

BEDEN ETKİLEŞİMLİ MEKAN TASARIMI

Derya ADIGÜZEL ÖZBEK
Istanbul Kültür University, Turkey
ORCID Id: 0000-0002-6607-0103
d.adiguzel@iku.edu.tr

ÖZ

İnsanlar bedenli varlıklar olarak bedeni aracılığı ile dünyaya temas eder, onunla ilişki kurar ve etkileşime geçerler. İnsanların dünya ile ilişkisi beden üzerinden tanımlanmakta, bu ilişki doğrultusunda biçimlenmektedir. Mekan ve bedenin etkileşim içindeki devingen ilişkisi tasarımda önemli bir yere sahiptir. Mekanın, statik beden için standart üretimi yerine deneyimleyen kullanıcı için tasarlanması gerekmektedir. Çalışmada, bu anlayışla yapılandırılan Mekan-Beden Etkileşimi dersi ve bu ders kapsamında geliştirilen beden etkileşimli mekan tasarımı süreci ve sonuç ürünleri ele alınmaktadır. Mekan-Beden Etkileşimi dersi, İstanbul Kültür Üniversitesi (İKÜ), İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından Mimarlık Fakültesi lisans ortak seçmeli dersi olarak verilmektedir. Ders 2016-17 Eğitim-Öğretimi Güz ve Bahar Yarıyılarında aynı kavramsal arkaplan ve strüktür ile planlanmıştır. Dersin temelde iki amacı vardır. Bunlardan ilki, mekan ve bedene ilişkin deneyim merkezli yaklaşımlar hakkında öğrencilere bilgi vermektir. İkincisi ise edinilen bilginin, proje süreci ile tasarım ürününe dönüştürülerek içselleştirilmesini sağlamaktır. Bu kapsamda öncelikle hem bu çalışmanın hem de dersin kavramsal arkaplanını oluşturan mekan-beden ilişkisine deneyim odaklı bakan düşünce sistemi ortaya konmuştur. Sonrasında beden etkileşimli mekan tasarım süreci ve çıktıları, anahtar kavramlar ve beden-mekan etkileşim şekli açılarından ele alınmıştır. Dersin hedefleri bağlamında ortaya konan bu çalışmanın sonuçları, mekan-beden ilişkisi, dersin amaçları, öğrenci kazanımları ve eğitim yaklaşımları açılarından tartışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Beden, Mekan, Mekan-Beden Etkileşimi, Deneyim, İçmimarlık Eğitimi

DESIGN OF SPACE WITH BODY INTERACTION

ABSTRACT

Humans as beings with body touch, connect with and interact with the world through their bodies. Relationship between humans and the world is defined via their body and the bodies are shaped in accordance with this relationship. Dynamic and interactive relationship between space and body has a vital role in design. Space should be designed for the user who experience instead of the standard production for static body. This study addresses the Space-Body Interaction course constructed in this understanding and the process of body-interactive space design developed within that course and its outcome products. The Space-Body Interaction course is provided as an undergraduate, shared elective course of Faculty of Architecture by Istanbul Kültür University (IKU), Department of Interior Architecture and Environmental Design. The course was planned in the same conceptual background and structure in the fall and spring terms of the academic year of 2016-2017. There are two objectives of the course: The first one is to inform students of the experience-based approaches of the space-body relationship. The second is to ensure transformation and internalization of the knowledge into a design product through a project process. To that end, the thinking systems that handle the space-body relationship which presents the conceptual background of both this study and this course in an experience-focused manner was put forth primarily. Next, process and outputs of the body-interactive space design, key concepts and perspectives of body-space interaction were addressed. The results of the study achieved within the context of course objectives were discussed in terms of body-space relationship, course objectives, student attainments and educational approaches.

Keywords: Body, Space, Space-Body Interaction, Experience, Interior Architecture Education

GİRİŞ

*Mekan, beden için rahimdir
Merleau-Ponty*

İnsanlar bedenli varlıklar olarak bedeni aracılığı ile dünyaya temas eder, onunla ilişki kurar ve etkileşime geçerler. İnsanların dünya ile ilişkisi beden üzerinden tanımlanmakta, bu ilişki doğrultusunda biçimlenmektedir. Mekanda da bu biçimleniş belirleyici etken olmaktadır. Mekan, içinde yaşayan, varlığını sürdüren beden veya bedenler için tasarlanmakta ve inşa edilmektedir.

Mekan ve beden ilişkisi, bu ilişkinin tasarımı biçimlendiren etkisi, Vitrius'un Mimarlık Üzerine On Kitap isimli çalışmasından bu yana mimarlığın konusu olmaktadır. Vitrius bu kitabında kutsal sayılan tapınak, dini yapılar gibi mimari ürünlerde bedenin mükemmel oranını kullanarak ideal mekana ulaşabileceğini anlatmaktadır.

*“...oranlı olmadan hiçbir tapınağın tasarım ilkeleri belirlenemez; yani, ögeler arasında tıpkı fiziği düzgün bir erkekte olduğu gibi belirgin bir ilişki bulunmalıdır. ...bir tapınağın ögeleri ile bütünün genel ölçüleri arasında büyük bir uygunluk bulunmalıdır. Yine insan vücudunun merkez noktası doğal olarak göbeğidir. Çünkü, bir adam elleri ve ayakları açık olarak arka üstü yattığı zaman el ve ayak parmaklarının uçları göbeğine yerleştirilen bir pergelin çizdiği dairenin çevresine degecektir. İnsan vücudundan dairesel bir şekil elde edildiği gibi kare bir şekil de çıkabilir. Çünkü, ayak tabanının başın tepesine olan uzaklığını ölçer ve bu ölçüyü yana açılan kollara uygularsak, tıpkı tam kare düz yüzeylerde olduğu gibi, genişliğin uzunluğa eşit olduğu görülecektir”
(Vitrius, 2005, s.51).*

Benzer şekilde Leonardo da Vinci, Vitrius'dan ilham alarak bedenin kusursuz ölçülerinin uyumunu, altın oran çizimlerinde somutlaştırmaktadır. Antik dönemde olduğu gibi Rönesans döneminde de kiliseler gibi kutsal sayılan mekanlar bedenin fiziksel ölçülerine göre planlanmakta, detaylarında bile bu ölçüler kullanılmaktadır. Rönesans'tan sonra modern mimaride de bedenin oran ve ölçülerinin tasarımı etkilediği görülmektedir. Le Corbusier, Modulor sistemi ile mekandaki bedenin matematiğini ortaya koymaktadır. Bedeni odağına alan bu ölçü sisteminde hem mekan hem de beden değişmez nesnel bir oranlar bütünüdür (Dursun ve Erkök, 2013, s.72-73).

Bu yaklaşımlarda beden, mekan üretimi için fiziksel ölçüm sisteminden ibaret ve belirli kuralları barındıran oranlar bütünü olarak mekan tasarımını yönlendirmektedir. İnsan bedeni, statik bir varlık olarak ele alınan ölçüler bütünü olmaktadır. Ancak beden mekanda statik değil hareketli, algılayan, cevap veren olarak vardır. Bu nedenle de beden mekanla etkileşim içinde devinimini sürdürmektedir. Pallasmaa bu durumu “mimari mekan fiziksel mekandan ziyade yaşanan mekandır ve yaşanan mekan geometriyi ve ölçülebilirliği aşar” şeklinde ifade etmektedir (Pallasmaa, 2011, s. 179).

Beden, mekanı algılayan, anlamlandıran, hareket ederek şekillendiren olarak biçimlendirir. Bu süreçte mekanda algılayan hareket eden kısaca deneyimleyen/yaşayan beden ile yeniden kurulur. Merleau-Ponty'nin de belirttiği gibi “bedenim olmasaydı, benim için mekan da olmazdı” (Merleau-Ponty, 2005). Mekan bedenin her hareketi ile yeniden yapılandırılmakta tüm duyuların eşzamanlı algısı ile yeniden anlamlandırılmaktadır.

Mekan ve beden etkileşimindeki bu devingen ilişkisi tasarımda önemli bir yere sahiptir. Mekanın, statik beden için standart üretimi yerine deneyimleyen kullanıcı için tasarlanması gerekmektedir. Çalışmada, bu anlayışla yapılandırılan Mekan-Beden Etkileşimi dersi ve bu ders kapsamında geliştirilen beden etkileşimli mekan tasarımı süreci ve sonuç ürünleri ele alınmaktadır. Mekan-Beden Etkileşimi dersi, İstanbul Kültür Üniversitesi (İKÜ), İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından Mimarlık Fakültesi lisans ortak seçmeli dersi olarak verilmektedir. Fakülte ortak seçmeli olduğu için dersi hem mimarlık hem içmimarlık ve çevre tasarımı bölümleri öğrencileri

alabilmektedir. Seçmeli derslerde sınıf ayrımı bulunmadığı için dersi ikinci, üçüncü ve dördüncü sınıftan öğrenciler alabilmektedir. Çalışmaya konu olan ders 2016-17 Eğitim-Öğretimi Güz ve Bahar Yarıyılarında aynı kavramsal arkaplan ve strüktür ile planlanmıştır. Dersin temelde iki amacı vardır. Bunlardan ilki, mekan ve bedene ilişkin deneyim merkezli yaklaşımlar hakkında öğrencilere bilgi vermektir. İkincisi ise edinilen bilginin, proje süreci ile tasarım ürününe dönüştürülerek içselleştirilmesini sağlamaktır. Bu kapsamda öncelikle hem bu çalışmanın hem de dersin kavramsal arkaplanını oluşturan mekan-beden ilişkisine deneyim odaklı bakan düşünce sistemi ortaya konmuştur. Sonrasında beden etkileşimli mekan tasarım süreci ve çıktıları, anahtar kavramlar ve beden-mekan etkileşim şekli açılarından ele alınmıştır. Dersin hedefleri bağlamında ortaya konan bu çalışmanın sonuçları, mekan-beden ilişkisi, dersin amaçları, öğrenci kazanımları ve eğitim yaklaşımları açılarından tartışılmıştır.

Kavramsal Arkaplan: Mekan-Beden İlişkisi

Bedenin mekanla olan ilişkisi, ilintisi ve etkileşimi; bedenin algılayan, algılarken hareket eden olmasında saklıdır. Beden ile mekanın bu devingen ilişkisi performans sanatlarında ve çağdaş sanatlarda da kendini göstermektedir. Mekan-Beden Etkileşimi dersinin kavramsal arkaplanını bu ilişkiler ve bu ilişkilerin mekanı biçimlendirdiği örnekler ve sanata yansımaları oluşturmaktadır.

Bilimsel çalışmalarda insan algısı görme merkezli temel alınarak diğer algılar geri plana itilmektedir. Oysaki algı, tüm duyuların birlikteliği ile meydana çıkan bütüncül bir durumun sonucudur. Pallasmaa, algı içinde görme duyusunun öne çıkarılmasına eleştiri getirerek, mekan imgesinin tüm duyuların deneyime aktarılması ile gerçekleştiğini ifade etmektedir. Görme merkezli algıyı reddederek çok duyulu bütüncül algıyı ön plana çıkarır ve görme duyusunun dokunma duyusunun evrimleşmiş hali olduğunu dile getirir (Pallasmaa, 2011, s.12,19).

Algıladığımız her duyu diğerlerini çağırılmaktadır. Balın yapışkan ve yoğun kıvamının dokunmada bıraktığı his, şekerli tadı gibi olmaktadır (Merleau-Ponty, 2010, s.29). Diğer yandan ses hem mekanı ölçer hem de mekanın ölçeğini anlaşılır kılar. Sokakta atılan her adım, sokağın malzemesinin sesiyle kavranır. Sokağı çevreleyen duvarlardan yansıyan ses ise mekanı ölçmemize imkan verirken ölçeğini de anlamamızı sağlar (Pallasmaa, 2011, s.52,62; Holl vd., 1994). Meydandaki kiliselerden yükselen çan sesleri veya camilerin ezan sesleri dine davet ederken yaşadığımız mekanı bize kavratır Bir mekana ait bellekte kalan en kalıcı anı, onun kokusudur. İnsanlar gibi mekanlar da bellekte kokularıyla hatırlanır, düşünür ve hayal edilir (Pallasmaa, 2011, s.67).

Mekani; koku, ses, dokunma, görme, tat, iskelet ve kas sistemimizle aynı anda algılarız, ölçeriz ve şekillendiririz (Pallasmaa, 2011, s.52-53). Kas ve iskelet sisteminin mekanı deneyimleme şekli olan hareketle mekanın anlamı tamamlanmaktadır. Zevi, bu durumu mimarlığın mekan üretimdeki temel yaklaşımı olarak ifade etmektedir. Mimarlık, strüktür ve konstrüksiyon sistemlerinin uzunluk, genişlik, yükseklik gibi ölçülerinin tanımladığı salt bir üç boyuttan ibaret mekan değildir, üç boyutlu hacimde bedenin hareketleri ile oluşturduğu mekandır (Zevi, 2015, s.23-24).

Mekanın üç boyutlu statik homojenliği bedenin hareketi tarafından heterojen bir yapıya dönüşmektedir. Bedenin hareketi, mekanda koordinat sisteminde sıfır noktasına denk gelen bağlantı noktasına karşılık gelmektedir. Böylelikle bedenin her hareketi ile bu koordinat sistemi yeniden yapılandırılarak sıfır noktası değişmektedir (Dodd, 2004; Casey, 1997). *“Hareket eden bedenlerimiz farkında olalım ya da olmayalım sürekli mekan ile diyaloga girerek mekanları yeniden üretmektedir”* (Adıgüzel Özbek, 2016, s.24). Bedenin hareketi, mekanın pusulası olmakta, mekanı orada-burada, yakın-uzak, yukarı-aşağı, üst-alt, sağ-sol gibi ölçeklerle düzenlemektedir (Casey, 1997).

Mekan ve beden ilişkisinin Kartezyen düşünceye temellenen statik bakışının kırılması mekan tasarımını dönüştürdüğü kadar sanatı da etkilemiştir. Bu süreçte sadece sanatın tanımı değil, izleyicinin rolü de değişmiştir. Artık sanat ürünleri bakan bir göz için değil, deneyimleyen beden için üretilmektedir. Sanat izleyicisi de bakarak anlayan yerine sürece ve sanat ürününe katılan, yorumlayan hatta ürünü tamamlayan olmaktadır. Seyredilen sanatın yerini deneyimlenen sanat, bakan izleyicinin yerini deneyimleyen katılımcı almıştır (Aksoy, 2014; Martinez ve Demiral, 2014). Günümüzün sanat

anlayışı da üretilen performanslar, çağdaş sanatta önemli bir yere tutan enstalasyon çalışmaları olmuştur. Hatta enstalasyon ürünleri artık mekan tasarımı ile birlikte düşünülür, bir mekan için üretilir hale gelmiştir.

Yukarıda detayları verilen beden ve mekan ilişkisini, etkileşim temelli ve deneyim odaklı ele alan yaklaşımlar ve görüşler dersin kavramsal arkaplanını tanımlamaktadır. Şekil 1’den de anlaşılacağı üzere on dört haftalık eğitim-öğretim yarıyılında ilk yedi haftalık bölümünde, öğrencilere; beden, mekan, beden bütüncül algısı ve hareketi, mekan-beden ilişkisinin güncel tartışmaları ve bu tartışmaların sanata ve mekan tasarımına yansımaları aktarılmıştır. Son yedi haftalık süreçte de beden etkileşimli mekan tasarımı deneyimine geçilmiştir.

1.hafta	Dersin işleyişinin ve içeriğinin açıklanması
2.hafta	Mekan, beden ve deneyim kavramları
3.hafta	Mekan ve beden algısı-görme-dokunma
4.hafta	Mekan ve beden algısı-koku-ses-tat
5.hafta	Mekan ve beden hareketi
6.hafta	Mekan deneyim ilişkisi: performans sanatı
7.hafta	Mekan deneyim ilişkisi: çağdaş sanat
8.hafta	BEDEN ETKİLEŞİMLİ MEKAN TASARIMI Proje hakkında bilgi verilmesi
9.hafta	Projeyi kavramsal yapısının tartışılması
10.hafta	Projenin geliştirilmesi
11.hafta	Projenin geliştirilmesi
12.hafta	Projenin geliştirilmesi
13.hafta	Projenin geliştirilmesi
14.hafta	Teslime yönelik hazırlıklar
Final Haftası	Final Teslimi

Şekil 1: Mekan-Beden Etkileşimi Dersinin Süreci

BEDEN ETKİLEŞİMLİ MEKAN TASARIMI DENEYİMİ

İKÜ, Mimarlık Fakültesi lisans ortak seçmeli olan Mekan-Beden Etkileşimi dersinin proje konusu, 2017 Venedik Mimarlık Bienali için “Beden Etkileşimli Mekan Tasarımı” kurgusuna sahip Türkiye pavilion (pavyon) tasarlanmasıdır. Tasarım konusu, amacı ve anahtar kavramları Şekil 2’de yer alan bilgi formu ile öğrencilere duyurulmuştur.

2017 Venedik Mimarlık Bienali için **BEDEN ETKİLEŞİMLİ MEKAN TASARIMI** olan Türkiye **PAVILION (pavyon)**

Dünyadaki ilk mekanımız olan bedenimizin içinde yer aldığı mekanla etkileşime geçme biçimlerinin sorgulanması ve farklı tasarım önerilerinin geliştirilmesi

biennial mimarlık bienali venedik mimarlık bienali pavilion (pavyon) ?

mekan beden karşılama iletişim etkileşim deneyim

Algı Hareket Performans sanatı

+ Çağdaş sanat-enstalasyon =

Dans Tiyatro Sinema Müzik Şiir edebiyat

TESLİM FORMATI
Paftalar A2 ölçüsünde, yatay kullanılacak
Maket veya video [maketin deneyim videosu]
Dijital teslim [CD: CD'de paftanın ve 3D anlatımların jpeg'i]

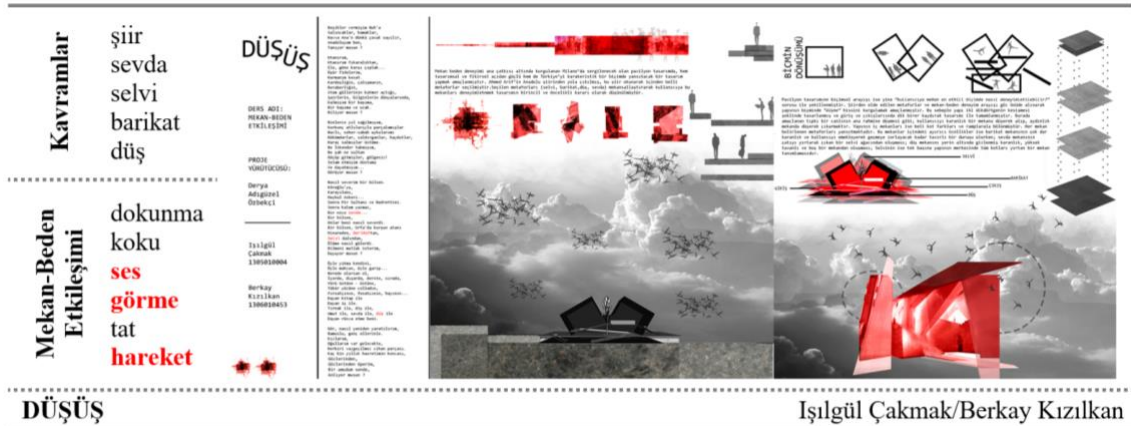
Pafta formatı

KÜNYE: 10 CM	Projenin Anlatımı
Proje adı, Öğrenci/gup bilgileri, Yıl (2016-17 Güz Yarıyılı) Dersin adı Yürütücünün adı	Proje fikriyle ilgili açıklamalar Diyagramlar, şemalar 2D anlatımlar planlar, kesitler, görünüşler 3D görseller

Şekil 2: Beden Etkileşimli Mekan Tasarımı Bilgi Formu

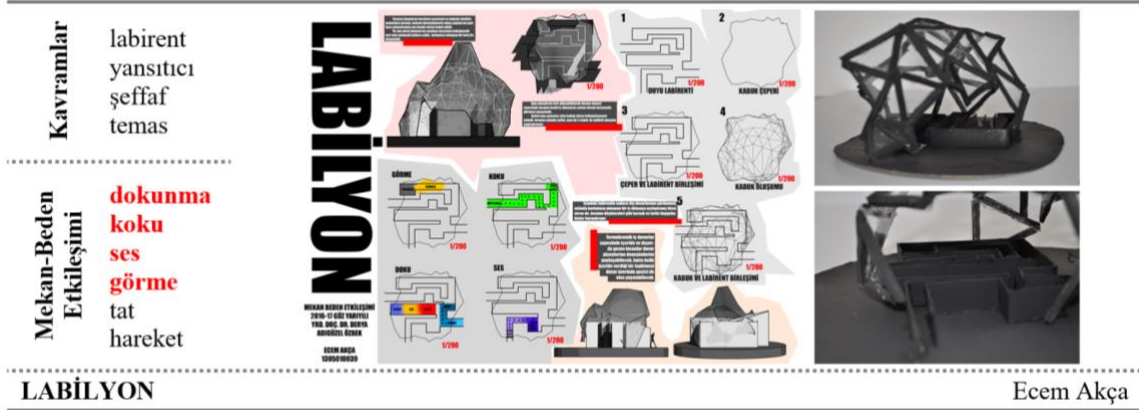
Öğrenciler bu formdan seçtikleri anahtar kavramlara kendi tasarım düşüncelerini anlatan kavramlar da ekleyerek içeriği zenginleştirmiştir. Derste stüdyo ortamı yaratılmış ve dersin süreci, yürütücünün öğrencilerle iktidar rolüne girmeden yapılandırdığı iletişim ortamı ile ilerletilmiştir. Öğrenciler tercihlerine bağlı olarak bireysel, iki veya üç kişilik gruplar halinde tasarımlarını gerçekleştirmişlerdir. Beden etkileşimli mekan tasarımı süreci ve sonuç ürünleri, anahtar kavramlar, mekan-beden etkileşim şekli üzerinden ele alınmıştır.

Düşüş isimli beden etkileşimli mekan tasarımı projesi, Ahmed Arif'in Anadolu şiirinden seçilen metaforlar ile şekillenmiştir. Tasarımın kavram içeriğini oluşturan metaforlar, sevda, selvi, barikat ve düşür. Bu metaforların biçimsel arayışı, "kullanıcıya mekanı en etkili şekilde nasıl deneyimletebiliriz?" sorusu üzerinden mekansallaşmıştır. Mekanla ilk karşılaşma ve çıkış, düşme hissini yaşatacak kaydırak ile kurulmuştur. Tıpkı bedeninin ana rahmine düşmesi gibi kullanıcı mekanın karanlığına düşerek girmekte, sonrasında aydınlık mekanlara erişmektedir. Her mekan belirlenen metaforları yansıtmaktadır. Düş mekanı yerin altında, karanlık ve yüksek tavanlı bir mekandır. Barikat mekanı çok dar, karanlık, ses unsuru eklenmiş ve kullanıcıyı emekleyerek geçmeye zorlayacak bir tavırdayken, sevda mekanı çatıyı yırtan bir selvi ağacıdır. Selvi tek başına yapının merkezinde tüm kotlara hakim bir mekan tanımlar. Mekan tasarımının metaforik yapısıyla kullanıcı, ses, görme ve hareket yoluyla etkileşime geçer.

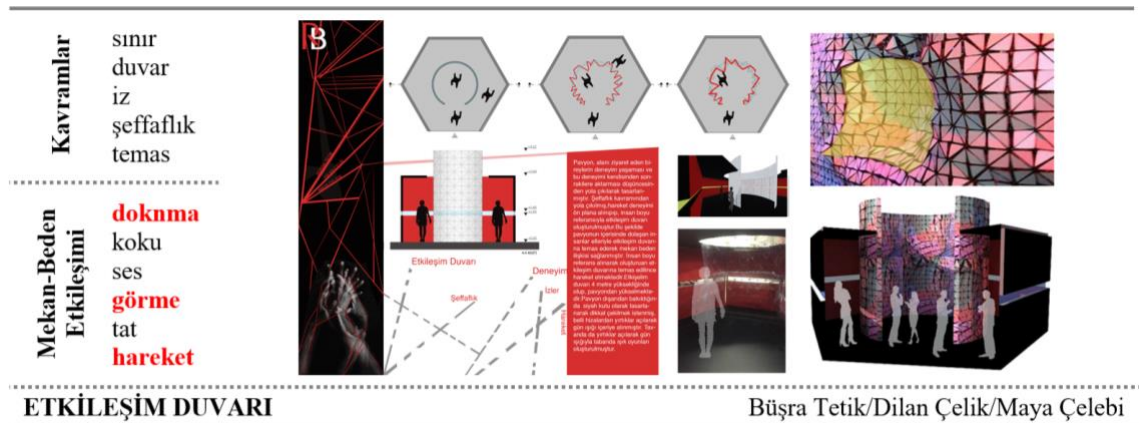


Mekan tasarımı şeffaf, yansıtıcı ve üçgen formlarda biçimlenen bir kabuğun içine yerleştirilen deneyim labirenti ile planlanmıştır. Üç girişi olan mekan, dışarıdan sert olarak algılanan strüktür

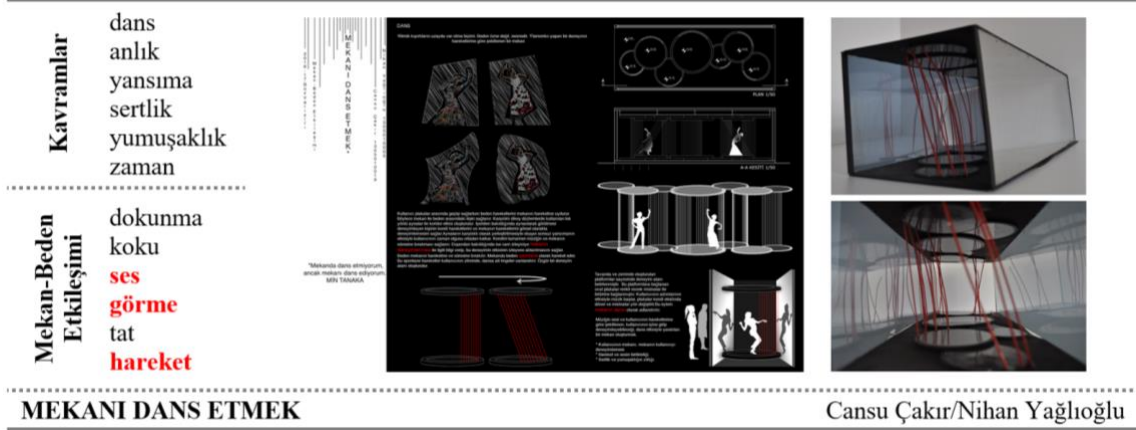
sistemine sahiptir. İçte yer alan labirentin izleri dışarıdan bakan öz tarafından algılanabilmektedir. Labirentin her bölümü, farklı bir duyuya yönelik tasarlanmıştır. Karanlık bir girişten aydınlığa geçen mekanda görme duygusu baskındır. Koku mekanında, hoşlanılmayan kokulardan güzel kokulara geçiş sağlanır. Dokunma mekanı, soğuk, ılık, sıcak, nemli ve nemsiz olarak deneyimlenir. Ses algısı ise ortama verilen kısık sesli müzikten yüksek sesli müziğe uzanan bir skala ile tanımlanır. Labirentte her giriş ve çıkış biçimi, hangi duyunun hangi sıra ile deneyimleneceğini değiştirir. Böylelikle her seferinde beden-mekan etkileşimi dokunma, koku, ses ve görme algısı aracılığıyla yeniden kurulur.



Mekan tasarımında, kullanıcının mekanda izler bırakabilmesi, sonrasında gelecek olanların da bu izleri deneyimlerken kendi izini mekana ekleyebilmesi amaçlanmıştır. Altıgen şeklindeki mekânın rijit formunda insan göz hizasında açılan yarık ile iç-dış ilişkisi kurulmuştur. Yapının ortasında bulunan silindirik biçimindeki mekânın duvarları kullanıcının eliyle temasına izin vermekte ve bu izleri kendinde saklamaktadır. Bu etkileşime, mekân duvarlarının üçgen şeklindeki elastik malzemesi izin vermektedir. Ana kütleli delerek yükselen silindirin çevresinde tasarlanan yarıkla iç mekânı ışık alınarak, zeminde ışık gölge oyunları yaratılmıştır. Bu pavilyon da mekân-beden etkileşimi, dokunma, görme algıları ve hareket ile tasarlanır.



Mekana girildiği andan itibaren Flamenko müziği başlar. Kullanıcının hareketinin etkisi ile mekânın zemininde ve tavanında bulunan birbirine esnek halatlarla bağlı daire şeklindeki plakalar kendi etrafında döner ve halatlar yer değiştirir. Bu deneyim, mekânın dansı olarak adlandırılır. Müziğin ses düzeyi kullanıcının hareketlerine göre belirlenir ve dans etkisi ile yaratılan mekân oluşur. Sert bir dikdörtgen prizma olan mekân, dansla yumuşak bir deneyim mekânı sunar. Karşılıklı dikey düzlemlerde kullanılan aynalı cam ile iç mekânda sonsuz görüntü elde edilirken, dışarıya içerideki dans deneyimini yansıtılır. Böylelikle içerideki kullanıcı için zaman olgusu terk edilir ve mekânda beden önceden planlanmış şekilde değil, anlık olarak hareketini yapılandırır. Projede, beden etkileşimli mekân tasarımı dans ile kurgulanmış, bu deneyimde ses, görme ve hareket ön plana çıkar.



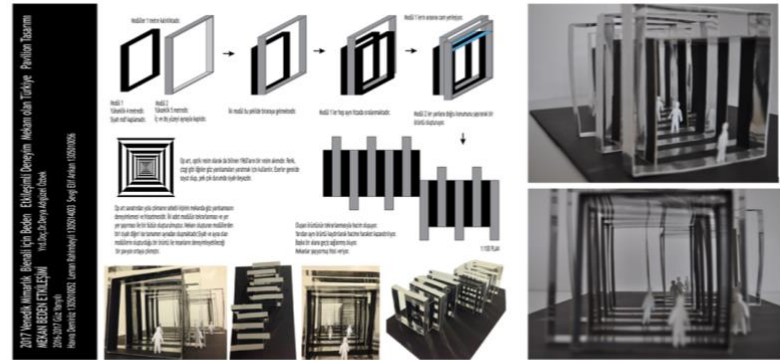
Tasarımda, Türk kültürüne referans verilerek Orhun yazıtlarından başlayarak günümüze kadar Türkler tarafından kullanılan alfabeler, mekan fikrini oluşturmuştur. Alfabeler, elektronik bir sistem ile duvar tasarımında görünür kılınır. Yapı kütlesi alfabelerdeki harflerin biçimlenişine göre şekillenmekte, yapının dış cephesinde bu alfabeler özelliklerine göre soldan sağ, yukarıdan aşağı, sağdan sola sürekli akmaktadır. İnsanlar, mekana duvar sistemine kendi dillerinde adlarını yazarak girer. Sonrasında mekanın içinde göz hizasında kendi isimlerinin binlerce yıllık halini görür, girişte edindikleri kulaklıklarla da dinler. Kullanıcılar, Türk dil tarihi ile ilgili yazım ve fonetik bilgisi edinirken, mekanla da görsel ve işitsel etkileşime geçer.




Kübik isimli projede, renklerin mekan tasarımını yönlendirici etkisinden yararlanılmıştır. Zıt renklerin birlikteliği, mekanın zemini, duvarı ve tavanı yani hacmin tüm düzlemlerini biçimlendirmiştir. Mekana giren kullanıcının zeminde bastığı renkle aynı olan duvar ve tavan düzlemindeki renkler iç yüzeye girmekte, zıt renkler dış yüzeye çıkmaktadır. Böylelikle, kullanıcının deneyimi dışarıdan da algılanır. Aynı ayna birden fazla kişinin mekanda bulunması ise düzlemlerin monotonluğunu kırarak, kullanıcı tarafından mekanın yeniden tasarlanmasına imkan verir. Mekan-bedenin etkileşim içinde sürekli yeniden tasarımı, dokunma, görme ve hareket ile sağlanır.

Kavramlar	renk ışık zıtlık giriş çıkış
Mekan-Beden Etkileşimi	dokunma koku ses görme tat hareket
	
KÜBİK	Hamit Alp Şehitoğlu/Ali Yavuz Acar

Op Art, 1960'lı yıllarda ortaya çıkmış, optik resim olarak bilinen bir sanat akımıdır. Genelde siyah-beyaz renklerin kullanıldığı op artta renk, çizgi gibi öğeler öz yansımaları yaratmak için kullanılır. Bu tasarımda op art sanat akımından yola çıkılarak, mekanda göz yanılsamasının deneyimlenmesi istenmiştir. Siyah ve ayna olan iki modülün tekrarlanması ve şaşırtılması ile mekan oluşturulur. Mekana giren kullanıcı salt bir dikdörtgen prizma yerine sonsuz mekan-zaman algısını deneyimler. Mekanda beden etkileşimi, göz algısı ve hareketle oluşturulur.

Kavramlar	op art yanılsama yansıma giriş çıkış
Mekan-Beden Etkileşimi	dokunma koku ses görme tat hareket
	
OP ART MEKAN	Havva Demiröz/Leman Rahimbeyli/Sevi Elif Arkan

Türk kültürünü yansıtmaları için mekan tasarımı, Selçuklu Motifleri ile kurgulanmıştır. İki kare kütle iç içe geçecek şekilde yapı planlanmıştır. Küçük kütledeki içteki mekan duvarlarında Selçuklu motif kabartmaları ve bilgilendirmeleri bulunur. Aynı kütlede diğer kütleye bakan duvarlarında ise ana renklerle motifler dijital olarak yer alır. Zemindeki motiflerde kullanıcının hareketine göre, iki kütledeki duvar düzlemindeki dijital motif detayları görünmeye başlar. Bu etkileşimde görme ve hareket baskındır.

Kavramlar	kültür renk ışık biçim
Mekan-Beden Etkileşimi	dokunma koku ses görme tat hareket
	
SELÇUKLU MOTİFİ	Elif Manav

Beden etkileşimli mekan tasarım süreci ve sonuç ürünleri değerlendirildiğinde mekan-beden ilişkisi, öğrenci deneyimi ve eğitim yaklaşımı açılarından aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

- Öğrenci çalışmalarında, mekan-beden etkileşimi en baskın şekilde görme duyusu ile sağlanmakta, onu hareket, ses, dokunma, koku izlemektedir. Bu anlamda öğrencilerin görme merkezli yaklaşımları kısmen kırılabilmiştir.
- Beden etkileşimli mekan tasarımında tat duyusuna hiç yer verilmemiş, koku algısı ise kısmen etkili olmuştur.
- Mekana işlevini veren eylem olduğu için çoğu projede hareket etkileşimi ile mekanı tasarlamak tercih edilmiştir.
- Öğrenciler sürecin sonunda bu kadar özgür ve kısıtlayıcının olmadığı koşullarda tasarım yapmanın hem zorlayıcı hem de keyifli olduğunu belirtmiştir.
- Öğrencilerin alıştıkları kullanıcı tanımını değiştirerek deneyimi, mekan tasarımının odağına koymaları farkındalıklarını artırmıştır.
- Derste verilen kavramsal bilginin proje süreci ile tasarım ürününe dönüştürülmesi, öğrencilerin edinilen bilgiyi içselleştirmelerini sağlamıştır. Farklı derslerde böylesi bir kurgunun ne şekilde oluşturulacağını araştırılması gelecek çalışmalar için önerilmektedir.
- Proje konusunun Türk pavilionu olması sürecin ilk aşamasında öğrencilerin sürekli kültüre referans veren arayışlara girmesine yol açmıştır. Bu noktada, öğrenci ile iletişimin doğru yönetilerek; öğrencinin, tasarımın odağına mekan-beden etkileşimini koyması gerektiğini fark etmesi sağlanmalıdır.

SONUÇ

Mekan-beden etkileşimi dersi ile öğrencilere, kullanıcının salt ölçülerden ibaret biçimsel bir oranlar bütünü olmadığı, deneyimin belirleyici olduğu hakkında farkındalık kazandırılması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda verilen kuramsal bilginin içselleştirilmesi, proje süreci ile desteklenmiştir. Böylelikle öğrencilere, mekan ve bedene ilişkin bilgiler öğretmek-öğrenmek gibi kurallı bir yaklaşımla değil, deneyimletilerek kazandırılmıştır.

Dersin sürecinde ve sonucunda öğrencinin edindiği kazanımlar, öğrenci çalışmaları aracılığıyla değerlendirilmiştir. Sonraki yıllarda ders kurgusuna öğrenci kazanımlarını değerlendirmek için farklı yöntem ve stratejiler eklenebilir. Öğrencilerden bu sayede alınacak geri dönüşler, dersin içeriğinin zenginleşmesine katkı sağlayacaktır.

Bologna süreci kapsamında Türkiye'deki üniversiteler lisans eğitim programlarını yeniden yapılandırmıştır. Bu yapıda, eğitim ağırlığının %25'i seçmeli derslere verilmiştir. Eğitim programlarında yüzde ağırlığı artan seçmeli derslerin içerik olarak bu dönüşüme cevap vermesi önemli görülmektedir. Bu bağlamda öğrenci bilgisinin, sınavla değerlendirildiği sistemler yerine teknik gezi, araştırma raporu, tasarım süreci, üretim biçimleri gibi farklı tekniklerle sorgulanmasının gereği ortaya çıkmaktadır. Mekan-beden etkileşimi dersi de bu duruma bilginin proje süreci ile tasarım ürününe dönüştürülmesi şeklindeki kurgusu ile cevap vermektedir.

Güncel yaklaşımlar ve eğitimdeki değişimler doğrultusunda eğitim programlarında bulunan zorunlu, seçmeli ve stüdyo derslerinin yenilikçi bir bakış açısıyla planlanmasının önemi anlaşılmaktadır. Bu bağlamda kurgulanan mekan-beden etkileşimi seçmeli dersinin kavramsal yapısı, süreci ve sonuç ürünleri ortaya konmuştur. Sonuçta tasarım deneyiminin, bilginin kazanımı, uygulanması ve içselleştirilmesi açılarından seçmeli ders yapısında da olması gerektiği görülmektedir.

KAYNAKLAR

Adıgüzel Özbek, D. (2016). *Mimari Mekanın Tanımlanması Üzerine Bir Çalışma, İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.*

Aksoy, O.A. (2014). *Performans Sanatında Beden - Mekan İlişkisi, http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performans-sanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133*

Tarih:03.09.2017

- Casey, E. (1997). *The Fate of Place: A Philosophical History*. Berkeley: University of California Press
- Dodd, J. (2004). *Crisis and Reflection: An Essay on Husserl's Crisis of the European Sciences*. Newyork: Kluwer Academic Publishers.
- Dursun, P. ve Erkök, F. (2013), *Bedenin Mekanı, Yapı Derisi*, 375, s.72-77
- Holl, S., Pallasmaa, J. and Alberto, P. (1994). *Questions of Perception, Phenomenology of Architecture*. *Architecture and Urbanism July Special Issue*
- Martinez , E.H.V. ve Demiral, A. (2014). 20. ve 21. *Yy.da Sanatta Malzeme Olarak Beden; Performans Sanatı, Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, (6), 6, s:181-201
- Merleau-Ponty, M. (2010). *Algılanan Dünya*. Trans. Ömer Aygün. İstanbul: Metis Yayınları
- Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of Perception*. London and Newyork: Taylor and Francis e-Library
- Pallasmaa, J. (2011) . *Tenin Gözleri*. Çev. Aziz Ufuk Kılıç. İstanbul: Yem Yayınları
- Vitruvius, M. (2005). *Mimarlık Üzerine On Kitap*, İstanbul: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları