

T.C.
GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

PANDEMİ TOPLUMUNDA MEKÂNSAL PRATİKLERİN
VİRTÜEL DÜZLEME ADAPTASYONU

MERVE GÜNAY

YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI

DANIŞMAN: DOÇ. DR. LEVENT ARIDAĞ

KASIM 2023

T.C.
GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

PANDEMİ TOPLUMUNDA MEKÂNSAL PRATİKLERİN
VİRTÜEL DÜZLEME ADAPTASYONU

MERVE GÜNAY

YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI

DANIŞMAN: DOÇ. DR. LEVENT ARIDAĞ

KASIM 2023

T.R.
GEBZE TECHNICAL UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL

**ADAPTATION OF SPATIAL PRACTICES TO THE
VIRTUAL PLANE IN THE PANDEMIC SOCIETY**

MERVE GÜNEY

**A THESIS SUBMITTED FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE**

ADVISOR: DOÇ. DR. LEVENT ARIDAĞ

NOVEMBER 2023



YÜKSEK LİSANS JÜRİ ONAY FORMU

GTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 13/07/2023 tarih ve 2023/39 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından 10/11/2023 tarihinde tez savunma sınavı yapılan Merve GÜNAY'ın tez çalışması Mimarlık Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

JÜRİ

ÜYE

(TEZ DANIŞMANI) : Doç. Dr. Levent ARIDAĞ

ÜYE

: Prof. Dr. Özgür Mehmet EDİZ

ÜYE

: Dr. Öğr. Üyesi Sedef ÖZÇELİK

ONAY

Gebze Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun
...../...../..... tarih ve/..... sayılı kararı.

İMZA/MÜHÜR

ÖZET

Mekân anlayışı, zaman içinde değişen dönemlerle birlikte farklı yaklaşımlarla ele alınmıştır. Toplumsal değişim ve dönüşüm süreçleri, mevcut mekân anlayışı üzerinde baskı oluşturarak deforme etmekte ve daha sonra yeniden üretim evresine girmeye zorlamaktadır. 2019 yılında pandemi salgının ortaya çıkması ile mekânsal pratikler ve gündelik hareket şemaları bazı değişikliklere uğramıştır. Pek çok gündelik faaliyetin evde yapılması mevcut yaşam alanlarının anlamlarını büyütmede fakat bu durum mekân-zaman-hareket ağının sıkışmasını da beraberinde getirmektedir. Gündelik hayattaki devinim-olay ve akışların ev mekânı ile kısıtlı kalması mevcut mekân anlayışının yetersiz kaldığı durumları daha görünür hale getirmektedir. Mekânın yetersizliği zaman-hareket ağlarının çakışması sebebiyle yeni arayışlara sebep olmakta ve henüz keşfedilmemiş olan, potansiyelleri bünyesinde barındıran virtüel düzlem bu aşamada yeni bir araştırma ve keşif alanı sunmaktadır.

“Pandemi Toplumunda Mekânsal Pratiklerin Virtüel Düzleme Adaptasyonu” tezinde mekân, katı bir anlayışla yaklaşılan durağan bir formun aksine zaman ve hareketle birlikte değişken durumlara adapte olabilen, deneyimi önceleyen, dinamik bir üretim olarak ele alınmaktadır. Buna göre tezin birinci bölümünde amacı, kapsamı, yöntemi ve sunum planı belirlenmiştir. Tezin ikinci ve üçüncü bölümünde çalışmanın kavramsal strüktürü oluşturulurken mekânın edimsel-virtüel hali arasındaki etkileşim, zamanın ve hareketin bilgisinin mekân ile ilişkisi, algılanan, tasarlanan, yaşanan mekândaki edimsel-virtüel dinamikler ve pandemik reaksiyonların gündelik olanı ne şekilde etkilediği araştırılmıştır.

Tezin dördüncü bölümünde ise çekirdek bir ailenin pandemi sonrası mekânsal pratiklerinin, zamansallığı ve hareketinin bilgisi kodlanarak üretilen, virtüel bir mekân kurgusunun olasılıkları araştırılmıştır. Mekânın edim halindeki durumunda gizil halde bulunan olasılıkların deşifre edilmesi ile dinamik bir mekân üretimi ortaya konmaktadır.

Tezin son bölümünde ise çalışmanın kavramsal çerçevesi ile birlikte mimari bir ürüne dönüşen deneysel çalışmanın çıktısının olanakları tartışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Pandemi, Edimsel-Virtüel, Mekân, Zaman, Hareket

ABSTRACT

The concept of space has been addressed with different approaches alongside changing periods over time. Social change and transformation processes exert pressure on the existing understanding of space, leading to its deformation and subsequently forcing it into a phase of reproduction. With the outbreak of the pandemic in 2019, spatial practices and daily movement patterns underwent certain changes. The shift to conducting many daily activities at home has enhanced the meanings of existing living spaces, but this situation also brings about compression in the space-time-movement network. The confinement of daily life's dynamics, events, and flows within the home space makes the inadequacies of the current understanding of space more visible. The insufficiency of space due to the collision of time-movement networks leads to new explorations, and the virtual plane, which harbors undiscovered potentials, offers a new field for research and discovery at this stage.

In the thesis "Adaptation of Spatial Practices to the Virtual Plane in the Pandemic Society," space is considered a dynamic production that can adapt to changing conditions with time and movement, prioritizing experience, rather than a static form approached with a rigid understanding. Accordingly, the first part of the thesis defines its purpose, scope, methodology, and presentation plan. The second and third parts of the thesis establish the conceptual structure of the study, investigating the interaction between the operational-virtual state of space, the relationship of time and movement information with space, the dynamics of operational-virtual is perceived, designed, and lived spaces, and how pandemic reactions have affected the everyday.

In the fourth part of the thesis, the possibilities of virtual space construction, produced by encoding the temporality and movement of a nuclear family's post-pandemic spatial practices, are explored. This leads to the revelation of dynamic space production by decoding the latent possibilities in the operational state of space.

In the final part of the thesis, the possibilities of the experimental work's output, which has transformed into an architectural product together with the study's conceptual framework, are discussed.

Key Words: Pandemic, Actual-Virtual, Space, Time, Motion

TEŞEKKÜR

Lisansüstü eğitimim ve tez çalışmam sürecinde önerileri, desteği ve verdiği ilham ile bilinmeyenin keşfi için ufkumu açan değerli tez danışmanım Doç. Dr. Levent ARIDAĞ'a ve tez savunma jürimde bulunan saygıdeğer hocalarım; Prof. Dr. Özgür Mehmet EDİZ'e ve Öğr. Üyesi Dr. Sedef ÖZÇELİK'e yapıcı eleştirilerinden dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Eğitim hayatım boyunca desteğini esirgemeyen bugünlere gelmemde en büyük pay sahibi olan aileme, en zorlu zamanlarda dahi başaracağıma olan inancıyla güç veren, koşulsuz sevgisi ve asla eksilmeyen desteğiyle bu süreçte hep yanımda olan sevgili eşime teşekkür ederim.



İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
TEŞEKKÜR	vii
İÇİNDEKİLER	viii
SİMGELER ve KISALTMALAR DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
TABLolar DİZİNİ	xiii
1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı	1
1.2. Yöntem ve Sunum Planı	3
2. KAVRAMSAL STRÜKTÜR	7
2.1. Mekânın Anlamı	8
2.1.1. Edimsel Mekân	13
2.1.2. Virtüel Mekân	17
2.2. Zamanın Anlamı	32
2.2.1. Nicel-Metrik Zaman	36
2.2.2. Dinamik-Akan Zaman	37
2.3. Hareketin Anlamı	39
2.3.1. Devinim-Olaylaştırma	40
2.3.2. Akış-Vektör	42
2.4. Mekânsal Üçlü Çerçevesinde Mekân Üretimi	43
2.4.1. Algılanan Mekânın Edimsel-Virtüel İlişkileri	47
2.4.2. Tasarlanan Mekânın Edimsel-Virtüel Temsilleri	53
2.4.3. Yaşanan Mekânın Kristalleşmesi	57
2.5. Bölüm Sonu Değerlendirmesi	61
3. PANDEMİK REAKSİYON VE MEKÂNSAL PRATİKLER	64
3.1. Pandemi Kavramı	64
3.2. Pandeminin Toplumsal Etkileri	65
3.3. Pandeminin Mekânsal Pratikler Perspektifinde İrdelenmesi	68
3.4. Pandemi Reaksiyonlarda Mekân-Zaman-Hareket Sıkışması	69
3.4.1. Ev Mekânı- Hareket Etkileşimi	72
3.4.2. Mekân-Hareket Normlarının Kritiği	77
3.5. Bölüm Sonu Değerlendirmesi	78
4. POST-PANDEMİK VİRTÜEL MEKÂN KURGUSU	79
4.1. Faz I: Mekânsal Pratiklerin Bilgisinin Kodlanması	81
4.2. Faz II: Mekân-Zaman-Hareket Ağının Belirlenmesi	88
4.3. Faz III: Dokunun Oluşması ve Yüzey Artikülasyonu	95

5. SONUÇLAR ve TARTIŞMA	101
KAYNAKLAR	106
ÖZGEÇMİŞ	115
TEZ METNİNDEN TÜRETİLEN YAYINLAR	116
EKLER	117



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

AIDS	: Edinsel Bağışıklık Yetmezliği Sendromu
AR	: Artırılmış Gerçeklik
AV	: Artırılmış Sanallık
COVID-19	: CoronaVirüs Disease-19
DSÖ	: Dünya Sağlık Örgütü
HIV	: İnsan Bağışıklık Yetmezliği Virüsü
MR	: Karma Gerçeklik
VR	: Sanal Gerçeklik



ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 1.1: Deneysel süreç.	5
Şekil 2.1: Edimsel-Virtüel ilişkisi.	16
Şekil 2.2: Pierre Levy'nin edimsel, virtüel, potansiyel (olasılık) ve gerçek üzerine kavramsal şeması [Lévy, 1998].	21
Şekil 2.3: "Virtual House" oluşum diyagramları [Eisenman, 1997].	22
Şekil 2.4: "Virtual House" fonksiyon şeması ve plastik maket görünümü [Eisenman, 1997].	23
Şekil 2.5: "Virtual House" fonksiyon şeması [Eisenman, 1997].	24
Şekil 2.6: Milgram ve Kishino'nun gerçek-sanal spektrumu [Milgram and Kishino, 1994].	26
Şekil 2.7: "The Venn House" deneyiminden bir kare.	27
Şekil 2.8: "The Venn House" konsept şeması.	28
Şekil 2.9: "The Venn House" enstalasyonundan bir kare.	29
Şekil 2.10: "The Third Space" virtüel mekân tasarımı.	30
Şekil 2.11: "The Third Space" mekân deneyimi.	31
Şekil 2.12: The Manhattan Transcripts [Tschumi, 1976-1981].	43
Şekil 2.13: Lefebvre'in mekânsal üçlüsü.	45
Şekil 2.14: Algılanan mekân ve oluşumunda etkili faktörler.	53
Şekil 2.15: Daniel Libeskind [1983] "Chamberworks" eskiz çalışması.	56
Şekil 2.16: "Apartment #5" ev mekânının edimsel hali.	59
Şekil 2.17: "Apartment #5" ev mekânı üzerine katmanlaşan virtüel deneyim.	60
Şekil 2.18: Devinimle başlayan hareketin neden olduğu olaylaştırmaların değişken kuvveti.	62
Şekil 2.19: Hareketin mekânı şekillendirmesi.	62
Şekil 2.20: Mekân-zaman-hareket ağının etkileşimi.	63
Şekil 3.1: Pandeminin yaşam alanları üzerindeki etkisi.	67
Şekil 3.2: Zaman-hareket katmanının mekânsal baskısı ve kısıtlı deneyim alanı.	71
Şekil 3.3: Pandemide ev mekânı ve hareket sıkışması.	72
Şekil 3.4: Gündelik akışın kabaca bir modeli [Perec, 2020].	76
Şekil 4.1: Metodoloji şeması.	80
Şekil 4.2: Pandemi öncesi Özne I'e ait mekân-hareket diyagramı.	82
Şekil 4.3: Pandemi öncesi Özne II'ye ait mekân-hareket diyagramı.	83
Şekil 4.4: Pandemi öncesi Özne III'e ait mekân-hareket diyagramı.	83
Şekil 4.5: Pandemi sonrası Özne I'e ait mekân-hareket diyagramı.	84
Şekil 4.6: Pandemi sonrası Özne II'ye ait mekân-hareket diyagramı.	85
Şekil 4.7: Pandemi sonrası Özne III'e ait mekân-hareket diyagramı.	85
Şekil 4.8: Özne I-Özne II-Özne III'e ait pandemi sonrası mekân-hareket diyagramının kesişimi ile beliren devinim ve olaylaştırmalar.	87
Şekil 4.9: Mimari programla belirlenen sınırların kaldırılması.	89
Şekil 4.10: Özne I'e ait hareketin zamansallığı.	91
Şekil 4.11: Özne II'ye ait hareketin zamansallığı.	92
Şekil 4.12: Özne III'e ait hareketin zamansallığı.	93

Şekil 4.13:	Hareketin zamansallığını gösteren karma perspektif (Özne I-Özne II-Özne III).	94
Şekil 4.14:	Hareketin zamansallığı içinden bilinçli eksiltme ve seçimler (Üst görünüş).	95
Şekil 4.15:	Yaşanan mekânın kristalleşmesi (edimsel ve virtüel olasılıkların bir aradalığı).	97
Şekil 4.16:	Yaşanan mekânın gizil olasılıklarının deşifresi ve mekânsal keşif.	98
Şekil 4.17:	A-A kesitinde yüzey artikülasyonu.	99
Şekil 4.18:	B-B kesitinde yüzey artikülasyonu.	99
Şekil 4.19:	C-C kesitinde yüzey artikülasyonu.	99
Şekil 4.20:	D-D kesitinde yüzey artikülasyonu.	100
Şekil 4.21:	Edimsel-Virtüel düzlemlerde mekân oluşumunun imgesi	104



TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 2.1: Mekân felsefesi kronolojisi.

Sayfa
9



1. GİRİŞ

1.1. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı

2019 yılının sonlarına doğru hayatımıza giren pandemi süreci mekân anlayışımızda bazı değişikliklere sebep olmuştur. Mekânın ontolojik yapısı toplumsal dönüşümlerde ekstrem tepkilerle deforme olup sonrasında yeniden üretim evresine girmektedir. Pandeminin yarattığı kitlesel reaksiyon gündelik kullanım pratiklerinin değişmesine ve dönüşmesine sebep olmuştur. Bu durum ise mekân anlayışımızın halihazır fiziksel normlar üzerinden şekillenen, katı bir yaklaşımla form bulan ve işlevsel niteliklerinin öncesinde idealize edilmesindeki problemleri daha görünür hale getirmiştir.

Mekân kavramının tarihsel süreci incelendiğinde, üretiminde etkili parametreler fiziksel olarak sıralanarak edim haline gelmektedir. Fiziksel mekânda aktif ve kolektif bir üretimin mümkün olmadığı pandemi döneminde ise mekân, virtüel olanın arayışı içinde yeni normallere adapte olmaya çalışarak yeniden kurgulanmaktadır.

Bir toplumun mekânsal pratiği kendi mekânını yaratır. Bu mekânsal pratik ise mekânı deşifre ederek keşfedilir. İleri kapitalizmde gündelik gerçeklik ve mekânsal pratikler aynı noktada konumlanmaktadır [Lefebvre, 2014]. Fakat günümüzde bu durum bazı değişikliklere uğramıştır.

Moderniteyle birlikte aralarındaki ayrımın belirginleştiği iş ve ev hayatı bile pandemiden sonra bir arada yer almaya başlamıştır. Salgının başlangıcından bu yana pek çok kişinin evde çalışma düzenine geçmesi, evlerin geçici işyeri olması, eğitimin çevrim içi olarak evden yürütülmesi ve egzersiz gibi etkinliklerin evde yapılmasıyla beraber yaşam alanlarımızın anlamları büyümekte ve genel kullanımlarına eklemlenen atıflarımızla yeni katmanlar üretilmektedir. Kısıtlı alanda kalma ve bu alanın kullanım olanaklarından maksimum verimle faydalanma ihtiyacının ortaya çıkmasıyla mevcut fiziksel mekân ve bunun yetersiz kaldığı durumda arayış içinde olduğumuz virtüel mekân iç içe geçmiştir. Virtüel mekânın sunduğu potansiyelin deneyimle birlikte çeşitlenmesi ve gündelik hayata sirayet etmesi pandemiyle beraber hız kazanmıştır.

Küçük ölçekte bireyler, daha geniş ölçekte ise toplumlar mekânın kurgusunun değişiminde deneyimleri, algılama biçimleriyle aktif rol oynarlar. Mekânsal arayışlar edimsel bir varlık durumuna koşullandırılmadan gündelik akışta sürekli olarak yer almaktadır.

Farklı otoritelerce çeşitli perspektiflerden ele alınan mekân kavramı hizmet ettikleri amaçlar değiştiğinde tanımları da değişerek karşımıza çıkmaktadır. Bu yüzdendir ki her tanım girişimi kendine direnen antitezi ile birlikte varlığını sürdürmektedir. Mekânın ontolojik yapısı gereği strüktürel elemanlarla oluşturulması mekânı, bu elemanların fiziksel varlığından ibaret kılmamaktadır [Zevi, 1993]. Mekân bunlar ile birlikte tanımlanmaya açık, fakat bu elemanlardan ibaret değildir. Bireyin algısıyla beraber şekillenen mekân fiziksel sınırlarla tanımlanmadan esnek, değişken ve daha öznel olarak da varlığını sürdürebilmektedir.

Edimsel ve virtüel düzlemler çoğu zaman iç içe geçmiş ve birbirini etkilerken karşımıza çıkmaktadır. Bu iki katmanın bir arada varlığını sürdürebilmesi bir keşif alanı sunar. Beden ve mekân etkileşir ve virtüel mekân deneyimin öznel, değişken yapısını edimsel olanın baskın sınırlarından ziyade daha esnek olarak karşılayabilmektedir. Böylece yaşam alanları adına yeni mekânsal pratikler de tetiklenebilmektedir.

Mekânın dışsal bir nesneden ziyade Bollnow (2011), Heidegger (2018), Husserl (2010), Merleau-Ponty (2017a), Norberg-Schulz (1982), Rajchman (1998), Soja (2017) gibi düşünürlerin fenomenolojik yaklaşımlarında belirtildiği üzere özne, hareket, zaman temelli imgesel bir altyapısı bulunmaktadır. Pandemi gibi toplumsal ölçekte, özneleri ve onların hareketlerini şekillendiren katastrofik durumların mekân üretimi üzerinde de doğrudan etkili olduğu söylenebilir. Hareket ve etkileşimin kısıtlanması mekânın anlamlandırılmasında belirleyici olayların, sınırlı yaşam alanları içinde sıkışmasına neden olmaktadır.

Yaşam alanları barınma işlevlerinin yanı sıra gündelik olana dair pek çok pratiğin de sergilendiği mekânsal oluşumlardır. Bu alanları ifade edebilmek için “konut” ve “ev” olarak iki farklı terminoloji kullanılsa da kapsadıkları bağlam incelendiğinde birbirleriyle ayrıştıkları noktalar bulunmaktadır. Konut kavramı tüketilebilir bir nesne olarak fiziksel ve maddi bir kaygısı bulunan meta [Dovey, 1985] iken ev

kavramı sosyal ilişkileri içeren psikolojik, deneyimsel ve davranışsal pek çok parametreyi de barındırabilmektedir.

Bu noktada rasyonel bir barınma ihtiyacından öte mekân içerisinde karşılıklı ilişkiler, karşılaşmalar, olaylaştırmalar üzerinden ele alınan yaşam alanları için tez kapsamında ev mekânı ifadesi kullanılmaktadır.

Pandemik reaksiyon ile potansiyel mekân arayışı artarken bu durumun ev mekânı ile sınırlı kalması mevcut mekân anlayışındaki sorunları daha görünür hale getirmektedir. Mekânsal pratiklerin pandemi toplumunda, alternatif deneyimlerle dönüşümü, mekânın zaman ve hareketin bilgisi ile üretilmesi, henüz virtüel halde bulunan yeni olasılıkların arayışı ve virtüel düzleme adaptasyonunun incelenmesi bu tezin amacını oluşturmaktadır. Bu amaca yönelik aşağıdaki sorular sorulmuştur:

- Henüz virtüel olan bütün potansiyelleriyle gizil halde bulunan mekânın, edimsel halde varlığının gözlemlenebilir olduğu mekânlar gibi deneyime katılması mümkün müdür?
- Edimsel ve virtüel mekânlar arasındaki etkileşim nasıl şekillenmektedir?
- Gizil halde bulunan potansiyeller mekân-zaman-hareket ağı sayesinde açık edilebilir mi?
- Potansiyeller, olasılıklar arasından seçilerek edimsel ve virtüel olarak aynı anda deneyimlenip, yaşanan mekânda kristalleşebilir mi?
- Pandemi sonrası edimsel ve virtüel mekân kurguları irdelenerek pandemi sonrası yaşam alanlarımıza ilişkin nasıl bir tasarım stratejisi takip edilebilir?

Cevabı aranan sorular bağlamında mekânsal pratiklerin analizi, zaman-hareket ağının bilgisi, edimsel ve virtüel mekân etkileşimi tezin başlıca ögelerindendir. Gündelik pratiklerin edimsel mekânda bulunan kodlarının virtüel düzleme aktarılması ile alternatif bir mekân üretimi amaçlanmaktadır. Tezin katkı sağlamayı hedeflediği nokta virtüel mekânın alternatif kurgusu sayesinde, yeni bir deneyimin ve olası mekânsal üretimlerin deşifre edilmesidir.

1.2. Yöntem ve Sunum Planı

Pandemi süreci 21.yüzyılda yapıları çevrenin teknolojik gelişmelere ve toplumun değişen ihtiyaçlarına uygun bir şekilde yeniden ele alınması zorunluluğunu dayatmaktadır. Yaşama şeklimiz dolayısıyla ihtiyaç duyduğumuz alanlar dönüşürken

tüm bu değişen sisteme nasıl adapte olabileceğimiz üzerine düşünülmesi önemlidir. Yeni normallerle beraber kült mekânsal üretim anlayışının deformasyona uğraması, günümüz toplumunda yeni bir fenomen haline gelen edimsel ve virtüel mekân arasındaki etkileşim ve olanaklar üzerinde düşünülmesi gereken bir çalışma alanı oluşturmaktadır.

Amaç ve kapsamı belirlenen çalışmada literatürdeki konuya ilişkin ulusal ve uluslararası platformlarda yapılan çalışmalar ile gelişim süreci incelenmiş; kitap, tez ve makaleler taranmıştır. Bu noktada mekânın ontolojik yapısı, zamansallık ve hareket ile ilişkisi hakkında Hannah Arendt, Henri Bergson, Gilles Deleuze, David Harvey, Martin Heidegger, Henri Lefebvre, Maurice Merleau-Ponty ve Bernard Tschumi'nin yaklaşımları epistemolojik ve metodolojik olarak farklı bir bakış açısı kazandırmıştır.

Mekân-zaman-hareket kavramları doküman analizine bağlı fenomenolojik bir yaklaşımla ele alınır. Elde edilen yaklaşımla ev tasarımı için deneysel model geliştirilir. Buna göre tek bir ailenin mekânsal pratiklerine dair sözlü görüşme ve anket çalışması yapılarak yeni geometrik bir mekânsal modele ulaşılmaya çalışılmıştır. Böylece mevcut mekânın dönüşebileceği olanaklar araştırılır.

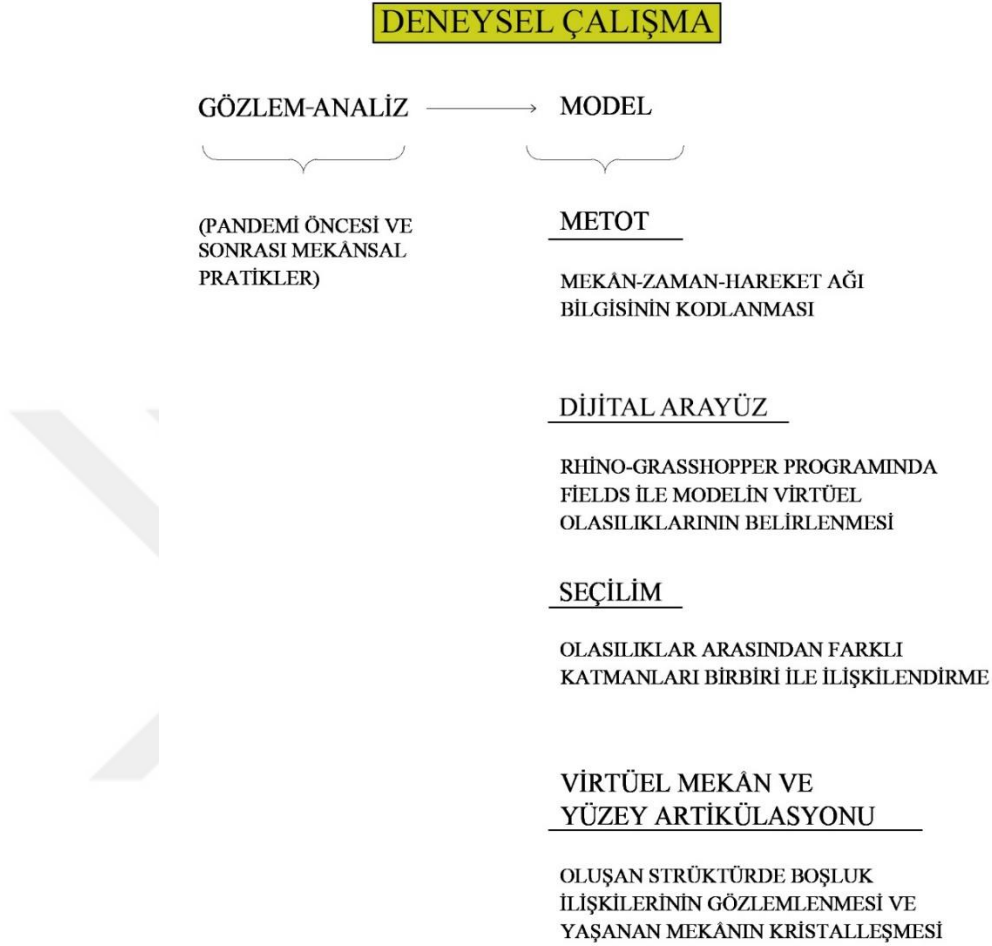
Kavramsal strüktür mevcut mekân kurgusu üzerinden yaşanan değişikliklerin inceleneceği bu çalışmaya gerekli altyapıyı hazırlamıştır. Deneysel yöntem ile mekân üretimi için alternatif bir model önerisinde bulunulmuştur (Şekil 1.1). Deneysel çalışmadan elde edilen veriler ise yine kavramsal strüktür ile birlikte yorumlanmıştır.

Pandemi ile birlikte mekânsal pratikler ve onların temsilleri üzerindeki değişimin belirlenmesi, ev mekânı algısının değişiminin ortaya konulması ve fenomenolojik bir yaklaşımla şematize edilmesi deneysel çalışmanın ilk fazını oluşturmaktadır.

Deneyin ilk fazı için gereken veriler, örneklem olarak seçilen ev mekânında yaşayan üç kişilik bir çekirdek ailenin pandemi öncesi ve sonrası mimari program üzerindeki mekânsal pratiklerinin kullanım şekli ve yoğunluklarının belirlenmesi ile elde edilmiştir. Görüşme, soru formu ve gözlem yardımıyla elde edilen veriler birimsel olarak işaretlenerek diyagram haline getirilmiştir.

Araştırmanın bu aşamasındaki veriler pandemik reaksiyonun aktif olarak deneyimlendiği 2019-2021 yılları arasındaki süreçte toplanması sebebiyle zamansal

kısıtlılıklara ve veri toplama kısıtlılıklarına maruz kalmış, bundan dolayı pandemi öncesi ve sonrası kullanım sıklığı öznelerin subjektif ifadelerinden elde edilmiştir.



Şekil 1.1: DeneySEL süreç.

Mevcut ev mekânı içerisinde, zamansallık ile imgelenen hareket şemaları arasındaki ilişki derinliği belirlenmiştir. Gözlem, soru formu, görüşmeler yardımıyla elde edilen ve diyagram haline getirilen veriler, dijital taktiksel araçlar yardımıyla tasarıma eklenerek deneySEL çalışmanın ikinci fazını oluşturmaktadır. Rhinoceros 3D programının, Grasshopper eklentisi çalışmada destek alınan dijital yazılım aracıdır. Bu fazda zaman-hareket örüntüsü ev mekânı içerisindeki etkileşim ağını ortaya çıkarmakta ve mevcut ev mekânı üzerine örülen yeni bir yapı ortaya koymaktadır.

Öznelerin hareket şemaları, mekânlardaki bulunma halleri üzerinden edimsel ve virtüel arasında, mekân için yeni bir arayüz oluşmaktadır. Bu aşamada yani üçüncü fazda örüntülerin ürettiği olasılıklar arasından belirlenen yüzeyler mekânlaşarak her öznenin deneyimi için değişken, alternatif virtüel mekânlar üretilmesi ve potansiyel olarak bulunan, gizil haldeki durumların, yeni mekân olasılıklarının keşfedilmesi amaçlanmaktadır. Sonuç olarak mekân-zaman-hareket ağının bilgisi sayesinde virtüel düzlemdeki gizil olasılıkların keşfi ve mekânsal pratiklerin bu yeni üretim biçimine adaptasyonu üzerine deneysel bir kurgu oluşturulmaktadır.



2. KAVRAMSAL STRÜKTÜR

Mekân kavramı yıllarca edim halinde olan, fiziksel yöntemlerle ifade edilen, sınırları bu ifadeler üzerinden çizilen bir unsur olarak değerlendirilmiştir. Fakat mekân tüm bu atıflardan daha fazlasıdır [Masey, 2005]. Pandemi döneminde bireyler çeşitli platformlar ile iletişime geçerek, kolektif üretim süreçlerine dahil olmaya çalışmaktadır. Doğrudan veya dolaylı olarak müdahil olduğumuz bütün mekânsal pratikler için alternatif arayışlar oluşmaktadır. Özne için gündelik faaliyetlerin aktarıldığı edimsel mekânlar ve bunun yetersiz kaldığı durumlarda virtüel mekânlar yeniden üretim ile duruma adapte edilmeye çalışılmıştır. Bu noktada edimsel ve virtüel olanın mekân ile kurduğu ilişkiyi anlamak için Lefebvre'in “mekânsal üçlü”süne bakmak gerekmektedir.

Edimsel olan da virtüel olan da kavramsal olarak incelendiğinde mekânsal üçlü ile ayrı ayrı ilişki kurar. Virtüel olan zihinseldir, fakat etkileri bedensellik taşımaktadır. Temsil mekânları ve mekân temsilleri yapısı gereği virtüel olana yakınsarken mekânsal pratikler edimsel olarak kurgulanır. Virtüel mekânlar parantezinde “mekânsal üçlü”ye baktığımızda ise günlük rutinler, ağlar, güzergahlar, maddi dış dünya vb. her şey barındırdığı potansiyeller üzerinden özneye ilişki kurmaktadır. Öznelerin virtüel düzlem ile kurabildiği diyalog ise edimsel mekânda kendini gerçekleştirerek ikili süregelen bir dinamik oluşturur.

Lefebvre'e göre mekânsal pratikte toplumsal ilişkilerin yeniden üretimi bir ön koşul kabul edilir [Lefebvre, 2014]. Pandemi toplumunda ise özneler virtüel bir ortamda yeniden kurgulanan mekânlarda iletişime geçmektedir. Burada bahsedilen mekânların virtüelliği idealize edilen mekân anlayışından sıyrılarak yeniden bir üretimin sonucu olarak ortaya koyulmuş mekânlar olabildiği gibi dijital platformlar üzerinden kurgulanmış toplantı, eğitim, spor gibi faaliyetlerin gerçekleştiği sanal mekânlar da olabilir. Kolektif bir paylaşım için fiziksel bir mekâna ihtiyaç duymadan günlük rutinlerin akışı sağlanabildiği bu yeni katman fiziksel katmanın üzerine eklenmiş ve süreci besleyen yeni bir kanal oluşturmuştur.

Lefebvre'e göre mekân bir üründür. Bu ürün için var olan üretici güçler (doğa, güzergahlar, ağlar, dış dünya, örüntüler, rutinler vb.) bulunmaktadır. Bütün bu sistematik düzen mekân üretiminde rol alan fenomenler olarak ele alınmaktadır.

Birbiriyle ilişki içindeki bu sistemde herhangi bir değişim bütün sistemi etkileyecek güçtedir. Mekân tamamen parçalanıp yeniden uygun şekilde kurgulanabilir, yani mekânsal gerçeklikler dönemsel olarak değişip dönüşmektedir. “Her üretim tarzı hipotez gereği kendine uygun mekâna sahip olduğundan, her dönem kendi mekânsal gerçekliğini oluşturmaktadır” [Lefebvre, 2014, s. 75]. Bu bağlamda günümüze baktığımızda pandemi toplumunda ortaya çıkan fiziksel ve zihinsel üretim tarzı ise kendi gerçekliği olan virtüel mekânını üretmektedir.

Mekân üretiminin eylemsel bir pratikten; zihinsel ile eylemsel arasındaki yeni bir düzlemde redakte edilen, farklı araçlar ile ifade bulabilen ve artık temsil nesnesine dönüşerek virtüel bir oluşum hâline gelmesi, doğal bir dönüşüm sürecidir. Artık hem fiziksel mekânın virtüelliği hem de virtüel mekânın edimselliği söz konusudur, ikisi de mevcut ve etkileşim halindedir.

Tüm kavramsal yaklaşımların bize sunduğu olasılıklar evreninde bu çalışmada mekânın morfolojik yapısının olası-olan ile güçlü ilişkiler kurabileceği ve gündelik pratiklere adaptasyonunu destekleyen, toplumsal süreçlerle etkileşimi ele alınacaktır. Mekân-zaman ve hareketin sadece edim halindeki morfolojik düzeyde değil aynı zamanda kavramsal yapısıyla da kurdukları ilişkinin kompleks yapısı çalışmada irdelenecek konulardandır. Buna göre mekânın anlamı, zamanın anlamı ve hareketin anlamını detaylı olarak incelemek kavramsal strüktürün oluşmasına olanak sağlayacaktır.

2.1. Mekânın Anlamı

Mekânlarda yaşıyoruz, bu mekânlarda, bu şehirlerde, bu sayfiyelerde, bu koridorlarda, bu parklarda. Bunun bariz bir durum olduğunu düşünüyoruz. Belki de sahiden bariz bir durum olması gerekirdi. Fakat işin aslı öyle değil, kendiliğinden olan bir şey değil bu. Gözümüzle görebildiğimiz kadarıyla gerçek ve dolayısıyla pek tabii ki mantığa uygun. Fakat kesin olan şu ki, belleklerimizde izine rastlanmayacak denli uzak bir geçmişte, bunların hiçbiri yoktu: Ne koridorlar vardı, ne parklar, ne şehirler, ne sayfiyeler. Mesele bu noktaya nasıl vardığımız değil, bu noktaya varmış olduğumuzun, şu an bu noktada olduğumuzun farkına varmak: Tek bir mekân yoktur, hepimizin etrafını saran, bizleri içine alıp, güzelce sarıp sarmalayan tek bir mekân yoktur, her yer mekân kırıntılarıyla doludur [Perec, 2020, s. 13-14].

Mekân kavramı geleneksel anlayışta; matematikten, geometriden (Öklid) başka çağrışımlara kapalı kalmış dolayısıyla soyutlama ve içeriği sığ bir oluşumdan öteye gidememiştir [Lefebvre, 2014]. Pek çok disiplin tarafından ele alınan ve farklı farklı kavramlaştırılan mekân Newton tarafından mutlak mekân anlayışındaki gibi kesin,

rijit, homojen yapısı ve fiziksel, geometrik, hacimsel, üç boyutlu nitelikleri ile tanımlanmaktaydı. Descartes ile birlikte kartezyen mekân anlayışı ortaya atıldığında ölçülebilir özellikleri üzerinden tanımlamalar yapılmıştı [Weber, 1998]. Bu kartezyen yaklaşım mekânın fiziksel varlığı konusunun tartışılması ve mevcut ifade şekillerinin dışına çıkılmamasına neden olmuştur. Fakat mekân bundan çok daha fazlasıdır. Kavramsallaştırma-uzamsallaştırma arayışının çok daha geniş perspektiften ele alınması gerekmektedir.

Öznelerin subjektif olarak algıladıkları, deneyimledikleri olguları fiziksel çevrede yeniden imgeleştirip aktarmaya çalışmaları tasarım için üretimin bir parçasıdır. Var olan mekân tam olarak kavranabilmesi için zihinsel süreçte mevcut deneyim üzerinden tanımlayabileceğimiz bir hale gelir. Bireyin gündelik hayatındaki hareketler, olaylar, tekrarlamalar, ilişki ağları deneyim için gereken bilginin sağlandığı yerdir. Bahsettiğimiz deneyim, mekânın fiziksel formlar üzerinden kavramsallaştırılıp yeniden özneye sunulması ile temsil nesnesine dönüşebilir. Böylece namevcut olanın mevcut hale gelmesi temsilin olgularla ilişkisini belirler. Öznenin zihninde genelleştirilerek mekânın fiziksel özelliklerinden soyutladığı bu gayri maddileştirme süreci özünde salt deneyimdir [Arendt, 2018].

Mekân felsefesi hakkında çok eski çağlardan beri ortaya konan kümülatif bir literatür bulunmaktadır. Pek çok farklı felsefi yaklaşımla ele alınan mekân kavramı, bu çalışma ölçeğinde edimsel ve virtüel yapısı üzerinde durularak incelenecektir. Fakat geçmişten günümüze öne çıkan mekân felsefelerinin irdelenmesi edimsel ve virtüel mekân anlayışına giden yolu anlamak için önemlidir. Aşağıda belirlenen kronoloji, mekân felsefesine genel bir bakış sunmaktadır (Tablo 2.1).

Tablo 2.1: Mekân felsefesi kronolojisi.

TEMSİLCİ	DÖNEM	MEKÂN FELSEFESİ
Zenon	Antik Çağ Felsefesi	Kurguladığı paradokslar ile hareket üzerinden mekânın varlığını tartışmaktadır [Weber, 1998].
Aristoteles	Antik Çağ Felsefesi	Varlık felsefesi üzerinde değerlendirir ve cisimlerin hareket edebildikleri potansiyel alan olarak mekânı tanımlar [Weber, 1998].
Augustinus	Orta Çağ Felsefesi	Ruhun bulunduğu bir iç, beden bulunduğu bir dış mekândan bahsetmiştir.

Tablo 2.1 “devam”: Mekân felsefesi kronolojisi.

Descartes	Yeni Çağ Felsefesi	Matematiksel düşünceye göre mekânı değerlendirir ve cisimlerin yer kapladığı, hareket ederek yer değiştirdiği alan şeklinde tanımlar [Weber, 1998].
Leibniz	Yeni Çağ Felsefesi	Mekânı sonsuz tözler (monad) arasındaki ilişkiler ağı olarak tanımlamıştır [Weber, 1998].
Kant	Aydınlanma Çağı	Mekân deneyden önce algılanabilen düşünsel bir yapıdır. Duyusal deneyimimizin temel bileşenidir [Weber, 1998].
Bergson	Modern ve Çağdaş Felsefe	Mekân soyutlama, bir süreç ve algısal bir yapıttır ve süreden daha önemli değildir. Bergson’a göre süre mekânın durağanlığına sürekliliği ile meydan okur [Bergson, 2021].
Husserl	Modern ve Çağdaş Felsefe	Fenomenoloji felsefesi bağlamında ele alınan mekân bilinç içinde belirir ve kurgulanır. Bu algısal sürecin temelinde ise deneyim bulunmaktadır [Husserl, 1965].
Heidegger	Modern ve Çağdaş Felsefe	Dünya mekânı, alanlar (die Gegend) ve Dasien’nin mekânsallığı olarak üçe ayırmış ve tanımlarını; insan varoluşu, insanın algılama biçimleri, çevresindeki nesnelerle etkileşimine dayandırmıştır [Heidegger, 2018].
Merleau-Ponty	Modern ve Çağdaş Felsefe	Ponty’nin mekân felsefesi algı, beden ve dünya üzerinden açıklanabilir. Mekân, bedenin dünyayı algılaması ve onunla etkileşme şekli olarak tanımlanabilir [Merleau-Ponty, 2017a].
Bachelard	Modern ve Çağdaş Felsefe	Mekânı fiziksel bir yer olarak değil sembolik anlamlarının üzerinde durur ve öznenin duysal deneyimlerinin mekânın anlamlandırılmasındaki öneminden bahsetmektedir [Bachelard, 2020].
Deleuze	Modern ve Çağdaş Felsefe	Mekân statik bir oluşumdan ziyade sürekli değişen farklılaşan dinamik bir oluşturdur. Düşünce ve varlık katmanlarının birbirleri arasındaki ağlar olarak tanımlamaktadır [Deleuze, 2006].
Soja	Modern ve Çağdaş Felsefe	Niceliksel özelliklerine karşı mekân tanımı geliştirmiş ve sosyal, politik ve kültürel ilişkilerin karmaşık bir ağı olarak mekânı tanımlamıştır [Soja, 2010].

Mekân tanımında değişen felsefe akımları ile birlikte öne çıkan en önemli eğilim kartezyen mekân anlayışına ilk dönemlerde daha fazla anlam atfedilirken 20. Yüzyıl ile beraber öznenin mekân içerisindeki deneyimine odaklanılması öncül hale gelmiştir. Felsefe sözlüğüne göre üç temel mekân görüşünden bahsedilmektedir.

Mekânı kap ya da hazne olarak yorumlayan görüşe göre mekân içine bir şey yerleştirilinceye kadar boş olarak var olur. O içine bir şey konsun ya da konmasın var olan bir şeydir... Bağıntısız mekân görüşü ise, mekânın yalnızca, birlikte varolan şeyler arasındaki, dışsal bir bağıntı olduğunu söyler. Buna göre mekân, aralarında hiçbir şey olmadığı zaman, var olanlar arasındaki şeydir... Üçüncü mekân görüşü, "kap olarak mekân" görüşüyle, "bağıntısız mekân" görüşünün bir sentezini yaparak, mekân ve şeylerin birbirlerini tamamladığını öne süren "çok yönlü mekân" görüşüdür [Cevizci, 2005, s. 1150].

Mekân oluşumu adına her zaman keskin sınırlar gerekmemektedir. Alanın diğer çevresel faktörlerden farklılaşabileceği imkânı bulması da mekânsal oluşuma bir örnektir. Mimari ölçekte mekân tanımını irdelleyecek olursak mekân algımız ile doğrudan ilişkilidir. Algılanan mekânın gereksinimleri korunma içgüdüsünden çok daha karmaşık olabilmektedir.

Mekânın parametreleri fiziksel elemanlardan psikolojik sınırlara kadar çeşitlenmektedir. Derinlik, doluluk, boşluk gibi kavramlar belirli bir hacmin mekânlaşabilmesi için gereken ögeler arasında yer alırken mekânın bileşenleri arasındaki örgütlenme öznenin onu kavrayabilmesi için gereken parametreleri ortaya koyabilmektedir. Özne etkileşime geçtikçe mekânsal ögeler özellikleri tanımlanmaya olanak sağlar.

Arnheim fiziksel mekânı; içindeki ögeler, bunların birbirleri ile ilintileri ve ölçülebilir uzaklıklar ile tanımlamaktadır [Arnheim, 1977]. Augé mekânı dinamik hareketlerin bulunduğu, sürekliliklerin kesiştiği devingen bir olgu olarak nitelendirmektedir [Augé, 2017]. Norberg-Schulz ise mimari mekânı varoluşsal mekânın somutlaşması olarak nitelerken mekânı pragmatik, algısal, varoluşsal, bilişsel ve soyut olarak sınıflandırmaktadır.

1. Pragmatik (pragmatic) Mekân: Maddesel boyutunun önemli olduğu fiziksel bir oluşumdur. Norberg-Schulz'a göre sınırlarının belirli mimari elemanlar yahut doğal koşullarla belirlenmiş olan pragmatik mekân kişinin doğal çevresindeki davranışları üzerine odaklanır.

2. Varoluşsal (existential) Mekân: İnsanın aktif olarak etki ettiği çevresindeki kültürel, sosyal durumun bir parçası olduğu etkileşim halinde bulunduğu mekândır. İnsan ve mekânı bir bütün olarak tanımlayan Norberg-Schulz kişinin çevresiyle olan bu etkileşimini insanın dünyadaki varlığının simgesi olarak nitelendirmektedir. Varoluşsal mekân her an aktif olarak yenilenebilen, biçimlenen mekândır.

3. Algısal (perceptual) Mekân: Duyusal, izlenimsel olarak algılayan kişiyle beraber şekillenen ve kimlik kazanan mekândır. Deneyimin doğası gereği etkileşimin artmasıyla beraber duyumsanan mekân üzerindeki algının doğruluğu da artar yine de bireysel ve değişkendir.

4. Bilişsel (cognitive) Mekân: Birden çok duyu ile belirli bir portrenin insan zihninde çizilmesiyle parçalı bilgilerin toparlanarak bütüncül bir mekân tasvirinin ortaya çıkmasıyla tanımlanabilir. Algıladığımız, düşündüğümüz her detay mekâna karşı olan bütüncül yaklaşımın parçalarıdır. Anlıktan ziyade birikimli bir deneyim sunar.

5. Soyut (abstract) Mekân: Mekânı anlamak ve anlamlandırmak için gerekli araçları belirleyen bu sayede mekânsal oluşumun bilinmeyen durumları ile ilgili genelleme imkânı sağlayan rasyonel ilişkiler barındırır. Bu mekân türü kendi hariç her şeyden bağımsız geometrik dört duvarla tanımlanmış mekândır [Norberg-Schulz, 1971].

Edimsel mekânın algılanabilirliği mutlak, optik, geometrik elemanlarla ilişkiliyken virtüel mekânın algılanabilirliği doğrudan bir fiziksel uyarana maruz kalmadan zihinsel bir deneyimin sonucu olarak da açığa çıkabilir. Fiziksel olana bağımlı değil fakat aynı zamanda onunla da ilişkilidir.

Edimsel mekân literatürde fiziksel nitelikleri ile karşımıza çıkmalarına rağmen edimsel mekânın deneyimden bağımsız düşünülemez. Edim durumu öznenin eylem gösterdiği ölçüde algılanabilir. Edimi bir noktada öznenin varlığına, konumuna ve arzu ettiği deneyime göre şekillenmektedir.

Pandemi etkisiyle öznenin mekândaki aktif varlığı tehlikeye girmiş ve alternatif arayışlar ortaya çıkmıştır. Pandemi sonrası fiziksel bir varlık göstermenin mümkün olmadığı mekânsal kurguda virtüel düzlemde bir araya gelen bireyler, sınırları tanımsız bu mekânsal oluşumun tanımlayıcı öğelerinden biri haline gelmektedirler. Virtüel mekânın yapı elemanları belirli metallerden oluşmamakla birlikte özne ve onun deneyimleri en temel yapı malzemesidir. Öznenin anlık tercihleriyle ve

duyularındaki farklılaşmaya göre dönüşebilen mekân sadece fiziksel değil zihinsel ilişkilerin de dahil olduğu bütüncül bir deneyim ortamını virtüel mekân ile mümkün kılmaktadır.

Bu çalışmada ele alınan edimsel-virtüel kavramlarının etkileşimi kavramsal olarak daha detaylı irdelenebilmesi için edim, edimsel, virtüel, sanal olgularının da bu aşamada incelenmesi gerekmektedir. İlk akla gelen gündelik kullanımlarından başlayarak felsefi olarak karşılıklarını incelemek çalışmanın tabanı için açıklayıcı olacaktır.

2.1.1. Edimsel Mekân

Türk Dil Kurumuna göre “edim”;

- “Yapılmış, gerçekleşmiş iş, amel, fiil”
- “İnsan davranışı” olarak tanımlanmaktadır [Web 1, 2022].

“Edimsel” ise gerçek olarak yapılmış bulunan, edim niteliği taşıyan, edimle ilgili anlamlarına gelmektedir. Bu durumda “edimsellik”, edim niteliğinde olan, gerçek olarak var olan, fiilî, aktüel, gizli ve tasarımlı karşıtı olarak karşımıza çıkmaktadır. Hakan Yücefer tarafından çevrilen Deleuze tarafından kaleme alınan “Bergsonculuk” (2014) kitabında aktüel kavramına karşılık gelen edimsel sözcüğü bu tez kapsamında da edim halinde olan, gerçekleşen, var olan yerine kullanılmaktadır.

“Edimsel” kavramını ontolojik olarak daha detaylı incelediğimizde tasarlanmış olan bilinç ile sınırlanmayıp harekete dökülmüş olmak, maddi olarak var olmak ve olgusal olaylar bütününe karşılık kullanılmaktadır. Bir şeyin gizil gücünün form kazanarak maddileşmesi, mevcut potansiyelinin ortaya çıkması edimselleşme olarak nitelendirilmektedir. Edimselleşmiş olan içinde artık gizil hiçbir durum barındırmamakta ve tümüyle kendini gerçekleştirmiş bulunmaktadır. Potansiyelinin tamamını açığa çıkararak gerçekleşen bu aktüel olgu mümkün olmanın karşıtı konumunda zaten gerçekleşmiş olarak bulunmaktadır. Varoluşun güçlü ihtimal olması edimsel olmak için yeterli niteliği sağlamamaktadır. Fiili olarak varlık göstermesi, deneyim ile açığa çıkması edimsel olanın varlığına işarettir [Cevizci, 2005]. Kelimenin felsefi alanda oluşumunu değerlendirdiğimizde olası olanın gerçek olan anlamına gelmemektedir. Hakiki olan gerçek olanı ifade eder.

Geçmişten günümüze kadar edimsel mekânın tanımı ve mahiyeti ile ilgili farklı görüşler ortaya atılmıştır. "Edimsel mekân" kavramı fenomenoloji ve algı teorisi çalışmalarıyla ilişkilendirilebilir. Farklı düşünürler farklı bağlamlar üzerinden ele almışlardır. Edim halinde olan etkileşime olanak sağlayan yapılar literatürde “gerçek mekân, aktüel mekân, performatif mekân” gibi mahiyetinin belirli değişikliklerle irdelendiği, edimsel mekâna karşılık gelebilecek pek çok farklı kavramsal analogi ortaya çıkmıştır. Ayrıca edimsel mekânın fenomenolojik olarak gelişimine katkı sağlayan Husserl, Merleau-Ponty'nin çalışmaları kavramın alt yapısının oluşmasında önemli rol oynamıştır. Yine kavramın felsefe, mimarlık, şehir planlama ve coğrafi altlıkta ele alınmasında ise Lefebvre ve Deleuze önemli çalışmalarda bulunmuşlardır. Daha geniş perspektiften kent ölçeğindeki yaklaşımlarıyla Kevin Lynch de edimsel mekân kavramına kullanıcıların algı ve yönelimleri üzerinden oluşturduğu yaklaşımlarıyla literatüre katkı sağlamıştır. Tüm bu yaklaşımları günümüzde edimsel mekâna bakışı ve tanımının günümüzdeki yansımalarını anlamak için önemlidir.

Felsefede edimsel terimler sürekliliği olan ve zaman içerisinde genişleyebilen yapısıyla öne çıkar ne var ki Deleuze felsefesinde edimsel olanı tanımlarken potansiyel ile birlikte ele alarak, sürekliliğin temeli olan zaman kavramını ve zaman içerisinde oluşan farkları esas almaz. Edimsel olanı zaman ile değişmiş farklılaşmaya müsait bir fenomen değil de potansiyelden etkilenmiş bir fenomen olarak ele almaktadır. Bu perspektiften baktığımızda ‘zaman’; geçmiş, bugün yahut gelecek arasındaki bağlantıyı sağlayan bilinç ile ortaya çıkan, fenomenolojik bir bakış açısından ziyade farklı edimsellik çizgilerinin, sürekliliği ve etkileşimidir. Bahsi geçen etkileşim ve süreklilik ise bünyesinde potansiyeli barındırır. Edimsel olan veya açığa çıkan herhangi bir terimden, varlığının temellendiği daha zengin bir potansiyeli anlamak mümkün olmalıdır. Empirist yaklaşımıyla öne çıkan Deleuze deneyimin sınırlarından yürünerek herhangi bir hayali olana, duruma ihtimal vermeden, edimsel olana dikkat etmenin önemini vurgulamaktadır [Parr, 2010].

Edimsel olanı Bergson'un bakış açısından anlayabilmek için farklılaşma, süre, sezgi gibi kavramlar ile birlikte bir tanım oluşturmak gerekmektedir. Bergson gerçek olana ulaşmak için “sezgi”nin kullanılması gerektiğini düşünür ve bilginin esas kaynağının bilim değil sezgi olduğu öne sürer. Sezgi, gerçek olanın dolaysız olarak algılanması varlığın bilgisinin kavranması anlamına gelmektedir. Bergson'a göre sezgi; hareketi

ve süreyi anlamlandırmak için elzemdir. Kapsayıcı bir deneyim olarak sezgi bütün soyutlamalardan sıyrılıp bizatihi gerçeği bulmayı sağlayandır [Bergson, 2020].

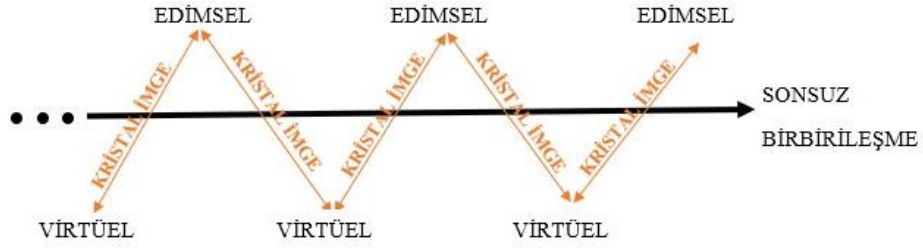
Şeylerin edimselleşmesi, virtüel olanın süreye bağlı olarak farklılaşması ile mümkün olmaktadır. Hareket, gizil güç, potansiyel, virtüel olanın cisimleşmesi yani edimsellik biçimidir. “Varlık süredir, süre ise farktır.” Böylece varlık artık farkın kendisi haline gelir [Deleuze, 2010]. Varlığı sadece edimsel bir mercekten inceleyebilseydik statik, durağan özellikleri ile karşılaşırıldık. Bu durum dinamik, hareketli, farklılaşan evresini tamamlamış olmasından kaynaklanmaktadır.

Bergson farklılaşan şeylerin gerçekleştiğini, edimselleştiğini söylemektedir. Edimsel olan süre boyunca virtüel olandan gerçekleşme fazına ulaştığı anda farklılaşmaya başlar. Gerçekleşmekte olan potansiyel farklılaşır. Virtüel olan edimselleşmeye başladığı anda ıraksayan diziler, evrim çizgileri ortaya çıkarmaya başlar ve bu süre boyunca farklılaşır.

“Virtüelin edimsel olmadığını, ama yine de bir varlık tarzı, dahası bir bakıma varlığın kendisi olduğunu belirtelim: ne süre ne yaşam ne de hareket edimseldir, ama her edimsellik, her gerçeklik onlar sayesinde ayırt edilir ve onlarda içerilir, kökenini onlarda bulur” [Deleuze, 2009].

Deleuzeyen bakışta edimsellik ve virtüelliğin ayrımsanamaz biçimde birbirleşmesi ve oluşların bu aktif etkileşimin doğasında barındığını söyleyebiliriz. Edimsel olan her oluş, her biri başka bir dalga yaratan, hepsi edimsel olanı çevreleyen ve ona etki eden, sonsuzca yenilenen virtüellik dalgalarıyla çevrilidir. Edimsel olan virtüel imgelerle çevrilmesi sayesinde virtüel olana ait her katmanı yayıp, kendisine dahil etme yetisindedir. Fakat bu durum edimsel olanın virtüele, virtüel olanın edimselle herhangi hiyerarşik bir üstünlük kurduğu yanılgısı oluşturmamalıdır durum sonsuz birbirleşmeden ibarettir (Şekil 2.1).

Edimsel bir dünyada edimsel nesnelerle çevrili iken virtüel olanın etkisini ve kapsadığı durumları direkt olarak gözlemleyememek bu yanılgıya sebep olabilir. Sonuçta edimsel olan zaten olmuş olandır varlığı bu denli görünür olana karşı olanaklı olanın, virtüel olanın, henüz gerçekleşmemiş durumların oluşlar dünyasında ikincil plana atılmasına sebep olabilmektedir. Fakat mevcutların dünyası, içindeki olanaklarla mevcuttur.



Şekil 2.1: Edimsel-Virtüel İlişkisi.

Tohum örneğinden yola çıkarsak tohum mevcudiyetini edimsel dünyada sergilerken içinde barındırdığı virtüelliğe ilk bakışta hâkim olamayabiliriz fakat süregelen deneyim sayesinde tohum zamanla içinde bir bitkiyi belki bir meyveyi barındırdığını kanıtlar. Tohum da o parçalandıktan sonra ortaya çıkan dallar, yapraklar, çiçekler de hatta çiçekler döküldükten sonra oluşan meyveler de edimseldir. Ama bitki tohum halindeyken bütün bu varlık durumu virtüeldir. Tohumun bir süre sonra büyümesi bir olanak, meyve vermesi olası, tüm bunlar ise edimsel olan tohumu çevreleyen “virtüel bir sistir”. Tam da bu yüzden bir hiyerarşiden bahsedilemez birbirine referans vererek bir akış halinde, onların içindeki sonsuz kısa anlarda birbirlerine dönüşerek bir etkileşim kurmaktadır. Böylece gerçekleşen her an hem edimsellik hem de virtüellik içermektedir [Deleuze, 2010].

Belli varlıklar sanal eğilimlerden veya potansiyellerden edimselleşir. Sözgelimi, genler kendilerini ayrı bedenlerde edimselleştirirler, ama yanı sıra onları ifade eden bedenın ötesinde başka mutasyon ve oluş güçlerini de harekete geçirirler; bu tür oluşlar edimselleşebilir de edimselleşmeyebilir de ama yine de tamamen gerçektirler ve hayatın akışının parçasıdırlar. Olanak, edimsel dünyanın silik ve hayali bir uyarlamasıyken, sanal farklılık ve oluş bizatihi dünyanın gücüdür. Her türlü edimsel varlık sanal tarafından kuşatılır [Colebrook, 2009].

Burada bahsedilen olanak gerçekleşmesi durumunda gerçek varlık haline gelen edim olarak kullanılmaktadır. Olanığın izleyeceği tek yön vardır o da gerçekleşmek yani olanak var olması beklenen durumdur. Farklılık ve oluş ise virtüelin barındırdığı potansiyeldir.

Mekânın mutlak gerçekliği sorusuna büyük önem atfetmek mekânın, mekân içerisinde varlığını sorgulamakla eşdeğerdir. Kısacası duyularımız hem mekânı hem de cisimleri nitelikleri ile birlikte algılar. Burada üzerinde durulması gereken esas nokta varlık, niteliklerin niteliği mi yoksa mekânın bizatihi kendisi mi bunu ayırt

etmektir [Bergson, 2017]. Bu noktada mekânın özellikleri mekânı içeriyor mu yoksa bu özelliklerden bağımsız bir varlık mümkün mü sorusu ortaya çıkmaktadır.

Mekânın edimselliği üzerine taranan literatür günümüzde edimsel mekânın kapsamı hakkında bazı bilgiler vermektedir. Bunlar; edimsel mekân hareketin varlığına bağlıdır. Hareketin varlığı mekânın varlığına katkı sağlar. Eğer herhangi bir varlık devinim halinde değilse mekânın edimselliğinden bahsetmek zorlaşır [Bollnow, 2011]. Zira edimsel olan, olanağa gebedir. Olanak, olasılıklar ile olasılık ise devinim sonucu açığa çıkar. Hareket etmeyen bir oluşun mekânın edimine bir katkısı bulunmaz.

Edimsel mekân algısal sürecin sonucunda varlığı saptanan bir olgudur. Hareketin algılanabilirliği, mekânın algılanabilirliğine hizmet eder; algılanan ise edimsel olandır. Yani algıya yakalanan hareket, mekânın edimselliğinin sağlamasıdır. Bu durum da edimsel mekân hareketle bir nevi nesne ve öznelere ile doğrudan ilintili olması göreceli olmasına neden olmaktadır. Zira olaylar değiştikçe hareketler, hareket değiştikçe ise algılama biçimi değişmektedir.

Özneyle doğrudan iletişim halinde olan edimsel mekân bir etkileşim ağı kurmaktadır. Bu bazen sosyal, politik ve kültürel faktörler üzerinden şekillen bir ağ iken bazen de görsel, dokunsal, işitsel ve koku gibi duyuşsal deneyimlerle de ortaya çıkabilir. Edimsel mekân gerçekleşme yani varlık halidir. Gerçekleşme hali özneye bağlı algılanabilir. Algılama hali öznenin özneye, algılanma şekli nesnenin yahut öznenin hareketine bağlı olarak nitelik kazanmaktadır. Edim gerçekleştiğinde algılanabilir hale gelir.

2.1.2. Virtüel Mekân

Latince "güç, etki veya erdem" anlamına gelen "*virtus*" kelimesinden türetilen "virtual", İngilizce'de ise 'sanal', 'hayali' anlamında kullanılmaktadır [Ryan, 2001, s. 26-27]. Modern dönemde felsefi anlamda kullanımı Bergson ve Deleuze'e dayanmaktadır. Bu düşünceye göre virtüel olan gerçekliğinden bağımsız olarak potansiyele sahip olandır.

Deleuze'e göre virtüel olan da edimsel olan kadar gerçektir. Virtüel olan en azından edimsel olan kadar önemli bir güçtür [Colebrook, 2009]. Virtüel kavramının

Türkçeye aktarımında ise “sanal” sözcüğü kullanılmaktadır. Sanal sözcüğünün Türk Dil Kurumuna göre tanımı;

- "Gerçekte var olmayan, yalnızca bilişsel olarak var olan" [Web 2, 2022] iken, Merriam-Webster Sözlükte ise “virtüel” (*virtual*) sözcüğü;
- “Resmi olarak tanımlanıp kabul edilmese de özünde veya etkisinde böyle olmak”
- “Bir bilgisayarda veya bilgisayar ağında olmak veya simüle edilmek”
- “Varlığı dolaylı kanıtlardan anlaşılan varsayımsal bir parçacıkla ilgili” olarak aktarılmaktadır [Web 3, 2022].

Genel olarak sözlük tanımlarında bir şeyin var olan veya yapılan şeylerin gerçekliğinde olmayan bir versiyonu olarak tanımlanan virtüel sözcüğü değişen dönemler ve gelişen teknoloji ile birlikte içeriğinin genişlemesi ve bu teknolojinin farklı kullanımlarıyla da yeni anlamları bünyesine eklememesine sebep olmaktadır. “Virtual” sözcüğünün doğrudan çevirisi olarak karşımıza çıkan “sanallık” doğası gereği farklı bağlamlarda farklı düşünceler ile ele alınabilmektedir. Sanallık kavramını kesin çerçevelerle belirli bir konu üzerinden sabit anlamlılık içerisinde ifade etmek mümkün değildir. Çalışmanın bu kısmında bahsedilen farklılığın getirdiği ilişkileri, potansiyelleri irdeleyerek kavramın özüne ve etki ettiği alanlara ilişkin bir çerçeve oluşturmak amaçlanmaktadır. Bu sayede mekâna dair virtüel olanın etkisini ve mekânın virtüelleşmesinin izini takip etmek mümkün olacaktır. Edimsellik ve virtüellik kavramlarının birbirleri ile olan etkileşimleri veya ilişkisellik sağlayamadığı durumlar, kendi anlam sınırlarını belirlemek için düşünürler tarafından kullanılmıştır.

Örneğin post-modern filozoflardan Gilles Deleuze ve Felix Guattari “virtüel” kavramını potansiyeller üzerinden incelerken gerçek olan ile hayal gücü arasındaki ilişkiyi kurgulayabilmek üzere kullanmışlardır. Virtüelliği gerçekliğin yani edimsel olanın bir parçası olarak açıklamaktadırlar [Deleuze and Guattari, 1987]. Gerçekliğin farklı katmanlarını ifade eden bu yapı edimselin parçalarının kendisidir. Virtüel olan onu parçalara ayıran katmanlar, parçalayan tekilliklerden ayrı olarak düşünülemez. İçkinlik düzlemini yani düşüncenin imgesini parçalayan şeyler hem edimsel hem virtüeldir. Edimsel olanın nesne konumunda olduğu edimselleşme sürecinin esas rolü yani öznesi virtüeldir. Bu durumda edimselleşme hali de virtüel olana aittir [Deleuze, 2016].

Deleuzyen düşünceye göre virtüel ve edimsel olan aynı kutupların birbirini ittiği gibi dışlayan fakat bu dışlamanın getirisi olarak yapı, özellik, performans ve süreçlerini karakterize eden, ortaya çıkaran öğelerdir. Deleuze'ün virtüel kavramsallaştırmasına zemin oluşturan bir diğer yaklaşımda ise Bergson, olası olandan bahseder. Bu düşünce ise temelinde Spinoza'nın ele aldığı sonsuz farklılaşmadan ortaya çıkan ve daha pek çok farklılaşmaya açık olan töze bir referanstır. Edimsel olandan virtüele ve tam tersine akışta virtüel olandan edimsele doğrusal, statik bir akış olduğundan söz edilemez. Gerçek olan ilk düşünce bulutunda henüz gerçekleşmemiş virtüel-gerçeğe kapı aralar. Fakat edimsel-gerçek mevcudiyetini virtüelleşme tamamlanana kadar sürdürmeye devam eder. Virtüel-gerçek statik değildir bağlama, duruma göre öngörülemez biçimde ilerler [Boundas, 2005].

Edimsel olan mevcut varlığından farklılaştığı ölçüde virtüel olana yakınlaşmaktadır. Virtüel olanın potansiyellerine yaklaşıp keşfetme ve her an yeni bir oluşumu sezebilmemize imkân verir [Colebrook, 2009].

Bergson virtüellik üzerine düşünürken bazı kavramlardan destek alır. Virtüel olan ile olası olanı birbirinden ayırır. Olası olan mümkün olan anlamına gelir, bu ise gerçekliğin önceden var olduğu bir biçimdir. Gerçekleşecek şey mümkünden gelirken öngörülebilir ve içerisinden bilinmezlik barındırmaz. Virtüel olan içerdiği potansiyel ile her zaman sürprize gebe ve her zaman edimselleşmemiş bir durum vadederek. Bergson'a göre virtüellik teorisi olacak olandır [Grosz, 2001].

Yücefer'e göre varlık; stabil, gerçekleşme durumu önceden belirlenmiş şekilde değil rastgele, sonucu belirsiz yani virtüel zar atımı şeklinde ilerlemektedir. Virtüel olanın kendini gerçekleştirme karşısında herhangi bir zar atımının yahut önceden belirli olasılıkların sözü geçersizdir. Rastlantısallığı zarın opsiyonları dahi tamamen yok edemez [Yücefer, 2005].

Norveç kralıyla İsveç kralı, küçük bir kasaba için birbirleriyle çekişiyorlardı. Uygar insanlar oldukları için, küçük kasaba da pek önemli olmadığından ve savaşmaya da gerçekten niyetleri olmadığından, kasaba için kura çekmeye karar verdiler. İsveç kralı ilk zarı atar, 6 gelir, sevinir, çünkü açıkça küçük kasaba onundur. Ancak Norveç kralı sırası gelip de zarı atınca, ona da 6 gelir. Yeniden zar atılır. İsveç kralı yine 6 atar. O zaman Norveç kralına şöyle der:

'Gördün mü? Hiç zahmet etme. Tekrar 6 atamazsın.'*

Norveç kralı şöyle yanıtlar:

"Pekâlâ başka 6'lar da vardır ve yüce Tanrım bir 6'ya daha izin verebilir."

Zarını atar. Öyle kuvvetli atar ki zar kırılır; bir parçası 6, öteki parçası 1 gelir. İkisinin toplamı 7 ediyor [Noel, 1989, s. 155].

Zar ilk kez 7 gelene kadar öncesinde olanaklar dahilinde bulunmayan durum virtüel olanın edimselleşmeye başladığı anda bütün mevcut olanakların dışında yeni bir yaratım ortaya çıkar bu virtüel ile olanak arasında farkın en görünür olduğu andır. Yücefer'in belirttiği üzere bu hikâyenin öğrenildiği andan itibaren ne denli imkânsız görünürse görünsün artık zarın 7 gelebilmesinin de olanaklı olduğu edimselleştiği yeni bir evreye geçilir [Yücefer, 2005].

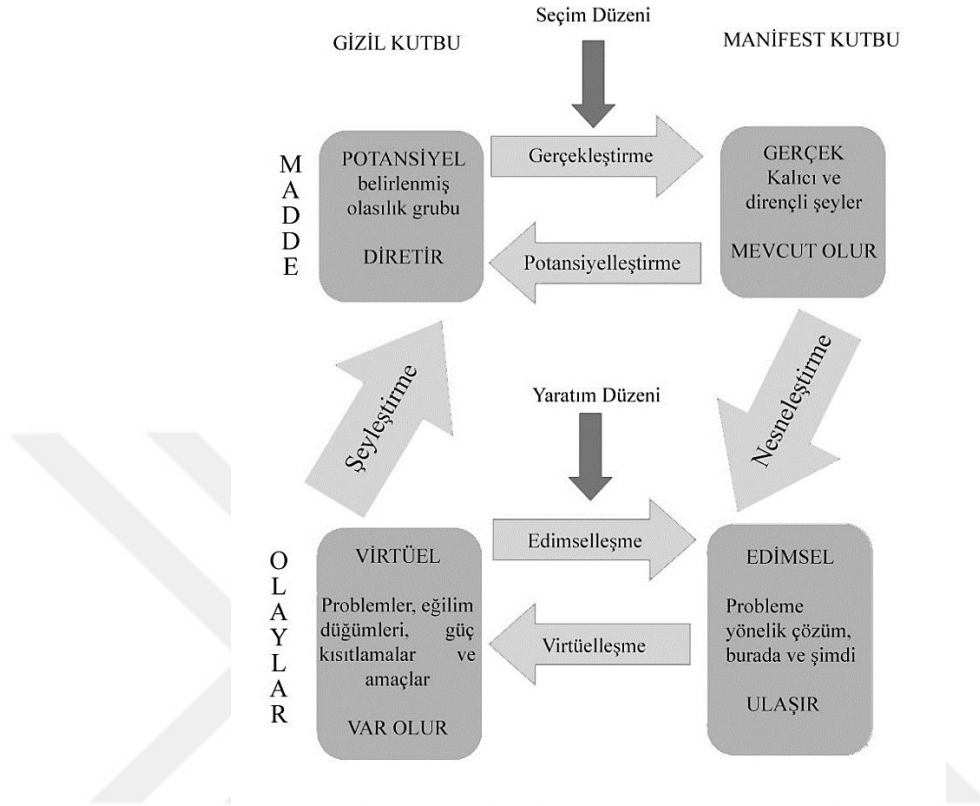
Bergson'un gelecek olan ihtimaller üzerinde belirlenmişlikleri kesin bir dille reddetmesi DeLanda'ya göre yeni üretimlerin önünü keseceğine ve bundan sonrası için geçmiş dışında, gelecek adına kısır bir üründen başka bir şeye olanak vermemesine neden olduğu içindir [DeLanda, 1999].

Pierre Levy, Deleuze'un fikirleri doğrultusunda temellendirdiği kavramsal bir şema (Şekil 2.2) ile edimsel, virtüel, olası olan (potansiyel) ve gerçek kolonları üzerine sistemini yerleştirerek kapsamlı biçimde ele almıştır. Levy virtüel ve potansiyel arasındaki ilişkiyi gizil cephesinde değerlendirmiştir. Madde ile olay arasındaki bağı hem olaydan maddeye hem maddeden olaya doğru olan ilişkilerle açıklamıştır. En küçük ölçekteki olay belirli bir düzen olmaksızın bir aradalık ile varlığın içindeki öze evrilir. Öz böyle bir durumda, hareketin en küçük parçasına kadar inildiğinde ulaştığın deneyim parçacıklarının kümülatif örgütlenmesi ile oluşmaktadır. Seçimler ve yaratımlar sonucu ilişkiler harekete geçer ve bu sayede sistem çok yönlü olarak çalışabilmektedir [Lévy, 1998].

Edimsel olanın virtüelleşmesi sürecine ise Pierre Lévy “yersizleşme” olarak bakmaktadır mevcut mekândan, dünya üzerinde bulunduğu koordinattan, dahil olduğu zaman diliminden yani bilinen zamansallıktan farklı olduğunu belirtir. Tamamen uzay-zaman birlikteliğinden koparması da söz konusu değildir çünkü herhangi bir anda herhangi bir noktada gerçekleşmeleri ihtimali edimsel olana yani fiziksel süreçlere tutunmalarını sağlayan şeydir.

Virtüelleşme sürecinde zamansal birliktelik için uzamsal olarak herhangi bir paydaş olmaya gerek yoktur. Mevcut sistemler dahilinde zamansal birliğin sağlanması bağlamın önemini azaltmaktadır. Bahsedilen durum tamamen hayali, afaki bir durum değildir. Elektronik, dijital ağların denkleme girmesiyle yersizleşmiş bir öznenin nerede olduğunu tamamen çözümlemeden hatta buna ihtiyaç dahi duymadan eşzamanlı olarak ilişki kurulabilir. Bu ölçekte bir değişim virtüelleşen bireylerin

nihayetinde yeniden yapılandırılabilir bir topluma dönüşmesine imkân sağlar. Edimsellik de artık yeniden kurgulanabilir hale gelir [Lévy, 1998].



Şekil 2.2: Pierre Levy'nin edimsel, virtüel, potansiyel (olasılık) ve gerçek üzerine kavramsal şeması [Lévy, 1998].

Virtüel olanın kurgusu temsillerden yola çıkarak çeşitlendirilebilir. Okunan bir kitaptan herhangi bir tasvir yahut fantastik bir film temelinde olmayan ilk zihinde canlanıp ilk edimselleştiği ana kadar olanaklı değildir. Fakat virtüel olan çeşitli araçlarla imgeleştğinde her zihinde her durum için mümkün olanın kapıları aralanmaktadır.

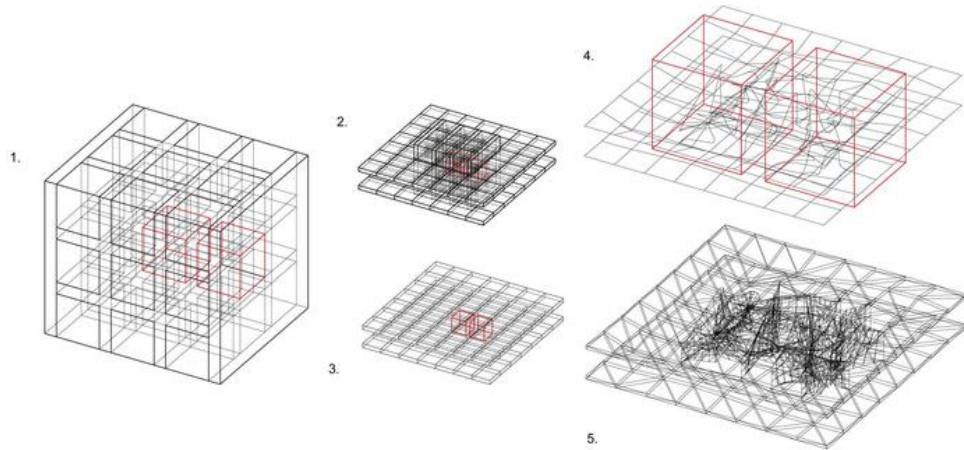
Virtüel olanın gerçek ile ilişkisi mekânsallık söz konusu olduğunda daha karmaşık bir hale gelmektedir [Grosz, 2001, s. introduction]. Deleuzeyen bakış açısıyla virtüellik kavramı ile mimari mekân üretimi gibi durumlar söz konusu olduğunda ortaya çıkan virtüellik bazı farklılıklar göstermektedir. Fakat bu farklılıklar virtüel olanın sağladığı olasılıkları göz ardı etmemize sebep olmamalıdır.

Eisenman'a göre virtüel olanın mimari mekân üzerinde kullanılması soyut olanın somutlaşmasına sebep olabilir. Bu durumda geleneksel mimarlık anlayışının

sorgulanıp yeni bir üretimin oluşmasına yönelmek virtüel olanın durumunu irdelemek ile mümkün olacaktır [Eisenman, 2006]. Mimari mekân üretimi için ihtiyaç duyulan program ve optimum form bu olasılıklar içerisinde seçilebilmektedir. Olasılıklar ve bunların birbirleri ile kurdukları dinamik etkileşim, ihtiyaç duyulan program için alternatif üretmektedir. Mekânsal unsurların belirlenmiş davranış parametrelerini esnetmek virtüel bir üretim yaklaşımıyla mümkün olabilmektedir.

Peter Eisenman'ın bir yarışma için ürettiği “Virtual House” çalışması buna örnek olarak verilebilir. Yarışmada düz bir alanda maksimum 200 metrekare alan içerisinde korunaklı, kapsayıcı, zemine oturan ve üretilebilir olması istenmiştir. Ayrıca kullanıcı profili olarak iki yetişkin iki çocuk ve bir de evcil hayvanın konaklayabileceği şekilde planlanması istenmektedir [Centola, 2000]. “Virtual House” bilinen mekân anlayışının farklılaştığı, mekânın soyutlanarak ele alındığı bu sayede ortaya çıkan farklı potansiyeller arasında etkileşim kurulan bir çalışmadır.

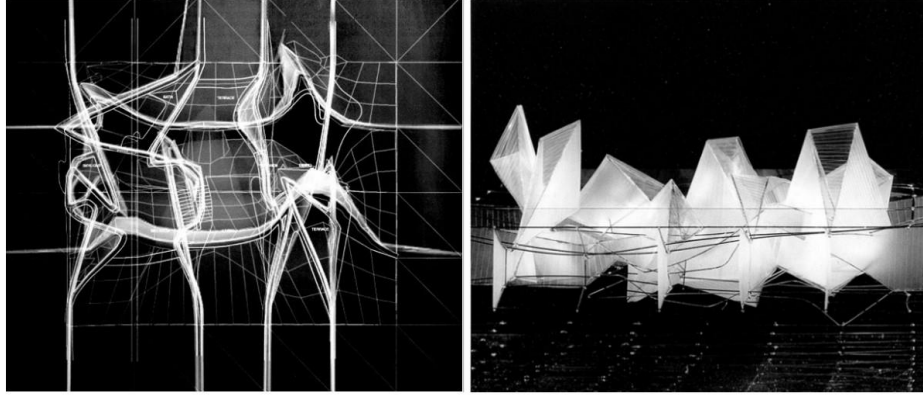
“Virtual House”un oluşumu 1987 yılında yazılmış fakat yayınlanmamış bir metinde kurgulanan “House IV” adlı başka bir çalışmaya dayanmaktadır. Çalışmada metindeki evin mekânsallığı iki küp üzerinden soyutlanarak konsept oluşturulmuştur. Soyutlama dokuz küpe indirgenerek başlamış daha sonra bu küplerin birbirleri ile potansiyel ilişkileri vektörler yardımıyla ifade edilmiştir.



Şekil 2.3: “Virtual House” oluşum diyagramları [Eisenman, 1997].

Her vektör bir süre sonra potansiyelini gerçekleştirebileceği etki alanıyla ilişkilendirilir ve gerçekleşme hali bu çizgiler ile görselleştirilir (Şekil 2.3). Her vektör sisteme etki eden bir kuvvet haline gelmektedir. Bu kuvvetler vektörün yönü,

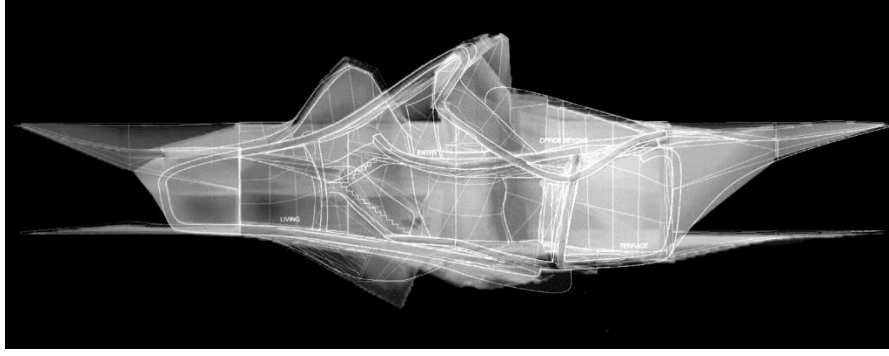
hareketi, tekrarı ile birlikte sistemin şekillenmesi için gereken kısıtlamaları oluşturmaktadır. Sistem içerisindeki etkileşimler yani karşılıklı ilişkiler bu vektörler sayesinde şekillenmektedir. Vektörlerin yaptıkları hareketler sistem için bir iz olarak kaydedilir [Eisenman, 2006].



Şekil 2.4: “Virtual House” fonksiyon şeması ve plastik maket görünümü [Eisenman, 1997].

Etkileşimlerin farklılaşması ile sistemin kendisi de farklılaşmaya devam eder. Bu ön görülemeyen değişimlerin her biri gerçekleşme için belirli anlardır [Eisenman, 2006]. John Rajchman “Virtual House” hakkında oluş ve düşünce yöntemimizdeki şaşırtıcılığına değinmiştir. Ona göre oluşundaki kompleks yapı ve bunun kendi içindeki bağlantılara izin vermesini sağlayan alan, plan ve zekâ sayesinde gerçekleşmektedir. Stabil özellikleri dışlayan dinamik bir yapıya sahiptir (Şekil 2.4). Hali hazırda bilinen üretimlerden farklılığı da tam bu noktada ortaya çıkmaktadır. Bilinen fonksiyonlara rijit şekilde cevap vermekten çok uzaktır. Virtüel olanın farklılaştığı kısım, kurallarının bilinen olasılıkları gerçekleştirmekten ziyade içinde beliren değişiklikler ve hareket sayesinde belirlenmesidir. Bedeni tamamen “özgür ve özgün” bırakan bu mekân kararsızlığı sayesinde dinamik bir oluşuma izin vermektedir [Centola, 2000].

Centola, Eisenman’ın tasarımını anlatırken uluslararası etkinlikte tanıtılan konsept bir otomobil üzerinden tarifler henüz üretime geçmemiş yalnızca spot ışıkları altında sergilenen bu aracın ilerideki üretimin ilk adımları olduğundan bahseder [Centola, 2000]. Tamamlanmamış bir sürecin aşamalarından biri, farklı bir üretim yöntemi yani gerçekleşmemiş olanın ilk iması kısacası virtüel olanın tezahürü olarak tasarım değerlendirilebilir.



Şekil 2.5: “Virtual House” fonksiyon şeması [Eisenman, 1997].

Var olan veya henüz formunu bulmamış kristal formlar üzerine çalışan Eisenman’ın ilk adımı akış içinde belirli anlarda yörüngelerin oluşturduğu potansiyel alanların bilgisayar destekli oluşumudur. Oluşan formun üzerine ev mekânı fonksiyonel olarak yerleştirilir (Şekil 2.5). Bu noktadan sonra ilk hali, yapılma teknikleri önemsiz hale gelir ve mevcut olandan ayıramaz. Virtüel olanın mekân üzerindeki sonsuz potansiyeli ve bunlar içindeki rastgele seçimler eşsiz sonuçlar ortaya koymaktadır [Centola, 2000].

Salt geometrik üretim olarak mekânı ele almak fenomenolojik bakıştan beri eksik bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir. Edmund Husserl ve Maurice Merleau-Ponty gibi kuramcılar bilincin ve deneyimin önemi üzerinde durmuşlardır. Tasarım sürecine deneyimi de esas bileşen olarak eklemek esastır. Öznenin duygu, düşünce ve hayal gücü doğrultusunda esneklik gösteren ve hedeflenen deneyim için özellikle tasarlanabilen dinamik ve değişken yapıdaki mekân arayışı ortaya çıkmıştır. Virtüel mekân bu aşamada fiziksel üretimle belirli kısıtlamalara maruz kalmadığı için sahip olduğu potansiyelleri keşfetmek öznenin istek ve performansına bağlıdır. Hem kolektif hem bireysel üretimi aynı anda bünyesinde barındırması deneyim için de çeşitlilik sağlamaktadır. Virtüel mekânın sağladığı dinamizm ve esneklik bu arayışa cevap verebilmektedir. Virtüel mekânın teknoloji ile desteklenmesi daha hızlı gelişim sağladığı gibi daha yaygın bir üretimin de önünü açmaktadır.

Virtüel mekân kavramı fiziksel mekândan tamamen ayrılmayabilir. Hatta dijital teknolojiler sayesinde çeşitli araçların kullanımı vasıtasıyla fiziksel mekândan kopmadan, kısmen somutlaşarak gözlemlediğimiz bir üretim şekli de mümkündür. Virtüel mekânın edimselleştiği edimsel olan beden ve deneyimin ise virtüelleştiği mekân üretiminde potansiyelin açığa çıktığını söyleyebiliriz. Bu bağlamda özellikle

dijital ve teknolojik destekle ortaya çıkan ürünler üzerinden virtüel mekân kavramına ayrı bir parantez açmak doğru olacaktır.

Virtüel olanın gerçekliği, gerçek olanın virtüelliği arasındaki ayrımın gelişen dijital teknolojiler ile birlikte her geçen gün silikleştiği günümüze geldiğimizde pek çok yeni üretim fırsatı karşımıza çıkmaktadır. Fakat eklektik yapısı gereği virtüel olanın kapsadığı sanallık durumu ona ilk ele alındığı dönemlerde yapay, taklit, aslı gibi olmaya çalışan, edimsel dünyanın içinden toplanan imgelerle kurgulanan kopyalar şeklinde bir yaklaşım sergilenmesine sebep olmuştur. Fakat virtüel olanın en az edimsel olan kadar özgün olduğunu söylemek yanlış olmaz. Hatta Eisenman için virtüel olan edimsel olandan daha önemlidir. Deleuze'den referans alan bu düşünceye göre virtüel olan en az gerçek olan kadar gerçektir [Deleuze, 2016].

Dijital çağın getirileri ve yeni keşifler sayesinde sadece ontolojik olarak ele almaktan öteye geçtiğimiz virtüel olma halini kendi içinde değerlendirmek kavramların birbirleri ile karışmasının önüne geçecektir. İlk edebiyat alanında bir düşünce olarak karşımıza çıksa da kitlesel ölçekte hayatımızı etkilemesi teknolojik ürünlerin gündelikleşmesi ile mümkün hale gelmiştir. Önceden kurgulanan, hikayeleyen evrenlerin günümüzde pek çoğuna toplum tarafından birinci elden tanıklık edilmektedir. Dijital teknolojilerin günümüzde yoğun üretimi ve kullanımı virtüel alan için pozitif olsa da esas katkının virtüel alandan dijital teknolojilere doğru olduğunu söylemek gerekir. Virtüel olanın getirdiği esneklik ve sınırsızlık durumu yeni üretimler için düşünce alanı açmaktadır.

Dijital teknolojilerinin kullanımı virtüel olan için önemli alt başlıklar oluşturmıştır. Bu tezde de daha önceden bahsedildiği üzere virtüel kavramı Türkçe karşılığı sanal olarak dile yerleşmiştir. Literatürde de kavramsal çerçeve bu şekilde kurgulanmaktadır. Herhangi bir anlam kaymasına mahal vermemek adına çalışmanın bu kısmında “virtual reality” yerine “sanal gerçeklik” ifadesi kullanılacaktır.

Sanallık ve gerçeklik kavramları dijital teknolojinin de etkisiyle daha da iç içe geçmiş ve birbirinin yerini almaya başlamıştır. Birbirleri ile bu denli etkileşen iki kavram en nihayetinde “sanal gerçeklik”, “arttırılmış gerçeklik”, “karma gerçeklik” gibi bazı ara formların da ortaya çıkmasını kaçınılmaz hale getirmektedir. Sanal gerçeklik tarihte “simüle etmek” amacıyla kullanılmaya başlamış ve zamanla daha geniş alanlara etki etmiştir. Edim halinde olanın virtüel düzleme aktarımına ek olarak

edimsel olanla birlikte yeniden üretim de bu alanlar arasında yer almaktadır. Yani edim halindeki ile virtüel olan aynı anda aynı yerde konumlanabilmektedir. Sanallık ve gerçeklik ara kesitinde yapılan çalışmalar Artırılmış Gerçeklik (AR), Sanal Gerçeklik (VR), Karma Gerçeklik (MR) gibi yeni formları karşımıza çıkarmaktadır. Gelişen teknolojinin bir getirisi olan bu ürünler kapsamlarının iç içeliği de eklenince çoğu zaman birbirleriyle karıştırılmaktadır.

Paul Milgram, Fumio Kishino ile beraber 1994 yılında yayınladığı ve günümüzde literatürde kabul gören “A Taxonomy Of Mixed Reality Visual Displays” adlı makalede sanal dünya ve gerçek dünyayı iki farklı kutupta konumlandırarak (Şekil 2.6) oluşturduğu spektrumla bu kavramları sınıflandırmıştır. Karma gerçeklik kavramı içerisinde hem sanallığı hem de fiziksel çevreyi barındırmaktadır [Milgram and Kishino, 1994].



Şekil 2.6: Milgram ve Kishino'nun gerçek-sanal spektrumu [Milgram and Kishino, 1994].

“Sanal Gerçeklik” (VR) bilgisayar teknolojileri vasıtasıyla üretilen ortamlarda özne mevcut fiziksel mekânın simüle edildiği virtüel ortamları ifade etmek için kullanılmaktadır [Kipper and Rampolla, 2013, s. 149]. “Artırılmış Gerçeklik”te (AR) ise öznenin aktif olduğu fiziksel dünyanın üzerine eklemlenen sanal detaylar çeşitli araçlar vasıtasıyla özne ile etkileşime geçmektedir. Beden fiziksel dünyada iken gerçek ve sanal içerik özneye aynı anda sunulmaktadır [Zhu et al., 2004]. “Artırılmış Sanallık” (AV) kavramı çok yaygın kullanılmamaktadır. Gerçek nesnelerin bulunduğu sanal ortamlardır. Gerçek ve sanal ortamları birleştirir [Kılıç, 2016]. “Karma Gerçeklik” (MR) kavramı ise daha kapsamlı bir tanımdır. Gerçek ve sanal öğelerin bir arada bulunduğu bir gerçeklik-sanallık spektrumunun tamamını kapsamaktadır [Milgram and Kishino, 1994].

Sanal gerçeklik kavramı alternatif araçlar sayesinde edimsel olana yani gerçekleşme potansiyeline yaklaşabilmektedir. Dijital araçların sunduğu imkanlar sanal ve gerçek dışında farklı olanakların da oluşabileceğini göstermektedir. Tam da bu yüzden mimari de dahil olmak üzere virtüel olan hayatımızı etkilemeye devam etmektedir [Novak, 1992]. Bu etkileşim öznenin deneyimini etkileyecek hatta yön verecek kadar güçlüdür. Virtüel mekân olanaklar silsilesi içinde deneyimin çeşitlenmesine ve farklılaşmasına imkân sağlamaktadır.

Mekânın virtüelliği ele alınırken hem o mekân içerisinde kullanıcıya sunulan deneyimin hem de bizzat mekânın kendisinin virtüelliğinden bahsedebiliriz. Her iki durumda da mekân kullanıcıya yeni bir deneyim sunmaktadır. Mekân içerisinde çeşitli araçlar etkileşim sonucu ortaya çıkan hissettikleri varlık duygusu, etkileşim olanakları, zaman algısı ve mekânsal bilinç mekânın virtüel yönünü açık etmektedir. Virtüel mekânlar deneyim sırasında aktif olarak kullanıcı ile etkileşirken daha dinamik bir kurgu için kullanıcıların etkileşime geçtiği nesneler veya mekânın tepkileri, gerçek zamanlı olarak virtüel mekâna aksettirilebilir.

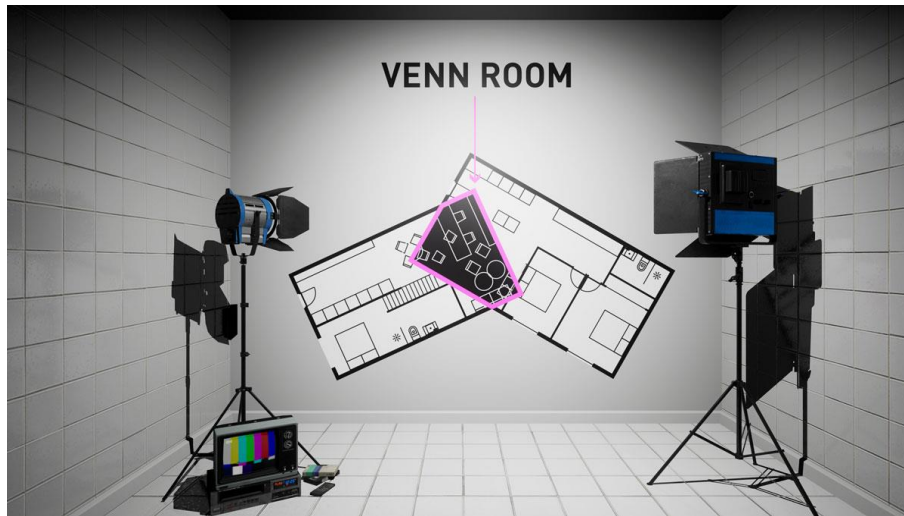
2019 yılında Talinn Mimarlık Bienali'nde sergilenen “The Venn Room” pandemi ile birlikte sosyal temasın azalması ve bunu takip eden süreçte öznelere birbirleri ve mekân ile etkileşimlerinin yeniden değerlendirildiği bir enstalasyondur. Ev mekânı aktif bir arayüz olarak kullanılmış ve virtüel mekân fiziksel mekân ile iç içe geçmiştir. Bu hibrit mekân öznelere birbirleri ile etkileşime geçebilecekleri dinamik bir dizge oluşturmaktadır (Şekil 2.7).



Şekil 2.7: “The Venn House” deneyiminden bir kare [Web 4, 2019].

Tasarımın başlangıç noktası virtüel olanın pek çok dijital araçla birlikte hayatımıza dahil olması fakat bu etkileşimin mevcut yaşam alanlarımız olan ev mekânı üzerinde ciddi bir değişime sebep olmaması üzerine yoğunlaşmaktadır. Fiziksel bir deneyim için beden ne anlama geliyorsa virtüel olanın deneyimi için mekânı o hale getirerek kullanmak hedeflenmektedir. Mevcut ev mekânı virtüel mekânın üzerine örtülen bir iskelet gibi çalışmaya devam etmektedir. Mevcut ev mekânının virtüel düzleme aktarıldığı durumda hem biçimsel hem de işlevsel oluşumlar iç içe geçerek hibrit bir sistem ortaya koymaktadır. Sosyal etkileşimler ve gündelik hayattaki ritüellere bir baş kaldırı niteliğindedir. Çünkü etkileşim; mekânsal pratikleri deşifre ederken, değişip-dönüşmelerine de neden olmaktadır.

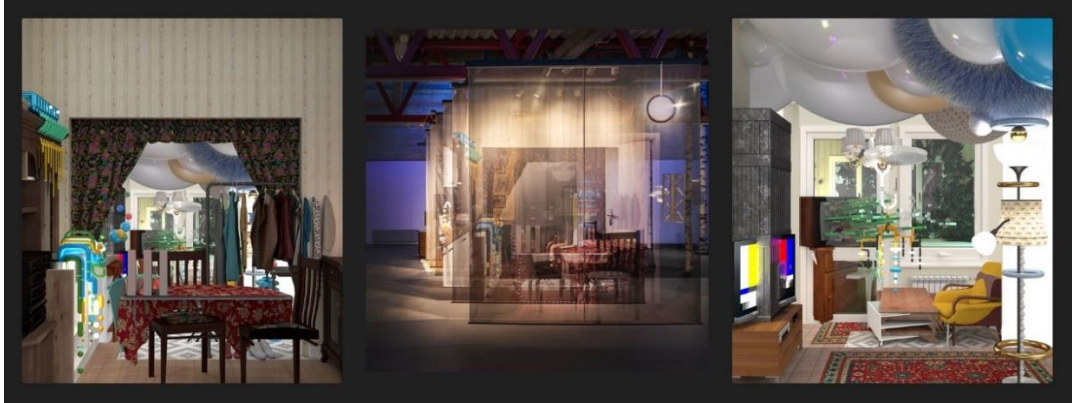
Fiziksel olarak var olan ev içindeki hareket kalıpları, gündelik aktivite şemaları bir noktadan sonra özne hakkında pek çok şey söyleyecektir. Toplanan, iletişim kurulan, etkileşilen alan farklı öznelere ve farklı mekânların kesiştiği noktadır. Yani iki ayrı yerdeki özne mekânların virtüel ortamda birleşmesi ile bu kesişimde buluşur. Kesişim alanı “The Venn House” olarak adlandırılmıştır. Bu kesişimin içerisinde yeni bir mekânsal üretim ve nesneler üzerine atanmış, kaydedilmiş durumlar sayesinde kuralsız, esnek oluşumlar mümkün hale gelmektedir (Şekil 2.8). Virtüel evin inşa aşaması öznenin belirlediği adımlarla istediği yöne sürüklediği süreçlerle şekillenmektedir. “The Venn House” ev mekânı içerisinde bir aradalık üzerine kurgulanan bir çalışmadır. Çalışmada entegrasyon, arayüz, teşhir, örtüşme, temsil, depolama ve mülkiyet gibi konuları merkeze alarak çözüm aramaktadır [Lesmes and Hellberg, 2019].



Şekil 2.8: “The Venn House” konsept şeması [Web 4, 2019].

Ortamda bulunan nesneler fiziksel mekân ve virtüel mekân arasında bir arayüz haline gelmektedir. Etkileşimin gerçekleştiği virtüel mekânda her özne kendi fiziksel mekânından bir nesne ile buluşma mekânına dahil olabilmektedir. Kendi fizikselliklerinden tamamen kopmadan virtüel bir oluşumda bir aradalık mümkün hale gelmektedir. Öznenin gündelik akışın içerisindeki davranış kalıplarını ortaya koyan virtüel mekân anlık olarak farklı mekânları bir araya getirebilmektedir (Şekil 2.9).

İki özne bir arada bulunmak istediğinde mevcut fiziksel mekândaki nesneleri hizalayıp hareket ettirmeli ve kendi kurgusunu oluşturmalıdır [Lesmes and Hellberg, 2019]. İzolasyon hali içindeyken hem farklı mekânların hem de farklı öznelerin bir araya getirilebilmesi pandeminin neden olduğu yıkıcı etkiyi hafifletebilir ve daha uzun vadede mekân üretimi için farklı olasılıkların oluşmasının da önünü açabilmektedir.



Şekil 2.9: “The Venn House” enstalasyonundan bir kare [Web 4, 2019].

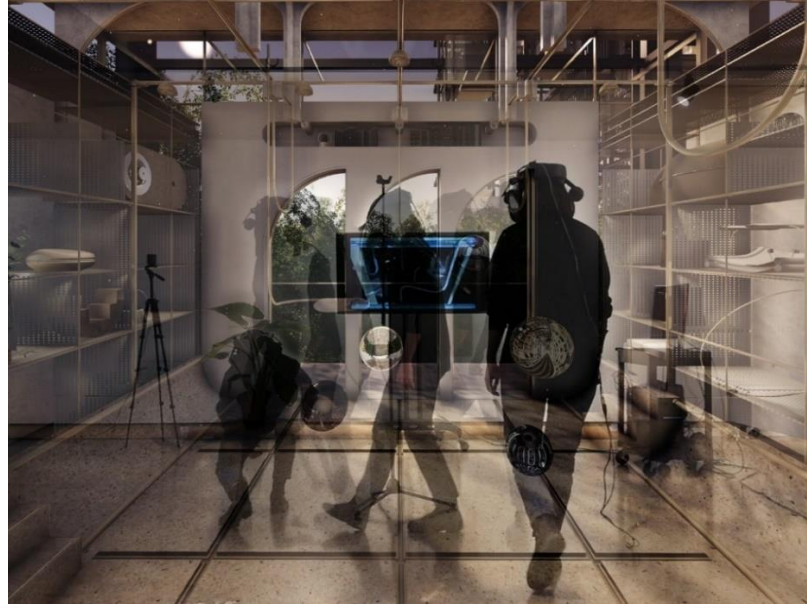
2020 yılında The Bartlett School of Architecture’da yürütülen program kapsamında Krina Christopoulou tarafından “The Third Space” projesi yenilikçi bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Çalışmada gelecekte tasarlanabilecek evlerin edimsel yapılarına dikkat çekerken aynı zamanda içerdiği virtüel alanlarında tasarlanması üzerinde durmaktadır. Covid-19 pandemisi sonrası dijital mekânlarda yaşamak üzerine evlerde bilgisayarların olmadığı evlerin bilgisayarlara dönüştüğü bir oluşumdur [Web 5, 2020].



Şekil 2.10: “The Third Space” virtüel mekân tasarımı [Web 5, 2020].

“The Third Space” içinde bulunan kişinin virtüel olarak ikamet edebileceği yeniden ve yeniden düzenlenebilir duyarlı bir sistem olarak kurgulanmıştır. Tasarımcı iki boyutlu olarak kontrol edilen üç boyutlu arayüzlerde deneyimlenebilen virtüel bir evin oluşum sürecini araştırmaktadır (Şekil 2.10). Edimsel olarak bulunduğumuz dünyada dokunsal enstalasyonlar ile virtüel mekânın etkileşimi gündelik yaşamda öğrenme, çalışma, sosyalleşme gibi roller yeniden tanımlanmaktadır. Edimsel dünyadaki mesafelere karşı çıkan sürekli genişleyebilen dinamik bir tasarım ortaya konmuştur [Web 5, 2020].

Fiziksel mekândaki örgütlenmenin üzerine sanal mekânın katmanlarının eklenmesi ile edimsel bir mekânda virtüel bir deneyimin olanaklı hale gelmesi sağlanmıştır (Şekil 2.11).



Şekil 2.11: “The Third Space” mekân deneyimi [Web 5, 2020].

Dijital teknolojilerin katılımıyla virtüel mekân kavramını daha geniş perspektiften değerlendirmek mecburi hale gelmiştir. Tüm bu sistemlerin günümüzde mekân anlayışına doğrudan etkileri bulunmaktadır. Virtüel mekân kavramı felsefeden mimariye, kuantumdan teknolojiye kadar çok geniş bir alanda tanım bulurken virtüel olanın bilgisayar teknolojileri içerisindeki üretimi de bir alt başlık olarak kendine yer edinmektedir. Novak da tam bu kavramsal çakışmayı daha net ayırabilmek adına teknoloji destekli mekânsal üretimi “Siber Mekân” olarak yeni bir tanım altında ele almıştır [Novak, 1992].

“Siber Mekân” kavramını ilk kullanan ise 1984 yılında bilgisayar bilimcisi ve yazar William Gibson’dır. Bir bilim-kurgu romanı olan "Neuromancer" sanal gerçeklik alanında dijital bir dünyanın tanımlanmasına öncülük etmiştir [Gibson, 1984].

Michael Heim, siber mekânı bedeninin de dahil olduğu deneyim sürecini sistemler tarafından üretilen ve sisteme geri dönüt oluşturan bir dünya olarak tanımlamaktadır. Bu üretim ile temasa geçmek içinde bir arayüz ihtiyacı olduğunu bu sayede siber mekânda bulunmanın mümkün olduğundan bahsetmektedir. Bu arayüzler siber mekânın fiziksel mekânda temsil edildiği karşılık bulduğu araçlardır [Heim, 1993].

Siber mekânda fiziksel sınırlardan uzaklaşan beden, dijital ortamın sunduğu yeni bir duyum odaklı evrene geçmekte ve deneyime farklı bir biçim getirmektedir. Çünkü arayüze aktarılan beden artık hareket kısıtlamalarından yoksundur. Bu durumda fiziksel beden ve zihin farklı noktalarda konumlanır, zihin için fiziksel mekân, siber

mekân ile yer değiştirmektedir [Heim, 1993]. Bu durum fiziksel mekândaki bulunulan alanın ya da sahip olunan bedenin öneminin azalmasına sebep olmaktadır. İstenilen kimlikte kurgulanan mekânda bir araya gelebilen kullanıcılar yeni bir kolektivite ortaya koymaktadırlar.

Bireyler ölçeğinde bu özgürlüğü sağlayan siber mekân toplumsal ölçekte de dönüşümler yaşanmasına neden olmaktadır. Zira bu yeni mekânsallık bireylerin bir aradalığına imkân vererek hem özel mekânda kamusal alan oluşturmaya hem de kamusal alanda özel mekânlara ayrılmaya olanak sağlamaktadır.

Paul Virilio ve John Rajchman'ın öne sürdüğü üzere virtüel olan, teknolojinin ve onun getirilerini de kapsayan bir oluşumdur. Virtüel olanın teknolojik olanın koşulu olduğu yönünde mimari bir söylem de geliştirilmektedir [Grosz, 2001].

Bireysel olarak dahil olunan sistemler en nihayetinde toplumsal ölçekte değişimlere neden olmaktadır. Bu durumda mekân üretimini öznenen bağımsız ele almak bütüncül bir yaklaşım sergilemeyi engellemektedir. Algılanan mekânda beden önemli bir bileşendir fakat sanal mekânda duyular beden ve zihin arasında bir yerde konumlanmaktadır. Algıladığımız mekânın artık yaşadığımız mekâna kanalize olmak zorunluluğu ortadan kalkmaktadır. Tasarladığımız mekânların devinimi sürdükçe her yeni durumda algılanan mekân da değişmektedir. Gelecekteki mekânsal pratiklerin inşası virtüel ile edimsel arasında yeni yollar keşfettikçe kavramların kendilerine çizdiğimiz sınırlar gelişip başkalaşacaktır.

2.2. Zamanın Anlamı

Antik çağdan günümüze kadar üzerinde düşünülen bir kavram olan “zaman” kompleks ve çok yönlü yaklaşımlarla irdelenerek anlamlandırmaya çalışılmıştır. Özneler gündelik hayatın akışında zamanın içinde yaşayıp onun akışının kaydını tutarak ama gerçekte ne olduğunun sınırlarını çizemeden ona dahil olmaktadır.

Platon'a göre zamanı, özneler varlık durumunu aynı anda ve bütüncül olarak kavrayamaması sebebiyle gerçek dünyanın bir taklidi [Cevizci, 1999, 943] olarak değerlendirirken Aristoteles'e göre ya var olmayan ya da kısmen var olan, ele avuca gelmez şey olarak tanımlanmıştır [Aristoteles, 1996]. Augustinus ise “Zaman nedir?” sorusuna kimse sormadığında bilirim lakin birine açıklamak gerektiğinde bilemem diye yaklaşmıştır [Kaufmann, 1961]. Ona göre geçmiş yaşanmış ve bitmiştir gelecek

ise henüz gerçekleşmemiş, yaşanmamış anlardan ibarettir. Şimdi ise süregelen anlardan ibaret ve daimidir [Augustinus, 1997, s. 255-256]. Bu noktada şu an engellenemez biçimde akar ve geçmiş ile geleceği birbirine bağlayan yegâne şeydir. Oysa içinde bulunmaya çalışılan an çoktan geçip giden “artık var olmayan” yahut “henüz gerçekleşmemiş” durumuna gelmiştir. Bu doğrultuda incelendiğinde özne mevcut an içerisindeki durumunu süregelen bir hale getirerek varlığı için “uzamsal bir yerleşke” oluşturmaya çalışır bu ise uzayan şimdiden ibarettir ve kavramsal bir kargaşaya sebep olur [Arendt, 2018, s. 257]. Bergson da bu durumu açıklarken uzamsal yaklaşımdan getirilen bir ifade biçimi olarak nitelendirmektedir [Bergson, 1950, s. 170].

Zaman üzerine düşünmek istediğimizde yanıt veren uzamdır. Uzamsal metaforlar üzerinde tanımlama yapılmaya çalışılır geçmiş ardımızda uzanan şeyken gelecek de önümüze serilen yerdir. Özne bu yüzdendir ki gündelik akışta zamanı ifade edebilmek için uzamsal ölçü birimlerinden destek almaya meyletmektedir. Hatta uzamsal bitişiklik ile zamansal ardışıklık arasındaki üstü örtülü benzerlik bile ardışık olanın içinde gerçekleşen daha geniş bir uzama işaret etmektedir [Arendt, 2018, s. 258].

Düşünürler zamanı açıklamak için sadece uzamdan değil aynı zamanda hareketten de faydalanmışlardır. Mesela Aristoteles hareketi zamanı açıklayabilmek için merkeze almış ve devinim ile gelen değişimin zaman ile birlikte ele alınması gerektiğini düşünmektedir. Fakat bu noktada devinen yani değişen şeyin doğrudan zaman olduğu yanılgısına düşülmemesi gerektiğini vurgular. Çünkü değişimin hızlı-yavaş olarak betimlenebilirliği zaman için olası değildir. Zaman her nesne ve durum için aynı şekilde akar. Hareketin daha hızlı ya da yavaş gerçekleştiği durumda zaman hızlı ya da yavaş akmamaktadır buna göre hareket zamandır denilemez fakat hareketin ve zamanın algılanabilirliği birbirine sıkı sıkıya bağlıdır bu durumda zaman doğrudan hareket olmasada ona bağlıdır [Aristoteles vd., 1996].

Zaman devininmin doğurduğu değişimi ölçmek için gereklidir. Bu yüzden devinimden bağımsız olarak bir zaman olgusu üretmek mümkün değildir. Aristoteles birbiri ile sıkı sıkıya ilişki içinde olduğunu ortaya koyduktan sonra hem devinimle gelen değişimin hem de zamanın aynı anda algılanabildiğini öne sürmektedir. Buna göre algıladığımız devinim ile gelen değişimler zamanın ölçülüp sınıflandırılabilmesine olanak sağlamaktadır. Değişim süreklilik arz ettiği için zaman

da sürekli. Hareketin ne denli gerçekleşti ve değiştiyse zaman da ona göre ölçümlenebilir yani “zaman, öncenin sonraya göre devinim sayısıdır” [Aristoteles vd., 1996, s. 13].

Hareket ile gelen değişim bir varlık durumunun sonucudur. Heidegger de varlık ile zamanın ayrımsanamazlığı üzerinde düşünerek zamana kavramına yaklaşır çünkü varlığın zamanı etkileyerek değiştirebileceği yönlendirebileceği cevap aranan sorudur. Varlık gösterebilmenin temel yetisi hareket yani devinimle gelen değişim sayesinde gözlemlenmektedir [Heidegger, 2018].

Zamansallık içinde anlam bulmak bu devinim ile mümkün hale gelmektedir. Olayların anlamlı hale getirilebilmesi ancak hareketlerin bütün zamansallık içerisinde belirli bir sıralamaya konulması ile mümkün olmaktadır. Buna göre gelecekte oluşup özneye kendini gösteren şimdilerin geçmişte kaybolması ve bunun ölçülebilirliği zaman olarak nitelendirilmektedir (Heidegger vd., 1996).

17. yüzyıla gelindiğinde Newton “mutlak zaman” görüşü ile Aristoteles’ten ayrılarak mekân-zaman ilişkisini değerlendirmiştir. Ona göre mutlak zaman kendi akışı içerisinde dışsal olan hiçbir şeyden etkilenmeden akmaya devam eder. Göreli zaman ise hareket vasıtası ile kavranabilen dışsal olana bağlı süredir [Newton, 1998, s. 72]. Newton’un bu yaklaşımına Leibniz, Einstein ve pek çok kuramcı eleştirerek yaklaşmıştır. Leibniz’in deneyimin içerisine nüfuz eden zaman yaklaşımında varlıkların birbirleri ile ilişkilerinin ne şekilde kurgulandığı ele alınmakta ve bunu “ilişkisel zaman” olarak nitelendirmektedir.

Albert Einstein ise “izafiyet teorisi” ile Newton’un yaklaşımına net şekilde karşı çıkmaktadır. Bu teoriye göre zaman ve mekân birbirleri ile ilişki içerisinde. Bağımsız olarak düşünülemez ve varlıkların hareketini doğrudan etkilemektedirler. Geçmiş,gelecek ve şimdi olarak adlandırdığımız zaman dilimleri evrenin her yerinde mutlak ve birebir aynı şekilde bulunmamaktadır. Referans olarak belirlenen varlıkların kendilerine ait zamansallıkları bulunmaktadır. Bu da her cismin bir başkasına “göreliliği” anlamına gelmektedir hangi cisimden ya da hareketten bahsedildiği net bir şekilde belirtilmeden genel bir zamandan da bahsedilemez [Einstein, 2012].

Henri Bergson zamanı ele alırken deneyim akışı içinde nasıl algılandığını sorgulamıştır ve “sezgi” yoluyla kavranabileceğini belirtmiştir. Sezgi zamanın doğası

ve akışın içinde bulunmayı ve bu akışı deneyimlemeyi ifade eder. Zamanın felsefesini, değişimini nasıl deneyimlendiğini anlamak için bir araçtır. Bergson'un zaman felsefesi irdelendiğinde “süre” kavramı öne çıkmaktadır. Ona göre zaman iki farklı türde var olmaktadır. İlki matematiksel zaman olarak ortaya çıkan deneyimden, öznenen tamamen bağımsız gündelik hayattaki düzenin sağlanması için saat, dakika, saniye olarak belirlenen zaman diğeri ise sezgi yoluyla ortaya çıkan kişinin içsel deneyiminde vuku bulan “süre”dir. Süre, sürekli bir değişim-dönüşüm içindedir ve her özne için kişisel olarak farklı farklı algılanmaktadır [Gündoğan, 2013, s. 74]. İnsanın deneyimiyle ilişkili olan süre geçmiş ve gelecek arasındaki şimdilerle ilgilidir. Şimdiler bellekte olan geçmiş ve onun izleriyle yön bulan geleceği birbirine bağlayarak süreyi oluştururlar. Fakat bu süreyi ölçmek mümkün değildir. Çünkü süredeki anlar uç uça eklenerek bir ölçü birimi ortaya çıkaramazlar ölçülebilen ya mekân ya da harekettir. Bu durumda süre hareketin algılanabilirliğini sağlayan şeydir [Gündoğan, 2013, s. 79]. Öyleyse süre yaşamın akışı içerisinde bellekteki anların farklı zihinsel oluşumlarda değişken olarak ortaya koyulduğu zamansallıktır.

Zamanı ikiye ayırdığımız anda karşımıza nesnel (objektif zaman): Ölçülebilen zaman, ama kendi içinde değil, cisimlerin devinimiyle ölçülebilir. Uzaydaki devinimlerin sıralanması, zamanın da kesimlerine bölünmesini sağlar. Modern fizik nesnel zamanın olmadığını ileri sürer. Bununla birlikte öznel zaman: Zaman bilincine dayanır, yaşantılara bağlıdır; nesnel olarak ölçülemez, duruma göre yaşanan zaman kısa ya da uzun görülebilir [Akarsu, 2016, s. 203].

Deleuze de Bergson gibi zamanın sürekli bir akış halinde olduğunu deneyim ve olaylarla birlikte değişkenlik gösterdiğinden bahseder. Deleuze için de ardısıra gelen olma hali zamanın özelliklerinden yalnızca biridir ve artık bu kaybolmaktadır. Zaman ayrıca süreklidir. Zaman akıp giderken her an orda bulunan şeydir ve kalıcılık da zamanın farklı bir boyutudur [Deleuze, 2007, s. 143-145]. Zaman harekete bağlı olduğu zorunluluklardan kurtulmuştur. Yani hareket ile zaman arasındaki ilişki tersi yönde işlemeye başlamıştır [Özçınar, 2021, s. 152]. Deleuze'e göre hareket de zamana tabidir çünkü öncesi ve sonrası yoktur.

“Zaman bir ‘biçim’dir; fakat değişim ve hareket halinde olan ‘her şeyin biçimi’dir. O, öncesiz ve sonrasız bir biçim değil öncesiz-sonrasız olmayan şeyin biçimidir; değişimin değişmeyen biçimidir” [Deleuze, 1995, s. 26].

Buna göre Deleuze felsefesi için de iki türlü zamandan bahsedilebilir. Biri olayların öncelik sonralık ilişkisine dayalı geçmiş, şimdi ve gelecek olanın birbiri ardı sıralandığı kronolojik, nesnel zaman diğeri ise geçmişin, şimdinin ve geleceğin birbiri içine geçtiği öncelik-sonralık ilişkisi olmadığı için öngörülemeyen farklı katmanlarda bir akış içerisinde varlığını sürdüren değişken, öznel zamandır. O halde anları kategorize edebilmek için kullanılan nesnel zamanı bir kenara koyarsak öznel zaman algılama biçimlerine göre değişiklik göstermektedir. Öznelerin belleklerinde, yaşayışın bir getirisi olarak biriken pek çok zaman katmanı bulunmaktadır. Bu çok katmanlı hali algı biçiminin bir sonucudur.

Yaşanan deneyimlerin niteliği zamanın biçimini belirler. Ölçmek mümkün olmasa bile nitelenebileceği algı çıktıları vardır. Uzaydaki anların niteliği zaman katmanının niteliğini oluşturur. Zaman, hareketle gelen değişimin faili ise bu durumda devinim önem arz etmeye başlamaktadır. Öznenin devinimleri, deneyimleri, bellekteki anları, fiziksel, psikolojik durumu algılanan zaman katmanı için belirleyici rol oynar. Zaman eğer olaylar arasında geçen süre ise olayların mahiyeti ve algılanma biçimi zaman algısını da doğrudan etkileyecektir. Buna göre zaman bazı durumlarda daha akıcı, dinamik bir yapıda gözlemlenirken bazen de daha yavaş ve durağan olarak deneyimlenmektedir.

Bu tez kapsamında zamanın nesnelleşerek belirli periyotlara bölünmek suretiyle gündelik hayat içindeki düzeni sağlayabilmek adına kullanılan ve hareketten, mekândan bağımsız olarak şekillendiği düşünülen doğrusal, objektif zamanı tanımlamak için “nicel-metrik zaman” kavramı; olaylar arasında sürekli akışın hissedildiği, hareketin aktif olarak gözlemlendiği ve onunla gelen devinimdeki değişiklikleri belirten şey için “dinamik-akan zaman” kavramı kullanılacaktır.

2.2.1. Nicel-Metrik Zaman

Modernite ile birlikte gündelik akışın yönetimi amacıyla daha sıkı sıkıya bağlanılan ve olayların belirli aralıklarda gerçekleşmesi için sürekli ve sabit bir düzende oluşturulan zaman anlayışıdır. Bu zaman dilimi olayların kronolojik olarak sıralanmasına olanak sağlar. Belirli araçlarla ölçülebilirliği sağlanan nicel-metrik zaman geçmiş şimdi ve gelecek olarak durmaksızın bölünmektedir. Buradaki

devamlılık hali hiçbir şey değişmese dahi zamanın değişmeye ve ilerlemeye devam etmesinin bir sonucudur.

Evrende bir koordinat verilmek istediğinde zaman da dördüncü boyut olarak belirtilmediği müddetçe doğru anı tariflemek gündelik hayat için zorlaşmaktadır. Bu yüzden tarih boyunca uzay, belirli zamansal aralıklar içerisinde anlamlandırmaya çalışılmıştır. “Zaman dört boyutlu evreni zamanın her anındaki uzay kopyaları olarak dilimlemeye yarar. 20 Ocak, saat sabah 10:00’da bütün evren; 20 Ocak saat sabah 10:01’de bütün evren sonsuz sayıda böyle dilim vardır; hepsi birden evreni oluşturur” [Carroll, 2018, s. 25]. Bu durumda nicel-metrik zamanı ölçebilmek için “eş zamanlı tekrar” yani senkronize biçimde sürekliliğe ihtiyaç vardır. Bir sürecin birbiri ardına tekrar etmesi ve bunun eş zamanlılığa güvenilir biçimde bölünmesi gerekmektedir [Carroll, 2018, s. 26].

Günümüz tarihini oluşturmak için bu eşzamanlı tekrarların belirli bir akış sırasına göre düzenlenmesi sayesinde mümkün olmaktadır. Bu durumda nicel-metrik zamanın olayların birbirleri arasındaki süreçsel mesafelerinin ne kadar olduğunun belirlenmesini sağlaması gerekir. Newton da tam olarak uzayı belirli anlarda bölerek bu fikir üzerinde çalışmıştır. Fakat Einstein’ın görelilik kuramı üzerine zamanın “olaylar arasında geçen süre” ile “eş zamanlı tekrarlarla ölçülen şey” şeklindeki iki tanımın aynı şeyi ifade etmediği anlaşılmıştır. Zira “aynı olaydan hareket eden ve aynı olaya varan ama oraya ulaşmak için farklı güzergahlar izleyen iki saat, genelde yol boyunca farklı süreler deneyimleyecek ve eş zamanlılıktan uzaklaşacaktır” [Carroll, 2018, s. 32-33]. Bu durumda nicel-metrik zamanın hareketi ve mekânı kapsayarak ifade bulması zorlaşmaktadır. Hareketle gelen değişimin ve bu değişimler arası sürenin ölçümü ise bu tez kapsamında “dinamik-akan zaman” olarak tanımlanmaya çalışılacaktır.

2.2.2. Dinamik-Akan Zaman

“Dinamik-akan zaman” kavramı insan deneyimindeki kompleks, değişken ve birbiriyle ilintili olayları, karmaşıklığın doğası olarak kabul edilen durumları birbirine bağlayan bir olgu olarak bu tez kapsamında türetilmiştir.

Zamanın sabit ve düzenli bir akışta olduğu görüşüne zıt bir yaklaşımdır. Dinamik-akan zaman sürekli bir değişimin içinde öznenin de aktif halde yer aldığı hareket ve

mekânla sürekli etkileşen yapıdadır. Zamanın geleneksel anlayıştaki nesnel-doğrusal yapısının hareket ve mekânın doğasıyla uyuşmadığı durumların sorgulanması ile ortaya çıkmıştır. Çevresel faktörlerin, öznel algıların, deneyimin etkisiyle tanımlanmaya müsait değişken bir olgu olarak ele alınmaktadır. Bu yaklaşımda zaman katmanının kişiselleşmiş öznel bir süreç olduğu ön kabul olarak ortaya çıkar. Bu durumda değişkenliği aynı zamanda bağlamsaldır. Bu zaman katmanının dış dünyadan tamamen izole olan bir yapıda olmadığı aksine özenin çevresel etmenlerle ilişkili olduğu bir durumda gözlemlendiği söylenebilir.

Bir sonraki durumun, olayın belirli bir akış içinde ve belirsiz bir süreklilikte devam ettiği dinamik bir evredir. Hem mekân hem hareket zamanın biçimini belirlemede önemli bir rol oynar. Zaman olaylar arasındaki bağlantı ise belirli bir aralıktaki olay-hareket sıklaşması durumunda zamanın daha hızlı dinamik-akan bir yapıda hissedilmesine sebep olmaktadır.

“Zaman şeylerin olageldiğini nasıl anladığımızdır” [Carroll, 2018, s. 19]. Örnek vermek gerekirse sıralı bir hareketin gerçekleştiği yürüyüş eyleminde ilk adımı attıktan sonra ikiciyi üçüncüyü ve bu şekilde sürdürülerek on üçüncü adıma kadar devam eden bir hareket şemasını tamamlayan özne, ilk adımı ile on üçüncü adımı arasında geçen aralığı ifade etmek için zamanı kullanır fakat son adım ile karşılaştırdığı şey önceki adımlar değildir. Önceki adımlar sonlanmış ve kendine bellekte tekrar eden bir yankı gibi yer edinmiştir. O halde zamanın özünde ne olduğundan ziyade onu ne şekilde algıladığımız bu zaman katmanının şekillenmesinde önemli hale gelmektedir.

Tersinden gösterilen filmler, zamanın tersine doğru akacağı bir dünyanın neye benzeyeceğini tasarlama imkanı vermektedir. Sütün fincandaki kahveden ayrılacağı ve süt kabına ulaşmak için havaya fırlayacağı bir dünya; ışık demetlerinin bir kaynaktan fışkıracak yerde bir tuzağın (çekim merkezinin) içinde toplanmak üzere duvarlardan çıkacağı bir dünya; sayısız damlacıkların hayret verici işbirliğiyle suyun dışına doğru fırlatılan bir taşın bir insanın avucuna konmak için bir eğri boyunca zıplayacağı bir dünya. Ama zamanın tersine çevrildiği böyle bir dünyada, beynimizin süreçleri ve belleğimizin oluşması da aynı şekilde tersine çevrilmiş olacaktır. Geçmiş ve gelecek için de aynı şey olacaktır ve dünya tastamam bize görüldüğü gibi görünecektir [Jacob, 1996, s. 111].

Zamanın göreceliği ve algısallığını olaylar yani anlar içindeki devinim olmadan gözlemlemek mümkün değilse gözlemi yapan öznenin ve onun algılama biçiminin algılanan şeyin yani zamanın niteliğine doğrudan etki ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Yani zamanın akış hızındaki bilgi, algının şekillendirdiği bir nihayettir.

Zamanın yavaşladığının algılandığı durumlarda olaylar ve anlar arasındaki genişleme ve durağanlaşma hissedilir durumdadır. Aktif hareket sonucu gözlemlenen dinamik kurguda ise hızlandığı söylenebilir. Zamanın geçişinin hızlı, olağan donmuş veya iyice yavaşlamış olarak hissedildiği göreceli deneyimlerde olaylar arasında geçen süre dinamik-akan zamanın ifade bulduğu ve gözlemlenebildiği durumlardır.

2.3. Hareketin Anlamı

Türk Dil Kurumuna göre “hareket”in tanımı;

- “Bir cismin bütününe veya bir kısmının yerini, konumunu veya durumunu değiştirmesi; devinim, aksiyon”
- “Vücudu oynatma, kıpırdatma ya da kımıldanma”
- “Devinim” olarak aktarılmaktadır [Web 6, 2023].

Hareket, mimarlık felsefesi için köklü ve önemli bir kavramdır. Mevcut tanımlamalar üzerinden irdediğimizde hareket kavramını oluşturan unsurlardan biri mekânda yer değiştirmek iken diğeri ise zamandır. Yani zamanı en küçük birimine kadar parçaladıktan sonra bu birimlerden her birine geçiş esnasındaki yer değişimi, hareketin kendisidir.

Fakat Bergson hareket en küçük birimlere bölünse dahi en son elde edilen birimin hareketsiz bir anı oluşturamayacağından bahseder. Yani pek çok hareketsiz an bir araya gelerek hareketi meydana getiremez. İki an arasındaki mesafe ne kadar daralırsa daralsın “hareketin kendi niteliksel süresi olacaktır” [Deleuze, 2014, s. 11-12].

Henri Bergson’a göre hareket katedilen mekân üzerinden tanımlanmamalıdır. Ona göre katedilen mekân geçmiştir, hareket ise henüz olan yani şimdidir bu bağlamda hareket katedilen mekânın edimi niteliğindedir. Katedilen mekânı sonsuz defa bölebilirken hareket eğer bölünmeye maruz kalırsa özü değişecektir yani bölünemezdir. Hareket zamandaki anlar yahut mekândaki konumların kolajı ile oluşturulamaz bu ancak hareketsiz kesitlerdir [Deleuze, 2014, s. 11-12]. Yani hareketi durağan bir noktadan çıkararak bölemeyiz. Durağan anların bölünmemeyen parçaları arasındaki bir bütün olarak ele almamız gerekmektedir [Bergson, 2021].

Mekân ile birlikte hareket kavramı ele alındığında ise durağanlığın aksine sürekli hareket halinde olma durumu “devinim” ile açıklanabilir. “Devinim” ortamdaki hareket ve sürekli değişim halidir. Geçici olarak işgal etme hali devinimin mekân içerisindeki algılanabilirliği. Mekân içerisindeki değişimlerin artması devinimin algılanabilirliği ile doğru orantılı ilerler.

Sabit ve duran anlardan söz edilemiyorsa, hareket her an beraberinde değişimi getirmelidir. Değişim ne denli artıyor ise hareketin algılanabilirliği de o derece artmaktadır. Duyuların kavrayabildiği değişiklik sayısı arttıkça hareketin ölçüsü de artar. Bu durumda bedenin mekân ile kurduğu etkileşim, hareketin mahiyetini belirlemede önem kazanır.

Bedenin mekândaki potansiyel yönelimleri mekân tarafından yönlendirilmesi pasif bir deneyim alanı sağlamaktadır. Devinim gerçekleşirken mekânın yönlendirici etkilerinden sıyrılan hareketli özne, eylemeye yani “olaylaştırma”ya başlar. Mekân bu durumda hareket ile yeniden ve yeniden olaylaştırılarak kurgulanabilmektedir. Bu durumda her olay hareketle birlikte gelir demek yanlış olmayacaktır.

O halde “devinim-olay” varsa harekette vardır. Hareket varsa da bir noktadan başka bir noktaya akış yani yönelim olmalıdır. Mekân hareketle birlikte form alıyor ve algılanıyor ise bu hareketin mekân içerisinde yer değiştiriyor yani yönlenebiliyor olması gerekmektedir. Tschumi mekândaki hareketi, akış; akışın yönelimini ise vektör olarak ifade etmiştir [Tschumi, 2001]. Mekân içindeki virtüel halde bulunan durum yani potansiyeller “devinim-olaylaştırma” ve bunlar arasındaki “akış-vektörler” sayesinde ortaya çıkmaktadır.

Bu noktada tezin hareket ile ilgili kendi bağlamsal çerçevesinin oluşması adına devinim-olaylaştırma ve akış-vektör başlıkları altında mekânsal deneyimle birlikte daha bütüncül bir yaklaşım kurgulanacaktır.

2.3.1. Devinim-Olaylaştırma

“Devinim” Türk Dil Kurumuna göre hareket anlamına gelirken [Web 7, 2023], felsefi bir yaklaşım ele alındığında ise belirli bir zaman aralığında, durumundaki değişim olarak nitelendirilmektedir. Devinim, zaman-hareket ve algıyla doğrudan bağlantılıdır. Farklı parametreler ve aktörlerle ilişkisi sebebiyle dinamik bir oluşum sürecidir. Bu da onun öngörülemez biçimde var olmasına sebep olmaktadır.

Mekân için devinim beden hareketiyle birlikte ortaya çıkmaktadır. Etkileşimde bulunan mekân, hareket vasıtasıyla şekillendirilebilir. Bedenin her hareketi beklenmedik biçimde potansiyel olarak bulunan mekânların açığa çıkmasını sağlamaktadır [Tschumi, 2001]. Beden, mekânın ediminde onu yönlendirerek iletişime geçer. Beklenmedik olanın, henüz virtüel halde bulunan hareketle birlikte açığa çıkmasıyla ise mekân manipüle olmaya ve dönüşmeye başlamaktadır. Nihayetinde devinim, beden-hareket ve mekân arasında gerçekleşir.

“Olay” ise Türk Dil Kurumuna göre “ortaya çıkan, oluşan durum, ilgi çeken veya çekebilecek nitelikte olan her türlü iş; hadise, vaka” anlamına gelmektedir [Web 8, 2023]. Deleuze’e göre “olay”, devinim ve farklılaşma anlarındaki oluş durumudur [Williams, 2000]. Olaylar, çokluğun içerisinde yaratıcı potansiyele sahip tek tek anlardır. Bu potansiyelin açığa çıkması ise yaratım edimine destek veren kavramlarla ilişki ve etkileşim içinde olmasından kaynaklanır [Deleuze, 2006]. Bu durumda olaylar sadece mevcut olanı ifade etmekle kalmaz, aynı zamanda potansiyel durumda olanı oluştururlar.

Olayı meydana getiren etkileşimler onun sabit değişmez bir yapıda değil de daima dinamik ve dönüşebilir öngörülemezlikte var olmasına neden olur. Devingen halde ve farklılıklara sahip durum olayın yaratımı için başlatıcı roldedir [Williams, 2000].

Tschumi de hareket ve mekânın devinimi üzerinden “olay” kavramını ele almaktadır. Olay olmadan mekânın da var olamayacağı fikrini savunan Tschumi, mimarlığın sadece mekâna dair biçim problemi üzerinden okunamayacağını; mekânın, eksenindeki olaylar ve bunların zaman içindeki değişimleri ile ilintili olduğunu düşünmektedir [Tschumi, 1994].

Olayların birbiri ardına sıralanmasının mekân üzerindeki dönüştürücü etkisini açıklamak için mekân ile hareket arasında nedensel bir bağlantı oluşması gerekmektedir. Bu durum ise tez kapsamında “olaylaştırma” olarak ele alınacaktır. Hareketin olağan akış içerisinde karşılaşmalara-etkileşimlere olanak sağladığı durumlar beklenmedik olanın ortaya çıkmasını ve devinimle gelen, etkileşimle görünür kılınan “olaylaştırma”nın algılanmasını sağlamaktadır.

Tschumi, olay kavramının mahiyetini açıklarken tasarımcı tarafından yönlendirici etkilere maruz kalsa da beklenmedik olanı içinde barındırmaya devam ettiğini belirtmiştir [Tschumi, 2001]. Kurgusu tasarımcı tarafından yapılmış ve mekânsal

işlevlerin yani programın önceden belirlendiği değil de devinim ile beraber sürekli değişebildiği durumlar toplumların ihtiyaçlarına cevap verebilmektedir.

Mekânın işlevsel kurgusu yani program oluşturulurken değişken durum ve ihtiyaçlar göz önünde bulundurulmalı ve her dönemin ihtiyacına cevap verebilir konumda olmalıdır [Wall, 1999]. Bu tez kapsamında da devinimle gelen, mekân-zaman ve hareketin dinamik ilişkisi ve mekânın yeniden üretimi için referans oluşturabilirliği irdelenmektedir.

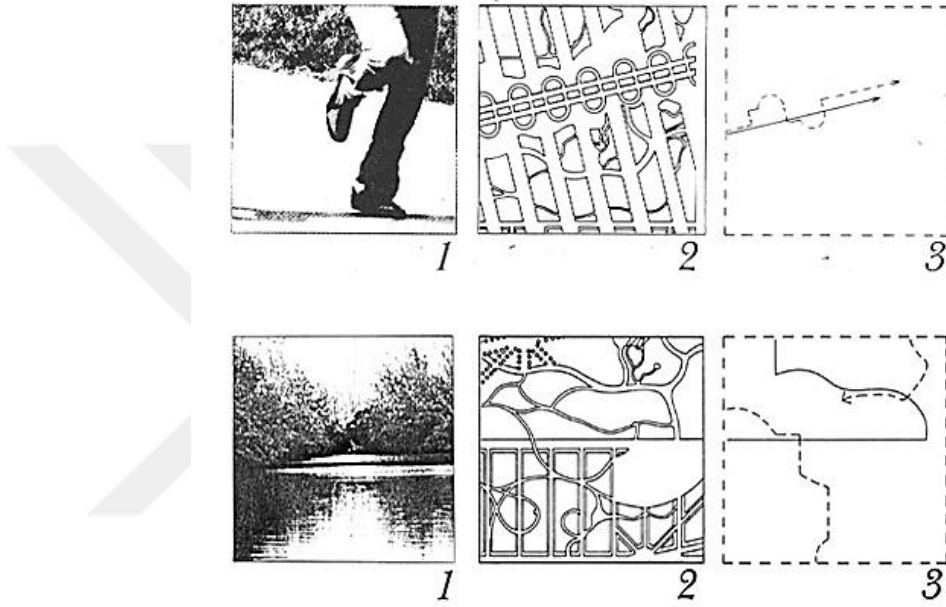
2.3.2. Akış- Vektör

Tschumi hareketin notasyonunu ve yönünü tayin etmek için “akış” ve “vektör” kavramlarından destek almıştır. Akış ve vektörler arada kalan geçiş mekânları olarak ifade edilen alanlarda kesişir ve öznelere için karşılaşma-kesişme faaliyetleri ile birlikte potansiyel haldeki mekânsal olasılıkların ortaya çıkmasına imkân sağlamaktadır. Akış, kullanıcıların mekânda nasıl dolaştığına dair bir anlatıyı temsil eder ve mekânın dinamiklerini, kullanıcıların hareketleri ve etkileşimleri üzerinden inceler [Tschumi, 2001]. Akış, bir mekânın aktif kullanılabilirliği ve kullananlar arasındaki etkileşimi tetikleyebilmesi açısından önemli bir kavramdır.

Akışlar mekân içerisinde aktif olarak çakışarak, denk gelerek, birbirine eklemlenerek deneyim halindeki öznelere ve mekân arasındaki bağlantıyı kurmaktadır. Akışların mekânlar, mekânların ise akışlar üzerinde dönüştürücü etkisi bulunmaktadır. Akışlar zamanla mevcut mekânın yerini alabilmektedir [Castells, 2013]. Mekânın tipomorfik olarak dönüşmesi; formların, akışları takip ettiği söylem üzerinden değerlendirildiğinde anlam kazanmaktadır. Sabit tipolojik yaklaşımların dışında alternatif bir üretim biçimi olarak akışları takip etmek mekânın deneyim ile bütüncül olarak bağlam kazanmasını sağlamaktadır.

Vektörler ise mekândaki unsurların, etkinliklerin yani akışın yönlendirilmesine olanak sağlarlar. Beklenmedik olan, raslantısal durumlar için bir alan sağlayan vektörler aynı zamanda yapının sınırlarını belirleyip, dinamik yapısının yönlendirerek hareketi dönüştürebilir. Fakat aynı zamanda kullanıcı hareketi de vektörel akışı yeniden kurgulayıp mekânın üretiminde ve şekillendirilmesinde rol alabilir.

Bernard Tschumi'nin çalışmalarından biri olan "The Manhattan Transcript"te mevcut bulunan doğal sınırların kullanıcıların hareket ve yönlendirmeleri ile mekânı değiştirmesi üzerine etkisi incelenmektedir [Tschumi, 1994]. İlk adımda mekânın hareketin kendisini ikinci adımda kent planının mevcut sınırlarını üçüncü adımda ise olası hareketlerle mekânı yeniden yaratabilecek akış ve vektörleri göstermektedir. Düz çizgi ile ifade bulan kısım hareketi ifade ederken kesikli çizgi potansiyelleri yani hareket için olasılıkları ifade etmektedir (Şekil 2.12).



Şekil 2.12: The Manhattan Transcripts [Tschumi, 1976-1981].

Tschumi, mekân üretiminde temel bileşenler olan akış ve vektörü birleştirerek, kullanıcıların bir mekânda nasıl hareket ettiğini ve mekânın nasıl deneyimlendiğini anlamak için tasarımın nasıl kullanılabileceğini vurgulamaktadır.

Akış, hareketin ve deneyimin, vektörler ise mekânın organizasyonunu ve kullanıcıların yönlendirilmesini sağlar. Bu iki kavram, mekânın nasıl algılandığı, kullanıldığı ve deneyimlendiği üzerinde düşünmek için önemlidir.

2.4. Mekânsal Üçlü Çerçevesinde Mekân Üretimi

Mekân nedir? Ne 'yaşantının -bir tablonun çerçevesiyle karşılaştırılabilen- basit bir çerçevesidir, ne de sadece içine konulan şeyi neredeyse ilgisizce kabul etmek zorunda olan bir biçim ya da kapsayıcıdır. Mekân, toplumsal morfolojidir. Demek ki, işlevlere ve yapılarla sıkı sıkıya bağlı biçim canlı organizma için neyse, yaşantı için de odur [Lefebvre, 2014, s. 118].

Mekânsal üçlüyü ve kapsamını tanımlamaya geçmeden önce Lefebvre'in çalışmalarını mekânın anlamı içinde nasıl konumlandırmak gerektiğini belirtmek gerekir. Mekânın anlamı ve dönüşümü üzerine eğildiğimiz çalışmada pandemi toplumunda mekânsal ilişkileri daha net anlayabilmek adına mekân, birey ve toplum etkileşimi üzerine yapılan çalışmalar önem arz eder. Çalışmanın bu kısmında Lefebvre'in mekânsal üçlünün irdelenmesi bu anlamda elzemdir.

Mekân üretimi konusunda Castells'in, Lefebvre'in düşüncelerini destekleyen bir yaklaşımı vardır. Ona göre mekân, toplumsal ilişkilerin sergilendiği ve bu ilişkiler üzerinden işlevlendirilen toplumsal bir üretimdir. Sosyal konjonktürden bağımsız mekân üretimi mümkün değildir [Castells, 1976]. Bu anlayışa göre mekân, bireylerin aktif faaliyetleri için gereklilik iken hareketler ise mekânın formasyonu için belirleyici rollerdir. Mekân formasyonu için alt ölçekte bireyi daha üst ölçekte ise toplumsal faaliyetleri dışlayan sadece somut, biçimsel bir yaklaşım yetersiz kalacaktır.

Lefebvre kartezyen mekân anlayışındaki gibi tamamen matematiksel bir yaklaşımdansa bedene duyulan ilginin yeniden oluşturulmasını önerir. Ona göre mekân tüm duyularla deneyimlenmelidir [Leach, 2005]. Lefebvre bu bahsedilen deneyimin oluşması ve tanımlanması için “mekânsal üçlü” olarak bilinen algılanan, tasarlanan ve yaşanan öğelerin ortaya çıkardığı “mekânsal pratik, mekân temsili ve temsil mekânları” kavramlarını kullanmıştır [Lefebvre, 2014]. Bu kavramlar sayesinde mekânsal deneyim ve araçları kategorize edilebilmektedir.

Lefebvre'in mekânsal analizlerinin alt yapısında görülen üçlü, “mekânîk bir çerçeve veya topoloji” değildir. Unsurların ele alınışı, üç momentin birbirine karıştığı, dinamik, canlı ve diyalektik bir sadeleştirmeyi temsil eder [Merrifield, 2006]. Tümden gelecek olursak bu unsurların birbirleri ile olan etkileşimi bireylere ve devamında ile topluma doğrudan etki etmektedir. Tüme vardığımızda ise toplum içindeki her bireyin hareketi bir noktadan sonra toplum için mekân üretiminde baskın birer güç haline gelmektedir. Bahsettiğimiz bu hareket fiziki olana tümüyle bağımlı değildir. Ondan ayrı çalışan toplumsal bir etkiye sebep olan bir kuvvettir. Yani gündelik olan hareket ile şekillenmektedir.

Kuban'a göre fiziksel çevredeki mekân oluşumları sadece büyüklükleri ve şekilleri ile irdelenmemelidir, aynı zamanda yarattıkları boşluklarda öznelere sundukları

aktivite olanakları ile de tanımlanırlar. Bir bakıma sembolize edilen fiziksel ortam gündelik hayatla neredeyse özdeş hale gelmektedir [Kuban, 1992].

Özne için üretilen sosyal etkileşim ortamı gündelik yaşamın bir gerekliliğidir. Toplumsal ölçekte mekân üretimi ancak bireylerin birbirleri ile iletişim kurabilecekleri mekân sağlandığında mümkün olmaktadır. Üretilen mekânın katalizörü özne iken aktivatörü özneler arası etkileşimdir. Fakat öznenin hareketlerinin mekânı yaratması, şekillendirmesi ve hatta kökten değişikliklere uğratması tek yönlü bir akış değildir. Merrifield’ın da bahsettiği gibi “mekân hayatı hayat da mekânı değiştirir” [Merrifield, 2000].

Mekânsal pratikler, algılanan mekânı oluşturur ve “gündelik gerçeklik (zaman kullanımı) ile kentsel gerçekliği (çalışma yerleri, özel yaşam ve boş vakit yerlerini birbirine bağlayan güzergâh ve ağlar) algılanan mekân içinde sıkı sıkıya birleştirilir. [...] modern zamanların mekânsal pratiği banliyödeki bir toplu konutta oturan birinin gündelik hayatıyla tanımlanır” [Lefebvre, 2014, s. 67].

	ALGILANAN MEKÂN	TASARLANAN MEKÂN	YAŞANAN MEKÂN
ETKİLEYEN VE ETKİLENEN ÖZNE	bireyler, halk, işçi sınıfı,	teknokratlar, planlamacılar, haritacılar,	kullanıcılar, yaşayanlar, oturanlar
MEKÂNLAR VE İMGELER	binalar, yapılar, çalışma yeri, özel alan, yollar, ağlar	bilgiler, işaretler, kodlar, haritalar, görüntüler, yönlendiriciler	Hatıralar, kültürel imgeler, sosyal aktiviteler, semboller
OLAYLAR VE İLİŞKİLER	gündelik olaylar, banliyödeki birinin günlük yaşantısı, rutinler, ilişkiler	planlama, tasarlama, yapılanma, cephesel ilişkiler	sosyal birliktelikler, aktiviteler, yürüyüşler, şenlikler
	MEKÂNSAL PRATİKLER	MEKÂN TEMSİLLERİ	TEMSİL MEKÂNLARI

Şekil 2.13: Lefebvre’in [2014] mekânsal üçlüsü üzerinden üretilmiştir.

Bireylerin günlük hayatındaki akış, rutinler ve ilişkilerdir. Binaları, iş yerlerini kullanılan güzergahları bütün bağlantı ve ağları içerir. Mekânsal üçlünün diğer ayağı olan tasarlanan mekân ise mekân temsillerinden ifade bulur. Mekânın zihinsel üretiminin bir sonucu olarak değerlendirilebilir. Teknokratlar, planlamacılar, haritacılar tarafından üretilirler. İfade buldukları yöntemler imgeler, kodlar, haritalar, işaretler ve görüntülerdir. Temsil mekânları ise gündelik hayatta gerçekleşen eylemler, olaylar, akış olarak nitelendirilebilir. Sosyal olaylar, etkinlikler bir aradalık ile şekillenen ilişkiler olarak ifade edilebilir (Şekil 2.13). Mekânı aktif olarak kullanan, deneyimleyen bireyler tarafından şekillendirilirler [Lefebvre, 2014].

Mekânın temsili, temsil mekânlarını ve hatta bunların gündelik pratiklerle ilişkilerini anlayabilmek için daha geniş perspektiften bakmak gerekmektedir. Bunun için mekânı anlamlandırmak ve yorumlayabilmek adına temsilin yetersiz kaldığı noktalarda “temsil ötesi teoriler” ile birlikte değerlendirmek daha kapsamlı bir bakış sunacaktır.

Temsilleri gündelik yaşantıdan bağımsız ayrı bir nesne olarak düşünmek doğru değildir. Gündelik yaşam, beden, özne ve onun hareketleri bir arada ele alınmalıdır. Temsil ötesi teoriler ise bu bütüncül yaklaşıma olanak tanır [Simpson, 2020]. Nigel Thrift öncülüğünde geliştirilen temsil ötesi teoriler, temsilin tek başına yetersizliğine vurgu yapmak ve ötesi üzerine düşünmeyi önceler ve gündelik olanın anlanması kavranması için bir yöntemdir [Thrift, 2008].

Temsil ötesi teoriler temsili tamamen dışlamamaktadır aksine onun varlığını kabul ederek kapsamını genişletmek yani onu aşmak için bir çabadır [Uysal ve Güngör, 2016]. Pek çok yaklaşımı bünyesinde barındıran ve temsilin ötesini görmemizi sağlayan kapsayıcı unsurdur [Lorimer, 2005]. Mekânı ve üretimini kavramak için temsil ettiği, edildiği ve ötesindekiler ile birlikte ele almak kapsamlı bir değerlendirmede gerekliliktir. Temsil ötesi çalışmalar belirli kalıplar içinde yahut sınıflandırmalar altında değerlendirilemez. Aksine çok kapsamlı ve farklı çerçevelerden bakmayı önemser. Bu durumda mevcut temsilden farklı olanların arayışı olarak da değerlendirilebilir. “Temsil ötesi çalışmalar, bir şeyleri rapor etmek ve temsil etmekten ziyade parçalamayı, sarsmayı, canlandırmayı ve yansıtmayı hedef edinmiştir. Kısaca temsil ötesi teori yeni ifade biçimleri denemesidir” [Uysal ve Güngör, 2016].

Temsil ötesi teoriler zihin/beden, özne/nesne gibi kavramlar arasındaki ayrışmalara karşındır [Uysal ve Güngör, 2016]. Sosyal, toplumsal, fiziksel unsurların bir arada ele alınması gerekmektedir ve bunlar ancak aralarındaki ilişkiler ortaya konulduğunda doğru olarak kavranabilir [Cresswell, 2023]. Toplumsal olan ile mekânsal olan arasındaki etkileşim, özne ile nesne, algılanan-tasarlanan-yaşanan, edim halinde olan yahut virtüel olan ancak bir arada ve birbirleri ile olan etkileşimlerine bakıldığında, bütüncül ve sarsıcı bir bakış açısıyla çözümlenebilir.

Lefebvre mekânsal üçlüsü sosyal, kültürel, ekonomik olarak farklı sınıfsal oluşumlar arası üretimi ve bu üretimin topluma yansımaları aktarmak üzere kullanmıştır. Günümüzde mekân üretimi ve toplum yapısı doğan ihtiyaçlarla beraber değişime uğramaktadır. Değişen toplum düzeni üretilen mekân için de yapılan tanımlamaları, temsilleri ve onu nasıl algıladığımız üzerinde düşünmeyi zorunlu kılmaktadır. Lefebvre sosyal, siyasal ekonomik yönden mekân kavramına yaklaşımı ortaya koyarken mekânsal üçlü sayesinde ontolojik olarak da tanımlarına derinlik kazandırmıştır.

Castells toplumu, stabil bağlantılar etrafında toplanan kentin bir parçası olmak yerine akış içerisinde devinime açık bir süreç olarak nitelendirmektedir [Castells, 2013]. Dış etkiler üzerine dönüşeme giren toplum bireysel olarak da değişime açık hale gelir. Kitlese ölçekte başlayan bireysel olarak devam eden değişim kültürel, sosyal, ekonomik, teknolojik ve daha pek çok farklı sebepten kaynaklanabilir.

Toplumlar, birbirlerine karakteristik olarak bağı nesnelerden ayrışamazlar. Tam da bu yüzden kapsayıcı ve sabit bir mekân anlayışı geliştirmek mümkün değildir. Hatta toplumsal olandan koparılarak geliştirilmiş kurallarla üretilen mekânsallık da yine doğru bir üretim olmayacaktır. Bu durum mekânın tekil olarak ele alınabilen ve anlamlı şekilde ifade bulan bir üretim olmamasından kaynaklanmaktadır. Mekânsal ilişkiler toplumsal ilişkilerin biçimine bağı şekilde oluşmakta bu da genel geçer sınırlandırmalarla belirli bir çerçeve çizmeyi engellemektir. Kısaca “basit bir mekân yoktur, farklı türde alanlar, mekânsal ilişkiler veya mekânsallaştırma vardır” [Urry, 1999, s. 97].

2.4.1. Algılanan Mekânın Edimsel-Virtüel İlişkileri

Mekân anlayışının çeşitli dönüşümlerden geçerek günümüzde nasıl algılandığı bu algının nelere dayandığı her dönem için sorgulanmıştır. Mekânı onu deneyimleyen öznenin bağımsız şekilde ele almanın eksik bir değerlendirme olacağından bahsetmiştik. Öznenin gündelik hareket şemasının ve bunların diğer özneler ile etkileşimini takip ettiğimizde algıladığımız mekânın bir haritasına ulaşılabilir. Algı, özne ve onun deneyiminden ortaya çıkan bir edim ise algılanan mekân da bu deneyimin bir parçası olarak değerlendirilebilir. Bu ise onu deneyimleyen özneye bağımlı bir sistem oluşturmaktadır.

Algılanan mekân kavramı Lefebvre için mekânsal pratiklerin bir tezahürü olsa da ondan önce de sonra da mekân algısı ve algılanan mekân üzerine düşünülmüştür. Daha bütüncül bir yaklaşım ortaya koyabilmek ve algının mekân üretimi ve şekillenmesindeki durumunu kavrayabilmek için fenomenolojik yaklaşımlara yakından bakmak önemlidir.

Merleau-Ponty'ye göre beden mekânın keşfini sağlayan bir araçtır. Özne tarafından kavranan mekân onunla geçirilen duyuşsal süreç geometrik mekân anlayışından oldukça farklıdır. Algısal süreç dışsal olanın beden üzerindeki etkilerini basite indirgeyerek tanımlanmasına karşıdır, çünkü bu süreç zihin-beden iç içeliği ve bedenin algıladığı şeye verdiği dönüt kompleks bir ilişki kurmaktadır. Beden mekân içerisindeki sıradan nesnelerden biri değildir o nesneleri algılamamızı sağlayan araçtır. Anlık olarak “bedensel şema” diğer nesneler ile kendi arasındaki “bütüncül, pratik ve örtük bir nosyon verir.” Bedenin mekânı tanımlaması sarmalaması onu nesneden ayıran şeydir. Anlık olarak algıladığı şeye verdiği reaksiyon sayesinde dinamik olarak varlığını sürdürmektedir [Merleau-Ponty, 2017b, s. 22].

Lefebvre'in de Heidegger'den ayrıldığı noktalardan biri de budur. Lefebvre mekân üretiminde ve onun deneyimlenmesinde bedenin aktif olarak rol aldığı fikri üzerinde dururken mekânsal pratiklerin bedensel eylemler sayesinde hayat bulduğunu ifade etmektedir. Lefebvre'in eleştirisi bedenin mekân üzerindeki etkisini öne çıkarmadan varoluşsal ve dar bir pencere de kalmasına yöneliktir [Forty, 2000]. Heidegger'in çalışmalarında mekân toplumsal edimler tarafından deşifre edilen özünde virtüel bir kurgudan oluşmaktadır. Virtüellik bahsedilen mekânın kökenine dair sorgulamalarda gizlidir. Var olanın, matematiksel olanın sorgulanması özün anlaşılması için

toplumsal olanın algısını, mekânın kökeninin irdelenmesi buna iyi bir örnektir. O zaman algılanan şeyin mekânsal bileşenlerle birlikte değişmesi beklenen bir durum iken mekân algısının toplumsal birikimler vasıtasıyla katmanlaşması ise bir sonuç olarak nitelendirilebilir.

Norberg-Schulz mekânın sahip olduğu bütün bileşenleri ile birlikte ruhunu algılayabilmemizin mümkün olduğu fikri üzerinde durmuştur. Bulunduğu konumdaki bütün sosyolojik, coğrafi detaylarla birlikte değerlendirildiğinde mekân ancak anlamlı hale gelebilmektedir [Norberg-Schulz, 1982]. Bu algıladığımız anlamlandırdığımız mekânların çevresinden tamamen soyutlayarak ele almamanın mümkün olmadığını göstermektedir. Algıladığımız mekânın ruhunu oluşturan bileşenler içindeki özne ve onun sahip olduğu sosyolojik ortamdan oluşmaktadır. Bu özne için zamanla üst üste yığılan katmanlaşan bir birikimi ifade eder. Rajchman'ın da ifade ettiği gibi bu katmanlar değişime ve dönüşüme açık dinamik bir süreçten ibarettir [Rajchman, 1998]. Norberg-Schulz'un perspektifinden mekâna bakıldığında mekânın fiziksel olandan bağımsız şekilde de algılanan ve sürekli olarak aktarılan bilgiler içerdiği söylenebilir. Yine benzer bir görüş olarak Deleuze ve Guattari de mekânın her an değişen ve farklılaşan yapısına mekânı anlamlandırmak üzere dikkat çekmiştir [Deleuze and Guattari, 1987].

Mekânın sahip olduğu özellikler ile tanımlanmaya çalışılması aşına olunan bir çabadan ibarettir. Fakat mekân içindeki öznelerin birbirleri ve mekân arasındaki ilişkilere bağlı olarak edimselleşir. Bu ilişki mekânın ruhunu algılamak için elzemdir. Norberg-Schulz mekânın bu ilişkiler dahilinde hayat bulduğunu ve farklılaşarak “yer” haline dönüştüğünden bahsetmektedir. Yer öznenin varlığı ile sürekli gelişir ve değişir bu yüzden öznenin içinde bulunduğu durumlar “yer almak” şeklinde tanımlanır [Norberg-Schulz, 2001]. O halde anlamlandırdığımız yani algıladığımız mekân, öznenin yer aldığı bir sürecin mekânı olarak nitelendirebilir. Casey de benzer şekilde nesnel olanaklar ile ölçülebilir mekândansa deneyim ile kavranabilen yer kavramını ele almıştır [Casey, 1997]. Bu muğlaklık içerisindeki çok boyutluluğa anlam katan öznenin deneyimleri, yaşanmışlıkları yani algısıdır. Belirli bir alanın yer olarak nitelendirilebilmesi için karşılaşma, kompleks etkileşim, karşılıklı sosyal ilişkilerin sağlanması gerekmektedir [Augé, 2017]. Etkileşimin belirli bir aidiyet ve kapsam içerisinde değerlendirilememesi modernitenin getirileriyle birlikte mekân anlayışının standartlaşarak tek düze bir yaklaşıma evrilmesi “yersizleşmeye” sebep

olmaktadır. Yer'in anlamı onu deneyimleyen özneye açığa çıkar. Yer, zaman ve mekândan koparılıp, bağlamından soyutlandığında anlamını da kaybetmektedir.

Mekânın standartlaşarak tüketim nesnesi haline dönüşmesi belirli aktivite şemaları içerisinde öznenin kullanımına tabi tutulması yersizleşmeye sebep olmaktadır [Augé, 2017]. Belirli işlevleri yerine getirirken bağlamından ve zamandan tamamen kopmuş yani yersizleşmiş mekânlardır. Bu mekânlar özneyi dışarda tutarak atfedilen görevler dışında bir bağlama oturmakta zorlanır. Geçici, anlık tüketim ürünü olmaktan ileriye gidemez.

Yer'in zaman ve mekân etkileşiminden bağımsız bir tüketim nesnesine dönüşmesi modernitenin bir sonucu olarak nitelendirilebilir [Erzen, 2019]. Yer çevresinde olan biten ile birlikte değerlendirilmelidir. Öznenin içinde aktif rol aldığı, deneyimlediği yani yaşadığı yer ile anlamlandırılır [Graumann, 2002]. Deneyimin mekân algısına dahil edilmediği durumda yer anlamını kaybeder. Mekânın yaşantıdan bağımsız ele alınması özneyi göz ardı etmek demektir bu ise mekân algısının en önemli gereksinimi dışlamak anlamına gelir.

Öznenin deneyimi mekân algısında en önemli parametredir. Mekânın öncül konumdaki özne tarafından subjektif bir bakış açısıyla deneyimlenmesi tekil ve sığ bir mekân algısını engellemektedir. Öznelarası ve toplumsal ölçekte gerçekleşen etkileşimlerin sonuçları edim halinde ve gözlemlenebilir olsa da özü itibarıyla virtüellik barındırmaktadır. Kültürel ve sosyal etkileşimlerin süreç içinde birikmesi ve edimselleşmesi sonucu virtüel olanın edimselleştiği gözlemlenebilir. Fakat mekân üretimi her zaman virtüel bir etkileşimden başlamayabilir.

Edim halinde olan şeylerden pek çoğu algı süzgecine takılan ilk büyük parçalardır. Algılanan mekân ile ilk diyalog kurulduğu an sahip olduğu nitelikler edimsel halde iken devamında kavranan sonuç virtüel olan yani zihinsel bir sürecin yansımasıdır. Buradaki zihinsel süreç bedenden yani öznenin kendisinden bağımsız düşünülmemelidir. Merleau-Ponty'nin yaklaşımdan referans almak gerekirse, zihin ve bedeni iki ayrı kutup olarak değerlendirmeden bütüncül olarak ele almak gerektiğinden bahsetmektedir [Çüçen, 2015]. Zihin ve beden arasında ikilik yahut çatışma yoktur, birbirlerini destekleyen ve algı sürecini tamamlayan bütüncül bir sistem olarak ele alınmalıdır. Beden algı sürecinin ilk kaynağı yani kökenidir. Zihinsel ve duyumsanan evreler ise bedenin bir alt ölçekte bilgi topladığı ve

yönelimini, devinimi oluşturduğu destekleyici araçlardır. Zira beden devinimi başladığında zihinsel ve duyumsal süreç çoktan tamamlanmış olur. Devinim yarıda kesilse dahi algı yarıda kesilmez. Bedenin sürekliliği algının ve mekânın varlığının sürekliliğini oluşturur. Beden olmazsa algılanan mekân yani mekânın varlığı da olmayacaktır [Merleau-Ponty, 2017a].

Lang mekânın algılanmasında iki önemli süreçten bahseder bunlardan biri “zihinsel süreç” diğeri ise “duyumsanan süreç”tir. Duyumsanan süreç, dış etkilere bağlı olarak edindiğimiz verileri yorumlarken; zihinsel süreç, duyumsal olandan gelen bilgileri salt olarak algılayamadığımız fakat önceki deneyimlerimiz sayesinde kavramsallaştırabildiğimiz bir evredir [Lang, 1987]. Girdi-yazılım-çıktı gibi davranan süreç akış halindeki deneyimin derlenmesidir. Uzamsal bileşenlerin algıları, niteliksel ve niceliksel özellikleriyle birlikte deneyime katılır ve bellekte saklanır. Bir objeyi, imgeyi yahut mekânı algımlarken deneyimin canlanmasıyla bu iki süreç birbirini izler. Deneyimin denkleme katılmasından ötürü bulunulan yere, etkileşime geçen özneye göre mekân algısı da değişkenlik göstermektedir. Benzer olarak Ching bir mekânın üretiminde ve algılanmasında hareketin, geçişlerin, kokunun ve hatta sesin öneminden bahseder. Bunu başarmak için bir programa, sembollere kısaca algınızı yönlendirecek imgelere ihtiyaç duyulmaktadır [Ching, 2014]. Fakat gerçek mekân bu imgeler vasıtasıyla zihinde bir imge oluşturan mekândan farklı olabilir. Algıladığımız şey her zaman fiziksel mekânın birebir tasviri olmayabilir [Weber, 1995]. Yani mekânın belirli doktrinler üzerinden değerlendirilmesinin de doğru bir yöntem olmadığı söylenebilir. Öznelerin mekân ve imgeleri kavramasında ortaya çıkan bu farklılıklar edimselleşme sürecinde mekân için öznel yaklaşımlara sebep olabilmektedir.

Harvey ise öznelerin algılayışının farklılığı karşısında tek ve nesnel bir mekân fikrini sorgulamaktadır. Nesnel- öznel ifadelerin ayırımına dahil olmadan özneye ait pratiklerinin mekânsal niteliklerin oluşmasındaki payının büyük olduğu konusunda ısrar etmektedir. Mekâna fiziksel olandan bağımsız nesnel bir yaklaşım sergilemenin mümkün olmadığından bahsetmektedir. Bu bakış açısıyla edim halindeki kavrayışın gündelik pratikler aracılığıyla oluştuğunu ifade eder [Harvey, 2003].

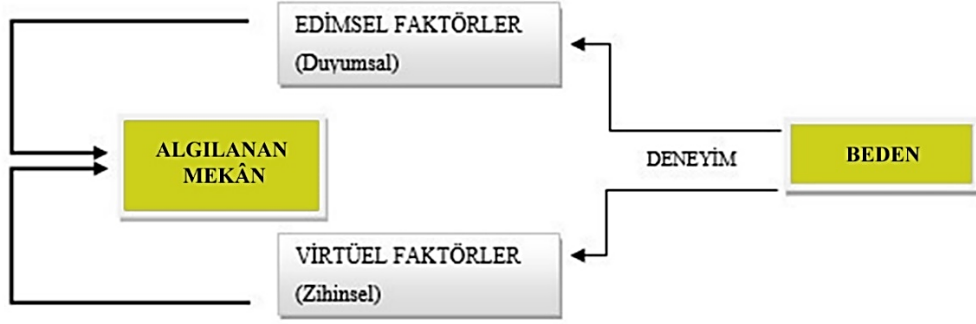
Bedenin mekânsal pratiklerin deneyiminde bir araç vazifesi gördüğünün ve mekân algımızın şekillenmesinde mekânın bu araç ile kavranmasının önemi yadsınamaz [Merleau-Ponty, 2017a]. Bu bağlamda beden mekân içerisindeki hareketi,

eylemleri algının şekillenmesi için önemli hale gelmektedir. Mekânın boş kütle olarak ele alınmasının önündeki engel mekânla beden arasındaki etkileşimdir. Tschumi mekân algımızın ve mekânın mevcudiyetinin “olay” ile birlikte ele alındığında anlam kazandığından bahseder. Fiziksel varlığının ötesinde “olayların sahnelendiği alanlar” olarak tanımlamaktadır. Bu sebeple mekân bedenden bağımsız bir olgu olarak ele alınamaz [Tschumi, 2012].

Bu anlamda beden, mekân algısının bir ayağıyken diğer bir ayağı da algıladığı edimlerdir. Bu edimler özne için salt gerçeklik haline gelmeden önce pek çok toplumsal pratik süzgecinden geçmektedir. Toplumsal pratiklerden etkilenmeden bu geçişin tamamlanması mümkün değildir. Husserl, özne için gündelik olan, yan yana olduğu ve etkilendiği pek çok pratiğin bu edimlerin oluşmasında önemi üzerinde durur [Husserl, 2010]. Toplumun etkisiyle şekillenen mekânsal pratikler “ona hakim olarak ona sahip çıkarak yavaşça ve kesin olarak” üretilirler [Lefebvre, 2014, s. 67].

Mekânsal pratikler gündelik hayat ile şekillenen tek düze bir akış içerisinde karşılaşılan şeyler olarak nitelendirilmektedir [Soja, 1996]. Öznenin gündelik, olağan akışta algıladığı her şey mekânsal pratiklerdir. Toplumsal üretim ile şekillenen her şey de olduğu gibi özne ve öznenin normallerinden bağımsız ele almak mümkün değildir.

Gündelik yaşamda toplumsal etkileşim, doğal akışın bir sonucudur. Bu etkileşim mekân algılanırken toplumdan gelen verilerin zihinsel bir süreçte işlenerek algı mekanizmasının yönlendirilmesine olanak sağlar. Toplumsal pratikler ve mekânsal pratikler zihinsel süreç için yönlendirici konumdadır. Lang’ın (1987) bahsettiği “zihinsel süreç” bu aşamada belli bir süre boyunca katmanlaşarak birikir ve özneler arası aktarılabilen bir veriye dönüşmektedir. Zihinsel olan toplumsal etkileşimle diyalog halinde bir üretim ortaya koyar. Öznenin bireysel deneyimleri kadar toplumsal etkileşim sonucu edindiği verilerinde beden de yönlendirici etkisi olduğu söylenebilir. Zira sistemi aktive eden deneyim de tüm bu faktörlerden edinilen bilgiler bütünüdür.



Şekil 2.14: Algılanan mekân ve oluşumunda etkili faktörler.

Bu tez kapsamında edimsel faktörler olarak ele alabileceğimiz duyu organları tarafından toplanan verilerin işlenmesi sonucu algılanan mekân da virtüel faktörler olarak nitelendirdiğimiz zihinsel süreçlerden oluşan psikolojik, sosyolojik, toplumsal ögelerin katmanlaşması ile algılanan mekân da ortak bir kökten yani bedenden referans olarak üretilmektedir (Şekil 2.14). Merleau Ponty bedeni algının var olmaya başladığı nokta olarak adlandırır. Algı bedenle oluşur bedenden temellenir [Merleau-Ponty, 2005]. “Devingen vücudum, görünür dünyadan sayılır, ona dahildir...” [Merleau-Ponty, 2012, s. 32] ve “Görünür ve devingen olarak, vücudum şeylerdendir, onlardan biridir...” diyerek bedenin şeyleri etrafında tutan onları kendinin parçasıymış gibi ele alan bir yaklaşım ortaya koymaktadır [Merleau-Ponty, 2012, s. 34]. Bedeni mekân içerisindeki bir şey olduğunu vurgularken onun yöneliminin, hareketinin algımızı tamamlayan mekân anlayışımızı oluşturan şey olduğunu belirtmektedir.

Ponty, bedeni mekândan ayrı olarak ele almaz bedenin deneyimi ile birlikte mekânın da anlam kazandığını düşünmektedir. Beden doğal bir akış içerisinde kendiliğinde algıyı sağlayandır [Merleau-Ponty, 2005]. Buna göre beden ve algı birbirleriyle ayrıştırılamaz.

Bu kavramsal çerçevede algılanan mekân şeyler arasındaki etkileşim ve ilişkiler bütününden ortaya çıkmaktadır. Kısıtlı bağlamın ötesinde anlam kazanmasını sağlayan durum bu dinamizmdir. Etkileşimlerin virtüel yahut edimsel halde olmasından bağımsız olarak bir aradalık ve birbirleşme sonucu açığa çıkan ilintiler mekân algısında önemli rol oynamaktadır.

2.4.2. Tasarlanan Mekânın Edimsel-Virtüel Temsilleri

Tasarlanan mekânlar, mekân temsilleridir. Mekânı ifade eden bilgi üretimleridir. Lefebvre'in tanımıyla bilgilere, işaretlere, kodlara bağlı olarak ortaya çıkarlar [Lefebvre, 2014, s. 63]. Mekânı hem ürün hem üretim olarak ele alır ve bu ikiliğin temsil biçiminin de tasarlanan mekân olarak denkleme dahil etmektedir. Bilginler, planlamacılar, teknokratlar, mimarlar tarafından üretilen temsiller tasarlanan mekânlardır [Lefebvre, 2014, s. 68]. Geçmişten günümüze kadar çeşitli alanlarda (mimari, sanat, edebiyat...) ortaya çıkan temsiller zamanla mekân tasarımı için gereken kodlara dönüşmüştür. Zaman içinde değişen toplumlar ve üretim tarzları sonucunda temsiller mevcut kodlarına ulaşmıştır. İmgelem ve sembolizm potasında eriyen temsiller tasarlanan mekânı oluşturan ve mekân üretiminin soyut göstergeleridir [Lefebvre, 2014].

Tasarlanan mekânın edimsel-virtüel temsilleri, temsil ötesine geçilerek yorumlanabilir. Tasarlanan mekânları kartezyen bir anlayışla sadece geometrik olarak ele almak ve bulunduğu bağlamdan, etkileşimde olduğu çevreden soyutlayarak imgelemek eksik bir yaklaşımın ürünü olacaktır. Temsil edilenin bir yaşamın, akışın, dinamizmin parçası olduğunun bilincinde ötesine bakmak gerekmektedir. Temsilin edim haline gelmeden önce etkileştiği özneler, ilişkiler, toplumsal ve sosyolojik çerçeve onu tekdüzeleşmekten kurtaran durumdur. Mekânsal pratikler, deneyim yani akıştaki dinamizm temsil ötesine geçmeyi sağlayan etkinlik halleridir. Durağan donuk bir andan üretilen temsil nesnesi içinde potansiyel barındırmaz var olanın soluk bir yansıması olmaktan öteye de geçemeyecektir ancak akışın, olmamış olanın potansiyellerini içinde barındırması ile temsil ettiği şeyi aşabilir. Tekilliklerin iktidarı ya da ikilikler içindeki çatışmalardan değil de bir aradalıkların üretimi ile temsili aşmak, ötesine geçmek mümkün olacaktır. Edim halindeki nesnenin virtüel haldeki olasılıklarını ortaya çıkardığında ve her ikisinin etkileşiminin gözlemlendiği durumlarda temsil ve ötesi gözlemlenebilir.

Temsilin stabil ve değişmez algısını değiştirmek ve temsilin ötesine geçmek yaşantıyı, eylemselliği, dinamizmi ilk plana alarak mümkün olmaktadır [Okur ve Bilgili, 2021]. Temsilin ilk aşaması olan yaşam hali temsilin kendisi kadar önemlidir. Bu durumda temsilin oluşmasını gündelik olan yönlendirebilirken devamında temsiller de gündelik olanı şekillendirebilmektedir.

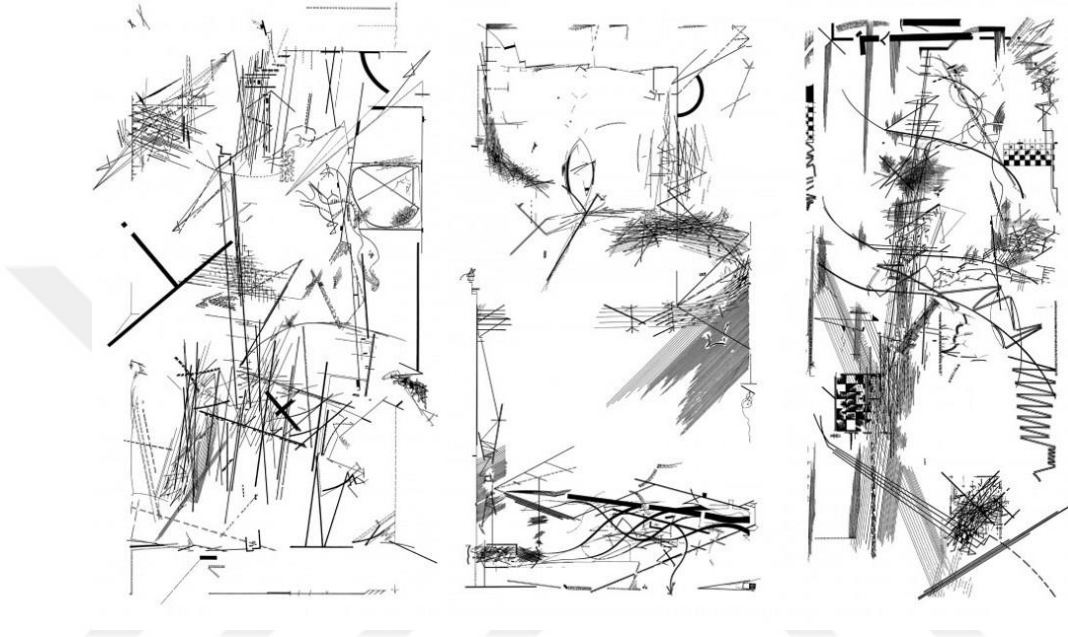
Belirli bir kavramsal çerçeveden temsiller, tasarlanan mekânda entelektüel birikimin belirlediği kodlar olarak üretilmektedir. Mekân üretimi konusunda yönlendirici etkiye sahiptirler ve etkin ideolojinin yansımaları olarak da tasarlanan mekânlarda karşımıza çıkmaktadırlar [Lefebvre, 2014, s. 139].

Tasarlanan mekânlar profesyoneller tarafından çeşitli imajlar yardımıyla nesneleştirilen mekânlardır. Zihinsel olarak üretilen dolayısıyla soyutlamalara uğrayan ürün, mekânı gösteren imgelerden form almaktadır. Bahsedilen imgeler kullanım alanlarıyla birlikte farklı biçimlerde karşımıza çıkabilirler. Bu durumda kullanılan temsil nesnesi tasarlayan için bir araç vazifesi görmektedir. Zihinde oluşan imgelerin aktarılabilmesi bu araçlar sayesinde mümkün olmaktadır. Porter'a göre temsil nesneleri edinilen deneyimlerin tekrar aktarımı için önemli araçlardır. Çünkü birikim ürünü olan bu deneyim yeni süreçlerin keşfine de olanak sağlamaktadır [Porter, 1997]. Buna göre temsil nesnelerinin, tasarlanan mekânın öznel arası paylaşımında iyi bir iletken olduğunu söylemek mümkündür.

Tasarlanan mekânların fiziksel form buldukları ilk etap olan temsiller, öznel mekân ile kurdukları etkileşimde ara basamak görevindedir. Tasarlayan tarafından yönlendirilen özne tasarıma ilk teması bu temsiller üzerinden gerçekleştirmektedir. Tasarımcının zihnindeki imgelerin araçlar yardımıyla somutlaştırılması mekânın algılanabilirliğine de destek olmaktadır. Tasarlanan mekânın temsilleri pek çok farklı şekilde karşımıza çıkmaktadırlar. Bunlardan bazıları iki boyutlu çizimler, üç boyutlu modelleme, maket, fotomontaj, kolaj, anlatı, animasyon, simülasyon vb. olarak sıralanabilmektedir. Tasarlanan mekân için bu temsillerin bazıları edimsel olarak deneyimlenebilirken bazıları virtüel bir düzlemde özneye sunulmaktadır. Tüm bu temsil süreci esasen virtüel bir üretim sürecinden edimsel bir düzleme geçiş için taktiksel araçlardır.

Mimari anlatı yöntemi olarak tercih edilen sistemlerde amaçlardan biri tasarlanan mekânların olası potansiyellerini daha görünür hale getirip deşifre etmektir. Bir diğer amaç ise özneye mekân hakkında algılanması istenen duyular için bir anekdot sunmaktır. Bu sayede tasarlayan ve deneyimleyen özne için deneysel bir süreç oluşturulmaktadır. Mevcut olanın dışında ihtiyaca yönelik üretim için bu deneysel alan çoğu zaman gerekliliktir. Tasarlanan mekânın sunacağı deneyim bu aşamada şekillendirilebilir olması, olası problemlerin çözümü için de erken müdahale imkânı sağlamaktadır. Bu anlamda edimsel ve virtüel çerçevede üretilen temsiller, tasarlanan

mekânın fiziksel bir imge olarak ele alınmasından öte olası deneyimlerin planlanması için de bir ifade alanıdır. O zaman temsil nesneleri vasıtasıyla tasarlanan mekânların belirsizlik içerisindeki bir arayış olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Arayış beraberinde getirdiği soyutlamalar ile sadece işlevsel bir temsil değil henüz bilinmeyen açığa çıkmasını sağlayabilmektedir.



Şekil 2.15: Daniel Libeskind [1983] “Chamberworks” eskiz çalışması.

Daniel Libeskind tarafından 1983 yılında yapılan bir dizi eskiz çalışması iki boyutlu temsil için bahsedilen arayışa iyi bir örnektir. “Chamberworks” olarak bilinen çalışmalar Libeskind’in belirli formları karakterize ederek ortaya çıkardığı kompozisyonlardan oluşmaktadır. İlk etapta algılanan şey fiziksel bir formdan ziyade dinamik kompozisyonların olasılıklarıdır. Henüz var olmayan belki de hiç var olmayacak bir zihinsel üretim temsili olarak ileride yapacağı çalışmalar için de kavramsal bir temel hazırlamaktadır. Oluşan soyut mekân kompozisyonları tasarlanan mekân için virtüel temsil örnekleridir (Şekil 2.15).

...Libeskind temsiliyet sorununa ya da bunalımına nasıl yaklaşacağını ortaya koyuyor. Çünkü, mimari çizimin artık işlevsel temsiliyetin dışında bir başka anlam alanı bulduğunun farkına varmıştır. Ne gerçekleşecek, ne gerçekleşmesi öngörülmüş, ne düşünülen, ne ütöpik, ne de fantastik olmayan, başka bir deyişle, kendi dışındaki hiçbir mimari gerçekliğe referans vermeyen bir çizimi bu sayede icat edecektir [Tanyeli, 2001, s. 12].

Çizimlerde bilinen mimari formlardan farklı olarak yapılan soyutlamalar sayesinde daha yeni ve daha dinamik formlar açığa çıkmaktadır. Bu çalışmalarda temsil biçimi geleneksel imajlardan farklı olarak onlara meydan okuma içermektedir [Libeskind, 1991].

“Chamberworks”de görüldüğü üzere temsil nesnesi ifade bulduğu anda dahi virtüel kalmaya devam edebilmektedir. Temsil her zaman virtüelden edimsele doğru gerçekleşmek zorunda değildir. Edim haline gelmeden virtüel kalan ve hala pek çok olasılığı barındıran bir ifade olarak bulunabilmektedir. O halde tasarlanan mekânın hem virtüelden edimsele hem de virtüelden virtüele doğru bir yol izlemesi mümkündür. Tasarlanan mekânın üretimi gerçekleşene kadar bu süreç ve beraberindeki olasılıklar var olmaya devam eder.

2.4.3. Yaşanan Mekânın Kristalleşmesi

Yaşanan mekân Lefebvre’e göre temsil mekânlarıdır ve içinde bulunanların kullanıcıların, oturanların yani yaşayanların mekânıdır. İmgelem tarafından müdahaleye maruz bırakılan mekânlardır. Edimsel mekândaki nesneleri simgesel olarak kapsamaktadır [Lefebvre, 2014, s. 68]. İmgeler ve sembolizmin içine işlediği [Lefebvre, 2014, s. 70] temsil mekânları yaşanır, konuşur; duyumsal bir çekirdeği ya da merkezi vardır.

“Ego, yatak, oda, konut ya da ev; meydan, kilise, mezarlık ... Bu mekânlar, tutku ve eylem yerlerini, yaşanan durumların yerlerini kapsar, dolayısıyla zamanı doğrudan içerir. Öyle ki, yönsel, durumsal, ilişkisel çünkü esas olarak niteleyicidir, akışkandır, dinamikleşmiştir” [Lefebvre, 2014, s. 71].

İlişkiler ağı ile kaplı olan yaşanan mekânda sosyal etkileşim önemlidir. Mekânı kullananların gündelik edimleri ile görünür olan bu mekânların oluşumu süreç içinde birikime bağlıdır. Bu yüzden öznel olarak adlandırılabilir [Lefebvre, 2014, s. 364]. Gündelik hayat temsil mekânları ile form alır ya da ona form verebilir [Lefebvre, 2014, s. 139]. Bu anlamda bu mekânların aynı anda hem somut, edimsel nitelikleri hem de sembolik virtüel temsilleri içerdiğini söylemek mümkündür. Bünyelerinde hatıralar, hayaller, tedirginlik, korku gibi pek çok duyusal tepkiyi barındırırlar. Temsil mekânları edimsel olarak varlık gösterebildiği gibi bazen de toplumsal yahut bireysel eylemler üzerinden de görünür olabilmektedir. Toplumsal birliktelik ve

özneler arası deneyim bu mekânlarda üretilir. Soja için bu mekân türleri “üçüncü mekân”dır. Ona göre “fiziksel/birinci mekân” nesnel mekânlardır. “Aşkın/ikinci mekân” ise temsil nesnesi tarafından ifade bulur. Bahsedilen üçüncü mekân ise diğer ikisinin bozunumu ile meydana gelen daha bütüncül bir deneyim ve ilişkiler mekânıdır. Kolektif bir üretimin mekânıdır [Soja, 1996].

Yaşanan mekân toplumsal ilişki ağlarının ve mekânsal pratiklerin bir yansıması olduğu için değişime ve dönüşüme açıktır. Toplumsal olanın yaşanan mekân ile doğrudan temas etmesi sebebiyle katastrofik durumlarda da ilk etkilenen olmaktadır. Dinamik, akışkan yapısı sebebiyle yaşanan mekânların büyük değişimler karşısında dönüşmesi beklenen bir durumdur. Bu değişimler sırasında yaşanan mekânın yapısında belirsizlikler açığa çıkabilmektedir. Yaşanan mekânların “kristalleşme”si bu belirsizlik anlarında oluşmaktadır. Burada bahsedilen kristalleşme, edimsel olan ve virtüel olanın birbirileşmesi anlarında ortaya çıkan dinamik imge halidir. [Deleuze, 2016]. Belirsizliği beraberinde getirmektedir.

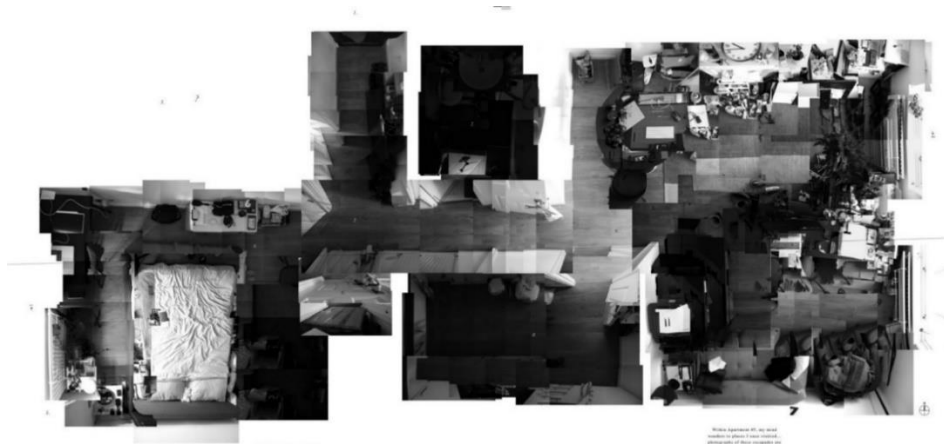
Yaşanan mekânlar; birliktelikler ve olaylar ile okunabildiği için etkileşimlerin yoğunlaşıp edimsel-virtüel oluşların birbirileştiği anlarda, yaşanan mekân kristalleşmektedir. Sürekli bir değiş tokuş halindeki edimsel ve virtüel ilişkilerde edimsel olan virtüel hale geldiğinde yahut virtüel olan edimselleştiğinde “tamamlanmış kristalin katılığı gibi görünür ve berrak hale gelir” [Deleuze, 2021, s. 90]. Yaşanan mekânlardaki edimsel ve virtüel ilişkilerin aynı anda deneyimlendiği evreler kristalize olan mekânda ikisinin de gözlemlenmesi ile sonuçlanmaktadır.

Pandemi sürecinde yaşanan kısıtlamalar buna iyi bir örnek teşkil eder. Fiziksel mekânın en görünür parçaları olan yaşanan mekânların, kullanıcılar tarafından aktif deneyimi kısıtlanmış, pandemi süreciyle beraber doğrudan deneyimlenemez hale getirilmiştir. Yönetici güçler tarafından belirlenen mekânlara yönlendirmeler sebebiyle yaşanan mekânın akışkan, dinamik kimliği belirlenmiş sınırların içerisine sıkışmıştır. Gündelik yaşamın içerisinde toplumsal olarak ortaya koyulan hareket şemaları daha kısıtlı alanlarda daha az kişi ile kurgulanmak zorunda kalmıştır. Bu durum ise çeşitli arayışların ortaya konmasına neden olmuş ve fiziksel olarak bir aradalığın mümkün olmadığı durumlar için virtüel mekân önerileri ortaya atılmıştır. Hem edimsel mekân hem virtüel mekân bir aradalığı ile sosyal etkileşim sağlamak hedeflenmiştir. Bu sebeple mevcut deneyim anlayışının değişip muğlak hale gelmesi

yaşanan mekânların kristalleşmesine sebep olmaktadır çünkü neye evrileceği belirsiz ve kararsızdır.

Muğlak bir imge kararsızdır. Aynı anda sahip olduğu bütün durumlar berrak bir kristal gibi sergilenmektedir. Muğlak olan açık seçikliği beraberinde getirir edim halindeki ya da virtüel durumdaki her ihtimal gözlemlenebilir haldedir. Muğlaklığı ise tamamlanmamış olmasından kaynaklanır. Deleuze'e göre "...her kristal prensipte sonsuzdur ve meydana geliş halindedir [Deleuze, 2021, s. 111]. Berrak biçimde gözlemlenebilir haldeki durum bir sonraki aşamada dönüşeceği şeyin muğlaklığını da ihtimallerin içinde barındırmaktadır.

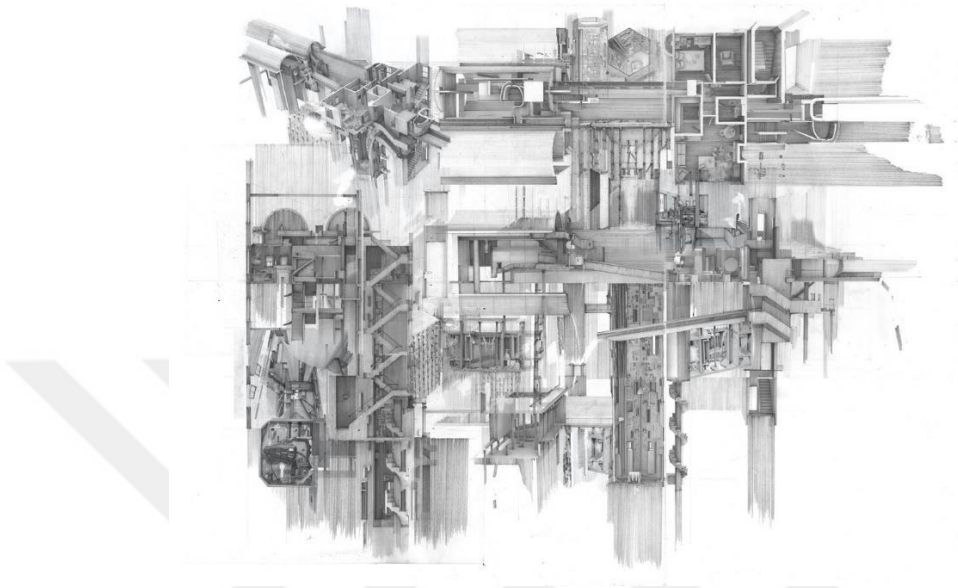
The Bartlett School of Architecture'da 2020 yılında yürütülen program kapsamında Clement Laurencio, yaşanan mekânın edimsel ve virtüel süreçler arasındaki kristal anlar içine sıkıştırmaya çalışmaktadır. "Apartment #5" isimli çalışmada virtüel bir deneyim mekânı kurgulanmıştır (Şekil 2.16). Bir labirent içinde deneyimlenen anılar deposu olarak nitelendirdiği çalışma pandemi ile beraber gelen kısıtlamalarda daha önce deneyimlenmiş mekânların ev mekânı içerisinde yeniden deneyime dahil olmasının yollarını araştırmaktadır. Londra'da bulunan bir konutta Hindistan'da gerçekleştirilen bir seyahatin deneyimi araştıran Laurencio, ev mekânı üzerine yaşanan mekândan katmanlar ekleyerek hatıraları, anıları kodlara dönüştürmüştür [Web 9, 2020].



Şekil 2.16: "Apartment #5" ev mekânının edimsel hali [Web 9, 2020].

Hem edimsel mekânda hem de virtüel mekânda geçen projede hatırlananlar, yaşananlar üzerinden arayışta olduğu mekân atmosferini kurgulamaktadır (Şekil 2.17). Ev mekânı içerisinde artık erişilemeyen yerlere deneyimlere yeniden

ulařılabilir mi? Bu sorunun cevabını ararken edimsel mekândaki ölçek virtüel mekândaki anıların manipüle edilmesi ile kristal bir mekân kurgusu ortaya koymaktadır.



Şekil 2.17: “Apartment #5” ev mekânı üzerine katmanlaşan virtüel deneyim [Web 9, 2020].

Yaşanan mekânlar duysal olarak yönlendirici ve tetikleyicidir [Lefebvre, 2014]. Tüm bu duysal etkiler ise özne-özne ve özne-mekân arasındaki ilişkiye sıkı sıkıya bağlıdır. Yaşayan beden sayesinde yaşanan mekânlar var olabilir. Algılanan şey ölü niteliklerin değil aktif yaşanan şeylerin deneyimidir. Özne etkin olarak deneyimlediğinde yaşanan mekân algılanmaktadır [Şan, 2017, s. 65].

Yaşanan bir mekân için deneyim, deneyim için ise öznenin bedeniyle aktif olarak var olması gerekmektedir. Merleau-Ponty’nin de belirttiği gibi dünya düşündüğümüz değil yaşadığımız şeydir [Merleau-Ponty, 2017a]. Yaşanan mekânlar karmaşık ilişki ağlarını ve etkileşimleri barındırmaktadır. Öznenin mekânla etkileştiği kanallar yaşanan mekânların algılanmasına olanak sağlar.

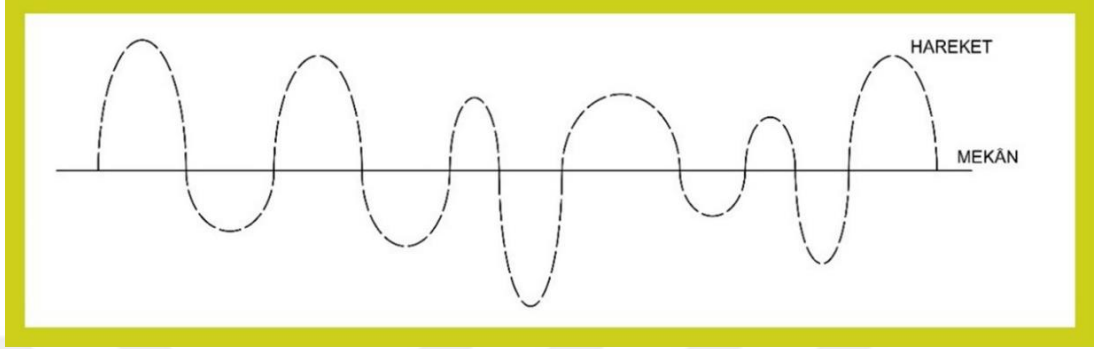
Buna göre özne-mekân etkileşimde gerçekleştirilen herhangi bir müdahale farklı kanal arayışlarına neden olmaktadır. Aranılan kanallar farklı bağlantılar ve ilişkiler açısından oluşabilmektedir. Kristalleşen mekânlar ise tam bu farklılık ve çokluk anında ortaya çıkar. Yaşanan mekânın ne olduğu net değildir, çünkü onu ortaya koyan ilişkiler ağı farklılaşıp dönüşmektedir.

2.5. Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Tezin ikinci başlığı olan kavramsal strüktürde çalışmanın merkezini oluşturan teorik çerçeve detaylı bir şekilde incelenmiş ve anahtar kavramlar ortaya konmuştur. Çalışmanın devamında yol gösterici olabilmesi için belirlenen bu bölümünde, temel kavramların ne anlama geldiğini, nasıl ilişkilendirildiğini ve tezin ana hedeflerine nasıl hizmet ettiği incelenecektir.

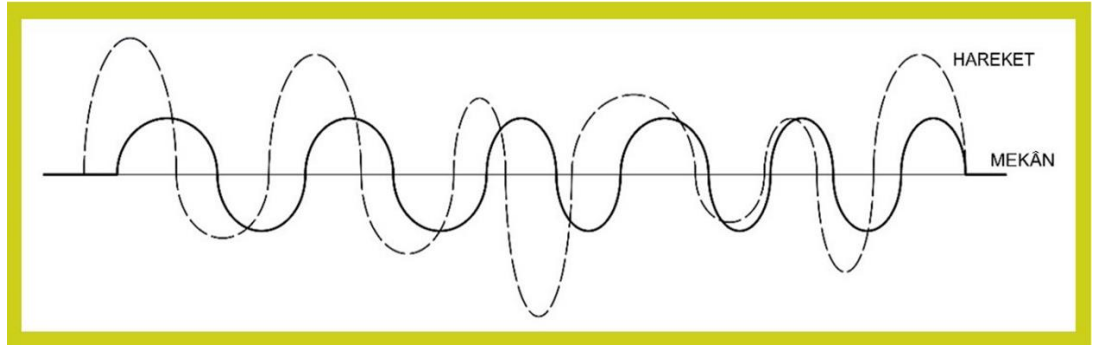
- Edimsel Mekân: Mekânın edim haline geldiği ve fiziksel olarak algılandığı mekânlardır.
- Virtüel Mekân: Gerçekliğin içinde ama ondan bağımsız olarak da var olan potansiyel, gizil mekândır.
- Nicel-Metrik Zaman: Olayların kronolojik olarak sıralanmasını sağlayan eş zamanlı tekrarlarla yinelenen doğrusal zamandır.
- Dinamik-Akan Zaman: Hareket ve mekânla etkileşen birbiriyle ilintili değişen olayların arasındaki süreyi belirten zamandır.
- Devinim: Belirli bir zaman aralığında durumda meydana gelen değişim, hareket.
- Olaylaştırma: Mekân ile hareket arasında yaşanan devinim ve farklılaşma anlarındaki oluş durumudur.
- Akış: Mekânın nasıl deneyimlendiğine dair bir anlatıyı, kullanıcıların hareketleri ve etkileşimleri üzerinden incelenmesidir.
- Vektör: Hareketin notasyonunu ve yönünü tayin ederek mekânın potansiyelini ortaya çıkaran yönlendiricilerdir.
- Algılanan Mekân (Mekânsal Pratikler): Günlük hayatta mekânın anlamına ve işlevine dair algılanan, etkileşilen ve gözlemlenen ilişkiler bütünüdür.
- Tasarlanan Mekân (Mekân Temsilleri): Göstergeler yardımıyla nesneleştirilen; mekânın ne şekilde algılanıp, anlamlandırılıp ifade bulacağını belirten imgelerdir.
- Yaşanan Mekânın Kristalleşmesi: Edimsel ve virtüel ilişkilerin birbirileştiği, aynı anda deneyimlendiği evreler, kristalize olan mekânda ikisinin de gözlemlenmesi durumu.

Mekân-zaman-hareketin ilişkisellikleri hakkında Deleuze, Bergson, Merleau-Ponty, Lefebvre başta olmak üzere pek çok kuramcının desteğiyle kavramsal bir strüktür oluşturulmuş ve bu kavramların birbirleri ile olan yönlendirici, değiştirici ve yeniden üretici etkileri hakkında detaylı incelemeler ortaya konulmuştur.



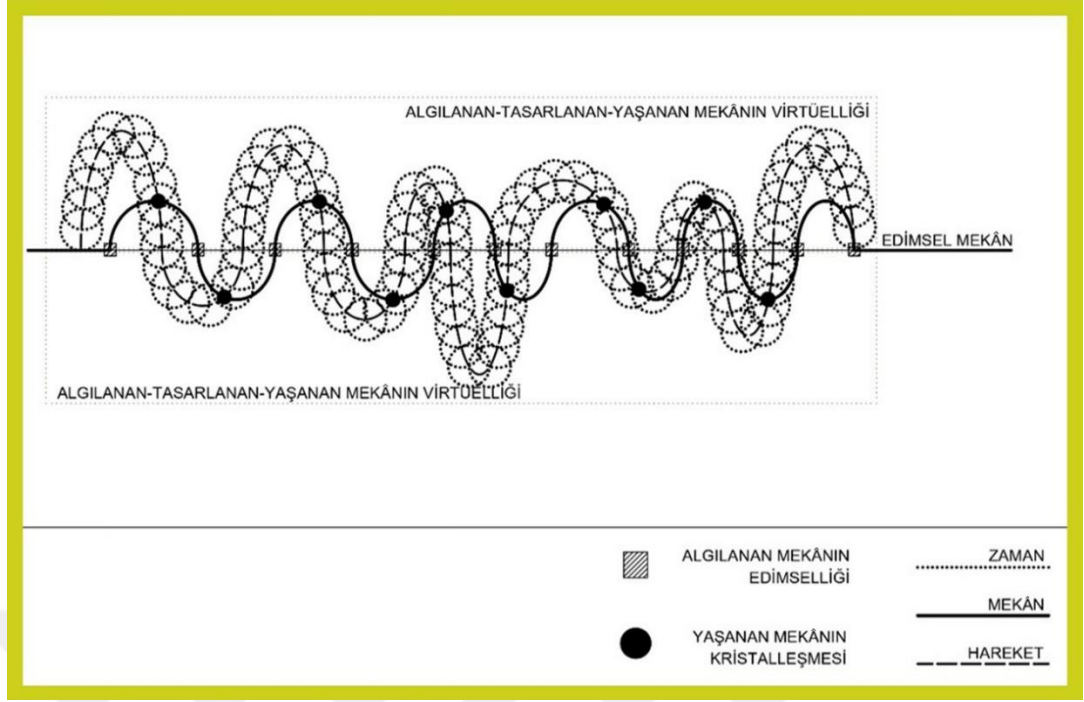
Şekil 2.18: Devinimle başlayan hareketin neden olduğu olaylaştırmaların değişken kuvveti.

Bir mekân içerisinde devinimlerin küçük ya da büyük etki alanlarına göre belirli bir hareket alanı oluşturmaktadır. Bu hareket alanının yönelim (vektör), deneyim (akış) ve algı üzerinden çeşitli olaylaştırmalara olanak sağladığı ve devinimle başlayan bir hareketin sonucu olduğu belirlenmiştir (Şekil 2.18).



Şekil 2.19: Hareketin mekânı şekillendirmesi.

Hareketin canlandırıldığı bir sahne olan mekânın, hareketle ilişkisi irdelenmiş ve birbirleri üzerinde değiştirici, yönlendirici en nihayetinde adapte edici etkilerde bulundukları kuramsal analiz ile belirlenmiştir (Şekil 2.19). Bir devinim ile başlayan hareket, mekânın teorikte ve pratikte değişimine referans olmaktadır.



Şekil 2.20: Mekân-zaman-hareket ağının etkileşimi.

Akışın içinde bulunmayı ve bu deneyimi anlamlandırmayı sağlayan şeyin zaman olduğu belirlenmiştir. Anları ve deneyimleri birbiri ardına ekleyerek süreyi ölçmek mümkün değildir fakat hareketle gelen değişimin gözlemlenmesini sağlayan onun çevreleyen şeydir zamandır (Şekil 2.20). Bu sayede mekân-zaman-hareket arasındaki üretim görünür hale gelir.

Bu tez kapsamında da mekân-zaman-hareket arasındaki ilişki, mekânsal pratikler adına, virtüel düzlemdeki potansiyelleri görünür hale getirebilmesi için bir yöntem olarak kullanılacaktır.

3. PANDEMİK REAKSİYON VE MEKÂNSAL PRATİKLER

3.1. Pandemi Kavramı

Pandemi, Eski Yunanca'da tüm anlamına gelen “παν” (pan) ile insanlar anlamına gelen “δῆμος” (demos) kelimelerinden türetilmiştir. Geçmişten günümüze toplum sağlığı demografik yapı ekonomik dengeler sosyal bağları doğrudan etkileyen pek çok hastalık bulunmaktadır [Honigsbaum, 2009]. Bu hastalıklar etki ettikleri alan itibariyle bazen küçük bir topluluğun yapısına müdahale ederken bazen de yayılımının önüne geçilemediği durumlarda daha büyük ulusal ve uluslararası düzeyde zarara sebebiyet vermiştir.

İnsanlar doğanın domine edici etkisi karşısında korunabilmek amaçlı barınma, beslenme gibi ihtiyaçlarını karşılamak üzere yerleşik hayata geçmiş fakat birlikte yaşamın bir getirisi olan bulaşıcı hastalıklardan ve enfekte olma durumundan kurtulamamışlardır. Tarih boyunca dini bir güç olan kiliseye askeri bir güç olan ordulara siyasi bir güç olan feodaliteye, imparatorluklara bile bir şekilde diz çöktüren mevcut alışkanlıkları ise kökten değiştiren salgın hastalıklar günümüzde 8 milyardan fazla insanın yaşadığı dünyada özellikle sınırların silikleştiği çok büyük mesafelerin çok kısa bir sürede katedilebildiği bir kurguda daha hızlı yayılım gösterebilmektedir.

Bir hastalığın pandemi olarak nitelendirilebilmesi için taşınması gereken bazı özellikler bulunmaktadır. Zira yaşam döngümüz boyunca pek çok hastalığa doğrudan yahut dolaylı olarak maruz kalmamıza ve bu hastalıkların demografik dilimde ciddi bir payının olmasına rağmen pandemi olarak nitelendirilmemektedir. Günümüzde Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından belirlenmiş belirli kıstas ile bir hastalığın pandemi olup olmadığına karar verilebilmektedir.

Dünya Sağlık Örgütü'nün tanımlamasına göre bir pandemi ancak aşağıdaki üç koşulu sağladığında başlamış sayılır:

- Nüfusun daha önce maruz kalmadığı bir hastalığın ortaya çıkışı
- Hastalığa sebep olan etmenin insanlara bulaşması ve tehlikeli bir hastalığa yol açması
- Hastalık etmeninin insanlar arasında kolayca ve devamlı olarak yayılması

Pandemi, dünya çapında birçok insanı aynı anda tehdit eden bulaşıcı hastalıklardır. Hastalıklar ve tıbbi durumlar, yalnızca yaygın oldukları ve birçok insanı öldürdüğü için pandemi olarak kabul edilemez. Aynı zamanda bulaşıcı olmalıdır [Kelly, 2011].

Pandemiler sosyolojik, ekonomik, demografik etkileriyle birlikte düşünüldüğünde sadece tıbbi bir terim değil aynı zamanda fenomenolojik bir olgudur. Etkilerinin yayılım ölçeği ve insan yaşamı üzerindeki baskın dezenformasyonu sebebiyle ortaya çıktığı dönemde mevcut düzende köklü değişikliklere sebep olmaktadır.

Tarihin pek çok döneminde çeşitli toplumlarda pandemi salgınları görülmüştür. “Veba, kolera, verem, çiçek, frengi, sıtma, ebola, HIV/AIDS, influenza, sarı humma” kitlesel ölçekte zarar veren ve yaşamlarımızda köklü değişikliklere sebep olan salgınlardan bazılarıdır [Sherman, 2017]. Bu salgınların toplum sağlığını tehdit etmesinin yanı sıra etki ettiği bir diğer durum da toplumsal birlikteliktir. Bir aradalığın negatif bir unsur olarak denkleme dahil olduğu pandemiler beklenmedik anda beklenmedik yıkıcı etkilerle ortaya çıkarak hızlı önlem alma ve reaksiyon vermeyi elzem kılmaktadır. Günümüzde özneler arası etkileşimin kolaylaşması, gelişen teknoloji sayesinde daha kısa zaman içerisinde katedilen mesafenin artması verilebilecek ilk reaksiyonlar için gerekli zamanı oluşturmakta zorlanmaya sebep olmaktadır. Sosyolojik, ekonomik, politik, toplumsal ve daha pek çok alana müdahalede bulunan pandemiler yaşam koşullarına da doğrudan etkide bulunmaktadır.

COVID-19 ise ülkemizde ilk vakanın görüldüğü 11 Mart 2020 tarihinde Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından pandemi ilan edilmiştir [T.C. Sağlık Bakanlığı, 2020].

3.2. Pandeminin Toplumsal Etkisi

Salgın sebebiyle dünya genelinde çeşitli ülkelere seyahat yasağı, toplu etkinliklerin engellenmesi, uzaktan eğitime geçilmesi, iş yerlerinin uzaktan çalışma sistemine geçmesi gibi pek çok önlem alınmıştır. Alınan önlemler genel olarak kamusal alanlardaki birlikteliği engelleyerek kişilerin ev ortamında gündelik faaliyetlerini gerçekleştirmelerini hedeflemektedir. Karar erkleri tarafından belirlenen çerçevede “fiziksel mesafe” ve “karantina” kavramları ile özneler arası etkileşim, salgının yayılımını durdurmak adına asgari düzeye indirilmiştir. Pandemi ile mücadelede toplumsal şekilde, örgütlü olarak hareket edilmesi toplumsal yaşam koşullarını değiştirmiştir. Bu değişikliklerden bazıları öznelerin hareket alanının ev mekânı ile

kısıtlanmasına sebep olmuştur. Toplumsal bir aradalık bekleyen durumlar, virtüel düzlemlerde kendilerine kanallar bularak yeniden etkileşimi sağlamıştır. Fakat gündelik olanın sıradanlığı bozulmuş, bu durum ise gündelik olan için yeni arayışlara sebep olmuştur.

Dijital süreçlerin gelişmesi ile beraber daha da öne çıkan hareket şemalarında hızın artışı ve bireysellik, gündelik hayatı da ciddi olarak değiştirmektedir [Castells, 2013]. Bu değişimler pandeminin yayılımı engellemek adına pozitif yönde etkili olsa da toplumsal yaşayış için aynı etkiyi sağlayamamaktadır. Gündelik hayatımızdaki zamanın algılanma biçiminden mekânın deneyimlenmesine kadar pek çok değişime sebep olmaktadır. Bu durum ise mevcut mekân anlayışımızın gündelik akışı dahi sağlamakta yetersiz kaldığı noktaları ortaya çıkarmaktadır.

Pandemi dönemleri hijyen kurallarına verilmesi gereken önem sebebiyle mesafeli bir yaşam biçimine geçilmekte ve gündelik hayat kısıtlanmaktadır. Bu durum sadece özneler arası konulan mesafeyi kapsamayıp aynı zamanda sosyal yaşama, eğitim hayatına, iş yaşantısına etki edip pek çok konuda mesafeli olmayı gerektirmektedir. Mesafenin birey üzerindeki psikolojik etkisi toplumsal yapıda da belirli bir süre sonra ortaya çıkmaktadır.

Bireylerin salgın hastalıklara karşı olan tutumları toplumdan etkilenebilmektedir. Bu durum hastalıkların bulaşmasını önlemeye yönelik alınan tedbirlerde bireylerin psikolojik tepkilerini şekillendirmektedir [Tükel, 2020].

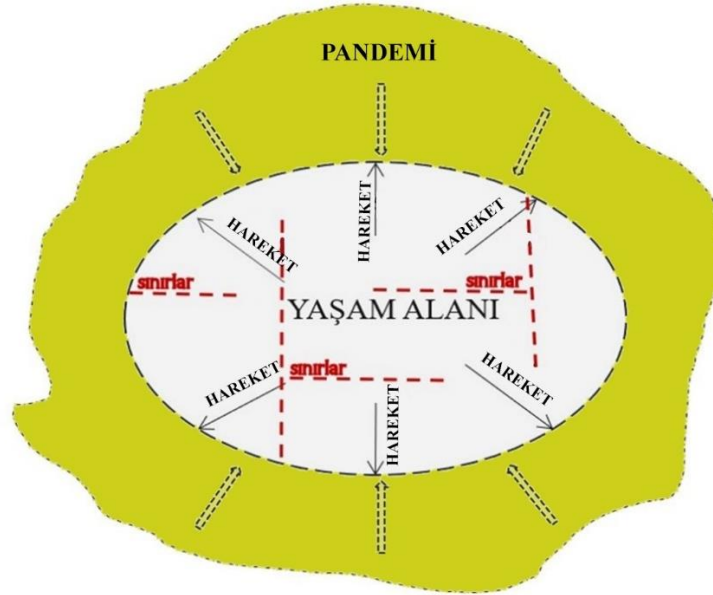
Toplumların pandemi sırası davranışları incelendiğinde eskiden daha çok temas ve yakınlık ile sosyalleşen insanların sarılma, öpme, yakın oturma gibi konularda temkinli olacağı öngörülebilmektedir. Kendini koruma güdüsünden kaynaklanan bu temkinli tavır uzun vadede yeni bir yaşam biçimine dönüşmesi ise kaçınılmazdır. Güvensiz yaklaşımın getirdiği psikolojik engelleri aşmak adına belirli aktivitelerin mesafeli olarak yürütülmesi gerekmektedir.

Sosyal yaşamdaki ilişkilerde yeniden yapılanmanın gereklilik haline gelmesi fiziksel bağlamdan toplumu daha da soyutlayarak dijital platformlar ile yeniden birleşmeye yönlendirmiştir. Hem bireyin kendi sağlığı hem de toplum sağlığı üzerinde domino etkisi yaratabilen ve tehlikeli sonuçlar doğuran fiziksel temasın hastalığın aktif olduğu süreçlerde minimumda tutulması alınması gereken en önemli tedbirlerdendir.

Sosyal ağlar arası etkileşim günlük hayatta olduğu gibi salgın dönemlerinde bazen zararlı bazen de yararlı davranışların yaygınlaşmasına sebep olabilir. Arkadaş grupları birbirleri ile onlar ise diğer sosyal ağlarıyla etkileşim halinde kalarak bu yayılımı gerçekleştirebilir [Christakis and Fowler, 2013].

Bireylerin dolayısıyla toplumların birbirlerini etkileyip yeniden yapılandırabildiği gerçeği üzerine düşünüldüğünde temasın önemi bir kez daha açığa çıkmaktadır. Bireyler arası temas ve bununla birlikte oraya çıkan toplum içerisindeki bilgi akışı fiziksel ortamda gerçekleştiğinde aynı ortamda bulunan kişi sayısı ile sınırlı kalırken dijital bir topluluk bazında düşünüldüğünde gerek hızı gerekse toplamda ulaştığı kişi sayısı çok daha ciddi boyutlara ulaşmaktadır. Dijital bir akışın içine dahil olan toplumun sanat, bilim, eğitim ve diğer pek çok bu erişim gücüne sahip olması yine pandemi gibi toplumsal bir direnç mekanizması sayesinde ortaya çıkmıştır.

Ev hayatının temel gereksinimlerinin değişmesi, ofis yaşantısının yeniden şekillenmesi, üretim için maksimum verim ve eğitim için ulaşılabilirliğin hedeflenmesi pandemi toplumunun ilk etapta yüzleştiği durumlardır. Pandemik baskı ile beraber hareket alanlarının ev mekânı ölçeğinde belirli sınırlarda sıkışması ise yine başa çıkılması gereken bir diğer durumdur (Şekil 3.1).



Şekil 3.1: Pandeminin yaşam alanları üzerindeki etkisi.

Bilgi ve teknoloji çağı olarak bilinen 21. yüzyılda toplumsal yaşam dijital çağın getirileriyle beraber şekillenmektedir. Salgın bir hastalık olarak karşımıza çıkan koronavirüs ise dijitalleşme sürecinin küresel ölçekte kullanımının yaygınlaşmasına sebep olmuştur. Pandemi toplumunda sosyal ilişkiler toplum sağlığının korunması adına dijital platformlar üzerinden kurgulanmaya devam etmiştir. Bu dönemde uzaktan eğitim, esnek çalışma, e-ticaret ve evde çalışma gibi kavramlar deneyimlenmiş ve pek çok farklı sektörün mesafeli yaşam biçiminden etkilendiği gözlemlenmiştir. Yaşam biçimlerimiz üzerinde baskın bir değişikliğe sebep olan salgın eski standartlarımıza kolay kolay dönemeyeceğimizi göstermektedir. Bu mecburiyetlerin getirdiği bir aksiyon olarak dönüşümler hız kazanmıştır [Kolukırmak, 2020].

3.3. Pandeminin Mekânsal Pratikler Perspektifinde İrdelenmesi

Mekânsal pratikler, gündelik olanın akışı içinde sergilenen hareketler, olaylar olmakla birlikte toplumsal olarak değişip, dönüşerek yeniden ve yeniden üretilmektedirler. Hareketler var olan akış içerisinde direnmeden hem kendini hem de sergilendiği mekânı dönüştürmektedir. Mekânsal pratikleri gerçekleştirmek, ilişkiler perspektifinde değerlendirmek, zamanın akışı içerisinde hareket şemalarında konumlandırmak gündelik olanın bir parçasıdır. Mekânın üretimi ise hareketle gelen olaylar için bir oluşum alanıdır. De Certeau mekânı açıklarken hareketlerin kesiştiği alan olarak tanımlamaktadır. Mekân, bu hareketlerin sahnelendiği bazen kesişip bazen karşılaşp bazen de etkileştiği bir üretim alanıdır [De Certeau, 2009].

Mekânsal üretim için mekânsal pratiklerin sürekli ve üst üste yığılması gerekmektedir. Bu yığılma bir nevi katmanlaşmadır. Her katman ise mekânlar arası farklılaşmaya olanak sağlar. De Certeau üretim için bu katmanların sıradan fabrikasyon bir şekilde ele alınmasına değinirken belirli ihtiyaçlar çerçevesinde sayısallaştırılarak somutlaştırılmış üretim biçimine direnen oluşumların da olduğundan bahsetmektedir [De Certeau, 2009, s. 323-324].

Davranışları mekânlara göre ayrıştıran ve toplumsal olarak belirlenen düzende kategorize edilmesi yani “eylem koşullarına ve uygulama formalitelerine bağlı kalması” [De Certeau, 2009, s. 104] olası değişim zamanlarında mevcut mekân kurgularında işlevsizleşmektedir. Pandemi gibi toplumsal davranış şemasında köklü

değişikliklere sebep olan durumlar, mevcut oluşumlar üzerinde arayışlara girilmesine sebep olmaktadır. Bu arayışlar alternatif mekân üretim taktikleri için bir keşif alanı sunmaktadır.

Pandeminin etkisiyle topluluklar halinde bulunan kamusal mekânlar çoğunlukla kısıtlanmıştır. Gündelik pratiklerimizin sergilendiği yer, ev mekânları ile sınırlanmıştır. İş hayatı, eğitim, etkinlik gibi dışa ait olanlar ev mekânı ile sınırlı alana kanallı olmaya çalışmıştır. Ev mekânı içerisinde özneler addedilen roller genişledikçe ev mekânının sınırları daralmıştır. Ev mekânının işveren, çalışan, ev hanımı, öğrenci ya da öğretmeni aynı anda bünyesinde ağırlaması talep edilmiştir. Sonuç olarak en küçük ölçekteki yaşam mekânları, makro ölçekteki sorumlulukları yüklenmek zorunda kalmıştır. Ev mekânının anlamında, kapsadıklarını ve dışarda bıraktıklarını göz önünde bulundurarak tasarım stratejilerinde arayışların hangi yöne evrilmesi gerektiği sorusu önemli hale gelmiştir. Pandemi sonrası değişen davranış biçimleri ve toplumsal dönüşüm, ev mekânı-zaman-hareket algımız üzerinde baskı oluşturmakta ve kendi aralarındaki etkileşim en nihayetinde çatışarak karşımıza çıkmaktadır.

3.4. Pandemik Reaksiyonlarda Mekân-Zaman-Hareket Sıkışması

Günümüzde değişen ve hızlanan dünya düzeni sayesinde gündelik yaşamı şekillendiren temel öğelerden olan mekân-zaman ve hareket kavramlarına bakışımızda bazı değişiklikler olmaktadır. Kendi aralarında bulunan kompleks ilişki moderniteyle beraber daha da karmaşık bir hal almıştır. Hareketler, mekân ve zaman içerisinde konumlanmaya çalışırken; mekân-zaman, mekân-hareket, zaman-hareket gibi ikili diyalektiklerdeki güçler de birbirini değiştirmeye zorlamaktadır.

Zaman kavramı hakkında öznelerin; geçmiş, gelecek ve şu an olmak üzere değerlendirme eğilimi bulunmaktadır. Çünkü nesneler, diğer özneler ile etkileşimi ya da dahil olduğu olaylar belirli süreçler içinde gerçekleşir.

Hannah Arendt, zaman konusuna daha geniş bir perspektiften bakar. Ona göre geçmiş ve gelecek eş değer güçte özne üzerinde etkilidir. Geçmiş, özneyi yavaşlatan geriye çeken bir güç değildir aksine özneyi ileri iter. Özneyi geriye doğru iten güç gelecektir. Bu ikisinin tam ortasında oluşan bir aralıkta konumlanan öznenin bakış açısından ele aldığımızda ise zaman kavramı daha farklı işler. Onun için kesintisiz,

sürekli akan bir zaman yoktur. Zaman, öznenin belirli noktalarda durakladığı yer tutabildiği anlardır. Belirli kiplere ayrılarak sınıflandırılması da öznenin hareketleri ile dahil olmasından kaynaklanmaktadır [Arendt, 2012, s. 22-23].

Bu durumda zaman, yaşanan ve yaşanacak olanlar arasındaki ilişkiler ağıdır. Geçmiş, gelecek ve mevcut an arasındaki köprü, ilişkiler sayesinde kurulmakta ve okunmaktadır. Öznenin durumunu anlamlandırmak ancak bu kompleks ilişkiler ağındaki kodları çözerek mümkün olmaktadır.

Zamanın kendi içerisindeki güç çatışması sürerken pandemi toplumunda yaşayan bir öznenin zaman algısındaki mücadele de devam etmektedir. Zaman öznenin içinde bulunduğu mekânı parçalar ve şekil verir. Arendt, zamanın sürekli yapısını gündelik hareketlere bağlı olarak ele alır. Zira hareketler mekânsal olarak koşullanır. Bu da zamanı mekânsal olarak sınıflandırmamıza ve algılamamıza olanak sağlar [Arendt, 2018].

Grosz'a göre de fiziksel yahut zihinsel her türlü hareket zamanı deşifre etmektedir. Yani mekânsal üretim hareketlerden temellenerek, zaman içerisinde değişip, dönüşerek form almaktadır. Mekânın zamanı hem oluştuğundaki hem de başkalaştığındaki an düşünüldüğünde iki türdür [Grosz, 2001, s. 109-130]. Hareket ve zamanın diyalektik ilişkisi sırasında mekân da bu güç çatışmasının etkilerine maruz kalmakta ve dönüşmeye zorlanmaktadır.

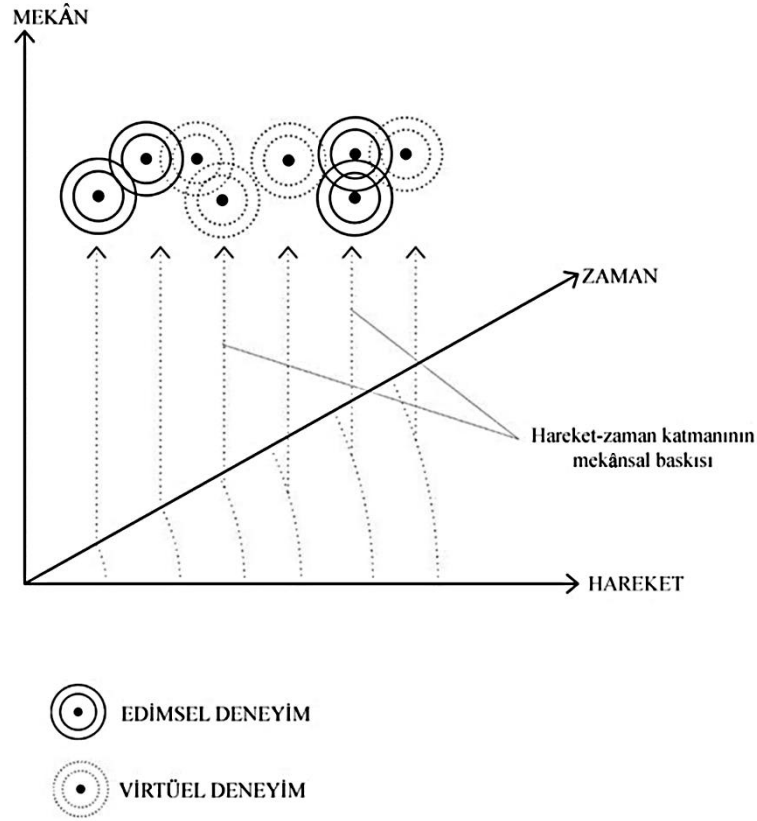
Arendt için hareket ise “şeylerin veya maddenin aracılığı olmadan” direkt öznel arasındaki “yegâne etkinliktir” [Arendt, 2021, s. 36]. Belirlenmiş bir amacı olmayan ve sonucu öngörülemezdir [Arendt, 2021, s. 22].

O halde zaman-hareket sürekliliği içerisinde üretilen güçler mekân üzerinde oluşturduğu baskı ile onu şekillendirme yetisindedir. Zaman-hareket akışımız üzerinde pandemi gibi olağanüstü durumların oluşturduğu baskı sonucu mekân da bozulacağı güçlere maruz kalmaktadır. Dönüşüme direnç gösteren mekân, öznenin gündelik akışı için yetersiz kalmaktadır. Son kertede dönüşüm kaçınılmaz olandır. Mekânın üzerindeki baskı bahsedilen alan küçüldüğünde yükselir böylelikle zaman-mekân ve hareket arasındaki sıkışma daha da artmaktadır (Şekil 3.2).

Gelişen teknoloji üretim süreçleri sayesinde öznelerin birbirleri ile etkileşimi kolaylaşırken temasa geçebilecekleri imkanlar çeşitlenmiştir. Harvey bu çeşitliliğin ve hızlanmanın yani zamanın algılanış biçimindeki değişimlerin mekânı yok

ettiğinden bahseder. Modernizm sonrası bu gelişmeleri “zamanın mekân üzerinde kurduğu baskı ile parçalamasını “zaman-mekân sıkışması” olarak nitelendirmektedir [Harvey, 2003, s. 270].

Giddens, değişen dünya düzeniyle beraber zaman algımızın da diğer her şey gibi metalaşarak tüketilen bir nesneye dönüşmesinden bahsetmektedir [Giddens, 1999]. Zaman kavramının içinin boşaltılması, zaman ile mekân arasında uyumsuzluklar meydana gelmesine ve mekânsal pratiklerden bağımsız şekilde ölçülebilir nesneye dönüşmesine sebep olmaktadır [Giddens, 2010]. Bu çerçevelerde belirlenmiş şekilde ortaya çıkan zaman-mekân yaratımı gündelik akışta mekânsal niteliklerin zaman ile yok edilerek hızlı şekilde tüketilmesine sebep olmaktadır ve tüm bu gündelik pratikleri etkileyen durum “sıkışma” olarak nitelendirilmektedir [Harvey, 2003].



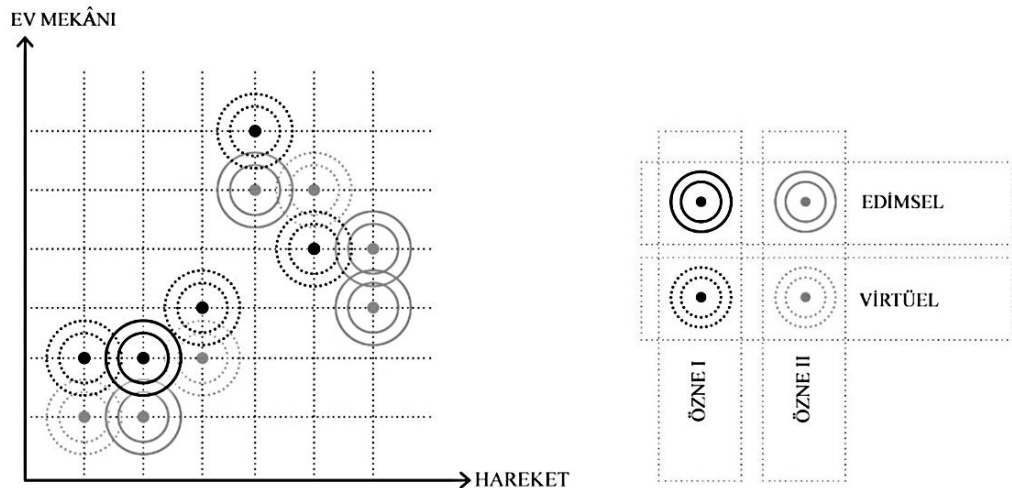
Şekil 3.2: Zaman-hareket katmanının mekânsal baskısı ve kısıtlı deneyim alanı.

Gelişen teknolojilerle birlikte kısıtlı zamanda ekstrem mesafeler kat edilerek ve hatta bu katetme süresince mevcut bulunduğumuz mekândan ayrılmadan çeşitli etkileşimlerde bulunabiliyor olmak sıkışma hissinin artmasına sebep olmaktadır. Bu

sıkışma hali deneyim üzerinde negatif etki yaratarak öznenin başa çıkması gereken bir problem haline dönüşmektedir [Harvey, 2003].

Pandemi sonrası öznelerin hareket şemalarının aynı mekânda aynı zamansallıkta şekilleniyor olması yaşam alanlarında karma fonksiyon şemasının daha da karmaşık bir hale gelmesine sebep olmaktadır. Bu karmaşa yaşam alanlarının alınıp-satılan, tüketilen ve barınma ihtiyacını karşılayan konut yapısının ötesinde bir varlık göstermesinin gerekliliği ortaya çıkarmaktadır. Sosyal etkileşimlere açık, hareket şemalarının kesiştiği ve olaylaştırmalara olanak tanıyan yaklaşımlar, konutun ev mekânı haline gelmesini sağlamaktadır. Modernite sonrası konut tasarımı sonradan evleşmeye müsait şekilde üretilmekte bu durum ise standart olarak belirlenmiş yaşam tarzının, pandemi gibi sert değişimlere ayak uydurmasına engel olmaktadır. O halde beklenilenin dışındakini üretmek beklenmedik olanı açık etmek konutun ev mekânı haline gelmesini mümkün kılacaktır. Beklenmedik olan ise hareketin zamansallığı içinde virtüel haldedir.

Pandemide edimsel ve virtüel oluşların tamamı kısıtlı bir alanda birbiri ile çakışarak gerçekleşmektedir (Şekil 3.3). Bu aşamada kaçınılmaz olan ise zaman-hareket etkileşiminin, ev mekânını öncelikle anlamsal sonra yapısal olarak eritmesidir. En nihayetinde mekân, değişip dönüşerek zaman-hareket kodlarının amaçlarına göre yeniden ve yeniden kurgulanmaktadır.



Şekil 3.3: Pandemide ev mekânı ve hareket sıkışması.

3.4.1. Ev Mekânı-Hareket Etkileşimi

“Oturmanın çeşitli işlevlerinin hiyerarşisini içimize işlemiştir içinde doğduğumuz o ev. Bizler o özel evde oturmanın işlevlerinin birer diyagramıyız” [Bachelard, 2021]. Ev mekânı anlamsal derinliği ile kolayca ilişki kurulan, gündelik faaliyetlerin merkezi olan kişisel mekân ve sığınma yeridir [Bradbury, 2009]. Ev mekânı bireylerin fiziksel, sosyolojik, kültürel, psikolojik etkileşimleri ile aktif ve hareketli ilişkileri kapsamaktadır [Saegert, 1985]. Aynı zamanda edimsel çevrede bulunan fiziksel sınırları ile sosyolojik alanda oluşturduğu psikolojik sınırları özneyi dış etkenlere ve tehditlere karşı korumaktadır [Dovey, 1985]. Buna göre ev mekânı gündelik pratiklerin gerçekleştiği edimsel ve virtüel ilişkilerin kurgulandığı fiziksel bir üretim mekânı olarak tanımlanabilir.

Ev mekânı kendisine atfedilen özellikler sıralandığında çok çeşitli katmanlardan oluşmaktadır. Rybczynski de mekânın bu katmanlı yapısına dikkat çeker. Ev mekânı fiziksel varlığı sayesinde mahremiyet ve korunaklı alan sağlarken kendisinde kurgulanan ilişkiler ağı ile de çok katmanlı bir yapı sergilemektedir. Bu yüzden onu katmanlarıyla bir bütün olarak değerlendirmek gerekmektedir [Rybczynski, 1987].

Bachelard da ev mekânının anlamında bu katmanlı ilişkiye referans vermektedir. Fenomenolojik bir yaklaşımla ele aldığı evi edimsel yani fiziksel özelliklerinin dışında virtüel yani içinde kurgulanan sosyal ilişkiler bağlamında da ele almak gerektiğinden bahseder [Bachelard, 2020]. Ev mekânında ortaya çıkan öznenin biriktirdiği virtüel ilişkilerden doğan kodlar ev mekânının yapısal öğelerden ibaret olmadığını ortaya koymaktadır. Ev mekânı öznenin gündelik yaşamındaki anlardan, olaylardan oluşan katmanlar sayesinde anlam kazanmaktadır.

Christopher Alexander da mekânın karakterini ortaya çıkaran şeylerin “olay örüntüleri” olduğundan bahsetmektedir. Çok daha üst ölçeklerden başlayan birbiri ile ilintili bu örüntü sistemi daha alt ölçeklerde ev mekânı için de geçerliliğini sürdürmektedir. Gündelik hayatta gerçekleşen uyumak, uyanmak, çalışmak, beslenmek gibi pek çok aktiviteden oluşan bir dizi örüntü mekânın karakterini ortaya çıkarmaya olanak sağlamaktadır. Mimari programdaki mekân örüntüleri benzerlik gösterse de her öznenin ilişkilerindeki farklılaşmalar ile olay örüntüleri değişiklikler göstermektedir. Mekânın farklılaşması bu değişikliklerle sağlanmaktadır. [Alexander, 1979].

Ev mekânı içerisinde sosyal ilişkiler, en yalın halleriyle kurulur. Bu ilişkilerin edim haline gelmesindeki araçlar ise hareketlerimizdir. Hareket en güçlü gerçekleştirme yöntemidir. Arendt hareketin analizini yaparken öngörülemezliğine değinir ve bunun beklentiler, denetim üzerindeki yıkıcılığından bahseder. Bu “gelişigüzellik” içerisinde yapma ve yıkma etkisine sahiptir [Canovan, 2021, s. 22]. Öngörülemez şekilde var olan hareketlerin mekânı önceden belirlenmiş, genel geçer kalıplar içine sıkıştırılmamalıdır. Hareketlerin ifade buluşundaki gelişigüzellik ve öngörülemezlik, hareketten bağımsız düşünülmemeyen mekân için de üzerinde düşünülmesi gereken bir durumdur.

Özne, ev mekânı içerisinde her harekete geçtiğinde oluşan deneyim mekânsal kodlar olarak birikmektedir. Her kod özne için belirlenmiş hareketlerin sahnelenmesinden oluşur. Bu kodlar öznenin mekân-hareket katmanının üretimi için birikmektedir. Bu sayede üretim standartlaşmaktan kurtulup öznelleşmeye başlamaktadır.

Ev mekânları günümüzde üretimleri statik çerçevelerce belirlenmiş ve işlevsellik üzerinden sınırlandırılan alanlardan öteye geçememektedir. Belirli işlevler addedilmiş tanımlı mekânların kullanımı kısıtlayıcı olmaktadır. Kapalı-açık, iç-dış gibi kavramların keskin kurallarla şekillendiği bir dönemde modüler, fabrikasyon ev mekânı üretimlerinin yetersizliği açığa çıkmaktadır.

Ev mekânının yapısal özellikleri üzerinden tanımlanıp şekillendirilmesi sistem üretimi içerisindeki pek çok kodu dışlamaya sebep olmaktadır. Ev öznelere hem birbirleri hem de mekân ile etkileşimi sayesinde anlam kazanmaktadır. Anların içindeki hareketler, mekânsal üretim için gereken haritayı vermektedir. Sistemi bütüncül olarak bütün katmanlarıyla ele almadığımızda mekânlar görevlendirilmiş etkileşim kurulamayan katı sistemlerden öteye geçememektedir.

Perec de ev mekânını atfedilen kavramsal özelliklerinin dışına çıkılmadan aynı modüler sistemden var olmasına değinmektedir. Ona göre her ev “değişken fakat sonlu sayıda odadan oluşmaktadır”. Her bir oda belirlenmiş özel işlevleri ile tanımlanır. Bir yatak odası, bir oturma odası, bir çocuk odası, mutfak ve banyo hemen hemen her üretim için standartlaşmıştır ve şekillendirilebilir. İşlevler ise onları bölümlendirmek için kullanılan göstergelerdir. Gün içerisindeki aktiviteler belirli zaman dilimlerinde bu bölmelere dağılmaktadır [Perec, 2020, s. 49].

Gündelik hareket şemamızdaki faaliyetler zamanın bölümlendirilmesine olanak sağlar. Bölümlendirilmiş zaman parçaları ise ev mekânı içerisinde bir odaya tekabül eder (Şekil 3.1). Kabaca tasarlanan virtüel olarak kurgulanmış gündelik akış şeması tasarımcıların öngördüğü yaşam kurgusuna denk gelmektedir. Mekânlar birbirleri üzerine hiyerarşik üstünlük kurarak daha önemli ve daha önemsiz olanlar şeklinde virtüel olarak sınıflandırılır.

Perec örnek olarak salon ve yatak odasının kilerden daha önemli olarak değerlendirilmesine dikkat çeker. Oysa mekânların standartlaştırılmış duvarlarla bölmek yerine yekpare olarak ele alındığında mekânlar biçimlendirilmeye müsait hale gelmektedir. Gündelik akışa göre değil de karşılıklı ilişkiler göz önüne alınarak üretilen mekânlar arası güç ilişkilerinin tasarımcı tarafından belirlenmediği hareketler ile yönlendirildiği bir üretimi hayal etmek de mümkündür. [Perec, 2020, s. 52].

07.00	Anne kalkar ve	MUTFAĞA	kahvaltı hazırlamaya gider
07.15	Çocuk kalkar ve	BANYOYA	gider
07.30	Baba kalkar ve	BANYOYA	gider
07.45	Baba ve çocuk	MUTFAKTA	kahvaltı ederler
08.00	Çocuk	ANTREDEN	kabanını alır ve okula gider
08.15	Baba	ANTREDEN	kabanını alır ve işe gider
08.30	Anne	BANYODA	hazırlanır
08.45	Anne	KİLERDEN	elektrik süpürgesini çıkartır ve evi süpürür (dairenin bütün odalarından bu şekilde geçer ama teker teker saymayacağım)
09.30	Anne	MUTFAKTAN ANTREDEN	alışveriş çantasını ve kabanını alır ve alışverişe gider
10.30	Anne alışverişten döner	ANTREYE	kabanını asar
10.45	Anne	MUTFAKTA	öğle yemeğini hazırlar
12.15	Baba işten döner ve	ANTREDE	kabanını asar
12.30	Baba ve anne	YEMEK ODASINDA	öğle yemeği yerler (çocuk yarı yatılı okuyor)
13.15	Baba	ANTREDEN	kabanını alır ve işe gider
13.30	Anne	MUTFAKTA	bulaşık yıkar
14.00	Anne	ANTREDEN	kabanını alır ve çocuğu almaya okula gitmeden önce alışveriş yapmaya gider
16.15	Anne ve çocuk eve dönerler ve	ANTREDE	kabanlarını asarlar
16.30	Çocuk	MUTFAKTA	ikinci kahvaltısını eder
16.45	Çocuk	ÇOCUK ODASINA	ödevlerini yapmaya gider
18.30	Anne	MUTFAKTA	akşam yemeğini hazırlar
18.45	Baba işten döner ve	ANTREYE	kabanını asar
18.50	Baba	BANYOYA	ellerini yıkamaya gider
19.00	Ailecek	YEMEK ODASINDA	akşam yemeklerini yerler
20.00	Çocuk	BANYOYA	dişlerini fırçalamaya gider
20.15	Çocuk	ÇOCUK ODASINA	gider uyur
20.30	Baba ve anne	SALONA	giderler ve televizyon izlerler ya da radyo dinlerler ya da kağıt oynarlar ya da baba gazetesini okurken anne dikiş diker, kısacası takılırlar
21.45	Baba ve anne	BANYOYA	dişlerini fırçalamaya giderler
22.00	Baba ve anne	YATAK ODASINA	gidip uyurlar

Şekil 3.4: Gündelik akışın kabaca bir modeli [Perec, 2020, s. 50-51].

Önceden işlevlendirilmiş hangi amaçla kulmanılması gerektiği özneye dikte edilmiş mekân üretiminde tesadüfe, öngörülemezliğe yer bırakılmamaktadır. Bu durum mekân ile kurulan ilişkiyi kısır bir döngüde hapseder. Günümüzde gündelik faaliyetlerin sürekli değiştiği veya değişmeye zorlandığı durumlarda ne yazık ki üretim biçimleri sabit parametreler üzerinden yürütölmeye devam etmektedir. Bu durum ise mekân algımızı değiştirip dönüştürecek yeni arayışlara engel olmaktadır. Daha geniş açıdan öznenin mekânla, mekânın hareketle etkileşip öngörölemeyen durumlar için öngörölemeyenin üretilmesi önceden işlevlendirilmemiş bir mekân arayışı mümkün olabilir. Bu araştırma kapsamında bu arayışlar için bir model ve tartışma ortamı oluşturmak hedeflenmektedir.

3.4.2. Mekân-Hareket Normlarının Kritiğı

Mekân normları belirli bir zamanda toplumsal olarak üretilmiş ve yaşayış biçimlerimizden, üretim ve tüketim alışkanlıklarımızdan temellenerek şekillenmektedir. Bu sürece tasarımcının belirlediğı didaktik uygulama biçimlerinin de dahil olmasıyla mekâna yaklaşım klasik, geleneksel üretim anlayışından öteye geçememektedir. Öznenin mekân ile kurduğı ilişki bazen çevresel etkiler bazen de yapının kendinden kaynaklanan sınırlayıcı müdahalelerden ötürü kısıtlı kalmaktadır. Öznenin mekân ile kurduğı ilişkinin en net gözlemlenebileceğı yer ise ev mekânıdır. Gerek virtüel düzlemde kurduğı ilişkiler gerekse edimsel düzlemde hareketlerini en olağan haliyle sergilediğı mekânlar olması sebebiyle mekân normlarında oluşan dengesiz ilişki dağılımı en net bu mekânda gözlemlenmektedir.

Ev mekânı öznelere gündelik hayatları içerisinde kapsayıcı rol almaktadır. Heidegger'a göre özne mekânı üreterek, içinde yaşayarak, fiziksel ve sosyal yönleriyle kullanarak kendini var etmektedir [Heidegger, 1975]. Ev mekânını üretiminde edimsel ve virtüel yönleri bir arada ele almadığımızda sembolik olarak üretilen bir nesneye dönüşmektedir. Bu sembolik oluşumun istenmeyen getirileri farklı öznelere mekân ile etkileşiminde ortaya çıkan eşitsizlikler şeklinde ve belirli bir süreç sonrası bunun toplumsal düzeyde kabullenilmesiyle mekân normlarında bozulmalar olarak gözlemlenmektedir.

Günümüzde ev mekânı üretim anlayışında yapısal elemanların özne üzerindeki hiyerarşik üstünlüğü , kolektif bir üretimden ziyade nesneleşmiş, tek düze tasarım

yaklaşımı öznenin en görünür ihtiyaçlarını dahi karşılamasında engel teşkil etmektedir. Pandemi sonrası ev mekânında standartlaşmış yaklaşımlar sebebiyle özne karşılıklı bir bağ kurmakta zorlanmaktadır. Birden fazla öznenin ev mekânını aynı anda paylaştığı durumlarda ise evin yapısal üyelerinden, virtüel dinamiklerine kadar her şey özne üzerinde baskı kurarak yine ev mekânı içerisinde hiyerarşik bir düzenlemeye gidilmesine sebep olmaktadır. Mekânın ne şekilde kullanılacağına bu yerleşik, düzensiz normlar üzerinden karar verilir. Bu durum, “Başka biçimde üretmek mümkün mü?” sorusunu gündeme getirmektedir.

Mekânın gündelik yaşam üzerinde kurduğu baskı, zaman-hareket kodlarının eşit şekilde tasarıma destek verdiği bir üretim yöntemiyle azaltılabilir. Bunun için mevcut mekânsal yaklaşımların dışında olana bakmak elzemdir. Edim halinde olmayanın mekânsal, sosyal beklentileri bozması ve yeniden kurgulanması için belirli bir sistem doğrultusunda düzenlenmesi (mekânsal pratiklerden gelen kodların ve katmanlaşarak girdi olarak kullanılması) bu araştırma ölçeğinde deneysel olarak çalışılacaktır.

3.5. Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Pandemi sonrası pek çok sosyal ve toplumsal mekânın kapatılması veya kısıtlanmasıyla bu yapıların işlevleri öznelere tarafından çoğunlukla ev mekânı üzerine aktarılmak zorunda kalmıştır. Ev mekânı konaklamak dışında eğitim, eğlence, spor ve iş hayatı gibi pek çok fonksiyonu da üstlenmiştir. Karma kullanım fonksiyonlarının getirdiği durum sosyo-kültürel, yapısal ve psikolojik sonuçlar hakkındaki tartışmalara sebep olmuştur.

Toplumsal dönüşümün bir sebebi olarak, yaşanan ev mekânında anlam kayması gündelik olanı da doğrudan etkilemektedir. Mekân-zaman ve hareket arasındaki etkileşim mimari programı çok önceden belirlenmesi sebebiyle, üzerine yüklenen yeni fonksiyonları ve öngörülemeyen durumları taşımakta zorlanmaktadır. Pandemi ile birlikte yaşam alanları içerisindeki eşitsizliklere maruz kalma süresi arttığı için daha görünür hale gelmiştir. Bu durum ev mekânının üretim biçiminde yeni ve alternatif bir bakış açısına ihtiyaç olduğunu göstermektedir. Yaşanan mekânın verilerini kullanmanın, zamanı ve hareketi mekân üretimine dahil etmenin, arayışta olunan yeni bakış açısını sunacağı düşünülmektedir.

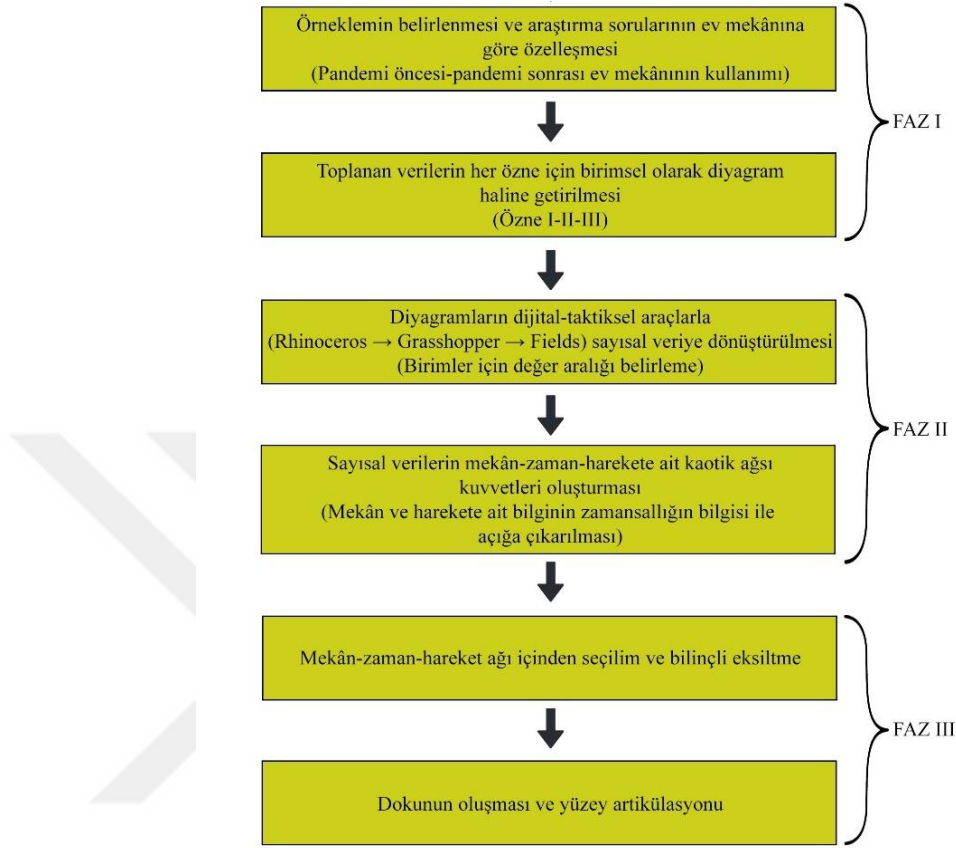
4. POST-PANDEMİK VİRTÜEL MEKÂN KURGUSU

Tezin kavramsal çerçevesini oluştururken mekân-zaman-hareket konfigürasyonlarının birbirleri ile etkileşimlerinde belirlenmiş ve yönlendirilmiş tasarım anlayışının değişim-dönüşüm zamanlarındaki kısıtlayıcılığı hakkında tartışılmıştır. Bu tartışmalara göre zamanın, mekân ve harekete içkin olduğu ortaya koyulurken yine mekân ve hareketin algılanabilir ve anlamlandırılabilir olmasına zaman olanak sağlamaktadır. Tezin kavramsal strüktüründe zamansallığın belirli bir olaylaştırma-akış çerçevesinde anlamlandığı belirlenmiş ve mekânsal pratiklerin de bu mekân-zaman-hareket ağı sayesinde yeniden kurgulanıp farklı devinimlere gebe yeni bir sistem kurgusu oluşturabileceği öngörülmüştür.

Mekânsal pratikler dönemsel koşullar sebebiyle dejenere olabilmektedir. Bu durumda Lefebvre'in [2014] belirttiği gibi her toplumun kendi mekânsal pratiklerini üretmesi gerekmektedir. Pandemiyle gelen katastrofik durumlar da toplumları kendi mekânsal pratiklerini üretmeye itmektedir. Toplumsal dönüşümlerde verilen reaksiyonlar, öznenin mekânsal deneyimi üzerindeki baskıyı açığa çıkarmaktadır. Baskının oluşturduğu yönlendirici etkiyi mekân anlayışımızı önceden belirlenmiş rijit sınırlardan koparacak, değiştirecek, dönüştürecek şekilde tartışma alanı açmak bu tez kapsamında hedeflenen durumdur. Standartlaşmış ve fabrikasyon bir üretimin nesnesi haline dönüşen mekânsal tasarım yaklaşımını, sonuçları önceden belirlenmemiş, öngörülemeyen hareket ve zamansallıkla birlikte ele almak amaçlanmaktadır. Bu sayede virtüel olanın gebe olduğu olanaklar; öngörülemeyen, beklenmeyen olarak deşifre edilecektir.

Tezin deney aşamasındaki üretim biçimi amaç-sonuç ilişkisi içerisinde ilerleyen yeni bir standardizasyon geliştirmek değil aksine mekân oluşumuna sürekli değişen, değişmesi gündelik yaşamın bir parçası olan sistem verilerini (olaylaştırma, devinim akış, vektör, dinamik-akan zaman) girdi olarak kullanarak, elde edilen verilerin yine bilgisayar programı kapsamında algoritmanın yönlendirmesi ve en nihayetinde elde edilen çıktının içinde mekân arayışlarıdır. Deneyin amacı mekân üretiminde kullanılan üyelerin temsil edildikleri ilk halleri üzerinden, özneyle diyalog kurmadan önce atfedilmiş olaylar ile nitelendirildiği mekân kurgusunu değiştirmek ve

potansiyelleri ile pek çok olaylaştırmaya olanaklı, virtüel mekâna adapte olan, onun olasılıklarını barındıran bir mekân üretimi araştırılmaktadır.



Şekil 4.1: Metodoloji şeması

(Şekil 4.1)'de metodoloji şeması verilen deneyin ilk aşaması olan Faz I'de pandemi ile beraber kullanımı artan ve üzerinde düşünmenin önemli olduğu ev mekânı: hem virtüel hem edimsel düzlemde, hareket ve zaman bağlamında gözlemlenmiş, deneyin verilerinin elde edildiği havuz olarak belirlenmiştir. Veriler ev mekânı ve hareket kodları olarak sisteme işlenerek ilk katmanda kendi aralarındaki ilişkiler ortaya çıkarılır. Bunlar pandemi sürecinde gündelik eylemlerin eşleştiği mekânsal programların belirlenmesi ve kesişimlerin, etkileşimlerin deşifre edilmesine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda pandemik reaksiyon öncesi ve sonrasında mekânsal pratiklerin ev mekânı ile ilişkisi diyagram haline getirilerek değişen mekân anlayışı ve mekânsal ihtiyaçlarının gözlemlenmesi amaçlanmıştır.

Virtüel olanın olanaklarının görünür olması için dikte edilen, nesneleştirilen mekân kurgusunun sınırlarından ve yönlendirmelerinden uzaklaşmak gerekmektedir. Bu

bağlamda deneye konu olarak seçilen ev mekânında taşıyıcı olmayan elemanlar kaldırılmış ve mekânsal akış, yönlendirme, olaylaştırmalara göre yeniden kurgulanacak şekilde serbest plan şemasına çevrilmiştir. Ev mekânını kullanan çekirdek bir aileden elde edilen mekâna dair veriler zaman-hareket ile birlikte açığa çıkan ve onu şekillendiren kodlardır.

Faz II’de mekân ve harekete ait veriler, zamansallık sayesinde üçüncü boyuta kaldırılmaktadır. Zamansallık ile görünür hale gelen akış-olaylaştırma ağı ve onların virtüel olarak devam eden etki alanları bu aşamada üç ayrı ev mekânı kullanıcısı özelinde belirlenerek devamında birbirleri ile ilişkisini görmek için üst üste çakıştırılır. Verileri üçüncü boyuta taşıyarak algılanabilir olmalarını sağlayan zamansallık, aynı zamanda bölünemez hareketlerin bir akış içerisinde sıralanmasını ve mekânsal pratiklerin çeşitli durumlara adapte olabileceği pek çok potansiyel barındıran kurguyu şekillendirmektedir. Bu aşamada zamansallık ile algılanan olaylaştırmaların etki alanları sonsuz olasılık içerisinde birbiri ile kesişerek yeni ağlar ve akışlar oluşturmaktadır. Bu ağlar mekânın olasılıklar evrenini içeren virtüel mekânın izlerini ortaya çıkarmaktadır.

Deneyin bir sonraki aşaması olan Faz III’te ise zamansallığın içinde kesişen-yoğunlaşan akış ve olaylaştırmalar belirlenip ev mekânı yeniden kurgulanır. Elde edilen model ile ev mekânı içerisindeki mevcut mekânsal pratiklerden şekillenip potansiyel mekânsal pratiklerin arandığı, olasılıkların henüz keşfedilmemiş halde deneyime sunulduğu bir kurgu oluşturması beklenmektedir.

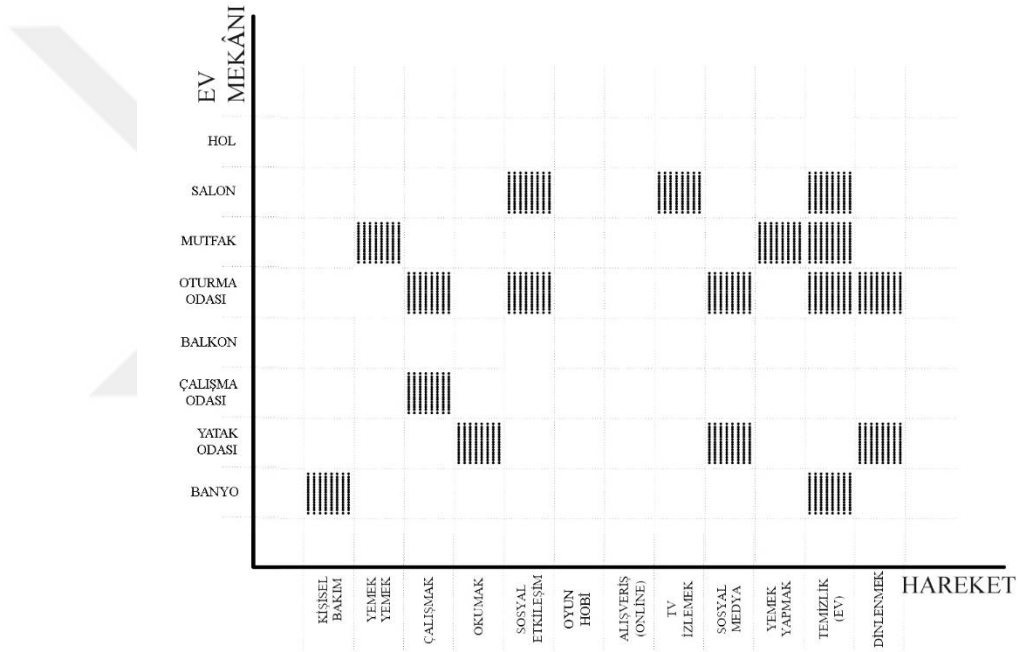
4.1. Faz I: Mekânsal Pratiklerin Bilgisinin Kodlanması

Deneyin ilk aşamasında pandemi sürecinde çekirdek bir ailenin ev mekânındaki gündelik yaşantısı, hareketleri ve mekân kullanımları gözlem, soru formu ve görüşmeler yardımıyla belirlenmiştir. Üç kişilik bir aile nüfusuna sahip ev mekânında öznelere sırası ise mekân kodları diyagram haline getirilmiştir.

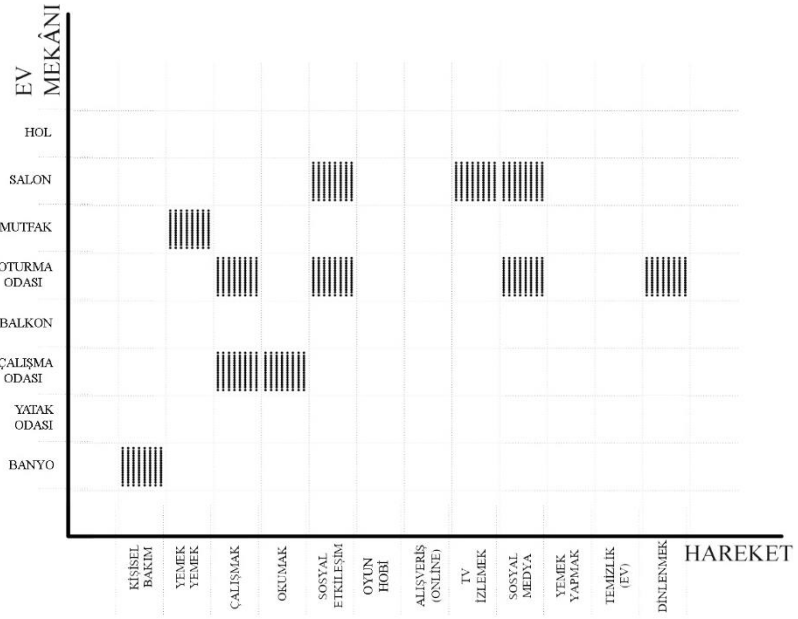
“Diyagramlarda birden fazla fonksiyon ve zaman içindeki eylem örtüktür. Bu nedenle diyagramlar öğeler arasındaki potansiyel ilişkilerin bir tanımını verirler. Dolayısıyla soyutlama ve simülasyon yoluyla sentezlenen dinamik bir sürecin temsilidirler” [Arıdağ, 2018].

Pandemi öncesi ve sonrasında ev mekânı içerisinde mekânsal pratiklerin değişimini gözlemlemek için hareket şemalarındaki değişim diyagramları yardımı ile karşılaştırılarak incelenir. Ev mekânında önceden tanımlı programların kullanım yoğunluklarında ne gibi artış yahut azalmaların olduğunu gözlemleyebilmek ve mekânsal gereksinimlerin değişimini belirleyebilmek amacıyla bu adım elzemdir.

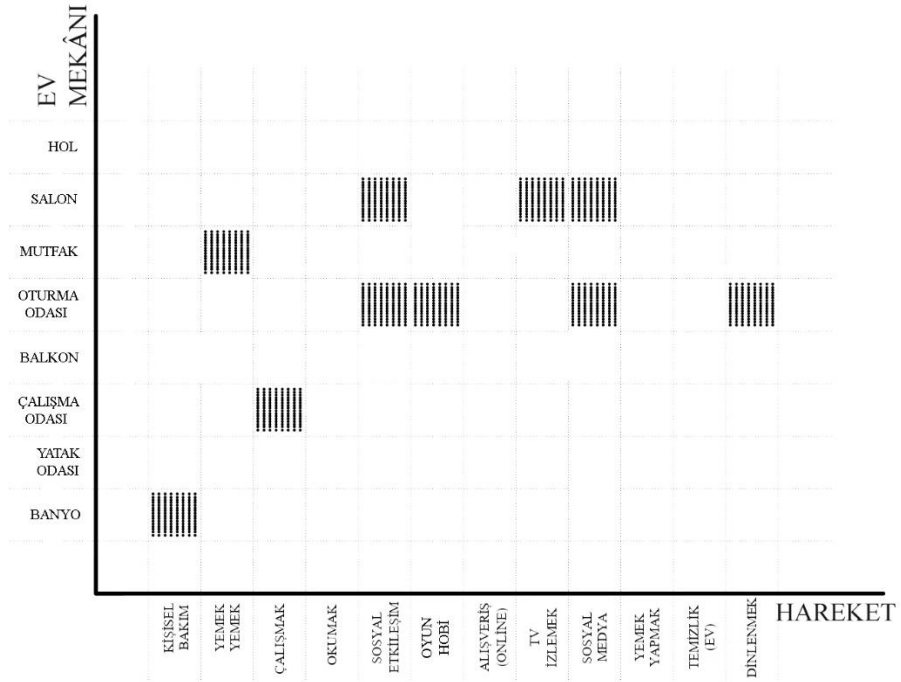
Pandemi ile birlikte yaşayış biçiminde gerçekleşen köklü değişiklikler mekân kullanım yoğunluklarında algılanabilir hale gelmektedir. Pandemi öncesine göre ev mekânında geçirilen sürenin artması da bu durum üzerinde doğrudan etkili olmaktadır.



Şekil 4.2: Pandemi öncesi Özne I'e ait mekân-hareket diyagramı.



Şekil 4.3: Pandemi öncesi Özne II'ye ait mekân-hareket diyagramı



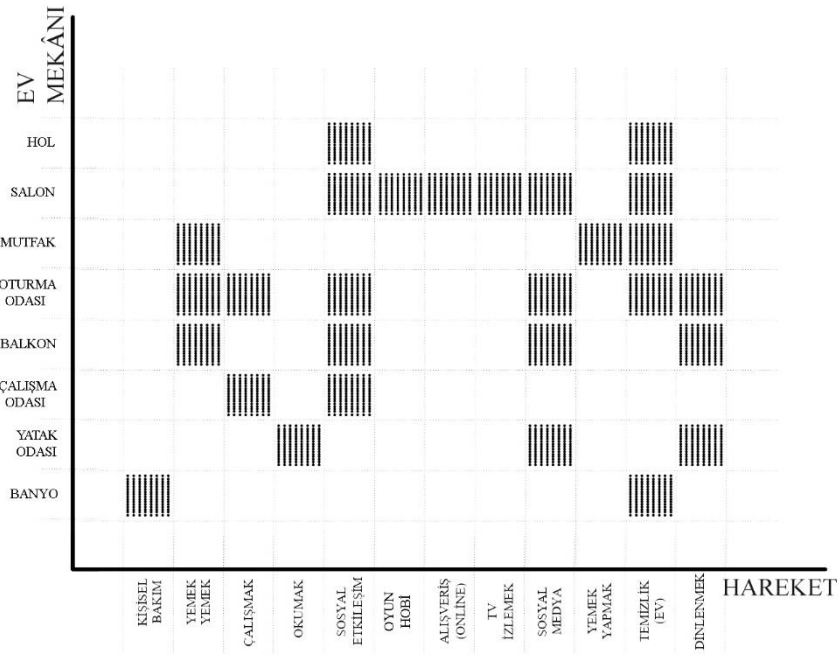
Şekil 4.4: Pandemi öncesi Özne III'e ait mekân-hareket diyagramı.

Özne I, Özne II ve Özne III'ün ev mekânında gündelik pratiklerinin belirli bir sistem içinde kodlanarak pandemi öncesi mekân kullanım şemaları çıkarılmıştır (Şekil 4.2- Şekil 4.3- Şekil 4.4). Ev mekânı içerisinde bir günlük akışta hangi hareket ve

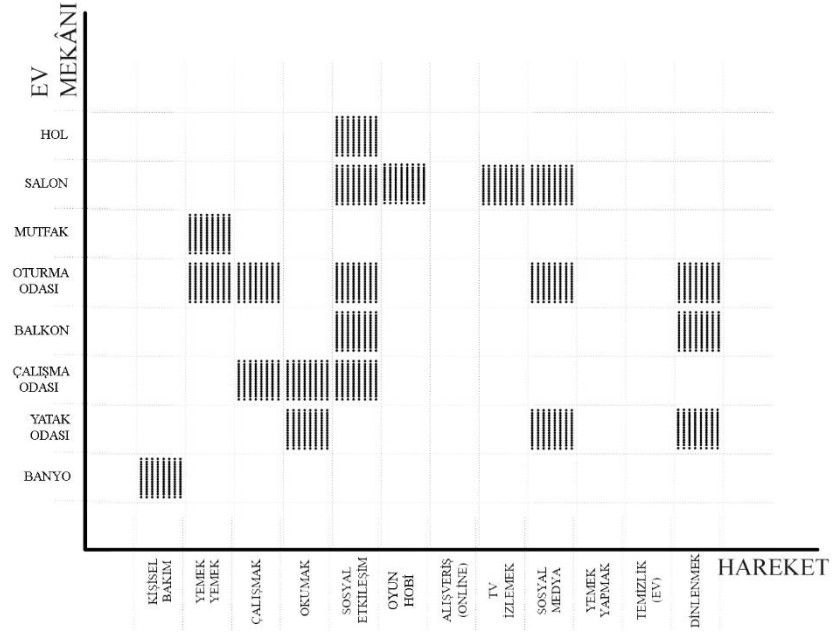
olaylarda hangi mekânları ne sıklıkla kullandıkları diyagram haline getirilmiştir. Öznenin mekân ile kurduğu etkileşim ve etkileşimin yoğunluğu bu aşamada belirlenmektedir.

Her üç özne içinde ev mekânının yoğunluklu olarak kullanımının oturma odası ve salon olduğu görülmektedir. Bu mekânlar ağırlıklı olarak sosyal medya kullanımı, televizyon izlemek, karşılıklı sosyal etkileşim ve çalışma gibi aktiviteler özelinde yoğunlaştığı görülmektedir. Kapalı balkon ve geçiş mekânı olan holün yoğun olarak vakit geçirilen yerler olmaması ev mekânındaki akışın, bu mekânların dışında ve daha durağan şekilde gerçekleştiğini işaret etmektedir. Mutfak ve çalışma odasında ise üzerine atfedilen programlar dışında öznelerin bir aradalığı ile gerçekleşen herhangi bir hareket gözlemlenmemektedir.

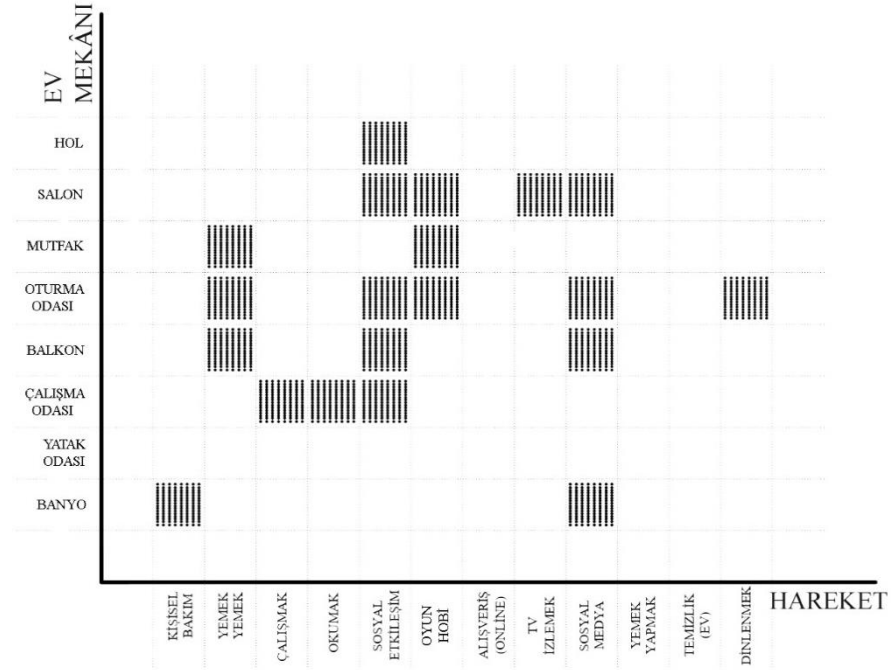
Tezin bundan sonraki aşamasında ise pandemik reaksiyon meydana geldikten sonra gerçekleşen mekânsal pratiklerin bilgisi kodlanmıştır.



Şekil 4.5: Pandemi sonrası Özne I'e ait mekân-hareket diyagramı.



Şekil 4.6: Pandemi sonrası Özne II'ye ait mekân-hareket diyagramı.



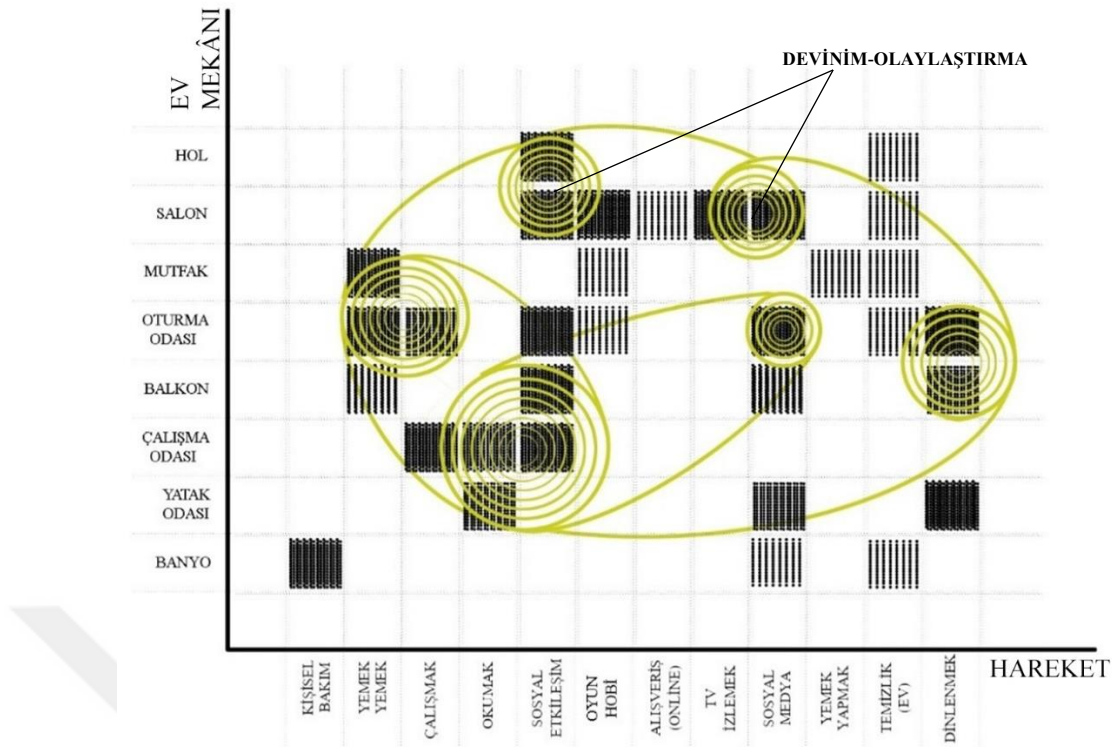
Şekil 4.7: Pandemi sonrası özne III'e ait mekân-hareket diyagramı.

Gözlemlenen ve diyagrama işlenen mekân-hareket kodları ev mekânı içerisinde belirli görevler atfedilen mekân kullanımlarının aksine farklı kullanımlara sahne olduğu gözlemlenmektedir. Öznelerin hareket şeması ile mekânsal programların

çakıştığı durumlarda ev mekânı önceden atfedilmiş görevlerinin dışına çıkarak farklı amaçlarla kullanılmaya devam edilmiştir. Ayrıca pandemi öncesi geçiş mekânı olarak kullanılan ya da aktif olarak deneyime dahil edilmeyen balkon, hol gibi mekânsal programlar da farklı hareket şemalarına sahne olarak aktif olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Evin bazı bölümleri bazı öznelere tarafından daha yoğun kullanıma sahipken bazıları daha atıl kalmaktadır. Örneğin mutfak, balkon gibi alanlar Özne I'ın aktif olarak bulunduğu mekânlar iken Özne II için gündelik yaşamında sıklıkla kullandığı mekânlar olmadığı gözlemlenmektedir. Bazı alanların mahrem bazı alanların ise sosyal etkileşime açık şekilde, önceden belirlenmiş program dahilinde var olması ise mekân kullanım yoğunluklarını ve bu mekânlardaki olaylaştırma potansiyelini yansıtmaktadır. Yatak odası, banyo gibi alanların seyrek kullanımı ve oturma odası, salon gibi mekânlardaki gündelik pratiklerin sıklaşması buradan temellenmektedir (Şekil 4.5- Şekil 4.6- Şekil 4.7).

De Certeau toplumun gündelik hayattaki belirlenmiş düzenden yine öznenin uyarladığı taktik ve stratejiler sayesinde kurtulduğunu ve yaratıcı eylem sayesinde yönlendirici mekânizmalardan soyutlanıp kendine uygun şekilde kurguladığından bahsetmektedir. Gündelik yaşamında öznelere yaratıcı ve dönüştürücü yaklaşımlarla mevcut düzeni ve sınırları dönüştürmektedir. [De Certeau, 2009]. Buna göre ev mekânı içerisindeki kısıtlılık onun kendi içindeki mimari kısıtlılıkları da aşarak hareket için yaratıcı bir eyleme alanı olmaya devam etmektedir. Mekânın içindeki bütün sınırlılıklara rağmen onu deneyimleyip, dönüştürüp yeniden üreten hareket şemaları kesişimler göstermeye başladığında daha güçlü kuvvetler oluşturmaktadırlar.



Şekil 4.8: Özne I- Özne II- Özne III'e ait pandemi sonrası mekân-hareket diyagramının kesişimi ile beliren devinim ve olaylaştırmalar.

Öznelerin kullanımlarının birbirleri ile çakıştığı durumların tespiti için üç ayrı mekân-hareket diyagramının kesişimleri belirlenmiştir (Şekil 4.8). Bu durumda aynı mekânda farklı hareket şemaları ile gündelik akış sürdürülmeye devam etmektedir. Kesişimde ortaya konan yoğunlaşmalar pandemi döneminde aynı mekânda bulunan öznelerin hareket şemalarının belirli noktalarda birbiri ile etkileşip olaylaştırmının ortaya çıktığı durumlar olarak kodlanmıştır. Veriler işlendikten sonra ev mekânı ile ilgili alışlageldik parametrelerin öznelerin gündelik pratikleri karşısında yetersiz kaldığı gözlemlenmektedir.

Mimari program belirlenirken ev mekânındaki öngörülen yaşam üzerinden bir kurgu oluşturulmaktadır. Bu kurgu zaman ve hareket akışını önceden belirleyerek mekânı da ona göre organize etmektedir. Ancak gündelik akışta dahi hareket ve zamansallık önceden kestirilebilir değildir. Yaşam önceden kurgulanan şekilde ve birbirine benzer programlar ile ilerlemez. Perec'in de bahsettiği gibi tasarımcılar, planlayıcı kişiler yaşamın olması gerektiğini düşündükleri şekliyle kurgular fakat yaşamı şekillendiren şey mimari programın belirlediği fonksiyonlar değil deneyimin kendisidir. Birbirine benzer şemadaki mekân üretimlerinin katı programı deneyim ile

deforme edilmektedir [Perec, 2020]. Louis Kahn da geleceğin öngörülemez ve sürekliliğine vurgu yaparken duruma bağlı olarak değişkenlik göstereceği fikrini savunur bu yüzden önceden belirlenmiş program ile keskin sınırlar konamayacağından bahseder [Khan, 2014].

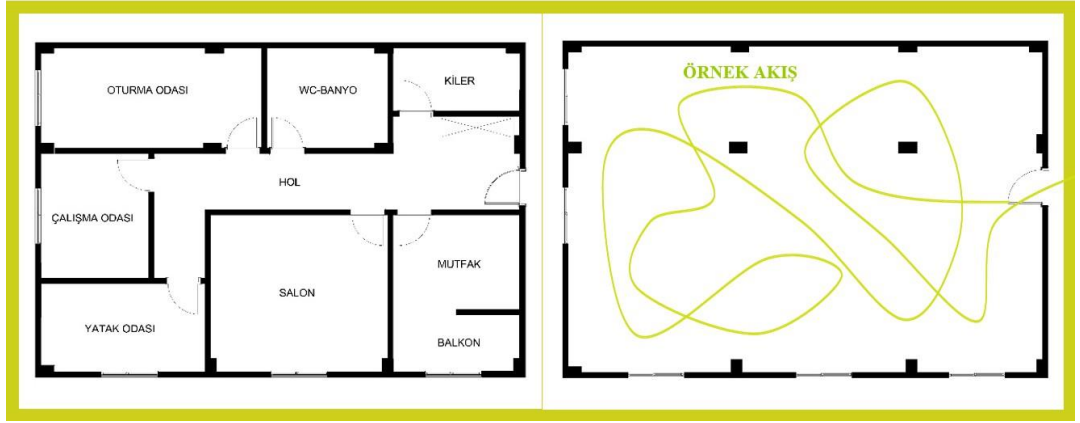
Ev mekânı içerisinde kurulan etkileşimler bazen güçlü bazen daha zayıf olacak şekilde sürekli olarak yeniden üretilir. Etkileşimle gelen olaylaştırmaların olasılıkları belirlenemeyeceği için mimari program da sınırlanamaz. Gündelik hayat içerisinde mekânsal pratikler o an ki koşullara göre değiştikçe mekân da yavaş yavaş mimari programın getirdiği sınırlardan sıyrılmaktadır.

4.2. Faz II: Mekân-Zaman-Hareket Ağının Belirlenmesi

Faz I’de mekân ve harekete dair bilgilerin değişimleri belirlenen deneysel çalışmanın ikinci aşamasında ise zamanın bilgisinin de denkleme dahil edilerek mekân-zaman-hareket ağı ile gelen deneyimin görünür kılınması sağlanır.

Zamansallık parçalanamayan hareketin içinde algılanabilir olduğundan konvansiyonel şekilde ifade edilmesinin hatalı olduğu düşünülmektedir. Bu anlamda zamanın hareketin etrafını saran onu şekillendiren ve algılanmasına olanak sağlayan yapısını ortaya çıkarabilmek adına bir araç olarak Rhino adlı 3D modelleme programının Grasshopper eklentisinden yardım alınarak yeni bir taktik geliştirmek amaçlanır. Zamansallığın ifade bulabilmesi için dışardan müdahaleyi en aza indiren, olabilecek bütün potansiyellerin görünür kılınması hedeflenmektedir. Program bu noktada virtüel olanın gerektirdiği gibi öngörülemeyen beklenmedik olanı açığa çıkarmaya ve potansiyellerin en az müdahale ile gözlemlenebilmesine olanak sağlamaktadır.

Öncelikle deney alanı olarak belirlenen ev mekânının taşıyıcı sistemine dokunulmadan mevcut sınırlarından kurtularak, deneyim için yönlendirici olan mimari programa esneklik kazandırılmıştır (Şekil 4.9).



Şekil 4.9: Mimari programla belirlenen sınırların kaldırılması.

Faz I'den elde edilen mekân ve hareket bilgilerinin ev mekânı içerisinde mevcut plan üzerine yerleştirilmesi, devrimin başladığı ve olaylaştırmalara dönüştüğü alanları görünür kılmaktadır. Bahsedilen devrim ile gelen olaylaştırmaların üçüncü boyutta algılanması için kullanılan bilgi ise zamansallıktır. Zira olayları birbirine bağlayan ve hareketi parçalanamaz bir bütün haline getiren şey “dinamik akan zaman”dır. Zaman, mekânın içerisinde sonsuz olasılıkları birbirine bağlayan ve edim haline getiren şeydir. Buna göre mekânın mevcut kurgusunu dönüştürmek için kullanılabilecek parametreler ilk fazda olaylaştırmalar iken ikinci fazda dinamik akan zamandır.

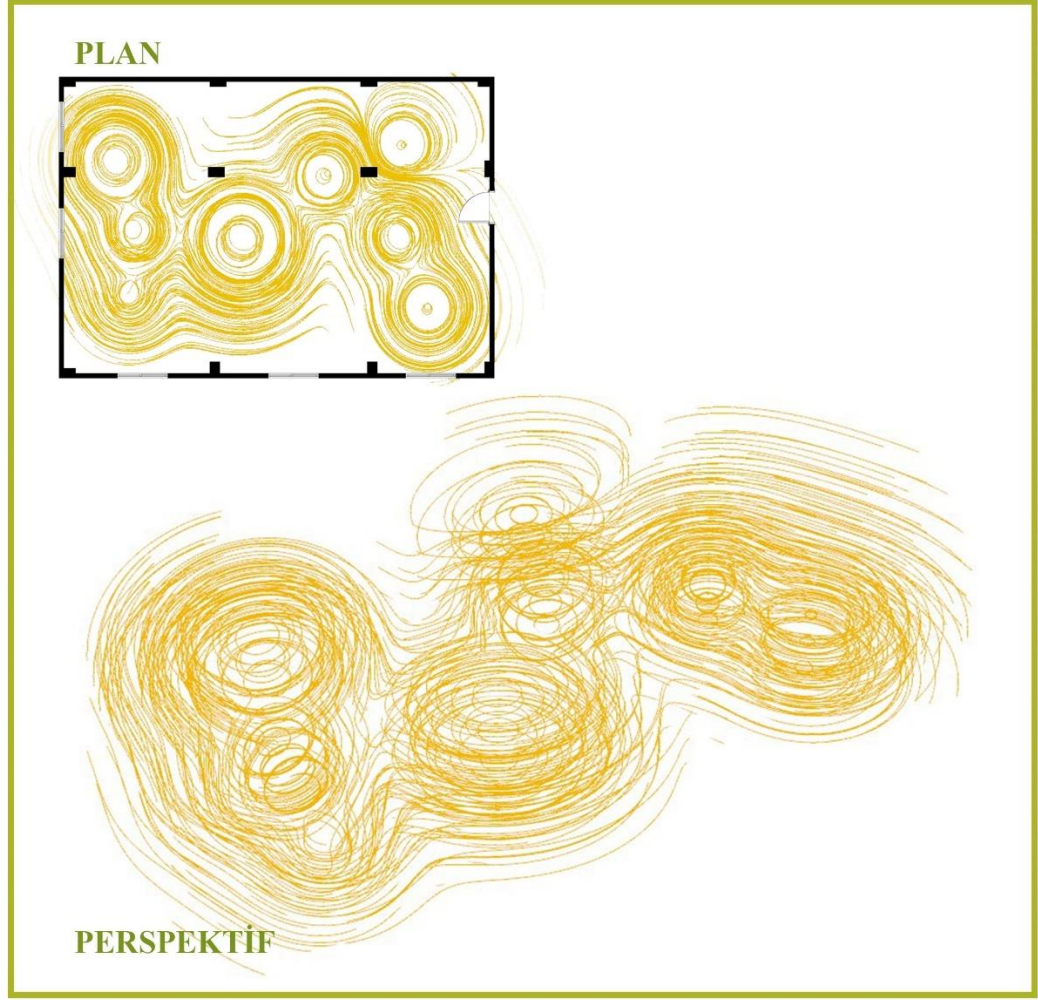
Deneyin bu aşamasında Faz I'den gelen bilgilerin üzerine zamanın da bilgisi eklenir. Zamansallığı bir veriye dönüştürmek adına Rhino Grasshopper programının plugini olan “fields” bu aşamada kullanılan taktiktir. Fields zamansallığın ifadesi için sınırsız yayılımı sahip, belirli bir noktadan başlayan ve sırası ile birbirleri içerisine bazen dağılan bazen de birleşen etki alanları olarak gözlemlenmektedir. Fields bu aşamada zamanın bilgisini matematiksel bir veriye dönüştürmemize olanak sağlayan taktiktir.

Faz I'de bulunan diyagramlardan elde edilen bilgiler işaretli birim sayısına göre yani belirli bir mimari programda mekânsal pratiklerden kaç birime tekabül ettiği, sistemde sayısal bir değer aralığı içinde sıralanmıştır. Örneğin Özne I'e ait Faz I diyagramında salon mekânı için belirlenen hareket birimlerinden altı adet birim işaretlenmiştir. Bu durumda o mekân Özne I için gündelik hayatta aktif bir akış bulunan mekândır. Yahut Özne II için belirlenen diyagramda mutfak sadece tek birimle işaretlenmiş yani yoğun olarak ifa edilen hareketin o mekânda kısıtlı olduğu belirlenmiştir.

Bu aşamada birim sayıları belirli akış, vektör, devinim ve olaylaştırmalar için bir göstergeye dönüşmektedir. Bu göstergelerin sayısal bir veriye dönüşmeleri amacıyla yardım alınan “fields” komutunun etki alanları için bir kuvvet değeri belirlenmesi gerekmektedir. Buna göre;

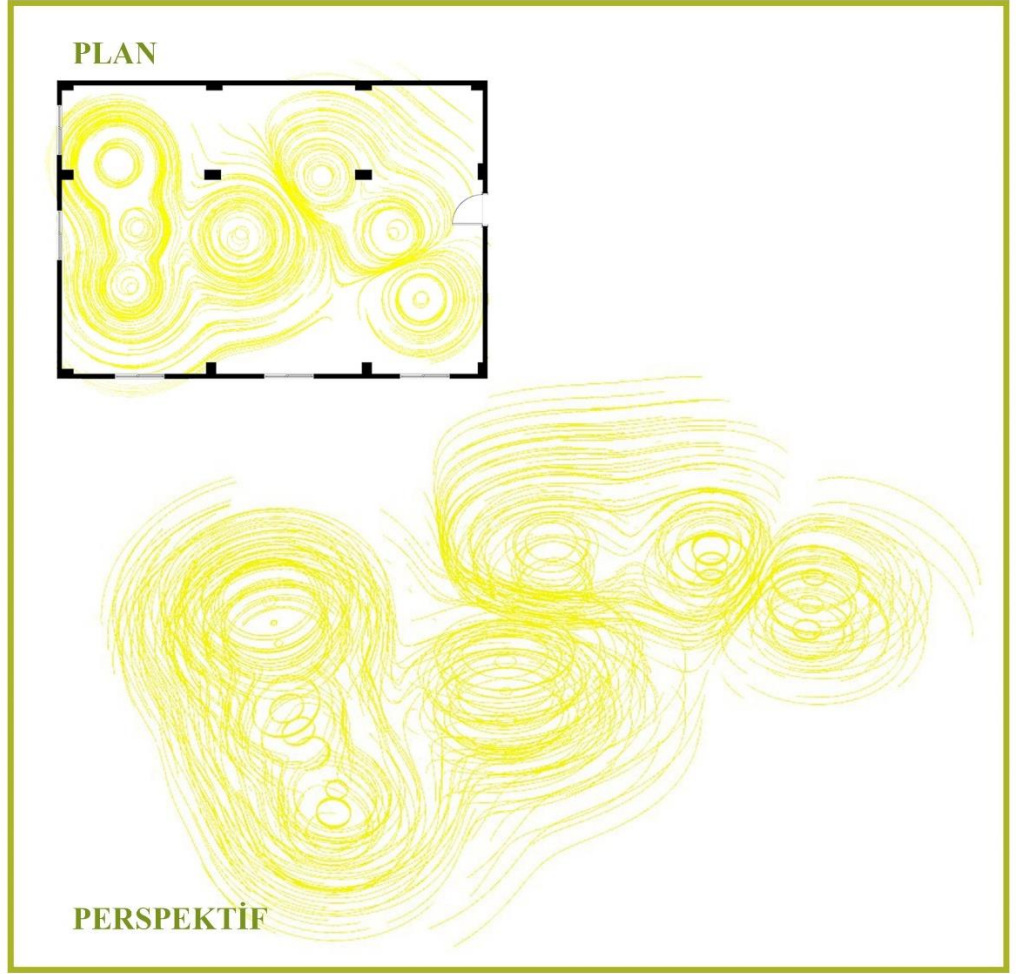
- 1-2 birim için [-5, +5)
- 3-4 birim için (+5, +15]
- 5 birim ve üzeri için ($+15 \leq N$) olarak belirlenmiştir. Bu kısımdaki “N” ifadesi doğal sayılar olup hareket birimi için belirlenen sayı arttıkça büyüebilmektedir.

Zamansallığın hareketi üçüncü boyutta algılanabilir kıldığı yayılımlar bu kuvvet aralıkları sayesinde birbirlerine bağlanmaktadır. Üretilen kaotik sistemin yayılımlarının daha net algılanabilmesi için net bir kuvvet ile yönlendirmektense belirli aralıklar oluşturularak güç dengesinin değişimin gözlemlenmesi hedeflenmektedir. Yayılımların birbirleri ile en çok etkileşime geçtiği yani olaylaştırma temsillerinin en fazla olduğu değerlerle, her bir özne için ayrı ayrı mekân-zaman-hareket ağı belirlenir.



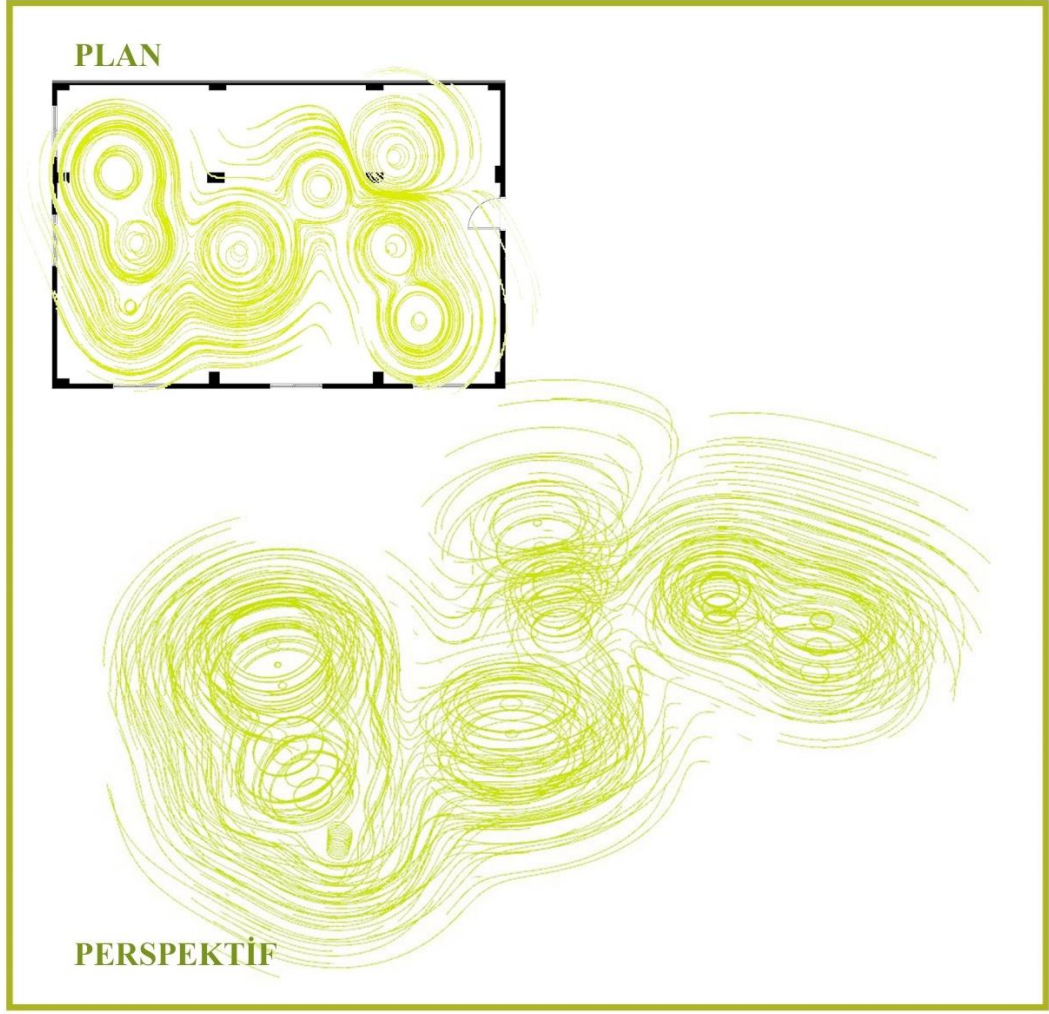
Şekil 4.10: Özne I'e ait hareketin zamansallığı.

Özne I'in verileri ile kurgulanan sistemde oturma odası için kullanılan kuvvet; +40, salon için +40, mutfak için +10, çalışma odası için +10, banyo için -1, balkon için +15, yatak odası için +1 ve hol için +5'tir (Şekil 4.10).



Şekil 4.11: Özne II'ye ait hareketin zamansallığı.

Özne II'nin verileri ile kurgulanan sistemde oturma odası için kullanılan kuvvet; +40, salon için +15, mutfak için -1, çalışma odası için +10, banyo için 0, balkon için +2, yatak odası için +10 ve hol için -1'dir (Şekil 4.11).



Şekil 4.12: Özne III'e ait hareketin zamansallığı.

Özne III'ün verileri ile kurgulanan sistemde oturma odası için kullanılan kuvvet; +40, salon için +10, mutfak için +4, çalışma odası için +15, banyo için -1, balkon için +6, yatak odası için +1 ve hol için +1'dir (Şekil 4.12).



Şekil 4.13: Hareketin zamansallığını gösteren karma perspektif (Özne I-Özne II-Özne III).

Mekân-zaman-hareket ağının aktörlerinden olan farklı yoğunluktaki devinimle gelen olaylaştırmaların ve mevcut sınırlardan soyutlanan ev mekânındaki olası akış-vektör şemalarının keşfi, dinamik akan zamanın virtüel halde bulunan bütün etki alanları ile birlikte ortaya konulmuştur. Her özne için ayrı ayrı ele alınan hareketin zamansallığı en nihayetinde karşılıklı etkileşimden bağımsız ele alınamayacağı için tek bir katmanda birleştirilmiştir. Birbiri ile etkileşim halindeki güçlerin henüz bitmemişliği ve etki alanlarının kesilmeden sonsuza uzandığı dinamik akan zaman, virtüel olanın keşfi için kaotik ağı bir potansiyel ortaya çıkarmıştır.

Ev mekânı içerisindeki öznelerin gündelik pratikleri yani mekân-zaman-hareket etkileşiminden gelen bilgiler tek bir sistem üzerinde gösterilmek için üst üste gelecek şekilde çakıştırılmıştır (Şekil 4.13). Sistemde birbiri ile etkileşimde ve denge arayışındaki kuvvetler mekânın ve hareketin bilgisini zaman sayesinde edim haline getirmiştir.

4.3. Faz III: Dokunun Oluşması ve Yüzey Artikülasyonu

Bu aşamada şu ana kadar toplanan verilerin yeni bir mekânsallık tanımlaması ve bu mekânsallık içindeki olasılıkların keşfi hedeflenmektedir. Önceki fazlarda elde edilen hareketin ve zamanın bilgisi kullanılarak kaotik ağısı bir sistem oluşturulmuştur.

Zamansallığın bir imgesi olan kaotik ağısı sistemde çizgiler birbirleri ile etkileşime geçip auralarının sonsuza uzandığı alanlar tanımlamaktadırlar. Ortaya çıkan hareket-zaman ağının her bir parçası olası varyasyonlar için arayışta olunan potansiyelleri barındırmaktadırlar. Bu sistem, tez çalışmasının kavramsal strüktürü ile desteklenen yeni mekân arayışları için ortaya konulan bir yöntem önerisinden form almaktadır.

Karmaşık zaman-hareket ağı içerisinde seçilen eğrilerin mekânsallaşması Faz III'te gerçekleşmektedir. Bilinçli eksiltme ve seçimler ile birlikte olasılıklar değişecek ama virtüel olanın taşıdığı potansiyel mekân içinde, tıpkı zamansallığın auraları gibi görünür olmaya devam edecektir (Şekil 4.14).



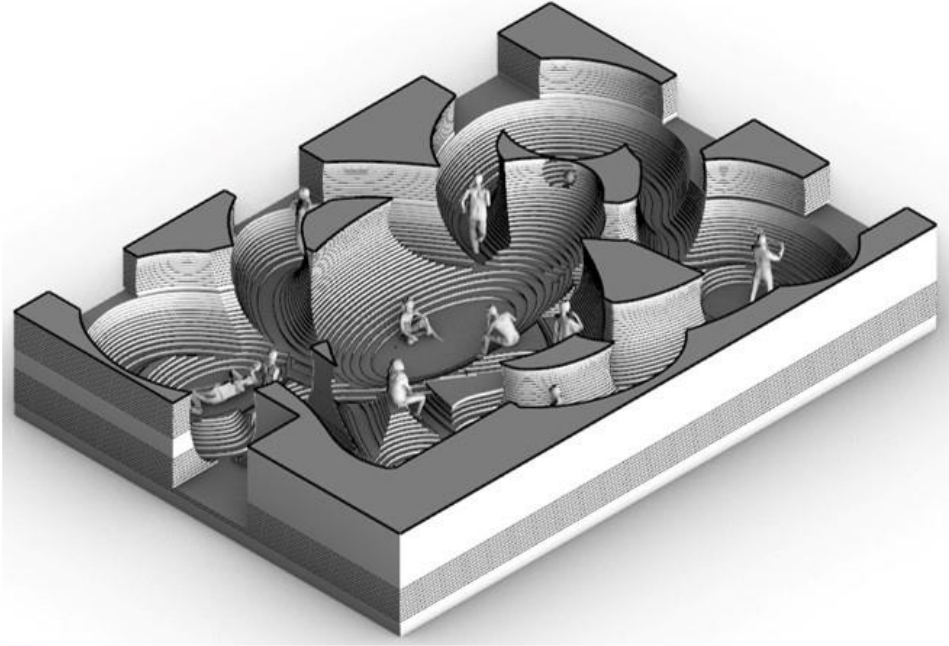
Şekil 4.14: Hareketin zamansallığı içinden bilinçli eksiltme ve seçimler (üst görünüş).

Seilim ve eksiltmeler devinimlerin bařladıęı noktalarda merkez olarak belirip devamında karřılıklı etkileřimler ve hareketin yoęunluęu ile daęılan olaylařtırmaların bir silüetidir. Dinamik akan zaman sayesinde bu silüet algılanan mekânda edimsel hale gelirken aynı zamanda birbirleri ile de bir etkileřim alanı ve daęılımını yaratmaktadır. Bu etkileřim, akıř ve vektör olarak nitelendirilen mekân içerisindeki yönelim ve olaylařtırmanın organizasyonunu saęlayan daęılımlardır. Mevcut mimari programdan farklı olarak yönelimler tasarlanan mekândaki yönetici erkler üzerinden koordine olarak deęil de öznelerin gündelik hayatlarındaki mekânsal pratiklerinden temellenmekte ve yönlendirilmektedir.

Lefebvre'in [2014] üzerinde durduęu gibi toplumların farklı dönemlerde kendi mekânsal pratiklerini üreterek mekânı dönüřtürmesi durumu pandeminin pratikleri ile çekirdek bir ailenin yařadığı ev mekânında ortaya çıkmıřtır. Olaylařtırmaların kesiřtięi, birleřtięi ve daęıldıęı durumların referans alınarak yapılan seimler kurgulanmak istenen virtüel mekân anlayıřı için bir izlek oluřurmaktadır.

Virtüel mekân kurgusu için kullanılan referans çizgilerine yüzey atamaları gerekleřtirilerek mekânsallařmaları saęlanmıřtır. Oluřan yapı ev mekânı içerisindeki hareket alanlarını yani olaylařtırmalar, devinim ve akıř ev mekânı içerisinde yařam alanı olarak bulunacak bořlukların iřaret etmektedir. Fakat sistemin ilk seilim hali ile bırakmak edimsel haldeki mekânın etrafındaki virtüel olasılıkların görüncesini zorlařtırmaktadır. Mekânın doluluk ve bořluk arasındaki daęılımını gerekleřirken bu olasılıkların varlıęının da algılanabilirlięi için mekân katmanlı olarak bölünerek akıřkan ve dinamik bir yapıda ortaya koyulmuřtur.

Virtüel mekânlar harekete ve zamana duyarlıdır, bu yüzden de hareket ile gelen her türlü etkileřim mekânı deęiřtirip defalarca yeniden tanımlayabilmektedir. Mekân hareketin yönüne konumuna göre farklı deneyimlerin olasılıklarını göstermeye bařlamaktadır. Küücük bir devinimde dahi algının bařtan sona yenilendięi [Bergson, 2021] gibi mekân içinde hareket ettike mekânın dinamik bir řekilde akıřta deneyime katılmakta ve arayüzü sürekli yenilenmektedir.

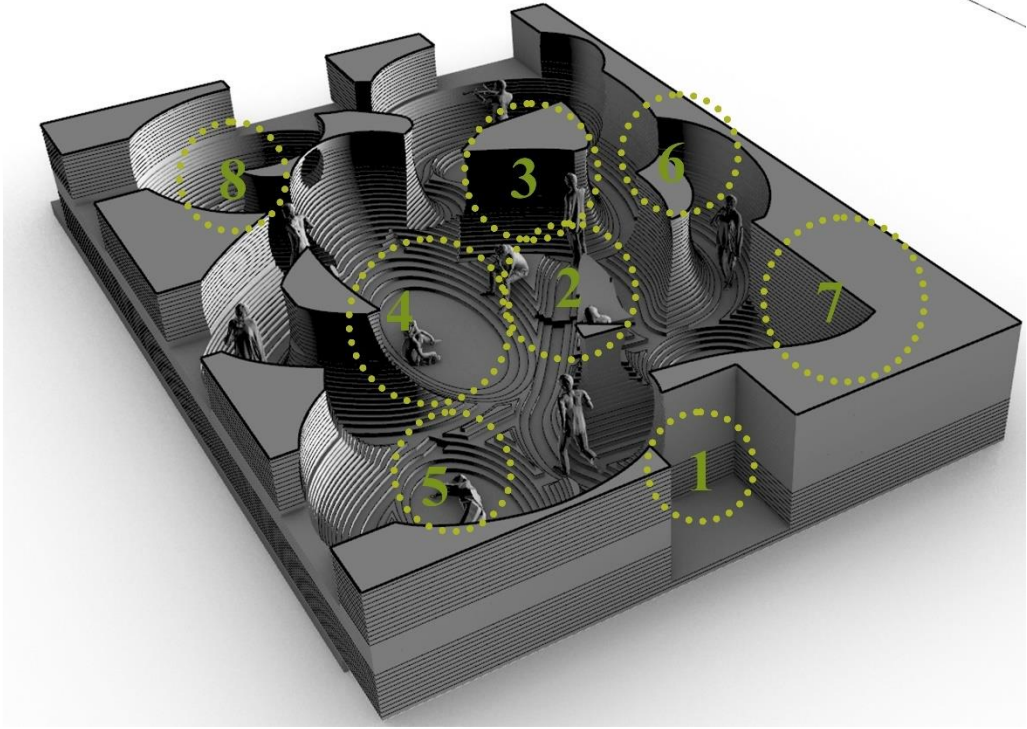


Şekil 4.15: Yaşanan mekânın kristalleşmesi (edimsel ve virtüel olasılıkların bir aradalığı).

Akışkan mekân kurgusunun en önemli özelliklerinden biri ayırıcı elemanlar olarak tanımlanabilecek sistem parçaları mekândan ayrı ve engelleyici yönde değil, aksine mekânın içinde hareketle akan ve hareketin bir parçasına dönüşecek şekilde form almaktadır (Şekil 4.15).

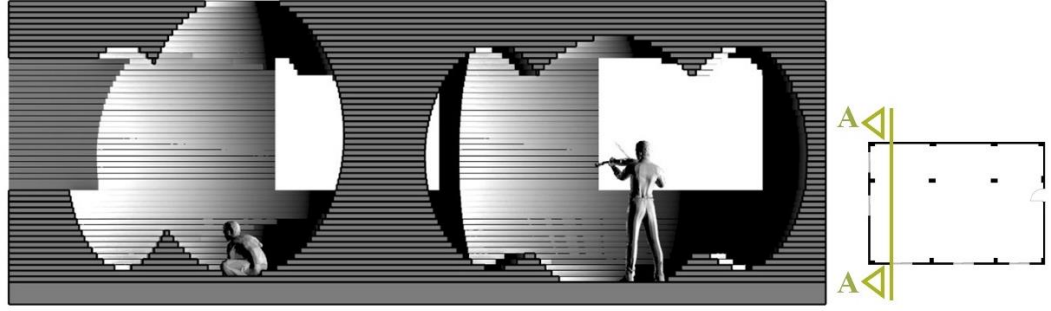
Bütün sistem hareketin bölünemez olduğu fikrinden destek alarak bir bütün halde yahut bütünün ayrılmaz parçası olarak çalışmaktadır. Kapalı birimler olarak oturma, dinlenme, yemek yeme birimi gibi kullanılabilen yüzeyler, mekânı özelleştirdikleri noktalarda hacimleri büyüdüğünde ise depolama birimleri olarak kullanılabilirler.

Şekil 4.16’da “1” numara ile gösterilen kısım çekirdek ailenin yaşadığı ev mekânına girişi göstermektedir. “2” numaralı alan hem toplanma hem yemek yemek gibi faaliyetlerin gerçekleştirilebileceği oturma alanları ve geniş boşluklar içermektedir. “3” numaralı alandaki kısımlar gibi taşıyıcı sistemi kaplayan ve mekânların özelleşmesine olanak sağlayan kapalılıklar ise depolama alanları olarak kullanılabilir. Yine “2” numaraya benzer şekilde “4” ve “5” numara ile belirtilen mekânlar da geniş bir toplanma, karşılaşma ve etkileşme alanı sunmaktadır. “7” numara ile gösterilen alanlar ıslak hacim olup mevcut yapıdaki yerinin değişmemesi için yine eski mimari programdaki yerine yakın şekilde konumlanmıştır. “8” numaralı alanlar gibi daha özelleşmiş mekânlar ise özel aktiviteler ve mahremiyet gerektiren alanlar için kullanılıp diğer bölmelerden daha rahat ayrışabilmektedirler.

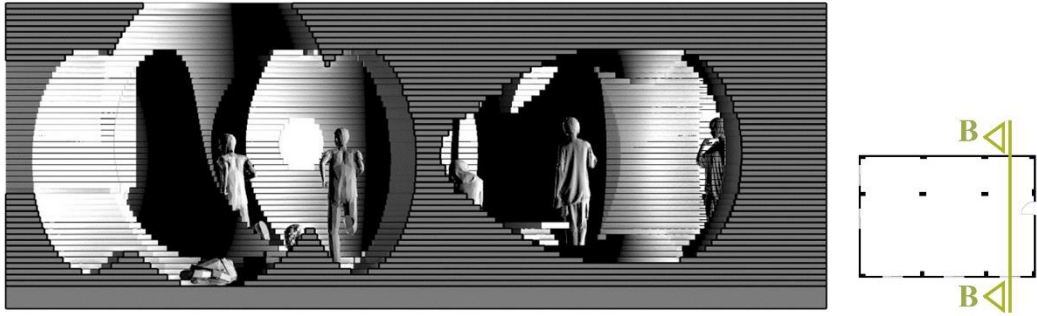


Şekil 4.16: Yaşanan mekânın gizil olasılıklarının deşifresi ve mekânsal keşif.

Mekân oluşumundaki akışkan ve katmanlı yapı yüzey artikülasyonu için bedenle iletişime geçebilecek daha çeşitli kesitlere olanak sağlamaktadır. Sistemin içerisinde gezinirken farklı pek çok olasılığın içinde bulunma şansı yakalanabilmektedir. Çok yönlü ve farklı boyutlar da çalışabilen sistemde öznenin arayışları, talepleri doğrultusunda mekânsal olanaklar keşfedilebilmektedir.



Şekil 4.17: A-A kesitinde yüzey artikülasyonu.



Şekil 4.18: B-B kesitinde yüzey artikülasyonu.



Şekil 4.19: C-C kesitinde yüzey artikülasyonu.



Şekil 4.20: D-D kesitinde yüzey artikülasyonu.

Formun kesitlerindeki organik ve doğal akış bedenine temasına kolaylıkla adapte olmasına olanak sağlamaktadır. Açık plan şeması ve mekânın sınırlamalara gittiği kısımların, alışlageldik gündelik pratiklerin dışında kalan doluluklar ya da kısmen akışkan kademeli zeminlerden oluşması mekânın virtüel halde bulunan fakat henüz potansiyeli keşfedilmemiş olanaklarını da görünür hale getirmektedir.

Kesitlerde daha net gözlemlenebildiği üzere farklı hareket şemalarına sahip özneler, kendi virtüel mekânlarını edim haline getirmektedir. Bu durum öznenin mekâna atadığı programı da o anki deneyime özel kılmaktadır. Islak hacimler dışında mekâna herhangi bir program önceden tasarımcı müdahalesi tarafından eklenmemektedir. Mekân programını öznelerin hareket ve zamansallığından alarak sürekli ve dinamik bir şekilde dönüştürerek oluşturmaktadır (Şekil 4.17-Şekil 4.18-Şekil 4.19-Şekil 4.20).

5. SONUÇLAR ve TARTIŞMA

Bu tez kapsamında mekân anlayışındaki önceden belirlenmiş, özne ile yeterli teması sağlayamayan, her özne için aynı şekilde kurgulanan gelenekselleşmiş mekân anlayışından ziyade virtüel olanın olanak ve olasılıklarının keşfedildiği, dinamik, değişken, esnek bir üretimdeki potansiyellerin üzerine düşünmek amaçlanmıştır.

Virtüel mekân kavramının henüz bitmemiş, tamamıyla keşfedilmemiş olma hali; zaman ve mekânın öngörülemezliği, sürekliliği ile örtüşmekte, birbirini tamamlamaktadır. Yaşanan mekân edim haline gelirken tasarlanma aşamasında mimari programın getirmiş olduğu katı sınırlar ve yönlendiriciler, mekânın sonlu bitmiş ve müdahaleye kapalı olarak deneyimlenmesine neden olmaktadır. Bu durum ise zaman ve hareketin, mekânı dinamik olarak, sürekli değiştirmesine engel olup onu belirli bir anda donmuş ve mevcut deneyimleri tekrar eden kısıtlı bir tüketim nesnesine dönüştürmektedir.

Edimsel ve virtüel olanın iç içe geçmiş halde sonsuz bir etkileşimde olduğu bilinmektedir. Mekânsal ölçekte bu konuya eğildiğimizde ise mekânın önceden tasarlanan pek çok ön kabul sonrası programı belirlenen bir tasarım yaklaşımıyla oluşturulması henüz olasılıklar evreninde bulunan virtüel olanın daha da silikleşmesine sebep olmaktadır. Bu noktada gündelik pratiklerde çoktan yer edinmiş ve olduğu haliyle kabul gören kimliksiz bir yaklaşımdan uzaklaşılması gerektiği düşünülmektedir. Bu yüzden mevcut niteliklerin, atanmış temsiliyetlerinden uzaklaşarak; “Hareketin zamansallığı üzerinden; olayları, deneyimi merkeze alan bir tasarım yaklaşımı olabilir mi?” sorusunun cevabı aranmıştır.

Mekâna dair yaklaşımların belirli bir mimari program üzerinden konut üretimi şeklinde ele almak zaman ve hareketin mekân ile ilişkisinin zayıflamasına neden olmaktadır. Tez kapsamında belirlenen problemlerden biri olarak zaman ve hareketten bağımsız, deneyimi incelemeyen mekân anlayışında yaşam alanlarının özne ile etkileşimini sınırlamasıdır. Bu durum tasarımın bir meta olarak konut üretimine dönüşmesine neden olmaktadır. Kavramsal strüktürde irdelenen zamansallık sayesinde konut ve ev mekânı kavramlarının farklılaştığı noktaları tartışabilmek mümkündür. Nicel-metrik zaman içerisinde nesnel olarak tüketilen, alınıp-satılabilen bir ürün olan konut, dinamik akan zaman merceğinde

incelendiğinde devinimin, olaylaştırmaların yani deneyimin sürece dahili ile birlikte ev mekânına evrilmektedir. Zaman ile gelen kişiselleştirme (özelleştirme), dönüştürme hali konutun değişmesine ve ev mekânı olarak özgün bir nitelik kazanmasına olanak sağlamaktadır. Öznenin gündelik yaşamındaki nesnel ihtiyaçlarının önceden belirlenmiş bir kurguda pratik olarak programlanması konut üretiminde rasyonel bir işlevsellik sağlarken; onun değişken ve öngörülemez bir deneyimden uzaklaşmasına neden olmaktadır. Bu durumda yaşam alanlarını ev mekânı haline getiren şeyin yine dinamik akan zaman içerisindeki devinim ve olaylaştırmalar olduğunu söylemek mümkündür.

Beklenmedik olanın deneyimi belirlenmiş programlar üzerinden değil ancak hareketin ve zamansallığın öngörülemezliğinden üretilebilir. Bu noktada bir diğer soru da yanıtlanmış olur. Mekân ancak zaman ve hareketin bilgisi ile potansiyelini ortaya çıkarabilmektedir.

Peki hareketin ve zamansallığın bilgisi ile ortaya konan deneyim yaşanan mekânda hangi aşamada kristalleşir? Bu noktada bahsedilen kristalleşme hareketin potansiyel oluşları ve mekânın edimsel yapısının karşılıklı etkileşerek birbirini en küçük anda dönüştürebilmesidir. Mekân harekete, hareket de mekâna olasılıklar sunup devamında edim haline gelmesine olanak tanır. Bunun sonucunda ise dinamik akan bir süreç ortaya çıkar.

Pandemi sonrası giderek yavaşlayan yaşanan mekândaki dinamizm deneysel bir çalışma yardımıyla yeniden ortaya çıkarılmak istenmiştir ve “Pandemi sonrası mekânsal pratiklerin bilgisi ile nasıl bir tasarım stratejisi takip edilebilir?” sorusu sorulmuştur. Buna göre ev mekânında üç kişilik çekirdek bir ailenin pandemi öncesi ve sonrası değişen mekânsal pratikleri ve bunların birbirleri arasındaki etkileşim kuvvetleri ortaya konmuş ve pandemi sonrası yaşam alanlarımıza ilişkin nasıl bir tasarım stratejisi takip edilebileceğine dair bir tartışma ortamı oluşturmak hedeflenmiştir.

Deneysel süreçlerle desteklenen tartışmalar en nihayetinde mekâna yönelik bakışı derinleştirmeye olanak sağlamaktadır. Deneyin üç ayrı fazında toplanan bilgiler ve bu bilgilerin organize edilmesi ile üretilen yeni mekân kurgusuna baktığımızda;

Faz I ile ortaya konan durum önceden belirlenmiş mimari bir programda Özne I-Özne II-Özne III’ün pandemi öncesi ve sonrası hareket şemaları karşılaştırılmış ve

karşılaşma-etkileşme kısaca olaylaştırmının en çok öne çıktığı birimler belirlenmiştir. Bu aşamada salon, oturma odası gibi mekânların etkileşime en müsait alanlar olarak ortaya çıkması ve pandemi ile artan etkileşim ihtiyacının bu birimlerin kullanımının yoğunlaşması ile karşılandığı gözlemlenmiştir. Ayrıca farklı etkinliklerin gündelik akışta ev mekânında sergilenmek zorunluluğuyla birlikte önceden aktif kullanımı bulunmayan mekânlar da farklı işlevleri üstlenerek mekânsal pratikleri paylaşmıştır. Hol gibi geçiş alanlarının daha yoğun kullanılması ve balkonun daha atıl bir durumdan aktif olarak gündelik kullanıma dahil edilmesi mekân kullanım yoğunluğunun artması ile doğru orantılı olarak ortaya çıkmıştır. Devinimle başlayan hareket, hareketle gelen olaylaştırmalar ise bu yoğunluklardan var olmaktadır.

Faz II’de ise kavramsal arka planda belirtildiği üzere hareketin doğrusal metrik zaman üzerinden parçalanarak deneyimlenen bağımsız birimler olarak ele alınamayacağı harekete dair olan akış ve olayların birbirine bağlı ve kendilerini çevreleyen zamansallık ile bütün olarak deneyimlenebileceği gözlemlenmiştir. Her olay, her devinim zamansallık içinde bir başka akışa bağlanarak var olmaktadır. Deneyin ikinci fazında görünür hale gelen bu bağlantı aynı zamanda mekânsallığın algılanabilmesi ve deneyimlenmesinin ön koşuludur. Deneyin ikinci fazında başlayıp üçüncü fazda mekânlaşan hareket-zaman ağı özünde mekân kullanım pratiklerinin bir kuvvet dağılımıdır.

Rhino 3D modelleme programının Grasshopper eklentisinin “Fields” aracından destek alınarak hareketin zamansallığı sayısal bir veriye dönüştürülmüştür. Bu veriler elde edilirken kesin bir değer atamak yerine belirli bir aralık tanımlamak değişimin gözlemlenmesine olanak sağlamıştır. Kuvvetlerin birbiri üzerindeki etkisi ve dağılımı olaylaştırmaların yoğunlaştığı ağı bir sistem olarak ortaya çıkmıştır. Birbiri ile ilişkili mekânlar eğer hareket halindeki özne ile etkileşimde bulunmuyorsa aralarında bağlantı zayıflamaktadır. Hareketin zamansallığı olaylaştırmaların oluş sıklığına göre yayılım göstermektedir. Yoğun deneyim ve sürekli harekete maruz kalan mekânların zamansallık çizgileri daha kuvvetli yayılım göstermektedir.

Faz III’e gelindiğinde ise oluşan zaman-hareket ağı içerisinde seçilen eğriler ve bilinçli eksiltmeler sonrası sisteme yüzeyler atanarak olaylaştırmaların bulunduğu alanlar ev mekânı içerisindeki boşluklar olarak tanımlanmıştır. Bu boşluklar kesin sınırlar ile bölümlendirilip, parçalanmadan yine zaman-hareket ağının kuvvetlerinin

mekân arasındaki diyalektik ilişki katastrofik bir etkiyle özne için gündelik olanları değiştirmeye zorlamaktadır. Ev mekânının anlamının genişlerken, ediminde herhangi bir dönüşümün gerçekleşmemesi ise hareket ve zaman ağının mekân tarafından baskılanmasına neden olmuştur. Toplumsal olan dönüştükçe mekânsal olan da dönüşmelidir.

Öznelerin etkileştiği, karşılaştığı veya buluştuğu durumların değişen şartlara adapte olup olaylaştırmaya ve devinime imkân verecek mekânsal olasılıkları ile yeniden ele alınması önerilmektedir.

Deneyisel çalışmanın sonucunda gözlemlediğimiz gibi kompleks sistemler içindeki beklenmedik olanın olasılıkları hareketin, yaşayan bir mekânın parçası olmasına izin vermektedir. Öznenin hareketleri mekânın kurgusunu yönlendirirken en nihayetinde mekân da anlar içerisinde değişken olarak ele alınan potansiyelleri ile harekete yeni, deneyisel bir alan sunmaktadır.

Gündelik olanın, mekânsal olanın kısaca özne ve deneyim ile ilgili olanın özü gereği dinamik bir değişim, dönüşüm sürecinden sonra adaptasyona uğraması beklenen durumdur. Beklenmedik olan ise bu dönüşümün nasıl sonuçlanacağıdır. Her adaptasyon gibi daha iyi şekilde varlık göstermek, mekânı kavramak, yaşamın akışına dahil olabilmek öncül amaçtır.

İleriye dönük çalışmalarda mekânsal pratikler sayısallaştırılarak alternatif virtüel mekân kurguları elde edilebilir. Tasarımın erken evrelerinde hareketin ve zamanın verileri üretime dahil edilerek konut yapılarının özelleşerek ev mekânına dönüşmesi daha erken aşamalarda sağlanabilir. Geliştirilen yöntem ile virtüel potansiyelleri sorgulanan ev mekânında veriler modele aktarıldıktan sonra mekân üretiminin ne yönde gelişip değişeceği öngörülebilir. Ev mekânı ölçeğinde zaman ve hareketin verileri üzerinden tasarım tartışmaları ya da çalışmaları yürütülebilir. Öngörülemeyen olasılıkların barındığı, belirsiz potansiyeller, tasarım yaklaşımını pozitif yönde etkileyebilir.

KAYNAKLAR

- Akarsu, B. (2016). “Felsefe Terimleri Sözlüğü”, 18. Baskı, İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Alexander, C. (1979). “The Timeless Way of Building”, New York: Oxford University Pres.
- Arendt, H. (2012). “Geçmişle Gelecek Arasında”, 4. Baskı, Çev: Şener B. S., İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Arendt, H. (2018). “Zihnin Yaşamı”, 1. Baskı, Çev: Ilgar İ., İletişim Yayıncılık.
- Arendt, H. (2021). “İnsanlık Durumu”, 10. Baskı, Çev: Şener B. S., İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Arıdağ, L. (2018). “Mimari Tasarımda Rasyonalitenin Yeniden Temellendirilmesi: Polyfold 3.0.” Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi(15), s. 45-59.
- Aristoteles, Augustinus, & Heidegger. (1996). “Zaman Kavramı”, Çev: Babür S., Ankara: İmge Kitapevi.
- Arnheim, R. (1977). “The Dynamics of Architectural Form”, 1st Edition, USA: University of California Press.
- Augé, M. (2017). “Yok-yerler”, 1. Baskı, Editör: Köksal A., Çev: Ilgaz T., İstanbul: Daimon Yayınları.
- Bachelard, G. (2020). “Mekânın Poetikası”, 7. Baskı, Çev: Tümertekin A., İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bachelard, G. (2021). “La poétique de la rêverie” S. Kurt içinde, “Haneden Ev Haline Türk Evi’nde Mimari, Düzenleme Pratik”, Giriş, 1. Baskı., İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bergson, H. (1950). “La pensée et le Mouvant”, Paris: Presses Universitaires de France.
- Bergson, H. (2017). “Şuurun Doğrudan Doğruya Verileri”, 1. Baskı, Çev: Tunç M., İstanbul: Dergah Yayınları.
- Bergson, H. (2020). “Metafiziğe Giriş”, 1.Baskı, Çev: Altınörs A., İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Bergson, H. (2021). “Madde ve Bellek”, 1. Baskı, Ankara: Fol Kitap.
- Bollnow, O. F. (2011). “Human Space”, 1st Edition, Editor: Kohlmaier J., Çev: Shuttleworth C., London: Hyphen Press.

- Boundas, C. V. (2005). "Virtual/Virtuality". In: A. Parr, Editor, "The Deleuze Dictionary", 1st Edition, 300-302, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bradbury, D. (2009). "The Iconic House : Architectural Masterworks Since 1900", 1st Edition, London: Thames & Hudson.
- Canovan, M. (2021). H. Arendt içinde, "İnsanlık Durumu", Çev: Şener B. S., 10. Baskı, s. Önsöz, İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Carroll, S. (2018). "Zamanın Kozmolojik Tarihi", 2. Baskı, Çev: Morali M., İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Casey, E. S. (1997). "The Fate of Place: A Philosophical History", 1st Edition, University of California Press.
- Castells, M. (1976). "The Urban Question A Marxist Approach", 1st Edition, Çev: Sheridan A., Edward Arnold Press.
- Castells, M. (2013). "Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür - Ağ Toplumunun Yükselişi", 1. Baskı, Cilt 1, Çev: Kılıç E., İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Centola, L. (2000, Ağustos). architettura.it. Haziran 20, 2023 tarihinde arch'it: http://architettura.it/inabit/20000728/index_en.htm adresinden alındı.
- Cevizci, A. (2005). "Paradigma Felsefe Sözlüğü", 6. Baskı, İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Ching, F. D. (2014). "Architecture Form, Space, and Order", 4th Edition, John Wiley & Sons Inc.
- Christakis, N. A., & Fowler, J. H. (2013). "Social contagion theory: examining dynamic social networks and human behavior", Statistics in medicine, 32(4), 556-577.
- Colebrook, C. (2009). "Gilles Deleuze", 2. Baskı, Çev: Soydemir C., İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Cresswell, T. (2023). "Geographic Thought: A Critical Introduction", 1st Edition, West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Çüçen, A. K. (2015). "Varoluş Filozofları", 1. Baskı, Bursa: Sentez Yayınları.
- De Certeau, M. (2009). "Gündelik Hayatın Keşfi 1", 1. Baskı, Çev: Özcan L. A., Ankara: Dost Kitabevi.
- DeLanda, M. (1999). "Deleuze, Diagrams and the Open Ended Becoming of the World". In: E. Grosz, Editor, Becomings: Explorations in Time, Memory and Futures, 1st Edition, New York: Cornell University Press, 29-42.

- Deleuze, G. (1995). “Kant'ın Eleştirel Felsefesi”, 1. Baskı, Çev: Altuğ T., İstanbul: Payel Yayınevi.
- Deleuze, G. (2006). “Kıvrım / Leibniz ve Barok”, 1. Baskı, Çev: Yücefer H., Ankara: Bağlam Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2007). “Kritik ve Klinik”, Çev: Uysal İ., İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2009). “İssız Ada ve Diğer Metinler- Metinler ve Söyleşiler 1953-1974”, 1. Baskı, Düzenleyen: Lapoujade D., Çev: Taylan F. & Yücefer H., İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2010). “Bergsonculuk” 2. Baskı, Çev: Yücefer H., İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2014). “Sinema I: Hareket İmge”, 1. Baskı, Çev: Özdemir S., İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2016, Kış). “Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak”, Çev: Yücefer H., Cogito(82).
- Deleuze, G. (2021). “Sinema II: Zaman-İmge”, 1. Baskı, Çev: Yalım B. & Koyuncu E. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). “A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia”, 2nd Edition, Çev: Massumi B., University of Minnesota Press.
- Dovey, K. (1985). “Home and Homelessness”, In: I. Altman, & C. M. Werner, Editors, Home Environments, Cilt 8, 33-64, Boston: Springer.
- Einstein, A. (2012). “İzafiyet Teorisi”, 10. Baskı, Çev: Aktaş G., İstanbul: Say Yayınları.
- Eisenman, P. (1997). Peter Eisenman Fonds. EisenmanArchitects: <https://eisenmanarchitects.com/Virtual-House-1997> adresinden alındı
- Eisenman, P. (2006). “Feints”, 1st Edition, Skira.
- Erzen, J. N. (2019). “Üç Habitus – Yeryüzü, Kent, Yapı”, 3. Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Forty, A. (2000). “Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture”, 1st Edition, London: Thames & Hudson.
- Foucault, M. (1986). “Of Other Spaces” R. T. Tally içinde, “Mekânsallık”, Çev: Aras E., 1.Baskı, 31, Ankara: Hece Yayınları.
- Gibson, W. (1984). “Neuromancer”, 1. Baskı, New York: Berkley Publishing Group.

- Giddens, A. (1999). “Tarihsel Materyalizmin Çağdaş Eleştirisi”, 1. Baskı, Çev: Tatlıcan Ü., İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Giddens, A. (2010). “Modernliğin Sonuçları”, 1. Baskı, Çev: Kuşdil E., İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Graumann, C. F. (2002). “The Phenomenological Approach To People-Environment Studies” in: R. B. Bechtel, & A. Churchman, Handbook Of Environmental Psychology, 95-113, New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Grosz, E. (2001). “Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space”, 1st Edition, The MIT Press.
- Günay, M., & Arıdağ, L. (2022). “Pandemi Toplumunda Mekânsal Pratiklerin Virtüel Düzleme Adaptasyonu”, Editor: Çobanyılmaz D. P., & Özkan O., 7. Kent Araştırmaları Kongresi, 941-950, Ankara: İdealKent Yayınları, 16-18 Mayıs.
- Gündoğan, A. O. (2013). “Bergson”, 3. Baskı, İstanbul: Say Yayınları.
- Harvey, D. (2003). “Postmodemliğin Durumu”, 1. Baskı, Editör: Sökmen M. G., İstanbul: Metis Yayınları.
- Harvey, D. (2013). “Sosyal Adalet ve Şehir”, 1. Baskı, Çev: Morali M., İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Heidegger, M. (1975). “Poetry, Language, Thought”, 1st Edition, Çev: Hofstadter A., New York: Harper & Row.
- Heidegger, M. (2018). “Varlık ve Zaman”, 1. Baskı, Çev: Ökten K. H., Alfa Yayıncılık.
- Heim, M. (1993). “The Metaphysics of Virtual Reality”, 1st Edition, Oxford University Press.
- Honigsbaum, M. (2009). “Historical keyword pandemic”, The Lancet, 373(9679), 1939.
- Husserl, E. (1965). “Phenomenology and the Crisis of Philosophy”, 1st Edition, Çev: Lauer Q., Harpercollins.
- Husserl, E. (2010). “Fenomenoloji Üzerine Beş Ders”, Çev: Tepe H., Bilgesu Yayıncılık.
- Jacob, F. (1996). “Mümkünlerin Oyunu”, 1. Baskı, Çev: Ilgaz T., İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Kaufmann, W. (1961). “Philosophic Classics Volume I: Thales to St. Thomas”, 1st Edition, New Jersey: Prentice Hall Press.

Kelly, H. (2011). “The classical definition of a pandemic is not elusive”, Bulletin of the World Health Organization, 89(7): 540–541.

Khan, L. I. (2014). “Öğrencilerle Söyleşiler”, 1. Baskı, Çev: Dikbaş N., İstanbul: YEM Yayın.

Kılıç, N. P. (2016). “Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Halkla İlişkiler Açısından Olanak ve Sınırlılıkları”, İletişim: Araştırmaları Dergisi, 14(2), s. 87-118.

Kipper, G., & Rampolla, J. (2013). “Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR”, 1st Edition, Boston: Elsevier Science & Technology Books.

Kolukırk, S. (2020). “Dijitalleşmeye İten Pandemi: Covid-19”, Katılım Finans Dergisi (21), 26-32.

Kuban, D. (1992). “Mimarlık Kavramları, Tarihsel Perspektif İçinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş”, 1. Baskı, İstanbul: Yem Yayınları.

Lang, J. T. (1987). “Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design”, 1st Edition, New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Leach, N. (2005). “Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory”, 2nd Edition, London and New York: Taylor & Francis .

Lefebvre, H. (2013). “Kentsel Devrim”, 1. Baskı, Çev: Sezer S., İstanbul: Sel Yayıncılık.

Lefebvre, H. (2014). “Mekânın Üretimi”, 1. Baskı, Çev: Ergüden I., İstanbul: Sel Yayıncılık.

Lesmes, L., & Hellberg, F. (2019, September 11th - November 17th). Space Popular. <https://sites.google.com/a/spacepopular.com/spacepopular/exhibitions/2019---the-venn-room> adresinden alındı

Lévy, P. (1998). “Becoming Virtual, Reality in the Digital Age”, Çev: Bononno R., New York: Plenum Trade.

Libeskind, D. (1983). “Chamberworks”, Nisan 18, 2023 tarihinde Studio Libeskind: <https://libeskind.com/work/chamber-works/> adresinden alındı

Libeskind, D. (1991). “Countersign”, London: Academy Editions.

Lorimer, H. (2005). “Cultural geography: the busyness of being more-than-representational”, Progress in Human Geography, 29(1), s. 83-94.

Massey, D. (2005). “For Space”, London: SAGE.

Merleau-Ponty, M. (2005). “Algılanan Dünya”, 1. Baskı, Çev: Aygün Ö., İstanbul: Metis Yayınları.

- Merleau-Ponty, M. (2012). “Göz ve Tin”, 3. Baskı, Çev: Soysal A., İstanbul: Metis Yayınları.
- Merleau-Ponty, M. (2017a). “Algının Fenomenolojisi”, 1. Baskı, Çev: Sarıkartal E. & Hacımuratoğlu E., İthaki Yayınları.
- Merleau-Ponty, M. (2017b). “Dünyamız Tamamlanmamış Bir Eser...”, Cogito(88), 20-28.
- Merrifield, A. (2000). “Henri Lefebvre A socialist in space”. In: M. C. Thrift, Editors, Thinking Space, Routledge.
- Merrifield, A. (2006). “Henri Lefebvre A Critical Introduction”, Routledge Taylor & Francis Group.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays”, IEICE Transactions on Information Systems, 1321-1329.
- Newton, I. (1998). “Doğal Felsefenin Matematiksel İlkeleri”, 1. Baskı, Çev: Yardımlı A., İstanbul: İdea Yayınevi.
- Noel, E. (1989). “Günümüzde Bilimsel Görüntüleriyle Rastlantı”, Çev: Erdoğan Ü., İstanbul: Pencere Yayıncılık.
- Norberg-Schulz, C. (1971). “Existence, Space and Architecture”, New York: Praeger Publishers.
- Norberg-Schulz, C. (1982). “Genius Loci– Towards a Phenomenology of Architecture”, Rizolli Publishers.
- Norberg-Schulz, C. (2001). “Yer Kavramı Bağlamında Eski Çevrelerde Yapılaşma”, Mimarlık Dergisi (297), 42-43.
- Novak, M. (1992). “Liquid Architectures in Cyberspace: First steps”, 3rd Edition, Editor: Benedikt M., USA: The MIT Press.
- Okur, M., & Bilgili, M. (2021). “Kültürel Coğrafya Bağlamında Temsil ve Temsil Ötesi Teoriler”, Ege Coğrafya Dergisi, 30(1), 187-194.
- Özçınar, M. (2021). “Deleuze ve Sinema”, 1. Baskı, İzmir: Cem Yayınevi.
- Parent, C. (2023). “Vivre à l'oblique”, Editor: Bernard Chauveau.
- Parent, C., & Virilio, P. (1996). “The function of the oblique: The architecture of Claude Parent and Paul Virilio 1963-1969”. In: P. Johnston, Editors, Architecture Principe: Texts from manifesto magazine, 65-71, London: The Architectural Association.

- Parr, A. (2010). "The Deleuze Dictionary", Revised Edition, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Perec, G. (2020). "Mekân Feşmekân", 2. Baskı, Çev: Erkay A., İstanbul: Everest Yayınları.
- Porter, T. (1997). "The Architect's Eye: Visualization and Depiction of Space in Architecture", Taylor & Francis.
- Rajchman, J. (1998). "Constructions", The MIT Press.
- Ryan, M.-L. (2001). "Narrative as Virtual Reality Immersion and Interactivity in Literature", 1st Edition, Baltimore, London: The Johns Hopkins .
- Rybczynski, W. (1987). "Home: A Short History of an Idea", Reprint Edition, Penguin Books.
- Saegert, S. (1985). "The Role of Housing in the Experience of Dwelling". In: Altman I., & Werner C. M., Editors, "Home Environments", Vol: 8, 287-309, New York: Springer.
- Sherman, I. W. (2017). "Dünyamızı Değiştiren On İki Hastalık", 2 Baskı, Çev: Tümbay E. & Küçüker M. A., İş Bankası Kültür Yayınları.
- Simpson, P. (2020). "Non-representational Theory", 1st Edition, New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Soja, E. W. (1996). "Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places", 1st Edition, Blackwell Publishers.
- Soja, E. W. (2010). "Seeking Spatial Justice. London: University of Minesota Press.
- Soja, E. W. (2017). "Postmodern Coğrafyalar - Eleştirel Toplumsal Teoride Mekânın Yeniden İleri Sürülmesi", 2. Baskı, Çev: Çetin Y., İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Sutherland, I. E. (1965). "The Ultimate Display", Proceedings of the Congress of the Internation Federation of Information Processing (IFIP), 506-508.
- Şan, E. (2017). "Algıya Göre Düşünmek", Cogito, 88 (Merleau-Ponty Özel Sayısı), 63-84.
- T.C. Sağlık Bakanlığı. (2020). 03 12, 2023 tarihinde COVID-19 Bilgilendirme Platformu: <https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66494/pandemi.html> adresinden alındı.
- Tanyeli, U. (2001). "Daniel Libeskind", M. Ekincioğlu içinde, 1. Baskı, 12, Boyut Yayıncılık.
- Thrift, N. (2008). "Non-Representational Theory Space/ Politics/Affect", 1st Edition, Editor: Urry J., New York: Routledge, Taylor & Francis.

Tschumi, B. (1994). "Architecture and Event", Editor: Riley T., Dixon A., The Museum of Modern Art.

Tschumi, B. (1994). "The Manhattan Transcripts", 2nd Edition, London: Wiley.

Tschumi, B. (2001). "Event-Cities 2", 1st Edition, New York and Paris: The MIT Press.

Tschumi, B. (2001). "Violence of Architecture". In: McQuillan M., Editor, "Deconstruction: A Reader", 1st Edition, 229-234, New York: Routledge.

Tschumi, B. (2012). "Architecture Concepts: Red is Not a Color", Rizzoli.

Tükel, R. (2020). "COVID-19 Pandemi Sürecinde Ruh Sağlığı", Türk Tabipleri Birliği, İstanbul: COVID-19 Pandemisi Altıncı Ay Değerlendirme Raporu.

Urry, J. (1999). "Mekânları Tüketmek", Çev: Ögdül R. G., İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Uysal, A., & Güngör, Ş. (2016). "Postyapısalcı ve İlişkisel Coğrafyalarda Bir Tarz Olarak Temsil Ötesi Teori(ler)", İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Coğrafya Dergisi (33), s. 83-93.

Virilio, P. (1994). "The Vision Machine", Çev: Rose J., Editor: MacCabe C., Willemen P., London: Indiana University Press.

Wall, A. (1999). "Programming the Urban Surface", Editor: Corner J., "Recovering Landscape: Essays In Contemporary Landscape Architecture", 233-249.

Web 1. (2022). "edim". 09 10, 2022 tarihinde Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.

Web 2. (2022). "sanal". 09 10, 2022 tarihinde Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.

Web 3. (2022). "virtual". 09 10, 2022 tarihinde Merriam-Webster Dictionary: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual> adresinden alındı.

Web 4. (2019). 2019 - The Venn Room. 06 12, 2021 tarihinde Space Popular: <https://www.spacepopular.com/exhibitions/old/old-2019-the-venn-room> adresinden alındı.

Web 5. (2020). <https://summer2020.bartlettarchucl.com/>. 03 18, 2023 tarihinde The Bartlett School of Architecture: <https://summer2020.bartlettarchucl.com/pg24/year5-krina-christopoulou> adresinden alındı.

Web 6. (2023). "hareket". 07 01, 2023 tarihinde Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.

Web 7. (2023). "devinim". 07 01, 2023 tarihinde Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.

Web 8. (2023). "olay". 07 01, 2023 tarihinde Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.

Web 9. (2020). "Apartment #5". 05 13, 2022 tarihinde Clement Luk Laurencio: <https://www.clementluklaurencio.com/apartment-5> adresinden alındı.

Weber, A. (1998). "Felsefe Tarihi", 5. Baskı, Çev: Eralp H. V., İstanbul: Sosyal Yayınlar.

Weber, R. (1995). "On the Aesthetics of Architecture: A Psychological Approach to the Structure and the Order of Perceived Architectural Space", Editors: Canter D. & Stea D, Avebury.

Williams, J. (2000). "Deleuze's Ontology and Creativity: Becoming in Architecture", *TheWarwick Journal of Philosophy* (9), 202-213.

Yücefer, H. (2005). "Deleuze'ün Bergsonculuğuna Giriş", G. Deleuze içinde, *Bergsonculuk*, 39-40, İstanbul: Otonom Yayıncılık.

Zevi, B. (1993). "Mimarlığı Görebilmek", Çev : Tümertekin A., Arketon Yayınları.

Zhu, W., Owen, C. B., Li, H., & Lee, J. H. (2004). "Personalized In-store E-Commerce with the PromoPad: an Augmented Reality Shopping Assistant", "Electronic Journal for E-commerce Tools and Applications", 1(3), 1-19.

ÖZGEÇMİŞ

Merve Günay 2018 yılında Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümünü başarıyla bitirdi. 2019 yılında Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı'nda tezli yüksek lisans eğitimine başladı. Çeşitli şirketlerin bünyesinde, sanayi yapıları başta olmak üzere büyük ve orta ölçekli projelerde tasarımcı ve saha sorumlusu olarak görev aldı. 2022 yılı itibariyle Merve Günay Tasarım Ofisi adı altında mimari çalışmalara devam etmektedir.



TEZ METNİNDEN TÜRETİLEN YAYINLAR

Günay, M., & Arıdağ, L. (2022). “Pandemi Toplumunda Mekânsal Pratiklerin Virtüel Düzleme Adaptasyonu”, 7. Kent Araştırmaları Kongresi, s. 941-950, Ankara: İdealKent Yayınları, 16-18 Mayıs.



EKLER

Ek-A: Tez çalışmasında kullanılmak üzere üç kişilik bir aileden toplanan mekânsal pratiklerin verileri.

Pandemi öncesinde belirtilen gündelik olaylar (mekânsal pratikler) için ağırlıklı olarak kullandığınız ev mekânını işaretleyiniz (Bir veya bir kaç tane işaretleyebilirsiniz).

HAREKET / EV MEKÂNI	HOL	SALON	MUTFAK	OTURMA ODASI	BALKON	ÇALIŞMA ODASI	YATAK ODASI	BANYO
KİŞİSEL BAKIM					X			X
YEMEK YEMEK			X					
ÇALIŞMAK				X		X		
OKUMAK							X	
SOSYAL ETKİLEŞİM		X		X				
OYUN OYNAMAK								
ALIŞVERİŞ (ONLINE)								
TV İZLEMEK		X						
SOSYAL MEDYA				X			X	
YEMEK YAPMAK			X					
TEMİZLİK (EV)		X	X	X				X
DİNLENMEK				X			X	

Pandemik reaksiyon sonrası belirtilen gündelik olaylar (mekânsal pratikler) için ağırlıklı olarak kullandığınız ev mekânını işaretleyiniz (Bir veya bir kaç tane işaretleyebilirsiniz).

HAREKET / EV MEKÂNI	HOL	SALON	MUTFAK	OTURMA ODASI	BALKON	ÇALIŞMA ODASI	YATAK ODASI	BANYO
KİŞİSEL BAKIM								X
YEMEK YEMEK			X	X	X			
ÇALIŞMAK				X		X		
OKUMAK							X	
SOSYAL ETKİLEŞİM	X	X		X	X	X		
OYUN OYNAMAK		X						
ALIŞVERİŞ (ONLINE)		X						
TV İZLEMEK		X						
SOSYAL MEDYA		X		X	X		X	
YEMEK YAPMAK			X					
TEMİZLİK (EV)	X	X	X	X				X
DİNLENMEK				X	X		X	

Şekil A.1. Özne I'e ait mekânsal pratikler

Pandemi öncesinde belirtilen gündelik olaylar (mekânsal pratikler) için ağırlıklı olarak kullandığınız ev mekânını işaretleyiniz (Bir veya bir kaç tane işaretleyebilirsiniz).

HAREKET / EV MEKÂNI	HOL	SALON	MUTFAK	OTURMA ODASI	BALKON	ÇALIŞMA ODASI	YATAK ODASI	BANYO
KİŞİSEL BAKIM								2
YEMEK YEMEK			2					
ÇALIŞMAK				2		2		
OKUMAK						2		
SOSYAL ETKİLEŞİM		2		2				
OYUN OYNAMAK								
ALIŞVERİŞ (ONLİNE)								
TV İZLEMEK		2						
SOSYAL MEDYA		2		2				
YEMEK YAPMAK								
TEMİZLİK (EV)								
DİNLENMEK				2			2	

Pandemik reaksiyon sonrası belirtilen gündelik olaylar (mekânsal pratikler) için ağırlıklı olarak kullandığınız ev mekânını işaretleyiniz (Bir veya bir kaç tane işaretleyebilirsiniz).

HAREKET / EV MEKÂNI	HOL	SALON	MUTFAK	OTURMA ODASI	BALKON	ÇALIŞMA ODASI	YATAK ODASI	BANYO
KİŞİSEL BAKIM								2
YEMEK YEMEK			2	2				
ÇALIŞMAK				2		2		
OKUMAK						2		
SOSYAL ETKİLEŞİM	2	2		2	2	2	2	
OYUN OYNAMAK		2						
ALIŞVERİŞ (ONLİNE)								
TV İZLEMEK		2						
SOSYAL MEDYA		2		2			2	
YEMEK YAPMAK								
TEMİZLİK (EV)								
DİNLENMEK				2	2		2	

Şekil A.2. Özne II'ye ait mekânsal pratikler

Pandemi öncesinde belirtilen gündelik olaylar (mekânsal pratikler) için ağırlıklı olarak kullandığınız ev mekânını işaretleyiniz (Bir veya bir kaç tane işaretleyebilirsiniz).

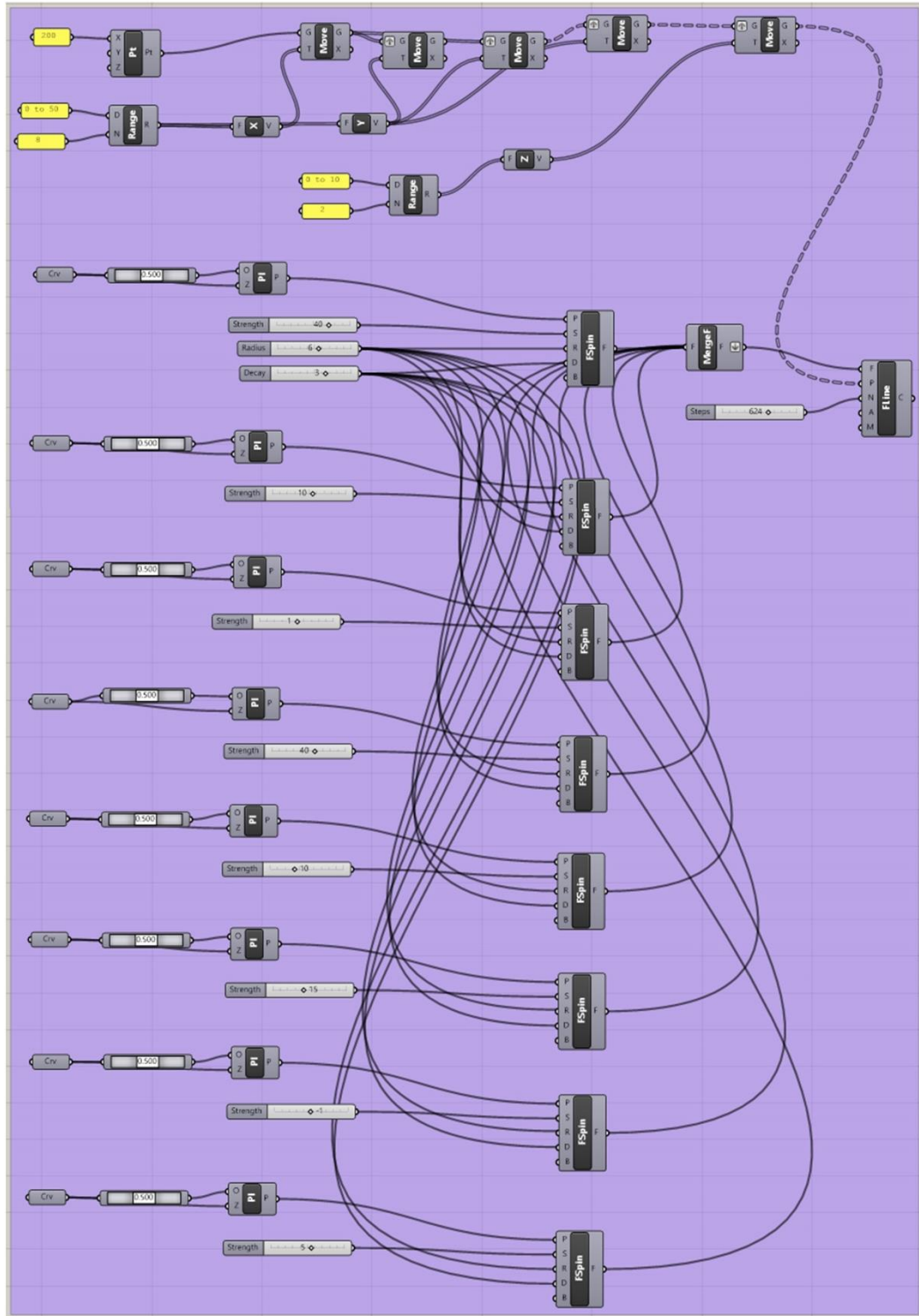
HAREKET / EV MEKÂNI	HOL	SALON	MUTFAK	OTURMA ODASI	BALKON	ÇALIŞMA ODASI	YATAK ODASI	BANYO
KİŞİSEL BAKIM								✓
YEMEK YEMEK			✓					
ÇALIŞMAK						✓		
OKUMAK								
SOSYAL ETKİLEŞİM		✓		✓				
OYUN OYNAMAK				✓				
ALIŞVERİŞ (ONLINE)								
TV İZLEMEK		✓						
SOSYAL MEDYA		✓		✓				
YEMEK YAPMAK								
TEMİZLİK (EV)								
DİNLENMEK				✓			✓	

Pandemik reaksiyon sonrası belirtilen gündelik olaylar (mekânsal pratikler) için ağırlıklı olarak kullandığınız ev mekânını işaretleyiniz (Bir veya bir kaç tane işaretleyebilirsiniz).

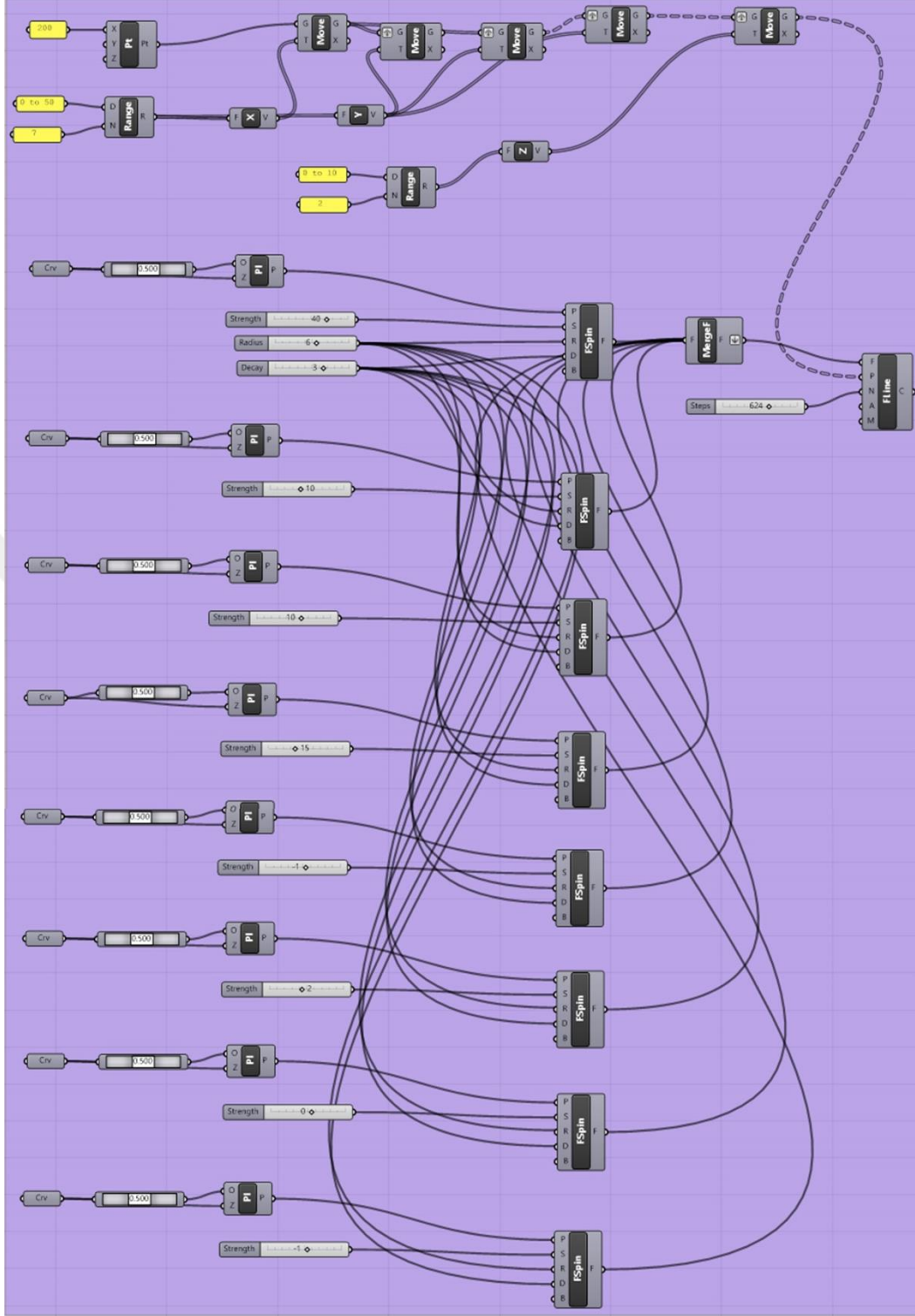
HAREKET / EV MEKÂNI	HOL	SALON	MUTFAK	OTURMA ODASI	BALKON	ÇALIŞMA ODASI	YATAK ODASI	BANYO
KİŞİSEL BAKIM								✓
YEMEK YEMEK			✓	✓	✓			
ÇALIŞMAK						✓		
OKUMAK						✓		
SOSYAL ETKİLEŞİM	✓	✓		✓	✓	✓		
OYUN OYNAMAK		✓	✓	✓				
ALIŞVERİŞ (ONLINE)								
TV İZLEMEK		✓						
SOSYAL MEDYA		✓		✓	✓			✓
YEMEK YAPMAK								
TEMİZLİK (EV)								
DİNLENMEK				✓			✓	

Şekil A.3. Özne III'e ait mekânsal pratikler

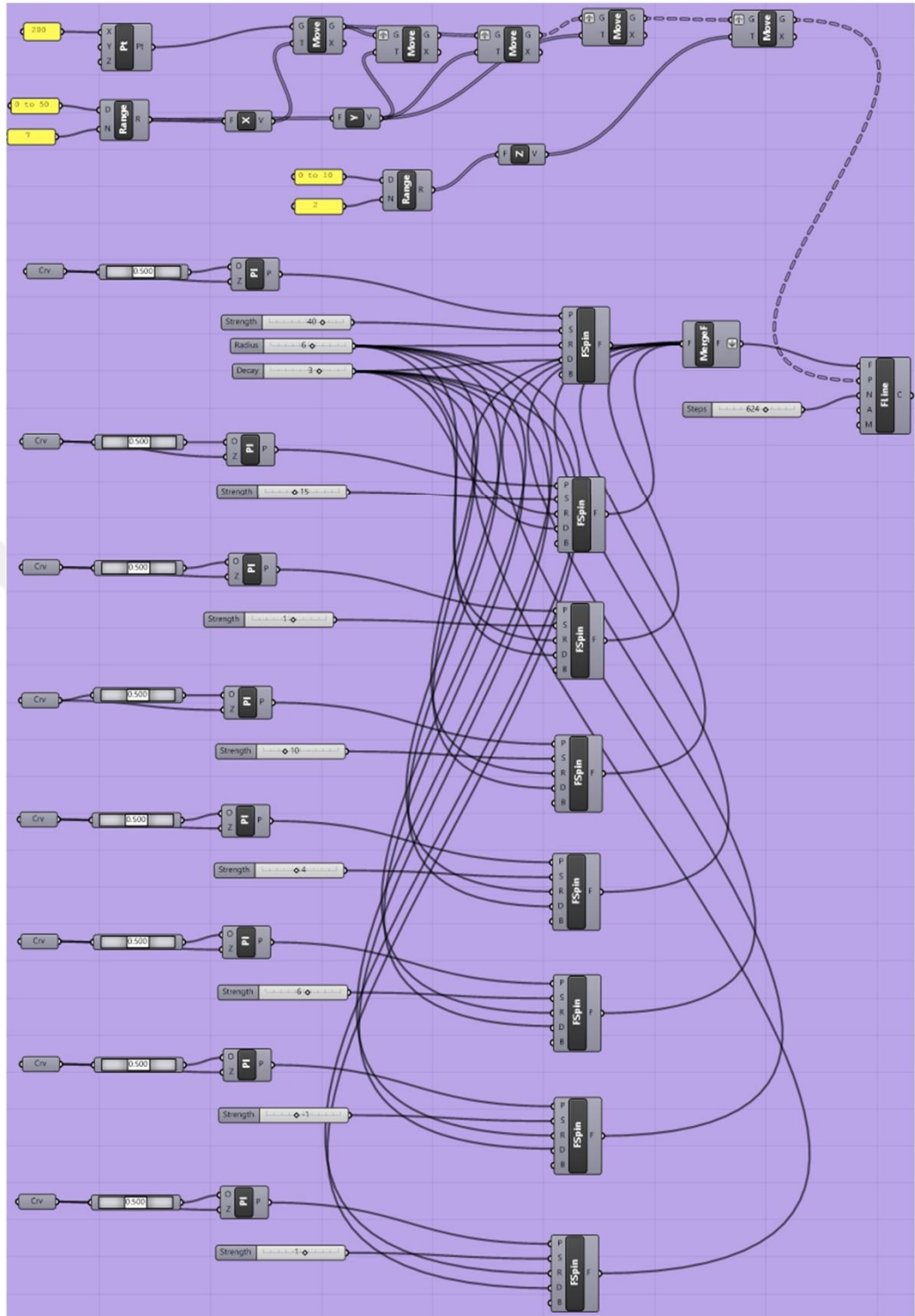
Ek-B: Tez çalışmasında kullanılan açık kaynak kodu “Fields” ve Rhino-Grasshopper’daki görünümü.



Şekil B.1. Özne I'e ait zaman-hareket ağının bilgisi



Şekil B.2. Özne II'ye ait zaman-hareket ağının bilgisi



Şekil B.3. Özne III'e ait zaman-hareket ağının bilgisi