

**DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ÜTOPYA-TEKNOLOJİ EKSENİNDE SANAL
MEKÂN İÇİN BİR MODEL OLARAK YENİ
BABİL**

Duygu ÖZDERYA

**Ekim, 2016
İZMİR**

**ÜTOPYA-TEKNOLOJİ EKSENİNDE SANAL
MEKÂN İÇİN BİR MODEL OLARAK YENİ
BABİL**

**Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü
Yüksek Lisans Tezi
Mimarlık Anabilim Dalı, Bina Bilgisi Programı**

Duygu ÖZDERYA

Ekim, 2016

İZMİR

YÜKSEK LİSANS TEZİ SINAV SONUÇ FORMU

DUYGU ÖZDERYA, tarafından **DOÇ.DR. GÖKÇEÇİÇEK SAVAŞIR** yönetiminde hazırlanan “**ÜTOPYA-TEKNOLOJİ EKSENİNDE SANAL MEKÂN İÇİN BİR MODEL OLARAK YENİ BABİL**” başlıklı tez tarafımızdan okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.



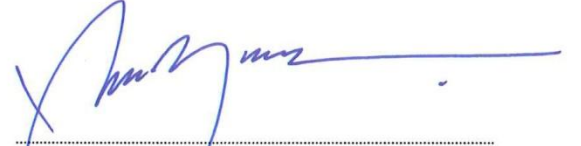
Doç.Dr. Gökçeçik SAVAŞIR

Yönetici



Yrd. Doç. Dr. Zeynep TUNA ALTAV

Jüri Üyesi



YRD DOÇ DR HASAN BEGEÇ

Jüri Üyesi



Prof.Dr. Emine İlknur CÖCEN

Müdür

Fen Bilimleri Enstitüsü

TEŞEKKÜR

Çalışma sürecimde bana sabırla yardımcı olan, yol gösteren, anlayan, ilgilenen, ufkumu genişleten, akademik eğitimi yalnızca bilgiyle sınırlandırmayan, barındırdığı motivasyonu çevresindekilere aşıl原因; böylece mesleğini severek yapmak konusunda bana çok şey öğreten tez danışmanım Doç. Dr. Gökçeççek Savaşır'a teşekkür ederim.

Yaşamım boyunca beni yaşamlarını erteleyerek destekleyen, geleceğimi düşünen, dinleyen, güvenen, yanımda olup eğitimimi sürdürmemi sağlayan, güçlendiren, yüreklendiren, beni mutlu eden ve umutlarımı canlı tutan ailem; aile kavramıyla ilgili çok şey öğretmektedir. Bir edebiyat öğretmeni olarak yaşama bakmayı öğreten annem Nalân Özderya'ya, bir matematik öğretmeni olarak yaşamı çözmeyi öğreten babam Talat Özderya'ya ve bir iktisatçı olarak yaşamı değerli kılmayı öğreten kardeşim Özgür Özderya'ya teşekkür ederim.

Duygu ÖZDERYA

ÜTOPYA-TEKNOLOJİ EKSENİNDE SANAL MEKÂN İÇİN BİR MODEL OLARAK YENİ BABİL

ÖZ

Günümüzde internet sörf yapmak için, mobil telefonlar iletişim kurmak için ve bu yolla teknoloji her gün mekânsal ilişkiler yaratmak için kullanılmaktadır. Bu etkinlik zaman-mekân anlayışını değiştirmekte; sanal mekân ortaya çıkmaktadır. Bu noktada tüm sorunları ve olasılıklarıyla toplum içinde bir gerçeklik olarak yer alan teknoloji, üzerinde çalışılması gereken bir konu haline gelmektedir. Bir imkân ya da bir kontrol mekanizması olması arasındaki ikili özelliği düşünüldüğünde; teknolojiyle bir ütopya ya da bir karşı-ütopya yaratma konusu gündeme gelebilir. Teknoloji, yalnız bir biçimde, bir çeşit ortaya çıkarmaz. Bu teknoloji perspektifiyle birlikte, ütopya toplum için bir proje değil; bir model olmaktadır.

Bu çalışma, ütopya ve teknoloji ilişkisinin mimarlık alanında irdelenmesi için, yirminci yüzyıl kent ütopyelerinin söz konusu teknoloji perspektifini yansıtmadığı düşüncesine temellendirilmektedir. Bu çerçevede, toplumsal düşlerden çok, geleceği ve yapı teknolojilerini merkeze yerleştiren yirminci yüzyıl kent ütopyaları arasında, Constant'ın Yeni Babil'i farklı bir yaklaşıma sahiptir. Çalışmada, Uluslararası Sitüasyonistler'in toplumsal eleştireliliğinden gelişen ve teknolojiyi bir odak olarak değil, daha iyi bir gelecek toplumu elde etmek için kullanan Yeni Babil üzerinden, kavramsal bir okuma yapılması amaçlanmaktadır. Bu tarihsel arka plana referansla, sanal mekânın özelliklerini anlamak ve kavramsallaştırmak amacıyla; ütopya, teknoloji, gösteri, avangard, kent, aylıklık, kentsel haritalar, insan ve zaman-mekân kavramları aracılığıyla Yeni Babil ve sanal mekân arasında bir karşılaştırma yapılmaktadır. Sonuçta, teknolojiyle gelişen sanal mekânın biçimlenmesinde insan, varoluşsal bir faktör olarak ortaya çıkmaktadır.

Anahtar kelimeler: Ütopya, teknoloji, sanal mekan, Yeni Babil.

THE NEW BABYLON AS A MODEL FOR VIRTUAL SPACE THROUGH UTOPIA AND TECHNOLOGY

ABSTRACT

As internet is used to surf and mobile phones are used to communicate today, technology is used for creating spatial relations in everyday life. These activities change the understanding of space-time relationship, which also generates virtual spaces. Technology becomes a matter of fact that should be dwelled on with all its possibilities and complications. Then, the dual character of technology, as an opportunity and/or as a control mechanism, takes a role in imagining and defining an utopia or a dystopia. In a more straightforward definition, technology is a kind of revealing. In this perspective, it could also be stated that utopia is not a project for society; instead, it becomes a model for re-shaping society.

Basing on an idea that the twentieth century urban utopias did not emerge and reflect such an understanding of technology, this study examines the relationship between technology and utopia within the field of architecture. In this framework, Constant's the New Babylon project has a different approach from the twentieth century urban utopias, which focused on future and building technologies rather than being social dreams. This study intends to re-read conceptually the New Babylon, developed by the Situationist International's social criticism and focused on utilizing technology to achieve a better future for society rather than to express it. Debating on this historical background, the characteristics of the New Babylon and virtual space are examined through the notions of utopia, technology, spectacle, avant-garde, city, wandering, urban maps, human being and time-space relationship in order to understand and conceptualize them. Consequently, it can be stated that human being is the essential aspect in creating virtual spaces that emerge from within technological developments.

Keywords: Utopia, technology, virtual space, New Babylon.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
YÜKSEK LİSANS TEZİ SINAV SONUÇ FORMU	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	v
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
TABLolar LİSTESİ	ix
BÖLÜM BİR - GİRİŞ	1
1.1 Çalışmanın Problem Tanımı	7
1.2 Çalışmanın Amacı	8
1.3 Çalışmanın Önemi ve İlgili Literatür İçindeki Yeri	8
1.4 Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi	9
1.5 Çalışmanın Kurgusu	11
BÖLÜM İKİ - ÜTOPYA VE TEKNOLOJİ	13
2.1 Ütopya	13
2.2 Teknoloji	15
2.3 20. Yüzyıl Kent Ütopyaları	18
BÖLÜM ÜÇ - YENİ BABİL VE SANAL MEKÂN	25
3.1 Yeni Babil	25
3.1.1 Constant'ın İlk Çalışmaları	27
3.1.2 Constant'ın Uluslararası Sitüasyonistler Dönemi	33
3.1.3 Constant'ın Katalizör Etkisi	37

3.2 Sanal Mekân	41
3.2.1 Sanal-Siber Ayrımı	43
3.3 Kavramsal Karşılaştırma	45
3.3.1 Ütopya	45
3.3.2 Teknoloji	48
3.3.3 Gösteri	51
3.3.4 Avangard	54
3.3.5 Kent	58
3.3.6 Aylaklık	63
3.3.7 Kentsel Haritalar	66
3.3.8 İnsan	73
3.3.9 Zaman-Mekân	79
BÖLÜM DÖRT - SONUÇLAR	83
KAYNAKLAR	87

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 2.1 Antonio Sant'Elia, denizyolu ve havayolu terminali, 1914	19
Şekil 2.2 Metabolistler, Helix City projesi, 1961	22
Şekil 2.3 Yona Friedman, Spatial City in Manhattan projesi, 1964	22
Şekil 2.4 Archigram, Plug-in City projesi, 1964	23
Şekil 2.5 Superstudio, Continuous Monument-Motorway projesi, 1969	23
Şekil 2.6 Buckminster Fuller, World Game projesi, 1969	23
Şekil 3.1 Constant, Yeni Babil'deki bölgeleri gösteren perspektif, 1964	25
Şekil 3.2 Constant, Yeni Babil'de Sarı Sektör	27
Şekil 3.3 Constant, Çingene Kampı, 1957	32
Şekil 3.4 Constant, Yeni Babil-Spatiovore, 1960	32
Şekil 3.5 Sanal mekân	42
Şekil 3.6 Sanal gerçeklik temsilleri	45
Şekil 3.7 Constant, Yeni Babil'de denizin üzerindeki bölgeler, kolaj, 1971	60
Şekil 3.8 Constant, Yeni Babil'de Sarı Sektör, maket, 1958	60
Şekil 3.9 Guy Debord, The Naked City, 1957	68
Şekil 3.10 Constant, Yeni Babil, kuzey	69
Şekil 3.11 Foursquare, İstanbul'da mekânsal haritalama	70
Şekil 3.12 MIT Media Lab, Real Time Rome Yazılım 1: Nabız	71
Şekil 3.13 MIT Media Lab, Real Time Rome Yazılım 4: İkonlar	72
Şekil 3.14 MIT Media Lab, Real Time Rome Yazılım 6: Toplanmalar	72
Şekil 3.15 Constant, Yeni Babil'de insanların devinimleri	74
Şekil 3.16 Stelarc'ın performansı	78
Şekil 3.17 Constant, Yeni Babil'de hareketli merdiven labirent, 1967	80

TABLolar LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 4.1 Yeni Babil ve sanal mekânın kavramsal karşılaştırması	84



BÖLÜM BİR

GİRİŞ

Gelişen teknolojilerle birlikte gündelik yaşam pratiğinde yerini alan mekânsal kullanımlar, sanal mekân başlığı altında toplanabilir. Sanal mekân teknolojiyle birlikte varlığa bürünerek fiziksel bir nitelik kazanmaktadır. Ancak temelde sanal mekânın üretimi; algı, imgelem, hayal etme gibi eylemleri içeren zihinsel bir etkinliği gerektirmektedir. Çünkü bu mekânsal oluşumun kavranabilmesi; sanmak, zannetmek, varsaymak vb. kavramlar çerçevesinde oluşmaktadır. Sanal mekânın fiziksel niteliği de bu zihinsel ya da diğer bir deyişle düşsel etkinliğe göre biçimlenmektedir. Cep telefonu, internet gibi iletişim sağlayan teknolojiler fiziksel uzaklık kavramı anlayışını değiştirmiştir. Kullanıcı bu teknolojik araçların sunduğu imkânlarla konutunda çalışabilmekte, sohbet sitelerinde kamusal mekân gereksinimlerini karşılayabilmektedir. Bilgisayar teknolojisinin sağladığı sanal ortamsa fiziksel gerçeklik kavramına bakışı etkilemiştir. Bilgisayar oyunlarında yeni mimari çevreler inşa edilmekte, sanal turlarla kentsel mekânlar dolaşmaktadır. Böylece sanal mekân fiziksel mekâna, zihin üzerinden zaman boyutu kazandırmaktadır.

Teknolojiyle zaman-mekânın genişlemesi ve fiziksel sınırların ortadan kalkması; özgürlükçü, küresel bir dünya algısı oluşturmuştur. Bu algı toplumsal ve psikolojik sınırları da etkilemiş; dünyanın tek bir ülke oluşturması hayaliyle sonuçlanmıştır. Çağdaş ulaşım ve iletişim teknolojilerini kullanan birey; her istediği alana ulaşabilir, her konuda bilgi edinebilir hale gelmiştir. Böylece teknolojiyle varlık kazanan sanal mekân, toplumbilimsel anlamları olan düşlere varlık kazandırma noktasına gelmiştir. Sanal mekânın soyutlaştırıcı niteliği, yeni ütopyalara zemin hazırlamıştır. Geline aşamada, sanal mekânın varlık kazandığı teknoloji ve varlık kazandırdığı ütopya kavramları üzerinden ele alınması önemlidir. Bununla birlikte bu kavramsal içerik kadar, içeriğin nitelenmesinde benimsenen yaklaşım da önemlidir. Çünkü teknoloji kavramı ütopyalara olduğu kadar karşı-ütopyalara da malzeme sağlamaktadır. Sanal mekân ulaşılabilirlik imkânı sağladığı kadar; toplumu kontrol eden bir mekanizma olarak da kullanılabilir.

Sanal mekânın ütopya ve karşı-ütopya ile ilişkisi, teknolojinin gelişimiyle biçimlenmektedir. Teknolojinin bireysel ve toplumsal refah getirmesine yönelik beklentiler Endüstriyel Devrim'den beri gündemdedir. Buhar makinesi, demiryolu, telgraf, telefon, elektrik, radyo, televizyon, uzay istasyonları zaman içerisinde sırasıyla bu beklentilere kaynaklık etmiştir. Ancak değişmeyen tek şey, yeni teknolojinin evrensel refahı, kapsamlı özgürlüğü ve politikaların gözden geçirilmesini sağlayacağı düşüncesidir. Benzer biçimde son dönemde gelişen bilgisayar ve telekomünikasyon teknolojileri; dünyayı olumlu beklentilere sürüklemekte ve yeni bir ütopya işaret etmektedir. Ancak bu ütopya gölge düşüren bazı sorunlar vardır. Bunlardan biri bütünüyle sayısallaşan bir toplumda erkin nasıl dağıtılacağıdır. Sanal mekâna ilişkin kurumlar ve pratik, mevcut toplumsal adaletsizliği ortadan kaldıracaktır ya da bunun aksine ona eklenilebilir. Söz verilen demokrasi tüm nüfusa yayılmak yerine elektronik donanıma sahip olanlara hitap edebilir. Bu konularda karar vericilerin kim olacağı da önemlidir. Böylece dünyanın sayısal teknolojiler ve küresel ağlarla dönüştürülmesi karşı-ütopyalar da üretebilecektir (Winner, 1997).

Sanal mekânın ütopya ve karşı-ütopya arasındaki konumu teknoloji kavramının alacağı tanım üzerinden netleşebilir. Literatür üzerinden yapılan araştırmada, teknolojinin karşı-ütopyaları beslediğini savunan düşünceler ön plana çıkmaktadır. McLuhan (2006) *The Medium is the Message* (Ortam Mesajdır) adlı çalışmasında, teknolojiye toplumsal olaylarda başrolü vermektedir. Teknolojinin bir şeyleri sıfırdan ortaya koymadığını; ancak fiziksel ve toplumsal sonuçlarda rol aldığını belirtmektedir. Herhangi bir ortam ya da teknolojinin mesajı, insan ilişkilerini etkileyen ölçek, örüntü gibi konularda değişikliklere yol açmaktadır. Ortam mesajdır; çünkü insan eylemlerini biçimlendirmekte ve kontrol etmektedir. Deleuze ise (2004) *Postscript on Societies of Control*'de (Denetim Toplulukları), makine ve toplum ilişkisini kurup; bunu denetim kavramıyla açıklamaktadır. 18. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar görülen aile, okul, fabrika, hastane, hapisane vb. kuşatma mekânlarıyla ayırt edilen disiplin toplulukları etkin makinelerle donanmıştır. Geline son aşamada denetim toplulukları, bilgisayar gibi kontrole hizmet edebilecek makinelerle işlemektedir.

Denetim toplumları ve sanal mekân ilişkisi; bilgi teknolojilerinin oluşturduğu kontrol mekanizması ve gözetleme arasındaki role işaret etmektedir:

Modern toplumlarda bireyler, dünyaya geldikleri andan itibaren toplumsal yaşamın her aşamasında sistematik şekilde kayıt altına alınmaktadırlar. Günümüzde enformasyon teknolojileri de cep telefonlarının dinlenmesi, akıllı (smart) kartlar yoluyla ekonomik işlemlerin denetim altına alınması ve bu yolla çıkarılan tüketim/tüketici profillerinin veri bankalarında depolanması, şehirlerin ya da en azından işlek alanların kameralarla donatılması, internette ziyaret edilen web sitelerinin izlenmesi ve elektronik postaların okunması gibi çeşitli yöntemlerle iktidarların toplumsal denetim ve gözetim güçlerini en üst noktalara taşımaktadırlar (Dolgun, 2004, s. 55-56).

Gelinen aşamada sanal mekâna yönelik açılımları da içermekte olan, teknolojiye ilişkin eleştirel saptamaların varlığı reddedilemez. Teknoloji yaşantıyı ve toplumsal mekanizmaları belirlemede ana unsur olarak görülmektedir. Bu olumsuz yaklaşımlara rağmen; olumlayıcı bir yaklaşım da benimsenebilir. Toplumsal eleştiride teknolojiye düşen pay, yine toplum tarafından teknolojiye yüklenen rolle ilgili olacaktır. Burada teknolojinin ne olduğu ve insanoğlu için ne anlam ifade ettiği sorularına şöyle yanıt verilebilir:

Teknoloji bir ahlâki-etik kategori değil. O, sürekli olarak kendi kendisini yeniden üreten başka bir gerçeklik türü. Yalnızca sorunları çözmüyor; çözmek için üretildiği eski sorunları çözerken, yeni sorunları da beraberinde yaratıyor. Yani, her teknolojik gelişme kendisini geliştirip dönüştüren ya da gündemden düşüren bir diğer teknolojik gelişmenin nedenini oluşturuyor. Bu bitimsiz süreç sonunda dünyanın daha iyi mi, yoksa daha kötü mü, daha mutlu ya da daha mutsuz mu olduğunu sormak bile anlamlı olmuyor. Çünkü, bunun yanıtı teknolojide değil, insanoğlunun kendi bireysel ve toplumsal varoluşuna atfettiği anlamda gizli (Tanyeli, 2011, s. 188).

Dolayısıyla, teknolojinin bir imkân ve kontrol mekanizması oluşturduğu kabulüyle, teknolojiyi ortaya çıkaranlar ve kullananlar, teknolojiye anlam kazandıracaklardır. Teknolojinin toplumsal etkileri olduğu gözlemlenebilir. Ancak teknolojiye toplumu bağımlı kılmak ya da toplumu yönlendirmek gibi bir amaç yüklenmesi; teknolojiyi asıl işlevinden uzaklaştıracaktır. Teknolojinin işlevi toplumu dönüştürmek değildir. Teknolojiye bu bakış açısıyla yaklaşmak; karşı-ütopyadan uzaklaşmayı ve ütopyayı bir fırsata dönüştürmeyi sağlayacaktır.

Ütopya ve teknoloji kavramlarından yola çıkılarak tarihsel bir örnek üzerinden gidilmesi, kavramsal bir temel oluşturacaktır. Bu temel, ütopya ve teknoloji etkileşiminin meydana geldiği 20. yüzyılda; gelişen teknolojinin ve modernizmin etkisiyle kentsel ve mekânsal ilişkilerdeki dönüşümün sonucunda inşa edilmiştir. Ulaşım ve iletişim teknolojileri 20. yüzyılın ilk yıllarından itibaren, kentin biçimlenmesinde ve işleyişinde rol almaya başlamıştır. Teknoloji, modern-sonrası dönemi de etkileyerek, 20. yüzyıl boyunca kentlerin biçimlendirilmesindeki bu rolünü sürdürmüştür. 20. yüzyılın ütopya düşleri, teknolojinin bir itici güç oluşturmasıyla kurulmuştur. Dolayısıyla gelişen teknolojiyle dönüşen kentsel ve mekânsal ilişkiler üzerinden tanım kazanan sanal mekânın anlamlandırılmasında, 20. yüzyılın ütopya düşleri rehberlik edebilir.

Teknolojik ilerleme, kentlerin yeniden inşası ve toplumun yeniden yapılanmasıyla birlikte yol almıştır. Bu anlayış, yeniye ve ilerlemeye odaklı teknolojiyi temel alan kent düşlerinde belirgin biçimde ortaya çıkmıştır. Bu düşler gerçekleşmesi olanaksız, gelecekteki kentlere ve mekânlara dair söz söyleyen görsel temsillerden oluşan ütopyalardır. Diğer taraftan daha ideal bir toplum ve daha iyi mekânlar adına düşünce üretme amacıyla ortaya çıkan bu ütopyalar, her ütopyada olduğu gibi çelişkiler barındırmaktadır. 20. yüzyıl kent ütopyaları hem ideal toplum ve ideal yaşam unsurları barındıran, hem de bunu gerçekleştirmek için bir toplumsal kontrol mekanizması gibi işleyen önerilerdir. Teknoloji üzerine kurularak, teknolojinin olumlu ve olumsuz etkileriyle biçimlenen bu ütopyaların çelişkili yapısı sanal mekânın içerdiği çelişkili yapıyla benzerdir. Sanal mekân, teknoloji aracılığıyla herkesin erişip kullanabileceği ideal bir mekân önermekte; bununla birlikte

kullanıcıların kontrol edilebileceği toplumsal teknolojik bir ağ oluşturmaktadır. Dolayısıyla, 20. yüzyılda kurgulanan kent ütopyaları, varoluş nedenleri ve olası sonuçlarıyla, sanal mekânın anlamlandırılması için kavramsal ve olgusal referanslar oluşturacaktır.

Ütopya ve teknoloji üzerinden söylemler 20. yüzyılın başlarında Fütüristler, Le Corbusier, Frank Lloyd Wright gibi isimlerle ön plana çıkmaktadır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraysa; Buckminster Fuller, Yona Friedman, Archigram, Archizoom, Superstudio ve Japon Metabolistler etkili olmuştur. 1960'lı yıllarda politika, felsefe tarihi, dünya ekonomisi ve genel kültürel üretimde meydana gelen değişimler, mimarlık alanını da yönlendirmiş; bu yılların etkileri günümüz mimarlığına dek uzanmıştır (Hays, 2000). Bu yılların kent ütopyaları arasında, teknoloji vurgusunu öne çıkaran, dolayısıyla bu çalışmanın da odak noktalarından biri olan sanal mekânla ilişkilendirilebilecek örnekler bulunabilir. Archigram grubunun kentleri bilgisayar teknolojisiyle birlikte tahayyül ettikleri *Computerized City* (Bilgisayarlaştırılmış Kent-1964) projesi; ya da Superstudio'nun bütünsel bir iletişim sistemiyle oluşan, ızgara biçimiyle temsil edilen bir ağ metaforu öngören, 21. yüzyılda internet ağının getirmiş bulunduğu daimi göçebeliği ve maddiliğini kaybetmiş nesnelere o tarihlerde kent yaşamında düşleyen *Continuous Monument* (Sürekli Anıt-1969) projesi bu örneklerdendir (McGuirk, 2015). Ancak bu örnekler ütopya ve teknoloji kavramsallaştırmasındaki temel savı oluşturan imkân ve kontrol yaklaşımından uzak olacaktır. Çünkü 1960'lı yılların megastrüktürleri ve deneysel pratikleri özgürlükçü duyarlılıkları karşılayamamış; çevresel kontrolü totalleştiren modernist düşlere benzer biçimde düzene çağrıda bulunmuştur (Scott, 2007).

1960'lı yılların moderniteyle ilişkilenen bu kapsamından sıyrılabilen çalışma, sanatçı Constant Nieuwenhuys'un Yeni Babil (*New Babylon*, 1956-1974) projesidir. Bu proje ütopya-teknoloji ilişkisini anlama ve anlamlandırma noktasında daha esnek ve katmanlı bir zemin oluşturacaktır. Constant'ın mimarlık alanına uyguladığı düşüncelerinin oluşmasında en önemli etken Uluslararası Sitüasyonistler (*Situationist International-SI*) olmuştur. Sitüasyonistler ya da Durumcular, sanatın farklı alanlarında uyguladıkları çalışmalarla moderniteye politik eleştiriler getirmişlerdir.

Sanatla gündelik yaşamı pekiştirmeyi amaçlarken, kentlere ilişkin düşünceler de geliştirmişlerdir. Yeni Babil projesi de, bu avangard topluluğun toplumsal bakışı üzerinde filizlenmiştir.

Bu çalışma, Yeni Babil ve sanal mekân arasında hem söylem hem de biçim açısından benzerlikler kurulabileceğine temellenmektedir. Yeni Babil’le Constant, *World Wide Web* (Dünya Çapında Ağ) kavramını çağrıştıran bir kentsel model öngörmüştür. Yeni Babil’de sektörlerin oluşturduğu ağ; günümüzde sınırsız dolaşım mekânı sunan internet ve *web siteleri*’nin yapısıyla benzeşmektedir. Constant’ın Yeni Babil projesi, günümüz yaşam pratiğinde yer etmiş olan sınırsız iletişimin öngörüsünü oluşturarak, insanların herhangi bir zamanda etkileşime gireceği herhangi bir yeri; sanal bir dünyayı görselleştirmektedir (De Zegher, 1999).

Kentsel bir ütopya olarak Yeni Babil, modern-sonrası dönemde ortaya atılan, moderniteye ve teknolojiye ilişkin eleştiriler üzerine kurulmuştur. Gelecekte ulaşılacak tam otomasyon teknolojisine referansla biçimlenen bu ütopya, hem bireylerin sürekli devinimle etkileşim durumunda oldukları insani bir tablo çizmekte; hem de bu durumun bir teknolojik gelişmeye bağımlı olduğu bir dünyaya işaret etmektedir. Mekânsal kurgusu açısından açık ve demokratik öğeler içermekte; ancak bu mekânlar, bölgeleri birbirine bağlayan strüktürel ağdan ayrılıp özgürleşmemektedir. İşte tüm bu özellikleriyle Yeni Babil; sanal mekânın teknoloji ve ütopya kavramları çerçevesinde daha detaylı ele alınması için bir model oluşturacaktır.

Ütopya ve teknoloji sundukları imkânların yanı sıra mümkün kıldıkları kontrol eylemiyle birlikte bir bütün olarak algılanmalıdır. Bu geniş perspektifli okuma; Yeni Babil’den sanal mekâna inşa edilecek bir köprüyle kavramsallaşacak; Yeni Babil’in önerdiği ya da eleştirdiği düşünceler, yol gösterici olacaktır. Köprü, Yeni Babil’in düşünsel içeriğini oluşturan kavramların ortaya çıkarılması ve bu kavramların sanal mekân üzerinden yorumlanmasıyla kurulacaktır. Böylece sanal mekânın, ütopya ve teknoloji üzerinden bir okuması yapılacaktır. Bu çalışmada sanal mekânın

demokratik ve küresel bir işleve sahip olup olmadığına ya da sahip olma şartlarına ilişkin bir söz söylenecektir.

1.1 Çalışmanın Problem Tanımı

Sanal mekân teknoloji üzerinden fiziksel nitelik kazanmakta; kullanıma sunulmaktadır. Böylece sanal mekâna yüklenen anlam, teknoloji ekseninde gelişmektedir. Sanal mekânın teknoloji bağlamında üstlendiği toplumsal roller, ütopya ve karşı-ütopya olarak kutuplaşmaktadır. Bu kutuplaşmanın nedeni, teknolojiye önemli bir görev biçilmiş olmasıdır. Teknolojiye dünyayı değiştirebilme niteliği yüklenmiştir. Bunun aksine dünyayı ve dolayısıyla teknolojiyi biçimlendiren insan yanında, teknoloji yalnızca hem imkân hem de kontrol mekanizması olarak işlev görebilen bir araçtır. Sanal mekânın ütopya ya da karşı-ütopya oluşturmasında etkili olan unsurlar; toplum, insan, kent vb. farklı kavramların içeriğinde aranmalıdır.

Kavramların içeriğinin anlaşılması için, kavramların kökenine bakılması; kavramların tarihsel gelişiminin süzgeçten geçirilmesi gerekmektedir. Teknoloji ve ütopya kavramlarının sorgusunda 20. yüzyıl ön plana çıkmaktadır. Ancak 20. yüzyılda yer alan projeler, teknolojiyi ele alış biçimleri bakımından imkân ve kontrol yaklaşımı doğrultusundan sapmaktadır. Bununla birlikte 20. yüzyılın ortalarına denk düşen Yeni Babil; ortaya çıktığı toplumsal bağlamı ve önerdiği eleştirel yaklaşımıyla sanal mekân için bir çalışma zemini sunmaktadır.

Çalışmanın temellendiği problem Yeni Babil'den sanal mekâna kavramların aktarımıdır. Bu aktarım teknolojiyi imkân ve kontrol yaklaşımıyla ele alacaktır. Ancak söz konusu olan yalnızca Yeni Babil ya da yalnızca sanal mekân değildir. Çalışmanın odağını ütopya ve teknoloji de oluşturmamaktadır. Bu çalışmada ana problem; Yeni Babil ve sanal mekânın, ütopya ve teknoloji bağlamında bir araya gelişidir. Diğer bir deyişle bu çalışmada ütopya, teknoloji, Yeni Babil ve sanal mekânın üst üste çakıştırılması söz konusudur.

1.2 Çalışmanın Amacı

İş yaşamı, eğitim, eğlence vb. gündelik yaşam pratiğinde yer etmiş olan pek çok alanda karşımıza çıkan sanal mekânın ütopya-teknoloji ekseninde irdelenmesi amaçlanmaktadır. Ancak içeriğin gündelik olması, konunun şimdi ve bugün üzerinden ele alınmasını gerektirmemektedir. Konu geçmişe referanslarla yapılacak kavramsal irdellemeleri de içermelidir. Sanal mekânın tarihsel referanslarıyla bütüncül bir biçimde ele alınmasıyla; mimarlık-teknoloji ekseninde geleceğe yönelik yeni fikirlere bir zemin hazırlanması hedeflenmektedir.

Dolayısıyla çalışma sanal mekânın kavramsal çözümlemesi ve böylece tarihsel bir referans oluşturma çabasına temellenmektedir. Sanal mekânın ütopya ve teknolojiyle Yeni Babil üzerinden kavramsallaştırılması, farklı bakış açıları olanaklı kılacaktır. Bunun yanı sıra toplum, insan, kent gibi unsurların da durak noktalarını oluşturacağı çerçevenin; mimarlık ve kent üzerine çoklu okumalara ve yeni fikirlere yol açabileceği inancı, çalışmayı biçimlendirmiştir.

1.3 Çalışmanın Önemi ve İlgili Literatür İçindeki Yeri

1990'lı yılların sanal mekân literatürüne bakıldığında, yüzeysel yargılara varıldığı görülecektir. Sanal mekân, bu yıllarda daha çok teknolojik yönüyle değerlendirmeye alınmaktadır. Bu yeni teknolojinin sağladığı imkânlar ön plana çıkmaktadır. Bununla birlikte teknolojinin getirebileceği kontrol etkeni de tartışılmaktadır. Ancak sanal mekânın yalnızca olumlu ya da olumsuz etkilerle sınırlandırılmaması gerekmektedir. Konunun tek yönlü bir bakış açısıyla ele alınması, ulaşılabilecek sonuçların kapsamını daraltacaktır. Burada izlenecek yol; teknolojinin hem bir imkân hem de kontrol mekanizması oluşturduğu gerçeğinin göz önünde bulundurulmasıdır. Teknoloji böyle bütüncül bir bakış açısı üzerinden anlam kazanacaktır.

Sanal mekânın teknoloji aracılığında sunduğu yeni bir dünya anlayışı ve yine teknoloji aracılığında vardığı kötü senaryolar; konuyu ütopya kavramına getirmektedir. Sanal mekânın literatürde ütopya ile ilişkilendirildiği çalışmalar

bulunmakla birlikte bu çalışmalar, sanal mekânın nasıl irdelenebileceğine dair bir çözüm sunmamaktadır. Bunlar ucu açık bırakılan öngörüler olarak kalmakta; sanal mekânın, ütopya'yı fırsata dönüştürebilecek bir haritası oluşturulmamaktadır. Bu haritanın oluşturulması için, kavramsal varış noktalarının belirlenmesi kaçınılmazdır. Bu noktalar, daha önce çizilmiş başka bir harita üzerine palimpsest biçimde çakıştırılabilir. Diğer bir deyişle farklı bir ütopya örneği sanal mekânın kavramsallaştırılması için yol gösterici olabilir.

Sanal mekânın Yeni Babil'e ya da diğer ütopyalara benzetildiği yorumlar literatürde yer almaktadır. Ancak bu benzerlikler yüzeysel bir biçimde kurulmaktadır. Bu çalışmada benzerliklerden kavramsal bir harita oluşturulması hedeflenmektedir. Bu kavramsal haritanın sınırları; imkân ve kontrol yaklaşımlarının bir arada ele alınmasıyla ortaya çıkacaktır. Her benzerlik bir çıkış noktası oluşturmamakla birlikte; çalışmada oluşturulacak kavramsal haritanın kapsamının belirlenmesinde, literatürde ütopya ve teknoloji kavramlarını fırsata dönüştüren yaklaşımlar yol gösterici olacaktır. Bu bağlamda Martin Heidegger, Charles Baudelaire, Michel Foucault, Herbert Marcuse, Manfredo Tafuri, Henri Lefebvre ve Guy Debord'un düşünceleri bu çalışmanın literatürdeki söylemsel konumlanışını tarifleyecektir. Öte yandan Türkçe literatürde Durumcular, Constant, *Yeni Babil* ve sanal mekân üzerine erişilebilen tekil ve parçacıl çalışmaların aksine, daha kapsamlı ve bütüncül bir perspektif vermeyi de amaçlayan çalışmada, ilgili literatür Türkçe'ye yazar tarafından çevrilerek kazandırılacaktır.

1.4 Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi

Çalışma, sanal mekânla ilgili sorulardan yola çıkmakla birlikte; temelde ütopya ve teknoloji konuları üzerinden ele alınmaktadır. Bu bağlamda ütopya ve teknoloji konularının kapsamı bir ölçüt oluşturmakta; ancak bu kapsam belirlenirken, ütopya ve teknolojinin ayrı ayrı ne ifade ettiği değil, birlikte ne ifade ettikleri önem kazanmaktadır. Çünkü sanal mekânda, teknoloji ütopya'yı; ütopya da teknolojiyi var etmektedir. Ütopya ve teknoloji kavramlarının bir arada ele alınması 20. yüzyıldaki kent ütopyaları üzerinden izlenebilmektedir. Tıpkı sanal mekân için olduğu gibi bu

yüzyıldaki ütopyalar da iletişim ve ulaşım teknolojilerinin kentsel yaşamı dönüştürmesiyle biçimlenmektedir. Dolayısıyla, bu ütopyalar da çalışmanın kapsamına dâhil edilmiştir. Bu çalışmalar incelendiğinde; teknoloji konusunda imkân ve kontrol yaklaşımından uzak oldukları görülen bu ütopyalar çalışmada ana omurgayı oluşturmamaktadır. Yine de çalışmada; ütopya ve teknoloji konusunda zemin oluşturan bu örnekler de araştırılmıştır. Çalışmanın savı, tek bir örneğe göre ya da örneksiz tanımlamalara göre değil, somut örneklerle desteklenerek ortaya konmuş; tarihsel perspektifin, perdelenmeden oluşturulması amaçlanmıştır. Sanal mekânın ne olduğu kadar; ne olmadığı da gösterilmeye çalışılmıştır.

Sanal mekânın ne olduğu, Yeni Babil projesi üzerinden imkân ve kontrol yaklaşımlarına eleştirel bir bakışla verilmeye çalışılmıştır. Ütopya ve teknoloji kavramlarına farklı bir pencereden bakan bu projede, CoBrA ve Sitüasyonistler'in düşünceleri etkili olmuş; çalışmada proje toplumbilimsel alana daha yakın bir tutum izleyen bu özellikleri göz önünde bulundurularak incelenmiştir.

Çalışmada yalnızca teknolojik temsillere referans veren *siber mekân* kavramı yerine; içeriğinde ütopya anlamını barındıran *sanal mekân* terimi özellikle tercih edilmiştir. Sanal mekân kavramını oluşturan ve sanmak eyleminden türeyen *sanal* sözcüğü; zihinsel bir mekân tanımına işaret etmektedir. Böylece “yok yer”, “olmayan yer” gibi karşılıkları da anlamına katarak, ütopyaya daha yakın bir anlama gelmektedir. Literatürde geçen *siber mekân* kavramıysa, siberetik teknolojilerle ilişkilendirilmektedir ve teknoloji vurguludur. Siber mekân kavramı da ütopyaya referans vermekle birlikte; daha sınırlanmış bir kavramdır. Sanal mekân kavramı kullanılacak olan bu çalışmada, siber mekânın da tanımı yapılacak; ancak sanal mekânın teknoloji odaklı temsil ve örnekleri ağırlıklı olarak yer alacaktır.

Literatür çalışmasıyla saptanacak kavramsal ve tarihsel veriler, Yeni Babil ve sanal mekânın, ütopya ve teknoloji odaklı ortak kavramları üzerinden karşılaştırmalı bir biçimde irdelenecektir.

1.5 Çalışmanın Kurgusu

Çerçevesini ütopya ve teknoloji kavramlarının çizdiği çalışmanın ikinci bölümünde ütopya ve teknoloji kavramları ele alınacaktır. Kavramların ele alınmasının ardından, 20. yüzyılda bu iki kavrama referans veren mimarlık yaklaşımları kısaca incelenecektir. Ana hatlarıyla 20. yüzyıl başında yer alan yaklaşımlar ve yüzyıl ortasına denk düşen yaklaşımlar olarak sınıflandırılabilen bu yaklaşımlardan birincisinde modernitenin; ikincisindeyse modern-sonrası anlayışın izleri görülmektedir. Yüzyıl başı kent ütopyalarında hız ve hareket kavramından yola çıkan Fütüristler, 1930'lu yıllarda otomobil teknolojisine odaklanan Le Corbusier ve Frank Lloyd Wright ön plana çıkmaktadır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra gelişen Soğuk Savaş Dönemi'nden etkilenen ve uzay teknolojilerinden ilham alan 1950'li yıllardan 1970'li yıllara uzanan dönemde ortaya çıkan kent ütopyaları, özellikle 1960'larda belirginleşmektedir. Buckminster Fuller, Yona Friedman, Archigram, Archizoom, Superstudio ve Japon Metabolistler'in üretimleriyle biçimlenen bu dönemin incelenmesi, Yeni Babil ve sanal mekân üzerine geliştirilen söylemlerin kökenini ve tarihsel konumunu anlaşılır kılacaktır.

Üçüncü bölümde, kavramsal ve tarihsel açıdan hazırlanan zeminde, Yeni Babil ve sanal mekân ele alınacaktır. Bu kapsamda önce Yeni Babil ve sanal mekânın tanımları yapılacaktır. Toplumsal eleştirilerden yola çıkan ve toplumun gelmesi gereken noktaya ilişkin yorumlar ortaya koyan Yeni Babil; bağlamını oluşturan toplumsal eleştirilerin tarihsel süreciyle, projeyi etkileyen kişi ve topluluklar açısından incelenecektir. Literatürde; öncesi, yapım süreci ve sonrası olmak üzere üç aşamada ele alınan Yeni Babil; bu çalışmada da benzer bir kuramsal düzlemde ele alınacaktır. Yeni Babil; projeye zemin hazırlayan çalışmalar, içinde yer aldığı Sitüasyonistler'in düşünceleri, Yeni Babil'in diğer avangard hareketlerle etkileşimleri olmak üzere üç bölümde irdelenecektir. Bunun ardından sanal mekân, getirdiği yeni mekânsal örgütlenmeler açısından sınıflandırılacak; genel bir başlık altında toplanan teknolojik unsurların temsil ettikleri mekânsal örgütlenmelerle anlaşılmasına çalışılacaktır.

Yeni Babil ve sanal mekânın kapsamlı bir biçimde tanımlanmasının ardından bu iki konunun birlikte ne ifade ettiği kavramsal bir irdelemeyle; ütopya, teknoloji, toplum, avangard, kent, aylıklık, kentsel haritalar, insan ve zaman-mekân kavramları aracılığıyla ortaya koyulacaktır. Ütopya, Yeni Babil ve sanal mekânın ütopya olarak niteliklerinin incelendiği kısım olacaktır. Teknolojiye Yeni Babil ve sanal mekânın çıkış noktasını oluşturması kapsamında ele alınacaktır. Yeni Babil ve sanal mekânın toplumsal eleştiriler barındıran yönü, gösteri başlığı altında yer bulacaktır. Avangard kavramıysa Yeni Babil ve sanal mekânda aktif rolü olan aktörlerin belirlenmesi için bir başlık oluşturacaktır. Yeni Babil ve sanal mekânın getirdiği kentsel içerik, kent başlığı altında incelenecektir. Yeni Babil ve sanal mekânda; kentsel algıyı ve örgütlenmeyi belirleyen bir eylem biçimi olarak aylıklık, bir yöntem olarak da kentsel haritalar, irdelenecek diğer başlıklardır. Yeni Babil ve sanal mekânda çizilen insan profili ve öznenin rolü de anlaşılmaya çalışılacak, bu konuda bir başlık açılacaktır. Önerilen yaşam tarzı zaman-mekân başlığı altında ele alınacaktır.

BÖLÜM İKİ

ÜTOPYA VE TEKNOLOJİ

2.1 Ütopya

Ütopya, sözlük tanımına göre “[g]erçekleştirilmesi imkânsız tasarı veya düşünce” anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu [TDK], 2015a). Ütopya kavramının literatürde yer alışı Thomas More’un 1516 tarihli *Utopia* (Ütopya) kitabıyla başlamaktadır. Choay (2005) Thomas More’un kitabının adının önce *My Utopia* (Benim Ütopyam) olduğunu; daha sonraki basımlarda kitapta konu edinilen adanın adı olarak *Utopia* biçiminde kısaltıldığını belirtmektedir. *Utopia* sözcüğünün, Yunanca *topos* (yer) sözcüğüne İngilizce *U-* önekinin getirilmesiyle oluştuğunu açıklamaktadır. Bu önekin Thomas More tarafından, Yunanca *ou-* (olmayan-) ve *eu-* (güzel- ya da doğru-) öneklerinin karşılığı olarak kullanıldığını eklemektedir.

Sözlük tanımının ötesinde ütopya kavramının içeriği incelendiğinde, ütopyanın toplum için ideal bir yaşantı, bir model önerdiği görülebilir. Bu model gerçekleşmeye uzak görünse de toplumlar için ufuk açıcı olabilir. Ütopya, meydana getirildiği dönemin özelliklerini içeren alternatif bir yaşam biçimidir. Ütopyanın mevcut toplum için değişim konusunda harekete geçirici olabileceği ileri sürülmektedir:

Tarih boyunca sık sık insan doğasına aykırı, baskıcı, sıkıcı, gerçek dışı ya da fazlasıyla avangard olmakla eleştirilen ütopya, özünde iyi niyetlidir ve toplumsal yaşamın olumsuzluklarına işaret eder... Mevcut olumsuzlukların var olmadığı ideal bir toplum imajının zihinlerdeki varlığı, sağlıklı bir toplumun adım adım oluşturulmasını sağlayacak aşamaların belirlenmesinde etkili olacaktır (Erdem, 2005, s. 83).

Ütopya kavramının içeriği, ütopyanın tarihsel gelişimi üzerinden okunarak netleştirilebilir. Tarihte ilk ütopya ya da ilk ideal toplum tasarımı; toplumu sınıflara ayıran ve yaşam biçimine ilişkin öneriler getiren Platon’un *Devlet* adlı diyalogudur. Thomas More’un yazdığı *Ütopya* yapıtıysa tüm kurumları, insan ilişkileri, kanunları

ve mimarisiyle; ideal toplum niteliklerine örnektir. Böylece bu yapıtın adı kavramlaşarak, ütopya kavramına kaynak oluşturmuştur. Bu yapıt 19. yüzyılın ütopyacı sosyalist düşünürlerine de öncülük etmiştir. Bu dönemde Fransa'da Etienne Cabet ve Charles Fourier; İngiltere'de Robert Owen ve William Morris gibi düşünürler endüstri kentinin sorunlarına çözüm öneren ütopyalar üretmişlerdir. Bu öneriler bazen ilerici, bazen de nostaljik öğeleri içermektedir. Bu ütopyaların ortak noktasıysa endüstriyel yaşam tarzının getirdiği yaşam koşullarına odaklanması, toplumun endüstriyle yeniden örgütlenmesidir. 20. yüzyılda ütopyanın üretiminde teknoloji belirgin hale gelmiştir. 20. yüzyılda ütopya ve toplum ilişkisini; Fütüristler, Le Corbusier vb. isimlerin ütopyaya bakış açısı belirlemektedir. Buna göre ütopyanın biçimlenişinde ideolojik altyapının yanı sıra, teknoloji de belirgin bir etken olmaktadır. 20. yüzyıl toplumsal yaşamı dönüştürmek için, fiziksel çevreleri teknoloji aracılığıyla değiştirmenin kabul gördüğü bir dönem olmuştur. Yüzyılın sonunda, ütopyada bilgi teknolojilerinin etkisi belirginleşmektedir. Bu yeni ütopyalar, mükemmel işleyen bir toplum ya da kent içermek yerine; mevcut teknolojik gelişmelerden yola çıkarak yeni yaşam biçimleri önermekle sınırlı kalmaktadır (Erdem, 2005).

Yukarıdaki saptamada da işaret edildiği gibi, 20. yüzyılda ütopya; fiziksel çevrenin teknolojiyle biçimlendirilmesi olarak üretilmeye başlanmıştır. Gelinek noktada mimari ütopyalar; ya teknolojik imkânlar doğrultusunda gerçekleştirilme amacı taşımaktadır ya da geleceği inşa etme düşlerinin bir parçası olmaktadır. Diğer bir deyişle ütopya ve teknoloji ilişkisinde zaman kavramı bir etken olmaya başlamaktadır. Ütopyayı zaman kavramı üzerinden ele alan Coleman (2005), ütopyaların mevcut toplumsal koşulların eleştirisiyle ortaya çıktığını; bu eleştirininse kronolojik olarak geride kalan altın çağa özlem duyularak yapıldığını belirtmektedir. Böylece ütopyaların geçmiş ve şimdiyi birlikte kapsadığını vurgulamaktadır. Buna ek olarak ilerlemeyi, diğer bir deyişle zaman çizgisinde geleceğe yönelmeyi de işleyişin bir parçası olarak görmektedir. Sonuç olarak ütopyada; geçmiş, şimdi ve gelecek birbirinden ayrılmadan, süreklilik içerisinde bulunmaktadır. Diğer bir deyişle ütopya her zamana hitap etmekte; zamansızlaşmaktadır. Bu niteliğiyle ütopya;

teknolojiyi bir gelecek öngörüsünün aracı olarak kullanan bilim-kurgudan ve gelecekçi (fütürist) vizyonlardan farklılaşmaktadır.

Günümüzde ütopyanın teknolojiyle ve zamanla kurduğu ilişki, ütopya açısından bir ölçüt oluşturmaktadır. Ütopyanın güncel somut bir ürüne dönüşmesi ve zamansız olan düşünsel bir düzeyde kalması arasındaki ayrım; birbirinden farklı kavramların geliştirilmesini gerektirecektir. Savaşır (2008), avangard üzerine yaptığı çalışmasında bu konu üzerine kavramsal bir ayrım yapar. Fiziksel üretim ve düşünsel etkinlik arasında yer alan dört aşama belirlemiştir. Fiziksel üretim somut ürünle başlamaktadır. Somut ürünün özelliklerini; gerçek, elle tutulur, belirli ve detaylı biçiminde sıralamaktadır. Düşünsel etkinliğin ilk aşamasını ütopyacı düşünce olarak belirlemektedir. Ütopyacı düşünceyi; mevcut olmayan, elle tutulamaz, belirsiz ve bütün olarak nitelendirmektedir. Fiziksel üretimden düşünsel etkinliğe uzanan bir geçişte; bir uca somut ürünü, diğer uca ütopyacı düşünceyi yerleştirmektedir. Arada kalan kesişim ya da geçiş bölgesi olarak kavramsallaştırılan avangardın kapsam alanında; fiziksel üretime yakın olan kısma vizyoner yaklaşımı ve düşünsel etkinliğe yakın olan kısma hayali yaklaşımı konumlandırmaktadır. Vizyoner yaklaşımın *öngörme* eyleminden kaynaklandığını, bu yüzden somut üretime daha yakın olduğunu açıklamaktadır. Hayali yaklaşımıysa; kurgu, düş ve umut içerikli olduğundan ütopyacı düşünceye yakın tutmaktadır. Bu kavramsallaştırmadan yola çıkarak teknoloji odaklı olan, zamanı şimdi ve gelecek üzerinden sınırlayan eylemin; fiziksel üretim olduğu söylenebilir. Burada gerçekleştirme ya da inşa etme ön plana çıkmakta, somut ürün ortaya koyulmaktadır. Teknolojiyi gerçekleştirme amacı dışında kullanan ve güncel kaygılardan uzaklaşarak zamansız olan eylemse; düşünsel etkinlik olmaktadır. Bu eylem ütopyacı düşünceyle sonuçlanmaktadır. Arada yer alan bölgedeyse, teknoloji ve zaman kavramlarını ele alışlarının derecesine göre vizyonlar ve hayaller yer alabilmektedir.

2.2 Teknoloji

Teknolojinin sözlük tanımı, “[b]ir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini kapsayan uygulama

bilgisi, uygulayım bilimi” biçiminde yapılmaktadır (TDK, 2015b). Buna ek olarak teknolojinin ikinci sözlük anlamı, “[i]nsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü” olarak belirlenmektedir (TDK, 2015b).

Teknolojinin kontrol etmek ve değiştirmek amacıyla araçsal bir tanıma kavuşması; ütopyanın ideolojik içeriğiyle ve gerçekleştirme amacıyla çakışmaktadır. Böylece teknoloji bir uygulayım bilim olarak anamlanmakta, ütopyaya uygulama odaklı bir içerik yüklemektedir. Ancak teknolojinin tanımları farklı biçimlerde de yapılabilir ve farklı yorumlara ulaşılabilir. Williams (1985), sözcüğün kökenini Yunanca, bir sanat ya da zanaat anlamına gelen *tekhne* sözcüğüne dayandırmaktadır. Yunanca kök sözcüğün daha sonra anlamını genişlettiğini, sistematik işleme anlamındaki Yunanca *tekhнологia* ve Latince *technologia* sözcüklerine dönüştüğünü belirtmektedir. Teknolojinin 17. yüzyılda ilk kez sanat terminolojisinde geçtiğini eklemektedir. 18. yüzyıldaysa mekanik sözcüğüyle birlikte literatürde yer aldığını açıklamaktadır. 19. yüzyıl ortalarından başlayarak teknolojinin bütünüyle pratik sanatlara ait bir anlam üstlendiğini; teknoloji sözcüğüyle bilim sözcüğünün bir arada kullanılmaya başladığını saptamaktadır.

Bu tanımlardan teknolojinin kökeninin sanatsal ve yaratıcı bir anlam ifade eden teknikle ilişkilendiği anlaşılmaktadır. Ancak daha sonra endüstrileşmenin ve bilimselleşmenin devreye girmesiyle teknoloji mühendislik alanına hitap etmiştir. Konunun bu bilinen sözlük anlamlarının ötesinde irdelenmesi, teknolojinin kavramlaştırılması için düşünsel bir zemin oluşturacaktır. Teknoloji kavramı felsefi açıdan ele alındığındaysa; kavramın genel bir anlamdan sıyrılarak farklı anlamlara bürünebileceği görülebilir:

En azından gündelik düşüncede teknoloji denilince, bu sözcüğün imlediği şeyin açık olduğu sanılır. Çağımız üzerine söylenen beylik düşünce ve yargılara bakılırsa, görülmemiş bir teknoloji egemenliği altında yaşadığımız, insanoğlunun kendi ürünlerinin boyunduruğu altına girdiği, bilgisayarlar çağı tutsaklığının başladığı vb. söylenmektedir. Burada teknoloji tümüyle bağımsız bir güç olarak

algılanmakta ve dahası, dar anlamda araç ve gereçler olarak tanımlanmaktadır. Çoğu bilim adamının kafasında da teknoloji belirli toplumsal amaçlara ulaşmak için üretilmiş maddi araçlar olarak şekillenmekle birlikte, insanın bilgi ve becerilerini, hatta kullanılan enerji kaynaklarını aynı sözcüğün kapsamı içine alanlar da bulunmaktadır (Nalbantoğlu, 1997, s. 24).

Böylece teknolojinin temel tanımının dışında, kavrama yüklenen anlamların olduğu anlaşılmaktadır. Teknoloji uygulama bilimi olmanın yanı sıra, toplumsal karşılıkları da olan yan anlamlar içermektedir. Konuya felsefe alanından yaklaşan Heidegger (1977) teknoloji yorumuyla; bu yan anlamlardan bağımsız, yalın bir tanıma işaret etmektedir. Teknoloji onaylansa da yadsınsa da; teknolojiye bağımlı kalarak bir yargıya ulaşıldığını söylemektedir. Bunun da teknolojinin yanlış tanımlanmasından kaynaklandığını düşünmektedir. Teknolojinin bir araç ve bir insan etkinliği olduğu düşüncesinin, araçsal ve antropolojik tanımlarla sonuçlandığını saptamaktadır. Bunun aksine yalın bir biçimde teknolojiyi, bir ortaya çıkartma durumu olarak tanımlamaktadır. Bu tanıma göre teknoloji, maddeye felsefi nedensellik ilişkileri kurularak biçim verilmesidir.

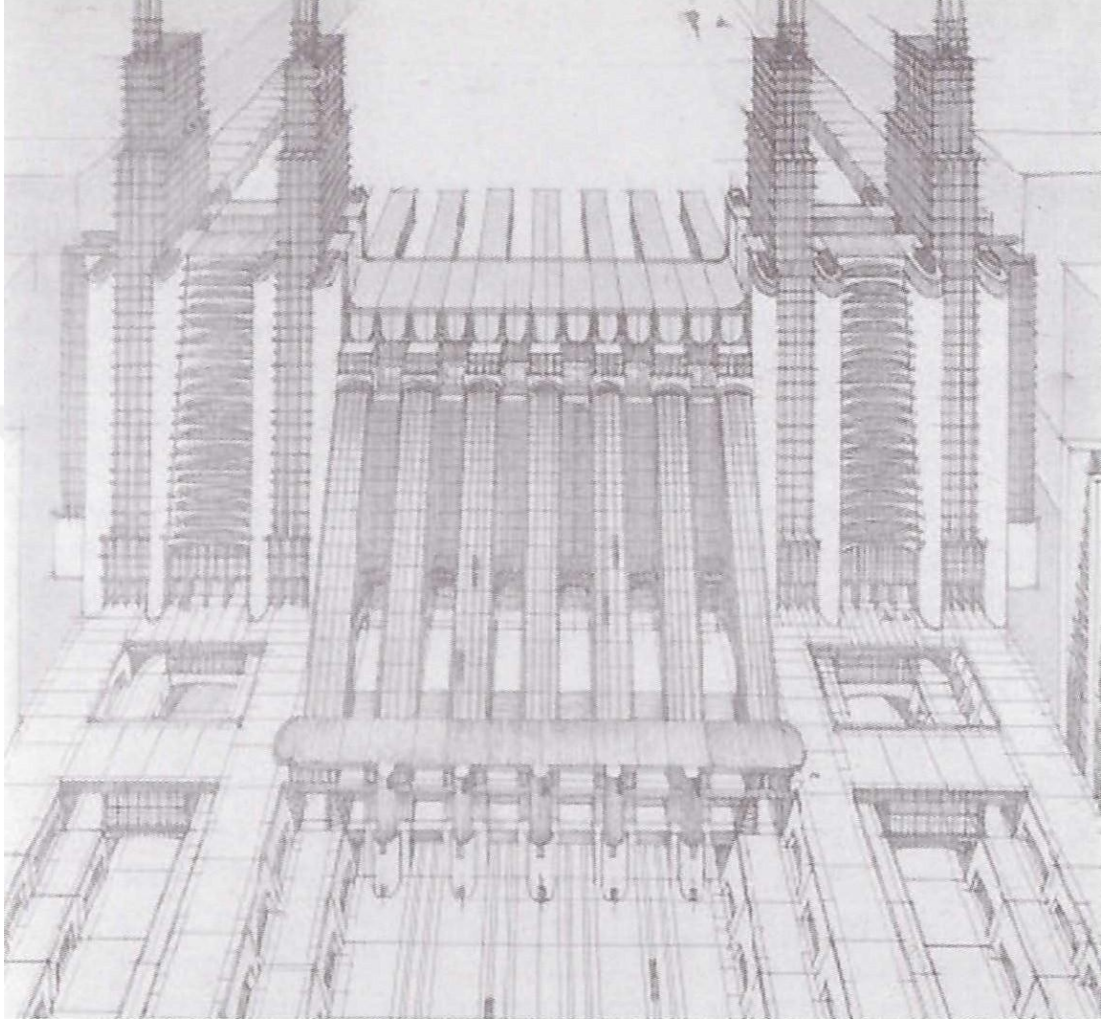
Teknoloji ve toplum ilişkisini, Martin Heidegger'in yetersizliğini dile getirdiği teknoloji tanımı üzerinden kuran yaklaşım; literatürde teknolojik determinizm olarak geçmektedir. Bu yaklaşım teknolojinin bir ortaya çıkartma, meydana getirme süreci olduğunu göz ardı etmektedir. Konu toplumbilim alanında, SST-*Social Shaping of Technology* (TTB-Teknolojinin Toplumsal Biçimlenişi) başlığı altında incelenmektedir. Bu alanda çalışan araştırmacılar, teknolojinin toplum tarafından biçimlendirilebildiğini öne sürmektedirler. İrdemelerinde ulaştıkları sonuca göre, teknolojik determinizm; teknolojinin insan yaşamının önemli bir parçası olduğu yanılığine temellenmektedir. Bu düşünce teknolojilerin insanları yedirdiği, giydirdiği, barındırdığı, ulaştırdığı, eğlendirdiği savı üzerine kurulmaktadır. Evde, işte, okulda basit araçlardan büyük teknik sistemlere kadar yaşamımızda bu teknolojilerin etkili olduğu vurgulanmaktadır. Öte yandan teknolojik determinizm, insan ilişkilerinin teknolojiye etkisini göz ardı etmektedir. Teknolojinin toplumu biçimlendirdiği yorumu; toplumun da teknolojiyi biçimlendirdiği gerçeğini devre dışı

bırakmaktadır. İnsan etkisini dikkate almayan bu determinist yaklaşımla teknoloji; ya sorgulanmadan kabul edilmekte ya da yüzeysel bir biçimde reddedilmektedir (MacKenzie ve Wajcman, 2005). Buradan yola çıkarak teknolojik determinizmin; teknolojinin yalnızca bir imkân mekanizması ya da yalnızca bir kontrol mekanizması olarak algılanmasının terminolojik karşılığı olduğu söylenebilir. Ayrıca, bu determinist tutum; hem teknolojinin tanımı bağlamında yetersiz kalmakta, hem de teknolojinin toplumla kurduğu ilişkiyi açıklayamamaktadır. İmkân ve kontrolü bir arada sunan yaklaşımın, teknolojik determinizmin karşısında yer alabileceği savlanabilir.

2.3 20. Yüzyıl Kent Ütopyaları

20. yüzyılda makine teknolojisinin etkin olduğu söylenebilir. Banham (1970) yüzyıl başını Birinci Makine Çağı; 1950'li yıllardan sonrasını İkinci Makine Çağı olarak tanımlamaktadır. Birinci Makine Çağı'nda, makinelerin Taylorizm prensipleriyle üretimi mimarlığı etkilemiştir. Bu dönemde teknolojinin henüz tabana yayılmadığını belirtmektedir. 1950'li yıllarda bu durumun değiştiğini; televizyon, beyaz eşya, küçük ev aletleri gibi ev teknolojilerinin yaşantıya girdiğini ve teknolojinin kitlelere yayıldığını saptamaktadır. Birinci Makine Çağı'nda ütopya konusunda Fütüristler'in düşünceleri ön plana çıkmaktadır. Fütüristler, teknoloji konusunda determinist bir tutum izlemektedirler. Makineyi yaşamın merkezine yerleştirmekte, üstün bir konuma taşımaktadırlar. Teknolojik içerikli ütopyaları, mekanik bir çevre yaratmaya varmaktadır (Şekil 2.1). 1914 yılında kaleme alınan *Futurist Architecture Manifesto*'da (Fütürist Mimarlık Manifestosu) yer aldığı üzere; Fütürizm'in problemi, yeni yaşam biçiminin taleplerini karşılamak ve buna yabancı üslup ve gelenekleri dışlamaktır. Makinelerin ve iletişimdeki hızın dayattığı gereklilikler, modern yaşamdaki diğer görüngülerden farklı bir yaklaşımla ele alınmıştır. Her kuşağın kendine ait kenti inşa etmesinin zorunluluğu savunulmaktadır. Bu zorunluluğun kökenleri de bilimsel ve teknik deneyime dayandırılmaktadır. Çevresel koşulları değiştiren, eskiyi bitirip yeniye başlatan; fiziksel kanunların keşfi, mekanik sistemlerin mükemmelleşmesi, maddenin rasyonel

ve bilimsel kullanımı tarihte nadiren olmaktadır. Buna göre Fütüristler için bu nadir dönemlerde; mimarlık tekrar baştan başlamalıdır (Sant'Elia ve Marinetti, 1971).



Şekil 2.1 Antonio Sant'Elia, denizyolu ve havayolu terminali, 1914 (Ranaulo, 2001).

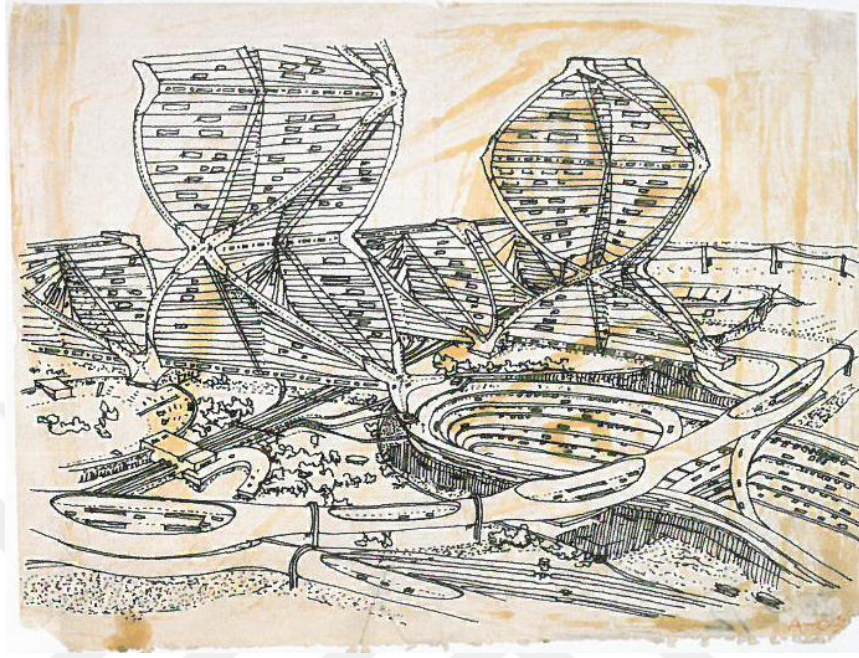
1930'lu yıllarda özel otomobil sahipliği toplumda yaygınlaşmıştır. Bunun sonucu olarak otomobil teknolojilerinin kenti biçimlendirdiği bir anlayış gelişmiştir. Bu dönemde ütopyalar da otomobil teknolojisinin egemenliğine dayandırılmış; böylece determinist bir yaklaşımla ele alınmıştır. Tekeli (1980) kentte otomobil teknolojilerinin etkinliğini, “1930’lar kentlerin diğer sorunları yanı sıra hızla artmaya başlayan özel oto sahipliğinden doğan sorunların çözümünün düşünölmeye başladığı yıllar” olarak tarifler ve bu dönemde gelişen ideal kent yaklaşımlarının da otomobilin varlığına göre biçimlendiğini belirtir (s. 26). Konuyla ilgili birbiriyile karşıt gelişen

önerilerden ilkinii Frank Lloyd Wright'ın 1932'de meydana getirdiđi *Broadacre City* (Geniř Dönümlü Kent) önerisi olarak göstermektedir. Projenin toprak sahipliđi ve tarıma dayalı bir yařam üzerine kurgulandıđını açıklamaktadır. Kentsel hizmetlerin kente karřı bir tutumla, desantralize edilerek oluřturulduđunu; ancak kentleřmeden uzak bu anlayıřa rađmen, bu sistemin iřleyebilmesi için; iyi bir karayolları ađının ve yüksek oranlarda otomobil sahipliđinin gerektiđini vurgulamaktadır. Önerilerin ikinci kolunu; Le Corbusier'in 1924'te *The City of Tomorrow*'la (Yarının Kenti) bařlayan ve 1945'te *Ascoral*'le tamamlanan ideal kent önerilerinin oluřturduđunu belirtmektedir. Le Corbusier'in önerilerinin, hızlı ve kademeli olan kent içi karayolu ulařım ađına temellendiđini saptamaktadır.

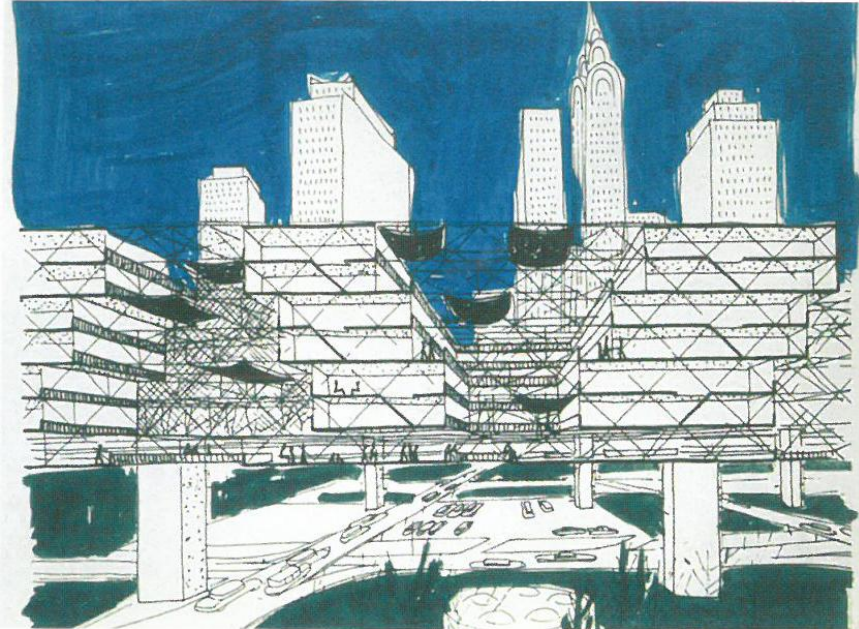
Geçen iki dünya savařı sonrasında, 1950-1970 yılları arasındaki politik ortam; farklı bir bađlam ortaya çıkarır. Bu dönemde, Sođuk Savař'tan kaynaklanan politik kořulların getirdiđi çeřitli teknolojik geliřmeler yařanmıřtır. Politik ortamdaki gerilim uzay yarıřında da temsil bulmaktadır. Bununla birlikte, bu teknolojik geliřmelerin mimarlık alanındaki izleri bu dönemde öne sürülen kent ütopyalarında sürülebilir. Bu dönemde mimari alanda farkındalık yaratan dönüm noktası; dünyanın uzaydan fotođraflanmasıdır. Bu görsel olayın önerdiđi gibi, artık dünyaya dıřarıdan bakılabilmekte ve dünyanın düřleniř biçimi deđiřmektedir. Bunun yanı sıra elektronik iletiřim, çevresel kirlilik ve nükleer savař tahminleri küresel bir bilinçlilik ortaya çıkarmıřtır. Ayı gözlemleyenler bunun yanı sıra, savařın manzarası olan çölü de gözlemlemektedirler. Böylelikle, çöl ya da diđer bir deyiřle yok edilen çevre imgesi, karřı-ütopyaların simgesi olmuř; Hirořima ve Nagazaki savař-sonrası kültürün film, roman ve sanat çalıřmalarını etkilemiřtir. Bu bađlam, 1950'ler ve 1960'larda bazı mimarların çevre için farklı bir mimarlık ölçeđi düřünmesiyle örtüřmektedir. Yüzen megastrüktürler, kitlesel su altı ya da yer altı kentleri vb. öneriler, yeni bir evrensel hareketin sonuçlarıdır. Bu dönemin aktörleri olarak Japon Metabolistler, Fransa'da Yona Friedman önderliđindeki GEAM (*Groupe d'Espace et de l'Architecture Mobile*), İngiltere'de Archigram grubu, İtalya'da Superstudio, Sovyetler Birliđi'nde NER (*New Element of the Urban Environment/Novye elementy rasseleniia*) gibi ekiplerle; Buckminster Fuller ve Frei Otto gibi mimarlar sayılabilir. Mimarlık alanındaki bu aktörlerin yeni kentler için oluřturduđu řemalar yapı

öğelerini destekleyen çerçevelerden ibarettir. Bu CIAM'ın 1933 yılında imzalanan *Athens Charter*'da (Atina Antlaşması) kriterleri belirlenen modernist kentin anlayışından farklıdır. Tasarlanan yaşam çevreleri; yüksek yoğunluğun barındırıldığı çok işlevli strüktür tanımıyla, terminolojiye megastrüktür olarak geçmektedir. Hareketin evrenselliği, yalnızca strüktürlere ve yaşam kapsüllerine duyulan ilginin ortak olmasından kaynaklanmamaktadır. Evrensellik strüktürlerin kutup bölgesi ya da uluslararası sular gibi sıra dışı yerlere konumlanmalarından ileri gelmektedir. Konum olarak sıra dışı olmayan örneklerse devinim ve göçebelik gibi ulusal sınırları aşan yaşam biçimlerini önermektedir. Metabolistlerin *Helix City* (Helezon Kent-1961) projesi (Şekil 2.2), Yona Friedman'ın *Spatial City* (Mekânsal Kent-1964) projesi (Şekil 2.3), Archigram'ın *Plug-in City* (Takılabilir Kent-1964) projesi (Şekil 2.4), Superstudio'nun *Continuous Monument* (Sürekli Anıt-1969) projesi (Şekil 2.5), Buckminster Fuller'ın *World Game* (Dünya Oyunu-1969) projesi (Şekil 2.6) bu örneklerden bazılarıdır. Projeler konvansiyonel mimarlık sınırlarının ötesinde; uzay yarışı, derin deniz araştırmaları ve madencilik gibi dönemin mevcut teknolojilerinden yararlanılarak elde edilmiştir. Teknolojik kapsamlarıyla projeler, gelecekteki yaşantıyı ve mimarlığı tahmin etmeye odaklanmaktadır. Projelerde, kirlilik ve nüfus patlaması gibi sorunlara çözüm bulunması amaçlanmaktadır. Ancak bu noktada bu projelerle ilgili eleştiriler de ortaya çıkmıştır. Örneğin; Archigram grubunun iletişim kanalları ve yaşam kapsüllerini kapsayan bir ağ tanımlayan strüktür çalışmaları, politikalar aracılığıyla ön plana çıkarılan mevcut teknolojilere uygun yapıldığı için eleştirilmiştir. Benzer biçimde *World Game* projesinde dünya kaynaklarının eşit kullanımını öngören Buckminster Fuller, yola çıktığı küresel sorunlar ve Soğuk Savaş ideolojileri üzerine bir politik görüş üretmemekle suçlanmıştır. Yine Superstudio, *Continuous Monument* projesinde eşitlikçi sonsuz genişleme kapasitesiyle kentleri, köyleri ve hatta uzaklığı yok etmeyi önerse de; bu yaklaşım da, yayılcı ve otoriter olarak eleştirilmiştir (Crowley, 2011). Özetle, bu dönemde geliştirilen projeler, fiziksel mekânın imkânları genişletmektedir. Ancak bu mekânsal genişleme; farklı bir dünya düşü önermediğinden, mevcut dünyadan farklı bir yere ulaşmamaktadır. Ütopya-teknoloji-zaman ilişkisi üzerinden incelendiğinde, bu projeler gelecek ve teknoloji içerikli birer vizyon olarak varlık kazanmaktadır. Ancak

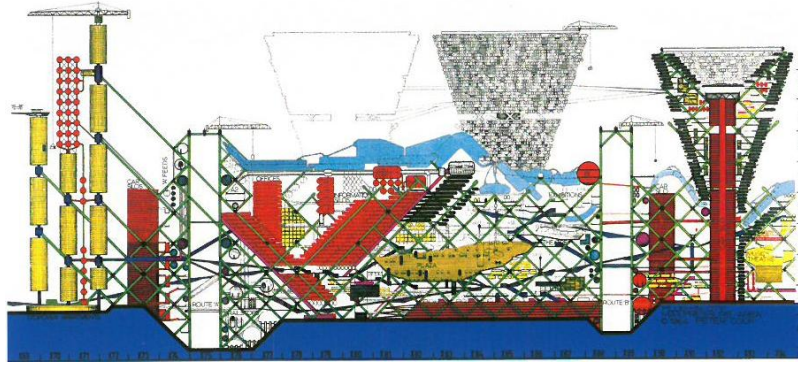
bu vizyon toplumsal bir model sunmamaktadır. Böylece projeler, toplumsal açıdan söylem üretememekte, ütopyanın açabileceği ufuklardan da yoksun kalmaktadır.



Şekil 2.2 Metabolistler, Helix City projesi, 1961 (Goodman, 2008).



Şekil 2.3 Yona Friedman, Spatial City in Manhattan projesi, 1964 (Goodman, 2008).



Şekil 2.4 Archigram, Plug-in City projesi, 1964 (Goodman, 2008).



Şekil 2.5 Superstudio, Continuous Monument-Motorway projesi, 1969 (Goodman, 2008).



Şekil 2.6 Buckminster Fuller, World Game projesi, 1969 (Crowley, 2011).

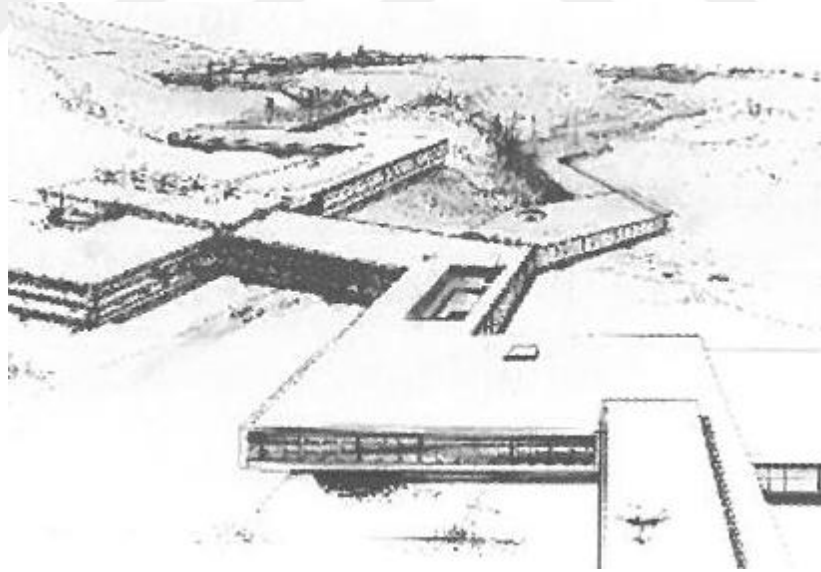
20. yüzyılda teknolojiyle tasarımın kurduğu diyalog mimarlık tarihini biçimlendirmiştir. Ancak teknolojiye karşı benimsenen tutum farklılık gösterebilmektedir. Bazı mimarlar teknolojiyi çalışmalarında bir ana unsur olarak sahiplenmekte; bazılarıysa makinelerle onların kültür ve çevre üzerindeki etkilerine karşı eleştirel durmaktadırlar. Burada değişmeyen nokta, yaklaşımların teknoloji ekseninde gelişmesidir. Teknoloji üzerinden gelişen tutumun farklılaşması, uzay çağında daha da belirgin bir hale gelmektedir. Bu dönemde, uzay çağı teknolojileri tasarıma ilham vermektedir. Buna göre 1950'ler ve 1960'lar; mimarlar ve plancılar için tasarımın yeni kültürel ve teknolojik döneme yanıt verdiği yıllardır. Bu dönemde bireysel dışavurumu önemseyen, daha fazla özgürlük ve daha geniş imkânlar sağlayan kentsel ütopyalar geliştirilmiştir. Ancak yine bu dönemde teknolojiyle ilgili yaklaşımlarda bir kırılma görülmektedir. Bu kırılmayı; dönemin avangard hareketleri arasında yer alan Uluslararası Sitüasyonistler'in eleştirel tutumunun, dönemin diğer yaklaşımlarından ayrışması oluşturmaktadır. Şöyle ki, İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemin kitle kültürü ve kitlesel konut projeleri yetersiz kalmış, 1960'larda makine estetiğine karşıtlık güçlenmiş; böylece standartlaşma çağında bireyselleşmenin önemi vurgulanmaya başlamıştır. Sitüasyonistler'in sıra dışı düşünceleri de bu bakış açısının sonucu olarak görülebilir. Sitüasyonistler, mevcut kentin katı yapısını eleştirmiş; kenti hareketin, doğaçlama olayların, durumların alanı olarak yeni bir vizyonla ele almışlardır. Bu kentsel anlayışın örneği olarak, Constant Nieuwenhuys'un Yeni Babil projesi ortaya çıkmaktadır (Goodman, 2008).

BÖLÜM ÜÇ

YENİ BABİL VE SANAL MEKÂN

3.1 Yeni Babil

Yeni Babil (*New Babylon*), Hollandalı sanatçı Constant Nieuwenhuys'un ürettiği bir ütopyadır (Şekil 3.1). Constant'ın 1956 ve 1974 yılları arasında çalıştığı Yeni Babil; resimler, çizimler, kolajlar, litografler, ölçekli maketler ve metinlerle temsil bulunmaktadır. Yeni Babil için başlangıç noktası, yeni bir insan fikridir. İnsanın dünyaya ilişkin deneyimi sanata, bununla birlikte politikaya; diğer bir deyişle onun etkileşimde bulunmasını sağlayan değerlere ve araçlara bağlıdır. Yeni Babil'de kamusal mekânlar, yeni insanın yeni yaşam biçimi üzerinden oluşmaktadır. Yeni Babil, İkinci Dünya Savaşı sonrasında bireylerde bilinçlilik durumunun ortaya çıktığı bir toplumsal kırılmaya dayanmaktadır. Yeni Babil'in mimarlık ve şehircilik alanlarında 20. yüzyılın ikinci yarısı boyunca süren bir etkisi olmuştur (Mari, 1998).



Şekil 3.1 Constant, Yeni Babil'deki bölgeleri gösteren perspektif, 1964 (Heynen, 2011).

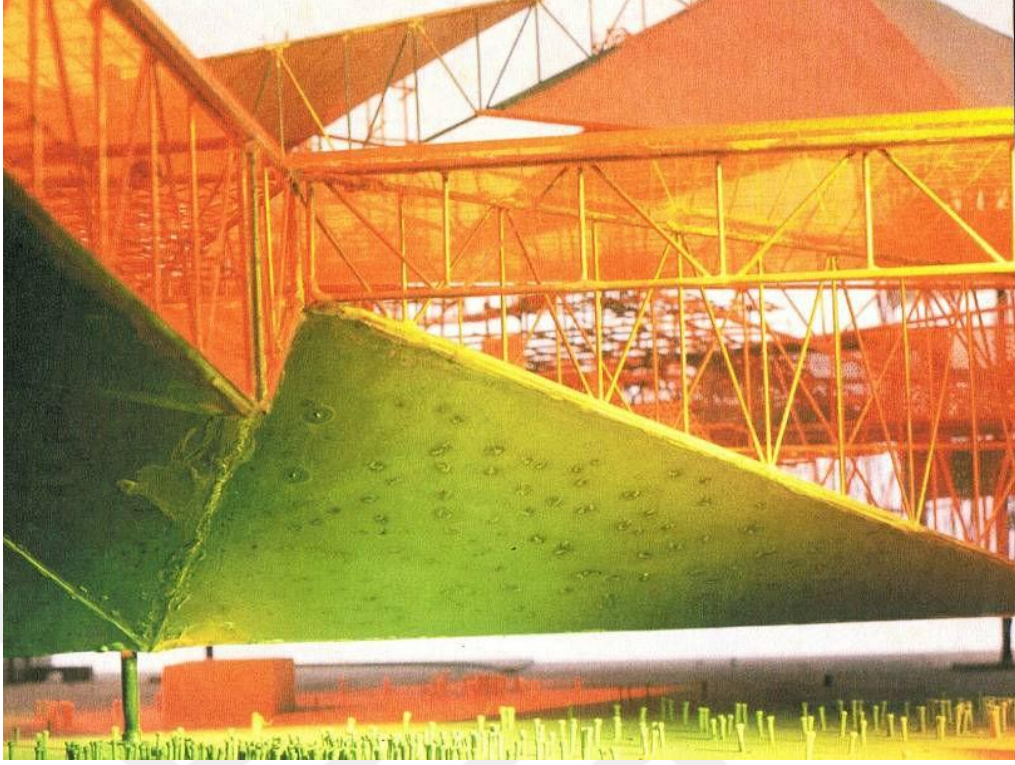
Yeni Babil milattan önce 6. yüzyıla tarihlenen ve günümüz Irak topraklarında yer alan antik Babil kentinden referans almaktadır. Babil kozmopolit yapısıyla ön plana çıkmaktadır. Bireyin kentsel çevreye müdahale edebilmesi için fırsat sunulmaktadır.

Benzer biçimde Constant da kentsel karakterin biçimlenmesinde bireyin seçimlerinin önemli olduğunu düşünmektedir. Yeni Babililer'in yaşamlarının odağında eğlence ve oyun vardır. Boş zamanı dolduran yaratıcılık, çalışma eyleminin yerine geçerek sıradan bir günün uğraşı haline gelmiştir (Nichols, 2004). Yeni Babil'de sonsuz bir oyun alanı ve sonsuz boş zaman sunulmaktadır. Yaşanılan çevre ve mekânlar sürekli olarak değiştirilebilmektedir. Böylece işçiler boş zamana sahip oyuncular olmaktadır. Mimarlık da bir oyun halini almaktadır (Wigley, 1999).

Yeni Babil genel bir tanımlamayla şöyle özetlenebilir:

Bu projenin hareket noktası, üretimin tam otomasyonu sayesinde, çalışmanın artık gereksiz olacağı, dolayısıyla insanların sonsuz serbest zamanın keyfini sürebileceği bir noktaya ulaşma düşüncesidir. Yeryüzü giderek birbiri ardınca sıralanan "bölgeler" ile örtülü hale gelir; bu sektör dizileri, tamamıyla mekanize olmuş tarımsal üretim için kullanılan ve hızlı-trafik yolları ile kaplı bir peyzajın üzerinde yükselen, yüksek destekler üzerine inşa edilmiş devasa yapılardır. Bu bölgelerdeki yaşamın tipik özelliği, insanların tamamen özgürleşmiş olmalarıdır: Tüm bağlardan, normlardan ve geleneklerden kurtulmuşlardır; baskıdan tamamen arınmış ve tam olarak hâkim oldukları bir ortamda kalırlar (Heynen, 2011, s. 216).

Hiç kimsenin çalışmadığı Yeni Babil; yalnızca amaçsız olarak dolaşma eyleminin yer aldığı, uçsuz bucaksız ve sonsuz kere manipüle edilebilen bir iç mekândan oluşmaktadır. 15-40 metre arasında derinliğe sahip, zeminden 15-20 metre koparılmış hafif titanyum malzemeden oluşan strüktür; içerisindeki mikro mekânların sürekli dönüşümüne sahne olmaktadır (Şekil 3.2). İç mekân yapay biçimde aydınlatılmakta ve iklimlendirilmektedir. Ambiyans yaratma erişimi verilen Yeni Babil sakinleri, istedikleri zamanda ve istedikleri yerde kendi mekânlarını oluşturabilmektedirler. Bu bağlamda hareket edebilen zeminler, bölmeler, rampalar, merdivenler, köprüler kullanılarak heterojen formlarda labirentler elde edilmektedir (Wigley, 1998).



Şekil 3.2 Constant, Yeni Babil’de Sarı Sektör (Nichols, 2004).

Constant’ın Yeni Babil projesinin ortaya çıkmasında ve gelişmesinde Sitüasyonistler’in düşünceleri etkili olmuştur. Ancak bir süre sonra Constant bu topluluktan ayrılarak, Yeni Babil üzerinde çalışmayı onlarla etkileşim kurmadan sürdürmüştür. Bununla birlikte Constant’ın Sitüasyonistler’den önce yaptığı çalışmaları da vardır. Yeni Babil’in kuramsal altyapısını oluşturan, Constant’ın işbirliği yaptığı isimleri ve onlarla birlikte ürettiği projeleri incelemek, projeyi daha anlaşılır kılar. Öte yandan Yeni Babil’den etkilenecek ortaya çıkan diğer projelerin de incelenmesi, Yeni Babil’in mimarlık alanındaki önemini ortaya koyar.

3.1.1 Constant’ın İlk Çalışmaları

1920 yılında Amsterdam’da doğan Constant, Güzel Sanatlar Akademisi’nde resim eğitimi almıştır. Constant sanat alanında kolektif etkinliğini, *Dutch Experimental Group* (Hollandalı Deneysel Topluluk) içerisinde göstermeye başlamıştır. Topluluğu 1948 yılında, ressam Karel Appel ve ressam Corneille’yle birlikte kurmuştur (Wigley, 1999). Hollandalı topluluk yine aynı yıl, uluslararası işbirliğine dayanan

CoBrA topluluğuna katılmıştır. *CoBrA* sözcüğü, üç ülkenin başkentleri olan Kopenhag, Brüksel ve Amsterdam'ın (Copenhagen, Brussels ve Amsterdam) ilk harfleriyle oluşturulmuştur. CoBrA'da yer alan diğer topluluklar; Danimarkalı ressamların oluşturduğu *Host* topluluğuyla, Belçikalı yazar ve şairlerin başı çektiği *Revolutionary Surrealist* topluluğudur. CoBrA 1948-1951 yılları arasında etkili olmuş; çalışmalarını Paris merkezli yürütmüştür. CoBrA'nın yine aynı isimli bir yayın organı vardır. CoBrA'nın üç önemli üyesi; Hollanda'dan Constant, Danimarka'dan ressam Asger Jorn, Belçika'dan yazar ve şair Christian Dotremont'tur. CoBrA savaş-öncesi dönemin Konstrüktivizm, De Stijl, Bauhaus vb. avangard yaklaşımlarına karşı savlar üretmiştir. *Ecole de Paris* (Paris Ekolü) gibi akademik çağdaş sanat akımlarını eleştirmektedir. Kuramsal temelini Sürralizm'den almakla birlikte Max Ernst, Salvador Dali, René Magritte gibi isimlerin estetiğini de reddetmektedir (Van Schaik, 2005a).

CoBrA topluluğu politik söylemini, çocukluk dönemine vurgu yapan oyun ve yaratıcılık temaları üzerinden geliştirmiştir. Topluluk yayın organında çocukların yaptığı resimleri paylaşmıştır. CoBrA üyeleri eskiz mantığına dayanan, ilkel ve hızlı ortaya koyulan imgeler üretmişlerdir. Düz çizgiler ve klasik oranlardan kaçınmışlardır. Çalışmalarında muğlâklık ve bitmemişlik hâkimdir. Kompozisyon yoktur. CoBrA, sokaklara açılarak grafitiler meydana getirmiştir (Wigley, 1999).

Constant'ın, 1952-1953 yılları arasında, CoBrA'dan ayrıldıktan sonra çalışmaları değişmektedir. Önceleri soyutlamaya yönelmiş; mekân ve renk konularına ilgi duymuştur. İlerleyen aşamadaysa çalışmalarını mimarlık ve şehircilik alanına kaydırmıştır. Böylece CoBrA'nın karşısında durduğu Konstrüktivizm, De Stijl ve Bauhaus gibi akımların çizgisine gelmiştir. Constant 1952 yılında Hollandalı mimar Aldo van Eyck'in desteğiyle Stedelijk Müzesi'nde *Mens en Huis* (Adam ve Ev) sergisini açmıştır. Sanatçı bu sergiyle birlikte renk kavramı üzerinden mekân kavramına giriş yapmaktadır. 1953'te yine aynı sergideki çalışmalar üzerinden bir sergi düzenlemiş; bu sergiye bir metin eklemiştir. Bu metin *Voor een Spatial Colorisme* (Mekânsal Renkçilik) manifestosudur. Constant bu dönemde Aldo van Eyck'ten beton ve çelik içerikli konstrüksiyon kitapları almıştır. Aldo van Eyck'le

birlikte CIAM'ın Hollanda ayağını oluşturan, Amsterdam/Rotterdam merkezli modernist *De 8* ve *Opbouw* topluluklarının buluşmalarına katılmıştır. CIAM bu dönemde kurucu üyelerle, eski kuşağa karşı çıkararak bir araya gelen Team X topluluğu arasındaki çatışmalara sahne olmaktadır. Team X, *Athens Charter*'la (Atina Antlaşması) belirlenmiş olan mimari ve şehircilik anlayışının karşısında yer almaktadır. Constant'ın katıldığı mimarlık toplantıları, 1953 yılındaki dokuzuncu CIAM kongresinde yüzeye çıkan bu ayrıma temellenmektedir. Constant yine bu dönemde, eski CoBrA üyesi sanatçı Stephen Gilbert'le birlikte De Stijl üzerine çalışmaya başlamıştır. De Stijl'in tamamen yeni bir başlangıca işaret eden modernist *tabula rasa* (boş levha) anlayışından ve üç boyutlu konstrüksiyonlarından etkilenmiştir. Evrensel bir çağrı yapan ve bireysel olmayan De Stijl, sanat ve yaşam arasındaki bölünmeye son vermek istemektedir. Bunun yanı sıra De Stijl; resim ve mimari üretim arasındaki ayrımla, sanatçı ve mimar arasındaki sınırın da ortadan kaldırılmasını amaçlamaktadır. Constant bu düşünceleri benimsemiş ve yoluna bu düşünceler üzerinden devam etmiştir. Böylece Stephen Gilbert'le birlikte *Art&Habitat* dergisini yayınlamaya başlamıştır. Bu dergide *De 8* ve *Opbouw* da mimari içerikli yayınlarıyla yer almıştır (Van Schaik, 2005a).

Constant'ın Aldo van Eyck'le işbirliği aslında daha erken yıllara dayanmaktadır. Mimarın 1947 ve 1955 yılları arasında Amsterdam'da projelendirdiği oyun alanlarının bazılarında, oyun donatılarını Constant tasarlamıştır. Aldo van Eyck, tasarımda çocuğun önemsenmesi gerektiğini ve çocuğun öğretici nitelikte olduğunu ileri sürmektedir. Aldo van Eyck'in Team X topluluğundan meslektaşları olan Alison ve Peter Smithson, sokakta oynayan çocukların hareketleri ve oluşturdukları mekânsal örüntü üzerine bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Buradan elde edilen verileri kullandıkları *Golden Lane Housing* (Golden Lane Evleri) projesi, Yeni Babil'in biçimlenmesinde etkili olmuştur (Wigley, 1999). Böylece Constant, Yeni Babil'de etkili olan çocuk ve oyun konusuyla; CoBrA'nın yanı sıra, Team X aracılığıyla da karşılaşmaktadır.

Constant Sitüasyonistler'e katılmadan önce, mimari bir birikim oluşturmuştur. Yeni Babil'de, bahçe kent fikrini reddeden ve master planı detaylara indiren Team X

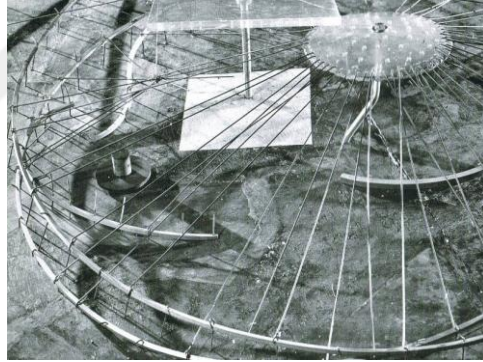
yaklaşımının izleri görülebilmektedir. Aldo van Eyck'in tasarladığı kullanıcının dönüştürebildiği mikroklima ağlarından oluşan *Amsterdam Orphanage* (Amsterdam Yetimhanesi) projesinin labirent formu; Yeni Babil'de daha büyük bir ölçeğe taşınarak sürdürülmüştür. Constant'a mimari derinliğini kazandıran diğer bir unsur, Alison ve Peter Smithson'un *Streets-in-the-Air* (Havadaki Sokaklar) tasarımı olmaktadır. Bu tasarım, insanlar ve işlevler arasındaki ilişkinin sabit bir örüntü üzerinden kurulamayacağını önermektedir. Beklenmedik ve değişken ilişkilerin oluşabileceği açık bir strüktür oluşturulması benimsenmektedir. Bu strüktür, zeminin üzerinde yer alan; sürekli, doğrusal ve çok katlı bir düzenlemeye sahiptir. Bu düzenleme Yeni Babil'de de yer bulmaktadır. Ancak Constant bir noktada Team X topluluğundan farklılaşmaktadır. Team X, yaşantıyı ev ve sokak arasında kurgulamaktadır. Barınma kavramı temel bir çıkış noktası oluşturmaktadır. Yeni Babil'deyse ev, buharlaşmaktadır (Wigley, 1998). Constant Yeni Babil'de mevcut dünyadan farklı bir dünya düşlemektedir. Barınma kavramının alışıldık karşılıklarının reddedildiği bir yaşantı tasarlanmaktadır. Yeni Babil'de görülen mimari yaklaşım, Team X birikimine temellenmekte; ancak Sitüasyonistlerle birlikte eleştirel bir nitelik kazanmaktadır. Böylece Yeni Babil'in temelde Sitüasyonist kavramlarla biçimlendiği söylenebilir.

Constant mimarlık alanına yönelmiş bulunduğu 1953-1956 yılları arasında, kendisi gibi mimarlık alanına yönelen Steven Gilbert ve Nicolas Schöffer gibi isimlerle de çalışmıştır. Nicolas Schöffer mekânın plastik ürünle, konstrüktif ve dinamik entegrasyonunu sağlamayı amaçlayan *spatiodynamism* (mekânsal dinamizm) teması çerçevesinde üç boyutlu nesnelere meydana getirmiştir. Bu temanın çalışmaları hareket, ses, ışık, müzik, projeksiyon ve algıyı sürekli değiştiren açılarla canlandırılan; açık metal çerçevelerden oluşmaktadır. Çalışmalar zamanla kent ölçeğine ulaşmakta, *Spatiodynamic City* (Dinamik Mekânsal Kent) projesi ortaya çıkmaktadır. Bu proje, boş zaman etkinlikleri için yapılan; pilotiler üzerinde havada salınan, dönüştürülebilir duvarlardan oluşan ve iletişim arterlerinin ağını içeren bir kent tasarımıdır. Constant ve Steven Gilbert; Nicolas Schöffer'le işbirliği yaparak *spatiodynamism* kuramı ve bu kuramın geometri mantığı üzerinde çalışmışlardır (Wigley, 1998).

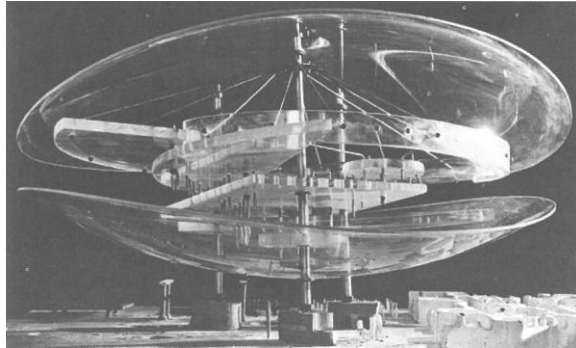
Yine 1953 yılında ressam Asger Jorn ve ressam Pinot Gallizio tarafından meydana getirilen yeni bir topluluk, ilerleyen dönemde Constant'ı da içerisine dâhil etmiş; 1956'da İtalya'nın Alba kasabasında yapılan *Primo congresso mondiale degli artisti liberi*'ye (Özgür Sanatçılar Birinci Dünya Kongresi) kadar peşinden sürüklemiştir (Wigley, 1998). Böylece Constant'ın CoBrA topluluğunda birlikte çalıştığı ressam Asger Jorn'la yolları yeniden kesişmiştir. Max Bill'in etkin bir rol aldığı, Almanya'nın Ulm kentinde kurulan yeni Bauhaus; Asger Jorn'da bir tepkiye neden olmuş ve bu oluşuma karşı *International Movement for an Imaginist Bauhaus-IMIB*'i (Hayalci Bir Bauhaus İçin Uluslararası Hareket) kurmuştur. Topluluk, hayal gücünü tüm üretimlerin temeli olarak görmektedir. Constant'ı Asger Jorn'la bir araya getiren; Max Bill'e ve işlevselci mimarlığa olan ortak karşıtlıklarıdır. Constant bu toplulukla iletişime geçtikten sonra mimarlıkta işlevselciliği eleştiren metinler yazmış ve topluluk kanalıyla 1956 yılında Alba'da yapılan konferansa katılmıştır. Bu konferansa katılan diğer topluluklarla birlikte Uluslararası Sitüasyonistler'in temeli atılmıştır. Constant Alba'da bulunduğu sırada çalışmalarında etkili olan bir deneyim daha yaşamıştır. Burada bir Çingene topluluğuyla karşılaşmıştır. Çingenelerin göçebe yaşantısından etkilenmiştir. Sürekli kampta olma durumunu mimari ürün haline getirmeyi amaçlamıştır. İlerleyen yıllarda düşüncelerini bir tasarıma dönüştürmüştür (Şekil 3.3). Bu model Yeni Babil projesinin simgesel olarak başlangıcı sayılmaktadır (Van Schaik, 2005a).

Constant'ın Alba deneyiminden öncesine tarihlenen pürist dönemi, temel kavramların ve mekânsal konstrüksiyon dilinin öğrenilmesi biçiminde yürümüştür. Constant Alba'dan sonrasına denk gelen, 1957 ve 1958 yıllarından itibaren yaklaşımını değiştirmiş; daha şiirsel, daha özgür bir tutum izlemiştir. Formlarda oval biçimleri ve elipsleri kullanmaya başlamıştır. Meydana getirdiği ürünler, mimarlık alanından daha çok heykel alanına hitap etmektedir. Bu ürünler Konstrüktivist-Dışavurumcu bir izlenim vermektedir. Ancak bu akımların heykelleri temiz ve mekaniktir. Constant'ın bu dönemde ürettiği çalışmalarda bitmemişlik görüntüsü ve hareketin donduğu izlenimini vermektedir. Yaratıcı eylem ve hareket mekânda yerini almaktadır. Bu dönem, Constant'ın ortaya çıkmakta olan uzay çağından etkilendiği dönemdir. Yaklaşımın kökleri, Constant'ın daha önce (1953-1956 yıllarında) birlikte

çalıştığı Nicolas Schöffer'in *modern spatio-dynamic world* (modern dinamik mekânsal dünya) söyleminde bulunmaktadır (Van Schaik, 2005a). Constant ürettiği Alba'daki *Gypsy Camp* (Çingene Kampı) önerisinde bu yaklaşımı benimsemiştir. Yapı şemsiye biçimli ve saydamdır. Spiral bir formun seçildiği bir mekânı örtmektedir. İçerisindeki bölmeler ve kazıklar yardımıyla, Çingenerler kendi mahallerini yaratma özgürlüğüne sahip olmaktadır. 1959 ve 1960 yıllarında yapılmış olan *Spatiovore*'lerde (Mekân-yiyici) bu form sürdürülmüştür (Şekil 3.4). *Spatiovore*'ler, dairesel deniz kabuğu biçimlidir, saydamdır ve zeminden yükseltilmiştir. Çubuklara ve tellere tutunarak havada asılı duran pleksiglastan yapılmış döşeme parçaları vardır. *Spatiovore*'ler, Yeni Babil maketlerinde de bulunmaktadır. Yeni Babil maketinin geneli ortogonal formlardan oluşmakta; bazı noktalardaysa tüm yapı içerisinde ayrıcalıklı olarak kalan *Spatiovore*'ler yer almaktadır (Heynen, 2011).



Şekil 3.3 Constant, Çingene Kampı, 1957 (Nichols, 2004).



Şekil 3.4 Constant, Yeni Babil-Spatiovore, 1960 (Heynen, 2011).

Böylece Constant'ın ilk dönem çalışmalarında mekân-renk, oyun-yaratıcılık, muğlaklık-bitmemişlik, sanat-hayat birlikteliği, detaylı plan ve master plan, dönüştürülebilir mikroklima ağlar ve labirent form, açık strüktür ve beklenmedik ilişkiler, yok ev/her yer ev ve mekânsal dinamizm gibi kavramlar ön plandadır. Bu kavramlar Yeni Babil'in oluşumunda etkili olmuştur.

3.1.2 Constant'ın Uluslararası Sitüasyonistler Dönemi

Uluslararası Sitüasyonistler (*Situationist International-SI*) ya da diğer adıyla Durumcular, 1957 yılında kurularak 1972 yılına kadar varlık göstermiştir. Romantiklerle, Dadaistler ve Sürrealistler gibi avangard topluluklardan etkilenmiş olan Sitüasyonistler; sanatı gündelik yaşamın bir parçası yapmayı amaçlamışlardır. Nesnelerin üretimine odaklanan bir sanatın yok edilmesini bir gereklilik olarak görmüşlerdir. Eleştirileri; politika, toplumbilim, sanat ve mimarlık alanlarını kapsamaktadır. Sitüasyonistler'in şehircilik ve mimarlık eleştirisi, mimarlık okullarında verilen eğitimden ya da mimari pratikten gelmemektedir. Bu eleştiri politik ve sanatsal ortamdan beslenmekte, mimarlık disiplininin içindeki görüşlerin dışına taşmaktadır. Mimarlığa yalnızca bir uzman gözüyle bakmak yerine; ona yaşama yönelik amaçlarla yaklaşılmakta, bütünsel bir bakış açısı yakalanmaktadır. Yaşam ve mimarlık ilişkisi kurulmaya çalışılmaktadır. Mimarlığın toplumun işleyişinde etkin bir unsur olduğu düşünülmektedir. Bu yüzden Sitüasyonistler mimarlığı özgürleştirici bir pratik olarak kullanmaktadırlar (Sönmez, 2004).

Sitüasyonistler, Jean-Paul Sartre'nin varoluşçu felsefesinde ele aldığı; insan varlığının özel bir bağlam ya da durum içerisinde yaşadığı ve bireylerin kendi durumlarını kendilerinin yaratabileceği düşüncesinden etkilenmişlerdir. Sitüasyonistler'in etkilendiği diğer bir unsur, Henri Lefebvre'nin gündelik yaşamın dönüştürülmesine ilişkin görüşleridir (Best ve Kellner, b.t.). Bu etkilerle birlikte Sitüasyonistler, sitüasyonlar (durumlar) yaratarak bireyin gündelik çevresine müdahale etmektedirler. Debord (2011a), inşa edilmiş sitüasyonu “[b]irleştirici bir ambiyansın ve olaylara dayalı bir oyunun kolektif biçimde örgütlenmesiyle, somut ve kasıtlı olarak inşa edilmiş bir hayat anı” tanımıyla açıklamaktadır (s. 311).

Sitüasyonistler mevcudu eleştirip yenisini inşa ederken *détournement* yöntemini kullanmaktadırlar. Debord (2011a) *détournement* tanımını “.... [b]ugünün ve geçmişin sanat ürünlerinin, daha üstün bir ortamın inşasında kaynaştırılması” olarak yapmaktadır (s. 313). *Détournement* mimarlık, şehircilik, şiir ve sinema gibi alanlarda uygulanabilmektedir. Mimarlıkta ve şehircilikte *détournement*, mevcut rollerinin dönüştürülmesini içermektedir. Buna göre mimarlıkla ambiyans üretilmesi yerine; ambiyans yeni mimarlığı üretecektir (Wigley, 1998).

Sitüasyonistler dört ana toplulukla üretimlerde bulunmuşlardır. Bu dört topluluktan ilki, ön-Sitüasyonist olarak da adlandırılabilir olan *Lettrist International* (Uluslararası Harfçilik) topluluğudur. 1952 ve 1957 yılları arasında etkinlik gösteren topluluk daha çok şairlerden oluşmaktadır. Topluluğun önemli isimleri arasında Guy Debord, Gil Wolman, Michéle Bernstein ve Jean-Isidore Sou sayılabilir. Topluluk *Potlatch* isimli bir yayın çıkarmıştır. Sitüasyonistlerin ikinci halkasını Asger Jorn önderliğinde kurulan *International Movement for an Imaginist Bauhaus* oluşturmaktadır. Sitüasyonistler’in üçüncü topluluğunu, daha önce Asger Jorn’un da üyesi olduğu İskandinav CoBrA hareketinin eski üyeleri meydana getirmektedir. Sitüasyonistler’i oluşturan dördüncü topluluk *London Psycho-Geographical Society*’dir (Londra Psiko-Coğrafyasal Toplum). Bu farklı toplulukların toplandığı Sitüasyonistler, *Internationale Situationniste* isimli bir yayın organıyla varlık göstermişlerdir. Topluluğun üzerinde çalıştığı ana kavramlar; gösteri, *détournement*, *dérive*, psikocoğrafya ve üniter şehirciliktir (Barnard, 2011).

Lettrist International topluluğundan Guy Debord’un, Asger Jorn’un işlevselci mimarlığı eleştiren yazılarını 1954’te *Potlatch*’ta yayınlamasının ardından, her iki topluluğun bir araya gelmesi olasılığı üzerine konuşulmaya başlanmıştır. Bu etkileşimler üzerine 1956’da İtalya’nın Alba kasabasında, *Primo congresso mondiale degli artisti liberi* (Özgür Sanatçılar Birinci Dünya Kongresi) başlığı altında bir konferans verilmiştir (Wigley, 1998). Bu konferansa katılan Constant, konferansta gündeme getirilen düşünce ve eleştirilerden etkilenerek Yeni Babil projesi üzerinde çalışmaya başlamıştır. Constant Guy Debord’la, 1956’da Cannes’da karşılaşmıştır ve sonrasında sürekli olarak fikir alışverişinde bulunmuşlardır. Sitüasyonist kavramlar

üzerinde birlikte çalışmışlar; sergilere katılıp, manifestolar yayınlamışlardır. Guy Debord, Constant'ı Sitüasyonist mimarlık konusunda çalışması için teşvik etmiş; Yeni Babil'i üniter şehircilik, *dérive* ve oyun kavramlarının temsil alanı olarak nitelendirmiştir. Constant ilk aşamada projesini, *dérive*'e referans veren *Dériville* sözcüğüyle adlandırmıştır. Guy Debord ilerleyen zamanlarda *Yeni Babil* adını önermiştir (Van Schaik, 2005a).

1956 yılında Alba'da temelleri atılan Uluslararası Sitüasyonistler, 1957'de yine İtalya'da yer alan Cosio d'Arroscia'daki konferansla resmen kurulmuştur. 1958 yılında Constant ve Guy Debord, üniter şehirciliğin ilkelerini açıklayan ve on bir maddeden oluşan *Amsterdam Declaration*'ı (Amsterdam Bildirgesi) ilan etmişlerdir. Constant yine 1958'de Yeni Babil'in ilk maketlerini meydana getirmiştir. Mimari ve heykel arasında kalan bu maketlerin her biri, Yeni Babil'deki bir sektörü temsil etmektedir. Constant 1959 yılında tüm çalışmalarını toplamış; Amsterdam'da Stedelijk Müzesi'nde Yeni Babil'le ilgili ilk kişisel sergisini açmıştır (Van Schaik, 2005a).

Constant 1959 yılında her ikisi de mimar olan Har Qudejans ve Ton Alberts'le birlikte, sanatçı Armando'yu (Herman Dirk van Dodeweerd) aralarına dâhil ederek *Research Bureau for Unitary Urbanism*'i (Üniter Şehircilik Araştırma Bürosu) kurmuştur (Van Schaik, 2005a). Uluslararası Sitüasyonistler'in Hollanda kolunu oluşturan büro, psikocoğrafik analiz ve sitüasyonist mimarlık üzerine çalışmıştır. Bu oluşumda, araştırma ve tasarımın birleştirilmesi amaçlanmıştır (Wigley,1998).

Constant ve Sitüasyonistler'in yolu 1960 yılında ayrılmıştır. Topluluk içerisindeki bu ayrılık daha sonralarda, sol ve sağ kanat olarak açıklanmıştır. Kırılma noktası, ressam olan Asger Jorn'un sağ kanadın başını çekerek diğer sanat dallarına yönelme konusunda tutucu tavır sergilemesiyle başlamıştır. Onu takip eden *Spur* ekibiyle birlikte Constant'ın mimari üretimlerine tepki göstermiştir. Guy Debord bu konuda tarafsız kalmıştır. Ancak daha sonra Constant'ın, Har Qudejans ve Ton Alberts'le birlikte kilise tasarımı gerçekleştirip, tasarımı yayınlamış olması Guy Debord ve Constant arasındaki ipleri koparmıştır (Van Schaik, 2005a).

Constant ve Guy Debord'un temel anlaşmazlık noktasının düşüncelerin pratiğe dökülmesiyle ilgili olduğu söylenebilir. Constant eleştirilerini somut ürünlere dökme taraftarıdır. Diğer Sitüasyonistlerse maket, çizim ve resim üretmek yerine; şehir planlama ve gelişimini eleştiren makaleler yazmışlardır. Bu bakış açısındaki ayrım daha detaylı biçimde şöyle açıklanmaktadır:

Constant tüm enerjisini, üniter şehircilik gerçekleştikten sonra dünyanın neye benzeyeceğine dair somut bir model olarak New Babylon'u geliştirmeye verdi. Öte yandan Debord'un etrafındaki grup, Constant'ın sadece, "şehirciliğin yapısal sorunları" dedikleri şeyle ilgilendiğini düşündüler. Onlara göre insan daha çok, içerik, oyun nosyonu, gündelik yaşamın özgürce yaratılmasını vurgulayan faaliyetlerle meşgul olmalıydı (Heynen, 2011, s. 210).

Sitüasyonistler gittikçe artan bir ölçüde, politik ve toplumsal açıdan yıkıcı eylemlerle uğraşmışlar; sanattan uzaklaşmışlardır. Hareketin ilk başladığı yıllarda da gündemde olan bireysel sanatın kolektif yararlar açısından terk edilmesi düşüncesi, tüm sanatların reddedildiği bir noktaya ulaşmıştır. 1960'ta, Constant ve onun gibi düşünen sanatçıların hareketten ayrılmasıyla bu yaklaşım üstünlük kazanmaya başlamıştır. 1962'den itibaren bu yaklaşım, Guy Debord ve Raoul Vaneigem gibi isimlerin ön plana çıkmasıyla ivme kazanmıştır. Bu yaklaşımda modern tüketim toplumu ve gösteri kavramı etkili olmaktadır. Sitüasyonistler eleştirdikleri gösterinin bir parçası olmamak adına sanatı terk etmişlerdir. Guy Debord'a göre temsile sığınma, yabancılaşmanın etkenlerindedir. Toplumsal sistem bireyleri yabancılaşmış, pasif tüketicilere dönüştürmektedir. Bu dönüşümün sürdürülebilmesi için insanlara seyirlik tarzda düzenlenen boş zaman etkinlikleri sunulmaktadır. Ticari sanat piyasası da bu sistemin bir parçası olmaktadır. Sitüasyonistler, kendi deyimleriyle bu sanatsal ortamda suç ortaklığı yapmak yerine; sanat üretmemeyi tercih etmişlerdir (Heynen, 2011).

Constant Yeni Babil'i, Uluslararası Sitüasyonistler hareketinin ilkelerinden yararlanarak gerçekleştirmiştir. Ancak yine bu topluluğun, özellikle de Guy Debord'un yaklaşımından farklı bir yol izlediği için bir süre sonra onlardan

ayrılmıştır. Bu farklılık, Guy Debord ve arkadaşlarının güncel politik görüşleri üzerinden ideolojik metinler üretiyor olmalarıdır. Çünkü onlara göre düşünceleri ürüne dönüşürse, gösteri kültürünün bir parçası olacaktır. Constant da ürününü toplumsal eleştirilerden yola çıkarak meydana getirmiştir. Ancak bu tutum, güncel çatışmaların dışında zamansız bir dünya düşünmesiyle sonuçlanmaktadır. Yeni Babil’de toplum geleneklerin ve mevcut gösteri kültürünün kriterleriyle biçimlenmemektedir. Bununla birlikte hedeflediği olmazsa olmaz bir ideoloji, vazgeçilemez bir gelecek önerisi de yoktur; bir gelecek düşü üzerine kuruludur. Bu düşün çeşitli temsil biçimlerinde somutlaşarak paylaşılmasını ve mimarlık ortamında tartışılmasını yararlı bulmuştur. Öte yandan düşü, somut bir mimarlık ürününe de dönüşmemektedir. Yeni Babil’in nasıl gerçekleştirileceğine, içerdiği mekânların nasıl ve hangi teknolojilerle üretileceğine dair yöntemler belirtilmemiştir. Çünkü burada belirleyici olan Yeni Babillilerdir.

Constant bu dönemde, mimarlığı bütünsel bir bakış açısıyla ele almıştır. Kullanıcı yerine birey belirginleşmektedir. Bu dönemde; kolektif biçimde örgütlenen oyun, birleştirici bir ambiyansla inşa edilmiş an gibi kavramlar ortaya çıkmaktadır. Zamansız bir dünya düşü, bireylerin belirlediği bir dünyayı içeren bir gelecek düşü olarak ele alınan Yeni Babil’de bu kolektif yararlar göz önüne alınmıştır.

3.1.3 Constant’ın Katalizör Etkisi

Constant, Sitüasyonistler içerisinde geçirdiği beş yılın ardından, deneysellikten uzaklaşmış; kuramsal yaklaşımının içeriğini tahmin ve provokasyon oluşturmuştur. Yeni gelen çağa hazırlıklı olunması gerektiğini öne sürmektedir. Bu dönemde Constant’ın çalışmaları mimarlık alanında da karşılık bulmuştur. Constant’ın Yeni Babil’inin mimarlık ortamında yer alışında; mimarlık okulları ve GEAM topluluğu rol oynamaktadır. Constant, 1960 yılında Almanya’nın Essen kentinde düzenlediği bir sergide yönetmen ve oyun yazarı olan Carlheinz Caspari’yle birlikte çalışmıştır. Carlheinz Caspari, bu dönemde Guy Debord’un yerini almıştır. Ancak Constant’ın düşüncelerine eleştirici değil, destekleyici bir işlevi olmuş; 1961 yılı itibarıyla Constant’ın, Yona Friedman kuruculuğunda oluşan GEAM topluluğuyla iletişime

geçmesini sağlamıştır (Van Schaik, 2005b). Constant, 1962 yılında GEAM'a katılmış ve ekiple Amsterdam'daki *L'Architecture Mobile* (Mobil Mimarlık) sergisinde yer almıştır. Yeni Babil; Yona Friedman, Paul Maymond, Frei Otto, Eckhard Schulze-Fielitz gibi isimlerin projeleriyle birlikte sergilenmiştir. Yona Friedman, katı modernizme karşı *mobil mimarlık* tezini savunmuştur. Mobil mimarlıkta geniş ve ızgaralı mekânsal çerçeveler; kullanıcı tarafından biçimlendirilerek sonsuz varyasyonda yaşam tarzı üretmektedir. Üç boyutlu ızgara, pilotilerle bir açık alan ya da bir kent üzerinde yükselmektedir. Yona Friedman ve Constant projelerinde benzer yaklaşımlara sahip olmakla birlikte, çalışmalarında temel ideolojik farklılaşmalar vardır. Constant, Yona Friedman'ın projesinin mevcut şehirciliğin eleştirisini içermekle birlikte işlevsel bir kent önerdiğini düşünmektedir. Kentin teknik ve pratik bir duyarlılıkla değil; toplumsal ve kültürel bir duyarlılıkla dönüştürülmesi gerektiğini savunmaktadır. Constant, Yona Friedman'ı kolektif ve toplumsal bir yaşamın biçimleri üzerine çalışmak yerine, mevcut topluma göre tasarım yapmakla suçlamaktadır. Yona Friedman bunun aksine insanların kolektif yaşamı seçmekte özgür olduklarını, ancak yaşam biçimlerinin tarif edilemeyeceğini ve önceden belirlenemeyeceğini savunmaktadır (Wigley, 1998).

Constant'ın geliştirdiği mimar kimliğinin, başka deneysel mimarlık pratiklerinde de yansımaları olmuştur. Etkilediği isimler arasında Archigram, Architecture Principe, Eventspace, Superstudio, Archizoom, Office of Metropolitan Architecture ve Nato sayılabilir. Constant'ın çalışmaları bu isimlere; tasarım, kuram, mimari ekiplerin organize olması ve multimedya kullanımı gibi konularda fikirler kazandırmıştır. Örneğin sanal mekânla ilgili çalışmalarında çağdaş mimarlar için bir referans oluşturan Paul Virilio, 1963 yılında Architecture Principe'yi kurarken Constant'ı ve *dérive* kavramını mimarlık anlayışına referans olarak görmüştür. Rem Koolhaas 1966 yılında Constant'la gerçekleştirdiği röportajdan çok etkilenmiş; Office of Metropolitan'ı kurarken, Constant'ın başında bulunduğu *Bureau of Unitary Urbanism*'le aynı mantığa oturtmuştur. 1970'li yıllarda Londra'da, 1980'lerin ve 1990'ların önde gelen mimarlarını yetiştiren Architectural Association'da verilen dersler; Sitüasyonistler'i ve Yeni Babil'i de kapsamaktadır (Wigley, 1998).

Benzer biçimde, Constant'ın 1963 yılında London's Institute of Contemporary Arts'ta verdiği ders, genç nesile fikirlerini aktarmasında önemli rol oynamıştır. Bununla birlikte Archigram, Superstudio gibi ekipler çalışmalarında Constant'tan etkilenmiş olsalar da; bu ekiplerin Constant'ın düşüncelerini ve tasarım yaklaşımını tam olarak özümseyemedikleri söylenebilir (Van Schaik, 2005c). Bu ekipler Constant'ı ve Yeni Babil'i bağlamından kopuk biçimde değerlendirmişlerdir.

Constant 1965 yılında The Hague Gemeentemuseum'da açılan Yeni Babil sergisinden sonra daha geniş bir kitleye ulaşabilmiştir. 1965 yılı aynı zamanda Amsterdam'da *Provo* hareketinin başladığı yıldır (Van Schaik, 2005c). Adını *provocatie*'den (provokasyon) alan topluluk, Constant'ın modernite eleştirisini ve kentsel yaklaşımını takip etmiştir. Topluluk kentsel ulaşım konusunda, Amsterdam'da 20.000 bisikletten oluşan *The White Bicycle Plan* (Beyaz Bisiklet Planı) projesini meydana getirmiştir (Sadler, 1998).

Constant'ın 1966 yılında üzerinde çalıştığı *Experiment Studio Rotterdam-ESR*'nin (Rotterdam Deney Stüdyosu), Yeni Babil'den referans aldığı bilinmektedir. Böylece mekânı bir oyun alanına dönüştürme konusunu gerçekleştirilmiş bir projeye yansıtmıştır. Projede fotoğrafçı Bram Wisman ve heykeltıraş Nic Tummers'la birlikte çalışmıştır. Amaçları Rotterdam Bouwcentrum'u, sürekli sergi laboratuvarı halini alan bir mekâna dönüştürmektedir. İnsanlar labirentlerin, aynaların vb. oluşturduğu deneyimlerden geçmektedir. Her yer renkli ışık gösterileri, sesler ve telefon kayıtlarıyla çevrelenmiştir. ESR'den etkilenen Sean Wellesley-Miller, 1966'da *The Street* (Sokak) projesinde Constant'la birlikte çalışmıştır. İlerleyen yıllarda Sean Wellesley-Miller, Eventstructure Research Group'un kurucularından biri olmuştur. Ekibin pnömatis strüktürleri kamusal alanlarda yer almıştır. Eventstructure Research Group'la işbirliği yapanlar arasında sanatçı Claes Oldenburg'un yanı sıra, mimarlık alanında etkili isimler sayılabilir. Utopie, Haus-Rucker-Co, Coop Himmelb(l)au gibi ekiplerle GEAM'dan Werner Ruhnau bu isimler arasında yer almaktadır. Bu mimarlığın amacı eylem ve etkinlik (ambiyans) yaratmaktır. Film festivalleri ve konserler gerçekleştirmişlerdir. Su, ışık ve müzik deneyimlerinden oluşan etkinlikler meydana getirmişlerdir. Ancak Constant bu

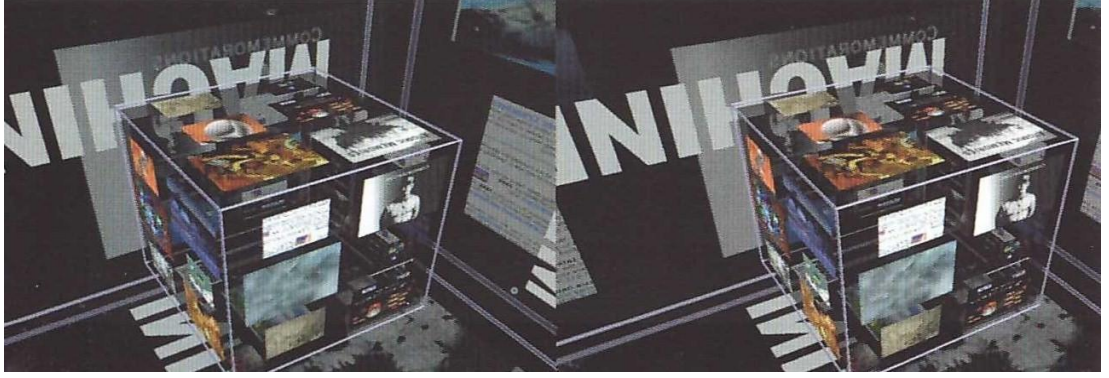
mimari yaklaşımı eleştirmiştir. Böylece daha önce yollarını ayırdığı Guy Debord'un rolünü üstlenmiş olacaktır. Sanatçı, 1960'ların sonlarında yer alan avangard mimarlığın yerleştirme sanatı, kavramsal sanat vb. içeriğini reddetmiştir. Constant benzer biçimde etkinliğin inşa edilebilirliğini de kabul etmemektedir. Böyle bir inşa durumuna insanlar pasif biçimde dâhil edilmektedirler. Burada maddesel bir etkileşim kurulmuş olsa da; insan hareketinin etkileşiminden söz edilemez. Constant bu ürünlerin, önceden karar verilmiş bir gösteri niteliği taşıdığını düşünmektedir. Bu da oyuncu bir davranışa imkân tanımadığından, gerçek bir yaratıcılığı tetiklememektedir. Constant'a göre Yeni Babil özgürlüğün düşünmesidir; bire bir test edilip gerçekleştirilmesi değildir (Van Schaik, 2005c).

Constant Yeni Babil üzerine yoğunlaşsa da düşüncelerini farklı kentsel projeler üzerinde gösterme olanağına da sahip olmuştur. Constant bu dönemde sanat içerikli çalışmalarıyla kamusal mekânda yer almıştır. Bunların bir kısmı uygulama aşamasına geçmemiştir. 1957'de Jacob Bakema ve Gerrit Thomas Rietveld tarafından Constant'ın küçük konstrüksiyonlarından birisi seçilerek, *Expo58-Brussels World Fair*'de (Brüksel Fuarı) sergilenmiştir. 1959 yılında Bodon firmasında mimar ve mühendislerle birlikte bir reklam kulesi tasarımı üzerinde çalışmıştır. Uygulanmayan bu tasarım, daha sonra *Vertical City* (Dikey Kent) projesine dönüşmüştür. Proje Yeni Babil'in temsili olarak sergilerde yer almıştır. 1963'te *Ookmeer Sports Ground*'ın (Ookmeer Spor Alanı) girişine 14 metre yüksekliğinde betonarme bir strüktür inşa etmiştir. Yine aynı yıl mimar olmak isteyen sanatçılar André Volten ve Shamaï Haber'le birlikte *Bureau Havocon*'u (Havocon Bürosu) kurmuştur. Bu ortaklıkla 1966 yılında Philips şirketi adına Eindhoven'da yer alan *Evoluon Building* (Evoluon Teknoloji Merkezi) etrafında bir park tasarlamışlardır. Constant'ın Yeni Babil'indeki *Spatiovore* tasarımlarından türeyen, uzay gemisi formunda ve zeminde üst üste gelen katmanlardan oluşan heykelsi proje uygulama aşamasına geçmemiştir. Constant Lieden'de sudan çıkan farklı yüksekliklerde bir kolon tarlası oluşturarak üç boyutlu bir ürün gerçekleştirmiştir. Zwolle'de modernist bir hastanede çalışmalar yapmıştır (Wigley, 1998). 1969-1973 yılları arasında, *Witte brug-Hubertus-viaduct* (Beyaz köprü-Hubertus-viyadüğü) olarak anılan projede Carel Vessel'in işbirliğiyle The Hague yanında yer alan otoyol çıkışı için bir heykel

tasarlamıştır. Ancak bu heykel inşa edilmemiştir. Constant'ın bir diğer önemli kamusal mekân çalışması 1967 yılından 1972 yılına dek uzanan bir süreçte gelişmiştir. Bu çalışmada, Jacob Bakema ve Johannes Hendrik van den Brock tarafından projelendirilen *Dutch Telecom*'un (Arnhem Posta ve Telekom Ofisi) önünde yer alan kamusal mekânları düzenlemiştir (Van Schaik, 2005c).

3.2 Sanal Mekân

Bilgisayarları, dijital telekomünikasyon sistemlerini ve medya teknolojilerini içeren bir multimedyanın toplamından oluşan; toplumsal, kültürel ve ekonomik yaşama nüfuz eden dijital ağ, sanal mekân olarak adlandırılmaktadır (Şekil 3.5). Sanal mekân, coğrafi metaforların kullanımıyla inşa edilmektedir. Örneğin sanal mekânın en bilinen aracı olan internette; bilgi, temsil, değiş-tokuş olarak kodlanan soyut elektronik sinyallerin akışı, mekânsal metaforlar üzerinden görselleştirilmektedir. İnternette bulunma noktası *web sitesi* olarak adlandırılmakta; internet bilginin aktığı bir *otoban* olarak kabul edilmektedir. Uyduların kesişim noktası *tele-liman* haline gelmektedir. İnternet üzerinde sanal *topluluklar* ve elektronik *komşuluk birimleri* oluşturulmaktadır. *Web siteleri* bir araya gelerek sanal *kentleri* meydana getirmektedir. İnternet elektronik bir *kütüphane*, bir elektronik *posta merkezi* ya da dijital bir *pazaryeri* olabilmektedir. İnternetin temelini oluşturan karmaşık teknolojik sistemlerin somutlaşmasını sağlayan bu mekânsal metaforlardır. Giderek artan toplumsal ve kültürel etkileşimlerle; iş gücü, bilgi, hizmet, finans gibi işlem ve değiş-tokuşlar, bu mekânsal metaforların tanımladığı ağlar üzerinden sürdürülmektedir. Böylece günümüzde (moderniteye ait olan) *kurumların* yapısı değişmektedir. Kitapevleri, kütüphaneler, üniversiteler, okullar, bankalar, tiyatrolar, müzeler, galeriler, hastaneler, üretim firmaları, ticari yerler ve hizmet sağlayıcılar hem fiziksel mekânda hem de sanal mekânda varlık göstermektedir. Fiziksel mekân ve sanal mekân birlikte üretilmektedir. Ekonomik işlerlik ve toplumsal bağlantıların kurulduğu, inşa edilmiş ve yere bağımlı fiziksel mekânlar; kendilerini diğer fiziksel mekânlara bağlayan karmaşık teknolojik altyapılara entegre olmaktadır (Graham, 1998).



Şekil 3.5 Sanal mekân (De Kerckhove, 2001).

Dijital telekomünikasyon sistemlerinin kurduğu elektronik bağlantıların en belirgin özelliği, etkinliklerde mekânsal ve zamansal bağımsızlık elde edilmesidir. Böylece eylemler eşzamanlı olmadan ve uzaktan yapılabilmektedir. Bu uzaklık kavramının tamamen ortadan kaldırılması anlamına gelmemektedir. Yalnızca bu konuda kullanıcılar için seçenekler oluşturulmaktadır. Bulunulan zamansal konum, kentsel komşuluk ilişkisindeki konumdan daha önemli olmaktadır (Mitchell, 2007). Aynı ve gerçek zamanda, burada ve herhangi bir yerde, hatta insan-makine arayüzünü oluşturan teknolojilerin meydana getirdiği yok-yerde; birbirinden farklı eylemler gerçekleşebilir. Uzaklıkla buluşmayı sağlayan bir tür zaman-mekân ilişkisi tanımlayan bu duruma, *telepresence* (uzaktan bulunma) adı verilmektedir (Virilio, 2007). Video-konferans, simülasyon teknolojileri, bilgisayar oyunları, internetteki sohbet programları vb. mimarlıkta uzaktan bulunmaya işaret eden sanal mekân unsurlarıdır (Yücel, 2005).

Dijital Devrim, kendisinden önce gelen Tarım Devrimi ve Endüstriyel Devrim gibi; kentsel formlar ve mekânsal organizasyonlar için yeni olasılıklar sunarak değişimi tetiklemiştir. Ortaya çıkan yeni koşullar kentsel tasarımın; kurumlaşmış içeriğini ve yöntemlerini geçersiz hale getirmiştir. Sanal yerler ve fiziksel yerler, elektronik bağlantılar ve kentsel ulaşım bağlantıları, dönüşen etkinlik araçları olarak eşzamanlı olmayan katılımlar ve eşzamanlı olan katılımlar bir arada yer almaktadır. Böylece gerçek ve sanalın bir araya geldiği hibrid bir yapı oluşmuştur. Bu da kamusal mekâna bir çeşitlenme getirmiştir. Yüz yüze karşılaşmaların yaşandığı agora, forum, meydan, sokak, park ve caddelerle; toplumsal belleği oluşturan anıt,

müze, galeri ve kütüphanelere yeni kamusal mekânlar eklenmiştir. Radyo ve televizyon *talkshow*'ları (sohbet programı), *online* (bağlantılı) sohbet odaları, *web siteleri* gibi sanal çevreler; agoraların elektronik temsilleridir. Sonuçta bir spektrum olarak tanımlanabilecek yeni bir kentsel tipoloji meydana gelmektedir. Spektrumun bir ucunda geleneksel, yere bağlı fiziksel mekânlar yer almaktadır. Spektrumun diğer ucunda tamamen sanal olan mekânlar vardır. Arada hem fiziksel hem de sanal mekânların özelliklerini taşıyan hibrid mekânlar oluşmaktadır (Mitchell, 2004).

3.2.1 Sanal-Siber Ayrımı

Kut (2009), günümüzde yeni bir çağın kapısının aralanmakta olduğunu; ancak bu dönüşümün henüz tamamlanmadığını düşünmektedir. Bir geçiş sürecinde olduğunu belirlemekte ve bu geçiş sürecinde kavramsal karmaşaların meydana geldiğini ileri sürmektedir. İnternet, sanal gerçeklik, siber mekân, sanal âlem gibi kavramların iç içe geçtiğini ve birbirinin yerine kullanıldığını saptamaktadır. Bu bağlamda siber mekânın tanımını yapmaktadır. Siber mekân kavramının; siberetik ve mekân sözcüklerinin bir araya getirilmesiyle oluşturulduğunu belirtmektedir. Siber mekân sözcüğünün ilk defa; bilim-kurgu yazarı William Gibson'un 1984'de yayınlanan *cyberpunk* türündeki *Neuromancer* romanında geçtiğini eklemektedir. Siberetik sözcüğünün Türkçe'ye güdümbilim olarak geçtiğini; makine ve canlılarda ele alınan kontrol ve iletişim teorisi olduğunu açıklamaktadır. Siber mekânın içeriğinde hem sanallığı hem de gerçekliği barındırdığını; böylece sanallık kavramının tek başına siber mekânı açıklayamayacağını savunmaktadır.

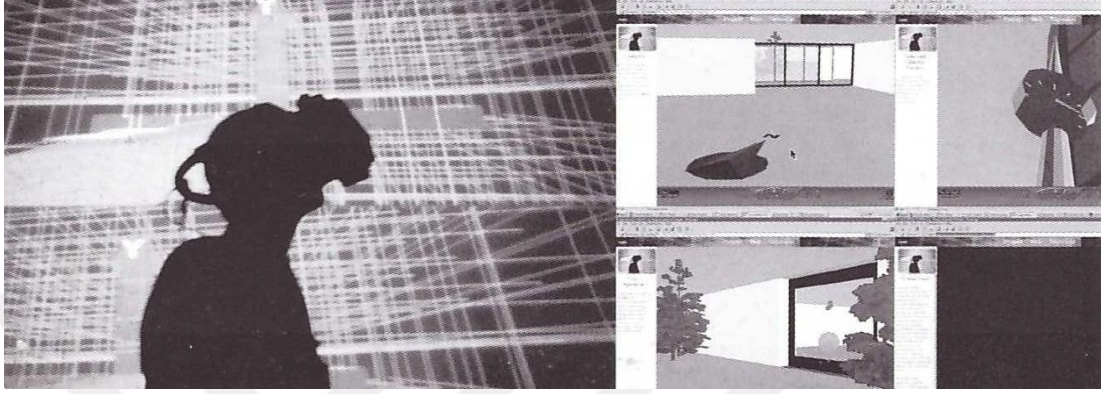
Sanallık kavramıysa çok önceden beri insanoğluyla birlikte. *Idea* (düşünce) ve *simulacra* (simülasyon), sanallık durumları olarak Plato'nun yazılarında tutarlı ve işlevsel bir biçimde belirmektedir. Böylece sanal mekânı, yalnızca yeni teknolojilerin ortaya çıkması üzerinden tanımlamak yeterli değildir. Örneğin gerçek bir mekânda bir metin okurken, aynı zamanda bir tür sanallığın içerisinde yer alınmaktadır. Bilgisayar ekranından ya da bir sinema projektöründen önce de sanal mekân vardır. Posta; hem fiziksel bir mektup olarak hem de elektronik medyadaki bir e-posta olarak sanal bir biçimde işlevlik kazanmaktadır. Elektronik olarak üretilen medyanın

keşfi insanoğlunu sanallık kavramıyla ilk defa karşılaştırmamaktadır. Ancak elektronik medya sanallığı, salt grafik bir biçimde sunulmaktadır (Grozs, 2001).

Sanal sözcüğünün İngilizce'deki karşılığı olan *virtual* sözcüğüyle; eyleme geçme kapasitesiyle yüklü olan anlamına gelmektedir. Böylece sanal gerçekliğin felsefi kökenine inildiğinde, gerçekleşmeyi bekleyen potansiyel bir gerçeklik anlamı ortaya çıkmaktadır. Sanal gerçeklik, gerçek dışı değildir; ancak henüz etkilerinin tamamını göstermemektedir. Sorun gerçeklikten ziyade; gerçekliğin gelişiminde ve varlık kazanmasındaki eksikliklerdedir. Sanal gerçeklik dinamik bir dönüşümün başlangıç noktası olacaktır. Sanalın gerçeklikle bulunduğu noktada teknoloji kavramı devreye girmektedir. Sanal gerçekliğin ya da diğer bir deyişle bilgisayar-tabanlı gerçekliğin başlangıcı, İkinci Dünya Savaşı sonrasında meydana gelen Soğuk Savaş'a uzanmaktadır. Bu dönemde ekranların, haritaların ve diyagramların kullanımıyla görselleştirilen yeni bir mekân ortaya çıkmaktadır. Bu mekânda askeri ya da ekonomik eğilimler öne çıkmaktadır. Ele alınan konular bazen gerçektir; bazen de hipotezdir. Bu yerler; radar kullanımının, stratejik haritaların ve grafiklerin üzerinde çalışılan kontrol ya da savaş odalarıdır. Bu bağlamda simülasyonlar, sürekli birbirleriyle etkileşim içerisinde olmaktadır. Strateji belirleyiciler için; gerçekleşen ya da gerçekleşmesi olasılığı olan olaylar ve senaryolar ilgi alanı oluşturmaktadır (Picon, 2003).

Öte yandan Ak (2006), sanal mekânın zihnin ürünü olduğunu belirtmektedir. Bu kapsamda rüya, sözlü masal, kurgusal yazı, film, oyun gibi unsurları da sanal mekân kategorisine yerleştirmektedir. Bireyin sanal mekâna girmesinde rol alan üç kavram ortaya koymaktadır: Zihinsel kayma, dalma/sarmalanma ve etkileşim. Zihinsel kaymayı, bireyin fiziksel mekândan zihinsel olarak kopması olarak tanımlamakta; bu tanıma örnek olarak rüya görmeyi vermektedir. Dalma/sarmalanma kavramının, kitap ya da film gibi araçlarla dalma eyleminin oluşması; görsel ve işitsel duyuların da devreye girmesiyle bireyin sanal mekân tarafından kuşatılması olduğunu aktarmaktadır. Etkileşimi; orada olma hissini güçlendiren, mekânın insanlar tarafından biçimlendirilmesi olarak açıklamaktadır. Tüm bu tanımlarla birlikte, bilgisayar teknolojisinin gelişimi sonrasında; sanal mekân kavramının dönüşüme

uğradığını saptamaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin sanallığa gerçeklik kazandırıp, böylece *sanal gerçeklik* kavramını ortaya çıkardığını belirlemektedir (Şekil 3.6). Sanal gerçeklik kavramı üzerinden de siber mekân kavramının varlık bulduğunu savunmaktadır. Siber mekânı, teknolojik sanal mekân olarak özetlemektedir.



Şekil 3.6 Sanal gerçeklik temsilleri (De Kerckhove, 2001).

3.3 Kavramsal Karşılaştırma

3.3.1 Ütopya

Constant Yeni Babil'i, Yeni Babilliler'in yarattığı, onların kültürünün sonucunda ortaya çıkan bir ürün olarak tanımlarken; Yeni Babil'in bizler için, üzerine düş kurmamıza yarayan bir model olduğunu belirtmektedir (Nieuwenhuys, 2012). Yeni Babil gerçekçi olmakla birlikte gerçekleştirilebilir değildir. Constant için yaptığı çalışma geleceğe dair bir öneri olmaktan öte; mevcut toplumsal ve mekânsal durumun reddi olmaktadır. Bir propaganda biçimi olarak kavramsallaşmaktadır. Projenin hayal edilemeyen ölçeği ve genişliği; işlevselci toplumun yararlılık anlayışına bir karşı-taktik sunmaktadır. Gelecek resmedilebilir değildir. Yeni Babil geleceğin imgesi değil; geleceğin ne talep edebileceğinin imgesidir. Geleneksel bir planın aksine tüm unsurlar belirsiz bırakılmıştır (Wigley, 1998).

Ütopyanın gerçekleşmesi imkânsızdır; ancak ütopyanın hayali bizi daha iyi bir dünyaya yakınlaştırır. Yeni Babil de bir ütopya olarak bu amaca hizmet etmektedir.

Çünkü Yeni Babil günümüzün bağlamından uzak bir yer tarif etmektedir. Böylece Yeni Babilliler de bizden farklı düşünmektedirler. Yeni Babilliler'in neyi nasıl düşündüğü hayal edilmektedir; çünkü bunu bilmek mümkün değildir. Ancak bu hayal etme eylemi, mevcut toplumun ötesine geçerek olası gelecekler hayal etme imkânını da beraberinde getirmektedir. İçerisinde bulunulan mevcut bakış açısının yerini hayal edilenlere bırakması; olası geleceklerin gerçekleştirilmesi için bir kapı aralamaktadır. Bunun sonucunda toplum, Yeni Babilliler'in bakış açısıyla değerlendirilmektedir. Diğer bir deyişle bireyler, birer Yeni Babilli olabilmektedirler. Yeni Babil'in bu durumu, provokatif olması anlamına gelmektedir (Heintz, 2005).

Yeni Babil'de özgürleşmenin toplumsal karşılıklarını Guy Debord *Enternasyonal Manifesto*'da açıklamıştır. Buna göre üretim biçiminin organize edilmesiyle, oyun oynama eylemi arasında bir ilişki kurulmaktadır:

Üretimin otomasyonu ve temel malların topluma mal edilmesi, toplumsal bir zorunluluk olarak çalışmayı azaltacak ve en sonunda bireye tam özgürlük verecektir. Böylece tüm ekonomik sorumluluklardan, tüm borçlardan, geçmişe ve başka insanlara yönelik tüm suçluluklardan kurtulmuş olacak insan, ücretli işin ölçülerine indirgenemeyecek ve dolayısıyla parasal terimlerle hesaplanması olanaksız yeni bir artı değere sahip olacaktır: Oyun oynamanın, özgürce inşa edilen hayatın değeri (Debord, 2011b).

Böylece toplumsal ve ekonomik koşulların değişmesi; özgürlükçü bir ütopya olarak Yeni Babil'i meydana getirmektedir. Yeni Babil'de çalışma yaşamı otomasyon aracılığıyla esneklemektedir. Benzer biçimde sanal mekân da ütopya karakterini, değişen çalışma yaşamıyla birlikte edinmektedir. Sanal mekân, içerdiği teknolojik imkân çerçevesinde yeni bir çalışan sınıfı ortaya çıkarmıştır. Erkan (1998) bu yeni durumu "... iletişim araçları sayesinde, işyerinden çok uzakta veya konutta kalıp 'tele-çalışan' olarak çalışma yaşamına katılmak olanaklıdır" biçiminde nitelendirmektedir (s. 83). Böylece işyerine bağımlılık son bulmaktadır. Dijital kapitalizm olarak adlandırılabilen yeni bir çalışma yaşamı geçerlilik kazanmaktadır. Bunun sonucu olarak yüzyıl sonunda yeni bir ütopya ortaya

çıkılmaktadır: *Cyberculture* (siber-kültür), *netculture* (net-kültürü) ya da *virtual culture* (sanal kültür). Bu son ütopya, kendi dünyasını üretmektedir. *Net*; sayılamayacak derecede çok ekonomik, kültürel ve fiziksel gerçekliğin yaratıldığı sonsuz sanal bir mekân tanımlayan bir ütopyadır. Etimolojik olarak ütopyanın olmayan yer anlamına gelmesine benzer bir biçimde *sanallık*; anlam, algı ve ekonomik değiş-tokuşun yaratıldığı fiziksel duyularla varlık kazanmayan bir mekân anlamına gelmektedir. Böylece yüzyıl sonunun kültürel imgelemine etkileyen *Virtual Utopia* (sanal ütopya), hem sanal hem de ütopya olarak; fiziksel mekândan iki kere farklılaşmakta ve maddesellikten iki kere uzaklaşmaktadır (Berardi, 2011).

Sibernetik teknolojiler ve bilgisayarlar, modası geçmiş olan ağır sanayinin ve modern fabrika üretiminin çelişkilerini hükümsüz kılmıştır. Böylece günümüzde sosyalist ütopyaların yerine; *cyberpunk* (siber-punk) örneğinde olduğu gibi, finansı romantikleştiren ütopyalar üretilmektedir (Jameson, 2005). Bilgisayar teknolojisi farklı bir biçimde çalışmanın ve üretmenin olasılığını ortaya koyan bir mekân, bir fırsat, bir vaat sağlamaktadır. Bu başka bir dünya yaratmaktan ya da bu dünyanın simülasyonunu oluşturma düşüncesinden daha farklıdır. Sanal mekân ve sanal gerçeklik (VR), bitmemişlik taşıyan yapılarıyla eylemsel olmaktan ziyade; düşseldir. Bu düşsel yapı, yalnızca teknoloji konusunda yetkin olanların değil; eğlence ve bilgi alanlarına ilgileri olanları da kapsayan küresel kitlelerin imgelemlerinin fitilini ateşlemiştir (Grozs, 2001).

Sanal mekân, toplumun katılımcı bir demokrasi oluşturması için bir ortam sunabilir. Bilgisayar kanalıyla iletişim kurulmasının demokrasiyi parlatacağı ileri sürülmektedir. *On-line* olarak tartışmak, organizasyon yapmak ve hatta seçimlere katılıp oy vermek mümkün olacaktır. Ağlar üzerinde kurulan çoklu ve etkileşimli iletişim vatandaşlık tanımına farklı boyutlar katacaktır. Bilgi açısından zengin ve fakir arasındaki uçurum kapanacak, bürokrasi zayıflayacaktır. 1980'lerden itibaren kurulan düşlerde bilgisayarlar ve telekomünikasyonlar etkilidir. Bu teknolojiler ütopyacı söylemler sunan politik ideolojilerde ve tartışmalarda rol oynamaktadır. Gelişen bu yaklaşım, avangard harekette yer bulmaktadır. Özgürlük, toplumsal yaşam, ekonomi ve demokrasiye yeni tanımlar getiren bu durum *cyberlibertarianism*

(siber-özgürlükçülük) adını almaktadır. 1994 yazında *Progress and Freedom Foundation* (İlerleme ve Özgürlük Kurumu) tarafından yayınlanmasıyla, siber-özgürlükçülük manifesto halini almıştır. *Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age* (Siber mekân ve Amerikan Rüyası: Bilgi Çağı için bir Magna Carta) adlı manifesto; Esther Dyson, George Gilder, George Keyworth ve Alvin Toffler tarafından kaleme alınmıştır. Siber-özgürlükçülerin kendilerini ifade edebilip paylaşımlarda bulunabildikleri ilk ve en önemli alan, internet kanalıyla yayınlanan *Wired* dergisidir (Winner, 1997).

3.3.2 Teknoloji

Yeni Babil’de yaratıcı özgürlük, otomasyon teknolojisiyle varlık kazanmaktadır. Yeni Babil, insanların düşlerini gerçekleştirmesine yarayan otomatik bir makinedir. İnsan ve makine arasındaki bu birliktelik, Constant’ın çizimlerinde de görülmektedir. İmgeler ne bir mekanizmayı, ne de içerisinde gerçekleşen yaşantıyı göstermektedir. Yaşam ve makine arasındaki ayrım silikleşmiştir. Gelecekteki yerleşimci, resimdeki boşlukları doldurması için davet edilmektedir (Wigley, 1999).

Yeni Babil’de göçebelik üzerine kurulan kentsel yaşam; modernist kente karşı, bir kavramsal alternatif temsil etmektedir. Bu yaklaşım yararcı işlevlerden ve fiziksel çevreye ilişkin estetikten bağımsız gelişmektedir. Yaşantıya ve deneyimlere göre oluşmaktadır. Böylece makineye bakış, modernizmin makineye bakışından farklılaşmaktadır. Modernist projeler; ekonomik ve işlevsel unsurların yönlendirmesiyle bireyi yok saymıştır. Yaşam alanlarının makine gibi işlenmesi amaçlanmıştır. Yeni Babil’deyse makinenin iki farklı kullanımı vardır. Bu kullanım amaçlarından ilki, gereksinim duyulan malların üretimidir. İkinci kullanım amacıysa yaşamak için mekânların üretilmesidir. Makine teknolojisi bireylerin biçimlendirdiği ışık, ses ve görsel efektlerin inşasında rol almaktadır. Böylece makineler araçsal bir kullanım kazanmaktadır. İnsanları kültürel pratiklere yönelterek yaşam kalitesini arttırmaktadır (Nichols, 2004).

Yeni Babil’de fabrikalar ve güç kaynakları yeraltına gömülmüştür. Doğaya ve yüzeyde yer alan sirkülasyonlara uzaktır. Diğer bir deyişle Yeni Babil, otomatikleşmiş bir buzdağı gibidir. Sektörler, buzdağının görünen kısmını oluşturmaktadır. Yeni Babil’de döşemeler, duvarlar ve mobil konstrüksiyon parçaları sürekli dönüştürülebilir. Atmosfer ve iklim yeniden elden geçirilebilir. Bu dinamik mekânsal karakteri sağlayan teknik unsurlar; ışık, sıcaklık kontrolü, ses, koku teknolojileri ve telekomünikasyon teknolojileridir (Van Schaik, 2005b).

Yeni Babil, 1960’ların erken döneminde yer alan elektronik ve mimarlık arasındaki ilişki çerçevesinde irdelenebilir. Teknolojinin Yeni Babil için önemi yalnızca ses ve ışık donatılarından kaynaklanmamaktadır. Elektroniğin kendisi mekânsal bir oyun haline gelmektedir. Örneğin *Spatiovore*’ler elektronik müzik üreten formlara dönüşmektedir. Yapıda yer alan teller rüzgârda titreşerek büyük bir arp gibi işlev görmektedir. Yeni Babil’in bazı planlarında; radyo, televizyon ve telekomünikasyonlarla oynanabilen mekânlar düzenlenmektedir. Yeni Babil’in önemli bir özelliği, günümüz elektronik mekânını öngörüyor olmasıdır. Sonsuz bir biçimde esnek, her zaman dönüşen, etkileşimli mekânsallığı; son dönemin çok sayıda bilgisayar tabanlı projesinde yer bulmuştur. Burada yalnızca kavramsal bir paralellik söz konusu değildir. Bilgisayar Yeni Babil’in tam kalbinde yer almaktadır. Constant teknik, elektronik, konstrüksiyon ve hareket kavramlarının bütüncül bir anlam ifade ettiğini düşünmektedir. Constant için yeni yaşam tarzının öğeleri elektronik, otomasyon, sibernetik, uzay yolculuğu ve kimyasallar olmaktadır. Bilgisayarın gelecekte çalışma eylemini otomatikleştireceği düşüncesini takip etmektedir. Bilgisayarın yaratıcılık ve dünyayı yeniden biçimlendirme konusunda rol oynayacağını tahmin etmektedir. Yeni Babil’in bilgisayar aracılığıyla temsil bulacağını öne sürmektedir (Wigley, 1998).

Sanal mekân, Constant’ın öngördüğü üzere; teknolojinin mekânsallaşmasıyla ortaya çıkmaktadır. Sanal mekânda teknoloji; biçimlendirilebilir, dönüştürülebilir ve sınırları belli olmayan esnek bir mekânsal deneyim sunmaktadır. Burada gözden kaçırılmaması gereken nokta, sanal mekânın toplumsal açıdan bir kontrol mekanizması oluşturulmamasıdır. Sanal mekânda teknoloji, Yeni Babil’de olduğu gibi

topluma imkân sağlamalıdır. Bu konuyla ilgili olarak Berardi (2007), yeni teknolo- toplumsal süreçte, tüm temsil ve karar mekanizmalarına rağmen politikanın; teknoloji, ekonomi, toplum, dil ve imgelemi bir araya getiren bir teknolojik arayüz tasarlamada etkin olmadığını belirtmiştir. Erkekler yalnızca bilgi akışına entegre olmaktadır. Ayrıca gelişen bilgisayar programları, teknolojik bir kontrol unsuru olduğu kadar; işten özgürleşmeyi sağlamaya da aracılık etmektedir.

Kişisel bilgisayarlar ilk tanıtıldığında, ispat edilmiş bir gereksinime teknik bir yanıt olarak değil; potansiyel yararlılığına vurgu yapılarak pazarlanmıştır. Buna göre kişisel bilgisayarların evde kullanımı; katalog siparişi, aktivite planlaması, ev kütüphanesi ve eğitim, aile sağlığı, vergi kayıtları, ev güvenliği, bütçe ve banka işlemleri gibi potansiyeller içermektedir. Böylece modernitenin ideolojisini pekiştiren, boş zaman-odaklı olmak yerine iş-odaklı olan bir yaklaşım güdülmektedir. Yine de, ev kullanımında iş-odaklı bir bakış açısıyla yola çıkılması yeterli bir kapsam tanımlamamıştır. Bu yüzden kişisel bilgisayarların farklı amaçlarla kullanımı için bir açık uç kalmıştır. Bu açıklık kullanıcının bireysel yorumlarıyla biçimlendirebileceği bir ortam sağlamıştır. Bunun ötesinde farklı insanların farklı anlamlar yükleyebiliyor olmaları; kişisel bilgisayarın anlamsızlığını ortadan kaldırmıştır. Kişisel bilgisayar inşa edilen bir nesne haline gelmiştir. Kişisel bilgisayarın anlamını, ona anlam yükleyen farklı kullanıcılar sağlamaktadır. İnşa edilen bir program, kullanıcı tarafından biçimlenen bir dünya da inşa edebilmektedir. Özetle kişisel bilgisayarlar görece açık bir teknolojidir, kullanımda çeşitliliğe izin vermektedir (Mackay ve Gillespie, 1992).

Sanal mekân en yalın tanımıyla teknolojik bir dönüşümle varlık kazanmıştır. 19. yüzyılda ulaşım teknolojilerinde yaşanan devrimi, 20. yüzyılda yayıncılık alanında yaşanan devrim izlemiştir. Gerçek mekânı inşa eden liman, demiryolu istasyonu, havalimanı gibi altyapı unsurlarından; gerçek zamanı kontrol eden etkileşimli teknolojiler olarak tele-limanlara geçilmiştir. Böylece kamusal ve özel mekânda yeni bir oluşum meydana gelmiştir. Bu süreçte rol alan radyo sinyalleri, uydular, fiber optik kablolar vb. pek çok teknolojik araçtan söz edilebilir (Virilio, 2007). Ancak bu teknolojik dönüşümle tanımlanan sanal mekânla ilgili, teknolojik determinizmi

benimseyen yorumlar da geliştirilmektedir. Buna göre teknoloji evrensel bir değişim dalgasının oluşmasında, önemli bir rol üstlenmektedir. Sanal mekânla ilgili eleştiri ve yorum üretenler tarafından; iletişim teknolojilerinin toplumsal etkilerini, teknolojiyi üstün tutarak açıklayan iki görüş türemiştir. Bu görüşlerden ilki, geniş çaplı multimedya teknolojilerinin örüntülerine bağlı kalındığında; kentsel alanların mekânsal çekiciliklerini kaybedeceklerine dair tahminlerdir. İkinci görüşse; üç boyutlu coğrafi yerlerin niteliklerinin, üç boyutlu sanal çevrelere dolaylı ve çok az biçimde aktarılabileceği yönündeki tartışmaları içermektedir (Graham, 1998).

3.3.3 Gösteri

Yeni Babil’de, önceden biçimlendirilmiş bir çevrede yaşam söz konusu değildir. Toplum, yaşayacağı çevreye biçim vermektedir. Burada yaşantı, yaratıcılığın eyleme dönüşmesiyle anlam kazanmaktadır. Bu yönüyle Yeni Babil’de toplumdaki aktif olması beklenmektedir. Bu yaklaşımda, modern toplumun katılımcı olmayan rolünü dönüştürmeyi amaçlayan Sitüasyonist söylemlerden yola çıkılmaktadır. Sitüasyonistler, modern toplumu gösteri kavramı üzerinden eleştirmektedirler. Modern toplumun pasif bir izleyici olarak konumlanmasını reddetmektedirler. Ancak modern-sonrası toplum da bu pasif konumdan çıkamamıştır. Modern-sonrası topluma, imge ve gösteri üzerinden tüketime dayalı bir yaşam biçimi sunulmaktadır. Modern-sonrası dönemin bir parçası olarak, medya teknolojileriyle ortaya çıkan sanal mekân da bu kapsamda eleştirilebilir. Görsel iletişim kanalları ve hatta sosyal medya, toplumu fiziksel dünyadan kopararak sanal bir gösteriye bağımlı hale getirmektedir. Bununla birlikte sanal mekân, bu gösteride toplumun aktif rol alması için bir fırsat da sunabilir. Bu fırsat; Sitüasyonistler’in sitüasyonlar (durumlar) yaratma ve *détournement* yöntemlerine benzeyen karşı-taktiklerle gerçekleştirilebilir.

Guy Debord mevcut toplumun anlaşılabilmesi adına; ekonomik strüktürün yanı sıra teknolojinin, bilginin ve iletişimin yeni sistemlerinin ivme kazandırdığı yaşamı ve kültürü de içeren bir çerçeve belirlemiştir. Bu çerçeveyi çizen kavram; gösteri kavramı olmaktadır. Gösteri kavramı, modern yaşamın pasifliğini yansıtmaktadır. Bıkkınlık ve tatminsizliğin karakterize ettiği toplumsal deneyimden, gösteri kültürü

sorumlu tutulmaktadır. Gösteri kavramı; mevcut söyleme, kültüre, toplumsal organizasyona ve gündelik varlığa meydan okuyan bir perspektif sağlamaktadır. Sitüasyonistler'in analizleri yalnızca kitlesel medyanın, bilginin ve reklamcılığın artan toplumsal rollerine bir yanıt olarak gelişmemektedir. Gösteri kavramı aynı zamanda yaygınlaşan mesajların, işaretlerin ve imgelerin analizine olanak tanımaktadır. Mesaj, işaret ve imge; görünüm ve gerçeği birbirine karıştırmaktadır. Gerçek deneyim ve yaşamın; üretilen, manipüle edilen ve temsil edilen belirtilerinden ayrı tutulması konusundaki soruyu ortaya atmaktadır. Tüm bunların ötesinde gösteri kavramı; yabancılaşmış bireylerin yaşamlarını izleyerek geçirmeye mahkûm edilmeleri anlamını aktarmaktadır (Plant, 2002).

1920'li yıllarda reklamcılık sektörü ve filmler üzerinden desteklenen tüketici yaşam biçimi; 1930'lardaki ekonomik çöküş sürecinde ve İkinci Dünya Savaşı yıllarında sekteye uğramıştır. 1950'li yıllardaysa Amerika'da yeniden ortaya çıkmıştır. Radyo ve televizyon yoluyla yayılan ve banliyölerde yoğunlaşan tüketim, alışveriş merkezlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu yeni alışkanlıklar ve mekân tipolojileri, 1960'lı yıllarda Fransa'da da yer bulmuştur. Bu bağlamda Guy Debord'un ve Sitüasyonistler'in gösteri toplumu eleştirisi gelişmektedir. Guy Debord, tüketimin geliştirdiği gösteri kavramını; görünüş, tarz ve gösteriştten oluşan imgenin, toplumsal prestijin işareti olarak işlev kazanması biçiminde ele almaktadır (Best ve Kellner, b.t.).

Debord (1996), getirdiği toplumsal eleştiriyi *The Society of the Spectacle* (Gösteri Toplumu) çalışmasında tartışmaya açmaktadır. Burada gösteri kavramını “[m]odern üretim koşullarının hâkim olduğu toplumların tüm yaşamı devasa bir gösteri birikimi olarak görünür. Dolaysızca yaşanmış olan her şey yerini bir temsile bırakarak uzaklaşmıştır” biçiminde açıklamaktadır (s. 13). Bunun üzerine, gösterinin modern toplumsal yaşamda merkezi bir konum aldığını eklemektedir:

Kendi bütünlüğü içinde ele alındığında gösteri, mevcut üretim tarzının hem sonucu hem de tasarısıdır. Gerçek dünyaya bir eklenti, ona ilave edilen bir süs değildir. O, gerçek toplumun gerçekdışılığının can alıcı noktasıdır. Gerek

enformasyon ya da propaganda, gerekse reklam ya da doğrudan eğlence tüketimi biçiminde olsun bütün özel biçimleriyle gösteri, toplumsal olarak hâkim olan yaşamın mevcut modelini oluşturmaktadır. O, üretimde önceden yapılmış seçimin her alanda onaylanması ve bunun sonucu olan tüketimidir. Gösterinin biçimi ve içeriği, var olan sistemin koşullarının ve amaçlarının tümüyle aynen doğrulanmasıdır. Modern üretimin dışında geçirilen zamanın esas bölümündeki meşguliyet olan gösteri, aynı zamanda da bu doğrulamaların sürekli mevcudiyetidir (Debord, 1996, s.14-15).

Guy Debord gösteri üzerine eleştirisinde; modern tüketim toplumunu modern yaşamın imgelerinin sonucu olarak görmektedir. Buna göre insan ilişkileri; reklamcılık, film ve kitlesel medyanın diğer kesitlerinden gelen imgeler çerçevesinde oluşmaktadır. Bu imgeler insanların etkinliklerini ve bilinçlerini kontrol etmektedir. Üretim ve tüketime duyulan gereksinim gösteri üzerinden karşılanmaktadır. Gösteriyse, insan yaşamının dolaysız gerçekleştirilmesinde bir tehlike oluşturmaktadır (Barnard, 2011).

Guy Debord 1967 yılında basılan *The Society of the Spectacle*'den yaklaşık yirmi yıl sonra; 1988'de *Comments on The Society of the Spectacle*'yi (Gösteri Toplumu Üzerine Yorumlar) yayınlamıştır. Böylece gösterinin 1980'li yıllardaki gelişmesinin haritasını çıkarmıştır. Modern-sonrası dünyaya gösterinin eleştirisini yeniden tanıtmış; Sitüasyonist kuramın geçerliliğini koruduğunu savunmuştur. Guy Debord bu süreçte gösterinin; güçlenerek ilerlediğini, yeni savunma teknikleri geliştirdiğini ve kurallarıyla bir neslin tamamını biçimlendirdiğini saptamaktadır. 1974 yılında yayınlanan *Preface to the Fourth Italian Edition of The Society of the Spectacle*'de (Gösteri Toplumu'nun Dördüncü İtalyanca Baskısına Önsöz) kaleme aldığı ve *Comments*'te (Yorumlar) tekrarladığı gözlemine göre; gösteri kendini, yeni ve alaycı bir dürüstlikle temsil etmeye başlamıştır. Artık gösteri, kendi dünyası; mutluymuş, birleşmiş ve her isteği yerine getirme yeteneğindeki gibi davranmamaktadır (Plant, 2002). Gösteri kavramı etkilerini günümüzde de göstermekte; sanal mekân gösterinin gerçekleşebileceği bir ortam olarak bu etkileri sürdürmektedir.

Sanal mekânın ekranın içerisinde yer alması tesadüfen olmamıştır. Bu durum mevcut kültürün görselleştirilmiş doğası nedeniyle gerçekleşmektedir. 20. yüzyılda teknoloji, izleme eylemi üzerine kurulan bir ekonomiyi geçerli kılmaktadır. Örneğin televizyon, mevcut kültürde imgelemi görme eylemi üzerinden ele geçirmektedir (Grosz, 2001). Guy Debord'un modern yaşam koşullarına ve endüstrileşmiş dünyaya ilişkin gösteri kavramı üzerinden geliştirdiği eleştiriler; dijital metaların, hizmetlerin ve çevrelerin gezegene yayıldığı ağ olan sanal mekâna uyarlanabilecektir (Van Alstyne, b.t.). Günümüzde bilgisayarların ve veri ağlarının geliştirdiği bilgi ekonomisinin toplumsal etkileri oluşmaktadır. Bu etkiler sanal (*virtual*) sözcüğünün var olmama anlamıyla donanan üç farklı biçimde kavramlaşmaktadır: Sanal imgeler, sanal bellek ve sanal gerçeklik. Böylece imge, bellek ve gerçeklik sanallaşmaktadır. Bu kavramlarının oluşturduğu çerçevedeyse bir *virtual spectacle* (sanal gösteri) oluşmaktadır (Not Bored, 2007).

Sanal mekân gösteri kavramı için yeni bir alan oluşturmakla birlikte; gösteri kavramına karşı geliştirilen taktikleri de barındırmaktadır. Bilgisayar, multimedya ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler; aktif katılımlı ve etkileşimli bir gösteri de sağlamaktadır. Bu teknolojiler, izleyiciyi pasifleştiren ve tüketime yöneltten bir gösteriye karşın, *cybersituations* (siber-sitüasyonlar ya da siber-durumlar) inşa edilmesini sağlamaktadır. Böylece sanal mekân bireyler tarafından biçimlendirilmektedir. *Cybersituations* kısaca; Sitüasyonistler'in, sitüasyonlar ya da durumlar inşa etme taktiğinin sanal mekândaki karşılığı olmaktadır. Bu taktikler örneğin bir *web sitesi*'nin tasarlanmasıyla ya da internette sohbet odaları ve tartışma toplulukları oluşturulmasıyla gerçekleştirilmektedir. Taktikler gerçek dünyayla olan ilişkileri de etkilemektedir. *Cybersituations* aracılığıyla bireyler gündelik yaşamlarında yaratıcı ve üretken olmaktadır. Böylece kültürel ve toplumsal dönüşümün sağlanması için bir potansiyel yakalanmaktadır (Best ve Kellner, b.t.).

3.3.4 Avangard

Avangard ya da avant-garde kavramının sözlük tanımı Türk Dil Kurumu (2015c) tarafından “öncü” olarak yapılmaktadır. Avangard sözcüğünün kökeni askeri bir

terim olan *vanguard* (öncü birlik) sözcüğüne dayanmaktadır (Tate, b.t.). 19. yüzyılın ilk yarısında düşünür Henri de Saint-Simon avangard sözcüğünü, bilim adamları ve sanayicilerle birlikte yeni bir toplumun önderlerinden gördüğü sanatı ve sanatçıyı nitелеmek için kullanmıştır (Tate, b.t.). Ayrıca avangardın sanat alanındaki tanımı, “günün onaylanmış ve geçerli sanat anlayışlarını yadsıyan deneyci sanatçıları ve onların yapıtlarını niteler” biçiminde olmaktadır (Sözen ve Tanyeli, 2005, s. 31).

Artun (2011) avangard hareketleri iki başlık altında sınıflamaktadır. Avangard konusundaki ayrımı; bu hareketlerin *tekhne* kavramına yaklaşımlarına ve konumlandıkları sanat-sanayi eksenine göre yapmaktadır. Birinci kısımda yer alan hareketler; *logos* kavramından, diğer anlamlarıyla akıl ve rasyonaliteden yola çıkmaktadır. İkinci kısımdaki hareketlerse, *phantasma* kavramından ya da diğer bir deyişle hayal gücünden beslenmektedir. *Logos* kavramından yola çıkan hareketlere Bauhaus ve Konstrüktivizmi örnek olarak göstermektedir. *Phantasma* kavramını benimseyen hareketlerse Dada, Sürrealizm ve Sitüasyonistler gibi avangard hareketlerdir. Avangard hareketlerin toplumsal ve ekonomik etkenler kapsamında, aldıkları tutumla geliştirdikleri eylemlere göre sınıflandığı söylenebilir.

Constant avangardın *phantasma* kanadında yer alan, hayal gücünün etkin olduğu hareketlere dâhil olmuştur. Wigley (1998) Constant’ın, sanatı önemsizleştirerek makinenin işlevselci yanına vurgu yapan yaklaşımlardan uzakta konumlandığını saptamaktadır. Ancak bu saptamaya, Constant’ın makine öfkesi üzerine kurulan sanatsal akımları da reddettiğini eklemektedir. Constant çalışmalarında hem bilime hem sanata pay vermektedir. Constant’ın pratik olmakla birlikte aynı zamanda fantastik bir yönü olduğu söylenebilir. Constant’ın bu iki yönünü oluşturan birikim, De Stilj’in etkilerinin yanı sıra CoBrA’da edindiği deneyimlerdir. De Stilj sanatçıya rasyonel bir planlamacı kimliği verirken; CoBrA çalışmalarına şiirsel bir nitelik kazandırmıştır (Van Schaik, 2005b).

Sitüasyonistler yaratıcılığın sürüklediği sanatsal etkinliklerin, gündelik yaşamda her an yer almasının peşindedirler. Böylece sanat ve kültürün ayrı bir uzmanlık dalı olmasını yadsımışlardır. Sitüasyonistler’in tepkileri yalnızca sanat ortamına karşı

değildir. Mevcut toplumdaki her şeyi eleştirmektedirler (Sönmez, 2004). Constant sanatla, toplumsal ve politik düşünceleri birleştiren bu avangard neslin içerisinde yer almayı tercih etmiştir. Ona göre avangard ayırt edici niteliğini, mevcut toplum ve kültüre karşı geliştirdiği eleştirel tutumdan almaktadır. Constant'a göre sanatçı mevcut toplumla uzlaşmamalıdır. Bunun yerine sanatçının amacı farklı bir dünya olasılığını canlı tutmaktır. Constant içerisinde bulunduğu koşullarda gerçek kültürün elde edilebileceğini düşünmemektedir (Heynen, 2011).

1960'lı yılların avangard hareketlerinin aldığı yol ve edindiği birikim; sanal mekân için bir başlangıç noktası oluşturacaktır. Sanatın gündelik yaşamla ilişkilendirilmesi ve toplumsal eleştiriler sanal mekân için de olasıdır. Constant'ın bilim ve sanat arasındaki konumlanışı; sanal mekânda teknoloji ve sanatın bir araya getirilmesi için bir örnek oluşturabilir. Tafuri (1976), 1960'lı yılların kültürel ortamının, bilgisayarlaşma aracılığıyla oluşabilecek karşı-kültüre bağlam oluşturabileceğini öngörmektedir. Mimarlıkta avangardın, 1960'lı yıllarda olduğu gibi yeniden keşfedilmesi gerektiğini düşünmektedir. Mimarlıkta avangardın bu yeni rolü için iletişim bilimlerinin bir araç oluşturabileceğini önermektedir. Sibernetiğin yeni deneyimleri aracılığıyla, modern hareket ve geleneksel ütopyalar arasında bir mesafe açılabilceğini düşünmektedir.

Sanal mekânda görülen avangard hareket *cyberpunk* (siber-punk) olmaktadır. Bu hareketin kavramsal kökeni 1970'lerin sonunda müzik alanında ortaya çıkan avangard *Punk* hareketinde yer almaktadır. Sitüasyonistler, Punk hareketinin selefi olarak görülmektedir. Punk hareketi tutum ve tarzını oluştururken, Sitüasyonistler'in *détournement* taktiğinden yararlanmışır. Punk hareketindekiler bu taktikte olduğu gibi kültürel formları kesip yeniden birleştirmişler; kültürel sistemde kırılmalar oluşturarak bunları montajla yeniden düzenlemişlerdir. Punk hareket *no future* (geleceğe hayır) söylemini ortaya koymuştur. *Cyberpunk* da benzer biçimde, 20. yüzyılın ortasında yer alan bilim-kurgu öğelerinin ve gelecek vizyonlarının antitezi olarak tanımlanmaktadır. Böylece teknolojiye ilişkin farklı bir yaklaşım üretilebilmiştir. *Cyberpunk*'ın etkisi müzikte, sinemada ve Japon *anime* filmlerinde görülmektedir. *Neuromancer* romanı ve *Blade Runner* filmi hareketin örnek

çalışmalarındandır. *Cyberpunk*'ın öznesi olarak *hacker* (bilgisayar korsanı), birebir punk hareketinden referans almaktadır. *Cyberpunk*'ta amaç, teknoloji tarafından kontrol edilmek yerine; teknolojiyi kontrol etmektir. İnsan bedenine akıllı makinelerin protez olarak takıldığı ya da makinelerin artan bir hızla insanlaştığı bir ortamda, *cyberpunk* sınırları sorgulamaktadır. İnsan ve makinenin birleştirilmesi *cyberpunk* için önemli bir görüş olmaktadır (Hartmann, 2004).

Medya teknolojilerindeki gelişmelerle meydana gelen *teknoculture* (tekno-kültür); toplumu ve kültürü yeniden biçimlendiren, katılımcı demokrasinin gündelik yaşama entegre edilmesini amaçlayan aktörleri ortaya çıkarmaktadır. Medya ve iletişim teknolojileriyle bunların kültürel formları kullanılarak, Guy Debord'un ve Sitüasyonistler'in inşa edilen sitüasyonlar üzerine düşünceleri gündelik yaşama uygulanmaya çalışılmaktadır. İnternetin tam anlamıyla katılımcı bir ortam sunmadığı ve ticarileşme eğiliminde olduğu söylenmektedir. Bununla birlikte internet henüz inşa halindedir, bu sürece katılan topluluklarca yönlendirilmektedir. Bu topluluklar *hacker* (bilgisayar korsanı) ve *internet activists* (internet aktivistleri) olarak adlandırılmaktadır. Bu adlandırmalar *hacker* ve *activist* sözcüklerinin birleşmesiyle kısaca *Hactivist* (Hektivist) olarak kavramlaşmaktadır. *Hacker*'lar internetin başlangıcından beri, meydana getirdikleri programlar ve kodlarla interneti yeniden düzenlemektedirler. Günümüzde *hacker* yasadışı bir etkinlikte bulunan kişi olarak bilinmektedir. Ancak *hacker* ilk ortaya çıktığı yakın geçmişimizde; yüksek teknik bilgisiyile, toplumsal olarak yararlı bilgisayar yazılımları geliştirebilecek kişi anlamında pozitif bir terim olarak kullanılmaktadır. *Hacking* (Hekleme) kavramının daha sonra edindiği olumsuz anlama rağmen; *Hactivist* kavramı toplumsal açıdan olumlu anlamlar taşımaktadır. 1990'ların ortalarından itibaren medya; katılımcı demokrasi ve toplumsal adalet söylemleri üreten internet aktivistleri tarafından kullanılmaktadır. *Hactivistler*, açık kaynak *web siteleri* ve platformlar oluşturarak internette paylaşım deneyimi sunmaktadır. Bunun yanı sıra *blog*'lar ve *wiki*'ler de bu paylaşım sitelerine örnek olarak verilmektedir (Kahn ve Kellner, 2006).

3.3.5 Kent

Yeni Babil kentsel yapısını, Sitüasyonistler'in ortaya çıkardığı üniter şehircilik anlayışından almaktadır. Üniter şehirciliğin temel amaçlarını belirten metin, Gilles Ivain (Ivan Chtcheglov'un takma adı) tarafından *Lettrist International* için bir eylem planı olarak yazılmıştır. Kökeni 1953 tarihine dayanan metin, 1958'de *Internationale Situationniste*'in ilk sayısında yayınlanmıştır. Metin standart şehirciliği, modern kentteki bölgeleme uygulamasını ve işlevsel mimarlığı eleştirmektedir. Kentte semtlerin; Acayip Semt, Mutlu Semt, Soylu Semt ve Trajik Semt gibi duygularla uyum sağlayacak biçimde inşa edilmesini önermektedir. Semt sakinlerinin etkinlikleri, sürekli başıboş dolaşmak ve amaçsızca sürüklenmek olmalıdır. Mimarlıkta değişim önemsenmektedir. Buna göre konutlar esnek, duvarlar ayarlanabilir olmaktadır (Heynen, 2011).

Modern kent, içerisinde barınan insanların verimliliklerini arttırmak üzere işleyen bir makine gibi yapılanmaktadır. Bu makineleşme gelecekte; mantık sınırlarını aşarak, makinenin tüm dünya yüzeyini kapladığı bir kâbus senaryosunun gerçekleşmesi noktasına kadar varabilir. Bu öngörüyle yola çıkılarak, yapay bir doğa tanımlayan teknolojinin, yaratıcı bir yöntemle kültürü destekleyecek biçimde dönüştürülmesi gerekmektedir. Bu dönüşüm, otomasyon üretimi devrildiğinde; boş zaman, zamanın tek formu haline geldiğinde ortaya çıkacaktır. Geline aşamada mimarların ve şehir planlamacıların statik konstrüksiyonları terk edilecektir. Herkes bir mimar haline gelecek; hiç bitmeyen kapsayıcı bir üniter şehircilik pratiğini deneyimleyecektir. Bu yeni şehircilik, anlık olanın etkin kılınmasıyla değişebilir ve çeşitlenebilir olmaktadır. İnsanların yaşadıkları yapılardan etkilendikleri, mekânsal atmosferlerin yaşam koşullarını ortaya koyduğu söylenebilir. Böylece geometrik mekânla kaybedilenler, psikolojik mekânla iyileştirilebilir. Üniter şehircilik anlayışıyla birlikte; kentsel strüktürde psikolojik niteliklerin göz önünde bulundurulması, kentin içerisinde geçen insanların deneyimlerini biçimlendirecektir (Wigley, 1998).

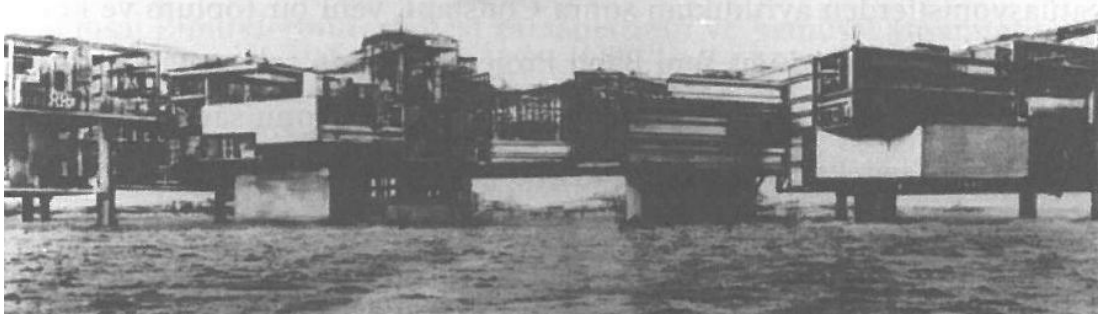
Constant ve Guy Debord tarafından 1958’de ilan edilen *Amsterdam Bildirisi*, üniter şehirciliğin ilkelerinin maddelerle ele alındığı bir metin olmaktadır. Bazı maddelerde, Sitüasyonistler’in etkinlik alanları ve üyelerin üretimlerini gerçekleştirecekleri kriterler belirlenmiştir. Bununla birlikte bildiri, üniter şehirciliğin yol haritasının çizildiği genel bir profile sahiptir. Dördüncü maddede Uluslararası Sitüasyonistler’in asgari programı, “... hem birleştirici bir kent planlama sistemine uzanacak bir uzam sanatı arayışını, hem de bu sanatla birlikte yeni davranış biçimleri arayışını içerir” biçiminde özetlenmiştir (Nieuwenhuys ve Debord, 2011, s. 307). Altıncı madde bu şehircilik yaklaşımının kapsamını, “[b]arınma, taşıma ve eğlenme sorunları ancak hayatın toplumsal, ruhsal ve sanatsal yanlarıyla birlikte çözülebilir ki, bu, hayat tarzının birliği varsayımıyla uyum içindedir” olarak belirlenmiştir (Nieuwenhuys ve Debord, 2011, s. 307). On birinci madde çalışma yöntemini “[y]aratılmış bir sitüasyon, birleştirici kent planlamasına yaklaşmak için bir yoldur ve birleştirici kent planlaması daha özgür bir toplum sitüasyonu yaratmanın (ki hem oyun hem de ciddi bir iş olarak algılanmalıdır) vazgeçilmez temelidir” biçiminde açıklamaktadır (Nieuwenhuys ve Debord, 2011, s. 308).

Constant tarafından kaleme alınan *Yeni Babil* manifestosundaysa, Yeni Babil’de izlenen şehircilik yaklaşımı şöyle özetlenmektedir:

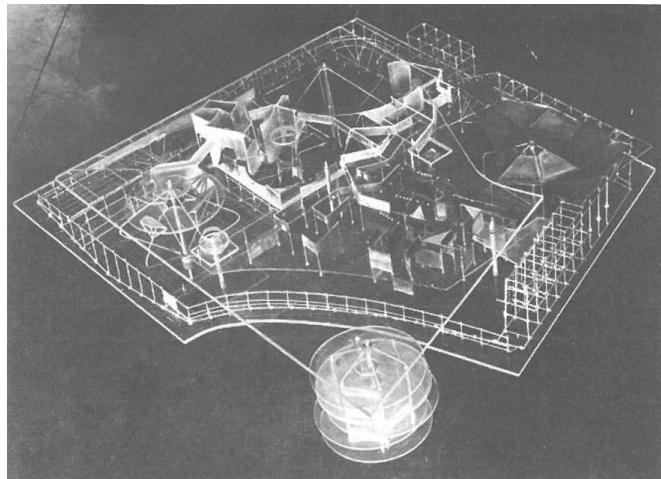
Yeni Babil, öncelikle bir kent planlama projesi değil. Keza, geleneksel anlamıyla bir sanat eseri veya arkitektonik bir yapı olması da amaçlanmadı. Mevcut biçimiyle Yeni Babil, bir öneri, birleştirici kent planlaması kuramına maddi bir şekil verme çabası, günümüz hayatının kifayetsiz ve tatminkârlıktan uzak çevresinin yerine geçecek hayali bir çevreyle yaratıcı bir oyun oynama girişimi olarak yorumlanabilir.... Ama aynı zamanda, dünya nüfusunun hızla büyümesi, trafiğin durmaksızın artması, tüm gezegenin ekilip işlenmesi ve mutlak kentleşme gibi olguları da dikkate alır. Dolayısıyla proje, mevcut kent planlamasının, trafik ve konut gibi tamamen işlevsel sorunlarını ele alır ve uç çözümler üretmeye çalışır. Fakat ana teması, toplumsal mekâna yönelik yeni bir bakıştır (Nieuwenhuys, 2011, s. 309).

Yeni Babil tüm dünya yüzeyine yayılmış tek bir kent içerisindeki tüm kentlerdir (Şekil 3.7). İşlevlerin tamamı bir otomatik süper-strüktürde yer almaktadır (Şekil 3.8). Göçebe bir yaşam üzerine kurulduğundan, bir yerden bir yere hareket ederek yeniden yaratmak ya da yeniyi yaratmak söz konusudur. Yeni Babilliler hareket ettikleri her an, kentlerini yeniden yaratmaktadırlar (Heintz, 2005).

Yeni Babil'in kentle kurduğu temas noktaları da hareket kavramı üzerinden örgütlenmektedir. Yeni Babil, kentte mevcut olan demiryolu ve otoyol gibi altyapı unsurlarının üzerine inşa edilmiştir. Ayaklar üzerinde yükseltilmiş, zemin düzlemi trafiğe ve kesintisiz manzaraya alan sağlamak için boş bırakılmıştır. Geliştirilen ilişki sayesinde daha etkin bir mobilite elde edilmiştir (Van Schaik, 2005b).



Şekil 3.7 Constant, Yeni Babil'de denizin üzerindeki bölgeler, kolaj, 1971 (Heynen, 2011).



Şekil 3.8 Constant, Yeni Babil'de Sarı Sektör, maket, 1958 (Heynen, 2011).

Sanal mekân da üniter şehirciliğin listelediği özellikleri taşımaktadır. Bu saptama, sanal mekânın kentte sınırları erittiği; modern kentin bölgeleme mantığına karşın karma bir kullanım içerdiği gözlemine dayanmaktadır. Virilio (2000), günümüzde kentin fiziksel sınırlarının ve bu sınırları belirleyen yüzeylerin; yerini bilgisayar, telefon, telekonferans gibi çeşitleri olan ekran arayüzlerine bıraktığını düşünmektedir. Bu yeni teknolojilerle birlikte, sokaklarda gelişen yüz yüze karşılaşma durumunun değiştiğini belirtmektedir. Zaman ve mekân açısından konumların karmaşık bir hal aldığı; monitörlerin ve kontrol ekranlarının etkisiyle, başka bir yerin burada bulunabildiğini eklemektedir. Sınırların tersine dönüşünün, mekâna ilişkin farklı bir deneyim sunduğu sonucuna ulaşmaktadır. Artık inşa edilen mekânın elektronik bir topografya üzerinde varlık kazandığına ve sayısal imgelerin kentsel pratiğe yeni bir biçim verdiğine dikkat çekmektedir. Özel ve kamusal, yaşam alanı ve sirkülasyon alanı, yakın ve uzak, mikro ve makro arasındaki ayrımın ortadan kaldırıldığını vurgulamaktadır. Sanal mekânın bilgi teknolojilerinin etkisiyle kentle kurduğu ilişki şöyle ele alınmaktadır:

Enformasyon çağında dünyanın bize sunduğu her türlü maddi ya da soyut değer, fiziksel kentlerin sınır ve bağlantılarından kurtulmuş olan ve görünmez ağlardan oluşan bir paralel dünyada çözülmekte; bu işlemsel dünya aracılığıyla algılama ve yaşama alanlarımızın sınırları giderek genişlemekte, bizi fiziksel olarak sarmalayan kentlerden sıyrılmaktadır. Küresel bağlamda kentler, kentlilik ve kent yaşamı ortamların içinde eriyerek çözülmekte; iç içe geçmekte; ortamlarda üretilen yeni kentsel gerçeklikler kentlerin fiziksel gerçekliklerinin önüne geçmektedir (Ojalvo, 2008, s.19).

Constant Yeni Babil'in, bir dizi birbirine bağlı merkezin üzerinden dünyanın yüzeyine egemen olduğunu düşlemiştir. Benzer biçimde günümüzde ağlar yaşantıya egemen olmaktadır. Bilgisayarlaştırılmış ağlar, yenilikçi ve heyecan verici mekânsal deneyimleriyle; Yeni Babil'in 21. yüzyılda sürdürülmesini sağlamıştır (Nichols, 2004). Telekomünikasyonların ve elektronik ortamın mantığı; büyük metropolitan bölgelerden, hatta kentin bizzat kendisinden dışarıya coğrafi çözülmeyi ve dağılmayı desteklemektedir. Böylece büyük metropolitan kentler, yere bağımlı ilişkilerin

yerine; evrensel, etkileşimli ve geniş çaplı iletişim ortamına ya da diğer bir deyişle bilgi otobanına girerek bir ağ oluşturmaktadır (Graham, 1998).

Yeni Babil'in mevcut kentsel ulaşım ağlarına eklenmesi, sanal mekân için de bir kriter oluşturmaktadır. Mitchell (2004) geleneksel kentin fiziksel yerlerden ve kentsel ulaşım bağlantılarından oluşan bir strüktür olduğunu aktarmaktadır. Buradan yola çıkarak kentle; *site*'lerin (sanal yerlerin) elektronik bağlantılarla birbirine eklendiği *World Wide Web* (Dünya Çapında Ağ) arasında analogik bir benzerlik kurmaktadır. Bununla birlikte fiziksel dünyayı ve elektronik sanal dünyayı birbirinden ayırmamaktadır. Fiziksel mekânların telekomünikasyonla bağlanması, coğrafi olarak dağılmış tele-topluluklar ya da sanal topluluklar kurulmasını beraberinde getireceğini öngörmektedir. Diğer açıdan sanal yerlerin (dizüstü bilgisayar, e-posta, dijital dosyalar vb.), kentsel ulaşım desteğiyle birlikte ofis gibi mekânların sokağa taşmasını sağlayacağını beklemektedir. Telekomünikasyonun ve kentsel ulaşımın birbirini tamamlamasıyla; sanal yerlerin ve fiziksel yerlerin de birbirini tamamlayacağını öne sürmektedir.

Castells (2007) benzer biçimde, bilgi teknolojilerinin gelişimi sonucunda kentte, aralarında gerilim bulunan iki kutbun; akışın mekânıyla yerin mekânının ortaya çıktığını belirtmektedir. Akışın mekânını, birbirinden uzak coğrafi bağlamdaki insanları ve etkinlikleri birbirine bağlayan elektronik etkileşimli bir ağ olarak tanımlamaktadır. Yerin mekânının ise, deneyim ve etkinliği yerel bağlamda düzenlediğini açıklamaktadır. Bilgi Çağı'nda metropolitan bölgelerin planlanmasında, akışın mekânıyla yerin mekânının birbiriyle örtüştürülmesini anahtar bir unsur olarak görmektedir. Yerel olanın, akışın mekânıyla birlikte işleyebilme yetisine sahip olması gerektiğini düşünmektedir. Küresel ölçekte oluşan mekânsal ağın da yerin mekânıyla entegre olması gerektiğini eklemektedir. Böylece küresel ve yereli birbiriyle bağlamaktadır.

Sanal mekân üzerinden toplumun yenilenmesi yerine; kamusal alanın yenilenmesine ilişkin bir yaklaşım geliştirilebilir. Kamusal alanları biçimlendirirken; yalnızca bilgiye erişme ve onu yayma doğrultusunda ilerlemek yeterli olmayacaktır.

Bilginin bir parçası olacak etkileşimli toplumsal mekânların meydana getirilmesi gerekmektedir. Çeşitli dernekler, kamu yararına çalışan topluluklar ve bağlantılar oluşturulmalıdır. Bu bakış açısıyla kalabalık bir toplumsal ağ elde edilerek; ideallerde ve amaçlarda çoğulluk kazanılacak ve sivil toplum desteklenecektir. Böylece sanal mekân üzerinden, toplumsal bir öngörü taşıyan; kamusal mekân yaklaşımı bilgiye ve demokrasiye dayanan bir kent önerisi geliştirilebilecektir. Savunulan bu kent önerisi, akla yatkın olan; ancak hala tartışılabilir durumda bulunan *electropolis* (elektro-kent) biçiminde adlandırılabilir. Geliştirilen kamusal mekân algısı üzerinden, *electropolis* alternatif bir bölge oluşturmamaktadır. Ancak *electropolis* farklı elektronik, fiziksel ve toplumsal mekânlar için bir konjonktür önerecektir. Tüm bunların birlikte işletilmesiyle, yalnızca bireyler etkileşime girmiş olmayacak; etkileşimlerin kendisi bir kamusal mekân meydana getirecektir. Sanal mekân aracılığıyla her zaman başka bir yerde olabilmek, kentin ötelenmesini sağlayacaktır. İdeal kent de bu çerçevede gerçekleşecektir (Crang, 2000).

3.3.6 Aylaklık

Aylaklık kavramı; modernite ve kent ilişkisi üzerinden kavramlaşan *flâneur* (flanör) öznesi, Sitüasyonistler'in taktikleriyle varlık bulan *dérive* (amaçsızca dolaşma, sürüklenme) eylemini gerçekleştiren *wanderer* (gezgin) ve internette sörf yaparak sanal mekânda aylaklık eden *cyberflâneur* (siber-flanör) öznesi olarak, birbirini kronolojik sırayla izleyen üç kavramla irdelenebilir (Hartmann, 2004).

Aylaklık, Fransız sanatçı Charles Baudelaire'in modern yaşamla ilgili düşünceleriyle ve geliştirdiği taktiklerle ortaya çıkan bir kavramdır. Sanatçının geliştirdiği kavram daha sonra, Walter Benjamin'in *Arcades Project* (Arkadlar Projesi) adlı çalışmasıyla literatürdeki yerini almıştır. Baudelaire (1997) modernliği dönüştürme yöntemini, geçici olandan ebedi olanı çıkarmak biçiminde açıklamaktadır. Diğer bir deyişle bu yöntem; modern yaşamın anlık ve fragmanlara ayrılan yapısını, sanatsal olan modernizm aracılığında kalıcılıkla buluşturmaktır. Artun (2004) Baudelaire'in toplumsal hayatın modernleşmesiyle sanatın modernleşmesini ayırdığını aktarmaktadır. Böylece modernleşmeyle, sanatsal

anlamlar taşıyan modernizm kavramları da birbirinden ayrılmaktadır. Aylaklık kavramı da bu noktada devreye girmektedir. Charles Baudelaire'in modern yaşamı estetikleştirme taktiği aylaklık eylemidir. Bu eylemin öznesi *flâneur* (flanör) olmaktadır. Artun (2004) bu özneyi “[*flâneur* bir kent gezginidir.... [*flâneur*'ün işi gücü aylaklıktır, avareliktir.... aylak *flâneur*'ün zamanıyla, kentin ve kalabalıkların oluşturduğu makinenin zamanı birbirlerine uymaz” tanımıyla açıklamaktadır (s. 33-34).

Flâneur kavramının önce Dada'ya ve Sürrealizm'e aktarıldığı, oradan da Sitüasyonistler'e geçtiği söylenebilir (Artun, 2011). Aylaklık eylemi Sitüasyonistler'de, *dérive* (amaçsızca dolaşma, sürüklenme) başlığıyla sürdürülmektedir. Debord (2011a) *dérive*'i “[k]entsel toplumun koşullarıyla bağlantılı bir deneysel davranış tarzı” olarak tanımlamaktadır (s. 312). Ön-Sitüasyonist topluluk *Lettrist International*, Paris sokaklarında amaçsızca dolaşarak *dérive* eylemini başlatmışlardır. Guy Debord ve arkadaşları buluşarak organizasyonlar yapmışlar; topluluklar halinde sokakları deneyimlemişlerdir (Van Schaik, 2005a). Bu taktik daha sonra Sitüasyonistler'e aktarılmıştır. *Dérive* Constant'ın da Yeni Babil'de yola çıktığı kavramlardan birisi olmaktadır. *Dérive* eylemindeki düşünsel ve pratik yaklaşım şöyle anlatılmaktadır:

Dérive oyunbaz-yapıcı davranış ve psikocoğrafi etkilerin farkında olmayı gerektirir; bu yönüyle klasik gezi ve gezinti kavramından tamamen farklıdır. Bir *dérive* sırasında bir ya da birçok kişi belli bir süreliğine alışıldık hareket ve eylem niyetlerini, ilişkilerini, işlerini ve boş zaman etkinliklerini bırakır ve kendilerini sahanın cazibelerine ve sahada bulacakları karşılaşmaların tesadüfüne bırakırlar. Rastlantı unsuru sanıldığı kadar belirleyici değildir: Şehirlerin, *dérive* bakış açısından, belli bölgelere giriş ve çıkışları kuvvetle caydırıcı değişmez akımları, sabit noktaları ve ağlarıyla bir psikocoğrafi rölyefi vardır (Debord, 2011c, s. 314-315).

Constant *dérive* kavramının teknolojik anlamına vurgu yaparak, kavramı zenginleştirmiştir. Böylece günümüzdeki anlamına yakınlaştırmıştır. Constant 1958

yılında radyo kontrollü *dérive*'e öncülük etmiştir. Telsiz teknolojisinin fiziksel mekânda yer alması, farklı bir kentsel ve kamusal mekânın ortaya çıkmasını tetiklemiştir. *Dérive* bir tür sanal mekân üretimi için bir mekanizma olarak görülmektedir. Yeni Babil'de elektronik; bilgisayar, televizyon gibi araçlar üzerinden yeni deneyimler elde edilmesinde kullanılmaktadır (Wigley, 1998).

Flâneur'ün yönünü dijital dünyaya çevirmesiyle *cyberflâneur* (siber-flanör) kavramı ortaya çıkmaktadır. *Cyberflâneur*, *World Wide Web*'de yer alan *cyberarcades*'da (siber-arkadlar) dolaşmaktadır. 1990'lardaki *web* yapısı üzerinde ortaya çıkan *cyberflâneur*; Geocities benzeri *web* toplulukları ve proto-toplumsal ağları barındıran, gerçek kentlerin komşuluk ilişkilerinin modellendiği sanal mekânlarda ikamet bulmaktadır. Ancak Google ya da Facebook gibi internetteki bilgiyi organize eden şirketlerin devreye girmesiyle; *web*'de sörf yapma ustası olan *cyberflâneur*'ün alanı daraltılmıştır. Çünkü *flâneur*'ün tüketime karşı koymasına benzer biçimde *cyberflâneur* de *web*'in ticarileşmesinden kaçınmaktadır. Örneğin Geocities gibi erken internet topluluklarında yaratıcılık önemlidir. Bu topluluğa üyelik; yeteneği ya da ilgi alanını gösteren bir *web sayfası*'nın tasarlanmasıyla gerçekleşmektedir (McGarrigle, 2013).

Bu aşamada internetin ticarileşmesi konusu önem kazanmaktadır. Teknolojinin kullanım biçimi ve kimlerin elinde olduğunun belirlenmesi önemli noktalar. Burada teknolojinin bir kontrol mekanizmasına dönüşmemesi gerekmektedir. Morozov'un (2012) saptamasına göre, 1990'lu yıllarda internetin *flâneur*'ü besleyeceğini öne süren görüş, günümüzde zayıflama göstermektedir. Çünkü sosyal medya denen olgunun kendisi *cyberflâneur*'la çatışma göstermektedir. *Cyberflâneur*'ü cazip kılan; internetin ilk zamanlarında erk tarafından ele geçirilmemiş bir siberuzay tanımlıyor olmasıdır. Bu dönemde internet tarayıcılarına verilen adlar bile *Internet Explorer* (İnternet Kâşifi) ve *Netscape Navigator* (Netscape Seyrüsefercisi) biçiminde olmaktadır. Ancak *flâneur*'ün yaşadığı sorunlar *cyberflâneur* için tekrar etmiştir. Bu sorunlar 19. yüzyılın ikinci yarısında III. Napoleon'un emriyle Baron Hausmann'ın uygulamalarına maruz kalan Paris'in geçirdiği dönüşümde meydana gelmiştir. Buradaki şehir planlama uygulamalarında

dar sokaklar yıkılmış, binalar numaralandırılmış, hijyen gerekçesi ve sokaklardaki barikatları engellemek amacıyla geniş ve açık bulvarlar oluşturulmuştur. Böylece teknolojinin ve toplumsal değişimin de etkisiyle *flâneur*'ün yaşam alanı daraltılmıştır. Sokak trafiğinin artması kentte düşünceli biçimde seyreden *flâneur*'ü olumsuz etkilemiştir. *Flâneur*'ün mekânı olan pasajların yerini büyük ve işlevsel mağazalar almıştır. Böylece kentte yapılan rasyonel planlamalar *flâneur*'ü yeraltına ve kendi iç dünyasına itmiştir. *Cyberflâneur*'ün mekânı olan internette de benzer değişimler yaşanmıştır. İnternetin oyuncu niteliği zamanla kaybolmuştur. İnternet gelişigüzel gezinmenin ve sörf yapmanın mekânı olmak yerine; iş yaşamının mekânı olmuştur. Atılan her *tweet* ya da durum, anında güncellenmekte ve gerçek zamanlı bir ağ üzerinde karşılık bulmaktadır. Bugün internetin Baron Hausmann'ı Facebook'tur. Çünkü Facebook'la birlikte; *Cyberflâneur*'ü mümkün kılan yalnızlık, bireysellik, görünmezlik, gizem, merak, risk gibi etkenler ortadan kaybolmuştur.

Yine de *Cyberflâneur*'ün yaşamını sürdürebilmesi için birkaç taktik geliştirilmiştir. Örneğin bu bağlamda, medya kuramcısı Eric Kluitenberg tarafından hibrid mekân kavramı ileri sürülmüştür. Bu kavram fiziksel mekân ve sanal mekân arasındaki sınırların kaldırılmasını önermektedir. *Locative Media* (Yerel Medya) gibi araçlarla, *cyberflâneur*'ün; sanal mekânı fiziksel mekâna taşıyan hibrid bir mekâna geçiş yapması ve böylece varlık kazanması öngörülmektedir. Bu bağlamda Sitüasyonistler'in kavramlarının yeniden düşünülebileceği ve *Locative Media* aracılığıyla inşa edilmiş sitüasyonlar gerçekleştirilebileceği düşünülmektedir. Taktik Medya ve Hacktivist hareketlerse sanal mekânın yine sanal mekânda dönüştürüldüğü çalışmalar yapmaktadır (McGarrigle, 2013).

3.3.7 Kentsel Haritalar

Kentin üzerinde çalışılması, kenti bir laboratuvara dönüştürmeyi gerektirmektedir. Böylece şehircilik bilimi, kentlinin de dâhil olacağı bir aşamaya gelecektir. Sitüasyonistlerle de birlikte çalışmış olan Lefebvre (2000), kentin karmaşık bir doğası olduğunu belirtmektedir. Bu kapsamda, kentin bir nesne gibi ele alınmasının bir ideolojiyle sonuçlanacağına dikkat çekmektedir. Göz önünde bulundurulması

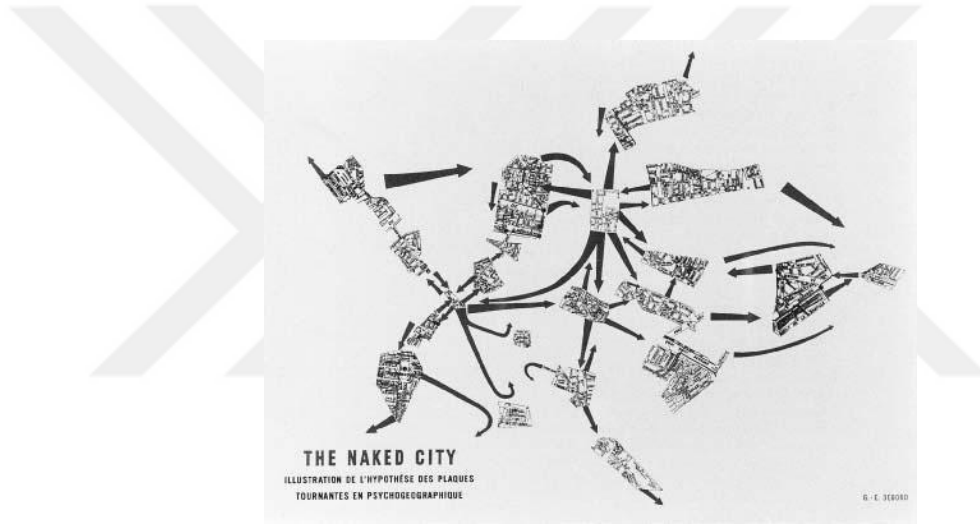
gereken noktanın; tek bir yöntemle sabitlenmek yerine, kenti anlamak için pek çok yöntemle başvurmak olduğunu saptamaktadır. Toplumbilimci düşüncenin, pratik katılımın koşullarını anlamayı gerektiğini belirlemektedir.

Kent, kentlinin varlığıyla canlılık kazanan ve psikolojik karşılıkları olan bir yapıdır. Sitüasyonistler bu nedenle kenti psikocoğrafyalar üzerinden çözümlenmektedirler. Yeni Babil de oluşturulan bu kentsel haritalardan etkilenmiştir. Kentsel haritalar sanal mekânda da yer almaktadır. Günümüz teknolojileriyle kentlinin işaretlediği kullanım alanları, teknolojiyle haritalara yansıtılmaktadır. Kentsel haritalar kentlinin eylemleriyle ördüğü noktalar ve rotalar üzerinden oluşturulmaktadır.

Kentte yer ve rota bilgisi olmadan içgüdüsellikle yolculuk eden gezgin; işlevsel ve yönlendirici kent haritası üzerinde okunması mümkün olmayan bir metin oluşturmaktadır. Bu yolculuk, biçimsel karakteri reddeden ve geometriden arınmış bir yaşam kolajı olmaktadır. Böylece kentsel mekân iki kez örülmektedir. Birincisinde örüntü fiziksel coğrafyayla gerçekleşmektedir. İkinci örüntüyse, bu coğrafya üzerinde deneyimlerin bıraktığı izlerle biçimlenmektedir (Bal, 2012).

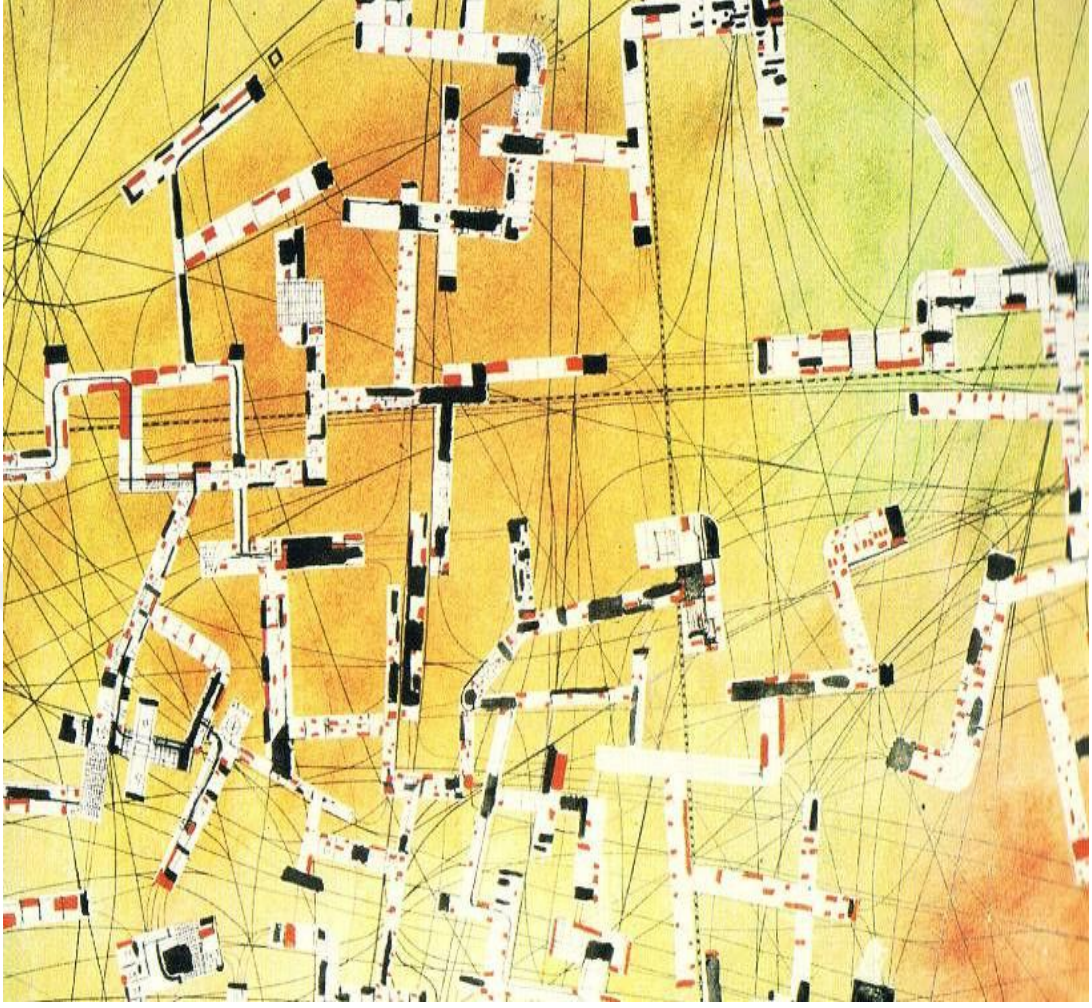
Debord (2011a) psikocoğrafyayı “[c]oğrafi çevrenin (bilinçli olarak örgütlenmiş olsun veya olmasın) bireylerin duyguları ve davranışları üzerindeki özgül etkilerinin incelenmesi” biçiminde tanımlamıştır (s. 312). Psikocoğrafyanın ilkeleri, *Lettrist International*’ın geliştirdikleri *dérive* organizasyonlarının sonucunda ortaya çıkmıştır. Kentte amaçsızca dolaşma sonucunda, karakteristik ambiyanslar haritalara dökülmüştür (Van Schaik, 2005a). Guy Debord 1955 yılında, kentin saklı kalan psikolojik yapısının ortaya çıkarılmasını savunmuştur. Geleneksel haritaların psikocoğrafik haritalara dönüştürülmesini içeren bir görüş öne sürmüştür. 1957 yılında Asger Jorn’un işbirliğiyle, *Guide Psychogeographique de Paris* (Paris’in Psikocoğrafi Rehberi) ve *The Naked City* (Çıplak Kent) olarak adlandırılan iki çalışma meydana getirmiştir. Bu çalışmalarda Paris’in haritaları kesilip, parçalar yeni bir harita üzerinde yerleştirilmektedir. Kentin farklı bölgelerindeki ambiyanslar haritada yeniden düzenlenmektedir. Bu bölgeler, fiziksel ilişkiler yerine psikolojik

ilişkiler üzerinden ele alınmaktadır. Yoğunluktan uzak olan yerler haritadan silinmektedir. Ambiyans açısından yoğun olan bölgeler, boş sayfa üzerinde özgürce salınmaktadır. Bu bölgeler birbirlerine yalnızca, akışları gösteren kırmızı oklarla bağlanmaktadır (Wigley, 1998). *The Naked City*, başlığını New York'ta geçen bir dedektif filmi olan 1948 tarihli *The Naked City*'den almaktadır. Guy Debord, Paris kentinin yapısının da tıpkı New York'ta olduğu gibi ipuçları içerdiğini düşünmüştür. Ancak bu ipuçları bir suçun çözülmesinde değil; gelecekteki yaşantının düzenlenmesinde kullanılacaktır. Buradan yola çıkarak *The Naked City* (Şekil 3.9), Paris'in eski bir haritasındaki parçaların kolajla bir araya getirilmesinden oluşturulmuştur (McDonough, 2002).



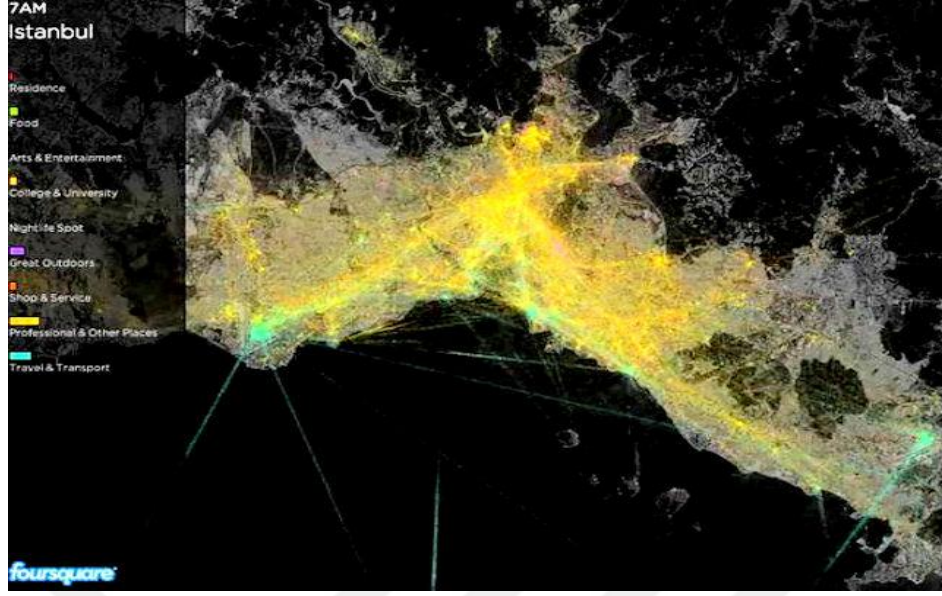
Şekil 3.9 Guy Debord, *The Naked City*, 1957 (McDonough, 2002).

Guy Debord psikocoğrafyanın pratiğe hizmet eden bir teori oluşturmasını istememiştir. Aksine geliştirdiği şehircilik tanımında, teori ve pratik birbirinden ayrılmamaktadır. Üniter şehircilik bir araştırma ve geliştirme programı oluşturmaktadır. Tasarlama eylemi, tasarımın kendisi ve yaşam aynı düzlemi paylaşmaktadır. Constant da çalışmalarını, bu şehircilik anlayışına ve psikocoğrafyalara bağlı kalarak yürütmüştür. Yeni Babil bir psikocoğrafi haritadır. Constant Yeni Babil'i; Amsterdam'ın tarihi kent merkezi üzerinden geçip Hollanda'nın kuzeyine yol alan (Şekil 3.10) ya da Avrupa'da Münih, Paris, Barselona kentlerini birbirine bağlayan haritalar gibi temsil araçlarıyla görselleştirmiştir (Wigley, 1998).



Şekil 3.10 Constant, Yeni Babil, kuzey (Nichols, 2004).

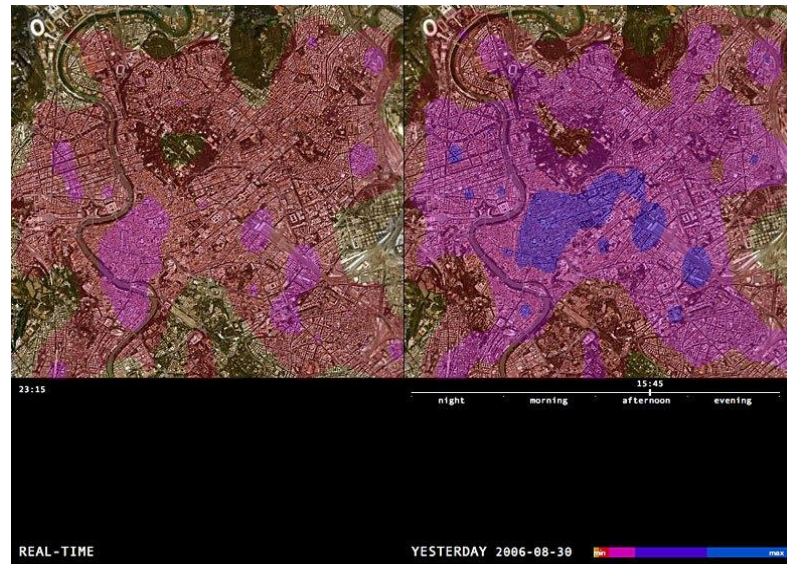
Sanal mekân da kentsel haritaların oluşturulması için bir araç olarak kullanılabilir. Sosyal medyadan yararlanılarak kentsel haritalama hazırlanmasına; Foursquare'in İstanbul üzerinde yaptığı bir çalışma örnek gösterilebilir (Şekil 3.11). Foursquare uygulaması, kullanıcıların kentlerde buldukları yerlerle ilgili bilgileri depolayabilmeleri ve buldukları konumu işaretleyebilmeleri imkânını sunmaktadır. Çalışmada, kullanıcıların uygulama üzerinden yaptığı *check-in*'lerden (giriş) yola çıkılarak buldukları alanların fonksiyonlarının bir dökümü yapılmıştır. Bununla birlikte zaman dilimlerine göre değişen fonksiyonel kullanımların verileri de elde edilmiştir. Böylece nereye ne zaman gidildiğini gösteren farklı parametrelere ulaşılmıştır (Gürsel, 2013).



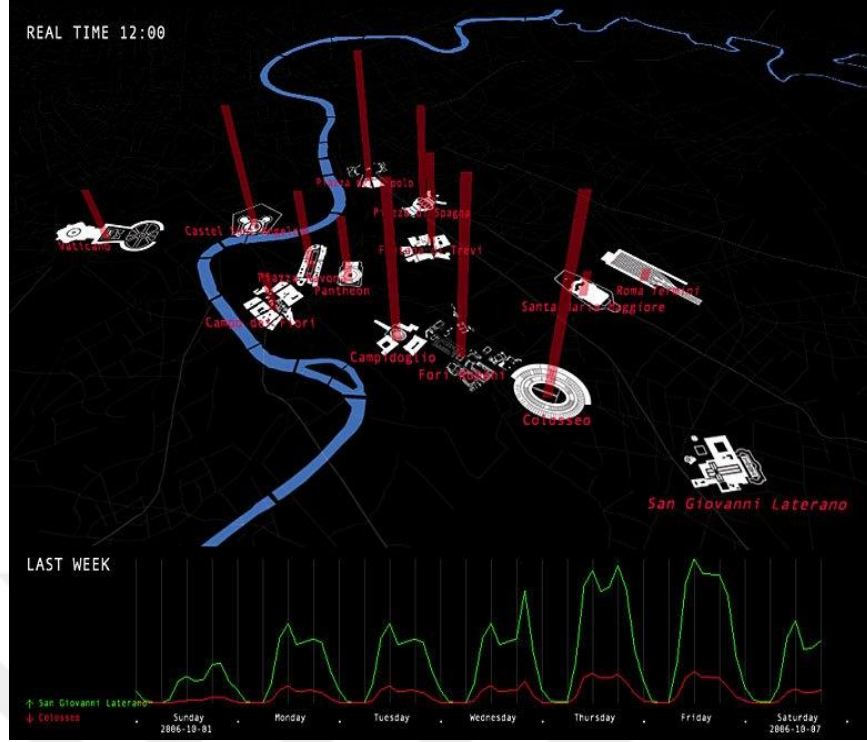
Şekil 3.11 Foursquare, İstanbul'da mekânsal haritalama (Gürsel, 2013).

Sanal mekânı kullanarak kentsel haritaların çıkarılmasına bir diğer örnek olarak, MIT Media Lab'ın yaptığı *Real Time Rome* (Gerçek Zamanlı Roma) çalışması gösterilebilir. Venedik Mimarlık Bienali'nde de gösterilen proje, yeni bir harita yapma tekniğini araştırmaktadır. Buna göre geleneksel kent haritalarında yer alan coğrafi özelliklere ve karayolları ağlarına değil; telekom ve toplu taşıma gibi dinamik unsurlara odaklanılmaktadır. Altı harita-yazılımla oluşturulan projede; Roma'daki cep telefonu kullanımı ve toplu taşıma sisteminden sağlanan veriler analiz edilmektedir. Bu veriler aracılığıyla gündelik yaşam örüntüleri ve kentteki dijital iletişim anlaşılmaya çalışılmaktadır. Diğer bir deyişle mobil iletişim araçlarının insanlar, mekânlar ve kent altyapısı arasında sağladığı bağlar; gerçek zamanda haritalandırılmaktadır. Böylece çağdaş kentin dinamikleri üzerinden planlamaya yeni bir bakış açısı kazandırılması amaçlanmaktadır. Birinci yazılım Nabız adını almakta ve Roma'nın kullanım örüntülerini irdelemektedir (Şekil 3.12). Burada cep telefonuyla konuşan insanların kentin hangi alanlarında toplandığı gösterilmektedir. İkinci yazılım olan Bağlantı, toplu taşıma sistemiyle insanların yoğunluklarını karşılamaktadır. Cep telefonlarından alınan verilerle toplu taşıma sisteminden alınan verileri üst üste çakıştırmaktadır. Akım, üçüncü yazılım olarak trafik akışına odaklanmakta ve yine cep telefonu verilerini kullanmaktadır. Dördüncü yazılım İkonlar, kentte hangi noktaların ilgi çektiğini belirlemektedir (Şekil 3.13). Roma'da

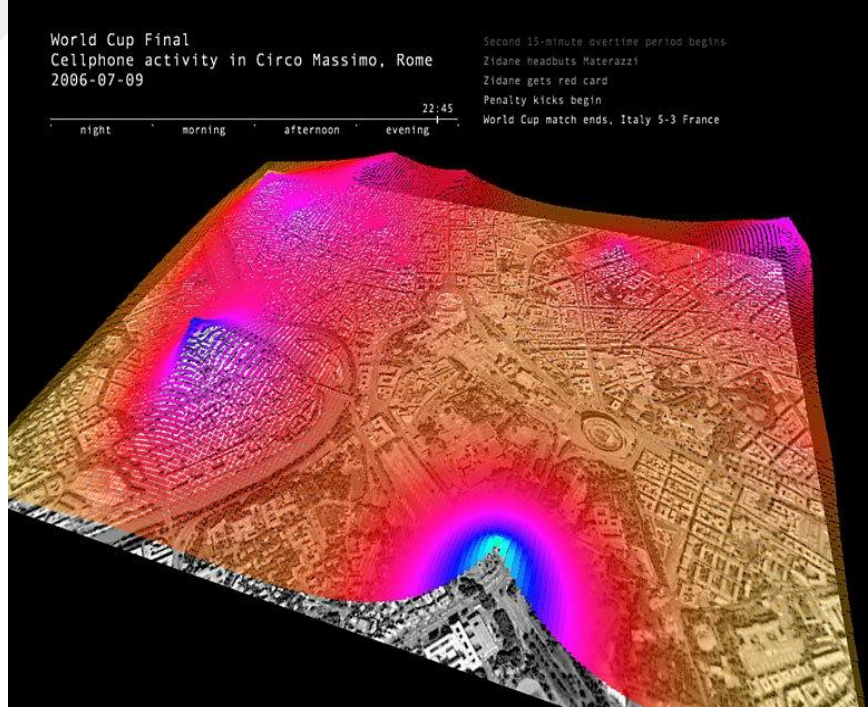
farklı tarihi yapıların buldukları alanlardaki cep telefonu kullanımını veri olarak almaktadır. Ziyaretçiler adlı beşinci yazılımla, turistlerin kentin hangi alanlarında biriktiği incelenmektedir. Bu incelemede, telekomünikasyon şirketlerindeki müşteri kimliklerinin yerli ve yabancı kullanıcı olarak birbirinden ayrılması bir girdi oluşturmuştur. Altıncı yazılımsa Toplanmalar adıyla, Roma'da özel etkinliklerin nasıl gerçekleştiğine odaklanmaktadır (Şekil 3.14). İtalya-Fransa arasındaki Dünya Kupası Final Maçı ve Madonna Konseri sırasında kentteki iletişim hareketlenmelerinin bir dökümü yapılmaktadır. Bu yazılımlarda gerçek zamanlı verilerle birlikte, 24 saatlik döngülerle günün farklı saatlerindeki kullanımları gösteren veriler de yer almaktadır. Sistem tasarımında bilgisayarlar, telekom uyduları, baz istasyonları, cep telefonları ve otobüslerdeki GPS araçlarından yararlanılmıştır. Teknolojik altyapının imkânları farklı bir biçimde kullanılmıştır. Projenin karmaşık verileri ve parametreleri, nicel verilere indirgeyerek görselleştirmesinin nitel okumalara aracılık etmesi; mimarlara ve şehir plancılara tasarım sürecinde karar alırlarken yardımcı olması beklenmektedir. Tüm bu özellikleriyle birlikte projenin gelişme sürecinde erklerin kullanıcıları gözetlenmesi sorunu tartışmalara neden olmuştur. İletişim altyapıları aracılığıyla bireyler hakkında otomatik bilgi toplanmasının ve yaşam örüntülerinin çıkarılmasının sakıncalarına da dikkat çekilmektedir (Arıkan, 2006a).



Şekil 3.12 MIT Media Lab, Real Time Rome Yazılım 1: Nabız (Arıkan, 2006b).



Şekil 3.13 MIT Media Lab, Real Time Rome Yazılım 4: İkonlar (Arıkan, 2006b).



Şekil 3.14 MIT Media Lab, Real Time Rome Yazılım 6: Toplanmalar (Arıkan, 2006b).

3.3.8 İnsan

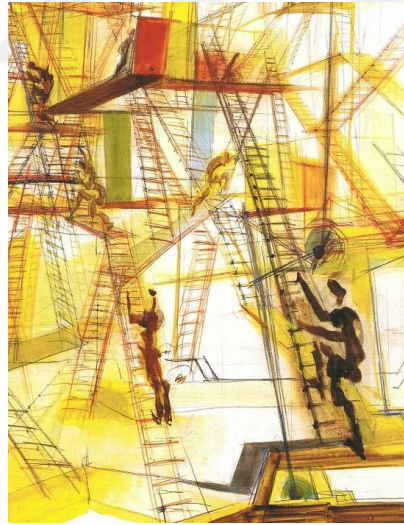
İnsan ütopya ve teknolojinin kâşifidir. Ancak insan, yine ütopya ve teknoloji üzerinden keşfedilebilir. İnsanın bu iki kavramla etkileşimi, Yeni Babil ve sanal mekânın anlaşılabilmesi açısından önemlidir. Teknoloji insanı kısıtlayan bir unsur olarak görülebilmektedir. Marcuse (1990), modern dönemde teknolojinin bireyle kurduğu ilişkiyi eleştirmektedir. Teknolojinin, toplumsal güçler aracılığıyla bireyle kurduğu bu ilişkinin sonuçlarını tek-boyutluluk kavramıyla açıklamaktadır. Teknolojinin, insanın özgürlüğünün kısıtlanmasını akılcı kıldığını belirlemektedir. Bu nedenle teknolojinin, bireyin kendi yaşamının sınırlarını çizmesini olanaksız hale getirdiğini gözlemlemektedir. Bu kısıtlamanın, teknolojinin yaşam konforlarını genişlettiği ve emek üretkenliğini arttırdığı düşüncesiyle geçerlilik kazandığını saptamaktadır. Böylece teknolojik akılcılığın, bireyin egemenliğini sözde kabul ederken; aslında bu üstünlüğü araçsal nedenler sunarak reddettiğini düşünmektedir.

Ancak ütopya-insan ilişkisi, teknoloji-insan ilişkisinin antitezi olabilir. Foucault (2006) bedene; başvuru hakkı tanınmadan, mahkûm olunduğunu belirtmektedir. Ütopyaların meydana gelirken bu bedensel durumun karşısında durduklarını saptamaktadır. Ütopyaya mucize ve güzellik katarak prestij kazandıranın, bu karşıtlık olduğunu eklemektedir. Ütopyayı, tüm yerlerin dışında bulunan, beden bedensiz varlık kazanacağı bir yer olarak algılamaktadır. Yine de bir ütopya olmak için; bir beden olmanın yeterli olacağını düşünmektedir. Ütopyaların önce bedenden doğduğunu; daha sonra bedenin karşısında yer aldığını açıklamaktadır. İnsan bedeninin tüm ütopyaların başlıca aktörü olduğunu ileri sürmektedir. Bedeni, dünyanın tüm başka yerlerine bağlanan, başka bir yer olarak tanımlamaktadır. Olayların bedenin etrafında gerçekleştiğini belirlemektedir. Böylece bedeni, dünyanın sıfır noktası olarak; diğer bir deyişle hiçbir yer olarak konumlandırmaktadır.

Tüm bu saptamaların üzerine insanın; fiziksel mekânda salınırken, eylemleriyle farklı bir dünya yaratabileceği sonucuna varılabilir. İnsan, teknolojiyi kullanarak zaman-mekânı genişletebilir. Burada önemli olan, insan ve ütopya ilişkisinin bu

zincire eklememesidir. Yeni Babil’de insana yüklenen oyuncu nitelik, insanın mekânı teknolojiyi kullanarak dönüştürmesiyle sonuçlanmaktadır. Sanal mekânda insan, teknolojinin bedene monte edilmesi yoluyla başka bir dünyayı mümkün kılmaktadır. Böylece teknoloji araçlaştırılarak; fiziksel dünyaya ait olan beden, hayal gücünün yönlendirmesiyle insanı ütopyaya taşıyabilmektedir. Ütopyayı da teknolojiyi de, insan biçimlendirebilir.

Sitüasyonistler toplumsal eleştirilerini, saptadıkları üç nitelik üzerinden geliştirmektedirler: Pasif izleyiciler, izolasyon ve öznenin terk edilmesi. Bunların yerine Sitüasyonistler’in entegre olmuş bir toplum için, doğruluğunu kabul ettikleri üç nitelik; aktif katılımcılar, temas ve öznenin gerçekleştirilmesidir. Sitüasyonistler steril bir topluma karşın, Sitüasyonist bir toplum meydana getirilmesinde; insana rol vermektedirler. Verilen role göre insan; yaratıcı ve oyuncu olmaktadır (Hansen, 2015). Yeni Babil’de de insan; oyuncu ve yaratıcı olan *homo ludens* (yaratıcı insan) figürü üzerinden tanımlanmaktadır (Şekil 3.15).



Şekil 3.15 Constant, Yeni Babil’de insanların devinimleri (Nichols, 2004).

Nieuwenhuys (2012) *homo ludens*’in kesintisiz bir yaratım ve yeniden yaratım süreci içerisinde varlık kazanacağını belirlemektedir. Bu yüzden *homo ludens*’e; oyun oynama, macera ve hareketlilik gereksinimlerini karşılayacak özgürleştirici koşullar sağlanmasının önemini vurgulamakta ve *Homo faber* (yapımcı insan) ve

homo ludens'i birbiriyle karşılaştırmaktadır. *Homo faber*'in, büyük mesafelerde yol aldığında bile; sabit bir ikametgâha dönmek zorunda olduğu bir toplumsal mekânda yer aldığını belirtmektedir. Toprağa bağlı olan *homo faber*'in toplumsal mekânını; ev, iş yeri, aile ve arkadaşların evleri gibi toplumsal ilişkilerin yönlendirdiği mekânların meydana getirdiğini eklemektedir. Yeni Babilli'nin bu bağlardan kurtulduğunu; böylece toplumsal mekânının sınırsız olduğunu düşünmektedir. Özgürce dolaşan Yeni Babilli'nin, içinden geçtiği mekânların ve atmosferlerin sürekli yenilendiğini açıklamaktadır. Üretilen hareketliliğin ve yönsüzlüğün sonucunda; insanların arasındaki temasın kolaylaşacağını ve toplumsal ilişkilerin açıklık kazanacağını savunmaktadır.

Constant Yeni Babil'de, herkesin sanatçı olmasını önermemektedir. Burada sanatçı olarak değil; fakat insan olarak bireyin kendini ifade edebilmesi için bir özgürlük verilmesi söz konusudur. Bu özgür bir dışavurum olarak da açıklanabilir. Diğer bir deyişle buradaki amaç; sanatçı olmayan sıradan insanların, yaratıcı yönlerini ortaya koyabilmeleridir (Heintz, 2005).

Constant eskiz ve maketlerle başladığı çalışmalarını, mimari çizimlerle sürdürmüştür. Ancak sunumlarda polemik yaratan bir biçimde insan figürü yer almamaktadır. Constant Yeni Babil henüz var olmadığından, buradaki yaşantının temsil edilemeyeceğini öne sürmüştür. Yeni Babilliler'i inşa edecek olan yine Yeni Babillilerdir. Ancak ilerleyen zamanda projeyi soyutlaştıran çizimlerin ortaya çıkmasıyla, gölge figürler de görülmeye başlamıştır. Bu figürler ilgi merkezi haline gelmiş, Yeni Babil arka planda kalmıştır. Paris'te 1968 yılında yaşanan olaylardan sonra, Constant meydana getirdiği elektronik strüktür için umutsuzluğa kapılmıştır. Maket yapmayı bırakarak yıllar önce bıraktığı resme geri dönmüştür ve Yeni Babil'i resimlerle temsil etmeye başlamıştır. 1969 yılında ilk resmi olan *Ode a I 'Odeon* (Odeon'a Övgü), yaşanan olayları Yeni Babil teması üzerinden aktarmaktadır (Wigley,1998). Constant yaratıcılık ve yıkıcılığın madalyonun iki yüzünü oluşturduğunu düşünmektedir (Van Schaik, 2005b). İnsan Yeni Babil'e girdiğinde olacakları, önceden kestirmek mümkün değildir. Yeni Babil, çizilmiş ideal bir insan profili tanımlamamaktadır.

Yeni Babil’de sınırsız mekânsal deneyim üzerinden insanın yaratıcı yönünün ön plana çıkarılması söz konusudur. Benzer biçimde; sanal mekânda sınırsız elektronik bir ağ üzerinde insan yeni bir profil kazanarak dönüşmektedir ve dönüştürmektedir.

İnsan toplumsal, kültürel ve ekonomik yaşantısıyla elektronik ortama göç etmiştir. İnsan her konumda ve her zamanda, sınırsız etki alanı olan bir elektronik çevre içerisinde; görevlerini yerine getirmekte, hizmetlere erişebilmekte, fantastik dünyaları deneyimlemektedir. Ancak tek ve birleşik bir sanal mekân yoktur. İnsan aktörlerle, telekomünikasyon ve bilgi teknolojilerinin bir araya getiren çok yönlü ve heterojen bir ağ vardır. Böylece insan kendine esnek biçimde kimlikler inşa edebilmektedir. Sanal mekân sonsuz ve genişleyen mekânsal yapısını fırsata dönüştürerek; sorunlar üreten ve gittikçe kalabalıklaşan fiziksel mekâna karşı alternatif bir bölge önermektedir (Graham, 1998). Sanal mekânın bireyle etkileşiminin nasıl geliştiğini şöyle açıklanmaktadır:

Sanal mekân bize yeni bir gerçeklik kategorisi sunar. Fizik dünyada mekân, kendini sınırlandıran çevresel faktörler, işlev, yapım teknolojileri ve süreçleri gibi etkenlerle biçimlenir ve hareketin duyularda yol açtığı değişikliklerle algılanır. Oysaki sanal mekân, kartezyen mekânın koordinat sisteminin sınırlarına bağlı olmak zorunda değildir; mekânın sınırları, dokuları, renkleri sürekli değişebilir. Bu bağlamda oluşan zihinsel konstrüksiyon aracılığı ile, mekânın zamansallığı ile zamanın mekânsallığı birbiri ile yer değiştirir; mekân bitimsiz bir döngü ile kendi bilgisini üretir ve evrimleşir. Fizik dünyanın metaforlarını sanal ortamda mekânsallaştırma, hayal gücünü harekete geçirmesi, bireyin iç dünyasında gezinmesini sağlaması açısından, önemli bir potansiyeldir (Aydınlı, 2008, s. 156).

Teknolojik araçlarla beden çevresinde değil; bedenin içerisinde dönüşüm gerçekleşmektedir. Bilgisayar terminallerine bağlanıldığında, örneğin insanlar farklı yerlerden birbirleriyle sanal bir biçimde konuştuklarında, kent insanların arasında işlememekte; kent insanların içerisinde geçerek işlemektedir. Bu bilgisayarlaştırılmış ya da diğer bir deyişle sanal mekân aynı zamanda bedensel bir mesken içerisinde barınmaktadır. Sanal mekân insanın sınırlarında yer almaktadır.

Bu sınırları belirleyen çeşitli kültürel özneler vardır: Çocuk, bilgisayar korsanı, hayalci, vizyoner vb. Bilgisayar teknolojileri henüz bedenin kendisini dönüştürmese bile; beden kavramsal algısını, imgelemine ve temsilini dönüştürmüştür. Belli bir uzaklıktan eylemde bulunmak, iletişim kurmak ve bağlantı oluşturmak; alternatif sanal bir varlık gösteren beden ağırlık ve yerçekimi gibi fiziksel özelliklerini devre dışı bırakmasını sağlamaktadır. Bedenler sanallığın ve teknolojinin aracılığıyla, proteze ilişkin anlamlar içeren bir dönüşümün nesnesi olmaktadır (Grosz, 2001). Böylece protezlere dönüştürülen yeni bir insan modeli ortaya çıktığı söylenebilir. Picon (2003) Rönesans'ta hümanist özne olarak ideal insanın modelleşmesine benzer biçimde; erken 3. milenyumda bireye referans veren figürün *cyborg* (insan ve robot karışımı organizma) biçiminde modelleştiğini saptamaktadır.

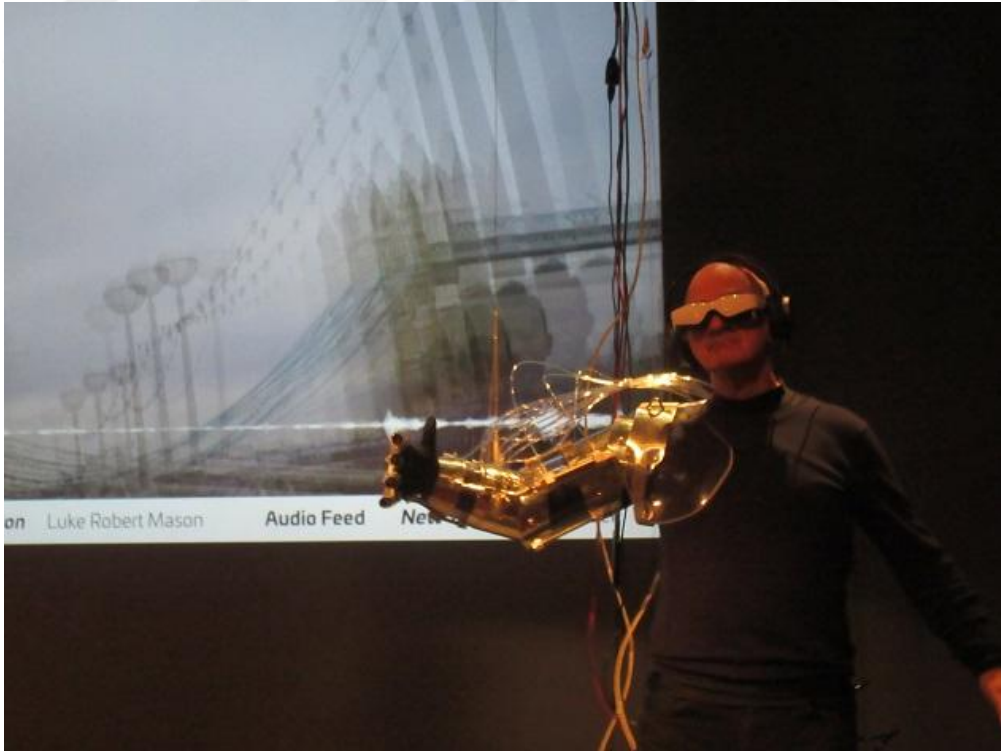
Kroker (1998), teknolojinin insanı dönüştürdüğünü ve yeni bir beden meydana getirdiğini ileri sürmektedir. Mikro-hücreli, multimedya girişli, siberetik-parmaklı ve internetin operasyon sistemine bağlanmış nöro-beyniyle bu yeni beden; eskisinden daha fazla kapasite barındırdığını düşünmektedir. Bu beden bilim-kurgu tasarımıyla mutasyona uğramış, üzerinden kablolar sarkan bir beden olmadığını belirtmektedir. Bu bedeni internetin kendisi olarak tanımlamaktadır. Yaptığı tanıma da *hypertexted body* (hiper-metin vücut) kavramıyla adlandırmaktadır.

Virilio (2007) insanın teknolojiyle girdiği etkileşim konusunda, teknolojinin kontrol mekanizması oluşturma boyutuna dikkat çekmektedir. Klavye, ekran, *DataGlove* (Elektronik Eldiven) ve *DataSuit* (Elektronik Giysi) gibi protezlerin insan bedenine takılmasının süper-donanımlı yetenekli insanlar ortaya çıkardığını düşünmektedir. Ancak ortaya çıkan bu insan modelini, motorlarla ve kablolarla donatılmış bir engelli insan modeliyle eşdeğer tutmaktadır. Ulaşım ve iletişim teknolojilerinin, insanları çalışma yaşamında mobilize etmekte olduğunu görmektedir. Boş zaman etkinlikleri içinse (televizyon izlemeyi de örnek olarak göstererek) insanların artık mobil olma gereksini duymadıklarını belirtmektedir.

Yine de teknolojiyle donatılmış insan, Yeni Babil'de olduğu gibi edindiği yetiyi sanatsal alanda kullanarak; imkân ve kontrol yaklaşımını bir arada yakalayabilir. Bu

konuda sanatçı Stelarc'ın çalışmaları örnek olarak verilebilir (Şekil 3.16). Uçkan (b.t.), Stelarc'ın sanatla teknoloji arasında bir ilişki kurduğunu gözlemlemektedir. Böylece Stelarc'ın, *techne* kavramını; ilk ortaya çıktığı alan olan sanata tekrar bağladığını saptamaktadır. Sanatçıya ait örnekler olarak; *Üçüncü Kol*, *URL Beden*, *Ping Beden*, *Hayalet Beden*, *Parazit* gibi çalışmaları sıralamaktadır. Bu çalışmalarda beden robotik ve siberetik protezlerle genişletildiğini belirtmektedir. Örneğin *Ping Beden*'de; sanatçının bedenini internete bağladığını, kullanıcıların bu kanalla iletişime geçtiklerini ve sanatçının bedenini harekete geçirdiklerini aktarmaktadır. Stelarc'ın bedenini bir *avatar*'a dönüştürdüğünü düşünmektedir. Gerçekleştirilen bu sanatsal çalışmanın kavramsal altyapısı şöyle oluşturulmaktadır:

Elektronik ortam bilgiden ziyade eylem ortamı olmalıdır.... Vücudun biçimi geliştirilmiş ve işlevleri artırılmıştır. Verimlilik parametreleri ne psikolojik ne de anlık ortam tarafından sınırlanabilir. Elektronik ortam vücudun mimarisini yeniden yapılandırıp, operasyon olasılıklarını çoğaltmaktadır (Stelarc, 1998, s.71).



Şekil 3.16 Stelarc'ın performansı (Glennys, 2016).

3.3.9 Zaman-Mekân

Mimarlıkta zaman boyutu, diğer bir deyişle n'inci boyut şöyle tanımlanmaktadır:

Mimari üründe en, boy ve yükseklik boyutlarına eklenebilecek zaman-mekân boyutu. Bir mimarlık ürünü yalnızca uzayda yer kaplayan üç boyutlu bir kitle olmayıp, aynı zamanda içinde devinilebilen bir mekân yarattığına göre, mekânın dördüncü boyut olarak değerlendirilebileceği düşünülmüştür. Mekân boyutunun algılanabilmesi için insanın devingenliği zorunludur. Bir mimarlık ürünü, örneğin, bir resim gibi tek bir bakış noktasından algılanmaz. Aksine, onu algılamak ancak sonsuz sayıda mekân yaşantısının elde edilmesiyle olanaklıdır. O halde, mekânın zaman içinde gerçekleştirilen devinimlerle algılanmasını sağlayan 'zaman-mekân boyutu', mimarlık ürününün n'inci boyutudur. Çünkü, kişinin zaman içindeki devingenliğinin sınırsızlığı nedeniyle, yapıya sonsuz bir boyut zenginliği getirmektedir (Sözen ve Tanyeli, 2005, s. 173).

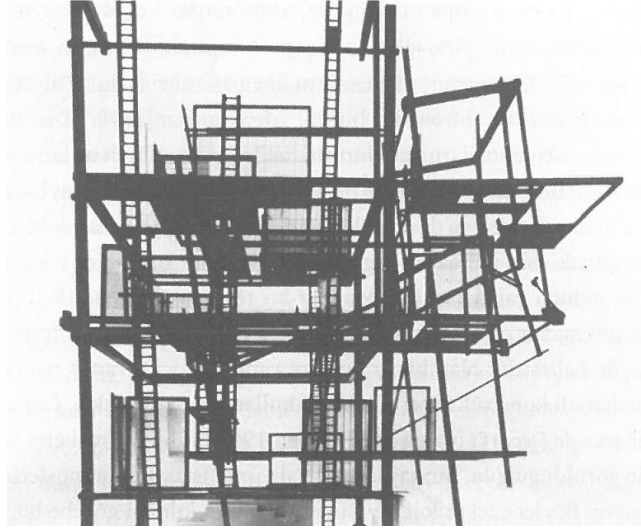
Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere mimarlıkta zaman-mekân boyutunun yakalanması, bireyi ve bireysel deneyimleri mekânsal kurguya dâhil ederek mümkün olmaktadır. Böylece gerçekleştirme ve inşa etme amacı taşımadan toplumsal bir model sunan, üç boyutlu bir varlık olarak algılanamayan ütopyaya; yaşantı kavramı ve zaman-mekân boyutunun mimari nitelik kazandıracığı sonucuna da varılabilir.

Bu kapsamda Yeni Babilliler içerisinde buldukları mekânı özgürce değiştirebilirler:

Bir düğmeye basarak sıcaklığı, nem oranını, kokuların yoğunluğunu ve ışığın şiddetini ayarlayabilirler; birkaç basit işlem sayesinde bir odanın biçimini değiştirebilir ve kapalı mı yoksa açık mı olacağına karar verebilirler. Sürekli olarak değiştirilmesi ya da manipüle edilmesi mümkün olan çok sayıdaki "atmosfer" (aydınlık ya da karanlık, sıcak ya da serin, boğucu şekilde küçük ya da ürkütücü derecede geniş) arasında tercih yapabilirler (Heynen, 2011 s. 216).

Bireyin zaman-mekân boyutunu işaret eden deneyimleri Yeni Babil'in temelini oluşturmaktadır. *Homo ludens* biçiminde kimliklendirilen figürün eylem biçimi olarak *dérive*; bireyin Yeni Babil'de oyun ve özgürlüğü amaç edinerek, zaman içerisinde salınmasıdır. Yeni Babil'in mekânsal karakterini bu zamansal salınım tanımlamaktadır. Dünya üzerindeki konum (geleneksel niteliği olan yer), boyutlar, yapı elemanları gibi diğer mimari unsurlar da bu tanım çerçevesinde önemini yitirmektedir. Yeni Babil dünya üzerinde noktasal bir konumda yer almayıp, yeryüzünde birbirine bağlanarak sıralanan bölgelerden oluşmaktadır. Belirli bir boyutla sınırlandırılmamakta, ölçüler bir norm oluşturmamaktadır. Nem, sıcaklık, koku, ışık, kapalılık-açıklık ve biçim gibi mekânsal unsurlar düğmeler aracılığıyla sürekli yenilenebilmektedir. Böylece zamanda donup asılı kalmış bir mekânsal kurgu yerine, kullanıcının yönlendirdiği deneysel bir mekânsal kurgu önerilmektedir.

Yeni Babil'de bir tipoloji ve bir metafor olarak labirent, mekânsal örgütlenme biçimidir. Ancak Constant'ın labirenti, bir merkez ve sabit bir rotayla özdeşleşen klasik labirentten farklıdır (Şekil 3.17). Yeni Babil'de toplumsal mekânlar dinamik bir labirent tarafından oluşturulmaktadır (Van Schaik, 2005b).



Şekil 3.17 Constant, Yeni Babil'de hareketli merdiven labirent, 1967 (Heynen, 2011).

Labirentin esnekliği ve sürekli değişime açık oluşu; sonsuz bir keşfe, maceraya ve sürprizlere kaynaklık etmektedir. Böylece bir insan asla aynı coğrafyada aynı

ambiyansla karşılaşmamaktadır. Yeni Babilli için tarihsellik söz konusu değildir. Geçmiş ve geleceğe olan ilgisini yitirmiştir. Bu yüzden neden ve sonuç ilkelerini de önemsememektedir. Zaman dilimi olarak yalnızca yaratıcılığını deneyimlediği bir şimdi söz konusudur. Yeni Babilli hiç bitmeyen bir şimdi içerisinde yaşamaktadır (Van Schaik, 2005b). Her şeyin her gün yenilenmesi ve şimdinin sürekliliği toplumsal anlamlar da barındırmaktadır. Yeni Babil’de bireyler her zaman yeni toplumsal deneyimler üretmektedirler. İki Yeni Babilli arasındaki her karşılaşma, bir ilk karşılaşmadır (Heintz, 2005).

Sanal mekân da Yeni Babil gibi; manipüle edilebilen bir mekânsal yapıya sahiptir. Gelişen küresel zaman anlayışıyla, geleneksel olandan kopan ve anlara bölünen bir yaşantı söz konusudur.

Tarih ilk defa bir tek zaman sistemi içerisinde, küresel zamanda çözülmektedir. Şimdiye kadar tarih yerel zamanda; yerel çerçevede ve bölgelerde meydana gelmiştir. Ancak bugün küreselleşme ve sanallaşma, küresel bir zaman ortaya çıkarmaktadır. Tarihin zengin oluşu, yerel oluşundan kaynaklanmaktadır. Evrensel bir zaman anlayışına gelene kadar zaman, mekânsal olarak sınırlanmıştır. Yakın bir gelecekteyse, tarihimiz anlık olanın ürettiği evrensel bir zaman içerisinde gerçekleşecektir. Bir yanda gerçek zaman gerçek mekânı beslemektedir. Uzaklıkları ve alanları, zaman diliminden bağımsız kılmaktadır. Diğer yandaysa kentlerin komşuluk birimlerinin yerel zamanını yönlendiren, multimedya ve sanal mekâna ait küresel bir zaman söz konusudur. Böylece yerel ve küresel üst üste çakışmaktadır. Yerel olanın küresele, küresel olanın yerele dönüştüğü bir durum ortaya çıkmaktadır. Bunun sonucu olarak kentlilerin birbirleriyle ilişkileri de değişmektedir (Virilio, 1995). Teknolojik zaman, bir etkinlik takvimi ya da kolektif bir bellek önermemektedir. Kesintisiz bir şimdi yaratılmaktadır (Virilio, 2000).

Böylece sanal mekân fiziksel mekânın imkânlarını genişleten, sunduğu mekânsal deneyimle olumsuzlukları fırsata çevirebilen bir ortam olarak tanımlanabilir. Sanal mekânın bir fırsat olarak tanımını şöyle yapılmaktadır:

... [Ç]ok geniş fenomenler yelpazesini kapsayan kavramlar, olaylar ve ritimler yığını olarak sanal mekân, zamanın mekân ile ilişkisini mekânsal deneyim üzerinden yeniden düşünmemize olanak sağlar. Sayısal kültür, mekânın zamansallığı/zamanın mekânsallığını apaçık kılan, gerçeklik ve olasılık diyalektiği ile ortaya çıkan mekânsal deneyimi yeniden biçimlendirir. Bu yeni durum olumsuz koşulları tersine çevirecek bir ivme yaratır; gerçekliğin uzantısı olan sanal mekân deneyimiyle ortaya çıkan farkındalık, mevcut değerleri tersine çevirmede önemli rol oynar. Sanayi devrimini izleyen teknolojik devrim ve bilgi toplumu, mekân ve zaman gibi insan yaşamının temel ölçütlerini dönüştürür. Bilgi teknolojilerinin sunduğu hayal gücü ve iletişim olanakları ufuk açan, çeşitli açılımları olan patikalarda ilerlememizi sağlar (Aydınlı, 2008, s. 156).

Yeni Babil’de yer alan oyun kavramının, sanal mekânda da kendine bilgisayar oyunları üzerinden yer bulduğu söylenebilir. Sanal ortamda yaratıcı bir dışavurum için alan açan, bir bilgisayar oyunu olan *Second Life* (İkinci Yaşam); Constant’ın Yeni Babil’deki ideallerini ve eleştirilerini paylaşmaktadır. Her iki projede de tasarım ve teknoloji kullanılarak, özgür eylemler için bir mekân üretilmiştir. Her ikisi de oyun ve yaratıcılık konuları çerçevesinde gelişmektedir. Constant’ın projesi, *World Wide Web*’i öngören bir kentsel model yaratmıştır. Sektörlerin oluşturduğu ağda; birey kendi yaşam alanını biçimlendirmektedir. Sınırlar olmadan bir yerden bir yere dolaşabilmektedir. Böylece Constant’ın projesi sanal ortamın mekânsal temsilini oluşturmuştur. Sanal mekânda da bireyler hareket edebilirler ve birbirleriyle buluşabilirler. Herhangi bir zamanda herhangi bir yerde birbirleriyle etkileşime girebilirler. Yeni Babil ve *Second Life*, farklı zamanlarda ve farklı bağlamlarda meydana getirilmişlerdir. Ancak bu farklılıklara rağmen buluştukları nokta; üretken bir oyun teması üzerinden ilerlemeleridir (Malaby, 2008).

BÖLÜM DÖRT

SONUÇLAR

Teknoloji en basit tanımıyla, ortaya çıkarmadır. Teknoloji odaklı yaklaşımlar, yaşantı unsurunu gözden kaçırmaktadır. Bu yaklaşımlardaki sorun teknolojiyi ele almalarında değil; teknolojiyi ele alış biçimlerindedir. Yaklaşımların bakış açısı, teknolojiyi toplumu değiştirme yönünde belirleyici bir unsur olarak gören teknolojik determinizmdir. Ütopya, toplumsal değişimler için anahtar bir kavramdır. Ancak ütopya bir mühendis gibi değil; bir sanatçı gibi üretilmelidir. Böylece ütopya gerçekleştirme amacı taşıyan bir proje olmaktan uzaklaşıp; gerçekleşmesi istenen düşler için bir model olur. Teknoloji de bu modeli yönlendirmez; teknoloji model için bir araç olarak kullanılır.

Konu tarihsel açıdan irdelendiğinde; tarihsel avangard yaklaşımların ve 1960'ların teknoloji odaklı vizyonlarının, ütopya-teknoloji ilişkisini ekonomik etkenler üzerinden kurduğu görülmektedir. Bu nedenle bu yaklaşımlar bireyi temel almaktan uzaklaşarak, güncel kaygıları taşımaktadır. 20. yüzyılda sanal mekâna kavramsal bir temel ve tarihsel bir bağlam oluşturabilecek yaklaşımsa Uluslararası Sitüasyonistler'den çıkmaktadır. Yeni Babil toplumsal karakteriyle 1960'lı yıllardaki diğer projelerden farklılaşmaktadır. Constant hem makineden faydalanmakta hem ona bağlı kalmamaktadır. Yalnızca bir gelecek senaryosu kurup onu biçimlendirme işini insanlara bırakmaktadır. Ancak Sitüasyonistler'den farklı olarak, mesleki alandan kendini soyutlamamaktadır. Yeni Babil ilk dönem mimarlık çalışmalarında, Team X ekibinin mimarlığı insancillaştırma yaklaşımından etkilenmektedir. Sonrasında Sitüasyonistler'in toplumsal eleştirilerinden beslenmektedir. Bu sürecin sonucundaysa her şeyi kabul eden bir aşamaya gelmemektedir. Kendisinden etkilenen ardıllarını da eleştirerek, eleştirel konumunu sürdürmektedir. De Stijl'in akılcı yönünü de, CoBrA'nın oyuncu yönünü de içerikleştirmektedir. Hem mimarlıktan hem toplumsal konulardan, hem teknolojiden hem sanattan, hem gerçekten hem hayalden yola çıkmaktadır. Böylece imkân ve kontrol unsurlarını bir arada barındırmaktadır.

Yeni Babil ve sanal mekân ortak noktalarda buluşmaktadır. Bu ortak noktalar ütopya-teknoloji ilişkisinin sağlıklı kurulmasında bir basamak oluşturmaktadır. Bu basamak aşıldığında sanal mekân bir teknoloji ürünü olmakla kimlik kazanmayacaktır. Tanımlanan kavramsal ölçütlerle, sanal mekân yaşantının bir parçası olacaktır (Tablo 4.1).

Tablo 4.1 Yeni Babil ve sanal mekânın kavramsal karşılaştırması

	YENİ BABİL	SANAL MEKÂN
ÜTOPYA	Provokatif	Özgürlükçü
TEKNOLOJİ	Tam Otomasyon	Sibernetik / Tele-presence (Uzaktan Bulunma)
GÖSTERİ	Tüketim Kültürü Situasyonlar (Durumlar)	Sanal Kültür Siber-situasyonlar (Siber-durumlar)
AVANGARD	CoBrA Situasyonistler	Siber-punk Hektivistler
KENT	Üniter Şehircilik	Elektro-kent
AYLAKLIK/ AYLAK	Dérive	Siber-flanör
KENTSEL AĞLAR	Psiko-coğrafya haritaları	Sanal haritalar
İNSAN	Homo Ludens	Hiper-metin beden
ZAMAN-MEKÂN	Şimdiki Zaman Oyun mekânı	Şimdiki Zaman Oyun mekânı

Sanal mekân için Yeni Babil'in toplumsal yaklaşımı yol gösterici olabilir. Ütopya, tıpkı Yeni Babil'de olduğu gibi sanal mekânda da yalnızca bir model olarak düşünülmelidir. Sanal mekân toplumu biçimlendiremez; insanlar kendini ve toplumu biçimlendirebilir. Teknoloji, sanal mekânda sanatsal yönden ve gündelik yaşamdan uzaklaşmamalı, teknoloji bir amaç değil araç olmalıdır. Yeni Babil'de bu kapsamla filizlenen sibernetik teknolojiler, günümüzde bu kapsamla varlığını sürdürmelidir.

Gösteri kültürü günümüzde de etkinliğini sürdürmektedir. Sitüasyonistlerin pasiflik eleştirisi burada da doğru biçimde okunmalıdır. Sosyal medya gibi ortamlarda insanlar gösteride bir nesne ya da izleyici haline gelmemelidir. *Détournement*'le kavramsal eleştiri yaparak sanal mekânda gösteri dönüştürülebilmelidir. Avangard açısından, sanal toplumda öncü olabilecek topluluklar oluşmuştur. Bu topluluklar sanat ve teknolojiyi bütünleştirebilmelidir. Sanal mekân da tıpkı Yeni Babil gibi kesintisiz bir kent üretmektedir. Sınırlar ve bölgeleşmeler ortadan kalkmaktadır. Ancak nasıl Yeni Babil ulaşım arterleri gibi bazı alanlarda kente eklenmişse; sanal mekân için de eklem noktaları düşünülmeli, fiziksel-sanal birlikteliği kurulmalıdır. Aylak, internette sörf yapabilmektir. Bununla birlikte Facebook gibi oluşumlar internette mülkiyet kurarak hâkimiyet kazanmaktadır. Bu ticari oluşumlar, internette sörf yapılabilecek alanları daraltmakta; yaratıcı kullanımı kısıtlamaktadır. Aylağa sanal mekânda özgürce salınabileceği kamusal alanlar açılmalıdır. Psikocoğrafyalar kentin çözümlenmesi ve tasarlanmasında yardımcı olabilir. Kullanıcıların sanal mekân aracılığıyla kentsel haritalarda yaptığı işaretlemeler doğru okunabilmelidir. Elde edilen veriler şehircilik bilimiyle entegre olabilmelidir. İnsan faktörü yönlendirilebilir değildir. İnsan için içine girdiğinde sürprizleri beraberinde getirmektedir. Önemli olan yaratıcılık üzerinden kendini ifade edebilecek bir insan figürü oluşmasıdır. Ancak pratikte insan net çizgilerle belirlenemeyecektir. Esas olan, *homo ludens*'ten *hiper-metin beden*'e, yaratıcı insanı bir başlangıç noktası olarak alabilmektir. Benzer biçimde zaman-mekân da bu insanın deneyimleri üzerinden biçimlenmektedir. Böylece Yeni Babil'i biçimlendirenler Yeni Babillilerken; sanal mekânı biçimlendiren Sanal Mekânlılar olacaktır.

Bu çalışmada yola çıkılan nokta, Constant tarafından öne sürülen Yeni Babil deneyimi olmuştur. Böylece çalışma; etkisi günümüzde de süren kavramların tarihsel birikiminin anlaşılması ve günümüze uyarlanması üzerinden bir model önermiştir. Ancak amaç geçmişe odaklanmak değildir. Çalışmada ele alınan kavramların, sanal mekânla ilgili fırsatların açığa çıkarılmasında rehberlik etmesi beklenmektedir. Çalışmanın teknoloji ve ütopya ekseninde sanal mekâna ilişkin özgün düşünceleri ve düşleri tetiklemesi, söz konusu fırsatları ortaya çıkarabilecektir. Gelecek perspektifi her ihtimale açık olmalıdır. Burada gözden kaçırılmaması gereken nokta ise hem

imkân hem kontrol yaklaşımının terk edilmemesidir. Teknoloji ve ütopya açısından bakıldığında önemli olan; kör bir hayalcilik ya da yararsız bir reddetme yerine doğru analiz ve sentezlerin yapılabilmesidir. Bu çalışma imkân ve kontrolü ön plana çıkararak, sanal mekâna dair çoğaltılabilecek kavramlar için bir zemin hazırlamaktadır. Sanal mekâna dair çoğaltılabilecek kavramlar için bir zemin kurma önerisi olan bu çalışma, imkân ve kontrol ekseninde teknolojinin akla getirdiği olası soruları anlama, anlamlandırma ve yorumlama potansiyelini bundan sonraki çalışmalara açmaktadır.



KAYNAKLAR

- Ak, E. (2006). *Bilgisayar teknolojisi eşliğinde mekân kavramının dönüşümü - yeni mekân tanımları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Arıkan, B. (2006a). Gerçek zamanlı Roma harita-yazılımları. *Arredamento Mimarlık*, (197), 56-61.
- Arıkan, B. (2006b). *Real time Rome*. 15 Eylül 2016, <http://burak-arikan.com/tr/real-time-rome/>.
- Artun, A. (2004). Sunuş/Baudelaire’de sanatın özerkleşmesi ve modernizm. A. Artun, (Ed.), *Charles Baudelaire: Modern hayatın ressamı* (3. Baskı) içinde (7-86). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A. (2011). Sunuş/manifesto, avangard sanat ve eleştirel düşünce. A. Artun, (Ed.), *Sanat manifestoları: Avangard sanat ve direniş* (2. Baskı) içinde (11-69). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aydınlı, S. (2008). “Mekân”dan “mekânsal”a: Mekânın zamansallığı/zamanın mekânsallığı. A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber ve F. U. Sönmez, (Ed.), *Zaman-mekân* içinde (150-161). İstanbul: YEM Yayın.
- Bal, B. (2012). *Düşsel atlaslar: Constant’in ‘New Babylon’u ve Calvino’nun ‘Görünmez Kentler’i ile zaman ötesi yolculuklar*. 3 Ekim 2015, <http://www.e-skop.com/skopdergi/dussel-atlaslar-constantin-new-babylonu-ve-calvinonun-gorunmez-kentleri-ile-zaman-otesi-yolculuklar/581>.
- Banham, R. (1970). *Theory and design in the first machine age* (2. Baskı). New York: Praeger Publishers Inc.

- Barnard, A. (2011). *The Situationists and the right to the city*. 5 Mayıs 2016, <http://www.rc21.org/conferences/amsterdam2011/edocs/Session%2018/RT18-2-Barnard.pdf>.
- Baudelaire, C. (2003). Modernlik. E. Batur, (Ed.), *Modernizmin serüveni: Bir temel metinler seçkisi 1840-1990* (6. Baskı) içinde (22-24). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berardi, F. B. (2007). Technology and knowledge in a universe of indetermination. *SubStance #112*, 36 (1), 57-74.
- Berardi, F. B. (2011). G. Genosko ve N. Thoburn, (Ed.). *After the future*. Edinburg: AK Press.
- Best, S. ve Kellner, D. (b.t.). *Debord, cybersituations, and the interactive spectacles*. 6 Eylül 2016, <http://www.drstevebest.org/DebordCybersituations.htm>.
- Castells, M. (2007). Space of flows, space of places: Materials for a theory of urbanism in the information age. W. W. Braham ve J. A. Hale, (Ed.), *Rethinking technology: A reader in architectural theory* içinde (440-456). New York: Routledge.
- Choay, F. (2005). Utopia and the anthropological foundation of built space. M. V. Schaik ve O. Macel, (Ed.), *Exit utopia: Architectural provocations 1956-76* içinde (96-103). Münih: Prestel Verlag.
- Coleman, N. (2005). *Utopias and architecture*. New York: Routledge.
- Crang, M. (2000). Public space, urban space and electronic space: Would the real city please stand up? *Urban Studies*, 37 (2), 301-317.

- Crowley, D. (2011). Coldwar landscapes looking down on spaceship earth. *Autoportret*, 2 (34), 50-60.
- De Kerckhove, D. (2001). *The architecture of intelligence*. Basel: Birkhauser.
- De Zegher, C. (1999). An homage to Constant. M. Wigley, (Ed.), *Another city for another life: Constant's New Babylon* içinde (3-7). New York: The Drawing Center.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu ve yorumlar*. (A. Ekmekçi ve O. Taşkent, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1977).
- Debord, G. (2011a). Sitüasyonist tanımlar. A. Artun, (Ed.), *Sanat manifestoları: Avangard sanat ve direniş* (2. Baskı) içinde (311-313). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Debord, G. (2011b). Sitüasyonistler: Enternasyonal manifesto. A. Artun, (Ed.), *Sanat manifestoları: Avangard sanat ve direniş* (2. Baskı) içinde (320-323). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Debord, G. (2011c). Dérive kuramı. A. Artun, (Ed.), *Sanat manifestoları: Avangard sanat ve direniş* (2. Baskı) içinde (314-316). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Deleuze, G. (2004). Postscript on societies of control. S. Graham, (Ed.), *The cybercities reader* içinde (73-77). Londra: Routledge.
- Dolgun, U. (2004). Gözetim toplumunun yükselişi: Enformasyon toplumundan gözetim toplumuna. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1 (2), 55-75.
- Erdem, E. (2005). Tarihte ütopya ve mimarlık ilişkisi. *Mimarist*, (18), 78-83.

Erkan, H. (1998). *Bilgi toplumu ve ekonomik gelişme* (4. Baskı). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Foucault, M. (2006). Utopian body. C. A. Jones, (Ed.), *Sensorium: Embodied experience, technology and contemporary art* içinde (229-234). Massachusetts: The MIT Press.

Glennys. (2016). *Terminator seen at Radical Ecologies at PICA*. 15 Eylül 2016, <http://theponderroom.com/2016/08/terminator-seen-at-radical-ecologies-at-pica.html>.

Goodman, D. (2008). *A history of the future*. New York: The Monacelli Press.

Graham, S. (1998). The end of geography or the explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology. *Progress in Human Geography*, 22 (2), 165-185.

Grozs, E. (2001). *Architecture from the outside: Essays on virtual and real space*. Massachusetts: The MIT Press.

Gürsel, D. (2013). *Siz check-in yaptınız, Foursquare İstanbul'un haritasını çıkardı*. 29 Ekim 2013, <http://www.arkitera.com/haber/index/detay/siz-check-in-yaptiniz-foursquare-istanbulun-haritasini-cikardi/17648>.

Hansen, E. S. (2015). Homo ludens. M. B. Rasmussen ve J. Jacobsen, (Ed.), *Cosmonauts of the future: Texts from the situationist movement in Scandinavia and elsewhere* içinde (222-225). Kopenhag: Nebula.

Hartmann, M. (2004). *Technologies and utopias: The cyberflâneur and the experience of 'being online'*. Doktora Tezi, University of Westminster, Londra.

Hays, K. M. (2000). Introduction. K. M. Hays, (Ed.), *Architecture theory since 1968* (2. Baskı) içinde (x-xv). Massachusetts: The MIT Press.

Heidegger, M. (1977). *The question concerning technology, and other essays*. (W. Lovitt, Çev.). New York: Harper & Row Publishers Inc. (Orijinal çalışma basım tarihi 1954).

Heintz, J. (2005). New Babylon-a persistent provocation. M. van Schaik ve O. Macel, (Ed.), *Exit utopia: Architectural provocations 1956-76* içinde (212-219). M n h: Prestel Verlag.

Heynen, H. (2011). *Mimarlık ve modernite: Bir eleştiri*. (N. Bahçekapılı ve R. Ögd l, Çev.). İstanbul: Versus Kitap. (Orijinal çalışma basım tarihi 1999).

Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso.

Kahn, R. ve Kellner, D. M. (2006). Oppositional politics and the internet: A critical/reconstructive approach. M. G. Durham ve D. M. Kellner, (Ed.), *Media and cultural studies: Keywords* (2. Baskı) içinde (703-725). Oxford: Blackwell Publishing.

Kroker, A. (1998). ‘‘Hiper-metin v cut’’ ya da Nietzsche’nin modemi olsa. *H@t Hybrid Arrested Translation Gelecek K lt r  Dergisi*, 98 (1), 62-67.

Kut, S. (2009). *Sibermek n n gerçekliđi*. 3 Ekim 2015, <http://www.meknar.com/tr/yaziar%C5%9Fiv2009/makale/sibermekan%C4%B1n-ger%C3%A7ekli%C4%9Fi-serhat-kut.html>.

Lefebvre, H. (2000). The right to the city. J. Ockman, (Ed.), *Architecture culture 1943-1968 - a documentary anthology* içinde (427-436). New York: Columbia University Graduate School of Architecture, Planning and Preservation.

- Mackay, H. ve Gillespie, G. (1992). Extending the social shaping approach: Ideology and appropriation. *Social Studies of Science*, 22 (4), 685-716.
- MacKenzie, D. ve Wajcman, J. (2005). Introductory essay: The social shaping of technology. D. MacKenzie ve J. Wajcman, (Ed.), *The social shaping of technology* (4. Baskı) içinde (3-27). Berkshire: Open University Press.
- Malaby, T. M. (2008). These great urbanist games: New Babylon and Second Life. *Artifact*, 2 (2), 116-122.
- Marcuse, H. (1990). *Tek-boyutlu insan: İleri işleyim toplumunun ideolojisi üzerine incelemeler* (2. Baskı). (A. Yardımlı, Çev.). İstanbul: İdea Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1964).
- Mari, B. (1998). Preface. M. Wigley, (Ed.), *Constant's New Babylon: The hyper-architecture of desire* içinde (5-6). Rotterdam: OIO Publishers.
- McDonough, T. (2002). Situationist space. T. McDonough, (Ed.), *Guy Debord and the Situationist International: Texts and documents* içinde (241-265). Massachusetts: The MIT Press.
- McGarrigle, C. (2013). *Forget the flâneur*. 7 Kasım 2015, <https://ses.library.usyd.edu.au/bitstream/2123/9647/1/forgetflaneur.pdf>.
- McGuirk, J. (2015). *Akıllı telefondan büyüdü haliya: Teknolojinin akli, mimarlığın hayallerine karşı*. 3 Ekim 2015, <http://www.e-skop.com/skopbulten/akilli-telefondan-buyulu-haliya-teknolojinin-akli-mimarligin-hayallerine-karsi/2418>.
- McLuhan, M. (2006). The medium is the message. M. G. Durham ve D. M. Kellner, (Ed.), *Media and cultural studies: Keywords* (2. Baskı) içinde (107-116). Oxford: Blackwell Publishing.

- Mitchell, W. (2004). The city of bits hypothesis. S. Graham, (Ed.), *The cybercities reader* içinde (123-128). Londra: Routledge.
- Mitchell, W. (2007). E-bodies, e-buildings, e-cities. W. W. Braham ve J. A. Hale, (Ed.), *Rethinking technology: A reader in architectural theory* içinde (426-436). New York: Routledge.
- Morozov, E. (2012). *Sosyalliğin ve umumiyetin zorbalığı: "Siberflanörün ölümü"*. 3 Ekim 2015, <http://www.e-skop.com/skopbulten/sosyalligin-ve-umumiyetin-zorbaligi-siberflanorun-olumu/568>.
- Nalbantoğlu, H. Ü. (1997). Teknoloji sorununa bazı felsefi yaklaşımlar üzerine. *Mimarlık*, (276), 24-31.
- Nichols, J. (2004). Nomadic urbanities: Constant's New Babylon and the contemporary city. *Graduate Journal of Asia-Pasific Studies*, 4 (2), 29-52.
- Nieuwenhuys, C. (2011). Yeni Babil. A. Artun, (Ed.), *Sanat manifestoları: Avangard sanat ve direniş* (2. Baskı) içinde (308-311). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Nieuwenhuys, C. (2012). *Yeni Babil: Bir kültürün ana hatları*. 3 Ekim 2015, <http://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-yeni-babil-bir-kulturun-ana-hatlari/896>.
- Nieuwenhuys, C. ve Debord, G. (2011). Amsterdam Bildirisi. A. Artun, (Ed.), *Sanat manifestoları: Avangard sanat ve direniş* (2. Baskı) içinde (306-308). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Not Bored. (2007). *The society of the virtual spectacle*. 6 Eylül 2016, <http://www.notbored.org/virtual-spectacle.html>.

- Ojalvo, R. (2008). *Enformasyon toplumunda kentte olmanın yeni biçimleri ve kent anlayışının dönüşümü*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Picon, A. (2003). Architecture, science, technology and the virtual realm. A. Picon ve A. Ponte, (Ed.), *Architecture and the sciences: Exchanging metaphors* içinde (292-313). New York: Princeton Architectural Press.
- Plant, S. (2002). *The most radical gesture: The Situationist International in a postmodern age* (7. Baskı). Londra: Routledge.
- Ranaulo, G. (2001). *Light architecture: New edge city*. (S. Jackson, Çev.). Basel: Birkhauser. (Orijinal çalışma basım tarihi 2001).
- Sadler, S. (1998). *The situationist city*. Massachusetts: The MIT Press.
- Sant'Elia, A. ve Marinetti, F. T. (1971). Futurist architecture. U. Conrads, (Ed.), *Programs and manifestoes on 20th-century architecture* içinde (34-38). Massachusetts: The MIT Press.
- Savaşır, G. (2008). *Rethinking the limits of architecture through the avant-garde formations during 1960s: Projections and receptions in the context of Turkey*. Doktora Tezi, Middle East Technical University, Ankara.
- Scott, F. D. (2007). *Architecture or techno-utopia: Politics after modernism*. Massachusetts: The MIT Press.
- Stelarc. (1998). Post-evrim stratejileri. *H@t Hybrid Arrested Translation Gelecek Kültürü Dergisi*, 98 (1), 68-71.
- Sönmez, O. (2004). *Durumcular, muhalefet için bir mimarlık*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2005). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü* (8. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tafari, M. (1976). *Architecture and utopia design and capital development*. (B. L. La Penta, Çev.). Massachusetts: The MIT Press. (Orijinal çalışma basım tarihi 1973).

Tanyeli, U. (2011). Teknoloji fetişinin iki düşsel görüntüsü: Masum yapıcılıktan dehşetengiz yıkıcılığa. *Rüya, inşa, itiraz: Mimari eleştiri metinleri* içinde (187-189). İstanbul: Boyut Yayıncılık.

Tate. (b.t.). *Avant-garde*. 2 Mart 2016, <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/a/avant-garde>.

Tekeli, İ. (1980). Türkiye’de kent planlamasının tarihsel kökleri. T. Gök, (Ed.), *Türkiye’de imar planlaması* içinde (8-112). Ankara: O.D.T.Ü. Şehir ve Bölge Planlama Bölümü.

Türk Dil Kurumu (TDK). (2015a). *Ütopya*. 29 Haziran 2016, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5773a0e9c522d9.41878778.

Türk Dil Kurumu (TDK). (2015b). *Teknoloji*. 29 Haziran 2016, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.57739cc89fdcc0.54119777.

Türk Dil Kurumu (TDK). (2015c). *Avangart*. 2 Mart 2016, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.56d6c8dd231b35.05513667.

- Uçkan, Ö. (b.t.). *İstanbul'dan bir cyborg geçti: Stelarc*. 15 Eylül 2016, <http://www.ozguruckan.com/kategori/sanat/22205/istanbul-dan-bir-cyborg-gecti-stelarc>.
- Van Alstyne, G. (b.t.). *Cyberspace and the lonely crowd*. 6 Eylül 2016, <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/77>.
- Van Schaik, M. (2005a). Looking for the totally new: Praxis and prefiguration of a poésie faite par tous. M. van Schaik ve O. Macel, (Ed.), *Exit utopia: Architectural provocations 1956-76* içinde (36-54). Münih: Prestel Verlag.
- Van Schaik, M. (2005b). The dream of homo ludens. M. van Schaik ve O. Macel, (Ed.), *Exit utopia: Architectural provocations 1956-76* içinde (104-124). Münih: Prestel Verlag.
- Van Schaik, M. (2005c). Overture. M. van Schaik ve O. Macel, (Ed.), *Exit utopia: Architectural provocations 1956-76* içinde (220-235). Münih: Prestel Verlag.
- Virilio, P. (1995). *Speed and information: Cyberspace alarm!* 9 Ocak 2016, www.ctheory.net/articles.aspx?id=72.
- Virilio, P. (2000). The overexposed city. K. M. Hays, (Ed.), *Architecture theory since 1968* (2. Baskı) içinde (542-550). Massachusetts: The MIT Press.
- Virilio, P. (2007). The third interval. W. W. Braham ve J. A. Hale, (Ed.), *Rethinking technology: A reader in architectural theory* içinde (375-383). New York: Routledge.
- Wigley, M. (Ed.). (1998). *Constant's New Babylon: The hyper-architecture of desire*. Rotterdam: OIO Publishers.

Wigley, M. (1999). Paper, scissors, blur. M. Wigley, (Ed.), *Another city for another life: Constant's New Babylon* içinde (9-34). New York: The Drawing Center.

Williams, R. (1985). *Keywords: A vocabulary of culture and society* (2. Baskı). New York: Oxford University Press.

Winner, L. (1997). Technology today: Utopia or Dystopia? *Social Research*, 64 (3), 989-1017.

Yücel, C. A. (2005). *Uzaktan bulunma ve sanallığın mimarlıktaki belirleyici kriterleri üzerine bir sınıflandırma denemesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.