

**T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMI
VE
BİR TASARIM ÖRNEĞİ**

**SANATTA YETERLİK TEZİ
Y. İç Mimar Özkal Barış ÖZTÜRK**

İç Mimarlık Anabilim/Anasanat Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Cengiz EREN

MAYIS 2007

İÇİNDEKİLER

ÖZET	I
SUMMARY	II
ÖNSÖZ	III
RESİM LİSTESİ	IV
1.BÖLÜM:GİRİŞ.....	1
2.BÖLÜM:İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİ NEDİR?.....	3
2.1. VAR”LAR	4
2.2.İMGELEME	7
2.2.1. İmgelem Perdeleri	8
2.2.1.1. Somut “var”ların soyutlaşması	8
2.2.1.2. Soyut “var”ların somutlaşması	10
2.2.1.3. Somutlaşma çeşitliliği	11
2.2.1.4. Tasarımların transformasyonu	12
2.3.ARİTMETİK	15
2.3.1. Aritmetiksel Ekleme	17
2.3.2. Aritmetiksel Eksiltme	22
2.4. TANIM	29
2.4.1.Tanımlama Yöntemleri	35
2.4.1.1. Ad Tanımı	36
2.4.1.1.a. Etimolojik Ad Tanımı	36
2.4.1.1.b. Eşanlamlı Ad Tanımı	36
2.4.1.2. Kaplam Tanımı	36
2.4.1.3. İşlem Tanımı	36
2.4.1.4. Bağlam Tanımı	36
2.4.1.5. İşaret Tanımı	37
2.4.1.6. Özel şart Tanımı	37
2.4.2. Tanımlamanın Kuralları	37
2.4.3. Tanımın Tasarlama Sürecinde Okunması	38
3. BÖLÜM: MEKAN NEDİR?.....	42
3.1. MEKAN TASARIMINDA İLK BİRİM: SINIRLANDIRILMIŞ UZAY	44
3.1.1. Kare	45
3.1.2. Dikdörtgen	46
3.1.3. Daire	47
3.1.4. Üçgen	48

3.1.5. K�p	50
3.1.6. Kare ve Dikd�rtgen tabanlı prizmalar	51
3.1.7. Silindir	57
3.1.8. Piramit ve Koni	60
3.2. MEKAN TASARIMINDA İKİNCİ BİRİM: EKLER	63
3.2.1. Mekanın Böl�nmesi	63
3.2.1.1. D�şey b�l�c�ler ve algısal etkileri	64
3.2.1.2. Yatay b�l�c�ler ve algısal etkileri	68
3.2.1.3. B�l�c�lerin nitelięi ve ek kavramı	72
3.2.1.4. B�lme kavramı ve insani �l��ler	73
3.2.2. Mekanı Sınırlayan ve B�len Y�zeylerin Malzeme ile Somutlařması	76
3.2.2.1. Yaratı yada tasarı �r�n� olarak malzeme	78
3.2.2.2. Malzemeyi tanımlatan iki temel �zellik: Renk ve Doku	80
3.2.2.3. Bir “var” olarak malzeme ve tasarım s�recindeki yeri	87
3.2.3. Aydınlatma tasarımı ile mekanın somutlařması	89
3.3. MEKAN TASARIMINDA ���NC� BİRİM : TAKILAR	94
3.3.1. Takıların B�t�nleyicilięi	95
3.3.2. Takıların Tasarımı �zerine Tespitler	98
3.4. MEKAN TASARIMINDA D�RD�NC� BİRİM : EYLEM DESTEK ELEMANLARI	100
3.4.1. Eylem Destek Elemanlarının Tanımlanması	102
3.4.1.1. Eylem destek elemanlarının mekan uyarınca tanımlanması	103
3.4.1.2. Eylem destek elemanlarının kullanıcı uyarınca tanımlanması	104
3.4.1.3. Eylem destek elemanlarının malzeme uyarınca tanımlanması	104
3.4.1.4. Eylem destek elemanlarının kullanım alanları uyarınca tanımlanması	105
3.4.2. Eylem Destek Elemanlarının Mekandaki Konumları	106
3.4.2.1. Sabit eylem destek elemanları ve ekler ile olan etkileřimi	107
3.4.2.2. Hareketli eylem destek elemanları ve takılar ile olan etkileřimi	109
4. B�L�M: İMGESEL ARİTMETİK Y�NTEMİYLE MEKAN TASARIMINA BİR �RNEK.....	111
4.1. İMGESEL ARİTMETİK Y�NTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA İLK AřAMA :TANIM	112

4.2. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA İKİNCİ AŞAMA : SINIRLANDIRILMIŞ UZAY	114
4.3. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA ÜÇÜNCÜ AŞAMA: EKLER	123
4.3.1. Mekanın Bölünmesi	123
4.3.2. Mekanın Malzeme ile Somutlaşması	130
4.3.3. Aydınlatma Tasarımı	134
4.4. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA DÖRDÜNCÜ AŞAMA : TAKILAR	137
4.5. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA BEŞİNCİ AŞAMA : EYLEM DESTEK ELEMANLARI	139
5. BÖLÜM: SONUÇLAR.....	143
KAYNAKLAR	149
ÖZGEÇMİŞ	151

ÖZET

İnsan tanımladığı kadar bilecek, bildiği kadar tasarlayacaktır.

İnsanın yaşamdaki yerine ve doğası gereği üstlenmesi gereken görevlerine bakılacağı zaman ulaşılacak sonuçların altında gizlenecek olan kavramlar, sistem ve yöntemdir. Bilgi edinme durumunu sürekli korumak zorunda olan insanın topladığı veriler uyarınca atacağı adımları hesaplayacak olmasına bakılacağı zaman sistemsizliğin beraberinde istikrarsızlığı taşıyacağı fark edilecektir.

Özellikle yukarıda sözü edilen adımları bilim ve sanatla birleştirerek ulaşılamayacak kadar basit varolmayanların peşinde koşan tasarımcıların sistemsizliği ve yöntemsizliği olağan görebilmeleri düşünülemez.

Bir taraftan duyargalarının açıklığına muhtaç olan diğer taraftan da sistem kurmayı ve yöntem oluşturmayı kaçınılmaz bir hedef olarak gören tasarımcının bu noktada başvuracağı tek belirleyici, tanımlarıdır.

İmgesel aritmetik yöntemiyle mekan tasarımı ve bir tasarım örneği başlıklı bu çalışma, mekan tasarlama eylemine tanımlar üzerinde kurgulanmış yöntemler penceresinden bakılması gerektiğini savunmakta ve bu savı örneklenmiş bir yöntem önerisiyle ortaya koymayı hedeflemektedir.

Tez üç ana bölümden oluşmaktadır.

İlk bölümde **imgesel aritmetik yöntemi**, ikinci bölümde **mekan** tanımlanmıştır. Üçüncü bölümde ise **tasarımında imgesel aritmetiğin kullanıldığı bir mekan örneği** irdelenmiştir.

Anahtar kelimeler: Tasarım, Tasarımcı, İmgeleme, Aritmetik, Mekan

SUMMARY

Human will know as much as he describe and design as much as he knows.

When it is payed attention the duties necessary to take on as it's place and human nature in the human life, the concepts which should be hided under the results to be reached are system and method. Human has to protect the status of obtaining information continous, in accordance with data collected when it is played attention to calculate the steps to be taken it will be notized that it will bring the unstability following unsystematic conditions.

It is not taken into account that unsystematic designers and they can see those without method in usual in the manner of specially to take the above mentioned steps simply as not to reach.

Designers who see the form method as an inevitable target and from on hand who dependent the opening of antennas and on the other hand to form system is an unique designation definitions that he will apply at this point.

This study with the headline of *"space design with method of imaginary arithmetic and a design model"* is defending it has to be inspected from window of methods installed ok definitions of action of design of place and this study is aimed to this thesis to put forward by a suggestion of method having sample.

Thesis formed of three main sections.

In the first section, imaginary arithmetic method is defined and space in second section. In third section, a sample of space that imaginary arithmetic is used in it's design has been examined.

Key words: Design, Designer, Imagination, Arithmetic, Space.

ÖNSÖZ

Tezin hazırlanması sürecinde bana daima destek olan ailem başta olmak üzere, Bölüm Başkanımız Sayın Prof. Dr. Onur ALTAN' a, Bölüm Başkan Yardımcımız Sayın Yard. Doç. Dr. Saadet AYTIS' a, fotoğraf arşivini benimle paylaşan Sayın Y. Mim. A. Cem ENER' e ve özellikle deneyimlerini esirgemeksizin paylaşan danışmanım Sayın Prof. Cengiz EREN' e teşekkürlerimi sunarım.

Mayıs, 2007

Özkal Barış ÖZTÜRK

RESİM LİSTESİ

	Sayfa no
Resim2.1. Yaşamdan aritmetiksel bir ekleme örneği	18
Resim2.2. Yaşamdan aritmetiksel bir ekleme örneği	19
Resim2.3. Yaşamdan aritmetiksel bir ekleme örneği	20
Resim2.4. Yaşamdan aritmetiksel bir eksiltme örneği	23
Resim2.5. Yaşamdan aritmetiksel bir eksiltme örneği	24
Resim2.6. Yaşamdan aritmetiksel bir eksiltme örneği	26
Resim2.7. Tanımlanan bir hayal	30
Resim2.8. Tanımlanan bir hayal	31
Resim2.9. Tanımlanan bir hayal	32
Resim2.10. Tanımlanan bir hayal	33
Resim2.11. Tanımlanan bir hayal	34
Resim3.1. Geometri – Mekan ilişkisi	52
Resim3.2. Geometri – Mekan ilişkisi	53
Resim3.3. Geometri – Mekan ilişkisi	54
Resim3.4. Geometri – Mekan ilişkisi	55
Resim3.5. Geometri – Mekan ilişkisi	56
Resim3.6. Geometri – Mekan ilişkisi	56
Resim3.7. Geometri – Mekan ilişkisi	57
Resim3.8. Geometri – Mekan ilişkisi	58
Resim3.9. Geometri – Mekan ilişkisi	59
Resim3.10. Geometri – Mekan ilişkisi	60
Resim3.11. Renk - Mekan ilişkisi	83
Resim 4.1. Örnek mekan tasarımı. Plan	114
Resim 4.2. Örnek mekan tasarımı. Plan	115
Resim 4.3. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	116
Resim 4.4. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	116
Resim 4.5. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	117
Resim 4.6. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	117
Resim 4.7. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	118
Resim 4.8. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	118
Resim 4.9. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	119

Resim 4.10. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	119
Resim 4.11. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	124
Resim 4.12. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	125
Resim 4.13. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	125
Resim 4.14. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	126
Resim 4.15. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	126
Resim 4.16. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	127
Resim 4.17. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	127
Resim 4.18. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	128
Resim 4.19. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	128
Resim 4.20. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	129
Resim 4.21. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	129
Resim 4.22. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	130
Resim 4.23. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	133
Resim 4.24. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	133
Resim 4.25. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	135
Resim 4.26. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	135
Resim 4.27. Örnek mekan tasarımı. Perspektif	138
Resim 4.28 Örnek mekan tasarımı. Perspektif	140
Resim 4.29 Örnek mekan tasarımı. Perspektif	141
Resim 4.30 Örnek mekan tasarımı. Perspektif	141

1.BÖLÜM: GİRİŞ

Geçersizleşen durumu ortadan kaldırarak yerine geçerli bir yeni durum biçimlendirmek tasarlama eyleminin esasını oluşturur.

Tasarlama yetisinin eksiksiz tüm canlılarda bulunması ve bu canlıların da yaşamlarına doğanın dayattığı şartlar sınırında başlayacakları şüphesizdir.

Bu veriler ışığı altında bakıldığında, ilk amacı hayatta kalabilmek olan canlıların kimi zaman doğanın durumunu geçersiz kılan, kimi zaman da kendi durumlarının doğa karşısındaki geçersizliğini ortadan kaldıran tasarımlar ortaya koydukları gözlenecektir.

Yaşayabilmek için yuva yaparak doğanın durumunu değiştiren kuşların, yine yaşayabilmek için göç ederek doğaya karşı kendi durumlarını değiştirmeleri gibi...

Ancak insanın gerek fiziksel özellikleri, gerek psikolojik yapısı, gerek akıllı, gerek de zekasının gelişebilirliği, tasarlama yetisini diğer canlılar gibi sadece hayatta kalabilmek amacı kapsamına sıkıştırmasına izin vermemiştir. Yaşamdaki yerini çevresinde ve kendinde yaptığı durum değişiklikleriyle sabitleyen insan, çevrenin doğal ortamının yanı sıra kendi kurguladığı yapay ortamını da yaşamsal bir diğer belirleyici haline getirmiştir.

Tasarlama yetisinin üstünlüğü insana en az doğa kadar yaşam akışını yönlendiren bir sistem kurmasını sağlamıştır.

Yaratı eseri doğanın içinde doğa kadar hükmedici tasarı ürünü bir yapay doğanın kurulabilmesine, diğer bir deyişle doğa karşında insan ürünü yapayın ikinci bir güç haline gelebilme sürecine bakıldığında tasarım akışının işleyiş biçimi kavranacaktır.

Doğa kendi döngüsünü değiştirmeyen bir tempoda yinelerken, insan tasarlama yetisi sayesinde sürekli durum değiştirmiş ve diğer canlıların aksine değişen her durumu bir önceki durumun getirdikleri üzerine inşa ederek yenilenmiştir.

Her tasarımla durum geçersizleşmiş, geçerli hale gelen her tasarımın da ileride tasarlanacak olan durum için geçersizleşmeye mahkum edildiği baştan belirlenmiştir. Tasarım insanı, insan tasarımı değiştirmiş, bu ilişkiler toplamı da en az doğa kadar belirleyici yapay sistemin sürekliliğini sağlamıştır. Bu anlamda insan – doğa ilişkisini insan lehine kuran tasarımların, yenilenerek ilerlemeyi sağlayan temel yaşamsal dinamikler oldukları anlaşılabacaktır.

* * *

Günümüzde, **doğa – yaratı** ikilisi kadar yaşamsal belirleyicilik arz eden **yapay çevre – tasarı** ikilisinin bilimsel çerçevede ele alınan bir sanatsal güç olarak kabul görüldüğü noktasına ulaşılmıştır.

Gelinen konum nedeniyle tasarlama eylemini, tanımlanması gerekli görülmeyen bir varlaştırma sürecinin, sadece beğenilebilir görünen bir duysal sonuçla noktalanmasıyla tamamlanmış saymak mümkün değildir. Tasarımın, kaynağı insan olması nedeniyle içerdiği sübjektivite, artık tasarımcının varlaştırma keyfiliğini gizlediği bir kılıf olmaktan çıkarak, her tasarımcıyı tanımlanmış kendi işlemler dizisini, sistemini oluşturmaya zorlayan bir gerek şart halini almıştır.

“İmgesel Aritmetik Yöntemiyle Mekan Tasarımı ve Bir Tasarım Örneği” başlıklı bu çalışma yukarıda ifade edilen gerek şartın yerine getirilmesi amacıyla kaleme alınmış bir önermedir.

Hedef, bir tasarım yöntemi ortaya koymak ve bu yöntemin insanın kurguladığı yapay doğanın temel taşlarından biri olan mekan tasarlama eyleminde nasıl karşılıklar bulacağını işaret etmektir.

Tanımlarla anlatılmaya çalışılan yöntemin sübjektifliği aşıkardır. Ancak sübjektif dahi olsa tanımlanmaya çalışılan bu yöntemin, tanımlanmış diğer yöntem yada yöntemlerle kıyaslanarak tenkit edilmesi gerektiği gözlerden kaçırılmamalıdır.

İfade edilen her şeyin tek savunucusu sadece tezin sahibi olabilir. Ama anlatılan yöntemin en azından, çalışmayı inceleyen tasarımcıları ifade edilen tasarlama kalıbını hedef alan bir içsel sorgulama süreci başlatabilmeye davet etmesi bile, bu çalışmanın hazırlanmasını gerekli kılmaya yetecek bir nedendir.

2. BÖLÜM: İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİ NEDİR?

Tasarlamak, yaşamdan biriktirilen “var”ları birbiriyle ilişkilendirerek bir varolmayan oluşturma çabası; **tasarım**, bu çaba sonucunda ulaşılan ve ulaşıldığı andan itibaren varlaşacak olan varolmayandır.

İmgesel aritmetik ise, imgelenmiş “var”ların aritmetikle ilişkilendirilmesi akışını temel alan bir tasarlama yöntemidir.

Bu yöntemin anlatılabilmesi için tanımında sözü geçen “**var**”lar, “**imgeleme**”, “**aritmetik**” kavramlarının açıklanması ve bu kavramlar arasındaki ilişkinin aydınlatılması gerekmektedir.

2.1. “VAR”LAR

“**Var**”lar, yaşam denilen nefesler toplamında insanın algı sınırları dahiline girerek zihninde yerleşecek bir yer bulan, niteliğini algı biçimlerinin, niceliğini ise duyu eşliğinin(*) belirlediği verilerdir. İnsanın duyuları aracılığıyla yaşamdan toplayıp zihninde depolayabildiği her şeydir.

İnsanın yaşamla olan bağı kopmadığı sürece devam edecek olan böylesi uzun soluklu bir depolama eylem süreci, *bilinç* adı verilen *bilgi durumunda olma* ruhsal sürecinin varlığıyla mümkündür.

“**Bilinç**, belirli bir zaman sınırı içinde insanın yaşantısından haberdar olması, kendisinden ve çevresinden bilgi edinmesi demektir...Bilinçli olmak ise; insanın iç ve dış kaynaklardan gelen iletilerin taşıdığı bilgiyi, haberi, açık seçik, aydınlık ve duru biçimde izlemesi, çözüp anlamasıdır. ” (Köknel,1986)

Zihindeki “var”lar deposunun genişliği de söz konusu bilgi durumunda olma süresinin uzunluğuyla doğru orantılıdır.

“Bilinç durumunu karanlık bir odada dolaştırılan ışıldağa benzetebiliriz. Odada ışığın düştüğü kanepeler, koltuklar, masalar, tablolar bir an için aydınlanır, fark edilir. Üzerlerinden ışık çekildiğinde, odada varolmalarına karşın, fark edilmez, görülüp anlaşılmaz olur.” (Köknel,1986)

Bu nedenle tasarımcı tasarlarken ilişkilendirmek üzere zihninde “var”lar halinde depolamak zorunda olduğu dünyaya bilinç penceresinden bakmak ve bu pencereyi olabildiğince uzun süre açık tutmak zorundadır.

“Var”lar; dünyanın zihindeki kopyaları

Ancak “var”ların somut bir kaynaktan yani dünyadan zihne yüklenen veriler olmasına bakılarak, bu verilerin sadece görsel somutluk arz eden nesneler olacağı sonucu çıkarılmamalıdır.

Çünkü yukarıdaki tanımda ifade edilen “dünya” kişinin yalnızca izleyici görevi üstlenerek kavramaya çalıştığı bir görseller yığını olarak sınırlanmamaktadır.

(*) Algı sürecinin işleyebilmesi için duyu organlarının eşik değerini üzerinde uyarılması gerekir. Eşik değerin düşüklüğü ile varların niceliksel gelişmişliği arasında paralellik bulunmaktadır.

“*Dünya*” aynı zamanda görsellerin ve insanların içeriklerinden, hem görsellerle görsellerin, hem görsellerle insanların, hem de insanlarla insanların ilişkilerinden kaynaklanan bir manalar bütünüdür.

Bu, “var”ların nitelik anlamında çeşitlenmişliğinin göstergesidir.

Kişi, çevreden topladığı her duysal nesneyle somut, bu duysal nesneleri birbirleriyle, kendisiyle ve çevresiyle ilişkilendirmesi sonucunda ise soyut yaşamsal verilere, “var”lara ulaşacaktır.

Yukarıda ifade edilen “var”lar tanımında olduğu gibi bu niteliksel çeşitliliğin sebebi de algıda saklıdır.

Algı, iletinin bilince itilmesi eylemidir. Bu itilme eylemi duyular aracılığıyla iletinin alındığı kaynağın bulunduğu konuma göre *dış* ve *iç* olmak üzere ikiye ayrılır.

Dış algı, nesnel dünyanın duyular yoluyla öznel bilince aktarılmasıdır. **İç algı** ise; kişinin öznel iç dünyasının ve bu öznel iç dünya ile çevre arasındaki ilişkinin aynı öznel bilinç ile tahlil edilmesidir.

Her iki algı türünde de (dış algı, iç algı) duyuları, bildirileri zihne itebilmek için iletiyi topladıkları kaynakların yönüne göre farklılaşacak olan duyu alıcıları gerekmektedir.

Dış algıyla, çevrenin barındırdığı nesneler ve nesneler arası ilişkiler bütünü zihne somut öğeler halinde iletilir. Yaşamdaki konumlarından birebir kopyalar şekilde zihne itilebilmesi, bu verileri duyular halinde toplayacak olan duyu organlarının faaliyete geçebilmesiyle mümkündür.

Söz konusu yukarıda ifade edilen dış algı olduğunda çevrenin nesnel bildirilerini toplayacak olan duyu organları görme, işitme, koklama, dokunma ve tatmadır.

Kişinin iç dünyasını ve iç dünyasının çevreyle olan birliktelik şeklini bilinci aracılığıyla tahlil ederek bir iç algı oluşturabilmesi için ise iç duyunun devreye girmesi şarttır.

Bu iki algı türünün birbirleriyle kurduğu bağ, iç duyunun sadece bir içsel tahlil edici olmakla yetinmeyip, dış algıyla zihne itilen iletileri, duyuları, bildirileri tanımlayıp içselleştirerek birer “var” haline dönüştürüyor olmasıdır.

Duyunun duyum haline gelebilmesi diğer bir deyişle zihne itilen iletilerin bilgileşebilmesi için duyuların iç duyu yardımıyla tanımlanabilmesi gerekmektedir.

Bu dönüşüm, çevreye ait somut “var”ların kişiye aitleşerek soyutlaşması durumudur.

Dış algı yollarıyla kişinin iç dünyasına aktarılan tüm somut iletiler yukarıda verilen iç algı tanımında ifade edildiği üzere aynı öznel bilinç tarafından tahlil edilecek, yorumlanacak ve tanımlanacaktır. Dış algının taşıdığı somut iletiler, deneyimlerin, edinilmiş bilgilerin, öğretilerin, kişisel arz eden ruhsal yapının süzgecinden geçerek iç duyu üzerinde bir etki oluşturacak, oluşan bu etki sonucunda ise iletiler tanımlanmış, tarif edilmiş, manalanmış, adreslenmiş birer soyut “var” haline dönüşeceklerdir. Aynı şekilde, iç duyunun kişinin iç dünyasını ve iç dünyasının çevreyle olan birliktelik şeklini bilinci aracılığıyla tanımlaması sonucunda oluşacak olan “var”ların da soyut olacağı şüphesizdir.

İşte bu noktada karşımıza, algının yönü dış olmasına rağmen iç duyunun bu somut “var”ları nasıl soyutlaştıracağıнын, tanımlarken hangi süreçlerden geçirerek içselleştireceğinin cevaplanması mecburiyeti çıkmaktadır.

Unutulmamalıdır ki, tasarlamak bir düşsel eylem ise, bu eyleme ilişkilendirebilir birer eleman olarak katılacak olan tüm “var”ların eylemin niteliği gereği soyutlaşması kaçınılmazdır.

Bu biçim değişikliğini ise imgeleme düşsel eylemi sağlayacaktır.

2.2. İMGELEME

“İmgelemek bir bilinçtir, varolmayan şeye yönelmenin bilincidir.”(Sartre.1940)

Algı yoluyla toplanan iletilerin zihindeki duysal karşılığını bulma düşsel eylemi olarak tanımlayabileceğimiz **imgelemek** kavramı, iletinin zihinde canlandırılması, okunması, çözümlenmesiyle yani **imgeleme**le bir vücut bulacak ki bulduğu bu vücut da **imge** olacaktır.

İmge; dünyanın ruhtaki izi

Yukarıda ifade edildiği gibi, “var”ların zihindeki duysal karşılıklarını bulmadan yani soyutlaşmadan tasarlama eylemine dahil edilememelerinin nedeni iletiler yoluyla oluşan “var”ların, alındıkları kaynağın parçaları olmalarıdır. Bu bağlamda “var”lar kişiye ait olsalar da, kaynakları olan dış dünyanın çoğu zaman istem dışı sahip olunan kopyalarıdır.

İmgeleme eylemiyle ise, kişi maruz kaldığı tüm duysal etkileri içselleştirerek kavrayacak ve bu içselleştirme sonucunda oluşturduğu sübjektif imgelerin manaları uyarınca tepki verecektir.

İç duyunun devreye girerek algının ilettiklerini manalandırmasıyla, imge algının yerine geçmeye başlayacaktır.

Duyularla zihne toplanmaya çalışılan dünya, duyum haline gelebilmek üzere imgelenmeye başladığı an kişiselleşerek başkalaşacak, bu başkalaşma sonucunda iletinin kaynağı, ruhta ancak sübjektiflik arz eden karşılığıyla vücut bulabilecektir. “Var”, alındığı kaynağa yani dünyaya ait kopyayken, “var”ın imgelenmiş hali, dünyanın ruhta içselleşmiş izine dönüşecektir.

Bu noktada, dünyadan alınan somut kopyaların tasarlama eyleminin düşselliği nedeniyle soyutlaştırılması zorunluluğunun hangi süreçle yerine getirileceğinin yanı sıra, zaten soyut olan iç algı kökenli “var”ların tasarım denilen ulaşılmış somut dermede nasıl somut karşılıklarla vücut bulacağının da cevaplanması gerekmektedir.

Tasarlama eyleminde imgeleme süreci nasıl işleyecektir?

Tüm bu soruların yanıtları imgelem perdelerinde gizlidir.

2.2.1. İmgelem Perdeleri

İmgelem perdeleri “var”ların zihinde canlandırılması olarak adlandırılan imgeleme eyleminde, söz konusu canlanmanın oluşacağı düşsel düzlemlerdir.

Bu düzlemler, iç ve dış algı yoluyla zihinde depolanan tüm soyut, somut “var”ların, tasarlama eylemine dahil edilecek hale gelmeleri amacıyla tasarımcı tarafından üzerine yansıtıldıkları sübjektif görüntü oluşturucularıdır.

İmgelem perdelerinin sübjektifliği, her tasarımcının zihinsel yapısı, tasarlama alanı, ve bu alan uyarınca perdede oluşan görüntünün niteliğini belirleyen donanımları arasındaki benzemezlikten kaynaklanmaktadır. Bu kapsamda bakıldığında imgelem perdeleri tasarlama eyleminin sınırsız çeşitliliğinin başta gelen belirleyicileridir.

Ancak imgelem perdeleri tasarlama eylem sürecinde hangi görevleri nasıl yerine getirmektedir?

İmgelem perdelerinin tasarlama eylemindeki belirleyiciliği, “var”ları nasıl tanımlayıp sürece dahil edebildiği ve tasarımcıların varlaştırma sübjektifliğini nasıl beslediği, bu düşsel düzlemlerin işleyiş çeşitliliğinin açıklanmasıyla aydınlığa kavuşacaktır.

2.2.1.1. Somut “var”ların soyutlaşması

Tasarımcı çevresinden dış algı yoluyla topladığı somut yaşam kopyalarını, iç duyunun devreye soktuğu imgeleme düşsel eylemi aracılığıyla soyutlaştırarak kendine ait kılacaktır. Bu soyutlaştırma işleminde imgelem perdesinin görevi, söz konusu yaratı yada tasarı ürünü somut “var”ın taşıdığı duyusal etkinin tasarımcı tarafından nasıl tanımlandığının ifadesini canlandırmaktır.

Tasarımcı soyutlaştırarak tasarlama eylemine dahil etmek istediği somut “var”ı imgelem perdesinin *arka* olarak adlandırılabilir olan yüzüne yansıtacaktır.

İfade edilen bu ters yansıtma işlemi, yaşama aitken bir kopya olarak zihne itilen “var”ın kişisel arz eden okumasının, çözümlenmesinin yapılması durumudur. Somut “var”ın tasarımcı üzerindeki etkisi uyarınca oluşan bu okuma eylemi yapılacak bir örneklemeyle çok daha net anlaşılabilecektir. Örneğin bir yapı malzemesi olan *betonun*, dış algı yollarıyla mekan tasarımcısının zihnine aktarılmış bir somut “var” olarak ele alındığı düşünülürse, bu somut “var”ın tasarlama eylemine dahil edilebilmesi, diğer bir deyişle mekan tasarımcısının tasarımında betonu kullanabilmesi, öncelikle beton somut “var”ı ile ilgili bir okuma, çözümleme yapılmasıyla mümkün olacaktır.

Söz konusu durumun sorunsal karşılığı “*beton nedir?*” sorusudur.

Beton bilindiği gibi yapısı itibarıyla çimento, su ve agregadan oluşan, basınca dayanımı yüksek olmasına karşın çekme mukavemeti düşük bir aglomeradır.

Yukarıda ifade edilen türde yapılacak olan tüm tanımlamalar sadece betonun fiziksel özelliklerini aydınlatmaya yetecektir.

Tüm bu fiziksel özelliklerin tasarlama eylemine aksi düşünülemez birer bilimsel “var” olarak dahil olacağı şüphesizdir. Ancak bu ve benzeri tanımlamaların, *beton* somut “var”ının tasarımcı üzerindeki duysal etkilerine ulaşmak amacıyla sorulan “*beton nedir?*” sorusunu, tasarlama eylemine içselleşerek dahil edilecek birer soyut “var” haline gelecek şekilde cevaplayabilmeleri mümkün değildir.

Betonun fiziksel özellikleri ile ilgili ortaya konan tüm verilerin söz konusu hedef olan duysal etkiye ulaşma yolunda belirleyicilik arz edeceği de kesindir. Dış algı yollarıyla, betonun sertliği, soğukluğu, kalıba girebilirliği, ağırlığı ve yüzeysel özellikleri gibi sayıp sıralanabilecek duysal etkilere maruz kalan tasarımcı, tüm bu etkilerin kendindeki karşılığını bulmaya uğraşacaktır. Bu karşılık bulma diğer bir anlamıyla okuma sonucunda betonun, ilettiği veriler ışığı altında tasarımcı tarafından örneğin “*kalıplanabilir taş*” olarak tanımlanması mümkün olabilecektir.

İşte bu tanım, söz konusu somut “var”ın ilettiği bilgilerin, tasarımcı tarafından zihinsel adreslenmesi sonucunda oluşan soyutlaşmış bir duyusal karşılıktır. İmgelem perdesinde gerçekleşen bu okuma sayesinde tasarımcı, sübjektif tanımına ulaşarak soyutlaştırdığı *betonu* tasarlama eyleminde kullanacağı içselleşmiş bir soyut “var” haline getirmiş olacaktır.

Aksi takdirde yapılacak olan tüm tasarlama çabaları, zihne yaşamdan bir kopya olarak aktarılan betonu, yaşamda zaten varolan benzerlerinin yanına yerleştirecektir ki bu da *Giriş* bölümünde *geçersizleşenin yerine yeni bir geçerliyi kurguluma* eylemiyle ifadesini bulan tasarlama sürecinin esasından uzaklaşılması anlamına gelecektir.

Her tanım kendi doğrusunu, her doğru kendi tasarımını beraberinde getirecektir...

2.2.1.2. Soyut “var”ların somutlaşması

Tasarımcı yukarıda anlatılan süreç uyarınca dış algı yollarıyla depoladığı somut “var”ların yanı sıra iç algı yoluyla elde ettiği “var”ları da zihninde biriktirmektedir.

Dış algı yollarıyla toplanan somut “var”ların yukarıda ifade edilen şekilde soyutlaşacağı, iç algı yollarıyla oluşan “var”ların da kaynağı itibarıyla zaten soyut olacağı aşîkardır.

Bu noktada, kökenleri fark etmeksizin - iç algı yada dış algı yollarıyla -toplanan soyut “var”ların, varolmayanın varlaşmasıyla oluşan somut sonuçta nasıl somut karşılıklarla kendilerini gösterebileceklerinin aydınlatılması gerekmektedir. Soyut “var”ların somutluk kazanarak tasarım denilen “var”lar bütünü içinde kendilerini belirginleştirecek somutluğa ulaşması noktasında da imgelem perdeleri devreye girecektir.

Tasarımcı bu durumda, tasarlama eyleminde kullanacağı soyut “var”ı imgelem perdesinin ön yüzüne yansıtmalıdır.

İmgelem perdesinin *ön* olarak adlandırılan bu yüzü, yansıtılan soyut “var”ların tasarım alanı ve tasarımcını kimliği uyarınca somutlaşmasını sağlayacak bir canlandırıcılık görevi taşımaktadır.

“Var”lar denilen yaşam kopyaları, tasarımcının duyum haritası üzerindeki karşılıklarını işaretleyip zihinde izler bırakarak imge haline geleceklerdir. Bu işaretleme işleminin gerçekleşeceği, bir diğer deyişle soyut “var”ın tanımlanacağı yer imgelem perdeleridir.

Örneğin tasarımında, hedefi uyarınca yaptığı sübjektif tanım gereği *boşluk* kavramının altını çizmeye çalışan bir mekan tasarımcısı, boşluk soyut “var”ını ifade edildiği üzere imgelem perdesinin ön yüzüne yansıtmalıdır. Perdenin bu yüzünde boşluk soyut “var”ı, tasarımcı üzerindeki duyusal karşılıklarının niteliği aracılığıyla biçim kazanmaya başlayacaktır. Bu biçim kazanma işlemi, tasarımcının dış algı yollarıyla zihinde depoladığı somut “var”ların bir önceki alt başlıkta ifade edildiği üzere okunması ve çözümlenmesi sonucunda oluşan duyusal karşılıklarla örtüşmesi durumuyla mümkün olacaktır.

Boşluğun örneğin şeffaflık sayesinde hissettirilebileceğine olan sübjektif inanç gereği camı beraberinde getirmesi, cam somut “var”ının yine imgelem perdeleri aracılığıyla yapılan okunmasının oluşturduğu soyut karşılıklar nedeniyledir.

Bu, imgelem perdelerinin çift yönlü kullanılan ve yüzeyleri arasında sağlama yapmaya dayalı bir ilişki barındıran soyut düzlemler olduğunun da ifadesidir.

2.2.1.3. Somutlaşma çeşitliliği

Tasarımcının, algı yolu fark etmeksizin zihninde toplayabildiği tüm “var”ları, imgeleme perdeleri aracılığıyla tasarlama eylemine dahil edilecek birer içselleşmiş soyut “var” haline getirebilmesiyle başka bir çeşitliliğin de kapıları açılmış olacaktır.

Bu, “var”ların aynı olması durumunda bile farklı kapsamlı tasarımlara ulaşılabilir olunmasıdır.

Tasarlama eyleminde birbiriyle ilişkilendirilmek üzere kullanılan “var”lar aynı olsalar dahi farklı tasarımcıların, her birinin donanımına göre farklılaşmış olan imgelem perdelerinde, her perdenin içeriği uyarınca farklı somut karşılıklarla vücut bulabileceklerdir.

Tasarım alanı ister mekan, ister müzik, ister endüstriyel ürün olsun, söz konusu sonucu yani tasarımı oluşturan tüm parçalar (“var”lar) daha önce de ifade edildiği gibi, içinde tasarımcının kendisinin de bulunduğu dünyadan alınmıştır. Bu kapsamda bakıldığında örneğin şiir ve mekan arasında, kaynaklarının aynılığından dolayı bir farksızlıktan söz edilebilir.

“Var”larının aynı olması durumunda içerik itibarıyla birbirlerinden farksız duysal hedeflerin altını çizen tasarımların tasarlama süreci anlamında farklılaştıkları tek nokta, buldukları somut vücutun benzemezliğidir.

Söz konusu farklılaşmanın temeli ise, bu somut vücutları belirleyecek olan imgelem perdelerinin içeriğini tasarımcının ve tasarım alanının belirleyecek olmasıdır.

2.2.1.4. Tasarımların transformasyonu

Yukarıda ifade edilen, tasarımlar arasındaki içeriksel aynılığın, “var”ların kaynağı olan dünyanın tekliğinden kaynaklanması durumu beraberinde, her tasarımın bulduğu somut vücut dışında başka vücutlarda da somutlaşabilecek şekilde biçim değiştirebilmesini imkanı kılmıştır.

Farklı kapsamlı tasarımlar arasında kaynağın aynı olması durumunda oluşan bağ, her hangi bir tasarımın başka bir tasarıma ulaşma yolunda rehberlik edebilmesine neden olabilecek bir çeşitliliğin yolunu açmıştır. Bu bağlamda, örneğin tasarımcı üzerindeki duysal karşılığı saptanmış bir şiir, aynı duysal karşılığın hedeflendiği bir mekan tasarımında da somutlaştığı vücutun farklılığına rağmen kendini gösterebilecektir.

Bu, tasarımlar arası transformasyondur.

Söz konusu transformasyon işlemi için ilk olarak daha önce ifade edilene benzer şekilde imgelem perdelerin arka yüzü kullanılacaktır. Anımsanacağı üzere imgelem perdelerinin arka yüzünün kullanıldığı bu ters yansıtma işlemi, kullanılan somut “var”ın okunması ve çözümlenmesi görevini yerine getirmektedir.

Burada dikkat edilmesi gereken nokta, tasarımcının arka yüzünü kullanacağı imgelem perdesinin, kaynak olarak aldığı tasarımın içeriğiyle oluşturulmuş olmasıdır.

Yukarıda verilen örneği ele alırsak, bir tasarım ürünü olan şiirin ulaşılması hedeflenen mekan varolmayanına kaynaklık edebilmesi için mekan tasarımcısının şiiri, şiir kapsamlı imgelem perdesinden geriye doğru yansıtması gerekmektedir.

Bu şekilde söz konusu kaynağın yani şiir somut “var”ının irdelenmesi, okunması tamamlanmış ve mekan tasarımcısının zihninde, kaynak şiirin çözümlenmesiyle oluşan soyut “var”lar şekillenmiş olacaktır. Yapılan çözümleme sonucunda bir kavram yada kavramlar dizisi halinde tasarımcının zihninde yer bulan soyut “var”lar ulaşılması hedeflenen varolmayanın kapsamı gereği bulacağı somut vücudu belirleyen imgelem perdesinin ön yüzüne yansıtılacaktır.

İmgelem perdesinin ön yüzü hatırlanacağı gibi soyut “var”ların somutlaşması amacıyla kullanılan bir canlandırıcılık görevi üstlenmiştir.

Örneğe bırakılan yerden devam edilirse, mekan tasarımcısı tarafından yukarıda ifade edildiği üzere okunan şiirden ulaşılan soyut varlar, tasarımcının mekan kavramıyla içini doldurduğu imgelem perdesinin ön yüzüne aktarılacaktır. Mekan içerikli imgelem perdesinde şekillenen somut vücut ise tasarlama sürecine kaynaklık yapan şiirin transforme edilmiş mekansal karşılığının ifadesini oluşturacaktır.

Şiirin yapılan okuma, çözümleme sonucunda oluşan duyusal ifadesi bir soyut var olarak ele alınıp mekan içerikli imgelem perdesinde somutlaştırılmıştır.

Örnekte verildiği üzere şiirin mekanlaşabilmesi durumu her iki tasarım konusuna da kaynaklık yapanın aynı olması nedeniyledir.

Bu anlamda tasarımın çekirdeği manadır. Bu mananın hangi kılıfta sunulacağı ise tasarım alanı ve bu alanla ilişkili imgelem perdelerinin belirleyiciliğine teslim edilmiştir.

* * *

Tüm bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere imge, varolmayana ulaşma yolunda tasarımcıya hizmet edecek olan sübjektif filtrelere sahip bilincin ürünüdür.

Bu manada imgeleme, tüm objektifliğiyle nefes alan yaşam parçalarını sübjektifleştirerek, tasarlama dediğimiz varolmayana ulaşma yolunun kişiselliğine uyar hale getiren bir düşsel niteleme eylemidir.

İmgeleme filtrelerinden mahrum bir bilincin henüz kimsenin ulaşamadığı uzaklıkta ama sadece insanın varabileceği basitlikteki varolmayanı varlaştıracabilmesi mümkün değildir...

“Bilinç; özgürlüğünü imgede sanat olarak gerçekleştirir.”(Sartre, 1965)

* * *

Bu noktaya gelene dek ifade edilen “*var*”lar ve *imgeleme* kavramlarının ardından, söz konusu *imgelenmiş* “*var*”ların birbirleriyle nasıl ilişkilendirileceğinin açıklanması gerekmektedir.

2.3. ARİTMETİK

Aritmetik, birçok bağıntının ilişkilendirilmesiyle oluşacak olan tek bir bağıntının ifadesini bulma sanatıdır. Tümdengelimli akıl yürütme yoluyla birimlerin özelliklerini ve aralarındaki ilişkiyi inceleyen matematiğin, birimler arası ilişkiyi işlemler kapsamında ele alan koludur.

Yapılan tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere aritmetik, tasarlama eylem sürecindeki “var” ilişkilendiricisidir.

Matematik ve aritmetik kavramlarının tasarlama eylemindeki yeri, bu kavramların yaşamla olan bağlarının belirginleştirilmesiyle aydınlığa kavuşacaktır.

Matematik; yaşamın dili

Geçtiğimiz bölümlerde ifade edildiği gibi birbirlerine bağlanması aracılığıyla varolmayanı varlaştıracak olan birimlerin (“var”ların) kaynağı dünyadır. Bu bağlamda, tasarlama sürecini besleyip tasarım denilen birimler dermesinin oluşumuna kaynaklık ederek katkıda bulunan dünya parçaları mercek altına alındığında, bu merceğin yukarıda verilen tanımı uyarınca matematik olması gerektiği kaçınılmazdır.

Dünya bir birimler çokluğu, tasarım da bu birimlerden oluşturulan bir derme ise söz konusu ilişkileri matematik olmadan düşünmek ve kurmak sanrılar aleminde bir yolculuktan öteye geçemeyecektir.

“...Matematik, başka bir yönüyle, dildir. Eğer bilimin gayesi evreni, evrende olan her şeyi anlamak, onlara hükmetmek ve yönlendirmek ise, bunun için tabiatın kitabını okuyabilmemiz gerekir. Tabiatın kitabı ise, Galile’nin çok atıf alan sözleri ile, matematik dilinde yazılmıştır...”

...Bunları anlamak ve yorumlayabilmek için matematik dilini bilmemiz gerekir...”
(Ülger, 2006)

Aritmetik; yaşamın grameri

İmgesel aritmetik yönteminde imgeleme eylemi aracılığıyla içselleştirilen “var”ları birbiriyle ilişkilendirme görevini aritmetiğin üstlenmesinin nedeni; yaşam denilen birimler çokluğunu, birimler arası ilişkiler uyarınca ele alıyor olmasındandır.

Bu manada matematik yaşamın diliyse, aritmetik de yaşama dair ortaya konacak tüm kurgulama, biçimlendirme, yönetme eylemlerini sistematik hale getiren grameridir. Parçalarını kullanmak için yaşamın dilini bilmenin yanı sıra bu dilin kullanım kalıplarının da bilinmesi şarttır.

Tabiat denilen birimler çokluğunu oluşturan her birim adeta bir diğeri içinmişçesine varlığını uyum içinde sürdürüyorsa incelenmesi gereken ilk husus, bu birimler arasındaki ilişkinin bir bütün oluşturmaya hizmet eder haldeki yapısıdır.

Yaratı ürünü doğal çevreyi oluşturan her birim yanına aldığı birimlerle bir derme oluşturmuş, bu derme birimleşerek başka birimlerle ilişki kurmuş ve bu süreç sonu gelmez bir şekilde devam etmiştir.

Yaşamın, dünyanın, evrenin tamamını kavramaya izin vermeyecek yapısının altında yatan sebep de, yan yana gelen birimlerin oluşturduğu dermelerin birer birim haline gelip diğer birimlerle ilişkiye girmesi sürecinin ölçü kabul etmez dipsizliğidir.

Giriş bölümünde söz edildiği gibi yaratı ürünü doğal çevrenin yanı sıra tasarı ürünü yapay çevrenin yaşamın bir diğer belirleyici gücü haline geldiği hatırlanırsa, bu yapay çevreyi tasarlayanların, kendilerinin de birer birim olarak içinde bulundukları doğal çevrenin aritmetiksel ilişkilerle kavranabilecek olan sisteminin dışına çıkmalarının mümkün olamayacağı algılanacaktır.

Bu nedenlerle sayılar temelli bir hesaplama ilmi olarak zihinlerde yer bulan aritmetiğin tasarlama eylemiyle ilgisizliğinden söz edilemez. Birimlerin dermeler oluşturan ilişkisiyle, “var”ların tasarımı oluşturan ilişkisi arasında hiçbir fark yoktur.

“Var”larla birimlerin, tasarımlarla dermelerin arasındaki farksızlık göz önüne alındığında, hücreden kozmosa uzanan birim – derme ilişkisi, bir çengelli iğnenin tasarlanması sürecinde de aynen geçerliliğini koruyacaktır.

Aritmetiğin tasarlama eyleminde nasıl bir işlemsel görev üsteleneceğini kavrayabilmek için de yaşamın dengesini kuran birimler arası ilişkilere bakmak yeterlidir.

Bahsedilen dengenin kurulumunda başrol oynayan birimler arasındaki aritmetiksel ilişkileri *ekleme* ve *eksiltme* olarak adlandırılacak olan iki temel grupta ele almak mümkündür.

2.3.1. Aritmetiksel Ekleme

Kozmos; bir birimler çokluğu toplamı (Legendre,1798)

Birimler birimlerle, birimlerle oluşan dermeler diğer dermelerle yan yana gelerek söz konusu birimler çokluğu toplamını oluşturmuşlardır.

İfade edilen sürecin sonugelmezliği ise yaratı ürünü olarak ortaya çıkan her yeni birimin varolan diğer birimle ilişkiye girmesi sonucunda henüz oluşmamış farklı bir derme biçimlendirecek olmasındandır.

Bu kapsamda bakıldığında herhangi bir birimin tek başına bir şey ifade edebilmesi mümkün değildir. Her birimin içerdiği mana, o birimin içinde bulunduğu dermeyi oluşturan diğer birimlerin kattığı etkiyle şekillenecektir.

Bunu kavrayabilmek için insana bakmak yeterlidir...

Tüm birimlerin tek başına anlam yetersizliği çekmeye, diğer bir deyişle ifadesiz kalmaya mahkum olması, yaşamın bir birimler çokluğu olmasının tartışılmaz sonucu değil midir?

Hangi birim tek başına bulunduğu durumun niteliklerini işaret etmenin dışında diğer anlamları bulmaya kılavuzluk edebilir?

Ki bulunduğu durumun niteliğini işaret edebilmesi de, işaret etme eyleminin bir muhatap bulmasıyla yani başka bir birimin varlığıyla mümkündür.

Tek başına güneş nedir?



Resim2.1. Yaşamdan aritmetiksel bir ekleme örneği.

Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

Tek başına deniz ne ifade edebilir?



Resim2.2. Yaşamdan aritmetiksel bir ekleme örneği.

Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

Yalnız bir ağaç?



Resim2.3. Yaşamdan aritmetiksel bir ekleme örneği.

Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

Her birinin bir diğeriini manalandıran etkisi ise yaşamın, algının, duygunun, varoluşun niteleyicisi değıil midir?

Yaratı eseri doğayı hedefleri uyarınca kullanabilme yeterliğine sahip insan bile doğanın oluşturduğu mana birlikteliğinden kendini sıyırma şansına sahip değıildir.

Birimlerin birbirlerini anlamlı kılan böylesi bir birliktelik kurmalarının altında yatan temel işlem ise aritmetiksel eklemedir.

Tıpkı tasarımda olduğu gibi...

Tasarım; bir “var”lar dermesi

Yaşamdan biriktirilen her var bir diğeri varla birliktelik kurarak tasarım denen dermeyi teşkil edecek, bir varolmayanken varlaşarak somutlaşan bu derme de diğeri varlarla ilişkiye girerek ulaşılmadık dermelere doğru ilerleyecektir.

Tasarımı şekillendiren her var bir diğeriyle manasını bulacak biçimde ilişkiye girecektir.

Tasarılama eyleminde kullanılacak olan hangi kavram, olgu, düşünce, bilgi, çizgi, biçim vb.leri birliktelikleriyle buldukları ifadeyi tek başlarına da işaret edebilecek güçtedir?

Varolmayanı varlaştırma yolunda tüm bu yaşam kaynaklı verilerin birbirlerini anlamlı hale getirecek bir demetlenmişlik içinde bulunmaları şart değıil midir?

Her hangi bir yaratı ürününün bile tek başına anlamasız kaldığı bu ilişkiler bütününde, birer birim olarak zaten bu bütünün bir parçası olan kavramların tek başlarına anlamlı olabilmesi mümkün müdür?

Bu kapsamda ele alındığında tasarım denen kavramlar dermesini de bağlayan temel işlemlerden biri aritmetiksel eklemedir.

2.3.2. Aritmetiksel Eksiltme

Yukarıda ifade edildiği üzere doğayı oluşturan birimlerin birbirlerine anlam kazandırma temelindeki eklenmişliğiyle ifade edicilik görevlerini yerine getirdikleri savı öne sürüldüğünde, akıllarda cevaplanması gereken bir sorunun oluşacağı şüphesizdir.

İfade etmenin tek yolu ekleme midir?

Kozmosta bir birim; zıtlık

Kozmosun bir birimler çokluğu olduğu kesindir.

Ancak söz konusu her birimin yan yana gelirken bir diğerinin anlamını ortaya çıkaracak bir ilişki kurması noktasında sadece eklemekten bahsedebilmek mümkün değildir.

Doğa kimi zaman kendini yoklukla, olmayanla, çelişkiyle, zıtlıkla da ifade edecektir.

Birimler çokluğu olarak ifadesini bulan bu sınırsız dermede bazen yokluk da, zıtlık da birer birim olarak bu kurguya dahil olabileceklerdir.

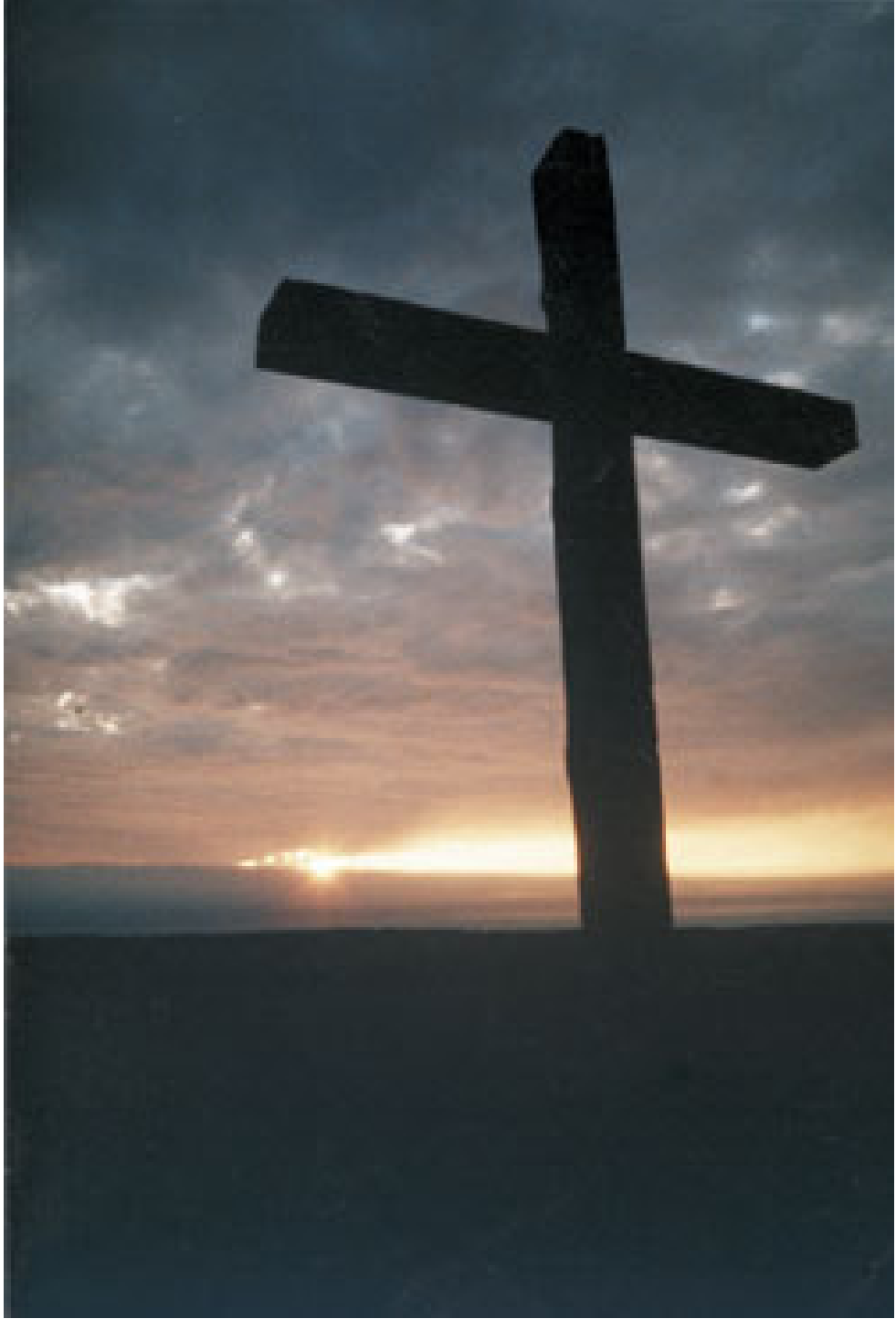
Derme her ne kadar bir yan yana gelme ifadesi taşıyor olsa da dermenin içinde bir birim olarak yer bulan yokluğun yada zıtlığın diğer birimlerle olan benzemezliğe dayalı ilişkisi bir *ayırıt* durumunu da beraberinde getirecektir.

Tabiat yukarıdaki örneklerde olduğu gibi tüm birimlerinin olumlu katkılarıyla manasını sunacağı gibi, “*güzeli*” ileten aynı muhteşemliğin içine kimi zaman bir yoksunluğu, kimi zaman bir yok oluş ifadesini katarak da kendini gözler önüne serebilecektir.



Resim2.4. Yaşamdan aritmetiksel bir eksiltme örneği.

Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.



Resim2.5. Yaşamdan aritmetiksel bir eksiltme örneđi.

Önceki örnek resimlerde gözlenen varoluşu, yaşamı, canlılığı anlatan aynı birimler değil midir bu örneklerdeki yok oluşu, ölümü, cansızlığı anlatan?

Yada birlikte olma, yan yana bulunma durumu daima aritmetiksel bir ekleme de gözleendiği gibi her birimin bir diğeri için varolduğunu ifade eder bir olumluluk mu iletacaktır?

Yokluğun, yalnızlığın yukarıda söz edildiği üzere birliktelikle ifadesi mümkün değil midir?



Resim2.6. Yaşamdan aritmetiksel bir eksiltme örneği.

Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

Sonuçta yan yana gelen yine birimlerdir.

Ancak zihinlerde uyumsuzluğun altına çizecek olan söz konusu birimlerin diğer birimlerle olan ilişkisi; katmanın, benzemenin, birlikteliğin, dayanışmanın, homojenliğin olumluluğu değil, yokluğun, zıtlığın, noksanlığın, benzemezliğin, yalnızlığın, heterojenliğin olumsuzluğu temeline dayanmaktadır.

Söz konusu yokluğun ifadesiyle mana bulma durumunda yokluğu tanımlayan birim yada birimlerin diğer birimlerle kurduğu ilişki aritmetiksel bir eksiltmedir.

Birimler arasındaki bu ilişki biçimi tasarımda da kendini gösterecektir.

Tasarımda bir “var”; yokluk

Varlar da her zaman yukarıda dile getirildiği gibi birbirlerine yaptıkları ekleme merkezli katkılarla tasarım bütününe anlamlı kılacak şekilde yan yana kullanılmayacaklardır.

Tasarımcı tasarımıyla oluşturacağı manayı, kimi zaman varlar toplamının içine uyumsuzluk, zıtlık, vb. nitelikleri taşıyacak olan başka var yada varlar sokarak da hedefleyebilecektir. Bu bağlamda tasarımcı hedeflediği manaya benzer – benzemez, uyumlu – uyumsuz, aynı – farklı vb. gibi çarpışmaların biçimlendirdiği arakesiti kullanarak ulaşabilecektir.

Yukarıda bahsedilene paralel şekilde tasarım da bir varlar dermesidir. Ancak bu derme eyleminde zıtlık ve çelişki de birer var olarak kullanılacaktır. Varlar dermesinin ilettiği mananın, varlar arası zıtlıkların ürünü olmasının altında yatan ilişki biçimi ise eksiltmedir.

* * *

Aritmetiğin, yaşamla kurduğu bağın niteliği nedeniyle tasarlama eylem sürecinde “var” ilişkilendiricisi görevini üstlenmesi gerektiği savının zihinlerde oluşturduğu sorular, tasarım kavramının dil bilimsel kökenine dayanan tercümesiyle bir anlamda çoktan cevaplanmış gibidir.

Tasarım Latince *designare* kökenli bir kavramdır.

Anlamı; bir şeyin altını çizmek, işaret etmektir.

Bu kapsamda bakıldığında ise her şeyin sadece iki şekilde işaret edileceği karşımıza çıkacaktır.

Bunların ilki; her hangi bir şeyin kendisiyle paralellik arz eden, türdeşi ve benzeri olan şeylerin ip ucu olarak sağladığı katkılarla işaret edilmesidir. Bu yöntemde varolmayan, türdeşi olan varların izi sürülerek ifade edilecektir. Bahsedilen bu işaret etme şekli, aritmetiğin ekleme işleminin varların ilişkilendirilmesi eylemindeki karşılığıdır.

Diğer işaret etme biçimi ise; herhangi bir şeyin kendisiyle çelişen, zıttı olan şeylerle bir arada sunulmasıdır. Böylece çelişen varları sayesinde varolmayanın altı çizilecektir. Bu yöntem de aritmetiğin eksiltme işleminin varların ilişkilendirilmesi eylemindeki karşılığıdır.

* * *

İmgesel aritmetik yönteminin açıklanmaya çalışıldığı ilk bölümde bu noktaya gelene dek yönteme dair sözü geçen kavramlar, nitelikleri, görevleri, ilişki biçimleri uyarınca ele alınmaya çalışıldı.

Ancak tüm bu akışın tek belirleyicisi olan ve yöntemle ilgili zihinlerde oluşacağı umulan önemli soruların cevabını barındıran bir kavram bölümünün sonuna bırakıldı...

Tasarlama eyleminde, zihindeki sınırsız ve sayısız varlar yığınınından hangi varlar seçilecektir?

Kullanılan varlar arasındaki aritmetiksel ilişkiyi ne belirleyecektir?

Ve belki de en önemlisi, tasarım bir sürpriz midir?

2.4. TANIM

Tanım, iletme görevi üstlenenin alıcı tarafından anlaşılabilirlik amacıyla kullandığı kavramın yada kavramlar dizisinin barındırdığı manayı belirginleştiren ifadeler bütünüdür.

Bu kapsamda bakıldığında tasarımıyla varolan durumu değiştirerek yeni bir geçerli durum şekillendirme amacıyla olan tasarımcı, söz konusu yeni bildirisinin neler içerdiğiyle ilgili düşüncelerini ancak ve sadece tanımlayarak sabitleyebilecektir.

Tasarımda tanım, ulaşılması hedeflenen varolmayanın niteliğini belirleyip somutlaştıran mana deposudur. Bu nedenle varolmayanın tanımlanması, tasarım sürecinde atılması gereken ilk adımdır.

Tanımladıkları kadar bilmek ve Bildikleri kadar tasarlamak

Tasarım, varların ilişkilendirilmesiyle oluşturulan bir demet ise bu demeti meydana getiren her birimin yani varın adından da anlaşılacağı gibi tasarımcı tarafından bilinmiş ve kavranmış olması gereklidir.

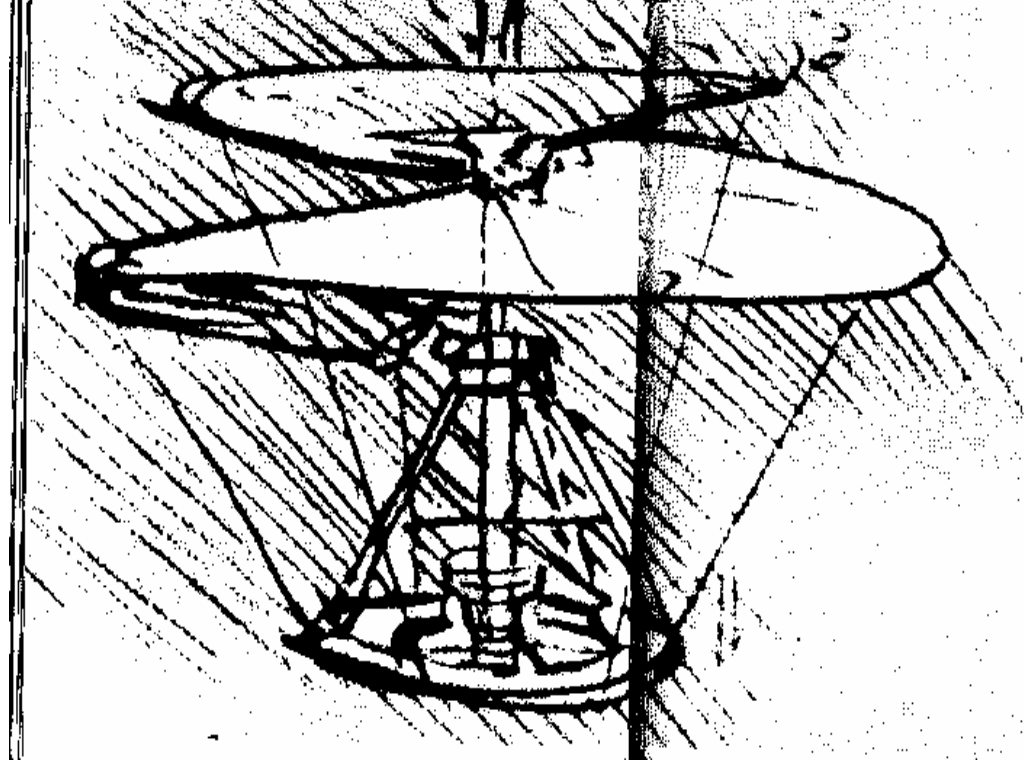
Bu gerekliliği yerine getirmenin yolunun ise sadece tanımlama eyleminden geçeceği şüphesizdir.

Tasarımcının kendisinin de içinde bulunduğu yaşama dair birimleri tanımlamasıyla, sahip olduğu bilgi ve farkındalık durumu arasında tam anlamıyla bir doğru orantıdan söz etmek gerekmektedir.

Tanımlananların bilinenleri, bilinenlerin de tasarlayabilirliğin sınırlarını belirleyeceği kesindir. Varolmayanın tanımlanması ile de söz konusu hedefin henüz kimse tarafından ulaşılmamış olmasına rağmen tanımlayanca ulaşılabilir olduğu gözler önüne serilecektir.

Bu anlamda tanım da fark edileceği üzere bir varolmayanı varlaştırma eylemi yani tasarımıdır.

Tanımına ulaşılmamış bir varolmayanı tanımlayarak, ulaşılması hedeflenen varolmayana giden yolun kapılarını açıyor olmak, belki de tanımladığı hedefe kendisinin ulaşamayacak olması durumunda bile tasarımcının bir varolmayanı varlaştırmaya başladığı anlamı taşıyacaktır.



Resim2.7. Tanımlanan bir hayal.
Leonardo da Vinci. Eskiz



Resim2.8. Tanımlanan bir hayal.
Leonardo da Vinci. Maket.



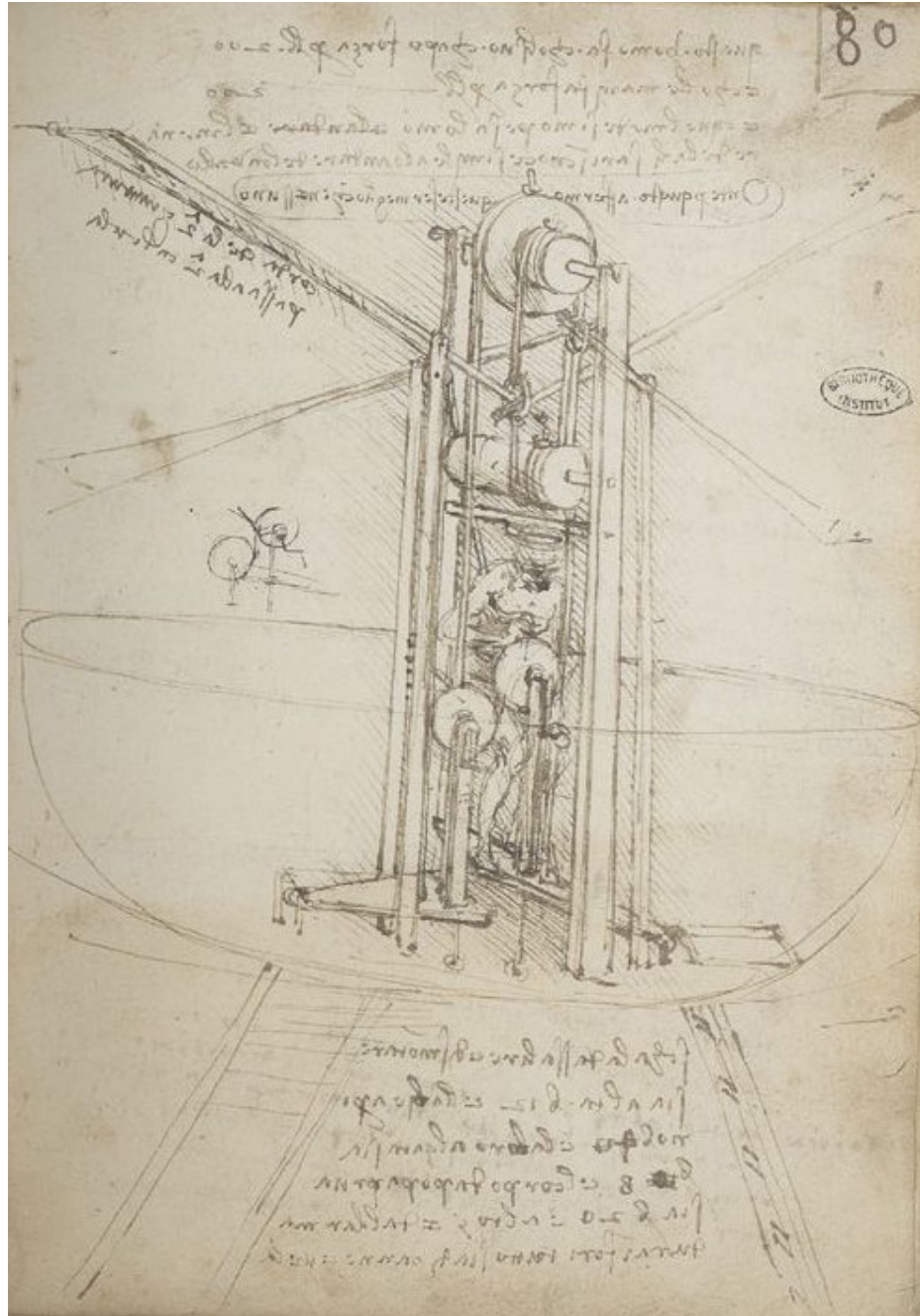
Resim2.9. Tanımlanan bir hayal.

Leonardo da Vinci. Eskiz.



Resim2.10. Tanımlanan bir hayal.

Leonardo da Vinci. Eskiz.



Resim2.11. Tanımlanan bir hayal.

Leonardo da Vinci. Eskiz.

Tanımlamanın sübjektifliği

Varlaştırmamanın objektifliği

Tasarımcı, bir varolmayanı tanımlayabilmek için söz konusu varolmayana biçimlendirecek olan varların kimi zaman tamamını tanımlayamayabilecektir.

Yukarıda verilen örneklerde olduğu gibi asırlar öncesinde tanımlanmış olan bir çok tasarım biçimsel ve mekanik değişikliklere uğramış olmasına rağmen günümüzde somutluk kazanabilmiştir.

Tasarımların tanımlandığı şüphesiz birer gerçektir. Ancak hedeflenen varolmayanı oluşturacak olan varların bir bölümüne ulaşılmamıştır. Bu nedenle tanımlama eyleminin sübjektifliği varolmayanı varlaştırma noktasında devreye girecek olan objektiflik karşısında sessiz kalabilecektir. Ama bu engel, söz konusu varolmayan tanımının bir tasarım ürünü olduğu gerçeğini yok saymaya neden olamayacaktır.

Tüm bu ifadelere bakıldığı an karşımıza, tasarımcı kimliğine sahip olanların ister istemez yaşam denen birimler çokluğuna, tek amacı anlam okuyuculuk olan gözlüklerle bakmak zorunda oldukları gerçeği çıkacaktır.

Yaşam parçalarının tanımlanmaya başlanmasıyla, henüz tanımlanmamış olan varolmayanların eksikliğini kavrayabilmek ve onları oluşturacak varları seçebilmek mümkün olacaktır.

Bu noktadan itibaren tanımlama yöntemlerinin, tasarlama eyleminde hangi tanımlama yönteminin kullanılması gerektiğinin , tanımlama kurallarının ve söz konusu tanımın tasarlama eyleminde nasıl kullanılacağına aydınlatılması gerekmektedir.

2.4.1.Tanımlama Yöntemleri (Filizok,2005)

Varolanın yada varolmayanın niteliğini bildirme yani tanımlama eylemine yöntemsel anlamda bakıldığında karşılaşılabilecek çeşitliliğin aydınlatılması gerekmektedir. Bu çeşitliliği ise 6 ana başlık altında toplamak mümkündür.

2.4.1.1. Ad Tanımı

Bu tip tanımların amacı, kelimeyi yada adı aydınlatmaktır. Bu durumda adlanmış olan şey değil, o şeyin adı tanımlanmış olur. İki tip adsal tanım vardır:

2.4.1.1.a. Etimolojik ad tanımı

Bu durumda kelimenin dil bilimsel kaynağı, etimolojisi anlatılır. Örneğin, “Biyoloji”. Bu kelime “bio” ve logie” kelimelerinin birleştirilmesinden doğmuştur. “Bio” *hayat* ve “logie” *bilgi* manalarına gelir. Bundan dolayı, biyoloji kelimesi *hayat bilgisi* anlamı taşır.

2.4.1.1.b. Eşanlamlı ad tanımı

Bu durumda, tanımlanan daha çok bilinen diğer bir eşanlamlı kelime ile tanımlanır. “Mektep”in, “Okul”un tanımlanmasında bir tanımlayıcı görevi üstlenmesi gibi...

2.4.1.2. Kaplam Tanımı

Bir terimi kaplamında yer alan nesneleri anarak tanımlamaktır. Örneğin, “Bilim: Fizik, kimya ve biyoloji gibi araştırma alanlarıdır”.

2.4.1.3. İşlem Tanımı

Bir terimi, tanımlananın işlemini sayıp dökerek aydınlatmaktır. İşlem tanımı, cinsin ve tür ayrımının belirtilmesiyle, nitelik belirleme hedefine uygun şekilde yapılır. Örneğin, “İzm’ler, idrakimize giydirilen deli gömlekleridir.” tanımlamasında olduğu gibi, “idrakimize giydirilen” türü, “ deli gömleği” ise cinsi işaret ederek niteleyen konumunda kullanılmışlardır.

2.4.1.4. Bağlam Tanımı

Tanımlanana kullanıldığı dil grubuna göre anlam vermektir. Örneğin, “Gidiver” sözündeki “-ver” in tezlik bildirerek “hemen” anlamına gelmesi gibi.

2.4.1.5. İşaret Tanımı

İşaret tanımı, nesneyi işaret ederek tanımlamaktır. “Bu adam” yada “Aradığın çocuk, arkada duran çocuktur.” örneklerinde olduğu gibi.

2.4.1.6. Özel şart Tanımı

Bu tip bir tanım, tanımı yapanın amacına göre yapılanmıştır. Bu nedenle, terimin herkes tarafından kabul edilmiş tanımından uzaklaşabilir. Örneğin, insan şişmanlığı genelde “kilo fazlalığı” olarak tanımlar. Ama “Vücut ağırlığı indisi 27’nin üstünde olanlar şişmandır.” bu konuda daha net bir ölçüye sahip olmak için yapılmış bir özel şart tanımıdır.

* * *

Yukarıda 6 başlık altında toplanan tanımlama eyleminin yöntemsel çeşitliliklerine bakıldığı an tasarlama eyleminin ilk adımı olan tanımlama eyleminde kullanılacak olan yöntemin **içlem tanımı** olduğu kavranacaktır.

Tasarımcının tanımlayacağı kavram yada kavramlar dizisinin bir varolmayanı işaret edeceği düşünülürse, bu varolmayanın bir hedef olabilmesi için türü ve cinsi bağlamında nitelenerek tanımlanmasının gerekliliği anlaşılabacaktır.

Tanımlanan bir varolmayansa, tanımında bu varolmayanın nasıl bir şey olduğu, görevi, altı çizilen içeriği, yaşamda neyle bir ilişki kurarak kendini ifade edeceği gibi hususlar aydınlanmak zorundadır.

Bunun da tek yolu içeriğinin nitelenmesidir.

2.4.2. Tanımlamanın Kuralları (Filizok,2005)

Tasarlama eyleminde varolmayanın hedefleşebilmesini sağlayan türde bir içlem tanımı yapabilmek için aşağıda sıralanan kurallara dikkat etmek gerekmektedir.

- Tanım, bir terimin yakın cinsi ve türsel ayrımıyla yapılmalıdır.

- Tanım, terimin temel özellikleri ile yapılmalıdır. Geçici özelliklerle tanım yapılamaz.
- Tanım, tanımlanan şeyin veya varlığın bütün teklerini (bütününü) içine almalı, dışarıda kalması gerekenleri de tanımın dışında bırakmalıdır.
- Tanım, çok uzun yahut çok kısa olmamalıdır.
- Tanımlayan terim, tanımlanan terimle yer değiştirebilmelidir. “İzm'ler idrakimize giydirilen deli gömlekleridir.” tanımlamasının, “İdrakimize giydirilen deli gömlekleri, “izm”lerdir.” haline dönüştürüldüğünde de anlamını kaybetmemesi gibi.
- Tanımlanan, tanımlanana dayanarak tanımlanamaz. “Gözlem, olayları gözlemek demektir.” tanımının aslında tanımsız olması gibi.
- Bir şeyi kendisinden daha açık olmayan başka bir şeyle tanımlamamalıdır.
- Tanımda kısır döngü bulunmamalıdır. Yani bir şey, bilinmesi kendisinin bilinmesine bağlı olan bir şeyle tanımlanamamalıdır. Bundan dolayı, eşanlamlı, zıt anlamlı ve bağıntılı terimler kullanmaktan sakınılmalıdır.

2.4.3. Tanımın Tasarlama Sürecinde Okunması

İçlem halinde tanımlanması sonucunda varolmayanın taşıyacağı niteliklerin aydınlanması sürecinin ardından, varolmayanın tanımının tasarımcı tarafından nasıl okunacağı ve bu okuma sonunda hedefe (tasarıma) nasıl ulaşacağı ele alınmalıdır.

Tasarımcı, varolmayanı tanılamayarak varlaştırma sürecinin ilk somutlaştırma adımını atmış olacaktır. Bu ilk adımın, sürecin diğer adımlarının nasıl atılacağıyla ilgili belirleyicilik görevi üstelenebilmesi ise okunmasıyla, çözümlenmesiyle mümkündür.

Tasarımcı öncelikle söz konusu tanımın işlem halinde yapılması nedeniyle barındırdığı tür ve cins niteleyicilerini ayırma yoluna gitmelidir. Bu diğer bir deyişle tanım olarak adlandırılan mana deposunun kapağını açmak ve içindekileri dışarı çıkartmaktır.

Tanımın içinde tür ve cins niteleyicisi olarak bulunan her bir kavramın tasarlama eyleminde ilişkilendirilmek üzere bekleyen birer var olduğu şüphesizdir. Bu nedenle tasarımcı tanım dediğimiz tasarımı oluşturan her bir kavramı (varı) kendi içinde tek tek tanımlamak ve manalandırmak yoluna gitmelidir.(*). Bu noktada yapılacak hamle, tanımı oluşturan her birimin tasarımcı üzerindeki duyusal karşılığının bulunmasıdır. İşte burada karşılaşılabilecek eylem, imgesel aritmetik yönteminin önceki alt başlıklarında da ifadesini bulan imgelemedir.

Fark edileceği üzere tasarımcı önce kendini, sonra da dünyayı işlem temelinde tanımlayacak, bu tanım gereği bir olması gereken işaret etmeyi görev bilecek, görevinin niteliği uyarınca tespit ettiği olması gerekeni yani varolmayanı da, bu tanımın içinde tasarlama sürecinde bir var olarak kullanacak şekilde yer verdiği her bir kavramı da yine işlem biçiminde tanımlayacaktır.

Bu sonu gelmez tanımlamalar dizisi ise tasarımcının zihinsel sınırları nispetinde bir çizgi çekmesiyle son bulacaktır. Tasarımcıyı dipsiz gibi görünen bu tanımlama kuyusundan çıkarak olan çıkırık, imgeleme düşsel eylemidir.

Kavramlar yatağında akan bu soyut tanımlama ırmağının tasarıma ulaşmayı sağlayan bir güç üretebilmesi, imgelem perdelerinin barajlaşmasıyla mümkündür.

Varolmayanın tanımını oluşturan kavramların tanımlanması sürecinin soyutken ki sonu gelmezliği, her bir kavramın tanımı uyarınca imgelenmesiyle somutlaşarak son bulacaktır. Aksi takdirde tasarımcının soyut kavramsal tanımlar dizisi oluşturmaktan öteye geçemeyeceği şüphesizdir.

(*)Tasarımcının, tanımın içinde yer verdiği her bir kavramı okumaya çalışırken söz konusu kavramların içerikleri gereği paralellik kurduğu diğer yardımcı kavramların da dökümünü yapması mümkündür.

Tanımın, sistemin diğ er par ası olan aritmetik  zerindeki etkisi ise, tanımı oluřturan kavramların(varların) imgelem perdelerine yansıtıldıktan sonraki somut karřılıklarının bir birleriyle nasıl iliřkilendirileceđi noktasındaki belirleyiciliđidir.

Tanımın ve tanımı oluřturan kavramların tanımının i lem halinde yapılması nedeniyle elde edilen niteliksel  zellikler varolmayanın niteliđini belirleyeceđi i in, niteliđi bilinen varların, niteliđi tespit edilen varolmayanı oluřturacak řekilde iliřkilendirilmesi ařamasında karřılařılacak olan iřlem tercihi de (ekleme-eksiltme) aynı niteliksel temelde yapılacaktır.

* * *

İmgesel aritmetik y ntemi, bu y ntemi oluřturan par aları ve par alar arasındaki iliřkileri uyarınca ele alındıđında karřılařılan ilk nokta varolmayanın tanımlanması eylemidir.

Tasarımcı yukarıda ifadesini bulan nedenler ıřıđında varolmayanı i lem halinde tanımlamalıdır.

Tanımlandıđı an ulařılabilir bir hedef haline gelen varolmayanın varlařabilmesi ise, tanımında t r ve cins niteleyicileri g revi  stlenen kavramların tasarımı oluřturan birer var olacađının kavranmasıyla m mk nd r.

Varolmayanı yan yana gelerek varlařtıracak olan bu varların tasarlama eylemine dahil edilebilmeleri de imgeleme d řsel eylemiyle m mk n olacaktır.

İmgeleme her hangi bir varın duyusal karřılıđını bulma eylemidir ve tasarlama eylemindeki muhatapları ise varolmayanın tanımında niteleyicilik g revi  stlendiđi belirtilen kavramlardır (varlardır). Tanımlama eyleminin soyutluk arz eden akıřı, sadece imgeleme eylemiyle duyusal karřılıklar bulunduđu sonlanabilecektir.

Varolmayanın tanımından kaynaklanan ve imgeleme eylemiyle de tasarımcıya aitleřerek i selleřen varlar, kozmosu oluřturan birimlerin aralarındaki iliřkilerde de g zleneceđi gibi aritmetik aracılıđıyla bir demet haline geleceklerdir.

Birimlerin kozmosla, varların tasarımıla arasındaki iliřkiler d zenine bakıldıđında karřılařılacak kavramın aritmetik olacađı kesindir.

Ekleme ve eksiltme üst başlıkları altında ele alınabilecek bu ilişkiler biçimi, tasarlama eylemindeki tek var ilişkilendiricisidir. Kurulacak aritmetiksel ilişkinin niteliğini ise, yöntemin tek nitelik belirleyicisi olan varolmayanın tanımı işaret edecektir.

(Çalışmanın devamı bu bölüm boyunca ifade edilen sürecinin bir parçası olacak şekilde tasarlanmıştır. Tez boyunca sözü geçen her kavram okuyucuların zihninde farklı imgesel karşılıklar oluşturmaya imkan tanıyacak soyutlukta ortaya konmuştur.)

3. BÖLÜM: MEKAN NEDİR?

Mekan, duyularımızca sınırlanan uzay parçasıdır.

Mekanın algılanması görme, işitme, dokunma, koklama duyularımızca toplanan veriler bütününe iç duyu üzerinde bıraktığı etkiyle mümkündür.

Mekansal algıyı kavramanın ne kadar duysal yolu varsa, o kadar da mekan vardır. Mekansal algı tanımları duyularımızın miktarı uyarınca çeşitlenecektir. Ama işitme, görme, koklama, dokunma aracılığıyla edinilen bilgiler arasında hem nitelik hem de nicelik kapsamında farklar bulunacağı kesindir.

İçerdiği nesneler arasında ölçülebilir, hesaplanabilir metrik ilişkiler barındıran tek mekan, görsel mekandır. Bu nedenle mekan sınırlarını belirlemede baş rolü oynayan duyumuz görmedir.

Mekan dediğimiz **sınırlandırılmış uzayı**, bu uzayı sınırlarken mekanın tasarlanan özelliklerini altını çizerek belirginleştiren yapısal **ekleri**, oluşturulan bu kurgu içinde değiştirilebilir şekilde yer bulacak olan mekansal **takıları** ve mekanın kullanılabilirliğini sağlayan **eylem destek elemanlarını** eksiksiz kavramak imkanını sağlayan yalnız ve ancak görmedir.

Görme dışındaki duyularımız aracılığıyla oluşan mekan algıları sınırlı, eksik, dar kapsamlı ve kimi zaman da yanıltıcı olacaktır. Örneğin işitme algısı sadece bir ses kaynağının varlığıyla mekanı tanımlatacaktır. Sesin duyulmadığı anda oluşan soyut sınır ise yalnızca ses mekanını sınırlayacaktır.

Ayrıca ses kaynağının yeri ve kişinin bu kaynağa olan uzaklığı gibi etkenler görme duyusu devreye girmediği müddetçe hesaplanamaz halde kalacağı için yetersiz bir mekan algısı şekillendirecektir. Bunlarla birlikte, duyulan sesin aynılığı bulunan mekanın aynılığını da beraberinde getirmeyecektir.

İşitme algısıyla tanımlanan iki mekan arasındaki fark, duyulan sesin aynı olması durumunda ortadan kalkacaktır. Koklama, dokunma duyarlıklarında da işitme kapsamında yapılan açıklamalar benzer şekilde devam etmektedir.

Tek başına koklama, işitme yada dokunma söz konusu mekanın algılanmasına yetmeyecektir. Tüm bu duyuların sağladığı algısal bilgiler yan yana geldiği an bir anlam kazanmaya başlayacak ve görme ile de mekan algısı kusursuzlaşacaktır.

Tüm bu algıları manalandıran iç duyu ise bir varolmayanken tanımlanarak varlaştırılmaya başlanan mekanın kimliğini kontrol edecektir. Tanım ve tasarım arasındaki başlangıç – bitiş ilişkisinin doğruluğu, algılar toplamının iç duyu üzerindeki etkisi aracılığıyla tespit edilecektir.

* * *

Tanımından da anlaşılacağı gibi mekan **sınırlandırılmış uzay** parçasıdır. Ancak bu tanım nedeniyle söz konusu sınırın nitelik, yorum ve manadan yoksun bir engeller dizisi olduğu sonucu çıkarılmamalıdır. Mekan olarak adlandırılan bu uzay parçasının sınırlarını belirleyen duvarlar olması nedeniyle tanımsız, soyut bir sınır algısıyla yetinmek imkansızdır.

Duyular aracılığıyla algılanan verilerin zihinde kendilerine yerleşecek bir adres bulacakları ve bu adresinde yaşamdan edinilen bilgiler ışığında bir mana ortaya çıkaracağı kesindir.

İşte bu noktada hem ulaşılması hedeflenen mekan algısını destekleyecek, hem de mekanı sınırlamasının yanı sıra kullanıcı açısından ölçüler, ihtiyaçlar, nispetler vb. 'leri kapsamında işleyebilir bir hacim organizasyonu biçimlendirecek olan **ekler, takılar** ve **eylem destek elemanları** karşımıza çıkacaktır.

Mekan kavramının tanımlanması, yukarıda kısaca sözü edilen bu dört birimin; **sınırlandırılmış uzayın, eklerin, takıların ve eylem destek elemanlarının** sırasıyla irdelenmesiyle mümkündür.

3.1. MEKAN TASARIMINDA İLK BİRİM : SINIRLANDIRILMIŞ UZAY

Mekan, parçalar halinde ele alınmaya başlandığı anda daha önce verilen tanımı uyarınca irdelenmesi gereken ilk birim **sınırlandırılmış uzay**dır.

Yukarıda detaylandırılmadan da olsa bahsedilen sınırlandırılmış uzay, tasarlanması hedeflenen mekanın tanımını kaynak alan, görsel açıdan (kuruluşu, malzemesi, rengi ve dokusu gibi) nitelenemeyen, kavramsal açıdan bakıldığında ise tanımlanmış birer kimliği olan soyut ayırıcıların arasında oluşturulan boşluktur.

İfade edilen anlamda bir boşluğun kurgulanması aşaması aslında geometrik şekiller aracılığıyla biçimlerin elde edilmesidir.

Geometri, uzayda tasarlanabilen şekillerin ve biçimlerin, kurallara uyularak incelenmesini konu alan bir matematik dalıdır. Yunanca “ge”, **yer** ve “metron”, **ölçü**den kaynaklanmıştır.

Geometrik şekiller, mekan denilen uzayı sınırlandırırken, görsel anlamda nitelik belirtmemesine rağmen yapılanışı kavrandığı anda bir tanımı olduğu fark edilecek olan iki boyutlu noktalar bütünüdür.

Biçim ise, şekil olarak adlandırılan bu noktalar bütünüünün aynı yada farklı diğer şekillerle - tanımları uyarınca - yan yana gelmesiyle oluşacak olan üç boyutlu noktalar toplamıdır.

Örneğin kare bir şekildir. Küp ise aynı boyutlardaki karelerin yan yana gelmesiyle oluşan üç boyutlu bir biçim...

Mekanı somutlaştıran ilk birim; yan yana gelen şekillerin oluşturduğu biçimle sınırlanan uzaydır.

Bir varolmayanken tanımlanarak hedef haline gelen mekan, aynı tanım paralelinde kullanılacak olan şekillerin kuracağı biçimlerle sınırlanmış bir uzay olarak somutlaşmaya başlayacaktır.

Mekanın tanımıyla, mekanı sınırlayan şekillerin ve şekillerden oluşan biçimlerin tanımları arasında mana paydasında bir ortaklık olması şarttır.

Bu nedenle mekanı oluşturan ilk parça olan sınırlandırılmış uzayı ele alırken sınırlandırıcı olarak karşımıza çıkan şekilleri ve biçimleri yapılanışları gereği taşıdıkları manalar uyarınca tanımlayarak incelemek gerekmektedir.

3.1.1. Kare

Kare, eşit uzunluktaki kenarları birbirlerine dik açı yapacak konumda birleşen bir dörtgendir.

Karenin eşitlikçiliği

Karşılıklı duran dik açılı köşeleri birbirine bağlayan köşegenlerin kesiştiği nokta, dört kenara ve dört köşeye eşit uzaklıkta olan bir merkezi işaretleyecektir.

Karenin merkeziliği ileride ele alınacak olan daireden farklı olarak kenarları aracılığıyla belirlenecektir. Şeklin belirleyicisi kenar uzunluğudur, merkez bu uzunlukların işaret ettiği bir noktadır.

Kareyi oluşturan her kenar bir diğeri kadar önem ve değer arz etmektedir.

Bir kenar uzunluğunun belirlenmesiyle hem diğer kenarların uzunluğu hem de birbirleriyle birleşecekleri noktalar ortaya çıkacaktır. Bir kenarın diğeriyle kurduğu ilişki tüm kenarlar için aynen geçerli olacaktır.

Karenin durağanlığı

Bahsedilen eşitlikçi yapının çizdiği sınırlar içinde yön kavramından doğal olarak söz edilemez.

Her biri bir değeri kadar uzun olan kenarlar yön belirtemiyor olmalarının yanı sıra karşılaşılan her kenar ve köşenin diğerleriyle aynı olması nedeniyle hareketsizlik adeta bir dayatma haline gelmektedir.

Karenin çevreyle uyumu

Kare, kenarları birbirine dik açı yapan tüm şekillerde de görüleceği gibi çevresine, kendi için sınırladığı alana benzer başka alanların oluşabileceği bir boşluk bırakmaktadır.

3.1.2. Dikdörtgen

Açıları dik olan karşılıklı kenarların birbirine eşit ve paralel konumlandığı dörtgenlere dikdörtgen adı verilir.

Köşegenleri birbirlerine eşittir, fakat birbirlerini dik olarak kesmezler. Karşılıklı kenarların ortalarını birleştiren doğrular ise birbirlerini dik olarak ve ortalarından keserler. Ayrıca dikdörtgenin simetri eksenleri bulunmaktadır.

Dikdörtgenin yönlendiriciliği

Dikdörtgenin karşılıklı paralellik arz eden uzun kenarları kısa kenarlara ulaşıncaya dek takip edilmesi kaçınılmaz görünen bir eksen oluşturmaktadır.

Bu eksen dikdörtgeni ikiye böldüğünde daha daralacak olan iki ayrı dikdörtgen oluşturan simetri eksenidir. Bu eksenin uzun kenarları ortasından birbirine bağlayan diğer eksene baskınlığı yönelme hissini beraberinde getirecektir.

Dikdörtgenin işaretçiliği

Yukarıda ifadesini bulan yönelme meydana geldiğinde, yönlendiricilik görevi üstlenen uzun kenarların kısa kenarlarla dik açı yaparak sonlandığı algılanacaktır.

Bu, uzun kenarların kısa kenarlara doğru bir yön oluşturduğunun göstergesidir. Kısacası uzun kenarlar, kısa kenarlara ulaşma, onları işaret etme amaçlı bir yönlendiricilik arz etmektedirler.

Ayrıca köşegenlerin birleştiği nokta, hem kısa kenarlar, hem de uzun kenarlar arasında bir merkezi işaretlemektedir. Ama bu merkez diğer geometrik şekillerde karşılaşılan bir odak oluşturmamaktadır.

Dikdörtgenin hedefe ulaştırıcılık eğilimi bu noktayı belki bir tercih değıştirme yeri, belki de sadece bir durak haline getirecek güçtedir.

Şeklin yönlendiriciliğı ve işaretçiliğı en – boy ölçülerinin oranıyla ilgilidir. Boy enden ölçü olarak uzaklaştıkça hareketlilik artacak, tam tersi bir ilişkide ise şekil kareye yaklaşacak ve doğal olarak yönlendiricilik etkisi de ortadan kalkmaya başlayacaktır.

3.1.3. Daire

Bir noktadan eşit uzaklıkta bulunan çizginin çevrelediğı düzleme daire denir.

Daire, diğer düzlemler gibi doğru parçalarıyla değil, eğri bir çizgi ile sınırlanmıştır. Daireyi çevreleyen bu çizgiye çember adı verilir.

Dairenin merkezietçiliğı

Dairenin orta noktası, dairenin merkezini meydana getirir. Dairenin çevresi, merkezden eşit uzaklıkta bulunur. Bu nedenler ışığı altında dairenin ve daireyle ilgili tüm eylemlerin merkezle aksi düşünölemeyen bir ilişki içinde bulunması gerektiğı sonucuna ulaşılacaktır.

Bir çemberin, merkezin altı kalın çizgilerle belirtilmeden kurgulanması yada merkezin, kendini çevreleyerek ortaya çıkaracak olan çemberinden yoksun bırakılması düşünölemez.

Merkezin belirleyiciliğı

Daire üzerinde yapılacak tüm eylemler merkezden bağımsız hale getirilemez. Merkezin eylemler üzerindeki bağlayıcılığına bakıldığında ise uyulması gereken iki hareket biçimiyle karşılaşılacaktır. Bunların biri, daireye, aynı merkezli yayaların izi sürölerek müdahale edileceğidir. Diğer i ise merkezin çevresiyle kurduğı çap ve yarıçap ilişkilerinin göz önünde tutulmasıyla mümkündür.

Daireye yapılacak olan tüm müdahaleler bu iki biçimin ayrı ayrı yada bir arada düşünölmesine muhtaçtır.

3.1.4. Üçgen

Üçgen, daire ve kare arasındaki geçiş formu olarak görülmektedir. Zamanla tanrılar ve tanrıçalar arasında bir üçleme, baba, anne ve oğul sembolü haline gelmiştir.

Üçgenin en mükemmel şekli olarak, kenar uzunluklarının ve açılarının eşit olduğu eşkenar üçgen kabul edilmektedir. Üçgenin yatay ve düşey konumları birbirlerinden farklı anlamların altını çizecek niteliktedir.

Üçgenin yataydaki işaretçiliği ve Üçlü odak

Üçgenin - ki burada bahsedilen eşkenar üçgendir – köşegenleri aracılığıyla ulaşılan orta noktası kaynak alındığında aynı açılarla kendini sunacak olan üç köşenin aslında birer bildirinin yada hedeflenmenin yapıldığı odaklar haline geleceği kavranacaktır.

Bunun nedeni, her bir köşeyi oluşturan iki doğrunun gidererek birbirlerine yaklaşıyor ve buluştukları anda da söz konusu köşeyi oluşturuyor olmalarındandır. Bu durum üçgenin hem yatay, hem de dikey konumu ve eşkenar dahil diğer tüm türlerinde aynen geçerliliğini koruyacaktır.

Bu anlamda köşegenlerin buluştuğu nokta her ne kadar merkez gibi algılsa da asla dairedeki gibi bir odak değildir.

Üçgenin düşeydeki işaretçiliği ve Hiyerarşi

Üçgenin düşey konumunda ise yukarıda ifadesini bulduğu üzere üç köşenin üç bildirisindeki eşit işaretçilik ortadan kalkmıştır.

Bu noktada doğruların yukarıda birleşerek oluşturdukları köşenin baskınlığı söz konusudur. Tabandaki iki köşe ise üçgenin üst köşesini kaynaklık yaparak, birleşerek, yüklenerek, taşıyarak yada ulaşmak isteyerek işaret eden unsurların ifadesini oluşturacaktır.

* * *

Mekan kavramını kendine konu alan geometri, sınırlandırılmış uzayı oluşturan şekillerin aralarındaki zorunlu bağları ve ilişkileri inceler. Bu anlamda bir mekan olarak kozmos okunmaya çalışıldığı anda karşılaşılabacak kitabın sayfalarının geometrik şekillerden oluştuğu kavranacaktır.

Kozmosu bir mekan olarak sınırlayıp gözler önüne sunmaya çabalayan geometri, kullandığı şekiller arasında belirli oranlar bulmuştur. Bu oranlar aslında kozmosun özgün uyumunun mekansal ifadeleridir. İşte bu uyumu ortaya koyan şekiller ve anlamları, mekan tasarımı sahasındaki izdüşümlerini de daima beraberinde getirmişlerdir.

Bu kozmik mekansal uyumun, mekan tasarlama eyleminde de paralellik arz eden karşılıklarla kendini göstermesi durumunun altında yatan temel sebep, kozmosa yapılacak her müdahalenin aslında zaten kozmostan kaynaklandığıdır.

Bu durum Aristo'nun "*gnomon*" olarak adlandırılan ve "orijinal şekle eklendiğinde ortaya çıkan şekli orijinaline benzeten şekil" olarak yorumlanması gereken bir uyum oranıdır.

Kısacası her müdahale, o müdahaleyi oluşturan kaynağının yapısal niteliğine uymalıdır.

Bu süreç, varların yan yana gelerek birbirleriyle ilişkilendirilmesi ve bu ilişkilendirme sonucunda hedeflenen varolmayana ulaşılmasıyla, o varolmayanın artık varlar hanesine geçecek olmasından farksızdır.

Tıpkı bu ilişkilendirme eyleminin aritmetikle yapılıyor olmasının birimler çokluğu olarak ele alınan kozmostan kaynaklanıyor olması gibi...

* * *

Mekanın, uzayın sınırlandırılmasıyla oluşan ilk boyutunda karşılaşılabacak olan temel geometrik şekiller, beraberlerinde getirdikleri anlamları uyarınca yukarıda ele alındı.

Ancak mekan kurgusunun ilk adımı olan uzayın sınırlanması eyleminde şekillerin yanı sıra, söz konusu şekillerin kendileri yada birbirleriyle tanımları temeline oturan ilişkiler kurarak meydana getirecekleri üç boyutlu biçimlerin de belirleyicilik arz edecekleri göz ardı edilmemelidir.

Uzayı sınırlayan şekillerin bir mekan kurgusu sağlayabilmeleri, üçüncü boyutla tanımları kapsamında bir bağ kurabilmeleriyle mümkün olacaktır. Bu nedenle mekanın sınırlandırılmış uzayı alt başlığı biçimler ve anlamlarıyla devam ederek tamamlanmalıdır.

3.1.5. Küp

Alt ve üst tabanları birbirine eşit ve paralel iki çokgendenden, yanal ayrıtları da eşit ve paralel doğrulardan ibaret çok yüzeyle cisimlere prizma denir.

Genellikle tabanlarının şekline göre isim alan prizmaların özel durumlarda farklı adlar taşıdıkları da gözlenecektir. Altı yüzü de kare olan küp buna örnektir.

Küpün eşitlikçiliği

Aynı boyutlardaki karelerin her birinin bir diğerinin kenarına dik açı yaparak konumlanmalarıyla oluşan küp, kaynağı olan karenin niteliksel özelliklerini arttırarak beraberinde taşımaktadır.

Bu nedenle karede dört kenar ve köşenin eşit uzunluk ve açıda olmasından kaynaklanan eşitlikçi yapı küpte de aynen devam etmektedir. Altı yüzeyin, bu yüzeyleri ayıran kenar ve köşelerin her birinin bir diğeriyle aynı olması nedeniyle bir önem yada öncelik sıralamasını işaret edebilmesi imkanı ortadan kalmaktadır.

Küpün durağanlığı

Yukarıda bahsedilen şekilde bir eşitçiliğin, hareketsizliği beraberinde getireceği şüphesizdir. Küpü oluşturan tüm yüzeylerin daha önce de durağanlığının altı çizilmiş olan karelerden teşkil edilmesi ile durağanlığın devamı kaçınılmazlaşmaktadır. Aynı ölçülere sahip doğrular, yüzeyler ve açıların bir yön, hedef yada akış işaret etmesi düşünülemez.

Küpün çevreyle uyumu

Kareyi oluşturan doğruların ötesinde tüm yüzeyleri birbirleriyle dik açı yapacak şekilde birleşen küp, tüm dik açılı yüzeylerde olduğu gibi uzayı çevresiyle eşit şekilde paylaşmaktadır.

3.1.6. Kare ve Dikdörtgen tabanlı prizmalar

Bu prizmalar, yukarıda da tanımlandığı üzere tabanların şekilleri itibariyle adlandırılmışlardır. Tabanlarının birer şekil olarak daha önce yapılan tanımları itibariyle özellikler taşıdıkları şüphesizdir. Ancak prizmanın oluşumunu sağlayan yan yüzlerin de devreye girecek olmasıyla, tabanların niteliklerinin yanına kimi zaman yükseklik, kimi zaman genişlik olmak üzere diğer belirleyici faktörler de eklenecektir.

Değişen her en – boy ilişkisinin taban şekillerinin niteliklerine eklenmesiyle farklı tanımlı prizmalara ulaşılabacaktır.

Prizmaların yönlendiriciliği ve Yönsüzlüğü

Yukarıda tanımlanmış olduğu üzere küp de bir prizmadır. Ama taban ve tavan yüzeyleri diğer prizmalara benzemeyecek şekilde aynı karelerden oluşturulmuştur.

Bu anlamda prizmaların yönlendiricilik vasıfları aynı ölçülerde ve birbirlerine paralel olarak konumlanan tavan ve taban şekillerini bağlayan yan yüzeylerin şekliyle doğru orantılıdır. Kare tabanlı bir prizma, tabanının şekli nedeniyle karenin tüm getirilerine sahip olduğu gibi yüksekliğini belirleyen yan yüzeylerini oluşturan dikdörtgenlerin özelliklerini de taşıyacaktır.

Yatay düzlemde durağan, yönsüz ve eşitlikçi olan kare düşeyde, dikdörtgenin yönlendiriciliği ve işaretçiliğine de sahiptir. Böylesi bir durumda hedef, prizmanın tavanını oluşturan kare haline gelecektir.

Bu noktada karşılaşılabak en önemli nokta söz konusu yan yüzeylerin taban şekliyle olan oranıdır. Kare tabanlı bir prizma düşeyde küpün oransal değelerinden uzaklaştıkça yan yüzeyleri oluşturan dikdörtgenin yönlendiriciliğine sahip olacakken, aynı oransal değere küpe benzerlik kurmaya başladığı anda karenin durağanlığına uyacaktır.

Dikdörtgen tabanlı bir prizmada ise dikdörtgenin yataydaki oranı ile prizmayı oluşturmaya başladığı anda kendini gösterecek olan yan yüzeylerin düşeydeki oranı arasındaki ilişki hareketi, yönü, hareketsizliği, yada yönsüzlüğü belirleyecektir.



Resim3.1. Geometri – Mekan ilişkisi
Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.



Resim3.2. Geometri – Mekan ilişkisi
Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.



Resim3.3. Geometri – Mekan ilişkisi



Resim3.4. Geometri – Mekan ilişkisi
Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

Prizmanın çevreyle uyumu

Birbirine dik açılı yüzeylerden oluşan tüm biçimler gibi uzayı çevresiyle eşit paylaşır.



Resim3.5. ve 6.Geometri – Mekan ilişkisi

Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

Sosyal yaşamda içinde bulunduğumuz çoğu mekanın küp ve prizma gibi dik açılı yüzeylerle sınırlanmış bir uzaya sahip olmasının temel sebebi de budur; sosyalliğin birlikteliği nedeniyle oluşacak olan paylaşma merkezli uyum.



Resim3.7. Geometri – Mekan ilişkisi
Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

3.1.7. Silindir

Karşılıklı iki yüzü daire olan prizmalar silindir olarak adlandırılır. Taban şekli olan dairenin tüm özelliklerini taşımakla birlikte düşeyde çapı ve yüksekliğinin oransal ilişkileri uyarınca taşıyacağı özelliklere de sahiptir.

Silindirin merkezietçiliđi

Dairenin merkeze bađımlı yapısı silindirde de aynen kendini göstermektedir. Bu anlamda silindir ile ilgili yapılacak olan tüm müdahalelerin dairede ifade edildiđi gibi merkez göz önünde tutularak yapılması gereklidir.



Resim3.8. Geometri – Mekan ilişkisi
Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

Silindirin yönlendiriciliđi

Yatayda dairenin tüm özelliklerini barındıran silindir düşeyde sahip olacağı yükseklik aracılığıyla da yönlendirme eylemine kaynaklık edebilecektir. Ama bu yön, taban ve tavanın merkezleri itibariye oluşturdıkları bir izdüşüm hattının takibini beraberinde getirecektir.

Silindirin taban ve tavan arasında bir yönlendiricilik görevi üstlenebilmesi ise daireleri bağlayan yüzeyin düşeydeki yüksekliđi ile dairelerin çapı arasındaki orana ilgilidir.

Yüzey tabana nispetle yükseldikçe silindir yukarıyla ilintili bir yön ifade etmeye başlayacak, basıklaştıkça da yataydaki merkez bađımlı hareketle yetinecektir.

Silindirin çevreyle ilişkisi ve Dayatmacılık

Daire kaynaklı bir biçim olan silindirin kaynağı itibariyle yataydaki merkezi tek belirleyici olarak kabul etmesiyle çevresiyle olan ilişkisi ikinci plana atılmıştır.

Silindirin sadece merkezi takip eder haldeki yapısı nedeniyle oluşturduğu sınırlandırılmış uzay, çevreyle paylaşım noktasında merkez kaynaklı bir bencillik arz edecektir.

Silindirin çevresiyle kuracağı uyum noktası, çevrenin kendini merkeze ve çemberin sınırlarına uydurmasıyla bulunacaktır.



Resim3.9. Geometri – Mekan ilişkisi

Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

3.1.8. Piramit ve Koni

Piramitler, çokgen tabanlarının köşegenleri aracılığıyla işaretlediği merkezinin belli bir yükseklikteki izdüşümünü tepe noktası olarak kabul eden ve taban şeklini bu tepe noktasıyla bağlayan yan yüzeyleri üçgen olan biçimlerdir.

Koninin piramitlerden ayrıldığı tek nokta taban şeklinin daireden meydana gelmesidir. Tepeye ulaşılmasını sağlayan yüzey ise tabanla aynı merkezi paylaşan ve hedefi bulana dek daralan çapların oluşturduğu daireler aracılığıyla belirlenmektedir.



Resim3.10. Geometri – Mekan ilişkisi
Y. Mim. A. Cem ENER fotoğraf arşivi.

Piramit ve Koninin yönlendiriciliği

Odak

Tabanın oluşturan şeklin tüm özelliklerini yatayda barındıran piramit, söz konusu şeklinin merkezinin işaret ettiği tepe noktasını ulaşılması, hedeflenmesi gereken tek amaç olarak nitelemektedir. Tabanın şekilsel niteliği ne olursa olsun her şart ve koşulda üstünlüğü hissedilen tek odak noktası tepedir. Tabanı bu hedefe ulaştıran yüzeylerin odağa yaklaştıkça daralan üçgenlerden oluşması ise yönlendirme eyleminin altını kalın çizgilerle belirginleştirecektir.

Bu durum koni için de aynen geçerlidir tek fark yüzeyin üçgenlerden oluşmuyor olmasıdır.

Piramit ve Koninin çevreyle ilişkisi

Taban şeklinin bir ulaşılması gereken hedef belirlediği piramit ve koninin böylesi kesin bir odaklanma barındırıyor olmasıyla çevre göz ardı edilmiştir. Çevrenin bir uyum içine girmek amacıyla kendini zorlaması ve aynı odağı kendisi için bir hedef olarak algılaması gerekmektedir. Ki böyle bir durumda bile uzayın sınırlandırılması eyleminde bir paylaşımdan söz edilemez.

* * *

Mekan tasarımın üç boyutlu bir sonuç verecek olması nedeniyle, uzayı sınırlandırma eyleminin ilk adımında kullanılan temel geometrik şekillerin tanımları gereği oluşturdukları üç boyutlu biçimleri göz ardı etmek düşünülemez. Şekillerin iki boyutta gösterdiği kavramsal çeşitlilik, biçimlerin üç boyutluluğu sayesinde artarak mekan tasarımında belirleyicilik arz eden izdüşümler oluşturmaktadır. Bu anlamda öncelikle şekillerin, sonra da şekiller aracılığıyla oluşan biçimlerin taşıdığı mana yumağını çözmeden ilk adımı uzayı sınırlama olan mekan tasarımı sürecini başlatmak, kontrolü tasarımcıda olmayan bir akışın kabulü anlamına gelecektir.

Bölüm boyunca ifade edilen şekillerin ve biçimlerin yapısal nitelikleri kaynaklı yorumlara bakılarak tüm uzay sınırlama eylemleriyle ilgili bir reçetenin verildiği görüşüne de ulaşılmamalıdır. Yapılan tüm yorumlar sübjektif bir anlamlandırmanın ürünüdür.

Ulaşılmak istenen hedef, uzayı sınırlama sürecinin geometrik şekiller ve biçimler ile ilgili bir okuma, çözümleme yapılmadan başlayamayacak olmasının kabul görmesidir.

* * *

Mekan tasarımı eyleminin daima uzayın sınırlanması olarak ifadesini bulan bu ilk adımla başlaması mümkün değildir.

Tasarımcı, mekanın uzayı ile ilgili sınırlar sonuçlandırıldıktan sonra da tasarım sürecini işletebilecektir. Ancak bu durum tasarımcının, uzayın nasıl sınırlandırıldığı ve bu sınırların beraberlerinde neler getirdikleri ile ilgili bir çözümleme yapmasını gereksiz kılmaz. Sınırlandırılmış uzayı belli olan bir mekan tasarımı sürecine bu noktadan sonra dahil olan tasarımcı söz konusu sınırları, bölüm boyunca sunulan sübjektif anlamlandırma çabalarının bir benzerini oluşturarak içselleştirmelidir.

Sınırlandırılmış bir uzaya sahip olarak varlaşma sürecinin ilk aşamasını tamamlamış olan mekana yapılacak olan müdahalelerin kapsamını belirleyecek olan ilk parça, sınırlandırılmış uzayın okunması sonucunda oluşturulan tanımadır. Bu aşamadan sonra söz konusu varolmayanın tanımlanması aşamasına geçilecektir.

Bölümün girişinde de bahsedildiği gibi mekanın tasarlanması eylemi uzayın sınırlandırılmasıyla başlayacak ama tek başına duyusal bir bildiri oluşturma noktasında yetersiz kalacaktır.

Bu ilk adımın, mekanı anlamlı, kullanılabilir, duyusal bir hedef belirten ve tanımlanabilir kılan diğer adımlarla somutlaştırılması gerekmektedir.

İşte bu bağlamda karşılaşılabilecek olan ilk kavram, daha önce de sözü geçmiş olan mekansal eklerdir.

3.2. MEKAN TASARIMINDA İKİNCİ BİRİM : EKLER

Uzayın sınırlanması eylemini tasarlayan yada tasarlandıktan sonra süreci devralan tasarımcı, mekanın kimliğini belirleyen tanımlı uyarınca söz konusu sınırlı boşluğu anlamlandırmaya başlayacaktır.

Uzayın sınırlanmasıyla varlaşmaya başlayan anlam, bu aşamadan sonra yapılacak olan somut müdahalelerle belirginleştirilecektir.

Bir varolmayanken işlem halinde tanımlanarak hedef haline gelen mekana, uzayın sınırlandırılması olarak adlandırılan ilk aşamadan sonra atılacak olan adımlarla yaklaşılabilecektir.

Bu noktada karşılaşılabilecek ilk mekansal birim, **ekler**dir.

Mekan tasarımında **ekler** olarak adlandırılmaya çalışılan birim, uzayın sınırlandırılması eylemini takiben vücut bulan, varolmayanın tanımlı tarafından belirlenen ve denetlenen, mekana sonradan konumlandırılmasına rağmen değişebilirliği sınırlandırılmış hatta kimi zaman imkansızlaşmış olan ve mekansal algıyı belirleme noktasında duyuların başta gelen muhatabı sıfatındaki müdahalelerin tümünü kapsamaktadır.

Bir varolamayanken tanımlanan mekanın manalanarak somutlaştırılması eylemlerinin temel adımı olan eklerin, sınırlandırılmış uzaya yapacakları müdahale sıraları uyarınca ele alınması, sürecin netleşmesi açısından gereklilik arz etmektedir.

3.2.1. Mekanın Bölünmesi

Uzayın sınırlandırılması eylemiyle oluşturulan boşluk bu ilk haliyle, söz konusu varolmayanın tanımlı gereği taşıyacağı anlamın vücut bulabilmesine izin verme noktasında etkisini devam ettirmeyebilecektir. Bu anlamda devreye girmesi gereken müdahaleleri sıralamak gerektiğinde karşılaşılabilecek ilk ek, sınırlandırılan boşluğu kendi içinde de sınırlamak olacaktır.

Sınırlandırılmış uzayda

Sınırlandırılmış uzay tasarlamak

Sınırlandırılmış uzay kavramının, sınırlar arasında tasarlanan boşluğun tekliğini beraberinde getireceği şüphesizdir.

Sınırlandırılmış uzayın geçen bölümde değinilen geometriksel niteliklere sadık kalınarak tasarlanmış olmasıyla oluşan tek bir mekan kurgusu, aynı mekanın işlevsel çeşitlilikler taşımasının kaçınılmazlaştığı durumlarda yetersiz kalacaktır.

Bu noktada karşılaşılan ilk tasarım eylemi sınırlandırılmış uzayın içinde işleve ve işlevin gerektirdiği hareketsetel çeşitliliğe imkan sağlayan, hatta kimi zaman bunu bir dayatma halinde ortaya koyan başka uzay sınırlayıcılarının birer ek olarak konumlandırılmasıdır. Bu diğerk bir anlamda geometrik biçimlerin tanımları uyarınca tasarıma dahil edilmesiyle oluşan ve mekan kurulumunun ilk adımı olarak adlandırılan sınırlandırılmış uzayın içinde, yine aynı duyusal tanımlarla karşılığını bulan geometrik biçimlerin farklı uzaylar sınırlaması aşamasıdır.

Mekanın bölünmesi olarak adlandırılabilcek olan bu ilk eki düşey ve yatay olarak konumları itibariyle iki ana grupta incelemek mümkündür.

Bu iki grup, mekanın tanımlanması noktasında başta görme olmak üzere devreye girecek olan duyularla arasındaki etkileşim uyarınca ele alınmalıdır.

3.2.1.1. Düşey bölücüler ve algısal etkileri

Mekanı düşeyde bölme ihtiyacı, tek mekan içinde ve aynı olmasa da benzer hedefler nispetinde yapılacak olan işlevsel değişikliklerin, birbirlerini olumsuz etkilemeyecek şekilde tamamen yada birbirleriyle kurmaları gereken ilişkilerin dereceleri uyarınca kısmen ayrılması amacından kaynaklanmaktadır.

Her işlevin kendi mekanıyla bir iletişim halinde bulunacağı kesindir. Bu nedenle işlev - mekan arasındaki birlikteliğin beraberinde getirdiği uyum diğerk işlev - mekan ilişkilerindeki iletişimi çeşitli derecelerle de olsa olumsuz etkileyebilecektir.

Mekanı bölme eylemi, söz konusu işlev – mekan iletişimlerinden kaynaklanan her bir uyumun yan yana geldiği anda oluşturacağı uyumsuzluktan korunmak amaçlıdır.

Düşey bölücülerin özellikle bu noktada devreye girecek olmasının altında yatan sebep ise, işlev - mekan grupları arasındaki tek muhatap olan insanın mekan içindeki konumunda saklıdır.

Düşey bölücüler ve İnsanın düşeyliği ilişkisi

Mekandaki konumunun oldukça büyük bir oranının sözü geçen bölücülere paralel şekilde düşey olduğu göz önünde tutulduğunda, insanın bu elemanları birer hareket sınırlayıcısı boyutunda algılayacağı şüphesizdir.

Mekan içindeki hareketli bir düşey elemanın(insanın) aynı mekana ait bir diğer düşey eleman(bölücü) ile karşılaştığında eğer sabitse ona ve sınırlarına uymaktan, sabit değilse de bulunacağı fiziki konuma göre onu biçimlendirmesinden başka çaresi yoktur.

Mekan içindeki düşey hareketlerin ve yönelmelerin aynı şekilde düşeylik arz eden bölücüler aracılığıyla belirlenecek olması, sınırlandırılmış uzayın içinde hareketsetel farklılaşmalar gösteren işlevsel çeşitliliğin nasıl bir ilişki ile yan yana getirileceği sorusunu da aydınlatacaktır.

* * *

Mekan içindeki insanın hareketi işlev kaynaklıdır.

Bu nedenle farklılaşan işlevler, farklılaşan hareket dizileriyle insanda vücut bulacaktır. Her işlevin en az bir fiziki hareketi biçimlendirmesi gibi her hareketinde kaynağı olan işlevin karşılanabilmesine izin veren mekanı biçimlendirmek isteyeceği şüphesizdir ki mekan tasarımının temel amaçlarından biri de bu izni mükemmele yaklaşacak şekilde vermektir.

Söz konusu işlev kaynaklı hareketlerin bir anlamda kendi mekanını sınırlaması durumunda karşılaşılabacak en önemli öge düşey bölücülerdir.

İnsanın mekandaki temel konumuyla paralellik arz eden yüzeyleri algılamaya başlamasıyla, işlevi yerine getirmesini sağlayacak olan hareketlerinin bir anlamda sınırları çizilmiş olacaktır. Bu ilişki bir diğer deyişle uzayı sınırlananla, uzayı sınırlayanın aynı düzlemde karşı karşıya gelmesi durumudur.

Böylesi bir karşılaşmada insanın konumu ise geçen bölümde ifadesini bulan geometriksel şekil ve biçimlerin tanımları uyarınca oluşturduğu mananın bir parçası olmaktadır.

Gelinen noktada mekanı düşeyde bölen elemanların yukarıda bahsedildiği üzere değişmez sınırlayıcılık niteliklerinden bir anlamda ödün verdiği tasarım sonuçlarıyla da karşılaşılacağından söz etmek gerekmektedir. Bu ödün düşey bölücülerin şu ana kadar zihinlerde karşılık bulan sabit olma durumunun çeşitli oranlarda ortadan kalkmasıdır.

Düşey bölücülerin şu ana kadar sözü geçen sabitlik niteliğinin insan üzerinde oluşturduğu *sınırlara uyma* olarak tanımlanabilecek olan zorunluluk etkisi, aynı düşey bölücülerin hareket edebilirlik özelliği göz önünde tutularak tasarlanmasıyla yerini *sınırları kendine uydurabilme* olarak adlandırılabilir bir esnekliğe bırakacaktır.

Düşey bölücülerin yönü fark etmeksizin değişebilir olmasıyla işlev kaynaklı fiziksel hareketlerin insanı mekanın sınırlarında oynamaya teşvik edeceği kaçınılmazlaşacaktır.

Bu değişebilirlik kimi zaman mekan içindeki hareketlerin engellenmemesi istendiği durumlarda, kimi zaman mekanda devreye girmesi gereken yeni işlevlerin mecbur kıldığı hareketlerin sağlanabilmesinde, kimi zaman ise algısal anlamda mekanın dönüşebilirliğine imkan tanınmasında kendini gösterebilecek bir tasarım sonucudur. Düşey bölücülerin hareketliliği ile tek bir sınırlandırılmış uzayın birkaç işleve imkan tanınması dahi söz konusu olabilmektedir.

Geometri temelli bir sınırlandırılmış uzay içinde, yine geometri temelli düşey bölücülerin kullanılmasıyla sınırlarda yapılacak her bir değişikliğin farklı anlamların altını çizen geometrik sınırlar oluşturacağı şüphesizdir.

Ancak bu nokta, içinde barındırdığı esnekliğin kullanıcıya getirdiği imkan çeşitliliğinin yanı sıra tasarımcıya da her bir değişikliğin sorunsuz çözümlenmesi mecburiyetini dayatmaktadır.

Sınırlandırılmış uzaya düşey yönde sabit bölme amaçlı yapılacak her ek, bu müdahale sonunda oluşan mekan parçalarını birbirinden ayırdığı gibi, aynı sabit düşey bölücü aracılığıyla yan yana getirerek karşılıklı etkileşim içine de sokacaktır. Sabit düşey bölücülerin ilk bakışta ayırma olarak tanımlanabilecek olan etkileşime dayalı bu kompozisyonu kurmasıyla, geometri kaynaklı bölücülerini aracılığıyla sabitlenen mekan sınırları içinde insanın hareketlerini ayarlaması sonucuna ulaşmıştır.

Sınırların sabitliği kullanıcıya kompozisyona uyma zorunluluğu, tasarımcıya da bir çözüm teklifi sunmuştur.

Düşey bölücülerin hareketliliğinden kaynaklanan, mekan parçalarının sahip oldukları uzaylar arasındaki alış verişe dayalı değişebilirlik ise yukarıda ifade edilen etkileşimin niteliğini farklılaştırmaya başlayacaktır.

Sınırlandırılmış uzay içinde sabit düşey bölücülerini aracılığıyla oluşturulan mekan parçalarının aralarında kurdukları diyalog, düşey bölücülerin hareket edebilirliği göz önünde tutularak tasarlanmasıyla yerini, uzayını genişletebilen bir mekanın uzayından kaybeden diğer mekana olan hakimiyetinden kaynaklanacak olan monologa bırakabilecektir.

Tasarımcının düşey bölücülerini hareket edebilir şekilde tasarladığı an karşılaşacağı ifade edilen sorunlar dizisinin oluşumunu sağlayan sebep, bu değişimin kullanıcıları mekanı tasarlamaya zorlayan işlev kaynaklı hareketlerin belirleyicilik konumuna geçecek olmasıdır.

Bu anlamda tasarımcı mekanın tasarımını kullanıcıyla paylaşma durumundadır.

Böylece kullanıcı bir mekandan alarak diğer mekana kattığı uzay aracılığıyla mekanların sınırlandırılmasına neden olan işlevler ve işlevlerden doğan fiziki hareketler arasında bir önem sıralaması yapabilecektir.

3.2.1.2. Yatay bölücüler ve algısal etkileri

Sınırlandırılmış uzayın işlevler ve işlev kaynaklı hareketler uyarınca bölünmesi gerekliliğiyle karşılaşıldığı anda atılacak olan bir diğer adım ise mekanın yatay bölücüler aracılığıyla kendi içinde sınırlandırılmasıdır.

İşlevlerin hareketlerle olan ilişkisi, hareketlerin yatay bölücülerle olan ilişkisiyle aynı belirleyicilik noktasında buluşacaklardır.

Tıpkı düşey bölücülerde olduğu gibi...

Ancak yatay bölücülerin algısal etkilerine bakılacağı anda yukarıda söz edilen belirleyicilik ortak paydasının, kullanıcının zihninde farklı adreslere yerleşeceği anlaşılabacaktır.

Burada en önemli algısal belirleyici olarak karşılaşılabacak unsur yine insanın mekan içindeki konumudur.

Yatay bölücüler ve Yerçekimi

İnsanın mekan içindeki konumunun düşeyliği ile önceki alt başlıkta sözü geçen bölücülerin düşeyliği arasındaki ilişki göz önünde tutulduğunda karşılaşılabacak olan paralel olma algısı, yatay bölücülerin tasarlanması noktasında da devreye girecek olmasına rağmen aynı algısal belirleyiciliği oluşturmayacaktır.

İnsanın konumundaki düşeylik, yatay bölücülerle arasında bir diklik oluşturacaktır.

Bu dik olma durumu insanın yerçekimine karşı koyamaması nedeniyle yatay bölücülerini birer taban konumuna taşıyacaktır.

Yukarıda işaret edilen ve işlevlerin hareketleri, hareketlerin de mekanları belirlemek istemesi olarak tanımlanabilecek olan ilişkiler dizisinde yatay bölücülerin üstlenmekte olduğu rol, tüm bu ilişkiler dizisinin işleyeceği zemini hazırlayan bir ortak payda olmaktır.

Düşey bölücüler hatırlanacağı üzere insanları ve işlevleri ayırarak oluşturduğu mekan parçalarını birbirleriyle etkileşime sokarken, yatay bölücüler hem mekanları hem de işlevleri aynı paydada buluşturur. Bu payda tüm bu ilişkilerin tek muhatabı olan insanın yerçekimi karşındaki yüzeye bağlı olma ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Bu anlamda düşey bölücülerle konumsal paralellik arz eden standart bir insan, bu yüzeyleri kavrayabilmek için öncelikle görme duyusunun rehberliğine muhtaçtır. Ancak yatay bölücülerin yukarıda altı çizilen özellikler taşıması nedeniyle insanın bu yüzeylerle, yüzeylerin niteliğine göre değişecek olan zaman dilimleri boyunca fiziksel bir temas kurmaktan başka yolu yoktur.

* * *

Yatay bölücülerin insanın mekan içindeki konumu fark etmeksizin tüm işlevlerin gerçekleşebilmesini sağlayan bir taban oluşturmasının, bu yüzeylerin mekan tasarımı sürecinde üstlendikleri bölücülük görevlerinin algı temelli sınırlarını çizmekte yardımcı olacağı şüphesizdir.

Her bir yatay bölücünün insanın herhangi bir fiziki konumunu ve konumu uyarınca ortaya koyacağı işlev kaynaklı hareketleri yerine getirebilmesine imkan tanıyacak bir zemin oluşturmasıyla, söz konusu her bir zeminin insanın birebir fiziksel temas kurarak hareketlerini düzenleyeceği yada tasarlanan işlevsel alanların kullanıcıya farklı fiziksel muhataplar sunacağı noktasına ulaşılacaktır.

Bu durum düşey bölücülerin insan üzerindeki algı kaynaklı etkisinden tamamen farklı bir boyutun altını çizmektedir. Bu boyut, işlevleri sınırlanan mekan parçaları arasındaki etkileşimin bir düzlem aracılığıyla koparılırken aynı düzlem aracılığıyla yan yana getirilmesi durumunun ortaya koyduğu kendi içinde parçalanarak bağlanma ilişkisinin bittiği noktadır.

Bölücülerin yatay olmaya başlamasıyla insanın yerçekimi uyarınca fiziki bir temas kurma zorunda kaldığı düzlemsel muhatabının çeşitlenmeye başlayacağı fark edilecektir.

Bir sınırlandırılmış uzay içinde insanın ilişkiye geçmesi gereken yatay yüzeyin tekliği, yatay bölücülerin aynı sınırlandırılmış uzay içinde konumlandırılmasıyla yerini çeşitliliğe bırakacaktır.

Böylece her bir yatay bölücü kullanıcının fiziki temas kurarak işlevsel çeşitliliğini harekete dökebileceği farklı bir muhatap oluşturacaktır.

Bu noktada karşılaşılabilecek en hassas farklılık ise ilişkiye girilen düzlemlerin birbirlerinden ayrılıyor olmasında saklıdır.

Düşey bölücülerin ayırıyormuş gibi görünerek etkileşim temelli bir ilişkiye soktuğu mekan parçaları, yatayda aynı düzlem üzerinde karşılık bulacak hareketsetel çeşitliliği sağlayacaktır. Bu anlamda düşey bölücüler sadece aynı yatay düzlem üzerindeki hareketsetel farklılıkları kendi ilgi alanı dahiline sokmaktadır. Yatay bölücülerin devreye girmesiyle ise düşey bölücülerin hareketsetel farklılıkları ayırarak ilişkilendireceği farklı mekansal zeminler oluşturulacaktır.

Her bir yatay bölücü insanla fiziki temas kuracağı düzlemin içindeki işlevsetel farklılaşmaları sınırlandıracak düşey bölücülere kullanım imkanı sağlayacaktır.

Düşey bölücülerin kullanımıyla sınırlandırılan her bir uzay parçası, kullanıcı açısından bulunduğu düzlemin aynılığı itibarıyla eşit önem taşımaktadır.

Sınırlandırılmış uzayın düşey bir bölücü aracılığıyla ayrılması sonucunda oluşan A ve B mekanları arasında insanın algılama biçimi açısından oluşan tek değişiklik, birinin A diğeri B olmasını sağlayan nitelik farklılığıdır. Buluştukları düzlemin aynılığı nedeniyle mekanlar arasında insan – bölücü ilişkisi bakımından herhangi bir farktan söz edilemez.

Yatay bölücüler ise sınırladıkları uzayın insanla olan ilişkisini sağlayan yüzeysel açışının farklılaşması nedeniyle değışecek algısal manalar taşıyacaklardır.

Sınırlandırılmış uzayın yatay bir yüzeyle bölünmesi sonucunda meydana gelecek olan A ve B mekanları arasındaki fark, insanın fiziki temas kurmak zorunda olduğu mekan adedinin çoğalıyormasıdır. Kullanıcının A mekanında ilişkiye girdiği yatay düzlem ile B mekanında ilişkiye girdiği yatay düzlem arasında eğer varsa paralellikten başka bir ilişki söz konusu değildir.

İnsan, yerçekimi nedeniyle mekan algılaması sürecinde sadece yatay bölücülerle fiziki temasa dayalı bir ilişkiye girmek zorundadır.

Bu nedenle mekanların düşeyde birbirleriyle kurdukları etkileşim kaynaklı ilişkiyle, yatayda kurdukları ilişki arasında bir benzemezlikten söz edilmelidir.

Düşey bölücülerin kurduğu mekan parçaları yatay düzlemlerinin aynılığı nedeniyle algıya bağlı bir etkileşim içine gireceklerken, yatay bölücülerin kurdukları mekan parçaları aralarında kullanıcının işlevlerini yerine getireceği zeminin farklılaşması nedeniyle harekete bağlı bir kopmaya izin vereceklerdir.

* * *

Bölme eylemi sadece sınırlandırılmış uzayın içinde alt sınırlar oluşturmak amacına hizmet etmeyecektir.

Sınırların kurulumu ve Geometri

Uzayın sınırlarını oluşturan yüzeylerin taşıyacağı geometriksel nitelikler, yine düşeyde ve yatayda yapılacak olan somutlaştırma amaçlı müdahalelerin belirleyiciliği altındadır.

Uzayın sınırlanmasıyla oluşan soyut sınırların somutlaşmaya başlayacağı ilk nokta, bu soyut sınırlara yapılacak olan müdahalelerdir. Bu anlamda bölme eylemi sadece sınırların içeriğini değil, sınırların üzerini de kendine muhatap alabilecektir.

Bu sınırlar ileride kimi zaman dolu – boş, kimi zaman açık – kapalı etkileşimlerini belirleyecek zemini hazırlayacaklardır.

Bölücülerin somutlaştırma müdahalelerini yapacağı uzay sınırlayıcılarının doğrudan önceki bölümde ele alınan sınırlandırılmış uzay ile ilişkiye gireceği göz önünde tutulursa, aynı geometriksel anlamların burada da geçerli olmaya başlayacağı fark edilecektir.

Mekanın sınırlarına yapılacak yüzey oluşturma amaçlı düşey yada yatay müdahaleler, sınırlandırılmış uzayın geometrisiyle ilişkiye geçecektir. Bu nedenle oluşan her yüzeyin geometriksel anlamı, mekan sınırlarının geometriksel anlamı haline gelecektir. Ki bu doğrudan mekanın tanımayla ilintilidir.

* * *

Bölücülerin sınırlandırılmış uzaydaki konumları uyarınca ele alınarak ekler başlığı altında toplanması nedeniyle zihinlerde oluşabilecek olan bazı boşlukların doldurulması gerekmektedir.

Bu boşluklardan biri ek kavramının niteliği, diğeri ise söz konusu bölücülerin algılanması noktasında devreye girmesi gereken insani ölçülerle olan ilişkisidir.

3.2.1.3. Bölücülerin niteliği ve ek kavramı

Sınırlandırılmış uzay olarak tanımlanmaya çalışılan ilk mekansal birimin kendi içinde ve sınırlarında bölünmesiyle tasarım sürecinin bir adım daha ileri götürüleceği ve bu adımın ekler olarak adlandırılması gereken ikinci mekansal birimin bir parçası olduğu şüphesizdir. Ancak ek kavramının mekan bölücülerinin yapısal niteliğiyle ilgili bir bilgi barındırdığı noktasına henüz gelinmemiştir. Bu nedenle mekan bölme eyleminde kullanılan yatay yada düşey bölücüler *dolu*, *boş*, *geçirgen*, *yarı geçirgen* vb. gibi sayıp sıralanabilecek somut fiziki özellikler uyarınca ele almamak gerekmektedir

Yukarıda söz geçen bölücüler somut yaşamdaki izdüşümleri uyarınca tanımlamak noktasına henüz ulaşılmamıştır.

Bunlarla birlikte ek kavramının altında yatan *katma* merkezli algısal karşılığına da dikkat etmek gerekmektedir. Mekan tasarlama eyleminin ekler alt başlığında yerini bulan bölücüler yerleştirme, koyma, konumlandırma boyutunda bir mekansal öğe arttırıcısı niteliğinde kavramaya çalışmak, ek kavramının içinde barındırdığı diğer bir eylemin ıskı geçilmesine neden olabilecektir. Çünkü mekansal bir birim olan ekler, sınırlandırılmış uzaya yapılan müdahalelerdir ve bu müdahalelerin içinde tasarlanan ilk birim olan sınırlandırılmış uzayda yada bu uzay içinde bölme amaçlı yer verilen öğelerde yapılacak olan eksiltmeler de bulunmaktadır.

Bu anlamda hem sınırlandırılmış uzayda, hem de bu uzay içinde yer bulan mekan bölücülerinde oluşturulacak olan boşluklar da birer ektir. Ek kavramının altında yatan müdahaleler içinde fiziken bir katma eylemi bulanacağı gibi eksiltme eylemi de yer alacaktır.

Gelinen noktaya dek geilen tm ařamaların altında yatan geometrik iliřkiler, eksilterek bořluk oluřturma olarak algılanacak olan mdahalelerde de kendini gsterecektir. Ayrıca bořluk kavramını sadece fiziki boyutta bir sınırlar arası uzay olarak ele almamak gerekmektedir. İnsanın mekanı kavraması noktasında bařrol oynayan grme duysunun muhatabı olan bořluk algısal bir nitelik tařıyarak da kendini tanımlatacaktır. Bořluğun iinde bulunmak, algı sınırları iine giren bořluđu kullanmak anlamı tařımamaktadır.

Bu durumda insanın, grme eyleminin kesintiye uđramadıđı bir bořluğun mekana eklenmesiyle hem sz konusu mekan blcs olan ekle, hem de bu blcnn grsel algısını engellemediđi diđer mekan paralarıyla iliřkiye girmesi ve bir anlamda bulunduđu mekan sınırlarını grsel algının son bulacađı noktaya kadar kavrayabilmesi mmkn olacaktır.

Tasarımcının grsel algıyı kısmen yada tamamen kesmeyecek bir eki (blcy) mekanda konumlandırmasıyla, kullanıcının grsel algısına hem bulunduđu mekanı, hem muhatap olduđu mekan blcsn, hem de bu blcnn izin verdiđi miktarda diđer mekan paralarını ekleyebileceđi fark edilecektir.

Bořluk, mekansal iliřkiler dizisinde en az ekleme kaynaklı doluluk kadar derin bir mana deposudur.

Tıpkı aritmetikteki ekleme-eksiltme kapsamlı iliřkilerde gzlendiđi gibi...

3.2.1.4. Blme kavramı ve insani ller

Sınırlandırılmıř uzayın iřlevler ve iřlev kaynaklı hareketlerin birbirlerinden kimi zaman tamamen ayrılması, kimi zaman ise karřılıklı bir etkileřime geebilmesi noktasında devreye girecek olan mekan blclerinin, kullanıcının algısı zerinde birer mana belirleyicilik rol stlenmesinin altında yatan belki de en nemli nedenlerden biri ise, insani ller ile arasında henz bahsedilmemiř bir iliřki barındırıyor olmasıdır.

Duyumların niteliđinin insanın mekan iindeki konumundan ve bu konumu geređi mekanı nasıl algıladıđından etkilenecek olması nedeniyle, llebilir bir ge olan mekanın iindeki insanın llerini gz ardı etmek mmkn deđildir.

Bölme kavramının zihinlerde bulacağı ayırma, koparma, farklı kılma vb. izdüşümlerin mekan tasarlama eylemindeki niteliğinin tek belirleyicisi, mekan içindeki işlevlerini yerine getirmek üzere fiziki konumlarını sürekli değiştirmek zorunda olan insanın sabit fiziki ölçüleri ve bu ölçülerin değişen hareketler nispetinde alacağı biçimlerdir.

Bu kapsamda bakılacağı zaman bölme eyleminin yukarıda sözü edilen kavramsal karşılıklarının mekan – insan ilişkisinde değişebileceği gözlenecektir.

Algı sınırları içine giren her yaşamsal birimi zihninde biriktirecek olan insanın bu amaçla kullanacağı değişmez araçlar, geçen bölümlerde de söz edildiği gibi duyulardır. Bu nedenle insanın muhatap olduğu mekan sınırlayıcılarıyla arasında kurduğu ilişki, ifade edilmeye çalışılan duyuların alıcılık sınırlarınca belirlenmeye başlayacaktır.

Duyu alıcılarının mekan tanımlama noktasında, bu alıcılara sahip olan insanın ölçüleriyle tam bir fiziki etkileşim kuracak olması kaçınılmazdır. Bu bağlamda mekan bölücülerinin insan üzerinde bulacağı duyusal karşılığın altında yatan belirleyici, kullanıcının ölçüleridir.

Boşluk, algı, eylem üçlüsü ve İnsani ölçüler

Örneğin görme duyusu izin verdiği müddetçe insan duyum sınırlarına giren mekanları kavrayabilecek, fiziki ölçüleri izin verdiği nispette mekanlar arasındaki etkileşimi hareketleriyle kurabilecektir.

Bu anlamda algılamak, ulaşmak anlamı taşımayacaktır.

Mekan bölücülerinin niteliği yukarıda verilen alt başlığa konu olan boşluğun algısal tanımına paralel olarak görme kapsamlı bir duyumun önünü kesmeyebilecektir. Ancak, algıladığı kadar mekana sahip olan insanın fiziki ölçüleri algıyı eyleme dönüştürmeye yetmeyebilecektir.

Görmek, kullanmak anlamına gelmeyecektir.

Bölücülerin kullanımı aracılığıyla birbirlerinden ayrılan iki mekanın insanın fiziki ölçülerinin izin vereceği bir geçiş alanı aracılığıyla etkileşime geçmesi durumunda, bölücülerin kapladığı yüzeysel alanla kullanıcının geçişine izin veren boşluğun yüzeysel alanı arasındaki oransal ilişki, bölme kavramın altında yatan duysal etkileri mekansal karşılık bulma noktasında değişime uğratabilecektir.

Bölme eylemi, tam bir bölme sonucuna ulaşamayabilecektir.

Bölücülerin ayırdığı mekanlar arasındaki boşluk insanın geçişine ölçüleri uyarınca izin vermemeye başladığı anda ise, o boşluk diğer mekanın varlığını algılattığı gibi, ulaşılabilirliğinin da altını çizecektir.

Mekanlar arasında bölücülerin bıraktığı boşluğu algılamak, fiziki bir etkileşime imkan vermeyebilecektir.

Bölücüler ve insani ölçüler arasındaki mekansal algı temelli etkileşimin boyutu, bölücülerin hareketli olması durumunda da bir tasarım ögesi olarak sürece dahil olacaktır.

İki mekan arasındaki düşey bölücünün hareketlilik arz eden değişebilirliği hareketin her aşamasında mekanlar arasında oluşan etkileşimin, insanın fiziki ölçüleriyle arasında kuracağı ilişki nispetinde yukarıda ifade edilen boşluk, algı ve eylem üçlüsü arasındaki ilişki çeşitlerini işaret etmesi kaçınılmazdır.

Değişebilirlik bölme eyleminin niteliğini, insani ölçülere uyma yada uymama noktasındaki çeşitlilikle manalandıracaktır.

Yatay bölücülerin hareketliliği ise insani boyutların belirleyiciliği ile sınırlanmaya mahkumdur. İnsani ölçüler, yatay bölücülerin hareket edebilirliği noktasında sadece bir algı etkileyicisi değil, söz konusu bölücünün kullanılabilirlik denetleyicisi rolünü de üstlenecektir. Yatay bölücünün ayırdığı mekanların insan boyutu ve hareket sınırlarıyla çalışması sadece bir algısal etki oluşturmayacak, mekan parçalarının işlevini de sorgulayacaktır.

İnsan boyu ile yatay bölücünün yüksekliği arasındaki ilişkide gözleneceği gibi...

3.2.2. Mekanı Sınırlayan ve Bölen Yüzeylerin Malzeme ile Somutlaşması

Mekanın , ilk birimi olan sınırlandırılmış uzayı boyutunda ele alınarak oluşturulmaya başlanacağı, ardından da bir diğer birim olan eklerin öncelikle bu sınırlandırılmış uzay içinde uzaylar sınırlandırarak ve sınırları netleştirecek bölücülerini devreye sokarak somutlaştırma amacına hizmet edeceği yetersizlik arz eden bir gerçektir.

Yetersizliğin nedeni, geçilmiş olan tüm aşamaların mekanı tanımlatma noktasındaki soyutluklarından kaynaklanan uyarıcılık eksiklikleridir.

Şu ana dek sözü edilen her aşamanın geometrik ilişkiler temelinde ilerleyen bir uzay sınırlayıcılık özelliği içermesinin, söz konusu sınırlayıcıların kavramsal manalar taşımalarına rağmen insanın başta görme olmak üzere duyuları aracılığıyla bir nitelemede bulunmasına imkan vermediği kavranacaktır.

Sınırların soyutluğu, nitelenebilirliğini engellemeye başlayacaktır.

Mekanın bu haliyle geometrik bir biçim olmanın ötesine geçemeyecek olması nedeniyle insan, sınırlanan ve kendi içinde bölünen uzayın duyuları üzerinde bir niteleyicilik etkisi oluşturmasını sağlayacak olan somut muhataplara ihtiyaç duyacaktır.

Bu aşamada karşılaşılabilecek olan ilk muhatap, ifade edilen tüm yüzeylerin kurulumunda bir bileşen olarak kendilerini gösterecek olan malzemedir.

Mekan tasarımında malzeme, varolmayanın varlaşmasını sağlayan somut gereçlerin tümüdür.

Kimi zaman doğadan alınarak, kimi zaman ise doğa kaynaklı birer tasarım ürünü olarak yaşama aktarılan bu bileşenler bütünü mekan tasarlama eyleminde, şu ana dek tasarlanış aşamaları ifade edilmeye çalışılan soyut birimlerin kuruluşunu ve yaşama geçirilişini sağlayan nitelenebilir her şeyi kapsamaktadır.

Doğa, mekan, malzeme üçlemesi

Soyut yüzeyler halindeyken taşıdıkları geometri temelli kimlikleri dışında birbirlerinden ulaştıkları duyusal adresler açısından farklılaşamayacak olan sınırlayıcılar ve bölücüler, malzemelerin vücudunda bulacakları kişilikleri sayesinde insanın duyum haritasındaki yerlerini işaretleyeceklerdir.

Bu kimliklenmenin altında yatan sebep, uzaydaki soyutluğunun ötesine geçemeyecek olan geometriksel bir biçimin, kaynağı doğa olan bileşenler aracılığıyla kurulmasıdır.

Doğa kaynaklı insanın, doğa kaynaklı insana, doğanın içinde bir yapay doğa oluşturmaya çalışmasıyla, nitelme biçimleri yada nitelmeyi sağlayan etkileşim kalıpları arasında göz ardı edilmemesi gereken bir ilişki bulunmaktadır.

Bir mekan olarak doğa içinde bulunan insan doğanın kendi mekansal sınırlayıcılarını ve bölücülerini muhatap alacak ve söz konusu bu doğal mekanla ilgili nitelermelerini bu elemanlar uyarınca ortaya koyacaktır. Doğayı mekanı olarak kabul eden insan, doğası gereği bu nitelermeleri birer kalıp haline getirecektir. İşte bu kalıplar mekanın tasarlanması noktasında da aynı belirleyiciliklerini göstereceklerdir.

Doğanın içinde bir yapay doğa tasarlayan insan, bu yapay sınırları kurmaya başlayacağı anda doğaya ait her bir somut birimi yan yana getirme yoluna gidecektir. Doğaya ait birimlerin sınırlayıcılığına mahkum olan insan kurgulayacağı yapay doğanın sınırlarını belirleme noktasında yine aynı doğal sınırlayıcılara ihtiyaç duyacaktır.

Bu bir anlamda doğadan ezberlenenin yapaya uygulanmasıdır.

Doğa mekanında aslında yapay mekanının kurulumunu da sağlayan duyusal etkilerin sınırları arasında yaşayan insan, doğal mekanının sınırlayıcılarıyla arasında kurduğu etkileşime dayalı nitelme kalıplarını yapay mekanında da paralel karşılıklar bulacak şekilde kullanmak zorunda kalacaktır.

Doğanın bir parçası olan insanın doğa mekanını sınırlayan birimlerle arasındaki bağın yapay mekanında da sürmesi kaçınılmazdır.

Ancak bu açıklamalar ışığında insanın sadece kaynağı birebir doğa olan malzemelerle yapay doğasını tasarlayacağı noktasına ulaşılmamalıdır. Malzemenin kaynağının doğa olması, söz konusu bileşenlerin sadece tabiatın alınmış birer parça olması anlamı taşımamaktadır.

3.2.2.1.Yaratı yada tasarı ürünü olarak malzeme

Malzemeler varoluş kaynakları uyarınca iki ayrı gruba ayrılacaklardır.

Bu bileşenlerin ilki alındıkları kaynağın adından da anlaşılacağı üzere doğal malzemeler olarak tanımlanır. Doğal malzemeler bir mekan olarak doğanın kurulumunu üstlenen birimlerdir ve mekan tasarlama eyleminde de kendilerini aynı görevleri uyarınca göstereceklerdir. Yapay doğanın sınırlarının somutlaşması aşamasında, yukarıda da ifadesini bulan doğa – insan ikilisinin mekansal etkileşimi doğal malzemelerin kullanımını kaçınılmazlaştıracaktır.

Malzemelerin diğer varoluş kaynağı ise tasarımıdır.

Doğanın kendi matematiği içinde buldukları manayı yapay doğanın kurulumunda oluşacak olan kurguda kimi zaman yetersizlikleri, kimi zaman kullanım sınırlarının darlığı nedeniyle kaybedecek olan doğal malzemeler yerlerini özellikle bu yapay doğa için tasarlanmış olan malzemelere bırakabileceklerdir.

Doğanın yapaylığı, bu sınırlandırılmış ve bölünmüş uzayın kurulumunda görev alan somut bileşenlerin de yapaylığını beraberinde taşıyabilecektir. Ancak unutulmamalıdır ki malzeme yapay olsa dahi kaynağı yine doğadır.

Tasarımın geçilen bölümlerde de ifade edildiği gibi bir varlardan varolmayan oluşturma eylemi olduğu hatırlanırsa, yapay malzemelerin de diğer tüm tasarımlar gibi doğadan kaynaklandığı anlaşılabacaktır.

Yapay bir malzeme tasarlama sürecinde geçilen aşamalar tasarım olarak adlandırılan insani varlaştırmacılık sürecindekilerden farklı değildir. Doğal mekan içinde yapay bir ikinci mekan tasarlanmasını gerekli kılan tüm nedenler doğal malzemelerin varlığına rağmen yapay malzemelerin tasarlanmasında da geçerli olmuştur.

Bir mekan olarak doğanın insanın beklentilerine cevap verme noktasındaki yetersizliğinin yapay bir ikinci doğanın tasarlanmasına sebep olması gibi, doğal malzemelerin yetersizliği de yapay malzemelerin doğuşuna kaynaklık etmiştir.

Doğalın yetersizliğinin işaret edilmesi, bu yetersizliğin tanımlanması ve bu tanım üzerine atılan her yapay malzeme tasarımı adınının bir sonrakine zemin hazırlar haldeki yapısı kökeni tasarım olan bir sürecin ürünüdür.

Sınırlandırılmış uzayın ve bu uzay içindeki bölücülerin soyut yapısının malzemenin devreye girmesiyle somutlaşması sonucunda bulunan duysal muhatabın doğa kaynaklı insanın niteleme kalıplarına hedef olmasıyla yapay malzemelerin tasarımı arasındaki paralellikten de söz etmek gerekmektedir.

Doğa mekanı içindeki doğal muhataplarını yapay doğasının kurulumunda da aynı görevde kullanan insan, bu etkileşimi eksiklikleri, yetersizlikleri ortadan kaldıracak olan yapay malzemelerin tasarımında da göz önünde tutmak zorunda kalmıştır. Doğal malzemelerle arasındaki duysal ilişki, yapay malzemelerle arasında da benzer ilişkileri kurmaya insanı mecbur bırakmıştır.

İnsan, doğal malzemelerle kurduğu duysal ilişkinin benzerini, kullanım açısından daha yeterli, daha eksiksiz hale getireceğine inandığı yapay malzemeleri tasarlarken de kaçınılmaz bir hedef olarak görmüş ve tüm bu kurguyu doğadan faydalananak şekillendirmiştir.

Ancak doğa – insan ikilisi arasındaki duysal ilişkinin yapay malzemelerin tasarlanması aşamasında benzer bir etkileşimi hedefleyecek olmasına bakarak yapayı doğalın geliştirilmiş bir kopyası olarak görmek yada kullanım noktasında yapayı doğalın yerine ikame edebilir halde düşünmek sonucuna ulaşılmamalıdır.

Yapay malzemeler birer tasarımdır. Her tasarım gibi sadece kendini işaret edecek olan bir tanıma sahiptir.

Malzeme ister doğal, ister yapay olsun şu ana dek geçinle her bir aşamasında tanımın tek belirleyici olduğu mekan tasarlama eyleminde yine tanımları uyarınca yer alacaktır.

Bu noktada malzeme ister insanın da kaynağı olan doğa, isterse yine doğa merkezli bir tanımın ürünü olan tasarım olsun daha önce ifade edilen hangi nitelendirme kalıplarının hedefi olacağına değinmek gerekmektedir.

Duyular malzemelerle kuracağı hangi ilişkiler uyarınca iç duyuya nitelenebilir veriler iletecektir?

Malzemeyi tanımlatan nedir?

3.2.2.2. Malzemeyi tanımlatan iki temel özellik: Renk ve Doku

Uzayın sınırlanmasının ardından devreye giren eklerin mekan tasarımını somutlaştırması noktasında belki de en belirleyici görevi üstlenecek olan malzemelerin, söz konusu somutlaştırma adımlarının duysal yönünü de tayin edeceği şüphesizdir.

Malzemelerin mekan tasarlama eyleminde birer somutlaştırıcı ek olarak devreye girmesiyle sınırlandırılmış uzayın insanın duyuları aracılığıyla kavranır hale gelmesinin altında yatan neden, her malzemenin özü gereği ileteceği bir manayı bünyesinde taşıyor olmasıdır.

Birer somut var olarak tasarım sürecine dahil olacak olan bu bileşenlerin okunması gereken manalarının insan tarafından kavranabilmesi için çalışmanın başında yer verilen duyuların aktif hale geçmesi gerekmektedir. Başta görme olmak üzere mekanı insana tanımlatacak olan duyuların, birer ek olarak mekanı somutlaştırmaya başlayan malzemeleri muhatap aldığı andan itibaren toplayacağı verilerin zihinde bulacakları mana adresleri, verilecek tasarım tepkisinin temelini oluşturacaktır.

Dış duyuların, ilişkiye geçtiği malzemeden zihne itecek nitelikte toplayacağı verilere bakıldığında ise bir çok özelliği olmasına rağmen söz konusu bileşenin öncelikle yapısal, kurgusal, görsel, çözümsel, biçimsel ve yüzeysel özellikleriyle karşılaşılacaktır ki, bunların her biri bir diğerinin sınırlarını çizer niteliktedir.

Malzemenin yapısal özellikleri, yüzeysel özelliğini belli edeceği gibi yüzeysel işlemlerin niteliğiyle ilgili de ipuçları verecektir. Bununla birlikte aynı yüzeysel özelliklerin görselliğin kapsamına da etki edeceği şüphesizdir.

Yapısal özelliğinin imkan vermediği bir kurguda malzemenin yerini alabilmesi mümkün müdür?

Biçim görselliğın bir besleyicisi değil midir?

Sonuçta her bir özelliğinin bir diğerini etkilediğı malzemeleri mekan tasarımına birer ek olarak sokmaya başladığı anda tasarımcının atması gereken adım, tüm bu duyusal iletilerin zihninde oturacağı zemin uyarınca malzemeleri tanımlamaktır.

Bu bir bakımdan, imgelem perdeleri aracılığıyla somut malzemelerin birer anlam haline getirilmesini sağlayacak şekilde transforme edilmesidir.

Mekanda bir ek olarak kullanılan malzemenin insanda bulacağı duyusal karşılıklara bakılacağı zaman, malzeme kapsamlı tüm nitelermelerin insanın ilk mekanı olan doğadaki benzerleri yada doğadaki izdüşümleri göz önünde tutularak yapıldığı kavranacaktır.

Görme ve temas etmenin baş rolü aldığı bu tanımlama amaçlı çevresel araştırmacılık, yapay doğada birer ek olarak karşılaşılacak olan malzemeler için de aynen geçerliliğini koruyacaktır.

Mekan – malzeme ilişkisi bakımından karşılaşılacak nitelme kalıplarının temelinde dış duyuların kavrayış biçimi gereğı renk ve doku bulunmaktadır.

Malzemenin rengi ve

Rengin kullanımı

Malzemenin bir ek olarak sınırlandırılmış uzayın somutlaşması sürecine müdahale etmeye başlamasıyla karşılaşılacak olan temel görsel ileticilerden biri renktir.

Renk; ışığın malzemelere çarptıktan sonra gözde bıraktığı etkidir.

(Bu noktada devreye girecek olan aydınlatma tasarımına bölümün devamında yer verilecektir.)

Bu etkinin kavranabilmesi için malzemenin göze ışık gönderebilmesine, gelen ışık karşında sağlıklı çalışan bir gözün bulunmasına ve beyindeki görme merkezinin de kusursuzluğuna ihtiyaç vardır. Işığın göze gelmesi fiziksel, bu ışınlar karşında gözde oluşan tepki fizyolojik, zihinde oluşan algı ise psikolojiktir.İşte bu psikolojik etki tüm tasarım sahalarında olduğu gibi mekan tasarımındaki mana arayışını cevaplayan unsurların en önemlilerindendir.

Mekanın ilk adımı olan sınırlandırılmış uzayı nitelenebilir kılan tüm müdahalelerin renkleri ve bu renklerin birbirleriyle olan ilişkileri, mekana bakan gözlere anlamlarını sunacaklardır.

Bu nedenle renklerin “*psikolojik etkileri*” benzeri tartışma konuları mekan tasarımı alanında geçerliliğini pek de sürdüremeyecektir. Yaşamda tek bir rengin bulunmaması, mekanda ise her hangi bir rengin diğer mekan parçalarını oluşturan elemanların renkleriyle ilişkiye girecek olması nedeniyle, renkle ilgili tek bir psikolojik etkiden söz edilemez.

Bu bağlamda rengin mekan tasarımındaki işaretçiliği, parçalar özelinde değil mekan genelinde bir ilişkinin ürünüdür.

Tıpkı aşağıda verilen karşılaştırmalı malzeme kompozisyonlarının, kullanılan renklere göre çeşitlik arz eden manaları gibi...



Resim3.11. Renk - Mekan ilişkisi

Renk, bu anlamıyla tasarım sürecinde devreye girecek sayısız varlardan biridir ve birbirleriyle kuracakları ilişkinin niteliğini ise sistemin değişmez var ilişkilendiricisi olan aritmetiğin ekleme ve eksiltme kapsamlı birliktelikler belli edecektir.

* * *

Rengi malzemenin beraberinde getirdiği bir niteleyici olarak ele almak gerekmektedir.

Yapay yada doğal olsun malzeme doğanın bir parçasıdır ve doğanın bir diğer parçası olan insanın fizyolojik yapısı gereği yaşam denen nefesler toplamının her anında görme duysunun izin verdiği miktarda karşılaşacağı vazgeçilmez bir anlam ileticidir.

Ancak anlam kavramının beraberinde tanımı getireceđi düşünölerek her biri rengi tanımlama yoluna düşmek yukarıda da bahsedildiđi üzere malzeme kaynaklı bu işaretçilere psikolojik manalar atfetmeye neden olabilecektir ki bu durum yine yukarıda bahsedildiđi üzere doğanın yapısı geređi mümkün deđildir.

Her bir rengin kendi içindeki çeşitliliğinin ve çeşitlenen renkler arasındaki farklılığın temel muhatabı duyulardır. Bu nedenle çalışmanın bu bölümünde renk adı vermekten ve renklerin tanımlanmasından kaçınılmıştır.

Her bir rengin ve renksel çeşitliliğın tek duyusal belirleyicisi insanın kendisidir.

Bu noktada tasarımcı sübjektif tanımının sübjektiflik arz eden işaretine uyarak malzemeleri yine sübjektiflik barındıran renksel özellikleri uyarınca tasarlama sürecine birer var olarak dahil etmelidir.

Bu anlamda mekan tasarımı örnekleri göstererek renkleri ve aralarında kurdukları ilişkileri analiz etme yoluna gitmek geređi görölmemiştir.

Muhatap duyudur.

Duyusal karşılıkların da varolan insan adeti kadar farklılaşacağı şüphesizdir.

Aksi bir görüşün tasarım sürecine dahil olması, renklerle ilgili ortaya konan psikoloji merkezli tanımlamaları, tasarım sürecinin en azından bu aşamasındaki tek belirleyici haline sokacağı kaçınılmazdır.

* * *

İnsanın malzemeyi niteleme noktasındaki belirleyicilik arz eden diğeri duyusal muhatabı ise dokudur.

Malzemedeki doku ve

Doku – insan ilişkisi

Malzemenin mekan tasarımının somutlaşmasını sağlayan ilk ek olarak ele alınmasının altında yatan duyusal etkiler oluşturma özelliđi, başta görme ve temas etme eylemleri sonucunda oluşacak olan duyular nedeniyledir.

Malzeme – insan arasındaki mekansal iletişime bakıldığında karşılaşılabilecek diğer iletici olan dokuyu, tanımlama aşamasında iki ayrı grupta ele almak gerekmektedir.

Doku ile ilgili olarak yapılacak ilk tanım, malzemenin yapısına ait özellikler bütünü olduğudur.

Yaratı yada tasarı ürünü olsun mekanı somutlaştırma noktasında devreye girecek olan malzemenin varoluş özelliği gereği barındıracağı matematiğin diğer bir deyişle yapısını oluşturan birimleri arasındaki ilişkiler dizisinin dokusal bir etki oluşturarak tasarımcıya ve kullanıcıya duysal bildiride bulunacağı şüphesizdir.

Dokunun bu özelliği malzeme fiziği kapsamında yapılacak deneyler uyarınca somut verilerle tasarımcıya kendini sunacağı gibi mekan tasarımında duysal etkiler oluşturarak da manasını insana iletecektir.

Bu noktada görme ve dokunma duyuları devreye girerek, iletileri manasını bulmak üzere zihne iteceklerdir.

Malzemeyi oluşturan birimlerin birbirleriyle kurdukları bağ görme ve dokunma duyuları aracılığıyla insana özelliklerini sunacak dolayısıyla da insanın söz konusu malzemenin duyu kaynaklı yapısal nitelikleri gereği tepki vermesini sağlayacaktır.

Bu bir anlamda insanın, kendisini malzemeyle karşılaştırması durumudur.

Şu ana dek tekrarlanarak söz edilen doğa – insan ilişkisinin yapay doğanın tasarımında kullanılan malzemeyi tanımlama noktasındaki belirleyiciliğin altında yatan sebep; insan yapısının dokusal bildirisiyle, malzemenin yapısı gereği duyulara sunduğu dokusal bildirisi arasındaki kıyaslamadır.

İnsanın, vücudunun matematiğiyle ilgili sahip olduğu duysal bilgiler, ister istemez kendisinin de doğa mekanının bir parçasını teşkil ederek malzemeleşmesini sağlamıştır. Bu anlamda malzeme ile ilgili yapılacak olan nitelermelerin kaynağı, yapısı gereği insanın taşıdığı dokusal özelliklerdir.

Dokunun söz konusu yapısal özellikleri yukarıda ifade edilen kurgusal, görsel, çözümsel, biçimsel ve yüzeysel tanımlarının tümüyle ilgili bilgi verecek düzeydedir.

Tıpkı insanda olduğu gibi...

Malzemenin dokusuyla ilgili ortaya konabilecek diğer tanım ise, ikinci boyuttan üçüncü boyuta geçişi sağlayan yüzeysel öğeler olduğudur.

Mekan tasarımında nitelemeyi sağlayan ilk ek olan malzemelerin insanla olan bilgi alış verişine bakılacağı zaman karşılaşılabilecek en önemli bildiri kaynaklarından biri malzemenin yüzeyidir.

Dokunun malzeme yüzeyinde şekillenerek insan üzerinde algısal bir etki oluşturması durumunu sağlayan, kimi zaman malzeme iç yapısının yüzeyde devam eden etkisi, kimi zaman ise yüzeysel işlemlerin oluşturduğu tasarımlardır.

Mekan içindeki insanın görme ve dokunma kapsamında muhatap aldığı ilk birim malzemenin yüzeyidir. Bu anlamda yukarıda da ifade edildiği üzere doğa mekanı içinde bir birim olan insanın diğer birimler gibi malzemeleşmesi durumu burada da kendini göstererek, insanın yüzeysel özellikleri ile malzemenin yüzeysel özellikleri arasındaki bağı kurmaya başlayacaktır.

Görsel ve dokunsal manada kendi yüzeyi ile ilgili tanımlarda bulunabilen insanın bu özellik rehberliğinde çevresini tanıma amacıyla yapacağı ilk hamle, muhatap olduğu yüzeyin niteliğini tanımlamak olacaktır. Bir malzeme olarak insan ele alındığında iç yapısının yüzeydeki devamlılığı yada maruz kaldığı dış etkilerin yüzeyinde oluşturduğu izlerin üçüncü boyutla ilgili vermesi gibi malzeme de yukarıda bahsedildiği üzere benzer bilgiler iletmektedir.

Her iletinin zihinde birer duyuşal karşılık bulması gibi, yüzeysel özelliklerin bildirdikleri de insan zihnindeki duyuşal adreslerini işaretleyeceklerdir.

3.2.2.3. Bir “var” olarak malzeme ve tasarım sürecindeki yeri

Mekanın ilk birimi olan uzayın sınırlanması eylemi ardından, söz konusu soyut geometrik biçimlerin mekanlaşarak somutluk arz edebilmesi amacıyla yapılan müdahalelere bakıldığında karşılaşılabilecek en önemli duyuşsal muhatap olan ekin malzeme olduđu şüphesizdir.

Soyuttan somuta, biçimden mekana uzanan bu kurulum sürecinin gerçekleşmesi, malzeme olarak adlandırılan gereçler bütünün devreye girmesiyle mümkündür.

Yukarıda varoluş biçimleri ile birlikte insanın birebir ilişkiye girmek zorunda olduđu renk ve doku gibi temel niteliklerinden söz edilen bu bileşenler, tasarımcıya ister istemez uymak zorunda olduđu bazı kriterleri dayatmaktadır.

Bunların hemen akla gelecek olan bir bölümünden söz etmek gerekirse ;

- Tasarlanması hedeflenen mekanın tanımı, sınırlandırılmış uzayın ve bölücülerin niteliğini belirlediği gibi malzemenin tanımı gereği kullanılabilirliğini de denetleyecektir.
- Malzemenin insan üzerindeki duyuşsal karşılığı ile mekanın tanımı gereği taşıyacağı kimliği arasında bir kopmadan söz edilemez.
- Bu aşamaya gelene dek geometri temelinde işleyen mekan kurgusuna somutlaştırma göreviyle dahil olan malzemelerin aslında aynı geometrik yapının bir parçası olarak işlevini sürdüreceği unutulmamalıdır. Bu anlamda malzemenin biçimsel özelliklerini de geometri kaynaklı tanımlar belirleyecektir.
- Yapay yada doğal yollardan elde edilen her malzemenin tanımlanması gereken bir niteliğinin bulunduđu kesindir. Bu nedenle hiçbir yapay malzeme, eksikleri giderilmiş bir doğal malzeme kopyası olarak tasarım sürecine dahil edilmemelidir.

- Doğada hiçbir malzemenin tek başına bulunmaması gibi doğanın bir parçası olan yapay doğa tasarımında da malzemeler tekil kimlikleriyle yer almayacaklar, çevreleriyle bir anlamda diğer malzemelerle daimi bir iletişim içinde bulunacaklardır. Bu nedenle tek bir malzemenin tasarlanan mekanın kimliğinin altını çizebilmesini yeterli görmek mümkün değildir. Kimliği işaret eden, malzemeler arası ilişkinin ilettikleridir. Ki ekleme ve eksiltme işlemlerinin muhataplarından biri de malzemedir.
- Bu birlikteliğin bir benzeri de malzemenin rengi ve rengin etkisi ile ilgili nitelermelerde geçerliliğini devam ettirmektedir. Doğada hiçbir rengin tek başına bulunmaması gibi mekanda da rengin tekilliğinden söz edilemez. Tıpkı dokuda da gözleneceği gibi.
- Malzemenin tartışmasız en önemli getirilerinden biri olan renk mekan tasarımında psikolojik etkileri üzerine ortaya konan tanımlar kapsamında değil, kullanılan renkler arasındaki etkileşimin işaretçiliği boyutunda ele alınmalıdır.
- Tasarım yaşamın altını çizme eylemi olarak görülüyorsa, renk; bu çizginin en önemli görsel değerlerindendir.
- Malzemenin oluşumunu sağlayan birimleri arasındaki matematik beraberinde öze ilgili bir bildiride bulunacak ve bu bildiri, malzemenin mekan tasarımı sürecindeki her aşamasında belirleyiciliğini gösterecektir. (Yener,2000)

* * *

Mekan tasarımında eklerden sonra ele alınacak olan takılar ve hareketli eylem destek elemanları başlıklı birimler doğrudan malzeme ile ilgili müdahalelerdir. Takı olarak mekanda yerini bulacak olan öğeler de, eylemleri destekleyen elemanlar da bir bakıma mekana mana belirleyicilik arz edecek şekilde dahil olan malzeme kurgularıdır.

Eklerin ardından söz edilecek olan her aşmada malzemenin kurguyu sabitleyecek bir bileşen olarak insanla muhatap olacağı açıktır.

3.2.3. Aydınlatma tasarımı ile mekanın somutlaşması

Uzayın sınırlanması ve bölücüler aracılığıyla sınırlanan uzay içinde uzayların tasarlanmasının ardından ele alınan malzeme ile tüm bu kurgunun duysal nitelikler taşıyacak şekilde somutlaşmaya başlaması süreciyle aynı anda devreye girmesi gereken bir diğer ek aydınlatmadır.

Geçen bölümde kısaca değinildiği üzere, malzemenin renk ve doku gibi bildiri elemanlarının taşıdığı niteliğin, insanın başta görme olmak üzere duyularıyla keşişecek bir nokta bulabilmesi için söz konusu iletilerin görme eyleminde kavranabilmesi gerekmektedir. Özellikle, malzemenin belki de en önemli bildiri elemanı olan rengin yukarıda verilmeye çalışılan tanımı hatırlanırsa, aydınlatma tasarımının belirleyicilik sınırları çok daha net fark edilecektir.

Malzemenin mekan tasarımını somutlaştırıcı bir ek olarak devreye gireceği kesindir. Ancak gözün malzemenin ilettiklerini kavrayabilmesi aydınlatma ile mümkündür.

Bununla birlikte aydınlatmayı sadece malzemenin var olan durumunu iletmekle görevli bir ek olarak tanımlanması hatasına da düşülmemelidir. Çünkü bir anlamda insanı çevresiyle ilişkilendirme noktasında bağlayıcılık görevi üstelenen bu kavram, çevreyi tüm yalınlığıyla algılayabileceği gibi, çevrenin algılanmasını, nitelenmesini, tanımlanmasını yapacağı etkilerle de yönlendirebilecektir. Aynı malzeme, aynı göze kendini algılatarak olan farklı aydınlatma tasarımları aracılığıyla farklı iletilerde bulunabilecektir.

Malzemenin rengi ve dokusu, aydınlatma tasarımının giydireceği kostümle insanın karşısına çıkacaktır.

* * *

İnsanın, ilk mekanı olan doğadan ezberledikleri sonucunda oluşan beklentileri mekan tasarımının her aşamasında olduğu gibi aydınlatma tasarımında da kendini gösterecektir.

Doğaya bağımlı aydınlatma

Bir mekan olarak doğada karşılaştığı her veriye yapay doğasının tasarımında karşılıklar bulacak şekilde bağlı olan insanın, ilk mekanını tanımlatan doğal aydınlatmayla arasındaki ilişkiyi yapay doğasına da taşıması kaçınılmazdır. Bu ihtiyaç çoğu zaman mekanın doğa içinde yer alacak olmasından kaynaklanarak, doğal ışığın yapay doğanın içine alınmasıyla karşılanmış, doğal ışığın etkisini kaybettiği zaman dilimlerinde de yapay aydınlatıcılara görev verilmiştir.

Ancak yapay aydınlatmanın bu anlamda kullanılmasının altında yatan sebep yine doğadır. Aydınlatma elemanı yapay olsa dahi aydınlanma isteği doğanın dayatmalarına olan mahkumiyetin ürünüdür. Bu anlamda yapay, doğalın bıraktığı boşlukları doldurmakla görevlendirilmiştir.

Doğal aydınlatmanın mekana taşınmasıyla, söz konusu sınırların yapaylığına rağmen doğanın içinde bir parça halinde kalması sağlanmıştır. Yapay doğasında dahi olsa doğal mekanından kopmak istemediği her eylemiyle anlaşılan insanın yaşama ait olma etkisini, akan zamanın mekanında da ifadesini bulmasına neden olacak doğal aydınlatmayla sağlayacağı şüphesizdir.

Doğal mekanını oluşturan tüm birimlerin algılanmasını sağlayan, hatta zaman dilimlerinde değişecek şekilde doğanın mekansal kimliğini belirleyecek olan bu kostümü yapay doğasının da giymesini istemesi, insanın doğaya bağımlılığının bir diğer göstergesidir.

Yapay aydınlatma ile

İllüzyon ve İzolasyon

Yapay aydınlatmayı, yukarıda sözü geçtiği üzere sadece doğanın bıraktığı boşluklarda rol alan bir kavram olarak ele almak, ifadecilik sınırlarını görmezden gelerek daraltmak anlamı taşıyacaktır.

Doğal aydınlatmanın ortadan kalktığı zaman aralıklarında yapay aydınlatma tasarımlarıyla gündüzü, yokluğunda telafi etmenin ötesine geçilerek, mekanı doğal aydınlatmayla iletilmesi mümkün olmayan bir kimliğe bürümek mümkün olabilecektir. Ancak anlaşılacağı üzere bu noktada da doğaya bağımlılık söz konusudur.

Yapay aydınlatma, doğal şartlarda mekanın sahip olmadığı bir kimliği işaret edebilmesi imkanını doğal aydınlatmanın sahnedeki çekilmesiyle bulacaktır. Bu anlamda doğalın yalın gerçekliği içinde bulunamayacak bir ifadenin yapay ile kurgulanması algıya sunulan bir illüzyondur.

Yapay aydınlatmanın duysal iletileri biçimlendirerek mekan tasarımında alacağı bir diğer ve belki de en önemli rol, kendi yapaylığının mekanın yapaylığını son noktasına taşıması olacaktır.

Doğa mekanının tüm bildirilerine doğal aydınlatmanın duyuları üzerindeki etkisi uyarınca muhatap olan insan, yapay mekanının tasarlanan kimliğinin ileteceği tüm bildirileri mekanı gibi yapay olan aydınlatma aracılığıyla kavrayabilecektir.

Bu, doğalın bittiği andır.

Yapay aydınlatma, tasarlanan yapay doğayı hedeflenen yapay ve sübjektif kimliğe, yaşamın doğal ve objektif iletilerini görmezden gelecek umursamazlıkta sokabilecektir. Mekanın doğaya ait olması isteğinden kaynaklanan, tasarımların yapay - doğal arasında bir etkileşim kurması durumu yapay doğanın sahip olması düşünülen kimliğinin sadece yapay aydınlatma ile sağlanmasıyla son bulacaktır. Buradaki amaç doğa mekanının her biri bir diğerini tanımlayacak şekilde yan yana gelmiş olan birimleri arasındaki mutlak uyumun, mekan tasarımı sürecinde de yapay bir karşılık bulmasıdır. Doğanın birimleri arasındaki uyumun benzer nitelikler arz edecek şekilde yapay doğada da kendini göstermesiyle yapayın kendi içinde doğalaşması sağlanabilecektir. Bu noktada en önemli rollerden birini üstlenen yapay aydınlatma mekanın kimliğinin belirlenmesinde, doğa mekanında doğal aydınlatmaya biçilmiş olan görevi yerine getirir hale gelecektir.

Mekan doğadan izole edilmiştir.

Doğal aydınlatmanın beraberinde taşıyacağı tüm doğal veriler yapay doğanın sınırları dışında kalmıştır.

Doğanın doğal aydınlatma aracılığıyla duyulara sunduğu ilişkiler biçiminin yapay doğa içinde yapay aydınlatma aracılığıyla sağlanmasıyla, insani beklentiler nedeniyle doğa mekanın taşıdığı ruha paralel olsa da asla onun bir parçası olmayacak şekilde yapaylığının belirginleştirildiği mekanlarla karşılaşılacaktır.

Aydınlatma ve Mekanın nefes alması

Aydınlatma tasarımının bir ek olarak mekan tasarımı sürecinde devreye girmesiyle karşılaşılacak özelliklere bakıldığında, mekanın somutlaşması kavramının ötesine geçildiği fark edilecektir.

Ekler başlığı altında yer verilen malzemeyle somutlaşan mekan, aydınlatma ile nefes alır hale gelecektir.

Doğal aydınlatmanın tasarıma dahil edilmesiyle mekanda zaman kavramı belirginleşecek ve yaşama aitliğin, ömrün, başlama - son bulma hissiyatının insanda olduğu gibi mekanda da geçerliliğini sürdürmesi sağlanabilecektir. Bu, malzeme aracılığıyla doğanın bir parçası haline gelmesinin ötesinde mekanın doğa ile aynı nefesi alması anlamı taşıyacaktır.

Yapay aydınlatmanın mekanı doğadan izole eder tavrına bakıldığında ise, doğanın doğal aydınlatma ile iletilen özellikleri ortadan kalkıyor olsa da yapay doğanın tasarlanan nefesinin varlığından söz edilebilecektir.

Doğanın zamanı, mekana etki edemez haldedir. Fakat yapay aydınlatma ile zamanın geçiş temposu yada zamansızlık yapay doğanın kendine has nefesini oluşturabilecektir. Bu, insan tarafından belki yapay bir atmosfer, yapay bir çevre, yapay bir uzay olarak tanımlanacaktır.

Sonuçta yapay yada doğal olması fark etmeksizin aydınlatma mekan tasarımı süreci için somutlaştırmanın da ötesinde anlamlar taşıyabilecektir.

Aydınlatma ve Çaldığı roller

Aydınlatma tasarımının bir ek olarak mekana olan etkisine bakıldığında diğer müdahale biçimlerinde gözlenemeyecek olan bir diğer özelliğiyle de karşılaşılacaktır.

Bu özellik, aydınlatmanın rol çalabilen tek ek olmasıdır.

Şu ana dek sözü geçen tüm somutlaştırma adımlarında belirli sınırla içinde çizilmiş bir etki sağlayıcılık durumu söz konusu iken, aydınlatma tasarımı sadece aydınlatma eylemini yerine getiriliyor olmakla yetinmeyebilecektir.

Örneğin uzay sınırlama eyleminin temelini oluşturan geometriksel ilişkilerin tanımlarıyla oluşan manalar aydınlatma ile netleşebilecektir. Yönelme, duraksama, merkezîyetçilik, odak oluşturma vb. kavramlar geometrik biçimler uyarınca insana iletilebileceği gibi aydınlatma ile de algılatılabilecektir.

Bölme eyleminin bir ek olarak mekan içinde sınırla oluşturma durumu sadece aydınlatma tasarımının işaretçiliği aracılığıyla da karşılanabilecektir. Düşeyde yada yatayda bir bölücü olacak şekilde kullanılan ışığın bölme kavramıyla birlikte akıllara gelebilecek olan yapısal öğelerden rol çalabilmesi mümkün olabilecektir.

Malzemede de durumun farklı olmadığı geçen alt başlıklar hatırlandığı an kavranacaktır. Her malzemenin rengini ve dokusunu iletme noktasında aydınlatmaya duyduğu ihtiyacın, aydınlatmanın bu bileşenlere giydireceği kostümler uyarınca karşılanacağı şüphesizdir.

* * *

Sınırlandırılmış uzayın mekanlaşabilmesi amacıyla yapılan ana müdahaleler olarak tanımlanabilecek olan eklerin somutlaştırıcılık görevi üstlendiği kesindir. Ancak mekan tasarımın değişmez belirleyicisi olan insanın, eklerin sağladığı somutlaşmayı mekanı ile arasında bir ilişki kurmaya yeter sebep görmesi mümkün değildir. Ekler, mekanı nitelenebilir kılmış ama kullanılabilirliğini karşılamak noktasında eksik kalmıştır.

Mekan tasarımı sürecinde eklerin getirdiği somutlaştırma bayrağını takılar ve eylem destek elemanlarının mekan – insan ilişkisinde bağlayıcılık görevini üstlenecek şekilde devralması gerekmektedir.

3.3. MEKAN TASARIMINDA ÜÇÜNCÜ BİRİM : TAKILAR

Mekan geometrik bir biçimden, kurulmuş bir yapay doğaya gelene dek geçirdiği tüm aşamalarda tasarımcı tarafından, insanın duyularıyla niteleyebileceği manaları iletecek şekilde yapılandırılmıştır.

Geçilen tüm somutlaştırma evrelerinde mekanın muhatabı insanın duyularıdır. Ancak duyuların kavrayıp tanımlayabileceği niteliklere sahip olacak şekilde somutlaşması mekanı insanileştirememiştir.

Bu noktada devreye takılar girecektir.

Takılar, somutlaşan mekanın insanla duyuları ötesinde fiziki ilişki kurmasını sağlayan tamamlayıcılardır. Bir diğer anlamda, mekanın ekler aracılığıyla somutlaşmasının ardından insanileşmesini sağlayan müdahalelerin tümüdür.

Sınırlanmış uzayla başlayan ve eklerle somutlaşarak devam eden mekanlaşma sürecine, hedeflenen kimliğin altını çizerek şekilde dahil olan takılar, adından da anlaşılacağı üzere mekandaki yerini değiştirilebilir şekilde alacaklardır. Bu nokta, şu ana dek geçilen tüm aşamalarda gözlenemeyecek şekilde mekan kurgulama eylemine kullanıcıyı da dahil edecektir.

Uzayın sınırlanması ve ekler yardımıyla da nitelenebilirlik kazanması süreçlerine bakılacağı zaman tasarımcının duyusal etki oluşturma noktasında bir tanımlanabilirliğin peşinde koştuğu gözlenecektir. Tüm bu evrelerde tasarımcı kurguladığı mekanın insanla duyusal manada bir ilişki kurmasına odaklanmıştır. Ancak mekanın insanın duyuları ötesinde kullanımına da açılmaya başlayacağı bu aşamada insan, sahip olduğu kullanıcı kimliği uyarınca belirleyicilik arz eden müdahalelerde bulunur hale gelecektir. Artık sadece duyularıyla değil, beğenileri, arzuları, hevesleri ışığında beklentiler sahibi olan insan mekanla buluşmaya başlayacaktır.

Mekan tasarımı sürecinin geçilen tüm aşamalarında anlam iletme peşinde koşan tasarımcı ayarlanabilir, değişebilir, taşınabilir şekilde mekanın kimliğine hizmet eden takıların devreye girmeye başlamasıyla belirleyicilik rolünü kullanıcıyla paylaşmak zorunda kalacaktır.

Yapacağı tüm tamamlayıcı müdahalelerin değişebilirliği nedeniyle kullanıcıya da değiştirebilme imkanı tanıması tasarımcıyı, çizdiği anlam sınırlarının kullanıcı tarafından da kabul edilmesini beklemeye zorlayacaktır.

Tasarımcının mana bildirme isteğiyle, kullanıcının sübjektiflik arz eden tatmin olma hevesi arasındaki amaç farklılığına bakılacağı zaman, çalışmanın niteliği gereği muhatabın tasarımcı olması nedeniyle kullanıcının tahmin edilemez çeşitlilikteki müdahale biçimlerini konunun dışında tutmak gerekmektedir.

Tasarımcı kullanıcıyı tanımlayarak mekan tasarlama sürecini başlatıyorsa, böylesi bir amaç farklılığına rağmen hedeflenen kimliğin dışına çıkılması zaten güçleşecektir. Kullanıcının tanımlanmadığı yada yanlış tanımlandığı bir mekanın tasarlanması sonucunda karşılaşılabilecek olan insani müdahalelerin, mekanı tasarlanan kimliğinden uzaklaştırmaya başlaması ise tasarımcının süreci yanlış yerden başlattığı gerçeğini gözler önüne serecektir.

3.3.1. Takıların Bütünleyiciliği

Tasarımcının mekanı insanileştirme noktasında ortaya koyacağı hamlelere bakılacağı zaman karşılaşılabilecek olan belki de en önemli kavram bütünlüktür. Ancak bütünlük kavramının parçalar arası ilişkilerde gözlenecek olması nedeniyle mekan gibi bir çok bileşenin yer aldığı tasarım alanlarında tek bir bütünlükten bahsetmek yanlışına düşülmemelidir.

Takıların bütünleyiciliği ve İnsan – mekan ilişkisi

Takıların tamamlayıcılık özellikleri eklerin mekanda yerlerini almasının ardından oluşacak olan insani ihtiyaçların karşılanmasına hizmet edecek niteliktedir.

Bu anlamda takılar insan – mekan arasındaki kopmaları ortadan kaldıracak bir bütünleyici olarak tasarımcı tarafından devreye sokulacaklardır. Bu, canlı ile cansızın, işlev ile işleve imkan tanıyanın, hareket ile harekete imkan tanıyanın bütünleşmesi anlamı taşımaktadır.

Tasarı ürünü olmasından kaynaklanan tüm yapaylığıyla mekanı, doğanın bir parçası olan insana yaklaştıracak olan bağlayıcıların tamamı takıdır.

Mekanın deęiřebilir nitelikteki bu paraları, kullanıcının deęiřtirebilirlik arz eden hamlelerine kendini sunarak buluşulacak bir arakesit oluşturmakla görevlendirilmişlerdir.

Doęa – insan arasındaki insani müdahaleler kapsamında oluşan kusursuz bütünlüğün yapay doęa – insan arasında da karşılıklarını bulacak şekilde kurgulanarak devam etmesi, sözü geçen türde bir bütünleyiciliğin alt metnini meydana getirmektedir.

Takıların bütünleyicilięi ve

Mekanın dili

Mekan tasarımı sürecinin geçilen her aşamasında ulaşılması hedeflenen kimliğin oluşumuna hizmet eder şekilde atılan adımların insanileşmesi noktasında devreye girecek olan takılar, sınırlandırılmış uzay ve ekler başlığı altında yer bulan tüm mekansal birimler arasındaki dil bütünlüğünü de pekiştireceklerdir.

Ulaşılması hedeflenen mekanın tanımının uzayın sınırlanması ve eklerin tasarlanması noktasındaki belirleyicilięi, deęiřebilir nitelikte bulunmasına rağmen takıların tasarlanması evresinde de geçerliliğini sürdürmelidir.

Sınırlandırılmış uzayın ve eklerin mekan tanımına sadık kalınarak tasarlanması sonucunda şekillenen duyusal bütünlüğün, kullanıcının fiziken mekana dahil olmasıyla devam edebilmesi, takıların da aynı tanıma uyar nitelikte tasarlanmasıyla mümkün olacaktır.

Bu anlamda takılar, mekanın tüm birimlerinin bildirilerini doęru adrese ve istenilen şekilde ulaştırarak bir dil bütünlüğü sağlayacaklardır.

Takıların bütünleyicilięi ve

İnsani ortak payda

Takıların mekan tasarımı içinde deęiřtirilebilirliğe imkan tanır haldeki konumu tasarımcıya, kullanıcılar arasında bir baęın oluşumunu kurgulama olanağı sağlamıştır.

Kullanıcı olarak mekanı sahiplenilen insanların deęiřtirebilirlik glerini kullanarak mekanı kiřiselleřtirmeye bařlamalarıyla, takıların insanlar arası bir baęın oluřumuna katkıda bulunacakları fark edilecektir.

Her takımın beraberinde tařıyacaęı kimlięin deęiřebilirlik nedeniyle kullanıcılar arasında bir iletiřim ortak paydası oluřturacaęı dřnlrse, takıların kullanıcılar arası btnlęn nemli bir parası olduęu kavranacaktır. Her kullanıcı deęiřtirdięi takı ile aynı mekanı paylařtıęı kullanıcıya bir bildiride bulunurken, kullanıcılar arasındaki bildiriler akıřı mekanın toplam kimlięiyle ilgili aıklamalar yapar hale gelecektir.

* * *

Takılar řu ana dek geilen sreler iinde kullanıcının fiziki mdahalelerine imkan tanıyacak biimde konumlanan ilk ve bu anlamda belki de en nemli mekansal birimdir.

Tmden gelerek ele alınmaya alıřılan mekan tasarlama srecinin detaymıř gibi algılanabilecek bu ařaması, takılar bařlıęı altında yer bulacak olan mekansal ęelerin okluęu nedeniyle en geniř bildiri sahası olarak kabul edilmelidir.

Detayların ilgi ekicilięi, onları kimlięin gzden kamaz bildiricileri haline sokacaktır.

Takıların yukarıda da sz edilen bařat grevi *btnlk saęlama* noktasında mekan tasarımına dahil olan tm aktrlerle kuracaęı iliřki nedeniyle kimlięin bildiriminde hassasiyet arz eden bir konumda bulunduęu řphesizdir.

Bu konum takıların kimlik bildirme, mekanı nitelenebilir kılma noktasında insanın hem kullanacaęı, hem de bilgi alacaęı trde ilgi ekici bir birim olmasıdır. Geilen tm ařamalardan yoksun kalmıř nitelenemez, tanımlanamaz haldeki bir mekanın sadece takılar aracılıęıyla kullanıcıyı tanımlatabildięi gibi mekana da kimlik verebiliyor olması, bu birimin tařıdıęı riskleri gzler nne sermeye yetecektir. Bunlarla birlikte sz edilen gce sahip bu bildiri ęelerinin mekan tasarımında deęiřebilir řekilde yer bulması kimlik oluřturma ve iletme noktasındaki tehlikeleri tuzaklar haline evirmeye yetecektir. nk artık belirleyici olan sadece tasarımcı deęil, kullanıcıdır, insandır.

Bu noktayı gözden kaçırmaması, tasarımcının tanımlayarak hedeflediği mekan tasarımını, kullanıcı kaynaklı sübjektif beğenilerin, heveslerin, arzuların tatmin aracı haline sokmaya izin vermesi anlamına da gelmemelidir. Tasarımcı mekan tasarımı sürecinde attığı her adımın tek belirleyicisi olan tanımlı uyarınca takıları tasarlama yoluna gittiği andan itibaren bu en riskli aşamanın üstesinden gelmiş olacaktır. Ki her adımın tanımlı kaynak olarak atılmasıyla takıların bütünlüçilik görevinin de hatasız bir şekilde tamamlanacağı kesindir.

Yeter ki tasarımcı kullanıcıyla ve amaçla ilgili doğru bir tanım ortaya koyabilsin.

Tasarımcı devreden çıktıktan sonra kullanıcının yapacağı müdahaleler sadece onu işaret edecektir. Her canlı gibi kullanıcı da tasarlayacaktır ve her tasarım gibi bu müdahaleler de tasarlayıcısını ifşa edecektir. Ancak tasarımcının tanımlı dışında mekanda konumlandıracağı takıları kullanıcının beğenisi ve hevesleri merkezine oturtmayı yeterli görmesiyle takıların, mekanın kimliği yada bütünlüğü bir tarafa tasarımcının kimliğini bile sorgulatacak tuzakların oluşumuna imkan tanıyacağı unutulmamalıdır.

3.3.2. Takıların Tasarımı Üzerine Tespitler

Takıların, mekan tasarımı sürecine kullanıcıların birebir müdahale edebilmelerine imkan tanıyan ilk birim olarak girecek olmasının tasarımcı üzerinde *hevesleri tatmin etme zorunluluğu* olarak tanımlanabilecek bir etki oluşturması, şu ana dek söz edilen sürecin iflası anlamına gelecektir.

Tasarımcının, olanın ötesinde bir olması gerekeni işaret etmeyi görev bilmesi şüphe götürmemesi gereken bir gerçektir. Olması gereken ile ilgili bir bildiride bulunmak tasarımcıya sorgulanmaz bir varlaştırmacılık getirmeyeceği gibi, kendini kullanıcının yani ihtiyaç sahibinin sübjektif arzularının desinatörü halinde görmesi imkanını da bırakmayacaktır.

Tasarımcı sahip olmadığı bir yaratıcılık kisvesini giyerek fikirlerini dayatma yoluna gitmemeli, diğer taraftan da kullanıcının arzu tatmin edicisi haline gelmemelidir.

Tanım, işte bu nedenle tasarım sürecinin her aşamasında belirleyicilik arz eden tek unsurdur.

Tasarımcının, kullanıcının gerek kimliği gerekse istekleri yani varolmayanla ilgili bildirimleri sonucunda ortaya koyacağı mekan tanımı yukarıda sözü edilen tüm risklerin oluşumuna imkan vermeyecektir.

Olması gereken kavramı ise bu noktadan sonra netleşmeye başlayacaktır. Bu, tasarımcının tasarımı kişisel görmesinin anlamsızlığını işaret edecektir.

Tasarımcının oluşturduğu tanım nedeniyle, mekan tasarımıyla ilgili olmaması gerekenler listesinin üst sıralarında bulunan hamleleri dahi hayata geçirebilecek olmayı göz ardı etmemesi gerekmektedir. Ki bu liste de tam anlamıyla ve sadece tasarımcıya aittir yani sübjektiftir. Çünkü olması gereken; ne tasarımcının, ne de kullanıcının sübjektif kararlarıyla değil, mekan tasarımı sürecine tanımlanması gerekecek şekilde giren tüm birimlerin – en başta da beklenti sahibi olan kullanıcıların – yaşamdaki konumları, yerleri, anlamları uyarınca tespit edilecek bir hedeftir.

Tasarımcı bu hedefi tanımlama noktasında kişisellikten uzaklaşan bir objektiflik içine girmeyi görev edinmelidir.

Tekrarlamakta fayda olduğu üzere sonuç kişisel değil konumsaldır. Tasarımcı keyfini süreceği bir saha bulmadığı gibi, kullanıcıya ait beklentilerin de esiri değildir. Bu nedenle tasarımcı, kendini bağladığı iskeledeki halatlarını keserek şahsına ve kullanıcıya dair tüm beklentilerin ötesinde bir durum değerlendirmesi yapmalıdır. Aksi takdirde çevrenin kurguladığı çekim merkezlerinin (moda, trend) tasarım sürecine dahil olmasıyla karşılaşılacaktır. Ki bu durumda çoğu zaman artık tanımdan bahsetmek mümkün değildir. Böylesi bir etkileşime, değişebilirliği ve müdahaleye açıklığı nedeniyle girebilecek yapıya en uygun mekansal birimin takılar olacağı ise söz konusu uyarıların neden bu bölümde ortaya konduğunu anlatmaya yetecektir.

Takılar, tanım merkezli tasarım sürecinin raydan çıkabilmesine olanak tanıyan en kritik makasların başında gelmektedir.

(Bu bölümde de eklerde olduğu gibi mekan tasarımı örneklerine yer verilmemiştir. Bunun nedeni, nasıl tanımlandığı bilinmeyen bir mekanı oluşturan birimler ile ilgili yorum yapabiliyor olmanın imkansızlığındandır.)

3.4. MEKAN TASARIMINDA DÖRDÜNCÜ BİRİM : EYLEM DESTEK ELEMANLARI

Uzayın sınırlanmasından takılara gelene dek geçilen somutlaştırma aşamalarının ardından kullanıcı, tanımlayabileceği nitelikteki mekanıyla hem duyuşal, hem de fiziksel bir birliktelik içinde bulunmaya başlayacaktır.

Takıların bütünleyicilik arz eden insanileştirme çabaları mekan ile insan, insan ile insan ve tüm mekan birimleri arasında bir bağlayıcılık oluşturmuştur. Ancak insanlar ve insan ile mekan arasındaki ilişkiye bakılacağı zaman takıların tamamlayıcılığının mekanın kullanılabilirliği noktasında karşılaşılabilecek olan soruları yanıtlamada yetersiz kalacağı gözlenecektir.

İşlev - hareket - mekan üçlüsü ile ilgili ilişkiler dizisi hatırlanırsa işlev kaynaklı hareketlerin mekansal bir sınır belirleme isteğinin yanı sıra söz konusu hareketlerin gerçekleşebilmesine olanak tanıyan hatta sadece bu hareketler için özellikle tasarlanmış olan elemanlara da ihtiyaç duyacağı fark edilecektir. Mekan sınırlarını ve dolayısıyla da bölücülerini tasarlama noktasında tasarımcıya kılavuzluk eden işlevlerin yerine getirilmesi noktasında insanın ortaya koyacağı fiziksel eylemlerin yardımı muhtaç olduğu fizyolojisi gereği kesindir.

İşte bu noktada eylem destek elemanları başlığı altına sokulabilecek olan öğelerden bir mekansal birim olarak bahsetmek gerekmektedir.

İşlevin bir fiziksel eylem gerektirmesi, bu eylemi uygulamaya dökmek zorunda olan insana tasarı ürünü destek öğelerini kullanmayı dayatmaktadır. Anlaşılabilecek üzere belirleyici olanlar listesine insanın fiziki ölçüleri ve hareket kabiliyeti ile ilgili sınırları da eklenecektir. Mekan tasarımının bu aşamasında insan sadece duyuları yada nitelermeleri kapsamında ele alınması gereken bir şablonun ötesinde, fiziksel özellikleri ile kişiselleşecek bir tasarım unsuru haline gelecektir.

Çalışmanın kapsamı gereği fizyoloji, anatomi, ergonomi yada antropometri gibi bilim dallarından söz edilmeyecektir. Bu bilim dallarının özellikle eylem destek elemanları tasarımında birer ön kabul olarak algılanacak olmasının şüphe götürmezliği nedeniyle, hedefi tasarımcılar olan bu çalışmada tekrar ele alınmasına gerek olmadığı düşünülmektedir.

* * *

Eylem destek elemanlarının tasarlanması şu ana dek bahsedilen tüm birimlerin geçirdiği süreçlerden farklı bir öz içermektedir.

Mekana ait olmak

İnsana ait olmak

Sınırlandırılmış uzay olarak ele alınan geometri kapsamlı ilk mekansal birim; uzaya, ekler olarak sözü edilen ve mekansal somutlaştırıcılık içeren ikinci birim; bu sınırlandırılmış uzaya, insanileştiricilik arz eden tamamlayıcıların oluşturduğu üçüncü birim takılar ise; tüm aşamalar sonucunda somutlaşan mekana aittir.

Ancak eylem destek elemanları olarak tanımlanan bu dördüncü birim mekan içindeki insana aittir.

Değiştirilebilir halde mekana dahil olan takılar bile bu anlamda bir kişiselleşebilirlik gösterememektedirler. Eylem destek elemanlarıyla kullanıcı arasındaki aidiyet ilişkisi, kurulan fiziksel temasın sürece uzun olmasından, tasarlanan sonucun kişiye yada kullanıma özel olmasından ve fiziksel yetersizlikler gereği insanın bulunduğu muhtaç olma durumunun baskınlığından kaynaklanmaktadır.

Şu ana dek geçilen tüm mekansal birimlerin tasarımında insanın göz ardı edilmediği her haliyle kesindir. Ama eylem destek elemanları doğrudan insan için ortaya konan bir mekansal birimdir...

Parçalardan oluşan bütün ve

Bütünün parçası

Bunlarla birlikte eylem destek elemanları olarak ele alınabilecek olan bir çok öge diğer mekansal birimlerde gözlendiği üzere bir tür “*diğer birimlere muhtaç olma*” anlamı taşımayabilecektir.

Uzay olmadan sınırlandırmak, sınırlandırılmış bir uzay olmadan da ekleri ve takıları kullanmak mümkün değildir.

Eylem destek elemanları başlığı altında ele alınan öğelerden özellikle *mobilya* olarak adlandırılan hareketli eylem destekçilerine bakılacağı zaman ise ihtiyaç duyulan tek birimin sadece uzay olabileceği kavranacaktır. Hareketliliği ve üç boyutluluğu nedeniyle uzaydaki bir cisim olarak algılanabilecek olan bu öğeler, tanımları gereği kimi zaman insanla, işlevleriyle ve hareketleriyle uyumsuzluk gösterebilecek bir anlamın dahi altını çizebileceklerdir. Bu anlamda mekan tasarımı bütünü oluşturur bir parça olmanın ötesine geçerek, tıpkı mekan gibi parçalardan oluşan bir tasarım sahası haline geleceklerdir.

Tekrarlamakta fayda görüldüğü üzere yukarıdaki ifadeler sadece hareketli eylem destek elemanları için geçerlidir.

Eylem destek elemanlarının bir bölümünün ise - ki buna hareketli eylem destek elemanlarının bir kısmı da dahildir - kimi zaman bir ek, kimi zaman bir takı olarak mekan içinde yer bulacağından da bahsetmek gerekmektedir. Eylem destekçileri yukarıda söz edildiği gibi başlı başına bir tasarım sahası olabildiği gibi, diğer mekansal birimlerin görevini üstlenebilecek çeşitlilikte bir bütünü tamamlama özelliği de taşıyabileceklerdir...

* * *

Karmaşık gibi görünen bir yelpaze içinde tasarımcıya kendini sunan bu mekansal birimin aydınlığa kavuşabilmesi için öncelikle tasarımcının bu birimleri nasıl tanımlayacağından, ardından da ulaşılan sonucun hangi kurgusal kimlikte mekanda yerini bulacağından söz etmek gerekmektedir.

3.4.1. Eylem Destek Elemanlarının Tanımlanması

Eylem destek elemanları tüm mekansal birimlerde gözlendiği gibi şüphesiz bir mana iletilik görevi üstleneceklerdir.

Mekanın takılar aracılığıyla insanileşmesinin ardından kullanılabilirliğine hizmet edecek şekilde devreye giren eylem destek elemanlarının de iletecekleri mana tasarımcının yapacağı tanım uyarınca belirlenecektir. Ancak tasarımcının bu öğeleri tanımlama noktasında karşısında bulacağı muhatapların çeşitliliği, eylem destek elemanlarını şu ana dek sözü edilen diğer mekansal birimlerden ayıracak bir diğer özelliktir.

Söz konusu öğelerin hem mekanla, hem kullanıcıyla, hem malzemeyle, hem de kullanım alanlarıyla kuracağı ilişkiler göz önünde tutulduğu an eylem destek elemanlarıyla ilgili tanım yapılacak tek saha olduğu fikrinden uzaklaşmak gerekecektir.

Ayrıca bir unsurun tanımlanmış olması diğer unsurların tanımlanmamış olmasıyla önemini yitirecektir. Örneğin kullanıcı tanımı üzerinde ilerleyen bir tasarım sürecinin somutlaşabilmesi, söz edilen öğenin malzemesiyle ilgili bir tanımlı zaten yapmış olmayı gerektirecektir.

Yukarıda ifadesini bulan tüm tanım sahalarıyla karşı karşıya kalan tasarımcının yapması gereken ilk hamle, söz konusu öğeleri hangi amaç uğruna tasarlayacağını baştan tanımlamak olacaktır. Bir öğenin kullanıcı uyarınca tanımlanması ile malzemesi uyarınca tanımlanması sonucunda oluşacak varlar topluluğunun aralarındaki farklar, hedef belirleme eyleminin kaçınılmazlığına işaret eder.

3.4.1.1. Eylem destek elemanlarının mekan uyarınca tanımlanması

Mekanın tasarlanan kimliğinin tanım tarafından belirlenmesi durumu süreç boyunca ele alınan tüm birimlerde olduğu gibi eylem destek elemanlarının tasarımında da geçerli olabilecektir.

Sınırlandırılmış uzaydan bu noktaya gelene dek geçilen tüm aşamaların tek belirleyicisi olan tanımın tasarımcı tarafından kullanıcının beklentileri, kimliği, yaşamdaki konumu, hedefleri vb gibi sıralanabilecek bir dizi unsurun göz önüne alınmasıyla oluşturulacağı kesindir. Dolayısıyla bu mekansal tanım aynı anda diğer tüm birimler gibi eylem destek elemanlarıyla ilgili atılacak tasarım adımlarının da niteleyicisi ve denetleyicisi olabilecektir.

Tasarımcının, mekan tasarımına ait önceki süreçlerin sonlanmasının ardından bu evrede muhatap olarak devreye gireceği durumlarda da aynı yöntemi kullanması mümkündür. Tüm birimlerin mekanın tanımı uyarınca tasarlanmasıyla oluşan bildiriler, bu aşamada süreci devralan tasarımcıya ilettikleri mananın altını çizebilecek, tasarımcı da bu manayı oluşturan tanımın doğrultusunda eylem destek elemanlarını tasarlayabilecektir.

Bu anlamda eylem destek elemanları mekan tasarımı içinde bir bütünleyicilik görevi üstlenmektedirler. Bütünü oluşturan parçalardan biri konumuna gelmesiyle, bu birimin bütünü oluşturan tanımdan bağımsız bir kimliğe sahip olabilmesi imkansız hale gelecektir.

Kimi durumlarda bu öğeler mekanından mahrum kaldığı anda anlamını yitirebilecek, yitirdikleri anlama kavuşabilmeleri için de aynı tanımlı bir diğer mekana muhtaç olabileceklerdir. Mekan için tasarlanan öğe mekanından yoksun kaldığı an anlam yetersizliği içinde kalacak, bu parçasından mahrum kalan mekan ise kimlik eksikliği yaşayacaktır.

3.4.1.2. Eylem destek elemanlarının kullanıcı uyarınca tanımlanması

Kullanıcı merkezine oturan bir eylem destek elemanı tasarımında tasarımcı açısından artık mekandan söz ediyor olmanın anlamı yoktur.

Tanımlanması gereken tek unsur kullanıcıdır, insandır.

Bu anlamda mekan ile eylem destek elemanlarının tasarım süreçleri arasında fark olmadığı gözlemlenecektir. Kullanıcının kim olduğunun, yaşamdaki yerinin ve beklentilerin ileteceği anlamlar dizisi, bu öğelerin tasarlanmasına kılavuzluk edecek tanımlı tasarımcıya sunacaktır.

Tasarımcı tanımladığı kişiye, söz konusu tanımlı uyarınca tam manasıyla kişisellik arz edecek bir öğe kurgulamak durumunda kalabilecektir. Eylem destek elemanlarının bu merkezden tanımlanması yoluna gidildiği an öğelerin oluşumunu sağlayan tüm bileşenlerin (malzeme, biçim vs) kullanıcının tanımlanmasıyla oluşacak olan kimlikle aralarında mana kapsamlı bir ortak payda bulunması gerekecektir. Yalnızca kullanıcının tanımlanması, eylem destek elemanlarının tasarımında yan yana gelecek olan diğer varların tanımlanmaması durumunda önemini yitirmeye mahkum olacaktır.

3.4.1.3. Eylem destek elemanlarının malzeme uyarınca tanımlanması

Tasarımcının eylem destek elemanı tasarlama noktasında ortaya koyabileceği tanımın bir diğer kaynağı da malzeme olabilecektir.

Söz konusu öğelerin tasarımında, somut tüm birimlerin kurulumunda bir bileşen olarak devreye girmesi gereken malzemenin barındırdığı anlam ve yapısal özellikler tasarım sürecinin akış yönünü tayin edecek bir çıkış noktası olarak algılanabilecektir.

Malzemenin özü; biçimini, biçimi ise; ortaya konan sonucu doğrudan belirleyebilecek bir ilişkiler bütünü oluşturmaktadır. (Yener,2005)

Eylem destek elemanlarının malzeme uyarınca tanımlanmasıyla tasarımcının kullanıcıyı göz önüne alması şartı da ortadan kalkabilecektir. Çünkü böylesi bir tanımlama yoluna gidileceği zaman karşılıklı ilişkiye girmesi gereken yalnızca iki aktör bulunmaktadır.

Tasarımcı ve malzeme...

Bu birliktelik eylem destek elemanlarının kullanım merkezli ve doğal olarak da insan hedefli fayda sağlama kimliğinin ötesinde, tasarımcının iletmeyi amaçladığı anlamın bildirimine imkan tanıyan sınırsız bir sahanın oluşumunu sağlayabilecektir. Böylece tasarımcı, belki işlevin, belki hareketin, belki de rasyonel beklentilerin umursanmadığı bir eleştiri zemininde hedefine ilerleyebilecektir.

İnsanın duyularıyla dahil olmasına karşın kullanıcı olarak göz ardı edilebileceği bu tanımlama biçimi malzemenin ötesinde tasarımcının kendini nasıl tanımladığıyla ilgili bilgiler vermeye başlayacaktır.

Malzeme tanımın, tanım tasarımcının ürünüdür.

3.4.1.4. Eylem destek elemanlarının kullanım alanları uyarınca tanımlanması

Eylem destek elemanlarının tanımlanması noktasında karşılaşılabilecek bir diğer muhatap ise bu öğelerin kullanım alanları ve bu alanlar nedeniyle taşıyacakları kimlikleridir. Örneğin, depolama, dinlenme, hizmet – servis elemanları vb. gibi...

Bu tanımlama çeşidi kullanım alanı merkezine oturması nedeniyle mekanla doğrudan bağlantılıdır. Eylem destekçilerinin mekan içinde bulunma amaçlarının belirleyeceği kimlik farklılıklarının altında yatan bir diğer sebebin de kullanıcı yani insan olduğu göz önüne alınırsa, tasarımcının tasarım hedefiyle ilgili alanın daraldığı fikrine ulaşmak mümkün olabilecektir.

Örneğin, X kullanıcının, y kimlikli mekanı için, bir depolama elemanı tasarlanması gibi...

Ancak kullanım alanının sınırlandırılması nedeniyle şaşmaz bir hedef haline gelmesi durumunda da tasarımcı yine sübjektiflik arz eden tanımlamaları için kendine bir ortam oluşturabilecektir. Çünkü tasarımcının, mekan ve kullanıcı unsurlarının ötesinde sadece “ masa nedir?” sorusuna cevap vermeyi de bir tasarlama yolu olarak kabul edebilmesi mümkündür.

Yukarıdaki örnek benzeri sorgulamalarda verilecek cevabın sadece tasarımcıyla ilişkili olması ise aynen malzemenin tanımlanması durumunda gözlemlendiği gibi bir kişisel bildiri imkanı sağlayacaktır. Tasarımcı eylem destek elemanlarının kullanım sahaları uyarınca taşıdıkları kimliği hedeflediği bildirilerin iletilmesini sağlayan soyut bir malzeme olarak kullanmaya başlayacaktır.

Anlaşılabacağı üzere mekan yada kullanıcı dışında hakimiyetini hissettirebileceği tüm birimler ister soyut, ister somut olsun birer malzeme halinde tasarımcıya kendilerini sunacaklardır.

3.4.2. Eylem Destek Elemanlarının Mekandaki Konumları

Mekan tasarımı sürecinin dördüncü birimi olarak ele alınan eylem destek elemanlarının tanımlanmasıyla ilgili yöntem çeşitliliğinin ardından birer tasarım ürünü olarak somutlaşan bu öğelerin mekan içinde nasıl konumlanacağını masaya yatırmak gerekmektedir.

Geçilen tüm aşamalarda mekana aitlik arz eden birimlerin geline aşamada insana ait olan bir birimle tamamlanıyor olmasına bakılacağı zaman bu son birimin, kaynağı olan insanın mekan içindeki durumlarına paralellik göstereceği fark edilecektir.

Eylemleri gereği mekanda kimi zaman sabit, kimi zaman hareketli olmak zorunda olan insanı kaynak alan eylem destek elemanlarının da aynı konum farklılıklarını barındıracağı şüphesizdir.

İşlevin; eylemi doğurmasıyla, eylemin; bu eylemi destekleyen elemanların yapısını belirlemesi arasında bir farksızlıktan söz etmek gerekmektedir.

Bu nedenlerle, insanın mekandaki eylemsel konumlarına bakılacağı zaman eylem destek elemanlarının sabit ve hareketli olmak üzere iki ayrı başlık altında ele alınması gereğiyle karşılaşılacaktır. Ancak eylem destek elemanlarının bu konumları nedeniyle, mekan tasarımı sürecinde ele alınarak ekler ve takılar olarak adlandırılan birimlerle ciddi bir etkileşim içine gireceği fark edilecektir. Bu öğelerin, kimi zaman sabit, kimi zaman hareketli olan konumları uyarınca, mekan içinde paralellik arz eden konumlarda bulunan iki birimle (ekler ve takılar) rolleri değiştirebilecek nitelikte bir alış veriş içine girmesi mümkündür.

Bu anlamda eylem destek elemanı tanımı gereği zihinlerde oluşabilecek olan tasarımlarla, ekler ve takılar olarak adlandırılan birimlerin tasarımları arasında bir karmaşa oluşmaması gerekmektedir. Bu etkileşim sadece oturulan zeminlerin birbirlerine kayabilecek olmalarından kaynaklanmaktadır.

3.4.2.1. Sabit eylem destek elemanları ve ekler ile olan etkileşimi

Mekan içindeki insana bakılacağı zaman karşılaşılabilecek konumlardan biri sabitliklerdir.

İşlevlerin, eylemleri ve şekillerini belirleyeceği düşünülürse, mekanın kullanım alanı halinde benimseyen insan çoğu eylemini sabitlikle yerine getirecektir. Yukarıda söz edilen insan eylemleri ve eylem destekçileri ilişkisine bakılacağı an karşılaşılabilecek olan sabitlik, eylem destek elemanlarının mekandaki konumlarından birini işaret etmektedir.

Eylem destek elemanlarının mekanda sabit konumda yer alacak şekilde tasarlanmaları, kullanıcı kimliğini taşıyan insanı öğenin sabitlendiği mekana bağlı kılmaya başlayacaktır. Bu anlamda tasarlanmış olan bir eylem destek elemanının yapacağı ilk iş, kullanıcıyı sabit olduğu mekanla kaçınılmaz şekilde ilişkilendirmek olacaktır.

Söz konusu öğelerin sabitlik arz eden yapısına bakılacağı zaman tasarımcının yukarıda verilen tanımlar uyarınca eylem destek elemanlarını insan yada mekandan yoksun müstakil bir tasarım alanı olarak görmesi de imkansızlaşacaktır.

İnsan yerine getirmek zorunda olduğu işlevler nedeniyle eylemlerde bulunacak, bu eylemler de eylem destek elemanlarının sabit olması durumunda doğrudan mekana bağlı hale gelmeye başlayacaklardır. Bu noktadan sonra, sabit eylem destek elemanlarının tasarım sürecinde devreye girecek olan malzeme, biçim, kullanım sahası gibi unsurların, öğenin sabitlendiği mekanın tanımıyla belirlenen hedefe hizmet etmesi gerekecektir.

Mekanın tanımı, eylem destek elemanlarının tanımı haline gelme başlayacaktır.

Ancak, mekan tanımının hakimiyeti altına girdiği gözlenen eylem destek elemanlarının taşımakta oldukları değiştirilemezlik boyutundaki tamamlayıcılıkları, onları nitelendirmekte olan mekanın değişmez kimlik ifadecileri haline de dönüştürecektir.

Mekanın bir çok öğesinin değişebilir olmasına rağmen eylem destek elemanlarının sabitliği nedeniyle söküp atılamaz birer mana bildirici olmalarına bakılacağı zaman, sabitlemek fikrinin kullanıcı kadar, tasarımcıyı da uymaya zorlayan bir ön kabul oluşturduğu fark edilecektir. Mekan bir taraftan eylem destek elemanlarını hakimiyeti altına alırken diğer taraftan da kendini onlara mahkum kılmaya başlayacaktır. Eylem destek elemanlarının sabitlenmesi, yokluğunda onların mekanı manaca yetersiz yada eksik kılmasını da beraberinde getirmiştir.

Söz konusu parçanın yokluğunda bütünün anlamından kaybetmesi durumu, bu öğelerin sabitliği ile birleştiği an, diğer bir mekansal birim olan eklerin akla gelmesi olasıdır.

Eklerin mekanın koparılamaz birer birimi olmasının tasarım sürecindeki yeri ile sabit eylem destek elemanlarının yukarıda sözü edilen nitelikleri arasındaki paralellik, bu iki birimi birbirlerinin tanım sahasına girer hale getirmektedir.

3.4.2.2. Hareketli eylem destek elemanları ve takılar ile olan etkileşimi

İnsanın mekandaki konumları ile ilgili ortaya konacak kalıpların bir diğeri ise hareketliliktir.

Mekan sınırlarının belirlenmesinde başrollerden birini üstlenen işlev kavramının beraberinde hareketi getiriyor olmasıyla, aynı mekan içinde yada mekan parçaları arasında çeşitlilik gösterecek olan işlevlerin karşılanması durumu kendini gösterecektir. Her hangi bir işlevin doğurduğu eylemin eylem destek elemanlarının yardımcılığıyla yerine getirileceği ve yine her hangi bir işlevin aynı yada farklı mekanlarda da benzer eylemleri tetikleyeceği düşünülürse, kendini bu devinim içinde bulan insanın eylem destek elemanlarının eşliğine ihtiyaç duyacağı anlaşılabacaktır.

İnsanı merkez aldığı, bir anlamda eylemleri nedeniyle onu taklit eder halde olduğu göz önüne alındığında, eylem destek elemanlarının da konumlarıyla ilgili belirginleşecek olan bir diğer kavram hareketliliktir.

Hareketliliğin devreye girmesiyle yine şüphesiz bir mekandan bahsedilecektir.

Ancak bu mekan sabitlikten uzaklaşması nedeniyle eylem destek elemanlarının doğrudan bağlanarak parçası haline geldiği bir bütün değildir. Mekanın bu anlamdaki görevi, konumların değişebilirliğine izin veren bir “yer” olmaktır.

Tabii ki bu açıklamaların ışığı altında mekanın tanımı gereği sahip olduğu kimliğinin hareketli eylem destekçilerinin tasarımı sürecinde rol almayacağı fikrine ulaşmak hata olacaktır. Fakat belirginleşen aktörün, bu öğelerin eşlik ettiği kullanıcı olacağı da şüphesizdir.

Hareketlilik, bir eşlik durumu oluşturmakla birlikte, söz konusu öğelerin her hangi bir şekilde işlevlerini kaybetmeleri nedeniyle devreden çıkmalarına da imkan tanımaktadır.

Hareketlilik, değiştirilebilirliği de beraberinde getirecektir.

Mekana sabitliđi söz konusu olmayan hareketli eylem destek elemanlarının, mekandaki yerlerinin deđiřtirilebilmesinin ötesinde işlevsizleşerek mekanı tamamen terk etmesinin zahmetsizliđine bakılacağı zaman, akıllara bir diđer mekansal birim olan takıların gelmesi mümkündür. Bu benzerlik hareketli eylem destekçilerinin takılařmasından deđil, müdahale edilebilirlikleri geređi takılarla birlikte mekanda buldukları kimliđin paralelliđinden kaynaklanmaktadır.

* * *

Tüm bu ifadeler eylem destek elemanlarının mekandaki konumları ve diđer birimler ile aralarındaki tanımlanış benzerliklerinin altını çizmek amacıyla ortaya konmuřtur. Sabitlik yada hareketlilik, eylem destek elemanlarının tanımlanış biçimleri üzerine belirginleşen çeřitliliđe dahil olacak birer konum niteleyicisidir.

Bu nedenle tasarımcının örneđin malzemesi uyarınca tanımladığı bir hareketli eylem destek elemanını tasarlama noktasında insanı merkez alması zorunlu görülemez.

Tanım, tasarımcıyla; konum, öğelerin mekanda bulunuş özüyle ilgilidir.

4. BÖLÜM: İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINA BİR ÖRNEK

İmgesel aritmetiğin bir yöntem olarak ele alınmasıyla başlayan ve mekan kavramının incelenmesiyle devam eden çalışmanın bu bölümünde tanımlanan yöntemin yine tanımlanan bir tasarım sahasında nasıl kullanılacağını örneklemek gerekmektedir.

Çalışma boyunca yöntem ve mekan ile ilgili olarak ele alınan tasarıma dair hiçbir kavramın, ilişkinin, özelliğin somut örneklemelerle sunulmamasının altında yatan tek sebep, ortaya konan tüm veriler (varlar) arasındaki ilişkinin sadece okuyucular tarafından kurulmasının gerekliliğine olan inançtır. Her bir veri okuyucuda farklı mana adreslerinin altını çizebilmeli, veriler arasındaki ilişkiler de yine okuyucuların yaptığı tanımlamalar uyarınca ve varolan okuyucu sayısı kadar çeşitlilikte ilerleyebilmelidir.

Tıpkı imgesel aritmetik yönteminde olduğu gibi...

Ancak geline bu noktada biri diğerine benzemeyecek şekilde her okuyucunun zihninde canlandırdığı ilişkiler dizisinin somut bir tasarım örneği ile ortak paydada buluşması hedeflenmelidir.

Verilecek olan mekan tasarımı örneği çalışma boyunca ele alınan kavramlar ve ilişkiler sırasına uyacak aşamalar halinde verilecektir. Böylece yöntem – tasarım sahası ikilisi netleştirileceği gibi mekan tasarlama sürecinin işleyiş biçimi ile ilgili bir aşamalandırmaya da ulaşılabacaktır.

* * *

İmgesel aritmetik yöntemiyle mekan nasıl tasarlanacaktır? sorusuna cevap vermek üzere atılması gereken ilk adım hem yöntemin, hem mekanın, hem de tasarımın hayatla olan bağına sağlayan tanımlama eylemidir.

4.1. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA İLK AŞAMA :TANIM

Örnek olarak verilecek mekan belirli aralıklarla kullanılan, sosyal yaşamdan izole edilmiş, içsel muhasebelerin ve yüzleşmelerin yapılacağı, korunaklı, gizli, bir evdir.

Yaşamın içine, yaşamı algılayacak şekilde yerleştirilmiştir.

Bu mekan kullanım biçimi ve amacı gereği **“kalkan arkasındaki güvenli boşluk”** olarak tanımlanmıştır.

* * *

Sosyallik gereği kesintisiz bir ilişkiler dizisi içinde bağlı olunan çevreden çeşitli dönemlerde uzaklaşma isteğinin ve bunun beraberinde getirdiği yalıtılmışlığın kaçma eylemiyle vücut bulabilmesi, kaçılan yerin nitelikleriyle ilgili net veriler ortaya dökmektedir. Böylesi bir izolasyonun korunmayı, gizlenmeyi ve saklanmayı beraberinde getirdiği düşünülürse ulaşılması gereken hedefin cinsi saptanmaya başlayacaktır. Bu noktada tasarımcının yapması gereken, yukarıda sözü edilen verilerin oluşturması gereken kavramı bir anlam deposu haline getirmektir.

Veriler ışığında zihinlerde oluşan kavramsal sınırların içinin yaşamın sundukları uyarınca doldurulması durumundan vazife çıkararak devreye girmeye başlayacak olan eylem ise imgelemedir.

Verilen tanımdan da anlaşılacağı üzere kalkan arkasında bulunma durumu, gizlenme, korunma, izolasyon kavramlarının tasarımcının imgelem perdesinde şekillenmesiyle oluşan bir mekansal karşılıktır. Sıralanan soyut kavramlar tasarımcının imgelem perdesinin ön yüzüne yansıtılarak kalkan arkasında olma haliyle somutlaştırılmışlardır.

Buna benzer şekilde tanımda bir diğer niteleyici olarak yer alan güvenli boşluk ise kalkan arkasında bulunma eyleminin güvenilirliği içinde yapılacak olan içsel sorgulamaların ve muhasebelerin beraberinde getirdiği tek başınalık ile karşılığını bulacaktır.

Doğanın ve onun bir parçası olan insanın sosyal yaşamdan sıyrılmışlığı ve bu sıyrılmışlığın emniyete muhtaç olması, tasarımcının imgelem perdesinde güvenli boşluk olarak nitelenen bir izdüşümü belirginleştirmiştir.

Türü ve cinsi itibarıyla nitelenen mekanın işlem halinde tanımlanması dahi fark edileceği üzere başlı başına bir tasarımdır.

Tasarlanacak mekanın niteliği gereği sunmuş olduğu veriler, yukarıda ifade edilen tanım cümlesi aracılığıyla tasarımı, birbiriyle ilişkilendirerek şekillendirecek olan varlara giden yolun kapılarını açmaya başlayacaktır. İmgesel aritmetiğin tek belirleyici konumuna yerleştirdiği tanım bu noktadan sonra atılacak tüm tasarım adımlarına rehberlik edecektir.

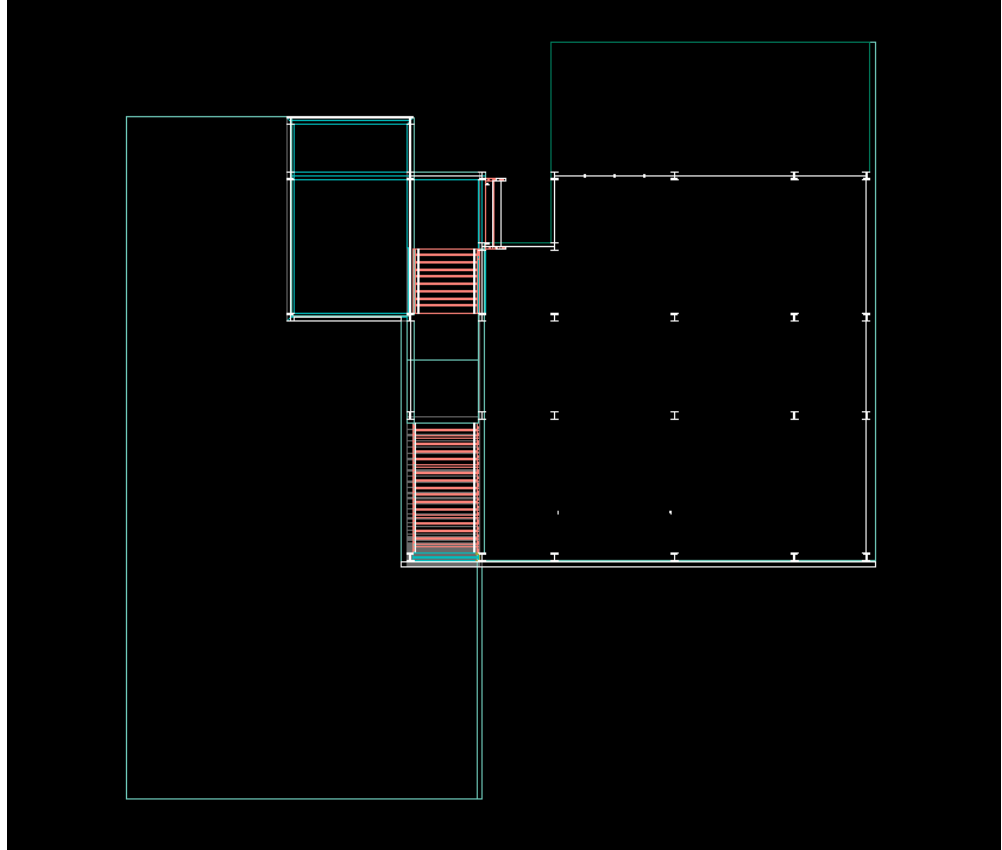
Tasarlanan mekanın boşluk olması, beraberinde uzayın sınırlandırılması ve eklerin tasarlanması aşamalarını ön plana çıkartmaya başlayacaktır. Bu iki birimin birbirleriyle kuracağı ilişki boşluğu ve niteliğini belirleyecek, takılar ve eylem destek elemanları ise bir anlamda boşluğun tek sahibi olan kullanıcının şu an için tahmin edilemez nitelikteki belirleyiciliğine bırakılacaktır.

Tanım birimler arasındaki belirleyicilik kapsamlı sıralamayı işaret etmektedir. Bu anlamda takılar ve eylem destek elemanları sadece tanımın dayattığı prensiplerin ürünü olarak örneklenmişlerdir.

4.2. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA İKİNCİ AŞAMA :SINIRLANDIRILMIŞ UZAY

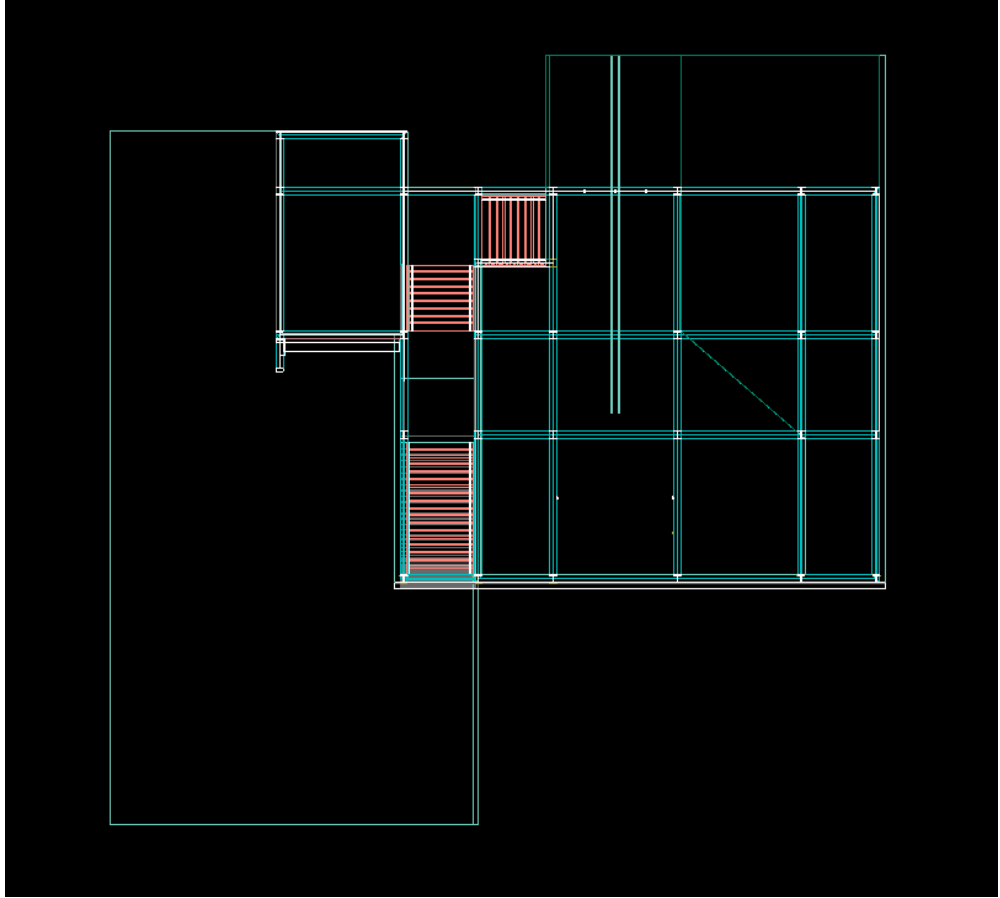
Mekanın işlem halinde tanımlanmasının ardından atılması gereken ilk adım sınırlandırılmış uzayın tasarlanmasıdır.

Hatırlanacağı üzere geometrik ilişkiler ve manaları üzerinde ilerleyecek olan bu aşama mekan ve mekan parçaları arasındaki etkileşimin de temellerini atacaktır.



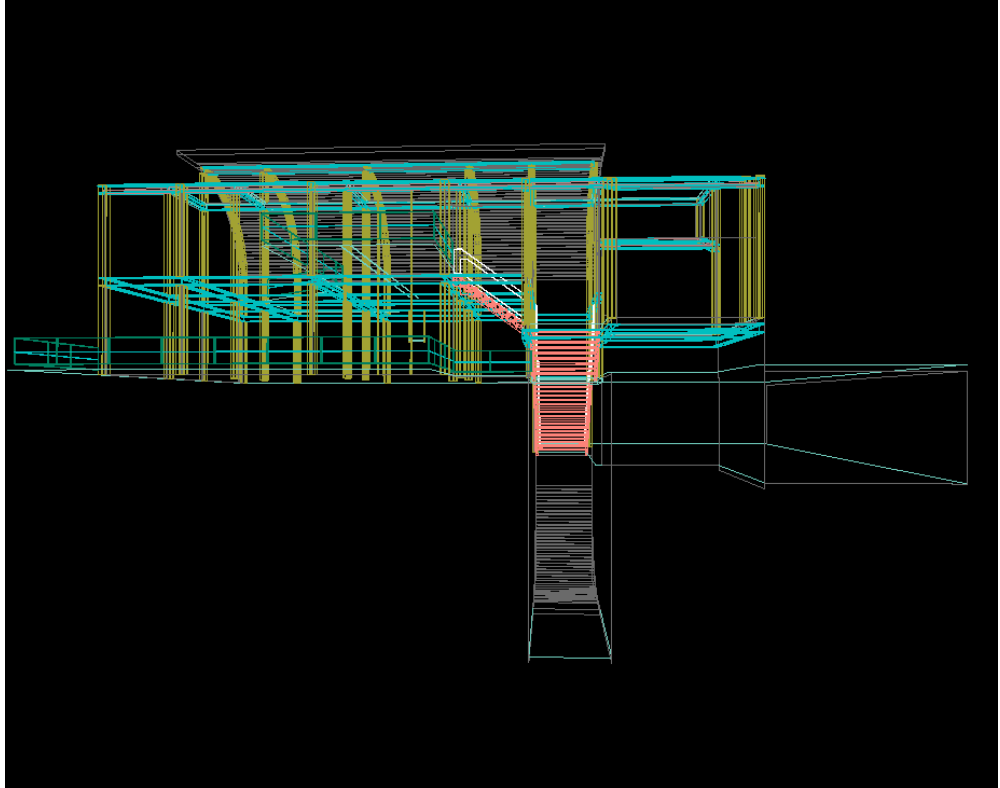
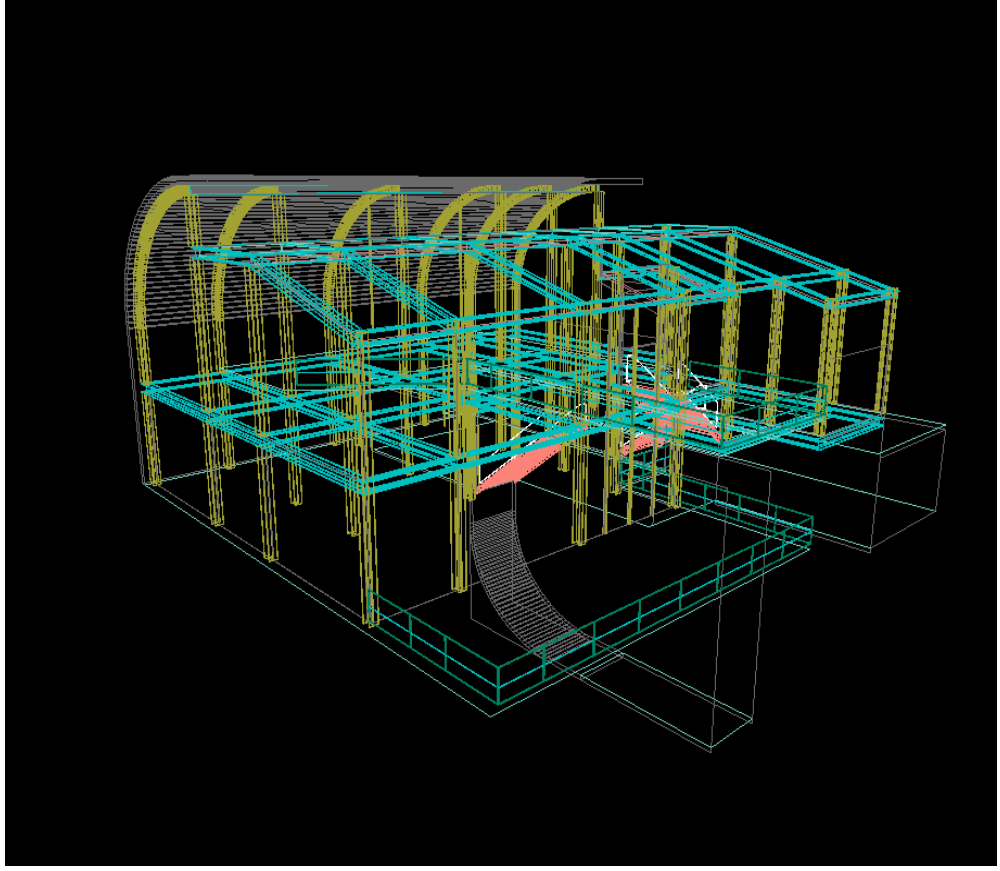
Resim 4.1. Örnek mekan tasarımı.

Plan

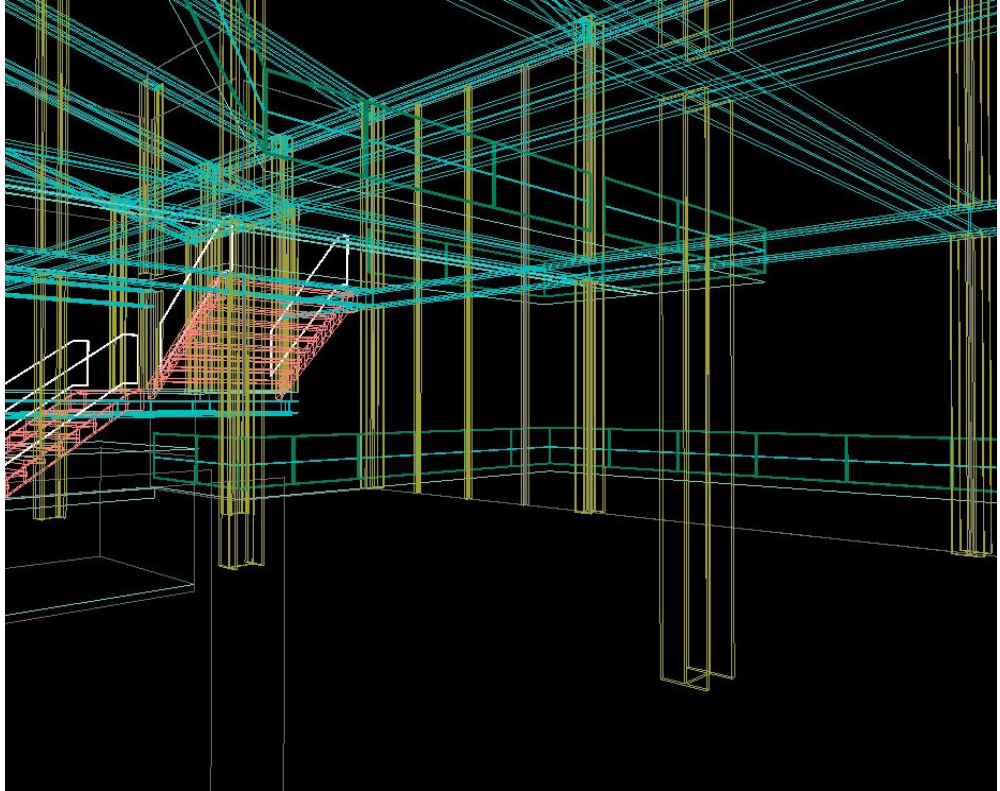
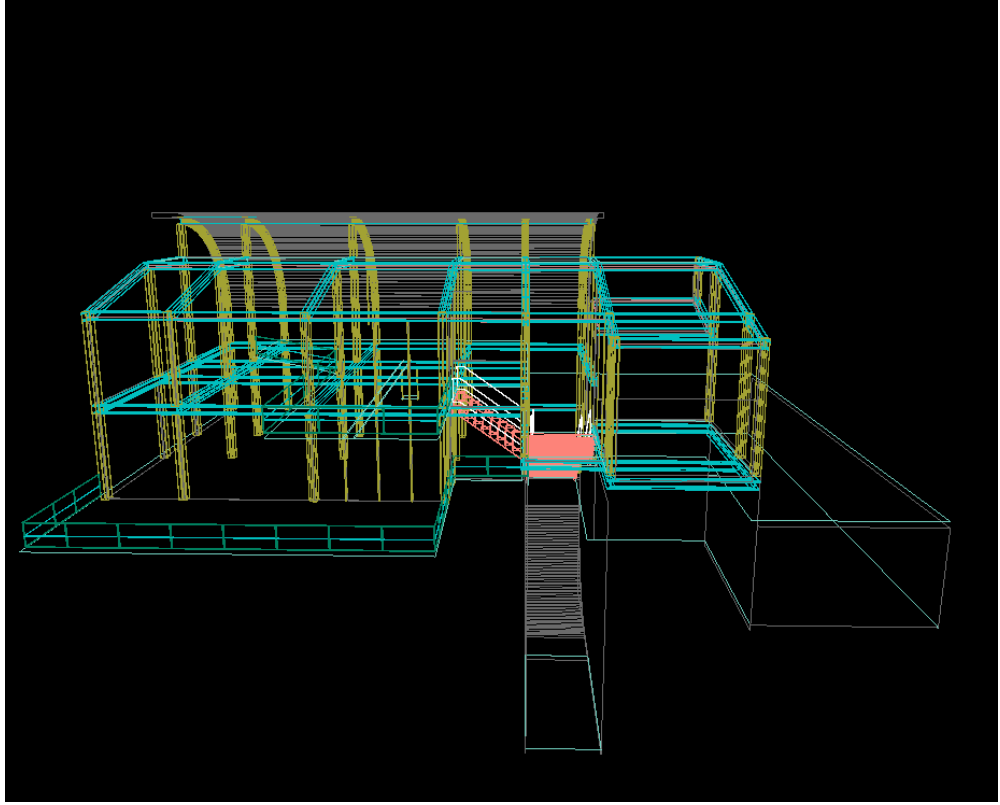


Resim 4.2. Örnek mekan tasarımı.

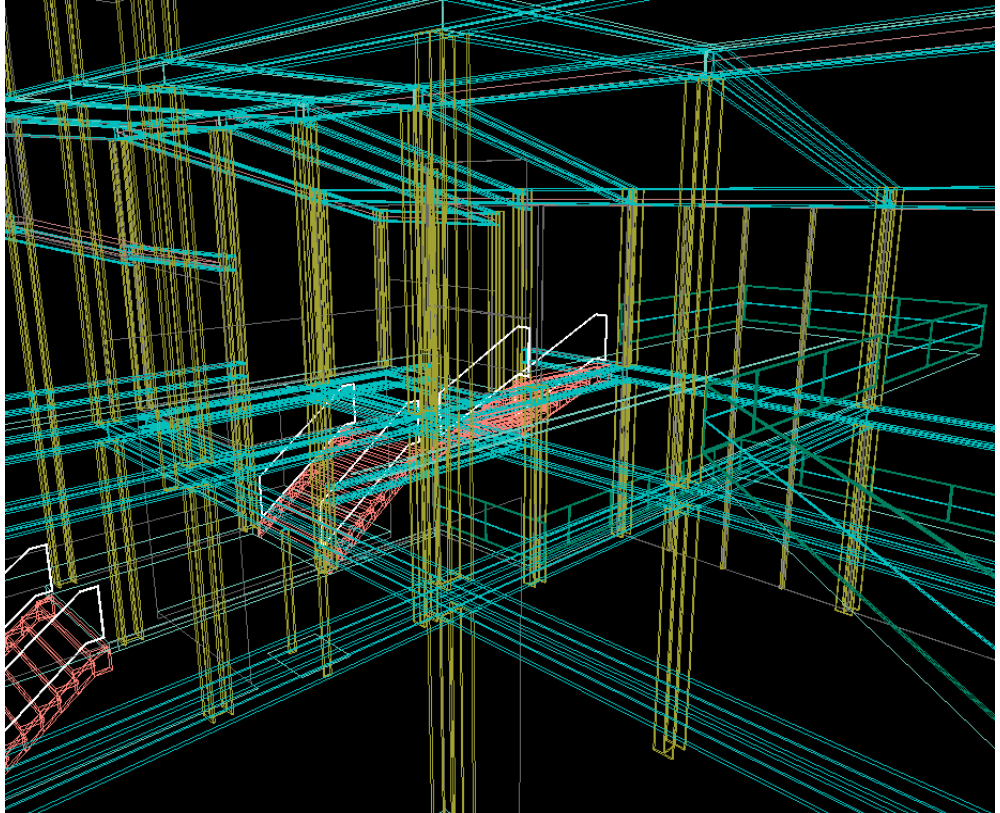
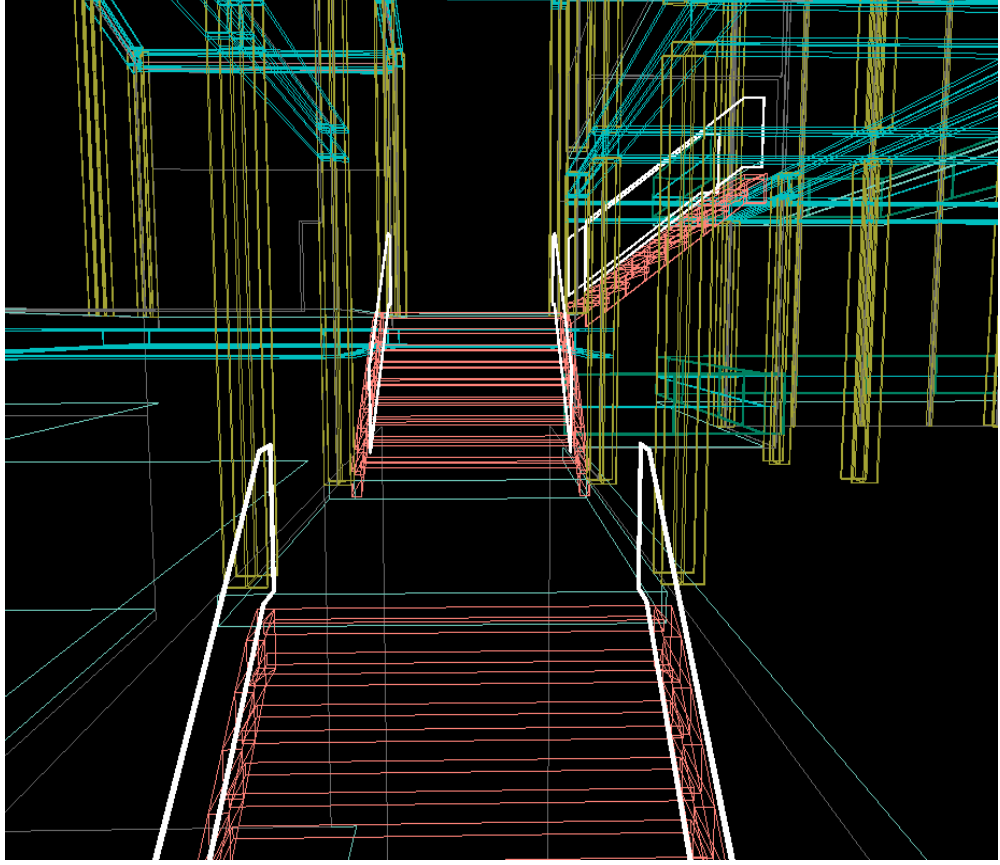
Plan



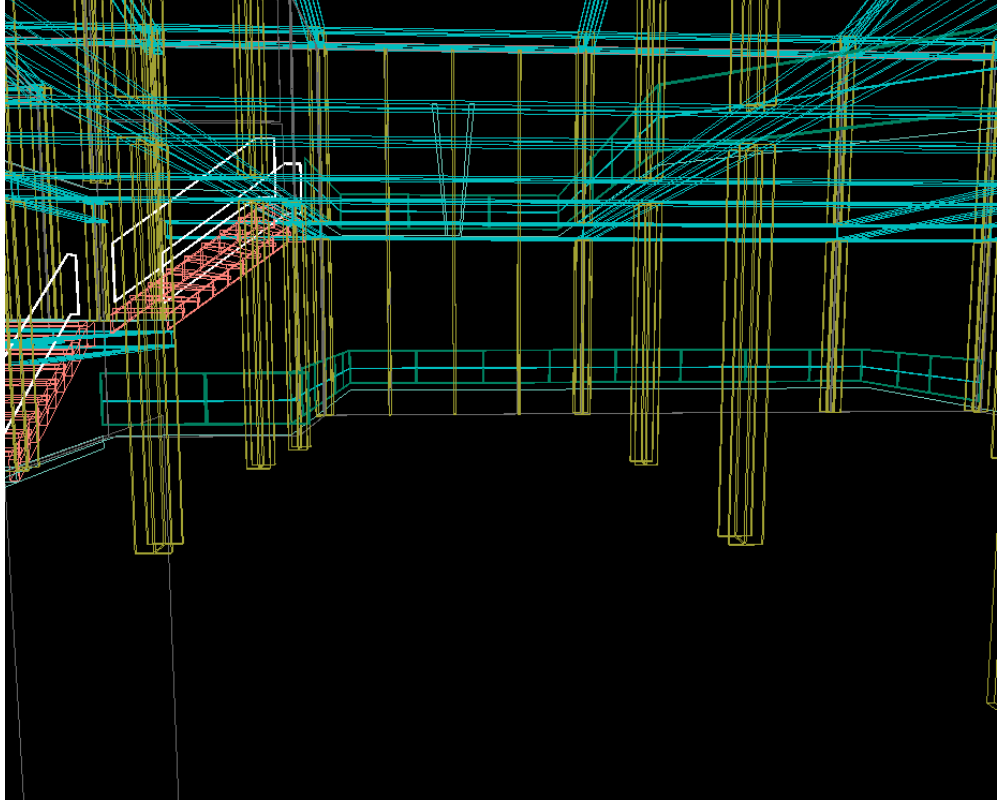
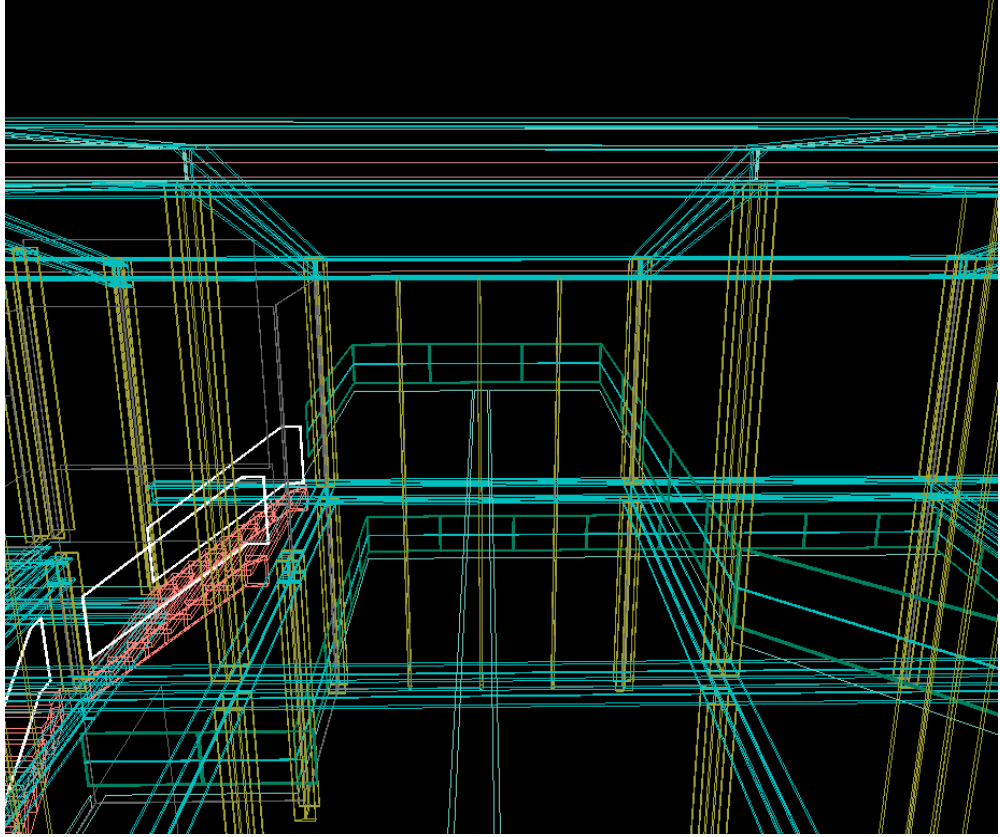
Resim 4.3 ve 4.4. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



Resim 4.5 ve 4.6. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



Resim 4.7 ve 4.8. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



Resim 4.9 ve 4.10. Örnek mekan tasarımı. Perspektif

“Kalkan arkasındaki güvenli boşluk” tanımı çözümleneceği zaman daha önce de ifadesini bulduğu üzere bir kaçıştan söz edilmeli, dolayısıyla kaçılan mekan kaçışa sebep olan mekandan her anlamda farklılaştırılmalıdır.

Uzaklaşmak istenen sosyal yaşam şüphesiz kaçılan mekan gibi bir yapay doğadır. Ancak bu benzerlik her iki mekan kurgusunun da insan kaynağından çıkmış olmasından başka bir ortak payda da buluşmamaktadır.

Sosyal yaşamın ben merkezli yapısına, mücadeleyi ve hakimiyeti kaçınılmaz görmesinden kaynaklanan duraklama bilmez hareketliliğine bakılacağı zaman, kaçılan ve sığınılan mekanın bu kavramlar ile tam bir zıtlık içinde bulunması gerekecektir.

Hareketliliğin durağanlıkla, ben merkezinin eşitlikle, kazanmanın paylaşmakla kuracağı zıtlık ilişkisine bakılırsa, kalkan arkasındaki güvenli boşluğun geometriksel karşılığına ulaşmak mümkün olabilecektir.

Bu karşılık kare olarak biçimlenmiştir.

Bu anlamda hakim bir geometriksel şekil olan kare güvenli bir boşluk sağlama eylemine bu aşamadan sonra dahil olacak tüm mekansal birimlerin eklemeler ve eksiltmelerle anlam vereceği zemini oluşturmaktadır.

Ancak karenin mekanın tanımı gereği bir kalkan arkasında yer alması gerektiği şüphesizdir.

Bu noktada kaçılan mekan ile kaçışa sebep olan mekan arasına girebilecek bir kalkana ihtiyaç vardır. Bu kalkan, arkasına alarak koruduğu kareye göre tasarlanacak olan eğrisel bir yüzeydir.

Aslolan karedir. Kalkan, korunana göre şekillenen bir koruyucu olarak ele alınmalıdır.

Kalkanın koruyuculuğu, mekan üzerindeki etkisinin algılanabildiği alanların çokluğuyla artacaktır. Bu nedenle mekanın sosyal yaşama en yakın bölümü olan girişinden itibaren fark edilmesi sağlanmıştır.

Kullanıcı mekana girdiği an emniyet altına alınmıştır.

Girişten itibaren mekanlara ulaşımı sağlayan düşey sirkülasyon alanı ise kaçma eyleminin niteliğiyle paralellik arz eden yönü belirginleştirecek ölçülerde bir dikdörtgendir.

Kalkanın mekanı oluşturan diğer parçalardan üstlendiği görevin farklılığı nedeniyle ayrılıyor olması, onun geometriksel özelliği ile de diğer parçalardan ayrılmasına sebep olarak görülmüştür.

Kalkan diğer uzay sınırlayıcılarından eğriselliği ile ayrılmıştır.

Uzayı sınırlayan diğer birimlerin doğrular oluşması ile sadece kalkanda gözlenecek olan eğrisellik arasındaki zıtlık, onun niteleyiciliğinin altını çizerek olan bir aritmetiksel eksiltmenin ürünüdür. Korunan ile koruyan aynı bütün içinde yer almalarına rağmen geometriksel özelliklerindeki zıtlıkla birbirlerini anlamlı kılar hale gelmişlerdir. Kalkanın eğriselliğinin diğer sınırlayıcılarda da gözlenmesi durumunda karşılaşılabilecek olan ekleme, eksiltme ile iletilecek olan anlamın ortadan kalkmasına neden olabilecektir.

Sınırlayıcılık görevindeki diğer doğruların kalkan arkasına gizlendikten sonra daralma göstermesi ise güven duyulan yöne kullanıcının kendini tedirgin olmadan açıyor olmasına işaretir.

Doğruların daralacak şekilde birbirleriyle kurdukları ilişki yukarıda söz edilen güvenin işaretçisi olacak bir eklemenin, kalkana yaslanan doğruların ondan uzaklaştıkça daralması ise koruyuculuğun altını bir kere daha çizerek olan eksiltmenin ürünüdür.

Sınırlanan uzayın yatayda yer alan karenin hakimiyeti altında bulunması nedeniyle, bu yüzey üzerinde yer alan diğer yatay yüzeyin oluşumunda da aynı karenin belirleyicilik arz etmesi gerekmektedir. Bu nedenle yukarıdaki yatay yüzey, karenin görsel algı sınırları içinde yok olmasını engelleyecek şekilde kırılarak geriye çekilmiş, daraltılmıştır. Yukarıda bulunan kırıklı yatay yüzey, karenin sınırları uyarınca çizilmiş olan uzayın içinde kalır ve onun uzayını kullanır hale getirilmiştir.

Bu yüzeyin kırıklarının oluşturduğu yataydaki daralma ile uzay sınırlayıcı doğruların düşeydeki daralması arasındaki ilişki ise aynı amaca hizmet eden eklemelerdir.

Kalkan arkasındaki güvenli boşluk ile uzaklaşmak istenen yapay doğa arasında bağlayıcılık görevi üstelenen giriş bölümü ise kaçma eylemini aynen düşey sirkülasyon alanında olduğu gibi belirginleştiren bir dikdörtgenler prizmasıdır. Bu mekan yönü dışında yorumsuzdur. Prizma içinde yer verilen bir kırılma ile ulaşılacak mekanın girişi hissettirilmiş ama kimliği algı sınırları dışında tutulmuştur.

Düşey sirkülasyon bölümünün, zemini oluşturan kare ve üzerindeki kırıklı yatay yüzeyin yükseklik olarak ortasında bulunan bir ara yatay yüzeye de bağlanıyor olması ise bu yüzeylerin mekansal kimlikleri arasındaki ilişkinin ürünüdür.

4.3. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA ÜÇÜNCÜ AŞAMA :EKLER

“**Kalkan arkasındaki güvenli boşluk**” tanımlı mekanın geometriksel ilişkileri temel alan sınırlarının tasarlanmasından sonra devreye girmesi gereken birim hatırlanacağı üzere eklerdir.

Sınırlandırılmış uzayın soyutluktan kurtularak mekanlaşabilmesi, eklerin bu aşamada tasarım sürecine dahil olmasıyla sağlanacaktır.

Uzay sınırlayıcılarının ifadede yetersiz kaldıkları noktada kurgunun ayrılmaz birer parçası olarak mana oluşturuculuk görevini üstlenecek olan ekler, soyuttan somuta giden yolun başlangıcı olarak görülmelidir.

4.3.1. Mekanın Bölünmesi

Sınırlandırılmış uzayın somutlaşması noktasında karşılaşılabilecek temel adımlardan biri hem mekan sınırlarının, hem de mekan parçaları arasındaki bölücülerin üç boyutluluk kazanır hale gelmesidir.

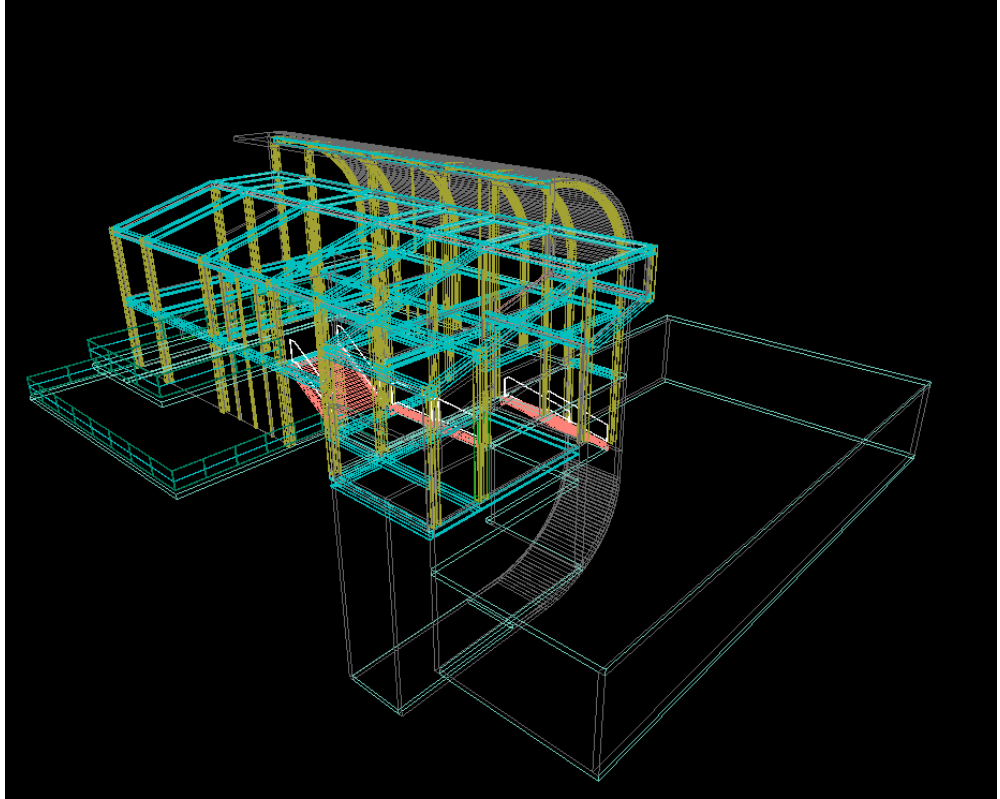
Güvenli bir boşluğun tasarlanması noktasında belirleyicilik rolü oynayacak eklerin başında ise düşey bölücülerin geleceği şüphesizdir.

Kullanıcının yer çekimi gereği birebir ilişkiye girmek zorunda olduğu yatay yüzeylerin, sonlandığı yerde oluşturduğu düşey sınır ile nasıl bir birliktelik arz edeceği sorusu, boşluğun algılanmasını sağlayacak çözümlere kaynaklık edecektir. Bu nedenle mekanda bir kare olarak yer alan yatay yüzeyin sınırlarını oluşturan düşey yüzeylerle temasının kesilmesi yoluna gidilmiştir. Karenin, mekan sınırlarını oluşturan düşey bölücülerle temasının olabildiğince kesilmesiyle, boşlukta bulunma ile ilgili bir iletinin algıya sunulması mümkün olacaktır.

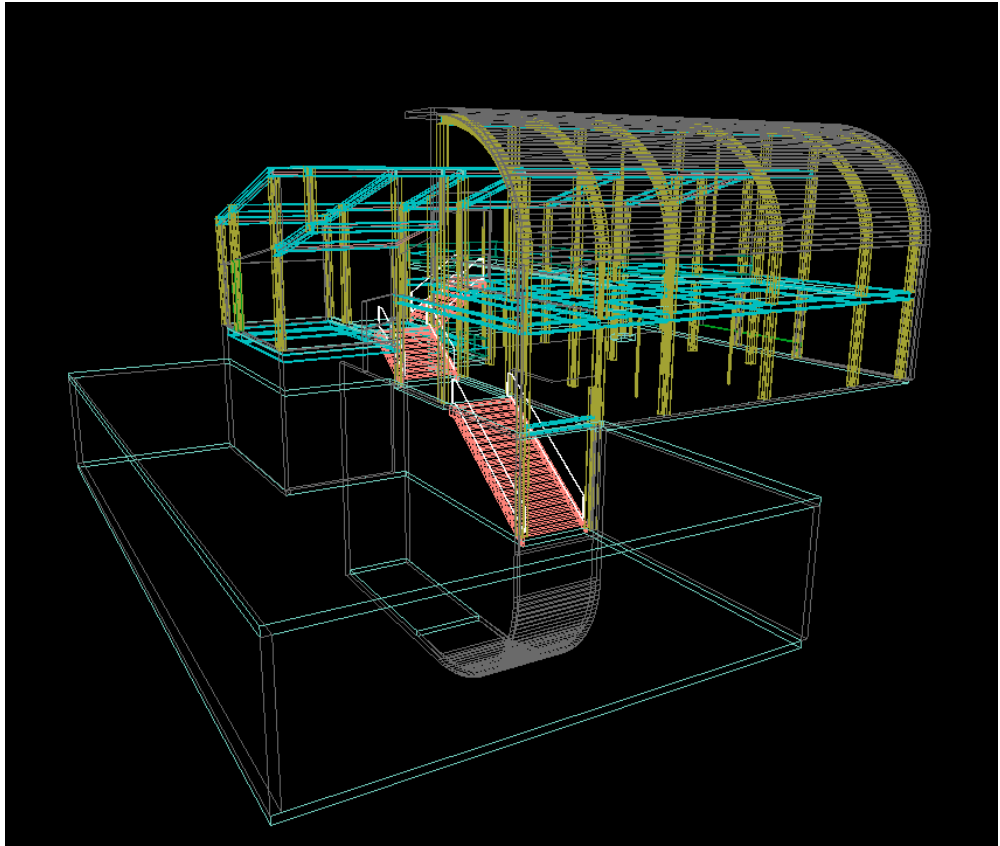
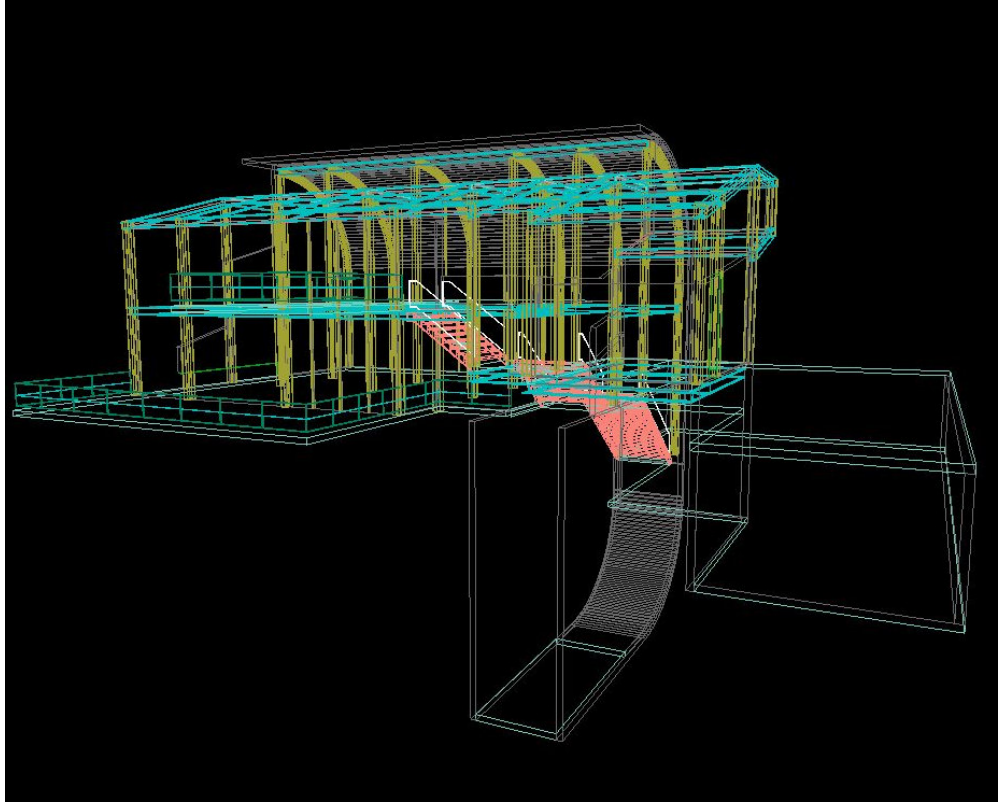
Bunlarla birlikte yataydaki kare ile sirkülasyon alanı arasındaki düşey bölücünün görsel algıyı kesmeyen boyutları ise mekanı girişten başlayarak boydan boya geçen ulaşım alanının oluşturduğu boşluğu algılatacaktır.

Mekanda doğaya açılan ön cephe ve kalkan dışındaki tüm düşey bölücülerin uzayı sınırlayan doğrulara benzer şekilde kalkandan uzaklaştıkça kırılarak daralması ise güvenilen yönün altını çizerek olan bir diğer eklemenin sonucudur. Düşey bölücülerin kalkana yaklaştıkça yükselmesi, aksi yöne doğru ise daralıp alçalması, tedirginlik ve güven arasındaki geçişin mekansal karşılığıdır.

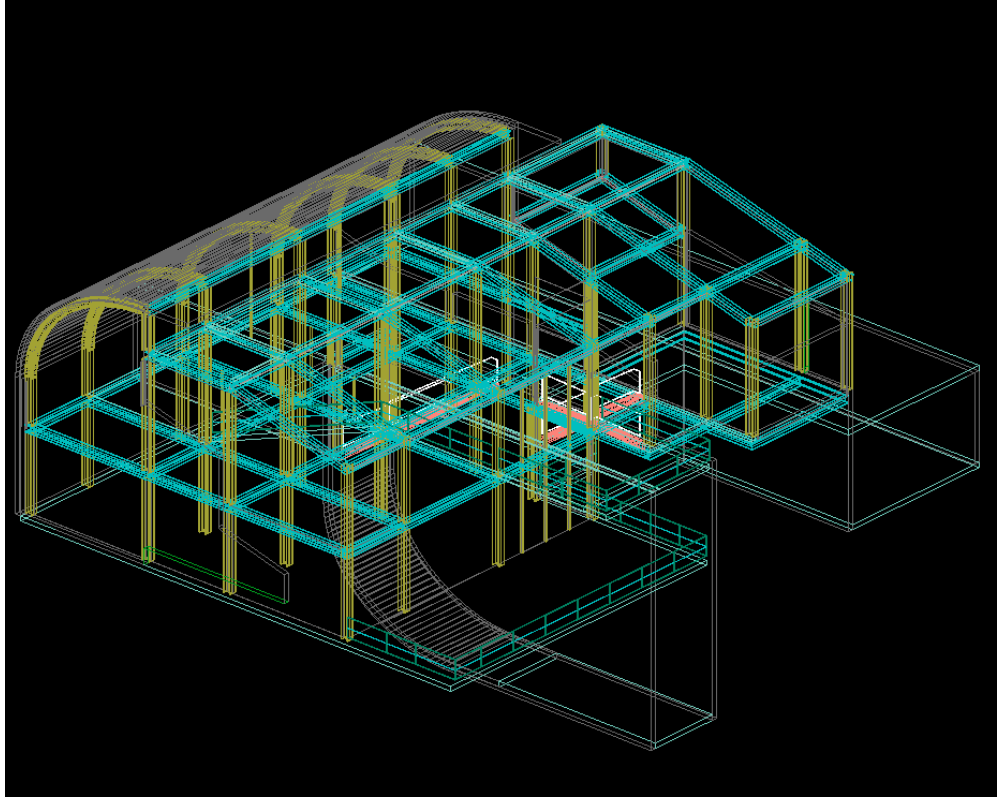
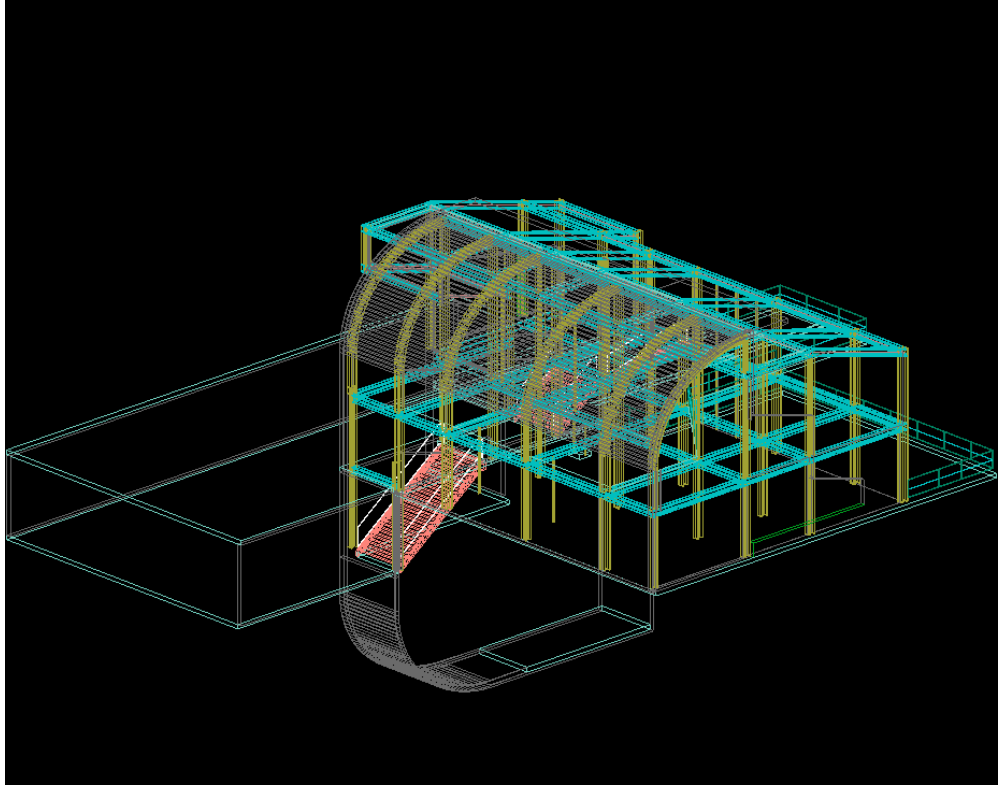
Karenin üzerinde yer alan yatay yüzeyin sınırlarının görsel algı içine nerdeyse giremeyecek incelikte bir düşey bölücü ile çevrelenmesi ise karenin hakimiyetini kabul ediyor olmanın sonucudur.



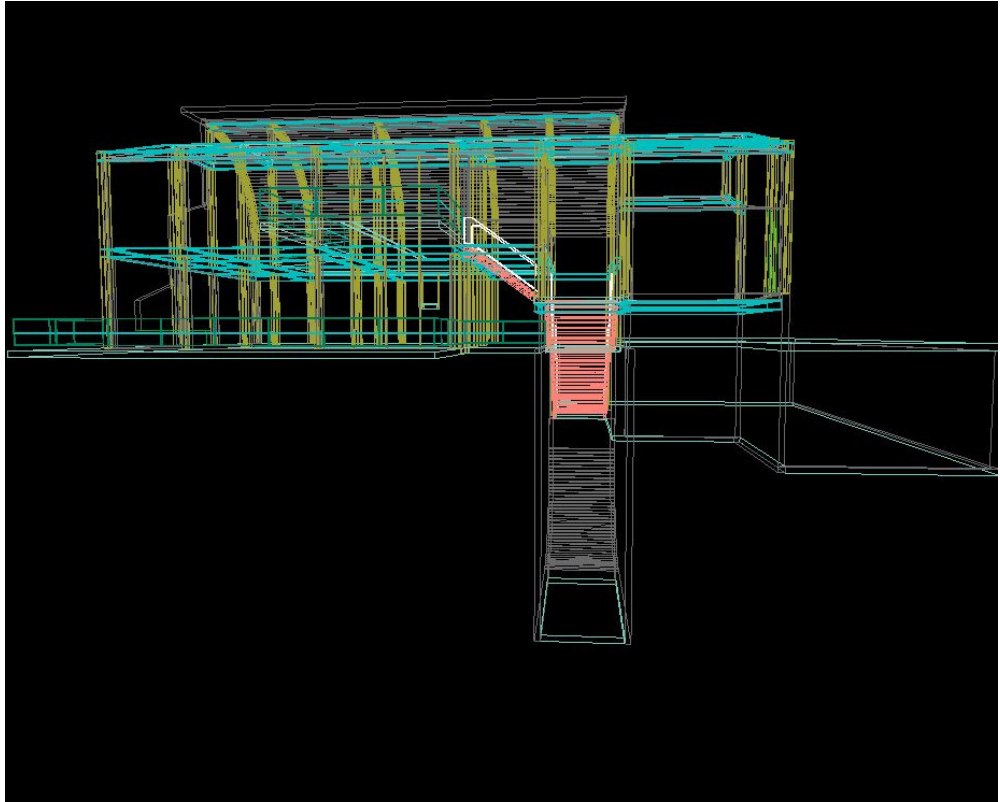
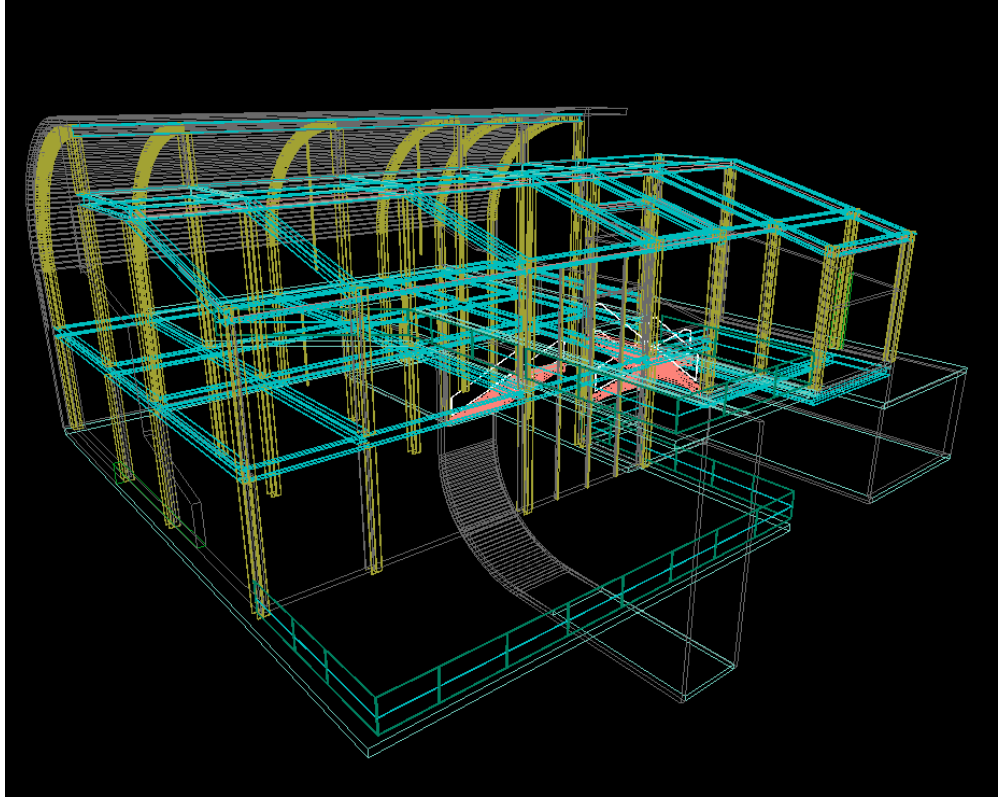
Resim 4.11. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



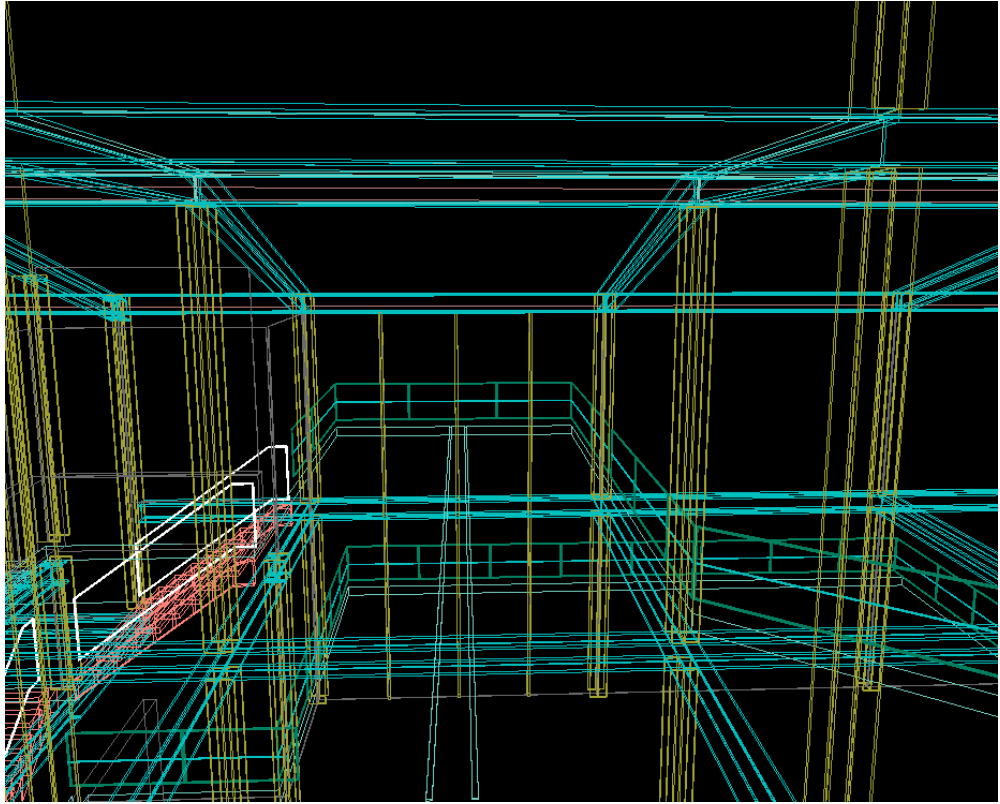
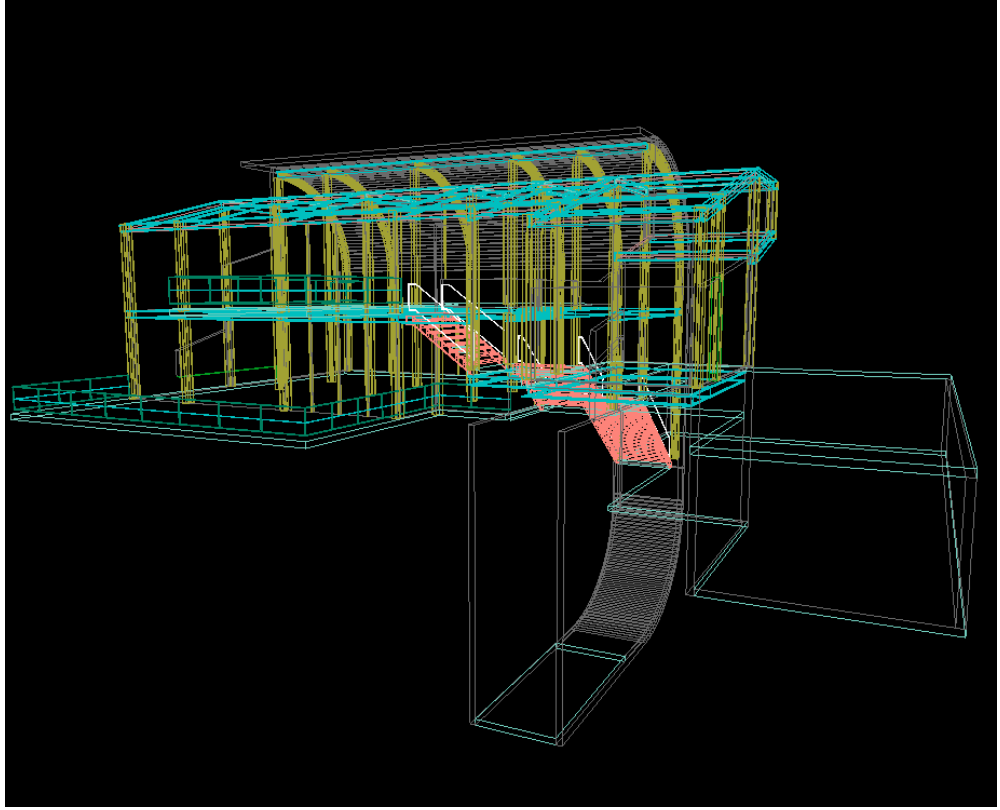
Resim 4.12. ve 4.13. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



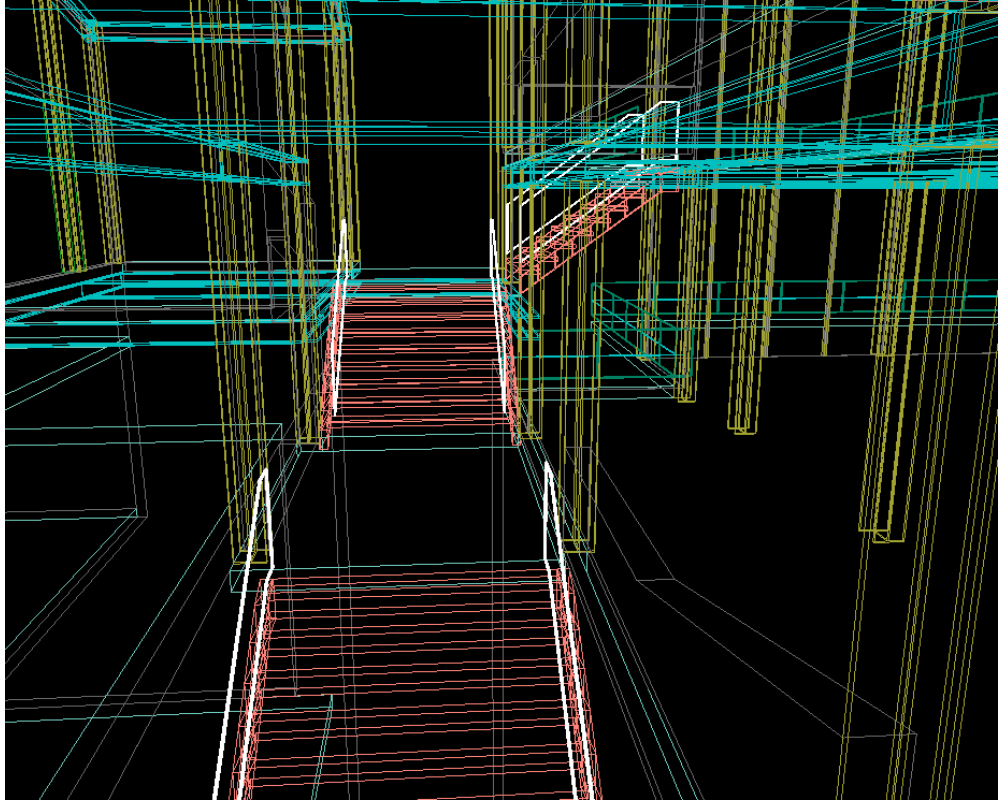
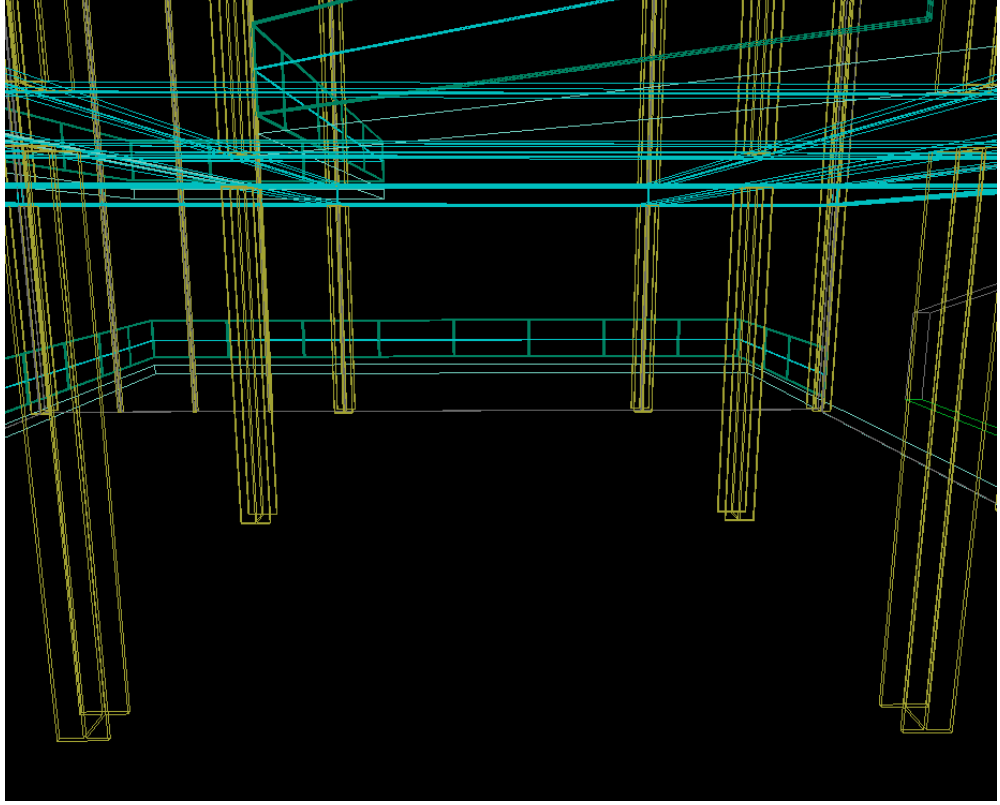
Resim 4.14. ve 4.15. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



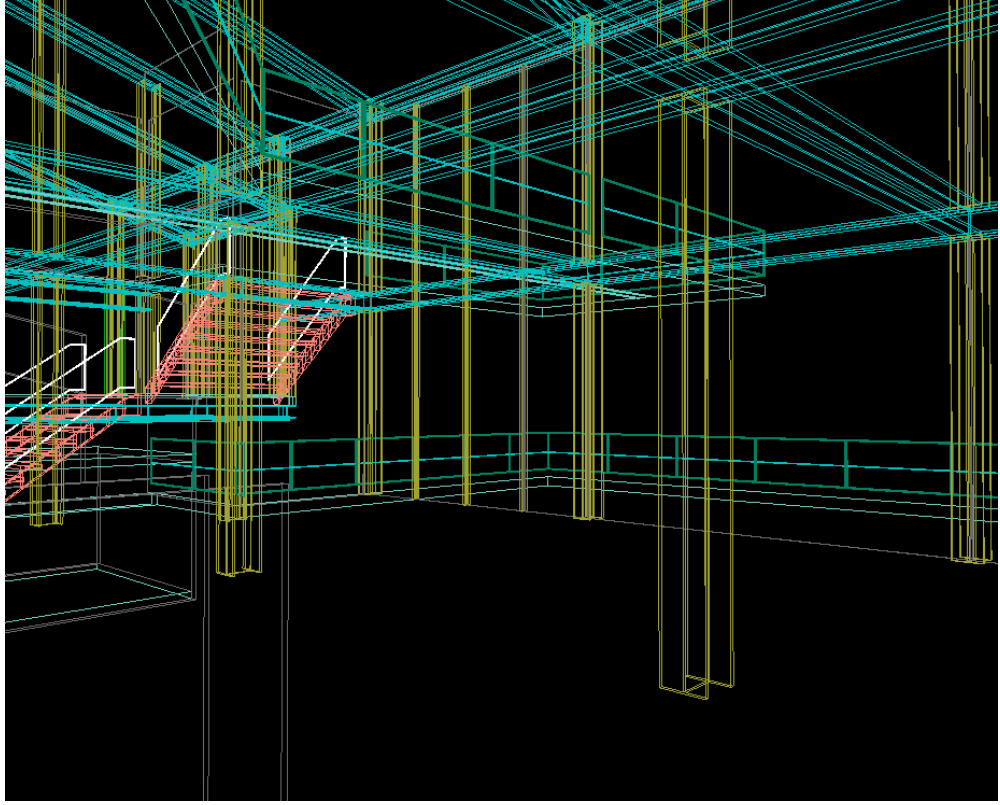
Resim 4.16. ve 4.17. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



Resim 4.18. ve 4.19. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



Resim 4.20. ve 4.21. Örnek mekan tasarımı. Perspektif



Resim 4.22. Örnek mekan tasarımı. Perspektif

4.3.2. Mekanın Malzeme ile Somutlaşması

Kalkan arkasındaki güvenli boşluğun ekler ile somutlaştırılması noktasında atılacak ve şu ana kadar bahsedilen sürecin zihinlerde oluşturduğu soru işaretlerini ortadan kaldıracak olan adım, malzemenin mekana dahil edilmesiyle atılacaktır.

Uzayı sınırlayan ve bölen tüm elemanların kimlikleriyle ilgili bilgiyi başta görsel algı olmak üzere tüm duyuşsal adreslere iletecek olan malzeme, mekan ile tanımı arasındaki ilişkiyi kuracaktır.

Mekanı girişinden itibaren boydan boya kat eden düşey sirkülasyon elemanı, güvenli boşluğa atılacak ilk adımla birlikte kimliği ortaya dökerek nitelikte olmalıdır. Bu nedenle kalkan ve tüm yan cephelerde gözleneceği gibi sirkülasyon alanını da sınırlayan düşey yüzeyler brüt betondur.

Düşeyde kullanılan brüt beton yüzeylerin arasında kalacak olan sirkülasyon elemanı ise camdır.

Atılan ilk adımla kalkan dahil tüm mekanın algılanmasını sağlayacak şekilde bir yırtık oluşturan brüt beton yüzeylerin tam anlamıyla şeffaf olan sirkülasyon elemanını taşımasıyla kalkanın arkasındaki güvenli bir boşluğunun algılatılması mümkün olacaktır.

Betonun imgelem perdesi aracılığıyla zihinlerde bulacağı mana ile camın şeffaflığı gereği ortaya döküleceği boşluk hissinin yan yana gelmesi, tanımın altını çizen bir eksiltmedir. Kullanıcı kaçtığı mekana attığı ilk adımla boşluğu, bu boşluğu sınırlayan yüzeylerin malzemesi aracılığıyla da güveni içine çekmeye başlayacaktır.

Yukarıda bahsedilen cam – beton ilişkisi mekan genelinde kullanıldığı her parça için güven ve boşluk ikilisini yan yana getirecek birer malzeme olarak eksiltme eylemine zıtlıkları ile yardımcı olacaklardır. Güven ve boşluk kavramları arasındaki algısal zıtlık malzeme seçimi ve kullanımındaki eksiltmenin kaynaklığını yapmaktadır.

Mekanın zeminini oluşturan kare ise kalkan arkasındaki güvenli boşluğu ve dolayısıyla da yapaylığını anlatma görevi üstlenecek şekilde siyah epoksi olarak tasarlanmıştır.

Cam ve betonun eksiltme amaçlı yan yana gelişleriyle oluşturdukları bütünden, rengindeki farklılık ile kopan döşeme ise boşluğun altını çizmiştir. Hem doğada, hem de mekanın diğer birimlerinde gözlenemeyecek olan siyah, yapaylığını belirginleştirdiği döşemenin yüzeylerden kopmasını sağlamıştır. Döşemeyi çevreleyen yan cephelerden temasının kesilmiş olduğu hatırlanırsa, boşluğu anlamlandırarak bu kopuşun renkte de devam etmesi kaçınılmaz görülmüştür.

Söz konusu siyah döşeme ile mekanın taşıyıcılığı görevini üstlenen elemanların rengi ve dokusu ise birbirleriyle paralellik arz edecek kadar benzeştirilmiştir. Bu benzeşme oluşturduğu güven algılaması ile tanıma hizmet etmeye başlamıştır.

Yüzeyler arası temassızlık boşluğun tedirginliğini, boşlukta olduğu işaret edilen döşemenin, taşıyıcıların rengi ve dokusu ile benzeşme içine girmesi ise güveni oluşturarak yan yana getirmiştir. Döşeme ve düşey yüzeyler arasındaki ilişki eksiltmenin, döşeme ile taşıyıcılar arasındaki ilişki ise eklemenin ürünüdür.

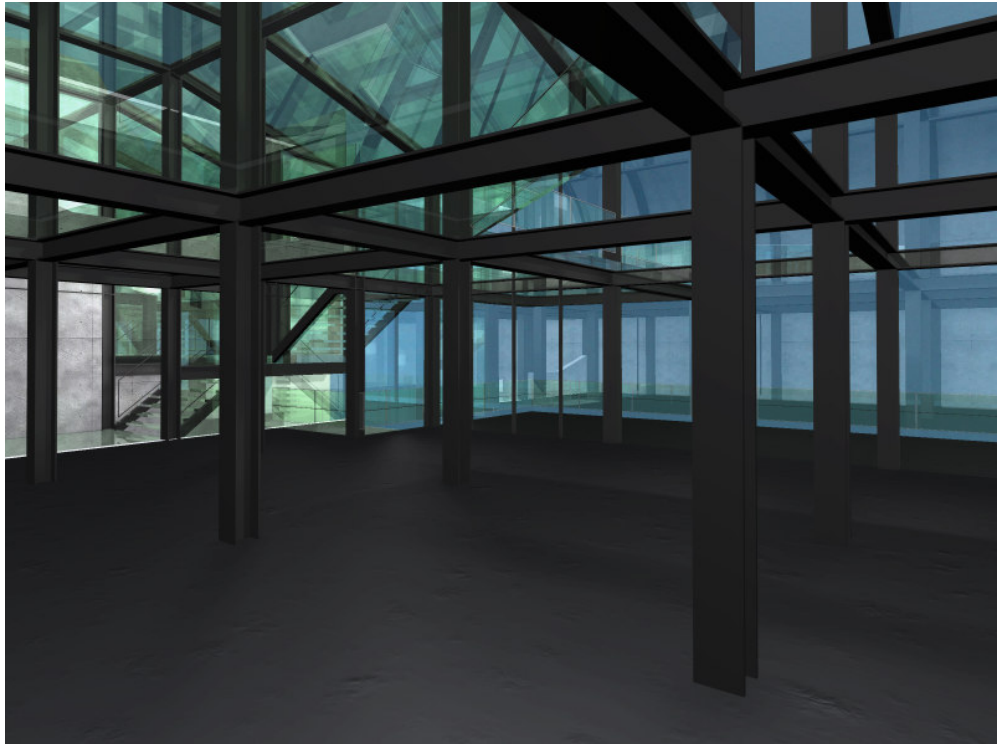
Mekanın belirleyicilik arz eden ana döşemesinin üzerinde yer alan diğer döşeme ise camdır. Boşluğun anlatılmasında başrolü oynayan siyah döşemenin mekandaki hakimiyeti, üzerinde yer alan döşemenin geometriksel niteliğini belirlediği gibi malzemesini de belirleyecektir.

Zemin döşemesinin sınırlayıcıları ile kurduğu eksiltme temelli ilişkinin işaret ettiği boşluk üst kat döşemesinde de devam ettirilmiştir. Buradaki boşluk algısının sebebi ise zeminin hakim rengi üzerinde yer alan döşemenin şeffaflığıdır. Böylece üst kat döşemesi geometriksel ilişkiler uyarınca oluşturulan galerinin ötesinde görsel algıyı kesmeyen ikinci bir yatay yüzey haline getirilmiştir. Zeminin cepheler ile olan ilişkisi, üst katın zeminle olan ilişkisi ile aynı amaca, boşluğa hizmet etmektedir. Taşıyıcıların zeminle, renk ve doku kapsamındaki benzerliğinin üst kattan da algılanır olması ise aynı güven hissinin devamını sağlamıştır.

Kalkan arkasındaki güvenli boşluk ile uzaklaşmak istenen sosyal yaşam arasında kalan geçiş mekanı ise garajdır. Yorumsuzluğu geçen bölümlerde de ifade edilen bu dikdörtgenler prizmasının tüm yüzeyleri brüt betondur. Mekanın konumuyla ilgili ipuçları ise sadece garajın doğaya bakan cephesindeki camın şeffaflığı ile sağlanmıştır.

Mekanın düşey bölücülerinin büyük bir bölümünü oluşturan brüt beton plakların kalkan arkasında gizlenen mekanın kendini sunduğu doğayı işaret edebilmesi ise aynı yönü gösteren dikdörtgenlerden oluşturulmasıyla anlatılamaya çalışılmıştır.

Unutulmamalıdır ki tüm bu ifadeler, kalkan arkasındaki güvenli boşluk tanımını temel alan imgesel karşılıkların mekanda bulduğu somut vücutlardır.



Resim 4.23. ve 4.24.Örnek mekan tasarımı. Perspektif

4.3.3. Aydınlatma Tasarımı

Kalkan arkasındaki güvenli boşluğunun tasarlanmasında yatay ve düşey yüzeyler ile bu yüzeylerin aralarında kurdukları ilişkilerin arz ettiği önem hatırlanırsa, aydınlatma tasarımının da aynı yüzeyleri kullanarak tanımın işaret ettiği mekansal hedefe ilerleyebileceği kavranacaktır.

Mekanın zeminini oluşturan yatay yüzey, mekanın tüm parçalarından gerek rengi, gerek geometrisi, gerekse dokusu aracılığıyla farklılaşmasından yardım alarak boşluğu ifade etmeye çalışmaktadır.

Aslolanın söz konusu zemin olmasına ve bu zeminde eklemelerin - eksiltmelerin iç içe girermişçesine bulunmasından kaynaklanan mana yoğunluğuna bakılacağı zaman aydınlatma tasarımının bu yüzeyi muhatap almasından uzak durulmuştur.

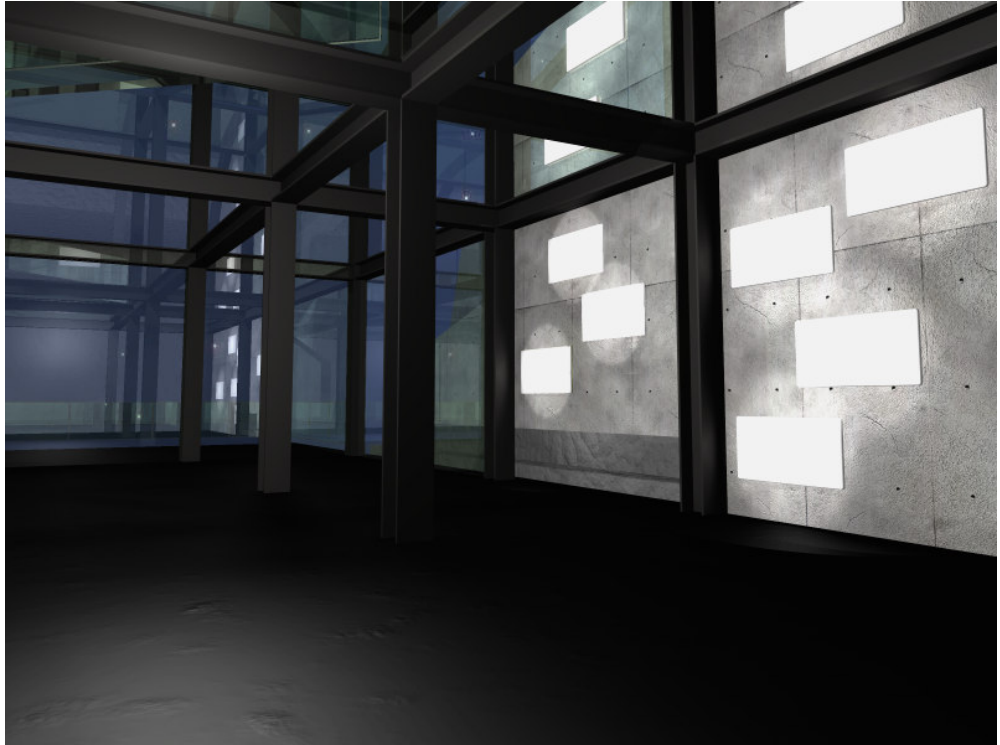
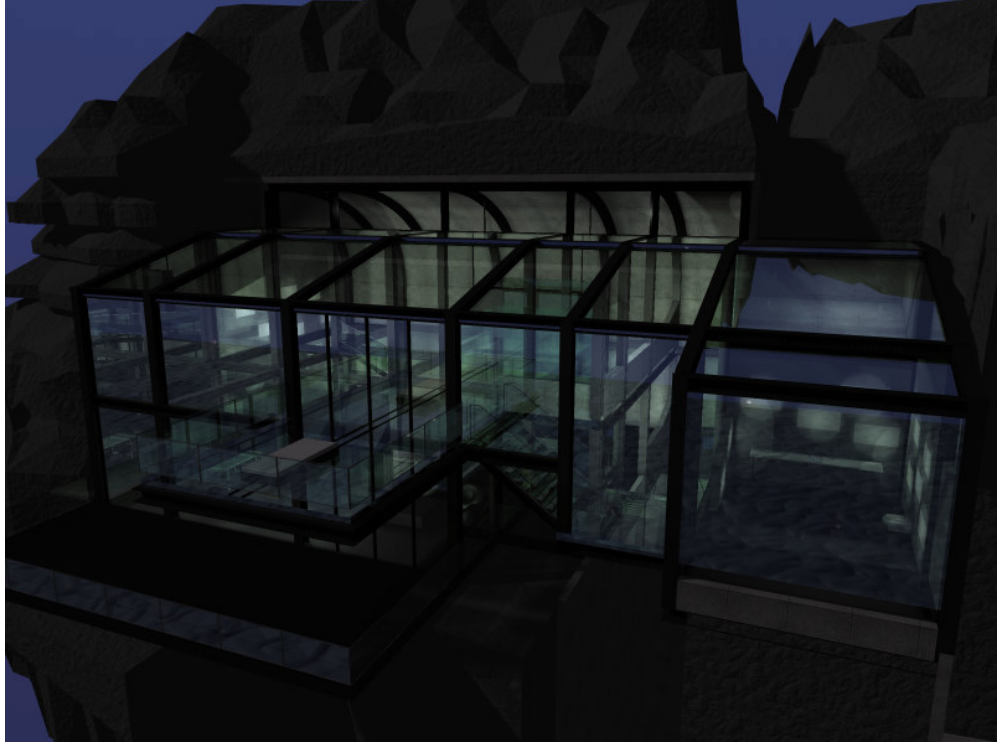
Aydınlatma tasarımının kendini göstereceği yüzeyler, zemine iletmek istediği anlam için yardımcı olan düşeylerdir.

Kalkandan uzaklaştıkça daralmalar gösteren bu yüzeylerde kullanılan cam – beton ikilisinin beraberinde getirdiği dolu – boş zıtlığı ise aydınlık – karanlık ikilisi ile eşleşecektir.

Camın şeffaflığı doğal ışığı mekana alırken, brüt beton doluluğu ile bir eksiltme oluşturacaktır. Betona birer plak olarak yerleştirilen yapay aydınlatmaların, doğal ışık ortadan kaybolduğunda camın mekana dahil ettiği karanlık ile arasındaki zıtlık ise bir diğer eksiltmenin ürünü olacaktır.

Aydınlatma plakları, yatay dikdörtgenler halinde iç cephelerde algılanan betonun içine belirli aralıklarda ve onun bir parçası olacak halde yerleşecektir.

Cam ve beton aydınlık sağlama noktasında rolleri değiştirirken, boşluğun hissedileceği zemin döşemesi ise bu nöbet devirlerine yorumsuz şekilde tanıklık edecektir.



Resim 4.25. ve 4.26.Örnek mekan tasarımı. Perspektif

Kalkan, görevinin ve buna baęlı geometrik řeklinin farklılıęı nedeniyle aydınlatma tasarımının muhatap olduęu yüzeylerle eřleşmemesi için bu noktada konunun dışına alınacaktır.

Düşey yüzeylerin aydınlık sağlaması ile, kalkanın aydınlatma tasarımına dahil edilmemesi arasındaki eksiltme ise yüzeyler arasındaki görev farklılıęının bir dięer göstergesidir.

4.4. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA DÖRDÜNCÜ AŞAMA :TAKILAR

Kalkan arkasındaki güvenli boşluk olarak tanımlanan örnek mekanın yüzeyler ve yüzeyler arası ilişkiler aracılığıyla ileteceği bildirilerin kullanıcıya ulaşması noktasında tasarımcının takılara olabildiğince az başvurduğu gözlenecektir.

Mekanda takılara şüphesiz yer vardır. Ancak takıların insanileştiriciliği ağırlıklı olarak kullanıcının belirleyiciliğine bırakılmıştır.

Tanıma bakılacağı zaman ulaşılması istenen hedefin boşluk olduğu fark edilecektir. Tasarımcı boşluğu tanımda sözü edilen tüm niteleyicilere uyarak tasarlamayı hedeflemiştir. Bu boşluk tasarlandıktan sonra mekan – insan arasındaki insani ilişkiyi sağlayacak olan takıların tasarımına yoğunlaşmaktan uzak durulmuştur.

Mekan kalkan arkasında yer alan bir boşluktur. Bu nedenle tasarımcının takı kapsamında mekana dahil edeceği her eleman, sadece kullanıcıya ait olması gereken boşluktan bir parça götürecektir.

Tasarımcı, kullanıcıya tanımı gereği bir boşluk tasarlamıştır. Kullanıcı ile boşluğu arasındaki ilişkiye takılar kapsamında olabildiğince az müdahil olmak gerekmektedir.

Bu, kalkan arkasındaki güvenli boşluk tanımının bir sonucudur.

Anlaşılacağı üzere tanım sadece mekanın kimliğini değil, tasarımcının sınırlarını ve tasarlayacağı mekansal birimler arasındaki dengeyi de belirleyecektir.

* * *

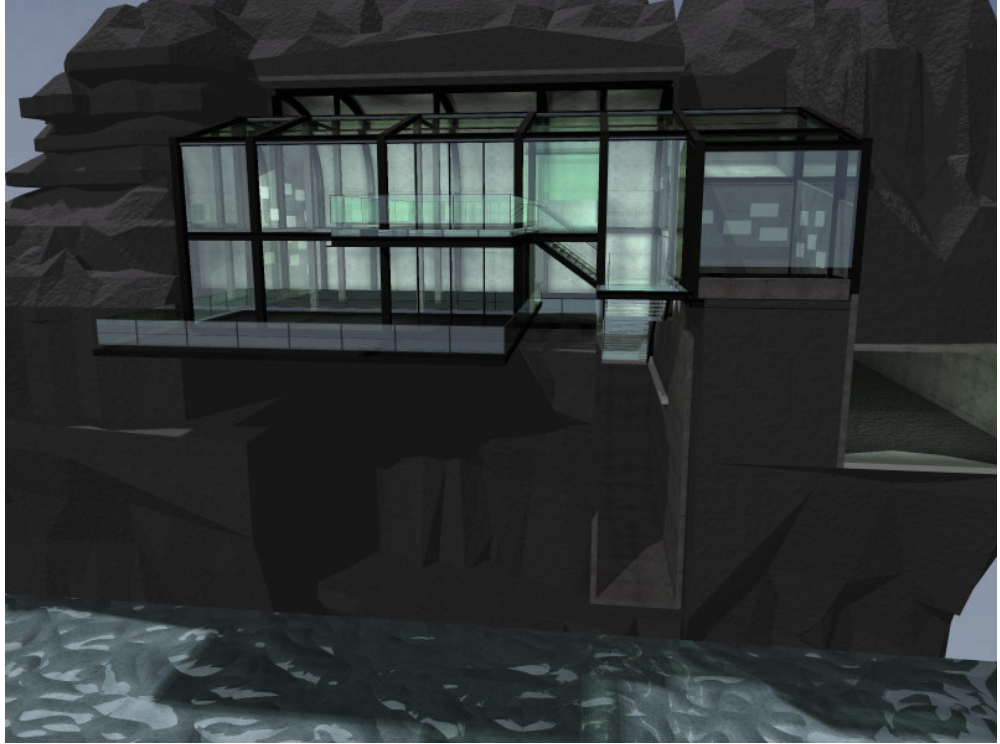
Mekanda tasarımcının yer verdiği takılara bakıldığında ise anlatılmak istenen kimliğin değişebilir şekilde yer bulan parçalarıyla karşılaşılacaktır.

Brüt beton yüzeylerde yer bulan aydınlatma plakları, döşemelerin bitiminde yer alan gergi telleri vb gibi...

Yapay aydınlatmanın sağlandığı düşey plaklar ışık kaynağının doğrudan görülmesini engelleyecek şekilde yarı şeffaftır. Doğal aydınlatmanın mekana alınmasını sağlayan camın şeffaflığı burada yerini buzlu camın yarı şeffaflığına bırakmıştır.

Döşeme bitişlerinde bulunan gergiler ise boşluğun algılanmasında engel teşkil etmeyecek şekilde ince kesitli çelik tellerdir.

Tüm bu elemanlar fark edileceği üzere kullanıcı tarafından değiştirilebilir birer parça olarak mekanda yer bulmuşlardır.



Resim 4.27. Örnek mekan tasarımı. Perspektif

4.5. İMGESEL ARİTMETİK YÖNTEMİYLE MEKAN TASARIMINDA BEŞİNCİ AŞAMA :EYLEM DESTEK ELEMANLARI

Kalkan arkasındaki güvenli boşluk tanımının baskınlığı eylem destek elemanların tanımlanması noktasında yapılacak tercihi de belirlemektedir.

Eylem destek elemanları mekanın tanımı uyarınca tasarlanacaktır.

* * *

Mekanın başta gelen kimliği nedeniyle kullanıcı için tasarlanan boşlukta özellikle hareketli eylem destek elemanlarına yer verilmesi kararlaştırılmıştır. Boşluğun sağlayacağı özgürlüğün eylem destekçilerinin sabitliği ile sınırlandırılmasından olabildiğince uzak durulmuştur.

Güvenli boşluğun altını çizen yüzeyler arasındaki ilişkilere eylem destek elemanlarının tasarımı aşamasında da sadık kalınmıştır.

Karenin hakimiyetini algılatan üst kat döşemesi gibi zemine paralel olan servis yüzeyi (masa) de şeffaftır. Hatırlanacağı üzere bu şeffaflık boşluğun mekansal ifadesidir.

Eylem destek elemanlarının taşıyıcı sistemleri ise temas ettikleri zeminin rengi ve dokusuyla uyum içindedir. Tıpkı mekan taşıyıcılarının zeminle kurduğu ilişkide gözleneceği gibi...

Bu benzeşme de güvenin işaretçisidir.

Oturma bölümünde yer verilen servis elemanı (sehpa) ise adeta bir parçasıymış gibi ilişkiye girdiği döşemenin rengini ve dokusunu üzerine geçirmiştir. Döşeme ile döşemenin bir parçası halinde tasarlanan sehpanın kurduğu ilişki bir eklemedir. Zeminde bir blok olarak hissedilen diğer oturma birimlerinde gözleneceği gibi...

Mutfak bölümünü oluşturan yatay yüzeylerin boşluğun iletildiği döşeme ile teması koparılmıştır.

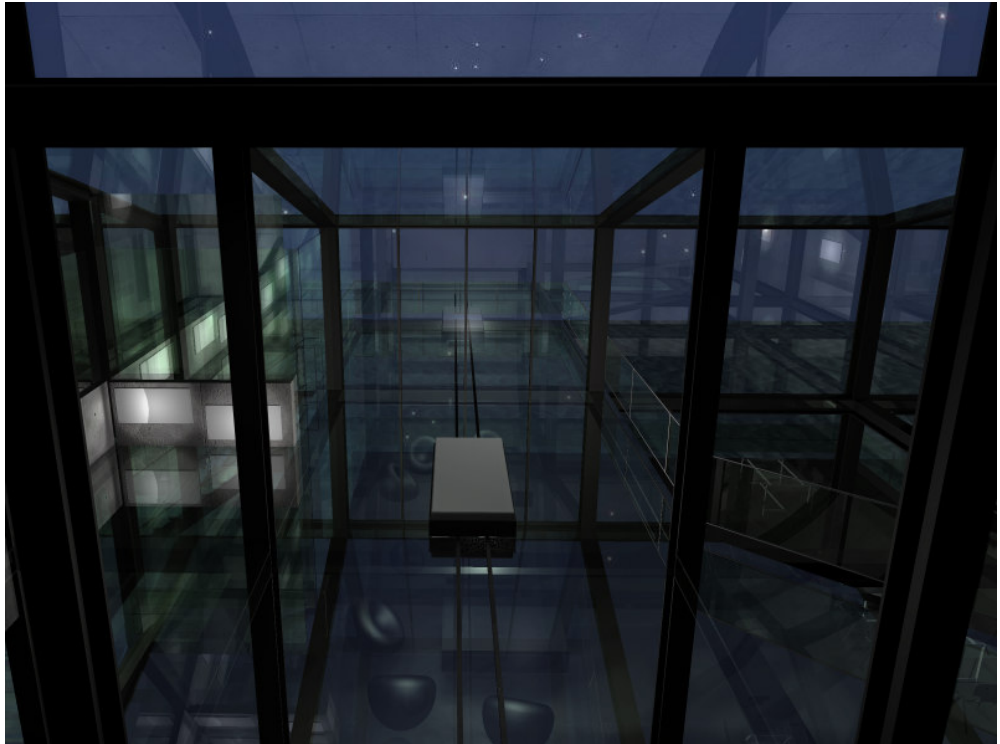
İki putrel arasına sabitlenen bu elemanlar zemine sadece izdüşümleriyle etkide bulunacaklardır. Mekanda hem yatay hem de düşeyde yer alan bu bölücüler diğer bir anlamda ek olarak algılanabileceklerdir.

Anlaşılabacağı üzere zemine sadece taşıyıcı görevi üstlenen elamanlar temas edecek, taşınan her bir öge ise temassızlıkları ile boşluğun anlatımına katkıda bulunacaktır.

Tanım gereği ortaya konan bu prensip banyo bölümündeki lavabo biriminde de geçerliliğini korumaktadır. Yıkama – arınma alanı ise oturma bölümündeki sehpayı anımsatacak bir ilişki ile döşemenin parçası, devamı haline getirilmiştir.



Resim 4.28 Örnek mekan tasarımı. Perspektif



Resim 4.29. ve 4.30 Örnek mekan tasarımı. Perspektif

Üst katta yer alan yatma ve giyinme bölümünde de döşemeye olabildiğince az noktada temas edilmiştir.

Yatak raylar üzerinde ilerleyerek yeri değiştirilebilir bir eleman halinde tasarlanmıştır. İstendiğinde doğanın içinde ve boşluğun mekanda algılatılacağı en üst duyuşal seviyede yatılmasına izin verecek hale getirilen bu eleman, döşemeye sadece raylarının yüzeyi oranında temas edecektir. Tıpkı giysi depolama elemanında olduđu gibi...

5. BÖLÜM: SONUÇLAR

Her kavramı tanımlamak mümkün olmadığı gibi, her hükmü de ispat etmek mümkün değildir. Bir kelime, başka kelimelerle tanımlanacak, tanım görevi üstelenen bu kelimeler de başka cümlelerle tanımlanmaya muhtaç olacaklardır. Böylece her kavramın tanımlanması için, sonu gelmez bir tanımlamalar silsilesi gerekmektedir ki bu sonsuz bir geriye gitme gerekliliğinden kaynaklanan imkansızlığa mahkumdur.

Buna paralel olarak, sunulan çalışmanın konusunu oluşturan tasarım, mekan ve mekan tasarımı kavramlarına dair tanımlar da, bu tanımları anlamlı kılacak başka tanımlara gerek duyacaktır. Bu nedenler ışığında ulaşılmaya gereken hedef, sabitlenmeye çalışılan noktalar arasındaki boşlukların kendi içinde cevaplandığı, tutarlı bir sübjektif örüntünün kurgulanmasıdır.

“İmgesel Aritmetik Yöntemiyle Mekan Tasarımı ve Bir Tasarım Örneği” başlıklı bu örüntü ise aşağıda ifade edilen hususlarca şekillenmiştir.

- Tasarlama eylemi, tanımlanması gerekli görülmeyen bir varlaştırma sürecinin, sadece beğenilebilir görünen bir duyusal sonuçla noktalanmasıyla tamamlanmış sayılamaz.
- Tasarımın, kaynağı insan olması nedeniyle içerdiği sübjektivite, tasarımcının varlaştırma keyfiliğini gizlediği bir kılıf olmaktan çıkarak, her tasarımcıyı tanımlanmış kendi işlemler dizisini, sistemini oluşturmaya zorlayan bir gerek şart halini almıştır.
- **Tasarlamak**, yaşamdan biriktirilen “var”ları birbiriyle ilişkilendirerek bir varolmayan oluşturma çabası; **tasarım**, bu çaba sonucunda ulaşılan ve ulaşıldığı andan itibaren varlaşacak olan varolmayandır.
- **İmgesel aritmetik**, imgelenmiş “var”ların aritmetikle ilişkilendirilmesi akışını temel alan bir tasarlama yöntemidir.

- “**Var**”lar, yaşam denilen nefesler toplamında insanın algı sınırları dahiline girerek zihninde yerleşecek bir yer bulan, niteliğini algı biçimlerinin, niceliğini ise duyu eşiğinin belirlediği verilerdir. İnsanın duyuları aracılığıyla yaşamdan toplayıp zihninde depolayabildiği her şeydir.
- Algı yoluyla toplanan iletilerin zihindeki duyusal karşılığını bulma düşsel eylemi olarak tanımlayabileceğimiz **imgelemek** kavramı, iletinin zihinde canlandırılması, okunması, çözümlenmesiyle yani **imgeleme** bir vücut bulacak ki bulduğu bu vücut da **imge** olacaktır.
- Tasarlamak bir düşsel eylem ise, bu eyleme ilişkilendirebilir birer eleman olarak katılacak olan tüm “var”ların eylemin niteliği gereği soyutlaşması kaçınılmazdır.
- “Var”, alındığı kaynağa yani dünyaya ait kopyayken, “var”ın imgelenmiş hali, dünyanın ruhta içselleşmiş bir izi haline dönüşecektir. Böylece imge algının yerine geçmeye başlayacaktır. Bu dönüşüm imgelem perdeleri üzerinde gerçekleşecektir.
- İmgelem perdeleri, “var”ların zihinde canlandırılması olarak adlandırılan imgeleme eyleminde, söz konusu canlanmanın oluşacağı düşsel düzlemlerdir. Bu düzlemler, iç ve dış algı yoluyla zihinde depolanan tüm soyut, somut “var”ların, tasarlama eylemine dahil edilecek hale gelmeleri amacıyla tasarımcı tarafından üzerine yansıtıldıkları sübjektif görüntü oluşturunucularıdır.
- İmgelenmiş varların birbirleriyle kuracağı ilişkiye bakıldığında ise aritmetik kavramıyla karşılaşılabilmektedir.
- Aritmetik, birçok bağıntının ilişkilendirilmesiyle oluşacak olan tek bir bağıntının ifadesini bulma sanatıdır. Tümdengelimli akıl yürütme yoluyla birimlerin özelliklerini ve aralarındaki ilişkiyi inceleyen matematiğin, birimler arası ilişkiyi işlemler kapsamında ele alan koludur.

- Matematik yaşamın diliyse, aritmetik de yaşama dair ortaya konacak tüm kurgulama, biçimlendirme, yönetme eylemlerini sistematik hale getiren grameridir. Parçalarını kullanmak için yaşamın dilini bilmenin yanı sıra bu dilin kullanım kalıplarının da bilinmesi şarttır.
- Aritmetiğin tasarlama eyleminde nasıl bir işlemsel görev üstleneceğini kavrayabilmek için de yaşamın dengesini kuran birimler arası ilişkilere bakmak yeterlidir. Bahsedilen dengenin kurulumunda başrol oynayan birimler arasındaki aritmetiksel ilişkileri *ekleme* ve *eksiltme* olarak adlandırılacak olan iki temel grupta ele almak mümkündür.
- Her hangi bir şey kendisiyle paralellik arz eden, türdeşi ve benzeri olan şeylerin ip ucu olarak sağladığı katkılarla anlamlı olabilecektir. Bu yöntemde varolmayan, türdeşi olan varların izi sürülerek ifade edilecektir. Bahsedilen bu işaret etme şekli, aritmetiğin ekleme işleminin varların ilişkilendirilmesi eylemindeki karşılığıdır. Diğer işaret etme biçimi ise; herhangi bir şeyin kendisiyle çelişen, zıttı olan şeylerle bir arada sunulmasıdır. Böylece çelişen varları sayesinde varolmayanın altı çizilecektir. Bu yöntem de aritmetiğin eksiltme işleminin varların ilişkilendirilmesi eylemindeki karşılığıdır.
- İmgesel aritmetiğin temelini ise tanımlama eylemi oluşturur. Tasarımıyla varolan durumu değiştirerek yeni bir geçerli durum şekillendirme amacıyla olan tasarımcı, söz konusu yeni bildirisinin neler içerdiğiyle ilgili düşüncelerini ancak ve sadece tanımlayarak sabitleyebilecektir.
- Tanım, iletme görevi üstlenenin alıcı tarafından anlaşılabilirlik amacıyla kullandığı kavramın yada kavramlar dizisinin barındırdığı manayı belirginleştiren ifadeler bütünüdür.
- Tasarımda tanım, ulaşılması hedeflenen varolmayanın niteliğini belirleyip somutlaştıran mana deposudur. Bu nedenle varolmayanın tanımlanması, tasarım sürecinde atılması gereken ilk adımdır.
- İnsan tanımladıkları kadar bilecek ve bildikleri kadar tasarlayacaktır.

- Tasarımcının tanımlayacağı kavram yada kavramlar dizisinin bir varolmayanı işaret edeceği düşünülürse, bu varolmayanın bir hedef, bir ileti olabilmesi için türü ve cinsi bağlamında nitelenerek tanımlanmasının gerekliliği anlaşılabacaktır.
- Varolmayan, işlem halinde tanımlanmalıdır.
- Tasarımcı, varolmayanı tanılamayarak varlaştırma sürecinin ilk somutlaştırma adımını atmış olacaktır. Bu ilk adımın, sürecin diğer adımlarının nasıl atılacağıyla ilgili belirleyicilik görevi üstelenebilmesi ise okunmasıyla, çözümlenmesiyle mümkündür. Tasarımcı öncelikle söz konusu tanımın işlem halinde yapılması nedeniyle barındırdığı tür ve cins niteleyicilerini ayırma yoluna gitmelidir. Bu diğer bir deyişle tanım olarak adlandırılan mana deposunun kapağını açmak ve içindekileri dışarı çıkartmaktır.
- Tanımın içinde tür ve cins niteleyicisi olarak bulunan her bir kavramın tasarlama eyleminde ilişkilendirilmek üzere bekleyen birer var olduğu şüphesizdir. Bu nedenle tasarımcı tanım dediğimiz tasarımı oluşturan her bir kavramı (varı) kendi içinde tek tek tanımlamak ve manalandırmak yoluna gitmelidir. Bu noktada yapılacak hamle, tanımı oluşturan her birimin tasarımcı üzerindeki duyusal karşılığının bulunmasıdır. Ki bu eylemin adresi imgemle perdelerini işaret edecektir.
- **Mekan**, duyularımızca sınırlanan uzay parçasıdır.
- Mekanın ilk birimi olan sınırlandırılmış uzay ekler, takılar ve eylem destek elemanları olarak adlandırılan somutlaştırıcı birimler yardımıyla tanımın yüklendiği manayı iletebilecektir.
- Bir varolmayanken tanımlanarak hedef haline gelen mekan, aynı tanım paralelinde kullanılacak olan şekillerin kuracağı biçimlerle sınırlanmış bir uzay olarak somutlaşmaya başlayacaktır. Bu ilk mekansal birimdir.

- Mekan tasarımı **ekler** olarak adlandırılmaya çalışılan birim, uzayın sınırlandırılması eylemini takiben vücut bulan, varolmayanın tanımı tarafından belirlenen ve denetlenen, değişebilirliği sınırlandırılmış hatta kimi zaman imkansızlaşmış olan ve mekansal algıyı belirleme noktasında duyuların başta gelen muhatabı sıfatındaki müdahalelerin tümünü kapsamaktadır.
- Geçilen tüm somutlaştırma evrelerinde mekanın muhatabı insanın duyularıdır. Ancak duyuların kavrayıp tanımlayabileceği niteliklere sahip olacak şekilde somutlaşması mekanı insanileştirememiştir. Bu noktada devreye takılar girecektir.
- Takılar, somutlaşan mekanın insanla duyuları ötesinde fiziki ilişki kurmasını sağlayan tamamlayıcılardır. Bir diğer anlamda, mekanın ekler aracılığıyla somutlaşmasının ardından insanileşmesini sağlayan değişebilir nitelikteki müdahalelerin tümüdür.
- İşlev kaynaklı hareketlerin mekansal bir sınır belirleme isteğinin yanı sıra söz konusu hareketlerin gerçekleşebilmesine olanak tanıyan hatta sadece bu hareketler için özellikle tasarlanmış olan elemanlara da ihtiyaç duyacağı fark edilecektir. Bu öğeler eylem destek elemanlarıdır.
- Söz konusu öğelerin hem mekanla, hem kullanıcıyla, hem malzemeyle, hem de kullanım alanlarıyla kuracağı ilişkiler göz önünde tutulduğu an eylem destek elemanlarıyla ilgili tanım yapılacak tek saha olduğu fikrinden uzaklaşmak gerekecektir. Örnek tasarımdan da hatırlanacağı üzere mekanın tanımı eylem destek elemanlarını da tanımlar hale gelebilecektir.

* * *

İmgesel aritmetik yöntemi zihinsel sınırları zorlayacak boyutlarda tanımlamayı ve dolayısıyla da tanımlama sübjektifliğinin oluşturacağı sınırsız çeşitliliği hedefleyen bir akış oluşturmaktadır.

Fark edileceği üzere sistemi oluşturan parçaların her biri bir diğerinin kattığı anlamla kendini ifade edebilecektir. Bu şüphesiz bir aritmetiksel eklemidir.

Tanımlama eylemini imgelemeden, imgelemeyi tanımlamadan, tanımı özden, özü biçimden, biçimi imgelemeden ayrı düşünmek imkansızdır.

Bu nedenle *“imgesel aritmetik yöntemiyle mekan tasarımı ve bir tasarım örneği”* başlıklı bu tez, içinde geçen tüm kavramlara katkıda bulunduğu gibi anlaşılabilmesi için de onların katkısına muhtaçtır.

Bu çalışma parçası olduğu sistemin ürünüdür.

Örnek olarak verilen tasarım sadece mekan değil, belki de tezin kendisidir.

KAYNAKLAR

A) Kitaplar ve Kitap Bölümleri

Bozkurt, N. 2000. Sanat ve Estetik Kuramları. Asa Kitabevi s.273 - 274

Gardner, J.W. 1990. Yenilikçi Birey, Zinde Toplum. İlgı Yayıncılık. İstanbul

Köknel, Ö. 1986. İnsanı Anlamak. Altın Kitaplar. İstanbul. s. 244 -245

Legendre, A-M. 1798, L' Aritmetique en sa Perfection. (En Mükemmel Halinde Aritmetik) Önsöz

Nurbaki, H. 1986. İnsan Bilinmezi. Damla yayınevi. İstanbul

Sagan.C. 1982. Kozmos, Evrenin ve Yaşamın Sırları. Altın kitaplar. İstanbul

Sartre, J-P. 1940. L' Imaginaire. (İmgelem Dünyası)

Sartre, J-P. 1965. L' Imaginaire, l' oeuvre d'art. Paris. s. 239 -246

Yener, N. 2000, Özelikten Biçime. Profesörlük çalışması. s.5

B) Tezler

Kabaş, Ö. 1976. Bildirişim ve Siberetik Kuramları Açısından Plastik Sanatların Oluşumuna Bir Bakış. İ.D.G.S.A. s.154

C) Konferanslar

Langlands, R. 2003. Matematik ve Matematikçiler: Tarihi Tasvirler veya Matematikten Sayfalar. Y.T.Ü.

D) Arşivler

Ener, A. C. Kişisel fotoğraf arşivi.

E) İnternet Siteleri

www.ege-edebiyat.org. Prof. Dr. Rıza Filizok. 2005

www.ku.edu.tr. Prof. Dr. Ali Ülger. Matematiğin Kısa Tarihi

ÖZGEÇMİŞ

12. 06. 1979 tarihinde İstanbul'da doğdum.

1993 yılında İstanbul Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi' ne, girdiğim yetenek sınavı sonucunda kabul edildim. Bir yılı hazırlık olmak üzere toplam dört yıl süren eğitimimi takiben, okulumu temsil etmek üzere bir grup arkadaşım ile birlikte Berlin Kreuzberg Belediyesinin daveti uyarınca Almanya'ya sergi açmak için gittim. Aynı dönemde Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü'nde yüksek öğrenim yapma hakkını kazandım.

2002 yılında lisans, 2005 yılında ise "Tasarıma ve Tasarlayıcılara Dair Felsefi Saptamalar' adlı tezimi vererek Yüksek Lisans eğitimimi tamamladım. Aynı yıl Sanatta Yeterlik çalışmalarına başladım.

Aralık 2004 tarihinden itibaren Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümünde Araştırma Görevlisi olarak akademik çalışmalarına devam etmekteyim.