



KENT İMGELERİNİN BİLİŞSEL ETKİLERİNİN NÖROMİMARİ KAPSAMINDA TESPİT EDİLMESİ: MAKEDONYA MEYDANI / ÜSKÜP ÖRNEĞİ

Gökhan KART | Danışman: Doç. Dr. Seda ŞİMŞEK

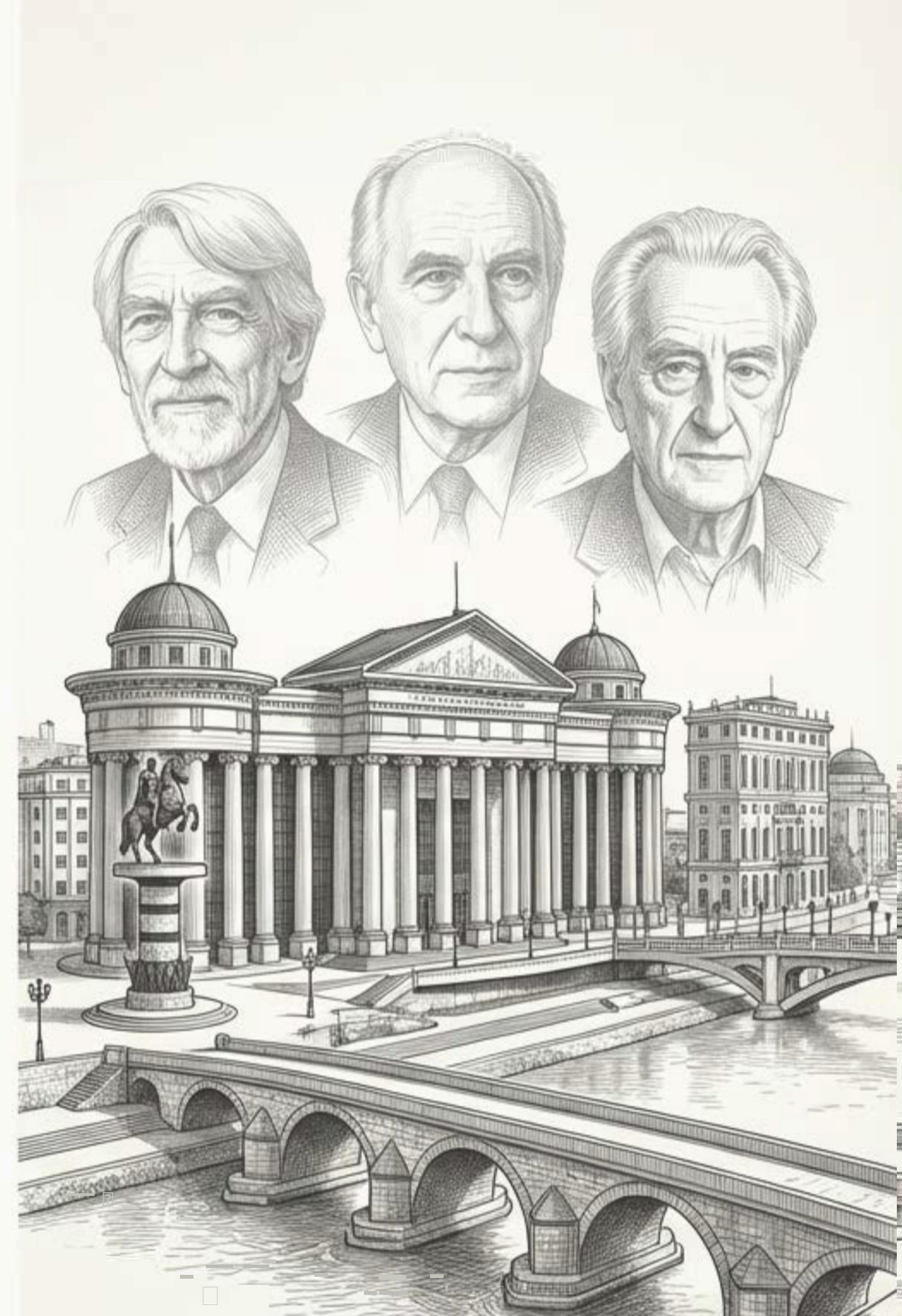
Mimarlık, Planlama ve Tasarım Anabilim Dalı | Doktora Tez İzleme Komitesi Çalışması - 2

Mekan: İdeolojik Bir Savaş Alanı

Kentler, yalnızca fiziksel yapılar değil, aynı zamanda kolektif belleğin inşa edildiği, kimliklerin temsil edildiği ve iktidarın kendini meşrulaştırdığı politik arenalardır.

- **Kültürel Bellek (Assmann):** Mekan, toplumsal belleği taşır ve yeniden üretir.
- **Hafıza Mekanları (Nora):** Anıtlar, heykeller ve yapılar, unutmaya karşı direnen sembolik çıpalardır.
- **Mekanın Üretimi (Lefebvre):** Kentsel çevre, nötr bir zemin değil, ideolojik ve politik güçler tarafından sürekli şekillendirilen bir üründür.

Politik iktidarlar, ulusal anlatıları dayatmak ve muhalif sesleri bastırmak için kentsel mekanı sistematik olarak bir **araç** olarak kullanır.





Bir Kentin Radikal Dönüşümü: 'Antikleştirme' ve Bellek Mühendisliği

- **Politik Arka Plan:** 'Ele geçirilmiş devlet' modelinde, otoriter bir hükümetin (VMRO-DPMNE) ideolojisini kente kazıma projesidir.
- **'Antikleştirme' Stratejisi:** Ulusun Slav kökenlerini reddedip, antik Makedon mirasına dayanan kesintisiz vetek etnisiteli bir tarih anlatısı inşa etme çabasıdır.
- **Mekansal Müdahale:** 150'den fazla heykel ve 20'yi aşkın neoklasik/barok yapıyla şehrin modernist (Yugoslav dönemi) ve çok kültürlü kimliği sistematik olarak silinmiştir.
- **Sonuç:** Üsküp'ün merkezi, bir açık hava propaganda sahnesine dönüştürülmüştür. Bu durum, onu araştırmamız için mükemmel bir **'yaşayan laboratuvar'** kılmaktadır.

ANTİKLEŞTİRME

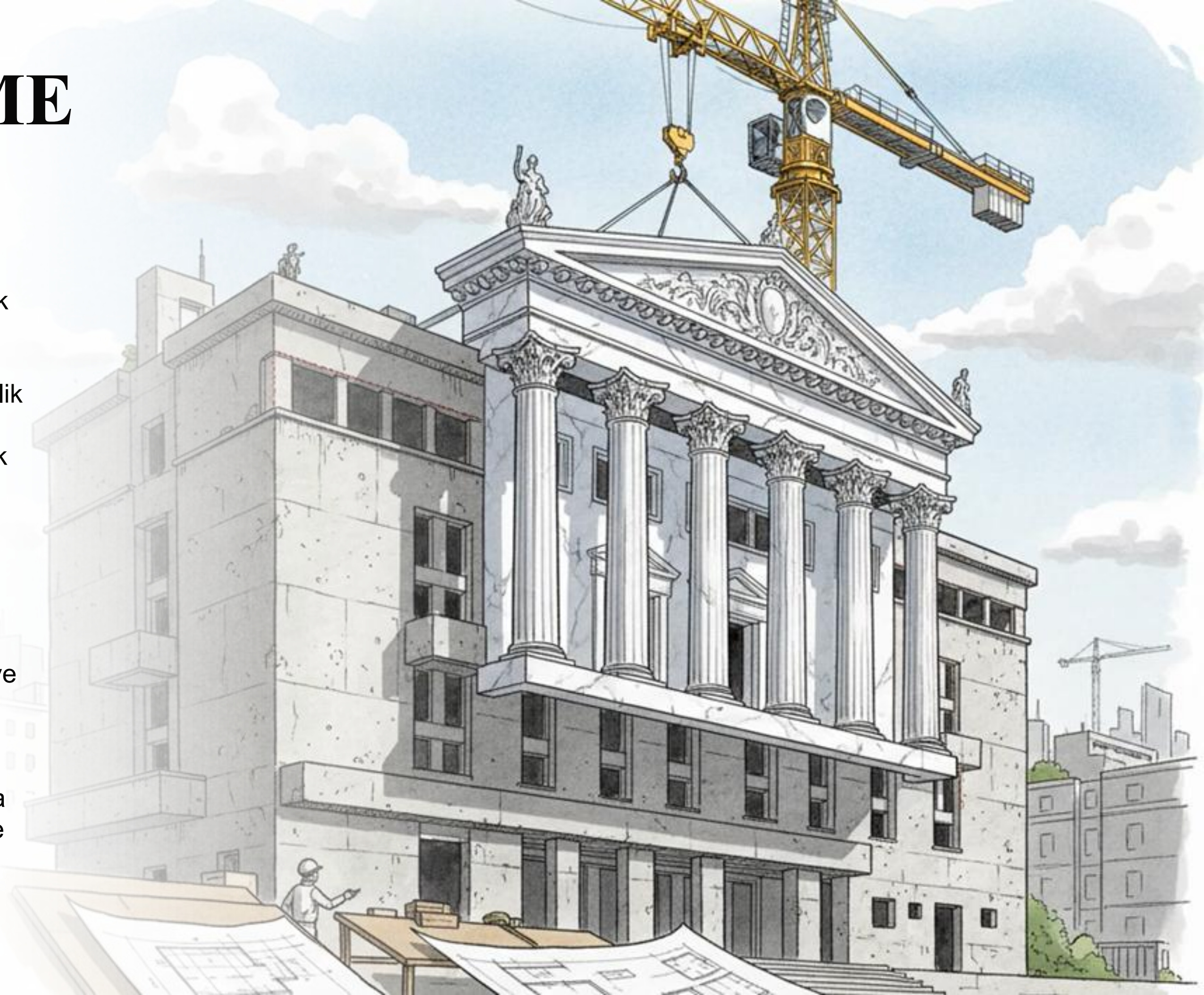
Üsküp 2014 projesinin metodolojisi;

Üsküp'ün modern kimliğini temsil ediyor. Ancak ön tarafta, bir vinç yardımıyla binaya tamamen yabancı, neoklasik bir 'maske' takılıyor.

•Bu durum literatürde 'Facadism' yani Cephecilik olarak adlandırılır. Üsküp örneğinde gördüğümüz şey bir restorasyon değil, ideolojik bir makyajdır. Mevcut betonarme yapıların üzerine, tarihsel kökeni olmayan sütunlar ve heykeller eklenerek, kent sanki hep böyleymiş gibi bir illüzyon yaratılmak istenmiştir.

•Makedon ulusal kimliğinin Slav kökenlerinden ziyade, Antik Makedonya'ya (Büyük İskender ve II. Filip dönemi) dayandırılması politikasıdır (Makedoncası: *Antikvizacija*).

•Yunanistan ile yaşanan isim ve tarih sorununa karşı, mimari yoluyla tarihsel hak iddia etme ve ulusal mit yaratma çabasıdır.



Her Şey Nasıl Başladı? Kırılma Anı: 2008 NATO Vetosu

1991: Barışçıl bağımsızlık

2001: Etnik çatışma

2008: Bükreş NATO Zirvesi
"!"

Cevap, derin bir ulusal kimlik krizinde ve uluslararası aşağılanmada yatıyor.

- **2008 NATO Zirvesi:** Yunanistan'ın, "Makedonya" isminin kullanımını gerekçe göstererek ülkenin NATO üyeliğini veto etmesi, ülke çapında bir hayal kırıklığı ve öfke dalgası yarattı.
- **Siyasi Sermaye:** Dönemin milliyetçi hükümeti (VMRO-DPMNE), bu öfkeyi radikal bir proje için siyasi bir sermayeye dönüştürdü.
- **'Mimari Çözüm':** İdeolojik mesajı - 'Biz Slav değil, Büyük İskender'in torunlarıyız' - en kalıcı şekilde vermek için şehrin kendisi bir tuval olarak seçildi.

Projenin Arkasındaki Motor: 'Ele Geçirilmiş Devlet' ve '5 P' Formülü

Üsküp 2014, estetik bir tercihten ziyade, derin bir siyasi stratejinin mimari tezahürüdür. Bütçesi 80 milyon avrodan yaklaşık 700 milyon avroya çıkan bu proje, VMRO-DPMNE iktidarının kullandığı "5 P Formülü" ile hayata geçirilmiştir:



Popülizm

'Kaybedilen onuru geri verme' vaadi.



Propaganda

Hükümet kontrolündeki medya ile oluşturulan başarı algısı.



Para

Kamu ihaleleri yoluyla partiye yakın şirketlere kaynak aktarımı ve yolsuzluk ağı.



Pendrek (Polis Copu)

Projeye karşı gelişen sivil protestoların güç kullanılarak bastırılması.



Pravosudstvo (Vargı)

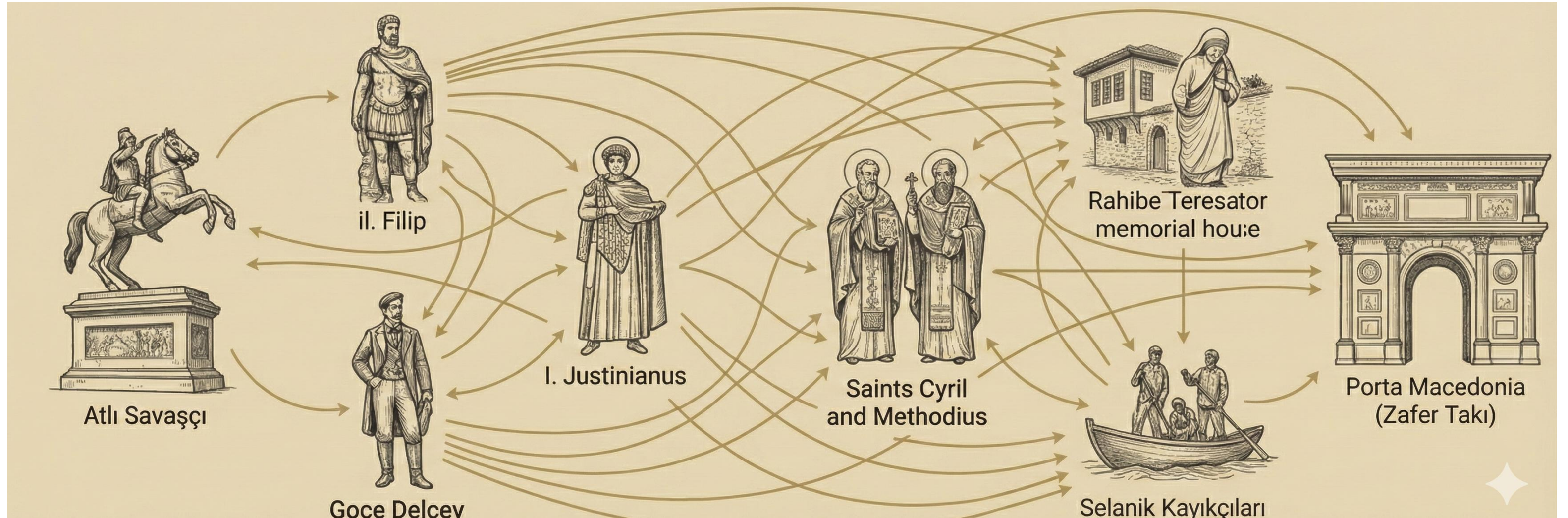
Parti kontrolündeki yargının yolsuzluk iddialarını soruşturmaması ve rejime kalkan olması.

Heykeller Şehrine Hızlı Bir Bakış: Anıtsal Doygunluk Stratejisi

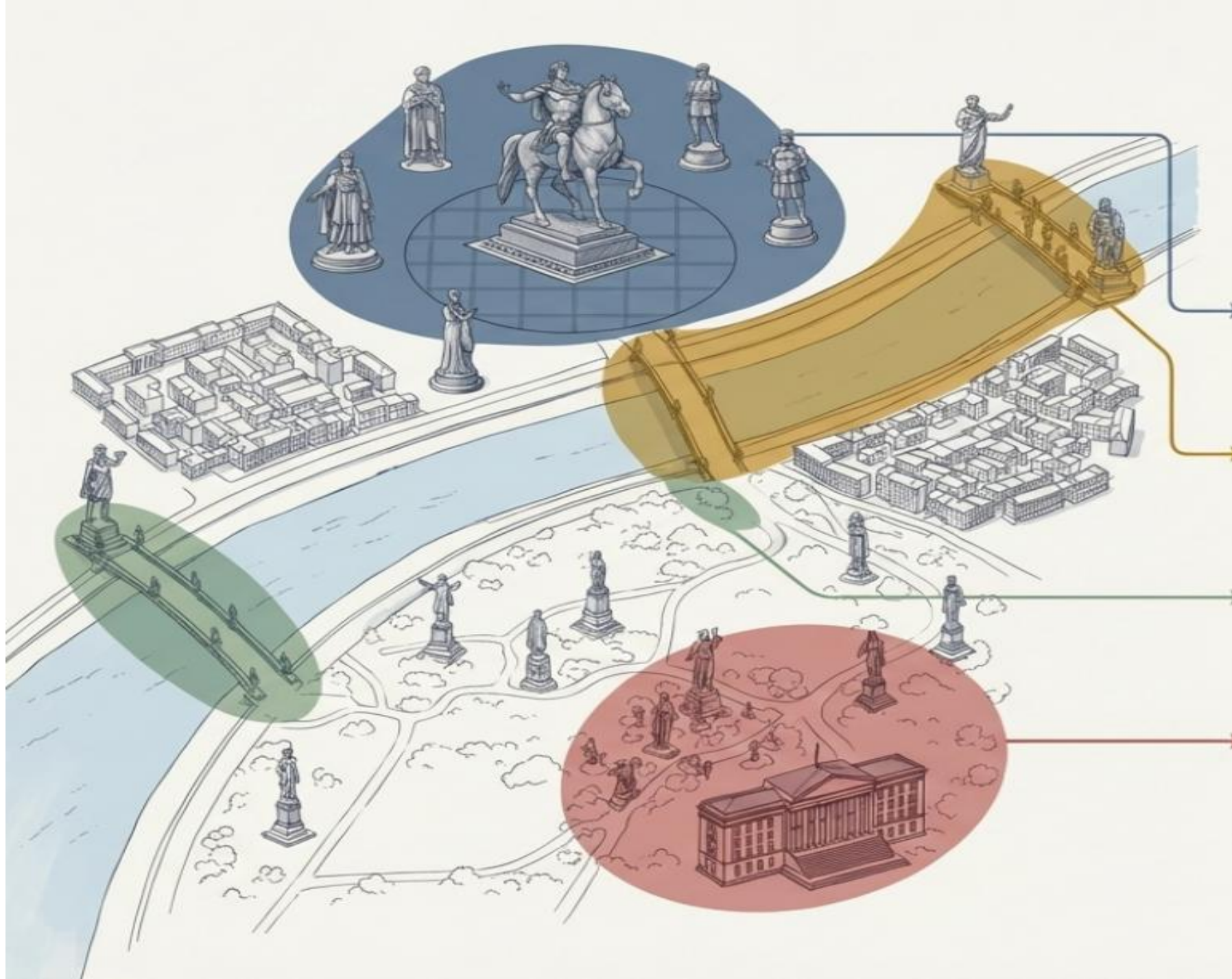
• Üsküp 2014, etkisini tekil başyapıtlarla değil, "**anıtsal doygunluk**" (monumental saturation) stratejisiyle yaratır. Heykellerin ezici yoğunluğu ve tematik tekrarları, kent sakinlerinin algısını şekillendirmek ve ulusal belleğin belirli bir versiyonunu dayatmak için tasarlanmıştır.

• **Öne Çıkan Figür Kategorileri:**

- **Antik Miras:** Atlı Savaşçı (Büyük İskender), il. Filip, I. Justinianus
- **Ulusal Kahramanlar:** Goce Delçev, Dame Gruev, Selanik Kayıkçıları
- **Kültürel ve Manevi Temel:** Aziz Kiril ve Methodius, Rahibe Teresa
- **Devletin Zaferi:** Porta Macedonia (Zafer Takı)



Kentsel Metni Yeniden Yazmak: Sembollerin Stratejik Dağılımı



Heykeller ve anıtlar rastgele değil, belirli bir ideolojik anlatı yaratmak üzere kentin kilit noktalarına stratejik olarak yerleştirilmiştir.

Bölge 1: Otorite Merkezi (Makedonya Meydanı): 'Atlı Savaşçı' ile antik köken ve mutlak güç vurgusu. Çevresi Çar Samuil, Justinianus gibi figürlerle çevrilerek tarihsel bir kuşak oluşturulur.

Bölge 2: Tarihsel Eşik (Taş Köprü): Goce Delçev ve Dame Gruev gibi devrimci figürler, modern kenti tarihi bölgeden ayıran sembolik bekçiler' olarak konumlandırılır.

Bölge 3: Görsel Koridorlar (Tematik Köprüler): Sanat Köprüsü ve Medeniyetler Köprüsü üzerinden geçen yayalar, yoğun ve tekrarlayan bir ideolojik mesaja maruz bırakılır.

Bölge 4: Politik Alan (Parlamento Çevresi): ASNOM anıtı gibi yapılarla modern devletin kuruluşu ve fedakarlık mitleri pekiştirilir.

Üsküp 2014: Kentsel Dönüşümün 6 Boyutlu Analizi

1. Doğal Doku ve Kamusal Ağ (Omurga ve Odaklar)

•**Yeşil Omurga:** Vardar Nehri, kentin merkezinde yoğun yapılaşma arasında bir "ekolojik koridor" ve kesintisiz bir yeşil hat olarak işlev görür.

•**Kamusal Odaklar:** Makedonya Meydanı ve Karpoš Meydanı gibi alanlar sosyal etkileşim merkezleridir; Taş Köprü ve Sanat Köprüsü gibi geçişler bu odakları birbirine bağlar.

2. Yapısal Dönüşüm ve Hareket (Kütle ve Sirkülasyon)

•**Kentsel Duvar:** Nehir kıyısına inşa edilen devasa yapılar (Müzeler, Tiyatro), bir "kentsel duvar" etkisi yaratarak kütle-boşluk dengesini değiştirmiştir. Haritada görülen Arkeoloji Müzesi ve Makedon Ulusal Tiyatrosu bu kütsel değişimin somut örnekleridir.

•**Sirkülasyon:** Makedonya Meydanı, yaya ve araç trafiğinin kesiştiği ve dağıldığı birincil düğüm noktasıdır; ana bulvarlar araçları taşıırken köprüler yaya hareketini yönlendirir.

3. Sembolizm ve Strateji (Anıtlar ve Bağlam)

•**Hiyerarşik Anıtlar:** Kent mekanında görsel bir hiyerarşi kurulmuştur. "Atlı Savaşçı" (Büyük İskender) anıtı bu hiyerarşinin zirvesinde, merkezi bir konumda yer alır ve diğer heykellerle (örneğin Dame Gruev & Goce Delcev) görsel açılar yaratır.

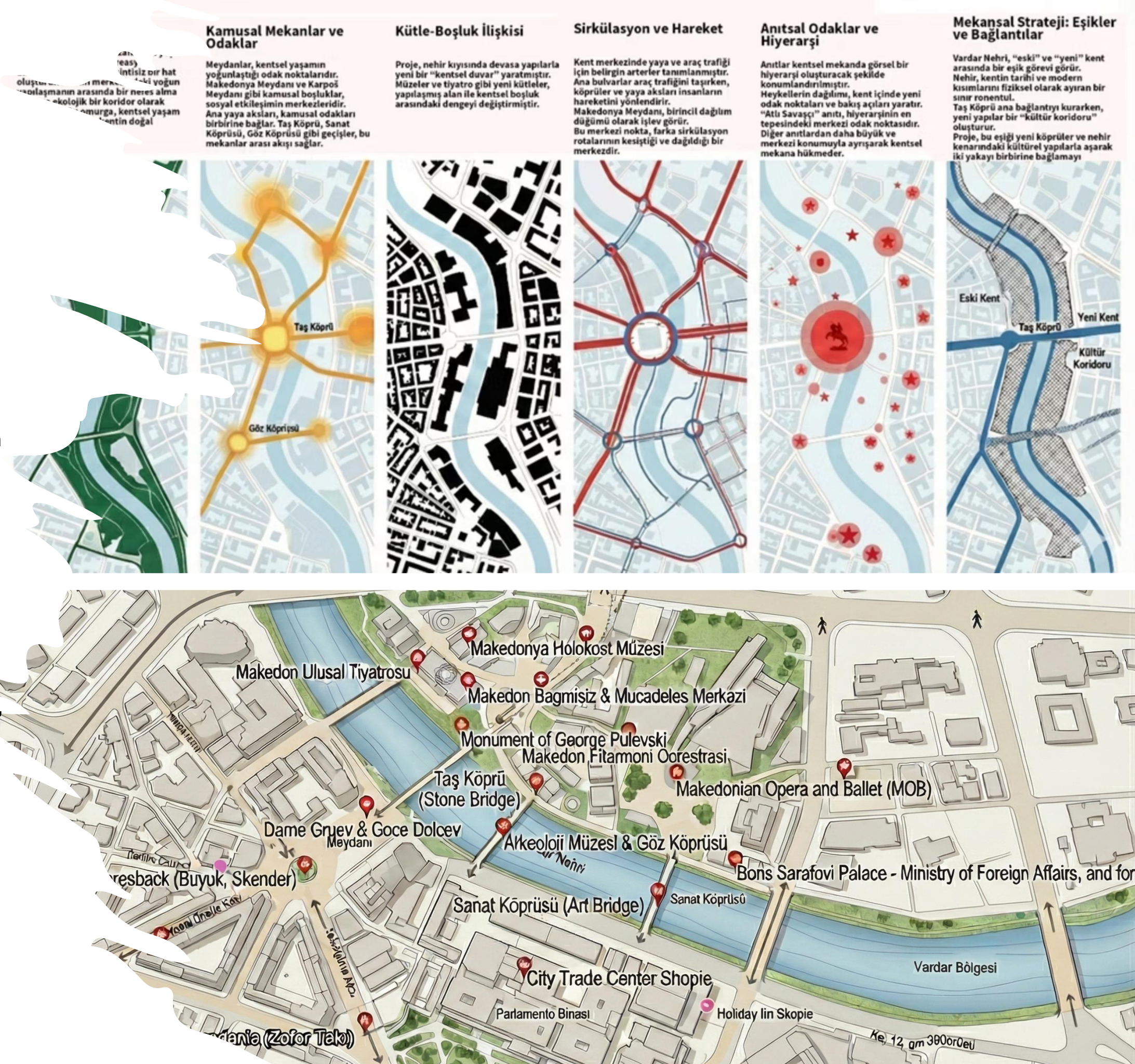
•**Kültür Koridoru:** Projenin temel mekansal stratejisi, Vardar Nehri'ni "Eski" ve "Yeni" kent arasında bir eşik olarak kullanmaktır. Yeni köprüler ve kıyıdaki kültürel yapılarla bu iki yakayı birbirine bağlayan bir "kültür koridoru" oluşturulması hedeflenmiştir.

4. Kilit Yapılar Envanteri (Görsel Destek)

•**Kültürel Yapılar:** Makedon Mücadelesi Müzesi, Arkeoloji Müzesi, Makedon Opera ve Balesi.

•**Bağlantı Noktaları:** Taş Köprü (Stone Bridge), Sanat Köprüsü (Art Bridge) ve Göz Köprüsü.

•**Anıtsal Simgeler:** Porta Macedonia (Zafer Takı) ve Büyük İskender Heykeli.



Plan: 20'den fazla yeni kamu binası ve 150'den fazla anıt ve heykel.



Siyaset, Mekân ve Kolektif Bellek: Üsküp 2014 Projesi

Metnin özeti, siyasi iktidarların kentsel mekânı ve kolektif belleği nasıl araçsallaştırdığını, özellikle otoriter rejimlerin stratejilerini ve bu durumun somut bir örneği olan Üsküp 2014 Projesi'ni kapsamaktadır.

1	Siyaset, Mekân ve Kolektif Bellek İlişkisi Mekânın Dönüştürülmesi: Siyasi değişiklikler, şehirlerin fiziksel ve sembolik yapısını değiştirerek kolektif belleği yeniden şekillendirir. Kentler, her iktidarın kendi izini bıraktığı bir "palimpsest" gibidir. Otoriter Manipülasyon: Otoriter rejimler, meşruiyet sağlamak için belleği "yukarıdan aşağıya" inşa eder. Resmi tarih anlatısı dayatılırken, istenmeyen anılar unutturulmaya çalışılır. Anıtlar, eğitim ve medya aktif olarak kullanılır. Toplumsal Direniş: İktidarın dayatmalarına karşı vatandaşlar; graffiti, protestolar ve alternatif hafıza mekânları yaratarak kendi anlatılarını korur ve direnç gösterir.
2	Vaka Analizi: Üsküp 2014 Projesi Projenin Amacı ve İdeolojisi: Kuzey Makedonya'daki VMRO-DPMNE iktidarı tarafından yürütülen proje, kentin kimliğini "Antikizasyon" stratejisiyle yeniden yazmayı hedeflemiştir. Amaç, Slav kökenlerden ziyade Antik Makedonya (Büyük İskender) mirasına dayanan bir ulusal kimlik inşa etmektir. Yöntem ve Araçlar: Şehir merkezi neoklasik ve barok yapılarla donatılmış, yüzlerce heykel dikilmiştir. Yugoslavya dönemine ait modernist miras gizlenmiş veya yok edilmiştir. İktidar; Popülizm, Propaganda, Para, Polis gücü ve Yargı araçlarını kullanarak projeyi dayatmıştır. Sonuçlar ve Etkiler: Proje, çok kültürlü yapıyı dışlayarak tek tip bir Makedon kimliği dayatmıştır. "Antikizasyon" politikası, Yunanistan ile olan anlaşmazlığı alevlendirmiş, AB/NATO süreçlerini tıkamıştır. Toplumsal kutuplaşmaya yol açmış, ancak maliyet ve estetik eleştiriler protestolara ("Renkli Devrim") neden olmuştur.
3	Tarihsel Sonuç Proje ve otoriter rejim, 2017'de iktidarın değişmesiyle son bulmuştur. Yeni hükümetin Yunanistan ile imzaladığı Prespa Anlaşması (2018) ile ülkenin adı "Kuzey Makedonya" olmuş, heykellerin isimleri diplomatik olarak yumuşatılmış ve Avrupa entegrasyonu yolu yeniden açılmıştır. Üsküp 2014, kentsel planlamanın siyasi bir araç olarak nasıl kullanıldığının ve toplumda yarattığı tahribatın çarpıcı bir örneği olarak kalmıştır.

Makedonya'nın "Ele Geçirilmiş Devleti": Bir Rejimin Anatomisi ve Yeniden Doğuşu (2006-2019)

Bölüm 1: Otoriter Bir Rejimin Yükselişi (2006-2008)



"Ele Geçirilmiş Devlet" Nedir?

İktidardaki siyasi elitin, devlet kurumlarını kendi siyasi ve mali çıkarları için sistematik olarak ele geçirerek adaysal düzeni işlevsiz hale getirmesi durumudur.



2006: VMKO-OPMNE İktidara Geliyor

Nisola Grusvaki liderliğindeki parti, yedimlerini kazanarak Makedonya'da ve bir yıl sürecek bir iktidar dönemini başlatıyor.



2008: NATO Vetosu

Bükrş Züvesi'nde Yunanistan, isim anlaşmasızlığı nedeniyle Makedonya'nın NATO ünlüğünü vein odışer. Bu diley, hükümetin içe kapanması ve milliyetçi politikalarını güçlendiriyor.

Bölüm 2: Ele Geçirmenin Mekanizmaları ve Tazahürleri (2008-2014)



Siyasi Kontrol Piramidi

Hükümet devleti "pasti devlet" yapısına dönüştürerek varın, goda. Sanım kurumları ve medyeyi tamamen kontrold altına alıyor.



Bürokraside Parti Ordusu

Ramı sekrbrimdeki çalışan sayısı 71.000 den yaklaşık 170.000'e çıkarak dor fur partison ve seçmen ordusu yarablıyor.



"Swarovski Yargısı"

Yargı kurumları, sadiy yargıs ve sasınların olamoaapın s'iredeleştiriliyor ve hükümetin exçerim karnyan bir mekanismaya donuştürülüyor.



Seçim Mühendisliği ve Suçları

"Titanik" davasında ortaya çıktıgı giki, seçmen listalsriyle aynanarak, hazkı ve şantalle ve sahte kimliklerle zaçim şa suçları sistematik olarak mempiile ediliyor.



Bakanın İtirafı: "VMRO-MVR"

Sizifirden bir ses kaydında dönemki işisleri Bakam, bakanlığı "kbittd işisleri Bakanlığı" olarak adlandırarak parti ile devletın nası iş içe geçüğünü gözler önüne seriyor.

"Üsküp 2014" Projesi: Tarihin Yeniden Yazımı

Hükümet, "antikleştirme" politikasıyla başkentin mimari kimliğini neoklasik ve barok tarzda yapdar, devasa heykeller ve amıterla tamamen değıştiriyor. Bu proje, hem ulusal kimliği yeniden tanımlarıa aracı hem de büyük bir yolsuzluk kaynağı olarak görüüyor.



1 Atlı Savaçı Heykeli (Büyük İskender)

3 Porta Macedonia (Zafer Takı)

4 Arkoloji Müzesi Binası

6 Goce Delçev ve Dame Gruev Heykelleri

2 II. Filip Heykeli

5 Sanat Küprüsü ve Medeniyetler Küprüsü

7 Rahibe Teresa Anıtı

Bölüm 3: Çözölme ve Kriz (2015-2017)



2015: "Bombalar" Patlıyor

Muhalofet lideri Zoran Zaev, hükümetin 30.000'den fazla vatandaşı yava dışı dülediğini ortaya koysı sen kaydını ("bumbalar") yayınlamaya başlıyor.

"Hedef" ve "Kale" Soruşturmaları

Ösel Yetkili Sessibk (SJO), yasa dışı ündamaları 2008-2016 krasunla Gövenie ve Karei İstüikarat Derrevi (UBC) tarafından zöpildiğini ve delillerin sistematik olarak suk eddiğini ortaya qnlıyor.



Yaygın Yolsuzluk Algısı

Ukdalararası Şeffaflık Örgütü'nün 2016 raporuna göre krskedonya, yolsuzluk algısında kir öncahi yıla göre 20 sıra gerileyerek 176 ülke arasında 90. sıraya düşüyor.



2016: "Renkli Devrim" Protestoları

Vatandaşlar, "Üsküp 2014" projesi kapsamında yapılan olının ve anıtarı bayaşarak hükümetin yolsuzluklarını ve atıttırlıgı olmastu eden kitlevei gösterilar düzenliyor.



27 Nisan 2017: 'Kanlı Perşembe'

Seçimler sonrası yeni meslla peğenluğunun kaçkan seçmeslin angallınmak ıtorun milliyetçi bir kalabalık parlamentoyu basarak ılıllısteekillerine ve gezetelere saldırıyor.

Bölüm 4: Yeni Bir Sayfa: Reform ve Anlaşma (2017-2019)



Yeni Hükümet Kuruluyor

Yaşanan kızılı ardından Zoran Zaev ılıklarığında yeni bir hükümet kuruluyor ve devlet kurumlarını "ele geçirilmiş" durumdan kurtarma süresi başlıyor.



Prespa Anlaşması: Tarihi Uzlaş

Hasiran 2018'de Yunanistan ile tarihi Prespa Anlaşması ımsalanandı 27 yıllık izim sınıarı göyülürün ve ılıkayın rzamı sılı "Koxey Makedonya Comluriyatı" oluyor.



NATO'nun 30. Üyesi

Prespa Anlaşması sayesinde Yunanistan vaorun kalkıyor ve Kazaç Makodımya, Mart 2020'de resmen NATO'ya katılarak stratejik bir hedefine ulaşıyor.



AB Üyelik Süreci Canlanıyor

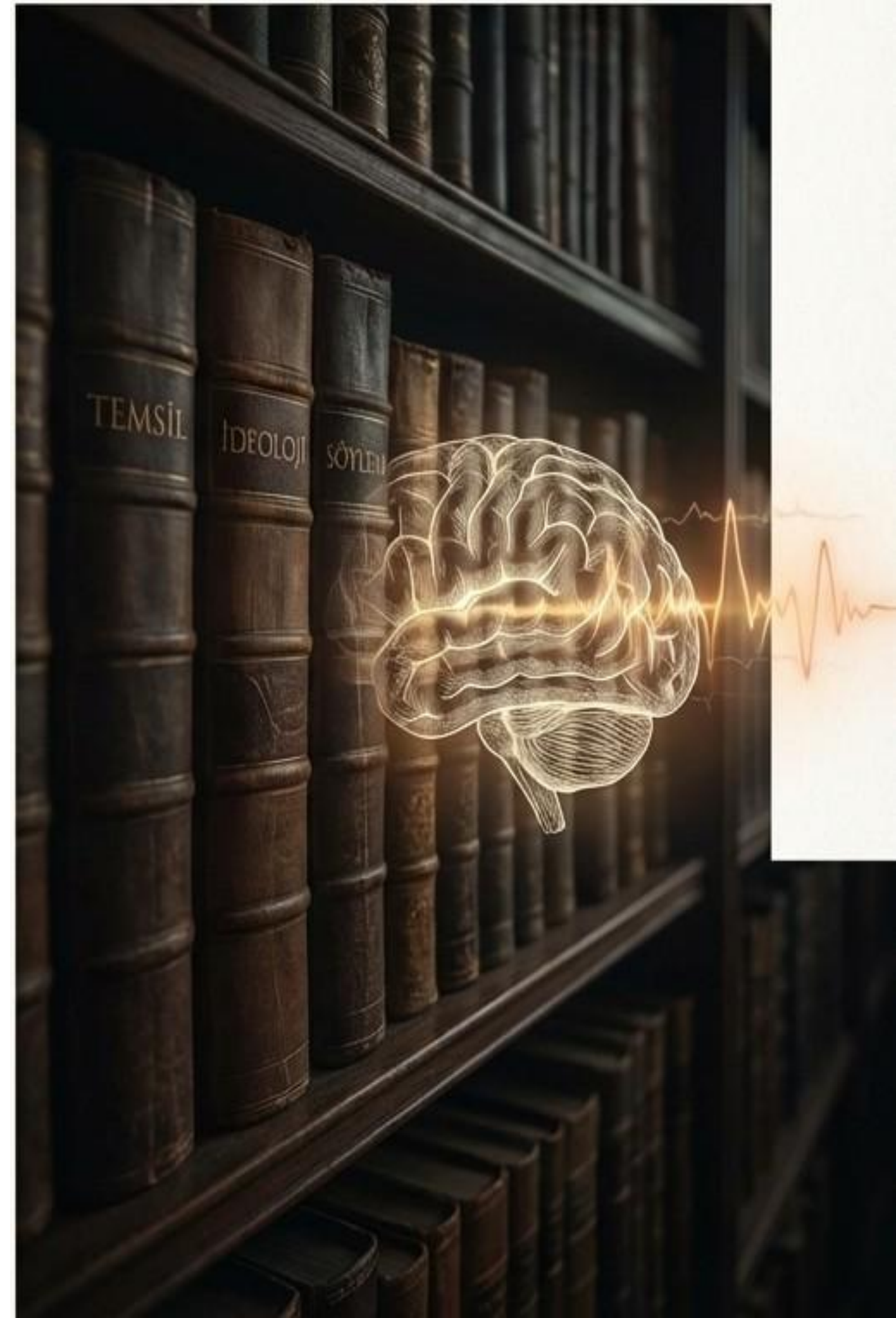
Anlaşma, Oikenin Azruna Birliği üyelik müzaberelerine başlaika süresinin de öndnü aşarak Dolı ile eutegrasyonu ılıslandırıyor.

Temsilden Deneyime: Mevcut Yaklaşımların Sınırı

Mevcut literatür, Üsküp 2014 gibi projeleri ağırlıklı olarak söylemsel, tarihsel ve politik düzlemlerde ele almaktadır. Ancak kritik bir soru cevapsız kalmaktadır:

Bu ideolojik olarak tasarlanmış mekanlar, içinden geçen bireyler tarafından algısal, duygusal ve bilişsel düzeyde nasıl deneyimlenmektedir?

Araştırmanın Özgün Değeri: Bu tez, mekan analizini **söylem** düzeyinden çıkarıp, **ölçülebilir deneyim** düzeyine taşıyarak literatürdeki bu temel boşluğu doldurmayı hedeflemektedir.

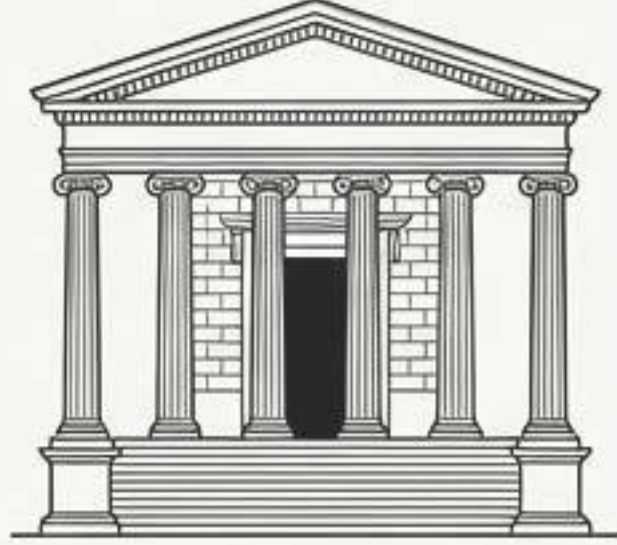


Nöromimari

Yapılı çevrenin beynimizi, duygularımızı ve davranışlarımızı nasıl etkilediğini inceleyen disiplinlerarası alan.



Mekanın Zihnindeki İzleri: Nörömimari ile Bilişsel ve Duygusal Etkileri Ölçmek



Nörömimari, mimarlık, kentsel tasarım ve bilişsel sinirbilimi birleştirerek **yapılı çevrenin** insan üzerindeki etkilerini deneysel olarak inceler.

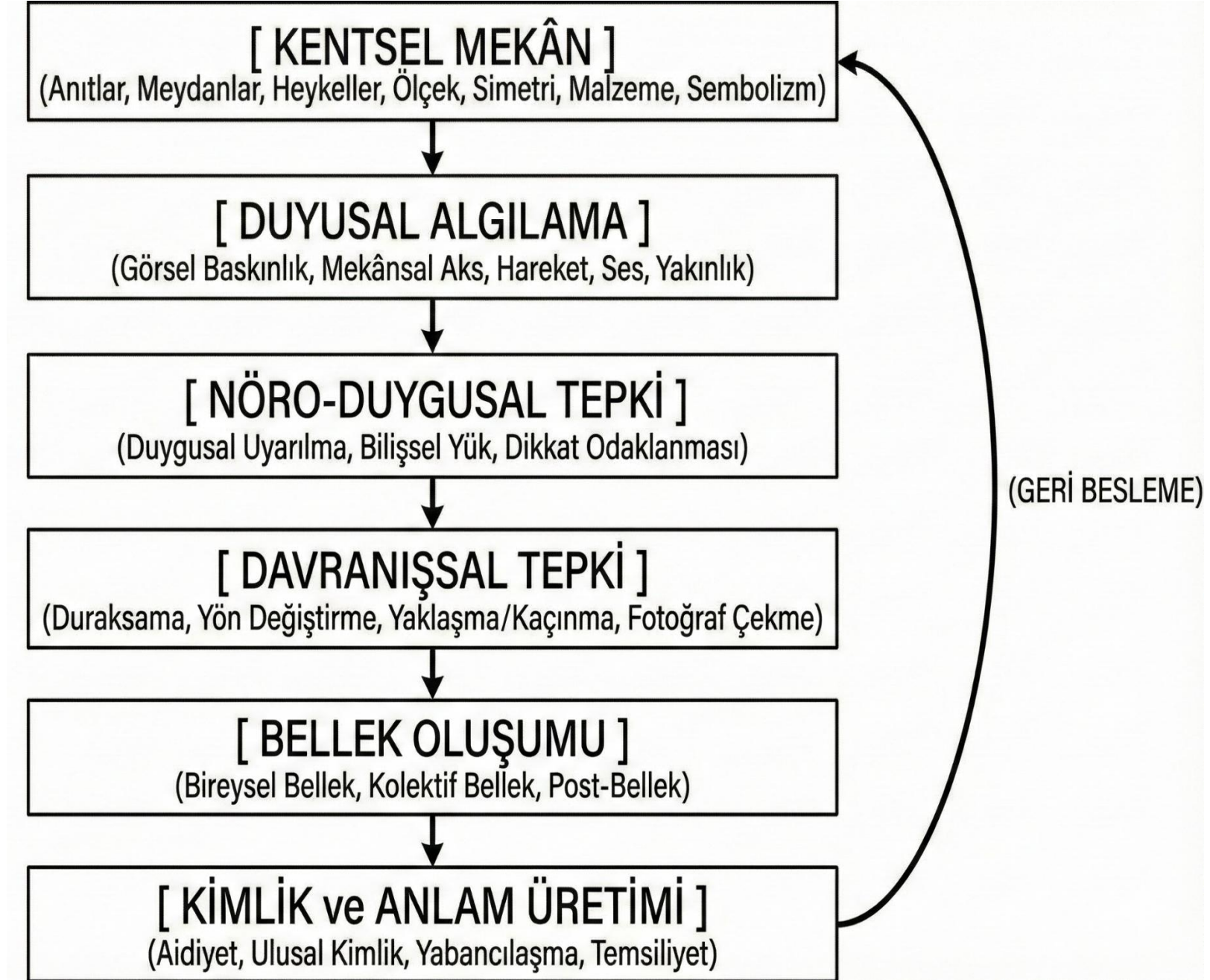
- **Temel Varsayım:** Mekan, sadece sembolik bir yapı değil, aynı zamanda bireyde ölçülebilir nöro-fizyolojik tepkiler (duygusal uyarılma, bilişsel yük, dikkat) üreten bir **uyaranlar setidir**.
- **Bu Teze Katkısı:** Nörömimari, bellek politikalarının ve ideolojik mimarının birey üzerindeki soyut etkilerini, **somut ve ölçülebilir verilere** dönüştürmemizi sağlar.

Ana Fikir: Bu yaklaşım, 'mekan ne temsil ediyor?' sorusundan '**mekan ne hissettiriyor ve ne düşündürüyor?**' sorusuna geçişi mümkün kılar.

Sürecin Anatomisi: Mekandan Kimliğe Giden Yol

Araştırmamızın teorik ve metodolojik çerçevesi, kentsel mekan deneyimini bütüncül bir süreç olarak modellemektedir:

- 1. Kentsel Mekan (Uyaran):** Anıtlar, heykeller, ölçek, sembolizm.
- 2. Duyusal Algılama:** Görsel baskınlık, mekansal aks, hareket.
- 3. Nöro-Duygusal Tepki (Ölçüm Alanı 1):** Duygusal uyarılma, bilişsel yük, dikkat odaklanması. (**EEG, Göz İzleme, PANAS/SAM**)
- 4. Davranışsal Tepki (Ölçüm Alanı 2):** Duraksama, yön değiştirme, yaklaşma/kaçınma. (**Peripatetik Gözlem**)
- 5. Bellek Oluşumu:** Bireysel ve kolektif belleğin şekillenmesi.
- 6. Kimlik ve Anlam Üretimi:** Aidiyet, yabancılaşma, ulusal kimlik.
- 7. Geri Besleme:** Oluşan kimlik ve anlamların, gelecekteki mekan algısını etkilemesi.



Mimariden Kimliğe

Kentsel Mekân

Birey bir anıtlarla karşılaşır
(ölçek, tarihsel semboller).

Duyusal Algılama

Beyin, görsel baskınlığı ve
sembolizmi işler.

Nöro-Duygusal Tepki

Huşu, gurur veya
yabancılaşma gibi
duygulan tetikler.

Bellek ve Kimlik

Tekrarlanan maruz kalma,
ulusal kimlik ve kolektif
bellek duygusunu pekiştirir.

Davranışsal Tepki

Kişi yavaşlar, fotoğraf çeker
ve mesajı özümser.

Nöromimari: Mekânın Bilişsel ve Duyusal Etkileşimleri

Nörobilim ve Deneyime Dayalı Mimarlık Çalışmaları

Nörobilim, mimari deneyimin kalite ve algısını anlamada kritik bir rol oynar. Beyin, zihin ve beden tepkileri, sanal veya fiziksel modeller aracılığıyla ölçülerek mimari deneyim incelenir. Bu sayede mekânsal ipuçlarının hafıza oluşumundaki etkisi ortaya konur. Deneyler, zengin görsel ipuçları ile desteklenen ortamlarda beyin dinamiklerinin değiştiğini gözlemlemiştir.

Bellek, Bilişsel Süreçler ve Mekânsal Temsil

Bellek, geçmiş deneyimlerin, duyumların ve kavramların geri çağrılmasını sağlayan bilişsel bir süreçtir. Bergson'a göre, geçmiş bedensel tekrarlamalar yoluyla güçlenen beden belleği ve anı- imgelerle oluşan hayal belleği olarak iki farklı düzeyde korunur. Richard Semon'un engram kavramı, bir uyarımın beyinde bıraktığı biyolojik izleri ifade eder. Mekânsal bellek çalışmaları, mimari deneyimlerin bilişsel ve nörolojik temellerini anlamak için önemlidir.

Algı, Beden ve Mekânın Duyusal Yönü

Nöromimari, mekânın çok duyusal ve duygusal etkilerini ön plana çıkarır. Mimari mekânın algısı yalnızca görsel değil, aynı zamanda duygusal ve duyusal deneyimlere bağlıdır. Atmosfer, yönelim, denge, hareket, süre ve aydınlatma gibi öğeler, deneyim kalitesini belirler. İnsanlar, mekân ile sürekli etkileşimde bulunur; bu etkileşim, algılarımızı, anılarımızı, duygularımızı ve hislerimizi besler.

Üsküp (Skopje) ile İlgili Referans

Skopje 2014 Projesi, kentsel mekânın bilişsel ve duygusal deneyim üzerindeki etkilerini ölçmeye uygun bir vaka çalışması olarak değerlendirilebilir. Projenin yarattığı aşırı ölçek, yoğun tekrar ve üstten inşa edilmiş bellek stratejileri; göz izleme (eye-tracking), EEG gibi yöntemlerle insan beyninin kentsel çevreye verdiği tepkilerin ölçülmesi için eşsiz bir vaka sunar.

Ölçek, Tekrar ve Bilişsel Doygunluk

Üsküp 2014 projesinin en belirgin özelliklerinden ikisi, anıtların aşırı ölçeği ve tematik tekrarıdır. Bu durum, "anıtsal doygunluk" olarak adlandırılabilen bir kentsel durum yaratır.

İlk Etki: Hayranlık ve Yüksek Uyarılma

Bireylerin bu anıtsal çevreyle ilk teması, genellikle ölçeğin ve görkemin tetiklediği bir "huşu/hayranlık" duygusu ve yüksek bilişsel uyarılma ile karakterize edilir. Merkezi anıtın büyüklüğü, su ve müzik gibi unsurlarla birleştiğinde güçlü bir duygusal etki yaratır.

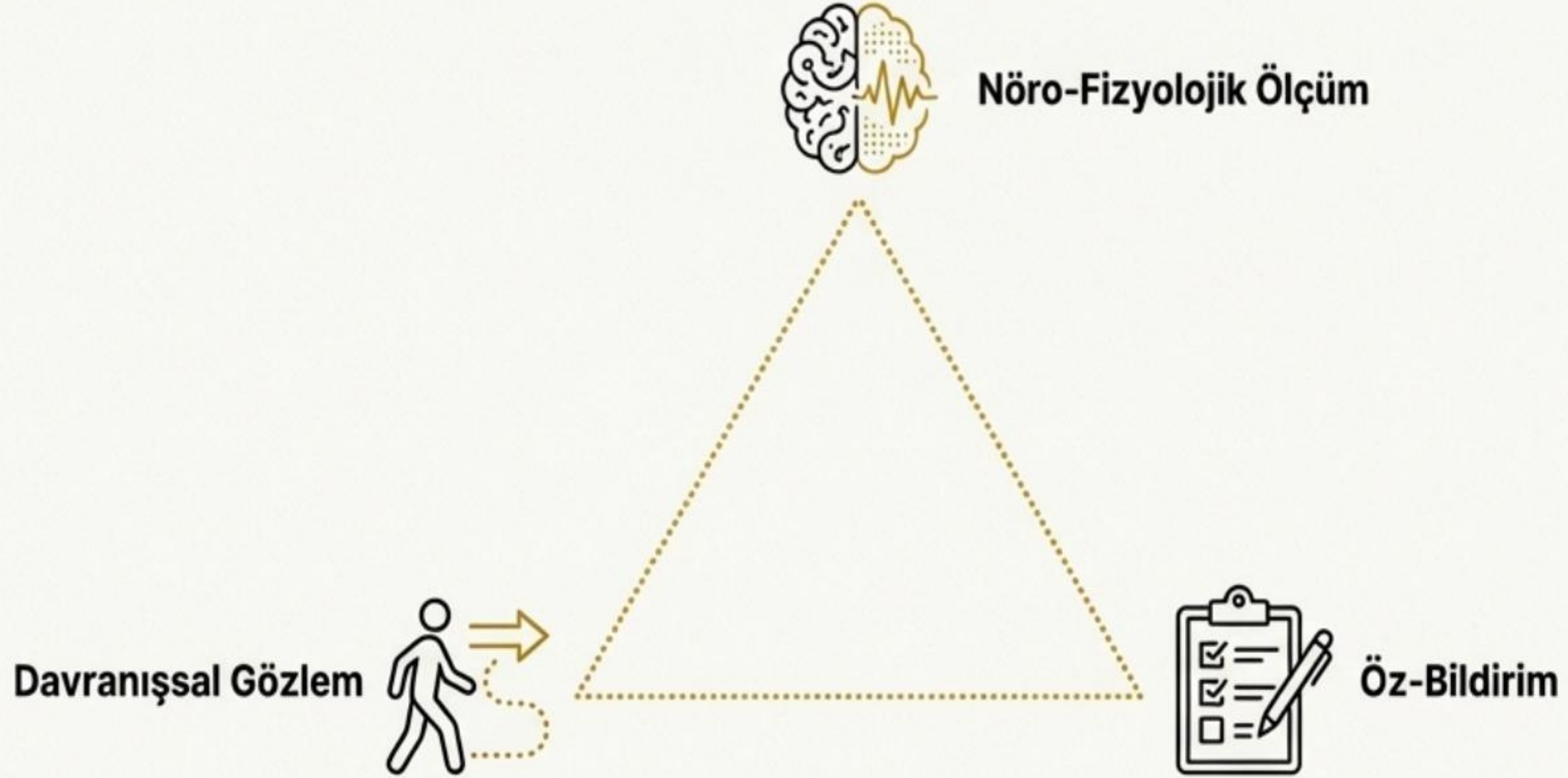
Uzun Süreli Etki: Yorgunluk ve Alışma

Ancak bu yoğun görsel uyaranlara sürekli ve uzun süreli maruz kalmak, zamanla bilişsel sistem üzerinde farklı etkilere yol açar. Estetik yorgunluk, bireyin sürekli benzer temalı ve üsluplu uyaranları işlemekten zihinsel olarak yorulması durumudur. Dikkat, sayısız heykel arasında bölünür ve tekil eserlerin anlamı ve estetik değeri kaybolur. Nihayetinde, beynin tekrarlayan uyaranlara tepkisinin azalması anlamına gelen "alışma" süreci devreye girer ve anıtlar, algısal alanda fark edilmeyen birer arka plan unsuruna dönüşebilir.

Estetik Deneyim ve Aidiyet Hissi Arasındaki Fark

Kent sakinleri için estetik beğeni ile mekâna duyulan aidiyet hissi her zaman birbiriyle örtüşmez. Üsküp 2014 projesinin görkemli ve gösterişli estetiği, bireysel ve kolektif aidiyet hissini otomatik olarak garanti etmez. Projenin "üstten dayatılan" doğası, bu anıtsal çevrenin kent sakinleri tarafından bir "yabancılaşma" unsuru olarak algılanmasına neden olabilir.

Deneyimi Bütüncül Kavramak: Karma Yöntem Yaklaşımı (Triangülasyon)



1. Davranışsal Gözlem (Nitel):

- **Peripatetik Yöntem:** Mekan içinde yürüyerek yapılan gözlemler. Bireylerin dolaşım, duraksama, yön değiştirme gibi davranışlarının haritalanması.

2. Nöro-Fizyolojik Ölçüm (Nicel):

- **EEG (Elektroensefalografi):** Bilişsel yük ve duygusal uyarılma düzeylerinin ölçümü.
- **Göz izleme (Eye-Tracking):** Bireylerin anıtlara, cephelere ve heykellere ne kadar süreyle ve hangi sırayla baktığının tespiti.

3. Öz-Bildirim (Nicel/Nitel):

- **Psikometrik Ölçekler (PANAS, SAM):** Deneyim sırasındaki duygusal durumun standart ölçeklerle değerlendirilmesi.
- **Yapılandırılmış Anketler:** Mekana atfedilen kimlik, bellek ve anlam üzerine değerlendirmeler.

İdeolojik KentSEL Mekânların Bireyler Üzerindeki Etkileri

Bu metin, ideolojik olarak kurgulanmış kentSEL mekânların bireyler üzerindeki bilişsel, duygusal ve davranışsal etkilerini nöromimari yöntemlerle incelemeyi amaçlayan bir araştırma tasarımı ve hipotezlerini özetlemektedir.

Araştırma Problemi ve Amacı

Üsküp 2014 Projesi örneği üzerinden, ideolojik mimarinin (anıtlar, heykeller) bireylerin mekânsal algısı, duygusal durumu oluşumu üzerindeki etkisini ölçmeyi hedefler. Temel soru, ideolojik yoğunluğu yüksek mekânların, nötr mekânlara göre bireylerde nasıl farklılaşan nöro-bilişsel tepkiler yarattığıdır.

Kuramsal Çerçeve (Nöromimari)

Mekân sadece fiziksel değil, "nöro-bilişsel bir uyarıcı" olarak kabul edilir. Anıtsal ölçek ve sembolizm; bireyde hayranlık, baskı veya aidiyet gibi ölçülebilir nöro-fizyolojik tepkiler (beyin dalgaları, nabız vb.) üretir.

Hipotez ve Değişkenler

Ana Hipotez: İdeolojik mekânlar, nötr alanlara kıyasla bireylerde daha yüksek duygusal uyarılma, bilişsel yük ve farklılaşmış mekânsal davranış (duraksama, ilgi çekme) yaratır.

• H1 (Duygusal)

Anıtsal mekânlar duyguları uçlara (hayranlık veya yabancılaşma) çeker.

• H2 (Bilişsel)

Sembolik yoğunluk arttıkça zihinsel yük (cognitive load) artar.

• H3 (Davranışsal)

İdeolojik kurgu, doğal dolaşım rotalarını değiştirir ve duraksamayı artırır.

• H4 (Bellek)

Deneyim sonrası mekâna atfedilen "ulusal kimlik" algısı güçlenir.

Yöntem (Karma Model / Triangülasyon)

Çalışma, tek bir yöntem yerine üç farklı veri setini birleştirerek (triangülasyon) bütüncül bir analiz yapar:

- Nörofizyolojik:** EEG (beyin aktivitesi) ve Göz İzleme (dikkat odaklanması).
- Psikometrik:** PANAS/SAM ölçekleri (öznel duygu durumu).
- Davranışsal:** Peripatetik yöntem (yürüyüş ve gözlem).

Test Edilecek Öngörüler

Tablo 1 Hipotez–Değişken–Ölçüm Tablosu

Hipotez	Bağımsız Değişken	Bağımlı Değişken	Ölçüm Aracı / Yöntem	Veri Türü
H (Genel)	Kentsel mekân türü (ideolojik–anıtsal / nötr–gündelik)	Duygusal uyarılma, bilişsel yük, mekânsal algı	EEG, PANAS, SAM, Göz izleme	Nicel
H1	Mekânın ideolojik yoğunluğu	Duygusal uyarılma düzeyi	PANAS, SAM	Nicel
H1a	Anıtsallık ve sembolik yoğunluk	Olumlu/olumsuz duygulanım kutuplaşması	PANAS (pozitif–negatif skorlar)	Nicel
H2	Mekânsal sembolik yük	Bilişsel yük	EEG (theta/beta oranı)	Nicel
H2a	Anıtsal ölçek ve görsel baskınlık	Görsel dikkat süresi	Göz izleme (Fixation duration)	Nicel
H3	Mekânsal temsil biçimi	Dolaşım ve duraksama davranışı	Peripatetik gözlem, GPS/Haritalama	Nitel + Nicel
H3a	Anıtsal mekân deneyimi	Duraksama süresi, fotoğraf çekme eğilimi	Peripatetik yöntem, davranış sayımı	Nicel
H4	Mekân deneyimi sonrası maruziyet	Kimlik ve kolektif bellek algısı	Deney sonrası yapılandırılmış anket	Nicel

Arařtırmanın Alana Sunacađı Katkılar

Bu tez tamamlandıđında üç temel alanda özgün katkılar sunması hedeflenmektedir:



Mekân, Bellek ve İktidar: Üsküp 2014 Projesi'nin Nöromimari Analizi

Siyasi Bağlam: "Ele Geçirilmiş Devlet"

Proje, devlet kurumlarının iktidardaki VMRO-DPMNE partisi (2006-2017) ile otoriter ve populist bir rejim altında hayata geçirilmiştir.

İdeolojik Amaç: "Antikizasyon" Stratejisi



Ulusun Slav kökenlerini marjinalleştirerek antik Makedonya ve Büyük İskender ile kesintisiz bir tarihsel devanilik iddiası inşa etmektedir.

Devasa Maliyet ve Ölçek:
Başlangıçta BDMC öngörülen bütçe, yaklaşık 700M€'ya yükselmiş; 150+ heykel ve 20+ yeni kamu binası inşa edilmiştir.

Otoriter Yöntemler: İktidarm "5 P" Formülü



Popülizm



Propaganda



Para (yolsuzluk)

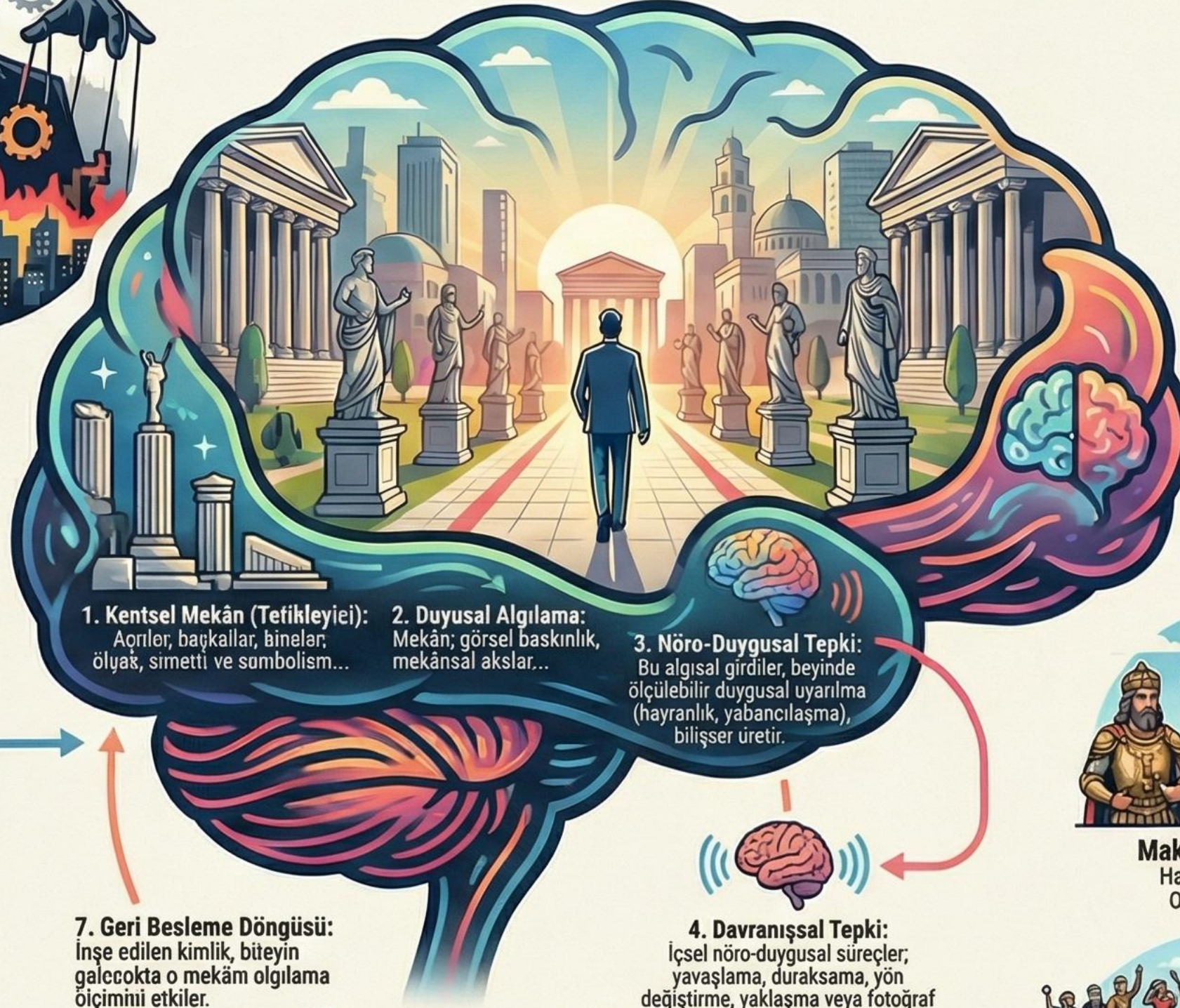


Polis copu (baslu)



Porti kontrolündeki Yargı

Ana Süreç: İdeolojik Mekân Bireyi Nasıl Etkiler?



1. Kentsel Mekân (Tetikleyici):
Aorlar, başkallar, bineler; ölyak, simetti ve sâmbolizm...

2. Duyusal Algılama:
Mekân; görsel baskınlık, mekânsal akslar...

3. Nöro-Duygusal Tepki:
Bu algısal girdiler, beyinde ölçülebilir duygusal uyarılma (hayranlık, yabancılaşma), bilişser üretir.



4. Davranışsal Tepki:
İçsel nöro-duygusal süreçler; yavaşlama, duraksama, yön değiştirme, yaklaşma veya fotoğraf çekme gibi gözlemlenebilir davranışlara dönüşür.

7. Geri Besleme Döngüsü:
İnşâ edilen kimlik, büteyin galeccokta o mekâm olgılama ölçimini etkiler.

6. Kimlik ve Anlam Üretimi:
Oluşan bellek, mekâna atfedilen anlamları ve kimlik anlatılarını şekillendirir.

5. Bellek Oluşumu:
Tekrarlanan ve yoğun mekânsal deneyimler...

Analiz Araçları: Nöromimari Yöntemler



Nöromimari Nedir?
Yapılı çevrenin İnsan beyni, duygulan ve davranışları üzerindeki etkilerini sinirbilimsel yöntemlerle ölçen disiplinlerarası bir araştırma alanıdır.



Fizyolojik Ölçümler:
EEG (beyin dalgaları)
Göz izleme (eye-tracking)



Psikometrik Değerlendirmeler:
PANAS ve SAM gibi standart ölçekler kullanılarak. ...öznel duygusal durumlar (pozitif/negatif hisler) nicel olarak ölçülür.



Davranışsal Gözlemler:
Peripatetik Yöntem (yürüyerek deneyimleme) ile m, duraksama ve etkileşim örüntüleri gözlemlenir.

Vaka Analizi: Üsküp'ün Sembolik Haritası



Makedonya Meydanı
Hanedonluk, Zater ve Otoritenin Merkezi



Taş Köprü ve Çevresi
Willi Mücadatının ve Maneviyetin Bekçileri



Vardar'ın Tematik Köprüleri
Kültürel ve Siyasi Miras Koridorları



Parlamento & Zena Borec Parkı
Siyasi Kuruluş ve Ulusal Fedakârlık Alanı

Akademik Mercekle Üsküp 2014: Modern Bir Anatomi

Üsküp 2014 projesinin sadece bir mimari yenileme olmadığını; farklı akademik disiplinler tarafından incelenen çok katmanlı politik, sosyal ve ekonomik bir olgu olduğunu göstermektedir.

1. Mercek: Siyaset Bilimi

- **Rekabetçi Otoriterizm:** İktidarın siyasi hakimiyetini kentsel mekana ideolojik damga vurarak genişletme aracıdır.
- **Parti İnşası (Party-Building):** Mimariyle sembolik kaynaklar görünür kılınır, ideoloji kalıcı hale getirilir.
- **Ele Geçirilmiş Devlet (State Capture):** Devlet kurumları ve bütçesi, hukukun üstünlüğü göz ardı edilerek dar bir siyasi elitin çıkarları için kullanılır.



2. Mercek: Antropoloji ve Ekonomi

- **Ulus Markalama (Nation Branding):** Ulusal kimliği yabancı sermaye çekmek için bir "marka" olarak pazarlayan neoliberal stratejidir.
- **Sahtelik ve Taklit (Counterfeiting):** Proje, Avrupa şehirlerinin "sahte" bir kopyası olarak görülür; vatandaşlar "otantik" bir devlet temsili talep eder.
- **Neoliberal Milliyetçilik:** Ulusal kimlik, küresel ekonomideki rekabet kapasitesi üzerinden tanımlanır.



3. Mercek: Bellek Çalışmaları ve Tarih

- **Antikizasyon (Antiquization):** Modern kimliği Antik Makedonya'ya bağlayarak etnik hegemonyayı pekiştiren tarih yazımıdır.
- **Müzeleştirme (Musealization):** Şehir bir müzeye dönüşür, Yugoslav geçmişi ve azınlıklar silinerek kesintisiz bir anlatı inşa edilir.
- **Kentsel Bellek Mücadelesi:** Sosyalist geçmişle bağları koparma ve dışlayıcı mitler yaratma amaçlı sembolik bir savaş alanıdır.



Genel Değerlendirme

“Sonuç: “Kitsch”ten Daha Fazlası”

Akademide göre Üsküp 2014, estetik bir olgu olmanın ötesinde; otoriter rejim inşası, neoliberal devlet stratejisi, bellek mühendisliği ve uluslararası kimlik güvenliği arayışının kesişim noktasıdır.

4. Mercek: Uluslararası İlişkiler ve Kent Çalışmaları

- **Ontolojik Güvenlik Arayışı:** Devlet, "Benlik" algısını savunmak için kamu mimarisini kullanır, ancak bu paradoksal bir güvensizlik yaratır.
- **Kentsel Megaproje:** Şeffaf olmayan, yerel planlamayı bypass ederek yukarıdan aşağıya uygulanan bir projedir.
- **Mekânsal Ayrışma:** Vardar Nehri'nin bir tarafının dönüştürülmesi, diğerinin ihmal edilmesi etnik bölünmeyi güçlendirir.





Sonuç: Üsküp 2014 sadece bir
şehir inşa etmekle ilgili değildi.
Belirli bir türde vatandaş inşa
etmekle ilgiliydi.