

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİR UZLAŞMA ORTAMI OLARAK TUVAL-MEKAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Atıl AGGÜNDÜZ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Hüseyin Lütfü KAHVECİOĞLU

TEMMUZ 2020

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİR UZLAŞMA ORTAMI OLARAK TUVAL-MEKAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Atıl AGGÜNDÜZ
(502171002)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Hüseyin Lütfü KAHVECİOĞLU

TEMMUZ 2020

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502171002 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Atıl AGGÜNDÜZ, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “BİR UZLAŞMA ORTAMI OLARAK TUVAL-MEKAN” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Hüseyin Lütfü KAHVECİOĞLU**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Nurbîn PAKER**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Arzu Erdem
Kadir Has Üniversitesi

Teslim Tarihi : 15 Haziran 2020
Savunma Tarihi : 13 Temmuz 2020





Babam, annem, ablam ve Pagi'me,



ÖNSÖZ

Öncelikle, lisans hayatımın ilk yılında karşılaştığım ve 10 yıldır öğrencisi olduğum için kendimi çok şanslı bulduğum, “Bir Uzlaşma Ortamı Olarak Tuval-Mekan” isimli yüksek lisans tez çalışmamın her alanında desteğini, anlayışını ve güvenini arkamda hissettiğim sevgili tez danışman hocam Hüseyin Kahvecioğlu’na, yol göstericiliği, güler yüzü, değerli fikirleri ve arkadaşlığı için çok teşekkür ederim.

Bu yolun henüz başındayken bana olan sonsuz güveni, açtığı yollar, sağladığı keyifli çalışma ortamı ve en önemlisi güzel dostluğu için sevgili jüri üyesi hocam Arzu Erdem’e ve gerek lisans, gerekse yüksek lisans eğitimimde öğrencisi olmaktan büyük mutluluk duyduğum sevgili jüri üyesi hocam Nurbın Parker’e, hem eğitim hayatına, hem de hayata dair paylaştığı deneyimler ve güzel arkadaşlığı için çok teşekkür ederim.

Hayatta karşılaşılabileceğim her zorluğa rağmen çalışmaya ve inanmaya devam etmemi sağlayan, hayallerimin peşinden koşabilmem ve sevdiğim şeylere tutkuyla sıkı sıkı sarılabilmem için ellerinden geleni yapan canım annem ve babama, tüm sevgisi ve inancıyla her zaman arkamda hissettiğim canım ablama ve bana sevginin şekli olmadığını öğreten canım köpeğime,

İkinci ailem dediğim canım dostlarıma; masa başlarında sabahlara kadar birlikte çalıştığım, hayallerimin peşinden birlikte yürüdüğüm canım arkadaşım ve ortağım Oğul Öztunç’a anlayışı, desteği ve tez çalışmamın temellerini atan eşsiz fikirleri için, gerçek beni en iyi tanıdığını bildiğim, hayatımın her anında her koşulda yanımda gördüğüm canım dostlarım Melodi Gülbaba, Buğra Gürses ve İpek Fetil’e bu güzel hayatı benimle paylaştıkları, benimle her an, her dakika hayal kurmaya devam ettikleri, hiçbir şeye değişmeyeceğim dostlukları ve en önemlisi evimi “ev” yaptıkları için,

Ve son olarak, etrafımdaki harika kalabalığa bana sonsuz ilham verdikleri için,

Çok teşekkür ederim.

Temmuz 2020

Atıl Aggündüz
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
ŞEKİL LİSTESİ	xi
ÖZET	xiii
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Tezin Amacı	5
1.2 Sınırlar	8
2. BİR GÖRSEL ANLATI OLARAK MEKANDA/MEKANSAL ÇİZİM VE BİR OLASILIK OLARAK TUVAL-MEKAN	13
2.1 Mekana Dair Açılımlar	13
2.1.1 Yapı ilişkisi	13
2.1.2 İşlev ilişkisi	14
2.1.3 Anlatı ilişkisi	15
2.2 Etkileşime Dair Açılımlar	23
2.2.1 Diyalog ve deneyim	23
2.2.2 Gerilim/uzlaşma	25
2.3 Tarihsel Süreç ve Üretime Dair Açılımlar Yoluyla Tuval-Mekan: Kültürel bir üretim olarak tuval ve mekan ilişkisinin dönüşümü	26
3. BİR UZLAŞMA ORTAMI OLARAK TUVAL-MEKAN	37
3.1 Ana Yapı – Eklemlenen Katman	38
3.1.1 Çizim yoluyla inşa	39
3.1.2 Mekan ve anlatının bir arada inşası	46
3.1.3 Mekanı sonsuzlaştırmak	54
3.1.4 İnşa eden/icra eden	59
3.1.5 Medyanın değişimi	63
3.2 Özgün İşlev – Yeni Deneyim Önerisi	69
3.2.1 Sanatsal eylem yoluyla performatif/üretici mekan	69
3.2.2 Aksiyon/pozisyon	74
3.3 Kullanıcı Davranışı/Deneyimi ve Hafıza	78
3.3.1 Verinin iletişimi ve pozisyon/bakışlar	79
3.3.2 Mekan-bellek ilişkisi açısından yeni hafıza	81
4. SONUÇ	85
KAYNAKLAR	89
ÖZGEÇMİŞ	95



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1	: Septimus Severus ve ailesinin portesi ve silinen yüz (Wikimedia Commons arşivinden)	4
Şekil 2.1	: Pantheon'un kubbesindeki oculus ve içeri sızan gün ışığı (Wikimedia Commons arşivinden)	19
Şekil 2.2	: Casa Del Fascio ve Faşist Parti mitinglerinin yapıldığı meydana bakan cephesi (Wikimedia Commons arşivinden).....	19
Şekil 2.3	: Berlin'deki Bergama Müzesi ve alt kaidesindeki heykel ve rölyefler (Wikimedia Commons ve Wikipedia arşivinden).....	21
Şekil 2.4	: Ennedi Dağları'ndaki Manda Guéli mağarasından, Prehistorik dönemden bir duvar resmi (Wikimedia Commons arşivinden)	27
Şekil 2.5	: Altamira Mağarası'ndaki bizon resimleri (Wikimedia Commons arşivinden).....	28
Şekil 2.6	: Les Trois Frères'teki terianthrop figür çizimleri (Wikimedia Commons arşivinden)	29
Şekil 2.7	: Scrovegni Şapeli ve Giotto'nun freskleri (Wikimedia Commons arşivinden).....	31
Şekil 2.8	: Sistine Şapeli'nde Michelangelo'nun resmetmiş olduğu "Son Yargı (The Last Judgment) freski (Wikimedia Commons arşivinden).....	33
Şekil 2.9	: Sistine Şapeli tavan fresklerine zemin düzleminden bir bakış ve Michelangelo'nun resmettiği iki boyutlu yeni mekansal elemanlar (Wikimedia Commons arşivinden)	34
Şekil 3.1	: İsveç Şapeli henüz faal durumdayken çekilen bir fotoğraf, 2009..	40
Şekil 3.2	: Performans ve açılış sonrası İsveç Şapeli, İstanbul (Piknik Works arşivinden, 2019).....	41
Şekil 3.3	: Pencere formundan faydalanılarak çizilmiş hayali bir şehir görüntüsü (Piknik Works arşivinden, 2019).	42
Şekil 3.4	: Duvarların kaplandığı buzlu branda malzeme ile tuval alanların belirlenmesi ve malzeme detayı (Piknik Works arşivinden, 2019)..	43
Şekil 3.5	: Duvarların kaplandığı buzlu branda malzeme ile tuval alanların belirlenmesi (Piknik Works arşivinden, 2019).....	44
Şekil 3.6	: Mevcut aydınlatmanın, Michelangelo'nun Sistine Şapeli'ne resmettiği Yaratılış öyküsüne gönderme yapılan çizim içerisinde kullanılması (Piknik Works arşivinden, 2019).....	45
Şekil 3.7	: Tavanın plastik branda ile kaplanmış olmasına rağmen kompozisyon kararları ile boş bırakılması (Piknik Works arşivinden, 2019).	45
Şekil 3.8	: Performans ve açılış sonrası iç mekandan bir fotoğraf (Piknik Works arşivinden, 2020).....	48
Şekil 3.9	: Performans öncesi inşa edilen Karakutu (Blackbox) ve aydınlatma denemeleri (Piknik Works arşivinden, 2020).....	49

Şekil 3.10	: Regeringsgatan Caddesi'ne bakan cam üzerindeki (fotoğrafta, sol tarafta kalan cam) insan suretleri (Piknik Works arşivinden, 2020). 50
Şekil 3.11	: Performansın ilk gününden, neon kalemler ile UV mor ışığın denenmesi ve parlaklığın kontrol süreci (Piknik Works arşivinden, 2020). 50
Şekil 3.12	: Vitrin içerisine kurulan karakutu mekanın cadde ve sokağa bakan köşesi (Piknik Works arşivinden, 2020). 52
Şekil 3.13	: Açılış öncesi, tavan kaplamaları ve çizimlerinin ışık ile kontrolü aşamasından bir fotoğraf (Piknik Works arşivinden, 2020). 53
Şekil 3.14	: Michelangelo'nun tavan freskleri resmedilmeden önce Sistine Şapeli (Wikimedia arşivinden). 54
Şekil 3.15	: Michelangelo'nun tavan fresklerinde resmettiği çıplak figürler ve antikite (Wikimedia arşivinden). 56
Şekil 3.16	: Michelangelo'nun tavan fresklerinde resmettiği yapısal elemanlar ve heykeller ile sanal-gerçek mekan birlikteliğinin oluşturulması (Wikimedia arşivinden). 58
Şekil 3.17	: Son Akşam Yemeği freski ve mekan perspektifi ile üst üste binme halini gösteren bir iç mekan fotoğrafı (Wikimedia arşivinden). 59
Şekil 3.18	: Duomo Milano iç mekanındaki vitraylardan örnekler (Wikimedia arşivinden). 65
Şekil 3.19	: Duomo Milano iç mekanından, doğal ışık ile görünür hale gelen vitray örnekleri (Atıl Aggündüz arşivinden, 2020). 65
Şekil 3.20	: Kiyotsu Geçiş Tüneli'ndeki "Işık Tüneli" (Dezeen arşivinden, 2018) 66
Şekil 3.21	: Rotterdam Markthal iç mekanı, kemer ve pazar yapısı (MVRDV arşivinden, 2014). 67
Şekil 3.22	: Rotterdam Markthal, zeminden tonoz iç kabuğuna bakış, projeksiyon fotoğraf (Wikimedia arşivinden, 2014). 68
Şekil 3.23	: İsveç Şapeli'nde pencere üzerine resmedilen kadın figür (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019). 72
Şekil 3.24	: İsveç Şapeli'nde Michelangelo'nun Yaratılış öyküsüne gönderme yapan çizim (solda) ve gelecek jenerasyonlarına dair yapılan çizimler (sağda) (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019). 73
Şekil 3.25	: Piknik Works'ün İsveç Şapeli'ndeki performansı sırasında alınan, mekan içerisindeki farklı pozisyonlar (Atıl Aggündüz arşivinden), 2019. 75
Şekil 3.26	: The Agony and The Ecstasy filminden, Michelangelo'nun tavan fresklerini resmetmek üzere inşa ettirdiği ahşap iskele (The Agony and The Ecstasy filminden, 1965). 77
Şekil 3.27	: The Agony and The Ecstasy filminden, Michelangelo'nun tavan fresklerini resmetmek için ahşap iskeleye uzanması sahnesi (The Agony and The Ecstasy filminden, 1965). 78
Şekil 3.28	: Sokağa bakan camlarda birine resmedilen How to survive Stockholm street fashion? anlatısı (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019). 82
Şekil 3.29	: Mekanda geçicilik-kalıcılık tartışmasının duvar üzerine resmedilmesi, Piknik Works Performatif Çizim #1 (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019). 84

BİR UZLAŞMA ORTAMI OLARAK TUVAL-MEKAN

ÖZET

Mekanın algılanma, anlatma ve yeniden anlamlandırmaya yönelik pratik ve teorik alanda yapılan tüm üretimleri, şüphesiz ki mekan ile kurulan öznel ve tekil ilişkiye ve bu ilişkinin yorumlanmasına dayalıdır. Kültür ise bu öznel ve tekil ilişkiyi şekillendiren temel olgulardan biridir; toplumda yaşayan bireylerin birbirleri ve mekanlar ile iletişime geçme şekillerini etkiler ve onların mekanları görme ve algılama biçimlerine yönelik değer yargılarının dahi şekil almasında güçlü bir değişken olarak rol alır. Kültürün sürekli değişimi, mekan ile kurulan iletişimin de dinamik kalmasını sağlar, yani onu bir maddesel gerçeklik olmaktan çıkarıp dönüşüm ve değişime mecbur olan bir sosyal gerçeklik olarak ele alır. Bu sosyal gerçeklik ve değişimin kayıt altına alınabilen verisi, kültürün mekan ile diyalogunda temsil üzerinden kendini gösterebilir; temsil, kültürün mekan üzerine sözler söylediği bir dil veya mekan üzerinden kültürü şekillendiren bir görsel katman olarak rol alabilir.

Medyası ne olursa olsun, temsilin kendisi, mekanı yeniden tanımlayan, anlamlandıran, varoluş ve yaşayış hikayesini yeniden yazan, onun mesajlarını taşıyan ve görselleştirerek mümkün kılan, üzerine hikayeler iliştiyerek hafızayı tazeleyen, mekanın anlattığı hikayenin duygusunu taşıyarak kullanıcılar ile bu öyküler üzerinden iletişime geçen arayüzleri oluşturmanın bir aracı olabilir. Bu tez çalışmasının temel sorusunu ise, çok kanallı ve katmanlı üretime odaklanan 21.yüzyıl insanının yeni yeti ve uğraşları, bugünün dünyasındaki disiplinlerüstü üretim ve mesleki disiplin tanımlarının muğlaklaşması hali, tanımların silikleşmesi üzerinden mimarlık ve güzel sanatlar pratiklerinin iç içe geçmesi nedeniyle eş bir tabanda, eş zamanlı bir okuma yapılması niyeti oluşturur. Anlatı ve temsilin, gündelik hayatın ve sosyo-kültürel yaşantının dili olabileceği ve bu tartışmanın mimarlık ve güzel sanatlar pratiklerinin bir *uzlaşma* zemini olarak *tuval-mekan* denen yeni bir mekanda tartışılabilceği söylenir. Dolayısıyla mekan ve kültür tartışmasındaki bu güçlü iletişimin bir ‘diyalog’ olarak ele alınmasıyla, hem diyalogun simgesel bir temsili, hem de bu diyalogun kurulduğu bir iletişim dili ve realitede görünür kılındığı bir iz olarak anlatı ve onu oluşturan temsilin rolü; mekan-kültür-temsil tartışmasının temel sorusunu oluşturur. Bu çok katmanlı tartışmanın yapılması için ise mekan kavramının katmanlarının çözümlenmesi ve bir uzlaşma zemini oluşturacak şekilde yeniden tanımlanması gerekmektedir.

Bu çözümlemenin başlangıç adımı, mekanın yaşadığımız üç boyutlu dünyadaki maddesel gerçekliğidir; mekan, uzayda geometri ve matematik ile kolayca formüllendirilebilen ve ilişki ve iletişimlere dair tartışmalar içermeyen yapısı üzerinden, kartezyen yönü ile tanımlanır. Bu kartezyen mekan fikri, Lefebvre’nin (2002) kartezyen düşünceye ve onun gelişmesiyle mekan tanımlarının mutlak netlik üzerinden tanımlanma fikrine dayanır. Ancak bu katmanda mekan ilişkilere ve herhangi bir üst bilgiye dair yorum ve tartışma barındırmaz. Mekanın inşa edilmesini ve tasarlanmasını sağlayan amaç, sosyo-kültürel yapı, coğrafya vb. gibi üst bilgiler,

mekanın işlev ve anlamı gibi diyalog ve etkileşim üzerinden tartışılan katman ise, mekanın harcı, ilişkisel katman olarak tanımlanabilir. Bu tanımın temelinde ise Baurriaud'un (2005) ilişkisel estetik kavramı yatar. Harvey (1973) ise bu ilişkisel estetik tanımı üzerinden ilişkisel mekanı, ona dair tüm bağlantılar ve tartışmalar üzerinden üretilen ilişkisellik ve nedensellik yoluyla var olan mekan olarak tanımlar. Dolayısıyla ilişkisel mekana dair tartışmaların bir izini oluşturan mekan üzerindeki anlatılar ile bu temsillerin iletişime geçtiği arayüzleri tartışmak, ilişkisel mekanın kurulmasında temsilin yeni bir dil/diyalog olarak nasıl bir rol oynadığını incelemek adına kritiktir. Basit bir örnekleme ile, bir şapel duvarında yer alan ve yapının amacına hizmet edecek olan hikayeyi konu edinen bir duvar resmi, içinde bulunduğu mekanın anlamsal olarak güçlenmesine, mekanın yücelik hissinin şiddetlenmesine, hatta kullanıcıların mekansal deneyimlerine kadar geniş bir etki bırakır. Sparacino, Davenport ve Petland (1999), yapıların temel biçimlerini oluşturan basit geometrik formların ve onlara anlam ithaf eden tüm simgesel ifadelerin dahi, mekanı zamanın ötesine taşıyarak yüzyıllar boyunca sürecek bir hikayeyi oluşturmakta etkin bir rol oynadıklarını söylerler; mimarlığın anlatısı, gündelik hayatın dinamiklerini ve onları yaşama biçimimizi, kenti ve mekanlarını algılama ve deneyimleme biçimlerimizi anlatan bir hikayenin kendisidir. Dolayısıyla mimarlık, onun hikayesi, bu hikayenin yapı üzerinde var olma şekli olan anlatı ve onun medyası olan temsil, kültürün bu çok katmanlı birlikteliği biçimlendirme şekli ve tüm bu üçlü diyalogun kendisinin eş bir zeminde, bir *uzlaşma* ortamı içerisinde tartışılması, mimarlığın hikayesinin farklı medyalar üzerinden incelenmesi adına önemlidir.

Özellikle tez çalışması kapsamında bu üçlü diyalogun bir *uzlaşma* mekanı üzerinden tartışılması durumu, gerek tarihsel örneklemelerde, gerekse çağdaş mimari ve bugünün hikayesinde mekan ve temsilin birbiri üzerinde bulunma haline odaklanır. Yapının inşa edildikten sonra zaman içinde dönüşen kültürün kendisi ve mekanın ihtiyaçlarının değişmesi nedeniyle mekanlar üzerine sonradan eklenen temsil ve görsel anlatı örneklerini tartışmanın yanında; yapıyı üreten kişi ve sanatsal anlatıyı kurgulayan/resmeden kişinin aynı kişi/kişiler olduğu veya eş zamanlı bir üretim süreci yaşadığı durumları incelemek de kritiktir. Hayles (1999) de, bilginin ancak bir medya veya temsil yoluyla desteklendiği ve görselleştirildiği durumda 'var' olabildiği fikrini destekler; buradan yola çıkarak mekanın bilgisinin veya gündelik hayatın bilgisinin yapı üzerinde kendini var etmesi ile birlikte oluşan yeni durumun potansiyelleri tartışılmak istenmektedir. Anlatı denen sonsuz boyutlu katmanın kültürün şekillendirdiği mekanın bir araya gelmesiyle oluşan yeni birlikteliğin; hem anlatının mekan ile kurduğu etkileşim üzerinden diyalog, hem kullanıcı ile kurulan bu diyalog üzerinden deneyim, hem de tüm bu kavramların birbirleri üzerinde söz söyleme hali üzerinden yıkılan hiyerarşik düzen yoluyla oluşan eş birliktelikler üzerinden doğan gerilim/uzlaşma, örnek durumlar üzerinden incelenmelidir.

Tüm bu tartışma yoluyla, görsel anlatının kendini üzerinde var ettiği bir 'tuval' olarak yeni *uzlaşma* 'mekan'ının birlikteliği, mimari mekan ve mekansal çizimin diyalogu ve katmanları, mekana yeni bir katman olarak eklenen görsel anlatı ve temsilin mevcut yapıyı dönüştürme şekilleri, mekanın mevcut özgün fonksiyonunun yeni bir deneyime dönüşme yolları ve kullanıcının mekan deneyiminin ve mekan içindeki davranışlarının değişmesi üzerinden mekansal hafızanın sorgulanması; yani özetle tuval-mekanın oluşturduğu yeni *uzlaşma* ortamının ihtimallerini ve tartışmalarını farklı örnekler üzerinden incelemek, tez çalışmasının omurgasını oluşturur.

Tuval-mekan, ilk adımda, ana yapı-eklemlenen katmanın fiziksel birlikteliklerini, bu tartışmada çizimin dönüştürücü rolünü, medya seçimini ve mekan üzerindeki etkisini

ve mekanı inşa eden/sanatı icra eden kişi ayrımını farklı örnekler üzerinden sorgular. İlk örnek, anlatının mekan üzerine sonradan eklendiği ve mekanı dönüştürdüğü durum olabilir. Kullanılmadığı için atıl kalan bir mekanın, bir temsil aracı olarak çizim ve yeniden kurgulanan bir anlatı ile bir araya getirilerek tuval-mekanın oluşturulmasında temel soru, bu eylemin yeni bir mekan kurma yöntemi olup olamayacağının tartışılması, yapıların tarihsel akışta farklı sebeplerle yitirdiği anlatıcı olma özelliğinin 21.yüzyılda bir uzlaşma içinde geri çağırıldığında ne ifade ettiğinin anlaşılması ve mekan üzerine eklenen görsel anlatı mekanı dönüştürme yetisinin bugünün mimarlık anlayışındaki yerinin anlaşılma istenmesidir. Diğer bir durumda, mekan ve görsel anlatının aynı anda inşa edildiğinde yapıya dair zihinsel ve fiziksel dönüşümün eş zamanlı bir şekilde kuvvetli bir diyalog halinde, bir uzlaşma zemininde yaşanması nedeniyle tuval-mekanın bir uzlaşma mekanı olarak tanımlanabileceği söylenebilir.

Tez çalışmasında bahsedilen tüm örnekler üzerinden ortaklaşılabilecek nokta, var olan mevcut bir yapının tuval-mekan olarak yeniden tanımlanmasının veya inşa edilmesinin ilk adımı olarak bir anlatıcı/kurucu göz ile tüm yapı okumasının yapılması ve bu yolla tuval mekanın ve içeriğin yeniden kurgulanmasıdır. Diğer yandan, bu yeniden kurgu sırasında, Sistine Şapeli tavan fresklerindeki gibi, üç boyutlu salt fiziksel mekan üzerine temsilin sonsuz boyutunun eklenmesiyle gerçek-sanal mekan birlikteliği de oluşturulabilir. Tuval-mekanın hem mekanı boyutlandırması, hem de içeriği ve yapının anlamını kuvvetlendirmesi nedeniyle yapı ve sanat pratiğinin bir uzlaşma zemini oluşturduğu söylenebilir. Aynı durum, perspektif yoluyla Leonardo Da Vinci'nin Son Akşam Yemeği freski üzerinden de incelenebilir. Tuval-mekanın bazı bölgeleri fiziksel gerçeklikteki yapı sınırları ile tanımlıyken, bazı bölgeleri ise hayal gücü ve aklın sınırları ile tanımlıdır.

İkinci adımda, özgün işlevden yeni deneyime giden yolda sanatsal eylemi ve bu eylem yoluyla performatif/üretici mekanı, sanatsal eylemin aksiyonlarını ve içeriğin mekana göre yeniden üretiminin yaratıcı sürecini, icra ve inşa edenin mekan içindeki poz ve pozisyonlarını tartışmak gerekmektedir. Üç boyutlu bir tuvalin içinde bulunma hali üzerinden, sanatsal eylemden bağımsız olarak, yapı içinde farklı pozisyonlarda bulunmanın mekan deneyimini, algısını ve yeniden anlamlandırılmasını etkilediği düşünülürse; yeni durumda mekan ile kurulan diyalog, bu diyalog üzerinden de yaratıcı/üretici süreç çeşitlenir, değişir. Son adımda, mekan kullanıcısının deneyim ve davranışlarının değişimini pozisyon ve bakışlar üzerinden incelemek ve mekan-bellek ilişkisi üzerinden yeni hafızayı tartışmak gerekmektedir. İçeriği oluşturan verinin mekanın kullanıcısı ile iletişime geçme biçimi, kullanıcının mekan içinde bulunduğu konum, mekan içerisinde aldığı yeni pozisyonlar ve bu pozisyonlar üzerinden ona yeni bakma şekilleri ile de alakalıdır. Daha önceki örneklemelerde bahsedilen dönüşüm ve değişim ise tuval-mekan tanımında bir “ilk durum” ve “son durum” oluşturur, dolayısıyla tuval-mekanın oluşumu veya var olan mekanların tuval-mekana dönüşümü süreçlerinde hafızanın değişimini de izlemek mümkündür. Uzlaşma, kendini mekanı inşa eden tüm sanatsal eylem ve mekansal yeni durumları da tartışma alanı içerisine alarak, gerek bireysel, gerekse kolektif hafızada mekanın inşasında/dönüşümünde gösterir.

Tüm bu tartışmaların sonucu olarak, tuval-mekanın, zamanla anlatıcı özelliğini kaybeden yapıların bir hikaye anlatıcısı olma halini geri çağırarak üzere potansiyelli bir kavram çatısı oluşturduğu söylenebilir. Anlatı, özellikle kültür ve gündelik hayat dinamiklerinin ve kentsel mekanların hızla değiştiği bugünün dünyasında kendi hikayesini yapı üzerinde gösterebilir, kentlilerin hafızasında ve kentsel bellekte üzerindeki söz/hikaye yoluyla yer edebilir. Ayrıca hızla değişen kültürün yok olup

giden cümleleri, 21.yüzyılda yeni bir yöntem ile tuval-mekanlar üzerinde kendini görünür kılabilir; tuval-mekan, kültür aktarımında kritik bir arayüz olarak kendini gösterebilir.



CANVAS-SPACE AS A MEDIUM OF RECONCILIATION

SUMMARY

All the productions in the practical and theoretical field of the space through perception, expression and re-meaning are based on the subjective and singular relationship with the space and the interpretation of this relationship. Also culture is one of the basic facts that shapes this subjective and singular relationship; it affects the people and their way of communicating with each other and with spaces, and it plays a powerful role in shaping even judgments about their way of seeing and perceiving spaces. The constant change of culture ensures that the communication with the space remains dynamic; that is, treating it as a social reality that obliges transformation and change, rather than being a material reality. The recordable data of this social reality and change can manifest itself through representation in the dialogue of culture with space; It may be possible to see the traces of culture and read the data of the culture in the representations of the space. Representation can act as a language in which culture speaks on space, or as a visual layer that shapes culture through space. In this case, the concepts of space, culture and representation can be evaluate together or their dialogues can be examined through different examples from different periods.

Regardless of its media, the representation itself is a form of creating interfaces that redefine the space, make sense, rewrite the story of existence and everyday life, carry its messages and make it possible by visualizing it, rebuilding the memory by attaching stories, and communicating with the users through these stories. The main question of the thesis work is the new power and pursuit of 21st century people focusing on multi-channel and layered production, the ambiguity of the fields and definitions of transdisciplinary production and professional discipline in today's world, the integration of architecture and fine arts practices through the fading of definitions. It is said that the narrative and its representation can be the language of everyday life and socio-cultural life, and that this case can be discussed in a new space called canvas-space as a ground for reconciliation of the practices of architecture and fine arts. Therefore, by considering this strong communication in the discussion of space and culture as a “dialogue”, the role of narrative and its representation as both a symbolic representation of dialogue and a communication language in which this dialogue is established and a trace in which it is made visible in reality; constitutes the main question of the space-culture-representation debate. To have this multi-layered discussion, the layers of the concept of space must be analyzed and redefined.

The initial step of this analysis is the material reality of space in the three-dimensional world we live in (which can also be called reality or real dimension); space is defined by the cartesian aspect through its structure, which can be easily formulated with geometry and mathematics in space and does not contain discussions on relationships and communications. This cartesian space idea and its layer is based on Lefebvre's (2002) cartesian thought and the idea of defining space definitions with absolute clarity with its development. However, in this layer, space does not contain any comments

and discussions about relationships, ideals and any other header information. The layer that is discussed through dialogue and interaction, such as the aim of building and designing the space, the headlines such as socio-cultural structure, geography, the function and meaning of the space, and the mortar of the space can be defined as the relational layer.

The basis of this definition lies in Baurriaud's (2005) relational aesthetic concept. Harvey (1973), on the other hand, defines the relational space as the existing space through relationality and causality produced through all the connections and debates about this relational aesthetic definition. Therefore, it is critical to discuss the narratives on the space that form a trail of the discussions about the relational space and the interfaces that these representations communicate with, to examine the role of representation as a new language/dialogue in the establishment of the relational space. With a simple sampling, a mural painting on a chapel wall that will serve the purpose of the building leaves a wide impact, from the meaningful strengthening of the space in which it is located, to the intensification of the target's sense of glory, and even the spatial experiences of the users. Sparacino, Davenport and Petland (1999) say that the simple geometric shapes that form the basic layout of the structures and all the symbolic expressions that give them meaning play an effective role in creating a story that will last for centuries by moving the space beyond time; the narrative of architecture is a story that tells the dynamics of everyday life and how we live and perceive and experience the city and its spaces. Therefore, it is important to discuss the story of architecture, the narrative, the way this story exists on the structure, and its media, the way culture shapes this multi-layered union, and the discussion of all this tripartite dialogue in an environment of compromise.

Especially within the scope of the thesis work, the discussion of this tripartite dialogue over a compromise place focuses on the presence of space and representation on each other, both in historical examples and in contemporary architecture and today's story. In addition to discussing the examples of representation and visual narratives that are added later on the spaces, due to the culture itself and the needs of the space, which have evolved over time after its construction, without being equal to the period when the building was built; it is also critical to examine the situations in which the person who produced the structure and the person who edited/depicted the artistic narrative were the same person(s) or experienced a simultaneous production process. Hayles (1999) also supports the idea that information can only be "present" if it is supported and visualized through a media or representation; based on this, it is aimed to discuss the potentials of the new situation that occurs with the knowledge of the space or the knowledge of everyday life on the structure. The new unity created by the combination of infinite dimensional layer called narrative and the space shaped by culture; both the dialogue over the interaction of the narration with the space, the experience through this dialogue with the user, and the hierarchical order destroyed by the wording of all these concepts over each other, and the tension/compromise arising from a coexistence formed through this order, should be examined through case studies.

From all this discussion, the unity of the new reconciliation "space" as a "canvas" on which the visual narrative exists itself; that is, the canvas-space itself is desired to be examined through different channels. Dialogue of architectural space and spatial drawing and all the states of its layers through canvas-space definition, visual narration added to the space as a new layer and the way the representation transforms the existing structure, ways of transforming the original function of the space into a new experience, questioning the spatial memory through the change of the user's space

experience and behavior in the space; in other words, examining the possibilities and discussions of the new mediation environment created by the canvas-space through different examples constitutes the main structure of the thesis work.

In the first step, canvas-space questions the physical associations of the main structure-articulated layer of communication, the transformative role of drawing in this discussion, the choice of media and its influence on space, and its distinction that builds the space/performs art. The first example can be Performative Drawing #1 by Piknik Works, which summarizes the situation where the narrative was added to the space and transformed the space. The discussion on this example is to create a canvas-space by combining drawing and reconstructed narrative as a representation tool of a space that remains idle because it is not used, to discuss whether this new action will be a new way of establishing a space, to be the narrator that the buildings lost for different reasons in the historical flow, to understand what its feature means when recalled in a consensus environment in the 21st century and to want to understand the place of today's architectural understanding of the ability of the visual narrative added to the space through all these discussions. Another example could be the Performative Drawing #2 by Piknik Works, where space and visual narration are built simultaneously. From this example, it can be said that the canvas-space can be defined as a space for reconciliation, since the mental and physical transformation of the structure is simultaneously experienced in a reconciliation floor in a strong dialogue.

The point that can be shared through all the examples here is to read the whole building with a narrator/founder eye as the first step of redefining or construction an existing building as a canvas-space and reconstructing the canvas space and content in this way. On the other hand, during this reconstruction, real-virtual space coexistence can be created by adding the infinite dimension of representation on the three-dimensional pure physical space, as in the ceiling frescoes of the Sistine Chapel. The two-dimensional ceiling plane with the landscape elements such as mountain, hill, and rock, which are located on the background of six different main stories depicted by Michelangelo in canvas-space and which are understood to be far away from the human figures in the picture due to perspective, have been visually infinite. On the other hand, structural elements such as columns, pulleys and beams, which constitute a significant part of the content itself in the canvas-space and are depicted on the ceiling, are also critical in terms of strengthening the antiquity in content as well as the canvas-space creates an infinite space in the virtual plane. In this example, it can be said that the structure and artistic practice constitute a ground of compromise, because the canvas not only dimensions the space but also strengthens the content and the meaning of the structure. The same situation can be examined through Leonardo Da Vinci's Last Supper fresco through perspective. While some parts of the canvas are defined by the boundaries of physical reality, others are defined by the boundaries of imagination and mind. Considering these examples it is important that Michelangelo and Leonardo come from both the space and the art practice, considering that perspective knowledge winks into the practice and representation of architecture. While conveying a visual narrative on the space, being able to say a word about the space and its practices can be given as an example of the flow of professional discipline definitions and fading of the borders. When the builder-performer distinction disappears, canvas-space can be defined as an interdisciplinary/transdisciplinary reconciliation space.

In the second step, it is necessary to discuss the artistic action along the way from the original function to the new experience and the performative space through this action, the actions of the artistic practice and the creative process of the reproduction of the content by space, the poses and positions of the performer and the builder in the space. For example, in the Performative Drawing series by Piknik Works, the way of communicating with the space and the fact that the content is shaped according to the space undoubtedly creates a productive/creative dialogue process. The team, which constructs a performative process on what the place says and turns it into a series of performances, aims to bring together canvas-space, performance and performativity and drawing-space practices in a compromise environment and discuss all the potentials of their association. On the other hand, it has been argued that being in different positions within the structure, regardless of artistic action, affects the experience, perception and re-interpretation of the space due to its presence in a three-dimensional canvas. For this reason, the dialogue with the space and the creative/productive process are diversified and changed through this dialogue.

After examining the addition of the representation layer that forms the visual narrative on the space and the transformation of the content, in the last step, it is necessary to examine the change of the experience and behavior of the space user through positions and glances and to discuss the new memory through the space-memory relationship. The way the data composing the content communicates with the user of the space is also related to the location of the user in the space, the new positions it takes in the space, and the way they look at it through these positions; the user, the space and the content itself unite in a space of compromise, again in a strong dialogue.

The transformation and change mentioned in the previous examples form a "first state" and "last state" in the definition of canvas-space, so it is also possible to monitor the change of memory in the processes of the formation of the canvas-space or the transformation of existing spaces into canvas-space. Reconciliation manifests itself in the construction/transformation of space, both in individual and collective memory, by incorporating all the artistic actions and spatial new situations that construct the space.

As a result of all these discussions, it can be said that the canvas-space has created a potential framework for recalling the structure that has lost its narrative feature over time as a storyteller. The narrative structure can show its own story on the building in today's world, where the dynamics of culture and everyday life and urban spaces are changing rapidly, and it can take place in the memory of the citizens and through the word/narrative/story on it. In addition, the rapidly changing culture's disappearing sentences can make themselves visible on canvas-spaces with a new method in the 21st century; canvas-space can manifest itself as a critical interface in cultural transfer. Canvas-space can exist in today's world as a space for reconciliation that focuses on creative processes and narratives, stories, where all definitions of discipline are faded and melted within each other and built/sustained by a strong dialogue.

1. GİRİŞ

Mimari mekan, üretildiği dönemin yeni ve anlamlı arayışları sonucu sürekli olarak nitelik değiştirir. Vidler'e (2000) göre günümüzün tasarımcıları da bu yeni ve anlamlı mekan arayışı sonucunda mekan tanımını sürekli yeniden anlamlandırmaya maruz bırakırlar. Yeniden anlamlandırmalar sonucu değişen mekan, şüphesiz ki bu değişimi gerek mekanın algılanmasında, gerekse mekanın tüm temsillerinde kendini göstermektedir; çünkü ilişkiye geçebilen, dinamik etkileşimler ve karşılıklı ilişkiler barındıran mekan, yaşayan mekandır (*lived-space*) ve bu mekan gerçekliğin bize sunduğu analitik mekandan çok daha fazladır (Bollnow, 1961). Mimari deneyimin çok duyulu derinliğini ortaya koyan Pallasmaa (2005) da, mimari mekanın yaşayan mekan olduğunu ve bu mekanın geometriyi ve ölçülebilirliği daima aştığını belirtir.

Yaşayan, çok duyulu ve dinamik mekanın deneyimi ise kendi içinde tekil ve öznel, algılama ve mekanı anlamlandırma yöntemine göre mekan deneyimi değişir; dolayısıyla bu mekanın algılanma, anlatmaya dair tüm üretimleri de bir o kadar bu tekil ve öznel ilişkiye, yorumlamaya dayalıdır.

Bu tekil ve öznel deneyimi şekillendiren temel olgulardan biri de kültürün kendisidir. Şüphesiz ki toplumda yaşayan tüm bireylerin birbirleri ile iletişime geçme biçimlerini şekillendirmesinin yanı sıra, bireylerin mekanlar ile iletişime geçme şekillerini de etkiler; dolayısıyla onların mekanları görme ve algılama biçimlerine dair estetik değer yargılarının dahi şekillenmesinde oldukça kuvvetli bir değişkendir. Bir mekanın okunması, o mekan deneyiminin öznelliği ve kişinin yaşadığı toplum ve içinde yaşadığı kültür üzerinden aldığı davranış biçimleri ile alakalıdır; yani mekanın, kullanıcının ve mekan deneyimini şekillendiren kültürün birbiriyle ilişkisi şüphesiz ki çok yönlüdür. Bu çok yönlülük ve karşılıklı kuvvetli etkileşim üzerinden sürekli değişime uğrama ve dönüşme hali, mekanı tek başına salt bir fiziksel gerçeklik olarak algılamayı engeller. Süalp (2004), toplumsal bilimlerde mekan kavramının sabit, durağan ve değişmez bir parametre olarak görülmemesi fikrinin ancak 20. Yüzyılın sonlarına doğru kendini gösterdiğini belirtir. Ona göre mekan, toplumsal dinamiklerin

okunabildiği bir zemin, kültürün ve ideolojinin yeniden üretiminin topoğrafyasıdır. Bu yeniden üretim dolayısıyla kültürün değişiminin sürekliliği, mekanın dinamikliğini korumasını sağlar; yani mekanı tek başına bir maddesel gerçeklik olarak ele alıp diğer tüm değişkenleri göz ardı etmek yerine, onu değişim ve dönüşüme mecbur olan bir sosyal gerçeklik olarak ele almak gerekir. Çünkü mekan, Süalp'e (2004) göre, hem kültür ve ideolojinin zaman içerisinde sürekli yeniden üretim ve yazımının sonucunda etkilenen, hem de onları şekillendirendir. Kültür ve mekan arasındaki ilişki tek bir an üzerinde örtük ve görünmez bir bilgi olarak kalabilir, ancak tüm anlar bir arada incelendiğinde dönüşüm görünür hale gelebilir.

Sonuç olarak, bu okunmayan örtük bilginin görünür hale getirilmesi için, mekan, kültür ve temsil kavramları bir arada okunabilir veya birbirleri ile ikili ilişkileri farklı dönem ve farklı kültürler üzerinden deşifre edilebilir; temsilin, kültürün mekan üzerinde bıraktığı bir iz olarak kendini gösterip göstermediği veya mekan üzerinden kültürü şekillendiren görsel bir dil olup olamayacağı incelenebilir. Tüm bu üst üste okumaların, temelde mekansal pratiklerin, kültürün gündelik hayat üzerinden mekansal pratiklere olan etkisinin ve temsilin mekan ve kültür üzerindeki tüm ilişkilerinin bir “uzlaşma” ortamını çağırdığı ve bu uzlaşma ortamı içerisinde, tüm hiyerarşik tanım ve sıralamaları reddederek eş zamanlı bir okuma yapılabileceği söylenebilir.

Tarih boyunca gerek savaşlar, sınır değişiklikleri, mübadele ve göçler, gerekse iletişimin ve seyahat etmenin kolaylaşması ile kuvvetlenen medeniyetler arası kültür aktarımı dolayısıyla, mekanlar da sıklıkla değişim geçirmiştir. Mekanların günlük kullanım alışkanlıkları, mobilyalar, hatta mekanlardaki sanat eserleri dahi bu kültürel kesişim ve birikimlerden etkilenmiştir. Örneğin, ulaşım imkanlarının artması ve iletişimin kolaylaşması ile Avrupa ve Anadolu arasındaki kültür aktarımının hızlandığı ve dolayısıyla kültürde ve mekanlardaki değişimin görünür hale geldiği söylenebilir. Demirarslan'a (2007, s.603) göre, batının giyim kültürünün, görgü kurallarının ve ahlaki değerlerinin, edebiyatının ve hatta mekansal kullanım alışkanlıklarının dahi zamanla gelişerek ve coğrafyalar arası hızla ilerleyerek, batılılaşmanın önce İstanbul'da, daha sonra imparatorluğun diğer büyük şehirlerinde görülmesi, bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Evlerde geleneksel süsleme tekniklerinin yerini daha Batılı tarzda mekansal süslemelerin alması, sıklıkla Avrupalı tarzda konut ve iç mekan

organizasyonunun tercih edilmesi, Batı üslubu taşıyan mobilya ve ev eşyalarının kullanılması gibi değişiklikler, yaşam alanlarının değişen kültür ve onun üzerinden değişen biçimine yönelik birer örnek olarak gösterilebilir. Özellikle Osmanlı döneminde etkileri sıkça görülen batılılaşma, Osmanlı'nın çok katmanlı ve çok kültürlü yapısını destekleyici biçimde kültür ve sanatta da yeni bir katman olarak kendini gösterir. Bu durumu destekleyici gelişmeler olarak, Cezar'ın (1995, s.42) belirttiği gibi, Batı'nın kültür ve sanatından çeşitli yollarla haberdar olan bazı Osmanlı yöneticilerinin özellikle resim sanatına karşı duruşlarının gevşemesi ve resmin üretimine dair teknik gereksinimlerin öğrenilmesi gerektiğini düşünen yerli sanatçıların, dönemin genel resimsel üretimi olan minyatür dışındaki batılı teknikleri de öğrenerek denemeye çalışması örnek gösterilebilir.

Bunun yanı sıra coğrafi konum, medeniyetlerin, yaşadıkları kentlerin ve kültürlerinin şekillenmesindeki önemli etkenlerden biridir. Kent planı, mimari dil, yapım teknikleri gibi mekansal etkilerin yanı sıra kültürde, sanatta ve diğer tüm gündelik hayat rutinlerinde de şekillendirici bir rol oynar. Tarih boyu yaşayan medeniyetler ve konumları göz önüne alındığında coğrafi çevrenin özellikle kültür ve sanatın üretildiği ortamı etkileyen ve çoğu zaman üretimin içeriğini dahi şekillendiren bir girdi olduğu tartışılmaz bir gerçektir. Örneğin Girit/Minoslu sanatçıların betimlediği ve uyguladığı duvar resimlerinde çoğunlukla mavi renklerin kullanımı, Girit doğasının temel elemanları olan balıklar, mercan ve istiridyeler gibi su canlıları ve çeşitli bitkiler öne çıkmaktadır (Mansel, 1995, s.42). Minoslu sanatçıların ürettiği ve “Deniz Stili” olarak adlandırılan bu akımın (Willetts, 1977, s.82; Evans, 2013, s.507) en önemli sebeplerinden biri, Girit'in bir ada coğrafyasına, iklimine, fauna ve florasına sahip olması olabilir.

Ancak coğrafi koşullar göz ardı edildiğinde dahi, üretildiği günün özelliklerini taşıyan ve günlük hayatın hikayelerini anlattığı varsayılan görsel temsillerin ve sanat nesnelerinin de zamanla değişmesi muhtemeldir. Örneğin, Antik Mısır'da milattan sonra 200 yıllarında hüküm süren imparator Septimus Severus, eşi ve iki çocuğunun resmedildiği, tempera tekniği ile ahşap üzerine uygulanan eser, uygulandıktan 12 yıl sonra Severus'un çocuklarından Caracalla'nın kardeşi Geta'yı öldürmesiyle değişime uğramıştır. Latince *damnatio memoriae* denilen ve tüm anıların yok

edilmesi/anıların lanetlenmesi olarak bilinen bu yöntem ile Geta'nın portresi eserden silinmiştir (Walker, 2000, s.22) (Şekil 1.1).



Şekil 1.1: Septimus Severus ve ailesinin portesi ve silinen yüz (Wikimedia Commons arşivinden, 2017)

İcra edildikten sonra sonsuza kadar varlığını sürdürmek üzere muhafaza edilen sanat eserleri ve diğer kültürel üretimlerin, sosyal ve gündelik gelişmelerden etkilenmesi ve dolayısıyla eserlere yeniden müdahale edilmesi, kültürün günlük hayat ve toplumun kendisi ile de kuvvetli bir ilişkisi olduğunu gösterir. Dolayısıyla sanatın tüm kanallarında sosyal hayatın ve gündelik gelişmelerin etkisi olduğu kadar, değişen kültürün kendisinin de sanatsal içeriğe olan etkisi tartışılmalıdır.

Özellikle dini olguların sosyal hayatı dahi kuvvetli ölçüde şekillendirdiği Orta Çağ'dan itibaren dinin kritik bir kültürel veri olduğu medeniyetlerde ise, kültür, sanatsal içeriği şekillendiren önemli meselelerden biridir. Örneğin, İslamiyet'in

etkisiyle de şekillenen geleneksel Türk sanatında, sanatın tüm kollarında görüldüğü gibi duvar resminde de sıklıkla natüralist motifler kullanılmış ve insan figürüne yer verilmemiştir; İslamiyet tarafından temsil edilmesi kabul görmeyen canlı figürlere, geleneksel Türk duvar resminde ancak çok geç dönemlerde batılılaşmanın etkisinin artması ile yer yer rastlanmaktadır. Demirarslan'ın (2016: 115) belirttiği gibi, 18. yüzyıl Türk duvar resimlerinde sıklıkla görülen İstanbul konulu manzara resimlerinde özellikle 19. yüzyılın yarısı itibarıyla, Avrupalı sanatçıların da İstanbul'a gelmesiyle birlikte Türk mimari kültürüne yabancı olan saat kulesi ve şato gibi mimari yapılara da yer verilmesi ve 19. yüzyılın sonlarına doğru İslami kurallara uygun olmamasına rağmen insan figürlerinin kullanılması, batılılaşma denen kültürel değişimin sanatsal içeriği nasıl etkilediğine örnek olarak gösterilebilir.

1.1 Tezin Amacı

Yukarıdaki tüm örneklerde görüldüğü gibi, hangi amaçla olursa olsun, kültürün mekan üzerinde bıraktığı gerek fiziksel, gerekse anlamsal etki; mekanın şekillenmesi ve anlamlandırılmasında göz ardı edilemeyecek bir etkidir. Kültür, çoğunlukla temsil yoluyla mekanlar üzerinde kendini gösterir; temsil, kültürün mekan üzerinde bıraktığı bir iz olarak yeniden anlamlanır ve mekanı yeniden anlamlandırır. Öyle ki, üzeri kutsal figürlerin heykelleri ile süslenmemiş, büyük pencereleri geçen vitraylarda hiçbir hikaye barındırmayan, duvar ve tavanlarında insanoğlunun yaratılışına dair simgeler yer almayan bir Batı Avrupa Ortaçağ dönemi kilisesi ne kadar çıplak kalır ise; mekan, üzerinde bir his ve hikaye, duygu ve anlam barındırmadan da o kadar çıplak kalacaktır. Temsil, medyası ne olursa olsun, mekanı yeniden anlamlandıran ve hikayesini yeniden yazan, mekanın vereceği gerek atmosferik, gerekse kültürel mesajları görselleştirerek gerçek ve mümkün kılan, mekan üzerine hikayeler ilâştirerek hafızayı güçlü tutan, mekanın anlattığı hikayenin duygusunu taşıyarak mekanın kullanıcıları ile anlattığı hikayeler üzerinden birebir ilişkiye geçen arayüzleri oluşturmanın bir aracıdır, denebilir. Dolayısıyla, üç boyutlu salt fiziksel mekan üzerine, tüm hikayeyi giydiren, mekanın anlam ve fonksiyonunu pekiştiren ve kültürün bir izi olarak beliren temsilin sonsuz boyutu eklenir. Mekanın bu yeni tanımı ve yapısı, onun boyutlar arası bir ortama evrilmesine ve mekan tanımının katmanlaşmasına neden olur. Üçüncü boyuttaki realitenin üzerine eklenen temsilin anlamsal/görsel sonsuz boyutu ile oluşan yeni birliktelik ve mekan kavramının geçirdiği boyutsal evrim, tez çalışmasının asıl

meselesi olan “tuval-mekan” tanımının çatısını oluşturur. Tuval-mekan tanımını farklı dönemlerden alınacak farklı örnekler üzerinden tartışmaya açacak olan tez çalışması, örneklemelerinde çoğunlukla tez çalışması sahibinin (yazarın) deneyimlerinde temellendirilecek ve kolektif çalışma örneklemleri üzerinden ele alınacaktır. Başlıktaki “uzlaşma” olgusunun, hem kolektif çalışma örneklemleri üzerinden ele alınması nedeniyle içerik ve üretim, hem de mekan üzerindeki temsillerin yarattığı yeni katmanlı yapı dolayısıyla mekan ve görsel anlatı kavramları arasındaki gerilimi ve uzlaşmayı tartışmayı hedefler.

Mekan üzerindeki temsillerin mekan üzerinde geçirdiği dönüşüm tarih boyunca farklı akademik çalışmalarda da sıkça işlenmiş olmasına rağmen, eskiye nazaran günün çok daha hızlı değişen koşulları ve gündelik hayatımızın hızla geçirdiği değişim nedeniyle mekansal gereksinimler ve mekan tanımları da dönüşmektedir. Öyle ki, yapılan tez çalışmasının temelini; bugünün akademik/pratik dünyasındaki disiplinlerarası/disiplinlerüstü üretim ve disiplin tanımlarının silinmesi hali, çok kanallı üretime odaklanan 21.yüzyıl insanı figürünün oluşması, medyalar arası geçişin kolaylaşması ve mesleki tanımların ve meslek alan sınırlarının silikleşmesi nedeniyle mimarlık ve güzel sanatlar alanlarının iç içe geçmesi, birbirinden ayrı düşünülmeden eş bir tabanda, eş zamanlı bir okuma ile buluşturulması niyeti yatar.

Kültür ve gündelik hayat dinamiklerindeki değişimin bu mekansal dönüşümlerle eş zamanlı olma hali kaçınılmaz bir gerçektir. Shields (1997) de mekansal tüm tanım ve ilişki şekillerinin sosyal anlamlara karşılık geldiğini söyler, ona göre bu sosyal anlam farklılıkları mekana farklı anlayış biçimleri üzerinden bakılmasını (postmodern, modern vs.) sağlar. Mekana dair bu farklı anlayış biçimlerine temsil üzerinden bakıldığında ise, farklı sosyal anlamların kendini temsil ve ifade yoluyla mekan üzerinde var ettiği görünür. Harvey’in de Bourdieu’dan (2017) aktardığı gibi, zaman ve mekana dair tüm deneyimlerin temsillerinde meydana gelen herhangi bir değişiklik, zaman ve mekana dair deneyimlerin toplumsal ilişkilerin yeniden yazılması/üretiminde ana araçlar olması nedeniyle şüphesiz ki toplumsal ilişkilerde de bir dönüşüme neden olacaktır. Shields ve Harvey’in aktardıklarına paralel olarak, mekanın daha kartezyen yönü ile bir üretim objesi olarak görüldüğü modernist dönemden sonra, yapı teknolojisinin gelişmesi ve değişen sosyo-kültürel yaşantı dolayısıyla postmodernist anlayışın gelişmesiyle, bu anlayışın mimaride ve temsilde

kuvvetli olarak kendini göstermesi örnek olarak verilebilir. Genel bir örnekleme ile, modernizmin beyaz duvarlarını giyinen yapılar üzerinde yer alamayan anlatılar, modernist kimliğin evrilmesiyle geri dönmeye başlamıştır. İfade, anlatı ve temsil yolu ile kendini yapı üzerinde yeniden görünür kılmıştır.

Tüm bu durumlardan yola çıkarak, anlatı ve temsilin, günlük hayatın ve sosyal ve kültürel yaşantının dili olabileceği söylenebilir. Bir filmde, bir romanda, bir dans performansında, bir duvar resmini izlememizi sağlayan anlatı ve öyküselleştirme, sosyal ve kültürel hayatın her yerinde kendini gösterir; anlatı, mimarlık da dahil olmak üzere, özellikle sanatsal üretime dair tüm disiplinlerde detaylıca çalışılmıştır. Ancak anlatı ve öyküselleştirmenin temsil yoluyla mekan üzerinde var olma hali, üç boyutlu mekanın bir ‘tuval’ olarak nitelendirilebileceği ve tüm hikayenin giydirildiği/resmedildiği durum - giriş bölümünde bahsedilen, mekanı içinde gezilen bir kitap haline dönüştürme durumu - üzerine detaylı bir çalışma bulunamamıştır. Mimarlık alanında yapılan kuramsal çalışmalar, genellikle ‘mekan’ üzerine yoğunlaşıp ‘anlatı’ bir temsil katmanı olarak ikincil bir inceleme alanında kalır iken, güzel sanatlar alanında yapılan akademik ve kuramsal çalışmalarda ise sanatsal eylemin kendisine, icra edilme tekniklerine ve dönemsel ilişkilerine odaklanılmaktadır. Mekan, genellikle diyaloga girilmeyen bir arayüz ve yalnızca icranın gerçekleştirileceği bir altlık/tuval olarak ele alınır.

Dolayısıyla, mekan ve kültür arasındaki bu kuvvetli diyalogun kimi zaman simgesel bir temsili, kimi zaman ise direkt olarak diyalogun kurulduğu dil ve görünür kılındığı bir iz olarak kendini var eden anlatı ve temsil meselesinin rolü yadırganmayacak kadar büyüktür. Mekan, kültür ve anlatı, her yönüyle ve tüm kanalları ile birlikte ‘eş bir tabanda, eş zamanlı bir okuma ile, bir uzlaşma zemininde’ incelenmeli; disiplinlerin kendi alanlarının ayrı ayrı derinliklerine inmeye değil, birlikteliklerine odaklanmalı ve birliktelikten doğan tüm potansiyeller bir üçlü çözümleme yoluyla ortaya konulmalıdır. Mekan-kültür diyalogu üzerindeki rolü ve sorumluluğu oldukça büyük olan ve mekanın kültür yoluyla yeniden üretimine dair bu denli gücü olan bir aracın, bir amaca döndüğü durumlar araştırılmalı ve “bir amaç olarak anlatı” yaratma çeşitleri incelenmelidir.

1.2 Sınırlar

Yapılan tez çalışması; mekan, kültür ve temsilin üçlü diyaloguna odaklanarak ve birbirleri ile etkileşimleri üzerinden yeni kesişimler yaratma amacıyla farklı örnekler üzerinden farklı çözümlemeler yaparak başlar. Görsel anlatının yapıyı içinde gezilen bir kitaba/söyleme dönüştürüyor olma hali, tezin temel konusunu oluşturan tuval-mekan tanımını çağırır. Tez çalışması, tuval ve mekan kavramlarının bir araya gelmesi ile oluşan yeni çatı kavramın altında oluşan yeni mekan olasılıklarını, sanatsal eylemin mekanı ve mekan deneyimini değiştirme yöntemlerini ve eylemin kendisini inceleyecektir. Mekansal ve sanatsal pratiklerin bir uzlaşma zemininde birbirleri ile diyalog ve etkileşimlerinin çözülmesi, tez çalışmasının temel amacını oluşturur.

Çalışma, mekan üzerine bir anlatı ekleme yöntemi olarak özellikle “çizim” medyasına odaklanmış, daha sonra çizimin bir temsil olarak açtığı kanalda değişen amaç ve mekanlara göre değişen medyanın rolünü çözümlemeyi amaçlamıştır. Çizimin mekana anlam ve anlatı giydiren yeni bir katman olarak kendini tarihsel süreçte var etmesi ve süreç içerisindeki değişimi üzerinden medyanın kendisine; daha sonra mekanı dönüştürücü bir eylem olarak fiziksel mekan ile karşılıklı iletişim ve etkileşimine, dönüşümüne ve yeniden üretimine, mekan ile karşılıklı diyalogundan doğan yeni durumlar üzerinden çizimin içeriği ve sanatsal eylem üzerinde değişen dinamiklere, ve son olarak dönüşen yeni mekan üzerinden değişen kullanıcı deneyimi, davranışları ve mekansal bellek ilişkisine detaylı örneklemeler üzerinden bakılacaktır.

Mekan üzerindeki görsel anlatıların medyası farklı coğrafyalarda, farklı şekillerde ve çok çeşitli olmasına rağmen tez çalışması kapsamında çizim, çizgi ve duvar resmine odaklanılmasının nedeni; medyanın mekan üzerinde yarattığı anlık görüntüler ve son durumlar üzerine eğilmek değil, aksine, çizim ve duvar resminin yaratıcı sürecine, mekan ile diyaloguna ve süreç boyunca kurgulanan yeni yaratıcı deneyime odaklanılmak istenilmesidir. Bezeme gibi, yapı üzerinde tamamlayıcı olarak var olan ve genellikle sembolik ifadeler taşıyan görsel anlatılar yerine, el ve çizim yoluyla kurulan mekan ile fiziksel ve zihinsel diyalog üzerinden, birden çok sayıda etkin faktörün katılımıyla şekillenen yeni yaratıcı süreç ve yeni deneyim incelenmek istenilmektedir. Dolayısıyla, bu çok oyunculu ve çok katmanlı yaratıcı diyalogun incelenmesi, tez çalışması kapsamında benzer kanallı birkaç medya üzerine

indirgenecek ve anlatıcı mekan meselesini çizim eylemini ve duvar resmini merkezine alarak tartışacaktır.

Mekan - temsil ilişkisine kültür üzerinden bakıldıktan ve kültürün mekan üzerinde bir iz bırakma, bir söz söyleme yöntemi olarak temsil ve anlatıyı kullanım şekillerini irdeledikten sonra, giriş bölümünde, temsil yoluyla mekan ile diyalog kuran yeni durumların anlaşılabilmesi ve üç boyutlu mekan üzerine eklenen temsilin sonsuz boyutu sonrası oluşan yeni boyutlar arası mekanın potansiyellerini keşfedilebilmesi için, mekan ve üzerindeki temsilin bütünleştiği/iletişime geçtiği durumların sökümleri gerçekleştirilmiştir. Bu eylem, bir anlatı olarak mekanda/mekansal çizimin dünyasını, mekansal ve sanatsal pratiklerin eş bir zeminde tartışılma olasılığını oluşturan tuval-mekan tanımının potansiyellerini sorgulamayı amaçlamaktadır.

İkinci bölümde, bu sökümler öncesi mekan kuran tüm katmanların anlaşılabilmesi için mekan ve anlatı ilişkisi, detaylı bir çözümleme ile tartışılmıştır. Öncelikle mekanın üçüncü boyuttaki varlığının karşılığı olan salt kartezyen katmanını ve onu anlamlandıran nedensellik tartışmalarının karşılığı olan ilişkisel katmanı tartışan çalışma, daha sonra yapı - anlam/işlev/fonksiyon birlikteliği üzerine eklenen anlatı katmanını incelemektedir. Anlatı katmanının yapı üzerindeki konumu ve onu dönüştürme şekilleri incelendikten sonra; yapı-işlev-anlatı katmanlarının birbirleri ile etkileşimine dair açılımlar yapılmaktadır. Öncelikle mekansal ve sanatsal pratiklerin yapı-işlev-anlatı katmanlarının birlikteliği üzerinden diyalog ve bu birliktelik üzerinden değişen yeni deneyim açılımları yapan çalışma, bu bölümde son olarak mekansal pratiklerin alanına giren yapı ve sanatsal pratiklerin alanına giren çizim eyleminin eş bir zeminde tartışılması ile aralarında oluşan gerilim/oluşturdukları uzlaşma ortamına odaklanmaktadır.

İkinci bölümde son olarak ise pratiklerin birbiri ile diyalogu, diyalog üzerinden gelişen yeni deneyim ve pratiklerin gerilimi/uzlaşması yoluyla oluşan tuval-mekanın anlaşılabilmesi adına tarihsel süreç ve üretime dair açılımlar yoluyla tuval-mekan kavramı incelenmek istenmiştir. Bu doğrultuda, öncelikle “tuval” ve “mekan” kavramlarının tekil okumaları yapılmış, daha sonra kavramların bir araya gelmesi yoluyla üretimin dönüşümü incelenmiş; son olarak ise tarihsel süreçte kültürel bir üretim ortamı olarak tuval ve mekan ilişkisinin dönüşümü tartışılmıştır.

Bahsedilen “tuval” ve “mekan” kavramlarının birliktelikleri üzerinden, tez yazarı tarafından tanımlanan yeni bir kavram olan “tuval-mekan” kavramı, bu birliktelik yoluyla yeni anlamlar çatısını incelemek ve bu yeni tanımlanan kavramın sınırlarını anlamak adına, farklı medyalar ve farklı örnekler üzerinden kavramın örneklem alanını anlamaya çalışacaktır. Literatürde olmayan yeni bir kavramın tanımlanması aşamasında, tez çalışması, oluşturduğu yeni “tuval-mekan” kavram çatısını netleştirme amacı gütmeyiz; aksine, kavrama kimi örnekler üzerinden eleştirel yaklaşarak açık noktalarını, sınırlarını ve açacağı yeni problematikleri tartışacaktır.

İkinci bölümde tuval ve mekan kavramlarının gerek tekil okumalarının, gerekse birliktelikleri üzerinden bir uzlaşma mekanı olarak tuval-mekanın tanımının yapılmasından sonra ise, bu kez bir olasılık olarak değil, bir uzlaşma ortamı olarak tuval-mekan kavramı farklı örnekler üzerinden incelenmektedir. Üçüncü bölümde bir uzlaşma ortamı olarak tuval-mekan kavram çatısının incelenmesinde asıl amaç kavramı daha iyi tanımlamak değil, kavramın sınırlarını anlamaya çalışmaktır. Seçilen örnekler, kimi zaman doğrudan tuval-mekan olarak tanımlanabileceği düşünülen örnekler olmasına rağmen, kimi örnekler ise tuval-mekan kavramının sınırlarının anlaşılabilmesi için kavram alanının etrafında dolandığı varsayılan tartışmalı örnekler olarak seçilmiştir. Gerek Ortaçağ kilise yapılarından, gerekse modern dönem performatif mekanlarından örnekler sunacak olan tez çalışması, bu örneklemelerde Piknik Works’ün “Performatif Çizim” adını verdiği performanslar serisi üzerinden temellendirilecektir.

Üçüncü bölümde üç ana başlık altında incelenen bu kavram çatısı, ilk adımda ana yapı – eklemlenen katman birlikteliği üzerinden yapı ve anlatının fiziksel birlikteliklerini, bu tartışmada çizimin ve anlatının mekanları dönüştürücü rolünü, medya seçimini ve mekan üzerindeki etkisini ve mekanı inşa eden/sanatı icra eden ayrımını farklı örnekler üzerinden sorgular. Burada amaç, mekan ve anlatının fiziksel birliktelikleri üzerinden oluşan yeni potansiyelleri tartışmaktır. İkinci adımda, özgün işlevden yeni deneyime giden yolda sanatsal eylem ve bu eylem yoluyla performatif/üretici mekan, sanatsal eylemin aksiyonları ve içeriğin mekana göre yeniden üretiminin yaratıcı süreci, icra ve inşa edenin mekan içindeki poz ve pozisyonları tartışılmaktadır. Son adımda ise, mekan kullanıcısının deneyim ve davranışlarının değişimi, mekan içerisindeki pozisyon ve bakışlar, ve mekan-bellek ilişkisi üzerinden yeni hafıza tartışılmaktadır. Tez çalışmasında tüm örneklemelerde hatırlanılması gereken, tez çalışmasının temel

amacının yeni ve kesin bir kavram tanımını yapmak deęil, bir kavram çatısı ve tartıřma alanı aarak yeni mekan potansiyellerinin oluřmasına imkan verilmek istenmesidir.





2. BİR GÖRSEL ANLATI OLARAK MEKANDA/MEKANSAL ÇİZİM VE BİR OLASILIK OLARAK TUVAL-MEKAN

2.1 Mekana Dair Açılımlar

2.1.1 Yapı ilişkisi

Giriş bölümünde bahsedilen tüm mekan tanımları ve mekanın çok katmanlı yapısı göz önüne alındığında, bu eşzamanlı okumanın anlaşılabilmesi için öncelikle mekan kavramının katmansal bir çözümlemeye uğraması gerekmektedir. Bu çözümlemedeki ilk adım, mekanın içinde yaşadığımız dünyadaki -gerçek boyut- karşılığı olan, mekanın salt fiziksel yapısı, üç boyutlu dünyadaki realitesini barındıran maddesel varlığıdır. Lefebvre (2002), kartezyen düşüncenin gelişmesiyle mekan tanımlarının mutlak kesinlik üzerinden tanımlanma yoluna girdiğini söyler, dolayısıyla oluşan mekanda herhangi bir anlamsal bulanıklık, fiziksel yapıda belirsizlik, mekanın fiziksel yapısı üzerinden tanımlanan çeper, merkez, sınır vs. gibi kavramlarda tartışma payı barındırmaz. Bu mekan tanımı, kartezyen mekan olarak adlandırılır. Mekanın salt fiziksel yapısını ve maddesel realitesini tanımlamak üzerine anlamlı bir tanımdır, ancak mekanın çok katmanlı dinamik yapısını ve anlamsal, duysal ve duygusal yüklerini görmezden gelir. Mekan, bu tanımında, matematik ve geometri ile kolaylıkla formülize edilen ve tartışma içermeyen yapısı üzerinden tanımlanır. Bu tez çalışması kapsamında ise mekanın realitedeki salt fiziksel yapısını tanımlamak üzerine mekan sökülümünde ilk katman olarak belirlenen kartezyen mekan (veya mekanın kartezyen yönü), daha önceki kartezyen mekan tanımlarındaki, mekanın “en ideal hali olma” fikrini benimsemez; yalnızca mekanın matematik ve geometrik düzende tartışmasız karşılığı olabilen, salt maddesel haline karşılık gelmesi amacıyla kullanılır. Ancak mekanın salt maddesel halini ve üçüncü boyuttaki varlığını inşa etmesini gerektiren anlam, işlevini/fonksiyonunu tanımlamaz. Dolayısıyla, mekanın varlığının asıl sebebi ve inşa edilmesindeki temel amaç, realitedeki anlamsal karşılığı olan katman,

ilişkisellik üzerinden tanımlanan işlev/fonksiyon/anlam tanımlarını da içeren ikinci katman olarak belirlenebilir.

2.1.2 İşlev ilişkisi

Kartezyen mekan tanımının reddettiği ilişkisellik meselesi, mekanı tanımlayan işlev, form ve mekanı şekillendiren kültür, coğrafya veya ekonomik parametrelerin vs. bireysel varlığı üzerine değil, kavramların birbirleri olan iletişim ve etkileşimi üzerine bir mekan tanımı getirir. Dolayısıyla mekanın inşa edilmesini sağlayan amaç, mekanın işlevi, tasarım girdisi olarak görülebilecek kültür, coğrafya, bulunduğu çevrenin sosyal ve demografik yapısı vs. gibi her türlü üst bilginin birbirleri ile diyalog ve etkileşimi üzerinden tanımlanan ikinci katman, mekanın harcı, “ilişkisel mekan” katmanı olabilir. İlişkisel mekan tanımının temelinde, Baurriaud’ın (2005) ilişkisel estetik kavramı yatar. İlişkisel estetik, Baurriaud’a göre, üretken düşüncenin çağdaş sanatta sanat eseri ve izleyici kişinin karşılıklı etkileşiminden doğduğu fikrine dayanır. Dolayısıyla, ilişkisel estetik tanımındaki sanat eserinin yerini mekan kavramının almasıyla; mekan-mekanın tasarımcısı-mekanın kullanıcısı arasındaki etkileşim üzerine doğan üretken düşünce, ilişkisel mekan tanımını çağırabilir. Harvey’e (1973) göre de, ilişkisel mekan tanımı, mekana dair tüm bağlantılar ve yukarıda bahsedilen ilişkisellik yoluyla var olan mekan düşüncesini oluşturur. Mekanın ikinci katmanı olarak isimlendirilebilecek bu ilişkisel mekan (veya mekanın ilişkisel katmanı), içinde çok katmanlı kültürel, mekansal ve toplumsal pratikler barındırdığından, her defasında yeniden yorumlanmaya ve kendini performe etmeye açıktır, kartezyen mekan gibi net ve tartışılmaz sonuçlara ulaştırmaz. Bu katman, mimari tasarımın temel sorularını; kentsel pratikleri, gündelik hayatı, kullanıcı ve kullanıcı deneyimlerini, tarih ve kültürün meselelerini barındıran, yapının var olma anlamını nitelendiren katmandır.

Kültürün mekan üzerinde bıraktığı bir iz ve çoğunlukla yapı üzerinden/yapı yoluyla/yapı ile iletişimi sağlayan bir dil olarak tanımlanabilecek temsil meselesi ise, mekan üzerine giydirilen yeni bir cümle, söz, bir hikaye olarak katmanlaşabilir. Mekanın ve üzerinde/içinde taşıdığı temsillerin bütünleştiği, iletişime ve etkileşime geçtiği durumları incelemek, ilişkisel mekanın kurulmasında temsilin bir dil olarak nasıl aktif bir rol aldığını incelemek üzere önemlidir. Mekan, ilişkilerin hikayesini barındırıp yeni bir söz söylediğinde taşıdığı anlatının temsili, bir dil, bir iletişim şekli haline gelmiş olur. Anlatı, mekanın ağzından dökülen cümlelerdir ve kullanıcıyı

hedefler. Dolayısıyla, mekanın anlama ve algılanmasında temsil kuvvetli bir söz söylemiş olabilir. Yapının üç boyutlu salt fiziksel varlığı üzerine eklenen temsilin sonsuz boyutu ile mekanın fiziksel sınırları bu durumda silikleşir; mekanı örten sonsuz boyutlu anlatı katmanı üzerinden oluşan yeni birliktelik, mekana giren her farklı kullanıcı tarafından yeniden okunma potansiyeli taşır, mekan anlatı üzerinden yeniden algılanır ve bu boyutlar arası birliktelik üzerinden yeni ve yaratıcı bir deneyim süreci başlar.

Öyle ki mekanın taşıdığı görsel anlatı, bu durumda mekanın anlamlandırma ve algılanmasında büyük bir etken olarak rol alır; tüm mekanın algısı ve duygusu, üzerindeki anlatıya göre şekillenebilir. Temelleri bir hikaye ve anlatı üzerine kurulan mekanlarda görsel anlatının mekandan koparılması, mekanın sözsüz ve cümlesiz kalmasına veya cümlesini örtük bir his halinde kullanıcıya iletmekten başka çaresi kalmamasına neden olabilir; özellikle bu yapılarda mekanın kendi öyküsü ve anlatmak istediği öyküyü üzerinde taşıyor oluşu, onu okunması gereken bir kitaba, adım adım deneyimlenmesi gereken büyük bir tuvale dönüştürebilir. Mekanın anlattığı öykü, kültürün, gündelik hayatın, sosyal ve demografik yapının, coğrafyanın, inanç ve insanın kendisinin mekanla veya mekanın fonksiyonu ile kurduğu ilişkinin harcıdır. Bir kilise duvarında yer alan ve gök tanrılara ait olan bir duvar resmi, hem mekanın anlamsal olarak kuvvetlenmesine, hem fiziksel dünyada mekanın yüceliğinin şiddetlenmesine, hem de kullanıcıların mekan içindeki davranışları dahil olmak üzere mekansal deneyimlerine kadar geniş bir çerçevede etki bırakır. Dolayısıyla öncelikle anlatının ne olduğu anlaşılmalı, daha sonra görsel anlatıların mekan ile iletişim ve etkileşime geçtiği yeni durumlar incelenmeli ve mekana kattığı potansiyeller ve yeni durumlar üzerine düşünülmelidir.

2.1.3 Anlatı ilişkisi

Toplumlar ve kültürlerle dair çalışmalarda veya mimarlık-kültür ilişkisinde sıkça karşımıza çıkan “anlatı”, genel anlamıyla bir kültürün aktarımı, kültürel birikimin görselleştirilerek yayılması ve toplumun şekillendirilmesi için kullanılan bir yöntem, ve anlatıyı üreten/kurgulayan için bir ifade şeklidir. Farklı disiplin tanımları altında farklı tanımlara bürünen anlatı, temelde öyküselleştirme ve anlatma eylemine dayanır. Örneğin, Bruner’e (1990) göre öyküselleştirme ve öykü anlatma, dünya ile iletişim ve onu algılama şeklimizi biçimlendirmede oldukça önemlidir; mecrası ne olursa olsun

düşünme eyleminin yalnızca bilgiyi işleme aksiyonunu değil, bilgiden anlam üretmeyi, onu şekillendirip yoğurmayı ve iletişim haline geçirmeyi sağlamasında öyküleştirmenin önemli olduğunu söyler. Bilişsel psikolojide anlatının bilginin işlenişi ve iletişime geçme aracı olarak tanımlanmasının yanında, toplum ve kültürden bağımsız düşünemeyeceğimiz anlatı, toplum ve dil bilimi üzerine çalışmalar yapan Fairclough'a (1989) göre ise toplumun kültür ve inançlarını yansıtan, ilişkilerini şekillendiren bir pratiktir. Ona göre yalnızca tek taraflı bir hikaye aktarımından öte, toplumsal ilişkileri biçimlendirici bir rolü de bulunmaktadır.

Kültürün şekillendirdiği anlatı, sanatsal üretimde de kendini tarih boyunca sıkça etkin bir rolde göstermektedir. Farklı medyaların kullanımı ile kuvvetli bir temsil yolu olan anlatı, sanatın her alanında toplum ile iletişime geçmeyi amaçlar. Ancak özellikle modern sanat alanında çalışmalar yapan sanatçılar anlatının yeni olanı ortaya çıkarmak üzere, özellikle benzerlikler ve çağrışımlar üzerinden bir anlatı kurarak toplum ile ilişkiye geçme şekillerini oluştururlar. Sanatçıların bu kendine has yorumu, anlatının bireysel ve öznel bir öyküselleştirme olmasından gelir. Çünkü bir sanat eseri ve dolayısıyla sanatçı, içinde yaşadığı günün anlatısını kurmayı amaçlayabileceği gibi, eski bir olayı, hatırladığı ufak bir duyguyu; veya hiç olmayanı, var olmamış olanı kendi zaman çizelgesi içinde kurgulayarak anlatabilir. Anlatının öznel ve bireysel bir deneyimin hikayesi olma hali, Metz'in (1974) belirttiği gibi, gerçekte eş bir zaman çizelgesi içeren anlatıları kuvvetlendirmesinin yanı sıra, daha çok anlatının ve anlatıcının kendi iç dünyasında kurgulanan bir "anlatısal zaman" katmanı da oluşmasını sağlar. Anlatısal zaman, anlatıcının (Bu tez çalışması kapsamında, sanatçının) zihninde kurgulanır. Diğer yandan, anlatılardaki zaman ister gerçek ile eşzamanlı, ister kurgu ve uzay bir zaman olsun; anlatı-bilim'de zaman çizelgesindeki akış sırası ve kurgusal sıralama, anlatı organizasyonunun temeli olarak kabul edilir (Genette, 1980). Ochs ve Capps (2001), anlatı tanımını özellikle zaman çizelgesindeki kurgusal sıralama üzerine kurar; onlara göre anlatı, farklı sembolik ifade yolları (dil, gibi) kullanılarak, yaşanmış olayların ve geçmiş deneyimlerin zamansal ve mantıksal bir dizilime sokulmasıdır.

Anlatılardaki bu iki farklı zaman tanımlarına dair farklı yorumlar ile karşılaşmak mümkündür, sanatçının zihninde oluşagelen bir süreç içerisinde zaman tanımı bulanık kalabilir, daha önce girmediği formlara girebilir veya hiç oluşmayabilir. Herman'a

(2002) göre, bu tanım, daha çok belirsiz ve tanımsız bir zaman kavramı üzerine kuruludur. Daha da ileriye gidildiğinde, Carranza (1998), bazı anlatıların ise -kasıtlı olarak- zamansal birleşimlerden tamamen yoksun olduğunu söyler, burada önemli olan bu zaman tanımının anlatının bağlamını nasıl etkilediği ve hedefine ulaşım ulaşamadığıdır. Anlatı üzerine yapılan araştırmalarda sıklıkla görülebileceği gibi bağlam, anlatı her ne kadar yukarıda bahsedildiği kadar öznel, esnek, yoruma açık ve bireysel olursa olsun, tüm bileşenleri ile tutarlı olması üzerinden tanımlanır. Sanatçı, çoğunlukla anlatının zamanını, mekanını, iletişime geçeceği temsil aracını, mesajlarını iyi bilme ve başarılı bir bağlama oturtmak adına tüm bileşenleri tutarlı bir şekilde harmanlama amacı güder.

Zaman tanımındaki bu esneklik ve iki farklı tanım, şüphesiz ki anlatının mekan kurgularında da kendini gösterir; gerçekte eş bir zaman çizelgesine sahip anlatı, izleyici/okuyucu/kullanıcı ile iletişime geçmek için daha gerçek bir mekana referans verirken, kurgusal bir zaman üzerinden ilerleyen anlatılar, öykü kurgusunu korumak şartıyla çok farklı mekansal kurgulara yol açabilir. Bu durumda anlatılarda zaman-mekan, birbirleri ile uyumlu çalışmak üzere kurgulanan ve birbirlerinden bağımsız düşünülemeyecek takım arkadaşları olarak tanımlanabilirler. Yalnızca mekansal pratiklerde değil, sözlü anlatılarda da mekan önemli bir rol oynar. Herman (2002), sözlü anlatı üzerine kurulu hikayelerde yazarların, en az zamansal kurgu ve organizasyon kadar mekansal kurgu ve organizasyonun hikayelerdeki eylem akışını ve alanını tanımlamada çok kritik bir rol oynadığını söyler; ona göre mekansal kurgunun betimlenmesi hali bir seçenek değil, zorunluluktur. Somer ve Erdem'in (2015) "başta resim olmak üzere görsel bir sanat eserini şiirsel bir anlatımla yeniden yaratmak" olarak tanımladığı ekfrasis kavramı ve etki alanı da, mekansal organizasyonun gerek görsel, gerekse söze ve söyleme dayalı anlatılarda da aktif rol oynadığının bir kanıtı olabilir; farklı temsil ve anlatı yöntemleri arası geçişte mekanın kendini var etme medyası değişse dahi, önemi azalmaz.

Bu düşüncenin temelinde farklı kültürler ve anlattıkları hikayelerin altında farklı mekan düşüncelerinin gelişmesi yatar; gündelik yaşam, sosyal ve kültürel, topluma dair her türlü pratik ile mekanın maddesel dünyadaki oluşumu eş zamanlı okunduğunda, mekana ve topluma dair çift yönlü bir çözümleme yapılabileceğini söyler. Anlatı ve mekan arasındaki bağlantı yalnızca kurgu üzerinden ilerleyen sanat

retiminde deęil, gnmz mekansal retiminde de kendini sıklıkla gstermektedir. En basit rneęiyle, Ruskin'e gre (alıntılayan Botton, 2010, s.70), iinde yaşıadıęımız binalar bizlerle konuřmalı, bizleri dıř etkenlere karřı korumaktan daha fazlasını yapmalıdır. Evler, iinde yaşıayan bireyler neyi nemsiyorsa onu anlatmalı, hatırlamak istenenleri hatırlatmalıdır.

Dięer yandan, tarih boyunca geliřen mimari mekan ve anlatının birliktelięi farklı řekillerde okunabilir; temelde, mimarlık tarihi, gerek formları ve sembolleri ile, gerek mekansal organizasyonları ile, gerekse bulundukları yere yerleřme řekilleri ve evre ile kurduęu iliřkiler ile bir hikaye anlatma grevi stlenen pek ok mekan ile řekillenmiřtir. Genellikle toplumun idari ynetimini elinde tutan bireylerin kutsal figrler yoluyla halkı bilgilendirmek, kltr aktarmak veya yeni bir kltr retmek, yeni yařam ve gndelik hayat rutinleri oluřturmak, veya en temelde yeni bir yařam algısı yaratmak amacıyla inřa ettirdięi mekanlar ve zerindeki hikayeler, řphesiz ki gnn kltrn řekillendirmiřtir.

En temelde, sanatsal ve mekansal retim birbirinden ayrıřmadan nce, zellikle Batı kltrnde sıklıkla grlebilecek olan anlatısal mekan kurgusu, zerinde herhangi bir grsel hikaye barındırmaksızın; yalnızca inřa edildikleri formlar ve evresel verinin bir araya gelmesi ile oluřturulmaya alıřılan atmosferik his ve hikayeler ile tanımlanırlar. Bu iliřkiye dair tarihte bilinen en nemli rneklerden biri, tm tanrılara adanmıřlıęın bir simgesi olarak inřa edilen ve Gombrich'in (1980) aktardıęına gre klasik dnyadan bugne kalan ve hala dinsel amalarla kullanılan tek yapı olan Pantheon'dur. Pantheon'un Roma mimarisinde nemli bir yeri olmasının sebebinin Romalıların farklı teknikler kullanarak uzmanlařtıęı kubbe mimarisi olmasının yanı sıra, aynı zamanda bu mimari elemanın yapının temel hikayesini oluřturması halidir. Tm tanrılara adanan bu nemli yapı, gkyz - gkkubbe baęlantısı zerine tasarlanmıřtır. Yapı formunda sivri křeler yok edilerek ve yapı planında kresel bir biime gidilerek mekanı sonsuzlařtırmayı hedefleyen bu mimari anlayıř, aynı zamanda yapı merkezindeki kubbenin en yksek noktasında aılan dokuz metre aplı, *oculus* adı verilen aıklık ile gneř iřıęını yapı iine alır. Gkkubbe - gkyz baęlantısı, yapının odak noktasını oluřturan bu bořluktan sızan gneř iřıęı ile kurulur (řekil 2.1).

Klasik dönemden sıyrılıp modern döneme bakar isek, aynı doğrultuda, İtalyan rasyonalist mimar Guiseppe Terragni'nin 1930'lar İtalya'sında yaygın olan İtalyan faşizminin en kuvvetli temsillerinden biri olan yapısı *Casa Del Fascio* örnek olarak gösterilebilir. 1936'da Faşist Parti Bölge Binası olarak tasarlanan yapı, özellikle Faşist Parti mitinglerinde merkez olan kullanılan bir meydana bakan ön cephesi ile yeni ve yaygın siyasi ideolojik yapının yüzünü temsil eder (Şekil 2.2).



Şekil 2.1: Pantheon'un kubbesindeki *oculus* ve içeri sızan gün ışığı (Wikimedia Commons arşivinden)



Şekil 2.2: *Casa Del Fascio* ve Faşist Parti mitinglerinin yapıldığı meydana bakan cephesi (Wikimedia Commons arşivinden, 2017)

Bir ideolojinin kuvvetli bir temsilini oluşturmak üzere yapılan, yapı formunun bir fikir söyleminde bulunduğu varsayılan Casa Del Fascio üzerinden, Tanyeli (2004, s.62), 1930'lardaki İtalyan faşizmi ve modernist bakış arasında muğlak, karmaşık bir bağlantı olduğundan ve modernizmin daha çok faşizmin hakim olduğu sağ bakışlı siyasi fikirle kurduğu işbirliğinden söz etmektedir.

Bahsedilen örneklerde de görüldüğü gibi, Sparacino ve Davenport'a (1999) göre de, yapıların formlarını oluşturan basit geometrik biçimlerin her biri veya formlarına şekil veren tüm simgesel ifadeler, zamanın ötesine geçerek bir hikaye anlatmakta etkin rol oynarlar; mimarlığın hikayesi, gündelik hayatın kendisi dinamiklerini ve yaşama biçimimizi, mekanı algılama yöntemlerimizi ve onu deneyimleme şekillerimizi anlatan ve zamanın ötesine, yüzyıllarca öteye taşıyan bir hikayedir.

Yapıların tasarlanıp inşa edildiği dönemde yalnızca yapısal değil, sanatsal üretimin de yapı üzerine eklenmesi ile mekanların anlatıcı olma hali kuvvetlendirilmiştir. Çoğunlukla heykel ve rölyef sanatı gibi üç boyutlu fiziksel yapı ve madde/malzeme ile ilgili olan üretimler, yapının tasarlandığı ve inşa edildiği sürede yapının temel bileşenleri olarak yapılar üzerinden bir hikaye anlatma görevi üstlenirler. Bu duruma, üzerindeki heykel ve rölyeflerle dini amaçların yanında bir çok politik anlam da taşıyan Bergama Antik Kenti'ndeki Zeus Sunağı örnek olarak gösterilebilir (Şekil 2.3).

Sunak, arkeologlara göre, genel kaniyla bütün alt yapısını (kaidesini) çevreleyen yüzeylerde yer alan hikayelerle Tanrılar ile Gigantların savaşını anlatır. Bu sahnelerde Tanrılar Pergamonluları temsil ederken, Gigantlar ise Pergamonluların savaştığı Galatlıları temsil etmektedir. Heykel ve rölyefler yoluyla yapı üzerinde yer alan bu anlatılar, yapının temel amaç ve hikayesini oluşturur. Dolayısıyla yapı, üzerinde bu hikayelerin yer alması niyetiyle tasarlanır ve inşa edilir, yapının kartezyen yönü ve üzerindeki hikayeyi oluşturan ilişkisel katmanı aynı anda, eş zamanlı olarak hayata geçer.

Bu durumda, mimari yapıyı üreten ve üzerindeki sanatsal anlatıyı kurgulayan kişi/kişiler aynı kişi/kişilerdir, disiplinler birbirinin içinde erimiş ve yapının tamamı, bir hikaye ile giydirilmiş, yapı bir hikayenin anlatıldığı, üç boyutlu, sayfaları arasında gezinilen bir kitap haline gelmiştir.



Şekil 2.3: Berlin’deki Bergama Müzesi ve alt kaidesindeki heykel(a) ve rölyefler(b) (Wikimedia Commons ve Wikipedia arşivinden)

Diğer yandan, yapının inşa edildiği dönem ile eş zamanlı olmaksızın, yapı yapıldıktan sonra yıllar içinde değişen kültür, gündelik hayat dinamikleri ve ihtiyaçları ile birlikte, çeşitli anlatıların, sanatçılar tarafından mekanlar üzerine sonradan eklendiği örnekleri de sıklıkla görmek mümkündür. Günün değişen koşulları nedeniyle fonksiyon ve önem değiştiren veya atıl kalan mekanların yapısal olarak dönüştürülmesi fikrine alternatif olarak, daha hızlı ve kolay bir yöntem olarak, mekanın resim (fresk¹) yoluyla anlatı ile giydirilmesi yöntemine girilmiştir. Farklı yüzeylere resmetme tekniklerinin gelişmesi ve gündelik hayatın ve kültürel dinamiklerin değişmesi nedeniyle mekansal kodlamaların da değişmesi ile birlikte, mekan üzerine farklı sanatsal üretimler ile anlatı ekleme yöntemi gelişmiştir. Yaşanan günün bilgisi, görselleştirilmediği durumda sözel bir anlatı olarak kalıp silinmeye daha açık hale gelecek iken; hikayelerin görselleştirilmesi ile günün bilgisi ve hikayesi yapıya sabitlenebilir. Hayles de (1999),

¹ **Fresk**, ıslak kireç sıva üstüne, ezildikten sonra su ya da su ve kireç bileşimi bir bağlayıcı ile karıştırılan pigmentlerle yapılan resim. Yüzey kurudukça kireç, pigmentin sıvaya nüfuz etmesini sağlar.

bir medya ve temsil yoluyla desteklenen ve görselleştirilen bilginin, ancak bu şekilde ‘var’ olabildiği fikrini destekler.

Değişen kültürel dinamiklere örnek olarak, okuma-yazma bilmeyen halkın yapılar üzerindeki görsel anlatılar ve hikayeler yoluyla eğitilmesi, veya dine ve kültüre dair hikayelerin halka aktarılması amacıyla vitray² yöntemiyle yapıların camlarına veya fresk yöntemiyle yapıların duvarlarına resmedilmesi gösterilebilir. Yapı, içinde gezilen bir kitap haline gelmenin yanı sıra, farklı yüzeylerinde hikayelerin yer aldığı devasa bir tuval haline gelir. Örneğin, Michelangelo’nun Sistine Şapeli’nin tavanına resmettiği Yaratılış öyküsü, mekanın hikaye anlatıcı olması haline dair verilebilecek kuvvetli örneklerden biridir. İleride daha detaylı olarak aktarılacak ve anlatının bir katman olarak eklenme hali detaylıca çözümlenecek olan Sistine Şapeli ve Yaratılış öyküsü örneği, mitolojik ve dini (Gerçekliğinin bilinmemesi dolayısıyla ‘kurgusal’ olarak kabul edilen) hikayeleri yapı üzerine aktarırken, resmin icra edildiği yaşanan günün gerçek mekansal verisini ve mimari elemanlarını kurgusal anlatılardaki kurgusal zaman ile yoğurması nedeniyle farklı bir mekan-zaman katmanlaşması yaratması açısından önemli bir örnektir.

Son olarak, mekan ve anlatı birliktelikleri incelenirken “simgesel” ifadelerin de anlatıları güçlendirdiği ve mekana anlam katan bu hikayeleri derinleştirdiği söylenebilir. Dolayısıyla, simgesellik meselesi tez çalışması boyunca genellikle tüm örnekler üzerinde kendini yer yer farklı seviyelerde gösterecek ve konuşulan örnek üzerinde anlatıya kattığı artı/eksi değer tartışmaya açılacaktır; simgesel ifadeler, genellikle temsillerdeki sözsüz anlatıyı destekleyici niteliktedirler. Bingöl’ün de bahsettiği gibi, Girit coğrafyasında görülen Minos duvar resimlerinde cinsiyet ve ten rengi farklılıkları, resimlerdeki sözsüz anlatıya örnek olabilir. Bingöl (2015, s. 949) resimlerde kadınların genellikle göğsü açıkta bırakan, kat etekli ve kısa kollu Minos kıyafetleri giydiğini ve ten renklerinin açık olduğunu, erkeklerin ise ten renklerinin koyu gösterildiğini belirtir. Temsillerdeki bu simgesel yerleştirmeler, yaşanan günün ve kültürün verisini örtük bir dille yansıtır.

² **Vitray**, kelimesi hem renkli camların birleşmesiyle oluşturulan yapıyı hem de bunu yapma sanatını ifade etmek için kullanılır. Vitray genel olarak renkli cam parçalarının kurşun dolgu malzemesiyle birleştirilerek lehimlenmesiyle yapılırsa da; tasarımını zenginleştirmek için boyanmış camlar ve pirinç renkli birleştirme malzemesi de kullanılabilir.

2.2 Etkileşime Dair Açılımlar

Bahsi geçen örneklerde görüldüğü gibi, anlatının kimi zaman mekanın kendisinde fiziksel yapısında bir yapı elemanı olarak, kimi zaman mekan inşa edildiği ilk günden itibaren bir anlam destekleyici olarak, kimi zaman ise mekanın dönüşümünü destekleyen bir ek katman olarak yapı üzerinde bulunması halleri ele alındığında; anlatı denen sonsuz boyutlu katmanın mekan ile farklı şekillerde bir araya gelmesiyle oluşan yeni birlikteliklerin gerek görsel anlatının mekan ile kurduğu karşılıklı etkileşim üzerinden diyalog, gerek mekan kullanıcısı ile kurulan diyalog üzerinden yeni deneyim, gerekse kavramların birbiri üzerinde söz söylüyor olma hali ve aralarındaki muğlak hiyerarşik düzen ile birlikteliklerinden doğan yeni potansiyeller hali üzerinden gerilim/uzlaşma durumları incelenmelidir.

2.2.1 Diyalog ve deneyim

Konu alanının anlaşılması ve pratiklerin birbirleri ile iletişime geçme şekillerinin görünür kılınması adına, bu iletişimin eylemi olan diyalog ve bu diyalog sonrası yeni deneyimin hem tekil, hem de eş bir okuma ile çözümlenmesi gerekmektedir. Diyalog kelimesi, Türk Dil Kurumu'ndaki ilk anlamıyla “karşılıklı konuşma” olarak tanımlanmasına rağmen, dolaylı olarak “anlaşma, uyum sağlama veya bu yolda çalışma” olarak açıklanmaktadır (Diyalog, t. y.). Dolaylı (mecazi) anlamı üzerinden bakıldığında yalnızca bir karşılıklı sözsel iletişimi tanımladığı değil, aynı zamanda bu iletişimin altında bir anlaşma, karşılıklı olarak birbirine uyum sağlama veya bunun tüm süreçlerini içeren eylemlerin tamamının “diyalog” olarak tanımlanabileceği görülmüştür. Tez çalışması kapsamında özellikle mekan, anlatı ve kullanıcı arasındaki karşılıklı konuşma ve iletişimin tüm süreçlerini içeren bir eylem süreci olarak tanımlanan “diyalog”, tuval-mekanın tanımlanmasındaki temel yaratıcı/üretici eylemlerden biridir. Tanımladığı iletişim süreci bir keşiftir ve bu keşif sırasında ya da sonrasında yaratıcı sürecin yapı taşları oluşur, denebilir. Diğer yandan diyalog, İrzık’a göre (2001, s.20) bir oyundur, hatta kişiler arası ve söylemler/metinlerarası oyunun somutlaşmasıdır. Oyun oynama eylemi düşünüldüğünde, oyunun sonu veya sonucu kadar, haz alınan oyunun süreci de önemlidir, denebilir. Dolayısıyla diyalog ve oyun arasındaki bu bağlantı kritiktir, her ikisinde de çoğu zaman diyalogun veya söylemin vardığı nokta kadar, söylemlerin doğaçlama üretildiği veya karşılıklı etkileşim ile eşsiz bir iletişim kurdukları süreç de önemlidir; diyalogun sürecinde kritik olan şey

söylemlerdeki uzlaşmadır. Bu diyalog tavrı, Habermas'ın tanımladığı söylem etiğinden yola çıkılarak tanımlandığında, diyalog etiği; düzenleyici ortak karar ve söylemlerden veya eleştiriden vazgeçilmesini değil, kendi fikir ve söylemlerimizi ifade ederken veya diğerinin fikir ve söylemlerini eleştirirken değişime, dönüşüme, yanılmaya ve değiştirme ihtimallerine imkan vermektir.

Dolayısıyla mekan ile temsil arasındaki diyalog dediğimiz bu karşılıklı uzlaşma süreci, yeni bir yaratıcı süreç ve bu yaratıcı süreç sonunda yeni bir mekan/mekansal deneyim yaratır. İçinde bulunduğumuz çevre, sürekli olarak yeni durum ve ihtimallerin oluşageldiği bir fiziksel ortamdır ve bu çevre içinde yaşayan her bir bireyin çevre ile olan deneyime dayalı diyalogunun bireyselliğine dayanır; diğer bir taraftan, bu deneyim, zaman akışı ve nedensellikler çerçevesinde bireyin zihinsel süreçlerindeki fiziksel çevreyi de şekillendirir. Dolayısıyla bu diyalog çift yönlü ve kuvvetlidir; bu denklemdaki birey, Merleau-Ponty'nin (1962) 'yaşayan beden' tanım alanına giren birey ile örtüşmektedir. Beden, yalnızca bireyin sahip olduğu ve dış dünyada algılanabilen nesnel bir gerçeklik değil, aynı zamanda çevreyi duyumsayan ve algılayabilen bir öznedir; fiziksel çevrenin deneyim ve algıya dayalı ilişkiler üzerinden tanımlanması fikri, Merleau-Ponty'nin fenomenolojik yaklaşımının temelini oluşturur. Bu ilişkide, fiziksel çevre ile karşılayan birey ve beden, kendi yöntemleri (duyumsama) ile içinde bulunduğu mekanla diyalog haline geçmenin ve onunla bütünleşmenin yollarını bulur. Bu karşılıklı iletişim (diyalog) realitede duyular ve duyumsama yoluyla başlarken, bireye ait tüm zihinsel süreçlerde kendine bilgi üretme yoluyla yer etmeye başlar; yani bireyin kendine ait duyumsama yöntemleriyle ürettiği tüm çevresel deneyime dair bilgi, bireyin zihninde tüm ilişkisel bağlantılar üzerinden kendine yer etmeye başlar. Diyalog, bireyin bu içselleştirme süreci sonrasında başlar ve birey, mekana (ve içinde bulunduğu fiziksel çevreye) cevap verir. Duyular ve duyumsama, deneyim yoluyla diyalog süreçlerinin somut dünyadaki ilk adımlarından biri olabilir.

Pallasmaa'ya göre (2014, s.89) ise, mimarlık, benliğimiz ve dünya arasında bir uzlaşma sanatıdır ve bu uzlaşma duyular üzerinden gerçekleşir; mekansal deneyimlerde madde ve zamansallık tek bir boyutta, eş bir zeminde kaynaşır. Benliğimizi bu mekan ve bu an ile özdeşleştiririz ve bu birliktelik, direkt olarak benliğimizin içinde bulunduğu ana dair varoluşunun temel yapıtaşlarına dönüşür.

Dolayısıyla madde ve zamansallığın, yani mekan ve anın özdeşleşme yöntemi olarak uzlaşmanın mekan deneyimi üzerindeki etkisi yadırganamaz.

2.2.2 Gerilim/uzlaşma

Gerek bireyin mekan ile temsil yoluyla kurduğu, gerekse mekansal pratiklerin sanatsal pratikler ile karşılıklı etkileşim üzerinden ürettiği yaratıcı diyalog düşünüldüğünde; bu diyalogun yaşandığı, hiyerarşik düzenleri reddeden bir bakışa sahip olan fiziksel/zihinsel alan, tez çalışmasının temel konularından biri olan “uzlaşma” kavramını çağırıştır. Bu durumda, bu çok yönlü diyalogun pratikler arası bir gerilim yaratıp yaratmadığı, gerilimin bir çatışma ortamı yerine bir uzlaşma ortamı olarak tanımlanmasının nedeni tartışılmak istenmektedir.

Gerilimin negatif alanında sayılabilecek eylemlerden biri olan ‘çatışma’, genel bir yargıyla olumsuz bir algı yaratmakta ve zıtlıklar üzerinden bir tartışma alanı açmaktadır, denebilir. Genel anlamıyla, farklılaşan fikir veya söylemlerin birbirleriyle karşıtlıklar içinde mücadele etmesi anlamına gelir. Fikrin temelinde, çözüme ulaştırılmayan bir gerilim, birden çok taraf ve taraflar arası bir mücadele fikri yatar. Tatlılıoğlu’na (2013) göre ise, çatışmanın çözülmesi, tarafların çatışmayı çözmek adına uzlaşma niyetiyle bir araya gelme sürecidir; sosyal bir varlık olmak ve sürekli etkileşim halinde yaşamının bir sonucu olarak insanın zaman zaman sosyal çatışmalar ve problemler ile karşılaştığını, ancak çatışma çözme süreci olarak ‘diyalog’un uzlaşmaya kapı açtığını söyler. Bu noktada, çatışma ve gerilim birlikteliğinin tam karşısına, diyalog ve uzlaşma birlikteliği oturur. Gerilim, bu noktada uzlaşmadan ayrışır. Tez çalışması kapsamında disiplinler ve pratikler arası gerilime odaklanmak yerine uzlaşmaya odaklanmanın temel sebebi, disiplin ve pratiklerin bir diyalog içerisinde yeni bir mekan tanımı veya sanatsal pratik üretmeye çalışma girişimleridir. Uzlaşma, aynı doğrultuda, Türk Dil Kurumu’ndaki tanımına göre de “Aralarındaki düşünce veya çıkar ayrılığını, karşılıklı ödümlerle kaldırarak uyusmak, karşılıklı anlaşmak ve mutabık kalmak, antant kalmak.” anlamına gelir (Uzlaşma, t. y.).

Bahsedilen tüm bu kavramlar bir akış içerisinde incelendiğinde, şüphesiz ki bir gerilim ve çatışma olmadan, uzlaşmanın olmayacağı açıktır; zıt durumların veya farklı anlayışların çarpışması üzerinden doğan gerilim ve çatışma, bir arada bulunmanın bir çözümü olarak uzlaşmayı doğurur. Hiçbir şey uzlaşma ile başlamaz, uzlaşmayı anlamlı kılan gerilim ve çatışma yaratacak iki farklı ucun olması durumudur. Dolayısıyla,

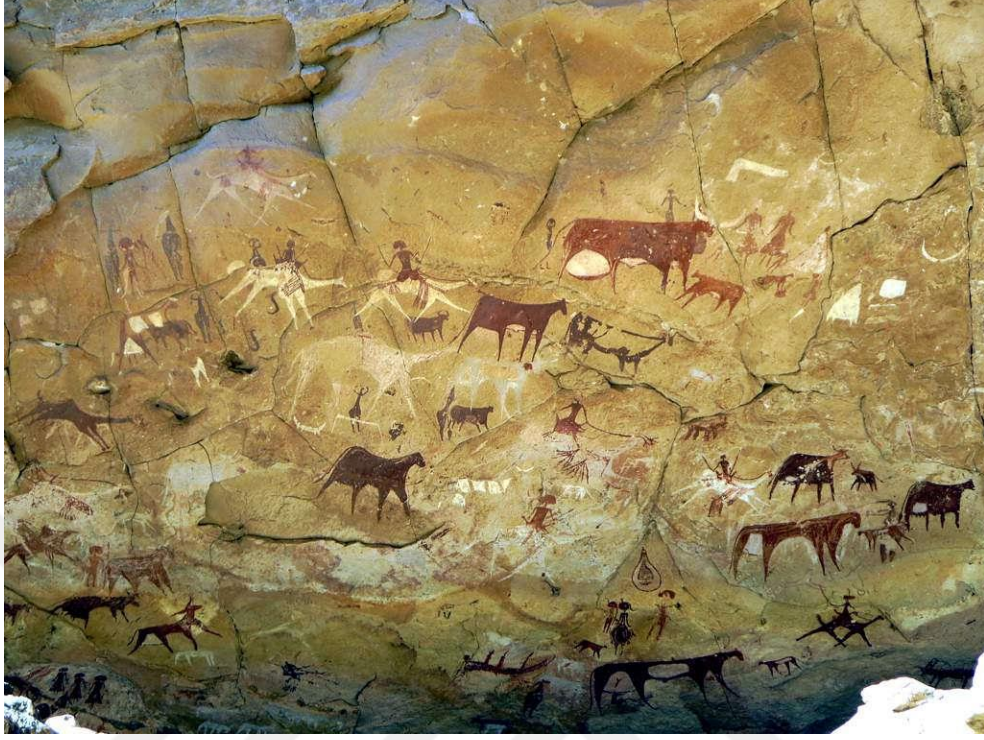
gerek disiplinlerarası uzlaşmanın, gerek medyalar ve temsiller arası uzlaşmanın, gerekse temsil ve mekan uzlaşmasının arkasında öncelikle farklı durumların birbiri ile farklı ortamlarda çarpışması, kesişimi yatar. Tez çalışması, bu çarpışma ve çatışmaların uzlaşma alanın odaklanır ve birlikteliklerinin potansiyellerini “diyalog” kavramı üzerinden tartışır. Diyalog, tez çalışmasında, çatışma ve gerilimi uzlaşmaya götüren yoldaki dildir.

2.3 Tarihsel Süreç ve Üretime Dair Açılımlar Yoluyla Tuval-Mekan: Kültürel bir üretim olarak tuval ve mekan ilişkisinin dönüşümü

İlkel çağlar ve mağara sanatı konusu ele alındığında ilk akla gelen sanatsal üretimler mağara duvar resimleri olmasına rağmen, ilkel insanı mağara duvar resimlerine götüren süreç içerisinde - 25 ile 30 bin yıl arası süren üst paleolitik dönemden başlayarak- kromanyolar tarafından yapılan daha hafif süs eşyalarına, hayvan dişlerinden yapılan kolye, bilezik ve gerdanlıklara, hayvan derilerinden yapılan giysilere ve kabartmalı duvar resimlerine de rastlanmaktadır (Uysal, 2011, s. 34-47). Uysal’ın (2011, s. 34-47) belirttiği üzere, *Orinyasiyen* kültür evresi denen ve üst paleolitik dönemin ilk evresi olan bu evrede daha çok bireysel süslemeler ve oyma kaya resimleri gözükürken, ancak üst paleolitik dönemin son evresi olan *Magdalaniyen* evresinde mağara duvar resimleri ile karşılaşmaktadır.

Yaklaşık 30 bin yıl öncesine dayanan resimli ilk örneklerde insan figürlerinin sıklıkla doğa ve yaşam ile mücadelesini anlatan, onları gerek birbirleri ile, gerekse doğa ile savaşırken veya güç durumunda gösteren hikayelere rastlanır (Uysal, 2011, s. 34-47) (Şekil 2.4). Bu hikayeler, insanlık tarihinin sanatsal üretimi ve mekan kullanımı hakkında bilgi vermesi açısından potansiyellidir. Hikayelerinden içeriğinden bağımsız olarak, hangi amaç ile üretilmiş olursa olsun, insanoğlunun yaşadığı veya bulunduğu mekanı dönüştürme ve kendileştirme çabasının ilk adımları olarak gösterilebilir. Yere veya herhangi başka bir yüzeye çizmek yerine, kalıcı olmak üzere duvara çizildiği tahmin edilen bu resimlerin, yaşanan zamanın/günün kültürünün ve gündelik hayat rutinlerinin bir izi olduğu söylenebilir. Bu duvar resimleri, üst paleolitik çağ Magdalaniyen dönemin günümüze kadar gelen söylemi, cümleleri olarak tanımlanabilir. Diğer yandan hikayelerin içeriği göz önüne alındığında, duvar üzerindeki hikayeler gündelik hayatın rutinlerini ve insanoğlunun yaşama

alışkanlıklarını anlattığı için, duvar üzerinde gündelik hayata ve yaşama kültürüne dair bir hikaye/anlatı oluşur; mekan anlatıcı bir rol üstlenir.



Şekil 2.4: Ennedi Dağları'ndaki Manda Guéli mağarasından, Prehistorik dönemden bir duvar resmi (Wikimedia Commons arşivinden)

Mağara, anlatılmak istenen savaş ve mücadelelerin, avlanma ve diğer dramatik anların zemini, bu hikayenin yazıldığı defter, resimlerinin çizildiği tuvaldir. Örneğin, Sayın'a göre, Kuzey İspanya'da bulunan Altamira Mağarası'nda Taş Devri'nden kalma duvar resimlerinde görülen hayvan figürleri ve kompozisyonun, ilk insanların tapınma ve dini ritüeller esnasında daha korkutucu ve yüce gözükme, kendilerini düşmandan korumak, görsel etkileycilik kaygısı vb. gibi nedenlerle mağara duvarlarına resmedildiği söylenebilir (2010, s. 25-27) (Şekil 2.5).

Ancak *Magdalaniyen* dönemden günümüze gelen ve gündelik hayat hikayelerinin ve dramatik anlatıların yer aldığı bu mağaralar, yalnızca var olan hikayeleri anlatmak üzere kullanılan tuval-mekanlar olarak değil, zaman geçtikçe çeşitli kurgusal hikayelerin ve gerçeklikten uzaklaşan anlatıların da yer aldığı mekanlar haline gelmiştir. Üst paleolitik dönemde nadiren erken dönem örneklerine rastlanan; ancak en güzel ve anlaşılır örneğinin de Fransa'daki Les Trois-Freres Mağarası'nda bulunduğu, hayvan ve insan figürlerinin bir araya gelerek oluşturduğu yaratıcı bir figür olan “teriantrop” figürler, hayalgücünün ve gerçeklikten uzaklaşmanın ilk örnekleri olarak görülebilir (Lewin, 2000, s. 200-202).

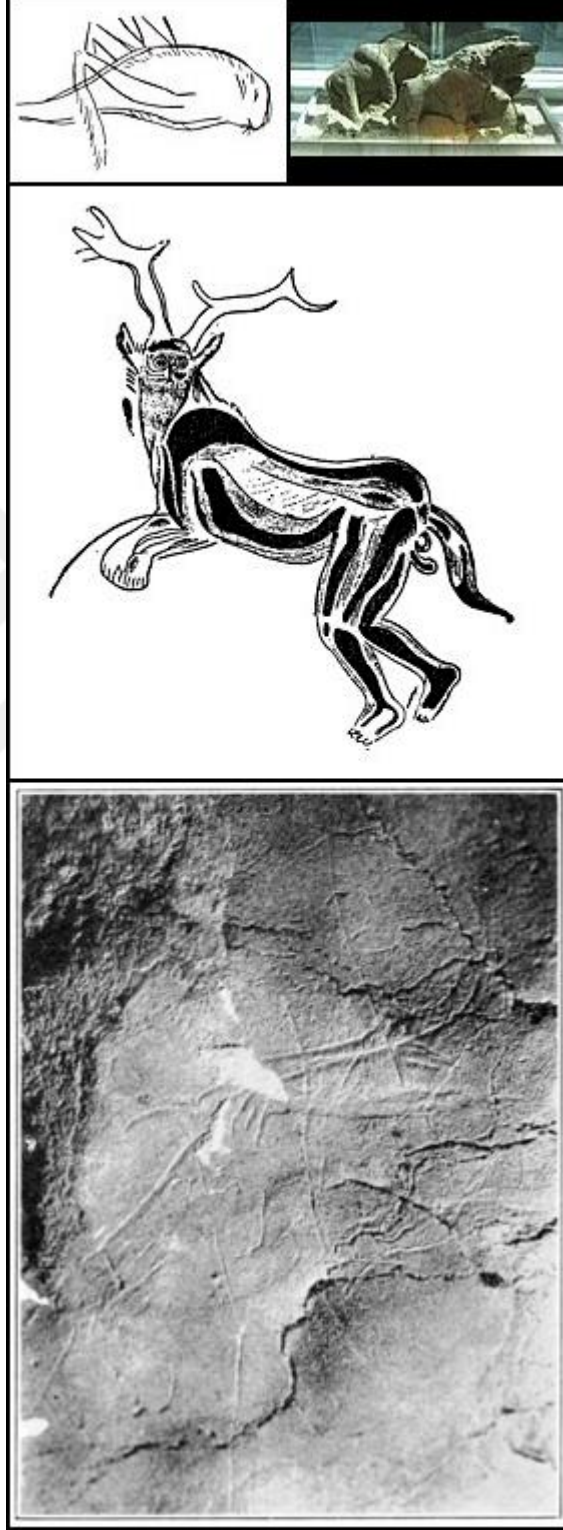


Şekil 2.5: Altamira Mağarası'ndaki bizon resimleri (Wikimedia Commons arşivinden)

Les Trois-Freres'te bulunan *teriantrop* figürün gövdesi büyük cüsseli bir hayvan gövdesine benzemekle birlikte tam olarak tanımlanamamaktadır ancak arka bacaklarının bir kısmı insan bacağına andırır; ön bacakları anatomik olarak tanımlanamayacak bir anormal yapıda olmasına rağmen ön ayakları insan ayağı şeklindedir. Kuyruğu olan ve kafasında bir çift boynuz bulunan bu figürün yüzü ise, bir kuşun yüzünü andırmaktadır. Teriantrop figürler, Lewin'e (2000, s. 200-202) göre, araştırmacıların düşsel imgeler veya şamanik sanat olarak adlandırdığı figürlerdir (Şekil 2.6).

Diğer yandan, mağara resimlerinde sıklıkla var olan en iyi biçimde, tüm karakteristik özellikleri ve görsel gerçekliğini var olduğu gibi temsil etmeyi hedefleyen üst paleolitik çağ sanatçıların yanında, bu davranışın dışına çıkan farklı örnekler de bulunur. Nadir de olsa, bazı üst paleolitik çağ sanatçıları resmettikleri figürleri yalnızca görsel gerçekliği ile değil, zihinlerindeki gerçekliğiyle de resmetmeye çalışmıştır. Örneğin, Pindal Mağarası'nda kalbi ile birlikte çizilmiş bir mamut resmi ve tüm iskeleti ve organları ile birlikte şeffaf biçimde çizilmiş balık resimleri bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Burada asıl soru, üst paleolitik ve öncesi sanatçıların hangi teknikleri kullandıkları değil, neden farklı anlatılara ihtiyaç duydukları ve bu anlatıları neden mağaraların genellikle ücra, girilmesi ve erişilmesi zor, rutubetli ve - diğer mekanlara kıyasla - iç karartıcı yerlerde resmetmiş olduklarıdır. Duvar resimlerinin genellikle avın zenginleşmesi, daha bereketli topraklar ve keskin coğrafi şartlar gibi kontrol edemedikleri çeşitli durumlara dair anlatılar içerdiği göz önüne alındığında; mağara resmi icra eden sanatçıların çeşitli anlatıları ve kurgusal

hikayeleri duvarlara resmetme ihtiyacının, mevcut günün koşullarında fiziksel olarak kurulamayan bir iletişimi mümkün kılmak olduğu söylenebilir.



Şekil 2.6: Les Trois Frères'teki terianthrop figür çizimleri (Wikimedia Commons arşivinden)

Araştırmacılara göre, yapılan büyü ve diğer dini seremonilerin yapıldığı bu mağaralarda resimler, özellikle şaman kültürü ve şamanistik eylemlere bakıldığında yer altı ve yer üstü arası iletişimi kuran bir dil görevi üstlenmiş olabilir. Şamanların mağaraları yer altı dünyasına giriş kapıları olarak görmesi ve bu eylemler sırasında resimlerin üretilmiş olabileceği ihtimali, mağara duvarları üzerine eklenen bu iki boyutlu temsillerin yeni bir iletişim dili olduğu fikrini destekleyebilir. Anlatı, bu görünmeyen iletişimin bir arayüzüdür; dini/mistik mesajların gerek seremoniye katılan insanlara, gerekse iletişim kurulmak istenen görülmeyen (yer altı) dünyadaki canlılara tercüme edilmiş halidir. İletişim kaygısı, görsel bir hikaye kaygısını doğurur. Dolayısıyla, mağara resimlerinde başı sonu olan bir hikayenin parçalarını görmek mümkündür. Mağaralar, hem coğrafi nedenler ve doğal etkenler ile şekillenen mekanın, hem de anlatının resmedildiği tuvalin kendisidir. Mağara duvarının şekli tuvalin şeklidir, duvarın malzemesi anlatının resmedilme yöntemini belirler. Üç boyutlu mekan - yani tuval - üzerindeki anlatıyı da “kendinden” var eder, kendini kullanır, onunla birlikte eskir veya yok olur. Buradaki tuvalin başı, ortası, sonu yoktur. Yerleşilmiş tüm coğrafya tuvaldir ve neresine anlatı iliştirileceği tamamen resmedilme amacına (Yukarıda bahsedilen büyü, ayin vs.) ve coğrafi erişilebilirlik durumuna göre değişir. Coğrafyanın kendisinin, tüm dış etkenlerin, bireylerin coğrafya içerisinde oluşturduğu mekanların ve ürettikleri temsilin gücünün bir araya geldiği, ve daha önemlisi bir arada olduğu bu yeni mekanda önemli olan, mekanı oluşturan tüm faktörlerin birlikte oluşturdukları uzlaşma ortamıdır. Hiçbir şey birbirinden üst/üstün değildir, birbirlerini var eder ve birlikte değişir, dönüşürler.

Aynı iletişim kaygısı, kendini ilerleyen dönemlerde dini veya ideolojik yapıların bir kültür aktarımı kaygısı yaşaması ile sürdürür. Matbaanın icat edilmediği dönemlere kadar yapılar, farklı amaçlar ile kültüre ve günlük hayata dair çeşitli gerçek veya kurgusal hikayelerin aktarımında aktif bir rol oynamıştır. Özellikle kiliseler, bazilikalar, şapel ve saray gibi yapılar, medeniyetin hızlı ilerlediği ve kültürel gelişimin medeniyetin gelişimi üzerinde aktif bir rol oynadığı Batı kültüründe kuvvetli hikaye anlatıcılar olarak öne çıkarlar. Bu yapılar genellikle kuvvetli görsel anlatılar barındırır ve bu hikayelerin okuma yazma bilmeyen halka aktarımı için aktif rol oynarlar. Özellikle kamuya açık yapılardaki görsel anlatıların yapı içindeki dini/kültürel seramonilere gelen halkı hem mimarının yüceliği (Batı mimarisindeki Gotik, Barok vs.akımlar yoluyla kuvvetli mimari dile ve etkileyciliğe sahip olan

yapılar ile), hem de yapı içine resmedilen hikayelerin görsel kuvveti ile bilgilendirmeye ve etkilemeye çalışması, Batı mimarisi ve sanatında önemli bir rol oynar. Döneminin ilk örneklerinden olan ve Giotto'nun freskleri ile tanınan, İtalya Padova'da bulunan Scrovegni (Arena) Şapeli, bu kaygı ile oluşturulmuş dini anlatılar içerir ve mimari yücelik ve görsel anlatının etkileyiciliği birlikteliğini kullanan önemli ilk örneklerden biri olarak gösterilebilir (Şekil 2.7).



Şekil 2.7: Scrovegni Şapeli ve Giotto'nun freskleri (Wikimedia Commons arşivinden)

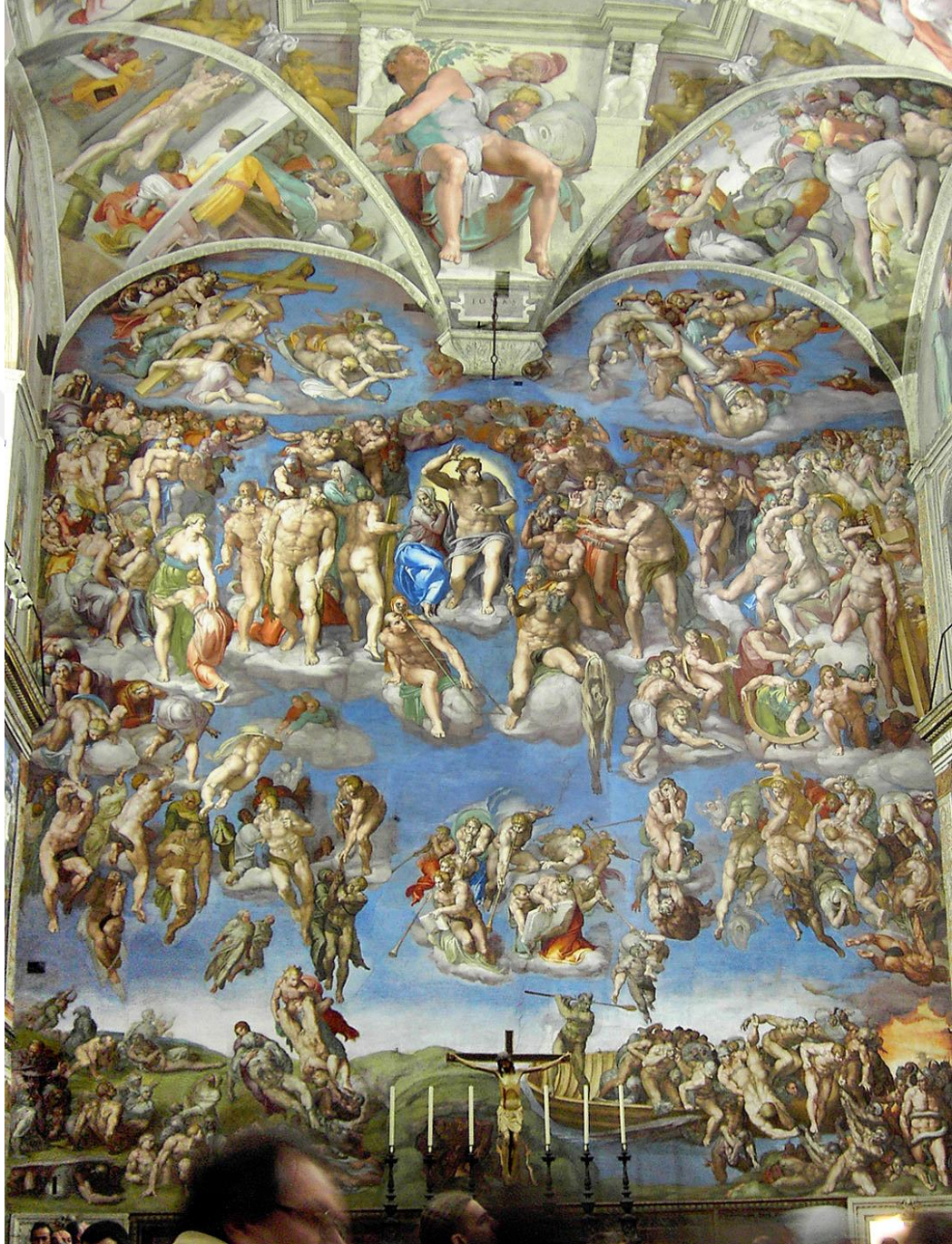
Görsel anlatılar, yalnızca yapı içlerinde yer alıp yapı içi etkinliklerine katılan halkı hedeflememekle birlikte, çoğu zaman bu yapıların kentlerin en önemli meydan ve sokaklarında bulunması dolayısıyla yapı dışında da kendini gösterir. Okuma-yazma bilmeyen halkı sanatsal eylem ve içerik ile etkilemeyi hedefleyen Batı mimarisi, yapı dışında da gerek heykel ve kabartma yöntemiyle, gerekse yapı cephesindeki camların üzerinin boyanması ile uygulanan “vitray” yöntemi ile görsel anlatıcılık rolünü üstlenir. Gündüz vakti ışığın dışarıdan gelmesi ile iç mekanda etkileyici gücünü gösteren vitraylar, gece vakti içeriden aydınlatılan yapıların dış cephesinde kendini gösterişli bir şekilde gösterir. Işık ve ışığın konumunun değişmesi ile çalışan bu anlatı tekniği, iç mekan ile dış mekan arasında hem ayırıcı, hem de ışık yolu ile görsel hikayeyi sürekli olarak canlı tutuşu dolayısıyla Batı mimarisinde sıkça kullanılan bir mimari elemandır ve ışık ile çalışan bir tuvaldir, denebilir. Burada bahsedilen tuval, yapının işlevi, anlamı ve amaçlarına göre şekillenen yapı elemanları (vitraylar üzerindeki resimler, giriş kapıları üzerindeki kabartma heykeller vs.) veya yapı

bölgeleridir. Yapının kullanılma rutinlerine veya çevresel veriye göre (Örneğin kilise ritüellerine, mevsimsel iç-dış mekan kullanım değişikliklerine) şekillenir ve yapı üzerinde yerini alır. İlerleyen aşamalarda örnekler üzerinden de detaylı olarak incelenecek olan tuvalin yeri ve şekli, genellikle arkasında bir amaç barındırır; ufak bir giriş kapısı üzerinde de, bütün bir cephe üzerinde de yer alabilir.

Görsel anlatı içeren iki boyutlu temsillerin (Bu örneklerden yola çıkarak, duvar resimlerinin), yapının anlam, işlev ve mekansal deneyiminin ve yapı-görsel anlatı birlikteliğinde kültürün ve gündelik hayatın etkisinin incelenebileceği önemli yapılardan biri ise, Sistine Şapeli'dir. Şapel, tarihsel süreçte bu üçlü diyalogun/ilişkinin irdelenebileceği katmanlı bir değişim geçirmesi dolayısıyla hem tuval-mekan tanımını, hem de temsilin sonsuz boyutunun salt fiziksel mekan üzerine eklenmesi ile mekanın geçirdiği dönüşümlerin tüm adımlarını ayrı ayrı açıklayabilir.

İlerleyen bölümlerde daha detaylı incelenecek olan Sistine Şapeli tavan fresklerine ilk bakışta ise, öncelikle insan figürlerinin sahip olduğu güçlü vücut yapısı ve kuvvetli anatomik bilgi dikkat çekmektedir; çizimin kuvvetinin ötesinde mekana ağırlık katan bir diğer etken, temsil edilen insan bedenlerindeki sağlamlık hissidir (Uysal, 2009, s. 37) (Şekil 2.8). Buradaki görsel anlatının içeriği yalnızca içerikteki tutarlılığı sağlamak değil, aynı zamanda mekanın atmosferini güçlendirmektir. Sistine Şapeli'nin yapılma amacı ve anlattığı Yaratılış öyküsü göz önüne alındığında fresklerdeki güçlü ve kusursuz insan figürleri, mekanın anlamını pekiştirmekte ve gerek estetik, gerekse yücelik olgusunu kuvvetlendirmektedir. Görsel anlatı, mekanın anlamı ve amacı ile eş zamanlıdır. Diğer yandan, Kamözüt'e (2015, s. 27) göre, Michelangelo Yaratılış öyküsünü anlattığı tavan fresklerinde baskın halde görülen çıplaklık meselesini erotik ve dikkat çekici bir taktik olarak değil, vurgulamak istediği antikitenin üslubunu kuvvetlendiren bir gereklilik olarak görmüştür. Bu örnekte tuval-mekan iki yönlü olarak incelenebilir; fiziksel mekanda yapının farklı bölgelerinde farklı zamanlarda icra edilen duvar resmi sanatı ile şapelin anlamı kuvvetlenmiş ve önemi artmıştır, resmin halihazırda bir tuval-mekan olan bu mekanın hangi bölgesine icra edileceği ve tuvalin yeni sınırlarının tanımlanması, mekan üzerine daha önceden resmedilmiş diğer hikayelere bağlıdır. Dolayısıyla tuval-mekan içinde yeni tuvaler oluşturulur, tuval tanımı sürekli olarak dönüşür. Tuval-mekana diğer bir taraftan yaklaşırsak, tuvale resmedilen anlatının içeriğindeki güçlü ve kusursuz insan figürleri ve özellikle Michelangelo'nun resmettiği yeni mekansal elemanlar (tavan fresklerindeki sütun

izimleri), yapının anlam ve atmosferinin kuvvetlenmesindeki nemli destekleyiciler haline gelmiřtir (řekil 2.9). Tuval, yapıyı  boyuttan sonsuz boyutlara taşıyan bir anlatı dnyası taşıır.



řekil 2.8: Sistine řapeli'nde Michelangelo'nun resmetmiř olduėu "Son Yargı" (*The Last Judgment*) freski (Wikimedia Commons arřivinden)

Batı sanatı ve mimarisinden hareketle Anadolu uygarlıklarına geildiėinde, Graėlar'ın (2005, s. 105-125) belirttiėi gibi, 18. yzyıl Trk sivil mimarisinde de sıklıkla grlen ve zellikle ekonomik geliri yksek olan kent halkının yařadıėı křk,

kasır, saray, konak gibi konutlarda görülen perspektif duvar resimlerinin yapılma sebebi yalnızca mekan atmosferini oluşturmadaki süsleme kaygısı ve mimarının yaratacağı sanatsal etki değildir, bazı ekonomik ve sosyo-kültürel nedenlerle de perspektifli duvar resimleri tercih edilmiştir. İçinde yaşadığı statüyü ve hayatı aktarma kaygısı, batılılaşmanın etkisiyle görülen değişimi gösterme çabası gibi nedenlerle de perspektifli duvar resmi, yapılara farklı şekillerde uygulanmıştır. Hafif ahşap malzeme ile iç mekan çeperlerine yapılan ahşap çerçeveler (süsler), Türk sivil mimarisinde kendini öne çıkaran bir tuval biçimidir. Tuval-mekan, resmin içeriğinden bağımsız, mekandaki mobilya yükseklik seviyeleri ve ahşap süslemelerin oluşturduğu çerçevelere göre tanımlanan farklı nitelikte tuval alanlar içerir.



Şekil 2.9: Sistine Şapeli tavan fresklerine zemin düzleminden bir bakış ve Michelangelo'nun resmettiği iki boyutlu yeni mekansal elemanlar (Wikimedia Commons arşivinden)

Özellikle 18. yüzyıl sonrası bu yapılar içerisinde görülen ve tema olarak İstanbul'u işleyen perspektifli duvar resimleri, bu resmin bulunduğu evin sahibi olan kişilerin toplum içindeki statüsünü belirten bir imge olarak görülmeye başlanmıştır. Ancak yapı iç çeperlerinde kendini gösteren görsel anlatı (ve dolayısıyla bir tuvale dönüşen mekan), yalnızca duvar resmi ile sınırlı kalmamıştır. Genellikle göçebe kültür dolayısıyla az ve hafif mobilya felsefesi ile ilerleyen Türk evi iç mekan tasarım

kltrnn batılılaşma etkisiyle deęiřmesi ile birlikte, konutlara tepsi, sehpa, duvar saati, vazo gibi eřyalar da girmeye bařlamıř ve bu eřyaların zerinde de İstanbul konulu resimler sıklıkla yer almıřtır.





3. BİR UZLAŞMA ORTAMI OLARAK TUVAL-MEKAN

Bahsi geçen tüm örneklerden yola çıkarak; tuval ve mekan kavramlarının farklı tanımları üzerinden farklı kombinasyonlarla birleşiminin ve tarihsel süreç içerisindeki değişim ve dönüşümü göz ardı edilmeden; mimari mekan ve mekansal çizimin birlikteliklerinin katmanlarının ve tüm durumlarının, mekana yeni bir katman olarak eklenen temsilin ana yapıyı dönüştürme şekillerinin, mekanın özgün işlevinin yeni deneyime dönüşme yollarının ve kullanıcı davranışı/deneyiminin değişmesi üzerinden mekansal hafızanın; yani özetle ‘tuval-mekanın yarattığı bu yeni uzlaşma ortamının tüm potansiyellerinin’ farklı örnekler üzerinden irdelenmesi hedeflenmiştir. Tuval-mekan kavramı, öncelikle ana yapı - eklenilen katmanın fiziksel birliktelikleri ekseninde çizimin rolünü, medyanın kendisini ve mekanla iletişime geçme şekillerini ve mekansal anlatıyı farklı örnekler üzerinden sorgulayacak ve icra eden/inşa eden ayrımını inceleyecek, daha sonra özgün işlev - yeni deneyim üzerinden sanatsal eylem yoluyla performatif/üretici mekanı, eylemin aksiyonlarını ve mekan içindeki pozisyonların değişimini ve içeriğin mekana göre/mekanla birlikte yeniden üretimini inceleyecektir. Anlatı katmanının mekan üzerine eklenme hali ve içeriğin tüm durumları incelendikten sonra ise son olarak, kullanıcı davranışlarının değişimini mekan içindeki pozisyonlar ve bakışlar üzerinden tartışacak, verinin iletişimi üzerinden kullanıcı deneyiminin yeni halini sorgulayacak ve mekan-bellek ilişkisi açısından yeni hafızayı yeni medya üzerinden tartışacaktır.

Tüm bu örneklemelerdeki amaç tuval-mekan kavramını daha iyi tanımlamak değil, kavram çatısının genişliğini, açtığı yeni aralıkları ve bir tartışma alanı olarak yeni potansiyellerini sorgulamaktır. Bazı örnekler tam olarak tez çalışmasında bahsedilen tuval-mekan tanımının çatısı altında değerlendirilebilecekken, kasıtlı olarak yer verilen bazı örnekler ise örnekteki mekanın, kavramın alanına girip girmediğini inceleyecek, dolayısıyla kavramın sınırlarını tartışacaktır. Özellikle iki temel örnek üzerinden ilerleyecek olan bu çözümleme, çizim ve mekan pratiklerini bir araya getirerek mekansal çizim performansları yapan Piknik Works ekibinin yürütmekte

olduđu “Performatif Çizim” serisinin gerek ana yapı - eklemlenen katman, gerek özgün işlev - yeni deneyim, gerekse kullanıcı deneyimleri ve mekansal hafıza üzerinden incelenmesi ve diğerk örneklerle desteklenmesi üzerine ilerleyecektir.

3.1 Ana Yapı – Eklemlenen Katman

Tez çalışmasının örneklemeler üzerinden kavram alanının anlaşılmasını hedefleyen bu bölümü, tez yazarının da içinde bulunduğu Piknik Works ekibinin yürütmekte olduđu Performatif Çizim (*Performative Drawing*) serisinin ilk iki çalışması üzerine temellendirilmiştir. Ürettiğı işlerde mekan ve çizim pratiklerine dair deneyler yapmayı hedefleyen Piknik Works, 2017 yılında Atıl Aggündüz ve Oğul Öztunç tarafından kurulmuş, 2019’da Melodi Dilan Gülbaba’nın da katılımıyla mekan, anlatı ve görsel iletişim alanlarının bir araya geldiğı ve ortak bir zeminde tüm disiplin tanımlarının eritildiğı ulusal/uluslararası işler yapmaya devam etmiştir. Bu performanslar serisi, tez yazarının ve ekipteki diğerk sanatçılarının mimarlık bölümü mezunu oluşu dolayısıyla mekan pratiğinin içinde olmaları ve profesyonel işbirlikleri ile yeni çalışmalar ürettikleri ‘çizimin’ dünyasını bir anlatı inşa etme aracı olarak kullanmaları dolayısıyla temsil ve mekan meselesini aynı tabanda eritmeye çalışmaktadır. Performansların kolektif bir çalışma örneklemini üzerinden ele alınması nedeniyle, başlıktaki uzlaşma olgusunun hem Piknik Works ekibi (yaratıcı süreçler, sanatsal eylem ve içerik) arasındaki uzlaşmayı, hem de ürün/çizim/görsel anlatı ve mekan arasındaki diyalog ve uzlaşmanın alanlarını açmayı hedeflediğı söylenebilir.

Dolayısıyla, tez yazarının deneyimleri üzerine de temellendirilecek bu örneklemin tez çalışması içinde yer alması, gerek mekan kurgusunu yeniden düzenleyen kişinin, gerekse anlatıyı oluşturan ve resmeden sanatçının aynı kişi olması nedeniyle önemli bulunmuştur. Uzlaşma, yalnızca mekan ve görsel anlatı arasında değil, bir disipliner buluşma olarak tez yazarının kendi mesleki pratiklerinin uzlaşması olarak da okunabilir; bu nedenle birinci tekil şahsın deneyimleri kavramının oluşmasında ve tez yazarı tarafından içselleştirilmesinde kritik görülmüştür. Piknik Works’ün işleri üzerinden yapılan örneklemelerde bahsedilecek olan projenin hikayesi, geliştirilmesi ve uygulama aşamasıyla ilgili detaylar tez yazarının deneyimlerinin ve dijital medyada verilen röportajların aktarımıdır; yazar, hem mimar/sanatçı olarak performansı icra eden kişi, hem de bu birliktelik ve uzlaşmanın akademik alandaki sınırlarını çizmeye çalışan bir araştırmacıdır. Bahsedilen tüm performanslardaki süreçler, bir

hızlandırılmış çekim ile kayıt altına alınmış ve performans sanatçıları tarafından daha sonra izlenip, analizler yapılmıştır. Süreçler yalnızca zihnin mekanlarında yer edebildiği kadarıyla değil, fotografik veri ve metinsel günlükler ile de kayıt altına alınmıştır.

3.1.1 Çizim yoluyla inşa

Piknik Works, Performatif Çizim serisinin ilk adımında, tam 72 saat aralıksız bir performans ile çizimin, bedenin ve mekanın sınırları ile oynamayı hedeflemiştir. İstiklal Caddesi'nin kalabalık kentsel akışı üzerinde, İsveç İstanbul Başkonsolosluğu'nun bahçesinde saklanan ve çok az kişinin varlığından haberdar olduğu bir şapel, performans ev sahipliği yapmıştır. Sanatçılar, üç gün boyunca bu küçük yapının içinde yaşamış ve tüm iç mekan yüzeylerini çizerek, mekanı dönüştürmüştür. Çizimi performatif ve aktive edici bir eylem olarak gören bu serüveni "21. yüzyıl duvar resminin performatif hali" olarak özetleyen Piknik Works ekibi, bu serinin amacını "Yaratıcı süreci yoğunlaştırmak ve onu tanımın sınırlarına, uç noktalarına götürmek, fiziksel - zihinsel performans arasındaki gizli bağlantıları keşfetmek" olarak açıklamıştır (21. Yüzyıl Duvar Resminin "Performatif" Hali, 2019).

Aktif olarak kullanılmayan, atıl durumda kaldığı söylenen boş bir şapeli dönüştürmek ve 21. yüzyılın modern freskleri ile donatmak amacıyla yürütülen ilk performans, çizim yoluyla yeniden inşanın bir denemesi olarak görülebilir. Belge'nin (1993, s. 266-267) belirttiğine göre, İmparator II. Oscar tarafından 19. yüzyılda Osmanlı padişahından özel izin alınarak elçilik bahçesinde inşa edilen ve yeni Protestan olmuş Rumların kullanımına açık olması için yapılan bu şapel, bugünkü İsveç İstanbul Başkonsolosluğu'nun alt bahçesinde bulunmaktadır. Sosyal hayatın günden güne dönüşmesi ile arttırılan güvenlik önlemleri dolayısıyla alt sokaktan (Seraskerci Çıkmaızı) girişi kapatılan bu alt bahçeye ziyaretin esnek olmaması nedeniyle İsveç Şapeli'nin zaman içerisinde atıl durumda kaldığı, dolayısıyla başkonsolosluğun önerisiyle bu mekanın yeni sanatsal etkinlikler ve buluşmalar için yeni bir üs olarak kullanılabileceği önerisiyle hareket eden ve performansı geliştiren Piknik Works, In-Between Online'a (Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak, 2020) verdiği röportajda bu mekanı seçme sebeplerini şu şekilde açıklamıştır:

Hikaye anlatan, atmosfer kuran bir araç olarak çizim - mekan arasındaki ilişki ve bir hikaye anlatıcısı olarak mekanın tarihsel örnekleri düşünüldüğünde; bu işin (performansın) ilk sorularını sormak için, etraftan hafifçe soyutlanmış, iç mekanı beyaz duvarlarla örülü, çağdaş bir şapel yapısından daha uygun bir mekan - neredeyse - olamazdı. (*Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak*, 2020) (Şekil 3.1).



Şekil 3.1: İsveç Şapeli henüz faal durumdayken çekilen bir fotoğraf, İsveç Araştırma Enstitüsü arşivinden, 2009.

Mekan seçimi ile birlikte, onu bir temsil aracı olarak çizim ve yeniden yaratılan bir anlatı dünyası ile bir araya getirmeye çalışmanın amacı, çizimin yeni bir hikaye/anlatı yaratma yoluyla yeni bir mekan kurma aracı olup olamayacağı, yapıların tarihsel akışta çeşitli sebeplerle yitirdiği anlatıcı olma özelliğinin bugün yeni bir zeminde (ve yeni bir uzlaşım ortamında) ironik bir biçimde geri çağrıldığında ne ifade edebileceği, ve tüm bu meselelerden yola çıkarak mekan üzerine eklenen çizim ve anlatının mekan dönüşürme gücünün bugünün mimarlık anlayışına olan mesafesinin anlaşılacak istenmesidir (*Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak*, 2020).

Projenin kapsamından ve oluşum aşamalarından sıyrılarak, Performatif Çizim #1 çalışması tuval-mekan kavram çatısı altında incelendiğinde, 19. yüzyılın başlarında yapılmış ve üzerinde herhangi bir anlatı barındırmayan bu yapının, temsilin yeni bir katman olarak iç duvarlarına eklenmesiyle “yeni bir anlatı, yeni bir yaşantı” ile canlandırılmaya çalışıldığı söylenebilir (Şekil 3.2).



Şekil 3.2: Performans ve açılış sonrası İsveç Şapeli, İstanbul (Piknik Works arşivinden, 2019).

Daha önce verilen örneklerle kıyaslar ve “tuval” kavramını mekan bağlamı içerisinde yoğurup yeniden tanımlarsak; mağara resimlerinde tüm coğrafyanın bir tuval oluşu ve tuvalin sınırlarının, coğrafyanın kendi doğal sınırları olması durumu, yapı üzerinde de kendini gösterebilir. Yapı, üzerine daha sonradan anlatı eklemek amacıyla inşa edilmediğinden, üzerinde/bünyesinde/yapısında yer alacak herhangi bir anlatı için, herhangi özel bir alan belirlenmemiştir. Dolayısıyla, anlatının bir temsil katmanı olarak fiziksel yapının üstüne eklenmesi durumunda, öncelikle yapının bir tuval-mekan olarak değerlendirilmesi ve tuval olarak kullanılacak alanlarının belirlenmesi gerekmektedir. Bu bakış, yapıya normal bakıştan farklıdır; görsel anlatının yapının neresinde şekilleneceği, iki boyutlu bir tuvalden üç boyutlu bir tuvale geçişte - aynı iki boyutlu bir tuvale resim yapar gibi - kompozisyonun hangi bölgede, nasıl şekilleneceği düşünülmelidir. Var olan bir yapının üstüne sonradan eklenecek olan bir anlatı, bir uzlaşma zemininde, yapının ancak izin verdiği ölçülerde kendine yapı üzerinde yer bulur. Yapıyı domine eden ve onu baskılayan bir anlatı, uzlaşmayı gerilime doğru

kaydırarak ve birbirlerini domine etme niyeti taşıyan mekan ve temsil pratikleri, uzlaşılı ortamını kaybedecektir. Tuval-mekan kavramının tanımlanması, bu örnek üzerinde, yapının sanatçılar veya küratöryel kararları alan tüm ekip tarafından yeni bir gözle - bu göz bir anlatıcı/kurucu göz olarak nitelendirilebilir - yeniden kavranması ile başlar. Fiziksel mekanın sınırları, tuvalin sınırlarını belirler.

Bu durumda, anlatıcı/kurucu göz, fiziksel yapı üzerine eklenecek olan temsil katmanının “mevcut mekanı aktive eden bir katalizör” olduğunu göz önünde bulundurur; anlatı ve çizim yoluyla yapının tüm mekansal algısı dahi değişebilir. Örneğin, yapı üzerine resmedilen hikayenin odak noktasının, yapının aslında kullanıcılar tarafından dikkat sıralamasında ilk sıralarda bulunmadığı varsayılan bir köşesine resmedilmesi, gerek fiziksel olarak kullanıcıların yapının bu bölgesine yönelmesinde, gerek algısal olarak yapının merkez/odak noktasını belirlemede önemli bir yer oynar. Tüm yapı içerisinde görece görünmez olan bir pencere boşluğunun şekli, pencerenin etrafına resmedilen bir görsel odak ile görünür kılınabilir (Şekil 3.3).



Şekil 3.3: Pencere formundan faydalanılarak çizilmiş, engebeli araziye yerleşmiş hayali bir şehir görüntüsü (Piknik Works arşivinden, 2019).

Mevcut fiziksel mekanın sınırlarının tuvalin sınırlarını belirlemesi meselesine geri döner ve Performatif Çizim #1 çalışması üzerinden örnekler isek; kalıcılık-geçicilik ikilemi üzerinden mekansal hafıza meselesinin tartışılması (Bölüm 3.3.2.'de detaylı olarak incelenecektir) ve bu nedenle tüm yapının yarı şeffaf plastik branda malzeme (Şekil 3.4) ile kaplanarak görsel anlatının bu yüzeyler üzerine resmedilmesi niyetiyle, tüm yapı öncelikle ekip tarafından “anlatıcı göz” ile incelenmiş ve yapının hangi bölgelerinin bu tuval-mekan’ın tuvali olabileceğine karar verilmiştir.



Şekil 3.4: Duvarların kaplandığı buzlu branda malzeme ile tuval alanların belirlenmesi ve malzeme detayı (Piknik Works arşivinden, 2019).

Tuval alanlar, plastik brandayla kaplanmış ve geri kalan kısımları serbest/açık bırakılmıştır (Şekil 3.5). İsveç Şapeli özelinde yapının yan duvarlarında yapıyı boydan boya geçen ahşap kaplamaların olması nedeniyle; bu ahşap kaplamanın üstünde yer alan beyaz sıva üzerine kolaylıkla kaplanabilecek ve çizilebilecek olan “tuval” alanlar olmasına rağmen, bu sınırların altında kalan bölgede üzerine çizim yapılacak pürüzsüz bir yüzey elde edilememesi ve bu bölgelerde bulunan mevcut ısıtıcıların performans sırasında kaldırılamaması nedeniyle tuval olarak kullanılmama kararı alınmıştır. Diğer yandan, mekanın hangi bölgelerinin tuval olarak kullanılacağını belirlemede mekanın bir diğer fiziksel kısıtı belirleyici olmuş, yapının iç mekanını iki ayrı kota bölen basamaklar yüzünden üzerinde çizim yapılacak merdiven ve iskele sisteminin kurulamaması nedeniyle, yapı içindeki bazı yan yüzeyler kaplanamamış ve tuval

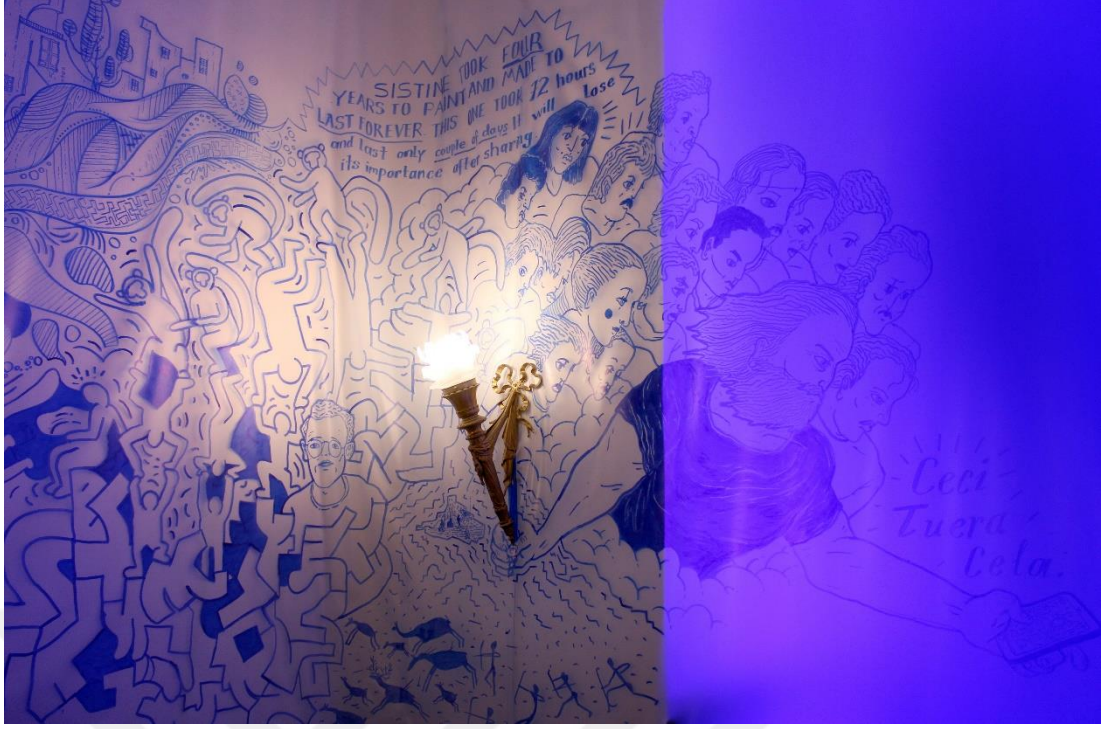
olarak kullanılamamıştır. Yapının kendi elverdiği ölçüde geçirdiği fiziksel dönüşüm yoluyla yeni tuval-mekana dönüşümü ve performansı icra eden sanatçıların geçirdiği zihinsel dönüşümün kendisi, bu örnekte performansın kendisidir. Zihinsel ve fiziksel dönüşümün birbiri ile diyalog ve etkileşim halinde ‘bir uzlaşma içinde’ yaşanıyor oluşu, tuval-mekanın bir uzlaşma mekanı olarak tanımlanabileceğini örnekleyebilir.



Şekil 3.5: Duvarların kaplandığı buzlu branda malzeme ile tuval alanların belirlenmesi (Piknik Works arşivinden, 2019).

Şapelin iç mekanındaki dört yan yüzeyin ahşap çıta üzerindeki ve pencere boşlukları hariç kalan tüm yüzeylerinin tuval olarak belirlenmesinden sonra, bu yüzeylerde yer alan aydınlatmaların da tuval üzerine resmedilecek olan içeriği şekillendirebileceği düşünülmüş, yani yapının mevcut durumundaki aydınlatmasının bir tasarım girdisi olarak kullanılabileceği görülmüştür (Şekil 3.6).

Buradan da yeniden anlaşılabilir olduğu gibi, var olan bir yapının bir tuval-mekan olarak yeniden tanımlanmasında, bir anlatıcı gözüyle yapı okumasının yapılması, gerek tuvalin belirlenmesinde, gerekse içeriğin şekillenmesinde önemli bir ilk adımdır. Diğer yandan, giriş alanındaki tavanın iskele yardımıyla erişilebilir olması dolayısıyla performans öncesi tavan yüzeyi de brandayla kaplanmış; ancak performans sırasında - aynı iki boyutlu bir tuvale yapılan kompozisyon kararları dolayısıyla bazı bölgelerinin boş bırakılması, gibi - tavanın büyük bir kısmı boş bırakılması kararı alınmıştır (Şekil 3.7).



Şekil 3.6: Mevcut aydınlatmanın, Michelangelo'nun Sistine Şapeli'ne resmettiği Yaratılış öyküsüne gönderme yapılan çizim içerisinde kullanılması (Piknik Works arşivinden, 2019).



Şekil 3.7: Tavanın plastik branda ile kaplanmış olmasına rağmen kompozisyon kararları ile boş bırakılması (Piknik Works arşivinden, 2019).

Sonuç olarak, ana yapı - eklemlenen katman birlikteliği üzerinden tuval-mekanın tanımlanması özetlenirse; çizim yoluyla var olan mekanın yeniden kurulması ve mekanın anlamsal olarak yeniden “inşa”sı için, ilk olarak mekanın bir anlatıcı göz üzerinden yeniden okunması ve oluşturulmak istenen anlatıya imkan verecek şekilde yeniden kurgulanması gerekmektedir. Bu durumda fiziksel mekanın sınırları tuvalin sınırlarını belirler. Burada bahsedilen sınır, kültürel bir üretim olarak tuval-mekanın

evriminde verilen Türk evi ve duvarlarda bulunan ahşap çerçeveler örnekleri ile benzetilebilir. Anlatıyı resmedecek kişi, yapının uzlaşma denklemini kurar; yapıyı anlar, potansiyellerini çıkartır, bir uzlaşma ortamı yaratacak şekilde anlatının kendine edineceği yeri belirler, hatta sanatsal içeriğin şekillenmesinde dahi mekanın fiziksel durumlarının etkili olabileceği ihtimalini göz önünde bulundurarak, bu çok yönlü diyalogun mümkün kılınmasını sağlar.

Çizim ve görsel anlatı, mekana eklenen yeni anlam yoluyla, mekanın yeniden inşasını sağlayan temel araçtır. Mekan, bu andan itibaren üzerinde barındırdığı yeni anlatı ile birlikte okunur; mekan, anlatıyı giyinir. Yapı üzerindeki hikayeler ve tüm çizimler, yapının yeni kabuğudur, ona kimlik kazandırır, yeni bir anlamlar dünyasına sokar. Mekanın yeni kurgusu, anlatının kurgusu ile eştir; üst üste biner, yeni bir birliktelik oluşturur ve birbirleri içinde kaybolup yeni bir uzlaşma mekanı yaratırlar. Var olan bir anlam/imgeler dünyası ve yıllardır varlığını sürdüren fiziksel yapı üzerine temsilin sonsuz boyutunun eklenmesiyle katmanlaşan ve dönüşen, pratiklerin uzlaşması yoluyla oluşan yeni mekan; Lefebvre'nin (2002) "Mekan içinde önceden var olan, ardından gelenin dayanağı olarak kalır." söylemindeki ilişki tanımının alanına giren bir mekandır.

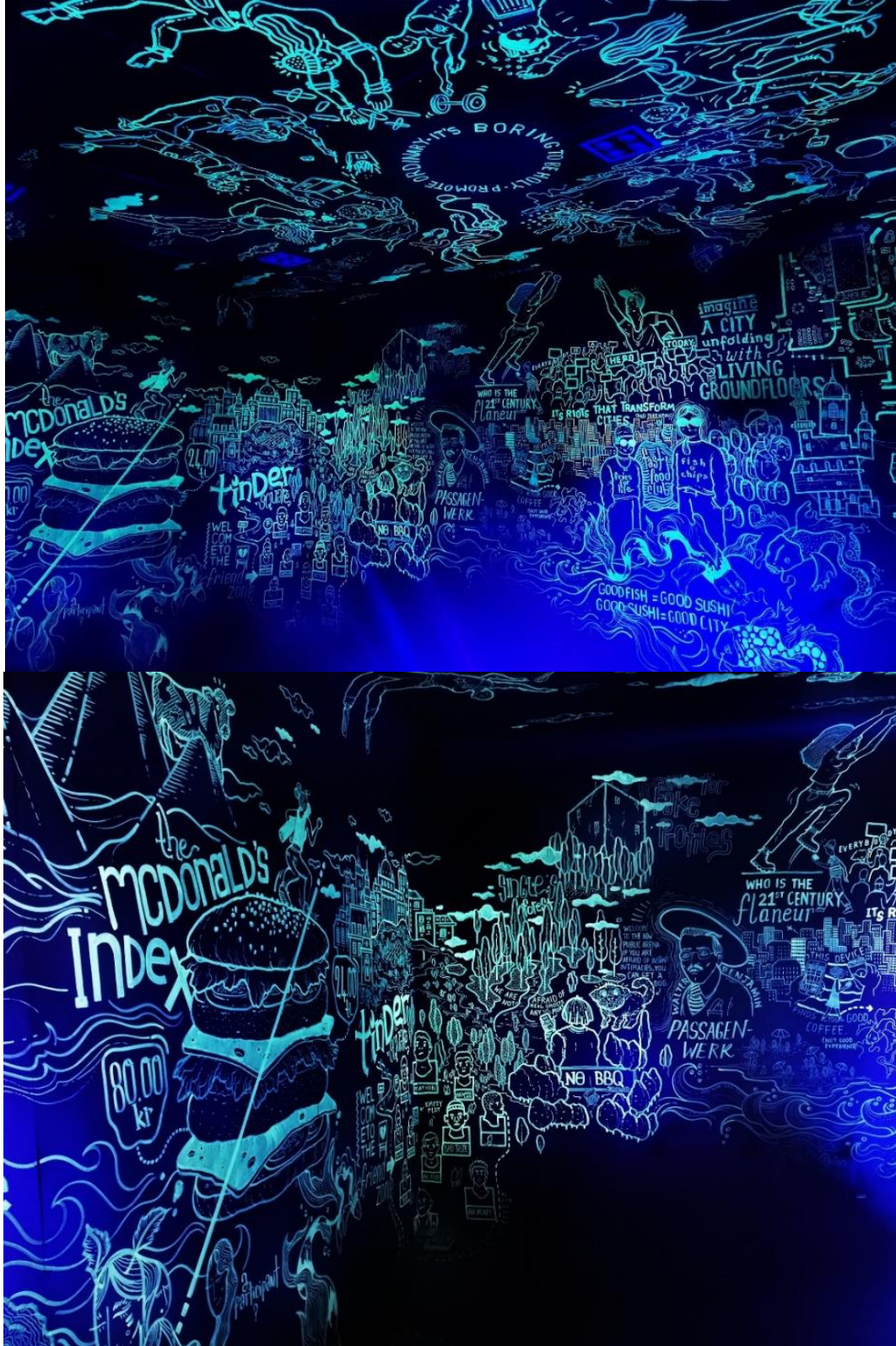
3.1.2 Mekan ve anlatının bir arada inşası

Ocak 2019'da mekan üzerine sonradan eklenen bir görsel anlatı yoluyla mekanın anlamsal yönden yeniden inşasını ve dönüşümü üzerinden tuval-mekanın potansiyellerini sorguladıktan sonra Piknik Works, tuval-mekan kavram çatısını genişletebilmek adına sorduğu soruyu spekülâtif bir yolla değiştirerek, bu kez Kasım 2019'da mekan ve anlatının bir arada inşası yoluyla mekan ve temsil pratikleri arasındaki ikili diyalogun potansiyellerine ve tuval-mekan tanımının geçirdiği dönüşüme odaklanmıştır. Var olan bir mekanı bir tuval olarak yeni bir anlatıcı/kurucu gözle incelemek ve tuvalin hem fiziksel, hem de mekansal olasılıklarını anlamak üzere mekanı yeniden okumak eylemleri, tanımlı bir mekanın bir tuval-mekana dönüşümüne odaklanırken, mekan ve anlatının bir arada inşası yoluyla oluşan yeni tuval-mekan hedefi, bu kez "(Mekansal bir) tuvalin inşası mümkün müdür?" sorusu üzerine ilerler.

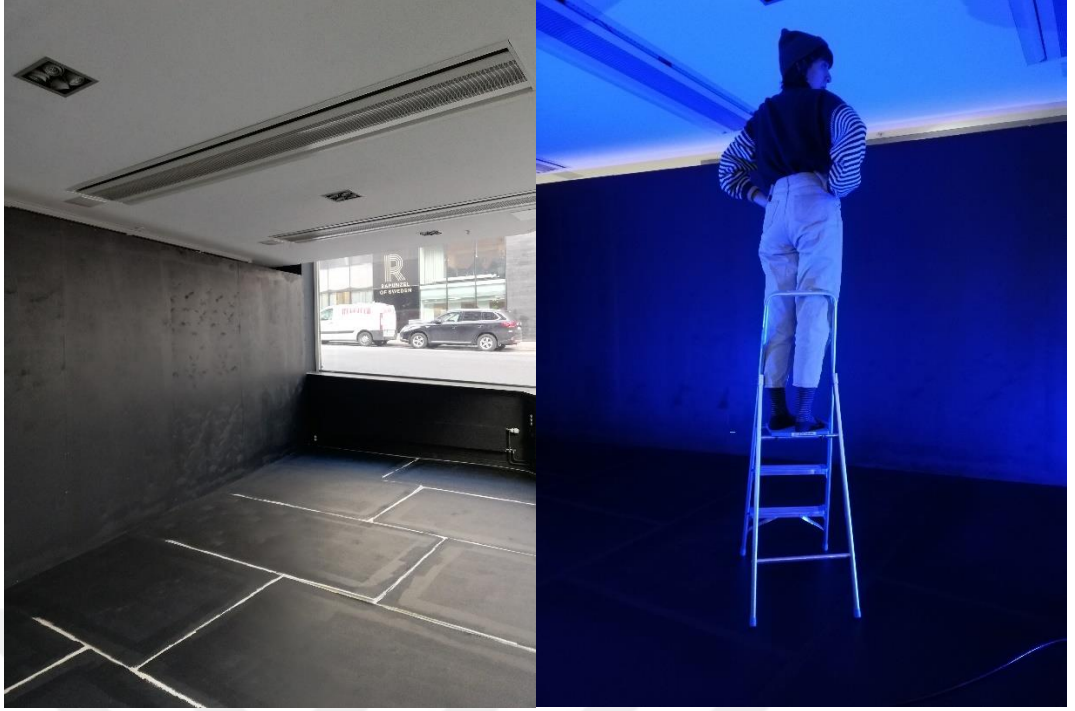
Performatif Çizim serisinin ikinci adımı ise 11-15 Kasım 2019 tarihleri arasında İsveç Araştırma Enstitüsü’den *Equal Spaces* projesi kapsamında aldıkları davet ile, Piknik Works ekibi tarafından bu kez Stockholm’de gerçekleştirilmiştir. Yaşayan Zemin Katları (*Living Ground Floors*) teması üzerinden, ilk çalışmadaki içinde bulunduğu çevreden soyutlanmış bir yapı örneği yerine, bu kez sokakla vitrinler yoluyla birebir ilişki içinde olan bir mekanda gerçekleşen çalışmada hedef, sıfırdan inşa ettikleri bu yeni mekanı gündelik hayattan esin alan hikayeler ve düşüncelerle doldurmaktır (*Living Ground Floors*, 2020) (Şekil 3.8).

Tuval-mekan kavramının aldığı yeni boyutu tartışmaya açmadan önce Performatif Çizim #2’yi özetlersek; ilk performansta, bir kilisede mevcut durumda var olan bir anlam/imgeler dünyası ve yıllardır varlığını sürdüren salt fiziksel yapı (Burada mekanın kartezyen yönünden bahsedilmektedir.) üzerine temsilin sonsuz boyutunu ekleyerek mekanı katmanlaştırmayı ve dönüştürmeyi hedefleyen Piknik, bu kez soruyu tersten sorarak “Üzerine bir görsel anlatı ve yeni bir hikaye eklemek amacıyla sıfırdan bir mekan (bir tuval) inşa etme” deneyimini yaşayabileceği yeni bir mekan formülize etmiştir. Ana tema dolayısıyla Stockholm ve İstanbul’un sokak kültürü ve gündelik hayat hikayelerini, 21. yüzyılın yeni medyasını ve 21. yüzyıla özgü kentli davranışlarını, sıfırdan inşa edecekleri bir tuval-mekan üzerinden anlatmayı hedeflemiş ve bu kez sokak hayatını birebir/yerinden izleyebileceği, sokak ve iç mekanlar arasında gri bir bölge yaratan ve Stockholm’de iklim ve kültür dolayısıyla oldukça yaygın olan vitrinlere - ve onların yalnızca görünen yüzlerine değil, hacimlerine ve mekansallıklarına - odaklanıp, üzerine bir anlatı eklemek üzere bir kara kutu inşa etmiştir (Şekil 3.9).

Bu yeni ara (*pop-up*) mekanın Stockholm’deki Regeringsgatan Caddesi’ne bakan üç yüzünün cam olması dolayısıyla sokaktan canlı/anlık olarak izlenebilecek bir süreç kurgulayan ve sokaktaki yaşayan veriden beslenmeyi planlayan bu performans, görsel anlatı yoluyla mekan ve kültür ile diyalog kurmanın yeni kanallarını açmaya çalışmıştır. Mekanın farklı bölgelerine mekan ile şeffaf yüzeyler yoluyla iletişime geçen insan suretlerinin resmedilmesi gibi çeşitli aksiyonlar ile çizim eyleminin hem performatif yönü, hem de anlık ve yerinde yapılan çizimin ‘anı kaydetme’ yetisi kuvvetlendirilmiştir (Şekil 3.10).



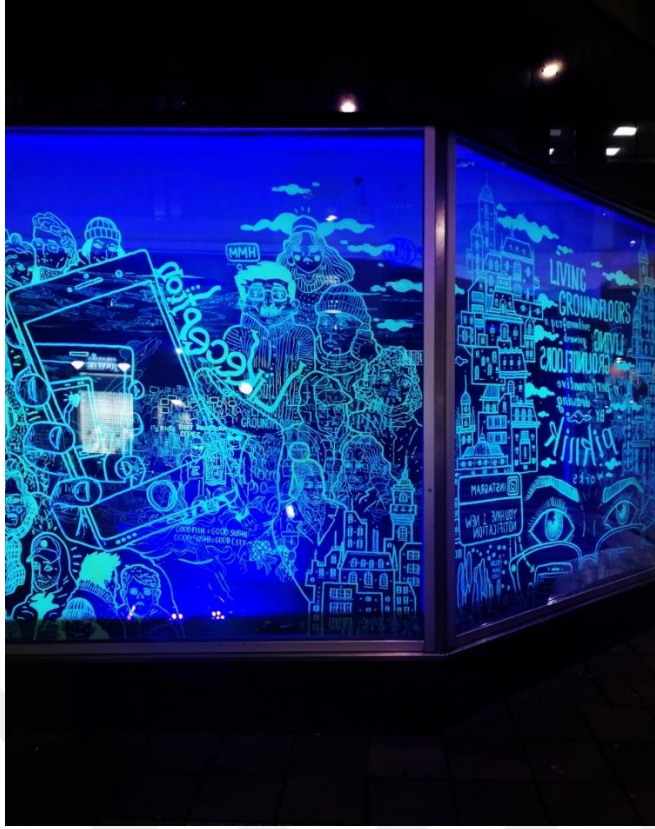
Şekil 3.8: Performans ve açılış sonrası iç mekandan fotoğraflar (Piknik Works arşivinden, 2020).



Şekil 3.9: Performans öncesi inşa edilen Karakutu (Blackbox) ve aydınlatma denemeleri (Piknik Works arşivinden, 2020).

İsveç – Türkiye arasındaki saat ve güneşlenme süresi farkı dolayısıyla farklı sokak kültürü ve sokakta geçen gündelik hayat hikayeleri olduğunu fark eden ekip, bu güneşlenme süresi farkına bir referans vermek amacıyla neon renk kalemler kullanmıştır; Stockholm’de karanlık olmasına rağmen İstanbul’da aydınlık olan birkaç saatlik dilime küçük bir gönderme yapılmıştır (*Living Ground Floors*, 2020) (Şekil 3.11).

İlk durumdan farklı olarak, tuval-mekanın sıfırdan inşası, standart bir mekan inşasından çeşitli noktalarda ayrışır: bu yeni durumda, mekanın konumu dahi anlatının içeriğine göre şekillenir. Mekanın var olma nedeni, üzerinde bir anlatı taşıma görevi üstlenmesidir; dolayısıyla anlatının var olma amacına ve anlatmak istediği hikayelere göre mekanın konumu dahi değişebilir. Örneğin, *Performatif Çizim #2*’de “vitrin” mekanları üzerine mekansal ve kentsel ölçekteki tespitleri de tartışmaya açmak isteyen Piknik Works, bu mekan formülünü sokak ile iç mekan arasında bir ‘gri bölge’ olarak tanımlanabilecek, üç cephesi camla çevrili bir galerinin sokak ile en yüksek görsel iletişim içerisinde olan 30 metrekarelik bir bölümüne bir karakutu mekan inşa ederek kurmuştur.



Şekil 3.10: Regeringsgatan Caddesi'ne bakan cam üzerindeki (fotoğrafta, sol tarafta kalan cam) insan suretleri (Piknik Works arşivinden, 2020).



Şekil 3.11: Performansın ilk gününden, neon kalemle UV mor ışığın denemesi ve parlaklığın kontrol süreci (Piknik Works arşivinden, 2020).

İçeride bulunmanın, dışarıdan izlenebilmenin avantajlarını kullanabilmek amacıyla içeriden dışarıya farklı amaçlarla (Duyuru, ticari vs.) aktarılan mesajların taşıyıcısı olan vitrinlerin mekansallıklarını tartışmak için, bir gri bölge yaratılmış ve tartışılması amaçlanan tema, bir performans kapsamında bu gri bölge üzerinde tartışılmıştır. Dolayısıyla sıfırdan tasarlanan ve inşa edilen bu tuval-mekan, anlatının ve mekanın var olma amacına uygun konumlanmıştır (Şekil 3.12). Ancak bu örnekte olduğu gibi, anlatı, her zaman tuval-mekanın konumunu belirleme aşamasındaki en önemli girdi olmak zorunda değildir; ışık alma süresi, sıcaklık, kalabalık vs. gibi tüm çevresel parametrelerin arasına bir ‘amaç’ olarak karışır.

Çevresel parametrelerin yeni mekan konumu ve tasarımındaki etkileri üzerinden tuval-mekanı tartışmaya devam edersek, özellikle bu çalışma özelinde iklim ve kültürün tuval-mekanın dilini tasarladığı söylenebilir. Bir anlatının var olma sebebi, onun izleyici ve tuval-mekanın kullanıcısı ile kurduğu iletişimi önemsemelidir; dil ve kültür nasıl ki toplum içi iletişimin temel şekillendiricileri ve arayüzleri ise, anlatının mekan ve izleyici ile kuracağı iletişimin dili ve kültürün bu anlatıyı şekillendirme biçimleri (Bkz. 1. Giriş’te bahsedilen mekan, kültür ve temsil arasındaki üçlü diyalog), şüphesiz ki tuval-mekanın sıfırdan kurulumunda temel tartışmalardan biridir. Örneğin, Performatif Çizim #2’de bahsedildiği gibi, İstanbul – Stockholm arasındaki sokak kültürüne dair farklılıkları ve gündelik hayatın birbirinden ayrışan yönlerini tartışmak ve temsil etmek isteyen bir anlatı tuval-mekan üzerine resmedilirken, aynı saat diliminde değişen güneş seviyesini (Kasım aylarında, saat 16:00 civarı İstanbul’da henüz gün ışığı var iken, Stockholm’de güneşin batmış olması dolayısıyla şehrin karanlıkta kalması) anlatabilmek için Piknik Works’un neon kalemler kullanmış olması, anlatıyı giyinen tuval-mekanın temel anlatım dilini oluşturur.

Görsel anlatının ve mekandaki çizimlerin farklı coğrafyalarda farklı anlamlara gelebiliyor oluşu, toplumların sahip olduğu farklı kültürel birikimleri temsil eder. Diğer bir açıdan, -aksi durumlar göz ardı edildiğinde- mekansal çizimlerin teknik olarak en iyi görünebilir ve rahat okunabilir yöntemle uygulanmasının hedeflenmesi ideali, mekanın inşasında da gerek malzeme seçiminde, gerekse mekanın fiziksel boyutlarının ve hacimsel karşılığının şekillenmesinde önemli bir hedeftir. Örneğin, Performatif Çizim #2 örneğinde kültürel farklılıklar dolayısıyla kullanılmak istenen neon kalemlerin en iyi görünebilir ve en rahat okunabilir iletişimini sağlamak

amacıyla, inşa edilen bu ara mekanın tavan ve zemin yüzeyleri mat siyah duvar boyası ile boyanmış, tavanı ise mat siyah kartonlar ile kaplanmıştır (Şekil 3.13).



Şekil 3.12: Vitrin içerisine kurulan karakutu mekanın cadde ve sokağa bakan köşesi (Piknik Works arşivinden, 2020).

Neon/parlak kalemlemin en iyi ışığı alması için ise tüm mekan mor ışık (UV ışık) ile aydınlatılmış ve neon çizgilerin parlaması sağlanmış; tüm mekanın aydınlatılması için ise mavi projektör ışıklar yerleştirilmiştir. Mekanın fiziksel organizasyonundan malzeme seçimine ve aydınlatmasına kadar tüm parçaları, anlatının iletişimine göre şekillenmiştir.



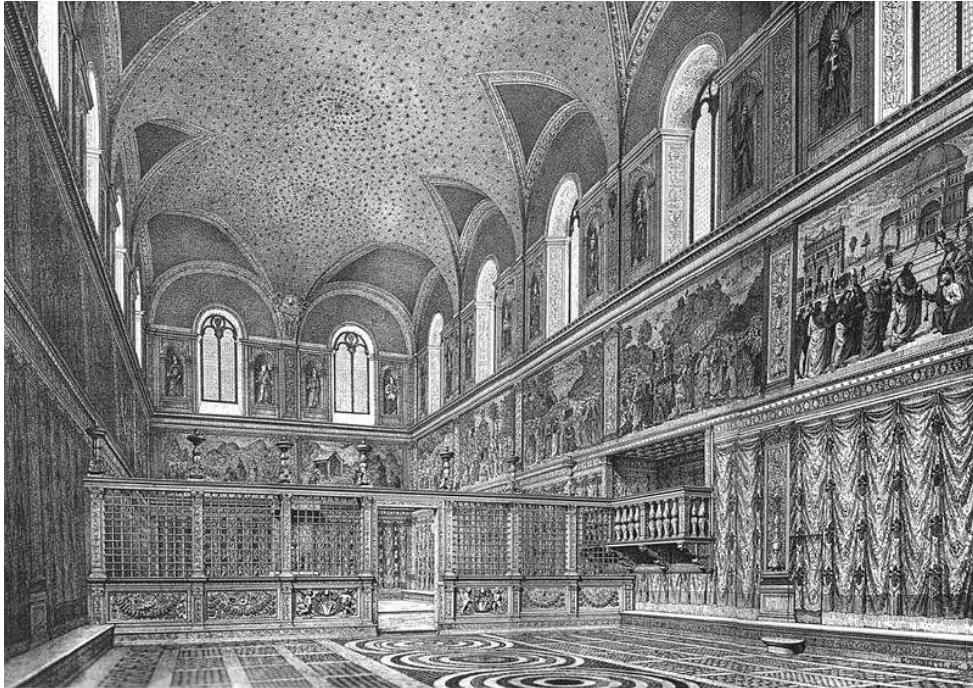
Şekil 3.13: Açılış öncesi, tavan kaplamaları ve çizimlerinin ışık ile kontrolü aşamasından bir fotoğraf (Piknik Works arşivinden, 2020).

Sonuç olarak, tuval-mekanın ve anlatının bir arada inşası şüphesiz ki kuvvetli bir uzlaşma zemini oluşturur; anlatı mekanın konumunu belirleyebilir, seçilen konuma ve çevresel veriye göre anlatı şekillenebilir veya anlatının iletişimi üzerinden mekanın kartezyen yapısı şekillenebilir. Gerek kentsel, gerek kültürel ve çevresel, gerekse mekansal ve anlatının dünyasını yaratan görsel temsile daire tüm parametreler birbirleri ile diyalog ve etkileşim halindedirler, tuval-mekan bir uzlaşma ortamı içinde kendini var eder. Bir önceki durum ile karşılaştırır isek, tuval-mekan anlatıyı giyinmez, anlatı tuval-mekanın derisidir; birlikte var olur ve birlikte yok olurlar.

3.1.3 Mekanı sonsuzlaştırmak

Tuval-mekanın tez çalışması boyunca yapılan tüm tanı ve tartışmalarında söylenen ‘temsilin sonsuz boyutunun üç boyutlu mekana eklenerek mekanı katmanlaştırması ve sonsuz boyuta taşınması’ hali, anlatının eklemlenen bir katman olarak aşamalı halde farklı zaman periyodlarında yapı üzerine resmedildiği Sistine Şapeli örneğinde tam olarak kendini gösterir. Anlatının konusu ve mekanı katmanlaştırma/sonsuzlaştırma hali o kadar kuvvetlidir ki, mevcut yapı, üzerinde herhangi bir görsel anlatı barındırmadan yıllarca varlığını sürdürmesine rağmen onu dünyaca ünlü bir yapı haline getiren durum, üzerine Michelangelo’nun Yaratılış öyküsünü resmetmesidir (Şekil 3.14). Şüphesiz ki anlatının zamanla kuvvetlendirdiği ve güçlendirdiği bir yapı olması nedeniyle bu katmanlaştırma ve sonsuzlaştırmanın kuvvetini anlayabilmek için Sistine Şapeli’nin hikayesini bilmek önemlidir.

Aydın ve Aslıtürk’ün (2017) Vatikan Sistine Şapeli ile ilgili aktardıklarından özetle, papalık törenleri için bölgenin en büyük tapınma alanı olması niyetiyle IV. Sixtus tarafından 1475 yılında yaptırılmış olmasına rağmen, tavan freskleri için 1508 yılında Michelangelo ile çalışılmaya başlandığı görülmektedir. Bu, tavan fresklerindeki Yaratılış öyküsünün yapıya sonradan eklenen bir görsel anlatı katmanı olduğunun ifadesidir.



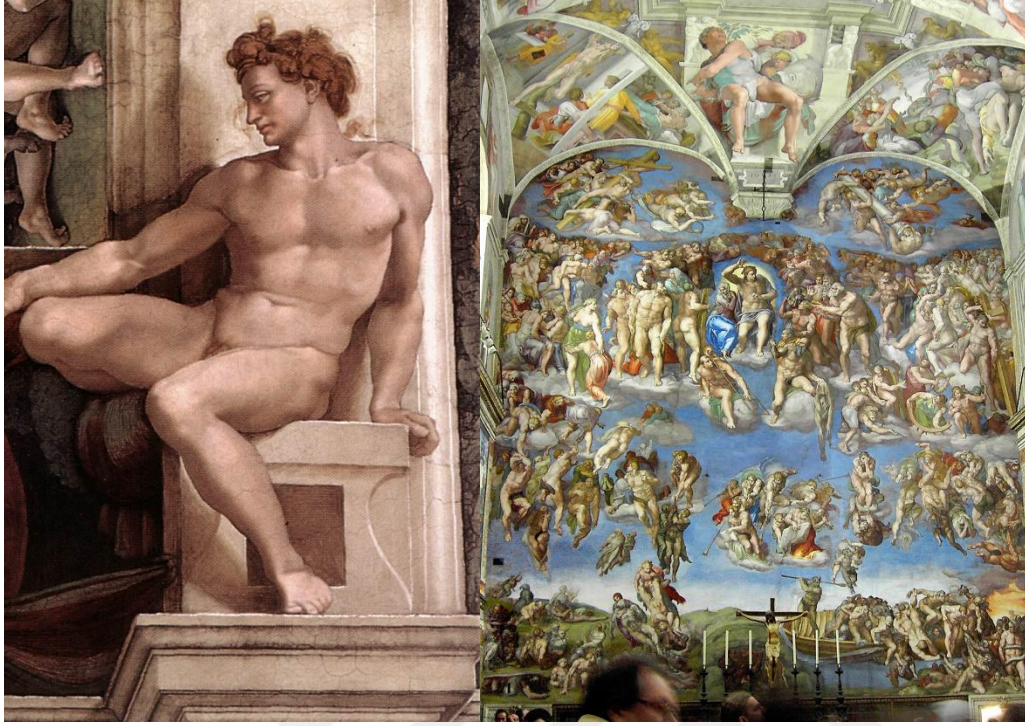
Şekil 3.14: Michelangelo’nun tavan freskleri resmedilmeden önce Sistine Şapeli (Wikimedia arşivinden).

Diğer yandan, Ersoydan'ın (2012) da belirttiği gibi (Bkz. 1.Giriş), tarihin tüm dönemlerindeki sanat anlayışı ve üretiminin, mevcut günün tüm politik, kültürel, ekonomik ve felsefi vs. toplumsal gelişmelerine bağlı olarak yaşanan tüm gelişmelerden etkilenmesi hali, Sistine Şapeli'nin tavan fresklerindeki Yaratılış öyküsünün de tarihsel gelişimini ve üretim serüvenini açıklar: Tükel ve Arsal'ın (2014) aktardıklarına göre, ilk bölümü 1508 – 1510 yılları arasında resmedilen tavan fresklerine ekonomik imkansızlıklar dolayısıyla ara verilmiş ve 1511 yılında bu problemin giderilmesiyle kalan kısmının resmedilmesiyle 1512 yılında tüm çalışma tamamlanmıştır. Dolayısıyla Sistine Şapeli'ndeki tüm anlatı – her ne kadar kutsal bir yaratılış öyküsü anlatılıyor olsa da – gerek resmedilme tekniği, gerekse figür ve mekanların resmedilişi ve kurgu dünyasının gelişimi açısından uzun bir zaman çizelgesine sahiptir ve üzerinden çok katmanlı bir tarihsel okuma yapılması mümkün olabilir.

Görsel anlatının ana yapı üzerine eklenmesi meselesine geri döner isek, Sistine Şapeli örneğinde mekanın sonsuzlaştırılması eylemi iki açıdan incelenebilir; ilk aşamada Yaratılış öyküsünün temel figürlerini oluşturan insan figürlerinin mekana kattığı ağırlık, anlam ve yapıyı taşıdığı yeni boyut tartışılabilir. Uysal'a (2009) göre, Yaratılış öyküsündeki neredeyse tüm figürlerin – kasıtlı olarak daha sağlıklı görünmesi istenen figürler hariç tutularak – sahip olduğu güçlü anatomik yapı, net bir şekilde öne çıkmaktadır. Figür vücutlarının sağlıklı ve sağlam görüntüsünün mekana ağırlık kattığı düşünülmektedir. Bu sağlamlığın daha kuvvetli bir şekilde hissedilebilmesi için ise, Deliduman ve Sezer'in (2016) aktardığına göre, Michelangelo bu eserlerde çıplaklığı ön plana koymuş, ancak çıplaklığı bir erotizm unsuru olarak kullanmak yerine onu tüm hikayenin geçtiği antik dünyanın kurgusunu daha tutarlı aktarabilmek adına bu üslubun gerekliliği olarak görmüştür (Şekil 3.15).

Buradan yola çıkarak, Vatikan'daki en büyük kutsal yapının ve tapınma alanının en önemli hikayesini oluşturan Yaratılış öyküsünün antikite üslubu ile kuvvetlendirilmesi, yapının da bu üslupla yeniden yaratılmasına neden olmuş, yapı yeni bir üslup giyinmiştir. Yapıldığı dönemin yapı dilini kendi bünyesinde barındırarak, antik dönemin yapı ve anlatı üslubunu üzerine giyen Sistine Şapeli'nin zamanlar arası bir yolculuk yaptığı söylenebilir. Anlatı, bu örnekteki gibi, eklendiği

yapının tüm üslubunu değiştirebilir ve onu anonim bir yapı olmaktan çıkarıp, yeni haliyle dünyaca tanınan bir tuval-mekan haline getirebilir.



Şekil 3.15: Michelangelo'nun tavan fresklerinde resmettiği çıplak figürler(a) ve antikite(b) (Wikimedia arşivinden).

Mekanın sonsuzlaştırılması eylemi bir diğer açıdan incelendiğinde; yukarıda bahsedilen antikitenin bir temsilini yaratmak amacıyla resmedilen figür ve mekanlar, gerçek – sanal mekan birlikteliğini doğurmuştur. Örneğin, Michelangelo'nun tüm tavanı 6 farklı hikaye parçasını içeren 6 farklı resimle donatması ve bu resimlerin (figürlerin oluşturduğu kompozisyonların) aralarını yine antikiteyi kuvvetlendirecek şekilde tavan formuna uygun olarak sütun, kasnak, kiriş ve heykel resimleriyle geçmesi (Şekil 3.16); özellikle bu 6 ana farklı hikayenin arka planında yer alan – ve perspektif dolayısıyla figürlerden çok uzakta bir yerlerde olduklarının mesajını veren – dağlar, tepeler, kayalıklar, ağaçlar, deniz ve ufuk çizgisini resmetmesi dolayısıyla iki boyutlu tavan düzlemi, görsel olarak sonsuz bir boyuta taşınmıştır. Anlatı, antikiteyi kuvvetlendirmenin yanı sıra, sonsuz bir mekan ile var olan boyutunun ötesine geçer. Temsilin hem anlam hem de periferik vizyondaki sonsuz boyutu, üçüncü boyuttaki kartezyen mekanın üzerine eklenir ve mekan sonsuz boyutlu bir hikaye anlatıcısına dönüşür.

Aynı durum, Leonardo Da Vinci'nin Son Akşam Yemeği (*The Last Supper*) isimli freski üzerinden de örneklenebilir. Kavukçu'nun (2016, s. 67-79) aktardığı üzere, tüm Son Akşam Yemeği hikayelerinin yer aldığı çalışmalardan en ünlüsü ve öne çıkanı olan Leonardo Da Vinci'nin 1495 yılında resmettiği bu fresk, Milano'daki bir manastırın yemek salonunda yer almak üzere tempera³ tekniği ile yağlı boya ile resmedilmiştir; ancak bu fresk diğer fresk ve Son Akşam Yemeği örneklerinden gerek içeriğin şekillenmesi ve resmedilme becerisi, gerekse mekan ile kurduğu ilişki bakımından ayrışır. Diğer yorumlamalardan farklı olarak, Leonardo bu eserinde, hikayeye konu olan tüm figürleri tek bir masa arkasında – Hz. İsa'yı merkeze alarak – yeniden resmetmiştir ve buradaki odak noktası olan Hz. İsa'yı öne çıkarmak için ise mekan ile ilişki kurma yoluna gitmiş ve mimariyi bir fon olarak kullanmıştır. Wölfflin, (2000: 158-159), Leonardo'nun merkeze bir odak figür olarak ve odağın iki yanında dengeli bir dağılım yaratarak simetrik bir form yakalamaya çalıştığını ve bu formun tektonik olarak kuvvetli bir karar olduğunu belirtir. Bu tektonik güç, aynı zamanda, Leonardo'nun figürlerin hemen arkasında mimari bir arkaplan kullanmış olmasıyla kuvvetlenir; öyle ki, tektonik kuvveti ve mekansal derinliği verebilmek adına freskin resmedildiği odanın giriş kapısından freske doğru bakılan doğrultudaki mekan perspektifi korunmuş ve fresk içerisinde de bu perspektif sanal olarak devam ettirilmiştir (Şekil 3.17).

İzleyici gözün tamamladığı bu perspektif, resmin odağındaki asıl figürün arkasına doğru uzayan ve duvarlarda açılan üç pencere ile kuvvetlendirilmiş ve asıl figürün arkasında bir manzara resmi ile bitirilmiştir. Manzara, derinlik etkisinin en kuvvetli destekleyicisidir. Kavukçu'ya göre (2016, s. 67-79), Leonardo, asıl figürü ön plana çıkarmak için yaptığı bu taktik ile gerçek mekan içerisinde, gerçek mekanı taklit eden yeni bir sanal mekan yaratarak, gerçekçi bir yaklaşım yakalamaktadır; Leonardo, resmin içeriğinde yer verdiği bu yeni sanal mekan yoluyla var olan mimari biçimle tam bir uyum içindedir. Wölfflin (2000) ise, Leonardo'nun bu simetrik ve merkezci tektonik kuvvetinin bir öncekilere göre daha yeni bir bakış olduğunu savunur; ona göre bu sanal mekan resmin içeriğini ve hikayesini de kuvvetlendirmiş, simetrinin etkisiyle Hz. İsa daha yüksek bir etkileycilik ve daha yüce bir kutsallık niteliği kazanmıştır.

³ **Tempera** (Latince: temperare, "karıştırmak"), Orta Çağ'da tutkallı su ile boyanın, çoğu zaman yumurtanın akıyla karıştırılması suretiyle elde edilen boya türü.



Şekil 3.16: Michelangelo'nun tavan fresklerinde resmettiği yapısal elemanlar ve heykeller ile sanal-gerçek mekan birlikteliğinin oluşturulması (Wikimedia arşivinden).



Şekil 3.17: Son Akşam Yemeği freski ve mekan perspektifi ile üst üste binme halini gösteren bir iç mekan fotoğrafı (Wikimedia arşivinden).

Tüm bu tartışmalardan yola çıkarak, Sistine Şapeli Yaratılış Öyküsü ve Son Akşam Yemeği fresklerinin yeni bir tuval-mekan tanımı açtığı söylenebilir; tuval-mekan, gerçek (kartezyen) mekan ve temsil yoluyla üretilen sanal mekanın bir araya gelmesi ile oluşan, sonsuz boyutlu bir mekandır. Mekanın kimi bölgeleri fiziksel dünyadaki yapı sınırları ile tanımlanırken, kimi bölgeleri aklın ve hayal gücünün sınırları ile çizilidir.

3.1.4 İnşa eden/icra eden

Yaratılış öyküsünün resmedildiği Sistine Şapeli örneği üzerinden Michelangelo'nun ve Son Akşam Yemeği örneği üzerinden Leonardo Da Vinci'nin mekanı sonsuzlaştırmak için resim yoluyla yeni sanal mekanlar yaratması durumu, ikisinin de mekan pratiğine dair deneyimleri olmasının bir etkisi olabilir. Mekan üzerine bir hikaye resmederken mekan kurgulamayı bilme veya mekana dair söz söyleyebiliyor olma hali, disiplin tanımlarının ve mesleki alanlarının birbiri içine geçme/akma

durumundan kaynaklanabilir. Bu durumda, Leonardo ve Michelangelo'nun gerek heykel, gerek resim, gerekse mimari alanda çalışan Ortaçağ zanaatkarları olduğu söylenebilir.

Atasoy ve Tükel'in (2011, s. 14-15) aktardıklarına göre, Ortaçağ'da heykel, mimari ve resim pratikleri sanat niteliği kazanmaya başlamıştır. Dolayısıyla bu sanatları icra eden tüm üreticiler/yaratıcılar -Ortaçağ zanaatkarları- gerek yapıları inşa eden, gerekse üzerindeki sanatları icra eden insanlar haline gelmiştir. Yalnızca yaratıcı süreçlere ve yaratıcı üretime odaklanan bu mesleki disiplinsizlik, onları herhangi bir meslek alanına sıkıştırmak yerine, geniş bir yaratıcı alanda çalışmalar yapmalarını sağlamıştır. İnşa eden – icra eden ayrımı ortadan kalktığı ve yalnızca yaratıcı üretime odaklanıldığında, gerek teknik, gerek içerik, gerekse mekansal pratiklere dair söz söylenebilir. Dolayısıyla, tuval-mekan tartışmasında uzlaşma zeminini hazırlayan ve eş zamanlı olarak yan yana/bir araya gelen mekan pratiği ve sanatsal üretimin iki ucunu temsil eden “inşa eden” ve “icra eden” tanımları, yalnızca bu iki mesleki pratiğin alanını tanımlanmasına rağmen, arada bir çok farklı disipline dair serüven barındırabilir.

Ortaçağ'daki yüksek Rönesans sanatçılarından Leonardo Da Vinci'nin mesleki hayatı ve yaşamı boyunca yaptığı tüm üretimler üzerinden bu tartışma örneklendiğinde, tuval-mekan üzerinde yapılan inşa eden – icra eden tartışmasının aslında iki uçlu bir tartışma olmadığı, yapıyı inşa eden ve sanatı icra eden iki uç karakter arasında daha bir çok farklı kanaldan üretimin desteklendiği söylenebilir. Örneğin, özel ilgi alanlarından biri resim, diğeri ise makineler ve mekanik sistemler olan Leonardo Da Vinci, aynı zamanda perspektif, ışık ve gölge, renkler teorisi, optik ve estetik gibi konularla da yakından ilgilidir, bu nedenle tüm ilgi alanlarını mesleki üretimlerinde de kullandığı ve her birini birbiri ile harmanladığı söylenebilir. Andrea Del Verrocchio'nun resim atölyesine çırak olarak girmesi ve bu atölyede konuşulan bilim, felsefe konularına dair meraklı olması nedeniyle bu alanlara dair üretim yapmak üzere hevesli olması, onu hem başarılı tekniklerle yapılmış resimlere, hem de tüm teknik detayları düşünülmüş mekanik üretim ve icatlara yönlendirmiştir. Resim üzerine odaklandığı yıllarda anatomik ve perspektif çalışmalar yapan Leonardo, bu derin anatomi bilgisini mekanik sistemlerde ve makinalarda da kullanmaya çalışmış, insan bedeninden ve mukavemeti bilgisinden esinlenmiş/yola çıkmış ve bu strüktür bilgisini

anatomi alanından alıp gerek köprü tasarımları ile mimariye, gerekse mekanik sistem tasarımları ile yeni icatlara (denizaltı tasarımları ve insanların uçabilmesi için kanat sistemleri vb.) evrilmiştir.

Tartışmayı Ortaçağ ve Rönesans dönemi yüksek üretimlerinden günümüze getirip tez çalışmasının alanı içerisinde örnekler isek, Piknik Works'ün Performatif Çizim serisi için de aynı tartışmanın sürdürülmesi mümkün olabilir. Performatif Çizim #2'de tuval-mekanı kurgulayan ve sıfırdan var eden/inşa eden kişiler ile üzerine anlatıyı resmeden sanatçıların aynı kişiler olması, inşa eden – icra eden ayrımının ortadan kalkmasına neden olur. Tüm süreç tek bir yaratıcı/üretici süreç olarak değerlendirildiğinde – “Çizim yoluyla inşa” başlığında bahsedildiği gibi- hem performansın temel tartışma konusunun tüm içeriğin kapsamını ve mekanın konumunu belirliyor oluşu, hem de malzeme tercihlerinden mekan aydınlatmasına kadar mimari pratiklerin alanına giren her türlü kararın içerik ile birlikte eş zamanlı ilerliyor oluşu, bu disiplinlerüstü üretimin bir uzlaşma mekanı olarak tuval-mekan tanımı içerisinde var olmasına neden olur.

Bu davranış, her ne kadar içinde yaşadığımız 21. yüzyılda Piknik Works üzerinden örneklendirilmiş olursa olsun, aslında bu davranışın bir 21. yüzyıl yaratıcı insan davranışı olduğu söylenebilir. Yaşadığımız yüzyılın temel meselelerinden biri olan hayatın her alanında karşılaştığımız teknolojik dönüşüm, şüphesiz ki disiplin tanımlarının da değişmesine ve birbirleri içerisinde evrilmesine yol açar; öyle ki, teknolojiye erişimin kolaylaşması ve yüksek etkileşim/iletişim çağında yaşamamız dolayısıyla özellikle dijital arayüzler üzerinden ilerleyen mesleki üretimler, bu arayüzleri öğrenen ve meslek alanının içinde olmayanlar tarafından da tanınmaya ve icra edilmeye başlanabilir. 21.yüzyılın insanı, çok yönlü, çok kanallı üretimler ile yeni çalışma alanları belirlemeye başlamış, tüm pratiklerin birbiri içine geçmesi ile yeni üretim kanalları açılmıştır. Günümüz dünyasında ise hızla ilerleyen teknoloji, sanat ve tasarımın temsillerini ve üretim yöntemlerini çeşitlendirmiştir. Teknolojinin hızlı gelişimi ile fiziksel ve analog dünyanın yerini yavaş yavaş dijital dünyaya ve sanal ortamlara bırakıyor oluşu, şüphesiz ki tüm mesleki alanlarda yaratıcı süreçleri direkt olarak etkilemektedir. Geliştiği ve yaygınlaştığı ilk zamanlarda fiziksel dünyaya ait ilkel fikir ve eylemleri taklit etme yoluyla benliğini ispatlayan teknoloji, bugün fiziksel dünyayı taklit etmenin yanı sıra, fiziksel dünyaya ait olmayan ve içinde yaşadığımız üç boyutlu dünyada var olması mümkün olmayan eylem ve ortamları mümkün kılmaya

başlamıştır. Bugünün yüksek iletişim ve etkileşim dünyası, sanat ve tasarım pratikleri özelinde disiplin tanımlarının -neredeyse- yok olduğu, birbirleri içinde eridiği bir dünyadır. Bugün, hiçbir üretim kanalı ve medyayı reddetmeyen ve onların birlikteliğine odaklanan bir yaratıcı süreç, Takala (1993) ve Mednick'in (1962) yaratıcılık tanımları ile birebir uyuşmakta; dijital arayüzleri ve fiziksel dünyayı bir araya getirerek bu birlikteliğin üretmesi muhtemel yeni temsillere ve yaratıcı eylemlere doğru faydalı bir yol açmaktadır. Takala'nın (1993) yaratıcılık tanımını bugünün disiplinsizlik tartışması üzerinden incelersek, bellekte halihazırda mevcut durumda bulunan bağlamsal ilişkilerden yeni denklemler kurma ve yeni ilişkiler yaratma eylemidir ve bu tanım, tasarım pratiklerinin sonsuz sayıda farklı temsilleri arasında mantıklı bir iletişim süreci kurmayı amaç edinir. Takala'nın iletişim üzerinden kurduğu bu yaratıcılık tanımının, özetle, kabuller veya standartlar üzerinden bir 'yeniden ilişkilendirme' olduğu söylenebilir. Mednick ise (1962), bu anlamıyla yaratıcılığı, -disiplin tanımaksızın- sanatçı/araştırmacı/tasarımcının, farklı anlamlar taşıyan ve farklı işe yarayan bazı çağrışım öğelerini ve fikir alanlarını farklı şekillerde bir araya getirerek tutarlı ve anlamlı yeni denklemler oluşturmaya çalışma süreci olarak tanımlar. Görüldüğü gibi, disiplin veya mesleki alan tanımaksızın, içinde yaratıcı süreç barındıran her türlü üretme/yaratma eylemi, yeni denklemler ve yeni birliktelikler kurma amacı güttüğü için, kabul ve standartların katı kuralları silindiğinde kendine yeni oyun alanları tanır. Tuval-mekan üzerinden yürütülen inşa eden – icra eden tartışmasının iki ucu olan mekan kurucu birey ve sanatçı birey, tüm tanımlar silindiğinde tek bir karaktere evrilir ve yaratıcı sürecin her noktasına dokunmaya çalışır. Bu disiplinsizlik tartışması, tuval-mekan örneği üzerinden açılmış olmasına rağmen, sanat ve tasarım pratikleri alanında genelgeçer bir tartışmadır. Basit bir tespit ile, dijital yazılım ve kodlama sistemlerinin gelişmesi ve bu sistemlere erişimin kolaylaşması ile oluşan yazılım sanatı, bu tanıma örnek olarak gösterilebilir. Bir yazılım ve kod sisteminin işleme geçmesiyle çalışan bu arayüzde malzeme, ölçek gibi özellikler de yazılım üzerinden kolayca değiştirilebilir. Sanatçı, bu dijital üretimi ve arayüzü istediği yönüyle işlemekte özgürdür ve bu interaktif arayüzün kurallarını da dijital formülasyonlarla kendisi tasarlayabilir (Wands, 2006). Sanatçının eylemi, dijital arayüzü, yazılımı ve kod sistemini oluşturmak veya aktive ederek/işleme sokarak ikinci aşamaya geçmektedir. Dijital arayüz, mekan veya objeler yaratma gibi eylemleri yepyeni sanal bir dünyaya dönüştürür ve form-hacim-mekan ilişkileriyle ilgili yeni kanallar tanımlar, disiplinlerin arasındaki muğlak alanlarda gezer (Paul,

2008). Sınırların belirsizliđi medyaların birbirine yaklařmasını sađlarken, aynı zamanda multidisipliner ve çok aktörlü yeni süreçleri doğurabilir. Örneđin, bugün fiziksel olarak bir mimari mekan inşa etmesi -normal koşullarda, mesleki bilgi eksikliđi nedeniyle- mümkün olmayan bir heykeltrařın, dijital yollarla anıtsal (heykelsi/*monumental*) bir mekan üretebiliyor oluřu veya sanatçıların dijital üretim tekniklerini kullanarak tasarladıkları (büyük ölçekli) mekansal enstalasyonlar, dijital teknoloji sayesinde disiplinlerarası sınırların belirsizliđine iřaret eden örnekler olabilir. Ayrıca dijital teknoloji bugünün dünyasında deđiřik disiplinlerin birleřimi ile geliřmekte, mekansal pratiklere dair üretimler artık sadece mimara ait bir sorumluluk olmaktan çıkmakta, mimarlar da kendilerini konvansiyonel pratikler ile sınırlamamaktadırlar (Bullivant, 2005). Tuval-mekan, tüm bu tartiřmalardan özetle, disiplinlerarası/disiplinlerüřtü bir uzlařma mekanı olabilir; mekansal pratiklerin ve sanatsal eylemlerin tüm disiplin tanımlarından sıyrılarak eř bir zeminde birbiri içine geçtiđi yeni bir mekan tanımıdır.

3.1.5 Medyanın deđiřimi

Bahsi geçen örneklerden görülebileceđi gibi, tuval-mekan, yalnızca duvar resmi ile mekan üzerine resmedilen anlatılardan ibaret deđildir; anlatının temsil edildiđi medya deđiřebilir, önemli olan mekan üzerinde -medyası farketmeksizin- yeni bir hikaye, bir anlatı olma halidir. Dolayısıyla kimi zaman dijital yollarla, kimi zaman ise ıřık ve yansıma gibi doğal elemanlar kullanılarak mekan üzerine çeřitli anlatılar yerleřtirilebilir, veya mekan üzerinde anlatı barındırmaksızın yeni görüntüler oluřabilir.

Ortaçađ dönemi yüksek Rönesans eserleri yoluyla verilen örnekler, mekan üzerine yerleřtirilen anlatıların özellikle freskler yoluyla temsilini göstermesine rađmen, yine çođu Ortaçađ dini yapısında vitraylar ile mekan üzerine hikaye aktarımı gerçekteřirilmiřtir. Vitraylar (Fransızca *vitrail*, İngilizce *stained glass*), mekandaki bir açıklıđı/açıđı kapatmak niyetiyle genellikle demir bir armatür veya çerçeveye tutturulan, aynı zamanda bu açıklıđı kapatırken gün ıřığının iç mekana alınmasında estetik ve süsleyici geniş bir yüzey elde etmek için kullanılan bir düzenlemedir (Vitray, t.y.). Bu sanat, genellikle renkli cam parçalarından resimler yapmak ve bunları doğal ıřığın önüne yerleřtirerek mekan içinde görünür kılınmasını sađlamaktan ibarettir; bu nedenle mekanın konumuna ve ıřığın geliř açısına oldukça bađlıdır, ıřık düzeni iyi

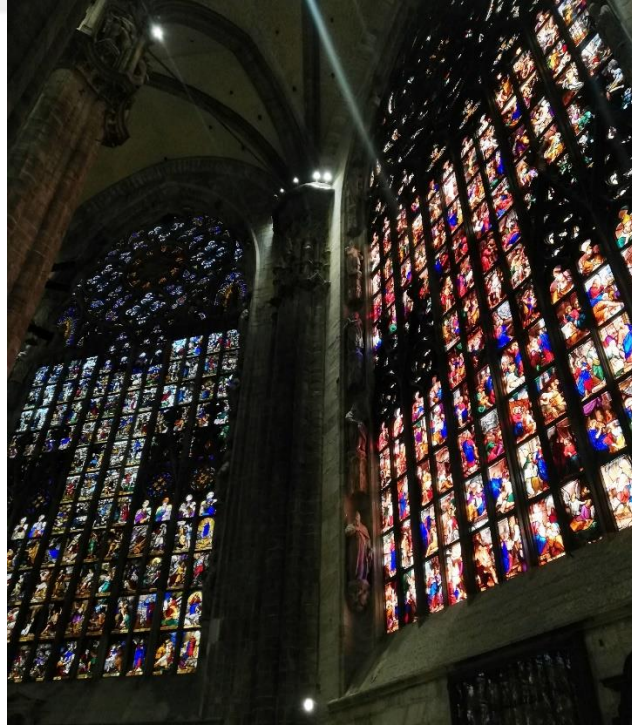
çözümlenmelidir (Maral, 1970, s.9). Anlatının mekan üzerinde vitraylar yoluyla var olduğu durumda (Şekil 3.18), güneşin doğuşu ile birlikte vitraylar üzerindeki hikaye (özellikle doğal ışık dışarıdan geldiği için, iç mekandan) görünür hale gelir ve gün batımına kadar doğal ışığın etkisi ile okunurluğunu korur. Gün içinde değişen ışığın şiddeti, vitray üzerindeki cam resmine farklı derinlik ve boyut kazandırır (Günyas, 1982, s. 43-44).

Sonuç olarak, tuval-mekan tartışması içinde, vitray tekniğinin doğal ışık ile çalışan bir hikaye anlatıcısı olduğu söylenebilir. Buradan doğan sorulardan biri, mekan üzerine yansıyan ve ışığın camdan geçtikten sonra dağılması nedeniyle bulanık bir halde mekan üzerine düşen hikayelerin -ve içindeki figür ve formların- mekan üzerine yansımalarının, bu mekanın bir tuval-mekan olarak adlandırılmasına bir katkı sağlayıp

sağlamadığıdır. Bu tartışma, sadece yansıma yolu ile üretilmiş yeni anlatıcı mekanlar üzerinden tartışılabilir.



Şekil 3.18: Duomo Milano iç mekanındaki vitraylardan örnekler (Wikimedia arşivinden).



Şekil 3.19: Duomo Milano iç mekanından, doğal ışık ile görünür hale gelen vitray örnekleri (Atıl Aggündüz arşivinden, 2020).

MAD'in Echigo-Tsumari Trienali 2018 için yaptığı bir dönüşüm projesi olan “Kiyotsu Geçiş Tüneli” projesi, özetle, her biri doğada bulunan bir unsuru temsil etmek için tasarlanmış beş farklı sürükleyici sanat eserinden oluşur: Su, ahşap, toprak, metal ve ateş. Bu dönüşüm projesinin son ve en büyük aşaması olan ve MAD tarafından “bir ışık kutlaması” olarak adlandırılan Işık Tüneli (*Tunnel of Light*), zemini kaplayan su havuzu ve tonoz tünel duvarlarının kaplandığı aynalar yoluyla üretilen bir yansıma mekanıdır (Frearson, 2018). Yerdeki yansımalar, mekanın tonoz şeklinde olmasını bir tasarım girdisi olarak kullanır ve mekanı bir göz yansıması ile yuvarlak bir forma sokar. Su ve aynalar yoluyla tünel sonundaki doğa manzarasının tüm tünel içine yansıması ile oluşturulan bu atmosferik mekan, MAD tarafından “sonsuz bir doğa yansıması” olarak adlandırılır (Frearson, 2018) (Şekil 3.20).



Şekil 3.20: Kiyotsu Geçiş Tüneli’ndeki “Işık Tüneli” (Dezeen arşivinden, 2018).

Işık Tüneli (*Tunnel of Light*) üzerinden sürdürülen tuval-mekan tartışması, şüphesiz ki “Bir mekanın tuval-mekan olarak adlandırılması için üzerinde tutarlı bir hikaye barındırma zorunluluğu olup olmadığı” sorusunu taşır. MAD tarafından tasarlanan bu mekandaki yansıma, mekanın temel kurucu elemanıdır. Yansıma ile mekan üzerine yansıyan görüntü, hedeflenen atmosferin ve sonsuz bir doğa görüntüsünün/temsiline yaratılması niyetiyle tasarlanmıştır. Dolayısıyla mekan üzerinde net bir hikaye barındırmıyor olsa dahi, yaratılmak istenen atmosfer ve duyguya yönelik bir temsil

(yansıma yoluyla), mekan üzerinde kendini var eder ve mekanı dönüştürür, aktive eder. Bu açıdan bu örnek, Piknik Works'ün Performatif Çizim #1 çalışması ile benzerlik gösterebilir. Kiyotsu Geçiş Tüneli, yeni haliyle üzerinde bir doğa yansıması taşıyan atmosferik bir tuval-mekan olarak adlandırılabilir, çünkü aktarılmak istenen şey bir hikaye değil, yaratılmak istenen bir atmosferik his, bir duygudur. Yansımayla oluşan temsil, bu duygunun aktivatörüdür.

Bir diğer tonoz yapı üzerinden tuval-mekan ve üzerinde yer alan medyanın değişimini tartışır isek, son olarak, MVRDV'nin Markthal Rotterdam yapısı örnek olarak gösterilebilir. MVRDV tarafından (2014) “bir gıda, eğlence, yaşam ve pazar alanının sürdürülebilir bir kombinasyonu” olarak tanımlanan bu bina, tipik bir pazar meydanı üzerinde beliren büyük bir kemer formu ile tasarlanmıştır (Şekil 3.21)



Şekil 3.21: Rotterdam Markthal iç mekanı, kemer ve Pazar yapısı (MVRDV arşivinden, 2014).

40 metre yükseklikteki bu kemerin altında bulunan pazar alanı, tonozlu iç mekanı örten büyük bir fotografik kolaj ile canlandırılmıştır. Sanatçılar Arno Coenen ve Iris Roskam tarafından tasarlanan bu dev fotografik fresk (Şekil 3.22), *Cornucopia*, 17. yüzyıldan kalma Hollanda natürmort tablolarına ithafen çiçekler, böcekler ve pazarda satılan doğal gıdaların büyütülmüş versiyonlarının bir ironi yaratma yoluyla iç mekan kabuğuna yerleştirilmesi ile oluşmuştur (2014). Fotografik freskin barındırdığı bu ironi - bir Hollanda natürmort tablosunu andıran dev bir fotografik imajın bir kilise

duvarına resmedilir gibi, benzer bir kompozisyonla 11.000 metrekare üzerine basılması- Piknik Works'ün Performatif Çizim #1 çalışmasındaki tavrı ile benzerlik gösterebilir.



Şekil 3.22: Rotterdam Markthal, zeminden tonoz iç kabuğuna bakış, projeksiyon fotoğraf (Wikimedia arşivinden).

Medya değişmiş olsa dahi, Performatif Çizim #1'de bir şapel yapısı üzerine sanat tarihinden referanslar ile kilise duvar resimlerine göndermeler yapan bu modern dönem freskleri çalışması, aynı kanalda, MVRDV'nin Markthal Rotterdam'daki gökyüzünde uçan meyveler ile yaratılmak istenen modern dönem freskleri niyetiyle örtüşür. Burada tuval-mekan, yine net ve tanımlı bir hikaye/anlatı barındırmıyor olsa dahi, mekan içerisinde yaratılmak istenen atmosfer, ve mekanı kurma stratejisi ile örtüşen, hatta mekanın formuna dahi etki eden bir ironi yoluyla iç çepere resmedilen/uygulanan bir görsel temsil yoluyla tanımlanır. Bu mekan, kullanılan medya ve niyet değişse dahi, mekan ve anlatının bir arada inşa edildiği bir tuval-mekan örneği olabilir.

3.2 Özgün İşlev – Yeni Deneyim Önerisi

Ana yapı ve anlatının fiziksel birlikteliklerini gerek anlatının ve mekanın bir arada inşası, gerek anlatının sonradan yapı üzerine yerleşme hali, gerek temsilin sonsuz boyutunun üçüncü boyuttaki fiziksel mekana eklenmesiyle oluşan sonsuz mekan, inşa eden/icra eden ayrımı ve bu disiplinsizliğin yarattığı ara durumlar, gerekse medyanın değişimi üzerinden inceledikten sonra; tuval-mekan, içerik meselesi üzerinden tartışılmak istenmektedir. Bu tartışmada kritik olan, görsel anlatının (sanatsal içeriğin) yapının kendisine (işlevine, formuna, anlam ve hikayesine) ve yapı ile kurulan yeni deneyime göre nasıl şekillendiği meselesidir. İçerik ve içeriğin yeniden şekillenmesiyle oluşan yeni deneyimlerin tartışılması, tuval-mekan kavram çatısının özgün işlevden yeni deneyime giden süreçte nasıl tanımlandığını açmak üzere kritiktir. Bir nesne olarak tuval-mekan değil, bir sanatsal içerik olarak tuval-mekan tartışması, farklı örnekler üzerinden incelenecektir.

3.2.1 Sanatsal eylem yoluyla performatif/üretici mekan

Tuval-mekanın bir nesne olarak tartışıldığı bir önceki bölümde, üretim süreci sonundaki birliktelikler üzerinden ana yapı – eklemlenen katman meselesi tartışılmasına rağmen, sanatsal eylemin bir eylem süreci olarak tuval-mekan içinde yer alma serüvenine dair bir açılım yapılmamıştır. Tuval-mekan kavramını aktive eden durumun “üzerinde bir görsel anlatı var etme/yaratma eylemi” olduğu düşünülürse, eylemin kendisine dair üretim ve oluşum süreçlerinin tuval-mekanın tanımlanmasında önemli olduğu düşünülmüştür. Dolayısıyla, sanatsal eylemin icra edilme sürecinde iki uçlu bir üretimden bahsedilebilir; birinci durum, görsel anlatının daha önceden tasarlanarak ön üretimli bir şekilde mevcut tuval (yapı bölümü) üzerine resmedilmesi durumudur. Bu durum, MVRDV Markthal Rotterdam yapısı (Bkz. 3.1.5 Medyanın değişimi) üzerinden basitçe örneklenebilir ve bu örnek üzerinden tartışılmıştır. İkinci ve ilkinin göre daha doğaçlama/ana ait bir üretim ve yaratıcı süreç barındıran durum ise, sanatsal eylemin ve sanatsal içeriğin yapı ve üretici/kullanıcı ile kurduğu diyaloga odaklanması ile oluşan performatif süreçler olabilir. Bu durumda, Piknik Works’ün Performatif Çizim #1 ve #2 çalışmaları, örnek olarak gösterilebilir. Konunun ve performatif süreçlerin daha iyi anlaşılabilmesi adına, performans ve performatiflik kavramlarının kısaca açılması gerekmektedir.

Hasan Bülent Kahraman, sanatçı Eser Selen'in 28 Aralık 2005 – 28 Ocak 2006'da Akbank Sanat'ta gerçekleştirdiği performanslarının küratörü olarak yazdığı değerlendirme yazısında, performatifliği performans kavramı üzerinden açar; performansı, mekan ve beden arasında, insan bilincinin sınırlandırdığı ama kimi zaman bilincin bedene ve gerçekliğe teslim olduğu, ancak ne olursa olsun tüm durumlarda 'kurgulanmış' bir müdahale olarak açıklar. Dolayısıyla, performans ve performatifliğin temelinde, özne olan beden ve bedenin yer aldığı mekanın ve bunların birbiriyle iletişiminin yattığını belirtir.

Aynı doğrultuda, performatiflik kavramını ilk ortaya koyan John Langshaw Austin ve daha sonra bu kuramı/terimi geliştiren Jacques Derrida, Judith Butler ve John R. Searle, performatifliğin görece daha tanımlı ve tanınmış olan performans kavramına ve sanatına çıkan yolunun, eylemcinin sözleri/söylemleri ve gerçekleştirdiği eylemler arasındaki üretici ilişki olduğu belirtmişlerdir. Bu noktada, Bolt'un Butler'dan aktardığına göre (2016, s.134), performans bir özne ve eylemciyi varsayar, ancak performatiflik bu özne kavramını odağa almayı reddeder. Performatiflik, söylemin ve niyetin bir eylemi ve eylem sürecini ima etmesi ve o eylemi gerçekleştirmesi ile ilgilidir; bu durumda söylem önemlidir, amaç belirler. Performatiflik, bedene dair tüm bilgilerin nesneye (örneğin, mekana) aktarımı ve bedenin (ve öznenin) bu işlevi gerçekleştirmesi durumudur. Austin'e göre (2009, s. 43-44), performatifliğin belirttiği durum, söylemi üretmenin ve gerçekleştirmenin gereği olarak bir eylemde bulunma halidir. Bu durumda, niyet ve söylem önemlidir, yalnızca yapılacak olanı söylemek ve betimlemek değil, aynı zamanda o eylemin var olmasını sağlayan ve onu eyleme geçiren şeydir.

Austin'in söylemleri ve Bolt'un aktardıkları üzerinden söylenebilir ki, Performatif Çizim serisi, bedenin mekanla yaratıcı sanatsal eylem üzerinden kurduğu ilişkinin üzerine odaklanan ve bu diyalog üzerine kurulmuş bir performanslar/deneyler serisidir; yani performatiflik ve performans kavramlarının bir uzlaşma mekanı olan tuval-mekanda bir araya gelmesiyle tanımlanan bir yaratıcı eylem sürecidir. Piknik Works'ün bu performatif süreci bir performans olarak isimlendirmesinin sebebi, Kahraman'ın belirttiği gibi, mekan ve beden arasında, insan bilincinin sınırlandırdığı ama kimi zaman bilincin bedene ve gerçekliğe teslim olduğu, ancak ne olursa olsun tüm durumlarda sürecin kuralları kurgulanmış bir müdahale olmasıdır. Bu denklemde,

tuval-mekanın üzerindeki görsel anlatıcıyı oluşturan yaratıcı süreç, performatiftir. İçerik ve yaratıcı süreç önceden kurgulanmamış, yalnızca beden ve mekan ilişkilerine, üreticilerin mekan ile kurdukları fiziksel ve zihinsel diyalog ve etkileşime odaklanılmıştır. Bu diyalogun kendisi ve diyalogun temeli, Piknik Works tarafından şu şekilde özetlenmiştir:

İlk işte, içinde performans yaptığımız şapelin bu işin ilk ayağı olma açısından anlamı ve sanat/mimarlık tarihi bağlamında işin kendi kendine verdiği referanslara odaklandık. Kendine verdiği referanslar konusunu biraz açacak olursak; burada anlatılan hikaye, mağara resimlerinden kilise resimleme geleneğine, Michalengelo'dan Keith Haring'e, Perce'ye, Hockney'e, Caravaggio'dan Yves Klein'a, Victor Hugo'dan McLuhan'a, gündelik hayatın irdelenmesinden sosyal medyanın toplumu ve bireyi dönüştürücü etkilerine, geniş bir düşünce yelpazesinde işin kendi varoluşuyla ilgili mesajlarla dolu. Bu işi tamamen doğaçlama ve performatif yaptığımızı göz önünde bulundurursak, içinde bulunduğumuz mekanın, o zamanki düşünce dünyamızın, tartıştığımız, dolayısıyla mekana taşıdığımız konular açısından belirleyici olduğunu söyleyebiliriz (*Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak*, 2020).

Performatif Çizim #1'de 72 saat sürecek olan performansta teknik altyapının önceden hazırlanmasına rağmen, içeriğin yalnızca genel çerçevesi çizilmiş; sanat ve tasarım tarihine yapılacak göndermeler ile bugünün gündelik hayat hikayesinin harmanlanması planlanmış, ancak içerikte yer alacak hikayeler, figürler veya referanslar performans öncesinde belirlenmemiştir. Performans kurallarının bir oyun kurucu olarak süreç öncesinde belirlenmesinin önemini, Piknik Works,

Açıkça söyleyelim, bu tür ortamlarda, ince düşünülmüş sistemli bir yaklaşımın, kurallar koyarak oyunu daha keyifli hale getirdiğini ve yaratıcı ortamı beslediğini düşünüyoruz. Paylaşımcı olmak adına her konunun çok belirsiz bırakıldığı ve herkesin istediğini istediği şekilde yapmakta özgür bırakıldığı yaratıcı ortamlar bazı durumlarda verimli olabilir, ama bizim tecrübemizde ve irdelediğimiz konularda genelde bu yaklaşım düşünce tembelliği ve üretme korkusuyla sonuçlanıyor (*Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak*, 2020).

olarak açıklamıştır. Mekanda 72 saat geçirmenin ve mekan ile diyalog kurmanın performatif alanına odaklanan ekip, mekan deneyiminin içeriği şekillendirmesine izin vermiş ve bu diyalogun kendisini mekan duvarlarına aktarma kararı almıştır. Üretici/yaratıcı sürecin kendisi, mekan duvarlarına resmedilen modern freskler üzerinden okunabilir. Diğer yandan, Performatif Çizim #2'de yine aynı yöntem ile performansın kuralları belirlenmiş olmasına rağmen, Stockholm ve İstanbul'un sokak kültürü ve gündelik hayatının detaylarının hangi yol ile izleyiciye ve mekan üzerine

aktarılaçağı, performatif sürecin alanına bırakılmıştır. Performatif sürecin bir oyuncu bakışla kurgulanmasının önemini, Piknik Works, “Oyuncu yaklaşım ve gözlem ile iş üretmek açısından biraz daha ‘Oulipo’culara, Perec’e yaklaştığımız bir tecrübe de oldu bu yanıyla. Örneğin, Perec bir süre durmaksızın aynı kafeye gider, aynı yerde oturup etrafına dair gözlemlerini titizce not alır. Sonra bundan roman çıkarır.” olarak özetlemiştir (*Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak*, 2020). Bu örneklerden yola çıkarak, üretici mekanın ne olduğu tartışılmalı; mekan ile diyalog kurmanın performatif alanı incelenmelidir.

Üzerine sonradan bir görsel anlatı eklenen mekan ile oluşan tuval-mekan denkleminde, üretici mekan, şüphesiz ki önceden/mevcutta var olan mekan deneyiminin anlatıcı/kurucu göz tarafından okunması ve tüm anlatı kurgusunun bu deneyime göre şekillenmesi olabilir. Mekanı okuyan göz, anlatının okunacağı göz ile eş zamanlı ilerler, mekanın tüm nesnel ilişkileri ile diyalog halinde olur. Performatif Çizim #1’de, yan duvarlardaki pencerelerden birinin üzerinde yatan çıplak kadın figürü, mekanın formuna uygun olarak kompozisyon içindeki yerini almış ve pencere üzerine uzanır bir pozisyonla resmedilmiştir (Şekil 3.23).



Şekil 3.23: İsveç Şapeli’nde pencere üzerine resmedilen kadın figür (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019).

Bu figürün gerek sanatçı imgeleminde oluşma sürecinin, gerekse pencere çerçevesi üzerine resmedilme sürecinin performatif bir serüvenin parçası olduğu düşünülürse; figürün yaratıcı süreç içerisinde zihin kıvrımlarında oluşumunu tetikleyen unsurlardan biri, pencerenin üzerine uzanır pozisyonda resmedilme fikri ile birlikte oluşmaya başlamasıdır. Dolayısıyla, mekan bir yaratıcı süreç tetikleyicisi haline gelmiştir. Diğer yandan, Performatif Çizim #1’de sanatsal içeriğin mekan üzerine resmedilme kompozisyonu performans sırasında/süreç içerisinde kararlaştırılırken, mekana giren izleyicinin ilk önce bakması istenen noktalar belirlenmiş ve sanatsal içerik buna göre mekan üzerinde yerini almıştır. İzleyiciler mekana girdiğinde karşılarında (Ahşap Haç sembolünün iki yanında) gördükleri plastik brandaların izleyiciye göre sol tarafta kalanı, Michelangelo’nun Sistine Şapeli tavan fresklerinde resmettiği Yaratılış öyküsüne göndermede bulunup mitolojik figürlere ve insanın yaratılışına dair hikayelere referanslar verirken; sağ tarafta kalan branda perdede ise geleceğe dair yeni yaşam spekülasyonları yaratılmış, biyonik hayvan-insan figürleri ile sonraki yüzyılların hayali komüniteleri resmedilmeye çalışılmıştır (Şekil 3.24).



Şekil 3.24: İsveç Şapeli’nde Michelangelo’nun Yaratılış öyküsüne gönderme yapan çizim (solda) ve gelecek jenerasyonlarına dair yapılan çizimler (sağda) (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019).

İçerikteki hikayeler, tuval-mekan üzerindeki yerini mevcut mekanın deneyimine ve kullanım şemasına göre alır. Piknik Works, bu performanslar serisinde tuval-mekan üzerine yaptığı çizimi “Gözlemlemek, anlamak, irdelemek, keşfetmek, görülmeyenleri ortaya çıkarmak, alışılmadık yollarla hikayeler anlatmak, hayal etmek, mekanlar kurmak için araçsallaşan bir performatif eylem olarak çizim.” olarak özetlemiştir (Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak, 2020). Ayrıca performans ve performatifliğin, ve çizim ve mekan pratiklerinin bir uzlaşma zemininde bir araya getirilmeye çalışıldığı ve birlikteliklerinin tüm durumlarının tartışılmak istendiği bu serideki uzlaşma ortamını, Piknik Works, “Sanat ve mekan pratikleri arasındaki alanda gerçekleşen çok yönlü özgürleşme, sorulan yeni sorular ve kurulan yeni deneyimleme biçimleri” olarak özetlemiştir (Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak, 2020).

3.2.2 Aksiyon/pozisyon

Sanatsal eylem ve içerik üzerinden tuval-mekan tartışması, şüphesiz ki sanatsal eylemin icra edilme sürecinin de irdelenmesiyle geliştirilebilir. İki boyutlu bir kağıt düzlem üzerine çizilen bir resmin tekniği, gerek tekniğin gereksinimleri dolayısıyla icra etme süreci içerisindeki aksiyonlar, gerekse bedenın şekli ve hareket kabiliyetinin sınırları dolayısıyla aldığı pozisyonlar üzerinden defalarca kez farklı mecralarda tartışılmış olmasına rağmen; bir mekanın tuval-mekan olarak tanımlanması ile mekan üzerine resmedilme durumunda aksiyon ve pozisyonların geçirdiği değişim – bu kavram çatısı üzerinden – detaylı bir şekilde tartışılmamıştır.

Bu durumda, aksiyon/pozisyon dönüşümleri yine iki seçenekli olarak incelenebilir. İlk seçenek, var olan mekan üzerine bir görsel anlatı eklenmesi yoluyla tuval-mekan oluşumudur. Bu durumda, mekan içindeki/üzerindeki tuvalin belirlenmesinde, sanatsal içeriğin uygulanma aşamaları da göz önüne alınarak, gerek insan bedeninin gerekli teknik altyapı ile ulaşabileceği yerler, gerekse teknik altyapının ve çevresel koşulların elverdiği ölçüde üzerine görsel anlatı eklenebilecek uygunlukta olan bölgeler tuval olarak seçilebilir. Dolayısıyla, mekan üzerindeki tuvalin tanımlanması, aynı zamanda sanatsal eylemi gerçekleştiren aksiyonun ve mekan içinde alınabilecek pozisyonların sınırları ile de ilgilidir. Resmedilecek içerik, daha önceden belirlenmesi veya performatif süreçlere bırakılması farketmeksizin, anlatının sonradan eklendiği ilk seçenekte aksiyon üzerinden tartışıldığında, sanatsal içeriği icra eden kişi veya kişilerin mekan içindeki pozisyonlara göre farklı aksiyonlarda bulundukları

söylenir. Masa üzerinde iki boyutlu bir kağıt düzleme çizilen bir resme dair aksiyonlar ile, dikey düzlemde büyük bir duvar üzerine aktarılan bir freske dair aksiyonlar farklıdır; icra eden kişinin farklı düzlemlere resmetme kabiliyeti görsel anlatının niteliğini etkiler. Bu içeriğin niteliği, örneğin, izleyici ile kurulan bir diyalogu etkileyebileceği veya anlatının mekanın giyindiği yeni bir kimlik olduğu düşünülürse, aksiyonun, dolaylı olarak mekanın kimliğini ve mekan deneyimini etkilediği söylenebilir. Örneğin, bir çizgi, standart masa düzlemi üzerinde alışlagelmiş bir çizim aksiyonu ile uygulandığında daha alışlagelmiş bir nitelik kazanırken; dikey düzlemde yerden metrelerce yüksek bir iskele strüktür üzerinde ayakta durarak duvar üzerine uygulandığında (Şekil 3.25), farklı bir nitelik kazanabilir.



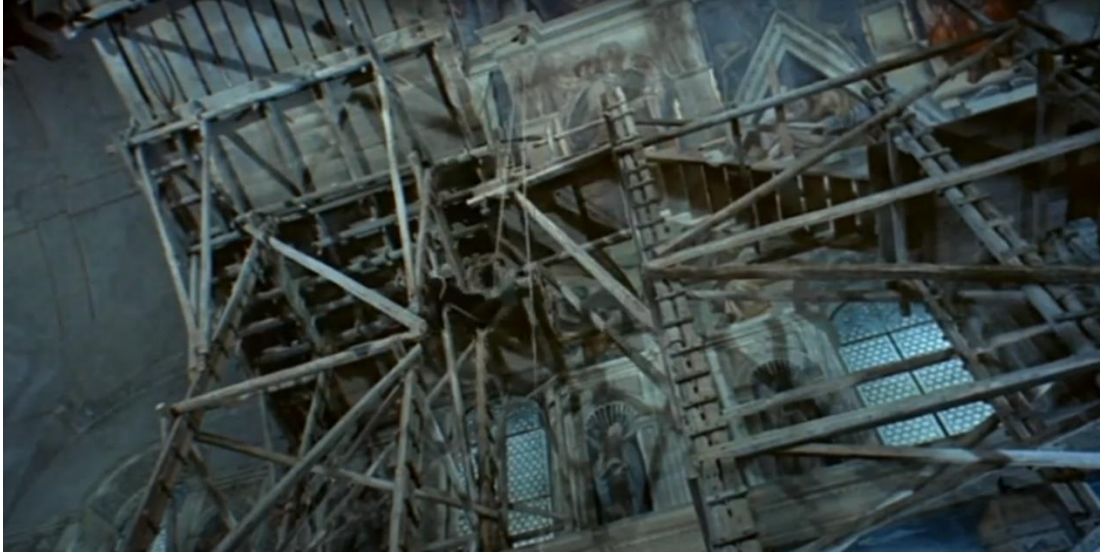
Şekil 3.25: Piknik Works'ün İsveç Şapeli'ndeki performansı sırasında alınan, mekan içerisindeki farklı pozisyonlar (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019).

Bu durum, icra eden kişinin teknik yeterlilik ve aksiyonu eyleme deneyiminin yeterliliğine göre değişebilir; ancak bahsedilmek istenen, sanatsal içeriği üreten aksiyonların tuval-mekan içinde çok farklı dinamikleri etkileyebileceği ihtimalidir. Örneğin, İsveç Şapeli içerisinde gerçekleşen Performatif Çizim #1 sonrası Piknik Works, bu durumu, yapının düşey düzlemde alt/aşağıda kalan bölgelerinin soğuk olması ve mekan içindeki ısıtıcılardan dolayı ısınan havanın yükselmesi nedeniyle yukarıda zaman geçirmenin ve sanatsal aksiyonu icra etmenin zorluğu ve çizgi niteliğinin değişimi üzerinden örneklemiştir (*Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak*, 2020).

Görsel anlatının sonradan mekan üzerine eklendiği tuval-mekan tartışmasına pozisyon üzerinden bakarsak, ana yapı – eklemlenen katman birlikteliğinin tartışıldığı önceki bölümlerde bahsedilen anlatıcı/kurucu göz, mekanı tuval-mekan olarak tanımlarken icra eden kişinin mekan içerisinde alabileceği pozisyonları da göz önünde bulundurabilir. Mekanın hangi bölümünde nasıl bir aksiyon için nasıl bir pozisyon gerektiğini öngören anlatıcı/kurucu göz, buna dair teknik altyapının sağlanmasını da göz önünde bulundurarak, tuval-mekanı tanımlar. Farklı durumlar üzerinden örneklemek gerekirse, mekana bir izleyici olarak girdiğinde mekan içinde zeminde bulunmak ile mekanın yüksek kotlarında bulunmanın farkı, mekana zeminden bakmak ve mekana düşey düzlemde yukarıdan bakmanın farkı, mekana bir icra eden/sanatçı olarak girdiğinde icra edilen içeriğe zeminden bakmak ve yakından bakmanın farkı gibi durumlar tartışılabilir. Örneğin, yüksek kotlarda bir iskele strüktür üzerinden duvara veya tavana bir görsel anlatı resmederken çizilen bir detay seviyesi, zeminde dolaşan izleyici tarafından görülemeyecek kadar küçük kalabilir. Dolayısıyla, sanatçı, içeriği icra ederken izleyicinin bulunduğu pozisyonu aklında tutar ve içeriği bu pozisyonun gözünden de izler.

Sanatçının mekan içinde sanatsal aksiyonu gerçekleştirirken aldığı pozisyonlar da mekanın algılanma şeklini etkileyebilir. Örneğin, Michelangelo'nun Sistine Şapeli tavan fresklerini resmederken yüksek bir iskele strüktür (Şekil 3.26) üzerine uzanması ve izleyiciye göre yatay düzlemde kalan tavan düzlemini, iskelenin üzerine uzanarak kendine göre bir düşey düzleme çevirmesi (Şekil 3.27), onun mekan içinde gerçekleştirmek istediği aksiyonun gerektirdiği pozisyonun bulunmasıyla mümkün kılınmıştır. Michelangelo'nun hayatının anlatıldığı ve Carol Reed'in yönettiği 1965

yapımı “The Agony and the Ecstasy” filminde, Michelangelo’nun Sistine Şapeli tavan fresklerini resmetme hikayesinin anlatılmasının yanında, mekan içinde gerçekleştirdiği aksiyonlar ve bu aksiyonlara bağlı pozisyonlar – hatta ahşap iskele strüktürden düşmesi dahi – detaylıca gösterilmiştir. Piknik Works’ün Performatif Çizim #1’de mekan içinde bulundukları farklı pozisyonların üretim sürecini şekillendirmesi, Arkitera’ da “Üç gün boyunca konsantre bir şekilde bazen mekanın farklı uçlarında, bazen yan yana, bazen mekana kurulmuş iskelelerin tepesinde çalışan ikili, bu işin performatif sürecine yapılan vurgunun en az ortaya çıkan sonuç kadar önemli olduğunu düşünüyor.” olarak belirtilmiştir (21. Yüzyıl Duvar Resminin “Performatif” Hali, 2019).



Şekil 3.26: *The Agony and The Ecstasy* filminden, Michelangelo’nun tavan fresklerini resmetmek üzere inşa ettirdiği ahşap iskele (*The Agony and The Ecstasy* filminden, 1965).

Mekanın ve anlatının bir arada inşa edildiği ikinci tuval-mekan denkleminde ise aksiyon ve pozisyonların, mekanı inşa eden harçlardan biri olduğu söylenebilir. Öyle ki, anlatıcı/kurucu gözün aynı olduğu veya eş zamanlı çalıştığı varsayıldığı bu uzlaşma mekanında aksiyon ve pozisyonlar, görsel anlatıyı icra edecek olan bedenin fiziksel olarak ulaşabileceği sınırlara kadar mekan inşa edilmesiyle sonuçlanabilir. Tuvali, yani tuval-mekanı tasarlarlarken, aksiyon ve pozisyonların bu sınırları belirlemedeki etkisi kaçınılmazdır. Hatta bu denklem, gerek mekanın tanımlanmasında, gerekse üç boyutlu dünyada varlık kazanmasında deneysel süreçler içerebileceği gibi, sanatsal içerikte veya gerektirdiği aksiyonda görülecek deneysel yeni durumlar için de uygundur. Çünkü tuval-mekan sıfırdan inşa edilir; mekan içinde icra edilmek istenen yeni aksiyonun gerektirdiği yeni deneysel pozisyonlara uygun

olarak mekan tasarlanabilir. Diğer bir taraftan, aksiyondan bağımsız olarak, mekan içinde farklı pozisyonlarda bulunmanın mekanı anlamlandırma ve algılamada yarattığı farklılıklar düşünüldüğünde, yeni deneysel pozisyonların gereksinimleri de mekanın tasarım sürecine bir tasarım girdisi olarak katılabilir veya bu gereksinimler üzerine çeşitli mekansal geçici/ara çözümler üretilebilir.



Şekil 3.27: *The Agony and The Ecstasy* filminden, Michelangelo'nun tavan fresklerini resmetmek için ahşap iskeleye uzanması sahnesi (*The Agony and The Ecstasy* filminden, 1965).

3.3 Kullanıcı Davranışı/Deneyimi ve Hafıza

Tuval mekanın ana yapı - eklemlenen katman ilişkileri ve nesnel verinin birlikteliğinin açtığı yeni aralıklar, bu yeni aralıklarda sanatsal eylemin mekanı dönüştürme biçimleri ve yeni deneyim tartışıldıktan sonra, son olarak, tuval-mekanın kavram çatısının oluşturulmasında kullanıcı faktörünün tartışılması istenmektedir. Kullanıcı davranışlarının gerek anlatının sonradan yapı üzerine eklendiği tuval mekan tanımında, gerekse anlatı ve tuval mekanın bir arada inşa edildiği yeni durumda geçireceği değişimler ve süreçleri, aksiyon öncesi ilk ve aksiyon öncesi son durum üzerinden yapılacak olan karşılaştırmalı tespitler, kullanıcı deneyiminin geçirdiği dönüşümün tüm durumları ve gerek kullanıcı, gerek kentsel mekan hafızasındaki yerinin tartışılması; tuval mekan çatısının oluşturulmasında önemli bir son adım olarak görülmüştür. Özetle, tuval mekanın bir fikir, bir hikaye, bir mesaj taşıyan, içinde dolaşılabilir bir kitap ve etrafımızı saran bir tuval olduğu düşünülürse, mekanın taşıdığı verinin kullanıcı ile iletişiminin düşünülmesi, kullanıcının mekan ile karşılaşma ve mekanı deneyimleme durumlarında ilk duruma göre alacağı yeni pozisyon ve

bakışların, ve mekan-bellek ilişkisi açısından yeni hafıza meselelerinin konuşulması, tuval mekanın yaşayan gün ile kurduğu iletişimin tartışılmasını sağlayacaktır.

3.3.1 Verinin iletişimi ve pozisyon/bakışlar

Tuval mekan tanımının mekan kullanıcısı veya mekan ile farklı durumlarda karşılaşan bireyler üzerinden tartışılmasına, yukarıdaki bölümlerde bahsedilen sanatsal içeriğin kurduğu iletişim üzerinden başlanabilir. Tuval mekanın bir anlatı taşıdığı düşünülürse, bu anlatının amaçlarından birinin, anlatının taşıdığı hikayenin izleyici/okuyucu/kullanıcıya aktarılması olduğu söylenebilir. Bu durumda, Giriş bölümünde bahsedilen kültür ve temsil diyalogu meselesine geri dönülebilir. Tuval mekanın bulunduğu coğrafya, bu coğrafyada kültürün kentliler ile ve kentliler arasında iletişim kurma biçimleri, sosyo-politik yapı vs. gibi üstbilginin kendisi, hem verinin yapı üzerine aktarılma tekniğini, hem de verinin içeriğini şekillendirebilir. Diğer yandan, verinin kullanıcı ile iletişime geçme şekli, şüphesiz ki kullanıcının mekan içerisinde/mekan ile kurduğu farklı pozisyonlar ve mekana bakma şekilleri ile de alakalıdır. Dolayısıyla verinin iletişimi ve pozisyon/bakışlar, bir uzlaşma mekanı olarak tuval mekan tartışmasında eş bir zeminde tartışılmalıdır.

Bu tartışma, Piknik Works'ün Performatif Çizim serileri üzerinden basitçe örneklenebilir. Performatif Çizim #1'deki süreç, #2'deki süreçten tamamen farklıdır; İsveç Şapeli'nde performans sırasında bir izleyici olmama hali, verinin iletişiminin ilk kurulacağı anın "açılış" anı olacağı bilinerek tasarlanmasına neden olmuştur. İzleyiciler, performatif sürecin bir parçası olmadığı için, tüm anlatı, performans süresi bittikten ve sanatçılar çizim eylemini sonlandırdıktan sonra tek parça halinde kullanıcılar ile karşılaşacak ve iletişim kurmaya başlayacaktır. Bu süreç, içeriğin ve mekan üzerine şekillenme biçimlerini etkiler. Sanatçılar, mekan üzerine aktaracakları tartışma ve diyalogları kendi performatif süreçlerine, birbirleri ile diyaloglarına ve gerek bireysel, gerek kolektif olarak ürettikleri yaratıcı süreçlerine odaklanmışlardır. Dolayısıyla, tüm tartışmalar, bu bireysel ve kolektif üretilen yaratıcı fikirlerin performatif süreçleri içerisinde yoğrulmuş, ve mekan üzerine aktarılmıştır. Kullanıcılar, veriyi oluşurken veya bir başka deyişle veri üzerine tartışmalar sürdürülürken performatif sürecin kendisi ile değil, anlatının son hali, tartışmaların tamamının resmedildiği bir bitmiş ürün ile karşılaşır. İzleyiciler, mekanın üzerindeki anlatının herhangi bir parçasının, yaratıcı süreç ve tartışmaların hangi

aşamasında oluştuğunu ve mekan üzerine aktarıldığını bilememektedir. İkinci performansa göre daha kapalı ve sınırlandırılmış bir performatif içsel süreci hedefleyen bu çalışma, anlatının tamamlanmış hali ile kullanıcıyla iletişime geçmesini hedefler. Dolayısıyla böyle bir çalışma için sanatçıların yaşadıkları şehirde bu performansı gerçekleştirmeleri anlamlı olabilir; çünkü kullanıcı/izleyici ile iletişim kurulamayan bir performatif süreçte verinin iletişimi, sanatçıların belleklerindeki ve alıştıkları varsayılan iletişim biçimi ile aynıdır/benzerdir. Yine aynı performans özelinde, İsveç Şapeli'ne giriş kapısının tam karşısında kalan merdivenli bölümün fonksiyon özelinde yapı odağı olması nedeniyle kullanıcıların genellikle duvarlar yerine bu bölüme baktığını veya bu bölüme bakar bir şekilde bedenlerini konumlandıklarını fark eden sanatçılar, yapılacak olan açılış sonrası kullanıcıların daha sıklıkla duvarlara bakmasını ve bu yan duvarlar üzerindeki anlatıları inceleyebilmek adına mekanda stabil bir pozisyonda bulunmamak istemelerini hedeflemiştir. Açılış sırasında kaydedilen video ve fotoğraflarda da kullanıcıların yan duvar ve tavanda yer alan modern fresklere yaklaştığını ve mekanın var olan halinde görünmez olan noktalarının anlatı ile görünür hale geldiğini fark etmişlerdir. Bu örnekte tuval-mekan, anlatı ve temsil mekan ile kuvvetli bir diyalog içerisinde performatif bir yaratıcı süreçle bir araya geldiği bir uzlaşma mekanıdır; bu denklemdeki uzlaşma, kullanıcının yeni mekandaki davranışlarının ve mekan deneyiminin değişmesinin göz ile görülebilir hale gelmesi yoluyla ispatlanabilir hale gelir.

Performatif Çizim #2 örneğinde ise verinin iletişim kurma şekli ve kullanıcı davranışı/deneyimi farklılaşır; çünkü bu performansta performatif süreç izlenebilir ve izleyici ile etkileşim kurulabilir. Diğer yandan, sanatçıların kültür ve dinamiklerine görece yabancı olduğu yeni bir şehirde, gündelik hayatın kendisine ve dinamiklerine dair söz söyleyen bir anlatı aktarmak üzere yeni bir mekan etme deneyimine girme isteği, onların kültürü ve gündelik hayat dinamiklerini izleyebilecekleri bir mekan inşa etmesi kararıyla sonuçlanmıştır. Performans sırasında kendilerini kapattıkları cam vitrinin sokaktan izlenebilir olması ve kullanıcıların mekan ile karşılaştıkları andaki tavır ve tepkilerini de izleyen Piknik Works, bu tavır, tepki ve etkileşimi - gündelik hayat dinamiklerini konu eden bir içerik hedefledikleri için - mekan duvarlarına da aktarmışlardır. Performans mekanı içerisinde, sokağa bakan en büyük camlardan birine; sanatsal içeriğin icra edildiği anda bu eylem süreci ile etkileşime geçen

(Sokaktan geçerken kafasını çevirip bakan, tepki veren, fotoğraf çeken vs.) kentlilerin suretlerini çizim yoluyla aktarmışlardır. Bu, bir diğer açıdan, verinin iletişimini sağlayan çizim tekniğinin ve becerisinin de test edilmesinde önemlidir; anlık olarak verinin iletişim kurup kurmadığı görülmüş ve bu dinamik veriye göre performatif süreç şekillendirilmiştir. Performatif Çizim #2, aynı zamanda, genellikle günlük rutinlerini sürdürdüğü varsayılan kentlilerin bu rutinlerini bozan ve bir ara mekan (*pop-up*) olarak ortaya çıkan bu performans mekanının, bu kent mekanını kullanan kentlilerin de rutinlerini değiştirdiği görülmüştür. Her gün yanından geçip gidilen boş bir camekanın bir performans mekanına dönüşüyor olma hali, mekanın içinde bulunduğu kentsel mekanda yeni bir odak yaratmış; dolayısıyla kentlilerin kent mekanında durduğu ve aldığı yeni pozisyonlar ve kent mekanına/performans mekanına bakma şekilleri değişmiştir. Diğer yandan, bu günlük rutinlerini sürdürdükleri varsayılan insanların kıyafetleri, yine sokağın anlık olarak canlı canlı izlenmesi ile sokağa bakan camlardan birine “Stockholm sokak modasında nasıl hayatta kalınır? (*How to survive in Stockholm street fashion?*)” teması ile aktarılmıştır (Şekil 3.28). Kullanıcıların kendilerine ve günlük rutinlerine dair çeşitli hikayeleri bir kent mekanı üzerinde görmesi, onların bu mekan ile iletişim kurmasını kolaylaştırmıştır.

3.3.2 Mekan-bellek ilişkisi açısından yeni hafıza

Tüm bu tartışmalar, son olarak, bir uzlaşma mekanı olarak tuval-mekanın oluşumu ve mekanların tuval-mekanlara dönüşümü süreçlerinde mekan - bellek ilişkisi açısından yeni hafıza meselesini çağırır. Tüm örneklerde ve tartışmalarda görüldüğü gibi; süreç performatif veya izlenebilir olsun ya da olmasın, dönüşümün zorunluluğu olarak bir “ilk durum” ve “son durum” getirir. Sürecin izlenebilir olmasının yeni hafızanın oluşumuna olan katkısı bir kenarda tutulursa, bir uzlaşma mekanı olarak tuval-mekan tartışmasında konuşulması gereken önemli bir mesele, ilk durum ve son durumdaki hafızanın gerek birbirleri ile bir uzlaşma içinde çağrışımlarda bulunabiliyor olması, gerekse son durumdaki yeni mekanın kullanıcı ve kent hafızasında kendi var etme şekillerinin değişebiliyor oluşudur. İlk ve son durumdaki son mekan görüntülerinin birbirleri ile uzlaşma içerisinde yeni bir mekanda var olma hali, Performatif Çizim #1 üzerinden örneklenebilir.



Şekil 3.28: Sokağa bakan camlarda birine resmedilen *How to survive Stockholm street fashion?* anlatısı (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019).

Piknik Works, mekanın bir şapel yapısı olma halini ve bu hazır imgeyi kullanarak, sanat ve tasarım tarihinden referanslar ile özellikle Rönesans dönemi Avrupa'sında inşa edilen/icra edilen yapı ve duvar resimlerine ve diğer kilise, şapel ve bazilikalara göndermelerde bulunmuştur. Bu durum, İsveç Şapeli'nin önceki hayatına dair belleklerde gerek mekanın kullanıcıları için birebir hafızalarında yer alan anıları taze tutmak ve yeni anlatıyı bu anılar üzerine kurmak, gerekse mekanın kullanıcısı olmayan yeni izleyiciler için mevcut imge ve hikayelere çağrışımında bulunarak yeni anlatıyı bu zemin üzerine inşa etmek üzerine kuruludur. İlişkilendirmenin bu biçimi, ekip tarafından süreç başında kasıtlı olarak seçilmiş ve performansın gündelik hayat hikayeleri ve mekan ile temel ilişkilene biçimlerinden biri olarak kararlaştırılmıştır. Bu duruma örnek olarak, Piknik Works'ün In-between Online röportajındaki aşağıdaki kısım gösterilebilir:

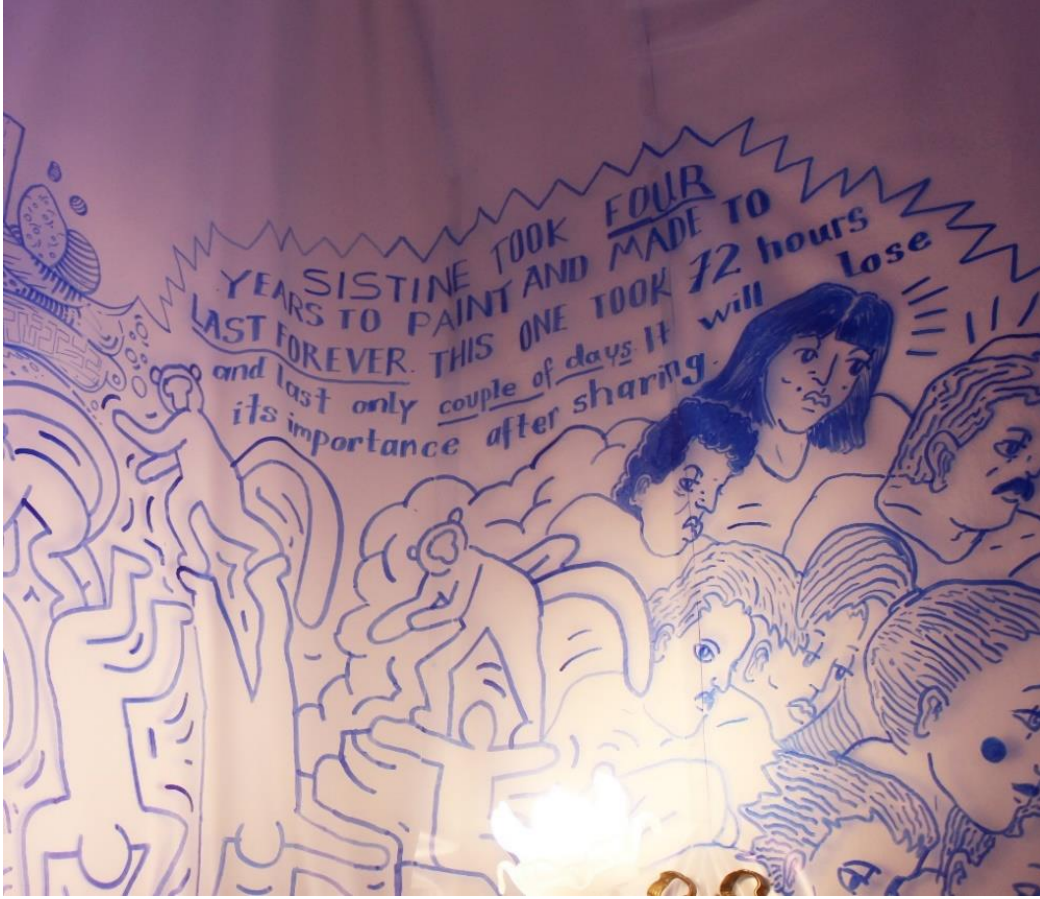
Bu geniş zaman skalası içerisinde günlük hayatın değişimini izlemek, irdelemek, yer yer alaya almak Piknik'in temel meselelerinden biri. Bir örnek verecek olursak, Performative Drawing #1'de Caravaggio'nun Narcissus'unu resmetmiştik duvara, bir 21.yy karakteri olarak. Karakterin başka bir sanatçı tarafından o günün gündelik hayatının içerisinde yaşayan biri olarak resmedildiğini düşününce, 21. yüzyılın Narcissus'unun nasıl olacağını düşünmek heyecanlandırıyor bizi. Bu tarz geçişler izleyicinin sanat tarihi meseleleri ile bağlantı kurmasını kolaylaştırıyor örneğin. İşin kavramsal altyapısına dair belli meseleleri yine bu tavır içinde

sergilemeyi de seviyoruz, hem sıkıcı derecede didaktik olmaktan uzaklaşıyor, hem de anlatıcı rolünü kaybetmemiş oluyor (*Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak*, 2020).

Bu çalışma üzerinde, bir diğer yandan “sürecin değil, son ürünün izleyici ile karşılaşması üzerinden” yeni hafızanın oluşumu tartışılabilir. Mekan kuralları gereği birkaç saat sürececek olan açılış etkinliği sonrası ziyaret edilmesi mümkün olmayacak ve yalnızca birkaç saatlik bir izleme/deneyimleme süreci yaşayacak olan mekanın hafızalarda kalma yükü, ekip tarafından, dijital dünyanın alanına bırakılmıştır. Tüm üretim sürecinin ve açılışın 86 saat boyunca süren bir hızlı çekim video ile kaydedilmesi ve ekip tarafından fotoğraflanması ekibin bireysel ve kolektif hafızasını besleyecekken, izleyicilerin hafızasında mekanın, dijital dünyada var olması fikri desteklenmeye çalışılmıştır. Öyle ki, mekanın duvarına yazılan "Sistine'i boyamak 4 yıl sürdü ve sonsuza kadar kalması için yapıldı, bu çalışma ise 72 saat sürdü ve yalnızca birkaç gün kalacak, (sosyal medyada) paylaşıldıktan sonra önemini kaybedecek." yazısı (Şekil 3.29), mekanın dijital arayüzlerde ve sosyal medyada fotoğraflar ve videolar yoluyla varlığını sürdüreceğini ve böylece izleyicilerin hafızasında taze kalmaya çalışacağına referans vermektedir.

Bu durumda, bir sonraki etkinliğe kadar bir daha hiç ziyaret edilemeyecek bir mekanın performans öncesi ilk haline geri dönmesi nesnel dünyada önemini yitirmiş olur, ancak dijital dünyada varlığını fotoğraflar ve videolar üzerinden sürdürür ve mekanı birebir deneyimlememiş sosyal medya kullanıcılarının dahi hafızasında bu anlatı ve hikayeler ile yer eder. Çizim geçici bir süre için mekan üzerinde kalsa da, deneyimleyenlerin zihninde o mekanın hallerinden biri olarak varlığını sürdürür. Performatif Çizim #2’de ise durum yeniden farklıdır; mekan kendi anlatı ile var eder, izlenebilir olan performatif süreç mekanın inşası ile eş zamanlıdır ve bu performatif yaratıcı süreç, mekanın hafızalarda bu üretim süreci ile de var olmasını sağlar.

Özetle, ilk durumda ne yapı, ne de anlatı vardır; nesnel dünyada varlığını göstermeden önce ilk durumda yalnızca bireysel veya kolektif hafızadaki niyetler ve tartışmalar vardır. Ancak son durumda gerek performans mekanı, gerek üzerindeki anlatı, gerekse performatif sürece dair tüm söylem ve niyetler ve gerektirdiği eylemler sonlanmış, bir uzlaşma mekanı olarak mekan tüm bu girdiler ile eş zamanlı olarak inşa edilmiştir, denebilir.



Şekil 3.29: Mekanda geçicilik-kalıcılık tartışmasının duvar üzerine resmedilmesi, Piknik Works Performatif Çizim #1 (Atıl Aggündüz arşivinden, 2019).

Diğer yandan, kentsel mekanda atıl durumda olduğu bilinen ve kentsel mekan algısında görünmez olduğu varsayılan bir mekanın performatif üretim süreçleri ile bir tuval-mekana dönüşüyor oluşu, kentsel mekanın algılanma biçimlerinde ve kent belleğinde de yeni kapılar açar. Mekan, sürecin başlaması ile fark edilmeye başlanır ve kendini içindeki aksiyonlarla var eder, hem kentsel hafızada, hem de kentlilerin/izleyicilerin/kullanıcıların hafızasında inşa edilmeye başlanır. Uzlaşma, bu kez kendini mekanı inşa eden tüm aksiyon ve durumları ve içerisine alarak, bireysel ve kolektif hafızada mekanın inşasında gösterir.

4. SONUÇ

Tüm örneklemelerden yola çıkarak, özetle, bir uzlaşma ortamı olarak tuval-mekan tanımının gerek tarihsel süreçte ilk örnekler üzerinden tartışılması, gerekse bugünün dünyasındaki mimari ve sanatsal pratikler üzerinden örneklenmesinin sebebi, şüphesiz ki bu uzlaşma ortamının bir 21. yüzyıl yeni mekan gereksinimi olarak ortaya çıkması olabilir. Yaşadığımız günün ihtiyaç ve potansiyelleri üzerinden yeni bir mekan tanımının yapılması, mimari ve sanatsal pratiklerin eş bir zeminde, bir uzlaşma ortamında buluşturulması adına gerekli görülmüştür. Bu mekan, özellikle karşılaşmaların sıkça yaşandığı ve dolayısıyla gerilim ve çatışmalar ile başlayan ikili birlikteliklerin dünyasında “uzlaşma”yı çağırması nedeniyle önemlidir; 21. Yüzyılın yeni mekanı, yeni karşılaşmalara ve diyaloglara açık, yeni deneyimler üretmeye uygun, yeni yaratıcı süreç potansiyelleri taşıyan, daha önce tanımlanmamış ikili/üçlü birlikteliklere ihtimal veren, ve daha önemlisi, tüm bu yeni ihtimallere açık ve hevesli bir mekan olmalıdır.

21. yüzyılın temel meselelerinden biri olarak tanımlanabilecek *kültürün sürekli değişimi* hali, kültür tanımının da dönüşmesini sağlar; kültür, tarihsel süreçteki tanımlarına göre, bugün, daha dinamik ve dönüşmeye elverişli, çok yönlü ve çok katmanlı, esnek bir gerçekliktir. Kültürün sürekli değişimi üzerinden yeni tanım ise, mekan ile kurulan iletişimin de dinamik kalmasını sağlar, yani mekanı bir maddesel gerçeklik olmaktan çıkarıp onu değişime ve dönüşüme mecbur olan bir sosyal gerçekliğe evriltir. Bu durumda, tuval-mekan, hızla değişen dünyaya uyum sağlayan yeni bir mekan tanımı olarak varolabilir; üzerindeki hikayeler yoluyla bireysel ve mekansal hafızayı taze tutan, mekanların anlattığı hikayelerin duygusunu mekan üzerinde taşıyarak kullanıcılar ile bu anlatılar üzerinden iletişime geçen yeni bir tanım olabilir. Bu mekan tanımı, onun üç boyutlu dünyadaki tartışılmaz ve kabul edilen geometrisinin tanımlandığı kartezyen alanı ve varolmasını anlamlandıran ilişkisel katmanının üstüne gelen *anlatı* katmanı yoluyla tanımlanabilir. Diğer yandan, hızla değişen kültürün yok olup giden cümleleri, 21. yüzyılda yeni bir yöntem ile mekanlar

üzerinde kendini görünür kılabilir ve zamanın ötesine taşıyabilir; tuval-mekan, kültürün aktarımında önemli bir arayüz olarak kendini gösterebilir. Mevcut coğrafyanın kullanılması ile mağara duvarlarında en ilkel teknikler yoluyla kendini gösteren mevcut günün hikayesi, medeniyetin gelişmesi ile kendini yapılar üzerinde de gelişen sanatsal pratikler yoluyla göstermeye başlamıştır. Sonraları değişen medeniyet, kültürel ihtiyaçlar ve gelişen teknoloji ile evrilen bu görsel anlatılar, medyası mevcut günün koşullarına göre değişse dahi, anlatıcı özelliğini farklı medyalar üzerinden korumaya devam etmiştir. Buradaki asıl nokta, görsel anlatıyı oluşturan medyanın temsili ne olursa olsun, mekan ile bir uzlaşıya girmesi ve genellikle çok yönlü bir diyalog kurmasıdır. Bir uzlaşma ortamı olarak mekan ve temsilin bu yeni birlikteliği, medyası ne olursa olsun, mekanı yeniden tanımlayan, onu anlatı ve hikayeler yoluyla yeniden anlamlandıran, varoluş ve yaşayış hikayesini yazan, onun mesajlarını üzerinde taşıyarak ve görselleştirerek mümkün kılan yeni bir mekandır. Mekana dair anlam ithaf eden tüm simgesel ifadeler, onu zamanın ve günün ötesine taşır ve yüzyıllar boyunca sürececek bir öyküyü oluşturmakta ‘bir anlatıcı olarak’ etkin bir rol oynarlar.

Tarih boyunca gerek değişen akımlar ve anlayışlar üzerinden, gerekse değişen kültürel, sosyo-politik ve ekonomik dinamikler nedeniyle anlatıcı özelliğini kaybeden yapıların *bir hikaye anlatıcısı olma halini* geri çağırarak üzere, tuval-mekan, potansiyelli bir kavram çatısı oluşturur. Sanatsal üretimlerde bir kırılma noktası olarak sayılabilecek 1960’lar sanat pratiklerinin evrimi, şüphesiz ki yine aynı dönemlerde yeni mekansal gereksinimler de doğurmuştur; tuval-mekan tanımı da, bugün, benzer bir kırılma ve hızla gelen değişim/dönüşüm döngüsü üzerinden doğan yeni mekan tanımları ihtiyacı üzerine geliştirilen bir kavram çatısıdır, denebilir. Bugün ise, geçmiş dönemlere göre teknolojiye erişimin daha kolay oluşu üzerinden yapı yapma teknolojisinin ekonomikleşmesi nedeniyle, yapı yapmanın ve insanın bir güç temsili olarak nitelendirilmesi fikrinin zayıfladığı 21. yüzyılda, mevcut yapıların dönüşümü ve kaynakların yeniden değerlendirilmesi fikrinin kuvvetlenmesi, tuval-mekan kavramının potansiyellerine işaret edebilir. Mekanlar, üzerine görsel anlatı eklemek yoluyla gerek anlamsal, gerek fiziksel olarak yeniden inşa edilebilir, anlatılar atıl mekanların katalizörleri olarak onları yeniden aktif hale getirebilir veya bir diğer açıdan, temsil ve mekanın bir araya gelme şekilleri de değişebilir. Örneğin, mekan üzerine yansıtılan bir hareketli projeksiyon görüntüsü temsilin dijital bir katman olarak

fiziksel mekan üzerine düşüşünü örnekler iken, ışık ve yansıma yoluyla mekan üzerine düşürülen bir görüntü, mekan üzerine düşen sanal görüntünün mekan ile birlikteliğinin potansiyellerini tartışabilir. Başka bir örnekleme ile, vitray denen cam üzerine uygulanan resim sanatının ışık yoluyla aktive olma hali, görsel anlatının yalnızca resmedilmesiyle mekan üzerinde varolmasının yeterli olmayacağını, mevcut coğrafyanın, ışığın vs. tüm çevresel faktörlerin de bu diyaloga dahil olabileceğinin göstergesi olabilir. Bu gibi durumlardan yola çıkarak, temsilin medyası değişse dahi, görsel anlatının gerek mevcut günün veya geçmişin hikayelerini mekan üzerinden anlatmasını, gerekse mekan içindeki atmosferin ve mekansal etkinin kuvvetlendirilmesini sağlayan -ve bir hikaye barındırmayan- görüntüler yoluyla da mekanın yeni bir algı ve deneyim çerçevesine girmesini sağlayabileceği söylenebilir.

Diğer yandan, bu mekan tanımı, mekanın kurucu ve kullanıcısı olan 21. yüzyılın yeni insanıyla da kuvvetli bir bağ içerir. Yeni insanın yeti ve uğraşlarının disiplin tanımlarını aşıyor oluşu, yüksek iletişim ve etkileşim üzerinden öğrenmeyi öğrenmenin kolaylaşması ve bugünün dünyasındaki disiplinlerüstü üretim ve mesleki disiplin tanımlarının muğlaklaşması nedeniyle, diyalog ve uzlaşmalar yoluyla yeni birlikteliklerin hedeflenmesi sonucu ortaya çıkan *tuval-mekan*, potansiyelli bir kavram çatısı oluşturabilir. Yalnızca tuval-mekanın kavram alanına giren mekansal/mimari pratikler ve sanatsal disiplinler için değil; aynı zamanda iki farklı disiplinin bir uzlaşma zeminindeki birlikteliği üzerinden yeni mekan tanımı yapılması eylemi, farklı disiplinler için de yeni bir formülizasyon/yöntem olarak görülebilir. Çok katmanlı düşüncenin, çok yönlü iletişim ve diyalogların ve yeni birlikteliklerin doğurduğu uzlaşma ortamlarının, tüm disiplinler için yeni gri bölgeler açabileceği ve bu yöntemin yeni bir sorgulama/çözümleme/değerlendirme yöntemi olabileceği söylenebilir.



KAYNAKLAR

- Aydın, C. & Erbay Aslıtürk, G.** (2017). Mitoloji ve Dinler Tarihi Çerçevesinde Yaratılış: Sistine Şapeli Tavan Freskosuna Yönelik Düşünceler. *idil* 6.30 (2017): 715-734.
- Atasoy, N. & Tükel, U.** (2011). Grafik ve Fotoğraf Batı Sanatı Tarihi “İtalya’da Rönesans Sanatı”. Ankara: *Milli Eğitim Bakanlığı*.
- Austin, J. L.** (2009). Söylemek ve Yapmak- *Harvard Üniversitesi 1955 William James Dersleri* (R. L. Aysever, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bullivant, L.** (2005). 4dspace: Interactive Architecture. *John Wiley & Sons Ltd.* London.
- Büyük Larousse** (1986, s:12230)
- Bingöl, O.** (2015). Arkeolojik Mimaride Resim (M.Ö. 30.000-500). Ankara: *Bilgin Kültür Sanat Yayınları*
- Bollnow, O. F.** (1961). Lived-Space. *Philosophy Today*. 5:1, 31-39
- Bolt, B.** (2016). Artistic Research: A Performative Paradigm? *Parse Journal*, 3, s. 129-142.
- Botton, A. D.** (2010). (Dördüncü basım, birinci basım 2007). Mutluluğun Mimarisi. (B. T. Altuğ çev.). İstanbul: *Sel Yayıncılık*.
- Bourriaud, N.** (2005). İlişkisel Estetik. (S. Özen, Çev.). İstanbul: *Bağlam Yayıncılık*
- Bruner, J.** (1990). Acts of Meaning. *Harvard University Press*. MA: Cambridge, 1990.
- Carranza, I.** (1998). Low narrativity narratives and argumentation. *Narrative Inquiry*. 8(2), s.287-317
- Cezar, M.** (1995). Sanatta Batı’ya Açılış ve Osman Hamdi. İstanbul: *Ekav Vakfı Yayınları*.
- Chilvers, I.** (2004). The Oxford Dictionary of Art, Oxford: *Oxford University Press*.
- Deliduman, C. & Sezer, A.** (2016). Resim Sanatında Nuh Tufanı. *İdil dergisi*. 5(19): 105-120.
- Demirarslan, D.** (2007). Modernisation and Changing House Design in Turkey: From the 19th Century to the Present, Regional Architecture and Identity, in the Age of the Globalization. *CSAAR, Editörler: Jamal Al- Qawasmı, Abdesselem Mahmoud, Ali Djerbi, CSAAR Yayınevi*. s: 603-617

- Ersoydan, M. Y.** (2012). Tarihsel Süreçte Batı Toplumunda Sosyolojik Olgular ve Sanatçı. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*. 1(3), 31-39.
- Evans, A.** (2013). The Palace of Minos: A Comparative Account of the Successive Stages of the Early Cretan Civilization as Illustrated by the Discoveries at Knossos. Vol.2. *Cambridge: Cambridge University Press*.
- Fairclough, N.** (1989). Language and Power. *London: Longman*.
- Frearson, A.** (2018, August 08). MAD transforms Japanese mountain tunnel by adding mirrors, a spa and a lake. Erişim tarihi 15 Haziran 2020, <https://www.dezeen.com/2018/08/08/kiyotsu-gorge-tunnel-japan-mad-echigo-tsumari-triennale-2018/>
- Genette, G.** (1980). Narrative Discourse (J. E. Lewi, Trans.) *Ithaca, NY: Cornell University Press*.
- Gündoğdu, E.** (2002). Mimarlıkta Mekan ve Zaman. (Yüksek Lisans Tezi). *Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. Ankara*.
- Günyas A.** (1982). Cami Vitray ve Şükriye Işık. *Sanat Çevresi Dergisi*. Sayı: 164. s.43,44, İstanbul.
- Gürçağlar, A.** (2005). Hayali İstanbul Manzaraları. *İstanbul: Yapı Kredi Yayınları*.
- Harvey, D.** (1973). Social Justice and The City. *Cambridge: Ma. Blackwell*.
- Harvey, D.** (1997). Postmodernliğin durumu. *Metis. İstanbul*.
- Hayles, N. K.** (1999). How we became posthuman - virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. *Chicago: The University of Chicago Press*.
- Herman, D.** (2002). Story Logic. Problems and possibilities of narrative. *Lincoln, NE: University of Nebraska Press*. s. 264.
- Çizim ile mekanları yeniden kurgulamak.** (2020, 14 Ocak). *In-between Online*. Erişim tarihi 15 Haziran 2020, <http://in-between.online/tr/portraits/piknikworks>
- Irzık, S.** (2001). Önsöz. *Karnavaldan Romana. Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kamözüt, C.** (2015). On Yedinci Yüzyıl Bilim Devriminin Hazırlayıcısı Olarak Mediciler ve Michelangelo. *Kilikya Felsefe Dergisi*. (1), 23-43.
- Kavukcu, E.** (2016). Seçkiler Üzerinden 13.yy'dan 18.yy'a "Son Akşam Yemeği" İncelemesi. *Sanat Dergisi*, 0 (25), 67-79. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/ataunigsfd/issue/45082/563092>
- Lefebvre, H.** (2002). The Production of Space. *London: Blackwell*.
- Lewin, R.** (2000). Modern İnsanın Kökeni. *Tübitak Popüler Bilim Kitapları*. Ankara.
- Living Ground Floors.** (2019). *Piknik Works*. Erişim tarihi 15 Haziran 2020, <https://piknik.works/performativedrawing02>
- Mansel, A. M.** (1995). Ege ve Yunan Tarihi, *Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi*.
- Maral M. O.** (1970). Vitray Işıklı Cam Resmi. *Karaca Ofset Basımevi, İstanbul*.

- Markthal.** (2014). Erişim tarihi 15 Haziran 2020, <https://www.mvrdv.nl/projects/115/markthal>
- Mednick, S. A.** (1962). The Associative Basis of the Creative Process, *Psychological Review*, 63, no.3, 220-232
- Merleau-Ponty, M.** (1962). Phenomenology of Perception. *Humanities Press*, New York.
- Metz, C.** (1974). Film Language; a semiotics of the cinema. *New York: Oxford University Press*
- Ochs, E. & Capps, L.** (2001). Living Narrative. Cambridge, MA: *Harvard University Press*.
- Pallasmaa, J.** (2014). Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular (çev. A. U. Kılıç). *İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları*. (Orijinal yayın 2005).
- Sayın, K.** (2010) Karain Mağarası'nın Kültür Turizmindeki Yeri ve Önemi. *Uzmanlık Tezi, Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü*, Ankara.
- Somer, P. M. & Erdem, A.** (2015) Mimari Temsilde Ekfrasis: Danteum ve Masumiyet Müzesi Üzerine. *Megaron Dergisi*, 10(2), s. 179-194.
- Sparacino, F. & Davenport, G. & Pentland, A.** (1999). Wearable Cinema/Wearable City: birdging physical and virtual spaces through wearable computing; *MIT Media Lab*
- Süalp, Z. T. A.** (2004). Zaman-mekan Kuram ve Sinema. *İstanbul: Bağlam Yayınları*
- Tanyeli, U.** (2004). 100. yılında Guiseppe Terragni (1904-1943), *Arredamento Mimarlık*. Sayı. 12, s.62-79.
- Takala, T.** (1993). A Neuropsychologically-Based Approach to Creativity. Modelling Creativity and Knowledge-Based Creative Design, *Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, London*.
- Tatlıhoğlu, K.** (2013). Çatışma çözme, uzlaşma ve empati kültürünün kazanılmasında dini fenomenlerin etkisi: Sosyal psikolojik bir yaklaşım. *International Conference on Religious Tourism and Tolerance, Konya Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya /TURKEY*. 1, 894-908.
- Türk Dil Kurumu: Sözlük.** (t. y.) Erişim tarihi 17 Haziran 2020, from <https://sozluk.gov.tr/>
- Tükel, U. & Arsal, Y. S.** (2014) Sözdten İmgeye Batı Sanatında İkonografi. *İstanbul: Kabalcı Yayıncılık (1. Baskı)*.
- Uysal, A.** (2009). Çağdaş Görsel Kültürde Resimsel İmge ve Sanat Eğitiminde Yeni İmge Düzenleri. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Uysal, G.** (2011) Mağara Sanatı. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Antropoloji Bölümü Mağara Araştırma Derneği (MAD)*. 2011: 34-47
- Vidler, A.** (2000). Diagrams of Diagrams: Architectural Abstraction and Modern Representation. *Representations*. sayı: 72 - Sonbahar, s. 1-20

Walker, S. (2000). *Ancient Faces: Mummy Portraits from Roman Egypt*. New York: Metropolitan Museum of Art

Wands, B. (2006). *Art of The Digital Age*. Thames & Hudson Ltd., London.

Willetts, R. F. (1977). *The Civilization of Ancient Crete*. Los Angeles: University of California Press.

Wölfflin, H. (2000). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları*. Remzi Kitabevi, (Çev. Hayrullah Örs), İstanbul.

Url-1 <<https://www.arkitera.com/haber/21-yuzyil-duvar-resminin-performatif-hali/>>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-2

<https://books.google.com.tr/books?id=bT2aDwAAQBAJ&pg=PT250&lpg=PT250&dq=isve%C3%A7+%C5%9Fapeli+istanbul&source=bl&ots=MOqhVG4tcJ&sig=ACfU3U1OXPXAuSNN8JIdQGqII2279Nxxv9A&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjM57zEhJ_pAhXUoVwKHVOtB1wQ6AEwB3oECAgQAQ#v=onepage&q=isve%C3%A7%20%C5%9Fapeli%20istanbul&f=false>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-3 <<http://in-between.online/tr/portraits/piknikworks>>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-4 <<https://piknik.works/performativedrawing02>>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-5 <<https://www.dezeen.com/2018/08/08/kiyotsu-gorge-tunnel-japan-mad-echigo-tsumari-triennale-2018>>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-6 <<https://www.mvrdv.nl/projects/115/markthal>>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-7 <<https://core.ac.uk/download/pdf/11738648.pdf>>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-8

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Portrait_of_family_of_Sep_timius_Severus_-_Altes_Museum_-_Berlin_-_Germany_2017.jpg>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-9 <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casa_del_Fascio_dal_2017.jpg>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-10

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pergamon_Museum_in_Berlin.jpg>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-11

<https://en.wikipedia.org/wiki/Saharan_rock_art#/media/File:Prehistoric_Rock_Paintings_at_Manda_Gu%C3%A9li_Cave_in_the_Ennedi_Mountains_-_northeastern_Chad_2015.jpg>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-12 <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Grottes_du_Volp,_Montesquieu-Avant%C3%A8s,_Ari%C3%A8ge-montage_photo.png>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-13

<[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cappella_degli_Scrovegni_\(OTSUKA_MUSEUM_OF_ART\)-_panoramio.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cappella_degli_Scrovegni_(OTSUKA_MUSEUM_OF_ART)-_panoramio.jpg)>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-14

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lightmatter_Sistine_Chapel_ceiling.jpg>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-15 <<https://www.markmeynell.net/2009/02/04/answers-to-an-armenian-prayer-for-turkey/>>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-16

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cappella_sistina,_ricostruzione_dell%27interno_prima_degli_interventi_di_Michelangelo,_stampa_del_XIX_secolo.jpg>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-17

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Michelangelo_Sistine_Chapel_-_Ignudo_above_Erythraean_Sibyl.jpg>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-18

<[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Last_Judgement_\(Michelangelo\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Last_Judgement_(Michelangelo).jpg)>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-19 <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelo_-_Delphic_Sibyl.jpg>, erişim tarihi 15.06.2020

Url-20

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22The_Last_Supper%22_by_Leonardo_da_Vinci_-_Joy_of_Museums_-_2.jpg>, erişim tarihi 16.06.2020

Url-21

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Duomo_Milano_Stained_Glass.jpg>, erişim tarihi 16.06.2020

Url-22 <<https://www.mvrdiv.nl/projects/115/markthal?photo=15065>>, erişim tarihi 16.06.2020

Url-23

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Markthal_Rotterdam_interior_3.jpg>, erişim tarihi 16.06.2020

21. Yüzyıl Duvar Resminin "Performatif" Hali. (2019, 25 Temmuz). Erişim tarihi 15 Haziran 2020. <https://www.arkitera.com/haber/21-yuzyil-duvar-resminin-performatif-hali/>



ÖZGEÇMİŞ

VESİKALIK
FOTO

Ad-Soyad : Atıl Aggündüz
Doğum Tarihi ve Yeri : 15.12.1992 / İstanbul
E-posta : atilaggunduz@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2016, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- 2.lık ödülü, IKSIV 2.İstanbul Tasarım Bienali Öğrenci Mimari Tasarım Yarışması
- 1.lık ödülü, 6. Uluslararası Beton Tasarım Yarışması, Onur Karadeniz ile
- 1.lık ödülü, Eskişehir Atatürk Stadyumu Yerine Yeni Fikirler Yarışması, Onur Karadeniz ile
- 2.lık ödülü, İTÜ&LİXİL Uluslararası Üniversite Mimari Tasarım Yarışması, Tanju Coşkun, İpek Yürekli, Deniz Aslan ile
- Mansiyon ödülü, Transp[]se Studio İNFO-CORE Öğrenci Tasarım Yarışması
- 7.lık ödülü, Arch2o 8. Uluslararası Öğrenci Proje Yarışması
- Mansiyon ödülü, Lüleburgaz Yıldızları Sanat Akademisi Mim. Proje Yarışması, SO? İle
- 1.lık ödülü, 6. KOÇTAS Öğrenci İçmekan Tasarım Yarışması
- 1.lık ödülü ve Seyahat Bursu, Arkitera Seyahat Bursu 2016
- Mansiyon ödülü, Caferaga Spor ve Kültür Merkezi Mim. Proje Yarışması , SO? İle
- 2.lık ödülü, İMMİB Metal Ambalaj Tasarım Yarışması, Egemen Narderele ile
- Mansiyon ödülü, İzmir Evka3 Transfer Merkezi Mim. Tasarım Yarışması, SO? İle
- Mansiyon ödülü, İtalya “Un’İdea Una’citta” Uluslararası Tasarım Yarışması, Piknik
- Esdeğer ödül, AKBANK Sanat Merkezi Mimari Fikir Yarışması, SO? İle

- Mansiyon ödülü, Antalya 13.Uluslararası Genç Mimarlar Yarışması, Piknik
- Katılımcı özel ödülü, Antalya 13.Uluslararası Genç Mimarlar Yarışması, Piknik
- Esdeger ödül, IAPS Kültür&Mekan Bulusmaları Makale Seçkisi, Basak Eren, Hande Kalender ile
- 2017 – halen: Öğretim Görevlisi | Kadir Has Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
- 2017 – halen: Mimar, Tasarımcı, Sanatçı | Piknik
- 2014 – 2017: Tasarımcı, Mimar | SO? Mimarlık ve Fikriyat
- 2014: Sanatçı | Atelier Bow-Wow Public Drawing | IKS 2. İstanbul Tasarım Bienali
- 2014, Araştırmacı | “Yazlık: Shirlinin Kolonisi” SALT Beyoglu
- 2014, Sanatçı | “Public Drawing” 2.İstanbul Tasarım Bienali | Atelier Bow-Wow ile birlikte
- 2015, Tasarımcı, “Lost Barrier” İstanbul Exhibition | MAXXI Museum, Rome | SO? ile birlikte
- 2016, Tasarımcı | “Ziyaret” 3. İstanbul Tasarım Bienali | SO? ile birlikte
- 2018, Tasarımcı | “Hope on Water Introductory Videowork” 4. İstanbul Tasarım Bienali | Piknik
- 2018, Sanatçı | “The Social City” exhibition | TAK
- 2019, Sanatçı | Performative Drawing Performance | Swedish Institute desteğiyle.
- 2019, Sanatçı | Saatleri Ayarlama Enstitüsü | Manifold desteğiyle.