

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

HAREKETİN DENEYİMİ İLE ANLIK MEKÂN TASARIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Oğuz Emre BAL

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Aslıhan ŞENEL

HAZİRAN 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

HAREKETİN DENEYİMİ İLE ANLIK MEKÂN TASARIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Oğuz Emre BAL
(502121439)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Aslıhan ŞENEL

HAZİRAN 2015

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502121439 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Oğuz Emre BAL**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**HAREKETİN DENEYİMİ İLE ANLIK MEKÂN TASARIMI**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Yrd. Doç. Dr. Aşlıhan ŞENEL**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Hüseyin KAHVECİOĞLU**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Bahar BEŞLİOĞLU
MEF Üniversitesi

Teslim Tarihi : **4 Mayıs 2015**
Savunma Tarihi : **1 Haziran 2015**

Akla ve sezgiye,

ÖNSÖZ

Yüksek lisans tezin bütün aşamalarında yardımcı olduğu için tez danışmanım Sn. Yrd. Doç. Dr. Aslıhan Şenel'e, bana her türlü desteği sağladığı için aileme, yardımcı olmaya çalıştığı için Sn. Öğr. Gör. Dr. Hakan Tong'a, tezimi okuyup hatalarımı görmemi sağlayan Fatma Nur Anılmış'a, tezimin konusunda bana fikir, kritik ve ilham veren Simon Sağlamoğlu, Ecem Ergin, Tanju Aslan, Dinç Dermanlı, Tina K. Ulrici ve Sena İzgi'ye, yazdığı ve düşündüğü şeylerle bir ilham kaynağı olan Henri Bergson'a, yaratıcı müzik klipleri için Jamiroquai'ya, sınırları zorlamayı bir yaşam motivasyonu yapan tüm sörfçülere ve kaykaycılara ve ilham verip peşinden gitmemi sağlayan herkese;

Teşekkür ederim

Haziran 2015

Oğuz Emre BAL
(İçmimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Tezin Yöntemi.....	2
1.2 Tezin İlerleme Diyagramı	3
2. HAREKETİN ZAMAN-MEKÂNSAL DENEYİMİ.....	5
2.1 Hareket Deneyimi Kavramına Bakış.....	8
2.2 Zaman ve Süre.....	12
2.3 Hız	16
2.4 Görelilik	19
2.4.1 Mekânın hareketle deneyimi	21
2.4.2 Hareketli mekânın deneyimi	22
2.5 Bellek	23
2.6 Değişim	25
2.7 Hareket Deneyiminin Etkileşim Haritası	28
3. HAREKETİN ZAMAN-MEKÂNSAL DENEYİMİNİN ÖRNEKLER	
ÜZERİNDEN İNCELENMESİ	37
3.1 H ₂ O Pavyonu.....	37
3.2 Müziğin Mekân Deneyimi	41
3.3 Maze Runners filmi ve Labirentin Hareket Deneyimi	44
3.4 Jamiroquai “Virtual Insanity” Müzik Klibi ve Deneyim Mekânı	46
3.5 Dalga Hareketinin Deneyim Mekânı.....	49
3.6 Video Oyunun Mekânı	53
3.7 Kaykaycının Deneyimi.....	55
3.8 Yolculuk Mekânı.....	58
3.9 Bölüm Sonucu	60
4. ANLIK MEKÂN	61
4.1 Kavramsal Tasarım İlkeleri.....	61
4.2 Uygulamalı Bir Tasarım Önerisi:	64
4.3 Genel Mekân Kurgusu ve Çalışma İlkesi.....	65
4.4 Bölüm Sonucu	71
5. SONUÇLAR	73
KAYNAKLAR	77
EKLER.....	81
ÖZGEÇMİŞ.....	93

KISALTMALAR

HDAMT	: Hareketin Deneyimi ile Anlık Mekân Tasarımı
H₂O	: Su
ITU	: İstanbul Teknik Üniversitesi
MTS	: Mimari Tasarım Programı
QR	: Quick Response (Hızlı Cevap)

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Tezin Yöntemi Diyagramı.....	3
Şekil 1.2 : Tezin İlerleme Diyagramı	3
Şekil 2.1 : Eşref Armağan ve Volvo S60 çizimi 2011 (Url-1)	7
Şekil 2.2 : Hareketin zamanda eşit aralıklara bölünmesi.....	8
Şekil 2.3 : Hareketin bir kareden diğerine sıçraması.	9
Şekil 2.4 : Zaman içinde bir çemberin ve dansçının hareketi.(Url-2)	10
Şekil 2.5 : Lucy filminden zaman ve mekân sahnesi. (Besson, 2014)	14
Şekil 2.6 : Zaman ve Süre.....	15
Şekil 2.7 : Avrupa haritasının, hızlara göre yeniden çizilmesi. (Busquets, 2005).....	17
Şekil 2.8 : Hızın değişimi mekân algısının da değişimine yol açar. (Url-3)	18
Şekil 2.9 : Her hareket göreceli bir kavramdır.	19
Şekil 2.10 : Alice Yasası (Erim, 2000)	20
Şekil 2.11 : Musee de Louvain-la-Neuve Sirkülasyon Diyagram. (Url-4).....	22
Şekil 2.12 : David Hockney (Hockey, 1983).....	25
Şekil 2.13 : Bir Fransız bahçesi örneği, Gruyeres Kalesi, İsviçre (Url-5).....	27
Şekil 2.14 : Bir Japon bahçesi örneği, Washington Parkı, Amerika (Url-6)	27
Şekil 2.15 : Zaman-Mekân’da yapılan bir hareketin gösterimi	29
Şekil 2.16 : Fizikteki Hareket Diyagramı.	29
Şekil 2.17 : Hareket Deneyimi Etkileşim Diyagramı	30
Şekil 2.18 : Karteziyen koordinat sisteminin, açısal koordinat sistemine taşınması.32	
Şekil 2.19 : Ağaç kesiti ve yaş halkaları.....	33
Şekil 2.20 : Farklı hareketlerin açısal kordinat sistemine göre gösterimi.....	34
Şekil 2.21 : Kombine hareketlerin gösterimi	35
Şekil 2.22 : Hareketin Zaman-Mekansal Deneyimi	35
Şekil 3.1 : H ₂ O Pavyonu ve mekân-insan etkileşimi. (Url-7).....	38
Şekil 3.2 : H ₂ O Pavyonu’nun taşıyıcı sistemi. (Spuybroek, 2004).....	38
Şekil 3.3 : H ₂ O Pavyonu dışarıdan bir tüpü andırmaktadır. (Spuybroek, 2004)	39
Şekil 3.4 : H ₂ O Pavyonu ve harekete duyarlı etkileşimi. (Spuybroek, 2004).....	39
Şekil 3.5 : H ₂ O Pavyonu ve geometrisinin etkileşimli deneyimi.(Spuybroek, 2004)40	
Şekil 3.6 : Sesin hareketi sonucu oluşturduğu hacim mekânı. (Url-8)	42
Şekil 3.7 : Farklı frekanstaki seslerin kumu şekillendirmesi. (Jobson, 2013)	43
Şekil 3.8 : Labirentin genel görünümü (Url-9).....	45
Şekil 3.9 : Labirent’in koşucular tarafından çıkarılmış haritası. (Url-10)	45
Şekil 3.10 : “Virtual Insanity” mizk klipi hareket diyagramı.....	47
Şekil 3.11 : Hareketin deneyimi ile mekanın sınırlarının genişlemesi	49
Şekil 3.12 : Dalgaların Oluşması ve Fiziği (Wilson, 2007).....	50
Şekil 3.13 : Sörfçü ve Dalga. (Url-11).....	51
Şekil 3.14 : Bir sörfçünün, dalga içinde hareket deneyiminin analizi	52
Şekil 3.15 : Need For Speed WORLD oyunu ve görelilik. (Url-12).....	53
Şekil 3.16 : Minecraft oyunu ve sürekli değişen çevre. (Url-13)	54
Şekil 3.17 : Kaykaycının gözünden hareket deneyimi. (Url-14).....	56
Şekil 3.18 : Kaykaycı ve hareketin Deneyimi. (Url-15).....	56
Şekil 3.19 : Kaykaycının mekân deneyimi. (Bennett, 2011)	57
Şekil 4.1 : Örnek “Anlık Mekân” modeli	66
Şekil 4.2 : İç mekânda anlık değişimler	67

Şekil 4.3 : “Anlık Mekân” hacim sınırlayıcıları ve parçacıkları. Parçacıklar birbirlerine göre referans alıp konumlanması.	68
Şekil 4.4 : Mekân tasarımların “Anlık Mekân”a yüklenmesi.	69
Şekil 4.5 : Mekân tasarımların “Anlık Mekân”da kurulması.	70

HAREKETİN DENEYİMİ İLE ANLIK MEKÂN TASARIMI

ÖZET

Hareket evrenin değişmez bir kuralı ve boyutudur. Öyle ki, evrende hiçbir şey durmamaktadır ve her şey devamlı değişim halindedir. Kimi zaman bu değişimler aklın algılanamayacağı kadar yavaş olurken, kimi zaman ise algılayabileceğinin çok ötesinden bir hızla gerçekleşmektedir. Hızı ne olursa olsun, madde görünen üç boyutunun yanında, geçici bir zaman boyutunda her an kendini yeniler ve geçmişinde olduğundan farklı bir şeye dönüşür. Madde bu dönüşümü yaptığı hareketlerle sağlar ve maddenin kendi gerçekliğinin anlamı zaman içinde yapılan bu hareketlerle kurulur.

Madde ve hareketin bu doğası, mekânların da hareketten bağımsız düşünülmesi gerektiğini ortaya koyar. Bu amaçla “Hareketin Deneyimi ile Anlık Mekân Tasarımı” tezinde, hâlihazırda sınırları belli olan statik mimari mekân tasarımına alternatif olarak; tasarlandıkları sınırların ötesinde, kullanıcının hareketi ile etkileşerek dönüşebilecek yapıların ipuçları çeşitli örnekler üzerinden araştırılmaktadır.

Bu amaç dâhilinde ikinci ve üçüncü bölümde hareket ve zaman kavramlarının mekânla kurduğu ilişkiler çeşitli bakış açıları üzerinden incelenmiş, hareket ve mekâna dair çıkarımlar anlatılmaya çalışılmıştır. Hareketin modern bilimde ve felsefedeki yeri üzerinden kurulan tartışmada, hareketin özüne dair yaklaşımlar ve insan bedeninin hareketi kavramasının ilkeleri değerlendirilmiş, farklı bakış açıları üzerinden hareket kavramı karşılaştırılmıştır. Daha sonrasında, yorum farklılıkları üzerinden yapılan kavramsal çıkarımlarla bu bakış açıları deneysel olarak birleştirilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda hareketin deneyimini etkileyen kavramlar incelenmiştir ve birbirinden farklı, hareketin deneyimi ile kurulan mekânların ilkeleri çözümlenmeye çalışılmıştır.

Daha sonraki bölümde ise hareketin deneyimi ile anlık etkileşebilen bir mekânın kavramsal bağlamı geliştirilmeye çalışılmıştır. Geliştirilen bu kavramsal bağlam dâhilinde bazı ilkeler belirlenmiş ve örnek bir “Anlık Mekân” projesi üretilmiştir. “Anlık Mekân” projesinde, sınırlar kullanıcının hareketi ve bu hareketin ürettiği deneyim üzerinden kurgulanmış, diğer bölümlerdeki çıkarımlar ilkesel olarak kullanılmaya çalışılmıştır. Üretilen bu kavramsal projede, deneysel mekânın sınırlarının devamlı olarak genişleyebilmesi, kullanıcıya açık ve sonsuz devingen bir mekân anlayışı sunması amaçlanmıştır. Daha ötesinde bu anlayışla üretilecek mekânın potansiyelleri üzerinden tasarım yapılması amaçlanmıştır.

Sonuç bölümünde yapılan bütün çalışmaların bir değerlendirmesi niteliğindedir. Tezde anlatılan konuların, örneklerin ve projenin sınırları ve gelişmesi üzerindeki potansiyelleri tartışılmış, “Anlık Mekân” projesinin gelişebilmesi için gerekli olan çalışmaların üzerinde durulmuştur. Aynı zamanda “Anlık Mekân”la deneysel mimari mekân örnekleri arasındaki bağlantılar araştırılmış, “Anlık Mekân” tasarımının gelişebilmesi için kavramsal tasarım ilkeleri araştırılmıştır.

Tezde bulunan bütün çalışmalar, bilinçli veya bilinçsiz bir bu güne değin şekilde merak edilmiş, sezgisel olarak peşinden gidilen olgular, örnekler, kavramlar, bağlamlar ve bakış açılarının akılcı bir şekilde birleştiği bir tartışma üzerinden şekillenmesi amaçlanmıştır.

INSTANT SPACE DESIGN BY THE EXPERIENCE OF MOVEMENTS

SUMMARY

Movement is a constant rule of the universe. Everything takes its shape by movements and nothing in the universe can stand same and they all have constantly changing. Change is a ceaseless action of everything. Sometimes these changes can be slow that can be observed and sometimes they can be fast, that cannot be perceived by the senses and the mind. Independently from their speed, matter has always a temporary time dimension, which recreates it something new and evaluate its own existence. Matter, provide its reality according to these transformations of the movements among the duration in the time dimension and gather its own meaning.

The nature between matter and movement make us consider that architectural space must be evaluated according to this rule. In the thesis of “INSTANT SPACE DESIGN BY THE EXPERIENCE OF MOVEMENTS”, it is aimed to investigate the clues of the alternative design to the conventional static architectural design over examples, which can interact and transforms with the user-space behaviors depending on movements.

In that approach, in the first and the entering section, it is aimed to present what is the purpose of the thesis and how the thesis will investigate the movement experience and instant space design relationship. The diagrams will lead the further understanding of the approach and the flow charts of the next sections.

In the second section, it is aimed to investigate and emphasize contrasting ideas and perspectives about movement over movement-time-space relationships in science and philosophy. The discussion is set over physical concepts of movement in the science and its critics in the philosophy that focusses the core of the movement and bodily experience. It is aimed to compose the different perspective from their own inferences. For that approach, first the “the movement” issue tried to be investigated over body experience and senses. It is tried to understand what are the limits and the cooperation of the body senses on movement and how they react in the variety of the circumstances. After than, movement issue is investigated over physical explanation and the perspective of science on movement. The abstraction of the movement on physics has criticised over some philosophical perspective of view. The discussion continued by hybrid perspective of a view of all these ideas and phenomenon. The hybrid view of movement is explained over some parameters and the interactions. It has been identified “time and duration”, “speed” and “relativity” for parameters and “change”, “memory” for the interactions to understand movement phenomenon. There has been a hybrid understanding of movement phenomenon is tired to be constituted by that parameters and interactions.

In the following part, the discussion of space-movement is continued by interrogation of the integral of movement concepts and they used to constitute the basis of the movement-space idea over experimental space studies. In that manner, the example of the experimental spaces are considered over the concept of integrated idea of movement-space. For that aim, eight examples are found in nature and artificial world. The examples are investigated over the parameters and the interactions that has been found in the previous chapter. Beside, there has been new features of the examples are also mention to use them in the next part. The movement and its nature is observed from the philosophy and the physics of the examples.

The eight examples are listed below with parameters they are investigated over:

- H2O Pavilion
- The Space Experience of Music
- The Maze Runners Movie and Experience of Mazes
- Jamiroquai “Virtual Insanity” Music Video’s Experience Space
- The Water Wave Experiential Space, Video Games Space
- Skateboarders Space Experience
- Journey Experience

In the last part, a sample movement-space project is tried to be created. In the project, it is aimed to create flexible borders depend on transient movement-space, depending on the ideas which are created and examined in the previous parts. In that project, the borders of the space are constantly regenerating itself by the movements of the user and it is aimed to create an experimental space which is open and unlimited geometrical opportunities that are not limited by the status of the building. By that approach, it is aimed to create the basis of the more fluid space understanding and the potential of that space on designing and space-user relations. The understanding and the hybrid concept of movement rules are tried to apply in that project. For that aim the project is designed over four sub-section. Conceptual design ideas, application proposal, general spatial features and working principles, the limitations of the projects. In the conceptual design ideas part, the project is conceptually explained over the parameters and interactions, which is described in the previous chapters. In the application proposal part, the project is described over diagrams and the project working principles. The diagrams show how the project can be applicable due to the rules from the conceptual ideas part. In the spatial features part and working principles part, it has been aimed to explain how the building interacts with the user and how it can rebuild itself due to the experience of movement. In the limitations and the section conclusion part, it has been explained what are the constraints of the project and what can be possible to solve them due to the science and technological discoveries.

The conclusion section is an overall assessment of the previous arguments and sample project. The subjects which discussed in this previous parts wrap up over the limits and potential of the “instant space”. It is focused on what are the requirements for the development of the project. At the same time, it is researched the relationship between instant space and experiential architecture which is created on immaterial basis. Conceptual design principles are investigated for the development of instant space. For that aim, first it is explained how the thesis statement is evaluated from the early workings. Moreover, it is aimed to make conclusions from the previous parts and the connection between the parts are explained. Due to the conclusion, the “instant space” depend on these principles: Every unit of a space must have same properties to sustain movement in the space from the smallest to biggest. Every movement in the space must have complete without any interruptions and the main system must have turn the initial structural condition but the informations must have evolve after that movement. (Rubik Cube is a nice example to understand that because it makes movements but every movement change its own information meaning.) To achieve freedom on every movement, every unit of the space must have a memory and simple consciousness to decide their tendency. The system must be an open system (instead of closed system) which is created by the units that can freely move. From all these principles, it can easily be stated that the existence of “instant space” is depended on the freedom of the movement of the everything, which creates the space.

Finally the works on this thesis has been driven by the curiosity, which are consciously or unconsciously perceived and intuitively recognized, and the aim of creating a debate over concepts, contexts, situations, perspectives and examples to synthesize mind and intuition. For that reason, it has been aimed to understand and investigate the movement phenomenon from different perspectives and examples. It has been tried to describe a new space definition, which is called “instant space”. The abstract project of “instant space” depends to all these principles and understandings from previous sections. The abstract project of “instant space” is described as a project, which can be any project that fits the definitions in the conceptual and contextual ideas. In that thesis, it is aimed to create and design a framework with the “instant space” project. By that way, it is believed that “instant space” can reform itself anytime by the changing perception of the time, science and technology.

1. GİRİŞ

Geleneksel mimarlık mekânı kurallarla belirlenen, durağan ve mutlak bütün gibi tasavvur eder. (Bennett, 2011) Bu durum, gerek tasarım yöntemlerinin zaman-mekân ilişkisini göz ardı etmesi, gerekse mimari üretim biçimlerinin mükemmel ürüne odaklanması, mimari mekân tasarımlarında hareket deneyiminin kaybolmasına yol açmaktadır. Akıl formu, zaman ve hareketten bağımsız olarak düşünmeye yönlendirilmiştir. Fakat evrende hiçbir şey durmaz ve devamlı evrim geçirerek kendini yeniler. Bu durum mimari tasarımın da zaman ve hareketten bağımsız olarak düşünülememesi, dahası onu mekânın kurulmasında öncelikli bir role sahip olmasını gerektiren bir kavram yapar.

“Hareketin Ürettiği Mekân Deneyimi” üzerine odaklanılarak başlanılan bu tezin oluşması 2014 yılında tez programı kapsamında üretilen “Yolculuk Hikâyeleri” adlı proje ile başlamaktadır. “Yolculuk Hikâyeleri” projesinde, yolculuk yapan bir bedenın yaşadığı hareket deneyimi ve bu deneyimin ürettiği mekâna dair ipuçları araştırılmıştır. Bu hikâyelerde sezgisel olarak deneyimlenen mekânsallığı üzerine başlayan bu çalışma, daha sonraki süreçte hareket-mekân-zaman ilişkilerinin araştırılmasına ön ayak olmuştur. Proje kapsamında üretilen hikâyelerden bazıları animasyonları yapılarak, hareketle üretilen mekân deneyimi yeniden kurulmaya çalışılmıştır. (Bu hikâyelere ve animasyona tezin ekler kısmından ulaşabilirsiniz)

Sonrasında bu hikâyelerle beraber beden ve beninin hareket deneyimi üzerine çalışmalara odaklanılmış ve hareketin zaman-mekânsal doğası konusunda incelemeler sürdürülmüştür. Bu amaçla soyut veya somut bazı mekân deneyimleri incelenmiş, hareketin mekân üzerinde etkileri anlaşılmaya çalışılmıştır. Buna örnek olarak çeşitli fiziksel imkânlarla var olabilen, zamanla ve hareketle var olabilen ses ve müzik gibi yapıların oluşturduğu hareket deneyimi gibi birçok örnek incelenmiştir. Bu sayede hareket deneyiminin doğası araştırılmış ve anlaşılmaya çalışılmıştır. Çünkü hareketin deneyiminin doğasının daha devingen mekânların üretilmesinin önü açılacağına inanılmaktadır.

Hareketin zaman-mekânsal deneyimi konu alan bu çalışmanın, yazının başında eleştirilen durumlara alternatif çözüm önerilerinin getirilmesi beklenmektedir. Aynı zamanda hareketle kurulan mekânların, günümüz imkânlarında fiziksel dünyada üretilmesinin bir hayli zor olmamasına rağmen, oluşturacağı deneyimin tasarım anlayışı dair kavramsal bağlamının kurulmasıdır. Hareketin zaman-mekânsal deneyiminin devingen bir mekân yardımı ile ne şekilde kurabileceğine dair çözümlemeler ve yaratıcı bakış açıları üretilmeye çalışılmıştır.

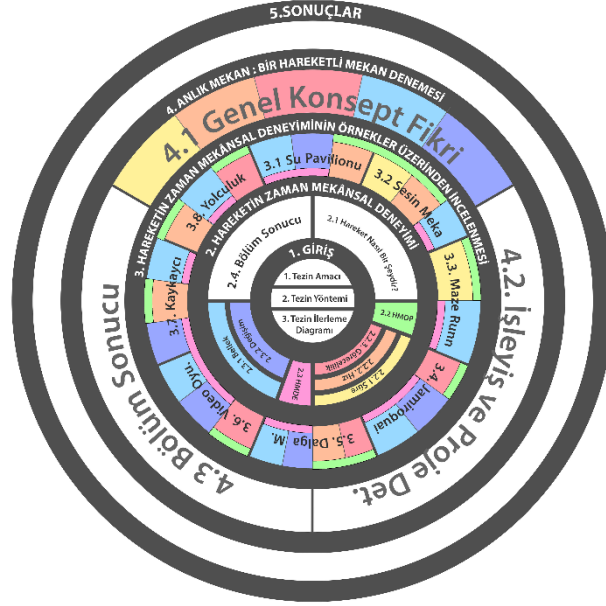
1.1 Tezin Yöntemi

Tez, öncelikle hareketin deneyimine odaklanır. Hareket özü ve deneyimi üzerinden araştırılmış ve tartışılmıştır. Bu kapsamda hareket, modern bilim ve felsefedeki bakış açılarıyla karşılaştırılmış, aradaki farklar ve benzerlikler üzerinden hareket deneyimine dair eleştirel tartışma kurulmuştur. Bu tartışmaya göre hareket, zaman ve süre, hız, görelilik parametreleri ve ürettiği bellek ve değişim etkileşimi üzerinden değerlendirilmektedir. Hareketin deneyimi ve aklın mekânı kurmadaki işlevi incelenip, deneysel diyagramlarla anlatılmaya çalışılmıştır. Bu diyagramlara göre oluşturulan parametrelerin hareket deneyimine etkileri değerlendirilmiştir. Sonrasında ise bulunan örnekler bu parametreler üzerinden yeniden değerlendirilmiştir.

Örneklerde hareketin deneyiminin oluşturduğu mekânsallığın bıraktığı izler ve ipuçları araştırılmıştır. Örnekler üzerinden incelenen parametre ve etkileşimler hem hareketin deneyiminin anlaşılması hem de daha sonraki “Anlık Mekân” projesi için bir altlık ve bakış açısı oluşturmaktadır. Araştırılan ve tartışılan konular, tezin son bölümünde “Anlık Mekân” projesinin kavramsal tasarımında ilkelere ve prensiplere ilham kaynağı olmuştur.

Tezin yöntemi daha iyi anlaşılması için Şekil 1.1’de diyagramla şematize edilmiştir. Bu diyagrama göre dışarıya doğru halka halka açılan siyah bantlar, tezin bölümlerini temsil edecektir. Halkalar büyüme yönünde tezin bölümleri, bir önceki bölümden edinilen sonuçlar ışığında kendine bir altlık oluşturmaktadır. Diyagram genelinde kavramlar renkle işaretlenmiştir. Bu işaretler ise renklerine göre diğer bölümlerde kullanılmaktadır.

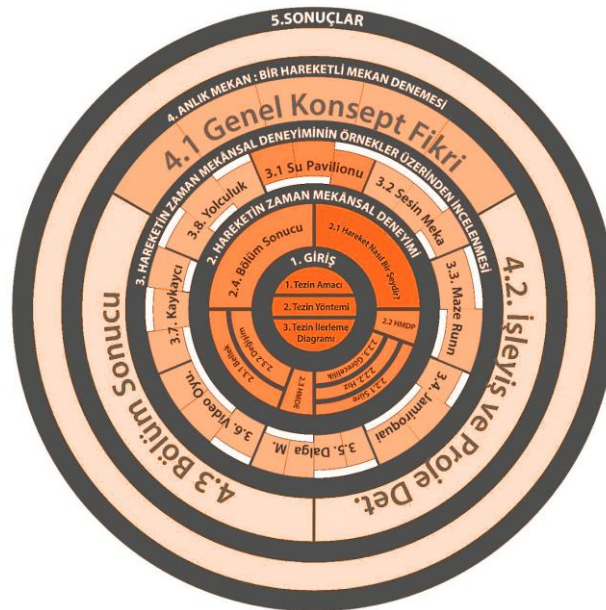
“Anlık Mekân” projesinde bu parametrelerin üzerinden kavramsal bir çevre çalışması vardır. “Anlık Mekân” projesi tasarlanırken olabildiğince hareketin parametreleri ve etkileşimi göz önünde tutulmuştur.



Şekil 1.1 : Tezin Yöntemi Diyagramı.

1.2 Tezin İlerleme Diyagramı

Tezin ilerleme diyagramı, tezin yöntemindeki grafiklerle iç içedir. Şekil 1.2’de halkalar içeriden dışarıya doğru ilerlemeyi göstermektedir. Renklerin koyulukları açıldığı yöne tezin konusu da, bir bölümden diğer bölüme geçişi göstermektedir.



Şekil 1.2 : Tezin İlerleme Diyagramı

2. HAREKETİN ZAMAN-MEKÂNSAL DENEYİMİ

Hareketin zaman-mekânsal deneyimi, bedeninin çevre ile kurduğu değişken bir etkileşimdir. Bu bölümde hareketin beden aracılığıyla ürettiği bu değişken ve etkileşimli deneyimin ipuçları araştırılacaktır. Bu deneyim araştırılırken, öncelikle hareket konusunda üretilmiş tanımlar incelencek ve hareketin bedensel deneyimi üzerine çıkarımlar yapılacaktır. Daha sonrasında ise hareket, hareket deneyimini üreten parametreler üzerinden incelencek ve hareketin ürettiği mekânsal etkileşimin ipuçları aranacaktır.

Öncelikle deneyim konusu incelenecek olursa, “deneyim; beden duyularının çevresel etmenlere tetiklenerek, etkilendiği durumlar karşısında ürettiği bilgidir oluşmaktadır”. Dolayısı ile beden bilgi üretiminin bir anlamda kaynağı konumundadır. (Merleau-Ponty, 2002) Bedenin bilgi üretimin kaynağı olması, üretilebilecek bilginin de niteliğinin beden ile belirlenmesine sebep olur. Bütün varlık, beden ile kavranır ve beden ile anlam kazanır. Mekânsal kavrayış da tıpkı varlık gibi bedenle kavranan bir deneyimdir. Bu kavrayışı Pallasma şu şekilde betimler:

“Şehrin karşısına bedenimle çıkarım; pasajı boyunu ve meydanın enini bacaklarım ölçer; bakışım bedenimi bilinçsiz biçimde katedralin cephesine yansıtır, bedenim orada silmelerin ve konturların çevresinde dolanır, girinti ve çıkıntılarının boyutlarını duyular; bedenimin ağırlığı katedralin kapısının kütlesiyle buluşur ve kapının arkasında karanlık boşluğa girerken elim kapının topuzunu kavrar.” (Pallasmaa, 2011)

Pallasma bu betimlemesi ile mimari mekân kavrayışında bedeninin, mekân hakkındaki bilgiyi kavramadaki rolünü anlatır. Bu betimlemeye göre mekân, bedeninin bütün duyuları ile algılanan ve bu algıların bütünsel olarak anlamlandırıldığı bir yapıya sahiptir. Öyle ki alıntılanan betimlemede, herhangi duysal bir bilginin anlamının değişmesi, bütünün anlamının da değişmesine sebep olacaktır. Örneğin sadece katedralin kapısının ağırlığında yapıcak bir değişim bile mekân hakkındaki edinilen duysal deneyimin değişmesine sebep olacaktır. Bu sebepten mekânsal etkileşim bütüncül bir deneyimdir.

Pallasma'ya kitabında bu durum için, “duyusal deneyimler bedeninin ve insani varolma biçiminin yapısında bütünleşir” der. (Pallasmaa, 2011) Yani bu bütünsel duyusal algılar ve onların bedendeki yorumu mekân deneyiminin oluşmasını sağlar. Pallasma'ya bu durumu örneklemek için psikanaliz yöntemden bahseder.

“Bedenlerimiz ve hareketlerimiz çevreyle sürekli etkileşim içindedir; dünya ve kendilik birbirine durmaksızın bilgi sağlar ve birbirini tanımlar. Bedene ilişkin algı ile dünyaya ilişkin imge tek bir sürekli deneyime dönüşür; mekândaki yerinden ayrı bir beden yoktur; algılayan kendiliğin bilinçdışı imgesiyle bağlantılı olmayan bir mekân yoktur.” (Pallasmaa, 2011)

Psikanalizin bedensel bilginin bütünselliği üzerine yaptığı bu çalışmaya paralel şekilde bazı güncel tıbbi çalışmalar ve deneyler de, bedensel deneyimin bütüncül olarak değerlendirilmesi gerektiğine dair görüşler sunmaktadır. Örneğin nörobilimsel çalışmalar, bazı duyusal özelliklerini doğuştan veya sonradan kaybeden bireylerde, beynin kaybedilen bir duyu organı yerine başka bir duyu organları ile çevresel bilginin farklı bir biçimde ama tekrardan algılanmaya başladığını söylemektedir. Bu durum duyuların birbirleri yerine geçebilmesi durumunu da ortaya koymaktadır. Beynin kaybedilen duyu organları yerine diğer duyu organlarıyla farklı bir biçimde çevresel bilgiyi algılaması, duyusal algının bir bütün olarak anlamlandırıldığını göstermektedir. Çünkü aksi durumda görsel algısını yitirmiş bir bireyin, çevresel algısını tamamıyla kaybetmiş olması beklenecektir. Oysaki birçok görme engelli bireyler, çevreden gelen ses bilgisiyle mekânsal algı kurabilmekte ve mekânsal bilgiyi üretebilmektedir. Çünkü mekânsal bilgi, duyuların birbirinden bağımsız olarak algılandığı bir bilgi öte, bütün duyuların algıladığı toplam bilgi ile deneyimlenmektedir.

Nörobilimci David Eagleman'ın 2015 yılında TED sunumlarında yaptığı sunuma göre beden, çevresel bilgiyi farklı duyu organları ile birbirlerinin yerine koyarak anlamlandırabilmektedir. Bu sunumda verilen örnek çalışmalardan birinde, görme engelli bireyler için üretilen bir deneyde, görme duyusuyla elde edilen bilgi, farklı yollarla deneğin dili aracılığı ile beyne iletilebildiği görülmüştür. (Eagleman, 2015)

Buna benzer şekilde görme yeteneğini kaybetmiş Ankaralı ressam Eşref Armağan'ın resim yapabilme yeteneği bu duruma örnek gösterilebilecek bir durum içermektedir. Discovery Channel'da yayınlanan belgeselde Toronto Üniversitesi Algısal Psikoloji üzerine çalışan Prof. Dr. John Kennedy, Eşref Armağan'ın doğuştan görme engelli

olmasına rağmen beyninin görme korteksine ait bölgeleri, kendisi resim yaparken çalıştığını Harvard Üniversitesi Nörobilim Labaratuvalarında kanıtlamıştır. Belgeselde Eşref Armağan, parmaklarının ucu ile fiziksel dünyaya ait renk, perspektif ve derinlik özellikleri algılayabildiğini ifade etmektedir. (Chou, 2007) Şekil 2.1’de Eşref Armağan’ın bir araba markası için yaptığı resim görülmektedir. Eşref Armağan bu resmi önce arabaya dokunarak daha sonra ise aklındakileri tuvale geçirerek yapmıştır.



Şekil 2.1 : Eşref Armağan ve Volvo S60 çizimi 2011 (Url-1)

Eşref Armağan’ın bu özel yeteneği Tenin Gözleri kitabında da bahsedilmektedir. Kitaba göre ten, gözlerin algıyabileceği bilgileri algılayabilmektedir. Pallasama kitabında bu savı antropolog Ashley Mantagu’nun tıbbi kanıtlara dayanan şu görüşü ile desteklemektedir:

“[Ten] en eski ve en duyarlı organımızdır, ilk iletişim aracımız ve en etkili koruyucumuz... Gözümüzün saydam ağ tabakasının zerinde bile dönüşüme uğramış bir deri katmanı vardır... Gözlerimiz, kulaklarımız, burnumuz ve ağızımızın atası dokunmadır. Dokunma diğer duylara dönüşerek farklılaşmıştır.” (Pallasmaa, 2011)

Sonuç olarak hem psikolojik çalışmalar hem de tıbbi deneylerin bulduğu kanıtlar; bedenin gerçeklik deneyiminin, bütün duyuları ile üretilen bir bilgi olduğunu göstermektedir. Bu durum da, bir mekânı sadece onun görsel imajı ile değil aynı zamanda sesle, kokuyla, iskelet-kas sistemiyle veya tenimizle de deneyimlediğimizi göstermektedir. Hareket deneyimi için de aynı durumu düşünersek, hareket de diğer deneyimler gibi bütünsel bir duyu olarak deneyimlenmektedir. Bu yüzden hareketin zaman-mekânsal deneyimini anlamak için de bütün duyuların bütünsel deneyimi göz

önüne alınarak değerlendirilmelidir. Çünkü bu durum hareketin zaman-mekânsal deneyimine farklı bakış açıları getirmek açısından önem taşımaktadır. Bu bölümde hareketin zaman-mekânsal deneyimini bu bağlamda değerlendirecek ve hareketin zaman-mekânsal deneyimi kavramsal olarak anlaşılmasına çalışılacaktır.

2.1 Hareket Deneyimi Kavramına Bakış

Hareket kavramı fizik kitaplarında “günlük deneyimlerimizden bir cismin konumundaki sürekli değişimdir” şeklinde tanımlamıştır. (Serway, 2008) Aynı zamanda hareketin en bilinen anlamda fiziksel açıklaması incelenirse; hareket, bir cismin sabit bir noktaya göre yerinin zamana karşı değişimidir. Buradan yola çıkılarak fizikte hareket, temel olarak iki kavram üzerinden tanımlanmıştır. Bunlar yer değiştirme, zaman kavramıdır. Yer değişimi, bir parçacık olarak kabul edilen cismin konumundaki değişim olarak kabul edilir. Örneğin, X_1 başlangıç noktasından X_2 noktasına hareket eden parçacığın yer değiştirmesi (2.1) :

$$\Delta X = X_2 - X_1 \quad (2.1)$$

olarak tanımlanmıştır. (Serway, 2008) Zaman ise yer değiştirmenin belli bir sürede gerçekleşmesini sağlar. Hareket fizikte şu şekilde matematiksel olarak formüle edilmiştir. (2.2)

$$v_x \equiv \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta x}{\Delta t} \quad (2.2)$$

Bu tanımda basitçe şu söylenmektedir. Eğer zamanı sonsuz derecede bölüp onu sıfıra olabildiğince yaklaştırsak: oluşan yer değiştirme, yapılan hareketi verecektir. Bu durumu başka bir şekilde ifade edersek Şekil 2.2’deki grafikte zaman sıfıra giderken, bir hareketin oluşan sonsuz tane kesiti gösterilmektedir.



Şekil 2.2 : Hareketin zamanda eşit aralıklara bölünmesi

Grafiğe göre bu çizgiye yerleşen kesitler arasında artık bir zaman kavramından bahsedemeyiz çünkü zaman eşit aralıklara bölünerek yok edilmiştir. Bu gösterimlere göre bilim, temel olarak hareketi zamandan bağımsız bir biçimde sonsuz kez bölüp

daha sonra bu sonsuz durağan kareleri birleştirerek onu anlamaya çalışır. Yani hareket, hareket etmeyen kesitlerin oluşturduğu bir bütün olarak idealize edilmiştir. Bilime göre hareket bu şekilde öngörülebilir ölçülebilir ve kullanılabilir bir kavram haline gelmiştir. Hareket, bir zaman ölçeğinde; birbirleri ile aynı özellikteki eş karelere bölünerek indirgenmiş ve bu kareler zaman çizgisinde art arda koyularak hareket yeniden oluşturulmuştur.

19.yy başlarında yaşamış olan Fransız filozof Henri Bergson, bilimin hareket üzerine ürettiği bu düşünceye karşı çıkmaktadır. Bergson'a göre hareketi durağanlıkla açıklamanın imkânı yoktur. Zaman her ne kadar küçülse de başı ve sonu olan bir harekette, bir kareden diğer kareye geçerken bir sıçrama söz konusu olmalıdır. Bu sıçrama hareketin özüdür ve bu öz olmadan hareketi kurmak imkânsızdır. (Bergson, 2007). Şekil 2.3'de bu sıçramanın temsili görselleştirilmesi görülmektedir.

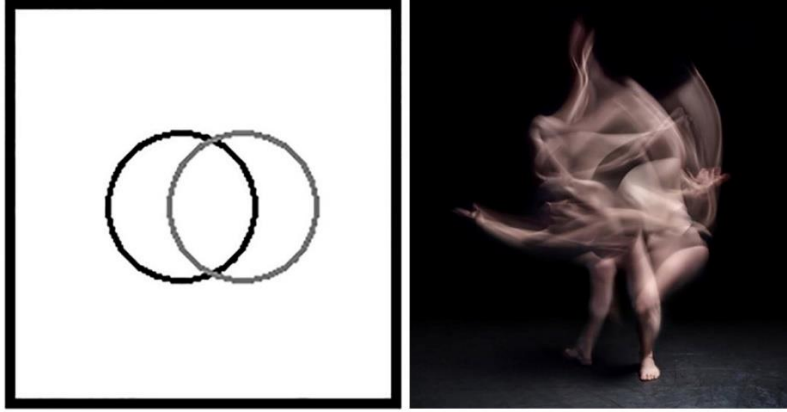


Şekil 2.3 : Hareketin bir kareden diğerine sıçraması.

Bergson'a göre hareketi bu şekilde ayırmak, hareketi zamanda durağanlaştırmış mekânsal kesitlere dönüştürmektedir. Fakat hareket bunların ötesindedir ve özü itibarı ile durağanlaştırılmazdır. Bergson'nun bu düşüncesi, hareket eden cisimlerin anlık kesitlerinin, durağan hallerinden farklı olması açısından önemlidir.

Örneğin Şekil 2.4'de çemberlerin (solda) yaptığı harekete bakarak diyebiliriz ki; eğer hareketi zamanda durdurabilmiş olsaydık bile, durdurulan karenin içinde yine sıçrama veya geçişliliğin izi olacak ve çember durağan halinden farklı bir fazda olacaktır. Bu görsele benzer biçimde Şekil 2.4'de sağda görülen harekette ise bir dansçının kareografisi görülmektedir. Soldaki resme göre daha uzun sürede oluşan kareografi yine Bergson 'un da belirttiği gibi başı sonu olan bir hareketle gerçekleşmiş bölünmez bir bütün olduğu durumu yansıtmaktadır. İki hareket de sürelerinin uzunluğundan veya kısalığından bağımsız olarak hareketin durağanlaşmış mekânsal kesitlerle yani bir başka deyişle durudurulmuş karelerle gösterilemeyeceğinden anlatmaktadır. Yani

kendi deyişiiyle hareket Bergson için hareket “bir durağanlık halinden, diğeri bir durağanlık haline geçerken bölünemez bir bütündür”. (Bergson, 2007)



Şekil 2.4 : Zaman içinde bir çemberin (solda) ve dansçının hareketi (sağda). (Url-2)

Deleuze Bergson’un “sıçrama” diye tanımladığı şeyin, hareketin oluştuğu “an” olduğunu ve hareketin şimdinin konusu olduğunu söyler. Hareketi izlemek için kaydedilen mekânsa (kat edilen mekân) hareketin geçmişidir der. Çünkü Deleuze’e göre mekân sonsuzca bölünebilirken, gerçek hareket bölünemez. Deleuze, “eğer hareket bölünürse hareket olduğundan farklı bir şeye dönüşecektir” der.

Deleuze bilimde üretilen hareketi anlama kavramsallığının temelde bütün hareket için üretilen soyut bir zamanın kavramının, hareketin homojen aralıklarla birleştirilmesine dayandığını söyler. Bu bakış açısına göre evrensel mekân, soyut düzlemlerle kesilir ve hareket; homojen anların zaman üzerine işlenmesi ile oluşan hareketsiz bir yapıya dönüşür. Bu hareketsiz yapıda hareketi anlamak mümkün olmayacaktır. (Deleuze, 2014)

Bu noktada hareket kavramına dair bilim ve felsefedeki iki bakış açısını değerlendirirsek birbirlerinden bazı noktalarda farklılaşmaktadırlar. Bu tartışmanın ana sebeplerinden birincisi bilim ve felsefenin hareket anlamaya çalışmalarındaki amaçtan ileri gelmektedir. Bilim hareketi kontrol etmek ister ve onu anlamak için kendi içinde bir nevi durdurmaya çalışır. Çünkü bilimin hareketi ölçmek kullanmak ve hareketi kullanarak geleceği öngörmek gibi, faydacı bir amacı vardır. Felsefe ise hareketin özü, yani aslında ne olduğu ile ilgilenmektedir. Bu yüzden felsefe hareketin fizikte olduğu gibi durağanlaştırılamayacağını, bu soyutlamanın hareketin özü olan kavramlara aykırı olduğunu söyler. (Soykan, 2003)

İkinci noktaysa bedenın hareketi deneyimlerken, hareketi hangi duyuşal bilgi ile deneyimlediğiyle alakalıdır. Örneğın Pallasma'ya göre hareket, gözle kavranmak istenildiğinde gözün tahakkümü altına girmektedir. Göz deneyimlemek için netlemeye ihtiyaç duyar. Bu da hareketin gözle anlaşılabilmesi için durdurulması gerekliliğine bağlanmaktadır. Çünkü Pallasama'ya göre gözle algılanan harekette gözün hegemonyası ve totalize etme isteğı bulunmaktadır. (Pallasmaa, 2011) Bu da ister istemez hareketin hareketsiz karelerle açıklanmasında rol sahibi olabileceğinin kanıtı sayılabilir. Çünkü bütün duyular hareketi gözde olduğı gibi tek kareye sabitleyerek algılayamaz ve netleştirme ihtiyacı duymaz. Örneğın sesler belirttiğı gibi bir süre dâhilde olduğunda anlaşılabilir. Bir sesin oluşabilmesi için, bir ses kaynağının belli bir süre içinde yeteri kadar titreşim üretmesi gerekmektedir. Bu yönü ile ses görsel bilgiden farklıdır. Ses, resimde olduğı gibi bir karede dondurabilecek bir duyuşal bilgi değildir, çünkü ses ancak ve ancak bir süre dâhilindeki yeterli titreşim hareketinin ürettiğı bir bilgidir ve beden sesi bu özelliğı sebebiyle belli bir süre algıldıktan sonra toplam bilgi üzerinden deneyimlemektedir.

Yaptığım araştırmalardan sonra edindiğim kişisel fikre göre üçüncü noktaysa, bilim ve felsefede olan bakış açıların birbiri ile bütünleşmemesinden ileri gelmektedir. Örneğın bilim hareketi anlamak için kendi soyut araçlarını kullanır. (kareler, düzlemler, çizgiler vs) Hareketin herkes tarafından evrensel olarak deneyimlendiğini düşünür. Hareketi kendi ürettiğı araçlarlar bölerek zaman düzlemine yerleştirerek açıklamaya çalışır. Deneyimi önemsemez ve olaylara rasyonel olarak dışarıdan bakmayı seçer. Felsefe ise bilimden biraz habersizdir. Felsefede madde, oluşturduğı kavramsal bağlamlar üzerinden kendi ürettiğı kabullere dayanmaktadır. Örneğın Bergson'un hareket üzerine söylediğı "hareketin bölünemez" olduğı kavramı, bilim açısından bakıldığında tartışılabilir. Örneğın madde boşluklu bir yapıdadır. O halde özsel olarak bu boşluklu yapı, içinde evrimleştiğı maddesel dünyanın koşullarında yine boşluklu bir yapının içinde olmalıdır. Buna göre hareket ederken de bir konumdan diğer konuma arada boşluğu atlayarak geçiyor ve bu şekilde hareket ediyor olabilir. Fakat bunu bedensel olarak deneyimliyor olamayabiliriz. Bu durumda Bergson'nun hareket hakkında söylediğı yorumlara bir bilgiye bedensel imkânlarla erişilemediğinden dolayı katılıyor olabiliriz. Bu sebepten hareket iki bakış açısında farklı ifade ediliyor olabilir.

Bu noktada tez kapsamında harekete dair bir kavramsal bağlam oluşturmak gerekirse, Bergson hareketin bilimde soyut araçlarla bölünüp, tekrardan üretilmesine yaptığı eleştiriler bakımından doğru bulunmaktadır. Çünkü hareket, soyut bir fiziksel anlatımdan öte, oluşturduğu deneyim üzerinden yeniden değerlendirilmelidir ve harekete daha bütüncül bir bakış açısı ile bakılmalıdır. Fakat diğer yandan ise hareketin anlaşılabilmesi için bilimsel ilkelere ihtiyaç olduğu bir gerçektir. Çünkü hareketi kaotik bir bütün olarak anlamak da bir anlamda mümkün değildir.

Bu noktada tez, bilim ve felsefede yapılan çıkarımlardan üretilcek ortak bir bakış açısı ile kendi hareket bağlamını oluşturacaktır. Bu amaçla tezde, hareketin mekân üretmedeki işlevini incelenirken, hareket deneyimi soyut bir kavram olmaktan öte, zaman ve mekânla beraber evrilen ve bütün duyularla algılanan bir deneyim olarak tanımlanacaktır. Tez hareket deneyimi hakkında anlayışımızın bu bağlamla gelişebileceğini savunmaktadır.

2.2 Zaman ve Süre

Tezin başında da ifade edildiği gibi birçok mekân tasarımı üç boyutlu dünyada şekillenmektedir. Deneyimlerimiz ve imkânlarımız daha çok zaman boyutunu ve süreyi gözetemeyen üretim biçimlerine dayandığından, sorunları çözme pratiğimiz de yine bu bakış açısıyla şekillenmektedir. Aklın belki de kolay olduğu için tercih ettiği zamandan bağımsız mekân tasarlama yöneliminin aksine zaman mekânı kuran bir kavramdır ve mekân düşüncesi zamandan bağımsız oluşamaz. Çünkü mekân deneyimi, mekânın bir zaman diliminde hareketle keşfedilmesi evrilmektedir.

Zamanın sadece kullanıcının içinde hareket ettiği bir boyut olmanın dışında, mekân oluşmasında başka işlevleri de vardır. Zaman mekâna kendi izlerini bırakarak mekânla devamlı ilişki içindedir. Her mekânda kullanıldığı zamandan izler görmek mümkündür. Bir anlamda kendi fiziksel özellikleri, görünmeyen bir zaman boyutu ile iç içe geçer ve anlamını bulur. Zaman mekânı devamlı süreçte etkileyerek, mekânın kendi evrimini geçirmesine de sebep olur.

Bakhtin bu durumu açıklamak için “Kronotop” adlı kavramdan bahseder. Bu kavram kronos ve topos kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Kronos zaman, topos mekân anlamına gelmektedir. Her mekân zamanla sarmalanır ve o zamanın izlerini üstünde taşır. Bu yüzden zaman mekânın oluşması için soyutlanamaz bir kavramdır.

Bu da eleştirilen mekân üretimlerinin, birebir zamanla ilişkili olarak düşünülmesi gerekliliğini ve tasarım süreçlerinin bu ilkeler göz ardı edilmeksizin üretilmesi gerekliliğini ortaya koyar. (Süalp, 2004)

Bu noktada zaman nedir diye düşündüğümüzde karşımıza tarihsel süreçte türlü türlü zaman anlayışları çıkar. Soykan “Zaman ve Felsefe” metninde şöyle der:

“Basit bir ansiklopedi araştırması bile “zamanın” onlarca çeşit kullanımını göstermektedir; müzikte, matematikte, fizikte, biyolojide ve birçok alanda kendine özgü zaman anlayışları vardır. Bu zaman anlayışları her ne kadar birbirinden farklı görünüyor olsa da, zamana dair ortak bir tanım yapılırsa, zamanın olayların, yaşantıların art arda gelişi, hareketin oluşumu ile ilgili olmasında bir ortaklığın bulunduğunu gösteriyor.

Matematikte “olaydan ancak sınırlı bir anlamda söz edilebilir olmasına karşın, sayıların art arda gelişi söz konusudur, müzikte de yine tonların ardardallığı vardır. Buna göre “zaman” sözcüğünün kullanılışı, olayların ya da onlar ne ise o şeylerin art arda gelişi diye bir ortaklıkta toplanabilir.” (Soykan, 2003)

Bu yazıdan anlaşıldığı üzere zaman, gerçekliğin ard arda gelerek birbiri içine akmasını sağlayan bir kavramdır. Donuk bir ölçüm boyutundan (en boy yükseklik, ağırlık vs.) öte gerçekliğin bir durumdan diğer bir duruma geçmesini sağlayan bir boyuttur. Yani zaman bir değişim boyutudur. Dolayısıyla hem mekân hem de bu mekânda oluşan deneyim ancak zamanla var olabilir.

Hareketin tanımlanabilmesi için bir diğer zamansal kavram ise süredir. Süre kelime anlamı olarak “bir olayın başı ile sonu arasında geçen zaman parçası, zaman aralığı, zaman bölümü, müddet” tanımlanmıştır. (TDK, 2006) Merriam-Webster Amerikan sözlüğünde ise süre kavramına baktığımızda “bir şeyin var olabilmesi veya yok olabilmesi için geçen zamanın uzunluğu” olarak tanımlanmıştır. (Dictionary, t.y.) Bu tanımlara bakılarak sürenin, bir zaman uzunluğu ve zamanda devamlılık olduğu söylenebilir.

Hareketin deneyiminde süre Bergson’nun felsefesinde şu şekilde işlenir. Bergson felsefesinde süre, akan zamanın dinamik hareketi olarak üzerine sürekli vurgu yapılan bir kavramdır. Bergson için hareketi kuran dahası evrenin anlaşılmasını sağlayan şey süredir. Bergson’a göre süre evrendeki oluş, gerçeğin kendisidir. (Sofuoğlu, 2004) Yine aynı şekil de Şekil 2.5’de görülen, 2014 yapımı “LUCY” adlı filmde süre ile gerçekliğin anamlanması üzerine şöyle bir sahne vardır. Lucy ile bilim adamlarının varoluş üzerine yaptığı bir konuşma şu şekilde ilerlemektedir.

“Yolda ilerleyen bir araba düşünelim. Arabayı hızlandırdığımızda, arabanın sınırlı bir mesafede kat ettiği yol için süre devamlı olarak azalacaktır ve arabaya ait olan algımız devamlı olarak değişecek. Hızlandırmaya devam edip arabayı sonsuz bir hıza erdirdiğimiz zaman, araba bir noktadan sonra algılanacak bir olgu olmaktan çıkacaktır ve anlamını kaybedecektir. Bu durumda bir arabanın varlığından bahsedebilir miyiz? Zaman kendi varlığı için bir sebeptir ve en iyi ölçüttür. Maddeye kendi varoluşunu verir. Zaman olmaksızın o da var olamaz. Zaman bütündür.” (Besson, 2014)



Şekil 2.5 : Lucy filminden zaman ve mekân sahnesi. (Besson, 2014)

Hem filmde anlatılan hem de Bergson’nun süre tanımında söylediği şeylerde ortak olan şey, evrenin anlaşılmasını sağlayan şey “süre”. Yani bir anlamda süre evrenin belleğidir. Çünkü bir durumu anlamamızı sağlayacak bilgiler, zaman içinde birikerek oluşurlar ve her yeni gelen bilgide durumdan anladığımız anlam kendini yeniler. Düşüncenin yaptığı bu hareket, kendi hareketini tamamlaması için belli bir süreye ihtiyaç duyacaktır. Gerek düşünmenin beyinde oluşturduğu kimyasal ve fiziksel hareketler, gerek bu hareketlerin ürettiği düşünsel bilincin yeniden anlamlanması devamlı surette bir süre dâhilinde gerçekleşir. Sofuoğlu, Bergsonun süre hakkındaki düşüncelerin şu şekilde yorumlar:

“Bergson ‘nun süre olarak tanımladığı şey, bir kesitten bir durumdan bir başka duruma geçiştir. Bir durumdan diğer duruma geçiş bir durum, bir konum ya da bir mekân kesiti değildir. Süre bir durumdan diğerine yaşanmış bir geçiştir. Bu nedenle ne bir duruma ne de başka bir duruma indirgenemez. Süre iki kesit arasında olup bitendir. Bu nedenle Bergson zamanın bir birikim olduğunu söyler. Gelecek hiçbir zaman geçmişin bir benzeri olamaz, çünkü her adımda yeni bir birikim ortaya çıkar. Bergson bilinçli bir varlık için var olmanın değişmek anlamına geldiğini vurgular. Çünkü değişmek demek olgunlaşmak demektir; olgunlaşmak ise sonsuzca kendi kendini yaratmak demektir. Bu yalnızca bilinçli insan varlığı için değil, fakat bütün gerçeklik için böyledir. Bergson gelişmeyi, ancak süre olarak anladığımız durumda açıklığa kavuşturabileceğimizi savunur.” (Sofuoğlu, 2004)

Bu metinden anlaşılacağı üzere hareket Bergson için süredir. Süre olmadan hareket düşünülemez ve süre şeylerin evrimidir. Gerçek hareket ancak süre ile var olabilir. Hareket ancak süre olarak algılanmaya başladığında soyutluğundan kurtulur ve gerçek olarak algılanmaya başlayacaktır. Çünkü süre maddenin evrimini ve dolayısı ile hareketini sağlamaktadır.

Sürenin mekândaki hareket deneyimini de etkileyen bir kavramdır. Kullanıcı deneyimi, dolayısı ile mekân hakkında edinilen bellek zamanla doğru orantılıdır. Bir mekânda geçirilen süre arttıkça o mekân hakkında oluşan birikim de aynı şekilde artacak, mekânda geçirilen kısa süreler ise oluşan birikimin sınırlı kalmasına sebep olacaktır. Dolayısıyla süre hareketle kurulan bir mekânsal deneyimin ne şekilde deneyimleneceğinin belirlenmesinde önemli bir yere sahiptir. Çünkü süre hareket deneyiminin birikimi ve belleğin oluşumu için önemli bir parametredir.

Bu noktada süre ve zaman kavramlarının farklılıkları hareket deneyiminin anlaşılması için önem taşımaktadır. Bergson süre ve zaman kavramlarının farkını şu şekilde ortaya koyar:

“Dışımızda, yani mekânda tasarladığımız zaman; bizim tarafımızdan uydurulmuş soyut, matematik bir zamandır ve gerçek değildir, mekânın bölünmesi ile yapay olarak tanımlanmıştır. Gerçekliği anlamak için ve ard ardalığı sağlamak için gerçekliği soyut bir şekilde böldüğümüz ve üstüne yerleştirdiğimiz bir doğru gibidir. Fakat süre bu kesitlerden değil bizzat hakaretin, hareketi yapan cisim tarafından oluşturulmuş kendine has durum değişimini içerir. Bu yüzden cismin hal değişimlerini anlatır. Zaman kurmacadır, süre ise gerçektir.” (Bergson, 2007)

Bergson’nun süre ve zaman arasındaki farkları belirttiği bu metin, Şekil 2.6 ile temsil edilmektedir. Buna göre süre bölünmez bir bütündür, zaman ise bölünebilen kurmaca bir yapıdır.



Şekil 2.6 : Zaman ve Süre

Hareket deneyiminde süre ve zaman’nın farklılığı bir anlamda metafizik ve fiziğin farkı gibidir. Çünkü süre daha kapalı ve soyut olarak bölünemeyecek, tekrarlanmayan bir yapı iken zaman tasarlanabilir, kontrol edilebilir ve yeniden kurulabilir bir yapıdır. Bir anlamda da daha önceden bahsedilen bilim ve felsefenin arasındaki harekete olan bakış açısı farklılığını yansıtmaktadır. Aynı şekilde Deleuze “Hareket-İmge” kitabında Bergson’nun anlattığı süre ve zaman arasındaki farklılığı şu şekilde ortaya koyar:

“Bir taraftan iki anı ya da iki konumu istediğiniz kadar sonsuzca birbirine yaklaştırın, hareket hep ikisi arasındaki aralıkta [intervalle], yani hep arkanızda oluşacaktır. Öbür taraftan,

zamanı isediğiniz kadar bölün ve böldüğünüzü yeniden bölün, hareket hep somut bir süre içinde oluşacaktır, böylece her hareketin kendi niteliksel süresi olacaktır. Öyleyse birbirine indirgenemez iki formülü karşı karşıya getiriyoruz: “gerçek hareket → somut süre” ve “sahte hareket → hareketsiz kesitler + soyut zaman”. (Deleuze, 2014)

Bu metinde Deleuze, süre ve hareket üzerine yazılanları iki temel başlıkta toplar. Deleuze’e göre gerçek hareket süre ile sahte hareket (hareket yanılsaması) ise zamanla kurulmaktadır. Süre ile zaman arasındaki en açık anlatımlardan birisi bu metindir. Daha önceden de bahsedildiği üzere gerçek hareket de aynı süre gibi bölünemez. Aynı şekilde sahte hareket ise bir zaman düzleminde defalarca bölünüp yeniden kurulur. Bu yüzden Deleuze de Bergson gibi gerçek hareketi anlamak için süreyi anlamamanın gerekli olduğunu söyler.

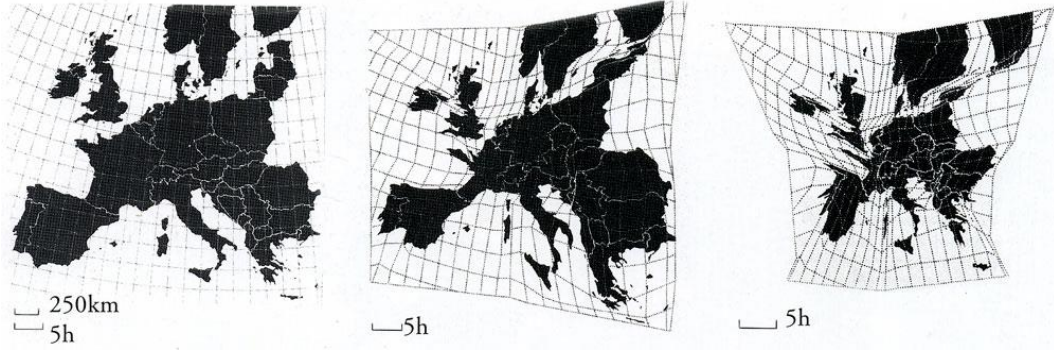
Sonuç olarak zaman ve süre kavramları hareketin kurmasına doğrudan etki eden ve onunla içiçe geçmiş kavramlardır. Hareketin bedenle kurduğu ilişkinin kavranması ve hareketin ne olduğuna dair tartışmada zaman ve süre arasındaki farklar doğrudan etki etmektedir. Zaman ve süredeki değişimler, kavrayışta bütüne dair bilginin değişmesine de yol açacağından hareket deneyimini etkileyeceklerdir. Dahası hareketin kuruluş aşamasında bile farklı bakış açıları ile hareketin anlatılmasına yönelik farklılaşmaları hareketin kurulmasında da deneyim farklılaşmasına yol açacaktır. Bu noktada harekete bakış açımızı belirleyen temel kavramlar dâhilinde zaman kavramı, sürenin ürettiği bellekle birlikte düşünülecek ve hareketin deneyiminin ürettiği mekânsallık bu çerçevede değerlendirilecektir.

2.3 Hız

Farklı hızlardaki hareket, cismin hareket deneyimini etkiler. Hızın azalması hareket deneyiminde belli bir süre içinde akan bilginin sıkışmasına veya genişlemesine sebep olup, hareketin bütünsel deneyiminin değişmesine sebep olur. Hareketin hızı azaldıkça, çevresel bilgiler daha yayılan veya seyrekleşen bir yapıda olurken hız arttıkça aynı bilgiler daha sıkışan veya yoğunlaşan bir yapıda olur. Bu yayılma ve sıkışma durumu, aynı sürede alınan bilgilerin farklı deneyimlenmesine ve dolayısıyla mekânın farklı deneyimlenmesine neden olur.

Örneğin Avrupa’da hızlı tren ağı birçok Avrupa şehri birbirlerine bağlanmıştır. Bu durum şehirlerarasındaki mesafeler sabit rağmen, bir şehirden diğer şehire ulaşmak

için geçen süre hızlı trenler sayesinde azalmıştır. Bu durumun yolcuların hareket deneyimine etkisi değerlendirildiğinde, şehirlerarası mesafeler değişmemiş olmasına rağmen, ulaşım süresini değiştirdiğinden; trenle bağlanmış şehirler, bağlanmamış şehirlerden daha yakın mesafeye gelmiş gibi deneyimlenmektedir. Bu durum Avrupa'nın coğrafi haritasının süreye göre çizildiğinde, mesafeye göre çizilmişinden farklı bir şekilde olmasına yol açmış, haritanın sıkışarak kompaktlaşmasına sebep olmuştur. (Busquets, 2005) Şekil 2.7’de bu değişimlerin grafiği görülmektedir.



Şekil 2.7 : Avrupa haritasının, hızlara göre yeniden çizilmesi. (Busquets, 2005)

Şekil 2.7’deki haritadan anlaşılabacağı üzere belli merkezler arasındaki hızın diğer merkezlerle göre artış göstermesi, hızın arttığı koridorların yaklaşmasına, dolayısıyla haritanın bazı bölümlerinde bu aksta sıkışmalara sebep olmaktadır. Buna ek olarak hızın artması, haritada gösterilen sıkışmanın ötesinde kullanıcı deneyimine de etki edecektir. Hızın artması ile çevresel öğelerle kurulan ilişkiler de değişecektir. Hızın değişmesi sadece bu öğelerin sıkışması veya seyrekleşmesinin ötesinde belirli bir sürede alınan bilginin toplam anlamını, dolayısı ile hareket deneyimini de değiştirecektir. Bu sebepten hız değişimi farklı hareket deneyimleri sunar.

Hız kavramı üzerinden “Zaman-mekân sıkışması” kavramını tanımlayan David Harvey’de bu durumu destekler düşünceleri savunmaktadır. David Harvey “sıkışma” terimiyle “hayatın hızının artışı”nı şu şekilde ifade eder.

“Mekânı kat etmenin aldığı zaman 1500’lerden 1960’lara kadar 70 kat küçülmüştür; 1500-1840 arası atlı arabalar ve yelkenli gemilerle saatte en fazla 16 kilometre mesafe kat edilmekteydi, 1850-1930 arası buharlı lokomotifler saatte ortalama 100 km, buharlı gemiler ise saatte 60 km. hız yapabiliyordu. 1950’lerde pervaneli uçaklar saatte 160-640 km. ve 1960’larda jet yolcu uçakları saatte 800-1100 km. hız yapabilmektedir “. (Harvey, 1999)

David Harvey 1500’lerden bu yana gelişen teknolojilerin, insanların hız algısını önemli ölçüde değiştirdiğini, bu durumun ise mekân algısında değişimlere yol açarak,

mekânların sıkışmış gibi algılandığını anlatır. Bu nedenle hız bedenın çevresiyle olan algısını ve dolayısı ile ilişkisini değıştiren bir kavramdır. Aynı şekilde, hızın yarattığı hareket deneyimi farklılığını ifade eden bir başka kiři de gelecekçi hareketin kurucularından Filippo Tommaso Marinetti'dir. Marinetti'ye göre dünyayının güzelliğı başka bir güzellikle zenginleşecektir: o da hızın güzelliğıdir. (Marinetti, 2009) Bu cümleyle Marinetti teknolojik değışimlerin ulaşım araçlarını geliştirmesinin, insanoğlunun çevresi ile kurduğı ilişkiye yansıdığını, hızın; hareket deneyimine önemli ölçüde etkiyerek insanın psikolojik algısal dünyasını dönüştürdüğünü ifade eder. Hız insanın zaman ve uzay algısına etkileyerek uzaklık kavramının çökmesine sebep olmaktadır. (Palmieri, 2014) Bu nedenle hız hareketin zaman-mekânsal deneyimi etkileyen önemli bir parametredir. Şekil 2.8'de bu değışimler ve bedenın mekan algısının değışiminin bir örneğı gösterilmektedir. Buna göre hız arttıkça çevre bulanıklaşmaktadır.



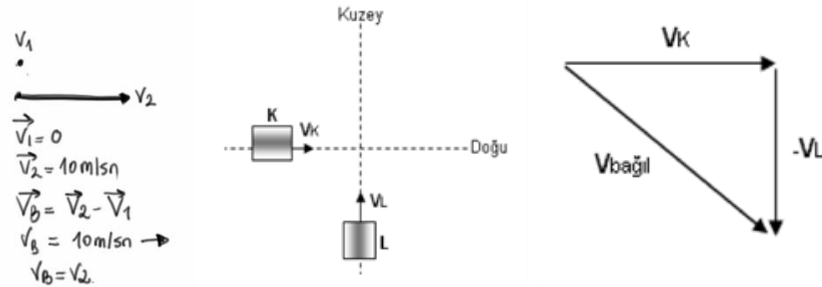
Şekil 2.8 : Hızın değışimi mekân algısının da değışimine yol açar. (Url-3)

Hız görme duyusunun yanında, işitme duyusu için de önemli bir yere sahiptir. Seslerin kulağı erişirken hızlarının değışmesi, sesin deneyiminin tamamı ile değışmesine sebep olabilmektedir. Örneğın sesin frekansının (sesin bir saniyede yaptığı titreşim sayısı) değışmesi, sesin deneyimini değıştirir. Ses daha yüksek frekansalarda daha çok titreşim hareketi yaptığı için daha tiz bir ses çıkarırken, frekansı düştüğünde yaptığı hareket azaldığından daha tok ses çıkarabilmektedir. Aynı şekilde yine ses kaynağının da hızının değışmesi sesteki elde edilen anlamın değışmesine de yol açabilmektedir. Bu durum ambulansların sirenlerinin, yaklaşırken ve uzaklaşırken ürettikleri sesin algısı farklılaşmaktadır. Fizikte bu durum için “Doppler Etkisi” denmektedir.

(Weisstien, 2007) Bu etkide ses kaynağı dinleyicisine yaklaşıırken ürettiği ses dalgalarının hızı, kendi hızı ile birlikte daha da yükselir. Aynı şekilde ses kaynağı geçtikten sonra kaynağın hızı sesin hızını azaltacaktır. Sesin hızındaki bu değişimler, sesin algısında değişimler yaratır. Sonuç olarak, hareketin zaman-mekânsal deneyimi olarak hız parametresi, zaman içinde sıkışarak veya seyrekleşerek hareketten edinilen bilginin değişmesine ve deneyimin farklılaşması sebep olur. Bu sebepten hız parametresi hareketin deneyiminin algısı için önemli bir yere sahiptir.

2.4 Görelilik

Hareketin deneyimlenebilmesi için süre ve hız yanında başka bir parametreye daha ihtiyaç vardır. Bu parametreyse göreliliktir. Bütün hareketler, hareketsiz olduğu kabul edilen sabit bir referans sistemine göre incelenir. Hareketin deneyimlenmesi, iki referansı olan bir sistemde; bir referans noktasının durağan olarak kabul edilmesine bağlıdır. Hareket, durağan kabul edilen bu referansa göre algılanır. Örneğin birçok problem için dünya, sabit (hareketsiz) bir referans sistemi olarak kabul edilir. Bir otomobilin hareketi ve hızı, hareketsiz olduğu kabul edilen dünyaya göre ifade edilir. Şekil 2.9’da hareketin bu durumu gösterilmektedir.

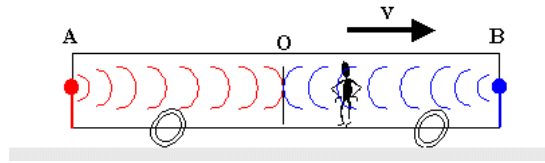


Şekil 2.9 : Her hareket göreceli bir kavramdır.

Hareketin bir referans noktasına göre deneyimlenebilir olması, hareketi anlamak için daima bir kıyas yapılması sonucunu da beraberinde getirmektedir. Hareketin göreceli bir kavram olduğunu, Einstein aslen ışığın hızına dair yaptığı Alice Yasası ile şu şekilde dolaylı olarak anlatmaktadır.

Her tarafı kapalı kutuda bir adam uyurken, içinde bulunduğu kutu sabit hızla hareket etmeye başlar ve bu hareketine devam eder. Adam uyandığı zaman kutunun hareket ettiğinden habersizdir. Kutunun hareket edip etmediğini anlamak için, kutunun orta noktasında durur ve kutunun başından ve sonundan eş zamanlı ışık gönderir. Deneyde

iki ışıktaki kutunun orta noktasına eş sürede varır. Bu duruma göre adam, ışığın her iki koşulda da aynı hareket etmesinden dolayı kutunun durduğuna kanat getirir ve durumu dışarıdaki arkadaşı ile paylaşır. Arkadaşı ise kutunun içindeki adamın aksine, kutunun hareketini dışarıya göre gözlemleyebildiğinden dolayı, kutunun hareket ettiğinin farkındadır ve adama kutunun hareket ettiğini söyler. Fakat kutunun içindeki adam, hareketini hiçbir referans noktasına göre ölçemediğinden kutunun hareket ettiğini algılayamayacaktır. (Erim, 2000) Şekil 2.10'da Alice Yasası'nın temsili bir gösterimi bulunmaktadır.



Şekil 2.10 : Alice Yasası (Erim, 2000)

Bu deney hareketin deneyimlenebilmesi için kıyaslamamanın, dolayı ise görelilik kavramının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu noktada mekân deneyimi de hareketle kurulduğundan, deneyimin görelilik parametresi üzerinden incelenmelidir. Örneğin mekânda kullanıcı hareket etmeye başladığında, yaygın bakış açımız hareket eden iki şeyden büyük olanının sabit; diğerinin ise hareket ediyormuş gibi görme eğilimindedir. Fakat yukarıda bahsedildiği gibi hareket görel olduğundan, bu hareket kullanıcının sabit olduğu mekânın onun etrafında hareket ettiği bir durum üzerinden de değerlendirilebilir.

Bu durum göz önüne alındığında, fiziksel hareket yapmayan durağan yapılar bile hareket boyutunu barındırmaktadır. Çünkü durağan olduğunu düşündüğümüz bir yapı içinde hareket etmeye başladığımızda, çevremiz de buna bağlı olarak değişecektir. Bir odadan diğer bir odaya geçerken veya koridor boyunca ilerleyip bir avluya girdiğimizde kendimize sabit bir referans aldığımızda mekân etrafımızda evirilen bir deneyime dönüşecektir.

Hareket referans kabul edilen noktaya göre değiştiği için, hareketin referans noktasının değişmesi, birbirinden farklı hareket deneyimlerinin üretilmesine sebep olabilir. Bu deneyim farklılaşmasını Bergson, Madde ve Bellek kitabında hareketli ve hareketli olmayan iki birey üzerinden örnek verir. Bergson'a göre kendisinin bulunduğu noktada sabit dururken, ondan kilometrelerce ötede evine birşeyler taşıyan birisinin gerçek hareketi yaptığını düşünmektedir. Buna dayanarak hareketin farklı referans

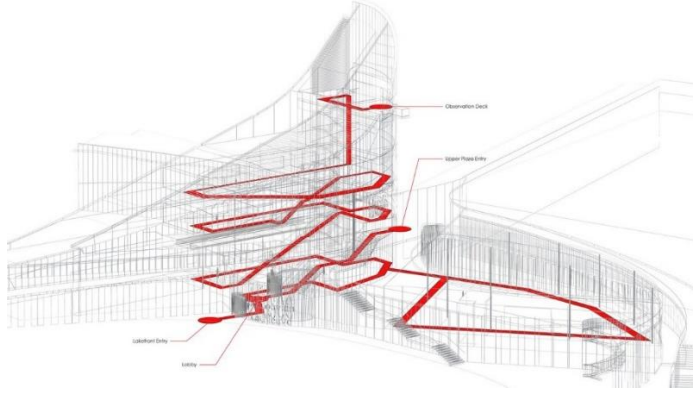
noktalarına göre farklı deneyimler ürettiğini söyler. (Bergson, 2007) Çünkü her ne kadar bilim referans noktaları üzerinden iki hareketin aynı olduğunu ifade etse de, hareketin farklılaşması deneyim farklılığına neden olacaktır.

Hareketin bu iki yönlü ve göreceli oluşu onu mimari mekân üretiminde yeni bir bakış açısıyla kullanmamıza yol açabilir. Çünkü mimari açıdan kullanıcı deneyimini araştırırken genel kabulümüz olan bir mimari yapının içinde kullanıcının hareket ettiği kabulü, bizim kapalı bir mekân içinde kullanıcı hareketlerine odaklanırken, kullanıcıyı hareketinden dolayı belli sınırlar içinde düşünmemize yol açar. Fakat bu harekette kullanıcıyı referans alır, mekânın kullanıcı etrafında hareket ettiğini düşünecek olursak farklı bir deneyimin algısının yolunu açabilir. Görelilik konusunu bu perspektifte değerlendirildiğimizde, hareketin deneyimini iki şekilde incelemekte fayda vardır. Bunlardan birincisi “Mekânın Hareketle Deneyimi”, ikincisi “Hareketli Mekânın Deneyimi” olacaktır. Bu noktada iki farklı biçimin en önemli ayrımı, hareketin etken olarak mı yapıldığı yoksa edilgen olarak mı yapıldığı konusudur.

2.4.1 Mekânın hareketle deneyimi

Bu hareket deneyiminde mekân fiziksel olarak sabit, kullanıcı ise içinde mekân içinde hareketli olarak tanımlanmaktadır. Bu bildiğimiz anlamda günümüzdeki mimari mekânlara karşılık gelmektedir. Çünkü genel olarak mimari mekânların sabit, kullanıcının ise sabit olan bu referans noktasına göre hareket ettiği kabul edilir.

Mimari mekânların sabit olduğu bu hareket deneyimine biraz daha yakından bakacak olursak, genel olarak mimari mekânın formu kullanıcıların muhtemel hareketlerinin plan düzleminde işaretlenmesi ve bu hareketlerin oluşturduğu rotaların birbirleri ile kesişmesi veya ortaklaşması ile oluşturulan bir ana hareket planı etrafında şekillenmektedir. Mimar kimi zaman bu hareketleri kendi belirlerken, kimi zaman ise tasarımı yapılan mekânın oturduğu mekânın ilişkilerinin yapısal tektoniği, ana hareket diyagramının kurulmasına altlık oluşturmaktadır. Örneğin Şekil 2.11’de Louvain-la-Neuve müzesinin dolaşım diyagramı görülmektedir. Buna göre mekân temel olarak bu dolaşım diyagramının etrafında şekillenmiştir.



Şekil 2.11 : Musee de Louvain-la-Neuve Sirkülasyon Diyagramı. (Url-4)

Bu örnekten de anlaşılacağı üzere: mekânın ana hareket planına göre statik formu şekillendirilmeye başladığında; bu form aynı zamanda, birbirinden farklı zamanların birbiri içinde kesiştiği veya bütünleştiği belirli bir süre içinde, mekânda oluşması beklenen bütün hareketlerin içiçe geçip dondurulduğu, bir 4 boyutlu zaman-mekân anlatmaktadır. Başka bir deyişle bir mekân içinde oluşabilecek bütün hareket deneyimi potansiyellerinin birbiriyle ilişki kurmasıyla bu yapı oluşturmaktadır. Bu bakış açısıyla statik gibi görünen bu mekânlar, kendi sınırları içinde birçok hareketin kurgulandığı bir toplam zaman mekân modelidir ve bu mekân kullanıcısının içinde yaptığı hareketlerle işlemektedir denilebilir.

2.4.2 Hareketli mekânın deneyim

Örneklerine mimari literatürde çok da fazla rastlayamadığımız, tezin de sonunda sunulan “Anlık Mekân” projesine de ilham olan bu deneyimi inceleyecek olursak, önümüze bir önceki bölümden farklı durumlar çıkacaktır. Öncelikle mekânın hareketle deneyiminin aksine, bu mekânlarda kullanıcının referans noktası olarak kabul edilmesidir. Bu sayede mekân kullanıcının etrafında, kullanıcısının hareket deneyimine bağlı olarak doğrudan şekillenmesi amaçlanmaktadır. Bu durum şu imkânları da beraberinde getirecektir:

Bunlardan birincisi kullanıcının gözünden, zamana bağlı tasarım yapabilme imkânıdır. Bu durum şu şekilde açıklanabilir. Mimari mekânları deneyimlemek için hareket etmeye başladığımızda, mekân algısı bedenin duyuları aracılığı ile yapılır. Bu duyulardan en önemlilerinden görme duyusudur. Beden mimari mekân içinde hareketin deneyimini yaparken göz ona rehberlik eder. Bu duruma göre her ne kadar mekân kullanıcının gözünden hareketle deneyimleniyor olsa da, tasarım süreçlerinde mimari mekân plan ve kesit düzleminde, mekâna üstten bakan bir gözle hareketsiz

olarak tasarlanmaktadır. Bu durum mekânın zamansal yönünün yok olmasına neden olurken, aynı zamanda mekânın kâğıt üzerinde olduğu gibi hareketsiz bir dondurulmuş kare olmasına da neden olabilmektedir. Fakat bir mekân tasarımı, mekânın sabt durması b r  n kabul deęildir. Aksine mekânın kullanıcı etrafında hareket eden bir yapısının olması, farklı hareket deneyimlerini de beraberinde getirebilir.

Bu durumda mekânın kullanıcı etrafında hareket ettięi bir hareket deneyimi kurabilmenin imkânı olsaydı, bu deneyim ne gibi imkânlar sağlayabilirdi? Bu sorunun bir cevabı kullanıcısının g z nden mekân tasarımı yapabilme imkânı olacaktır. Yani mekân tasarımı soyut planların  killendirdięi bir mekân olmak yerine, beden hareket deneyimi ile kurulan anlık bir mekân olacaktır. Bu tasarım anlayışında kurulan bir mek nda, mek n tasarımı kullanıcıyı referans noktası olarak belirledięi i in kullanıcı deneyimleri tasarımın oluřmasında en  nemli girdi olmaya bařlacak, bu y ntem tasarım anlayışında farklı bakış a ılarının oluřmasına imk n verecektir. Tez kapsamında bu tasarım anlayışı “Anlık Mek n” tasarımının da geliřmesine yol a ması beklenmektedir.

2.5 Bellek

Bergson’nun hareketin  z ne dair yaptıęı eleřtiriler, hareketin deneyiminin b t nsel y n n  de g z ardı etmeden d ř nmemizin  nemi konusunda, yeni bir bakış a ısı sağlamaktadır. Hareket bu bakış a ısı ile deęerlendirildięinde, hareketin soyut bir kavram olmaktan  te insan bedeniyle d ř n lmesi gereken bir deneyim olduęunu ortaya koymuřtur. Kuřkusuz ki soyut kavramların yanında hareket deneyiminin insan bedeninin imk nları d hilinde yeniden d ř n lmesi, hareketin  reteceęi mek na bakış a ısında farklı kavramların birbiri ile i  i e d ř n lmesini gerektirecektir.

Bu sebepten hareket deneyimini anlamak ancak hareketi  rettięi bellek ile beraber d ř n ld ę nde m mk n olabilir. Her hareket bir iz bırakır, her iz de bir belleęi oluřtuřturur. Bergson hareket ve  rettięi belleęi, bir s rede devamlı deęiřen ve evrimleřen bir oluř olarak tanımlar. Sofuoęlu Bergson’nun hareket ve  rettięi belleęi řu řekilde anlatır:

“Bergson’a g re s re ve bellek s rekli bir oluř ve b y medir. Anılar unutulmazlar yalnızca řimdinin i erisinde birikerek algının ve anımsamanın konusu olurlar. Bilin , s re ve bellek gibi, tutumlu ve sadedir. Bu nedenle hi bir řey kaybolmaz. D nk  yařamın zamanı ve bilinci bug n n zamanı i indedir. Bergson ‘un bilin  durumlarının s rekli ilerleyiři olarak

tanımladığı süre insan kişiliğinde birbirleri ile kaynaşmış dinamik akıntılar olarak görülür. Bu durumda birbirinin içine geçme ve kaynaşma Bergson 'nun süre kavramında temel öge olur. İç içe geçme ve kaynaşma, sürekli akışın ve değişimin bölünmez ögesi haline gelir; doğada en son gelenin kendisini kendisinden önce gelenle açıklayabildiği bir süreç olur.” (Sofuoğlu, 2004)

Sofuoğlu'nun Bergson'u yorumladığı bu metinde, her hareketin bir bellek oluşturduğunu ve bu belleğin yine hareketle değişerek şimdi içinde büyüdüğünden bahseder. Bir anlamda hareket ve belleği her defasında değiştirir ve devamlı yenilenen bir yapı olmasına yardım eder. Yani hareket ve bellek arasında, hareketlerin sonucunda belleğin evrimleştiği bir ilişki bulunmaktadır.

Bergson hareketin deneyiminin madde üzerine yaptığı etkileşim üzerinden yaptığı bellek tanımlaması, aklın da hareketi kavraması üzerine yaptığı eleştirilerin temelini oluşturmaktadır. Bergson'a göre akıl da hareketi deneyimler ve her harekete göre belleğini değiştirerek yeniler. Fakat bunu doğadan biraz farklı yapmaktadır. Bergson'a göre hareket bedende şu şekilde deneyimlenir. Akıl harekete ilk şahit olduğunda hareketi olduğu gibi deneyimler, fakat hareketi tekrar düşünsel olarak ürettiğinde, onu ilişkiler arasındaki zaman bağının yeniden tanımlayacak şekilde aklında yeniden kurar. Bu nedenle hareket ilk başta şahit olunan gerçeklikten, çok akılda yeniden üretilen bir bilgi üzerinden yeniden anlaşılır. Yani insan algısı hareket içinden hareketsiz kareleri seçer. Daha sonra ise düşünsel olarak bunları birleştirerek soyut bir şekilde yeniden üretir. (Sofuoğlu, 2004)

Bergson'nun sinema üzerinden yaptığı aklın hareket deneyimini kavraması üzerine yaptığı bu benzetme, hareketin akıl ile nasıl deneyimlendiğinin de çözümlemelerini içermektedir. Buna göre insan akli hareketi deneyimlerken onu sadece izlemez, aynı zamanda hareketi aklında bıraktıklarından inşa eder. Önce hareketi kaydeder, daha sonra onu defalarca böler ve tekrar anlamlı bir yapı üretir. Her hareket yeni bir belleğe, her yeni bellek ise yeni bir anlama sebep olur. Bellek hareketle büyür ve anlık olarak başka bir şeye evrimleşir.

Hareket deneyimi mekânda da bir etkileşim olarak kullanıcısında bellek oluşturur. Bir mekân her ziyaret edildiğinde yeniden deneyimlenir ve bu deneyimler belleği değiştirir ve evrimleştirir. Mekân daha çok ziyaret edildikçe daha çok tanınır. Bütün deneyimler Bergson'nun da belirttiği zaman içinde kaynaşır ve şimdide mekânın toplam deneyimini oluşturur. Yani mekân her yeni deneyimle farklı bir mekânsallık

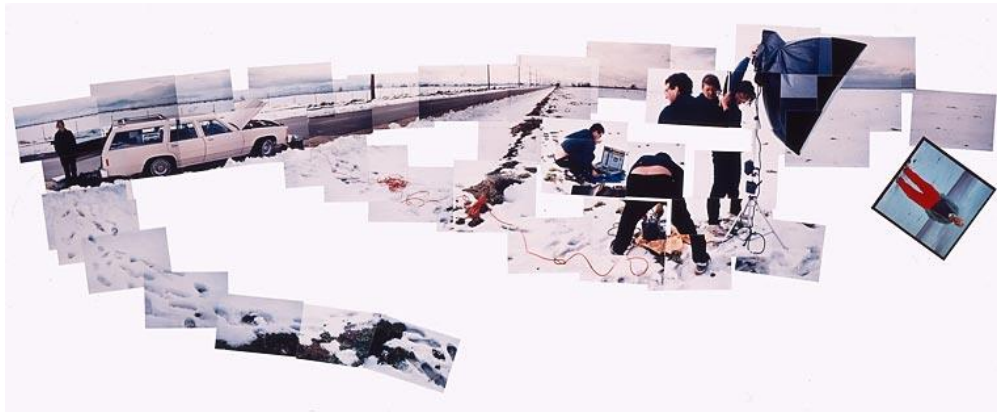
içermeye başlar. Bu nedenle bir mekânın mekânsallığı ilk andan son anına kadar kullanıcısının hareket deneyimi ile evrimleşen bir bellek yapısıdır. Dolayısıyla mekân hareketin zaman-mekânsal deneyimi kullanıcısının belleğinde kurulan bir yapıdır. Tez kapsamında üretilecek “Anlık Mekân” projesi de mekânsallığı hareketin zaman-mekânsal deneyimin ürettiği bellekle kurulmaktadır.

2.6 Değişim

Hareketin en önemli etkileşimlerinden bir diğeri ise değişimdir. Sosyal bilimci Moore, “Zaman yoksa değişim olmaz, ancak değişim yoksa zaman kavranılmaz.” der. (Güvenç, 2008) Zaman hareketin anlamlandırılmasında hareketle içiçe bir kavram olduğu düşünülürse, “Hareket yoksa değişim olmaz, ancak değişim yoksa hareket kavranılmaz” demek yanlış olmaz.

Gerek fizikteki tanımı olan konum değiştirme olsun, gerek felsefedeki gibi bir durağanlıktan başka bir durağanlığa geçişteki bölünmez bütün olsun, bir hareketin varlığından söz edebilmek için, hareket eden şey için bir durumun değişmesi gerekmektedir. Bu yüzden konum, pozisyon, durum veya bilgi gibi nicelik veya niteliklere bağlı olarak, birim (ya da toplam) zamanda meydana gelen değişimi, hareket olarak tanımlanabilir.

Örneğin Şekil 2.12’de David Hockney’in mekandaki hareketleri fotoğrafladığı bir kolaj çalışması görülmektedir. Bu çalışmada belli bir süre dâhilindeki farkedilen değişimler izlenmiş ve aynı kare içinde işlenmiştir. Bu kolaj çalışması Moore’un da belirttiği gibi hareketin algılanabilmesinin değişimin fark edilebilmesine bağlı olduğunu göstermektedir.



Şekil 2.12 : David Hockney (Hockey, 1983)

Hareketler maddeye geçici bir boyut kazandırır ve bu boyutta madde kendini devamlı yeniler ve değiştirir. Bu sebepten hareketin deneyimi değişimin deneyimlenmesi ile kendini var eder. Mekân tasarımında değişimin izleri hareketin izlerini verecektir. Bu konuda çevresel tasarım ve sanat dalları üzerinden Kevin Lynch hareketin deneyimini değişim etkileşimi üzerine şu çıkarımları ve eleştirileri yapmaktadır.

“Peyzaj bir şiiri uyandırır veya onu ifade etse bile, dondurulmuş bir şiir değildir. (hatta müzik de değildir). Diğer performans sanatları da -dans, müzik ve tiyatro- kavrayabilmemiz için en azından birkaç saatimizi işgal eder. Onları geçici devamlılığı ve teknikleri bizim çevreyle olan ilişkimize benzer. “ (Lynch, 1972)

Bu açıklamada Kevin Lynch peyzaj tasarımının performatif sanatlarda olduğu gibi bir süre sonunda anlaşılabilirliğini söylemektedir. Çünkü kullanıcısı yine bir süre zarfında peyzajı hareketle deneyimleyerek kavrayabileceğinden bahseder. Lynch’e göre bir şiiri ne bir satırına bakarak, ne de bütün satırların dondurulmuş görüntüsüne bakarak anlayabiliriz. Peyzaj tasarımı da bir şiirin okunarak kavranabileceği gibi ancak içinde gezilerek anlaşılabilirliğini söylemektedir. Lynch hareketin deneyimini oluşturan değişimler ancak bu şekilde anlaşılabilirliğini söyler.

Lynch performatif sanatlar üzerinden devam ettiği tartışmada, hareketin değişim etkileşiminin bütün sanatlar içinde en iyi filmle yansıtılabildiğini düşünür ve hareketin doğasını Bergson’un çözümlemeleri gibi film üzerinden yapar. Çünkü film ona göre bütün diğer sanat dallarından öte, içerdiği özgürlükler bakımından hareketin ve geçiciliğin yansıtılabileceği en esnek sanat dalı olarak görülmektedir. Bu esnekliği şu şekilde açıklar:

Bütün sanatların içinde film sanatı belki de materyal tabanlı görünen değişime örnek verilebilecek en açıklayıcı örnektir. Film içinde hem zaman hem de mekân ilişkilerinin, izleyicisini de içine katılarak hareket ettirdiği, olayların deneyimlediği bir süreci içinde barındırır. Film de zaman her türlü yeniden düzenlenebilmektedir. Her türlü değişim izleyicide güçlü duyguların oluşmasında yol oynar. (Lynch, 1972)

Bir sanat dalı olarak film üzerinden açıkladığı hareketin geçiciliği ve değişimini durumunu, tasarımın diğer konuları üzerinden de inceleyen Lynch, filmdeki kadar hızlı bir değişimin tasarımda sağlanamayacak olsa da, hareket deneyiminin farklı tasarımlar üzerinde nasıl bir etki bıraktığını şu şekilde karşılaştırmıştır. Lynch bu durumu örneklemek için iki bahçe tasarım bağlamından yola çıkar. Bunlardan birincisi labirente benzer tasarımlarıyla bilinen Fransız bahçeleri ve ikincisi ise içinde gezerken deneyimlenebilen Japon bahçeleridir. Lynch’e göre bu iki bahçenin tasarımda etkili

olan düşüncenin ürettiği değişimi hareketin deneyimi üzerinden incelediğinde şu çıkarımları yapar. Fransız bahçeleri içinde gezilirken hareket deneyimi çok fazla değişim üretmemektedir. Japon bahçeleri ise Fransız bahçelerinin aksine her geçilen noktada kendini değiştiren durumları ile daha dinamik bir hareket deneyimi vermektedir.

Şekil 2.13 ve Şekil 2.14’ deki Fransız ve Japon bahçelerinin örnekleri görülmektedir. Bu örneklerle göre Fransız bahçesinde deneyimlenen mekânlar bir noktada daha önceki bölümde bahsedilen üstten bakan göz tarafından tasarlandığından, hareket deneyimini sınırlandıran daha kontrollü statik bir deneyim sunmaktadır. Fakat Japon bahçesinde ise tasarım adeta kullanıcının gözünden yapılmış ve hareketin deneyimi tasarımın bir elemanı olarak kullanılmıştır. Başka bir deyişle bu bahçe kullanıcı gezintisinin her anında farklı bir değişimle karşılaşacak bir hareket deneyimi sunmaktadır.



Şekil 2.13 : Bir Fransız bahçesi örneği, Gruyeres Kalesi, İsviçre (Url-5)



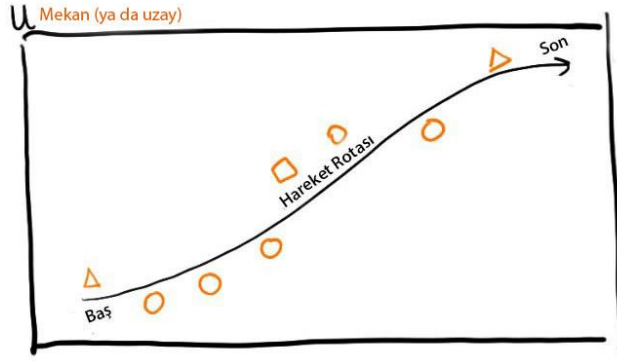
Şekil 2.14 : Bir Japon bahçesi örneği, Washington Parkı, Amerika (Url-6)

Bir anlam da Fransız bahçeleri Lynch'in tanımlaması ile dondurulmuş bir şiiirdir. Yani mekânsal kurgu plan düzleminden bakan bir gözün rahatça mekânsal durumları kavrayabileceği geometrik bir desendir. Başka bir deyişle Fransız bahçeleri içinde gezen göz tarafından değil ona üstten bakan göz tarafından tasarlanmıştır. Fakat Japon bahçeleri ise Lynch'in benzetimi ile bir film gibidir. Filmde olduğu gibi ancak bir süre dâhilinde deneyimlendiğinde değişimleri anlamak mümkün olmaktadır. Nasıl bir filmi oluşturan bütün karelere aynı anda bakmak o film hakkında bir bilgi vermemekteyse, Japon bahçeleri de üstten bakarak anlaşılmamaktadır.

Sonuç olarak hareketin deneyiminin en önemli etkileşimlerinden biri de değişimdir. Hareketten söz edilebilmesi için bir değişim olması gerekmektedir. Değişimleri anlamak ve kurgulamak, hareketin deneyiminin de anlaşılmasını sağlar. Değişimler çeşitlendikçe, hareket deneyim de buna bağlı olarak zenginleşecektir. Bu nedenle mekân tasarımında hareket deneyimi, bir anlamda değişimlerin kurgulanması ile mümkün olabilir. Bu şekilde mekân bir süre içinde evrilen bir yapıya dönüşüp anlık olarak kendini yenileyebilecektir.

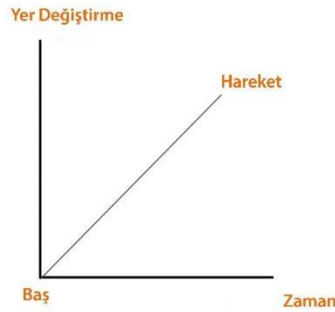
2.7 Hareket Deneyiminin Etkileşim Haritası

“Bellek” ve “Değişim” bölümlerinde Bergson ve Kevin Lynch'in hareketin deneyimi üzerine düşünceleri, bu etkileşimlerin hareketin zaman-mekânsal deneyiminin anlaşılmasında önemini ortaya koymaktadır. Yani hareket deneyiminin, hareket eden kişi için bir bilgi birikimi (bellek) ve değişimlerden oluştuğu anlatılmıştır. Bu noktada deneyim mekânını kuran bu etkileşimleri (bellek ve değişim) hareketin zaman-mekânsal deneyiminin anlaşılması için soyut olarak nitelendirilen hareketle beraber düşünülmesi gerekmektedir. Bu durumu Şekil 2.15'deki diyagram üzerinden incelersek şu şekilde düşünebiliriz. Şekil 2.15 'de ki gibi bir hareket deneyimini ele alalım. Bu diyagramda hareket eden bir cisim görülmektedir. Ayrıca hareket eden bu cismin yaptığı hareketlerin daha görünür olabilmesi için yol boyunca geçtiği rotada karşılaşacağı bazı soyut geometrik şekiller olsun. Bu geometrik şekiller bir noktada cismin kendi hareketini izleyebilmesi için orada olan çevresi olarak alınabilir. Bu hareket başı ve sonu olan bir rotada hareket etmektedir. Yapılan bu hareket bir dört boyutlu uzay-zaman evrenindedir. (Buna kısaca mekân ya da uzay diyebiliriz).



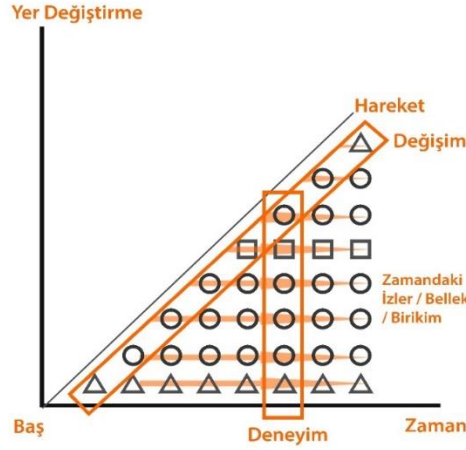
Şekil 2.15 : Zaman-Mekân'da yapılan bir hareketin gösterimi

Bu deney evreninde hareket deneyimini bilimcilerin gözünden bakarsak şekil 2.16'daki gibi bir grafik çizilmelidir. Şekil 2.16'daki grafik basitçe bilimcilerin bakış açısından hareket ve onun deneyimi idealize edilmiştir. Bu grafiğin amacı cismin konumunun zamana göre takip edilmesini göstermektedir. Bu hareket deneyimi biraz daha incelendiğinde hareketin; hareketi yapan değil, izleyen göz tarafından aktarılması durumu olduğu farkedilecektir. Bu noktada grafiğin hareketi gözlemleyen tarafından mı çizildiği yoksa hareketi deneyimleyen tarafından mı yapıldığı muğlaktır çünkü bu grafikten zamana bağlı konum bilgisinden başka bir bilgi bulamamaktayız.



Şekil 2.16 : Fizikteki Hareket Diyagramı.

Buradan hareketle bu grafiği kullanıcı odaklı ve kullanıcı deneyimleri üzerinden yeniden düzenlendiğimizde grafiği aşağıdaki şekilde zenginleştirmemiz mümkündür. Şekil 2.17'deki grafiği kısaca anlatacak olursak, grafiğin x eksenini zaman y eksenini ise konum bilgisi içermektedir. Grafikte, hareketi anlatan değişimler de hareket çizgisi üzerinde görülebilmektedir. Bu sadece bir hareket üzerinden değerlendirilen bir ilişkidir.



Şekil 2.17 : Hareket Deneyimi Etkileşim Diyagramı

Şekil 2.17'ye eklenen soyut şekiller, hareket süresince oluşturulan belleği temsil etmektedir. Hareketi deneyimleyen kişi, hareket boyunca edindiği belleği çevresel başka bir etken olmadığında korumaya devam edecektir. Bu yüzden bu hareketi deneyimleyen bu kişi, rotasının en başında karşılaştığı ilk üçgeni, ta ki unutana kadar aklında tutacaktır. Aynı zamanda hareketi deneyimleyen bu kişi, kendi rotasında devam ettiği sürece yeni şekillerle karşılaşp onları bir zaman düzleminde önce ve sonralık ilişkileri ile olabildiğince kayıt etmeye devam edecektir. Bu nedenle grafikte devamlı olarak yığılan bir deneyim birikimini görmekteyiz.

Hareket boyunca yapılan bu kayıt etme durumu ve bu kaydın anlamı yine hareketin kendisi ile ilişki içinde olacaktır. Örneğin bir hareketin hızlı ya da yavaş yapılmasının, hareketi yapan için farklı deneyimler ve bellekler sunma şansı vardır. Çünkü harekette meydana gelebilecek her türlü değişim deneyimin birikimini etkileyecek, kimi zaman onda bükülme sıkışma esneme gibi durumlar yaratacaktır. Bu durumda deneyimin toplam anlamı her ne kadar aynı öğelerden kurulmuş olsa bile, akıl tarafından farklı bir şekilde anlamlandırılacaktır.

Grafik üzerindeki diğer işaretlere geri gelecek olursak, hareketin herhangi bir süre aralığından dikey bir kesit alındığında hareketin o ana kadar ürettiği toplam deneyim mekânını anlayabilmekteyiz. Bu noktada belki Bergson 'un hareketin bölünemeyeceği eleştirileri ile bir karmaşa söz konusu olabilir. Bu noktada alınan kesit hareketin bir anında, o anı temsil eden bir kare gibi düşünülmemelidir. Bergson 'un eleştirildiği hareketin bölünemeyeceği kavramı iken burada alınan kesit hareketin deneyiminin o ana kadar ürettiği toplam bilginin bir gösterimidir. Bu bilgi aynı zamanda bir konum bilgisinden öte hareketin deneyimin zaman içinde nasıl evirildiğini de göstermektedir.

Bunun daha ötesinde hareketin görünür kılınması için koyulan soyut geometrik şekiller, bir sonraki aşamalarda birbirine daha girift olarak geçmiş ve birbirinden soyut temsiliyetlere ayrıştırılamayacak bir hal alacaktır.

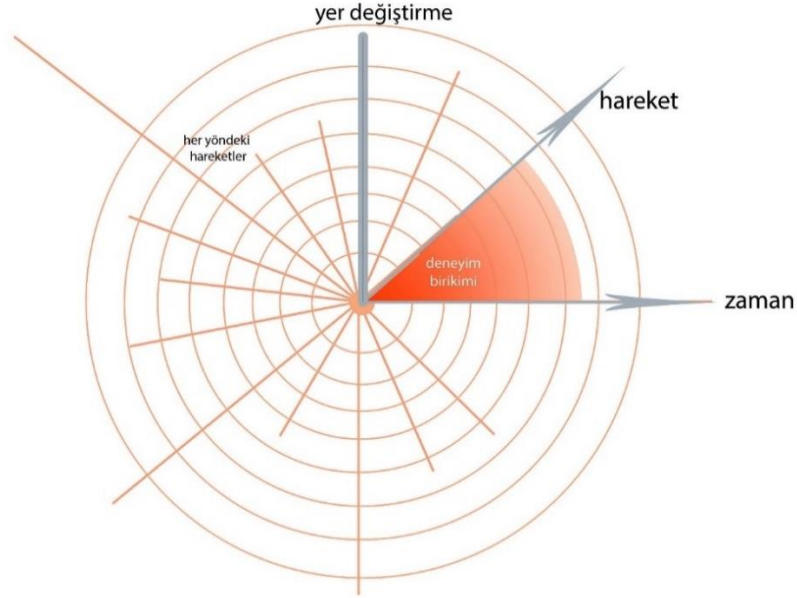
Grafik üzerinde bahsetmediğimiz diğer bir işaret ise hareket eğrisinin altında kalan ve zaman göre değişimi gösteren kısımdır. Bu kısımda değişimin yönü hareketin yönü ile aynı olup, değişimin ne şekilde geliştiği ise içine nokta koyulmuş geometrik şekillerle oluşturulmuştur. Buna göre hareketin yaptığı değişim ve sıçramalar bir süre zarfında eğri altında kalan geometrik şekillerin toplanması ile anlaşılabilir.

Bu noktada üretilen bu grafik daha önceden bahsedilen, bilimcilerin ve felsefecilerin harekete bakış açılarını bütünleştirirerek temsil etmek için yeniden yorumlanarak üretilmiştir. Hareket eden cismin deneyimi ile bilimin bakış açısı zenginleştirilerek daha bütünsel bir bakış açısını temsil edilmeye çalışılmıştır. Bu temsiliyetin her ne kadar hareketin bilime bakış açısını zenginleştirmiş olsa da, bir yönden daha hala geliştirilebilir durumdadır.

Bu grafiğin daha fazla geliştirilebilmesi için, öncelikle bilimin harekete dışarıdan bakan ve onu izleyen bakış açısının sorgulanabilir. Çünkü grafik, hareketi yapan cisim tarafından üretilmeyip, cismin hareketini izleyen gözlemci tarafından üretilmektedir. Bu noktada hareketin deneyimini işin içine daha çok katabilmek için hareketi, hareketi yapan cismin gözünden temsil etmek gerekmektedir. Hareketi kullanıcının gözünden aktaran bir grafik, öncelikle kendisini odak alan ve potansiyel hareket olanaklarını bu odak etrafında gösterilen bir grafik olmalıdır. Cisim Bergson'un da metinlerinde belirttiği gibi; herhangi bir durağanlıktan, tekrar durağan kalacağı o an'a kadar yapacağı tek yönlü olası hareketler adasının ortasında olmalı ve temsiliyet de buna göre şekillenmelidir. Bu aynı zamanda Pallasma'nın da belirttiği merkezdeki beden imgesi ile de örtüşüp, Marleu-Ponti'nin "beden olası hareketlerin merkezidir" düşüncesine de paralellik oluşturacaktır. Grafik cismin kendisini odak alan ve zamana göre yapacağı olası hareketler işlendiğinde "her hareketin merkezi" konumunda olmalı ve deneyim bu bakış açısı ile temsil edilmelidir.

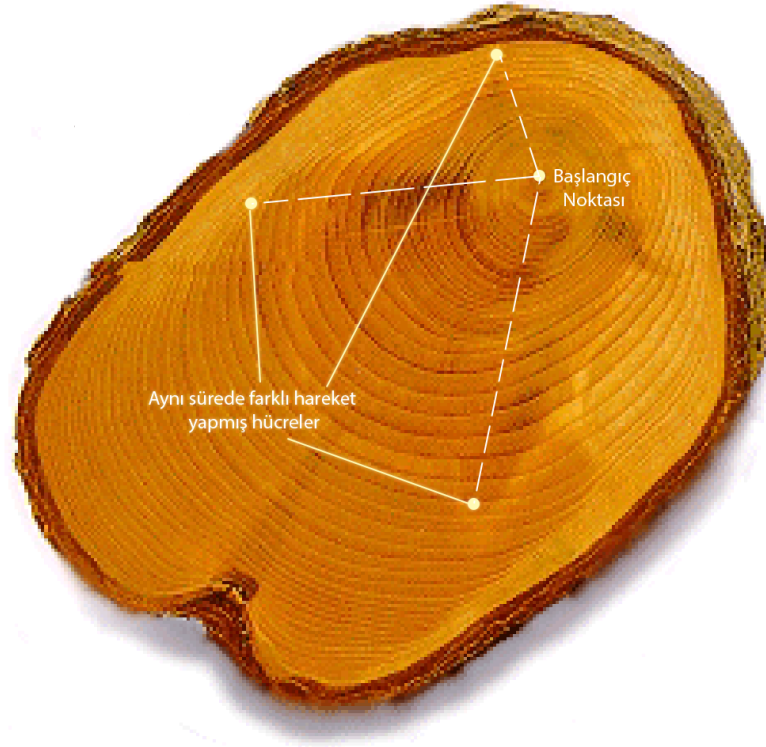
Bu noktada karteziyen sistemli grafiğin aynı zamanda başlangıç noktasını odak alan ve devamlı olarak dışarı açılan zaman çemberinden geçerek hareketi oluşturduğu bir temsile ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yüzden grafiği kartezyen sistem, başlangıç ve hareketin dairesel olarak gösterilebileceği, açısal koordinat sistemle kurmak daha

doğru olacaktır. Çünkü açısal koordinat sistemle kurulan temsiliyette, tek ve bütün hareketi yapan bir odak ve bu odağın uzayın zaman ilişkileri ile ördüğü halkaları olacaktır ve istenilen deneyim temsiline daha yakın bir gösterim olacaktır. Şekil 2.18’da anlatılan temsil gösterilmektedir.



Şekil 2.18 : Karteziyen koordinat sisteminin, açısal koordinat sistemine taşınması.

Açısal koordinat sistemli bu grafiği anlamak için somut bir metaforik benzetme örnek vermek gerekirse, Şekil 2.19’deki çok yıllık bitkilerin gövde kesitindeki yaş halkaları incelenebilir. Her yıl büyüyen çok yıllık bitkiler, büyüme ve değişim deneyimleri doğdukları andan itibaren başlangıç noktasından dışarıya doğru her yıl bir halka ekleyerek evrimsel olarak kendi maddi belleğine bu değişimleri kaydetmektedir. Öyleki bir ağacın bütün hücreleleri yaptığı harekete dair hikâyesi, bu yaş halkalarına ve bitkinin kesintindeki odunsu kısmın renk koyuluklarına bakılarak anlaşılabilir. Ağacın bu dışarıya doğru yaptığı tek yönlü ve bütünsel hareket Bergson’un belirttiği hareket kavramı gibidir. Ağaç belli bir sürede durmadan değişir dönüşür evrimleşir.



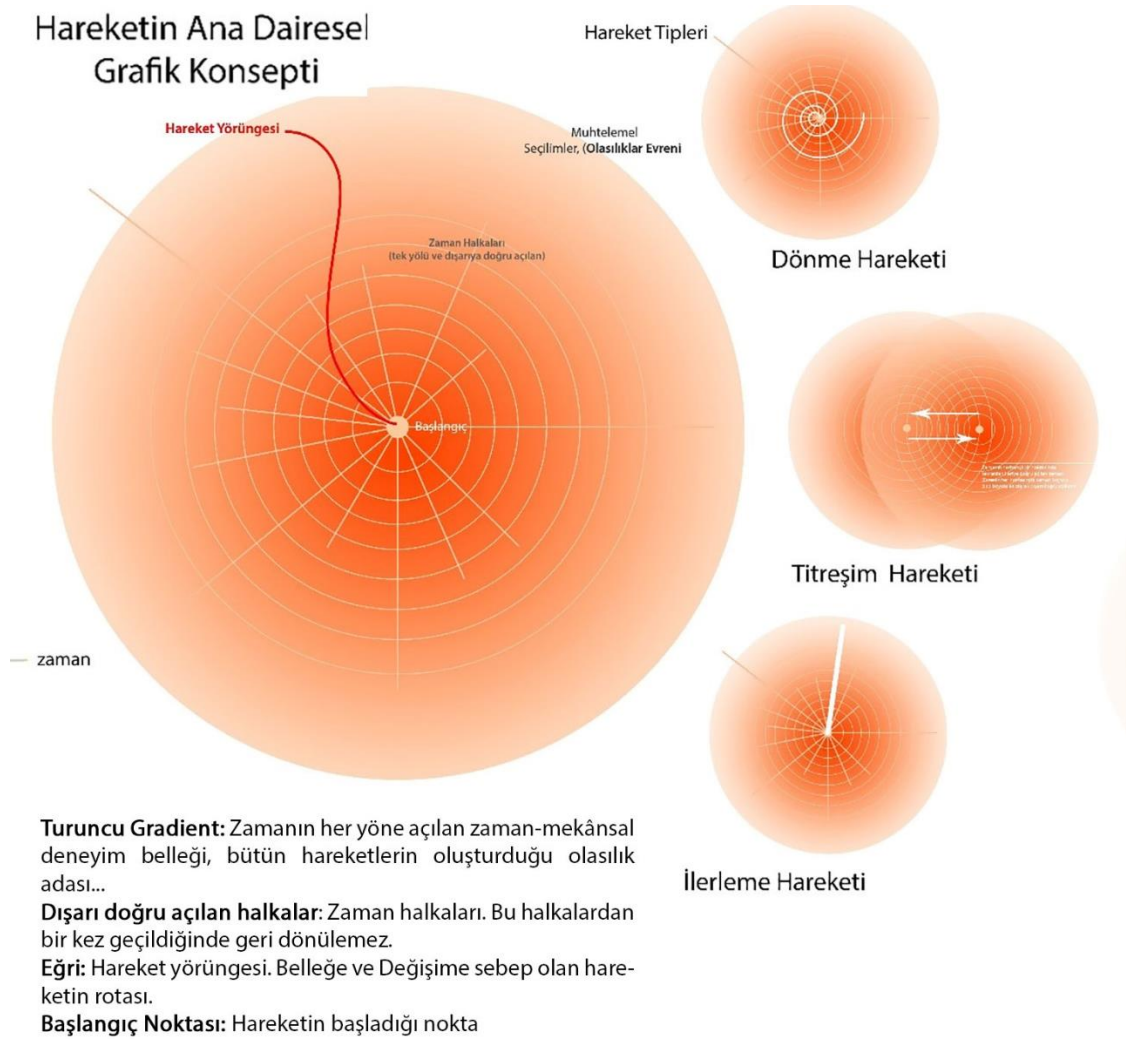
Şekil 2.19 : Ağaç kesiti ve yaş halkaları.

Bu metaforik örnek aynı zamanda, uzay-zaman ilişkilerinin de anlaşılması için bir örnek olabilir. Çünkü teknik olarak aynı zaman halkasına bulunan hücreler, aynı sürede farklı noktalara kadar hareket etmişler ve evrimlerini farklı tamamlamışlardır. Bu bir anlamda evrendeki hareketlerin, aynı bu ağaçta olduğu gibi kütleçekimi gibi fizik kurallarından etkilenip hareketlerini farklı şekilde sürdüreceklerini gösterebilmektedir. Yani kısacası başka bir deyişle; açısal koordinat sistemle gösterilen bu grafikler dairesel olmak zorunda değildir.

Açısal koordinat sistemle gösterilecek hareketin bir başka önemli olanağı ise, hareketin olası potansiyel bütün yönelimlerini de göstermesidir. Çünkü odak noktasındaki cisim, hareket etmeden önce sonsuz sayıda hareket olanağına sahiptir. Bu yüzden aynı zamanda çevresinde her yönde ve her zamanda yapılacak bütün hareketlerin toplantığı bir evrenle sarmalanmıştır. Cisim bu evrendeki hareketleri seçerek yönelimini sağlar ve evrimini tamamlar. (Bu evrene hareketin üstündeki boyut olduğu için beşinci boyut da denilmektedir.) Bu gösterim tarzı aynı zamanda bütün hareketlerin senkronize bir biçimde olduğu paralel evrenlerinde yapılan hareketle ilişkililmesi için önemlidir.

Bu noktada basit hareketleri göstermek için yapacağımız açısal geometri sisteminde diğer hareketleri şu şekilde gösterebiliriz. Şekil 2.20'e tekrar göz atacak olursak,

grafiğe göre her hareketin uzay zamanda bir başlangıç noktası vardır ve hareketini bir durağanlıktan diğerine kadar sürdürürken dışarı açılan zaman çemberlerini aşar. Gradient turuncu alan zaman halkaları dışarıya açılırken üretilen bölünmez deneyimi temsil etmektedir. Dışarıya doğru açılan zaman eğrileri ise, hareketi yapan cisme zaman düzleminde dört boyutlu bir hareket-mekân alanı sunar. Yapılan hareket ise eğri ile temsil edilmektedir. Buna göre cisim açılan zaman halkalarında ilerlerken kendi belleğini oluşturmaktadır. Grafiğin kartezyen gösterimden açısal gösterime göre yenilenmesinin sebebi ise, cisme dışarıdan bir gözlem üzerinden değil, bizzat cismin kendi yaptığı hareketi ve oluşturduğu değişim ve belleğin bir olasılıklar boyutunda gösterilmesidir.

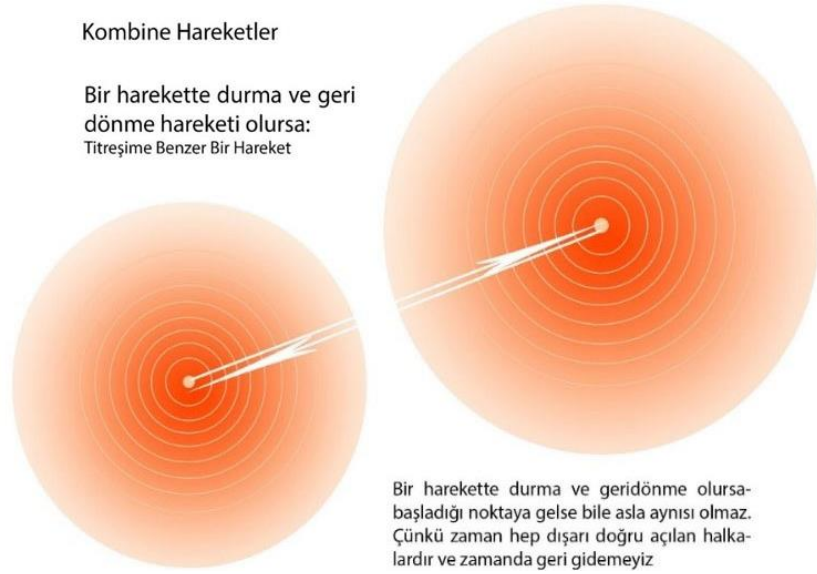


Şekil 2.20 : Farklı hareketlerin açısal kordinat sistemine göre gösterimi

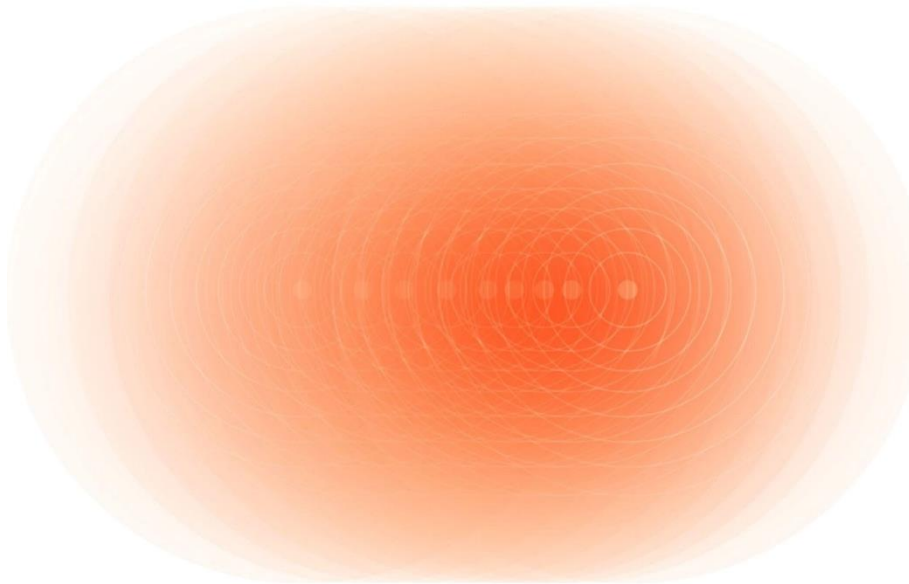
Ana dairenin dışında kalan küçük daireler ise hareketin temel çeşitlerinin bu gösterim şekline göre, nasıl temsil edileceğini göstermek amacı ile üretilmiştir. Bu gösterime göre bir dönme hareketi, dönen cismin her ne kadar bir dönme işlemini yaptıktan sonra

aynı noktaya gelse de zaman düzleminde dışarıya doğru açıldığından, ilk durumuna göre belleğinin genişlediğini gösterir. Bunun yanında hareketin basit çeşitlerinden titreşim ve öteleme de yine aynı mantık çerçevesinde hareketi yapan cismin bellek ve deneyiminin nasıl değiştiğini göstermektedir.

Eğer bu gösterim tarzına göre birçok hareketten oluşan kombine bir hareketi inceleyecek olursak Şekil 2.21 ve Şekil 2.22'deki gibi bir grafik elde edebiliriz:



Şekil 2.21 : Kombine hareketlerin gösterimi



Evren'de geçici zaman boyutunun, evrenin her noktasında o noktaların zamanda evrimleşmesini ve değişmesini sağlarken; bir başka deyişle onların geçici olmasını sağlayan bir boyutken gösterimi.

Şekil 2.22 : Hareketin Zaman-Mekansal Deneyimi

Sonu olarak, Bergson’nun da dediđi gibi hareketin deneyimini onu ancak maddenin iine aktıđı evrimleřtiđi ve dnřtđ bir sre olarak deđerlendirdiđimiz zaman anlayabiliriz. Sre ise bir madde iin belleđi ve deđerimlerin izlerinin bulunduđu bir bilintir. Yapılan her yeni hareketle oluřan bu evrimleřme bıraktıđı izlerle, o maddenin zaman iinde edindiđi belleđi geniřletir ve bu bellek cismin zaman-meknsal deneyimi olur. Tezin konusu olan “Anlık Mekn” projesi, meknı kullanıcın hareketinin zaman-meknsal deneyiminin oluřturduđu bu deđerim ve belleđin zerine kurmayı amalamaktadır.

3. HAREKETİN ZAMAN-MEKÂNSAL DENEYİMİNİN ÖRNEKLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

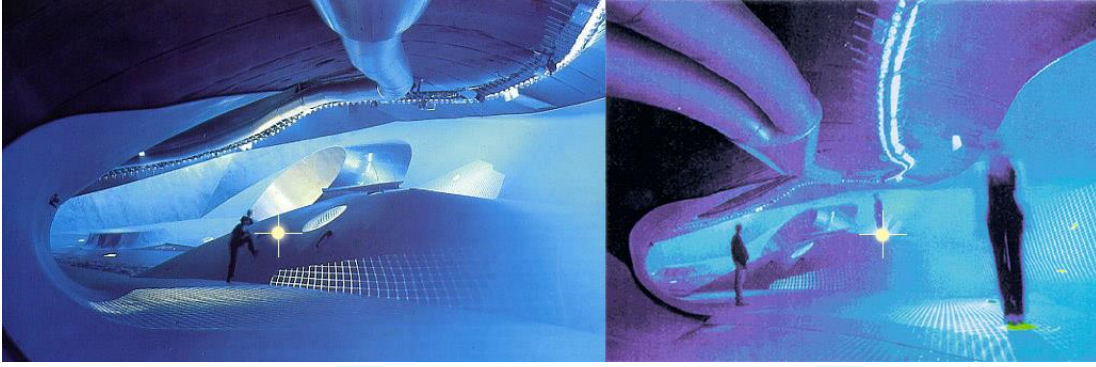
3.1 H₂O Pavyonu

Lars Spuybroek mimarlığın, mekân ve bedenin içiçe sentezlenerek bir eylem mekânı oluşturduğu söyler. Ona göre mekân ancak etkileşimle anlaşılabilen bir varlıktır. Mimarlık beden ve mekân arasındaki arayüzü inşaa eder. Spuybroek'e göre mekân; çeşitli denemeler ve hareketlerle ancak bir süre zarfında anlaşılabilir bir yapıdır. (Spuybroek, 2008) Buna göre mekân asla durağan değildir, mekân kendini vareder ve zamana bağlı olarak devamlı olarak değişir.

Lars Spuybroek'in 1993 yılında Hollanda'da ürettiği bu deneyim mekânı hareketin deneyiminin anlaşılması ve irdelenmesi açısından önemli bir örnektir. H₂O Pavyonu uzamsal özellikleri, barındırdığı nesne ve objelerin arasındaki ilişkilerle kurgulanmış etkileşimle değişen özel mimari örneklerden birisi olarak tanımlanabilir. Spuybroek'in anlatımı ile bu deneyim mekânı NOX kitabında şu şekilde sunulmuştur:

"H₂O Pavyonu birkaç nedenden dolayı özel bir yapıdır: H₂O Pavyonu çatının duvarların ve döşemenin ilk defa bir eğri ile birleştiği ve hiçbir kesin yatay olmadığı bir özelliktedir. Işığın ve sesin iç mekândaki birçok algılayıcı ile yönlendirildiği, ziyaretçilerine tamamı ile etkileşimli bir deneyim sunan bir yapıdır." (Spuybroek, 2004)

Şekil 3.1'de H₂O Pavyonu'nun kullanıcı deneyimini anlatan iki fotoğraf görülmektedir. Mekânın kurgusuna göre soldaki fotoğrafta çubuk şeklindeki sensörler işaretli yerden çekilerek çalışmaktadır. Sağdaki resimde ise dokunmatik sensörler üzerlerinde adım atıldığında veya üzerlerine dokunulduğunda aktifleşmektedir. H₂O Pavyonu'nda duvarlar zemin ve tavan birbirlerine geçen bir yüzeyle oluşur ve bu yüzden hiper-boyutlu bir yapıdır.



Şekil 3.1 : H₂O Pavyonu ve mekân-insan etkileşimi. (Url-7)

H₂O Pavyonu’da kullanıcı ile etkileşim iki yolla kurulur. Bunlardan birinci mekânın geometrisinin ürettiği beden mekân hareket ilişkisi ve bu deneyimin ürettiği bellek, ikincisi bu geometrik bilginin üzerine yansıtım ve sensörler yardımı ile kurulan bindirilmiş gerçekliğin anlık değişmesi ile ürettiği etkileşim oluşmaktadır.

Şekil 3.2 ve Şekil 3.3’ göre H₂O Pavyonu’na baktığımızda mekân bir tüpü andırmaktadır. Elips biçimindeki kapısından girilen mekânda geçilen hiçbir dikey kesit birbirinin aynısı olmayacak şekilde tasarlanmıştır. Kullanıcısının beden imkânlarını zorlamayı amaçlayan bu mekânda, kullanıcıların hareket deneyimi her ulaşılan yeni bölümde yeniden türevlendirilmiştir. Genaratif bir bilgisayar yöntemi kullanılarak üretilen eliptik kesitler, ilerlemenin yapıldığı mekân boyunca çeşitlendirilmiş ve suyun halleri durumları ve davranışları ile kurgulanan bir mekân amaçlanmıştır. (Spuybroek, 2004)



Şekil 3.2 : H₂O Pavyonu’nun taşıyıcı sistemi. (Spuybroek, 2004)



Şekil 3.3 : H₂O Pavyonu dışarıdan bir tüpü andırmaktadır. (Spuybroek, 2004)

İkinci olarak mekân, bütünleşik sensörler, ışıklar ve ses kaynakları yardımı ile hareket deneyiminin etkileşimi zenginleştirilmiştir. İnteraktif duvarları günümüzün iletişim çağının mimarisi yansıtmaktadır. Bu yapı beden ve dünya arasında kurulan devamlı deneyimi, içerisinde barındırmaktadır. Yapının içindeki kullanıcılar bir yapının varlığını farketmezler, çünkü yapı beden ve duyularla bütünleşir. (Spuybroek, 2008) Spuybroek bu etkileşimi şu şekilde anlatır:

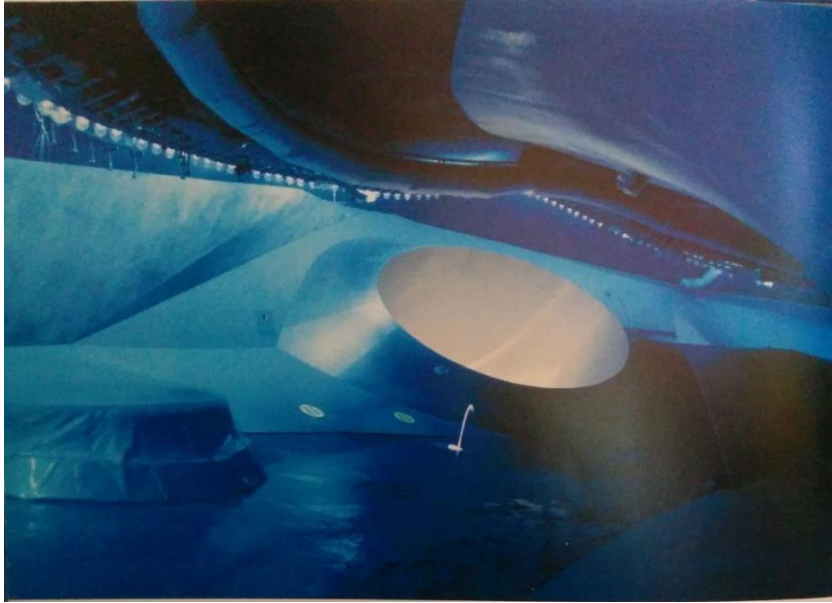
“Her adımda kullanıcı farklı bir durumu bilgisayar destekli benzetim araçlarına gönderdiği için mekânda üretilen etkileşim değişmektedir. Kullanıcıların mekânda artması, yapılan hareketi farklılaştırdığındanb bilgisayarlara gönderilen bilginin çeşidini değiştir ve buna etkileşen yansıtım bilgisinin mekân içinde farklılaşmasına neden olur.” (Spuybroek, 2004)

Bütün bu etkileşim kullanıcı ve mekân arasında gerçek zamanlı üretilen bir hareket deneyimine imkân vermektedir. Şekil 3.4’de bu anlatılan kullanıcı mekan-etkileşim görülmektedir.



Şekil 3.4 : H₂O Pavyonu ve harekete duyarlı etkileşimi. (Spuybroek, 2004)

Değişken kesitlere sahip olma ve kullanıcı bina arasındaki etkileşim nedeniyle H₂O Pavyonu hareketin ürettiği deneyim mekânının anlaşılması için önemli bir örnek oluşturmaktadır. Öncelikle kullanıcısının içinde ilerlemesine dayanarak ürettiği hareket deneyimi, tezin “Anlık Mekân”da üzerinde durduğu kavramların bir uygulaması gibidir. Öncelikle bilgisayar destekli etkileşimini bir kenarda tutarak bu durumu değerlendirdiğimizde, mekânın anlaşılması için Lynch’in anlatımlarındaki gibi mekânın hareketle deneyimlenmesi gerekmektedir. Bu mekânın bir süre içinde yapılan toplam hareket deneyimi ile anlaşılabilmesi konusunu destekleyen önemli bir örnektir. Buna ek olarak kullanıcısının hareketlerini dönüştürerek gerçeklik üzerine bindirilmiş gerçeklik, malzeme tabanlı olamayan öğelerle kullanıcının mekân dair hareket deneyiminin farklılaşmasına sebep olmaktadır. Bu zamanın ve dolayısı ile hareketin geçici bir boyut olarak gerçekliği devamlı olarak evrimleştiren yapısına, kurgulanmış fakat geçicilik özelliği bakımından paralel bir durum oluşmaktadır. Şekil 3.5’de H₂O Pavyon’ nun bu özelliklerinin bir fotoğrafı görülmektedir.



Şekil 3.5 : H₂O Pavyonu ve geometrisinin etkileşimli deneyimi. (Spuybroek, 2004)

Sonuç olarak Lars Spuybroek’in H₂O Pavyonu tezin kapsamında üç konuda önemlidir. Bunlardan birincisi formundaki yenilikçi hareket anlayışı ve fiziksel hareketin tasarımıyla kullanılarak görünür kılınması, ikincisi mekân yüzeylerine yansıtım yardımı ile bindirilmiş bir hiper gerçekliğin yaptığı hareketlerin deneyimi, üçüncüsü ise mekânın bütüncül duyuşsal bir anlayışla ele alınması ve çok duyulu hareket deneyiminin kullanıcıya yaşatılmasıdır. Lars Spuybroek’in H₂O Pavyonunda ürettiği, hareket temel alınarak mekânın anlık olarak kurulması ve gerçek olmayan

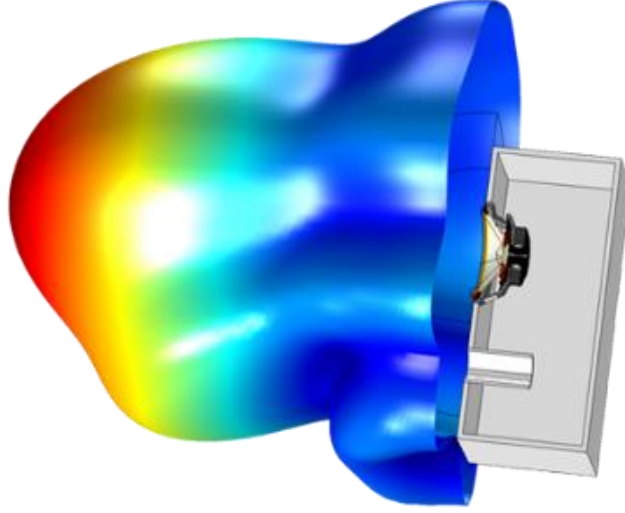
malzemelerin geçici boyutları ile kurduğu gerçeklik ile hareketin deneyimi iki yönlü kılmakta ve bu deneyimden bir iç mekân oluşturmaktadır. İçinde hareket ettiğimiz diğer mekânlara kıyasla bu mekân içindeki hareketi daha görünür kılmış, kullanıcısının kendisi ile hareket etmesini sağlamaktadır. Bu noktada H₂O Pavyonu, hareketin deneyiminin mekân kurma konusundaki işlevini daha görünür kılmıştır.

3.2 Müziğin Mekân Deneyimi

Hareketin deneyiminin zaman-mekânsal izlerinin sürülebileceği bir diğer örnek de müzikle üretilen deneyimdir. Bu deneyim, müziğin mekânında kendini iki şekilde gösterir. Bunlardan birincisi müziğin malzemesi olan sesin fiziksel özelliği ve ikincisi ise müziğin anlık olarak deneyimi ve bu deneyimin ürettiği değişimler üzerinden ürettiği bellek-mekânıdır.

Öncelikle müziğin malzemesi olan ses bir kaynaktan çıktıktan sonra içinde yayıldığı ortamın molekülleri üzerinde titreşimler yaparak yayılır. Bu titreşimler kaynaktan çıkan ses enerjisinin, moleküller yardımı ile taşınması prensibine dayanmaktadır. Dolayısı ile ses malzemesinin oluşması için moleküller ve bu moleküllerin üzerinde hareket eden bir enerjiden bahsedilmesi gerekmektedir.

Şekil 3.6'da sesin, bir ses kaynağından çıktıktan sonraki hareketinin zamana bağlı olarak dağılımını gösteren üç boyutlu bir görselleştirme bulunmaktadır. Bu görsele göre ses kaynağından çıktıktan sonra giderek genişler ve zamanda geçici bir hacimselliğe ulaşır. Bu hacim sesin ürettiği kısa süreli anlık mekâna göstermektedir. Sesin yaptığı bu anlık mekân, onun ancak zaman boyutunda dışarıya doğru açılan bir mekanik dalgalanma olarak ilerlemesi sayesinde oluşur. Ses durağan değildir ve geçicidir. Zamanla ve dalgaların hareketi ile var olabilir ve bu yüzden anlıktır.



Şekil 3.6 : Sesin hareketi sonucu oluşturduğu hacim mekânı. (Url-8)

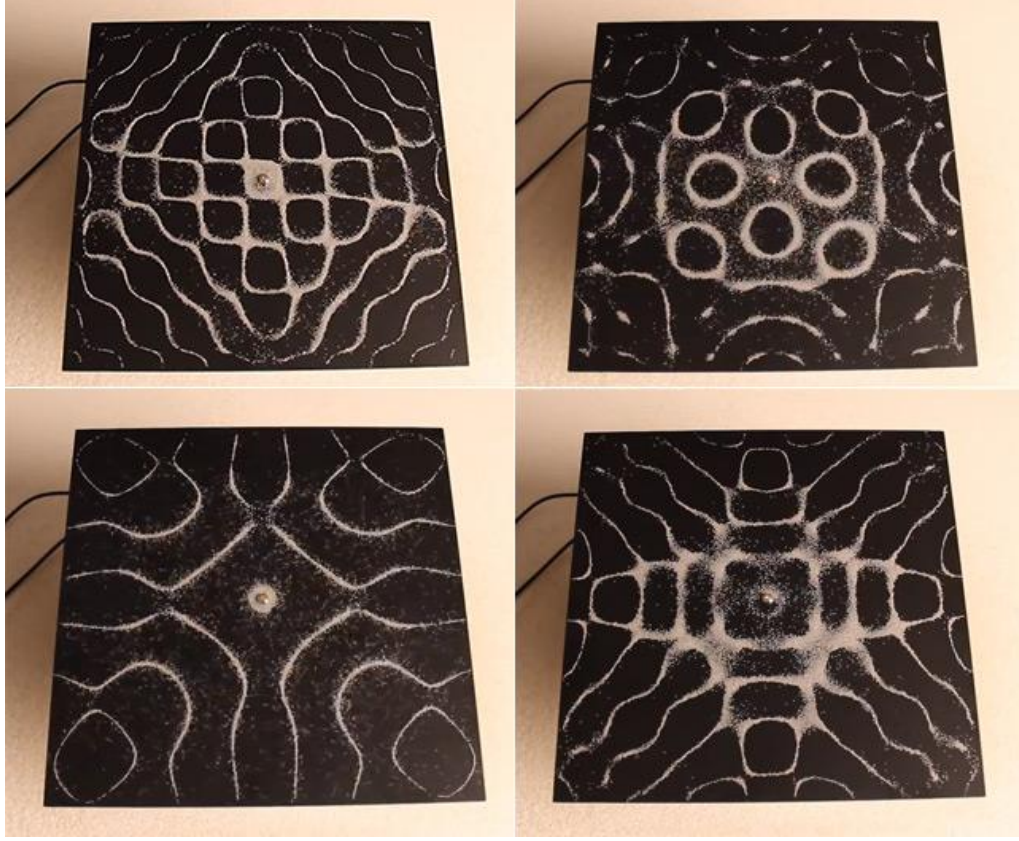
Sesin bir mekân tasarımıda fiziksel bir malzeme olarak kullanılması her ne kadar aşılması gereken güç bir problem gibi görünse de, sesin zaman ve mekânda yaptığı bu hareketin oluşturduğu görünmez ve zamana bağlı geçici hacimsellik ilham verici özellikler taşımaktadır. Bu sebeple sesin bu özelliklerinin incelenmesi, başka malzemelerin üzerinde uygulanması açısından önemlidir.

Örneğim sesin taşındığı moleküller, sesin enerjisiyle belli bir mantık içinde hareket ederler. Moleküler bazda yapılan bu hareketler, kavramsal olarak farklı yapı malzemelerin üzerinde uygulanırsa, belki de bir enerji altında formunu değiştirebilen yapı elemanları üretilebilir ve bu malzeme de projenin kapsamında da üretilen “Anlık Mekân” projesinin malzemesi olabilir.

Daha da ötesinde yapı malzemelerinin kullanılış yönteminden doğan statikliği, (yapı malzemelerinin kullanıldığı noktada sabit kalması durumu) aşılabılır. Böylece hareket eden bir mekânın, yapı malzemesi de hareketin prensipleri dâhilinde hareketlenir (malzeme amaç birlikteliği). Bu yolla mekânın sınırları da kontrol edilebilen dinamik bir yapısalılığa kavuşup, sınırlarının daha akışkan olması sağlanabilir.

Şekil 3.7’de kum tanelerinin farklı ses frekansları altında şekillenmesi görülmektedir. Bu deneye göre malzemenin ses ile şekillendirilebileceği ortaya çıkmaktadır. Kum taneleri kendi öz fiziksel özellikleri sese kendi özelliklerine göre tepki verip bu şekillerin oluşmasını sağlamıştır. Bu deneyden yola çıkarak “Anlık Mekân” projesinin üretilmesi aşamasında değişken geometrilerin oluşturulması için, değişik ses frekansları altında farklı şekil alan kumların bu özelliğinin kullanılması

düşünülebilir. Bu deney kavramsal olarak düşünülüp, gerekli ilkeler sağlandığında başka malzemelerin de aynı şekilde kullanılmasının önünü açabilir



Şekil 3.7 : Farklı frekanstaki seslerin şekillendirmesi. (Jobson, 2013)

Ses, bu fiziksel özelliğinin yanında, ikincil olarak zaman-mekân üretiminde başka bir hareket deneyimine de sahiptir. Bu da seslerin birleşmesi ile oluşan müziğin deneyimidir. Çünkü müzik ancak seslerin bir süre zarfında kurgulanması ile oluşabilecek bir deneyimdir. Bu yüzden hareketin deneyimine dair birçok kavram müziğin deneyimi için de geçerli olacaktır. Sesler birbirleri içinde eriyip kaybolurken oluşturduğu yeni anlam, zamanın geçiciliği boyutunda değişecek ve anlık olarak kendini yenileyen bir deneyim olarak ortaya çıkaracaktır. Bu açıdan bakıldığında müzik sesle üretilen bir yapıdır. Bu yüzden sesin bütün özelliklerinin de müzikte de görülmesi olağandır. Bergson müziğin ürettiği deneyimi süre ve hareket üzerinden şu şekilde açıklar:

“Müzik notaları birbirinin içine geçmiş olarak yorumlandığında süre ile bir benzerlik oluşturur. Bir melodi dinlerken, onun kendi sürekliliğini ve onu bölümlere ayıramayacağımız gibi süreyi de bölümlere ayıramayız” (Bergson, 1992)

Bergson bu düşüncesi ile müziğin anlık ve bir süre dâhilinde sürekli olabildiğinde anlamını kazanacağını söyler. Bergson bu özelliğiyle müziğin deneyiminin ancak

hareketle kurabileceğine işaret eder. Her bir ses çıktığı kaynaktan sonra diğer seslerle birleşerek anlık görünümeler sunar ve bu görünümeler zamanla kendi içinde anlamlı bir bütüne kavuşur.

Sonuç olarak, ses ve müzik “Anlık Mekân” üretiminde incelenmesi ve prensipleri anlaşılması gereken önemli bir örneklerdir. Hem kendi içinde var olduğu sesin mekanik prensipleri, hem de seslerin birleşerek aynı öz dâhilinde ürettiği müziğin mekânı; “Anlık Mekân” üretiminde bu prensiplerinin incelenerek anlaşılması ve uygulanması konusunda ilham verici potansiyellere sahiptir. Çünkü sesin fiziksel özellikleri açısından akışkan yapısı ve müziğin zamanla var olan bir belek mekânı olması, “Anlık Mekan”ın kurgulanmasında iki önemli özelliktir. Ses sahip olduğu fiziksel özellikleri ile “Anlık Mekan”ın üretilmesini sağlayabileceği gibi müzik ise “Anlık Mekân”ın mekânsal özelliklerinin bağlamını geçicilik, süre ve bellek özellikleri ile kurgulayabilmesinin önünü açabilir. Yani bir anlamda metaforik olarak müziğin hareket deneyimi gibi tasarlanılacak bir mekân, hem kendi içinde geçiciliğe, hem de bir süre içindeki bu geçiciliğin ürettiği bellek ile şekillenmiş dinamik bir yapının örneği olabilecektir.

3.3 Maze Runners filmi ve Labirentin Hareket Deneyimi

Labirent deneyimi, hareketin deneyiminin ürettiği belleğin incelenebileceği önemli bir başka örnektir. Labirentler ilk defa Yunan mitolojisinde rastlanmaktadır. Kral Minos’un emrinde çalışan zanaatkâr Daedalus, ilk labirenti yapan kişi olarak bilinmektedir. Labirentler içerisinde ilerleyeni doğru yol konusunda yanıltmak veya yolunu kaybettirmek amacıyla üretilmiş mekânlardır. (Pekol, 2011)

Hareketin zaman-mekânsal deneyimi labirentte kendini, bellek üzerinden kurmaktadır. Çünkü labirent deneyiminde fiziksel mekânın bütününe görülmediği ve toplam mekân algısının bu sebeple oluşmadığı bir mekan örneğidir. Labirenti hareketle deneyimleyen kişi ancak labirenti bir süre dâhilinde gezdikten sonra, labirentin mekânsallığı hakkında bilgi sahibi olmaktadır.

Labirenterin bu özelliği, Şekil 3.8’de görülen görselde ki 2014 yapımı James Dashner’in ünlü romanından sinemaya uyarlanmış Maze Runners filminde işlenmektedir. Maze Runners filminde, filmin başkahramanı Thomas, hafızası silindikten sonra tamamı erkek olan bir köye gönderilir ve gönderildiği köyün de bir

labirentin merkezi olduğunu ve burada tuzağa kısıldıklarını fark eder. Kapana kısıldıkları labirent ise her gün, gün doğuşu ile kapıların açıldığı gün batımı ile kapıların kapandığı bir mekandır. Labirentin nasıl bir yer olduğunu anlamak için, grubun “koşucular” adlı bir alt görev grubu vardır. Koşular labirentin kapılarının her gün açılması ile dışarı çıkarlar ve akşam labirentin kapısı kapanmadan geri içeriye girmeye çalışırlar. Eğer akşam labirentin içine giremezler ise, yaşadıkları ve köylerine dönemezler ve kapıların arkasında sadece akşamları aktif olan yarı biyonik yarı mekanik avcılar tarafından öldürülme riski ile karşı karşıya kalırlar. (Kelsey, 2014)



Şekil 3.8 : Maze Runners, labirentin bir görünümü (Url-9)

Koşucular her gün yaptıkları düzenli koşular sayesinde, labirentin tasarımı hakkında bir bilgi birikimi yapmışlar ve yaptıkları bu bilgi birikimi ile labirentin temsili haritasını çıkarmışlardır. Şekil 3.9’ da görülen maket, koşucuların labirenti koşarak deneyimlemesi sonucunda çıkarılmış bir haritadır. Bu haritanın üretilme süreci düşünülecek olunursa, koşucular köye gönderildiklerinde diğer herkes gibi hafızaları silinmiş ve labirentin tasarımı hakkında bilgi sahibi değillerdir. Daha sonrasında düzenli koşuları sayesinde -yani hareket deneyimleri sayesinde- deneyimledikleri mekânın sınırlarını her gün yenilemişlerdir. Mekânın sınırları zaman içinde edinilen deneyimsel bilgilerin birikimi genişleyip ile evrimleşmiştir.



Şekil 3.9 : Labirent’in koşucular tarafından çıkarılmış haritası. (Url-10)

Bu noktada bu mekânın hareketin kurduğu deneyim mekânı ile ilişkisi biriken bellek üzerinedir. Çünkü mekân algısı ancak belirli bir sürede edinilen hareket deneyimi ile kendisini açığa vurmaktadır. Buna ek olarak koşucuların bir labirentte hareketlerin önceden belirlenmiş olması; boş bir mekânda yapılan hareketlerle göremediğimiz bir gerçeği ortaya çıkarmaktadır. O da mekânın içinde hareket edilerek kurulan bir kavram olduğudur. Yani başka bir deyişle hareket deneyimi mekân oluşmasını sağlamaktadır.

Sonuç olarak labirentler tezin konusu için iki açıdan önemli bir yere sahiptir. Bunlardan birincisi labirentlerin hareketin deneyimi ile anlaşılabilen bir bulmaca mekânı olmasıdır. Başka bir deyişle, labirentler hareketin zaman-mekânsal deneyimi ile çözülebilecek bir bulmacaya benzerler. Bu yüzden mekânın ancak bir süre zarfında hareketin deneyimiyle anlaşılabilceğinin anlatmaktadır. Labirentlerin ikinci önemi ise, labirentin bir süre içinde yapılan hareketlerle üretilen bellek sayesinde anlaşılabilmesidir. Çünkü labirente giren kişinin belleği olmadan yapacağı hareketler, labirentin çözülmesine yardım etmez. Labirentler bu özelliği ile hareketin zaman-mekânsal deneyiminin ürettiği belleği kanıtlamaktadır. Bu iki açıdan bakıldığında labirentler hareketin zamansal-mekânsal deneyiminin anlaşılabilmesi açısından önemli bir örnektir ve hareketin zaman-mekânsal deneyimi hakkındaki düşünceleri kanıtlar niteliktedir.

3.4 Jamiroquai “Virtual Insanity” Müzik Klibi ve Deneyim Mekânı

1992 yılında kurulan ve İngiliz asit jazz tarzı müzik yapan Jamiroquia, Virtual Insanity adlı klibinde hareketli bir odada dans etmektedir. Jonathan Glazer’ın yönettiği bu müzik video’da Jamiroquia’ın dans ettiği bu oda özel olarak tasarlanmış bir mekândır. Mekânın tabanını oluşturan platform, bilgisayar kontrollü motorlar tarafından hareket ettirilmektedir ve kullanıcının hareketlerine göre etkileşimlidir. Jamiroquia’ın bu videosu hareketin zaman-mekânsal deneyimini incelemek için iyi bir örnektir.

Jamiroquia’ın sözü edilen müzik video ’da yaptığı hareketin deneyimini, görelilik, değişim ve bellek açısından değerlendiresek aşağıdaki gibi bir analiz yapabiliriz. Sekil 3.10’da sözü edilen videodan alınan bazı kareler ve analizine dair bir diyagram bulunmaktadır.

Kullanıcının Mekana
Göre Bağlı Hareketi



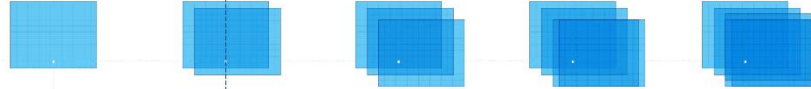
Mekanın Kullanıcıya
Göre Bağlı Hareketi
(x,y,t) x= x koordinatı
y= y koordinatı
t= zaman



Kullanıcının Bağlı
Hareketinin Bindir-
ilmiş Görüntüsü



Mekanın Kullanıcıya
Göre Bağlı Hareketi



Mekanın Kullanıcının
etrafındaki bağlı hare-
ketinin deneyimi.



Şekil 3.10 : “Virtual Insanity” müzik klibi hareket diyagramı

Bu diyagramın birinci satırında Jamiroquai'ın mekâna göre yaptığı göreceli hareket izi, XY düzleminde koordinat sistemi ile işaretlenip, zamana göre bulunduğu konumların bilgisi çıkarılmıştır. Buradaki amaç Jamiroquia'ın yaptığı hareketleri bir kartezyen gösterimde konum bilgileri ile işaretlemek, böylece birbirine göre yapılan hareketlerin toplamına erişmek ve görelilik konusu için veri toplamaktır.

İkinci satırda ise mekânın sanatçıya göre bağlı hareketi zaman üzerinde işaretlenerek konulmuştur. Buna göre kutu şeklindeki bir odada yapılan hareketler kullanıcı sabit referans noktası olarak alındığında mekânın hareketlerinin görelî soyut bir anlatımı amaçlanmıştır. Bu iki satırın amacı genel olarak “küçük cismin hareket etmesi büyük cismin ise sabit durması” bakış açısına alternatif olarak düşünülmüştür. Çünkü bu noktada Jamiroquai sabit dururken mekân Jamiroquai etrafında hareket etmektedir. İlk iki satır daha önceki bölümlerdeki hareketin göreceliliği konusunun somut bir gösterimidir.

Kullanıcının yaptığı bu hareketleri bellek üzerinden incelediğimizde, üçüncü satıra yoğunlaşmamız gerekir. Üçüncü satırda, Jamiroquai'ın hareketlerinin zaman içinde artarak toplandığı ve bu hareketlerin mekânsal olarak nasıl bir birikime sebep olduğu görülmektedir. Bunun amacı zaman içinde hareketle artarak toplanan mekân deneyiminin görselleştirilmesidir. Hareketi izleyen olmak yerine hareketi yapan gözünden deneyime baktığımızda üçüncü satırda görülen birikme diyagramı kullanıcı

belleğinde oluşacaktır. Bu bellek hareketin zaman-mekânsal deneyiminde mekânı kurmaktadır.

Diyagramda dördüncü satırda, yine ikinci satırda yaptığımız diyagramın artarak üst üste binmesi durumunu görmekteyiz. Bu grafikten mekân içinde kullanıcının yaptığı hareketlerin durağan kabul edilen mekâna göre süperpoze imajına erişmekteyiz.

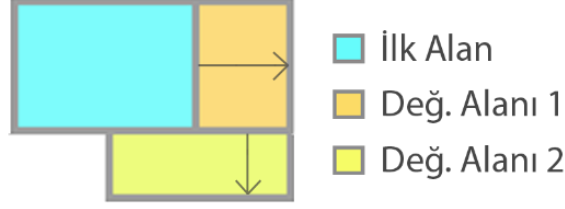
Beşinci satır ise kullanıcının bir hareket-zaman etrafında edindiği deneyim belleğinin mekânın fiziksel sınırlarıyla olan ilişkisi görülmektedir. Bellekte kurulan mekânın sınırlarının, mekânın kendi fiziksel sınırlarının ötesine geçebileceğinin anlatıldığı bu diyagramda, mekân içinde hareket eden kullanıcının artarak çoğalan mekân deneyimin, ilk mekânın sınırlarını nasıl değiştirdiği gösterilmektedir.

Bu diyagramlara baktığımızda şu sonuca varabiliyoruz. Mekânın fiziksel görünen sınırları, belli bir zaman aralığı için kullanıcı o mekânda hareket etmeye başladığında oluşan ve birikmeye başlayan deneyimlerle (bellek) kendisini değiştirmekte ve yeni bir deneyim mekânı tanımlamaktadır. Bu aslında mekânın zaman ve hareketten bağımsız düşülemeyeceğinin ve mekânın üç boyutlu temsiliyetlerinin ötesinde başka bir boyut olan zamanla beraber dördüncü bir boyutta düşünülmesi gerektiğini anlatmaktadır.

Mekân, sınırları çizilmiş durağan bir mimari resim karesi olmaktan öte, içinde hareket ettiğimiz ve kendini bu hareketin deneyimi üzerinden kuran, sınırları bu deneyim ile esneyebilen, bir deneyim alanıdır. Çünkü mekân içinde hareket ettiğimizde kendini zaman düzleminde kurmaya başlar ve bu deneyimin toplamı bize anlamlı mimari mekân temsili yetini veya düşüncesini verecektir. Mimari mekân hareket ve zamandan bağımsız üç boyutlu bir nesne olmaktan öte kendisini bir müzik gibi zamanda kullanıcısı ile etkileşim içine sokarak anlaşılan bir deneyimdir. Mimari mekânı da bir müzik gibi hareket ve zamandan ayrı düşünemeyiz ve mimari mekânı anlamak için bu deneyimin zamanla var olması gerekmektedir.

Yapılan analizler sonucu, hareketle deneyimlenen mekânının sınırlarının değişmesinin analitik olarak ne ifade ettiğini ve bu ifadenin temsili konusunu düşünecek olursak Şekil 3.11'e bakmamız gerekecektir. İki boyutlu bir düzlem üzerinden kurulan bu harekette, bu alan bölgesinin harekete bağlı olarak yaptığı değişimler görülmektedir. Mekânının sınırları, hareket vektörünüzü normali kabul eden bir yüzey tarafından kesilir ve bu kesit alanı vektörünüzün büyüklüğü ve yönü ölçüsünde alansal (ya da)

hacimsel deęişim saęlar. Hareket vektörü ne kadar büyükse mekân da o kadar genişleyecektir. Bu durumda deneyimsel alan genişlemesinin artabilmesi için mekânın da bizimle beraber olarak hareket edebilmesi gerekmektedir.



Şekil 3.11 : Hareketin deneyimi ile mekanın sınırlarının genişlemesi

Sonuç olarak bu müzik videoda hareketin zaman-mekânsal deneyimi kendini üç farklı şekilde kendisini gösterir: bunlardan birincisi görelilik, ikincisi bellek ve üçüncüsü de deęişimdir. Jamiroquia ve mekânın birbirbirine karşı yaptığı hareketlerle görelilięi, bu hareketlerin sonucunda oluşan deneyimsel mekân belleęini ve bu hareketten doęan deęişimlerin bedenle olan etkileşimi söz konusudur. Aynı zamanda bu müzik video, hareketin algısal sınırlarını genişlemesinin anlaşılması açısından da ayrıca önem taşımaktadır.

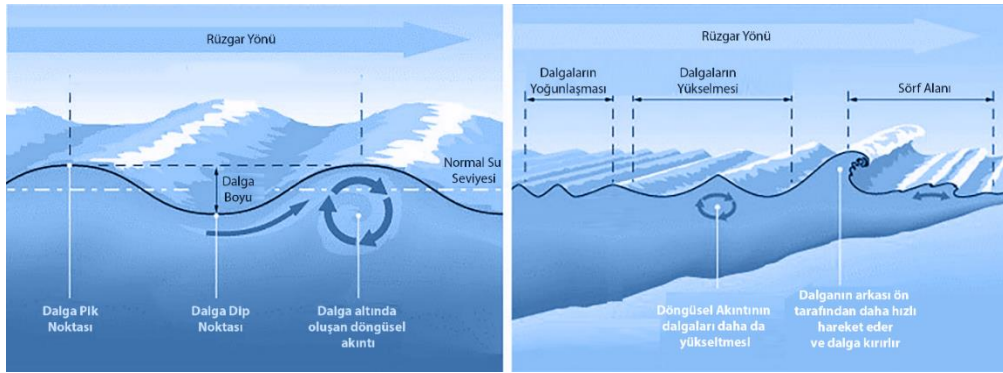
3.5 Dalga Hareketinin Deneyim Mekânı

Dalga mekânı, sesin ve müziğin mekânındaki hareketin zamansal deneyimine benzer bir şekilde hareket ve mekân deneyimini yeniden düşünmemizi sağlamaktadır. Aynı zamanda dalga mekânında ise, ses ve müziğin mekânından farklı olarak gözle görünür bir yapıya sahip olmasıdır. Suyun ve dalganın fiziksel özelliklerine baktığımızda, su akışkan ve hareketli bir malzemedir. Dolayısı ile fiziki mekânsal özellikleri ve kullanıcısına sunduęu hareket deneyimi de yine bu hareket prensiplerine göre şekillenmektedir.

Su molekülleri kendi aralarında moleküler çekim kuvvetleri ile bir arada durur ve herhangi bir kuvvet suya etkimedięi durumda bu moleküller konumunu korumaya yönelimlidir. Molekülerinin devamlı hareket ediyor olması suyun dinamik bir malzeme olmasını saęlar. Bu da malzemenin zaman-mekânda akışkan bir özellik kazanmasına sebep olur. Öyle ki molekülerin konumları zamanla devamlı deęişmektedir. Bu yüzden moleküller yaptıkları hareketlerden dolayı devamlı form deęiştirip kendine ait görümünün sürekli yenilenmesine ve anlık görüntülerin oluşmasına sebep olmaktadır. Bu su veya dalga “Anlık Mekân” tasarımında

kavramsal olarak bir örnek olabilir. Çünkü dalga mekânı kullanıcısına dinamik bir mekânsal durum sunmaktadır.

Bu nedenle sörf eylemini ve dalganın fiziksel oluşumunu inceleyecek olursak: Sörf eylemi, dalga üzerinde denge kurma ve suyun yüzeyinde kalma amacını taşıyan basit fizik kurallarına bağlıdır. Dalgalar ise şekilleri ve boyutları ne kadar değişik olursa olsun, üç temel kural bu şekillerin oluşmasına yol açar. Bunlardan birincisi dalga ile rüzgâr arasındaki etkileşimden ortaya çıkar. Bir diğer etkileşim ise su ve kara arasındaki sürtünmeye bağlı olarak çıkar. Üçüncü etkileşim olarak su akıntıları sayılabilir. Dalgalar temel olarak enerjinin madde üzerinde taşınması ilkesi ile oluşur. Şekil 3.12'deki kesit görünümünde idealize edilmiş bir okyanus dalgasının oluşma mekaniği anlatılmaktadır.



Şekil 3.12 : Dalgaların Oluşması ve Fiziği (Wilson, 2007)

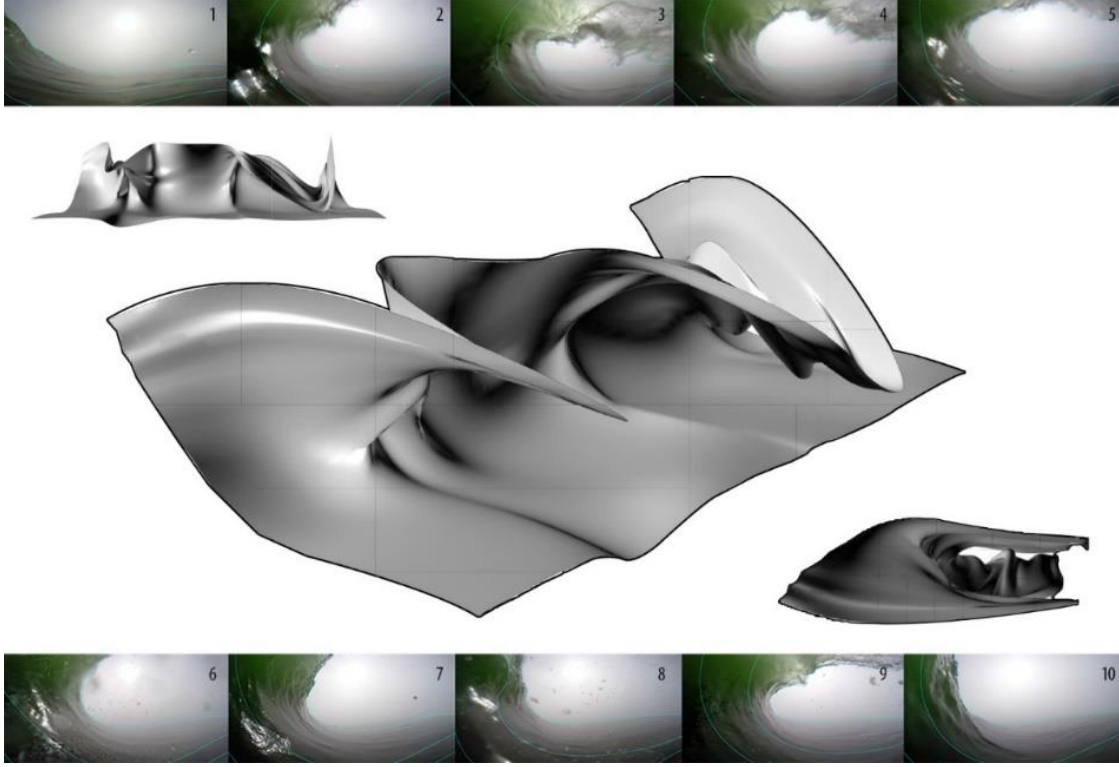
Şekil 3.12'ye göre dalgaların şeklini veren olan dalgaların kararsızlığa ulaştığında kırılması durumudur. Dalgaların kırılması basitçe dalganın bir kısmının diğer kısmından daha hızlı hareket etmesinin sonucu olarak ortaya çıkar. Rüzgârın dalga yönünde verdiği enerji bir süre sonra dalganın bir tarafının diğer tarafından daha hızlı hareket etmesine yol açar. Dalganın eğrileri birbirlerine yaklaşır. Bu durumda dalganın pik noktası kararsızlığa ulaşır ve su daha yükseğe ve ileri doğru itilir. Böylece sörfçünün içinde hareket ettiği geçici niş oluşur. (Wilson, 2007) Şekil 3.13'de bu fazdaki bir dalganın fotoğrafı görülmektedir.



Şekil 3.13 : Sörfçü ve Dalga. (Url-11)

Dalga kendi fiziksel özelliklerinin dışında zaman-mekânsal deneyimine bakacak olursak, dalga mekânı sörfçüler için zamana bağlı bir mekân deneyimi sunmaktadır. Sörfçünün dalga boyunca yaptığı hareket, bulunduğu konuma, yaptığı hıza ve dalganın fiziksel özelliklerine bağlı olarak deneyimini farklılaştırır. Sörfçünün, sörfeye başladığı andan bitirdiği noktaya kadar geçen sürede yaptığı hareket bir bellek oluşturur ve bu bellek mekânın kurulmasını sağlar.

Şekil 3.14’de Benji Brand’in Namabia İskelet Sahili’nde, 1km boyunca yaptığı hareketin, baş üstü yüksekliğinden yaptığı video kaydının zamanda eşit aralıklarla alınmış görüntüleri görülmektedir. (Brand, 2014) Buna göre sörfçü her kareden geçerken, dalga o an için sörfçünün etrafında dinamik bir form almaktadır. Bu hareketin deneyimini anlamak için, öncelikle videodan eşit zaman aralıklarında kareler alınmıştır. Daha sonra alınan karelere dalgalar üzerindeki anlık eğriler işlenmiştir. Daha sonra bu eğriler bilgisayar yardımı ile birleştirilmiş ve Şekil 3.14’de ortadaki grafikte olduğu gibi bir mekân üretmiştir. Bu mekân, sörfçünün hareketin deneyimi ile kurduğu bellek-mekânıdır.



Şekil 3.14 : Bir sörfçünün, dalga içinde hareket deneyiminin analizi

Her ne kadar sörfçü devamlı değişen bir doğa içinde hareketini yapıyor olsa da, bu hareket soyutlanarak analiz edildiğinde Şekil 3.14'deki grafikte gösterildiği gibi bir mekân içinde, değişken mekânsal deneyim yaşamaktadır. Bu hareketi bellek ve değişim bölümlerinde anlatıldığı üzere analiz edersek sörfçünün belleği mekânla şekillenir. Bu belleği sağlayan etkileşim ise yolculuk boyunca suyun bu şekilde olmasını sağlayan değişimlerden oluşacaktır. Hem sörfçünün hem de mekânın hareket ediyor olması bu deneyimi bellek ve değişimlerin izlenmesi açısından özel bir konuma taşır.

Bu mekân aynı zamanda, ses ve müzik mekânının özelliklerini de taşımaktadır. Öyle ki bu örnekte deneyimlenen mekân müzikte olduğu gibi, dalganın içinden geçerken üretilen mekânla oluşur ve kullanıcısının belleğini oluşturur. Bu yönü ile yine ses mekânındaki gibi, hem “Anlık Mekân”ın malzemesi hem de “Anlık Mekân”ın hareket deneyimi ile üretilen mekânın araştırılması için önem taşımaktadır. Bazı fiziksel kurallara bağlı olarak devamlı değişen dinamik yapısı “Anlık Mekân” tasarımında aranan özelliklerden birisidir. Aynı zamanda devamlı yıkılıp kurulan yapısı ile farklı bir mekân-bellek anlayışını da beraberinde getirebilir.

3.6 Video Oyunun Mekânı

“Anlık Mekân”ı daha iyi anlamak için, diğer bir örnek de video oyunlarıdır. Video oyunları mekânı hem görelilik, hem değişim hem de bellek kavramlarını içinde barındıran bir örnektir. Konuyu görelilik açısından incelersek, birçok video oyununda yapılan hareketde oyuncunun sabit, çevrenin ise ona doğru ilerlemesi ile gerçekleşmektedir. Bu hareketin deneyimi görelilik durumunu en iyi anlaşılabilirliği örneklerden biridir. Çünkü her ne kadar oyuncu hareket etmese de, video oyununun içinde görelilik olarak çevrenin ona göre değişmesi hareket ettiği algısının oluşmasına sebep olur. Bu da hareketle kurulacak mekân deneyiminde görelilik algısının nasıl kullanılacağına dair ipuçlarını barındırmaktadır.

Şekil 3.15’de Need For Speed World oyunundan alınmış bir kare görülmektedir. Bu oyun bir yarış oyunu olup, kullanıcılarının içinde birbiriyle etkileşimli bir şekilde hareket edebildikleri bir dünya benzetimidir. Oyun içindeki etkileşim hem benzetimin devamlı değişimini sağlarken, diğer yandan da bu değişimler anlık olarak değişen birçok kullanıcı belleği oluşturmaktadır. Bu sayede mekân, farklı hareketler yapan farklı kullanıcılar tarafından aynı zaman içinde farklı şekilde deneyimlenmektedir.



Şekil 3.15 : Need For Speed WORLD oyunu ve görelilik. (Url-12)

Buna göre video oyunlarının hareket deneyimi, ürettiği bellek ve değişim açısından incelenirse, birçok oyununun bir dünya benzetimi olarak çalıştığı görülecektir. Farklı oyuncuların katılımcı olduğu; çevresi belli kurallara göre değişen bu etkileşimli yapı, kullanıcıları tarafından zaman içinde değiştirilirken bir yandan da kullanıcılarında bu hareketin belleğini oluşturmaktadır. Simülasyon hem dinamik olarak değişirken hem de kullanıcılarının içinde yaptığı hareketle devamlı olarak keşfedilmektedir. Bu yönü ile video oyunları dinamik bir çevrede devamlı olarak keşfedilen bir mekânı temsil etmektedir.

Video oyunlarının bir diğ er  nemli olanağıysa, video oyunları arasında  retilen duyular arası aktarım bilgisidir. Sadece g z ve i itme duyularının toplam algısı ile i lenen oyun mek anı aynı zamanda bu duyuların diğ er duyularla arasındaki bağıda kurmaktadır. Bir ok oyunun ba arısı, verdikleri doğıal deneyim imk nları ile  l  lmektedir. Buna  rnek olarak araba yarışı oyunlarında kullanılan etkile imler verilebilir. Araba yarışı oyunlarında en  ok kullanılan etkilerden birisi “hava değı imleri ve etkileri”  zelliğidir. Bu etkile ime g re basit e yağımurlu bir havada kullanılan araba deneyimiyle, g ne li bir havada kullanılan araba deneyimi farklı olmaktadır. Bu farklılık bedenın yer ekimi ve s rt nme gibi bir ok etkile ime verdiğı cevapların ortakla a tepkilerinden olu turulan b t nsel bir bilgiyken, araba yarışlarında bu bilgi oyuncuya arabanın d neme li yollarda yol tutu unun azalmasının g rsel bilgisi olarak sunulabilmektedir. Yani bir anlamda b t n bedenle deneyimlenecek bir olgu, g z yardımı ile aktifle tirilmekte ve bu bilginin duyular yolu ile aktarımı sağılanmaktadır. Bu Pallasma’nın b t n bedenle varlığın kavrandığını s yediğı c mlelerini de destekleyen bir olgudur.

Video oyunlarının bir ba ka  nemli olanağıysa, kendine ait zaman algısıdır ve değı tirilebilir fizik kurallarıdır.  ekil 3.16’da Minecraft oyunu da buna  rnek verilebilir. Kullanıcılar fiziksel d nyanın kısıtlamalarından video oyunlarında kurtulur. Video oyunlarında kurulan bu yeni ger eklik, bir yanı ile sinemada kurulan hareketin yapay zamanına benzer. Fakat burada zaman, oyuncuların ger ek zamanlarının par alanması ile kurulur. Bunlara ek olarak fiziksel d nyanın limitleri olmadan kurulan bu yeni ger eklikte mek nlar birbirlerine hiper linklerle bağılanabilir.



 ekil 3.16 : Minecraft oyunu ve s rekli değı en  evre. (Url-13)

Kullanıcı aynı zamanda iki mek anda olabilir veya kendi mek nında yaptığı değı imler anlık olarak ba ka mek nlardaki kullanıcıları etkileyebilir. Bu ve bunun gibi durumlar tamamen benzetimin kurulu  prensipleri ile ayarlanabilir. Bu benzetimin  rettiğı

mekânsal gerçeklik algısı ile bir network içindeki bütün kullanıcıların kendi gördükleri topografya aslında başka oyuncularında gördükleri bir topografyaya ait olduğundan hiper uzayı oluşturabilirler.

Sonuç olarak video mekânları sahip olduğu bu potansiyelleri açısından “Anlık Mekân”ın kuracağı mekânsallığın sınırlarını genişletebilmekte ve ilerisi için tasarım potansiyelleri hakkında öngörü sahibi olmamızı sağlayabilir. Video oyunları; hareketin zaman-mekânsal deneyiminin göreliliği, belleği ve değişimi açısından “Anlık Mekân” için potansiyeller sağlamaktadır. Aynı zamanda duyuların birbirleri yerine işlevlendirilebileceğini ve duyular arası bilgi transferi ile varlığın değişik kavranma biçimlerine kapı açılabileneceğinin de önemli bir göstergesini sunmaktadır. Bu yönleri ile “Anlık Mekân” kavramının anlaşılmasına ve uygulanmasına ilham veren bir örnektir.

3.7 Kaykaycının Deneyimi

Hareketin zaman-mekânsal deneyiminin izlerinin sürülebileceği bir diğer örnek ise kaykaycının ürettiği deneyimdir. Kaykay, 20. yüzyılın ortalarından sonra, ABD'nin Kaliforniya eyaletinin sahil kentlerinde, rüzgârsız günlerde sörf yapamayan gençler tarafından, tahta bloklara tekerlek takmak suretiyle icat edilmiştir. (Cave, 2015)

Kaykay hareketin zaman-mekânsal deneyimini hız, bellek ve değişim üzerinden inceleyebileceğimiz bir örnektir. Kaykaycılar, altında tekerleri olan bir tahta sayesinde, bedensel imkânlarını farklılaştırırlar. Kaykaylarını sürerken, yürüyen diğer insanlara göre hareket kabiliyetleri daha akışkan bir durum kazanır. Yürüyen diğer insanlara göre daha hızlı bir harekete sahiplerdir. Bu durum onların mekânla olan ilişkilerini de dolayısı ile değiştirecektir. Daha özgür bir şekilde hareket eden bu bedenler, bir yandan hızları artarken diğer yandan mekânda yaptıkları hareketler daha farklılaşmaya başlayacaktır. Şekil 3.17 ve 3.18’de bu deneyim iki farklı açıdan görülmektedir.



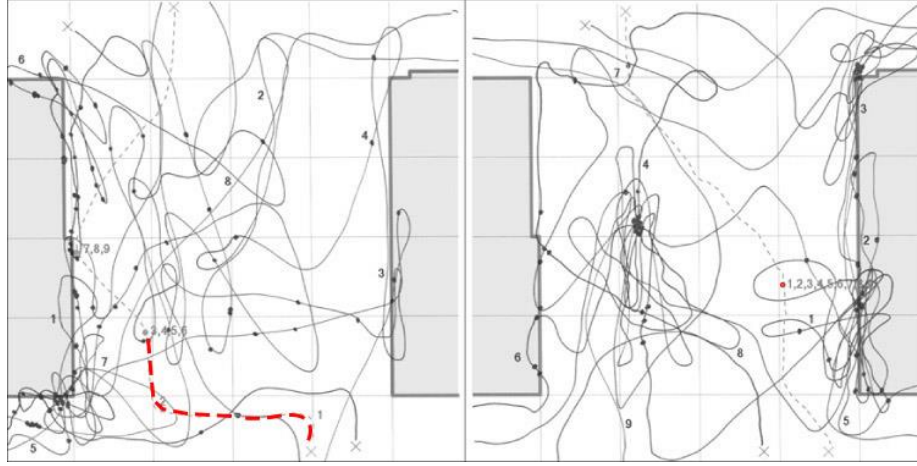
Şekil 3.17 : Kaykaycının gözünden hareket deneyimi. (Url-14)



Şekil 3.18 : Kaykaycı ve hareketin deneyimi. (Url-15)

Bu hareket farklılaşmasından doğan deneyim değişimi elbette ki, hareket deneyiminin mekânsal etkileşimini de değiştirecek, kaykaycılar için diğer insanlara göre farklı bir bellek oluşturacaktır. 2011 yılında yayınlanan bir araştırmada iki kaykaycı ve iki mimarın Avustralya Sydney şehrinde “Martin Place” adı mekânda hareketle deneyimi haritalanmıştır. Bu araştırmaya göre iki kişilik iki grubun, eski bir fabrikanın içinde mekânda bazı noktalara dokunmaları istenmiştir. Gözlemciler ise yapılan yer değiştirmeyi gözlemleyerek, hareketlerin rotalarını bir harita üzerine işlemişlerdir. (Bennett, 2011)

Şekil 3.19’de gösterilen yanyana iki diyagram bu iki grubun 10 dakika boyunca yaptığı hareketleri haritalamıştır. Kaykaycıların izleri düz çizgi iken mimarların izleri ise kesikli çizgi ile belirtilmiştir. İzlerin başı ve sonundaki çapraz işaretler hareketin başlangıç ve sonunu vermektedir. Katılımcıların mekânda temas ettiği şeylerle kurdukları ilişkinin süresi ve yeri ise çizgiler üzerindeki sayılar ve daireler ile belirtilmiştir. (Bennett, 2011) Örneğin Şekil 3.19’de birinci diyagramdaki kesikli çizgi üçüncü dakikaya kadar mimarın mekânda birşeyle karşılaşmadığını temsil ederken, ikinci diyagramdaki kırmızı ile işaretlenen noktada mimar ilk yedi dakika boyunca mekânda karşılaştığı şeyle kurduğu ilişki işaretlenmiştir.



Şekil 3.19 : Kaykaycının mekân deneyimi. (Bennett, 2011)

Her iki harita da, kullanıcıların hareket deneyimlerini ve mekânla kurdukları etkileşimi anlamamızı sağlar. Her iki durumda da, mimar iki noktadan daha fazla alana dokunmamıştır ve eylemlerinde tekrar yoktur. Her iki gözlemcinin yatığı hareketlerin üzerinden gittiğimizde mimarın mekânın sınırları ile ilgilendiğini söyleyebiliriz. Bunun aksine kaykaycı mekânı deneyimlerken 30'dan fazla objeye dokunmuştur ve bunlar duvarlardan merdivenlere, geniş bir alanı kaplamaktadır. Kaykaycılarının hareketi hızlı tekrarlanan ve takip etmesi zor doğrusal olmayan yollardır ve bu yollar birbirleri ile kesişirler. Bu kaykaycılarının bir sınır içinde kalmadıklarını ve sınırları içinde geliştirdiklerini gösterir.

Mekân tasarımı olarak mimarların izi, mimarların mekânı pasif olarak nasıl deneyimlediğini gösterir. Tam tersine bir kaykaycı ise mekânı aktif bir biçimde dokunarak, içinde hareket ederek, duyarak, adrenalinle, ritimle denge ve odaklanma ile nasıl deneyimlediğini gösterir. Üst üste düşen çizgiler ve özel alanların yoğunluğu kaykaycının nelere odaklanıp neleri kendi deneyiminden izole ettiğini ortaya çıkarır. (Bennett, 2011)

Sonuç hareketin mekânda özgürleştirilmesi ile de farklı hareket ilişkileri ile kurulmuş mekân oluşumlarına imkân sağlayabilir. Bir örnek vermek gerekirse: içinde sadece kaykayla hareket imkânı olan bir mekân nasıl bir tasarıma sahip olurdu? Belki de bu yapı bilinen mimarlık yapılarının aksine birbirlerine hareket koridorları ile eklenen ve -sınırları belli olan kapalı bir yapıdan ziyade- bu koridorların devamlı olarak devinim için de olduğu bir açık yapı olabilirdi. Bu anlamda kaykaycının deneyimi hareketin görelliği, belleği ve değişimi (etkileşimi) açısından önem kazanmaktadır ve “Anlık Mekân” için kaykay yapmak temel bir deneyim kavrayışı olarak düşünülebilir. Bu

deneyim kavrayışı üzerinden yeni mekân tasarımı anlayışları getirilebilir ve hareketin deneyimi daha fazla tasarım düşüncesinin içine katılabilir. Kaykaycıların ürettiği hareket ve kaykay kayma şekilleri mimari tartışmalar üretebilir ve kaykacılığın değeri mimarlık için kullanıldığında, mimarların geleneksel mekân tanımlarına yeni katkılarda bulunabilir.

3.8 Yolculuk Mekânı

Yolculuk hareket deneyiminin gözlenebildiği başka bir deneyim mekânıdır. Yolculuk mekânlarında kullanıcı etken ya da edilgen olarak bir hareketin içine katılır ve bu hareketi boyunca oluşan değişimler ve bu değişimlerin ürettiği bellek, deneyim mekânının oluşmasında rol oynar.

Yolculuk 'un ürettiği mekânları hareketin zaman-mekânsal deneyimi üzerinden incelemek için bu mekânlardan bir tanesi olan araba deneyimine bakılabilir. Arabalar, icat edildikleri günden bu yana kullanıcısına, bilinen mimarlık ürünleri gibi statik olmayan bu mekânlar kullanıcısına hareket deneyimleme imkânı vermiştir. Bu hareket etraftan akan dış çevrenin zamanla değişmesi sonucunda oluşan total bir mekândır. İçinde hareket edilen mekânlardan farklı olarak bu mekânlar daha çok kullanıcısının kendisi ile hareket etmesini sağlayan araçlardır. Dolayısı araba, hareket ile mekân deneyimi kuran bir araçtır.

Bu açıdan baktığımızda bir hareket deneyimi olarak mobil mekânlar, kullanıcısının beden imkânlarını değiştirerek, onlara yeni deneyimlerin kapısını açan bir araçtır. Çünkü mobil mekânlar doğası gereği içinde hareketi barındırır ve bu hareket kullanıcısına devamlı değişen bir dünya oluşturur ve her algılanan değişim, kişinin yeni bir şeyler deneyimlemesine ve dolayısı ile yeni bir mimari mekân oluşturmaya olanak sağlar. Bu mekân hareketle genişmekte ve kişisel deneyimlerle kurulmaktadır.

Iain Borden-Drive kitabında bu konu hakkında “Hareket kenti anlamak için bir anahtardır. Sen hareket ederken, dünya da senin çevrende hareket eder ve birbirinizle bir enerji akışı yaşarsınız. Yer sana cevap verir ve etkileşime girer.” der. (Borden, 2012) Araba ile kenti deneyimlemek için olanak sağlar. Şehir içinde araba sürülürken daha uzak bir alana dağılma imkânı vardır. Aynı zamanda hız arttığı için, sürücünün hareket deneyimi değişir ve şehirden endindiği bellekte buna göre şekillenir. Bu etkileşim arabanın hareketle kurduğu alternatif mekânı oluşturur.

Arabanın mekân oluřturmasını saęlayan deneyim, arabanın sürüş deneyiminden ileri gelmektedir. Iain Borden, “Drive” kitabında bunu řu řekilde ifade eder.

“Sürüş araba ve yollardan çok daha fazlasıdır. Sürüş, sürücüsü olduęu arabanın, yol ile birlikte bütüncül olarak, yeniden kurulan bir mimarlıktır. Düşüncelerimizle, hareketlerimizle, tükettiğimiz imajlar ve hayallerimizle, türettiğimiz anlamlarla, öğrendiğimiz kodlar ve üzerimizdeki yaptırımlarla bu mimarlığı oluřtururuz. Sürüş biz hareket ettikçe, farklı kořullarla karřılařtıkça, peyzajı dinleyip izledikçe ve bütün bu duygu durumuna kovaladıkça daha da hızlanır. Sürüş, insanları, arabaları, hızları, yolları, peyzajı, şehirlerin tarihlerini ve dönemlerini, anladıkça daha da karmařık bir yapıya dönüşür ve farklı türlerde yeni yaratımlara sebep olur.” (Borden, 2012)

Borden sürüşle edinilen etkileřimi anlattığı bu metinde, sürüşün ürettiği deęiřtirilmiş durumun, mekân belleęinin oluřmasında iřlevini anlatmaktadır. Sürüşün bu yaratıcı iřlevinin, araba ve arabanın sürüldüęü çevre ile řekillendięinden bahseder. Arabanın hızı ve kent ile kurduęu etileřimi, sürüşün mekân üretmedeki iřlevini etkiler. Bu yüzden mobilite’nin ürettiği hareket deneyiminin bellek ve deęiřim etkileřimlerini en çok arabanın ne hızda hareket ettięi etkiler. Çünkü şehir birbirinden farklı hızlarda, farklı deneyim imkânları sunmaktadır. Örneęin 30km/s, 55km/s, 70km/s ve 100km/s de şehir birbirinden farklı deneyimlenmektedir. Iain Borden’a göre 30km/s’da şehir bir kamusal deneyim olarak ele alınmıřtır. 30km/s hızda şehir ve yolda karřılařılan řeylerle etileřim süresi en yüksektir. Bu sebepten kurulan mekân’da yine bu öğelerin birleřiminden oluřmaktadır. 55km/s’de ise artık dıř çevre ve peyzaj daha hızlı bir biçimde akıp gitmektedir. Bu sebepten şehirle kurulan iliřki daha da seyrekleřmekte ve peyzaj daha çok önem kazanmaktadır. 70km/s ve daha fazla hızlar için otobanlar incelenmiřtir. Tartıřma sürüşün mekânsızlařma ve geçicilik ile iliřkileri üzerinden incelenmiřtir. Dördüncü bölümde ise “Deęiřtirilmiş Durumlar” ile bazı sürücülerin 100m/saat hızda, muhtemel kaza ve çarpıřmaların etkisiyle oluřan, insan bilincini aşkın geçiřsel deneyimlerle sonuca baęlanmaktadır. (Borden, 2012)

Borden’ın çözümlemelerine benzer bir çalıřma da 2014 yılında ITU MTS Programı kapsamında alınana Proje 2 dersi için üretilmiřtir. “Yolculuk Hikâyeleri” adlı bu çalıřmada, hareket halinde olma durumunun ürettiği mekânsallığın izleri arařtırılmıřtır. Birbirinden farklı araçlar içinde geçen bu hikâyelerde, yer deęiřtirme durumunun yaratıdığı deneyim mekânı yazı diliyle kurgulanması amaçlanmıřtır. Daha sonra ise yazı diliyle üretilen bu mekânlardan bazıları, animasyon teknięi ile canlandırılmıř ve yolculuk deneyimi farklı bir boyutta tekrardan üretilerek, deneyimin

daha çok anlaşılmasına çalışılmıştır. Bu hikâyelere ve animasyon videosunun linkine eklerden ulaşabilirsiniz.

Sonuç olarak araçların ürettiği hareket ve yolculuk deneyimi, hareketin zaman-mekânsal deneyim mekânı için önemli izler taşımaktadır. Öncelikle hızın deneyime etkisi daha sonrasında ise hızla gelen değişimler ve bu değişimlerin ürettiği bellek açısından, “Anlık Mekân” projesine kavramsal bir altlık oluşturmaktadır. Buna ek olarak dış dünya ile ürettiği göreceli hareket, aynı zamanda farklı şekilde hareket deneyimlerinin kurulabileceğinin ipuçlarını taşımaktadır.

3.9 Bölüm Sonucu

Tezin üçüncü bölümü, çeşitli örnekler üzerinden ikinci bölümde tartışılan hareketin zaman-mekânsal deneyiminin parametre ve etkileşimlerinin daha somut örnekler üzerinden düşülmesi açısından önemli bir bölümdür. Mimarlık deneyimim ve kişisel deneyimler ve gözlemlerim üzerinden heyecan verici olduğunu düşündüğüm için peşine düşülen bu örnekler, hareket deneyimi olgusunun çeşitli açılardan çözümlenmesinde yardımcı olmuştur.

Daha ötesinde “Anlık Mekân” için birçok olanakların keşvedilmesini sağlamıştır. Bu olanaklara kısaca göz atacak olursak, öncelikle hareketin mekânsal deneyimde ne şekilde serbest bırakılabileceğinin ipuçları araştırılmıştır. Bu çalışma yapılırken sadece hareketin kavramsal olarak tasarım ilkeleri araştırılmamış, hareketle şekillenen bir mekânın malzemesinden, üretimine kadar bütün ölçeklerde hareketin imkânlarına dair ipuçları bulunmaya çalışılmıştır. Bütün bu arayışların yanında yine hareketin bedenle kurduğu ilişkinin dinamikleri üzerine de çalışmalar yapılmıştır. Hareketin zaman-mekânsal deneyiminin bedenle etkileşimi incelenmiş, hareketin ürettiği değişim ve bellek üzerinden hareketle şekillen bir mekânın üreteceği etkileşim anlaşılmaya çalışılmıştır.

Bir sonraki bölümde “Anlık Mekân” projesinde bölüm üçten elde edilen bu kavramsallık dâhilinde hareketle şekillenen mekânın tasarımına odaklanılacaktır. Bu bölümde üzerinde durulan kavramlar ve ilkeler üzerinden üretilecek bu mekânda, akışkan mekânın izleri sürülecek ve bu mekânın hangi kavramsal bağlamı tasarlanacaktır.

4. ANLIK MEKÂN

Tezin bir önceki bölümlerinde hareketin zaman-mekânsal deneyimi; hareketi etkileyen parametreler ve hareketin etkileşimleri üzerinden kullanıcı deneyimini anlamak üzerine odaklanılmış ve bu durumları örnekler üzerinden anlamaya çalışmıştır. Bu örnekler, ikinci bölümde sözü edilen hız, süre (zaman), görelilik, bellek ve değişimlerin mekân oluşumunda etkileri incelenmiştir.

Hareketin zaman-mekânsal deneyiminin parametreleri, etkileşimleri ve örnekleri, “Anlık Mekân” tasarımı için ilham verici bir kavramsallığa sahiptir. “Anlık Mekân” tasarımı, hareketin mekânın zaman-mekânsal deneyiminin bu örneklerde elde edilen kavramsallığa üzerine kurgulanmıştır. Bu bölüm de “Anlık Mekân” tasarımı dört temel başlık üzerinden değerlendirilecektir. Bunlar şu şekilde sıralanmaktadır:

- Kavramsal tasarımına dair ilkeler
- Uygulamalı tasarımına dair öneriler
- Genel mekân kurgusu ve çalışma ilkesi
- Projenin kısıtlamaları ve bu kısıtlamaların nasıl aşılabileceğine dair çıkarımlar

bağlamında anlatılması planlanmaktadır.

4.1 Kavramsal Tasarım İlkeleri

“Anlık Mekân” projesi daha önceki bölümlerde yapılan çıkarımlardan doğan sorulara cevap arayışından dolayı ortaya çıkmıştır. Buna göre “Anlık Mekân” projesini temel sorusu şudur:

Hareket, mekânın deneyimlenen sınırlarını değiştirebilecek bir olguysa, mekânda hareketin devamlılığı sağlanması, mekânın deneyimlenen alanının sınırsız bir şekilde büyümesine olanak verebilir mi? Daha açık ifade etmek gerekirse, sadece içinde hareket ettiğimiz ve mekânında bizimle hareket ettiği bir ortam içinde, sonsuzca hareket edip mekânın deneyimlenen sınırlarını genişletebilir miyiz?

Bu sorununun cevabı “Anlık Mekân” projesinin temel prensibidir. “Anlık Mekân” projesi bu sorununun cevabını, mümkün olabildiğince hareketin mekânda her anlamı ile serbest bırakılması ile oluşabileceğini varsayar. Çünkü hareketi serbest bırakacak bir tasarım anlayışı sonsuz tasarım potansiyellerini de içinde barındırması beklemektedir. Bu nedenle “Anlık Mekân”da onu oluşturan bütün öğelerin hareketleri mümkün olabildiği kadar serbest bırakılması gerekmektedir.

Bu serbestlik ise ancak yapıyı oluşturan bütün birleşenlerin bütüncül olarak hareketinin belli bir mantık etrafında serbest bırakılması ile oluşabilir. Bunun bir örneği dalganın mekânı örneğinde ele alınmıştır. Dalganın fiziksel olarak oluşumu elen alan bölümde su molekülleri arasındaki bilinç, bir kuvvet uygulandığında su moleküllerinin nasıl davranacağına karar vermektedir ve dalganın oluşması-kaybolması süresince işleyen bir mantığın parçalarını oluşturmaktadır. Bu durumdan da anlaşılacağı üzere su molekülleri arasında belirli koşullar altında ne şekilde davranması gerektiğine karar veren basitte olsa bir bilinç bulunmaktadır.

Bu sebepten “Anlık Mekân” da bu kavramsal ilkeler etrafında şekillenmez. Yani akışkan bir mekânın üretilebilmesi için basit de olsa yapı elemanlarının bir bilinç kazanması gerekmektedir. Bu bilinç ise en basit anlamda bir yönelim kararıdır. Yapı birimleri merkezi karar verici bir sisteminin kontrolünden ziyade kendi içinde bilinçli, yapmak istedikleri harekete karar veren bir özelliğe sahip olmalıdır. Merkezi karar verici sistem ise, yönelim belirleyici bir sisteme evrilmelidir. Bu sayede bütün yapı elemanlarının hareket edebilmek için bir merkeze bağlı olma zorunluluğu ortadan kalkacağı gibi yapı elemanlarının kendi içlerinde birbirleri ile iletişim içine girmeleri ve birbirlerini etkilemeleri mümkün olabilecektir.

Bu noktada anlatılanları daha iyi anlamak için, incelenen örneklerden dalga mekânına geri dönülecek olursa, dalga mekânını oluşturan yapısal malzeme su’dur. Su molekülleri ise birbirlerin kohezyon ilkeleri etrafında birbirleri ile etkileşim ve hareketlerinin potansiyellerini bu kuvvetler belirler. Dışarıdan kuvvetli bir rüzgâr estiğinde su moleküllerine yönelimsel olarak etki eder. Bütün moleküller bu kuvvet etrafında bir tepki verirler ve dalga mekânını oluşturur. Bu noktada moleküller bir bazı koşullar altında birarada kalmak için bir bilinç sahibidir ve rüzgâr yönelimsel kararları veren etkidir. Su ise kendi bilinci imkânı ile rüzgâr karşında bir tepki vererek dalga şeklinde bir bilgi üretir ve daha sonra yönelimsel bilgi olmadığında eski haline geri döner.

Yapı elemanlarının bilinç kazanması aynı zamanda bütün yapı elemanlarının hareketini bazı kurucu ilkelerle kendisinin belirlemesi, herhangi bir geometrinin üretilmesinde oluşabilecek sorunları da çözecektir. Örneğin en basit hareketler ya doğrusal ya da bir eksen etrafında dönerek oluşturulmaktadır. Bu durum ise bazen hareketli bir mekânın oluşmasında, bazı maddi ve fiziki imkânsızlıkların oluşmasına sebep olmaktadır. Bu noktada herhangi bir merkezi idare tarafından kontrol edilmeyen yapı öğeleri, önceden belirlenmiş herhangi bir eksene göre sabitlenmeyeceği için hareketlerinde özgürleşecekleridir. Aynı zamanda birbirleri ile kuracakları iletişikle, birbirine göre göreceli hareket edeceklerdir. Bu şekilde ciddi anlamda hareket özgürleşecek ve kapalı bir makine düşüncesi yerine açık bir yapı özelliğine sahip olunacaktır.

Daha temel olarak ise, bu şekilde kurgulanan bir yapı kavramsal olarak Bergson'un bahsettiği "gerçek hareket" tanımına da uyacaktır. Çünkü ona göre gerçek hareketin tanımlarında hareket soyut araçlarla bölünmektedir. Bunun nedeni ise aklın hareketi anlama yönteminden ileri gelmektedir. (Deleuze, 2014) Bu bir anlamda merkezyetçi düşünceye benzer ve bir katılaşma getirmektedir. Oysaki hareket yapı elemanlarında özgür kılındığında, hareket doğrudan kontrol edilmek durumunda kalmaz ve hareket üzerindeki kontrolcü yasaları kullanmak zorunda kalınmaz. Bir başka anlamda da hareket biliminde olduğu gibi kontrol altına alınmaya çalışılmaz ve yapı elemanları arasındaki hareketlerde ilişkiler önemli olmaya başlar. Fakat diğer yandan da fiziki dünyanın şartları için yine bilimsel ilkeleri kullanmaktada geri durmaz.

Bilinçli bir yapı, açık bir yapıdır, değişkendir ve devamlı olarak yönelime bağlı olarak kendisini yeniler. Çevreden aldığı tepkileri yorumlar ve evriminden doğan yönelimine göre bir bilgi oluşturur. Bu bilgiler ise yeni bir bellek ve dolayısı ile yeni bir yönelim ve biliş olmasına sebep olabilir. Dolayısıyla her hareket bir iz bırakır ve bu izler ise gelecek yeni bir hareket karşısında üretilecek bilgiyi belirler. Bu sebepten bu şekildeki bir yapı bir kümeden ziyade Deleuze'un hareket-imge de bahsettiği küme yerine açık yapıya benzer. (Deleuze, 2014) Kontrolcülük kendini özgür seçilime bırakır. İlkeler hareketi çerçevesini yönelimler hareketin deneyimini belirler.

Sonuç olarak "Anlık Mekân" projesi, malzemesinden içindeki kullanıcı deneyimine kadar hareketi özgürleştiren ve bu deneyimi esas alan yönelimle etkileşen bir kavramsallığı esas alır. Bu kavramsallığa bölüm üç'te incelenen birçok örnekte rastlanmaktadır. Dahasında bu tasarımın ilkeleri herhangi bir sistemde ilkel olarak işler

hale getirildiğinde dahi hareketli mekânın kurulması için yeterli şartları sağlamış olacaktır. “Anlık Mekân”ın olası tasarımlarından birisini anlamak için aşağıdaki görsellere bakarsak:

4.2 Kavramsal Bir Tasarım Önerisi:

Bu bölümde “Anlık Mekân” için bir önceki bölümde anlatılan ilkeler dâhilinde bir tasarım önerisi geliştirilmeye çalışılacaktır. Bu proje daha çok kavramsal olarak tasarlanmış olup, daha önceki bölümlerde anlatılan ilkelerin mümkün olabildiğince mekân tasarımında kullanılmasına çalışılmıştır.

Anlık Mekân’a geri dönülecek olunursa; Bergson bir durağanlıktan diğer durağanlığa hareket bölünemeyen bir bütündür der. (Bergson, 2007) Bu temel varsayım “Anlık Mekan”ın çalışma ilkesini oluşturmaktadır. Bu varsayım başka bir açıdan ifade etmek gerekirse Bergson hareketin başlangıcından bitişine kadar tamamlanması gereken bölünmez bir bütün olduğunu söyler. Bu durumda mekânda serbestleştirilecek her hareket bir durağanlıktan diğerine durmaksızın tamamlanmalı ve hareketin sonunda bu açık sistem değişerek evrimleşmelidir. Fakat evrimleşirken temel çalışma prensibini bozmadan kendi yapısına geri dönmelidir. Yani hiçbir hareket bitiminden sonra sistemin yapısal çalışma ilkesi bozmamalıdır ama her hareket sistemde de içeriksel değişime yol açmalıdır.

Bunu biraz daha açarsak hareket yönü ve büyüklüğü olan bir vektörden oluşmaktadır; bu yüzden hareket başlangıcından bitimine kadar bu yön dâhilinde hiçbir engelle karşılaşmadan hareketini yapmalı ve yine her küçük hareket başlangıcından bitimine kadar başka hareketle kesimeden tamamlanmalıdır. Özetle denilenebilir ki her birim hareket başlangıcından sonunda kadar kesilmeden veya durdurulmadan kendini gerçekleştirmelidir ve hareketin sonucunda ise sistem içeriksel değişime uğramalıdır.

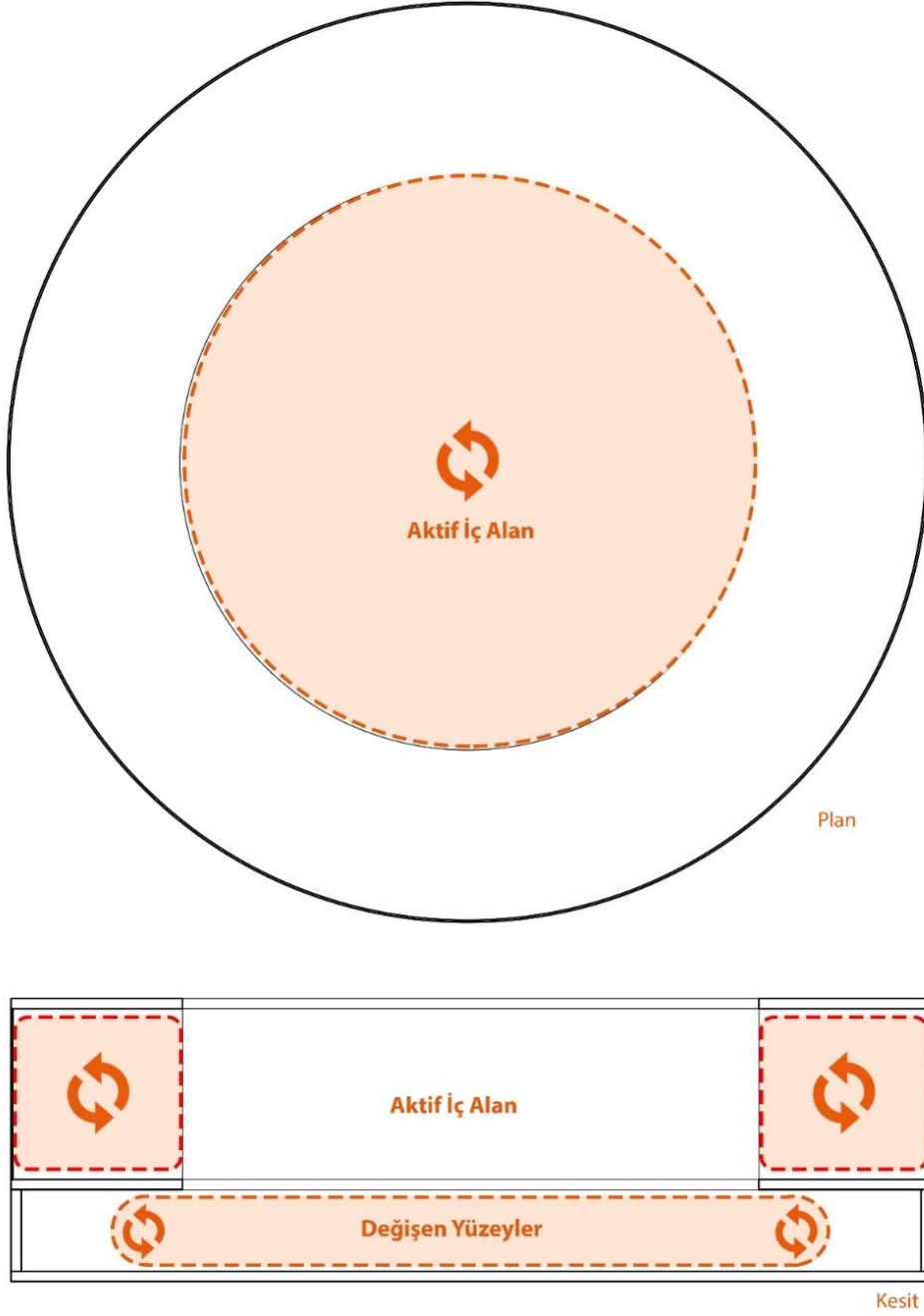
Böyle bir sisteme bir örnek olarak rubik küp oyuncağı verilebilir. Rubik küpte, her hareket karelerin yerlerinin değişmesiyle rubik kübün içeriğinin (yani renklerin yerlerinin) yer değiştirmesini sağlarken, her hareket sonunda sistem yapısal olarak yine harekete olancak sağlayacak ilkesel yapısal özelliklerine geri dönmektedir. Aynı şekilde dalga mekânı da her dalga oluşturduğunda bağlamsal özellikleri ve niteliği değişir ama su dalganın sonunda kendi özelliklerine dönerek yine yapısal özelliklerini korumaktadır.

Bu yüzden “Anlık Mekân” nın özelliği biraz rubik küpe biraz da dalga mekânına benzemektedir.

4.3 Genel Mekân Kurgusu ve Çalışma İlkesi

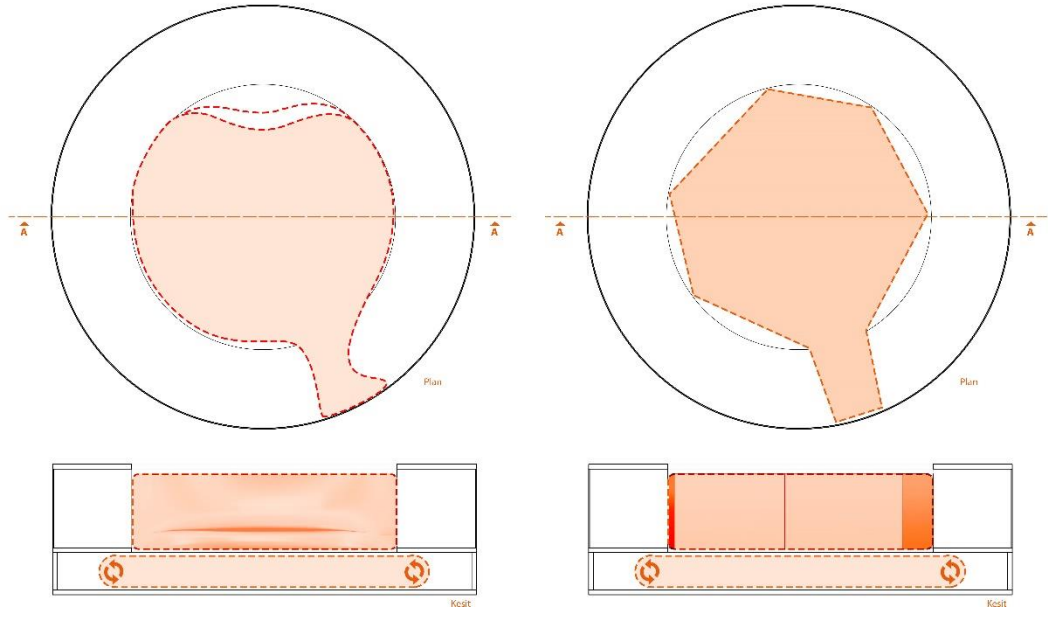
“Anlık Mekân” kullanıcısının hareketlerine göre etkileşimli olarak kendini yeniden üretebilen bir mekândır. Bu yüzden mekânı oluşturan hertürlü birleşenin de hareketlerinin özgür kalması gerektiğini savunur. “Anlık Mekân” bu kavramsal ilkeler çerçevesinde ve değişen teknoloji ile kendisini farklı bir biçimde defalarca üretilebilir. Konunun daha somutlaştırılması açısından bu ilkelere göre tasarlanmış bir “Anlık Mekân” modeli üzerinde durmak gerekirse aşağıdaki örneğe bakmak faydalı olabilir.

Şekil 4.1’de örnek bir “Anlık Mekan” modelinin şematik plan ve kesit diagramları bulunmaktadır. Bu “Anlık Mekân” tasarımında mekân geometrisinin tanımlayıcıları yüzeyler olarak tanımlanmıştır. Bu nedenle bu “Anlık Mekân”, kullanıcısını çevreleyen yüzeylerin hareketinin serbest bırakılması ilkesi üzerinden tasarlanmıştır. Buna göre Şekil 4.1’de görülen aktif alan, kesitten de anlaşılacağı üzere, yer döşemesi ve hacim sınırlayıcıları yer yönlü harekete imkan sağlayan bir yapıdadır. Plan çizminde aktif alan olarak tanımlanan alan, kullanıcının XY koordinat düzleminde her yönlü hareketlerine etkileşimli bir yüzey olarak tanımlanmıştır. Plan çizminde aktif alan dışındaki alan ise sabit bir alan olup, kullanıcının mekândaki sabit aktivitelerini gerçekleştireceği alan olarak tanımlanmıştır. Yine Şekil 4.1’deki kesit çizminde aktif olan diğer yüzeyler ise hacim sınırlayıcılardır. Hacim sınırlayıcılar kullanıcının hareketlerine göre daha önceden belirlenmiş plana göre geometrisini yenileyebilmektedir.



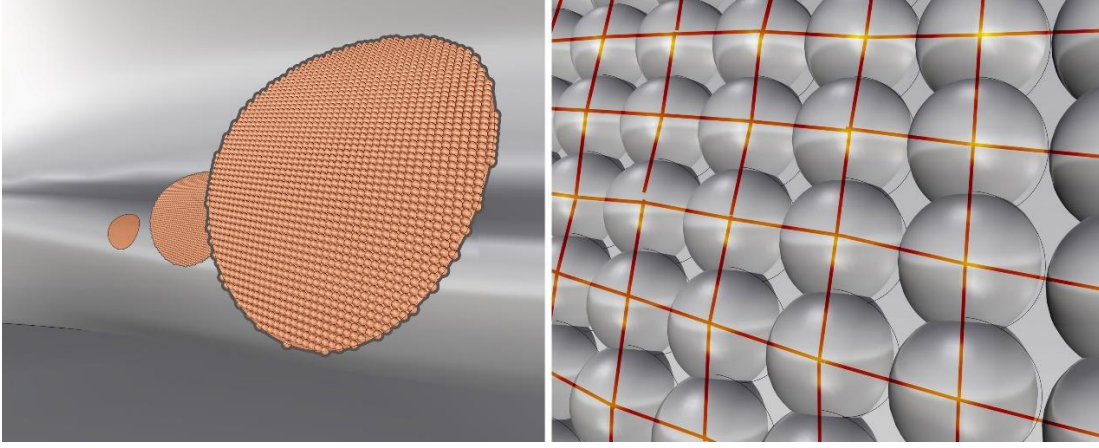
Şekil 4.1 : Örnek “Anlık Mekân” modeli

Bu değişimleri daha iyi anlamak için Şekil 4.2’ye bakacak olursak “Anlık Mekan”nın aşağıdaki gibi iki farklı durumu inceleyebiliriz. Şekil 4.2’de aktif alanı çevreleyen hacim sınırlayıcılar, kullanıcının etkileşimine daha önceden belirlenmiş plana göre değişimler göstermektedir. Bu yapı hacim sınırlayıcıları sayesinde hem soldaki gibi, hem de sağdaki gibi kullanıcısının hareketlerine bağlı olarak etkileşimli olarak değişkendir. Bir başka deyişle, yapı sınırsız geometrik form imkânlarını yapısında barındırmaktadır.



Şekil 4.2 : İç mekânda anlık değişimler

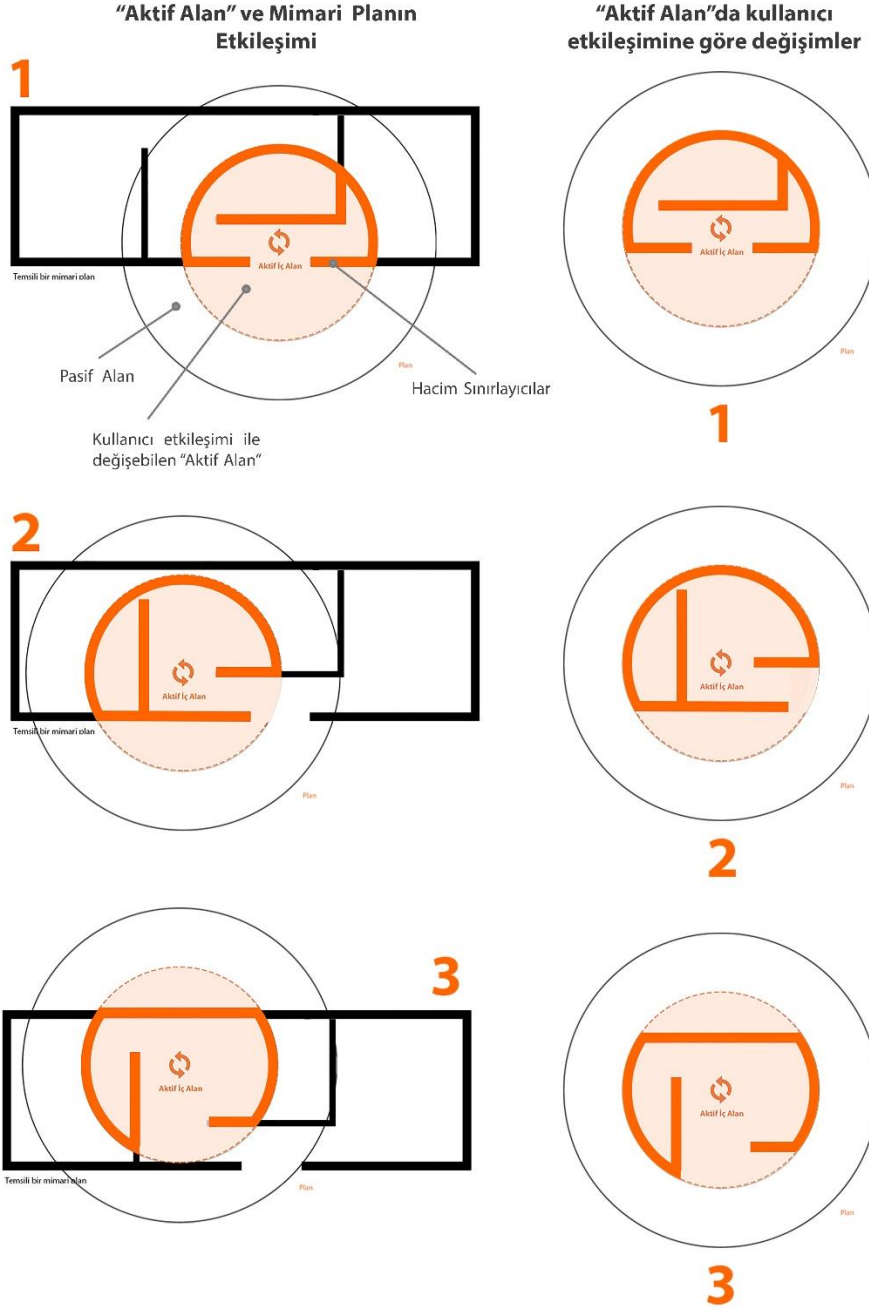
“Anlık Mekân” sınırsız geometrik imkânlarını, hacim sınırlayıcılarının yapısı sayesinde üretir. “Anlık Mekân”ın hacim sınırlayıcıları, daha önceki bölümlerde anlatılan hareketin serbest bırakılması ilkesine göre işler. Bu nedenle “Anlık Mekân”ın hacim sınırlayıcılarını oluşturan parçacıkların serbest olarak hareket edebilmektedir. Bu özelliğine ek olarak yapılan harekete göreli olarak anlık formunu bulduktan sonra o formda kalabilmesi gerekmektedir. Yani bir anlamda form değiştirirken akışkan bir özellikte olması gerekirken, anlık formunu bulduğu zaman katı bir hal alması gerekmektedir. Bir nevi suyun hal değiştirmesindeki gibi, buzdan-suya, sudan-buza dönüşmesi gerekmektedir. Yani parçacıkların oluşturduğu bütün zamana bağlı anlık hal değiştirmesi gerekmektedir. Bu nedenle “Anlık Mekân”ın hacim sınırlandırıcısının parçacıkları arasında kuvvetin değişken olması gerekmektedir. Şekil 4.3’de bu özelliklerde bir malzemenin temsili görselleştirmesi bulunmaktadır.



Şekil 4.3 : “Anlık Mekân” hacim sınırlayıcıları ve parçacıkları. Parçacıklar birbirlerine göre referans alıp konumlanması.

Şekil 4.3’de görülen “Anlık Mekân”ın hacim sınırlandırıcısı parçacıklarının hareketlerinin özgür kalabilmesi için bir diğer önemli nokta ise merkezi bir sistemle doğrudan kontrol yerine, parçacıkların birbirleri arasında iletişimine dayanan bir sistemle bulunması gereken konumlarını belirlemeleri gerekmektedir. Bu anlamda bir serbestliği sağlamak için her parçacığın basit anlamda bir belleği ve bilinci olması gerekmektedir. Bellek, kendi hareketine dair her türlü bilginin hatırlanmasına yararken, bilinç ise yönelimsel hareketinin sebebini, dolayısı ile yönünü belirleyecektir. Bu şekilde parçacıkların hareketleri kapalı bir hareketleri sınırlı bir makina düzeneği olmak yerine, açık bir sistemle sınırsız hareketi olan bir yapısalığa evrilecektir. “Anlık Mekân” da en küçük yapı parçacığına kadar, hareketin deneyiminin parametre ve etkileşimlerinin uygulaması, mekânda hareketin bütünlüklü olarak deneyimlenmesine yol açacaktır.

Hacim sınırlayıcıları kullanıcının hareketine göre duvardan hareket ederken gerekli geometrileri oluşturmaktadır. Bu geometriler bir duvar olmaktan öte, kullanıcıya hareket-zaman mekânını oluşturur. Hareket-zaman mekanı kavramını biraz daha açmak gerekirse, Şekil 4.4’e bakılması gerekmektedir.



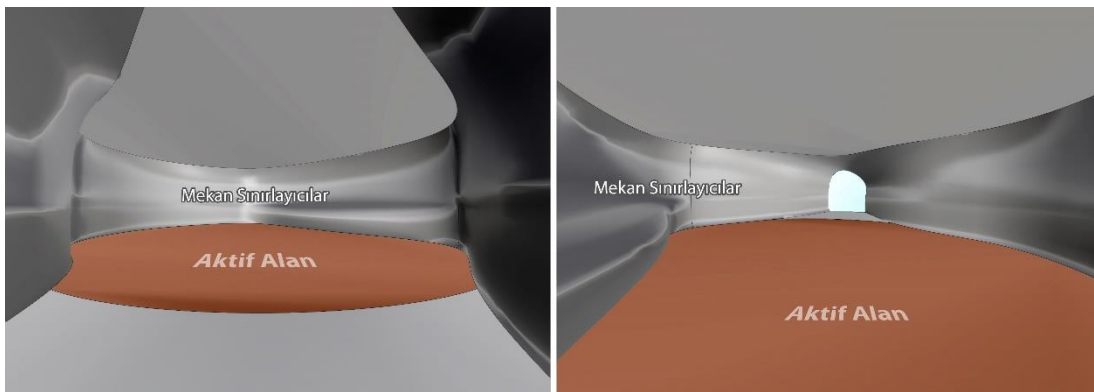
Şekil 4.4 : Mekân tasarımların “Anlık Mekân”a yüklenmesi

Şekil 4.4’de mimari planların “Anlık Mekân”la ne şekilde ilişkilendiği anlatılmaktadır. Bu diyagramlara göre belli bir mimari plan “Anlık Mekân” belleğine yüklendiğinde kullanıcı mekânla hareket yolu ile etkileşime geçmeye başlar. Bu görsellerde kullanıcı mekân içinde belirli bir mimari plana göre hareket ettiğinde planın etkileşimine göre bir hareket-zaman mekânı ile karşılaşmaktadır. Yine aynı kullanıcı bu belirli mimari plana göre başka bir mekâna geçmek istediğinde hareket başka bir hareket zaman fonksiyonu ile karşılaşmaktadır. Burada en önemli noktalardan biri, mekânın mimari

planının zamanla ve hareketle değişmesi durumudur. Yani hareket-zaman-mekân dediğimiz şey bu mekânın zamana göre değişken formunu ifade etmektedir.

Bu şekilde bir yapının, birbirinden farklı mekân geometrelerini verilen planlara göre üretebiliyor olması bu yapının en önemli avantajlarından biridir. “Anlık Mekân” projesi her ne kadar statik bir planın bu mekânda uygulanabileceği ön kabulü ile anlatılmış gibi dursa da, böyle bir mimari yapının sonsuz sayıda mimari planı olabilir. Hatta bu planlar sınırları kullanıcının hareket deneyimi ile yenilenen ve büyüyen sonsuz genişliğe ulaşabilir. Mimari planların üçboyutlu tasarımları bir yazılım aracılığı ile mekâna uygulayan bu değişken yapı, diğer anlık mekânlarla birleşip ortak birçok kişinin aynı anda kullandığı ortak bir topografya üretebilirler. Bu sayede, fiziksel olarak paylaşılması mümkün olmayan birbirinden çok uzak mekân geometrileri bu yapıya yüklenebilir ve birçok kullanıcının ortak hareket deneyimine sunulabilir. Çünkü “Anlık Mekân” mimari planları bir uzam bilgisi olarak alan ve onu kullanıcının hareketine göre etkileşimli olarak üreten bir yapıdır. Bu sebepten mimari tasarımlar bu yapıya bir, arayüz plan tasarımı gibi adapte edilebilir ve sonsuz olanaklar sağlayan bir esnekliğe sahip olabilir.

Şekil 4.5’de “Anlık Mekân”da üretilen farklı mekan tasarımları görülmektedir. Üretebileceği bu mekân tasarımları sayesinde “Anlık Mekân” mimari mekân tasarımı hakkında yeni deneyimler edinmemiz için evrimsel değişiklikler üretebilir. “Anlık Mekân” tasarım anlayışı ile mekânı, hareketle şekillenen zaman-mekânsal deneyim olarak, defalarca yeniden üretilmesine dayanan bir amacı vardır.



Şekil 4.5 : Mekân tasarımların “Anlık Mekân”a yüklenmesi

Bu sayede mekân o anın konusu olur. Aynı yerde birçok farklı mekânı, o an’a ait mekân parçalarının, kullanıcının hareketlerinin belirlediği bir çoklu bütünleşik zaman-mekânsal hareket deneyimi üretilebilir. Bu aynı zamanda bir alanda fiziki dünyada

hareketle üretilen dört boyutlu zaman-mekân kolajları anlamına gelmektedir. Kullanıcının hareket deneyimini odak alan bu deneyim, birçok mekanın kullanıcının hareketlerine bağlı olarak üretildiği bir kolaj mekan üretebilir

“Anlık Mekân”da bütünleştirilebilecek bir başka zaman-mekânsal etkileşim özelliği ise Su Pavyonu’nda anlatıldığı üzere maddenin üzerinde oluşturulacak ve mekanın toplam uzamsal bilgisini simüle eden bir yansıtım bilgisi ile sağlanabilir. Bu şekilde kullanıcının hareketinin mekânsal algısı, simüle edilen bilgilerle daha da zenginleştirilebilir. Başka bir anlamda bu bilgiler, kullanıcının hareket deneyimini düzenleyen bir geri dönüşüm aracı olarak da kullanılabilir. Bu sayede kullanıcının farklı hareketleri sonucunda oluşacak muhtemel mekân tasarımlarını görmesi ve bunlardan istediğini seçim yapması da mümkün olacaktır.

4.4 Bölüm Sonucu

“Anlık Mekân” projesi, hareketin deneyimini olabildiğince özgür bırakarak, sonsuz mekân potansiyellerini üretmeyi amaçlar. Bunun için mekânı oluşturan bütün yapı taşları için hareket deneyiminin parametrelerini ve etkileşimlerini kullanmayı amaçlar. Kavramsal olarak “Anlık Mekân”ın üretilmesi yapı elamanlarından içindeki aktivitelere kadar her şeyin akışkan bir yapısalığa kavuşması ile sağlanabilir.

Yukarıda anlatılan proje bu “Anlık Mekân”lardan birinin bugünün koşul ve teknolojisinde kavramsal olarak tasarımını göstermektedir. “Anlık Mekân” teknolojinin ilerlemesi ve zaman boyutunda hareketine hâkim olabileceğimiz malzemelerin gelişmesi ile kendini yenileyebilir. Bir “Anlık Mekân”ın oluşabilmesinin en önemli koşulu hareketi, mekânı oluşturan bütün kavramların ve ilişkilerin kendi içinde serbest bırakılabilmesine dayanmaktadır.

5. SONUÇLAR

Evrende herşey hareket etmekte ve bu hareketleriyle değişmektedir. Bu hareketlerden bazıları gözlemlenebilmekteyken, bazıları ise gözlemlenemeyecek kadar hızlı veya yavaştır. Fakat her durumda da evrenin devamlı bir hareket ve değişim içinde olduğu bir söylenebilir. Hareketlerin değişimlere, değişimlerin ise izlere dönüştüğü düşünüldüğünde evrenin yaptığı bütün hareketlerle bir bellek yapısı oluşturur ve bu bellekler her defasında üretilecek yeni hareketin sebep-sonuç ilişkisini oluşturmaktadır. Bu deviniminden dolayı evren, hareketle düşünen ve bu hareketleri belleği ile yeniden üreterek evrimleşen bir yapıdır denilebilir. Başka bir deyişle hareket evrenin düşünme yöntemidir.

Hareketin bu özelliğinin mekândaki karşılığının arayışı üzerinden üretilen bu çalışmaya, Mimari Tasarım Proje 2 dersi kapsamında üretilen “Yolculuk Hikâyeleri” ilham kaynağı olmuştur. (Tezin ekler kısmında mevcuttur). Yolculuk hikâyelerinde hareketle üretilen mekânların deneyimleri, hareketin zaman-mekânsal deneyimine odaklanılmasını sağlamıştır ve hareketin zaman-mekânsal ilişkisinin çözümlenmesine sebep olmuştur. Çünkü her ne kadar mimari mekânlar çoğu zaman statik olsa da, mekân deneyimi yine bu mekânların içinde yapılan hareketlerle anlaşılmaktadır. Bu sebepten hareketin zaman-mekânsal deneyimi, mekânının oluşmasını sağlayan en temel öğelerden biridir.

Bu çalışma, öncelikle hareketin deneyiminin parametre ve etkileşimleri üzerine üretilen düşüncelerle başlar. Hareketin zaman-mekânsal deneyimini değiştiren parametreler zaman ve süre, hız ve görelilik iken hareketin deneyiminin parametreleri bellek ve değişim üzerinden incelenmiştir. Daha sonrasında ise bu parametre ve etkileşimler daha somut örnekler üzerinden yeniden değerlendirilmiştir. Aynı zamanda bu örnekler hareket deneyimini fiziki dünya koşullarında ne şekilde üretildiği üzerine de “Anlık Mekân” için kavramsal bilgiler içermektedir.

Bu örneklerde, genel olarak hareketin ürettiği “bellek” ve “değişim” etkileşimine rastlanmıştır. Bu Bergson’nun de belirttiği gibi hareket eden her şeyin aslında bir bellek sahibi olduğu durumunu göstermektedir. Çünkü her hareket bir değişim her

değişim ise maddede bir belleğe sebep olmaktadır. Bu örnekler incelenirken ortaya çıkan, benzerlikler ve farklılıkların izlerine “Anlık Mekân”da rastlanmaktadır.

Her ne kadar mimari tasarım konvansiyonel olarak durağan ve statik olarak ön kabulleri olsa da, mimari mekânlar kullanıcıların hareketleri ve bu hareketlerin zaman için oluşturduğu deneyim ile şekillenmektedir. Bu sebepten dolayı hareketin mekân içinde devamlılığının sağlanması mekânın sınırlarının gelişmesine yol açabilir. Bu sınırlar tekil mekânlarda sadece genişlemekle kalmayıp çoğul mekânlarla birbirlerinin parçaları bile olmaları mümkündür. Hareket deneyimi mekânın sınırlarını genişletmesi ve mekân potansiyellerin artması açısından önemlidir. Belki bu şekilde Bergson’un belirttiği süre anlayışına sahip olabilir ve yine David Lynch’in bahsettiği hareket ve mekans tasarımı anlayışına erişilebilir. Aynı zamanda bir anlamda da Bakthin’in Kronotop’ta anlattığı zaman ve mekân birlikteliğini sağlayabiliriz. Hatta H₂O Pavyonu’daki gibi sanal bir gerçeklik, fiziki gerçeklikle bütünleşip, bindirilmiş bir gerçekliğin mekânı üretilebilir.

Bu noktada “Anlık Mekân” bu prensiplerin oluşturduğu bir çerçeve tasarımıdır. “Anlık Mekân”ın devamlı yeniden üretilebilen bir yapısıdır. “Anlık Mekân”ın anlık görünümelerini hareketin deneyimi ile şekillenen zaman-mekân fonksiyonu belirler. Mekân devamlı kullanıcısı ile etkileşim içindedir ve onunla beraber devinir.

Mekânın kullanıcı ile eylemleri arasında yönlendirici bir ara yüz bilgisi olması mekânın bir düşüncesi ve kurgusu olmasındandır. Eğer mekân bu arayüz bilgisi anlık olarak değiştirilebilir olursa, kullanıcılarına farklı zaman-mekânsal imkânlar sunulabilir. “Anlık Mekân” bu arayüz bilgisini fiziksel ortamda üretebilen dinamik bir ortam örneğidir ve istenilen bilgiye göre yeniden düzenlenebilir. Dahası hiçbir ön tasarım olmadan kullanıcının o an ki isteklerine göre kendini yeniden üretme potansiyeline sahiptir. Hareketin zaman-mekânsal deneyimi ise bu potansiyelin gerçekleşmesi için bir araçtır.

Bunlara imkânlara ek olarak “Anlık Mekân”, arayüz bilgilerinin birbirlerine iletebilir olmasıyla, birbirinden farklı birçok “Anlık Mekân”la iletişilebilir. Bu sayede aynı topografyada birçok kullanıcı o mekânı kullanabilir ve mekânı çoklu bir biçimde değiştirebilir, şekillendirebilirler ve etkileyebilirler. Bu durumu daha iyi açıklayabilmek için aynı siteyi kullanan kullanıcıların anlık olarak siteyi değiştirmeleri ve buna bağlı olarak sitenin de sadece bir ana özel görüntülerin olduğu ve devamlı

değişim içinde olduğu form örnek verilebilir. Bu durum ise insanlığın zaman ve mekân hakkındaki algılarında değişime yol açıp, bir nevi internetin günümüzde yaptığı düşünsel gelişimin, fiziksel ortamda oluşmasına katkı sağlayabilir.

Sonuç olarak “Anlık Mekân” bir kavramsa çerçeve olarak, hareketin zaman-mekânsal deneyimini üretmek için kurgulanmış bir projedir. Projesinin kavramsal ilkelerini sağlayan başka tasarımlar da anlık mekân olarak adlandırılabilir ve “Anlık Mekân” nın kendi evrimini gerçekleştirmesini sağlayabilir. “Anlık Mekân” hareketin zaman-mekânsal deneyimi ile sadece önceden tasarlanmış bir mekânın durağan anlık görüntü olmanın yanında aynı zamanda, zamanla ve çevresi ile evrilmeye ve bu evrimle devamlı değişen bir yapı olmayı amaç edinir.

KAYNAKLAR

- Bergson, H.** (1992). *The Creative Mind: An Introduction to Metaphysics* 1923. New York: Citadel Press .
- Bergson, H.** (1998). *Creative Evolution*. New York: Dover Publications.
- Bergson, H.** (2007). *Madde ve Bellek*. (I. Ergüden, Çev.) Ankara: Dost Kitapevi.
- Besson, L.** (Yazar), & **Besson, L.** (Yöneten). (2014). *LUCY* [Sinema Filmi].
- Borden, I.** (2012). *Drive: Journeys Through Film, Cities and Landscapes*. London: Reaktion Books.
- Busquets, J.** (2005). *The Urban Evolution of a Compact City*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Graduate School of Design.
- Chou, S.** (Yöneten). (2007). *The Real Superhumans and the Quest for the Future Fantastic* [Sinema Filmi].
- Deleuze, G.** (2014). *Sinema 1 / Hareket-İmge*. (S. Özdemir, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Güvenç, B.** (2008). *Mimarlık, Zaman, Mekân ve Değişim*. İstanbul: Yem Yayın.
- Harvey, D.** (1999). *Postmodernliğin Durumu*. (S. Savran, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Lynch, K.** (1972). *What Time Is This Place?* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Marinetti, F. T.** (2009). *Futurism: An Anthology*. (C. P. Lawrence Rainey, Trans.) New Haven, Connecticut: Yale University Press.
- Merleau-Ponty, M.** (2002). *Phenomenology of Perception*. (C. Smith, Çev.) London: Routledge.
- Pallasmaa, J.** (2011). *Tenin Gözleri*. (A. U. Kılıç, Çev.) İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları / Mimarlık Dizisi.
- Serway, R. A.** (2008). *Fen ve Mühendislik İçin Fizik (5.baskıdan çeviri) (Cilt 1)*. (K. Çolakoğlu, Çev.) Ankara: Palme Yayıncılık.
- Soykan, Ö. N.** (2003). (Saatsiz Yaşanır mı?). S. Solmaz içinde, *Felsefe ve Zaman* (s. 168). İstanbul: YGS Yayınları.
- Spuybroek, L.** (2004). *NOX*. New York: Thames & Hudson.
- Spuybroek, L.** (2008). *The Architecture of Continuity*. Rotterdam: V2_Publishings.
- Süalp, T. A.** (2004). *Zamanmekân (Kuram ve Sinema)*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Bennett, L.** (2011). *Skateboarding and Architecture*. Alındığı tarih: 22.04.2015, adres: <http://midoriblues.tumblr.com/post/6039533105/learning-from-skate>

- Bicknell, R.** (Prodüktör), & Chou, S. (Yöneten). (2007). The Real Superhumans and the Quest for the Future Fantastic [Sinema Filmi]. Alındığı tarih: 30.04.2105, adres: <https://vimeo.com/72138892>
- Brand, B.** (2014). Youtube.com. GoPro: Kilometer Barrels With Benji Brand - GoPro of the World June Winner. Alındığı Tarih:26.07.2014, adres: <https://www.youtube.com/watch?v=Z2eE08eZUTw>
- Cave, S.** (2015). About.com. A Brief History of Skateboarding. Alındığı Tarih:22.04.2015, adres: http://skateboard.about.com/cs/boardscience/a/brief_history.htm
- Duration** (t.y.). Merriam-Webster. Alındığı tarih: 24.06.2015, adres: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/duration>
- Eagleman, D.** (2015, Mart). Can we create new senses for humans? Alındığı tarih: 14.02.2015, adres: https://www.ted.com/talks/david_eagleman_can_we_create_new_senses_for_humans
- Erim, H.** (2000, 11 23). (C+V) , (C-V) İspatı, Işığın Hızı Relativedir. Alındığı tarih: 04.03.2015 adres: http://www.aliceinphysics.com/papers/introduction_tr.html
- Hockey, D.** (1983, 02). Annie Leibovitz While She Is Photographing Me. Alındığı tarih: 06 07, 2014 adres: http://www.hockneypictures.com/photos/photos_collages_05.php
- Jobson, C.** (2013, 06 06). The Visual Patterns of Audio Frequencies Seen through Vibrating Sand. Alındığı Tarih: 01.03.2015 adres: <http://www.thisiscolossal.com/2013/06/the-visual-patterns-of-audio-frequencies-seen-through-vibrating-sand/>
- Kelsey, J.** (2014). Maze Runners. IMDB. Alındığı tarih:17.03.2015 adres: <http://www.imdb.com/title/tt1790864/>
- Palmieri, J.** (2014, 5 2). Futurists on Speed. Alındığı tarih: 02.02.2014 adres: <http://blogs.guggenheim.org/checklist/futurists-speed/>
- Pekol, B.** (2011, 08 21). Tasarımda Labirentler. <http://www.banupekol.com/>: <http://www.banupekol.com/blog/category/turkce/makaleler/page/4/> adresinden alındı
- Sofuoğlu, H.** (2004). Bergson ve Sinema. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, 3. Selçuk Üniversitesi. Alındığı tarih: 22.04.2015 adres: <http://josc.selcuk.edu.tr/article/view/1075000303/1075000297> adresinden alındı
- Süre.** (2006). TDK. Alındığı tarih: 22.04.2015, adres: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.558a986b136e82.53789976
- Url-1.** (t.y.). Alındığı tarih: 23.04.2015, adres: <http://www.swedespeed.com/news/uploads/volvo/s60-drawing-600-1.jpg>
- Url-2.** (t.y.). Alındığı tarih: 19.03.2015, adres: <http://www.sherstone.com/Portfolio/People/i-czmBTpf/A>

- Url-3.** (t.y.). Alındığı tarih:21.04.2014, adres: <http://images.hdwpics.com/107C3B0A1D09/Speed-Road.jpg> .
- Url-4.** (t.y.). Alındığı tarih: 06.07.2014, adres: <http://openbuildings.com/buildings/musee-de-louvain-la-neuve-profile-4705/media>
- Url-5.** (t.y.). Alındığı tarih: 22.06.2014 adres: <http://pher.ch/photos/gruyere/castle/slides/Castle%20of%20Gruyere,%20French%20garden.html>
- Url-6.** (t.y.). Alındığı tarih: 22.04.2015, adres: <http://7-themes.com/6948896-japanese-garden-washington-park.html>
- Url-7.** (t.y.). Alındığı tarih: 22.04.2015, adres: <http://loop.ph/twiki/bin/view/Openloop/HyperSurfaceTheory>
- Url-8.** (t.y.). Alındığı tarih: 21.02.2015, adres: <https://www.comsol.com/acoustics-module>
- Url-9.** (t.y.). Alındığı tarih: 22.01.2015, adres: <http://www.awn.com/news/box-office-report-maze-runner-leads-325-million-opening>
- Url-10.** (t.y.). Alındığı tarih: 05.09.2015, adres: <http://news.kskmedia.ru/movie/198663/>
- Url-11.** (t.y.). Alındığı tarih: 05.06..2015, adres: <http://www.bitrebels.com/geek/20-pictures-that-define-the-word-epic/>
- Url-12.** (t.y.). Alındığı tarih: 22.02.2015, adres: <http://img7.gram.pl/20100518210041.jpg>
- Url-13.** (t.y.). Alındığı tarih: 19.04.2015, adres: <http://cfile1.uf.tistory.com/image/227F423854F58959028820>
- Url-14.** (t.y.). Alındığı tarih: 22.03.2015, adres: <https://www.youtube.com/watch?v=2H9OdrHrkjA>
- Url-15.** (t.y.). Alındığı tarih: 06.03.2015, adres: <https://www.youtube.com/watch?v=6JI0wUyH7q4a>
- Weisstein, E. W.** (2007). Doppler Effect. Wolfram Research. Alındığı tarih: 22.04.2015, Adres: <http://scienceworld.wolfram.com/physics/DopplerEffect.html>
- Wilson, T. V.** (2007). howstuffworks.com. How Surfing Works. Alındığı tarih: 22.04.2015, Adres: <http://adventure.howstuffworks.com/outdoor-activities/water-sports/surfing.htm>

EKLER

EK A: Yolculuk Hikâyeleri (Proje 2 Kapsamında):

EK A: Yolculuk Hikâyeleri (Proje 2 Kapsamında):

Yolculuk Hikâyeleri, Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı Proje 2 kapsamında üretilen bir projeye dayanmaktadır. Daha tezin konusu belli bile değilken üretilen bu sezgisel hikâyeler, daha sonrasında tezin konusunun anlaşılmasında ve seçilmesinde etkisi olmuştur. Öyle ki bu sezgisel hikâyeler oluşturulduktan sonra, varoluş ve mimarlık hakkında de merak edilen kişisel konuların ne olduğu, bu hikâyeler üzerine yapılan birçok tartışma ile şekillenmiş, keşfedilmiş ve bu tezin oluşmasında motivasyon kaynağı oluşturmıştır. Bu sebepten tezin bir bölümü olarak, teze eklenmesi önemli bulunmaktadır.

Hareketin zaman-mekânsal deneyimi üzerine üretilen bu hikâyeler, hareketin deneyimini yolculuk, bellek, değişim görelilik ve kavramlar üzerinden oluşturarak, okuyucuya bu deneyimi hissettirmeyi amaçlamaktadır. Hikâyelerin birçoğu tez yazarına aitken, bazıları ise farklı kişilerin yolculuk deneyimlerine aittir. Burada amaçlanan ise yolculuk ve hareketin, zaman-mekânsal deneyiminin kişisel olarak değişen ve benzeşen bakış açılarının fark edilmesi, hareketin deneyiminin akıl ve sezgilerle kurduğu ilişkilerin ortaya çıkarılması olmuştur.

Yazının bir hareket üretici olarak kullanıldığı bu hikâyeler de, çeşitli mecazlar ve irrasyonel bağlantılar bu hareketin aracıları konumundadır. Metnin ürettiği hareketle oluşan bu hikâyeler, bir zaman bağlamında birikerek oluşturduğu bellekle ürettiği mekân, tezin genelinde aranan mekân anlayışının da temelini oluşturmaktadır.

Hikâyelerin animasyon videosuna aşağıdaki QR kodunu elektronik cihazınıza okutarak ulaşabilirsiniz.



Aynı zamanda aşağıdaki linke tıklayarak da ulaşabilirsiniz:

https://www.youtube.com/watch?v=0Fl0Q_JWRzc

Hareketin deneyiminin hikâyeleri aşağıdaki alt başlıklarda toplanmıştır.

Hareket, Yolculuk, Hafıza

Şu an...

Bu yazıyı okumaya başladın.

Dikkatini beyaz duvardan, gözlerine yansıyan ışıklara verdin.

Sonra yine bu ışıkların oluşturduğu bir büyük dikdörtgen bir lekeyi bir bütün olarak algılamaya başladın.

Ve içindeki kelimeler dikkatini çekmeye başladı.

Şu an kaçınıcı cümleyi bitirdin farkında değilsin, ama hala bu yazının ne hakkında olduğunu bilmiyorsun.

Ama artık buradasın, başladığın yerden çok uzakta...

Belki başladığın yeri bile hatırlamıyorsun.

Hatırladığın tek şey bir zamanlar bu yazıyı okumaya başladığın.

Artık geri dönemezsin, buraya kadar okuduysan, başladığın yerden çok uzakta olduğunun farkındasın zaten.

Öyleki başladığın yer sen bir yere giderken arkada kalan insanlar gibi küçüldü ve imajı sadece senin aklında kaldı.

Evet, burası senin yeni gerçekliğin...

Algı, Zaman, Mekân

Biz bir yola çıktık.

Ne yolu olduğunu söylemeyeceğim.

Çünkü bu yolculuk her ne kadar birlikte gitsek de ikimiz için farklı şekilde ilerliyor.

Ben seni gideceğin yere götürürken ne yazacağımı kurguluyorum...

Sen ise bu yazıyı okurken nereye gideceğini merakla hayal ediyorsun...

Bu bana ilginç geliyor aslında.

Bu duruma ek olarak sana bir şey daha söyleyeyim mi?

Şu an ikimiz için zamanda aynı değil.

Ben dün gece odamın sarı ışığı sayfaya vururken radyoda The Neighborhood "Say My Name ve Cry Me River Mashup" yorumlaması çalıyordu.

Sen ise hiç yalnız olmadığın bir ortamda bu metni okumaya çalışıyorsun. (Upps birisi mekân mı dedi?)

Ne koluma pencereden buran soğuğu bilebiliyorsun, ne de bu yazıları yatağın üzerinde gecenin üçünde yazdığımı biliyorsun.

Ben de her aynı şekilde seni tam olarak bilemiyorum.

Bütün bu bilgiler eskiden kalan birkaç bilgi ile tahmin etmeye çalıştığım şeyler sadece...

Sinema ve Araba

Biz bir yola çıktık.

Ne yolu olduğunu söylemeyeceğim.

Çünkü bu yolculuk her ne kadar birlikte gitsek de ikimiz için farklı şekilde ilerliyor.

Ben seni gideceğin yere götürürken ne yazacağımı kurguluyorum, sen ise bu yazıyı okurken nereye gideceğini merakla hayal ediyorsun.

Yanımda oturuyorsun ellerini dizlerinin üstüne koymuşsun, radyoda çalan şarkı ile camdan dışarıyı seyre diyorsun.

Koltuğun rahatsız edici derece dik bana göre.

Belki ilerleyen zamanlarda daha rahat bir konuma geçirmek istersin.

Yolumuz daha çok uzun...

Dışarıda yağmur başlıyor. Bu durum beni biraz endişelendiriyor.

Yağmurlu havalarda bir yere gitmekten hoşlanmıyorum küçüklüğümünden beridir.

Önünü net görmekten hoşlanan insanlardanım belki de.

Yağmur benim için çok karmaşık bir durum yaratıyor.

Yağmur hızlanmaya başladı.

Acaba ne kadar daha devam edecek.

Sanırım biraz uzun sürecek.

Yağmur böyle devam ederse rotamı değiştirmek zorunda kalacağım çünkü.

Dikiz aynasından dışarıya bakıyorum, bu gece vakti yol bomboş ve şuan sanki dünya bu yol ve bu dünya da bizden başka kimse yok.

Böylesine düz yolda, üstelik etrafımızda da kimse yokken, 200 kilometrenin üstünde gitmemize rağmen sanırım kendimi duruyormuş gibi hissediyorum.

Bu hissimi sınamak için hızımı devamlı değiştiriyorum ama her şey faydasız.

Yol sen ve ben...

Son sürat ilerliyoruz ama ben kendimi koca evrende zaman durmuş gibi hissediyorum.

O kadar durmuş gibiyiz ki bu durum aklıma sanat filmlerinde devamlı ufuğa bakıp hiç hareket etmeyen figürlerin sahneleri geliyor.

Burası karanlık sessiz bir sinema salon belki de. Biz kendimizi o kadar kaptırmışız ki sanki yoldayız sanıyoruz.

İlerliyoruz ama gidemiyoruz hiçbir yere aslında.

Aslında 200 le gidiyor olmamıza rağmen yine de oturuyor olduğumuz gerçeği gibi.

Mantıksızlık, Korku ve Gerçeklik

Biz bir yola çıktık.

Ne yolu olduğunu söylemeyeceğim.

Çünkü bu yolculuk her ne kadar birlikte gitsekte ikimiz için farklı şekilde ilerliyor.

Ben seni gideceğin yere götürürken ne yazacağımı kurguluyorum, sen ise bu yazıyı okurken nereye gideceğini merakla hayal ediyorsun.

Yanımda oturuyorsun ellerini dizlerinin üstüne koymuşsun, radyoda çalan şarkı ile camdan dışarıyı seyreliyorsun.

Koltuğun rahatsız edici derece dik bana göre. Belki ilerleyen zamanlarda daha rahat bir konuma geçirmek istersin. Yolumuz daha çok uzun...

Dışarıda yağmur başlıyor.

Bu durum beni biraz endişelendiriyor.

Yağmurlu havalarda bir yere gitmekten hoşlanmıyorum küçüklüğümünden beridir. Önünü net görmekten hoşlanan insanlardanım belki de.

Yağmur benim için çok karmaşık bir durum yaratıyor.

Eğer yağmur yağacaksa farklı yollara sapacağım çünkü kötü yollar yağmurla beraber daha da kötü olur çünkü.

Üstelik yağmurdan önümüzü bile göremezsek, yolculuğumuz tehlikeli bir hal alabilir.

Bu yüzden düzgün bir rota çizmemiz gerekiyor.

Eğer dikkatli olmazsak sonunda bir yere çarpar ve yolcuğumuz da bu yazı gibi anında biter.

Motosiklet

Biz bir yola çıktık.

Ne yolu olduğunu söylemeyeceğim.

Çünkü bu yolculuk her ne kadar birlikte gitsek de ikimiz için farklı şekilde ilerliyor.

Sen beni gideceğimiz yere götürürken binlerce şey düşünüyorsun, ben ise bu yazıyı yazarken nereye gideceğini merakla hayal ediyorum.

Fren yapıyorsun, tık sesi...

En sevdiğim seslerden biri...

Kasklarımız aniden çarpıştığında çıkan o tık sesi...

Daha sıkı sarılmaya başlıyorum, içgüdüsel olarak.

Ama içimdeki heyecan, küçük bir çocuğunkinden farklı değil.

Biraz korksam da, unutup yeniden yapmaktan geri duramıyorum.

Çünkü rüzgârın yüzüme vurmasını seviyorum.

Değişik bir özgürlük hissi veriyor bu bana.

Hatta biraz daha cesaretim olsa ellerimi bırakıp gözlerimi de kapatıp kendimi hiç bilmediğim bir varlığın içine bırakmak istiyorum.

Bu bir kaybolmaktan çok, içinde bulunduğun sıradan gerçekliği ne kadarını görmeden sezebildiğinle alakalı bir oyun aslında.

Örneğin yüzüne çarpan rüzgârın kokusu sana nerede olduğunun ipuçlarını verir.

Ya da sesler. Ne kadar yakınsın yanındaki arabalara...

Bu tanıma oyununda, varlığı görmeden sadece hissederek algılamak istersin.

Tıpkı bazen metroda, görme engelliler için hazırlanmış rotaları gözünü kapayıp geçmek gibi bir şeydir bu.

Ya da moda sahilide koşucular için ayrılmış şerit döşemesinin farkı ile idare edip gözlerini kapatmak gibidir.

Varlığı başka bir şekilde hissetmeye çalışmak gibisi var mı?

Evet, varlığı görmeden de hissetmek istiyorum. Ya da belki uçuşumu hissetmek...

Gözlerimi kapadım. 1 dakika geçti...

Rüzgâr yüzüme vuruyor.

Bir dakika ışıklar neden kapandı.

Acil durum.

Gözleri açsam iyi olacak.

Ohh.

Ne var ki tünele girmişiz sadece.

Daha önce hiçbir tüneli böyle geçmemiştim sanırım.

Şu an hissettiklerimi anlatamıyor gibiyim.

Genel de tünelleri ya yürürdüm ya da bir arabanın içinde güvenle ilerlerdim.

Ama şu an hem yürüyormuş gibi mekânı algılıyorum hem de bir arabanın içinde gibi hızlıyım.

Üstelik hiç yürümediğim bir noktadan yolun ortasından gidiyorum.

İşte bana yeni gelen ve heyecanlandıran şey bu yeni durum sanırım.

Gemi (Dinç Dermanlı'nın özel hikâyesi)

(Not: Yazım biçimi ve boşluklar bilerek yazar tarafından bu şekilde ayarlanmıştır.)

Tüm halatlar mola, limandan ayrılmış bulunmaktayız. Manevra bitmediği için koşuşturmaca devam ediyor, yorgunluk ve limandan ayrılışın rahatlığı var içimizde, gemimizle baş başayız artık dışarıdan gelip hayatımıza müdahale edebilecek kimse yok.

5 gün sonra bir sonraki limandayız aklımda telefonun ne zaman çekip ne zaman çekmeyeceğini hesaplamaya çalışıyorum 5 gün boyunca sosyal tek heyecanım bu

olacak çünkü biliyorum, hep öyle oluyor. Tam bunları düşünürken daha Marmara Denizi'nin ortasında arama yapmaya çalışıyorum, olmuyor, çekmiyor, hemen üstüme bir mutsuzluk çöküyor. Olsun diyorum “burdayız” nasıl olsa birazdan çeker. Burdayız dediğim yer aslında burdayız da diyemediğim bir yer denizin ortasında gidiyoruz sabit olan tek şey gece uykuları, o zaman kullanabiliyorum o kelimeyi.

Mesaj geliyor arayıp da ulaşamayanlar diye hemen geri arıyorum bağlantı başarısız oldu diyor, tekrar arıyorum kesik kesik çalışıyor belli ki muhabbet keyifsiz olacak alo? ne? anlamadım? gibi sözlerle ilerleyecek. Olsun ses duymuş olurum diyorum bu sefer karşıdaki müsait değil herhalde, hayat farklı mekanlarda çok farklı zamanlarda ilerliyor çünkü biliyorum müsait olunan zamanlar çok farklı, yine de ulaşmayı denedim rahatlığı geliyor. İletişilemeyen zamandan sonra gelen mesaja göre 2 saat sonra konuşabileceğimizin bilgisini alıyorum, hava açık geminin hızı sabit hesaplar çok net o zamana Marmara Adasının kuzeyinden Çanakkale Boğazına ilerliyor olacağız içime bir rahatlık geliyor, kesilmeden konuşabiliriz hatta şımarıp internetten görüntülü bile konuşabiliriz belki.

İşime koşturuyorum halledilecek şeyler var çünkü konuşana kadar bir şeyler daha yapayım ki belki o zaman aralığında çok değişik bir şey yaşayıp anlatırım telefonda, hep özlem, hep zaman, hep havalar, olsun sıkılmıyorum hiç onlardan, iletişiyoruz ya yeter.

2 saat oldu olacak az kalmış geminin en tepesine çıkıyorum ”miyar güverte” antenler, radarlar her şey orda, garantiye alıyorum kendimi, şarjım tam. Hareketlendikçe telefondaki çekim kuvvetini gösteren çubuklar hareket ediyor, rahatlıyorum. Rüzgârlı biraz kendimi telefona siper ediyorum iletişimi

hiç bir şey engellemesin diye. Arıyorum, aralıksız her çalış rahatlattıkça rahatlatıyor beni sonunda ses geliyor. Konuşuyorum hiç farklı konu yok aynı şeyler olsun konuşuyorum ya o bana yeter.

Görüşürüz diye kapatıyorum telefonu ama o kelimeyi “adetten” kullanıyorum çünkü gerçekleşmesine ne kadar zaman kaldı en iyi ben biliyorum.

Kamyon

Biz bir yola çıktık.

Ne yolu olduğunu söylemeyeceğim.

Ve senin bundan daha haberin yok.

Bense biraz yoruldum çünkü uzun süredir yoldayım.

Sense neredesin hiç bilmiyorum.

Uzun süredir yoldayım, belki de çok küçük yaşlardan beridir.

Belki de burada doğdum.

En son nerede durduğumu hatırlayamayacak kadar uzun bir süredir yoldayım.

O kadar uzun süredir yoldayım ki bir evim var mıydı hatırlamıyorum.

Çünkü uyanık olduğum bütün zamanlarda yoldayım. Hatta rüyalarımda bile yoldayım.

Yalnızım...

Ya hiç durmuyorum ya da hep duruyorum.

Çünkü bildiğim tek yer burası.

Bu büyük direksiyonlu aracın içi...

Sanki yükler benim sırtımda yüklü.

Yükümle yollardayım.

Bir kaplumbağayım sanki.

Kabuğumla yollardayım.

Gece olunca içime çekiliyorum.

Güneş doğunca devam ediyorum.

Ve bu kabuğumdan başka hiç bir gerçekliğim yok sanki.

Bütün dünya işte bu kadar...

Halının Üstü

Biz bir yola çıktık.

Ne yolu olduğunu söylemeyeceğim.

Binlerce yıllık bir yolculuk bu...

Fazla konuşamadığımız bir yolculuk...

Çünkü konuşmaya hakkımız olmadı çoğu zaman.

Sadece sorumluluklar verildi.

Her şeyi sorumluluktan ya da zorunluluktan yaptık.

Elimizdeki ile yetinmeyi bildik.

Elimizdeki ile yetinmeye mecbur bırakıldık ve sesimiz gerçek anlamda hiç çıkmadı.

Bunca sessizlikte ve çaresizlikle günlerimiz geçerken, yine de hayata tutunmak için çabaladık.

Umutumuzu hiç kaybetmedik.

Kendimizden ve hayatımızdan vazgeçemedik.

Ve ne hissediyorsak, ne istiyorsak veya ne bekliyorsak gizlice biriktirdik.

Bütün hayatımızı iplerle imgelerin içine gizledik.

Anlamını bilenler için, kendisini dokuyanın gizli bir mektubuydu bu yaptığımız.

Bu şekilde söyleyebildik anlatamadığımız her şeyi.

Anlamını bilmeyenlere bile konuştuk bu bilinmeyen dille...

Bu bakanların hissedebileceği bir dildi çünkü.

Bizi en çok çocuklar anladı.

Belki temiz olduklarından belki de ilgilenecek kadar vakitleri olduğundan ya da hayatı çok daha az tecrübe ettiklerinden.

Üstümüzde şehirler kurdular.

Oyuncak arabalarını sürdürdüler.

Bizim bile bilmediğimiz ruhumuzu bizden daha iyi okudular.

Her farklı çocuk çok farklı hikâyeler kurguladı üstümüzde.

Hepsi de çok eğlendiler ve biz de tabiki.

Çünkü mesajımızı bizim kurguladığımızdan çok daha zengin bir şekilde yıllarca büyüdü...

Zamanda hiçbir zaman kaybolmadık, sadece form değiştirdik.

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad : Oğuz Emre BAL
Doğum Yeri ve Tarihi : ANKARA 06.07.1986
E-Posta : ouzbal@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2012, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, 2011, Auburn University, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü (1 dönem değişim programı / burslu öğrenci)

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

Profesyonel: 2014-Halen: Serbest İç Mimar

- 2013 - 2014: Ars Yapı Mimari Ofisi
- 2012 - 2013 Hat Mimari Ofisi
- 2011 - 2012 Salon 2 Mimari Ofisi

Ödüller:

- ITU En iyi içmimarlık bitirme projesi 2012
- Gate Lab // aday gösterildi "Archiv Best Buildings Selection for 2011"