

**T.C.**  
**GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ**  
**FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**21. YÜZYILDA DEĞİŞEN İNSAN OLMA HALİNİN**  
**BEDEN VE MEKAN ÜZERİNDEN OKUNMASI**

**CANSU SÖZER**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**MİMARLIK ANABİLİM DALI**

**GEBZE**  
**2023**

**T.C.**  
**GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ**  
**FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**21. YÜZYILDA DEĞİŞEN İNSAN OLMA**  
**HALİNİN BEDEN VE MEKAN ÜZERİNDEN**  
**OKUNMASI**

**CANSU SÖZER**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**MİMARLIK ANABİLİM DALI**

**DANIŞMANI**  
**DR. ÖĞR. ÜYESİ CAN BOYACIOĞLU**

**GEBZE**

**2023**

**T.R.**  
**GEBZE TECHNICAL UNIVERSITY**  
**GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES**

**UNDERSTANDING THE HUMAN  
CONDITION IN THE 21ST CENTURY  
THROUGH BODY AND SPACE**

**CANSU SÖZER**

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

**THESIS SUPERVISOR  
ASST. PROF. DR. CAN BOYACIOĞLU**

**GEBZE**

**2023**



## YÜKSEK LİSANS JÜRİ ONAY FORMU

GTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 02/02/2023 tarih ve 2023/09 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından 22/02/2023 tarihinde tez savunma sınavı yapılan Cansu Sözer'in tez çalışması Mimarlık Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

### JÜRİ

ÜYE

(TEZ DANIŞMANI) : Dr. Öğr. Üyesi Can Boyacıoğlu

ÜYE

: Doç. Dr. Fitnat CİMŞİT KOŞ

ÜYE

: Dr. Öğr. Üyesi Erdem ÜNGÜR

### ONAY

Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun  
...../...../..... tarih ve ...../..... sayılı kararı.



## ÖZET

Mekan tasarımı ile üretimi; ekonomik ve kültürel kuralların, alışkanlıkların, toplumsal ilişkilerin, mimari üretim araçlarının, insan emeği ve doğal kaynakların oluşturduğu karmaşık ağın bir yansımasıdır. Üretimlerin finanse edilebilmeleri için akılcı, yararlı, sistemin değerlerini olumlayıcı ve işlevsel olmaları gerekir. Bu katı kurallar mekanın değişime direnmesi ve durağan olması anlamına gelir. Bu durum karşısında özne hissizleşirken mekan süregelen güç ilişkilerinin dışındaki durumları, problemleri, istekleri ve duyguları yok sayar. Başka deyişle mekan sistemin kesintisiz yansıması haline gelirken beden ve mekan arasındaki bağ tasarımın bir girdisi olmaktan uzaklaşır. Mekanın kendisi tüketim toplumu için tüketim nesnesi haline gelir. Oysa mekan kusurlu, karmaşık, belirsiz bir ilişkiler ağıdır. Dış dünyanın, toplumun ve insanın üzerinden okunabileceği bir bilgi ortamıdır. Bunun yanında öznenin ilişkilere, rastlantılara, yaşamın canlılığına dokunabileceği en önemli yerdir.

Mimarlık bağlamındaki mekân üretiminin tersine sanatın hızlı ve pratik bir çözüm sunması veya olumsuz duygulardan arındırılması gerekmez. Eleştirel ve dürüst bir şekilde bireyin yansıması olabilmektedir. Bu nedenle bağ kurucu ve özneyi aktifleştiren bir mimarlığın ipuçlarına ulaşmak amacıyla, mekanın çağdaş sanatçılar tarafından üretilme, anlaşılma ve dönüştürülme biçimi araştırma konusu olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda beden ve mekanla ilintili yedi çağdaş sanatçı ve işleri seçilmiştir. Sanatçıların işleri hakkında söylemleri, işleri anlamak için en temel parametre olarak ele alınmıştır. Söylem analizi yoluyla elde edilen parametreler her bir sanatçı için “sanatçı topografyasında” ve bir sonraki aşamada sanatçıların bir araya getirildiği bir “bilish topografyasında” birleştirilmiştir. Sonuç bölümünde sanatçıların söylemleriyle ve bilish topografyasından üretilen bilgilerle bağ kurucu ve özneyi aktifleştiren bir mimarlık için öneriler tanımlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Beden, Mimari Tasarım, Mekân Kuramı, Yapı-bozum.**

## SUMMARY

Space and building production is a complex process which is deeply dependent on the economic and political systems. The research focuses on spaces in artworks related to body and space to explore new potentials and realities that might be hidden in architectural production. Seven artists and two of their artworks has been selected and analyzed with the discourse analysis of artists from various sources such as lectures, interviews and statements. A transcript file for each artist was kept and then variables such as concepts and tactics were carried over to their table. In this context each artist has a map which consists of overlapping of all the variables/layers. All seven artist comes together and create a cognitive map of the topography of the thesis.

The topography points out to a commonality around themes such as exploitation, oppression, profit relating to capitalistic mode of production. Relating to this; ideas of boundary, categorizing, the other, isolationism, agency, ecological disaster are in the agendas of the artists. The tactics parameter and different approaches of the artists offers ways to deal with the problems by activating the subject. The conclusion contains clues and arguments for an architecture that is resistant to main forces that shapes the built environment and pacifies and desensitize the subject.

**Key Words: Architectural design, Contemporary Art, Architecture Theory, Body, Deconstruction.**

## TEŞEKKÜR

Öncelikle yüksek lisansa başlamamı sağlayan Şehir ve Bölge Planlama öğretim üyelerine ama özellikle Dr. Öğr. Üyesi Murat YILDIZ'a, Kent Teorisi dersinden çok şey öğrendiğim ve çalışkanlığını kendime örnek aldığım Doç. Dr. Muhammed Ziya PAKÖZ'e teşekkür ederim.

Mimarlık bölümü öğretim üyesi Doç. Dr. Fitnat CİMSİT KOŞ'a ilgi çekici dersleriyle düşünce dünyamı zenginleştirdiği için teşekkür ederim.

Öğrencisi olduğum için kendimi tez sürecinin başından sonuna çok şanslı hissettiğim, derslerinden ve okuma önerilerinden çok keyif aldığım ve çok şey öğrendiğim tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Can BOYACIOĞLU'na, teze olan inancı, yarattığı zengin ve güvenli düşünce ortamı ve sonsuz desteği için teşekkür ederim. Bu çalışmanın tüm iyi yanlarını ve varsa erdemlerinin tümünü ona borçlu olduğumu rahatlıkla söyleyebilirim.

Sevgili arkadaşım Şükriye AKTEPE'ye harika arkadaşlığı ve her zaman yanımda olduğu için teşekkür ederim.

Annem Nevin SÖZER ve babam Ahmet SÖZER'e tez sürecini finanse ettikleri, sonsuz destek ile ilgileri ve her zaman yanımda oldukları için teşekkür ederim.

Son olarak tez sürecinde kullandığım, gönüllü emekle ürettikleri işlerini paylaşan açık kaynak kodlu yazılım geliştiricilerine ve tezin önemli bir kısmını oluşturan, bu düşünsel topografyada sıkılmadan dolaşmamı sağlayan sanatçılara, işlerini ve sözlerini her anlamda erişilebilir kıldıkları ve üretimlerini dünyanın geri kalanıyla paylaştıkları için teşekkür ederim.

# İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	v
SUMMARY	vi
TEŞEKKÜR	vii
İÇİNDEKİLER	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
TABLolar DİZİNİ	xiii
1. GİRİŞ	1
1.1. Amaç	3
1.2. Yöntem	4
2. BEDEN VE MEKAN	10
2.1. Beden Mekan İlişkisinin Düşünsel Arka Planı	10
2.2. Ekonomik Sistem ve Bedensel Deneyimi	11
2.3. Değişim ve <i>Cyborg</i>	12
3. SANAT İŞLERİ	15
3.1. theLab-lab	15
3.1.1. Celebatorium	18
3.1.2. Benim Güzel Buffalo'm: Bir Temsil Listesi Ansiklopedisine Doğru (My Own Private Buffalo: Towards an Encyclopedia of Representational Agendas)	22
3.1.3. TheLab-lab İşlerinin Mekansal Analizi	26
3.2. Libby Heaney	28
3.2.1. Figürler (FIGURES, figure\$, go figure?)	32
3.2.2. Sanatta Kuantum Hesaplama ve Karmaşıklık (BULUT) (Quantum Computing and Complexity in Art (CLOUD))	35
3.2.3. Libby Heaney İşlerinin Mekansal Analizi	39
3.3. Sondra Perry	41
3.3.1. Vahşi Bir Öte Dünya: Kıyamet Şimdi (A Wild Ass Beyond: ApocalypseRN)	46

3.3.2. Islak ve Dalgalı Bakışlar— Üç Monitörlü İş İstasyonu için Tayfun Yaklaşıyor (Wet and Wavy Looks—Typhon coming on for a Three Monitor Workstation)	52
3.3.3. Yaşanabilirlik için Şiir (Eclogue for [In]Habitability)	54
3.3.4. Sondra Perry İşlerinin Mekansal Analizi	55
3.4. Sarah Sze	57
3.4.1. Üçlü Nokta (Triple Point)	65
3.4.2. Santrifüj (Centrifuge)	69
3.4.3. Sarah Sze İşlerinin Mekansal Analizi	71
3.5. Neil Beloufa	74
3.5.1. Koloniler (The Colonies)	77
3.5.2. Küresel Anlaşma (Global Agreement)	85
3.5.3. Neil Beloufa İşlerinin Mekansal Analizi	88
3.6. Patricia Piccinini	90
3.6.1. Çift (The Couple)	97
3.6.2. Tanrılarla Bir Başına (Alone with the Gods)	99
3.6.3. Patricia Piccinini İşlerinin Mekansal Analizi	102
3.7. Hale Tenger	105
3.7.1. Rüzgarların Dinlendiği Yer	110
3.7.2. Dışarı Çıkmadık, Çünkü Hep Dışardaydık/İçeri Girmedik, Çünkü Hep İçerdeydik	115
3.7.3. Hale Tenger İşlerinin Mekansal Analizi	118
4. BİLİŞSEL TOPOGRAFYA	121
4.1. Sınır Kavramı	123
4.2. Sınır ihlali	123
4.3. Karmaşıklık	125
5. SONUÇ	127
5.1. Sanatçıların Kavram ve Taktiklerinin Özeti	127
5.2. Çıkarımlar ve Öneriler	129
<b>KAYNAKLAR</b>	132
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	140
<b>EKLER</b>	141

# ŞEKİLLER DİZİNİ

<b><u>Sekil No:</u></b>	<b><u>Sayfa</u></b>
1.1: Anatomy of an AI System.	1
1.2: Andreas Gursky'ye ait Amazon fotoğrafı.	2
1.3: Stelarc'ın Remixed and Rewired performansı.	3
1.4: Yöntem diyagramı.	5
1.5: Kaynak aramasını otomatize eden betik.	6
1.6: Piccinini hakkında tüm kaynak metinleri içeren transkript dosyasından sayfalar.	7
1.7: Biliş Topografyası	9
1.8: Tezdeki tüm internet kaynaklarını ve üretilen görsellerin bağlantılarını içeren çevrimiçi metin dosyasının QR kodu.	9
3.1: theLab-lab Celebatorium Göz yaşı toplama ünitesi.	16
3.2: My Own Private Buffalo ders planında yer verilen öncü kişiler.	17
3.3: Celebatorium plan.	19
3.4: Atıkların toplanması.	20
3.5: NONE SPACE – Sumsei Terarium.	22
3.6: İlk haftalardaki analitik ve ansiklopedik örnekler (Sol üstten başlayarak saat yönünde: Soane'a ait çizim, Du Bois'nın istatistiki tabloları, Hitchcock'un mastodon çizimi ve Lequeu'ye ait görünüş).	23
3.7: Giovanni Battista Piranesi, Hayalin Hapishaneleri çizimi.	24
3.8: Melville projesi için formun elde edilmesini gösteren çizimler.	25
3.9: theLab-lab sanatçı topografyası. Kavramlar siyah, taktikler sarı arka planlı, duygular yeşil ve kalın fontla ve araçlar gri mono fontla gösterilmiştir.	27
3.10: "FIGURES, figures, go figure?" video kompozisyonundan alıntı, batı sanat tarihindeki ideal bedenlerin poz tahmininin algoritma tarafından başarılı şekilde yapılmasını gösterir.	29
3.11: Figürler video kompozisyonunda çokseslilik.	30
3.12: "dokunmak sorumluluktur" interaktif animasyon, Instagram hikayeleri.	31
3.13: Video kompozisyondan alıntı.	33
3.14: Hibrit formlar.	34

3.15: Yerleřtirmenin önünde farklı konfigürasyonlar elde etmeye çalışan iki kişinin videosundan alınan karelerin çakıřtırılmasıyla elde edilen görüntü.	36
3.16: Yerleřtirmedeki “piksellerin” dönüşü.	36
3.17: Libby Heaney sanatçı topografyası.	40
3.19: Tayfun Yaklaşıyor, Perry’nin modelleme yazılımında okyanus modifiye edici araçla hazırladığı video.	42
3.20: Eclogue for [in]HABITABILITY.	45
3.21: Vahři Bir Öte Dünya.	47
3.22: Yerleřtirmenin dıřtan başka bir görünüşü.	48
3.23: Yerleřtirmeyle yayınlanan dergiden sayfalar, sanatçıların eleřtirdiđi “güvenlik” ve hayatta kalma takıntılı dünyadan parçalar gösteriliyor.	50
3.24: İç mekan.	51
3.25: Üç monitörlü iş istasyonu.	53
3.26: Tayfun Yaklaşıyor, Luma Foundation Zürih.	53
3.27: İş makinesini dinleyen insan.	55
3.28: Sondra Perry sanatçı topografyası.	56
3.30: Tuvalet kađıdından objeler.	58
3.31: Manhattan’da bir gökdelenin üst katını kesip ařađı yerleřtirdiđi işi kamusal mekana samimi bir eklenti yaparak sıcaklık katar.	59
3.32: Seamless yerleřtirmesi, deđişim ihtimalleriyle canlanan mekan.	60
3.33: Silgi tozuyla eşyaların çıktısının alınması.	61
3.34: Sanatçının küçük objelerden oluşan yerleřtirmelerinin başlangıç noktası, atölyede eşyaları yere dizmesi.	62
3.35: Cartier Foundation, Night Into Day sergisinden.	64
3.36: Venedik Sanat Bienali 2013, ABD pavyonuna sanatçının müdahalesi.	66
3.37: Plan üstüne sanatçının çizdiđi eskiz. Mavi oklar sınırın bulanıklaşmasını gösteriyor.	67
3.38: Üretim kalıntıları.	68
3.39: Santrifüj yerleřtirmesi.	70
3.40: Santrifüj ile resim, heykel, yerleřtirme arasındaki sınırların bulanıklaşması.	71
3.41: Sarah Sze sanatçı topografyası.	72
3.43: Dünya Hakimiyeti filminden bir kare.	75

3.44: Fransız ordusu reklamı ve Battlefield afişi sergide yan yana	77
propagandanın meşrulaştığı yerler olarak aynı düzlemde gösterilir.	
3.45: Filmden bir kare.	78
3.46: Filmden başka bir kare.	79
3.47: Serginin yapıldığı binanın dıştan görünüşü.	80
3.48: Projeksiyonun yansıttığı film görüntüsünü kıran ve çoğaltan düzenek.	81
3.49: Filmin yerleştirmedeki düzenekle parçalanan ve maddeleşen görüntüsü.	82
3.50: Zaman Gecikmesi çalışmasının diyagramı.	85
3.51: Ziyaretçiyi askerlerin videolarıyla karşı karşıya oturtan aletler.	86
3.52: Serginin diğer kısmı.	87
3.53: Neil Beloufa sanatçı topografyası.	88
3.55: Sanatçının erken dönem işlerinden Psychotourism (1996).	91
3.56: The Welcomed Guest.	93
3.57: Mağara (The Grotto) ve merkezde üç Kartal Yumurta Adam (Eagle Egg	93
Man), Meraklı Şefkat (Curious Affection) sergisi.	
3.58: Altındaki kulübeye girildiğinde içi görülebilen Pneutopia, Curious Affection sergisi.	94
3.59: Genç Aile (The Young Family), Meraklı Şefkat (Curious Affection) sergisi.	96
3.60: Çift.	97
3.61: Büyük Adam'ın içi boşalmış bedeni.	100
3.62: Büyük Adam ve hibrit canlıları.	101
3.63: Serginin diğer tarafındaki hikayedeki kıza ait olduğu düşünülen hibritler.	101
3.64: Piccinini sanatçı topografyası	103
3.66: Böyle Tanıdıklarım Var.	106
3.67: (Kalbin Başına Gelir) Happens to the Heart.	108
3.68: Nezih Ölüm Gardiyanları: Bosna-Hersek.	109
3.69: Rüzgarların Dinlendiği Yer.	111
3.70: Yazıların belirip kaybolduğu kutu.	112
3.71: Kirazlar, sular, aynalar.	113
3.72: Sokkan balığı.	114
3.73: Aynı isme sahip 2007 tarihli önceki yerleştirme.	115
3.74: Dışarı Çıkmadık, Çünkü Hep Dışardaydık / İçeri Girmedik, Çünkü Hep İçerdeydik.	116
3.75: Bekçi kulübesinin içi.	117
3.76: Hale Tenger sanatçı topografyası.	119
5.1: Tüm sanatçıları içeren Bilişsel Topografya	128



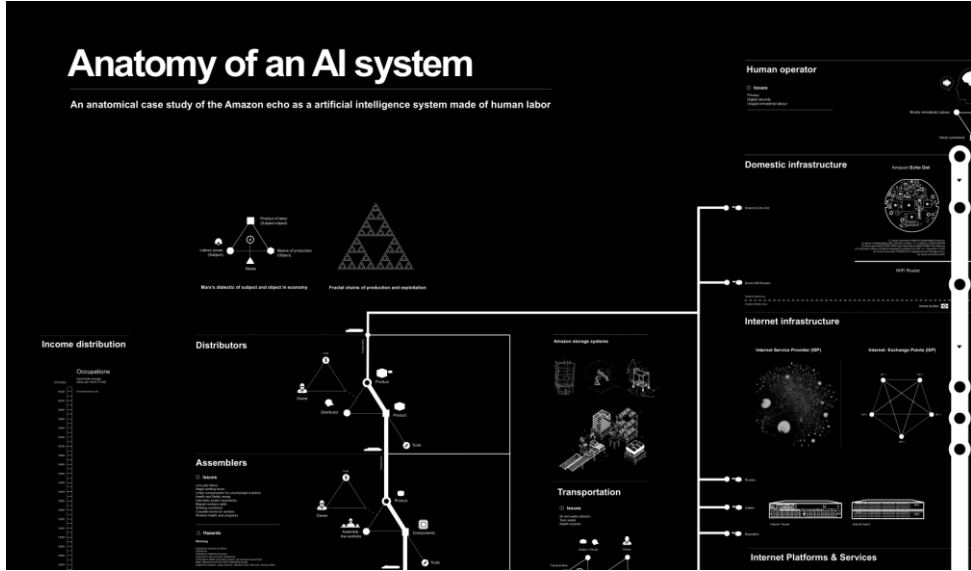
# TABLolar DİZİNİ

<b><u>Tablo No:</u></b>	<b><u>Sayfa</u></b>
1.1: Piccinini tablosu.	8
3.1: theLab-lab sanatçı tablosu.	28
3.2: Heaney sanatçı tablosu.	40
3.3: Perry sanatçı tablosu.	56
3.4: Sze sanatçı tablosu.	73
3.5: Beloufa sanatçı tablosu.	89
3.6: Piccinini sanatçı tablosu	104
3.7: Tenger sanatçı tablosu.	120
4.1: Tüm sanatçıların tema kavram tablosu.	122

# 1. GİRİŞ

Mimari Mekan tasarımı ekonomik ve kültürel kuralların, alışkanlıkların, toplumsal ilişkilerin, mimari üretim araçlarının, insan emeği ve doğal kaynakların oluşturduğu karmaşık ağın bir yansımasıdır. Bununla birlikte 21. yüzyıl başında teknolojiye hızlı gelişmelerle beraber üretim süreçlerinde dolayısıyla çalışma hayatında ve günlük hayatta büyük değişimler gerçekleşmiştir. Tez bağlamında, bu değişimlerin yarattığı sorun ve sorgulamaların anlaşılabilmesi için sanatsal üretimler incelenecektir. Bu nedenle tezin hareket noktası olan, bu değişimleri ortaya koyan sanat bağlamında birkaç örnek verilmesi anlamlı olacaktır.

Teknolojideki gelişmelerin ve büyük ölçekli seri üretimin neden olduğu mesafesizlik durumunun ortaya konduğu iyi bir örnek Bir Yapay Zeka Sisteminin Anatomisi'dir (Anatomy of an AI System) [Web 1, 2018]. Crawford ve Joler Amazon şirketine ait küçük bir cihaz olarak sunulan ve sesli asistan işlevine sahip Echo'nun tasarım, üretim ve atık olarak ömrünü tamamlaması da dahil tüm yaşam döngüsünü kapsamlı bir grafikte ifade eder (Şekil 1.1) [Web 1, 2018].



Şekil 1.1: Anatomy of an AI System.

Bir mimari yapı ile karşılaştırıldığında oldukça küçük olan bu cihaz doğal kaynaklar ve insan emeği üzerinde büyük bir etki alanına sahiptir. Aynı şekilde mimari yapıların etkisi ve bağlamı da bulunduğu arazi ve hizmet ettiği insan

topluluğunu aşmaktadır. Başka deyişle artık mimarlığı yalnızca insan odaklı bir disiplin olarak düşünmek sürdürülemez hale gelmiştir. Doğal kaynaklar ve insan emeği bağlamında etki alanı gibi sorumluluğu da büyük olan bir disiplin olarak mimarlık aynı zamanda karmaşık sistemin bir parçası olarak makineler, üretim ve dağıtım süreçleriyle birlikte mekanın düşünülmesini gerektirmektedir.

Andreas Gursky'nin 2016'da Amazon isimli şirkete ait bir dağıtım deposunun gösterildiği fotoğrafı ise ürün ve nesne bolluğu ile çeşitliliğini ortaya koyarak üretim ve tüketim ilişkilerinin büyük bir değişime uğradığını göstermektedir (Şekil 1.2) [Web 2, 2016].



Şekil 1.2: Andreas Gursky'ye ait Amazon fotoğrafı.

Bu sistematik değişimlerin yanında öznenin günlük hayat deneyimi de büyük değişimlere uğramıştır. Stelarc Remixed and Rewired performansı [Stelarc, 2017] (Şekil 1.3) 21. Yüzyılın başında yaşayan bir insanın günlük hayat deneyimi için bir metafor olarak düşünülebilir: Burada sanatçı tüm duyumlarını böler, gözleri başka kentleri görür kulakları başka sokakları duyar; protez kolu müzeye gelenler tarafından dijital bir arayüz aracılığıyla hareket ettirilir.

Mimari tasarım süreçlerine bakıldığında, çoğu zaman, var olan ilişkilere ve kurallara entegre olan bir yaklaşım içinde oldukları görülür. Üretimlerin finanse edilebilmeleri için akılcı, yararlı, sistemin değerlerini olumlayıcı ve işlevsel olmaları gerekir. Bu diğer sanatlara göre daha katı olan kurallar, mekanın değişime direnmesini ve durağan olmasını beraberinde getirir. Bu tahmin edilebilir durum karşısında özne zamanla hissizleşirken mekan süregelen güç ilişkilerinin dışındaki

durumları, problemleri, istekleri ve duyguları bir anlamda yok sayar. Başka deyişle mekan sistemin kesintisiz yansması haline gelirken beden ve mekan arasındaki bağ kopar. Bu şekilde kurgulanmış bir mekanda öznenin eylem gücü yok olur. Yakın temas halinde olunan mekanlar ise öznenen bu durumu gizler. Mekanın kendisi toplum için tüketim nesnesi haline gelir. Oysa aslında mekan kusurlu, karmaşık, belirsiz ilişkiler ağının bir göstergesidir. Dış dünyanın, toplumun ve insanın üzerinden okunabileceği bir bilgi ortamıdır. Bunun yanında öznenin gerçek ilişkilere, rastlantılara, yaşamın canlılığına dokunabileceği tek yerdir.



Şekil 1.3: Stelarc'ın Remixed and Rewired performansı.

## 1.1. Amaç

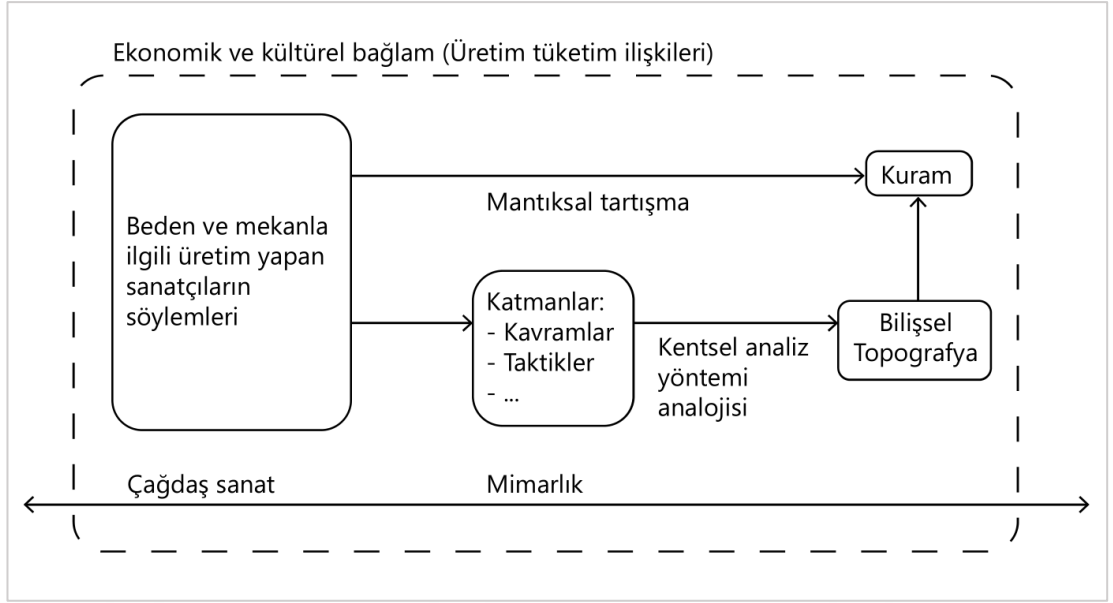
Bu tezin amacı, çağdaş sanatsal üretimlerde, sanatçılar tarafından mekanın nasıl ve nelerle ilişkili olarak kurgulandığının, dönüştürüldüğünün, anlaşıldığının araştırılması yoluyla; bağ kurabilen, değişime açık, etik ve özneyi özgürleştirme potansiyeline sahip bir mimarlık pratiğinin ipuçlarını yakalamaktır. Bu bağlamda araştırma, mekanın dışsallaştırılan ve sömürüye açık bir tüketim nesnesi olması yerine; insan ve insan olmayan bedenlerle süreklilik içinde var olan, onların duygularını, potansiyellerini ve varlıklarını içeren bir olgu olarak mimarlık disiplini tarafından nasıl ele alınabileceğiyle ilgilidir. Bu sürekliliğin kurulması, totaliter bir hakimiyete değil, öznelere kendileri ve diğer herkesle süregelen bir diyalog içinde olabilmesine bağlıdır.

## 1.2. Yöntem

Guattari [1995], sanatın aksiyolojik referanslardan kopuk öznellikler ve başkalıklar üretebileceğini iddia eder: "(sanat) mutant koordinatlar icat etme kapasitesini aşırı uçlara taşır: varlığın emsalsiz, öngörülemeyen ve düşünülemez niteliklerini doğurur". Sanatın hızlı ve pratik bir çözüm sunması veya olumsuz duygulardan arındırılması gerekmez. Eleştirel ve dürüst olabilir. Bu nedenle ötekiliğin var olması için bir alan yaratır ve onu kendi özgün dilinde açığa çıkarmayı ve tartışmayı mümkün kılar. Sanatsal üretimlerin yarattığı bu maddi olmayan mimarilere veya dünyalara bakılarak, insanlığın durumuna dair fikir edinilebilir. Özellikle eriyen fiziksellik, doğanın veya gezegenin bedeni ve insan bedeni hakkında. Bu farklı gibi görünen bedenler birbirine derinden bağlıdır ve her ikisi de sürekli bir bilgi akışı tarafından dışsallaştırılır. Bilginin beden üzerindeki baskısı, teknoloji odaklı dönüşümler tarafından pekiştirilmektedir.

Her bir sanatsal üretim kendi etrafında bir dünya yaratır. Bu kurgusal dünyalar insan'ın kimliğini, neye dönüştüğünü, isteklerini ve kaygılarını yansıtır. Böylece tez bağlamında mekânsal tasarımı sanatsal üretimlerde arayarak, Awan et al.'a [2013] göre diğer düşünme biçimlerini kapatan "mimariyi sermayenin kontrolüne ve değerlerine bu kadar yakın hizalamak" yaklaşımından kaçınılmıştır.

Her ne kadar sanatsal üretimler geçicilik, ölçek, ele alınan kavramlar gibi yönleriyle mimari üretimlerden daha geniş bir ifade alanı sunsa da; mimarlık ve sanat aynı ekonomik bağlamın, kapitalist üretim ağının bir parçasıdır. Araştırma için bu iki öncül temel alınarak beden ve mekanla ilişkili üretim yapan 7 çağdaş sanatçı seçilmiştir. Sanatçılar kendi pratikleri ve seçilen işleri hakkındaki söylemleri ile tez bağlamında yer alır. Bu söylemler bütünsel olarak Groat ve Wang'in [2013] ortaya koyduğu mantıksal tartışma yöntemiyle mimarlık bağlamında tartışmaya açılmıştır (Şekil 1.4). Ayrıca söylemler analiz yoluyla; kavram, taktik, araç, bağlantı, tanımlayıcı katmanlarına ayrılmıştır. Bu katmanlar araştırma sürecinin görsel bir karşılığı olan biliş topografyasında çakıştırılmıştır. Aynı sanat ortamına, çağa ve ekonomik bağlama ait olan sanatçı söylemlerinin haritası özellikle tezin kritik bir kısmını oluşturan kavram (ne) ve taktik (nasıl) katmanlarındaki ortaklık ve farklılıkları işaret eder.



Şekil 1.4: Yöntem diyagramı.

Tezin çıktısı olan kuram, bir tasarım yaklaşımı önerisi olarak değerlendirilmelidir. Bu yaklaşım Groat ve Wang'ın [2013] ortaya koyduğu üç kuram türünden en çok tasarım-tartışmacı kuram ile benzerlik taşır. Buna göre toplum, insanlar, doğal çevre, teknoloji ve tasarım mesleğinin kendisini içeren çeşitli kültürel değişkenler hakkındaki değer içeren fikirlerin tasarıma uygulanması ve tasarımcının üretimi üzerinden açtığı tartışma ve spekülasyonlar tasarım-tartışmacı kuramı ifade eder. Bu araştırmada ise bir bakıma, sanatçıların üretimleriyle ortaya koyduğu değerle ilişki fikirlerden temellenen bir mimari tasarım düşüncesi hedeflenmiştir. Tezdeki genel yaklaşım özellikle üretim tüketim ilişkilerine dayanarak bedenle mekanı bütünsel ele almaktır. Bununla birlikte değer etrafında konumlanan tartışma da bütünselliği gerektirir. Bu nedenle ortaya konan tasarım kuramı; eğitim, sektör, akademi gibi sınırların ötesindedir.

Mekanın sanatçılar tarafından nasıl üretildiğini, anlaşıldığını ve dönüştürüldüğünü çözümlmek için beden ve mekanla ilintili güncel sanat işleri seçilmiştir. Sanatçıların işleri hakkındaki söylemleri işleri anlamak için en temel parametre olarak ele alınmıştır. İşlerle yayımlanan metinler, haklarında verilen röportajlar ve yapılan sunumların her biri ayrı birer kaynak olarak ele alınmıştır. Böylece başlangıçta hiçbir kaynak diğer kaynaklarla ortaklıklarına indirgenmez ve önemli birer girdi olarak ele alınır. Kaynaklara ulaşmayı kolaylaştırmak için sadece sanatçı parametresinin değiştirmesiyle o sanatçı için “[sanatçı ismi] + sanatçı

konuşması/ dersi/ röportajı/ incelemesi” gibi internet aramalarını tek seferde yapan bir betik kullanılmıştır (Şekil 1.5).

```
artist= Sarah Sze

Run, firefox.exe
WinActivate, Mozilla Firefox
WinWaitActive, Mozilla Firefox
Sleep 1000
Send, https://www.google.com/search?q=%artist%{Enter}
Sleep 1000
Send, ^t
Send, https://www.google.com/search?q=%artist% artist talk{Enter}
Sleep 2000
Send, ^t
Send, https://www.google.com/search?q=%artist% lecture{Enter}
Sleep 500
Send, ^t
Send, https://www.google.com/search?q=%artist% interview{Enter}
Sleep 500
Send, ^t
Send, https://www.google.com/search?q=%artist% review{Enter}
Sleep 500
Send, ^t
Send, https://scholar.google.com/scholar?q=%artist%{Enter}
Sleep 500
Send, ^t
Sleep 500
Send, https://en.wikipedia.org/w/index.php?search=%artist%{Enter}
Sleep 500
Send, ^t
Send, https://duckduckgo.com/?t=h_&iar=images&q=%artist% work{Enter}
return
```

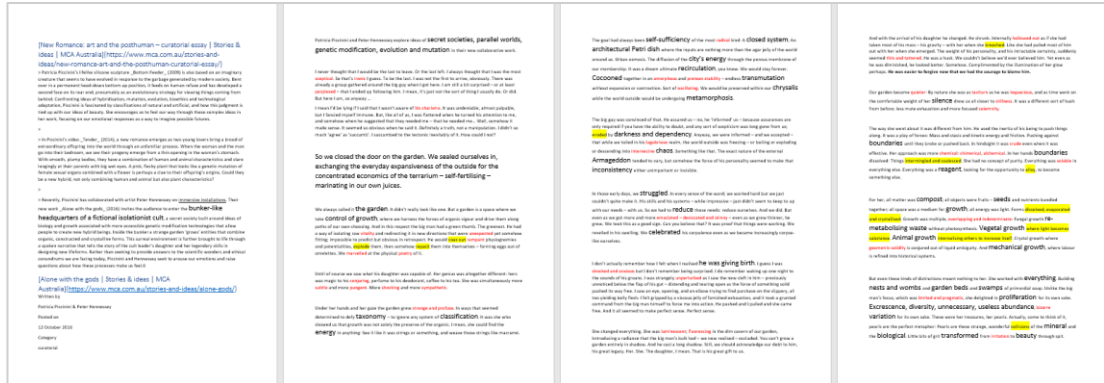
Şekil 1.5: Kaynak aramasını otomatize eden betik.

Kaynak seçiminde sanatçının kendi söylemlerine ve işlerin üretim sürecinin açıklandığı kaynaklara öncelik tanınmıştır. Kaynaklar seçilip referans yöneticisine kaydedildikten sonra yararlanılacak metinlerin her bir sanatçı için bir transkript dosyasına taşınmıştır (Şekil 1.6). Bu dosya tüm kaynaklar arasında tek seferde arama yapmaya izin verir.

Transkript dosyasında “temalar ve kavramlar, taktikler, araç ve ortam, bağlantılar, duygusal tanımlayıcılar” gibi çeşitli katmanlar işaretlenmiş ve sanatçı



tablosundaki ilgili satırlara taşınmıştır (Tablo 1.1). Böylece sanat işinin analizi sanatçıların söylemlerine dayandırılır.



Şekil 1.6: Piccinini hakkında tüm kaynak metinleri içeren transkript dosyasından sayfalar.

Kaynak metinlerden çekilen tema ve kavram parametresi sanatçının hangi konularla ilgilendiğini söylediği ile ilgilidir. Sanatçının birden fazla konuşmasında ve birden fazla işinde ele aldığı kavramlar sanatçının odak noktasını anlamaya yardımcı olur. İkinci parametre olan taktikler ise sanatçının kavramlarla ve temalarla uğraşırken onları hangi yöntemlerle anlamlandırmaya çalıştığını veya hakim anlatıda gördükleri problemleri hem nasıl anladıklarını hem de bu problemlere nasıl cevap verdiklerini ve işlerini kurgularken kullandıkları yöntemleri ifade eder. Ayrıca taktikler yeni anlamlar elde etmek veya sanatçının odaklandığı problemler çerçevesinde bu problemlere yönelik kurgusal alternatif gerçeklikler ortaya koyarken kullandığı yöntemlerdir. Böylelikle taktikler esnek bir şekilde farklı bağlamlarda kullanılabilirler için mimari tasarım bağlamında kurucu önemli bir parametredir. Araçlar parametresinin içeriğini ise sanatçının kullandığı ortamları ve kendi düşünce fikir ve duygularını işlerinde yansıtmak için kullandığı araçlar oluşturur. Her ne kadar araçların bazıları sanatçının geldiği gelenekten ya da arka plandan kaynaklansa da bazıları bilinçli seçimlerdir ve o sanatçıyı anlamak için önemli bir veridir. Tanımlayıcılar (nitelikler ya da duygular) sanatçının işini hissedilebilir yapmak için kullandığı önemli araçlardır. Aynı zamanda bunların mimari tasarım bağlamındaki anlamlarını düşünmek ya da mekansal olarak bu niteliklerin ve duyguların nasıl sağlandığını gözlemek de tasarım yöntemi olarak kullanılacak araçlar sağlamaktadır. Başka deyişle sanatçının bu duygulara ve niteliklere gerçek mekanda



ya da işlerinde nasıl ulaştığını isimlendirmek mimari tasarımda da belli niteliklere nasıl ulaşabileceğini göstermek için kullanışlıdır.

Tablo 1.1: Piccinini tablosu.

Tarih	Patricia Piccinini					
Nesne	Tanımlarla bir başına   Stories & ideas   MCA Australia		Sanat pratiğim hakkında bazı düşünceler	Patricia Piccinini sanat eserini tartışırken perde arkasına geçin - YouTube	"Senin Yerin Benim Yerim." Rosi Braidotti, Patricia Piccinini ile sohbet ediyor	
İş Tür	Tanımlarla bir başına	Tanımlarla bir başına	Sanatçının beyanı	Çift	Söyleşi	
Hikaye metni	gizli topluluklar, paralel dünyalar, genetik modifikasyon, evrim ve mutasyon, büyümenin kontrolü, taksonomi, sınıflandırma, saplantı, enerji, kendi kendine yeterlilik, Kapalı sistem, yeniden dolaşım, dönüşüm, metamorfoz, sınırlar	Hikaye metni	Sanatçının beyanı	Sanatçı konuşması	söyleşi	(Piccinini) göçmen, farklı olmak, empati, haklarından mahrum edilmiş veya dışlanmış, normallik sınırlar, hayvan-pomorfik, Empati ve bakım, "Doğa", ekolojik yıkım, çevre, geleneksel doğa/kültür tipi ikilemler, yapay yetiştirme, sömürü, insan sonrası düşünce, kimeralar, yaratık, katalizörler, konuşma, farklılık, süreklilik, bölünme yerine ortaklık, çeşitlilik
Tema ve kavramlar		kompost, tohumlar, çoklu büyüme, enerji, ışık, yeniden metabolize olan atıklar, yuvalar ve rahimler ve bahçe yatakları ve bataklıklar, çoğalma, çarpışmalar, patlama, osmoz,	yapay ve doğal, insan ve çevre, varlıklar, aile içi, yabancılar, seyirci ve sanat eseri arasındaki ilişki. Aile, ekosistem, hayvan, bitki, makine ve insan, engeller, kültürel ve doğal, teknolojik, vahşi doğa, teknoloji, Bağlantı ve empati, yaratık, bilim, sosyal gerçeklik, dramatik değişim, yeni	Sanatçı konuşması	söyleşi	(Braidotti) cisimleşme(embodiment), farklılık, çeşitlilik, politiki, feminizm ve ırkçılık karşıtlığı insan, insan, insan olmayan ve insan sonrası varlıklara yönelik teknolojik müdahalelerin eleştirisi, yaratıcılığın politik ve etik gücü, öteki, melez yaratıklar, ötekilik, empati ve anlayış, insanmerkezcilik eleştirisi, insanlar ve insan olmayanlar arasındaki ittifak, Ekolojik felaket, Antroposen, teknolojik ilerleme
Taktikler	ikna-patlatma-yeniden paketleme, kaba kuvvet,	kimyasal: kimerik, simyasal, alaşım. Bitkisel büyüme: ışığın maddeye dönüştüğü yer. Hayvansal büyüme: kendini büyütmek için başkalarını içselleştirmek. Geometrik katılığın sıvı belirsizliğinden yarattığı kristal büyümesi. Ve emeğin tarihsel sistemlere rafine edildiği mekanik büyüme.	alternatif bir dünya inşa etmek, karıştırmak ve birbirine karışmak, birleştirmek ve kaynaşmak,			normları zorlamak, birden fazla anlamı olan isimler kullanmak, "bir anekdottan veya bir haberdan ilgimi çeken şeyleri dinleyip okumak ve araştırmak"
Araçlar	hikaye anlatıcılığı, yerleştirme,		anlar, nesnelere ve görüntüler, galeri alanı, sembolik temsil, Hikaye anlatımı, deneyim yaratma,		metaforlar, işbirliği, 3 boyutlu tasarım ve çıktı alma, doku şekillendirme, kalıplama, döküm, boyama ve saç delme, geleneksel zanaatkar atölyesi ve yüksek teknoloji laboratuvarı	
Bağlantılar			Gerçeküstüçülük ve ondokuzuncu yüzyıl toplumsal gerçekçiliği	Frankenstein hikayesi geçici, evcil, hareketli kompakt, koza benzeri, göçebe veya sosyal olarak dışlanmış, samimiyet, iyimser, melankoli, tek başına eşi benzeri görülmemiş ve benzersiz		
Tanımlayıcılar	geveze, canlılık, beklenmedik, yaygın, kaba, şekilsiz, değişken kararlılık, salınan, kararlılık, kasvetli, iki taraf için de öldürücü, zayıflamış - kurumuş ve sıkı, içi boş, sınırlı ve pragmatik, izolasyonist şevk	ince, keskin, şok edici, sempatik, garip ve bol, ıslıdayan; floresan, sessiz, birbirine karışan ve birleşen, örtüşen ve belirsiz, Açıklık, çeşitlilik, gereksiz, işe yaramaz bolluk, tuhaf çeşitlilik, eksantrik,	tuhaf ama tanıdık, güzellik ve dürüstlük, incinebilirlik, tuhaflık, isimsiz duygular, yabancı düşmanlığı karşıtlığı, rahatsızlıktan sıcaklığa, mizaha, duygu ve tuhaflığa, merak ve şaşkınlığa yolculuk deneyimi			güzel, ilginç ve umut verici, dirayet

Sanat işi bağlamında bulunan kaynak söylemlerden çekilen parametreler, her bir sanatçı için "sanatçı topografyalarına" taşınmıştır. Bir sonraki aşamada tezin bağlamını ortaya koymak, sanatçıların diğer işler ve sanatçılarla nasıl ilişkilendiğini anlamak için tüm sanatçı topografyalarının bir araya getirildiği bir "bilişsel topografya" oluşturulmuştur (Şekil 1.7). Kentsel analiz katmanlarının bir araya gelip kentin yaklaşık bir fikrini vermesi gibi, belirlenen parametrelerin üst üste çakıştırılarak topografyanın yaklaşık bir fikrini vermesi beklenir. Tüm parametrelerin üst üste gelmesi sanatçının söylemlerinin zenginliğinin ve karmaşıklığının, kentsel analizlerdeki katmanların şehrin karmaşıklığını ortaklıkları dayatmadan yansıtmasına benzer biçimde yansıtabilmesini sağlar. Ayrıca aynı kavramın belli sanatçının yaklaşımı ve taktiklerden farklı yaklaşım ve taktiklerle ele alındığında ortaya nasıl bir şey çıkabileceğini sorgulatarak üretken bir zemin oluşturur.



## 2. BEDEN VE MEKAN

Bu bölümde bedeni akıl dışı görmenin hangi imaları taşıdığı ve bu kavrama biçiminin ne gibi sonuçlara neden olduğunun kısa bir özeti verilmiştir ve moderniteyle ilişkisi açıklanmıştır. Daha sonra üretim ilişkileri ve ekonomik sistemin öznenin bedensel deneyimini nasıl etkilediği açıklanmaya çalışılmıştır. 3. bölümde bu iki olguyla ilintili seçilen sanatçı ve işler incelenecektir. 4. bölümde sanatçıların dikkat çektiği kavramlar ve bunlarla ilgili kullandıkları taktikler karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır. Sonuç bölümünde ise kısa bir özeti ardından bazı öneriler sunulmuştur.

### 2.1. Beden Mekan İlişkisinin Düşünsel Arka Planı

Bedenle akıl ikiliği yakından ilişkilendirildiği Descartes'tan bugüne felsefe için önemli bir tartışma konusu olmuştur. Balanuye'yenin [2008] aktardığı üzere "'akıl', 'bilinç', 'tin' ya da 'ruh' yüceliğe yakışan kavramlar gibi görünürken, 'beden', 'madde' ya da 'cisim' gibi kavramlar en hafifinden 'banal' bulunur." Balanuye bu ikiliği aşkınlık kavramı aracılığıyla inceler. Aşkınlık (trancendence) içkinliğin tersine bir dışarıdalık ya da yücelik tanımlar. Akıl ve beden arasına çizilen sınır ve yaratılan hiyerarşi özne ve nesne, insan ve insan olmayan arasına çizilen sınırları ve bundan doğan hiyerarşileri de getirmektedir. "Batı metafiziğinin uzun serüveni boyunca insanözneye yüklenen dev sorumluluk ve onun bu sorumluluğun gereğini tüm kozmosu yeterince kucaklayacak bir biçimde gerçekleştirmekte gösterdiği başarısızlık giderek insan-öznenin sarsılmaz ayrıcalıklılığından kuşku duyulmasına yol açmıştır." Başka deyişle, düşüncenin bedene olan üstünlüğü kendini düşünebilen tek hayvan olarak tanımlayan insana; insan olmayanlar ve doğa üzerinde sanki bir tahakküm kurma izni vermiştir ama insan bu konudaki başarısızlığı ile bu tartışmada şüpheli bir konumda kendini bulmaktadır.

Harvey [1997] Aydınlanma Çağının bir projesi olarak moderniteden bahsederken insanın doğaya üstünlüğüyle birlikte, evrensel doğrular ile doğrusal ilerlemeye inanç, akılcılık ve bunların getirdiği iyimserlikten bahseder. Fakat iki dünya savaşı, atom bombaları, ölüm kampları bu inançların sarsılmasına neden olur. Daha açıkça "Aydınlanma projesinin kendi amaçladığının tersine yol açarak, insanlığın özgürleşmesi hedefini, insanlığın kurtuluşu adına evrensel bir baskı

sistemine dönüştürmeye daha baştan mahkum olduğu yolunda bir kuşku doğmuştur". Aydınlanmanın getirdiği sorulardan biri de kimin o üstün olan insan olduğuydu. Aydınlanma ilkeleriyle paralel olan hümanizm, Braidotti'ye [2019] göre insan tanımını, ne olmadığı aracılığıyla yapar: "İnsan erildir ve erkek kadın değildir, hayvan değildir, doğa değildir". Dolayısıyla bu bağlamda insan tanımı "evrensel olmadığı gibi oldukça kültüre özgü ve güç ile ilişkilidir". Braidotti böyle bir iklimde insansonrası'nı (*posthuman*) insanmerkezci eleştirisi ile hümanist gelenek eleştirisi arasında bir buluşma noktası olarak tanımlar.

## 2.2. Ekonomik Sistem ve Bedensel Deneyimi

Endüstriyel devrim ve hızlı kentleşmeyle birlikte öznenin deneyimi radikal bir değişim geçirir. Kent ve yoğun çalışma koşulları hayatı bireyselleştirir. Harvey'in [1997] Marx'a referans vererek aktardığına göre parasal ekonomi "geleneksel toplulukları oluşturan bağları ve ilişkileri çözer" ve para meta alışverişi üretimin ardındaki tüm çalışma ve yaşam koşullarını, çalışan insanların durumlarını ve duygularını gizler. Yapılacak işlerin bölümlere ayrılması ve işçilerin özelleşmesi "işçiyi pratik olarak makinenin bir 'eklentisi' haline dönüştürür". Murata [2016] romanı Kasiyer'in baş karakteri sosyal hayata uyum sağlayamaz ancak uzun yıllar çalıştığı ve açıkça belirtilen kurallarla kolayca alıştığı gece gündüz çalışan bir marketin neredeyse bir parçası haline gelir. Kendi hayatını marketin ritminden ve düzeninden ayrı düşünemez, bedeni artık bütünüyle marketin ayrılmaz bir parçası olmuştur ve mutluluğu orada bulur. Karakter hayatın her yerine ve tüm zamanlarına nüfuz eden toplumsal bir baskı yerine market makinesinin bir parçası haline gelmeyi "seçer".

Sistemin kontrol altındaki kesimle ilgili tahmin edilebilirlik ve stabilite beklentilerinin tersine sermaye sürekli kâr elde etmek için hareket etmekte ve yeni yollar aramaktadır. Benzer bir tema, kent yaşamına otomobil ve metronun eklenmesiyle bedenin pasifleşmesinde görülür: "On dokuzuncu yüzyılın teknolojisi hareketi giderek pasif bir bedensel deneyim haline getirdi" [Sennett, 2014]. Başka deyişle makinelerin, ulaşım araçlarının hızlanması daha az dikkat gerektiren ve duyumlara daha az ihtiyaç duyulan bir deneyim yaratır. "Hızın lojistiği hareket eden kişiyi içinde hareket ettiği mekanlardan koparıyor" dolayısıyla bedensel deneyim mekan algısını da belirlemektedir. Çalışma kültüründe özelleşmenin ve iş bölümünün

getirdiđi parçalanmaya; kentsel deneyimin bir parçası olan ulaşma, hareket etme deneyimine mekan ve çevre algısındaki parçalanma eklenir.

Endüstri Devrimi ve sonrasında Dijital Devrim ile birlikte üretim ve tüketim ilişkileri deđişmiştir. Aynı zamanda sistem düzeyindeki bu deđişimler, öznenin bedensel deneyiminin de belirleyicisi olmuştur. Bu çerçevede mekanla beraber beden de politik, sosyal, ekonomik süreçlerle; kültür ve duyguların doğrudan temas ettiđi ve deđiştirdiđi bir olgudur. Dolayısıyla sistem ölçeğinde ve deneyim ölçeğinde bedenle mekan üzerinden bu deđişimlerin etkilerinin okunulabileceđi düşünölmektedir. Haraway'in [1985] Siborg Manifesto'su tez bağlamıyla yakından ilişkilidir.

### 2.3. Deđişim ve *Cyborg*

Haraway'e göre [1985] *cyborg* hem maddi gerçeklik hem de bir hayaldir. *Cyborg* hem yazıldığı dönemde dijital devrimin, mikro elektronik donanımların getirdiđi deđişimlerin başlangıcını işaretler hem de kuramcının bilim kurguya dayanarak geliştirdiđi bir gelecek hayalidir. Metinde, gerçekleşen deđişim üç kritik sınırın yıkımıyla açıklanır: İnsan ve hayvan arasındaki sınır, organizma ve makine arasındaki sınır ve bunun bir alt kategorisi olarak da düşünölebilecek fiziksel ve fiziksel olmayan arasındaki sınır. *Cyborg* miti bu sınırların yıkımının ve yeni füzyonların tehlikeli olasılıklarıyla ilgilidir.

Ayrıca Haraway metinde o dönemki iki farklı feminizmin eleştirisini yaparken kadın kimliđi yerine yakınlığa (*affinity*) dayanan bir birlik önerir. Buna göre Marksist sosyalist feminizm farklılıkları silerken radikal feminizm kadın kategorisini indirger, bu nedenle ikisi farklı biçimlerde totaliterdirler. Oysa "siborg cinsiyetle gelen tarihsel yükten özgürdür. Onu arzu edilebilir yapan; samimi, ironik, kısmi (parçacı) gibi tutarsız niteliklere sahip olmasıdır". Haraway'a göre 20. yüzyılın sonunda hepimiz makine ve organizma hibritleri olarak *cyborg*'uz. Yazar teknolojinin iki uçlu olduğunu görür ve iki şekilde de görmek gerek der: Eril, savaş-sever bir bakış açısı ya da hayvan ve makinelerle akraba olmaktan korkmadığımız sosyal ve bedensel gerçeklikler.

Haraway *cyborg*'tan uzaklaşıp türler arası dayanışmaya yönelmiş olsa da bu metinde, deđişimin göstergesi olarak bedene, üretim tüketim ilişkilerine (metinde mikroelektronik donanımların üretim süreçleri, kadın emekçiler ve deđişen aile ilişkileri açıklanır) bakılması başka deyişle ölçekle ilgili bütünsel yaklaşım

önemlidir. Bunun yanında *cyborg* miti şimdi ama daha önemlisi gelecekle ilgilidir. Tez, Haraway'in buradaki ölçek ve zamanla ilgili yaklaşımına benzer bir yaklaşımı yüklenmek ister.

*Cyborg* mitindeki sınır yıkımı ve sınıflandırmanın başarısızlığıyla ilgili bu durum nesne yönelimli ontolojiyle (NYO) bağdaştırılabilir. Harman'a göre [2022] nesnelerin etkileri veya ilişkileri ve parçalarıyla açıklanamayan gizli nitelikleri vardır. Bir nesne hakkında bilgi üreten iki soru, nesnenin tarihsel ve kompozisyon olarak nelerden oluştuğu ve nesnenin ne yaptığı veya etkileridir. Nesne yönelimli ontoloji bağlamında nesne bu sorulara bağlı olarak iki şekilde de indirgenmiş olur. Başka deyişle nesne sadece ilişkileri ve parçaları yoluyla açıklanamaz. Burada "Bileşenlerine ve etkilerine indirgenmesi mümkün olmayan her şey" nesnedir [Atay, 2019]. Harman mimarlık ve felsefenin ilişkisini ele aldığı aynı kitapta Benedikt'in mimarlık için önerdiği etik temele dikkat çeker. Buna göre ilişkileri ve bağlamı öne çıkaran fenomenolojik yaklaşım yerine Kant'çı ilişkisizlik, otonomi ve süreksizlik kavramları etrafında şekillenen formalizm önerilir. Düşünürün ortaya koyduğu ontoloji bağlamında fenomenolojideki sadece duyuşal dünyaya odaklanma yaklaşımı da indirgeyicidir.

Harman [2022] nesnenin ilişkilerini bir tarafa ilişkili olmadıklarını diğer tarafa koyan sınıflandırmanın hatalı olduğunu savunur. Bu sınıflandırmanın 2 sorunu olduğunu ifade eder. Birincisi bir nesneyi etrafından ayıran keskin bir sınırın çizilmesi, ilişkilerin nasıl olası veya istenir olmasını açıklayamaz. İkincisi otonom nesnelere tanımlayan çeşitli bileşenlerin ayrıca birbirinden de otonom olmasını açıklayamaz. Bu şu anlama gelir, bir nesne bağımsız elemanların gevşek bir birliğinden oluşur.

Düşünürü göre birinci ya da üçüncü şahıs bakış açısı akli veya başka bir şeyi açıklayamaz. Bu nedenle bir sıfırıncı ya da ilişkisizleştirilmiş şahıs gereklidir. Şeylerdeki artı değerlerine odaklanmak için sıfırıncı şahsa ihtiyaç duyulur. Harman benzer biçimde mimarlıkta da bir sıfırıncı şahıs yaklaşımı gerektiğini söyler. Bu yaklaşımda form da işlev de insanlarla olan ilişkilerinden çekilmelidir (buradaki form yapının görünür biçimini değil formun felsefedeki tanımını ifade eder).

Harman'ın ortaya koyduğu kuramdan en azından gerçeğin gizli tarafları olmasına dayanarak sınırı çizmenin kolay bir iş olmadığı çıkarımı yapılabilir. Benzer biçimde, NYO ile ilişkili benzer görüşe sahip olan Morton [2020], gerçek ve gerçeklik (insanın ilişkilendirdiği dünya) arasındaki uyumsuzluğa dikkat çeker.

Tezini, Lyotard'ın gerçek-gerçeklik sınırı gözenekli olmalı söylemiyle destekler; “Şeyler ve fenomenleri arasındaki geçirgen sınır gibi bir şey dayanışmayı düşünmek için hayli gereklidir” der.

Estetik NYO'da özel bir yere sahiptir. Harman [2022] estetiği, bütünlüklü bir işin kendi nitelikleriyle olan geriliminin etkisi olarak tanımlar. Atay'a göre [2019] NYO'nun dörtlü nesne örgüsünü (gerçek nesne, duyuşal nesne, gerçek nitelik, duyuşal nitelik) ayakta tutan temel ilişkinin gerçek nesneyle duyuşal nesne arasındaki olduđu söylenebilir; bu nedenle Harman estetiği araştırmasını dayandıđı ilk felsefe olarak görür ve “Bu yüzden de doğrudan bilgiye ulaşma çabasındaki bilimsel incelemeden ziyade sanatın dolaylı temas tarzıyla ilgilenmektedir”.

Haraway [1985] “dünyanın bir kodlama sorununa tercüme edilmesine” dikkat çeker. Morton [2020] bunun neden problemlili olduđunu açıkça ortaya koyar: “Algoritma otomatikleşmiş bir geçmiştir”. Daha açıkça, sıralı işlemlerin gerektirdiđi kesinlik, sabitlik ve tahmin edilebilirlik, algoritmanın kontrol edilmiş işlemlerle kısıtlı olması anlamına gelir ya da Morton'a göre “Gelecek menedilmiştir”. Geleceğin en az geçmiş kadar önemli olduđu kabul edilirse mimarlık gibi düşünce ve üretim edimlerinde geçmişe dayanmak kadar Haraway'in bilim kurguya dayandırdıđı gelecek hayaline benzer biçimde yeni kurgusal mimarlıkların varlığı hayati önem taşır.

### 3. SANAT İŞLERİ

Bu bölümde kaynak metinlerden yararlanılarak sanatçı kimliği hakkında kısa bir bilgi verildikten sonra yöntem bölümünde ortaya konulan parametreler aracılığıyla ele aldığı kavramlar, kullandığı taktikler, diğer parametreler ve söylemlerinde vurguladığı, tekrarladığı konular işlerden de örnekler verilerek özetlenerek aktarılmıştır. Daha sonra sanatçının tez bağlamına uygun olduğu düşünülen iki üretimi bu parametreler yardımıyla daha detaylı çözümlenmiştir. Mekansal analiz bölümlerinde ise sanatçının mekan üretimi, kurgusu, anlamı bağlamında teze nasıl katkıda bulunduğu açıklanmış ve topografyasının görsel bir temsili olan haritaya ve ona kaynak sağlayan tabloya yer verilmiştir.

#### 3.1. theLab-lab

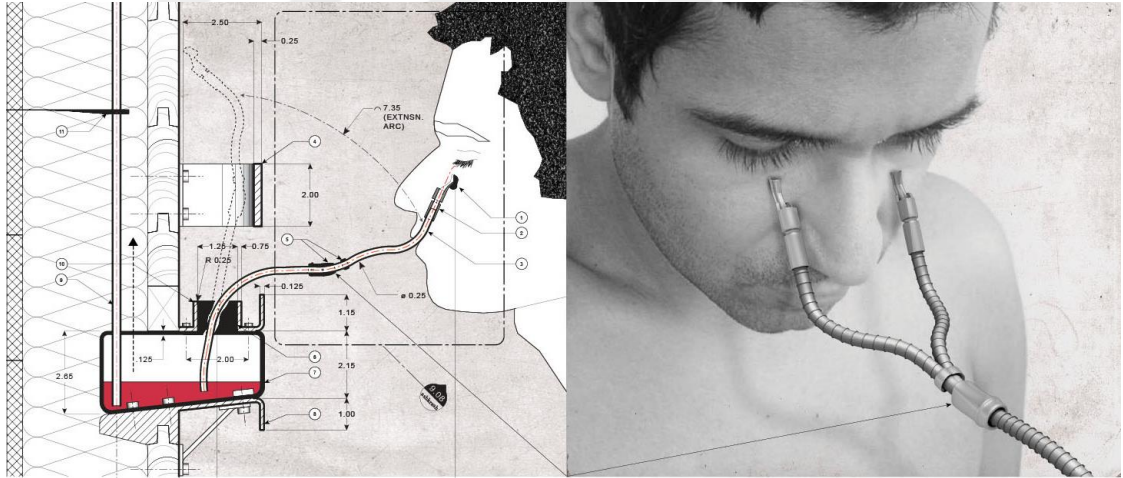
theLab-lab toplumun ve insanların, arzuları, ihtiyaçları, alışkanlıkları, kuralları, inançları, sorunları, gelecekleri, gelenekleri, kısacası yaşamın her alanı hakkında senaryolar ve bu senaryolara uygun mimari çalışmalar üreten bir ofistir. Mekanlar belli özneler için tasarlanmıştır: yalnızlar (Celebatorium), göçmenler (Jetway), yolcular (Intake Facility) gibi.

theLab-lab hem içerik hem anlatım teknikleriyle mimarlığa duyguları geri getirir. Celebatorium ile toplumun yalnızları dışlama arzusunu mekansallaştırırken onlar üzerinden para kazanmasını sağlar. Neoliberalizmin ismini anmadan, yalnızlardan her türlü biyolojik “atıkların” toplanması ve bu atıkların hasat edilmesi için bedene her tür müdahalenin, mekanın protezleri olan makinelerle yapıldığını mimari çizimler aracılığıyla gösterir (Şekil 3.1) [Web 3, 2013]. Le Corbusier'nin hayali gerçekleşmiş ve mekan makineleşmiştir. Toplanan atıklar satışa sunulurken dijital ve mekanik arayüzler ile yalnızlar ve dışarıdakiler arasında bir pazar kurulmuştur [Web 4, 2020]. Böylece iki kesim arasındaki ilişkiler alım satım ilişkisine indirgenmiştir. Yalnızların imajları kameralarla toplanarak sergi pavyonu seviyesinde ekranlarda sunulur ve reklam panosu gibi çalışır.

Makinelerin ve hesaplamaların hayata bu şekilde dahil edilmesi her şeyin sayılabilir ve ölçülebilir olmasının istenmesiyle ilgilidir. Böylece her şey tahmin



edilebilir hale geldiğinden piyasanın güvenlik ihtiyacı karşılanmaktadır. Kullanıcılar sistem tarafından gözetlenerek etkilerin ne tür tepkilere neden olduğu öngörülür. Mekanlar ve öznelere imgeleri, tepkinin tahmin edilebilir ve tehlikesiz olması için kısa zamana (İnstagram hikayesindeki her bir imaj 15 saniye sürer) ve var olan durumu olumlu bir bakış açısına sıkıştırılır. İmgenin sunulduğu ortam ve kullanıcıya iletilmesini sağlayan arayüzler tıpkı Celebatorium projesinde olduğu gibi bunu desteklemektedir. Ortam ve arayüzlerin teknik uzmanlık gerektiren kapalı yapıları özneyi eylemlilikten yoksun bırakır. Ayrıca öznenin sanal ortamda alıştığı davranış şemaları gerçek dünya algısını da etkilemekte ve gerçek mekanla kurulan ilişkide yeni bir algı katmanı ortaya çıkmaktadır. Böylece gerçek ve sanal ortam birbirini etkileyerek dönüştürmekte ve süregiden bu ilişki, yeni mekan ve dünya kurguları yaratmaktadır. Burada sorunun değişim ve hatta değişimin hızı değil, değişimin itici gücünün piyasanın yıkıcı ve aşırı eğilimleri olduğu düşünülmektedir. Aynı biçimde sorun imgenin kendisi de değildir, Faruki'nin gösterdiği gibi imgesel ortamda hayat bulan mimarlıklar da eleştirel olabilir.



Şekil 3.1: theLab-lab Celebatorium Göz yaşı toplama ünitesi.

Çalışmalarında uyguladığı genel taktik, konuyu olduğu gibi kabul etmek ve tasarımı ciddiyetle konuya göre özelleştirmektir. Piyasanın mimarlardan genel beklentisinin bu olduğu düşünülürse bu yaklaşım, sonuçların distopik olduğunu göz önüne sermesiyle bir mimarlık eleştirisidir. Böylece mimarlığın kendi kendini eleştirmesini sağladığı için başka bir genel taktik mimari anlatım tekniklerini amacı dışında kullanmasıdır (hacking) veya araçların kesin kullanımları olmadığını göstermesidir.



Şekil 3.2: My Own Private Buffalo ders planında yer verilen öncü kişiler.

Sanatçının taktiklerini incelemek için iyi bir kaynak üniversitede verdiği My Own Private Buffalo isimli dersi için hazırladığı ders planı ve tanıtım metnidir [Web 6, 2018]. Seçilen öncü kişilerden hareketle mimari temsillerin keşfedilmesi ve daha sonra öğrencilerin bu temsil yöntemlerini kendi amaçları için kullanmaları beklenmektedir (Şekil 3.2) [Web 6, 2018]. Öğrencilerin icatları için New York eyaletine bağlı Buffalo şehri seçilmiştir. Öğrendikleri temsil yöntemleriyle, “spekülasyon, oyun, deney, eleştiri” gibi taktiklerle Buffalo şehrini bir “laboratuvar” olarak kabul ederek tasarımlarına “hayat vermeleri” beklenmektedir. Ders tanım metni ve planı projelerin sahne arkasının görülmesine izin verir. Seçilen öncü kişiler; mimarlık, resim, teknik çizim, sanat, illüstrasyon, veri görselleştirme gibi çok çeşitli alanlarda üretimleri olan insanlardır. Ders kapsamında her hafta öğrencilerin tanışılan öncü kişilerin işleri hakkında bir cevap yazısı ve işlerinden ilhamla yapılmış, ders için seçilmiş araziyle ilişkili olan bir tasarım işi istenir. Böylece öğrenciler öncü kişilerin taktiklerini kendi tasarım dağarcıklarına katabilmektedir. Ayrıca seçilen öncü kişilerin işlerinin konuları şehir kültürü ve politikayla kısaca hayatla ilgilidir.

Tanıtım yazısındaki oyun ve deney vurgusu, tüm projelerdeki oyunbaz hissiyatla tutarlıdır [Web 6, 2018]. Mimari çizimlerde anlatımın genellikle perspektif ve kesit üzerinden, ilginç insan figürleri ve hareketli mekanik parçaların tarifleriyle

yapılması gerçekten de tasarımlara hayat verir. Bunlar dışında tasarım önerilerini sanatçı kendisi getirdiğinden bir hikaye anlatıcı, farklı tipte insanlara yer vermesi ve konuları olduğu gibi kabul ederek bir oyun-cu gibi davranır. Ayrıca şiirsel ve mizahi anlatımı çokça kullanır. İşleri şiirsel, mizahi, oyunbaz, duygusal nitelikler taşır. Aşk, arzu, ironi, hüzn, gizem gibi duygulara yer verir.

Çalışmalarda bağlam olarak hayatın kendisi alındığından tasarımlar yere ve bedenlere derinden bağlıdır. Mekan gibi bedenler de kültürün ve duyguların etki ettiği, biçimlendirilen, değiştirilen, örselenen, sahiplenilerek tutsak edilen olgular olarak gösterilir. Bedenle mekan arasındaki bu çakışma, tez bağlamında bu ikilinin seçilme itkisini açıklayıcı niteliktedir. Faruki kültürün bedene yaptıklarını ilginç ve “saçma” makinelere dönüştürerek görselleştirir. Bu makineler beden ve mekanın protezleri olarak çalışır.

Tasarımcı Mustafa Faruki, işlerinde James Wines ve Michael Webb gibi mimarlara, Foucault'ya, şair Audre Lorde'e ve daha birçok sanatçıya referans vermektedir [Web 8, 2018], [Web 4, 2020]. Birçok disiplinden beslenerek sınırları genişletir ve keşfettiği bu yeni alanları mekan tasarımı bağlamına taşır.

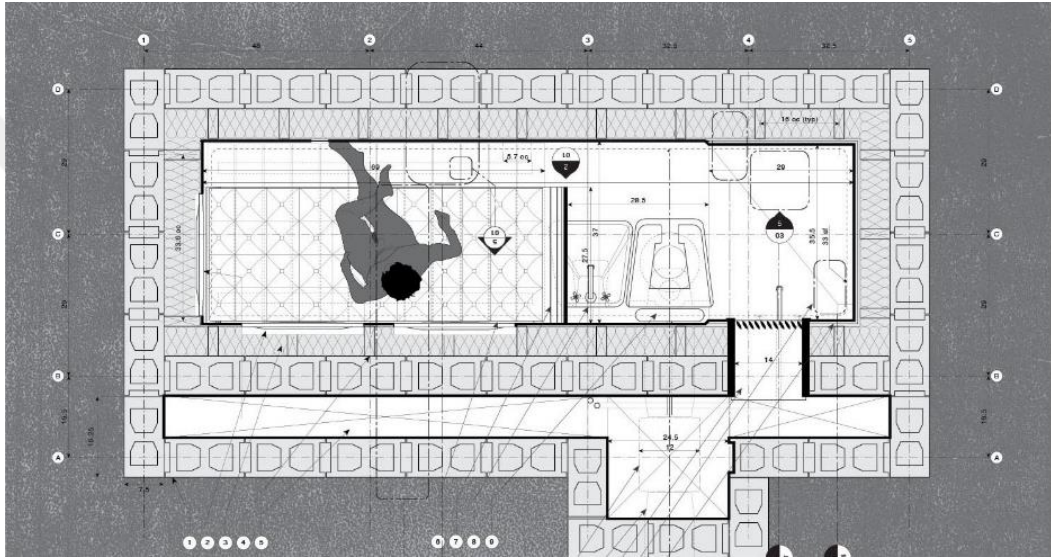
### **3.1.1. Celebatorium**

Celebatorium istemediği halde yalnız kalan insanların ömürlerinin geri kalanını geçirmeleri için düşünülmüş yeraltında tek kişilik bir yaşam birimidir [Web 4, 2020]. Yapı aynı zamanda toplumun bu insanlardan bazı şekillerde yarar sağlamasını ve “potansiyellerini ortaya çıkararak” sermayeye dönüştürmesini sağlar.

Yapı kalın beton tuğlalarla mühürlenmiş ve içerdeki kişinin fiziksel olarak dışarıyla bağlantı kurması önlenmiştir (Şekil 3.3) [Web 3, 2013]. Yaşam alanının iç yüzeyi camyünüyle yalıtılmıştır. Birim çeşitli şaftlar ve dijital araçlarla kişinin üzerinden topluma yarar sağlamaktadır. Yaşam alanı kişinin ihtiyaçlarını hijyenik ve ekonomik biçimde karşılamasına yetecek şekilde düzenlenmiştir. Ekonomik bir büyüklüğe sahip mekanda pek çok işlev çözümlenmiştir. Tasarım bir uzay mekiğine benzer. Gereksiz hiçbir şeye yer verilmemiştir. Kişiyi hayatta tutmak için gerekli her şey teknik yöntemlerle çözümlenmiş ve mekanizmaları kişiden gizlenmiştir.

Dış ve iç arasındaki ilişkiler yalnızca alışveriş düzleminde. Celebatorium sakinlerinin dışkıları kompostlanarak küçük bir servis asansörüyle yer seviyesine iletilir ve sergi alanında ziyaretçilerin satışına sunulur (Şekil 3.4) [Web 3, 2013].

Ayrıca sakinlerin gözyaşları özel bir makineyle toplanarak yangın söndürme musluklarına ve acı sos yapımında kullanılmak üzere başka bir mekanizmaya gönderilir [Web 4, 2020]. Gözyaşlarının üretimini sağlamak için dışarıdaki insanların sakinlere üzücü fotoğraflar gönderebilecekleri bir sistem ve dışarıdaki insanların dertlerini içeridekilere anlatabilecekleri kabinler düşünülmüştür. Yer seviyesinde başka bir bağlantı ise Brooklyn sokaklarındaki gözyaşını kullanarak düğümlenmiş ayakkabı bağcıkları çözen küçük istasyonlardır. Tüm bu mekanik tasarımların detayları çizimlerle açıklanmıştır.



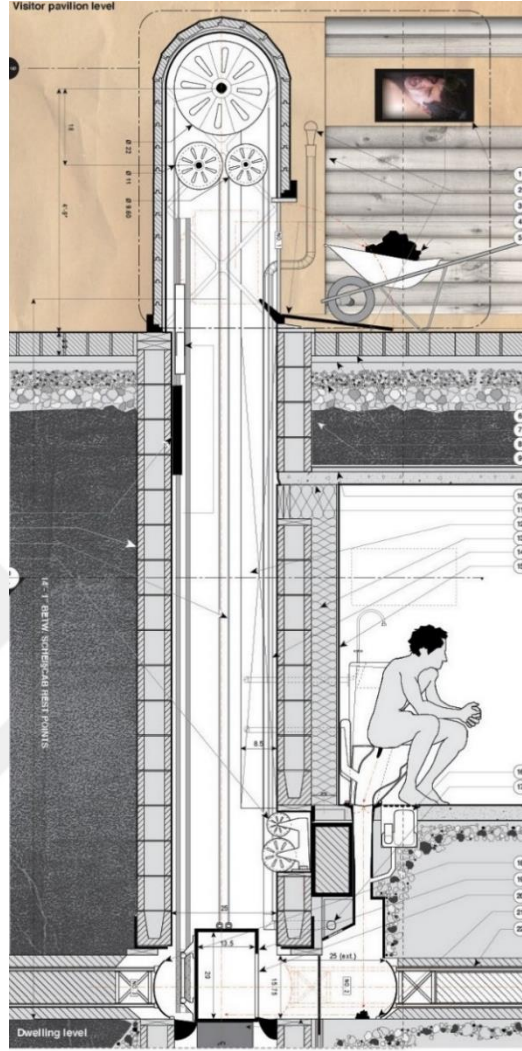
Şekil 3.3: Celebatorium plan.

Celebatorium sakinleriyle dışarıdaki insanlar arasındaki ilişkilerin sadece karmaşık makineler aracılığıyla sürdürülmesi kişilerin tamamen otorite kontrolü altında olduğunu kanıtlar. Makinelerin çalışma mekanizmalarındaki özelleşme ve kesinlik tasarım amaçlarından sapmalarını engeller. Her anlamda bu tasarım bir kapalı kutudur. Kullanıcılar sadece tasarlanmış arayüzler üzerinden sisteme etki edebilir. Bu arayüzler ise ilişkilerin alım satım düzleminde gerçekleşmesini sağlamaktadır [Web 3, 2013].

Her ne kadar tasarım konusu kurmaca olsa da toplumsal ilişkilerin ve mimarlığın geri kalan her şeyi yok sayarak bütünüyle sermayeye hizmet ettiği bu senaryo bu durumun ne kadar tehlikeli olabileceğine dikkat çeker. Projede bu durumdan fayda sağlayan otoritelerin vurgulanmaması her tasarımın ya da işin bir şekilde finanse edilmesi fikrinin toplumca içselleştirildiğine işaret etmektedir.



Teknolojiyle birlikte mimarlık bu durumun ne pahasına olursa olsun sürdürülmesi için araçsallaştırılır. Hayat, hayatta kalmaya indirgenir.



Şekil 3.4: Atıkların toplanması.

theLab-lab'in yaratıcısı Faruki, Shifter Session'da proje hakkında yaptığı sunumda [Web 4, 2020], Audre Lorde'dan alıntıyla pornografi ve erotizm arasındaki farka değinir. Lorde pornografiyi "duygulardan arındırılmış bir duyumsama" olarak tanımlarken erotizmi insanın hayattan keyif almasını ve kendini bütün hissetmesini sağlayan tüm eylemlerle ilişkilendirir [Lorde, 1978]. Bu iki karşıt kavram arasında bir kavram karmaşası yaratılarak kadınların kendi gücünü keşfetmesinin engellendiğini söyler. Ona göre, düzen iyi olanı kâr ile eşitleyerek insani ihtiyaçları tanımlarken ruhsal ve duygusal bileşenleri dışarıda bırakır. Böylece çalışma eylemi erotik değeri ve gücünden, başka deyişle yaratıcı enerjiden, neşe ve

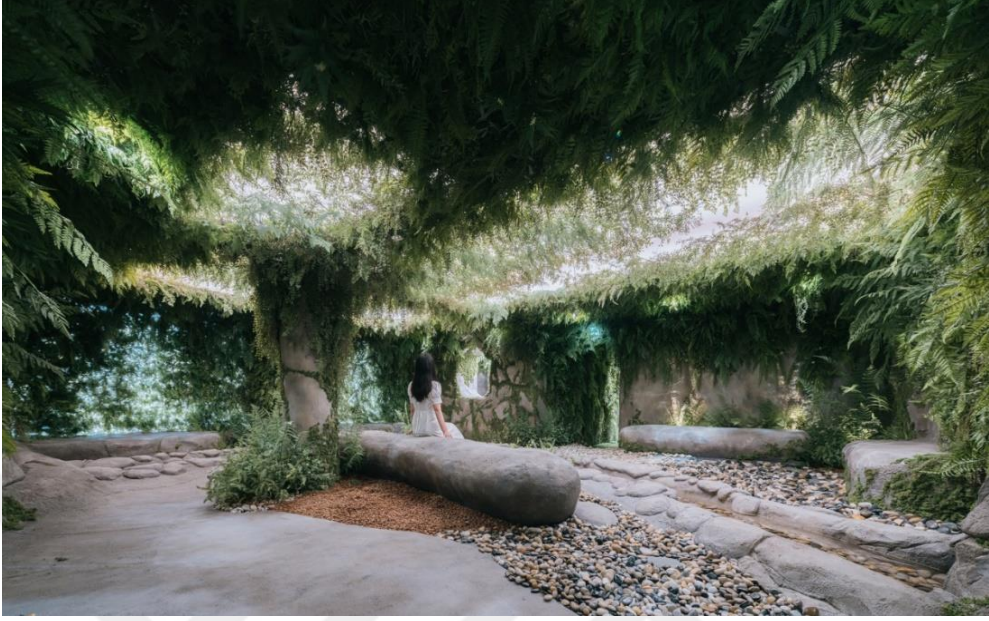
hazdan, yoksun bırakılır. Lorde'un çizdiği bu bağlamda, değeri büyüklük ya da uzunluk gibi sayılabilir parametreler üzerinden ölçülen, mühendislik başarısı sayılan, yaşamın hazlarından yoksun mekanlar da bu bağlamda pornografiktir. The Lab Lab'ın Celebatorium çalışması ise bu gerçekliği sonuna kadar devam ettirerek onunla yüzleşmemizi sağlayan bir arayüz haline gelmiştir.

Lorde [1978] erotik ve pornografik arasındaki farkı kullanım ve paylaşım kavramlarını kullanarak pekiştirir. Erotik olandan uzaklaştığımız zaman duygularımızı paylaşmak yerine birbirimizin duygularını kullanırız der ve rıza olmadan gerçekleşen bu "kullanımı" "istismar" ile bağdaştırır. İnsani bir ihtiyaç olan paylaşım gerçekleşmediği zaman yeri önceden kurgulanmış bazı şeylerle doldurulur, işte bunun da pornografiyle sonuçlandığını söyler. Bu tarif, kültür endüstrisi kavramına işaret etmektedir.

Lorde'un pornografi tanımı ve kültür endüstrisi bağlamında mekanı tartışmak için somut bir örnek yararlı olacaktır: Sumsei Terarium NONE SPACE tarafından tasarlanmış "insan bedeninin 5 duyusuna hitap eden" bir mağazadır (Şekil 3.5) [Web 9, 2021]. Markanın bedenle temas eden ürünleri projenin gerçekleştirilme motivasyonudur. Her bir katta farklı bir bedensel duyuya hitap eden mekanlar tasarlanmıştır. Karanlıkla başlayan tasarlanmış deneyim aydınlıkla ve açık gökyüzüyle sonuçlanır. Marka haz ve mutluluk amacıyla vardır: "Sumsei, haz getiren bir marka" markanın olumsuz çağrışımlardan uzak durması için geri kalan her şeyin yadsınması gerekir. Doğanın mekanda hapsedilmesi işleminde ölü bitki ve hayvan bedenleri veya ölüm kavramı gibi gerçekliklerden arındırılması gerekir. Müşteriye zarar vermeyecek evcilleştirilmiş bir doğa kurulmuştur. Bu da akılla ilgili bir amaca hizmet eder: "Beden ne kadar net olursa, dağınık düşünce ve duygular o kadar düzenli olur" [Web 9, 2021]. Bedenin akla hizmet etmek için var olduğu ima edilir. Modern insanı "günlük hayatın sıkıcılığından" yine tüm gerçekliğin marka değeri için yadsındığı tehlikesiz bir ortamda, düzenin varlığını düzenin eksik noktalarını onun kendi kuralları içinde gidererek yasal bir biçimde, kurtarmayı vaat eder. Mekanın var oluş amacının markanın değerlerini yansıtmak olması mekanla ilgili alınan kararların tümünü etkiler.

Bu proje aracılığıyla anlaşılır ki mekanın pornografikliği sadece imajlara dayanmasıyla, "göz merkezci" olmasıyla ilgili değildir. Lorde'un "Duygulardan arındırılmış bir duyumsama" tanımına uygun olarak, başka duyulara izin verilse de marka değerinin korunmasına yönelik zorlama bir olumlama, mekanı hayatın

karmaşıklığı ve güzelliğinden yoksun bırakmaktadır. Ürün mekan, sadece müşteri bedene hizmet etmektedir.



Şekil 3.5: NONE SPACE – Sumsei Terarium.

Sosyal ilişkilerin mekanik ve dijital kanallarla, para kazanma motivasyonu ile devam ettirilmesi bu ilişkilerin tahmin edilebilir olmasını zorunlu kılar. Projenin bir yazılım katmanı olsaydı Faruki'nin tasarım fikri devam ettirildiğinde bu katman insanlardan toplanan veriler ışığında en çok para kazandıran içerikleri tespit eder ve buna göre düzenlerdi.

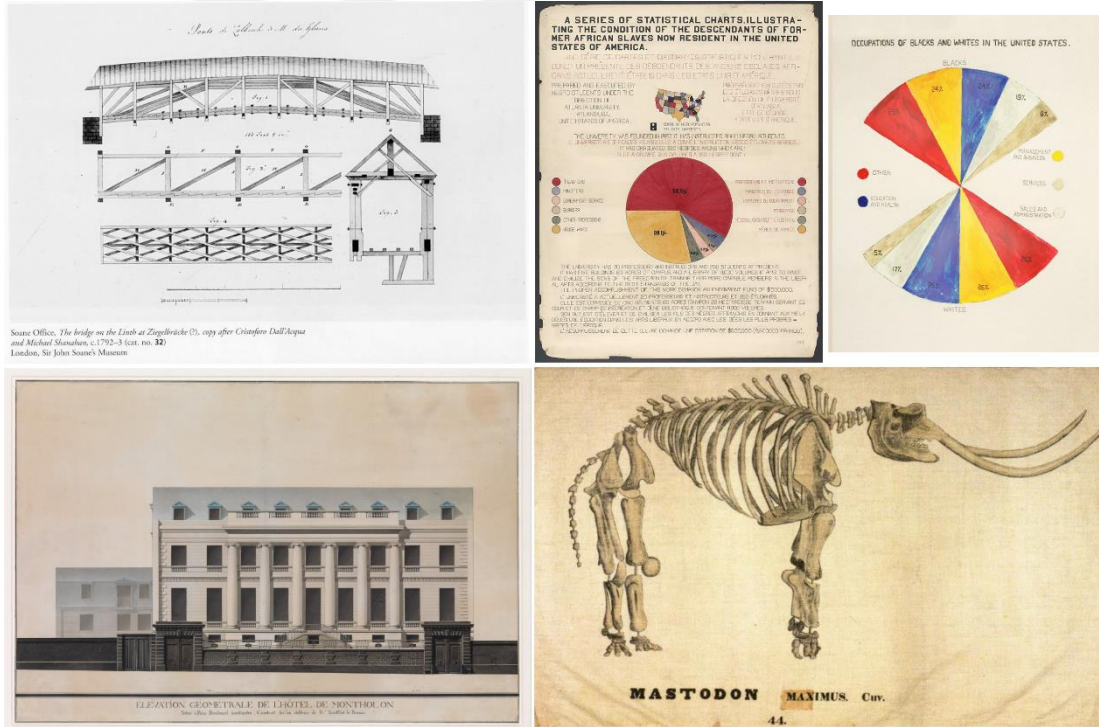
### **3.1.2. Benim Güzel Buffalo'm: Bir Temsil Listesi Ansiklopedisine Doğru (My Own Private Buffalo: Towards an Encyclopedia of Representational Agendas)**

theLab-lab'ın kurucusu Mustafa Faruki tarafından University of Buffalo'daki bir mimarlık dersi için tasarlanmış bir ders planıdır [Web 6, 2018]. Tez bağlamında dersin incelenmesi theLab-lab'ın işlerinin sahne arkasının açığa çıkmasını sağlayacaktır. Ders için hazırlanan program öncü kişilerin keşfedilmesi ve seçilen arazide (Buffalo) bu kişilerden öğrenilen temsil yöntemlerinin test edilmesi olarak iki bölüme ayrılır. Bu bağlamında mimari temsil, tasarım önerilerine hayat verme gücü olan bir iksir olarak tanımlanır. Hipotezlerin test edilmesi kısmında spekülasyon, deney ve oyun taktikleri özellikle vurgulanır. Öğrenciden beklenen o haftaki öncü

kişinin çalışmalarına cevap olarak bir metin yazması ve öncü kişiden ilham alarak, öğrencinin Buffalo'daki seçtiği arazi için bir tasarım nesnesi ortaya koymasınıdır.

Programın merkezinde; mimarlar, plancılar, sanatçılar, yazarlar ve topluluklardan oluşan bir ilham kümesi vardır. Faruki program için hazırladığı ders planı metninde sorular sorar, öğrencileri yazmak ve tasarlamakla görevlendirir. Böylece seçilen öncü kişiler ve öğrenciler arasında bir diyalog kurulur. Her bir öncü kişinin çalışmalarını gösteren görsellerle birlikte okuma metinleri de öğrenciler için sağlanır [Web 6, 2018]. Çizimler, tasarımlar ve okumalardan oluşan ilham kümesinin varlığı araziye eş ikinci bir referans noktası oluşturarak zengin bir düşünce ortamı sağlar.

Seçilen kişiler ve çalışmaların akışına bakıldığında; ilk haftalar Sir John Soane'un analitik köprü çizimleriyle, Jean-Jacques Lequeu'nün ansiklopedik figür ve yapı çizimlerini Du Bois Afro Amerikalılar hakkındaki istatistik tablo ve Orra White Hitchcock'un bilimsel anlatımları izler (Şekil 3.6) [Web 10-13, 2018].

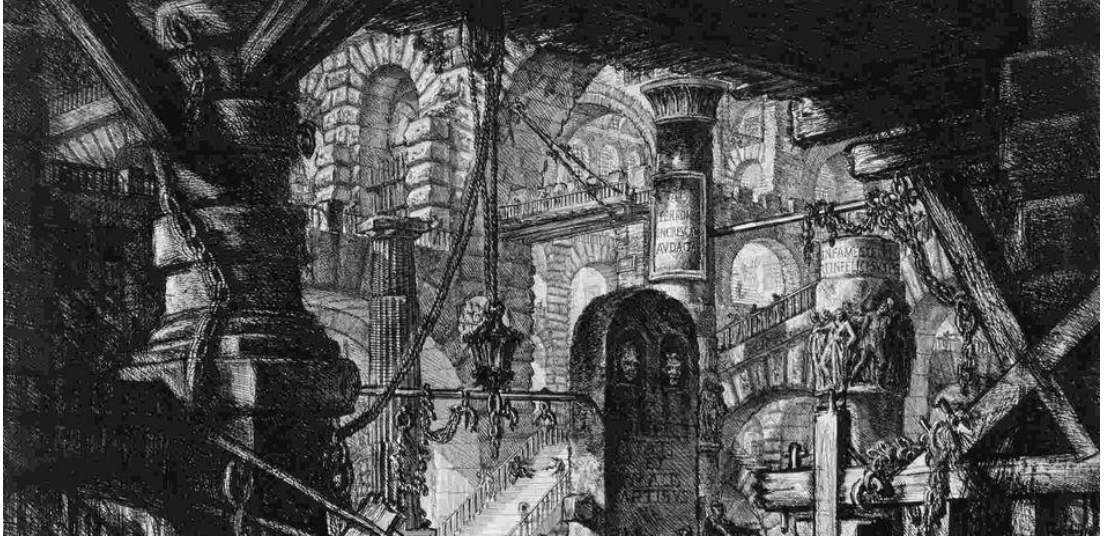


Şekil 3.6: İlk haftalardaki analitik ve ansiklopedik örnekler (Sol üstten başlayarak saat yönünde: Soane'a ait çizim, Du Bois'ın istatistik tablo ve Hitchcock'un mastodon çizimi ve Lequeu'ye ait görünüş).

Üçüncü haftaya gelindiğinde Piranesi'nin hapisane çizimlerine Huxley ve Foucault'nun metinleri eşlik eder, böylece ilk kez mimari bir tipoloji odağı alınır ve



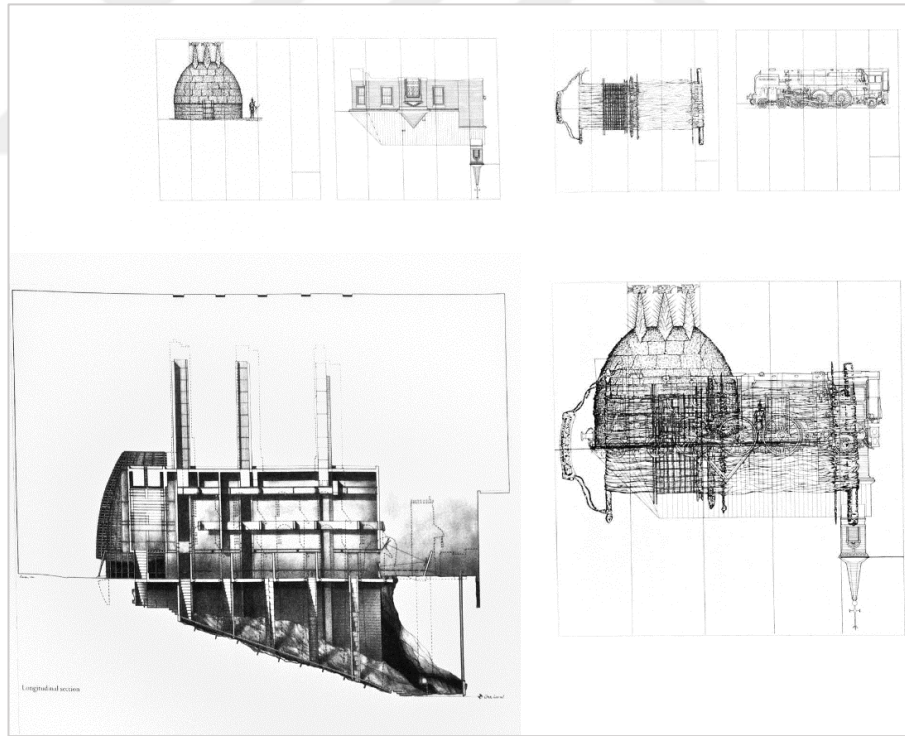
bu çizimlerle birlikte ansiklopedik-bilimsel yaklaşımın tersine duygusal bir atmosfere dikkat çekilir. Piranesi'nin çizimleri (Şekil 3.7) [Web 14, 2019] ve Huxley'nin hapisaneler hakkındaki metni [Huxley, 1949] theLab-lab'ın çalışmalarını ve özellikle Celebatorium'u daha anlaşılır hale getirir. Huxley hapisanelerin 30-40 yıl içerisinde “insanlık dışı bir anarşiden, insanlık dışı bir mekaniklik” haline evrildiğini söyler. Ona göre bugün her verimli ofis, her güncel fabrika panoptikal bir hapisanedir, işçi bir makinenin içindeymişçesine acı çeker. Ve yine Huxley'e göre insanın makinenin bir parçası haline gelmesinin görsel temsilleri yapılmış olsa da asıl korkutucu olan, insanların “özgürlük seven hayvanlar ve tanrısal ruhlar” olarak kendilerini makinenin egemenliği altında yaşamak zorunda bulmalarıdır. Böylece metinle Piranesi'nin çizimleri daha da anlam kazanmakta, duygusal atmosfer Huxley'nin verdiği “acı, korku, işkence çeken ruhlar, mimarının anlamsız anıtsallığı” gibi tanımlayıcı sözlerle pekişmektedir. Bu yaklaşımla mimarlığın politik, sistematik ve duygusal boyutları ortaya konur.



Şekil 3.7: Giovanni Battista Piranesi, Hayalin Hapishaneleri çizimi.

Programda çok çeşitli kişilere ve farklı yaklaşımlara sahip işlerine yer verilir: Archigram mimarı Michael Webb'in dinamik perspektif çizimleri, Lina Bo Bardi'nin hayat dolu eskizleri, Torkwase Dyson'ın büyük anlatılara sahip soyut heykel ve resimleri, Martin Wong'un hikaye anlatıcılığı okumalarıyla desteklenerek açıklanmakta ve her hafta öğrenciler için metin ve tasarımlara ilham vermektedir.

thLab-lab'ın işlerine oldukça ilham verdiği düşünülen bir başka kişi Douglas Darden'dır. Darden Faruki'nin yaptığı gibi yalnız mimari tasarımlar yapmaz, öncesinde ilginç senaryolar oluşturur. Darden'ın tek kitabı *Condemned Building* mimarlıktaki yerleşik on fikrin tersini alarak elde edilen on alegorik projeyi içerir. Örneğin “ev yaşamak içindir” fikri “ölmek için bir ev” senaryosu ve projesiyle tersine çevrilir. Başka bir örnek “mimarlık doğayla uzlaşmadır” fikrinin tersi olan “mimarlık doğayla uzlaşmazlıktır” fikrinden hareketle tasarladığı Melville isimli projedir. Herman Melville'in *Moby-Dick* romanını onurlandırmak için yapılan projenin formu birkaç zıt tipolojinin yan yana getirilmesiyle ve yeniden yorumlanmasıyla oluşturulmuştur (Şekil 3.8) [Darden, 1993]. Ayrıca Darden yapıdaki okuma kasası, ortak oda ve avlu gibi her bir birimi bir karakter olarak yapıdaki ana aksları ise olay örgüsü olarak adlandırmıştır. Darden tersini alma yaklaşımıyla yerleşik fikirleri çöpe atmayı değil onlardan en çok yararı elde etmeyi amaçladığını belirtir kitabın başında.



Şekil 3.8: Melville projesi için formun elde edilmesini gösteren çizimler.

Özetle ilk haftalar teknik ve analitik çizimleri olan kişilerle başlayan program, veri görselleştirme ile devam etmekte; basit ve teknik bir anlatımdan mekanın tüm yönlerini kapsayan bütünlüklü ve karmaşık anlatılara doğru gidilmektedir. Anlatım

tekniklerindeki çeşitlilik öğrencinin ifade paletini genişletir. Mimari anlatımı, teknik-sanatsal spektrumunda sabit bir noktaya yerleştirmektense bu geçiş çizgisinin farklı yerlerinden örnekler ile farklı amaçlarla için farklı seçimlerin yapılabileceği gösterilir. Her hafta verilen tasarım ödevlerinde yalnızca bilgi aktarımı değil, öğrencinin temsil yöntemlerini kullanarak bir atmosfer yaratması beklenir. Bunun için kısa ödev metinlerinde duyguları ve nitelikleri tanımlayan kelimelere de yer verilir.

### 3.1.3. TheLab-lab İşlerinin Mekansal Analizi

Faruki'nin yaklaşımının incelenmesi sonucunda mekanın sadece şimdiki zamanla kısıtlı bir fiziksel bağlama sahip olmadığı; arazi ve tarihi dışında insan eylemlerinin, hayatın tüm boyutlarını içeren, her şeyin üst üste çakıştığı bir boyut olarak var olduğu ve mekanın temsilinin tüm bu yönleri ortaya koyabilmesi için farklı teknikler, ölçekler, malzemeler ve atmosferler içermesi gerektiği çıkarımı yapılmıştır. Mekanın çokluklar içermesi dolayısıyla mimarın çok çeşitli bağlamlardan beslenmesi gerekir. Üniversite ders planında örneklenen bu durum sanatçının diğer işlerinin altlığını oluşturur (Şekil 3.9 ve Tablo 3.1).

theLab-lab projelerinin en çarpıcı yönlerinden biri tasarlanacak mekana bir duygu alanı olarak bakılmasıdır. Faruki hazırladığı ders programında öğrencilerin bunun hakkında düşüncelerini sağlayacak soru ve örnekler getirir.

Sönmez ve Keskin'e göre [2017] Türkiye'deki mimarlık pratiği "belirli sorunlara uyan iyi bilinen şemaların uygulanmasına indirgenmektedir.". Öte yandan piyasanın bu kesinlik, tahmin edilebilirlik beklentisi mimarlık eğitiminde; meslek hayatını kolaylaştıran becerilere odaklanan bir eğitimle bu "becerileri teğet geçme riski" taşıyan ancak "alanı zenginleştirme potansiyeli" de bulduran bir tür eğitim arasında bir ikileme götürmektedir eğitimcileri [Sönmez ve Şenel, 2020].

Şenel [2020] Grosz'dan alıntıyla "mekanla beden arasında içerme değil eklemlenme" ilişkisi olduğuna değinir. Metnin devamında Şenel kişisel bir örnek vererek bedenindeki değişim, yaşadığı çevre ve ürettiği iş arasında sürekli bir etkileşim olduğunu gösterir. Celebatorium projesi benzer biçimde yalnızların yaşamı, kültür ve ekonomik ilişkiler arasında sürekli bir ilişkiyi örnekler. Burada piyasa eğilimlerinin teknoloji aracılığıyla pekiştirilmesi sonucu distopik bir hayat ortaya çıkar. Bu anlamda Celebatorium mimarlık mesleğinin, mimarlık eğitimini piyasa



Tablo 3.1: theLab-lab sanatçı tablosu.

	TheLab-lab			
Tarih	2020-12	2018-11		2018-01
Nesne	Shifter Session: Mustafa Faruki: Celebatorium	Cooper birliđi: Öğrenci Ders Serisi   Mustafa Faruki: Dört Geçiş: Kendi Özel Buffalom	My Own Private Buffalo Towards an Encyclopedia of Representational Agendas (extending from research related to 2018-19 Banham Fellowship)	Mizahi ciddiye almak
Tür	Proje sunumu	Üniversite dersi, öğrenci projeleri		Röportaj
Tema ve kavramlar	yalnızlık, öteki, toplum, dışlanma, tecrit, kar edilebilir, bekleme, emek, hapishane, duygusal emek, sıfır atık, işlem, arzu, şimdiki zaman, hayat, kontrol, eksiklik, ilişki, duygu, toplama ve dağıtma, hayat, yaşama, son, aşk, erotik,	temsil, çeviri, bağlam, öykü ve yaşam, diğer dünyalar, hackleme ("yanlış kullanım" amacı dışında bir şey kullanarak), duygu, notasyon, uydurma, yanılsama, fantazma, alegori, kurgu	temsil, iletişim, ses ve görüntü, hayat, canlı, görünmeyen dünyalar, keşifler, gündemler, yanıt verme, laboratuvar, hayat veren,	mimari temsil ve iletişim, hayat, öncüler, yanıt, çürütme, yöntem, hipotezler, ansiklopedi, bilgi, siyahi kültür, teknokrasi, coğrafya, hapishane, duygu, bağlam, çizgi, renk, şekil, malzeme, kurgu
Taktikler	Hacklemek	Melezleme, rol oynama, değerlendirme, karşılaştırma, spekülasyon, deney yapma, oynama, yanıt verme,	spekülasyon, deney, oyun, test, öncü, eleştirel yansıtma, simya	spekülasyon, deney, oyun, çoklu bakış açıları, eleştiri, tartışma, seminer, ikna edici, çürütme, yanıt
Araçlar	siir, çizim	İkna edici çizimler, insanlar ve yerler, çoklu bakış açıları, öncüler,		
Bağlantılar	Audre Lorde, Foucault – Madness and Civilization, joshua bennett (K), nina simone – mississippi goddam (K)	"Cast:" bodys isek kingelez, lina bo bardı, douglas darden, piranesi, ana penalba, olalekan jeyifous, marion mahony griffin, martin wong, joseph gandy, torkwase dyson, jean jacque lequeu, jay-z, edoardo persico, orra white hitchcock, june jordan, michael spider webb, spike lee, sir john soane, lauryn hill, labbeus woods MORE sir john soane, web dubois, piranesi, w macdonald, aldous huxley, foucault, martin wong, marion mahony griffin, debora wood, joseph gandy		Douglas Darden, James Wines, Kanye West, Talib Kweli, Lauryn Hill, India Arie, Philip Roth, Mark Wasiuta, Michael Webb,
Tanımlayıcılar	esprili, şiirsel, buruk, eğlenceli, duygusal,		tuhaf, iyimserlik	tuhaf, rüya gibi, erotik, aşk, mizah, ironi, şehvet, üzüntü

### 3.2. Libby Heaney

İngiliz bir sanatçı olan Libby Heaney kariyerine fizikçi olarak başlamıştır. Imperial College London'da fizik, University of Leeds'de kuantum enformasyon bilimi alanında doktora derecesi almıştır [Web 15, 2022]. 5 yıl boyunca University of Oxford ve National University of Singapore'da doktora sonrası araştırmacı olarak bulunmuş ve kendi araştırmasını yürüterek kuantum dolaşıklık ve kuantum biyoloji gibi alanlarda 20 makale yayınlamıştır. Central St Martins'de sanatçı olarak yeniden eğitim almış ve 2015'te mezun olmuştur. Kendisi her zaman sanatla ilgili olduğunu ancak işçi sınıfı bir aileden geldiği için profesyonel olarak sanatla uğraşmaya sonradan başlayabildiğini söyler [Web 16, 2022].

Bir bilim insanı ve eğitimci olarak kuantum fiziği alanında çalışmış olması hem anlattığı konularda hem de kullandığı araçlarda etkili olmuştur. İşleri sistemsel ölçekte ve teknoloji ile bilimin var olan güç eşitsizliklerini ve kontrol

mekanizmalarını nasıl etkileyeceğine değinir. Heaney bilimin içinde bilimsel gelişmelerin olası sonuçlarının ve etkilerinin eleştirilebileceği bir alanın yokluğunu fark etmiştir, bu nedenle bunu sanatsal işlerle yapar [Web 17, 2019]. Kuantum hesaplama araçlarının yanında işlerinde yapay zeka, sanal gerçeklik ve bilgisayar tarafından üretilmiş imge (CGI) teknolojilerini eleştirel biçimde kullanmaktadır [Web 15, 2022].

Sistemsel problemlere eleştirel ve etik bakımdan kaygılı bir çerçeveden yaklaşır. Örneğin Figures isimli video kompozisyonunda bedenle ilgili tarihsel ideallerin ve ön yargıların algoritmalar aracılığıyla dijital ortama taşınırken de aynı şekilde tekrar edildiğini gösterir (Şekil 3.10) [Web 18, 2020]. Videonun sonunda ise ortaya koyduğu problemlerin var olmadığı bir dünya tasvirine yer vermiştir.

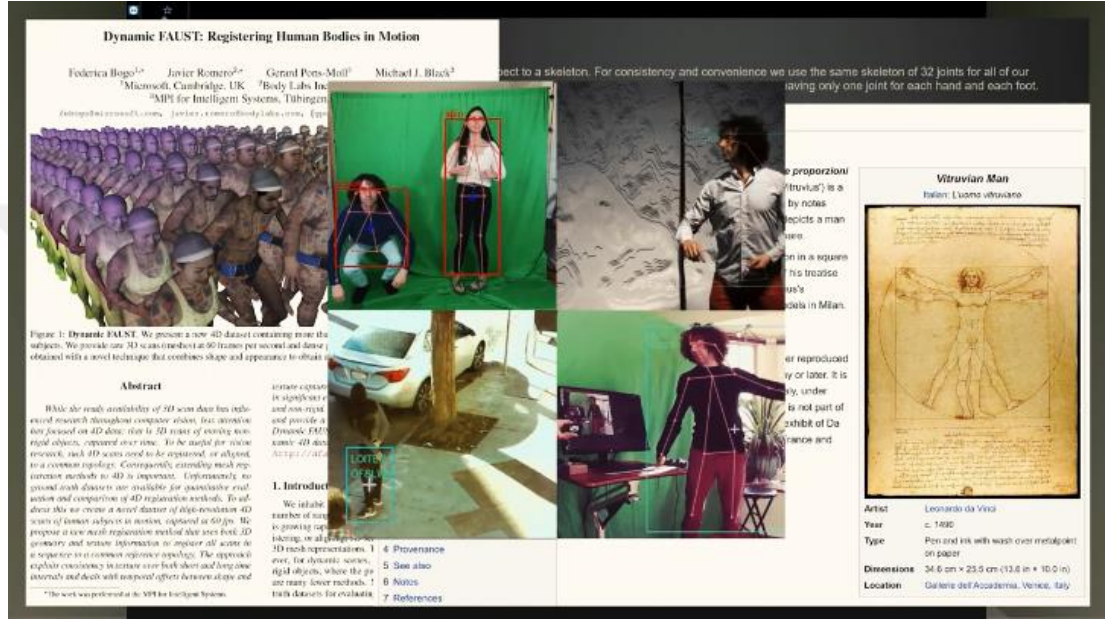


Şekil 3.10: “FIGURES, figures, go figure?” video kompozisyonundan alıntı, batı sanat tarihindeki ideal bedenlerin poz tahmininin algoritma tarafından başarılı şekilde yapılmasını gösterir.

Sanatçının çalışmalarının merkezinde kuantum fiziği kavramları yer alır. Gözlemediği sistematik problemlere sanat pratiği içinde üretim yaparak anlamaya çalışır ve çözüm önerileri getirir. Bu problemlerin temelinde ekonomik sistemin en önemli amacının kar elde etmek olması yatar. Teknolojik araçlar, bilimsel gelişmeler bu amaç için görevlendirilir. Bunun sonucunda özne eylem gücünü yitirir, doğa ve insan doğasının öznellikleri indirgenir ve dolaşıma sokulmak için sınıflandırılır.



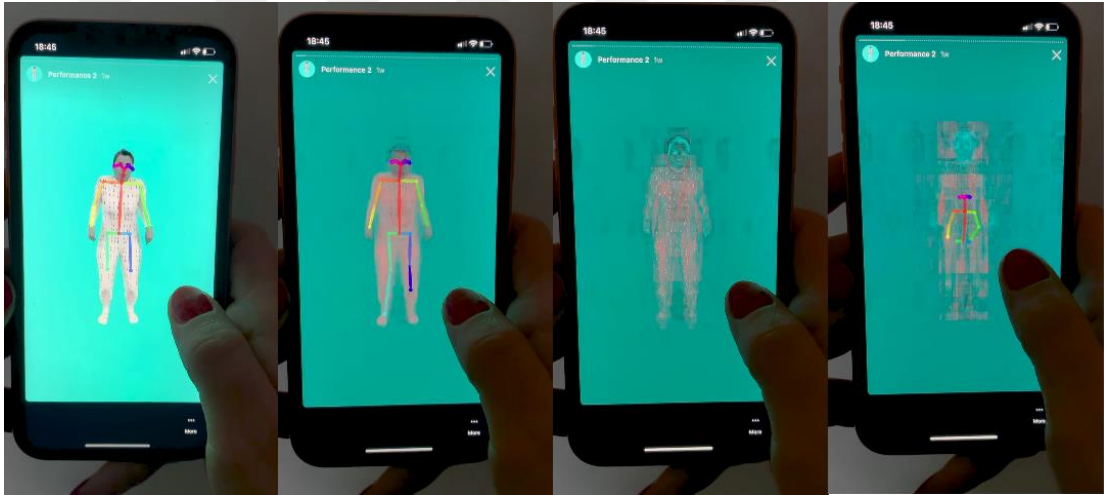
Figürler (Figures) çalışmasında sanatçı kendisinin de tecrübeli olduğu akademik makalelerdeki referanslarla sağlanan çok sesliliği videodaki alıntıları, sesli okuma programına okutarak devam ettirir (Şekil 3.11) [Web 18, 2020]. Dokunmak sorumluluktur (Touch is response-ability) isimli işinde ise parçalama, üst üste çakıştırma, kaynaştırma, bulanıklaştırma, çözdürme gibi taktikleri kullanarak yeni ve ilginç bir animasyon elde eder.



Şekil 3.11: Figürler video kompozisyonunda çokseslilik.

Tüm bu taktikler tanıdık parçaların ilginç biçimlerde yeni bir bağlamda bir araya getirilmesini sağlarlar. Böylece sanatçı mekan kurgulamaya benzer biçimde kendi dünyasını kurar. Bunun yanında kuantum kavramlarını anlaşılır hale getirmek için kullandığı gibi metaforlardan yararlanır. Örneğin Figürler çalışmasıyla indirgenmiş ve sınıflandırılmış bedenler telefonların içine hapsolüp kutularla çerçevelenmiş ve gridal bir yapının parçasıyken, videonun sonundaki hayali yerde hibrit bedenler şekilsiz ve formsuzdurlar ve gerçeklikle evrenin muğlaklığını, karmaşıklığını temsil ederler. Bulut yerleştirmesinde (CLOUD) ise yerleştirmenin çoklu perspektifleri ve piksellerin çoklu halleri kuantum ilkeleri için birer metafordur. Ayrıca, “Heaney’nin pratiği, teknolojinin kapitalist el koyma biçimini, insanların ve insan olmayanların benzer şekilde sonsuz kategorizasyonunu ve kontrolünü alt üst etmek için mizah, gerçeküstüçülük ve saçmalık kullanır.” [Web 19, 2021]

Sanatsal işlerinin yanında pek çok röportajının olması ve eğitim içerikli video ve yazılar [Web 19, 2021; Web 25, 2020; Heaney, 2019] üretmiş olması sanatçının anlaşılmayı önemseydiğinin ve tartıştığı konuların herkes için önemine inandığının kanıtıdır. Beslendiği kaynaklar, görüşleri, anlatmak istediği mesaj hakkında açık davranır. Erişilebilirliğin yanında işlerinin hissedilebilir olmasını da önemser. Instagram hikayesi olarak yayınladığı “touch is response-ability” (dokunmak sorumluluktur) deneyimleyen kişinin dokunuşunu gerektirir (Şekil 3.12) [Web 20, 2020]. İşin adının ima ettiği üzere Heaney burada Barad’dan sorumluluk / cevap verme yetisi (response-ability) kavramını alıntılıyarak [Web 21, 2020], sorumluluk ve dokunma eylemi arasında, dolayısıyla etik ve estetik arasında bir bağlantı kurar. Barad’a göre sorumluluk ve cevap verebilme yetisi, eylem gücü (*agency*) kavramıyla ilişkilidir [Barad, 2012].



Şekil 3.12: “dokunmak sorumluluktur” interaktif animasyon, Instagram hikayeleri.

Sanatçı her ne kadar işlerinin çoğunda dijital bir estetikle birlikte dijital araçları konu edinip kullansa da üzerinde durduğu konular doğrudan toplumla, fiziksel mekanla, politikayla ilişkilidir. Beden (gerçekliğinin ve imgesinin) sistematik problemlerin üzerinden okunabileceği bir ortam sunmakla beraber deneyimle de birebir ilişkilidir. Mekan da benzer biçimde çok boyutlu ve katmanlıdır ve deneyimseldir. Bu nedenle CLASSES (SINIFLAR; 2021 tarihli video kompozisyon) ile önceki işleriyle tutarlı olarak sosyal sınıf kavramını incelerken kamusal mekandaki gözetlemeyi konu edinmesi şaşırtıcı değildir. Bu videoda Heaney yaşadığı yeri kusurlu bir üç boyutlu modelle algoritmaların gözünden gösterirken



makine öğrenmesi ve sosyal sınıf arasındaki sürekliliği anlatarak, Figures'e benzer biçimde, tarihsel ve kültürel ön yargıların nasıl koda dönüştürüldüğünü konu edinir.

CLOUD'un dikkat çektiği karmaşıklık kavramı Venturi'nin ufuk açıcı kitabı Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki'yi akla getirmektedir. Heaney'nin üstünde durduğu kavramlarla pek çok paralellik içermektedir. Öncelikle Venturi karmaşıklığı hayat ve sanatla ilişkilendirmektedir: Modern mimarlığın aksine, “modern yaşantının ve sanatsal uygulamaların özünde olan zenginliği ve anlam belirsizliğini kendine temel alan karmaşıklık” ve “çelişkili tasarımı” yeğlediğini belirtir [Venturi, 1977]. Bu kurgusal yapısının aksine sanatın hayata daha yakın olduğu imasını da taşır.

Venturi ironiye ayrıca dikkat çekmekte ve mimarların ancak ironiyi kullanarak “toplumun ters yüz olmuş değerlerine karşı yerinmesini” anlatabileceğini söylemektedir. Heaney tam da bunu yaparak eleştirdiği algoritmaları, kendi eleştirisini ortaya koymak için kullanır. Anlatmak istediği mesajın bütünlüğü içinde işleri pek çok şeyi kapsayıcıdır.

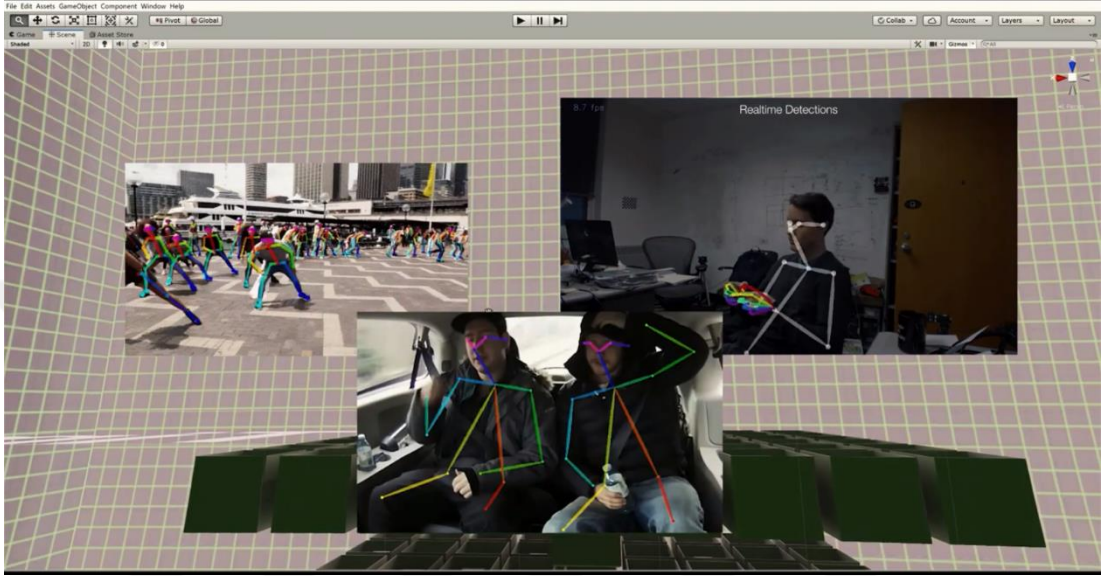
Fakat Laurence'a göre [2006], Venturi, şehrin ve mimarlığın gizli yapılarına ve altta yatan düzenine olan ilgisine karşın karmaşıklığın görsel boyutuna fazlaca odaklanmakta buna karşın “kapitalizmin tasarlayan gizli eliyle” ve bunun sonucu olan sosyal ihmalle yüzleşmeye ilgisiz davranmaktadır. Heaney ve Venturi'nin kitabının çeliştiği başka bir nokta Laurence'ın karmaşıklık biliminin hiyerarşik olmayan yapılarıyla örnekleyerek açıkladığı üzere, Venturi'nin hiyerarşik modelleri savunmasıdır.

Sistemin bu kötü eğilimlerinden kaçabilmesi için mekanın, Figürler videosunun sonundaki bedenler gibi, doğaya ve evrene yakınsayarak belirsiz, karmaşık, sınırsız olması ve aynı zamanda BULUT yerleştirmesindeki gibi çok yüzlü, etrafındaki varlıklarla, karşılıklı sorumlu (*response-able*) bir ilişki içinde olması gerekmektedir.

### **3.2.1. Figürler (FIGURES, figure\$, go figure?)**

15 dakikalık bir video kompozisyonudur. Video boyunca arka planda bir 3 boyutlu yazılımın modelleme alanı gösterilirken üstünde o sırada anlatılan konuyu destekleyen web sayfaları, videolar, sosyal medya gönderileri ekrana getirilir (Şekil 3.13) [Web 18, 2020] ve bu görüntülere sanatçının sesi anlatıcı olarak eşlik eder. Sanatçı insanı pozu tahmini algoritmasını tanımlayarak başlar. Algoritmanın amacı

makine öğrenmesi yoluyla çeşitli görüntü ve videolardaki insanların eklem yerlerini tespit ederek bedenlerinin duruş pozisyonunu tanımlamaktır. Bu durumu sorunlu yapan algoritmayı geliştirmek için sadece belli özelliklere sahip bedenleri içeren veri setlerinin kullanılmasıdır. Veri setleri; 35 yaş altı, beyaz tenli, fazla kiloları ve engeli olmayan bedenleri içermektedir.



Şekil 3.13: Video kompozisyonundan alıntı.

Sanatçı bir yandan video boyunca alıntılar ve örneklerle bu durumun nedenlerini araştırırken, öte yandan batı sanat tarihindeki ideal beden ile; algoritmaların kullandığı ve tanıyabildiği beden arasındaki paralelliğe dikkat çeker. Anlatım ilk önce bir yapay zeka tarafından kurgulanmıştır, yapay zeka Leonardo'nun Vitruvius adamının tanımı ile yapay zeka poz tahmini hakkındaki akademik makaleler gibi ideal beden arayışıyla ilgili parçaları bir araya getirmiştir. Daha sonra bu anlatı sanatçı tarafından yapı sökümü uğratılmıştır. Video boyunca farklı sesler kullanır. Birçok alıntı yapar. Üst üste çakıştırır, katmanlaştırır, zıt fikirleri yan yana koyar, kendi kurallarını yıkar, reddeder ve eleştirir.

Videoda da gösterildiği gibi; dijital araçlarla bedenler gözetlenir ve sınıflandırılır, öznellikler indirgenir ve yok sayılır, algoritmaların ön yargıları vardır ve tüm bunlar şirketler tarafından kar amacıyla yapılır. Sanatçı bunun adil olmadığını söyler “gözetleme kapitalizmi otonomimizi ve eylem gücümüzü eritir” der [Web 18, 2020]. Sanatçı bu sistem eleştirisine ek olarak bir gelecek hayaline yer verir. Geçmişte bir kuantum fizikçi olması onun evren anlayışını şekillendirir. Kuantum

dolaşıklık fikrini açıklar: Dolaşıklık iki “bedenin” büyük fiziksel mesafelerle ayrılırsalar da birbirlerinden bağımsız olmaması demektir. Kuantum fiziğine dayanan bu evren anlayışı, sanatçının gelecek hayalini şekillendirir. Video kompozisyonun sonunda ürkütücü, ışısız ve belirsiz modelleme alanı içinde “şekilsiz ve sınırsız”, evrenin kuantum kumaşı gibi ölçülemeyen ve sınıflandırılmayan hibrit bedenler gösterilir (Şekil 3.14) [Web 18, 2020].



Şekil 3.14: Hibrit formlar.

Anlatının tamamında arka planda tekinsiz modelleme alanı vardır. Akademik bir metin titizliğiyle problem tanımı ve problemi meydana getiren aktörler, çalışmasını sağlayan araçların anlatılmasıyla birlikte problemin analiziyle devam eden video, tüm bu sistemin sosyal eşitsizlik ve baskıya neden olduğunu vurgular. Ancak bu şekilde problem, sanatçının farklı yerlerden çağırdığı insan ve yapay zeka katkılarıyla kolektif biçimde inşa edilip bütünüyle ortaya konulduktan sonra yeni bir dünya, yer ya da mekan hayali sahneye getirilir.

İşin yeri olarak seçilen 3 boyutlu modelleme yazılımı penceresi, ele alınan konuya uygun biçimde çağdaş ve yeni olması dışında “sistem eleştirisi” ve “yeni dünya” olarak ikiye ayrılabilen video anlatımı içinde, iki farklı şekilde kullanılır. Eleştirel anlatım içinde gridal çizgiler ve köşeli formlar görülür. Bunun tersine yeni dünya hayaline eşlik eden görüntülerde ise sınırsız bir uzay içinde şekilsiz formlar vardır (Şekil 3.14) (Web 18, 2020).

Görüntülere eşlik eden sanatçının sesi, sakin, anlayışlı ve zaman zaman ironiktir. Tonlaması şiirseldir ve çokça kafiye kullanır. Bu edebi bir atmosfer yaratarak, yüzlerin ve gerçek mekanların olmadığı hikayenin içinde videoyla iletişime geçen kişiyi kendine bağlar.

Bağlamın anlaşılması ve araştırmayla başlayıp yeni bir yaratımla sonlanan süreç mimari üretim sürecine benzer. Ondan farklı olarak kesinliğe ve forma ihtiyaç yoktur. Belirsizliklerin ve bilinmeyenlerin var olabildiği bir alandır. Durağan değil akış halindedir.

Heaney'nin videonun sonunda bahsettiği gelecek hayalinin temsili, sosyal eşitsizliklerin analizinden, bu eşitsizlikleri anlama isteğinden doğmuştur. Ortaya çıkan mekan, sanatçının insanı da içine çekmesini istediği, Sadie Plant'tan alıntılanarak açıkladığı; doğanın karmaşıklığına, ilkel bedenlerin çarpışmalarına duyulan özlemin bir karşılığıdır. Böylece mekan; duyguların, sosyal ilişkilerin ve doğanın belirsiz gizemliliğinin estetik doğurganlığının alanı olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda Hal Foster'ın [2013] bahsettiği fetişleştirme neden mekân olamıyor ya da tasarlanmış bir deneyim neden mekân olamıyor sorularının cevaplarının ipucu yakalanır: Mekan insanla ve doğayla bağ kurabilirse var olabilir ancak.

### **3.2.2. Sanatta Kuantum Hesaplama ve Karmaşıklık (BULUT) (Quantum Computing and Complexity in Art (CLOUD))**

Sanatçı tarafından yazılmış bu makale 2015 tarihli CLOUD yerleştirmesini temel alır. “Çağımızın en önemli meselesi karmaşıklığı anlamaktır” [Heaney, 2019], sanatçı bu anlayışa ulaşmak için süperpozisyon, dolaşıklık ve kuantum ölçümü gibi kuantum fiziği kavramlarını kullanmayı ve bunu yaratıcı bir pratik olan sanatla yapmayı önerir. Bu kavramlar görselleştirilebilir değildirler fakat temsil yoluyla yaklaşık bir fikir verilebilir.

Yerleştirme fiziksel ve dijitalin bir araya gelmesiyle oluşur (Şekil 3.15) [Web 22, 2016]. Elle kağıttan yapılmış sekiz yüzlü “pikseller” diyagonal metal bir iskele üzerine el dokuması keten iplerle bağlanır. Piksel yüzlerinin yarısı kurşun kalemle renklendirilmiş diğer yarısı boş bırakılmıştır. Her birinin servo motoru vardır. Bir derinlik kamerası ortamı tarar. İnsanların varlığı CLOUD'un düzeninin değişmesine neden olur. İçeri kimse girmeden önce düzenli haldedir. Yerleştirmenin önündeki her bir nokta bir pikselle bağlantıdır. Noktalara insanlar geldikçe eşleşen pikseller rastgele sağa ya da sola döner (Şekil 3.16) [Heaney, 2019]. Yerleştirme etrafında

olan bitene rastgele yanıtlar verir. İnsanlar uzaklaştıkça ve aradan zaman geçtikçe yerleştirme düzenli haline dönmeye başlar.



Şekil 3.15: Yerleştirmenin önünde farklı konfigürasyonlar elde etmeye çalışan iki kişinin videosundan alınan karelerin çakıştırılmasıyla elde edilen görüntü.



Şekil 3.16: Yerleştirmedeki “piksellerin” dönüşü.



Heaney [2019], Barad'ın eylemler arası (intra-action) kavramını çalışmasını anlatmak için kullanır. Bu kavram etkileşimin (interaction) aksine var olması gereken özne veya nesnelere gibi aktörler olmasını gerektirmez. Bir aktörü, özne ya da nesne yapan sınırın, nereye çizildiğinin belirsizliği vurgulanır. Odak noktası aktörlerden ziyade gerçekleşen olaylar ya da kurulan ilişkilerdir. Bu olay ve ilişkiler sürekli birbirini besler ve oluş halindedir. Böylece sanatçının ifadesiyle, yerleştirme ve onunla ilişkilenen insanlar, alışıldık özne-nesne, doğa-kültür ikiliklerini bozar. İnsan ve insan olmayanlardan meydana gelen hiyerarşik ilişkilerin olmadığı bir akış oluşur. Heaney'nin bu yerleştirmeye yarattığı mekan sanatçı-izleyici ikiliğinden kurtulur. Yerleştirmenin insanlarda uyandırdığı merak onları nasıl çalıştığını anlamak için hareket etmeye ve denemeler yapmaya yöneltir.

Çoklu perspektif ve aynı anda iki halde birden bulunma fikirleriyle ilişkili imgeleri (Necker küp ve gestalt imaj) örnekleyerek açıkladığı üzere, süperpozisyon ve dolaşıklık gibi kuantum ilkeleri gerçek anlamda değildir, metafor olarak temsil edilir. Süperpozisyon ilkesi aynı anda iki durumda birden olmayı ifade eder. Bu, piksellerin farklı yönlerden farklı biçimlerde görünmesiyle ilişkilendirilebilir. Dolaşıklık ise süperpozisyonun birden fazla parçacıkta bulunması olarak açıklanır. Heaney Barad'dan dolaşıklığın şu tanımını alıntılar: "sadece bağımsız birimlerin bir diğeriyle iç içe geçmesi değil, 'bağımsız ve kendine yeten var olma'nın yokluğudur" buradan da anlaşılacağı üzere dolaşıklık, özne nesne ikiliğinin ve hiyerarşinin yokluğunun ötesinde, bağımsız aktörlerin yokluğuna işaret eder.

Birden fazla parçacığın aynı anda farklı hallerde bulunması karmaşıklığı ve görülebilecek farklı biçimleri artırır. Küplerin yan yana bulunmaları algılanma biçimlerini etkiler. Farklı halleri tutsalar da birbirlerine zıt görülemezler. Kuantum ölçümü; sistemi gözleme eyleminin, sistemi varlıksal olarak geri dönülmez biçimde değiştirmesini ifade eder. Kuantum bilgisayar bu üç ilkeyi kullanır ve klasik bilgisayarlardan daha verimli çalışır. Farklı şemalar kullanılsa da CLOUD'a ilham veren "ölçüm tabanlı kuantum bilgisayar teknolojisi"dir. Burada yerleştirmede gözlemci/ölçümcü konumunda bulunan insanların yerleştirmeyi değiştirmesi gibi ölçüm tabanlı bilgisayarlarda hesaplama sırasında yapılan ölçüm cihazı, sistemin kendisini değiştirir. Heaney burada gözlemcinin ya da ölçüm cihazının sistemi etkilemediği klasik fizik ile pasif olarak gözlemlenen sanatsal işler arasındaki benzerliğe dikkat çeker ve bu anlamda CLOUD'un kuantum benzeri bir yapıda

çalıştığını söyler. Böylece sanatçının evreni ve gerçekliği; belirsiz ve döngüsel, kendi kendini besleyen bir sistem olarak kavrayışı bir kez daha işine yansır.

Heaney çalışmasını tanımlamak için çok defa “dijital sonrası” (postdigital) kavramını kullanır. Makalesinin genel fikri sonsuz kaynakları varsaydığı, çağdaş sorunları yadsıdığı ve teknolojiyle beraber gelen lineer bir ilerleme görüşünü taşıdığından Heaney’nin gösterdiği dünya fikriyle tamamen zıt olmasına rağmen Negroponte’nin [Web 23, 1998] dijital sonrası tanımını kullanışlıdır: “Hava ve su gibi dijital olmak da varlığıyla değil, yokluğuyla fark edilecek.” Sanat bağlamında Mel Alexenberg [2011] ise “dijital sonrası sanatı”; dijital teknolojilerin insancıllaşmasını konu alan sanat olarak ve yan yana getirdiği şu kavramların karşılıklı etkileşimi yoluyla tanımlar: “dijital, biyolojik, kültürel ve spiritüel sistemler arasındaki”, “siber alan ve gerçeklik arasındaki”, “gelenek ve küreselleşme arasındaki”, “web tabanlı ortak üretim wikiart ve katılım, etkileşim, işbirliği yoluyla alternatif medya kullanılarak üretilen ve böylece sanatçının rolünün yeniden tanımlandığı sanatsal işler arasındaki”. CLOUD bağlamında bu kavram doğal ve yapay maddelerden üretilmiş, insan ve insan olmayanları içeren bir oluşu, hiyerarşilerin olmadığı çokluklar içeren, anlam üreten karmaşık bir sistemin durumunu ifade eder. Alexenberg’in değindiği sanatçının rolünün yeniden tanımlanması durumu kritiktir ve Heaney makalede buna değinir: “Lloyd’un hesaplamalı evreni Barad’ın faili gerçekçiliğine (*agential realism*) benzer ve her ikisi de dünyanın milyarlarca yıldır sürmekte olan geniş bir hesaplamanın sürekli değişen sonuçlarını (madde ve anlam) gerçeğe dönüştürerek halihazırda çağdaş sanatçının rolünü oynadığını ima eder.” Dolayısıyla klasik sanattakinin tersine, sanatçı herhangi önceden belirlenmiş bir fikri pasif gözlemciye dayatmaz, katılımcıların varlığı sayesinde anlam ve madde üreten karmaşık bir sistem tasarlar. Sistemin karmaşıklığı, beklenen veya istenen bir sonuç olmaması ve rastlantılara açık olmasıyla ilgilidir. Bu karmaşıklığı üretmek içinse rastlantısallık ve bilgisayar hesaplamalarını kullanır. Böylece dijital, hayatla iç içe geçer ve bu madde anlam karmaşası kendi kendini değiştirerek var olmaya devam eder.

Pratikte tüm bu fikirler nasıl çalışır? Sanatçı yerleştirmenin kararsız durumunun insanlarda merak uyandırdığına inanmaktadır. “Gösterinin açılış gecesinde, esere geri döndüğümde, kodun etki alanında birbirleriyle senkronize olarak yukarı ve aşağı zıplayan yaklaşık 20 kişi buldum, bunun daha ilginç veya

belki daha tutarlı – düzenli desenler üretme girişimi olduğunu tahmin ediyorum.” [Heaney, 2019].

“CLOUD, belli bir içeriğin zorlaştırması olmadan; etkileşimin, biçimin ve malzemelerin karmaşıklık kalıplarını nasıl ifade ettiğine odaklanmak için soyutlanmıştır.” Yerleştirme, olasılıklara açık bir yapıt olabilmesi için işlev fikrinden bağımsız tasarlanmıştır. Bu fikir çok yakın biçimde Graham Harman [Web 24, 2022], mimari ya da sanatsal yapıtın estetik olabilmesi için birebir anlamlardan kaçınması gerektiğini ve bunun da ilişkisizleştirme yoluyla yapılabileceğini söyler. Harman’a göre işlevi merkeze almaktaki sorun işlevin çok fazla ilişkiye sahip olmasıdır, örneğin böyle bir mimari yapıt yalnızca bir mühendislik çözümü olma tehlikesi taşır ve estetik olamaz. Harman’ın ilişkisizleştirme yöntemi olarak önerilerinden biri, farklı alanlara bakmaktır. CLOUD bu fikirlere uygun olarak pek çok farklı alandan beslenir ve mimari bir mekan oluşturmasına rağmen herhangi bir mimari elemanı temel almaz başka deyişle bir mimari elemanın varsayılan ilişkilerinden kopmuştur. Bir duvar ya da bir ekran değildir. Harman biçimin işlevden daha öncelikli olduğunu; anıtsal yapıların zaman içinde değişen ihtiyaçlara uyum sağladığını ve işlevleri yerine kinetik, dokunsal ve görsel deneyimlerle hatırladıklarını söyler.

Çoklu perspektiflerin ve çoklu deneyimlerin mimari mekanın fiziksel gerçekliğine içkin olması Heaney’nin çoğunlukla dijital işler yapan bir sanatçı olmasına rağmen, kuantum ilkelerini tam da bu metaforları anlatmak için CLOUD gibi bir yerleştirme yapmasını açıklar. Öte yandan dijital katmanlarıyla yerleştirme, fiziksel ve dijital dünyalar arasında bağ kurmaktadır.

### **3.2.3. Libby Heaney İşlerinin Mekansal Analizi**

Özetle Heaney; teknolojiye eleştirel yaklaşmakta, kapitalizmin gözetleme ve sınıflandırma gibi kontrol eylemlerinin sosyal eşitsizlik ve baskıya neden olduğunu vurgulamakta ve bunun panzehiri olarak sanatı ve karmaşıklıkla muğlaklık gibi duyumsal nitelikleri kullanmaktadır (Şekil 3.17 ve Tablo 3.2). Ayrıca gözetleme kapitalizminin erittiği eylem gücünü özneye kazandırmak için işlerini klasik sanat ve pasif izleyici modeli yerine katılımlı biçimde kurgular. Teknolojik araçları eleştirel yaklaşmanın yanında bunları kendi amaçları için başka deyişle otoritenin amaçları dışında kullanır.





Bu bağlamda Heaney Harman'ın [Web 24, 2022] fazla belirliliğin estetik olmadığı fikrini arttırarak, fazla belirliliğin ya da birebir anlamların, sınıflandırmanın; gözetleme kapitalizminin amaçlarını daha rahat gerçekleştirmesini sağladığını göstererek bunun estetik olmamasının yanında, etik bir yaklaşımı da zorlaştırdığını ortaya koyar.

Heaney'nin sanal (düşünsel, kuramsal veya dijital) alanı gerçek mekanla etkili bir biçimde bağlamasının bunu etik bir bağlamda gerçekleştirmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Harman'ın ilişkisizleştirme yöntemi Heaney'nin etik tartışmasıyla ilk bakışta karşıt gibi görünse de burada ilişki kurulan şeyin işlevden etiğe dönüşmesi söz konusudur. Ayrıca Heaney işlerinin estetiğini modernizmin basit makine teknolojileri yerine kuantum teknoloji, sanatçının insani dokunuşu (CLOUD yerleştirmesinde el emeği kullanılması) ve ziyaretçilerin bedensel hareketleri kurmaktadır.

Böylece denebilir ki mekânsal bağlamda teknolojinin eleştirel ve etik boyutlarıyla, kuantum gibi yeni alanların rastgelelik estetiğiyle ve öznenin eylem gücünü, katılımını sağlayan araçlar olarak var olması mümkündür. Kuantum hesaplama, teknolojinin her yerde tahmin edilebilir ve tek boyutlu olmadığını kanıtlar. Bu anlamda BULUT ile görüldüğü gibi teknolojinin eleştirel ve etik kullanımı rastlantısallığı ve öznenin katılımı, mekânsal tasarımın ifade paletini arttırarak yeni mekansal olasılıklara kapı açar. Bu yaklaşım dijital sonrası bir mekan tasarımı anlayışıyla ilişkilendirilebilir. Aynı zamanda işlev dışında farklı ilhamların ya da bağlamların kullanılması yoluyla toplum ve kültürle ilişki kuran mekanlar tasarlanabilmektedir.

### **3.3. Sondra Perry**

Perry genellikle işlerinde siyah olmak (blackness, Afro-Amerikanlık), siyahların maruz kaldığı baskılar, ırkçılık ve geçmişteki travmalar, emek, çalışma, kapitalizmin doğa ve insan üstündeki etkileri ile kapitalizme ve azınlık olmaya bağlı olarak insanın obje olarak görülmesi gibi konuları ele alır. Objeye olma anlamında kapitalizm çerçevesinden makine emeğiyle insan emeğinin ve hatta arazinin doğal kaynakların aynı olduğunu gösterir. Bu farkındalık "objelere" de başka bir şekilde bakmasına neden olur. Örneğin 133 Afro-Amerikalının gemi kaptanı tarafından sigorta parası için denize atılarak öldürülmesini konu alan Turner'ın tablosunu ve

modelleme tekniklerini kullanarak anlattığı Tayfun Yaklaşıyor (Typhoon Coming On) isimli video çalışması hakkında, okyanusun kendisinin kültürü ve insanları şekillendiren bir aktör gibi davrandığını söyler [Web 26, 2018] (Şekil 3.19) [Web 27, 2018]. Perry'nin eylem gücü çemberini okyanusa kadar genişletmesi doğaldır, Morton'a [2020] göre "İnsan türünü insan merkezci olmayan bir biçimde düşünmek insan türünü ırkçı olmayan bir biçimde düşünmeyi gerektirir" ve tam tersi de geçerlidir: İnsan türünü ırkçı ya da cinsiyetçi olmayan bir şekilde düşünmek, başka türler ve başka varlıklar hakkında da varsayımlarda bulunmanın ve onlar üstünde hak iddia etmenin anlamsız olduğunu gösterir.

Tayfun Yaklaşıyor (Typhoon Coming On) isimli video çalışmasında okyanusun eylemliliğini modelleme yazılımındaki okyanus modifiye edici (ocean modifier) araçla ilişkilendirmesi onun metaforlardan çok göstergeleri takip etmeyi seven bir sanatçı olduğuna işaret eder.



Şekil 3.18: Tayfun Yaklaşıyor, Perry'nin modelleme yazılımında okyanus modifiye edici araçla hazırladığı video.

Emek çeşitlerinin ve insanların emekle olan ilişkisinin teknolojiyle değişmesi başka bir temadır. Perry bir röportajında [Web 32, 2018] (egzersiz ekipmanları) "bedeni daha iyi hale getirmek ve sizi daha verimli bir işçi yapmak için yapılmıştır,

sizi sağlıklı tutmak isterler, ki böylece çalışmaya devam edebilirsiniz.” der. Yasalarla düzenlenmeye henüz yeni yeni başlanılan sosyal medya veya bilgisayar oyunları gibi alanlarda ise şirketler bireyler üzerinden yarar sağlamaktadır. Bu durumu Perry işlerinden biriyle örnekler: Kolej basketbolu D1 liginde oynayan erkek kardeşi Sandy Perry ve diğer sporcuların imgeleri ve oyun istatistikleri, EA Games tarafından rızaları alınmadan ve finansal karşılıkları verilmeden bir bilgisayar oyununda kullanılmıştır [Web 28, 2022]. Perry’nin hazırladığı videoda Sandy, arka planda arkadaşlarının oyundaki avaturları gösterilirken gerçek hayatta nasıl olduklarını anlatır, bu videonun yanında ise British Museum ve Metropolitan Museum of Art’daki Avrupa sömürgeciliğinin başka kıtalardan aldığı eşyaların modelleri yer alır. Pothast’a göre [Web 28, 2022] bu yan yana getirme, insanlar ve dijital avaturları arasındaki farkı daha da ürkütücü yapmaktadır. Başka deyişle Perry dijital alandaki ve tarihteki sömürgecilik arasında bir paralellik çizmektedir.

Sosyal konuları ele alırken Perry görece kurguya az yer verir ve nesnelere olayları aşağı yukarı olduğu gibi sergi ortamına taşıma yolunu seçer. Bu anlamda işleri belgeleme niteliği taşır. Örneğin 2016 tarihli Resident Evil işinde bir videoda televizyonda yayınlanan polis şiddetiyle ilgili olay sırasında çekilmiş parçaları bir araya getirir [Web 33, 2016]. Hangi nesnelere beraber getireceğinin seçimi ve aralarında nasıl ilişkiler kuracağı ile nesnelere getirirken uğrattığı değişimlerle anlam yaratmaktadır. Bununla birlikte; sergiye eşlikçi yayın [Web 29, 2018], monitörde konuşan avatar videosu [Web 30, 2016] ya da insansılaşarak kendi hikayesini anlatan iş makinesi [Web 31, 2017] gibi araçlar yoluyla işin ne anlama geldiğini açıklar.

Nesnelere ve görüntüleri kendi bağlamına taşırken çoğu zaman soyutlama yoluna gitmektedir. Ekleme yapmak yerine çıkarma yapmayı tercih ettiği söylenebilir, bir röportajında bunu şöyle açıklar: “Soyutlama çoğu zaman şununla ilgilidir, ‘ne kazanıyorum, ne kaybediyorum ve bu şeyi kaybederek de amacıma ulaşabiliyor muyum?’” [Web 34, 2019]. Soyutlama yapmasının başka bir nedeni ele aldığı gerçek kişileri ve olayları sergi alanına getirerek kendine mal etmesinin doğru olup olmadığını sorgulamasıdır. Bir röportajında [Web 35, 2018] polislin siyahlara karşı şiddet uyguladığı videoların Facebook’ta yayıldığını ve şirketin bu popülariteden para kazandığına dikkat çeker; ne kadar kişi siteyi ziyaret ederse şirket o kadar reklam servisi edebilecektir. Sanatçı fazla-görünür (hyper-visible) kavramını vurgular ve onu aynı anda hem fazlaca görünür olma, göz önünde olma ve gerçek anlamıyla görünmeme ya da olduğu şekilde anlaşılma olarak tanımlar [Web 36,

2016]. Bu nedenle sanatçının bir yandan olayların ciddiyetini ve şiddetin gerçekliğini yansıtırken şiddete uğrayanların acısını tekrar yaşatmama ve medyanın yaptığı gibi dramatize ederek durumdan avantaj sağlamama sorumluluğu vardır.

Nesneleri ve olayları çoğunlukla olduğu gibi ama aynı zamanda üzerlerinde değişiklikler yaparak, sanatçının [Web 26, 2018] “tam olarak remiks” olarak ifade ettiği şekilde ele alması; anlatım için yararlandığı ‘malzemeleri’ dikkatli kullanması, olayların insanlar ve doğa üstündeki somut etkilerine odaklanması, yaklaşım olarak Perry’nin bir çeşit mimar gibi davranması demektir. Bir mimardan farklı olarak kurguladığı dünyaları eleştirel bir yapma pratiğine ulaşmak için gerçeğe dönüştürür.

Kapitalizm, çalışma kültürü, baskıcı sistemler gibi konularda yapısöküm yöntemiyle, kendisinin ve yakınlarının tecrübelerinden hareketle gerçekliği olduğu şekliyle ortaya koyar fakat anlatım biçimiyle bu çalışmaların eleştirel olduğu bellidir. Peki eleştirel ve gerçekliği yansıtmaya çalışmalarının yanında çözümler ve bu sorunların ötesinde hayaller yok mudur? Vahşi Bir Öte Dünya kapitalizm sonrası, travmaları iyileştirici, geçmişin ve geleceğin ötesinde böyle bir yuva hayal eder. Katıldığı bir yayında [Web 26, 2018] Perry değişimi neyin gerçekleştirebileceği sorusuna Maya White’ın çalışmalarından örnek verir. White, Harlem’de insanlara online olurken nasıl gözetlemeden uzak kalacaklarını anlatan anonim biriyle çalışmakta ve yaşlı insanların şehrin tesisatından bağımsız şekilde elektriği üretmelerini ve kullanmalarını sağlayan elektrik kolektifleriyle ilgili araştırma yapmaktadır. Perry sistemin (kapitalizmin) içindeyken özgürleşemeyeceğimizi vurgular [Web 38, 2018], elektrik kolektifleri gibi alternatif hayatta kalma yöntemleri üreten hareketler umut vericidir ona göre. Ayrıca sanatçı geçmişi düşünmenin ve onun farkında olmanın yeni ihtimaller açtığına dikkat çeker, buradan hareketle eleştirinin bazı şeyleri dışlarken bazılarını davet ettiği ve böylece hayal etmenin başka bir yöntemi olduğu söylenebilir.

Perry; çoklu monitörler, mekanik parçalar, sesler, konuşmalar, eşyalar ve projeksiyonla yansıtılan görüntüleri bir araya getirerek işle temas eden kişinin içine girebileceği bütünlüklü bir alan yaratır (Şekil 3.20) [Web 37, 2018]. Yerleştirme sanatı yapma nedenini, bir grup insanın beraberce var olabilecekleri bir alan yaratmak ve bu alanın bir nevi “zihinlerin kozmik kaynaşmasına” olanak sağlaması olarak açıklar [Web 37, 2018]. Video ise, Perry’ye göre, gerçek dünyada inşa edilemeyecek şeylerin inşa edilmesine olanak verir. İşlerinin başka önemli bir boyutu üretimin iş birliğiyle gerçekleşmesidir. Vahşi Bir Öte Dünya gibi başka sanatçılarla

iş birliği yaptığı, aile fertlerini dahil ettiği (hem fiziksel olarak hem de hikayeleriyle) işleri vardır.

Sanatçı teknolojiyi siyahilikle ilişkilendirmektedir: “Siyahilik ve teknoloji hakkında ya da teknoloji olarak siyahilik hakkında fazlaca konuşuyorum çünkü bizim bedenimiz, tenimiz konuştuğumuz şeylere teknolojik olarak bağlı. Buraya (Amerika’ya) gelişimiz obje ilişkilerimizle ilgiliydi. Biz makineydik. Biz köleydik. Biz üretim mekanlarıydık.” [Web 38, 2018]. Perry Eclogue for Inhabitability ile bunun tersini de göstermektedir: bir olgu olduğu halde teknoloji de köleleştirilebilir ve travmalara neden olabilir. Perry dijital ve mekanik araçları işlerinde kullanır. Fakat bunu yaparken kullandığı aracın barındırdığı önyargıları sorgulamaktadır.



Şekil 3.19: Eclogue for [in]HABITABILITY.

Birkaç çalışmasında modelleme işi için açık kaynak kodlu yazılım<sup>1</sup> Blender’ı kullanır [Web 38, 2018; Web 39, 2016]. Sanatçının açık kaynak kodlu yazılıma dikkat çekmesi erişilebilirlik kavramına olan ilgisiyle ilişkilendirilebilir. Sosyal meseleleri ele aldığından anlattıklarının erişilebilir olması önemlidir.

---

<sup>1</sup> Açık kaynak kodlu yazılım lisansları yazılımın gönüllü bir topluluk tarafından geliştirilerek ücretsiz şekilde dağıtılmasına, kodlama bilen herkes tarafından ihtiyaçlara göre değiştirilip kullanılmasına imkân verir. Böylece yazılım alanı içinde gönüllü emeğe dayanan ve piyasa mantığının dışında kalan bir alan olduğu söylenebilir.

Perry için video fiziksel, katı bir şeydir [Web 32, 2018], bu nedenle sanatçının mekanik ve dijitali ilişkilendirmesi onları aynı düzlemde gördüğünden doğaldır. “Objeler olarak video” onu ortaya çıkaran fiziksel koşulları, üretim ilişkilerini ve emeği düşünmek demektir.

Perry interaktif mekanik araçlar ve insanı kuşatan dijital görüntülerle geniş bir deneyim alanı yaratır. Afro-amerikalıların maruz kaldığı şiddeti, geçmiş travmaları anlattığı işlerinde hüznü hissedilir, bir yandan da geniş sonsuz dijital görüntü yüzeylerinin rahatlatıcı, sakinleştirici bir tarafı vardır. Özgürleşmeden ve Zong katliamından bahsederken başka gemilerde kendi istekleriyle atlayan köleler olduğundan bahseder [Web 32, 2018]. Bu theLab-lab’ın Celebatorium projesindeki yalnızların dışlanmayı talep etmesine benzer olarak, teslimiyetle gelen direniş gibi çelişkili bir duygu yaratır. Typhoon Coming On video işinde [Web 40, 2016] görüntülere eşlik eden anlaşılmaz sesler korkutucudur ve tekinsiz bir hava yaratır. Öte dünyada iyileştirici bir yuva hayali olan Kıyamet Şimdi yerleşirmesinde ise umut, cesaret, yaratıcı enerji ve oyunbazlığı hissedilir.

### **3.3.1. Vahşi Bir Öte Dünya: Kıyamet Şimdi (A Wild Ass Beyond: ApocalypseRN)**

Vahşi Bir Öte Dünya: Kıyamet Şimdi, Performance Space New York’un iç mekanına kurulmuş, içlerinde Perry’nin de bulunduğu bir grup sanatçı tarafından yapılmış bir yerleşirmedir. Yerleşirme karavana benzer toplama bir yapı ve bahçesinden oluşur (Şekil 3.22) [Web 41, 2018]. Yerleşirme hakkında içinde sanatçıların ortak manifestosunun da bulunduğu bir dergi yayınlanmıştır (Şekil 3.21) [Web 29, 2018]. Bu dergide, sanatçılardan biri olan Nora Khan yerleşirmenin oluşum sürecinden bahseder. 5 ay boyunca dünyanın sonuna dair öngörülerini araştırıp sonra bu garip öngörülerini beraber tartışarak, varsayımlarını inceleyerek ve yapısöküme uğratarak alt üst etmeye çalışırlar. Khan her seferinde aynı sonuca ulaştıklarını söyler: Amerika’nın bu kıyamet öngörüsünü hayal etmeyi ne kadar sevdiği sonucuna. Bu anlatıyı, şimdiki zamanda endişelenecek bir şeyleri olmayan küçük bir kesimin kendilerini özel hissetmek için sürdürmeye devam ettiklerini söyler. Oysa bu Tanrı tarafından seçildiğine inanan kesimin dışında kalan “ötekiler”, zaten hayatta kalmak için mücadele etmiş ve etmeye devam etmek zorundadır. Bu nedenle sanatçıların perspektifinden, Siyahi (Afro-amerikan) perspektifinden, kıyamet hayalleri ve hayatta kalma senaryoları çok anlamsızdır. Çünkü her gün bir



çeşit kıyametle; kölelik döneminin neden olduğu toplumsal travma ve ırkçılığın halen devam eden etkileriyle yüzleşmek zorundadırlar. Öyleyse bu anlamsız fantezilerin ötesinde, onlardan uzaklaştıklarında, nasıl bir gelecek hayali kurarlar?



Şekil 3.20: Vahşi Bir Öte Dünya.

Sanatçılar bir sona hazırlanan insanları araştırmaya devam ettiklerinde, kendine yetmeye çalışan kötü durumdaki insanları da görürler: bekar kadınlar, evsiz, sigortasız insanlar, yerinden edilmiş aileler. Sonra da geçmişleri, ataları hakkında düşünmeye başlarlar. Ve şu soruları sorarlar: “Atalarımız veya büyükanne ve büyükbabalarımız için kendilerine ait bir evleri, güvenli, dinlenecekleri ve iyileşecek bir yerleri olması ne anlama gelirdi?” ve “Nefes alacak, yalnız kalabilecek, düşünecek bir an bile bulamayan annelerimizin ve annelerimizin anneleri için ne anlama gelirdi?” [Web 29, 2018]. Ataları için bir alternatif geçmiş, bugün hala zor koşullarda yaşayan azınlıklar içinse bir geleceği ifade eden bu her şeyin ötesindeki dünyayı düşünürler. Bu “vahşi” dünyada nasıl bir hayat yaşayacaklarını düşünürler. Ve burada korkunun değil sevincin şekillendirdiği bir ev düşünürler (Şekil 3.22) [Web 41, 2018].

Khan'ın [Web 29, 2018] “imkansız ve sürdürülebilir olmayan” diye tanımladığı bu sevinç ve sevincin doğurduğu bu hayali mimarlık fikrinin bir sanat mekanında üretilmiş olması önemlidir. Mimarlık bağlamında sürdürülebilirlik kavramının tanımını ve sınırlarını sorgulamaktadır.





Şekil 3.21: Yerleşirmenin dıştan başka bir görünüşü.

Yerleşirmeyle birlikte yayınlanan dergide [Web 29, 2018] sanatçı Nora Khan'ın medya kuramcısı Fred Turner'la yaptığı bir röportaj bulunur. Sanatçıların da değindiği gibi 21. yüzyıl başında, teknoloji; politikayı ve günlük hayatı etkileyen en önemli faktörlerden biridir. Fred Turner, Heaney'yi doğrular biçimde mühendislik alanının içinde eleştirel bir alan bulunmadığından bahseder. Bununla birlikte kapitalist sistemin teknolojiyi uzmanlık ve yetki gerektiren, opak bir alan haline getirmesi Khan'ın bahsettiği “kırılabilir, yıkılabilir, yeniden kalıba dökülebilir temsiller (ikonlar)” hayalini imkansız hale getirmektedir. Öyleyse erişilebilir ve şeffaf bir mimarlık hayalinin gerçekleşmesi için, şeffaf malzemeler ve görsel tasarımlar kurgulamak yeterli değildir. Sistemin eğilimlerinin görülebilir hale getirilmesi ve dürtülmesi gerekir.

İnsanın doğaya üstünlüğünün varsayımıyla doğal kaynakların sınırsızmış gibi kullanımına benzer biçimde insan emeği ve insan bedeni ekonomik büyümenin gerekliliği kabulüyle kontrolsüz biçimde kullanılır. Turner'ın röportajda işaret ettiği en kritik noktalardan biri, gelişmiş teknolojiler için apolitikmiş gibi bir illüzyon yaratılmasıdır. İşaret ettiği bir diğer kritik nokta ise “bedenin içine ve dışına sahip olma arzusunun” teknoloji aracılığıyla, verilerin toplanması ve daha sonra bu verilerin kontrol için kullanılması ile, gerçekleştirilmesidir. Turner bunu

sömürgeciliğe benzeterek, iktidarın bedene sahip olma arzusuyla sömürgecilik arasında açık bir paralellik görür. Öyleyse mimarlık bağlamında denebilir ki, tasarımcı ancak bu ilişkilerin farkında olursa buna cevap verebilir. Etik bir cevap hangi kriterlere sadık kalmalıdır? Belki de mimarı ürün tasarımcısından ayıran şey, baskıcı sistemlerin (systems of oppression) akıntılarına karşı özne için dirençli bir eylemlilik alanı oluşturabilmesi olmalıdır. Böylece mimarın rolünün yapılı çevre için gerekliliği teknik uzmanlığının yanında etik bir aktör olmasıyla ilişkilendirilebilir.

Çalışmada ele alınan azınlık veya gücü elinde tutmayan kesim yalnız siyahiler olsa da mekansal tartışmalar için azınlıklar kritik önemdedir. Eğer sanatçıların bahsettiği gibi iyileştirici, adaptif, “en derin duygularımızı yansıtan ve öyle hissettiren bir gelecek” [Web 29, 2018] ve bunun uzantısı olarak öyle bir mekan var olacaksa, öteki’yi de kapsamalıdır.

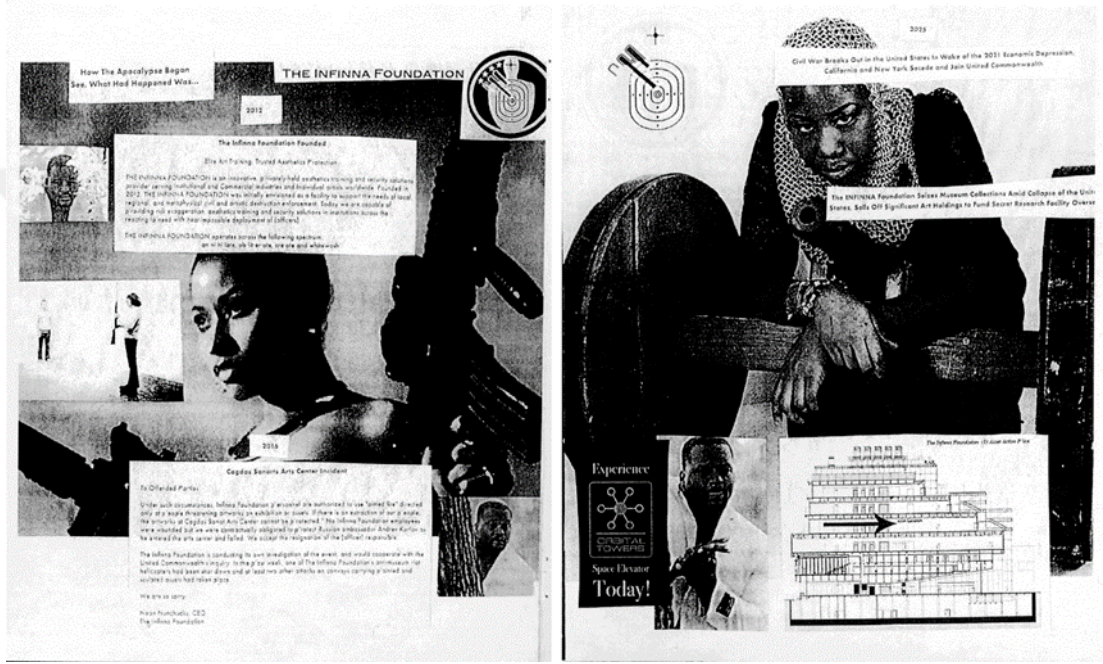
Dergide yayınlanan manifesto yukarıda bahsedilen gibi bir dünya hayal ederken bunun gerçekleşmesine engel olan izole edici ve bireyselci, kapitalist kültürü eleştirir (Şekil 3.23) [Web 29, 2018]. Bu bakış açısına göre tek önemli mesele hayatta kalmaktır. Yaşamak için bir vizyon yoktur. Bu durum; göze dayalı, güç simgesi mekanlarda yansıtılır. Buna karşın sanatçılar şöyle der:

*“..küçük krallıklarımızdaki sonsuz tiranlar olmak istemiyoruz. Bu öte dünyada birbirimize bulaşacağız. Geçmişten öğrenip evlerimizi yangından korumak için uyanık kalacağız. Öyleyse kural tanımaz bir topluluk arayışındayız. Alacakaranlıkta mantarlardan oluşan bir çatının altında dövülüp fırınlanmış yeni diller, ikonlar, rehberler, ritüeller. Göz kamaştırıcı, barok bir maksimalizm talep ediyoruz, en derin duygularımız gibi görünen ve hissettiren bir gelecek talep ediyoruz.”*

Bu bir değişim çağrısıdır. İmgelerle tariflenen mekan, Heaney’nin Figures kompozisyonunun sonundaki yer gibi gizemli, belirsiz, karmaşık ve şeylerin birbirine karıştığı bir mekandır. Hiyerarşiler yerine ortaklık ve birlik vardır. Bulaşma ya da doğrudan çevirisiyle kontaminasyon, gerçekliği yansıtmayan fakat genelde düzeni sağlamak için kurgulanan arılık ya da saflık kavramının yerine sunulur.

Manifesto Tsing’den bir alıntı cümlesiyle başlar: Herkes bir kirlenme (bulaşma) geçmişi taşır; Saflık bir seçenek değildir.”. Tsing [2015], “Dünyanın Sonundaki Mantar: Kapitalist Yıkıntıların Arasında Bir Yaşam Olasılığı Üzerine” isimli kitabında pahalı bir mantar türünün etrafındaki endüstri, kültür ve ekolojik

ilişkileri ortaya koyarak, [Web 42, 2021] “çok-türlü bir peyzaj üzerindeki, kapitalist yıkım ve iş birliği hayatta kalım arasındaki ilişkinin özgün bir incelemesini” yapar. Özetle Perry’nin bu işi bağlamında, iktidarların yaygın kurgusal anlatılarının tersine, gerçeklik saf kategorilere oturtulamayacak kadar karmaşıktır. Bu fikrin ısrarı travmalara neden olmaktadır. Sistem içerisinde güncel durumu sorgulayamayan mekanlar bu fikrin ikonları haline gelmekte, gerçeklik ve günlük hayatın içinde eğreti durmaktadırlar.



Şekil 3.22: Yerleştirmeye yayımlanan dergiden sayfalar, sanatçıların eleştirdiği “güvenlik” ve hayatta kalma takıntılı dünyadan parçalar gösteriliyor.

Tüm bu duygular ve fikirler yerleştirmede mekansal olarak nasıl karşılık bulur? Karavan benzeri yapının cephesinin, mekanın küçük bir köşesinde olup biten şeyden daha önemli olduğu varsayılmaz. Burada yaparak düşünme izleri vardır. Eklemlenmelerle tasarımın bir bölümü sonsuza gidebilir. Mutfağın mutfak dolapları ve yemek alanından oluşması gerektiği varsayımı yoktur. Bağlantılar ve tesisatlar planlanmış yerlerden değil her yerden geçer. Duvarlar katı yüzeyler değildir. Parçalı, saydam, farklı türde ahşap ve birbirlerine çok iyi oturmeyen toplama malzemelerden meydana gelir (Şekil 3.24) [Web 41, 2018]. Masa mı tezgâh mı olduğu belli olmayan hibrit formlar görülür. Mekânın kendisi de karavana benzer, aynı anda araba ve ev olan bir hibrit. Sanatçı hibritleştirme taktiğini kullanır. Böylece Deleuze ve Guattari [Ballantyne, 2012] deyimiyle, tüm formlar göçebedir. Yersiz yurtsuzlaşarak başka



formlarla birleşir ve yeni yerler edinirler. Belki de bu mekânın birincil niteliği belirsizliği ve bilinemezliği kabul edip dürüstçe gösterebilmesidir. Perry ve arkadaşları kaplamak, detaylandırarak gizlemek yerine kusurları rastgele bağlantıları göz önünde bırakır. Mekanın kırılğanlığı açığa çıkar.



Şekil 3.23: İç mekan.

Jones [Web 43, 2018] inceleme yazısında yerleştirmeyi çevreci olarak niteler. Sanatçıların dergide ifade ettikleri güç ilişkilerini tersine çevirerek devam ettirmek yerine, birlikte yaşama ve topluluk olma arzusuyla yerleştirmenin iş birliğiyle yapılmış olması, toplama malzemelerle kendin yap kültürünü yansıtan hali, çoğu eşyanın amacı dışında kullanılmış olması ya da yeniden işlevlendirilmesi, her şeyin bozulabilir ve değiştirilebilir nitelikte olması, iç mekana yapıyla birlikte toprak ve bitkilerin gelmesi; Jones'un çevreci tanımıyla uyumludur. Yaşama mekanıyla birlikte eşyalar, ilaçlar, aile fotoğrafı, kitaplar, toprak, bitkiler, gözetleme kulesi gibi bazı simgesel ya da kurgusal mekanların da gelmesi hem mekana hayat verir hem de insan olmanın ve yaşamının tüm bunları içerdiğini ve sadece hayatta kalmak olarak düşünülmemeyeceğini ima eder. Karmaşıklık ve dağınıklık görülür, tek bir kavram mekana hakim değildir.

Ayrıca çalışma, odağı doğayı dışsallaştıran kıyamet senaryolarından alıp bulaşmaya çevirdiğinden de çevreci olarak nitelendirilebilir. Lennon'un [2019] Cavarero'dan alıntıladığına göre kadından doğmuş oluşumuza gösterilen ilginin yoksunluğu batı metafiziğinin doğum yerine ölümle meşgul olmasına neden olmuştur. Ayrıca Pallasmaa'ya [2021] göre modern mimarlıktaki cam gibi kaygan ve dayanıklı malzeme kullanımı yaşlanma, eskime yani ölüm korkusuyla ilişkilidir. Bu bağlamda sanatçıların geçici yerleştirmeye birlikte manifestodaki anlatıları; bulaşma, dayanışma, maksimalizm temaları etrafında kıyamet ve ölüm temalarından özgür, yeni bir gelecek kurgusu sunar.

### **3.3.2. Islak ve Dalgalı Bakışlar— Üç Monitörlü İş İstasyonu için Tayfun Yaklaşıyor (Wet and Wavy Looks—Typhon coming on for a Three Monitor Workstation)**

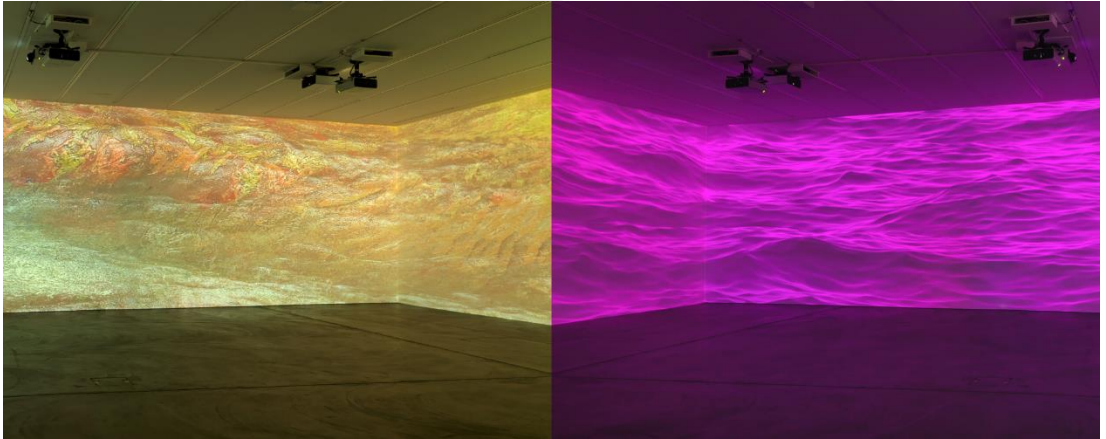
Yerleştirme bir iş istasyonudur ve kürek çekme makinesine bağlı üç monitörden oluşur (Şekil 3.25) [Web 40, 2016]. Monitörlere yansıyan video Turner'ın Köle Gemisi (The Slave Ship) isimli tablosunun sanatçı tarafından dönüştürülmüş ve hareketlendirilmiş hali ile yine sanatçı tarafından Blender isimli programda hazırlanmış mor renkli okyanus videosunun birbirini izleyen sekanslarından oluşur [Web 38, 2018], (Şekil 3.26) [Web 44, 2018]. Turner'ın tablosu 1781 yılında gerçekleşmiş bir katliamı anlatır: Zong isimli bir köle gemisinin kaptanı sigortadan yararlanmak için 133 Afrikalı köleyi denize bırakarak öldürmüştür [Web 45, 2022]. Tabloda turuncu bir ufuk altında okyanusa karışmış belli belirsiz siyah bedenler ve uzakta bir gemi resmedilir. Gökyüzü ve okyanus mavi değildir, bulanık bej bir renktedir. Perry için bu iki hareketli imaj; Mor renkli hipnotize edici okyanus ve Turner'ın bulanık okyanusu Siyahiliği (blackness) temsil eder; Perry siyahiliği dijital alan ve okyanus gibi sonsuz ve hızlı hareket eden bir şey (agile) olarak görür [Web 32, 2018]. Perry'nin okyanus temsillerinde bedenlerin yokluğu “görünmez hale getirilmiş sosyal şiddete” dikkat çekmektedir [Stanger, 2019].

Turner'ın tablosunda gerçek anlamda okyanusla siyah bedenlerin birbirine karışmış halde oldukları görülür. Peyzaj ya da araziyle bedenlerin birbirine geçmesi sanatçının işlerinde tekrarlayan bir temadır. Beden de arazi de iktidar tarafından kendi amaçları için kullanılacak doğal kaynaklar olarak görülür ve tüm değeri

kullanımlarına indirgenir. Bu bakımdan siyah köle bedenler, arazi ya da çiftlik hayvanları, makineler ve hatta ofis işçileri arasında fark yoktur.



Şekil 3.24: Üç monitörlü iş istasyonu.



Şekil 3.25: Tayfun Yaklaşıyor, Luma Foundation Zürih.

Sanatçı üçlü monitör düzeninin, annesinin çalışma ortamı olması sayesinde tanışmıştır [Web 34, 2019]. Çalışma istasyonu ofis işiyle ilgilidir. Egzersiz aletini kullanan emekçinin bedeninin çalışırken sağlıklılaşması ve bunu daha iyi ve verimli bir işçi olması için yapması beklenir [Web 32, 2018].

Sanatçının dijital araçlarla hazırlanmış videoyu ve mekanik araçları bir araya getirmesiyle tarihsel ve şimdiki gerçek durum arasında bir bağ kurulur. Okyanusa karışan bedenler de çalışma istasyonu da gerçek dünyanın uzantılarıdır. Bu anlamda

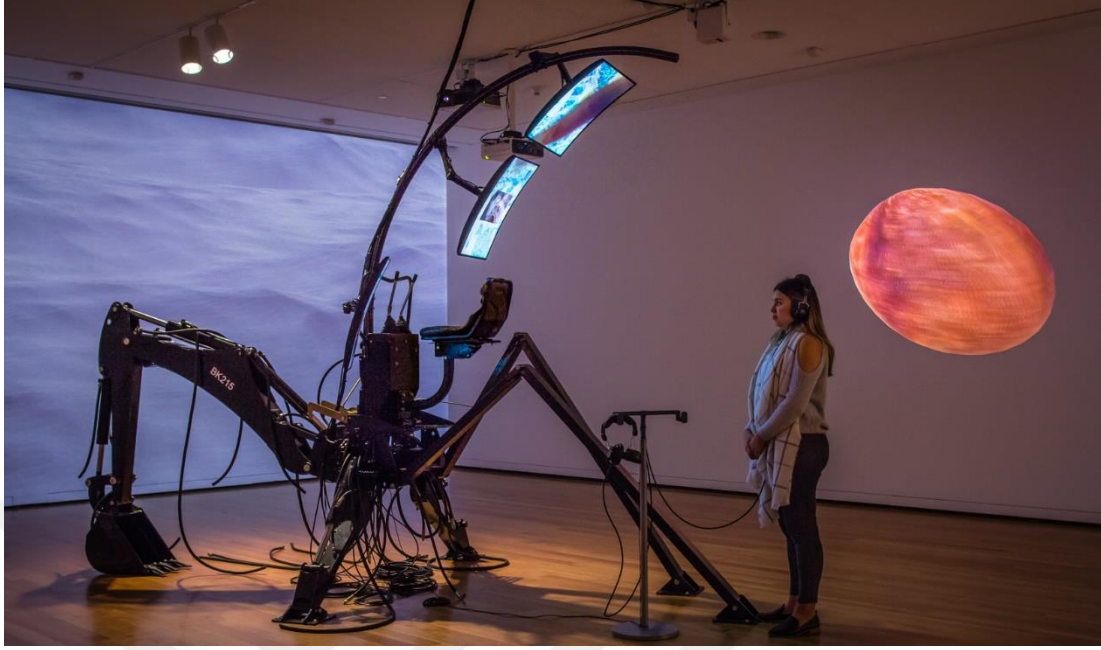
sanatçının getirdikleri uzaktan bakınca metaformuş gibi görülse de mekansallığın kendisidir. İktidarın azınlıklar üstündeki baskısı mekanda görünür hale gelir ve sanatçı bunu belgeler, müze alanına taşır. Tarihsel katliamla çalışma istasyonu arasında kurduğu bağlantı sömürgeciliğin nasıl evrildiğini gösterir: Orta Geçit'te (*middle passage*) kürek çeken esir işçiyle, kürek makinesiyle sağlıklılaşan ofis işçisi arasındaki paralelliğe dikkat çeker. Gemi teknolojisinin insanları özgürleştirememesi gibi bilgisayar da insanları özgürleştiremez, tersine kontrol aracı olarak kullanılır. Fakat Perry teknolojinin potansiyeline inanır ve siyahilerin onu baskıyla mücadele etmek için kullanabileceğini söyler [Web 32, 2018]. Çekim sonrası süreçte yerine istenilen görüntü konulabilen chroma key blue rengini bu çalışmasını dahil ettiği sergilerin duvarlarında ve diğer pek çok işinde kullanmaktadır.

### **3.3.3. Yaşanabilirlik için Şiir (Eclogue for [In]Habitability)**

Bu çalışmada Perry İş İstasyonu'na benzer biçimde yeniden mekanik ve dijitali birleştirir. Bu kez mekanik parça bir kepçedir (iş makinesi). Kepçeye bağlı üç monitör ve sergi duvarlarına yansıyan görüntüler işin dijital kısmını tamamlar. Kulaklıklardan gelen sesle kepçe konuşur ve makinelerin arazileri dönüştürmek için kullanılması hakkında örnekler verir (Şekil 3.27) [Web 31, 2017]. Bu örneklerden biri Seneca Village'dır [Pothast, 2018]. Central Park'ın arazisi şehir tarafından istimlak edilmeden önce yerinde bulunan mahalledir Seneca Village. Yaşayan insanların büyük çoğunluğunu özgür Afro-Amerikalılar oluşturmaktaydı. İstimlak sonrası yerlerinden edildiler ve bazıları polis zoruyla çıkarıldı. Evler, okullar ve kiliseler yıkıldı. 1981'de parkın yeni girişini temizleyen işçiler 2 siyahi insanın tabutlarıyla karşılaştılar. "ABD'nin en çok ziyaret edilen şehir parkı, kelimenin tam anlamıyla Siyah bedenlerin üzerine inşa edilmişti— - kolayca keşfedilebilir, ancak çok az üzerine düşünülen bir tarihsel durum." [Pothast, 2018]. Duvarlara yansıyan görüntülerde doğal alanlar ve bu alanların modelleme alanında gayrimenkul satıcıları tarafından kullanılan kopyaları vardır. Böylece bir kez daha arazi, bedenler ve makineler; varlıklarının ve emeklerinin pazar değerine indirgenmesi anlamında aynı düzlemde buluşurlar. Ayrıca sanatçı arazinin bu şekilde kullanımı ile başka bir gezene gidip onu insanın yaşam koşullarına uygun hale gelecek şekilde dönüştürme (terraforming) arasında bir bağ kurar [Web 37, 2018]. Gezegeni işgal edip



dönüştürürken de aynı biçimde oradaki yaşamın nasıl olduğu veya insanın bunu yapmaya hakkı olup olmadığı hakkında bir sorgulama yapılmaz.



Şekil 3.26: İş makinesini dinleyen insan.

Perry'nin gerçek olayları ve durumları sergi mekanına çekerken kullandığı soyutlaştırma tekniği, temas eden kişiye hipnotize edici açık bir alan verirken, yüzeysel bakışla anlatıldığında sanat piyasası tarafından manipüle edilmeye açık hale gelmektedir. Örneğin bu çalışma sergilendiği müze tarafından yayınlanan video'da bilim kurgu boyutu odaklı anlatılmıştır [Web 37, 2018].

### 3.3.4. Sonda Perry İşlerinin Mekansal Analizi

Perry azınlık olma, azınlıkların yaşadığı toplumsal travmalar, kapitalist düzende emek ve çalışma kültürü ile bu olguların teknolojiyle ilişkilerini sanat alanına taşır (Şekil 3.28 ve Tablo 3.3). Bu çerçevede insanın objeleşmesi, arazi ve nesnelere gibi sömürülebilir olduğunu açığa çıkarmaktadır. Bu anlamda mimarlık bağlamındaki en önemli sonuçlardan biri kapitalist düzenin insanları ve emeği olduğu gibi doğayı da sömürmesidir. Teknoloji hem bir sömürü aracı hem de sömürülen bir alan olmasına rağmen Perry'nin onu işlerinde kullanması, teknolojinin "amacı dışında" bir potansiyeli olduğuna inandığını gösterir.

İşlerde tarihle kurulan ilişki toplumsal ve etik bağlamdadır. Üretilen mekanlar tarihsel durum ve olaylar için bir buluşma ve tartışma alanı haline gelir. Böylece



Sanatçının mekan üretim biçimine bakıldığında ise bir birlik gözetmek yerine, başka deyişle tümünden parçaya gitmek yerine, parçadan bütüne giderek bir çokluk durumu yarattığı görülür. Kaynaklardan çekilen taktiklere gelindiğinde Vahşi Bir Öte Dünya işinin eşlikçisi olan yayından [Web 29, 2018] “metabolik adaptasyon ve modülerlik, parçalanabilirlik” taktikleri elde edilir. Bu taktikler işte gözlemlenen parçacı yaklaşımla uyumludur.

Bu parçacı yaklaşım ise mimari projelerde çokça başvurulan bir yöntem olan bir konsept fikrinin bulunması ve bu fikrin tasarımın farklı ölçeklerine ve geneline hakim olmasıyla zıtlık durumundadır. Gage’e [2015] göre “sınırsız diğer nitelikler pahasına bir binayı tek bir fikre damıtmak, mimariyi kendi kendisinin bir karikatürüne indirger.”. Bunun tersine Gage’in açıkladığı gibi obje yönelimli ontoloji, tasarlanmış olan nesnenin karmaşık bir gerçekliği olduğunu vurgular, öyleyse “Bu, mimarları, algılanabilir yüzeyin altında gizlenen daha derin gerçeklerin varlığını çevreleyen ve ima eden nitelikler tasarlama işine sokar.” [Gage, 2015]. Perry’nin sanat işlerinin bunu gerçek hayattan, tarihten alınan göstergelerle başardığı düşünülmektedir.

### **3.4. Sarah Sze**

Sanatçı lisans eğitimini resim ve mimarlık alanında almıştır [Web 46, 2021]. Lisansüstünde ise heykel alanında çalışmaya başlar. Burada düşündüğü ilk şeyin objelere nasıl değer biçildiği olduğunu söyler. Bu sorgulamanın devamında bir oyun tasarlar ve değersiz bir şey olarak görülen tuvalet kağıdından, her biri bir parça büyüklüğünde çok sayıda obje üretir (Şekil 3.30) [Web 46, 2021]. Güzel sanatlarda genellikle teknik uzmanlık ve malzeme kalitesine ne kadar değer verildiği düşünülürse sanatçının tavrı bundan uzaklaşan ve Duchamp’ın hazır objeler kullanmasıyla başlayan çağdaş sanat yaklaşımıyla paraleldir.

Tuvalet kağıdı objelerinde görüldüğü gibi malzemenin ve teknik uzmanlığın egemenliğinden kurtulmak için sanatçı objelerin çokluğunu ve bununla önemli hale gelen iç ilişkileri öne çıkarmış olur. Bu değişiklikte birlikte çok sayıdaki objenin nasıl ve ne şekilde yerleştirileceği sorusu doğar. Böylece bir mekan üretimi problemi ortaya çıkar. Sanatçı bundan sonra da günlük, değersiz objelerden oluşan, sınırları belirsiz, pek çok yerleştirme yapar.

Sanatçı malzeme seçme kriterlerini şöyle açıklar: Objeler değersiz olmalı, kolayca yerlerine yenisi koyulabilmeli ve seri üretimle üretilmiş olmalıdır; büyük bir sistemin parçaları ise yeni bağlamlarında farklı bir role bürünerek eskiyle yeniyi bir arada tutarak, hibrit kimliklerini açığa vurmalarıdır [Web 47, 2016]. Değer konusuna dönecek olursa, burada sanatçıya göre garip olan, işlerde kullanılan objelerin değerlerinin artmasını sağlayanın sanatçıyla birlikte müzeye gelen insanlar olmasıdır. Kullandığı objelerin ve malzemelerin sıradanlığı, sanatın herkes tarafından denenebilir hatta günlük hayatta yapılmakta olan bir şey olduğunu ima eder.



Şekil 3.28: Tuvalet kağıdından objeler.

Postmodern bakış açısı ile sanatçıların çokluk fikrine doğru çekilmeleri, makineleşme ve kitlesel üretim hatta şehirleşme düşünüldüğünde doğaldır. Böylece nelerin seçildiği ve aralarında doğan ilişkiler öne çıkar. Bu bağlamda rastlantısallıklar katlanarak artacağından kontrol öncekinden de imkansız hale gelir. Bununla birlikte insan çokluğu, ürün çokluğu, artan ilişkiler; değişim hızını ve değişimin tetiklenmesine yol açacak faktörleri artırır. Bu, sanatçılar için her şeyin diğer şeylerle ilişkilenebileceği zengin bir ortam yaratır.

Gursky'nin Amazon fotoğrafında gösterdiği çokluk durumundan farklı olarak Sze'nin yerleştirmelerindeki objeler sanatçı tarafından bir araya getirilir ve kendi hafızaları, geçmişleri vardır. Sanatçı yakınlık (intimacy) kavramını birçok defa vurgular [Web 46, 2021; Web 47, 2016; Web 48, 2021] ve bir yere gittiğinde hemen



oranın nasıl canlandırılabilceğini düşündüğünü söyler. Belki Sze, theLab-lab'ın da işaret ettiği mekandaki duygu yoksunluğunu gidermeye çalışır. Buna ulaşmak için mekana hayat verirken bazı taktikler kullanır (Şekil 3.31) [Web 49, 2006]. Ölçek konusu sanatçı için önemlidir, 1:1 ölçeğinden biraz daha küçük bir ölçek kullandığını söyler. Bu küçük objeler yaşamın izlerini taşır. Mekanın bir strüktürle dıştan tanımlanması yerine, objeler bir mekan tanımlar. Kullanılan ölçek bir posterdeki küçük yazılar gibi insanı içine çeker ve yakından bakma merakı yaratır. Yerleştirmeler böylece dışardan bakıldığında, yanına gidip gezildiğinde farklı anlamlar yaratır. İşin katılımlı olma fikri burada da vardır ve sanatçı katılımcının, hareket ederek işi keşfetmesini bekler.



Şekil 3.29: Manhattan'da bir gökdelenin üst katını kesip aşağı yerleştirdiği işi kamusal mekana samimi bir eklenti yaparak sıcaklık katar.

Sınırları bulanıklaştırarak iç dış ayrımını kırarak süreklilik sağlar. Mimari mekânın hakimiyetini objelerin ölçeği, sıradanlığı ve yerleşimiyle kırar. Mekân değişim ihtimallerine açık hale gelir (Şekil 3.32) [Web 50, 1999]. Böylece özneye eylem gücünü hatırlatır. Sze Portland Sanat Müzesindeki konuşmasında [Web 48, 2021] heykellerinin Paris'deki Pompidou Sanat Merkezi'nin mimarisi gibi yapısını ve tesisatını gizlemediğini söylemiştir. Bu sanatçının “cephe” hakkındaki düşüncesini açığa çıkarır. Eğer dış'tan söz edilebilirse yapının yüzü; nasıl çalıştığını,

ayakta durduğunu göstermektedir. Fakat zaten bu sözde sınır, ışıkla ve sürekli çizgisel elemanlarla aşılır. Sanatçı çizgisel elemanları resim pratiğiyle bağdaştırır, objelerde, çizgilerde, iskelelerde sanatçının eli hissedilir. Dijital görüntüler yırtık kağıtlar ve gizlenmeyen projektörlerle bedenleşir. Planetaryum biçimli odalar, bedeni ima eder.



Şekil 3.30: Seamless yerleştirmesi, değişim ihtimalleriyle canlanan mekan.

Objelerin seçimlerinde, çokluklarında, kusurlarında, yerleşimlerinde sanatçının elinin hissedilmesi kişiyle yakınlığı kuran başka bir faktördür. Bir başka faktör ise sanatçının içine yerleştiği binanın tarihini sembolik olarak kullanması değil binada fiziksel olarak bıraktığı izleri silmeye çalışmaması ve kendi işine taşınmasıdır.

Açığa çıkarma, iz bırakma, işaretleme gibi kavramlarla ilgilenir. Bu kavramların görülebileceği 1995 yılına ait isimsiz bir işi vardır. Burada sanatçı aynı kurumda yan yana çalıştığı bir sanatçının terk edip bıraktığı odasını, çekilen kura sonucu kullanma hakkı alır ve giden sanatçının eşyalarının arasına silgi tozu serper, eşyalar kalktığında izleri zeminde kalır (Şekil 3.33) [Web 46, 2021]. Bu izler odanın tarihini gösterirken şekillerin belirsizliği anlamları çoğaltır. Çalışma ortam bakımından tanımlanmaya çalışılırsa; mimari ölçekte bir yapının içinde üç boyutlu objelerin yüzeyleri tersine çevrilerek bir resim çizilmiştir sanatçıya göre ilkel bir fotoğrafıma tekniği olan ve objelerin ışığın geçmesini engelleyerek negatif alanı

oluşturduğu cyanotype tekniğine çok benzer biçimde bir yöntem söz konusudur [Web 46, 2021]. Mekan, performans, resim, fotoğraf, temsil; teknikte iç içe geçer.



Şekil 3.31: Silgi tozuyla eşyaların çıktısının alınması.

Eşyalarını atölyesinde dizerek bu çokluğun yan yana getirilmesiyle başka bir şeye dönüştüğünü fark eden sanatçı (Şekil 3.34) [Web 51, 1996], eşyaların kendi içsel dünyasıyla maddi dünyanın ilişkisinin kanıtı olduğunu düşünmüş gibidir. İçsel dünyayı yansıtan bu objeleri, planetaryum fikrinden hareketle, dairesel olarak dizmeye başlamıştır. Bu açıkça, insanın evrenin merkezinde olmasıyla değil objelerin diziliminin kolay okunması ve devamlılığın sağlanması için küre ya da daire fikrinin araştırılmasıyla, bir model olarak kullanılmasıyla ilgilidir. Sanatçının referans verdiği planetaryum fikrinin de benzer biçimde gök cisimlerini anlamak için tasarlanmış içine girilebilen bir küre olmasıyla yan yana okunabilir.

1999'daki Birçok Kayma (Many a Slip) yerleştirmesiyle birlikte sanatçının işleri projeksiyon ve imajların kullanılmasıyla yeni bir döneme girer [Web 46, 2021]. Dijital olanın hayatın içine sızması denilebilecek hala devam eden bu sürecin, dünyada doğrudan bir fizikselliği olmayan bu görüntülerin yerleştirmelerde dairesel biçimde konumlanmalarının sanatçının dijitali dünyada işaretleme, yerleştirme, bedenleştirme arzusuyla ilişkili olduğu düşünülmektedir. Sanatçı dünyada gerçekleşen hızlı değişimlerin var olanla nasıl ilişkilendiğini ya da ilişkilenebileceğini araştırır.



Sanatçının işlerinin şans ve yapılı çevreye bağlı şeyler olmaktan çok imaj ve videoya doğru kayması, hayatta da odağın görüntülere kaymasıyla ilgilidir ve sanatçının genel yaklaşımının gözlemleme olması bu değişen duruma yanıt verdiğini düşündürür. Sze'nin işlerindeki bu değişim, sanatçının tanımıyla: “Objelerle imajların birbirine karıştığı bir döneme girilmesi” [Web 46, 2021] durumunu ifade eder.



Şekil 3.32: Sanatçının küçük objelerden oluşan yerleştirmelerinin başlangıç noktası, atölyede eşyaları yere dizmesi.

Biesenbach'la söyleşisinde [Web 46, 2021], objeleri ilk kez dairesel biçimde dizdiği işi olan 360 Portable Planarium işi bağlamında Rus kiosklarından ve taşınabilir enformasyon merkezlerinden bahseder. Sanatçı bu küresel heykeli bir bilimsel model olarak görmektedir. Ancak bu model, dünyayı ya da küreyi dışardan tanımlamakla değil içini görebilmekle ilgilidir. Sze bununla ilgili Bruno Latour'dan hoş bir e-posta almıştır. Latour dünyayı kırılğan olarak tanımlayan bir model ararken Sze'nin işine rastlar ve katı bir küre yerine bu şekilde algılandığı insanların ona daha iyi davranacaklarını ifade eder.

İmaj ve videoların hayata daha çok sızmasıyla değişen süreç, planetaryum imgesinin Sze tarafından daha çok kullanılmasıyla bağdaşır. Bilimsel model tanımı sanatçının obje ve imge bolluğunu bedenleştirme arzusuyla ilgilidir. Benzer biçimde sarkaç ve gökevi imgelerinin kullanımı ve kişisel içsel bir dünyanın anlatımı

nedeniyle, dairesel yerleřtirmeler sanal ya da dűřünsel bir i dűnyayı yansıtılmaktadır. Sanal ve isel dűnya arasındaki bu yakınlık ile eřitli taktiklerle sađlanan samimiyet-yakınlık hissi nedeniyle bu yerleřtirmelerde Sze zel ve samimi bir mimarlık pratiđi tanımlar.

Sanatı tuvalet kađıdı iřinde olduđu gibi oyunlařtırma, test etme, deney yapma, sorgulama gibi taktikleri kullanır. İřlerinin ođu belli bir mekana zgű olduđundan bađlamı arařtırıp anlayarak diyalog kurar, cevap verir, var olan iliřkileri aıđa ıkarır, yansıtır. Hazır objeler kullandıđından obje biriktirir ki bu objeleri yařamın izleri olarak grr. Farklı ortamlar arasında gidip gelerek bazen yaptıđı heykelin resmini yaparak belgeler. Belgeleme, aıđa ıkarma, diyalog kurma gibi yntemler gzlemci yaklařımının gstergesidir. Bu yaklařım ise geređin dođasına duyulan samimi bir merakı dűřündürr. Diđer sanatılara benzer biimde pek ok alandan beslenir ve ok sayıda farklı referanslar verir. Yine nceki sanatılara paralel olarak zıtlıkları bir arada kullanarak ilgi ekici, kolayca hissedilen durumlar yaratır. Ayrıca zıtlıkları yan yana koymak sanatı iin de bir dűřünme aracıdır. Tekillikler yerine iliřkileri nemsediđinden objelerin ya da bileřenlerin seilmesi ve yan yana geliř biimlerini nemser ve bunu anlam retimi iin kullanır. Sorgulama ve deney yaptıđı, bađlamla ilgilendiđi iin beklendik řekilde yapıbozum taktiđini Sze de kullanır. Minik paraların, dijital grntlerin okluđuyla ziyaretiyi saran mekanlar retir.

Birincil olarak boya, kil, mermer gibi geleneksel malzemeler kullanmak yerine hazır ve sıradan objeleri kullanması geleneksel malzemelerin gemiřinden onu kurtararak zgr bir oyun alanı yaratır. Objeler hayatın iinden geldiđinden tařıdıkları zengin imalar farklı yorumlamalara olanak sađlar.

Yerleřtirmelerin kırılğan, kk paralı olmaları ilerinde buldukları mimari mekanı duygusal olarak yumuřatır. Projeksiyon aletlerinin i mekanda kullanılmaları zemin ve duvarları maddi yzeyler olarak vurgulayarak onlara yeni anlamlar ve ihtimaller kazandırır. rneđin Jean Nouvelle'in tasarladıđı Cartier binasındaki yerleřtirmede cam yzeylerde ıřık kullanmıřtır (řekil 3.35) [Web 52, 2020], dıř eper farklı yansımaların akıřmasına olanak veren řeffaf bir ekrana dnřmřtr. Birok defa temsillerle gerekleri st ste akıřtırması (rneđin tař resminin stne gerek bir tař koymak, gn ıřıđı olan bir mekanda gn ıřıđı orda olmadıđında projeksiyonla onu simle etmek gibi) ziyaretide kafa karıřıklıđına neden olur. Bu durum maddenin geiciliđi, uuculuđu olarak yorumlanabileceđi gibi temsilin

maddeselliğini de vurgulayabilir ya da artık onun temsil değil de kendi gerçekliği ve maddeselliği olduğunu vurgulayabilir. Sanatçı “hayat verme” kavramına çokça değinir [Web 48, 2021; Web 46, 2021; Web 53, 2018]. Ona göre işlerin canlılığından ancak diğer insanlarla diyalog halindelerse söz edilebilir. Ayrıca canlılık niteliğini işin aynı anda birçok şey olabilmesiyle ve zaman içinde değişebilmesiyle bağdaştırır. Öyleyse mimarlık bağlamında mekanın canlılığından söz edebilmek için mekanın insanlarla diyalog halinde olması, katılımlı olması ve bu sayede zaman içinde değişmeye açık olması gerekir. Mekanın aynı anda birçok şey olabilmesi içinse Sze'nin işlerinde olduğu gibi hiyerarşiden kaçınarak birçok şeyi bir arada tutabilmesi gerekir. Bu noktada ölçek önemli hale gelmektedir. Başka deyişle kent mekanında ayak izi büyük yapılar çoklukların var olmasına engel olur ve değişimi zorlaştırır.



Şekil 3.33: Cartier Foundation, Night Into Day sergisinden.

Resim, heykel, film gibi farklı ortamlarda çalışan Sze, çalıştığı alanın sınırlarını test eder. Farklı ortamları kullanma özgürlüğüne sahip olması bu ortamları karşılaştırarak değerlendirmesine ve ortam ile malzeme seçimini bilinçli şekilde yapmasıyla bağdaştırılabilir. Bu karşılaştırma her ortamın (medium) olanaklarının, o ortamın seçimiyle belirli olarak gelen kararların (örneğin genel anlamda resim sanatının tuvalle ve tuvalin imkanlarıyla sınırlanması gibi) sorgulanmasını getirir. Kısaca sanatçının ortamını seçebilmesi hem her bir ortamın kendi sınırlarının sorgulanmasını hem de bu sınırların ihlal edilebileceğinin ve ara bölgelerinin keşfedilebileceğinin farkında olmasını sağlar. Örneğin Sze'nin son dönemde yaptığı “resimler” stüdyonun duvarını tamamen kaplamış zemine taşmaya ve yansımaya

başlamıştır. Beşinci Sezon (Fifth Season) adını verdiği bu işte stüdyonun ana mekanının dışındaki küçük odaları deneyler için kullanır. Dış dünyayla paylaşılan ana odanın dışındaki oda, paylaşım kapalı olduğundan tepkilerden etkilenmeden yapılan bir deney alanıdır ve diğer işleri besler.

Sanatsal ortamlar ya da mecralar arasındaki sınırların bu şekilde sorgulanarak bulanıklaşması fikri, sanatçının ifade ettiği mekanı canlandırma, mekana hayat verme fikriyle bir arada düşünülürse yerleştirmelerin (kendi deyimiyle heykellerin) mekan kurucu rol oynadığı çıkarımı yapılabilir. Bu çıkarım daha da ileriye götürülürse ilk mağara resimlerinin dahi mekan kurucu oldukları söylenebilir. Bu düşünce mimarı özgürleştirir çünkü artık mimarlığı sadece duvar ve strüktürle yapılabilen katı bir şey olarak düşünmek zorunda değildir. Sze şunu kanıtlar: yüzeyle, ışıkla, günlük sıradan objelerin biriktirilmesiyle de mekan kurulabilir. Ayrıca sanatçının ya da insanların mekanlara müdahale ederek dönüştürebileceği sistemler var olduğu sürece mekan da kültür gibi yaşayan bir organizma olacaktır.

### **3.4.1. Üçlü Nokta (Triple Point)**

Sze'nin pratiğiyle geleneksel mimari pratik arasındaki bir başka benzerlik her ikisinde de bağlamın var olması ve sanatçı ya da mimarın bu bağlamlarla olan diyalogudur. Sanatçı 2013 yılında Venedik Bienali'nde ABD'yi temsil etmesi için seçilmiştir. Sze işin yerleştiği ABD Pavyonu'yla ilgili bazı yorumlarda bulunmuştur; öncelikle yapının Palladio'nun yapılarına benzetildiği halde ölçeğin küçülmesi dolayısıyla etkili olamadığını ve eğreti durduğunu söyler [Web 47, 2016]. Yapının içerdiği hiyerarşi, merkezilik, simetri (ki bu simetri bahçedeki ağaçların teki dışında ölmesi sonucu zaten bozulduğunu ifade eder) gibi ilkeleri tersine çevirmeyi hedeflemiştir (Şekil 3.36) [Web 54, 2013]. ABD pavyonuyla, Sze'nin işi arasındaki zıtlık; gerçeklik algısının iki farklı biçimi olarak okunabilir: Yapının simetrik, merkezi, anıtsal, masif, kararlı olmak isteyen hali; gerçeğin belirli ve insanlar tarafından anlaşılabilir olduğu bir dünya çizer. Bu bakış açısı sosyal ve politik anlamda, insanların arasında ve insanlarla insan olmayanların arasında net farklılıklar olduğu inancını içinde taşır. Yerleştirme, sanatçının diğer işlerinde olduğu gibi; kırılğan, asimetrik, karmaşık, merak uyandırıcı ve insanidir. İşin uyandırdığı bu duygular ve etrafındaki kavramlar ise gerçeğin; karmaşık, belirsiz, geçirgen olduğunu ima eder ve masif yapının tersine, kategorizasyon ve sınıflandırmaların



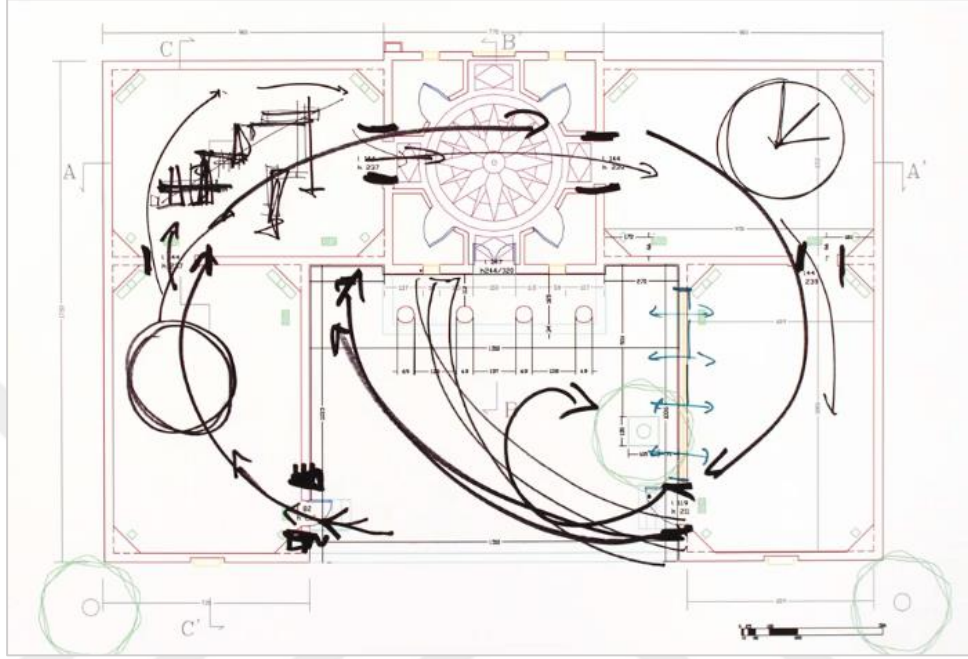
yalnızca dūşünsel araçlar olduğunu gösterir. Bu araçlar ya da modeller, gerçeğin karmaşık ve belirsiz doğasını indirgeyicidir. Bu bilgi ancak sanatçının eklemesi sayesinde fiziki mekanda açığa çıkar ve gerçekten de Sze'nin pek çok kez vurguladığı [Web 46, 2021; Web 53, 2018] diyalog kavramının iyi bir göstergesidir. İki zıt anlayışın bilinçli olarak yan yana getirildiği bu durum, ziyaretçilerin işi bienal çerçevesinde değerlendirmelerini sağlar. Yapıdaki merkeziliğin, gerçeğin kusursuzluğunun yansıması değil de düşünmeye yardımcı bir model olduğu fikri, iç mekanın zeminindeki dairesel figürün hem bir sarkaç yardımıyla gerçek zamanlı olarak çizilmesiyle hem de bu çizginin işlerin düzenlenmesini sağlayan bir araç olarak çalışmasıyla vurgulanır. Ayrıca sanatçı daha önceki işlerinde de planetaryum modelini kullanmıştır.



Şekil 3.34: Venedik Sanat Bienali 2013, ABD pavyonuna sanatçının müdahalesi.

Planın üstüne çizilen eskizde görüldüğü gibi (Şekil 3.37) [Web 55, 2016] giriş değiştirilerek merkezden sola alınır. Bahçenin görülmesiyle başlayan yolculuk, sağdaki mekanın zaten değiştirilmiş olan duvarının tamamen şeffaflaştırılmasıyla dışarıyla bütünleşen odadan bahçeye dönülmesiyle sonlanır. Ziyaretçi için belirlenen bu rotayla bir devamlılık ve anlatı sağlanır. Duvarın şeffaflaştırılmasıyla ve objelerin

sanki arada cam yokmuş gibi bu eşiği umursamadan dizilmesiyle içle dış arasındaki sınır bulanıklaşır. Objeler ve iplerden oluşan çizgiler mekanı her yönden işgal eder, odanın belli bir köşesinde kalmaz, sınırları kaldırırlar. Zeminde, çatıda, masada konumlanır; her yere taşar, sanatçının deyimiyle kolonize ederler [Web 55, 2016].



Şekil 3.35: Plan üstüne sanatçının çizdiği eskiz. Mavi oklar sınırın bulanıklaşmasını gösteriyor.

Masada bırakılan araçlarda diğer işlerde de var olan ve amaçlanan bir his vurgulanır: Sze'ye göre “işimi ziyaret ettiğinizde sanki sanatçı az önce gitmiştir, omzunun üstünden bakıyorsunuzdur ve sanatçıya ait ancak sizin için de tanıdık olan bir davranışa tanıklık ediyorsunuz.” [Web 55, 2016], (Şekil 3.38) [Web 54, 2013]. Bu sanatçının düşünce dünyasına bir kapı açarak insanlara hissettirmek istediği samimiyeti (intimacy) güçlendirir. Her ne kadar fotoğraflardan takip etmek zor olsa da özellikle taş fotoğraflarından oluşan taşların yapılma evrimi rota üstünde görülebilmektedir. Bahçeye varıldığında bu taşlar tamamlanmış ve hatta çatıya tırmanmışken, son odada fotoğrafların üstüne konulmuş gerçek taşlarla büyük paftalardaki taş dokusu çıktıkları görülür. Bu da “yapılma sürecinde” hissini kuvvetlendirir. Bu duygunun varlığı, işin bitmiş haliyle karşılaşan kişilerdeki hafife alma itkisini kırar ve yapım sürecini anlık ilhama değil seçimlere dayalı bir süreç olarak tanımlar, “sanat eseri”nin kutsallığı böylece aşınır.

Bunun zıttı olarak, bitmiş iş; üretim ve sunum aşamalarını ayırdığından daha mesafeli hissedilir. Bir başka yönden bitmiş işten uzaklaşmak, sanatçının deyimiyle; “sunum yerine keşif” [Web 46, 2021] fikrini vurgular. Benzer biçimde sanatçı bir sonraki bienalde Son Bahçe (The Last Garden) işiyle insanların tesadüfen içine çekilebilecekleri iki ağaç arasına kurulu bir hamak tarafından tanımlanan bir mekan bırakmıştır [Web 56, 2015]. Özgür seçimler ya da sezgilerle mekanda hareket eden kişi, izleyici konumundan daha da uzaklaşmış aktif bir katılımcıdır. İşler dikkat isteyen sunum nesnesi olmaktan çıkarak günlük hayatın parçası haline gelir.



Şekil 3.36: Üretim kalıntıları.

Çok ve karmaşık objelerden yararlanan sanatçı objelerin tekil hallerinin değil aralarındaki ilişkilerden doğan anlamların kendisini ilgilendirdiği söyler [Web 55, 2016], video için anlamın montajda oluşturulduğunu vurgular [Web 47, 2016]. Burada da işlerin dizilimi benzer şekilde montajlanarak bir kurgu oluşturur. Böylece mekan sinematik bir şeye, zamansal bir ifadeye dönüşür.

Yan yana dizilmiş, sınıflandırılmış vidaların işlevsel bağlamlarından koparılmasının güzelliklerini ortaya çıkarttığını söyler sanatçı [Web 57, 2012]. Bu da başka bir sınır sorgulaması ve bulanıklaşmasıyla ilgilidir; sanatçıya göre masanın üstündeki sıradan bir vida estetik olabilir ve yaşamın izlerini taşıyabilir dolayısıyla



kutsal birer “sanat eseri” değildir işleri. Ayrıca tüm bu küçük objelerin insan emeği ve düşüncesini yansıttığı için de değer taşıdıkları ve bu değerın işlevden ayrılınca görünür hale geldiği söylenebilir.

### 3.4.2. Santrifüj (Centrifuge)

Santrifüj, Sze'nin Münih'teki Haus der Kunst için tasarladığı bir yerleştirmedir. Üçlü Nokta'dan farklı olarak burada yansıtılmış imaj ve videolar öne çıkar (Şekil 3.39) [Web 58, 2017]. Sanatçı bu kez projeksiyonların ışıklarıyla yüzeylere resimler çizmektedir. Görüntüler uçucudur, görünür, kaybolur, başka görüntülere değişirler. Üçlü Nokta'ya benzer biçimde ismi bilimle ilişkilidir: Santrifüj makinesi, yüksek hızda dönerek maddeleri ayrıştırmaya yarar. Objeler ve imajların çoklukları ve hareketleri göze çarpar. İsminden hareketle sanatçının bu çokluklardan bir anlam arıtmaya çalıştığı söylenebilir. İngiliz yazar Zadie Smith Santrifüj'ü patlatılmış bir iPhone'a benzetir [Web 59, 2018]. Smith imajların çokluklarına, aynı andalıklarına ve heterojen olmalarına işaret eder; aynı zamanda tüm bunların herkes için ne kadar tanıdık olduğuna. Bu sanatçının gözlemci ya da yansıtıcı olarak ifade edilebilecek yaklaşımının bir kanıtıdır. Günlük hayatta büyük yer tutan objeler ve imaj bolluğu dokunsal ve mekânsal bir yerleşime dönüşmüştür. Bu bolluğun maddi bir gerçekliği olduğuna dikkat çekilmekte ve maddi bir gerçekliğinin olması arzusu karşılanmaktadır. Burada beden de mekan gibi, objelerin konkav bir biçimde çevrelenmesiyle ima edilir. Sze zaman zaman koreografi kelimesine dikkat çeker; bedenin hareketi ve davranışıyla objeler ve yansımalar arasında bir diyalog tasarlanır yerleştirme sayesinde. Bu da dans eden iki eşit beden gibi, beden ile mekanı hiyerarşik olmayan akışkan bir ilişki düzlemine taşır. Böylece, diğer sanatçılarda da görüldüğü gibi, sanatçı-izleyici ikiliği kırılır. Sanatçı işteki şeylerin seçimi ile bir montaj yaparak bir mekan inşa ederken, ziyaretçi de bedeninin ve gözlerinin hareketiyle yeni bir montaj dolayısıyla yeni bir anlam inşa etmektedir, burada ziyaretçinin geçmişi montajın başlangıç noktasıdır.

İmajlara bakıldığında, gün batımı, gün doğumu, bulutlar gibi uçucu ve dokunulmaz görüntülerin seçildiği görülür. Sanatçı çocukluğuna ait bir anı fotoğrafı kullanmıştır ve bu fotoğrafın kendisi için tüm bir seneden kalan imaj olduğunu söylemiştir [Web 60, 2019]. Diğer görüntülerin de bu gibi farklı zamanların, tecrübelerin, hatıraların üst üste çakışmasıyla oluşan, akılda canlanan görüntüler

olduğu söylenebilir. Yerdeki boş kağıt parçalarıyla hafif ahşap strüktürdeki az yoğun alanlar, işin bitmemişliğini ve yapımın hala devam ediyor hissini uyandırarak kişiyi kağıtları yerleştirmeye ve görüntüler hayal etmeye davet eder gibidir.



Şekil 3.37: Santrifüj yerleştirmesi.

Objelerin küçüklüğü, yerde ve insan boyunu geçmeyecek şekilde konumlanmaları, bir odak etrafında yine bir planetaryum gibi ziyaretçiyi sarmaları samimiyet ve yakınlık kurar. Dıştan algılanan bir küre yerine içine girilebilen bir dünya olması, bir içe bakışı, iç gözlemi, kendini anlamaya yönelik bir arzuyu düşündürür. Bu dış dünyayı, çevreyi, doğayı; değiştiren, baskılayan, hakimiyet kurmak isteyen bakış açısıyla bir zıtlık oluşturmaktadır. Yerleştirmenin konkav şekli mükemmel bir çember gibi kendini kanıtlayan bir doğru olarak değil, sadece görüntülerin devamlılığını sağlayan bir araç olarak çalışır. Objelerin kusurluluğu, örneğin yırtık kağıtların bozuk kenarlarında insan elinin hissedilmesi bu fikri güçlendirir. Sze [Web 46, 2021] planetaryumların içerdiği imajlar için bir araç olduğunu söyler.

Yerde oluklu mukavva üzerine iğnelerle tutturulmuş küçük fotoğrafları aydınlatan lambayla iğnelerin gölgeleri, zeminden mukavvaya devam eden beyaz boya resim-heykel-yerleştirme sınırlarını sorgular (Şekil 3.40) [Web 61, 2018]. Boyutlar arasındaki sınırlar bulanıklaşır.



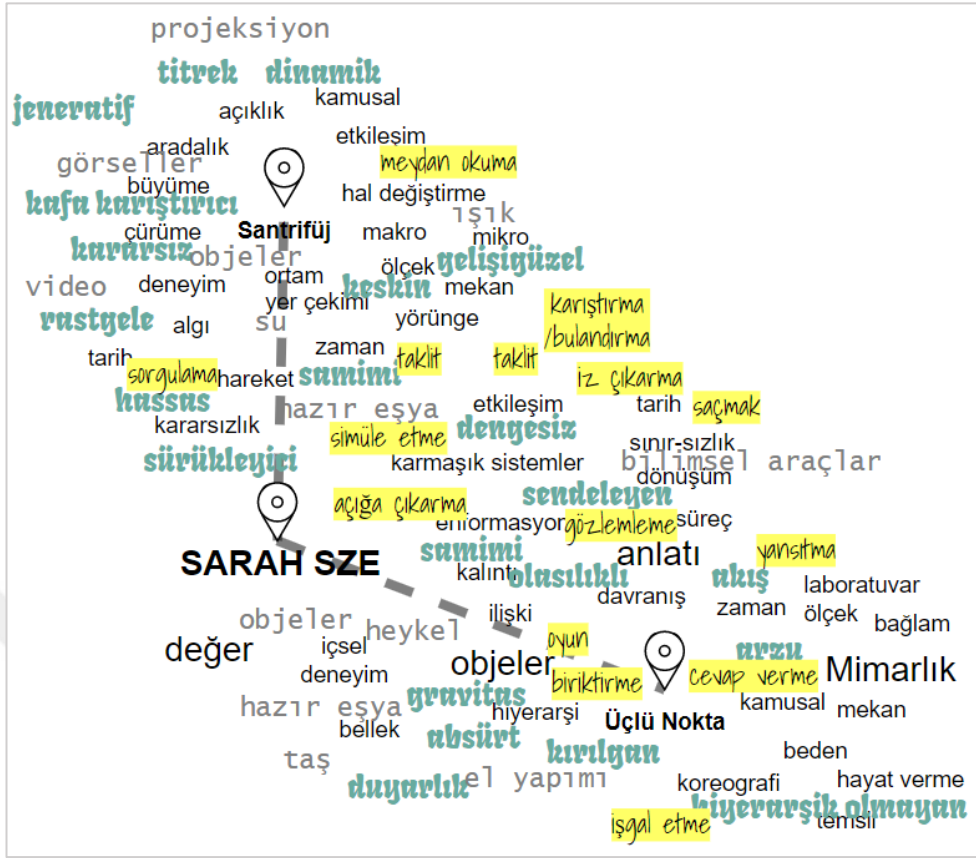
Şekil 3.38: Santrifüj ile resim, heykel, yerleştirme arasındaki sınırların bulanıklaşması.

Projeksiyon ışığı, zemine de yansır ve zemin de bu sayede kağıt parçaları gibi değişken ve akışkan bir yüzey haline gelir. Zemine yansıtılan hareketli parıltı kişiyi işe doğru çeker. Işığın hafifliği ve uçuculuğu kullanılması yerleştirmenin sınırsızlığını gösterir. Denizin üstündeki parıltı gibi akışkan görüntülerin kullanımı ışığın ve hatta lcd ekranın maddesel akışkanlığıyla bağ kurar.

### 3.4.3. Sarah Sze İşlerinin Mekansal Analizi

Sze'nin yerleştirmelerinin en dikkat çekici yanı pek çok nesnenin bir araya gelerek var olan mekanın işgali yoluyla yeni bir mekansal deneyim tanımlamasıdır. Sanatçı geleneksel sanat pratiklerini daha açıkça sanat alanındaki alışkanlıkları, otoriteyi, değer verme biçimini sorgulayarak kendine yeni bir ifade alanı açmıştır (Şekil 3.41 ve Tablo 3.4). Diğer sanatçılar gibi oyunlaştırma taktiğini kullanarak kullandığı nesnelerin niteliklerine dair bazı kısıtlar belirlemiştir.

Bunun yanında yarattığı kurgular ile işin yapım sürecini göstermesi sanatı herkes tarafından yapılabilir, ulaşılabilir olarak tanımlar. Sıradan nesnelerin sanat bağlamında kullanılması sıradan olandaki potansiyelleri ve çokluğu ortaya koyar. Öyleyse nesnelerin bilindik tanımları tarafından konulan sınırlar ihlal edilir. Başka deyişle tanımlar bozulup değiştirilebilen araçlardır; kabullenilmiş gerçeklikler aslında değişime uğratılabilen kurgulardır.



Şekil 3.39: Sarah Sze sanatçı topografyası.

İşlerinin en belirleyici niteliklerinden biri nesnelerin sağladığı ölçektir. Ölçeğin küçüklüğü kırılabilirlik ve bozulabilirliği ziyaretçiye hissettiren bir başka özelliktir. Böylece yerleştirme hakimiyet kurmak yerine özneye eylem gücünü hatırlatır.

Neyin sanat neyin olmadığı konusundaki belirsizlik ziyaretçiyi kafa karışıklığına ve sorgulamaya iter. Kavramların kayganlığı tasarım bağlamında düşünülürse; duvar, açıklık, döşeme, kolon, iç ve dış gibi kavramların tamamı sorgulamaya açık hale gelir. Buna göre bu kavramların ancak güncel malzeme ve yapım pratikleri bağlamında kullanışlı olduğu çıkarımı yapılır. Sonuç olarak tuval ve boya yerine sıradan nesnelerin kullanılmasıyla ilgili basit gibi görünen bu seçim bilginin ve değer bağlamsallığıyla ilişkilidir ve başka bir dünya görüşünü yansıtır. Sze'nin planetaryum imgesini kullanması, nesne çokluğunu anlamlandırmaya çalışması da benzer biçimde bilgiyle ilgili bir durum olarak okunmaktadır.

Tablo 3.4: Sze sanatçı tablosu.

Tarih	Sarah Sze	2018	2013	2017-09	2016-11	2021-03		
Nesne Tür	Neden Heykel Yapmanın Yeni bir Yolunu Bulması Gerektiği Üzerine Sarah Sze: "Üçlü Nokta" Raporajı	Tüm Burlamın Fastceleliği Açılında Gerçekten İnce Ayrılanmış Sarah Sze Raporajı	ON SITE Sarah Sze: SS, Venedik Biennial'deki ABD pavyonu hakkında raporajı	DER ÖFFENTLICHKEIT — Von den Freunden Haus der Kunst, Amerikalı sanatçı Sarah Sze sergi açıklaması	Mekân Yeniden Tanımlamak Sanatçı Sarah Sze Sanatçı Sohbeti	Sanal Stüdyo Ziyaretleri: Klaus Biesenbach, Sarah Sze ile Söyleşi Ziyaretleri: Klaus Biesenbach, Sarah Sze ile Söyleşi Sohbet, Retrospektif		
Tema ve kavramlar		karmaşık nesne ve görüntü sistemleri, çoklu ortamlar, zanaat ve teknoloji, zaman, dijital yaşam, eşzamanlılık, dokümantasyon, parçalar, süreç, önemlilik, zaman deneyimi, hafıza, denge, ölçek, sonsuzluk bozulma, perspektif, uzay, hareket, koreografi, kazıma tarih, yüzeyler.	hiyerarşi dışı, Anlatı, karmaşık sistemler, tarih, geçiş, ilişki, bilgi bolluğu, kalıtım, süreç, eşleşme, nesnelere zaman-uzay davranış, kant, etkileşim, vücut koreografisi, deneyim, değer, bellek, içsel deneyim, kamusal mekân, ölçek, süsleme, yapı, site, laboratuvar, hayal veren, geçiş, sınırsızlık, temsil,	algı ve deneyim, ölçek, mikro ve makro görüntüleme modları, takımyıldız, yoğunluk, yönlendirme, yerçekimi, zaman, atom altı, kuantum, hareket, biyoloji, dönüşüm, büyüme, bozulma, halkla etkileşim ve katılım,	<u>Tuvalet kağıdı nesnelere</u> : resim, mimari, heykel, değer, sınırsızlık, ölçek, <u>Studio Layout</u> : sınırsızlık, gelişme, sarılık, yakınlık, <u>Material</u> : pratiklik, katılımçı/ pratiklik, katılımcı/ pratiklik, <u>Old entrance SF Moma</u> : ölçek, anlatım, zaman ve mekân, öykü, bilgi, deneyim, keşif, <u>Coffee Piece</u> : günlük yaşam, site, bağlam, oluş, zaman, hayal gücü, <u>First Planetarium</u> : ölçek, davranış, planetarium, sarıya, ölçek, kıyım, kayma, kozmos, <u>Venedik ABD Serisi Akıllı Üçlü nokta</u> sistemine karşı yapı, mimari, denli iskeletler (beden?), hiyerarşi, simetri, merkezilik, araçta vurma, zincir, çoklu perspektifler, arada, geçiş yaratan çalgıma çalgıma alanları, masa, laboratuvar, bağlam Dördüncü oda: ölçü, ölçek, sarıya, mekân özgü. Son oda: dokümantasyon (sınırsızlık).	(tuvalet kağıdı nesnelere 1996) (ölçüm meyve düşüğü 1997) (yolculuk, anlatı), çığlık, tarih, mekân özgü, organizma, sistemler, canlı, dokular arası boşluklar,		
Taktikler	meşdan okuma, sökme, inşa etme, yapıştırmak, montaj, koreografi, yan yana koyma, sırtına tepki verme seçme (farklı bir bağlama yerleştirme), nesnelere yerleştirme, bir yerli bir nesneyle ilişkilendirme- kolonizasyon, tüm fikri alt üst etme, taklit etme, simüle etme.	toplama, katmanlama, yırtma, sökme, sırtına tepki verme, şeffaf olma, açığa çıkarma, katalizör kullanma, genilimler aracılığıyla düşünme, tepki verme, kesintiye uğratma.	yanıstma, toplama (nesnelere), gözlemleme, yanıt verme, ortaya çıkarma, kolonize etme, heykel, "yayalar, yonun, bitkiler, tahta, su ve rüzgar", gündelik nesnelere, hazır, el yapımı, hayal gücü, pusula, sarıya,	nesnelere, resimler, eskizler, projeksiyonlar	yerleştirme, karıştırma, oynama, deney yapma, yan yana koyma, modelleme, bilim adamları oynama, dönüştürmek için ölçek kullanma, öncülere yanıt verme, kafa karıştırma,	oyun "bir dizi kural oluşturma", birleştirmek (bir arkeolog gibi davranarak),	içini dışına çevirmek, ortaya çıkarmak,	toplamak ölçek, belgelemek, sınırları zorlamak sorgulamak, çıktısını almak, yan yana koymak, birleştirmek.
Araçlar	sıradan materyaller, hazır nesnelere, heykel fikri, yerçekimi,				heykel, gündelik nesnelere, film, ışık, uzay, ölçüm cihazları, projeksiyonlar, sarıya,	kültüri poşetler,	dolap, canılar, sünger	planetarium □
Bağlantılar	Okulu Erwezo, İlliam Kentridge, Cubists, the Russian Constructivists, and the Futurists, Rirkrit Tiravanija, Duchamp, David Hammons, Felix González Torres Palladio, Gordon Matta-Clark, Mattise and Vermeer, <i>Akşın Akşın</i> , <i>Adrian Villar Rojas</i> , <i>Rirkrit Tiravanija</i> , <i>Meschac Goba</i> , <i>Urs Fischer</i> , <i>Iba Genzken</i> , <i>Jeremy Deiler</i> , <i>Rosemary Trockel</i> , <i>David Hammons</i> , <i>Thomas Hirschhorn</i> , <i>Doris Salcedo</i> , <i>Jimmie Durham</i> , <i>Gabriel Orozco</i> , <i>Mark Manders</i> , <i>Robert Gober</i> , <i>Kara Walker</i> , <i>John Ruskin-Stones of Venice</i> ,	yazar Zadie Smith, on günü 1968, İtalyan Futuristleri ve Rus Konstruktivistleri, kolezyum, nokta vuruşu baskı, gravür, İtografı gibi farklı teknikler	çok fazla var		Bruce Nauman ABD pavyonu, 70'ler sanatçı grubu, Ruschenberg, Vermeer, Bernini, Mondrian,		gordon matta clark-the plots,	planetarium □ muybridge, john elderfield, cezanne, bernini,
Tanımlayıcılar	inceciklik, mantıklı, pratik, saplantılı, kırılma, değişken, riskli, değişken, uçuşu, dinamik, fazla doküman, durgunluk, uysal, güvensiz, narin, şaşırtıcı, ilgi, şeffaflık, inceciklik, mantıklı, pratik, saplantılı, kırılma, değişken, riskli, değişken, uçuşu, dinamik, fazla doküman, durgunluk, uysal, değişken, güvensiz, narin, şaşırtıcı, ilgi, şeffaflık,	sarmalayıcı, yere özgü, samimi, akış halinde, eşzamanlı, heterojen, bolluk, çilginlik, titizlik, istikrarlılık,	kırılma, saçma, potansiyel, akış, samimi, sendeleyici, arzu, hiyerarşik olmayan, dengersiz, vakar	dinamik, değişken, samimi, sarmalayıcı, belirsiz, arada, açıcılık, titreyen	gelişigüzel, barok, sarsıtıcı, değişken, istikrarlı veya narin?, şaşırtıcı, çöken, DIY, düşük bütçeli, yüksek hedefli, ağır hissi, sendeleyici, dengersiz, geçici		kırılma, şaşırtıcı,	kırılma, bakım

Teknolojiyle olan ilişkisine bakıldığında, çok nesneli yerleştirmelerde beliren projeksiyonlar buradaki parçalardan biri olarak var olur. Buradan hareketle Santrifüj ve buna benzer işleri teknolojiyi içselleştirdiğinden, dijital sonrası işler olarak yorumlanabilir.

Sanatçı çalıştığı disiplini sorguladığı gibi yerleştirme yaptığı bağlamları da sorgular. Örneğin Üçlü Nokta ile ziyaretçi için kurguladığı koreografiyle yapının algılanma biçimini değiştirir. Böylece maddesel olarak küçük müdahalelerle mekânsal algıda değişim sağlanabileceğini kanıtlar; yapı ve çevresindeki sosyal kurgu, mekân anlatısını oluşturan etkenlerden biridir.

### 3.5. Neil Beloufa

Fransız-Cezayirli sanatçı 1985 doğumludur ve Paris'te yaşayıp çalışmaktadır [Web 62, 2019]. 15 yaşında para kazanmak için grafik tasarımıyla uğraşmış, çizgi film bölümüne kabul edilmeyince dekoratif sanatlar okuluna başlamış fakat burada da fazla devamlılık göstermemiştir [Web 63, 2016]. 2007 yılında Kempinski filmiyle sanat kariyerine başlamıştır.

Belgesel çekmeleri için sınıf olarak okul tarafından Mali'ye gönderilirler, Batılı olarak Afrika'da belgesel çekmenin ne gibi varsayımlar ve yükler getirdiğinin farkında olan sanatçı otoriteye karşı çıkmak ister ve belgeselinde konuşan insanlardan gelecek hayallerini anlattıkları halde cümleleri şimdiki zamanda kurmalarını isteyerek beklentileri tersine çevirir [Web 64, 2016]. Belgesel için sokaktaki insanları “Batı’ya siz değil, biz gelecekte yaşıyoruz diyelim” diyerek ikna etmiştir. Gece vakti çekilen belgeselde Malililer ellerinde neon ışık tüplerle şu gibi cümleler kurarlar “Arabalara ihtiyacımız yok ya da uçaklara. Işık aracılığıyla hareket ediyoruz ve ses aracılığıyla. Fikirler aracılığıyla.” Pek çok kez Beloufa’yla anılan bir özellik olan kurgu ve gerçeğin birbirine karışması bu ilk işte görülür. Sanatçı belgeleme tekniğini kullandığı halde bilinçli bir gramatik hata ile (zaman çekiminin değiştirilmesiyle) filmi ilginçleştirmiştir. Bu ilk işteki önemli bir işaret kuralları bozmaktır.

İşlerinde sıkça gündeme gelen bir kavram olan otoriteyle ilgili “Otoriteyi sevmiyorum. Otoriter bir sistem yaratmak ve sonra onu yıkmakla ilgileniyorum. Ona meydan okumak için otoritemi sergilemeyi seviyorum.” demiştir [Web 65, 2015]. Bu iki bakımdan aydınlatıcıdır. Öncelikle Beloufa işlerinin objeler değil işle birlikte inşa ettiği ilişkiler olduğunu söyler [Lax, 2016]. Öyleyse Beloufa işlerini bir süreç ya da sistem tasarımı olarak görür. Zaten kendisi de rolünün kurgu yapmak olduğunu söyler “Ben heykeltıraş değilim, kurgucuyum. Anlamı ilişkiler aracılığıyla inşa ediyorum. Amacım, izleyicilerin kendi başlarına inşa edebilecekleri farklı anlamlar arasındaki kesişimleri kolaylaştırmaktır” [Web 65, 2015]. Aynı röportajda sanatçı kendi rolü ve bakış açısı hakkında önemli açıklamalar yapar “Düşmanım: verimli, endüstriyel, iletişimsel, tasarlanmış. Kullanırken düşünmediğiniz bir şey - bu benim düşmanım. Benim savaşıma şeklim başarısız olmak ya da onunla oynamak.” Ve bir sanatçı olarak rolünün hem toplumun içinde hem dışında arada olmak olduğunu ve insanları bu arada kalan alana çekmek istediğini söyler.



Dünya Hakimiyeti (World Domination) filmi için sokakta gördüğü farklı etnik gruplardan insanları çağırıp bir masaya oturtturarak, kendi ülkelerinin problemlerini birbirlerine savaş açarak çözmelerini ister (Şekil 3.43) [Web 66, 2020]. Beloufa, oyunu tasarlayan kişi konumuna geçerek sistemin kendisiyle empati yapar, bunun için sistemin taktiklerini taklit etmesi sayesinde bu taktikler görünür hale gelir.



Şekil 3.40: Dünya Hakimiyeti filminden bir kare.

Sanatçı otoriteden, propagandadan nefret ettiğini söylese de yine de eleştiriden kaçınmaz. Son ürünün simgesel değerini azaltan süreç odaklı yaklaşım Koloniler içindeki neoliberalizm eleştirisiyle tutarlıdır. Ancak buna rağmen eleştiri amaçlı yaptığı filmin tamamlayıcı yerleştirmelerinden biri, filmde kendi binalarını gören biri tarafından bu sebeple satın alınmıştır [Web 66, 2020].

Beloufa işlerini sunarken işverenden, iş tanımından, diğer insanların işe nasıl dahil olduğundan ve ne şekilde işi ürettiğinden bahseder. Hatta bir sunumunda gerçekleşmeyen bir iş teklifi sürecini uzunca açıklar [Web 66, 2020]: Fransız ordusu yurtdışındaki operasyonları için eleştirel mesafede durabileceğini düşündüğü Beloufa'dan bir anıt yapmasını ister. Sanatçı pek çok farklı alternatif sunarak işverenin pozisyonunu anlamaya çalışır ve fark eder ki işveren her şeye evet demekte ve öneriler daha karmaşık ve daha agresif hale geldiğinde öneriyi daha da çok kabul etmektedir. Sonuçta Beloufa ne derse desin her şeyi kabul etmektedirler, sanatçının eleştirel pozisyonu da işveren için sorun oluşturmaz. Özellikle rahatsız



edici projeler sunduğunda da rahatsız olmazlar. Buradan sanatçı şu sonuca ulaşır: Kendisi özellikle eleştirmek, saldırmak için çağırılmıştır ve işveren bundan sermaye elde edecektir çünkü tasarlanan bu sistem bir açık sistemin temsilidir. Yani diye devam eder sanatçı “neye karar verirsem vereyim onlara hizmet etmiş olacağım. Beni eleştiri yapmam için çağırdılar çünkü bu onların açık olduğunu kanıtlayacaktı.” [Web 66, 2020]. Başka deyişle sanatçının buradaki “özgürlüğü” bile, üst ölçekte işveren tarafından çoktan karar verilmiş olan anlama hizmet etmektedir. Bu örnek Beloufa'nın pazarlanabilen son ürün yerine gerçekten süreçle ve süreçteki güç ilişkileriyle ilgilenen ve toplumu bu ilişkilerin varlığıyla oyuncu bir şekilde ilişkilendirmek isteyen bir sanatçı olduğu fikrini perçinler.

Öyleyse aynı şey mekan, mimarlık, yapı üretimi düzleminde de söylenebilir: Elde edilen “ürün” ne kadar eleştirel, sivri temsil ediliyor olursa olsun üretim süreçleri bambaşka bir anlam üretiyor ve otoriteye, dolayısıyla var olan durumun devamını sağlayan mekanizmalara hizmet ediyorsa son ürünün yararlı olduğu söylenemez. Bu bağlamda mimar ya da tasarımcının sorumluluğunun inşa edilen fiziksel yapı dışında yapının ve üretim süreçlerinin ürettiği anlamları da kapsamaması gerektiği sonucuna varılır.

Bu süreçten elde edilebilecek başka bir taktiksel bilgi de sanatçının sınırlarının nerede olduğunu bulabilmek için verdiği uç önerilerdir. Otorite ve sanatçı arasındaki oyuna, diyaloga dönüşen bu ilişki anlamın sınırlarda keşfedilebileceği fikrine götürür ve inzivaya çekilmiş, yalnız, dahi sanatçı stereotipinin tamamen altını oyar. Karar verici konumunda otorite ve onun çizdiği sınırlar arasındaki sıkışmış hizmetkar arasındaki bu çatışmalı iş birliği, mimarlık eğitiminde proje yürütücüsü ve öğrenci arasındaki ilişkiye benzetilirse bu oyunu oynayarak öğrencinin eğitim sisteminin ve yürütücünün kısıtları hakkında ya da fark edilen ön yargıların sınırları hakkında bilgi edinebileceği speküle edilebilir. Veya bu “sınır oyunları” öğrenci, her zaman oradaymış gibi görünen ve sorgulanması düşünülemeyen kuralları yapıbozuma uğratabilir.

Bu projeden para kazanmamış, isim yapmamış dahi olsa bu Beloufa'yı başka bir proje fikrine, L'ennemi de mon ennemi (Düşmanımın düşmanı) sergisine, götürmüştür [Web 66, 2020]. Başarı ve başarısızlık ikiliği burada anlamsızdır öyleyse, çıkılan yolculukta yeni tecrübeler ve bunların getirdiği farkındalıklar kaçınılmaz olarak ürünlere, işlere dönüşecektir. Bu serginin argümanı ise, Fransız ordusuyla sanat arasındaki garip ilişkiye uygun olarak “... çağdaş sanat müzesinin,

savaş anıtları müzesinin, süpermarketlerin; iktidarın ve propagandanın meşrulaştırıldığı yerler olduğunun üzerinde düşünmeye karar” vermektir.

Beloufa ve işbirlikçi sanatçılar bunu nasıl yaparlar? Beloufa’nın aktardığına göre pek çok ülkeden, farklı bakış açılarından müzeleri ya da anıtları kopyalayarak, ödünç alarak ya da doğrudan iş birlikleriyle sergi mekanına taşıyarak yan yana koyarlar. Alınanların ideolojik olarak aşırı sağ, sol, popülist, neoliberal, Çin’den ya da Fransa’dan olmaları önemli değildir. Robotla çalışan bir sistem ile aralarındaki temsil benzerlikleri bulunmaya çalışılır. Ayrıca gösterilen bir örnekte Fransız ordusunun bir reklamıyla, Battlefield oyununun reklam afişi yan yana getirilerek aralarında telif davasına dahi neden olmuş benzerliğe dikkat çekilir (Şekil 3.44) [Web 66, 2020].



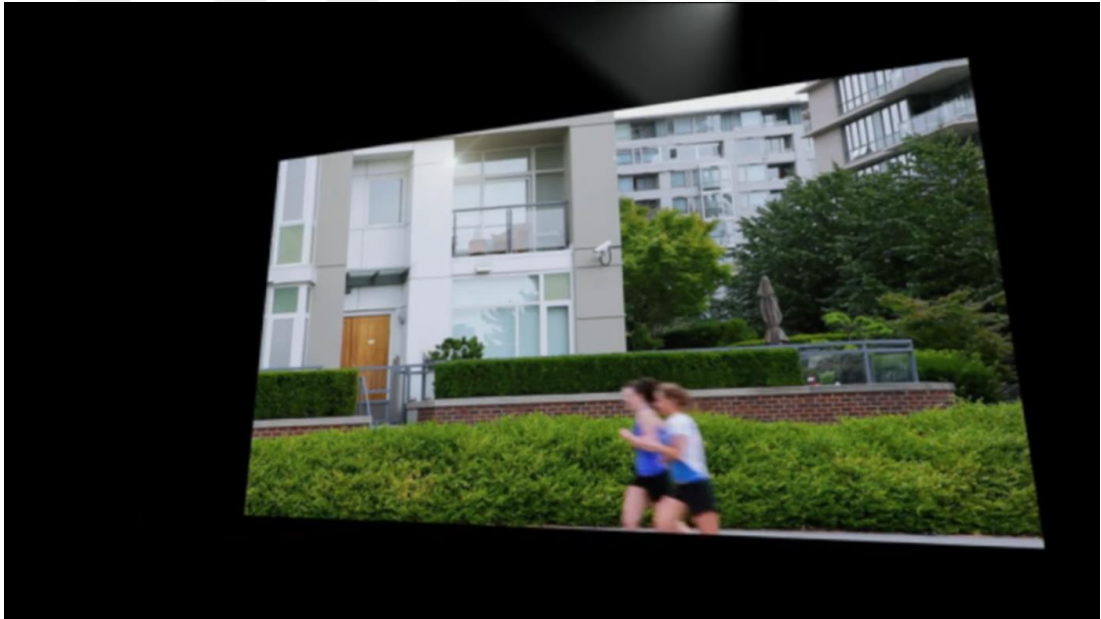
Şekil 3.41: Fransız ordusu reklamı ve Battlefield afişi sergide yan yana propagandanın meşrulaştırıldığı yerler olarak aynı düzlemde gösterilir.

### 3.5.1. Koloniler (The Colonies)

Koloniler sergisinde bir film ve sanatçının birçok işinde olduğu gibi ona eşlik eden yerleştirmeler bulunur. “İnsanların tutkusu, hayat tarzı, güzel şarap, koca cam kuleler, hepsi suyla çevrili” isimli film Kanada’da çekilmiştir. Sanatçı film için, sloganı “yaşanacak en iyi yer” olan bir semti insanlardan savunmasını istemiştir. Konuşmalarında [Web 66, 2020; Web 64, 2016] bu insanların emlakçı olduğundan ve bu nedenle söylediklerine gerçekten inandıklarından bahseder. Videonun başında,

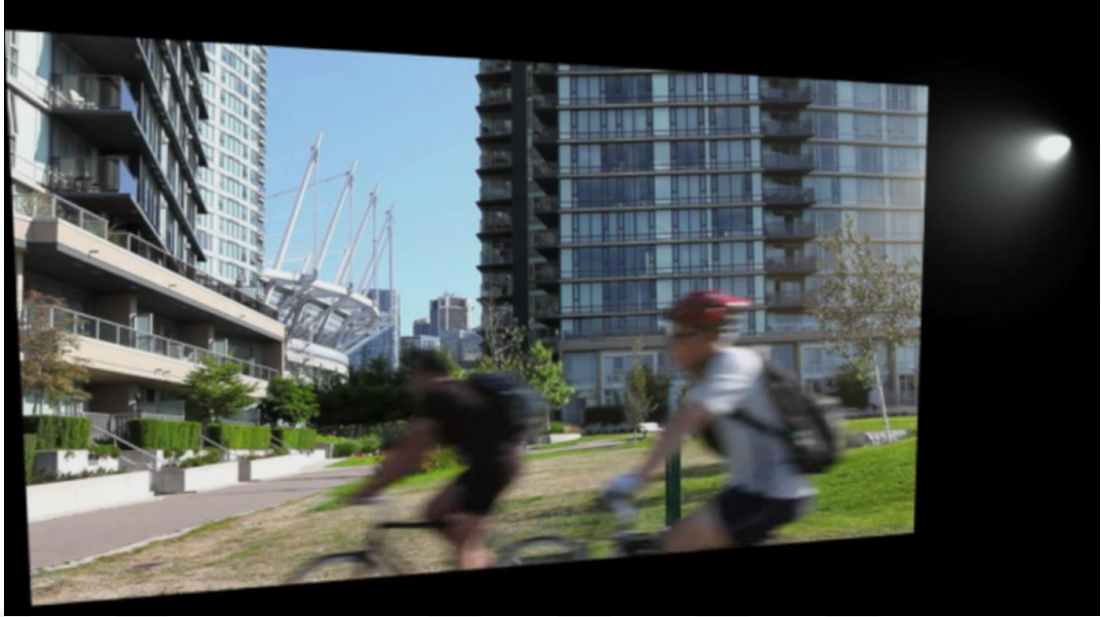
düzenli peyzajlar, su ve kuş sesleri, yüksek binalar farklı birkaç kareyle gösterilir (Şekil 3.45) [Web 64, 2016]. Kişilerden biri burada bir insanın aynı günde sabah kanoya binebileceğini, öğlen golf yapıp sahilde güneşlenebileceğini, öğleden sonra kayak kayabileceğini gece de partilere gidebileceğini söyler.

Sanatçıya göre burası bir “neoliberal ütopyadır” [Web 66, 2020]. Kişiyi parasını karşılayabildiği sürece, sonsuz sayıda imkan, bu ayrılmış güvenli bölgede sunulmaktadır. İnsanların “en iyi yaşam” tanımında bir kişinin çözmek isteyebileceği problemlerin “iş-hayat dengesini sağlamak, yapacak farklı aktiviteler bulmak, istedikleri şeyleri yapabilmekten” ibaret olduğu ima edilir. Bu “problemler” ise semtin olanakları sayesinde daha baştan çözülmüştür zaten. Dolayısıyla burası barınma, eğitim, sağlık gibi temel problemlere sahip olmayan insanların can sıkıntısını çözerek onlara en iyi yaşamı vadetmektedir.



Şekil 3.42: Filminden bir kare.

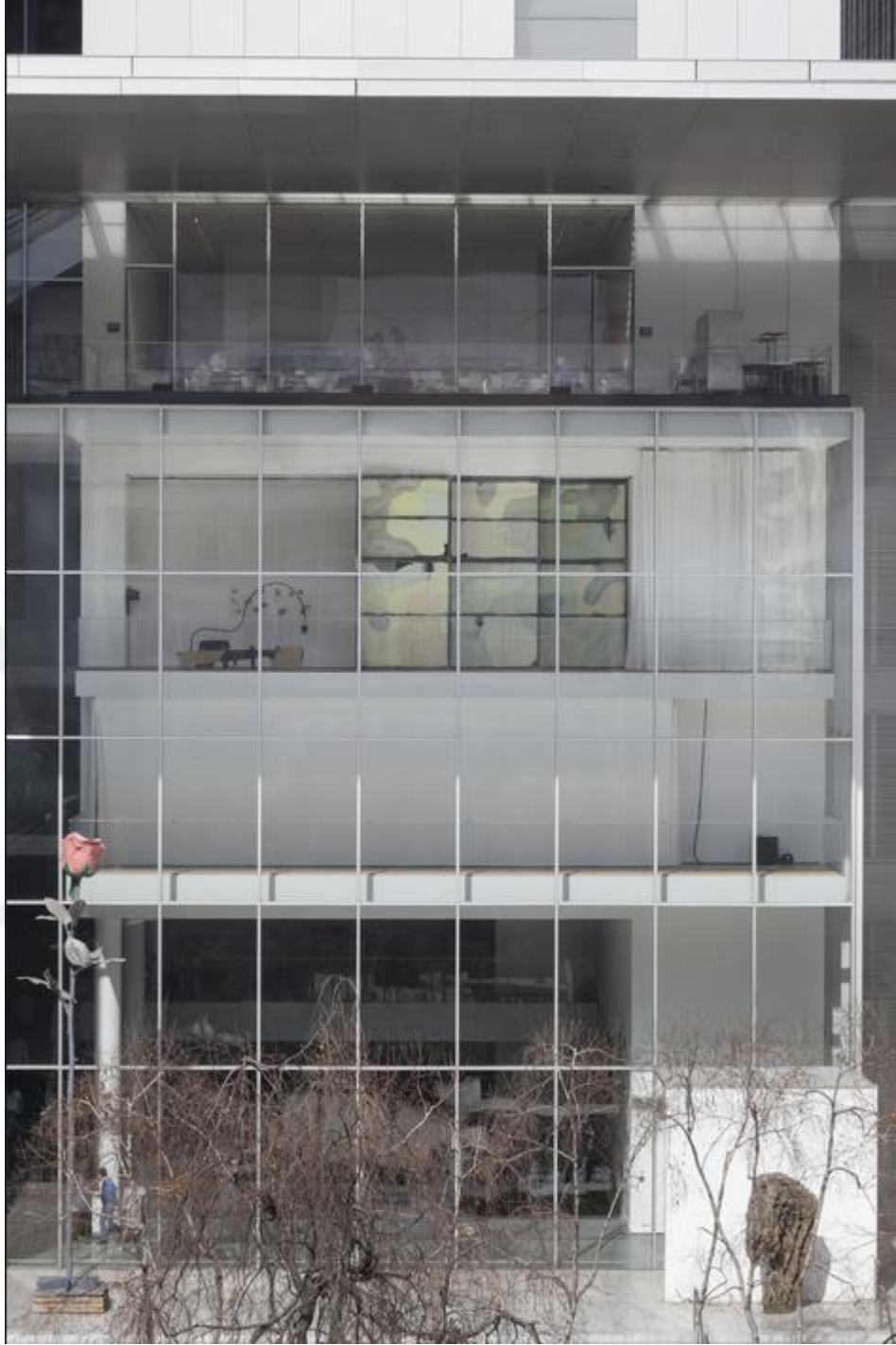
Filmdeki semtin mekansal özelliklere bakıldığında yapılı çevreyi tamamlayan evcilleştirilmiş bitkiler ve ağaçlar, su öğeleriyle hareketlendirilmiş yapay peyzajlar, cam giydirme cephelere sahip çok katlı binalar, engelsiz düz bir topografya görülür. Kameranın yakaladığı insanlar gençtir ve o sırada güneşli havada spor yapmaktadır (Şekil 3.46) [Web 64, 2016].



Şekil 3.43: Filmden başka bir kare.

Ses ve görüntüyle ilgili estetik seçimler insanların söylediklerinin yapay ve eğreti durmasını sağlar. Görüntü perspektifi değiştirilmiş bir dikdörtgenin içinde yeniden ve yeniden çerçevelenir, kalan kısımlar siyahtır. Bu, izleyiciye gerçeğin kendisini değil bir temsili izlediğini hatırlatır. Görüntü gerçek anlamda eğilip bükülen bir dörtgenin içine sıkışmıştır.

Sergi mekanındaki eklentiler filmin anlamında ilginç değişimlere neden olur: Ziyaretçiler de CCTV aracılığıyla izlenmekte ve alandaki monitörlerde yakalanan görüntüler karıştırılarak ve birleştirilerek gösterilmektedirler. Smith [Web 67, 2016], filmdeki binalara benzer bir yerde ve etrafında benzer binalar olan bir yerde müzeyi ziyaret eden insanların görüntüsüyle film arasındaki benzerliğe dikkat çeker (Şekil 3.47) [Web 69, 2016]. Ziyaretçilerin temsilleri yerleştirmeyi oluşturan katmanlardan biri olur bu sayede. MoMA'daki serginin küratörü Thomas Lax'a göre [2016] "Beloufa, (Koloniler çalışmasında) gözetimi dışarıda topyekûn bir tehdit olarak sunmaktan ziyade, onu insanlar tarafından aracılık edilen ve bu nedenle belki de eleştiriye ve hatta ortadan kaldırılmaya daha yatkın olan belirli bir şey olarak ele alır". Buna göre sanatçının kuralları bağlama göre çok özelleşmiş bir biçimde ihlal ettiği ve bunu özel bir anlam veya his inşa etmek için yaptığı söylenebilir. Ziyaretçilerin sergiye kendilerinin gözetlenmelerini izleyerek dahil olmaları dışında, duvardaki yazı bazı parçaların oturak olarak kullanılabilceğini söyler [Web 67, 2016] ve işle aralarında başka garip bir ilişki katmanı kurulur.



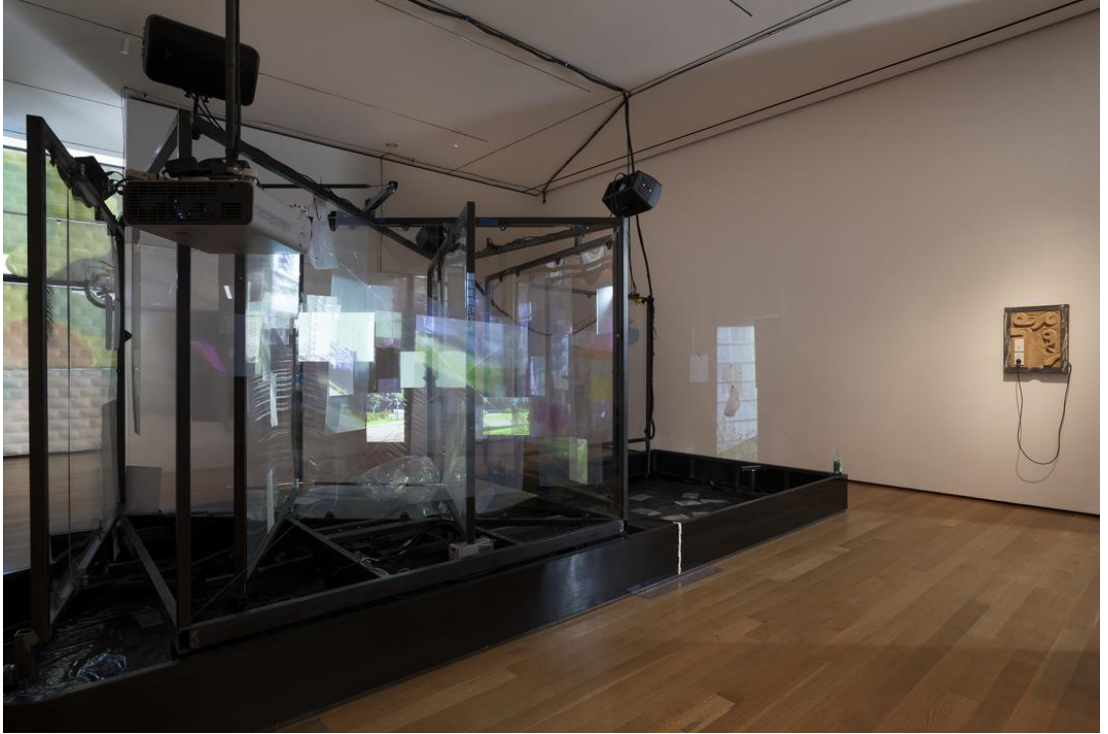
Şekil 3.44 Serginin yapıldığı binanın dıştan görünüşü.

Sergi alanının gözetlenerek filmle yan yana gelecek şekilde geri yansıtılması inceleme metni yazan bir ziyaretçiye şu gibi soruları sordurur: “Modern bir flanör olarak, Beloufa’nın videosunda dalga geçtiği karakterlerden bir farkım var mı? Teknolojinin ve hayatın bana sağladığı ayrıcalıkların kölesi değil miyim? Beloufa’nın kendisi de öyle değil mi?” [Web 68, 2016]. Sanatçının genel yaklaşımı



düşünüldüğünde ziyaretçiye belli bir mesajı zorlamak yerine, şeyler arasındaki ilişkileri fark ettirmek ve sorgulatmak istemektedir.

Gözetlemeyle ilgili başka ilginç bir noktaya filmdeki karakterlerden biri değinir, karakter her tarafı saran cam yüzeyler sayesinde komşularını görebileceğini anlatırken kendisinin de aynı şekilde görülebileceğini fark eder ve bunu bir avantaja çevirerek gizliliğin olmadığı bir dünyada yaşamının daha iyi olduğunu söyler [Web 67, 2016]. Sanatçının diğer işlerinde de ele aldığı üzere gözetleme ve kontrol arasında güçlü bir ilişki vardır. Buradaki ütopya ütopya yapan tehlikesiz ve güvenli olmasını sağlayan şey gözetleme aracılığıyla kurulan kontroldür. Bu durum elbette kontrolü elinde tutan karar vericinin kim ya da kimler olduğu, eğer bu ütopyanın aslında bir distopya olduğu varsayılırsa da özgürleşmenin nasıl gerçekleşeceği sorularını doğurur.



Şekil 3.45 Projeksiyonun yansıttığı film görüntüsünü kıran ve çoğaltan düzenek.

Yerleştirmenin merkezinde pleksiglas yüzeylerden ve çelik profillerden oluşan ve rayların üstünde ileri geri giden parça, projeksiyondan gelen filmin görüntüsünü parçalamaktadır (Şekil 3.48, 3.49) [Web 69, 2016]. MoMA'daki serginin küratörü Thomas Lax [2016] sergi hakkında yazdığı metinde sanatçının 2010 tarihli İsimless videosundan bahsediyor ve videonun bir söylentiden esinlendiğini anlatıyor: Cezayir

iç savaşında sahipleri tarafından terk edilen ve tabandan tavana kadar camla kaplı bir ev, teröristlerce başarılı bir şekilde gizlenme yeri olarak kullanılmıştır. Lax'ın da söylediği gibi bu durum ismi şeffaflık ve açıklıkla anılan bir malzemenin nasıl aynı zamanda tam tersi için de kullanılabileceğini gösteriyor.



Şekil 3.46: Filmin yerleştirmedeki düzenle parçalanmış ve maddeleşen görüntüsü.

Sanatçıya göre ise filmle birlikte farklı sergi mekanlarına göre özelleştirdiği yerleştirmelerin birbirlerinin türevleri olması, sistemin standardizasyonu gizleme şeklini taklit ediyor [Web 64, 2016]. Örneğin seri üretimle imal edilen ama farklı renkler seçilerek “kişiselleştirilebilen” ürünler gibi.

Sergi alanındaki kamera sistemi ve toplanan görüntülerin monitörlerde tekrar verilmesi fikriyle kendi kendini besleyen bir sistem oluşturulur. Böylece zengin, tahmin edilemez, mesaj vermeye çalışmayan fakat yan yana getirildiği filmle beraber bağlamına sanatçının karar verdiği bir sistemdir bu. Sistem tasarımı dışında, sanatçı ele aldığı neoliberal otoriteyle empati kurarak onu hem gözetleme yönünden hem de küçük değişikliklerle yeniden ürettiği yerleştirmelerle kişiselleşmiş bir standardizasyonu kendi yararına kullanarak sistemi taklit etme taktiklerini kullanır. Ayrıca bu taktiklerin yeni bir bağlama (sergi alanına) yerleştirilmesi, kendi



ortamlarından farklı şeylerle yan yana getirilmeleri sayesinde de yeni anlamlar üretilir. Yan yana getirme (*juxtaposing*) taktiği, fikirleri, eşyaları, malzemeleri, hikayeleri seçerek elde edilmek istenen anlama uygun şekilde birleştirilerek kurgu oluşturma şeklinde ya da kısa kolaj olarak tanımlanabilir. Buna ek olarak birleştirme biçimlerinde seçilenler bazı bozulmalara uğratarak da anlam inşa edilir. Bu bozulma şekilleri: Çarpıtma, engelleme, dramatize etme, parodileştirme olarak kaynak metinlerde belirlenmiştir. Bulunan bu taktikler bir tasarım paleti ya da alet çantasının parçaları, renkleri olarak düşünülerek mimarlar ya da mimarlık öğrencileri tarafından farklı bağlamlarda kullanılabilirler.

MoMA'daki sergide merkezdeki ana parça dışında çelik profiller ve hazır nesnelere alınmış parçalarla yapılmış mobilya benzeri yapılar vardır. Bazı parçalarda metal içecek kapları ve naylon poşetler kullanılmıştır. Parçalar herhangi bir mobilyaya benzemez özgün karakterdedir. Filmle yan yana getirildiğinde oradaki dünyanın mizahi bir eleştirisi ya da yorumu olarak okunabilirler. Filmin dünyası naylon poşet gibi nesnelere tamamen arındırılmıştır. Belki de sanatçı dışlanan bu nesnelere de estetik, duygu uyandırıcı, hissedilebilir üretimler yapılabileceğini göstermek ister. İki farklı estetik kurgunun yan yana konulmasının getirdiği bir başka sorgulama filmdeki yapaylık ile sergi mekanındaki organik hissi yaratan farktır. Poşet, metal içecek kutuları gibi belli bir şekle sahip olmayan “kusurlu” nesnelere ile tuğla duvarın çelik profiller ve tuğla desenli yüzeylerle yeniden üretilmiş garip temsilleri kusurlu ve tanımlanamaz nitelikleri sayesinde mekana hayat verir.

Yerleştirme ve filmler; naylon ve içecek kutusu gibi atıklar, pleksiyle çelik profillerden oluşan yapılar, elektronik bileşenler, projektörler, kameralar, monitörler, hazır fotoğraflar gibi çeşitli araçlar yardımıyla oluşturulmuştur.

Aynı zamanda sanatçının farklı sergilerde yere özel olarak benzer şekilde yeniden ürettiği bu yerleştirmeler, videonun sınırlarını genişleterek sanal ve gerçek dünyayı birbiriyle bağlar. Farklı duyulara hitap eden ifade türlerinin bir arada kullanılması sanatçının kendisine özel bir alan yaratmasını ve dolayısıyla ziyaretçinin bu alana çekilmesini, mekanı hissetmesini ve algılamasını kolaylaştırır. Benzer biçimde videonun projeksiyondan yansıtılıp pleksiyle kırılarak ele alınması onun maddiliğini hatırlatır.

Filmdeki dünyanın bir başka vaadi tahmin edilir, tasarlanmış, sınırlandırılmış hayatın güvenliğidir. Fakat tüm tehlikelerden arındırılmış, her şeyin düşünüldüğü bu dünya görüşü kontrol edilmeyen hiçbir şeyin olmamasını gerektirir.

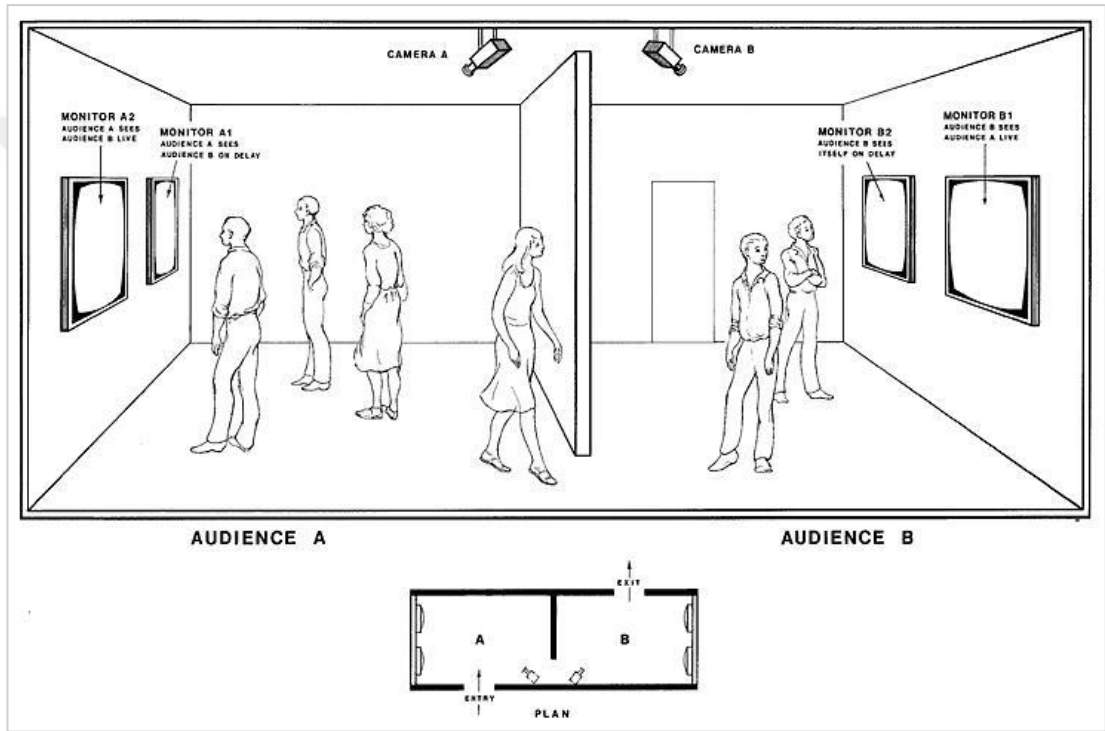
Tüm bu kurgu içinde serginin başlığı, Koloniler, ne anlama gelir? Liberalizme göre her şeyin mülk olduğu ve parasal bir değeri olduğu kabul edilirse, semtte yaşayan bu topluluk toprağın ve üstünde bulunan her şeyin sahibi olduğunu varsayar. Sergi başlığı bunu kolonize etme eylemi olarak tanımlayarak sahipliğin yanılısama olduğu sonucuna götürür.

Filmde uzaktan görülen tüm karakterlerin genç ve sağlıklı olması, spor yaparken gösterilmeleri, karakterlerden birinin söylemindeki spor yapma vurgusu için bedenle kurduğu ilişki hakkında ipuçları verir. Buna göre beden de çevre ve geri kalan her şey gibi izlenmesi, değişkenlerinin sayılması (vücut verilerine takip eden akıllı saatler, kan tahlilleri), takip edilmesi ve böylece kontrol edilmesi gerekir. Yaşlanma, karşı konulması mümkünse durdurulması gereken bir problemdir. Öyleyse, her ne kadar sanatçının alaycı biçimde yoga toplumu dediği [Web 64, 2016] bu topluluğun kültürü akıl sağlığı için beden için sağlıklı tutulması gerektiğini vurgulayarak beden hakkında bütünleşmiş bir anlayış sunsa da beden üstünde daha çok kontrol sağlayan teknolojiler var olduğunda onun da filmde gösterilen mekanlar gibi istenilmeyen her şeyden arındırılacağı çıkarımı yapılabilir.

Thomas Lax'ın [2016] sergi hakkındaki metninde, sergide kullanılan gözetleme teknolojisinin 1970'lerde Vito Acconci, Dan Graham ve Bruce Nauman gibi sanatçılar tarafında katılımlı yerleştirmelerde kullanılarak bu teknolojinin ideolojik temellerini çürütmeyi amaçladıklarından bahsedilir. Yakın tarihte ise Hito Steyerl'in gözetlemenin yatay biçimleri olarak tanımladığı konuyu ele aldığından bahsedilir. Lax; Steyerl'in, yaygın mantığın aksine, görünmez olmak için insanın kendi resmini çekmesi hatta resim haline gelmesi gerektiğini ve hiper-görünürlüğün de bir çeşit kaybolma biçimi olduğundan bahsederek Beloufa'nın da bu sergideki gözetleme araçlarının kullanımıyla benzer bir şey yaptığını söyler (teröristlerin cam evi kullanma hikayesindeki gibi).

Vito Acconci sanat pratiğinde giderek daha kamusal olan süreç odaklı performatif işler üretmiştir, sonu belirli olmayan, gündelik şeyler ve olaylarda etkin olan "zihinsel üst yapı veya süreçlerle" ilgilenmektedir [Forster, 2014]. Forster'a göre Acconci'nin işlerinde beden; özel ve kamusal alan arasındaki eşiktir ve kamusal alandaki performans sanatındaki özgür alandaki beden ile mimarlıktaki rasyonel bedeni yan yana koyarak çarpıştırır. Öyleyse Beloufa'nın da buna benzer bir taktikle yaşamdaki zenginliği, işlerine koyduğu eşya ve durumlar arasındaki zıtlıklar ve ilginç karşılaştırmalarla sağladığı söylenebilir.

Dan Graham, Koloniler'deki çelik ve cam strüktürlere benzer fakat içine girilip gezilebilen pek çok hafif cam yapı üretmiştir, gözetleme için CCTV ve monitörler kullanmıştır [Web 70, 2022]. 1974 tarihli Zaman Gecikmesi Odası (Time Delay Room) isimli çalışmasında ziyaretçilerin kendilerine ya da yan odadakileri canlı veya 8 saniyelik gecikmeyle görebilecekleri bir gözetleme ve görüntüleme sistemi kurmuştur (Şekil 3.50) [Web 71, 2022]. Böylece tıpkı Beloufa'nın Koloniler sergisinde yaptığı gibi katılımcılar kendilerini sergi alanındaki temsillerden biri olarak deneyimlerler.



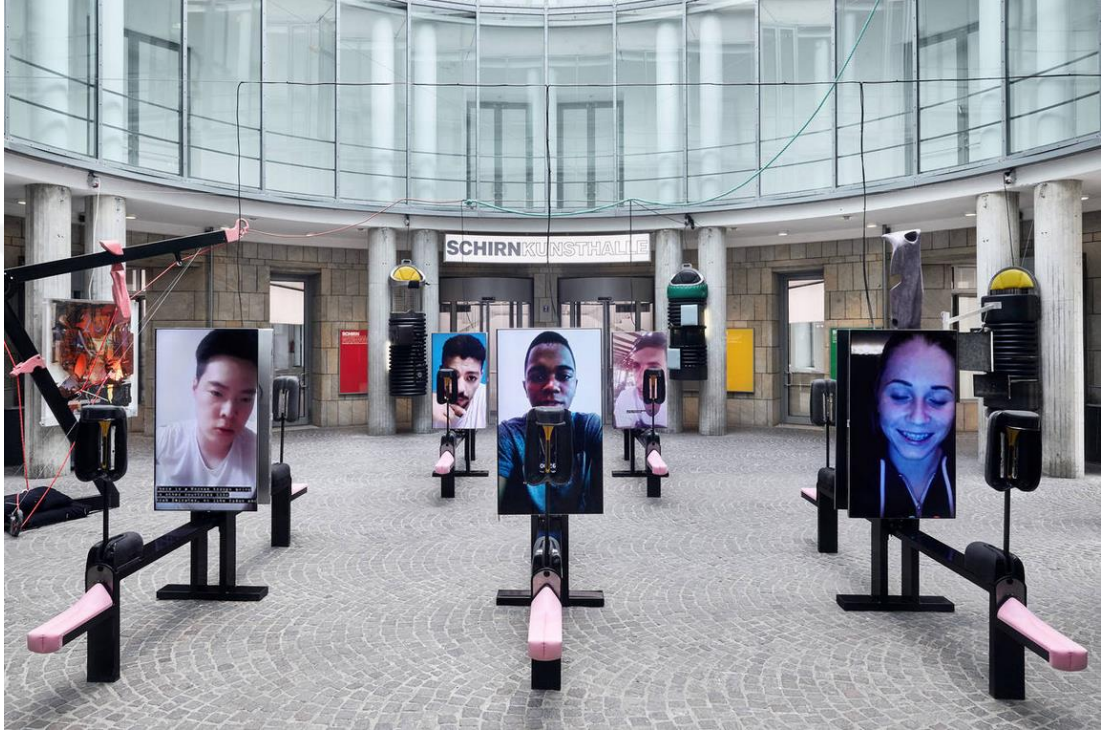
Şekil 3.47: Zaman Gecikmesi çalışmasının diyagramı.

Ayrıca tıpkı Beloufa'nın bu sergisindeki düzenek gibi camla çalışan Graham [Web 72, 2012] şirketlerin çift yönden aynalı camı nasıl iki farklı amaç olarak kullandığına değinir; bu türden cam dışarıda güneş ışıklarını yansıtarak soğutma giderlerini düşürür, aynı zamanda yapının dış cephesine gökyüzünü yansıtarak doğayla şirketin imajını eşleştirir.

### 3.5.2. Küresel Anlaşma (Global Agreement)

Beloufa'nın Frankfurt'taki bu sergisi iki kısımdan oluşur. Bir kısımda topluca Canlı İcat (Live Invention) adı verilen filmler, egzersiz aleti benzeri araçlara takılmış

monitörlerde gösterilir (Şekil: 3.51) [Web 73, 2018]. Dikey monitörlerde gösterilen video, sanatçının Skype üzerinden çeşitli ülkelerin kadın ve erkek askerleriyle yaptığı röportajlardan alınmıştır ve askeri günlük kıyafetler içinde konuşurken gösterir. Bu videoyu izleyebilmek için ziyaretçi monitörün karşısında bisiklet selesi benzeri yere oturmalı ve kafasını iki dikey açıklığı olan kask benzeri yere yerleştirmelidir. Düğmeye basıldığında video oynamaya başlar.



Şekil 3.48: Ziyaretçiyi askerlerin videolarıyla karşı karşıya oturtan aletler.

Sanatçı Schirn'ün hazırladığı videoda [Web 73, 2018] iletişim çağında, küreselleşmiş bir dünyada yaşadığımız halde sürekli savaştan konuştuğumuzu ve orduların çok görünür olduğunu söyler. Ordunun temsilinin yapıldığı her ortamın ya övgü ya da yergi içerdiğini ifade eder, kendisi bu temsillerin dışında ordudaki insanın görülebileceği samimi bir temsil yapmak ister. Egzersiz aleti benzeri yapı ziyaretçiye videodaki askerle diyalog halindeymiş gibi hissettirir. Aletin biçimi ziyaretçinin geri yaslanıp pasif ve rahat biçimde izlemesine izin vermez [Web 74, 2018]. Bu rahatsız durum kişinin bulunduğu yerin farkında olmasını sağlar.

Serginin diğer kısmında gösterilen filme ulaşmak için ise ziyaretçi hava alanı güvenliği benzeri bir koridordan geçmek zorundadır; film aralardaki pleksiglas yüzeyler, yansıtıcı ışıklar ve büyütücü prizmalar yardımıyla bozulmakta ve









Örneğin Kempinski filmi ile Batı ve Afrika kültürleri arasındaki ders planının ortaya koyduğu gerilim, sanatçı tarafından bireysel bir üst anlatıya konu edilmek yerine Mali'deki insanlar tarafından oyuncu bir biçimde yeniden üretilir. İşlerin bu tür sosyal oyunlarla oluşması onu piyasanın aracı olmaktan kurtarır. Başka deyişle sanatçı belli bir sorunu zorlamak yerine, anlamı oyuncuların ve alışkanlıklarının belirlediği deneyler yapar.

Tablo 3.5: Beloufa sanatçı tablosu.

	Neil Beloufa						
Tarih	2018	2018-11			2016	2016	2016
Nesne	KÜRESEL ANLAŞMA (Galeri portfolyo pdf)	Draganova, Viktoria. "Neil Beloufa Gücün Çok Boyutlu Mekanizmasını Açıklıyor."			Neil Beloufa ile Bir Akşam   Modern Mondays - YouTube	Koloniler - Thomas J. Lax (Yardımcı Kuratör, Medya ve Performans Sanatı Bölümü)	İzlenenin Zevkleri: Neil Beloufa'nın işi "Koloniler" - ARTnews.com
İş		sergi, 'Küresel Anlaşma':Sadece Hak Ettiğimizi	sergi, 'Küresel Anlaşma':Düşündüğümüz Sevgiyi Kabul Ederiz (2018)	sergi, 'Küresel Anlaşma': Canlı İcat (2018),	sergi, Koloniler	sergi, Koloniler	sergi, Koloniler
Tür	Sergi Tanıtım metni	İnceleme (yerleştirme)	İnceleme (film)	her ikisi de (sergi)			
Tema ve kavramlar	insan bedeni, ordu, silahlar, fitness, güzellik, güç, imgeler, gerçeklik algısı, kurgu, çatışma,	beden, yaşam, ordu, anılar, kişisel inançlar ve yaşam alanları, röntgencilik, sosyal medya, gözlem, şiddet, homojenlik, anonimlik,	günlük yaşam, kurgu,	seslerin ve bakış açılarının çokluğu, gerçeklik, yazarlık, kurmaca ve olgu, anlatı, imge, algı,	Hayat, yaşam tarzı, ideoloji, aşk ve iş, modern şeffaf toplum, neoliberal, standardizasyon, oyun, güvenli yer, otokontrol toplumu, güvenlik, imgelem	neoliberal ütopya, tüketim ve kontrol, ideal şehir, eleştiri, mekana özgü, modernist mimari, toplum, gözetim, kapitalizm ve sömürgeci kontrol, iktidar, teknoloji ve medya sistemleri,	ütopik ve distopik, spekülasyon,
Taktikler	röportaj, kolaj, sınırları bulanıklaştırma, soru sorma,	alıntılama, tekrar, katmanlaştırma ve tekrara alma, tanıştırmak karşılaştırmak, röportaj, maddileştirme,	yakalama ve kesme, palimpsest (katmanlama), parçalama, belgeleme, yansıtma,	zıtlık, bir araya getirme, inşa etme, açığa çıkarma,	bir sistem yapmak, taklit etmek, yinelemek, çoğaltmak, yeniden bağlamsallaştırmak,	taklit etme, yineleme, açığa çıkarma, engelleme ve dağıtma, kesintiye uğratma, düzenleme, eklemeleme, eleştirme,	kolajlama, çarpıtma, karartma, dramatize etme, parodileştirme, yan yana koyma,
Araçlar	yerleştirme, film, monitörler, skype,	spor salonu benzeri antrenman cihazları, görüntüleme istasyonları, ekranlar, siyah çelik, köpük dolgululu yastıklar, vizörler	Pleksiglas duvarlar, genişleyen prizmalar ve projektör ışıklarını yansıtma		yerleştirme ve film, projektörler, güvenlik kameraları, programlama,	kinetik heykel, yapılar, kameralar, monitörler, CCTV, video, çelik armatür, pleksiglas,	mimari yapılar, hantal metal, epoksi reçine, pleksiglas armatürler, kutular, elektronik bileşenler, CCTV, stok fotoğraflar, yeniden işlevlendirilmiş
Bağlantılar						Vito Acconci, Dan Graham, ve Bruce Nauman'ın katılımcı yerleştirmeleri, Hito Steyerl	
Tanımlayıcılar	erişilebilir, halka açık, rahatsız edici, açık uçlu,	yapılar katı, heybetli, oyuncu, neredeyse hareketli, kaba, uğursuz, kasıtlı ve rahatsız, samimi,	anımsatıcı, samalayıcı, kırımla ortamı, dinamik,		etkileşimli, çekici, sapkın,	hararetili, yapay, yerlilik, iki ucu keskin	garip, lunapark, hoş ve şaşaal, tanıdık, davetkar, komik,

Mimarlık bağlamında yapılabilecek en önemli çıkarım sanatçının otoriteyle kurduğu ilişkidir. Beloufa üretim ilişkilerinin, onun durumunda fikir işçisi ve işveren diyalogunun, sistem ölçeğinde anlam ürettiğinin bilincindedir. Otorite tarafından

öngörülen sistematik durumlar, öznelere tarafından tekrar tekrar üretilerek günlük hayatın bir parçası haline gelecektir. Beloufa'nın üretim süreçlerinde açığa çıkardığı güç ilişkileri yapı üretim süreci için de geçerliyse mimar ya da tasarımcının sorumluluğu yalnız son ürünü değil süreci de kapsamaktadır.

Otoriteyle sanatçı arasındaki diyaloglar mimarlık eğitimi bağlamında düşünüldüğünde proje yürütücüsü ve öğrenci arasındaki ilişkiye benzetilebilir. Öğrenci sanatçının yaptığı gibi uç deneme ve yanılgılarla stüdyonun sınırlarını test ederse içinde bulunduğu sistemle ilgili bilgi üretecektir.

Mekan bağlamında bir başka önemli nokta sanatçının cam ve şeffaflıkla ilgili getirdiği yorumdur. Buna göre ilk akla gelenin aksine şeffaflık gizleyici gibi davranabilir. Başka bir yorum gözetleme ve kontrol arasındaki ilişkidir. Koloniler işinde ortaya konan bu ikili durum bilginin bağlamsallığına işaret eder. Camın bu ikili yapısı mimarlık bilgisinin de bir teknoloji olduğunu, işlenebilir ve şekillendirilebilir olduğunu ortaya koyar. Koloniler'deki çelik ve pleksiglas yapı temsili, gözetleme kameralarını ve monitörlerden oluşan kontrol sistemiyle süreklilik içindedir, aynı sisteme aittir. Küresel anlaşma işiyle ise mekanın beden üzerindeki otoritesine dikkat çeker.

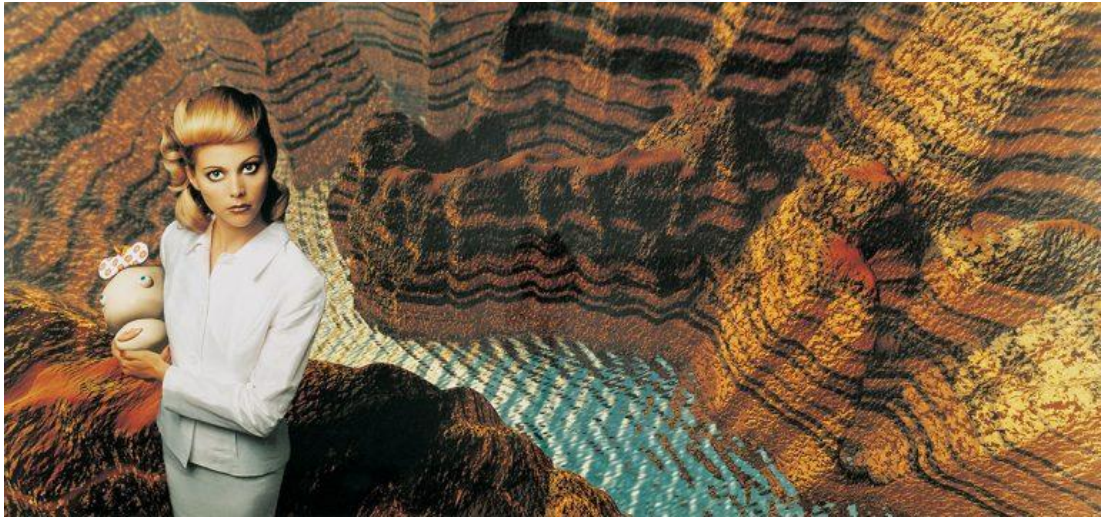
### **3.6. Patricia Piccinini**

Patricia Piccinini İtalyan kökenli Avustralya Melbourne'lu bir sanatçıdır [Web 75, 2019]. Göçmen konumunda olmanın ona çevresindekilerden farklı olduğunu hissettirdiğini ve bunun işlerinde öteki'yi ele almasındaki belirleyici faktörlerden olduğunu söylemiştir. Güzel sanatlar okulunu bitirdikten sonra anatomi, tıp ve patoloji müzeleri için çok sayıda çizim üretmiştir [Web 76, 2018; Web 77, 2019; Web 78, 2003]. Hipergerçekçi heykelleriyle tanınan sanatçı kariyerinin başında çizim dışında bilgisayarda hazırlanmış modellerin fotoğraflarını kullanmıştır.

Sanatçı işlerinin ilişkiler hakkında olduğunu vurgular [Web 77, 2019]: Özellikle insanın doğayla, canlılarla olan ilişkisini ele alır. Bunun yanında insanlar veya canlılar arasındaki ilişkileri, annelik, anne-çocuk ilişkisi, doğum, kadın olma gibi konulara işlerinde sıklıkla yer verir. Özel anlamda ise biyoteknolojinin, gen teknolojilerinin getirdiği yeni hayat yaratmanın ve doğaya müdahalede bulunmanın etik sorumluluklarıyla ilgilenmektedir.

Erken çalışmalarından beri biyoteknolojik gelişmeleri sorgulamaktadır, Tokyo Üniversitesinde verdiği açık derste [Web 78, 2003], bu çalışmalardan bahseder: 94 tarihli The Mutant Genome Project'te tasarlanmış bebekleri ele alır. Human Genome Initiative'den (İnsan Genom Girişimi) yola çıkarak hazırladığı bu projede sanatçı verimlilik ve dayanıklılık ilkelerine göre tasarlanmış bebekleri ele alır. 1997 tarihli Protein Lattice isimli işinde kullandığı sırtında insan kulağı çıkan fare, haberlerde gördüğü bir olaydır [Web 78, 2003]. Ticari bir tonda hazırladığı görsel ile “Bu teknolojiye kim erişecek ve bugünkü plastik cerrahi gibi ticari bir şey olacak mı?” sorusunu sorduğunu ifade etmiştir.

96 tarihli tasarlanmış bebekleri ele aldığı başka bir iş olan Psychotourism'de ise böyle bir bebeği satan ancak aynı zamanda onu koruyup kollayan bir karakteri betimlemektedir (Şekil 3.55) [Web 79, 2018]. Bir oyuncuyla iş birliği yaparak ürettiği bu fotoğraf gelecekteki çalışma şeklinin başlangıcı olduğundan önemlidir, sanatçı resmi bırakarak bir fikirle yola çıktığını ve bu fikri hayata geçirebileceği iş birlikçileri aradığını söyler [Web 76, 2018].



Şekil 3.51: Sanatçının erken dönem işlerinden Psychotourism (1996).

Hipergerçekçi heykellerdeki en çarpıcı taktik; farklı uzuvların, beden tiplerinin, yüz ifadelerinin, ten ve saçla bir araya getirilerek hibrit, toplama, kolaj bedenler elde edilmesidir. Sanatçı insan ile diğer türler ya da teknoloji ya da çevre arasındaki sınırlara dikkat çekerek “Benim işlerim tamamen bu sınırların yıkılması hakkında” demiştir [Web 77, 2019]. Sistemin kategorize etme, ayırma eğiliminin tersine hibrit bedenler “İnsan ve diğerleri” gibi kategorilerin karışmasını ve bozulmasını

sağlamaktadır. Bu, kategorilerden tamamen kurtulmakla ilgili değil, kategorilerin belli amaçlara hizmet eden kurgular olduğunu hatırlatmakla ilgilidir. Çünkü sanatçının da dikkat çektiği gibi [Web 76, 2018] insanın diğer her şeyden özel ve üstün olduğu düşüncesi, çevrenin ve diğer canlıların sınırsızca kullanılabilir doğa kaynakları olarak görülmesine izin vermiştir.

Sınırların çöküşü yalnızca sanatçının yaptığı değil biyoteknoloji aracılığıyla ve diğer sosyal hareketlerle bağlantılı olarak gerçekleşmekte olan bir durumdur. Hibrit bedenler yoluyla bu durum sergi mekanında görünür hale gelir. Bedenlerdeki bu çeşitlilik bir ayrıma işaret etmek yerine yansıtılan tanıdık duygular yoluyla ortak bir alanda birleşir.

Sanatçı kendisine pek çok fikri tartışma imkanı veren bir çerçeve kurmuştur. Bu çerçeve bazı sabit ve basit kuralları olan bir oyun gibi düşünülebilir. Duygu yaratımı için sanatçı yüz ifadelerinden, bedenlerin duruş pozisyonundan veya birden fazla canlı ele alındığında birbirlerine karşı konumlanma biçimlerinden ve birbirlerine dokunuş biçimlerinden yararlanır. Betimlenen duygular çoğu zaman insanlara atfedilen duygular olmalarına rağmen bu duyguları yansıtan bedenler çeşitli şekil ve boyuttadırlar fakat hepsi beyaz tenle kaplıdır. Yalnızca düz anlamda insan olanlar giyinmektedirler. Garip canlıların çıplaklığı yüzlerindeki ifadelerle beraber düşünüldüğünde onlara dürüstlük ve samimiyet kazandırır. Oldukça yabancı olan bu garip bedenler bu ortaklıklarla ve taktiklerle tanıdık hale getirilir. Makinelerin, motosikletlerin canlılarla aynı biçimlerde duygu yüklü olarak betimlenmesiyle makineler de sınırların ve hiyerarşilerin olmadığı bu alana dahil edilir, empati kurulabilecek özneler haline gelir.

İşlerinde genellikle Birden fazla figür ve figürlerin birbirlerine karşı bedensel pozları, yüz ifadeleriyle anlatımı sağlar. Bazen figürlerle ilişki içinde bir mobilya veya zeminde devam eden bir yüzeyle figürlerin içinde bulunduğu dünyayla ilgili imalar güçlendirilir. Örneğin Özlenen Misafir (The Welcomed Guest) işinde insan ve insan olmayan iki çocuğun ilişkisi betimlenirken bir çocuk yatağı, mekanı bir oyun alanına dönüştürür (Şekil 3.56) [Web 80, 2019].

İşler bütçe ve ölçek olarak büyüdükçe sergi mekanını dönüştüren figürler dışında Çift (The Couple) gibi karavanın içinde yaşayan çiftin kendisi ve hayatının izleriyle, Tarla (The Field) gibi uzun otların yerini alan hayvan benzeri canlılarla, Mağara (The Grotto) ile yarasa bedenlerden oluşan bir “duvarla” mekan kurulmaktadır (Şekil 3.57) (Web 81, 2018). Ayrıca Yeni Roman – Sanat ve



İnsansonrası (New Romance – Art And The Posthuman) ve diğerk sergileriyle bütünlüklü bir mekansallık kurmaktadır.

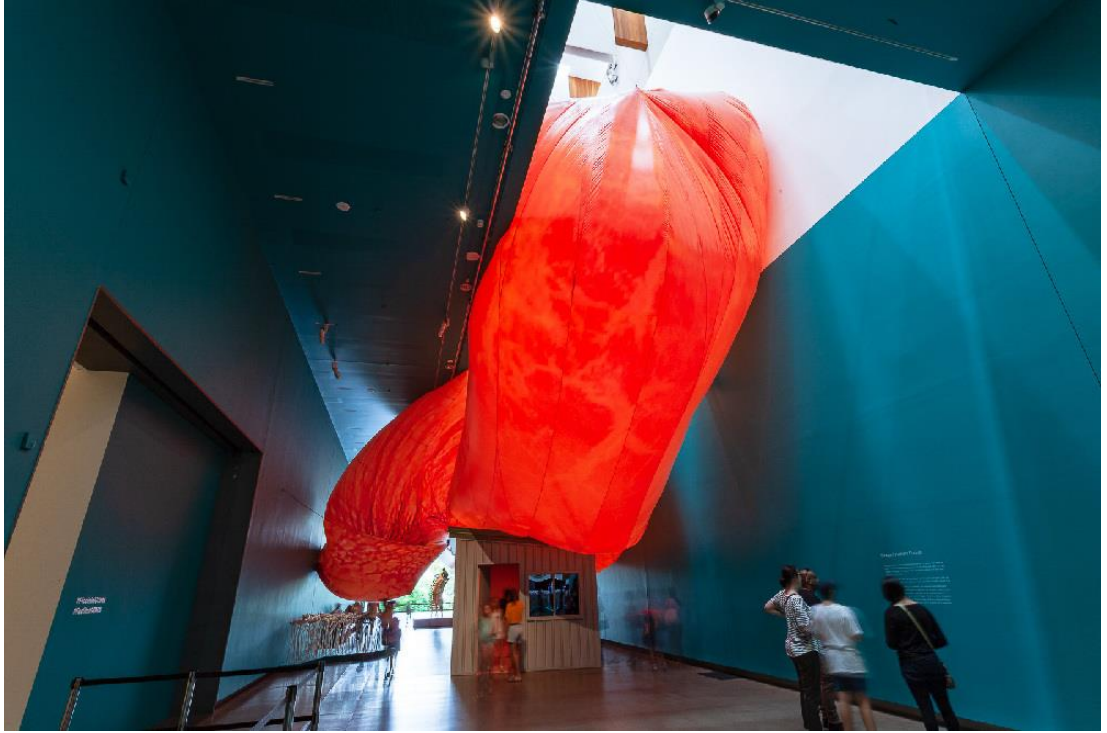


Şekil 3.52: The Welcomed Guest.



Şekil 3.53: Mağara (The Grotto) ve merkezde üç Kartal Yumurta Adam (Eagle Egg Man), Meraklı Şefkat (Curious Affection) sergisi.

“Serginin kurulduğu mekanı değiştirme biçimini çok seviyorum. Galerinin kendisi içerdiği iş tarafından dönüşebilir. Bu dönüşüm genellikle metaforiktir ama bu işle (Pneutopia) galerinin gerçek anlamda dönüşümü fikriyle oynamak istedim”. Pneutopia isimli çalışmasında galeri boşluğuna şişirilerek kurulmuş içine girilebilen bir balonla mekan kurulmaktadır (Şekil 3.58) [Web 81, 2018]. Bu basit fikir beden mekansallığını araştırmasıyla ve Piccinini’nin özellikle annelik, doğurganlık gibi temaları sıkça ele almasıyla yan yana düşünüldüğünde daha anlamlı hale gelir. Annelik bağlamında beden, bebeğin tanıştığı ilk mekandır. Beden ve mekanın gerçek anlamda çakışması çevreyle ilgili yeni bir bakış açısı sunabilir çünkü burada “çevre” yok sayılabilecek bir dışsallık değildir. Sanatçı anne ve bebek arasındaki ilişkiye ve bebeğin farklı bir varlık olduğunu anlamasının birkaç ay aldığına dikkat çekerek “öyleyse hepimiz sınırların olmamasının nasıl bir şey olduğunu anlıyoruz, bunu deneyimlemiştik” der [Web 77, 2019].



Şekil 3.54: Altındaki kulübeye girildiğinde içi görülebilen Pneutopia, Curious Affection sergisi.

Anne-bebek bağlamında beden ve mekanın bu şekilde çakışması mekanı özen ve şefkat duyguları taşıyabilen bir özne/nesne olarak düşünmenin başlangıcı olabilir.



Nesnelerin önceden kurulu rollere uymaya zorlanması yerine ilişkiselliklerin tasarımın belirleyicisi olmasıyla birlikte gerçek anlamda bağlama uygun bir mimarlık düşünülebilir. Mekan açık bir yapıt olarak diğer özne ya da nesnelere tarafından sorgulanabilen, eklenilebilen; kullanım ilişkilerinin mimarlık sonrasına bırakıldığı bir yer haline gelir. Bu durumda değişime açık mekanın var olabilmesi için yeni malzemeler, yapı biçimleri ve en önemlisi yerel örgütlenmeler aklı gelmektedir. Mimari tasarımın ya da mimarın rolü ise belli kullanım biçimlerine dirençli (örneğin sermayenin eğilimlerine), başka kullanım biçimlerine açık (örneğin kamu yararı) incelikli taktikler kullanmak olmalıdır. Bunun için mimarın ekolojik, ekonomik, politik ve sosyal bağlamı tanıyan bir aktör olması gerekir.

Sanatçının tartıştığı önemli kavramlardan biri olan sınır kavramı mekansal olarak ne anlama gelir? Tanrılarla Bir Başına (Alone with the Gods) çalışmasında Sze'nin Venedik Bienali'ndeki işi Üçlü Nokta'ya benzer biçimde yerleştirmede sınırlar bir çizgiden çok, işgal edilebilen ara mekanlar gibi davranmaktadır. Sınırın bu şekilde bölgeleşmesi veya sınır çizgisinin ihlal edilerek bulanıklaşması, kategorileri tümünden reddeden bütüncül ya da totaliter bir anlayış yerine, ayırık iki tarafa arabuluculuk yapılması olarak yorumlanabilir. Bu anlamda özel ve kamusal arasında arabuluculuk yapan bir bölgenin nasıl bir yer olacağı sorusu da doğar.

Sanatçının tasarladığı hipergerçekçi heykellerin uygulanması, stüdyosunda uzun yıllardır beraber çalıştığı pek çok farklı alandan uzmanın emeği sayesinde gerçekleşir, örneğin heykeller modelleme, doku çalışması kalıp alma, kalıp dökme, boyama, saç ekme gibi pek çok farklı ve yoğun emek gerektiren aşamadan geçmektedir [Web 77, 2019; Web 75, 2019].

Piccinini, Genç Aile (The Young Family) ile insan hayvan karışımı gibi görünen bir anne ve emziren yavrularını medikal bir koltuğun üstünde gösterir (Şekil 3.59) [Web 81, 2018]. İş, insanlara organ nakli yapılabilmesi için hayvanların üretilip büyütülmesi fikrinden yola çıkar [Web 76, 2018]. Annenin düşünceli yüzü bu durumun bilincinde olduğunu yansıtmaktadır. Piccinini'nin işlerinde oldukça garip bedenler, yaratımlar, varlıklar çok tanıdık duygusal ifadeler ve oturuş pozlarıyla birleşir. Bedenin, uzuvların sıra dışılığına karşın canlılarının hepsi beyaz tenle kaplıdır.

İnsanlar ve insan olmayanlar arasındaki ortaklıklara, arkadaşça, kardeşçe ilişkilere birbirlerine karşı hissettikleri şefkat, koruma isteği, yas tutma gibi duygulara dikkat çekilir. Sanatçının söylemleriyle birleştirildiğinde (örneğin

biyoteknolojiyle ilgili hayat yaratmanın bir sorumluluk olduğunu söylemesi) insanlarla çevre ve diğer canlılar arasında şimdiye dek olduğundan farklı bir ilişki arzuladığı açıktır. Tüm bu tanıdık duygularla işle temasa geçen kişide hibrit bedenlere karşı empati duygusu uyandırmayı amaçlar: “Empati, pratiğimin merkezinde yer alır. Duygular olmadan bir şeyin etiğini gerçekten anlayabileceğinizi veya anlamaya çalışmak gerektiğini düşünmüyorum.” [Web 82, 2007].

Sanatçı sürrealizm ve sosyal gerçeklik akımlarından ilham almaktadır; iki akımın da keskin bir değişimin gerçekleştiği bir dönemde sosyal gerçekliği temsil etmeye çalıştığını söyler [Web 83, 2020]. Aynı makalede sanatın rolünün kişiyi bir yolculuğa çıkarmak olduğunu veya bildiği bir şeyi bilmediği bir şekilde görmesini sağlamak olduğu söyler ve bunun da kişinin düşünmesini istese de bunun daha çok hissetmekle gerçekleşebileceğine değinir. Bu söylemlerden sanatçının sosyal değişimin katalizörü olmayı amaçladığı söylenebilir.



Şekil 3.55: Genç Aile (The Young Family), Meraklı Şefkat (Curious Affection) sergisi.

Özetle, Piccinini insan ve insan olmayan arasındaki keskin sınırları eritmekle ve türler arasındaki ilişkilerle ilgilidir. İnsan olmayanların bedenleri savunmasız ve hassas betimlenmektedir. İşleri bağlamında beden ilişkilere olanak tanıyan ve varlıkların benliğini oluşturan asıl öznedir, mekanla ve diğer canlılarla kurulan ilişkiyi canlılar beden olarak sağlamaktadır. Ayrıca tüm canlıların bedenleri üzerinden duygularının ve düşüncelerinin okunabilmesi ya da hissedilebilmesi onlara bir seçim özgürlüğü ya da sorumluluğu yüklemekte başka deyişle canlıların eylemliliği olduğunu ima etmektedir. Savunmasızlık hissi ise, Matrix'te [Wachowskis, 1999] insanların özgürleşmesi için bedenlerinin ve dolayısıyla gerçekliğin farkında olmalarının gerekmesi gibi, dürüstlüğün bir göstergesi sayılabilir. Bu anlamda sanatçının işlerinde beden bir temsil değil, bütün bir var olma biçimidir; beden akıl ikiliğinin tersine.

### 3.6.1. Çift (The Couple)



Şekil 3.56: Çift.

Galerinin iç mekanına kurulu karavanın içinde yatağa uzanmış iki figür görülür (Şekil 3.60) [Web 81, 2018]. Erkek figürün gözleri kapalıdır ve düşünceli görünen kadın figürün omzuna dayanmıştır. Figürlerin kafa yapıları farklıdır, ağız ve burun

bir insanınkinden daha çok öne doğru uzanır. Ayrıca uzun kalın ve kıvrık tırnakları vardır. Karavanın geri kalanında küçük bir mutfak ve diğer uçta karşılıklı oturaklarla çevrili bir yemek masası göze çarpar.

Sanatçı bu işten bahsederken dikkat çekici noktalara değinir [Web 76, 2018; Web 84, 2018] “Hayal ediyorum” fiiliyle başlar ve bu figürler ve mekanın güçlendirmesiyle beraber çözümlü bir hikaye anlattığını ima eder. Piccinini çiftin türlerinin tek örneği olduğu bir hikaye kurmaktadır. Mekan olarak karavanın seçilmesinin bilinçli olduğundan bahseder; çünkü karavan hem bir yuva hissine sahiptir hem de geçici ve hareketlidir ve belirtir ki aynı zamanda göçebe ve sosyal hayatın dışına itilmiş olma imalarını taşır, çiftin ihtiyacı olan yakınlığın gerektirdiği mahremiyeti sağlar. Sanatçı tarafından kurulan önemli bir bağlantı, bu işin Shelley’nin Frankenstein’ının bir anti tezi olarak görülebilme potansiyelidir. Shelley’nin hikayesi bir trajediyle biterken burada da melankoli olsa bile, çift her ergen gibi kendilerini eşsiz hissetmektedir, gençliğin ve bir hayat yaratma potansiyelinin enerjisini hissederler; der sanatçı.

Çift, sanatçının diğer işlerinden farklıdır. Birçok işte insan ve insan olmayanın bedensel farklılıklara rağmen, bedenlerin pozlarıyla yüz ifadeleriyle dokunuşlarıyla insan benzeri tenleriyle hem ortaklıklarına işaret edilir hem de ziyaretçiye bu eşsiz ilişkinin yarattığı duygusal alan hissettirilir. Çift işiyle ise diğer işlerdeki bu evcil alandan veya diğer bazı işlerdeki ima edilen biyoteknolojik laboratuvar ortamından uzaklaşmış ve sadece bedenleriyle değil kendi hikayesinin içinde de öteki olan ve bu öteki olma hali ile yakınlık kurulabilen figürler vardır. Böylece diğer işlerle benzer olarak empati gerektiren ancak buna farklı bir hikaye ve taktikle ulaşılan, hareketli mekanla özgürlük ve gençlik duyguları uyandıran bir kurgudur. Empatinin bu şekilde kullanılması bedenlerin insan formuna daha yakın olmasını ve çıplaklıklarının gizlenmesini gerektirmiş olabilir, böylece hem hikaye hem bedensel olarak iki boyutta kurulan ötekilik yumuşatılır. Ayrıca mekanın tanıdıklığı, yaşamın izleri de empati kurmayı kolaylaştıran niteliklerdir.

Karavan imgesinin toplumdan kopukluğu, hareketliliği aslında kendisinin zıttı sayılabilecek apartman dairesinin maddi olarak ve politik, ekonomik, sosyal olarak ne kadar düzene bağlı olması gerektiği düşüncesine ulaşmayı kolaylaştırır. Çoğu işteki hüznün yerini burada duygusal olarak gençlik enerjisi ve özgürlüğün alması çözümlü anlamda bütüne başka bir bütünün dayatılması (totaliter bir anlayış) yerine ondan küçük kopmaların önemine değinir. Diğer işlerde ise bir çocuk yatağının ya da

bir halının etrafında varsayılan yuva, düzenin kendi içinde ve onun hücrelerinde ona bir başkaldırı sayılabilir.

### **3.6.2. Tanrılarla Bir Başına (Alone with the Gods)**

Yeni Romans – Sanat ve İnsansonrası (New Romance - Art and the Posthuman) sergisi kapsamında Piccinini'nin Peter Hennessey ile iş birliği içinde ürettiği bir iştir. Tanrılarla Bir Başına isimli çalışma “genetik teknolojiler sayesinde insanların yeni hibrit canlılar yaratmasına olanak tanıyan, gizli ayrılıkçı bir kültürün sığınak benzeri genel merkezinin” [Web 85, 2016] mekansal temsili ve ona eşlik eden öyküden oluşur. “Sığınağın içinde tuhaf bir bahçe organik, yapılı ve kristal formları birleşiminden oluşan varlıkları büyütmektedir.” Yerleştirmenin sınırlarını genişleten ve anlamını pekiştiren öyküde ise anlatıcının bakış açısından kült lideri Büyük Adam ve kültürün geri kalanının kendilerine kapattıkları sığınak anlatılır. Daha sonra Büyük Adam bir kız çocuğu doğurur ve “yapmak” işi kız tarafından üstlenilir, Adam sahneden çekilir. Öyküdeki gerilim ve itici güç Büyük Adam ve kız arasındaki zıtlıklar yoluyla sağlanmaktadır. Kişiliklerinin yarattıkları hayattan, yaratımlardan ve bu hayatlarla yaratımların mekansal karşılıklarından bahsedilir.

Burada temel olarak kapalı bir topluluktan bahsedilir. Kült içeriği mühürlenmiştir, sınırlar keskindir ve Büyük Adam bunun böyle olmasını sağlar. Külttekiler sığınağı Bahçe olarak adlandırmaktadır. Bahçe büyümenin kontrol edildiği yerdir [Web 86, 2016]. Hibrit canlıları Büyük Adam üretmektedir, anlatıcının deyişiyle “omletten yumurta yapar”. Kızının yaratımları ise her anlamda Adam'inkilerden daha çarpıcıdır ve incedir; bahçe gittikçe garipler ve her şey bollaşır; yaratımları sınırlandırmaları reddeder. Adam'ın karanlığının yerini, kızının ışıltısı alır; kız var oldukça Adam incir ve sonunda yok olur. Öykünün sonunda kızın ilginç yaklaşımlarıyla bahçe ve dışarı arasındaki sınır erir, kız sığınağı terk eder.

Hibrit canlıların yaratımı hakkında Büyük Adam ve kızının çok farklı taktikleri ve yaklaşımları vardır. Anlatıcı Büyük Adam'ı karanlık, bağımlılık, karizma, manipülasyon, kaba kuvvet gibi kelimelerle ilişkilendirirken kızını; ışık, bolluk, çeşitlilik, kimyasal, hayali ve simyasal gibi kelimelerle ilişkilendirir. Bu iki farklı yaklaşımın ilkinin; dogmatik, insan merkezli bir bilimi temsil ettiği kabul edilirse ikincisi dünyanın, canlıların ve hayatın karmaşıklığının kabul edildiği ve kutlandığı,



keskin sınırların eridiği insan sonrası bir yaklaşımı temsil eder. Anlatıcıya göre başka ilginç bir fark Büyük Adam'ın odağının sınırlı ve pragmatik olmasının tersine, kıızı bolluğun kendisinde hoşnut olmakta ve gerekliliği umursamamaktadır. İki kişinin bu zıt durumu mekansal anlamda nasıl ifade bulur ve yerleştirmeye nasıl yansımıştır?

Ayna Büyük Adam'ın içi boşalmış bedenini yansıtır (Şekil 3.61) [Web 87, 2016]. Aynaların asılı olduğu duvarın önünde etrafı yarı kapalı hücrelerin içinde hibrit canlılar bulunur (Şekil 3.62) [Web 87, 2016]. Bu düzenli ve geometrik alanın dışında, buranın kızının yaratımları olduğu düşünülmektedir, artık parçalardan oluşan mobilyalar ve etrafı açık hibrit bedenler görülmektedir (Şekil 3.63) [Web 87, 2016]. Mobilyalar mum benzeri akışkan, katılaşmış bir beyaz madde tarafından kolonize edilmektedir. Düzensiz alanda artık parçalar kuralsız bir biçimde bir araya gelir. Mobilya parçaları kategorize edilemeyen, işlevi belirsiz yeni mobilyalara dönüşür. İşlev ve verimlilik amacı olmadığından sınırsız çeşitlemeler elde edilebilir. Bunun bir sonucu olarak ortaya çıkan mekan kusurlu, sorgulanabilir, duyguları harekete geçiren ve canlı bir mekandır.



Şekil 3.57: Büyük Adam'ın içi boşalmış bedeni.





Şekil 3.58: Büyük Adam ve hibrit canlıları.



Şekil 3.59: Serginin diğer tarafındaki hikayedeki kıza ait olduğu düşünülen hibritler.

Büyük Adam'ın hibrit canlılar elde etmek için kullandığı fizik bilimindeki kavramlar olan; kuvvetler, eylemsizlik, kinetik enerji, sürtünme ile ilişkilendirilen

kaba kuvvet ve kızının “kimyasal, hayali ve simyasal” olarak ifade edilen yaklaşımı [Web 86, 2016] ikisi arasındaki taktiksel farklılığı gösterir. Anlatıcının açıkça söylenen işlev yerine gereksizlik ve fazlalığın tercihi dışında bu taktiksel farklılık başka ne gibi sonuçlar ima eder? Kıza göre her şeyin reaktif bir madde olması işleve göre yapılan sınıflandırmaları kırar ve canlılar hiyerarşik olmayan sınıflandırma olmayan bir yerde var olurlar. Ayrıca kaba kuvvet yerine kimyasal ve biyolojik bir yaklaşımın öne çıkması her nesnenin önceden kurgulanmış roller yerine kendileri olarak var olmalarını ima eder.

Sanatçılar atık gibi görünen parçaları bir araya getirerek ve öyküden yararlanarak bütünlüklü bir anlatı oluşturmuşlardır. Parçalar kesin bir anlam aranmadan bu şekilde bir araya getirildiğinde bağlantıları kurma işi ziyaretçiye kalır. Öykü aynı şekilde kısa tutularak fazla belirleyici bir anlatım sunmaz ve hayal edilecek alan bırakır. Ancak karakterlerin ve mekanların duygusal niteliklerini anlatan pek çok sıfat kullanılmıştır. Bunlar okuyucunun hikayeyi hissetmesine olanak tanır.

Hikaye hibrit canlıları üreten kişinin Büyük Adam olduğu ve daha sonra yerini kızının aldığı iki bölüm olarak ayrılırsa ilk kısımda Büyük Adam anlatıcıya göre manipülasyon ve karizmayla kültü yönetir. İstediklerini kaba kuvvetle elde eder. Külttekiler adamın karanlığından ve bağımlılığından etkilenerek sorgulama yeteneklerini dahi kaybederler. Anlatıcıya göre bu erken dönemde gerçekten zorlanmışlar ve kendilerini azaltmak zorunda kalmışlardır. Kızının doğumundan ve adamın yok olmasından sonra ise bolluk, çeşitlilik, üretkenlik ve canlılığın yayılmasıyla külttekilerin “bireysel yörüngeleri giderek daha da eksantrik” hale gelir. Başka deyişle belli rollere ya da sınıflara sıkışmadan kendilerini azaltmak zorunda kalmadan kendileri olarak, kendilerine özgü garipliklerle var olacak alanı bulurlar.

### **3.6.3. Patricia Piccinini İşlerinin Mekansal Analizi**

Piccinini, insan türünün doğaya müdahalelerinin ve daha özel olarak biyoteknolojinin sonuçlarını ve bunların getirdiği sorumlulukları, üretimleriyle tartışmaya açar. Bunu yaparken edebiyata benzer biçimde bir duygu alanı ve bir dünya kurgular. Çünkü ancak bu durumların bedenleşerek hissedilebilir hale gelmesiyle etik anlamda bir sorgulama yapılabileceğine inanır. Böylece Piccinini'nin



bir özne olarak tanımlanmaktadır. Mekan öznenen ayrı dışsal bir gerçeklik değil, insan ve insan olmayan özneler arasındaki ilişkilerin bedenleşmesidir. Sanatçının kurguladığı, galeriye taşıdığı hikayelerde; soyu tükenen balık, çocukları organ donörü olmak üzere üretilen anne karakterlerinde olduğu gibi çaresiz durumda olsalar bile film veya roman türlerinde olduğu gibi ziyaretçi (okuyucu) için empati kurmak kolaydır. Empatinin olanaklılığı bu sorunlar karşısında kişiye ne yapılabileceğini sorgular. Böylece Piccinini diğer sanatçılardan farklı olarak özneye zaten var olan eylem gücünü anımsatmaktadır.

Tablo 3.6: Piccinini sanatçı tablosu

Patricia Piccinini					
Tarih					
Nesne	Tanırlarla bir başna   Stories & ideas   MCA Australia		Sanat pratiğim hakkında bazı düşünceler	Patricia Piccinini sanat eserini tartışırken perde arkasına geçin - YouTube	("Senin Yerin Benim Yerim." Rosi Braidotti, Patricia Piccinini ile sohbet ediyor
İş Tür	Hikaye metni	Tanırlarla bir başna	Sanatçının beyanı	Çift	Söyleşi
Tema ve kavramlar	gizli topluluklar, paralel dünyalar, genetik modifikasyon, evrim ve mutasyon, büyümenin kontrolü, taksonomi, sınıflandırma, saplantı, enerji, kendi kendine yeterlilik, Kapalı sistem, yeniden dolaşım, dönüşüm, metamorfoz, sınırlar	Hikaye metni	Sanatçının beyanı	Sanatçı konuşması	söyleşi
Taktikler	ikna-patlama-yeniden paketlenme, kaba kuvvet,	kimyasal: kimerik, simyasal, alaşım. Bitkisel büyüme: ışığın maddeye dönüştüğü yer. Hayvansal büyüme: kendini büyütme için başkalarını içselleştirmek. Geometrik katılığın sıvı belirsizliğinden yarattığı kristal büyümesi. Ve emeğin tarihsel sistemlere rafine edildiği mekanik büyüme.	yapay ve doğal, insan ve çevre, varlıklar, aile içi, yabancılar, seyirci ve sanat eseri arasındaki ilişki. Aile, ekosistem, hayvan, bitki, makine ve insan, engeller, kültürel ve doğal, teknolojik, vahşi doğa, teknoloji, Bağlantı ve empati, yaratık, bilim, sosyal gerçeklik, dramatik değişim, yeni	karavan, ana akım yaşamdan kopukluk, Yabancılar, kendi kendine yeten ayrılık, gençliğin yaşam potansiyeli ve enerjisi, üreme olasılığı, insan kontrolü, kader, gelecek,	(Piccinini) göçmen, farklı olmak, empati, haklarından mahrum edilmiş veya dışlanmış, normallik, sınırlar, hayvan-pomorfik, Empati ve bakım, "Doğa", ekolojik yıkım, çevre, geleneksel doğa/kültür tipi ikilemler, yapay yetiştirme, sömürü, insan sonrası düşünce, kimeralar, yaratık, katalizörler, konuşma, farklılık, süreklilik, bölünme yerine ortaklık, çeşitlilik
Araçlar	hikaye anlatıcılığı, yerleştirme,		anlar, nesnelere ve görüntüler, galeri alanı, sembolik temsil, Hikaye anlatımı, deneyim yaratma,		metaforlar, işbirliği, 3 boyutlu tasarım ve çıktı alma, doku şekillendirme, kalıplama, döküm, boyama ve saç delme, geleneksel zanaatkar atölyesi ve yüksek teknoloji laboratuvarı
Bağılantılar			Gerçeküstüçülük ve ondokuzuncu yüzyıl toplumsal gerçekliği	Frankenstein hikayesi geçici, evcil, hareketli kompakt, koza benzeri, göçebe veya sosyal olarak dışlanmış, samimiyet, iyimsiz, melankoli, tek başına eş benzeri görülmemiş ve benzersiz	
Tanımlayıcılar	geveze, canlılık, beklenmedik, yaygın, kaba, şekilsiz, değişken kararlılık, salınan, karanlık, kasvetli, iki taraf için de öldürücü, zayıflamış - kurumuş ve sıkı, içi boş, sınırlı ve pragmatik, izolasyonist şevk	ince, keskin, şok edici, sempatik, garip ve bol, ılıdıyan; floresan, sessiz, birbirine karışan ve birleşen, örtüşen ve belirsiz, Aşırı, çeşitlilik, gereksiz, işe yaramaz bolluk, tuhaf çeşitlilik, eksantrik,	tuhaf ama tanıdık, güzelliği ve dürüstlüğü, incinebilirlik, tuhaflık, isimsiz duygular, yabancı düşmanlığı karşıtı, rahatsızlıktan sıcaklığa, mizaha, duygu ve tuhaflığa, merak ve şaşkınlığa yolculuk deneyimi		güzel, ilginç ve umut verici, dirayet

Empati, insanlar ve diğer türler arasındaki sınırların sorgulanmasını sağlamakta ve aslında ne kadar kırılabilir olduklarını göstermek için kullanılmaktadır. Sanatçı bunu insan ve insan olmayan türler arası hibrit canlılar aracılığıyla olanaklı hale getirir. Piccinini için ütopyik bir gelecek hayali, türler arası sömürü dışında anlamlı ilişkilerin mümkün olduğu ve mekanın bu ilişkiler tarafından kurulduğu heyecan verici potansiyeller içermektedir.

### 3.7. Hale Tenger

1960'ta İzmir'de doğan sanatçı Boğaziçi Üniversitesi Bilgisayar Programcılığı bölümünü bitirmiştir [Web 88, 2018]. Bu sırada bir şirkette yarı zamanlı çalışan sanatçı, masa başı bir iş yapmak istemediği anlar [Web 89, 2019]. Mimar Sinan Üniversitesi Seramik bölümünü bitirdikten sonra British Council bursuyla İngiltere'de seramik heykel üzerine yüksek lisans yapar, bu sırada kilin kendisine yetmediğini belirten sanatçı çok çeşitli malzemeler kullanır ve hatta çalışmalarındaki kil oranını arttırmazsa derecesini tamamlayamayacağı yönünde bölümden uyarı alır [İşmen, 2016]. İngiltere'deki eğitimini tamamladıktan sonra Türkiye'ye döner ve bir yıl sonra Galeri Nev'de ilk sergisini açar.

“Hale Tenger'in mensubu olduğu kuşağın ilk gençliği, askeri darbelerle şekillenen yoğun bir siyasi hareketliliğe, acılı ve korkulu yıllara uzak-yakın tanıklıklarla geçti.” [Antmen, 2007]. 1980'ler sonrasında ise Türkiye'de yaşam oldukça değişmiş; “kimlik, kültür, sınıf, aidiyet ikilemleri çoğalmıştı”. Birçok çalışması politik ve toplumsal konuları ele aldığından, bu ortamda yetişmenin sanatçıda etkili olduğu söylenebilir.

Antmen [2007] sanatçıyı kapsamlı şekilde ele aldığı kitabında çalışmalarını birkaç bölüme ayırır. İngiltere'den döndükten sonraki erken dönem çalışmalarını “Sözcükler, İmgeler” başlığı altında ele alır. Bu dönemde ilerleme, uygarlık, cinsiyet, doğa-kültür, güç ilişkileri, öteki, şiddet ve toplumsal konuları ele alır ve işlerinin “başlığından görsel kurgusuna uzanan söz-imge bütünlüğü, sözcüklerin nesnelere, nesnelere sözcüklere dönüştüğü bir tür zihinsel oyun gibiydi.”

Bu çalışmalardan biri olan 1992 tarihli Böyle Tanıdıklarım Var işi yarı saydam kapalı bir kutu içinde gaz maskesi ve süpürgeye oluşan bir beden tanımlar (Şekil 3.66) [Web 90, 2018]. Antmen'e göre bu ve aynı zamanda üretilen birkaç iş “kendi iç dünyasına kapalı insanların durumuna yönelik bir gözlem” aktarmaktaydı. Aynı tarihli Ayna Ayna, Söyle Bana Var mı Daha İyisi Bu Dünyada isimli çalışmasında ise “Pamuk Prenses'teki 'kötü kadına'a göndermede bulanarak, kötü kadın imgesi yerine eril bir simge koydu.” [Antmen, 2007].

Ayrıca bu dönemde sanatçı, Antmen'in ilk dönem söz-imge yapıtlarının sonuncusu olarak ele aldığı, 3. İstanbul Bienali kapsamında sergilenen üç maymun ve Priapos heykelciklerinden oluşan “Böyle Tanıdıklarım Var 2” (1992) isimli duvar yerleştirmesinin Türk bayrağını anımsatması gerekçesiyle bir yıllık bir yargılama



süreci geçirmiştir. 4. İstanbul Bienali'nden davet aldığıında mahkeme sürecine yanıt olarak “İçeri Girmedik Çünkü Hep İçerdeydik/Dışarı Çıkmadık Çünkü Hep Dışardaydık” işini yapar ve hakkında “O süreçle hesaplaşma ve ifade özgürlüğünden yoksunluğu ele alan bir çalışma idi. Baktığınızda ikisi de aslında aynı konulardan bahsediyor; fakat görsellik ve semboller üzerinden bir takıntı olduğundan birisi sorun yaratmazken diğeri yaratabiliyor.” der [İşmen, 2016].



Şekil 3.61: Böyle Tamdıklarım Var.



Antmen'e [2007] göre Havanın Lüzumu isimli mekana özgü yerleştirme "nesne olarak yapıttan süreç olarak yapıta yönelik bir dönüşümünün ifadesiydi.". Tenger bu işinde serginin gerçekleştiği Atatürk Kitaplığının deposundan eski eşyalar kullanmıştır: eski bir halı, ağır perdeler, camlı kütüphane, antika koltuk ve sehpa sergi salonuna eski ve klasik bir müze havası vermekteydi, ziyaretçinin tüm bu eşyalara ve sergilenen belgelere bakarak kafasında bir hikaye kurgulamasını gerektiriyordu. Ayrıca bu kurgu mekanda "bedenleri üzerinden sürekli izlenen/kontrol edilen kadınları çağrıştıran bir spekulum" ve "güncel bir televizyon kanalından naklen yayın yapan televizyon ekranı önünde bir beyin tomografisi" bulunuyordu. Böylece Tenger otorite ve kontrolün yalnız mekandaki izlerini değil, mekanı kendisiyle bir süreklilik içinde yaşayan bedendeki izlerini de görünür kılar.

Tenger, çağa özgü nesne bolluğunu kendi yararına kullanarak nesnelere hafızasıyla kurgu mekanlar inşa eder. Sanatçı sistem ve toplum ölçeğindeki sorun ve durumları ele aldığından, hafızası olan nesnelere kullanması ve mekânsal ölçekte çalışması işlerini daha etkili yapmaktadır. Başka deyişle, tanıdık ve duygusal etki yaratan nesnelere kullanımı ile ancak deneyimlenerek anlaşılabilen mekânsal kurgunun bir araya gelmesi; sanatçının toplumla, insanlarla en etkili şekilde iletişim kurmasını sağlar.

Nesnelere oluşturan materyallerin hafifliği, yumuşaklığı, hareketi, yansıtıcı olup olmaması ve çağrıştırdığı formları kullanarak anlam ve mekânsal deneyim üretir. Örneğin son dönem işlerinden olan Rüzgarların Dinlendiği Yer'de üstüne projeksiyonla deniz ve bozkır görüntüleri yansıtılan hafif perdeler kullanır ve adını bir Leonard Cohen şarkısından alan Kalbin Başına Gelir (Happens to the Heart) ile dört yanı yarı saydam ipek kumaşlarla kaplı bir hacmin içinde, başka bir ipek kumaş motorlu mekanizmayla yavaşça bir aşağı bir yukarı hareket ederek hattın sonuna geldiğinde bir kubbeyi ima ederken etrafındaki kumaşları dalgalandırır. Bu iş ile sanatçı özenli ışık, gölge ve ses kullanımıyla birlikte bir duygu alanı yaratır (Şekil 3.67) [Web 90, 2018].

Sanatçının pek çok işinde ayna ya da yansıtıcı yüzeyler ortaktır: Örneğin Suret, Zuhur, Tezahür; Ayna Ayna Söyle Bana işleri ile Geyiğin Aynası Büyü ve Rüzgarların Dinlendiği Yer sergisindeki diğer işlerde. Bu sanatçının yaklaşımıyla ilgili önemli bir göstergedir. İşler öğretici olmak yerine yansıtıcıdır. Tenger'in söylemleri de bunu destekler; Böyle Tanıdıklarım Var III için "yüzleşmeye davet" ifadesini kullanmış [İşmen, 2016], Rüzgarların Dinlendiği Yer sergisinin "çeşitli

karşılaşmalar” barındırdığını söylemiştir [Vural, 2019]. Yansıtıcı yaklaşım sanatçının ziyaretçi üstünde bir otorite kurmamasını ve kurguladığı alan içinde onu toplum ya da insan olarak içinde bulunduğu bazı durumlarla yüz yüze getirmesi anlamına gelir.



Şekil 3.62: (Kalbin Başına Gelir) Happens to the Heart.

Çalışmalarının başka bir önemli tarafı ses kullanımudur. İlk defa ses kullandığı işi Nezih Ölüm Gardiyanları: Bosna-Hersek'tir. Çalışmanın yapıldığı dönemde Bosna'daki savaş nedeniyle gelenler için Türkiye'de iki göçmen kampı oluşmuştur. Sanatçı kamptakilerin sesini duyurmak istediği için kampa gider ancak basına sızan bir skandal nedeniyle güçlüklerle izin alır ve sadece ses kaydı almasına izin verilir [Türkmen, 2019]. Ziyareti öncesinde aylarca medyadan görüntü toplayan sanatçı, “Kampı ziyaretimde, medyadan takiple mağdurlarla doğrudan temas arasındaki korkunç uçurumu deneyimledim ve işin bu boyutunu sergiye yansıtmak istedim.” der. Böylece sergiyi oluştururken görsel ve yazılı medyayı içi su dolu kavanozlara yerleştirirken “kamptaki insanların konuşmalarını mekanda çepeçevre dolaşan hayaletimsi bir ses olarak” kullanır ve bu zıtlığı içinde dolaşılabilir ve duyularak hissedilen bir mekanla maddeleştirir (Şekil 3.68) [Web 90, 2018]. Tenger bunun için müzisyen Serdar Ateşer'den konuşmaları farklı yönlerden gelecek şekilde montajlamasını rica eder. Ateşer'in fonda kullandığı uğultu sesi kattığı derinlikle mekansallığı daha da güçlendirir.



Şekil 3.63: Nezih Ölüm Gardiyanları: Bosna-Hersek.

İşlerde uyandırılmak istenilen duygular ve bunlara ulaşılma biçimlerine gelindiğinde, örneğin Bosna Hersek işinde sanatçı, Ateşer'in eklediği arka plan sesini “tedirgin edici uğultu” olarak tanımlar [Türkmen, 2019]. Toplumsal meseleleri ele aldığı bir başka işi olan Sandık Odası ise “60’lı-80’li yılların bir Türkiye portresi” olarak adlandırılır ve “80 darbesinin baskıcı ortamına atıfta bulunur”. Sanatçıya göre “İç içe geçen üç odasının sonuncusu olan sandık odasının feminen sıcaklığı, sadece geçici bir sığınma alanı yaratır.” Sandık Odası işindeki görsel niteliklere bakıldığında sanatçının bahsettiği feminen sıcaklığın, odanın diğer iki odaya göre daha küçük olmasıyla ve içindeki yorgan ve giysi gibi daha kişisel eşyaların kullanılmasıyla sağlandığı düşünülebilir. Ayrıca renk ve ışık kullanımı bakımından da odalar birbirinden ayrılır. Perdelerin kapalı olması dışarıyı ve içerisini birbirinden keskin şekilde ayıran yerler olduğu hissini güçlendirir.

Bu şekilde duygu ve niteliklerin hayatın içinden durum ve nesnelere sağlanması sanat tarihi bilgisi gerektirmemesi, işlerin içine girilerek deneyimlenmeyi, hissedilmeyi bekleyen mekanlar olması Tenger’in işlerini erişilebilir kılar. Bu anlamda sanatçının toplumsal meseleleri ve iklim krizi gibi insanlığın tümünü ilgilendiren konuları ele alması bu durumla tutarlıdır.

Tenger'in yaratım süreci sorulduğunda bu durumun değişken olduğunu ve bazen okuduğu bir kitapla dinlediği bir müziğin yan yana gelerek bir kurgu oluşturmaya başladığı ifade eder [İşmen, 2016]. Örneğin Edip Cansever'in aynı şiirini iki farklı işinde kullanmıştır. Biriktirme durumunun nesnelere için de geçerli olduğu anlaşılır, sanatçı Sandık Odası işinde ailesinden topladığı eşyaları kullanmıştır.

Cansever'in Rüzgarların Dinlendiği Yer şiirinin "hazlar, irkilmeler, özlemler ve hayal kırıklıkları" içerdiğini söyler Tenger. Şiirle aynı ismi verdiği sergisinin davet ettiği karşılaşmaların ise "irkilme ve yadırgama" gibi duygulara neden olabileceğini ima eder [Vural, 2019]. Böylece işlerinde ortaya koyduğu problemler durumların değişebilmesi için bu duyguların gerekli olduğu anlaşılır. Benzer bir örnek sanatçının "yüzleşmeye davet" ve "tam bir Türkiye hesaplaşması" olarak tanımladığı [İşmen, 2016] ve "artık gazetelerin üçüncü sayfalarında bile yer bulamayan Diyarbakır sokak çatışmalarının ve bir önceki haftanın Cumartesi Anneleri'nin röntgen filmlerine basılı imajlarını" [Olcan ve Oğuz, 2020] ele aldığı Böyle Tanıdıklarım Var III'tür.

Sergi mekanını kullanan sanat işi geçici ve gönüllülük gerektiren doğasıyla, tıpkı sinema gibi, çoğunlukla olumlu ve beklenen mimari mekandan ayrılır. Fakat yine de Libeskind'in Yahudi Müzesi gibi istisnalar akla gelmektedir. Sanatçıların çeşitli şekillerde ifade ettikleri hayatın ve gerçekliğin karmaşık ve muğlak doğasının mimarlığın üretim sürecine ve mimari mekanın kendisine kaçınılmaz olarak sızdığı kabul edilirse "olumsuz" olarak dışarı itilen duyguları ve his dünyalarını kurmak için gereken taktiklerin bir mimarın alet çantasında bulunmaması, üretim süreçleri ve mekanın kendi maddi gerçekliğiyle ilgili kritik bir bilgi aktarımının gerçekleşmesinin bile söz konusu olamadığı anlamına gelir.

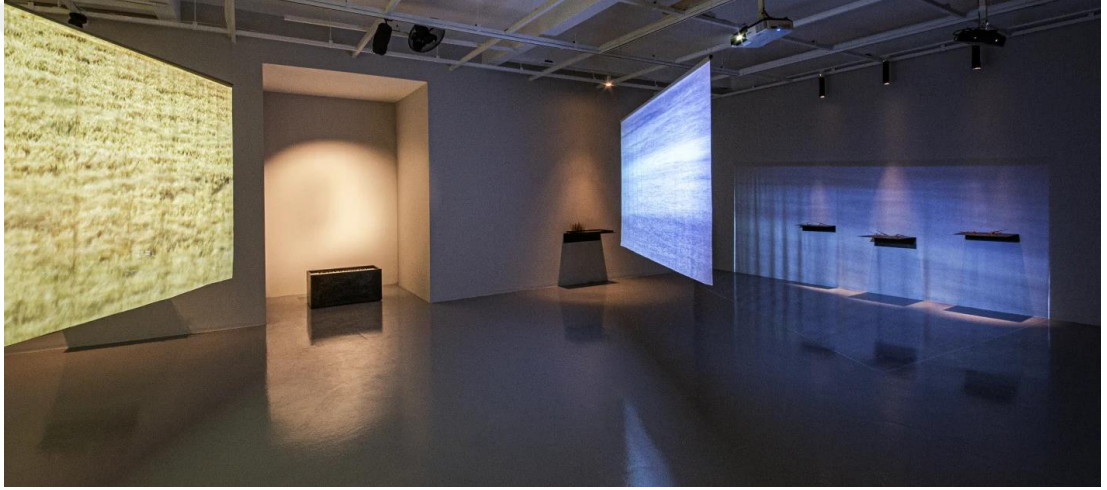
### **3.7.1. Rüzgarların Dinlendiği Yer**

Tenger'in bu sergisi 2019 sonu ile 2020 başında 2 ay boyunca Galeri Nev'de gerçekleşmiştir. Sergi ismini Edip Cansever'in aynı isimli şiirinden alır. Sanatçı bu şiiri işin hareket noktası ve ilhamı olarak kullanmıştır. Sergi fotoğraflarında ilk bakışta tavana asılı iki perde göze çarpar (Şekil 3.69) [Web 90, 2018]. Dörtgen mekanı çapraz şekilde bölerek hareket katan bu karşılıklı perdelerin üstüne projeksiyonla iki farklı hareketli doku yansıtılmıştır: Tamamı kısa otlardan oluşan bir



düzlük, diğeri ise az dalgalı bir deniz görüntüsü, ikisi de sonsuz döngüdeki videolardır. Tenger bir röportajında şiiri genişçe açıklar ve şiirdeki karşılaşma temasını vurgular [Olcan ve Oğuz, 2020]. Sergide gerçek anlamda iki zıtlık, düzlük veya bozkır ile deniz yüz yüze gelir. Cansever'in dizelerinde benzer bir karşılaşmadan söz edilir:

*“Anlatmalıyım kendimi  
Yıllar yılı deniz kenarında yaşamış bir kızla  
Hiç deniz görmemiş bir oğlanın karşılaşmasını  
Anlatır gibi  
Bir çeşit dilsizliği, bir çeşit beraberliği.”*



Şekil 3.64: Rüzgarların Dinlendiği Yer.

Ana mekanda bir nişin içinde kara bir kutu göze çarpar. Yakından bakıldığında şiirde aşağıdaki dizeler kara bir sıvının (yanık motor yağı) içinde sırayla görünüp kaybolduğu anlaşılır (Şekil 3.70) (Web 91, 2019):

*“Çıkardın mı su altındaki ölüyü  
Çıkardık mı su altındaki ölüyü  
Çıkarmadık mı su altındaki ölüyü  
Çıkardıktı su altındaki ölüyü.”*

Tenger'e göre: “‘çıkardıktı’ lafı tam bir muğlaklık yaratıyor. Yaptık mı? Yapmadık mı? ‘Çıkardık’ demek başka bir şey, ‘çıkardıktı’ demek başka. Zaten tam da bu muğlaklıklarla yaşıyoruz. Çıkaramıyoruz bir türlü ölüyü.” [Olcan ve Oğuz, 2020]. Kara kutuyu içeren nişin sol yanındaki duvarda metal sığ bir tablada

videodaki kısa otlara benzer “otlar” görülür. Sağ yanındaki duvarda ise sanki önceki otlar kuruyup gitmişçesine tablanın yalnız bir köşesinde kalmış birkaç kuru ot yine kara bir sıvının içinde görülür. Nişteki hesaplaşmanın sonunda otlar değişim geçirmiş gibidir.



Şekil 3.65: Yazıların belirip kaybolduğu kutu.

Ana mekanın sonunda daha küçük bir alanda ise şiirin şu son dizelerine ait işler vardır:

*“Geyiğin aynası büyü  
Balığinki gökyüzü  
Kirazlar, aynalar, sular...”*

Burada da yüzü yukarı dönük deniz tabanındaki ölü bir balığın videosuyla bir geyiğin sudaki yansıması karşı karşıya gelir (Şekil 3.71) [Web 90, 2018]. Aralarındaki duvarda ise içine kirazla dolu bir kap oturtulmuş eski taş bir lavabo vardır. Ziyaretçi geyiğin yüzüyle karşı karşıya geldiğinde bunun bir su yansıma olduğunu fark edecek ve bir an için kendi yansımasına baktığı hissine kapılacaktır. Böylece sanatçı ışık (ekran) ve suyun (ekrandaki temsil) ortak akışkanlıklarını kullanarak ziyaretçi ile geyiği çakıştırır. Benzer bir taktik, perdedeki hareketli deniz



görüntüsünün arkadaki duvara yansmasıyla metal tablalardaki kuru dalların da suyla karşılaşmasını sağlamakta kullanılır.



Şekil 3.66: Kirazlar, sular, aynalar.

Tenger bu işini bir yandan politik cinayetler, bastırılma, şiddet eylemleri gibi Türkiye’yi ilgilendiren toplumsal travmalarla ilişkilendirirken, öte yandan günümüzün en hayati konusu olarak nitelediği “insan-doğa çarpışması kaynaklı iklim felaketi” ile ilişkilendirir [Olcan ve Oğuz, 2020]. Serginin son bölümündeki ölü balık, aslen Kızıldeniz ve Basra Körfezi’ne özgüken Süveyş Kanalı nedeniyle Akdeniz’e sonradan yayılmış halk dilinde Sokkan denilen bir balıktır (Şekil 3.72) [Web 91, 2019]. Metal tabla içindeki kuru dal benzeri heykellerin yanık motor yağı içinde yüzdüğü iş ise yanmakta olan ormanları çağrıştırır ve “hayatını çaldığımız canlılar ve cansızlar için bir ağıt” tır.

Sanatçı şiirdeki karşılaşma, tartma, birliktelik gibi halleri mekana taşımayı malzemenin, örneğin yarı saydam perde sayesinde oluşan “geçirgenlikler, aralanmalar ve üst üste binmeler” ile gerçekleştirir [Olcan ve Oğuz, 2020]. Bunun yanında dijital araçlarla, video ve yazıların siyah kaptaki görünüşünü kaybolmasını sağlayan mekanik sistemle hareket ve dinamizm elde eder. Bu durumu söylemlerinde; karşılaşma, çarpışma ve gerilimlerin bir varoluş yasası olarak sonsuz bir akış içinde sürmesiyle bağdaştırır. Öyleyse biriktirilmiş ve seçilerek sergi kurgusunu oluşturan nesne ve sözlerin yanında hareket ve hareketin doğası (mekanik

hareket veya perdenin uçuşmasındaki hareket) da anlam inşa etmek için kullanılmaktadır.



Şekil 3.67: Sokkan balığı.

Sergi Tenger'in diğer mekânsal işlerinde olduğu gibi içinde dolaşılmayı, hissedilmeyi, gözlemlenmeyi ve serbest bir düşünme, hayal etme biçimini çağırır. Sanatçı şiiri bilmenin sergiyi takip etmek için gerekli olmadığını söyler ancak "Edip Cansever şiiri seven bir kişi, olur da sergiden söz konusu şiirdekine benzer hazlar, irkilmeler, özlemler ve hayal kırıklıkları arasında gidip gelen bir algı, sanki şiirden bazı muğlak yansımalar kendi üzerine aksetmiş hissiyle ayrılırsa bu tabii benim için çok ama çok kıymetli olur" der.

Diğer işlerde olduğu gibi bu sergideki duygusal dünya da nesnelere yumuşaklık, sertlik, yansıtıcılık, geçirgenlik, hafiflik, ağırlık, aydınlık veya karanlık renkler gibi özelliklerinden ve formların çağrışımlarından yararlanılarak kurulur. Bununla beraber dijital ve elektronik araçların hareket yeteneğinden yararlanır. Bu araçlar serginin odağı haline gelmeden anlatının mekânsal ve duyumsal yönlerini güçlendirir.

Duygu dünyasının hayata geçirilmesiyle ilgili önemli bir ipucu sanatçının aynı şiiri "Çıkardık mı su altındaki ölüyü / Çıkarmadık su altındaki ölüyü" kısmını daha önce başka bir sergide kullanma şekliyle elde edilebilir. 2007 tarihli bu sergide şiirin bu iki dizesi projeksiyonlar yardımıyla yere çok yakın hizada "odanın içinde hızla ve çepeçevre dönüyordu" aynı anda bu boş mekanda "16 adet oynar başlı vantilatör en

yüksek hızda çalışıyor ve izleyici pervanelerin yarattığı rüzgâr altında kalıyordu”, dönen yazılar parlak zeminde su yansımalarına benzer şekilde yansyordu (Şekil 3.73) [Masters, 2013]. Oysa 2019 tarihli sergide “siyah yağın içinden çıkan ve tekrar gerisin geri kaybolan yazılar ise çok daha ağır bir karanlığı barındırıyor. Bir kuyu gibi.” diye ifade eder Tenger [Olcan ve Oğuz, 2020]. Böylece suyun hafifliği ve yansıtıcı özelliğinin yerini motor yağının ağırlığı ve opaklığı alır. Öyleyse nesnelere ve malzemenin ne anlama geldiği farklı bağlamlarda ortaya çıkan bu gibi zıtlıklarla da belirlenmektedir.



Şekil 3.68: Aynı isme sahip 2007 tarihli önceki yerleştirme.

### 3.7.2. Dışarı Çıkmadık, Çünkü Hep Dışardaydık/İçeri Girmedik, Çünkü Hep İçerdeydik

İsmi bir Edip Cansever şiirinden alan mekana özgü bu yerleştirme, ilk kez 1995 yılında teması “Yönelim” olan 4. Uluslararası İstanbul Bienali kapsamında sergilenmiştir. Yerleştirme dikenli telle çevrili bir bölgenin içindeki bekçi kulübesinden oluşur (Şekil 3.74) [Web 92, 2015]. Tenger bekçi kulübesinin sergi mekanını Antrepo’da neredeyse aynı yerde hazır bulunduğunu yalnızca köşeden ortaya doğru çekilerek görünür hale getirildiğini ifade eder [Tenger, 1997]. “Yapıtı kavrayabilmek için dikenli tellerin duvara en yakın dar bir köşesinden tecrit edilmiş

bu bölgeye adım atmak yetmiyordu, bekçi kulübesinin kapısını açıp içine girmek gerekiyordu. İzleyicinin yapıyla ilk teması, işte bu karar anıydı.” [Antmen, 2007]. Böylece ziyaretçi bu kurgu mekana karar verici konumunda işe katılımcı olarak dahil olur.



Şekil 3.69: Dışarı Çıkmadık, Çünkü Hep Dışardaydık / İçeri Girmedik, Çünkü Hep İçerdeydik.

Bekçi kulübesinin içinde ise bir radyo, klasik bir çay bardağı ve çoğu doğa fotoğrafı olan takvim yapraklarından alınan çeşitli fotoğraflar, manzaralar bulunur (Şekil 3.75) [Web 92, 2015]. Fotoğraflar kulübenin penceresini de kapatmıştır. “Normalde deniz kıyısında duran bu kulübedeki bekçi, dışarıdaki dünyaya kendisini tümüyle kapatmıştı; bir iç dünya kurmuştu kendine.” [Antmen, 2007].

Antmen’a göre [2007] Tenger’in 90’lı yıllardaki yerleştirmelerinde içerdelik dışardalık ikilemi yaygın bir temadır, Antmen bunun Türkiye bağlamında bir Doğu-Batı ikilemi, bir modernleşme ikilemi veya İstanbul bağlamında bir kent köy ikilemi olabileceğini ifade eder fakat evrensel boyutta da okunabilen açık bir iş olduğunu ekler. Özellikle bekçi kulübesindeki radyonun varlığı teknolojinin getirdiği imkanlar bağlamında okuma yapmayı mümkün kılar. Radyo yerine bir bilgisayar ya da akıllı



telefonun alabileceği düşüncesiyle birlikte mekansal sınır kavramının değişime uğradığı daha da görünür hale gelmektedir. Kulübenin içindeki radyo ve manzara fotoğrafları bir anlamda kapı ve pencerenin yerini alarak dış dünyaya açılan portallar gibi davranarak bekçinin bekleme gerekliliğini içe dönerek geçirmesine olanak tanır.



Şekil 3.70: Bekçi kulübesinin içi.

Öte yandan Tenger bir röportajında [İşmen, 2016] bu işi 3. İstanbul Bienali sonrası yaşadığı mahkeme sürecine cevaben yaptığını söyleyerek işin “hesaplaşma ve ifade özgürlüğü yoksunluğuyla” ilişkili olduğunu ifade eder. Böylece kulübenin içe dönüklüğü bir baskı ortamını da işaret edecek biçimde anlam kazanır, otoritenin veya düzenin hakim olmadığı bir yer yoktur. Bu anlamda sanatçının Sandık Odası işiyle de benzerlik taşımaktadır.

İşe adını veren Cansever’in Oteller Kenti şiirlerinden Sera Oteli’nde geçen dizelerdir. Şiirdeki otel imgesi akla yersizlik yurtsuzluk durumunu getirir. Modernleşme bağlamında sadece Türkiye için değil; dünyada kentte yaşayan insan sayısının artması, hayatın genel yapısının sürekli hareket halinde olmayı gerektirmesi

ev veya yuva kavramını belirsizleştirir. Kentsel dönüşüm, soylulaştırma ve savaşın neden olduğu yerinden etmeler, işi küresel ölçekte düşünmeyi mümkün kılar.

İçeri ve dışarı arasındaki sınır oluşturan tellerin asıldığı dikmelerin yukarı uçları ise normalde dışarı itilirken, yerleştirmede bekçi kulübesinin olduğu iç kısma doğru çevrilerek nerenin iç nerenin dış olduğu konusunda çelişki yaratılmıştır. İç ve dış hakkındaki bu belirsizlik aynı zamanda iktidarın teknolojik araçları kullanarak kontrol alanını arttırmasıyla beraber düşünüldüğünde daha da anlam kazanır, artık kontrol alanının bir dışı, ondan kaçılacak bir alan yoktur.

Tenger'in 1994 tarihli bu yerleştirmesi 2015'te New York Protocinema'da yeniden sergilenir. Aslına olabildiğince yakın olan bu tekrar sergileme için Tenger "hem Türkiye'deki insan haklarının durağan durumunu hem de dünya çapında artan insan hakları ihlallerini vurgulamak" amacı olduğunu söyler [Ghorashi, 2015].

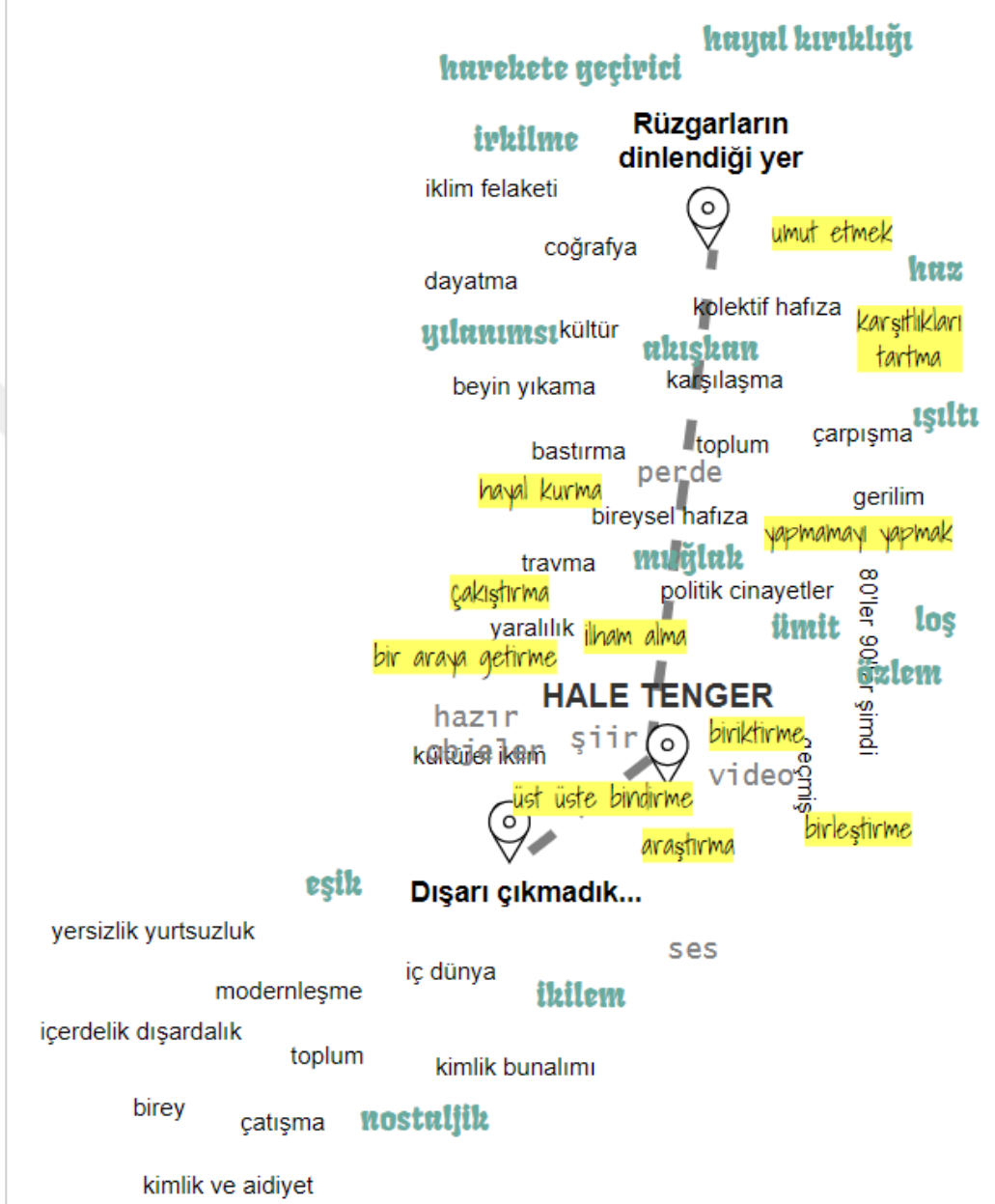
### **3.7.3. Hale Tenger İşlerinin Mekansal Analizi**

Tenger'in işleri tez bağlamında iki başlık altında ele alınabilir. İlki ele aldığı kavramlardır. Tenger genellikle toplumsal ve küresel ölçekteki olayları ve durumları ele alır (Şekil 3.76). İçinde bulunduğumuz çağda insan hayatı teknolojik gelişmeler ve küreselleşme gibi etmenlerle pek çok değişime uğrar ancak savaş ve göç gibi bazı değişmez durumlar da vardır. İşte Tenger Sandık Odası'nda, Bosna Hersek işinde olduğu gibi bu toplumsal, küresel olayların hafızasını tutar ve onları içine girilebilecek mekanlara dönüştürür. Bu sorunları tartışmaya açarken sadece yazı veya sadece film yerine mekanın bu farklı ifade biçimlerini de içine alarak deneyimlenebilir bir sanatsal anlatım ortamı olarak Tenger tarafından ele alınması, onu oldukça erişilebilir ve kolay anlaşılır bir iletişim biçimi haline getirir. Böylelikle mekanın tek işlevinin kullanım olmadığı sonucuna varılır; mekan bir tartışma, duygu, deneyim ve hatta bellek ortamı olarak var olur.

Tez bağlamında bu işlerdeki ikinci dikkat çekici nokta ise sıradan denilebilecek araçlar ve hazır nesnelerin bir duygu dünyası ya da atmosfer yaratmak için nasıl bir araya getirildiğidir. Bu noktada Tenger hazır nesnelerin yanında yansıtma görüntüler, hareket sağlamak için mekanik araçlar, fotoğraf baskıları ve ses gibi çok farklı araç ve ortamları kendi başlarına odak haline getirmeden mekana taşımakta, başka deyişle araç ya da ortam anlamında kendisini sınırlamamakta, mekânsal anlatımı her türlü olanakla güçlendirmektedir (Tablo 3.7). Bu durumun mimarlık bağlamındaki



çıkarmı bir mimari mekanın maddi anlamda sadece yapı malzemeleri ve içindeki sabit mobilyalardan oluşmadığıdır. Ekranlar, yansıtma görüntüler, sesler, mekanik ya da dijital tüm araçlar, doğal çevrenin tüm bileşenleri bir mekânsal deneyim oluşturur.



Şekil 3.71: Hale Tenger sanatçı topografyası.

Tablo 3.7: Tenger sanatçı tablosu.

	Hale Tenger				
Tarih	[1+1 Express   Çıkmadık su altındaki				
Nesne	ölüyü)( <a href="https://birartibir.org/cikamadik-su-altindaki-oluyu/">https://birartibir.org/cikamadik-su-altindaki-oluyu/</a> )	"Bir nevi terbiyedir her tür karşılaşma" Milliyet sanat	İçerdeki Yabancı 4. bölüm İçerdelikler Dışardalıklar	QP Women Hale Tenger Röportajı	Mesafe Üzerine
İş	Rüzgarların Dinlendiği Yer	Rüzgarların Dinlendiği Yer	Dışarı Çıkmadık, Çünkü Hep Dışardaydık/İçeri Girmedik, Çünkü Hep İçerdedik	Çeşitli Röportaj	Çeşitli Röportaj
Tür	Söyleşi	Röportaj	İnceleme (kitap bölümü)	Röportaj	Röportaj
Tema ve kavramlar	İçeri-dışarı, nefes alamazlık durumu, geçmiş, dilsizlik, beraberlik, karşılaşma, coğrafya, kültür, bireysel hafıza, kolektif hafıza, 80'ler, 90'lar, başa çıkma, değişim, beyin yıkama, toplum, yaralılık, travma, politik cinayetler, yüzleşme, çarpışmalar, gerilimler, iklim felaketi, ağıt, insanlık	karşılaşmalar, hafıza, kolektif hafıza, bastırılmış olan, toplum, etkileşim, politika, dil, dayatma, baskı yöntemi, şekillendirme, zapturapt, muğlak, arada olma hali, tartma hali,	İçerdelik dışardalık ikilemi, modernleşme, çatışma, kimlik bunalımı, kültürel iklim, yersizlik yurtsuzluk, birey, içsel macera, kimlik ve aidiyet, toplum, var oluş, denetim, iç dünya, tecrit, denetim,	insanın insana doğaya yaptığı adaletsizlikler, savaş, göç, içerdelik dışardalık, hapsolme, kimlik, sınır, ifade ve kimlik özgürlüğü, özgürlüğü, muhalifler, azınlıklar, güç ilişkileri, şiddet, apartman,	Öteki, iç mesafe, iç dünya, varoluş, bireysel ve toplumsal, eril dünya yapısının çıkmazları ve imkansızlıkları, eril düzen, hukuksuzluk adaletsizlik, politik, çözümsüzlük
Taktikler	varoluşsal başa çıkma yöntemi olarak umut, yapmamayı yapmak, araştırma, ilham almak, çağışım yansıma, hayal kurma, karşıtıkları tartma, üst üste bindirme, geçirgenlik, biriktirme	birleştirme, çakıştıma, bir araya getirme,	deneyim yaratmak, hikaye tasarlamak	görüntü biriktirmek, deneyim, montajlama, dili adapte etmek, şarkı sözü	
Araçlar	şiiir, deniz ve bozkır videoları, perdeler, ölü balık görüntüsü, yanık motor yağı	video, hazır obje, bronz döküm, doğal malzeme, atık malzeme,	şiiir, bekle külbesi, mekana özgü yerleştirme, dikenli tel, manzaralı takvim yaprakları, boş bir çay bardağı, cep radyosu, nostaljik, Türk sanat müziği şarkıları	metin, ses, şiiir, ev imgesi,	
Bağlantılar			Edip Cansever, Kienholz,		
Tanımlayıcılar	loş, yılanımsı, muğlak ışılı, akışkan, ümit, kasvetli, edilgen, ağır,	hazlar, irkilmeler, özlemler ve hayal kırıklıkları, muğlak yansımalar, neşeli ışılı, yapıcı, harekete geçirici,	ikilem, namevcut bir varlık algısı,	hayaletimsi, tedirgin edici, uğultulu, geçici, feminen,	

## 4. BİLİŞSEL TOPOGRAFYA

Sanatçıların tamamı güncel meseleleri ele almaktadır. Bunu daha incelikli yapan Tenger ve Sze hariç kalan 5 sanatçı, açıkça bir çeşit sömürü düzeni tanımlar (Tablo 4.1). Heaney için bu gözetleme kapitalizminin bedenler üzerinden yaptığı bir şeydir. Perry de benzer biçimde kapitalizm, gözetleme, neoliberalizm, sömürgecilik kavramlarına değinir. theLab-lab Celebatorium projesinde çok benzer biçimde ötekileştirilen yalnızlar üzerinden aynı kavramları gösterir. Beloufa ise; şeffaflık niteliğini de katarak, gözetleme, standardizasyon, kontrol, yaşam tarzı gibi kavramlara değinir. Piccinini için bu insan olmayan bedenler üzerinden biyoteknoloji aracılığıyla yapılmaktadır. Kısaca sistem, bedenleri teknolojinin ya da onunla birlikte mekanın imkanlarını kullanarak sömürmektedir.

Sze ise sanat bağlamının içinde kalır ancak objeye verilen değeri sorgulaması, sanat objesinin varsayılan değerini reddederek daha incelikli bir eleştiri getirmesiyle ilişkilidir.

Sömürü ortak temasını sanatçılar farklı biçimlerde ortaya koyar: Heaney Figürler işinde sanat tarihindeki ideal beden imgesinin algoritmalarda sürdürülmesini gösterir. Eleştiriye alan tanınmayan bilim ve teknoloji bu amaçlara aracı olur. Fakat Heaney de üretimlerinde teknolojiyi kullanır. Benzer biçimde Perry çalışan bedenin oturmak yerine aynı anda spor yaparak sağlıklılaşmasını ve daha çok çalışmasını hedefleyen bir makine olan iş istasyonlarına değinirken öte yandan sigorta parası için öldürülen köleleri anlatırken algoritmalarından yararlanır. Böylece sanatçılar teknolojinin sisteme hizmet ettiğini gösterirken eleştirel potansiyeller taşıdığını da kanıtlar.

TheLab-lab Celebatorium projesiyle bedenin tüm atıklarının ve hatta videosunun para kazandırdığı bir sistem kurgular. Burada yalnızların ötekileştirilmesi gibi sanatçıların ele aldığı diğer sömürü durumları da sınıflandırmayı gerektirir. Figürler işinde ideal olmayan tüm bedenler konu dışıdır. Perry söylemlerinde Afro-Amerikalıların bedenlerinden köle emeğinin alınmasıyla aynı sömürünün doğaya ve araziye (hatta terraforming ile yabancı gezegenlere) yapılmak istendiğini ortaya koyar. Böylece ötekileşmiş bedenler ile ötekileşen gezegenin bedeni veya doğa çakıştırılır.

Tablo 4.1: Tüm sanatçıların tema kavram tablosu.

	<b>TheLab-lab</b>								
Tema ve kavramlar	yalnızlık, öteki, toplum, dışlanma, tecrit, kar edilebilir, bekleme, emek, hapishane, duygusal emek, sifir anlık, işlem, arzu, simülki zaman, hayat, kontrol, etkisizlik, ilişki, duyu, toplama ve dağıtma, hayat, yaşama, son, aşk, erotik	temsil, çeviri, bağlam, öyku ve yaşam, diğer dünyalar, hacikleme ("yeniş kullanım" amacı dışında bir şey kullanarak), duyu, notasyon, uydurma, yanılama, fantazma, alegori, kurgu	temsil, iletişim, ses ve görüntü, hayat, canlı, görünmeyen dünyalar, keşifler, gündemler, yaratı verme, laboratuvar, hayat veren	mimari temsil ve iletişim, hayat, öncüler, yaratı, çürümde, yöntem, hipotezler, arkeoloji, bilgi, sıyahı kültür, teknoloji, coğrafya, hapishane, duyu, bağlam, çizgi, renk, şekil, malzeme, kurgu			Mimarlık, duyu, insan, gerçek-sanal, gerçeklik, dil, dinamizm (canlılık), disiplinlerarasılık		
Tema ve kavramlar	<b>Libby Heaney</b>	beden, hiyerarşiler, önyargılar, ideal beden, teknoloji, dijitalleşen kültürel ve tarihsel önyargılar, sanat tarihi, sınıflandırma, eşitsizlik, makine öğrenimi, veri, veri kumesi, kar edilebilir, bilgi, çoğulcu, kuantum dolaplığı, özgülük, faillik, kapitalizm, alternatif gelecek	temsil, vücut, sanat tarihi, bilgisayarla görme, önyargılar, kuantum hesaplama, etkileşimli sanat, çevrimiçi	kuantum hesaplama, anlam, dolaplık, sanat, teknoloji, bilgisayar korsanlığı, tarihsel ve kültürel önyargılar, etkileşimli sanat, saçmalık, alternatif gelecek, hibrit, yapısoğukim		kuantum hesaplama, yapay zeka, gözetleme ve kontrol, ikili yerine çoğulluk, dolaplık, post-disiplin, yeniden yorumlama, temsil, sınırsız ve biçimsiz, tarihsel ve kültürel önyargılar, sanat, beden, yapay zeka, faillik ve özzerlik sistem, adaletsizlik, etik	kuantum hesaplama, süperpozisyon, dolaplık, rastgelelik, hibrit, insan olmayan beden, snır, alternatif	kuantum hesaplama, teknoloji, süperpozisyon, dolaplık, ölçüm, bilim, politika, gözetim kapitalizmi, faillik, algı, hakikat	
Tema ve kavramlar	<b>Sordina Periy</b>	politika, etik, teknoloji, felahet, veritabanları, hükümet, İkn edici tasarım, yapı ve altyapı, arzu, yapay zeka, görünmez altyapılar, kapalı sistem, ayna sistemleri ve ayna zihinler, arzu, hız, veri, tetleme (zihni), malzeme, açıklık, yeniden başlatma, etik tasarım, eylüm gücü, müzakere, tarafızş dünyalar, pazartama, ticarileşme, bireycilik, kimlik, yoksulluk, neoliberalizm, kurumlar, şirketler, yaratıcılık, seçkinler, gözetleme, facebook ağlar, karş kültür	hiyerarşi dip, Anlatı, karmaşık sistemler, tarih, geçiş, ilişki, bilgi bolluğu, kalıntı, süreç, (eşik), nesnelere, zaman-uzay davranış, kant, etkileşim, vücut, koreografisi, deneyim, değer, bellek, içsel deneyim, kamusal mekân, ölçek, söyleme, yapı, site, laboratuvar, hayat veren, geçiş, sınırsızlık, temsil	algı ve deneyim, ölçek, mikro ve makro görüntüleme modları, takımyıldız, yoğunluk, yörtünge, yerçikimi, zaman, atom altı, kuantum, hareket, biyolojik dönüşüm, büyüme, bozulma, halkla etkileşim ve katılım	çevresel, baskı sistemleri, tecrit, politik aciliyet, ekolojik felahet, emek, bakım, iyileştirme	insanların, bedenlerin ve topografın hareketi, terraforming, yaşam, arazi, sosyopolitik, ekoloji, emek,	ırk, sınıf, soyutlama, temsil, insan bederi, doğa, emek, imalat, şehircilik, (istimlak hakkı), soyullaştırma, yöneticilik, özürleşme	medyanın maddeselliği, kurumsal sömürgeçilik, ağır görünürlük, siyahlık, anlam, kânilik, görünürlük, kapitalizm, özürleşme	
Tema ve kavramlar	<b>Sarah</b>	katégorileşime, bağlam, bilgi, resimsel, dokümanl, sınırsızlık, deneyim, peyaz tasarımı, doğadama, süreç, davranış, şans, denge, akış oluş, entropi, çizim, mekansal algı, dolaylılık, potansiyel, melez kimlik, değer, ilişkiler, hrs, davranış, kolektif, kanıt, teknoloji, zaman ve mekân kayması, yerin değışkenliği, dünyanın fiziksel deneyimi, mahremiyet, hafıza, emek, dağınkik	karmaşık nesne ve görüntü sistemleri, çoklu ortamlar, zanaat ve teknoloji, zaman, dijital, yaşam, eşzamanlılık, dokümanlık, parçalar, süreç, önemlilik, zaman deneyimi, hafıza, denge, ölçek, sonsuzluk, bozulma, perspektif, uzay, hareket, koreografi, kazınmış tarih, yüzeyler	hiyerarşi dip, Anlatı, karmaşık sistemler, tarih, geçiş, ilişki, bilgi bolluğu, kalıntı, süreç, (eşik), nesnelere, zaman-uzay davranış, kant, etkileşim, vücut, koreografisi, deneyim, değer, bellek, içsel deneyim, kamusal mekân, ölçek, söyleme, yapı, site, laboratuvar, hayat veren, geçiş, sınırsızlık, temsil	algı ve deneyim, ölçek, mikro ve makro görüntüleme modları, takımyıldız, yoğunluk, yörtünge, yerçikimi, zaman, atom altı, kuantum, hareket, biyolojik dönüşüm, büyüme, bozulma, halkla etkileşim ve katılım	çevresel, baskı sistemleri, tecrit, politik aciliyet, ekolojik felahet, emek, bakım, iyileştirme	insanların, bedenlerin ve topografın hareketi, terraforming, yaşam, arazi, sosyopolitik, ekoloji, emek,	ırk, sınıf, soyutlama, temsil, insan bederi, doğa, emek, imalat, şehircilik, (istimlak hakkı), soyullaştırma, yöneticilik, özürleşme	(tuvalet kağıdı nesneleri 1996) değer, malzeme, bağlam, konuşma, sınırlar, zaman, performatif, emek, eşik
Tema ve kavramlar	<b>Neil Beloufa</b>	insan bedeni, ordu, silahlar, fitness, güzelliik, güc, imgelemler, gerçeklik algısı, kurgu, çatışma	beden, yaşam, ordu, anılar, kişisel inançlar ve yaşam alanları, rörtüngençilik, sosyal medya, gözetim, şiddet, homojenlik, anonimlik	günlük yaşam, kurgu,	seslerin ve bakış açılarının çokluğu, gerçeklik, yazınlık, kurnaca ve olgu, anlatı, imge, algı,	Hayat, yaşam tarzı, ideoloji, aşk ve ş, modern perfar toplum, neoliberal, standartizasyon, oyun, güvenli yer, otokontrol toplumu, güvenlik, imgelem	neoliberal ütopya, tüketim ve kontrol, ideal şehir, eleştiri, mekana özgü, modernist mimari, toplum, gözetim, kapitalizm ve sömürgeci kontrol, iktidar, teknoloji ve medya sistemleri,	ütöpik ve distopik spekülasyon,	
Tema ve kavramlar	<b>Battista Piccinini</b>	gizli topluluklar, paralel dünyalar, genetik modifikasyon, evrim ve mutasyon, büyümenin kontrolü, taksonomi, sınıflandırma, sigilantı, enerji, kendi kendine yeterlilik, Kapalı sistem, yeniden doluşm, dönüşüm, metamorfoz, snırlar	kompost, tohumlar, çoklu büyüme, enerji, ışık, yeniden metabolize olan atıklar, yuvalar ve rahimler ve bahçe yataktan ve batakıklar, çoğalma, çarpışmalar, patlama, omoz, çarpışma, empati, bilim, sosyal gerçeklik, dramatik değışim, yeni	yapay ve doğal, insan ve çevre, varlıklar, aile içi, yabancılar, seyirci ve sanat eseri arasındaki ilişki. Aile, ekosistem, hayvan, bitki, makine ve insan, engeller, kültürel ve doğal, teknolojik, vahş doğa, teknoloji, Bağlantı ve empati, yaratıcı, bilim, sosyal gerçeklik, dramatik değışim, yeni	karavan, ana akım yaşamdan kopukluk, Yabancılar, kendi kendine yeten aykırı, gençliğin yaşam potansiyeli ve enerjisi, izleme olasılığı, insan kontrolü, kader, gelecek	(Piccinini) göçmen, farklı olmak, empati, haklarından mahrum edilmiş veya dışlanmış, normallik, sınırlar, hayvan-pornoğrafik, Empati ve bakım, "Doğa", ekolojik yıkım, çevre, geleneksel doğa/kültür tipi ikilemler, yapay yetiştirme, sömürsü, insan sonrası düşünce, kimeralar, yaratıcı, katalizörler, konuşma, farklılık, sınırsızlık, bölünme yerine ortaklık, çeşitlilik	(Braidotti) cisimleşme(embodiment), farklılık, çeşitlilik politikası, feminizm ve ırkçılık karşıtlığı, insan, insan olmayan ve insan sonrası varlıklara yönelik teknolojik müdahalelerin eleştirisi, yaratıcılığın politik ve etik gücü, öteki, melez yaratıklar, ötekillik, empati ve anlayış, insan-meklekizlik, eleştirisi, insanlar ve insan olmayanlar arasındaki ittifak, Ekolojik felahet, Antroposen, teknolojik ilerleme		
Tema ve kavramlar	<b>Melis Tenzer</b>	İçeri-ışın, nefes alamazlık durumu, geçiş, dilisizlik, beraberlik, karışma, coğrafya, kültür, bireysel hafıza, kolektif hafıza, 80'ler, 90'lar, baskı olma, değışim, beyin yıkama, toplum yararıllık, travma, politik cinayetler, yüzleşme, çarpışmalar, genilimler, iklim felaketi, ağıt, insanlık	karışmalar, hafıza, kolektif hafıza, bastırılmış olan, toplum, etkileşim, politika, dil, dayatma, baskı yöntemi, şekillendirme, zapturapt, muğlak, arada olma hali, tarma hali,	içerdelik dışarıdalk ikilemi, modernleşme, çatışma, kimlik bunalmı, kültürel iklim, yerisizlik, yurtsuzluk, birey, içsel macera, kimlik ve aidiyet, toplum, var oluş, denetim, iç dünya, tecrit, denetim,					

Piccinini'nin işlerinde benzer biçimde biyoteknoloji aracılığıyla insan olmayan bedenlerin sömürü alanı haline getirilmesine yer verilir. Fakat Piccinini farklı olarak, insana özgü sayılan duyguları empati aracılığıyla insan olmayanlara da yükleyerek sömürü düzeni tarafından çizilmiş olan insan-insan olmayan sınırının kırılmasını ortaya çıkarır.

## 4.1. Sınır Kavramı

Sınır kavramı sanatçıların söylemlerinde önemli yer tutmaktadır. Bir önceki paragrafta anlatıldığı gibi sınır, sınıflar arasında veya ideal ile öteki veya normal ile öteki ayrımlarını yaratmak için kurgulanan bir çizgidir. Her ne kadar kapitalizm gibi ideolojiler gerçekliği indirgeyerek sayılabilir, ölçülebilir, tahmin edilebilir hale getirmek isteseler de karmaşıklık kavramı çatlaklardan sızar. Heaney CLOUD makalesinde karmaşıklığı anlamanın en önemli çağdaş konulardan biri olduğunu belirtir. Heaney bunu kuantumdaki dolaşıklık, süperpozisyon, kuantum ölçümü kavramlarına başvurarak gösterir.

Bu noktada Sze'nin planetaryum benzeri yapıları bilgiyi bedenleştirme arzusu olarak görülebilir fakat muğlaklığa izin verildiğinden indirgeyici değildir. Burada bir araya gelen günlük objeler şimdiki zamana hakim olan çoklukları işaret eder. Bir anlamda kent yaşamının getirdiği kaosla bağdaştırılabilecek bu nesne çokluğu, sadece bilimsel bir kavram olarak değil, günlük yaşamda da açığa çıkan karmaşıklık durumunu gösterir. Dijital araçlar, fizik biliminden gelen fikirler, sıradan nesnelere, görüntüler; Sze'nin yerleştirmelerinde bir araya gelerek çağdaş hayat tarzını ve düşünce alanının karmaşıklığını ortaya koyar.

Başka bir örnek Beloufa'nın Koloniler işinin merkezindeki yerleştirmede arka arkaya konulan camların projeksiyondan gelen görüntüyü parçalamasıdır. Beloufa basit müdahalelerle zarifçe karmaşık sistemler yaratır. Kempinski filminde basit gramatik hata Avrupa'nın Afrika'ya kıyasla üstün bir toplum olduğunu fikrini sarsar.

Beloufa'nın durumunda olduğu gibi sanatçılar farklı yaklaşım ve taktiklerle sistemin indirgeyici iradesine ya da eğilimine farklı cevaplar verirler. Bu alan sanatın piyasa dışında bir ifade, temsil, tartışma alanı sunmasıyla var olur.

## 4.2. Sınır ihlali

Öncelikle sanatçılar sistemin varsayılan sınırlarını bulanıklaştırarak kurgusallıklarını açığa çıkarırlar. Heaney için bu kuantum bağlamındaki dolaşıklık fikriyle ilgilidir. Sze ise üretim sürecini anlaşılır hale getirerek bir sanatçı olmasıyla sahip olduğu otoritenin ve dolayısıyla sanatçı – izleyici sınırının kurgusallığını gösterir. Bu sınır ve ayrımın sarsılması sanatçıların çoğunun başvurduğu bir taktiktir. Beloufa bir oyun tasarlayarak anlamı oyuncuların üretmesini sağlar, işleri



performatiftir. Heaney aynı şekilde CLOUD yerleştirmesinin bir oyun gibi çalıştığını aktarır. Tenger Dışarı Çıkmadık işinde ziyaretçilerin kurguladığı tel sınır geçip geçmeyeceklerini bilinçli bırakılmış muğlak sınırla test eder. Böylece aynen bir oyunda olduğu gibi deneyimi oyuncu şekillendirir. Başka deyişle oyun özneye sistemin ondan yoksun bıraktığı eylem gücünü geri verir.

Sistemin çalışması için (piyasanın güvenlik ihtiyacı için) gerekli olan tahmin edilebilirlik, sınıflandırma ve kategorilere ayırmakla sağlanmaktadır. Bu nedenle öznenin eylem gücü, özgürleşmesi getirdiği tahmin edilemezlik nedeniyle tehlikelidir.

Beloufa bir sunumunda sanatçı ve iş veren ilişkisine dikkat çeker. Uç önerilerle otorite karşısındaki kendi sınırlarını deneyen sanatçı her şeye izni olan bu tasarıda anlamın işveren tarafından önceden belirlendiğini keşfeder. Bu örnek mimar ya da mimarlık öğrencisinin durumuna da uygulanabilirliği nedeniyle değerlidir. Böylelikle sistemin bir başka aracı, kitle iletişimi sağlayan temsiller olarak açığa çıkar.

Temel olarak sınırın bulanıklaştırılması taktiği iki taraf arasında bir ilişkisellik kurularak gerçekleştirilir. Önceden değinildiği gibi Piccinini bunu empati aracılığıyla başarır. Sanatçı gezegenin bedeniyle insanlar arasındaki ilişkiyi anne – bebek arasındaki ilişkiye benzeterek bedeni mekanla çakıştırır ve zaten var olan samimi bir ilişkiyi ortaya koyar.

Sınır ihlaline bir başka örnek theLab-lab tasarımcısı Faruki'nin tasarladığı ders planı ile tasarımcı adaylarının alet çantasına mimarlık dışı öncüler ve referansları eklemesidir. Böylece mekan tüm katmanlarıyla ele alınır. Tasarım objesi ve kar aracı olarak üretilen bir mimarlık yerine beden – mekan sürekliliği hayatın kendisini oluşturur.

Bu süreklilik, Perry için arazi (toprak) ve köle bedenlerin sömürü düzleminde çakışmalarda görülür. Böylece sanatçılar sistemin şeyleri ayırmak için sınırlar koyması yerine, temel olarak şeyler arasında var olan ilişkileri açığa çıkarmakta ya da farklılıkların bir araya gelebileceği bir düzlem kurmaktadır.

Askerleri ev halleriyle galeri ziyaretçileriyle diyalog kurmalarını sağlayan Beloufa da asker – sivil ayrımını yıkarak bu iki topluluk arasında ilişki alanı açar. Çok benzer biçimde Koloniler işinde gözetleyenle gözetleneni çakıştırır. Alanı dolaşan ziyaretçiler bir yandan kayda alınırlar, öte yandan monitörlerde kendilerini ve diğer ziyaretçileri gözetleyerek suça ortak olurlar. Böylece anlamı kurgulayan,

meydana getiren kiři olarak ziyaretçinin eylem gücüyle beraber sorumluluđu da hissettirilir.

Özetle sistemin sınıflandırarak, indirgeyerek, sınır koyarak, gözetleyerek insan ve insan olmayan özneleri sömürülebilir alanlar haline getirmesi, kontrolü eline alarak özneleri eylem gücünden yoksun bırakması, sanatçıların işlerinde ortak bir temadır (Şekil 4.1). Sanatçıların buna cevapları ise çeşitli biçimlerde, kurgulanan bu sınırların kırılmasını göstermek ve böylece de indirgenen gerçekliğin karmaşık doğasını açığa vurmaktır.

### 4.3. Karmaşıklık

Bu kavram en açık biçimde Heaney'nin [2019] BULUT yerleřtirmesi hakkındaki makalesinde görülür, sanatçı karmaşıklığı kuantum fiziğiyle ilişkili olarak gerçekliğe içkin bir biçimde düşünür. Tenger ise mutlakiyet diye bir şeyin olmadığını ve diđer her şey gibi dilin de muğlak olması gerektiğini söyler [Vural, 2019]. Sze ise söylemlerinde Heaney'ye benzer biçimde entropi ve üçlü nokta gibi fizik bilimine ait kavramlarla karmaşıklığa değinir.

Sistemin sınırlar, sınıflar ve kategoriler yoluyla indirgenerek temsil edilmesi karmaşıklığı gizlemektedir. Bu aynı zamanda psikolojik bir güvenlik ihtiyacıyla bağdaşır. Perry, Beloufa, Piccinini çeşitli biçimlerde kapalı toplulukları konu alan işler üretmişlerdir.

Baskı ve sömürgeyle birlikte sınıflar arasındaki çatışmalar toplumsal travmalara neden olur. Perry ve Tenger işlerinde bu travmaları ele alır. Perry Vahşi Bir Öte Dünya işinde travmaları yaşayanlar için bir iyileşme mekanı kurgularken, Tenger (örneğin Bosna Hersek Nezih Ölüm Gardiyanları işinde) iyileşmenin ilk adımı olarak, üstü örtülen travmaların kolektif hafıza tarafından hatırlanarak tartışmaya açılmasını işaret eder. Böylece mekan tasarımının saf işlev yerine duygusal bir alan kurarak iyileştirici bir etki yapabildiği görülür.

Sanatçıların sistem hakkında yaptıkları bu eleştiriler alternatif kurguların inşasıyla devam ettirilmekte veya buna işaret etmektedirler. Heaney'nin Figürler video kompozisyonunun sonunda yer verdiği hibrit bedenler, filozof Sadie Plant'tan [1997] yaptığı alıntıyla açıklık kazanır:

“O günler, hepimizin denizde olduđu günlerdi. Bana dün gibi geliyor. Tür, cinsiyet, ırk, sınıf: o günlerde bunların hiçbirini bir anlam ifade etmiyordu. Ebeveyn

yok, çocuk yok, sadece kendimiz, ayrılmaz kız kardeşler dizisi, sıcak ve ıslak, birbirinden ayırt edilemez, şanlı bir şekilde ayırım gözetmeyen, karışık ve kaynaşmış. Nesiller yok. Gelecek yok, geçmiş yok.”

Piccinini Tanrıyla Bir Başına hikayesinde benzer bir ilişkisellik hayal eder. Bu ilişkisellik patlamasının sorumlusu olan Kız’ın tersine, babası olan Büyük Adam kızdan önce, her şeyi zorlayarak ve kuvvet uygulayarak kontrol ediyordu. Büyük Adam’ın izole topluluğu ve kapalı Bahçe’si kızın gelmesiyle son bulur. Benzer biçimde Perry ve iş birlikçi sanatçıların yazdığı Vahşi Bir Öte Dünya manifestosundaysa sanatçılar her şeyin birbirine karıştığı “Göz kamaştırıcı, barok bir maksimalizm” talep ederler [Web 29, 2018].

Sınırların sistemin iddia ettiği kadar kolay çizilememesi hakkındaki saptama çevreyle ilgili bütüncül bir bakış açısı da getirmektedir. Kapitalist sistemin yarattığı sınıflar toplumsal travmalarla beraber ekolojik krize de neden olmuştur. Perry’nin Eklog (Eclogue for Inhabitability) işinde gösterdiği üzere doğa da insan emeği gibi ötekileştirilip sömürüldüğünden bir ortaklık ve bununla birlikte bir dayanışma fikri açığa çıkar. Bunun için sahte sınırlar ihlal edilmeli ve yeni ilişkiler kurulmalıdır.

## 5. SONUÇ

Bu arařtırmada beden ve mekan hakkında çağdař problem ve durumların anlaşılması ile tasarımda bu problem ve durumlara karşılık sanatçıların geliřtirdiđi taktikleri çözümlenmek amacıyla 7 çağdař sanatçı belirlenmiřtir. Sanatçılar ve iřleri söylem analizi yöntemiyle incelenmiřtir. İncelemede sanatçıların söylemleri; kavramlar, taktikler, araçlar, bağlantılar ve tanımlayıcı kelimeler katmanlarına ayrılmıřtır. Her bir katman için sanatçı haritaları oluřturulmuř böylece katmanların çakıřtırılmasıyla tez bağlamında sanatçıların bir araya geldiklerinde oluřturdukları topografyanın görsel bir temsili elde edilmiřtir. Bu düşünsel topografyadan yařanan mimari, kuram, eđitim ve sektör için çıkarımlar yapılmıřtır.

### 5.1. Sanatçıların Kavram ve Taktiklerinin Özeti

Ele alınan kavramlara bakıldıđında sanatçıların en çok kapitalist üretim süreçleriyle iliřkili olarak; sömürü, baskı, kontrol, gözetleme, adaletsizlik, sınıflandırma, deđer gibi kavramlara yođunlařtıkları görülür (Şekil 5.1). Teknolojinin bu düzeni nasıl etkilediđi de ana tartıřmalardan biridir. Sistemin sınıflandırma eğilimiyle tutarlı olarak sınır ve iliřkili olarak sınırsızlık, karmařıklık, aradalık, dolařıklık gibi kavramlar aracılıđıyla oluřturulan kategoriler sorgulanmakta ve gerçeğin karmařıklıđına vurgu yapılmaktadır. Sınıflandırma ve benzeri kavramlar ayrıca farklı olanların dıřlanması, kapalı topluluklar, ötekileřtirme gibi kavramları da içerdikleri görülür. Tüm bunları kapsayan ve birden çok sanatçı tarafından ele alınan bir konu iklim felaketidir. İnsan ve dođa arasında kurgulanan sınır, insanın dođa üzerinde tahakküm kurma izni olmuřtur. Kapitalist üretim süreçlerinin getirdiđi mesafesizlik ile de bu süreçler öznedenden gizlenir. Dođa, insan bedeni, hayvan bedeni sömürülecek kaynaklar olarak görülmekte ve deđerleri ekonomik deđerlerine indirgenmektedir. Giriř bölümünde bir anlatım aracı olarak kullanılan Bir Yapay Zekanın Anatomisi iřinde görüldüğü gibi küçük bir cihazın arka planındaki üretim süreci, bir binanın üretiminin de en az o kadar karmařık olacađını gösterir.



Sanatçılar teknolojinin bedeni ve doğayı sömürmek için nasıl araçsallaştığına ışık tutarken kendi işlerinde teknolojiyi farklı biçimlerde kullanarak potansiyellerini ortaya koyarlar. Sanatçıların oyunlaştırma, yapısöküm, deney, amacı dışında kullanma (hackleme), hibritleştirme, sınırları bulanıklaştırma, yan yana getirme gibi taktikleri ortak olarak kullandıkları görülmüştür.

Anlatımı güçlendirmek için hikaye, heykel, yerleştirme, performans gibi pek çok farklı ortam ve araçlara başvurmuşlardır. Bu da mekanı karmaşık bir yapı olarak tüm yönleriyle ifade edebilmelerini ve ele alabilmelerini sağlar. İşlerde mekânın karmaşıklığına ve çok katmanlılığına işaret eden başka bir üretim biçimi, toplumsal hafızadaki travmaların bedenleşerek tartışmaya ve hatta deneyimlenmeye açılmasıdır.

Sanatçıların da gösterdiği gibi, piyasa ve ekonomik ilişkiler hala yaşamı dolayısıyla bedenle mekanı yönlendiren ana kuvvettir. Sanatçılar sömürü, baskı, kontrol gibi kavramları açığa çıkarırken buna farklı şekillerde yanıtlar verirler. Üretim sürecini adım adım göstererek gizemi kaldırmak, üstün teknik beceriler yerine sıradan nesnelere kullanmak, oyunu tasarlayıp geri çekilmek gibi yaklaşımlarla kendi otoritelerini aşındırırlar ve işle temas eden kişiyi aktifleştirirler. Böylece düzenin eylem gücünü eritme eğilimine zıt bir kuvvet üretirler. Klasik sanatçı izleyici sınırının aşındırılması geri kalan tüm sınıflandırmaları da sarsar.

## 5.2. Çıkarımlar ve Öneriler

Beden ve mekanı yönlendiren ana kuvvet olarak güç ilişkileri, piyasa ve ekonomi özneyi pasifleştiriyorsa özneyi aktifleştiren ve ona eylem gücünü (faillik; *agency*) geri veren bir mimarlık tarifi yapılmalıdır. Mimarlık disiplininde piyasa dışında, deneysel bir alanın olması veya mekânın disiplinler ötesi bir alanda üretilmesi faillik için hayati önem taşır. Çünkü problemleri kalıpların sorgulanması ancak piyasa düzeninin dışında mümkün olabilir. Mimarlığın teknolojiyle kurabileceği etik bir ilişki de ancak bu alanın içinde mümkün olabilir; sanatçıların da gösterdiği gibi serbest piyasaya benzer biçimde, teknoloji sistemin kontrolündeyken var olan eşitsizlikleri daha da ileri taşımaktadır. Deneysel alanda teknolojinin kullanımı ise hem kuram hem de pratik için heyecan verici potansiyeller taşır. Üniversiteler bunu gerçekleştirecek araçlara sahiptir.

Eğer olumsuzlama (ne olmadığına göre tanımlama) insan türü ve geri kalanlar arasında bir sınır çiziyorsa bunun yerine ortaklıkların tanımlanması herkes için daha



yaşanılabilir bir çevrenin inşasının başlangıcı ise mimarla mimar olmayan arasındaki sınırın sarsılmasının daha yaşanılabilir bir yapıyı çevrenin inşasının başlangıcı olacaktır. Benzer biçimde hangi mekan üretiminin mimarlık olarak tanımlandığının sınırlarının genişlemesi disiplini daha katılımcı ve kapsayıcı yapacaktır.

Yapının tek bir "konsepte" dayanması onu daha kesin, tutarlı ve rasyonel kıldığından yapıyı sorgulamalara kapatmakta özneyi pasifleştirmektedir. Bu nedenle mimari tasarımda özellikle parçacı ve tutarsızlıklardan korkmayan yaklaşımlar gereklidir. Bu mimarın otoritesini ve yapıyı deneyimleyen kişiyle arasındaki sınırı aşındıracaktır. Eğer kaliteli bir yapıyı çevrenin ön koşulu mimarlığa ilgi duyan ve hakkında konuşmayı seven insanların varlığı ise yapıdaki bu gariplikler şablonlara karşı hissizleşen bir kitleyi kendine çekecektir. Benzer biçimde yapının yıkılıp yerine yenisinin yapılması yerine, değişimlere uğraması da sorgulanabilirliğini artırır. Tutarlı ve rasyonel yapı yerine parçacı ve tutarsız yapı eleştiriye açık hale gelecek ve eleştiri yeniyi kurgulayacaktır.

Özneyi aktifleştiren bir pratik olarak oyun tez boyunca işlerde çok kez gündeme gelir. Bu mimarlık bağlamında hem kentsel tasarım süreçlerinde katılımcılık için hem de mimarlık eğitiminde özellikle orta öğretimden bölüme başlanan zorlayıcı ilk dönemler için etkili ve çekici bir yöntem olacaktır.

Kendi deneyimiyle sanat üretiminin otoriteyle ilişkisini ortaya koyan Beloufa, uç önerilerle iş verenin tepkisini ölçer ve sonuçta sahip olduğu özgürlüğün, anlamın daha kendisi işe dahil olmadan belirlenmiş olduğunu keşfeder. Tezde sınır oyunları olarak adlandırılan uç örneklerle otoriteyi test etme yönteminin, mimarlık eğitiminde öğrencinin ders planını sorgulaması, mimarın iş vereni sorgulaması gibi bağlamlarda kullanışlı olacağı düşünülmektedir.

Mekan sadece sosyal, ekonomik, politik düzenlere hizmet eden bir yapı değildir; aynı zamanda toplumun travmalarını, kolektif hafızayı, gelecekle ilgili beklentileri içerir ve özneler arası bir duygu alanıdır. Öyleyse bağlam yalnızca tarihsel, biçimsel bağları değil bir toplumun umutlarını, yaralarını içeren karmaşık ve geniş bir kavramdır. Bu bağlamda yapı yapma sorumluluğu yalnız fiziksel konforla ilgili değildir. Hem çeşitli ilişkilere sağladığı olanaklar hem de bir imaj ve temsil olarak ürettiği veya üretmediği anlamlar da sorumlulukların bir parçasıdır. Bu nedenle mimar ve yapı üretim sürecindeki diğer aktörler bağlamı anlamak durumundadır. Bu bağlamın üretici ve tetikleyicisi olarak kültür ise tüm bu süreçleri etkileyen ana faktör olarak çeşitli özneler tarafından sürekli yeniden üretildiğinden,

özneyi aktifleştiren bir mimarlık, kültürle yakın ilişki kurar ve bağ kurucudur. Erişilebilir ve sorgulanabilir bir mimarlık hayalinin gerçekleşmesi için, şeffaf malzemeler ve görsel tasarımlar kurgulamak yeterli değildir. Sistemin eğilimlerinin görülebilir hale getirilmesi ve dürtülmesi gerekir. Bu sorumluluk aynı zamanda mimarı özgürleştirir çünkü artık mimarlığı sadece duvar ve strüktürle yapılabilen katı bir şey olarak düşünmek zorunda değildir.

Mimarlık bağlamında denebilir ki, tasarımcı ancak bu ilişkilerin farkında olursa buna cevap verebilir. Etik bir cevap hangi kriterlere sadık kalmalıdır? Belki de mimarı ürün tasarımcısından ayıran şey, baskı sistemlerinin (*systems of oppression*) akıntılarına karşın özne için dirençli bir eylemlilik alanı oluşturabilmesi olmalıdır. Böylece mimarın rolünün yapılı çevre için gerekliliği teknik uzmanlığından ziyade etik bir aktör olmasıyla ilişkilendirilebilir.

Hayatın ve gerçekliğin karmaşık ve muğlak doğasının mimarlığın üretim sürecine ve mimari mekanın kendisine kaçınılmaz olarak sızdığı kabul edilirse “olumsuz” olarak dışarı itilen duyguları ve his dünyalarını kurmak için gereken taktiklerin bir mimarın alet çantasında bulunmaması, üretim süreçleri ve mekanın kendi maddi gerçekliğiyle ilgili kritik bir bilgi aktarımının gerçekleşmesinin söz konusu bile olamadığı anlamına gelir.

Mekan açık bir yapıt olarak diğer özne ya da nesnelere tarafından sorgulanabilen, eklemlenilebilen; kullanım ilişkilerinin mimarlık sonrasına bırakıldığı bir yer haline gelecek ise yeni malzemeler, yapım biçimleri ve en önemlisi katılımlı yerel örgütlenmelere ihtiyaç vardır. Mimari tasarımın ya da mimarın rolü belli kullanım biçimlerine dirençli (örneğin sermayenin eğilimlerine), başka kullanım biçimlerine açık (örneğin kamu yararı) incelikli taktikler kullanmak olmalıdır. Bunun için mimarın ekolojik, ekonomik, politik ve sosyal bağlamı tanıyan bir aktör olması gerekir. Mekan çok boyutlu ve katmanlı bir olgu olduğundan referansların da çok çeşitli olması gerekir.

Teknolojinin sahip olduğu potansiyel, duyumsanabilir mekanların oluşumunda başka deyişle beden mekan sürekliliğinin hissedilebilir hale geldiği bir durumun getirdiği etik-estetik yaklaşımla tariflenebilir. Böylece aralarına sınır çizilmiş şeyler arasındaki sınırın kaybolma ve çevrenin bir dışsallık olmaktan çıkması mümkün olabilir. Teknolojinin işlev dışında farklı potansiyelleri yeni bir estetiği (duyumsama biçimini) sağlayarak mekanın daha katılımlı ve bunun sonucunda öznenin eylem gücünü arttırarak daha etik bir yaklaşım geliştirmesini sağlayacak potansiyeli vardır.

## KAYNAKLAR

- Alexenberg, M.L., (2011), "The future of art in a postdigital age: from Hellenistic to Hebraic consciousness", Intellect Books.
- Antmen A., (2007), "Hale Tenger - İçerdeki Yabancı", Yapı Kredi Yayınları.
- Atay H., (2019), "Neyin Nesi: Nesne Yönelimli Ontoloji (NEYO) ve Estetik", 3. Türkiye Estetik Kongresi, Ankara/Türkiye, 03.2019.
- Awan N., Schneider T., Till J. (2013), "Spatial Agency: Other Ways of Doing Architecture", Routledge.
- Ballantyne A., (2012), "Mimarlar için Deleuze ve Guattari", YEM Yayın.
- Barad K., (2012), "3. Matter feels, converses, suffers, desires, yearns and remembers: Interview with Karen Barad". In: Tuin, I.V.D. and Dolphijn, R., "New materialism: Interviews & cartographies", Open humanities press.
- Braidotti R., (2019), "Posthuman Knowledge", HarvardGSD, Video Lecture.
- Darden D., (1993), "Condemned Building", Princeton Architectural Press, New York.
- Forster A., (2014), "Impurely Applied: The Architecture and Landscape Architecture of Vito Acconci", RACAR: revue d'art canadienne / Canadian Art Review 39, 11–24.
- Foster H., (2013), "The Art-Architecture Complex", Verso.
- Gage M. F., (2015), "Killing Simplicity: Object-oriented philosophy in architecture", Log, (33), 95-106.
- Ghorashi H., (2015), "Protocinema Is Bringing Hale Tenger's Historic Installation to New York for Frieze Week", <https://www.artnews.com/art-news/artists/protocinema-is-bringing-hale-tengers-historic-installation-to-new-york-for-frieze-week-3970/>, (Erişim Tarihi: 11/10/22).
- Guattari F., (1995), "Chaosmosis: An Ethico-aesthetic Paradigm", Indiana University Press.
- Haraway D. J., (1985), "Manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s", Socialist Review, no.80: 65–108.
- Haraway D., (2010), "Başka Yer", Metis Seçkileri.
- Harman G., (2022), "Architecture and Objects", University of Minnesota Press.
- Harvey D., (1997), "Postmodernliğin Durumu", Metis Yayınları.

Heaney L., (2019), “Quantum Computing and Complexity in Art”, Leonardo 52, 230–235.

Huxley A., (1949), “Prisons”, Trianon Press.

İşmen A., (2016), “Dans Etmeye Devam”, SANATONLINE.

Laurence, P.L., (2006), “Contradictions and Complexities: Jane Jacobs’s and Robert Venturi’s Complexity Theories”, Journal of Architectural Education (1984-) 59, 49–60.

Lax, T. J., (2016), “The Colonies” (Curatorial Essay), Projects 102 Neil Beloufa, Museum of Modern Art.

Lennon K., (2019), “Feminist Perspectives on the Body”, Stanford Encyclopedia of Philosophy, Fall 2019, Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/feminist-body> (Erişim Tarihi: 28/3/2023)

Lorde A., (1978), “Uses of the Erotic: The Erotic as Power”, Fourth Berkshire Conference on the History of Women, Mount Holyoke College, August 25.

Masters H. G., (2013) “Hale Tenger: Where The Winds Rest”, ArtAsiaPacific, Issue 86.

Morton T., (2020), “İnsan Türü: İnsan Olmayanlarla Dayanışma”, 1. Baskı, Profil Kitap.

Murata S., (2016), “Kasiyer”, 2. Baskı, Turkuvaz Kitap.

Olcan A., Oğuz A., (2020), “Hale Tenger’le Yeni Sergisi Rüzgârların Dinlendiği Yer: Çıkarmadık su altındaki ölüyü”, 1+1 Express, <https://birartibir.org/cikarmadik-su-altindaki-oluyu/>, (Erişim Tarihi: 8/1/2023).

Pallasmaa J., (2021), “Tenin Gözleri”, 8. Baskı, YEM Yayın.

Plant S., (1997), “Zeroes and Ones: Digital Women and the New Technoculture”, Fourth Estate.

Sennett R., (2014), “Ten ve Taş: Batı Uygarlığında Beden ve Şehir”, Metis Yayınları.

Sönmez N. O., Keskin O., (2017), “Questioning ways of doing architecture: Research architecture vs. schematic practice”, 28th Building and Life Congress, 28. Uluslararası Yapı ve Yaşam Kongresi.

Sönmez N. O., Şenel A., (2020), “Çok Güzel Bir Proje Yap!”, XXI web edisyonu, <https://xxi.com.tr/i/cok-guzel-bir-proje-yap> (Erişim tarihi: 28/11/2022).

Stanger A., (2019), “Bodily Wreckage, Economic Salvage and the Middle Passage”, Performance Research 24, 11–20.

Stelarc, (2017), “Rewired/Remixed: Event for Dismembered Body”, Journal of Posthuman Studies, 1(1), pp. 44-60.

Şenel A., (2020), “Dış Dünyalar Ya Da Bir Mimarlık Eğitimcisinin Uğraşları 2”, Spekturum: Tasarım Rehberleri, Sayı 3.

Tenger H., (1997), “Mission Impossible”, Galeri Nev İstanbul.

Tsing A.L., (2015), “The mushroom at the end of the world: On the possibility of life in capitalist ruins”, Princeton University Press.

Türkmen İ. D. (2019), “Hale Tenger”, QP Women.

Venturi R., (1977), “Complexity and Contradiction in Architecture”, 2nd Edition, The Museum of Modern Art, New York.

Vural E., (2019), ““Bir nevi terbiyedir her tür karşılaşma””, Milliyet Sanat Aralık 2019.

Web 1, (2018), <https://anatomyof.ai/>, (Erişim tarihi: 25/11/2022).

Web 2, (2016), <https://www.andreasgursky.com/en/134orks/2016/amazon>  
<https://www.andreasgursky.com/en/works/2016/amazon>, (Erişim tarihi: 25/11/2022).

Web 3, (2013), <https://www.thelab-lab.com/celebatorium> (Erişim tarihi: 25/11/2022).

Web 4, (2020), [https://youtu.be/eP\\_NM1vUwWA](https://youtu.be/eP_NM1vUwWA), (Erişim tarihi: 25/11/2022).

Web 5, (2023), <https://docs.google.com/document/d/1QhLO7-faYeGelDgN7coh62-qjuLfahoO3RaboolzdAA/edit?usp=sharing>, (Erişim tarihi: 4/3/2023).

Web 6, (2018), <https://www.thelab-lab.com/ub2018>, (Erişim tarihi: 25/11/2022).

Web 8, (2018), <https://archleague.org/article/league-prize-2017-interview-mustafa-faruki/>, (Erişim tarihi: 25/11/2022).

Web 9, (2021), <https://www.archdaily.com/972944/sumsei-terarium-none-space>  
(Erişim tarihi: 27/11/2022).

Web 10, (2018), <https://www.thelab-lab.com/soane>, (Erişim tarihi: 27/11/2022).

Web 11, (2018), <https://www.thelab-lab.com/dubois>, (Erişim tarihi: 27/11/2022).

Web 12, (2018), <https://www.thelab-lab.com/orra>, (Erişim tarihi: 27/11/2022).

Web 13, (2018), <https://www.thelab-lab.com/lequeu>, (Erişim tarihi: 27/11/2022).

Web 14, (2019), <https://www.smb.museum/en/exhibitions/detail/prisons-of-the-imagination/>, (Erişim tarihi: 27/11/2022).

Web 15, (2022), <http://libbyheaney.co.uk/about/>, (Erişim tarihi: 28/11/2022).

- Web 16, (2022), <https://www.studiointernational.com/libby-heaney-interview-the-point-of-the-work-is-to-destabilise-you-quantum-computing-physics>, (Erişim Tarihi: 28/11/2022).
- Web 17, (2019), <https://www.clotmag.com/interviews/libby-heaney-when-quantum-computing-is-more-than-a-tool>, (Erişim Tarihi: 28/11/2022).
- Web 18, (2020), <https://youtu.be/daixJKnzc4o>, (Erişim Tarihi: 28/11/2022).
- Web 19, (2021), <https://www.thespace.org/resource/programming-weird-guide-quantum-computing-artists>, (Erişim Tarihi: 28/11/2022).
- Web 20, (2020), <https://youtu.be/6CefRCdcdHc>, (Erişim Tarihi: 29/11/2022).
- Web 21, (2020), <https://youtu.be/vXrADlkM1OE>, (Erişim Tarihi: 29/11/2022).
- Web 22, (2016), <https://youtu.be/l9vYAo4c0As>, (Erişim Tarihi: 29/11/2022).
- Web 23, (1998), <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/>, (Erişim Tarihi: 29/11/2022).
- Web 24, (2022), [https://youtu.be/duLL\\_561rII](https://youtu.be/duLL_561rII), (Erişim Tarihi: 30/11/2022).
- Web 25, (2020), <https://youtu.be/V1dN0d7D5JQ>, (Erişim Tarihi: 30/11/2022).
- Web 26, (2018), <https://omny.fm/shows/closer-than-they-appear/closer-than-they-appear-live-at-the-seattle-art-mu#description>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 27, (2018), <https://sondraperry.com/Typhoon-coming-on-at-Serpentine-Sackler-Gallery>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 28, (2022), <https://emilypothast.medium.com/the-tactical-utopianism-of-sondra-perry-59cd3ff3c45c>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 29, (2018), <https://americanartist.us/s/wild-ass-zine-2018-S2.pdf>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 30, (2016), <https://sondraperry.com/Graft-and-Ash-for-a-Three-Monitor-Workstation>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 31, (2017), <https://sondraperry.com/Eclogue-for-In-habitability-at-the-Seattle-Art-Museum>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 32, (2018), <https://youtu.be/Qunkb4piXGw>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 33, (2016), <https://hyperallergic.com/342917/police-brutality-and-the-possibilities-of-evil/>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 34, (2019), <https://elephant.art/sondra-perry-resistance-and-human-machines/>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 35, (2018), <https://www.royalacademy.org.uk/article/magazine-sondra-perry-typhoon-coming-on-serpentine-galleries>, (Erişim Tarihi: 1/12/2022).



- Web 36, (2016), [https://youtu.be/t\\_aGqGyUF10](https://youtu.be/t_aGqGyUF10), (Erişim Tarihi: 1/12/2022).
- Web 37, (2018), <https://youtu.be/u2V0fws7aq0>, (Erişim Tarihi: 2/12/2022).
- Web 38, (2018), <https://www.aqnb.com/2018/05/01/adrift-in-the-chroma-key-blues-a-chat-with-sondra-perry-on-black-radicality-things-that-are-yet-to-happen-in-typhoon-coming-on/>, (Erişim Tarihi: 2/12/2022).
- Web 39, (2016), <https://bombmagazine.org/articles/sondra-perry-s-em-resident-evil-em/>, (Erişim Tarihi: 2/12/2022).
- Web 40, (2016), <https://sondraperry.com/Wet-and-Wavy-Looks-Typhon-coming-on-for-a-Three-Monitor-Workstation>, (Erişim Tarihi: 2/12/2022).
- Web 41, (2018), <https://sondraperry.com/A-Wild-Ass-Beyond-ApocalypseRN>, (Erişim Tarihi: 2/12/2022).
- Web 42, (2021), <https://press.princeton.edu/books/paperback/9780691220550/the-mushroom-at-the-end-of-the-world>, (Erişim Tarihi: 2/12/2022).
- Web 43, (2018), <https://brooklynrail.org/2018/12/artseen/AMERICAN-ARTIST-CAITLIN-CHERRY-NORA-N-KHAN-SONDRA-PERRY-A-Wild-Ass-Beyond-ApocalypseRN>, (Erişim Tarihi: 2/12/2022).
- Web 44, (2018), <https://sondraperry.com/Typhoon-coming-on-at-The-Luma-Foundationhttps://sondraperry.com/Typhoon-coming-on-at-The-Luma-Foundation>, (Erişim Tarihi: 5/12/2022).
- Web 45, (2022), [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Slave\\_Ship](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Slave_Ship), (Erişim Tarihi: 5/12/2022).
- Web 46, (2021), <https://youtu.be/l-ZggzriWsE>, “Virtual Studio Visits: Klaus Biesenbach in Conversation with Sarah Sze” (Erişim Tarihi: 13/12/2022).
- Web 47, (2016), [https://www.artspace.com/magazine/art\\_101/book\\_report/sarah-sze-okwui-enwezor-interview-53754](https://www.artspace.com/magazine/art_101/book_report/sarah-sze-okwui-enwezor-interview-53754), (Erişim Tarihi: 13/12/2022).
- Web 48, (2021), <https://youtu.be/XbM2SuHsKKg>, (Erişim Tarihi: 13/12/2022).
- Web 49, (2006), <https://www.tanyabonakdargallery.com/artists/62-sarah-sze/>, (Erişim Tarihi: 13/12/2022).
- Web 50, (1999), <https://www.tanyabonakdargallery.com/exhibitions/275-carnegie-international-carnegie-museum-of-art-pittsburgh/>, (Erişim Tarihi: 13/12/2022).
- Web 51, (1996), <https://art21.org/gallery/sarah-sze-artwork-survey-1990s/#1>, (Erişim Tarihi: 13/12/2022).
- Web 52, (2020), <https://www.fondationcartier.com/en/exhibitions/sarah-sze-1>, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).

- Web 53, (2018), <https://the-talks.com/interview/sarah-sze/>, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 54, (2013), <https://www.designboom.com/art/sarah-sze-represents-the-us-at-venice-art-biennale-2013/>, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 55, (2016), <https://youtu.be/c1Yd8ymJ8Dc>, “Redefining Space: Artist Sarah Sze”, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 56, (2015), <https://youtu.be/WugFEAazpxsw>, “Sarah Sze | The Last Garden | Venice”, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 57, (2012), <https://youtu.be/fnndiUK01kU>, “Artist's Talk: Sarah Sze”, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 58, (2017), <https://www.tanyabonakdargallery.com/exhibitions/12-sarah-sze-centrifuge-haus-der-kunst-munich-germany/>, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 59, (2018), <https://www.moussemagazine.it/magazine/sarah-sze-gagosian-isabella-zamboni-2018>, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 60, (2019), <https://youtu.be/IEjegKJwIOM>, “How we experience time and memory through art | Sarah Sze” (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 61, (2018), <https://youtu.be/OvxnEiYSuzk>, “Sarah Sze - Centrifuge - Haus der Kunst | München | 2017”, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 62, (2019), <https://kamelmennour.com/artists/neil-beloufa/>, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 63, (2016), <http://evenmagazine.com/neil-beloufa/>, (Erişim Tarihi: 14/12/2022).
- Web 64, (2016), <https://youtu.be/sUawV3ZVKKI>, “An Evening with Neil Beloufa | Modern Mondays “, (Erişim Tarihi: 15/12/2022).
- Web 65, (2015), [https://www.artspace.com/magazine/interviews\\_features/qa/neil-beloufa-interview-53164](https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/qa/neil-beloufa-interview-53164), (Erişim Tarihi: 15/12/2022).
- Web 66, (2020), [https://youtu.be/kOOKCy\\_00To](https://youtu.be/kOOKCy_00To), “Keynote speech of French-algerian artist Neil Beloufa with a response from Linda Zachrison.”, (Erişim Tarihi: 15/12/2022).
- Web 67, (2016), <https://www.artnews.com/art-in-america/features/the-pleasures-of-being-watched-nel-beloufas-the-colonies-59970/>, (Erişim Tarihi: 17/12/2022).
- Web 68, (2016), <https://brooklynrail.org/2016/05/artseen/nel-beloufa-the-colonies>, (Erişim Tarihi: 17/12/2022).
- Web 69, (2016), <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1623?locale=en>, (Erişim Tarihi: 17/12/2022).

- Web 70, (2022), [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Dan\\_Graham](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Dan_Graham), (Erişim Tarihi: 17/12/2022).
- Web 71, (2022), <http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/>, (Erişim Tarihi: 17/12/2022).
- Web 72, (2012), <https://www.frieze.com/article/social-spaces>, (Erişim Tarihi: 17/12/2022).
- Web 73, (2018), [https://www.schirn.de/en/exhibitions/2018/neil\\_beloufa/](https://www.schirn.de/en/exhibitions/2018/neil_beloufa/), (Erişim Tarihi: 17/12/2022).
- Web 74, (2018), <https://www.frieze.com/article/neil-beloufa-reveals-multi-dimensional-mechanisms-power>, (Erişim Tarihi: 17/12/2022).
- Web 75, (2019), <https://www.patriciapiccinini.net/a-essay.php?id=110>, “Your Place Is My Place.’ Rosi Braidotti in conversation with Patricia Piccinini”, (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 76, (2018), <https://youtu.be/0613V38a38s>, “Go behind-the-scenes as Patricia Piccinini discusses her artwork”, (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 77, (2019), [https://youtu.be/LIHvA2P\\_mvE](https://youtu.be/LIHvA2P_mvE), “Patricia Piccinini: Life Clings Closest, Cairns Art Gallery Artist Talk”, (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 78, (2003), <https://www.patriciapiccinini.net/a-essay.php?id=99>, “Public Lecture - Tokyo Art University”, (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 79, (2018), <https://blog.qagoma.qld.gov.au/lines-in-the-sand-coming-to-terms-with-patricia-piccinini/>, (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 80, (2019), <https://www.patriciapiccinini.net/a-show.php?id=2019-Copenhagen>, (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 81, (2018), <https://www.patriciapiccinini.net/a-show.php?id=2018-GOMA>, (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 82, (2007), <https://www.patriciapiccinini.net/a-essay.php?id=29>, “The Naturally Artificial World” (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 83, (2020), <https://www.patriciapiccinini.net/a-essay.php?id=112>, “Some thoughts about my practice”, (Erişim Tarihi: 18/12/2022).
- Web 84, (2018), <https://www.patriciapiccinini.net/a-essay.php?id=113>, “Artist’s Statement: The Couple”, (Erişim Tarihi: 7/1/2023).
- Web 85, (2016), <https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/new-romance-art-and-the-posthuman-curatorial-essay/>, “New Romance: art and the posthuman – curatorial essay”, (Erişim Tarihi: 7/1/2023).
- Web 86, (2016), <https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/alone-gods/>, “Alone with the gods”, (Erişim Tarihi: 7/1/2023).

Web 87, (2016), <https://www.patriciapiccinini.net/a-show.php?id=2016-MCA>, (Eriřim Tarihi: 7/1/2023).

Web 88, (2018), <https://www.galerinevistanbul.com/tr/artists/39-hale-tenger/biography/>, (Eriřim Tarihi: 7/1/2023).

Web 89, (2019), <https://youtu.be/IqKVme7gA6E>, “Bir Kadın: Hale Tenger”, (Eriřim Tarihi: 7/1/2023).

Web 90, (2018), <https://www.galerinevistanbul.com/artists/39-hale-tenger/works/>, “HALE TENGER - Works | GALERİ NEV İSTANBUL”, (Eriřim Tarihi: 8/1/2023).

Web 91, (2019), <https://www.galerinevistanbul.com/exhibitions/12-where-the-winds-rest-hale-tenger/works/>, “Where The Winds Rest”, (Eriřim Tarihi 8/1/2023).

Web 92, (2015), <https://magazine.bantmag.com/issue/post/43/623>, “Nerden geldik buraya, nereye gidiyoruz buradan: Hale Tenger”, (Eriřim Tarihi 8/1/2023).



# ÖZGEÇMİŞ

Cansu SÖZER 2017 yılında Dođuş Üniversitesi Mimarlık bölümünden mezun olmuştur. 2020 yılında Gebze Teknik Üniversitesi Mimarlık tezli yüksek lisans programına başlamıştır.



# EKLER

## EK A: Tüm Tablolar

Tablo A1.1: theLab-lab sanatçı tablosu.

	TheLab-lab				
Tarih	2020-12	2018-11			2018-01
Nesne	Shifter Session: Mustafa Faruki: Celebatorium	Cooper birliđi: Öğrenci Ders Serisi   Mustafa Faruki: Dört Geçiş: Kendi Özel Buffalom	My Own Private Buffalo Towards an Encyclopedia of Representational Agendas (extending from research related to 2018-19 Banham Fellowship)	MOPB_Syllabus_Fall_2018	Mizahı ciddiye almak
Tür	Proje sunumu	Üniversite dersi, öğrenci projeleri			Röportaj
Tema ve kavramlar	yalnızlık, öteki, toplum, dışlanma, tecrüt, kar edilebilir, bekleme, emek, hapishane, duygusal emek, sıfır atık, işlem, arzu, şimdiki zaman, hayat, kontrol, eksiklik, ilişki, duygu, toplama ve dağıtma, hayat, yaşama, son, aşk, erotik,	temsil, çeviri, bağlam, öykü ve yaşam, diğer dünyalar, hackleme ("yanlış kullanım" amacı dışında bir şey kullanarak), duygu, notasyon, uydurma, yanılsama, fantazma, alegori, kurgu	temsil, iletişim, ses ve görüntü, hayat, canlı, görünmeyen dünyalar, keşifler, gündemler, yanıt verme, laboratuvar, hayat veren,	mimari temsil ve iletişim, hayat, öncüler, yanıt, çürütme, yöntem, hipotezler, ansiklopedi, bilgi, siyahi kültür, teknokrazi, coğrafya, hapishane, duygu, bağlam, çizgi, renk, şekil, malzeme, kurgu	Mimarlık, duygu, insan, gerçek – sanal, gerçeklik, dil, dinamizm (canlılık), disiplinlerarasılık
Taktikler	Hacklemek	Melezleme, rol oynama, değerlendirme, karşılaştırma, spekülasyon, deney yapma, oynama, yanıt verme,	spekülasyon, deney, oyun, test, öncü, eleştirel yanıtma, simya	spekülasyon, deney, oyun, çoklu bakış açıları, eleştiri, tartışma, seminer, ikna edici, çürütme, yanıt	
Araçlar	şiiir, çizim	İkna edici çizimler, insanlar ve yerler, çoklu bakış açıları, öncüler,			
Bağlantılar	Audre Lorde, Foucault – Madness and Civilization, Joshua Bennett (K), Nina Simone – Mississippi Goddam (K)	"Cast:" bodys isek kingeletz, İina bo bardı, douglas darden, piranesi, ana penalba, olalekan jeyifous, marion mahony griffin, martin wong, joseph gandy, torkwase dyson, jean jacque lequeu, jay-z, edoardo persico, orra white hitchcock, june jordan, michael spider webb, spike lee, sir john soane, lauryn hill, labbeus woods MORE sir john soane, web dubois, piranesi, w macdonald, aldous huxley, foucault, martin wong, marion mahony griffin, debora wood, joseph gandy			Douglas Darden, James Wines, Kanye West, Talib Kweli, Lauryn Hill, India Arie, Philip Roth, Mark Wasiuta, Michael Webb,
Tanımlayıcılar	duygusal,		tuhaf, iyimlerlik	tuhaf, rüya gibi, erotik,	aşk, mizah, ironi, şehvet, üzüntü



Tablo A1.2: Heaney sanatçı tablosu.

	Libby Heaney						
Tarih	2019-? & 2015	2020-11	2020-06	2019-07	2021-07	2019-?	2020-11
Nesne	Sanatta Kuantum Hesaplama ve Karmaşıklık (CLOUD)	Figürler (FIGURES, £igur€\$, go figure?)	dokunma, yanıt verme yeteneğidir. Instagram Stories performansından tam animasyon oluşturma "touch is response-ability, touch os rispunsabilitreaeaeaea"	LIBBY HEANEY, kuantum hesaplama bir araçtan daha fazlası olduğunda	Tuhaf olanı programlamak: Sanatçılar için kuantum hesaplama kılavuzu	Kafadanbacaklı Uzaylılar (kuantum algoritmalarıyla dokunacı yaratıklar üzerinde yapılan çalışmalar)	Berlin Bilim Haftası KUANTUM BİLGİSAYARI: SANAT VE DOLANIKLILAR
Tür	Sanatçının şu sanat işiyle ilgili makalesi: BULUT (2015)	Sanat işi, video denemesi	Sanat işi, bağlama özel etkileşimli animasyon, dijital hareketli kitap	Röportaj	Soru cevap	Sanat işi, video	Ders videosu
Tema ve kavramlar	karmaşıklık, kuantum teorisi, postdigital, sistem, fiziksel ve dijital, gerçek sanal, katılımcı, intra-action, insan sonrası, sınır, ikili olmayan, rastgelelik, hesaplama,	beden, hiyerarşiler, önyargılar, ideal beden, teknoloji, dijital çevrilen kültürel ve tarihsel önyargılar, sanat tarihi, sınıflandırma, eşitsizlik, makine öğrenimi, veri, veri kümesi, kâr edilebilir, bilgi, çoğulluk, kuantum dolaşıklık, özgürlük, faillik, kapitalizm, alternatif gelecek	temsil, vücut, sanat tarihi, bilgisayarla görme, önyargılar, kuantum hesaplama, etkileşimli sanat, çevrimiçi	kuantum hesaplama, anlam, dolaşıklık, sanat, teknoloji, bilgisayar korsanlığı, tarihsel ve kültürel önyargılar, etkileşimli sanat, saçmalık, alternatif gelecek hibrit, yapısöküm	kuantum hesaplama, yapay zeka, gözetleme ve kontrol, ikili yerine çoğulluk, dolaşıklık, post-disiplin, yeniden yorumlama, temsil, sınırsız ve biçimsiz, tarihsel ve kültürel önyargılar, sanat, beden, yapay zeka, faillik ve özerklik, sistem, adaletsizlik, etik	kuantum hesaplama, süperpozisyon, dolaşıklık, rastgelelik, hibrit, insan olmayan beden, sınır, alternatif	kuantum hesaplama, teknoloji, süperpozisyon, dolaşıklık, ölçüm, bilim, politika, gözetim kapitalizmi, faillik, algı, hakikat
Taktikler	soyutlama =? ilişkisizleştirme	Farklı seslerle konuşmak, yeni mekansallık yaratmak, üst üste bindirmek, katmanlamak, gönderme yapmak, zıt fikirleri bir arada tutmak, kendi kurallarını yıkmak, reddetmek, eleştirmek, yapısöküm	Karıştırma, bulanıklaştırma, katmanlama, hackleme, çözme, parçalama, tersine çevirme	Bulanıklaştırma, yapısöküm, hibridizasyon		Karıştırmak, sanal ve gerçeği birlikte dokumak (ya da dijital ve fizikseli?)	
Araçlar		video, modelleme, sosyal medya, kuantum bilgisayar, şiirsel anlatım ve kafiyeler, müzik	Instagram hikayeleri, kuantum hesaplama, açık poz algoritması			kuantum hesaplama, sulu boya	
Bağlantılar	Johnson - Emergence, Heather Barnett, Keith Tyson and Jennifer Steinkamp, Karen Barad, Bentham's Panopticon, Very Nervous System by David Rokeby, Lloyd, Ascott, Bishop,	Cephalopod Aliens, touch is response-ability, Theoretical references: Birardi, Talk at Indeterminacies conference Dundee University Nov 2020., Barad, Meeting the Universe Halfway, Cixous, The laugh of the medusa <a href="https://www.jstor.org/stable/3173239">https://www.jstor.org/stable/3173239</a> , Haraway, Staying with the Trouble, Noble, Algorithms of Oppression,	Karen Barad's essay 'On Touching: The in-human that therefore I am'	Oh Brian, Euro(re)vision, Sónar+D festival in Barcelona, Laure Prouvost, artist's dissertation, Karen Barad, Britbot	Karen Barad, touch is reponse-ability, Figures in Limbo, Erin Gee, Russell Huffmann, Pierre Huyghe: Uumwelt, Jake Elwes, Stephanie Dinkins, Hito Steryl, Trevor Paglan, Berlin Science Week video		gerçeküstüçülük ve dada, james elkins - temsilin sonunda altı öykü, peter shaw, zuboff - gözetim kapitalizmi çağı,
Tanımlayıcılar		ruhani, gerçeküstü, mekanik, yabancılaşma, şiirsel, ironik, şakacı, esprili, spekülatif	Esprili, saykodelik, bulanık		eğitici, motive edici	saykodelik, bulanık, uzay, sürekli değişen	eğitici

Tablo A1.3: Perry sanatçı tablosu.

Tarih	Sondra Perry							
	2018-10							
Nesne	Vahşi Bir Öte Dünya: Kıyamet Şimdi	Vahşi Bir Öte Dünya: Kıyamet Şimdi	Vahşi Bir Öte Dünya: Kıyamet Şimdi: Fred Turner Röportajı	Vahşi Bir Öte Dünya: Kıyamet Şimdi By Alex A. Jones	Seattle Art Museum Sondra Perry: Eclogue for [in]HABITABILITY	Sondra Perry: Eclogue for [in]HABITABILITY - SAM - Seattle Art Museum	Sondra Perry ile siyah radikalliği + 'Tayfun Yaklaşıyor'da henüz gerçekleşmemiş şeyler üzerine bir sohbet	Serpentine Galleries Sondra Perry: Tayfun yaklaşıyor
Tür	Manifesto	Fanzin	Fanzin: Röportaj	İnceleme	Video röportaj	Müzenin tanıtım yazısı	Röportaj	Çeşitli çalışmalar hakkında video röportaj
Tema ve kavramlar	kirlenme, saflık, felaket, hayatta kalma, travma, vizyon, rüyalar, topluluk, maksimalizm, gelecek, kıyamet, izolasyonizm (kendine güvenme, bireycilik?),	seçkinler veya imtiyazlılar, ırk, sınıf (eşitsizlik), vahşi, yeraltı, alternatif yaşam, konut, öteki, son, kendi kendine yeten, yuva, adalet, kapitalizmin ötesinde,	politika, etik, teknoloji, felaket, veritabanları, hükümet, ikna edici tasarım, yapı ve altyapı, arzu, yapay zeka, görünmez altyapılar, kapalı sistem, ayna sistemleri ve ayna zihinler, arzu, hız, veri, fethetme (zihni), malzeme, aşırılık, yeniden başlatma, etik tasarım, eylüm gücü, müzakere, tarafsız dünyalar, pazarlama, ticarileşme, bireycilik, kimlik, yoksulluk, neoliberalizm, kurumlar, şirketler, yaratıcılık, seçkinler, gözetleme, facebook ağlar, karşı kültür,	çevresel, baskı sistemleri, tecrit, politik aciliyet, ekolojik felaket, emek, bakım, iyileştirme	insanların, bedenlerin ve toprağın hareketi, terraforming, yaşam, arazi, sosyopolitik, ekoloji, emek,	ırk, sınıf, soyutlama, temsil, insan bedeni, doğa, emek, imalat, şehircilik, (istimlak hakkı), soylulaştırma, yöneticilik,	medyanın maddeselliği, kurumsal sömürgecilik, aşırı görünürlük, siyahilik, anlam, kârlılık, görünürlük, kapitalizm, özgürleşme,	kapsayıcı (immersive), bedenleşme, beden, mimarlık, ölçek, diyalog, avatar, aile, iş, emek, var olmak, üretkenlik, etkililik, makine, erişilebilirlik, kapitalizm, siyahilik, teknoloji, gerçeklik, fiziksellik, polis şiddeti, temsil, gözetleme, Middle Passage, çevrecilik ve emekçi bedenler, sömürü, baskı, direniş, özgürleşme
Taktikler	iş birliği, tartışma, kolaj	tersine çevirme, kirlenme ve katılım, metabolik uyum ve modülerlik, parçalara ayırma, yapısöküm, varsayımları sorgulama, araştırma		oyun, spekülasyon, anlam verme, uyarılma	poetika (eklog), makineyi konuşturmak-insansılaştırmak, ortak bir atmosfer yaratmak, dijitali ve fizikseli bağlamak,	benzetme (insan bedenini araziye benzetme), soyutlama	görüntüleri yapısöküme uğratma, soyutlama	belgeleme, kurgu, farklı ölçekler kullanma, immersiveness
Araçlar	ikinci el eşyalar, tiyatro mekanı				video enstalasyonu, 3d render, kepçe	dijital alan,	açık kaynaklı bir 3B grafik araç seti, Zong katliamının Turner tablosu, kroma anahtar mavis, sürükleyici enstalasyonlar, etkileşimli iş istasyonları, CGI, kolektif,	egzersiz ekipmanı, açık kaynaklı yazılım, kroma mavis ve yeşil, Turner'ın resmi, işbirliği, teknoloji, CGI, hayal gücü,
Bağlantılar			Marx, Foucault, actor network theory, Kiyoshi "Kiyo" Izumi	Anna Tsing, Ursula K. Le Guin, and Fred Moten, historian Fred Turner				
Tanımlayıcılar	cesur, idealist, umutlu,	yumuşaklık ve şefkat, bilinmezlik, akış,		enerjik, neşeli, dürüst, oyunbaz,			rahatlatıcı	çevik, üzüntü, acı,

Tablo A1.4: Sze sanatçı tablosu.

Tarih	2016-05	2018	2013	2017-09	2016-11	2021-03		
Neşne Tür	Neden Heykel Yapmanın Yeni bir Yolunu Bulması Gerektiği Üzerine Sarah Sze "Üçü Nokta" Raporu	Tüm Bunların Rastgeleliği Adında Geçeltem İnse Ayarlanmıştır Sarah Sze	ON SITE Sarah Sze, 55. Venedik Biennial'inde ABD pavyonu hakkında rapor	DER ÖFFENTLICHKEIT — Von den Freunden Haus der Kunst, Amerikalı sanatçı Sarah Sze sergi açıklaması	Mekân Yeniden Tanımlamak: Sanatçı Sarah Sze Sanatçı Sohbeti	Sanat Stüdyo Ziyaretleri: Klaus Biesenbach, Sarah Sze ile Söyleşi		
Tema ve kavramlar	meşale, mekansal algı, deneyim, görsel tasarım, doğaçlama, süreç, davranış, şans, denge, ağız, oluş, entropi, çizim, mekansal algı, dolaysızlık, potansiyel, melez kılık, değer, ilişkiler, nesne, davranış kolektif, kant, geçicilik, ağırlık, yapı, entropi, teknoloji, zaman ve mekân kayması, yerin değişkenliği, dünyanın fiziksel deneyimi, mahremiyet, hafıza, emek, dağılım	karmaşık nesne ve görüntü sistemleri, çoklu ortamlar, zanaat ve teknoloji, zaman, dijital, yaşam, eşzamanlılık, dokümantasyon, parçalar, süreç, önemlilik, zaman deneyimi, hafıza, denge, ölçek, sınırsızlık, bozulma, perspektif, uzay, hareket, koreografi, kazımsız tarih, yüzeyler,	hiyerarşi dışı, anlatı, karmaşık sistemler, tarih, geçiş, ilişki, bilgi bolluğu, kalınlık, süreç, tepki, nesnelere, zaman-uzay davranış, kant, etkileşim, vücut koreografisi, deneyim, değer, bellek, içsel deneyim, mekansal mekân, ölçek, sistemler, yapı, site, laboratuvar, hayat veren, geçiş sınırsızlık, temsil	algı ve deneyim, ölçek, mikro ve makro görüntüleme modları, takımıyla, yoğunluk, yönlendirme, yerçekimi, zaman, atom altı, kuantum, hareket, biyolojik dönüşüm, büyüme, bozulma, halkla etkileşim ve katılım,	Tuvalet kağıdı, nesnelere; resim, mimari, heykel, değer, sınırsızlık ölçek: <a href="#">Studio Layout</a> sınırsızlık, gelişme, salık, yakınlık <a href="#">Material</a> pratiklik katılımı, pratiklik, katılımı: <a href="#">Çiğ, emmece 3D Model</a> , ölçek, anlatım, zaman ve mekân, dykü, bilgi, deneyim, keşif, <a href="#">Çömer</a> , <a href="#">Bazı</a> , günlük yaşam, site, bağlam, oluş, zaman, hayal gücü, <a href="#">Evan</a> , <a href="#">Plano</a> , ölçek, davranış, planetaryum, sarıya, ölçüm, kayma, kozmos, <a href="#">Yazdık</a> , <a href="#">ABD Serisi Alan Üçü nokta</a> süsleme karşı yapı, mimari, devin işlemler (beden?), hiyerarşi, simetri, merkezlik, açığa varma, zincir, çoklu perspektifler, arada, geçiş yaratıcı çalışma alanları, masa, laboratuvar, bağlam Dördüncü oda: ölçü, ölçek, sarıya, mekân özgülü. Son oda: dökülmeye (sınırsızlık).	(tuvalet kağıdı nesnelere 1996) değer, malzeme, bağlam, koruma, sınırlar, zaman, performatif, emek, uçuk	(oğun meyve düşüşü 1997) (yoğcuk, anlatı), çığlık, tarih, mekân özgülü, organizma, sistemler, canlı, dokular arası boşluklar,	(resimler 2017-18) zaman tutucu, sistem, (programlama), planetaryum, görünümler, canlı, yapma, stüdyo, (mavi güneşli ekran) arşivleme, kit veya bir sistem, koruma, (mavi pamak izler) anlatı, temsil, baskı, üretin sistemi, süreç, retrospektif, aradılık
Taktikler	meşale okuma, söleme, inşa etme, yapıştırmak, montaj, koreografi, yan yana koyma, sanama, tepki verme, seçme, (farklı bir bağlama yerleştirme), nesnelere yerleştirme, bir yer bir nesneye işaretleme-kolonizasyon, tüm filin altı git etme, taklit etme, simüle etme,	toplama, katmanlama, yırtma, yapıştırma, okuma, sorma, ayırtma, kırma, şeffaf olma, açığa çıkarma, katalizör kullanma, gerilimler aracılığıyla ölçümme, tepki verme, kesintiye uğratma,	yanıtma, toplama (nesnelere), ölçümme, tepki verme, kesintiye uğratma, kolonizasyon, yapıtma, heykel, "kayalar, yosun, bitkiler, tahta, su ve rüzgar", gündelik nesnelere, hazır, el yapımı, hayal gücü, pusula, sarıya,	taklit etmek	yerleştirme, karşıtarma, oynama, deney yapma, yan yana koyma, modelleme, bilim adamını oynama, dönüştürmek için ölçek kullanma, öncüllere yanıt verme, kafa kırma,	oynak "bir dizi kural oluşturma", birleştirmek (bir arkeolog gibi davranmak),	çini dışına çevirmek, ortaya çıkarmak,	toplama ölçmek, belgelemek, sınırları zorlamak sorgulamak, ölçüm almak, yan yana koymak, birleştirme,
Araçlar	sıradan malzemeler, hazır nesnelere, heykel filiz, yerçekimi,			nesnelere, resimler, eskizler, projeksiyonlar	heykel, gündelik nesnelere, film, çuk, uzay, ölçüm cihazları, projeksiyonlar,	kişili poşetler,	dolap, canlar, sünger	
Bağlantılar	Okwui Enwezor, İlliam Kentridge, Cubists, the Russian Constructivists, and the Futurists, Nikerri Travanjik Duchamp, David Hammons, Felix González Torres Palladio, Gordon Matta-Clark, Matisse and Vermeer, <i>Arjun Appadurai, Adrien Vilar, Riggs, Biraz Travanjanja, Meschac Gaba, Urs Fischer, Isa Genzken, Jeremy Deller, Rosemary Trocket, David Hammons, Thomas Hirschhorn, Davis Saldedo, Jimmie Durham, Gabriel Orozco, Mark Manders, Robert Gober, Kara Walker, John Ruskin-Stones of Verice,</i>	yazar Zadie Smith, on göçü 1968, İtalyan Futüristleri ve Rus Korektivistleri, kolezyum, nokta vuruşu baskı, gravür, litografi gibi farklı teknikler	çok fazla var		Bruce Nauman ABD pavyonu, 70'ler sanatçı grubu, Rauschenberg, Vermeer, Bernini, Mondrian,		gordon matta clark-the plots,	muybridge, john elderfield, cezanne, bernini,
Tanımlayıcılar	incekiki, mantıklı, pratik, saplantılı, kırılma, değişken, riskli, değişken, uçucu, dinamik, fazla doküman, durğunluk, uysal, güvençsiz, narin, şaşırtıcı, ilüj, şeffak, ince, mantıklı, pratik, saplantılı, kırılma, değişken, riskli, değişken, uçucu, dinamik, fazla doküman, durğunluk, uysal, uysal deęil, güvençsiz, narin, şaşırtıcı, ilüj, şeffak,	sarmalayıcı, yere özgülü, samimi, akış halinde eşzamanlı, heterojen, bolluk, çığırıcı, titizlik, istikrarlılık,	kırılma, saçma, potansiyel, ağız, samimi, sendeleyici, arzu, hiyerarşik olmayan, dengesiz, vakar	dinamik, değişken, samimi, açıklık, titreşim	gelişigüzel, barok, sürekliliği değişken, istikrarlı veya narin?, şaşırtıcı, çöken, DIY, düşük bütçeli, yüksek hedefli, ağırlık hissi, sendeleyici, dengesiz, geçici		kırılma, şaşırtıcı,	kırılma, bakım

Tablo A1.5: Beloufa sanatçı tablosu.

	Neil Beloufa						
Tarih	2018	2018-11				2016	2016
Nesne	KÜRESEL ANLAŞMA (Galeri portfolyo pdf)	Draganova, Viktoria. "Neil Beloufa Gücün Çok Boyutlu Mekanizmalarını Açıklıyor."				Neil Beloufa ile Bir Akşam   Modern Mondays - YouTube	Koloniler - Thomas J. Lax (Yardımcı Kuratör, Medya ve Performans Sanatı Bölümü)
İş		sergi, 'Küresel Anlaşma': Sadece Hak Ettiğimizi	sergi, 'Küresel Anlaşma': Düşündüğümüz Sevgiyi	sergi, 'Küresel Anlaşma': Canlı İcat (2018),	sergi, 'Küresel Anlaşma': Canlı İcat (2018),	sergi, Koloniler	sergi, Koloniler
Tür	Sergi Tanıtım metni	inceleme (yerleştirme)	inceleme (film)	her ikisi de (sergi)			
Tema ve kavramlar	insan bedeni, ordu, silahlar, fitness, güzellik, güç, imgeler, gerçeklik algısı, kurgu, çatışma,	beden, yaşam, ordu, anılar, kişisel inançlar ve yaşam alanları, röngencilik, sosyal medya, gözlem, şiddet, homojenlik, anonimlik,	günlük yaşam, kurgu,	seslerin ve bakış açılarının çokluğu, gerçeklik, yazırlık, kurmaca ve olgu, anlatı, imge, algı,	Hayat, yaşam tarzı, ideoloji, aşk ve iş, modern şeffaf toplum, neoliberal, standardizasyon, oyun, güvenli yer, otokontrol toplumu, güvenlik, imgelem	neoliberal ütopya, tüketim ve kontrol, ideal şehir, eleştiri, mekana özgü, modernist mimari, toplum, gözetim, kapitalizm ve sömürgeci kontrol, iktidar, teknoloji ve medya sistemleri,	ütopik ve distopik, spekülasyon,
Taktikler	röportaj, kolaj, sınırları bulandırma, soru sorma,	alıntılama, tekrar, katmanlaştırma ve tekrara alma, tanıştırmak, karşılaştırmak, röportaj, maddileştirme,	yakalama ve kesme, palimpsest (katmanlama), parçalama, belgeleme, yansıtma,	zıttık, bir araya getirme, inşa etme, açığa çıkarma,	bir sistem yapmak, taklit etmek, yinelemek, çoğaltmak, yeniden bağlamsallaştırmak,	taklit etme, yineleme, açığa çıkarma, engelleme ve dağıtma, kesintiye uğratma, düzenleme, ekleme, eleştirme,	kolajlama, çarpıtma, karartma, dramatize etme, parodileştirme, yan yana koyma,
Araçlar	yerleştirme, film, monitörler, skype,	spor salonu benzeri antrenman cihazları, görüntüleme istasyonları, ekranlar, siyah çelik, köpük dolgululu yastıklar, vizörler	Pleksiglas duvarlar, genişleyen prizmalar ve projektör ışıklarını yansıtma		yerleştirme ve film, projektörler, güvenlik kameraları, programlama,	kinetik heykel, yapılar, kameralar, monitörler, CCTV, video, çelik armatür, pleksiglas,	mimari yapılar, hantal metal, epoksi reçine, pleksiglas armatürler, kutular, elektronik bileşenler, CCTV, stok fotoğraflar, yeniden işlevlendirilmiş
Bağlantılar						Vito Acconci, Dan Graham, ve Bruce Nauman'ın katılımcı yerleştirmeleri, Hito Steyerl	
Tanımlayıcılar	erişilebilir, halka açık, rahatsız edici, açık uçlu,	yapılar katı, heybetli, oyuncu, neredeyse hareketli, kaba, uğursuz, kısıtlı ve rahatsız, samimi,	animatörcü, sarmalayıcı, kırılma ortamı, dinamik,		etkileşimli, çekici, sapkın,	harareti, yapay, yersizlik, iki ucu keskin	garip, lunapark, hoş ve şaşaal, tanıdık, davetkar, komik

Tablo A1.6: Piccinini sanatçı tablosu.

Patricia Piccinini						
Tarih						
Nesne	Tanırlarla bir başına   Stories & ideas   MCA Australia		Sanat pratiğim hakkında bazı düşünceler	Patricia Piccinini sanat eserini tartışırken perde arkasına geçin - YouTube	["Senin Yerin Benim Yerim." Rosi Braidotti, Patricia Piccinini ile sohbet ediyor	
İş Tür	Tanırlarla bir başına	Tanırlarla bir başına	Hikaye metni	Sanatçının beyanı	Çift	
Tema ve kavramlar	gizli topluluklar, paralel dünyalar, genetik modifikasyon, evrim ve mutasyon, büyümenin kontrolü, taksonomi, sınıflandırma, saplantı, enerji, kendi kendine yeterlilik, Kapalı sistem, yeniden dolaşım, dönüşüm, metamorfoz, sınırlar	kompost, tohumlar, çoklu büyüme, enerji, ışık, yeniden metabolize olan atıklar, yuvalar ve rahimler ve bahçe yatakları ve batakliklar, çoğalma, çarpışmalar, patlama, osmoz,	Sanatçının beyanı yapay ve doğal, insan ve çevre, varlıklar, aile içi, yabancılar, seyirci ve sanat eseri arasındaki ilişki. Aile, ekosistem, hayvan, bitki, makine ve insan, engeller, kültürel ve doğal, teknolojik, vahşi doğa, teknoloji, Bağlantı ve empati, yaratık, bilim, sosyal gerçeklik, dramatik değişim, yeni	Sanatçı konuşması karavan, ana akım yaşamdan kopukluk, Yabancılar, kendi kendine yeten ayrılık, gençliğin yaşam potansiyeli ve enerjisi, üreme olasılığı, insan kontrolü, kader, gelecek,	söyleşi (Piccinini) göçmen, farklı olmak, empati, haklarından mahrum edilmiş veya dışlanmış, normallik, sınırlar, hayvan-pomorfik, Empati ve bakım, "Doğa", ekolojik yıkım, çevre, geleneksel doğa/kültür tipi ikilemler, yapay yetiştirme, sömürü, insan sonrası düşünce, kimeralar, yaratık, katalizörler, konuşma, farklılık, süreklilik, bölünme yerine ortaklık, çeşitlilik	(Braidotti) cisimleşme(embodiment), farklılık, çeşitlilik politikası, feminizm ve ırkçılık karşıtlığı insan, insan, insan olmayan ve insan sonrası varlıklara yönelik teknolojik müdahalelerin eleştirisi, yaratıcılığın politik ve etik gücü, öteki, melez yaratıklar, ötekililik, empati ve anlayış, insanmerkezcilik eleştirisi, insanlar ve insan olmayanlar arasındaki ittifak, Ekolojik felaket, Antroposen, teknolojik ilerleme
Taktikler	ikna-patlama-yeniden paketleme, kaba kuvvet,	kimyasal: kimerik, simyasal, alışım. Bitkisel büyüme: ışığın maddeye dönüştüğü yer. Hayvansal büyüme: kendini büyütme için başkalarını içselleştirmek. Geometrik katılığın sıvı belirsizliğinden yarattığı kristal büyümesi. Ve emeğin tarihsel sistemlere rafine edildiği mekanik büyüme.	alternatif bir dünya inşa etmek, karıştırmak ve birbirine karışmak, birleştirmek ve kaynaşmak,		normları zorlamak, birden fazla anlamı olan isimler kullanmak, "bir anekdottan veya bir haberden ilgimi çeken şeyleri dinleyip okumak ve araştırmak"	
Araçlar	hikaye anlatıcılığı, yerleştirme,		anlar, nesnelere ve görüntüler, galeri alanı, sembolik temsil, Hikaye anlatımı, deneyim yaratma,		metaforlar, işbirliği, 3 boyutlu tasarım ve çıktı alma, doku şekillendirme, kalıplama, döküm, boyama ve saç delme, geleneksel zanaatkar atölyesi ve yüksek teknoloji laboratuvarı	
Bağlantılar			Gerçeküstüçülük ve ondokuzuncu yüzyıl toplumsal gerçekçiliği	Frankenstein hikayesi geçici, evcil, hareketli kompakt, koza benzeri, göçebe veya sosyal olarak dışlanmış, samimiyet, iyimser, melankoli, tek başına eşi benzeri görülmemiş ve benzersiz		
Tanımlayıcılar	geveze, canlılık, beklemedik, yaygın, kaba, şekilsiz, değişken kararlılık, salınan, karanlık, kasvetli, iki taraf için de öldürücü, zayıflamış – kurumuş ve sıkı, içi boş, sınırlı ve pragmatik, izolasyonist şevk	ince, keskin, şok edici, sempatik, garip ve bol, ışıldaayan; floresan, sessiz, birbirine kaşınan ve birleşen, örtüşen ve belirsiz, Aşırılık, çeşitlilik, gereksiz, işe yaramaz bolluk, tuhaf çeşitlilik, eksantrik,	tuhaf ama tanıdık, güzellik ve dürüstlük, incinebilirlik, tuhaflık, isimsiz duygular, yabancı düşmanlığı karşıtlığı, rahatsızlıkta sıcaklığa, mizaha, duygu ve tuhaflığa, merak ve şaşkınlığa yolculuk deneyimi		güzel, ilginç ve umut verici, dirayet	

Tablo A1.7: Tenger sanatçı tablosu.

	Hale Tenger				
Tarih					
Nesne	[1+1 Express   Çıkmadık su altındaki ölüyü]( <a href="https://birartibir.org/cikarma-dik-su-altındaki-oluyu/">https://birartibir.org/cikarma-dik-su-altındaki-oluyu/</a> )	"Bir nevi terbiyedir her tür karşılaşma" Milliyet sanat	İçerdeki Yabancı 4. bölüm İçerdelikler Dışardalıklar	QP Women Hale Tenger Röportajı	Mesafe Üzerine
İş	Rüzgarların Dinlendiği Yer	Rüzgarların Dinlendiği Yer	Dışarı Çıkmadık, Çünkü Hep Dışardaydık/İçeri Girmedik, Çünkü Hep İçerdeydik	Çeşitli	Çeşitli
Tür	Söyleşi	Röportaj	İnceleme (kitap bölümü)	Röportaj	Röportaj
Tema ve kavramlar	içeri-dışarı, nefes alamazlık durumu, geçmiş, dilsizlik, beraberlik, karşılaşma, coğrafya, kültür, bireysel hafıza, kolektif hafıza, 80'ler, 90'lar, başa çıkma, değişim, beyin yıkama, toplum, yaralılık, travma, politik cinayetler, yüzleşme, çarpışmalar, gerilimler, iklim felaketi, ağıt, insanlık	karşılaşmalar, hafıza, kolektif hafıza, bastırılmış olan, toplum, etkileşim, politika, dil, dayatma, baskı yöntemi, şekillendirme, zapturapt, muğlak, arada olma hali, tartma hali,	içerdelik dışarıdalık ikilemi, modernleşme, çatışma, kimlik bunalımı, kültürel iklim, yersizlik yurtsuzluk, birey, içsel macera, kimlik ve aidiyet, toplum, var oluş, denetim, iç dünya, tecrit, denetim,	insanın insana insanın doğaya yaptığı adaletsizlikler, savaş, göç, içerdelik dışardalık, hapsolme, kimlik, sınır, ifade ve kimlik özgürlüğü, özgürlüğü, muhalifler, azınlıklar, güç ilişkileri, şiddet, apartman,	öteki, iç mesafe, iç dünya, varoluş, bireysel ve toplumsal, eril dünya yapısının çıkmazları ve imkansızlıkları, eril düzen, hukuksuzluk adaletsizlik, politik, çözümsüzlük
Taktikler	varoluşsal başa çıkma yöntemi olarak umut, yapmamayı yapmak, araştırma, ilham almak, çağırışım yansıma, hayal kurma, karşıtlıkları tartma, üst üste bindirme, geçirgenlik, biriktirme	birleştirme, çakıştırmaya, bir araya getirme,	deneyim yaratmak, hikaye tasarlamak	görüntü biriktirmek, deneyim, montajlama, dili adapte etmek, şarkı sözü	
Araçlar	şiir, deniz ve bozkır videoları, perdeler, ölü balık görüntüsü, yanık motor yağı	video, hazır obje, bronz döküm, doğal malzeme, atık malzeme,	şiir, bekçi kulübesi, mekana özgü yerleştirme, dikenli tel, manzaralı takvim yaprakları, boş bir çay bardağı, cep radyosu, nostaljik, Türk sanat müziği şarkıları	metin, ses, şiir, ev imgesi,	
Bağlantılar			Edip Cansever, Kienholz,		
Tanımlayıcılar	loş, yılanımsı, muğlak, ışıltı, akışkan, ümit, kasvetli, edilgen, ağır,	hazlar, irkilmeler, özlemler ve hayal kırıklıkları, muğlak yansımalar, neşeli ışıltı, yapıcı, harekete geçirici,	ikilem, namevcut bir varlık algısı,	hayaletimsi, tedirgin edici, uğultulu, geçici, feminen,	