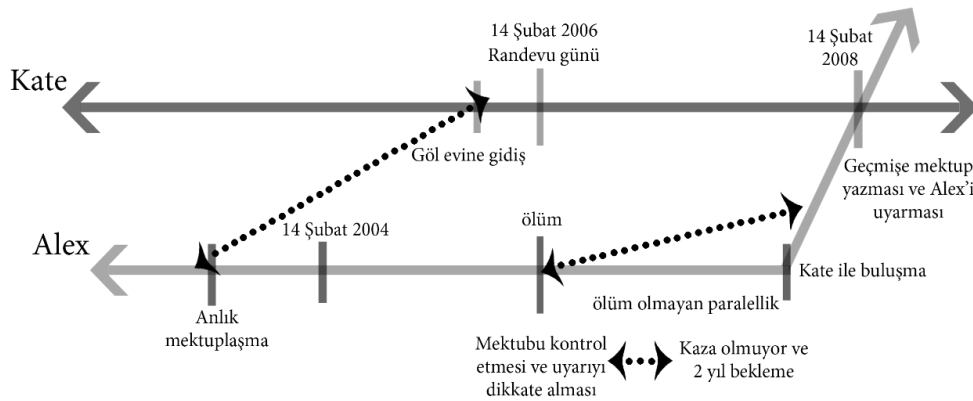
Filmin mekanının karakterlerin iç dünyasıyla uygun olmadığı söylenebilir. Kendi içlerine kapanık bu iki karakterin aksine camdan yapılan mekan, dış dünyaya açılmıştır. Bu iki karaktere adeta saklanacak yer bırakmamıştır. Filme adını veren ve filmin en önemli öğesi olan göl evi, Kate ve Alex için farklı anlamlar taşımaktadır. Kate için göl evi, kendini en çok hissedebildiği, özünü bulabildiği bir mekandır. Alex için ise babasının tasarladığı ve ailesiyle aile olma kavramını yaşadığı bir mekandır. Birine yalnızlığı hatırlatan mekan, diğerine yuvayı hatırlatmaktadır. Film boyunca Alex’in kullanımı üzerinden göl evini görebiliriz. Göl evinin açık planlı olduğu, mekansal olarak akışkan mekana referans verdiği söylenebilir (Şekil 4.5). Göl evi filmi, Chicago’da 40 ayrı mekanda çekilmiştir. Filmde kullanılan Louis Sullivan tarafından 1880’lerin sonunda tasarlanan Roosevelt Üniversitesi’nin kütüphanesi, 1885’te mimar Solon Beman’ın son eserlerinden olan, Güzel Sanatlar binasının ‘Sanatçılar Kafesi’, Holabird & Roche tarafından 1894’te tasarlanan Old Colony

yapısı, Hyde Park'taki Wyler's Çocuk Hastanesi, ünlü Picasso heykelinin bulunduğu Daley Plaza, Anish Kapoor'ın tasarımı 'Bulut Kapısı' adlı çelik heykelin bulunduğu Millenium Park, filmde Kate ile Alex'in buluşmak istedikleri 'The Park Grill' isimli restoran çekim için kullanılan gerçek mekanlara örnektir.



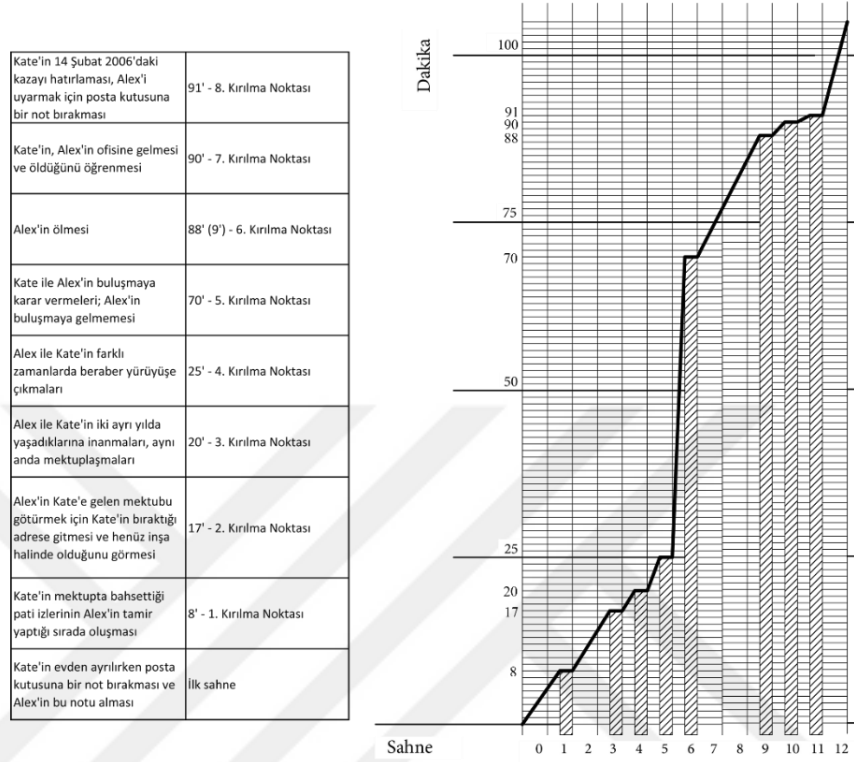
Şekil 4.5 : 'The Lake House' filmi mekansal şeması.

2006 yılında kadın başrol oyuncusu Kate, Göl Evinden taşınır ve bir sonraki sahibi için posta kutusuna bir not bırakır. Bu evi inşa eden mimarın oğlu Alex ise bu evin yeni ev sahibi olur. Evde iki farklı yılda yaşayan karakterlerin olay akışı ile filmde paralel kurguda rastlanılmaktadır. Paralel kurguda iki öykü çizgisi vardır ve bu paralel çizgiler bir süre sonra kesişebilir (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : Filmde Kate ve Alex için paralel kurgu (Url-27).

Filmin kurgusuna ait zamansallık içinde bazı kırılma noktalarını analiz etmek beden ve mekan birliği olasılıklarının potansiyellerini açığa çıkarmayı sağlar. Filmin zamansal yapısı için bu kırılma noktaları belirlenmiştir (Şekil 4.7).



Şekil 4.7 : 'The Lake House' filmi zamansal yapı şeması.

Filmin kurgusunu izleyiciye aktarmak için zaman ile mekan zorunlu ilişki kurar. Özellikle günlük yaşamın normal seyrinde aktığı senaryolarda uyumak, yemek gibi günlük aktivitelerin sinematografide de mantıksal bir zamansallıkta yer almaları gerekmektedir. Mekan-zaman ilişkisini, kronolojik olarak zamanın akışını kırılmalar bozabilir. Senaryo içinde gizli kalmış olanı açığa çıkarma, bilinçaltı olayları aktarma gibi sebeplerle zaman atlamaları kullanılır. Zaman atlamalarında kullanılan en basit ve temel teknik kesmedir. Kesme ile farklı zaman dilimleri birleştirilir. Zaman atlamalarının kullanıldığı bu filmde de planlar arasında önemli bir birleştirme olarak kesme kullanılmıştır. Alex, önceki kiracının (Kate) bıraktığı mektubu bulur. Bırakılan notta yer alan pati izlerini görememiştir. Kate'in notunu bu sebepten dikkate almayan Alex, filmin 8. dakikasında tadilat sırasında bir gün bir köpeğin Kate'in bahsettiği pati izlerini bıraktığını görür. Bu notla tarihler hakkında mektuplaşmaya başlayan ikili, Kate'in 2006, Alex'in 2004 yılında yaşadığını fark eder. Göl evi filminde kullanılan zaman dilimleri arasındaki konsept ayrılık konseptini anlatan bu sahne, ilk kırılma

olarak ele alınmış ve anlayışlar üzerinden incelenmiştir. Bir canlı tarafından bırakılan bir beden izi ile keskin, hiyerarşik, sabit, işlevsel ve kalıcı olarak nitelikleri ile tanımlanabilecek sahne, şekilsiz, serbest, katmanlı olarak nitelendirilebilir. Bu niteliklerin değişimi ile sahne mekanın statik bedenın akışkan birliğinin yer aldığı bir olasılık olarak okunur (Şekil 4.8).

THE LAKE HOUSE		SAHNE NİTELİKLERİ	BEDEN-MEKAN BİRLİK OLASILIĞI	YÖNTEM
1. kırılma		• Keskin • Hiyerarşik • Sabit • İşlevsel • Kalıcı <i>...olay</i> Şekilsiz Serbest Katmanlı	Statik Akışkan	Kamera 'dolly' hareketi gerçekleştirirken, 'kesme' ile montaj tamamlanmıştır.
2. kırılma		• Sabit • İşlevsel • Standart • Düzenli <i>...zaman</i> Sabit İşlevsel Standart Düzenli	Statik Statik	Kamera 'tilt' hareketi gerçekleştirirken, 'kesme' ile montaj tamamlanmıştır.
3. kırılma		• Sabit • İşlevsel <i>...birliklilik</i> Geçici Muğlak	Statik Sanal	Kamera 'zoom-in' ve 'zoom-out' hareketleri gerçekleştirir, 'kesme' ile plan tamamlanır.
4. kırılma		• Geçişli • Esnek <i>...birliklilik</i> Muğlak Bulanık	Akışkan Sanal	Kamera 'dolly' hareketini gerçekleştirirken, 'efektli geçiş' ile plan tamamlanır.

Şekil 4.8 : 'The Lake House' kırılmalar ve olasılıklar 1.

Bu iki yıllık zamansal kurgunun farkındalığını sağlayan bir diğer sahne ise, 2. kırılma noktası olarak Kate'e gelen mektubu bırakmak için Kate'ın yazdığı adrese giden Alex'in, bir inşaat sahası ile karşılaştığı sahnedir. Kate'ın zamanında ise oldukça

yüksek katlı ve kompleks bir yapının inşaatı tamamlanmıştır. İki durumda da beden ve mekanı sabit, işlevsel, standart ve düzenli nitelikleri ile tanımlamak statik olasılığı tarifler. İki farklı bedenin aynı anda aynı mekanda bulunmasını sağlayarak statik-sanal olasılığı tariflenebileceği 3. Kırılma noktası olarak ele alınır. Alex'in mektubunu bulan Kate, Göl evindeki posta kutusuna cevap bırakır. Alex posta kutusundaki hareketi fark eder, hemen cevap yazarak bırakır. Böylece aynı anda posta kutusu aracılığıyla iletişimleri gerçekleşir. Aynı mekanda farklı bedenlerin bulunması geçicilik ve muğlaklık nitelikleri sağlar. 4. kırılma noktası ve akışkan-sanal olasılığını tarifleyen sahne ise iki farklı yılda yaşayan karakterlerin birlikte bir gezi planlamalarıdır. Bir harita üzerinden gezip görmek istedikleri yerleri işaretleyerek iki yıl farkla aynı sokakları ayrı ayrı deneyimlerler. Şehri deneyimlemenin getirdiği geçişlilik, görülmeyen bir beden ile deneyimlenen bir muğlaklığa dönüşür bu da akışkanlık ve sanallık arasındaki birliği temsil eder (Şekil 4.8). Kurguda 5. kırılmanın olduğu yerde Kate ve Alex buluşmak için 14 Şubat 2006 tarihini belirlerler. Bu buluşma için Kate iki gün, Alex ise 2 yıl bekleyecektir. Buluşma günü Kate'in tüm gün Alex'i beklemesine rağmen, Alex buluşmaya gelmez. Bunun sonucunda Kate Alex'e son kez mektup yazar. Bu mektupta bugün gözlerinin önünde bir adamın öldüğünü, bunun bazı sorulara sebep olduğunu belirterek bir daha ona yazmamasını söyler. Bu sahnede meydan iki farklı açıdan iki farklı dakikada görülür. 9. dakikada gerçekleşen kaza alanı 88. dakikada tekrar görülür. Mekanın nitelikleri açısından iki sahne de statik olasılık olarak nitelendirilebilir. Filmin 7. kırılması olarak okunabilecek 90. dakikada Kate'i Alex'in ofisinde, çizimlerinin önünde görürüz. Tarih 14 Şubat 2008'dir. Kate, Alex'in kardeşinden Alex'in 14 Şubat 2006'da öldüğünü öğrenmesi üzerine, 14 Şubat 2006'daki kazayı hatırlar. Alex'e mektubunda daha önce bahsettiği kazadaki ölen kişinin Alex olduğunu anlar. Bu sahnede beden ve mekan sabit, işlevsel ve kapalı olarak nitelendirilebilir. Fakat kırılma ile katmanlılık ve açıklık sağlanmıştır. Bu nitelikler ile beden ve mekan statik-akışkan birliği sağlanır. Filmin son kırılması ise Kate'in Alex'i ölümü konusunda uyarmasıdır. Bunu da göl evine giderek posta kutusu aracılığıyla yapar. Alex Kate'in mektubunu okur ve bu uyarı sayesinde bu kez ölmez. Fakat bu iki senelik sürecin Alex için nasıl geçtiği filmin kurgusunda görülmez. Alex'in ölmediği paralel evrende Kate ve Alex, Göl Evinde kavuşmuşlardır. Bu bekleyiş ve kavuşma durumu sahneye muğlaklık niteliğini kazandırır, bu nitelik ise statik-sanal birliği tarifler (Şekil 4.9). Filmin kırılma noktalarının olasılıklar üzerinden beden-mekan dökümleri Şekil 4.8 ve 4.9'daki matriste yer almaktadır.

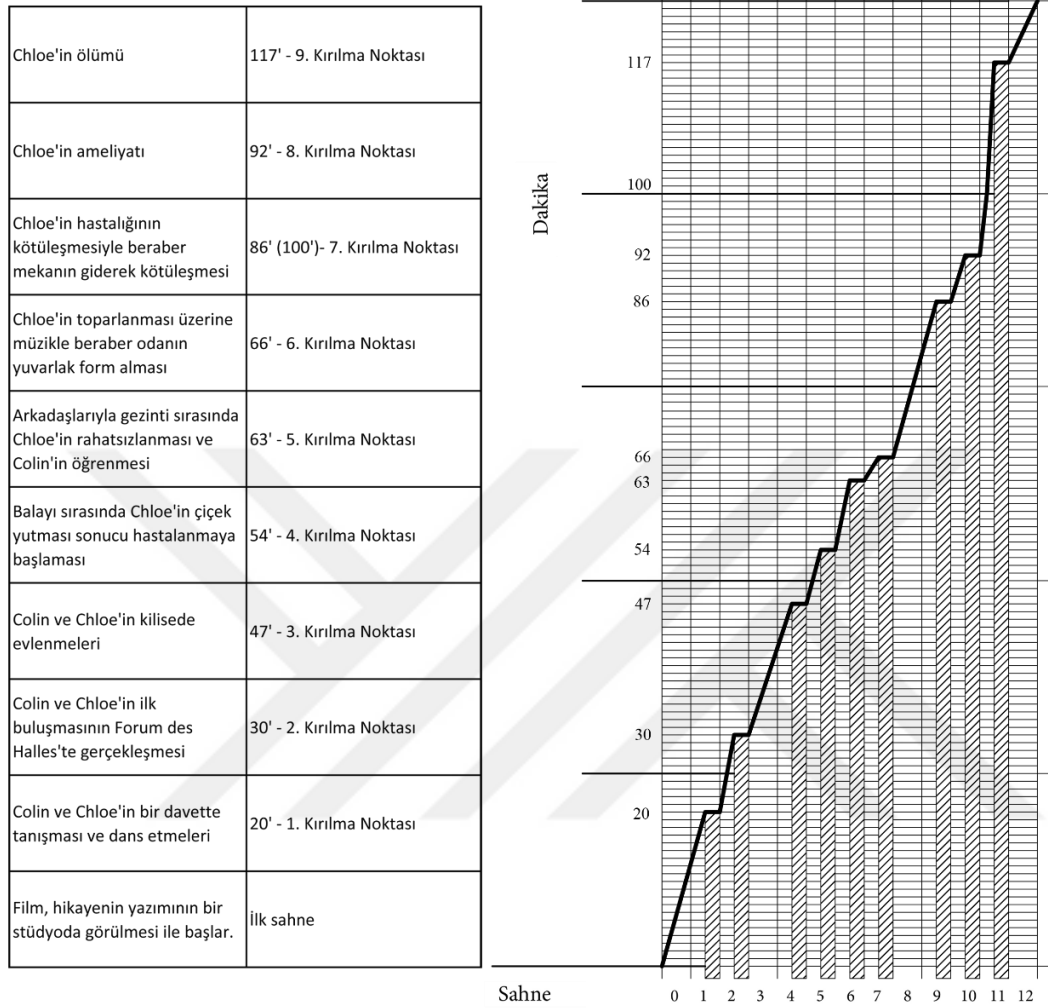
THE LAKE HOUSE		SAHNE NİTELİKLERİ	BEDEN-MEKAN BİRLİK OLASILIĞI	YÖNTEM
5. kırılma		• Mutlak • Hiyerarşik • Standart • Düzenli <i>...zayıf...</i> Muğlak Geçici Karışık	Sanal	Kamera sabit pozisyonudur. Sahne plan-sekans ile tamamlanır. 'bindirme' ile montaj tamamlanır.
6. kırılma		• Sürekli • Hiyerarşik • Orantısız • Evrensel • Düzenli <i>...kaya...</i> Sürekli Kurallı Standart	Statik Statik	Aynı sahneyi 2 farklı kamera açısından filmin 9. dakikası ve 88. dakikası görürüz. Sahnede 'kesme' ile montaj tamamlanmıştır.
7. kırılma		• Sabit • İşlevsel • Kapalı <i>...zayıf...</i> Serbest Katmanlı Açık	Akışkan Statik	Farklı planların ve sahnelerin 'kesme' ile montajlanması görülür.
8. kırılma		• Sabit • İşlevsel <i>...birliklik...</i> Geçici Muğlak	Statik Sanal	Kate'i beklerken farklı kamera açılarından görürüz. 'Kesme' ile plan tamamlanır.

Şekil 4.9 : 'The Lake House' kırılmalar ve olasılıklar 2.

4.2.2 Günlerin köpüğü (Mood indigo)

Michel Gondry tarafından yönetilen fantastik bilim-kurgu türündeki 'Günlerin Köpüğü' (2013) filminde hikaye, sıradan bir aşk hikayesinin metaforik imgelerle yeniden oluşturulmasına dayanır. Ana hikaye Colin ve Chloe arasında geçmektedir. Ana karakter Colin varlıklı bir gençtir. Arkadaşı ve uşağı olan Nicholas'la birlikte yaşamaktadır. Chloe ile tanışır, aşık olur ve kısa süre içinde evlenirler. Chloe ise balayı sırasında, akciğerinde zambak çiçeği hastalığına yakalanır. Bu hastalığın tek çaresi hastanın çevresini çiçeklerle donatmaktır. Colin tedavi giderlerini karşılayamaz hale geldiğinde ise Chloe hayata veda eder, Colin ve Chloe'nin evcil faresi de bu ölüm sonrasında intihar eder. Yan hikaye ise Colin'in arkadaşı Chick ve Alise arasında

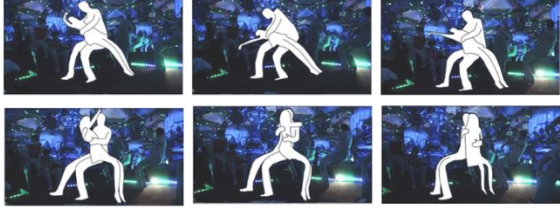
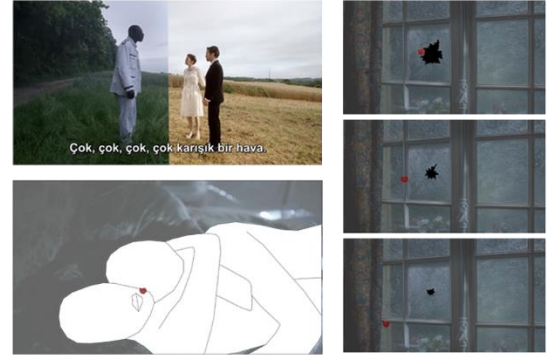
Filmin zamansal yapısı analiz edilerek ‘The Lake House’ filminde olduğu gibi kırılma noktaları belirlenmiştir (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 : ‘Günlerin Köpüğü’ filmi zamansal yapı şeması.

Kurgudaki ilk kırılma Chloe ve Colin'in tanışmasıdır. Bu tanışma sırasında Duke Ellington müziğiyle bedenlerin akışkan ve esnek forma geçtiği bir dans gerçekleştirirler. Bedenlerin esnekliği ile statik-akışkan olasılığı tarifler. İlk buluşmalarını Paris'te Les Halles adlı inşaatı devam eden bir alanda gerçekleştirmeleri ise tesadüf değildir. Burayı bir çukura benzetirler. Bir hava aracıyla kenti deneyimleyen Colin ve Chloe'in bu gezisi akışkan olasılığa örnek olan ikinci kırılmadır. Colin ve Chloe'nin evlendikleri kilisede mutluluklarını ifade etmek amacıyla kilisenin suyla dolması üçüncü kırılma noktası olarak ele alınmıştır. Mutluluğu (ve başka duygu durumları) mekan ile yansıtmak ve bedeni serbest halde

temsil ederek muğlaklık, geçicilik yaratılmıştır. Bu nitelikler ile statik-sanal olasılık örneklendirilmiştir (Şekil 4.13).

	MOOD INDIGO	SAHNE NİTELİKLERİ	BEDEN-MEKAN BİRLİK OLAŞILIĞI	YÖNTEM
1. kırılma		• Sürekli • Sabit • İşlevsel • Standart ...dış... Şekilsiz Esnek Geçici	Statik  Akışkan	Kamera sabit pozisyonda olmasına rağmen beden üzerinde yapılan montaj ile sahne tamamlanmıştır.
2. kırılma		• Sabit • İşlevsel • Standart • Düzenli birliklik Katmanlı Devingen Bulanık	Statik  Akışkan	Kamera hareketi takip eden 'tilt' ve 'dolly' hareketi gerçekleştirirken, 'kesme' ile montaj tamamlanmıştır.
3. kırılma		• Keskin • Sabit • İşlevsel • Değişmez mutluluk Geçici Muğlak Bulanık Katmanlı	Sanal  Statik	Kamera beden hareketini takip eder ve sahnenin atmosferi sağlayan mekan montaj ile yaratılır.
4. kırılma		• İşlevsel • Düzenli • Evrensel • Standart ...endişe... Geçişli Bulanık Muğlak	Sanal  Statik	Kamera sabit noktada iken atmosfer tekrar montaj ile tamamlanır ve kesme ile planlar birleştirilir.

Şekil 4.13 : 'Günlerin Köpüğü' kırılmalar ve olasılıklar 1.

4. kırılma noktası balayı sırasında gerçekleşir. Chloe, bir çiçek yutarak, hava durumunun üzüntü ve mutluluklarına göre değişmesi, mekanın anlatıyı vurgulayarak izleyicinin dikkatini toplamaya yardımcı olur (Şekil 4.13). Bu durum mekanın sanal durumunun, bedenin statik durumu ile birliği sonucu oluşur. Chloe'nin hastalandığı

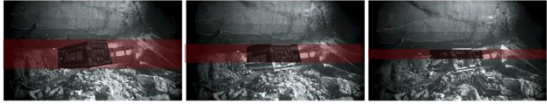
haberini buz pateni yaparken alan Colin'in telefon kulübesinin üzerine kapanması ise filmin 5. Kırılması olarak ele alınmıştır. Mekanı devingen olarak tarifleyen bu kurguda sanal mekan ve statik beden birliği örneklendirilmiştir. Kamera sabit ve tek noktada olmasına rağmen çekim hızı ile algıyı farklılaştırır. Kullanılan teknik ile mekânı algılama biçimi görünür ve hissedilir hale gelir. Filmde mekanlar ruh haline göre biçimlerini değiştirerek anlatıya bir özne olarak katılırlar, bu da filmi özgün hale getiren özelliklerdendir, mekan canlı yaşayan bir varlık haline gelmektedir. Neşeli bir durumda filmde çalan müzikle beraber yatak odasının yuvarlak bir forma evrilmesi 6. Kırılma noktasıdır ve beden ve mekanın nitelikleri ile akışkan-statik olasılığı tarifler (Şekil 4.14).

	MOOD INDIGO	SAHNE NİTELİKLERİ	BEDEN-MEKAN BİRLİK OLASILIĞI	YÖNTEM
5. kırılma		• Mutlak • Hiyerarşik • Sabit • Standart <i>Muğlak</i> <i>Geçici</i> <i>Devingen</i>	Sanal Statik	Üç sahneden oluşan planlar, kesme ile bağlanır. İlk iki sahnede kamera hareketi takip eder 'dolly' hareketini gerçekleştirir. Son sahnede sabit ve geniş açıdadır.
6. kırılma		• Sabit • İşlevsel • Kapalı <i>mutlaklık</i> <i>Serbest</i> <i>Esnek</i> <i>Devingen</i> <i>Açık</i>	Akışkan Statik	Bu sahnede mekanın montajlanmış hali, yine hareketi takip eden kamera aracılığıyla görülür. 'Kesme' ile montaj tamamlanmıştır.

Şekil 4.14 : 'Günlerin Köpüğü' kırılmalar ve olasılıklar 2.

Filmde hikâyenin atmosferini yaratan Colin ve Chloe'nin evinin, Chloe'nin hastalığıyla küçülmesi, kötüleşmesi ve en sonunda bir mağaraya dönüşmesi, mekanın anlatının ana karakteri olduğunu kanıtlar niteliktedir. 7. Kırılma olarak ele alınan bu değişim, mekanın canlı niteliğini vurgulayarak, ona sanal nitelikler yükler. Mekanın sanal, bedeninin akışkan birliğine örnek verilir. Chloe'nin ameliyat sahnesi (8. Kırılma) ise yine sanal nitelikler ile sanal olasılığı tarifler. Son kırılma ise Chloe'in ölümü ile

ölen ev üzerinden tariflenmiştir. Beden ile özdeşleşen mekanda canlılık niteliğini kaybederek muğlak olana evrilmiştir. Bu durum sanal olasılıklara örnek olarak incelenmiştir (Şekil 4.15).

MOOD INDIGO		SAHNE NİTELİKLERİ	BEDEN-MEKAN BİRLİK OLASILIĞI	YÖNTEM
7. kırılma		• Süreksiz • Katmanlı • Şekilsiz • Düzensiz <i>...hastalıklı...</i> Geçici Muğlak Karışık Değişken Devingen	Sanal  Akışkan	Bir süreç olarak görülen mekânın bedenle beraber hastalanma sürecini farklı planlar ve farklı hareketler ile farklı dakikalarda görürüz.
8. kırılma		• Standart • İşlevsel • Kapalı <i>...ameliyat...</i> Muğlak Karışık	Sanal  Statik	Kamera 'Zoom-in' ve 'zoom-out' hareketleri gerçekleştirir.
9. kırılma		• İşlevsel • Kalıcı <i>...ölüm...</i> Geçici Muğlak	Statik  Sanal	Sabit kamera ve 'Kesme' ile plan tamamlanır.

Şekil 4.15 : 'Günlerin Köpüğü' kırılmalar ve olasılıklar 3.



5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Mekanın statik olarak ele alındığı geleneğin aksine, günümüzde mekan; kalıpların kırılması ve bedensel hareketlerle üretiliyor. Böylece mekan ve onun tanımları genişleyerek sürekli üretilen bir hale evriliyor. Bu çalışma beden ve mekan ilişkisinden hareketle sinematografik yöntemlerle mekan anlamlarını genişletme yöntemlerini araştırmıştır.

Tarihsel perspektifte beden ve mekanın ele alınışlarına bakılan ikinci bölümde, mekanı bedenden ayrı düşünen yaklaşımlara da değinilerek beden ve mekanın birliktelik ortaya koyması gerektiği belirtilmiştir. Kartezyen düşüncede ayrı olarak ele alınan beden ve mekan, günümüzde bu indirgemeci tavırdan kurtulmuş ve bütünleşik olan yapıları vurgulanmaktadır. Beden ve mekan ilişkisi düşünüldüğünde, sınırların bulanıklaşması önemlidir. Beden mekanla ilişki kurarken varoluşu itibariyle özünde bulunan hareket olanağını kullanır. Sadece fiziksel değil, zihinsel ve duyuşsal bütünlükle algılar, üretir ve dönüştürür. Beden-mekan ilişkisi içerisinde vurgulanması gereken önemli bir durum da, mekanın sadece beden hareketlerine zemin oluşturmaması ve edilgen olmamasıdır. Mekan canlı ve devingen bir varlıktır, çünkü mekan, deneyim ile sürekli farklı şekillerde üretilir. Beden ve mekan değişen ve dönüşen canlı yapılarıyla, birbirleri aracılığıyla şekil alırlar. Bu tartışma neticesinde beden-mekan birliğini genişletecek bazı yöntemler ortaya atılmıştır. Üçüncü bölümde yer verilen statik, akışkan ve sanal anlayışların olasılıklarını açığa çıkartmak aynı zamanda tasarlama süreçlerine yardımcı olmayı mümkün kılar. Bu olasılıkların açığa çıkardıklarına detaylı olarak değinmeden önce, genel olarak tasarım sürecinde beden ve eylemleri üzerinden mekanı ele almak, mekan tanımlarını, görülmeyen ilişkileri ve sürekli olarak üretilen mekanı ortaya çıkarmada önemlidir.

Beden ve mekanın anlayışlarının tespiti üzerine, bu anlayışların olasılıkları mimari örnekler ve sinematografik teknikler ile desteklenir. Seçilen mimari örnekler ve sinematografik teknikler, aynı ilişki içinde farklı beden ve mekan dengeleri kurmaktadır. Bu iddiayı desteklemek adına üretilen olasılıklar sinematografi aracılığıyla tekrar okumaya açılmıştır. Bu noktada sinematografinin önemli bir

düşünme ve inceleme platformu olduğu ortaya çıkmıştır. Üretilen okuma yöntemi ile sonuç ürünlü düşünmek yerine süreç odaklı üretimin önemi vurgulanmıştır.

Çalışmanın dördüncü bölümünde bu olasılıklara sinematografik örneklerle bakılmakta, beden ve mekan birliğinin farklı durumlarının dökümü ortaya konmaktadır. Sinematografik teknikler, mekanı farklı şekilde temsil etmenin yollarını gösterir. Sinematografi, mimari deneyimin görsel ve duyuşsal durumunu zihinsel bir duruma evrilten, beden-mekan birliğinin olasılıklarını keşfetmek için önemli bir araçtır. Sinema ve mimarlık, sanatsal ve teknik açıdan birçok benzerlik taşıyan iki disiplindir. Her ikisi de mekanın yaratılması ve deneyimlenmesiyle ilgili işlevsel, estetik ve duyuşsal konuları ele alır. Bu nedenle, sinema ve mimarlık arasında güçlü bir ilişki vardır. Sinematografik teknikler, mimarlıkla birlikte, bir mekanın görsel ve duyuşsal unsurlarının nasıl çalıştığını anlamak için kullanılabilir. Bir film çekerken, kamera açıları, ışıklandırma ve perspektif gibi unsurlar, bir mekanın algılanmasını etkileyebilir. Bu unsurlar, mimarların mekanların nasıl deneyimleneceğini tasarlamalarına ve geliştirmelerine yardımcı olabilir. Bu nedenle, mimaride ve sinemada beden-mekan birliğini sağlamak için tasarımın ve çekimin belirli tekniklerini kullanmak önemlidir. Bu teknikler, bedeninin mekanla olan ilişkisini belirginleştirmeye ve izleyiciye veya kullanıcıya bütünsel bir deneyim sunmaya yardımcı olur. Film yapımında kullanılan sinematografik yöntemler sayesinde izleyici, kendisini filmdeki mekanda hissederek ve filmdeki karakterlerle bir bağ kurar. Bu bağ kurma sürecinde bedensel duyumlar da devreye girer. İzleyici, filmin akışına kapılarak kendisini filmdeki mekana bırakır ve bedensel deneyimini artırır. ‘Günlerin Köpüğü’ filmi örneğinde beden-mekan birliği, seyirci ile filmin karakterleri ve olayları arasında bir bağlantı kurulmasına olanak tanır. Filmin mekanları, karakterlerin beden hareketleri ve duygularıyla uyumlu olarak tasvir edilir. Mekanlar, filmdeki karakterlerin duyuşsal durumlarını yansıtır. Seyirci bu sayede filmdeki olaylara daha fazla dahil olur ve filmin etkisi artar. Sonuç olarak, sinematografi ve mimarlık arasındaki ilişki, mekanın yaratılması ve deneyimlenmesi ile ilgili disiplinlerin benzerliği nedeniyle önemlidir. Film setleri, mekanların tasarımı ve deneyimi konusunda mimarlara fikirler sunabilir ve önemli bir araç olabilir.

Beden ile mekan arasındaki ilişkide algının temel olduğunu hareketli görüntüleri kullanarak açığa çıkartan okumalarda mekanın ve bedeninin birlik olasılıkları analizi yapılmıştır. Örnekler çoğaltılarak mekanın bedene ilişkin canlılığı ve bedene söylemek

istediđi nitelikler aıĝa ıkartılabilir. Yapılan alıřmanın zellikle proje stüdyoları iin tasarım sürecinde zihin aıcı bir yöntem üretmesi ve beden-mekan ilişkisine yeni bir dinamik kazandırması alıřmanın hedeflerindendir. Ayrıca mekanı sorgulamanın aracı olarak farklı disiplinlerin ışıĝında ele almanın da zihin aıcı olduđu sonucuna ulaşılır.





KAYNAKLAR

- Addington, M.** (2014). *The Phenomena of the Non-Visual*. In Softspace, pp. 39-51, Routledge.
- Agrest, D.** (1988). *Architecture from Without: Body, Logic, and Sex*. in Architecture from Without. *Assemblage*, (7), 29–41.
- Aydınlı, S.** (2014). *Aesthetics From a Different Perspective*. Nobel. Edt. Ş.Ö. Gür. 81-106. ‘Çevresel Estetik’ Dersi ders okumaları ve notları. İTÜ.
- Bazin, A.** (1993). *Sinema Nedir?* Çev. İbrahim Şener, Doruk Yayınları, İstanbul.
- Beesley, P., Armstrong, R., Ellarg, C., Gorbet, R., & Kulia, D.** (2016). *Sentient Chamber*. Living Architecture Systems Group and Riverside Architectural Press.
- Benjamin, W.** (1935). *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı*. Pasajlar, çev. Ahmet Cemal, YKY, İstanbul.
- Berger, J.** (1999). *Görme Biçimleri*. Çev. Y. Salman. Metis Yayıncılık, İstanbul (Orijinal yayın tarihi: 1972).
- Betton, G.** (1989). *Sinema Tarihi*. İletişim yayınları.
- Biro, Y.** (2011). *Sinemada Zaman: Ritmik Tasarım; Türbülans ve Akış*. Çev. Anıl Ceren Altunkanat. Doruk Yayıncılık, İstanbul.
- Bloomer, K. C., Moore, C. W.** (1977). *Body, Memory and Architecture*. New Haven, Yale University Press.
- Bollnow, O. F.** (1963). *Der Mensch und der Raum/ Man and Space*. Universitas, 18: 499–515.
- Bonitzer, P.** (2011). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. Çev. Y. İzzet, Metis Yayıncılık, İstanbul.
- Bourriaud, N.** (2005). *İlişkisel Estetik*. Çev. Saadet Özen, Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Butler, A. M.** (2011). *Film Çalışmaları*. Çev. Ali Toprak, Kalkedon Yayıncılık, İstanbul.
- Capra, F.** (1997). *The web of life: A new scientific understanding of living systems*. Bandway, Chapters 5, New York.
- Carbone, M.** (2017). *Gayri iradi bellek ve önceki zaman arasında imge: Proust okuru olarak Benjamin ve Merleau-Ponty*. Çev. Didem Nur Güngören, Cogito, 88, 234-246.

- Colebrook, C.** (2009). *Gilles Deleuze*. Çev. Cem Soydemir, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Corbusier, L.** (1931). *Towards a New Architecture*. Courier Corporation, Chelmsford.
- Corbusier, L.** (2004). *Modulor*. Çev. Aziz Ufuk Kılıç, YEM Yayın, İstanbul.
- Cruz, M.** (2013). *The inhabitable flesh of architecture*. Routledge, New York.
- Damasio, A.** (1994). *Descartes' in Yanılgısı: Duygu, Akıl ve İnsan Beyni*. Çev. Bahar Atlamaz. Varlık Yayınları, İstanbul.
- Deleuze, G.** (1986). *Sinema I Hareket-İmge*. Çev. Soner Özdemir. Norgunk Yayınları, İstanbul.
- Direk, Z.** (2003). *Dünyanın Teni: Merleau-Ponty Felsefesi Üzerine İncelemeler*. Metis Yayınları, İstanbul.
- Dupond, P.** (2013). *Merleau-Ponty Sözlüğü*. Çev. Emre Şan, Say Yayınları, İstanbul.3
- Eco, U.** (1973). *Mimarlık Göstergebilimi*. Çev. Fatma Erkman Akerson. Daimon Yayınları, İstanbul.
- Eco, U.** (1992). *Açık Yapıt*. Çev. Yakup Şahan, Kabalcı Yayınları, İstanbul.
- Eisenman, P.** (1968). *Moving Arrows, Eros and Other Errors*. In *Architecture's Pretexts: Spaces of Translation*, 61-99, Routledge.
- Eisenstein, S.** (1989). *Montage and Architecture*. *Assemblage*, (10), 111-131.
- Esenyel, Z. Z.** (2017). *Merleau-Ponty Vücutun Fenomenolojisiyle Zihin-Beden Dövizimini Aşabilir mi?* *Cogito*, 88, 106-136.
- Frampton, D.** (2013). *Filmozofi*. Çev. C. Soydemir. Metis Yayınları, İstanbul.
- Franck, K. A., Lepori, R. B.** (2007). *Architecture from the inside out: From the body, the senses, the site and the community*. John Wiley & Sons Ltd.
- Gökyaran, E.** (2003). *Başkası ve Aşkınlık*. Dünyanın teni: Merleau-Ponty felsefesi üzerine incelemeler, 45-79.
- Groh, J. M.** (2014). *Mekân Yaratmak*. Çev. Gürol Koca. Metis Yayınları, İstanbul.
- Hacıömeroğlu, T. N.** (2015). *The Transformation of Architectural Narrative from Literature to Cinema: Differences, Continuities and Limits of Representation in Different Media*. (Doktora tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Hale, J.** (2016). *Merleau-Ponty for architects*. Routledge.
- Haraway, D.** (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, 149-181, Routledge, New York.
- Hasol, D.** (2019). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. Yem Yayın, İstanbul.

- Hendershott, A.** (2013). *Corporeal Architecture*. (Yüksek lisans tezi). Toronto Metropolitan University, Kanada.
- Hoete, A. J.** (2003). In *Roam: Reader on the Aesthetics of Mobility* (pp. 9-20). Editourial, Black Dog Publishing, 9-20, Londra.
- Kaufer, S., & Chemero, A.** (2021). *Phenomenology: an introduction*. John Wiley & Sons.
- Koeck, R.** (2012). *Cine-scapes: Cinematic spaces in architecture and cities*. Routledge.
- Lambert, L.** (2012). *A Subversive Approach to the Ideal Normatized Body*. The Funambulist.
- Latour, B.** (2004). *How to Talk About the Body?*. The Normative Dimension of Science Studies. *Body & Society*. SAGE Publications, Vol 10, 205-229.
- Lefebvre, H.** (1974). *Mekanın üretimi*. Çev. Işık Ergüden, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- McEwen, I. K.** (2003). *Vitruvius: Writing the Body of Architecture*. MIT press, Cambridge.
- Meiss, P. V.** (1998). *Elements of Architecture: From Form to Place*. E & FN Spon, New York.
- Merleau-Ponty, M.** (1945). *Algının Fenomenolojisi*. Çev. Emine Sarıkartal, Eylem Hacımuratoğlu. İthaki Yayınları, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M.** (1961). *Göz ve Tin*. Çev. Ahmet Soysal, Metis Yayınları, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M.** (1968). *The Intertwining – The Chiasm*. in *The Visible and the Invisible*, Evanston, IL: Northwestern University Press, 130–155.
- Merleau-Ponty, M.** (2005). *Algılanan Dünya*. Çev. Ömer Aygün, Metis Yayınları, İstanbul.
- Metzger, C.** (2018). *Neuroarchitecture*. Jovis.
- Moreno, A. D.** (2022). *Body as Space: Space as a Transformative Place*.
- Ostwald, M. J.** (2000). *Le Corbusier (Charles Edouard Jeanneret), The Modulor and Modulor 2*. 2 volumes, Birkhäuser, Basel.
- Özön, N.** (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Pallasmaa, J.** (1996). *Tenin Gözleri*. Çev. Aziz Ufuk, YEM Yayınları, İstanbul.
- Pallasmaa, J.** (2011). *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*. John Wiley & Sons.
- Pallasmaa, J.** (2012). *The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture*. *Phainomenon: Journal of Phenomenological Philosophy*, (25), 157-173.

Penz, F., & Thomas, M. (1997). *Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia*. The British Film Institute, London.

Perec, G. (2017). *Mekan Feşmekan*. Çev. Ayberk Erkay, Everest Yayınları, İstanbul.

Perez-Gomez, A. (1983). *Introduction to Architecture and the Crisis of Modern Science*. The MIT Press, London.

Porter, T. (1997). *The Architect's Eye: Visualization and Depiction of Space in Architecture*. E & FN Spon, London.

Ranciere, J. (2016). *Sinematografik Masal*. Çev. Tacettin Ertuğrul, Küre Yayınları, İstanbul.

Rowe, C. (1983). *Program vs. paradigm*. Cornell Journal of Architecture, 2, 8-19.

Rykwert, J. (1996). *The Dancing Column: On Order in Architecture*. MA: M.I.T. Press, Cambridge.

Schmid, C. (2014). *Networks, Borders, Differences: Towards a Theory of the Urban*. In *Implosions / Explosions: Towards a Study of Planetary Urbanization*, 67-81, JOVIS Verlag GmbH, Berlin.

Shusterman, R. (2012). *Thinking through the body: Essays in somaesthetics*. Cambridge University Press.

Spuybroek, L. (1996). *NOX: The Strategy of the Form*.

Şentürk, L. (2009). *Modern Bir Sayısal Mimarlık Ütopyası*. Sosyoloji Dergisi, 3. Dizi, 18. Sayı, 2009/1:155-171.

Şentürk, L. (2011). *Le Corbusier: Modülör'ün Bedeni. Modern mimarlıkta hegemonik erilliğin eleştirisi*. Altıkkırkbeş Yayın, İstanbul.

Şentürk, L. (2014). *Beden*. Kült Neşriyat, 10-34, İstanbul.

Şentürk, R. (2011). *Postmodern Kaos ve Sinema*. Avrupa Yakası Yayıncılık, İstanbul.

Tekin, Ö. F. (2016). *Mimari Tasarım Süreçlerinde Çizim ve Maketi, Üretimleri Çoklayan Eylemler Üzerinden Ele Almak*. (Yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Tschumi, B. (1983). *Illustrated Index: Themes from the Manhattan Transcripts*. Architectural Association School of Architecture, No. 4, 65-74.

Tschumi, B. (1994). *Violence of Architecture*. Deconstruction: A Reader, 229-235.

Tschumi, B. (1996). *Mimarlık ve Kopma*. Çev. Alp Tümertekin. Janus Yayıncılık, İstanbul.

Tuna, T. (2003). *Beden ve Mekân İlişkisi*. (Sanatta Yeterlilik Eser Metni), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Ucay, R. (2019). *Etkileşimli dijital teknolojiler bağlamında beden mekan deneyimi*. (Yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Uysal, Ş. (2001). *Birbirini üreten Beden(ler) ve Mekân(lar): Beden-mekân ilişkisine hareket eden beden üzerinden bir bakış*. GIST, 1.

Van Der Kolk, B. A. (2014). *Beden kayıt tutar*. Travmanın iyileşmesinde beyin, zihin, beden. Çev. Nurdan Cihan Maral, Nobel Yaşam, Ankara.

Vidler, A. (1992). *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*. MIT press.

Vidler, A. (1993). *The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary*. Assemblage, (21), 45-59.

Vitruvius. (1990). *Mimarlık Üzerine on Kitap*. Çev. Suna Güven, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı.

Woods, L. (2009). *Libeskind's Machines*.

Yürekli, H., & Yürekli, F. (2004). *Mimarlık Entelektüel Bir Enerji Alanı*. YEM Yayınları, İstanbul.

Žižek, S. (2011). *Mimari Paralaks*. Çev. Bahadır Turan, Encore, İstanbul.

Url-1 <http://polatulet.narod.ru/dvc/tmet/the_ego_tunnel.html>, erişim tarihi 11.08.2022.

Url-2 <https://en.wikipedia.org/wiki/Vitruvian_Man>, erişim tarihi 12.08.2022.

Url-3 <<https://www.archdaily.com/902597/on-the-dislocation-of-the-body-in-architecture-le-corbusiers-modulor>>, erişim tarihi 11.01.2023.

Url-4 <<http://world-information.org/wio/infostructure/100437611761/100438659695>>, erişim tarihi 08.10.2022.

Url-5 <<http://stelarc.org/?catID=20265>>, erişim tarihi 12.08.2022.

Url-6 <<https://www.arkitera.com/haber/margarete-schutte-lihotzky-ve-sosyal-mimarlik-ureten-bir-kadin-olmak/>>, erişim tarihi 13.08.2022.

Url-7 <<https://www.archdaily.com/84988/ad-classics-ronchamp-le-corbusier>>, erişim tarihi 14.09.2022.

Url-8 <<https://www.archdaily.com/126651/ad-classics-endless-house-friedrick-kiesler>>, erişim tarihi 14.09.2022.

Url-9 <<https://lareviewofbooks.org/article/endless-houses-or-vast-potatoes-the-impossible-architecture-of-frederick-kiesler/>>, erişim tarihi 13.08.2022.

Url-10 <<https://bi-ozet.com/2021/11/26/refik-anadolun-alkazar-ruyasi-enstalasyonu-beyoglu>>, erişim tarihi 09.10.2022.

Url-11 <<https://www.philipbeesleystudioinc.com/sculpture/epiphyte-chamber/>>, erişim tarihi 12.08.2022.

Url-12 <<https://www.evdh.net/sonohouse/>>, erişim tarihi 12.08.2022.

Url-13 <<https://www.ediblegeography.com/dining-disorder/>>, erişim tarihi 18.08.2022.

Url-14 <<https://www.nytimes.com/2008/08/25/arts/design/25wood.html>>, erişim tarihi 27.10.2022.

Url-15 <<http://thesuperslice.com/2012/10/30/lebbeus-woods-1940-2012/1-10/>>, erişim tarihi 27.10.2022.

Url-16 <<https://libeskind.com/work/micromegas/>>, erişim tarihi 27.10.2022.

Url-17 <<https://www.cca.qc.ca/en/archives/380476/peter-eisenman-fonds/401911/exhibitions/397021/moving-arrows-eros-and-other-errors-romeo-juliet>>, erişim tarihi 27.12.2022.

Url-18 <https://www.mak.at/en/program/exhibitions/lebbeus_woods>, erişim tarihi 28.10.2022.

Url-19 <<http://www.kameraarkasi.org/kamera/hareket/kamerahareketleri/kombine.html>> erişim tarihi 02.11.2022.

Url-20 <<http://www.tschumi.com/projects/18/>>, erişim tarihi 10.09.2022.

Url-21 <<https://www.arkitektuel.com/parc-de-la-vilette/>>, erişim tarihi 14.09.2022.

Url-22 <<https://www.listefilm.com/dunya-sinemasindan-kult-filmler-potemkin-zirhlisi/>>, erişim tarihi 29.10.2022.

Url-23 <<https://www.nfi.edu/kuleshov-effect/>>, erişim tarihi 30.10.2022.

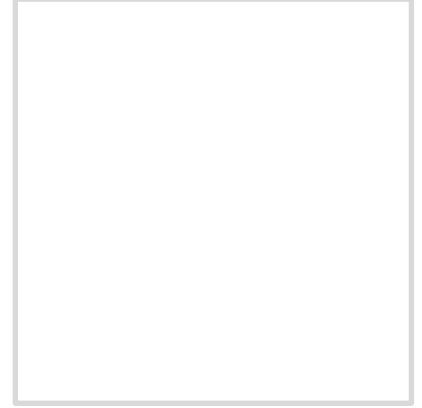
Url-24 <<https://www.otherplaces.co.uk/>> erişim tarihi 23.11.2022.

Url-25 <https://www.youtube.com/watch?v=3xUyAAzqIq8&ab_channel=OtherPlaces> erişim tarihi 23.11.2022.

Url-26 <<https://www.metalocus.es/en/news/row-house-sumiyoshi-azuma-house-tadao-ando>> erişim tarihi 20.11.2022.

Url-27 <<https://sinemasayfam.com/2020/12/30/gol-evi-cozumu-bolum-2/>> erişim tarihi 26.12.2022.

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Ece Nur KAYA

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2018, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü
- **Yüksek lisans** : 2023, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- İstanbul Esenyurt Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Araştırma Görevlisi, 2020 Eylül

DİĞER YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

- **Kaya, E.N.**, Erkök, F. 2021. Sinema ve Mimarlık Arakesitinde Sinematografik Düşünce: Hareket-Algı İlişkisi Üzerinden Bir Temsil Okuması, *International Design & Cinema Symposium*
- **Kaya, E.N.**, Yıldız K., Erkök, F. 2022. The Becoming of Body-Space: Tuğçe Tuna's "Vertigo" Performance, *IX. International Online Architectural Design Conference*
- Etemadi A., Saraçoğlu İ., **Kaya, E.N.** 2022. Evaluation of Emergency Evacuation in Educational-Use High-Rise Buildings, 3. Uluslararası Afet Yönetimi Kongresi