T.C.
GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

21. YÜZYILDA MİMARİ PROGRAM VE PEYZAJ İLİŞKİSİNDEKİ DUYARLI ARAYÜZLER

BÜŞRA AĞAÇ
YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI

GEBZE
2019

T.C.
GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

21. YÜZYILDA MİMARİ PROGRAM VE PEYZAJ İLİŞKİSİNDEKİ DUYARLI ARAYÜZLER

BÜŞRA AĞAÇ
YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI

DANIŞMANI
DOÇ. DR. FİTNAT CİMŞİT KOŞ

GEBZE
2019

T.R.

GEBZE TECHNICAL UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

RESPONSIVE INTERFACES THROUGH THE RELATIONSHIP BETWEEN ARCHITECTURAL PROGRAMMING AND LANDSCAPE IN 21ST CENTURY

BÜŞRA AĞAÇ

A THESIS SUBMITTED FOR THE DEGREE OF MASTER OF SCIENCE

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

THESIS SUPERVISOR

ASSOC. PROF. DR. FİTNAT CİMŞİT KOŞ

GEBZE

2019

GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	**YÜKSEK LİSANS JÜRİ ONAY FORMU**

GTÜ Fen..Bilimleri.Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 03..../.07.../..2019 tarih ve ..2019../...30.... sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından .23.../..07../.2019. tarihinde tez savunma sınavı yapılan .....Büşra...AĞAÇ.....'ın tez çalışması .....Mimarlık.....Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

JÜRİ

ÜYE
(TEZ DANIŞMANI) :Doç.Dr.FİTNAT CİMİT KOŞ

ÜYE :Doç.Dr. CEVENT AKIDAĞ

ÜYE : Dr.Öğr.Üyesi M.OKKUN ÖZÖER

ONAY

Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun

...../...../..... tarih ve ...../..... sayılı kararı.

ÖZET

Günümüzde, disiplinler arası iletişim ile birlikte, yapı ve peyzaj arasındaki sınırlar erimeye başlamıştır. Mimari programın insan eylemleri sayesinde bir peyzaj olarak tanımlanması, peyzajın ise insanı mekân içinde katılımcı olarak görmesi ile bir program olarak tanımlanması günümüz mimari programlamanın odak noktası olmuştur. Bu şekilde, mimarlık ve peyzaj geçmişten gelen temsillerinden uzaklaşmış ve birbirlerini üretebilir hale gelmişlerdir. Bu mekân üretimi aşamasında ise sonuç odaklı değil süreç odaklı yaklaşım biçimleri benimsenmiş ve insanın katılımcı rolü vurgulanmıştır.

Bu çalışmada, mimari program ve peyzaj arasındaki ilişkide üretilen mekânın duyarlı ilişki biçimlerini okuyabilmek için tasarım kavramları, bileşenler ve üretim biçimleri incelenmiştir. Bu şekilde, mimari program ve peyzaj arakesitinde, duyarlılık kavramını zenginleştirmek amaçlanmıştır. Mekân içinde insanın katılımcı rolünü ve mimari süreci vurgulayan yaklaşımlarla ve modellerle çalışma desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mekân Ara-yüzleri, Duyarlı Tasarım Kavramları, Duyarlı Bileşenler, Çağdaş Üretim Biçimleri.

SUMMARY

With interdisciplinary communication, the boundaries between the building and the landscape have recently started melting today. The defining of the architectural program through human actions as a landscape, and defining the landscape as a program with the human as a participant in the space have become the focal point of today's architectural programming. In this way, architecture and landscape have moved away from the representation of the past and they both have become able to produce each other. On the production level of the space, process-oriented approaches have been adopted and emphasized the participatory role of people.

In this study, design methods, components and production techniques are studied in order to able to read the responsive relations of the space produced in the relationship with architectural programming and landscape. In this way, it is aimed to enrich the concept of responsiveness in the intersection of architectural programming and landscape. It has been supported to work with approaches and models that emphasize the participatory role and architectural process within the space.

Key Words: Spatial Interfaces, Responsive Design Methods, Responsive Components, Contemporary Production Techniques.

TEŞEKKÜR

Tezin oluşum sürecinde yardımlarını ve desteklerini esirgemeyen hocam Doç. Dr. Fitnat CİMŞİT KOŞ'a, Şişhane Park için gerçekleştirdiğimiz röportaj ile alan çalışmasına katkılarından dolayı Y. Mimar Murat ŞANAL'a ve desteklerinden dolayı aileme teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	v
SUMMARY	vi
TEŞEKKÜR	vii
İÇİNDEKİLER	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
TABLOLAR DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Tezin Amacı, Yöntemi ve Yapısı	2
2. MİMARLIK ve PEYZAJ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN GELİŞİMİ	5
2.1. Dönüşüm Evreleri ve Kırılmalar	7
2.2. Katılımcı Yaklaşımlar ve İnsan Odaklı Dönüşümler	13
2.3. Mimari Program ile Bütünleşik Dönüşümler	17
3. 21. YÜZYIL MİMARİ PROGRAM ve PEYZAJ İLİŞKİSİNE BAĞLI KAVRAMLAR	19
3.1. Tasarlanmamış Eylemler Dizisi Olarak Olay	20
3.2. Mimari Programın Devinimi Olarak Geçicilik	26
3.3. Eylem-Sınır İlişkisi Olarak Akışkanlık	29
3.4. Açık Uçlu Mimari Programın Dönüşümü Olarak Esneklik	31
3.5. Kavramların Değerlendirilmesi	34
4. MİMARİ PROGRAM ve PEYZAJ İLİŞKİSİNDE DUYARLI BİLEŞENLER ve ÜRETİM BİÇİMLERİ	37
4.1. Bileşenler	37
4.1.1. Doğa Odaklı Bileşenler	38
4.1.1.1. Doğa İle İlişkilenme	38
4.1.1.2. Doğadaki Geometri: Barselona Botanik Bahçesi	39
4.1.2. Yapısal Bağlam Odaklı Bileşenler	41
4.1.2.1. Yerin Kimliği	42
4.1.2.2. Melezleşme	44
4.1.2.3. Kentsel Aks: Olimpik Heykel Parkı	44

4.1.3. Eylem Odaklı Bileşenler 45
4.1.3.1. Etkileşimli Yüzey Kullanımı 46
4.1.3.2. Oyun 46
4.1.3.3. Oyun Şehri: Lego Evi 47
4.2. Üretim Biçimleri 49
4.2.1. Topolojik Üretim 49
4.2.1.1. Geometri 49
4.2.1.2. Topografya 51
4.2.1.3. Yapay Doğa: Galicia Kültür Şehri 52
4.2.2. Performatif - Adaptif Üretim 54
4.2.2.1. Pasif İklimlendirme 55
4.2.2.2. Doğal Malzemeler 56
4.2.2.3. Performatif Örtü: Metropol Parasol 57
4.3. 21. Yüzyıl Mimari Program ve Peyzaj İlişkisinde Duyarlı Yaklaşımların Değerlendirilmesi 58
5. ALAN ÇALIŞMASI: ŞİŞHANE PARK KENTSEL MEYDAN ve YERALTI OTOPARKI 64
5.1. Amaç, Kapsam ve Yöntem 66
5.2. Röportaj Sonuçları 68
5.3. Gözlem Sonuçları 72
6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER 82

KAYNAKLAR 85
ÖZGEÇMİŞ 90
EKLER 91

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No:		Sayfa
2.1:	Central Park.	6
2.2:	Parc Guell.	8
2.3:	Parc de la Villette- Rem Koolhaas önerisi.	9
2.4:	Yokohama Uluslararası Liman Terminali.	10
2.5:	High Line.	11
2.6:	Galicia Kültür Şehri.	11
2.7:	Bruno Munari (1944).	14
2.8:	Playland.	17
3.1:	Fireworks.	21
3.2:	Manhattan Transcript, The Blocks.	22
3.3:	Üçlü Bale.	23
3.4:	Çıta Dansı.	23
3.5:	Parc de la Villete, Noktalar, Çizgiler ve Yüzeyler sisteminin gösterimi.	25
3.6:	Folie adı verilen işlevsiz birimler.	26
3.7:	Batı Sahra Pavyonu.	27
3.8:	Serpentine Pavyonları.	28
3.9:	N Evi.	30
3.10	N Evi Katman Gösterimi.	31
3.11:	Rotterdam Meydanı.	34
4.1:	Barselona Botanik Bahçesi Geometrik Düzeni.	40
4.2:	Barselona Botanik Bahçesi vaziyet planı.	40
4.3:	Enstitü Binası.	41
4.4:	Olimpik Heykel Parkı.	45
4.5:	Lego Evi.	47
4.6:	Lego Evi, Etkileşimli Yüzey Kullanımı.	48
4.7:	Kar tanelerinin Fraktal Gösterimi.	50
4.8:	Galicia Kültür Şehri yapay topografya kullanımı.	53
4.9:	Galicia Kültür Şehri yapay topografyanın oluşum aşamaları.	54
4.10:	Plan Üzerinde Etkin Doğal Havalandırma Gösterimi.	56

4.11: Metropol Parasol. 57
4.12: Metropol Parasol Pasif İklimlendirme Şeması. 58
4.13: Değerlendirme matrisi. 61
5.1: Şişhane Park konumu. 64
5.2: Kamusal park kullanım şeması. 65
5.3: Çarşı katı kullanım şeması. 66
5.4: Park içinde katılımcı hareketlerinin incelendiği bölgeler. 67
5.5: Kamusal parkta duyularla ilişkilenen bölgeler. 70
5.6: Şişhane Park kavramsal matrisi. 71
5.7: Röportaj öncesi ve sonrası oluşturulan matrislerin karşılaştırılması. 72
5.8: Park içinde gözlenen pasif katılımcı. 75
5.9: Park içinde gözlenen oturma eylemi. 76
5.10: Park içinde gözlenen yürüme eylemi. 76
5.11: Park içinde gözlenen uzanma eylemi. 77
5.12: Park içinde gözlenen oyun eylemi. 77

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo No:		Sayfa
2.1:	Mimarlık ve Peyzaj Arasındaki İlişkide Dönüşüm Evreleri.	12
3.1:	Mimari Program ve Peyzaj Arasındaki İlişkide Tüm Kavram ve Modellerin Değerlendirilmesi.	35
4.1:	Odak Noktaları ve Üretim Biçimlerinin Örnekler Üzerinden Değerlendirilmesi.	59
5.1:	Şişhane Park'ta hafta sonu belirlenen saatlerde mekân-katılımcı ilişkisi.	73
5.2:	Şişhane Park'ta hafta içi belirlenen saatlerde mekân-katılımcı ilişkisi.	74
5.3:	Hafta sonu seçilen saatler için katılımcı eylemleri.	74
5.4:	Hafta içi seçilen saatler için katılımcı eylemleri.	75
5.5:	Hafta sonu sayım bölgelerinde katılımcı eylemleri.	78
5.6:	Hafta sonu sayım bölgeleri-katılımcı eylemleri ki-kare sonucu.	78
5.7:	Hafta içi sayım bölgelerinde katılımcı eylemleri.	78
5.8:	Hafta içi sayım bölgeleri-katılımcı eylemleri ki-kare sonucu.	79

1. GİRİŞ

Disiplinler arası iletişimin artmasıyla, mimarlık ve peyzaj arasında da farklı ilişki biçimleri oluşmuştur. Birbirleriyle etkileşime geçen mimari program ve peyzaj kendi tekil özelliklerini kaybederek yeni yöntemlere açık hale gelmişlerdir. Artık, mimari program peyzajı, peyzaj ise mimari programı üretebilme potansiyeline sahiptir. Bu çalışmada, bu üretim sürecinde en büyük etkenin insan olduğu düşünülmüştür. Çünkü insan, mekânı ihtiyacına ve isteğine göre dönüştürebilme gücüne sahip bir katılımcıdır. Dolayısıyla, mimari program ve peyzajın iletişimi sonucu oluşacak mekânın insanın eylemlerine açık şekilde tasarlanması günümüz mimari programlarının odak noktası olmuştur.

21.yüzyıl mimarlıkta biçimsel tartışmalarını, peyzaj ise sabit, durağan bir yeşil alan tanımını geride bırakarak her ikisini de performatif tasarım bileşenleri olarak etkinleştirmiştir. Bu şekilde, mimari program ve peyzaj ilişkisi sonucu üretilen mekân ise insan eylemlerine cevap verebilen, kolektif, açık uçlu gibi kavramlarla betimlenebilen bir mimari program oluşumudur. Bu anlamda, tez kapsamında mimari program ve peyzaj ilişkisinde üretilen mekânın katılımcı odaklı bir tasarım anlayışına sahip olduğu söylenebilir. İnsanın mekân içinde kullanıcı değil katılımcı olmasını odak noktası alan yaklaşımlar, mimari program ve peyzajın aralarındaki sınırları da eritmesini sağlamışlardır.

Mimari program ve peyzajın, eylemler ile devingen özellikler göstermesi sonuç odaklı yaklaşımlarının yerini süreç odaklı yaklaşımların aldığını da göstermektedir. Bu çalışma kapsamında da mekân içinde katılımcı vurgusu mimari sürecin tamamlanmayışını desteklemektedir. İnsan, etkileşime geçtiği mekânı kendi istek ve ihtiyaçlarına göre şekillendirmeye çalışır. Bu sebeple, toplum için tasarlanan bir mimari programın, toplumdaki herkese, her dönem hitap edebilmesi gerekmektedir. Mimari sürecin tasarım ve üretim aşamalarında tasarımcı, toplumun öngörülemeyen ihtiyaçlarına da çözüm üretmelidir. Böylece tasarımcı süreci yöneten değil yönlendiren bir etkendir.

Mimarlık ve peyzaj ilişkisinde duyarlılık olgusu, insan odaklı yaklaşımların yanı sıra, birçok bileşen ve yöntemin kombinasyonu ile oluşabilmektedir. Öncelikle insan odaklı bir tasarım anlayışı ile gelişen mimarlık ve peyzaj ilişkileri toplumun değişken yapısına uyum sağlayabilen yeni yaklaşım biçimlerini türetmiştir. Bu çalışma

kapsamında, duyarlılık kavramına üç farklı şekilde yaklaşılmıştır; insanın katılımcı rolünü vurgulayan tasarım kavramları, doğa-bağlam-eylem odaklı bileşenler ve somut gösterim biçimleri olarak üretim biçimleri. Böylece, hem doğa ve yakın çevresi ile iletişim kurabilen hem de insan hareketine izin veren yaklaşımlar üretim yöntemleri ile desteklenmiştir. Tasarım kavramları, bileşenler ve üretim biçimleri ile ele alınan 21.yüzyılda duyarlı ara-yüzler, duyarlılık kavramına farklı yaklaşım biçimlerini öne sürmeyi ve farklı yaklaşımların türetilmesine zemin hazırlamayı amaçlamaktadır.

1.1. Tezin Amacı, Yöntemi ve Yapısı

Bu çalışmanın amacı; mimari program ve peyzaj ilişkisini odak noktası kabul ederek, üretimleri sonucu oluşan duyarlı tasarım yöntemlerini ve birbirleriyle ilişki biçimlerini örnekler üzerinden irdelemek, yeni kavramların oluşumuna olanak tanımak ve mimari program ve peyzajın ne şekilde ortaya çıkarıldığını incelemektir. Ayrıca, çalışma kapsamında kesin bir duyarlılık tanımı yapılmayacak olup, bu sayede duyarlılık olgusunun mimarlık ve peyzaj arakesitinde zenginleştirilmesi amaçlanmaktadır. Çalışma, mimari tasarımın insan ile karşılaştığında, her insanın ihtiyaçlarına ve isteklerine uygun çözümler barındırması gerektiğini, insanın değişen rolü üzerinden vurgulamayı da amaçlar.

Çalışmada mimari program ve peyzaj olgularının, peyzajın bir disiplin haline gelmesi ile birbirleriyle sürekli bir iletişim kurup ve kendi anlamlarından farklılaşarak çağdaş bir anlayışla yeniden üretildiği benimsenmiştir. Bu süreçte mimari program 21.yüzyılda biçime veya işleve yönelik yaklaşımlardan, peyzaj ise resimsel bir yeşil alan temsilinden uzaklaşmıştır. Mimari program ve peyzaj ilişkisi, üretilen mekânda insanın eylemlerine ve ihtiyaçlarına açık çözümler üretebilen tasarım prensipleri olarak görülmüştür.

Çalışma kapsamında, 21.yüzyıl mimarlığında birbirlerini üretebilen mimari program ve peyzaj algıları hem yöntem hem kavram olarak türetilmiştir. 21.yüzyılda insanı odak noktası alan tasarım kavramları, çevresel, eylemsel bileşenler ve somut gösterim biçimleri, üretim biçimleri ile farklı kombinasyonların ve bu sayede farklı kavramların üretimine zemin hazırlanmıştır. Bu bağlamda mimari program ve peyzaj oluşumunda güncel örnekler değerlendirilmiştir.

Bu tez kapsamında literatür araştırması, röportaj ve gözlem yöntemi kullanılmıştır. İlk olarak mimari program ve peyzaj arakesitinde ilgili kitaplar ve makalelerden yararlanılmıştır. Ayrıca 21.yüzyıl mimarlığından örnek projeler araştırılmış, yaklaşım biçimleri incelenmiş ve örnek projelerin birbirleriyle ilişkili ve karşıt olduğu durumlar kavramsal bir matriste sunulmuştur. Oluşan matris, tüm modellerin mimari süreç içinde katılımcı odaklı kavramlar, seçilen bileşenler ve üretim biçimleri ile etkileşimini değerlendirmeyi ve duyarlılık kavramının anlamını genişletmeyi sağlamıştır. Örnek modeller seçilirken, her bir örneğin farklı anahtar kelimelerle tanımlanabilmeleri ve tanımlanmış modelden ayrılarak farklı yaklaşım biçimleri göstermeleri dikkate alınmıştır. Dolayısıyla, her örnek kendi temsil ettiği yaklaşımdan daha fazlasıdır ve farklı temsillerle ilişki kurduğunda ise sabit bir temsile yeni bir ilişki kazandırmaktadır. Böylece her yaklaşım birbirinden farklı yöntemlere açık hale gelmiştir. Bu sebeple, modellerin farklı yöntemler ve fikirlerle desteklenerek duyarlı ara-yüzleri barındırdıkları düşünülmüştür.

Matris sonucunda İstanbul, Şişhane'de yer alan Şişhane Park'ta yapılacak olan alan çalışması için öncelikle parkın tasarımcılarından Murat Şanal ile röportaj yapılmış, sonrasında park gözlem yöntemi ile incelenmiştir. Gözlem sonuçları diyagramlar ve SPSS programı ile değerlendirilmiş ve öncelikle park içindeki eylemler belirlenmiş ve değerlendirilmiştir.

Çalışma altı bölümde incelenmiştir. Giriş bölümü çalışmanın ilk bölümünü oluşturur. 'Mimarlık ve peyzaj arasındaki ilişkinin gelişimi' başlığı altındaki ikinci bölüm, mimarlık ve peyzaj arasındaki diyalogun geçmişte nasıl kurulduğu, hangi modellerle desteklendiği hakkında bilgiler verirken, çalışmanın odak noktası olan katılımcı mekânın ilişkilerinin nasıl oluştuğuna da değinir. 21.yüzyılda tasarım kavramlarını kapsayan üçüncü bölümde, seçilen dört tasarım kavramı güncel modellerle birlikte anlatılmıştır.

Dördüncü bölümde mimari program ve peyzaj ilişkisinde oluşan duyarlı tasarımların bileşenleri ve üretim biçimleri örnekler ile birlikte incelenmiştir. Bu şekilde, duyarlılık olgusuna mimarlık ve peyzaj kesitinden yaklaşım ve somut üretim şekilleri incelenmiştir. Ayrıca tüm anahtar kelimelerden bir matris oluşturulmuş ve üçüncü ve dördüncü bölümde incelenen tüm modeller matris içerisinde gösterilmiş ve değerlendirilmiştir.

Beşinci bölümde ise Şişhane Park projesi, gözlem yöntemiyle analiz edilmiştir. Gözlemin Şişhane Park projesinde yapılmasının sebebi, mimari program ve peyzaj

ilişkisindeki duyarlılık olgusunun üçüncü ve dördüncü bölümlerde açıklanan alt başlıklarını taşıyan güncel bir örnek olmasıdır. Son olarak altıncı bölümde çalışma için genel bir değerlendirme yapılmıştır.

2. MİMARLIK ve PEYZAJ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN GELİŞİMİ

İnsanlık var olduğundan beri, insan için içgüdüsel bir barınma ihtiyacı olduğu söylenebilir. Bu ihtiyacı gidermek için insanlar doğada kendi mekânlarını yaratarak, bazı dönemler ağaç kovuklarında, mağaralarda bazı dönemler çadırlarda yaşamlarını devam ettirmişlerdir. Bu sebeple mimarlık, geçmişte de, tanımlanmamış olsa bile, her zaman var olan bir olgudur. Mekân kavramının en ilkel örneklerinde bile barınma ve doğa arasında bir iletişim vardır. Bu bölümde, mimarlık ve peyzaj disiplinlerinin geçmişten günümüze kadar nasıl bir süreç geçirdikleri anlatılacak ve her iki disiplinin birbirleriyle diyalog kurabildikleri örnek modeller üzerinden desteklenecektir.

Peyzaj kavramı, öncelikle resimsel bir manzara olarak algılanmıştır. 18.yüzyılın sonlarına kadar peyzaj, bahçe olgusu ile bütünleşmiştir. Bahçe ile birlikte geçmişte üç farklı kıtada farklı bahçe algıları görülmüştür [Aurer, 1992]; batıda; 19.yüzyılda reform ile başlayan kentleşme süreçleri, bahçe fikrinin estetik ve metafiziksel anlamlarının yerini pragmatik niteliğine bırakmıştır. Arap bölgelerinde avlu ile bahçeyi içine alan bir iç mekân kurgusu hâkimdir. Asya olarak anılan Uzak doğuda ise doğa ile uyum her dönemde etkisini göstermektedir. Bu şekilde, bahçe olgusu ile bütünleşen peyzajın da farklı kıtalarda farklı yaklaşımlar göstermekte olduğu düşünülebilir. Bu farklılık, peyzajın mimarlık gibi kültürle, insanlarla etkileşiminin göstergesi olabilir.

Doğanın geçmişte peyzajı temsil ettiğini düşünürsek, peyzajın bir disiplin haline gelmesi, doğa ve bahçeden bağımsız olarak düşünülmesi, mimarlık ve peyzaj arasındaki ilişkilerin gelişimi için bir giriş niteliğinde olabilir. Bu sebeple, mimarlık ve peyzaj ilişkisini yorumlayabilmek için geçmişte bahçe olarak ifade edilen doğanın nasıl bir disiplin oluşturduğu ve tasarlanabildiğini incelemek önemlidir. Peyzaj, en büyük değişimini, parkın kamusal bir alan haline gelerek, toplumla birleşmesini temsil etmesi açısından Central Park ile birlikte yaşamıştır (Şekil 2.1), [Web 1, 2018]. Central Park, hastalık saçan, düzensiz bir bataklığın şehir halkının nefes alabileceği bir alana dönüştürülmek istemesiyle Frederick Law Olmsted tarafından tasarlanmış, dünyadaki ilk peyzaj örneğidir. Central Park'a kadar bahçe peyzajı, kır alanı olarak ifade edilen doğa, Central Park ile birlikte peyzaj mimarlığını oluşturmuştur.

Şekil 2.1: Central Park.

Central Park, peyzajın bir disiplin olarak tanınmasının miladı kabul edilebileceğinden önemli bir örnektir. Central Park ile birlikte peyzaj için de fikirler geliştirilmeye başlamış ve peyzaj bu park tasarımından sonra mimari ile kavuşmuştur. Peyzajın bir disiplin olması sonucu, peyzaj alanında çeşitli çalışmalar yapılmış ve peyzaj farklı disiplinler ile ilişkilenmeye başlamıştır.

20.yüzyılın ortalarında Garret Eckbo'nun 'Landscape for Living'(1950) isimli tez çalışması, çağdaş mimarlık teorilerine kapalı olan peyzaj mimarlığının dönüşümüne doğrudan cevap vermiştir. Garret Eckbo, peyzaj, peyzaj bahçeciliği, peyzaj planlaması, peyzaj mühendisliği gibi terimlerin yeterli olmadığını düşünmüş ve 'Peyzaj Tasarımı' terimini kullanmıştır. Ona göre peyzaj tasarımı, malzemeler ve insanlar arasında üç boyutlu bir ilişkiyi gösterir [Eckbo, 1950]. Kitap, peyzaj mimarlığıyla mimarlığın iş birliğine de değinmiştir. Eckbo, yer-mekân tasarımı olarak peyzaj mimarlığını mimarlık ve doğa arasında bir aracı olarak görmüştür.

"Eckbo için yer, insan mesleği ve ihtiyacı öncesinde mevcut değildi. Aksine '...yer, insanlar ve yer arasında kalıcı bir ilişki kuran binanın girişiyle, insanlarla görsel ve mekânsal ilişkilerinde mevcuttur…. Eckbo'nun yer teorileri, mimari ve peyzaj tasarımı arasındaki farklılıklara vurgu yapan on dokuzuncu yüzyıl peyzaj mimarlığı yazılarından oldukça farklıydı" [Meyer, 2005].

1969'da Ian Mcharg, 'Design with Nature' isimli kitabı ile peyzaj mimarları planlama ve tasarımda ekolojik teknikleri geliştirmeye başlamışlardır [Corner, 2006]. Bu şekilde mimarlık için ekolojik yönelimler başlamıştır. 1997 yılında Şikago'da Charles Waldheim 'Peyzaj Şehirciliği' adıyla bir sempozyum ve buna bağlı olarak bir sergi düzenlemiştir [Corner, 2006]. Bu şekilde, kentsel ölçekte yaklaşımlar peyzaj, mimarlık ve şehircilik gibi farklı disiplinleri bir araya getirmiştir. Peyzaj Şehirciliği ile

birlikte, kent içerisinde peyzaj alanlarının binaların etrafını dolduran yeşil alan olarak görüldüğü dönem geride kalmış, kent, peyzaj ile birlikte tasarlanmaya başlanmıştır. Peyzaj artık kent içindeki mimariyi insanla birleştiren bir tasarım prensibi olarak görülmeye başlamıştır.

21.yüzyılda mimarlık ve peyzaj geçmişteki sınırlarını eritmişlerdir. İki disiplin de birbirleriyle diyalog kurabildiklerini fark etmişler ve birbirlerini etkileyerek hibrid mekânlar oluşturmuşlardır. Mimarlık ve peyzaj, peyzajın bir disiplin haline gelmesiyle birlikte, etken ya da edilgen olarak bir zemin tasarlamışlardır. Bu zemin kimi zaman iki disiplini birbirinden uzaklaştırmış kimi zaman da bütünleştirmiştir. Bu bölümde irdelenen mimarlık ve peyzaj arasındaki ilişki her ikisinin de sınırlarını eriterek birbirlerini türetebileceği yeni bir mekân yaklaşımıdır. Bu yaklaşıma ulaşabilmek için her yüzyılda iki disipline de farklı yaklaşımlar ve akımlar türetilmiştir. Bu tez kapsamında iki disiplinin de kent içerisinde aynı rolü üstlendikleri bir yaklaşım benimsenmiştir.

2.1. Dönüşüm Evreleri ve Kırılmalar

Mimarların doğayla birlikte düşünmeye, tasarımlarını doğayla bir bütün olarak ele almaya başlamaları belirli bir yüzyılı ifade edememektedir. Her yüzyılda mimarlık ve peyzajın eşit oranda tasarımda söz sahibi olabildiği örnekler vardır ve bu örnekler de gelecek yüzyıllara yön vermişlerdir. Bu bölümde, mimarlık ve peyzaj etkileşimi için beş önemli örnek seçilmiştir. Örneklerin seçilme nedenleri, mimari program ve peyzajın iletişiminden oluşan yeni terminolojilere zemin hazırlamaktır. Seçilen beş örnek de kendi dönemlerine getirdikleri yenilikler açısından mimarlık ve peyzaj için yeni yaklaşım biçimlerini temsil etmektedir.

Mimarlık ve peyzaj ilişkisini önemli kılan örneklerden ilki, 1900 ve 1914 yılları arasında yapımı devam eden, Katalan mimar Antoni Gaudi'nin Parc Guell tasarımıdır (Şekil 2.2), [Web 2, 2018]. Parc Güell, Gaudi tarafından tasarlanmış tek büyük ölçekli kentsel projedir. Büyük bir park ve villalar topluluğu olarak tasarlanan parkın konut bölümü tamamlanmamıştır.

Şekil 2.2: Parc Guell.

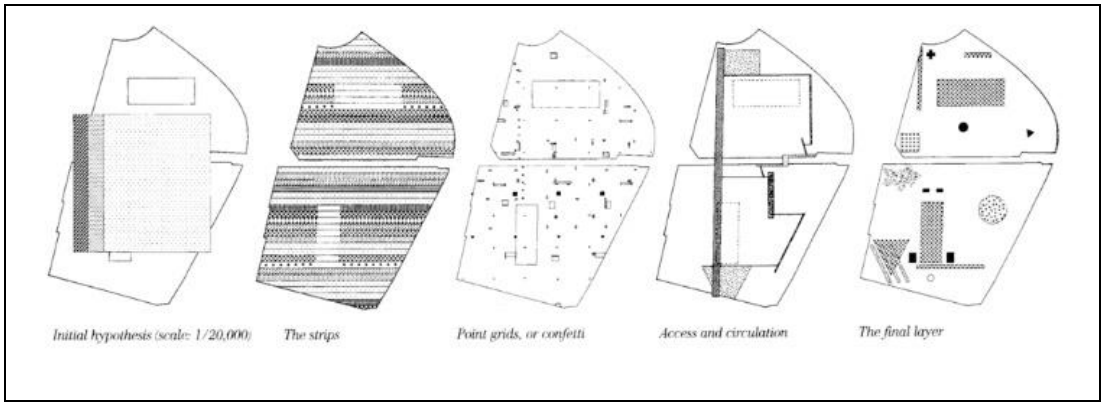
Parc Guell, Art-Nouveau'ya paralel olan mimari bir anlayışla tasarlanmıştır. Gaudi, doğayı, düşüncelerinin ve yaratıcı sürecinin merkezi olarak ele almıştır. Doğayı taklit etmeye çalışmamış fakat doğanın mimariyi belirlemesine izin vermiştir. Renk, tekrar, ritim, doku ve form Parc Güell'de doğayla harmanlanarak şiirsel bir dil oluşturur [Raventos Pons, 2002]. Parc Güell, kentsel ölçekte tasarlanmış olması ve doğa ile uyum sağlayabildiği için mimarlık ve peyzaj ilişkileri için önemli bir modeldir.

Mimarlık ve peyzaj ilişkisinde ikinci eşik ise 1982 yılında Paris'te açılan Parc de la Vilette yarışmasıdır. Terkedilmiş bir mezbaha ve et halinin bulunduğu alanı yeniden canlandırmak için açılan yarışmaya 470 kişi katılmış, Rem Koolhaas (Şekil 2.3), [Web 3, 2018] ve Bernard Tschumi'nin tasarımları ilk ikiye girmiştir. Waldheim, mimarlık peyzaj ilişkisinde bir dönüm olarak kabul edilebilen yarışmayı şu şeklide açıklamıştır [Waldheim , 2009];

"Başvuru yapan 300 projenin neredeyse hepsi peyzajı, kentin dışında güzel bir ortam olarak farz ediyordu. ... Yalnızca iki proje, peyzajın önemli olmasının sebebinin program değişikliğine izin vermesi olduğunu iddia etti ve programa karşı çıktı. 'Bugün 1982'de ne biliyorsak bilelim, 2009'da yanlış olacak çünkü bu kentlerin işleyiş biçimleri değil, programlar sürekli değişir' dedi. Hem Tschumi hem de Koolhaas farklı şekillerde, peyzajın güzel olduğu, yeşil olduğu ya da havayı ve suyu temizlediği

için değil, kent programının değişimine bir model oluşturduğu için önemli olduğunu savundu."

Hem Tschumi'nin hem de Koolhaas'ın projeleri, toplumun değişken olduğunu varsayarak, park içinde açık uçlu, çok katmanlı ve kendiliğinden program oluşumuna izin vermişlerdir. 21.yüzyılın da odak noktasını oluşturan bu tasarım anlayışı, devingen toplumun her anda kendi için bir mekân bulabilmesi açısından önemlidir.



Şekil 2.3: Parc de la Villette- Rem Koolhaas önerisi.

Koolhaas'a göre [Waldheim C., 2002]*;*

"...Programın parkın kullanım süresi boyunca sürekli değişime ve ayarlamalara maruz kalacağını düşünmek güvenli olacaktı. Park ne kadar çok çalışırsa o kadar çok revizyona uğrayacaktı."

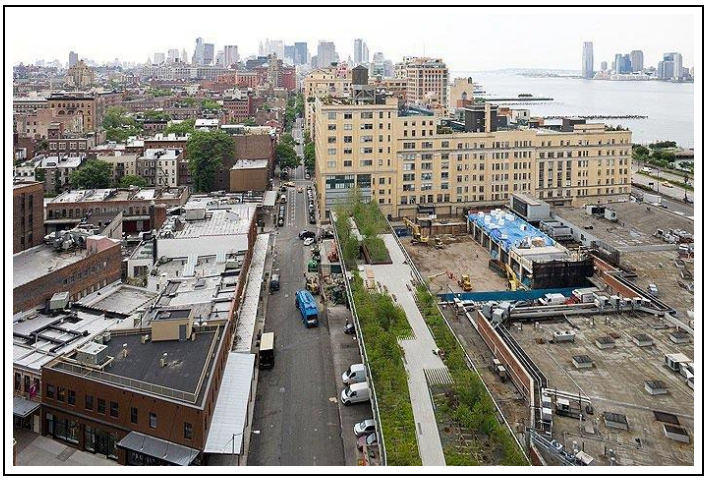
Programın sürekli bir değişim içinde ve belirsiz olması gerektiğini düşünen Koolhaas, programdaki belirsizlik ilkesinin içerisine değişken olarak insanı alan park için sürekli bir değişiklik olgusuna izin verebileceğini savunur.

Mimari program ve peyzaj arasındaki ilişkide örnek gösterilebilecek üçüncü eşik Japonya'daki Yokohama Uluslararası Liman Terminali'dir (Şekil 2.4), [Web 4, 2018]. 1996 yılında açılan bir yarışma sonucu FOA tarafından tasarlanan proje, otopark, seyir terası ve ziyaretçiler için çok amaçlı alanlardan oluşmaktadır.

Şekil 2.4: Yokohama Uluslararası Liman Terminali.

Yokohama Uluslararası Liman Terminali, bilgisayar destekli bir süreç tasarımının ilk örneklerindendir. Tasarım esnasında kesit çalışmaları yapılmış ve topografik yüzeyler elde edilmiştir [Web 4, 2018]. Terminal ile çok amaçlı kullanımlar arasında oluşturulmuş melez bir tasarımdır. Tasarımcılarına göre, terminal, planı ile de diğer terminal yapılarından ayrılır. Plandaki kurguya göre, insan diğer terminal binalarında olduğu gibi direkt limana değil, birden fazla seçenek ile limana ulaşabilme ihtimaline sahiptir. Bazı yollar seyir terasına çıkabildiği gibi bazıları direkt limana ulaşabilir.

Seçilen dördüncü eşik noktası ise High Line (Yükseltilmiş Demir yolu) projesidir (Şekil 2.5), [Web 5, 2018]. Bölgedeki demir yolunun yıkımını engellemek ve bölgeyi kentliye yeniden kazandırmak amaçlı açılan bir yarışma ile James Corner Field Operations ve Diller Scofidio + Renfro tarafından 2004 yılında tasarlanmıştır. High Line, New York'ta terkedilmiş demir yolu hattının peyzaj alanına dönüştürülmesi ile oluşturulmuş, içinde bulunduğu bölgenin değer kazanmasını sağlayan bir kamusal alan projesidir.



Şekil 2.5: High Line.

James Corner'ın 'sosyal ortamların teatralliği' olarak ifade ettiği High Line, kent içinde yükseltilmiş yeşil yaya aksı ile şehrin ortasında sakinleştirici bir alan tanımının yanında katılımcılarına şehir manzarası sunan bir landmark oluşturmaktadır. Endüstriyel alanın doğa ile buluşması açısından da High Line, yapay ile doğal arasında bir ilişki kurmaya çalışmıştır.

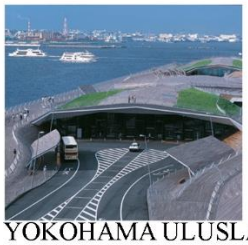
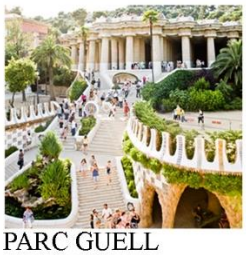
Peter Eisenman tarafından tasarlanan, yapımı 2011 yılında sona eren Galicia Kültür Merkezi binası, mimarlık ve peyzaj arasında ele alınacak son projedir (Şekil 2.6) [Web 6, 2018].

Şekil 2.6: Galicia Kültür Şehri.

İçerisinde bir müze, kütüphane, arşiv, sanat merkezi ve performans sanatları merkezini barındırır. Eisenman, kendi mimari anlayışını 'yapay doğa' (unnatural nature) olarak ifade eder ve Galicia Kültür Merkezi'nde de biçimsel olarak yapay topografyanın hareketi hissedilir.

Mimari ve peyzaj arasındaki ilişkinin dönüşüm evreleri ve kırılma noktaları olarak ifade edilebilen beş örnek seçilmiştir. Seçilen örnekler, belirgin özellikleri ile incelendiğinde birden fazla kavramı barındırmaktadır (Tablo 2.1).

Tablo 2.1: Mimarlık ve Peyzaj Arasındaki İlişkide Dönüşüm Evreleri.

2011	GALICIA KÜLTÜR MERKEZİ	YAPAY DOĞA TOPOGRAFYA GRİDAL SİSTEM
2004	HIGH LINE-YÜKSELTİLMİŞ DEMİRYOLU	YAPAY-DOĞAL ARASINDA İLİŞKİ ŞEHİR MANZARASI KAMUSAL ALAN
1995	 YOKOHAMA ULUSLARARASI LİMAN TERMİNALİ	ALT YAPI SİSTEMLERİNİN PEYZAJ İLE BÜTÜNLEŞMESİ BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM MELEZLEŞME
1982	PARC DE LA VILETTE	ESNEK OLAY KATILIMCI ODAKLI EYLEM MİMARLIĞI ZAMANSALLIK
1900-1914	 PARC GUELL	DOĞA İLE UYUM DOĞA İLE İÇ İÇE

Parc Guell, mimari programın doğa ile uyumlu bir şekilde tasarlanabilmesini temsil etmektedir. Doğayla iç içe, düzene uyum sağlayarak tasarlanmış ve döneminin mimari programlarında farklılaşmıştır. Parc de le Vilette yarışması ise 21.yüzyılın kent pakını temsil etmiş ve kent programının değişimine öneri oluşturmuştur. Yarışmanın özellikle ilk ikiye giren projeleri mimari ile doğa arasında esnek, tamamlanmamış çözümler üretmiş ve katılımcı odaklı tasarım anlayışlarıyla günümüz mimarlığına da yön vermişlerdir. Yokahama Uluslararası Liman Terminali, altyapı sistemlerinin peyzaj ile bütünleşmesi ve bilgisayar destekli tasarım için önemli bir temsildir. High Line, hem kentin ortasında kentliye sosyalleşebileceği bir alan olması hem de endüstriyel kalıntının doğa ile birlikte dönüşümü açısından 21.yüzyılın önemli örneklerindendir. Son örnek, Galicia Kültür Merkezi ise yapay doğa tasarımının örneklerindendir.

Bu şekilde bahçe olgusundan uzaklaşan peyzaj, mimari programla bütünleşip bir tasarım bileşeni olmuştur. Bu süreçte yeni yaklaşımlar ve teknolojiyle birlikte türeyen yeni yöntemler açığa çıkmıştır.

2.2. Katılımcı Yaklaşımlar ve İnsan Odaklı Dönüşümler

Mimari program ve peyzajın iletişimi sonucu üretilen mekânın duyarlılık olgusuna yaklaşım biçimleri araştırılırken ‘A Pattern Language’ isimli çalışmada vurgulanan mekân anlatımına değinmek gerekir [Alexander et al., 1975]. Çalışmaya göre; herhangi bir dilin cümlelerinin belirli kurallar ve sözcüklerin, hem fiziksel hem anlamsal olarak bir araya gelmesi ile oluşması gibi mekân da kurallar ve fiziksel etmenlerin yanı sıra insanın ihtiyaçları, hareketi ve yorumunun bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. İnsanın yorumu, mekân içinde kendi ihtiyaçlarına ve isteklerine uygun çözümü aramasıyla mümkün olabilir. Bu noktada özne olan insanın katılımcı olabilmesi için ihtiyaçlarının şekillenmesi gerekmektedir.

Stokols, sosyal ekoloji ile özellikle insan davranışı ve sağlığının doğal, inşa edilmiş, sosyo-kültürel ve sanal günlük çevreleri tarafından etkilendiğini ve farklı ortam türlerinin de duygu, davranış ve sağlığı etkileyebildiğini belirtir [Stokols, 2017]. Bu sebeple insanın fiziksel çevresi bu yaklaşıma göre sadece fiziksel değil insan ile birlikte şekillenebilen sosyal de bir olgudur. Öyleyse insan fiziksel çevresi ile sosyo-kültürel yaklaşımları arasında ilişki kurarak mekânı yorumlayabilir. Bu şekilde, her

insan için farklı mekân yorumu ve algısı bunun sonucunda da farklı kullanımlar mümkündür.

İnsan, içgüdüsel olarak çevresindeki her şeyi kendi ihtiyacına veya isteğine göre kullanabilmenin yollarını arar. Günlük hayatta çevresindeki her şeyi kendi ihtiyacına veya isteğine göre uyarlamaya çalışır. Bruno Munari (1944), işten yorgun gelen bir adamın olağan bir koltuğu çeşitli şekillerde kullanarak, en rahat pozisyonu aramasını fotoğrafladığı örnekte, koltuğun her parçasını kullanarak, farklı şekillerde oturarak gündelik hayatta beden kullanım ilişkisini basit bir şekilde yorumlamıştır (Şekil 2.7), [Web 7, 2018].

Şekil 2.7: Bruno Munari (1944).

Bu örnekte olduğu gibi insan, mimari elemanları da günlük hayatında uyarlayabilir ve ona tasarlanmamış programlar kazandırabilir. Çünkü tasarlanmış mimari program, her insanın ihtiyaçlarına ve isteklerine uygun çözümü

öneremeyebilir. Yaşadığımız konutlarda bile tek bir işleve göre tasarlanmış bir odayı birden fazla amaç için kullanabilmekteyiz. Örneğin, salon olarak düşünülmüş bir odayı çalışma odası olarak tasarlayabiliriz. Bu sebeple mimarlık, tasarımcının mekân ile tek taraflı bir diyaloğundan ziyade, hedef kitle ile de etkileşimi ile ilgilidir. Böylece mekân içerisinde insanın rolü değişime uğramıştır. İnsan, mekânın içinde kullanıcı değil katılımcı olmalıdır.

İnsan her alanda kendi rolünü 1970'lı yıllarda toplumsal ayaklanmalar ile birlikte oluşturmuştur. 68 olayları olarak ifade edilen, dünya çapında oluşan toplumsal hareketler, sanat, politika, ekonomi gibi birçok dalda etkisini göstermiştir. 68 olaylarında, toplum, her alanda, izleyici değil aktör olmanın yollarını aramıştır. İnsanların özgürlük arayışları, toplum olarak birleşmelerini sağlamış ve sanat ve mimarlık alanlarında oluşan akımlara zemin hazırlamıştır.

60'lı yıllarda edebiyat alanında otorite kavramı sorgulanmıştır. 1967'de edebiyat alanında Roland Barthes 'Yazarın Ölümü' (The Death of Author) isimli metninde okurun doğumunun yazarın ölümüyle oluşacağını belirtmiş ve yazarın bir metin yazdıktan sonra anlamını okuyucunun oluşturması gerekliliğine değinmiştir [Hill, 2003]. Michel Foucault (1969), Yazar Nedir? (What's an Author?) isimli makalesinde yazarın birden fazla rolünün olduğunu belirtmiştir [Foucault, 1984]. Bu iki metin birbirlerinden farklılıklar gösterseler de yazarın rolünü sorgulamaları nedeniyle otorite kavramına karşı çıkarak ortak bir paydada birleşmişlerdir. Mimarlık alanında ise Rudovsky 1964 yılında 'Mimarsız Mimarlık' (Architecture without architects) isimli sergisinde, tasarımcı olmadan kendinden önceki mimarlıktan öğrenmenin mümkün olduğunu belirtmiş ve kendiliğinden oluşmuş mimarlığa değinmiştir [Rudofsky, 1964]. Yazı alanındaki bu örnekler insanın her alanda kendi aktif rolünü yaratabilmesi için önemli örneklerdir.

60'lı yıllar sanat alanında da birçok akımın şekillenmesine olanak tanımıştır. Performans sanatı, sanatçı ve seyirci için geçici, özgün, tekrarlanmayan bir deneyim sunmuş ve Fluxus ise sürekli değişim içinde olan evrende sanat eserinin de tamamlanmamış olduğuna dikkat çekerek ve durağanlığa karşı koymuştur. Görsel sanat, deneysel müzik ve şiir alanlarında tanınmışlardır.

Mimarlık da sanatsal ve toplumsal akımlardan etkilenmiş ve özne olan insanın rolünü ön plana çıkarmak ve değişen topluma her an uygun çözümü sağlamak için öneriler geliştirmiştir. Böylece tek taraflı bir ilişkinin mümkün olmadığı, düzenin insanla birlikte şekillendiği mimari tasarımlar ön plana çıkmış ve disiplinler arası

etkileşimle birlikte peyzaj ile de bütünleşmiştir. İnsan artık mekân oluşumunda bir parametredir ve çok işlevli, çok katmanlı, tamamlanmamış, esnek mimari programlar, açık alanlarda tasarlanmaya başlamıştır. Toplumdaki her bireyin farklı ihtiyaçları ve istekleri olabileceği göz önünde bulundurularak tasarlanan peyzaj alanları, geçmişin nesnel anlayışını geride bırakmıştır.

1957'de kurulan kapitalist topluma karşı yeni bir dünya düzenini eylemler üzerinden öneren Durumcu Enternasyonel'ler, mimarlığa da yön vermiş ve kentsel düzen için öneriler geliştirmişlerdir. Durumcu Enternasyoneller'in sözcülerinden Debord, 1957'deki yazısında [Hill, 2003];

"*Mimarlık heyecan verici biçimler yerine, heyecan verici durumları kendine konu alarak ilerlemelidir.*"

demiştir.

1968'de Fransız entelektüel hareketi için önemli bir referans olan Lefebvre'ye göre şehir zeminde toplumun yansıması, mimarlık ise toplumun aynadaki görüntüsüdür. Lefebvre mekânı bir boşluk olarak değil, ilişkilerle donatılmış bir doluluk olarak görmüştür [Jerez, 2016].

Michel Foucault'un [Foucault, 1984] 'kuvvetler ilişkisi ağı' ifadesi mekân içinde aktörlerin ilişkilerinin yeniden değerlendirilmesi ve mimarın rolünün sorgulanması gerektiğini açıklamıştır. İnsan-mekân etkileşimi, mimari tasarımın merkezindedir. Bu sebeple insanı odak noktası almak, insanı kullanıcı olarak değil katılımcı olarak var saymakla mümkün olabilir. Bu sebeple, insan tasarımda pasif bir kullanıcı değil, mekânı var edebilme gücüne sahip aktif bir katılımcıdır.

Mekân-beden ilişkisini temel olarak açıklayan, Erika Fischer-Lichte tarafından performans bağlamında mekânla ilgili dört kurucu özellik Alban Janson tarafından mimarlık bağlamında karakterize edilmiştir [Nikolai Brandis, 2015]. Bu dört madde;

Tahmin edilemezlik (unpredictibility), duygu karmaşası (ambivalance), algı (perception as a performative process), dönüştürücü güç (transformative power) olarak açıklanmıştır. Tahmin edilmezlik; insanla etkileşime geçen mekânda tasarımcının eylemleri yönetememesi, duygu karmaşası; her an değişen durumların varlığı, bir performatif süreç olarak algı; insanların bakış açısı ile aynı mekânın farklı algılanması, dönüştürücü güç ise; mimarlığın kullanıma, algıya bağlı olarak sürekli bir değişim içinde olması olarak tanımlanabilir. Temel olarak bu dört kavram insanın mekânla

etkileşiminin nesnel olamayacağını sorgulatır. Mekân bedenin üretimidir ve günlük hayatta insanlar arasındaki etkileşimle şekillenir [Nikolai Brandis, 2015]. Örneğin; Playland isimli deneysel projede katılımcılardan can simitlerini kullanarak kendi mekânlarını tasarlamaları istenmiş ve sonuçta her katılımcı can simitlerini farkla şekillerde dizerek farklı mekânlar tasarlanmıştır (Şekil 2.8), [Web 8, 2018]. Playland örneği, her katılımcının farklı mekân algısına ve deneyimine açık olduğunu desteklemektedir.

Şekil 2.8: Playland.

Sonuç olarak; katılımcıyla buluşan her mekân sürekli bir dönüşüm içindedir. Bu sebeple katılımcı mimari program ve peyzaj ilişkisinde, tamamlanmamış, geçici, akışkan ve esnek tasarım kavramları hem kuramsal hem uygulama alanında türetilmiştir.

2.3. Mimari Program ile Bütünleşik Dönüşümler

Mimari program olgusu, geçmişin işlev ve fonksiyon kavramlarıyla örtüşmektedir. 19.ve 20.yüzyıl mimarlıkta ‘doğru’nun arandığı yüzyıllardır ve işlevsellik akımı da aynı işleve sahip her mekân için tek bir doğrunun olabileceğini ifade etmiştir. Bu şekilde mimarlar, mekân oluşumuna biçimsel ve işlevsel yöntemler ile yaklaşmış ve her ikisinin de birbirini türetebilme olasılığını düşünmüşlerdir. Bu yaklaşıma göre insanın mekân içinde rolü belirlenmişti. Günümüzde ise mekânlar için nesnel tasarım yöntemleri varlığını yitirmiştir. Tanyeli’ye göre her mekân, içerisinde

bir özne barındırdığı müddetçe bir işe yararlık edinebilmektedir [Tanyeli, 2017]. Bu sebeple, standardize edilmiş insan için tasarlanmış mimari program olgusunun değişime açık bir şekilde tasarlanması mimarlık için odak noktası olmuştur.

Wall, Programming The Urban Surface (1999) isimli makalesinde, mimari programın toplumun değişen ihtiyaçlarına cevap verirken bir formun ve organizasyonun oluşumunda temel mantık olduğunu belirtmiştir. Wall'a göre mimari program, toplumun sürekli değişen yapısına, her birey için her an cevap verebilecek şekilde tasarlanmalıdır [Wall, 1999].

Program kavramını kent üzerinden yorumlayan Tschumi, kentin programının sürekli dönüşüm içinde olacağının altını çizmiştir. Çünkü toplum her dönem değişim içindedir. Bu sebeple toplumun ihtiyaçlarına cevap verebilen mimari program olgusu her türlü ihtiyaca ve tercihe cevap verebilecek şekilde tasarlanmalıdır.

Bu çalışmada mimari programa, her dönem varlığını sürdürebilmesi için, hem zamansal hem beden hareketleri ile kurgulanabilecek kadar stratejik olabilmesi hem de katılımcının da tasarıma dahil olabilmesi için 'kendiliğinden oluşmuş' bir mekân algısı yaratabilmesi gerektiği ortaya çıkan kavramlar ile anlatılacaktır.

3. 21. YÜZYIL MİMARİ PROGRAM ve PEYZAJ İLİŞKİSİNE BAĞLI KAVRAMLAR

Bu başlık altında, insanın kullanıcı olarak değil, katılımcı olarak mekânda yer almasını sağlayan yaklaşımlar araştırılmıştır. Mimarlıkta katılımcı odaklı tasarımlar, kendiliğinden oluşabilen, belirsiz, açık uçlu özellikler taşırlar. Çünkü mekân içinde her birey farklı kültür ve farklı deneyimlere sahip oldukları için mekânı farklı yorumlamaya açıktır.

Hershberger [Hershberger, 1970], temsile dayalı, nesnel, ve anlama dayalı, öznel anlamlardan bahseder ve nesnenin insan ile nesnel olan temsilin öznel bir yorumla buluştuğunu belirtir. Bu süreçte yorumun ise kişinin deneyimlerine bağlı olarak değiştiğini düşünür. Bu sebeple, temsil edilen şey bir nesne ya da olayın nesnel gösterimiyken, nesne ya da olayın da kişiye bağlı olarak değişen yorumudur.

Mimarlığı birincil ve ikincil fonksiyon olarak ele alan Eco'ya göre, [Leach, 1997] birincil fonksiyon işlevsel nesne olarak mimarlıktır ve değişken olmalıdır. İkincil fonksiyon ise sembolik nesne olarak mimarlıktır ve açık olmalıdır. Öyleyse değişken işlevler ve açık sembollerin mekânda insanın katılımcı rolünü kazanması için de gerekli olabileceği söylenilebilir. Tasarımcı tarafından belirlenmiş işlevlere açık şekilde kurgulanmış mekânlar, herkese hitap etmeyebilir. Bu yaklaşımdan yola çıkarak, mimari program ve peyzaj ile bütünleşen mekânın da öngörülemeyen tüm olasılıklara açık olması gerekmektedir.

Mimari program ve peyzaj ilişkisinde önceki bölümde kırılma noktaları olarak ifade edilen örneklerden referans alarak 21.yüzyıl için olay, geçicilik, akışkanlık ve esneklik olmak üzere dört kavram belirlenmiştir. Dört kavram da insanın mimari program ve peyzaj ilişkisinde oluşan mekânda tasarıma katılabilmeleri, aktif bir rol oynayabilmeleri sonucu oluşan kavramlardır. Bu bölümde, mimarlıkta mekân kavramının tasarımcı-katılımcı ve beden-zaman ilişkilerinden oluştuğu düşünülerek insanın oluşan program ile ilişkisi yorumlanmıştır. Tüm kavramsal yaklaşımlar Şekil 4.13'de verilen matriste anahtar kelimeler ile, örnekler üzerinden karşılaştırmalı olarak tartışılacaktır.

3.1. Tasarlanmamış Eylemler Dizisi Olarak Olay

Olay, günlük hayatta, insan eylemleri ile oluşan ve sürekli değişen bir an'a referans verebilir. Mimarlıkta Tschumi, işlevi önceden belirlenmiş mekân kurgusuna karşı, biçim-işlev, mekân-eylem arasında nedensel olmayan bağıntıların olabileceğini savunmuştur. Bu şekilde, işlev ve program kavramlarından uzaklaşan olay kavramı, Tschumi'nin John Rajhman'ın bir kitabından referans aldığı Michel Foucoult'a göre olay, mekân tanımını farklılaştıran bir andır [Tschumi, 2018].

Tschumi olay kavramını açıklarken, mimari programın tasarımcı tarafından belirlenebileceği fakat olay kavramının her an değişken, öngörülemez bir an olduğunu [Kolatan, 2000] belirtir. Bu sebeple, tasarımcı, 'tasarımı koşullandırmak' yerine 'koşulları tasarlayarak' [Tschumi, 2018] mimari programı öngörülebilen veya öngörülemeyen her 'an'a olanak tanıyacak şekilde kurgulamalıdır. Önceden tasarlanmış mimari program, kendiliğinden oluşabilen olay olgusu için belirsiz ve her duruma hazır olmalıdır.

Durumcu Enternasyonel'lerin mimarlık ile ilgili görüşlerinden etkilenen Tschumi, belirsiz insan eylemlerinin mekânı oluşturduğunu varsaymış ve geçmiş mimari yaklaşımların dönüşüme uğraması gerektiğini şu şekilde özetlemiştir [Kolatan, 2000];

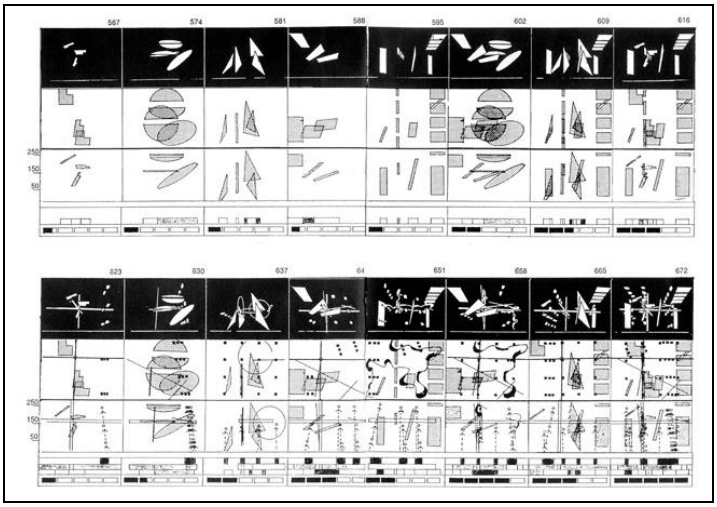
"Tarihin bu dönemi bir yapıyı yalnızca kendi biçimsel bileşenleriyle tanımlayamaz. O, kullanılışıyla ya da kişilerin mekân içindeki devinimleri aracılığıyla da tanımlamak zorundadır."

Mimarlığın geçmişten gelen biçimsel kaygılarının mekân oluşumunda tarihin bu döneminde yeterli olmadığını düşünen Tschumi, insanların mekân içerisindeki hareketlerinin de mekân oluşumunda etkili olması gerektiğini savunmuştur.

Tschumi, kendini işlevsellikten uzaklaştırmış ve neden-sonuç ilişkisinin modernism tarafından kutsandığını düşünmüştür. İnsanı sık sık insanın yaşadığı deneyime odaklanan bir fonksiyon tanımı ile ilişkilendirmiştir [Hill, 2003].

Tschumi, mekan-eylem ilişkisini sorgularken farklı disiplinlerden de etkilenmiştir. 1974 yılında Havai Fişek Gösterisi'nde (Fireworks), zamansal olay kavramını kağıt üzerinde tasarlamıştır (Şekil 3.1), [Web 9, 2018], 1976 yılında ise Senaryolar çalışmasında Rus yönetmen Sergei Eisenstein'in montaj tekniğini

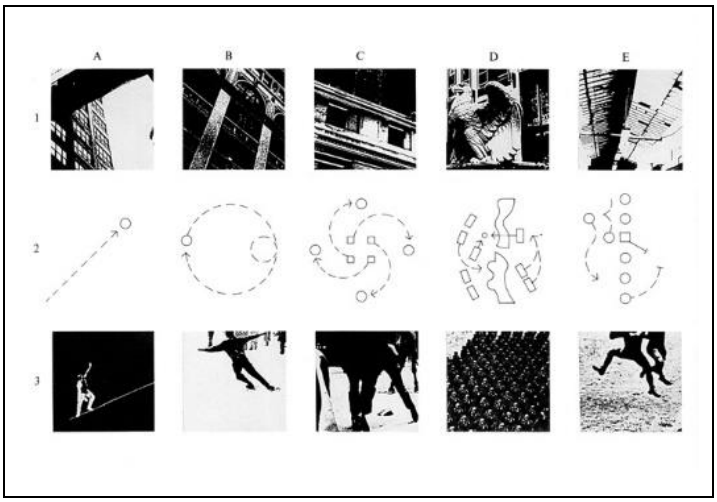
mimarlığa uyarlamıştır [Güner, 2012]. Böylece sinemanın ardışık sekanslardan oluşan temsil yöntemini mimarlığa uyarlamış ve olay ile bütünleşen hareketin tasarımını sağlamıştır.



Şekil 3.1: Fireworks.

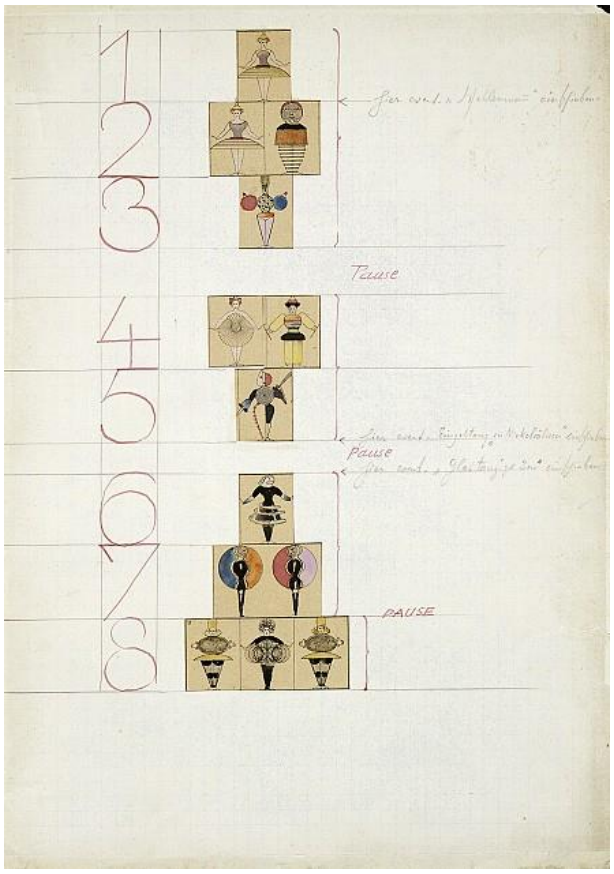
Tschumi, sinemadan uyarladığı The Manhattan Transcript'te gerçekliğin mimari yorumunu yazmayı amaçlamıştır [Tschumi, 1981], (Şekil 3.2), [Web 9, 2018]. Mimarlığı zaman-mekân-beden ilişkisi üzerinden incelemiş ve diyagram yöntemiyle olay kavramını eylemler üzerinden yorumlamıştır.

"... 1976'da başlayan "The Screenplays" ve "The Manhattan Transcripts" ı da içeren Tschumi'nin ilk teorik projeleri, yeni geçici ve belirsiz bir kentsel mimariyi önerme anlamında, onu yeniden yapılandırmanın bir yolu olarak, konvansiyonları ve mimarlığın dikkatle korunan geleneklerini sorguladı" [Dwyre and Perry, 2015].

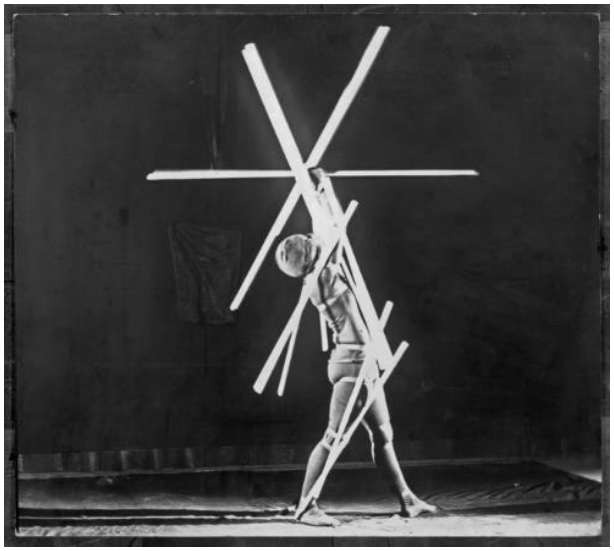


Şekil 3.2: Manhattan Transcript, The Blocks.

Tschumi'den yarım yüzyıl önce Dessau'daki Bauhaus okulunda eğitmenlik yapan kareograf, heykeltraş ve tasarımcı Oskar Schlemmer, 'Üçlü Bale' (Traidisches Ballet) heykelinde ve 'Çıta Dansı' (Slat Dance) performansında beden-mekân ilişkisini irdeleyerek insan bedenini ile mekân arasındaki ilişkiyi sorgulamıştır [Güner, 2012], (Şekil 3.3), [Web 10, 2018], (Şekil 3.4), [Web 11, 2018]. Mekânın eylemler ile oluşturulmasını dans üzerinden irdeleyen bu örnekler mekânı beden-hareket ilişkisiyle oluşan eylemlerden var edilen 'olay'a dönüştürmektedir.



Şekil 3.3: Üçlü Bale.



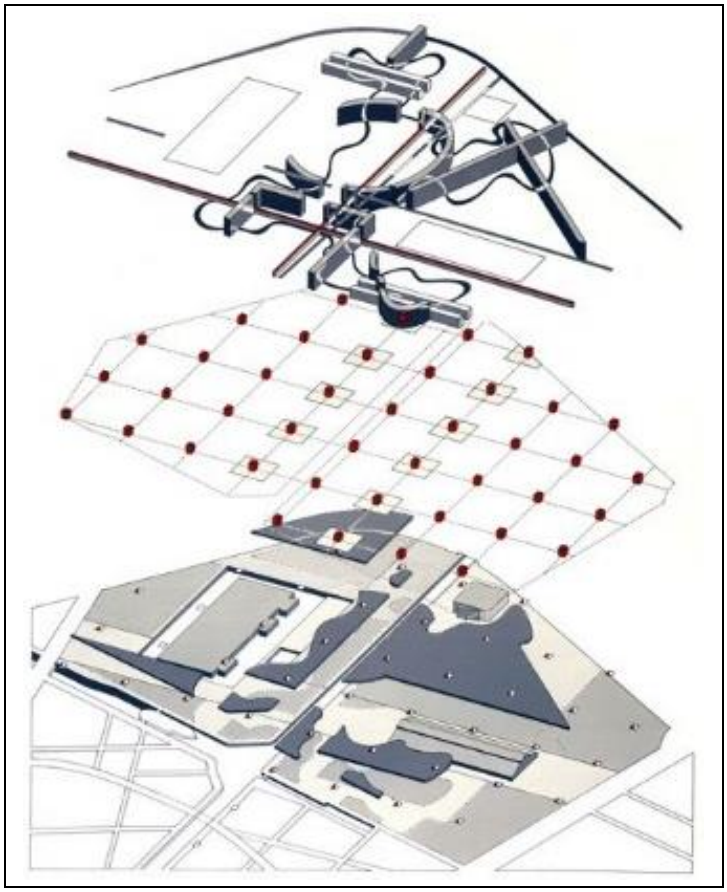
Şekil 3.4: Çıta Dansı.

Mimarlık ve peyzaj ara-yüzünde olay kavramını yansıtan örnek 1982 yılında Paris'te mezbaha alanının dönüşümü için '21.yüzyıl için kentsel park' temalı bir yarışmada seçilen Tschumi'nin park tasarımıdır. Charles Waldheim da kentsel

programı bir peyzaj süreci olarak düzenleyen ilk projelerden biri olarak, Tschumi'nin Parc de la Villette tasarımını göstermiştir [Waldheim, 2009].

Villette, Tschumi'nin The Manhattan Trascript'te kuramsal olarak bahsettiği eylem-mekân-olay ilişkisinin uygulamasıdır. Tschumi Paris'teki parkı, The Manhattan Trancript'in saf matematiğinden uygulamalı matematiğe yönelme isteği [Tschumi, 2018] olarak belirtir. Tschumi, Parc de la Villette tasarımında 19.yüzyılda yaygın olarak kabul edilen, Olmsted'in parkın içinde şehrin var olamayacağını ileri sürdüğü peyzaj kavramına karşı çıkmış ve sergiler, konserler, oyun alanları, müze gibi kültürel aktiviteleri de barındıran bir şehir merkezi olarak tasarlamıştır.

Tasarımını noktalar, çizgiler ve yüzeyler olarak üç öge tarafından kurgulamıştır (Şekil 3.5), [Web 12, 2018]. Proje gridal sistem ve gridal sistemin kesişim noktalarında içi boş 'folie' adı verilen, her biri farklı işlevler için tasarlanmış küçük konstrüksiyonlardan oluşur (Şekil 3.6), [Web 12, 2018]. Birden fazla işlevi olabilen folie'ler, insanın anlamlandırmasına, kullanımına açık, tamamlanmamış özellikler gösterir. Projede çizgiler, insanları aktivite alanlarına götüren yolları, yüzeyler ise yeşil alanları temsil eder.



Şekil 3.5: Parc de la Villete, Noktalar, Çizgiler ve Yüzeyler sisteminin gösterimi.

Tschumi la Villette için, “tamamlanmışlık değil boş biçim” ifadesini kullanır ve sabit olmayı reddetmenin anlamsızlık değil anlamsal çokluğu yaratacağını belirtir [Tschumi, 2018]. Burada anlamsal çokluk, her katılımcı tarafından verilen anlamlardır. Bu sebeple işlevsiz mimari konstrüksiyonlara işlev, insanın anlamlandırmasıyla mümkün olur.

Jacques Derrida ‘Point de Folie-maintenant l’architecture’ isimli makalesinde Bernard Tschumi’nin follie’lerini incelemiş, aslında kendi felsefesini mimari formlara yükleyerek okumuştur. Ona göre folie’ler anlamın istikrarsızlığını (oyun) temsil eder. Derrida, bir metnin ya da kelimenin tarih boyunca yeniden yazıldığı hiçbir zaman yeni olmadığı düşüncesine paralel olarak her tasarımın da aslında mimarlığın mimarlığı (architecture of architecture) olduğunu savunur. Tschumi’nin folie’lerinin ise mimarlığın saf hali olduğunu düşünür [Leach, 1997].

Şekil 3.6: Folie adı verilen işlevsiz birimler.

Mimari program ve peyzaj arasında zaman-mekân-beden düzlemlerinde kurulan dinamik ilişki, tasarımcının öngöremediği, insan eylemlerinin oluştuğu anda mekân kavramının oluşumu ya da çeşitlenmesi olarak ifade edilebilir.

3.2. Mimari Programın Devinimi Olarak Geçicilik

Geçicilik kavramı basit bir ifade ile durağanlığa karşı, belirli bir zaman dilimi için oluşturulan mekânlar olarak düşünebilir. Mimari program ve peyzaj ilişkisinin getirdiği katılımcı-mekân ilişkisi zaman kavramı ile birlikte geçici çözümlere yanıt verebilir. Zaman-mekân ilişkisinde mimari program, mekânın katılımcı tarafından algılanmasına, yorumlanmasına olanak tanır ve katılımcı mekânı eylemleriyle çeşitlendirir. Mekânın birçok eylemi karşılayabilmesi, tüm eylemlere olanak verebilecek şekilde kurgulanmasıyla mümkün olabilecektir.

Günümüzde kent kavramı dinamik bir döngü içerisindedir. Kimi zaman doğal afetler, savaşlar, mevsimlik işler gibi bir mecburiyet sebebi ile kimi zaman da sanatsal, dini festivaller, gibi isteğe bağlı oluşan geçici bir barınmanın sağlanması gerekmektedir. Her yıl Hindistan'da Ganj nehri kıyısında dini bir gelenek için toplanan insanlar, Amerika'da her yıl bir hafta düzenlenen Burning Man festivali, tarım işçilerinin mevsimsel olarak değişen geçici göçleri, kent içinde kalıcı ile geçici olanın sentezini kaçınılmaz kılan örneklerdendir.

Geçici barınma ile birlikte kamp, çadır kavramlarının yaygın olduğu düşünüldüğünde, oluşan mekânın hızlı ve pratik çözümler üretmesi gerekliliği düşünülebilir. Hindistan'da dünyanın en büyük dini festivali olarak anılan, üç hafta

içinde kurulan ve muson yağmurları sebebiyle yapımı her yıl tekrarlanan Kumbh Mela festivali geçici barınmaya örnek verilebilir.

"Geçici yapı kendinden öte, kurduğu ilişki biçimlerinin toplamıdır. Kentsel fiziksel çevre içinde belleğin bir parçası olduğu kadar ve bir yer kurmayı becerebildiği ölçüde mimari yapının ontolojisi içinde yerini bulur ve değer kazanır" [Şengün, 2018].

Geçici yerleşme, kent içinde kentin yakın çevresi ve katılımcılar ile bütünlük oluşturabilmelidir. Bu sebeple günümüzde kolektif bir anlayışla oluşturulan yerleşimler, katılımcının sürece dahil olması açısından da önemlidir. Böylece geçici bir barınma üzerinden aidiyet duygusunun oluşması sağlanabilmektedir. Örneğin; Manuel Herz, 16.Venedik Bienali'nde Batı Sahra Pavyonunu ahşap strüktür üzerine çadır kullanarak tasarlamıştır (Şekil 3.7), [Web 13, 2018]. Kolektif bir anlayışı barındıran tasarım, yerel malzemeler kullanarak, mültecilere geçici bir konaklama için aidiyet kazandırmanın mümkün olabileceğini gösterir.

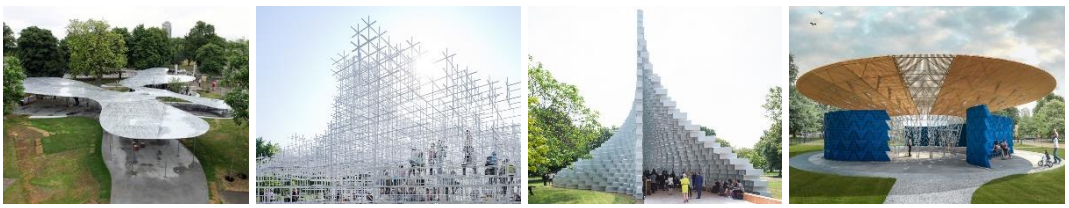
Şekil 3.7: Batı Sahra Pavyonu.

Geçici yapılara gündelik hayatta, fiziksel çevresi ile uyum sağlaması nedeniyle Sokak Pazarı örnek olarak verilebilir. Sokak Pazarı örtü, tezgah, geçiş ve seyyar olmak üzere dört bileşenden oluşur. Sokak pazarlarının bu dört bileşenin hafifliği, sökülüp takılabilme özellikleri, insanlarla ve yakın çevreleri ile etkileşime geçebildikleri bir düzen oluşturmaları günlük hayatın içinde geçicilik kavramını simgeler.

Mimari program ve peyzaj ilişkisinde geçicilik kavramı, sabit bir peyzaj üzerinde geçiciliğin, zaman-mekân ilişkisini bedenle ilişkilendirmesi açısından Serpentine Gallery'de sergilenmiş pavyon örnekleri ile anlatılabilir. Hyde Park'ın bir

parçası olan Kesington Gardens içerisindeki Serpentine Gallery, 2000 yılından itibaren, her yıl belirli dönemlerde, uluslararası tanınırlığı olan mimarlardan birini davet ederek çağdaş pavyonlara ev sahipliği yapar. Bu şekilde ziyaretçilerine dönemin mimari yöntemlerini deneyimleme imkânı tanır (Şekil 3.8).

Serpentine Gallery'de düzenlenen pavyonların geçicilik kavramı ile bütünleşmesi hem tamamen katılımcının deneyimine bırakılan, katılımcının mekânı şekillendirebilmesi ve hem de sabit bir peyzaj üzerinde çok çeşitli mimari programlara olanak vermesi açısından önemlidir. Her yıl farklı üretim biçimlerine, tasarım yöntemlerine ev sahipliği yapan Serpentine Gallery; 2009 yılında SANAA tasarımı ile doğanın içinde akışkan bir mekân deneyimine, 2013 yılında Fujimoto tasarımı ile yapay olan doğayı ince, beyaz çelik taşıyıcı elemanlardan oluşan, mekân ile bütünleştirerek insanın yarı saydam bir mekânda doğa ile gökyüzü arasında etkileşimlerine, 2016 yılında Bjarke Ingels tasarımı ile üretim biçimlerinin mekân sınırlarını ve geçirgenliğini deneyimlemelerine, 2017 yılında Kere tasarımı pavyonu ile tasarımcının kendi doğduğu bölgeden getirdiği malzemeler ve Londra'nın iklimsel koşullarını birleştirmesi ile oluşan Londra'da Afrika'nın mimari karakterini deneyimlemelerine olanak tanımıştır (Şekil 3.8).



Soldan sırasıyla 2009, 2013, 2016 ve 2017 yılları Serpentine Pavyonları

Şekil 3.8: Serpentine Pavyonları.

Serpentine Gallery, tek bir peyzaj üzerinde mimari programın geçiciliği, bedenin özgür hareketiyle ve keşfetme arzusuyla bütünleşmiştir. Tüm örneklerde katılımcılar, doğa içinde, hem strüktürel hem işlevsel geçicilik içinde kendi deneyim ortamlarını yaratmışlardır. Farklı üretim biçimleri, yapı malzemeleri, odak noktaları ve kavramsal yaklaşımları ile her yıl farklı varyasyonlar geçicilik kavramı ile bütünleşmiştir.

3.3. Eylem-Sınır İlişkisi Olarak Akışkanlık

Mimarlık ve peyzaj ilişkisinde oluşan tasarımlarda mekân, hem kavramsal hem de pratik olarak kendini yenilemiştir. Artık mimari program fiziksel sınırları olan, durağan, peyzaj da dışarı olarak ifade edilen bir alan tanımıyla uyuşmamaktadır çünkü beden, mimari program ve peyzaj arasındaki sınırları, içeri-dışarı algısını, muğlaklaştırmıştır. Bu şekilde, odak noktası özne olan, öznenin mekânı tamamlayabilme, kendi istekleri doğrultusunda değiştirebilme hakkı olan mekân tasarımında, sınırları da öznenin hareketi belirlemektedir.

"Mekân' ne salt bir soyutlama ve nesne, ne de sadece somut, fiziksel bir şeydir. Bütün boyutları ve biçimleriyle, hem kavram hem de gerçekliktir, yani toplumsaldır. Bu yüzden ilişkiler ve biçimler bütünüdür. Yine, cansız, sabit, durağan değil, canlı, değişken ve akışkandır… Toplumsal mekân, birçok boyutuyla, ona katılan, anlamdırılan ve anlamdırılamayan, algılanan ve doğrudan deneyimlenen, pratik ve teorik akışlarla üretilir" [Avar, 2009].

Lefebvre, yaşanan mekân, algılanan mekân ve tasarlanan mekân olarak ifade ettiği üç bileşenin, mekânın üretimini gerçekleştirdiğini savunur. Bu üç bileşen uygulama esnasında fiziksel, zihinsel ve toplumsal mekânlara denk gelir [Avar, 2009]. Ona göre mekân, tasarımcının kendi kararlarıyla değil toplumla birlikte üretilebilir. Bu şekilde mekân üzerinde tek taraflı ilişkinin varlığını sorgulatan bir mekân anlayışı, ilişkiler bütünlüğünden oluşan bir akışkanlık kavramıyla uzlaşabilir. Lefebvre'nin mekân tanımından yola çıkarak, akışkanlık kavramı da sadece biçimsel olarak değil, soyut olarak da düşünülmelidir.

Akışkanlık kavramı, mimari program ve peyzaj ilişkisi içerisinde insanın etkileşimiyle oluşan bir eylem-sınır ilişkisi olarak düşünülebilir. Geçmiş mimari tasarımların sınır anlayışı gibi duvar yerine cam kullanarak, şeffaf bir sınır oluşturarak, sınırı görsel yokluk üzerinden sorgulayarak değil, tek taraflı ilişkiyi yıkıp, mimarinin ve doğanın beden hareketiyle buluşmasına izin vererek oluşan bir sınır ilişkisi akışkan mekânları oluşturabilir. Bu anlayışa göre mimari program ve peyzajı birbirinden ayırmak için sınırlayıcılara ihtiyaç yoktur.

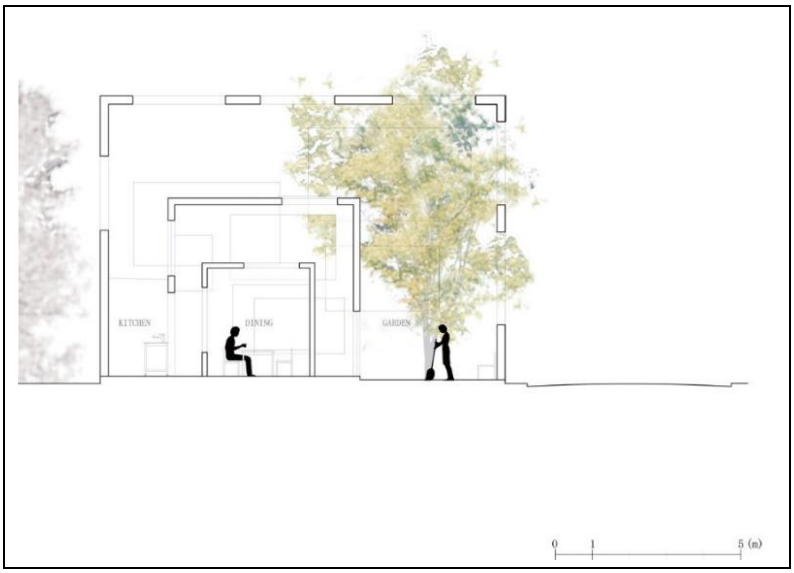
İnsan eylemleriyle oluşan mimari program ve peyzaj ilişkisi, kendi başına bir devinim ifade eder. Bu sebeple beden-mekân-doğa ilişkisinde kurgulanan mimari oluşum, mimarlık ve doğayı bütünleştirir. İçeri ve dışarı, özel ve kamusal arasındaki

ayrım erimiş, mimarlık ve doğa bir bütün olarak algılanmaya başlamıştır. Artık mekân, muğlak sınırları olan, beden hareketine izin veren, iç-dış algısını eriten çok yönlü bir mimari-peyzaj oluşumuna dönüşmüştür.

Akışkanlık kavramına örnek olarak Sou Fujimato'nun Japonya'da köpeği ile birlikte yaşayan iki kişilik bir aile için tasarladığı N House seçilmiştir (Şekil 3.9), [Web 14, 2018].

Şekil 3.9: N Evi.

Fujimoto'nun 'evlerin ve sokakların zenginliklerini ifade etmek' amacıyla tasarladığı yapı ev ile sokak arasında, içeri ile dışarı arasında ifade edilebilir. Keskin sınırlar yerine üç farklı katmanlarla ayrılmış yapının en dış katmanı çevreyi içine alan güneş, yağmur ve rüzgârın girmesine izin veren yarı açık bir katmandır. Yapıda ikinci katman evi, üçüncü katman ise odaları temsil eder. Kademeli mekân geleneksel ev kavramından da uzaklaşır (Şekil 3.10), [Web 14, 2018].



Şekil 3.10: N Evi Katman Gösterimi.

Projede kademelendirilmiş mekânlar insan için sürekli bir dönüşüm içindedir. Örneğin en dış kademe sokak ile kıyaslandığında içeridir fakat orta kademeye geçildiğinde dış kademe dışarı olmuştur.

Fujimoto, mekân kullanımlarını mağara ve yuva örnekleri ile tanımlar. Ona göre mağara, daha akışkan bir alanı temsil eder. Mağarada insan yatacağı yeri kendi belirler çünkü belirli bir işlevsel ayrılma yoktur. Yuva ise işlevlerine göre ayrılmış küçük odalarda oluşur ve mekân kullanımı belirlidir. House N projesinde de çok işlevli, akışkan mekânlar mağara ve yuva örneklerinin bütünleşmesi gibidir.

3.4. Açık Uçlu Mimari Programın Dönüşümü Olarak Esneklik

Mekân, onunla etkileşime geçen tüm insanlar için uygun çözümü barındırmalıdır. Bunun için birden fazla isteğe yanıt verebilecek şekilde kurgulanmalıdır. Çünkü her insanın ihtiyaçları, kültürleri, kimlikleri farklıdır ve sabit, durağan bir mekân değişken olan insanın ihtiyaçlarını karşılamayabilir. Mimari yapıların, işlevlerine göre tasarlandığı yıllarda, her yapının tek bir işlevi temsil etmesi gerekliliğine inanılırdı fakat kullanıcı faktörü mimari yapıyla ilişkilendiğinde bir yapı için tek bir işlevin mümkün olamayacağı görülmüştür. Çünkü insan, etkileşime geçtiği her mekânı kendine göre uyarlayacak, ona yeni işlevler yükleyerek kullanacaktır. Bu sebeple esneklik kavramı süreç olgusunu da beraberinde getirir. Aslında bu yaklaşıma

göre mekân ne tasarım ne de kullanım aşamasında tamamlanmıştır. Tasarımcının öngördüğü mekân, kullanıcı ile karşılaştığında devingen bir hal alır ve birden fazla olasılık barındırır. Esneklik kavramı Gropius'un (1950) şu sözleri ile gündeme gelmiştir;

"Mimarlar binaları anıtlar, eserler gibi düşünmemeli… fakat onları hayatın değişkenliğine hizmet edebilecek kaplar gibi düşünmeli ve bu kurgu modern hayatın dinamizmiyle baş edebilecek geri plan uyumunu yaratabilecek kadar esnek olmalı."

Gropius, mimarlığa yaklaşımını gündelik hayatın devinimine uyum sağlayacak, esnek bir çözüm olarak tanımlamıştır. Bu sebeple sürekli bir dönüşüm halinde, her katılımcıya cevap verebilen bir yaklaşım ile mekân tasarlanmalıdır. Adrian Forty ise esneklik kavramını şu şekilde özetlemiştir [Forty, 2000]*;*

"Özellikle 1950'den sonraki dönemlerde 'esneklik' işlevselliği zamanın ve bilinmeyenin ortaya çıkmasıyla determinist fazlalıktan kurtarmayı ümit eden önemli bir modernist terimdir*. Bir binanın tüm bölümlerinin belirli kullanımlar için tasarlanması gerektiği varsayımına karşı, tasarım anında tüm kullanımların öngörülemediği tanıma arzu edilen bir mimari özellik olarak 'esneklik' elde edilmiştir."*

Forty'nin işlevsellik ile de bağdaştırdığı esneklik kavramı için, mimarın tasarım anında mekânın tüm işlevlerini tanımlayamayacağı açıktır. Ayrıca toplumun ihtiyaçlarının hiçbir dönem aynı olmadığını düşündüğümüzde değişen zamana da uyum sağlayabilen bir tasarım anlayışının oluşması 'esneklik' ile mümkündür.

Habraken (2002), herkese uyacak bir çözümün mümkün olmadığını fakat konutun özel bir alan olduğunu ve herkese adapte olabilmesi gerektiğini düşünerek, adaptasyon kavramının önemini konut bağlamında anlatmıştır [Habraken, 2002]. Mimari program ve peyzaj ilişkisinde ise peyzaj, esnek çözümler sunmaya müsait bir olgudur. Çünkü oluşan mekân tüm toplum için ortak bir kullanım alanıdır. Kentlerdeki açık alanları göz önünde bulundurduğumuzda toplumun her kesiminin kendi ihtiyaçlarını karşılayabildiğini gözlemleyebiliriz. Hatta işlevsiz açık yeşil alanları piknik yapmak futbol oynamak veya küçük bir festival alanı için kullanabilen insan, kent içerisinde programı belirleyen aktif bir katılımcıdır.

Adriaan Forty'nin (2000) üç başlıkta anlattığı esneklik yöntemlerinin [Hill, 2003] birincisi, teknik araçlarla esneklik adını verdiği bir esneklik yöntemidir. Ona göre teknik araçlarla esneklik, iki döneme ayrılır. Birincisi 1950 öncesi esneklik

stratejileridir ve mekânın içindeki sabit elemanların belli konfigürasyonları gerçekleştirmesi ile oluşan esnek çözümlerden oluşur, ikincisi ise 1950 sonrası esneklik stratejileri ise sabit bir strüktür içinde yapı elemanlarının yer değiştirmedeki kolaylığı ve mekanik tesisatın mekândan bağımsız konumlandırılması ile oluşturulan esnek çözümlerdir.

Yöntemlerden diğeri 'fazlalık'tır. Fazlalık, Koolhaas'ın bir makalesinde 20.yüzyıl modern binaların işlevsel determinizmle kurgulanmadığı için geniş ve fazla alanlara sahip olduğunu dile getirmesiyle oluşmuştur. Koolhaas'a göre işlevsiz alanlar esneklik için bir yöntem oluşturabilir. Forty, bu sebeple fazlalık başlığını seçmiştir. Forty'nin belirlediği üçüncü yöntem ise politik esnekliktir. Politik esneklik, Situasyonist Constant'ın New Babylon adlı ütopyası ile şekillenmiştir. Ütopya, Lefebvre'nin fonksiyonalizm eleştirilerinden etkilenmiştir. Lefebvre, işlevselliği toplumu dikte etmek için bir araç olarak görmüştür. Costant, ütopyasında işlevselliğin getirdiği sabit yaklaşım yerine işlevsel bir esneklik getirmiştir. Burada insan tasarıma aktif bir şekilde dahil olarak kendi çevresini oluşturabilir. Mimari program ile yorumlanan fazlalık terimi, mimari program ile enjekte olabilen peyzaj ile de düşünülebilir. Bu bağlamda işlevsel bir esneklik yöntemi olarak fazlalık, işlevi belirlenmemiş her mekâna katılımcı tarafından işlev verilmesidir.

Hertzberger, Forty'nin esneklik kategorilerine almadığı Polyvalence kavramını açıklamıştır. Polyvalence, kendisinin değiştirilmesine gerek kalmadan farklı kullanımlara izin verebilen bir form olarak nitelendirir [Hill, 2003]. Katılımcı ile buluşunca birden fazla işleve karşılık vermek, çok işlevlilik terimi ile de yorumlanabilir.

Mekân-beden aralıklarında kullanımın ve kullanıcının standartlaşmış rollerinin genişlemesi ve mekânlar arası ayrımların, sınırların bulanıklaşması esneklik kavramının günümüz tasarım disiplinlerinde en etken mimari program yöntemi olarak belirginleşmesi açısından önemlidir. Rotterdam'da Schouwburgplein isimli, aralarında Adriaan Geuze'un da bulunduğu, West 8 tarafından tiyatro alanı olarak tasarlanan kent meydanı da katılımcı odaklı özelliğiyle esneklik kavramına bir örnek oluşturabilir (Şekil 3.11), [Web 15, 2018]. West 8'e göre;

"Çevrenin üstündeki meydanın yüzeyini yükselterek, şehir silueti ve sakinlerinin "izleyicileri" tarafından çerçevelenen festivaller ve enstalasyonlar için "kentin sahnesi" yaratıldı. Kullanımda esnek olan bu interaktif kamusal alan, gün boyunca ve mevsimden mevsime değişmektedir."

Yer altı otoparkının üzerine tasarlanan meydan, özel mobilyalarla ve vinç benzeri ışıklarla Rotterdam Limanının bir yansıması olarak görülmektedir. Geuze, boşluk fikrini programlamaya tercih etmiştir. Bu sebeple, alana tasarım anında hiçbir işlev, program verilmemesi, insan tarafından işlevlendirilmiş, kendiliğinden oluşmuş meydan tasarımı algısı yaratmaktadır

Şekil 3.11: Rotterdam Meydanı.

Rotterdam'ın bu açık uçlu meydan tasarımı, kentsel açık alanların insan hareketini tabelalarla, ikonik göstergelerle yöneten tavrına karşı bir öneri getirmektedir.

3.5. Kavramların Değerlendirilmesi

Mimari program ve peyzaj arasındaki ilişkide 21.yüzyılda olay, geçicilik, akışkanlık ve esneklik olmak üzere dört kavram örnekler ile birlikte incelenmiştir. Seçilen dört kavram da katılımcıyı mimari sürecin odak noktası olarak kabul eden yaklaşımlardır. Bu bağlamda, mimari program ve peyzaj ilişkisinde olay, geçicilik, akışkanlık ve esneklik kavramları kapsamında üretilen mekân, katılımcı ile sürekli bir dönüşüm içindedir. Üretilen mekân var olduğu sürece, farklı katılımcılarla birlikte gelen, farklı kültürler, ihtiyaçlar, isteklerle karşılaşacak ve değişken topluma uyum sağlayacaktır. Seçilen dört kavram incelenirken anahtar kelimeler açığa çıkmıştır. Olay; beden hareketine izin veren 'eylem odaklı' ve tamamlanmamış özelliği ile 'belirsiz' yaklaşımlarla incelenirken, geçicilik; strüktürel ve işlevsel olarak incelenebilir. Akışkanlık; 'muğlak sınırlar' ve 'çok katmanlı' ile esneklik ise 'çok işlevli' ve 'zamana adapte olabilen' özellikler ile incelenmiştir (Tablo 3.1).

Tablo 3.1: Mimari Program ve Peyzaj Arasındaki İlişkide Tüm Kavram ve Modellerin Değerlendirilmesi.

	Eylem Odaklı	Belirsiz Program	Strüktürel Geçicilik	İşlevsel Geçicilik	Muğlak Sınırlar	Çok Katmanlı	Zamana adapte olabilen	Çok İşlevli
Park de le Villette	■	■		■		■	■	■
Serpentine Pavyonları	■		■	■		■		■
N Evi					■	■	■	■
Rotterdam Meydanı		■		■	■		■	■

Kavramları özetleyen anahtar kelimeler, seçilen örnekler ile irdelendiğinde (Tablo 3.1), olay, geçicilik, akışkanlık ve esneklik kavramları ile bütünleşen örneklerin farklı kavramlarla bütünleşmelerine rağmen ortak özellikler barındırdıkları görülmüştür. Örneğin Tschumi'nin park tasarımı, olay kavramının yanı sıra adapte olabilen ve çok işlevli özellikler barındırması sebebiyle esnek bir çözümken, çok katmanlı yapısı ile akışkanlık kavramına örnek gösterilen N Evi ile benzer özellikler göstermektedir. West 8'in Rotterdam Meydanı tasarımı, esneklik kavramının yanında belirli sınırlar içermemesi ve mimari program ile katılımcı ilişkisine izin vermesi nedeniyle akışkanlık kavramını da yansıtır. Kalıcı olarak nitelendirilen örnekler ise

sabit bir işleve karşı çıkmaları sebebiyle geçicilik kavramı ile ilişkilenebilir. Geçicilik kavramı için tabloda gösterilen örnek 2013 pavyonu olmasına rağmen bu kavram tüm Serpentine Pavyonları ile birlikte düşünülmüştür.

Sonuç olarak; tüm kavramlar 21.yüzyılın odak noktalarından biri olan zaman-mekân-beden ilişkisi çerçevesinde ortaya çıkmış ve duyarlı tasarım ağı oluşturmak için mimarlığı bir süreç olarak ele almış ve katılımcı odaklı yöntemler sunmayı amaçlamışlardır. Mekân içinde aktif katılımcının mimari program ve peyzaj arasındaki sınırları esnetebileceği ve tanımlanmamış programlara açık yaklaşımlar 21.yüzyıl için seçilen tasarım kavramları olarak belirlenmiştir.

4. MİMARİ PROGRAM ve PEYZAJ İLİŞKİSİNDE DUYARLI BİLEŞENLER ve ÜRETİM BİÇİMLERİ

20.yüzyılın üçüncü çeyreğinden itibaren, mimari arayışlar değişmeye başlamıştır. Mimari tasarımda biçimsel kaygılar yerini süreç odaklı yaklaşımlara bırakmıştır. Mimari tasarımda aktör olan biçim, yerini sürece bırakmıştır. Tanyeli (2017), günümüz mimarlık yaklaşımlarını şu şeklide özetlemiştir [Tanyeli, 2017];

"Mimarlık ürününü merkeze almak yerine, mimari eylemi, mimari pratikleri ve mimarın varlık alanını merkeze almak."

Mimarlıkta ürün, tasarım sonucu oluşan biçim anlamına gelirken mimari eylem, pratik ve varlık alanları ise süreci oluşturur. Süreç, mimari programın oluşumu için desteklenen fikirlerin teknoloji, malzeme, geometri gibi somut elemanlar tarafından desteklenerek oluşturulması anlamına gelebilir.

Mimari program; tasarım aşamasında; programın oluşturulması için ihtiyaç programlarının, iklimsel verilerin tasarımcılar tarafından analiz edilmesi, üretim aşamasında; tasarımın malzeme ve yöntemler ile birleşmesi ve yapımından sonra ise insan ile buluşup herkes için farklı deneyimlere hitap etmesi ve yorumlanması ile devingen bir süreçtir. Bu süreç; farklı bileşenlerin ve üretim biçimlerinin birbirlerine enjekte olabilmesi ile hem katılımcı için hem de çevre için çok yönlü bir duyarlılık olgusunu oluşturur.

Bu bölümde mimari programın peyzaj ile ilişkilenmesi ile oluşabilecek bileşenler yani odak noktaları ve üretim biçimleri incelenecektir. Bu kapsamda odak noktaları tasarımın yaklaşım şeklidir. Üretim biçimleri ise yaklaşım şekline nasıl ulaştığımızın cevabıdır. Bu sebeple, odak noktaları somut bir şekilde gösteremediğimiz fakat sembolik olarak farkına varabildiğimiz tasarım fikirleri, üretim biçimleri ise somut nitelikler olarak karşımıza çıkmaktadır.

4.1. Bileşenler

Mimari program ve peyzaj ilişkisinde oluşan mekân için belirlenen bazı odak noktaları vardır. Odak noktaları, mimari program ve peyzaj ilişkisinde oluşturulan mekânın tasarım, üretim ve katılımcı ile buluştuğu süreçlerde dikkate alınan kavramsal

yaklaşımlar olarak düşünülmüştür. Bu yaklaşımlar, mimari tasarımın çevresi ve katılımcıları için neleri ön plana çıkartması ve nelerden faydalanması gerektiğini göstermektedir. Bu sebeple insan için tasarlanan her mekânda tasarımı yönlendirebilecek temel prensipler odak oluşturmaktadır. Bu bölümde, mimari mekânın, doğa, bağlam ve eylemler ile duyarlı ilişkilerini okuyabilmek için doğa odaklı, yapısal bağlam odaklı ve eylem odaklı bileşenler araştırılacak ve Şekil 4.13'de verilen matriste anahtar kelimeler ile örnekler üzerinden karşılaştırmalı olarak tartışılacaktır.

4.1.1. Doğa Odaklı Bileşenler

Doğa, bilinçli veya bilinçsizce insan yaşamının her zaman merkezinde olmuştur. Doğa ile kurulan ilişki, antik dönemde mağaralarda yaşayan insanlar tarafından yırtıcı hayvanlardan korunabilmek amacıyla, yerleşik hayata geçildiğinde en ilkel kentleşme biçimleri kurulurken suya ve doğal ışığa olan ihtiyaçtan dolayı, suya yakın bölgelerden tepelere doğru yerleşmenin sağlanması ile, teknolojik imkânların artması ile birlikte doğadan öğrenerek, onu yorumlayarak ekolojik fayda sağlamak amacıyla her dönem farklı şekillerde varlığını hissettirmiştir. Doğa odaklı bileşenler başlığı altında 'Doğa ile ilişkilenme' incelenecektir.

4.1.1.1. Doğa İle İlişkilenme

Doğa ile ilişkilenme, yapay ile doğalın denge arayışlarıdır. Doğa ile uyum ve doğa ile contrast bu bileşenin iki anahtar kelimeleridir.

Mimarlığın kendi kendine yeterliliğinin mümkün olmadığını fark etmesi ile başlayan doğa ile ilişkilenme süreci, mimari program için araç olan doğanın bir neden olmasını sağlamıştır. Kimi zaman insan doğası gereği kimi zaman çevresel kaygılar sebebi ile doğa ile mimarlık arasında denge arayışına gidilmiştir.

Endüstriyel Kalkınma ile birlikte gelen kentlere göçün artması, 20.yüzyıl başlarında ortaya çıkan modern mimarlığın aslında doğaya minimum müdahale ederek insanlar için daha yaşanabilir kentler yaratma mottosu, doğa ile kurulan ilişki açısından negatif bir etki bırakmıştır. Tek tip yapılaşma, insanlarda aidiyet duygusunun oluşmamasına neden olmuştur. 60-70'li yıllarda ekolojik farkındalıkla birlikte doğa

mimarlık için bir kılavuz haline gelmiştir. Tasarımcılar mimari tasarımlarını sürdürülebilir yaklaşımların etkisi ile tasarlamışlardır. Bunun için yerin karakterini çözümlemeye veya doğanın işleyişini taklit etmeye çalışmışlardır. Frank Lloyd Wright (1975) tarafından ortaya atılan, doğa ile mimarinin uyumuna odaklanan organik mimari anlayışı ve aynı anlayışla oluşturulan Şelale Evi ve daha önceki bölümlerde bahsedilen Gaudi'nin Parc Güel tasarımında olduğu gibi doğaya adapte olmuş tasarımları doğa ile uyumu sağlayan örneklerdendir.

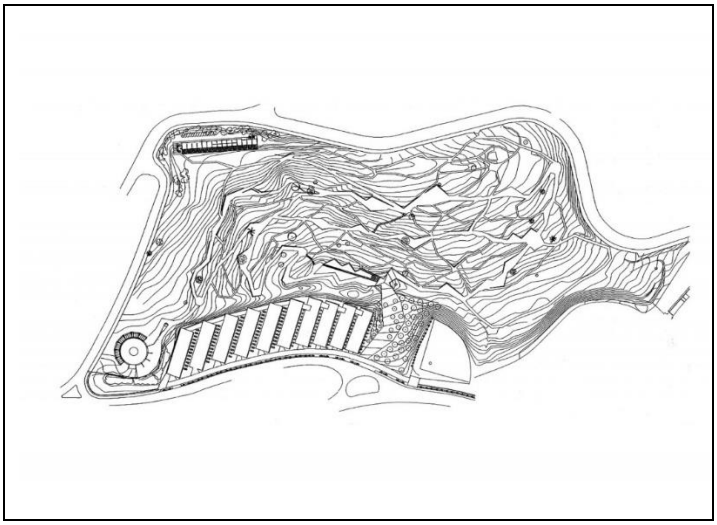
Aslında doğuda doğa odaklı yaklaşımlar oldukça yaygındır. Doğu kültürlerinde Budist felsefesi, Taoizm, Konfüçyus öğretilerinde insan, doğanın bir parçası sayılmıştır. Bu nedenle doğuda doğaya hükmetmek yerine uyum sağlamak amaçlanmıştır. Ünlü Japon mimar Tadao Ando'nun yapılarında doğu kültürünün etkileri rahatlıkla görülebilir. Bu şekilde, doğuda her zaman var olan doğa bilinci, mimarlık dünyasında da yer bulmuş, mimari tasarımda doğa odak noktası oluşturmuş ve mimari ile farklı şekillerde birleşmiştir.

4.1.1.2. Doğadaki Geometri: Barselona Botanik Bahçesi

1989 yılında Barselona şehri için yeni bir botanik bahçesi oluşturmak amacı ile açılan bir yarışma için Carlos Ferrater tarafından tasarlanmış (1999), İspanya'da Montjuic Dağı'nın kuzey yamacında konumlanan Barselona Botanik Bahçesi doğa ile ilişkilenme başlığı altında anlatılabilecek bir örnektir. Barselona Botanik Bahçesi, içerisinde barındırdığı peyzaj ve mimari program bileşenleri ve peyzajı öncelikli bir tasarım parametresi olarak görmesi sebebi ile önemli bir örnektir.

Botanik Bahçe'sinin peyzaj tasarımı geometriden faydalanılarak oluşturulmuştur (Şekil 4.1), (Şekil 4.2), [Web 16, 2018] ve bu şekilde doğa geometri ile kontrol edilmiştir. Bunun için gridal sistemden faydalanılmıştır. Biyologlar, botanikçiler, peyzaj uzmanları ve mimarlardan oluşan tasarım ekibi araziye arazi ile bütünleşecek ve gerektiği bölgede büyüyüp küçülebilecek üçgen ızgara yerleştirerek topografyayı oluşturmuşlardır. Bahçedeki bitkiler, coğrafi koşullarına ve ekolojik yakınlıklarına göre konumlandırılmıştır.

Şekil 4.1: Barselona Botanik Bahçesi Geometrik Düzeni.



Şekil 4.2: Barselona Botanik Bahçesi vaziyet planı.

Mimari yapı (Şekil 4.3), peyzajdan sonra tasarlanmıştır. Barselona Botanik Bahçesi'nin kuzeybatı kanadında, Batı Akdeniz ve Kuzey Afrika bitki örtülerinin yer aldığı tepelik kesimde konumlandırılan yapı, iki kot arasında kalan bölgeye tasarlanmış ve peyzaj üzerinde bulunan gridal sistem ile arasında bir zıtlık oluşturulmuştur. Yapı, üç kottan oluşmaktadır. Yeraltı kotunda özel iklimlendirme sistemli birimler ve küçük bir çalışma mekânı, orta kotta Salvador Müzesi, çok amaçlı salon, kafe, restoran ve sergi salonu, üst kotta ise kütüphane ve laboratuar, araştırma üniteleri ve yönetim birimleri bulunmaktadır.

Şekil 4.3: Enstitü Binası.

Örnekte yapay olanı temsil eden şey, doğa ile kurulan geometrik ilişkidir ve daha önceden var olan kot farkının uysallaştırılması, doğal ile yapay doğa arasında denge kurmuştur. Enstitü binası ise 60 derecelik diagonel ızgara sisteminin üzerine 90 derecelik dik açılarla oturtulmuştur. Bu sebeple, yapay doğa ile arasında kontrast oluştururken, tepe ile düzlem arasında konumlandırılması doğa ile uyum arayışındadır

4.1.2. Yapısal Bağlam Odaklı Bileşenler

Bağlam herhangi bir olguda olaylar, durumlar, ilişkiler örgüsü veya bağlantısı olarak açıklanmıştır [Web 17, 2018]. Her türlü ilişkinin, olayın birbirine bağlı olma durumu bağlam ile özdeşleşebilir. Bağlam (context), ‘con’ ve Latin ‘texere’den gelen ‘text’ kelimelerinden türetilmiştir. Burada, Latin kökenli ‘texere’ ve Hint Avrupa dil ailesi kökenli ‘teks’ kelimeleri örmek, bağlamak anlamına gelmekteyken, ‘con’, eylemi yoğunlaştırandır [Isenstadt, 2005].

Mimari tasarım sürecinin en önemli ve en tartışmalı bileşenlerinden biri bağlamdır. Bağlamın genel anlamından yola çıkarak mimaride de ilişkiler arasında bağ kurmaktan bahsedebiliriz. Birbirleri ile ilişkilenebilen, ortak bir paydada buluşabilen mimari düzen, mimarlıkta bağlam kavramını destekleyebilir. Isenstadt’a göre bağlam, arsadan parsele, civardan bölgeye, semtten peyzaja, ikime kadar yerden anladıklarımızdan oluşan durumun eş merkezli halkalarından biridir [Isenstadt, 2005]. Mimari yapı her şeyden önce kendi fiziksel çevresinin bir parçasıdır. Çevrenin homojen bir düzeni içinde barındırması için de yakın çevresinden beslenmelidir. Kent,

çeşitli iklim koşulları, kültürler ve tarihi geçmişi ile kendi içerisinde benzer özellikler gösteren küçük bölgelerin oluşturduğu heterojen bir yapıya sahiptir. Aynı kent içerisinde bile farklı iklimsel, kültürel, tarihsel özellikler gösteren bölgeler vardır ve her mimari yapı, kendi çevresel karakteri ile ilişki kurabilmelidir. İklimsel koşulların, kültürlerin ve fiziksel çevrenin incelenmesi mimari bir yapının özgünlüğünü arttıran, topluma aidiyet kazandıran özelliklerdendir. Mimari bir yapı, yakın çevresinden bağımsız düşünülmemektedir. Yapısal bağlam odaklı bileşenler; yerin kimliği ve melezleşme alt başlıkları ile incelenecektir.

4.1.2.1. Yerin Kimliği

Yerin Kimliği mimarlığın yer kavramı ile tanışması ve bağlamsal yaklaşımlarıdır. Bu başlık altında, geçmişten günümüze kadar mimarinin en fazla ilişkilendiği yer kavramına yaklaşım biçimleri incelenecektir.

Bağlam kavramı, mimarlıkta Vitruvius'un biçimin belirleyicisi olarak ima ettiği iklim ve oryantasyon kadar geçmişe dayansa da modern mimarlığa eleştirinin sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Modern mimarlığın teknolojiyi kullanarak, hem üretim biçimi ve malzemesi ile hem de yerel koşullar ile ayrışması nedeni ile mimari programı yeniden yorumlamıştır. Modernizm, geleneksel kentleri ve çağdaş mimarlığı malzeme kültüründeki gelişimlerin gerisinde kaldığı için eleştirmiştir. 1950 ve 60'lar sonrasında bağlam, mimarlık için önem kazanmıştır [Isenstadt, 2005].

Bu alanda, fiziksel çevre ile ilgili çalışmalar yapan, Lynch ve Schulz, kenti birbirlerinden farklı biçimlerde yorumlamışlardır. Lynch, fiziksel bileşenleri ile kenti tanımlarken, Schulz daha soyutsal biçimde kentin ruhunu keşfetmiştir. 1960 yılında Kevin Lynch, kente izler, kenarlar, bölgeler, düğümler, landmarklar olmak üzere beş fiziksel özelliği ile yaklaşmış ve kentin bütünlüğünü vurgulamıştır. Schulz (1980), Antik dönemde Yerin Ruhu anlamına gelen Genius Loci isimli çalışmasında çevre için somut bir terim olarak yer kavramını kullanmıştır. Yer olgusunun varlığın bir parçası olduğunu belirtmiş ve aslında her şeyi mekâna referans vererek hayal edebildiğimizi savunmuştur. Ona göre yer olgusu malzemenin özü, şekli, dokusu, rengi ile somut bileşenlerden oluşan bütünlüktür ve bu şekilde çevresel karakteri oluşturur [Schulz, 1980]. Schulz, tüm yapıların birbirleri ile ve çevreleri ile uyumlu yapılması gerektiğini söylerken aslında yerin kalitesini arttırmayı, ona yeni bir kimlik kazandırmayı

amaçlamıştır. Yeni bir kimlik kazandırmak, mimari programın üretimi sayesinde bulunduğu bölgenin yakın çevresine, topluma yeniden kazandırılmasıdır. Mimari yapının tasarım aşamasında tasarımı yönlendiren en önemli yaklaşımlarından biri bulunduğu çevrenin incelenmesidir. Schulz, tüm yapıların birbirleri ile ve çevreleri ile uyumlu yapılması gerektiğini söylerken aslında yerin kalitesini arttırmayı, ona yeni bir kimlik kazandırmayı amaçlamıştır. Prohansky (1983) ise yer kimliğinin sürekli bir dönüşüm halinde olacağını savunur. Çünkü ona göre yerin kimliği bireyin cinsiyeti, yaşı, kişiliği, sosyal sınıfı gibi pek çok unsura bağlıdır [Proshansky et al., 1983].

Tschumi, programsız, eylemsiz ve olaysız mimarlığın mümkün olmadığını savunmuş ve gündelik yaşantıda mimarın denetimi altında olamayan olay kavramını, mimar tarafından belirlenebilen program kavramından ayırmıştır. Önceleri olay kavramını senaryolar üreterek program ile açıklayan Tschumi, daha sonra bu kavramı mekânın çevresel koşulları ile de içselleştirmiştir [Kolatan, 2000]. Böylece bağlam kavramını da olay, program ikileminin içine almıştır. Bağlam kavramı, Tschumi'nin bu çalışmasından sonra olay ile ilişkilendirilmiştir.

Eisenman, 15.yüzyıldan beri mimarlığı etkisi altına alan temsil kurgusu (anlamlı mimarlık), neden kurgusu (doğru mimarlık) ve tarih kurgusu (zamansız mimarlık) olmak üzere üç kurgunun değişimini öngörmüştür [Eisenman, 1984]. Ona göre, anlamlı, doğru ve zamansız mimarlık, çağdaş tasarımlar için yeterli değildir ve bu sebeple Eisenman, yeni bir mimarlık yaklaşımı önermiştir. Eisenman, sürecin önemini vurguladığı, ölçeklendirme (scaling) adı verdiği yönteme göre devamsızlık (discontinuity), anlamsızlık (recursivity), kendi kendine benzeyen (self-similarity) kavramlarını zamansız, anlamlı ve doğru kurgularına karşılık türetmiştir. Mimari söylemin üç yönü olarak belirttiği yer, program ve temsili ise türettiği üç kavram ile bütünleştirmiştir. Ona göre yer, belleğin izlerini içeren dinamik bir oluştur [Eisenman, 1998]. Sonuçta, bağlam mimarlıkta sürecin içinde fiziksel bir durağanlıktan dinamik bir oluşa dönüşmüştür.

Mimari program, olay ve bağlamın ilişkilenmesi mimarlığa yeni bir bağlam tanımı da getirmiştir ve artan katmanlı yapı ile birlikte bu tanım mimarinin kentselleşmesi olarak yorumlanabilir. Bu şekilde 'yer'in kimliği olarak belirlenen başlık altında, bağlamın biçimle ve süreçle ilişkisi incelenebilir.

4.1.2.2. Melezleşme

Yapısal bağlam odaklı seçilen diğer bileşen peyzajın mimarileşmesi olarak tanımlanabilecek Melezleşme'dir. Melez, kelime anlamı ile birbirlerinden farklı özelliklere sahip iki özelliğin birleşimi olarak akla gelir. Hibrid ile eş anlamlıdır. Örnek olarak farklı türlerde iki hayvanın çiftleşmesi sonucu yeni bir tür oluşturması verilebilir. Bu örnekten yola çıkarak melez kavramı, mimarlık ve peyzaj bağlamında incelenirse; mimarlık ve peyzaj farklı iki disiplini temsil eder ve birleşimleri sonucu oluşacak mekânlar ne sadece peyzaj ne de mimari program olarak kalacaktır.

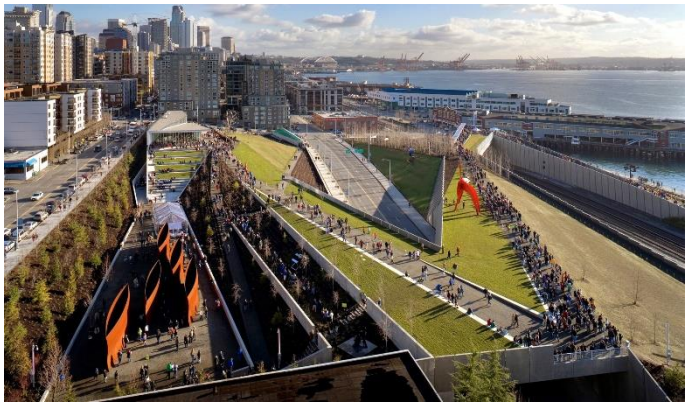
Tasarım dünyasında disiplinler arası diyalog, hibrid tasarımların üretilmesini sağlamıştır. Birden fazla disiplinin birbirlerinden beslenmesi, karşılıklı olarak birbirlerinin özelliklerini almalarıyla başlamaktadır. Mimari program ve peyzaj etkileşimi ile oluşacak mekân; peyzajın sadece mimari programın üretiminden sonra kalan boşlukları dolduran bir yeşil alan olarak veya üzerinde mimari program bulunan bir zemin olarak tanımlanmasının ötesine geçer. İkisi de farklı bileşenlerden oluşan tasarım metodolojileridir ve tüm bileşenlerini birleştirmiş yeni kavramlar oluşturmuşlardır. Bu sebeple aralarındaki sınırlar erimiştir. Mimari program bileşenleri ile peyzajın, peyzaj ise mimari programın üretimine olanak sağlamıştır.

4.1.2.3. Kentsel Aks: Olimpik Heykel Parkı

New York'ta yapımı 2001-06 yılları arasında tamamlanan Weiss/Manfredi Architects'in tasarımı, içerisinde büyük ölçekli sanat çalışmalarının sergilendiği ve çeşitli aktivitelerin düzenlendiği bir açık hava heykel parkı olan Seattle Sanat Müzesi, Olimpik Heykel Parkı Yapısal Bağlam Odaklı tasarım yaklaşımıdır. Eski demiryolu izlerini ve yolları birbirine bağlayan ve mevcut kıyı bandıyla bağ kuran Z şeklinde yeşil platform olarak tasarlanmıştır (Şekil 4.4), [Web 18, 2018]. Yakın çevresinde bulunan kıyı bandı ile ilişki kurabilmesi ve peyzajın mimarileşmesini örneklemesi nedeniyle bağlamsaldır.

Projenin iki önemli odak noktası vardır. Birincisi; önceden sanayi atık alanı olan bölgenin dönüşümü için açılan bir yarışma sonucu seçilmesi ve bölgenin yeniden kentliye kazandırılmış olmasını sağlayan, kentin kimliğini değiştiren başarılı bir örnek

olmasıdır. Wiss/Manfredi, tasarım yaklaşımlarını ‘alanı bir hastalıktan kurtarmak’ ve ‘kentin sosyal ve kültür sağlığı için terapatik bir değer’ olarak ifade etmişlerdir.



Şekil 4.4: Olimpik Heykel Parkı.

Park’ın eski sanayi atık alanını peyzaj ve sanat ile bütünleştirerek kentliye sunması, sanat, şehir ve doğa arasında yeni ilişki biçimlerini bir araya getirebildiği için de önemlidir. Huber’e göre Olimpik Heykel Parkı, ‘sanat ve şehir’, ‘şehir ve doğa’, ‘organik ve inorganik’ kavramları arasında bağ kurar [Huber, 2008]. Tasarımcılarının ‘Ne bir bina, ne bir köprü ne de bir kentsel peyzaj ama hepsi de’ sözüyle özetledikleri proje mimarlık, mühendislik ve peyzaj mimarlığı gibi farklı disiplinleri bir araya getirir. Bu sebeple, projenin ikinci ve belki en dikkat çeken özelliği ise melez özellikler taşımasıdır.

4.1.3. Eylem Odaklı Bileşenler

Her mimari mekân içerisinde özneyi barındırmaktadır. Daha önce tasarım kavramlarında bahsedildiği gibi, öznenin katılımcı olabilmesi için eylemlerini özgürce gerçekleştirmesi gerekmektedir. Bunun için, anahtar kelimeler, mimari mekân içinde tek taraflı bir ilişkiyi reddeden etkileşimli yüzey kullanımı ve oyun bileşenleri olarak seçilmiştir.

4.1.3.1. Etkileşimli Yüzey Kullanımı

Eylem odaklı bileşenler kapsamında, insanın beden hareketine, mekânı özgürce kullanabilmesini sağlamak için yüzeyler de eylemlere açık olabilir. Yüzey, mimari programın en dış katmanı, sınır elemanları olabilir.

Mimari program ve peyzaj ilişkisinde oluşan mekânın sınırlarının erimesi için insan eylemlerinin sınırları belirleyici bir rol oynaması gerektiği akışkanlık kavramı kapsamında belirtilmişti. Mimari programın dışarı olarak nitelendirilen yüzeylerinin bir program olarak kullanılması, mekân sınırlarının daha devingen bir hal alması için daha kolay bir yöntem olabilir. Herhangi bir sınırlayıcı yüzeyin kullanıma açık olması, hem her şeyi deneyime açık olan insanın mimari programla kolay etkileşime geçmesini hem de etkileşimin doğurduğu birden fazla işlevin oluşmasını sağlamaktadır. Yüzey olarak belirtilen elemanın sadece kendi özellikleri ile kalmaması, başka bir tabirle melez özellikler gösterebilmesi gerekmektedir. Bunu katılımcı olan insanın yorumuyla da tasarım esnasında kurgulanmış olmasıyla da sağlayabilir. 2016 yılında Bjarke Ingels'in tasarımı Serpentine Pavyonu, malzemesi; içi boş fiberblok tuğlalar, üretim biçimi; tuğlaların ileri geri çekilerek üst üste yerleştirilmesi ve katılımcının etkileşim anında yorumlamasıyla duvar olabilecek yüzeyin kullanımına örnek verilebilir.

4.1.3.2. Oyun

Huizinga (1938), oyun kavramının en eski kültürden bile eski olduğundan bahseder. Tüm canlılar için oyun içgüdüsel bir davranıştır. Ona göre [Huizinga, 2006];

"Eylemlerimizin içeriği derinlemesine bir çözümlemeye tabi tutulacak olursa, insanların bütün yapıp-etmelerinin yalnızca oyundan ibaret olduğu sonucuna da varılabilir."

Dolayısıyla, oyun insan yaşamının her anında farklı şekillerde vardır. Çocukların günlük hayatta oynadığı oyunlardan yola çıkarak katılımcıların eylemlerinden oluşan ve her defasında farklı deneyimler sunan bir olgu olduğunu düşünebiliriz. Çocuklar ile özdeşleşen bu kavram, deneyime açık oluşu, geçici eylemleri temsil edişi nedeni ile de mimarlıkta da katılımcı ile etkileşimi canlı tutabilmek için başvurulabilen bir yöntemdir.

Katılımcı odaklı mimarlık, günlük hayattaki oyun algısı ile benzer özellikler gösterir. Oyun, belirli kurallardan oluşur, mimarlıkta tasarım ve üretim aşamasındaki süreç oyundaki kurallar ile karşılanır. Oyun, her defasında farklı sonuçlara ulaştırabilir, bu durum süreç odaklı mimarlığa karşılık gelir. Oyun, anlıktır bu sebeple geçicidir, içerisinde katılımcı ve eylem ilişkisi bulunan mimari program da anlık, geçici eylemlere izin verir. Sonuç olarak birbirlerine benzeyen iki olgu, 21.yüzyılda mimarlığın açık uçlu tanımıyla ilişkilenir. Örneğin, Tschumi ile bütünleşen eylem mimarlığı ve Parc de la Vilette projesi, oyun olgusunun mimarlıkta yansıması gibidir.

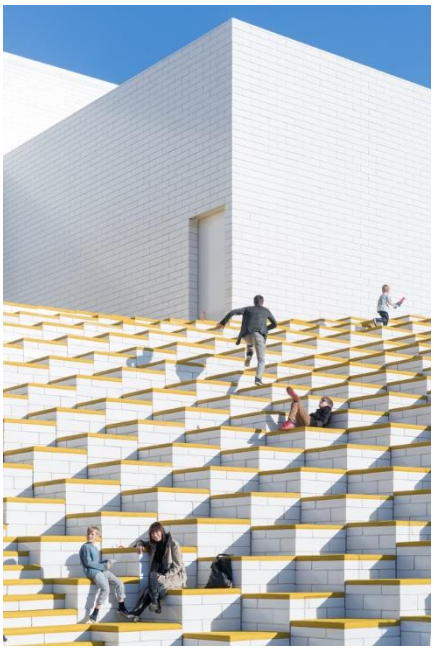
4.1.3.3. Oyun Şehri: Lego Evi

BIG tarafından 2017 yılında yapımı tamamlanan Lego Evi (Şekil 4.5), [Web 19, 2018], mekân-eylem ilişkisine getirdiği farklı yorumlar sebebi ile eylem odaklı bir yaklaşımdır. Lego firması için tasarlanmış ve içinde bulunduğu Danimarka'nın Billund kentini 'Çocuk Başkenti' olarak tanımlatmıştır. Çocuk Başkenti, proje ile bütünleşen oyun fikri ile ilgilidir. Lego Evi, çocukların lego ile oynarken oluşturabileceği biçimlerden farklı değildir. Tasarımın en temel özelliği olan Lego oyunu, mimari programı deneyimleyen insanların da bir oyunun içindeymiş gibi hissetmelerini sağlar. Lego firmasının mottosu olan 'oyun ile öğrenmek hayal gücünü ve yaratıcılığı arttırır' fikrinden yola çıkarak tasarlanmıştır.

Şekil 4.5: Lego Evi.

Dışarıdan bakıldığında tekil bir yapı gibi görünen Lego Evi'nin tasarım mottosu köydür. Yirmi bir adet birbirlerinden bağımsız ev gibi düşünülen blokların üst üste çakıştırılması ile oluşan ve tüm blokların arasında 2000 metre karelik ışık alabilen bir alan tasarımı, bir köy gibi kurgulanan, tekil bir yapının kentsel ve kamusal bir alana

dönüşümü için bir örnek oluşturabilir. Lego Evi'nin alt katında Lego'nun ilk ekipmanlarının sergilendiği 'Vault' isimli bir galeri bulunmaktadır. İlk iki kat çocukların öğrenme şekillerine göre renklerle kodlanmış dört oyun alanı, kırmızı yaratıcılık, mavi; kavramsallık, yeşil; sosyallik, sarı; duygusallık gibi renklerle kodlanmıştır. Son katta Masterpiece Gallery vardır. 2x4 ikonik lego tuğlalarıyla oluşturulmuş ve lego tuğlasındaki delikleri andıran sekiz tane ışıklıkla eserlere ev sahipliği yapmaktadır. 2x4 oranı altın oran gibi yapının birçok yerinde işlenmiştir. Yapıda, restoran, kafe, konferans alanı ve teras da bulunuyor. Teraslara ulaşım dışarıda merdiven gibi basamaklandırılmış kamusal alandan da ulaşılıyor (Şekil 4.6), [Web 19, 2018]. Bu şekilde, kurgulanmış basamaklarla, yüzey kullanımına izin veren bir örnektir.



Şekil 4.6: Lego Evi, Etkileşimli Yüzey Kullanımı.

Lego Evi, içinde ve dışında oyuna izin veren, bu sebeple programlanmamış zonları barındıran bir örnektir. Ayrıca, birbirinden bağımsız kutu formların bir araya gelerek kamusal alanları oluşturması ve bütünleşmesi mimari programın kentselleşmesi için bir örnektir.

4.2. Üretim Biçimleri

Üretim biçimleri mimari yapının oluşması, odak noktalarının somut bir şekilde gösterimi için kullanılan araçlardır. Vitrivius, mimarlıkta ‘kendisine anlam verilen’ ve ‘ona anlamını veren’ olarak belirttiği iki temel noktaya değinmiştir [Vitruvius, 2013]. Bu bağlamda, anlam verilen; bir düşünce, konu olurken, anlamını veren bir gösterim şeklidir. Üretim biçimleri, mimari düşünceyi gösterim şeklidir.

Mimari program ve peyzaj arasındaki ilişkide üretilen mekânın duyarlılık olgusuna yaklaşım biçimleri incelenirken mekânın farklı katılımcılarla duyarlı ilişki kurabildiği gibi farklı çevresel koşullar ile de duyarlı bir ilişki kurabilmesi gerektiği düşünülmüştür. Bu şekilde hem katılımcıları hem de fiziksel çevresi ile ilişkilenebilen mimari çevresel yaklaşımları sebebiyle enerji tüketimine dikkat çekecektir. Çevresel yaklaşımlar kapsamında mimari programın bulunduğu yerin özellikleri ve iklim koşullarının incelenmesi önem taşımaktadır. Sayısal yöntemler ve topografyanın keşfi ile üretilen gösterim biçimleri ve iklim koşullarına adapte olabilen üretim biçimlerinin araştırılması amaçlanmıştır.

Üretim biçimleri, kavramların ve bileşenlerin somut gösterimini sağlarken izlenilen gösterim şeklidir. Topolojik üretim ve performatif-adaptif üretim olmak üzere iki ana başlıkta araştırılacak ve Şekil 4.13’de verilen matriste anahtar kelimeler ile örnekler üzerinden karşılaştırmalı olarak tartışılacaktır.

4.2.1. Topolojik Üretim

Topolojik üretim başlığı altında geometri ve topografyanın kullanımına değinilmiştir.

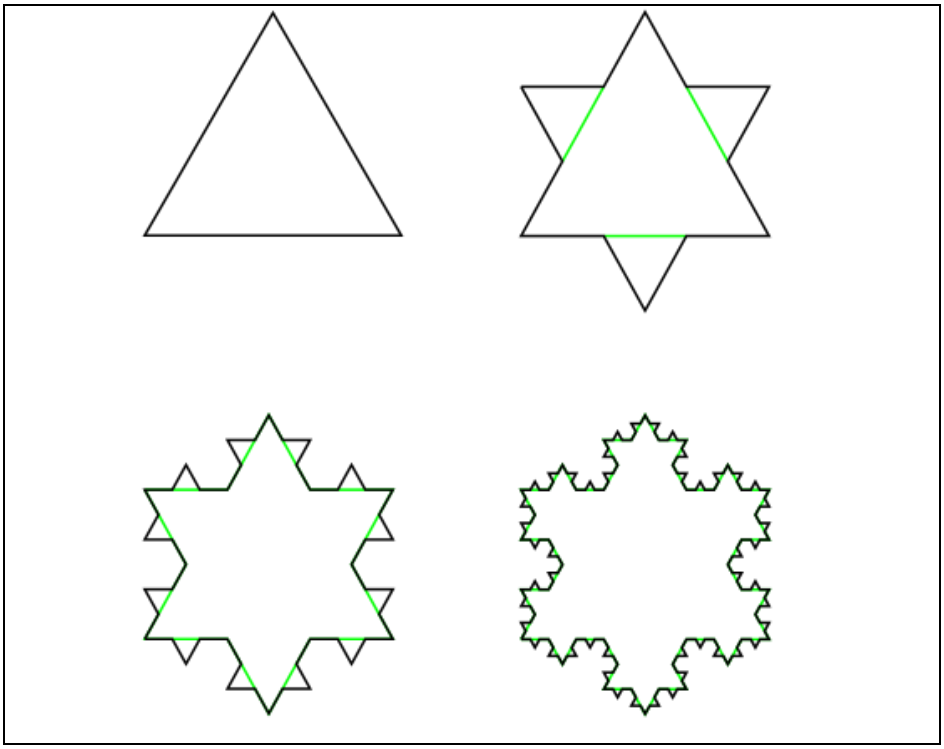
4.2.1.1. Geometri

Mimarlıkta uyumu sağlamak, düzen oluşturmak için ölçü, oran antik çağlardan beri var olan matematiksel yöntemlerdendir. Altın Oran, Fibonacci Serisi ve Le Corbusier’in Fibonacci serisini insan bedeni ile ilişkilendirdiği Modulor (1954), mimarlıkta güzelliğin ve uyumun arandığı yıllarda sıklıkla başvurulan matematiksel yöntemlerdir. Geometri de mimarlıkta uzun yıllardır kullanılan bir yöntemdir.

Mimarlıkta düzen sağlamak amacıyla geometriden faydalanılır. Antik dönemde Mısır, Çin, Yunan ve Roma'lıların yapılarında doğa ile armoni oluşturmak amaçlanmıştır.

En eski geometrik sistemlerden biri gridal sistem, bir alanı planlamak için kullanılan soyut bir düzlemdir. Orta Avrupa kentleri grid düzeninden faydalanılarak oluşturulmuştur. Koordinat sisteminin uzantısı olarak kullanılan ızgara sistemi, bazen somut bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Önceki bölümlerde bahsedilen Tschumi'nin Parc de la Vilette tasarımında gridal sistem kullanmıştır. Foliler, sistemin z ekseninde kesişme noktalarını işaretleyerek oluşturulmuştur. Yine dekonstrüktivist mimarlardan Peter Eisenman, diğer mimarlardan farklı olarak, gridal sistemi somut bir şekilde ve deformasyona uğratarak kullanır.

Matematik, mimarlıkta doğadaki örüntülerden faydalanmak amacıyla kullanılmıştır [Clement-Croome, 2013]. Helge von Koch (1904), kar tanelerini incelemiş ve eşkenar üçgeni üç parçaya bölüp kendinden önceki ile eklemlendirerek büyümesini sağlayarak ve her parçanın bütüne benzediği kar tanesi tanımı yapmıştır (Şekil 4.7), [Web 20, 2018].



Şekil 4.7: Kar tanelerinin Fraktal Gösterimi.

1975 yılında matematikçi Mandelbrot, doğadaki örüntüleri detaylarıyla inceleyebilmek için Fraktal terimini oluşturmuştur [Clement-Croome, 2013]. 20.yüzyıla kadar doğru, düzlem, üçgen gibi kesin tanımını ve ölçümünü yapabildiğimiz öklidyen geometri, Benoit Mandelbrot'un (1975) doğadaki geometriyi incelemesiyle farklı formların çevresinin hesaplanabilmesini sağlamıştır. Ona göre doğada kesin formlar yoktur. Mandelbrot 2010 yılında TED'de yaptığı konuşmasında [Web 21, 2018], 'irregular' olarak ifade ettiği doğayı, düzenin karşıtı olarak değil 'pürüz' olarak çevirir. Doğada her şey her parçası bütününe benzeyen fakat daha küçük ölçeği olan pürüzlerden oluşur. Buna örnek olarak Mendelbout karnabahar bitkisini seçmiş ve her küçük parçanın kendisine benzediğini belirtmiştir. Mandelbout, doğadaki pürüzleri ölçebilmeyi ve bir sayıya dönüştürmeyi bulmuştur. Fraktal geometri, öklidyen geometri ile tanımlanamayan formların bir geometrik sisteme dönüştürülmesidir.

Mimarlık da fraktal geometri anlayışından yararlanarak tasarım tekniklerini farklılaştırmış ve doğadan referans alınan formlar, teknoloji ile birleştirerek, sürdürülebilirlik amaçlanmıştır. Bu anlamda biyoloji ile entegre tasarımlar oluşturulmuştur. Doğadan bir model olarak ve hibrid bir disiplin olarak yararlanılmıştır.

4.2.1.2. Topografya

Topografya; latince yer anlamına gelen topos ile yazmak anlamına gelen graphein kelimelerinden türetilmiş bir kavramdır. 'Bir alanın doğal ve yapay fiziksel özelliklerinin düzenlenmesi', 'bir kara parçasını, doğal engebelerini belirtecek bir biçimde, kağıt üzerinde gösterme işi' gibi benzer anlamları vardır [Web 22, 2018].

Mimarlıkta üretim biçimlerinin çeşitlenmesi sonucu keşfedilen ilk olgulardan biri topografyadır. Doğa ile ilişkilenmeye başlayan tasarımlarda ilk olarak 'yer'in işleyişi incelenmiş ve topografya keşfedilmiştir. Yeryüzü farklı kotları içinde barındıran engebeli bir örtü gibidir. Topografyanın keşfi ile bu doğal örtüde kimi zaman var olan kot farklarından yararlanılarak, yapıyı peyzajın içine gömen mimari tasarımlar etkisini göstermiş, kimi zaman da doğal örtü taklit edilerek üç boyutlu kabartılmış ve doğa, mimari program olarak kullanılmıştır. Mimarlığın topografya ile diyoloğunu Sercan Özgencil Yıldırım şu şekilde anlatmaktadır [Web 23, 2019];

"Mimarlık doğal olanın oluşum sürecini içselleştirmekte adeta onu sürekli kılmakta ve tıpkı doğada olduğu gibi mimarlık esnek, değişebilme kabiliyeti gösteren bir yapıya kavuşmaktadır…. Doğanın tasarladığını mimarlıkta devam ettirmek bunun metadolojisini kurmak tasarımın en temel problemi haline gelmektedir. Bu metadolojinin temel felsefesi doğal yapının büyüyebilir, değişebilir yapısını bir organizma gibi davranan sisteme dönüştürmek olmaktadır. Bu bakış mimarlıkta geometrinin kullanımını da farklılaştırır."

Bu şekilde, mimarlık topografya ile ilişkilendiğinde doğanın esnekliğini kendi yapısına uyarlamaktadır. Doğa ile ilişkilenme sürecinde bir araç olarak kullanılan topografya, doğal ve yapay topografya olarak incelenecektir.

İnsan ilk önce doğal topografya ile tanışmış ve topografyanın potansiyellerini keşfetmiştir. Doğal topografya, geçmişte de sıklıkla kullanılan bir tasarım aracıdır. M.Ö.3500'lere dayanan Mardin evlerinin bir yamaç üzerine gün ışığını ve manzarayı engellememek için yerleşmeleri doğal topografyanın verimli kullanımının ilk örneklerindendir.

60-70'li yıllarda ekolojik farkındalıkla birlikte mimarlıkta topografyanın da önemi fark edilmiştir. Embilio Ambasz'ın bölgesel (vernacular) yaklaşımları, Tadao Ando'nun doğayı mimarileştirmesi ve Eisenman'in mimari programın yapay topografya biçiminde ele alışı bu bağlamda güncel örneklerdir.

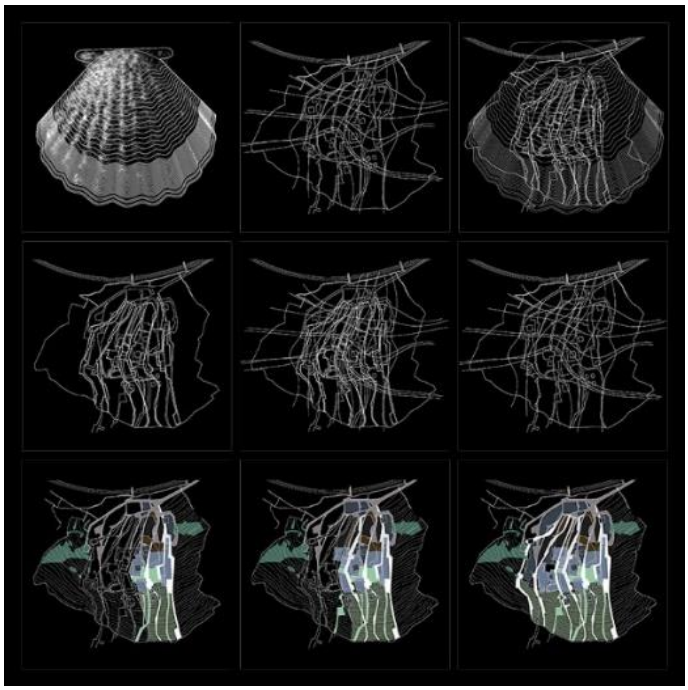
4.2.1.3. Yapay Doğa: Galicia Kültür Şehri

Peter Eisenman'ın Galicia Kültür Merkezi tasarımı topolojik üretimi en iyi ifade eden örneklerdendir. Eisenman, yapay topografyanın etkilerini gördüğümüz yapıyı topografyanın uzantısı olarak ele almıştır. Zemin üzerinde kıvrılarak uzanan topografya etkisi ile formu bütünleştirmiştir (Şekil 4.8), [Web 6, 2018].

Şekil 4.8: Galicia Kültür Şehri yapay topografya kullanımı.

Eisenman'in tasarımlarında arazi, topografya ve tarihsel okuma belirgin bir şekilde görülmektedir. Galicia Kültür Merkezi'nde Baudrillard'ın Renzo Piano-Richard Rogers tasarımı Pompidou Kültür Merkezi'ne yaptığı eleştirilerden etkilenmiştir. Baudrillard, merkezi 'her türlü kültürel enerjiyi emerek yok eden bir ölü yakma fırını' olarak tariflemiştir. Cephesi ve iç mekanı arasındaki uyumsuzluğu, kültürü yok eden bir hiperkültür tanımlamaları, Eisenman'i de etkilemiştir. Kültürü yansıtabilmek için bulunduğu bölgeyi tarihi, çevresi ve ismi ile yansıtabilecek arayışlara girmiştir.

Eisenman, Galiçya Kültür Şehri için öncelikle Santiago'nun Ortaçağ sokak örüntüsü ve yamaç alanın topografik haritasını sanal kartezyen grid sistemi ile üst üste çakıştırmıştır. Eisenman, ızgara sistemini bilgisayar programı ile deformasyona uğratarak bozmuş ve somut bir şekilde hissedilmesini sağlamıştır (Şekil 4.9), [Web 6, 2018].



Şekil 4.9: Galicia Kültür Şehri yapay topografyanın oluşum aşamaları.

Yapay topografya şeklinde üretilen tasarım, bölgenin yerel taşları ile kaplanmıştır. Ayrıca, 58 derecelik dik çatı eğimine sahiptir. Taş çatı kaplama yapılmadan önce eğimli yüzeye beton dökülerek de yüzey su geçirmez hale getirilmiştir. Bu şekilde, yerel malzeme kullanımı, çift çatılı tasarım ve yerinde elektrik santraline sahip çevresel bir yaklaşımın örneğidir.

4.2.2. Performatif - Adaptif Üretim

19.yüzyıl Sanayi Devrimi ile birlikte kentlere göçün artması, çevresel endişeleri de beraberinde getirmiştir. Kentlerde nüfus artımı, konut ihtiyacını arttırmış, fabrikalaşma ile enerji kullanımının, üretimin ve tüketimin artması doğal kaynakların azalmasına sebep olmuştur.

İnşaat aşamasında kullanılan malzemeler, yöntemler ile enerji tüketildiği gibi kulanım aşamasında da daimi bir tüketimden bahsedilmektedir. Yaz aylarında sıcak havadan, kış aylarında soğuk havadan kaçınmak ve yaşam alanlarını iklimsel koşullara göre şekillendirmek iç mekanda insanın konforunu sağlayabilmek için önemli etkenlerdendir. Bu sebeple, mimari yapıyı yazın soğutmak, kışın ısıtmak için enerji harcarız. Çevreye duyarlı bir yaklaşım benimsemek için tasarım anında mekanik donanım kullanımlarını azaltmak, bu sebeple de çevreye duyarlı yapı malzemeleri ve

yapım teknikleri düşünülmelidir. Bu kapsamda, enerji harcamamıza gerek kalmadan, yapının plansal, biçimsel veya kullanılan malzeme çeşitliliği ile oluşturulabilen iklimlendirme yöntemleri, Performatif-Adaptif Üretim başlığı altında incelenecektir.

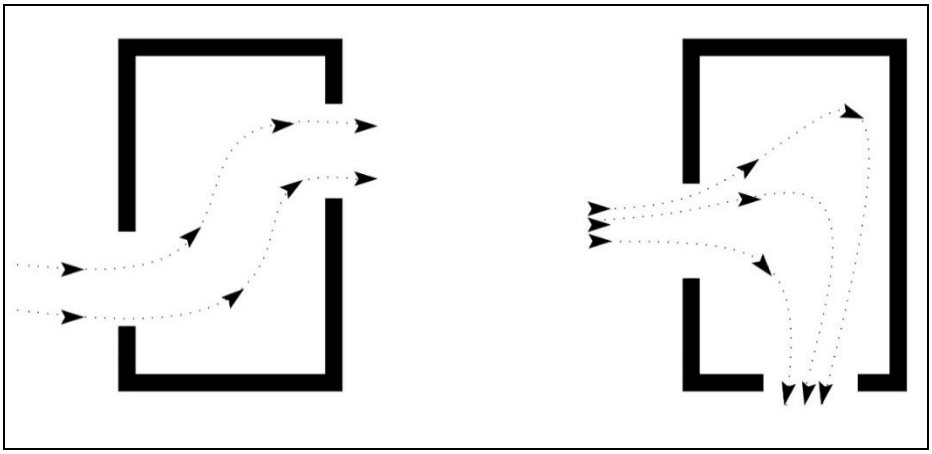
4.2.2.1. Pasif İklimlendirme

İnsanlar için bulundukları ortamlardaki soludukları havanın sağlıksız olması, çeşitli sağlık problemlerine sebep olmaktadır. Bu sebeple, tasarımcı mimari yapıyı tasarlarken insan sağlığına ve psikolojisine en uygun çözümü bulabilmek için en etkili yöntemlerden biri olan doğal havayı iç mekânda dolaştırmayı tercih eder. Böylece iç mekândaki hava kalitesini arttırmış olur.

Geçmişte insanlar, ılıman bölgelerde daha hafif kütleli, ahşap zemin ve duvarlardan yapılmış evler, karasal iklimlerde ise kışın soğuk oluşumunu engellemek yazın ise serin havayı sağlayabilmek için yoğun kütleli kerpiç veya kagir duvarları tercih etmişlerdir. Antik Çağda Persler; termal baca olarak tanımlanan, güneş ile ısınan havanın yükselip dışarı çıkmasını sağlayan uzun kuleler inşa etmişlerdir [Halacy, 1986]. Geçmişte bilgi ve materyal yetersizliği sebebi ile insanların yaşam alanlarını inşa ederken dikkate aldıkları bu hususlar, günümüzde de geçerliliğini korumaktadır. Çünkü doğal yollarla elde edilen çözümler hem ekonomik hem de çevresel yaklaşımlar barındırmaktadır. Bu bağlamda, pasif iklimlendirme doğal havalandırma ve gölgeleme ile incelenecektir.

Performatif-Adaptif Üretim biçimi olarak doğal havalandırma, iç mekânın kalitesini arttırmak için ısı kazanımını önlemek ve fazla ısıyı reddetmek amacı ile uygulanan pasif bir yöntemdir (Şekil 4.10). Enerji tüketimini minimuma düşürmek için öncelikle arazi ve bölgenin iklimsel özelliklerinin keşfedilmesi gerekir. Bunun için yapının özellikle yaz aylarında duyulan havalandırma ihtiyacından dolayı, yapı, yaz aylarındaki hakim rüzgâr yönüne doğru konumlandırılmalıdır. Bu yönde dar bir plan formu da havanın hızını arttırarak etkin sonuçlar sağlayabilir. Doğal havalandırma, mimari yapının elemanları ve açılabilir çatı, pencereler, ile sağlanabildiği gibi bitkilerin ve suyun serinletici etkisi ile de sağlanabilir. Soğuk iklim bölgelerinden sıcak bölgelere gidildikçe rüzgâra karşı olan yüzeylerin arttığı görülmektedir. Soğuk iklim bölgelerinde, ısıl kütlesi fazla taş gibi malzemeler kullanılıp, iç mekânda kademeli mekânlar tasarlanırken, sıcak bölgelerde geçirgenliği

arttıran ahşap gibi malzemeler kullanılır. Ayrıca, yapıda karşılıklı boşluklar ile doğal hava akışının girmesinin sağlanması en etkili yöntemlerdendir.



Şekil 4.10: Plan Üzerinde Etkin Doğal Havalandırma Gösterimi.

Tüm canlılar güneşten korunmak için gölge ararlar. Fazla ısıdan kaçınmak enerji tüketimini de azaltır. Çünkü en fazla enerjiyi yapıyı kullanım aşamasında klima, ısıtıcı gibi mekanik aletlerle harcarız. Enerji tüketimini azaltmak için istenmeyen ısıdan kaçınmanın en basit yolu, mimari yapıyı güneş sıcaklığından korumaktır.

Güneş sıcaklığının girmesini engellemek için yapının kendi fiziksel bileşenlerinden (çatı, duvar), bulunduğu arazinin özelliklerinden, ağaç gibi ek gölgeleme elemanlarından ve tenteler, panjurlar gibi ek elemanlardan yararlanılabilir. Buharlaşma sayesinde de güneydoğuda olduğu gibi avluda havuz, fıskiye ve bitkiler sayesinde soğutma sağlanabilir.

4.2.2.2. Doğal Malzemeler

Yüzyıllar boyunca, yapılarda kullanılan malzemeler, bölgenin yerel malzemelerinden oluşmaktaydı. Teknoloji gelişmediği için kısıtlı malzeme seçeneği, taşıma, ulaşım gibi maliyetlerin fazlalığı nedeniyle geçmişte insanlar kendi yakın çevrelerinde bulunan malzemelerden yararlanarak yaşam alanlarını üretmişlerdir.

Mimarlıkta ekolojik yaklaşımlarla birlikte, doğal ve geri dönüştürebilir malzemeler odak oluşturmuşlardır.

4.2.2.3. Performatif Örtü: Metropol Parasol

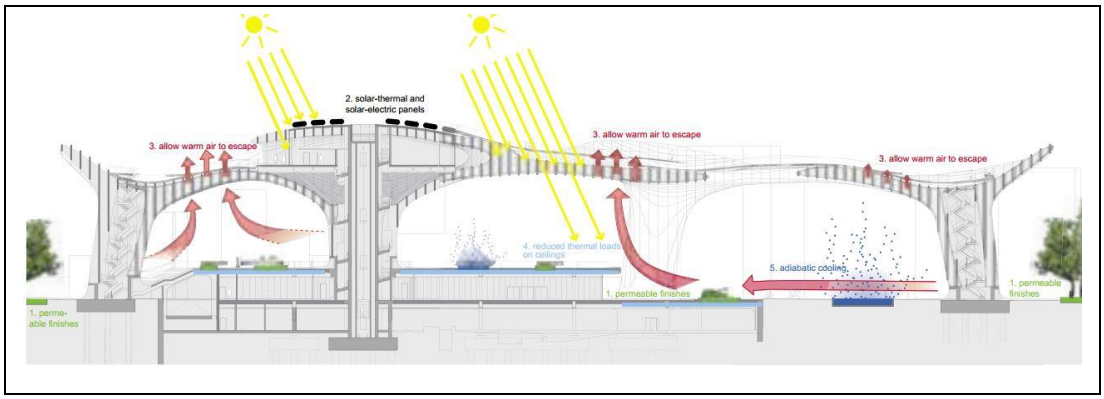
Seville'de arkeoloji kalıntılarının bulunduğu ve açık hava pazarı olarak kullanılan bir bölgede müze ve sosyal merkez olarak Jurgen Mayer tarafından tasarlanmış ve uygulanmış bir yarışma projesi olan Metropol Parasol, Performatif-Adaptif üretim biçimleri ile oluşmuş bir örnektir (Şekil 4.11), [Web 24, 2018].

Seville kenti için kentsel bir ikon olarak gösterilen Metropol Parasol 'Şehir Şemsiyesi' anlamına gelmektedir. Proje yeraltında müze, giriş katta organik pazar ve erişimi rüzgâr rampaları, merdivenler ve asansörler ile sağlanan yükseltilmiş meydanı içinde barındıran üç katmandan oluşmaktadır. Müze fikri, eski Roma dönemine ait kalıntıların bulunmasıyla projeye dahil edilmiştir. Yükseltilmiş meydan ile daha önceden otopark olarak kullanılan alanın kamusal bir alana dönüştürülmesi bölgeye devinim kazandırmıştır. Mergen, yapıyı 'Tarihi mekân, ticari program ve kültürel temsil alanlarının entegrasyonu' olarak ifade etmiştir. Bu şekilde, içerisinde geçici ve kalıcı işletmelerin tarihi çevre ve kültürel aktiviteler ile buluştuğu kentsel bir toplanma alanı yaratılmıştır.

Şekil 4.11: Metropol Parasol.

Metropol Parasol, poliüren kaplı ahşap strüktür ile tasarlanmış, ahşapla en geniş açıklığı geometrik bir ağ oluşturarak geçen bir örnektir. Yangın yönetmeliğine uyulması için sadece yangın merdivenleri betonarme yapılmıştır. Ahşabın yanında poliüre kaplama, geri dönüştürülmüş plastik ve geri dönüştürülmüş beton gibi doğal malzemelerden de yararlanılmıştır. Mantar şeklinde tasarlanan birimler, Mergen'in

kamusal mekânın en büyük ihtiyacı ‘gölge’ alanların oluşturulması için hem meydan hem de açık Pazar için kullanılmıştır. Böylece Güney İspanya’daki yoğun güneşten açık alanlar korunmuştur. Plaza veya iklimlendirme elemanlarının ürettiği sıcak havadan kaçınmak amacıyla altı adet tasarlanan şemsiye strüktürü geçirgen bırakılmıştır. Bunun yanında buharlaşma yoluyla serbest soğutma sağlanmıştır (Şekil 4.12), [Mayer, 2011].



Şekil 4.12: Metropol Parasol Pasif İklimlendirme Şeması.

Metropol Parasol, Sevilla’nın yerel iklimine, tarihine uyum sağlayacak şekilde üretilen heykelsi bir yapıdır. Heykelsi formunun içinde ve dışında kamusal alanlara ve çeşitli mimari programlara olanak tanıması açısından katılımcı odaklı bir yaklaşımın izleri görülmektedir.

4.3. 21. Yüzyıl Mimari Program ve Peyzaj İlişkisinde Duyarlı Yaklaşımların Değerlendirilmesi

Bu bölümde, öncelikle mimarlık ve peyzaj oluşumunda bileşenler ve üretim biçimlerinin dördüncü bölüm kapsamında seçilen tüm örnekler üzerinden analizi yapılmıştır. Bu şekilde, tüm örneklerin kendi temsil ettiği grup dışında, seçilen bileşenlere ve üretim biçimlerine nasıl yaklaştığı gözlemlenmiştir. Daha sonra, çalışmanın 3.bölümünde incelenen dört tasarım kavramının ve örneklerinin 4.bölüm kapsamında incelenen bileşenler ve odak noktaları ve örnekler ile birlikte karşılaştırılmıştır.

Tablo 4.1: Odak Noktaları ve Üretim Biçimlerinin Örnekler Üzerinden Değerlendirilmesi.

		B. BOTANİK PARKI	**OLİMPİK HEYKEL PARKI**	**LEGO EVİ**	**GALICIA KÜLTÜR ŞEHRİ**	**METROPOL PARASOL**
DOĞA ODAKLI BİLEŞENLER	Doğa ile Uyum	■	■		■	
	Doğa ile Contrast	■				■
YAPISAL BAĞLAM ODAKLI BİLEŞENLER	Yerin Kimliği		■		■	■
	Mimarinin Kentselleşmesi		■	■		■
	Peyzajın Mimarileşmesi				■	
EYLEM ODAKLI BİLEŞENLER	Etkileşimli Yüzey Kullanımı			■	■	■
	Oyun			■	■	
TOPOLOJİK ÜRETİM	Doğal Topografya	■				
	Yapay Topografya				■	
	Geometri	■	■	■	■	■
PERFORMATİF-ADAPTİF ÜRETİM	Pasif İklimlendirme					■
	Doğal Malzemeler	■			■	■

Seçilen dört örneğin karşılaştırmalı olarak tüm bileşen ve üretim biçimleri ile analizinin yapıldığı tabloya göre (Tablo 4.1), modellerin kendi ana başlıkları dışındaki yaklaşımlarla da etkileşime geçebildikleri açıkça görülebilen bir sonuçtur. Tüm örneklerin bağ kurma, ilişkilenme gibi kelimelerle ifadesi, kendi fiziksel çevreleriyle, tarihi dokularıyla, içerisindeki mimari programlarıyla veya katılımcı varsayılan toplumla ayrışmamak gibi amaçları olduğu yargısına ulaşılmıştır. Ayrıca, sembolik veya doğrudan, mimari program ve peyzaj arasında, Olimpik Heykel Parkında sanat, mimari program ve peyzaj arasında, melez yaklaşımlar gösterdiği ve bu sebeple, melez yaklaşımlar oluşturdukları yargısına ulaşılmıştır. Tabloda geometri modellerle farklı şekillerde ilişkilenmiştir. Barselona Botanik Parkı, Galicia Kültür Şehri'nde Kartezyen grid sistemi kullanılırken, Olimpik Heykel Parkı'nda Z şeklinde tüm mekânları bağlayan bir yüzey oluşturulurmuş, Lego Evi'nde mekân içindeki her şey oransal bir düzen içinde yapılmış ve Metropol Parasol'da ise biçimsel olarak kurguyu sağlamak için geometrik bir ağ sistemi ya da büyük ölçekte parametrik tasarım kurularak geometriden faydalanılmıştır.

Mimari program ve peyzaj ilişkisinde bileşenler ve üretim biçimleri tüm örneklerle incelendikten sonra, bu aşamada, çalışmanın üçüncü bölümünde verilen tasarım kavramları ve örnekleri yukarıda analiz edilen örneklerle incelenmiştir. Bu bağlamda, doğa odaklı, yapısal bağlam odaklı, eylemsel odaklar, topolojik üretim ve performatif-adaptif üretim olarak belirtilen tasarım kavramları olmak üzere altı temel başlık oluşturulmuştur. Tüm başlıklar kendi alt başlıklarına ayrılır;

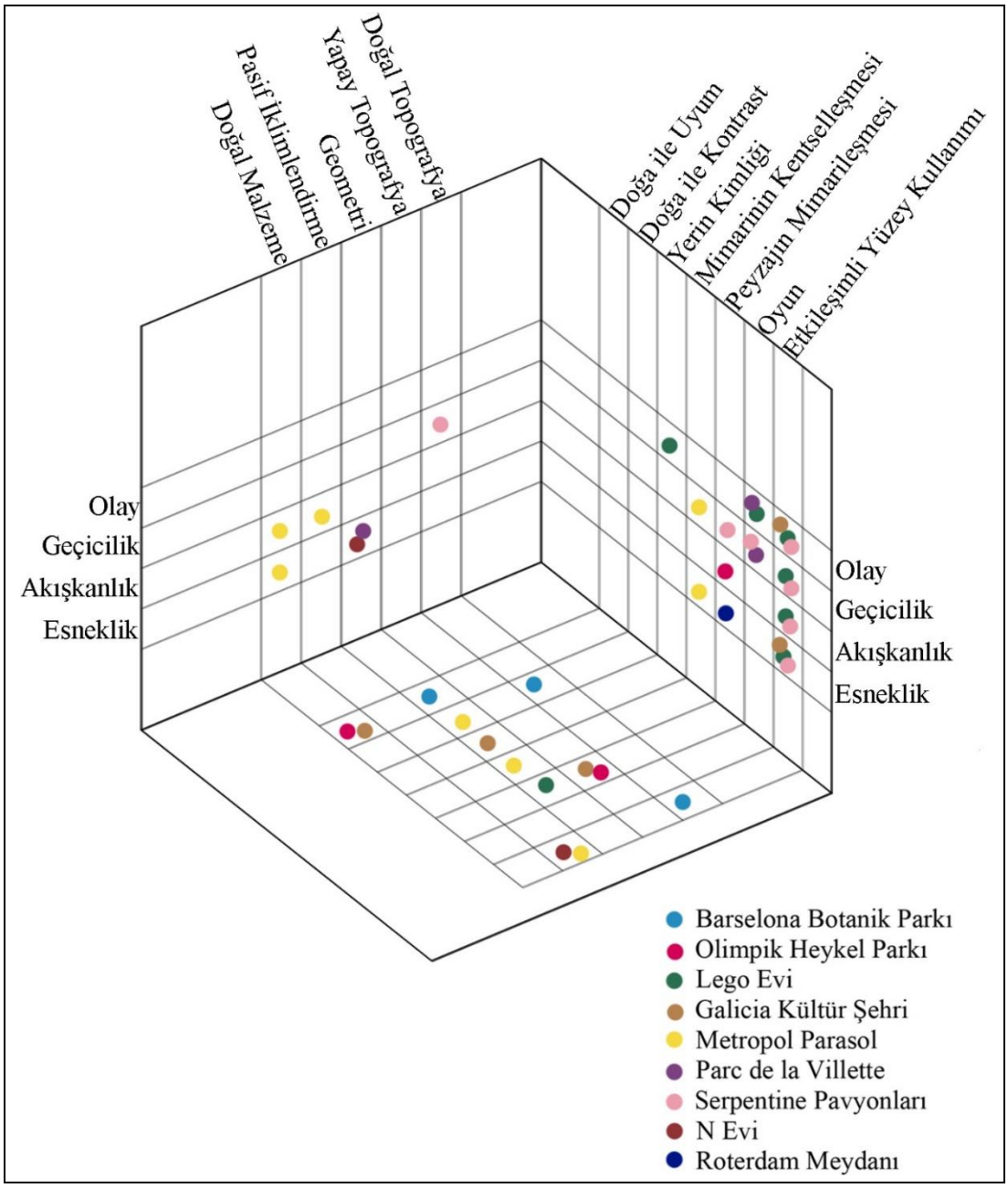
- Tasarım kavramları; Olay, Geçicilik, Akışkanlık ve Esneklik,
- Doğa odaklı bileşenler; Doğa ile uyum ve doğa ile kontrast,
- Yapısal Bağlam Odaklı bileşenler; Yerin Kimliği ve melezleşme sonucu oluşan Mimarinin Kenselleşmesi ve Doğanın Mimarileşmesi,
- Eylem odaklı bileşenler; Oyun, Etkileşimli Yüzey Kullanımı,
- Topolojik Üretim; Doğal Topografya, Yapay Topografya, Geometri,
- Performatif-Adaptif Üretim; Pasif iklimlendirme, Doğal Malzeme

olmak üzere toplam dokuz örnek incelenmiştir.

Mimari program ve peyzaj ilişkisinde seçilmiş üç farklı yaklaşım biçimi olduğu için x, y, z eksenlerini barındıran bir koordinat düzleminde gösterilmiştir. Böylece

oluşturulan üç farklı grup birbirleri ile çakıştırılarak seçilen örnekleri temsil etmişlerdir. Bu örneklerin temsili, aynı noktada buluşmaları veya farklılaşmaları incelenmiştir.

Üçüncü ve dördüncü bölümde seçilen tüm örneklerin çakıştırılmasındaki amaç, mimari program ve peyzaj ilişkisinde, kesin bir duyarlılık tanımı mümkün olmayacağı için, duyarlılık olgusunun farklı açılardan irdelenerek, zenginleştirilmesini sağlamaktır.



Şekil 4.13: Değerlendirme matrisi.

Oluşturulan matrise göre, seçilen dört kavramın da birbirleriyle benzer özellikler gösterebilmekte olduğu ve temsil ettikleri modellerin de farklı bileşenler ve üretim yöntemleri izleyerek kavramı yansıttıkları görülmüştür. Bileşenler içinde yer alan 'yüzeylerin kullanımı ve oyun' bileşenlerinin 21.yüzyılın seçilen tasarım kavramları, olay, geçicilik, akışkanlık, esneklik, ile en çok etkileşime geçen grup olması beklenen bir sonuçtur (Şekil 4.13). Performatif-adaptif üretim ile bütünleştirilen Metropol Parasol örneğinin özellikle geometrik ağ şeklindeki biçiminin yükseltilmiş bir meydan yaratması, matriste akışkanlık ve esneklik ile ilişkilendirilmiştir. Matrise göre, doğal malzeme yaklaşımını ve geometri ile sağlanan pasif iklimlendirme yöntemini akışkanlık ve esneklik ile birleştirmiştir.

Odak noktaları olarak seçilen bileşenler ve örnekler farklı gruplarla en fazla etkileşime giren gruptur. Burada, benzer kavram ya da üretim şekliyle birleşen örneklerin farklı süreçleri izlemesi veya tam tersi bir durumda, aynı süreçte farklı kavram ya da üretim şekline ulaştıkları görülmüştür. Özellikle melez yaklaşımlar olarak belirlenen, mimarinin kentselleşmesi ve peyzajın mimarileşmesi bileşenleri katılımcı yaklaşımlar sonucu türeyen kavramlarla ilişkilendirilmiştir.

Şekilde görülen tüm birleşmeler modeller üzerinde farklı sonuçları açığa çıkarmıştır. Örneğin, Parc de la Vilette ve Lego Evi oyun ve olay ile en çok bütünleşen örneklerdir. Vilette, bunu işlevlendirmediği konstrüksiyonlarla sağlarken, Lego Evi'nin mottosu oyundur ve içinde ve dışında katılımcıların oyun oynamalarını sağlamak için belirli mekânlar sağlamıştır. Oyuna yaklaşım biçimleri farklı da olsa, her iki modelin de belirlenmemiş eylemlere izin vermeleri nedeniyle, matriste oyun ve olay kavramlarını birleştirmişlerdir.

Benzer şekilde, Lego Evi ve Galicia Kültür Merkezi, peyzajın mimarileşmesini simgeleyen örneklerdir. Galicia Kültür Merkezi, bunu yapay topografya ile sağlarken, Lego Evi, mimari yapının açık alanları ve dış cephesini katılımcı ile buluşturarak ve biçimsel olarak Legoların birleşimi ile oluşturduğu köy kurgusuyla sağlar. Bu sebeple, Galicia Kültür Merkezi, matriste Peyzajın Mimarileşmesi ile Yapay Topografya'yı birleştirirken, Lego Evi, Geometri'yi birleştirmiştir.

Bu bağlamda, incelenen tüm örnekler birbirlerinden farklı yaklaşımlarla üretilmiş olsalar da benzerlik gösterirler. Bu sebeple, çalışmada dikkate alınan, incelenen örnekleri destekleyen bileşenler ve üretim biçimlerinin benzer kavramlarla ilişkilenmesi değil, bu süreçte neleri açığa çıkardıkları, hangi iki grubun elemanlarının birbirlerini oluşturdukları ve bunların kombinasyonunu mimari sürecin hangi

evresinde gerçekleştirdikleridir. Bu süreçte, açığa çıkan anahtar kelimeler, 21.yüzyıl mimari program ve peyzaj ilişkisinde duyarlı tasarımlara yaklaşım biçimleridir.

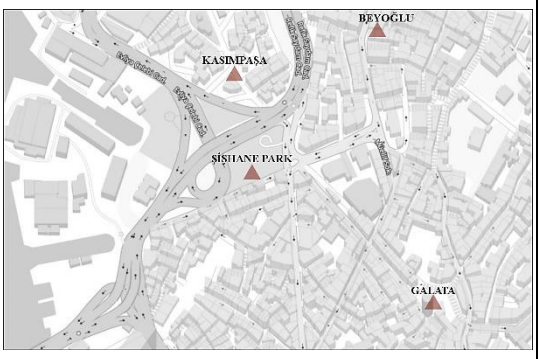
Matriste (Şekil 4.13), modeller üzerinden temsil edilen yaklaşım biçimlerinin birbirleriyle diyalog kurabilmeleri ve birbirlerini türetebilmeleri, mimari program ve peyzaj arasındaki ilişkide üretilen mekân için duyarlılık olgusunu arttırmaktadır. Örneğin; olay kavramı sürekli değişen bir an olarak tanımlanmış ve temsil eden modeli, Parc de la Villette, ise matriste oyun ile birleşmiştir. Aynı zamanda, matriste olay ile temsil edilen Lego Evi, olay kavramını oyun ve yüzeylerin kullanımı ile birleştirirken üç yaklaşım biçiminin de mimarinin kentselleşmesini sağladığını vurgulanmaktadır. Öyleyse bu çalışmada amaçlanan duyarlılık olgusunun zenginleştirilmesi, her bileşenin, üretim biçiminin veya kavramın birbirleri ile mimari sürecin her aşamasında farklı şekillerde iletişim kurması sonucu gerçekleşmektedir.

5.ALAN ÇALIŞMASI: ŞİŞHANE PARK KENTSEL MEYDAN ve YERALTI OTOPARKI

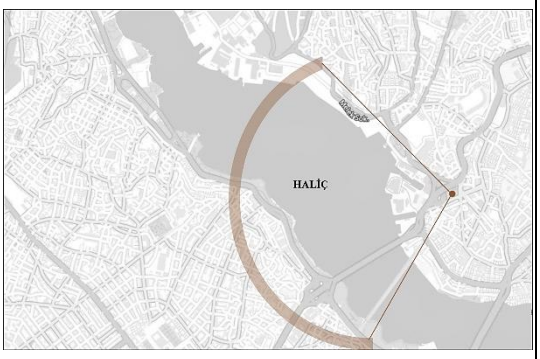
Bu bölümde, Mimari program ve peyzaj arasındaki ilişkide üretilen duyarlı ara-yüzleri analiz etmek için tasarımını Şanalarc, Peyzaj tasarımını Arzu Nuhoğlu Peyzaj Tasarım'ın yaptığı, yapımı 2014 yılında tamamlanan Şişhane Park örneği seçilmiştir.

21.yüzyıl mimari program ve peyzaj ilişkisinde duyarlılık olgusuna yaklaşım biçimlerinin araştırıldığı bu çalışmada ise Şişhane Park'ın katılımcı odaklı yaklaşımları ve yakın çevresi ile kentsel ölçekte kurduğu bağ ile tez kapsamında incelenen duyarlı yaklaşımlarla ilişkilenebilen bir proje olduğu düşünülmüştür. Ayrıca Şişhane Park, Tschumi'nin 'koşulları tasarlamak' şeklinde tanımladığı 21.yüzyıl tasarım yaklaşımlarını yansıttığı için bu tez kapsamında alan çalışması olarak seçilen bir örnektir.

Şişhane Park, Tarlabaşı Bulvarı ile Refik Sağlam Caddesinin yanında, yoğun bir trafik aksının ortasında tasarlanmış otopark ve kamusal park projesidir. Galata, Beyoğlu ve Kasımpaşa'yı birbirine bağlayan, Haliç manzarasına hakim bir konuma sahiptir (Şekil 5.1). Kamusal parkın en temel yaklaşım biçimi, İstanbul'un tepe noktalarına hakim bir manzaraya yönelmiş olmasıdır.



Yakın fiziksel çevresi

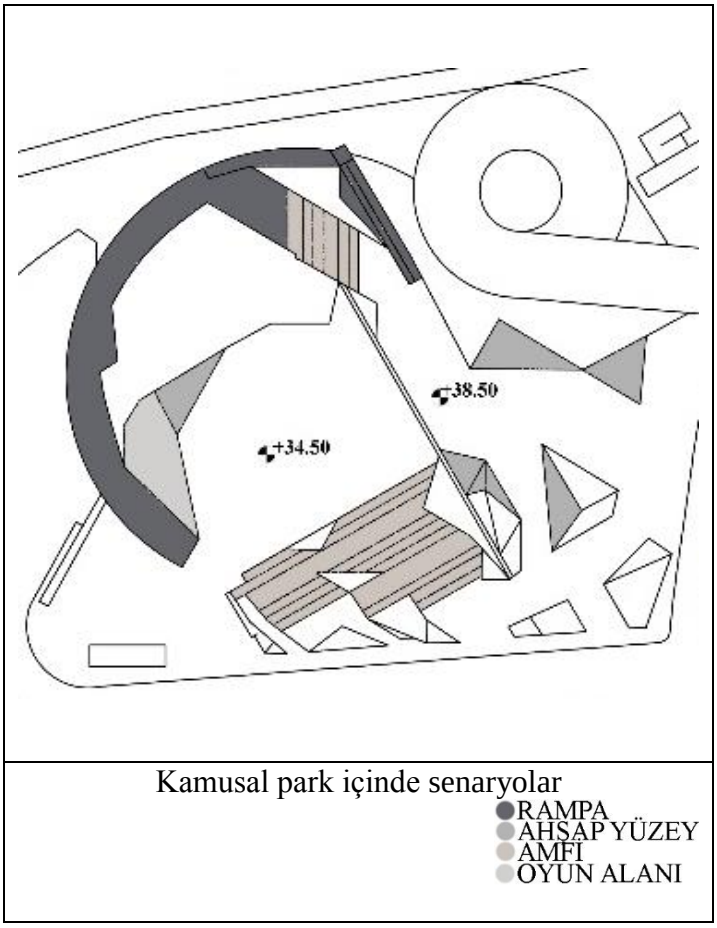


Manzaraya yönelme

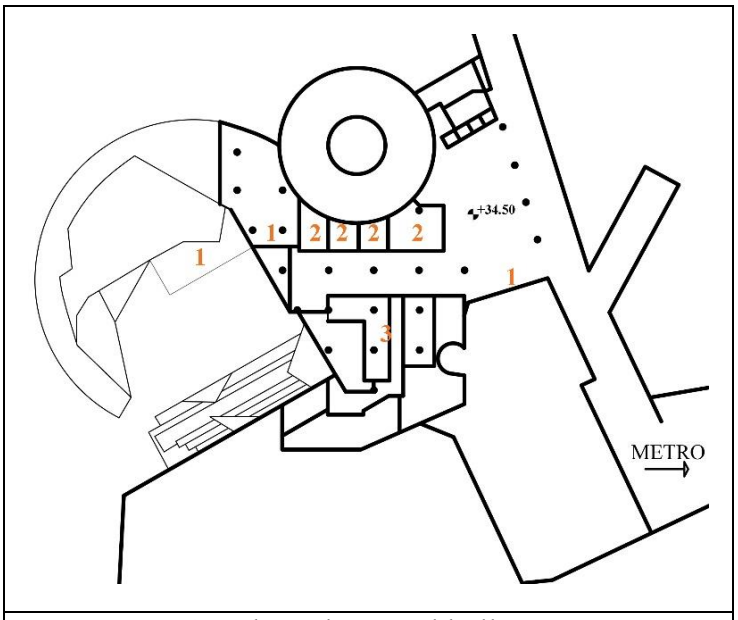
Şekil 5.1: Şişhane Park konumu.

Şişhane Park, Büyükşehir Belediye'sinin sokaklara araç park edilmesini önlemek amacı ile başlattığı otopark projeleri kapsamında Şişhane'de tarihi kente girmeden önce genel bir otopark alanı ve üzerinde topluma yönelik açık alan tasarımına karar verilmesi sonucu tasarlanmış bir projedir. Tasarımcıya göre ana

ilkelerden biri alt katlarda rahat hareket emesine imkan verecek ve giriş ve çıkışı yayayı rahatsız etmeyecek şekilde organize edecek bir otopark tasarlamaktır. Bunun için yaklaşık 1000 araç kapasiteli beş katlı bir otopark, çarşıyı toplu ulaşımı ve etkinlik avlusunu barındıran geçiş katı ve terası ile birlikte çok katmanlı bir kamusal mekân tasarımı düşünülmüştür. Araca yönelik tasarlanmış bir otopark ile insana göre bir tasarım prensibi ile tasarlanmış kamusal park arasında sadece kolon kullanımı ile değil biçimsel olarak da farklı geometri kullanımı görülmektedir. Kamusal park, otopark alanından manzaraya yönelim göstermesi sebebi ile diyagonal biçimde tasarlanmıştır.



Şekil 5.2: Kamusal park kullanım şeması.



Çarşı katında güncel kullanım

1	KAFE
2	DÜKKÂN
3	NİKÂH SALONU

Şekil 5.3: Çarşı katı kullanım şeması.

Park, manzaraya paralel bir rampa, iki farklı amfi merdiven ve seyir terası içermektedir (Tablo 5.2). Etkinlik avlusu metro ile birleşerek, toplu ulaşıma bağlanmış ve toplu ulaşım ve etkinlik alanı ile arasında bir açık pazar alanı tasarlanmıştır. Şu an bir kısmı Beyoğlu Belediyesi Nikâh Salonu (Tablo 5.3) olarak kullanılan çarşı alanı tam olarak gelişemese de toplu ulaşımda katılımcılarını seyir teraslarına çekmeyi amaçlamıştır.

5.1. Amaç, Kapsam ve Yöntem

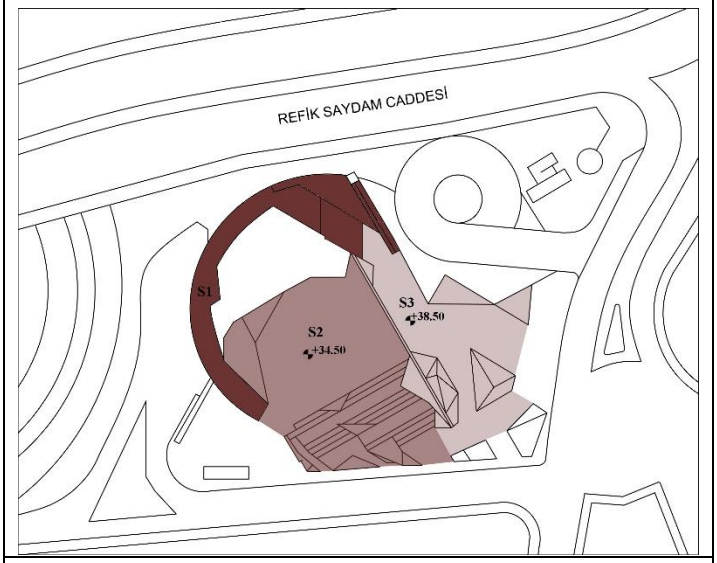
Bu tez kapsamında alan çalışmasının amacı 21.yüzyılda mimari program ve peyzaj ilişkisinde duyarlı arayüzleri incelerken verilen dünyadaki örnek projelerin yanı sıra Türkiye'den de örnek bir projeyi ele alıp katılımcısı ile ilişkisini gözlemleyebilmektir. Şişhane Park tez kapsamında incelenen duyarlı arayüzleri barındırdığı düşünüldüğü için seçilmiş bir projedir.

Alan çalışmasında öncelikle Şişhane Park'ta alan gezisi yapılmış ve röportaj öncesi soru hazırlığı ve duyarlı tasarım kavramları, bileşenler ve üretim biçimlerini içeren değerlendirme matrisi hazırlanmıştır. Bu şekilde, görüşme öncesinde önceki bölümde hazırlanan değerlendirme matrisi Şişhane Park için yorumlanmıştır.

Daha sonra, Şişhane Park projesinin mimarlarından Murat Şanal ile bir görüşme yapılarak park detaylı bir şekilde incelenip düzenlenen matris üzerinde eklemeler yapılmıştır. Görüşme hem projenin tasarım öncesi yaklaşımlarını, hem mimarın beklentilerini öğrenmek için faydalı bulunmuştur.

Şişhane Park'ta gözlem için güneşli bir hafta sonu (cumartesi) ve güneşli/bulutlu bir hafta içi (perşembe) olmak üzere iki gün seçilmiş ve günün sabah 08:30, öğlen 14:00 ve akşam 18:00 saatlerinde mekân içindeki katılımcı hareketi incelenmiştir. Bunun için park içinde geçiş noktaları belirlenmiştir. Sayım bölgeleri için belirlenen öncelik sırası Şişhane Park'ın manzaraya yönelmesini sağlayan rampa alanı S1 olarak, aktivitelere izin veren etkinlik avlusu ve amfi bölümü S2 olarak ve parkın Galata'ya uzanan yol bağlantısı seyir terası S3 olarak sıralanmıştır. S1, S2, S3 gözlem bölgeleri sıralaması (Şekil 5.4), parkın tasarım kararları ve katılımcı eylemleri için öncelik sırası olarak yorumlanmıştır;

- S1: Rampa ve rampa ile kavuşan amfi
- S2: Etkinlik avlusu ve amfi
- S3: Seyir terası



S1, S2, S3 Sayım noktalarının plan üzerinde gösterimi

Şekil 5.4: Park içinde katılımcı hareketlerinin incelendiği bölgeler.

Gözlem için seçilen üç saat için mekân içinde üç farklı noktadan iki dakika boyunca beş saniyede bir aktif katılımcıların eş zamanlı fotoğrafları çekilmiştir. Böylece seçilen üç noktadan parkı kullanan insan sayısı da belirlenmiştir. Fotoğraf yöntemi ile;

- Yakın çevreden mekâna ulaşım var mı?
- Mekân içinde aktif-pasif katılımcı oranları nedir?
- Katılımcılar manzara ile ilişkileniyorlar mı?
- Tasarlanan koşullar dışında nasıl bir katılımcı hareketi mevcut?

sorularına cevap aranmıştır. Bu şekilde park için duyarlılık yaklaşımının proje kullanım aşamasında da algılanabilirliği analiz edilmiştir. Bu aşamada gözlem sonuçlarını değerlendirmek için SPSS programı kullanılmıştır. Ki-kare analizinin yapıldığı değerlendirme aşamasında ise katılımcıların park içinde aktif veya pasif olma durumlarının tasarım aşamasında kurulan senaryolarla ilişkisi olup olmadığı analiz edilmiştir.

5.2. Röportaj Sonuçları

Görüşme sonrası üç yaklaşım biçimlerini içeren matris tekrar değerlendirilmiştir. Kamusal park alanında görüşmede de en önemli yaklaşımın, manzara ve katılımcı ile ilişkiyi yüksek tutabilmek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Matris üretiminde Şişhane Park'ın bu çalışma kapsamında araştırılan pek çok yaklaşım biçimi ile ilişkilenebilen duyarlı bir tasarım örneği olduğu sonucuna mimarın şu sözleri ile desteklenmektedir;

"Proje, doğa ile hem kentsel ölçekte tabiat dokusu ile hem de topografyası ile ilişkileniyor. 12 metre inen bir topografyada Haliç'in büyük topografyasıyla ilişkilenmek, Haliç'in içerisine doğru giden yeşil manzarası ile ilişkilenmek önemliydi."

Şişhane Park'ın Haliç manzarasına elverişli konumu sebebiyle de manzara ile ilişkilenmek ve 12 metre kot farkına sahip bir alanda yer alması sebebiyle siluet rampası oluşturmak böylece katılımcıyı yoğun bir trafiğin ortasında manzara ile

buluşturmak, çevre bölgelere gitmeden önce dinlenmesini, mekân içinde kendi olayını yaratmasını sağlamak için de önemli bir etkendir. Kentsel topografya ile ilişkilenmek bağlam ile ilgili de sorulara cevap vermektedir. Ayrıca kullanılan yerel malzemelerle de fiziksel çevreden faydalanılmış ve bölgede kolaylıkla erişilebilen yerel malzemeler projede kullanılarak yakın çevre ile bağ kurulmuştur. Örneğin, aydınlatma çevredeki aydınlatma firmaları tarafından yapılmıştır.

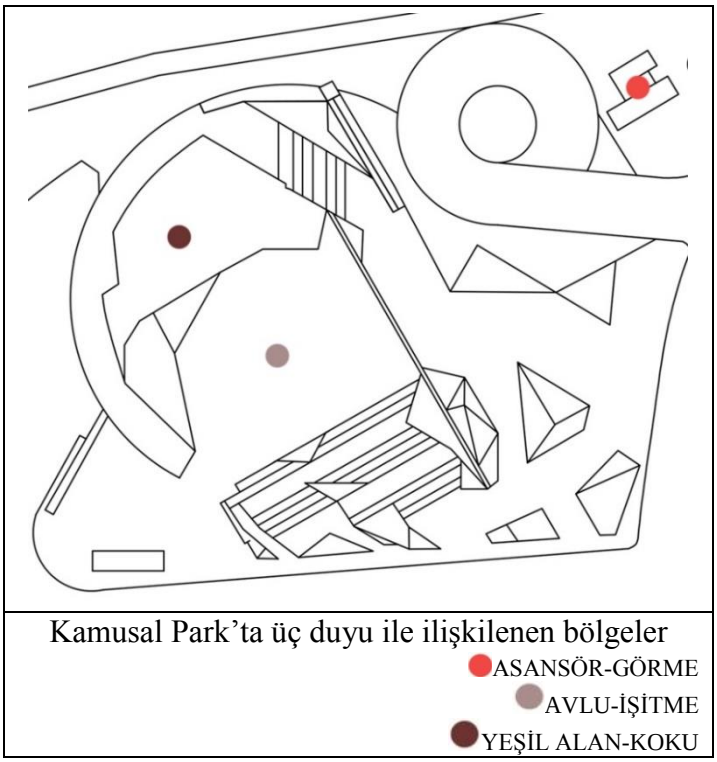
Yoğun trafik akışının bulunduğu bir bölgede konumlanmış olması sebebiyle insanı yakın çevreden veya otopark kullanımından sonra parka çekebilmek için çeşitli senaryolar oluşturulmuştur.

"Yayaların buraya gelip kentin büyük peyzajını, Haliç karşısındaki İstanbul'un tepe noktalarını görebilecekleri manzara terasları yarattık. ... çıkmaz sokak hissi yaratmamak için tamamen kendi içinde dönebilen bir siluet rampasıyla etkinlik avlusunu tasarladık. Bu etkinlik avlusunun da toplu ulaşıma bağlanmasını sağladık"

Tasarımcının bir varış noktasından ziyade geçiş noktası olduğunu belirttiği park alanı için geçiş esnasında katılımcı hareketi uzatmak istenmiş ve bu sebeple yaz ve kış gün batımlarına göre iki adet oturma ve gün batımını seyretme alanı ve her tarafa rahatça erişebilme imkânı sağlanmıştır. Bunun için yaklaşık 4,5 metre inebilen ve hemen hemen her tarafa rahatça ulaşım sağlayan uzun bir siluet rampası tasarlanmıştır.

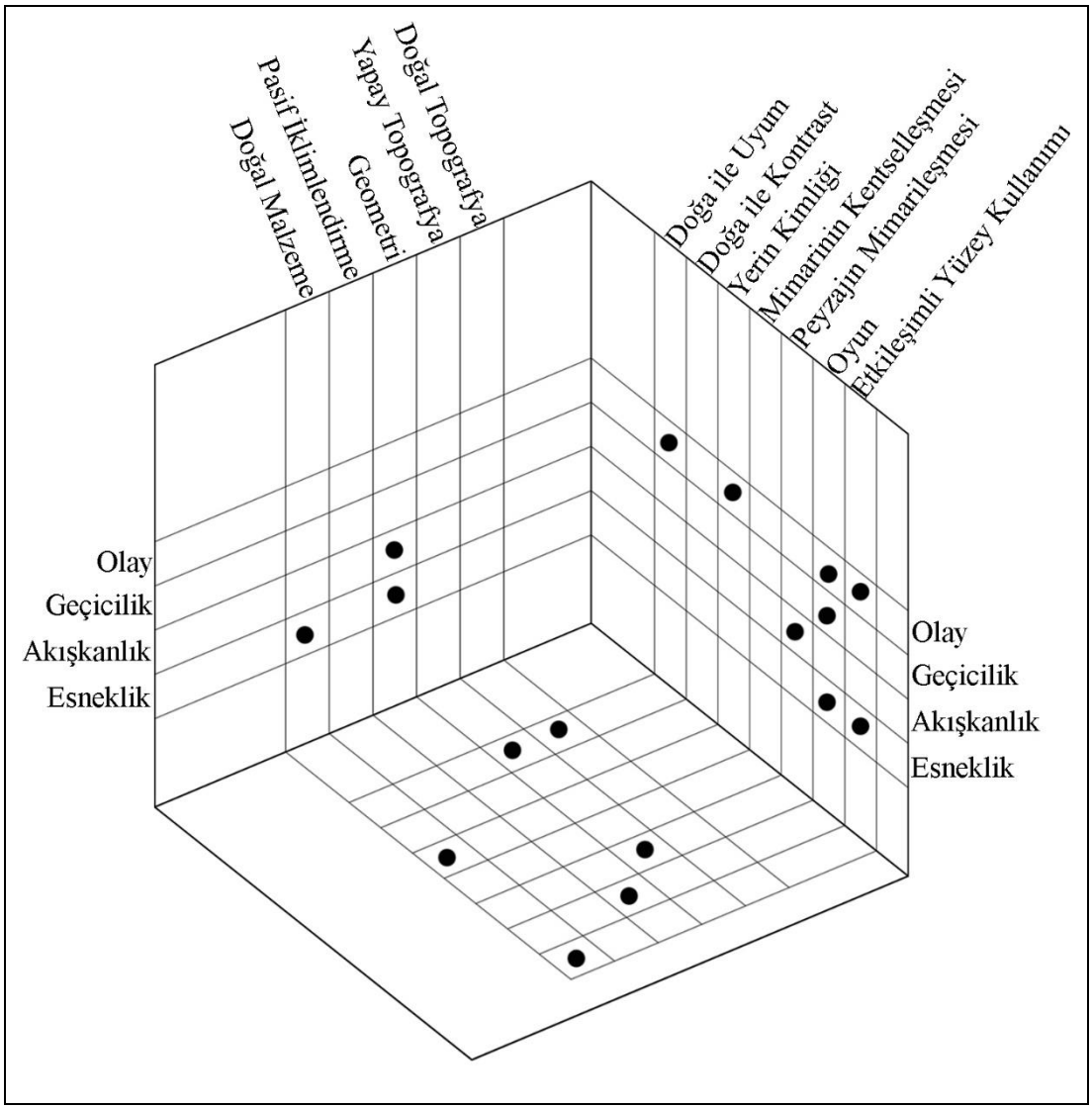
"Geçiş mekânındaki hareketi de bir nebze uzatmak istedik. Böylece insanın evinden işe, işinden eve gelirken manzaraya bakıp biraz keyiflenip bir parça oturup nefeslenip duraksayabileceği bir yer olarak düşündük."

Tasarımcıya göre mekân içinde tek oyun kaynağı geometridir. Fraktal geometri kullanılarak üretilen sarmal şekil sayesinde süreklilik sağlanmıştır. Ayrıca kamusal meydanda zemin üzerinde belirlenen üçgenler bulutların yansımasını sağlayarak geceleri ışık yansıtırken büyük ölçekte ise Haliç'in su öğesinin devamı olarak algılatılmak istenmiştir. Ayrıca ortadaki avluda akustik ile işitme duyusuna, yeşil bölgede koku duyusuna ve Galata Kulesi manzarası ile karşılaşılan asansör çıkışında görme duyusu hakim olan Şişhane Park, duyularla da ilişkilenmiştir (Şekil 5.5). Otopark katında peyzajın içselleştirilmesini simgeleyen ağaç korunmuştur.



Şekil 5.5: Kamusal parkta duyularla ilişkilenen bölgeler.

Bu şekilde projenin kamusal alanda en önemli odak noktasının kentsel ölçekte topografya ve manzara ile ilişkilenmesi olduğu düşünülmektedir. Parkın sarmal biçimi ile tasarlanan rampa ile birlikte oluşturulan yapay topografya, manzara ile park arasında bir tasarım aracı olarak düşünülmüştür. Ayrıca sarmal biçimin uzantısı olarak devam eden seyir terasının altında çarşı ve toplu ulaşıma geçiş katının oluşturulması, otopark projesi ile peyzajın mimari programa dönüştürüldüğü de düşünülmüştür.

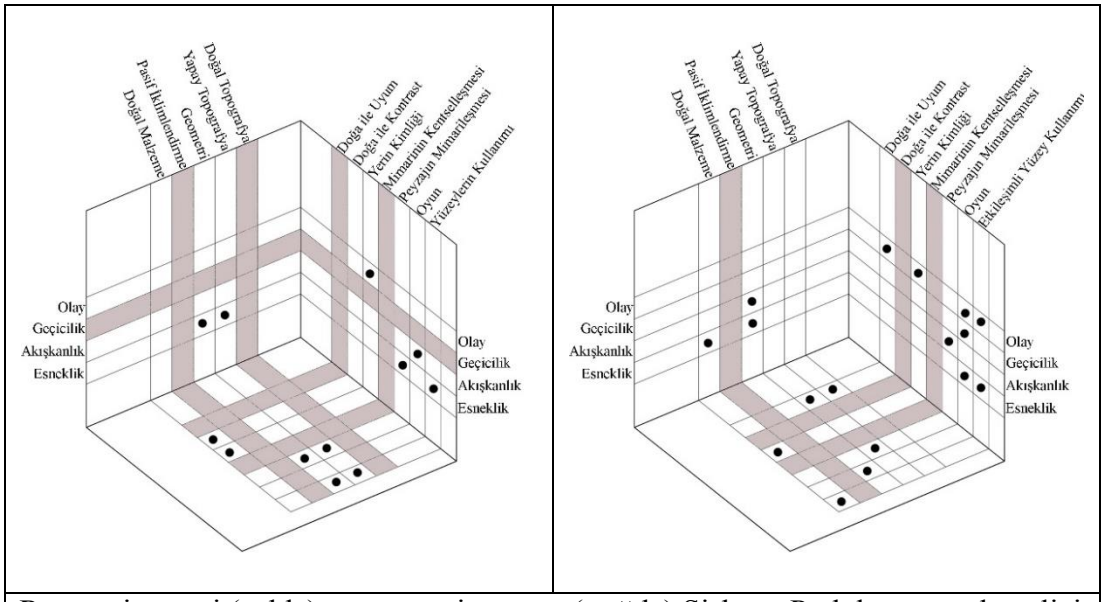


Şekil 5.6: Şişhane Park kavramsal matrisi.

Öncelikle proje için geometri ve topografya mekân içinde hem katılımcı hareketlerini hem yakın çevre ile bağı arttıran iki temel unsurdur. Matriste (Şekil 5.6) geometri, oyun, akışkanlık ve esneklik kavramları ile birleşmiştir çünkü geometri, park içinde bir olay ve esneklik kavramlarını destekleyecek, oyun aracı olduğu kadar bağlamı da kuran bir araçtır. Ayrıca manzara ile ilişkiyi kuran en önemli tasarım araçlarından biri olan topografya, matriste (Şekil 5.6) doğa ile ilişkilenme bileşeni ile birleşmiştir.

Görüşmede kentsel ölçek ile ilişkilenen projenin en önemli bileşenlerinden biri bağlamdır. Bu kapsamda, yerin kimliği olarak belirtilen bağlamsal yaklaşımlar, manzara ile ilişkilenme ve yerel malzemeler ile mimari sürecin bir parçası olmayı sağladığından matriste doğal malzemeler ve olay kavramları ile birleşmiştir. Projede

peyzajın mimarileşmesini sağlayan yaklaşım biçiminin mimari program olarak düşünülen çarşı katı ile kamusal park arasındaki sınırları eritme çabası ve yapay topografya ile Haliç'in devamı olarak düşünülen avlu üzerindeki yansıtıcı yüzeylerdir. Bu sebeple, peyzajın mimarileşmesi bileşeni matriste (Şekil 5.6) yapay topografya ve akışkanlık ile buluşmuştur.



Röportaj öncesi (solda) ve röportaj sonrası (sağda) Şişhane Park kavramsal analizi

Şekil 5.7: Röportaj öncesi ve sonrası oluşturulan matrislerin karşılaştırılması.

Görüşme öncesi oluşturulan matriste doğal topografya, geçicilik, doğa ile uyum anahtar kelimeleri ile ilişki kurulamazken, röportaj sonrası doğa ile uyum ve doğal topografyanın manzara ile ilişkilenmeyi, geçicilik kavramının geçici kullanımlara izin veren mimari programı simgelediği yargısına ulaşılmıştır (Şekil 5.7).

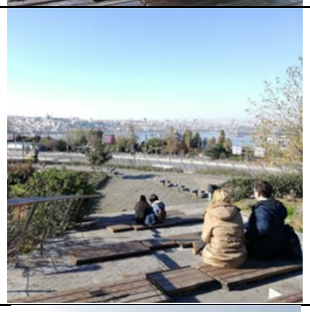
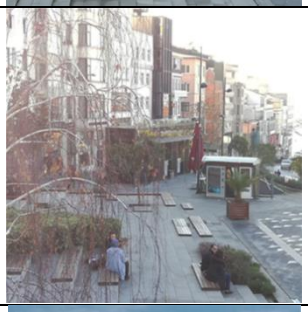
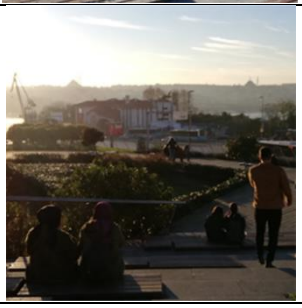
Her iki matriste de pasif iklimlendirme ve mimarinin kentselleşmesi gibi anahtar kelimelerin proje ile ilişkisi kurulamamıştır. Gözlem için yapılan incelemelerde kullanılmayan iki anahtar kelimenin mekân-katılımcı ilişkisi de sorgulanacaktır.

5.3. Gözlem Sonuçları

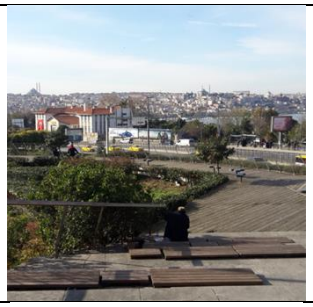
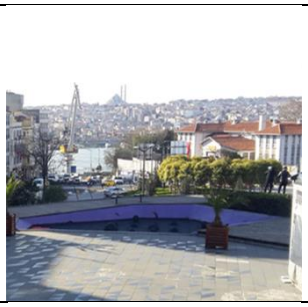
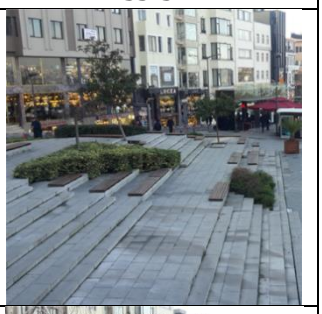
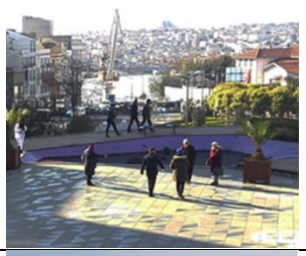
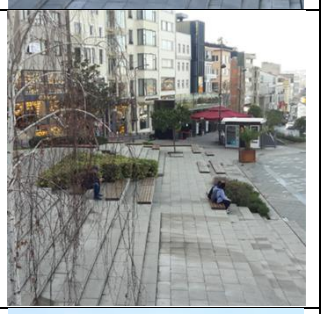
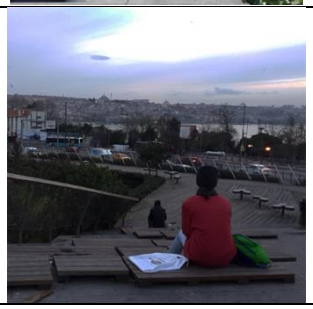
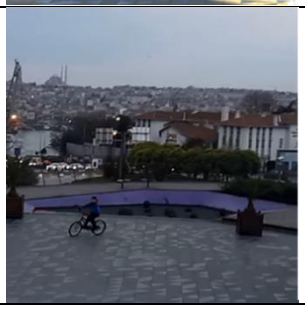
Şişhane Park'ın bir geçiş noktası olmasından dolayı mekânı ulaşım hattına veya ulaşım hattından ayrılarak yakın çevresinde bulunan bölgelere geçiş için kullanan insanların sayısının fazla olacağı, özellikle hafta içi çalışma saatleri öncesi ve sonrasında, beklenen bir sonuçtur. Parkı sadece geçiş için kullanan insanlar pasif

katılımcı olarak belirlenmiştir. Ayrıca parkı buluşma noktası olarak belirleyip, manzara tersi yönde bekleyen katılımcılar park içinde beklenen davranışı göstermediği için pasif olarak değerlendirilmiştir. Aktif katılımcı, park içinde manzara ile ilişkilenen veya park içinde tasarlanmış yüzeyleri kullanan katılımcılardır.

Tablo 5.1: Şişhane Park'ta hafta sonu belirlenen saatlerde mekân-katılımcı ilişkisi.

	S1	**S2**	**S3-S2**
HAFTA SONU 8.30			
HAFTA SONU 14.00			
HAFTA SONU 18.00			

Tablo 5.2: Şişhane Park'ta hafta içi belirlenen saatlerde mekân-katılımcı ilişkisi.

	S1	S2	S3-S2
HAFTA İÇİ 8.30			
HAFTA İÇİ 14.00			
HAFTA İÇİ 18.00			

Sabah, öğlen ve akşam saatlerinde mekânı geçiş için veya dinlenmek, manzarayla ilişkilenmek için kullanan katılımcıların üç farklı noktadan sayımları yapılmıştır (Tablo 5.1), (Tablo 5.2).

Tablo 5.3: Hafta sonu seçilen saatler için katılımcı eylemleri.

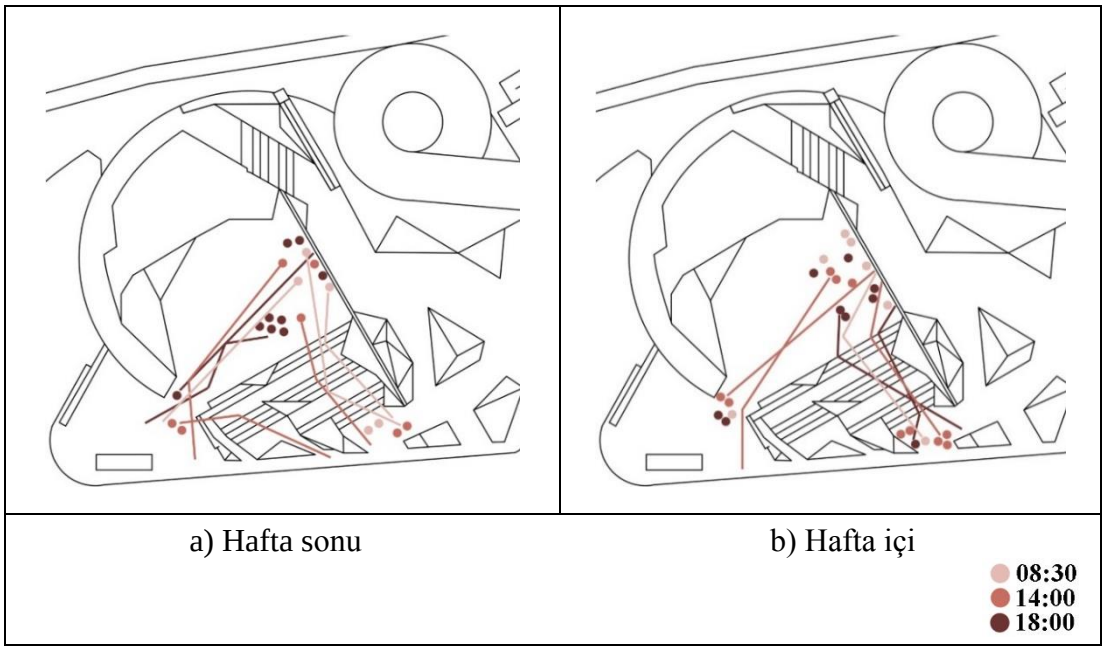
		Zaman			Toplam
		08:30	14:00	18:30	
Eylemler	Oturma	2	8	12	22
	Uzanma	0	0	1	1
	Oyun	1	1	0	2
	Yürüme	0	1	3	4
	Etkileşim yok	13	5	8	26
Toplam		16	15	24	55

Tablo 5.4: Hafta içi seçilen saatler için katılımcı eylemleri.

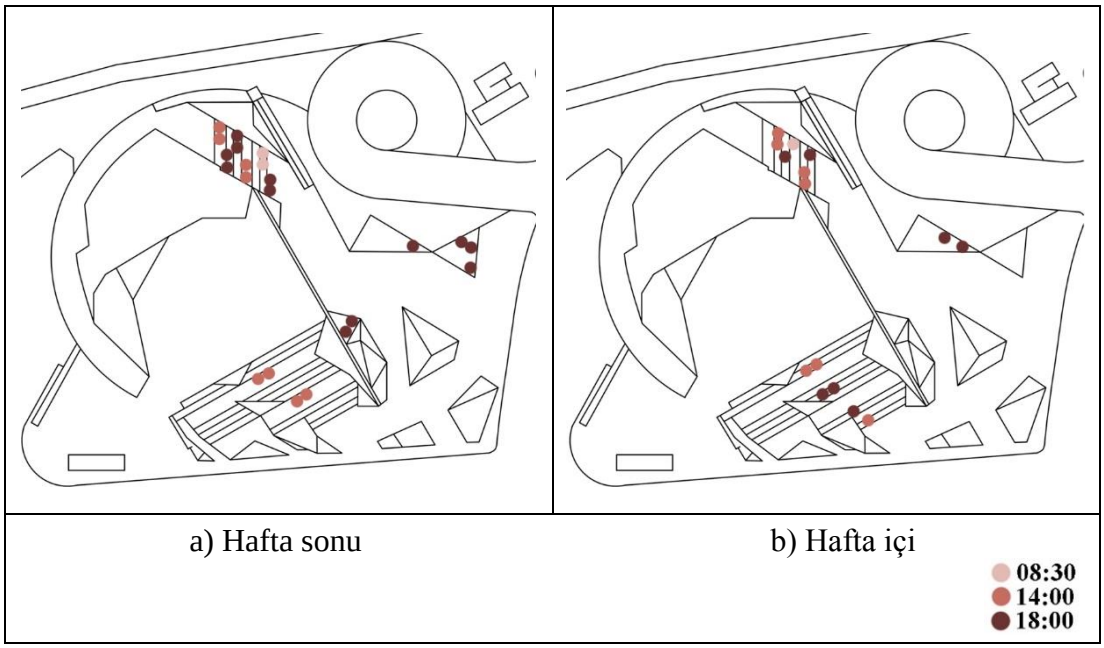
		Zaman			Toplam
		08:30	14:00	18:30	
Eylemler	Oturma	1	7	7	15
	Uzanma	0	0	1	1
	Oyun	0	0	1	1
	Ayakta bekleme	0	5	0	5
	Yürüme	0	3	0	3
	Etkileşim yok	7	15	12	34
Toplam		8	30	21	59

Tablo 5.3 ve Tablo 5.4'ye göre (Şekil 5.8), (Şekil 5.9), (Şekil 5.10), (Şekil 5.11), (Şekil 5.12);

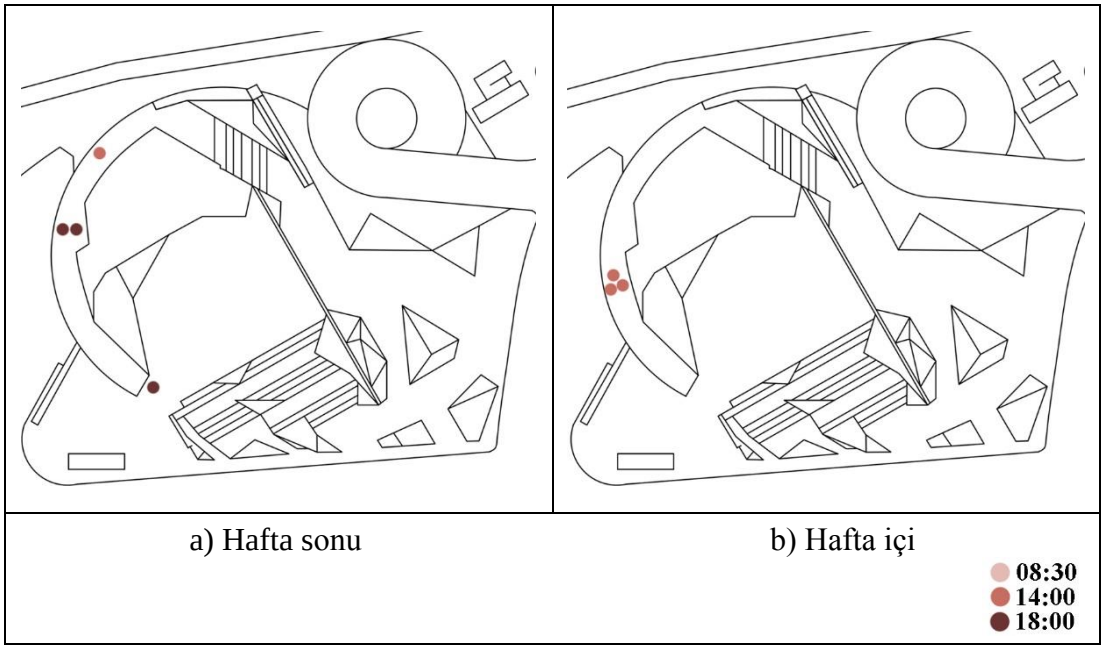
- Hafta sonu ve hafta içi aktif ve pasif katılımcı sayıları fotoğraf çekimini yapıldığı saatler ile karşılaştırıldığında hafta sonu akşam 18:00'da hafta içi ise öğlen 14:00'da mekânda daha fazla aktif katılımcının olduğu gözlenmiştir.
- Her iki günde de en az katılımcının sabah saatlerinde olduğu gözlenmiştir.
- Hafta sonu toplam aktif katılımcı sayısı hafta içi aktif katılımcı sayısından daha fazladır.



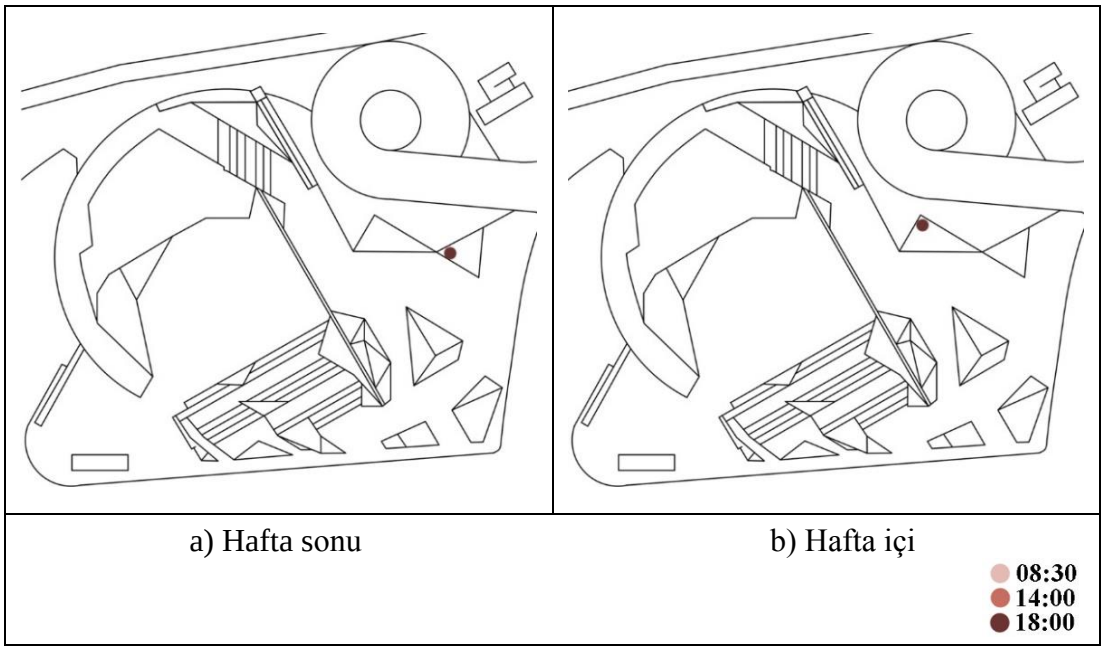
Şekil 5.8: Park içinde gözlenen pasif katılımcı.



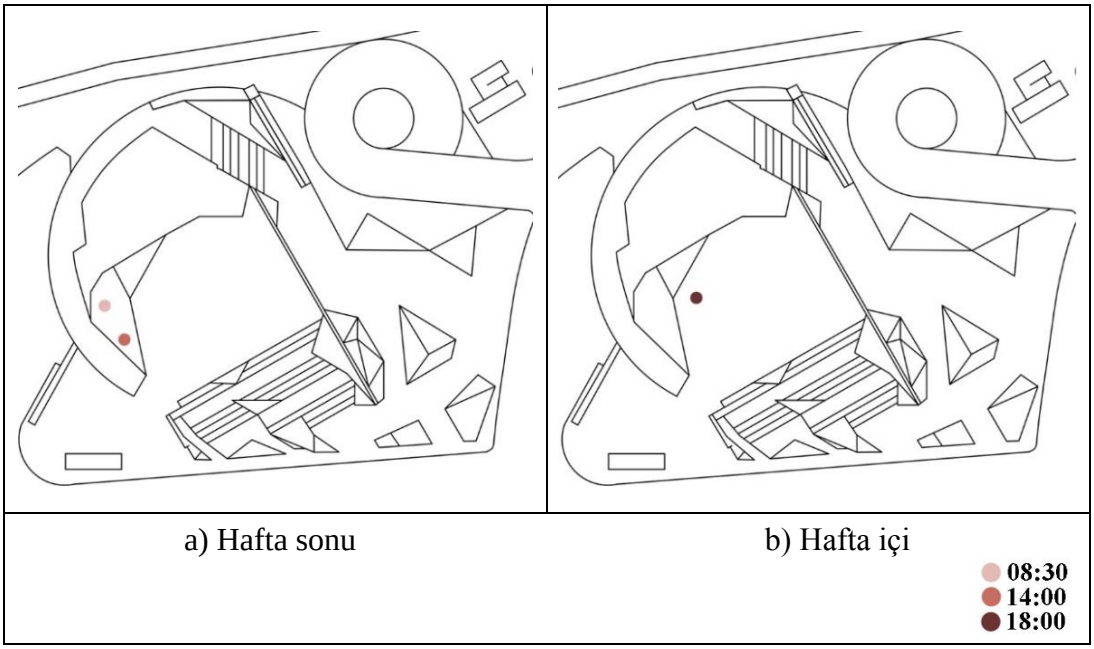
Şekil 5.9: Park içinde gözlenen oturma eylemi.



Şekil 5.10: Park içinde gözlenen yürüme eylemi.



Şekil 5.11: Park içinde gözlenen uzanma eylemi.



Şekil 5.12: Park içinde gözlenen oyun eylemi.

Ki-kare analizi ile tasarım esnasında oluşturulan senaryoların katılımcıların park içindeki rotalarını nasıl etkilediği incelenmiştir. Bu aşamada belirlenen hipotez; 'park içinde katılımcıların farklı eylemlerinin parkın farklı bölgeleri ile bir ilişkisi vardır' şeklindedir. Ki-kare bağımsızlık analizine göre $p<0,050$ ise hipotez geçerlidir.

Gözlem verileri sayım bölgeleri ve eylemler şeklinde girilmiştir. Hafta içi ve hafta sonu seçilen saatlerde mekân içinde öngörülebilen eylemler belirlenmiş ve katılımcı sayılarının sayım noktaları ile ilişkisi incelenmiştir. Park içinde öngörülebilen eylemler oturma, uzanma, oyun oynama, ayakta bekleme ve yürüme şeklindeyken parkı farklı bir bölgeye geçiş için kullanan pasif katılımcılar eylemler kategorisinde 'etkileşim yok' şeklinde değerlendirilmiştir. Böylece park içindeki yoğunluğun parkın farklı bölümleri ile bir ilgisinin olup olmadığı yorumlanmıştır.

Her iki gün için de sayım bölgelerinde katılımcıların eylemleri incelenmiş ve iki farklı tablo şeklinde değerlendirilmiştir. Her iki gün için de ilk tablolar (Tablo 5.5, Tablo 5.7) park içindeki eylem çeşitliliğini bölgelere göre değerlendirirken ikinci tablolar (Tablo 5.6, Tablo 5.8) ki-kare bağımsızlık testine göre anlamlılık değerini belirtmektedir.

Tablo 5.5: Hafta sonu sayım bölgelerinde katılımcı eylemleri.

		Eylemler					Toplam
		Oturma	Uzanma	Oyun	Yürüme	Etkileşim yok	
Sayım noktaları	S1	12	0	0	3	0	15
	S2	4	0	2	1	26	33
	S3	6	1	0	0	0	7
Toplam		22	1	2	4	26	55

Tablo 5.6: Hafta sonu sayım bölgeleri-katılımcı eylemleri ki-kare sonucu.

	Değer	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	46,260[a]	8	,000
Likelihood Ratio	53,278	8	,000
Linear-by-Linear Association	1,010	1	,315
N of Valid Cases	55		

a. 11 hücre (73,3%) beklenen değer 5'ten küçüktür. Beklenen en küçük değer 13.

Tablo 5.7: Hafta içi sayım bölgelerinde katılımcı eylemleri.

		Eylemler						Toplam
		Oturma	Uzanma	Oyun	Ayakta bekleme	Yürüme	Etkileşim yok	
Sayım noktaları	S1	9	0	0	4	3	0	16
	S2	6	0	1	1	0	31	39
	S3	0	1	0	0	0	3	4
Toplam		15	1	1	5	3	34	59

Tablo 5.8: Hafta içi sayım bölgeleri-katılımcı eylemleri ki-kare sonucu.

	Değer	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	50,635[a]	10	,000
Likelihood Ratio	50,090	10	,000
Linear-by-Linear Association	13,062	1	,000
N of Valid Cases	59		

a. 15 hücre (83,3%) beklenen değer 5'ten küçüktür. Beklenen en küçük değer 07.

İlk tablolara göre (Tablo 5.5, Tablo 5.7);

- Toplu ulaşım katını barındırması sebebiyle S2 olarak isimlendirilen etkinlik avlusunu içeren bölge en fazla pasif katılımcıyı içermekte ve aktif katılımcı için eylem çeşitliliğinin en fazla olduğu bölgedir.
- Park içinde en fazla oturma eylemi ile karşılaşılırken, en fazla oturma eyleminin gerçekleştiği alan S1 olarak ifade edilen siluet rampası ve onunla birleşen amfi alanıdır.
- Uzanma eylemi ile sadece seyir terasındaki bitki alanlarının önündeki ahşap alanlarda, oyun eylemi ile ise etkinlik avlusunda karşılaşılmıştır.

İkinci tablolara göre (Tablo 5.6, Tablo 5.8);

- Sütunun en üstünde yer alan anlamlılık değeri 0'dır. Bu değer $p<0,05$ koşulunu sağladığından sonuç anlamlıdır. Yani katılımcı eylemleri ile mekân senaryoları arasında anlamlı bir ilişki söz konusudur. Bu bulgudan hareketle, katılımcı eylemlerinin park içinde katılımcının bulunduğu bölgeye göre farklılık gösterebileceği yargısına ulaşılabilir.

Öyleyse fotoğraf tekniği ile saatlere göre ve sayım bölgelerine göre analiz edilen gözlem sonuçlarına göre alan çalışmasının amacı olan ve cevabı aranan sorular incelenirse;

Yakın çevreden mekâna ulaşım var mı?

- Özellikle rotaların gösterildiği analizlerde yakın çevreden ulaşım aksına ulaşabilmek için kullanılan yoğun bir hareket vardır.

- Ulaşım aksından çıkan katılımcıların manzarayı fark edip rota değiştirmesi de gözlenen sonuçlardandır.
- Çekilen tüm fotoğraflardan yapılan analizlerde de ulaşım aksı, çarşı katı ile parkın Galata'ya ulaşım aksı arasında sürekli bir devinim olduğu gözlenmiştir.

Mekân içinde aktif-pasif katılımcı oranları nedir?

- Park içinde saatlere bağlı olarak değişkenlik gösteren aktif katılımcı hareketi mevcuttur.
- Park, her iki gün için de öğlen ve akşam saatleri ile karşılaştırıldığında sabah saatlerinde en az aktif katılımcıyı barındırmaktadır.
- Rampayı ve amfi merdiveni kapsayan S1 bölgesinde gözlem yapılan iki günde de pasif katılımcıya rastlanmamıştır. En fazla pasif katılımcı ise geçiş bölgesi olarak görülebilen S2 bölgesinde gözlenmiştir.
- Park içinde hafta sonu 29 aktif 26 pasif katılımcı gözlenirken hafta içi 25 aktif 34 pasif katılımcı gözlenmiştir.

Katılımcılar manzara ile ilişkileniyorlar mı?

- Aktif katılımcılar manzara noktalarındaki oturma alanlarında, seyir teraslarında vakit geçirmektedir.
- Manzaranın yakın çevreden de turistleri ve kentliyi İstanbul siluetine karşı fotoğraf çekebilmek için parka çeken önemli bir etken olduğu gözlenmiştir.
- S1 bölgesi manzaraya yönelen diyagonal bir rampayı içermektedir. S1 bölgesinde hiç pasif katılımcının olmaması manzaranın park içinde katılımcının rolünü değiştiren önemli bir etken olduğunu göstermektedir.

Tasarlanan koşullar dışında nasıl bir katılımcı hareketi mevcuttur?

- Tasarlanan koşullar dışında avlu ve oyun alanında bisiklet süren, ahşap düzlemlerde uzanan ve oturan katılımcılar gözlenmiştir (Tablo 5.1), (Tablo 5.2).

Sonuç olarak Şişhane Park, mimari program ve peyzaj ilişkisinde üretilmiş etkileşimli yüzeyleri ve oyun olgusuna yaklaşım biçimleri ile katılımcı odaklı, fiziksel çevresi ile hem kentsel bağlamda ilişki kurarak hem bölgedeki yerel malzemeyi kullanarak farklı şekillerde ilişkilenmiş ve bu ilişkiyi geometri ile desteklemiş bir mekân yaklaşımıdır. Ayrıca, otoyolların çevresindeki parkların akıllarda oluşturduğu yeşil alan yaklaşımından farklılaşarak, kentsel bir alan sunması ve otoyolun ortasında insanı izole ederek İstanbul'un turistik noktalarıyla bütünleşmesini sağlaması nedeniyle duyarlı arayüzleri barındıran önemli bir projedir. Ancak projenin daha fazla katılımcıya hitap edebilmesi için, özellikle yaz aylarında, gölge alanlara ihtiyacı bulunduğu da gözlenen bir husustur. Bu sebeple değerlendirme matrislerinde 'pasif iklimlendirme' ile ilişkilenmemesinin bir sebebi gölge ihtiyacıdır. Aynı şekilde matrisde yer alamayan 'mimarinin kentselleşmesi' bileşeni de katılımı daha çok arttırabilecek bir potansiyel olarak görülebilir.

Şişhane Park, bir varış noktası değil bir geçiş noktası olarak ele alınmış bir projedir. Mekâna metro veya otopark katını kullanmak için gelen insanın yönünü değiştirmesi ve manzaraya doğru oturma, yürüme, uzanma gibi hatta etkinlik alanında oyun oynama, bisiklet sürme gibi eylemler gerçekleştirmesini sağlaması bu geçiş mekânının amacına ulaştığını göstermektedir.

6. SONUÇLAR ve ÖNERİLER

Mimarlık doğa ile her dönem ilişki kurmaya çalışmıştır. Bu sebeple, belirli dönemlerde ilişkilendirilemeyen mimarlık ve peyzaj arasındaki ilişkiler, doğa ile uyum sağlamakla başlayıp, peyzajın kamusal alanlarla ilişkilenmesine, mimari bir yapının yüzeyleri ile yeşil elemanların birlikte tasarlanmasına, doğayı işlevsel veya model olarak taklit etmeye ve katılımcıyı mimari sürece dâhil etmeye kadar uzanan uzun bir süreçtir. Bu süreçte de bahsedildiği gibi, mimari program ve peyzaj birbirleri ile diyalog kurarken kendi tekil özelliklerini farklılaştırarak farklı bir mekân algısı oluşturmuşlardır. Mimari program biçimi, işlevi, yakın çevresi ve katılımcıları ile iletişim kurabilmesi nedeniyle süreç odaklı yaklaşımları ortaya çıkarırken, peyzaj mimari program ile entegre olurken yatay kullanımlarının yanı sıra düşey kullanımlarına izin vermiş ve katılımcı ile iletişimi bağlamında açık uçlu yaklaşımlar oluşturmuştur. Bu sebeple, bu farklı mekân algısı, ne mimari program ne de peyzaj ile bütünleşmektedir. Tam aksine hem mimari program hem peyzaj tanımı ile mimari program ve peyzaj arasındaki geçmişten gelen keskin sınırlar erimeye başlamıştır.

Mimari program ve peyzaj arasındaki ilişkide süreç esnasında oluşturulan duyarlı yaklaşımlar, öncelikle insanın mekân içindeki rolünü değiştirmiştir. Kavramlarla ilişkilenen örneklerde insan, kullanıcı rolünden sıyrılarak mekânı var edebilme gücüne sahip, aktif bir katılımcı olmuştur. Bunun için tasarım ve üretim esnasında, katılımcının öngörülemeyen tüm eylemlerine cevap verebilecek açık uçlu tasarımlar oluşturulmalıdır. Bu çalışmada oluşturulan bileşenler ve üretim biçimleri de hem çevresel yaklaşımları hem de insan konforunu sağlamak veya insanın mekânla bağını koruyabilmek için seçilen duyarlı yaklaşımlardır. Bu bağlamda, incelenen tüm örnekler birbirlerinden farklı yaklaşımlarla üretilmiş olsalar da benzerlik göstermektedirler.

Bu çalışma kapsamında katılımcı odaklı yaklaşımlar vurgulanmak istenirken mimarlık ve peyzaj ilişkisini kuran diğer yaklaşımlar arakesitte incelenmiştir. Tüm yaklaşım biçimleri mimari program ve peyzaj arasındaki ilişkide üretilen mekânın duyarlı ara-yüzleri olarak sunulmuştur. Çalışma kapsamında incelenen tüm yaklaşım biçimlerinde görülmüştür ki;

20.yüzyılın sonlarında açığa çıkan düşünsel evrimler, edebiyat ve mimarlık gibi pek çok disiplini birlikte düşünmeye, toplum için çözüm bulmaya çağırmıştır. İnsan

toplum içinde rolünü sorgulayarak, çeşitli sanatsal akımları ve görüşlerden faydalanarak mimarlık alanında da insan odaklı dönüşümü beraberinde getirmiştir. Çalışmanın odak noktasını da oluşturan insan odaklı yaklaşımlar ve mimarlık ve peyzaj arasındaki diyalog, mekân içinde aktif bir katılımcı olarak görülen insanın tüm istek ve ihtiyaçlarına yönelik çözümleri barındıran mimari bir süreç anlayışı ile birlikte gelişmiştir. Dört farklı tasarım kavramları ile değerlendirilen tüm katılımcı odaklı yaklaşımlar, mimari program tanımını yeniden yorumlatmaktadır. Mimarlığın bir süreç tasarımı olduğunun kabullenilmesi ile birlikte işlevsel yaklaşımların yerini alan süreç odaklı yaklaşımlar, katılımcı ile birlikte hiç bitmeyen, açık uçlu bir durumu temsil etmektedirler. Tasarım, üretim ve katılımcı ile buluşma olarak değerlendirilen üç aşamalı mimari süreç, katılımcının mimari tasarımı yönlendirebilme hakkına sahip olduğunun göstergesidir. Bu sebeple, mekân içinde öngörülemeyen eylemleri temsil eden olay kavramı, 21.yüzyılda kentler içindeki dinamik hayatı yansıtan geçicilik kavramı, çoğul ilişki biçimlerinin mimari programın sınırlarını eritebileceği akışkanlık kavramı ve işlevsellikle birlikte gelişmeye başlayan, katılımcıya ve zamana uyum sağlayabilecek çözümleri barındıran esneklik kavramı 21.yüzyılın mimari program ve peyzaj ilişkisinde seçilen duyarlı tasarım kavramlarıdır.

Mimari program ve peyzaj arakesitinde incelenen bileşenler ve üretim biçimleri, odak noktaları ve gösterim biçimleri olarak ele alınmıştır. Buna göre, katılımcı esaslı mimari program ve peyzaj için doğa, bağlam ve eylem olmak üzere üç temel odak ve topolojik ve performatif-adaptif olmak üzere ise iki temel üretim şekli olduğu düşünülmüştür. Bu aşamada açığa çıkan anahtar kelimeler ise seçilen tüm yaklaşım biçimleri ile birlikte farklı modelleri temsil etmektedir. Her anahtar kelime bir diğeri ile birleşerek duyarlılık olgusuna birden fazla yaklaşım biçimi geliştirmeye açık hale gelmiştir.

Mimari sürecin tüm aşamalarının incelendiği bu çalışmada, mimari program ve peyzaj ilişkisinde üretilen mekânın hibrid özellikler gösterdiği, mekân içindeki sınırların eridiği, doğa ve bağlamla ilişkilenerek katılımcı odaklı mekân üretimine olanak tanıdığı yargısına ulaşılmıştır. Bu önerme Şişhane Park'ta yapılan bir gözlem ile desteklenmiştir. Gözlem esnasında kentsel ölçekte ve büyük bir topografya göz önünde bulundurularak yapılan tasarımda, insanın mekânın merkezinde olduğu ve çalışma kapsamında incelenen bileşen ve üretim biçimlerinin mekân kurgusunu dinamik tutacak şekilde düşünüldüğü gözlenmiştir. Bu sayede geçiş mekânı olarak betimlenen parkın bir dinlenme veya duraksama noktası olduğu ve hem çevre hem

katılımcı için duyarlı olabilecek tasarım kriterlerinin eş zamanlı düşünülmesi gerekliliği yargısına varılmıştır.

Sonuç olarak, 21.yüzyılda mekân algısını ilişkiler ağı olarak ele almak için temel yaklaşım mekân için duyarlılık olgusunu zenginleştirmektir. Mimari program ve peyzaj ilişkisinde mekân, 21.yüzyılın duyarlı arayüzlerini barındırdığı sürece, hem katılımcısı ile hem de fiziksel çevresi ile daha iyi bir iletişim kurabilmektedir. Bu sebeple, matrislerde kullanılan her bir anahtar kelimenin duyarlı bir mekân için etkisi farklıdır ve her birinin eksikliği ile mekânın duyarlılık etkisinin azalacağı düşünülmüştür. Matristeki her anahtar kelimenin somut ilişkisi ise ancak disiplinler arası bir yaklaşım ile kurulabilmektedir. Bu sebeple, mimarlık-peyzaj-kent arasındaki insan odaklı ilişki biçimlerinin her döneme ve her topluma cevap verebilmesi mekânı sabit fiziksel yaklaşımlarından uzaklaştırmış sosyal bir olgu haline getirmiştir. Mimari program ve peyzaj ilişkisindeki mekân, kendi fiziksel çevresine de yeni bir katman kazandırmış ve olay-mekân'a dönüştürmüştür. Günümüzde katılımcı ile etkileşimi artan bir mekân ile insanlar için daha yaşanabilir bir kent sunulabilir. Bu bağlamda 21. yüzyıl mimarlığına yöneltilmesi gereken öneriler bağlamında; mimar tasarladığı mekân ve peyzaj ilişkisi ile görünmeyen alternatif yeni program ve eylem kaynağı ürettiğinin bilincini sürece dâhil etmelidir. Mimari program ve peyzaj arakesitinde, beklenmedik alternatif kullanımlara dair yapılan katılımcı önerilerin, mimari üretim sürecine dâhil edilmesi ile daha duyarlı tasarımların oluşacağı ve yeni interaktif kent peyzajlarının ve mekânlarının aktif ve katılımcı kılınabileceği düşünülmelidir.

KAYNAKLAR

Alexander C., Ishikawa S., Silverstein M., Jacobson M., Fiksdahl-King I., Angel S. (1975), "A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction", New York: Oxford University Press.

Allen S., (2007), "Pamphlet Architecture 28: Augmented Landscapes", 1st Edition, Princeton Architectural Press.

Arslan Avar, A., (2009), "Lefebvre'nin Üçlü- Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekan-Diyalektiği. Mimarlık ve Mekan Algısı", TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, 17, Aralık, 7-16.

Aurer G., (1992), "Garden Miniatures", U. Conrads içinde, Daidalos, 46, 130-142.

Brandis N. S. W., (2015), "Performative Urbanism: Generating And Designing Urban Space" Jovis.

Clement-Croome D., (2013), "Intelligent Buildings- Design, Management and Operation", 2nd Edition, ICE Publishing.

Corner J., (1999), "Recovering Landscape: Essays In Contemporary Landscape Architecture", 1st Edition, Princeton Architectural Press.

Corner J., (2006), "Terra Fluxus", Waldheim C., içinde, "Landscape Urbanism Reader", Princeton Architectural Press, 21-33.

Dwyre C., Perry C., (2015), "Performance And Architecture: Expanded Fields Architecture/ Landscape/ Performance", PAJ: A Journal of Performance and Art, 109, 1-7.

Eckbo G., (1950), "Landscape For Living", University Of Massachusetts Press.

Eisenman P., (1984), "The End of the Classical: The End of the Beginning, The End of the End", Perspecta, 21, 154-173.

Eisenman P., (1998), "Moving Arrows, Eros and Other Eros: An Architecture of Absense", Hays K. içinde, "Architecture: Theory: Since 1968", The MIT Press, 582-586.

Jerez B. P. F., (2016), "Drawing of The Event: The Diagramming Of Action On Public Space", Expresion Grafica Arquitectonica, 122-133.

Forty A., (2000), "Words And Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture", Thames-Hudson.

Foucault M., (1984), "What Is an Author?", P. Rabinow içinde, "The Foucault Reader", Pantheon Books, 101-121.

Güner D., (2012), "Performans ve Edimsellik Olarak Mimarlık", Ege Mimarlık, Nisan, 24-29.

Habraken N., (2002), "The Uses Of Levels", Open House International, 27, 2, 9-20.

Halacy D., (1986), "Understandign Passive Cooling Systems", Virginia: Volunteers in Technical Assistance.

Hershberger R. G., (1970), "Architecture and Meaning", The Journal of Aesthetic Education, 4, 4, 37-55.

Hertzberger H., (1991), "Lessons For Students", 010 Publishers.

Hill J., (2003), "Actions of Architecture:Architects and Creative Users", 1st Edition, London: Routledge.

Holl S., (2007), "Urbanism. In Architecture Spoken", New York: Rizzoli.

Huber N., (2008), "Olympic Sculpture Park - Seattle, WA by Weiss/Manfredi", Architecture/Landscape/Urbanism, 20, 3.

Huizinga J., (2006), "Homo Ludens : Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme", M. Kılıçbay, Çev., 2. Baskı, Ayrıntı Yayınları.

Isenstadt S., (2005), "Contested Context", Burns C., Kahn A. içinde, "Site Matter: Design Concepts, Histories and Strategies", Routledge, 157-184.

Kimbal F., Edgell, G., (1918), "A History Of Architecture", Harper-Brothers.

Kolatan Ş., (2000), "Tschumi İle Konuşma", Ç. D. Dizisi içinde, Bernard Tschumi, Boyut, 13-14.

Kuban D., (2013), "Lao Tzu Tao Yolu Öğretisi- Tao Te Ching'in Yorumsal Çevirisi", 2. Baskı, YEM.

Leach N., (1997), "Rethinking Architecture: A Reader In Cultural Theory", 1st Edition, Routledge.

Lynch K., (2016), "Kent İmgesi", Çev. İrem Başaran, İş Bankası Kültür Yayınları.

Mayer J., (2011), "Metropol Parasol: Project Booklet", EU05_PYTYH.

Meyer E., (2005), "Site Citations: The Grounds Of Modern Landscape Architecture", Burns C., Kanh A., içinde, "Site Matters: Design Concepts, Histories, and Strategies", Routledge, 93-129.

Newton N., (1971), "Design On The Land,The Development Of Landscape Architecture", The Belknap Press Of Harvard University Press.

Proshansky H. M., Fabian A. K., Kaminoff R., (1983), "Place-Identity: Physical World Socialization of the Self", Journal of Environmental Psychology, 3, 57-83.

Raventos Pons E., (2002), "Gaudi's Architecture: A Poetic Form", Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal, 35, 4, 199-212.

Rudofsky B., (1964), "Architecture Without Architects", Museum Of Modern Art.

Ruisanchez M., (2007), "Action, Land & Scape Series:Landscape + 100 Words to ed. Colafranceschi", D. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Scherr R., (1996), "Action Space, Writing Urbanism: A Design Reader", Routledge.

Schulz C. S., (1980), "Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture", Academy ed. London.

Stokols D., (2017), "Social Ecology in the Digital Age: Solving Complex Problems in a Globolized World", Academic Press/Elsevier.

Şengün H. T., (2018), "Sokak Pazarının Poetikası, Geçici Yapının Zamansallığı Üzerine Fenemenolojik Bir İnceleme", Mimarist, 18, 16, 20-28.

Tanyeli U., (2017), "Yıkarak Yapmak: Anarşist Bir Mimarlık Kuramı İçin Altlık", Metis.

Tschumi B., (1981), "The Manhattan Transcript", Academy Editions/St. Martins Press.

Tschumi B., (2000), "Event-Cities 2", London-England: Cambridge, Massachusetts.

Tschumi B., (2018), "Mimarlık ve Kopma", A. Tümertekin, Çev., 1. Baskı, Janus Yayıncılık.

Vidler A., (2003), "Toward a Theory Of The Architectural Program", October.

Vitruvius, (2013), "Mimarlık Üzerine On Kitap", S. Güven, Çev., 15. Baskı, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

Vroom M., (2006), "Flexibility, Lexicon of Garden And Landscape Architecture". Birkhauser.

Waldheim C., (2002), "Landcape Urbanism: A Geneology", Praxis: Journal of Writing + Building", 4, 10-17.

Waldheim C., (2009), "Açık Uçlu Kentleşme", XXI Mimarlık Tasarım Mekan, 76, 12-14.

Wall A., (1999), "Programming The Urban Surface", J. Corner içinde, Recovering Landscape: Essays In Contemporary Landscape Architecture, Princeton Architectural Press, 233-249.

Web 1, (2018), https://www.britannica.com/place/Central-Park-New-York-City, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 2, (2018), https://www.archdaily.com/329433/ad-classics-parc-guell-antoni-gaudi, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 3, (2018), http://oma.eu/projects/parc-de-la-villette, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 4, (2018), https://www.archdaily.com/554132/ad-classics-yokohama-international-passenger-terminal-foreign-office-architects-foa/542078fcc07a8086fc00000b-ad-classics-yokohama-international-passenger-terminal-foreign-office-architects-foa-photo, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 5, (2018), https://www.archdaily.com/24362/the-new-york-high-line-officially-open/1892220435_dsr-highline-09-06-5541, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 6, (2018), https://eisenmanarchitects.com/City-of-Culture-of-Galicia-2011, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 7, (2018), https://www.art-agenda.com/shows/winter-scenario-at-cneai/, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 8, (2018), https://www.archdaily.com/561562/playland-likearchitects, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 9, (2018), https://www.metalocus.es/en/news/bernard-tschumi-retrospective-exhibition-architecture-concept-notation, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 10, (2018), https://www.bauhaus.de/en/programm/sammlung/214_buehne/, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 11, (2018), https://www.bauhaus.de/en/das_bauhaus/46_leben_am_bauhaus/, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 12, (2018), https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi/5037f5b228ba0d599b000691-ad-, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 13, (2018), https://www.designboom.com/architecture/venice-architecture-biennale-2016-western-sahara-pavilion-manuel-herz-07-12-2016/, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 14, (2018), https://www.archdaily.com/7484/house-n-sou-fujimoto, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 15, (2018), http://www.west8.com/projects/schouwburgplein/, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 16, (2018), http://ferrater.com/?oab_proyecto=1028&idioma=_en, (Erişim Tarihi: 18/12/2018).

Web 17, (2018), http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5cdfb89d001096.66903635, (Erişim Tarihi: 23/11/2018).

Web 18, (2018), http://www.weissmanfredi.com/project/seattle-art-museum-olympic-sculpture-park, (Erişim Tarihi: 23/11/2018).

Web 19, (2018), https://www.archdaily.com/866818/bigs-lego-house-tops-out-gets-september-opening-date, (Erişim Tarihi: 23/11/2018).

Web 20, (2018), http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlsZTpLb2NoRmxha2Uuc3Zn, (Erişim Tarihi: 23/11/2018).

Web 21, (2018), https://www.ted.com/talks/benoit_mandelbrot_fractals_the_art_of_roughness/transcript, (Erişim Tarihi: 23/11/2018).

Web 22, (2018), https://en.oxforddictionaries.com/definition/topography, (Erişim Tarihi: 23/11/2018).

Web 23, (2019), https://www.arkitera.com/haber/1136/mimarligin-topografya-ile-diyalogu, (Erişim Tarihi: 03/06/2019).

Web 24, (2018), https://www.arkitektuel.com/metropol-parasol/#jp-carousel-2214, (Erişim Tarihi: 23/11/2018).

ÖZGEÇMİŞ

Büşra AĞAÇ 1993, İstanbul doğumludur. 2016 yılında Beykent Üniversitesi Mimarlık bölümünden mezun olmuş ve 2019 yılında Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Ana Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans Eğitimini tamamlamıştır.

EKLER

Ek A: Şişhane Park tasarımcılarından Murat Şanal ile görüşme (04/12/2018)

- Tasarım aşamasında projenin odak noktası neydi?

Odak noktası iyi bir kentsel açık alan ve iyi bir otoparktı. Çünkü tarihi kente girmeden önce genel bir toplu araç park alanı ve üzerinde tamamen topluma yönelik açık alan tasarlanması ihtiyaç programıydı. Her ikisinin de iyi yapılması ana ilkeydi. Daha sonra her ikisi için de en iyi olan tasarım geliştirildi. Yani otopark kendi başına iyi işleyecek bir otopark, açık alan da oradaki ihtiyaçlara göre belirlenen en iyi toplumsal açık alan tasarımı şeklinde geliştirildi. Altta en rahat sirküle edecek, yüksek hacimleri kaldırabilecek şekilde tasarlanmış bağımsız bir otopark var. Otoparkın giriş ve çıkışı da Şişhane'deki yayaları rahatsız etmeyecek şekilde, hemen trafikten içeri alıp, iki diagonelden, geri kalan kısmını yayaya yönelik tasarlandı. Bu ana ilkelerden biriydi. Bunu tasarlarken de yayaların buraya gelip buradan kentin genel anlamda büyük peyzajını görmek, Haliç karşısındaki İstanbul'un tepe noktalarını görebilecek manzara terasları yarattık. Ondan sonra da çıkmaz sokak hissi yaratmamak için tamamen kendi içinde dönebilen, bir döngüsü olan, bir siluet rampasıyla bir alttaki tanımlı avlu, etkinlik avlusunu tasarladık. Bu etkinlik avlusuyla da toplu ulaşımın bağlanmasını sağladık. Buradaki ihtiyaç programlarının açık alanlarda etkinlik olabilmesini hayal edebiliyorduk. Sonra toplu ulaşımla etkinlik alanı arasında bir açık pazar alanı gibi bir yer aramıştık. Bunun bir kısmı daha sonradan Beyoğlu Belediyesi etkinlik ve evlenme salonu olarak düzenledi, bir kısmında ise hala pazar veya dükkân alanları var. Daha tam gelişemedi. Çünkü ilk düşünülenden farklı nitelikte bir şey, evlendirme salonu, gelince pazar ve dükkân alanları hala gelişemedi. Çarşı daha az nitelikte olabilecek bir şey evlendirme salonuna göre tasarlanmamış bir hacimde şu anda geçici bir dönem evlendirme salonu ihtiyacı gideriliyor.

- Projeyi doğa ile nasıl ilişkilendiriyorsunuz? (Doğa manzara olarak da ele alınabilir.)

Birkaç açıdan ilişkileniyor. Büyük ölçekte genel tabiat dokusu ve topografyasıyla ilişkileniyor. Esasında büyük ölçekte ilişkilenmesi çok önemli bir etken; yaklaşık 12-14 metre inen bir topografyada Haliç'in büyük topografyasıyla ilişkilenmek, bir Haliç'in içerisine doğru giden yeşil manzarası ile ilişkilenmek önemliydi. Mesela üstteki manzara teraslarının üzerinde durduğunuz zaman, korkulukların önünde Haliç'e doğru baktığınızda, oradaki Haliç'in yeşilliğinin birleştiğini görüyorsunuz. Daha da ötesinde de Haliç'in karşısındaki anıtları, 3.tepeden, Fatih'ten beri görebiliyorsunuz. Park, İstanbul'un yedi tepesinin üzerindeki anıtlarla ilişki kurmaya çalışıyor.

- Tasarım aşamasında bağlamla nasıl ilişki kuruldu?

Büyük ölçekte bağlam eski başkentin karşısındaki anıtlar arkasına hemen bir ceneviz kentinin yanında olması, Ceneviz surlarının dibinde olup, Ceneviz surlarındaki kentin içine girmeden arka plan şeklinde bir kentsel tasarım projesi yani kendini göstermeden daha çok gireceği yerlere doğru bir arka plan teşkil etti. Bir de daha ötesinde olan Belediye sarayının önünde bir toplanma, etkinlik alanı yarattı. Ama en büyük bağlamsal etki Haliç'in topografyasının devamını hissettirmek ve algılamaktı.
Bir de kentin içine girmeden önce, burası bir varış noktası değil bir geçiş noktası olarak tasarlandı. Galata bölgesine girmeden geçip biraz vakit geçirip kentin içine derinliklerine girilecek bir yer olarak tasarlandı.

- Üretim aşamasında kullanılan malzeme bölgedeki esnaftan temin edilmiş.

Hemen hepsi yerel malzemeler. En son da aydınlatma öyleydi. Aydınlatma bölgesinde olduğumuz için orada hatta hemen köşe başındaki aydınlatma firmaları aydınlatmayı temin etti. Ama bütün malzemeler yerel, doğal malzemeler ve kentin içinde hep rastladığımız malzemeler.

- Bu açıdan da bağlamı süreçle ilişkilendirebiliriz öyleyse.

Evet, zaten bizim stüdyomuz bilgi tabanlı, süreç tabanlı bir stüdyo. Süreçte bilgi olduğu zaman bağlam onun kopmaz bir parçası oluyor.

•Sizce kamusal programlar ve otopark iki farklı program olarak mı çalışıyor? Programlar arası ilişkiyi süreç içinde nasıl kurguladınız? Birbirleri ile bağ nasıl kuruldu?

Birkaç kavram var. Burası bir eşik bölgesi, geçiş bölgesi. Eşik bölgelerinin hepsi gayet zevkli ve güzel alanlar. Çünkü eşik bölgelerinde pencere kenarında otururuz bir yeri izlemek için veya bir setin üzerine gideriz. Mesela Osmanlı peyzajında teraslanma çok var çünkü teraslanma hem bir mahremiyet sağlıyor hem bir genel bakış sağlıyor. Pek çok konuyu çözebilen bir tasarım aracı veya prensibi. Bu alanda hepsini üst üste koyduğumuzda her ikisinin ayrıca çözülmesi, birinin araca birinin insana yönelik çözülmesi, farklı strüktürler gerektirdi. Bu ikisi arasında bir sınır değil sadece tasarım girdisi. Çünkü araçla insan kullanımı arasını ayıramıyoruz son bir yüzyıldır. Aracı hayatımızdan çıkartamıyoruz. Ama eski kentlerde hep araç sorunu var. Dolayısıyla Büyükşehir Belediyesinin araçların sokaklara park edilmesinden kurtulmak amacıyla başlattığı bu çözüm iyi bir şey. Fazla dolanım ve karmaşa sağlamamak için kentin içine girmeden yaklaşık 1000 araçlık bir yer. Ama ikisinin de ihtiyacı olan çözümler farklıdır. Araca yönelik çözümler daha kaba insana yönelik olanlar daha zarif çözümlerle mümkün olur. O yüzden iki farklı çözüm var. Bu birinci katmanı. İkincisi de bir tanesi yine araç sirkülasyonuna ait diğeri bağlama ait iki strüktür. İki strüktür üst üste oturmuyor, çarpıtılmış şekilde oturuyor. Yukarıdaki insana yönelik, insanın o eşik bölgesinde vakit geçirmesine ve etrafını tanımasına, farkındalığının artmasına göre tasarlanmış. Üstteki ovaller esasında kentin oluşumuna göre yönlenmiş.

•Bir geçiş noktası olarak belirttiğiniz Şişhane Park katılımcı için de pek çok eylem olasılıkları sunuyor. Siz beden hareketini nasıl kurguladınız? (ne ile ilişkilendirdiniz?)

Çeşitli senaryolar var. Orada da tekil kullanımlar çoklu kullanımlar olmak üzere birçok senaryo işledik. Yaz ve kış gün batımlarına göre iki tane oturma ve gün batımını seyretme alanı sağladık. Bir de her tarafa rahatça erişebilme imkânı sağlandı. Uzun bir siluet rampası var yaklaşık 4.5 metre iniyor ve hemen hemen her tarafa rahatça ulaşım sağlıyor. Geçiş mekânındaki hareketi de bir nebze daha uzatmak istediki. İnsanın evinde işe işinden eve gelirken de bir parça manzaraya bakıp biraz keyiflenip bir parça oturup nefeslenip duraksayabileceği bir yer olarak düşündük.

- Sizce üretim biçimleri (farklı geometri, malzeme kullanımı) hem otopark hem kamusal parkla nasıl ilişkileniyor?

Her ikisinin de işlevinden dolayı gelen. Birisi otopark işleyişine göre bir hacim diğeri de kente ve kentle olan ilişkisine ve insanın içinde rahat hareket edebileceği duruma göre ayarlandı.
Geometri: yansıyan. Geometri tek oyun kaynağımızdı. Tek bezeme kaynağı oyun olarak geometri kalmıştı. Ortadaki üçgenler buradan baktığında bulutlar giderken yansımalar oluyor, o da büyük ölçekte yine Haliç'in su ögesinin devamı. Bulutlardan dolayı yansıyıp su gibi devamını oluşturuyor. O da büyük ölçekte bir ilişki.
Fraktal geometri: sarmal şekli o sağlıyor. Fraktal geometri insanı her yerde sarıyor esasında. Sürekliliği sağlıyor. Her ana göre bir çözüm değil esasında bütününe dair de. Otoparka indiğinde biraz sağa inince dönüyor.
Duyularla da ilişkili. Akustik, görme, koklama. Asansörden çıktığında iki yerde çekirdek var buradaki asansör Galata kulesiyle karşı karşıyasın. Bu da yerle ilişkili olan bir şey. Büyük salyangozdan inen araba rampası ortasındaki araç yine oradaki toplu, bu sefer peyzajın içeriye alınmasıyla ilgili bir şey.

- Seçtiğim dört tasarım kavramı var. Olay; Tschumi'nin park tasarımı ile ilişkilendirildi. Tasarlanmamış eylemler dizisi olarak düşünüldü. Geçicilik; burada strüktürel bir geçicilik yok aslında. İşlevsel bir geçicilik olabilir.

Bizim için mesela gerçekten Nikah Salonu tasarlanmamış, geçici olabilir. Olaylar; mesela şu anda avluda bir tente var. O da kalkabilir. Orası daha güzel bir etkinlik alanı haline gelebilir.

- Akışkanlık da eylem-sınır ilişkisini düşünmüştüm. İnsan eylemi aslında sınırları belirleyicidir. Mimari program ve peyzaj artık sınırlarını eritmiştir diye düşünmüştüm. Yani peyzajı artık dışarısı olarak kabul edemiyoruz. Esneklik de adapte olabilmek olarak özetlenebilir.

Evet, orada da mesela siluet rampalarında mevsimsel bitkiler yapmıştık. Çünkü onlar da insanı mevsimin değiştiğinden haberdar edinebilmek için düşünüldü. Maalesef şu anda çok iyi bakmıyorlar ama.

Sınırların teşkil edilmesi: Sınırlarda her zaman bir çıta olmasına gerek yok akışkan olabilir birbirine. Park illa yeşil olmamalı hep öyle algılanıyor. Her türlü açık alan esasında bu sert zemin de olabilir açık alan olması önemli. Kentsel alanda daha aktif olabilir. Böyle bir topografyaya nasıl yerleşmek konusunda peyzaj olarak topografyayı da almak lazım tabiat örtüsüne o birlikte gelişti.

Ahşap deckler: İnsanların farklı bir şekilde oturmak istedikleri bir yer veya çocukların oynaması için. Tam tarifi olmak zorunda değil