

Tasarım Sorunu Olarak Sınır Ve Dilin Sorgulanması

Eray Şahbaz

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Haziran 2010

Questioning Of Bound And Language As Design Problem

Eray Şahbaz

MASTER OF SCIENCE THESIS

Department of Architecture

June 2010

Tasarım Sorunu Olarak Sınır Ve Dilin Sorgulanması

Eray Şahbaz

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Lisansüstü Yönetmeliği Uyarınca
Mimarlık Anabilim Dalı
Bina Bilgisi Bilim Dalında
YÜKSEK LİSANS TEZİ
Olarak Hazırlanmıştır

Danışman: Yrd. Doç. Halil Dinçel

Haziran 2010

ONAY

Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Eray Şahbaz'ın YÜKSEK LİSANS tezi olarak hazırladığı "Tasarım Sorunu Olarak Sınır ve Dilin Sorgulanması" başlıklı bu çalışma, jürimizce lisansüstü yönetmeliğin ilgili maddeleri uyarınca değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Danışman : Yrd. Doç. Dr. Halil Dinçel

Yüksek Lisans Tez Savunma Jürisi:

Üye : Yrd. Doç. Dr. Halil Dinçel

Üye : Doç. Sadun Özel

Üye : Yrd. Doç. Dr. Ayşen Çelen Öztürk

Üye : Yrd. Doç. Terane Mehemmedova

Üye : Yrd. Doç. Dr. Berna Üstün

Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun tarih ve sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Prof. Dr. Nimetullah BURNAK

Enstitü Müdürü

TEZ KONUSU

Tasarım Sorunu Olarak Sınır Ve Dilin Sorgulanması

ADI SOYADI

Eray Şahbaz

ÖZET

Bu çalışmanın amacı; sınır ve dil kavramlarına akademik tanımlamalar getirmek değildir. Aksine tasarım sorunu olarak sınır ve dil kavramlarını nesnel kabullerin ötesinde tartışmaya açmaktır.

Sorgulama; Sınır, Dil, Müdahale, Mekan, Süreç-Sonuç, Yer, Aidiyet, Kent-Kırılma ve Yerin Tasarlanabilirliği gibi başlıklar altında genişletilmiş, son olarak Tadao Ando'nun mimari anlayışı ve örnek projeleri üzerinden bir okuma yapılarak, bahsi geçen sorgulama süreci örneklendirilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: dil, sınır, yer, mekan, mimari, tasarım, aidiyet, kent, kırılma

THESIS TITLE

Questioning Of Bound And Language As Design Problem

NAME LASTNAME

Eray Şahbaz

SUMMARY

The main goal of this work is not getting an academical description to bound and language terms. Questioning “Bound” and “Language” as a design problem beyond objective acknowledgements is beginning point of this study.

The Questioning was developed under; “Bound”, “Language”, “Practical Space”, “Place”, “Urban and Breaking” and “Ability of Designing Place” topics. Finally the questioning had been illustrated with reading of Tadao Ando's architectural style and example projects.

Keywords: language, bound, place, space, architecture, design, belonging, urban, breaking

TEŞEKKÜR

Gerek derslerimde ve gerekse tez çalışmalarımda, bana danışmanlık ederek, beni yönlendiren ve her türlü olanağı sağlayan danışmanım Halil Dinçel' e, hocalarım Kenan Güvenç, Recep Üstün ve Ayşen Çelen Öztürk' e teşekkürlerimi sunarım.

“bana her daim ideallerimin peşinden gitme ilhamını veren,
ilkokul öğretmenim Şengül Okka' ya...”

İÇİNDEKİLER**Sayfa**

ÖZET	v
SUMMARY	vi
TEŞEKKÜR	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
1. GİRİŞ VE AMAÇ	1
2. SINIR, DİL VE MÜDAHALE	2
2.1. Sınır	2
2.2. Dil	4
2.3. Müdahale	7
3. MEKAN SORUNU	10
3.1. Nesnel Mekan	10
3.2. Süreç ve Sonuç	16
3.3. Yer	19
4. TASARIM SORUNU	20
4.1. Tasarım Sorunu Olarak Bilgi	20
4.2. Tasarım Sorunu Olarak Aidiyet	21
4.3. Kent ve Kırılma	23
4.4. Yerin Tasarlanabilirliği	27
4.4.1. Varolanın Yere Dönüşmesi	28
4.4.2. Öngörülenin Yere Dönüşmesi	29
5. TADAO ANDO	31

İÇİNDEKİLER (devam)**Sayfa**

5.1. Ando'nun Mimari Yaklaşımı	31
5.2. Işıklı Kilise	33
5.3. Koshino Evi	39
6. SONUÇLAR	44
KAYNAKLAR	46

ŞEKİLLER DİZİNİ

<u>Şekil</u>	<u>Sayfa</u>
3.1. Standart İnsanın Ölçü ve Oranları (Le Corbusier)	11
3.2. Standart İnsanın Belli Duruşlardaki Ölçüsü (Le Corbusier)	12
3.3. Neufert'ten Standart Mutfak Örnekleri	13
4.1. Modern Şehir (Le Corbusier)	24
4.2. Ankara'da Bir Gecekondu Bölgesi	26
4.3. Rio De Janeiro'da Bir Gecekondu Mahallesi	26
5.1. Işıklı Kilise Vaziyet Planı	33
5.2. Şapel Bölümünün Plan ve Kesit Görünüşü	35
5.3. Doğal Işığın Etkisiyle İç Mekanda Oluşan İki Farklı Atmosfer	37
5.4. Haç Şeklindeki Yarıktan Detay Görünümü	38
5.5. Koshino Evi	40
5.6. Koshino Evi Tavan Detayı	41
5.7. Doğal Işığın İçeriye Süzülüşü	42

1. GİRİŞ VE AMAÇ

Modernizm sonrası daha çok somut ve endüstriyel bir kavram olarak ele alınan mekan kavramı, günümüzde bilgisayar teknolojilerinin de etkisiyle kimi zaman tasarımcılar tarafından fiziki boyutu da sorgulanan ve yeniden tanımlanmaya çalışılan deneysel bir kavram haline gelmiştir.

Özellikle endüstriyel pazarlama çabalarının kaçınılmaz bir sonucu olarak insanlara sürekli daha farklı ve daha yeni mekanlar sunma yarışına dönüşen mimari tasarım, mekan ve sınır kavramlarının da pazarlamaya dönük olarak yüzeyselleşmesine neden olmuş, hatta çoğu kez endüstriyel bir gösteriş ve şov aracı olarak malzeme, mekan kurgusunun bile önüne geçmiştir.

Günümüzde mimari tasarımların, bütün bu gürültü ve patırtıya rağmen, kendilerini açık bir şekilde ifade edebildiğini söylemek pek mümkün görünmemektedir. Söz konusu dile getiriş olduğunda, mimarlık halen kendisine bir dil arayışı içerisinde ve bu süreçteki boşluğu ise felsefe benzeri dil oyunlarına başvurarak doldurmaya çalışmaktadır. Hatta günümüzde felsefi dil oyunları ile makyajlanmış mimari tasarımlar elit tasarım anlayışı olarak görülmeye başlamış ve ideal tasarım tarzı olarak kabul görür hale gelmiştir.

Bu çalışmanın amacı, günümüz modern kabullerinin ötesinde, tasarım kavramını sınır ve dil bağlamında sorgulamaya girişmektir. Tasarımın bir dil mi, yoksa bir dile getiriş mi olduğu sorusu, çalışmanın temel çıkış noktasını oluşturmaktadır.

2. SINIR, DİL VE MÜDAHALE

aforizma:

sezginin bittiği yerde müdahale başlar...

Söz konusu tasarım olduğunda, sınır, dil ve müdahale kavramlarının sorgulanması kaçınılmazdır. Zira tasarım kavramı günümüzde bu üç olguyla özdeş hale gelmiştir.

2.1. Sınır

Sınır bir eşik midir? Bir geçiş alanı, bir ara alan mıdır? Sınırı vareden nedir? Sınır kavramı günümüz endüstriyel mimari anlayışındaki gibi salt bir yüzeyden, bir kabuktan mı ibarettir, yoksa bu anlayışın aksine gerek terminolojik, gerekse felsefi ve sosyolojik manada sorgulanması gereken daha gizemli bir sorunsal mıdır?

Gündelik hayatta sınır kavramı çok farklı alanlarda, farklı anlamlarda kullanılabilir. Örneğin sınır kavramı sözlükte; uzayda iki bölgeyi ayıracak biçimde belirtilen nokta, çizgi ya da yüzey olarak tanımlanmaktadır (Akarsu, 1975). Ancak bir çok kavramda olduğu gibi, sınır kavramında da kağıt üzerindeki bu tanımlar hiçbir zaman kavramı tam manasıyla tanımlamaya yetmemektedir.

Sınır kavramının mimari mekandan bağımsız, endüstriyel bir pazarlama aracı gibi düşünülmesi ve kabul görmesi, mekanı yeniden yorumlama ve anlatma girişiminde tasarımcı için, anlatılamayacak olsa bile sezinlenerek farkına varılabilecek, bir giz olan sınır kavramının derinliğini yitirmesine ve duyumsanabilirlikten uzaklaşarak nesnelleşmesine ve yüzeyselleşmesine neden olmaktadır. Söz konusu mimari mekan olduğunda sınır kavramı, anlatılması güç karmaşık bir kavramdan öte, anlatılmaya ve temellendirilmeye çalışıldıkça uzaklaşılan bir muğlaklık halini almaktadır. İşte sınırı sınır yapan belki de bu dile getirilemeyişi, bu çatışma ve paradoks halidir.

Sınır, varlığını iç ve dış etkenlerin çatışmasına borçludur. Bu yüzden sınır

sözlükte belirtilen iki bölgeyi ayıran bir yüzey olmaktan çok daha fazlası; bir muğlaklık, bir paradoks, ama aynı zamanda bir kesinlik merkezidir. Dolayısıyla sınır kavramı, rasyonalist bir anlayışla nesnelleştirilmeye ve temellendirilmeye çalışıldıkça olduğu şey olmaktan çıkıp, bir yüzey, bir imge halini almaktadır. Ancak onun bu anlatılamaz ve temellendirilemez oluşu duyumsanamaz olduğu anlamına da gelmemektedir. İşte bu duyumsanabilirlik sınır kavramının nesnel bir olgudan ziyade, bir dile getirilemeyen olabileceği konusunda bize ipucu vermektedir.

İnsanoğlu, herhangi bir şeyi tanımlayabilmek için sınırlara ihtiyaç duymaktadır. Bir şeyin sınırlarını belirlemek, onu tanımlı hale getirmektir. İşte sürekli bir devinim içinde olan mekan kavramını da tanımlayabilmek için öncelikle onu sınırlandırmaya ihtiyaç vardır. Yapılmaya çalışılan aslında soyut olanı, daha kolay algılanabilecek şekilde somutlaştırmaya çalışmaktır. Oysa sürekli devinim içinde olan kavramları olduğu gibi dile dökmek imkansızdır. Dile getirilen olsa olsa değişimin o an aldığı geçici bir hal olacaktır. İşte bu yüzden ki zaman içinde mekana getirilen tanımlar da ancak insanların o an kavradıkları haliyle mekanın o an aldığı geçici hale getirdikleri, geçici tanımlamalar olabilir.

Bu tanımlar zaman içerisinde insan zihninde mekanın aldığı farklı imgelerin tanımlarıdır, ancak asla tam manasıyla mekanı tanımlamaya yetmezler. Mekana getirilen tanımların farklı olması bu tanımların doğru veya yanlış olmalarından kaynaklanmamaktadır. Tanımların farklı oluşu, kavram olarak mekanın sınırlar vasıtasıyla insan zihninde oluşan ve sınırların niteliğine göre devinim gösteren bir olgu olduğunu gözler önüne sermektedir.

İnsan zihninin ve algılarının değişiminden kaynaklanan bu devinim tıpkı diğer kavramlar gibi mekan ve sınır kavramlarının da, dile döküldükçe insan zihninde beliren birer imgeye indirgendiklerini göstermektedir. Basit bir anlatımla mekan; çoğu kez sonsuz evrende belirli sınırlarla çevrelenmiş, tanımlı bir boşluk oluşturma çabası olarak tanımlanır. Aslında algılanması imkansız olan, tanımsız, sonsuz boşluğu sınırlar vasıtasıyla daha kolay algılanabilecek şekilde parçalara ayırmak da yine mekanı kavramsal olarak tanımlama çabasının eyleme dökülmüş halidir. Zira insanın evreni

anlamlandırabilmesi için zihnindeki soyut kavramlarla somut nesnelere ilişkilendirmesi kaçınılmazdır. Ancak tam da bu noktada mekan kavramı dile getirildiğinde karşısında bulacağı şey, mekanın kendisi değil, an içinde aldığı geçici bir hal olacaktır.

Değinilmesi gereken diğer bir konu ise, zannedildiği gibi boşluğu çevreleyen maddesel ya da maddesel olmayan materyallerin sınırın kendisi değil, sadece imgeleri olduğudur. Dolayısıyla sınır, günümüz mimari anlayışının aksine malzemenin kendisiyle asla aynı değildir. Bir başka deyişle malzemedan ibaret değildir. Asıl sınır insanın zihninde oluşmaktadır ve bu imgeler sadece sınırı çağrıştıran birer uyaran görevi görmektedir. İşte bu noktada mekanın sadece maddesel elemanlar vasıtasıyla çevrelenebilen bir boşluk olmadığı, insan zihninde çağrıştıracak sınır imgeleriyle; malzemedan bağımsız mekanlar oluşturulabileceği görülmektedir. Bu ise sınır kavramının sadece bir yüzeyden, veya malzemedan ibaret olmadığına işaret etmektedir.

İşte konuya bu boyutundan bakıldığında gerek mekan tasarımı, gerekse mekanı çevrelemeye -daha doğrusu tanımlamaya- yardımcı olan 'sınır' kavramı çok farklı bir boyut kazanmaktadır. Zira sınır kavramının malzemeye indirgenmesi, günümüzde mekan tasarımının da malzemelerin örgütlenmesinden ibaret bir uğraş haline dönüşmesinde etken bir rol oynamaktadır.

2.2. Dil

aforizma:

*sorun şu ki; onu sezebiliyorum,
anlatmaya çalıştığımda ise, o artık sezdiğim şey olmuyor...*

“Dilimin sınırları dünyanın sınırlarını gösterir” der Wittgenstein (2008). Dile getirilemeyen nasıl tasarlanabilir ki? Tasarlamak da bir dile getiriş değil midir? Bu yüzden tasarım aynı zamanda bir dil sorunu haline gelmez mi?

Ludwig Wittgenstein (2008) “Dile getirilemeyen hakkında susmalı” der. Ona göre dilde olan, dil ile anlatılamaz. Çünkü dilin sınırları vardır ve dil¹, olanı olduğu gibi anlatılmalıdır. Dile getirilemeyi anlatılabilene indirgemekse, onu belirsizliğinden kurtarmak veya açıklığa kavuşturmak olmayacaktır. Dile getirilemeyi, sezilebilenden anlatılabilene indirgemek, olsa olsa onu dönüştürmek olacaktır.

Örneğin anlatılmak istenen bir ağaç olduğunda, onu kavramsal bir ağaç imgesine indirgeyip, sadece ağaç denildiğinde akla gelen bir imgeyi tasvir etmek, o ağacı anlatmak olmayacaktır. O ağacı anlatabilmek için, onu her bir dalıyla, her bir yaprağıyla, her bir kovuğuyla, kısacası onu o ağaç yapan her bir özelliğiyle, olduğu gibi anlatmak gerekir. Aksi takdirde anlatılan, ağacın kendisi değil, aslında varolmayan genel bir imge olacaktır. Bu imge dile getirildiğindeyse karşısında bulacağı şey o ağaç olmayacaktır.

Felsefi bir dil kullanarak gündelik dil ile anlatılamayanı anlatma çabası da, anlatılamayanın dilin sınırları içine indirildiği gerçeğini değiştirmez. Çünkü felsefe de eninde sonunda bir dildir ve bu dilin sınırları dışında bir 'dile getirilemeyen' mutlaka olacaktır. Dil oyunları yapmak, ancak anlatılamayanı anlatılabilenin düzeyine indirger ki; indirgenense dilde olanla, yani dile getirilmek istenenle asla aynı olmayacaktır. Çünkü sezilenin, dil ile anlatılması mümkün değildir. O her neyse, insanların kendi sezgileriyle 'olduğu haliyle' onu sezebilmeleri için sezgilerin serbest bırakılması söz konusu olabilir. Çünkü dile getirilemeyen, ancak sezilebilendir. Dilin kullandığı sözcükler, simgeler veya kavramlarsa bu sezgiyi yaratamazlar. Bu tür dış etkenler sadece sezgilerin salıverilmesinde rol oynayabilir.

Konu dil olduğunda şu soruyu sorabilmek gerekir:

- Dil olanı olduğu gibi mi, yoksa ona müdahale ederek, kendi sınırları içine sokarak mı anlatır? Eğer dil olanı olduğu gibi anlatıyorsa, öncelikle onu kendisinin olduğu gibi anlayabilmesi gerekmez mi?

1 Bu dil, ister gündelik dil olsun, ister felsefe vs gibi gündelik dışı diller...

Anlatılan dilde gizli değildir. Dil, anlatılmak isteneni dile getirebilmek için bir araçtır sadece. Dolayısıyla dil, anlatılmak isteneni kendisi veremez. O sadece aktarıcıdır ve bu aktarımları yapabilmek için sözcüklerden, sembollerden ve kavramlardan yararlanır. Bu araçlarsa sanıldığı gibi aksine kavramların kendisini insan zihninde yaratmazlar. Onlar sadece çağrışım araçlarıdır. Dolayısıyla bu araçların insanlara bir şey anlatabilmesi için bir çağrışımın varolması kaçınılmazdır. Bu ise ya bir ön kabul ile, ya da kişisel deneyimlerle mümkün olabilir.

Örneğin Harvey'e (2009) göre geometri, mekansal biçimi öğrenmek ve tartışmak için yararlı olabilecek simgesel bir dil sağlar, ama mekansal biçimin kendisi değildir. Kişinin geometrik şekillerden mekansal biçimler çıkarımsayabilmesi için öncelikle geometrinin kabullerini edinmiş olması gerekir. Ancak böyle bir durumda geometri dil olarak birey için anlamlı hale gelecektir.

Söz konusu duygular olduğunda ise, söz gelimi kavram olarak hüznü nesnel şekilde hiçbir zaman hüznü duygusunun yerini tutan veya onu yaratan bir etken olamaz. Hüznü kavramı dile getirildiğinde, kişi kendi deneyimlerindeki hüznü olgusunu anımsayacaktır. Dolayısıyla açığa çıkan, kelimenin nesnel olarak yarattığı bir duygudan ziyade, kişinin kendi deneyimlerinde varolan öznel bir duygudur. Yani hüznü kavramı, duygu olarak hüznü yaratamaz, onu sadece anımsatabilir.

Bu duruma en iyi örnek şiir gibi uğraşlardır. Zira şiir herhangi bir duygudan bahsedebilir, ancak onu nesnel olarak açıklama çabasına girişmez. O duygunun ne olduğuyla ilgili tartışmaz. Sadece herhangi bir duygudan bahsedip, insandaki benzer duygunun açığa çıkmasını umar. Felsefeyse tam tersine bu olguları da açıklamaya çalışan bir uğraştır. Günümüzde, belki de felsefeyi kendine dil edinmesinden olsa gerek, mimari de felsefenin üstlendiğine benzer bir misyon üstlenmeye girişmiştir. Oysa mimari bir dile getiriş olsa bile kendisi bir dil değildir.

Sonuç olarak mimarinin bir dil olduğu zannına kapılması ve bir dil olarak kendine tıpkı felsefe benzeri bir misyon yüklemeye çalışması, dile getirmeye çalıştığı şeyleri, kendi sınırları içerisine sokarak anlatmaya çalışmasına neden olmaktadır. Bu

ise müdahalenin başlangıcıdır.

2.3. Müdahale

Nesnel mantık, modern yaşamda müdahaleyi güçlendiren en önemli etkidir. Nesnel mantığın dile getirilmek isteneni formel mantığın kaideleri içinde açıklığa kavuşturma çabası, bu müdahalenin temelini oluşturmaktadır. Çünkü nesnel mantık, insanüstü bir mantığa işaret eder ki; artık anlatılmak istenen farklı bireyler için teker teker olduğu haliyle anlaşılacak zorunda olmayan nesnel bir olgu haline gelsin.

Sınırın özünde müdahale kavramını barındırıyor oluşu, onun çoğu kez özellikle mimari gibi disiplinler tarafından bir dönüştürme aracı olarak kullanılmasını da beraberinde getirmiştir. Aslında bu müdahalenin temelinde, dilin sınırları dışında olanı dile getirememeye sorunundan kaynaklanan çaresizlik yatmaktadır. Söz konusu anlatmak olduğunda dil, anlatması gerekeni çoğu kez dönüştürerek (müdahale ile) anlatır. Çünkü anlatılanın önce dil tarafından anlamlandırılması gereklidir ki; dil bunu çoğu zaman anlatılmak isteneni kendi sınırları içerisindeki bir imgeye dönüştürerek yapar. Bu ise anlatılmak isteneni öznel mantıktan yalıtıp, nesnel mantığa uygun hale getirerek mümkün olacaktır.

İşte mimarinin şiddet ve otorite düşkünlüğü de doğal olanı anlamlandırmak karşısındaki bu sezgisel acizliğinden kaynaklanmaktadır. Mimarinin doğayı anlamlandırmadaki bu acizliği, ona karşı müdahalesini de beraberinde getirir. Mimari gibi disiplinler doğayı anlamlandırmada felsefeyi kurtarıcı gibi görmektedir. Felsefenin ise kendi kurguladığı mantık dahilinde doğayı anlamlandırmakta aciz kalacağı aşıkardır. Çünkü doğa düzensiz ve kaotiktir, daha doğrusu nesnel mantığın sınırları dışında bir düzene sahiptir. Felsefe ise bu düzensizliği (düzeni) müdahale ile dönüştürerek kendi icat ettiği mantık sistemleri içerisinde düzenli hale getirmeye çalışır. Çünkü nesnel mantıktaki düzen, nesnel mantığın içinde -nesnel mantık ile anlaşılabilir- olmalıdır. Düzensizi düzenli hale getirmek, belirsizi belirli, anlamsızı anlamlı kılmak felsefenin -dolayısıyla da felsefeyi kendine kılavuz edinen mimarlık gibi disiplinlerin- asıl uğraşı

haline gelmiştir artık...

Oysa koatik olan de zaten kendine özgü bir düzene sahiptir. Onun nesnel mantık içinde tam anlamıyla ifade edilemeyişi, onun düzensiz olduğuna değil, nesnel mantığın sınırları dışında olduğuna işaret eder. Mimarlık ise ancak onu daha çok anladıkça (sezdikçe), ona daha çok uyum sağlayıp, onu daha az dönüştürme çabasına girişecektir. Onu anlayabilmesi ise onu nesnel mantıkla anlamlandırmaya çalışmak yerine, olduğu gibi kabullenmesiyle mümkündür. Wittgenstein'in (2008) da dediği gibi varolan herşey, olduğu gibidir ve dünyanın nasıl olduğu değildir mistik olan, olduğudur.

İnsanın doğayla mücadele sorunu aslında insanın doğayı yere dönüştürme çabasıyla ilgilidir. İnsan doğanın sürecine dahil olamadıkça, ondan kendini daha da soyutlar. Bu soyutlama ise onun aidiyetsizliğini daha da arttıracaktır. Aidiyetsizlik ise onun doğayı dönüştürme isteğini daha da körükleyecektir. Çünkü insan doğanın sürecine dahil olamadığı için, doğayı düzen altına alarak kendi sürecini yaratma çabasına girişecektir. Bu soyutlama aynı zamanda onun doğayı imgelerle daha çok özdeşleştirmesini de beraberinde getirecektir.

Örneğin kent tasarımı düşünüldüğünde, bu tasarım anlayışındaki doğa kavramı, kent içine insan eliyle yerleştirilmiş yapay yeşil öbeklerinden ibarettir. Kentler doğaya göre tasarlanmak yerine, doğa dönüştürülerek düzenli kentsel mekanlar oluşturulur. Daha sonra ise bu kentsel mekanlar içerisine parklar, bahçeler veya rekreasyon alanları gibi öğeler yerleştirilir. Oysa bu öğeler doğanın kendisi değil, doğanın modern kent tasarımında özdeşleştirildiği imgelerdir. Böylece mimari doğayı olduğu gibi görmek ve kabullenmek yerine, onunla özdeşleştirdiği imgelerle onu kendi çizdiği sınırlar içerisinde “anamlı” hale getirmeye çalışmaktadır.

Günümüzde gerçek manada, doğayı dönüştürmek yerine onu anlama çabasına girişebilen mimarların varlığından sözdebilmek pek mümkün değildir. Her ne kadar sezgi arttıkça müdahale azalsa da, sifira indirgenmesi pek olağan görünmemektedir. Çünkü müdahalenin sifira indirgenmesi ancak mutlak sezgiyle mümkün olabilir. Buna rağmen müdahalenin kaçınılmaz sonucu olarak doğayı dönüştürme sürecinde, onu

anlama çabasına girişmekten bahsedilebilir. Çünkü bu çaba insanın doğaya müdahalesi kadar, kendisini doğaya göre konumlandırmasını da içermektedir. Bu konumlandırma insan ile doğa arasındaki doğal sınırın açığa çıkmasını sağlar. Böylece insanın doğayı kontrol altına alabilmek için yarattığı yapay sınırların yerini, insanın doğayı anlama çabası sonucu açığa çıkan doğal sınırlar alacaktır.

Sonuçta doğanın insana göre tek taraflı dönüştürülme sürecinin yerine, insanın da kendisini doğaya karşı dönüştürme ihtiyacı duyduğu olağan bir dengeden bahsedilebilmesi bu sınırların açığa çıkması ile mümkündür. Ancak bu sınırların açığa çıkabilmesi çok derin bir öznel sezgiyi gerektirmektedir. Bu nedenledir ki; bu sınırlar nesnel mantık ile asla anlaşılabilir. O yüzden çok az insan, çok az mimar¹ bu tek taraflı dönüştürme eylemini sorgulayıp, aynı zamanda dönüştürülmek istenen anlama çabasına girişebilmiştir.

1 Örneğin Tadao Ando'nun doğaya uyum sağlama çabası buna basit bir örnek olarak gösterilebilir. Ancak bu sadece bir çabadır, fazlası değil...

3. MEKAN SORUNU

aforizma:

*aslında eskiden beri hep 'o' vardı.
onu zamansızlaştırıp adına biz 'mekan' dedik...*

Günümüzde rasyonalist anlayışın da tesiriyle, mekan kavramı her ne kadar bir edininim, bir sonuç olarak görülmekte olsa da, mekanın ne olduğu sorusu, rasyonal kabullenmenin ötesinde halen sorgulanmayı bekleyen bir belirsizlik olarak önemini sürdürmektedir. Zira mekan kavramı Bruno Zevi'nin de dediği gibi “mimarinin başrol oyuncusudur” ve mimari anlayışın dönem içerisinde aldığı halin asıl nedeni, o dönem içerisindeki mekan anlayışlarında yatmaktadır.

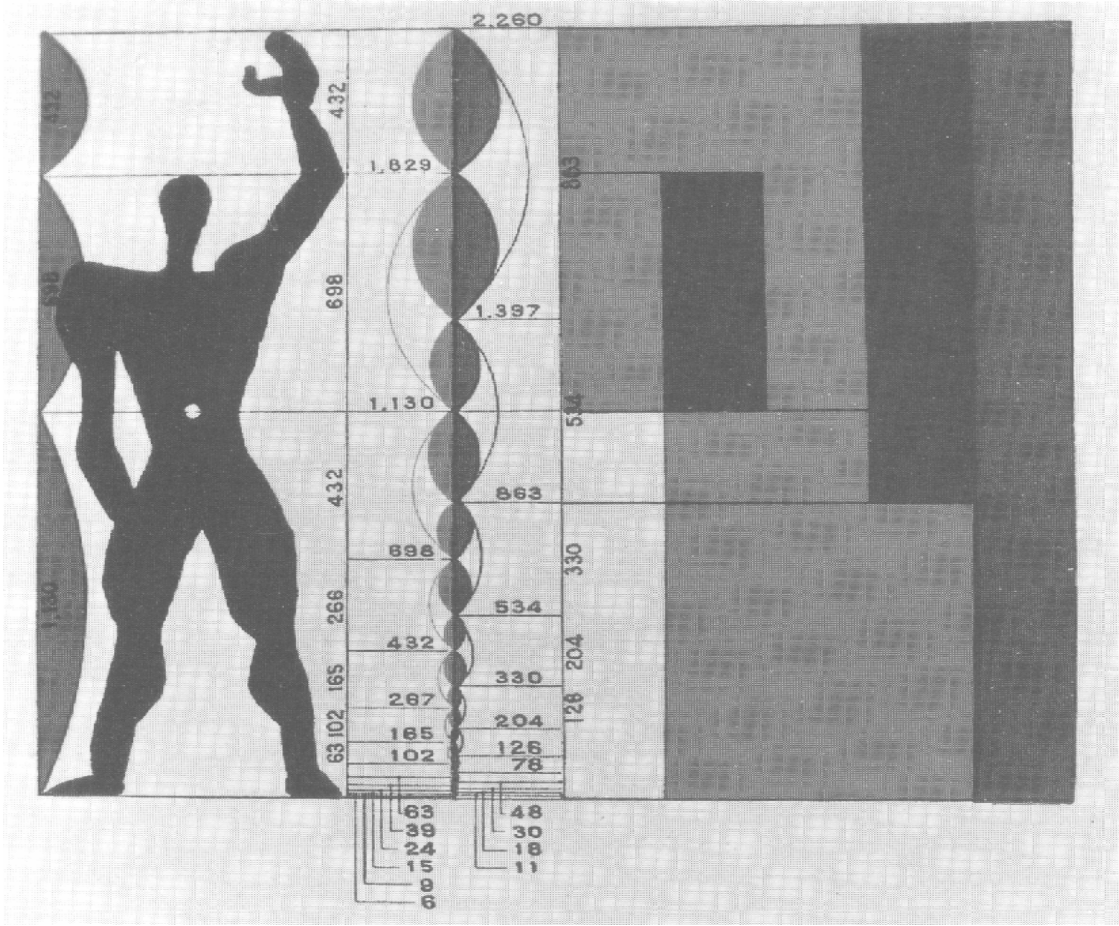
Bu çalışmada mekan çoğu zaman, rasyonalizmin kabullenegeldiği nesnel halinden ziyade, belki rasyonalizmin de peşinde olduğu, 'henüz dile getirilmemiş' haliyle ele alınmaya çalışılmıştır. Mekan kavramını daha iyi sorgulayabilmek için, nesnel mekan, süreç, sonuç ve yer kavramlarının irdelenmesi gerekir.

3.1. Nesnel Mekan

aforizma:

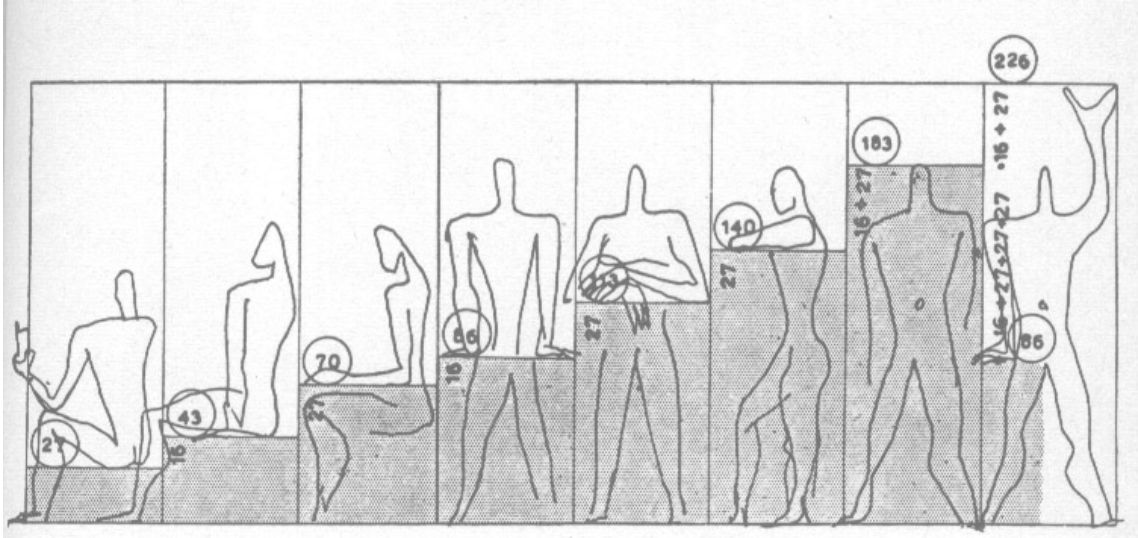
*tüm insanlık için tasarlanmış mekan,
hiç kimse için tasarlanmamış demektir.*

Mekan kavramından söz ederken nesnel mekan kavramına ayrı bir parantez açmak gerekir. Çünkü mekan kavramı günümüzde çoğu zaman 'nesnel mekan' kavramıyla özdeşleştirilmektedir. Belirsiz ve ele gelmeyen bir olgu olan mekanın aksine, nesnel mekan kavramı mekan olgusunun evrensel bir tanımının olabileceği varsayımından yola çıkmaktadır.



Şekil 3.1: Standart İnsanın Ölçü ve Oranları (Le Corbusier)

Kuşkusuz mekanın tanımlanma sorunu eskiden beri mimarinin en çok kafa yorulan sorunu olmuştur. Le Corbusier'in Şekil 3.1 ve Şekil 3.2'de görülen ünlü eskizleri, basit bir istatistiksel saptamadan öte, bu ölçüler etrafında şekillenen nesnel bir mekan olgusunun olabileceğine dair bir önermeydi aynı zamanda.

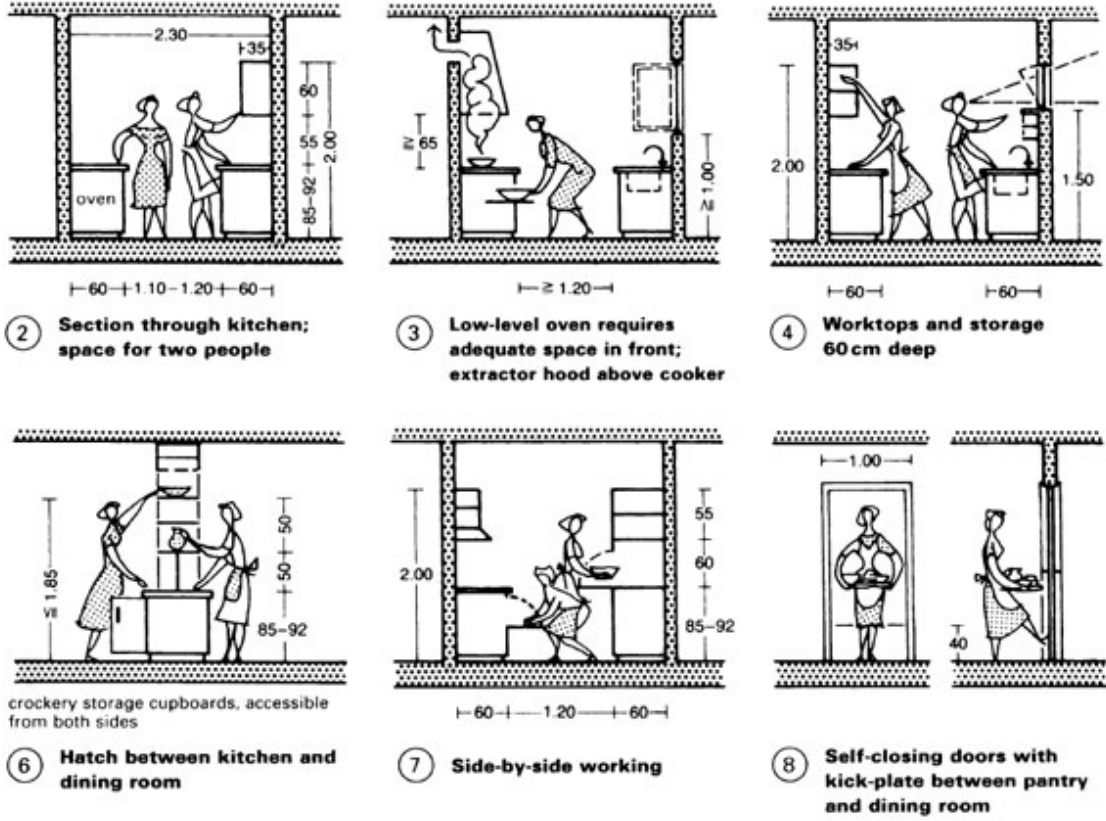


Şekil 3.2: Standart İnsanın Belli Duruşlardaki Ölçüsü (Le Corbusier)

İdeal insan figürünün belirli duruş ve pozisyonlardaki bu ölçüleri, insanların yaşamsal eylemlerini gerçekleştirebileceği, ideal hacimler hakkında Neufert gibi mimarlara 'mimarlığın kitabını' yazma konusunda ilham kaynağı olmuştur (Şekil 3.3). Hatta bu kitap öylesine benimsenmiştir ki, günümüzde neredeyse mimarlığın kutsal kitabı gibi görülmeye başlanmıştır. Kitaba ilham olan standart ölçülerden yola çıkarak, modernizmin tasavvur ettiği nesnel bir insan imgesinin varlığından ve nesnel mekanın bu imgenin etrafında şekillendiğinden bahsetmek yanlış olmayacaktır.

Aslında ideal insan motifi Le Corbusier'in veya modernizmin keşfettiği yeni bir olgu değildir. Her ne kadar sömürgeciliğin getirdiği anlayışla batı kültürü, özellikle ortaçağ sonrası sahip olma düşkünlüğü üzerinde şekilleniyorduyse da; mistik, doğu ve uzakdoğu kültüründeki bir çok öğretisi, süs ve gösterişten arınmış 'kamil' bir insan arayışına pek yabancı değildi. Örneğin Budha'nın "ne kadar az şeyiniz olursa, kaygılanacak o denli az şeyiniz olur" sözü, insanın ancak dünyevi 'fazlalıklardan' arınarak ideal haline erişebileceğini dile getirmektedir. Dolayısıyla ideal insan; eşya, süs ve gösteriş gibi gereksiz dünyevi metalardan arınmış, sade ve yalın bir insan tipine işaret etmektedir.

KITCHENS



Şekil 3.3:Neufert'ten Standart Mutfak Örnekleri

Muhtemeldir ki farklı kültürlerdeki ideal insan tanımlarının birbirine bu denli benzer oluşunun nedeni, belki de bu düşüncelerin hepsinin doğadaki ideal dengeden esinlenmiş olmalarıdır. Çünkü doğadaki her şey idealdir. Yani doğada gereksiz (işlevsiz) bir şey yoktur. İnsan da ancak fazlalıklarından kurtularak doğal haline ulaşabilir.

Bu noktada modernizmin mekan anlayışının kavranabilmesi için, Louis Sullivan'ın “form fonksiyonu izler” tesbitinin kaynağının da doğadaki ideal denge olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. “Form işlevi izler” sözü, işlevin formdan daha önce geldiğini değil, işlevin formu şekillendirdiğini anlatmaya çalışmaktadır. Bu söz,

form ile fonksiyon arasındaki ideal ilişkiyi açıklamaya yöneliktir. Günümüzdeki genel kanının aksine bu ibare fonksiyonun formdan daha önemli olduğu anlamını taşımamaktadır. Burada dile getirilmek istenen, formun fonksiyonun doğal bir sonucu olduğudur. Şüphesiz doğada hakim olan denge, Sullivan'ın adeta sloganlaşan bu tesbitine esin kaynağı olmuştur. Doğadaki bu dengeyi kavramadan, Sullivan'ın bu tesbitinin, dolayısıyla da modernizmin mekan ve işlev anlayışının kavranabilmesi pek olası görünmemektedir. Çünkü modernizm, mimari anlayışının merkezine ideal mekanı, ideal mekan anlayışının merkezineyse Sullivan'ın bu tesbitini yerleştirmiştir.

Hangi kültürde ya da inançta olursa olsun, ideal insan tipi, fazlalıklarından arınmış insan olarak tanımlanmaktadır. İnsan, var olduğu en saf haliyle varolmalıdır. Dolayısıyla Le Corbusier'in eskizlerinin geri planında benzer bir ideal insan anlayışını barındırıyor olması muhtemeldir. İdeal insan tanımı aynı zamanda 'olana' değil, kurgulanmış bir 'olması gerekene' işaret etmektedir. Böylece modernist anlayıştaki mekanı hali hazırda varolan insanın değil, var olması gereken insanın şekillendirdiği açıkça görülmektedir.

Ancak bu noktada modernizmin cevaplaması gereken önemli bir soru var. İnsan 'fazlalıklarından' sıyrıldıktan sonra geriye kalan 'saf insan' her zaman aynı mıdır? Geriye kalan saf insan, tek tip bir insan prototipinden mi ibarettir?

Modernizmi, insanın standartlarını belirlemeye iten tek etken elbette mistik kültürdeki ideal insan anlayışı veya doğadaki ideal denge olmasa gerek. Sanayi devriminin bu arayışta etkisinin olduğu gerçeği de yadsınamaz. Çünkü sanayi devrimiyle birlikte endüstriyel üretim, standartlaşmayı da adeta dayatır hale gelmiştir. Artık üretilebilen her şeyin bir standardının olması neredeyse bir zorunluluktur. Mekanın da seri bir şekilde üretilebilir bir 'ürün' olabilmesi için, standartlarının belirlenebilmesi kaçınılmazdır. Mekanın ideal standartlarının belirlenebilmesi içinse öncelikle etrafında şekilleneceği insanın standart ölçülerinin dile getirilmesi olağandır.

Modernizmin bu anlayışına göre mekan da tıpkı referans aldığı insan imgesi gibi ideal olmalıydı ve kullanıcılarca ilk başta tasarımcı tarafından sunulduğu, ideal haliyle

algılanmalıydı. Böylece mekanın kişiden kişiye farklılaşması söz konusu olmayacaktı. İşte bu yüzden modernizmin, algılamada kesinliği sağlayabilmek için -yüze indirgediği- katı sınırları kullanması kaçınılmazdı. Modernizmde belirsizliğe yer yoktu ve tıpkı Venturi'nin (2005) dediği gibi “birkaç ayrılmış mimar dışında tüm mimarlar belirsizlik kavramını fırlatıp atmışlardı”. Modernizme göre mekan belirsizliğe yer vermeyecek şekilde ideal olarak tasarlanmalıydı ve öznel kimliği olmayan kullanıcı sürecin dışında olduğundan, ona uyum sağlamak durumundaydı. Böylece tasarım sürecinde öznel bir varlık olarak değilde nesnel bir imge olarak yer aldığı için, kullanıcının öznel varlığı mekanın varoluşunu etkilemeyecek, en başta tasavvur edilen mekan imgesi, kullanıcı varolsun ya da olmasın, sürekliliğini koruyabilecekti. Böylece mekan aynı zamanda kullanıcıyı ideal insana dönüştürme misyonunu da üstlenmiş oluyordu.

Her ne kadar modernizm görmezden gelse de, insan doğası gereği parçası olamadığı şeylere uyum sağlayamaz. Dolayısıyla modernist anlayıştaki mekan, idealde bitmiş, son halini almış olansa, sonradan onun parçası haline gelebilmek mümkün değildir. Çünkü bitmiş olana, sürecinin parçası olmaksızın veya onu bozuma uğratmaksızın, sonradan dahil olmak mümkün değildir. Bu yüzden insanlar katı sınırlarla belirlenmiş mekanları kullanmak zorunda kaldıklarında, kaçınılmaz olarak zaman içinde o sınırları bozuma uğratırlar. Tasarlayan tarafından -hiç bir şüpheye yer bırakmama kaygısıyla- mümkün olduğunca katı şekilde çizilen sınırlar, bir noktadan sonra kırılmaya uğrar ve artık insan zihninde çağrıştırmayı gereken tanımlanmış sınır imgesini yitirmeye başlar. Böylece mekan kendisini tasarlayan kişinin önceden tahayyül ettiği dokunulmaz bir saflık olmaktan çıkıp, kullanıcının yeniden yorumladığı melez bir alan haline gelir.

Bu ise modern ve modern sonrası mimari anlayışının hülyasını kurduğu nesnel mekan kavramının sonu anlamına gelmektedir. Vidlerin' de (1999) dediği gibi “mekan, ölçülebilir olmasına rağmen, Kant ve mirasçılarının düşündüğü gibi, değişmeyen ve evrensel bir 'a priori' değildir. Algılanması ve kullanımı, bireysel ve sosyal olguların bir ürünü olduğu için, mekan kökeninde zaten tartışmalı hale gelmektedir”.

3.2. Süreç ve Sonuç

aforizma:

sonuç, süreçten kalanlardır...

Özellikle rasyonalist felsefenin etkisiyle modern mimari, süreçlerden ziyade, sonuçlarla ilgilenmiştir. Bunun en önemli göstergesi modernizmin kişisel deneyimlemeleri bir kenara bırakmış olmasıdır. Rasyonalist felsefenin bilgiyi öğrenmenin kaynağı saymasında bunun etkisi büyüktür.

Rasyonalist anlayışta mekan, tıpkı bilgiyle özdeşleştirilen diğer kavramlar gibi nesnel bir sonuç olarak görülmüştür. Bunun temelinde ise mekanın daha önceden edinilmiş bir 'a priori' olarak kabullenilmesi yatmaktadır. Mekanın varolma sürecindeki edinimler, bir bilgi olarak derlendiğinde, mekanın öngörülebilmesini de olanaklı kılacaktır. Oysa gerçekte mekan, sürecin son halini aldığı bir sonuç değildir. Mekan özünde 'yer' ile aynıdır. Yer, zaman içerisinde mekanın aldığı haldir. Ancak bu yer halini alma, olgunlaşma, süreç olarak son halini alma manasında değildir. Yer olma, yanıp sönen yıldırımlar misali, o 'an' a özgüdür. Yani mekan zamanla yer olmaya doğru kayan bir yapı değildir. 'Yer olmak' mekanın nesnel bir evresi değildir. Yer, mekanın öznel zamandaki halidir.

Peki mekan ile yer özde birseler, farklılıkları nereden gelmektedir? Aslında her kavramda olduğu gibi, mekan kavramını dile getirme çabası eskiden beri vardı. Nesnel mekan ise, mekanın kendi sürecini de içinde barındıran bir sonuç olarak temellendirilmeye çalışılmasıyla ortaya çıkan bir olguydu sadece. Rasyonalizme göre mekan kavramı, ne olduğunu 'a priori' olarak kendinde barındıran, nesnel bir olgudur. Böylece onu bilmek, ancak onu nesnel bir şekilde açıklığa kavuşturarak mümkün olabilecektir. Çünkü Harvey'in (2009) dediği gibi “Mekanı mutlak bir kavram olarak görürsek, maddeden bağımsız bir 'kendinde şey' haline gelir. Olguları ayırt edebileceğimiz ve sınıflandırabileceğimiz bir yapıya sahip olur”.

Ancak ne var ki sonucun, süreç olmadan varolabilmesi mümkün değildir. Nesnel olarak mekan tanımı, mekanın (yerin) sürecini içinde barındıramaz. Çünkü sonuç, sürecin an içinde aldığı haldir. Sürecin kemale ermesi hali değildir. Dolayısıyla sonuç aslında sürecin içerisinde varolabilir. Sonucu vareden sürecin kendisidir. Mekanın yer olma süreciyse bir sonuca erme değil, öznel hafıza ile başlayan bir süreçtir.

Yerin öznesi, onu sezgileyendir. Ancak kişi sezgilediği 'bu şeyi' nesnel olarak anlatmaya (dile getirmeye) çalışırken, kendini özne konumundan koparır. Böylece anlatılmaya çalışılan şey, öznenen, zamandan ve süreçten koparılmıştır. Yani aslında günümüzdeki nesnel mekan kavramı, yer'in zamansızlaştırılmış halinden başka bir şey değildir. Başka bir deyişle, mekan kavramı yer'in dile getirilmeye çalışılan halidir. Ne var ki sezilen, dile getirilenle niyette bir olsa bile temelde aynı olmayacaktır. Çünkü dile getirilemeyen, anlatılana indirgendiğinde, artık sezilebilenin kendisi olmaktan çıkıp, onun imgesi haline dönüşür.

Günümüzde mekanın tam da bu indirgenmiş haliyle kabul görmesi de bu yüzdendir. Nesnel mekan kavramı, yer'in dile getirilebilene indirgenmiş halidir. Dolayısıyla anlatılabilirliği ve anlaşılabilirliği olanaklı kılınmıştır. Ne var ki, o anlaşılabilen ve anlatılabilen 'şey' aslında öznenin sezebildiği şeyden çok uzakta, onun sadece imgesidir. İşte mekanı, kendi sezgilerinden ziyade, anlatılanlar üzerinden 'bilmeye' çalışanlar, hep bu yanılsamaya düşmüşlerdir ve hep o imgenin peşinden koşmuşlardır. O imgeye dair edindikleri intibayı ise, onu 'a priori' olarak tanımlayabilmek için kullanmaya çalışmışlardır.

Oysa mekan aslında 'yerdir'... Ve 'yer' ancak özne tarafından sezilebilendir. Çünkü yer, öznenin varlığıyla varolur. Onu ancak öznesi sezebilir. Dolayısıyla tasarımcının başka bir özneye ait yeri sezgileyemesi zaten mümkün değildir. Tasarımcının sezebileceği yer, olsa olsa kendisinin öznesi olduğu yer olacaktır. Tasarlamaya çalıştığı da yine ancak kendisinin sezdiği yer olacaktır.

Tüm bunlar düşünüldüğünde; “yer” süreç olsa gerek, “rasyonalist anlayıştaki

mekansa” sonuç... Rasyonalist mekanın öznel bir süreci yoktur, çünkü bu mekan anlayışı rasyonalizmin nesnel edinimlerini olduğu gibi kullanır. Bu yüzden mekan öznel manada deneyimlenmemiş olandır. Oysa yer, kişiler tarafından her an deneyimlenebilir nitelikte ve belirsizliktedir. Çünkü yer asla ideal haline ulaşamaz, o hep süreç halindedir. Öngörölmüş, nesnel mekanın parçası olunamaz. Çünkü bitmiş, ideal haline ulaşmış, daha önceden tanımlanmış, bir şeye sonradan dahil olmak mümkün değildir. Öngörölmüş nesnel bir mekan, varlığı için insanların deneyimlemelerine ihtiyaç duymaz. Oysa yer varolabilmek için öznenin deneyimlemesine daima muhtaçtır.

Rasyonalist anlayışın aksine mekan, sürecini içinde barındıran bir sonuç değildir. Mekan, 'sonuç' olarak bilinebilir bir edinim de değildir. Dolayısıyla ister adına yer denilsin, ister mekan; o, ne felsefe tarafından, ne de mimari tarafından öngörülebilir de değildir. Sonucun önceden öngörülebilir oluşu, onun sürecinin de önceden öngörülebilir olmasını gerektirir ki; süreç 'şu ana' ait olduğu için zaten öngörülebilir değildir.

Kişisel olarak deneyimlenen sürecin yerini, hazır sunulan nesnel bir sonuç tutabilir mi? Böyle nesnel bir sonucun varolabileceği kabullenilse bile, kişi bu nesnel sonucu doğrudan edinerek aynı süreci edinmiş olur mu? Wittgenstein (2008) tecrübelerimizin hiç birinin a priori olmadığını söyler. Wittgenstein' a (2008) göre “gördüğümüz her şey başka türlü olabilirdi, betimleyebildiğimiz her şey de başka türlü olabilirdi. Şeylerin a priori bir düzeni yoktur”.

Pirsig (1998) ise nesnel yaklaşımla pek bir şey öğrenilemeyeceğini savunur. Ona göre nesnel yöntem bireye hep uzak olmuştur. Nesnel yaklaşım, edindiği 'sonuçları' insanlar üzerinde genelleyerek, bu sonuçların kabullenilmesini bekler. Sonuçta ortaya çıkarsa, öznenin uzak sanal sonuçlar yığınıdır. Öyle ki; Wittgenstein'ın (2008) “Mistik olana yönelim, arzularımızın bilim tarafından tatmin edilemeyeşinden kaynaklanır. Olanaklı tüm bilimsel sorular yanıtlanırsa bile, sorunumuza hala hiç değinilmediğini hisederiz” sözü, sanki bunu dile getirmek istemektedir...

3.3. Yer

aforizma:

anı, birikmiş zamandır...

Yer, mekana öznel zamanın birikmesidir. Yer öznel hafıza ile başlar. Yerin öncesi ve şu anı olabilir, sonrası ise kurgulanamaz. Yer zamansız değildir. Sonra “şu an” olduğunda, şu an “öncesi” olacaktır. Bu yüzden sonrasına ait bir yer kavramı asla varolamaz. O hep şu an' a aittir. O daima, anlık sonuçları içinde barındıran bir süreçtir.

Yer, yer olma haline onu o an deneyimleyen kişi ile ulaşır. Ancak bu sürecin tamamlanarak yerin nesnel manada ideal haline ulaştığı anlamına gelmez. Çünkü yer her bireye göre yer olma halini farklı şekilde alacaktır. Nesnel insan imgesinin aksine öznel bireyin karakterindeki değişkenlik ve belirsizlik nedeniyle yer, varlık anlamında son halini almış gibi görünse bile süreç olma özelliğini koruyacaktır. Çünkü bu süreç öznel deneyimleme ile açığa çıkmaktadır.

Bu deneyimlemenin öznel olmasının nedeni ise, yer'in duygu yaratmak yerine kişiye ait duyguları açığa çıkarmasıdır. Duyguların salıverilmesi, insanı sürecin parçası haline getirir. Yer'i nesnel mekandan ayıran en önemli özellik işte bu “kişiye özgü süreç” oluşudur. Çünkü her insanın algılayış biçimi ve sezgileri farklıdır. Dolayısıyla “yer”, asla farklı insanlar için aynı olamayacaktır.

Görülmektedir ki yer'e asıl özelliklerini veren değişkenler, tasarımcı tarafından verilemez. Bu değişkenler ancak onu deneyimleyen 'özne' tarafından, o özneye özgü olan deneyimlenme sürecinde açığa çıkmaktadır. Hal böyle iken bu kadar değişken ve ele gelmez bir olgu olan yer'in, tasarımcı tarafından tüm insanlar için berrak bir şekilde dile getirilebilmesi -yani tasarlanabilmesi- gerçekten mümkün müdür?

4. TASARIM SORUNU

4.1. Tasarım Sorunu Olarak Bilgi

aforizma:

tasarım da bir dile getiriş değil midir!..

Nesnel bir tasarım kuramının varlığının savunulabilmesi için, öznel tasavvurların yoksayılarak, tasarımın bilgi ile temellendirilmesi gerekmektedir. İşte bu yüzden günümüz eğitim anlayışının tasarıma değişmeyen nesnel teknikler getirebilmek için, tasarımı öznel tasavvurlardan yoksun, teknik yönergeler yığına indirilmesi gayet olağandır. Zira tasarım tekniğe indirildiği zaman tasavvur da ortadan kalkacaktır. Böylece her bireye standart bir tasarım doktrininin empoze edilebilmesi mümkün olacaktır.

Oysa tasarımın ilk evresi bireysel tasavvurlar değil midir? Bu kişisel tasavvurların nesnel bir tekniğinin olamayacağı aşikardır. Bu noktada teknik, sadece tasavvur edileni anlatabilmek -dile getirebilmek- için kullanılacak bir araç olabilir.

Bilgi ile tasarım yapılabilir mi? Tasarım öğrenilebilir mi?.. Tasarım öğretilir, nesnel kaidelere sahip midir?.. Tasarımın kitabı olabilir mi?..

Bilgiyi öğrenmenin kaynağı sayan felsefelerin bir sonucu olarak, bilgi her şeyin kaynağı sayılmıştır. Buna göre evrende bulunan her şey, nesnel olarak temellendirilebilir. İşte bu temellendirmenin başrol oyuncusu ise bilgidir. Rasyonalizme göre, giz diye bir şey yoktur. Sadece nesnel olarak açığa çıkarılmamış olgular vardır. Dolayısıyla ne mimari tasarım, ne de onun baş rol oyuncusu olan mekan da giz olamazlar. Onlar nesnel olarak tanımlanmayı bekleyen olgulardır sadece.

Bu anlayışa göre mekanın nesnel olarak tanımlanması, aynı zamanda ideal mekana ulaşabilmek için gereken bir yol haritasının varsayımlanabileceği anlamına da gelmektedir. En doğru ve net haliyle, ideal mekan için gereken bilgiyi dağarcığında bulunduran her tasarımcı, mekanı en ideal haliyle kurgulayabilecektir. Bu bilgi ise, mekan kavramının ideal ve evrensel bir şekilde açıklığa kavuşturulması ile mümkün olabilir.

Böylece mekan olgusunun evrensel bir 'a priori' olarak açıklığa kavuşturulma sorunu, modern çağ mimarisinin temel sorunu haline gelmiştir. Hal böyleyken, çözümlenmeyi bekleyen olguları açıklığa kavuşturabilmek için felsefeye başvurulması da kaçınılmazdır. Mekan denen gizem, rasyonalist anlayışa göre işi tam da bu olan felsefe vasıtasıyla, şüphe götürmez bir açıklığa kavuşturulabilecektir. Çünkü modern çağda felsefe, tam da Wittgenstein'in yakındığı gibi, dile getirilemeyen, gündelik dili defrome ederek anlatabileceğini uman, egzotik bir bilim dalına¹ dönüşmüştü.

Sonuç olarak gerçekten de bilgi öğrenmenin kaynağı sayılabilir mi? Öğrenme, insanın eylemlerinin bir sonucu değil midir? İnsan nefes aldığı sürece öğrenmeyi sürdürmez mi? Dolayısıyla bilgi, öğrenme sürecinin sonucu değil midir? O halde bilginin sonucu olduğu bir şeyin, nasıl tekrardan kaynağı olduğu söylenebilir... Bilgi deneyimlemenin sonucudur, ancak kendisi bu deneyimleri barındırmaz. Çünkü deneyimleme sonuç değil, süreçtir.

4.2. Tasarım Sorunu Olarak Aidiyet

aforizma:

aidiyet, sürecin parçası olmaktır...

Nesnel mekanla yeri ayıran en önemli etken kuşkusuz aidiyet duygusudur.

¹ Wittgenstein'a göre felsefe bir bilim dalı değil, etkinliktir... Ve var olanı, olduğu gibi anlatmalıdır.

“Modern çağ boyunca mekan düşüncesinin, yer kavramının içerdiği güvenlik duygusuna karşılık, istikrarsızlık ve ele gelmez bir olumsuzluk taşıdığı görülmektedir” (Vidler, 1999). Ancak aidiyet duygusu öngörülebilir nesnel bir olgu olmadığına göre, tasarımcı bir mekana aidiyet duygusunu katabileceğini iddia edebilir mi?

Aslında bu sorunun cevabı da yine yerin duygu yaratmak yerine duyguların açığa çıkmasına izin vermesinde saklıdır. Aidiyet duygusu tasarımcı tarafından tasarlanamaz, ancak kullanıcının içindeki aidiyet duygusunun açığa çıkması sağlanabilir. Bu ise mekanda bazı şeylerin kullanıcının yorumuna bırakılması -tasarımcı ile kullanıcının mekan kavramı üzerinde karşılaşma yaşaması- vasıtasıyla mümkün olabilir. Böylece mekan, kullanıcının sınırlar vasıtasıyla sezgilemeye başladığı ve sürecine dahil olduğu bir yer halini alacaktır. Çünkü aidiyet duygusu, sınırın formlarından biridir. Sınır, ise bu tür bir karşılaşma sonucunda türer.

Aidiyet duygusunun açığa çıkabilmesi için bu tür bir karşılaşmanın yaşanması kaçınılmazdır. Aksi takdirde ya kullanıcı kendini o mekana dahil hissedemeyecektir, ya da kullanıcının aidiyet duygusunun açığa çıkabilmesi için mekanın süreci kırılmaya uğrayacaktır. Her halukarda mekanın, modern mimarının öngördüğü gibi, değişmeyen bir 'a priori' olarak hüküm sürdürebilmesi pek mümkün gözükmemektedir. Mekan kavramının kullanıcı tarafından kırılmaya uğratılması da aslında bir tür karşılaşma değil midir? Bu durum -tasarımcı öngörsün ya da öngörmesin- bu karşılaşmanın yaşanmasının kaçınılmaz olduğunun da bir göstergesidir.

O halde, modernizmin nesnel edinimlerine göre tasarlanmış yapıları da, farkında olmadan öznel bir yer gibi mi kullanırız?

Sınırlar, tasarımcıyla kullanıcı arasındaki iletişimidir. Dolayısıyla öznel mantığı muhattap almayan mekan kurgusu zaten monologdan öteye geçemeyecektir. Tasarımcının tamamen kendi zihninde canlandığı imgenin, diğer insanlar tarafından da aynı şekilde algılanmasını beklemek, ve bunu felsefe gibi dil oyunları ile temellendirmeye çalışmak, tasarıma felsefi ya da sanatsal bir nitelik kazandırmayacaktır. Aksine bu çaba tasarımı, imgelerin peşinde koşan, bir dil oyununa

indirgeyecektir.

Tasarımcıların çoğu kez tasarımlarına felsefi anafikirler yükleme kaygılarının nedeni de böylece daha kolay anlaşılabilir. Önceden tahayyül edilen mekan imgesinin diğer insanlarda da benzer şekillerde tezahür edebilmesi için, bu imgenin dile getirilebileceği, bir dil oyununa başvurulması kaçınılmazdır. Oysa bu noktada felsefe öngörülen mekanın imge olarak ifade edilme çabasından öteye geçemez.

Sonuç olarak aidiyet, mekanın yapısından kaynaklanmaz. Aidiyet duygusu, tasarımcı tarafından mekana yüklenen bir etken de değildir. Aidiyet, kişinin mekanın sürecine dahil olmasıyla açığa çıkan bir duygudur. Mekanın kullanıcıyı programlamasıyla değil, kullanıcının mekanı sezgilemesiyle açığa çıkar.

4.3. Kent ve Kırılma

aforizma:

gecekondu kırılmadır...

“Kent, kuşkusuz karmaşık bir şeydir” der Harvey (2009). Kent; müdahale, aidiyet ve kırılma kavramlarını bünyesinde barındıran en iyi örnektir. Yine Harvey'e (2009) göre kentle uğraşırken karşılaştığımız zorlukların bir kısmı onun kendine özgü karmaşıklığına bağlı olsa da, sorunlarımız aynı zamanda durumu doğru kavramsallaştırmadaki başarısızlığımızla da ilgilidir.

Günümüzde kent plancılığı, kentin insanları -kente ait olan- kentli diye bir kavrama dönüştürme gibi bir misyonu olduğu varsayımıyla hareket etmektedir. Modern şehircilik anlayışındaki kent tasarımı, kente mensup farklı niteliğe sahip insan tiplerini muhattap almamaktadır. Kent insanı denilen kavramsal bir imge üzerinde kent tasarımı şekillenmektedir ve modern şehircilik anlayışına göre kentte yaşamının öncelikli kuralı bu kentli denilen kavrama dönüşmektir. Böylece kent aynı zamanda kendisine sonradan dahil olanları öngörülen insan prototipine dönüştürme misyonunu da üstlenmiş olur.

Ancak, kentin gerçekten kendisine dahil olan her bireyi kentli denen bu nesnel kavrama dönüştürmek gibi bir misyonu var mıdır? Kent kendisi zaten bizzat onu oluşturan insan topluluklarına göre şekillenmez mi?

Modernizmin kent anlayışında nesnel mekan kavramı yatmaktadır. Modern şehircilik anlayışına göre kent, nesnel bir mekandır ve nesnel bir düzen ile tasarlanmalıdır. Dolayısıyla kente dahil olan dinamikler, bu öngörölmüş düzene uyum sağlamak zorundadır. Başka bir deyişle, nesnel kent kavramının dışında kalan belirsizlikler, kente dahil olduklarında modern kent tanımının dayattığı şekilde öngörölmüş belirliliklere dönüşmelidirler. Çünkü modern şehircilik anlayışında kentler belirsizliklere göre değil, bu belirsizliklerin dönüşmesi ümit edilen belirliliklere göre tasarlanmaktadır.



Şekil 4.1:Modern Şehir (Le Corbusier)

Le Corbusier'in Şekil 4.1' de görülen modern şehir modeli, bunun belki de en açık örneklerinden biridir. Çünkü Corbusier'in söz konusu kent modeli, sadece bir tahayyül olmaktan öte, ideal bir kentin gelecekte nasıl şekillenmesi gerektiğine dair bir öngörü de içermektedir. Zaten modern şehirciliğin çıkış noktası da bu öngörü değil midir? Bu öngörünün kaynağı ise kentin nesnel bir mekan olduğu varsayımına dayanmaktadır. Ancak ne var ki, kente ait dinamiklerin çoğu kez kent plancılarının öngördüğü şekilde gelişmemesi, modern şehirciliğin bu varsayımının özünde sorunlu olduğunun açık bir göstergesidir.

Günümüzde kent plancıları, kent için öngördükleri bu dinamiklerin neden öngörüldüğü gibi gerçekleşmediğini sorun edinmiş ve hep bu sorunun nasıl çözüleceğine kafa yormuşlardır. “Leven en son araştırmaların 'kentin sorunları yerine kentteki sorunlarla' ilgilendiğine dikkat çekmiştir. Her disiplin kenti kuram ve önermelerini deneyeceği bir laboratuvar olarak kullanmış, yine de hiçbiri kentin kendisi hakkında ortaya kuram ve önermeler atamamıştır” (Harvey, 2009). Oysa buradaki asıl sorun, kente dair öngörülen bu dinamiklerin neden öngörüldüğü şekilde gerçekleşmediği değil, bizzat bu öngörünün kendisidir. Zira kent, modern şehirciliğin bütün öngörülerine rağmen, sürece dahil olmaya çalışan insanların onu dönüştürdüğü şey olmaktan kurtulamayacaktır. Çünkü aidiyet duygusunun açığa çıkabilmesi için, varolanın yere dönüşmesi kaçınılmazdır. İşte kenti şekillendiren de bu aidiyet sürecidir.

Kentte yaşanan bu aidiyet sürecinin en somut örnekleri belki de gecekondular bölgedir. Kent plancılığı ve otoritenin öngördüğü katı düzene karşın, gecekondular bu düzene karşı kente dahil olmaya çalışan insanların kent kavramı ile karşılaşma alanlarıdır. Düzenin öngördüğü sürece karşın, bu sürece sonradan dahil olamayan insanların, sürecin parçası olabilmek için kenti -dolayısıyla da düzeni- uğrattıkları kırılmadır gecekondular. Çünkü modern kent anlayışında kente yüklenen dönüştürme misyonuna inat, gecekondular alanları bizzat kentin nesnel mekandan yere dönüştüğü alanlardır.



Şekil 4.2: Ankara'da Bir Gecekondu Bölgesi



Şekil 4.3: Rio De Janeiro'da Bir Gecekondu Mahallesi

Dünyanın farklı uçlarındaki kentlerin 'sorunlarının' aynı oluşu bunun açık bir göstergesi değil midir? Şekil 4.2 ve 4.3' te görülen Ankara ve Rio De Janeiro örneklerinin bir birine bu denli benzemesinin nedeni sadece bir rastlantı mıdır? Bu örnekler aslında modern kent plancılığının kente yaklaşım zihniyetinin değişmediği sürece, sorun diye adlandırdığı durumların da değişmeyeceğini göstermektedir.

4.4. Yerin Tasarlanabilirliği

aforizma:

*sadece öngörülmesi değildir olanaksız olan,
umulmasıdır da...*

Yerin tasarlanabilme sorunu, onun a priori olarak algılanıp algılanamayacağıyla ilgilidir. Yer, süreci ne öznel mantık tarafından, ne de nesnel mantık tarafından önceden öngörülemez bir olgudur. Adı ister yer olsun, ister başka bir şey, o ancak sezilebilir olandır.

Öte yandan tasarımcı yeri sezgilese bile onu yine de tasarlayamaz¹. Çünkü tasarımcının yer olarak öngördüğü şey yer değil, ancak onun imgesi olabilir. Kaldı ki tasarımcı yeri sezdiği şekilde dile getirebilseydi bile, dile getirdiği şey ancak onun kendi sezdiği 'şey' olabilecekti ki; o da zaten kullanıcının öznesi olduğu yerden farklı olacaktır.

Mekanın özneye özel bir yer olarak tasarlanma çabası da bu gerçeği değiştirmez. Şahsa göre yer tasarlamak, yer tasarlamak değildir. Yeri yer yapan, sürece özne tarafından katılan ve tasarlanamaz olan belirsizliktir. Özneye özel yer tasarlanmaya çalışıldığında, tasarlanan şey özne için değil, tasarımcının kafasındaki özne imgesi için tasarlanmış bir mekan olacaktır. Dolayısıyla yapılan iş 'yer' için önce bir özne imgelemek ve sonra o öznenin özelliklerine göre mekan kurgulamak olacaktır ki; bu da modern mimarinin düştüğü hataya düşmek anlamına gelir.

¹ Tasarım da bir dile getiriş değildir...

Yer'in kavramsal olarak her insana uygun bir şekilde tasarlanabilmesi için, öznesinden koparılarak, öznel yapıdan kurtarılıp, nesnel bir yapıya dönüştürülmesi gerekir. Ancak bu kez de özne yerden koparıldığı zaman, geriye kalan şey öznel bir olgu olmaktan çıkıp, nesnel bir imge halini alacaktır.

Peki öznenin sürece sonradan dahil olabilmesi mümkün müdür? Yaşamımıza giren bir “mekan” zamanla bizim için “yere” dönüşebilir mi? Eğer yer kendinden şekillenense, bir mekan insanlar tarafından öngörülenin dışında kullanılmaya başlandığında, mekan olmaktan çıkıp yer'e dönüşür mü?

Aslında buradaki asıl soru, kırılmaya uğrayan ve artık nesnel mekan olmaktan çıkan bu şeyin ne olduğudur... Ona yer denilebilir mi? Eğer o yer değilse, nedir? Yer olmanın kriterleri var mıdır? Yer tanımlanabilir mi.. Yer tasarlanabilir mi?

Yer, bir edininim olarak öngörülemediği için tasarlanamaz da... Yer bir süreçtir ve ancak süreç olarak tezahür edebilir. Süreç olarak tezahür edebilmesi ise iki şekilde mümkündür:

Varolanın yere dönüşmesi ve öngörülenin yere dönüşmesi...

4.4.1. Varolanın yere dönüşmesi

aforizma:

o, su misali kendi yolunu bulur...

Yer, kendinden şekillenmez. Onu her halukarda özne şekillendirir. Varolanın yere dönüşme süreci, öznenin varolan mekana dahil olmasıyla başlar. Öznenin sürecin parçası olabilmesiyle orayı sezgileyebilmesiyle doğru orantılıdır.

Bu aynı zamanda öznenin varolanı sezgileyemediği durumlarda, onu sezgileyebileceği bir şey olana kadar dönüştürme çabasına gireceği anlamına da

gelmektedir. Yalnız burada bahsi geçen yere dönüştürme, yalnız fiziksel bir dönüşümden ibaret değildir. Bu dönüşüm aslında kavramsal bir dönüşümdür ve çoğu kez kaçınılmaz olarak fiziksel boyutta da tezahür eder.

Mekanın özne için yer olabilmesi, fiziksel bir dönüşümden ibaret değildir. Fiziksel dönüşüm, kavramsal dönüşümün bir tür üçüncü boyuta yansımadır aslında. Özne varolan mekana dahil olamadığı zaman, yani sürece dahil olamadığı durumlarda, onu daha kolay uyum sağlayabileceği öznel bir yapıya dönüştürür.

Varolanın yere dönüşme süreci, bir tür pasif mimarlık olarak da tanımlanabilir. Çünkü aktif mimarlığın aksine bu süreç önceden öngörülmüş bir olay değildir... Ve aktif mimarlığın aksine bu sürecin önceden öngörülebilir kriterleri de yoktur.

4.4.2. Öngörülenin yere dönüşmesi

Aslında öngörülenin yere dönüşmesi de bir tür varolanın yere dönüşmesidir. Ancak bu kez varolan, tasarımcı tarafından önceden öngörülmüş bir mekandır.

Tasarımcının ana kaygısı, öngördüğü bu mekanın öngörülen şekilde varlığını sürdürebilmesidir ve tasarımcının öngördüğü mekan, kullanıcının tasarımcı tarafından tahayyül edilen özneye dönüşmesini bekler. Böyle bir durumda ise ya özne tam da öngörüldüğü gibi kimliğini yitirip tahayyül edilen soyut insan prototipine dönüşecektir, ya da öngörülen mekanın süreci kaçınılmaz olarak kırılmaya uğrayıp, mekan öngörülen mekan olmaktan çıkarak, öznenin şekillendirdiği bir sürece girecektir.

Yer olmanın mekansal kriterleri yoktur. Öyle ki bir hapisane bile belli durumlarda birey için yere dönüşebilir. Hapishaneler, insanların orada bulunmak istememesi varsayımı üzerine kuruludur. Bireyin hapishanenin kendisini sınırlandırmasını önemsemediği bir durum söz konusu olduğunda, hücre kurgulanış amacını da yitirmiş olacaktır. Dolayısıyla orada varolan artık önceden öngörülen şey değil, onun dönüştüğü şey olacaktır.

Her halukarda yer, ancak öznel hafızayla varolabilir. Yerin önceden öngörülebilmesi veya tasarlanabilmesi ise olası değildir. Tasarlanabilen ancak yer olma sürecinden önce orada varolan şey olacaktır ki, yerin açığa çıkabilmesi için bu varolanın da kırılmaya uğraması kaçınılmazdır. Dolayısıyla varolanın öngörülmesi, yerin öngörülmesi anlamına da gelmemektedir.

5. TADAO ANDO

Günümüzde tasarlananın yere dönüşme sürecine basit bir örnek olarak Tadao Ando'nun mimariye yaklaşımı örnek gösterilebilir. Her ne kadar genel manada Tadao Ando' da modern mimarinin kabullerinden öteye geçememiş olsa da, özellikle tasarımlarında kendini hafiften gösteren “duygu yaratmak yerine, duyguları açığa çıkarma” çabası incelenmeye şayandır.

5.1. Ando' nun Mimari Yaklaşımı

Tadao Ando'ya göre mimarlık yapmak savaşmaya benzer. Ona göre savaşla mimarlık arasındaki tek fark, mimarlıkta zafer olmamasıdır. Ando zaferin insanı tatmin etmesi gerektiğini, oysa binaların çoğu zaman etmediğini söyler. Yaptığı hiç bir projeden tatmin olmamıştır. Aslında onun bu tatminsizliği, dile getirilemeyen bir gizemin peşinde olduğunun da göstergesidir.

Ando her ne kadar yalın ve sade mekanlar tasarlasa da, tasarladığı bu mekanlarda detaylara verdiği önem gözden kaçmamaktadır. Duvardan hafifçe kopartılan tavan döşemeleri, doğal ışığı mekana katmak için duvarda özenle açılmış yırtıklar, çıplak halde bırakılmış, kalıp delikleri bile görünür haldeki sıvasız brüt beton, bütün bunlar Tadao Ando'nun tasarımlarına attığı imza gibi neredeyse her yapısında karşımıza çıkmaktadır. Aslında onun detaylara bu denli önem vermesinin temel nedeni mekanın kurgusuna verdiği önemde yatar. Mekan arayışı, Ando'nun tasarımlarında insanı doğadan yalıtıran bir kabuktan çok, insanla doğa arasında iletişim kurmaya çalışan melez bir alan niteliğindedir. Mekan, doğal etmenlerin de yardımıyla insanın içindeki duyguları açığa çıkarmaya çalışır, ancak asla insanı doğadan tamamiyle yalıtma ve yapay hisler uyandırma amacı gütmmez.

Tadao Ando ile Batı mimarisi arasındaki temel fark da zaten doğaya olan bu

yaklaşım farklılığında, doğayı algılayış biçiminde gizlidir. Uzakdoğu kültürünün de getirdiği bir anlayışla Ando doğayı kabul eder ve yapılarını yeralacağı çevreye uygun şekilde tasarlamaya çalışır. "Gerek betonun özgün kullanımı, gerekse temel geometrik biçimlere yönelik ısrarlı tutumunun ötesinde Ando'yu diğer modernistlerden ayıran ve mimarlığını zamansız kılan asıl özelliği, mimarlıkla doğa arasında kurduğu mekansal kurgu ve iletişimidir" (Güzer vd., 2000). Çünkü doğaya ait etkenler, duyguların salıverilmesinde en etkin araçtır. Ando ise bunu çoktan keşfetmiştir.

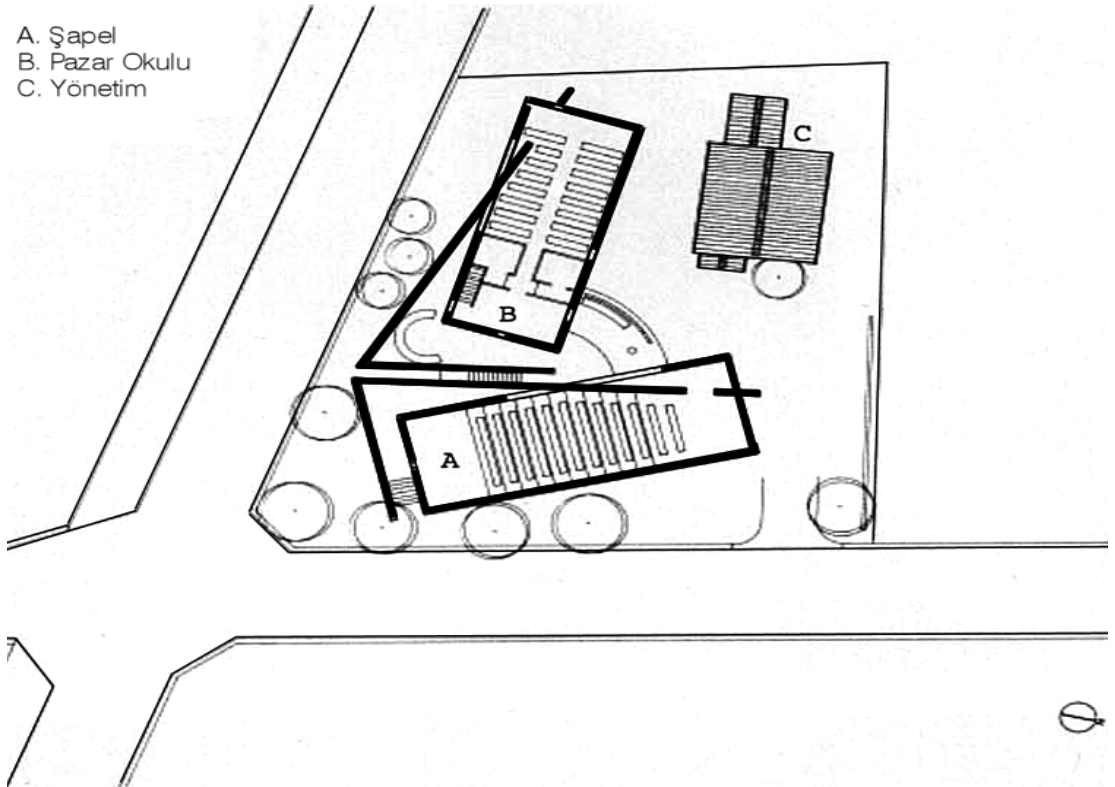
Doğu anlayışının aksine batı insanı içinse doğa, çoğu kez bitmek tükenmek bilmeyen bir mücadele alanı gibidir. Bu yüzden mekan tasarımı batı insanı için doğayı dönüştürmekten ibaret bir uğraş haline gelmiştir. İşte bu nedenle her ne kadar Mirko Zardini Ando'yu modernizmin son temsilcisi gibi görse de (Güzer vd., 200), o kendince modernizmin batı anlayışından kaynaklanan eksik yönlerini de açık bir dille eleştirmekten geri kalmamıştır. Örneğin ona göre modernizm çevresel veriler ve karanlık gibi tasarım için hayati önem taşıyan pek çok şeyi görmezden gelmiştir.

Modernizmin bu eksiklerini Ando'nun kendi tasarımlarında özellikle aşmaya çalıştığı gözlemlenmektedir. Öyleki O; çevresine de en az tasarladığı yapı kadar önem verir ve mekanı dış etkenlerin şekillendirmesine izin verir. Çoğu kez ışığı modern mimarinin aksine Japon geleneksel kültüründeki gibi küçük öbekler halinde, yumuşakça mekana almaya çalışır. Hatta modernizmin hiçbir zaman farkına bile varamadığı karanlığın çok yönlü ve gizemli ruhunu, mekanın kurgusuna katmaktan bile çekinmez. Tıpkı özenle kullandığı mimari malzemeler gibi, aydınlık ve karanlık benzeri doğal öğeler de onun mekanı karakterize etmek için kullandığı mimari enstrümanlardır.

Söz konusu mekan kurgusu olduğunda, Ando tasarımlarında duygu yaratmaya çalışmak yerine, duyguların salıverilmesine kafa yoran az sayıdaki mimardan biridir. Zira mekan kurgusu onun tasarımlarında kimliğini kullanıcının duyguları vasıtasıyla bulur. Onun tasarımlarında mekanı tanımlayan sınırlar çoğu kez endüstriyel materyallerden ziyade, doğal ışık, su ve rüzgar gibi hisleri açığa çıkaran doğal öğelerdir.

5.2. Işıklı Kilise

Masao Furuyama (1996) Tadao Ando'nun kilise tasarımlarını monistik diye adlandırdığı genel bir kategoriye koyar. Furuyama'ya (1996) göre "Ando'nun monistik mimarisi karakterini saf biçiminden, şeffaf dış hatlarından ve güçlü mekan kurgusundan almaktadır".



Şekil 5.1: Işıklı Kilise Vaziyet Planı

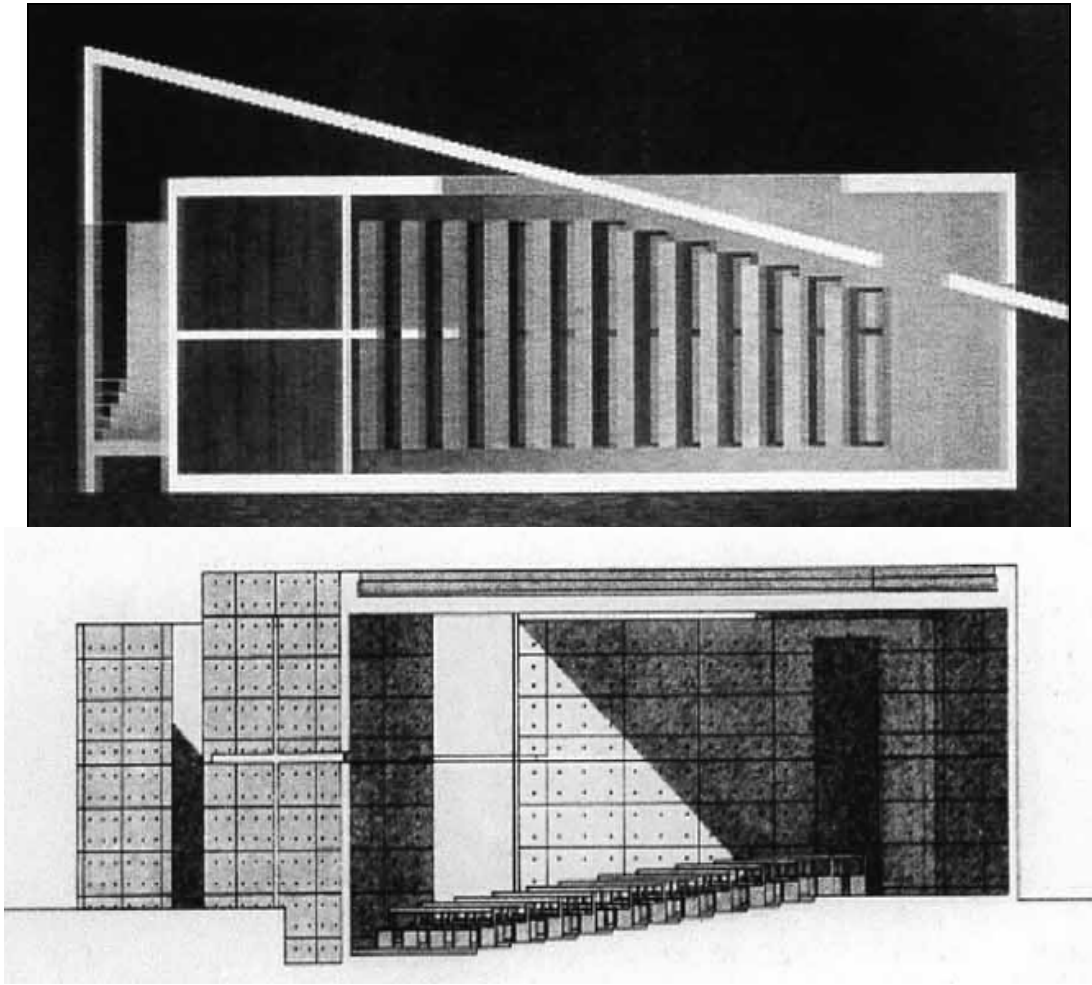
Tadao Ando tarafından 1989 yılında projelendirilen Işıklı Kilise ise belki de bu türün en etkileyici örneğidir. Ando'nun en çok bilinen projelerinden biri olan bu yapı, aslında mevcut bir ahşap binaya ek olarak Osaka-Ibaragi kentinin kenar mahallesinde tasarlanmış küçük bir kilise binasından ibarettir. Ando bu küçük kiliseyi konumlandırırken çoğu yapısında olduğu gibi çevresel verilere önem verdiğini özellikle dile getirmektedir. Vaziyet planında görüldüğü gibi Şapel'in haç bulunan cephesi doğal ışığın etkisini maksimuma çıkarabilmek için güney-doğuya doğru yönlendirilmiştir (Şekil 5.1). Şekil 5.1'deki vaziyet planında B harf ile gösterilen Pazar Okulu ise, daha sonra bu kilise ve papaz evine ek olarak, yine Ando tarafından tasarlanmıştır.

Yalın bir dikdörtgen prizmadan oluşan şapel kütleleri, 5.9 metre çapında 3 adet küreyi yanyana barındıracak şekilde tasarlanmıştır. Bu prizmayı 15 derecelik açıyla masif bir duvar kesmektedir. Şekil 5.2' de görüldüğü gibi şapele bu diyagonal duvar izlenerek 1.6 metre genişliğinde ve 5 metre yüksekliğindeki bir açıklıktan geçilerek girilmektedir. Batı mimarisinde sıkça rastlanan görkemli ve dolaysız girişlerin aksine, bu yapıya bir hayli dolaylı ve mütevazî sayılabilecek bir girişten girilmektedir. Bu dolaylı giriş tarzı Ando'nun pek çok tasarımında karşımıza çıkmaktadır. Bu girişin sağ tarafındaki duvarda, cemaat sıralarının tam karşısında, haç şeklinde bir yırtık bulunmaktadır. Bu yırtık, gün ışığıyla aydınlandığında iç mekanda ışıktan bir haç izlenimi uyandırmaktadır. Kiliseye adını veren de işte bu haç şeklindeki yırtıktan içeriye süzülen ışığın verdiği etkidir.

Tadao Ando kendi deyimiyle bu projesinde eşya ve mallarla tıka basa doldurulmuş bir çağda asgari bütçeyle ne derece zengin bir mekanın tasarlanabileceğini göstermek istemiştir. Öyle ki masrafı düşük tutmak için zemin kaplamasında bile kalıp için kullanılan ahşap elemanlar kullanılmıştır. Pencere sayısı ise en asgari sayıda tutulmuştur. "Şapelin kurgusunu oluşturan iki temel eleman brüt beton ve ahşaptır. Mekan brüt beton tarafından çevrelenirken, kilise sıraları, oturma kısımları ve zemin gibi birbiriyle bağıntılı tüm öğeler ahşaptan yapılmıştır" (Furayama, 1996).

Bu kadar az çeşitli ve sade malzemeye rağmen, kilisenin bu derece zengin bir

mekansal kurguya sahip olması, belki de mekanı kurgulayan sınırların sadece yüzey ve malzemeden ibaret olamayacağını en güzel kanıtıdır. Ando yapay malzemelerle kullanıcı üzerinde yapay (nesnel) etkiler yaratmaya çalışmak yerine, doğal ışık gibi doğal etkileri ustaca kullanarak, insanın içindeki duyguların salıverilmesini hedeflemektedir. Kilisenin her insan tarafından aynı duygularla algılanamaması da aslında kilisenin mekan kurgusundaki zenginliğin temel kaynağıdır.

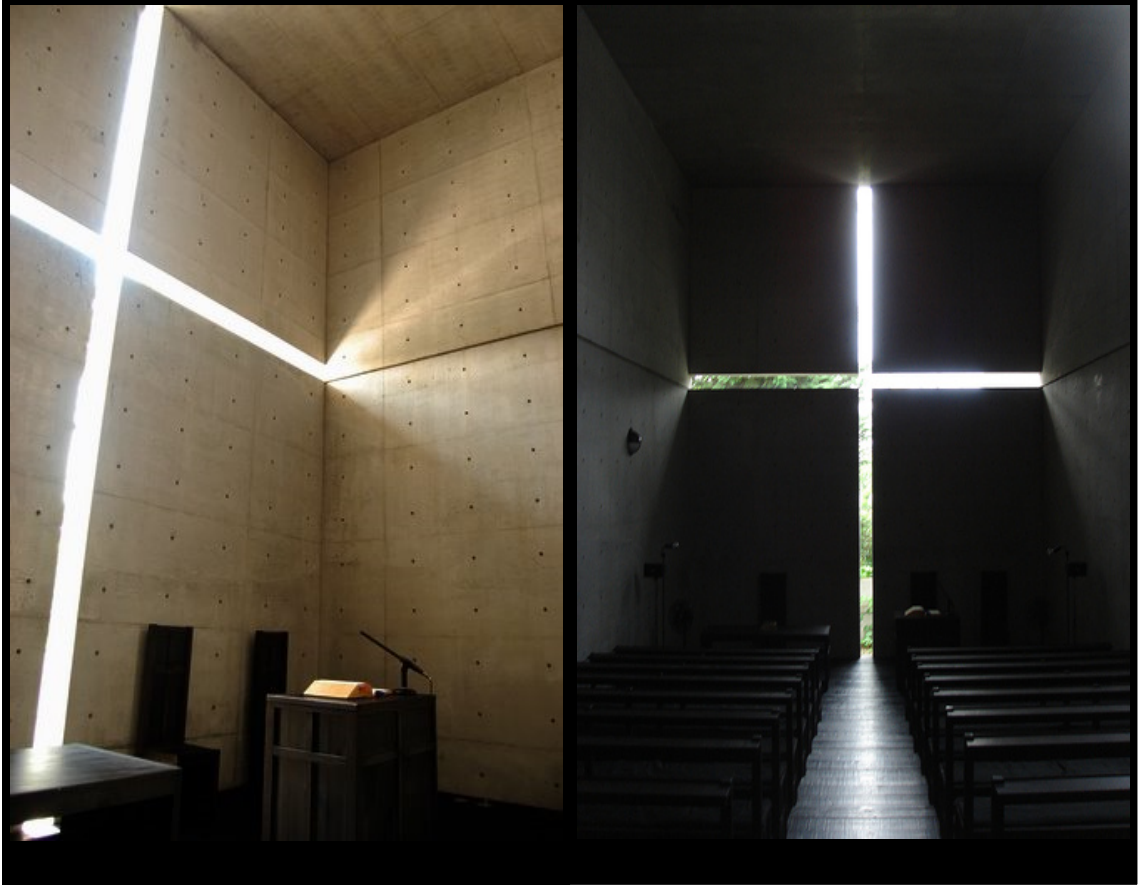


Şekil 5.2:Şapel Bölümünün Plan ve Kesit Görünüşü

Ando' nun bu projesinde de diğ er yapılarında oldu ğ u gibi farklı ve zengin bir mekan arayışı içinde oldu ğ u gözlemlenmektedir. Ancak o bu arayışına, pahalı ve gösterişli malzemele ulaşmaya çalışan günümüz mimarlık anlayışının aksine, brüt beton, cam ve ahşap gibi temel malzemelerle, ışık ve su gibi doğal öğeleri harmanlayarak ulaşmaya çalışmaktadır. Doğal etkenlerin değ işkenliğı, tasarlanan mekanın kullanıcı tarafından durağan bir biçimde izlenimlenmesini olanaksız kılmaktadır. İşte Ando'da tasarımlarında bu izlenim farklılığını kullanarak, malzeme açısından yalın, etki açısından zengin mekanlar tasarlama çabasındadır. Ando bu çabasını şu sözlerle anlatmaktadır:

"Doğal öğeleri ışıkla sınırladım. Çünkü, doğayı en son sınırına kadar soyutlamak ve aynı zamanda mimariyi arıtmak istedim. Işık zeminde de çizgisel bir haç şekli oluşturuyor. Geçici ışıktaki değ işiklikler insanlarla doğa arasındaki ilişkiyi yeniden hatırlatıyor..." (Ando, 1989)

Sözlerinden de anlaşıldığı üzere Ando, malzemeyi doğayla insan arasında iletişim kurmak için bir araç olarak kullanma çabasındadır. Onun mimarisinde doğal etkenler adeta mekanın sınırları aracılığıyla insana yansıtılma uğraşındadır. Örneğ in Işıklı Kilise'de mekana etkisini veren asıl öğe doğal ışıktır. Ancak doğal ışık bu etkiyi tek başına değil, brüt beton üzerinde kayıtsız camla açılmış bir yarık vasıtasıyla verir. Işığın gün içinde değ işen yarıktan içeri süzülme şiddeti mekanın kurgusal atmosferini de doğrudan etkilemektedir. Ando'nun çoğu yapısında oldu ğ u gibi Işıklı Kilise'nin de basit geometrik şekillerden oluştu ğ u görülmektedir. Tıpkı diğ er yapılarında oldu ğ u gibi bu yapısında da kullanıcıyı karmaşık biçimlerle veya malzemelerle etkileme çabasında değildir. Kullanıcıyı etkileyen esas unsur yapının biçimsel öğelerinden çok, doğal ışığın kullanıcının içindeki duyguların salınmıverilmesindeki etkisidir.



Şekil 5.3: Doğal Işığın Etkisiyle İç Mekanda Oluşan İki Farklı Atmosfer

Şekil 5.3' te ışığın farklı zamanlarda mekan içinde oluşturduğu farklı etki açık bir şekilde görülmektedir. Görüldüğü gibi güneş ışığının gün içindeki değişimi mekan içerisinde oluşan kurguyu da değişken kılmaktadır. Hatta günümüz mimari anlayışında sınırın -dolayısıyla da mekanın- kendisi gibi görülen somut malzemeler, aydınlık ve karanlığın etkisiyle adeta niteliklerini yitirmekte, aydınlık ve karanlık arasındaki kontrast mekanın kurgusunu belirleyen asıl öge haline almaktadır.



Şekil 5.4:Haç Şeklindeki Yırtıktan Detay Görünümü

Andoya göre, mimarlığını tanımlayan üç temel eleman; malzeme, yalın geometri ve doğadır (Güzer vd., 2000). Şekil 5.4' te bu üç öğenin ne kadar uyumlu bir şekilde bir araya geldiği açık bir şekilde görülmektedir. Kiliseye kurgusunu veren haç şeklindeki yırtık adeta bu üç öğenin kesişim noktası gibidir.

Günümüzde mimari, gösterişli endüstriyel malzemeler vasıtasıyla insanların gözünü boyama çabasından ibaret bir uğraş haline gelmiştir. Tasarımcılar çoğu kez bir uyarıcı gibi gördükleri malzemelerin, görsel olarak insanları uyararak onlar üzerinde kendi öngördükleri belirli duyguları yaratmasını beklemektedirler. Oysa bu mekanda insanı etkileyen asıl etken doğal ışıktan başkası değildir. Doğal ışıkta his yaratan bir öğeden ziyade, hisleri salıveren doğal bir etkendir. Işığın her insanda açığa çıkaracağı his farklıdır, dolayısıyla Işıklı Kilise yer olarak burayı deneyimleyen her birey için asla

aynı olmayacaktır.

5.3. Koshino Evi

Koshino Evi konum olarak ulusal bir parkın yanında bulunmaktadır. Ando, yapıyı çevresindekileri ters yönde etkilemeyecek şekilde tasarlamaya çalıştığını özellikle vurgulamaktadır. Bu yapı, Ando'nun topoğrafyayı ne denli özenli kullandığının güzel bir örneğidir. Yapı arazinin eğimine uygun bir şekilde yerleştirildiği için, yapının sadece küçük bir kısmı dışarıdan görünmektedir.

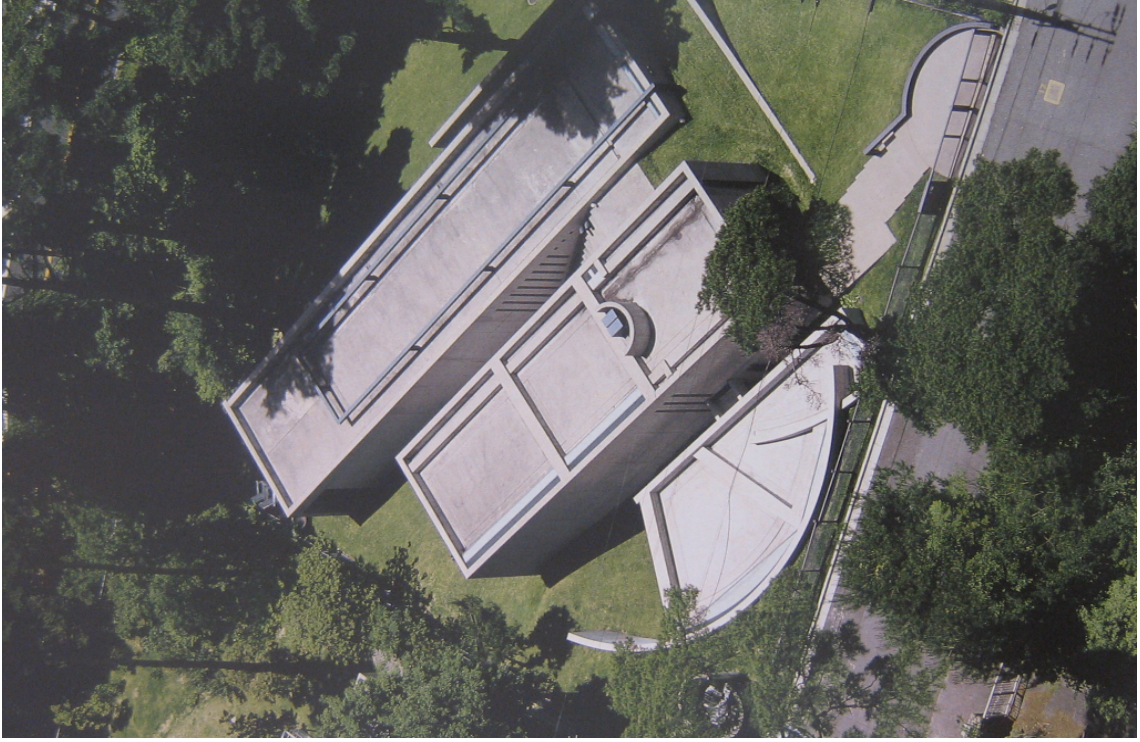
Yapıda yaşama mekanlarının yanısıra bir moda tasarımcısı olan ev sahibinin işliğı de bulunmaktadır. Dışardan tek katlı gibi algılanan yapı aslında araziye yayılan iki kattan oluşmaktadır. Mimarının davasa kütlelerle kendini farketirme hastalığına tutulduğu günümüzde, Koshino evi adeta araziye kamufle olmaya çalışan, mütevazi bir yapıdır (Şekil 5.5).

Ando bu durumu şu sözleriyle özetlemektedir:

“Modern mimarlığın uygulayıcıları tarafından unutulmuş bazı kavramları yeniden kullanmaya çalıştım. Veri olarak arazi ve yakın çevrenin özelliklerine önem vermek ve birbirinden tamamen farklı 2 prensibi birlikte kullanmak gibi...

Dışarıdan bakıldığında tüm yapı sanki yamacın bir parçasıymış ve çevredeki yeşilliğı yok etmiş gibi algılanıyor. Oysa sitenin içinden yukarı çıkan ara merdivenin ortasındaki meydancık 2 yandan doğa ile ilişki kuruyor. Bu meydancık aynı zamanda batı mimarisindeki meydanla Japon kasabasının dar sokak mekan öğelerini birleştirme denemesidir...

Bütün tasarımlarımda olduğu gibi yapıya olduğu kadar çevresine de önem veririm. Hep mimari ile çevrenin birbirini nasıl zenginleştirebileceğı konusuna ilgi duydum...” (Ando, 1989)



Şekil 5.5:Koshino Evi

Yapıya dışarıdan bakıldığında iki basit prizmadan oluşuyor izlenimi vermektedir. İç mekanda ise Ando doğal ışık vasıtasıyla pek tekdüze olmayan bir mekan arayışına girişmiştir. Örneğin Şekil 5.6'da görüldüğü gibi tavanlar arasında çeşitli kot farklılıkları oluşturularak ve döşemeyle duvarların birleştiği bazı kısımlarda içeriye doğal ışığın direk düşmesini sağlayan açıklıklar bırakılarak, hacimlerin aydınlık ve karanlık değerleri arasında farklı bir ahenk yakalanmaya çalışılmıştır. Işık iç mekana, kimi kısımlarda tavanda açılan bu yırtıklar vasıtasıyla batı mimarisindeki gibi direk alınırken, kimi yerlerde geleneksel Japon mimarisindeki gibi öbekler halinde yumuşakça alınmaktadır. Ando bu çabasını şu sözlerle anlatır:

“Duvarların kenarındaki bu boşluklar güneş ışığını direk içeri almak için bırakıldı. Batı mimarisinde ışığın kullanımına benzer bir uygulama bu. Koshino

Evinde mekana alınan doğal ışığın 2 farklı özelliği var. İşliğin yan duvarlarında oluşan hafif aydınlık ve kübik yaşama mekanına akan dinamik ve direkt ışık. Bu dinamik ışık Japon mimarisinde az görülür.” (Ando, 1989)



Şekil 5.6:Koshino Evi Tavan Detayı

Koshino Evi'nin tasarımında doğal ışığın kullanımı önemli bir rol oynamaktadır. Öyle ki; doğal ışık mekana kurgusunu veren başrol oyuncusu gibidir. Doğa, sadece doğal ışıkla bile olsa bir şekilde iç mekanda varlığını anımsatmaya çalışır (Şekil 5.7). Diğer yapılarından farklı olarak Ando' nun bu yapısında doğal ışığı farklı şekillerde iç mekana dahil ederek, mekanlar arasında farklı izlenimler oluşturmaya çalıştığı görülür. Örneğin Işıklı Kilisenin aksine, burada izlenim farklılığını yaratan sadece doğal ışığın gün içerisindeki değişkenliği değil, aynı zamanda ışığın iç mekana farklı şekillerde

alınışıdır. Her ne kadar bu çabanın yeterli olup olmadığı sorgulanmaya açık olsa da, alışılmışın dışında, Ando'nun sadece kilise gibi simgesel değeri olan yapılarında değil de, konut gibi gündelik yaşama hitap eden yapılarında da ışığı büyük bir tutkuyla kullana çabası kayda değerdir. Işığa olan bu tutkusunu Ando'nun şu sözleri çok iyi özetlemektedir:

“Doğa benim mimarimde ışık biçiminde, ışık aracılığıyla kapsanmaktadır. Bu evde ilginç olan binanın fiziksel yada malzeme öğeleri değil, doğanın mekan içinde mimariyi tanımlayan devinimidir... Tasarımcı mimariye çeşitli özgün yollardan ışık sağlayabilirse, ışık oyunları yaşamı eğlenceli kıları diye düşünüyorum...” (Ando, 1989)



Şekil 5.7:Doğal Işığın İçeriye Süzülüşü

Günümüzde konut kavramının sadece bir barınma, bir doğadan yalıtılma alanına indirildiği düşünüldüğünde, doğanın yeniden iç mekana dahil edilmesine yönelik Koshino evindeki bu küçük çaba mekanın sadece bir “doğadan yalıtılma alanı” olmadığını anımsatması bakımından bir hayli önemlidir.

6. SONUÇLAR

Tasarımcıların günümüzde felsefe gibi gündelik dışı dil oyunlarına bu denli bel bağlamalarının temel nedeni, tasarımı tekniğini içinde barındıran bir dil olarak görmelerinden kaynaklanmaktadır. Felsefeninse bu noktada, varsayılan tekniği açıklığa kavuşturabilecek altyapıyı sağlayacağı umulmaktadır. Zira günümüzde yapay duygu ve düşünceler üretmek söz konusu olduğunda, felsefe tam da bu işi yapan bir araca dönüşmüştür.

Ancak buradaki temel sorun, sadece felsefenin samimiyetsiz ve yanlış kullanılmasından kaynaklanan yüzeysel bir sorun değil, felsefenin temelinden kaynaklanan bir sorundur. Çünkü bu noktada bir dil olarak felsefe tasarımcı tarafından samimi ve ideal bir şekilde kullanılsa bile, temelde olanı olduğu gibi anlatabilmek mümkün olmadığı için, yapay duyguların yaratılmaya çalışıldığı bir dil oyunundan öteye geçemeyecektir. Felsefenin dile getirişte aktarıcı bir araç olarak kullanılabilmesi için, öncelikle olanı olduğu gibi anlatabilmesi gerekir. Bunun içinse öncelikle olanı olduğu gibi anlayabilmesi gerekmektedir. Oysa felsefe günümüzde bir dil, bir aktarıcı olmaktan öte, adeta anlatmak istediğini kendinde barındırdığı kabullenilen, bir kaynağa dönüşmüştür.

Tasarım, tasarımcının kullanıcıyla ve doğayla arasındaki sınırları belirlediği bir karşılaşma sürecidir. Kullanıcının ve doğanın dikkate alınmadığı veya tasarımcı tarafından yapay olarak kurgulanmaya çalışıldığı durumlarda, tasarım yapay sınırların çizildiği ve doğanın tek tarafı olarak yapaya dönüştürüldüğü bir uğraştan öteye geçemeyecektir. Gerçekte varolan doğal sınırlarsa ancak bu karşılaşma sonucunda açığa çıkabilir olduğundan, hiçbir zaman açığa çıkamayacaktır. Tasarımcılarsa günümüzde devamlı bu karşılaşmadan kaçarak, kendi yapay sınırlarını kurgulama uğraşına giriştikleri ve bu yapay sınırlar doğrultusunda kendi öngördükleri dinamiklerin gerçekleşmesini bekledikleri için, sürekli olarak öngörülen bu dinamiklerin “neden gerçekleşmediğini” sorun edinmiş ve daima bu sorun üzerine kafa yormuşlardır. Bu durumsa gerçek sorundan hep uzak kalınmasına neden olmuştur.

Sonu olarak tasarım, bir dile getiriř olmasına raėmen, kendisi bir dil deėildir. Mimariye -dolayısıyla da tasarıma- dil niteliėi ykleme abaları, onu belirli sınırları (kalıpları) olan formel bir mantık sistemine dnřtrmekten teye gidemeyecektir. Byle bir durumda ise, bu sistemin sınırları dıřında kalan herřey nemsiz ve manasız hale gelecek ve tasarım gerek dnyadan koparak, tasarımcılar tarafından kurgulanmıř sanal dnyaya ait bir uėrař haline gelecektir. Bu yzden ncelikle tasarımcının kendisini tm dinamikleri nceden grmek ve kurgulamak zorunda olan tanrısal bir varlık gibi grmekten vazgeerek, varolanı olduėu gibi grmesi ve varolanla karřılařma yařamaktan kaınmaması gerekir.

KAYNAKLAR

Akarsu, B., 1998, Felsefe Terimleri Sözlüğü, İnkılap Kitabevi, 247s.

Furayama, M., 1996, Tadao Ando, Studio Paperback, 248p.

Güzer, A., Tanyeli, U., Balamir, A., 2000, Tadao Ando, Boyut Yayınları, 128s.

Harvey, D., 2009, Sosyal Adalet ve Şehir, Metis Yayınları, 294s.

Pirsig, R. M., 2005, Ahlakın Sorgulanması, (Çev. Süha Sertabiboğlu), Ayrıntı Yayınları, 415s.

Vidler, Anthony, 1999, Mekanın Tektoniği, (Çev. İdil Üçer), Mimarlık Dergisi, 209, 92s.

Wittgenstein, L., 2008, Tractatus Logico-Philosophicus, (Çev. Oruç Aruoba), Metis Yayınları, 190s.

Medya ve İnternet Kaynakları :

Ando, Tadao, 1989, Tadao Ando Belgeseli, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı

Church Of Light, 2010, <http://www.flickr.com/search/?q=tadao%20ando&w=all&s=int>

Koshino House, 2010, <http://www.flickr.com/photos/35744360@N08/3319821926/>