

Yok-Mekânı Düşlemek

Eray Şahbaz^{1*}

Dumlupınar Üniversitesi

Eray.sahbaz@dpu.edu.tr

ORCID No: 0000-0002-5358-6100

Submission Date: 10.10.2023 / Acceptance Date: 13.11.2023

Öz

Mekanla ilgili sorgulamalar genellikle onun kavramsal olarak tanımlanmasıyla ilgilidir. Filozoflar, mimarlar ve bazen de şairler sürekli onun ne olabileceğine dair fikirler yürütmüş, kimisi onu netleştirmeye çalışmış kimisi ise belirsizliğine dikkat çekmiştir. Ancak belki de onun ne olduğu kadar ne olmadığı veya öncesinde ne olduğu da önemlidir. Hegel varlığı açıkladığı diyalektiğinde var olabilmek için önce yok olmak gerektiğini ve varlığın bu yok olmaktan varoluşa geçişteki süreçle mümkün olduğunu savunur. Hegel'in diyalektiğini mekâna uyarlırsak kavramsal olarak onun öncesinde olan nedir? Çalışma bu kavramın sorgulanması üzerine kurgulanmıştır ve çalışma kapsamında kavram "yok-mekân" olarak adlandırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda Mimarlık ve Tasarım Buluşmaları 2022 etkinliği kapsamında "Yok-mekânı Düşlemek" adlı bir atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Atölyeye Türkiye'nin çeşitli üniversitelerinden toplam 18 öğrenci katılmıştır. Atölye kapsamında katılımcılar 3-4'er kişilik ekiplere ayrılmış ve ekiplere daha önceden hazırlanan "Görünmez Kentler" kitabındaki bazı pasajlar verilmiştir. Ekipler pasajları okuyarak tartışmışlar ve daha sonra bu pasajlar üzerine kurdukları hayalleri 3B programlarda modellemişlerdir. Son olarak ekipler gerek kendi modelledikleri gerekse diğer gruplar tarafından yapılan modelleri sanal gerçeklik (SG/VR) ortamında deneyimlemişler ve deneyimlerini birebirleriyle paylaşarak tartışmışlardır. Değerlendirme amaçlı yapılan bu tartışmalarda, neredeyse herkesin mekân ve yok-mekân üzerine zihninde öncesine göre daha çok soru işareti oluştuğu gözlemlenmiştir.

ANAHTAR KELİMELER

Mekân, yok-mekân, mimarlık, sanal gerçeklik, sanal mekan.

ABSTRACT

Inquiries about space are usually related to its conceptual definition. Philosophers, architects and even poets have constantly speculated on what it could be, some tried to clarify it, and some drew attention to its ambiguity. But perhaps it is as important as what it is, what it is not or what preceded it. Hegel, in existence dialectic, argues that in order to exist, it must first disappear, and that existence is possible through this process of transitioning from non-existence to existence. If we apply Hegel's dialectic to space, what precedes it conceptually? The study was built on the questioning of this concept, and within the scope of the study, the concept was called "non-space". For this purpose, a workshop was held. A total of 18 students from various universities in Turkey participated in the workshop. Within the scope of the workshop, the participants were divided into teams of 3-4 people and some passages from the previously prepared book "Invisible Cities" were given to the teams. The teams read and discussed the passages and then modeled the dreams they built on these passages in 3D programs. Finally, the teams experienced the spaces in virtual reality (VR) environment which they modeled and discussed their experiences with everyone. In these discussions, which were held for evaluation purposes, it was observed that almost everyone had more question marks on space and non-space than before.

KEYWORDS

Space, non-space, architecture, virtual reality, virtual space.

GİRİŞ

Mekân Kant ve takipçilerinin iddia ettiği gibi apriori midir (Vidler, 1999)? Özneden bağımsız olarak mı vardır? Özne onu dışarıdan mı deneyimler? Yoksa Nietzsche ve Heidegger gibi filozofların iddia ettiği gibi özneyle birlikte mi var olur? İnsan inşa ve iskân ederek mi orayı var eder (Lefebvre, 2014; Sharr, 2013)? Eğer mekân kavramsal olarak apriori değilse onun öncesi nedir? Hegel varlığı, yok olmakla var olmanın diyalektiğinden doğan bir sentez olarak açıklar. Var olabilmesi için öncelikle bir şeyin yok olması gerekir. Varlık, yokluktan var olma durumuna geçişteki diyalektikle mümkün olur (Bumin, 2013). Buradan yola çıkarak mekâna diyalektik olarak sorgulama yöneltecek olursak; onun yok hali nedir? Belki onu, yani mekânın diyalektik karşıtını, yok-mekân diye tanımlayabiliriz. Böylece mekân üretimi de yok-mekândan mekâna geçiş hali olarak açıklanabilir.

* Sorumlu yazar.

Mekanla ilgili sorgulamalar genellikle onun kavramsal olarak tanımlanması veya nasıl ortaya çıktığı ile ilgilidir. Bir kavramın ne olduğuna dair fikir yürütebilmek içinse diyalektik olarak onun karşıtı üzerine de fikirler yürütmek gerekmez mi? Mekân üzerine fikirler yürütebilmek için onun ne olduğu kadar diyalektiğinin ne olduğunun da sorgulamaya tabi tutulması gerekmektedir. Mekânın önceli -yani yok-mekân- ve yok-mekândan mekâna geçiş hali üzerine hayaller kurulabilir mi? Çalışmanın amacı bu sorular üzerine fikirler üretmektir. Çalışmanın mekânı tanımlama veya belirsizliklerinden arındırma gibi bir çabası yoktur. Zira ancak belirsizlikler üzerine düşler kurulabilir.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle birlikte mekân tartışmaları dijital ortama doğru kaymaya başlamıştır. Bilişim teknolojileri birçok alanda olduğu gibi mimarlıkta da yaratıcı düşünmeye katkı sağlayacak ciddi altyapılar sunmaktadır. Çalışma bu araçların geleneksel kullanımlarının dışında mekân üretiminde farklı denemeler yoluyla yok-mekân kavramı üzerine sorgulamalar yapmak için kullanılmasını hedeflemektedir. Sayısal tasarım araçları yaygın olarak proje temelli tasarım için kullanılsalar da farklı mekân üretim denemeleri için de uygun ortamlardır. Örneğin parametrik tasarım araçları ile geleneksel çizim metotları kullanılmadan sadece algoritmalarla deneysel mekanlar sayısal ortamda üretilebilmektedir. Geleneksel çizim yöntemleriyle üretilemeyecek çizimler bile bu algoritmalar ile rahatlıkla üretilebilmektedir.

MEKÂNIN DİYALEKTİĞİ

MEKAN

Aristo mekânı, içinde nesnelere var olduğu ve hareket ettiği üç boyutlu bir çerçeve olarak görüyordu. Mekânın doğanın temel bir yönü olduğuna ve şeyleri adlandırmaya ve sınıflandırmaya yaradığına inanıyordu (Lefebvre, 2014). Kant (2015) mekânın deneyimlerimiz sonucu ortaya çıkan bir kavram olmadığını, dış dünya algımızı yapılandıran bir apriori olduğunu savunur. Ona göre mekân, nesnelere kendilerine ait bir özellik değil, duyuşal deneyimimizi algıladığımız ve organize ettiğimiz bir çerçevedir. Mekân öznenin ayırıcıdır ve özne onu dışarıdan bir gözlemci gibi deneyimler. Hegel'e göre mekân, nesnelere için yalnızca pasif bir kapsayıcı veya arka plan değildir. Gerçekliğin gelişiminde aktif bir unsurdur.

Hegel mekânı, metafiziğindeki Tin'in kendini gerçekleştirmesinin gerekli bir bileşeni olarak görmektedir (Hegel, 2008). Nietzsche mekân ile varlığı bir bütün olarak ele almıştır. Ona göre "Nerede mekân varsa, orada varlık vardır" (Lefebvre, 2014). Heidegger de mekânı, varlığımızın tezahür ettiği "açıklık" olarak görmüş ve Nietzsche gibi mekân anlayışımızın varlığımızla yakından bağlantılı olduğunu öne sürmüştür (Heidegger, 2012). Ona göre var olmak bir mekânı mesken tutmakla mümkündür ve varlık deneyimleriyle mekânı mesken tutar. Mekân sadece boş bir çerçeve değildir, şeyler ve dünya ile kurduğumuz dinamik bir ilişkidir. Wittgenstein (2011) mekânın bir madde veya varlık olmadığını, daha çok nesnelere ve onların ilişkilerini temsil etmek için mantıksal bir çerçeve olduğunu ileri sürer. Soyut bir kavram olan mekânın doğrudan dille ifade edilemeyeceğini iddia eder. Çünkü anlamlı önermeler sadece dünya hakkındaki gerçekleri tanımlayabilir ve mekân, anlamlı bir şekilde ifade edilebilecek olanın -yani dilin- sınırlarının ötesindedir.

Gaston Bachelard (2014) Mekânın Poetikasında, mekânın düşsel ve şiirsel boyutlarını irdelemiştir. Özellikle çocukluk anılarıyla ilişkilendirdiği mekân algısının düşüncelerimizi, anılarımızı ve deneyimlerimizi etkilediğini düşünmektedir. Heidegger'in görüşlerini daha da ileri götürerek, sadece mekân ile var olmakla kalmayıp, onunla düşündüğümüzü de ileri sürer. Şok yaşamak gibi yoğun bir duygu karşısında insanın ilkin nerede olduğunu anlamaya çalışmasını bu durumla açıklamaktadır. Ona göre insan düşünürken öncelikle varlığını bir yerle ilişkilendirme ihtiyacı duymaktadır.

Modernistler Descartes ve Kant'tan yola çıkarak mekânı öznen ve zamandan koparıp rasyonalist bir zemine oturtmuşlar ve onu belirgin kılarak ideal bir mekân kavramı yaratmaya çalışmışlardır. Ancak tam da Wittgenstein'in bilimsellik mefhumuyla ilgili yakındığı gibi[†] onu kâğıt üzerinde sadece kelimelerle açıklamak sorunun kendisine dokunamamıştır bile. Lefebvre (2014) "insan sadece kelimelerle yaşamaz" der. Ona göre "her 'özne' kendini tanıdığı ya da yitirdiği, dolayısıyla yararlandığı ya da değiştirdiği bir mekânın içine yerleşir" (Lefebvre, 2014). Ve her özne için önemli olan, mekânın bilimsel açıklamasının ne olduğu değil, o içine yerleşilen şeyin ne olduğudur.

YOK-MEKÂN

Yok-mekân kavramı çalışma kapsamında mekânın yok olma halini -başka bir ifade ile öncelini- dile getirmek üzere kullanılmıştır. Bu noktada kavramsal bir karışıklığa yer vermemek adına Marc Augé'nin "non-lieux" (yok-yerler, yok-mekânlar) kavramına kısaca değinmek yararlı olacaktır. Bu çalışmada kullanıldığı halinden farklı olarak dilimize yok-yer/yok-mekân şeklinde çevrilen kavramı ilk olarak 1992 yılında yazdığı kitabında Mark Augé ortaya atmıştır (Augé, 2016; Koçyiğit, 2018). Arslan (2009) Augé'nin "non-lieux" şeklinde ifade ettiği kavramın dilimize kitabın çevirmeni İlgaz tarafından yer-olmayan, Tanyeli tarafından yok-mekân olarak aktarıldığını belirtmiştir. Kitabın 2016 yılında Daimon yayınlarından çıkan baskısında ise kavram yok-yer olarak çevrilmiştir.

Augé'nin kullandığı haliyle kavram "içinden geçilen, deneyimlenen, ancak benimsenmeyen; mekânı organize eden kişilerin belirlediği yazılı ve yazılı olmayan kurallara uyulan, ancak ziyaretçilerin kendi kişisel kimliklerini tarifleyecek, orada yaşayanlar tarafından bilinen o yere özgü olan yaşanmışlık ve ritüellerin oluşmadığı mekânları" ifade etmektedir (Arslan, 2009, 83). Koçyiğit'in Ötkünç'ten aktardığına göre ise "yok-yer bir olumluluk-olumsuzluk ilişkisini değil, yere atfedilen değerlerin bulunmadığı fiili durumları tanımlar; yerin fiziksel özelliklerinin mevcut olmasına rağmen geleneksel dünyaya ait antropolojik nitelikler yoktur" (Koçyiğit, 2018). Bu çalışmada kullanılan yok-mekân kavramı ise Augé'nin yok-yer kavramından farklı olarak çalışma özelinde üretilmiştir ve daha çok kavramsal olarak mekânın diyalektik karşısını -başka bir deyişle var olma durumuna geçmeden önceki "yok halini", daha başka bir deyişle öncelini- ifade etmek için kullanılmıştır.

Yok-mekânı düşlemek çalışmalarına nereden başlamalı? Bu soruya kesin bir yanıt verilmesi pek mümkün değil gibi görünüyor. Zaten soru da yanıt almak için sorulmuş bir soru değil. Sorulma amacı daha çok yok-mekân ile ilgili yeni soruların önünü açarak onun üzerine daha çok düşünmeye teşvik etmektir. Italo Calvino "Görünmez Kentler" kitabında, aslında var olmayan kentlerden ve mekanlardan bahseder (Calvino, 2013). Bu hayali kentlerin kendine özgü mekânsal özellikleri vardır ve Calvino bunları sanki var olan bir mekânı betimliymiş gibi anlatır. Başka bir deyişle öyküdeki kentler ve bu kentlere özgü mekanlar aslında yok olmalarına rağmen var olan mekanlarmış gibi anlatılırlar. Peki aslında var olmayan bir mekân anlatılabilir mi? Onun anlatılabilir olması var olduğuna dair tek başına yeterli bir kanıt mıdır? Ya da diğer açıdan bakarsak fiziki olarak var olmaması onun yok olduğuna dair kanıt mıdır? Bu pasajlardaki mekanlar var mıdır, yok mudur? Yok-mekanla ilgili düşler kurmaya başlamak için Italo Calvino'nun "Görünmez Kentler" kitabındaki pasajlar dikkate değer seçeneklerden biridir belki de.

SANAL MEKÂN

Mekân kavramı modernizm sonrası daha çok somut ve endüstriyel bir kavram olarak ele alınmıştır. Günümüzde ise mekân bilgisayar teknolojilerinin de etkisiyle kimi zaman tasarımcılar tarafından fiziki boyutu da sorgulanan deneysel bir kavram haline gelmiştir. Özellikle endüstriyel pazarlama çabalarının

[†] "Olanaklı tüm bilimsel sorular yanıtlansa da sorunumuza hala hiç değinilmediğini hissederiz." L. Wittgenstein (Hadot, 2009)

kaçınılmaz bir sonucu olarak insanlara sürekli daha farklı ve daha yeni mekanlar sunma yarışına dönüşen mimari tasarım, mekân ve sınır kavramlarının da pazarlamaya dönük olarak yüzeyselleşmesine neden olmuştur.

Sürekli değişen felsefi yaklaşımlar, bilimsel gelişmeler ve teknolojik yenilikler birçok alanda olduğu gibi mimarlıkta da kavramların yeniden üretilmesini zorunlu kılmaktadır. Bilim, felsefe veya sanatta daha önceleri üzerinde en çok uzlaşıldığı düşünülen kavramlar bile zaman geçtikçe eski kesinliğini yitirmektedir. Birçok kavram gibi mekân kavramı da mimarlıkta giderek belirsizleşmeye ve cisimsizleşmeye başlamıştır (Vidler, 1999). Bilgisayar teknolojilerinin ve dijitalleşmenin mimaride daha aktif rol alması, mekânın somuttan soyuta, gerçeklikten sanala doğru kaymasına neden olmaktadır. İnternetin yaygınlaşması ve sosyal medyanın insanların hayatına girmesiyle birlikte gerçek hayatlarla sanal hayatlar arasındaki çizgi giderek belirsizleşmektedir. Her geçen gün sanal hayatın nerede bittiği gerçek hayatın nerede başladığı daha çok sorgulanır hale gelmektedir. Somut mekân ile sanal mekân arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmaktadır. Sanal mekân, mimariye getirdiği yeni bakış açısıyla mevcut tasarım anlayışını etkilemiş ve fiziksel mekânı alt üst edebilecek kadar esnek hale getirmiştir. Fiziksel mekâna göre daha esnek ve değişken olduğundan daha az sınırlayıcı unsura sahiptir.

Mimaride sanal mekân, mimari tasarımların bilgisayar tarafından oluşturulan üç boyutlu modeller veya sanal gerçeklik (SG/VR) teknolojisi kullanılarak dijital temsilini ifade etmektedir. Fiziksel ve sanal dünyalar arasındaki çizgiyi bulanıklaştıran, tasarımcıların ve kullanıcıların simüle edilmiş dijital bir alanda mimari alanlarla etkileşime girmesine ve bunları deneyimlemesine olanak tanıyan bir konsepttir.

Sanal mekân dijital temsil, görselleştirme, simülasyon, sanal gerçeklik (SG/VR), parametrik tasarım, kullanıcı deneyimi, yinelemeli tasarım, yapı bilgi modellemesi (BIM), iş birliği, sunum, eğitim ve öğretim gibi alanların ana ögesidir.

YAPI BİLGİ MODELLEMESİ (BIM)

Yapı Bilgi Modellemesi (BIM), binaların veya altyapı projelerinin kapsamlı 3 boyutlu modellerinin oluşturulmasını, yönetilmesini ve paylaşılmasını içeren dijital bir süreçtir. BIM, bir projenin geometri, malzeme, mekânsal ilişkiler ve daha fazlası gibi çeşitli yönleriyle ilgili kapsamlı verileri birleştirmektedir. Bir projenin tasarımından yapım sürecine kadar mimarlar, mühendisler ve yükleniciler gibi paydaşların katılımcı bir biçimde çalışmasına olanak sağlamaktadır.

Erken kavramsal tasarım ve detaylı tasarım aşamalarından başlayarak yapım aşamasına ve işletme aşamasına kadar, inşa edilecek bir yapının tüm yaşam döngüsü boyunca dijital bina modellerinin sürekli kullanılması fikrine dayanmaktadır (Borrmann vd., 2018). BIM, tüm aşamalarda yer alan paydaşlar arasındaki bilgi akışını önemli ölçüde iyileştirerek, verimlilik artışı sağlar. Pek çok avantajı sayesinde BIM mimari tasarımlarda yaygın olarak kullanılmaktadır.

BIM destekli yazılımlar kullanılarak tasarlanan bir projede yapılan herhangi bir parametre değişikliği projenin tamamında otomatik olarak güncellenir. Böylece üç boyutlu modelin yanı sıra planlar, kesitler, görünüşler, sistem detayları gibi teknik çizimler ve metrajlar gibi teknik hesaplamalar kendiliğinden güncellenmektedir. Bu durum proje sürecinin ciddi şekilde kolaylaşmasına yardımcı olmaktadır.

PARAMETRİK TASARIM

Parametrik tasarım üç boyutlu modellemelerin geleneksel biçimde elle modellenmesi yerine yazılım geliştirmede olduğu gibi fonksiyonlar ve değişkenler gibi parametreler kullanılarak çok sayıda alternatif modelin üretilbildiği bir yöntemdir. Karmaşık, uyarlanabilir ve birbirine bağlı modeller oluşturmak için

parametreler ve algoritmalar kullanarak dijital modeller oluşturmayı ve değiştirmeyi içeren yenilikçi bir yaklaşımdır (Jabi, 2013). Parametrik tasarım, tasarımcıların farklı tasarım öğeleri arasında dinamik ilişkiler oluşturmasına yardımcı olmaktadır. Belirli kriterlere ve kısıtlamalara dayalı olarak birden fazla tasarım varyasyonunun keşfedilmesine olanak tanıyan bir tasarım sürecidir (Woodbury, 2010).

Parametrik tasarımda çeşitli tasarım öğeleri parametreler ve değişkenler tarafından tanımlanır. Parametreler sayısal değerler (boyutlar veya açılar gibi) veya niteliksel özellikler (malzeme özellikleri gibi) olabilir. Değişkenler, tanımlanan parametrelere göre değişen öğelerdir. Parametrik tasarım, parametreler ve değişkenler arasında ilişki kurmaktadır. Bu ilişkiler tasarım sürecini yönlendirmekte ve bu parametrelerin etkileşimine dayalı tasarım sonuçları üretilmesine olanak sağlamaktadır.

Parametrik tasarım, geleneksel tasarım yöntemleri kullanılarak elde edilmesi zor olan karmaşık geometrilerin oluşturulmasına olanak tanır. Bu özelliği sayesinde yenilikçi ve benzersiz mimari formların tasarlanmasına yardımcı olmaktadır. Tasarımcılar, parametreleri ayarlayarak ve bu değişikliklerin genel tasarımı nasıl etkilediğini gözlemleyerek çeşitli tasarım olasılıklarını hızla deneyebilmektedir.

Parametrik tasarımın en önemli özelliklerinden biri esnekliğidir. Tasarımcılar, önceden tanımlanan ilişkiler dahilinde farklı tasarım seçeneklerini ve varyasyonlarını denemek için parametreleri kolayca ayarlayabilir. Parametrik tasarımın değişik varyasyonların denenmesine kolayca olanak vermesi deneysel mekân üretiminde kayda değer bir potansiyel barındırmaktadır.

SANAL GERÇEKLIK (SG/VR)

SG teknolojisi güvenlikten tıba, mimarlıktan mühendisliğe eğitimin birçok türünde kullanılmaktadır. Teknolojinin ilk zamanlarında pahalı ve erişimi güç olduğundan daha çok asker, pilot veya astronot gibi tehlike içeren özel mesleklerin eğitiminde tercih edilmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle ve SG destekli cihazların yaygınlaşmasıyla birlikte mimari uygulamalarda da yaygın şekilde kullanılmaya başlamıştır.

Mimarlıkta SG, mimari tasarımları görselleştirmek ve deneyimlemek için dijital ortamların kullanılmasını ifade etmektedir. Mimarların, müşterilerin ve diğer paydaşların, sanki fiziksel olarak içlerindeymiş gibi mimari projelerde gezinmelerine ve etkileşime girmelerine olanak tanıyan ve bilgisayar tarafından oluşturulan simülasyonlardır (Vilar & Rebelo, 2022). SG tasarım sürecinde iletişimin ve etkileşimin gelişmesine ve mimari mekanların daha sezgisel bir şekilde anlaşılmasını olanak sağlamaktadır.

SG teknolojisi, kullanıcıların SG başlıklarını kullanarak keşfedebilecekleri dijital bir deneyim ortamı sağlamaktadır. Bu ortam, kullanıcıların tasarlanan alanda fiziksel olarak mevcutmuş gibi hissetmelerini sağlamaktadır. SG, mimarların tasarımlarını geleneksel 2D çizimlere ve hatta 3D modellere kıyasla daha ilgi çekici ve gerçekçi bir şekilde görsel olarak sunmalarına olanak tanımaktadır. Kullanıcılar inşa edilmeden önce bir projenin nasıl görüneceğini ve mekânın neler hissettireceğini deneyimleyebilmektedir.

SG, kullanıcıların bir mekânın ölçeğini, oranlarını ve mekânsal ilişkilerini anlamalarına yardımcı olmaktadır. Bu yönüyle SG daha tasarım aşamasında söz konusu durumların deneme yanılma yoluyla aşılmasına olanak sağlamaktadır. SG, bir mekândaki kullanıcı deneyimlerini simüle ederek dolaşım, aydınlatma, ergonomi ve diğer faktörlerle ilgili potansiyel sorunların veya iyileştirmelerin belirlenmesine yardımcı olma potansiyeline sahiptir.

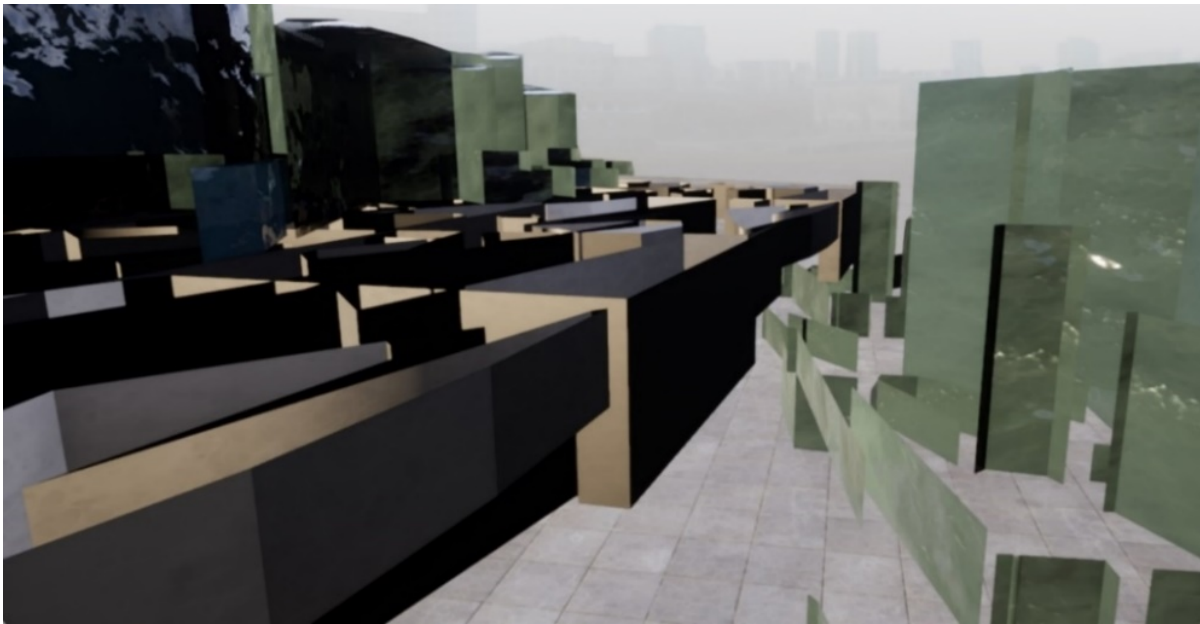
YOK-MEKÂNLAR ÜZERİNE SAYISAL YARATI DENEMELERİ

Yok-Mekân'ı Düşlemek atölye etkinliği Kocaeli, Düzce ve Karabük Üniversitelerinin Mimarlık Fakültelerinin ortaklaşa düzenlediği "Mimarlık ve Tasarım Buluşmaları 2022" kapsamında Kocaeli'nde gerçekleştirilmiştir. Atölyeye Türkiye'nin çeşitli üniversitelerinin mimarlık bölümlerinden toplam 18 öğrenci katılmıştır. İlk olarak katılımcılara çalışmanın hipotezi hakkında kısa bir bilgi verilmiş ve ilk 1 saat mekân ve yok-mekân kavramları ile ilgili tartışmalar yapılmıştır. Böylece katılımcıların söz konusu kavramlar üzerine düşünceleri ve basit de olsa kendi bakış açıları ve sorgulamalarını geliştirmeleri hedeflenmiştir. Katılımcılar kendi isteklerine bağlı olarak 3 veya 4'er kişilik ekipler oluşturmuştur. Ekiplere daha önceden hazırlanan "Görünmez Kentler" kitabındaki bazı pasajlar verilmiştir. Pasajlar seçilirken olasılıklar üzerine düşünmeye ve öğrencilerin kendi anılarını canlandırmalarına yardımcı olacağı düşünülenlere yer verilmiştir. Ekipler verilen pasajlar arasından istediklerini seçmiş ve her ekip seçtiği öykünün adıyla anılmıştır. Seçilen pasajlar; "Kentler ve arzu 2", "Kentler ve anı 3", "İnce Kentler 1", "Kentler ve arzu 4", "Kentler ve anı 4" olarak sıralanmaktadır. Söz konusu metinleri okumaları ve okurken kurdukları hayaller üzerine düşünceleri için belirli bir süre verilmiştir. Daha sonra ekip üyeleri metinleri okurken kurdukları hayaller ve metinlerin onlara hissettirdiği duygular ve anlatılan hayali mekanlar üzerine aralarında tartışmalar yapmışlardır.

İkinci aşamada ekipler yaptıkları tartışmalar doğrultusunda ortaya çıkan fikirlerini istedikleri yöntem (soyut/somut) ve teknikle bilgisayar ortamında modellemişlerdir. Öğrenciler ortaya koydukları çalışmalarda kullanacakları programları ve kullanacaklarını teknikleri kendileri seçmiştir. Öğrenciler Blender, SketchUp, 3DS Max gibi üç boyutlu modelleme programlarını istedikleri etkileri yaratmak için etkili şekilde kullanmışlardır. Aşağıda yapılan çalışmalara ve görsellerine kısaca yer verilmiştir. Görseller, öğrenciler çalışmaları SG ortamında deneyimlerken onların bakış açısından alınmıştır.

Çalışma 1: Kentler ve Arzu 4 (Şekil 1)

Pasaj Fedora adında gri taşlı bir metropolü betimlemektedir. Kentteki büyük metal binanın her odasında Fedora'nın şu anki haline gelmeseydi nasıl olabileceğini gösteren farklı bir modeli bulunur. Aslında bu modeller sadece Fedora'nın şekillenebileceği sayısız olasılığı değil, aynı zamanda birilerinin bir zamanlar Fedora üzerine kurduğu ama hiçbir zaman gerçekleşmemiş hayalleri de gösterir. Yine de kent sakinleri bu modelleri ziyaret ederek beğendikleri kenti seçip onunla ilgili hayaller kurabilir, böylece arzularına bir nebze olsun cevap bulabilirler.



Şekil 1. Kentler ve Arzu 4.

Çalışma 2: İnce Kentler 1 (Şekil 2)

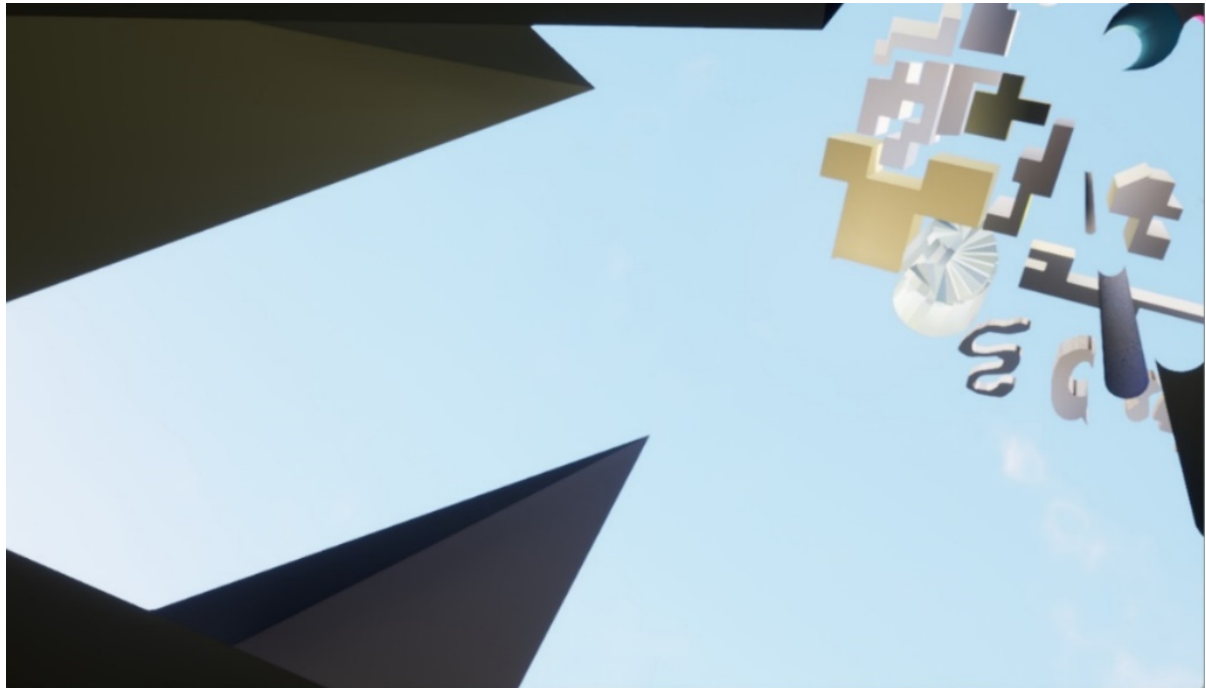
Pasaj bin kuyulu İsaura adında derin bir yeraltı gölünün üzerinde yükselen bir kenti anlatır. İsaura halkının kentin altından su çekmek için istediği yerden kuyu açması yeterlidir. Kimilerine göre tanrılar İsaura'nın altındaki göldedir. Kimilerine göre ise dönen iplerin ucundaki kovalarda, makaralarda, beygirlerin çektiği su dolaplarında, tulumba saplarında, su çeken yel değirmenlerinin ucunda, kısacası günlük yaşamın içindedir. Bu kuyuların ilk bakışta sadece ihtiyaçları olan suyu çekmek için açıldığı düşünülebilir. Ama belki de bunlar bir kuyudan fazlası, farklılıklara açılan olasılıklardır. Hatta belki de farklı inanışlara...



Şekil 2. *İnce Kentler 1.*

Çalışma 3: Kentler ve Arzu 2 (Şekil 3)

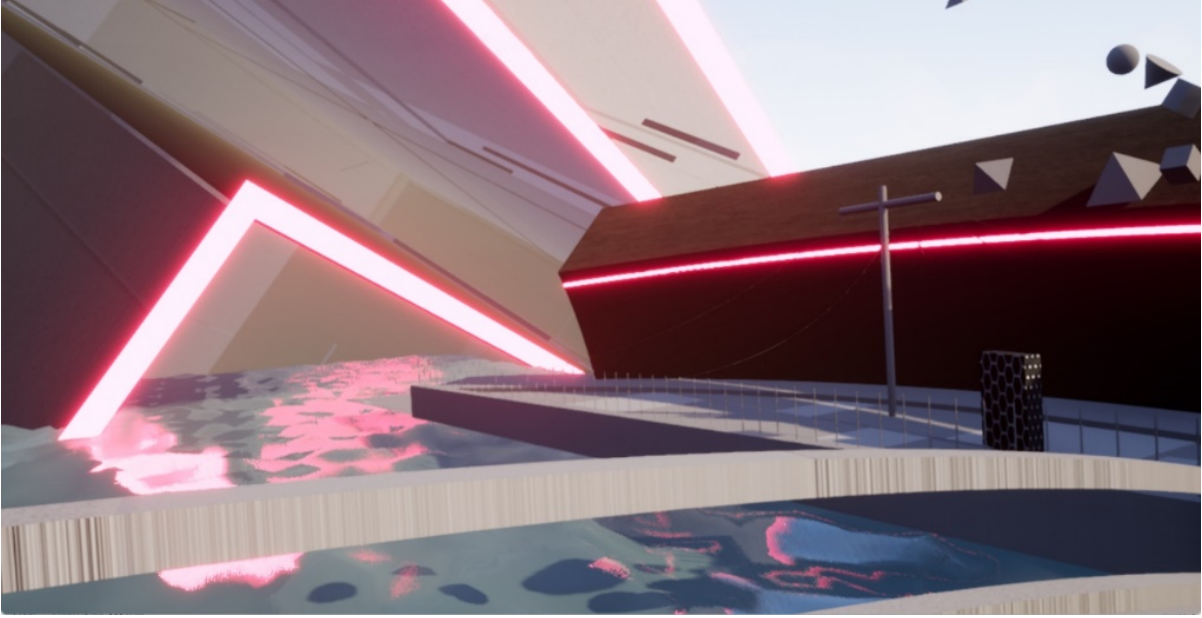
Pasaj altı nehrin ve üç sıradağın ötesinde, bir görenin bir daha unutamadığı kent, Zora'yı betimler. Kentin bu kadar akılda kalıcı olmasının nedeni benzersiz bir güzellik sunmasından çok, sokakların ve sokaklar boyunca evlerin, evlerdeki kapı ve pencerelerin sıralanışıyla, bir müzik ritmi gibi oluşturduğu ahenktir. Zora'nın her güzergâh noktası ile her fikir arasında benzerlikler ve zıtlıklar kurulabilmesi onun akılda kalıcılığının nedenidir.



Şekil 3. Kentler ve Anı 4.

Çalışma 4: Kentler ve Anı 3 (Şekil 4)

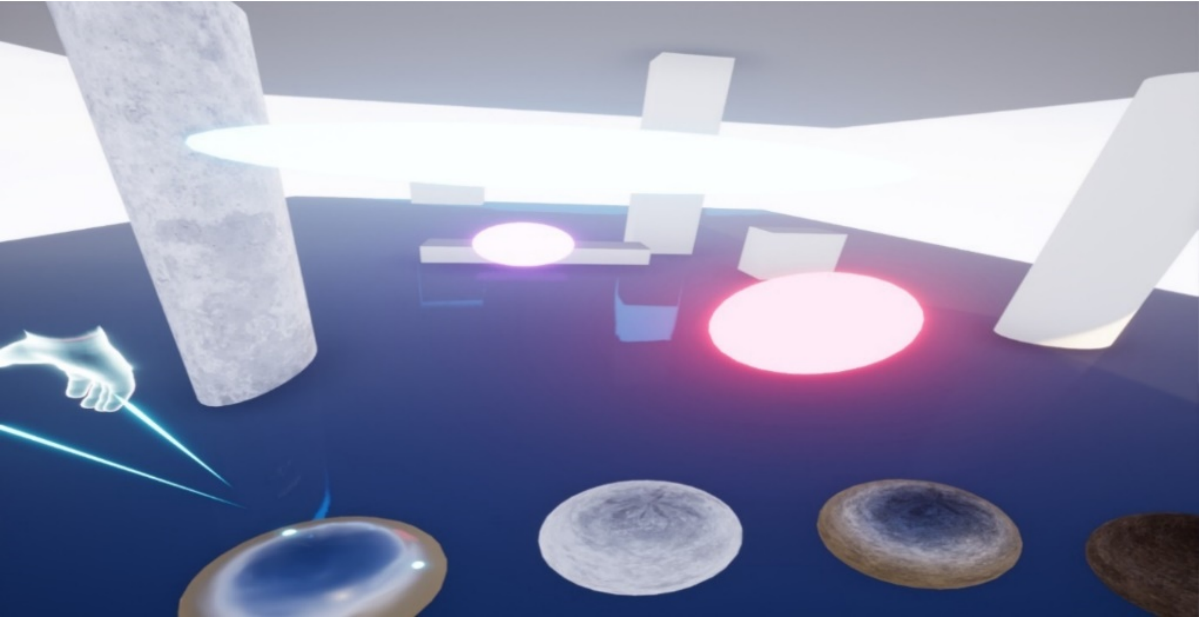
Öykü yüksek burçlardan ve sayısız merdivenden oluşan Zaira kentini konu alır. Kentin görkemli burçları, kemerleri ve kurşun kaplı çatıları vardır. Ama ona asıl özelliğini veren ne bu yapılarıdır ne de kapladığı alan. Kentin yaşanmışlıkları ve anıdır orayı Zaira yapan. Yaşanmışlıklar ve anılar çoğaldıkça kent de genişler.



Şekil 4. Kentler ve Anı 3.

Çalışma 5: Kentler ve Arzu 2 (Şekil 5)

Pasaj iç içe kanalları olan, sırlıslam, göklerinde uçurtmalar uçan Anastasia adında bir kenti tasvir eder. Anastasia açığa çıkmayı bekleyen en gizli, en tutkulu arzuların kentidir veya bu arzulara karşı koymanın. Onları salıvererek yaşamak veya bastırmak arasındaki kararsızlık kente kimliğini verir. Anastasia insana arzularını doyasya yaşama imkânı vererek onu özgür mü kılar yoksa tutsak haline mi getirir?



Şekil 5. Kentler ve Arzu 2.

Üçüncü aşamada ekipler ürettikleri çalışmaları SG ortamında deneyimleme imkânı bulmuşlardır. Böylece öyküleri okurken zihinlerinde canlanan hayaller, ortaya koydukları somut veya soyut çalışmalar ve SG ortamında deneyimledikleri hallerini, zihinlerinde karşılaştırarak, düşünceleri sağlamıştır. Son

olarak öğrenciler yok-mekân üzerine kurdukları düşler, bu düşler sonucu ürettikleri çalışmalar ve edindikleri deneyimler üzerine tartışmalar yaparak deneyimlerini diğer katılımcılarla paylaşmışlardır.

SONUÇ

Akılçıların mekânı idealize etme çabası boşuna değildir. Harvey'in (2013) de dediği gibi mekânı mutlak bir kavram olarak kabullenmek, onu maddeden bağımsız bir 'kendinde şey' haline getirir. Olguların ayırt edilebileceği ve sınıflandırılabilmesi bir yapıya dönüştürür (Harvey, 2013). Böylece formel mantıkla açıklanması ve belirginleştirilmesi mümkün hale gelir. Ancak mekân üretimi söz konusu olduğunda kavramsal olarak onu belirsizliklerinden ayırmak mimarlığı zanaatsal bir uğraşa indirgeyecektir. Çünkü "anlam ne kadar belirginleşirse, yaratıcı kapasite, icat, hayal gücü o kadar az söz konusudur; sadece emekten bahsedilebilir" (Lefebvre, 2014). "Tıpkı bir filozofun diyeceği gibi ne bir öznedir o ne bir nesne" (Lefebvre, 2014), ne de boş bir çerçeve. Hegel (2008) mekân kavramı söz konusu olduğunda sınırlı ve sınırsız olma durumu arasında bir gelgitten bahseder. Mekân bir yönüyle nesnelere farklılaşması ve ayrılması nedeniyle sınırlı gibi görünür. Ancak nesnelere sürekli kurduğu karşılıklı bağ ve onları kategorize etmedeki rolü açısından da sonsuzluğa ve belirsizliğe kaymaktadır. Vidler'in (1999) de dediği gibi "algılanması ve kullanımı, bireysel ve sosyal olguların bir ürünü olduğu için, mekân kökeninde tartışmalı hale gelir". Belki de mekânı var eden doğasındaki bu diyalektik gerilim ve tartışmalı haldir.

Wittgenstein (2011) mekânın, şeylerin konfigürasyonu için bir olasılıklar sistemi olduğunu savunur. Wittgenstein'in perspektifinden bakıldığında -tıpkı gördüğümüz ve betimleyebildiğimiz her şey gibi- (Hadot, 2009) "mekân" veya "mekanlar" da başka türlü olabilirdi. Mekân üretimi söz konusu olduğunda mekânın sadece fiziki anlamda değil kavramsal olarak da sürekli yeniden üretilmesi gerekmektedir. Mekâna değişmez tanımlar getirerek ideal mekanlar tasarlamaya çalışmanın pek geçerliliğin kalmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bunun yerine mekân kavramı üzerine sürekli yeni bakış açıları geliştirmeye çalışmak daha yararlı olacaktır.

Çalışmada yok-mekân üzerine tartışmalar yapılarak, düşler kurularak ve yaratı denemeleri yapılarak söz konusu belirsizlik hali irdelenmeye çalışılmıştır. Öğrenciler okudukları kısa öyküler üzerinden yok-mekân kavramına dair hayaller kurmuş ve bu hayallerini mekânın üretimiyle ilişkilendirerek ifade etmeye çalışmışlardır. Gruplardan bazıları daha çok mekânın yok-mekân hali üzerine yoğunlaşmış pasajları okurken ve tartışırken düşledikleri yok-mekânı soyut modellerle ifade etmeye çalışmıştır. Bazı gruplar ise yok-mekân halinden mekân haline geçiş sürecine yoğunlaşmış ve pasajların zihinlerinde oluşturduğu -belki de anılarından gelen- mekân imgeleri üzerine denemeler yapmışlardır.

Sanal gerçeklik ortamları ve sayısal tasarım araçları mekânın fiziki boyutunun sorgulanmasında yeni ufuklar açmıştır. Çalışmada öğrenciler sayısal tasarım araçlarını alıştıkları şekilde proje çizme işlevinin dışında mekânın diyalektik olarak irdelenmesi için kullanmışlardır. Yok-mekân üzerine kurdukları düşleri sayısal tasarım araçlarını kullanarak görselleştirmişlerdir. Dahası gerek kendi yaratı denemelerini gerekse diğer grupların yaratı denemelerini SG ortamında deneyimleme fırsatı bulmuşlardır. Böylece bu araçların proje çizme ve sunma işlevleri dışında yaratıcı düşünce için nasıl kullanılabileceğine yönelik yeni bakış açıları geliştirmişlerdir.

Mekânın ne olduğuna dair sorular onun ne olduğundan daha önemlidir. Bu soruların çeşitlendirilmesi kavramın sürekli yeniden üretilmesine yardımcı olacaktır. Çalışma sonunda katılımcıların değerlendirme amaçlı yaptığı tartışmalarda, neredeyse herkesin mekân ve yok-mekân üzerine zihninde öncesine göre daha çok soru işareti olduğu gözlemlenmiştir. Nasıl ki mekân kavramı kesin olarak tanımlanamıyorsa yok-mekân kavramı da tanımlanabilir gibi gözükmemektedir. Onları çekici kılsa bu belirsizlikleridir.

Kavramları belirginleştirmeye -dolayısıyla kalıplara sokmaya- çalışmak yerine onlar üzerine yeni sorular üretmek ve yeni düşünme denemeleri yapmak daha yararlı olacaktır.

ÇIKAR ÇAKIŞMASI

Yazar, makale hakkında herhangi bir çıkar çakışması olmadığını beyan eder.

KAYNAKÇA

- Arslan, T. V. (2009). Yok-Mekânlar ve Kimliksizlik: Alışveriş Merkezleri Örneğinde Yok-(Çok)-Mekân Olgusu. *Mimarlık*, 347(Mayıs-Haziran), 80-83.
- Auge, M. (2016). *Yok-Yerler* (T. Ilgaz, Ed.). Daimon.
- Bachelard, G. (2014). *Mekanın Poetikası* (A. Tümertekin, Ed.). İthaki.
- Borrmann André König Markus Koch C. & Beetz J. (2018). *Building information modeling : technology foundations and industry practice*. Springer.
- Bumin, T. (2013). Hegel: bilinç problemi, köle-efendi diyalektiği, praksis felsefesi. YKY.
- Calvino, I. (2013). *Görünmez Kentler* (I. Saatçioğlu, Ed.; 14. Baskı). YKY.
- Hadot, P. (2009). *Wittgenstein ve dilin sınırları* (M. Erşen, Ed.). DoğuBatı Yayınları.
- Harvey, D. (2013). *Sosyal adalet ve şehir* (M. Moral, Ed.; 4. Baskı). Metis.
- Hegel, G. W. F. (2008). *Mantık bilimi* (A. Yardımlı, Ed.). İdea.
- Heidegger, M. (2012). *Varlık ve Zaman* (A. K. Çüçen, Ed.; 4. bs). Sentez.
- Jabi W. (2013). *Parametric design for architecture*. Laurence King Publishing.
- Kant, I. (2015). *Arı Usun Eleştirisi* (A. Yardımlı, Ed.). İdea.
- Koçyiğit, R. G. (2018). An Epistemic Analysis of The Concept of Non-Place (Non-Lieu) in Mark Augé. *MEGARON / Yıldız Technical University, Faculty of Architecture E-Journal*.
<https://doi.org/10.5505/megaron.2018.27880>
- Lefebvre, H. (2014). *Mekanın Üretimi*. Sel Yayıncılık.
- Sharr, A. (2013). *Mimarlar İçin Heidegger* (V. Atmaca, Ed.). YEM Yayınları.
- Vidler, A. (1999). *Mekanın Tektoniği*. *Mimarlık*, 289(5), 14-16.
- Vilar Elisângela Filgueiras E. & Rebelo F. (2022). *Virtual and augmented reality for architecture and design* (First).
- Wittgenstein, L. (2011). *Tractatus logico-philosophicus* (O. Aruoba, Ed.; 6th ed). Metis Yayınları.
- Woodbury R. (2010). *Elements of parametric design*. Routledge.