İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MUĞLAK MEKÂN AÇILIMLARI ÜZERİNE BİR OKUMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gizem KAYA

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

MAYIS 2014

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MUĞLAK MEKÂN AÇILIMLARI ÜZERİNE BİR OKUMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gizem KAYA
502101112

Mimarlık Anabilim Dalı
Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Nurbin PAKER KAHVECİOĞLU

MAYIS 2014

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502101112 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Gizem KAYA**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı **"MUĞLAK MEKÂN AÇILIMLARI ÜZERİNE BİR OKUMA"** başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Nurbin PAKER KAHVECİOĞLU**.....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER** .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Tansel KORKMAZ .....
İstanbul Bilgi Üniversitesi

Teslim Tarihi : **5 Mayıs 2014**

Savunma Tarihi : **27 Mayıs 2014**

Yeğenime,

ÖNSÖZ

Tez süresince farklı alanlara dalıp çıktığımı, her alanın getirdikleriyle parçalandığımı belirtmek isterim. Bu parçalanmalarım süresince bana yol gösteren, beni sabırla dinleyen ve destekleyen danışman hocam Doç. Dr. Nurbin Paker Kahvecioğlu başta olmak üzere, öğrenim hayatım boyunca bana yol göstermiş olan değerli hocalarım Doç. Dr. Yavuz Taneli'ye, Doç. Dr. Özgür Ediz'e ve Dr. Selay Yurtkuran'a, tez süresince manevi desteğini esirgemeyen Yrd. Doç. Dr. Zafer Sağdıç'a ve bilgi dünyamı genişleten Mehmet Konuralp'e teşekkürü bir borç bilirim.

Her zaman arkamda güçlerini hissettiğim, yolumu aydınlatan anne ve babama, heyecanıma ortak olup benimle heyecanlanan, sohbetleriyle maceralara atıldığım ağabeyime, gösterdikleri sabır ve ilgiyle her zaman yanımda olan hayalci arkadaşlarıma sonsuz teşekkür ederim.

Mayıs, 2014

Gizem Kaya
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **vii**
İÇİNDEKİLER ..... **ix**
KISALTMALAR ..... **xi**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **xiii**
ÖZET ..... **xv**
SUMMARY ..... **xvii**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Tezin Problematiği 1
1.2 Tezin Yöntemi 2
2. KAVRAMLAR VE İLİŞKİLER **5**
2.1 Mekân / Beden 6
2.2 Yaratıcılık Deneyimi 15
2.2.1 Beden ve yaratıcı olma durumu 25
2.2.2 Zihin ve yaratıcı olma durumu 27
2.3 Bölüm Sonucu 30
3. MUĞLAKLIK **33**
3.1 Muaflık 34
3.2 Çok Anlamlılık 35
3.2.1 Açıklık 35
3.2.2 Bulanıklık 36
3.3 Muğlaklık ve Kuantum Fiziği 39
3.4 Bölüm Sonucu 46
4. MUĞLAK MEKÂN AÇILIMLARI **49**
4.1 Muaf Mekân 51
4.2 İmkân Mekân 51
4.2.1 Açık mekân 52
4.2.2 Rezonans mekânları 56
4.3 Bölüm Sonucu 68
5. DEĞERLENDİRME VE SONUÇLAR **71**
KAYNAKLAR **77**
EKLER **82**
ÖZGEÇMİŞ **91**

KISALTMALAR

TDK : Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük
AMS : Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Tezin örüntüsü. 6
Şekil 2.2 : Tin, beden, mekân ilişkisi ve deneyimin oluşması. 8
Şekil 2.3 : Chicken Point Cabin (Kundig, 2012), (Url-1). 10
Şekil 2.4 : Kengo Kuma yerleştirmesi (2014), (Url-2). 12
Şekil 2.5 : Aperture (Gormley, 2009-2012), (Url-3). 13
Şekil 2.6 : Domain Field (Gormley, 2003), Quantum Clouds (Gormley, 1999-2009), (Url-4). 14
Şekil 2.7 : De Ars Magna Lucis et Umbrae (Kircher, 1646). 19
Şekil 2.8 : Deneyim alanları ve boğum noktaları temsili. 22
Şekil 2.9 : Nimbus serisi, (Smilde, 2012-2014), (Url-5). 24
Şekil 2.10 : Multiple Shadow House (Eliasson, 2010), (Url-6). 26
Şekil 2.11 : The Weather Project (Eliasson, 2003), (Url-7). 27
Şekil 2.12 : Kesinlik - çok anlamlılık - bulanıklık hâlleri. 28
Şekil 2.13 : Infuse (Ohno, 2013), (Url-8). 29
Şekil 2.14 : Tez örüntüsü - ana kavramlar. 30
Şekil 3.1 : Parçacık modeli, dalga modeli ve çift yarık deneyi, (Madde ve enerjinin aynı anda dalga ve parçacık gibi davranması). 42
Şekil 3.2 : On space time foam (Saraceno, 2012-2013), (Url-9). 44
Şekil 3.3 : On space time foam (Saraceno, 2012-2013), (Url-10). 45
Şekil 3.4 : Tez örüntüsü - alt kavramlar. 46
Şekil 4.1 : Muğlak mekân açılımları. 50
Şekil 4.2 : Olasılıklar içinden bireylerin seçtiği temsili oluşumlar. 54
Şekil 4.3 : Shadowboxx - kabuğun açılması, (Kundig, 2010), (Url-11). 55
Şekil 4.4 : Shadowboxx - banyo kabuğunun açılması, (Url-12). 55
Şekil 4.5 : Shadowboxx - iç mekândan bakış, (Kundig, 2010), (Url-13). 56
Şekil 4.6 : Katılımcıların etkisi ile değişen mekân oluşumu temsili. 58
Şekil 4.7 : Cloud Cities (Saraceno, 2011), (Url-14). 58
Şekil 4.8 : Net blow-up (Numen, 2013), (Url-15). 59
Şekil 4.9 : Blind Light (Gormley, 2007), (Url-16). 60
Şekil 4.10 : Blur Building - konsept çizimleri (Diller+Scofidio, 2002), (Url-17). 61
Şekil 4.11 : Blur'e yaklaşım, (Url-18). 62
Şekil 4.12 : Blur Building - değişen görünüşler. 62
Şekil 4.13 : Feelings are facts (Eliasson & Yansong, 2008), (Feng Li/Getty Images AsiaPac). 64
Şekil 4.14 : Your blind passenger (Elliasson, 2010), (Url-19). 64
Şekil 4.15 : Cloudscapes I (Kondo & TRANSSOLAR, 2010), (Url-20). 65
Şekil 4.16 : Cloudscapes II (Kondo & TRANSSOLAR, 2011), (Url-21). 66
Şekil 4.17 : Poetic cosmos of the breath – kurulum aşaması, (Saraceno, 2007), (Url-22). 67

Şekil 4.18 : Poetic cosmos of the breath - değişen kabuk, (Saraceno, 2007), (Url-23). 67
Şekil 4.19 : Tezin örüntüsü – açılımlar. 68
Şekil 5.1 : Kavramlar ve ilişkiler. 75

MUĞLAK MEKÂN AÇILIMLARI ÜZERİNE BİR OKUMA

ÖZET

Tasarlanan mekânlar dünyada olma durumunu anlamak için bir uyarıcı veya köprü olabilir mi? Mekânın nitelikleri ile bedenin ve zihnin keşiflerine çıkılabilir mi? Mekân ne tür seçenekler sunabilir? Kişi mekânı nasıl tamamlar, bedeni ve zihni ile mekâna nasıl ve ne şekillerde müdahale edebilir?

Tez bu sorular ile başlayarak mekân-beden-deneyim kavramlarını ve bunlar arasındaki ilişki potansiyellerini kurcalamaktadır.

Mekânların beden için oluşturduğu senaryo, temel edimlerimizi içermekte olup, mekânı her tekrar deneyimleyişimizde, hafızamızdan geri çağırdığımız edimleri konu alır. Hafızamızdan geri çağırdıklarımız, her seferinde birbirlerinden farklı olsalar bile, varoluşsal bağlamda yeterince uyarıcı olamazlar. Bazı mekân ve kurgular ise, varoluşsal açıdan kendimizi, zamanı ve mekânı sorgulamamızı, yeniden keşfetmemizi, yeni tecrübeler edinmemizi, farklı tanımlar yapmaya ve kendi yaratımlarımızı oluşturmaya teşebbüs etmemizi sağlayabilir.

Tezde, alışık olduğumuz mekân deneyiminin dışına çıkıp, çoklu anlamlandırmalara izin veren alternatif alanlar aranmıştır. Bu arama sırasında araç olarak kullanılan kavram ise 'muğlaklık' ve onun uzantılarıdır.

Çalışma kapsamında ‘muğlak’ olarak tanımlanan mekân, farklı fiziksel katmanlar veya zihinsel anlam açılımları oluşturarak, bireyin mekânı algılarkenki tüm sınırlılıklarını bulanıklaştırmaya çalışmaktadır.

Muğlaklığın aslında tüm mekân ve kurgular içerisinde bulunduğu söylenebilir. Boş bir mekânın bile oluşturduğu imaj kişiden kişiye değişebilir -ki bu da muğlaklık barındıran bir durum teşkil eder. Ancak muğlaklığın bu hâlini biraz daha ileri götürmek, bu şekilde buyurgan kalıplardan çıkarak mevcut yaklaşımımızı dönüştürmek amaçlanmıştır.

Birinci bölümde, tezin problematiği ve yöntemi belirtilmektedir.

İkinci bölümde, tezin ana kavramları olan "mekân", "beden" ve "deneyim" kavramları incelenmekte, kavramlar arası bağlantılar kurulmaktadır. "Deneyim" kavramı, sınır aşma-hata yapma durumları ile ilişkilendirilerek, bedenin ve zihnin yaratıcılığı içinde incelenmektedir.

Üçüncü bölümde, tezin söz konusu bu üç ana kavramına eklemlenen "muğlak" kavramı, bizim mekânı sorgulayışımızın yanı sıra, mekânın kendini sorguladığı durumları ortaya çıkaran bir potansiyel ve araç olarak tanımlanmaktadır. "Muğlak" kavramının anlam katmanlarının neler olabileceği sorgulanmaktadır. Ayrıca bu bölümde kuantum fiziğinin muğlaklık ile ilişkilendirilen bazı kavram ve ilkelerine değinilmektedir. Yeni bilimde nesnel gerçeklikten öznel gerçekliğe geçiş söz konusudur. Muğlaklığın potansiyelleri de bu geçiş ile bağdaştırılmıştır.

Dördüncü bölümde ise muğlaklığın alt kavramları, mekân ile ilintili olarak tekrar ele alınmıştır, güncel mimarlık örnekleri üzerinden değerlendirilmiştir. Mekânın beden ile ilişkisi, bedenin mekânda oluşturduğu kurgular, bedenin mekâna etkileri ve mekânın muğlaklaşarak zihni yaratmaya ittiği durumlar tartışılmıştır. "Muğlak mekân açılımları", olanaklılık ortamı oluşturmaya ve mekân ile kurulan ilişkileri deneyim üzerinden sorgulamaya çalışmaktadır.

Beşinci bölümde ise ortaya konan problematik ve onunla sorgulanmaya başlayan muğlak mekân açılımları tartışılmıştır. Tez, muğlaklığın açılımları ile ilişkili olarak mekânın geçirdiği mutasyonları, mevcut mekân kavrayışımızı geriye veya ileriye götürebilecek alternatifler olarak karşımıza çıkarmaktadır.

A READING ON AMBIGUOUS SPACE EXPANSIONS

SUMMARY

What is the possibility for designed spaces to be a stimulant or a bridge to understand the state of being-in-the-world? Is it possible to find new ways to explore our body and mind by using characteristics of space as a guide? What are the potentials of space? How does a man complete the space? How compatible are they? Do they let one another be? How to make them let one another be?

The study begins with asking these questions and aims to discuss the relevance between body, space and experience, which is conceived as a problem within the context of 'rigidity of space'.

The scenario of space contains the base actions of man and subjects the images we create when we experience the same actions to itself. Every time we recall the images from the mind, they could be different one from the other but not stimuli in the way of existence. Some spaces and scenarios are emerging positions to question ourselves, space, time and explore them all, make definitions in a different way, experience 'the new' and create our surroundings.

The study is aimed to ruin the space experience that we are accustomed and search for the alternative areas which allows multi-meaning understandings. During this search, 'ambiguity' and its expansions are used as tools to think with.

The spaces defined as ambiguous, create different physical or mental layers; they blur the limitations while body perceiving space.

'Ambiguity' can be existed in all spaces and fictions, nevertheless the study aims to examine the beyond, exclude the imperious modes and change the existing approach.

The first section defines the problematic of the thesis and the methods of it.

In the theoretical framework of the thesis, three concepts are discussed: Space, body and experience. ‘Loss of awareness due to ordinary experiences’ was detected in Bergson and Shrödinger’s approaches and ‘awakening consciousness’ is thought within the context of being creative which has influence of stimulating. For this reason, the concept of experience in the thesis is discussed within the scope of the 'being creative experience'.

The literal spaces or concepts do not allow any intervention to theirselves, but ‘being creative’ experience requires a physical or mental intervention. At this point the 'ambiguity' concept is participated in the thesis as a potential which creates opportunities for physical or mental interventions to the space. The possibility of revealing ‘being creative’ experience with space and its expansions is examined by using ‘ambiguity’ as a tool.

For understanding the intellectual background of the concepts of the thesis, firstly different approaches of various thinkers has revealed through literature research. In this way, the possibility of emerging the new types of experience is discussed.

In the second section, body, space, experience and the relevance between them is examined. The likelihood of alternative potentials of experience that is dealt with under the title of creativity experience is reviewed, the situations where body effects to space or space enforce mind to create are discussed. In the thesis, space is not simply a thing outside one's body, but an extension of it. This section also refers Deleuze and Guattari's approach to body and machines to help understanding the above-mentioned relation.

Third section defines 'ambiguity' and its connotations. It mentions not only the situations that we question space but also the situations that space questions itself. Afterwards, basic principles of quantum mechanics, which are related to multilayered situation in 'ambiguity', are referred. The transition of the reality from objectivity to subjectivity is mentioned.

Ambiguity carries hides, it might have implications; it might be polysemic. As opposed to this, inexpressiveness/ meaninglessness do not leave any reality or image to think with. In this context, inexpressiveness/ meaninglessness (exemption) may be incorporated into ambiguity.

Ambiguity is examined in the status of polysemy and exemption. Exemption represents the state of being exempt from all meanings/images. On such an occasion, there is no reality or resemblance, therefore mind could reveal its own creativity.

However, without adhering to any image which is impossible even to think about, the state of being exempt / meaninglessness remains a utopian idea.

Polysemy contains multiple meanings at the same time therefore it forces people to struggle. In multiple meanings, each person attaches to different meanings. Participants involve in the creative process by exerting to create their own significations. Polysemy might be composed of given layers of meaning [openness], or hidden layers of meaning [blurrines].

Openness creates potentials and represents unfinishedness. There is a possibility of intervention to an open thing / situation / space.

Blurrines literally represents ‘blur’, it is dynamic and variable. People in this varying fields, are scattered among different meanings and images.

Fourth section focuses on the examples of different types of ambiguous spaces. Space changes by mixing 'ambiguity' and its connotations with itself. Mixes and overlaps emerge derivations and potentials of body-space relation. The thesis puts forward ambiguous space derivations/expansions to change aspects of the current space conceptions. These expansions are defined as mutations by referencing Schrödinger’s approach.

The multiple layers of meaning might be obvious or hidden. In these cases, the different potentials of the space revealed by one’s body or mind. In this way, space becomes one’s own design.

In ‘open-spaces’, description of spaces might be changed by the participants, nevertheless this is performed within a certain limit. The ‘open-space’ does not

include any physical blur; mostly it allows the participants for resettlement/ rearrangement.

‘Resonance-spaces’ are fuzzy, blur and variable, wherein there is a situation that disrupts the current meanings. Participant in this blur, goes into a mental struggle and efforts to create his own meaning.

The final section comprises a general evaluation and a brief discussion on the findings of the study. The study is like a web of ideas, inferring from the relevance between body and space. It is part of a continuing investigation/discussion to determine what relationship there might be between body and space. It becomes a research of the ways in which users operate. The concept of 'ambiguity' is participated in the web so as to make such a discussion possible. The usage of 'ambiguity' in the study draws on multiple interpretations of the term and indicates pathways for further interpretations of space.

1. GİRİŞ

1.1 Tezin Problematiği

> "Zihnin alışılagelmiş bariyerlerini yıkma korkusuyla yaşayanların egemen olduğu bir kültürel atmosferde çağdaş üretim yapılamaz. Çünkü, çağdaş tasarımsal, sanatsal, mimari üretim, öncelikle bildik zeminleri, alışılagelmiş kalıp yargıları, kurulu düzenleri en azından tartışmalı kılan üretimdir." (Tanyeli, 2011)

İnsanın dünyayı algılaması edindiği deneyimler ile gerçekleşmektedir. Ömrümüzün büyük bir çoğunluğunun mekânlarda geçtiğini göz önüne alırsak, bu deneyimleri edinmemiz sırasında mekân ile ilişki içinde olduğumuz durumların/pozisyonların önemli olduğundan söz edilebilir.

Bireyin varoluşu ile ilgili potansiyeller barındıran mekânın, çoğu zaman sert, katı, ulaşılmaz, tahmin edilebilir olması, sahip olduğu potansiyelleri açığa çıkarmasını zorlaştırır, bizi kendine kattığı durumları azaltır. Bu bağlamda, mekanın kesinlik ve apaçıklığına karşı, muğlak ve belirsiz olana yönelerek, mekânı kavrayışın farklı durumlarını tartışmak amaçlanmıştır.

Italo Calvino'nun "Ağaca Tüneyen Baron" adlı romanında, kitabın kahramanı Cosimo, babasına isyan edip, ağaçların üzerinde yaşamaya başlar ve bir daha yeryüzüne ayak basmayacağını söyler. Calvino kitapta, "dünyayı daha iyi görebilmek için biraz uzaktan bakmanın gerekli olduğunu" söyler.

Muğlâk ile Calvino'nun ütopyasında Cosimo'nun yaptığı gibi, mevcut olan statik mekân alışkanlıklarının dışına çıkmak ve bu şekilde mevcut olanı yeni/başka bir şekilde kavramak amaçlanmıştır.

Tez, muğlak mekândan yana veya ona karşı değildir, onu problematik olarak ele alıp, farklı deneyim potansiyellerinin araştırılmasında bir araç olarak kullanmayı hedeflemektedir. Mevcut olana farklı bakabilmek ve onu geliştirebilmek için, muğlaklığı kullanarak var olanın dışına çıkar. Muğlak'ın deneyimi, algı, varoluş, dünyada olma kavramları ve bunları anlamlandırma ile iç içedir. Bireyin kendi ile, bedeni ile, dünya ile, mekân ile olan ilişkilerini merak eder ve mekânla kurduğu

ilişkinin açılımlarını sorgular. Amaç, yeni bir mekân tanımı yapmak veya yeni ilişkiler türetmek değil, muğlaklığın sunduğu olanakları tartışmaya açmaktır.

Zihin ve beden, kesin ve konforlu alanlarda değişmez bir döngünün içinde, kendi ve diğer farkındalıklarından giderek uzaklaşırlar. Böyle alanlarda beden her şeyin nasıl, nerede olacağını bildiğinden, herhangi bir zorlanmaya maruz kalmaz. Zihin de aynı şekilde düşünmeye teşebbüs etmez. Deneyimlerimiz kesinlik içinde sıradanlaşarak, uyarıcı olma özelliklerini kaybederler. Mekân bu 'kesinlik' hâlini üzerinden atıp, farklı katmanlar, olanaklar, anlamlar barındıran bir 'muğlaklık' hâline geçebilir mi? Muğlaklık bu aşamada mevcut olanı tahrip etmek ve onun arka planını kurcalayarak yeni açılımlar oluşturmak için araçsallaştırılmıştır. Araştırma süreci boyunca farklı muğlak durumlara karşılık gelen farklı örnekler incelenmeye çalışılmıştır.

1.2 Tezin Yöntemi

Tezin kuramsal çerçevesinde üç kavram ele alınmaktadır. Mekân, beden ve ikisinin çarpışması ile ortaya çıkan deneyim. Aynılaşan deneyimlerle 'bilincin sıvışması', Bergson'un ve Shrödinger'in yaklaşımlarında bulgulanmış, 'bilinci uyanıklaştırma' yaratıcı olma durumunun uyarıcılığı kapsamında düşünülmüştür. Bu sebeple tez içinde deneyim kavramı, 'yaratıcı olma deneyimi' boyutunda ele alınmıştır.

Yaratıcı olma deneyimi, bir duruma bedensel veya zihinsel müdahale gerektirirken, değişmez/kesin mekânların herhangi bir müdahaleye izin vermediği düşüncesi tartışılmış ve bu noktada 'muğlaklık' kavramı, mekâna bedensel veya zihinsel bir müdahaleyi imkânlı kılan bir potansiyel olarak teze katılmıştır. Yaratıcılık deneyiminin mekân ile ortaya çıkarılıp çıkarılamayacağı muğlaklık kavramı araç olarak kullanılarak irdelenmiştir.

Araştırma süresince muğlaklığın farklı açılımları ile karşılaşılmış, bu karşılaşmalar yeni örneklere açılım yapmış, incelenen yeni örnekler de yeni kavramları ortaya çıkarmıştır. Örnekler seçilirken, muğlaklığın farklı açılımlarını ifade edecek projelerin seçilmesine çalışılmıştır.

Tezin ana kavramları incelenirken, tez çalışması kapsamında kavramlara ilişkin bakış açısının düşünsel altyapısının anlaşılabilmesi için öncelikle literatür araştırması ile farklı düşünürlerin farklı yaklaşımları ortaya konmuştur. Bu sayede deneyimin yeni türlerde ortaya çıkıp çıkamayacağı tartışılmıştır.

Tez bu çerçevede yapılan literatür araştırması ve ‘muğlak mekân açılımları’nın, literatür araştırması üzerinden yorumlanmasına dayanır. Bu yorumlar çerçevesinde mevcut mekâna dair yeni kavrayış önerileri tartışılmıştır.

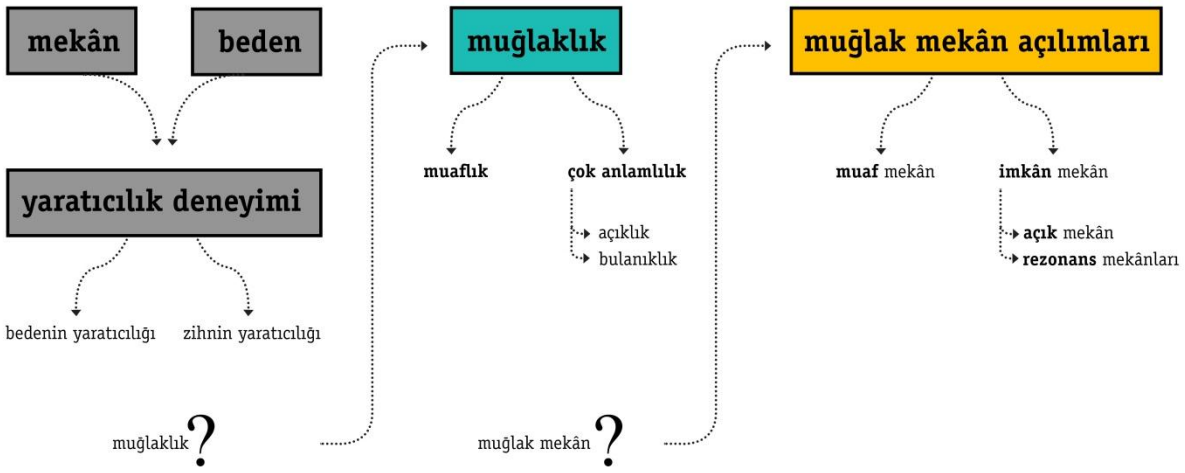
2. KAVRAMLAR VE İLİŞKİLER

Ormanda bir yürüyüş tüm duyu kiplerinin sürekli etkileşimi sayesinde zindelik ve sağlık verir; Bachelard (1971) "duyuların çokseslilig̃i"nden söz eder (aktaran Pallasmaa, 2011, s.52). Bu devamlı etkileşim, kişinin gerçeklik duygusunu güçlendirir ve yetkinleştirir. Mimarlık özünde, doğanın, insan yapımı âleme doğru algılamanın zeminini ve dünyayı deneyimleme ve anlamanın ufkunu sağlayan uzantısıdır. Yalıtılmış ve kendine yeten bir yapıntı (fiction) değildir (Pallasmaa, 2011).

Bedenin mekân ile karşılaşması, deneyimi doğurur ve deneyim bedenimizi, mekânı, dünyayı, varoluşumuzu düşünmemizin, sorgulamamızın ve bunları kendimize tekrar yansıtmamızın önünü açar. Bu döngü, beden, mekân ve deneyim kavramlarını birbirine sıkı sıkıya bağlar. Muğlaklık ise tez içinde bu üç kavram ile ilişkili olarak sorgulayışımızın sınırlarını genişletmek için bir araç olarak düşünülmüştür.

Deneyim kavramı teze çoğunlukla yaratıcılık deneyimi hâliyle katılmıştır. Yaratıcılık deneyimi, bedenin yaratıcı olma durumuyla ve beden haricinde zihinsel yaratıcılığın zorlandığı durumlarla ilişkilendirilir.

Aynı şeyi her deneyimleyişimizde ona yeni bir şey ekleriz, ancak ilk deneyimde yarattığımız imgeye yapışık kalırız. Bu yapışıklık bizi aşağı çeker. Yaratıcılık deneyimi ise yenilikler ve sınır aşmalar sunar. Muğlaklık da çalışmada, yaratıcılık deneyiminin fiziksel ve zihinsel tarafları ile bağlantılı olarak, bahsedilen aşağı çekişi tersine çevirecek, yaratıcı olma durumunu pekiştirecek bir kavram olarak tartışmaya açılmıştır. Mekân-beden ilişkisi, yaratıcılık deneyimi ve bunlara bağlanan muğlak durumlar sorgulanarak, muğlak ile başka alt kavramlar ilişkilendirilmiştir.



Şekil 2.1 : Tezin örüntüsü.

Bu bölümde tezin ana örüntüsünü oluşturan mekân, beden ve yaratıcılık deneyimi kavramları incelenecek ve birbirleri ile ilişkilendirilmeleri açıklanacaktır **(2.1).** Muğlak ise sonraki bölümde bu üç kavrama eklemlenerek örüntüye katılacaktır.

2.1 Mekân / Beden

Türk Dil Kurumu (TDK)'nun Büyük Türkçe Sözlüğü'nde mekân 'yer, bulunulan yer', 'ev, yurt', ve 'uzay' olarak tanımlanmıştır. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü (AMS)'nde ise mekân, 'insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk, boşun' olarak açıklanmıştır. Mimari bir mekân yaratmak ise, 'geniş anlamdaki doğadan veya peyzaj mekânından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamak' şeklinde tanımlanmıştır. Bu bağlamda mekânın sınırla ilişkilendirildiği söylenebilir.

Forty (2000), 20.yy başında yapılan mekân tanımlarını üç ana başlık altında toplamıştır:

> 1. Sınırlandırma olarak mekân: Çevrelenmiş alan ya da muhafaza olarak 'sınırlandırma' kavramı Semper'le başlayan ve Berlage ile Behrens tarafından geliştirilen geleneğe aittir. 1920'lerde mimarlar arasında revaçta olan bu anlam Loos tarafından Raumplan şeklinde kullanılmıştır.
> 2. Süreklilik olarak mekân: İç ve dış mekânın sürekli ve sonsuz olması durumu De Stijl ve Bauhaus tarafından benimsenmiştir.
> 3. Vücudun uza(nı)mı olarak mekân: Vücudun uza(nı)mı olarak mekân kavramı Schmarsow'a aittir. Ancak özgün bir çeşidi Siegfried Ebeling tarafından ortaya

> atılmıştır. Ebeling'e göre mekân, insan hareketleri ve yaşam arzusuyla aktive olan 'sürekli bir güç alanı'dır.

Bu bağlamda yapılan bazı mekân tanımlarına değinilecektir.

Forty (2000)'nin aktarımıyla Schmarsow'a göre mekân, bir bedene sahip olduğumuz için var olmaktadır ve daha sonra belirttiği üzere "mekânsal yapı, kendi organizasyonuna sahip bir dış beden olarak algılanmaktadır."

Michel De Certeau (1984) ise mekânı, yeni bir özgürlük biçimi olarak formüle etmiştir. Certeau'ya göre 'yer', nesnelerin birbirlerine göre konumlanışıyken, 'mekân' bunların deneyimidir.

Yer odaklı mekân görüşleriyle Heidegger, modernizme damgasını vuran mutlak mekân anlayışına karşı çıkmıştır. Heidegger'e göre, "mekânlar" matematiksel olarak kavranan "mekân"la değil, insan deneyimi yoluyla kavranan "yer"le varlık bulur (Sharr, 2013).

Sosyal bilimci ve coğrafyacı Doreen Massey ise yer'e karşı mekânı savunmuştur. Massey (2001), daha iyi bir geleceğe yönelik dinamizm içeren, farklılığa açık, ileriye bakan ve küresel bağlantılı "küresel anlamda yer" teorisinin temel savunucularındandır. Bu teoriyi temellendiren üç ana ilke vardır:

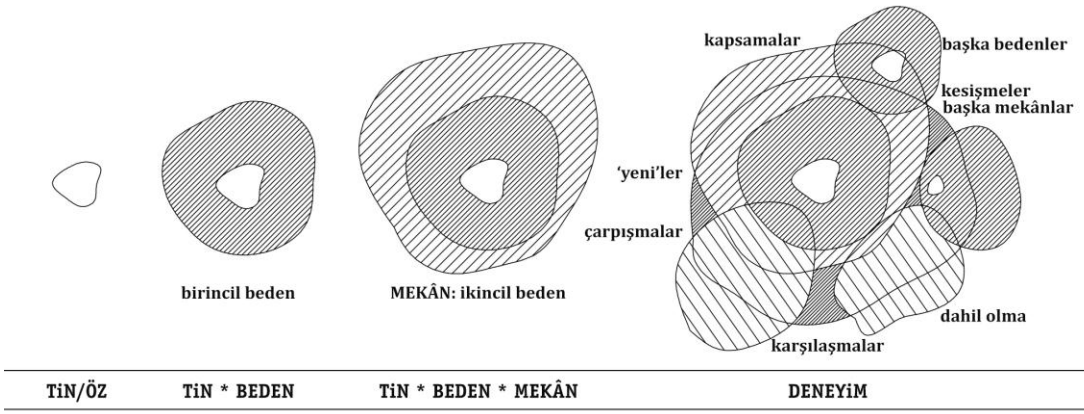
1. Mekân ilişkilerin ürünüdür.
2. Çeşitlilik durumu mekân kavramının tamamlayıcısıdır.
3. Mekân dinamiktir ve geleceğe açıktır.

Sınırlarla ilişkilendirilen mekân, sonrasında deneyim ile ilişkilendirilerek farklı anlamlar kazanmıştır. Pallasmaa (2011), modern mimarlık kuramı ve eleştirisinin, mekanı dinamik etkileşimler ve karşılıklı ilişkiler bakımından anlamak yerine, sınırları maddi yüzeylerle belirlenmiş maddi-olmayan bir nesne olarak görme yönünde güçlü bir eğilimi olduğunu belirtmiştir (s. 79).

Mekân dediğimizde ilk aklımıza gelen maddesel bir kuşatıcılıktır. Ancak, tez kapsamında mekân, manyetik bir alan olarak düşünülmüş, insanın kendisi ve çevresi ile ilişkisine dair farklı deneyim kanallarının araştırıldığı bir araç olarak ortaya

çıkmıştır. Burada mekân apaçık bir kuşatıcı olarak değil, kuşatıcılık özelliğinin farklı olanaklılıklar içinde belirdiği bir vücut olarak karşımıza çıkar.

Mekânın sarmalaması, bedenin sarmalaması ile eşdeğerdir. Beden dünyayı algılamamız ve şeyleri anlamlandırmamız için esas aracımızdır. Mekân ise, bedeni içine alan bir bedendir ve aynı işlevi gören ikincil aracımızdır **(2.2)**. Bu bağlamda mekânlar, Kahvecioğlu (2008) 'nun belirttiği gibi, algıya konu olan objeler olarak değil, dış dünyayı algılama şekilleri olarak karşımıza çıkar.



Şekil 2.2 : Tin, beden, mekân ilişkisi ve deneyimin oluşması.

Kişi, bedeni dünya ile çarpıştığı/iliştiği anlarda deneyim edinir ve bu deneyimler yoluyla kendi dünyasını kurar. Karşımıza ilk "şeyler" çıktığında ne yapmamız, nasıl davranmamız gerektiğini bilmeyiz. İlk deneyimimiz, hep yapışık kalacağımız birincil deneyim olarak kalır. Ayak basılmamış bir yere ilk kez basıp orada iz bırakmak gibi, silinmesi zor izler bırakır. Hayaller bile bu deneyimlere yapışık olarak kurulmaya başlar. Edindiğimiz deneyimler sınırlarımızı çizer. Nerede ne yapmamız gerektiğini bilmeye, nereye dokunduğumuzda ne hissedeceğimizi tahmin edebilmeye başlarız. Suda elimizi gezdirmek ve elimizle oluşturduğumuz dalgaları hissetmek ve bunun gibi bir çok deneyim, zamanla tekrarlandıkça sıradanlaşır. Deneyimlerimizle zihnimizin sınırlarını çizer ve onu hapsederiz. Sınırlarımız dışına çıkmak giderek zorlaşır; çünkü yaşadıklarımız, yaşayacaklarımızı kurar. Kapalılaşırız ve kapanırız.

Bedenimiz bir araç olarak bize fazlasını sunmaya kapalı hale gelirken; mekân, bedenimizden ayrı ama onu saran bir dış beden olarak farklılaşabilir ve bizi bu sınırlılıklar dışına çıkarabilir.

Bedenimiz mekân ile büyür, mekâna yayılır ve mekân ile etrafa yayılır. Mekan bedenimizin devamı olarak, deneyimlerimizin aracı olmaktadır. Biz bedende olduğu gibi, mekânda olduğumuzda da, aynı şekilde oluşumuzun farkına varırız.

Kurduğumuz dünyanın merkezinde bedenimiz vardır. Bedenimizin bulunduğu mekân, merkez mekân olur ve deneyimlerimiz sırasında algılama noktamız, referansımız olarak karşımızdadır.

Deneyimlerimiz bedenimizin çarpışmalarında vuku bulur. O zaman bedenimiz deneyim edindiren her şeydir. Deneyim edindiğimiz sırada araç her ne ise, bedenimiz o araçtadır, onunla bütünleşir, o olur.

Çarpışma anında beden ve bedene dönüşen her araç bir geçiş yeridir, deneyimin doğduğu alandır. Bizi etkileyen şeyler, zihnimizde oluşanlar, bedenler üzerinden geçerek bize ulaşır.

Ballantyne (2012)'ın aktardığı üzere, Deleuze ve Guattari, duyu organlarımızı makineler olarak tasavvur ederler ve kullandığımız tüm araçların bu makinenin parçaları haline geldiklerini ifade ederler. Örneğin gözlerimiz, görme makinesidir; teleskop ise daha uzağı görme makinesidir. Teleskop ile bakarsak daha öteyi görebiliriz, yani teleskop gibi araçlar bedenin kapasitesini genişletir ve çoğaltırlar. Bu durumda teleskop bir proteze dönüşür ve kullandığımızda görme makinesinin bir parçası haline dönüşür. İstediğimizde onları kenara bırakabiliriz; ancak ihtiyaç duyduğumuzda onlar bizim / bedenimizin / algılama makinemizin parçalarıdır. Ayrıca bu ek makinelere alışıklığımızdan söz ederler. Eğer onları kullanma alışkanlığı geliştirdiysek, onlardan ayrı olduğumuzda sanki elimizi veya gözümüzü kaybetmiş gibi yokluklarını fark edeceğimizi ve engelli gibi hissedeceğimizi belirtirler.

Mekân da alışık olduğumuz bir parçamızdır. Uzun süre dışında kaldığımızda kendimizi çıplak, korunmasız ve rahatsız hissederiz. Onun sarmalamasına ihtiyaç duyarız.

Anlamlı mimarlık, kendimizi bedenli ve tinsel tam varlıklar olarak deneyimlememizi sağlar (Pallasmaa, 2011). Her etkileyici mimarlık deneyimi çok duyulu bir deneyimdir; göz, burun, ten, dil, iskelet ve kasın her birinin, mekân, madde ve ölçekle ilgili niteliklerin ölçülmesinde eşit payı vardır. Mimarlık varoluşsal deneyimi, kişinin dünyada olma duygusunu güçlendirir ve bu, özünde güçlenmiş bir

kendilik deneyimidir. Mimarlık salt görme ya da klasik beş duyu yerine, birbiriyle etkileşen ve kaynaşan birçok duyusal deneyim alanı içerir (Jay, 1994).

Amerikalı mimar Tom Kundig, mekânı deneyimlememizi hayatı deneyimlememize benzetir ve onun gibi olması gerektiğini vurgular. "Chicken Point Cabin" projesinde kapıyı açma aracı olarak bir çark kullanılır **(2.3)**. Çark kapının uzantısı olarak bizi mekâna bağlar. Kundig'in (2012) burada yapmak istediği, Jay'in bahsettiği "etkileşen birçok duyusal deneyime" benzer.

> "Dokunmak önemli, ancak bu his diğer hislerle de etkileşiyor. Örneğin kapıyı oynatmak, – geniş kapılar yapmamın sebebi bu – o anda sizin omzunuz, kolunuz ve eliniz, o kapının bir uzantısı haline geliyor. Kapının fiziği ile bir konserdesiniz. Bu, düşündüğünüzde harika bir şey. İnsanların merak içinde bunu yaparken şaşkınlığa düşmelerini seviyorum" (Kundig, 2012).

Çark ile tin, maddeden algıları ödünç alır ve besinini bu algılardan çıkartır ve onlara hareket biçiminde geri verir; bu hareketleri özgürlüğüyle damgalar (Bergson, 2007). Çark aracılığı ile kapıya katılan, kapı aracılığıyla mekâna karışan kişi, farklı ilişkilendirmeler arasında kendine yer bulur, oluşunun farkına vardığı 'an'lar yakalar. 'An'larda yaşadığı deneyimden değişmiş olarak çıkar.



Şekil 2.3 : Chicken Point Cabin (Kundig, 2012), (Url-1).

İnsanın dünya içinde olma durumu ve durumu anlaması çeşitli etkileşimler ve bu etkileşimlerin edindirdiği deneyimler ile gerçekleşir. Mekân, dünyada olma durumunu anlamak için bir köprü görevi görür. Köprü bir süreç gibidir. Mekânı deneyimlememiz bedensel bir etkileşim ile gerçekleşir. Beden mekân ile ne kadar çok etkileşim içinde olursa, insanın yer ile olan ilişkisini anlaması da o ölçüde kolaylaşır ve bu deneyimler ile insan, mekân ve çevreyle bütünleşerek kendi dünyasını kurar.

Gündoğan (2010), Bergson'a göre maddenin belli şartlar içinde, belli tarzda davrandığından bahseder. Maddenin davranma tarzının ve yaptığı şeylerin, belli şartlar içinde ve belli bir tarzda olduğu için önceden kestirilebilir olduğunu ifade eder (Gündoğan, 2010, s.53). Maddeleşme ve önceden kestirilebilirlik ile mekân beden için, beden de mekân için pasif bir role bürünür. Deneyimlerimizde bedenimize çizdiğimiz sınırlamalar ve mevcut mekânın bizi içine soktuğu kısır döngü, farkındalığı azaltır ve mekân, dünyayı anlamlandırmadaki aracı rolünden sapar.

Bedenin etkide bulunması, bedenin kendini ve dış dünyayı anlaması ile ilişkilidir. Mekân, varoluşumuzu anlamlandırmada bir araç olarak bedenle bütünleşir. Bedenden kopan bir mekân ise, tüm ilişkilerden yalıtılmış bir hacim olarak maddeleşir, geride kalır.

Kent C. Bloomer ve Charles W. Moore Body, 'Memory and Architecture'da "bugün barınaklarımızda eksik olan, beden, imgelem ve çevre arasındaki potansiyel alışverişlerdir." açıklamasını yaparlar (aktaran, Pallasmaa, 2011, s.51).

Tanyeli (2011)'nin aktarımıyla Japon mimar Kengo Kuma, tüm totaliter sistemlerin estetik alanındaki ana hedefini bir kenara koyup, nesne mimarlığını ortadan kaldırmaktan bahsetmektedir. Özneler özne olarak var kalacaklar, özgür olacaklar, amaç ve eylemlerini, taleplerini dışa vuracaklar; ama, bunların bir sonucundan ibaret olan "nesne mimarlık" ortaya çıkmayacaktır. Özne, özne olarak davranacak, ama nesnesi olan mimarlık, Kuma'nın deyişiyle "gözlerden silinecek"tir. Aslında burada Kuma, tasarımcının egosu altında tasarlanan mekânların gözlerden silinmesinden bahseder. Mekânın, tasarımcının egosundan kurtularak, kullanıcının varoluşunu anlamlandırmada bir yol sunması durumu dikkate değerdir.

Kuma (2014), insanın doğadaki uyaranlara çeşitli tepkiler verdiğini, onun istediğinin ise insanın, mekândaki yapay uyaranlara verdiği tepkileri görmek olduğunu ifade eder. Londra'da, mekânı bir deneyim alanına dönüştürme konsepti çerçevesinde gerçekleştirilmiş "Sensing Spaces" sergisi içinde yer alan yerleştirmesi için Kuma (2014), maddenin durumlarını azaltarak, algılamaları fazlalaştırmak istediğini belirtir **(2.4)**. Farklı kokulara sahip bambu strüktürlerden oluşturduğu düzen ile, mimaride koku algısının önemini vurgulamaya çalışır.



Şekil 2.4 : Kengo Kuma yerleştirmesi (2014), (Url-2).

Mekân birey için, birey odaklı tasarlansa da stabil kimliği ve kütle yapısı ile bireyden uzaklaşır. Kağıt üzerinde düşünülen kurgular gerçek hayatta birey için uygulanamaz hale gelir ve birey mekândan kopuk, mekân haricinde bir canlı olur. Mekân bedeni saran, bedene hakim olan kütle hissi verir, beni gören mekân, benim üstümde olmaya başlar. Bu bağlamda bedenin mekânla olan ilişkisinin 'kısıtlı' bir hâl aldığı söylenebilir. Çünkü beden, var olan mekâna müdahale edemez ve mekân ile bedensel bir etkileşim içine giremez.

Müdahalesizlik durumunu tersine çevirmek, mekânı yaratanın, oluşturanın beden olduğu, mekân-beden arası sınırların bulanıklaştığı, mekânın beden üzerinde kontrolsüz olacağı hacimler yaratılabilir mi? Mekânın içine aldıklarının davranışlarını denetler vaziyetten çıkması nasıl sağlanabilir?

İngiliz heykeltraş Antony Gormley, çalışmalarında bedeni bir obje olarak değil, bir yer olarak keşfetmeye çalıştığını ifade eder. Beden-mekân ilişkilerini sorguladığı çalışmalarından Aperture serisi (2009 - 2012), Gormley tarafından şu şekilde anlatılır:

> "İskoç aydınlatma uzmanı Lord Kelvin bir keresinde uzayın hangi geometri ile sınırlı olabileceğini sordu. Cevap en anlaşılmaz ve en geçici olanlardan ortaya çıktı: baloncuklar ve köpük gibi boğumlarının 120 dereceden düşük açılarla birleştiği, merak uyandıran bir geometri. Beden mekanının da bu tür geometrilerle kendini açmasına çalışıyorum. Aperture, bedenin kendisini, onu sarmalayan mekâna açtığı anı simgeliyor."

Aperture'da beden, dünya ve yer ile ilişkili, açık bir olasılıklar mekânını çağrıştırır ve bir çeşit yapısal karmaşıklığa dönüşür **(2.5)**. Bedenin içi dışa yayılarak mekâna

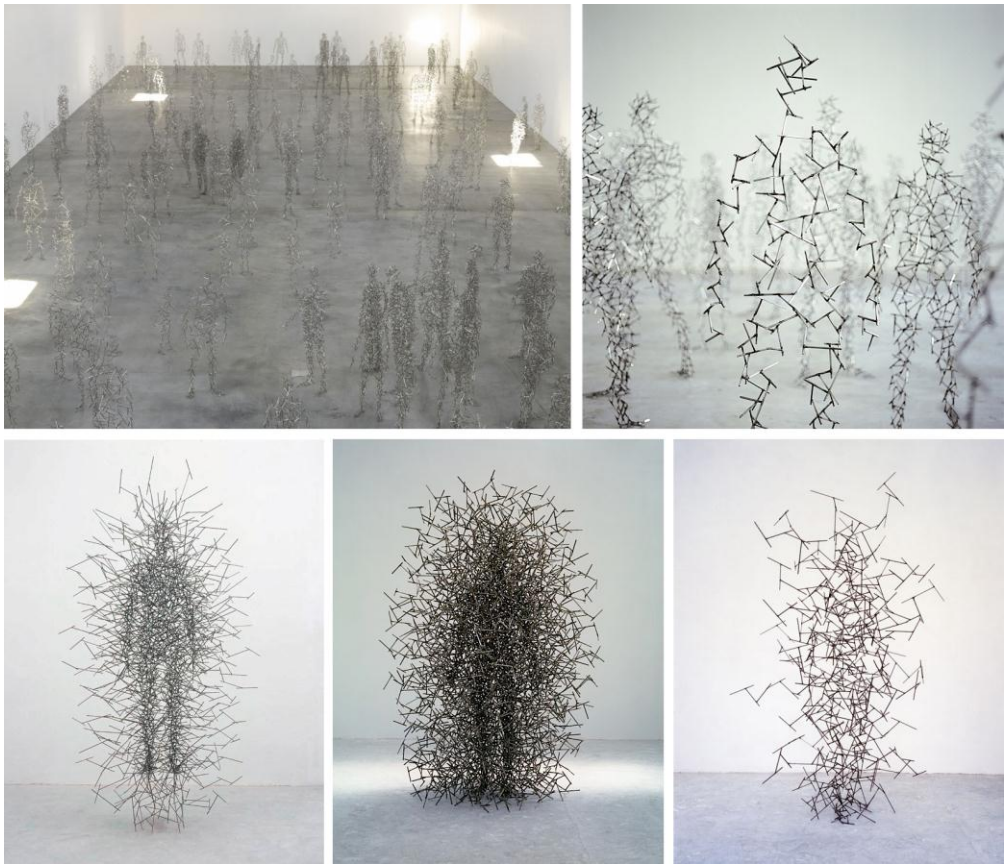
karışır. Mekân bedenle birlikte olduğundan daha farklı görünümlere bürünür, her bedenle farklı yeni oluşumlar ortaya çıkar.



Şekil 2.5 : Aperture (Gormley, 2009-2012), (Url-3).

Sanatçı Domain serisi için yaptığı çalışmalarında bedenin iç mekânını düşünmeye yöneldiğini, ancak bu çalışmalar boyunca deriyi yaymak ya da görmezden gelmek istediğini ve bu sebeple çalışmalarında bedenin görünmez bir deri ile kaplı olduğunu ifade eder **(2.6)**.

Quantum Clouds çalışmasında, Domain'deki ana yapı, dış mekâna yayılarak devam eder. Derinin belirsizliği/ belirlenemezliği izleyiciyi, parçaları, gözü ve gözlemiyle etkileyeceği aktif bir katılıma çağırır. Kuantum Bulutları, kaotik bir enerji alanı olarak bedenin mi mekândan, mekânın mı bedenden çıktığı sorusunu tartışmaya açar.



Şekil 2.6 : Domain Field (Gormley, 2003), Quantum Clouds (Gormley, 1999-2009), (Url-4).

Dünyayla bütünleşmemiz sürecinde mekân, engel olmaktan çıkıp, aracı rolüne bürünebilir mi? Mekânı mevcut kavrayış şekillerimiz dışında nasıl kavrayabiliriz?

2.2 Yaratıcılık Deneyimi

"Tanıdık olanda, tuhaf olanı
Günlük olanda, açıklanamaz olanı
Kuralda, kurala uymayanı keşfediniz..."
(Bertolt Brecht)

Yaratıcılık tez içinde, deneyim ile ilintili olarak ele alındığından, konuyu kısaca tanımlamak, muğlak durumların ortaya çıkardığı yaratıcı olma hallerini incelemek amaçlanmıştır.

Temel yaratıcı durum, hem hatayı, hem hakikati üreten bir oradan oraya dolaşmak durumudur ve bu dolaşmanın doğası, kuralları aşmanın, eylemde özgürlüğün bir dizi mikro-durumlarıdır; bu mikro-durumlar içinde, araştırmacının zihni, Bachelard'ın gerçeküstücü akımdan çıkardığı bir "niçin olmasın?" felsefesi adına alışılmış rutinlerin sınırlarını aşmaktadır. Yaratmanın dünyası, bizim kendimize içsel bir dünyadır; fantezinin dünyası, mevcut boyundurukların aşılmasının dünyasıdır (Moles, 2012, s. 281).

Hata yapma ve sınırları aşma içinde yaratıcı bir durumu barındırır, aynı şekilde yaratıcı durum da hata ve sınırları barındırır. Tinin yaratıcılığı ussal, düzenli toplum ve yaşama tarzımızın yapısını ve ön kabullenişlerini tehdit eder ve etmelidir (May, 2005).

Rollo May (2005), yalnızlık ve kaygı dışında beş yitirilişten bahseder. Bu yitirilişlerin en anlamlıları, toplumdaki 'değer merkezi'nin, 'benlik duygusu'nun ve 'trajedi duygusu'nun yitirilişidir. May'in getirdiği çözüm ise; insan'ın yaratıcı bir süreç içinde kendisinin bilincine vararak benliğini tekrar bulmasıdır.

Tez kapsamında muğlaklık, bahsedilen yaratıcı sürece katılmak için kullanılan bir araç; deneyim ve yaratma durumuna katılmak için bir olanaklılık ağı olarak düşünülmüştür.

Yaratıcılık, yeni anlam bulmada bir yardımcı, anlamımızı yoğunlaştırmada, onu yalınlaştırma ve arıtmada bir güdü ve ifade etmeyi arzuladığımız özü daha evrensel bir boyutta keşfetmedir (May, 2005). İçinde yaratma deneyimi barındıran her eylem, kişiyi yaşadığı şeye dair düşünmeye teşvik eder, dünyada oluşunu kavramasına yardımcı olur ve onu farkında kılar. Aksi durumlarda otomatikleşen eylemler her

şeyi farksızlaştırır, önceden görünenler ve uyarıcı olanlar yavaş yavaş görünmez olurlar, uyarıcı olma rolünü kaybederler.

Bergson (2007); insanda, muğlak bir faaliyetin dayanağı olmadan imgesel yaşam da yoktur der (s.124). Muğlaklık içinde yaratmaya aracı imgeler saklar. Sanat deneyiminde kendine özgü bir alışveriş gerçekleşir; Pallasmaa (2011), bu durumu, ben duygularımı ve çağrışımlarımı mekâna ödünç veririm, mekân da bana, algılarımı ve düşüncelerimi ayartan ve özgürleştiren aurasını ödünç verir şeklinde ifade eder. Bu alışveriş, anlamlara aracı olma potansiyeline sahip muğlaklık içinde derinleşir. Muğlaklıkta, burada olan ile olmayan, duyumsanan ile imgelenen birbirine karışır. Bu bölgeler yaratıcı durumu tetikler ve katılanı keşfe ortak eder.

Bu bağlamda tez, el altındaki yinelemelerin devamı olma yerine, sınırları aşma, var olanın dışına çıkma ve hata yapmanın gerekliliğine inanarak; bahsedilen belirsiz alandaki koşulları keşfetme amacı güder, bu süreçte "oradan oraya dolaşmaları" sırasında beklenmedik biçimlere dönüşebilir.

Yaratıcılık durumunun birçok farklı ortaya çıkış durumları olabilir. Tez çalışmasında, mekân ile ilintili olarak iki farklı durum ile ele alınacaktır. İlki, beden ile yaratıcı olma durumu, ikincisi zihin ile yaratıcı olma durumudur. İki durumda da oluşan haller, “uyarıcı” hallerdir ve iki durum da kişiye farklı deneyimler edindirerek, kişiyi sorgulamaya ve farkında olmaya iter.

Beden ile yaratıcı olma durumu, kişinin bedeni ile, mekânı, mekândaki düzeni veya herhangi bir kurguyu etkileyebilmesi ile ortaya çıkmaktadır. Burada mekân yalıtılmış halden çıkarak, bedenin katılımına açılır. Bu sayede mekân "uyarıcı nesne olma" potansiyeli kazanır. Uyarıcı mekân, bedeni yaratıcı olma durumuna iter.

Zihin ile yaratıcı olma durumu ise fiziksel muğlaklık ile ilişkilidir. Beden ile etkileyişlerimizin sınırları olabilir. Ancak, fiziksel muğlaklık içinde zihin tümüyle özgürdür. Bu bulanıklıkta zihin tümüyle uyanıktır ve 'yeni şeyler' üretmeye zorlanır.

Yaratıcı olma durumları, muğlaklığın farklı biçimleri ile bağlantılıdır. O sebeple bu bölümler, muğlaklık kavramına hangi düşünceler sonucu ulaşıldığını gösteren ön bölümler niteliğindedir.

Yaratıcılık deneyiminin ele alınacak iki durumundan önce, deneyim ve sınır aşma/hata yapma durumlarını kısaca irdelemek, konuya bakış açısını anlamak için faydalı olacaktır.

- **Deneyim**

> "Kimiz biz, deneyimlerin, bilgilerin, okumaların, imgelerin bir birleşimi değilsek, neyiz her birimiz?" (Calvino, 2013)

Deneyim sözcüğünün etimolojik kökeni Jay (2012) tarafından şu şekilde açıklanmıştır:

> "Sözcüğün İngilizcesinin (experience) doğrudan, "deneme, kanıt ya da deney" anlamına gelen, Latince *experianta*'dan türetildiği anlaşılıyor. Fransızca *expérience* ve İtalyanca *esperienza* hâlâ bilimsel bir deney anlamına da gelmektedir. "Denemek" (expereri) ile "tehlike" "periculum" aynı kökten geldiği için, deneyim ile tehlike (peril) arasında da örtük bir bağlantı vardır; bu da deneyimin, bir badire atlatmak ve bu karşılaşmadan bir şey öğrenmiş olarak çıkmaktan geldiğini akla getiriyor.
>
> Deneyimin Almanca karşılıkları ise *Erlebnis* ve *Erfahrung.* Bu sözcükler çoğunlukla birbirlerine karşıt olarak kullanılmıştır. Kökü *Leben*, yani yaşam olan *Erlebnis* kimi zaman yaşantı, yani "yaşanan deneyim" olarak da çevrilmektedir. Fiil olan *Erleben* bir şeyi deneyimlemek anlamına gelse de, *Erlebnis*'in çoğunlukla herhangi bir farklılaşma ya da nesneleşme öncesindeki ilkel bir birliğe işaret ettiği düşünülmektedir. Genellikle alelade, teorileştirilmemiş pratiklerin *Lebenswelt*'ine (yaşam dünyasına) yerleştirilen *Erlebnis*, günlük rutinin dokusunda meydana gelen yoğun, hayati bir kırılmaya da işaret eder. *Leben* yaşamın tamamını akla getiriyorsa da, *Erlebnis* genellikle *Erfahrung*'a göre daha dolaysız, düşünüm-öncesi ve kişisel bir deneyim çeşidini ifade etmektedir" (s. 29-30).

Burada "bir karşılaşmadan bir şey öğrenmiş olarak çıkmak" tanımının önceki bölümde bahsedilen deneyime karşılık geldiği söylenebilir. Öğrendiklerimizle varoluşumuzun farkına varırız ve onu anlamlandırırız.

Jay (2012), deneyim sözcüğünün tarih boyunca şimdilerde olduğu gibi göklere çıkarılmadığını, hatta klasik düşüncede günlük hayatın karışıklığı ve belirsizliğine karşı biçimin saflığını yücelten rasyonalist gelenek sebebiyle ihmal edildiğinden ve kötülendiğinden bahseder.

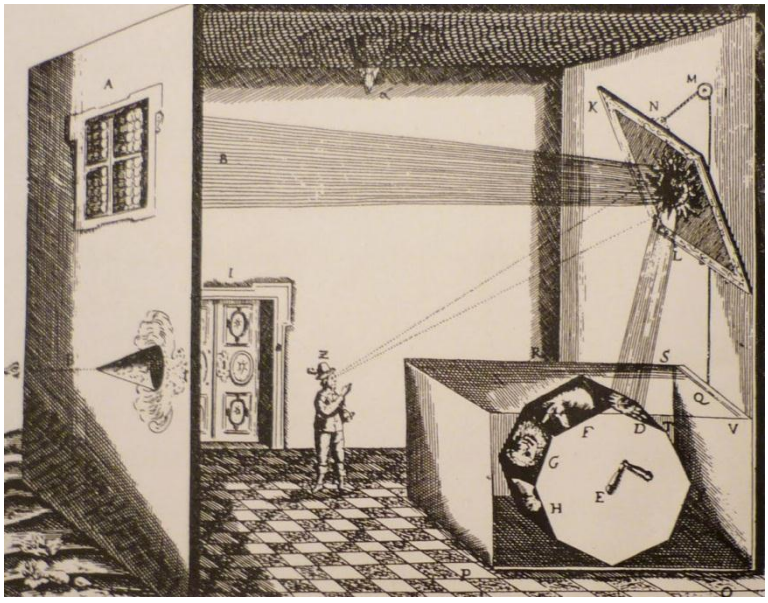
Dewey (1920)'e göre, klasik düşüncede deneyimin on yedinci yüzyıla kadar küçümsenmesi, bilimin kesinlikleri karşısında salt kanaatin kusurlarının hor görülmesine dayanır. Örneğin Dewey'e göre Platon ve yarattığı gelenek için deneyim, "geçmişe, âdetlere esir olmak" demektir; "deneyim akıl ya da idraka dayalı denetim aracılığıyla değil, tekrarlamayla ve el yordamıyla körü körüne oluşturulan yerleşik âdetlere neredeyse eşdeğerdir" (aktaran Jay, 2013).

Geçmişe esir olma durumunun her birey için geçerli olduğu söylenebilir. Önceki bölümde bahsedilen geçmiş deneyimlerimizle sınırlar çizmemize benzetilebilir.

Montaigne (1587-88) 'in Denemeler'i, "Deneyim Üzerine" başlıklı uzun bir yazıyla biter. Jay (2013), Montaigne'ın bu denemesinde, deneyim sözcüğünü tanımlamaya kalkışmadığını, sözcüğün anlamlarının okuma sürecinde parça parça ortaya çıkmasını sağladığını ve bu sebeple Montaigne'in bazıları tarafından, deneyimin türlü çelişkilerine kucak açmış, geçici, uçucu ve fâni olana ilişkin yüksek duyarlılığın sembolü olarak yorumlandığını ifade eder. Montaigne için deneyim, dış dünyayı anlamak için mütevazı, sorunlu ama vazgeçilmez bir araçtır.

Deneyim, hem varoluşumuzu anlamak için bir araç, hem de zihnimizi sınırlayan bir engel haline gelir. Bu sebeple geçici, uçucu, muğlak olan durumlar bizi yaratıcı olma durumuna iter. Deneyimleme esnasındaki bireysel yaratıcılık, deneyimin sınırlama durumunu yok edebilir mi?

Draaisma (2007)'nın aktarımıyla, Cizvit Papazı Athanasius Kircher'in 1646'da tasarladığı kurguda, ziyaretçi karanlık bir odaya alınır **(2.7).** Arkasındaki duvarın tepesindeki pencereden içeri dar bir sütun halinde günışığı girmektedir. Ayna, ışığı üzerinde hayvan başlı insan şekilleri olan sekizgen bir çarkın üzerine yansıtır. Çark döndükçe ziyaretçi aynadaki görüntüsünün şekilden şekle girdiğini görür. Kircher bu aygıtı, bu dönüşümlerin gözlemciye mümkün olduğunda çok simge ve metafor sunması amacıyla tasarlamıştır. Optik yansımaların gözlemciyi kendi doğası üzerine manevî düşüncelere sevk edeceğini umuyordu. Aygıtın insanlarda yarattığı algıya ilişkin düşüncelerini "böyle bir makine bende de var, aynaya bakıp da normal görüntülerinin bir kurt suretine, sonra köpek, sonra da başka hayvanların suretlerine dönüştüğünü gören herkes sevinçten çılgına dönüyor" şeklinde açıklıyordu.



Şekil 2.7 : De Ars Magna Lucis et Umbrae (Kircher, 1646).

Jay (2013)'in aktarımıyla Descartes, deneyim tanımına "hem dışsal kaynaklardan hem de zihnimizin yine kendi üzerine tefekkürlerinden anlayışımıza ulaşan her şey"i dâhil etmiştir (s.78). Bu bağlamda "deneyim" ve "yaratıcı olma" durumu tez strüktürü içinde, bedensel ve zihinsel olarak ayrı başlıklar altında incelenecektir. Buna göre elde edilen tanımlardan bazıları aşağıdaki gibidir.

Locke (1974), insan aklının 'tabula rasa' olarak bütün bilgilerini deneyimlerden elde ettiğini şu şekilde açıklar:

> "O halde zihnin, herhangi bir 'idea' barındırmayan bomboş bir kağıt olduğunu varsayalım. Bu kağıt nasıl dolar? İnsanın ardı arkası kesilmeyen, sınırsız hayallerinin neredeyse sonsuz bir çeşitlilikle bu kağıda resmettiği o engin stoğa nasıl kavuşur? Akıl ve bilginin bütün malzemelerini nereden edinir? Bence bunun cevabı tek kelimeyle deneyim. Bütün bilgimiz deneyimde temellenir ve kendini nihaî olarak deneyimden türetir" (aktaran Jay, 2013, s.78).

Hume, özneyi, birbirini izleyen duyumlar dizisine, bizatîhî deneyim olan izlenimler yığını ya da demetine eşitlemiştir. "Deneyim, bana nesnelerin geçmişteki bazı bağlaşımlarını öğreten bir ilkedir" diye ifade etmektedir (aktaran Jay, 2013, s.89-92).

Deneyim bu iki açıklamada öğreten eylem niteliğindedir. Locke'un açıklamasına göre boş bir kağıdı doldururuz ve deneyimin izlerinin olduğu dolu bir kağıda ulaşırız. Hume'a göre ise bizi biz yapan bu izlerdir.

Hartley, deneyimin titreşim ve rezonans biçiminde sinir sisteminin içinde korunduğunu söyler; sinir sistemini ise vızıltılı bir ses kutusuna benzetir (aktaran Draaisma, 2007, s. 268).

Kant'a göre ise deneyim, bilginin ortaya çıkmasına aracı olur. 'Saf Aklın Eleştirisi'nin girişinde belirttiği gibi;

> "İdrakin tümünün deneyimle başladığından şüphe edilemez. Zira idrak gücümüzü, duyularımızı uyaran nesnelerden başka ne harekete geçirebilir? Deneyim, ampirik bir idraktir, yani nesneyi algılar yoluyla belirleyen bir idraktir" (aktaran Jay, 2013, s. 103).

Yani deneyim, bilgiyi ortaya çıkaran ve bu bilgilerle bizi oluşturan çarpışmalardır. Ancak deneyim için Kant'ın bahsettiği "duyularımızı uyaran nesneler" gereklidir.

Bataille "İnsan iç deneyime, krizalit halinden kurtulurken; ona direnen, kendi dışında bir şeyi değil, bir koza misali kendi kendini yırttığını hissettiği anda erişir" der. (aktaran Jay, 2013, s. 452) Bu bağlamda deneyim, çok farklı bir boyut kazanır. Bir maddeyi ve durumu öğrenmek değil, kendimizi öğrenme hali deneyim olur. Ancak bir maddeyi ve durumu öğrenmek de kendimizi aşma, "yırtılma" haline yardımcı olacak eylemlerdir. Çünkü dışımızdaki nesneler "duyuları uyarma" etkisi yaratacaktır. Mekânı deneyimleme durumu da bu etkiyle ilişkilendirilebilir.

Tarkovski (1986), insanın gerçek bir sanat eseri ile karşılaştığındaki durumunu şu şekilde anlatır:

> "İnsan bir başyapıtla karşılaştığında derin bir sarsıntı yaşar, adeta temizlenir. Sanatsal bir başyapıtla onu algılayanlar arasında oluşan o özel gerilim alanında insanlar, varlıklarının, o andan itibaren serbest kalmak için baskı yapan en iyi yanlarının bilincine varırlar. Böyle anlarda, olanaklarımızın tükenmezliğinde, kendi duyularımızın derinliğinde kendimizin farkına varır, kendimizi keşfederiz" (s.49).

Bu durumda kendimizi bulma olarak tariflenen deneyimleme hâline, gerçek bir sanat eseri ile karşılaştığımızda ulaşabiliriz.

Deneyim tarih içinde farklı şekillerde tanımlanmıştır. Ancak deneyim her şekilde içinde büyük ya da küçük çaplı "yeni" bir durumu barındırır. Tamamen aynı eylemleri aynı şekilde, aynı yerde, aynı ruh hali içinde gerçekleştirmek imkânsızdır. Bu yüzdendir ki hayatımızın her anı bir deneyimdir. Ancak içinde barındırdığı

"yeni"nin büyüklüğüne bağlı olarak deneyimin önemi ve hayatımıza kattıkları değişiklik gösterebilir.

"Yeni"yi çokça barındıran deneyimlere ulaşmak zamanla seyrekleşir. Böyle deneyimlere ulaşmak için hata yapmak, sınırların dışına çıkmak gerekebilir. Sınırları aşma durumunun yaratıcılıkla ilintili olduğu söylenebilir. Çünkü yaratıcılık, "yeni"ye ulaşma çabası içine girmeye ve düşünmeye teşvik eder. Böyle düşünüldüğünde Kant'ın bahsettiği "duyularımızı uyaran nesneler" bölümüne yaratıcılık da eklenebilir. Bu bağlamda, hata yapma ve sınır aşma durumu, yaratıcılık deneyimi ile ilintili olarak incelenecektir.

- **Sınır aşma / hata**

> "Hakikat bizi sınırlarımızı tanımaya zorlar, hata ise hiç olmazsa bir boyutta sınırlarımızın olmadığına inandırarak bizi şımartır/över." (Goethe)

Hata ve sınır aşma, yaşamın sunması gereken şeylerin alanını genişletmeye teşvik eden, deneyim ile aynı paralellikte, ancak ondan daha serbest iki olgu olarak teze katılmıştır.

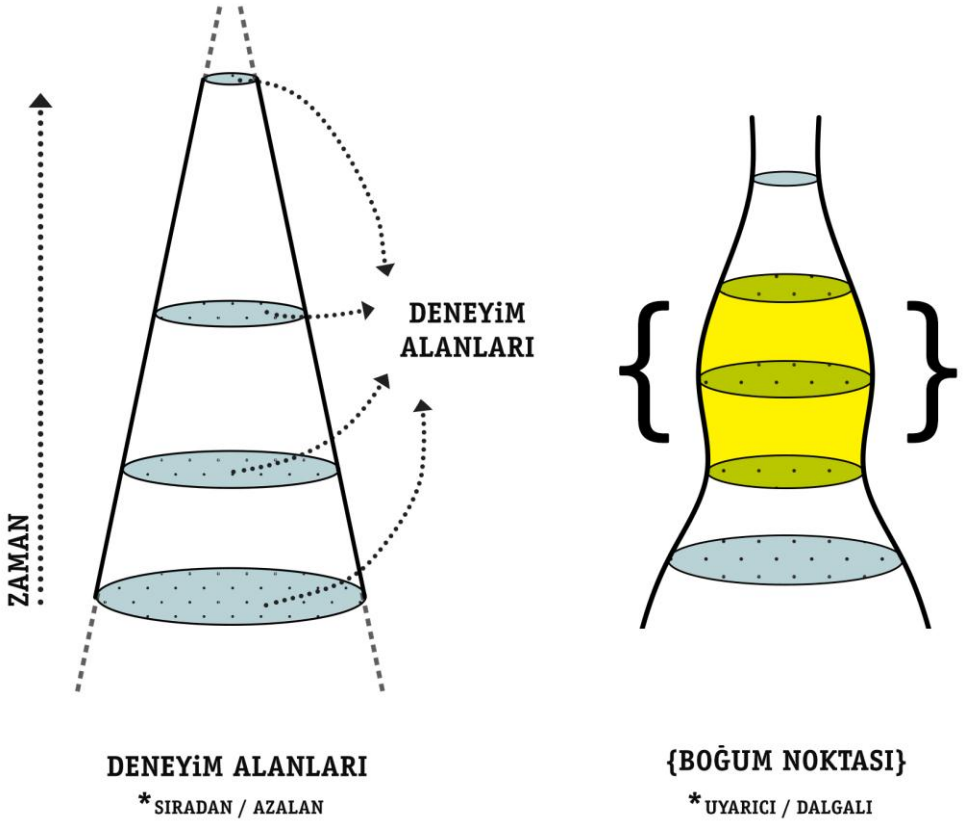
Geçmiş yaşamımızın olası binlerce indirgenişi içinde, “her şey” sanki anılarımız defalarca tekrarlanmış gibi cereyan eder. Bellek iyice daraldığında, anılar daha sıradan bir biçim edinirler, genleştiğinde ise daha kişiselleşir ve böylece farklı “sistematikleştirmelerin” sınırsız çokluğuna dâhil olurlar (Bergson, 2007). Zaman ileriye doğru aktıkça, etraftaki imgeler tek tip bir zemin üzerinde belirir, farksızlaşır, kişinin kendi varlığını hissettiği anların birbirine yakınlığı azalır. Öğrendikçe görmezden gelinen otomatik alışkanlıklar ile bellek büzüşür, bilinç ise Bergson'un deyimiyle "gizlice sıvışır." Merak, yerini monotonluğa bırakır.

Shrödinger (1999), aynı olaylar dizisinin kendini aynı biçimde çok sık yinelemesi sonucu, yavaş yavaş bilinç alanı dışına çıkan eylemlere katıldığımızdan bahseder (s.121). Ona göre, bilinçten derece derece uzaklaşma, zihinsel yaşamımızın bütün yapısı için çarpıcı önemdedir. Bütün olaylar dizisini sık sık yineleme, onları giderek daha çok rutinleştirir, giderek daha çok yavanlaşırlar.

> "Oğlan şiiri ezberliyor, kız piyano sonatını 'hemen hemen uykularında' çalıyor. Biz, düşüncelerimiz tamamıyla başka şeylerle meşgulken, işyerimize giden alışılmış yolu izliyor, caddeyi âdet haline gelmiş yerlerden geçiyor, yan sokaklara sapıyoruz vb. Ama durum konuya ilişkin bir fark sergilediği zaman -diyelim ki cadde bizim her zaman geçtiğimiz yerde kapalı onun için yan yoldan dolaşıyoruz- bu fark ve bizim ona

> yanıtımız bilinç içine girer ama eğer fark sürekli yineleme özelliği alırsa, hemen sonra eşiğin dışında gözden kaybolur. Değişen seçeneklerle karşılaşılırdı, çatallanmalar gelişir ve aynı biçimde sabitleşebilir." (Shrödinger, 1999, s. 122)

Edinilen deneyimler zaman geçtikçe azalır. Küçük yaşta bizim için "yeni" olan, bizi heyecanlandıran eylem ve deneyimler, büyüdükçe bizim için sıradanlaşır ve şaşırtıcı özelliklerini kaybederler. Bu eylemleri deneyim alanı olarak ele alırsak; deneyim alanlarının zaman geçtikçe daraldığı söylenebilir **(2.8).** Ancak kimi zaman koni gibi giden bu grafiği değiştiren, boğumlar oluşturan bir düzene dâhil olunabilir. Hata ve sınır aşma durumları, yaratıcılığı tetikleyici ve bu boğumları oluşturmaya yardımcı eylemler olarak düşünülmüştür.



Şekil 2.8 : Deneyim alanları ve boğum noktaları temsili.

"Mevcut olanın dışına çıkma" durumunu, belirsiz bir alanda keşfe çıkmaya benzeten Moles (2012), belirsizlikle en sık üretilen olgulardan birinin hata olduğunu, hataya en çok açık olan alanların ise belirsiz alanlar olduğunu öne sürer. Husserl ise, Küçükalp (2010)'in aktarımı ile, belirsizlik ve karşıtlıklar içinde olan bir ortamın, bir düşünceyi atılım yapmaya yönelttiğinden bahseder (s.151).

Belirsiz alanların, yukarıda bahsedilen boğum noktalarının oluştuğu alanlar olduğu söylenebilir. Belirsizlik ile uyarıcı çevrelere dâhil olunabilir, mevcut olanın dışına çıkma haline geçilebilir ve boğum noktaları yaratılabilir.

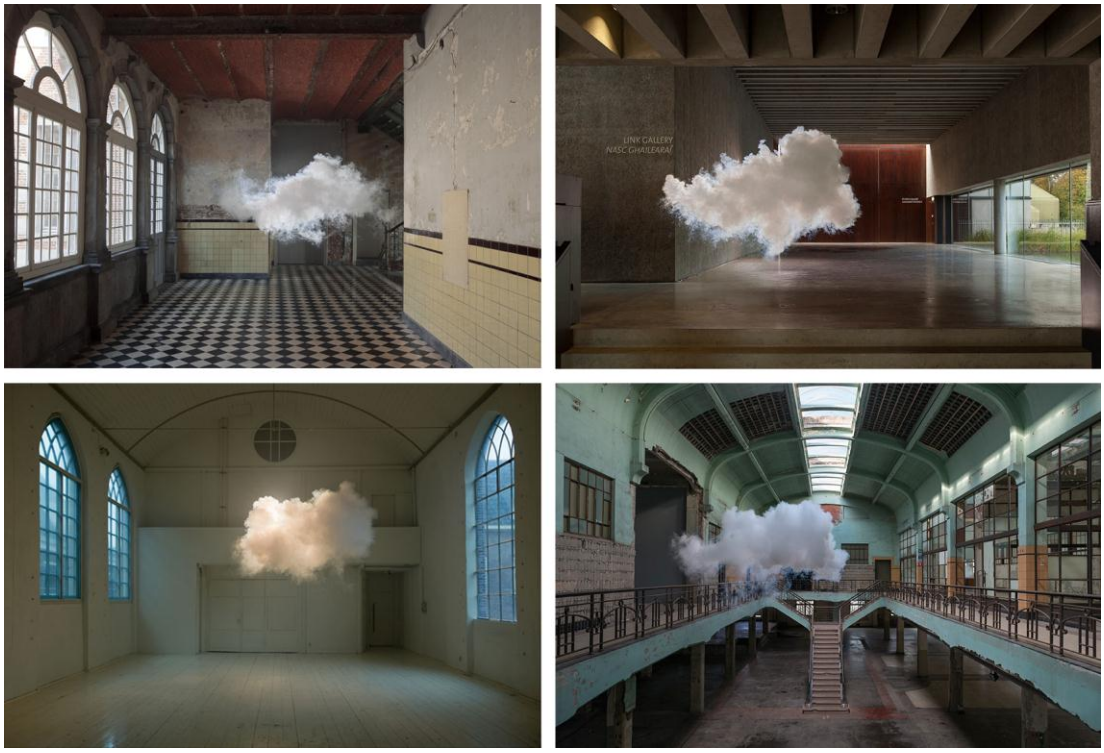
Bir kültürde iyi işlev görebilmek için çoğu zaman sağduyuyla halleşebilmemiz ve şeyleri sıradan biçimlerde görebilmemiz gerekir; örneğin anlamlı talimatlar vermek ve almak, randevulara zamanında varmak ve yapılar inşa etmenin kaçınılmaz olarak içerdiği büyük tutarların karşılanabilmesi için. Ancak Deleuze ve Guattari bizim sağduyuyu uzak tutmamızın, cadıların rüzgârına kapılmamızın savunucularıdırlar. Böylelikle dünyayı anonim kuvvetlerin etkide bulunduğu biçimsiz unsurlar olarak görebilir ve bu fiili oluşlar (virtualités) dünyasına girerek, önceden gerçekleşmemiş bir şeyi gerçekleştirebileceğimiz bir konumda bulabiliriz kendimizi (Ballantyne, 2012, s.9).

Tüm kural aşmalar, bir parkur çabası içerir; bir riske girmenin yaşamsal dinamizmini, önce kabullenip sonra düzeltmenin dinamizmini, böylece insanın kişiliğine bir katkıyı içerir (Moles, 2012, s.283). Bu bağlamda kural aşmalar, sınırlar dışına çıkmalar ve hatalar, deneyim kavramı ile paraleldir. Hepsi yeni ile karşılaşmayı ve karşılaşmadan bir şey öğrenmiş olarak çıkma durumunu kapsar.

Hollandalı sanatçı Berndnaut Smilde (2012), koridorlar, asansörler, merdivenler, balkonlar gibi aracı/geçiş mekânlarının fiziksel mevcudiyeti üzerine çalışmalar yapmaktadır. Verilen mekânın yapılma ve bozulma durumları arasındaki olasılıklarını ortaya çıkarmaya çalıştığından; bu sırada çoklu anlam ve düşünce katmanlarının parçalanmasından ve beceriksizce tekrar oluşmasından söz etmektedir.

Bu bağlamda, Nimbus projesinde (2012-2014), mekândaki nem oranı ayarlanarak ve duman makinesi kullanılarak iç mekânda bulut oluşturulmaya çalışılmıştır **(2.9)**. Smilde (2014), projeye başlangıç aşamasını şu şekilde açıklar;

> "Klasik bir müzede boş duvarların arasında yürüdüğümü hayal ettim. Odada dolaşan yağmur bulutundan başka görecek hiçbir şey yoktu ve odanın içinde gerçekten yağmur yağmaya başladı."



Şekil 2.9 : Nimbus serisi, (Smilde, 2012-2014), (Url-5).

Calvino (2013), "hafiflik" başlıklı yazısında insanî yaşam alanının ağırlığa mahkûm edildiğini hissettiğinden bahseder ve şöyle devam eder:

> "Bu anlarda, bir başka mekâna uçmak zorunda olduğumu düşünürüm. Kastettiğim şu: Yaklaşımımı değiştirmek, dünyaya başka bir açıdan, başka bir mantıkla, başka bilme ve doğrulama yöntemleriyle bakmak zorunluluğu duyarım. Hep keşfedilecek başka yollar, çok yeni ya da çok eski yollar açılır, dünyaya ilişkin imgemizi değiştirebilecek üslûplar ve biçimler" (s.21).

Normal bir odada karşımıza çıkan bulut, yağan yağmur, zihnimizdeki iç ve dış anlamlandırmaları, mekân kavramımızı parçalıyor ve hepsi yeniden oluşmaya çalışıyor. Anlamların parçalanmadan önceki halleriyle mücadele içinde, onlara yeni yerler açabilmek için tekrar tekrar düşünüyoruz. Anlamlar böylece Calvino'nun deyimiyle hafifliyor. Hafifletilmişlik ise bireyi, dünyayı ve onları oluşturan bütün ilişkiler ağını sorgulamaya açıyor.

Yürekli (2011), yeniyi merak etmenin, heyecan duymanın ve şüphe etmenin beyne yakışan eylemler olduğunu ifade eder. Merak, heyecan ve şüpheyle çerçeveler dışına çıkarken, deneyen beynin hata yapma riskinin olduğunu, hata yapmaya değer sonuçlara ise ancak bu şekilde ulaşılabileceğini belirtir.

Sıradan olan ile ipleri koparmak, mevcut alışkanlıklardan vazgeçerek dengeyi

derinden bozmak, yeni deneyimlerin önünü açar; kişi farklılıklar içine sürüklenir. Hata yapmaktan korkmamak gerekir. Çünkü "irkilmekten ve şaşırmaktan duyulan korkunun büyük olduğu bir ortamda, tasarım ve düşünce üretmenin yolu kesiktir" (Tanyeli, 2011).

Hata, bir sapmadır; adı (erreur) "oradan oraya dolaşmak" (errer), bir referans yolu olan "hakikat"ten dışarıda, tutarlı bir yön olmadan yol almaktan gelmektedir (Moles, 2012). Moles hatanın "oradan oraya dolaşmak" olma durumunu şu şekilde açıklar:

> "Kâh, duvarları sert olan, çıkarımsal kurallara duyduğumuz saygının tüm sertliğini barındıran bir labirentte hiçbir yere götürmeyen, kâh varoluşun bizatîhî doğası olan bir başkaldırı içinde bireysel yaratıcı zihnin hücum ettiği koridor duvarlarını, çitlerini ve sınırlarını gayretli bir aşma/çiğneme çabasında dolaşmadır. Keşfetmek, çiğnemekten daha güvenlidir, fakat çiğnemek, yeniden tanımaktan daha güzeldir" (s. 292).

Edinilen deneyimler ile oluşturulan sınırlar, aynı etkiye sahip hata yapma/sınır aşma durumu ile silikleşebilir. Sınırlar içinde kalma Moles'un bahsettiği yeniden tanıma halleri ile sürer. Aynı durumları farklı şekillerde tanımak histerik bir sahne gibidir. Bacon'daki spazm dizilerinin tamamı bu türdendir, aşk, kusma, dışkı, düz alana, maddi yapıya katılmak için her seferinde organların biri yoluyla kaçıp kurtulmak isteyen beden (Bacon, 2009, s.25)....

2.2.1 Beden ve yaratıcı olma durumu

> "Bedenim dünyamın merkezidir, merkezi perspektiften bakış açısı anlamında değil, refererans noktamın, hafızamın, hayal gücümün, bütünleşmemin yeridir." (Pallasmaa, 2011)

Sennett (2011), tasarımın, yorgunluğu telafi etmek, işin verdiği yükü hafifletmek amacıyla hazza konfor/rahatlık biçimini vermeye yöneldiğini söyler ve bedeni dinlendiren bu tasarım güçlerinin bedeni hafifletmeye, bedeni çevresiyle gittikçe pasif bir ilişki içine sokmaya başladığını ifade eder. Tasarlanmış haz yörüngesinin insan bedenini gittikçe ıssızlaşan bir dinlenme durumuna ittiğini anlatır (s.337).

Nesneleri harekete geçirmeye, etki etmeye ve edilmeye yönelik nesne olan beden, tasarımlar ile pasifleşir, pasifleşen beden kendi gerçekliğinin keşfinden uzaklaşır ve kişi farkında olma durumundan çıkmaya başlar.

Danimarkalı sanatçı Olafur Eliasson (2010), ortaya konan çalışmanın, üzerinde bir katılımcının/bedenin eylemi gerçekleşmediği sürece sanata dönüşmediğini savunur.

Çalışmalarında "katılımcının deneyimi", "yaratılan çalışma ile katılımcı arasındaki aktif ilişki potansiyelleri" ve "sergilenen ile katılımcının yer değiştirmesi" üzerinde durarak, kişiyi, dünyayı keşfetmede kullandığı bireysel metodlarına yenilerini eklemesi için "yeni" bir farkındalığa teşvik etmeye çalışır. Eliasson'un "Multiple Shadow House" isimli sergisinde, hareket, renk ve ışık kullanılır **(2.10)**. Bu üç fenomenin karşılıklı etkileşimleri ile ziyaretçilerin yaratıcı sürece ortak olmaları/katılmaları hedeflenir.



Şekil 2.10 : Multiple Shadow House (Eliasson, 2010), (Url-6).

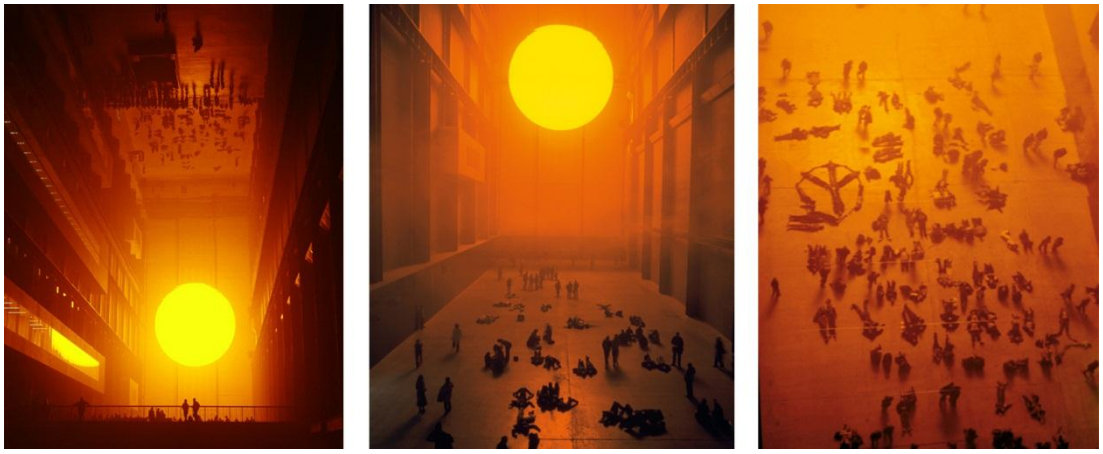
Projeksiyon için gerekli olan geniş açıklıkları sağlamak için serginin mekânı basit ahşap bir iskeletten oluşturulur. Projeksiyon grubunun perdeye yansıttığı ışık, ziyaretçi kurgu ile etkileşime geçene kadar değişmeden kalır. Ziyaretçi içeri girdiğinde ise, ayrı ışık kaynakları sayesinde, ziyaretçilerin hareketleri ile çeşitli renklerde çoklu-gölgeler oluşur.

Katılımcı kendi çevresini kendi içinde tartışır ve tekrar kurmaya başlar, kurma işlemiyle mimarlık ziyaretçi tarafından canlandırılmış olur. Yani filmin bir parçası projeksiyonların üretimiyken, kalanı izleyicinin rolünü oynamasıyla gerçekleşir.

Eliasson'un "The Weather Project" isimli çalışmasında da katılımcının rolü buna benzerdir **(2.11)**. Eliasson (2009) çalışmasını TED Konferansı'nda şu cümlelerle anlatır:

> "Ortasına sarı renkli yarım çember bir disk çizdiğim bir alan. Aynı zamanda tavana bir ayna koydum ve biraz sis ekledim. Amacım bu alanı hissedilir hale getirmekti. Bu kadar büyük bir alandaki problem; vücudun ne hissedebildiği ile alanın gerçekten ne olduğu arasındaki uyuşmazlıktır. Bu yüzden bazı doğal maddelerle -mesela sis- bu ortamı elle tutulur hale getirmeyi planladım. Sonuç olarak bazı insanlar kendilerini bu alanda görmeye başladılar. Yere yatıp kendilerine bakıyorlar. "Şu benim ayağımdı!" diyor aralarından biri. Kendisini görüp görmediğinden emin değil aslında. Burada soru şu ki; bedeniniz ile mekan arasındaki ilişkiyi nasıl ayarlayacağız? Nasıl tekrar ayarlayacağız? Alanda bulunmanın bir farklılık oluşturduğunu nasıl bileceğiz? Amacım "neden"den ziyade "niye" ile ilgili. "Niye" şu anlama geliyor; "adım atmamın sonuçları ne olur?",

"ne önemi var?", "dünyada olup olmamamın bir önemi var mı?", "davranışlarımın sorumluluk taşıyıp taşımadığının bir önemi var mı?". Sanat bununla mı ilgili? Evet, öyle. Kesinlikle sadece dünyayı donatıp daha da güzelleştirmekle ilgili değil. Ya da bana soracak olursanız daha da kötü yapmakla..."



Şekil 2.11 : The Weather Project (Eliasson, 2003), (Url-7).

Mekânın barındırdığı potansiyelleri beden kendi yaratıcılık edimini kullanarak ortaya çıkarır. Bedeninin hareketleri ile mekânı etkilediğini gören birey, farkında olma durumuna geçer. Varoluşunu anlama deneyimi tam da bu noktada gerçekleşir.

2.2.2 Zihin ve yaratıcı olma durumu

"İmgelemimizi nereye kadar salabiliriz? Dizginleri ona bırakabilir miyiz? Düşünülemezi düşünmeye cesaret edebilir miyiz? Yeni görümlere gebe kalıp, onların içinde düşüp kalkmaya cesaret edebilir miyiz?" (May, 2005, s.131)

Önceki bölümde bahsedilen; bedenin konforu için oluşturulan tasarımların, bedeni çevresiyle pasif bir ilişkiye sokma durumunun, zihin için de geçerli olduğu söylenebilir. Gündelik hayatta bizim yerimize düşünen teknolojiler ile zihin, uyanık olma durumundan yavaşça sıyrılır ve pasif bir moda geçer.

Michel de Certeau (1984), "Yaratım edimiyle eşzamanlı, okunabilir olmayan bir tarihin dışında, yeni akıl yetisine metin gibi bir dünya yaratma becerisini kullanabileceği bir yok-yer sunan 'ütopik' uzam – bilgi alanlarının dışında mistik bir uzam oluşur" der. Muğlaklık Certeau'nun ütopik uzamı ile ilişkili olarak zihin için yaratma ediminin ortaya çıkacağı potansiyeller sunma çabasındadır.

Zihin muğlaklık içinde katı, kesin, baskın bir durum veya nesne bulamadığı için, muğlaklık içinde tutunacak kesinlikler aramaya çabalar. Muğlaklık içinde uyanır.

Şimdi imgeler oluşturma zamanıdır. Her birey muğlak içinden kendine özel bir durum seçer ve belki durumlar yaratacağı pozisyonlar elde eder.

Bergson (2007)'nun belirttiği üzere insan, eski felsefenin ileri sürdüğü gibi, yalnız "gövdenin birliğinin kurduğu bir bütün" değildir. Bugüne değin işlenmemiş öğeleri, üzerinde durulmamış yönleri vardır. Ona göre, bu alanların sınırları içine girebilmek için, bütün önyargılardan sıyrılmak, yeni bir yöntemle işe koyulmak gerekir. İnsan mekânsal düşünmeye eğilim duyar. Oysa doğa, sadece mekân içindeki maddelerden oluşmaz. İçimize dönüp baktığımızda tecrübe ettiğimiz şey, değişen haller ya da özellikleri değişen şeyler değil, değişmenin kendisi, süre ve hayattır.

Kesinliğin hakim olduğu gündelik yaşamda, sürekli rutinler peşinde koşan, geometrinin buyurganlığı içinde olan insan, muhafazakâr düşüncenin sınırları içinde sıkışır. Kesinlik, başta uyarıcı bir nitelik taşısa bile, değişmezliği sebebiyle bu özelliğini zaman geçtikçe kaybeder. Belirsiz alanlar ise görüş ve algı olarak daimî bir dönüşümü barındırır.

Etki etme durumunun gerçekleşmediği, 'değişim' içermeyen, kesinlik hâlinde takılı durumlarda oluşturulabilecek imgeler sınırlıdır **(2.12)**. Bu kesinlik içinde zihin Bergson'un bahsettiği sıvışma hâlindedir. Farklı anlamların aranabilmesi için verimli olan, farklılaşan alanlarda, etki eden beden (bedenin yaratıcı olma durumu), içinde bulunduğu yer ile aktif bir ilişki içerisindedir. Çok anlamlı bu hâlde birçok anlam içinden her kişi kendi anlamını seçer. Sınırlar esnekleşir, birçok seçenek ile oluşan kanallar çoklu okumaya izin veren bir ortam oluşturur. Bulanıklık içinde ise zihin, sıvışma hâlinden sıyrılıp, uyanış hâline geçer ve sağlanan boşluk içerisinde yarattıklarını ortaya koyabilir.



Şekil 2.12 : Kesinlik - çok anlamlılık - bulanıklık hâlleri.

Kesinlik hâlinde, sınırlar belirgin ve değişmezken, çok anlamlılıkta sınırlar belirgin ancak değişebilirdir. Aktif ilişkiyi sağlayan da bu değişebilme potansiyelidir. Bulanıklık hâlinde ise, sınırlar belirsiz ve değişkendir. Bu hâlde, zihinsel yaratma sürecini başlatan, sınırların belirsizliğidir.

Japon mimar Chikara Ohno (2013), İtalya'da gerçekleştirdiği "Infuse" isimli yerleştirmesi için, "değişen" ve bunu yansıtan bir mekân yaratmaya çalıştığından bahsetmektedir **(2.13).** Işığın mekâna nüfuz etmesi sayesinde, 'ışık-zemin' yaratılmış. Net bir görme deneyimindense, duman ve ışığın sağladığı bu etki ile yeni bir görme-algılama deneyimi elde etmek amaçlanmıştır.



Şekil 2.13 : Infuse (Ohno, 2013), (Url-8).

Değişen mekânda zihin uyanık durumdadır. Zihin yeni şeyler keşfetme hâlinde, sınırların dışına çıkmıştır. Değişen bu bulanıklık, şimdiye kadar düşünülmemişlerin içine dalmak için verimli bir zemin niteliğindedir. Bu bağlamda, yaşamın sunması gereken şeylerin alanını genişletmeye teşvik etme çabası içinde olan muğlaklık durumu, alt kavramları ile incelenecektir.

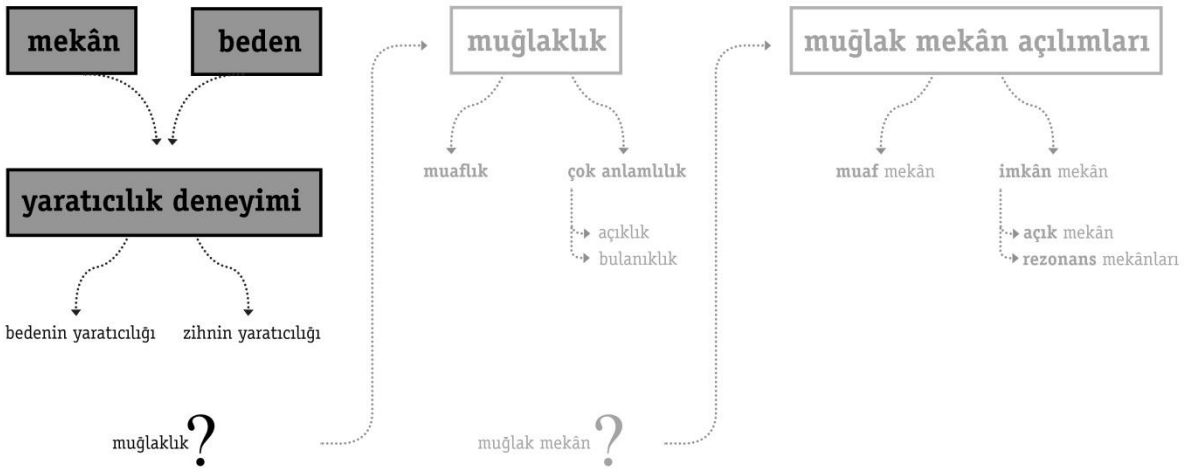
2.3 Bölüm Sonucu

Beden kişinin dünyayı deneyimlemesine aracı olan bir kabuktur. Mekân, deneyimlemeye aracı ikinci bir kabuk/beden olarak düşünülür.

Kesin alanlarda, önceden kestirebildiğimiz şeyleri tekrar tekrar deneyimleriz. Bu deneyimler ile çizdiğimiz sınırlar, bizi kısır bir döngüye sokar. Kesin/belirli mekânda deneyimlemelerin sıradanlaşması ve bilinçten sıvışması ile mekân dünyayı anlamlandırmadaki aracı rolünden sapar. Mekân bu keskinlik içinde tek başına durur ve beden ile ilişkisi kısıtlı bir hâle gelir; beden mekâna müdahale edemez.

Yaratıcılık deneyimi zihni zorladığından uyarıcı bir eylemdir. Yaratıcı süreç ile insan kendisinin bilincine vararak benliğini tekrar bulur. Bu noktada "mekânlar varoluşumuzu anlamlandırmadaki aracı rollerini, yaratıcılık deneyimlerine fırsat sunarak gerçekleştirebilirler mi?" ve "mekânların kişiyi yaratıcı olmaya ittiği durumlar var mıdır?" soruları sorulur.

Mekânda yaratıcı olma durumu beden veya zihin ile gerçekleştirilebilir **(2.14)**. Mekân bedenin müdahalesine açık olabilir veya zihni düşünmeye iten potansiyeller sunabilir.



Şekil 2.14 : Tez örüntüsü - ana kavramlar.

Beden ile yaratıcı olma durumu, bedenin mekâna müdahalesi ile gerçekleşir ve kişiyi farkında kılar. Mekân tek başına değil, beden ile birlikte varolur.

Zihin ile yaratıcı olma durumu ise mekânın bulanıklaşması ile ortaya çıkar. Bulanıklık içinde zihin mücadele hâlinde, uyanıktır ve kendini yeni şeyler üretmeye zorlar.

Kesin/belirli ortamlarda yaratıcılığa teşvik edici herhangi bir müdahale fırsatı, dolayısıyla yaratıcı olma edimi barınmaz. Bunun karşıtı olarak "muğlak/belirsiz ortamlarda yaratıcılık deneyimini ortaya çıkaran fırsatlar yakalanabilir mi" sorusu sorulur. Bu bağlamda sonraki bölümde incelenecek olan kavram 'muğlaklık'tır.

3. MUĞLAKLIK

> "Yeni bir şeyler yapmaya çağrılıyoruz, ayak basılmamış bir toprakla yüzleşmeye kimsenin gidip de bize yol göstermek için dönmediği bir ormana dalmaya çağrılıyoruz." (May, 2005)

Muğlak kelimesi; TDK'da "anlaşılması güç, anlaşılmaz, karışık, çapraşık" olarak tanımlanmıştır. Latince karşılığı "abstrusus", "gizlemek/saklamak" anlamına gelen "abstrūdō" kelimesinden türemiştir. "Abstrūdō" ise " -den, uzağa" anlamlarına gelen "abs" ile "dürtmek, itmek, kıpırdamak, harekete geçirmek, zorlamak, yöneltmek" anlamlarına gelen "trüdö" sözcüklerinin birleşmesi ile oluşmuştur. İngilizce "abstruse", "obscure" sözcüğü ile de tanımlanmıştır. "Obscure" diğer anlamlara ek olarak "engelleme" anlamını da içerir. Moles (2012), engelleme denen şeyi hem güçlü şekilde hissedilen, hem de imgesel olan bariyerler tarafından yönlendirilmiş bir olabilirler labirentinde zihnin dolaşmasını andıran ve birbirine yol açan çelişkiler zincirine benzetir (s. 54). İngilizce "obscure" kelimesinin Latince'deki karşılığı olan "obscūrus", "-den" anlamına gelen "ob" ve "saklı, kapalı" anlamına gelen "scūrus" kelimelerinin birleşimidir ve "karanlık, loş, gölgeli" anlamına gelir. Muğlaklık, Fransızca (abstrus,obscur, vague) ve Almanca (abstrus, obskur, unklar) 'da "karanlık, loş, belirsiz, anlaşılmaz, karışık, bulanık" olarak tanımlanmıştır.

Abraham Moles (2012), 'Belirsizin Bilimleri' adlı kitabında, muğlaklığın, çatışmalı bir öz taşıyan düşüncenin mekaniğinde, yenilik üretici olduğundan bahseder. Mutlak yeniliğin, bir çelişki veya karşıtlık mekanizmasıyla başladığını ve daha sonra, bu çelişkilerin aşama aşama çözümüyle devam ettiğini ifade eder (s. 54).

Gündoğan (2010)'ın aktardığı üzere Bergson, hayatın ortaya çıkardığı şekillerin çok çeşitliliğini ve kestirilemez olduğunu savunur (s. 55). Hayatı, bir sürü sokağa açılan bir kavşakta esen bir rüzgâra benzetir. Rüzgâr kavşaktaki sokaklardan her birinde kendisine bir yol bulmaya çalışır ve bütün sokaklara dağılır. Rüzgârın yönü ve hangi sokağa ne kadar akacağı bilinemez.

Hayat Bergson'un başka bir benzetmesiyle, patladığında dağılıp parçalanan bir top mermisinin her bir parçasının tekrar patlayıp parçalanarak etrafa yayılması gibidir. Rüzgâr örneğinde olduğu gibi değişik yönlere akan ve aktığı her yönde aktığı kadar kendisini temsil eden hayat, top mermisi örneğinde olduğu gibi de dağılmayı, parçalanmayı, etrafa yayılmayı, genişlemeyi yani zenginliği ifade eder. Maddenin geometri ve zaruret, hayatın ise hürriyet olduğunu belirten Bergson'a göre mekânın ortaya çıkardığı madde, hayatı alçaltan, onu aşağıya çeken bir şey, "azaltılmış hayat" olarak ortaya çıkar. Hayatın maddeye etki etmesi, zorunluluğun hâkim olduğu maddeye hürriyet katmak içindir (Gündoğan, 2010, s. 54).

Hayat, parçalanması, dağılması, değişmesi ve tahmin edilemezliği ile muğlaklığı da barındırır. Muğlak ile, Bergson'un hayat anlayışındaki gibi belki geriye, belki ileriye giderek parçalara ayrılma, konudan sapma ve bu surette ilerlemek amaçlanmıştır.

Bu süreçte, muğlaklık altında bazı kavramlar incelendikten sonra, hayatın gerçekten parçalanıp dağıldığını ve hatta tekrar tekrar parçalandığını, hayatın kestirilemez olduğunu savunan kuantum mekaniğinin elbette çok derinlere inmeden incelenmesi uygun görülmüştür. Eski fizik kurallarını bozan ve klasik paradigmalara uymayan yeni teoremlerden bazıları açıklanarak, mevcut kavrayışımızın dönüştürülmesi için kuramsal bir alt yapı oluşturmak amaçlanmıştır.

3.1 Muaflık

Muaf kelimesi; TDK'da "ayrı tutulmuş, özgür, serbest" olarak tanımlanmıştır. Muaflık ise "muaf olma durumu" olarak ifade edilmiştir. Tez içinde muaflık, tüm anlamlardan muaf olma durumunu kapsamaktadır.

Anlamlardan ayrı tutulmuş, serbest bir ortamı hayal etmek bile zordur. Herhangi bir çevrenin anlamlardan muaf olma durumu / anlamsız olma durumu ütopiktir. Bu ütopik alan, çağrışımlara yol açmayan, içine aldıklarını tüm duyumsamalardan koparan bir alandır.

Tarkovski (1986), bir eserin kusursuz olduğu oranda az çağrışıma yol açtığından söz eder. Ona göre kusursuzluk, benzersizliktir. Ya da aynı anda binlerce çağrışım üretecek durumdadır, ki bu da son tahlilde aynı anlama gelir (s.51).

Muaflık durumu muğlaklık altında çok anlamlılık durumunun zıttı olarak ele alınmıştır. Biri çağrışımsız diğeri çok çağrışımlıdır ve çağrışımlar dışına çıkmaya çabalar.

Anlamlardan arınıldığında herhangi bir görüşe yapışma tasası ortadan kalkar. Muaflık tine gerçek bir yaratma fırsatı sunar.

3.2 Çok Anlamlılık

> "Mimarlık salt görsel nesneler yaratmaz, anlamlara aracı olur ve onları yansıtır." (Pallasmaa, 2011)

Çok anlamlılık, tez kapsamında, bir çok anlama sahip olma durumu olarak tanımlanabilir. 'Çok anlamlı olma', birçok kavram ve durum içinde bulunabilir. Ancak burada açıklık ve bulanıklık olarak iki başlık altında incelenecektir.

Anlamların ortaya çıkışları farklı biçimlerde olabilir. Verilen anlamlar içinden seçmeye veya tamamen yeni anlamlar üretmeye teşvik eden modeller oluşabilir. Her biçimde karşılıklı etkileşim ve beslenme söz konusudur.

3.2.1 Açıklık

Açıklık hâlinde her birey, kendi için farklı durum tarifleri oluşturabilir. Açıklık her yeni yaratımla tekrar ortaya çıkar. Bu ortaya çıkmaların, açık olma durumunun bireyler tarafından kurgulanmış performansları olduğu söylenebilir.

Eco (2001)'ya göre açıklık, tasarlanan/üretilen herhangi bir yapıtta, katılımcıya/kullanıcıya bırakılan boşluklardır. Açık yapıt, her katılımcı ile farklı anlamlar kazanarak kendini gerçekleştirir. Eco (2001) bu durumu şu şekilde açıklar:

> "Her bir yorum açık yapıtı açıklar, ama onu tüketmez; her bir yorum yapıtı hakiki kılar; ama, yapıtın mümkün olan tüm öbür yorumlarının tamamlayıcısıdır yalnızca. Kısacası, diyebiliriz ki, her bir yorum izleyiciye yapıtın tamam ve tatmin edici bir uyarlamasını sunar, ama aynı zamanda da izleyici açısından bakınca, yapıtı tamamlanmamış kılar; çünkü, yapıtın ortaya koyabileceği tüm sanatsal çözümlemeleri eş zamanlı olarak veremez. Açık yapıt bize, süreksizliğin bir imgesini sunma görevini üstlenmiştir. Bu süreksizliği anlatmaz, onun ta kendisidir."

Mümkün olan tüm anlamlar yapıtın içinde potansiyel olarak barınırlar. Katılımcılar bu potansiyellerden çekip çıkardıklarıyla yapıtı tekrar kurar ve değişime katılırlar.

Açıklık potansiyeller yaratır, kişi potansiyellerle mekânsallığı tanımlamaya çabalar ve bu çabanın yarattığı farkındalık, alışkın bakışlardan sıyrılmanın önünü açar. Dikkat kesiliriz. Dikkat nedir? Bergson (2007)'a göre dikkatin temel etkisi, algıyı daha yoğunlaştırmak ve ayrıntıları ortaya çıkarmaktır: kendi maddesi içinde düşünülen algı, entelektüel durumun bir anlamda abartılmasına indirgenir. Demek ki aynı psikolojik yaşam, belleğin ardışık evrelerinde sayısız defalar tekrarlanmış olur ve aynı tinsel edim, farklı yüksekliklerde işin içinde olabilir. Tin, dikkat göstermek için çabalarken kendini daima tümüyle verir, ama gelişim göstermek için seçtiği düzeye bağlı olarak basitleşebilir ya da karmaşıklaşabilir (s.79). Bu bağlamda, açıklığın barındırdığı potansiyeller ve bu potansiyellerin düzeyi önemlidir denebilir.

Açıklık "bitmiş" olma hali dışındadır. Her kendi yaratımım, diğerlerini değiştirir, bozar, sorgular, yeniden yaratır. May (2005), "bitmemişlik" niteliğinin hep kalacağından, bunun bizzat yaratıcı sürecin bir parçası olduğundan bahseder (s.35). Açıklık, bitmemiş hâllerde sürekliliğini devam ettirebilir. Yaratıcı süreç de ancak bu hâllerde ortaya çıkabilir.

O halde biçim ve sınırlar açıklık hâlinde birden çok kez tanımlanabilme potansiyeline sahiptir ve bu tanımlamalar/yorumlar bireylerin yaratıcı sürece katılmasını simgeler.

3.2.2 Bulanıklık

Biçim ve sınırlar tümüyle atılmaya kalkıldığında, içinde bulunulan durum, kendini-yıkıcı ve yaratıcılıktan uzak bir hâl alır (May, 2005). Bulanıklıkta sınırlar yok olmaz; ancak, muğlak bir hâle girer. Bu muğlaklıkta "oradan oraya dolaşarak", sınırlar yokmuşçasına hareket ederek bilinç, Bergson (2007)'un deyimiyle "genleşir".

Gizler etrafımızda döner ve biz onlara karışırız. May (2005)'e göre varoluşsal düşüncenin ilk çabası ‘giz’lerin ‘sorun’ biçiminde yozlaşmasına izin vermemek olacaktır. Sır beni saran ve kuşatan bir şeydir. Bir kimse, sırla kuşatılır, fakat problemleri çözer (s.97).

Bulanıklıkta görmediklerimi görüyorum. Bir duyumsamadan diğerine geçiş... Duyumsama düzeyleri, hareketi sentetik olarak, kendi sürekliliğinde, hızında ve şiddetinde yeniden oluşturacak hareket anları veya durakları gibi olacaklardır (Deleuze, 2009). İnsanlar bunca duyumsamanın içinde sarsıla sarsıla yer değiştirirler

ve hayata katılırlar. Mekân bu sayede hayat gibi, bireyi sarmalayan, onunla birleşen bir deneyim alanı haline gelir.

Sarmalayan mekânsallık, içsellik ve dokunsallık deneyiminde dikkate değer bir etmen; keskin, odaklanmış görmenin ortadan kaldırılmasıdır. Çevresel görme bizi mekânla bütünleştirirken, odaklanmış görme bizi mekânın dışına iter, salt bir izleyici kılar (Pallasmaa, 2011). Bulanıklık, odaklanmayı ortadan kaldırır, mekândakileri izleyen olmaktan çıkarıp, kendine katar.

Oluşmakta olan bilimin bilgisinde önemli olan husus, yalnız insanın, daima buharlaşmaya tabi bir hakikatin Graal[1] peşinde koştuğu labirentte yaptığı dolaşmalar ve kural çiğnemelerdir (Moles, 2012, s. 292). Bulanıklık içinde dolaşmak, bahsedilen hakikati arama yönüyle labirent içinde dolaşmaya benzetilebilir.

Bulanıklık, içine aldığını kendine kattığı bir durum sunar. Bu durum, arka plan işlevi gören alanla, biçim işlevi gören figür arasındaki mutlak bir yakınlaşmayı ve birlikte-belirginliği anlatır. Uzamı kapatan, koyulukla, karanlıkla ya da ayırt edilemezlikle kurulan bir ilişki söz konusudur. Kurulan ilişkiler boğum noktaları oluşturan bir deneyim alanı olarak tariflenebilir. Hakikati kavrayışın çıkageldiği bu deneyim anları için May (2005), dünyayı sarmalayan özel bir yarısaydamlıktan söz eder. Deneyimin bizi ürkütüşünün nedeninin, dünyanın hem içsel, hem de dışsal olarak ansal bir yoğunlukla yüklenmesine bağlar. Kurgudaki bir bütünlük değil, dinamik, dolaysız bir kaynaşma (s.81).

Görünen o ki, kuvvetlerin eylemi altında, farklı düzeylerden geçmek duyumsamaya aittir. Ancak iki duyumsamanın, her birinin bir düzeyi veya bölgesi olacak biçimde, karşılıklı düzeyleri arasında iletişim sağlayarak karşı karşıya geldiği de olur. Artık basit titreşimin değil, rezonansın alanındayızdır (Deleuze, 2009). Rezonans ile değişen anlar, bunların hepsi birer yerdir ve her bir yer bizde başka duyumsamalar uyandırır, farklı deneyimler kazandırır, oluşumuzu kavramaya hazırlar. Oluşumuzu kavramaya hazırlayan, oluş hâlindeki mekân bulanıktır.

[1] *Graal arayışı: Yuvarlak masa şövalyeleriyle ilgili bir efsanede, bilginin sembolü olan bir vazonun aranışı.

- **Sis - loşluk - karanlık**

Sis, loşluk ve karanlık, bulanıklığı gerçekleştiren bir çevre sunabilir. Pallasmaa (2011), loş ışık ve gölgenin, imgelem ve düşlemi uyarıcı etkisinden bahseder. Berrak düşünmek için görmenin keskinliğinin bastırılması gerektiğini, çünkü düşüncelerin dalgın ve odaklanmamış bir bakışla ortaya çıktığını savunur (s.58). Bu kavramlarla ilintili olarak Pallasmaa (2011), şunları ifade eder:

> "Çok güçlü duyusal deneyimler sırasında, uzaklık yaratan görme duyusunu kapatma eğilimine gireriz; düş kurarken, müzik dinlerken ya da sevdiklerimizi okşarken gözlerimizi kaparız. Derin gölgeler ve karanlıklar hayatî önemdedir, çünkü görmenin keskinliğini yumuşatır, derinliği ve uzaklığı muğlaklaştırır ve bilinçdışı çevrel görmeyi ve dokunsal düşlemi davet ederler.
>
> Sis ve alacakaranlık, görsel imgeleri bulanık ve muğlak kılarak imgelemi uyandırır; sisli bir dağ manzarası temalı bir Çin resmi, ya da Ryoan-ji Zen Bahçesi'nin tırmıklanmış kumu, odaklanmamış bir bakma biçimine neden olur, trans benzeri meditatif bir hâl yaratır. Dalgın bakış fiziksel imgenin yüzeyinden içeri girerek sonsuzluğa odaklanır."

Dalgınlık esnasında gelen bilinçdışı kavrayışlar ya da yanıtlar durduk yerde vurup kaçmazlar. Gerçekten de kendimizi gevşettiğimiz zamanlarda, bir fantezide ya da oyunu çalışmaya yeğlediğimizde ortaya çıkabilirler (May, 2005, s.69). Sisli, loş ve karanlık çevrelerde oluşan bulanıklık içinde, bu bilinçdışı kavrayışların gerçekleştiği Pallasmaa'nın bahsettiği "meditatif hâller" ortaya çıkabilir.

3.3 Muğlaklık ve Kuantum Fiziği

> "Zamanı geldi," dedi deniz aygırı, "Değişik şeylerden konuşalım artık: Ayakkabılar ve gemiler, mühür mumu, lahanalar ve krallar, denizin neden kaynadığı ve domuzların kanatları olup olmadığından söz edelim." Lewis Carroll

Kuantum fiziği, yeni bir bilim dalı olarak, dünyaya yeni bir bakış açısını içermektedir. Fiziksel dünyanın davranışıyla ilgili olarak çok doğru ve beklenmedik tahminlerde bulunmaktadır. Bu tahminler, dünyada yer alan varlıkla onların nasıl davrandığı ve birbirleriyle ne şekilde ilişkili olduğu hakkındaki varsayımlar ve öngörülerden oluşan daha geniş bir kümeden bakıldığında ancak kavranabilir.

1900 ve 1930 yılları arasında adım adım meydana gelen temel kuantum mekaniği, büyük oranda altı bilim adamının çalışmalarından ibarettir: Albert Einstein, Niels Bohr, Paul Dirac, Erwin Schrödinger, Max Planck ve Werner Heisenberg. İlk başarıları, eski klasik paradigmaya uymayan garip deneysel sonuçları anlamlı kılmak için kuramsallaştırılan parça parça teoremlerdir. Kuantum ilk başta bütünüyle mikro dünya üzerinde odaklanmıştır ve bu sebeple kuantum teoreminin sadece mikro dünyada uygulanabileceği gibi yanlış bir anlayış gelişmiştir.

Marshall ve Zohar (2002), kuantumu şu şekilde açıklar:

> "Kuantum, küçük bir enerji paketçiği veya yığınıdır; mikro dünyadaki tek bir olayla ilişkilendirilebilecek en küçük ayrık birimdir. Bir elektron bir enerji yörüngesinden diğerine sıçradığında, çok sayıda kuantum olarak ölçülebilen bir miktar enerji alır ve verir. Öte yandan kuantumlar bölünemez. Bir parçacığın bir durumdan diğer duruma geçişi asla bir buçuk kuantum kullanmaz. Bu sayede, kuantum sıçramasında yeni bir enerji düzeyinden başka bir enerji düzeyine anlık geçiş mümkün olur. Kuantum fiziğinin "parçalılık ve sıçrayışlılığı" onu Newton'cu paradigmadan ayıran en keskin noktalardan biridir."

1920'lerin sonlarında, kuantum mekaniğinin parçalı teoremleri ve tahminleri tutarlı bir matematiksel çerçeve içinde sistemleştirilmesiyle kuantum teoremi tam olarak doğmuş ve çok sayıda fiziksel olguyu tahmin edebilmiştir. Ancak kuantumla tanımlanan varlıklar, olaylar ve ilişkiler oturmuş düşünceyi yerinden oynatmıştır.

Kuantum gerçekliğinin pek çok özelliği ortak kanıya ters göründüğünden, belirsiz olmakla nitelendirilmiş ve Alice Harikalar Diyarı fiziği olarak adlandırılmıştır. Einstein, bu fiziğin kendisinde "aşırı zekice bir paranoyanın yanılsamalar sistemi" izlenimi bıraktığını söylemiştir (aktaran Marshall & Zohar, 2002).

Madde maddeye dair hüküm verebilen zihinden bağımsız dışsal bir gerçekliktir (Işıklı, 2011). Bu dışsal gerçeklik zihne tümüyle kendini açar. Verçin (2001)'e göre, klasik mekanik, öngörüleriyle nedenselci; anlayışı ile atomistiktir. Kuantum mekaniği ise, öngörüleriyle olasılıkçı ve anlayışı ile bütünlükçüdür (s.42). Kuantum mekaniği ile nesnel gerçeklikten, bağlamsal gerçekliğe bir geçiş olmuştur. Özne ile nesnenin birbirinden farklı tözler olduğu anlayışı zayıflamış, ikisinin bütünleşik bir yapıda birlikte varoldukları fikri güçlenmeye başlamıştır.

Kuantuma dahil birçok teorem vardır. Konunun genişliği sebebiyle, tez kapsamında muğlaklık ile ilişkili olarak bunlardan bazılarının incelenmesi uygun görülmüştür.

- **Bağlamsalcılık**

Kuantum fiziğinde, bir parçacığın gerçek varlığı ve özdeşliğinin onun tüm çevresine veya bağlamına bağlı olduğunun bilinmesine bağlamsalcılık denir (Marshall & Zohar, 2002). Parçacık ile çevresi ve onu inceleyen kişi arasında varoluşsal bir diyalog söz konusudur. Bu dalga parçacık ikiliğinin bir sonucudur. Eski fizik, dünyayı, iki ayrı varlık, parçacık ve dalga olarak tanımlarken, kuantum teoremi dalga/parçacık ikiliğini ileri sürdü. Hangi formu alırsa alsın evrenin temel yapıtaşları "dalgalılar", bazı durumlarda dalga, bazı durumlarda ise parçacık gibi hareket etme potansiyeline sahip belirsiz şeylerdir (Marshall & Zohar, 2002). Bu sav, çift yarık (young) deneyi ile kanıtlanmıştır.

Çift yarık deneyinde elektron akımı bir ekran üzerine yönlendirilir **(3.1)**. Üzerinde iki uzun yarık bulunan başka bir ekran, akım kaynağı ile düz ekranın arasına yerleştirilir. Yarığın biri kapalı halde akım yönlendirildiğinde, elektronlar düz ekranda tek bir çizgi oluştururlar. Bu da elektronun bir parçacık olduğunu düşündürür. Ancak sonra ikinci yarık açılır, bu şekilde her elektron ikinci ekrana ulaşırken yarığın birinden geçmek zorundadır. Elektronlar belli bir süre sonra düz ekranda bir dalga (girişim) modeli oluştururlar. Yani bir elektron iki yarıktan birden geçmektedir. Fizikçiler elektronların hangi yarıktan geçtiğini gözlemek için bir ölçüm cihazı yerleştirirler. Ancak bu şekilde gözlemlenen elektronlar parçacık gibi davranıp tek yarıktan geçerek düz ekranda parçacık modeli oluştururlar. Parçacık mı, yoksa dalga mı? İki yarık açıldığında neden parçacıklar ekrandaki belli yerlere gitmiyor? Parçacıklar iki yarık olduğunun "farkında" mı?

Olgucu yaklaşımla paydalanmış kartezyen ayrımı tehdit eden bağlamsallık, yalnızca nesnelerin değil öznelerin de bağlamsallığını konumlandırır (Işıklı, 2011). Kuantum mekaniksel anlamda artık gözlemci, gözlemci olmadığı gibi gözlenen de gözlenen değildir. Özne ve nesne, her zaman neyin özne neyin nesne olduğuna karar verilen bağlamsal bir sistemde, birbirleri dolayımında ve her deneyimde yeniden kurulurlar.

Işıklı (2011)'nın aktardığı üzere bu düşüncenin kökenlerini, Hegelci sistemde bulabiliriz. Hegel'e göre bilinç, karşılaştığı nesnesine göre kendini uyarlarken, nesne de bilincin seviyesine göre kendini açar. Nesne veya nesnenin bilgisi, bu açıdan ele alındığında her zaman belli bir bilinç düzeyinin nesnesi veya bilgisidir. Bilinç de belli nesnelerin bilincidir. Hegel (2011) şöyle yazar:

> "Bilgi eğer saltık özü ele geçiren alet ise, açıktır ki bir aletin bir şey üzerine uygulanması, onu kendi için olduğu gibi bırakmayacak, tersine biçimlendirip değiştirmeye başlayacaktır."

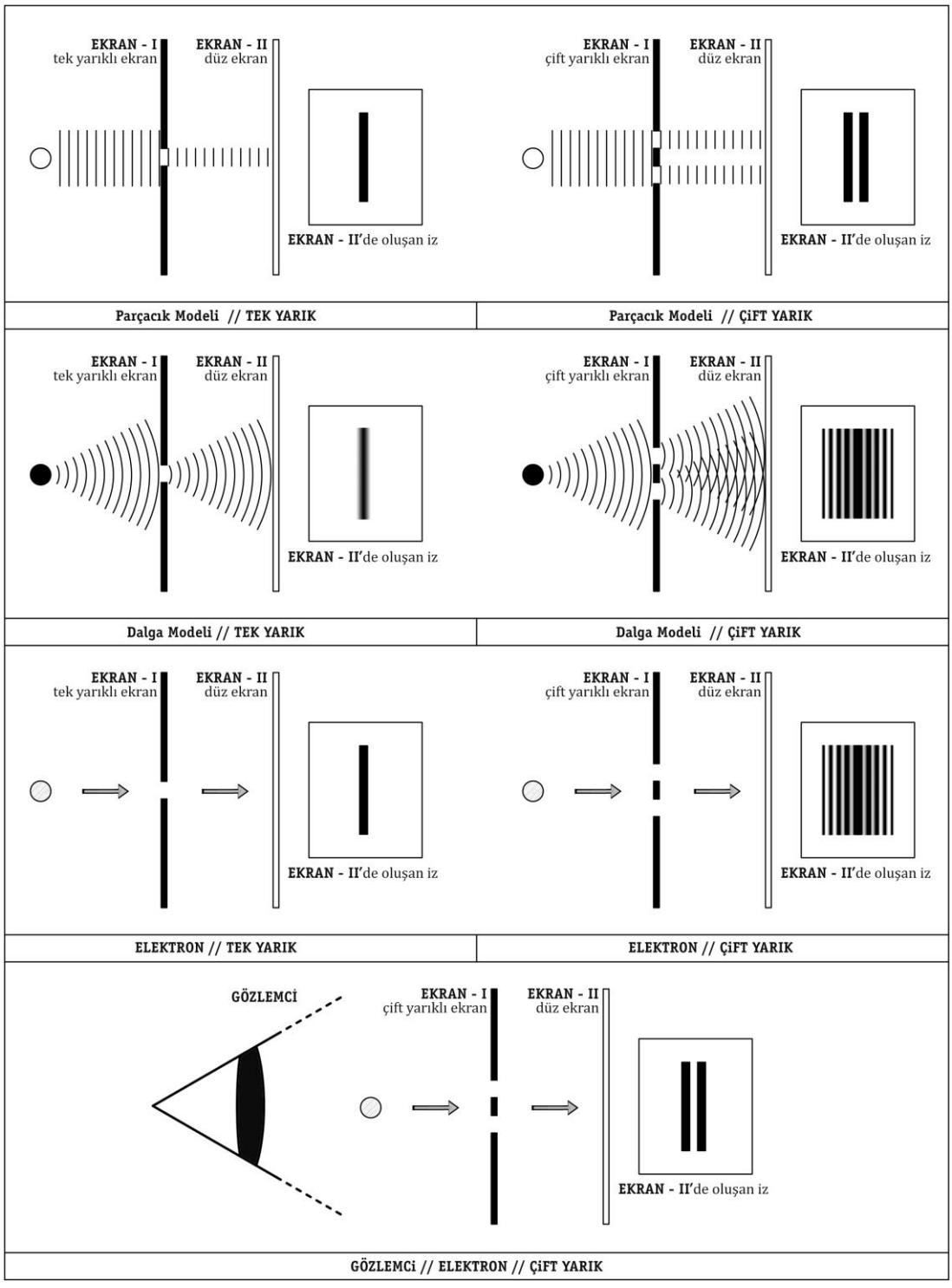
Bilincin nesnesiyle girdiği ilişkinin sonucunda, bilinçte yeni bir nesne belirdiği müddetçe buna eytişimsel deneyim denir (Işıklı, 2011). Bilincin kendi üzerine uyguladığı ve bilgisini olduğu gibi nesnesini de etkileyen bu eytişimsel devim, bilinç için yeni gerçek nesne ondan kaynaklanıyor oldukça, sözcüğün tam anlamıyla deneyim denilen şey olur (Hegel, 2011, s. 86).

Wolf (2011), kuantum mekaniğinin evrende bir düzen olduğunu gösterdiğini ancak bunun bizim beklediğimiz düzen olmadığını ifade ediyor ve şu şekilde devam ediyor:

> "Gerçekte evrenin asıl düzenini tanımlamak da zor çünkü bu fiziksel dünyadan fazlasını gerektiriyor. Bizleri, zihinlerimizi ve düşüncelerimizi gerektiriyor."

Maddenin yapısı bildiğimizden farklı, başka bir tarzda işlemektedir ve bunu görmeye hazır hâle gelmek durumundayızdır. Shrödinger (1999), bunun için kanıtlanmamış spekülasyonlara girmek gerektiğini ifade eder. Bu da sınırların dışına çıkmakla ilişkilidir. Muğlaklık bu bağlamda yardımcı bir kavram olarak karşımıza çıkar, belleğin genleşme sürecini başlatır.

Muğlaklığın kurcalanan potansiyelleri küçük ölçekli keşifler sunar, ancak bu küçük keşifler büyük keşiflerin yol göstericisi olabilir.



Şekil 3.1 : Parçacık modeli, dalga modeli ve çift yarık deneyi, (Madde ve enerjinin aynı anda dalga ve parçacık gibi davranması).

- **Belirsizlik, bağlamsal gerçeklik ve imkân**

Moles (2012)'un aktarımıyla Eddington, "Benim masam veya bir tuğlaya yeterince güçlü bir mikroskopla baktığımda, bunlar, her atomun belirsiz ve hemen hemen dengeli bir konum çevresinde, Brown'cu bir tarzda hareket ettiği dikdörtgen biçimindeki küçük bir sinek sürüsü gibi görünürler" diyerek, maddi dünyanın bu olasılıksal yapısı, bizim anlama yetimizin biçimlerinin, sadece gözlemimizin biçimlerinin düşünceyle düzeltilmelerinden/ ayarlanmalarından ibaret oldukları görüşüne duyulan güveni gölgelemiş ve hatta yıkmıştır.

Moles (2012)'a göre Heisenberg'in belirlenemezlik ilkesi bizi daha da ileri götürmüştür. Bu ilkeyi, yüzyılın başındaki en açık zihinler ve kültüre hazmettirmek uzun zaman almıştır. Demek ki belirsizlik şeylerin bizzat doğasındadır.

Marshall ve Zohar (2002), belirsizlik ilkesini şu şekilde ifade ederler:

> "Bir kuantum varlığı, hem momentuma sahip olan bir dalga, hem de konuma sahip olan bir parçacık gibi davranma kapasitesine sahiptir. Varlığın momentum ve konumunu aynı anda asla bilemeyiz. Aslında onlara aynı anda sahip olmaz; birisi belirdiğinde diğeri belirsizleşir, Heisenberg belirsizlik ilkesinin özü budur. Kuantum gerçekliğine bakmak, sis tabakaları arasından bulanık şeylere bakmaya benzer."

Klasik fizik, tüm karmaşık şeyleri basit bileşenlere indirger ve onların mutlak değişmez doğasını ve netliğini vurgular. Kuantum fiziği ise, basit varlık birleştiğinde veya ilişki kurduğunda yeni özelliklerin oluşacağı savını ortaya çıkarır. Bütün, parçaların toplamından fazladır. Her zaman var olandan başka veya daha fazla olma ihtimali vardır. Her kuantum parçası burada ve orada, şimdi ve sonra olma potansiyeline, dünyayı etkilemek için çok yönlü bir kapasiteye sahiptir. Kuantum gerçekliğinin temelinde matematiksel olarak dalgalı olasılıklar dağılımı diye tanımlanan varlığın taban durumu, bir "imkân denizi" vardır (Marshall & Zohar, 2002).

Bu imkânlılıklar Erwin Schrödinger tarafından, kuantumun maskotu haline gelen Shrödinger'in kedisi ile açıklanmıştır. İçinde bir radyoaktif atom bulunan kapalı çelik bir kafes düşünün. Bu atomun bir saatlik yarış ömrü vardır. Bu belli bir örnek materyali oluşturan söz konusu atomların sayısının bir saat sonra yarıya inmesi anlamına gelir; atomların diğer yarısı çevreye radyasyon yayarak bozunacaktır. Yani bir saat geçtikten sonra bu atomu sağlam bulma şansımız bulmama şansımız ile eşittir. Bunun yanı sıra, bu atomun yaydığı radyasyonun, kafesi zehirli bir gazla

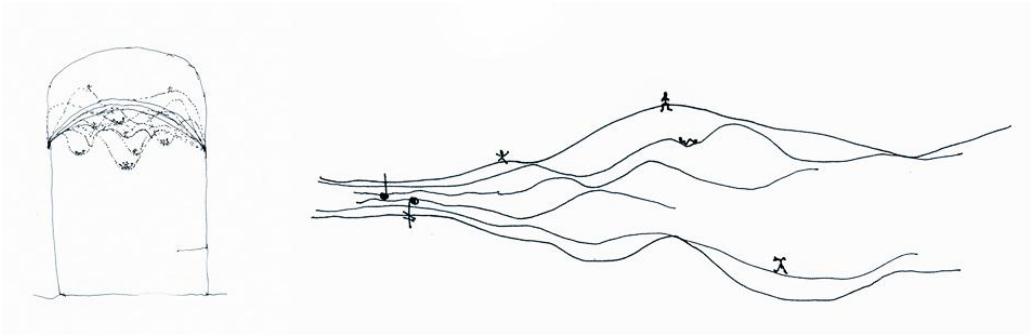
dolduracak bir devreyi harekete geçiren hassas bir fotosele çarptığını düşünün. Bu gaz radyasyonun fotosele çarptığı anda kafeste olan talihsiz bir kediyi öldürecektir.

Bir saat bekleyecek olursak kafeste ne buluruz? Kedinin kaderini kontrol eden nedir? Kuantum mekaniğine göre kontrol eden sizsiniz. İlk başta siz ve kedi birbirinizden bağımsızsınızdır. Ancak zaman geçtikçe kedinin biri ölü diğeri canlı olan iki olası versiyonu kafeste belirir. Kafesi açmayı beklerken ise siz "iki zihin"den ibaretsinizdir. Bir zihin canlı kedi gördüğü için mutlu, diğeri ölü bir kedi bulduğu için üzgündür. Bir anlamda evren iki evren haline gelmiştir. Kutuyu açtığımızda ise kedinin ya ölü ya da canlı olduğunu görürüz. Onu kurtaran veya kaybettiren bizim bakışımızdır. Kişinin ne gözlediği, o kişinin ne gözlemeyi seçtiğine bağlıdır.

- **Katılımcı evren - perspektif ve etkileşim**

Klasik fiziğin denklemlerinde gözlemcilerin yeri yok iken, kuantum fiziğinde gözlemciyi gözlemlenen şeyden ayırmak mümkün değildir. Gözlemci gözlemlediği şeyin parçasıdır. Gözlemcinin bedeni ve konumu, bilinci kuantum gerçekliğinin belirme biçimiyle karşılıklı yaratıcı bir diyalog içindedir (Marshall & Zohar, 2002). Gözlemci fiziksel gerçekliği etkin şekilde değiştirir, onun temel imkânlarından birini fiilen açığa çıkarır.

Arjantinli sanatçı Tomàs Saraceno'nun Cloud Cities serisinin devamı olarak 2012'de Milan'da kurulan "On Space Time Foam" isimli çalışması, şeffaf membranlardan oluşturulan çok katmanlı bir habitat önerir **(3.2).**



Şekil 3.2 : On space time foam (Saraceno, 2012-2013), (Url-9).

Yerden 24 metre yüksekliğindeki çalışmada her katman farklı hava şartları ve basıncına sahiptir. Bu da katılımcıların hareketlerine yansır. Aynı zamanda oluşturulan esnek yüzeyler sayesinde katılımcıların hareketleri birbirine etki eder **(3.3).** Yüzeylerin şeffaflığı ise, birbirlerini üzerinde nasıl etki ettiklerini görmelerine

olanak verir. "Birinin" varlığı diğerinin deneyimini etkiler. Bu çerçevede tasarım, diğer insanların hareketlerinin farkında olmayı, kendi hareketlerimizdense sorumlu olmayı öğretir.

Tasarım, ayrıca insanın varlığının/varoluşunun çevreye etki eden esas unsur olduğunu savunan kuantum ve string teorilerinin araştırma ürünü olarak değerlendirilebilir.

Çalışmanın sonraki tekrarında, projenin Maldivler'in üzerinde uçan, güneş panelleri ve arıtılmış su ile yaşanılabilir hâle getirilmiş bir biyosfere dönüştürülmesi planlanmaktadır.

Kuantum mekaniğinde bahsedildiği üzere aslında etrafımızda olan her şey çoklu katmanlar içindedir. Biz bu çokluk içinden görmek istediğimizi seçip onu görürüz ve seçtiğimiz gerçeklik içinde yaşayıp başka seçimler yapmaya devam ederiz. Hayat bu açıdan bakıldığında aslında kendi yaratıcılığımız ile şekillendirdiğimiz bir tasarımdır/tasarımımızdır.

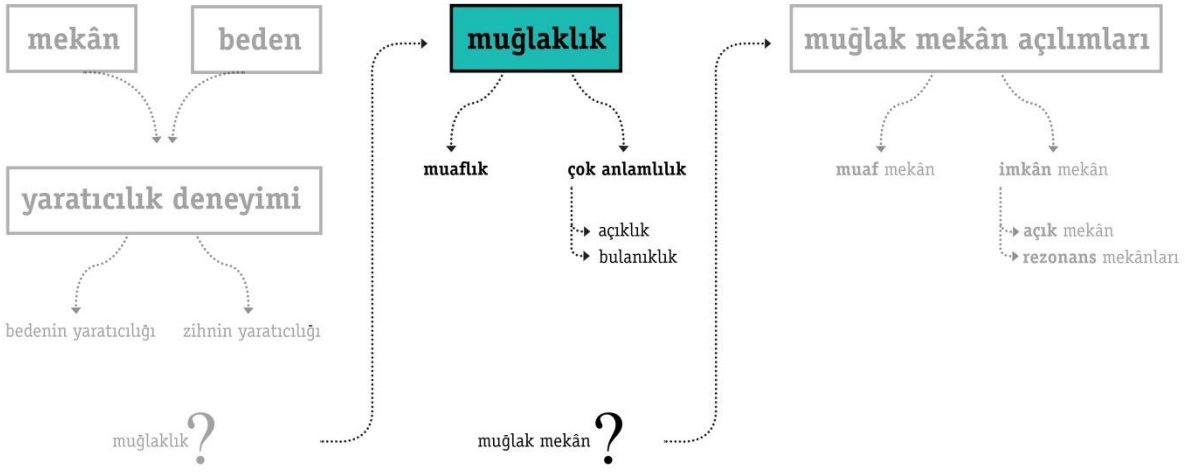


Şekil 3.3 : On space time foam (Saraceno, 2012-2013), (Url-10).

3.4 Bölüm Sonucu

Tek bir anlama sahiplik kesinliğin göstergesidir. Muğlaklık ise gizler taşır, saklı anlamları olabilir. Bunun karşıtı olarak anlamsızlık da tutunacak bir gerçeklik bırakmadığından muğlaklığa dahil edilebilir. Muğlak herhangi bir şeyle veya durumla karşılaşıldığında, beden veya zihin zorlanır, muğlaklıkla mücadele içine girer, kendine tutunacak bir gerçeklik/kesinlik arar.

Muğlaklık çok anlamlı olma ve anlamsız olma durumlarında incelenir **(3.4).** Anlamsız olma, tüm anlamlardan muaf olmayı temsil eder. Böyle bir durumda tutunacak herhangi bir gerçeklik veya benzerlik olmadığından, zihin kendi öz yaratıcılığını ortaya koyabilir.



Şekil 3.4 : Tez örüntüsü - alt kavramlar.

Ancak herhangi bir imgeye yapışık olmadan düşünmek bile zor/imkânsız olduğundan muaf olma durumu/anlamsızlık ütopik bir düşünce olarak kalır.

Çok anlamlılık, birçok anlamı aynı anda barındırdığından, kişiyi tekrar mücadele etmeye zorlar. Çoklu anlamlar içinde her kişi farklı anlamlara tutunur. Bireyler kendi anlamlandırmaları ile yaratıcı sürece dahil olurlar. Çok anlamlılık verili anlam katmanlarından [açıklık] veya gizli anlam katmanlarından oluşabilir [bulanıklık].

Açıklık potansiyeller yaratır ve bitmemişliği temsil eder. Açık bir şeye/duruma/alana müdahale edebilme olasılığı söz konusudur.

Bulanıklık ise tam anlamıyla bulanıklığı simgeler, dinamik/değişkendir. Kişiler bu değişen alan içinde, farklı anlamlar arasında savrulurlar, kendi anlamlarını oluşturmaya çabalarlar.

Muğlak olma hâli yaşantımıza uzak gözükse de, kuantum fiziğinin gösterdiği üzere onun içindeyizdir. Madde dışsal bir gerçeklik olmaktan çıkıp, zihne tümüyle kendini açar. Özne ile nesne bütünleşik bir hâldedir, bağlamsal bir bütün içinde, her deneyimde yeniden kurulurlar. Gördüklerimiz kesin veya belirli değildir. Her durum farklı imkânlar barındırır, kişiler bu imkânlardan kendilerine bir belirlilik seçer ve onu görürler. Bu durumda hayatımız kendi yaratıcı sürecimizi temsil eden, kendi tasarımımızdır.

4. MUĞLAK MEKÂN AÇILIMLARI

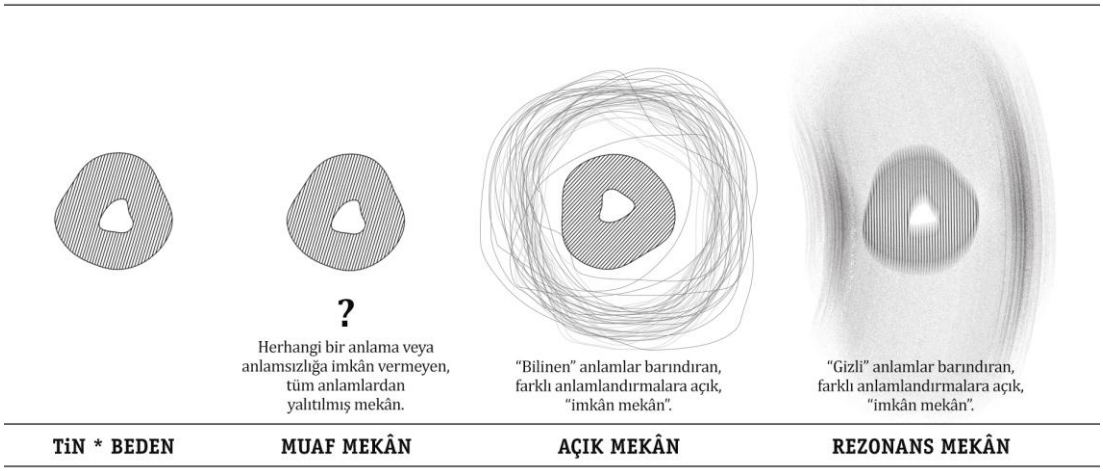
> "Ağırlıksız atomlardan oluşan bir dünya fikrinin bize çarpıcı gelmesinin nedeni, nesnelerin ağırlığı ile ilgili deneyimimiz olmasındandır." (Calvino, 2013)

Bu bölüm, 3. bölümde incelenen muğlaklığın alt bileşenleri ile mekânın ilişkilenmelerini açmaya çalışacaktır. Bu bağlamda, çalışmada, 'muaflık' kavramı ile "muaf mekân"a, 'çok anlamlılık' ile "imkân mekân"a, çok anlamlılığa bağlı olan 'açıklık' kavramı ile "açık mekân"a ve 'bulanıklık' kavramı ile "rezonans mekân" tanımlarına ulaşılmıştır.

Modern zamanlarda insan, sahiciliğini kaybettiği için Varlık, artık ona açılmaz, kendini geri çekmiştir (Heidegger, 2009). Modern insan, gerçekliği dayatılmış kavramsal yapılar aracılığıyla kavramayı zorunlu kılan bir akılcı ve bilimsel düşünme yolunda tuzağa düşürülmüştür. Modern insan, felsefesinde, biliminde ve etkinliğinin her boyutunda hesaplayıcı ve her şeyi egemenliği altına alıcı çılgın tavrıyla bizzat bu tavrın kendisinin kurduğu bir tuzak içindedir (s. 4). Sahici olmayan bu tavır, insanı Varlık'tan uzaklaştırır; dünyayı pasifleştirir ve kullanım değerine indirger. Böylece "olan", kendi gizini açmak yerine kendi kabuğuna geri çekilir. Çünkü Varlık; gasp, tehdit, işgal ve saldırıya maruz kalmıştır (Işıklı, 2011, s. 212).

Varlık alanında daima örtük imkânlar bulunduğunu düşünen Heidegger'e (1998) göre, sahici insan (authentic Dasein), sorgulayıcı ve yaratıcıdır; daha önce gözlenmemiş ve öngörülmemiş 'imkân'lara açıktır. Bu kabulden yola çıkarak çalışmada, içinde sıkıştığımız kesin, belirli, buyurgan alanlardan çıkıp, sorgulayıcı ve yaratıcı olabileceğimiz alanlara, muğlaklık kullanılarak geçilmeye çalışılmıştır. Muğlak mekânlar, kişinin bulunduğu yer içinde bir şeyler keşfetmesini gerçek kılmakla yükümlüdürler. Bu mekânlar birer çalışma sahasıdır. Herhangi bir yeni mekân tarifi yapmak değil, muğlaklık içinde gerçekleşebilecek mekân açılımlarına bakarak, klasik mekân anlayışından sapmak, belki de hatalar yaparak mekânı farklı şekillerde kavramak amaçlanmıştır.

Öncelikle mekânın çok anlamlı olma ve anlamsız olma hâli düşünülmüştür **(4.1).** Anlamsızlık muaf mekânın kavramı olarak ortaya çıkar. Çok anlamlı olma hâli, belirli sınırlar içinde ve belirsiz sınırlar içinde olmak üzere iki şekilde düşünülmüştür. Sınırların belirli olması, 'açık mekân' olarak nitelendirilmiştir. Açık mekânda kişi belirli durumlar içinden (çizilen sınırlar çerçevesinde), öznel seçimini yapma olasılığına sahiptir. 'Rezonans mekân'larında ise sınırlar, tahmin edilemez bir değişkenliğe sahiptir. Mekâna giren her katılımcı ile mekân farklı bir görünüme bürünebilir veya mekânın sınırları fiziksel anlamda tamamen bulanıklaşabilir; bunun sonucu olarak zihinsel yaratım süreci başlar.



Şekil 4.1 : Muğlak mekân açılımları.

Muğlak mekânlar, mutant mekânlar olarak da tanımlanabilirler. Shrödinger (1999), mutasyonu, türlerin gelişmesinde küçük bir adım olarak görür. Genlerin sürekli oluşundan kaynaklanan göreli bir tutuculuk olduğundan ve bunun bir fabrikadaki geniş imalat atölyesinin çalışmasına benzetir. "Daha iyi yöntemler, yenilikler ve gelişmek için, o zamana kadar kanıtlanmış olmasa da sınanmış olmak zorundadır" diye belirtir (s.59). Tez kapsamında 'muğlak mekân', bir mutasyon olarak düşünülebilir. Mutasyon zararlı veya avantajlı olabilir. Ancak bu mutasyon ile geriye veya ileriye gitmek, mevcut durumdan çıkmak, mevcut düşünceleri ileriye taşımak için bir adım olabilir veya en azından mevcut düşünceleri kavrama aşamasında bir anlam ifade edebilir.

Mutant mekânlar iki başlık altında ele alınacaktır. Herhangi bir anlama izin vermeyen muaf mekân ve birçok anlamı aynı anda barındıran imkân mekân olarak

açılacaktır. İmkân mekân ise açık mekân ve rezonans mekânları olmak üzere iki başlık altında incelenecektir. Açık mekân, bilinen anlamlar barındıran farklı anlamlandırmalara açık bir imkân mekân, rezonans mekânları ise gizli anlamlar barındıran ve değişik okumalara izin veren imkân mekânlar olarak irdelenecektir.

4.1 Muaf Mekân

Muaf mekân 'bomboş'tur. 'Bomboş' olması göstergesiz olmasıdır. Fiziksel olarak göstergesiz bir mekân oluşturmanın imkânsız olduğu söylenebilir. O sebeple muaf mekân bu aşamada, ütopik bir mekân olarak kalacaktır, ancak normal şartlar dışında düşünerek tariflenebilir.

Muaf mekân dolaysız yollar önerir. Bir şeye benzemekten muaftır. Hiçbir şekilde demek istedikleri şeyler olmayan muaf mekânlar bizi düşüncemizi tasarlamaya iterler.

Muaf mekân kendini kavramsız şeylere açar ve mekânı serbestleştirir. Aynı zamanda içine aldıklarını da serbestleştirir, bu serbestlik içinde kişinin varoluşuna dair farkındalığı artar. Günlük yaşam rutinlerinden sıyrılan insanın esas arzuları açığa çıkar. Kişi anlamlardan muaf olan bu uzamda fiziksel tanımlamalardan kurtularak, saf uzama dâhil olur. Bu bir anlamda nesnellik alanından kopuş olarak da ifade edilebilir.

4.2 İmkân Mekân

> "Kendisinde anlam gibi bir şeyi, bu anlam-bağışının temelinde de birçok anlam imkânını içermek ve bu anlam-bağışı yoluyla anlamlı hale gelecek daha öte ürünleri etkilemek zihinsel sürecin özüne aittir." (Küçükalp, 2010)

Parçacıklar bile fizik kuralları çerçevesinde kesin ve tek bir model ile tanımlanamazken, mekân kesin ve tek bir anlam içine sıkıştırılabilir mi? Mekân kesinliğin buyurganlığı altındayken, içine aldığı insanı özgür bırakabilir mi?

Işıklı (2011)'ya göre, modern fizik, dünyayı sıradan bir insanın deneyimlediği gibi deneyleyememiş ve tasvir edememiştir. Fakat sorun, bu imkânı gerçekleştirememiş olması değil, böyle bir imkânı yadsıması ve ideal koşulları diğer bilimlere de dayatmış olmasıdır. Daha kötüsü, yaptığı gerçeklik tasvirinin "tam tasvir" olduğunu iddia ederek, soyutlama ve idealleştirme sürecinde dışladığı gerçeklik unsurlarını yok

sayması, varlığı bir tür modern kalıplara, bir tutum olarak hapsetmeye girişmesidir. Halbuki klasik mekaniksel bir gerçeklik tasviri, makro dünya için bile yalnızca işe yarayan bir tasvirdir, gerçekliğin kendisi değil. Bu tasvir gerçekliğin yerini tutmaya başlamıştır. Bu paradigmadan beslenen modernizm, olanı değil, olması gerekeni söylemeye başlamıştır.

İmkân mekân, yukarıda bahsedilen "tam tasvir"i bozmaya çalışan, olması gerekeni değil, olabilirlikleri gösteren, gerçekliğin keşfine çıkılabilecek bir olasılıklar alanı olarak karşımıza çıkar. Muaf mekânın tersine, çok anlamlıdır. Anlamlar verili hâlde veya saklı olabilir. Fiziksel olmayan alanlarda verilmiş anlamların çeşitlendirilmeleri daha kolaydır. Kişi tek bir anlam verilse dahi farklı çeşitlemelerle anlamları bozabilir ve yenilerini üretebilir. Ancak yeni anlamlar üretme hâline teşvik edilmedikçe veya sürülmedikçe kişiler rutin düzen içinde dolaysız yoldan tek anlamı kabul ederler. Bu durumu mekân için açtığımızda da benzer durumlar söz konusudur. Mekân tek bir anlam sunduğunda kişi, onu düşünmeye, tasarlamaya iten herhangi bir güç olmadıkça tek anlama bağımlı kalır. Mekânlar çoğu zaman ikirciksiz yollar sunar. ‘İmkân mekân’ ise çok anlamlılık durumunun içindedir.

‘İmkân mekân’ iki türde ele alınacaktır. Birincisi içine aldığı insanı kendi oyununa ortak eden, farklı şekillerde anlamlandırılabilir, çeşitlenebilir, fiziksel olarak kesin; ancak bedenin etkisi ile düzen olarak değiştirilebilir, ‘açık mekân’dır. İkincisi ise, içine aldıklarını kendine katan, bulanık, değişen, fiziksel olarak sınırlı ancak belirsiz, ‘rezonans mekânları’dır.

4.2.1 Açık mekân

‘Açık mekân’, içinde birçok anlam barındıran, bütün anlamlarını aynı anda ortaya çıkarmayan, izleyicinin katılımı ile anlamların belirginleştiği ve izleyicinin kendi anlamını çıkardığı bir düzendedir. Açık mekân kavramı, Umberto Eco'nun 1958-1962 yılları arasında yazdığı Açık Yapıt (Opera Aperta) kitabında bahsettiği açıklık durumu ile ilintilidir. O sebeple öncelikle Eco'nun açık yapıt düşüncesine değinmek gerekli görülmüştür.

Eco (2001), sanat yapıtında açıklık durumunu, sanatçının bir dizi iletişimsel etkiyi, izleyicinin kendine göre anlamlandırdığı bir düzen olarak tanımlar. İzleyici, kendi duygulanım ve deneyimleri ölçüsünde, yapıttaki uyarıcı noktalar ve bu uyarıcı durumlara verdiği yanıtlar arasındaki bir oyuna katılır. Verilen yanıtlar/tepkiler,

izleyicinin kendi eğilimleri, kültürü, geçmişi, ön yargıları doğrultusunda şekillenir. Eco'ya göre bu, yapıya estetik değer katan şeydir.

Eco, çağdaş sanatın bir amacı olarak açıklıkla, her sanat yapıtında zaten bulunan açıklık kavramları arasındaki bu ayrımı belirginleştirmek ister. Geleneksel yapıtta varolan açıklık, yapıtın zorunlu ve tek sesli, düzenli bir evrene, bu evren içinde özler ve yasakların mutlak sıradüzene dayanan yapısını bozmaz. Böyle tek sesli, mutlak tek bir düzene sahip "tek tanrılı" bakış açısına dayanan poetikanın düzeni aslında zorunlu olarak, imparatorluk ve teokratik toplumun aynası olacaktır. Belli şekilde yorumlamayı yönlendiren yasalar, bireye her hareketinde yol gösteren otoriter bir düzenin yasalarıdır; bireye varılacak hedefleri gösterir ve bunlara ulaşma yollarını sunarlar (Eco, 2001). Açık yapıt ise büyük bir gizeme ve belirsizliğe sahiptir. İzleyicisinin deneyimine bağlı olarak haz vermesi gereken nesneler değil, keşfedilmesi gereken gizler, oynanması gereken bir oyun ve bu oyunu tetikleyen bir uyarandır.Böyle bir yapıt açık olduğu oranda tüketilemez. Çünkü artık yapıtın dünyası ne bir düzene ne de evrensel olarak kabul görecek yasalara sahiptir. Yapıt belirsizlik üzerine temellenmiştir ve izleyicisini olumsuz anlamda yönlendiren odaklardan arınmış, "olumlu anlamda" değer ve inançların sürekli sorgulandığı bir yere dönüşmüştür.

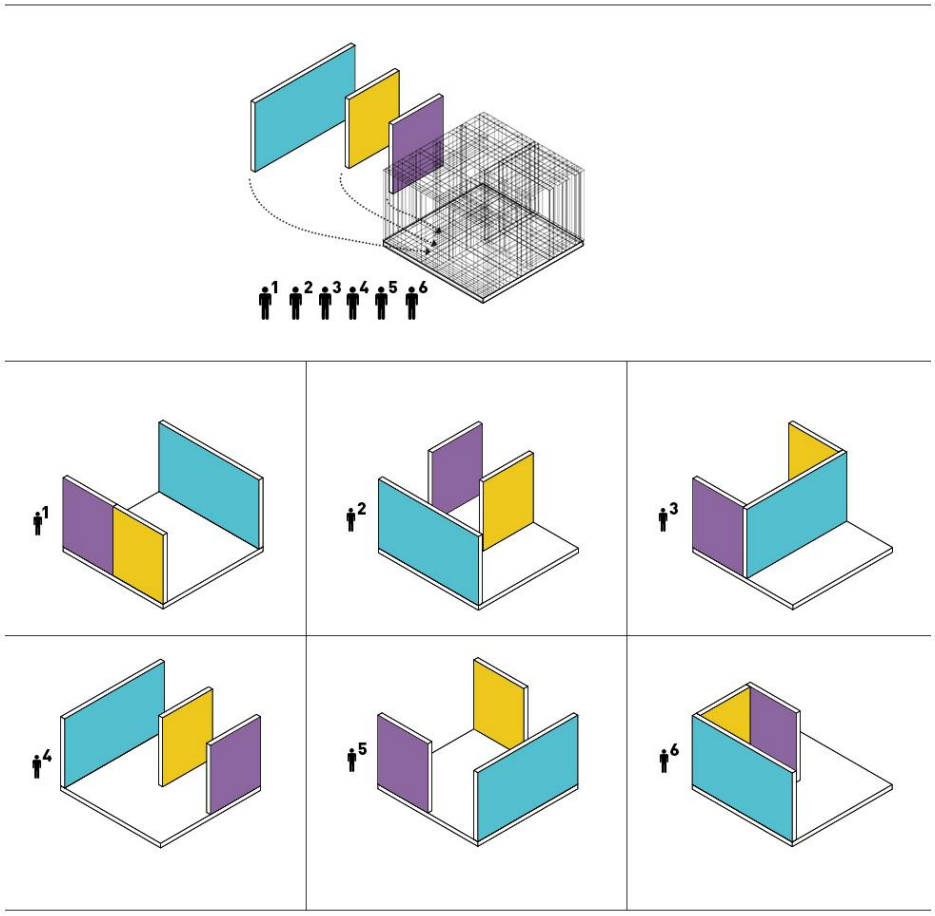
Muğlak mekân açılımlarının tümünün, Eco'nun bahsettiği açıklığı karşılamakta olduğunu vurgulamak gerekir. Eco'nun açıklığı bu bağlamda tez kapsamındaki açık mekândan fazlasını kapsar. Tez kapsamında açık mekân ise, daha çok elemanların düzen olarak yoruma açık olduğu bir durumu kapsar. Açık mekân yerlerin tanımının değiştiği bir alan, bedenin içinde harekete geçeceği yeni düzenekler yaratır. Böylelikle tamamen başka düzende bir deneyim oluşur ve bu deneyim bedenin içinde birikir.

Bedenim, alımlanan ve geri gönderilen hareketlerin geçiş yeridir, benim üzerimde etkide bulunan şeyler ile benim etkilediğim şeyleri birleştiren çizgidir, tek kelimeyle, duyumsal-devindirici fenomenlerin merkezidir (Bergson, 2007, s.113). Beden, onun eylemlerini gerçekleştirebilmesi için oluşturulmuş mekânlarda, etkide bulunmaya ve etki etmeye çabalar. Açık mekânlar, bu bağlamda etki etme durumunun sağlanmaya çalışıldığı düzenlerdir.

Adam Sharr (2013)'ın aktarımı ile Heidegger, yerlerin farklı ölçeklerde sürekli tanımlanması durumunun, kişileri duygu ve deneyim açısından duyarlı kıldığını ifade eder. Sezgisel ve değişken olan böylesi tanımlama faaliyetleri, kesin denetim gerektiren matematiksel ölçüme indirgemeye direnç gösterir. Asıl önemlisi, insanların hayal gücünü zorlar. Bu sebeple filozofa göre, binaların içgörüsü yüksektir; bina uzun deneyim ve kesintisiz bir uygulama atölyesidir (s. 64).

Açık mekân içinde, birey kendi ifade biçimlerini, kavramlarını, seçimlerini mekâna katar, mekânın oluşum kuralları içine kendi yorumunu katar. Böyle bir mekân, birlikte varoluşun, devam ettirmenin, değişmenin, dönüşmenin ve dağılmanın ortamını oluşturur. Bu ortamda barındırılan anlamlar yorumlanarak çoğalırlar.

Açık mekân Shrödinger'in kedisinin içinde bulunduğu kutuya benzetilebilir. Kutuyu açmadıkça orada tüm olasılıklar birliktedir, kutunun içinde olan bize bağlıdır. Mekân kişiler ile farklı görünümlere bürünür **(4.2)**. Kişisiz ise mekân tüm olasılıkları aynı anda barındırır.



Şekil 4.2 : Olasılıklar içinden bireylerin seçtiği temsili oluşumlar.

Tom Kundig (2010), San Juan Adaları'nda tasarladığı Shadowboxx isimli ev için şu açıklamayı yapıyor **(4.3):**

> "Burası, inanılmaz doğal güzelliklere sahip bir yer. Burada onun bir parçası olmak istemeden duramazsınız. Bu evde, evin bazı parçalarını, dışarıda olmak için tamamen kaldırabilirsiniz. Duvarlar içi açmak için hareket ediyor, koltukların gün ışığının veya gece gökyüzünün altında olmasına izin veriyor. Banyonun tavanı bütünüyle gökyüzüne açılıyor. Bir ev, böyle bir çevrede duvar ve örtülerini çoğaltabilmeli veya dışarı saçabilmeli. Koşullara bağlı olarak giyinmek gibi."



Şekil 4.3 : Shadowboxx - kabuğun açılması, (Kundig, 2010), (Url-11).

Giyinmek kişinin tercihleri ve dış koşullar doğrultusunda gerçekleşir. Mekân da bedenin giyinmesi gibi davrandığında açık mekânı karşılar.

Kundig'in evinde mekân, barındırdığı bedenin ihtiyaçları doğrultusunda, başka bir beden gibi davranır, kendisini açar, kapar veya kendine başka elemanlar ekleyerek onları da kendine katar **(4.4)**. Mekân her bireyle farklı bir bedene bürünür.



Şekil 4.4 : Shadowboxx - banyo kabuğunun açılması, (Url-12).

Daniel Friedman (2011), Kundig evlerini şu şekilde yorumluyor:

> "Tom Kundig evleri, kayıtsız vücutların doğal bir bütünlük içinde kendilerini yeniden düşünmelerine yardım ediyor.. Onlar, ruhu canlandırmadır; canlılık verici bir şeydir orada dolaşmak..."

Shadowboxx'ta, tezin başında bahsedilen fiziksel sınırlılıklar hâlâ geçerlidir. Ancak mekânın ana kuşatıcı elemanlarından biri olan üst kabuğun hareketli olmasının, sınırlılıkları azaltıcı nitelikte olduğu söylenebilir. Bu hareketle doğanın çok duyulu deneyimleri, mekânın içine dahil olur **(4.5)**.



Şekil 4.5 : Shadowboxx - iç mekândan bakış, (Kundig, 2010), (Url-13).

Fiziksel bağlamda çeşitlenebilecek bir mekânda birey, çizilen sınırlar, koyulan kurallar çerçevesinde serbesttir. Genel bir alanın içinde parçaları yeniden yerleştirme hâlindedir. Serbestliğin sınırları zihinsel süreçte genişleyebilir; ancak, fiziksel anlamda keskin kurallara sahip bir mekân, zihinsel yaratma sürecini körükleyici bir durum sunmaktan uzaktır. Mekânın kendini el altında bulunan bir nesne gibi sunmasının, zihinsel farkındalığı azalttığı kabul edilirse, bu noktada mekânın fiziksel olarak muğlak olma sürecine bakmak gerekir. O sebeple imkân mekânların ikinci maddesi olarak rezonans mekânları incelenecektir.

4.2.2 Rezonans mekânları

> "Görüyorsunuz, bilincin alanını genişletme girişimlerinin hepsi, insanın kendisine 'böyle bir şey sinirsel süreçlerden başka bir şeyle akla uygun bir biçimde birleşmiş olabilir mi' diye sormasıyla, kanıtlanmamış ve kanıtlanamaz spekülasyonlara girmeyi gereksinme zorunda bırakıyor." (Shrödinger, 1999, s.121)

'Rezonans mekânları' ismi, Gilles Deleuze'ün 'Francis Bacon - Duyumsamanın Mantığı' başlıklı kitabından gelmektedir. Deleuze (2009) burada, Bacon'un resimlerini yorumlarken, mücadeleyi oluşturan çeşitli duyumsamaların iki bedende çiftlenmesinden bahseder (s.68). Bu mücadelenin, birbirine karışan veya resmin rezonansa soktuğu iki bedenin aldığı değişken bir figür olabileceğini belirtir ve bu durumu; 'birbirine kenetlenme, rezonans mekânları, mücadele mekânları' olarak ifade eder.

Tez kapsamında imkân mekânın diğer bir oluşumu olarak ele alınan rezonans mekânları, karmaşık bir söylem alanından hareketle kurulur. Bu mekânlar, oluşturulmuş sınırları kateden, onları altüst eden bir düzendedir. Belki de bu altüst etme ile söylenmiş olan şeyin içinde söylenen nedir sorusuna cevap aranabilir. Kendi kesinliklerinden hareketle sorular sorabildiğimiz yerler değil; bizzat kendilerinin bu soruları ortaya koydukları yerler söz konusudur.

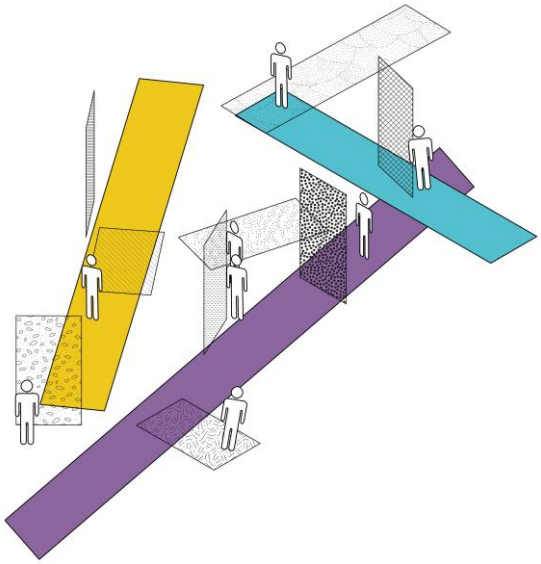
Onlar nedir?

Onlar nasıl tanımlanırlar ya da sınırlanırlar?

Fiziksel olarak 'bulanıklık' farklı şekillerde oluşabilir. Birincisi, fiziksel çevrenin katılımcıların etkisine açık olması ve kişinin seçimleri dışında, diğer kişilerin seçim ve davranışlarından etkilenmesi olarak ifade edilebilir. Bu durumda sınırlar fiziksel olarak herhangi bir bulanıklık içinde değildir; ancak, konum ve durum olarak rezonanstadır. Kişi yüzeylerin ne şekil alacağını, nereye yönleneceğini tahmin edemez. Bunu sağlayan yüzeylerin malzemesi ya da katılımcıların yüzeylere uygulayacağı durumlar tahmin edilemez etki/ler olabilir.

İkincisi ise, fiziksel çevrenin gerçek anlamda bulanıklaşmasıdır. Mekânın yüzeyleri gerçek anlamda bulanıklaşır ve bu bulanıklaşma katılımcıları zorlar. Bu durumun Deleuze'ün bahsettiği mücadele mekânlarını yansıttığı da söylenebilir. Burada katılımcı zihnen zorlanır ve kendine tutunacak gerçeklikler (kesinlikler) arar. Gerçekliği bulma çabası içerisinde hep uyanık hâldedir. Zihin 'sıvışamaz', uyanır ve yaratma edimini gerçekleştirir. Bulanıklık içinde kendi gerçekliğini kurar.

Açık mekânda, bireylerin seçtiği temsili oluşumların, rezonans mekânlarında tek bir mekânda birleştiğini düşünebiliriz. Rezonans mekânlarında, kuantumun bağlamsalcılık ilkesinde olduğu gibi, gözlemciden katılımcı gözlemciye bir geçiş söz konusudur. Kişi bulunduğu mekâna etki eder, diğer kişi başka bir etkide bulunur ve birbirlerini etkilerler. Mekân kişinin seçtiğini kişiye sunmaktan öteye geçer ve tüm katılımcıların değiştirdiği, dönüştürdüğü bağlamsal bir bütün olur. Mekân her yeni etkiyle yeni bir oluşuma bürünür **(4.6)**. Her oluşum diğerinden farklıdır. Kişilerin tercihleri doğrultusunda oluşan çeşitlilik ve değişme durumu rezonansı yaratır. Rezonans, kişiler için beklenmedik etkiler oluşturur. Bu da duyarlılık ve uyanıklık durumunu bir üst seviyeye taşıyabilir.



Şekil 4.6 : Katılımcıların etkisi ile değişen mekân oluşumu temsili.

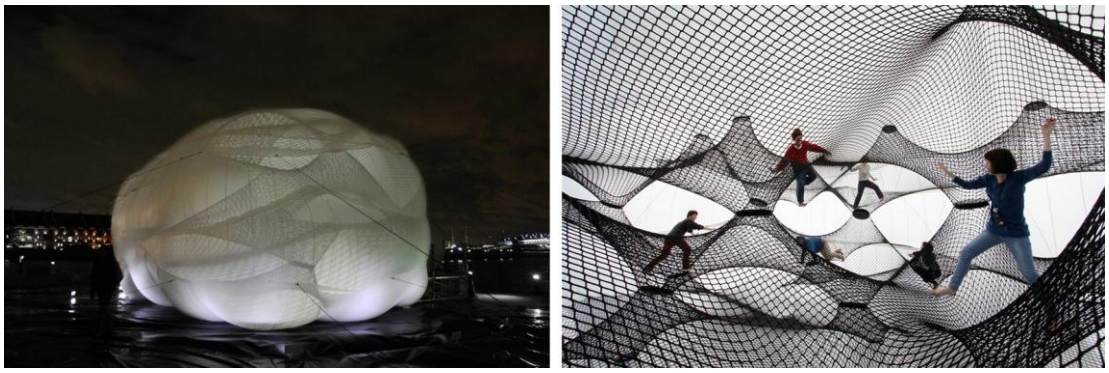
Tomàs Saraceno (2011), Berlin'deki Cloud Cities sergisinde kullandığı balon benzeri nesnelerine "biosferler" adını koyar ve onları "hayat dolu mekânlar" olarak tanımlar. Biosferler, siyah halatlardan oluşan ağlarla havada asılı dururlar. Bazıları katılımcıların girişine açık, bazıları ise bitkilerle doludur **(4.7).**

Saraceno bu çalışmasında Buckminster Fuller'in Cloud Nine çalışmasına referans vererek, hücre benzeri parçaların birbirine geçtiği, uçan bir yaşam alanı önerir. Yüzeylerin şeffaflığı ve esnekliği, katılımcıların hareketlerinin birbirini etkilediği değişen bir deneyim ortamı oluşturur. Kürenin senaryosu bağlamsal bir kurguya sahiptir. Kişiler ve küreler birbirleri ile ilişkilidir. İçeri giren her kişi bu örüntüye katılır. Etkide bulunur, tepki görür ve tekrar etki eder. Etki ve tepkiler hem kürelerin, hem de katılımcıların bir bütün olarak oluşturduğu bağlamsal kurguya dahildir.



Şekil 4.7 : Cloud Cities (Saraceno, 2011), (Url-14).

Numen tasarım grubunun Yokohama, Japonya'da kurdukları 'net blow-up' çalışması da Saraceno'nun tasarımına benzer bir etki yaratır **(4.8).** 'Net blow-up', içinde ağ katmanlarının olduğu şişme bir mekândır. Ağlar dış kabuğa bağlıdır. Bu sayede katılımcıların içerideki hareketleri mekânın duvarlarına, üst örtüsüne ve zeminine yansır. Numen bu durumu 'katılımcıların hareketleriyle yumuşak kabuğun deforme olması, içerideki hareketlerin dış kabuğu mutasyona uğratması' şeklinde açıklar.



Şekil 4.8 : Net blow-up (Numen, 2013), (Url-15).

Mekânın sınırlarının katılımcı etkisi ile şekil değiştirmeleri, mekânı alışık olduğumuz stabil kimliğinden uzaklaştırır. Burada sınırların süreksizliği, mekânları rezonans içine sokar. Bireyler mekân içinde bedensel ve kimi zaman zihsel olarak mücadele içindedir. Mekân içindeki herhangi bir kişinin herhangi bir hareketi, diğer kişilerin dengelerini bozabilir, hareketlerinin değişmesine sebep olabilir. Bilinemezlik durumu, kişilerin mekânın sıradanlaşmasına, bedenin unutulmasına olanak tanımaz.

Bu örnekler uyanıklık ve farkındalık durumlarını kapsadıkları ölçüde, yaratıcılık durumuna dahil olamazlar. Zihnin kendini yaratmaya zorlaması ise, sınırların fiziksel olarak da bulanıklaşmasıyla gerçekleşebilir.

Antony Gormley (2007), 'Blind Light' isimli yerleştirmesinde içi ve dışı, sınırları, mekân ile ilişkileri sorgular **(4.9)**. Kurduğu bu belirsiz alan ve çalışmanın amacı ile ilgili şunları ifade eder:

> "Mimarlığın, güvende olduğunu ve nerede olduğunu bildiğin bir yer olması gerekiyor. Seni kötü hava koşullarından, karanlıktan, belirsizlikten koruması gerekiyor. Blind light ise, tüm bu gereklilikleri yıkıyor. Bir dağın en tepesi veya denizin dibi gibi bir mekâna giriyorsunuz. Burada benim için önemli olan içeride dışarıyı bulmak. Ayrıca içeriye girdiğinizde siz de bu sonsuz yere bulaşmış oluyorsunuz, çalışmanın asıl amacı da bu bulaşmaya aracı olmak."



Şekil 4.9 : Blind Light (Gormley, 2007), (Url-16).

Burada biçimlerin belki de ilk bakışta sandığımız biçimler olmadıklarını bilmek söz konusudur. Hem daha gerçek hem daha aldatıcı olan bir nesnellik belirir. Burası bütün sistemi yeniden kurma olanağı verir. Düşünme deneyimi içerir.

Mekân, kendi değişmeleri ile birey de, kendi hareketleriyle yeni belirlenimler üretir. Her bir karmaşık belirlenim, kendi öncüllerinden diyalektik olarak çıkar.

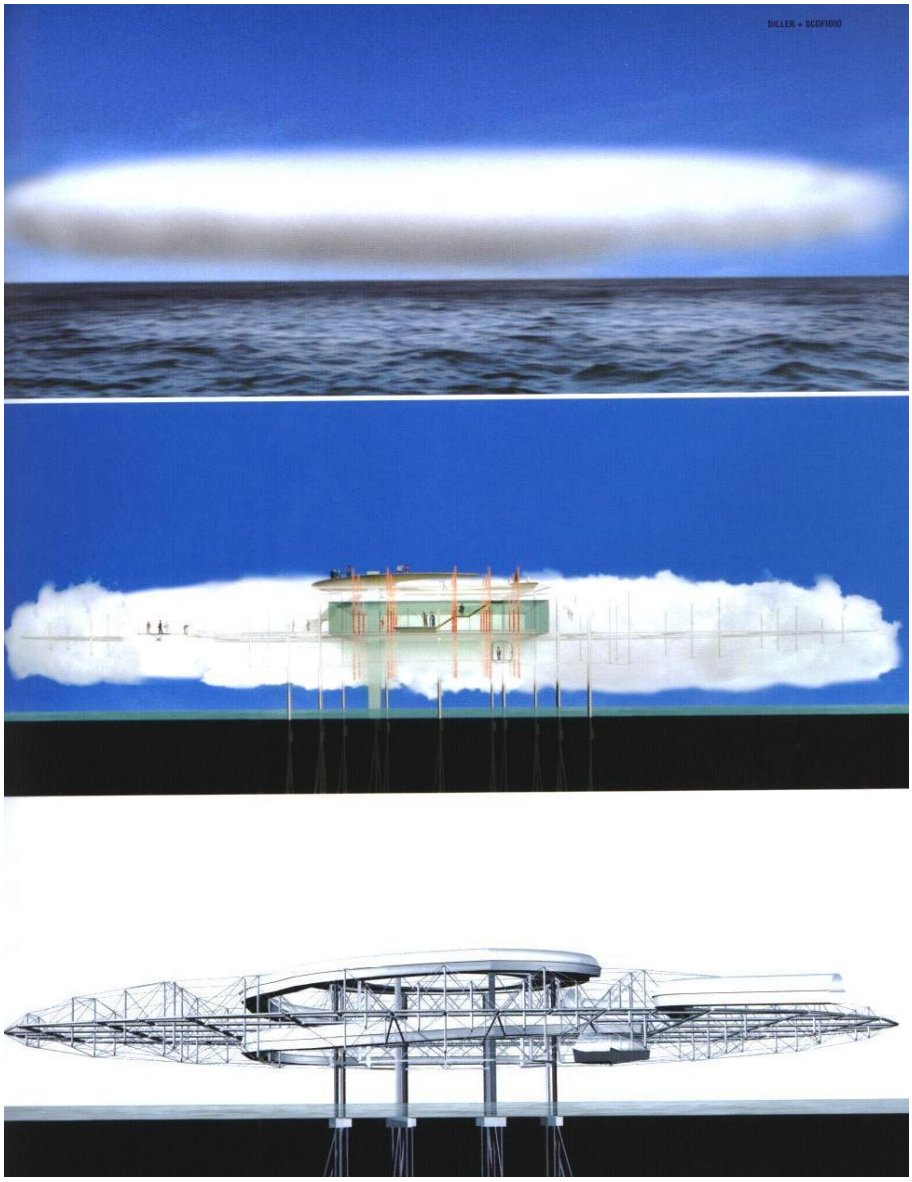
Birey mekânın özüne dâhil olur. İki öz birbirlerine zincirlenir, iç içe geçer ve birbirlerini aşarlar.

Diller + Scofidio grubu (2002), performans ve teknolojinin mimarlığa katıldığı deneysel ortamlar üretmektedirler. Odaklandıkları noktanın, mekân yaratma süreci ve mekanın doğası olduğunu belirtirler. Tasarladıkları mekânlarda teknolojiyi, açık uçlu fonksiyonlar geliştirmek için yaratıcı bir araç olarak kullandıklarını ifade ederler.

Diller & Scofidio, İsviçre Expo 2002 için tasarladıkları 'Blur Building' Neuchatel Gölü üzerinde kurulmuştur **(4.10)**. Göl, yapının hem inşaat alanı hem de yapının ham maddesidir. Kullanılan akıllı iklim sistemi sayesinde sıcaklık, nem, rüzgâr hızı

ve yönü, farklı zonlardaki su basıncı gibi değişen koşullar okunabilir. Tasarımcıları, Blur Building'i 'atmosferin mimarisi' olarak tanımlarlar:

> "Blur'den içeri girildiğinde görsel ve işitsel kaynaklar silinir.Görsel olarak kutup bölgelerinde kar örtüsü ile bulutların birbirine karışmasından doğan beyazlık – beyaz körlük, işitsel olaraksa radyo ve televizyon yayınlarında arka plandan sürekli gelen ses – beyaz ses/beyaz gürültü algılanır. Etrafımızı saran 3 boyutlu en yüksek çözünürlük için çabalayan ortamların tersine, Blur kuşkusuz düşük çözünürlükte. Bu pavyonda görecek hiçbir şey yok, görselliğe olan bağlılığımız dışında."



Şekil 4.10 : Blur Building - konsept çizimleri (Diller+Scofidio, 2002), (Url-17).

400 kişi kapasiteli Blur, 60 x 100 x 20 metre ölçülerinde su püskürten çelik bir strüktürden oluşur. Gölden pompalanan su, filtrelerden geçtikten sonra, 31.500 noktadan yüksek basınçla püskürtülür. Su buharının oluşturduğu kabuk ile bir

anlamda göle dahil olunmuştur. Aynı zamanda buluta dönüşen strüktür fışkırttığı su buharı içinde kaybolur **(4.11)**. Ziyaretçi ise yeryüzünde bir bulutun içinde kaybolma deneyimini yaşar. Diller + Scofidio Blur Building'i 'formsuz, kütlesiz, renksiz, ölçüsüz, ağırlıksız, kokusuz, merkezsiz, özelliksiz, derinliksiz, anlamsız, zamansız, yüzeysiz, içeriksiz ve dikkate değer olmayan' olarak tanımlar. Diller tasarımı şu şekilde açıklar:

> "Blur bir bina değil, blur su parçacıklarının havada asılı olduğu saf bir atmosfer. Sis ise dinamik, formu sürekli değiştiren havadaki bir kütle. Expo pavyonlarının eğlendirme ve eğitme geleneğinin tersine Blur, katılımcının mevcut bilgilerini silmekte."



Şekil 4.11 : Blur'e yaklaşım, (Url-18).

Blur, dışarıdan ve içeriden tam anlamıyla bulanıklığı simgeler. Sınırlar hava koşullarına bağlı olarak sürekli değişir, her değişim ile yeni bir 'blur' ortaya çıkar **(4.12).** İçeride bedenin etkisinden çok zihnin yaratımlarından söz edilebilir. Beden mekâna herhangi bir etkide bulunmaz, ancak mekân kendi bulanıklığı ile zihni serbest bırakır. Katılımcılar, bu bulanıklık içinde kendi yaratımlarını gerçekleştirirler.



Şekil 4.12 : Blur Building - değişen görünüşler.

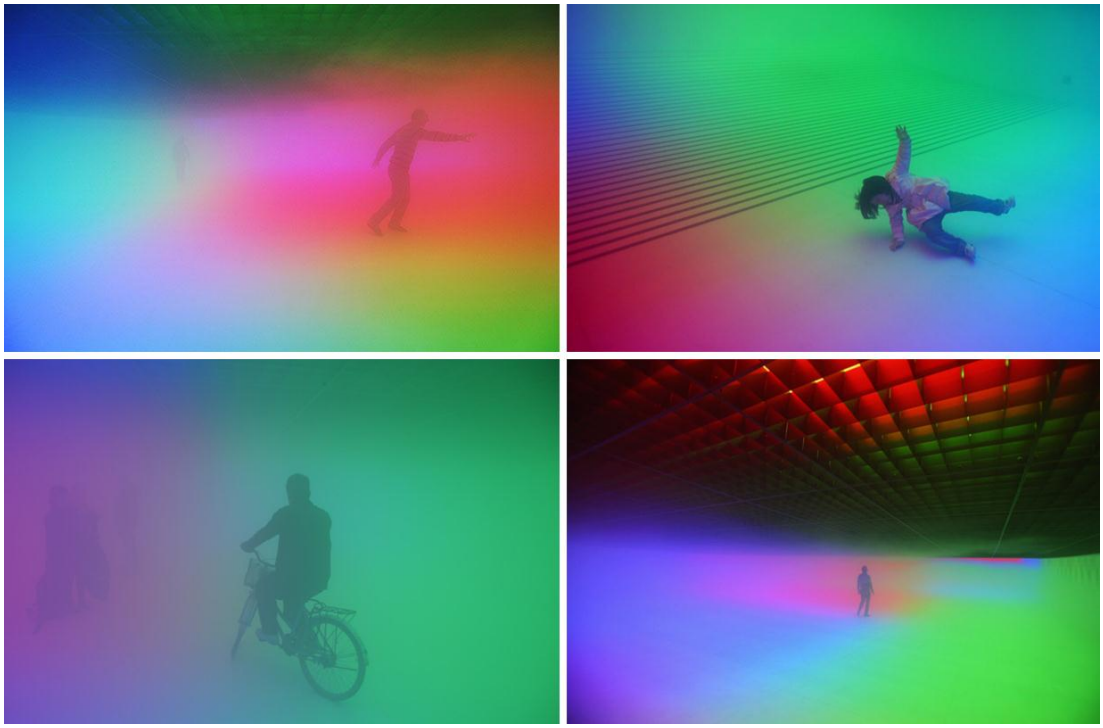
Blur, şimdiye kadar hiç görmediğimiz, keşfetmediğimiz gizlerin ortaya çıkması için verimli bir ortam sunar. Değişen karakteri ile katılımcıya gerçekliğin tasvirini yeniden yapma olanağı verir.

Olafur Eliasson ve Ma Yansong (2010), “feeling are facts” isimli sergilerinde, gündelik hayatta mekân içi yön bulma şekillerini tartışmaya açarlar **(4.13)**. Görmenin yön bulmada birincil duyumuz olduğunu ancak oluşturdukları mekânın, görüş alanını azaltarak katılımcılara güvensizlik verdiğini belirtirler. Bu özelliği ile mekânın yeni algılama modellerinin ortaya çıkabilmesi için potansiyeller taşıdığından bahsederler.

Eliasson, önceki projelerindeki hava ile ilgili denemelerinden yola çıkarak, ortama yoğun sis katar, mekânın yüksekliğini azaltmak için tavan hizasını aşağı çeker, zemini ise yeni bir ahşap strüktür ile eğik olacak şekilde tekrar kurar.

Tavanda oluşturulan grid içine yüzlerce floresan lamba yerleştirilir, kırmızı, yeşil ve mavi zonlar oluşturulur. Zonlar sisin yayılmasıyla daha belirgin hâle gelirler, Eliasson’un deyişiyle “mekânın hacmini açıkça görünür hâle getirirler”. Zonların kesiştiği sınırlarda, iki renk karışarak farklı renk bantları oluşturur. Bu bulanık atmosferde ziyaretçiler, renk zonları ve sezgileri aracılığı ile yönlerini bulabilirler. Diğer bir yön bulma aracı zemindeki hareketli strüktürdür. Düz bir zeminde ek bir çaba harcamadan dengede durmak söz konusudur, ancak eğimli yüzeyler üstünde, vücut kendini dengede tutmak için çaba harcar. Bu durum vücudun çevremizi algılarken önemli bir yere sahip olduğunu vurgulamaktadır. Daha fazla ziyaretçi geldikçe, zemin daha da dikleşir ve sonunda dalgalı bir yüzey halini alır. Tavandaki yüzey de bunu taklit eder ve ziyaretçiye sınırsız bir mekân izlenimini verir.

Bu projede, hem zihnin yaratma edimine zorlanması, hem de bedenin etki ettiği ve tepki aldığı bir ortam söz konusudur. Yüzeyler bedenin etkisine, renklendirilmiş sis hacimleri ise zihnin etkisine açmıştır kendini. Mekâna yeni kişilerin girmesiyle zemindeki strüktürün değişmesi ise mekânı ve içindekileri bir örüntü içinde birleştirir. Bu örüntü bütün bir beden olarak davranır. Ayağımıza sinek konduğunda onu bütün vücudumuzla hissetmemize, zihnimizin uyarılmasına benzetebiliriz. Ayağımız kafamızdan uzak diye, kuma bastığımızda az hissetmek gibi bir durum söz konusu olamayacağı gibi, bu mekânda da kişilerin uzaklığı oluşturdukları etkiyi azaltmaz. Mekânın yüzeyleri ve katılımcıları, bedenin uzuvları gibi birbirine bağlıdır.



Şekil 4.13 : Feelings are facts (Eliasson & Yansong, 2008), (Feng Li/Getty Images AsiaPac).

Olafur Eliasson (2010)'un diğer bir projesi olan "your blind passenger" isimli yerleştirmesi, yoğun sis ile dolu 90 metrelik tüneldir ve sadece 1.5 metre görüş mesafesine imkân verir **(4.14)**. Bu şartlar ziyaretçileri, dolaşırken ve yönlerini bulmaya çalışırken görme harici diğer duyularını kullanmaya zorlar. Eliasson'un projesi, bireyin çevresini kuşatan dünya ile ilişkisinde ütopik potansiyellerin önemini vurgular.



Şekil 4.14 : Your blind passenger (Elliasson, 2010), (Url-19).

Eliasson (2010), gerçekleştirmeye çalıştığı ütopyayı şu şekilde açıklıyor:

> "Benim için ütopya şu ana bağlı, bir saniye ile sonraki arasındaki hareket. Bu gerçekleşmiş ve gerçeğe dönüşmüş bir fırsat sunuyor; özne ve nesnenin, iç ve dışın, yakınlık ve uzaklığın havaya karışması ve tekrar tanımlanması fırsatı. Yön bulma

> duyumuz harekete geçiyor ve bulunduğumuz yerin koordinatlarını tekrar oluşturmak zorunda kalıyor. Değişkenlik ve hareket bu ütopyanın özünü oluşturuyor."

'Your blind passenger' projesi, ' feelings are facts' projesine göre daha kısa bir görüş mesafesine sahiptir. Beden her iki projede de mücadele içindedir. Ancak tünelde bedenin etkisinden ve katılımcıların etkileşimlerinden çok, zihinsel bir süreç söz konusudur. Zihin ortam bulanıklaştıkça daha çok zorlanır ve bir gerçeklik oluşturmaya çabalar.

Japon Mimar Tetsuo Kondo ve TRANSSOLAR grubu, 'Cloudscapes' başlıklı sergilerinde dinamik bir atmosferi mekân içine almaya çalışırlar **(4.15)**. Katılımcılar gerçek bir bulutu aşağıdan veya yukarıdan bakarak veya içinden geçerek deneyimler. Bulutların içinden geçmek için oluşturulan yolda rüzgâr eser ve bu şekilde bulutlar yok olur ve tekrar belirirler. Bazen yol, bulutlar arasında kaybolur ve ziyaretçiler sadece yolun üstündeki diğer insanları görür. Bulutlar sürekli değişir, bu sayede mekân deneyimi de dinamik hâle gelir.



Şekil 4.15 : Cloudscapes I (Kondo & TRANSSOLAR, 2010), (Url-20).

Kondo ve TRANSSOLAR grubu (2011), Cloudscapes'in devamı olarak, Tokyo Çağdaş Sanatlar Müzesi'nin bahçesinde gerçekleştirdikleri yerleştirmede, bulutlarla dolu küçük bir mekân oluştururlar **(4.16)**:

> "Bulut konteyneri içinde merdivenlerden çıkın. Bulutlar üzerinden müzeyi, çevre binaları ve bulutlar üstünde yayılan bir gökyüzü göreceksiniz. Bulutlar bazen yumuşak bazen sert hatlı ve her zaman hareketliler. Renkleri, yoğunlukları ve açıklıkları, havaya ve günün saatlerine bağlı olarak değişmekte."

Ekip, Cloudscapes serisinin yeni bir mimari mekân çeşidi yaratmak için deney niteliğinde olduğundan ve ortaya çıkan mekânın bulutlar gibi geçici, değişken bir

eleman barındırmasının, mekânın, çevresi ve katılımcılarla birleşmesine olanak verdiğinden bahseder.



Şekil 4.16 : Cloudscapes II (Kondo & TRANSSOLAR, 2011), (Url-21).

Cloudscapes mekânlarında bulanıklık, bir hacimden çok bir yüzey olarak karşımıza çıkar. Bulanık yüzeyler, katılımcıların üstünde veya altındadır ya da katılımcılar, bu bulanık yüzeyler içinden geçerler. Bedenin zorlanmasından çok şaşırması söz konusudur. Zihin ise bu yeni yüzeylere adapte olmak için kendini zorlar. Bulanıklığın arka tarafını düşler. İçinden geçerek başka bir netliğe ulaşır.

Saraceno ve ekibi (2007), "Poetic Cosmos of the Breath" isimli çalışmalarında folyo ile oluşturdukları ince örtüyü sıcak hava ile doldurarak büyük bir mekân elde ederler **(4.17)**. Uçmaması için örtü, kum torbaları ile yere sabitlenir. Oluşturulan mekân geçicidir ancak hareket eden ve değişen bir kabuk sunar. Ekip, mekânı oluşturmak için güneşin doğduğu zamanı seçmiştir. Güneşin yükselmesiyle kabuktaki renklerin değişimini gözlemlemek ve farklı görünüşler elde etmek amaçlanmıştır.



Şekil 4.17 : Poetic cosmos of the breath – kurulum aşaması, (Saraceno, 2007), (Url-22).

Bu mekândan dış dünyaya hareketli bir perde arkasından bakılır. Mekânı oluşturan ve mekâna dinamikliğini veren perde, sürekli değişen bir filtre gibidir. Güneş ve rüzgâr ile filtre de farklılaşarak, aynı fotoğrafın farklı görünümlerini ortaya çıkarır. Güneşin yükselmesi, kabuğun hareketliliği ve güneşin kabuk üzerindeki yansımalarının değişmesi ile renkli, belirsiz, dinamik deneysel bir mekân elde edilir **(4.18)**.

'Poetic cosmos of the breath', fiziksel bir etkileşim sunmaz, ancak mevcut olana farklı açılardan bakmayı önerir. Sıradanlaşan bir şehir manzarası bile, bu kabuk ile birbirine benzemeyen, heyecan verici ve merak uyandırıcı görünümlere bürünür.

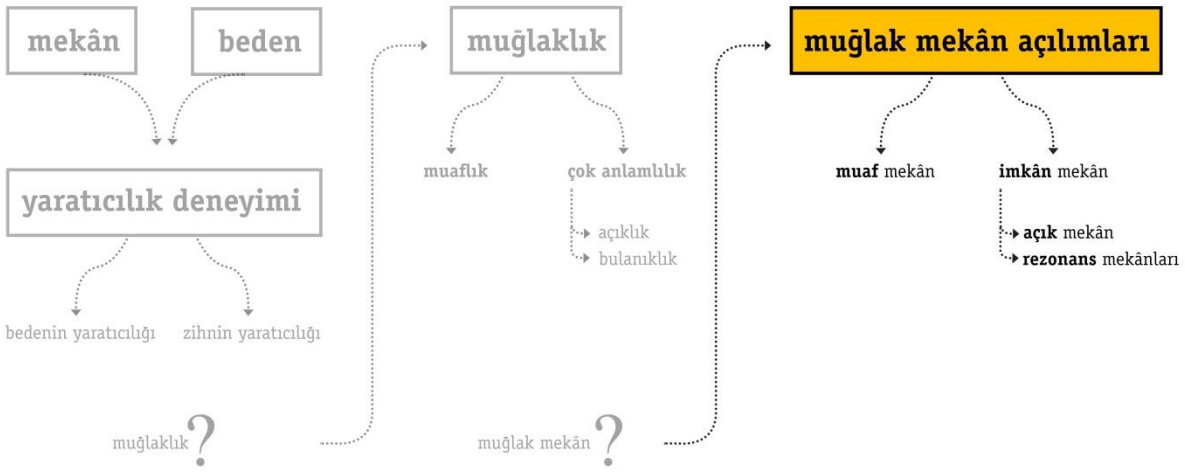


Şekil 4.18 : Poetic cosmos of the breath - değişen kabuk, (Saraceno, 2007), (Url-23).

4.3 Bölüm Sonucu

Muğlaklığın uzantıları mekânda nasıl ortaya çıkabilir, mekân ile nasıl ilişkilenebilir? Muğlaklık bedenin ve zihnin mevcut mekânlardaki konfor bölgelerinden çıkıp, mücadele alanlarına girmesi için bir potansiyel olabilir.

Mekân çoklu anlamlar barındıran bir muğlaklığa sahip olabilir veya anlamsız ve hiçbir anlama aracı olmayan bir durum sergileyebilir **(4.19)**.



Şekil 4.19 : Tezin örüntüsü – açılımlar.

Anlamsızlık, muaflık olarak tariflenir. Bu; tüm anlamlardan ve imgelerden muaf olan mekândır. Muaf mekân göstergesizdir, kişiyi tüm imgeye-yapışıklıklardan koparır, onu tasarlamaya iter.

Çok anlamlı mekân, imkânlara aracıdır, farklı katmanları veya gizleri vardır. İmkân mekânlar, kuantum fiziğinin tasvir ettiği 'imkânlı olma' durumunu mekânda yaratmaya çabalar. Olması gerekeni değil, olabilirlikleri göstermeye çalışır.

Mekânın çoklu anlam katmanları belirli veya saklı olabilir. Burada mekânın farklı potansiyelleri beden veya zihin ile ortaya çıkarılır, hayat gibi mekân da kişinin kendi tasarımına dönüşür. Açık mekânda, yerlerin tanımları katılımcılar tarafından değiştirilebilir, ancak bu durum belli sınırlar içinde gerçekleşir. Burada kişi mekânı, verili durumlar arasından seçim yaparak tekrar tanımlayabilir. Açık mekân fiziksel olarak herhangi bir bulanıklık içermez, daha çok parçaları yeniden yerleştirmeye olanak tanır.

Rezonans mekânları ise bulanık ve değişkendir. Bulanıklık mekânın fiziksel olarak tam anlamıyla bulanık olması ile ortaya çıkabilir. Burada mevcut anlamları altüst

eden bir durum söz konusudur. Kişi bu bulanıklık içinde zihinsel bir mücadele içine girer ve kendi anlamlarını oluşturmaya çabalar.

Fiziksel bulanıklık/belirsizlik; sınırların, yüzeylerin değişken ve mekâna dahil olan bireylerin etkilerine açık olması ile de ortaya çıkabilir. Burada katılımcı sayısı arttıkça mekân daha hızlı değişir, değiştikçe her katılımcı için mekân daha belirsiz hâle gelir. Bedenin etki etmesi ile yeniden tanımlanan mekânlar, içinde barındırdığı her kişiyi uyanıklığa zorlar.

5. DEĞERLENDİRME VE SONUÇLAR

Mevcut mekân ve kurgular çoğunlukla kesin, buyurgan bir tavır sergiler. Mekânların kişinin zihninde oluşturduğu imaj, mekânların kesinliği ile aynılaşır, sıradanlaşır. Bu durum tezde problematik olarak ele alınır ve mekânın, mekân ile kurulan ilişkilerin olasılıklara dönüştüğü durumlar incelenir. 'Muğlak' kavramı burada, bir düşünce aracı olarak farklı potansiyellerin araştırılması görevini üstlenir.

Mekânın farklı deneyimlere aracı olabileceği kabulü ile, mevcut mekân anlayışının dışına çıkmak amaçlanarak; beden-mekân ilişkilerinin farklılaştığı, kişinin mekâna bedensel veya zihinsel olarak etki edebildiği örnekler incelenir.

Bedenin mekâna müdahale edebildiği veya mekân içindeki kurguya etki ettiği durumlar tartışılır. Bedenin yaratıcı olma hâli, mekândan ayrık durmanın alternatifi olarak, farkındalığı yükselten bir durum olarak ele alınır. Zihnin yaratıcı olma hâli ise, mekânın uyanıklığa ve düşünmeye teşvik ettiği bir etkileşim üzerinden şekillenir.

Muğlaklık, barındırdığı bazı anlamların ayrı başlıklar altında incelenmesi ile farklı parçalara bölünür. Nitekim anlamların bölünmesi, parçalanması ve değişik alanlara sıçraması da muğlaklık içermekte ve farklı anlamlandırmalara imkân vermektedir. Bu doğrultuda yapılan tanımlar açık uçludur ve farklı okumalara açıktır. Tez bu bağlamda genişlemeye açık bir örüntü gibi davranır **(5.1).**

Yeni bilim ile nesnel gerçeklikten bağlamsal gerçekliğe, gözlemciden katılımcı gözlemciye bir geçiş olmuştur. Bu kavrayış sadece maddeye dair değil, mevcut düşünceler, kavrayışlar, mekân ve kurgular üzerinde de geçerlidir. Ancak zihnimiz mevcut anlayış içerisinde algılamaya eğilimlidir.

Muğlaklık, yeni bir kavrayışa dahil olabilmek için araçsallaştırılmış deneysel bir alanı temsil eder. Bu bağlamda ortaya konan mekân açılımları altında, muğlaklığın çağrıştırdığı anlamlarla ilişkili olarak, bedenin ve zihnin mekâna katıldığı durumlar incelenir ve farklı ilişki olasılıkları sorgulanır.

Mekânın kesinliği ile alışılmış imajlar sunmasına alternatif olarak, mekânın çoklu imajlar sunduğu veya hiçbir imaj sunmadığı hâli düşünülür. Muaf mekân, anlam barındırmayan, herhangi bir çağrışıma olanak vermeyecek bir alan olarak tariflenir. Oluşturmanın veya düşünmenin imkânsız olduğu bu durum, mekânı düşünme sürecinin anlaşılması için, teze dahil edilir.

İmkân mekân, mekânın farklı uzuvlarının muğlaklaşmasıyla farklı durumlar ortaya çıkarır. Birincisi <<açık-mekân>>, ikincisi <<rezonans mekânları>> olmak üzere iki duruma açılım yapılmıştır.

Açık mekân kavrayışı altında mekân, içinde bulunan kişiye ve dış dünyaya cevap verebilen nitelikte ve geniş olmasa da çeşitli potansiyellere sahip ikinci bir bedene evrilir. Burada potansiyeller belirli sınırlar içinde gerçekleşir. Mekâna müdahale, bedene müdahaleye benzer şekilde gerçekleşir.

Rezonans mekân anlayışında ise mekân, kişilerin müdahalesine tepki veren, mekândaki kişileri birbirleri ile etkileşime geçiren bir araç hâline dönüşür. Rezonans mekânlarında sınırlar değişerek veya bulanıklaşarak, mevcut anlayıştan farklı olan kabuklar oluştururlar. Mekân bütünüyle bir örüntüye dönüşür; kişiler mekânı deneyimlerken bu örüntünün bir parçası olarak mekâna katılırlar. Bu durum yeni düşüncelerin ve yaratıcılığın kışkırtılması için öncü bir potansiyel olarak karşımıza çıkar.

Mekânın barındırabileceği imkânlılıklar, mekânın farklı uzuvlarının farklı anlamlandırmalara açık olmasıyla veya mekânın kendi uzuvlarını, kurgusunu muğlaklaştırması ile ortaya çıkabilir. Bu muğlaklaşmalar bedenin veya zihnin yaratıcı sürece katılması için potansiyeller oluşturabilir. Tezde incelenen örneklerde, mekânların hangi bölümünün muğlaklaştığı ve sonucunda yaratıcılık deneyiminin ne boyutta ortaya çıktığı ve mekânların hangi tanım altına girebileceği ile ilgili grafik analizler yapılmıştır **(EKLER : A1-A8)**.

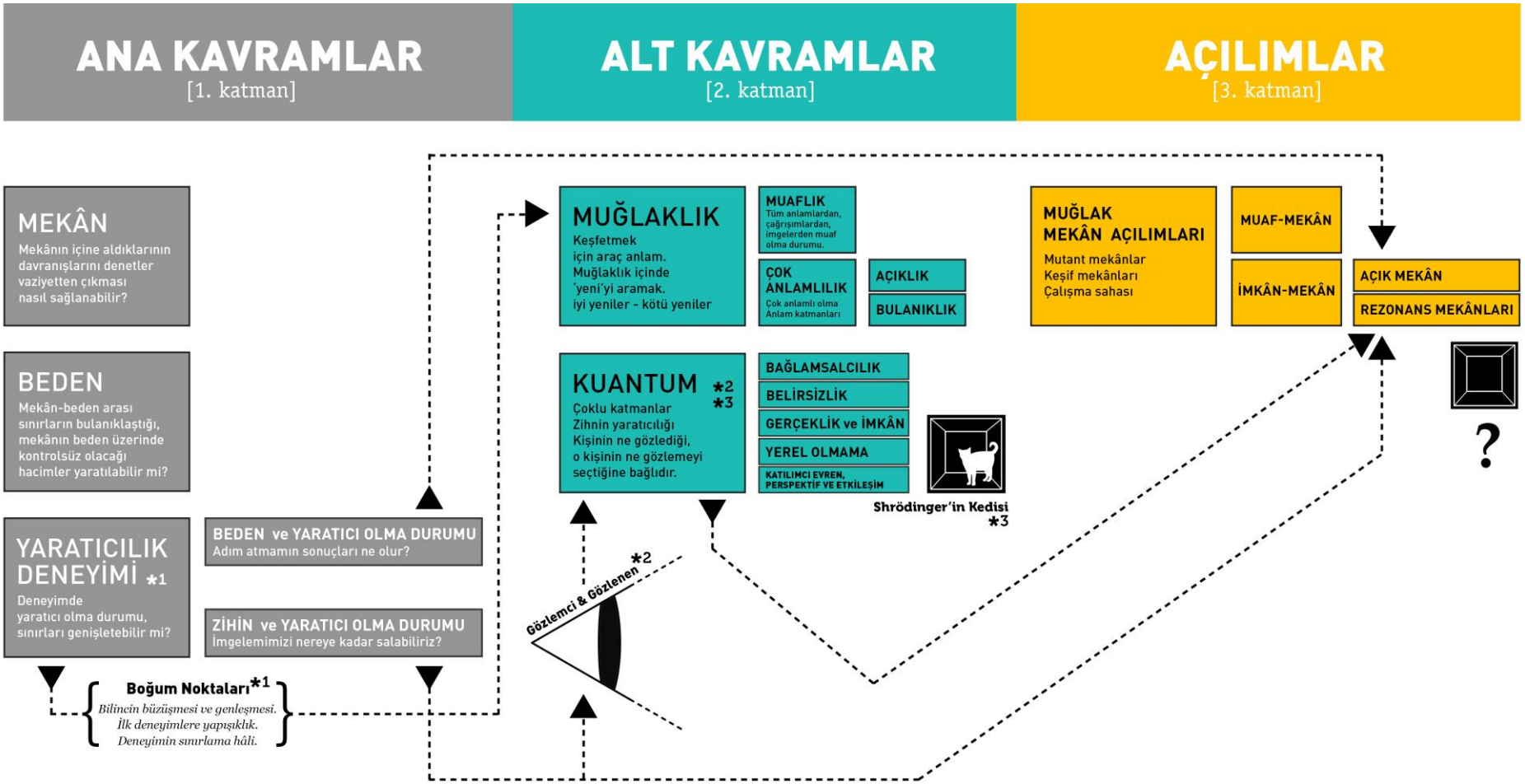
Bu analizlerin sonucu olarak; mekânda kurgunun muğlak olmasının, kişinin bu kurguya etki edebilmesinin ve belki de kurguyu daha da muğlaklaştırmasının, bedenin yaratıcı sürece katıldığı ve mekânı deneyimleyen kişinin bedeninin farkına vardığı durumlar yarattığı söylenebilir **(EKLER : A.1, A.2/a, A.3, A.4)**.

Mekânda hacimsel muğlaklık veya mekânın sınırlarının muğlaklaşması ise, zihni yaratıcı sürece katan potansiyeller sunduğu kabul edilebilir **(EKLER : A.2/b, A.5,**

A.6, A.7, A.8). Bu mekânlarda, bedenin kurguya müdahalesi söz konusu değildir. Beden ve zihin muğlaklık içinde zorlanır ve mücadele içinde olan zihin ve beden uyanıklık hâline geçer.

Zihin sıradan olay ve mekânlarda Bergson'un deyimiyle bir 'büzüşme' ve zor olandan 'sıvışma' eğilimi içine girer. Muğlak mekân açılımları altında incelenen mekân örnekleri ve bu örnekler ile tariflenmeye çalışılan belirsizlik, çok anlamlılık, bulanıklık durumları, bu sıvışmayı tersine çevirme görevini üstlenir. Aynılaşmış ortamlar oldukları hâlleriyle kabul edilirken ve herhangi bir düşünme edimini gerektirmezken, belirsiz mekânlar kişilere düşünülmesi gereken boşluklar sunabilir. Mekân, kişilerin bedensel veya zihinsel müdahalelerine açık bir yapıya sahip olabilirse, kişi mekânla etkileşime girebilir. Bu mekânların etkileşimsel olması, farkındalığı artırır; mekân dinamik bir sürece dönüşür.

Çalışma, mevcut mekân anlayışına farklı şekillerde yaklaşmayı savunur. Mekânın ve mekân elemanlarının potansiyellerini, değişerek, dönüşerek, silinerek veya yok olarak yeni bir duruş ile ortaya çıkarmasını önerir. Bu bağlamda tasarlanan mekânların aradalıkları ve farklı anlamları temsil edebilmesini açmaya çalışır. Muğlak, mekân üzerine düşünmedir. Mekânın ortaya konan mutasyonları, mevcut olanı dönüştürücü ve ilerletici etkiye sahip olabilir.



Şekil 5.1 : Kavramlar ve ilişkiler.

KAYNAKLAR

Akarsu, B. (1994). Çağdaş Felsefe (Kant'tan Günümüze Felsefe Akımları), İnkılâp Kitabevi, İstanbul.

Al-Khalili, J. (2012). Paradoks Bilimin En Büyük Dokuz Bilmecesi, Domingo Yayınevi, İstanbul.

Aydınlı, S. (2004). Günümüz Mimarlık Ortamında Eleştiri, Mimarist, Sayı 11.

Ballantyne, A. (2012). Mimarlar için Düşünürler - 01, Mimarlar için Deleuze ve Guattari, Yem Yayın, İstanbul.

Baudrillard, J. ve Nouvel, J. (2011). Tekil Nesneler: Mimarlık ve Felsefe, YEM Yayın, İstanbul.

Bergson, H. (1939). Matière et Mémoire, Presses Universitaires de France.

Bozkurt, N. (2011). Hegel, Fikir Mimarları Dizisi 1, Say Yayınları, İstanbul.

Calvino, I. (1996). Six Memos Of The Next Millenium, New York : Vintage International.

Calvino, I. (2008). Ağaca Tüneyen Baron, Çeviren: Filiz Özdem, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Calvino, I. (2013). Amerika Dersleri, Çeviren: Kemal Atakay, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Carroll, L. (2010). Alice's Adventures in Wonderland, Harper Press, London.

Cheek, L. W. (2012). Tom Kundig ile Röportaj, Seattle Met Dergisi.

Çüçen, A. K. (2000). Heidegger de Varlık ve Zaman , Asa Kitabevi, Bursa.

de Certeau, M. (1984), The Practice of Everyday Life, University of California Press, Berkeley.

de Certeau, M. (2008). Gündelik Hayatın Keşfi, Çeviren: Lale Arslan Özcan, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.

Deleuze, G. (2008). Ampirizm ve Öznellik, Çeviren: Ece Erbay, Norgunk Yayıncılık, İstanbul.

Deleuze, G. (2009). Francis Bacon, Duyumsamanın Mantığı, Çeviren: Can Batukan, Ece Erbay, Norgunk Yayınları, İstanbul.

Dewey, J. (2005). Art as an Experience, Penguin Books, New York.

Dibek, B. (2009). Heidegger'in Kiracısı, Felsefe Ekibi Dergisi, Sayı 13.

Draaisma, D. (2007). Bellek Metaforları - Zihinle İlgili Fikirlerin Tarifi, Çeviren: Gürol Koca, Metis Yayınları, İstanbul.

Eco, U. (2001). Açık Yapıt, Çeviren: Pınar Savaş, Can Yayınları, İstanbul.

Eliasson, O. ve diğ. (2003). Olafur Eliasson: The Weather Project, Tate Publishing, London.

Fichtner, B. (2008). Tom Kundig ile Röportaj, Culture Dergisi, Kasım Sayısı.

Forty, A., (2000) Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture, Thames & Hudson Ltd, London.

Gribbin, J. (2011). Schrödinger'in Yavru Kedileri, Gerçekliğin Peşinde, Çeviren: Nedim Çatlı, Metis Yayınları, İstanbul.

Gündoğan, A. O. (2010). Bergson, Fikir Mimarları Dizisi 10, Say Yayınları, İstanbul.

Hegel, G. W. F. (2011). Tinin Görüngübilimi, Çeviri: Aziz Yardımlı, İdea Cep Kitapları, İstanbul.

Heidegger, M. (1998). Tekniğe İlişkin Bir Soruşturma, Çeviri: Doğan Özlem, Paradigma Yayınları, İstanbul.

Heidegger, M. (2009). Düşünmek ne demektir?, Çeviren: Rıdvan Şentürk, Paradigma Yayınları, İstanbul.

Hisarlıgil, B. B. (2008). Martin Heidegger'de Mekân Düşüncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı 25.

Işıklı, Ş. (2011). Kuantum Mekaniği İlkelerinin Felsefi İçerimleri (doktora tezi), Ankara Üniversitesi, Ankara.

Jay, M. (2006). Songs of Experience, Modern American and European Variations on a Universal Theme, University of California Press, Berkeley.

Kahvecioğlu, H., (2008). Mekanın Üreticisi veya Tüketicisi Olarak Zaman, Zaman-Mekân, Şentürer A, Uz Sönmez F., Berber Ö. (eds), Zaman-Mekan, YEM Yayın, İstanbul.

Kant, I. (2009). Pratik Aklın Eleştirisi, Çeviren: Ionna Kuçuradi, Ülker Gökberk, Füsun Akatlı, Türkiye Felsefe Kurumu, Ankara.

Kundig, T. (2011). Tom Kundig: Houses 2, Princeton Architectural Press, New York.

Küçükalp, K. (2010). Husserl, Fikir Mimarları Dizisi 9, Say Yayınları, İstanbul.

Landry, C. (2000). The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators, Earthscan, London.

Lecourt, D. (2001). La Philosophie des Sciences, Presses Universitaires de France.

Marshall, I. ve Zohar, D. (2002). Kim Korkar Shrödinger'in Kedisinden (A'dan Z'ye Yeni Bilimin Kılavuzu), Çeviren: Orhan Düz, Gelenek Yayıncılık, İstanbul.

Massey, D. (2001). Space, Place and Gender, University of Minnesota Press, Minneapolis.

May, R. (2005). Yaratma Cesareti, Çeviren: Alper Oysal, Metis Yayınları, İstanbul.

Merleau-Ponty, M. (2005). Algılanan Dünya, Sohbetler, Çeviren: Ömer Aygün, Metis Yayınları, İstanbul (Orijinal basım tarihi: 1948).

Merleau-Ponty, M. (2006). Göz ve Tin, Metis Yayınları, İstanbul (Orijinal basım tarihi: 1964).

Moles, A. (1990). Les Sciences de L'Imprécis, Editions du Seuil, Paris.

Morris, D. (2004). The Sense of Space, State University of New York Press, New York.

Ngo, D. (2006). Tom Kundig: Houses, Princeton Architectural Press, New York.

Pallasmaa, J. (2005). The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses, 2nd Edition, John Wiley & Sons Limited.

Rouquette, M. L. (2007). Yaratıcılık, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

Sennett, R. (1992). The Conscience of the Eye, The Design and Social Life of Cities, W. W. Norton & Company.

Sennett, R. (1996). Flesh and Stone, The Body and the City in Western Civilization, Norton.

Schrödinger, E. (1999). What is Life? with Mind and Matter and Autobiographical Sketches, Cambridge University Press.

Sharr, A. (2007). Thinkers for Architects, Heidegger for Architects, Routledge.

Tanyeli, U. (2011). Rüya, İnşa, İtiraz, Mimari Eleştiri Metinleri, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.

Tarkovski, A. (1986). Mühürlenmiş Zaman, Çeviren: Füsun Ant, Afa Yayıncılık, İstanbul.

Van de Ven, C. (1978). Space in Architeture: The Evolution of a New Idea in the Theory and History of the Modern Movements, Van Gorcum Assen, Amsterdam.

Wolf, F. A. (2011). Kuantum Bilmecesi, Çeviren: Mihriban Doğan, Omega Yayınları, İstanbul (Orijinal Basım Tarihi: 1981).

Yürekli, F. (2011). Mimarlık Mimarlığımız, YEM Yayın, İstanbul.

Url-1 <*http://www.olsonkundigarchitects.com/Projects/101/Chicken-Point-Cabin*>

Url-2 <*http://www.dezeen.com/2014/01/21/sensing-spaces-exhibition-royal-academy/*>

Url-3 <*http://www.antonygormley.com/sculpture/series*>, alındığı tarih: 12.12.2013

Url-4 <*http://www.antonygormley.com/sculpture/series*>, alındığı tarih: 12.12.2013

Url-5 <*http://www.berndnaut.nl/works.htm*>, alındığı tarih: 17.12.2013

Url-6 <*http://www.olafureliasson.net/works/multiple_shadow_house.html*>, alındığı tarih: 02.03.2014

Url-7 <*http://www.olafureliasson.net/works/the_weather_project.html*>, alındığı tarih: 02.03.2014

Url- 8 <*http://www.sinato.jp/*>, alındığı tarih: 20.12.2013

Url-9 <*http://www.tomassaraceno.com/Projects/Bicocca/Gallery/*>, alındığı tarih: 02.03.2014

Url-10 <*http://www.tomassaraceno.com/Projects/Bicocca/Gallery/*>, alındığı tarih: 02.03.2014

Url-11 <*http://vi.sualize.us/*>, alındığı tarih: 20.12.2013

Url-12 <*http://www.olsonkundigarchitects.com/Projects/972/Shadowboxx*>, alındığı tarih: 20.12.2013

Url-13 <*http://www.olsonkundigarchitects.com/Projects/972/Shadowboxx*>, alındığı tarih: 20.12.2013

Url-14 <*http://www.designboom.com/art/tomas-saraceno-cloud-cities-at-hamburger-bahnhof-berlin/*>, alındığı tarih: 07.02.2014

Url-15 <*http://www.designboom.com/art/numenfor-use-inflates-interactive-net-blow-up-in-yokoham*>, alındığı tarih: 07.02.2014

Url-16 <*http://www.antonygormley.com/sculpture/item-view/id/241, http://search.it.online.fr/covers/?paged=19*>, alındığı tarih: 12.12.2013

Url-17 <*http://www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html*>, alındığı tarih: 10.11.2013

Url-18 <*http://www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html*>, alındığı tarih: 10.11.2013

Url-19 <*http://www.arken.dk/content/us/press /news/new_olafur_ eliasson _ installation _at_arken*>, alındığı tarih: 02.03.2014

Url-20 <*http://www.tetsuokondo.jp/project/bnl.html*>, alındığı tarih: 18.12.2013

Url-21 <*http://www.tetsuokondo.jp/project/cloudscapes2.html*>, alındığı tarih: 18.12.2013

Url-22 <*http://www.artscatalyst.org/projects/detail/poeticcosmosofthebreath/*>, alındığı tarih: 22.12.2013

Url-23 <*http://www.artscatalyst.org/projects/detail/poeticcosmosofthebreath/*>, alındığı tarih: 22.12.2013

Url-24 <*https://www.academia.edu/*>

Url-25 <*http://www.lexilogos.com/latin/gaffiot.php?q=obscura*>, alındığı tarih: 08.10.2013

Url-26 <http*://www.dailymail.co.uk/news/article-2114625/Berndnaut-Smilde-Meet-man-control-weather.html#ixzz2mSLgB9r2*>, alındığı tarih: 17.12.2013

Url-27 <*http://www.gestaltjournal.com/a-cloud-inside/*>, alındığı tarih: 17.12.2013

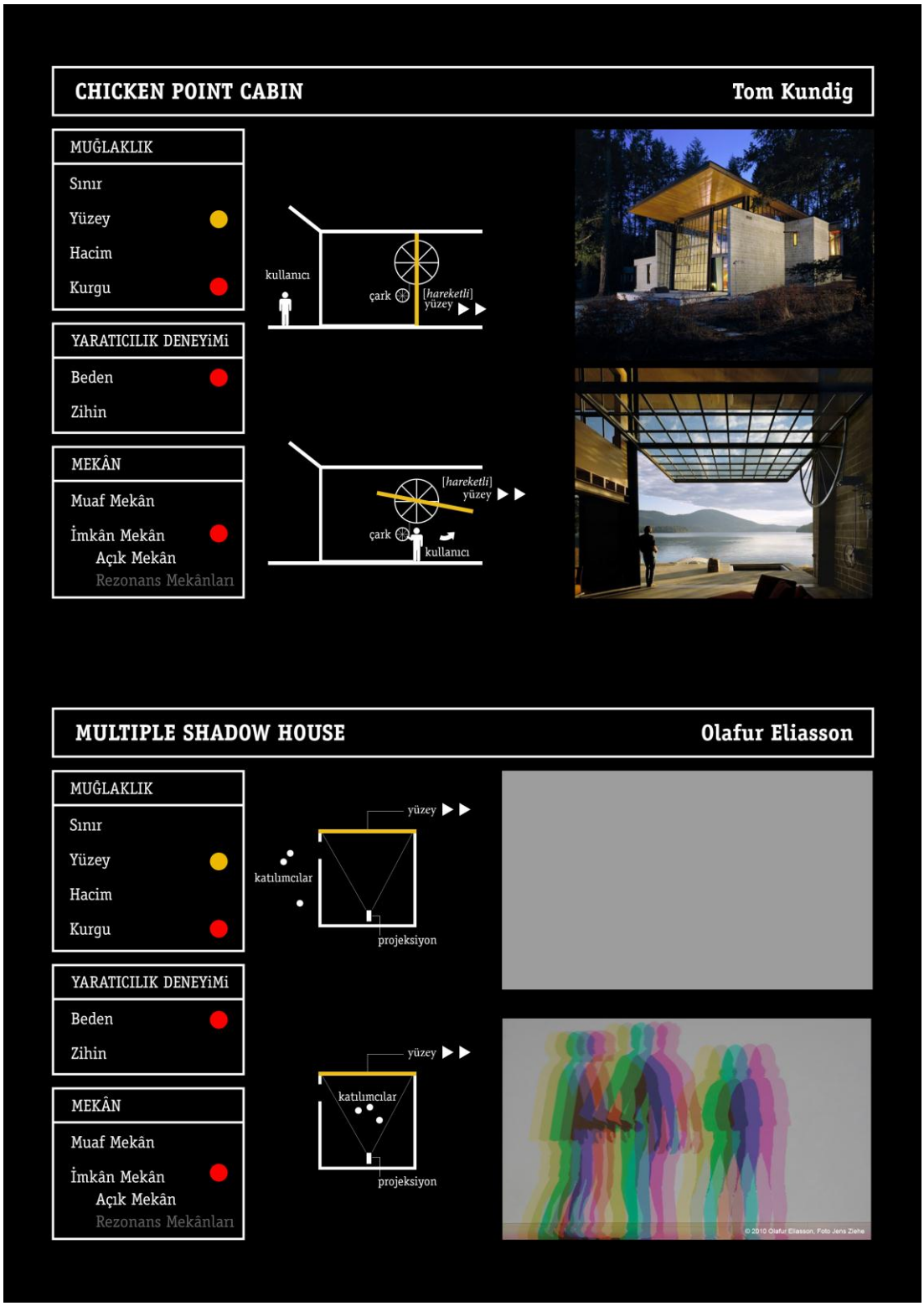
Url-28 <*http://bibliodarq.files.wordpress.com/2012/08/schmarsow-a-the-essence-of-architectural-creation.pdf*>, alındığı tarih: 27.02.2014

Url-29 <*http://www.ted.com/talks/olafur_eliasson_playing_with_space_and_ light. html*>, alındığı tarih: 02.03.2014

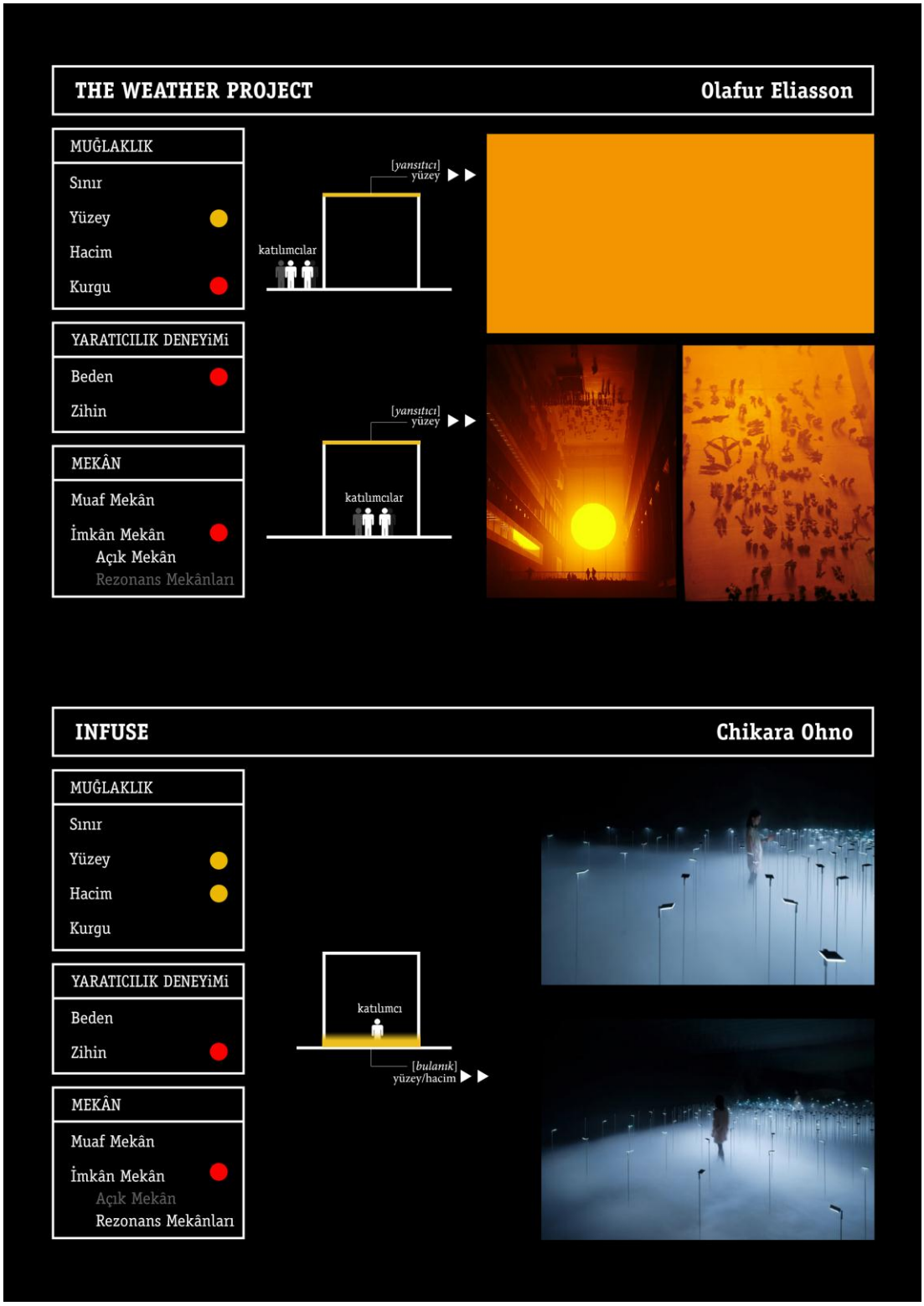
EKLER

EK A: Örnek analiz grafikleri

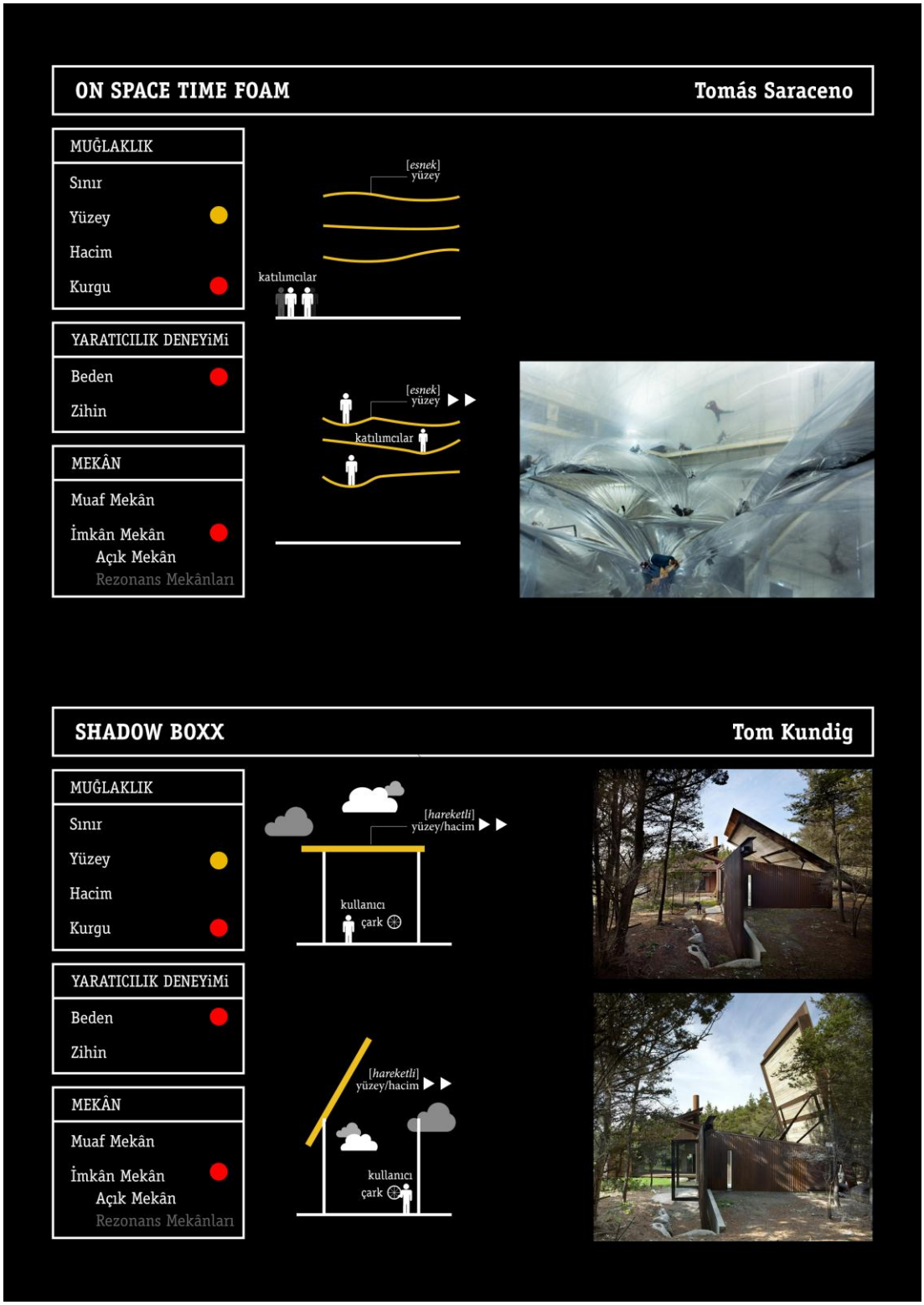
EK A



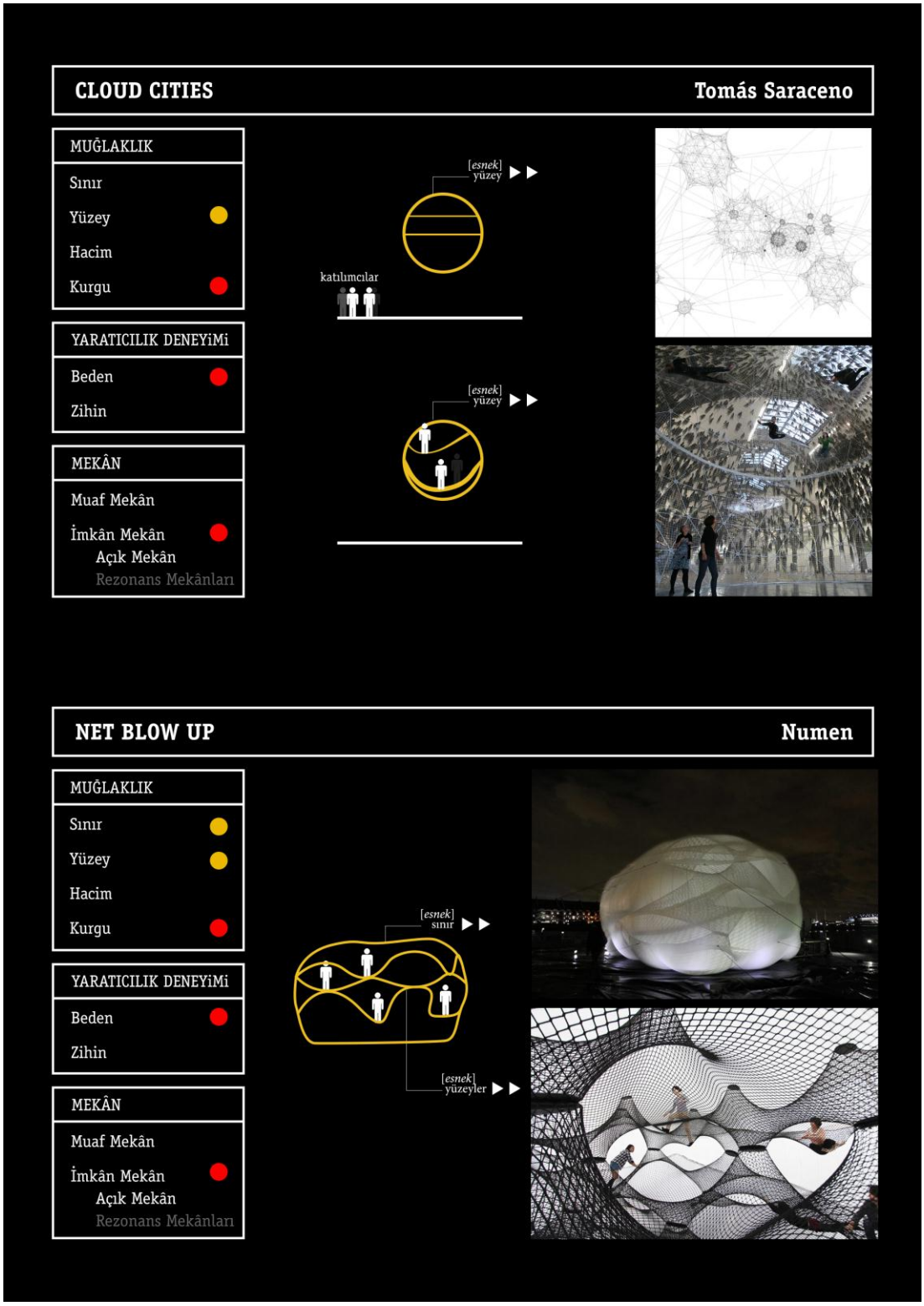
Şekil A.1 : Örnek analiz grafikleri, Chicken Point Cabin / Tom Kundig – Multiple Shadow House / Olafur Eliasson.



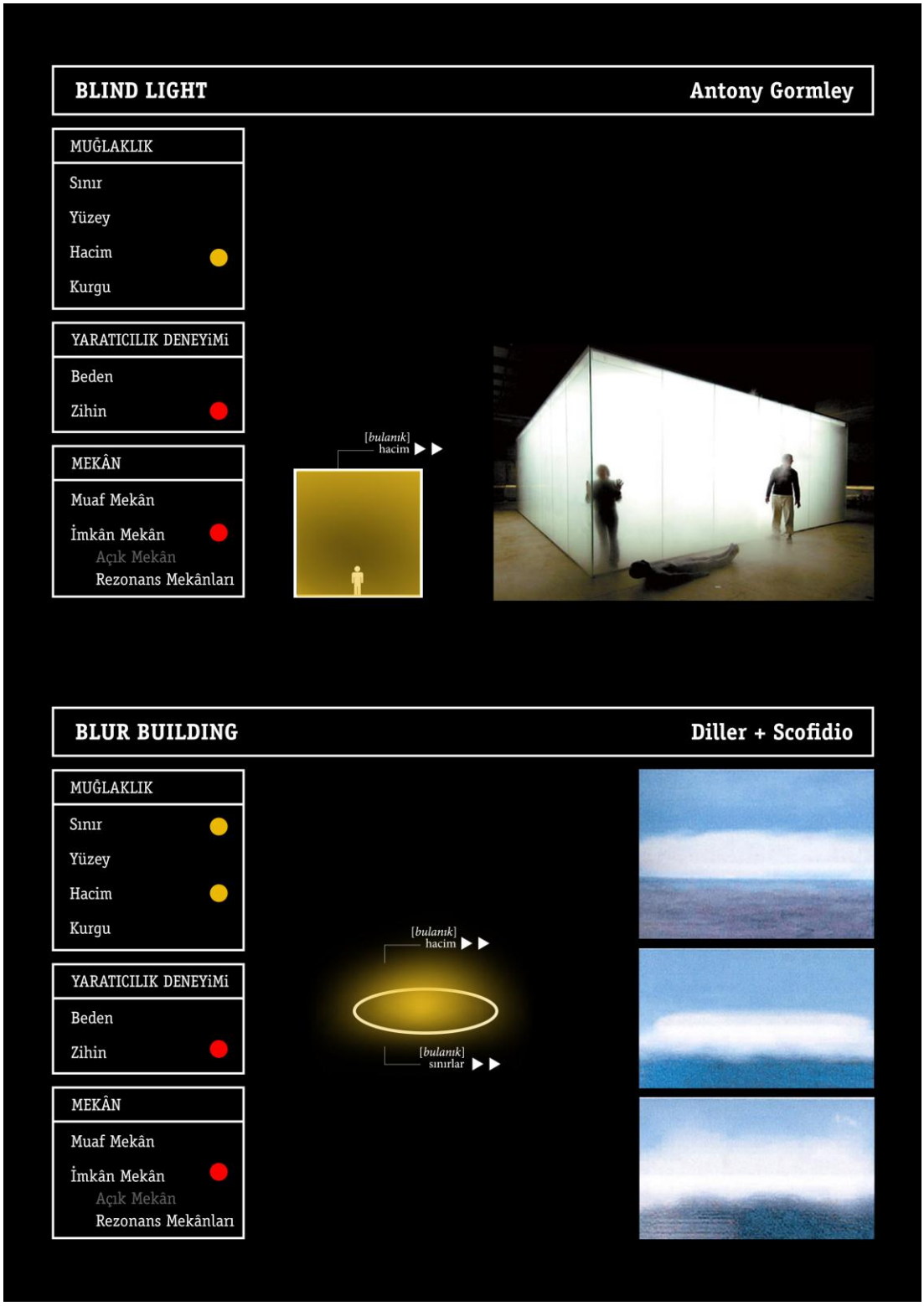
Şekil A.2 : Örnek analiz grafikleri**,** The Weather Project / Olafur Eliasson Infuse / Chikara Ohno.



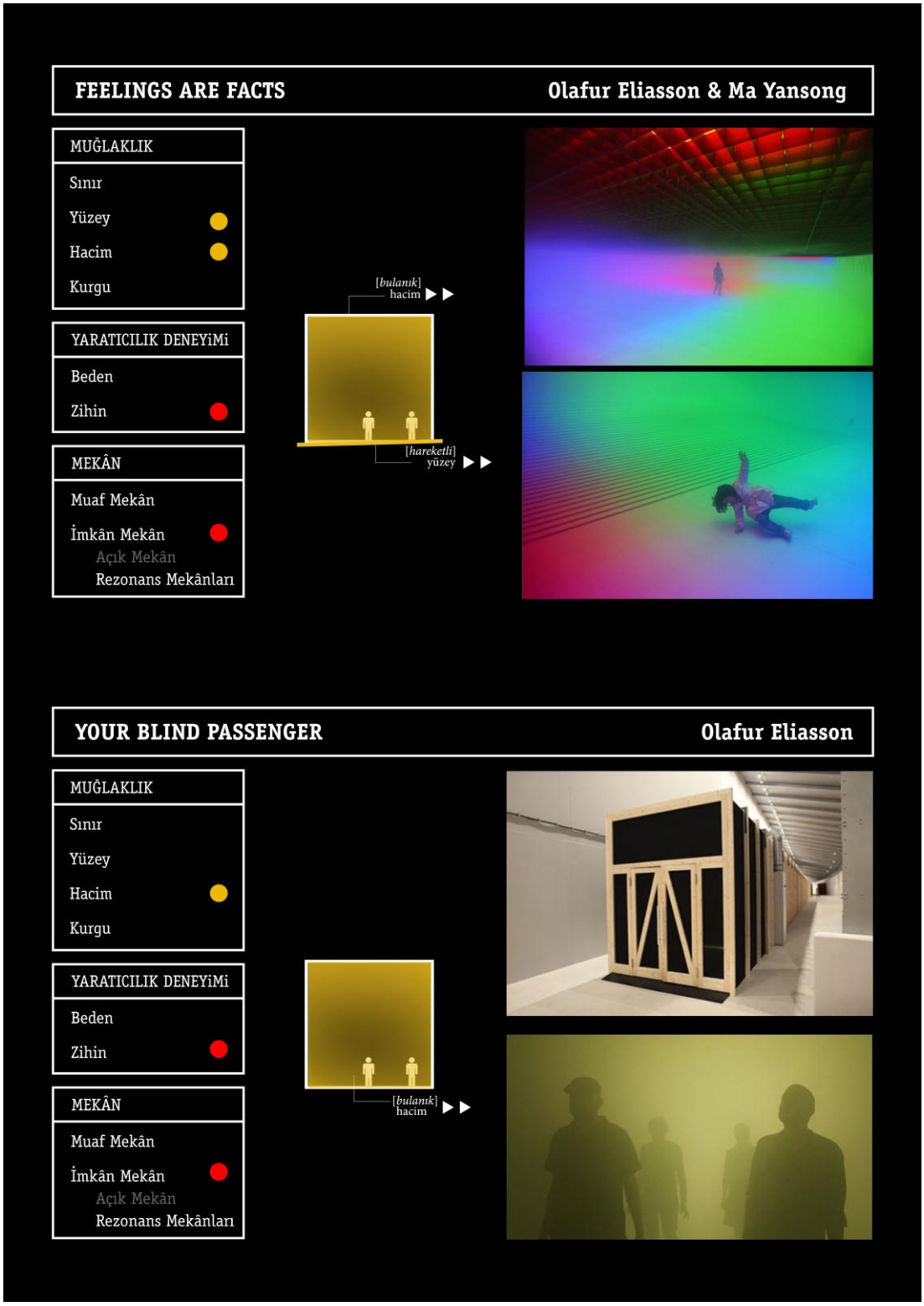
Şekil A.3 : Örnek analiz grafikleri, On Space Time Foam / Tomás Saraceno Shadow Boxx / Tom Kundig.



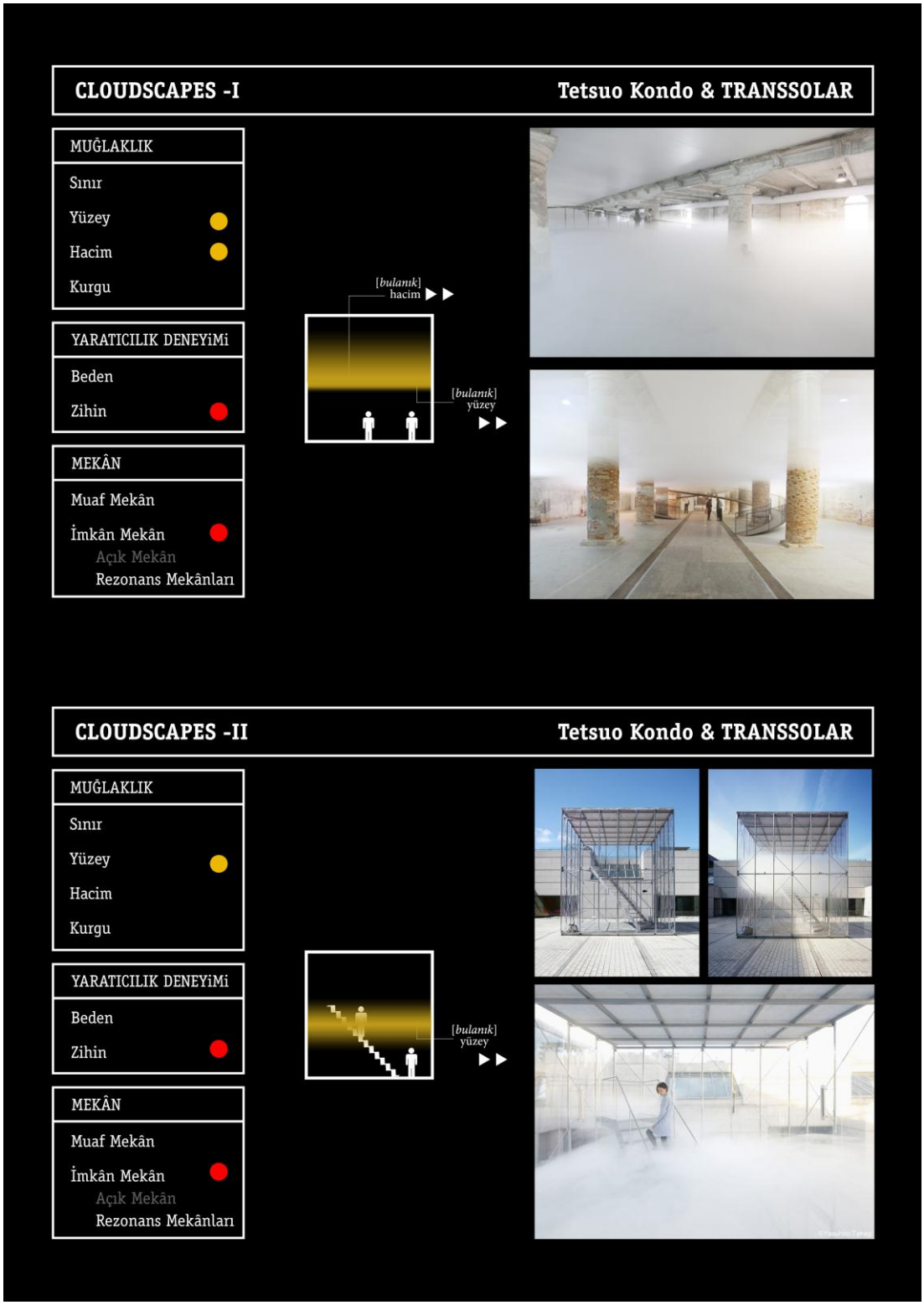
Şekil A.4 : Örnek analiz grafikleri, Cloud Cities / Tomás Saraceno Net Blow Up / Numen.



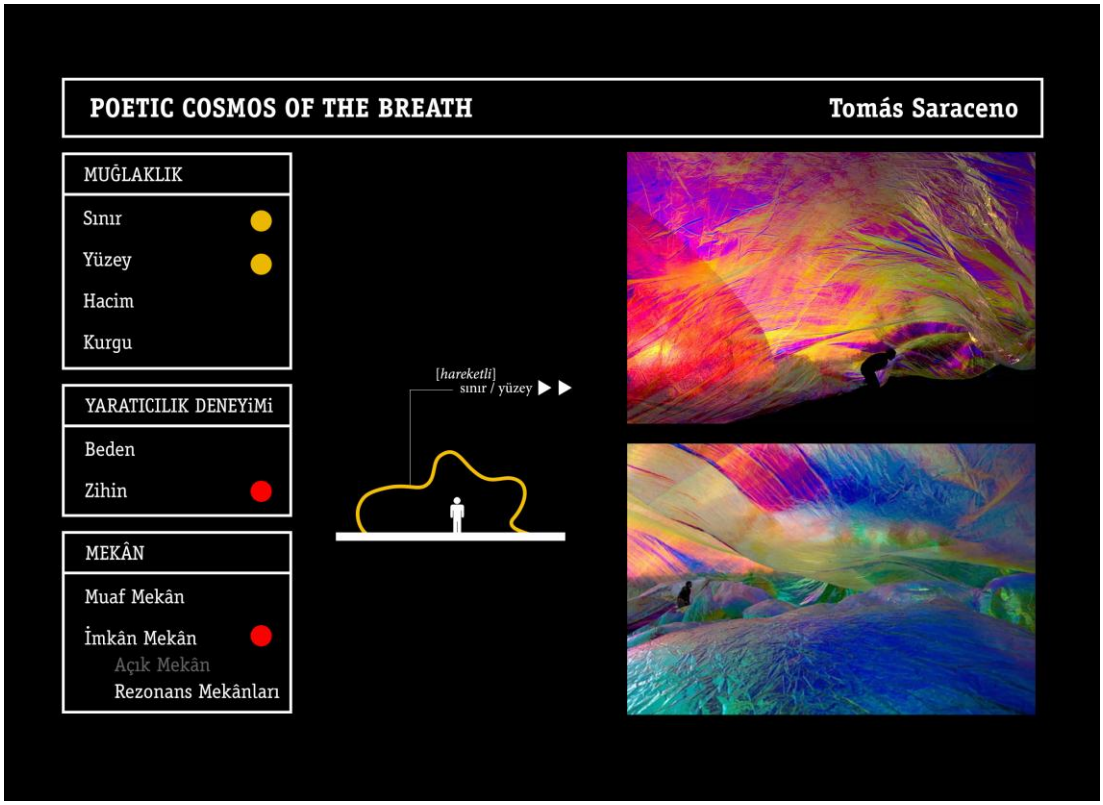
Şekil A.5 : Örnek analiz grafikleri, Blind Light / Antony Gormley Blur Building / Diller + Scofidio.



Şekil A.6 : Örnek analiz grafikleri, Feelings Are Facts / Olafur Eliasson & Ma Yansong – Your Blind Passenger / Olafur Eliasson.



Şekil A.7 : Örnek analiz grafikleri – Cloudscapes -I / Tetsuo Kondo & TRANSSOLAR Cloudscapes -II / Tetsuo Kondo & TRANSSOLAR.



Şekil A.8 : Örnek analiz grafikleri Poetic Cosmos of the Breath / Tomás Saraceno.

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Gizem Kaya

Doğum Yeri ve Tarihi: Luneville / Fransa, 12.04.1987

Adres: Muradiye Mahallesi, Deryadil Sokak, 53/6, Beşiktaş, İstanbul

E-Posta: m.kayagizem@gmail.com

Lisans: Uludağ Üniversitesi / École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-Belleville - Mimarlık Bölümü