

## Mekânda Proksemi Kavramı ve Proksemik Düzenlemeler: Bauhaus Tiyatroları

Merve BULDAÇ<sup>1</sup>

### Öz

İnsan, mekân ve mesafe ilişkisi yaşamın her alanında kendisini göstermektedir. Kişiler, alanlar/mekânlar, nesnelere ve çevre ile farkında ya da farkında olmadan mesafeye ilişkin seçimler yapmaktadırlar. Bu duruma ya kişi ya da içinde bulunduğu mekân karar vermektedir. Sergilenecek yakın ya da uzak mesafesel tavırlar, duruma, çevreye, mekâna ve kişilere bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bu çalışmada, insan-mekân-mesafe bağlamında proksemi kavramı ve proksemik düzenlemelerin önemi üzerinde durulması amaçlanmaktadır. Çalışma, teatral gösterilerde proksemik düzenlemeyi en etkili ve aktif bir şekilde kurgulayan Bauhaus tiyatroları örnekleri üzerinden sınırlandırılmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden betimleyici vaka çalışması yaklaşımı kullanılmıştır. İç içe geçmiş çoklu durum deseni üzerinden (vaka 1: Proksemi Kavramı) (alt biri: Bauhaus Tiyatroları-İzleyici İlişkisi) betimleyici vaka çalışması desenine göre veriler işlenmiş ve yorumlanmıştır. Ayrıca konuya ilişkin literatür taraması yapılmış, elde edilen veriler kendi içinde organize edilip vakaya ilişkin bütüncül bir akış sağlanmıştır. Proksemi kavramının sunduğu değişken ölçütler çerçevesinde, içmimarlık, mimarlık gibi disiplinlerde mekânsal organizasyonların şekillenmesine önemli katkılar sağlayan bu kavrama ilişkin ilgili disiplinler tarafından yeterli çalışma yapılmadığı gözlemlenmiştir. Ayrıca, çalışmanın örneklemini oluşturan Bauhaus tiyatrolarında kullanılan proksemik düzenlemelerin izleyici/insan-mekân-mesafe etkileşiminde oynadığı rolün önemini vurgulamak açısından da kavramın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** İnsan, Mekân, Mesafe, Proksemi, Bauhaus Tiyatroları, İzleyici

## The Concept of Proxemia in Space and Proxemic Arrangements: Bauhaus Theaters

### Abstract

The relationship between human, space and distance manifests itself in every aspect of life. People make choices about distance with spaces / spaces, objects and environment, whether they are aware of it or not. Either the person or the place is in decides on this situation. The close or long distance attitudes exhibited vary depending on the situation, environment, place and people. In this study, it is aimed to emphasize the importance of proxemia concept and proxemic regulations in the context of human-space-distance. The study is limited to examples of Bauhaus theaters that construct proxemic arrangement in theatrical performances in the most effective and active way. The descriptive case study approach, one of the qualitative research methods, was used in the study. The data were processed and interpreted according to the descriptive case study design through the nested multiple-case design (case 1: Concept of Proxemia) (sub-one: Bauhaus Theaters-Audience Relations). Also the literature on the subject was searched, the data obtained were organized, and a holistic flow regarding the case was provided. Within the framework of the variable criteria presented by the concept of proxemia, it has been observed that the relevant disciplines have not been adequately

<sup>1</sup> Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kütahya, Türkiye  
İlgili yazar/Corresponding author: merve.buldac@dpu.edu.tr

studied by the relevant disciplines of this concept, which contributes significantly to the shaping of spatial organizations in disciplines such as interior design and architecture. In addition, it is thought that the concept will contribute to the literature in terms of emphasizing the importance of proxemic arrangements used in Bauhaus theaters, which constitute the sample of the study, in the interaction of audience/person-space-distance.

**Keywords:** Person, Place, Distance, Proxemic, Bauhaus Theaters, Audience

## 1. Giriş

Birçok disiplinde mekân kavramı üzerine farklı düşünceler ve yaklaşımlar geliştirilmiştir. Bu kavramın kullanıcı ve fiziksel çevre ile olan ilişkisi ise tasarım disiplinleri, psikoloji, felsefe, coğrafya gibi pek çok disiplin içinde araştırılan bir konu haline gelmiştir. İnsan ve fiziksel çevrenin ilişkilendirildiği durumlar bölgeciliği de beraberinde getirmektedir. Bölgecilik kavramı, genel olarak hem insanlarda hem hayvanlarda diğer dış etken ve uyarılara karşı oluşturdukları kişisel mesafe olarak tanımlanabilir. Kişisel alan davranışının, yaşamı sürdürme ve korunma içgüdüsünden ya da dürtüsünden kaynaklandığını söylemek mümkündür. Kişi tarafından tanımlanan bu alan; duruma, çevreye ve diğer kişilere bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bu da mimarlık, içmimarlık gibi tasarımı ilgilendiren tüm disiplinlerde çokça kullanılan “proksemi” kavramını ortaya çıkarmaktadır. Bu kavram, uzak ya da yakın gibi mesafenin tanımlanması için kullanılmakta, kişi bu mesafeyi; mekân, çevre ya da nesne ile olan ilişkisine göre biçimlendirmektedir.

Bu çalışmada da insan-mekân-mesafe üçleminde belirlenen sınırların, proksemi kavramı ve proksemik düzenlemeler üzerinden değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu düzenlemenin uygulandığı ve kullanıcı-mekân etkileşiminin başarılı bir şekilde kullanıldığı Odin Tiyatrosu örneği ile de çalışma sınırlandırılmıştır. Çalışmada kullanılan yöntem bir vaka çalışması olup, vaka çalışması, sınırları belirlenmiş bir sistemin işleyişi ve çalışmasını anlamayı amaçlayan metodolojik bir yaklaşımdır (Chmiliar, 2010, s. 582). Davey (1990, s. 1) ise vaka çalışmasını; tek bir vaka ya da olayın derinlemesine incelendiği, bunun için verilerin sistematik bir şekilde toplandığı ve gerçek bağlamda olaylarının akışının araştırıldığı bir yöntem olarak ifade etmektedir. Merriam (1998, s. 45), vaka çalışmalarını amaçlarına göre; *betimleyici, yorumlayıcı ya da değerlendirme* olarak sınıflandırmıştır. Resim çizen ya da hikâyeye anlatan vaka çalışmaları betimleyici (descriptive) vaka çalışmaları olarak görülmektedir (Yin, 1984, s. 32). Bu çalışmada da nitel araştırma yöntemlerinden durum (vaka) çalışması yaklaşımıyla, iç içe geçmiş çoklu durum deseni üzerinden (vaka: Proksemi kavramı, alt birim: Bauhaus tiyatroları (Küresel, Total ve U tiyatroları– İzleyici ilişkisi) betimleyici durum (vaka) çalışması desenine göre veriler işlenmiş ve yorumlanmıştır.

## 2. İnsan-Mekân-Mesafe Etkileşimi

İnsanoğlunun, tarih boyunca barınabileceği, gereksinimlerini giderebileceği, sosyalleşebileceği ya da zamanla değişen tüm beklentilerine cevap bulabileceği mekânlar yaratma arzusu içinde olduğu gözlemlenmektedir. Eş zamanlı olarak yarattığı somut hacim içinde ve dışında diğer insanlar, iç/dış mekânlar ve nesnelere ile de dolaylı ya da dolaysız etkileşim, iletişim ve ilişki kurması gerekmektedir. Buradan yola çıkarak, insan-mekân-mesafe etkileşiminden bahsedebilmek için bu kavramların önemi üzerinde durmak gerekmektedir.

Mekân kavramına farklı yaklaşımlar getirildiği görülmektedir. İngilizce karşılığı “space” olan ve etimolojik kökenleri farklı dönemlere dayansa da Eskiçağ Grek felsefesine kadar

gidilerek bu felsefede birleştikleri görülmektedir. Hesiodos mekânı boşluk anlamına gelen “khaos” (URL-1) olarak ifade ederken; Aristoteles (1984, Çev. Hardie ve Gaye), iki tür mekân anlayışından bahsetmektedir. Biri bütün nesnelere kendi içerisinde bulunduğu ortak yer anlamında topos koinos (mekân), diğeri ise belirli nesnelere yer aldığı sınırlandırılmış idios topos (özel mekân)’dur. Platon ise “doğan her şeyin içinde oluşan mekânın nesnelere için çok önemli bir yere sahip olduğunu, beslediğini ve bu özelliğinden dolayıdır ki mekân, her şeyi bir kap gibi içine almaktadır” şeklinde ifade etmektedir (Kılıç, 2011, s. 7-20-25). Heidegger ise, Greklerin topos ve chora yani “yer” ve “uzam” kavramlarını birbirinden ayırmaktadır. Bunu da şöyle ifade etmektedir; “yer sınırlı bir mekândır ve bu mekânı uzam içindeki bir cisim kaplamaktadır” (1964, aktaran, Örnek, 2015, s. 128). Schulz (1971, s. 9) ise mekânı, kullanıcıların fiziksel, tinsel ve toplumsal gereksinimlerini karşılayan bir uzay parçası olarak tanımlamaktadır. Türk Dil Kurumu’na göre mekân “bulunulan yer, ev, yurt” olarak tanımlanmaktadır (URL-2). Zevi (2015, s. 23) için mekân, “bizi çeviren üç boyutlu bir boşluktan öte dördüncü boyutun da eklenmesidir” şeklinde olup “binanın içinde yer değiştirirken, binaya farklı perspektiflerden bakan kişinin, bir anlamda dördüncü boyutu kendisi yaratarak mekâna bütünsel gerçekliğini kazandırmaktadır” şeklinde devam etmiştir. Kuban (2016, s. 15) ise mekânı şöyle tanımlamaktadır; “Mekânın biçimsel olduğu kadar insan yaşamına ilişkin özellikleri de içinde barındırması gerekmektedir”.

1. “Yapı mekânı sınırlayan boşlukla oluşan bir olgudur”.
2. “Mekân hareketle belirlenmektedir”. Demirel’in (2004) de değindiği gibi, durağan mekân içinde canlı hareketlidir. Kuban bu hareketi yapı içerisinde sadece bir noktadan başka bir noktaya ulaşmak için değil, içeride var olan insanın bakış açısıyla yapı sınırlarına doğru uzanan görsel bir hareket olarak da tanımlamaktadır.
3. “Mekân ışıkla var olmaktadır. Aydınlık, sınırlanan boşluğun niteliklerini görmeye olanak tanınması açısından önemlidir”. Dolayısıyla, mekânın oluşumunda onun her yönden net anlatımlarla çevresinden sınırlandırılması gerekmektedir. Gündelik hayatın vazgeçilmez bir öğesi olan mekân, toplumsal, ruhsal ve tinsel tüm değerlerle biçimlenmekte ve şekil almaktadır. “Bunların her biri diğerini içerir, ortaya koyar ve varsayar” (Lefebvre, 2014, s. 45).

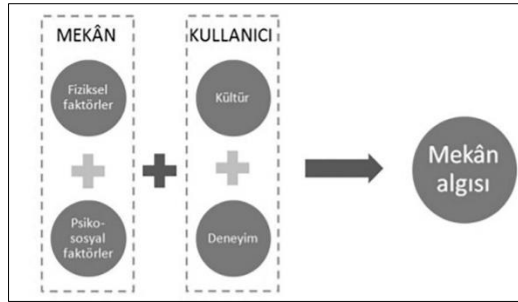
Mekâna dair verilen farklı tanımlar kapsamında, insan olan her yerde dış/iç mekânın varlığından bahsetmek mümkündür. Mekânın, beş duyu organı ile iletişime geçmesi mekân-insan etkileşiminde oldukça önemli rol oynamaktadır. Mekân, fiziksel ve algısal olarak içerisinde var olunan, sınırları orada bulunan kişi ya da kişilerin izin verdiği kadar çizilen, yaşama dair önemli ipuçları veren, çeşitli eylemlerin gerçekleştiği bir alan olarak tanımlanabilir. Sınırları net, algılanabilen ve bir kurgu çerçevesinde yaratılan mekân tanımı ve algısının yanı sıra sosyal, psikolojik, tarihsel, çevresel vb. gibi yaşamdan birçok iz taşımaktadır (Usta, 2020, s. 27). Dickens’in (Rasmussen, 2013, s. 40), orada yaşayan insanların ruhlarına benzeyen mekânlar yaratması bu görüşü destekler niteliktedir.

İnsan sosyal bir varlıktır. Var oluşundan itibaren tüm canlılar ve özellikle kendi cinsi ile iletişim ve etkileşim geçirmektedir. Yerleşik hayata geçiş ve beraberinde meydana gelen mekânlarla birlikte insan-insan, insan-mekân etkileşimi ve bu etkileşimin karşılıklı nasıl beslendiğine yönelik çıkarımlar yapmak mümkündür (Kahraman, 2014, s. 75). İnsan ve mekân ayrılmaz ve yaşamsal bir bütünü oluşturmaktadırlar. Maddesel etkileşim nesne, kişi ve mekân arasında güçlü bir bağ olarak görülse de bununla sınırlı olmayıp, insan zihinsel bir örüntü ile zaman ve mekânın ötesinde bir yolculuğu da mümkün kılmaktadır (Özgen, 2018, s. 7). Dolayısıyla, somut olarak algılanan mekân soyut olarak da (siyasi, kültürel, ekonomik, toplumsal, anlamsal) hayal edilebilen ya da tanımlanabilen bir yapıyı tariflemektedir (Tablo 1).

Tablo 1: Mekân-İnsan Etkileşimi (Yazar)

Somut Algılama	Soyut Algılama
Yapısal düzenin ve kurgunun duyu organları ile algılanması	Siyasi Kültürel Ekonomik Toplumsal Anlamsal

İnsanın mekânla olan etkileşiminin çıkışı olarak ise, kişinin gereksinimlerini karşılaması (somut) ve anlamsal ilişkiler kurma arzusu (soyut) olarak gösterilebilir (Kahraman, 2014, s. 76). Algılama, bulunduğu alana ya da ortama bağlı olarak insan zihninde edinilen bilgilerin, duyu aracılığıyla ve zihinsel bir süreçle okunmasını gösteren aktif bir süreç olarak algılanabilir ve bu süreçte nesnel algılanan her şey duyu aracılığı ile öznel bilince aktarılmaktadır (Köktürk, 2010, s. 2). Bu düşünce de bir yerin/hacmin/mekânın, insanlar tarafından tanımlanmadan ya da kimliklendirilmeden bir mekânın olmayacağını ortaya koymaktadır (Gierny, 2000, s. 465). Sözü edilenler ışığında; mekân-kullanıcı ve bu iki kavramla eş zamanlı çalışan fiziksel ve psiko-sosyal faktörler mekânsal algıyı meydana getirmektedir (Şekil 1).



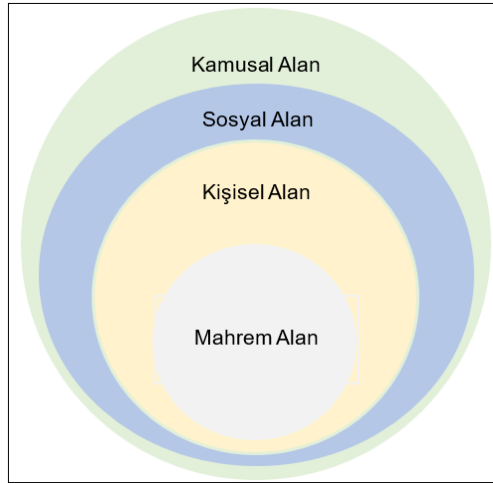
Şekil 1: Mekân Algısını Etkileyen Faktörler (Gür, 1996)

Kişi, mekânla ilişki kurup onu algılamaya çalışırken aynı zamanda bulunduğu ortama bağlı olarak diğer kişilerle, nesnelere ya da çevreyle de iletişim ve etkileşim kurmak ve algılamak durumunda kalabilir. Tasarım disiplinlerinin görevlerinin insan için yaşanabilir mekânlar ve çevreler yaratmak olduğu düşünülürse, sosyal bir varlık olan insanın yaşadığı alan ve çevre ile kuracağı etkileşim ve iletişimin, insan-mekân-çevre ilişkisi içinde incelenmesi gerekliliği doğmuştur. Kişi bu etkileşim içinde edindiği role göre birtakım davranışlarda bulunmaktadır. Bu davranış şekilleri ise kişisel mekân-kişiler/nesnelere/çevre arası mesafe/uzaklık, mahremiyet ve egemenlik gibi büyük önem taşıyan bazı kavramları ortaya çıkarmaktadır (Uzunoğlu ve Özer, 2014, s. 147). Egemenlik alanı, kişiler tarafından başka kişilere karşı sınırlama düzenini oluşturmak gibi bir mekanizma olarak kullanılmakta ve yerin, mekânın ya da alanın kişileştirilmesini ifade etmektedir (Lang, 1987, s. 148). Egemenlik alanı mahremiyetin de oluşmasında önemli rol oynamaktadır. Rapoport, mahremiyeti, "etkileşimleri kontrol etme ve istenen etkileşimi gerçekleştirme yetisi" olarak tanımlamaktadır (Korkmaz ve Köseoğlu, 2011, s. 26-27). Ayrıca, mahremiyet kişiler arası mesafelerin kontrol edilerek ilişki ve etkileşimde bulunulup, sınırların kontrol edildiği süreç olarak tanımlanmaktadır (Madanipour, 2003, s. 20). Ayrıca mahremiyet kavramını kişilerin kurmuş oldukları ilişki tanımına göre farklı sınıflara ayırmak mümkündür. Bu ilişki tanımları;

- Özel/mahrem (intimate)
- Kişisel (personal)
- Sosyal (social)
- Kamusal (public)

olmak üzere sosyal statü ve kişiler arası mesafeye göre dört ayrı sınıfta

incelenebilmektedir (Hall vd., 1968, s. 83-108) (Şekil 2).



Şekil 2: Kişisel Alan Şeması (Yazar).

Kişi, gerçekleştirdiği eylem esnasında bu mesafeler gereksinim duyar ve bireysel mesafesini farkında ya da olmadan ayarlamış olur (Yalçın, 2008, s. 34). Tüm anlatılanlardan yola çıkarak; mekân insanla insan da mekânla var olmakta ve karşılıklı olarak birbirlerini beslemektedirler. Bunu yaparken de bir takım dış etkenlere maruz kalabilmektedirler. Bu etkenler diğer insanlar ya da diğer fiziksel çevreler olabilir. Kişi ya da gruplar güvende kalabilme ya da mahrem alanını/alanlarını koruma içgüdüleriyle maruz kaldıkları etkenlere karşı sıkı ya da esnek, uzak ya da yakın mesafesel davranışlar sergilemekte ve uygulamaktadırlar.

### 3. Çalışmanın Yöntemi

Çalışmada kullanılan yöntem bir durum çalışması olup, durum çalışması, sınırları belirlenmiş bir sistemin işleyişi ve çalışmasını anlamayı amaçlayan metodolojik bir yaklaşımdır (Chmiliar, 2010). Davey (1990) ise bu yaklaşımı; tek bir durum ya da olayın derinlemesine incelendiği, bunun için verilerin sistematik bir şekilde toplandığı ve gerçek bağlamda olaylarının akışının araştırıldığı bir yöntem olarak ifade etmektedir. Bu çalışmada da durum çalışması yaklaşımıyla, iç içe geçmiş çoklu durum deseni üzerinden veriler işlenmiş ve açıklanmıştır. Durumu (vaka), proksemi kavramı ve proksemik düzenlemeler, alt birimi ise Bauhaus tiyatroları (Total tiyatro, Küresel Tüyatro, U tiyatro)-izleyici ilişkisi örnekleri oluşturmaktadır.

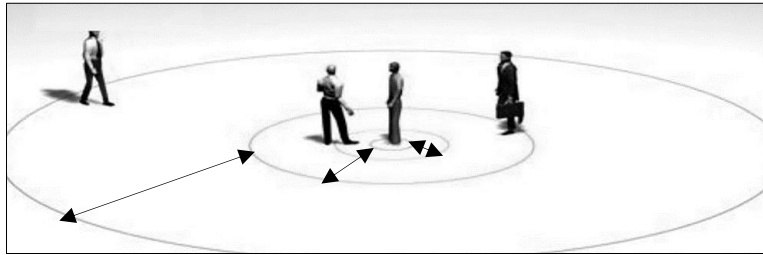
#### 3.1. Vaka: proksemi kavramı

Fiziki çevre-insan davranışları ve sağlığını araştıran çalışmalar, insanların, çevresiyle olan ilişkisini kontrol edebilmelerinin ruhsal açıdan daha sağlıklı ve mutlu olduklarını göstermektedir (Taylor, Brown, 1988, s. 212). Dünya'da yaşayan toplam nüfusun yarısından fazlasının şehirlerde yaşadığı düşünüldüğünde kişilerin şehir deneyimleri birbirinden farklılık göstermektedir. Hangi ülkede ya da şehirde yaşanırsa yaşansın, her bir birey mekân üzerinde yaşamasına yardımcı olan görünmez bir kişisel mekân balonu taşımaktadırlar (Şekil 3). Bu tanımlama ise, kişisel mekân teorisini ortaya çıkarmaktadır. Proksemi olarak da bilinen bu teori, insanların buldukları fiziksel çevreyi nasıl kullandıkları üzerine yapılan çalışmaları kapsamaktadır (Ergan, 2020, s. 59). İnsanlarla sosyal gruplar içinde kurulan ilişkiler ve mesafeler, onların konumunu, olması gerektiği yerleri de belirlemektedir. Dolayısıyla, proksemik denilen kavram, insanlar ve ilgili çevre arasındaki ilişkiyi konu edinmektedir.



Şekil 3: Birey ve Fiziksel Çevre Arasındaki İlişki (URL-3)

İnsanların birbirlerine karşı koydukları mesafeler, çeşitli kültürel ve sosyal faktörleri de ifade etmektedir (Dodsworth, 2012, s. 88). Antropolog Edward T. Hall, tarafından ortaya konulan proksemi kavramı, gündelik işlerin yürütülmesinde insanlar arasındaki mesafe, ev ve yapılarıdaki mekânsal organizasyonu ve kasabaların düzeni olarak tanımlanmaktadır (Hall, 1963, s. 1003). İlk kez 1963 yılında kullanılan bu kavram/teori, sosyal etkileşimlerin, insanlar arası mesafe tarafından belirlendiğini savunmaktadır.



Şekil 4: Proksemik Düzenlemede Kişisel Mesafeler (URL-4)

Hayvanların farklı koşullarda birbirinden korunduğu mesafeler üzerinde çalışan etologların çalışmaları ise ilham kaynağını oluşturmuştur (Hall, 1966'dan aktaran Kaya, 2020, s. 311). Hall bu mesafeleri;

1. Mahrem alan (intimate distance): Kucaklaşma, dokunma, fısıldama (45 cm'ye kadar olan alan)
2. Kişisel alan (personal distance): Yakın çevre ve aile ile kurulan ilişkiler (45 cm ile 1,2 m arası)
3. Sosyal alan (social distance): Ara bölge, daha geniş arkadaş çevresi ile kurulan ilişkiler (1,2 m arası ile 3,6 m arası)
4. Kamu alanı (public space): En geniş bölge, tüm diğer insanlarla olan ilişkiler (3,6 m ile 7,6 m arası) olarak ifade etmektedir (Hall vd., 1968, s. 83-108) (Şekil 4). Hall'ın bu bölgeleri ölçüler ile tanımlamaya çalıştığı görülmektedir. Ancak bu mesafeler kültürlere göre de çeşitlilik ve değişiklik göstermekte ve tüm bireyler bu proksemik etkileri hissetmemektedirler. Çoğu insan bir asansör kabini içinde tanımadığı diğer insanlarla temasın yakınlığından dolayı rahatsız olabilir ya da buna benzer örnekler başka mekânlarda da bu hissi uyandırmaktadır (Dodsworth, 2012, s. 88) (Şekil 5, 6).



Şekil 5: Proksemik Düzenlemede Kişisel Mesafeler (URL-5)



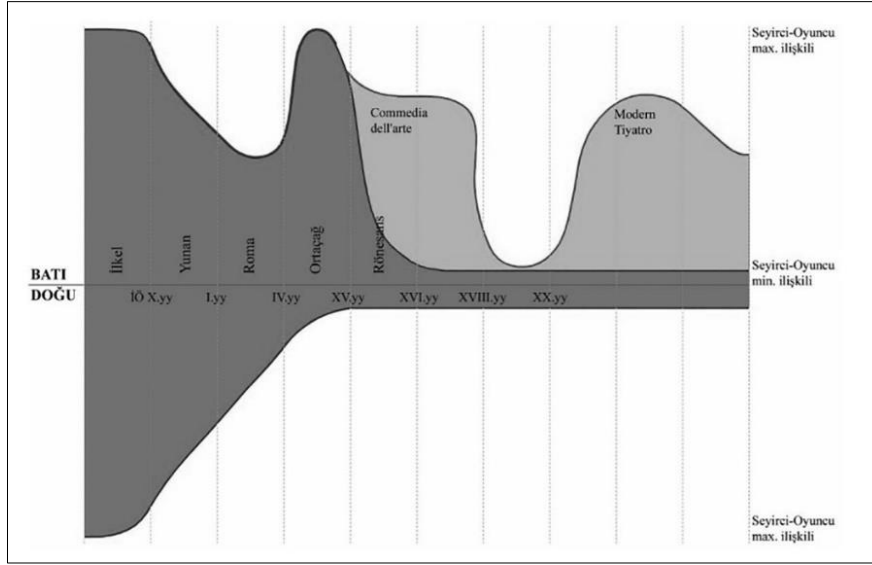
Şekil 6: Proksemik Düzenlemede Kişisel Mesafeler (Polat, E., 2020)

Mekânsal organizasyonlarda proksemik düzenlemenin önemini Nussbaumer, *Human Factors in the Built Environment* isimli kitabında (2013); mekân tasarımcılarının yakın alan sınırlarına dâhil olabilecek ortamlar yaratmaktan kaçınmaları gerektiğini belirtmektedir. Bu ifadeyi bir örnekle desteklemek gerekirse; mekân tasarımcılarının yakın alan olarak tanımlanabilecek bar masalarını birbirlerine çok yakın olmadan konumlandırmaları ya da bekleme odalarında insanlar kendilerini diğer yabancı insanlardan uzak tutabilmek için kanepelerden ziyade sandalye kullanmaları gerekmektedir (Ergan, 2020, s. 64). Dolayısıyla tasarımcılar tarafından, mekânlar oranın kullanılma amacı ve buna bağlı olarak kullanıcılar arasındaki iletişim biçimine göre, konuya olan farkındalıkla tasarlanmalıdırlar.

### 3.2. Alt birim: Bauhaus tiyatroları-izleyici ilişkisi

Tiyatro tarihinde farklı yüz yıllarda farklı izleyici-oyuncu ilişkileri gözlemlenmiştir (Şekil 7). Özellikle çağdaş tiyatro tarihiyle birlikte bu ilişki güçlenmiş ve izleyici-oyuncu ikilisini kucaklayan bir tavırla kurulmuştur. Bu durum da proksemi kavramının ve proksemik düzenlemelerin öneminin daha iyi anlaşılmasını sağlamıştır. Teatral gösterilerde;

- Kimi sahne arkasını kullanırken,
- Kimi izleyiciyi ayakta dolaştırarak izletmiş,
- Kimi izleyicinin çevresinde oynamış,
- Kimi izleyiciyi sahneye, dekorun içine yerleştirmiş,
- Kimi izleyicileri oyunculara kapıda karşılatmış,
- Kimi izleyicileri oyunculara dokunmaya davet etmiştir (URL-6).

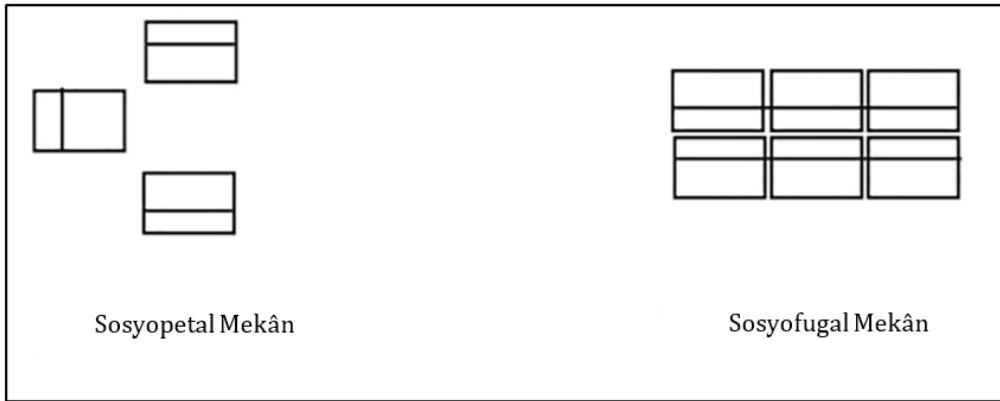


Şekil 7. İzleyici-Oyuncu İlişkisinde Oyuna Katılım (Sözbir, 2010, s. 109)

Tüm bu deneyimlerin amacını;

1. Sosyofugal Mekân (uzaklaştırıcı mekân / sociofugal space)
2. Sosyopetal Mekân (yakınlaştırıcı mekân / sociopetal space)

gibi proksemik düzenlemelere geçme çabası olarak iki teknikle özetlemek mümkündür (Şekil 8). 1957 yılında Humprey Osmond isimli bir doktor tarafından ortaya atılan bu iki karşıt kavram, mekânın sosyal etkileşimini tariflemekle birlikte, mekânsal yapılandırmanın fiziksel karakterini de göstermektedir (Bayram, 2016, s. 16-17). Sosyofugal mekân, insanları ayıran ve sosyal etkileşimi kesen bir sistem iken (lineer düzen); Sosyopetal mekân, insanları bir araya getiren, farklı yönleri birleştiren ya da çakıştıran ve sosyal etkileşimi canlı tutan bir sistem (spiral düzen) olarak tanımlanabilir (Lang, 1989'dan aktaran Bayram, 2016, s. 18) (Şekil 9).

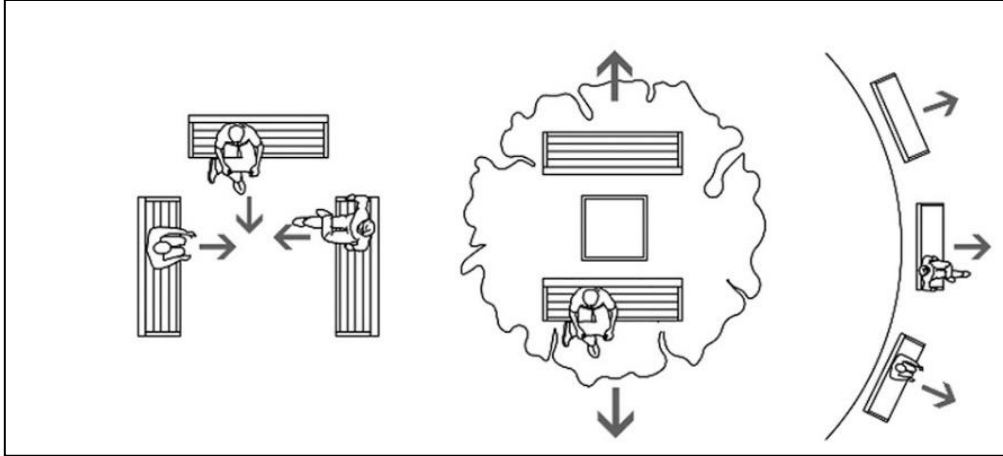


Şekil 8: Sosyopetal ve Sosyofugal Oturma Düzenleri (Rollins, 2009, s. 342)

Tasarlanan her mekân, bireylerin o mekân içindeki sosyal etkileşim düzeyi ile karakter kazanmaktadır. Mekân, kullanıcının kullanması ile sosyopetal, kullanmamasıyla sosyofugal haline gelebilir. Hall, insanın bedenini;

1. Sabit alanlar (fixed: yapılar ve yapı elemanları)
2. Taşınabilir eşya ve nesnelerin belirlediği alanlar (semi-fixed)
3. Bireylerarası alan (informal) olmak üzere üç belirlenmiş alana göre konumlandırıldığından söz etmektedir.





Şekil 9: Sosyopetal (sol) ve Sosyofugal (sağ) Oturmaz Düzenleri ve İnsan ilişkisi (URL-7)

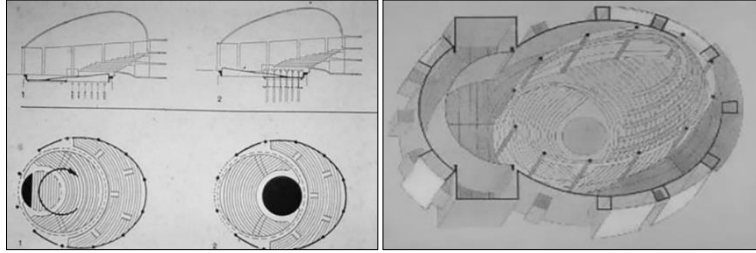
Tiyatro semiyoloğu Keir Elam ise bu sınıflandırmayı;

1. Tiyatro binası, fuaye, sahne, koltuklar vb. sabit alanlar
2. Dekor, perde, ışıklar taşınabilir alan belirleyicileri
3. Oyuncu ve izleyiciler arasındaki mesafeler de kişisel alanlar olarak gösteri mekânlarına uyarlamaktadır (Elam, 2002, s. 62-63).

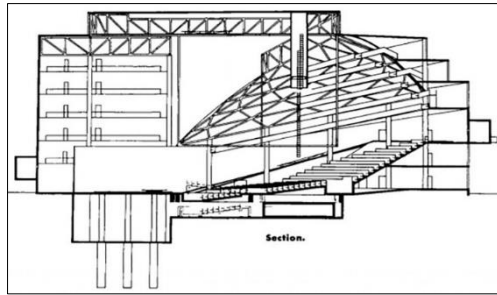
Çalışma yönteminde alt birim olarak örnek gösterilen ve proksemik düzenlemelerden özellikle sosyopetal kavrama hizmet eden *Bauhaus tiyatroları* ise 20. yüzyıl başlarında tiyatro mimarisi ve sahne tasarımı alanında yenilikçi öncü denemelerde bulunmuş, dışavurumcu bir tavırla izleyici karşısına geçmiştir. Sahnenin kendisi bir anlatım aracına dönüşmüş; tasarımcılar sahneyi “ses, ışık, uzay, biçim ve devinim” in etkin yoğunlaşması olarak ele almışlardır (URL-8). Dolayısıyla burada temel alınan önemli nokta, tasarımcıların yaklaşımı olmuştur. Mekân, “doğal” mekân olarak hazır bir şekilde bulunmak yerine, kendine özgü ilkelerle düzenlenen ve tasarlanan bir yaşama mekânı olarak kabul edilmektedir. Organizasyon insan ile mekânın diyalektiğinden türetilmiştir (URL-9). “Tiyatronun tarihinin, insan bedeninin dönüşümünün tarihi olduğu” Schlemmer’in temel önermelerinden biridir. Bu çerçevede, Bauhaus tiyatrosunun somuttan soyuta doğru dönüşümün ve yeni ortaya çıkmakta olan beden imgesini yansıttığını söylemek mümkündür (Ceylan, 2019, s. 33). İzleyici ile etkileşim kurmak amacıyla, izleyicinin salon içindeki konumunu yeniden değerlendirerek, çerçeve sahnenin yerine, alan ve çember sahne anlayışını getirmiştir (URL-10). Bu anlayışta, mekânı oluşturan tüm fiziksel ve estetik öğeler, amaca ve hedefe ilişkin bir şekilde bir araya getirilmeli ve hümanist bir yaklaşımla halkı birleştiren bir toplum tiyatrosu ve yaşayan düşüncelerin bir merkezi şeklinde izleyiciyle buluşmalıdır (URL-11). Tiyatronun özünde insan vardır. İnsansızlaştırma eylemi çağdaş burjuva sanatının bir özelliğidir (Şabankaya, 2016, s. 100). İzleyicilerin de mekânın bir parçası olma fikriyle bu mekânları tasarlamışlardır (Karaçam, 2021, s. 209). Tiyatroyu bir mekân sorunu olarak gören Bauhaus’un önemli isimlerinden Walter Gropius’a göre, “Bugün tiyatro tasarımcıları, ışık ve mekân için geniş bir yelpaze yaratmayı amaç edinmelidirler. Sahnede olması hayal edilen her şeyin nesnel ve uyumlu, mekân açısından bile insan zihnini değiştirip yenileyecek nitelikte esnek bir yapı sunmalıdır” (Brauneck, 1993’den aktaran; Arın, 2003, s. 36). Nagy’nin de ifade ettiği gibi izleyicinin aktif bir şekilde oyunun içine dâhil olması sağlanmalıdır. Brauneck (1993, s. 114); izleyicinin ruh dünyasını etkileyebilmenin yolunu, onun zihninde yer alan düşünceleri görsel ve işitsel çerçevede algılanabilen bir uzama dönüştürmeye bağlamaktadır. Schlemmer (1993, s. 139) ise, izleyicinin oyunu sadece izlemeden, oyuna katılarak gerçekleşen eylemle bütünleşmesi gerektiğini ifade etmektedir. Tüm düşünceler doğrultusunda;

### 3.2.1 Total Tiyatrosu

Gropius, 1926 yılında “Total Tiyatrosu” nu biçimlendirmiştir (Karaçam, 2021, s. 209). Bu tiyatro için, sadece mekânsal etkiyle insan zihnini dönüştüren ve tazeleyen esnek bir tasarım yaklaşımı amaçlanmıştır (Schlemmer vd., 1987, s. 12). Tiyatro kurgusunda oyuncular ve izleyicileri birleştiren 180 derecelik bir sahne yer almaktadır (Şekil 10-11). Sahne, inan vücuduyla orantılı olacak şekilde tasarlanmış geometrik bir alandır (URL-12). Tiyatronun formu, Gropius’a göre, oyunla yeni bir algı yaratılıyor ve gösterinin içerisine gömülme hissini artırmaktadır (Nechvatal, 2017’den aktaran; Akıncı, 2017, s. 4).

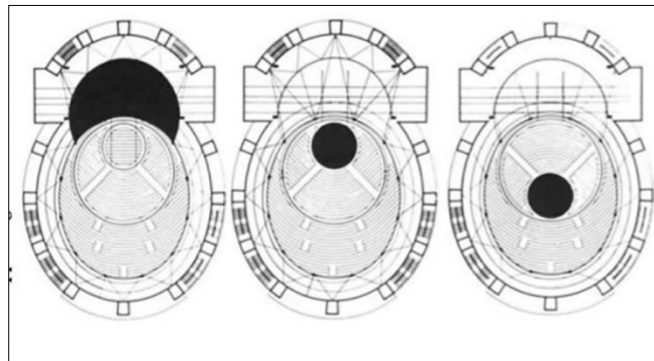


Şekil 10: Total Tiyatro Tasarımı (Aliyazıcıoğlu, 2012)



Şekil 11: Total Tiyatrosu Kesit Çizimi (Schlemmer vd., 1987)

Yer alan bu döner platform sayesinde mekân üç farklı plan tipinde kullanılabilir (Arın, 2003, s. 36). Birinci kurguda, izleyiciler eş merkezli olarak sahne çevresinde toplanarak oyunun kendisini üç boyutlu olarak açtığı merkezi alan; ikinci kurguda da klasik sahne formu kendisini göstermektedir. Seyircilerin eş merkezli yarım daireler şeklinde kurgulanan platformlarda oturmakta, oyun ise sabit bir arka plana karşı kurulmaktadır. Üçüncü ve son kurguda ise, sahne artık izleyiciden kendisini geri çekerek güncel olan tiyatro kurgularına benzer şekilde derin sahne etkisi yaratmaktadır (Schlemmer vd., 1987, s. 12) (Şekil 12).

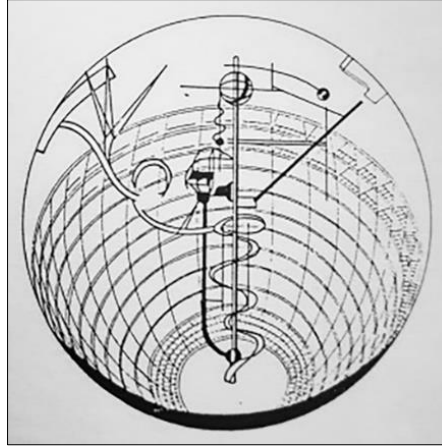


Şekil 12: Sahne Kullanım Biçimleri (sol: Derin sahne planı; orta: Sahne önü planı; sağ: Merkez sahne planı) (Schlemmer vd., 1987, s. 13)

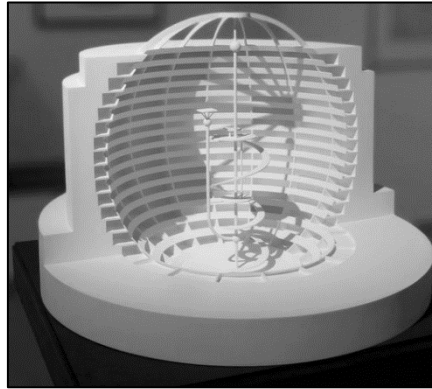
İki bin koltuk kapasitesine sahip mekânsal düzende büyük sahne platformu döndürülerek, küçük sahne ön sahnesi tiyatronun ortasına yerleştirilebilmekte ve yapıyı destekleyen on iki ana sütun arasına yerleştirilen on iki perdeye projeksiyon yapılarak olağan set değiştirilebilmektedir (Schlemmer vd., 1987, s. 13). Dolayısıyla üç plan kurgusu ile tiyatro mekânının dönüşümünü deneyimleyen izleyiciler üç ayrı sahne tekniğini de gerçekleştiren oyunun akışına göre görme fırsatı elde etmiş olmaktadır. Ayrıca izleyici-sahne iletişim ve etkileşiminin farklı kurgularla gerçekleşmesi de proksemik düzenleme açısından bu tiyatroyu diğer tiyatro örneklerinden ayırmaktadır.

### 3.2.2 Küresel Tiyatro

Bauhaus içinde geleceğin tiyatrolarına ilişkin getirilen bir diğer öneri ise Andor Weininger'in 1927 tarihli "*Küresel Tiyatro*" sudur. Elli metre çapında beş bin izleyici kapasitesine sahip Küresel Tiyatronun tasarımında iç yüzeyi tamamen seyir alanı olarak ayrılmıştır (Şekil 13-14).



Şekil 13: Küresel Tiyatro Tasarımı (URL-14)

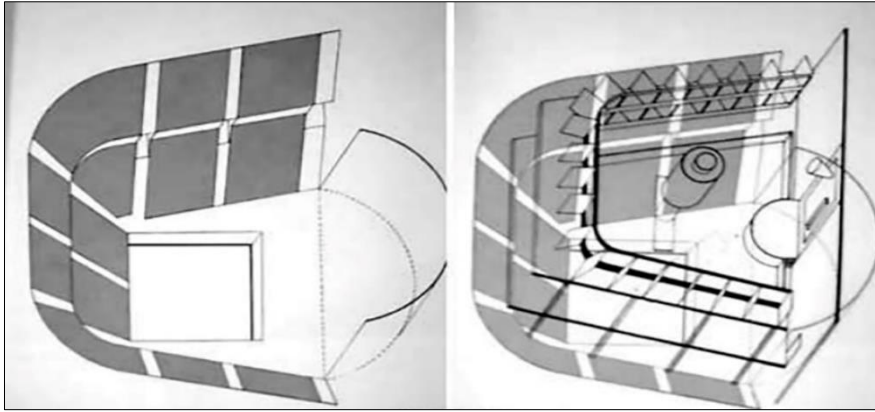


Şekil 14: Küresel Tiyatro Maketi (URL-13)

İzleyiciler, mekânda özgür bir şekilde oturmaktadırlar. Her şeyi kapsayan görüş alanları nedeniyle kendilerini yeni bir psişik, optik, akustik ilişki içinde bulurlar. Ayrıca, eş merkezli, eksantrik, ok yönlü, mekanik uzay-sahne fenomeni için yeni olanaklarla karşı karşıya kendilerini bulurlar. Weininger, soyut ve kinetik hareket oyunlarına dayalı bir tiyatro yaratmıştır (URL-13). İzleyici-oyun-oyuncu üçleminde mekânsal düzenleme, üçüncü boyutta da ele alınarak deneyimsel etkileşimi sağlamayı amaçlamakta ve izleyicilere, küre içinde farklı bakış açılarına sahip yeni bir mekânla ilişki kurdurmaktadır (Sözbir, 2010, s. 89) (URL-14). Ancak Weininger'in bu fikri çizim üzerinde kalıp uygulamaya geçmemiştir.

### 3.2.3 U Tiyatro

Farkas Molnar tarafından tasarlanan “U Tiyatro” sessiz izleyici rolü yerine sahnede gerçekleşen oyunla bütünleşen bir izleyici kitlesi yaratılmasına olanak tanıyan, birçok asansör, sahne-salon ilişkileri kuran teknik aygıtların bulunduğu bir mekân olarak tasarlanmıştır (Şekil 15) (Teksöz, 2001, s. 42). U harfi şeklinde oditoryum koltukları düzenleyerek değişen mekan ilişkilerini planlamıştır. Dört katmanın ilki on iki metreye on iki metre olup, ikincisi ise altı metreye on iki metre olarak kurgulanmıştır. İkinci bölümün duvarları silindirler üzerinde iki metal levhadan oluşmaktadır. Üçüncü katman ise, metal levhaları kanatların içine yuvarlayan ve bir sahne önü ile çerçevelenen noktada ortaya çıkmaktadır. Burada zemin, sahnede farklı bakış açıları yakalayabilmek adına yana ya da arkaya doğru hareket ettirilebilen tekerlekli bir platform olarak tasarlanmıştır. Sahneler parçalar halinde ya da bütün olarak yükseltilebilir, alçaltılabilir. Yönetmen, oyun eylemini sahne önüne-arkasına, seyircinin üstüne-altına ya da seyircinin içine yerleştirebilir (Molnar, 1961, s. 74).



Şekil 15: U Tiyatro Tasarımı (Aliyazıcıoğlu, 2010)

Oyuncunun seyirciye ya da seyircinin oyuncuya nerede ve ne zaman dönüştüğüne ilişkin bir sınır ve zamanın olmadığı anlayışla tasarlanmış olması açısından interaktif tiyatro mekânlarına verilebilecek önemli örnekler arasında yer almaktadır (Teksöz, 2001, s. 42). Molnar'ın amacı; Schlemmer'in de yaptığı gibi dans, akrobasi vb. deneysel çalışmaları gerçekleştirebilmektir.

Yukarıda yer verilen üç tiyatro örneği de gösteriyor ki, Bauhaus, tiyatrosuna da kendi kimliğini kazandırmış, izleyiciyi de oyuna dâhil ederek sahneyi bir ifade/anlatım aracı haline getirmiştir. İzleyici üzerinde bıraktığı tinsel etkinin gücü, izleyicilerin duyu organları ile mekânı ve sahnede gerçekleşen eylemi algılamasından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla bu tiyatro mekânlarında, yeni anlatım biçimlerine ve karşı tarafa istenilen etkinin geçmesine imkân veren tasarım teknikleri kullanılmıştır. Bu da yaklaşım olarak, Bauhaus tiyatrolarını diğer tiyatrolardan farklı kılmaktadır. Bir diğer ve önemli farklılık ise; İnsanların bir arada olmasını gerektiren ve özellikle kamusal mekânlarda/alanlarda, içgüdüsel olarak çizdikleri proksemik sınırların ve mesafelerin, Bauhaus tiyatro kurgusunda yakınlştırıcı mekân yaklaşımıyla ele alınması ve mekânın tüm kullanıcılarının iletişim ve etkileşim içinde olmaları şeklinde gösterilebilir.

## 4. Sonuç

İlkçağlardan bugüne, insanların önce barınma gereksinimi ile ortaya çıkan mekân kavramı, zamanla farklı oluşum biçimleriyle kendisini göstermeye başlamıştır. Mekân çeşitliliği arttıkça, insanların mekânı kullanma şekilleri de değişiklik göstermiştir. Mekânların türüne göre, orada olan bireylerin birbirleri ve mekânla kurdukları iletişim

farklılık göstermektedir. Bu durum beraberinde mesafesel ilişkileri de getirmektedir. Proksemi kavramı içerisinde incelenen ve *mahrem, kişisel, sosyal ve kamusal* olmak üzere dört gruba ayrılan alanlar, kendi içinde belirli mesafeleri barındırmaktadırlar. Kişi, bulunduğu ortama göre istemli ya da istemsiz, durması gereken mesafeyi belirleyerek ona göre davranış sergilemektedir. Bu anlamda proksemi kavramı ve proksemik düzenlemeler özellikle mimarlık, içmimarlık gibi tasarım disiplinleri için önem teşkil etmektedirler.

Çalışma kapsamında da incelenen proksemi kavramının sunduğu birtakım düzenlemeler mevcuttur. *Sosyofugal* ve *sosyopetal* olarak isimlendirilen bu düzenlemeleri uzaklaştırıcı ya da yakınlaştırıcı mekânlar olarak özetlemek mümkündür. İçinde insan olan her hacim için geçerli olan proksemik düzenlemeler, çalışmanın örneklemini oluşturan Bauhaus tiyatro mekânlarında da kendisini göstermektedir. Bauhaus anlayışında, sahne, oyuncular ve izleyicilerin oluşturduğu, bilinen tiyatro düzeninin aksine, izleyiciler de oyunun içine dâhil edilerek, onları hem oyundan hem oyuncudan hem de mekândan koparmayan aksine kucaklayan bir sosyopetal proksemik düzenleme fikri hâkim olmuştur (Tablo 2).

Özellikle çalışmada örnek olarak verilen “Küresel Tiyatro”, “Total Tiyatro” ve “U Tiyatro” gibi önemli Bauhaus tiyatro mekânları, izleyici-mekân-oyuncu etkileşiminin ve iletişiminin güçlü olduğu bir proksemik düzenlemeyle tasarlanmıştır.

Tablo 2: Bauhaus Tiyatroları Proksemik Düzenlemeleri (Yazar)

Küresel Tiyatro		
Total Tiyatro	=	Sosyopetal Mekân
U Tiyatro		

Üç tiyatro da sosyopetal/yakınlaştırıcı mekân düzeninde/spiral formda salon içinde yer alan herkesi bir araya getiren ve sosyal etkileşimi canlı tutan bir sistem içinde planlanmıştır (Tablo 2). Sahne ve izleyicilerin buldukları alanlar birbirleriyle bütünleşmiş ve izleyici de zincirin bir halkası haline getirilmiştir. Dolayısıyla, verilen örnekler de gösteriyor ki; mekân(lar) hangi amaca hizmet ederse etsin, tasarımcılar, proksemi kavramına ve onun sunduğu düzenlemelere olan farkındalıkla, insan-mekân-mesafe üçlemının doğru kurgulandığı mekânsal düzenlemeler yaratmalıdırlar. Bu bağlamda, çalışma kapsamında ele alınan Bauhaus tiyatrolarında kullanılan proksemik düzenlemelerin, izleyici-mekân-mesafe etkileşiminde oynadığı rolün önemini vurgulamak açısından da kavramın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## Kaynaklar

Akıncı Sevcan, “Avangart’tan Çağdaş’a: Tiyatro ve Uzam”, *Sahne ve Müzik Eğitim-Araştırma e Dergisi*, 2017, ss. 1-15.

Aliyazıcıoğlu Özlem, “Fütürizm’in Sahne Tasarımına Getirdikleri”, *Yedi DEÜ GSF Dergisi*, sayı: 4, 2010, ss. 17-28.

Arın Selda, *Çağdaş Tiyatro Mekânı*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul 2003.

Aristoteles, *Physics, The Complete Works of Aristotle*, Jonathan Barnes, (Ed.) Translated by R. P. Hardie and R. K. Gaye, Princeton, N. J.: Princeton University, 1984.

Bayram Çiğdem, *Kültür Merkezlerinin Sosyal Etkileşim Alanlarının Mekansal Dizim Yöntemi İle İrdelemesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul 2016.

Brauneck Manfred, *20. Yüzyılda Tiyatro*, Haz. Aziz Çalışlar, Çev. Nilüfer Kuruyazıcı, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1993.

Chmiliar Linda, *Multiple-case designs*, In A. J. Mills, G. Eurepas & E. Wiebe (Eds.), *Encyclopedia Of Case Study Research*: 582-583, USA: SAGE Publications, 2010.

Davey Lynn, "The Application of Case Study Evaluations", *Practical Assessment, Research, and Evaluation* (2)9, 1990.

Demirel Emre, "Mekân Kurgusu, Boşluğun Mimarisi", *Mimarlık Dergisi*, 2004.

Dodsworth Simon, *İç Mekan Tasarımının Temelleri*, Literatür Yayınları, İstanbul 2012.

Elam Keir, *The Semiotics of Theatre and Drama*, Routledge, 2002.

Erdem, Ceylan, "Bau(dy)haus: Bauhaus'un İdealleri Bağlamında Beden ve Mekan İlişkisi: Oskar Schlemmer'in Mekansal Bedeni ve Siegfried Ebeling'in Bedensel Mekanı", *Mimarist Mimarlık Kültür Dergisi*, 2019, Sayı: 65, ss. 31-41.

Ergan Merve Feyza, "Kişisel Mekan Teorisi", *Inonu University Journal of Art and Design*, 2020, ISSN: 1309-9876, ss. 57-69.

Gür Şengül Öymen, *Mekan Örgütlenmesi*, Gür Yayıncılık, Trabzon 1996.

Gierny Thomas, "A Space For Place In Sociology", *Annual Review of Sociology*, Vol. 26, 2000, ss. 463–96.

Hall Edward, "A System for the Notation of Proxemic Behavior", *American Anthropologist*, 65(5), 1963, s. 1003–1026.

Hall Edward, "Proxemics and Comments and Replies", *Current Anthropology*, Vol. 9, No. 2/3, 1968, Apr. – Jun., s. 83-108.

Lang Jon, *Creating Architectural Theory: The Role Of The Behavioral Sciences In Environmental Design*, New York, Van Nostrand Reinhold Co, 1987.

Kahraman Meriç Demir, "İnsan İhtiyaçları ve Mekansal Elverişlilik Kavramları Perspektifinde Yaşanılabilirlik Olgusu ve Mekansal Kalite", *TMMOB Şehir Plancıları Odası Planlama Dergisi*, 24(2), 2014, ss. 74-84.

Karaçam Yasin, "Sahne Tasarımının Gelişim Süreci İçerisinde Teknik ve Teknolojinin Önemi", *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 2021, 27(46), ss. 201-220.

Kaya Tanrıverdi Ayşegül, "Çevresel Psikoloji Bağlamında Mimari Çevre ve Mekansal Davranış İlişkisi", *Mimarlık Planlama ve Tasarım Alanında Teori ve Araştırmalar*, Ed. Ruba Kasmov ve Lana Kudumovic, Gece Kitaplığı, Bölüm 15, 2020, ss. 303-322.

Kılıç Elife, *Aristoteles ile Farabi'nin Mekân Anlayışlarının İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı, İstanbul 2011.

Korkmaz Sevede ve Köseoğlu Emine, "Buca Konutlarında Mahremiyet Düzeyi", *Mimarist*, 1, 2011.

Köktürk Erol, "Mekân Algısı ve Mekân İlişkisi Üzerine", *Mekânsal Planlamada Jeodezi Sempozyumu*, İzmir 2010.

Kuban Doğan, *Mimarlık Kavramları: Tarihsel Perspektif İçinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş*, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul 2016.

Lefebvre Henri, *Mekânın Üretimi*, (I. Ergüden, Çev.) Sel Yayıncılık, İstanbul 2014.

Madanipour Ali, *Public And Private Spaces Of The City*, London And New York, Routledge 2003.

Merriam B. Sharan, *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*, Jossey-Bass Publishers, San Francisco 1998.

Molnar, Parkas, U-Theatre, in *The Theatre of the Bauhaus*, Ed, Walter Gropius, Trans, Arthur S, Wensinger, Middletown, *Connecticut: Wesleyan University Press*, 1961.

Nussbaumer Linda, *Human Factors in the Built Environment*, Fairchild Books, London 2013.

Örnek Yusuf, "Mimarlık ve Felsefe: Çağdaş Filozofların Mimarlığı Yeniden Düşünmesi", *Ethos: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 2015, ss. 125-139, Temmuz.

Özgen Elif, "İnsan Mekan Etkileşiminde Sağlık Yapıları ve Mekanın İyileştirici Rolü", *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 15(2), 2018, ss. 202-213.

Polat Erkan, "Pandemiden Sonra Kentsel Mekana Erişebilirlik", *Kentli Dergisi*, 2020, sayı 37, ss. 55-57.

Rasmussen Steen Eiler, *Yaşanan Mimari*, Remzi Kitapevi, 2013.

Rollins Judy, "The Influence of Two Hospitals' Designs and Policies on Social Interaction and Privacy as Coping Factors for Children With Cancer and Their Families", *Journal of Pediatric Oncology Nursing* 26(6), 2009, ss. 340-353.

Schlemmer Oskar, Nagy Laszlo, Molnar Farkas, *The Theatre of The Bauhaus*, Wesleyan University Press Middletown, Connecticut, 1987.

Schlemmer Oskar, Nagy Laszlo, Molnar Farkas, *20. Yüzyılda Tiyatro*, Haz. Aziz Çalışlar, Çev. Hasan Kuruyazıcı, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1993.

Schulz-Norberg, Christian, *Existence, Space and Architecture*, Studio Vista, London 1971.

Sözbir Defne, *Tiyatro Mekanının Değişimi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul 2010.

Sabankaya Elif, *Bauhaus Okulu'nun heykel sanatı ve sahne tasarımına etkileri ve bir performans uygulaması* (Tez No. 428204) [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi, Erzurum 2016.

Taylor Shelley ve Brown Jonathon, *Illusion and Well-Being: A Social Psychological Perspective on Mental Health*, *Psychological Bulletin*, 103(2), 1988, ss. 193-210.

Teksöz Didem, *Beden ve Mekan Bauhaus Tiyatro Çalışmalarının Mimarlık Eğitimi Açısından Değerlendirilmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi 2001.

Usta Gülay, “Mekan ve Yer Kavramlarının Anlamsal Açısından İrdelenmesi”, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, Vol. 10, Issue 1, 2020, ss. 25-30, ISSN: 2146-5193.

Uzunoğlu Semra Sema, Özer Harun, “Mimarlık Eğitiminde Mimari Psikoloji Formasyonunun Geliştirilmesi İçin Bir Model”, *Megaron Dergisi*, 9(12), 2014, ss. 143-165.

Yalçın Meryem, *İnsan-Çevre Etkileşimi Kapsamında Yemek Yeme Mekânlarının Kimlik Oluşumundaki Belirleyiciler*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara 2008.

Yin Robert, *Case Study Research: Design and Methods*, (3. Basım), Sage Publications, California 1984.

Zevi Bruno, *Mimarlığı Görebilmek*. Çev. Alp Tümertekin, Daimon Yayınları, Nisan, İstanbul 2015.

### **İnternet Kaynakları**

URL-1. [https://www.turkcebilgi.com/khaos\\_\(mitoloji\)](https://www.turkcebilgi.com/khaos_(mitoloji)) (erişim tarihi: 09.03.2021, 10:00)

URL-2. <https://sozluk.gov.tr/> (erişim tarihi: 09.03.2021, 10:00)

URL-3. <https://www.matematiksel.org/kisisel-alan-hakkinda-bilmeniz-gereken-5-sey> (erişim tarihi: 27.03.2021, 14:00)

URL-4. <https://slideplayer.biz.tr/slide/15218817/> (erişim tarihi: 27.03.2021, 14:00)

URL-5. <https://ogrencikariyeri.com/haber/asansor-duserse-tam-olarak-ne-yaparsak-hayatta-kaliriz> (erişim tarihi: 27.03.2021, 15:00)

URL-6. <http://www.mimesis-dergi.org/mimesis-dergi-kitap/mimesis-6/eugenio-barba-ve-odin-teatret/> (erişim tarihi: 28.03.2021, 13:00)

URL-7. <https://link.springer.com/article/10.1057/s41289-020-00121-x/figures/3> (erişim tarihi: 28.03.2021, 16:00)

URL-8. <https://www.dersimiz.com/terimler-sozlugu/bauhaus-tiyatrosu-nedir-ne-demek-14248> (erişim tarihi: 14.12.2021, 13:00)

URL-9. Bauhaus Tiyatro Çalışmaları – M. Brauneck, Ekim 1999.  
<http://www.halksahnesi.org/1999/10/19/bauhaus-tiyatro-calismalari-m-brauneck/> (erişim tarihi: 14.12.2021, 14:00)

URL-10. Fırıncioğlu, S.(ty). Mekânın Belirleyiciliği: Proksemi.  
<https://performansfikri.com/31-mekanin-belirleyiciligi-proksemi/> (erişim tarihi: 28.03.2021, 10:00)



URL-11. Bauhaus Tiyatrosu (2013)

<http://dunyatiyatrotarihindensecmeler.blogspot.com/2013/05/bauhaustiyatrosu.html?view=magazine> (erişim tarihi: 28.03.2021, 10:00)

URL-12. The Spherical Theater, designed by Andreas Weininger

<https://www.sensesatlas.com/territory/the-total-theater-of-the-bauhaus/> (erişim tarihi: 14.12.2021, 11:00)

URL-13. Andor Weininger

<http://www.weimarberlin.com/2019/09/andor-weininger.html> (erişim tarihi: 14.12.2021, 11:00)

URL-14.

<https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2016/10/26/interaktif-tiyatro-oyunlarinda-mekan-seyirci-etkilesimi/> (erişim tarihi: 28.03.2021, 17:00)