

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARLIKLA UYANMA:
GÖRÜNENLE GÖRÜNMEYENİN ARASINDA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**F. Ecem ERGİN
(502121118)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Öğr. Gör. Dr. Hakan TONG

MAYIS 2014

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502121118 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Fatma Ecem ERGİN**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**MİMARLIKLARLA UYANMA: GÖRÜNENLE GÖRÜNMEYENİN ARASINDA**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Öğr. Gör. Dr. Hakan TONG**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Ferhan YÜREKLİ**
Maltepe Üniversitesi

Y. Doç. Dr. Hülya ARI
İstanbul Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : **5 Mayıs 2014**
Savunma Tarihi : **30 Mayıs 2014**

Babama,

ÖNSÖZ

Mimarlıkla olan hesaplaşmam, sistemle olan hesaplaşmaya dönüşeli çok oldu. Sistem kendi dinamiklerine bağlı ve güçlü bir şey; toplumun tek sahibi. Bana ‘yapma’ motivasyonu veren ise bu duruma dair değişim senaryoları üretme isteğidir.

Kendisi, sistemle mücadele ederek tasarlanan bu tezin oluşum ve gelişim sürecinde devamlı yanımda olan, öncü fikirleri, sonsuz arşivi ve paylaşmak konusundaki cömertliğiyle tezin varlığına tesir eden danışmanım İrem Mollaahmetoğlu ve danışmanım Hakan Tong’a,

Mimarlık bilgisinin yanında verdiği insanlık bilgisiyle topluma ve şehre yaklaşımımı şekillendiren FerhanYürekli’ye,

Yaşadığım Dünya’ya ve kendime giden yola işaret ederek hayatıma anlam katan Oruç Çakmaklı’ya,

Çalışmalarım sırasında gösterdiği içten çaba ve değerli kaynaklar için Hülya Arı’ya,

Yaptıkları çevirilerle ve dostluklarıyla güç veren Nazmiye Rasimoğlu ve Zümra Okursoy’a,

Ettiğimiz uzun sohbetler ile çıktığımız düşünsel yolculuklardan dolayı Yosun Ezgi Demirci, Yiğit Battal, Bahar ve İpek Avanoğlu, Gülce Şahin, Ali Aslan, Dilan Özkan, Cansu Demiral, Esin Özkula ile Hande Aksoy’a,

Kendimi ailelerinin bir parçası görmemi sağlayan Melis Bayraktar, Merve Bayraktar, İnci Bayraktar ve Kadir Bayraktar’a,

Yıllardır beni gözetten İstanbul, İzmit ve Bursa’daki diğer ailelerime,

Hayatım boyunca destek olarak, çoğalmış hissettiren ablam Gökçen ile varlıklarıyla neşe katan yeğenlerim Kerem ve Çınar’a,

Son olarak da beni, doğduğumdan beri bitmez tükenmez bir şefkatle severek, şefkat ve sevgiyi öğreten; tüm Dünya’ya karşı duyarlı ve adaletli yaşayarak, duyarlı ve adaletli olmamı sağlayan annem Zehra Ergin’in anısına ve babam Namık Ergin’e,

Minnettarım.

Uyumak ve uyanmak arasında yazılan bu tez, bahsettiği bir takım farkındalıkları, oluşma sürecinde bana hediye etmiştir. Heyecanla karşıladığım bu hediye, beni dönüştürdüğü gibi okuyanlarda çoğalması hayaliyle.

Mayıs 2014

F. Ecem Ergin
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
ŞEKİL LİSTESİ.....	xi
ÖZET.....	xiii
SUMMARY	xv
1. GİRİŞ	1
2. GÖRME VE GÖRÜNTÜ	7
2.1 Mimarlık Mekandan İbaret Değildir	7
2.2 Las Vegas'tan Öğrendiklerim	8
2.2.1 Görme gözle olur.....	10
2.2.2 Mimaride giyen ve giyilen	12
2.2.3 Giyilenle entegrasyon.....	16
2.3 Uyanma Görüntü İlişkisi	18
3. UYANMA.....	21
3.1 Tekrar-Tasar Uyanışı	22
3.1.1 Edebiyat tekrar ilişkisi (edebiyat ile uyanma).....	22
3.1.2 İmaj tekrar ilişkisi (imaj ile uyanma)	23
3.1.3 Müzik tekrar ilişkisi (müzik ile uyanma)	26
3.1.4 Sinema tekrar ilişkisi (sinema ile uyanma)	26
3.1.5 Mimarlık tekrar ilişkisi (mimarlık ile uyanma).....	28
3.1.5.1 Atık şehir	30
3.1.5.2 Çukur	36
3.1.5.3 Patron	38
3.1.6 Bütün Boyutlarla Uyanma.....	40
4. KİŞİSEL UYANMA DENEYİMİ.....	45
5. SAYISAL GÖRÜNTÜ: GİYDİRİLMİŞ UYANMA.....	53
5.1 Sayısal Görüntü Oluşturmak	54
5.1.1 Hareketsiz Sayısal Görüntü oluşturmak.....	55
5.1.2 Hareketli Sayısal Görüntü oluşturmak	56
5.2 Sayısal Görüntü Aktarmak	57
5.2.1 Kendi düzlemi üzerinde görüntü oluşturarak aktarmak	57
5.2.2 Başka düzlemin üzerine görüntü yansıtarak aktarmak.....	61
5.2.2.1 Projeksiyonlar	61
5.2.2.2 Hologramlar	65
5.3 Sayısal Görüntüyle Etkileşmek	66
5.3.1 Tek taraflı etkileşmek.....	67
5.3.2 Karşılıklı etkileşmek	69
6. ÖNERİLEN UYANMA: MEKANLAMAK VE MEKANSAMAK	73
6.1 Görüntü toplum ikilemi.....	75
6.2 Günlük Bir Aktivite.....	78
6.2.1 Katman Olarak görüntü.....	79

6.2.2 Görüntünün içinde yaşama deneyimi	81
6.2.3 Geri bildirim çeşitleri	90
6.3 Hayatımızdaki ‘diğer’	91
7. SONUÇ	93
KAYNAKLAR.....	97
EKLER.....	101
ÖZGEÇMİŞ	118

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Las Vegas Strip (Url-1).....	9
Şekil 2.2 : Guy Debord- Paris haritası (Url-2).....	11
Şekil 2.3 : Üsküp haritası. Ecem Ergin, 2013.....	12
Şekil 2.4 : Kapadokya doğal şeklin içinde yapay yaşam. (Okursoy, 2012)	13
Şekil 2.5 : Karaman Taşkent, dışı dağ içi depo (Url-3)	13
Şekil 2.6 : Brunelleschi'nin kubbesi-iç/dış (Url-4).....	14
Şekil 2.7 : Sydney Opera Binası'nın Kesiti (Url-5).....	14
Şekil 2.8 : Buckminster Fuller, Expo (Url-6)	15
Şekil 2.9 : Buckminster Fuller, Newyork'a Kabuk (Url-7).....	15
Şekil 2.10 : Frank Gehry Evi (Url-8).....	16
Şekil 2.11 : Frank Gehry Evi (Url-9).....	17
Şekil 2.12 : Maison de Verre (Url-10).....	18
Şekil 2.13 : Maison de Verre (Url-11).....	18
Şekil 3.1 : Warhol'un domates çorbalı (Url-12).....	24
Şekil 3.2 : Aynı pozı tekrarlamak (Url-13).....	25
Şekil 3.3 : Aynı pozı tekrarlamak (Url-14).....	25
Şekil 3.4 : Aynı pozı tekrarlamak (Url-15).....	25
Şekil 3.5 : Happy videosundan görüntü, Somali, 2013, (Url-16)	27
Şekil 3.6 : Şehirde beklenmeyen karşılaşma, Parasite Ofisi, Za Bor Mimarlık, Moskova, 2011 (Url-17).....	29
Şekil 3.7 : Şehirde beklenmeyen karşılaşma, Rusya (Url-18).....	29
Şekil 3.8 : Atık Şehir, Fotoğraf: Ecem Ergin, 2012.....	31
Şekil 3.9 : Atık Şehrin kolajı, Ecem Ergin, 2012	32
Şekil 3.10 : Eklenmiş atık şehrin kolajları, Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012.....	33
Şekil 3.11 : Atık şehre yapılan ekin kolajı, Ecem Ergin, 2012.....	34
Şekil 3.12 : Eklenmiş atık şehrin kolajı, Ecem Ergin, 2012	35
Şekil 3.13 : Çukur maketi-kolajı, Pınar Gürsoy, 2012	36
Şekil 3.14 : Çukur maketi-kolajı, Ecem Ergin, 2012.....	37
Şekil 3.15 : Patron maketi-süreci, Pınar Gürsoy, Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012	38
Şekil 3.16 : Patron Maketi-Süreci, Ecem Ergin, Efekan Tirelioğlu, Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012.....	39
Şekil 3.17 : Patron kolajı, Ecem Ergin, 2012	40
Şekil 4.1 : İmajla uyanma 1.....	44
Şekil 4.2 : İmajla uyanma 2.....	45
Şekil 4.3 : İmajla uyanma 3.....	46
Şekil 4.4 : İmajla uyanma 4.....	48
Şekil 5.1 : İç Mekan sayısal ortamda üretilip somutlaştırılmış görüntü katmanı, İstanbul, 2011, (Url-17).....	53
Şekil 5.2 : The Box Video (Url-18).....	55
Şekil 5.3 : Black Mirror, 2011.....	56
Şekil 5.4 : Black Mirror, 2011.....	57

Şekil 5.5 : Cloud Atlas, 2012 (Url-19).....	58
Şekil 5.6 : Gio Ponti ve arkadaşlarının deneyi (Url-23).....	59
Şekil 5.7 : Sydney Opera Evi'nin kabuğuna ışık giydirme çalışması (Url-25-26-27).....	60
Şekil 5.8 : Haydarpaşa Tren Garı'na ışık giydirme çalışması, 2011 (Url-28).....	64
Şekil 5.9 : Star Wars III, 2005 (Url-29).....	62
Şekil 5.10 : Prometheus, 2012 (Url-30).....	63
Şekil 5.11 : Giydirilmiş sayısal görüntü, Peter Kogler, 2010 (Url-31).....	65
Şekil 5.12 : Giydirilmiş sayısal görüntü, The Popcornmakers, 2009 (Url-32).....	67
Şekil 6.1 : Venüs çalışması, Temel Tasarım Dersi, 2012	77
Şekil 6.2 : Patron performans çalışması, İstanbul (2012).....	80
Şekil 6.3 : Patron performans çalışması, İstanbul (2012).....	81
Şekil 6.4 : Şehre misafir olmuş görüntü, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014).....	82
Şekil 6.5 : Görüntünün yokluğu ve varlığı, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014).....	83
Şekil 6.6 : Beklenmedik yerlere misafir olmuş görüntü, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014).....	84
Şekil 6.7 : Görüntüyle algı değiştiren eşyalar, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014).....	85
Şekil 6.8 : Görüntü üstü görüntü misafirliği, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014).....	86
Şekil 6.9 : Patron performans çalışması, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2013).....	88
Şekil 6.10 : Himalaya kolaj çalışması, Ecem Ergin (2012).....	89
Şekil 6.11 : Kişinin görüntü giymesi, Fotoğraf: Melis Bayraktar (2014).....	91
Şekil A.1 : Les Meninas, Diego Velazquez, 1656	104
Şekil B.1 : Video listesinin karekodu	105
Şekil C.1 : Atık Şehrin Kendisi, 2012.....	106
Şekil C.2 : Patron Örnekler, 2012.....	107
Şekil C.3 : Çukur Örnekler, 2012.....	108
Şekil D.1 : Missisipi, Ecem Ergin, 2013.....	109
Şekil D.2 : Amazon, Ecem Ergin, 2013.....	110
Şekil D.3 : Nil, Ecem Ergin, 2013.....	111
Şekil D.4 : Nil, Ecem Ergin, 2013.....	112
Şekil D.5 : Tarlalar, Ecem Ergin, 2013.....	112
Şekil E.1 : Dört farklı uzay, Ecem Ergin, 2014.....	113
Şekil E.2 : Bir Nehir Gibi Aktı, Ecem Ergin, 2014.....	114
Şekil E.3 : Las Vegas giymek, Ecem Ergin, 2014.....	115
Şekil E.4 : İç-Dış gerilimi, Ecem Ergin, 2014.....	116
Şekil E.5 : Tekrarlar, Ecem Ergin, 2014.....	117
Şekil E.6 : Örnekler, Ecem Ergin, 2014.....	118

MİMARLIKLAR UYANMA: GÖRÜNENLE GÖRÜNMEYENİN ARASINDA

ÖZET

Bu tez kişinin günlük yaşamında mekanı algılamasına dair yeni bir yöntemi, uyanma kavramı ışığında kurgulamaya çalışır. Uyandırma işlemini, mekana giydirilecek cisimsiz bir görüntü katmanı üzerinden gerçekleştirmeyi önerir. Bu uyanmanın ardından özne için iki yeni mekânsal iletişim modeli tanımlanmış demektir. Birincisi görüntü katmanı görülmeye devam ettiği sürece görseldeki uyaranlar sonucu uyanmadır, ikincisi de görüntü katmanı kaldırıldıktan sonra yeniden buluşulan somut mekanla, bu ani buluşmanın getirmiş olduğu uyanmadır. İkincisinin izlenme frekansının ilki kadar sık olmayacağı tahmin edilmektedir, fakat sistemde niceliklerin bir önemi yoktur. Tek defaya dahi mahsus olsa uyanma gerçekleşir ve sistem bununla ilgilenir.

Bu noktada önerilen uyandırma katmanının cisimsiz olması büyük önem taşımaktadır. Çünkü bu sayede görüntünün müzik ile aynı şekilde deneyimlenme yolunun açılacağı iddia edilmektedir. Günümüze dek biricik olan resimler, sosyal ağların genişlemesiyle sayısal ekranlarda defalarca kez tekrarlanır hale gelmişlerdir fakat yine de müziğin yarattığı gibi bir mekan tanımlamamaktadırlar. Bu, Plüton gezegeninin yörüngesini hala temizleyememiş olması sebebi ile, karşısına çıkan bir takım enerjiler yüzünden, yolundan sapmalar göstermesine benzetilebilir. Plüton'u gezegenlikten çıkarma noktasına gelen bu durum, statünün geri verilmesiyle tehlikesizleşmiştir fakat varlığını sürdürmektedir. Aynı şekilde resimde artık (burada resimle tüm görüntüler kast edilmektedir) performans sanatları gibi kendine ait bir yörünge temizleyebilmeye yakındır.

Karşılaşılabilecek her düşüncenin altında otoriteler tarafından kabul edilmiş bir kaynak ya da teori bulunmayabilir. Anarşist bilgi kuramı gereği, tezin geçmişin omuzlarında yükselmesinden önce kendi cümlelerini kurabilmesine özen gösterilmiştir. Deneyimler kişisel, örnekler öznellik barındırır ve bunun tartışma zeminini kayganlaştırması olumlanırken, bu sayede tezin bilimsel dünyaya daha fazla soru işareti katması bakımından faydalı olacağı düşünülmektedir.

Tez boyunca öncelikle giyinmek kavramı tarih süresince ne şekillerde hayatımıza girmiştir sorusu cevaplanmaya çalışılmıştır. Ardından Las Vegas örneği irdelenmiş ve orada arabalarla seyahat eden özneler için yaratılan uyandırma katmanının, tabelalar ile şehre nasıl giydirildiğine işaret edilmiştir. Uyandırma kavramının görüntüyle nasıl yapılabileceğinden; uyanık kişinin dikkatinin boyut değiştirmesini sağlamanın, uyandırmak ile dirsek teması halinde olduğundan bahsedilmiş ve kişisel deneyimler yardımıyla bir takım örnekler üzerinden bu deneyimler aktarılmaya çalışılmıştır.

Bir sonraki bölümde sayısal görüntünün ne olduğu, nereden geldiği, neden geldiği, neler yapabileceği ve nasıl yapabileceği irdelenmiştir. Son olarak da önerilen bu yeni tanışma, buluşma ve kaynaşma eyleminin hangi yönlerle evrilebileceği, ne tip

donanımlar ve yazılımlara ihtiyaç duyabileceği, kişiye ve topluma neler verip kişiden ve toplumda neler alabileceği tartışılmıştır.

Tez uyanmak ve uyandırmanın önemini vurgulamaya çalışırken, kendisi de okuyucusunu uyandırmaya soyunur. Tezin bazı bölümlerinde karşılaşılan görseller yazar tarafından bilinçli olarak bulanıklaştırılmış, renkleri değiştirilmiş ya da çizgiselleştirilmiştir. Bu değişimler ile izleyicide merak uyandırmak hedeflenmiştir. Merak eden kişinin, merak etmeyene oranla imajla daha az zaman geçireceği kurgulanmış ve harcanan zamanın artması ile uyanışın gelmesi düşünülmüştür. Aynı zaman da tezin akışından ayrı, isimsiz bir dizi yazı ve imajdan oluşan bölüm de, tezin içine serpiştirilmiş öncül ve ardılları gibi kişide bir yabancılaşma, soru sorma, kafa karıştırma ve merak etme etkisi yaratmayı amaçlamaktadır. Tez görselliği ve algıyı yüzeyden başlatmakla ilgilenirken, tez yazım yöntemlerinin görünüşlerini değiştirmeyi kendine borç bilmiştir. Aksi halde bahsettiklerini uygulamayarak, inandırıcılığını yitirme ihtimali barındırmaktadır.

Sonuç olarak bu yeniden uyanmaların sayısal görüntü yardımıyla illüzyon bir dünya da gerçekleşiyor olmasının kişinin deneyimlerini nasıl etkileyebileceği, bu yabancı ve deneyimlenmemiş dünyanın ne kadar günlük yaşama tezahür edebileceği, hepimiz için eşit derecede uzak sorulardır. Yaptığımız yaşanması muhtemel bir gelecek diliminde yaşanması mümkün bir algı yöntemi önermektir. Geleceğini bildiğimiz geleceğin nasıl geleceğini tasarlama girişimidir.

AWAKING WITH ARCHITECTURE: BETWEEN VISIBLE AND INVISIBLE

SUMMARY

There is a room which is surrounded by some materials. There is music in the room, which is also surrounded by the room. Music leaves its source and reaches to ears; ears receive the music then body feel the space of music around. This space is something different from the space which is defined by the materials. The air in the space communicates with us through music, without seeing any material, not in the visual world.

In addition, nowadays it has become real to come across visuals without any material, even without a screen, just like music. That would end the cold war between music and painting. For centuries the two were never in the same side, cause keeping a painting is never equal to listening music (there is not such a thing that 'keeping the music'). However, keeping a painting points to its owner's class, a person who is with high taste of art and accumulation of intellectual. However, nobody feels like they are owners of the music, after they listen it. The piece of music always belongs to its composer everywhere it is performed. Architecture is quite similar with paintings in this case. After the architect, house owner has a full power on the building and uses it however he or she wants.

Actually this big separation is just because of materials. The materialized world not only makes human feel its energy; but also affects their viewpoint to their place in the society. This does not mean non-materialized world is out of feelings. It is obvious that getting to communicate with any subject is not about being materialized. That is why we called these kind of happenings 'trans-material' which means something more than material. Non-materialized and surrounding visuals can define a completely non-experienced communication method with the space, different from it used to be. This is not talking about the space that is seen in visualizations; it is talking about the visualizations that define their space, with holograms and mirrors. It is something about reproducing the perception, without building it.

In this work, we used methods which are not necessarily based on widely accepted theories. We believe that to support a theory which is made in the past does not serve to our platform of discussion. Defending that there is only one kind of truth is opposite of democratical thinking. In democracies, there are multiple views on a subject and every one of them has the same importance. That is why searching for one universal truth is not possible and also it is not suitable for human thinking.

In this thesis we followed the theoretical method of Feyerabend and Kuhn. Both of them says that the positivism is not on the right track. Consequently, researching for a global and objective truth cannot be the duty of academicians. Main thing which improves science and consequence of our world, is whatever works. In a world where everything can be possible, many surprises can occur at any instant. That is how the world has been working for centuries. The same principle was valid for

Einstein and also at the time they were working on quantum theory. It is said that it should also be valid for us.

In addition, our thesis tries to discover whatever it searches by enriching its ingredients all over the document. It uses its writer's works as references, because only us can be totally sure what we would really like to say.

In the thesis, there are three main sections to explain our ideas about space. The first one is about awakening. How can we wake up? How could waking up affects our perception of space? There is a slight line between being asleep and being awake. We believe that in that line people can create something which they cannot do easily when they are fully conscious. They need to lose some of their balance but not all of it.

How can a city wake us up? Of course every piece of the city is a performance and they move around constantly. This situation can be enough to wake us. However, do we notice all of these movements around or do we ignore them? How a layer on the city which can communicate with people and break through their ignorance can be created? What about city performances? There is already one well known example: the city of Las Vegas. In Vegas, city wears a board cloth like a second face. This colorful and restless layer always tries to reach people's perception to communicate with them. Functionalist and modernist architects did not give much attention to people who stand outside of their buildings. Instead, they glorified purism which does not aim to attract people at all. As a result, people start to feel like they are lost in not to scale, grey, concrete cities. Concrete is not the guilty one, it is just a material but way of use it, affects the perception of city at all.

Secondly, we try to explore how the concept of "wearing" appears in architecture. It has been common to see that the perception of interior space is different from the exterior. In prehistoric time, the caves that people were living in were their homes but it was actually a mountain. From that point of view, these caves look like they are wearing a mountain on them. However the situation becomes different in renaissance, domes were built to create a different kind of perception in the city and in the building itself. The layers which hide the truth in a way; give us another chance of perception in daily life. Encountering the unexpected always attracts our feelings. We desire to follow the unexpected to convert it and make it a part of our system.

Thirdly, we introduce the concept of numerical image. Numerical means all images which are defined by numerics in the digital world. Digital world is a part of our daily life and it is getting closer. Almost everybody use the internet and social networks. They let us know this; because most of them let us to see their location.

This world of illusion is enlarging day by day. In this non materialized world, there are many data transformation systems. Some of them generate the vision on their façade, some of them uses other façades. This is a really important difference. In our hypothesis, we believe, if we put music and the vision on the same side; it will become obvious that images are obligated to be none-materialized.

However, none-materialized vision is not just none-materialized; it is trans-material. With this work, we would like to compose an idea with a well-known method. It is a type of light, which carries information, belongs to everything. It is possible to get across with it, in every part of city. This meetings can transform the daily habits, not

only good way, but also bad way. Important point is not left the common sense about the public.

Nowadays, all around the world, designers print their works by using 3D printing machines. It is a huge shift. We have anticipated and welcomed this improvement; however now we imagine something faster, nature friendly and easier to obtain. This is a kind of challenge between production of factory and production of mind. Capitalism is the slave of demand. If consumers will not buy any more, than there will be no need to product which means another revolution after the agriculture and industry.

Finally, these awaking, which stimulated by numerical light projectors, will affects the daily life in what scale is something impossible to know. In addition, this strange and inexperienced world has lots of potential about the life styles. We will build the future with light, like we have built the past, as we always do. It is simple, without light there is no vision. As a result, our work is about light. Light in houses, light in cities, light in mind.

Without a window, can we build the image of it? Can we suggest a new area of architecture in this century? We can prepare a platform for architect to build the vision on the mind without volume itself. This is communication age, this is transportation age. This means there will be no more stabile buildings. Everybody will be carrying their own place with them. Only with a click, people in a forest will have a room, in the room they will have a sea, in the sea who knows what else.

After all we have said about technology, our system of design may look like it only appeals to wealthy side of the society. However, we are suggesting the opposite. We believe, architecture should be based on peace and happiness and serve people equally. Good wishes can make future be completely different from our expectations. Nobody can guess what will happen tomorrow. We make predictions based on our experiences; however, how reality works is much more complicated issue. The power of waking up to the next day is given by the hope.

1. GİRİŞ

‘Oturmuş karşısında ki duvara bakan bir adam var. Adam saatlerdir kıpırdamadı, duvara baktı. Duvara bakarken neler düşündü, düşündü mü, bilmemiz imkansız fakat gözlerini kırpmadı. Gözlem yapan biz, bu izafi insanı izledik, uzun uzun gözümüzü ayırmadan baktık ona ve o bizi hiç görmedi ta ki seslenene kadar. Sesi duymasıyla kafasını çevirdi ve bize baktı, hemen ardından bizi gördü ve mesajımızı aldığını kanıtlarcasına kafasını salladı.’

Biz onun o an uyandığını anladık. Bu uyanış uykudan uyanıklığa geçilen bir uyanış değildi, bu uyanış bulunduğu hipnoz/trans durumundan iletişim durumuna geçilen bir uyanıştı. O an biz uyanmanın ne başka olabileceğini düşündük, uyanma biçimlerini ve bunların olanaklarını hayal ettik. Ardından bu tezi yazmaya başladık. Biz kimiz? Biz, ben ve benim uyanıklık ile uyumak arasında evrildiğim tüm hallerim. Ben bir benler bütünü olarak bu tezde kendimden biz diye bahsedeceğim. Ardından uyanmanın sınırlarını hayal etmekten işe mekanın sınırlarını da dahil ettik. Neden mi yaptık? Çünkü biz mimarız.

Sonra dedik mimarlık mekandan ibaret midir? Modern mimarlık merkeze onu koyar (Venturi, 1993). Modernizmden sonra post-modernizm gelir, yapısalcıların ardından post-yapısalcılar belirir, düşündüğümüz şu ki yeni eskiyi anlar, araştırır ve karşı çıkar. Aristoteles ile Sokrates neredeyse taban tabana zıt düştükleri konuları kendilerine göre tutarlı bir biçimde açıklayabilirler. Bu noktadan sonra hangisine inanılacağı, inanacak kişinin duygu ve eğilimleriyle açığa çıkar. Khun’un da Bilimsel Devrimlerin Yapısı’nda altını çizdiği gibi özneden soyutlanmış bir bilim düşünülemez (2008). Pozitivizm istediği kadar bilimi nesnelleştirmeye uğraşsın, bilimi yapan kişi özne olduğu sürece kendi yoluna kendi inançlarını da fark etmese bile dahil edecektir. Pozitivizm şuan bulunduğu konumu ile yaratıcı düşüncenin karşısındadır (Breton, 2009). Bunun tam tersini savunan pozitivistlerin kendi görüşlerine inanmalarıyla tam olarak aynı sebepten biz de bu görüşe inanabiliyoruz.

Sonuçta doğrular ne kadar doğrudur kim bilebilir ki? Zaten önemli olan da bu değildir. Bilimi yapan ve uğruna bilim yapılan şey öznedir. Bu durumda öznel ötesi bir kontrol platformu olmadan öznenin yaptığı şeyleri denetleyemeyiz. Bilgisayar ve teknoloji nesnel bilgi kaynakları olarak görülseler bile yine insan tarafından var edildikleri için trans bilim (bilim üstü) bir değerlendirme düzlemi görevi göremezler, aynı zamanda kültür ve inanışlardan yoksunlardır. Bu durumda tüm evreni kapsayan ve mümkün olabilecek bütün problemlere çözüm arayan bir formülün aksine yerel ve özgün daha insanidir.

Kişi gün içinde ne yaparsa yapsın, hangi ülkeyi yönetirse yönetsin ya da hangi çöpü toplarsa toplansın evine döndüğünde yine birincil fiziksel çevresiyle ilişkidir. Heidegger, 'Evsiz biri için bile uyuduğu yer ya da düzlem anlam ifade eder' der (Sharr, 2013). Söylemek istediğimiz şudur ki, gözlerimizi açtığımız anda gördüklerimiz vardır. Bu gördüklerimiz, gözümüzün görebilme limitleriyle sınırlanmıştır ya da mekanın. Görgümüzün bulanıklaşmaya başladığı bölge algımızın da bulanıklaşmaya başladığı bölge olabilir, ya da tersten bakarsak, algımızın merkezinden etrafına doğru azalan bir görme gerçekleştiririz, bakma başka bir şey. Bu yarım küre şeklinde ve bizimle senkronize hareket eden bir fanusla yaşamak gibidir. Nasıl ışık ortaya çıktığında, daha o an, aynı hızla gölgemiz beliriyor ve ondan kurtulamıyoruz, bu da öyle bir şeydir.

Odağımızı değiştirdiğimiz her an bir uyanmadır. Uyanmanın bir çok farklı türü tanımlanabilir. Uykudan çıkılan hepimizin bildiği halidir. Fakat biz bu tezde diğer türlerini irdelemeye çalışacağız. Uyanmak karanlıktan aydınlığa bir geçiştir. Bir odaya girdiğimizde ışığı yakmamız bir uyanıştır, mekanın uyanışı. Biz ışığı yakmadan önce de orada olan mekan, ışığın içini doldurması ile, genişler, algımızda farklı bir varlık kazanır. Pallasma'nın (2005), Tenin Gözleri'nde olumsuzladığı algının sadece göze indirgenmesi durumu, aynı zamanda bunun var olduğunun kanıtıdır. Günümüzde görüntüler kaydedildikleri anda çoğaltılıp, aktarılabilir olmuştur. Bu durum var olan fiziksel gerçeklik ile görüntünün ayrımını arttırmaktadır. Tam olarak da sistemin arzuladığı gibi, çoğaltılan görüntüyle iştah ve daha fazlasını isteme dürtüsünün özne üzerinde ki egemenliği beslenmektedir (Berger, 2003).

Görme duyusu diğer duyular üzerinde bir üstünlük kurmuş durumdadır ve sayısal imgeleme bu duyuyu hedef alır. Gerçekliğini yitirmekte olan dünyada uyanmak, bir

uyanış tasarlamak değildir hedefimiz; bu başka ve dünyayı kurtarmak isteyen bir araştırmamanın konusu olabilir. Bizim yapmak istediğimiz günlük hayatın içindeki küçük uyanışlarla, bulunduğumuz anın duyumsanmasını arttırmaya çalışmaktır. Çağımızın getirdikleri ve bağlı olarak değiştirdikleriyle yeniye ve istenmeyene karşı bir sempati girişimidir. Sonuçta eski, her zaman yeniye dirençlidir. Alışkanlıklarımızın, yargılarımızın ve inançlarımızın kapsamadığı bu illüzyon dünya ile onun sınırları arasında bir arayış. Bunun dışında da yine uyanma ile neler yapabileceğimizi bulmaya uğraşacağız, içten içe ve bizi körükleyen bir dürtüyle.

Uyanış durumunu uyanışın gerçekleştirildiği mekanla bir etki-tepki olayı olarak tanımlayıp, neredeyse sürekli içinde bulunduğumuz yapıların varlıklarındaki değişikliklerle hayatımıza ne gibi etkiler edebileceğini sorgulayacağız. Etrafımız somut olarak kapalı olmasa bile yerçekimi yüzünden sürekli bir yere basmak zorundayız, bu da döşemeyi, denize girdiğimiz yahut serbest düşme yaptığımız ya da paraşüt kullandığımız gibi anlar dışında hayatımızın kurtulunamayan bir parçası yapıyor. Tek başına döşeme, insanı ve fiziksel algısını kısıtlamak için fazlasıyla yeterli. Aynı zamanda diyelim ki denizdeyiz, denizin ortasında, etrafımızda hiç kara yok, bir şekilde kafamız da suyun içerisinde ve nefes alabiliyoruz. Yine ve yine gözümüzün sınırlarıyla kuşatılmış halde kalıyoruz. Bilincimiz gözümüzün gördüğü son noktanın ilerisinde ne yer aldığını bildiğinde, algımızı, bilme sınırlarımıza genişletebilir fakat bizi fiziksel olarak birincil derecede etkileyen şey hala etrafımızda olup bitenlerdir.

Maddesel çevremizde yerçekimiyle baş edilen döşemeli durumlarda yarım küre şeklindeki fanusumuzu yere paralel bir düzlemle kesmiş oluyoruz. Yani küresel olarak var olan ama ölçeği karşısında çaresiz kaldığımız için yüzeysel olarak algıladığımız bu dünyada, onun boyutlarına kıyasla çok küçük bir alana hakim olabiliyoruz. Gittiğimiz ya da gördüğümüz bazen sadece hakkında okuduğumuz yerler belleğimizde bir varlık kazanıyorlar ve gerçekte olduklarından bağımsız bir şekilde bizim dünyamızda temsil edilmeye başlanıyorlar. Bu temsiller silsilesi aynı yer için her bir beyinde farklı gerçekleşiyor ve her birinde yine gerçeğin kendisinden farklı bir varlık tarifliyor. Bakılan fotoğraflar, izlenen filmler, okunan kitaplar bu gidilmemiş ya da gidilmiş yerin kişi algısında inşasını değiştiriyor ve yeni buluşmalar yaşanıyor; temsil-kişi buluşmaları. Sadece bu sebepten bile temsil, mimarlığın mimarlıktan ayrılmış ama bir o kadar da ilişkili bölümünü oluşturuyor.

Zumthor (2007), ‘Bir yerin temsili oranın kendi gerçekliğinden başka bir gerçeklik içerir’ diyor. Temsil dünyası, Dünya’dan ayrı bir dünya gösteriyor. Aynı zamanda temsil üzerinden bir araya geldiğimizde, normalde okuyamayacağımız bir takım bilgileri ya da aklımıza gelmeyen diğer şeyleri fark edebilir hale gelmemiz de mümkün oluyor. Ya da hiç bir yerin temsili olmasa bile imge tek başına nesneden başka bir gerçeklik tarifleyebiliyor.

Berger (2003) her imgeyi ayrı bir görme biçimi olarak tanımlamıştır. Hatta kitabında sadece imgelerden oluşan (o imgeyi insan etkisiyle ve doğayı taklitte var edilmiş şeyler olarak tanımlar) denemeler yapmıştır. Bununla beraber yeni dünya algısı sayısal görüntülerle, imgenin kendisine ihtiyaç hissetmeden defalarca tekrarlanabiliyor (Baudrillard, 2007). Bu bizi yeni bir soruya getiriyor; Dünya’yı evimize taşımak mümkün müdür?

Evimize taşıdığımız Dünya ve bağlamından koparılmış bu yeni Dünya simgesiyle bir arada yaşamak, onun sürprizleriyle uyku ile uyanıklık arasında geçirdiğimiz saatler boyu farklı uyanıklıklar programlamak, yaşam kalitemizi arttırmaya yönelik olabilir mi? Araştırmanın asıl olarak irdeleneceği konu budur. Farklı dünya kesitlerinin, uzay ve belki hiç bilmediğimiz yerler ile insan arasında, temsil üzerinden, ne gibi bir iletişim kurulabilir? Bu iletişim insanın uyanışlarını nasıl ve ne kadar tetikleyebilir?

Öte yandan uyanmak neden önemlidir diye sorarsak, uyanmadan başlayamayız. Uyanmak; ayrılmakla düşlemenin arakesiti. Düş olabilecek kadar bulanık, fakat algılayabilecek kadar uyanık bir hal. Üretimin bir öncesi, enerjinin dönüştüğü zaman. Her dönem kendisinin son olduğunu düşünür (Tanyeli, 2013). Bu hiç birimizin aslında son olmadığına göstergesidir. Yani devam eden, başlangıcı ya da varacak yeri olmayan akışta en önemli şey yolda olmanın keyfini çıkarabilmektir. Lacan ‘Dürtünün hedefi nihai varış yeridir, oysa amacı yapmak istediğimiz şey, yani yolun kendisidir.’ der (Zizek, 2013). Uzayın yapısal bir sonsuz olduğunu kabul edersek bu, bütün uyanışları kapsayan bir uyanıştır.

Tez genel olarak uyanma kavramının çeşitlerini örnekledikten sonra gündelik yaşam içerisinde sayısal görüntü yardımıyla insanın yaşamına nasıl etki edilebilir sorusuna cevap arayacaktır. Bunu yaparken teknolojinin güncel halinin elverdiği donanımsal ve yazılımsal gelişmeleri sıraladıktan sonra ar-ge aşamasında olan ve yakın bir gelecekte hayata geçirilmesi planlanan fikirlerin tezin strüktürünü oluşturan

düşünceye nasıl eklemleneceğinden bahsedecektir. Ardından mevcut uygulama alanlarının genel bir tanıtımını yapıp, bu uyanış durumlarını ve bunların günlük hayatımızda ne şekilde ve ne bilinçte kullanılabileceğinin sorusunu bir öneri ile karşılayacaktır. Bu öneri somut olarak üretilmesi mümkün bir teknolojinin ürünüdür. Günümüzde artık gerçek olan ışın kılıçlarıyla paralel bir sistem kullanması hedeflenmektedir. Aynı zamanda bu durum enerji kaybı ve kazanımı açısından da ele alınmaktadır. Bahsedilecek şey yapılmamış değildir, kamudan bir çok uygulama alanına sahiptir ve her geçen gün görülme frekansı artmaktadır. Sık sık karşımıza çıkan artırılmış gerçekçilik ya da arttırılmış sanallık kavramları ile dirsek temasında olan bu öneri, 'görüntü' ile inşa edilmiş mekanların etrafımızı sarması ve belirli uyaranlar ile bizi periyodik aralıklarla 'uyandırmaya' çalışması olarak anlatılabilir. Çizgisel seyreden insan algısının dışardan gelen müdahalelerle değişimi konu edilerek, araştırmanın merkezine kişisel deneyimler ve yapılmış deneysel çalışmalarla yerleştirilecektir. Bu noktadaki görüntüsel iletişim Baudrillard'ın sayısal kavramıyla açıklanmaya çalışılacaktır.

Tez ve izlediği yöntem Fayerabend'in (1995), 'Yönteme Hayır' kitabında altını çizdiği unsurların etkisi altındadır. Bu unsurlar 'nesnel gerçeklik' arayışının demokrasi düşmanlığı olduğunu, ve 'tek bir doğru'nun varlığına inanması sebebiyle pozitivistimin despotluktan farksızlığını vurgular. Wittgenstein pozitivistimin kalesi matematik için bile 'sadece aksiyomlardan çıkartılan ilkelere matematik deseydik, matematik asla gelişemezdi.' demiştir. Öklid-dışı geometrinin matematikte bir krize sebep olduğu söylenmektedir, bunula birlikte Einstein görelilik kuramını oluştururken bu krizden faydalanmıştır (Karatani, 2005). Yani zaman zaman krizler, var olan dünyanın dışına çıkma bileti olarak görülebilirler.

Metin boyunca karşılaşılan görseller de uyanma kavramına hizmet etmek amacıyla tasarlanmış durumdadırlar. Bildiğimiz, tanıdığımız herhangi bir şeyi ayırt etmekte zorlanmamız ve bu yeniden tanıma/tanışma sürecinin bize tezin içeriğinde de vurgulamaya çalıştığı gibi bir takım uyanma zeminleri oluşturması amaçlanmıştır. Farklılaşmış bu varoluş, ilgimizi çekecek ve ona daha yakından, daha dikkatle bakma dürtümüzü körükleyecektir. Bu bakış, normalde anlık bir buluşma yaşanması muhtemel imge-özne ilişkisini derinleştirerek, karşılıklı duygu ve bilgi alışverişinin niteliğini arttırmalıdır. Aynı zamanda tez boyu bahsedilen videolar ve benzer diğer

örnekleri içeren bir liste internet ortamında derlenmiştir. Bu listeye ulaşmak için gerekli Url'nin karekodu da ekte verilmiştir.

Tez boyu bir dizi karşılaşma tasarlanmıştır. Bu karşılaşmaların tezin içinde yaşanması önemlidir, aksi halde bir uyanma tetikleyebilmesi mümkün değildir. Berger'in Görme Biçimleri'nde (2003), derlediği üç deneme gibi tamamen imgelerden oluşan bir bölüm, yazı halleriyle imge tanımlayan bloklarla desteklenerek izleyicide bir yabancılaşma yaratmayı hedefler. Bu sebepten seçilen görseller çoğunlukla önceden karşılaşılması muhtemel, tesadüfi birliktelikler tariflerken, tahmin edilemeyen hikayeler anlatabilirler. Beklenmedik bir anda, beklenmedik bir şekilde, yabancı olduğu kadar tanıdık gelen şeyler algımıza uzanma ihtimallerini barındırırlar. Tamamen yabancı şeyler ise sanki hiç var olmamışçasına yanımızdan akıp giderler. Kişi yaşadıkça dünyayı tanır, bir ağacın toprakta köklenmesi gibi içerde ve dışarda gelişir. Bu gelişim pek çok buluşma barındırır ve kişinin dünyayı bildikleri üzerinden algılamasına sebep olur. Dünya çok büyük bir yerdir, aynı zaman da çok küçük. Bu sayede gördüğümüz bir çok şey bize yakın gelir, aynı miktarda uzak.

Sonuç olarak bu tez, bilimin herkes tarafından kabul edilebilirliğinin gerçekliğini sorgularken, kişiselliği deneye mümkün olduğunca dahil etmeye çalışır. Önerdiği bazı hipotezlerin dayandığı teorilerin olmamasının o hipotezlerin tartışma gücünü zedelediğine inanmaz. Aksine üzerine konuşulabildiği sürece bir yazı, bir çalışma bilime hizmet etmiş demektir. Bilimin bağlamını değiştirme girişimi her zaman özlenen ve beraberinde başkaldırıyı getiren eylemdir. Başkaldırıları güçlüler tarafından bastırılır, fakat aynı zamanda akıllarda yer edinir. Bu yer zamanla kendine su ve azot bulur, köklenir ve yeşerir. Amacımız bu yeni bilgi alanında, mevcut soruları cevaplamak yerine okuyana mümkün olduğu kadar çok soru sordurmaktır. Cevaplar son iken, sorular başlangıçlardır ve bu tez bitmek yolunda değil, başlamak yolunda bir adım olarak tasarlanmıştır.

2. GÖRME VE GÖRÜNTÜ

Dünya ve dünyaya bakış değişti... J. Baudrillard

Görme, görülebilme ve tersi durumların kişi üzerinde engellenemez bir gerilimi mevcuttur. Görme isteği ve dürtüsü her durumda vardır ve kendini gösterir. Rene Magritte, Foucoult'ya (1995) yazdığı mektupta şöyle der:

‘Düşünce, haz ve acı kadar görülemeyen bir şey. Ama resim bir güçlük getiriyor burada, gören ve görülebilir olarak betimlenen düşünce var. “Les Suivantes”¹ (“Hizmetkarlar”), Velasquez’in görülemeyen düşüncesinin görülebilir bir imgesidir. Öyleyse görülemeyen kimi zaman görülebilir midir? Yeter ki düşünce, sadece görülebilir figürlerden meydana gelsin.’

Burada bahsedilen bize görülebilen düşünceyi düşündürür. Düşünceyi neden görmek isteriz? Nedeni önemli değildir, ama bunu istememiz görmenin öneminin kanıtıdır.

2.1 Mimarlık Mekandan İbarettir

Mimarlar ve düşünürler genellikle bir şeyin daha derinine inme eğilimindedirler, yüzeyde olanı yüzeysel bulur ve önemsemezler, biz ise bunun tersi bir yaklaşım içindeyiz. İletişim yüzeyde gerçekleşir ve yüzey bu sebepten önemlidir. Öte yandan yüzeyin arkasını önemseyenler yüzeyi önemsemezler demek değildir bu, elbet onların teorilerinin de bir görünümü olacaktır. Fakat demek istediğimiz, bizim savunduğumuz –diğerlerinden ne daha çok ne de daha az önemli olarak- yüzeyden başlayarak derinleşir, derinden gelerek yüzeyleşmez. Bu bölümde post-modernizmin kullanıcı ile iletişime girme çabası Las Vegas üzerinden örneklenecek ve bir yüzey olarak kendini gösteren tabela katmanının, insana dair teşebbüsleri iç mekanda, evde nasıl vücut bulabilir konusu tartışılacaktır. Bu vücut öncesinde örneklendireceğimiz gibi nesneler dünyasına ait olmayabilir. Zaten zaman bize imgenin canlandırdığı nesneden daha kalıcı olduğunu göstermiştir (Berger, 2003). Daimi bir hareket

¹ ‘Les Suivantes’ resminin görseli Ek-A da verilmiştir.

² Çok katmanlı çatı tekniği. (Kaynak: <http://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/c/chidorihafo.htm>)

halinde olan bizlerin yaşadığımız mekanlarda bıraktığımız izler ya da mekanların bizim üzerimize olan etkileri, hareketin olduğu boşluk ve boşluğu tanımlayan yüzeylerin her biri bu süreçte bizlere yol gösterecektir. Öyle ki tanımlanan boşluğun, hacimsel sınırlarının ne denli ötesine geçebileceği, algılarımızın ve deneyimlerimizin gördüklerimizi ne kadar yönlendirebileceği araştırılacaktır. Mimarlık mekandan ibaret değildir denmektedir, bununla beraber mimarlıkta mekan yoktur denmemektedir. Mekanın altında ve üstünde aynı anda var olan bir bilinç üstü-bilinç altı durumu işaret edilmektedir bu şekilde. Mekan tasarlama, mekanlar silsilesi kompoze etme, bu akış için fikirler ve teoriler türetme sonsuza dek varlığını koruyacaktır, iddiamız sadece bunun günümüzden farklı olacağı yönündedir. Günümüzde teknolojinin gelişme ivmesi tüm zamanların en yüksek değerine sahiptir fakat bu değişiklikler vücudumuzun birer uzantısı haline gelen akıllı cihazlardan ya da sürekli baktığımız ekranlardan çok da fazla günlük yaşantımıza dahil olmuş değildir. Evlerimize katlar boyu asansörlerle çıktığımız, güneş battığı zaman ışıklarımızı yaktığımız, odamızdan dünyaya açılan bir pencere gibi televizyonlarımıza baktığımız ya da bilgisayarlarımız/telefonlarımız/tabletlerimiz de oyun oynadığımız doğrudur. Fakat evlerimiz maddesel olarak, boşluk ve doluluk halleriyle yüzlerce yıldır değişmemiştir. Farklı amaçlar için özelleşmiş mekanların boyutları, birbirlerine göre konumları, saydamlıkları ya da opaklıklarında gidip gelmeler gerçekleşse de ev hala bildiğimiz anlamıyla kapısı çekilen ve içerde güvende hissedilebilen yerdir. Bize özeldir ve bizim istediğimiz gibi yönlendirilir. Bunca yılda yaptığımız, köylerde serpilmiş halde duran ve yöresel form farklılıkları gösteren yapıları tek tipleştirip üst üste dizmekten öteye gitmemiştir. Pratik yaşamda mekan üretmek hala akademilerde ki idealizasyondan çok uzaktadır.

2.2 Las Vegas'tan Öğrendiklerim

Simge ve imge arasında ki ilişki bir kenarda beklerken öncelikle bahsetmek istediğim bir kaç nokta var. Bu bahsedeceklerimin bir kısmını Las Vegas'ın Öğrettikleri kitabında Venturi de dillendirir. Aslında hepimizin yaptığı, temel de bir iletişim platformu oluşturma çabasıdır. Las Vegas'ta tabelalar olarak yüzeyde kendini gösteren düzensizliğin düzeni (Harvey, 2012), insan ile yapı arasında bir iletişim ara yüzü işlevini görmeye başlamıştır. İşlevini yerine getirmekten başka amaç taşımayan

ticari yapı, üzerine yer alan bu katmanla önünden geçip gitmekte olan insanların algısına uzanmaya çalışır (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : Las Vegas Strip (Url-1).

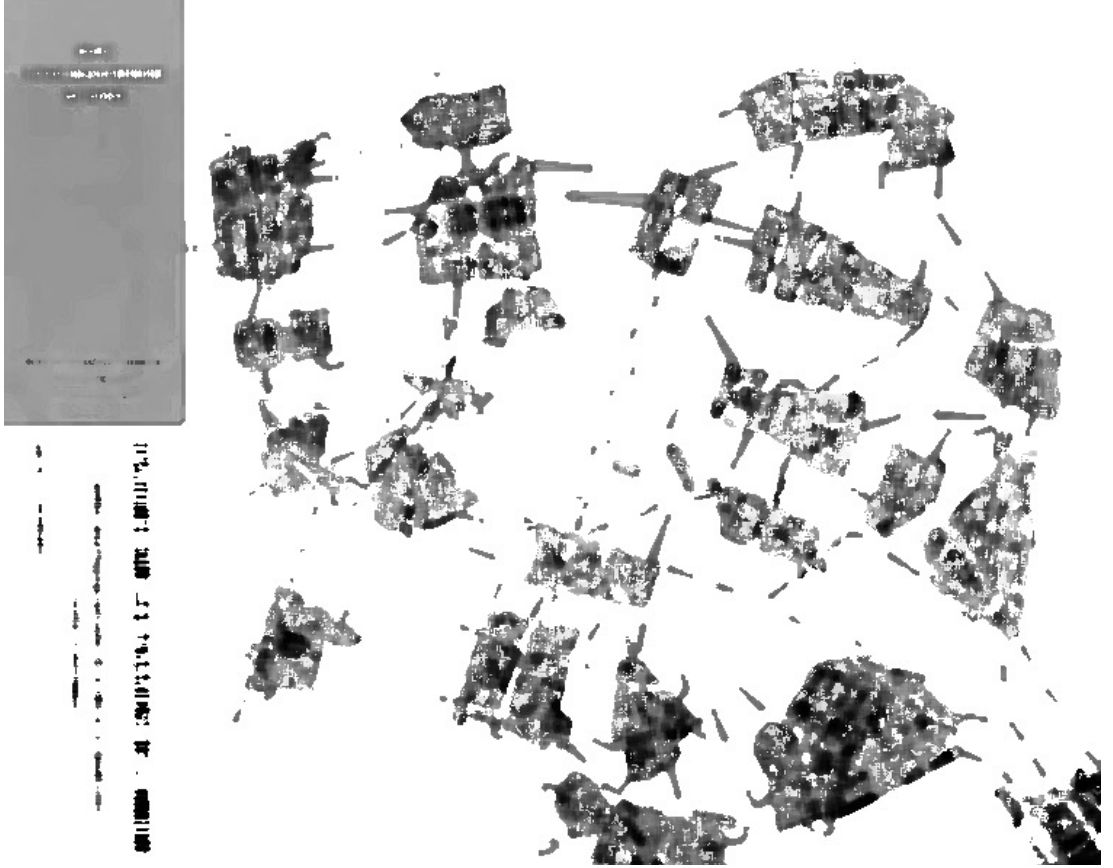
Bir giysi gibi tüm Las Vegas tarafından giyilmiş durumdadır ve bu varlık, diğer her şey ile bir arada, inkar edilemez bir haldedir. Göz ardı edilmiş olan ticari mimari kendi kendine ürettiği yöntem ile geçmişin bir arayışını hatırlatır. Tarihte gördüğümüz bezemelerin, duvar resimlerinin kullanıcı açısından görüntüden öte bir önemi vardır. (Venturi, 1993) bu görme düzleminde ki iletişim çabası nesillerdir kendisini farklı şekillerde göstermektedir. Modern sanatı günlük yaşamdan soyutlayan ve müzelerde kapların arkasına mahkum eden; mekanın mutlak hakimiyetinin en ufak bir muhalefete toleransı olmayışıdır. Bu noktada biz bir çözüm önermek istemekteyiz. Modern mimarlığa görme üzerinden, tıpkı Las Vegas'ın otoban ölçeğinde araba içinde ki kullanıcılara yaptığı gibi, evlerimizin içine bir katman giydirmek ve onunla daha rahat iletişim kurabilir hale gelmek. Bu uygulamamanın kamuda pek çok uygulaması mevcut bulunmaktadır ve ileriki bölümlerde bunların açılımlarına yer verilecektir. Bizim bahsettiğimiz aynı şeyin, Las Vegas'ta ki bağlamıyla evin içine sokulması fakat kalıcı olmaması, aksine bir devinim ve süreklilik içinde vuku bulmasıdır. Adeta bir müzik dinleme eylemi gibi, evimizin de 'mekanlama' eylemi olarak hayatımızda yer edinmesini sağlamaya çalışmaktır.

2.2.1 Görme gözle olur

Yapı üzerinde ki bezemeler ve resimler özne ile görsel bağlamda buluşur. (Venturi, 1993) Görme duyusu öznenin algılarının lokomotifidir. Önce görür sonra gördüğümüze yöneliriz, içine girer duyar, koklar ve dokunuruz. Berger (2003), görmeyi çocuğun ilk deneyimi olarak tanımlar, çocuk konuşmayı öğrenmeden önce hakkında konuşacağı şeyleri görür ve tanır. Bu demek değildir ki diğer duyular görme kadar önemli değildir, bu sadece görgünün diğerlerinden zamansal dizilimde önce olduğunun göstergesidir (Pallasma, 2005). Bununla birlikte yanılısamaya en yakın olan duyumuzda görmedir. İllüzyonlar onun için üretilmişlerdir, sihir gördüğümüz ama inanmadığımız şeyde kendini gösterir. Şaşma, korkma, rahatlama ya da gerilme gibi bir çok duyguyu gördüklerimiz üzerinden yaşayabiliriz. Burada bir kez daha belirtmek isterim ki diğer duyularımız üzerinden yaşayamayız demek değildir bahsettiğim, sadece görmenin öncü olduğudur. Görme üzerinden tasarlayacağımız bu sistem elbet ki işitsel unsurlar içerebilir yahut diğer duyu organlarımıza da hitap edebilir. Gördüğümüz şeyler beynimizde imajlar, anılar olarak kodlanır ve görmediğimiz anlarda yeniden görmemize olanak tanır. Görmenin bu ikinci boyutunda artık gözlere ihtiyaç yoktur fakat daha önce görmediklerimizi de zihnimizde yeniden çağırmamız mümkün değildir. Bu sebepten algı gördüklerimizi kontrol edemeyeceğimiz ölçüde manipüle etse de, görme gözle olmadan, gözle olduğu ile aynı kabul edilemez. Bahsettiğimiz uyuma ve uyanma da görme, daha çok görme ve daha çok görmedir. Bu noktada görme ile algı arasında ki çizgi bulanıklaşmakta, algımız arttıkça görmemiz de artmaktadır.

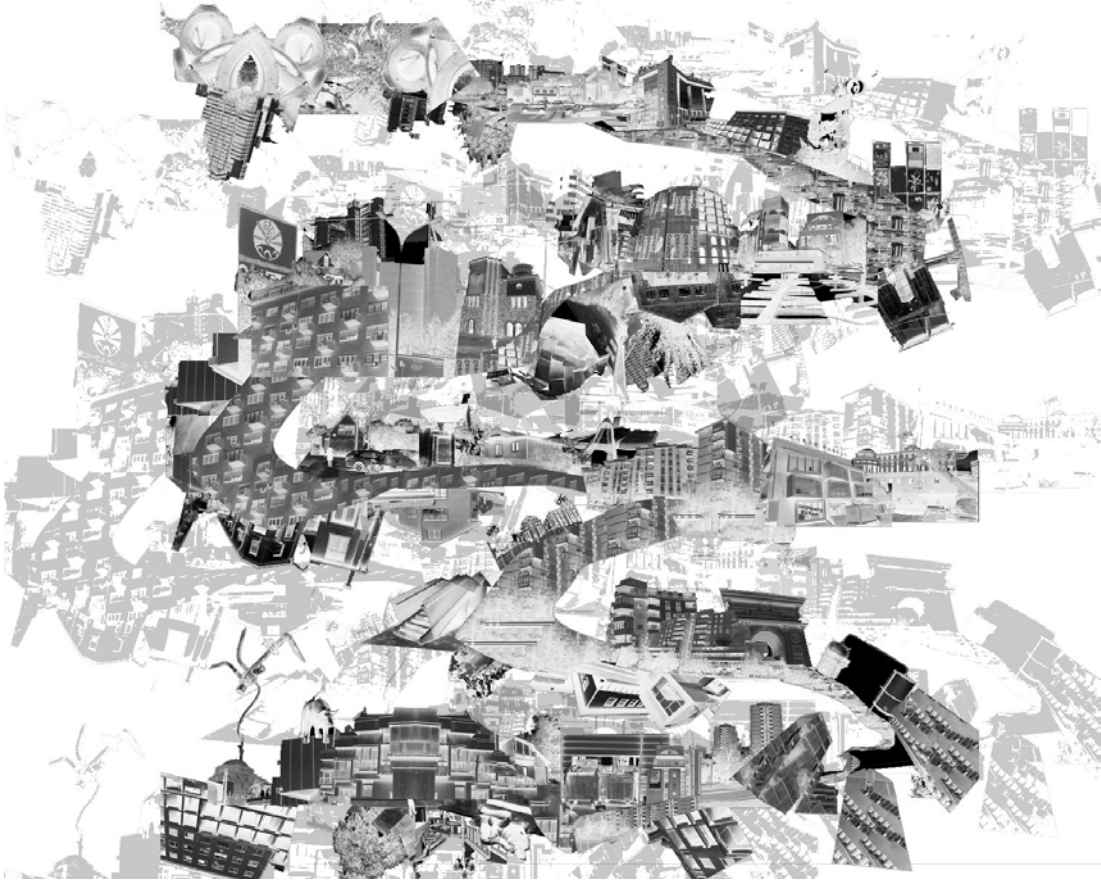
Merlau-Ponty (2008), bilimi gerçekliğin temsili olarak tanımlar ve bu tanım üzerinden algının bilime dahil edilip edilmemesi gerilimini bitirmeyi amaçlar. Bahsettiği gerçekliği gözümüzün gördüklerinin ötesinde maddenin var oluş biçimlerine dayandırır ve zihnimizin bunu tam anlayamayacağından ancak bilim sayesinde açıklamaya yaklaşabileceğinden bahseder. Yani görünüşü, görünüş olmasından dolayı küçümser ve gerçeği onun arkasında arar. Ardından aradığını bulamayacağını kabul eder ve asla bilemeyeceğimiz gerçekliğe en yaklaştığımız anın bilimle ortaya çıktığını söyler. Sözü geçen bilim, araştırmacının öznelliğinin daima var olduğu ve yaptığı araştırmaları etkilediği bir bilimdir. Bu noktada başta küçümsenen *görünen* kavramı akla şu soruyu getiriyor; aslında öznenin ve nesnenin özü bu denli bulanıkken, aradığımız gerçek belki de gözümüzün önünde olabilir mi?

Debord'un Paris haritası (Şekil 2.2), Paris'in fiziksel gerçekliğinden bağımsız fakat içinde geçen yaşamın belli bir kullanıcı üzerinde ki etkileri konusunda son derece anlamlıdır. Bu nokta da şehrin temsili, şehrin kendisinin rafine edilmiş ve cisminden daha farklı anlatımların izlenebildiği yeni bir ortama dönüşmektedir ve bu temsil üstünden yapılan okuma biçimi itibariyle bir uyanma barındırır. Uyanma kavramı aynı şeyin farklı algılanışlarında da kendini göstermekte ve yöntem olarak bu değişimlere mesnetlenmektedir.



Şekil 2.2 : Guy Debord- Paris haritası (Url-2)

Aynı şekilde Üsküp şehrinin kişisel deneyimlere dayandırılarak çıkarılmış haritasında evler, yollar, büyük ve küçük ölçekli kamu yapıları, heykeller ardı ardına temsil edilmişler ve bir yol tanımlamışlardır (Şekil 2.3). Oysa şehrin içerisinde böyle bir ardıllık, yahut böyle bir ölçek ilişkisi mevcut bulunmayabilir. Burada amaç, kişinin hislerini nesnelerin önüne geçirmek ve bireyin kendini en yüksek seviyede ifade etmesiyle iletişimin kalitesini arttırmaktır.



Şekil 2.3 : Üsküp haritası. Ecem Ergin, 2013

2.2.2 Mimaride giyen ve giyilen

İnsan ilk barınmaya başladığından beri, zaman zaman bulunduğu mekanın iç algısıyla dış görünüşü çelişkiler yaşamaktadır. Daha mağaralardayken bile, dışardan dağ olan bir kütle içerde tünellere ya da çok daha küçük ölçekli mekanlara çevrilmiştir. Peribacalarının içinde gelişmiş olan şehir bunun bir örneğidir (Şekil 2.4). Yollar, kiliseler, evler ve depolar hepsi benzer şekillerden oluşmuş doğal kütlelerin içine oyulmuş durumdadır. Aynı coğrafyadan bir başka örnek olan Karaman'da ki depolar da bir dağa oyulmuş, birbiriyle bağlantısı olmayan ve dışardan ulaşılan hacimler olarak kendilerini gösterirler (Şekil 2.5). Benzer bir tipoloji farklı bir uygulama alanında karşımıza çıkmış durumdadır ve bu bizi şaşırtmaz, çünkü geçmişimizden kalan nesnelere anlamlarından soyutlanmış bir bakma gerçekleştiririz.



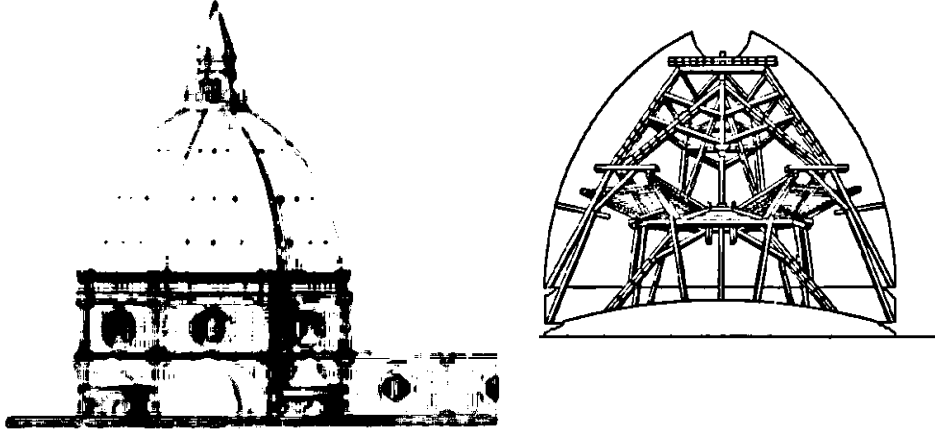
Şekil 2.4 : Kapadokya doğal şeklin içinde yapay yaşam. (Okursoy, 2012)



Şekil 2.5 : Karaman Taşkent, dışı dağ içi depo (Url-3)

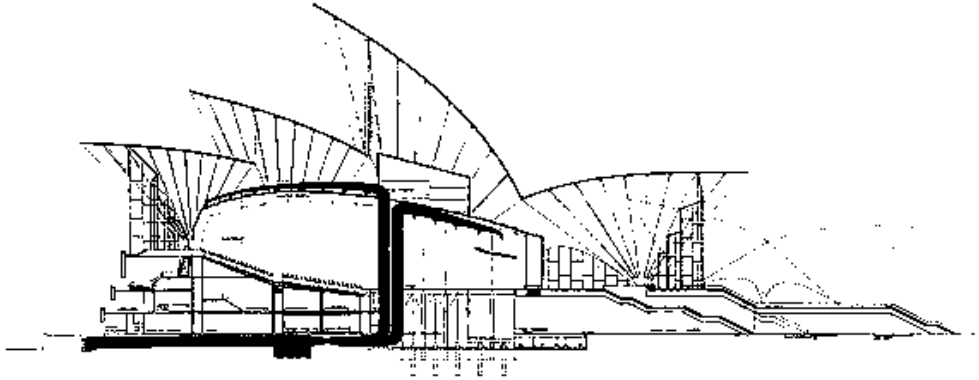
Onlar artık saf varoluş biçimleriyle bizdedirler ve bu bize nesne-anlam ayrımını müjdeler. Çin/Japon geleneksel mimarlığının tipik çatı yapım tekniği olan

chidorihafu² ile inşa edilmiş yapılar dışardan yüksek ve katmanlı dururken, iç mekanları son derece naif ve küçük ölçeklidir. Bunun bir çok farklı dönemde, bir çok farklı örneği sürekli kendini göstermektedir. Brunelleschi'nin kubbesine baktığımız zaman içi ile dışının birbirinden bağımsız iki katman olduğunu görürüz (Şekil 2.6).



Şekil 2.6 : Brunelleschi'nin kubbesi-iç/dış (Url-4)

Dışardan algılanan yüzey, içtekine göre yükseltilmiş ve kentsel algıda düşeye vurgu sağlanmıştır ya da Utzon'un Sdney Opera Binası'na baktığımızda, normal bir opera salonu planında olan yapının üstü, iç mekandan bağımsız dev deniz kabuklarıyla kapatılmıştır (Şekil 2.7). Bu kenti tanınabilir kılmakta ve kimlik kazandırmaktadır. Tek defaya mahsus bir uygulama ile kent tek bir fotoğrafı ile kendini belli eder konuma gelmektedir.

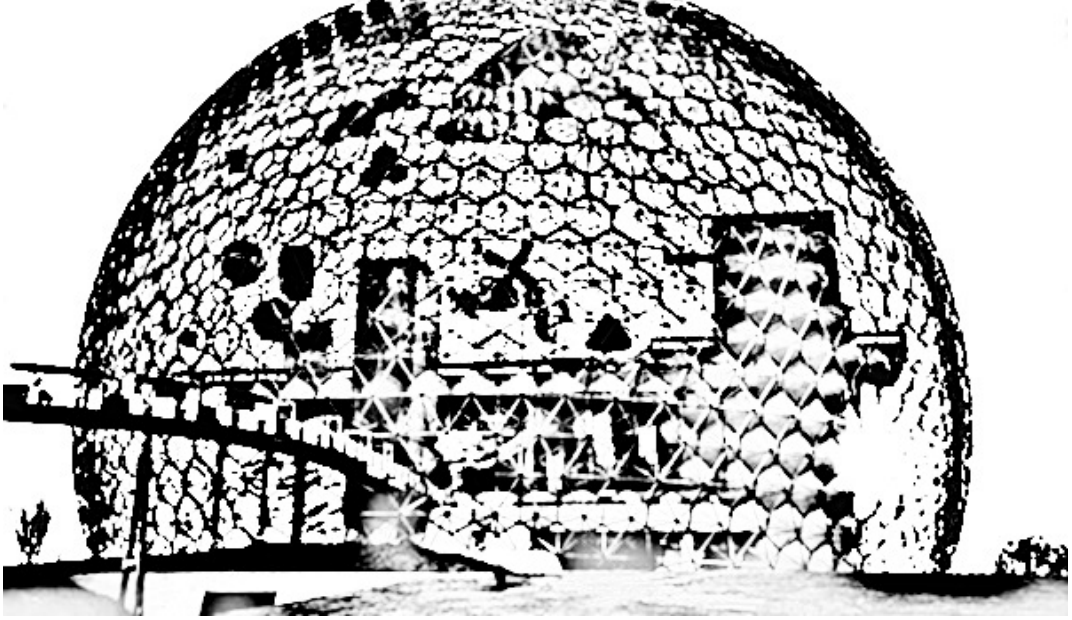


Şekil 2.7 : Sydney Opera Binası'nın Kesiti (Url-5)

Aynı uygulamanın farklı ölçekleri de mevcuttur. Buckminster Fuller'in Expo için tasarladığı jeodezik küre de içinde ki platformlardan bağımsız bir duruş sergiler

² Çok katmanlı çatı tekniği. (Kaynak: <http://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/c/chidorihafu.htm>)

(Şekil 2.8). Fuller aynı yöntem ile dev bir kubbeyi daha sonra New York'un üzerine uygulamayı önermiştir; bu sayede sadece kışın kar temizleme masrafından edilen karla az zamanda maliyetin telafi edebileceklerini söylemiştir (Şekil 2.9). Daha bir çok şekilde örneklendirilebilecek bu durum, Las Vegas'ta aldığı hali ile giyilen katmanın sadece yüzey olarak bile iletişime dair neler barındırabildiğini anlatır.



Şekil 2.8 : Buckminster Fuller, Expo (Url-6)



Şekil 2.9 : Buckminster Fuller, Newyork'a Kabuk (Url-7)

2.2.3 Giyilenle entegrasyon

Bazı durumlarda sonradan eklenen katman, var olanın kalıcı, ayıramayacak bir parçası haline gelir. Eklemlenmeden önce olan, gerçekliğini yitirmeye başlar ve eklenenle birlikte daha önce tanımlanmadıkları gibi bir bütünlük tarifler. Bazı durumlarda bütünü oluşturan parçaların ayrı ayrı tanınabilirliği tamamen ortadan kalkarken, bazı durumlarda da fark edilebilir olsalar bile yerlerinden ayrıldıkları anda geride kalanın hem fiziki gerçekliğini hem de algısal etkisini yok etmeye varabilecek denli birbirlerine gömülmüşlerdir. Frank Gehry'nin kendi için yaptığı evde gerçekleştirdiği dönüşüm buna örnektir. Gehry bir yapı seçmiştir ve üzerine getirdiği eklemeler ile onu bağlamından koparıp yeni bir anlama kavuşturmuştur. (Zizek, 2008)



Şekil 2.10 : Frank Gehry Evi (Url-8)

İki katlı, bahçe içinde, rasyonel tasarlanmış olan bu ev, Gehry'nin müdahaleleriyle dönüşerek öncekinden başka bir boyutta algı ve işlev tanımlamaya başlamıştır (Şekil 2.10). Kütüphane telleri, sanayi tipi demir levhalar gibi malzemeler üretim amaçlarının dışına çıkarak, kalıcı konut olarak kullanılan bir yapıya eklemlenmiş ve zaman zaman mevcut bölümlerin doluluk boşluklarını değiştirerek, zaman zaman da yeni bölümler tanımlayarak bir bütünün parçaları haline gelmişlerdir (Şekil 2.11). Bu bir araya gelişlerin büyük bir kısmı yapıyı tek defaya özgü bir duruma sokmak, heykelvarileştirmek, karşısında duran kişinin hislerini etkilemek ve mimarın, mimariye bakış açısını yansıtmak içindir.



Şekil 2.11 : Frank Gehry Evi (Url-9)

Aynı zamanda Maison de Verre’de 1931 yılında zamanın teknolojisini oldukça zorlayarak benzer bir entegrasyonu gerçekleştirmiştir. Var olan bir betonarme apartmanın zemin artı iki katı yerinden alınmış ve çelik strüktürlü başka bir düzenleme getirilmiştir (Şekil 2.12). Öncesinde ev olarak kullanılan hacimler bu yeni oluşumda aynı zaman da bir dış hekiminin ofisi görevi de görmeye başlamışlardır. Apartmandan tamamen bağımsız girilen ve işleyen bu makina kendisini ve altında konumlandığı apartmanın algısını değiştirmiştir (Şekil 2.13).



Şekil 2.12 : Maison de Verre (Url-10)



Şekil 2.13 : Maison de Verre (Url-11)

2.3 Uyanma Görüntü İlişkisi

Gözümüz ve gördüklerimiz uyumak eylemi ile en yakından ilişkilendirdiğimiz iki şeydir. uyumak için önce gözlerimizi kapatırız ve yeni bir şey görmeme durumuna geçeriz. Hatta gözleri açık uyuyanlara hayret eder, aramızdan ayrılanların bile daldıklarına inandığımız ebedi uykularında rahat etmeleri için gözlerini kapatırız. Nasıl uyumak eylemi görmenin geçici bir sekteye uğratılması halini alıyorsa, uyanma

eylemi de görmenin yeniden gerçekleşmesi olarak tanımlanabilir. Uyanmak ve uyandırmak, beyni ve bedeni bir çok durumda bir çok şekilde yakalayabilir. En basitinden günümüzün en büyük iletişim aracı haline gelmiş hareketli görüntülerin icrasının geniş bir kısmını oluşturan sinemalarda kurgu bunun üzerinden tanımlanmaktadır. Genel olarak Amerikan sinemasında yer etmiş *beş saniye kuralı* dahilinde, her bir plan en fazla beş saniye boyunca izletilir ve obje değişmese bile plan değiştirilerek izleyicinin uyanması hedeflenir. Aynı şekilde ilgilisi ve konsantrasyonu çabuk dağılan çocuklara yönelik oyuncaklar da yine periyodik olarak çocuğun ilgisini yeniden ve yeniden cezbetmek için tasarlanmıştır. Yanıp sönen ışıklar, hareket eden bölümler ya da çıkardıkları sesler ile bu oyuncaklar çocuğu defalarca uyandırmayı amaçlarlar. Çok daha ticari bir örnek olan şehir reklamlarında ise bu uyandırmanın mekanik ya da dijital iki farklı versiyonuyla karşılaşırız. Mekanik olarak belli sürede bir makara sistemi ile değişen afişler ya da şehirlerin merkezlerine kurulmuş dev ekranlarda sessiz olarak dönüp duran görüntüler kullanıcıların dikkatini cezbetmek, onları uyandırmak için yerleştirilmiştir. Bazı gerçeklerin ne amaçla kullanılacaklarını kontrol etmek bizim için mümkün olmayabilir, bu ticari kullanımları tüketime hizmet etme metaları olmaları bağlamında eleştirebilir hatta küçük görebiliriz fakat onlara biçtiğimiz değer, tasarlanmaları esnasında hedef aldıkları durumların gerçekliğini değiştirmez. Bu durumda biz onlar ile paralel bir eylemi öncelikle daha fazla iletişim ardında da yaratıcı süreçler de, sürece yeni bir boyut kazandıracak bir edinim olarak önermekteyiz. Fakat yine de bu öneri başka bir zaman da ve başka bir yerde farklı amaçlarla kullanılabilir. Bize düşen, iyi niyetimizi hazır beyan edebilecekken, beyan etmektir.

3. UYANMA

Uyuma ve uyanma silsilesi binyıllardır vardır. Dünya bu dengeyi koruyabilmek için durmadan dönmektedir. Gece ve gündüz, ardı arkasına toprağı ve suyu uyutur ve uyandırır. Bu uyuyuş ve uyanış, rüzgarları, yağmurları, bulutları doğurur. Doğumlar çoğalır, deniz buluta verdiği suyun karada ağaç olmasını ister. İstedğini bilebiliriz, bu sayede ağaç meyve verir, meyve çürür ve toprağa düşer. Toprakta birleşen sular yeniden denize akar, deniz verdiği alır, dünya döner.

Dünyada yaşayan insanlar dünyayla uğraşmadan edemezler. Kendileri için onu sürekli şekillendirirler. Parçalarını kullanır, parçalarını atarlar. Köyler kurulurken de bu böyledir, kentler kurulurken de metropoller kurulurken de. İnsan sürekli dünyaya müdahale eder, ardından da birbirine. Toplumlar toplumları yönlendirir, yönetir. Sistemler kişileri istiflemek için icat edilmiştir. Bu öncesi ve sonrası olmayan akışta değişmeyen şey harekettir.

İnsanlar inşa eder, ayırmak ve birleştirmek için. İnsanlar pek çok farklı biçimde duvar inşa edebilirler, hatta inşa etmek demek her zaman cismi bir var ediş tariflemeyebilir. Duvarlar bazen bizleri birbirimizden ayırmak için varken, bazen bizi ve sevdiklerimizi çevrelemek için vardır. Geniş bir yol, tanımladığı boşluk ile iki yakası arasında bir duvar tanımlar. Bazı duvarlar düzlem olarak var olurken, bazı duvarlar kalınlaşarak kendileri bir yaşam alanı oluştururlar. Toplumun farklı kesimleri arasındaki gerilim bir araya gelmelerini engeller, beyinlerdeki duvarlar şehirlerdeki duvarlardan daha çok şey ayırır ya da birleştirir (Mollaahmetoğlu, 1998).³ Kentler zaman zaman buna hizmet edecek şekilde, zaman zaman da bunu engelleyecek şekilde tasarlanır. Olimpiyat stadının şehrin atıl kalmış bir bölgesine yapılması, yardımlaşma ruhunu işaret ederek, her kesimden kişinin çeperlere gitmesini ve orada olup biteni deneyimlemesini sağlar. Aynı şekilde sosyokültürel

³ Temmuz 2012’de Selanik’te gerçekleştirilen ‘Selanik Şehir Duvarları (Thessaloniki City Walls)’ çalıştayını kapsamında, Araş.Gör.Dr. İrem Mollaahmetoğlu tarafından hazırlanan konferansta anlatılan *duvar* kavramından esinlenilmiştir.

açından geri kaldığı iddia edilen bir kent parçasının ortasına ya da yakınına üniversite inşa etmek bu gerilimi azaltmaya niyetlenebilir. Tabi ki sadece bölgeye gitmek yetmeyecektir, gidilen bölgede bir koza gibi yaşamak ile o bölgeye hiç gitmemek arasında bir fark yoktur. Gidilen bölge ile iletişim kurulabildiği, yerli ve yeniye buluşturabildiği ölçüde girişimler başarıyla sonuçlanır. İşte bu başarı ve başarısızlıkların her biri uyku ve uyanışı tariflerler. Uyanma nihai bir hedefi olmayan haldir. Her uyanış kendinden önceki ki ve sonrakilerden sadece biridir ve bunun bilincindedir. Bu süreklilik yüzünden çoğu zaman fark edilmez bile, oysa devrimlerin tetikleyicileri yine bu uyanışlardan geçmektedir. Duvar kavramındaki çeşitlilik gibi uyanış kavramı da çeşitlidir. Pek çok farklı boyutta ve biçimde gerçekleşen olayların her biri bir uyanışı tanımlayabilir. İşte bu sebepten, bu tezde soru da uyanmadır, cevapta uyanmadır.

3.1 Tekrar-Tasar Uyanışı

Özellikle belli bir hedefe ulaşma yolunda, yoktan var etmeye odaklanmış kişilerin kat edeceği bir süreç olan aynı şeye farklı şekillerde bakma ihtiyacı da bir çeşit uyanma, uyandırılma oyununa dönüştürülebilir. Kavramı farklı temsil araçları ile defalarca manipüle etmek mümkündür. Bu manipülasyonun sonucunda ortaya çıkacak olan varyasyonların her biri kavramın kendisinde ait fakat bir o kadar da farklı, kendi başlarına anlam ifade eden üretimler olacaktır. Tasarım sonu bilinmeyen bir yoldur ve sürprizlere açık olduğu sürece yenilik ile nadiren karşılaşılabilir.

Gördüğümüz her şeyi onlar hakkında ya da benzer konularda edinmiş olduğumuz deneyimler üzerinden algılarız. (Maleviç, 1915) Bu durumda zaten haberdar olmadığımız bir şeyi tasarlamamız mümkün değildir fakat neyden haberdar olduğumuzun farkında olmamamız çok kolay içinde uyanabileceğimiz bir bilinç boyutudur. Uyanma kişiyi her zaman ve her koşulda yakalayabilecek yapısal bir oluşturmaktır. Defalarca uyanabilir, aynı şekilde defalarca uyuyabiliriz. Bu gidişler ya da gelişler ise yaratıcı sürecin besinleridir. İşte bu noktada aynı objeye yolda olmanın keyfini çıkararak farklı şekillerde yaklaşılarak üretilmiş bir dizi örnek sunacağız.

3.1.1 Edebiyat tekrar ilişkisi (edebiyat ile uyanma)

Kişinin kendini ifade etme yöntemleri sayabileceğimizden çoktur. Kimi zaman bu yöntemler dil gibi millete bağlı ve belli bazı özellikleri barındıran gruplara

yönelikken, kimi zaman da dil-ötesi/millet ötesi bir duruş sergiler. Bir şeyin millet-ötesi olması, olmamasından daha iyi olduğu için değil, daha evrensel olduğu için araştırmamızda ön plandadır. Pek çok farklı toplum tarafından aynı ya da farklı diller de defalarca yeniden yorumlanabilmiş konular/efsaneler mevcuttur. Özellikle mitolojik hikayeler Avrupa'nın sanayi devrimiyle birlikte kendi geçmişini en iyi şekilde pazarlayabilmesine bağlı olarak dünyanın dört bir yanına yayılmıştır. Shekapere'in 450. Yılı olan 2014'te tüm dünyada etkinlikler düzenlenmektedir ve bu etkinlikler de yine Avrupa lokomotiflidir. Dille üretilmiş pek çok paylaşım örneklenebilir fakat sözlü aktarımları bir kenara bırakacak olursak sadece bu tezi yazarken bile her millet ve dilden pek çok örnekle aynı fikrin yoğurulduğunu görmek bize insan için sadece insan olmakla ilgili bir yolun varlığını işaret eder. Resimler ve binalar barındırdıkları kültürel öğeleri, kültür dışı kişilerle cömertçe paylaşırlar. Bu paylaşımlar mimarlığı sonsuzlaştırır. Kenti var eden bir araya gelmiş binalar silsilesi gibi, metni var eden bir araya gelmiş cümleler silsileleri vardır. Nasıl masif şehir dokusunda karşımıza çıkan boşluklar ya da ovanın ortasında duran yapı algımızda bir uyarılma yaratıyorsa, metinlerde de yaşanan yabanculaşmalar benzer uyarılara işaret edebilirler. Uyanma kavramıyla anlatmaya çalıştığımız şey, herhangi bir ortamda gerçekleşebilecek bu beklenmedik karşılaşmalardır. Oğuz Atay'ın Tehlike Oyunlar kitabında karşılaştığımız *satırbaşı* kelimesi bahsettiğimiz uyanışa örnektir (2010):

'En son kurulan medeniyet ekmek medeniyetidir. Bu medeniyetin sürekli oluşunu sağlamak için, ülkemizin birçok yerinde, buğday yetişir. Fakat, ülkemizde en çok yetişen, köylüdür. Köylü, bütün iklimlerde yetişir. Köylünün yetişmesi için, çok emek vermeğe ihtiyaç yoktur. Köylü bozkırda yetişir, yaylada yetişir, ormanda yetişir, dağda yetişir, kurak iklimde yetişir, ovada yetişir, sulak iklimde yetişir. Çabuk büyür, erken meyva verir. Kendi kendine yetişir, kendi kendine meyva verir. Biz köylüleri çok severiz. Şehre gelirlerse onlardan kapıcı ve amele yaparız. Satırbaşı. Ülkemizde dağ vardır, ova vardır, akarsu vardır, tepe vardır, içi taranmış çokgenlerle gösterilen şehirler vardır, girintili çıkıntılı kıyılar vardır, çakıl parçalarına ve kuşlara benzeyen göller vardır, ağzını açmış sivri burunlu ve kuyruklu bir kurbağaya benzeyen bir iç denizimiz vardır, yeşil düzlükler ve kahverengi yükseltiler vardır. Bu görünüsüyle ülkemiz, ilk bakışta, başka ülkelere benzer. Bu bakış, kuş bakışıdır. İlkbaharda ülkemiz yeşillenir; sonbaharda, eski bir harita gibi sararır, solar. Satırbaşı.'

3.1.2 İmaj tekrar ilişkisi (imaj ile uyanma)

Andy Warhol'un süpermarketlere ve sıradan günlük yaşantıya dikkat çekmeyi amaçlaması, kişiye '*modern dünyayı geçip gitme, ona bak, onu da sev, oda güzel!*' demesi, çağdaş insan için bir çıkış kapısı olmuştur ve bu kapıdan çıkan özne

Warhol'un eliyle çoğaltarak biricikleştirdiği domates çorbalarıyla karşılaşmıştır (Şekil 3.1).



Şekil 3.1 : Warhol'un domates çorbaları (Url-12)

Biricik olmak, olmamaktan iyi olduğu için değil fakat o noktaya dikkat çekmek için yapılan bu atılım, modern dünyada eskiyi özleyen toplumu dair tasarlanmış bir uyanış niteliğindedir.

Geçmişten günümüze pek çok kez tekrarlanan bir başka durum ise kadının toplumdaki konumu sebebiyle kamusal duyurularda oturtulduğu pozisyonudur. Erkek kadını izlemek ister, kadın ise kendisini izlenecek bir şey olarak görür (Berger, 2003). Bu kadının temsil yöntemini aşıp izleyiciyle temasa geçtiği, izlendiğinin ve izleyeninin farkına vardığı bir takım pozların farklı araçlarla tekrarlanmasını getirir. Günümüzde de bir takım cinsiyetçi yaklaşımlar kadın için pek çok alanda kendini göstermekte ve kapitalizm istediğini elde etmektedir. Kapitalizm için pazarlanmayacak hiç bir şey yoktur, 'pazarlanmayacak şeyler vardır' demek bile pazarlanabilir bir şeydir.

Berger'in (2003), Görme biçimlerinde yayınladığı imgesel denemelerden bir kısmı kadının erkek tarafından algılanışı ve kendini algılayışı üzerine sezgiler üreterek algımıza uzanır. Omuzunun arkasından geriye bakan kadın Rönesans tablolarından sonra reklam dünyasının görsellerine aktarılmıştır ya da çıplak şekilde uzanarak vücudunu sergileyen kadın daha sonra fotoğrafta tekrarlanmıştır ve hala da tekrarlanmaktadır (Şekil 3.2).



Şekil 3.2 : Aynı pozu tekrarlamak (Url-13)

Resimlerde kullanılan imgeleri fotoğrafta tekrarlamak sık karşılaşılan bir durum olmakla birlikte, tek karşılaşılan durum değildir. Resimlerin sinemada ya da yine resimde veya sayısal grafik olarak tekrarlandığı görüldüğü gibi, fotoğrafların resmedilmesi de mümkündür (Şekil 3.3 ve Şekil 3.4).



Şekil 3.3 : Aynı pozu tekrarlamak (Url-14)



Şekil 3.4 : Aynı pozu tekrarlamak (Url-15)

3.1.3 Müzik tekrar ilişkisi (müzik ile uyanma)

Ritim duygusunun en baskın alanı müziktir. Dünyanın her yerinde kültür toplulukları kendilerine ait dillerle beraber müzikler de geliştirmişlerdir. Coğrafya ne kadar değişirse değişsin değişmeyen, müzik dediğimiz şeyin seslerin tekrarı olmasıdır. Bir ses bir diğerini izler, iki ses arasında ki zaman değişir, iki sesin birbirlerine göre kalınlık ya da incelikleri değişir, şiddetleri değişir fakat ikinci sesin gelecek olması değişmez. Bu tekrarlar çoğu aza indiren değil, aksine olasılıkları var eden tekrarlardır. Heyecanla bir sonraki sesi bekleyişimiz, bizi olduğumuz mekandan ve zamandan koparıp kendi yoluna katar. Bu katılış ile çoğalırız, kendimizi güçlü ya da güçsüz, mutlu ya da üzgün hissederiz. Müzikteki tekrar onu var eden şeydir. Var olan müziğin devamı süresince de, pek çok farklı şekilde uyarılırız. Ani inişler/çıkışlar, tanıdık ya da yabancı bölümler algımıza uzanır ve bizi uyandırır. Ana dilimizde yazılmış bir metnin anadili başka olan biri tarafından okunmasıyla şaşırtır ve uyarırız. Bildiğimiz kelimelerle yeniden tanışmamıza vesile olan bu süreç bizi uyandırır.⁴ Aynı zamanda müziğin her başlaması ve her bitişi de bir uyanış tanımlar. Sessizlikten sese ve sestten sessizliğe yapılan geçişlerle değişiriz. Müzik bizi alır ve geri bırakır. Yolculuğu, yolculuğa çıkan kişiden farklılaşmış olarak bitiririz. Müziğin kendisi gibi bu da tekrar eder. Tabi önemli olan dinleyebilmektir. Dinlemesini bildiğimiz zaman duyduklarımızdan birkaçı mutlaka bizleri etkileyecektir. Dünya öyle bir yerdir.

3.1.4 Sinema tekrar ilişkisi (sinema ile uyanma)

Sinema kendisi başlı başına bir imaj-tekrar silsilesi olduğu için, sonsuz bir döngü tanımlamaktadır. Videolar çekilir, ardından montajlanır ya da montajlanmaz fakat her bir ardıl imaj varlığını sürdürür. Bu statik durumda olan imajların arka arkaya görülmesi ise beyinde hareket olarak algılanır.

Edebiyatta olduğu gibi sinemada da aynı konunun farklı bakış açılarıyla defalarca irdelenmesine rastlanır. 11 Eylül saldırılarından, mitolojik hikayelere, Romeo ve Juliet'ten Süpermen ya da Spiderman'e kadar pek çok konu farklı zamanlarda farklı kişilerce farklı bakış açılarıyla kurgulanmıştır. Günümüzde video üretmek hemen herkesin ulaşabileceği bir takım donanımlarla sağlandığı için de kişiler sonsuz

⁴ Bahsedilen durumun ses kaydının karekodu Ek B de 'manipüle edilmiş ses' başlığı ile verilmiştir.

biçimde ve sonsuz yerde, kaygılı ya da kaygısız olarak kendilerini veya başkalarını kaydetmekte ve bu kayıtları dünyayla paylaşmaktadırlar. Burada etkileyici olan üretimin nitelikliliği ya da niteliksizliği önemsenmeden üreticilerin defalarca üretilmiş bir şeyi yeniden ve kendi bakış açılarıyla üretme motivasyonlarıdır. Birey bireyliğini önemsemekte ve diğerleriyle paylaşmaya dair bir istek beslemektedir. Toplum belki de hiç bir zaman bugün kadar bireyselliğinin bilincinde bireylerden meydana gelmemiştir.

Güncel müzik icracısı Pharell Williams ‘Happy’ adlı şarkısına 24 saat süren bir klip çekmiştir. Bu süre içerisinde parça devamlı olarak kendisini tekrar eder fakat biz her seferinde farklı bir yerde farklı bir insan görürüz, bu insanlar açık-kapalı, gündüz-gece fark etmeden bir yerlerde yürümekte, koşmakta, dans etmektedirler. Bu klipin yayınlanmasından kısa süre sonra dünyanın dört bir yanından kendilerini şarkı ile özdeşleştiren bireyler aynı şekilde videolarını çekip internete yüklemeye başlamışlardır. ‘World wide happy’ başlığı altında toplanan bu videoların içinde yaş, statü, ırk, din, millet fark etmeden herkes aynı müzik altında birleşmiş durumdadır. Bu birleşme o denlidir ki Amerikan film endüstrisinin sinemaya uyarladığı ve tüm dünyada direnişin sembolü haline gelen V for Vendetta maskesini giymiş Afrikalı bir kadını pembe çarşafı içinde Somali topraklarında görür oluruz (Şekil 3.5). Sosyal medyada bu örnek gibi pek çok seri bulmak mümkündür. Bulabileceğimiz her örnekten ortak olarak çıkarabileceğimiz sonuç ise, kişilerin pek çok kez yapılmış bir şeyi kendi yöntemleriyle bir kez daha yapmak istemeleri, ardından da bu üretimlerini dünyanın geri kalanıyla paylaşma arzularıdır. Bu, günümüz teknolojileri sayesinde bireyselliği son derece ön plana çıkararak kamusallaşma/sosyalleşme çabası, bize gelecekte izlememiz muhtemel insan davranışlarına dair ipuçları vermektedir.



Şekil 3.5 : Happy videosundan görüntü, Somali, 2013, (Url-16)

3.1.5 Mimarlık tekrar ilişkisi (mimarlık ile uyanma)

Mimarlık dediğimiz şeyin ne zaman başladığını ve ne olduğunu tanımlamak pek de mümkün değildir. Kişinin barınmaya karar verdiği andan sonra içinde, üstünde, dışında vakit geçirdiği her yer ve her şey bu bağlamda ele alınabilir, fakat tesir alanını bununla sınırlamak ya da daha neler ekleyebileceğimize nihai bir karar vermeye çalışmak anlamlı olmayabilir.

Mimarlık tekrar ilişkisi, neredeyse insanın doğurganlığı kadar çok karşımıza çıkmaktadır. Nesillerdir evler, okullar, ibadethaneler ve dahaları defalarca inşa edilmiş ve yıkılmıştır. Geçmişin deneyimi bellekler yoluyla dünden bugüne aktarılmış, tecrübeler modern mühendislik sebepleri açıklamadan çok önce çözümler üretmiştir. Mimarlık içinde sonsuz ihtimali barındırma olanağına sahip ender alanlardan biri olarak, herhangi bir konuya pek çok farklı yaklaşımın aynı ölçüde faydalı olmasını mümkün kılar (Yürekli, 2012). Bu bir araya gelişler evleri, mahalleleri, şehirleri inşa eder. İnkâr edemeyeceğimiz ölçüde bizimledirler ve hayatlarımızı etkilemektedirler. İçlerinde, dışlarında ya da başka yerlerinde yaşadığımız yapıları yok saymamız anlamsız bir girişimdir.

Mimarlık bizi kent içinde seyrederken sürekli uyarmaktadır. Yapıları görür ve iletiriz. Şehirlerin kendilerine ait dinamikleri vardır ve belirli düzenlerle devam eder. Bu ritmik gidişteki farklılaşmalar ise bizleri uyandırır. Tek defaya özgü formlar ile tanınır kılınan kentlerde, bu imgeler ile karşılaşan öznelere, bu karşılaşmalardan etkilenirler. Paris'te ki Eiffel Kulesi de buna örnektir, İstanbul'un boğazı da. Kent sakinleri içinde geçerli olan bu durum özellikle kendisini o şehre/bölgeye misafir gitmiş kişilerde gösterir. Aynı zamanda günlük akışta da kişilerin benzer karşılaşmalar/farklılaşmalar yaşamaları, etraflarına karşı duydukları merakı körükleyip, her gün yanından geçip gitmekte oldukları şehrin cismiyle farklı bağlamlarda buluşmalarını sağlayabilir. Rusya'da görülen bir ofis örneğinde, iki çok katlı apartmanın arasına konumlanan ve bu iki yapıya mesnetlenerek zemin de boşluk tanımlayan yapı, sıfır kotunda seyahat eden özneye beklenmedik bir bakış yaşatarak kent algısını değiştirir (Şekil 3.6). Aynı şekilde bitişik nizam şekillenmiş bir yapı parçasında etrafındakilere oranla çok daha uzun ve çok daha ince olan bir sivil mimarlık örneği de, bir diğer kadar anlamlı ve şiddetli bir uyanış tetiklemektedir (Şekil 3.7).



Şekil 3.6 : Şehirde beklenmeyen karşılaşma, Parasite Ofisi, Za Bor Mimarlık, Moskova, 2011 (Url-17)



Şekil 3.7 : Şehirde beklenmeyen karşılaşma, Rusya (Url-18)

Şehirlerden ve popüler mimariden verilebilecek bir dizi aynı başlıkta yapılmış örnek yerine, biz burada, akademide öğrenci heyecanı ile üretilmiş, her türlü kaygıdan uzak olan mimarlıkta tekrar tasar denemeleri aktaracağız. Amacımız kişinin kabul görmeden önce de, herhangi biri olarak ürettiklerinin taşıdığı potansiyelleri sergilemektir. Sanal dünyada var olan bireysel deneyimin, mimari üretimde de kendini göstermesini sağlayabilmektir.

Bu örneklerde, çıkılan noktadan, varılması planlanan herhangi bir hedefe giden sürecin ne kadar dallanabileceği ve bu dalların ne kadar potansiyelli oldukları anlatılmaya çalışılacaktır.⁵ Aynı zamanda bu basamaklanma, vereceğimiz örneklerde hep dijital görüntüye çevrilmiş durumdadır. Muhakkak her tasarım süreci dijital olarak sona ermeyebilir, nereye varırsa varsın kat edilen her yol aynı ölçüde değerlidir fakat biz örneklediğimiz durum üzerinden geleceğe dair bir takım ipuçları yakalamaya çalışacağız ve muhtemel somuttan soyuta evrilme durumlarından biri üzerinden, yapacağımız tasarımı desteklemeyi amaçlamaktayız.

Mimarlığın aynı zamanda bir uyanışlar tasarlama silsilesine de dönüştürülebileceğini, her uyanışın kendi içinde kendi mekanını barındırdığını ve bu görülmeyen mekanın son derece içine girilebilir deneyimlendikten sonra da farklı temsil araçlarıyla başkalarına aktarılabilir olduğunun kanıtları sunulmaya çalışılacaktır (Ek-C).

3.1.5.1 Atık şehir

Atık şehir adı verilen proje de katılımcıların her birinin evlerinde yahut çevrelerinde herhangi bir yerden kullanmadıkları bir objeyi getirmeleri istenmiştir. Kişiler objeleri seçerken ne amaçla kullanılacaklarını bilmemektedirler, bu sebeple çok çeşitli, çok ölçekli, çok malzemeli bir bütün gündeme gelmiştir (Şekil 3.6).

⁵ 2012 Bahar yarıyılında İTÜ, Mimarlık Fakültesi Mimari Proje 5 kapsamında Prof. Dr. Ferhan Yürekli, Ar. Gör. Dr. İrem Mollaahmetoğlu Falay ve Ar.Gör. Zeynep Aydemir yürütücülüğünde gerçekleştirilmiş projelerdir. Projelerin tasarımı Ar.. Gör. Dr. İrem Mollaahmetoğlu'na aittir. Yazar öğrenci olarak süreci deneyimlemiş ve deneyimlerinden çıkardığı düşünsel sonuçları teze yansıtmak istemiştir.



Şekil 3.8 : Atık Şehir, Fotoğraf: Ecem Ergin, 2012

Nesneler toparlandıktan sonra getirilen bu objelerle bir şehir tasarlanmıştır. Her biri kendi içinde farklı bir varlık tarifleyen ve bir araya gelişleriyle de her biri kendine özgü bağlantılar gerçekleştirilen bu şehir üzerine tartışılmış ve tasarlanan şehrin bir kolajının yapılması istenmiştir (Şekil 3.9, Şekil 3.10).



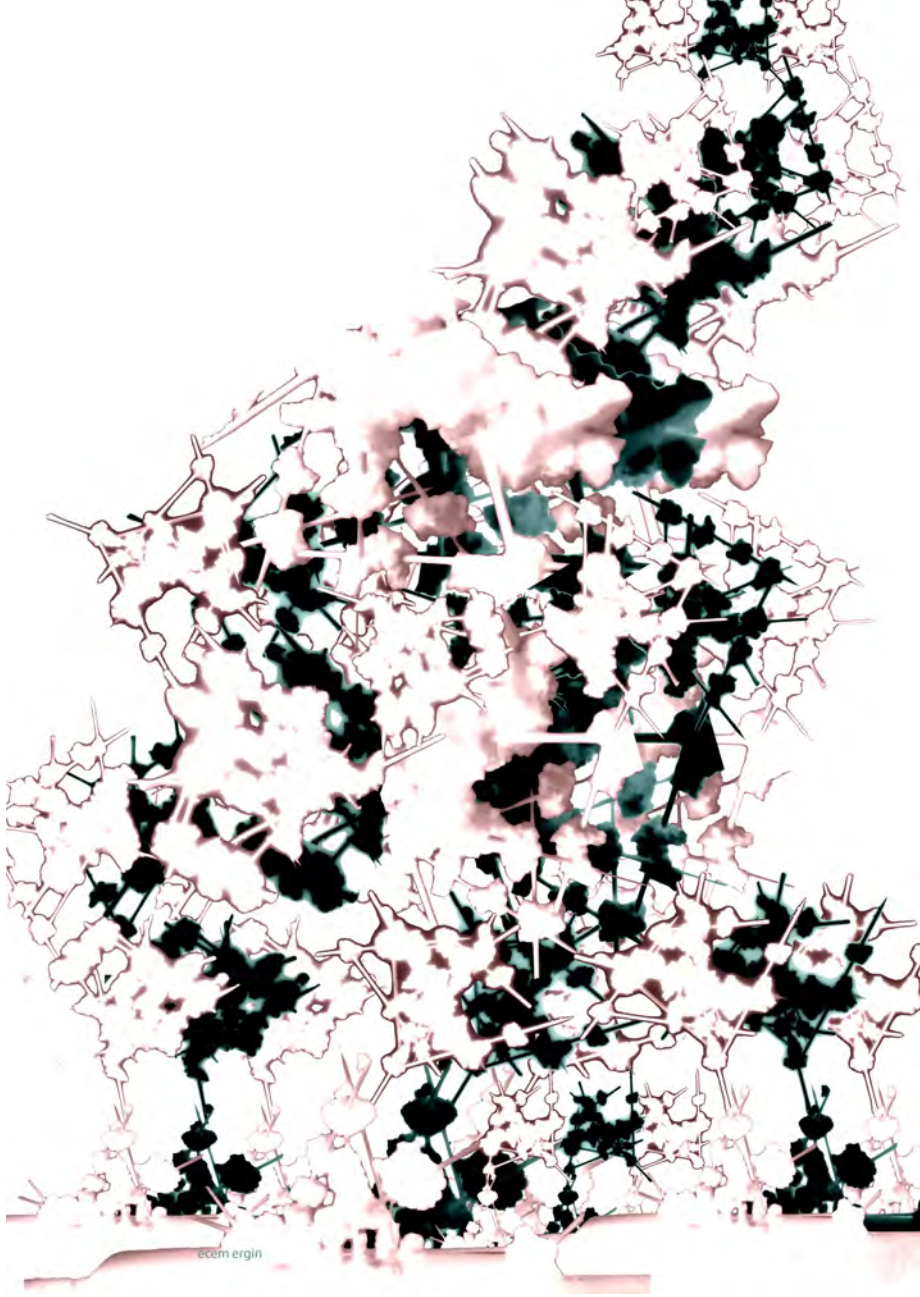
Şekil 3.9 : Atık Şehrin kolajı, Ecem Ergin, 2012



Şekil 3.10 : Eklenmiş atık şehrin kolajları, Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012

Ardından sıfır kotu tespit edilmiş ve bu tespit dahilinde şehrin bir eksikliğinin bulunması ve bulunan eksikliğin giderilmesine yönelik bir ek yapılması talep edilmiştir. Biz bu ince uzun şehrin, ince uzun olmasının sebebinin iki dağın arasındaki bir vadide konumlanması olduğunu hayal etmiş, bu yüksek iki dağ yüzünden ne gece ne de gündüz yeteri kadar bulutun şehrin yakınlarına gelemediğini

fark etmiş ve bu soruna çözüm olması için, gökyüzünden yeryüzüne akan bulut nehirleri tasarlamayı önermiştik. Bu sayede hep üstümüzde görmeye alıştığımız, görmek için kafamızı kaldırmak zorunda kaldığımız bulutlarla, şehrin içinde, sıfır kotunda seyahat ederken de karşılaşabilir, hatta onların içine girip zaman geçirebilir hale geleceğimizi düşünmüştük.



Şekil 3.11 : Atık şehre yapılan ekin kolajı, Ecem Ergin, 2012

Öncekiyle aynı şekilde, yapılan yeni ekin ve ek ile birlikte değişmiş olan yeni şehrin kolajları istenmiştir (Şekil 3.11, Şekil 3.12) . Artık iki yüksek dağın arasında uzanan ve içine bulut girmeyen şehir, sabah evden çıkıp işe gidilirken bir anda bir bulutun

içinden geçebileceğiniz bir yere dönüşmüştür. Her öğrencinin senaryosunda başka hallere bürünen aynı nesneler bütünü, durumu deneyimleyen kişi kadar çok çıktı vermiş, kendi içinde çoğalmış bir başka deyişle uyanmıştır. Evde atıl durumdaki bir objeden başlayan süreç, defalarca işlev değiştirerek (uyanarak) bambaşka bir bütünün parçası haline gelmiştir.



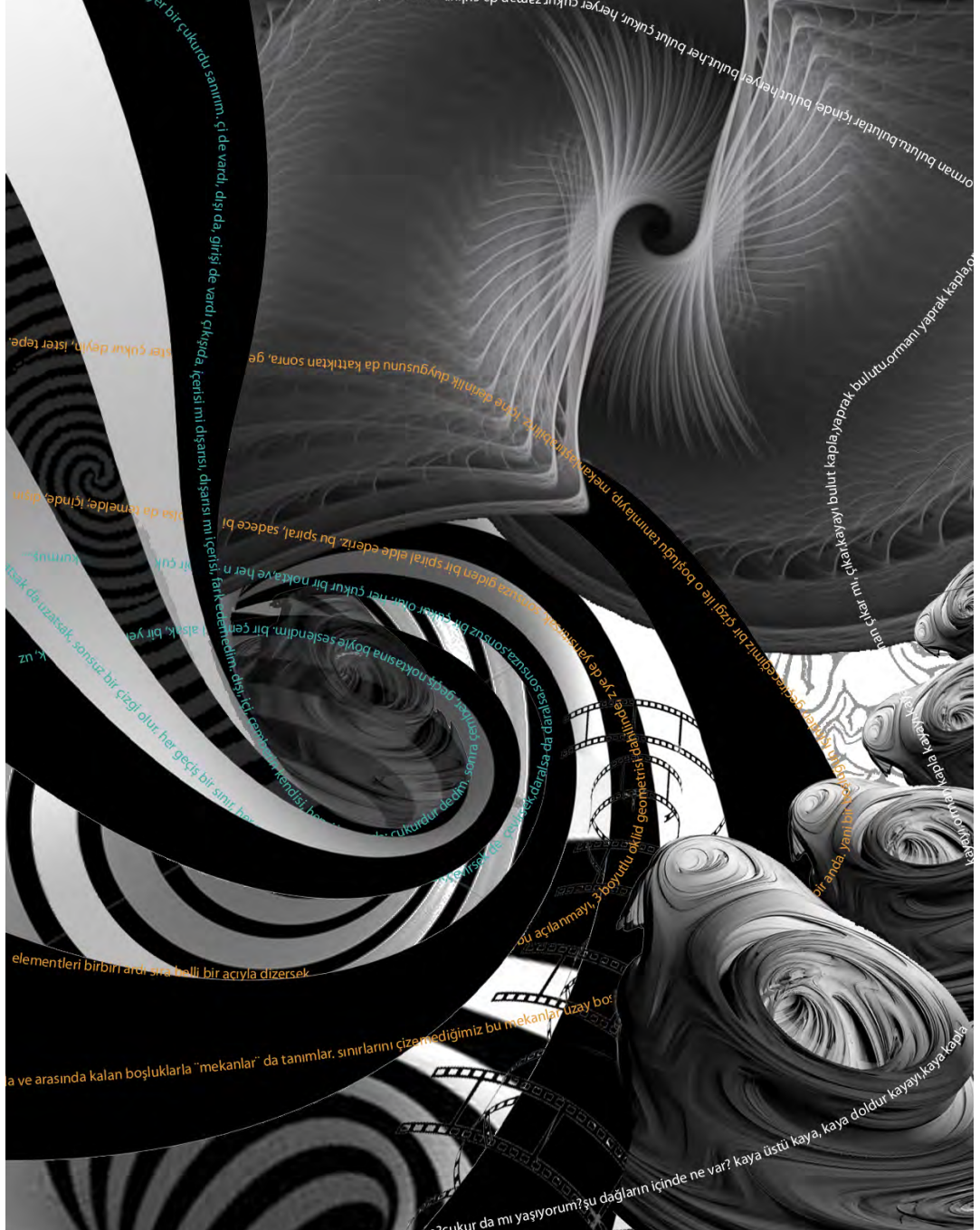
Şekil 3.12 : Eklenmiş atık şehrin kolajı, Ecem Ergin, 2012

3.1.5.2 Çukur

Tasarımcılardan öncelikle bir çukur tasarlanmaları istenmiştir. Ardından tasarlanmış olan bu çukurun hikayesinin yazılması talebinde bulunulmuştur. Farklı farklı tasarlanan bu çukurlar hikayeleri dahilinde bir araya getirilmiştir ve son durum hakkında kolaj hazırlanması söylenmiştir. Sürecin sonunda, bir maketle çıkılan yol, yapılan işe dair bir hayal/rüya oluşturmuştur ve bu rüya görselleşerek nesnesiyle bütünleşen yeni bir imge tanımlamıştır (Şekil 3.13, Şekil 3.14).



Şekil 3.13 : Çukur maketi-kolajı, Pinar Gürsoy, 2012



Şekil 3.14 : Çukur maketi-kolajı, Ecem Ergin, 2012

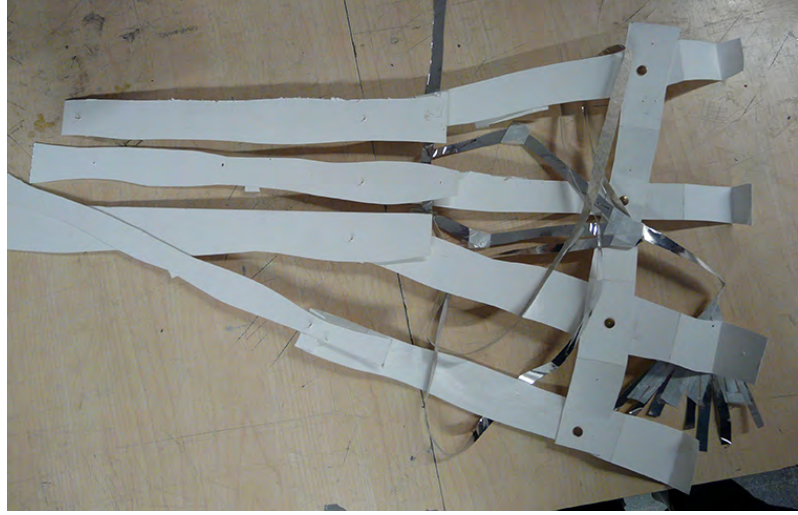
3.1.5.3 Patron

Öncelikle tasarımcılardan girift bir obje seçmeleri istenmiştir. Ardından getirdikleri objelerin iki boyutlu açılımlarını yapmaları, yani terzilikteki terimiyle patronunu çıkartmaları söylenmiştir. Ardından bu patronları aynı gruptan seçtikleri başka bir arkadaşlarının giymesine uygun olacak şekilde büyütmeleri talep edilmiştir. Son olarak da bu yeni kıyafetlerin tanıtımı için bir performans/defile ve bu gösterinin içinde gerçekleşeceği bir ortam düzenlemeleri tartışılmıştır. Sonuç olarak bir çok farklı ‘happening’ ortaya çıkmış ve tüm okul ile beraber izlenilmiş, aynı zamanda video kaydına alınmıştır. Daha sonra bu video kayıtları da düzenlenerek birer klibe dönüştürülmüş ve transfer edilmeye hazır sayısal görüntüler haline getirilmiştir (Şekil 3.15, Şekil 3.16, Şekil 3.17).⁶



Şekil 3.15 : Patron maketi-süreci, Pınar Gürsoy, Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012

⁶ Performansın video kaydının karekodu Ek-B de ‘magic mushrooms’ başlığı ile verilmiştir.



Şekil 3.16 : Patron Maketi-Süreci, Ecem Ergin, Efecan Tirelioğlu, Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012



Şekil 3.17 : Patron kolajı, Ecem Ergin, 2012

3.1.6 Bütün Boyutlarla Uyanma

Oscar Wilde ‘müzik tüm sanatlar içinde ruha en yakın olanıdır.’ der. Ses kişiden ya da bir aletten ayrılır ve kulağımıza ulaşır, fakat bu ses ya da sesler silsilesi kendi mekanını oluşturmaya başladığı anda ses olmaktan çıkar ve müziğe dönüşür. Elegy filminde karakter şiir hakkında yakın bir benzetmede bulunur, şiir için, ne olduğunu bilmiyorum ama görünce anlıyorum diye bir tanım üretir. Ben de aynısını müzik için tekrarlamak niyetindeyim, teknik bir takım açıklamaları dışarıda tutarsak ne olduğunu bilmediğim ama duyunca anladığım bir şey. Müziğin bu mistik mekanına dair Berger görme biçimlerinde dokunur. Aslında onu tiyatro ya da diğer gösteri türleriyle aynı tarafa alır ve karşılarına resmi yerleştirir. Resmin yanına rahatlıkla mimariyi de ekleyebileceğimizi düşünmekteyim. Çünkü Berger bu ayrımı icra

edilme, iletiřime geilme anından sonra geriye cismen ne kaldığı zerinden aıklamıştır.

Resmi, zellikle yağıboya resim geleneğini, nesnelere ait imgelerin satın alınması, aynı zamanda temsil ettikleri nesneden tamamen bağımsız olan bu imgelerin nesnel bir karşılığının olması ve satın alınan şeyin sahipte ne gibi etkiler yaptığı zerinden irdeler. nk ona bakmadığı anlarda da resmin duvarında asılı kalması resmin sahibine, kendi dnyasında bir gven ve stat ortamı yaratmaktadır.

Resim aristokrasinin ilgilendiğı ve zenginliğı simgeleyen bir metaya dnřmř durumdadır. Bu sebeple de mzikten farklı olarak bir grme/bakma biimi tanımlar. Her resmin bir ressamı vardır fakat resmi satın aldığınız zaman onun sz sahipliğini bir kenara itmiş ve imgelem zerinde mutlak hakimiyet kurmuş konuma geersiniz. Oysa bir mzik eseri dinlediğınız de yahut bir tiyatro oyununa gittiğınız de alınan para ya da oynanan oyun zerinde byle bir egemenlik hissetmezsiniz. nk icrayı izlemek iin ne demiş olursanız olun icra sonsuza dek icracısına ait kalacak ve sizin cismen elde edebileceğınız şey aynısından yzlerce oğaltılmış olan bir kopyadan ibaret kalacaktır. Elbette mzik eseri, yapılmış resim gibi biriciktir fakat defalarca alınıp, defalarca dinlenebilir. Bu da bir sefer yapılıp, orijinalinin yanında olmadan deneyimleyemeyeceğınız resimden ciddi bir farklılıktır.

Aynı durum mimaride de son derece geerlidir. Mimar tasarımcı kimliğıyle neyi tasarlarsa tasarlasın, eğer bir mal sahibi varsa, tasarım inşa edildikten, bir vcut bulduktan sonra mal sahibinin himayesine gemektedir ve mal sahibi o saatten sonra satın aldığı  boyutlu gerekliğı istediğı mdahaleyi yapma hakkını otomatik olarak kendinde bulmaktadır. Bu sebepten grnt icrası ve ses icrası gnmze dek asla aynı řekilde algılanamamıştır.

Teknolojide ki geliřmeler ile birlikte evlere televizyonlar, tabletler ve telefonlar girmiş; diğital grntleme hat safhaya ulaşmış ve bu sayede sayısal grnt sonsuz kez retilip, ıřık hızıyla paylaşılabılır hale gelmiştir. Bu sefer de, aynı bir tablonun erevesi gibi karşımıza dikilen bir ekran sorunu boy gstermiştir. Evet muhakkak o ekran kapatıldığında siyah bir bořluktan ibaretleřmektedir fakat bu demek değıldir ki hacmi ve ktlesi de ortadan kalkmaktadır. Aksine dnyaya aılan bir pencere gibi evimizin duvarında durmakta ve varlığı ile hayatımıza yn vermektedir. Onu her an

açabilecek ve açmadığımız anlarda kaçırmakta olduğumuz görüntüleri yakalayabilecek olma hissi bilinç altımızda yer etmiş durumdadır.

Sonuçta yaptığımız her şey o an yapabileceğimiz diğer şeylerden, olduğumuz her yer o an olabileceğimiz diğer yerlerden bir vazgeçıştır. Tabi ki bu duygu dinleyebileceğimiz müzikleri dinleme ihtimalini kaybetme olarak da tezahür edebilir. Fakat özellikle müziklerin tekrar bulunmasının zor olmaması bununla beraber görüntü akışının anlık gerçekleşmesi ve izlenmemiş bir şeyin yeniden bulunabilmesinin zorluğu gibi konular insanları izlemeye karşı dinlemeye karşı olduğundan daha takipkar kılmaktadır. Bu da bizi yeniden biraz önce bahsettiğimiz platforma geri götürmekte ve bize görüntü sahipliğinin kişiyi, ses sahipliğinden daha farklı bir biçimde etkilediğini göstermektedir. Muhakkak bu bağımlılık hali kişiden kişiye değişmektedir ve hala hayatında herhangi bir ekran üzerinden dünyaya bağlanma alışkanlığı geliştirmemiş bireyler mevcuttur. Fakat bizim işaret ettiğimiz, sayısal imgelemi hayatına dahil etmiş ve onunla iletişim halinde olan kesimdir. Ve bu kesim, günümüzde hologramlar ya da yansıtma teknolojileri ile başlatılmış, geçmişten farklı veri aktaran sistemlerle karşı karşıyadır.

Artık görüntülerin de hacim ve kütleden soyutlanmış şekilde üretilebiliyor olmaları onları müzikle aynı şartlar altında seyrederek hale getirmiştir. Bu sayısal görüntüler aynı çalınmakta olan bir melodi gibi bizleri çevreleyebilmekte ve daha önce yaşamadığımız bir deneyimi bizlere sunabilmektedir. Görüntünün de müzik ya da gösteri gibi cisimsizleşmesi onu bilmediğimiz bir boyuta getirmekte ve kendisiyle kurmamız muhtemel iletişimi yeni bir platforma taşıyabilmektedir. Mevcut deneyimlerimizi, tecrübelerimizi, hatıralarımızı ve alışkanlıklarımızı speküle etme eğiliminde olan bu yabancı sahanın bir çok farklı koşula ya da iletişim/görme biçimine evrileceğini düşünmekteyiz.

Artan sanal iletişim platformları ve yetişmekte olan nesillerin teknoloji ile yakınlığı dikkate alındığında gelecek on yıllarda toplumlar içinde bir takım dijital ortamlar ile yakın temas halinde olan kişilerin yüzdesinin artacağı öngörülebilmektedir. Aynı zamanda sanal gerçekliğin giderek yerini gerçek sanallığa bırakacağı kabul edilebilir. Burada gerçek sanallıkla anlatılmak istenen, insanın her türlü beyinsel fonksiyonlarının (cismi karşılığı olmayan eylemlerinin; düşünme, rüya görme, hayal etme, isteme, vb.) fiziksel çevremizde farklı biçimlerde yer edinmeye başlamasıdır. Günümüzde artık düşünce gücüyle araba yarışları ya da üç boyutlu bilgisayar

modellemeleri yapılabilir. Bir yapay zeka gibi bilişim sistemleri iletişim ortamları hayatımıza girmekte ve alışkanlıklarımızı etkilemektedir. İnsanın daha fazlasına olan düşkünlüğü bu işaretçilerin pratik yaşamda vücut bulmalarını desteklemektedir. Ayrıca bilgiye hızlı ulaşmak kişinin temel haklarından biri haline gelmektedir ve kişisel yardımcı olarak tanımlanabilecek tüm bu araçlar kullanıcı talepleri doğrultusunda meşrulaşmaktadır.

Mimarlık ise konuya resim ile aynı noktadan dahil olmaktadır. Kişinin fiziksel temel yaşam ihtiyaçları, ruhsal ihtiyaçları kadar karmaşık değildir fakat mimarlık ikisine de hitap etmek gerekliliğinin sorumluluğunu taşır. Fiziksel bir takım konfor koşulları sağladıktan sonra kişiye içinde rahat ve huzurlu, mümkünse mutlu hissedeceği ortamlar hazırlamayı düşler. Öznenin beğenileri ve istekleri neredeyse insan sayısı kadar çeşitlidir. Aynı zamanda kitlelere yönelik üretimlerin kurbanı haline gelmiş mimarlık için, özelden çok genel ön plandadır. Bu karmaşık ilişkiler silsilesi bugüne dek pek çok farklı yaklaşım doğurmuş, kimileri başarılı kimileri başarısız olmuştur. Fakat üretilecek şeyin, cisimsiz bir görüntü olması ve yaşamın bu sanal mekanların içinde akmasıyla, günümüzde karşımıza dikilen pek çok şey geçerliliğini yitirecektir. Dünyanın öbür ucu, komşumuz olacak, üretilen görüntüler, üretilen mekanlara dönüşebilecektir. Statü ifade eden unsurlar sahiplerini terk edecek ve önemsizleşecektir. İçlerinde yaşamaya başlayabileceğimiz cisimli mekanlarımızı dolduran cisimsiz görüntüler ya da boşlukta bize mekan tanımlayan hologramlar ile özgürleşen mimarlık tesir alanını genişletecektir.

Sonuç olarak, dinlemekte olduğumuz bir müzik ya da izlemekte olduğumuz bir gösteri gibi, icracıların fiziksel özellikleriyle değil de, icranın yarattığı his ve çevrenme duygusuyla bizi etkileyen oluşların yanına bir yenisini daha eklenebilir haldedir. Bu yeni deneyim çeşidinin ne amaçla ve ne kadar kullanılacağını tam olarak bilebilmemiz imkansızdır fakat cisimsiz varlıklarıyla hayatımızda yer etmiş alışkanlıklarımızla olan bağlılıklarımız göz önüne alındığında, gelecek nesillerin hayatlarında öngöremeyebileceğimiz şekilde konumlanması muhtemeldir. İçine doğmadığımız fakat sonradan tanışıp bir şekilde anlaştığımız nümerik dünya, kendisi dışında kalan fiziksel gerçeklik dünyasıyla olan ilişkilerini her geçen gün sıkılaştırmakta ve aralarında ki gerginliğe son vermeye uğraşmaktadır. Her ne kadar sonradan öğrenilmiş olsa da varlığından memnun olduğumuzu kullanmaya devam etmemizden anlayabileceğimiz bu ortamları, adeta varlıklarının parçasıymış gibi

gören ve öğrenmekten ziyade keşfederek gelişen nesillerin çok daha üst düzeyde benimseyeceğini düşünmek hayalperestlik sayılamaz.

4. KİŞİSEL UYANMA DENEYİMİ

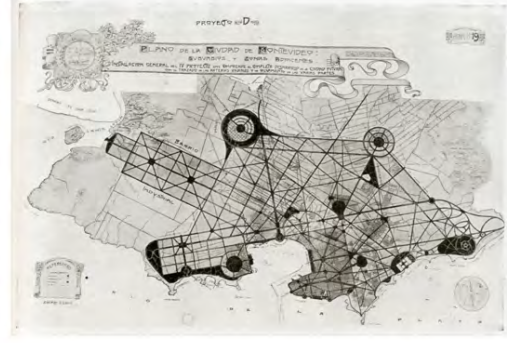
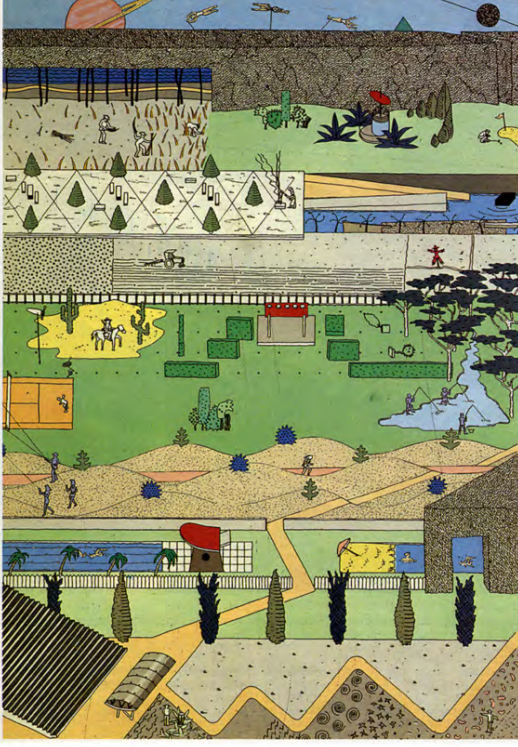
Tezin kendisinin de bahsettiği gibi bir uyuma ve uyanma tetikleyici olması amaçlanmıştır. Neden olduğu bilinmeyen, tanıdık gibi gelen ama tanınamayan şeyler kişide anlama motivasyonu yaratır. Tamamen yabancı olduğumuzda reddetmemiz muhtemeldir, bununla beraber anlayabileceğimizi düşündüklerimiz ya da hissettiklerimizle daha yakından iletişiriz, iletişmek isteriz, iletişmeyi düşleriz. Bu bölümde bir nevi düşler bütününü sergilenecek, herkes için ayrı şekillenebilen bir uyuma ve uyanma rotasının oluşması beklenecektir. Kimisi bazı yazılarda, kimisi bazı imajlarda uyanacaktır. Yazıların kendileri de birer uyuma/uyanma arakesiti, bir rüya üretimidirler. Yazar tarafından her biri başka bir gün, başka bir yerde, başka bir şekilde yazılmış ve yazarı uyandırmışlardır. (Şekil 4.1, Şekil 4.2, Şekil 4.3, Şekil 4.4).

Yazıyla uyanma 1:

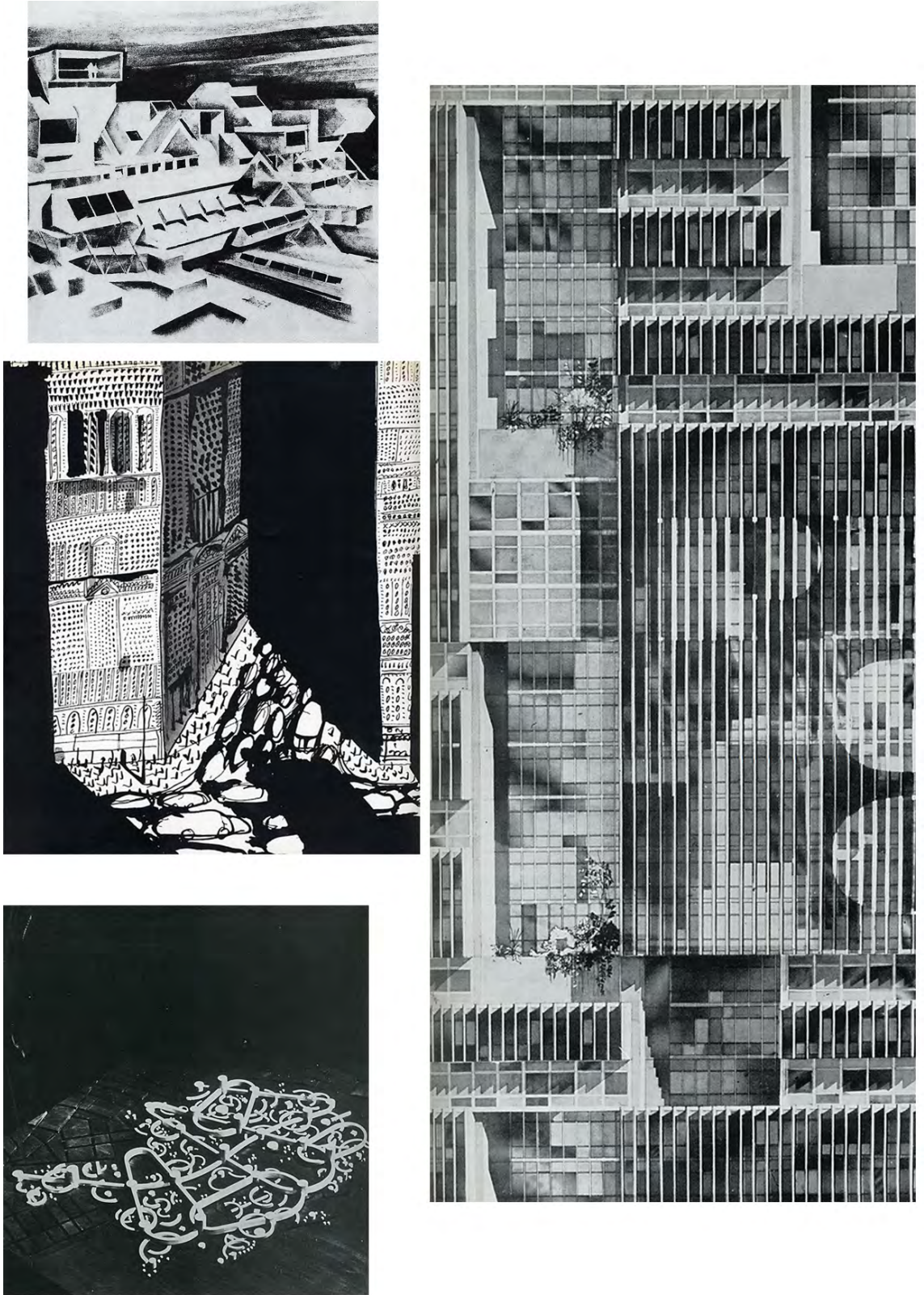
‘Elementleri birbiri ardı sıra belli bir açıyla dizersek, bir süre sonra bir çemberimiz olur, bu açılanmayı, 3 boyutlu Öklid geometrisi dahilinde, z ye de yansıtırsak, sonsuza giden bir spiral elde ederiz. Bu spiral, sadece bir çizgi olsa da temelde; içinde, dışında ve arasında kalan boşluklarla “mekanlar” da tanımlar. Sınırlarını çizemediğimiz bu mekanlar uzay boşluğunda bir bütün halinde var olurlar bir anda. Yani bir boşluğun içinden geçireceğimiz bir çizgi ile o boşluğu tanımlayıp, meralıştırabiliriz. İçine derinlik duygusunu da kattıktan sonra, geride kalana, ister çukur deyin, ister tepe.’

Yazıyla uyanma 2:

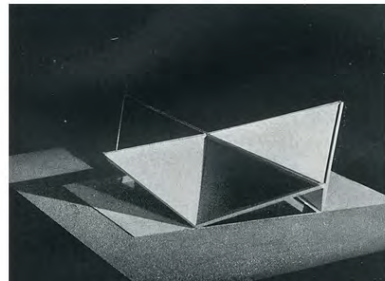
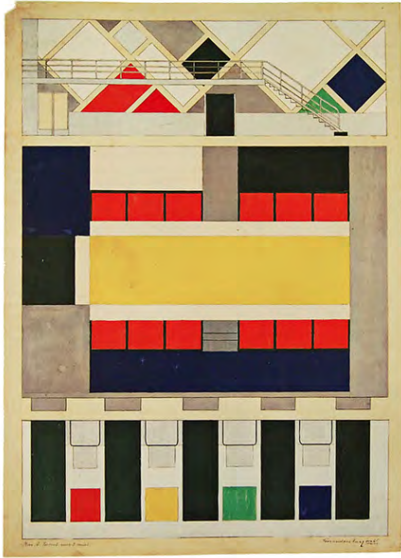
‘Bir çizgi alsak, bir kenarından tutsak, çeksek de çeksek, önce bir tur, oldu bir çember, sonra iki, derken üç, dört, beş, altı.. çizgi bir çukur, çukur bir çizgi. çizgiden bir çukur, çukurdan bir çizgi.’



Şekil 4.1 : İmajla uyanma 1



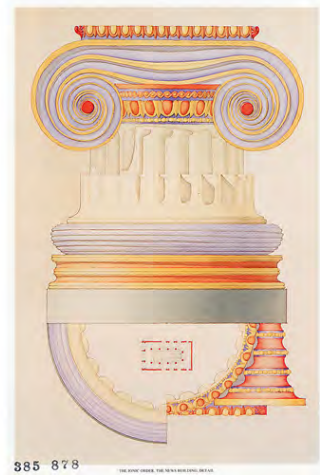
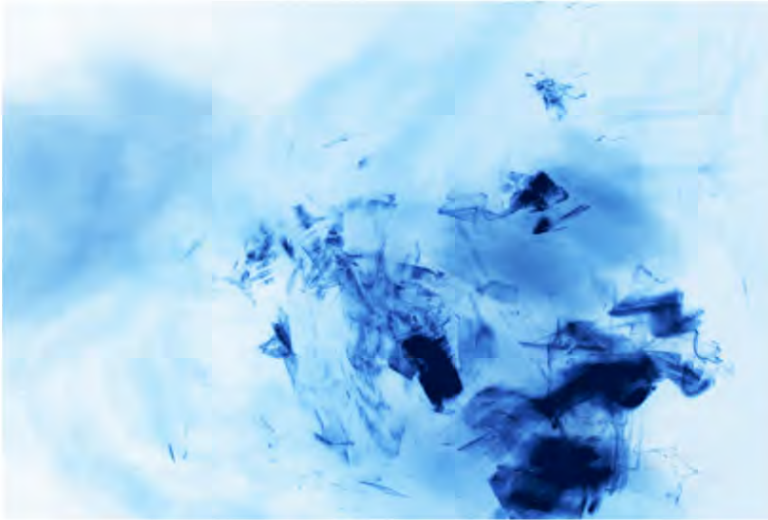
Şekil 4.2 : İmajla uyanma 2



Şekil 4.3 : İmajla uyanma 3

Yazıyla uyanma 3:

‘Parmaklarımın kontrolünü kaybettim sanki yazan ben değilim ve düşünen beynim değil, sanki bu rüya hali, bu ne orada ne burada olma durumu kontrolü ele geçirdi. düşüncelerim çok dağınık, çok yönlü, bir ortak noktaları varsa bile görebiliyor değilim. Görebilmekten çok tahmin etme eğilimindeyim ama bu tahminlerimin bilincimin sabotajı altında olduğunu düşündüğüm için dillendirilebilecek kadar gün yüzüne çıkmasına izin vermiyorum. Gözlerim zaman zaman açılıyor zaman zaman kapanıyor. Kapanmaya yakınsadığı anlarda kendimi bir bulutun içindeymiş gibi hissediyorum. Parmaklarımın bastığı tuşlar bilgisayarın harf karşılıklı tuşları değil de sanki beynimin içindeki müziği çalmama yarayan piyanonun tuşları. Bazen cümleler uzuyor başı sonu karışıyor, neyin nerede başladığını ya da bittiğini ayırt edemiyorum. Belki bir baş ya da son yok diye düşünüyorum ardından, ortasından giriveriyoruz bazen. An geliyor bedenime ilişkin uyaranlar baskın geliyor, boğazımın acısını fark ediyorum ve yazıyorum hemen ardından. Yazmak eyleminin ardıl tuşlara basmak olmasına şaşırıyorum akabinde, yazmak öyle şey olmamalı her tuşa bir an basıyorum ve o an kendi içine kapanık, bir sonrakinden bir o kadar alakasız oysa kaleme yazmak hiç öyle değil, her harfin kendine ait bir zaman dilimi var ve bir sonraki harfe akıveriyor. Harflerin hangisinin hangi anda başlayıp hangisinin hangi anda bittiğini ayırt edemiyorsunuz elinizle yazarken, oysa tuşlara basmak olabildiğine mekanik, olabildiğine sıradanlaştırıcı. Özgünlükten uzaklaşmak ne kötü ve aynı zaman da ne kolay. Gözlerim ne kadar kapanmaya yakın algım o kadar akışta oluyor, bilincimi kaybedip içimden gelenleri yazmam o kadar kolaylaşıyor fakat kötü olan yazmak arttıkça uyanıklıkta geliyor, uyanıklık yaklaştığı an yazmayı bırakıp biraz bekliyorum, uyku yerini daha çok alana dek, o yerini aldı mı hemen yazmak geliyor, yazmak bitmez, uyku galip gelene dek.’



Şekil 4.4 : İmajla uyanma 4

Yazıyla uyanma 4:

‘Yoksa o adam hükümet miydi? Bizim hakikatin baş düşmanı.. Gördüğü ve göremediği her şeyi kendi isteklerine boyun eğdirmeğe meyilli.. vaat ettikleri yolunda yok etmeyi hak sanan, kar sanan, umursamayan.. ve kadın, ne kadar da sevmiyordular birbirlerini.. kadın daha merhametliydi, daha sabırlı bazen. Yok etmenin gereksizliğini gördüğü oluyordu, yine de engel olmuyordu.. sonunda barış(!)a karıştı zaten. Eylemsizliği güçsüzlüğünden miydi, tembelliğinden mi dikkat etmedim; bilip de yapmamak, bilmemekten de kötü dedim.. Yokluktan gelen botlar vardı, huzur isteyen; huzursuzluk verenlerle dolu. Anlatmak mümkün değil insanları, duyarsızlıklarını.. Köpekbalıkları da asil değilmiş, yahut balık değilmiş; tam anlamadım. Arap olan iki dil konuşuyordu, bilmediği ya da bilse de ait olmadığı ya da olsa da kabul edilmediği bir ülkede kaybetmediği kültürünü vücudu dile getirmeden duramıyordu. Yemek yerken etrafa saçtıkları.. Siyahiler o kadar şanslı olamamış; onları hep severim, onlara hep üzülürüm; bir daha üzuldüm. Doğdukları, ya da annelerinin doğduğu toprakları, ot bitmez hale getirip, her yer üstüaltı kaynağı fütursuzca sömürenlerin yanında yaşıyorlar, dışlanıyorlar. Ben de onlardan olabilirdim; oldum mu yoksa, olduk mu yoksa? Kendine yapılan kötülüğün kinini besleyemeyecek kadar çaresiz ve fakirleşmiş insanlara saygı göstermemek, hatta itham etmek ne cüret onu da bilmem. Hiçbir şey bilmem, bilemem.'

5. SAYISAL GÖRÜNTÜ: GIYDİRİLMİŞ UYANMA

Sayısal görüntü günümüz dünyasında tüketilmekte olan her şeyin bir temsili olarak karşımıza dikilir. Kapitalizm tüketimi beslerken kendine reklamları ve bu reklamların dağılımını, üretimini kolaylaştıran sayısal görüntüyü yoldaş eder. Sayısal görüntüden kastımız, fiziksel olarak bir varlık ifade etmeyen ve belirli aktarım cihazları üzerinden görülebilir edilen üretimlerdir. ‘Bilim iyi ya da kötü değildir ama iyiye de kötüye de kullanılabilir.’ (Frankenwennie, 2012) Tasarımcı olarak tasarladığımız sistemin ya da ürünün muhtemel bütün kullanım alanlarını öngöremeyebiliriz, bu son derece normaldir. Bu demek değildir ki, gerçekleşmesini istemediğimiz halde gerçekleşebilecek durumlardan dolayı hayallerimizi kısıtlayalım. Dünya bizim algımızın ötesinde bir gerçeklik tarifler ve gerçekleşmesini istediğimiz ya da istemediğimiz her şey bu tarifin parçasıdır. Öngörülemeyen oluşların her birinin sorumluluğu bize ait olmayabilir, kime ait olduğu da önemli değildir. Önemli olan kimi nasıl etkilediği, kişilerin içinde yaşadıkları dünyaya karşı geliştirdikleri tutumdur. Burada üretmek iyidir ve tüketmek kötüdür ya da benzeri bir yargıdan bahsetmemekteyiz. Demek istediğimiz, yerine ve zamanına göre faydası ve kusuruyla yapılan davranışların niyeti ve evrimi, insanlar arasında hüküm süren sistemi değiştirme gücüne sahiptir. Bu bilinenleri burda tekrarlamamızın sebebi ise sayısal görüntü üzerinden kurgulanan önerimizin bağlantıları konusunda ki farkındalığımızı belirtmektir.

Cisimlerin üzerine cisimsiz görüntü giydirmek dediğimiz şeyin ilk örneği gölgelerimizdir. Işık var olduğu anda ortaya çıkan ve ışığın yoksunluğu durumunu tarifleyen gölgeler bizimle hareket eder ve değişirler. Tonları, sayıları, ifadeleri farklılaşan gölgeler şehri gün boyu devam eden bir performansa dönüştürürler. Yaptığımız yapılar, opaklık ve saydamlıklarıyla şehre gölgelerini bırakırlar. Güneş etraflarında dolandığı binaların gölgeleriyle yakalamaca oynar; asla kazanamaz. Bu kaybediş şehri dinamikleştirir. Sabah karanlık olan yer, öğleden sonra ışıqla ısınır.

Kişiler güneşle ya da gölgeyle birlikte dibinde oturdukları ağaçların etrafında seyahat ederler. Güneş ve gölgenin varlığı ve yokluğu kentin algısına hükmeder.

Işığın ve gölgenin bu gizemli mekanıyla oymak da mümkündür. Manchester’da 2010 ve Sydney’de 2011 yılında gerçekleştirilen ‘People on people’ performansı öznelere görüşlerini manipüle ederek farklı bir deneyim olanağı sunar (Şekil 5.1). Rafael Lozano-Hemmer’in tasarladığı bu yerleştirme ile oda, içindeki insanları tarayıp, taradıklarını duvarlarına yansıtan ve kendi yansımalarının içinde dolanan insanların gölgesiyle kendilerini buluşturan bir makineye dönüşmüştür (Url-19).⁷



Şekil 5.1 : Giydirilmiş gölge performansı, Fotoğraf: Alex Davies (Url-19)

Sayısal görüntüyü üretmek için, ve aktarmak için farklı yöntemler mevcuttur. Bu yöntemlere genel olarak bakacak olursak aşağıdaki gibi sıralanırlar.

5.1 Sayısal Görüntü Oluşturmak

Sayısal görüntü oluşturmanın dünyanın bir çok yerinde milyonlarca icraatçısı mevcuttur ve bu kişilerin her birinin kendine özgü bir sebebi vardır. Bu sebepleri asilliklerinden adiliklerine göre belli bir sıraya dizmeye kalkmak bizim işimiz

⁷ Yerleştirmenin video kaydının karekodu Ek-B de ‘rafael lozano-hemmer: frequency and volume’ başlığı ile verilmiştir.

değildir. Bununla birlikte bunu yapmaya çalışanlar muhakkak çıkacaktır. Bizim ilgilendiğimiz nokta bunun var olmasıdır. Olumlamaktan ya da olumsuzlamaktan kaçmak değil, yeri ve zamanı olmadığını düşünmektir yaptığımız. Sayısal görüntünün hayatımıza girmesiyle, enstantane üzerinden oluşturulan bir kaç saniyeliğine de olsa nesnenin gerçekliğine son veren fotoğraf ve ona özgü hareketler hayatımızdan çıkmaya başlamıştır (Baudrillard, 2007). Bu çıkış beraberinde yok oluş tehlikesini de barındırmaktadır, fiziksel bir yok oluş olmasa da zihinsel bir yok oluş, zihinsel bir kayma söz konusu olabilmektedir. Defalarca kez tekrarlanan ve defalarca kez çoğaltılan görüntüler dünyanın dört bir tarafına aynı anda ulaşabilmekte ve öznenin nesne üzerinde ki çift taraflı speküle etmektedir. Nesne bu sayısız çoğaltılmanın verdiği bir değersizleşme eğilimindeyken, özne de sanal dünyada ki kendi imgelem dünyasının sahibi konumuyla, nesnel dünyada ki sistemin çalışanı konumunun farklılığı sebebiyle bölünme yaşamaktadır.

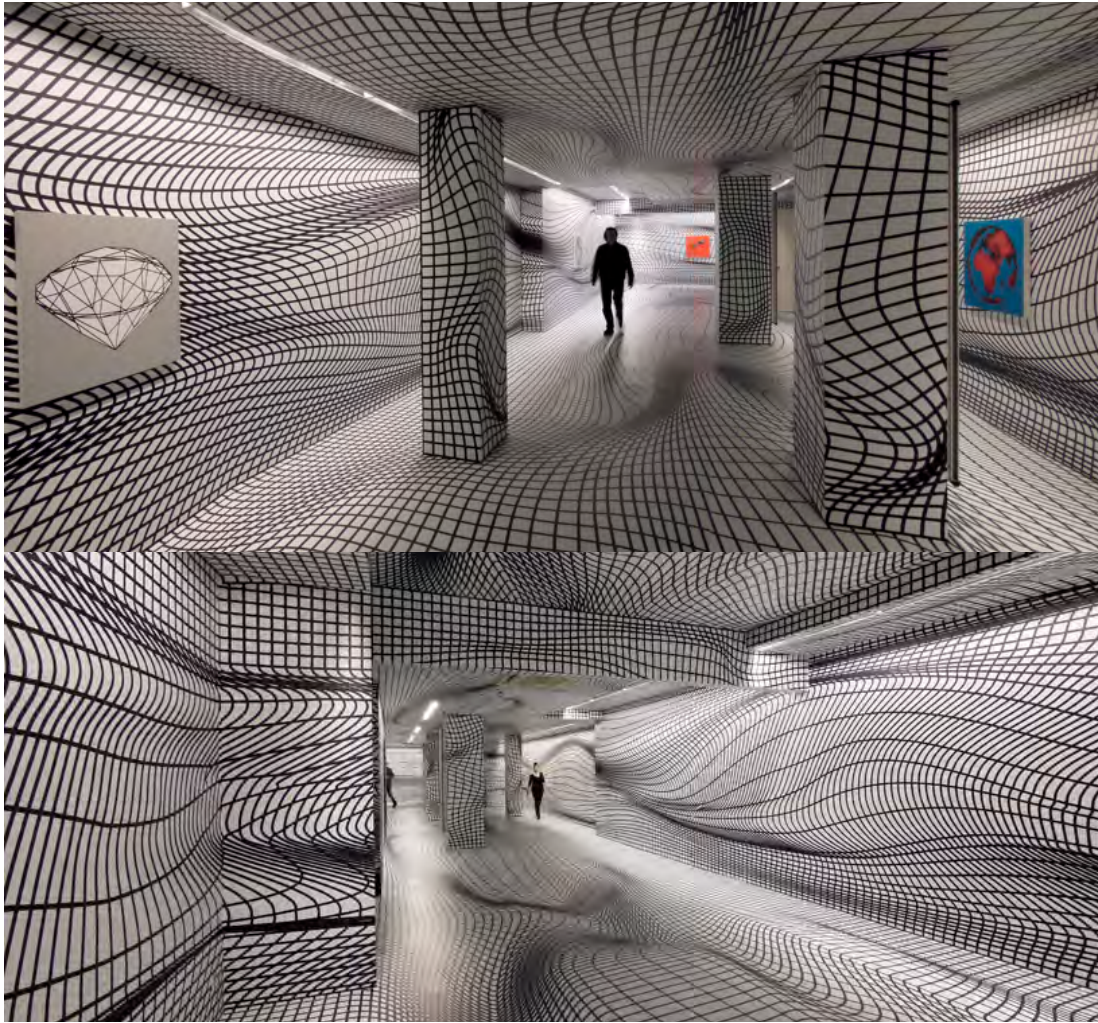
5.1.1 Hareketsiz Sayısal Görüntü oluşturmak

Anın durdurulması olarak da tanımlayabileceğimiz, dijital fotoğraf makineleriyle dünya gerçekliğinin ortadan kaldırılması sonucu oluşturulmuş görüntü ya da tamamen bilgisayar ortamında sayısal veriler yardımıyla yoktan var edilmiş görüntü olarak karşımıza çıkan hareketsiz sayısal görüntü, ardışık olarak tekrarlanması durumunda hareketli sayısal görüntüye evrilme potansiyeli barındırır. Var olan bir şeyin karşısına geçip dijital görüntü kaydedici aracımızla birlikte onun o anının fotoğrafını çekmek, onu sonsuz defa tekrarlanmaya açık bir platforma aktarmak ve mekan zaman kavramlarından bağımsızlaştırmak demektir. Bu oluşturulan, dünyanın her yerine sayısal olarak aktarılabilecek ve aktarıldığı her yerde yeniden görünür kılınabilecek veri gerçeğin gerçekliğini gereksizleştirir. Bu gereksizleşen gerçeklik kavramı özne imge arasındaki ilişkiyi sıfırlamaya yaklaşır. İmgeyi özelliklerinden soyutlar ve kaybolma yoluna uğurlar (Baudrillard, 2007).

Peter Kogler'in (2011), bir kamusal iç mekan giydirmesi olan çalışması, kişilerin algılarıyla adeta oyun oynamaktadır (Şekil 5.1). Duvarların, tavanın ya da döşemenin düzlemliğiyle, ölçeğiyle ve derinliğiyle ilgili yarattığı manipülasyonlar ile sergi mekanını da sergilenen öğeler kadar dikkat çekici hale gelmiştir. Mimarlıkta mekanın amacını aşır, özneye içinde gerçekleştirilmesi planlanan eylemlerden daha çok uzanması farklı şekillerde de örneklendirilebilecek bir durumdur. Burada bu

durumun doğruluğu ya da yanlışlığından çok varoluşu tartışılmak istenmektedir. Olumlamak ya da olumsuzlamak çoğu kez, zamanın barındırdığı değiştirme gücü yanında kısa ömürlü yargılar olarak kalmaktadır.

Kogler (2011), İstanbul'da Drimart Gallery'de gerçekleştirdiği bu enstalasyon ile adeta dans eden yüzeyler oluşturmuş ve özünde bir takım zaman mekânsal kaymalar kurgulamıştır. 4 taraftan çevrelenen kişi, içinde hareket ettiği mekan ile kendi hareketinin sınırı arasında, bir bulanık alanda sergilenen imajları algılamaya çalışmaktadır. Bu tarz beklenmedik/alışkanlıkların dışında karşılaşmalar her zaman içlerinde kendilerine ait uyanışları da barındırmaktadır.



Şekil 5.2 : İç Mekan sayısal ortamda üretilip somutlaştırılmış görüntü katmanı, İstanbul, 2011, (Url-20)

5.1.2 Hareketli Sayısal Görüntü oluşturmak

Üç farklı şekilde yapılabilecek olan bu aktivite, kendiliğinden saniyede belli sayıda fotoğraf çeken aletler, kişinin deklanşöre uzun basması sonucu ardıl fotoğraflar

eken aletler (bu iki zellięi zerinde barındıran bir alet de olabilir) ve kendisi sayısal olarak var edilen grntler olarak aıklanabilirler. Bir dnya gereklięi tařımayan, kendisi sayısal ortamda var edilmiř grntler sadece iřaret verici olarak kendilerini gsterebilecekleri gibi animasyonlar dahil olmak zere bilgi aktarmak ya da sadece eęlence sektrne hizmet iinde kullanılmaktadır. Vektrel olarak var edilen bu grntlerin boyut konusunda da bir sınırları yoktur. Hibir veri kaybı yařanmadan donanımların elverdięi lde byltlebilir ya da kltlebilirler.

5.2 Sayısal Grnt Aktarmak

retilmiř, retilmekte olan sayısal grntlerin neredeyse tamamının bir hedef kitlesi mevcuttur. Bu kitleye ulařım yolunda soyut ya da somut metotlar kullanılır. řehir reklamlarından, sosyal medya aęlarına kadar pek ok dijital aktarım mevcuttur. Gnmzde sinemaların bile byk bir kısmı maddesel bir geeklik olan filmin dndrlmesi yerine, dijital olarak kaydedilmiř grntnn bařka bir dzleme yansıtılması sonucunda gsterim yapmaktadır. Sayısal grntnn bu sınırsız tařınabilme zgrlę kullanım amacını saptırıp saptırmaz mı sorusu ise bazı ngrlere aık olmasına raęmen dnyanın bir ok dinamięi gibi dřncelerimiz ok tesinde oluř ihtimallerine sahiptir. Jacobs'a gre insan olarak ngrlerimiz vardır ve geleceęe dair senaryolar retme eęilimindeyizdir fakat dnya zerinde meydana gelen oluřlar aęsı yapıdayken, insan olarak bizim dřnme yapımız aęası yapıdadır (Karatani, 2005). Bu pratik gnlk yařamda ya da savař durumunda ortaya ıkabileceęi gibi bilim dahilinde de deęerlendirilebilir. Lenin, *Sol Kanaat Komnistlięi-Bir ocuksu Dzensizlik* kitabında okuduęu, *geleceęin bilinemeyeceęi* ile ilgili bir pasajın yanında onayladıęını belirten bir not almıřtır. (Fayerabend, 1995)

5.2.1 Kendi dzlemi zerinde grnt oluřturarak aktarmak

Sayısal grnty zneyle buluřturma platformlarının en yangını konumunda olan ekranlar kendi dzlemleri zerinden bilgiyi aktarmak suretiyle var olurlar. Bu grnty maddesel olarak bir kutunun iine hapseder ve interaktif bir dzlemde bile olsa grnty boyutsal bir limite baęlar.

2014 yılının en iyi film dahil bir ok Oscar'ını kazanmıř olan Gravity filminin grselleřtirme ekibinin hazırladıęı 'The Box' adlı video da iki ekran kullanılarak

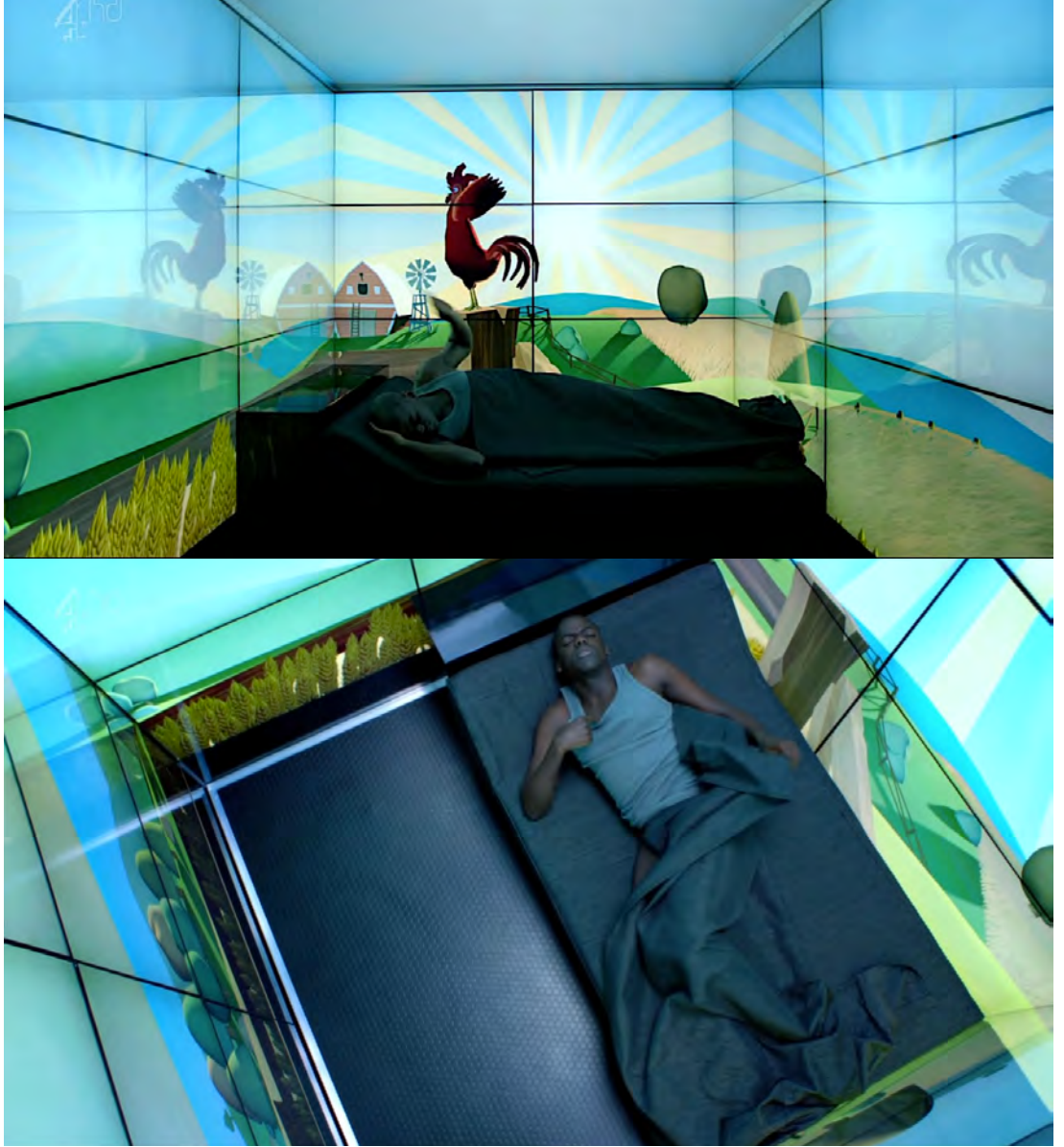
özne ile iletişimin farklı yöntemleri gösterilmiştir (Şekil 5.2).⁸ Bu ekranlar gösterdikleri görüntülerle odanın içinde başka boyuta açılan bir pencere etkisi yaratmaktadırlar. Hatta videonun sonunda müdahaleleri gerçekleştiren kişi bu sanal mekanın içine girdiği ve ortamı terk ettiği gösterilmektedir. Fiziksel bir gerçeklik taşımasa da bu gösterim, zihinsel ortamda öznenin bu tarz bir sanal mekan yardımı ile bulunduğu yerden uzaklaşabileceğini düşündürmektedir.



Şekil 5.3 : Box video (Url-21)

⁸ Video kaydının karekodu Ek-B de 'box' başlığı ile verilmiştir.

Benzer bir uygulamanın bulunduğu Black Mirror (2011) dizisinde böyle bir dünya kurgulanmıştır. Bu dünya da bütün bireyler dört tarafı ekranlarla çevrili ve içinde sadece bir yatak olan mekanlarda yaşamaktadırlar (Şekil 5.3).



Şekil 5.4 : Black Mirror, 2011

Duvarlar izlenmeye karşı duyarlıdır ve bakmadığınız her an, bakmaya devam etmeniz için sizi uyarır, yani bir kaçış bir reddediş mümkün değildir. Uyanan kişi avatarını giydirir ve sosyal ağda dolaşması için gönderir, ardından kendisi de bütün gün yapmaya devam edeceği ‘hareket etme’ eylemine başlar. Ekranlar kendileriyle rahatlıkla iletişim kurulabilir hale gelmişlerdir. Ekranların size önerdiği bir şeyi kabul etmek ya da reddetmek için elinizle hareket yapmanız yeterlidir. Kişisel mekanınızda kendi seçtiğiniz aktiviteyi gerçekleştirilirken aynı zamanda sık sık

reklamlar tarafından kesilirsiniz ve reklamları geçmek için bir bedel ödemeniz gerekmektedir. Filmde kurgulanan bu tamamen illüzyon dünya da kişiler artık adeta seradaki bitkiler gibi yetiştirilmekte ve kendilerinin iyi olduklarını düşündükleri bir konu varsa o konuda bir jürinin önüne çıkıp kendilerini kanıtlamaları beklenmektedir.



Şekil 5.5 : Black Mirror, 2011

Eğer jüri sizi seçerse, daha yüksek standartlarda bir oda ve ekran yazılımına sahip olabilmektesinizdir (Şekil 5.4). Ve yaşam bu kapalı kutular ardında sürüp gitmektedir.

Örnekte yaşandığı gibi bizim bahsettiğimiz sistemde de benzer ayarlamalar ile kullanıcının kullanım amacına hizmet etmesi sağlanabilir. Aynı şekilde Cloud Atlas (2012) filminde de böyle bir interaktif ekran yerleştirilmiştir (Şekil 5.5). Bu interaktif ekran pencereye de dönüşebilmekte ve oradan dışarı bakmanızı mümkün kılabilmektedir ya da siz onu çok sevdiğiniz bir resim olarak ayarlamakta ve istediğiniz gibi onu izleyebilmektesinizdir. Ekranın/pencerenin hareketli ya da hareketsiz olacağı, etkileşimli olacağı ya da sabit kalacağı tamamen kullanıcının tercihlerine bırakılmış durumdadır.

Zaten bunlar gibi sistemleri üretmek günümüzde çok kolaydır, yapılmamasının sebebi maddeye ödenmesi gereken pahaadır. Kapitalizm kendi çıkarları için seri üretime sokamadığı ve kitleler üzerinden pazarlayamadığı şeyleri reddeder. Bu

reddediş ya da kabuller toplumun çıkarlarını gözetmek için değil de zengini daha zenginleştirmek ve isyan etmesi muhtemel kesimi daha fakirleştirmek için yapılır.



Şekil 5.6 : Cloud Atlas, 2012 (Url-22)

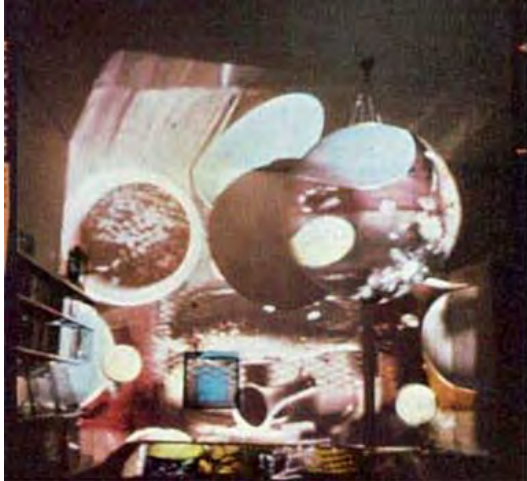
5.2.2 Başka düzlemin üzerine görüntü yansıtarak aktarmak

Görüntüyü içine girilebilir ya da engellenemez kılar ve boyuta bağlı değildir, optik kuralları gereği kaynağı ne kadar geriye çekerseniz o kadar büyük görüntü elde edebilirsiniz. Bu görüntünün algımızda deforme olmasına sebep olurken, aynı zaman da kendi bedenimizi de bir düzlem olarak kullanmamıza olanak sağlar. Cisimsiz olarak görüntünün var edilmesinde dia pozitiflerden sonra ikinci büyük adım olarak teknoloji tarihinde önemli yer tutan sayısal görüntü yansıtıcıları pek çok kullanım amacına hizmet etmektedirler.

5.2.2.1 Projeksiyonlar

Görüntüyü ekrandan koparması ve çerçevesizleştirmesi bakımından önemli bir adım olan projeksiyonlar, günümüzde geçmişin dia göstericilerinin yerini almışlardır. Belli bir miktar noktacığın farklı anlarda farklı renkleri alması sonucunda bize anlamlı gelen görüntüler oluştururlar ve bu durumu donanımları elverdiği sürece kendilerini tekrarlarlar. Bu konuda günümüz popüler isimlerinin keyifli bir anısı mevcuttur (Şekil 5.6):

Gio Ponti, 1965'te, mimarlık eleştirmeni Joesph Rykwert ve galerici Sam Kaufman'ın kendi evinde yapılan, Nouguchi'nin hediye ettiği 3 boyutlu balon-lamba ile duvara yansıtılan oyunu hayranlıkla anlatıyor. "Bir projektörden, mesela Joesph Rykwert'ın çaldığı bir projektör, slaytları duvara yansıtmayı planladık, görüntüler duvarlara, duvardan mobilyaların altına ve büyük balona atladı; duvarda güneşin girdiği pencereler oluştu, balonun üzerinde kayboldu ve görüntü duvardan ayrılmış oldu. Olağanüstü... Duvarlar havaya, tarlaya ve suya dönüştü."



Şekil 5.7 : Gio Ponti ve arkadaşlarının deneyi (Url-23)

Aynı şekilde dış mekanda da pek çok uygulaması izlenir. Son yıllarda oldukça popüler olan *gerilla lighting* uygulamaları kişi-görüntü buluşmasının kamudaki en önemli örnekleridirler. Dünyanın her yerinde binalar ışıkla giydirilmektedir, bu

geçici durum kentli tarafından hoşnutlukla karşılanmakta, alışıldık görüntüsünün dışına çıkan yapı, izleyicisinde bir uyanma oluşturmaktadır.

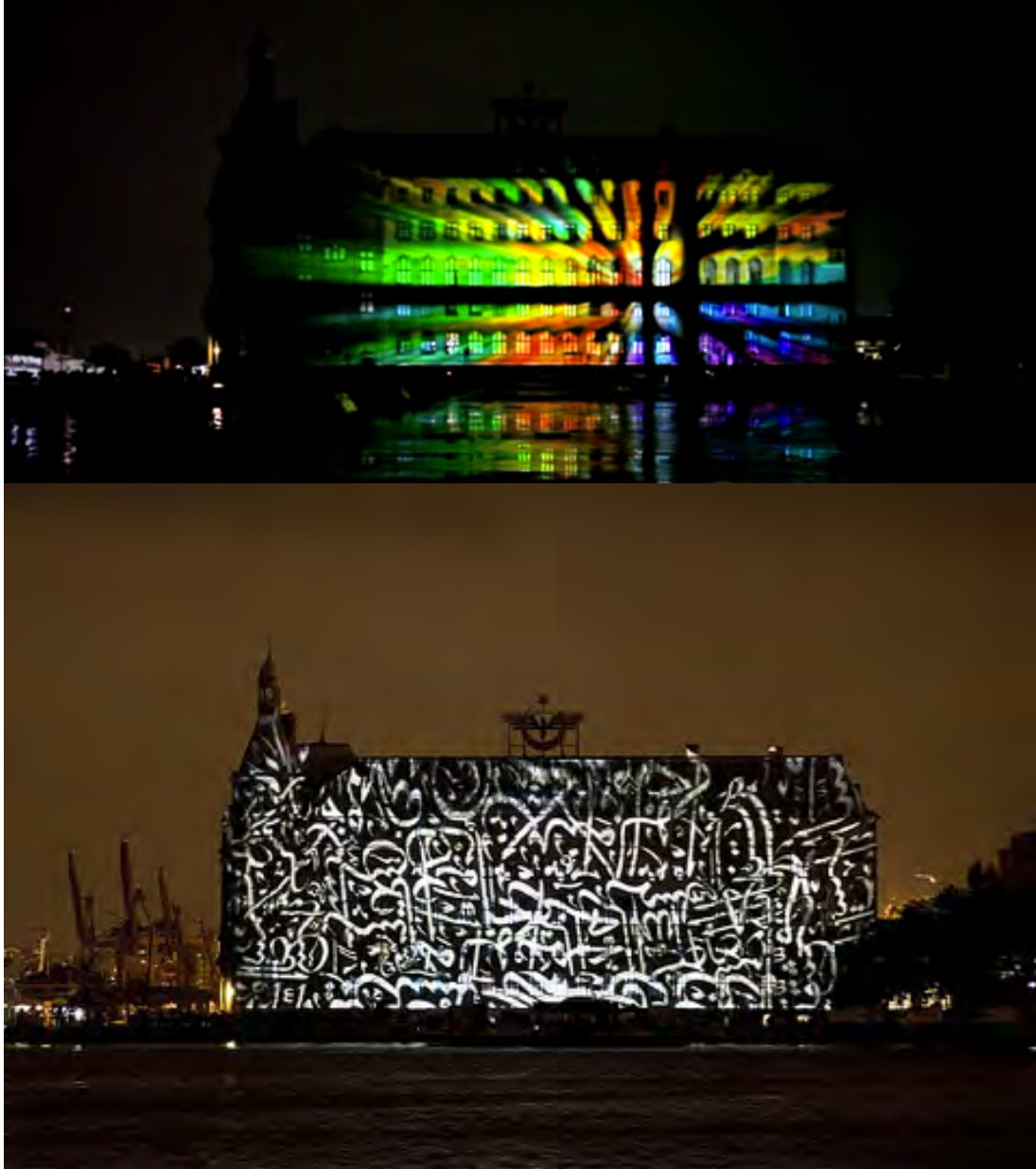
Sydney Festival kapsamında 2009 yılından beri Sydney Opera Evi'nin kabuklarına yansıtılan görüntüler bu türün en popüler örneklerindendir (Şekil 5.7).⁹ 25 farklı yerel ve yabancı tasarımcı tarafından tasarlanan görüntülerle (Url-24) kişilerin alışkanlıkları kısa süreliğine değiştirilir, ardından da geri getirilir. Geri getirilmesi durumu uyandırma bağlamında çok önemlidir, çünkü sabitleşen herhangi bir şeyin bir uyanma tetiklemesi çok zordur. Önemli olan gelen her durumun görevini tamamladıktan sonra yok olması ve kendinden sonra gelecek olana algılarda yeni arayışlar inşa etmesi için yer açması gerekmektedir.



Şekil 5.8 : Sydney Opera Evi'nin kabuğuna ışık giydirme çalışması (Url-25-26-27)

⁹ Video kaydının karekodu Ek-B de 'Vivid light festival...' başlığı ile verilmiştir.

Nerdworking grubunun, Haydarpaşı'nın cephesine yaptığı *Yekpare* çalışması da yine kamusal olan ve kamusal kalması gereken kent parçalarının, kişinin şehir deneyimiyle ilişkilerinin nasıl farklılaşabileceğinin örneği niteliğindedir. Yaklaşık 15 dakika olarak hazırlanmış olan bu gösteri, her gün aynı şekilde görülmekte olan ve kentsel bellekte önemli bir yere sahip olan bir yapının varlığını bambaşka şekillerde gerçekten alıp sanala taşımakta ve o güne kadar düşünmediğimiz bazı şeyleri bize düşündürtebilmektedir (Şekil 5.8).



Şekil 5.9 : Haydarpaşa Tren Garı'na ışık giydirme çalışması, 2011 (Url-28)

5.2.2.2 Hologramlar

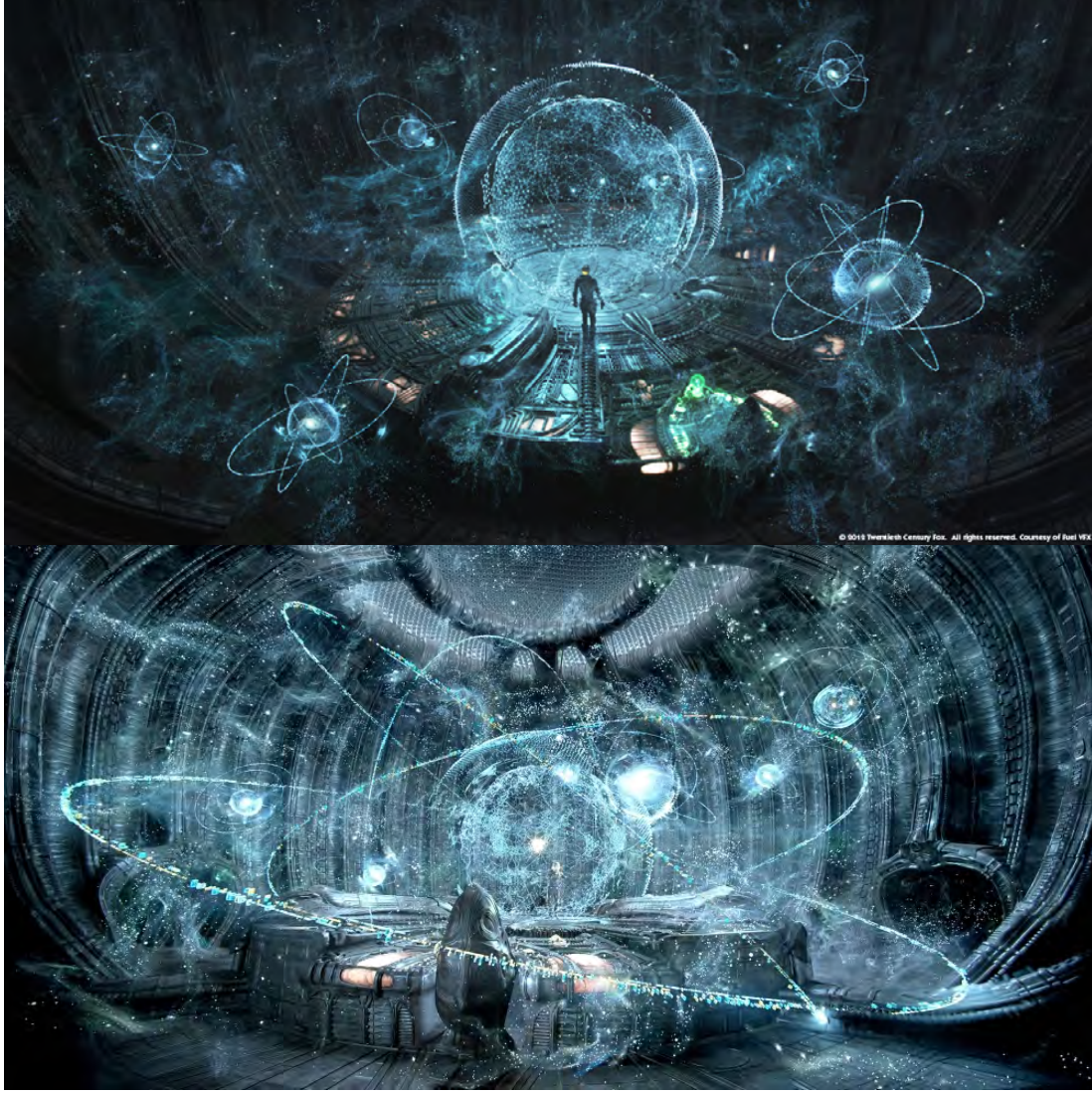
Daha yeni bir teknoloji ürünü olan hologramlar günlük hayatımızda ki yerini yavaş yavaş almaya başlamaktadır. Genelde belirli bir mekanın dört tarafına konan vericiler ile mekanın belli bir yerinde oluşturulan görüntü, ekran/sınır gibi kavramları ortadan kaldırdığı ve üç boyutlu algılamayı mümkün kıldığı için gelecekte hayatımızda geniş bir yer işgal etmeye adaydır.

Hologramların günlük kullanıma girmesinden evvel, öncüleri sayılabilecek pek çok uygulama farklı isimlerle ya da isimsiz olarak özellikle film sektöründe kendine yer bulmuştur. Star Wars III'te Yoda'nın karşımıza çıkışı bir cisimsiz görüntü örneğidir. Kişi olarak kendi mekanını tanımlayarak belirir ve iletişim (Şekil 5.9).



Şekil 5.10 : Star Wars III, 2005 (Url-29)

Prometherius filminde ise evrenin modelinin içine girilen sahnede, cisimsiz görüntü özneyi sarar ve algının tüm boyutlarına uzanan bir görüş gerçekleşmesine sebep olur (Şekil 5.10). Tüm gezegenler ve yıldızlar yörüngeleriyle birlikte izlenebilir hatta dokunulabilirler. Işığın dışardan gelip mekanı doldurmasına alışık olan özneye, ışık ile mekan inşa etme deneyimini sunar. Bu hologram görüntülerin mekandan kaldırılma anı da ayrı bir uyanışı tetikler, aynı şekilde mekanı doldurma anıda. Bununla beraber aktif durumda olduğu her an da yaşayacağı ya da yaşatacağı değişimler de yeni uyanışlara gebedirler.



Şekil 5.11 : Prometheus, 2012 (Url-30)

5.3 Sayısal Görüntüyle Etkileşmek

Üzerine bir çok filmde yapılmış olan bu konu, insanın iletişim istediğinin duygularını nasıl yönlendirebileceğiyle yakından ilgilidir. Günümüz teknolojilerinin büyük bir kısmı insanı makinelerle etkileştirmeye konsantre olmuş durumdadır. Ardı arkasına yayınlanan ya da hayata geçirilen interaktif projeler bunun bir kanıtı niteliğindedir. Bireye ve topluma, evde ve kamuda uzanmayı amaçlayan bu sistemler, daha önce bilmediğimiz bir dünyanın habercisidirler. İnsanın adaptasyon yeteneği, sunulanlarla barışmasını, hep daha iyiyi aradığı hayat yolunda kendisine yoldaşlar yaratmasını sağlamaktadır. Kimi zaman hayatımızı kolaylaştırmak için, kimi zaman bir takım kuruluşlar dikkatimizi çekmek istediği için, kimi zaman hükümetler vatandaşlarını

yönlendirmek istediği için hayatımıza giren ya da çıkan sanal mecralar, öyle ya da böyle bizimledirler ve bu birlikteliği inkar etmenin bir anlamı yoktur.

5.3.1 Tek taraflı etkileşmek

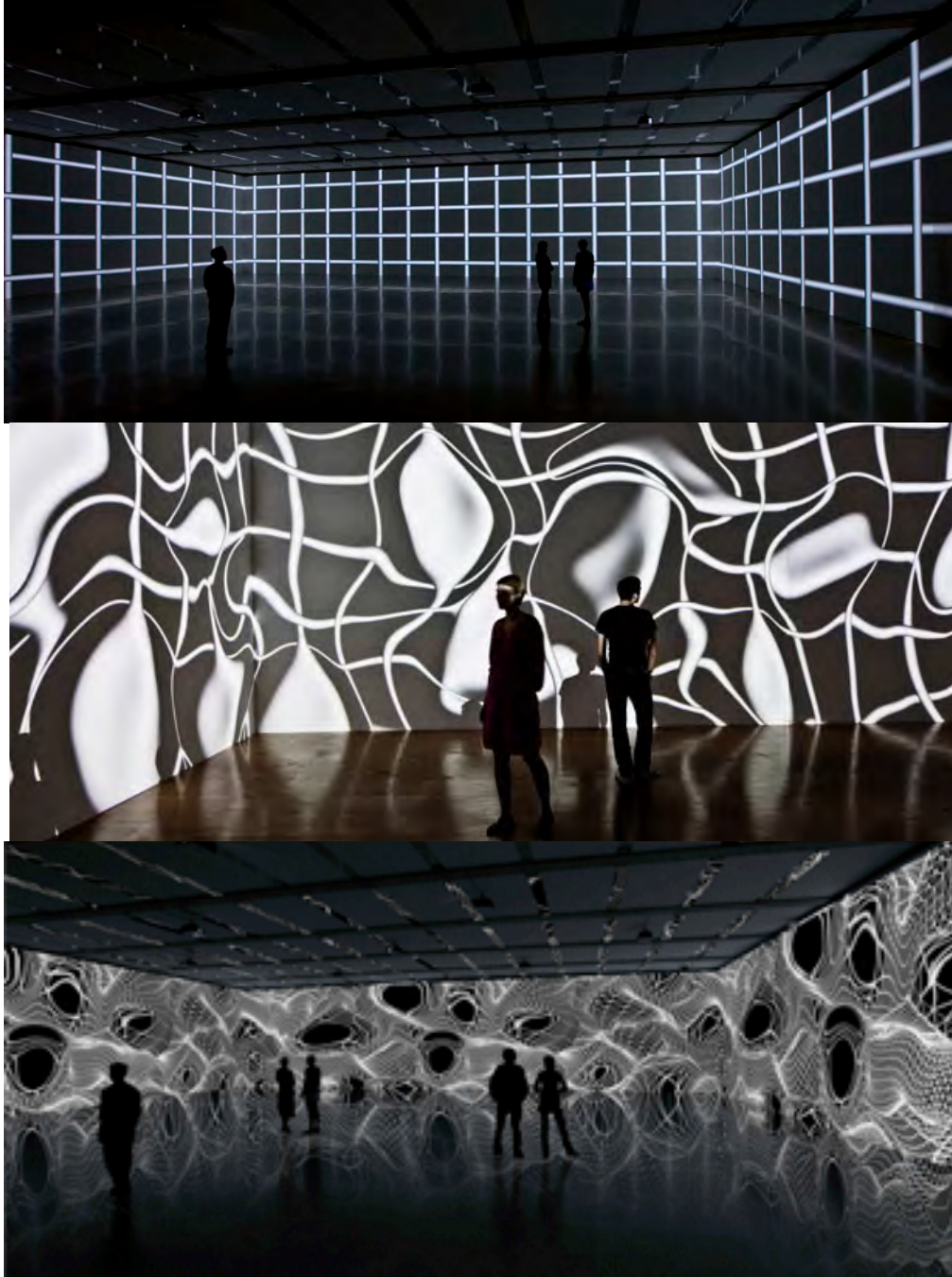
Görüntü sağlayıcının önceden programlanmış bir şekilde ve dışarıdan gelen müdahalelerle değişime uğramayarak devam etmesi sonucunda tek taraflı iletişim gerçekleşmiş olur. Bilgiyi veren ve alan sabitlenmiş durumdadır, verilecek bilgi önceden hazırlanmıştır. Yol durumlarını bildiren elektronik panolardan, reklam afişlerine; sinemalardan enformatik şehir dev ekranlarına kadar bir çok şey kullanıcıyla tek yönlü bir akış üzerinden iletişimtedir. Aslında bu iletişim şekli kitaplarda, resimlerde, müzikte vb. Durumlarda geçmişten beri hep var olan bir durumdur. Kişiler bir şeylere dertlenirler ardından bu konudaki duygularını ya da düşüncelerini çeşitli yöntemlerle başkalarına aktarmak hayaliyle ya da değil anlatırlar. Okuduğumuz kitaplar, biz onları okudukça farklı şeyler söylemeye başlamazlar, fakat biz farklı şeyler anlamaya başlarız. Yazarın düşüncelerini belli bir zaman aralığında aktardığı şekliyle barındırır ardından okuyan bizi o zamana taşır ve yazarla buluştururlar. Ya da çekilen filmler, izleyiciyle çekildikleri gibi ulaşırlar. Tabi ki yazıyı yazan ya da filmi çeken kişiler, ürünle buluşan izleyici ya da dinleyicilerin ürünü kendi algılarına göre transform etmelerini arzulamış olabilirler ya da kendilerinin bile öngörmediği bir takım yolların başkaları tarafından fark edilmesini düşleyebilirler. Yine de önceden yazılmış/yapılmış herhangi bir üretimden çıkarılan bu yeni bilgiler çoğu zaman ilk icracıya ulaşmaz. Var edilen yeni pencereler, pencereyi açan kişi ile açılan pencerenin açılmasını sağlayan ürün arasında kalır. Bilgi üretildiği ortamdan uzaklaşmaya başladıkça kontrolü güçleşir, bununla birlikte bilgi üretildiği ortamdan uzaklaşması için üretilir.

Kamuyla iletişim örneği olarak, Peter Kogler'in Frankfurt'ta gerçekleştirdiği bir enstalasyon mevcuttur. Mekanın üstüne yerleştirilmiş projektörlerden yansıtılan görüntüler başlangıçta bir grid şeklindedir. Zamanla ziyaretçiler duvarlardaki bu görüntülere yaklaştıklarında kişiyi fark eden sistem deformasyona uğramakta ve gridi oluşturan çizgiler yer yer kalınlaşarak düzeni bozmaktadırlar (Şekil 5.1).¹⁰Bu kuralsız değişimler silsilesi odanın duvarlarının titreşim halinde algılanmasına sebep olur. Aynı zamanda görüntüye eşlik eden Franz Pormassl tarafından tasarlanmış seste

¹⁰ Yerleştirmenin video kaydının karekodu Ek-B de 'Peter Kogler-Projection' başlığı ile verilmiştir.

gözlemciye sanki döşeme ayaklarının altından yok olmakta hissi yaşatmaya çalışmaktadır (Url-30).

Bu aynı zaman da ses ile görüntünün birlikteliği ve tesirinin izlenmesi içinde bir fırsat yaratmıştır. Sadece ses ya da sadece görüntü de kendi mekanını yaratmak konusunda kendi özgün yöntemlerine sahiptirler fakat bir araya geldiklerinde kendi bireysel mekanlarından başka bir gerçeklik tanımlayarak özneye farklı bir deneyim sunarlar.



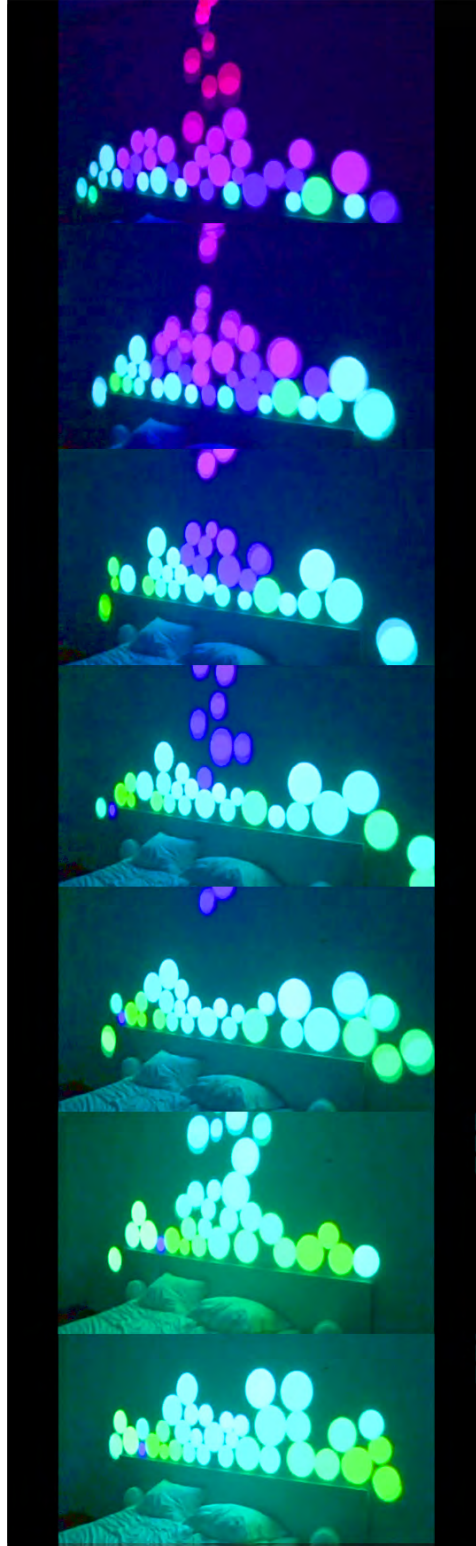
Şekil 5.12 : Giydirilmiş sayısal görüntü, Peter Kogler, 2010 (Url-31)

5.3.2 Karşılıklı etkileşmek

Pratik yaşantımızın içinde olan, bilişim teknolojisi temelli hemen her sistem tek taraflı çalışmaktayken geçtiğimiz bir kaç yılda yaşanan gelişmeler ile akıllı telefonlar gibi cihazlar kullanıcıların hareketlerini, vücut verilerini okuyarak onlarla iletişim kurar hale gelmeye başlamıştır. Bu interaktif etkileşimli yazılım ve donanımların varlığında ki artışa işaret etmektedir. Zaman zaman insanların duygularına, zaman zaman hareketlerine göre senkronize tepki verebilen, iletişim durumunu bir adım ileriye götürebilen sistemlerdir. Dijital dünyanın kişi hayatına her geçen gün daha fazla entegre olabilmesine olanak sağlamaktadırlar. İletişim özne için hayati önem taşımaktadır, yaşayan her şey sürekli kendisi ve etrafıyla iletişim halinde olmak durumunda kalır. Bu sürekli iletişim halinin kişinin algılarına etkisi büyüktür. Bilişim dünyası da onu hedef alır ve ona uygun davranır. Gelişen teknolojilerle öğrenebilen yazılımlardan, oyunlara kadar pek çok uygulama alanı bulan bu etkileşim/iletişim hali sanal dünyanın kilit noktası haline gelmiştir. Para çekmek için kullandığımız bankamatiklerden, yanımızda taşıdığımız telefonlara kadar pek çok elektronik alet dokunmaya, etkiye tepki vermektedir. Eğlence sektörünün temel taşlarından olan play stationlar ya da bilgisayar oyunları da bu grubun en gelişmiş temsilcilerindendirler.

Aynı zamanda günümüzde kamuda iç ya da dış mekanlarda pek çok uygulaması mevcuttur. Mekanların içindeki bir takım yüzeyler diğerlerinde farklılaşarak etrafından geçen, etrafında olup bitenlere bir takım tepkiler vermeye başlar. Isı ile, hareket ile, elektrik ile tetiklenebilecek bu tepkiler daha da çoğaltılabilir. Bu, aslında bizimle iletişim kurmasını beklemediğimiz bir şeyin bizimle iletişim kurar hale gelmesi durumu, kişi için sürpriz dolu ve heyecanlandırıcı olabilmektedir.

Belçikalı grup The Popcornmakers'ın Brüksel'de gerçekleştirdiği bir enstalasyon olan 'Disturb me' kişi ile fiziksel çevresi arasında bir bağlantı kurmayı amaçlamaktadır (2009). Bu doğrultuda projeksiyondan bir yatak odasında yatağın başına yansıtılan renkli daireler, ses ile senkronize olmaktadır (Şekil 5.12). Grup bu şekilde duyguları uyandırmayı amaçladığını belirtmiştir. Örneği kamusal alandaki uygulamalardan ayıran, kişisel mekana ulaşması ve onu dönüştürmeyi amaçlamasıdır.



Şekil 5.13 : Giydirilmiş sayısal görüntü, The Popcornmakers, 2009 (Url-32)

Son dönem sinemasında, robotların canlanması, kendileriyle iletişim kurabilen sistemlere öznelerin zaafı beslemeye başlaması ya da birbirini seven fakat biri insan diğeri yarı makina olan varlıkların ortak bir boyutta birleşmek istemesi gibi konular sıkça işlenmektedir. 2013 yılında çekilmiş olan ‘Her’ filminde karakter bir

bilgisayar programına/iřletim sistemine ařık olmaktadır. Sesi ve benlięiyle bir kadını aęrıřtıran yazılım, kullanıcısı ile iletiřim kurmakta ve onu etkilemektedir. Cismi gerekte var olmayan bu karaktere baęlanan zne, insanlarla olan iliřkilerinde bir trl gz ardı edemedięi, nyargılarını bir kenara bırakmakta ve en saf hali ile kendisini iletiřime amaktadır. Karřıdakinin yargılamayacaęını bilmenin saęladıęı gven, iletiřimi daha nce olmadıęı lde samimi bir boyuta getirmiřtir. Film bařta yapay sistemlerle kurulan duygusal baęları yabancılamamıza sebep olsa da, ardından belki de deneyimlemediğimiz bir iletiřim platformunun, sadece kendimiz olarak, kimseye bir řey kanıtlamaya alıřmadan, var olabileceęini dřndrr. Bu, yle ikin bir iletiřimdir ki, aslında kendimizmiřesine dertleřebileceğimiz/

paylařabileceğimiz bir arkadařımız belirmiřtir. Akabinde ortadan kalkan sistem, zneye cismi hayatta sahip olduęu iliřikleri irdeletir. Bir srelięine de olsa kendiyle barıřarak bařkalarıyla beraberlięin keyfini ıkaran kiři, buna sebep olan durum ortadan kalktıęında uyanır ve sorgular. Yařanan ve dřnlen řeyler, yirmi birinci yzyılın yalnızlařtıęı ve yabancılařtıęı sylenen insanının da, gemiřteki gibi iletiřime ne kadar a ve aık olduęunun gstergesidir.

6. ÖNERİLEN UYANMA: MEKANLAMAK VE MEKANSAMAK

Şu ana kadar bahsedilenler uyanmak, giyinmek ve sayısal görüntü başlıkları altında toplanabilir. Arzuladığımız, bu üç kavramı, basit bir strüktürle bir araya getirmektedir; kişileri uyandırmak için sayısal görüntü giydiren bir sistem olarak özetlenebilir. Sonuçta asıl medet umduğumuz konu, uyanmaktır; öznenin uyanışı. Bu uyanışın belirli bir reçetesi muhakkak ki yoktur. Çünkü kurguladığımız uyanışlar, uzayın yapısal sonsuzluğu gibi içerde ve dışarıda sonsuza gider. Bilinç seviyelerinde bir alt sınır yahut varılacak bir son nokta mevcut değildir. Bu durumda her özne kendine ait bir noktadan sisteme dahil olur ve kendine ait bir tecrübe gerçekleştirir.

Görüntü, uyanma ve giyinme üçlemesinin birbirleriyle olan ilişkilerine biraz daha yakından incelediğimizde fark edeceğimiz şeyler vardır; nasıl bir araya geldikleri ve birbirlerini ne denli etkiledikleriyle ilgili. İkinci bölümde giyinme kavramı Las Vegas üzerinden örneklenmiştir. Las Vegas'ta bulunan tabela katmanının nasıl kullanıcılarla iletişime geçtiğinin, içine kapanık yapıları fark edilir ve hakkında bir şeyler hissedilir kıldığının üstünde durmaya çalışmıştık. Ardından da Las Vegas'ta kullanıcılarla iletişim kurmak için beliren giyinme kavramının geçmişten günümüze birçok farklı coğrafya da kendini gösterdiğini ve kentsel ölçekte de, insan ölçeğinde de neler tariflediğini tartışmıştık. Renkli ya da ışıklı tabelalar görüntüleriyle varlıklarını aktarmakta ve kişilere bulundukları yerlerde ulaşmaktadırlar. Bu durum teknolojiyle birlikte evrilmiş ve kişiler kendi elektronik aletlerine kapanık hallere gelmeye başlamışlardır. Bu kapalı dünyalarında, diğerleriyle ara yüzler üzerinden iletişim kurmakta ve aynı giyinme katmanı, kendisini daha rahat ve sonsuz şekilde bu ortamlarda çoğaltmaktadır. Yani giyinme ile görüntünün ya da sayısal görüntünün ilişkisi çok açıktır. Aynı zamanda bu görüntülerin nasıl ve hangi ortamlarda uyanmaları tetikledikleri de anlaşılabilir. Kısaca uyanma, giyinme ve sayısal görüntü ilişkisi bu bağlamda kurgulanmıştır. Fakat bu ilişkiye daha da yakından bakacak olursak geleceğe dair bazı sorunlar öngörebiliriz. Kişiyi uyandırması beklenen giyilmiş sayısal görüntü katmanı, zamanla olağan bir varlığa dönüşüp, özne

üzerinde ki uyarıcı etkisini kaybedeceği iddia edilebilir. Ancak bu iddianın gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini bilebilmek mümkün olmamakla birlikte, tasarlanan sistemin, kullanıcının öncül ayarlarına uygun olarak gerekirse daha güçlü uyarılar göndermesi sağlanabilir. Aynı zaman da, uyarınlığını kaybeden sistemi kapatmakta cismi dünyaya dair bir uyanıştır.

Yani bir çok farklı anlamda kullandığımız kavram olan uyanmanın, tetiklenmesi noktasında sayısal görüntüye dayanmış bulunmaktayız. Sayısal görüntü, elektriğin kölesidir. Nasıl ışık olmadan görüntü olmazsa, bir takım yazılım ve donanımlar olmadan da sayısal görüntü olmaz. Kişinin bedeni dışında kalan, fakat bedenine ve zihnine hatta duygularına tesir eden şeylerin kendilerine ait bir düzenleri vardır. Her ne kadar maddenin ötesine geçme eğilimimiz, maddeye bağımlı gözüke de, hayalimiz bunun da değişeceğine dairdir. Öte yandan gerçekliğe giden yolun, madde ve ötesinin birlikteliğinden geçme ihtimali de zihnimizin bir köşesinde durmaktadır.

Mekanlamak ve mekansamanın iki eylem olarak hayatımıza girmesi beklenmektedir. Mekanlamak; sözü geçen sistemi kullanma halidir. İçinde bulunduğumuz yerleri daha önce görmediğimiz kadar ve daha önce görmediğimiz gibi görebilmemize ya da daha önce hiç içinde bulunmadığımız yerlerde bulunabilmemize yarar. Günlük hayatta müzik dinlemek, yemek yemek, kitap okumak ya da başka şeyler gibi mekanlamaya başlamamız, içlerinde hayatlarımızı sürdürdüğümüz, sürekli birinden çıkıp diğerine girdiğimiz yapılarla daha fazla vakit geçirir hale gelmemizi hedefler. Mekana dair farkındalıklar, mekandan doğru uyanışlar ve aklımıza gelmeyen başka şeylere sebep olan her türlü yaşayışı mekanlamak fiili altına almak düşünülmektedir. Bununla birlikte bahsedilen mekansamak da mekanlamak eyleminin yoksunluğu halidir, susamak gibi bir şeydir. Nasıl su yoksunluğu çektiğimizde susarsak, bir mekana dair algılarımız oluşmaya başladığında ve bu algıların boyut değiştirmesini özlemeye yakınsadığımızda da mekansayacağız.

Mekanlamak eylemi, müzik dinlemenin bir ses kaynağına ihtiyaç duyması gibi bir görüntü kaynağına ihtiyaç duyacaktır. Bu görüntü kaynağının ürettiği görüntü, teknolojinin gelişimine paralel olarak bir cismin üzerine yansıtılan, cisimsiz bir görüntü olabilir, tez boyu gösterilen ve yazar tarafından yapılan denemelerde oluşturulan görüntüler bu yöndedir. Fakat arzumuz, bir cisme ihtiyaç duymadan cisimsiz görüntüyü oluşturabilmesi yönündedir. Mevcut donanımlarla bu durumun denenmesi mümkün olmamıştır fakat sistemin asıl olarak ihtiyaç duyduğu özgürlük

buradan geçmektedir. Görüntünün hologramatik oluşturulması sayesinde bahsedilen katmanlar tamamen özgürleşmekte, istenildiğinde yaşanan mekanın içinde yeni bir mekan tanımlarken, istenildiğinde açık havada, ormanda, denizde, yaşanan mekan da tanımlayabilmektedir. Sistemin tetikleyeceği üretim süreçlerini teşvik etme noktasında, bu gelişme kritiktir. Sonuçta mimarlık nesillerdir farklı disiplinlerin yoldaşlığında deneyler ve denemeler yapmaktadır; yeni kişide motivasyon yaratarak üretime dahil olmasına zemin hazırlamaktadır (Mollaahmetoğlu, 2010).

6.1 Görüntü toplum ikilemi

Yapılar ve aralarında kalan boşlukların şehri oluşturması gibi, kişiler ve aralarında ki ilişkiler de toplumu oluşturur. Din, dil, ırk, millet gözetmeden önce her birimiz insanızdır. Bu kavramlar büyüyen çocuğa öğretildikten sonra varlık kazanırlar ve toplumu etkilerler. Yapılı çevre toplumu oluşturan farklı topluluklar arasındaki gerilimleri yönetir; büyütür ya da yok eder. Kapitalizmin getirdiği kişileri gelir miktarlarına göre değişen mekanlarda iskan ettirme durumu, bu gerilimin en belirginleştiği noktadır. Günümüzde yüksek duvarların, telli çitlerin arkasına kapanmadan güvende hissetmeyen kesim, sakınmaya çalıştıkları tehlikeyi kendi davranışlarıyla var etmektedir.

Talep yaratmak kapitalizmin kuralıdır. Eviyle ve mahallesiyle ‘diğer’e ulaşamayacağını fark eden grup için son bir kaç yılda bir çıkış yolu belirmiştir. Kişiler iş verenlerinin umrunda olmayacak bedellere aldıkları güncel donanımları, kendileri aylarca borca girip edinmektedirler. Ardından sosyal medya vardır. Orada herkes birey olarak kendini tarifler. Kişisel düşüncelerini paylaşır, tartışır, beğeni bekler. O noktada bir şirketin en altı ve en üstü eşitlenebilmektedir. Bu eşitlik zaten kendini yukarda gören için önemli olmasa da, aşağıda gören için motivasyon yaratmaktadır. Her ne kadar sahip olduğu bir telefonla olduğu kişiyi değiştiremeyecek, hatta değiştirdiğini zannetme ihtimali ile daha tehlikeli olacak kişiler mevcut olsa da, çözüm kuşkusuz eşitlenebilmekten geçmektedir. Zihninde ve vicdanında rahat bireyler yetiştirmek, kimsenin kimseden üstün ya da alçak olmadığını benimsetmek gerekmektedir. Çünkü benimsetmezsek, bunu benimsemeyen kişilere, toplum düşmanları başka şeyler benimsetmeye başlamaktadır. Halkların en büyük düşmanı olan, düzenlere boyun eğme durumu, yine halkların kendilerini fark etmeleri ve inisiyatif almaları ile

engellenebilmektedir. Bu noktada televizyonlar gibi evlerimize girip çoktan seçmeli yayınlarla kişileri ekrana bağlamak yerine, her bireyi üretime dahil edip, kimse için değil, kendi için mutluluk verici bir şeyler yapabilir kılmak hedeftir.

Toplum için, toplumu oluşturan bireylerin içinde oldukları dünyaya dair algılarının yerleşebilmesi için, okul hayatıdır. Okul kişinin evden sonra en çok şekillendiği yerdir. Kişi yetişkinliğe geçme sürecinde akademi yolunu yürür ya da yürümez. Bulunduğu zamanın ruhu, etrafında konuşulanlar, bakış açıları, kim olduğunu ve olacağını etkiler. Elbette herkesin kendi vicdanı ve beyni vardır, yapması gerekene birikimleri dahilinde kendisi karar verecektir fakat kişileri tek tipleştirmeye çalışan, standardizasyona dayalı eğitim modelleri uyanma ihtimallerini tetiklemek yerine zorlaştırmaktadır. Her bir insan özeldir, her biri bir diğerinden farklıdır ve bu farklılığı üretime dönüştürebilme potansiyelini içinde barındırır.

Guy Debord kişinin seyre daldıkça daha az var olduğunu söyler; eleştirdiği, görünüşün gerçeklikten ayrılığı karşısında ki seyir halidir. (Ranciere, 2009). Yaşanmışlıklar varlıklarını kaybedip yerlerini çeşitli temsil araçlarına bırakmışlardır (Debord, 2012). *Her şeyin bir gösterme ve gösterilme metasına dönüşebildiği modern dünya hakikatini yitirmiş bir yanılsamalar dünyasıdır* diye iddia edilir. Öte yandan modern dünyanın gerçekliği yanılsamalar olmuştur. Bu yanılsamalar içinde kurulmakta olan yeni gerçeklik öncekinden ve temsilinden farklı bir varlık ifade eder. İfade ettiği bu varlık, bireylerin bireyselliklerini ön plana çıkartırken, onları toplumsallaştırır. Toplumsallaştırmaktan kopmak, toplumların yok olması diye bir şey söz konusu olamaz, hatta olabilmesini bile dileyebilsek de insan sosyal bir varlıktır.

Bu sebeple biz, *cisimsiz sayısal görüntü katmanını* kişileri harekete geçirmeye teşvik etme bağlamında ele almak istemekteyiz. Bu doğrultuda akademide 2012 yılında yapılmış bir performans çalışmasını örnek olabilmektedir. Temel tasarım dersi kapsamında projeksiyon ile Venüs heykelinin üzerine yine öğrenciler tarafından hazırlanmış eskizlerden alınmış olan şeker imajlarıyla hazırlanmış video yansıtılmıştır.¹¹ Yansıtılan video heykelin sınırlarını aşmış, duvarlar ve tavanda da

¹¹ Temel Tasarım Dersi Oruç Çakmaklı yürütücülüğünde gerçekleşmektedir. Performansın tasarım ve montajında Oruç Çakmaklı, Emirhan Altuner, Aylin Murat ve Ecem Ergin yer almıştır. Çekimler Emirhan Altuner ve Ecem Ergin tarafından gerçekleştirilmiştir. Videoyu hazırlarken kullanılan şeker görselleri 2012 yılı birinci sınıf öğrencilerinin eskizlerinden derlenmiştir. Üzerine yansıtılan Venüs heykeli İTÜ, Taşkışla Kampüsü'nde birinci katta koridorda yer almaktadır.

izlenmiştir (Şekil 6.1).¹² Misafir olan renkli görüntüler her gün aynı şekilde görülen mekanın algısını değiştirmiş, fark etmeden geçip gittiğimiz bölgeler ile bizleri iletişim kurar hale getirmiştir.



Şekil 6.1 : Venüs çalışması, Temel Tasarım Dersi, 2012

Sayısal görüntü giydirmede misafirlik anahtar durumundadır. Kendimiz de misafir olduğumuz dünya da, devamlı hareket ederken –aksi imkansız- girdiğimiz ve çıktığımız her yerde geçiciyizdir. Etrafımızda olup biten her şey o ana mahsustur ve

¹² Performansın video kaydının karekodu Ek-B de ‘Venüs + Venüs’ başlığı ile verilmiştir.

bir daha asla tekrarlanmayacaktır. Bunun farkına varmak dünyanın sonsuzluğu karşısında ki geçiciliğin dayanılmaz bir hafifliğini hissettirmektedir (Kundera, 2004). Hissedilen bu hafiflik kişileri ‘an’lara yaklaştırmakta ve zaman zaman akıp gitmekte olanlardan birini yakalayabilmelerini sağlamaktadır (Mollaahmetoğlu, 1998).¹³

6.2 Günlük Bir Aktivite

Bu zamana kadar bahsettiklerimizi bahsetmemizin sebebine geldiğimiz bu bölümde, amacımız temel olarak öznenin, sanal nesne üzerinden, yaşadığı iç mekanlarda, yaşadığı iç mekanlarla iletişim kurmasını sağlamayı amaçlayan bir sistemdir. Bu sistemin henüz var olmayan fakat var olan özellikleri barındırmak suretiyle var olacak olan bir alet yardımıyla günlük hayata girmesi planlanmıştır.

Hayatlarımıza yavaş yavaş giren ve hayatlarımıza zaten girmiş olanlarla yeni bir anlaşma imzalamayı teklif eden bir sistemden bahsetmekteyizdir. Varlığını deneyimlemediğimiz, sonuçlarını tam olarak kestiremeyeceğimiz bu sistem, yaşadığımız yerlere cisimsiz olarak tezahür etmeyi planlamaktadır.

Önemli olan ne göreceğimiz değildir, önemli olan bir şeyler görececek olmamızdır. Sistem ne göreceğimizle ilgilenmez. Görebilmemizle ilgilenir. Müzik gibi, resim gibi, yazı gibi kendiliğinden ortaya çıkan ve baktığımız şeyleri görebilmemizi sağlayan bir sistemdir. Bu, zaten ekranların arkasında var olan, ekranlar yardımıyla içlerine girdiğimiz fakat beraber yaşamayı denemediğimiz bir yapay dünyadır. Ekranın düğmesine bastığımızda duvarlarımızla baş başa kalırız, ekran olmazsa düğmesine de basmayız ve ezelden beri oradaymışçasına devam eder. Bu devam ediş daha önce de bahsettiğimiz gibi görüntüyü, süre geldiği cismi varoluştan koparır ve müzik ile aynı yakaya yerleştirir. Tabi bu cisimsiz görüntüyü sağlayacak bir donanım ve o donanımı çalıştıracak bir yazılıma ihtiyaç vardır, fakat bu müzik içinde böyledir, yine de ses kaynağının varlığına değil sesin kendisine olan algımız baskındır.

Yaşadığımız mekanların çeperleriyle etkileşim halindeyizdir. Duvarlarına cisimler asarız, içlerini eşyalarımızla doldururuz. Seçtiğimiz her obje beğenimizin bir yansımasıdır ve maddi kaygıları bir kenara bırakabilirsek hoşumuza gitmesi birinci önceliğimizdir. Bazen sebeplerini bile açıklayamadığımız bu eğilim,

¹³ Mollaahmetoğlu, İrem, *Yaşamda ve Mekanda Geçişler* (İTÜ, İstanbul, Yüksek Lisans Tezi, 1998)

davranışlarımızın komuta merkezi niteliğindedir. Zevklerimizin, beğenilerimizin kim olduğumuzun aynası olduğunu düşünür, bunları üzerimizde taşıma isteği duyarız. Özellikle gençlik yıllarında kendini gösteren bu davranış biçimi, daha sonraları kendini yaşadığımız mekanlara emanet eder. Artık üstümüze giydiklerimizle değil, yaşadığımız yerlerle kendimizi sergiler olmuşuzdur. Buna göre lokasyon, buna göre eşyalar seçer ve bu sergileme işlemini defalarca tekrarlarız. Öncelikli izleyicimiz kendimizdir, her gün bakmadığımızı düşünsek de etrafımızda olanları görürüz ve bu oluşlar günümüzü, hayata dair farkındalıklarımızı etkiler. Tam da bu noktadan senaryoya dahil olmayan çalışan sistemimizin amacı, kişiye anın duyumsamasını arttırmaya yönelik bir aktivite önermektedir. Bu yeni aktivite ile kişi yaşadığı mekanı çok boyutlu olarak algılayıp, dünyada buluşmak isteyip de buluşamadığı her şeyin temsiliyle buluşabilecektir. Tabi ki bu imgelem buluşmalarının, nesnenin kendiyile buluşmak ile eş tutulamayacağı aşıkardır. Einstein'ın izafiyet teorisi bize kütlenin enerjiyi etkileyen iki girdiden biri olduğunu açıkça göstermektedir.¹⁴ Ancak ışık da diğeridir. Bahsettiğimiz bir araya gelişler, ışık üzerinden tasarlanan seyahatlerdir.

6.2.1 Katman Olarak görüntü

Öncelikle sayısal görüntüyü nasıl giydirebileceğimizden bahsetmeliyiz. Bunun pek çok farklı yolu tasarlanabilir fakat biz her seferinde sistemimizi daha hızlı ve daha çok ulaşılabilir kılan metotları tercih edeceğiz. Amacımız kapitalizmin emrettiği gibi bir tasarruf değildir, aksine kapitalizmin karşısında durmaya çalışan bir şekilde bilginin paylaşılma ortamını sağlamaya uğraşmaktır. Bunun içinde cismen üretilmesi gereken parçaları en aza indirmek yolunda görüntüyü başka düzlem üzerine yansıtmak ile oluşturan sistemleri tercih etmekteyiz. Ekranları üretmek, yerleştirmek, nakliye etmek günümüzün kapital dünyasında kendini amorti edememektedir. Üretime girebilme gereklilik ya da faydalılıktan uzak, getirdiğini karın büyüklüğüne yakındır. İşte bu sebepten biz bu sistemin cisimsiz olması gerektiğine inanmaktayız. Bu cisimsiz varoluşun ekonomik entrika ortamını saf dışı bırakmanın yanı sıra teorik olarak da görüntüyü ses ile aynı kategoriye yerleştirmeye yarayacağını iddia etmekteyiz.

¹⁴ Einstein'ın izafiyet teorisi; $E=mc^2$. Burada E enerjiyi, m kütleyi ve c de ışık hızını temsil etmektedir. Burada ışık ilişkisi soyut olarak kurulmuştur.

Akademide, her türlü kaygıdan uzak olarak üretilmiş projelerden biri olan Patron'un son aşaması olarak tasarlanan kıyafetlerin tanıtılacağı bir performans hazırlama çalışması da bu perspektifle oluşturulmuştur. Performansta cismi bir mekan vardır fakat karanlık ortamda üzerine düşen ışık olmadan gözümüze bir varlık ifade etmemektedir. Üzerine düşen ışık ise aslında yine kendisidir. Kendi görüntüsü ile aydınlanıp, belleklerimizde belirivermiştir. Bu döngü durumu cismin kendisini ele veren görüntü ile, üzerine yansıtılan cismin kendisinden özgür görüntünün bir kesişimini tanımlayarak, cisim ile görüntü kavramlarının başlangıç ve bitiş noktalarını bulanıklaştırmayı amaçlar (Şekil 6.2).¹⁵



Şekil 6.2 : Patron performans çalışması, İstanbul (2012)

Düzenek yaklaşık 2 metre ayrıtlı bir küp olarak kurulmuş ve bir yüzey hariç ışık geçirmeyecek şekilde siyah örtülerle kaplanmıştır. Oluklu mukavvalardan iki düzlem hazırlanmış, her bir performans icracısının oluklu mukavvaların üzerine kontörleri çizilmiş ardından da içerde kalan bölge kesilerek çıkartılmıştır. Mukavvanın diğer bölümlerine etraftan bulunan bir takım atık malzemeler sabitlenmiştir. Bu içinde yaşadığımız ve sonsuz girdi tarafından şekillendirilen dünyaya bir gönderme niteliğindedir. Ardından hazırlanan, üzerinde insan şeklinde boşluk bulunan ve etrafı pek çok yerden pek çok farklı malzeme ile kaplanmış olan oluklu mukavva düzlemler, kara kutunun içine, açık bırakılan bölümden izlenecek şekilde, birbirleriyle 90 derece, kutunun yere dik yüzeyleriyle 45 derecelik açı yapacak biçimde yerleştirilmiştir. Bu iki düzlemin zemini de oluklu mukavvalarla bağlanmış ve üzeri yabacı malzemelerle kaplanmıştır (Şekil 6.3).

¹⁵ Performansın video kaydının karekodu Ek-B de 'magic mushrooms' verilmiştir.

Performans esnasında başlangıçta iki kişi ayakta kendi kalıbının içinde üçüncü kişi de yerde yığının arasında ikamet etmektedir. Zamanla herkes bulunduğu yeri terk etmekte ve bir başka kalıbın içine girmeye uğraşmaktadır. Kimisine büyük, kimisine küçük gelen bu kendilerine ait olmayan mekanlar, kişilerin gerçek hayatta da kendilerine ait olmayan hayatlar yaşamaya zorlanmalarına işaret etmek istemektedir.



Şekil 6.3 : Patron performans çalışması, İstanbul (2012)

Karanlık bir ortamda gerçekleştirilen performansı, ortamın çekilen fotoğrafları ve geometrik şekillerden oluşan videolar aydınlatmaktadır. Bu görülmeyeni görünür kılma girişimidir. Ortam yine kendisi ile gözlerimizde varlık kazanabilmektedir. Dünyanın pek çok yerinde kişiler zorluklar çekmekte fakat bunu engelleyebilecek kesimler haberleri olmadığını iddia etmektedir. Oysa bu durumları aydınlatmak da bu kişilerin elindeki olanaklarla mümkündür. Bu kısır döngüye işaret etmeye çalışılarak, kendi dünyalarında kendi ışıklarıyla yaşamaya çalışan kişiler düşünülmüştür.

6.2.2 Görüntünün içinde yaşama deneyimi

Bahsettiğimiz cisimsiz sayısal görüntü katmanı kişisel mekanları birçok farklı şekilde etkileyebilir. Bizlerin bu ihtimallerin tamamını şimdiden öngörebilmemiz mümkün değildir. Yine de bir takım senaryoları belli temsil yöntemleriyle aktarmaya çalışacağız. Aktaracağımız bu senaryolar sistemin farklı özellikler barındırması zorunluluğu da taşıyabilirler. Kişilerin kendi imkanları ve zevkleriyle tamamen şahsi duygularına hitaben yapacakları tasarımlarla olabileceği gibi, bir takım kapalı devre yayın kuruluşları tarafından da servisi tesis edilebilir. Radyolara benzer şekilde bir sonrakinin ne olacağını bilemediğimiz akışlarla da karşılaşabiliriz ya da kendi

hazırladığımız ‘playlist’lerin dahilinde sınırlarını bildiğimiz halde neresinde olduğumuzu kestiremediğimiz yollarda da seyahat edebiliriz.

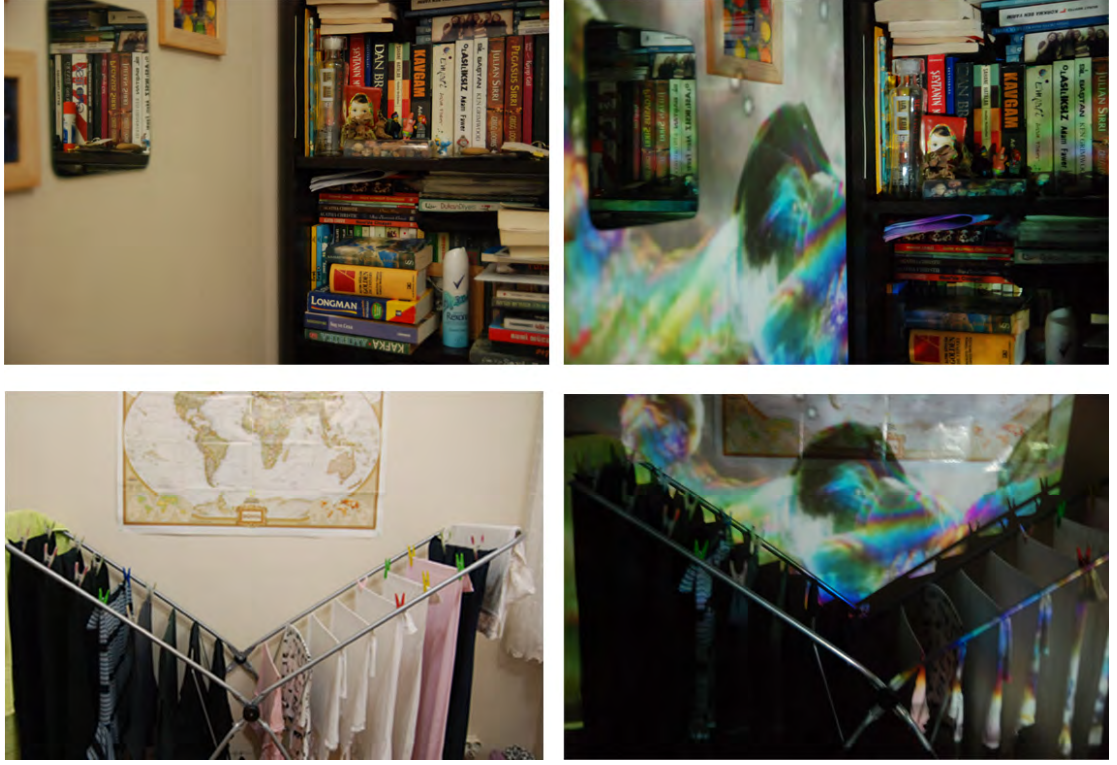
Şehirde seyahat ederken bir çöp kutusunun, bir balkonun ya da bir evin duvarına misafir olmuş görüntülerle karşılaşabiliriz. Aynı görüntüyü iç ve dış mekanda pek çok farklı yüzey üstüne yansıtmak mümkündür. Her yüzey bu görüntüye farklı bir algı hediye eder (Şekil 6.4).



Şekil 6.4 : Şehre misafir olmuş görüntü, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014)

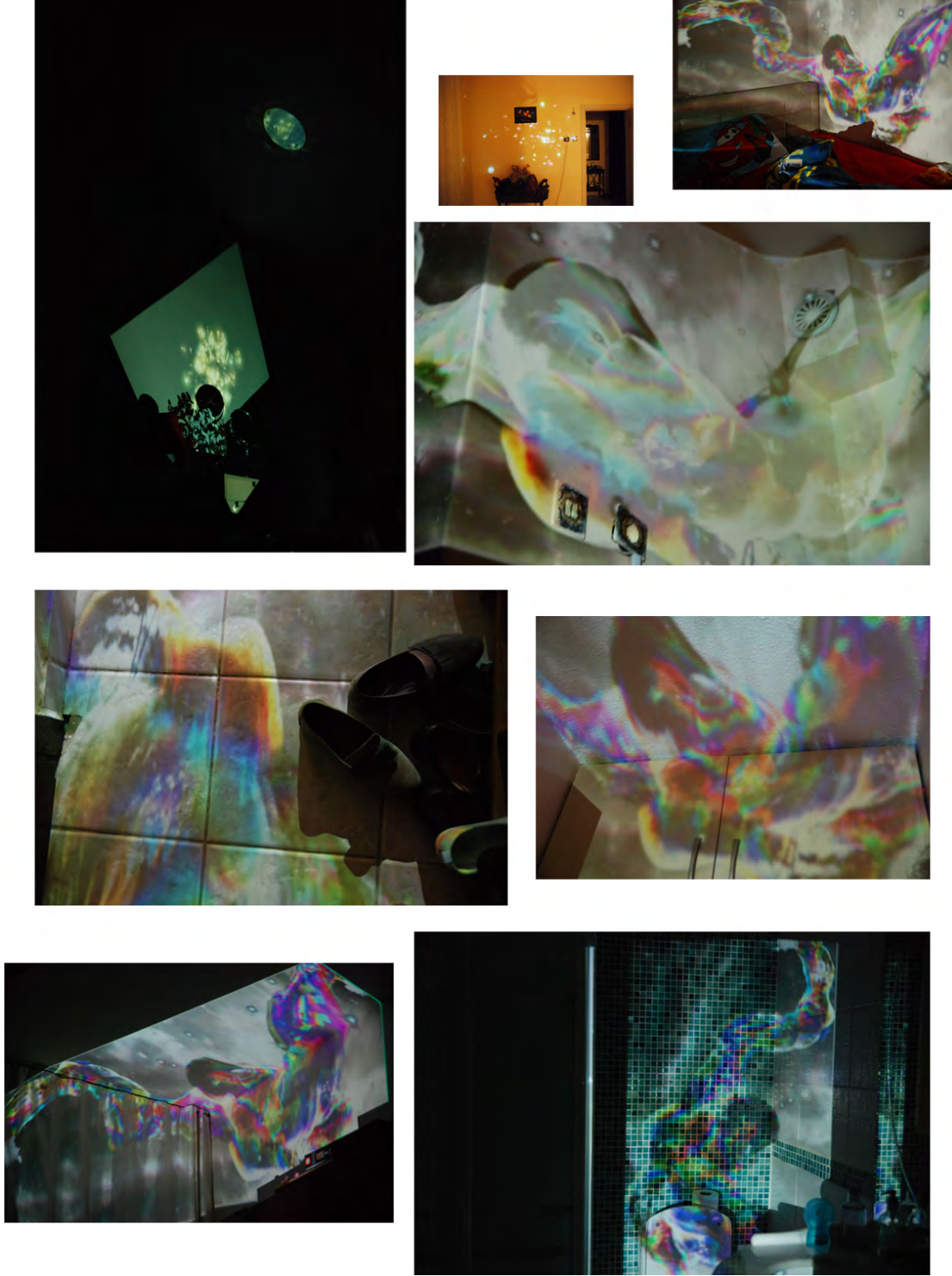
Bu bağlamda bir dizi deneme, Kumburgaz, İstanbul da denenmiştir. Kentte atıl kalmış duvarlardan, panjurlara kadar bir çok başka ortamla buluşan, yazar tarafından oluşturulmuş sayısal görüntü kaydedilmiş ve yaşanan dönüşüm izlenmiştir. Denemeler esnasında bir arabanın yüzeyine yansıtılan görüntü, gelecekte araçların kaplamalarının da bu şekilde değişkenlik gösterebilme ihtimalini düşündürmüştür.

Aynı bağlamda, aynı görüntü, 3 farklı evde, yerlerle buluşturulmuştur. Görüntünün konuk olması ve ayrılması arasında ki fark belgelenmiştir (Şekil 6.5). Cisimle bir araya gelen görüntünün, algıyı değiştirdiği gözlemlenmiştir. Evlerin sakinleri tarafından heyecanla karşılanmıştır. Evin annesi İ. çamaşırlarının üzerine gelen görüntüyü hayretle karşılamış ve bu konukluktan duyduğu memnuniyeti belirtmiştir.



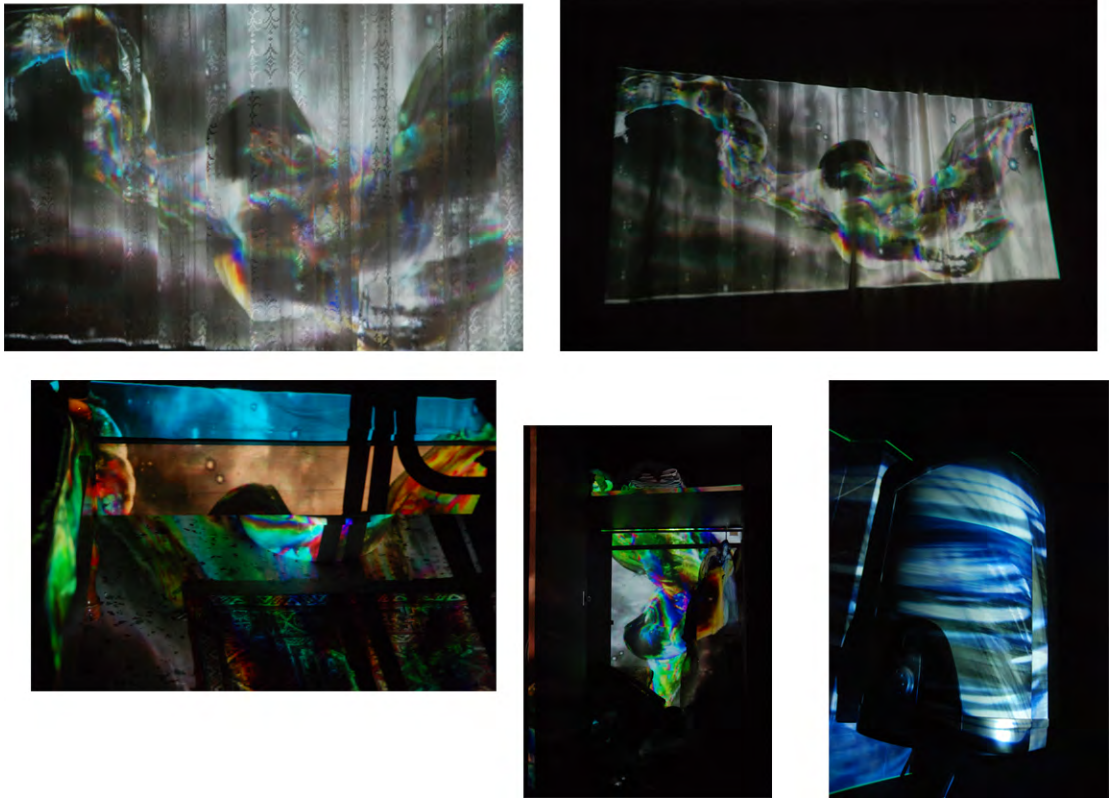
Şekil 6.5 : Görüntünün yokluğu ve varlığı, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014)

Ardından sayısal görüntü evlerin farklı mekanlarına yansıtılmış ve günlük hayatta sürekli içine girilen/çıkılan bölgelerin kullanıcının algısında farklılaşması, içinde belli bir rutinle yaşanan ‘ev’ kavramının bir *performansa* dönüşmesi sonucu kullanıcılarını şaşırttığı gözlemlenmiştir (Şekil 6.6).



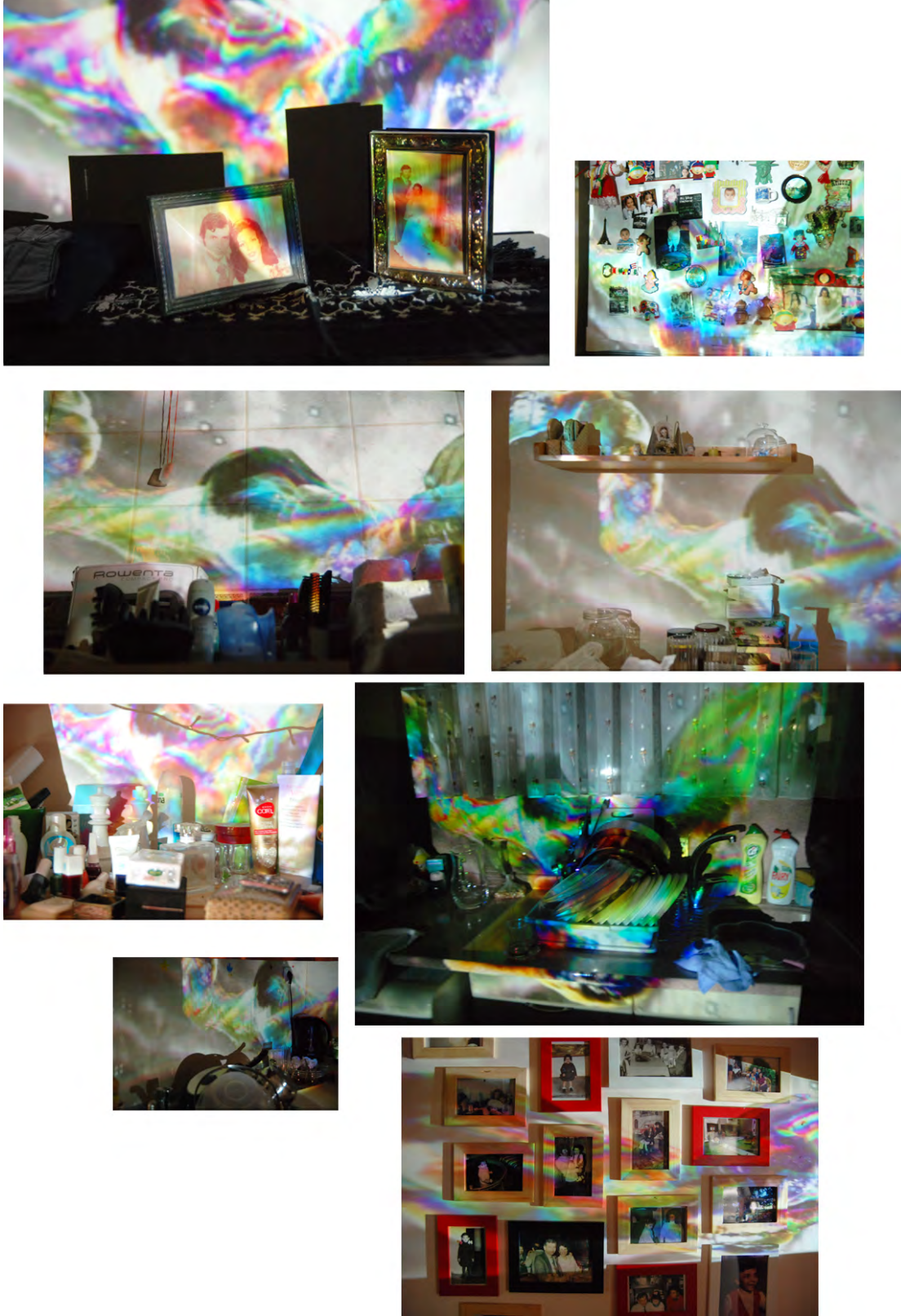
Şekil 6.6 : Beklenmedik yerlere misafir olmuş görüntü, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014)

Evlerin perdeleri, dolapların içleri, yatakların altları ya da şöbenler görüntüyle buluşmuş ve her biri farklı bir varlık tariflemişlerdir. Gerçekliklerini yitirirken yeni bir varoluş gösterirler (Şekil 6.7). Sıradan günlük objeler, kullanıcının gözünde değişir, dönüşür, renklenir, anlamlanır. Bu kişinin eviyle yeniden tanışmasıdır.



Şekil 6.7 : Görüntüyle algı değiştiren eşyalar, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014)

Aynı şekilde mevcut eşyaların üzerine de, hayatın bir parçasıymışçasına görüntü yansıtılabilir. Yıkanmış bulaşıkları, aile fotoğrafları, dolaplarımızda duran parfüm şişeleri üzerlerine gelen bu görüntüyle bağlamlarını değiştirir ve bizimle tasarlandıklarının, işlevlerinin ötesinde bir iletişim gerçekleştirirler. Anne babalarımızın fotoğrafları, farklı ülkelerden topladığımız buzdolabı süsleri gibi son derece sıradan, her evde karşılaşılabılır ve hatıralar dışında bir anlam ifade etmeyebilen cisimler, özelleşir ve başka bir bakışın parçası haline gelirler. Üzerlerinden tanımlanan bu yeni dünyada kazandıkları yeni varoluşlarıyla kendilerinin de bilmediği geçici iletişimler gerçekleştirirler. Bu noktada sanat diye birşey varsa, yapılmaktaysa, yapılacaksa varlığının, yapılışının sonunun geldiğini iddia edebiliriz. Artık resimler, çizimler, heykeller ve benzerleri müzelerden çıkmış ve mutfaklarımızdan banyolarımıza kadar hayatımızın her alanının parçası haline gelebilmişlerdir. Bu buluşma kişilerin hayattan yakalaşacakları anlarını arttırmak adına önemli ve değerlidir (Şekil 6.8).



Şekil 6.8 : Görüntü üstü görüntü misafirligi, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2014)

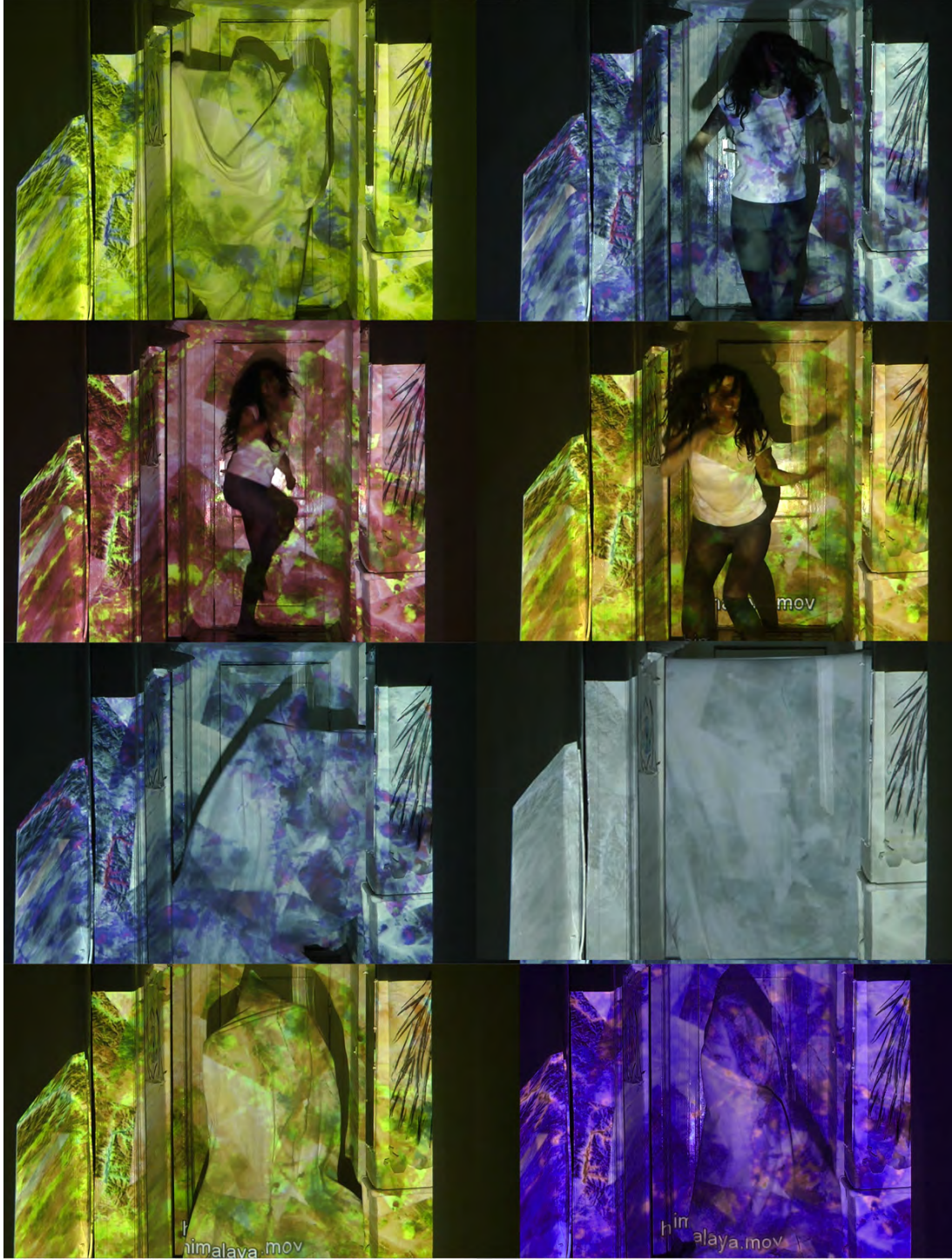
Evine giden kişi için, akşam ne yiyeceği ya da evde birileri varsa onların ne hazırlamış olabileceği sorusu sık sık aklına gelir, hatta evde düzenli olarak lezzetli yemekler hazırlanması, diğer bir çok unsur gibi eve dönüş yolunda motivasyon

sağlayabilir. Nasıl ‘Bu akşam yemekte ne var?’ sorusu merak uyandırıp, eve varma isteği doğuruyorsa, önceden ne ile karşılaşacağımızı bilemeyeceğimiz bu sistemin bizim için hazırladıklarıyla buluşma isteği de aynı motivasyonu sağlayabilir. Hatta gelişen teknolojiler artık insanın beyin dalgalarıyla iletişimin kurulabilir olmasını sağlamıştır. Buna göre eve gelindiğinde mekanlarken sistem sizin ruh halinizi analiz edip, gerginseniz rahatlamanıza, üzgünseniz sevinmenize ortam sağlamaya çalışan görüntüler hazırlayabilir. Bir tür yapay zekayı tarifleyen bu durum, kullanıcı tarafından uyandırılmak amaçlı da kullanılabilir. Görüntü üzerinden tanımlamaya çalıştığımız bu sistem, işitsel ya da kokusal öğeler de barındırabilir. Bu donanımın ve yazılımın geliştirilmesi ile son derece mümkün hale gelecektir. Sonuçta arkamızdan gelen sesleri duyabilsek de arkamızda kalan görüntüleri asla göremeyiz. Bu da cisimsizleşerek müziğin tarafına geçen görüntünün istese de müzikle her alanda boy ölçüşmeyeceğinin, aksine mutlak bir ittifaka gitmesinin faydalı olabileceğinin kanıtıdır.

Yemek yaparken müzik dinleriz, yolda giderken müzik dinleriz, kamusal mekanlarda müzik dinleriz, konsere gider müzik dinleriz, evde oturur müzik dinleriz ve daha bir çok yerde. Müzik dinlemek hepimizin olmasa da bir çoğumuzun farklı zamanlarda yanında olmuş, bizlere arkadaşlık etmiş bir eylemdir. Dinlediğimiz müzikler, giydiğimiz kıyafetleri hatta gittiğimiz mekanları etkiler. Yaşamak istediğimiz yerler dinlediğimiz müziklerle özdeşleşir. Bir kimlik göstergesi olur müzik dinlemek ve dinlediğimiz müzikler. Neşemizi götürebilir, keyfimizi getirebilir, bizi uyutabilir ya da uyandırabilir müzik dinlemek. Bu denli çeşitlidir ve bu denli hayatımızdadır.

Müziğin bu neredeyse sihirli denebilecek mekanını çoğaltmaktan bahsetmekteyiz. Giydiğimiz notalar gibi, giydiğimiz görüntüler oluşturmak mümkündür. Bu görüntülerin içinde, onların mekanını deneyimlerken aynı zamanda soyutlanabilmek mümkündür.

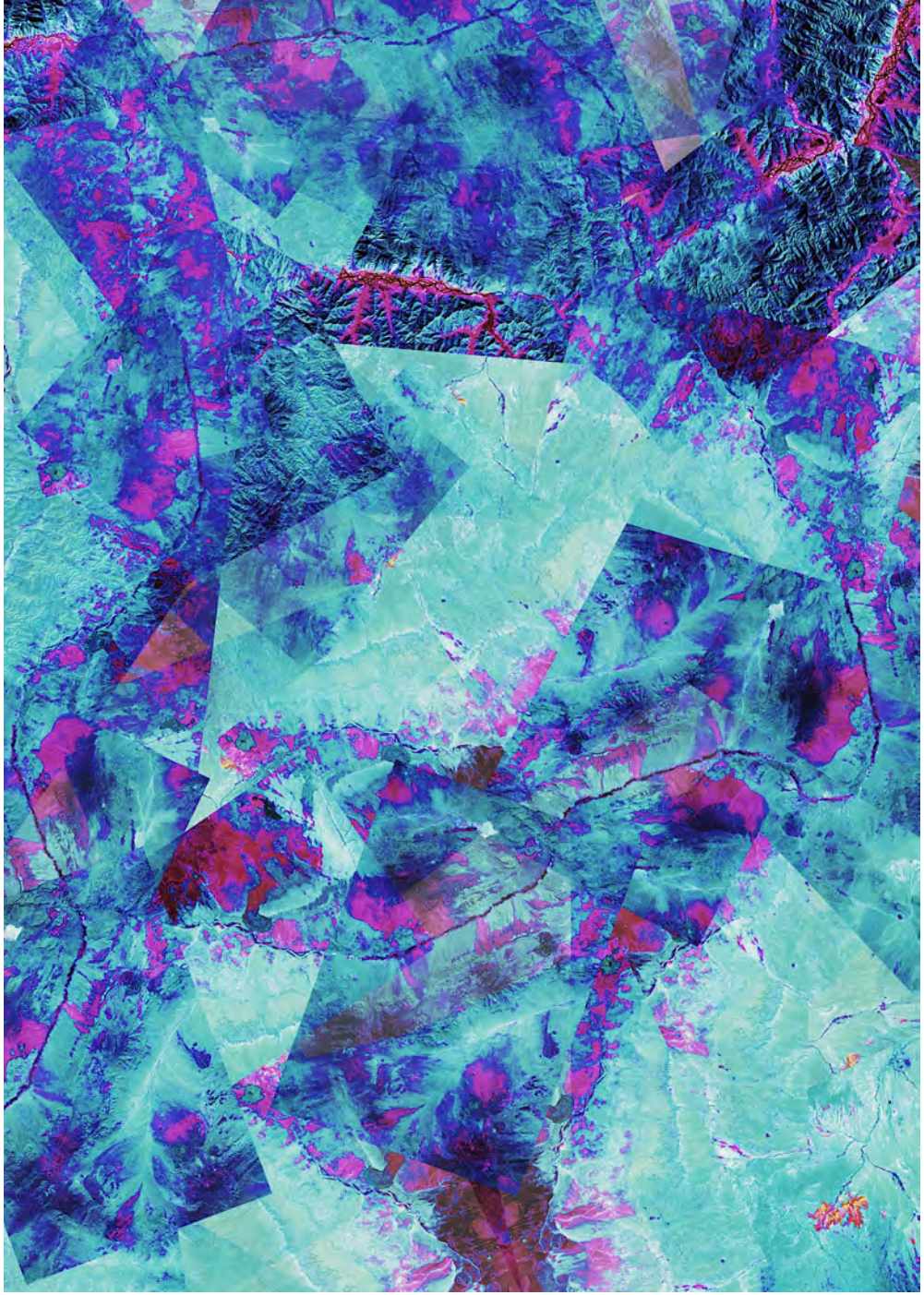
Yazarın kendi evinde, kendi evinin duvarlarına, kendi tasarladığı görüntüleri yansıtarak onlarla dans etme deneyi mevcuttur. Değişen müzikler, değişen görüntüler ve renklerle evin içinde görünürler. Yazar bazen bu görüntüleri direk üstüne giymeyi amaçlar, bazen de beyaz bir tekstilin içine girerek görüntüyü tekstilin üstünde tutup varlığını bildiği halde görmediği gerçeklikle dans eder (Şekil 6.4).



Şekil 6.9 : Patron performans çalışması, İstanbul, Fotoğraf: Ecem Ergin (2013)

Bu deneyde yazar dünya ile buluşmayı hayal etmiştir. Her kullanıcı kendisi için, kendisiyle ilgili hayaller kurup onların içine girmeyi deneyebilmektedir elbet, bu sadece kişisel bir tercihtir. Ev ile geçirilecek zamanda, evin Himalayalar gibi davranması arzulanmış, bunun için himalayaların farklı yerlerinden ve Everest'ten

alınan uzay görüntüleri üst üste düşürülerek gerçekte var olmayan bir dağ algısı sayısal olarak inşa edilmiştir (Şekil 6.5).¹⁶



Şekil 6.10 : Himalaya kolaj çalışması, Ecem Ergin (2012)

Bu inşa farklı renklere boyanmış, bulanıklaştırılmış ya da netleştirilmiş sonunda tüm farklı durumları barındıran bir video hazırlanmıştır. Eve kurulan düzenekte

¹⁶ Yer ve Gök serisinden örnekler Ek-D de verilmiştir.

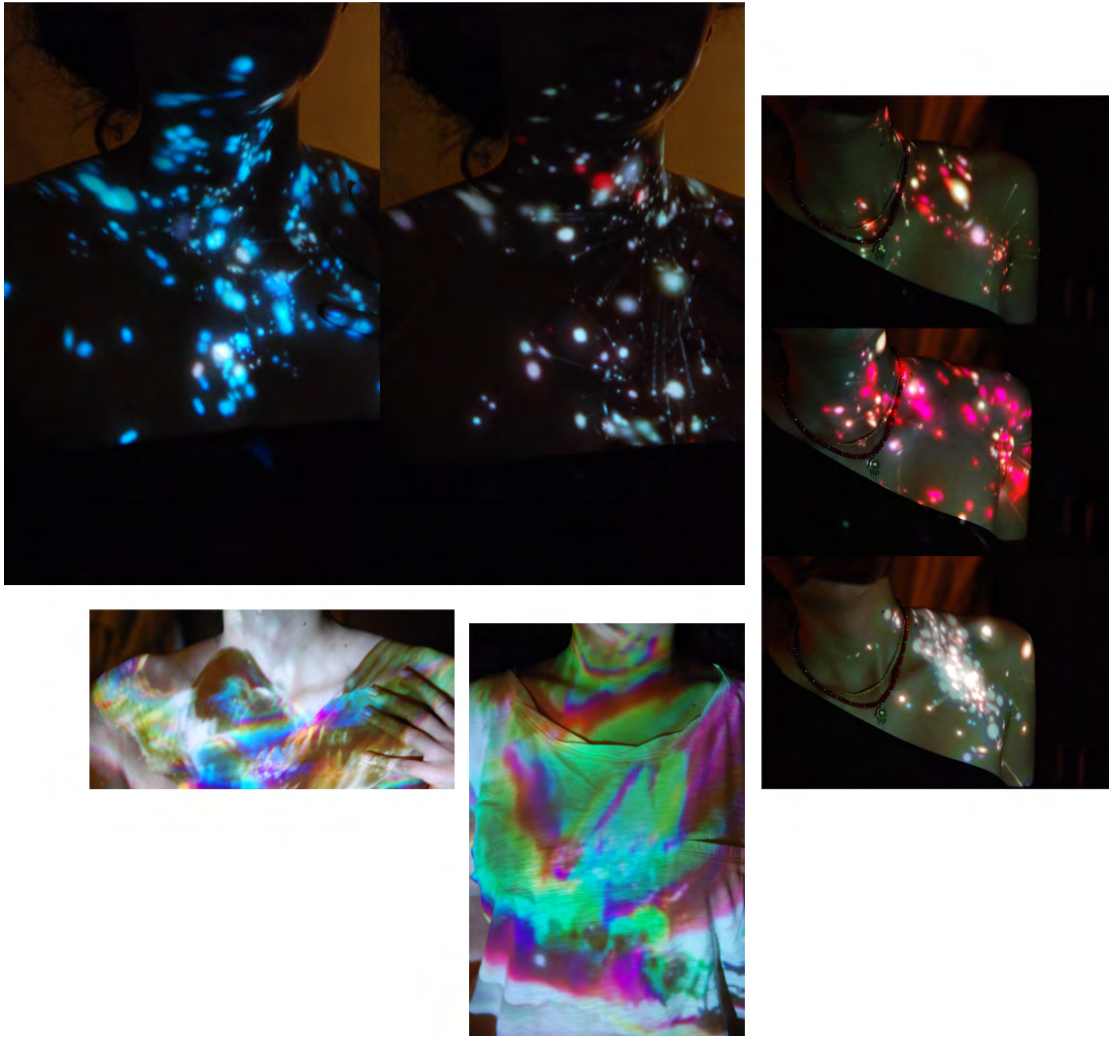
projeksiyon aleti kullanılmış ve bağımsız olarak bir playlist hazırlanmıştır. Bu playlistten karışık olarak bazı şarkılar çalmakta, kurgulanmış video da projeksiyondan ayrılıp üzerimize yapışmaktadır. Projeksiyondan çıkan görüntüden kaçmak mümkün değildir. Bir yüzey bulacak ve orayı aydınlatacaktır. Elimizden sadece menzil dışına çıkmak gelebilmekte fakat o zaman da izleyici konumundan iletişime devam etmekteyizdir. Bildiğimiz ev ve koridor bilmediğimiz bir yer olmuştur. Buluşma çok yenidir, kişiye heyecan vermektedir. Her seferinde aynı görüntü farklı müzikle denk düşmekte, bu sonsuz birliktelik ihtimalleri varlıklarıyla olduğu kadar gerçeklikleriyle de deneyimi farklılaştırmaktadırlar.

6.2.3 Geri bildirim çeşitleri

Bir şeyin gerçekten kullanıma girdiğinin kabul edilebilmesi için ulaşılabilirliğinin yüksek olması gerekmektedir. Her ne kadar çok fazla talibi olmasa da, talip olan birinin o sisteme ya da üretime ulaşması zorlaştıkça genişleme ve daha çok yere yayılma ihtimalide zayıflamaktadır. Geçmişten beri gelen, üretimin biricik olmasının üretilen nesneye kattığı bir değer vardır. Uzun yıllar boyunca zanaatkarlar sanatçı olarak görülmemiştir çünkü her ne kadar kendi tasarımları olsa da tasarladıkları şeyden birden çok üretmektedirler. Bu da kişilerin gözünde üretilen objenin değerini düşürmektedir. Oysa günümüzde artık bırakın çoğaltılmayı, hiç materyaliz edilmemiş ve sadece sanal ortamda var olan görüntüler, sesler bile cismen var edilmiş herhangi bir şey kadar değerli olabilmektedir. Sanat otoriteleri tabi ki hala bazı eserleri diğerlerinden daha önemli konumlandırmaktadır fakat güzelin güzelliği de, çirkinin çirkinliği de toplum tarafından devamlı değiştirilmektedir (Eco, 2009). Zaten en başta bahsettiğimiz gibi sanatın müzelerde kapılar arkasına kapatılması ve o müzeye girmeyi tercih etmiş insan dışında kimseye ulaşamaması da bu kararların belli bir kesim tarafından, kendi çıkarları dahilinde verildiğini düşünmemize yeterlidir. Oysa söz gelimi Hindistan'da insanlar her sabah evlerinin önüne kendilerine huzur, sağlık, mutluluk ya da neye ihtiyaçları varsa onu getireceklerine inandıkları resimler çizmektedir. Ya da İtalya'da meydanlar heykellerle, heykellere bakan binalar bezemelerle, bezemelerden geçilip girilen binalar duvar resimleriyle kaplanmıştır ve bu davranış insanı sanata yaklaştırır hatta insanı sanatla bir eder, başka bir deyişle sanatı yok edip hayatın kendisi yapar. Çünkü müzelerde kapalı olup belli bir kesme hitap ettiği zaman sanat bir sanayi alanından farksızlaşmaktadır. Oysa hayatın içinde zaten var olan bir şey, diğer aktivitelerden farklılaştırılmaz bir hal

alır. Bu da o şeyin gerçekten benimsendiğini, hatta o öyle ki benimsenildiğinin bile farkında olunmadığını gösterir.

Öyle ki gelecekte kişilerin giydikleri şeylerin bile cisminin kaybolması ya da tüm bedeni kaplayan beyaz bir örtüye dönüşüp üzerinde ki desen ya da hacimlerin yine hologramlar ya da yansıtılmış ışıklar ile bezenmesi düşünülebilmektedir. Yapılan bazı denemeler sonucunda, bedenin üzerine konuk olan ışığın, bedene dair farklı bir algı yarattığı bu buluşmanın kişiyi ve limitlerini ortadan kaldırdığı iddia edilebilir. Çünkü giysiler de birer statü göstergesidir ve cismi olmayan bu yeni alanda, aidiyet duygusu farklılaşabilmektedir (Şekil 6.11).



Şekil 6.11 : Kişinin görüntü giymesi, Fotoğraf: Melis Bayraktar (2014)

6.3 Hayatımızdaki ‘diğer’

Bu yaşam tarzının gelecekte tüm iç mekanlarımızın şekillenmesinde etkili olabilmesi de mümkündür. Apple'ın son teknoloji merkezi, sıfır enerjili bina olma iddiasındadır

ve bu sebepten tam bir halka olarak tasarlanmıştır. Güneş enerjisinden güneşin olduğu her an faydalanılmak istenmiştir. Bu, gelecekte en büyük sorun olarak baş göstermesi beklenen enerjinin, en üst düzeyde doğal kaynaklar üzerinden temin edilmeye sağlanacağına dair bir ipucu niteliğindedir. Dünyanın her yerinde hali hazırda doğal enerji kaynakları desteklenmeye çalışılmakta olmasına rağmen binalarda bu durum, bir kaç çeşit, kendisiyle çelişkili sertifikadan pek de öteye gidememiş durumdadır.

Sistemimizin geri dönüşüme ve doğa dostu tasarımlara iki yönden yardım etmesi planlanmıştır. Öncelikle mevcut yapıları içinde yaşayanlara daha farklı göstermek suretiyle sevdirmesi düşünülmüştür. Kişilerin yaşadıkları yerleri daha çok benimsemeleri, daha az başka şeylerin eksikliğini hissetmeleri ve konut yapım yıkım sirkülasyonuna dahil olmalarını geciktirmeleri amaçlanmaktadır. Sistem, pencerelere yerleştirilecek enerji noktalarından gün boyu şarj edilip, gece boyu da kullanılabilir olarak yerleştirilebilecektir. Bununla beraber yeni yapılmakta olan bir yapıya da belki artık sadece bu yolla eşyalandırma yapılacağı için, daha az malzeme kullanılması yönünde etkili olacaktır. Küçük biblolar, tablolar kadar bir çok ev eşyasının piyasada ki döngüsüne ket vurması muhtemel bu sistem, aldığı yerine yenisini önermekte ve bunu malzemesiz gerçekleştirdiği için de, insanın doğadan alıp yapaya dönüştürdüğü maddelerde bir azalmaya işaret etmektedir.

Hayatımızda var olmasına alışmadığımız bu görüntüler silsilesine alışmamızın yaygınlıkla ilgili olduğunu düşünmekteyiz. Şuan ötekileştirdiğimiz herhangi bir şey, içine girdiğimiz anda bizden olur. Farklılıklar iyidir, farklılıklar dünyayı katlanılabilir kılarlar. Her çiçek, her yaprak bir diğerinden farklıdır. Renk ve biçim çeşitliliği doğanın her parçasında izlenir. Bu durumu taklit etmek isteyen insan, iyi yapar. Doğa taklit edilesidir. Fakat bu demek değildir ki, doğa haricinde bir gerçeklik tariflenemez. Kişi devamı yeninin peşindedir ve keşfetme, heyecanı hayatta tutar. Algılarımız etrafımızda başlar, kentsel doku, yapılar çevre şehirlerde doğan çocukların çevresidir. Çevre önemlidir. Doğa şehrin içine kıvrılır ve orada kendini yeniden tanımlar. Bu yeniden tanımlanış, şehrin dinamikleri tarafından devamlı manipüle edilir. Bahsettiğimiz de böyle bir manipölasyondur. Bu manipölasyon bir şekilde etrafını etkileyecektir. Daha önce deneyimlemediğimiz bir şekilde olacak olan olayların bizlerde ne gibi duygular yaratacağını bilmek zordur, tahminler anlamsızdır. Çünkü heyecanın kendisi bilinmeyendedir.

7. SONUÇ

Oturmuş karşısında ki duvara bakan adamın neler düşündüğünü hala bilemiyoruz, fakat neler izleyebileceğine dair bir dizi senaryo ürettik. Artık onun ne hissetmesini hayal ettiğimizi anlatmış durumdayız. Kişilerin evlerinde, bir başlarına veya topluluk halinde herhangi bir yerdeyken, belki sadece dururken kendilerini içinde hissedebilecekleri bir ‘şey’ler yapılabilir mi sorusuna cevaplar aradık.

Biz mimarız. İnsanların içine gireceği, yanından geçeceği, üstüne çıkacağı ya da hiç aklımıza gelmeyen şeyler yapacağı, birilerini ya da bir yerleri mutlu edebileceğini düşlediğimiz sistemler tasarlarız. Yaptığımız müdahaleler yapıldıkları yerde köklenir ve gelişirler, bölgenin ihtiyaçlarına göre gerekirse form değiştirirler ya da kendileri için hiç öngörülmemiş davranışlara hizmet ederler. Ne olursa olsun mimarın arzusunun kullanıcıyı mutlu etmek olduğunu iddia edebiliriz. Bu yazıyı yazan biz, bütün mimarlar adına iyi niyetli olduklarını ve hayallerini paylaşma hayali kurduklarını söylemeye cüret etmekteyiz.

Bu dünya, üstünde yaşamayı bildiğimiz tek yerdir, ve sahip olduğumuz. İçinde bir buçuk milyarlık bir Hindistan, iki milyarlık bir Çin mevcuttur ki toplam nüfusun neredeyse yarısını tariflerler. Ya da rakamsal değerleri küçük, kapladıkları yüzölçümü haritada gözükmeyen ülkeler, kentler, köyler vardır. Afrika da açlıkla yüzleşen çocuğun teknolojiyle ilgilenme isteği ne denli büyük olsa da imkanları elveremeyebilir.

Böylesine acımasız görünümlü bir senaryo da zaten temel hak ve özgürlüklerini güvenceye almış toplulukların standartlarını daha da yükseltmeye yönelik öneriler, başta bahsettiğimiz yardım misyonumuzla ilk bakışta ters düşüyor gibi gözükabilmektedir. Kendisi başlı başına bir yol olan bu tezi, yazım sürecimiz boyunca kendimize sıkça sorduğumuz bir sorudur, ardından da bir takım cevaplar ürettiğimiz.

İnşa etmek, dünyanın neresine gidersek gidelim yerçekimiyle bir imtihan niteliğindedir. Madde karşılığında bedel ödemeye alışkın olduğumuz bir şeydir ve dünyanın bir çok yerinde insanlar yaşadıkları yerlere çeşitli miktarlarda ücretler ödemektedirler. Her zaman yeterli konfor koşullarını sağlayamayabilecekleri gibi, sağlasalar bile bilemeyeceğimiz sebeplerden içinde mutlu olamayabilirler.

Ölçekler her zaman ihtiyaçlardan değil, aksine kapitalist düzenin tüketiciye yaptıklarından ötürü büyümektedir. Ruh halleri sürekli değişkenlik gösteren insanların her zaman kendilerine uygun bir mekan bulamamaları olanaklıdır. Böyle bir durumda insanların tekrar tekrar daha çok konfor ve daha çok statü için inşa etmeleri engellenemez bir şey gibi gözükmemektedir. Oysa her inşaat, ne kadar iyi niyetli olursa olsun, sürekli satış döngüsüne yeni malzemeler, yeni hisseler eklemektedir. Artık hükümetler sadece inşaat ekonomisi yaratmak için aslında topluma hiç bir faydası olmayan projeler tasarlar olmuşlardır.

Önerdiğimiz projenin malzeme dünyasına dair de hayalleri mevcuttur. Kişilerin mekanlarını daha fazla sevmelerini sağlayabilirse, inşaat döngüsünü kırma gücüne ulaşabileceğini heyecanla hesaplamaktadır.

Şu ana dek bahsettiklerimiz sizlere sadece teknoloji ile tanışmış toplumlara hitap eden ve teknolojiden uzak yaşamlara kayıtsız kalan bir takım söylemler gibi gelebilir. Bununla beraber teknoloji artık her yerdedir.

Kişiler kendilerini bildikleri andan itibaren pek çok ifade aracına sahiplerdir. İnternet üzerinden sınırsızlaşan dünya –burada sınır, ülkeler arasındaki çizgileri ifade eder- kendini beyinlerde yeniden inşa etmiştir. Dünyanın öbür ucuna sesimizi, görüntümüzü göndermemiz saniyelere indirgenmiştir.

Sosyal medya milletler ötesi bir paylaşım ağı tanımlamıştır. İstanbul’da ağaçlarımız kesilmeye kalkıldığında, Brezilya’da insanlar sokaklara dökülmektedir. Amerika’da çekilen bir müzik videosuna Somali, Malavi, Dakar, Bahamalar, Kamboçya, Tunus ve daha onlarca ülkeden geniş bir skalada insanlar ulaşmış, ardından kendi elektronik aletleriyle kendi videolarını kaydedebilmişlerdir. Adı geçen ülkelerin bazıları açıklıkla mücadele halindedir, yaşam koşulları birçok açıdan Avrupa ya da Amerika kıtalarında ki ülkeler ile aynı seviyeye ulaşamamıştır fakat mutlulukları ulaşabilmiştir. Bir ülkede bir takım insanların bazı şeylere ulaşabiliyor olması tabi ki o ülkenin genel durumu hakkında bir bilgi vermez, aksine yanıltıcı olabilir. Fakat şu

noktada biz iyimser olmak istemekteyiz. Bunca zorluğun ve haksızlığın olduğu dünyamızda hepimizin yarına devam edebilmesinin sebebi; gelen güne dair umutlarımızdır.

Bahsettiğimiz örnek üzerinden artık herkesin kendi tasarımlarını yapabilir hale geldiği sonucunu çıkarmak mümkündür. Bu durumu destekleyen pek çok teknoloji ürünü kolayca ulaşılabilir hale gelmiş, iletişim dünyanın dört bir yanına yayılmış ve sınırları belli bir ölçüde görülmez kılmıştır. Bir çok üretim tamamen ücretsiz olarak sanal ortamlarda paylaşılmakta ve çoğaltılmaktadır.

Birbirimizle paylaşmasak bile, sadece kendimize özel olanı tasarlayıp içine girme durumu maddesizleştğinde, bunu temin etmek herkes için daha kolay olacaktır. Ancak bu sefer de, bu görüntüyü oluşturacak yazılım ve donanım ihtiyacı vardır, fakat üretilmekte olan milyonlarca cihazın yanında, bu cihazların bir kısmının yerine, önerilen donanımın da herkes tarafından kullanılabileceği öngörülebilir. Bununla beraber zaten bu donanımına ulaşamayanlar kendilerine illüzyon bir dünya oluşturma ihtiyacı duymalarına sebep olacak diğer etmenlerden de uzaktırlar diyebiliriz.

Öte yandan bu sistemlerin öznenin kişisel dünyasında bir tahribat yaratması ihtimalide kafamızda durmaktadır. Her şeyin giderek daha sanallaşması beraberinde ne gibi yan etkiler getirecektir; bilinmemektedir. Bu konuları işleyen filmler, felaket senaryoları mevcut düzenin yeni olana bir direnci niteliğinde midir yoksa haklı yanları var mıdır kestirmek oldukça güçtür.

Doğabilecek bir takım tehlikelerin de yine, bir başka şekilde umut vaat ettiğini iddia etmek olasıdır. Mesela görüntülerin bile hat safhada tüketilmesi durumu beraberinde tüketecek hiç bir şey kalmamasını getireceği için kapitalizmden ayrı bir uyanışı tarifleyebilir.

Bu zamana kadar sürekli medet umduğumuz uyanış, tükenmişliğin sınırında en büyük boyutuna ulaşabilir. Sonuçta gelecek hepimiz için aynı ölçüde yabancı, aynı ölçüde uzaktır.

Bu değişimlerin aklımızdan geçmeyen yerlere gitmesi ve bu yerlerde insanların daha mutlu olması da mümkündür. Yaptığımız daha çok; gelmesini beklediğimiz bir sonun nasıl geleceğini tasarlamaya uğraşmaktır.

Kişi içe çöküp bir kara delik gibi yok olmadığı sürece cismiyle dünyanın yüzeyinde seyahat etmektedir. Dünyanın kendisi gibi durmadan tekrar eden bu hareketler

bazılarımızı beklemediğimiz noktalara getirmektedir. Önerdiğimiz şey bu anlardan bir çıkıştır, ardından aynı noktaya bu öneri yüzünden gelinmeye başlanacaktır fakat o an artık tüketecek başka bir şey kalmadığı an olarak tanımlanabilecek ve doğaya mutlak dönüş başlayabilecektir.

Dünyanın kendine özgü bir dili vardır ve bir şekilde biz insanlar diğer tüm canlıların tersine bu dünyayı anlamaktan uzaklaşmaktayızdır. Var olanın dışında oluşturduğumuz ve adapte olduğumuz yapay dünyamız ile doğal olana neredeyse savaş açmış haldeyizdir. Fakat bu savaşın sonu yakındır. Çünkü aslında doğan güneş de, esen rüzgar da mutluluk taşır, önemli olan onlarla buluşabilmek, onlarla konuşabilmektir ve dinleyebilmek. Bunun içinde öncelikle dışarı çıkmak ve aramak gerekir. Tasarladığımız sistemin arayışlar tetikleme ve dünyayı bize eskisi gibi göstermesi umut edilmektedir.

KAYNAKLAR

- Atay, Oğuz** (2012). *Tehlikeli Oyunlar*, İletişim Yayınevi (Orjinal yayın, 1973)
- Baudrillard, Jean** (2012). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?* (Çev. Oğuz Adanır) İstanbul Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi (Orjinal yayın, 2007)
- Berger, John** (2003). *Görme Biçimleri* (Çev. Yurdanur Salman) İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın, 1972)
- Berger, John** (2003). *Görünüre Dair Küçük Bir Teoriye Doğru Adımlar* (Çev. Bülent Somay) İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın, 1997)
- Breton, Andre** (2009). *Sürrealist Manifestolar* (Çev. Yeşim Seber Kafa, Artemis Günebanlı, Ayşe Güngör) İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları. (Orjinal yayın, 1924)
- Brooker, Charlie** (Yönetmen). (2011). *Black Mirror* [Dizi]
- Burton, Tim** (Yönetmen). (2012). *Frankenwinnie* [Film]
- Coixet, Isabel** (Yönetmen). (2008). *Elegy* [Film]
- Debord, Guy** (2012). *Gösteri Toplumu* (Çev. Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent) İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orjinal yayın, 1977)
- Eco, Umberto** (2009). *Çirkinliğin Tarihi* (Çev. Anaca Uysal Ergün, Özgü Çelik, Arıcan Uysal, Elif Nihan Akbaş, Melike Barsbey, Kültigin Kaan Akbulut, Duygu Arslan ve Berna Yılmazcan) İstanbul: Doğan Egmont Yayınları. (Orjinal yayın, 2007)
- Feyerabend, Paul K.** (1991). *Yönteme Hayır* (Çev. Ahmet İnam) İstanbul: Ara Yayınları. (Orjinal yayın, 1975)
- Foucault, Michel** (1995). *Bu Bir Pipo Değildir* (Çev. Selahettin Hilav) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orjinal yayın, 1973)
- Harvey, David** (2012). *Post Modernliğin Durumu* (Çev. Sungur Savran) İstanbul: YEM Yayınları. (Orjinal yayın, 1990)
- Jonze, Spike** (Yönetmen). (2013). *Her* [Film]
- Karatani, Kojin** (2005). *Metafor Olarak Mimari* (Çev. Barış Yıldırım) İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın, 1995)
- Khun, Thomas S.** (2008). *Bilimsel Devrimlerin Yapısı* (Çev. Nilüfer Kuyaş) İstanbul: Encore Yayınları. (Orjinal yayın, 1969)
- Kundera, Milan** (2004). *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği* (Çev. Fatih Özgüven) İstanbul: İletişim Yayınları. (Orjinal yayın, 1983)
- Lucas, George** (Yönetmen). (2005). *Star Wars III* [Film]

- Malevich, Kazimir** (2013). *Nesnesiz Dünya 'Süprematizm Manifestosu'* (Çev. F.Cansu Tapan) İstanbul: Dedalus Yayınları. (Orjinal yayın, 1915)
- Merleau-Ponty, M.** (2008). *Algılanan Dünya* (Çev. Ö.Aygün) İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın, 1948).
- Mollaahmetoğlu, İrem** (2012). Thessaloniki City Walls Workshop, (Konferans).
- Mollaahmetoğlu, İrem** (1998). *Yaşam ve Mekanda Geçişler* (Y. Lisans Tezi) İstanbul:İTÜ.
- Mollaahmetoğlu, İrem** (2010). *20.Yüzyıl Mimarlık Birikiminin Denemeler Tarihi Olarak Yeniden Değerlendirilmesi* (Doktora Tezi) İstanbul:İTÜ.
- Pallasma, Juhani** (2014). *Tenin Gözleri* (Çev. Aziz Ufuk Kılıç) İstanbul: YEM Yayınları. (Orjinal yayın, 2005)
- Ranciere, Jacques** (2013). *Özgürleşen Seyirci* (Çev.E. Burak Şaman) İstanbul: Metis Yayınları (Orjinal yayın, 2008)
- Scott, Ridley** (Yönetmen). (2012). *Prometheus* [Film]
- Sharr, Adam** (2013). *Mimarlar için Heidegger* (Çev. Volkan Atmaca) İstanbul: YEM Yayınları (Orjinal yayın, 2007)
- Tanyeli, Uğur** (2013). Mimari Tasarımda Kuram, (Konferans), İTÜ, İstanbul.
- Tykwer, Tom, Wachowski, Andy ve Wachowski, Lana** (Yönetmen). (2012). *Cloud Atlas* [Film]
- Venturi, Robert, Brown, Denise Scott, Izenour, Steven** (1993). *Las Vegas'in Öğrettikleri* (Çev. Serpil Merzi Özaloğlu) İstanbul: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları. (Orjinal yayın, 1972)
- Wilde, Oscar** (2009). *Dorian Gray'in Portresi* (Çev. Fatma Çolak) İstanbul: Can Yayınları (Orjinal yayın, 1890)
- Zizek, Slavoj** (2011). *Mimari Paralaks* (Çev. Bahardır Turan) İstanbul: Encore Yayınları. (Orjinal yayın, 2005)
- Zizek, Slavoj** (2013). *Yamuk Bakmak* (Çev. Bahardır Turan) İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın, 1992)
- Zumthor, Peter** (2007). *Thinking Architecture* Basel, Boston, Berlin: Birkhauser Yayınları. (Orjinal yayın, 1998)
- Çakmaklı, Oruç** (2013). Temel Tasarım Dersi (Yayınlanmamış ders notu), İTÜ, İstanbul.
- Mollaahmetoğlu, İrem** (2012). Mimari Tasarım Dersi (Yayınlanmamış ders notu), İTÜ, İstanbul.
- Yürekli, Ferhan** (2012). Mimari Tasarım Dersi (Yayınlanmamış ders notu), İTÜ, İstanbul.

Url-1< <http://www.mascontext.com/issues/>>, alındığı tarih: 08.04.2014.

Url-2< <http://imaginarymuseum.org/LPG/>>, alındığı tarih: 12.04.2014.

Url-3< <http://www.taskale.bel.tr/foto/>>, alındığı tarih: 02.04.2014.

Url-4<<http://m2.paperblog.com/i/193/> >, alındığı tarih: 02.04.2014.
Url-5< <https://c2.staticflickr.com/6/5122/> >, alındığı tarih: 02.04.2014.
Url-6< <http://www.theecologist.org/siteimage/> > , alındığı tarih: 12.04.2014
Url-7<<http://cache.wists.com/thumbnails/9/60/> >, alındığı tarih: 12.04.2014
Url-8< <http://lamodemod.files.wordpress.com/2012/> >, alındığı tarih: 14.04.2014.
Url-9< <http://img.weburbanist.com/wp-content/> >, alındığı tarih: 14.04.2014.
Url-10< <https://c2.staticflickr.com/6/5103/> >, alındığı tarih: 14.04.2014.
Url-11< <http://cdn.shopify.com/s/files/>>, alındığı tarih: 14.04.2014.
Url-12< <http://209.160.28.41/d/860/627/> >, alındığı tarih: 20.04.2014.
Url-13< <http://www.kaatolye.com/resim/> >, alındığı tarih: 20.04.2014.
Url-14< <http://1.bp.blogspot.com/> >, alındığı tarih: 17.04.2014.
Url-16< <http://www.youtube.com/watch?v=2g0t41bYVCA>>, alındığı tarih: 18.04.2014.
Url-17< <http://ilikethisart.net/?p=13622>>, alındığı tarih: 10.04.2014.
Url-18< <http://www.archdaily.com/138151/> > alındığı tarih: 10.04.2014.
Url-19< <http://www.lozano-hemmer.com/> >, alındığı tarih: 10.04.2014.
Url-20< <http://www.blablalarchitecture.com/category/> >, alındığı tarih: 10.04.2014.
Url-21< <https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo>>, alındığı tarih: 20.03.2014.
Url-22< <http://cloudatlas.warnerbros.com/images> >, alındığı tarih: 27.04.2014.
Url-23< <http://arqueologiadel futuro.blogspot.com.es/> >, alındığı tarih: 25.03.2014.
Url-24< <http://www.smartlightwalks.com/festivals.html> >, alındığı tarih: 10.04.2014.
Url-25< <http://www.showbiz.com.au/vivid-sydney/> >, alındığı tarih: 10.04.2014.
Url-26< <http://2.bp.blogspot.com/-35dJILYHSXQ/> >, alındığı tarih: 10.04.2014.
Url-27< <http://2.bp.blogspot.com/-2ICXyJ2upp8/> >, alındığı tarih: 10.04.2014.
Url-28< <http://www.basanostra.com/WEB/> >, alındığı tarih: 05.04.2014.
Url-29< <http://nl.starwars.wikia.com/wiki/> >, alındığı tarih: 29.04.2014.
Url-30< <http://www.prometheus2-movie.com/images/> >, alındığı tarih: 25.04.2014.
Url-31< <http://www.kogler.net/> > alındığı tarih: 15.04.2014.
Url-32< <http://vimeo.com/4313323>>, alındığı tarih: 03.05.2014.

EKLER

EK A: Les Meninas, Diego Velazquez, 1656

EK B: Tez boyu bahsi geçen videoların listesinin linkinin kare kodu

EK C: Atık şehirin kendisi ve Stüdyo Çalışmalarından Örnekler

EK D: Yer ve Gök Serisinden Örnekler

Ek E: Sunum Görselleri

EK A: Les Meninas, Diego Velazquez, 1656



Şekil A.1 : Les Meninas, Diego Velazquez, 1656 ¹⁷

¹⁷ Url < [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Las_Meninas_\(1656\),_by_Velazquez.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Las_Meninas_(1656),_by_Velazquez.jpg) >

EK B: Tez boyu bahsi geçen videoların listesinin linkinin kare kodu.



Şekil B.1 : Video listesinin karekodu¹⁸

¹⁸ <http://www.youtube.com/playlist?list=PLsTnNL62kDK8ypzaypyV6nfl7RglAnoer>

Ek C: Atık şehrin kendisi ve Stüdyo Çalışmalarından Örnekler



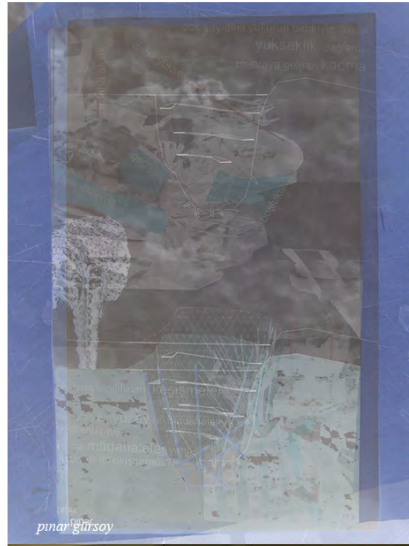
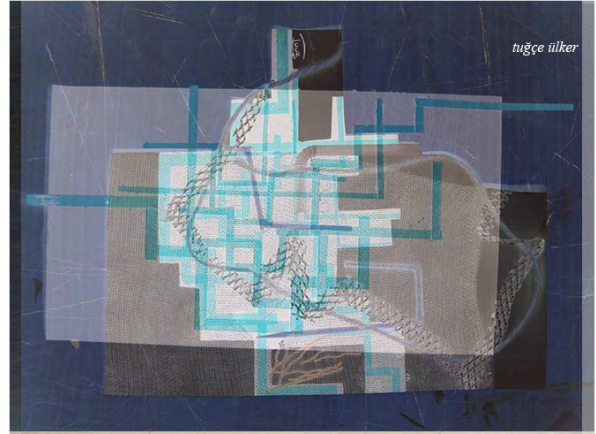
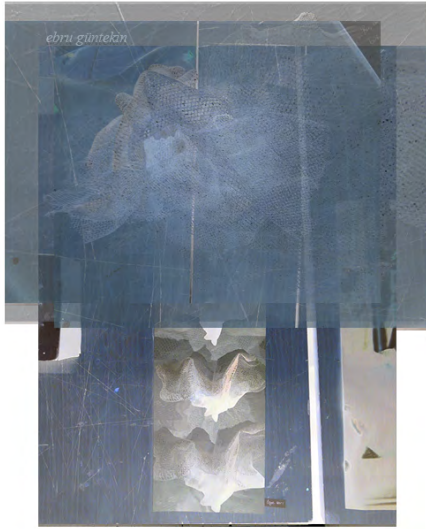
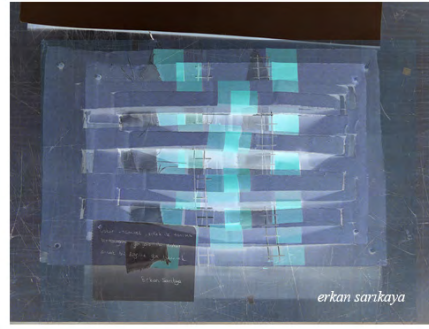
Şekil C.1 : Atık Şehrin Kendisi, 2012¹⁹

¹⁹ Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012, Düzenleme: Ecem Ergin, 2014



Şekil C.2 : Patron Örnekler, 2012²⁰

²⁰ Stüdyo mensupları: Anıl Sevil, Anıl Seçkin, Beril Karabatak, Coşku Çinkılıç, Derya Karaali, Ebru Gültekin, Ecem Ergin, Efekan Tirelioğlu, Erkan Sarıkaya, Ferhat Kızılateş, Gülcan Ay, Gülşah Tuncer, Nury Agayev, Pelin Akkaya, Pınar Gürsoy, Özge Sarı, Semra Refkaeva, Tuğçe Ülker, Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012, Düzenleme: Ecem Ergin, 2014



Şekil C.3 : Çukur Örnekler, 2012²¹

²¹ Fotoğraf: Zeynep Aydemir, 2012, Düzenleme: Ecem Ergin, 2014

Ek D: Yer ve Gök Serisinden Örnekler



Şekil D.1 : Missisipi, Ecem Ergin, 2013²²

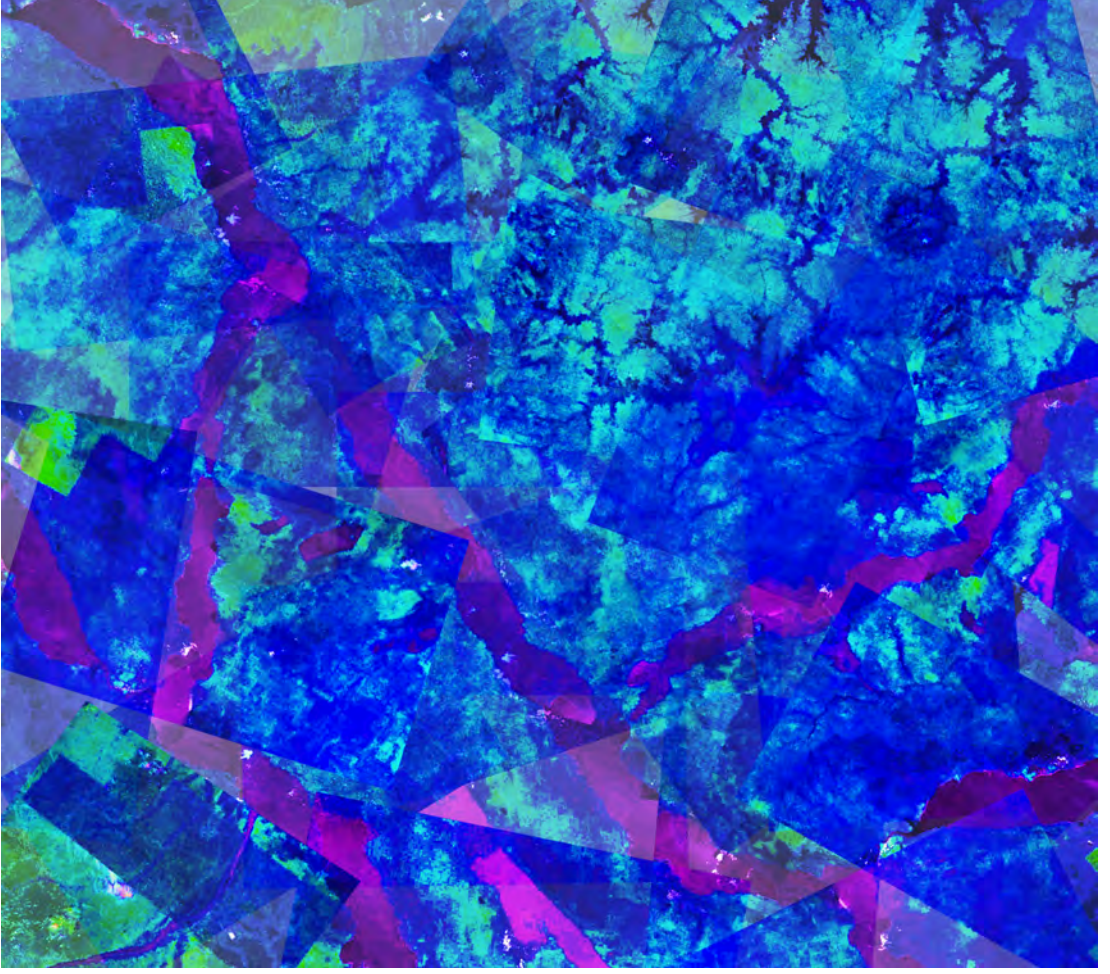
²² Yer ve Gök serisi Ecem Ergin tarafından Google Earth görüntüleri kullanılarak 2013 yılından beri hazırlanmakta ve devam etmektedir.



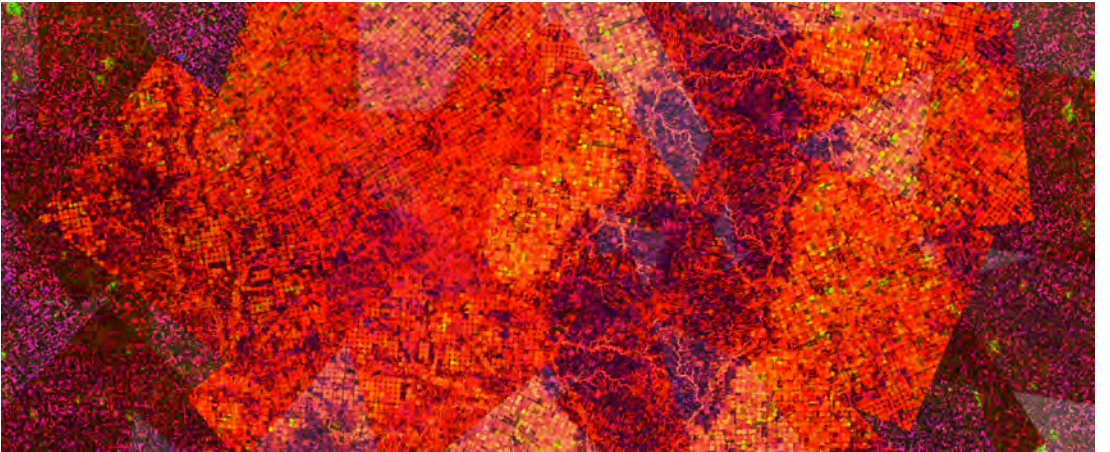
Şekil D.2 : Amazon, Ecem Ergin, 2013



Şekil D.3 : Nil, Ecem Ergin, 2013

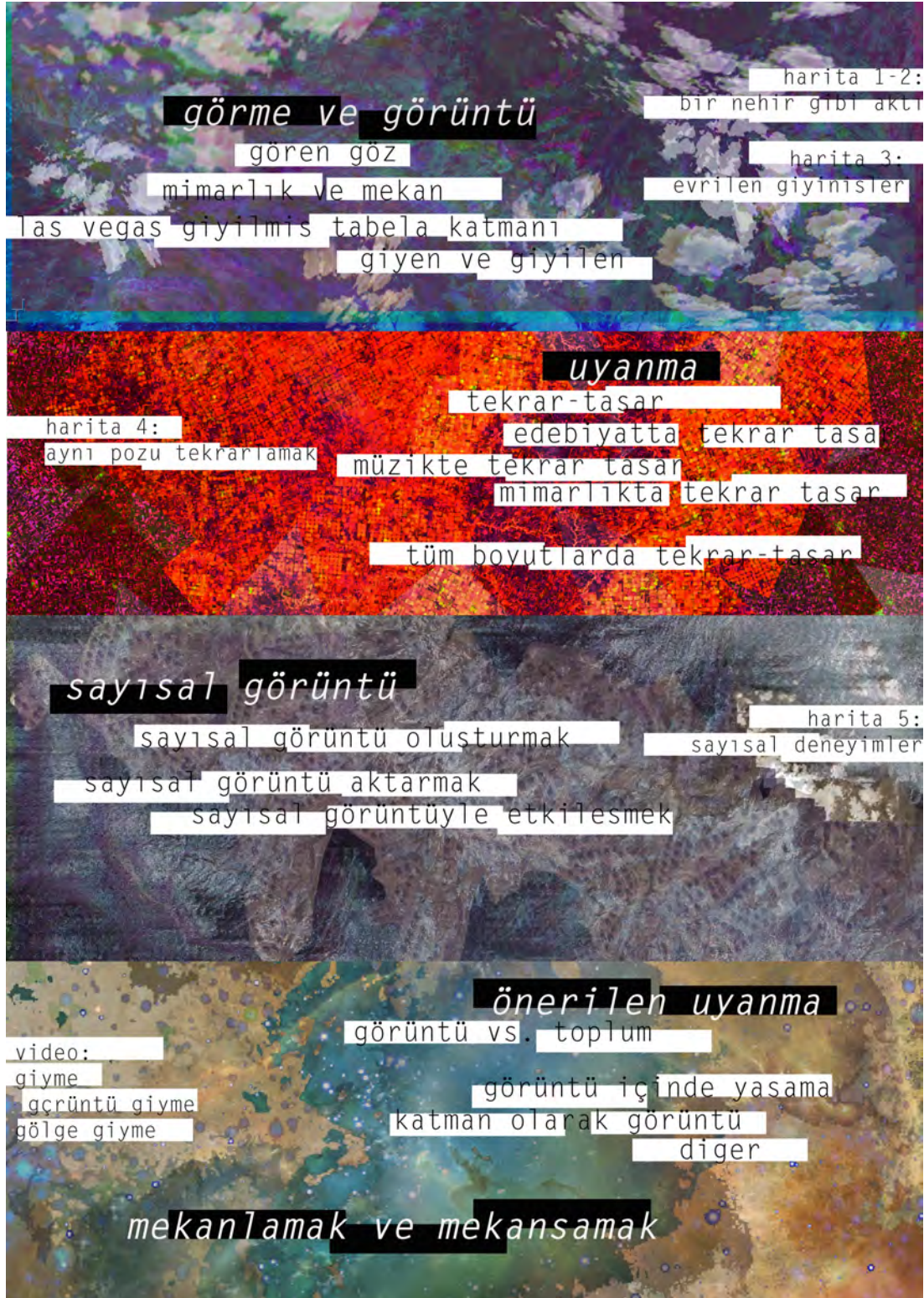


Şekil D.4 : Nil, Ecem Ergin, 2013

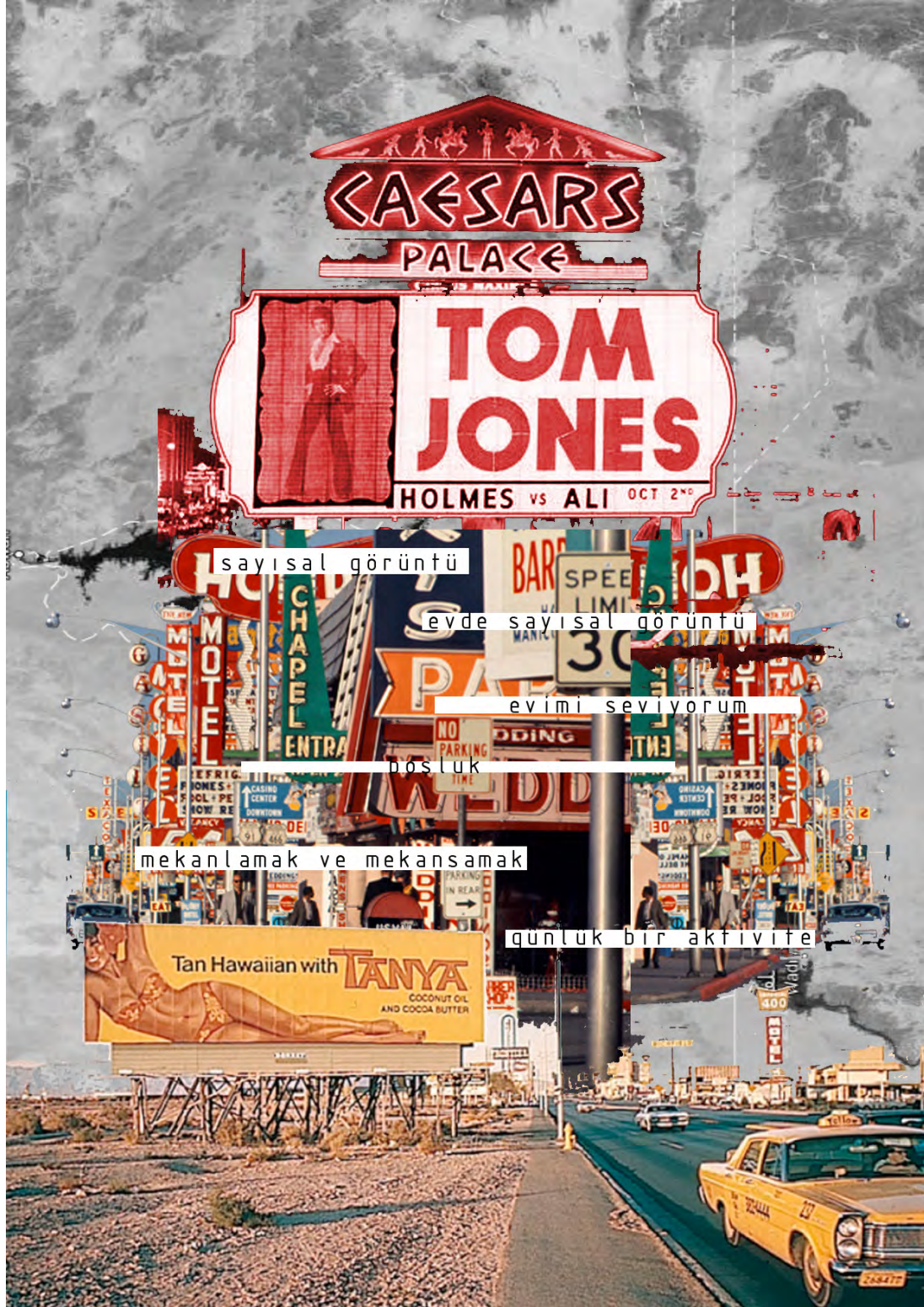


Şekil D.5 : Tarlalar, Ecem Ergin, 2013

EK E: Sunum Görselleri



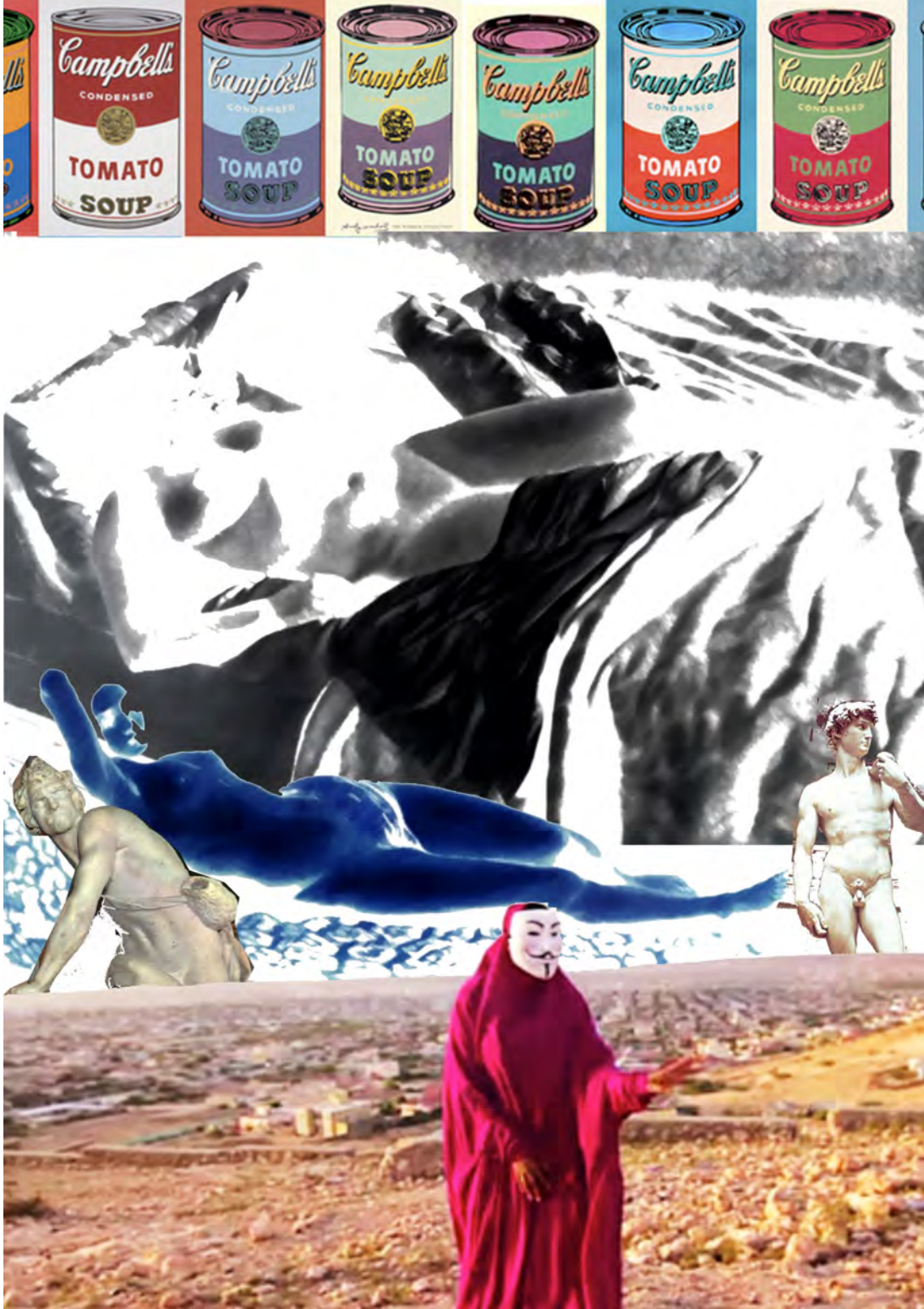
Şekil E.1 : Dört farklı uzay, Ecem Ergin, 2014



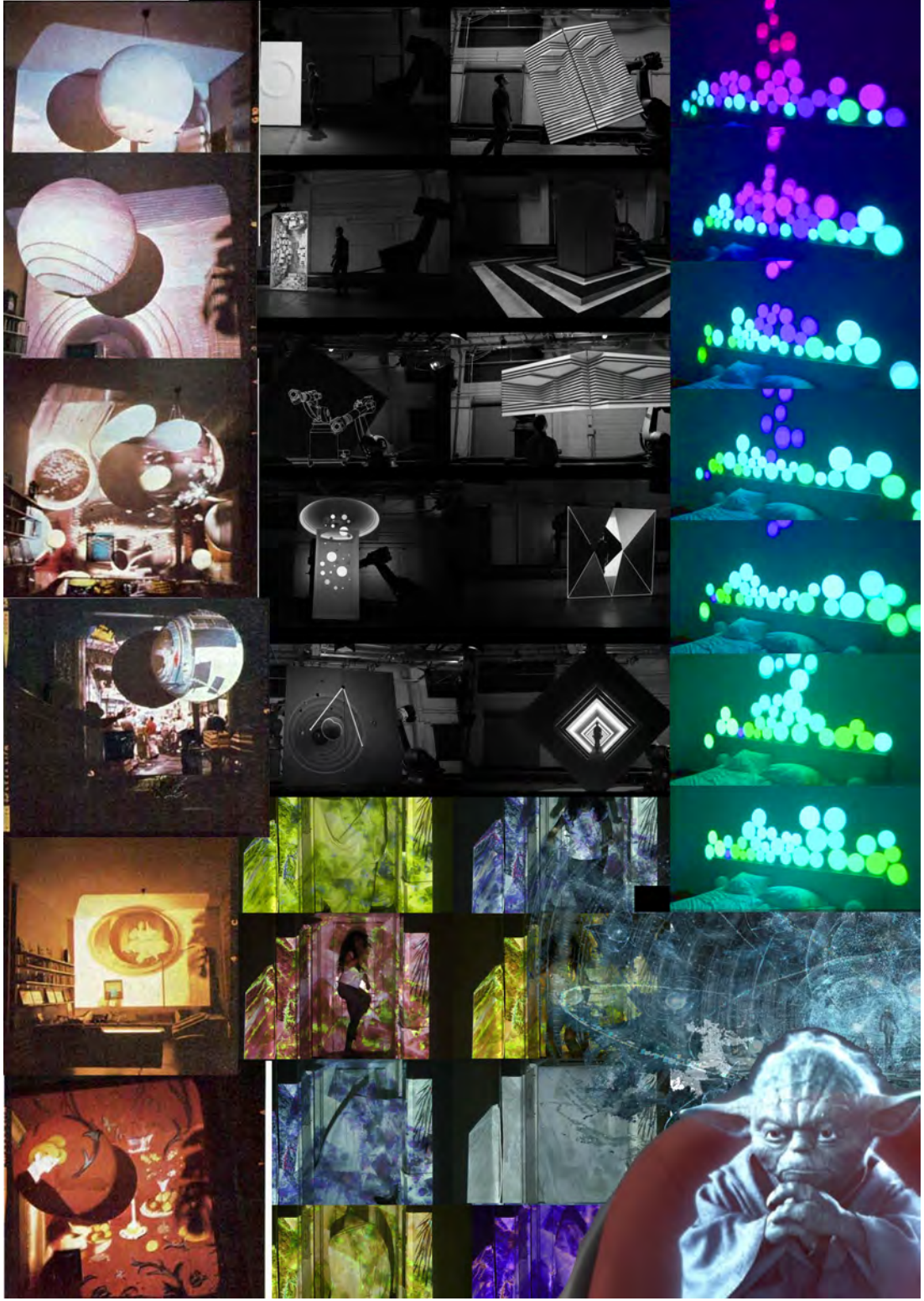
Şekil E.3 : Las Vegas giymek, Ecem Ergin, 2014



Şekil E.4 : İç-Dış gerilimi, Ecem Ergin, 2014



Şekil E.5 : Tekrarlar, Ecem Ergin, 2014



Şekil E.6 : Örnekler, Ecem Ergin, 2014

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : F. Ecem ERGİN

Doğum Tarihi ve Yeri: 1989, İstanbul

E-posta : erginecem@gmail.com

2007 yılında Beyoğlu Anadolu Lisesi'ni ve 2012 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nü bitirmiştir.