

MİMARLAR ODASI
İZMİR ŞUBESİ

EGE

MİMARLIK

ISSN 1301-9694
2021/3 111



Kenti Yeniden Deneyimlemek: Zaman-Mekân Kesişiminde Yeni Kent Anlatıları

Sevcan Aytaç Sönmez, Tuba Doğu

MAKALENİN ADI **Kenti Yeniden Deneyimlemek: Zaman-Mekân Kesişiminde Yeni Kent Anlatıları**
Re-experiencing the City: New Urban Narratives at the Intersection of Time and Space

MAKALENİN TÜRÜ **Araştırma Makalesi**

MAKALENİN KODU **EgeMim, 2021-3 (111); 72-79**

MAKALENİN YAZARLARI **Sevcan Aytaç Sönmez**, Doç. Dr., Yaşar Üniversitesi Film Tasarımı Bölümü

Tuba Doğu, Yarı-zamanlı Dr. Öğr. Gör, İzmir Ekonomi Üniversitesi Mimarlık Bölümü

MAKALENİN GÖNDERİM TARİHİ **10.04.2020**

MAKALENİN KABUL TARİHİ **07.05.2021**

YAZAR İLETİŞİM BİLGİSİ **sevcan.sonmez@yasar.edu.tr, tubadogu@gmail.com**

ORCID **0000-0001-8775-2763 (S. A. Sönmez), 0000-0002-5496-5743 (T. Doğu)**

Öz Günümüz iletişim teknolojileri mekânla kurduğumuz ilişkinin görünür kılınmasına katkıda bulunurken mekânsal diyaloglara da alan açar. Son yıllarda popülerlik kazanan interaktif dijital ürün, ortam ve sistem tasarımlarıyla gerçekleşen bu deneyimler, sadece sanal değil fiziksel ortamda da bireyler ve mekân arasındaki etkileşim biçimlerini tetikler. Bu bağlamda makale, İzmir'in Kemeraltı bölgesinde geçen ve etkileşimli bir mobil uygulama-oyun olan Kayboluş projesi üzerinden kurgulanan kent anlatılarının kullanıcı tarafından deneyimine odaklanır. Makalenin amacı, kentsel mekân ve kullanıcı arasında yeni bir diyalog öneren bu deneyimin arka planındaki yöntemi ve araştırma sürecini okuyucuya aktarmaktır.

ANAHTAR KELİMELER etkileşimli dijital araçlar, kent anlatıları, Kemeraltı, Kayboluş

Günümüz bilgi çağı ve iletişim teknolojileri mekânla kurduğumuz ilişkinin görünür kılınmasına katkıda bulunurken yeni mekânsal diyaloglara da alan açar. Bu deneyimler, özellikle son yıllarda kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi alanındaki gelişmelerle popüler hâle gelen interaktif dijital ürünler, ortamlar ve sistemlerin tasarımlarıyla, yalnızca sanal değil fiziksel ortamda da bireyler ve mekân arasında farklı etkileşim biçimlerini kapsar. Kentsel ölçekte bakıldığında, dijital sanat yerleştirmeleri, etkileşimli ekran tasarımları, video projeksiyon haritalama, mobil uygulamalar gibi farklı mecralarda aktarılan etkileşimli deneyimler, mimari, ışık, grafik tasarım ve iletişim alanlarını kapsayarak aktardıkları içeriklerle bireyin kent mekânıyla olan etkileşiminde alternatif yaklaşımlar sunar. Etkileşime aracılık eden interaktif dijital mecra kadar, mecranın oluşturduğu imgelem ve içerik de mekânla yeni ve farklı bir temas kurulmasını sağlar. Hedef, kenti yeniden okurken kentin deneyiminde alternatif bakışlar, yeni söylemler ortaya koymak olduğu için; sosyal, kültürel, tarihsel ve fiziksel bağlamda kente dair sunulan her şey tekrar elden geçirilir, yeniden üretilir ve bu noktada oluşan yeni bakış ve içerik çeşitlenerek şimdinin deneyiminde kendini gösterir. Bu bakış açısıyla makale, kent mekânı ve kentli ilişkisi kapsamında farklı bir diyalog ortamı sunan "Kayboluş" projesinin kavramsal altyapısını, tasarımı ve uygulama sürecindeki deneyim katmanlarını ele almaktadır. İzmir'in Kemeraltı bölgesini

yeniden, başka bir gözle deneyimlemek adına gerçekleştirilmiş olan bu proje, kentsel anlatıların kentin kullanıcıları tarafından deneyimine odaklanır ve bu deneyimi etkileşimli görsel ve işitsel bir dijital araç olan Kayboluş mobil uygulaması üzerinden tartışır. Makale tartışmayı, kentsel yaşamın başlı başına bir anlatı olduğu ve kurmaca anlatı ile kent gerçekliğinin birbiri içinde eritilebileceğinden hareketle, bu uygulama-oyun ile kentsel mekâna yeniden bakarken üç bakımdan ele alır: Kent belleğini araştıran, gözden geçiren anlatıların derlenmesi, bu anlatıların yeniden inşası-kurgulanması ve yerinde deneyimlenmesi. Bu süreçleri açarak okuyucuya aktarmayı amaçlayan makale, kapitalizmin kenti ve hafızayı hızla dönüştürdüğü bir düzende kent ve kentli arasındaki iletişimin ve etkileşimin nasıl harekete geçirebileceğini ortaya koyar. Bu sayede kentle yeni diyaloglar kurma sürecinde yeni medya araçlarının ne gibi olanaklar sunabileceğini sorgular.

Kentsel mekânı okumak ve yeniden deneyimleme konusuna odaklanan bu projenin kavramsal olarak odaklandığı unsurlar öncelikle kent imgesi, mekânsal bellek ve kentin sanatsal temsiller ve anlatılardaki yeridir. Kevin Lynch, bir çevresel imgenin "kimlik, yapı ve anlam olarak üç bileşene ayrıldığını" belirtir (Lynch, 2020, 8). Kentsel alanın yapısı, yani fiziki çevresi ve özellikleri, burada yaşayan ve burayı deneyimleyenlerin oluşturduğu anlamlandırmalarla kimliği oluşturur. Kent imgesinin oluşmasında, bireysel ya da kolektif olarak kavranmasında hem fiziki çevre hem de anlamlandırma

önemlidir. Bu anlamlandırma çeşitli deneyimsel süreçlerde gerçekleşir. Edward Relph, yer kimliği ve buradan ortaya çıkan kent imgesinin deneyimsel boyutunu özellikle vurgular. Relph'e göre, "Bir kişinin, deneyim, duygu, hafıza, hayal gücü, mevcut durum ve niyetinin karışımı öyle değişken olabilir ki, belirli bir yeri oldukça farklı şekillerde görebilir. Yer kimliği, niyetler, kişilikler ve orayı deneyimleyenlerin içinde bulunduğu koşullara göre değişir, çeşitlenir" (Relph, 1976, 56-57). Kentsel mekânın her kişi tarafından farklı deneyimlenmesi ve buradan çıkan kent imgesi hem zamana ve birçok bireysel unsura göre çeşitlenmekte hem de belli ortak noktalarda birleşebilmektedir. Bir yandan kent imgesinden bahsederken kentsel-mekânsal belleğin de ön planda olduğunu hatırlamak gerekir. Çünkü geçmiş deneyimler ve anlamlandırma kolektif bellek sayesinde taşınmakta, ayrıca mekânla yeniden kurulacak bağda kilit bir görev üstlenmektedir.

Kentsel mekânlar, kentin belli odak noktaları, anıtlar, tarihi yapılar geçmişten günümüze kadar uzanan anlamlarıyla kent belleğinin taşıyıcısı ve aktarıcısıdır. Bu anlamda kentsel mekânlar hem kolektif bellekte hem de bireysel belleklerde belli özellikleriyle ön plana çıkar. Pierre Nora'nın "hafıza mekânları" vurgusu burada hatırlanabilir (Nora, 2006, 9). Hafıza mekânlarının belleği canlandırma işlevi olduğunu belirten Nora, hafızanın özellikle "bayramlar, amblemler, anıtlar ve anma törenleri, ayrıca övgü söylevleri, sözlükler ve müzeler" gibi eylemler ve eylemlerin geçtiği mekânlar aracılığıyla ortaya çıktığını söyler (Nora, 2006, 23). Kolektif belleğin birçok anıtsal, söylemsel ya da mekânsal yapılar ve bunların yeniden üretimiyle var olduğunu belirten Nora'nın bu vurgusuyla, tarihin, geçmişin, belleğin devamlılığında mekânsallığın önemini bir kez daha hatırlarız. Özellikle kamusal mekân, üzerinde uzlaşılan anlatıların ve ortak geçmişin izlerinin sürüldüğü, aynı zamanda bireysel ya da grup kimliklerinin (yer yer farklılaşıp ayrışarak, yer yer birleşip örtüşerek) kendi deneyimini de bu kolektif belleğe dahil ettiği

yerdir. Bu perspektiften bakıldığında, toplumsal belleğin oluşumunda kentsel anlatıların önemini, bununla birlikte kentsel mekâna ya da bu mekânda yaşanan ve paylaşılan durumlara, gerçekliklere dair anlatıların devam etmesinin günümüzdeki kent anlamını, kent imgesini ve yeni bir belleği yarattığını görebiliriz. Kolektif belleğin üzerinde az çok uzlaşılan, birtakım gruplar tarafından paylaşılan ve konuşulan, sonuçta anlatı oluşturulan bir süreç sonrasında pekiştiği de bellek çalışmalarında vurgulanan bir noktadır. Kolektif belleğin oluşmasında "insanların olaylar hakkında aktif olarak konuşması rol oynar; konuşulan olayların sosyal paylaşımı ayrıca kişilerin olay hakkındaki algılarını da biçimlendirir ve böylece anlatı üzerine fikir birliği oluşur" (Pennebaker, Banasik, 1997, 17). Toplumsal belleğin kamusal alanda mekânsal olarak aktive olmasıyla birlikte anlatılar oluşur, anlatılarla birlikte

ve onlar gibi pek çok yazardan aynı derecede etkinlendi" (Harvey, 2020, 31). Bu makalenin odak noktasında bulunan interaktif kent deneyiminde ağır basan kurmaca ve edebi yanı kurgularken bir yandan, kent kültürü ve kent deneyimini edebi yönden en vurgulu ortaya koyan şair Charles Baudelaire'i de hatırlarız. 19. yüzyıl modern kent yaşamını, kent deneyimini, beklenmedik karşılaşmaları toplumsal yaşamın, sınıfsal düzlemin ve kültürün değişimini en iyi anlatan ve imgeleyen metinlerden "Paris Sıkıntısı", adeta kentlerin gelişimi ve değişimini sosyolojik bir bakış açısıyla sunar (Baudelaire, 2006). Marshall Berman, Baudelaire'in Paris bulvarlarında geçen şiirlerini kenti kavramak, sosyolojik olarak okumak için önemli bir veri olarak görür. Berman (1994, 202), şair "Kendini modern dünyadaki gündelik hayatın -yeni trafiğinin simgelediği hayatın- devingen kaosu içine attığında bu hayatı sanat adına

“TOPLUMSAL BELLEĞİN KAMUSAL ALANDA MEKÂNSAL OLARAK AKTİVE OLMASIYLA BİRLİKTE ANLATILAR OLUŞUR, ANLATILARLA BİRLİKTE BİREYSEL BELLEK VE İMGE, KENT BELLEĞİNE VE KENT İMGESİNE EVRİLİR”

bireysel bellek ve imge, kent belleğine ve kent imgesine evrilir, bu noktada kentsel anlatılar ve iletişim tüm bu süreçte aktif bir rol oynar. Buradan kentsel deneyime tekrar ulaşırız.

Kent deneyimini, buradan tezahür eden mekânla ilişkili kolektif belleği, kent imgesini, kentsel yaşamı incelemek, kentin değişen anlamını okumak ve deneyimlemek, sadece kent çalışmalarının, şehir planlamacılarının değil edebiyat da dahil olmak üzere birçok sanat dalının temel uğraşı, odak noktası olagelmıştır. Kente dair yeni okumalara kapı açan farklı metinler kentsel uğraşta yeni deneyimlere yönelik çalışmalara da ufuk açmaktadır. Örneğin önde gelen kent kuramcılarında David Harvey, çalışmalarında edebiyattan nasıl beslendiğini şu sözlerle dile getirir: "Kent sürecine ilişkin düşüncelerim kent tarihçilerinden olduğu kadar Dickens, Zola, Balzac, Ginsberg, Dreiser, Pynchon

ele geçirebilecektir" derken kentsel dinamiklerin edebi temsil ve anlatılar aracılığıyla nasıl okunabileceğinin altını çizmektedir.

Modern kent deneyimini, kentin büyüsunü ya da kentteki şiddeti, kaosu, bireyin yok oluşunu, kentin tarihsel süreçteki değişimi ve dönüşümünü, kentin tanıklık ettiği toplumsal hareketleri çeşitli temsillerle gözlemlemek mümkündür. Bu nedenle çeşitli alanlardaki kent temsillerinin aynı zamanda kente ve kentsel pratiklere yönelik belleğimizi de oluşturduğu, şekillendirdiği ve yeniden ürettiği açıkça ortadadır. Bu makalede ortaya konulan Kayboluş projesi, interaktif bir kent deneyimini, mekânsal olarak ve bir anlatı eşliğinde uygulamaya geçirmesine, kentsel mekânın ve buraya ait belleğin yeniden ele alınmasına kapı açmaya yöneliktir. Bu deneyimin yaşandığı kentsel mekân ise Kemeraltı'dır.



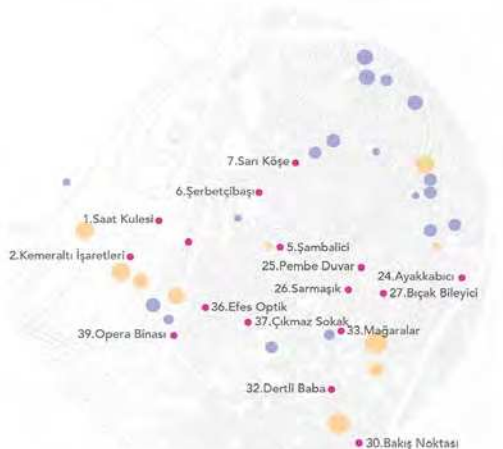
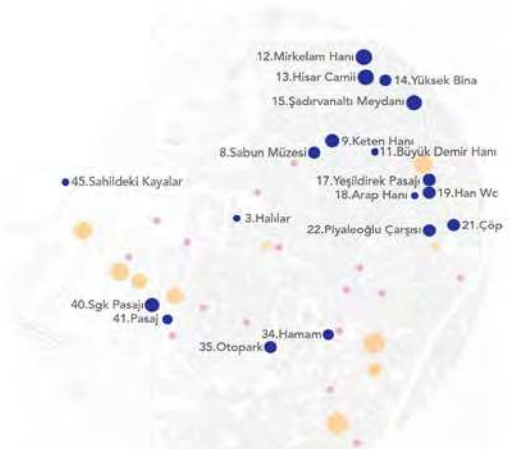
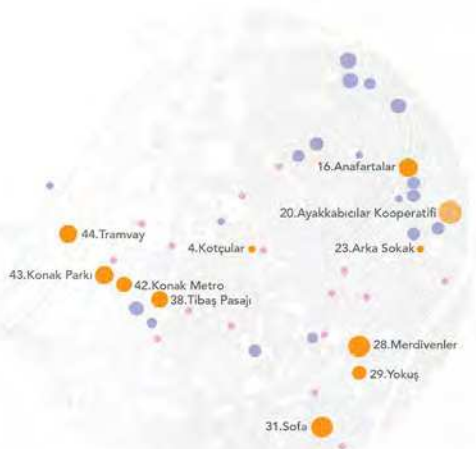
YER İNDEKSİ LOCATION INDEX

- **ROTALAR**
ROUTES
- **MEKANLAR**
SPACES
- **NOKTALAR**
SPOTS

ardışık mekanlar üzerinden
süre gelen deneyimler
continuum experiences over
successive spaces

bağlamı içerisinde
tanımlı alan
defined area
within a context

tanımlı yüzeyler,
objeler ve yapılar
defined surfaces, objects
and structures



Kemeraltı'nın tarihi, kültürel, gündelik kullanım özellikleri bu projenin amacına uygun bulunmuş, bu mekâna farklı bir gözle bakılması ve yeni bir deneyimle mekânın sorgulanması amaçlanmıştır. İzmir'in önemli uğrak/odak noktaları olan Saat Kulesi, tarihi camileri, şadırvanları ve hanlarıyla kent belleğinde yer etmiş olan bu kent temsilleri geçmişe vurgu yaparken, korudukları yapısal özellikleriyle günümüze de uzanarak özgünlüklerini ve güncelliklerini muhafaza etmektedir. Bunun yanı sıra Kemeraltı, işlevsel ve/veya yapısal olarak günümüze ulaşamamış fakat kentsel anlatılarla aktarılmış, tamamıyla yok olmuş veya kısmen yıkık hanlara, değişen kentsel planlama stratejileriyle yitirilen yapılara, ekonomik dönüşümlerle işlevleri de dönüşen avlulara, dükkânlarla ve daha birçok yapıya da ev sahipliği yapmaktadır (Resim 1).

Kemeraltı'nın kent imgesindeki yeri, fiziksel, işlevsel, tarihsel ve ekonomik etmenlerle oluştuğu kadar gündelik deneyimlerle de biçimlenmektedir. Arnavut kaldırımı dar sokakları, bitişik nizam yapıları ve örtük avlularıyla yoğun bir kentsel dokuya sahip olan bölge, cepheleri örterek adeta vitrinleştiren rengârenk ürünleriyle, sokakları dolduran kalabalığın koşuşturmacası ve gürültüsüyle, yer yer yıkılmakta olan ara sokaklardaki tarihi yapılarıyla, sokaklarından yayılan yoğun kahve ve baharat kokularıyla da yoğun bir gündelik kent deneyimi sunar.

Bu makalede aktarılan Kayboluş interaktif deneyimi, Kemeraltı'nda zaman içerisinde değişen ve dönüşen kentsel mekâna işaret ederken bu süreçte bellekte yer etmiş fakat günümüzde yok olan unsurlara da dikkat çeker. Bu bağlamda, çalışmaya adını veren kayboluş kavramı, artık var olmayan mekânları hatırlatırken, farklı zamansal katmanlar arasından ördüğü kentsel anlatılarla kent mekânını yaşayan bir kentsel sahneye çevirir. Geçmişin ve günümüzün kesişiminde yer alan Kemeraltı'nın kentsel belleğini derlemek, yeniden inşa etmek-kurgulamak ve günümüz dijital araçlarından olan bir mobil uygulamayla deneyimlemek nasıl mümkün olur?

Kentsel Mekânda Deneyimlerin Okunması - Derlenmesi

Kentsel mekânda geçen mobil uygulamanın, bir başka deyişle, kent oyununun temelini oluşturan mekânsal anlatıları derlerken bu alanı fiziksel, sosyal, kültürel ve tarihsel katmanlarıyla birlikte ele almak gerekmektedir. Bu katmanlar arasında yapılan kent okumasında ilk elden veri sağlamak için kullanılan yöntem kenti yürüyerek gözlemlemektir. Bu hedefle yürüme eylemiyle Kemeraltı'nın, mimarlık, planlama, tasarım, edebiyat, sinema gibi farklı disiplinlerden oluşan yirmi kişilik araştırma ekibinin getirdiği transdisipliner bakış açısıyla gezilmesi, bu disiplinlerin sunduğu çeşitli araçlar ve yaklaşımlarla tekrar düşünülmesi amaçlanmıştır. Her bir disiplini temsil eden, toplamda dört alt gruba ayrılan

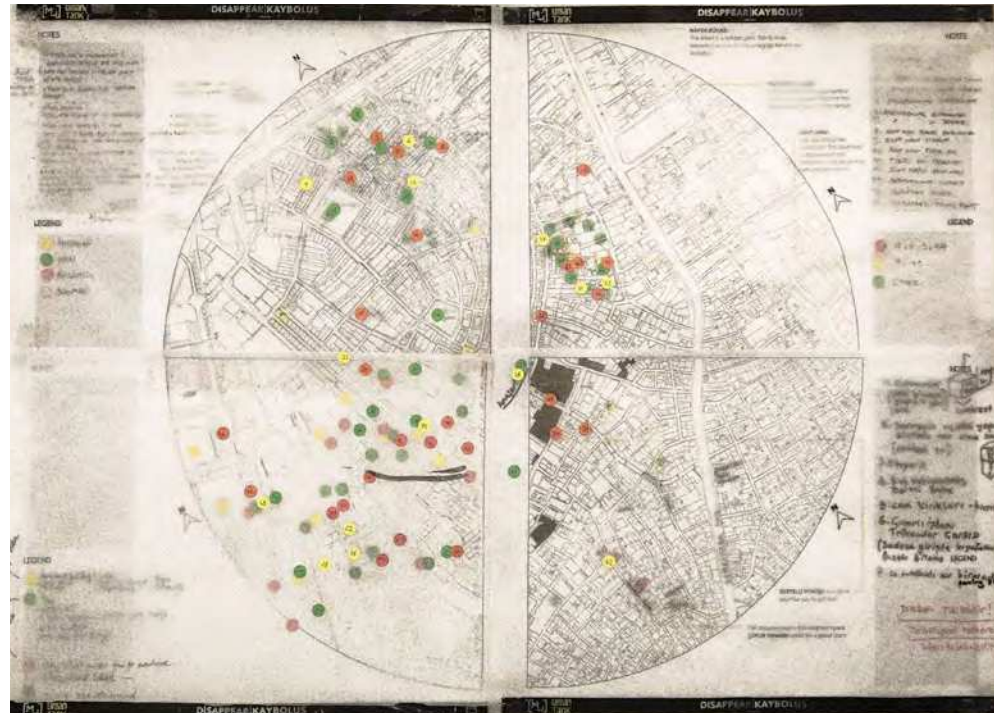
çalışma takımları, on gün boyunca Kemeraltı'nda sorumlu oldukları bölgeleri yürüyerek gözlemlemiş, bu grupların öznel deneyimlerini kesintiye uğratmamak fakat verimli bir saha araştırmasını da teşvik etmek amacıyla bazı ipuçları sunulmuştur. Kemeraltı'nı okuma beklentisi haricinde bu okumanın niteliğine ve/veya kapsadığı güzergâhlara dair doğrudan bir ön koşulu bulunmayan yürüme eylemi, amaçsız bir gezinti olarak nitelendirilebilir. Michel de Certeau'ya göre "mekândan yoksun olma" hâli olarak tariflenen bu amaçsız gezinti "[y]ok olmanın ve kendi aidiyetinin peşinde olmanın belirsiz bir operasyonu" olarak tanımlanır (2008, 200-201). Hedef konmaksızın her bir araştırma ekibi üyesi tarafından tüm muğlaklığıyla gerçekleşen yürüme, bütüne bakıldığında kolektif

“KEMERALTI'NIN KENTSEL BELLEĞİNİ DERLEMEK, YENİDEN İNŞA ETMEK-KURGULAMAK VE GÜNÜMÜZ DİJİTAL ARAÇLARINDAN OLAN BİR MOBİL UYGULAMAYLA DENEYİMLEMEN NASIL MÜMKÜN OLUR?”

SOLDA Kemeraltı saha çalışması sırasındaki çekimlerden bir kare (Resim 1)

Kayboluş projesi Yer İndeksi altlığı (Resim 2)

ALTTA Saha araştırması haritalama çalışması (Resim 3)



bir üretimin parçası olur ve de Certeau'nun deyimiyle "kenti çoğaltan ve bir araya getiren amaçsız gezinti, kenti mekândan yoksun olmanın büyük toplumsal deneyimine dönüştürür" (2008, 200-201). Farklı bir bakış açısıyla kentin bu şekilde deneyimi, Walter Benjamin'in flanör kavramını da hatırlatmaktadır. Flanör, kentin sokaklarında sadece yaşamsal bir var olma biçimi olarak avare gezen ve içinde olduğu durumu adeta bir tiyatro sahnesi gibi izleyen, kenardan deneyimleyen ve eşikte durup bakan kişidir.¹ Zygmunt Bauman'ın dediği gibi "flanörün işi, dünyayı bir tiyatro, hayatı ise bir oyun olarak prova etmektir" (Bauman, 1994, 146). Benjamin'in flanör'ünün içinde bulunduğu bu kentsel arena birçokları

için önemli bir sahnedir.² Kent ve kentsel yaşantıyla birlikte cereyan eden her şey sahnelenen herhangi bir kurmaca ile analogik bir hissiyat yaratır. Bu bakış açısıyla, araştırma ekibinin her bir üyesi kurgulanan oyunda katılımcı-üretici rolünü üstlenmekte, sahadan topladığı verilerle mobil oyunun içeriğini üretmekte yani test etmekte, içeriği üretirken aynı zamanda kentsel sahnenin bileşenlerini tanzim etmektedir.

Kentin kullanıcıları hem düz anlamıyla hem de çağrışımsal olarak, teatral sahne olan kentle bir anlatı akışı içinde, hareketleri ve karşılaşmalarıyla kente yönelik yeni anlatılar ve deneyimler üretir. Kayboluş projesi de tam olarak bu noktada kentsel mekânın içerdiği fiziksel çevrenin aynı zamanda

bir teatral sahne oluşuna vurgu yaparak, bu çevreyi deneyimleyen her bir kullanıcının sahne içerisindeki aktörler olduğunun ve her bir aktörün kent imgesinin oluşmasında ve yeniden üretilmesinde önemli yere sahip olduğunun altını çizmektedir.

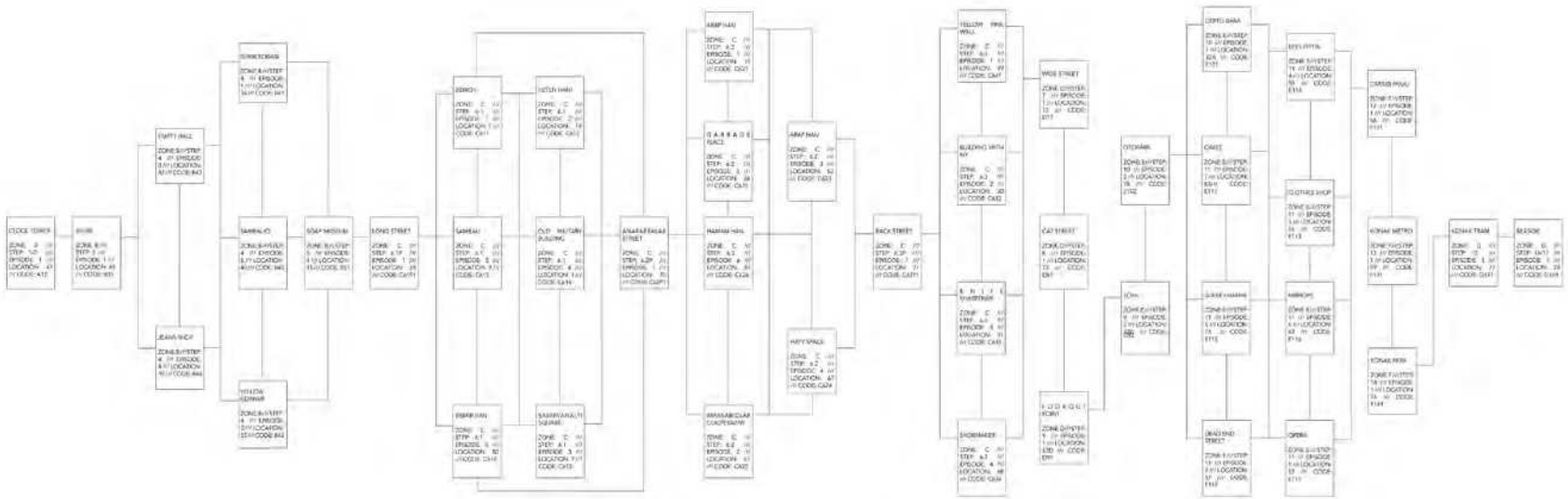
Saha araştırması aşamasını takiben, çalışma grupları tarafından Kemeraltı'na ait fotoğraflar, ses kayıtları, saha notları ve haritalama çalışmaları olmak üzere veriler bir araya getirilmiştir. Bu veriler ışığında derlenen altmışı aşkın farklı sahne konum dağılımlarını görebilmek adına Kemeraltı haritasına işlenmiş, detaylı açıklamalarla bir yer indeksi oluşturulmuştur. Yer indeksi ayrıca rotalar, mekânlar ve noktalar başlıkları altında üç ayrı kategoride toplanmıştır. Rotalar, ardışık mekânlar üzerinden süregelen deneyimleri temsil ederken; mekânlar, bağlam içerisinde tanımlı alanlara, noktalarsa tanımlı yüzeyler, objeler, yapılar ve kişilere işaret etmektedir (Resim 2). De Certeau'nun tarifıyla "mekânlar, başkası tarafından okunabilir

“DOLAYISIYLA, DİJİTAL BİR KENTSEL OYUNUN İÇERİSİNDE KURMACA ANLATI İLE GERÇEK MEKÂNIN BİR DENEYİMİ SÖZ KONUSUDUR”



SOLDA Kayboluş mobil uygulaması Android ve IOS arayüzleri (Resim 4)

SAĞ ÜSTTE Kayboluş çok katmanlı olay örgüsü (Resim 5)



olmaktan kaçan geçmişlerin, açılıp saçılabilen ama daha çok beklenen anlatılar gibi çözülemeyen bir hâlde kalan istif edilmiş zamanların ve tabii bedeninin çektiği acıya ya da zevkte kistleşen simgelerin içine kapanmış, parçalı öykülerdir” (2008, 208). Bu yaklaşımla kent okuması sonucu elden gelen yer indeksi, Kemeraltı’na dair salt veri sunmaktan öte parçalı anlatılar sunar. Bu anlatıları bir araya getirerek kullanıcının deneyimini akış içerisinde yönlendirebilmek adına kentsel anlatının yeniden inşası ve kurgusunda edebi katman öne çıkmaktadır.

Kentsel Mekânın Edebi Olarak Yeniden İnşası-Kurgulanması

Yer indeksine işlenen altmıştan fazla farklı sahnenin fiziksel izleri, (varsa) kullanıcıları ve içerdikleri olay örgüleriyle detaylı bir şekilde tasvir edilmesini takiben, harita üzerindeki yakınlık dereceleri, duysal ve algısal tetikleme düzeylerine göre kırk beş sahneye indirgenmiştir (Resim 3). Kent okumasıyla saptanan bu sahnelerin, edebi bir anlatı aracılığıyla bir araya getirilmesi amaçlanmıştır. Projede edebi katmanı tanıtmak için temel amacı, kentsel mekâna ait dağınık anlatıların tek başınayken güçlü bir anlam ifade etmeyecek oluşu, benzer bir durumun bağlamdan kopuk edebi katman için de geçerli oluşudur. Bu nedenle eklenen kurgu katman, Kemeraltı’na özgü gerçek sahneleri ve olay örgülerini

sistemik bir anlatı yapısı altında birbirleriyle ilişkilendirmek adına bir aracı olarak görülmüştür.

Buradan hareketle görsel ve işitsel düzeyde işleyen mobil uygulamanın sunduğu kentsel deneyime kurmaca bir anlatı eşlik etmekte ve bu anlatı ile yürüme eylemindeki kullanıcı, yani oyuncu, edebi ve felsefi bir yaklaşımla yeni bir anlamlandırma peşine düşerek gerçek-kurmaca anlatı içerisinde kendisi de bir karaktere dönüşmektedir. Oyunda geçen kurmaca anlatılar gerçek yaşam deneyimlerine referansla, gündelik deneyimin çeşitli biçimlerini sunan, bazen düşsel bazen gerçeğin en incelikli noktalarına dokunan yeni dünyalar kurarken, insanın en derin duygularını, güdülerini, arzularını, hayallerini ve beklentilerini, özetle, tarihsel yapı içindeki varoluşunu resmeder. Dolayısıyla, dijital bir kentsel oyunun içerisinde kurmaca anlatı ile gerçek mekânın bir deneyimi söz konusudur. Kentsel alanın kurmaca bir anlatıya mekân oluşturulması, sokaklarda yürürken, karşılaşılan her unsurun kişide yarattığı çağrışımlar, geçmiş, gelecek ve şimdiki zamanın birbiri içine geçtiği, iki kurmaca karakterin sohbeti ve bu anlatı-oyun içerisindeki oyuncu-deneyimleyenin kendi varoluşu, bu anlatının farklı katmanlarda yeni anlamlar açmasına olanak sağlamaktadır.

Mobil kent oyununda öykünün ana karakteri Andrei, Kemeraltı’nı keşfi esnasında onunla birlikte çeşitli

izleri takip eden ve kendisiyle sohbet eden araştırma ekibinin gözlemleriyle oluşturulan anlatıcı karakter ve de bir yandan bu serüveni takip ederek kendi rotasını oluşturan kullanıcı-oyuncu olmak üzere toplamda üç karakter vardır. Burada birçok personanın bir araya gelişi söz konusudur. Kemeraltı’nı kurmaca ve gerçek anlatı ile eş zamanlı deneyimlerken, herkes kendi bireysel anlatısını yaşamaktadır. Bu süreç tıpkı kolektif belleğe yeni parçaların eklenmesi gibi herkesin bu deneyime kendisinden bir şeyler eklemesi şeklinde yorumlanabilir. Farklı bölgelere ve kesitlere ayrılmış bölümler, Saat Kulesi, Kemeraltı’nın arka sokakları, eski hanlar, canlı ve sürekli devinim halindeki dükkânlar, sokak satıcıları, müzikerler, çalışanlar, köşe başındaki dükkânda duraklayıp meyve suyu içenler, plastik oyuncak kokuları, terk edilmiş harabe yapılar, bahçelerde gezen tavuklar gibi birçok farklı duysal, algısal, yaşamsal, fiziksel ve gündelik unsur barındırmaktadır. Bununla birlikte kente dair yitip giden işlevlerin, yapıların, olay ve durumların da peşine düşer. Oyun içerisinde kullanıcı Kemeraltı’nda yürürken bir yerde “İnsanlar, binalar, eşyalar, ilişkiler ve hisler hiçbir iz bırakmadan ortadan kayboluyordu.” der Andrei. Bu bağlamda kaybolma eylemi şehirde gizemli bir şeyler olduğunu imler, ama bir yandan zamanın, geçmişin

izlerinin ve burada yaşayan, gelip geçenlerin iz bırakmadan gidişine atıfta bulunur. Anlatı bu yanıyla tam da kentsel deneyimin gündelik yaşam içerisindeki akışı, kaosu ve birbirine dokunmadan bu meydana hızla geçenleri vurgulamaktadır.

Kentsel Mekânın Deneyimlenmesi

Mobil uygulamanın deneyimi, kullanıcının-oyuncunun Kemeraltı'nda bulunması, uygulamayı indirmesi ve kulaklıklarını takip uygulamanın ara yüzündeki haritayı takip etmesi ile başlar (Resim 4). Uygulama, kullanıcı-oyuncunun harita üzerindeki noktaları, bir başka deyişle, yer imli anlatıları dilediği sıralamayla izlemesine imkân verirken, ara yüze bakmaksızın sadece işitsel seviyede Kemeraltı'nda kendi

sana anlattığım hikâyenin onu bir arada tutuyor olmasıdır. Mesela elimdeki hücreleri bir şeyin bir arada tutması veya başka bir şeyin yıldız yumaklarını galaksiler hâlinde tutması gibi.”. Kayboluş, kentin bu şekilde deneyimlenmesini sağlayarak yeni kişisel anlatıların oluşmasına kapı açar, bu şekilde kolektif belleğe yeni katmanlar ekleyerek harekete geçirir, hem gerçek-dışı bir deneyim hem de gerçekliğin içinde zaman-mekân keşişimine vurgu yapar.

Projenin lansmanının ardından, oyunu deneyimleyen yirmiyi aşkın kullanıcılardan alınan geri dönüşler, bu projenin tasarlanma aşamasında temel alınan kavramsal ve düşünsel boyutları ne kadar sağladığını anlamaya yönelik bir içerik sunmaktadır:

“OYUNCU-KULLANICININ KENDİ OLAY ÖRGÜSÜNÜ KURDUĞU VE KENDİ BAKIŞIYLA BU ALANA DAİR YENİ GİZLERİ KEŞFETTİĞİ BİR KENT ETKİLEŞİM ARACINA DÖNÜŞÜR”

anlatısını oluşturmasına da olanak tanır. Kullanıcı-oyuncunun bulunduğu konuyla eşleştirilen anlatılar, kendiliğinden aktif olur. Böylelikle, deneyim sabit bir güzergâhtan bağımsız ilerleyebilir.

Mobil uygulamayı işitsel-mekânsal olarak deneyimleyen kullanıcılar, kendi seçimleriyle olay örgüsünü oluşturur (Resim 5). Bu noktada “Modernizmin İdeolojisi” yapıtında Fredric Jameson’ın şu sözleri akla gelir: “Olay örgüsüz yapıt, anlatı diliyle yazılmış bir tür bulmaca gibi, olaylar ya da hiyerogliflerle yazılmış ve ilkel mitleri ya da masalları andıran tuhaf bir tür kod gibi durur karşımızda.” (Jameson, 2008, 43). Bir bulmacanın parçası, çözümleyicisi ve aynı zamanda bulmacayı oluşturan kişi oyunun deneyimleyenidir. Kendi zihninde ve bedensel performansı ile açık bir anlatı oluşturmaktadır.

Sahildeki kayalarda biten anlatıda Andrei şehirle ve kendi anlattığı hikâyeye ve aslında baştan sona içinde bulunduğumuz bu gerçek-kurmaca evrenle ilgili şunları söyler: “Eğer şehir var oluyorsa bunun sebebi

“Kayboluş, tarihi kalıntılar arasında, çarşının günlük ritmine özenle dokunan büyüleyici bir hikâyeye ile kentsel bir deneyim sunuyor. Kullanıcı, Kemeraltı mahallesinin labirenti andıran küçük sokaklarını keşfetmek için ilgi çekici bir yolculuğa çıkarken, anlatı zamana, mekâna, hafızaya, kimliğe ve aidiyete ilişkin, çağdaş kent yaşamımızın tüm ‘flanör’leriyle ilgili soruları gündeme getiriyor. İnsanları, nesnelere, sembollere ve kokularla dolu bu yoğun semtin tarihi ve kültürel katmanlarını ortaya çıkarırken, kullanıcıları farklı zamansal katmanlarda geçen bir anlatımla kamusal alanı içinde kaybolurken yeniden keşfetmeye davet ediyor... Anlatı geliştikçe, kişisel veya özel deneyim, kamusal deneyime açılıyor. Daha derine inmek ve şimdiye kadar orada neler olduğu hakkında daha fazla şey öğrenme dürtüsü hissediyorsunuz.” (Aysu Arıcan).

“Senaryodaki karakterlerle karşılaştıkça; meyve suyu satıcısı sana gülümsediğinde, kot pantolon dükkânına vardığında, dükkân

sahibini görmeye çalışıyorsun. Yaşlı adamın merakla seni incelediğini fark ediyorsun, kâğıt toplayıcılarının yanından konuşarak geçişini, ya da harabe bahçede tavukların koşuşturmasını görünce, hikâyeye dahil olma duygusu gittikçe daha fazla algılanıyor.” (Burcu Kındır).

Kullanıcı deneyimlerinin ortak noktalarında, mobil oyundaki anlatı ve belli duraklardaki karşılaşmaların heyecan vericiliği, kente dair yeni bir bakış ve deneyim sunduğu vurgusu söz konusudur. Kayboluş projesinin edebi anlatısı ile mekânsal haritalama ve yürüme deneyiminin birlikte oluşturduğu anlar bir yandan tarihi ve çok kullanılan kentin ana odak bölgesine kullanıcı-oyuncuyu çekerken; çevreyle, olaylar ve insanlarla alternatif iletişim olanağı ortaya çıkarır. Tüm bu deneyim girift bir biçimde oyun esnasında iç içe geçerek kent ve kentli arasında yeni bir diyalog yaratır.

Sonuç

Günümüz neoliberal kapitalist düzeninde yapıllı çevrenin hızla değişiminin fiziksel, sosyal ve kültürel boyutlarıyla gündelik hayata sirayet ettiği söylenebilir. Sürekli dönüşüm içerisinde olan yapıllı çevre kent belleğini de dönüştürmekte, kentin ne olduğunu, nasıl bir evrim geçirdiğini de sürekli sorgulamakta, hatırlamakta, imlemekte ya da yer yer unutturmaktadır. Makalede ele alınan Kayboluş projesi, bu anlamda kentsel anlatıların, kentlerin var oluşu, gelişimi ve değişimindeki önemini tekrar hatırlatır; kente dair gündelik pratikler içerisinde gelişen anlatıların kaydının tutulmasının önemini bir kez daha vurgular; yeni medya araçlarıyla kent-kentli etkileşimini nasıl teşvik edebileceğini sorgular. Bu bağlamda projede sunulan mobil uygulama gündelik telaş içerisinde yanından geçip de fark etmediğimiz kent mekânları ve kentin kullanıcılarını tarihsel, fiziksel, duyuşsal ve algısal katmanlar üzerinden gözlemlemek için alternatif bir araç olur.

Kemeraltı'nda geçen kent sahnelerin bütünü bir yer indeksi sunmakla birlikte, bu çalışma, bir kent rehberi olmaktan

ziyade kişiselleştirmeye açık, her deneyimleyen oyuncu-kullanıcının kendi olay örgüsünü kurduğu ve kendi bakışıyla bu alana dair yeni gizleri keşfettiği bir kent etkileşim aracına dönüşür. Farklı biçimlerde ilişkilendirilmeye müsait olan anlatıların haritayla eş zamanlı olarak işitsel boyutta üçüncü bir şahıs tarafından aktarımı, kent mekânlarıyla nesnel ve öznel anlamda farklı diyaloglar kurmaya olanak tanır.

Projenin tasarımı, içerik akışı ve sunduğu deneyim değerlendirildiğinde, ortaya koyduğu birey ve mekân arasındaki etkileşim kadar disiplinler arası iletişimin de önemli olduğu görülmektedir. Bu anlamda, mekân-birey arasındaki ilişkinin mimarlık, kent planlaması, sanat, edebiyat ve çeşitli sosyal bilimler alanları tarafından ortaklaşa kurgulanabilir ve okunabilirliği belirginleşmektedir. Zaman-mekân kesişiminde kenti yeniden okurken disiplinlerarası diyalogun da altını çizmek önemlidir.

Bu bağlamda mobil uygulama üzerinden aktarılan deneyim, sürekli yenilenen ve değişen kent belleğinin zaman ve mekân kesişiminde ele alınmasıyla kenti yeniden okumak niyetiyle, bireylerin kentle kendilerine özgü bir diyalog kurmasına olanak sunmaktadır. İnteraktif bir deneyim ile bu diyalog edebi bir anlatıdan beslenirken, kentsel doku içerisinde hem kolektif hem de bireysel anlatıların sınırlarının birbirini içinde eridiği bir platform oluşturur. Bir yandan oldukça silik bir biçimde, metaforik olarak, kente ilişkin bu kurmaca evrende ama gerçek mekânın tam da içinde, tüm duyuların ve çevresel verilerin aktif olduğu bu ortamda, her kentlinin gündelik yaşam pratiğinde kenti yeniden ürettiğini bu şekilde kolektif belleğe de bir katkıda bulunarak her an yeni gerçeklikler ve olanaklar ortaya koyduğunun-koyabileceğinin altını çizer. ■

• Metinde adı geçen Kayboluş, Budapeşte ve İzmir arasında geçen kültürel bir iş birliğinin ürünüdür. Kayboluş mobil uygulaması, Budapeşte'nin Lâgymányos semti ve İzmir'deki tarihi Kemeraltı bölgesi için ayrı ayrı uyarlanmıştır. Uygulamanın içeriğini oluşturan anlatılar, araştırma sonucu ortaya çıkan fiziksel, kültürel, sosyal ve tarihi katmanlar etrafında şekillenmiştir. TANDEM Turkey-EU Programı tarafından desteklenen Kayboluş, "How to Disappear Completely?" projesi altında geliştirilmiş olup, MeetLab, Artopolis (Budapeşte) ve UrbanTank (İzmir) tarafından ortak geliştirilmiştir. Makalenin yazarları, projenin yürütücülere arasındadır.

DİPNOTLAR

1 21. yy. dijital teknolojilerin yaygınlaştığı kentsel alanda Robert Luke'un flanör kavramına getirdiği yorum "Phoneur" de dikkate değerdir. Konuyla ilgili daha detaylı bilgi için bakınız; Luke, Robert. "The phoneur: Mobile commerce and the digital pedagogies of the wireless web", Communities of Difference: Culture, Language, Technology, ed. Trifonas, London: Palgrave, 2006.

2 Örneğin, mimarlık tarihçisi Manfredo Tafuri, 20. yüzyıl tiyatro sahnesinde gerçekleşen eylemlerle modern bir megakentteki hayat arasındaki ilişkiyi inceler. Tafuri, sahneyi "virtüel kent" olarak ele alır (Aktaran, Stavrides, 2018, 133).

KAYNAKLAR

- Baudelaire, Charles. Paris Sıkıntısı. Çev., Tahsin Yücel, İş Bankası Kültür Yayınları, 2006.
- Berman, Marshall. Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor. Çev., Ümit Altuğ, Bülent Peker, İstanbul: İletişim Yayıncılık, 1994.
- De Certeau, Michel. Gündelik Hayatın Keşfi I. Çev., Lale Arslan Özcan, Ankara: Dost Kitabevi, 2008.
- Harvey, David. Kent Deneyimi. Çev., Esin Soğancılar, İstanbul: Sel Yayıncılık, 2016.
- Jameson, Fredric. Modernizm İdeolojisi. Çev., Kemal Atakay, Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları, 2008.
- Luke, Robert. "The phoneur: Mobile commerce and the digital pedagogies of the wireless web", Communities of Difference: Culture, Language, Technology, ed. Trifonas. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

- Lynch, Kevin, Kent İmgesi. Çev., İrem Başaran, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, 2016.
- Nora, Pierre, Hafıza Mekânları. Çev., Mehmet Emin Özcan, Ankara: Dost Yayınları, 2006.
- Pennebaker, James W., Banasik, Becky L., "On the Creation and Maintenance of Collective Memories: History as Social Psychology", Collective Memory of Political Events: Social Psychological Perspectives, ed. Pennebaker, Paez, Rimé. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1997.
- Relph, Edward. Place and Placelessness. London: Pion, 1976.
- Stavrides, Stavros. Kentsel Heterotopya, Özgürleşme Mekânı Olarak Eşikler Kentine Doğru. Çev., Ali Karatay, İstanbul: Sel Yayıncılık, 2018.

ALTTA Kayboluş mobil uygulaması QR kodlar aracılığıyla deneyimlenebilir (Resim 6)

“ZAMAN-MEKÂN KESİŞİMİNDE KENTİ YENİDEN OKURKEN DİSİPLİNLERARASI DİYALOĞUN DA ALTINI ÇİZMEK ÖNEMLİDİR”



Android



IOS