

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**MİMARİ CEPHEDE ÇOK BOYUTLU TASARIM
ARAYÜZÜ OLARAK VİDEO HARİTALAMA VE
ALGISAL MEKÂN DENEYİMİ**

Yüksek Lisans Tezi

TUĞÇE GÖKÇEN

İSTANBUL, 2016

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İÇ MEKÂN TASARIMI**

**MİMARİ CEPHEDE ÇOK BOYUTLU TASARIM
ARAYÜZÜ OLARAK VİDEO HARİTALAMA VE
ALGISAL MEKÂN DENEYİMİ**

Yüksek Lisans Tezi

TUĞÇE GÖKÇEN

Tez Danışmanı: YRD. DOÇ. DR./ALİ DEVRİM/İŞİKKAYA

İSTANBUL, 2016

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ İÇ MEKÂN TASARIMI

Tezin Adı: Mimari Cephede Çok Boyutlu Tasarım Arayüzü Olarak Video Haritalama ve Algısal Mekân Deneyimi
Öğrencinin Adı Soyadı: Tuğçe Gökçen
Tez Savunma Tarihi: 27.05.2016

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Fen Bilimleri Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

Doç. Dr. Nafiz ARICA
Enstitü Müdürü
İmza

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğunu onaylarım.

Doç. Dr. Sezin TANRIÖVER
Program Koordinatörü
İmza

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmzalar

Tez Danışmanı
Yrd. Doç. Dr. Ali Devrim IŞIKKAYA

Üye
Doç. Dr. Almula Köksal IŞIKKAYA

Üye
Yrd. Doç. Dr. Güven ÇATAK

ÖNSÖZ

Hem lisans, hem yüksek lisans eğitimim boyunca bilgi birikimlerini paylaşan ve bu süreci değerli kılan tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Ali Devrim IŞIKKAYA'ya, tezime katkılarından dolayı Doç. Dr. Almula KÖKSAL IŞIKKAYA ve Yrd. Doç. Dr. Güven ÇATAK'a teşekkür ederim.

Bu süreçte beni yalnız bırakmayan arkadaşlarıma, beni mimarlıkla tanıştıran babam mimar Mehmet Gökçen'e, hayatım boyunca bütün seçimlerimde her türlü destek ve yardımını esirgemeyen, bugün olduğum kişi olmama sağlayan annem Fahriye Gökçen ve ablam Gökçe Gökçen'e teşekkür ederim.

Tuğçe GÖKÇEN

İSTANBUL, 2016

ÖZET

MİMARİ CEPHEDE ÇOK BOYUTLU TASARIM ARAYÜZÜ OLARAK VİDEO HARİTALAMA VE ALGISAL MEKÂN DENEYİMİ

Tuğçe Gökçen

İç Mekân Tasarımı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr., Ali Devrim Işıkkaya

Haziran 2016, 189 sayfa

21. yüzyıl kavram bütünlüğü çerçevesinde çağdaş birey ve yaşadığı sosyal çevre, gereksinimlerin ve önceliklerin değişmesiyle farklılaşmakta; bu değişime sahne olan kent ve yapıları ise dönüştürmektedir. Bu ilkeler bağlamında bir varyasyon mimarlığı, performatif geometri ve canlı mekân olguları günümüz tasarım anlayışını oluşturmaya başlamıştır. Araştırma kapsamında, çok boyutlu mimari cephe tasarım ara-yüzü olan *video mapping* üzerinden bireyin algısal mekân deneyimi irdelenmiştir. Yürütülen çalışma çerçevesinde kamusal mekânda algısal okunabilirlik, mekânsal deneyim ve mimari cephe üzerinden tartışılmıştır. Kamusal alanların seçilme sebebi, mekânın oluşum itibariyle sosyal çevre temelli olması ve kişiler arası etkileşime olanak tanınması olarak aktarılabilir. Araştırmada bir araç olan *video mapping* ise ara-yüz olarak kullanılmıştır. Yapılan araştırmanın hedefi, kamusal ölçekteki mekânlarda algısallığa dördüncü boyut getiren *video mapping* ile bireysel deneyim süreçlerini gözlemlemek; kişiden kişiye neden ve nasıl farklılaştığını saptamaktır. Mimarlık, görsel iletişim-tasarım, grafik-sinema gibi farklı disiplinlerin ortak paydada buluşmasıyla ortaya çıkan *video mapping*, bir melez tasarım ürünü olup; değişken ve esnek mekâna ulaşmada bir araçtır.

Araştırmanın yöntemi ise: mevcut *video mapping* örneklerinden özgün sınıflandırmaya dahil edilen performansların seçilerek bir alan çalışması dahilinde izletilmesi ve konuya ilişkin anket uygulanması ile *video mapping* tasarımcılarıyla yapılacak röportajlarla desteklenmesi olarak belirlenmiştir. Ek olarak İstanbul Zorlu Center PSM’de gerçekleşen Dijital Devrim adlı sergide, konuyla ilgili bölümleri kapsayacak şekilde bir

kullanıcı/gözlemci ölçme anketi uygulanmıştır. Araştırmaya tasarımcı ve katılımcının her ikisi de dahil edilerek tasarlanan ve algılanan mekânın durumlar üzerinden okunması; üretim ve tüketim süreçlerinin her ikisinin de dahil olduğu veriler elde edilmesi hedeflenmiştir. Çalışmanın ana amaçlarından biri olan, 21. yüzyılda kullanıcı özneli, yenilikçi, değişken, sanal mekân kavramı üreticisi ve tüketicisi üzerinden sorgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Video Mapping*, Algısal Mekân, Mimari Cephe, Dijital Arayüz, Sanal mekân



ABSTRACT

VIDEO MAPPING AS A MULTIDIMENSIONAL DESIGN INTERFACE ON ARCHITECTURAL FACADE AND PERCEPTUAL SPACE

Tuğçe Gökçen

Interior Space Design

Thesis Supervisor: Asst. Prof. Ali Devrim/Işıkkaya

June 2016, 189 pages

Due to the 21. century concept integrity, contemporary individual and the social environment that he or she lives in has been differentiated in terms of changes in necessities and priorities; the city and its constructions which are the scenes of this change have been transformed. In context of these principles, architecture of variation, performative geometry and alive space concepts are becoming today's design mentality. As part of research, individual's perceptual space experience has been examined in regard to video mapping as a multidimensional design interface on architectural facade. Within the framework of studies carried out, perceptual readability in public space has been discussed in terms of spatial experience and architectural facade. On account of space is based on social environment and it enables individuals to interact with one another by the nature of its existence, public spaces have been selected. In research the tool named video mapping has been used as an interface. The aims of the study are to observe individual experience processes' due to the video mapping's capability of providing fourth dimension to perception in the public spaces and to determine why and how it changes from person to person. Video mapping is a hybrid design product which emerges from the combine usage of the fields like architecture, visual communication design, graphic-cinema and a intermediary to attain variable and flexible space.

The method of the study is: conducting a survey which contains presentation of the uniquely classified performances from existing video mapping works and support it with the video mapping designer interviews. In addition a user/observer surveying is conducted in the related areas of the study on exhibition named Digital Revolution which

performed in İstanbul Zorlu Center PSM. Through these methods, the aim is to gain datas from both production and consumption processes by reading designed and percieved spaces on situations with the participation of designer and user in study. User as a subject, innovative, variable, virtual space concept in 21. century which is the one of the most significant purposes of the research has been examined through it's producer and consumer.

Keywords: *Video Mapping*, Perceptual Space, Architectural Facade, Digital Interface, Virtual Space



İÇİNDEKİLER

TABLolar	x
ŞEKİLLER	xi
KISALTMALAR	xviii
1. GİRİŞ	1
1.1 AMAÇ	2
1.2 KAPSAM	3
1.3 YÖNTEM	3
2. ÇAĞDAŞ MEKÂN KURGUSU VE ALGISAL DENEYİM	5
2.1 MEKÂN KİMLİĞİ VE YENİ MEKÂN TARİFİ	6
2.1.1 Mekân Birey Bütünlüğü	7
2.1.2 Çağdaş Mekânda Post-modernizm Olgusu ve Kent	9
2.2 ANALOG MEKÂNDAN DİJİTAL MEKÂNA GEÇİŞ	11
2.2.1 Olasılıklı Yeni Mekân Paradigmaları ve Üretim Biçimleri	13
2.2.2 Mekân Kurgusunda Tanımlayıcı Öğeler ve Sanal Mekân Elemanları	14
3. MİMARİ CEPHE VE KAMUSAL MEKÂNIN ETKİLEŞİMLİ EVRİMİ	16
3.1 MİMARİ CEPHE TANIMI VE DÖNÜŞÜM TARİHİ	17
3.1.1 Kentsel Ara-yüz Olarak Cephe	28
3.1.2 Cephe ve Kültürel Kimlik	29
3.2 ÇAĞDAŞ MİMARİ PERFORMANS OLARAK CEPHE TASARIMLARI	31
3.2.1 Yeni Düşünme Biçimleri ve Malzeme Olanaklarının Farkındalığı	32
3.2.2 Mimari Cephe Evriminin Göstergibilimsel Analizi ve İmge	33
4. VIDEO MAPPING DENEYİMİ	36
4.1 VIDEO MAPPING TANIMI VE TARİHÇESİ	37
4.1.1 Video Mapping Kapsam, Faaliyet Alanları ve Uygulama Biçimleri	40
4.1.2 Video Mapping Tipolojisi	42
4.2 VIDEO MAPPING PERFORMANSLARININ BİÇİM VE İÇERİK BAKIMINDAN ÖZGÜN SINIFLANDIRILMASI	44
4.2.1 Gösteri ve Göstergelerle İzlemci Etkileşimi	48

4.2.2 Performansta İletilen İmgelem, Bilgi ve Mesaj.....	50
5. VIDEO MAPPING PERFORMANSLARIYLA KAMUSAL ALANDA MEKÂNSAL ALGININ ÖLÇÜLMESİ.....	52
5.1 DİJİTAL DEVRİM SERGİSİ KATILIMCI ANKETİ BULGULARI.....	53
5.2 VIDEO GÖSTERİM KATILIMCI ANKETİ BULGULARI.....	63
5.3 VIDEO MAPPING TASARIMCILARI GÖRÜŞME BULGULARI	91
5.4 DEĞERLENDİRMELER	121
6. SONUÇ.....	135
KAYNAKÇA	140
EKLER	
EK 1: Dijital Devrim Sergisi Kullanıcı/Gözlemci Anketi	147
EK 2: Kullanıcı/Gözlemci Ölçme Anketi 1. Video	149
EK 3: User/Observer Survey 1st Video	152
EK 4: Kullanıcı/Gözlemci Ölçme Anketi 2. Video	155
EK 5: User/Observer Survey 2nd Video	157
EK 6: Tasarımcı Görüşme Soruları	159
EK 7: Alper Derinboğaz Röportajı	160
EK 8: Can Büyükberber Röportajı	167
EK 9: Refik Anadol Röportajı	172
EK 10: Nota Bene Röportajı	178
EK 11: Urbanscreen Röportajı	184

TABLÖLAR

Tablo 3.1: Kamusal alan ve cephenin dönüřüm süreci	19
--	----



ŞEKİLLER

Şekil 1.1: Çalışma yöntem şeması	4
Şekil 2.1: Post-modernizmde süreç ile tasarım ilişkilendirmesi	11
Şekil 3.1: Knossos antik kenti illüstrasyonu	20
Şekil 3.2: Antik çağda heykelsi cephe	20
Şekil 3.3: Amerika'da endüstri devrimi kenti	22
Şekil 3.4: Endüstriyel çağda fonksiyonel, masif cephe	22
Şekil 3.5: Post-modern kent	23
Şekil 3.6: Post-modern kent	24
Şekil 3.7: Post-modern kent	24
Şekil 3.8: Post-modern çağda bireysel cephe.....	25
Şekil 3.9: Dijital kamusal mekân	26
Şekil 3.10: Dijital kamusal mekân	27
Şekil 3.11: Dijital çağda melez performans cephe.....	27
Şekil 3.12: Mekânsal imge oluşumu	34
Şekil 4.1: Video mapping tarihsel gelişimi.....	40
Şekil 4.2: Video mapping çalışma süreci.....	43
Şekil 4.3: Cepheyi koruyan yaklaşım	45
Şekil 4.4: Cephenin yapı-bozumu	45
Şekil 4.5: Mevcut cephedeki modül ve sınırları vurgulamak	46
Şekil 4.6: Cepheye yapının iç mekânına dair bilgiler yansıtma.....	46
Şekil 4.7: Bağımsız tasarım	47
Şekil 4.8: Perspektifin yorumlanması	47
Şekil 4.9: Tarihsel içerik	48
Şekil 5.1: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 3. soru	53
Şekil 5.2: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 4. soru	54
Şekil 5.3: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 5. soru	54
Şekil 5.4: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 6. soru	55
Şekil 5.5: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 7. soru	55
Şekil 5.6: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 8. soru	56
Şekil 5.7: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 9. soru	56

Şekil 5.8: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 10. soru	57
Şekil 5.9: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 11. soru	57
Şekil 5.10: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 12. soru.....	58
Şekil 5.11: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 13. soru.....	58
Şekil 5.12: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 14. soru.....	59
Şekil 5.13: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 15. soru.....	60
Şekil 5.14: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 16. soru.....	60
Şekil 5.15: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 17. soru.....	61
Şekil 5.16: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 18. soru.....	62
Şekil 5.17: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 19. soru.....	62
Şekil 5.18: İç mimarlık öğrenci yanıtları 1. soru	63
Şekil 5.19: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. soru	64
Şekil 5.20: İç mimarlık öğrenci yanıtları 3. soru	64
Şekil 5.21: İç mimarlık öğrenci yanıtları 4. soru	65
Şekil 5.22: İç mimarlık öğrenci yanıtları 5. soru	65
Şekil 5.23: İç mimarlık öğrenci yanıtları 6. soru	66
Şekil 5.24: İç mimarlık öğrenci yanıtları 7. soru	66
Şekil 5.25: İç mimarlık öğrenci yanıtları 8. soru	67
Şekil 5.26: İç mimarlık öğrenci yanıtları 9. soru	67
Şekil 5.27: İç mimarlık öğrenci yanıtları 10. soru	68
Şekil 5.28: İç mimarlık öğrenci yanıtları 11. soru	68
Şekil 5.29: İç mimarlık öğrenci yanıtları 12. soru	69
Şekil 5.30: İç mimarlık öğrenci yanıtları 13. soru	70
Şekil 5.31: İç mimarlık öğrenci yanıtları 14. soru	70
Şekil 5.32: İç mimarlık öğrenci yanıtları 15. soru	71
Şekil 5.33: İç mimarlık öğrenci yanıtları 16. soru	72
Şekil 5.34: İç mimarlık öğrenci yanıtları 17. soru	72
Şekil 5.35: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 1. soru	73
Şekil 5.36: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 2. soru	73
Şekil 5.37: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 3. soru	74
Şekil 5.38: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 4. soru	74
Şekil 5.39: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 5. soru	75

Şekil 5.40: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 6. soru	75
Şekil 5.41: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 7. soru	76
Şekil 5.42: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 8. soru	77
Şekil 5.43: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 1. soru	77
Şekil 5.44: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. soru	78
Şekil 5.45: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 3. soru	78
Şekil 5.46: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 4. soru	79
Şekil 5.47: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 5. soru	79
Şekil 5.48: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 6. soru	80
Şekil 5.49: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 7. soru	80
Şekil 5.50: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 8. soru	81
Şekil 5.51: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 9. soru	81
Şekil 5.52: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 10. soru	82
Şekil 5.53: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 11. soru	82
Şekil 5.54: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 12. soru	83
Şekil 5.55: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 13. soru	83
Şekil 5.56: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 14. soru	84
Şekil 5.57: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 15. soru	85
Şekil 5.58: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 16. soru	85
Şekil 5.59: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 17. soru	86
Şekil 5.60: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 1. soru	86
Şekil 5.61: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 2. soru	87
Şekil 5.62: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 3. soru	87
Şekil 5.63: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 4. soru	88
Şekil 5.64: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 5. soru	88
Şekil 5.65: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 6. soru	89
Şekil 5.66: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 7. soru	89
Şekil 5.67: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 8. soru	90
Şekil 5.68: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru	91
Şekil 5.69: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru	91
Şekil 5.70: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru	92
Şekil 5.71: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru	92

Şekil 5.72: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru	92
Şekil 5.73: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru	93
Şekil 5.74: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru	93
Şekil 5.75: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru	93
Şekil 5.76: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru	94
Şekil 5.77: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru	94
Şekil 5.78: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru	95
Şekil 5.79: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru	95
Şekil 5.80: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru	95
Şekil 5.81: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru	95
Şekil 5.82: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru	96
Şekil 5.83: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru	96
Şekil 5.84: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru	96
Şekil 5.85: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru	97
Şekil 5.86: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru	97
Şekil 5.87: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru	97
Şekil 5.88: Tasarımcı görüşme bulguları 5. soru	98
Şekil 5.89: Tasarımcı görüşme bulguları 5. soru	98
Şekil 5.90: Tasarımcı görüşme bulguları 5. soru	98
Şekil 5.91: Tasarımcı görüşme bulguları 5. soru	99
Şekil 5.92: Tasarımcı görüşme bulguları 6. soru	99
Şekil 5.93: Tasarımcı görüşme bulguları 6. soru	99
Şekil 5.94: Tasarımcı görüşme bulguları 6. soru	100
Şekil 5.95: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru	100
Şekil 5.96: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru	100
Şekil 5.97: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru	101
Şekil 5.98: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru	101
Şekil 5.99: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru	101
Şekil 5.100: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru	101
Şekil 5.101: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru	102
Şekil 5.102: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru	102
Şekil 5.103: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru	102

Şekil 5.104: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru	103
Şekil 5.105: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru	103
Şekil 5.106: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru	104
Şekil 5.107: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru	104
Şekil 5.108: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru	104
Şekil 5.109: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru	105
Şekil 5.110: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru	105
Şekil 5.111: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru	106
Şekil 5.112: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru	106
Şekil 5.113: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru	106
Şekil 5.114: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru	106
Şekil 5.115: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru	107
Şekil 5.116: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru	107
Şekil 5.117: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru	107
Şekil 5.118: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru	108
Şekil 5.119: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru	108
Şekil 5.120: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru	109
Şekil 5.121: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru	109
Şekil 5.122: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru	109
Şekil 5.123: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru	110
Şekil 5.124: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru	110
Şekil 5.125: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru	111
Şekil 5.126: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru	111
Şekil 5.127: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru	111
Şekil 5.128: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru	112
Şekil 5.129: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru	112
Şekil 5.130: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru	113
Şekil 5.131: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru	113
Şekil 5.132: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru	113
Şekil 5.133: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru	113
Şekil 5.134: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru	114
Şekil 5.135: Tasarımcı görüşme bulguları 15. soru	114

Şekil 5.136: Tasarımcı görüşme bulguları 15. soru	115
Şekil 5.137: Tasarımcı görüşme bulguları 15. soru	115
Şekil 5.138: Tasarımcı görüşme bulguları 15. soru	115
Şekil 5.139: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru	116
Şekil 5.140: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru	116
Şekil 5.141: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru	116
Şekil 5.142: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru	117
Şekil 5.143: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru	117
Şekil 5.144: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru	118
Şekil 5.145: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru	118
Şekil 5.146: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru	118
Şekil 5.147: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru	118
Şekil 5.148: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru	119
Şekil 5.149: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru	119
Şekil 5.150: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru	119
Şekil 5.151: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru	120
Şekil 5.152: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru	120
Şekil 5.153: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru	120
Şekil 5.154: İç mimarlık katılımcı yanıtları 1. ve 3. soru çakışık grafiği	122
Şekil 5.155: İletişim tasarım katılımcı yanıtları 1. ve 3. soru çakışık grafiği	122
Şekil 5.156: İç mimarlık katılımcı yanıtları 2. ve 4. soru çakışık grafiği	123
Şekil 5.157: İletişim tasarım katılımcı yanıtları 2. ve 4. soru çakışık grafiği	124
Şekil 5.158: İç mimarlık 1. video yanıtları 2. ve 7. soru çakışık grafiği.....	125
Şekil 5.159: İletişim tasarım 1. video yanıtları 2. ve 7. soru çakışık grafiği.....	125
Şekil 5.160: İç mimarlık 2. video yanıtları 1. ve 4. soru çakışık grafiği.....	126
Şekil 5.161: İletişim tasarım 2. video yanıtları 1. ve 4. soru çakışık grafiği.....	126
Şekil 5.162: İç mimarlık yanıtları 5. ve 16. soru çakışık grafiği.....	127
Şekil 5.163: İletişim tasarım yanıtları 5. ve 16. soru çakışık grafiği	128
Şekil 5.164: İç mimarlık 1. video yanıtları 9. ve 10. soru çakışık grafiği.....	129
Şekil 5.165: İletişim tasarım 1. video yanıtları 9. ve 10. soru çakışık grafiği.....	129
Şekil 5.166: İç mimarlık 2. video yanıtları 5. ve 6. soru çakışık grafiği.....	130
Şekil 5.167: İletişim tasarım 2. video yanıtları 5. ve 6. soru çakışık grafiği.....	130

Şekil 5.168: İç mimarlık yanıtları 12. ve 13. soru çakışık grafiği.....	131
Şekil 5.169: İletişim tasarım yanıtları 12. ve 13. soru çakışık grafiği	132
Şekil 6.1: Video mapping performans oluşumu ve etkileri	136



KISALTMALAR

AOL	:	Açık Öğretim Lisesi
PSM	:	Performans Sanatları Merkezi
3D	:	3 Dimensional
LCD	:	Liquid Crystal Display
DLP	:	Digital Light Processing
HD	:	High Definition



1. GİRİŞ

Dijitalleşen dünyanın değişimi çağdaş dönemin getirisi olarak gerekçelendirilirse, mimarlığa yansımaları ve etkileri yadsınamaz durumdadır. Çağdaşlık; devingen, aktif ve çoğul olma nitelikleriyle mekânın bireyle var olma süreçlerine ve dolayısıyla esnek, düşünsel ve değişken mekânın üretime zemin hazırlamıştır. Bahsi geçen mekânda özneleşme bireye mahsus olmayıp; kendi bağlamında benzer ama ayrı bir görsel dil üretme çabası olarak tariflenebilir. Dijitalleşen dünyayla, bireyin değişen kavramları yeni düşünme biçimlerini doğurmuş, olasılıktan bahsetmek mümkün hale gelmiştir. Bu bağlamda klasik-erken dönem modern anlayış içinde, geleneksel mekân tasarım dilinde hâkim olan mükemmel ve bitmiş mimari ile kalıplaşmış mekân algısına çağdaş zaman vasıflarını içeren bir ara-yüzle bakmak, onu günümüz değerler bütünü çerçevesinde değerlendirmenin bir aracı olarak kabul edilebilir.

İçinde bulunulan zaman dilimi göz önüne alındığında, yapıların tasarlanma ve değerlendirilme süreçlerinin artık belli sistematiklere veya sistemler düzenlerine uydurulmasının mümkün olmadığı görülebilir. Gelişen teknolojik yenilikler ve imkânlar düşünme süreçlerini etkilemiş; bu evrimin sonucu olarak ise tasarlanan mekânlar ve inşa edilen mimari yapılar da değişime uğramıştır. Mevcut düşünme biçimlerinin yapıların sürekli devinim halinde olan sosyal düzenin içerisinde alışlagelmiş zihniyetleriyle kaybolmaya başladıkları söylenebilir. Çünkü bahsi geçen zihniyet, erken dönem modern mekân kurgusundaki donmuş-ikonik mekân ile anıtsal bir geometrik düzene, mükemmel proporsiyonlara bölünmüş mimari cepheye referans verir ve dolayısıyla bu kurgudaki tek tip yapı ve durağan mekân anlayışı çağdaş tasarım gerekliliklerini yerine getiremeyerek varlığını sürdürülemez. Bu çerçevede çağa ait olmanın, çağdaş olmanın getirdiği yükümlülüklerden birinin de, onun aracılığıyla ortaya çıkan yeni biçimleniş ve düşünme süreçlerini benimsemekte olduğu savunulabilir.

Öte yandan, video haritalama gibi melez ara-yüzler, hem çağın teknolojik yeterlilikleriyle donanım sahibi olup, hem de farklı disiplinlerden beslenerek içeriksel

tekliđinden kurtulmuř; bu vasıtayla tasarlanan ve üretilen mekânlar ile mimari cephelerin de içeriklerinin çođullařmasına katkıda bulunmuřtur. Kentin uzamsal düzenleniři ile kültürel kodlar video haritalama yoluyla kamusal alan ve mimari cephede göstergelerle imge olarak yerini almıřtır. Video haritalama: mimari ile iletiřimi birleřtiren, deneysel hareket grafikleri ile yeni medya alanında dijital mimari görselleřtirmeler olarak nitelendirilebilecek, bina cephelerinin yeniden inřası ve yıkımını cepheye özel tasarlanmış videolar yansıtılarak mevcut yapıdan bađımsız yeni bir medya cephesi yaratan ve kamusal alanları konu edinen, bir melez görsel sanat ya da aktivite olarak tanımlanabilir.

Aynı řekilde erken modern ya da endüstriyel olarak nitelendirilen dönemde kaybedilen kamusal anlayıřı, mimari cephede kamuya yönelik arayıřlardan biri olan video haritalama ile kentte bir mekân deneyimi olarak yeniden gündelik hayatın içerisinde yer almaya bařlamıřtır. Bu kapsamda birey mekân iliřkisinde üzerinde durulduđu gibi, çağdař ve yenilikçi mekânın öznesi konumunda olan birey için yeni algılama ve deneyimleme süreçleri ortaya çıkmıřtır. Video haritalama terimi farklı yaklařımlarca *video mapping*, görsel iřitsel performans, *architectural mapping*, yenilikçi tasarım, medya mimarlıđı gibi birçok řekilde adlandırılarak farklı çatılar altında toplanmaktadır. Çalışmanın devamında video haritalama kavramı, daha yaygın kullanılan ve uluslararası literatürde yer edinmiř *video mapping* kelime ikilisi ile ifade edilmiřtir.

1.1 AMAÇ

Yapılan arařtırmanın hedefi, kamusal ölçekteki mekânlarda mimari cephelerde algısallıđa dördüncü boyut getiren *video mapping* ile bireysel deneyim süreçlerini gözlemlmek; kiřiden kiřiye neden ve nasıl farklılařtıđını saptamaktır. Mimarlık, görsel iletiřim-tasarım, grafik-sinema gibi farklı disiplinlerin ortak paydada buluşmasıyla ortaya çıkan *video mapping*, bir melez tasarım ürünü olup; deđiřken ve esnek mekâna ulařmada bir aracıdır.

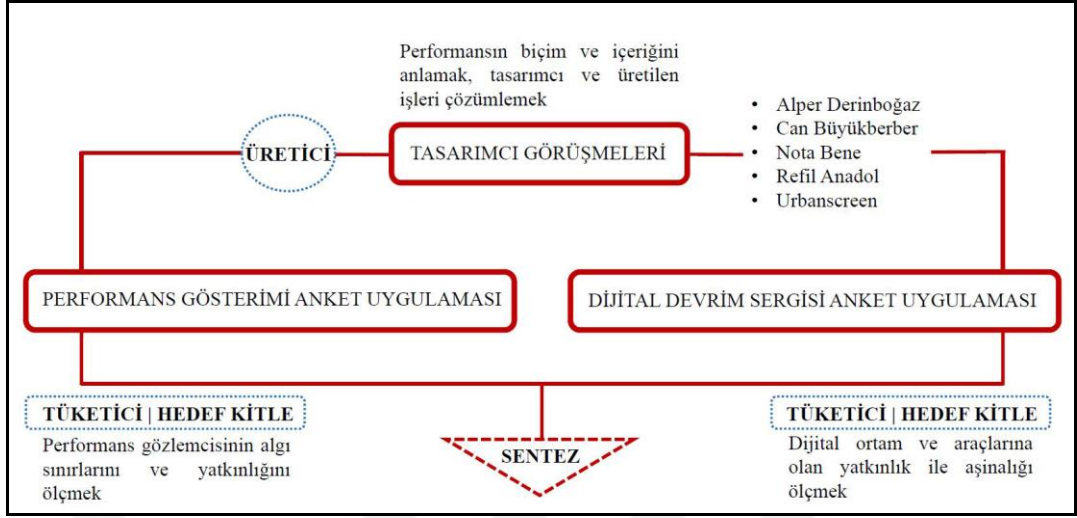
1.2 KAPSAM

Araştırma kapsamında, çok boyutlu mimari cephe tasarım ara-yüzü olan video mapping üzerinden bireyin algısal mekân deneyimi irdelenmiştir. Yürütülen çalışma çerçevesinde kamusal mekânda algısal okunabilirlik, mekânsal deneyim ve mimari cephe üzerinden tartışılmıştır. Kamusal alanların seçilme sebebi, mekânın oluşum itibarıyla sosyal çevre temelli olması ve kişiler arası etkileşime olanak tanınması olarak aktarılabılır.

1.3 YÖNTEM

Araştırmanın yöntemi ise şekil 1.1’de de görülebileceği üzere: mevcut video mapping örneklerinden özgün sınıflandırmaya dâhil edilecek performansların seçilerek bir alan çalışması dâhilinde izletilmesi ve konuya ilişkin anket uygulanması ile video mapping tasarımcılarıyla yapılacak röportajlarla desteklenmesi olarak belirlenmiştir. Ek olarak İstanbul Zorlu Center PSM’de gerçekleşen Dijital Devrim adlı sergide, konuyla ilgili bölümleri kapsayacak şekilde bir kullanıcı/gözlemci ölçme anketi uygulanmıştır. Katılımcı anketleri üzerinden algısal mekân deneyim analizi yapılmıştır. Araştırmaya tasarımcı ve katılımcının her ikisinin de dâhil edilmesiyle tasarlanan ve algılanan mekân durumları üzerinden okunmuş; üretim ve tüketim süreçlerinin her ikisinin de dâhil olduğu veriler elde edilmiştir. Çalışmanın ana amaçlarından biri olan, 21. yüzyılda kullanıcı özneli, yenilikçi, değişken, soyut mekân kavramı üreticisi ve tüketicisi üzerinden irdelenmiştir. Tartışma kapsamında bir araç olan video mapping ise ara-yüz olarak kullanılmıştır.

Şekil 1.1: Çalışma yöntem şeması



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

2. ÇAĞDAŞ MEKÂN KURGUSU ve ALGISAL DENEYİM

Mekânı üç boyutlu bir geometri ve algısal alan olarak iki farklı şekilde ele almak mümkündür (Schulz 1980). Bu farklılaşma, çalışma kapsamındaki mekânın birey tarafından algılanabilir kısmını incelemek üzere yol gösterici niteliktedir. Video mapping'in ise bilinen üç boyutlu mekân algısına dördüncü boyut getirme niteliğine sahip olduğu söylenebilir. Birçok yaklaşımlarca değişik kriterlerle değerlendirilmekle birlikte 'mekân' ve 'yer' in, geniş kapsamda 'sınırları gözlemciler tarafından saptanabilen uzay parçası' ve 'kişiyi çevreden belirli bir seviyede izole eden ve içinde faaliyetlerine devam edebilmesine olanak tanıyan elverişli boşluk' olarak tanımlanabilir (Arabacıoğlu 2007). Bu tanımda, yazının devamını şekillendirecek olan birtakım önemli kavramlar vardır. Bunlar kişi yani birey, tanımlı boşluk ve faaliyet olarak sayılabilir. Tanımlanmış bir mekânı bir an için boş olarak düşünmeyecek olursak, mekânın tekil olarak şey ya da maddi bir obje olmayan şeyler içerdiğini görürüz; işte o zaman mekân süzülen bir 'ortam', basit bir soyutlama ya da saf form olmaktan çıkar, çünkü bir içeriği vardır (Lefebvre 1991). Mekânın tanımını ve varlığını soyut bir kavram olmaktan çıkaran olgunun, yine mekânın kapsadığı ve barındırdığı nesnelere bütünü olduğu söylenebilir. Tekil bir kavram olarak mekân, gerçekte bağdaştıramadığımız bir olguyken, bireyin faaliyetine olanak tanıyan ve nesnelere içeren bir alan olarak algılandığında ayakları yere basar. Bu bağlamda mekân, nesnelere ve ürünler arası bir takım ilişkiler bütünüdür (Lefebvre 1991). Mekânı kavram olarak anlayabilmek, onu üretim şekillerinden yola çıkarak niteliklendirmekle doğru orantılıdır. Çünkü her var olan gibi mekân da bir üreticinin zihninden çıkmış bir üründür ve bir sürecin sonucunda oluşmuş olduğu söylenebilir.

Işıkkaya'ya (2014, s. 64) göre:

"Cassirer'e göre (2007) üç temel mekân deneyimi kategorisi ortaya çıkmaktadır. Buna göre, organik mekân: Genetik olarak aktarılmış gibi görünen, yani biyolojik olarak belirlenen, mekânsal deneyimle ilgilidir. Algısal mekân: Her türlü duyu deneyiminin (görme, dokunma, duyma ve hareket) nörolojik senteziyle ilgilidir. Anlık bir şema ya da izlenim oluşabilir ve hafıza bu şemayı saklayabilir.

Simgesel Mekân: Mekânsal boyutları olmayan simgesel betimlemeler yoluyla mekânın dolaylı olarak yaşanmasıdır."

Doğan'a (2009) göre Lefebvre: mekânın üretimini üç ana ögesi birbirinden bağımsız düşünülemez şekilde; yaşanan mekân, algılanan mekân ve tasarlanan mekân olarak tanımlar. Bundan anlaşılacağı gibi, mekânı kavramak için sadece fiziksel ya da sosyal mekân tanımlarına bakmak yeterli olmayacaktır. Bu üç ana tanımlamayı bütünü reddedilemez parçaları olarak değerlendirip buradan çıkarımlar yapmak, hem mekân tanımını güçlendirip niteliklendirir, hem de mekânın fiziksel gerçekliğine ulaşmamızda rol oynar. Mekân, çeşitli yönlerinin tecrit edilmesi ve bilimin yalnızca bunları temsiline indirgenmesiyle özümsemez; birbirinden farklı, fakat parçalanamaz bahsi geçen üç ögesini de içselleştirecek, bütünlüklü bir mekân teorisine ihtiyaç vardır (Doğan 2009). Bu bütünlüklü mekân teorisi, daha önce de bahsedildiği gibi, mekânın soyut bir kavram olmaktan çıkarılıp, fiziksel gerçekliğine ulaşmakta bir yol haritası olarak kullanılabilir. Çünkü mekân, oluşum itibarıyla sosyal çevre temellidir ve bu çevrenin bağlamından kopuk olarak tasarlanması, onun sürekliliği ve kalıcılığı bağlamında sorunlara yol açabilir. Soyutlanarak düşünülecek olursa, bazı mekânlar yalnızca soyutlamalardır; buna rağmen, maddesel soyutlamalar olarak 'gerçek' varlıklarını ağ ve yollardan, ilişki demet ve kümelerinden alırlar (Lefebvre 1991). Sonuç olarak mekânın, deneyimlenen alan olarak kişiler arası bir etkileşim ortamı olduğu söylenebilir.

2.1 MEKÂN KİMLİĞİ VE YENİ MEKÂN TARİFİ

Modern döneme kadar bilinen mekân tanımı ve algısının, tektip ve mutlak olduğu kabul edilirse; çağdaş dönem mekân anlayışının birey odaklı yapısıyla bireyle farklılaşan ve var olan bir tavır olduğu söylenebilir. Aynı şekilde çağdaş mekân kurgusundaki mekânın içerdiği bütün nesnelere de, modern döneme zıt olarak yalnızca fiziksel olma durumundan sıyrılmıştır. Balık'a (2009) göre Harvey; mekânın mutlaklığı ve göreliliğinin değişkenliğinin kapsamında mekânı anlamada yalnızca mekân nedir sorgulamak yerine, farklı insan davranışlarının etkisiyle ortaya çıkarak başkalaşan ve yeniden tanımlanan mekân olgularına bakılmasının gerekliliğini savunmuştur. Hayatın belli başlı araçlar üzerinden devam etmekte olduğu post-

endüstriyel dönemde nesnenin sanal ve soyutlanmış durumu, olgu olarak kendisinin yerine geçmektedir (Güler 2014). Çünkü çağdaş mekân ve dolayısıyla çağdaş nesne, kavram itibariyle koşullara göre adapte olabilen ve anı yakalayabilen bir yapıya sahip olabilmelidir. Bu durumun da ancak sanalın yeniden kurgulanabilir, stabil ve değişmez olmayan yapısıyla var edebileceği savunulabilir. Çalışma kapsamında değerlendirilen algısal mekâna ortam hazırlayan bu yeni mekân tarifinde mekân deneyim üzerinden tariflenir ve birey mekânı, deneyimin içerik zorunluluğu olan, onun fiziksel olmayan katmanlarından deneyimler. Dolayısıyla değişen mekân tarifiyle, kaçınılmaz olarak mekân algısı ve mekânı kavrama süreçleri de başkalaşmıştır. Zira mekânın bilinen idrak yolları, sürekli değişim ve gelişim içindeki mekânı anlamada yetersiz kalır (Aydınlı 2008). Mekân benliğinin ise eş zamanlı olarak, hem kimliksizleştiği hem de her yeni birey için yeniden aidiyet sınırlarını zorladığı bir sürece girdiği söylenebilir. Artık mekân; her birey için bahsi geçen özelleşmenin yalnızlaşmak olmadığı, bireysel olmayan özelleşme aşamasındadır.

2.1.1 Mekân Birey Bütünlüğü

Mekânın tanımlanması ile ilgili olarak düşünülmesi gereken bir diğer husus ise mekânın bireyle olan bütünlüğüdür. Mekânın varlığının söz konusu olması bireyle mümkündür, aksi halde mekân soyut bir kavram olmaktan öteye gidemez. Zira mekânı sadece zihinsel bir şey olarak tasarladığımızda onun zihnin dışıyla yani dünyayla ya da doğayla bağlantısını nasıl kurabiliriz? (Kurtar 2012). Soyut bir kavram olarak tasarlamak eylemi tasarlanan mekânın somutlaştırılması bağlamında birebir kullanıcıyla ilişkilidir. Bu ilişki kapsamında tasarlanan mekânın bireye sunduğu bir takım görsel ve zihinsel öğeler, mekânın birey tarafından özümsemesi ya da özümsememesinde etkilidir.

Mimari mekân zihinsel seviyede okunabilirlik, görülebilirlik ve anlaşılabilirlik olarak çağrışım yapar (Lefebvre 1991). Mekân algısının çerçevesini oluşturan bu öğeler mekânın anlamlandırılmasında, bu sayede de bireyle ilişki kurmasında etkilidir. Mekânın kullanıcıyla olan iletişimi ise bireyin algılarında gizlidir. Hayattan depolanan mevcutları birbirleriyle bağlantılandırarak bir var olmayana ulaşma çabası

tasarlamak; bu efor neticesinde erişilen ve erişildiği andan başlayarak var olacak olan var olmayan ise tasarımdır (Öztürk 2007). Kavramsal başlangıç olarak soyut olan tasarım, süreç sonunda somutlaşarak birey tarafından deneyimlenebilen bir varlık olur. Bir nesne olarak tasarlanan mekân, algılanabildiği sürece geçerliliğini sürdürebilir. Nesne, algılar yardımıyla duyusallığın duyularında algılanabilir olandır (Heidegger 2007). Bu bağlamda kullanıcı mekânın öznesi durumundadır. Kullanıcısıyla buluşmuş, başarılı olarak nitelendirilebilecek mekânlar; mekânın biçimi ve mekânda kullanılan malzemeler kadar mekân-birey ilişkisini değerlendirmeye alanlardır. Tasarım, form ve malzeme kavramıyla, özne nesne etkileşimi bir araya getirildiğinde hiçbir şeyin önleyemeyeceği kavram mekânîğine sahip olacaktır (Heidegger 2007). Mekânı kavrama ve aktarma hususunda yapılan teorik hata ise, zihinsel eylem gibi, farklı perspektiflere konsantre olmadan, detayları bir 'gerçek' olarak toplamadan ve içeriklerin mevcut formlarla ilişkilerini kavramadan, mekânı görüp; fakat anlamadan içerik olmaktan kaynaklanmaktadır (Lefebvre 1991).

Hisarlıgil'e (2008) göre Heidegger, mekânı saf biçim olarak görme meylini dönüştürüp, onu bir kişiler arası ilişki ve birikim yeri olarak kabul eder. Bu bağlamda mekânın fiziksel gerçekliği bireyle, bireyin mekân algısı ise ona mahsus bellekle var olabilir. Çünkü hepsi, birbirlerinin varlığıyla bütün bir olguya dönüşebilen bir sürecin parçası durumundadır. Birey yani özne olarak ele alınırsa, öznenin mekânla olan ilişkisi geleneksel tanımlardan sıyrılmış; farklı disiplinler yoluyla tekrar tariflenmiştir (Aydınlı 2008). Bu yeni tarif, hem özne için mekânın, hem de mekân için öznenin konumunu değiştirmiş; mimari mekânın zihinlere kodlanmış dilini başkalaştırmıştır.

Bellek birbirinden farklı ama birbirini etkileyen ve birbiriyle etkileşen sistemlerin bir gösterişi olarak tanımlanır; belleğin tek bir parçadan meydana gelen, parçalanmaz bir sistem olmadığı kabul edilir (Irak 2008). Mekân ve birey-bellek ilişkisinin ölçeği büyütülecek olursa, sosyal çevreyi oluşturan bireyler bütünü olan toplumun, bahsi geçen belleği oluşturduğu görülür. Toplum tarafından üretilen bellek, aslında kolektif bir oluşumdur ve bundan dolayı 'kolektif bellek' olarak nitelendirilmelidir (Çalrak 2012).

Kolektif belleğin, sosyal bir çevreyi referans vererek ve sosyal çevre odaklı gelişmiş olduğu söylenebilir. Sosyal çevre de bir sosyal mekân algısı uyandırır. Bu sosyal mekânın içeriği, sosyal çevrenin öğelerini kapsayabilir. Sosyal mekân ne diğer şeylerden ayrı bir olgu, ne de diğer ürünler arasında bir üründür; aksine, üretilen şeyleri barındırır ve bu üretilenlerin bir arada varoluşlarını ve eş zamanlılıklarının ilişkilerini, onların düzen ve düzensizliklerini kapsar (Lefebvre 1991).

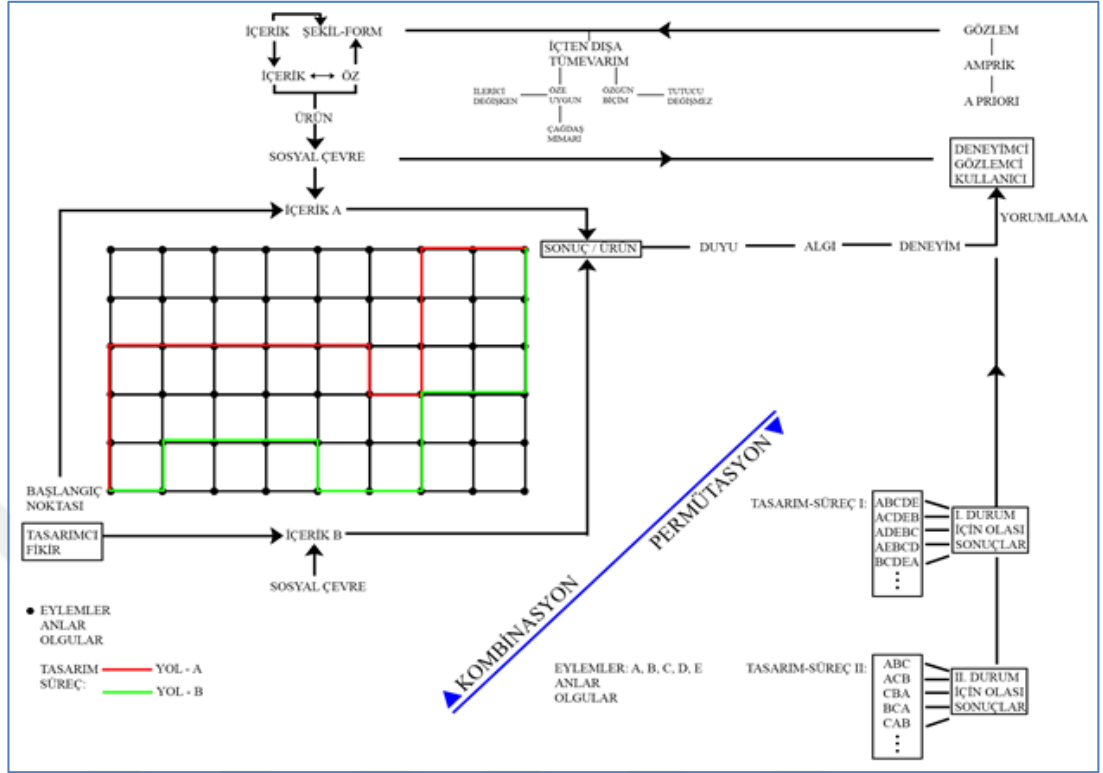
2.1.2 Çağdaş Mekânda Post-modernizm Olgusu ve Kent

Uluoğlu'na (2002) göre Eco ve Baudrillard postmodern ve sanallaşmanın emarelerinin ortaya çıkmasını, temsili ile gerçeğin sınırlarının ortadan kalktığı; nesnenin gerçekliğiyle temsiliyetinin ayrıştığı noktaya ilişkilendirmiştir. Modernizmin sınırlarını, mimari mekân ölçeğinde işlevsellik ve yalınlık üzerine kurduğu temel alınacak olur ise; deneyim bazında da bir fabrikasyon algı oluşturduğu savunulabilir. Çünkü modernizmin beslendiği yaratım algısı, kusursuz bir bitmiş ürün hedeflidir ve keskin sınırlarla belirlenmiştir. Dolayısıyla herhangi bir yeniden üretme, tüketme, var olma aşamalarına kapalıdır ve süreç değil sonuç ürünle ilgilidir. Mimari yapıdan kentsel ölçeğe geçilecek olursa, kentin tamamen süreç ve dönüşüm üzerinden yeniden yapılandığı çağdaş mekânda sınırsızlığın, çoğulluğun ve belirsizliğin ön koşul olduğu söylenebilir. Bahsi geçen kent kurgusunda ise her yeniden olma halinin yeni bir deneyime ortam olma niteliğini sahiplenmesi de kaçınılmazdır. Bu algı çokluğu ve üretim halinin ise doğrudan postmodernist bir kent imgesi yaratmakta olduğu söylenebilir. Connor'a (2001) göre Howard postmodern nesneyi, tekil ve bütüncül bir tecrübe aktarmak yerine birçok alternatifle farklılaşan yaklaşım ve reaksiyonlara ortam hazırlayan bir vaka olarak nitelendirirken; Jencks ise postmodern mimariyi modernin mutlaklığı ve tekliğine postmodern anlayışta birden farklı usûl ile karşı çıkılarak oluştuğu şeklinde aktarmıştır. Toplumsal pratiklerin devamlı olarak tekrardan organize edilmesi ve toplumsal bağlama tekrardan dağıtılması 'mutlak' kavramının kaybolmaya başlamasıyla ortaya çıkmış; bilinenlerin gözden geçirilmesini şart hale getirmiştir (Tanju 2008). Bu durum da, mekânın ve mekânsal deneyimin mutlaklığı üzerinden vücut bulan modernist mimari yaklaşımın kaybolmaya başlamasıyla, aslında postmodernist yaklaşımdan önce postmodernist

algının oluşmaya başladığını; kenti ve kentliyi de beraberinde şekillendirdiğini göstermektedir.

Yine bahsi geçen ilişki ağı kapsamında, post-modernizmin ortaya çıkış itibarıyla de sonuç değil süreç ürünü olduğunu söylemek mümkün olabilir. Süreç; her anın ve olgunun önem kazandığı, sonuca giden eylemler serisi tasarımıdır ve dolayısıyla her bir tekil aşama kendi içinde farklı, her tekil aşamayla bağıntılı olan ve onun kombinasyonlarını içeren aşamalar farklı olasılıklı deneyim imkânlarını saklı tutar. Her bir eylem bir diğerine referans verir, onu yeniden kurgular ve bu birliktelikte doğan her bir sonuç ara eylemin bir permütasyonu olur. Bu parça tasarım sistemini bir tümevarım olarak görür isek: içerikten özgün biçime gitmek tutucu ve değişmezken; öze uygun duruma gitmek ilerici, değişken, devingen olarak nitelenebilir. Şekil 1'de de görüldüğü üzere, deneyimi belirleyen tasarım sürecinin yanı sıra sosyal çevre de bu sürece dâhildir. Sosyal çevre hem doğrudan, hem de içeriğe katkıda bulunarak dolaylı yoldan deneyimleyen ile bağlantılıdır. Zamanla ilişik olarak zihinde imaja dönüşen mimari mekânda algı ve onun belleğe yansımaları; deneyimci, sosyal çevre ve algısal deneyim sürecinin her birinin içeriğinin bütüncül yansımalarıdır ve bunun sonucu olarak bahsi geçen zihinsel imaj hem her birey için farklılaşabilir, hem de aynı birey için farklı zamanlarda farklı algılanabilirliğiyle de her zaman değişebilir (Kahvecioğlu 2008).

Şekil 2.1: Post-modernizmde süreç ile tasarım ilişkilendirmesi



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

2.2 ANALOG MEKÂNDAN DİJİTAL MEKÂNA GEÇİŞ

"Çağdaş mekân bilgi veren mekândır"

Jacques Derrida

Analog, geleneksel mekânda fiziksel nitelik ya da benzeşme üzerinden tanımlanacak olursa; dijital, çağdaş mekânda sayısal ve numerik değer üzerinden tanımlanabilir. Analog geleneksel düşüncede tekil metni simgelerken modernin çoklu metin yani çoğulluk, analog metnin daha kapsamlı bir uzantısı olduğu söylenebilir. Yani çağdaş, analogun başkalaşmasından ortaya çıkmıştır. Tekil metin hazır, sabit ve belirlenmiş, aşinalık olgusuyla iç içe; verili, önceden yazılmış kurallar çerçevesinde geliştiği için geleneksel dünya düzeniyle ilişkilendirilerek analog olarak adlandırılmıştır. Çoklu metin ise bilinen dünya düzeninin yıkılıp, yeniden biçimlenmesi üzerinden, hakikatlerin değil gerçeklerin olduğu bir yabancılaşma, arayış, özgünlük, kendine has

olma ve deneyimsellik halini temsil ederek dijital dünya ile ilişkilendirilmiştir. Dijital mekânın, hızlanan bilgi tüketimine ayak uydurarak basitlik ve tüketilebilirlik üzerinden neyin değil nasıl inşa edildiği sorusunu önemli kıldığı; toplum ve yapılar arasında anlaşılır bir diyalektik oluşmasına zemin hazırladığı söylenebilir. Bilgi toplumunun tecrübe edilmemiş yeni bir dünya, yeni bağlantılar, yeni arayış ve kaygılarından bahsetmek mümkün olabilir. Bu yeni dünya ise dijital ya da sanal mekân olarak enformatik arayışta yerini bulmuştur.

Realitenin enteresan tabakalarından biri olan sanallık ve sanal kavramı, somut olmayan ama reel olanı tanımlayıp, sanal mimarlığın gerçek ve potansiyel olarak görülmesine katkıda bulunur (Franck 2002). Reel ya da fiziksel mekânda sanal bir yolla gerçek mekân üretme vasfına sahip olan video mapping ara-yüzünün, alışlagelmiş ve kalıplaşmış yapılaşma biçimlenmelerine bir alternatif ortam sunarken; taze, canlı ve devingen bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. Bu yapı, çok boyutlu zaman kavramı ve sekans tasarımıyla mekânı hareketli ve süregelen hale getirebilir. Bilinen gerçeklik geleneksel yapı üretimini sürdürürken, başka bir gerçeklik farklı bir mimarlık üretmek vasıtasıyla sanallığı tanımlayıp, geleneksel üretim araçlarından farklı bir dil benimseyerek üretilen ortam ve üretim sonucunun da soyut simgelerden meydana gelmesine olanak tanımaktadır (Uluoğlu 2002).

Tanju'nun (2008, ss. 194) açıkladığı gibi:

“Gerçek olan biçimin sürekli değişimidir: Biçim, bir akışın yalnızca anlık görüntüsüdür” (Bergson'dan aktaran Kwinter). Müellifinden onaysız dokunulmaması, dönüştürülmemesi, hiçbir şeyin eklenip çıkarılmaması, ideal anında dondurularak korunması gereken bir nesne, içkinlik düzleminin ilişkiselliğinden arındırılmış mekân içine yerleştirilmesi olarak tanımlanabilecek imalat, düşüncesini/ anlamını yitirir.”

Bu bağlamda mekân algısından öte, mimarlık algısı ve aracı değişmiş; yeni biçimlenmelerin tarifleri ve ifadeleri devinmiştir. Yine bu değişen mimarlık algısının araçlarından biri olarak *video mapping*'in, mekân algı ve deneyiminde mekânsal öge, mekân tanımlayıcılık ve hatta mekânı kişiselleştirme vasıflarını sahiplendiği söylenebilir. Stabil olmayan biçimlenmeye imkân veren bu ara-yüz aracılığıyla

mekânı zaman bağlamında da sürekli hale getirmek mümkün olabilir. Mekânı tanımlayan limitler, mekânın dokuları ve renkleri dijital nesnelere yani özsüz maddelerden bir araya geldiği için süregelen bir değişim içerisinde (Önder 2002). Akış içerisinde olan zamanın içinde statiklikten sıyrılmış mekân algısı, bireye yeni bir deneyimleme ortamı hazırlayabilir.

2.2.1 Olasılıklı Yeni Mekân Paradigmaları ve Üretim Biçimleri

Balık (2009) algıyı durgun olanın aksine, enerji üreten ve devimsel olan bir işleyiş olarak adlandırmış; Eco'nun özne ve nesne arasındaki muhtemel bütün yapılanışlarını kapsayan, devamlı sürüp gitme durumunda olarak algının ana niteliklerini aktaran görüşlerinin önemini vurgulamıştır. Gezer'e (2012) göre Leland ise yapılarla insanlar arasındaki ilişkinin insanlardan başlamak üzere, sürekli birbirini yapılandırır ve yeniden üretir durumda olduğunu savunmuştur. Kavramsal çerçevede yeni mekân olarak nitelendirilen sanal ya da gerçeküstü mekânda, başta mekân kavramı olmak üzere onun içerdiği nesnelere, özne ve özneye ilişik olarak algı süreçleri artık bu tarifte tamamen birbiriyle var olma ve evrilme aşamasına geçmiştir. Bu anlayışın başlamasına post-modernizmin zemin hazırlamış; sanallaşan mekânlar onu süre getirmiş ve tüketim çağı kaçınılmaz yola sokmuştur. Çünkü tüketim, devamlı olarak yeninin ve tecrübe edilmemişin peşindedir. Mevcutta bulunan ve elde edilen eskimeye mahkûm durumdadır. Mekânların da her nesne kadar, hatta belki daha fazla tüketilir durumda olması, bireylerin mekândan, mekânsal deneyimden ve mekânın nesnesinden sürekli yeniyi talep etme durumunu doğurmuş olduğu savunulabilir. Bu talebe tüketim nesnesi haline gelen mekân birden fazla oluşa izin veren ve olgu içeren niteliğe bürünerek yanıt vermiştir.

Bunun yanı sıra mekân, sürekliliği ve devinimini mekânın zaman bilincini değiştirerek sağlamıştır. Aydın (2008) mekânı teknoloji üzerinden nitelikleştirilen ara-yüz olgusuyla bağdaştırmış; onu gözlemci ve gözlenen konumundaki özne ve nesne arasında bir dil oluşturan ve anlık taşıyan bir ortam olarak aktarmıştır. Dijital mekânda sınırlar, dokular ve renkler fiziksel dünya mekânının Dekartçı anlayışının aksine her zaman dönüşebilir durumdadır ve bu sayede mekân süregelen ve sınırsız

şekilde yeniden üretilen bir ortam haline gelmiştir (Aydınlı 2008). Sanal mekân bu yeniden üretilebilir niteliğiyle artık olasılıklı yapısı üzerinden yeni deneyimlere olanak tanımaktadır. Mekân çeşitlenmelerinde birincil olarak mekân, özelinde ise sanal mekân; zaman mekân bağlamında algı sınırlarını kırmak yoluyla bir ara-yüz ve dördüncü boyut olmaktadır. Statik ve süregelen algı aracılığıyla zaman bağlamında mekân mimarlar tarafından okunurken, mekânın dördüncü boyutu zaman oluyor (Yürekli 2008). Mekânın üretiminin artık sadece tasarımcının sonuç ürünü ile mutlaklaşan bir olgu değil; tasarımcıyla üretim sürecinin başladığı, bireyle süregeldiği bir döngü içerisine girdiği söylenebilir. Dolayısıyla aynı mekân birden fazla kere üretilebilir, çünkü mekânsal artık algı sınırlarında fiziksel koşullar çerçevesinden öteye gitmektedir. Aydınlı'ya (2008) göre Alexander; mekânı tekrar kavrama ve yorumlama konusunda uzamsal mekânın tabiatı gereği sahip olduğu olasılıklı yapısıyla açıklamaktadır.

2.2.2 Mekân Kurgusunda Tanımlayıcı Ögeler ve Sanal Mekân Elemanları

“We get to know the reality by changing it.”

Karl Marx

Mimari mekân denilince geleneksel mekân kurgusunda akla ilk gelen temel ögeler bireyin mekân algısını çerçeveleyerek oluşturan sınırlayıcı elemanlardır. Bunlar basitçe tavan, duvar ve zemin gibi kartezyen sistemde üç boyutlu mekân algısını oluşturan ögeler olarak aktarılabilir. Bahsi geçen yüzeylerin doku, renk, form gibi özelliklerinin farklılaşmasıyla da mekân tipleri biçimlenir. Buna karşın, çağdaş mekân kurgusunda bu asgari seviyeye indirgenmiş mekân öğeleriyle karşılaşmak her zaman zorunlu olmamaktadır. Günümüzde mekân kavramı ve algısı belirli mekânsal sınırlayıcıların etrafında şekillenmemektedir. Artık mekânın, sadece bir bireyin noktasal izdüşümü ve deneyimi üzerinden dahi algılanabilir olduğu söylenebilir. Bu kurguda ise birey deneyimi odaklı algıda mekânın zaman uzantısının yeri yadsınamazdır. Geleneksel mekân kurgusundaki elemanlar fiziksel mekânın öğeleri olarak düşünülürse, bu noktada gerçek mekânın sadece fiziksel mekân üzerinden mi algılandığı sorusu ortaya çıkmaktadır. Ya da gerçeklik sabitlik ve mutlaklık üzerinden

mi algılanabilir olandır? Tanju (2008) gerçekliği özne ile nesnenin sabitliğinin aksine, devamlı deviniminden beslenen bir çeşitlenme olgusu üzerinden tanımlamıştır. Mekândaki devinimin zaman sınırlarında var olabildiği kabul edilirse, zamanda sürekli ve algılanabilir mekân da fiziksel mekândan kopmaya başlamaktadır. Dolayısıyla artık gerçek, sanallık üzerinden kurgulanmaktadır. Olası ve gerçekliğinden bahsedilebilen, sanal mimarlıktır (Franck 2002). Şentürer'e (2008) göre Grosz mekânı; sadece koordinat düzlemindeki dizisel içeriklere atıfta bulunan mekândan öte, zaman ve devinim üzerinden var olan ve olabirliklere imkân tanıyan, devamlılığı sayesinde çoğullaşmaya açık olan sanal bir araç olarak tanımlamıştır.

Sanal mimari ya da mekânın kavramsal içeriği bağlamında, onu tanımlayan en önemli unsurun zaman boyutu olduğunu söylemek kaçınılmazdır. Bunun yanı sıra, sanal mekânı kurgulayan mutlak öğelerden bahsetmek, sanal mekânın oluşumu itibariyle imkân dâhilinde değildir. Çünkü sanal mekân, oluşa açık ve sınırsızdır. Ona herhangi bir mutlak veya zorunlu eleman tanımlamak, onu sınırlandırmak anlamına gelir ve artık onun sürerliğinden bahsedilemez. Sanal mekân dönüşüme olanak tanıyor ise, bunu her şeyin mümkün olduğu yapısıyla sağlamaktadır. Eğer her sanal mekân için geçerli ve sabit tanımlayıcı öğeler olsaydı, o da geleneksel mekânın tutucu ve tekilliğinin tutkunluğunda kalmaya mahkûm olurdu. Sanal ve algısal mekânın reddedilemez şartı hatta ön koşulu olduğu söylenebilen zaman, sürekli ve daimdir. Böylece onun kurguladığı mekân kavramı da süregelen olur ve süreklilik arz edebilmesi için her zaman muhtemeldir. Zihinde hiç bitmeyecek şekilde sürekli çeşitlenerek çoğullaşan mekân algısı, fiziksel olarak tekil olan mekânın zamanla birlikte düşünülmesiyle var olur (Kahvecioğlu 2008).

3. MİMARİ CEPHE VE KAMUSAL MEKÂNIN ETKİLEŞİMLİ EVRİMİ

Algılanan yapının birey zihnindeki ilk izlenimlerini kazandığı cephe kavramının, bina birey ilişkisi ve mekânsal algı sınırlarında oldukça önemli olduğu söylenebilir. Çünkü insan zihnine öncelikli olarak cephedeki nesnel yaklaşımın imgesi düşer; ardından bu imge yapının geri kalanı ve bireysel deneyimlerle ilişkilendirilerek yapı algılanır. Bunun yanı sıra bahsi geçen bireysel deneyimler yapının ilişik olduğu sosyal çevreden bağımsız değildir. Yapı kimliği ve karakteri, konumlandığı sosyal çevre ve bağlamdan beslenerek cephe vasıtasıyla kullanıcı ya da gözlemci ile buluşur. Yani aslında cephenin, kamusal mekânda bir içerik taşıyıcı ve ara-yüz görevi olduğu söylenebilir. Antik çağlardan itibaren bireylerin toplanma mekânı ihtiyacıyla bireylere etkileşim ortamı sağlayan kamusal mekânlar, toplum yaşantısı ve kamusal faaliyeti kapsayan mekânlar olarak görülmüş; eski devirlerde kamusal dış mekânlardaki toplumsal yaşantı niteliği zamanla kamusal iç mekânlara doğru yönelmiştir (Onay 2005). Çağdaş kurguda, artık kamusal iç mekândan da dış mekân kadar söz edilebilir durumdadır.

Mimari her zaman kültürün fiziksel görüntüsüdür; kültürel dönüşümü kayıt altında tutup değişen sosyal dinamikleri görülebilir kılar (Poon 2008). Değişen bu sosyal dinamikleri barındıran cepheler, sürekli devinim halinde olan şehrin bir parçasıdır ve onunla birlikte dönüşür, durağan ve değişmez değildir. Şehrin her yeni faaliyetiyle yeni bir cephe algısı ortaya çıkabilir, çünkü şehri oluşturan bireyler de tek ve değişmez değildir. Şehirlerdeki mekânsal katmanlar ve bu katmanların ilişkileri, insan zihninin bilinçli ve bilinçsiz hatıraları gibi dinamik ve her zaman değişkendir (Azimzadeh ve Bjur 2007). Çalak'a (2012) göre Maurice Halbwachs belleğin oluşumunu, zaman zaman bireysel hatırlamaya işaret etse de, her zaman sosyal kodlara göre ortaya çıktığını savunmuştur. Çünkü kentle bütünleşen bireyin algısı, yine kentle gelişir ve sürekli bir devinim halindedir. Birey; kentin tarihi, kültürü, sosyal ilişkilerinden beslenir ve insanla var olan kentin belleği ve birey için, bir denklemin sonuca giden yoldaki elemanları benzetmesi yapılabilir. Bu noktada sonuçtan kasıt ise kolektif bellektir. Bireyin algılarını içinde yaşadığı ve var olduğu

kent bağlamı olmadan düşünmek, bireyi yanlış bir noktaya yönlendirebilir. Çalac'a (2012) göre Aldo Rossi, kentin kendisinin orada yaşayanların kolektif belleği olduğunu savunmuştur. Tarih, toplumun belleğini oluşturan bir eleman olarak toplumsal belleği etkilerken; tarihi oluşturan mimari yapılar da dolaylı olarak toplumsal bellek içerisinde değerlendirilir (Soğukömeroğulları 2010).

Kentin yapısını ve sosyal ilişkiler kapsamını oluşturan mimari yapılar, bireyin kentle ilgili algılama sürecini oluşturup, kentsel bellek bağlamında etkili olabilir. Mimari yapılar kentin bir elemanı ise, birey de aynı şekilde bir eleman olabilir ve bu iki ögenin birlikteliği sonucu kent belleğinden bahsedilebilir. Rossi, kenti meydana getiren mimari yapıların mekânları üzerinden üretilen sosyal ilişkilerle kent belleğinin bir ögesi haline geldiğini, bu ilişkiler ağının da kentin tarihi içinde akararak zaman içerisinde kenti biçimlendirip, yeniden ürettiğini savunur (Çalac 2012). Dolayısıyla çalışmada kamusal alan ve mimari cephe bir bütün olarak değerlendirilmiş; birbirine referans veren yapısından yararlanılmıştır.

3.1 MİMARİ CEPHE TANIMI VE DÖNÜŞÜM TARİHİ

Cephe: "facade" Latin "facies" ya da İtalyan "face" yani yüz anlamına gelen "facia" kelimelerinden türemiş; İtalyan Rönesans'ıyla birlikte iyi durumdaki yapılar için "facciate" kelimesine dönüşmüş, ardından Fransa'da kelime bugünkü son hali olan "façade" a evrilmiştir (Braun 2008). Mimari cephe, bir yapının öncelikli olarak fiziksel çevre yaklaşımında binaya ana giriş yüzeyi ve diğer yüzeylerini ifade etmektedir. Bu ana yüzey, genellikle sokak veya cadde silüetine giren ve birey tarafından en çok okunarak algılanan alan olmaktadır. Cephelerin oluşum sebebi fiziksel çevreden gelebilecek istenmeyen ve yapıya zarar verebilecek yağmur, soğuk ve rüzgâr gibi dış etkenlerden korumak ve onları kontrol altına almaktır (Köknar 2001). Temel oluşum amacının yanı sıra cepheler, tarih boyunca farklı içerikleri de kurgularında barındırmışlardır. Zülkadıroğ'u'na (2013) göre Özaydın cepheleri, mimari ile kentsel mekân arasında akışkan bir alan sağlayan ve kente dair belirli imgeleri barındıran önemli alanlar olarak görmüştür. Moloney (2007) ise cepheleri mimarlığın kamusal yüzü olarak adlandırmıştır. Yapıyı oluşturan dış kabuk

yüzeylerinin yani cephelerinin yanı sıra, iç mekân cephelerinden de söz etmek mümkündür. Kamusal alanlardaki dış mekânın iç mekâna olan baskınlığının da ortadan kalkmaya başlamasıyla iç mekân cephe kurgusunun önem kazandığı ve aktif olarak tasarıma dâhil edildiği söylenebilir. Her iki dış ve iç cephenin birbirine referans verdiği ya da birbirinden bağımsızlaştığı durumlar tasarımcı yaklaşımları ve kararları çerçevesinde değişkenlik gösterebilir.

Toplumların değişen dinamikleriyle kamusal hayat, dolayısıyla kamusal hayatı oluşturan sosyal çevre ve bu bağlamda ilişik yapılar da dönüşmektedir. Bu dönüşüm mimari cephe ve kamusal alan kullanımı değerlendirilerek gözlemlenebilir. Çünkü dönemlerin zihniyetleriyle yapılar şekillenmiş; yapılarla da kamusal alan kullanımı evrilmiştir. Onay (2005) toplumun özgürlük seviyesi ne olursa olsun, bireyleri kamusal yapıların ve işlevlerinin şekillendirdiğini savunmaktadır. Dolayısıyla bir yanda dönemselsel ihtiyaç ve tutumlar yapıları oluştururken diğer yanda kamusal düzen ona bağımlı olarak kurgulanmaktadır.

Tablo 3.1: Kamusal alan ve cephenin dönüşüm süreci

DÖNÜŞÜM ÇAĞI	KAMUSAL ALAN	CEPHE
ANTİK ÇAĞ	Demonstratif, Gösteri, Şenlik, Aktif, Paylaşım mekânı	Hikâye anlatıcı, Soyut, Sembolik, Heykelsi, İç mekânın özgün yansıması
ENDÜSTRİYEL VE MODERN ÇAĞ	Pasif, Soyutlanmış, Çalışma-iş	Fonksiyonel, Masif, Somut, Mimari tasarım işi olan cephe
POSTMODERN ÇAĞ	Çoklu kullanım, Kolaj mekân, Aldatıcı-Yanıltıcı	Çağrışım, Bireysel-tekil cephe, Semboller, Soyutlama
DİJİTAL ÇAĞ	İçe dönük mekânın çoklu kullanımı, Kamusal alan olarak iç mekân, Açık hava mekânı eksikliği	Esneklik, İç ve dış arasında ara-yüz olan çok amaçlı bağımsız cephe, Hibrit performans, Sadece mimari ürün değil aynı zamanda video haritalama süreci

Kaynak: Işıkkaya, D. ve Çatak, G., 2010. An Evaluation On Video Mapping As An Architectural Performance. 1st Annual International Conference on Fine and Performing Arts. 7-10 Haziran 2010, Athina, Yunanistan, ss. 1-14.

Antik Yunan'da yoğun olarak kamusal faaliyetler ticaret ve eğitim üzerinden devam etmiş; Roma Uygarlığında ise kent yaşamı ve kentin devamlılık anlayışı iç dış mekân bağlamında gelişerek tarihte ilk olarak toplumsal yaşam anlamında kamusal alanda büyük çaplı insan topluluklarından bahsedilmiştir (Onay 2005). Roma döneminde saygınlık ögesi olarak görülen mimari ve inşa, bireylerin teknik olanakların ötesine geçerek ürün vermesinin yanı sıra kutsal yapılara da ağırlık verilmesiyle toplumun mimaride tinsel bir aşamaya geldiğini göstermektedir (Kökner 2001). Bu durumlar da cephe örüntü ve

kurgusundaki titizlik ve detaycılıkla yerini bulmaktadır. Antik çağda kamusal alanlarda yürütülen işlevler onu beraberce çalışılıp paylaşılan bir toplum için araç ve ortam haline getirmiştir. Ticari aktiviteler için odak merkezler sağlayan başarılı şekilde kurgulanmış çevresiyle ortaçağ kamusal alanı eş zamanlı olarak gösteri ve eğlenceye imkân tanıyan bir ortak birikim mekânıydı (Öztürk 2005).

Şekil 3.1: Knossos antik kenti illüstrasyonu



Kaynak: Mcdermott, A., 2016, Knossos thrived well into the iron age and was much larger than once believed. <http://www.ancient-origins.net/news-history-archaeology/knossos-thrived-well-iron-age-and-was-much-larger-once-believed-005137> [9 Mayıs 2016].

Şekil 3.2: Antik çağda heykelsi cephe



Kaynak: Antonio Gaudí: Sagrada Família a Parc Güell.

<http://cestovanie.sme.sk/g/762/antoniogaudi-sagrada-familia-a-parc-guell?ref=&photo=p123919>

[9 Mayıs 2016].

Sanayi devrimiyle birlikte çalışma odağında çevrelenen birey ve kentin varlığından bahsedilebilir. Toplum yaşamının iş etrafında şekillenmesi sonucu kamusal alanların kullanımının azalmakta olduğu ve kamusal insanın dış mekândan iç yani dönemin üretme mekânına kaydığı söylenebilir. Bunun yanı sıra insan gücünden kopmaya başlayan toplu ve seri üretim halinin üretim nesnelерinde, antik çağa kıyasla oldukça yalınlaşıp tek tip hale geldiği görülmektedir. Form ve basit geometri üzerinden üretilen, tamamen işlev odaklı ürünler ve yapılarla karşılaşılmaktadır. Alışıl gelmiş düzen içinde günlük hareketlerini tekrar eden bir toplum ve onunla ilişik olarak yapılar mevcuttur. Bu sebeple cephe, yapının karakterini olabildiğince sabit ve programlı şekilde, adeta bir makine gibi yansıtmaktadır. Kamusal alan ise boş ve terkedilmiş, fabrikadan çıkmış bir bitmiş üründür.

Kamusal yapılarda işlevsel kaygı ve yeni yaklaşımlar 19. yy'da başlamış; endüstri devriminin de etkisiyle modern mimari yaklaşımda bu döneme kadar olan prestij unsuru olma durumunun getirdiği bezeme bir kenara bırakılarak iç ve dışın bütünlüğü üzerinden bir yaklaşım sergilenmiştir (Ergün 2008, Köknar 2001). Bunun yanı sıra Ergün'e (2008) göre Venturi, akan mekân şeklinde nitelendirdiği iç ile dış mekânı kopmaya uğratmadan devamlılık sağlamasıyla muhafazakâr modern mimarlığın döneme pay sağladığını belirtmiştir.

Şekil 3.3: Amerika’da endüstri devrimi kenti



Kaynak: Awesome industrial revolution. <http://www.glogster.com/drewevanmatt/awesome-industrial-revolution/g-6mkt75dk0fh5nb1pusnm9a0> [9 Mayıs 2019].

Şekil 3.4: Endüstriyel çağda fonksiyonel, masif cephe



Kaynak: L’Istituto Marchiondi Spagliardi – Vittoriano Viganò. <https://tr.pinterest.com/pin/374432156500382103/> [9 Mayıs 2016].

Post-modernizm tüm dünyada 1960’lı yıllardan itibaren şekilsel işaretlere yönelim ile tanımlanmaktadır (Ergün 2008). Zülkadiroğlu’na (2013) göre Harvey yapıdaki cephe niteliklerinin dekor gibi vurgulanmasından dolayı postmodern mimarlığı yüzey mimarisi olarak adlandırmıştır. Postmodernist yaklaşımın yüzey mimarisi olma durumu, bu üsluptaki mimari yapıların cephelerinde, her ürünün birbirinden farklılaşması ve bireye özel olma niteliğiyle okunabilir.

Robert Venturi tarafından tasarlanan Vanna Venturi evi tipik bir postmodern mimari ve cephe örneği olarak kabul edilmektedir. Bu ev için, kapıların bile genel kapı ölçü

standartlarına uymadığı, tamamen kullanıcısı için birebir hareket ve düzen alışkanlıklarına göre biçimlenmiş olduğu söylenebilir. İç mekândaki bireysel yaklaşım cephe kurgusuna da birebir yansımaktadır. Standartları reddeden üslubuyla aslında modern mimarinin de standardize edilmiş estetik normlarına karşı çıkmaktadır. Kent ölçeğine bakılacak olur ise, kamusal alanın aldatıcı ve oyuncu yanını görmek oldukça mümkündür. Bir öyleymiş gibi yapma durumu söz konusudur; devam edecekmiş gibi görünen döşeme izleri, art arda bir yere varacakmış gibi açılan kapılar mevcuttur. Ergün'e (2008, s. 24) göre Venturi postmodern mimariyi şu şekilde tanımlamaktadır: "Cam kutuların yerini yerel oluşumların alması; uluslararası modern mimariye karşın tarihsel geçmişe ve onun simgelerine yapılan göndermelerle, ironik bir parodi, potpuri ve alıntı içinde süslemeye dönüş."

Şekil 3.5: Postmodern kent



Kaynak: Postmodern architecture: Piazza d'Italia, New Orleans by Charles Moore.

<http://www.dezeen.com/2015/08/21/postmodern-architecture-piazza-d-italia-charles-moore-new-orleans/> [9 Mayıs 2016].

Şekil 3.6: Postmodern kent



Kaynak: Piazza Italia Charls Moor.
<https://tr.pinterest.com/pin/218495019395048528/> [9 Mayıs 2016].

Şekil 3.7: Postmodern kent



Kaynak: Postmodern architecture: Piazza d'Italia, New Orleans by Charles Moore. <http://www.dezeen.com/2015/08/21/postmodern-architecture-piazza-d-italia-charles-moore-new-orleans/> [9 Mayıs 2016]

Şekil 3.8: Postmodern çağda bireysel cephe



Kaynak: Gök, O., 2015. Postmodern mimarlığın sembolü vanna venturi evi sahibinden satılık. <http://kot0.com/postmodern-mimarligin-sembolu-vanna-venturi-evi-sahibinden-satilik/> [9 Mayıs 2016].

İnşa süreçlerindeki teknolojik atılımların 20. yy'ın sonlarından itibaren yapı cephelerinden algılanabilir durumda olduğu, kamusal mekândaki yapıların dış cephelerinin kamusal bilgi aracı olduğu ve bu vasıtayla hem tasarımcının bilgi akışı sağladığı hem de kendi karakterini oluşturduğu savunulmuştur (Ergün 2008). Bu dijital araçlar vasıtasıyla kurguda süregelen bir hal alan cephe, dinamik ve çoklu işleve ortam hazırlamaktadır. Mimari ürün devamlı ilavelerle içeriğinin çoğalması niteliğiyle algılanabilen, gözlemci ya da deneyimcisiyle var olan, aynı zamanda kullanıcının içerik üretmesine olanak tanıyan sürerli olarak yeniden üretilebilen bir şebekedir (Şenyiğit 2010).

Dijital cephede ise Pablo Valbuena tarafından tasarlanan cephe performansı üzerinden, yapının kamusal dış mekândan iç dış ayrımını kaldıracak şekilde algılandığı söylenebilir. Artık performansın izlendiği kamusal dış mekân, yapının parçası bir iç mekân gibi gözlemlenmektedir. Bina cephesi fiziksel ve tekliğinden kurtulmuş; video haritalama süreci ile yeniden farklı farklı kurgulanmaktadır. Bir tünelin bile kültürel ve sosyal birikim yeri olarak kullanıldığı kamusal dış mekân ise aynı şekilde hem dış hem iç mekân olarak algılanabilir durumdadır. Öztürk'e göre (2005) Robins metropollerini boyutlarından

dolayı bireylerin ruhsal algı sınırlarının dışına çıktığı için artık mekân olarak görmemektedir. Belki de kamusal dış mekânın boyutsal ölçeksizliği sebebiyle artık kamusal kavramı, iç mekân üzerinden kurgulanmaktadır. Kamusal iç mekânlara eğilim, modern hayatın bireyselleşme sürecinin bir çıktısı olarak görülmüş; bu mekânların nihai sonuç olarak kenti ve kentliyi bireyselleştirmeye yönelik olduğu belirtilmiştir (Aytaç 2007). Şenyiğit'e (2010) göre Çolak; yalnızca fonksiyonel içeriklerle ilgilenen mimari dönemlerin 20. yy ortalarına kadar süregeldiğini ve dolayısıyla bu döneme kadar üretilen işlerin geleneksel ve kültürel bağlamda niteliksizleşerek mimarinin iletişim nesnesi olma durumunu göz ardı ettiğini savunmuştur. Dolayısıyla mimari nesnenin kullanıcısıyla doğrudan iletişimini sağlamaya olanak tanıyan dijital ve enformatik çağ, kaybolan bu ilişki ağını cephe ve kamusal alanlar üzerinden yeniden inşa etmek suretiyle güçlendirmektedir.

Şekil 3.9: Dijital kamusal mekân



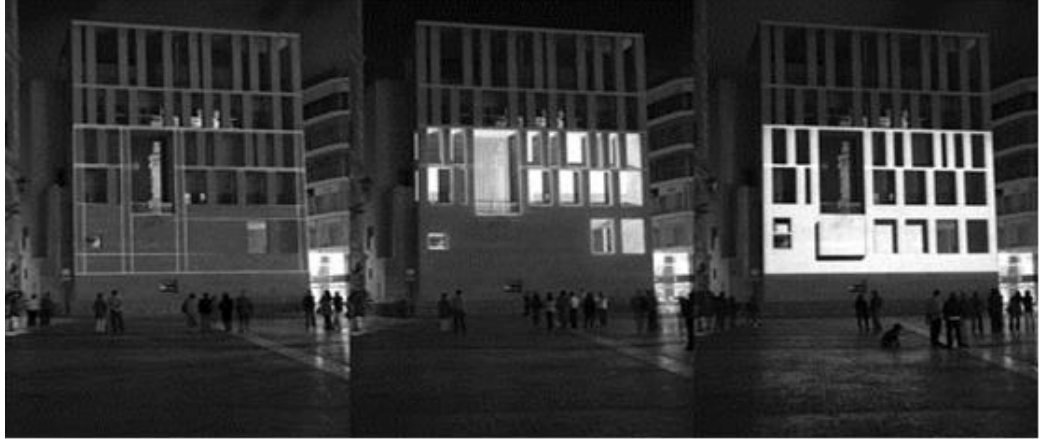
Kaynak: Yoo, A., 2013. New voice-activated light show in nyc's park avenue tunnel. <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/rafael-lozano-hemmer-voice-tunnel-nyc> [9 Mayıs 2016].

Şekil 3.10: Dijital kamusal mekân



Kaynak: In Art News: Rafael Lozano-Hemmer's Voice Tunnel. <http://www.madisonsquarepark.org/art/in-art-news-rafael-lozano-hemmers-voice-tunnel> [9 Mayıs 2016].

Şekil 3.11: Dijital çağda melez performans cephe



Kaynak: Soriano, P., 2010. Madrid abierto 2010: "torre" de pablo valbuena. <http://www.absolutmadrid.com/madrid-abierto-2010-torre-de-pablo-valbuena/> [9 Mayıs 2016].

3.1.1 Kentsel Ara-yüz Olarak Cephe

“We live in a world where there is more and more information, and less and less meaning.”

Jean Baudrillard

Yapıların yüzeyleri ya da cepheleri aracılığıyla uzamsal çerçevede tanımlanmış bölgeler kentsel mekânı tanımlamakta; yapı formları bağlamında biçimlenen yapı cepheleri ise bu bölgelerde yapıların karakterini yansıtarak toplum duyumsamasına olanak tanımaktadır (Zülkadiroğlu 2013). İletişim alanındaki gelişmeler kentlerdeki açık alanların işlevsel olarak kullanım şekillerini değiştirerek kamuya ait olduğu bilinen bazı işlevleri sanal ortama taşımakta, ama bu durum kentlinin beraber bir alanda konumlanma ihtiyacını karşılayamamaktadır (Souici ve Kılınçaslan 2005). Bu yüzden kent içindeki kamusal alanlar yeri ve önemini korumak koşuluyla çağa adapte olarak yeniden düzenlenmektedir. Kentsel arakesitin düşey ve yatay düzlemdeki başlıca elemanı olan bina cepheleri kent, toplum ve sosyal çevre ile doğrudan ilişki içerisindedir. Dolayısıyla kamusal iç ve dış mekânda bina yüzleri bahsi geçen yeni alan kurgusunda ilişki ağı kapsamında önem arz etmektedir. Cepheler temel işlevlerinin yanı sıra, çeşitli bir araya, arka arkaya ve yan yana gelişleriyle kent içinde kasti ya da tesadüfi ara ve ana mekânlar oluşturarak kent sınırlarının meydana gelmesi noktasında belirleyici rol oynar. Bu sayede ortaya çıkan mekânlardan ise kentsel kullanım bağlamında toplum algısında güvenli ya da güvenli olmayan bölge, ölü bölge, meydan, sokak, ana cadde gibi birçok fiziksel ve duysal karşılığa ulaşılabilir. Bina cephelerinin kenti geometrik olarak bölgelere ayırırken eş zamanlı olarak kurgu içerikleriyle de bu durumu desteklemekte olduğu söylenebilir. Çünkü cepheler ne ilişik olduğu yapılardan, ne sosyal çevresinden ne de kentliden ayrı bir olgu değildir. Bu kapsamda cepheler toplumun ve sosyal birikimin okunabileceği, toplum kültür ve dinamiklerini yansıtan bir ara-yüz olarak değerlendirilebilir. Toplumun kente ulaştığı nokta olarak görülen cephelerin arakesit ya da ara-yüz olma durumuyla şehir hayatının maddesel ve sosyal çevre bazında mekânlaşarak, birey tarafından algılanabilirlik ve okunabilirlik açısından kamusal alanlarda kentin boyutsal kurgusuna ortam sağlamaktadır (Karakoç 2004). Üstündağ (2009) ise cepheleri kentli ve kent arasında bir bilgi akışı ortamı olarak yapının farklılaşan işlevleriyle örtüşen ve

dönüşebilen, deęişen fiziki çevresel şartlara adapte olabilen bir ara-yüz olarak görmüştür. Diğer niteliklerinden ayrı olarak, enformatik özellięi günümüz bilgi ve tüketim toplumu açısından yeni bir girdi olarak yer bulmaktadır.

Çaędaş düşünce tarzı ve teknolojik gelişmelerle bilinen cephe yapı elemanlarına yeni sistemler eklenerek cepheler çok disiplinli olarak düzenlenmektedir. Bunlar kamusal sanat, medya mimarlığı, kinetik ya da etkileşimli tasarım gibi birden fazla şekilde sıralanabilecek alanların kavramsal içerikleriyle oluşmaktadır. Bu yaklaşımların hepsinin keşiştięi nokta ise bireydir; cephe onla var olur, onla diyalektik kurar. Bir iletişim durumundan, yani bilgi iletimine olanak tanıyan bir ara-yüzden bahsetmek yine mümkündür. Moloney'e (2007) göre Ag4 kinetik cepheleri ve medya ekranlarını, çağdaş sanat eseri aracılığıyla iç içe geçerek bilgi akışı sağlayan kentsel ara-yüzler olarak görmüştür. Medya ekranları fiziksel mekânla bilgi mekânına aracılık eden, mimarının bilgi toplumuna ayak uydurmasının dışavurumu olarak değerlendirilmiş; işlevsel olarak kamusal sanat eseri olmasının yanı sıra sosyal olarak bilgi taşıyarak kültürel güçlendiricilik görevinin olduęu belirtilmiştir (Moloney 2007). Neticelendirilecek olur ise ara-yüz olarak cephelerin, kenti hem biçimsel hem de bilişsel olarak kurgulamakta olduęu savunulabilir.

3.1.2 Cephe ve Kültürel Kimlik

Yapı yüzeyleri ortaya çıkışından itibaren ele alındığı her dönemde döneminin karakterinin ana hususlarını simgeleyen bir yaklaşımla düzenlenmiştir ve onu meydana getiren desenlerde de dönemsel ihtiyaç ile dönemin sosyo-kültürel izlerini okumak mümkündür (Şenyiğit 2010). Cepheler sosyal çevre bağlamında konumlandığı yerle ilişkili kültürü barındırır ve bu özellięiyle yalnızca yapıya ait bir düzlem deęil, aynı zamanda o alan ile orada hayatını sürdüren toplumun da bir parçası ve kenti oluşturan bünyesel tabakalardan biridir (Kökner 2001). Dolayısıyla her şeyden önce cepheye kentlinin ortaklaşa inşa ettięi bir toplumsal birikim alanı olarak bakılabilir. Bu bakımdan her ne kadar onu oluşturan bireyler de olsa, artık kişilere deęil kente ait bir üründür. Kentsel nesne olarak cephe, toplumsal deęişimlerin en anlaşılabilir parçası olarak adlandırılabilir. Şehrin her parçasından ve kentliden izler taşıyarak kent içinde kültürel

anlamda mekânsal deneyime olanak sağlar; bireyi deneyimlenen alanla ilişkilendirmek yoluyla aidiyet ve alan ruhunu oluşturur. Bu sayede kentin mekânsal parçaları da kendi içlerinde farklı kimlikleri barındırır. Daha önce deneyimlenen bir yeri betimlemek için seçilen sözcükler, bahsi geçen bölgenin kimliği doğrultusunda zihinlerde çağrışım yapmaktadır. Kimliğe ait yeni biçimlerin varoluşları gündelik yaşamın nesnel bağlantıları ile kentin kültürüyle harmanlanarak mümkün hale gelmektedir ve kentin her türlü deneyimlenmesi onu ve onu içeren yaşamı tekrar tekrar kurgular (Aytaç 2007). Bireylerin kent içindeki alışkanlıkları, kent mekânlarını kullanım biçimi ve yoğunluğu gibi etkenler doğrultusunda karakterize etmektedir.

Aytaç'a (2007, ss. 218) göre Laclau ve Mouffe kimliğe şu şekilde yaklaşmıştır:

"Post-marksist yaklaşımları açısından kimlik oluşumu ve kimlik politikaları, büyük ölçüde, farklılık algısı üzerinden tanımlamaktadır. Onlara göre; "kimlik kaygandır ve her an yeniden kurulur; sabit bir konum değil, tersine dünyayı ve kendimizi tanımladığımız geçici bir platformdur. Kimliğin oluşumunda farklılık temel bir rol oynar, çünkü kimlik ancak, başka kimliklerle olumsuzluk ilişkisi içinde, başka kimliklerle farklılıkların kalıcılaştırılması yoluyla kurulabilir"

Zülkadiroğlu'na (2013) göre Özsel mekânların kimliğini bina yüzlerinde süregelen yüzey ve kütleyle ait bir araya gelişler üzerinden tanımlamış ve bu şekilde cepheyi kentli ve bahsi geçen alan kullanıcısıyla ilişkilendirmiştir. Buna bağlı olarak bireyle mekânın ilişkisine önemli bir değişken olarak değerlendirilebilecek bir diğer konu ise; mekânın da bir sosyal çevreden beslendiğini göz önünde bulundurarak yaşayan bir kavram içeriğinde değerlendirilmesi olarak tanımlanabilir. Mekânın ve mekân öğelerinin bu anlamda birlikte yaşaması ve değişmesi olanaklı olabilir. Mekân bir sosyal morfoloji: deneyimlenen bir alan, kendi başına yaşayan bir organizmadır; fonksiyon ve yapı ile derinlemesine ilişkilidir (Lefebvre 1991). Mekânın var oluş biçimleri ve amaçları bireysel deneyimleme sürecini farklılaştırdığı gibi, bellekte de farklılaşmalara yol açabilir.

3.2 ÇAĞDAŞ MİMARİ PERFORMANS OLARAK CEPHE TASARIMLARI

“Kent bir gösteriye, “görsel tüketimin bir düşsel peyzajı” na dönüşmüştür.”

John Urry

“Sanat, görünmeyeni görünür kılar.”

Kandinsky

Dinamiklik, devingenlik ve sürerlilik ile ilişkilendirilen çağdaşlık kavramının kapsamında cephe ve cephe tasarımları kente ve kamusal alanla olan dönüşe bağlantılı olarak dönüşmektedir. Bu dönüşüm kamusal alanda kentliyi ve kent mekânını da tasarıma eklemediği gibi aynı zamanda cephenin kendisini de kentin aktif bir parçası olarak ele almaktadır. Çünkü kentin yaşayan bir organizma olduğu düşünülür ise, kentin içerdiği bütün nesnelere de organik ve canlı olması gerektiği çıkarımı yapılabilir. Kentsel alanlardaki en önemli unsurlardan biri olan yapının, akıcı ve yaşayan mekân ile mekânsal yer vasfına sahip alanlar oluşturma niteliği vardır (Karakoç 2004). Kent bir akış içerisinde süregelirken onun çevresel elemanları da onunla birlikte harmanlanarak topluma sunulmaktadır. Bir sosyalleşme alanı olarak kamusal alanları Taşçı'ya (2014) göre Gökgür, devinim ve ulaşım üzerinden tanımlamaktadır. Oluşum itibariyle her kesimden birey için erişime açık olan kamusal mekânların devinimi ise performans odaklı cephelerle desteklenmektedir. Performansın çeşitli eylem ve faaliyetleri içerdiği söylenebilir. Faal ya da aktif oluş ile etkinlik hali harekete referans veren durumları kapsamaktadır. Performans seyirlik bir olgu, bir gösterimdir; dolayısıyla seyirci veya gözlemcilerle ihtiyaç duyar. Gösteri kenti ve kentliyi kapsayarak her zihin ve görüşü bir arada toplayan, hem doğrudan toplum hem de onun bir bileşeni olmak suretiyle derleyici bir araçtır (Debord 1996). Bu süreçte her eleman işe dâhil edilecek olur ise kamusal alanda çağdaş performans olarak cephe, onu deneyimleyen kentli ve etkileşiminde de kent içinde yeni bir karşılaşma, birikim ve sosyalleşme mekânı doğmaktadır. Sanatın ve oyunun kamusal mekâna geri kazandırılmasıyla ilerici, ortak içerik üretmeye olanak tanıyan ve üretim yönünden aktif olunabilmektedir (Işıkkaya 2008).

Cephe performansları çok disiplinli olmakla beraber, çağdaş sanat çatısı altında toplanabilir. Bu performanslar kamusal tüketim nesnesi olarak yerini alırken, içerikleriyle de farklılaşmaktadır. Bazen sadece görsel algıyı harekete geçirmek üzere kurgulanan seyirlik performanslar ağırlıktayken; bazen de performans içeriklerinin hikâyeleştiği, gözlemcinin de hikâyeye içerik sağladığı durumlar mevcuttur. Kentin, temsil nitelikleriyle yapılara ve kentliye açık sahne oluşturduğu söylenebilir. Sanata dair anlatım şekilleri tarih süresince, bireylerin toplumsal çevreleriyle ilişkilerinin güçlenerek kişilerin kendilerini dışavurumlarında kullandıkları iletişim gereçlerinin değişmesiyle gözlemcinin algı ve deneyimlerini çeşitlendirmek yoluyla ikili etkileşim içerisinde (Güler 2014).

3.2.1 Yeni Düşünme Biçimleri ve Malzeme Olanaklarının Farkındalığı

Olamazların mümkün hale geldiği 21. yüzyıl tasarım içerikleri çerçevesinde ilişkisel düşünmenin boyutu değişmiştir. Yaşanılan dönemde malzemenin ve yapının işlenişindeki sınırsızlık tasarımcılar için yeni ilham alanları oluşturarak tasarımcıların cephe yaklaşımlarında yeni ve değişik oluşumlar tanımlamalarına imkân vermiştir (Kökner 2001). Disiplinler arası fikir aktarımının söz konusu olabildiği, tasarımın bağlamının çeşitlendiği söylenebilir. Yeni düşünme biçimleri genel bir çerçevede tanımlanacak olursa; önceki yaklaşımlara tündengelim denir ise yeni; tümevarım olarak adlandırılabilir. Tasarlama süreçlerinde şemalara dâhil olan her birimin faal bir görev aldığı, bütünün bütün olmasında gerekli olan eşitliğin bileşenleri haline geldiği bir tutum söz konusudur. Bu durumda eğer inşa edilen bir yapı tüme varılan bir bütün ise, inşa alanı ve ilişik çevre de bir bütün olma halindedir. Yani inşa edilen yapı da aslında bütünün içinde bir parçadır. Bu bütün, tanımlı çevre içinde ilişkilendirilebilecek her bir öğeyle alakalıdır. Bağlamsız, yabancılaşmış yapılaşma zihniyetinin olmadığı bir yaklaşımdan bahsedilebilir. Çünkü bağlam da bütünün parçası haline gelmiştir. Buna karşın bütünlerin birleşmesi sürecinde adlandırma da değişmiş; bu parça ifade eden elemanlar tek bir anlama ya da amaca hizmet eden birimler değil, biçim ve alanlar haline gelmiştir. Parçalar bütün; bütünler parçaları ifade etmeye başlamıştır. Işıkkaya ve Çatak (2010), çağdaş mimarlık tasarım gerekliliklerini özgürlük, tarafsızlık ve kentliyle mimari ürün arasındaki paylaşım üzerinden kamusal mekânı yeniden inşa etmek niteliğiyle değerlendirmiş;

cephelerde modern mimariye özgün izleri yıkarak cephenin yapıdan bağımsız bir parça olarak yeni bir cephe algısı oluşturacak şekilde kurgulanması gerektiğini savunmuştur. Bu sistemlerin çerçevesinde, parçalar arası ilişiklik durumu ile olasılıklı üretim ve düşünce yoluyla veriler ilişkilendirilerek; her birimden parametreye varan enformatik bir yaklaşımla dijitalleşme noktasına varılabilir. Ekim'e (2011) göre Paul teknolojiyi bir araç ve ortam olarak nitelendirmiştir. Dolayısıyla mimarının aracı olarak teknoloji geliştikçe tasarım biçimi ve dili değişmekte, bağlantılı olarak ise tasarım ürününün sergileniş ortamları farklılaşmaktadır.

Öte yandan geleneksel yapı malzemeleri varlığını ve geçerliliğini sürdürürken, malzemenin biçimleniş, işleniş ve bir araya gelişleri çeşitlenmektedir. Malzemenin ortamlarla ilişkilmesi, tepkisi ve tepkime farkları ile tasarımcının geniş odaklanabilme ve görebilme becerisi birleşerek tasarımın bağlamsal örüntüsünde içkinlik düzeyine ulaşmasını sağladığı söylenebilir. Teknolojik ilerleyişin malzeme çeşitliliği ile fonksiyonuna yaptığı olumlu katkı ile geçmiş dönemlere göre cephe tasarım ve inşasında malzeme seçimlerindeki yerellik tercihine, teknolojik imkânların göz önünde bulundurulmasına ve cephelerde kültüre ait izlerin yansımalarına günümüzde daha fazla ağırlık verilerek yaklaşmıştır (Kökner 2001).

3.2.2 Mimari Cephe Evriminin Göstergibilimsel Analizi ve İmge

“When the image is new, the world is new.”

Gaston Bachelard

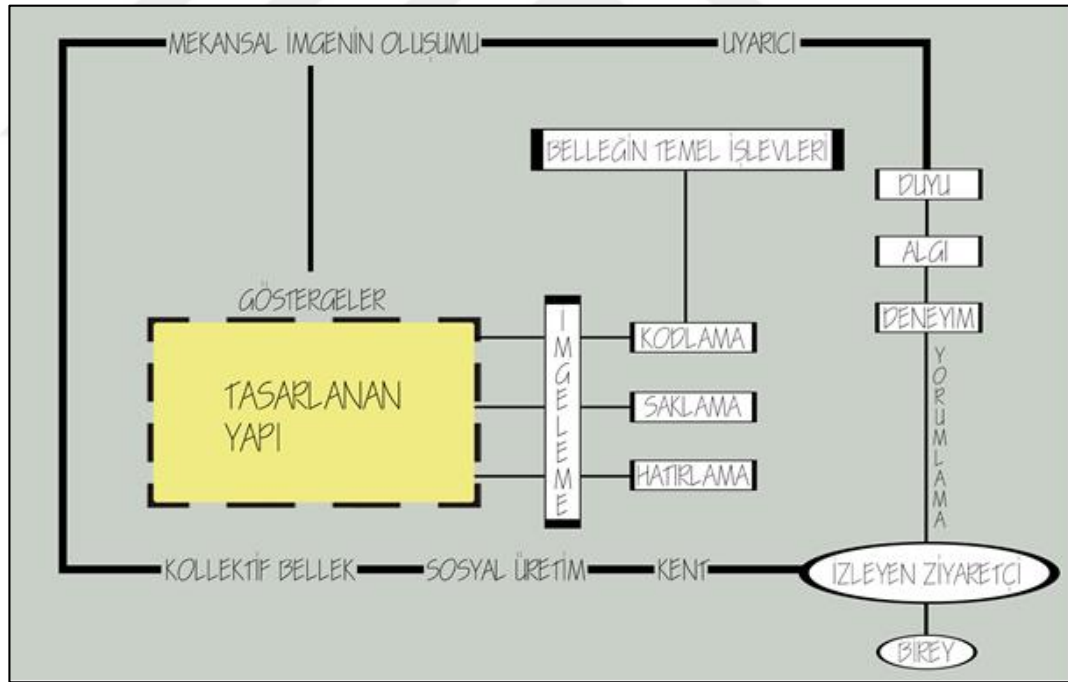
“İnsan, sadece iyi düzenlenmiş bir çevreye değil, aynı zamanda şiirsel ve sembolik yerlere de gereksinim duyar.”

Kevin Lynch

Şenyiğit ve Altan'a (2011) göre Erkman göstergibilimi, işlevsel ve algısal bir oluşum ve birey ya da toplumlar için bilgi akış ortamı temin eden türlü gösterge sistemleri imali olarak görmüştür. Tüketicisi için görsel duyu aracılığıyla dizge ve anlam sınırlarında bilgi içeren cepheyi tanımlayan elemanların sistematik kurgusu; yapı yüzeyinin temel

fonksiyonunun yanı sıra semantik nitelikleri olan, sosyal çevre karakteri ve mimari nesnenin izlerini taşımaktadır (Şenyiğit 2010). Bir tür değer ve içerik taşıyıcı olarak adlandırılabilir göstergeler, bina cephelerinde tasarımcısı ve yapı karakteri ile çevresinin kültürel işaretlerini taşımaktadır. Bu izlerin bina temsilini sağlarken; bir yandan da cephe aracılığıyla mimari mekânı zihinlerde çeşitlenerek yeniden kurguladığı söylenebilir. Rifat (1998) görüntüyü onu gösteren, gösterileni de görüntünün temsilleri ile ilişkilendirmiştir. Dolayısıyla cephe ara-yüzüne yapının ve bağlamının yansımaları binanın temsil boyutuna referans vermektedir. Cephe yüzeyinde oluşan imlerin bireyler ya da toplum tarafından algılanması ise bellek aracılığıyla imgeler sonucu oluştuğu aktarılabilir. Gösterilenler imge olarak tanımlanacak olursa, bunların her biri kendi içlerindeki eylem ile tepkilerle bütünleşir ve asgari olarak iki tane olmak üzere çok sayıda göstergesi vardır (Deleuze 2014).

Şekil 3.12: Mekânsal imge oluşumu



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Mimari mekânın tecrübe edilmesiyle bellekte oluşan mekânsal imge, çevredeki her görsel öğeden belleğe kazınan imgelerin maddesel ve bilinç düzeyindeki her değişimden etkilenecek imgenin her defasında farklı kimlik oluşturmak yoluyla belleklerde yerini bulmaktadır (Ersoy 2010). Öteye taşımak anlamına gelen imge (metaphor, metafor,

metafora), yunanca meta: öte aşırı ve pherein: taşımak, yüklemek sözcüklerinin birleşmesi ile oluşmuş bir kavramdır (Durmuş 2011). Çalâk'a (2012) göre Henri Bergson, algılamayı: kültürel psikolojik etkiler altında geliştiğini ve kişiye özgün imgelem dünyasının da bu faktörler çevresinde oluştuğunu savunur. İmge, bireyin mekâna aidiyet duymasını sağlar. İnsanın mekânla kurduğu duygusal bağ imgelemenin bir sonucu olup onu mekânın fiziksel gerçekliğinden ayrı kılar. Belleğin temel işlevlerinden olan kodlama, saklama ve hatırlama mekân ile imge kavramlarını pekiştirir ve bellek mekânlarının oluşmasını sağlar. Bilgiyi bellek ya da hafızaya işlenebilir hale dönüştürme sürecine kodlama denir (Aol 2004). Saklama ya da belleme, duyusal araçları veya herhangi bir öğrenme konusunu daha sonra anımsayacak şekilde tekrar ederek hafızaya yerleştirmedir (Aol 2004). Hatırlama ise bazı ipuçları yardımı ile geçmişe ait bir yaşantıyı bütün olarak canlandırma işlemidir (Aol 2004). Bellek, mekânla ilişkisini hatırlama ve anı yoluyla kurar. Bireye hatırlama yetisini kazandıran bellek ise öğrenilen ve edinilen bilgilerin geri çağırıldığı yerdir. Zamanın devingenliğinden dolayı bireyin belleğinin durağanlığı da söz konusu değildir. Sonuçta ortaya çıkan anı olarak hatırlanan farklı ve yeni bir deneyim, gerçekte yaşanan geçmiş bir deneyimdir ve bu nedenle belleğin sabitliği ve kalıcılığından söz etmek mümkün değildir (Yılmaz 2011).

4. VIDEO MAPPING DENEYİMİ

“All that we see or seem is but a dream within a dream.”

Edgar Allan Poe

“The more I see, the less I know for sure.”

John Lennon

Mimari tasarım ve ürünleri, bireysel ve toplu bağlantısallığın dijital iletişim ağları ve araçları vasıtasıyla artmasıyla artık eskisi gibi durağan değildir (Diniz ve diğ. 2012). Elektronik medya aracılığıyla üretimin sanat, bilim ve teknolojinin birlikteliğiyle sağlanması artık dijital sanatın sadece çağdaş sanat nesnesi için ara-yüz olma durumunu ortadan kaldırmıştır (Ekim 2011). Dijital çağda üretim ve tüketim nesnesi olarak her türlü mimari tasarım ürünü, birden çok alanın ortaklaşa katılımıyla var olan çok disiplinli yapıya bürünmüştür. Bu durum günümüzün çok değerli yapısı çerçevesinde iç içe geçmiş ve keskin sınırları ortadan kalkmış alanlar sayesinde olagelmektedir. Yarı geçirgen ve geçirgen sınırların oluşması disiplinler arası bilgi akışı ve içerik değerlerinin etkileşmesine olanak tanınmasının yanı sıra; mutlak mekân sınırlarını da kırdığı için akışkan ve ara mekânları da doğurmuş olduğu söylenebilir. Atiker'e (2011) göre Manovich durağanlıktan devingenliğe geçen her nesneyi, mimari mekânın üretiminin devimsel ve verimli çok disiplinli yapısı ve enformatik devrimin bir yansıması olarak görmüş; Venturi'nin enformatik dönem mimari yapı yaklaşımı olan çok parçalı, ayrışık ve simgesel niteliğini benimsemiştir. İşaret edilemeyen her türlü sınır birey ve toplum zihninde belirsizlik algısı oluşturmuş; fiziksel ve düşsel olanın normları dönüşmüştür. Görsel odaklı bellekleri hedef alarak algılanan sosyal çevredeki nesnelere tümü sürekli olarak yerine bazen eş değeri bazen ise tamamen farklı bir başkasının gelmesi yoluyla değişmektedir. Bu değişim sırasında bellek kapasitesi kapsamında birey algısı her bir değişimi algılayamaz, bir algısal seçimleme sürecine girer ve dolayısıyla her bireyin gördüğü ve deneyimlediği gerçek sınırları değişkenlik gösterir. Theodorou (2013, ss. 27) Greenaway'in gerçek ve yanılsama ayrımının ortadan kalması ile ilgili şu sözlerini aktarmıştır: "Dijital çağda neye inandığımız ve değer verdiğimiz ile ilgili yeni saklama

yolları varken, neyin gerçek ve neyin yanılsama olduğunu nasıl anlayabiliriz? “*Video mapping* gibi dijital ortam araçları eşzamanlı olarak gerçeğin boyutsal katmanı içerisine düşsel ve sanal olanı yerleştirmek suretiyle bahsi geçen muğlaklığı çeşitlendirmektedir. Günümüz gerçeklik algısı bir yandan çağdaş eş zamanlı ya da gerçek olarak geleneksel şekilde nitelendirilen ve dijital ara-yüzler aracılığıyla kurgulanan sanal mekânlar üzerinden iki uzamlı olarak düzenlenmektedir (Monteverdi 2015).

Lee ve Diğ. (2015) göre Dixon, bilinen performans üslubunun, dijitalin analog duyarlılığı ile çakışması vasıtasıyla video yansıtma teknikleri çerçevesinde bireylere yeni performans ve deneyim ortamı sunduğunu savunmuştur. Çağdaş performans sanatı ve medya mimarlığı kapsamında değerlendirilebilecek *video mapping* performansı, yapı yüzeylerinde yeni medya bileşenleri ve dijital araçlar ile kamusal yeniden aktif hale getirirken aslında mevcutta var olan tasarım ve üretim araçlarının kullanım şekillerini geliştirerek değiştirmektedir. Mevcut kullanım durumlarına örnek olarak bilgisayar ortamını bilgisayar destekli tasarım ara-yüzü ya da ekran yansıtma teknik olanaklarını dijital reklam amaçlı gibi kısıtlı işlevlerle kullanmak gösterilebilir. Yeni medya, genel algı kapsamında bilgisayarın kullanımının üretim ortamı olmaktan ziyade artık dağıtım, sergi ya da gösterim için kullanılmaktadır ve analog medyanın dijital temsiline dönüşerek farklı kodlanmış bir sürekli üründür (Manovich 2001). Sinema, televizyon ya da bilgisayar gibi genelde geleneksel olarak kapalı mekânlarda kullanım sağlayan ortamlar kentsel ekranların aracılığıyla kent içinde kamusal ve kolektif alan kavramlarını medyalaşma çerçevesinde yeniden kullanıma açmıştır (Monteverdi 2015).

4.1 VIDEO MAPPING TANIMI VE TARİHÇESİ

“Temporality temporalizes as a future which makes present in the process of having been.”

Martin Heidegger

“To exist is to change, to change is to mature, to mature is to go on creating oneself endlessly.”

Henri Bergson

Video mapping: bina ile yüzeyleri, karmaşık sistemli yüzeyler veya üç boyutlu herhangi bir objeyi yansıtma aracılığıyla, dijital teknolojilerin sunmakta olduğu yaratıcı olanakları kullanarak yüzeyleri bireyin her duyusunu zincirleme olarak aktif edecek şekilde hareketli gösterim alanına çevirmektedir (Catanese 2013). Üç boyutlu tarayıcılar ile yapının dış hatları ve derinliğinin, biçimlerinin kaydedilip üç boyutlu modelinin çıkarılarak ışık yansımalarıyla yapının fiziksel gerçekliğinin yapının hatlarını ve boyutlarını güçlendirmek yoluyla animasyonlarla değiştirilmesi *video mapping* olarak tanımlanabilir (Head 2012). Işıkkaya ve Çatak (2010) ise *video mapping*'i cepheleri görüntüler yansıtılarak ışık ve zaman kavramının yardımıyla yansımalar yaratarak yeniden oluşturmak; bir melez görsel sanat veya aktivite olarak sayılabilecek, yapı yüzeyini yeniden inşa eden ya da onu yıkan, yapıdan bağımsız bir inşa olarak adlandırmaktadır. Farklı yaklaşımlarla farklı bakış açılarıyla karakterize edilen *video mapping* teknik tanım olarak basitçe boyut kısıtlaması olmadan herhangi bir yüzeye ya da nesneye duyuşal yansımaya yaratacak şekilde bir yansıtım olarak değerlendirilebilirken; kavramsal içerik olarak birden çok karşılıkla yer bulmaktadır. Kent içinde düşsel bir mekân yaratmak, kenti ve kentliyi kamusal geri kazandırmak, kenti sahneleştirmek, gerçeklik kavramını yeniden kurgulamak, zamanda sürekli ve dinamik mekâna ulaşmak bunlardan birkaçı olarak sayılabilir. Işıkkaya ve Çatak'a (2010) göre kurmaca ve gerçeğin sınırlarının iç içe geçmeye başladığı yeni melez mekânlar Calvino'nun 21. yüzyılın görünürlük, esneklik akış ve hız kavramları üzerinden var olmaktadır.

Video mapping terimi henüz ortaya çıkmadan önce 20. yüzyıl başlarında Bauhaus sanatçıları tarafından yapay ışığın yeni bir araç olarak eserlerinde kullanılmaya başlandığı görülmüş; Moholy Nagy film, tiyatro ve enstalasyon anlamında kavramsal arayışlarla toplumu sanatta yaratıcı bir eleman olarak eserlere dâhil etmenin yolunu aramıştır (Theodorou 2013). *Video mapping* ifadesi *video jockey* performans sahnesindeki deneysel ve canlı etkileşimli yansıtımlar aracılığıyla 2008 yılı civarında kullanılmaya başlanmıştır (Fischer ve Diğ. 2015). *Video mapping* performansı aktörü olmayan performanslar olarak anılarak mimari ile birleşip 1950'lerin başında Fransa'da ortaya çıkmıştır (Catanese 2013). Üç boyutlu objelere yansıtma tekniğine ilk örnek olarak Disneyland'ın 1969'da Haunted Mansion bölümünün hizmete girmesi gösterilebilirken; bir başka örneği 1980

yılında Michael Naimark adlı sanatçının bir oturma odasındaki nesnelere etkileşen bireyleri kayıt altına alıp tekrar aynı odaya yansıtarak etkileşimli yansımaya ortamı yaratması olarak aktarılabilir (Catanese 2013). Sanatçı Michael Naimark 1980 ve 1984 yılları arasında büyük ölçekli çevresel bir sanat eseri olan Displacements adlı eserinde, gerçek nesnenin üzerine sanal bir görüntü yansıtma suretiyle gerçek ve sanalın sınırlarını belirsizleştirmiştir (Theodorou 2013). 90'lı yıllarda ise yansımaya kamusal alana yayılmış, toplumsal açıdan önemli anıt, müze ve kentsel yapıları vurgulamak için kullanılmıştır (Theodorou 2013). Şekil 4.1'de Işıkkaya ve Çatak'ın (2010) *video mapping* tarihsel içerik bağlamında yapmış olduğu kronolojik sıralama görülmektedir.

Genel çerçevede değerlendirilecek olursa, performansın emarelerinin başlangıç aşamasında daha küçük ölçekli ve yüzeysel bir takım nesne ve eserler üzerinden biçimlendiği görülmektedir. Zaman içerisinde yansımaya yansıtma deneyiminin kamusal alanlara ve yapılara doğru uzandığı; sosyal bir içerik ortamı olmaya doğru evrildiği söylenebilir.

Şekil 4.1: Video mapping tarihsel gelişimi

- **1920'ler:** Erwin Piscator -----kanvas üzerine projeksiyon-----Berthold Brecht epik tiyatrosu-----Weimar, Almanya
- **1966:** Mark Boyle-----projeksiyon-----Son et Lumiere----- ‘Earth, Air and Water’ -----UFO Club
- **1970'ler:** Jo Cannon's----LSD çalışmaları-----Jean Michel Jarre projeksiyonları-----Eyfel kulesi ve Kahire Piramit cepheleri
- **1980'ler:** Derek Jarman----- ‘Super Eight Films’ ----- kanvas üzeri projeksiyon----Pet Shop Boys konseri -----Anton Corbijn -----kanvas üzeri video-----Depeche Mode konseri
- **1990'ler:** ‘The Light Surgeons’ -----görsel sanat grubu-----video mapping ilk büyük oyuncusu-----Chris Allen ve Andy Flywheel-----Londra-----Gökdelen veya otoban cepheleri----kamusal mekanı yeniden yaratmak
- **1997:** “advances music and multimedia art”----- Barselona’ da festival-----VJ----Coldcut
- **2000'ler:** Pablo Valbuena, Deep Visual, Urbanscreen ve Obscura, Telenoika ve Vimeo -----günümüzün en önemli uluslararası video mapping temsilcilerinden birkaçı

Kaynak: Işıkkaya, D. ve Çatak, G., 2010. An Evaluation On Video Mapping As An Architectural Performance. *1st Annual International Conference on Fine and Performing Arts.* 7-10 Haziran 2010, Athina, Yunanistan, ss. 1-14.

4.1.1 Video Mapping Kapsam, Faaliyet Alanları ve Uygulama Biçimleri

Günümüz değerleri çerçevesinde *video mapping*, dijital teknoloji olanakları ile toplumsal içerikleri bir araya getiren, mimari tasarım kapsamında yeniden inşa ortamı olarak nitelendirilebilir. En küçük nesneden insan ölçeğine ve kentsel alana yayılan performans, tasarımcı yaklaşımı ve nihai hedef odaklı olmak üzere değişkenlik göstermektedir. Öte yandan üretilen işlerin niteliği ve bağlamına bakılmaksızın her birinde eşzamanlılık gayesi olduğu söylenebilir. Mimari üretimin beşeriliği ve dolayısıyla onu icra etmeye yardımcı alanların da aynı içerikten besleniyor olma durumu, bahsi geçen ara-yüzleri çağın gereklilikleri kapsamında insan ölçeğiyle ilişkilendirerek içselleştirmeye yakın kılmaktadır. Atiker (2011) eş zamanlı olarak dijital ortamda üretilen ile gerçekte var olanları kaynaştıran arttırılmış gerçekliği, *video mapping* uygulamalarının temeli olarak nitelendirmiş; Azuma'nın gerçek zamanla birebir ilişkili ve gerçeğin içinde sanalı kurgulayarak üç boyutlu bir yansıtma yaklaşımını arttırılmış gerçeklikle

temellendirmiştir. Işıkkaya ve Çatak (2010) Marx'ın değişimin inşası üzerinden tanımladığı yeni bir fiziksel dünya algısı olan yapı cephelerindeki performansların hiper gerçekliğini vurgulamaktadır. Fischer ve diğ.'ne (2015) göre Dalsgaard: Görsel yanılsamalar yaratmak, nesnenin ya da yapının mevcut izlerinin algısını arttırmak, fizikselliği veya biçimlenişi dönüştürmek ve sanal nesnelere ile izlenimler eklemek nitelikleriyle mapping olanaklarını sıralamıştır. Böylelikle erken dönem modern mimarinin ürettiği anıtsal, donmuş ve yüksek estetik anlayışına dayalı yapı ve yapı üretim kültürü; katı olanı üretmek problemiyle mimarlık, sinema ya da video sanatları gibi disiplinleri bir araya getirerek değişken, hikâye odaklı film ile mimari yapı karışımı melez bir olguya dönüşmüştür. Yani *video mapping* performansı kamusal, kamusal insanı aktif ederek uyandıran bir faaliyet olarak süregelmektedir.

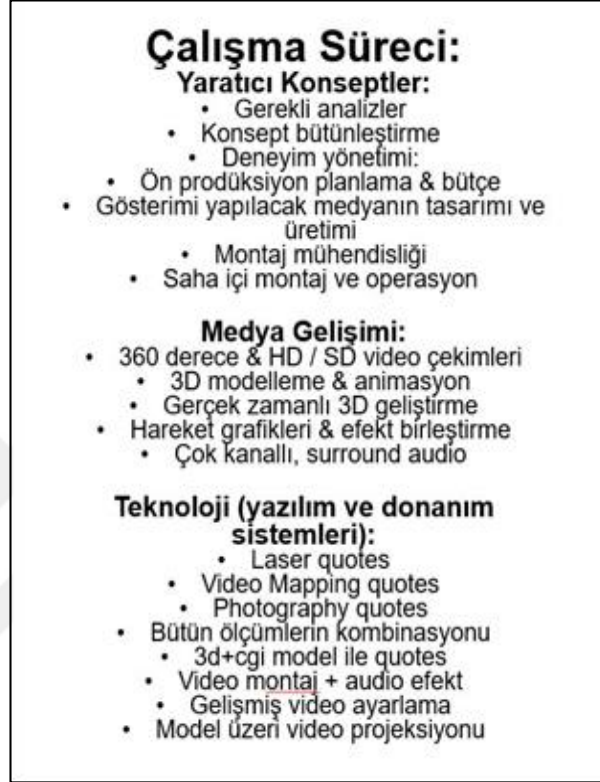
Performansın faaliyet alanları değerlendirildiğinde: ürün ve marka tanıtımı ya da reklam odaklı, bilgi ve tarihsel içerik taşıyıcı ortam, yapı vurgu unsuru, yerleştirme sanatı aracı, konser ya da performans odaklı sahne sanatlarında aktif bir öge, kentsel odak sağlama ara-yüzü ya da tamamen estetik kaygılarla kendini gösterebilen birçok farklı kapsamda kullanılmakta olduğu görülebilir. İki boyutlu düzlemlere alternatif olarak 3D nesnelere veya yapıların cephelerine video ya da bir takım görseller yansıtma mimari yansıtım olarak tanımlanabilir ve bu uygulama her yapı için kendine özel tasarım süreci gerektirmektedir (Chon ve diğ. 2011). Bahsi geçen tasarım süreci hem teknik açıdan performansın uygulanabilirliği için gerekli, hem de performans içeriğinin yapı ve kent bağlamında zenginleşmesi için hassas bir noktadır. Algısal hedef olarak bina cephesinin üzerinde yeni bir hikâye kuran performanslar bazen mevcutta var olan işlev, mimari kimlik, cephe örüntüsü, tarihsel içerik ya da kentsel bağlamın bir uzantısı olurken; bazen bu hikâye tamamen reddedilerek bina cephesi bir tür pasif sinema perdesi olarak kullanılabilir. Bu durum da uygulama biçiminde hem teknik hem içerik anlamında yapıya özellik ve biriciklik sağlamaktadır. Aynı zamanda video yansıtım eşleme, 3D yansıtım eşleme, yansıtım eşleme, dijital eşleme ya da mimari eşleme olarak da adlandırılan *video mapping*: deneysel ve yenilikçi bir multimedya üretimi olarak görülmüş, 3D ve lazer tarama teknolojileriyle cephelerin mimari izlerinin okunmasını sağladığı savunulmuştur (Catanese 2013).

4.1.2 Video Mapping Tipolojisi

Kısa süreli ya da devamlı olacak şekilde, hiper yüzey ya da etkileşimli medya cepheleri şeklinde adlandırılan mimari yüzeyler aydınlık ve çok renkli büyük animasyon yansıtımı ve ekranları olarak yer bulmaktadır (Monteverdi 2015). *Video mapping* deneyimini olanaklı kılmak için hem bağlamsal içerik hem de teknik donanım ile ilgili yaygın olarak kullanılan unsurlardan bahsedilebilir. İçerik oluşturulurken görsel sanat, dijital mimarlık, ses ve hareket tasarımı gibi alanlardan yararlanarak bireylerde algının bütün boyutlarına ulaşacak ses, hareket, renk, ışık, doku, derinlik, biçim ve görüntü katmanlarıyla tasarım süreci oluşmaktadır. İçerik bağlamı ise yapı karakteri, kentsel konum ve tarih, tasarımcı kararları ve iş gereklilikleri ile alakalı olacak şekilde biçimlenmektedir. Teknik donanım aşamasında da kullanılan ortam araçları ve kullanım şekillerinin sonuç ürüne etki ettiği söylenebilir. Aynı şekilde yansıtım yüzey nitelikleri ve performansın iç veya dış mekânda yürütülecek olması da tasarıma yansıyan etkenlerdendir. Çünkü performans, genel olarak gözlemci, gösteri ve sosyal çevreyi içine alarak kendine belirli bir ortam tanımlar ve her bir öge performans niteliğinde bir değişken olarak yer alır. *Video mapping*'in en önemli donanımının yansıtım cihazı olduğunu savunan Monteverdi'ye (2015) göre performansı gerçekleştirmek için şu şekilde iki ayrı yol vardır: ilki, yüzeye yansıtılacak görselleri tasarlayıp yapı cephesini mevcuduyla kullanarak onu doğrudan ekran olarak dâhil etmekken ikinci yaklaşım yapı yüzeyinde birebir bulunan bütün detayların yüzeye yeni bir katman olarak eklenenecek yeni bir ikincil yüzeyin oluşturulması ve bu ikincil yüzeye yansıtım yapılması olarak aktarılabilir. Her iki yaklaşımda da performans için gerekli birincil öğeler olan projektör, yapı ve ilişkili yüzeyi görülmekte; fakat kullanım şekli değişmektedir. Dış mekânda gerçekleştirilecek performanslar için kısıtlayıcı sınır ortam ışığıdır, çünkü; günümüz teknolojik imkânları dâhilinde kullanılan LCD, DLP, HD ve 3D projektörler arasından hiçbir projektör doğrudan gün ışığını maskeleyecek kadar güçlü değildir (Head 2012). Performansı deneyimleyecek her bireye aynı ve ortak dilde bir tecrübe ortamı sağlayabilmek için günışığı, yansıtım yüzeyinin insan ölçeğinden görülebilir oluşu, derinlikli algı, ortam gürültüsü, ulaşılabilirlik gibi çevresel etkenler kontrol altına alınmalıdır. Performans ortaya koyulmadan önce 3D yansıtım için gerekli projektör ve yansıtım yapılacak yüzey konumlandırması performansı izleyecek bireylerin

farklı perspektif bakış açılarına doğru sonuç verip vermediğini anlamak için kontrol edilmelidir (Cho ve Lee 2015).

Şekil 4.2: Video mapping çalışma süreci



Kaynak: Işıkkaya, D. ve Çatak, G., 2010. An Evaluation On Video Mapping As An Architectural Performance. *1st Annual International Conference on Fine and Performing Arts*. 7-10 Haziran 2010, Athina, Yunanistan, ss. 1-14.

Şekil 4.2'ye göre performans tasarım ve kavramsal çerçevede geliştirme süreciyle başlayıp daha sonra dijital ortamda gerekli medyanın geliştirilmesi aşamasıyla devam ederek performansın uygulanması için gerekli donanımların sağlanmasıyla sonlandırılmaktadır. Bunun yanı sıra, performanslarda etkileşimli çalışmalar yürütebilmek için donanımsal olarak hareket takip sistemlerine gereklilik vardır (Atiker 2011). Eş zamanlı olarak kullanıcı ya da gözlemciye içeriğe etki etme ve onu dönüştürme olanağı veren etkileşimli *video mapping* performansları için esnek ve canlı mekân algısını arttığı söylenebilir.

4.2 VIDEO MAPPING PERFORMANSLARININ BİÇİM VE İÇERİK BAKIMINDAN ÖZGÜN SINIFLANDIRILMASI

Performansların tasarım sürecinde uygulama yapılacak yapı ile ilişkilendirme yapılırken yapı yüzeyinin ele alınış şekilleri ve tasarım yaklaşımları, performanslara biçimsel farklılıklar kazandırmaktadır. Her performans yapıya mahsus ve yapı özelinde tek de olsa, biçim ve içerik üretimi anlamında genellenebilir bir takım izlenimlerinin olduğu söylenebilir. Işıkkaya ve Çatak (2010) *video mapping* projelerinin biçime özgü karakteristik sıralamasını şu şekilde yapmıştır:

"Yorumlama-1: cepheyi korumak, eski cephenin varlığını renk ve ışık ile birleştirmek

Yorumlama-2: cephedeki kütsel yüzeyler ve konturlar ile kapı ve pencereler gibi açıklıkların yorumlanmasıyla cephenin yıkımı/yeniden inşası

Yorumlama-3: mevcut cepheye ekli somut objeler/modüller ile yansıtımın hibrit birleşimi

Yorumlama-4: cepheye yapının iç mekânına dair bilgilerini yansıtma/yapıya yapıyı yansıtma

Bağımsız tasarım: cepheyle ilişkisi olmayan bir video yansıtımı

Perspektifin yorumlanması: Birden çok cepheye yansıtım yapılarak caddenin yapısını kırmak-yeniden inşa etmek, kentsel perspektifi yeniden kurgulamak

Bağımsız tasarım: Birden çok cepheye bağımsız bir video yansıtımı"

Yapı cephelerindeki *video mapping* performanslarının biçimsel özellikleri çerçevesinde yapılmış olan bu sınıflandırmanın yanı sıra, içerik bağlamında da sınıflandırma yapmak mümkündür. Bunlar: kentsel çevre biçimlenişi, yapı geçmişi ve tarihsel içerikten beslenen durum, kamusal alanda gerçekleştirilen etkinliğin parçası olma durumu, reklam ve tanıtım amaçlı durum, yine biçimsel sınıflandırmada olduğu gibi estetik, sanat gibi bağımsız çerçevede toplanabilecek durumlardan oluşmaktadır. Bahsi geçen kategorileri ayrı ayrı performanslarda görebildiğimiz gibi, performans biçim ve içeriklerinin karma olarak kullanıldığı da görülmektedir. Şöyle ki: biçimsel sınıflandırmalardan cepheyi koruyan yaklaşım ile cepheye yapının iç mekânına dair bilgileri yansıtan durumu birlikte ele alınarak kurgulanabilir; içeriği ise hem tarihsel içerik hem de kentsel çevre biçimlenişinden oluşarak var olabilir. O halde hem biçim hem içerik sınıflandırmasına karmaşık sistemli çoklu kullanım durumu eklenebilir.

Şekil 4.3: Cepheyi koruyan yaklaşım



Kaynak: Sebastian Neitsch Exhibition 2013. <http://www.videosoundart.com/sebastian-neitsch-exhibition-2013/> [16 Mayıs 2016].

Şekil 4.4: Cephenin yapı-bozumu



Kaynak: The Cg+News Team., 2015. Bazillion Creates 3D Spectacle On Union Station For Centennial Celebration. <http://cgnews.com/15671/bazillion-creates-3d-spectacle-on-union-station-for-centennial-celebration/> [16 Mayıs 2016].

Şekil 4.5: Mevcut cephedeki modül ve sınırları vurgulamak



Kaynak: SPACING A site-specific scenographic staging. <http://www.urbanscreen.com/spacing/> [16 Mayıs 2016].

Şekil 4.6: Cepheye yapının iç mekânına dair bilgiler yansıtma



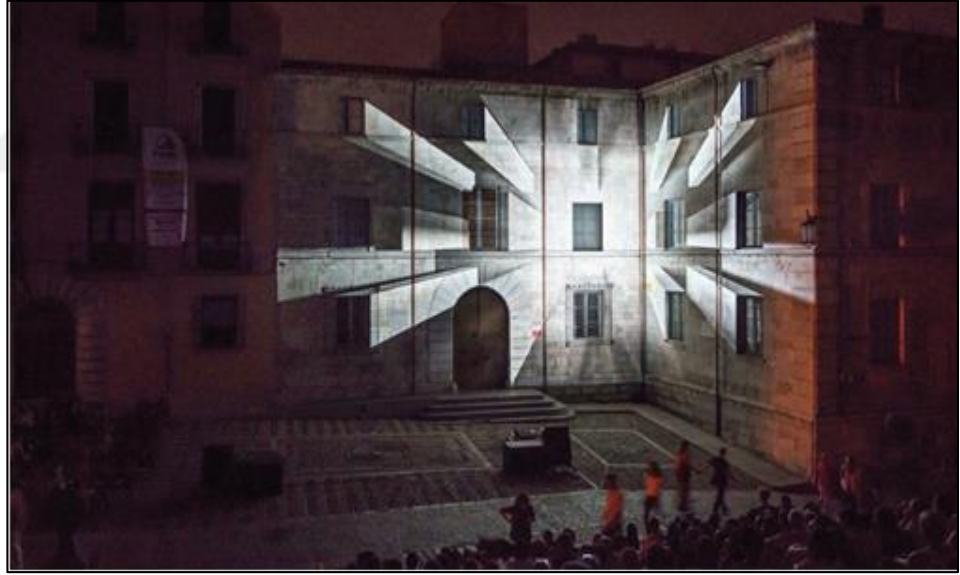
Kaynak: 555 KUBIK How it would be if a house was dreaming. <http://www.urbanscreen.com/555-kubik/> [16 Mayıs 2016].

Şekil 4.7: Bağımsız tasarım



Kaynak: 3D Video Projection Mapping & Building Projection. <http://www.lci-uk.com/video/339/3d-video-projection-mapping-building-projection> [16 Mayıs 2016].

Şekil 4.8: Perspektifin yorumlanması



Kaynak: FIMG: 2016 Annual Mapping Festival in Girona. <http://projection-mapping.org/fimg-2016/> [16 Mayıs 2016].

Şekil 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7 ve 4.8’de biçimsel sınıflandırmayla alakalı performanslardan kesitler görülmektedir. Şekil 4.9’da ise tarihsel içerik sınıflandırmasına örnek olarak, Yekpare adlı performans İstanbul’un 8500 yıllık tarihi hikâyesini anlatmaktadır.

Şekil 4.9: Tarihsel içerik



Kaynak: Ekim, B., 2011. A video projection mapping conceptual designand application: yekpare. *The Turkish Online Journal of Design,Art and Communication -TOJDAC*. 1 (1), ss. 10 19.

4.2.1 Gösteri ve Göstergelerle İzlemci Etkileşimi

“Zaman yoksa değişim olmaz; fakat değişim yoksa zaman kavranılamaz!”

Thomas Moore

“İlk ve son söz görüntününündür.”

Jacques Derrida

Kamusal sanat, bütün dünyada bilgisayar grafikleri, tarama, fotoğraf sanatı ve yansıtım eşleme teknikleriyle giderek çoğalan muazzam büyüklüklerde üretilip izleyicisiyle buluşmakta; *video mapping* performanslarında izleyici ile bilgisayar etkileşiminin oluşabilmesi için izlemcinin eseri etkileyebilme özelliğinin farkına varmalıdır (Head 2012). Debord (1996) gösteri kavramını şu şekilde ele almıştır:

“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 gerçek dışılığının 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 model’ini oluşturmaktadır. O, üretimde önceden yapılmış seçimin her alanda onaylanması ve bunun sonucu olan tüketimdir. Gösterinin biçimi ve içeriği, var olan sistemin koşullarının ve amaçlarının tümüyle aynen

doğrulamasıdır. Modern üretimin dışında geçirilen zamanın esas bölümündeki meşguliyet olan gösteri, aynı zamanda da bu doğrulamanın sürekli mevcudiyeti'dir."

Gösteri kendi olma haliyle, varoluş biçimiyle toplumun uzantısı olarak ortak üretilmiş bir toplumsal tüketim nesnesi olarak görülebilir. Bu uzantı, toplumun sosyo-kültürel yapısı içindeki ilişki ağlarının kaçınılmaz bir ürünüdür. Gösteri kavramı; toplumun ve onu oluşturan bireylerin karşılıklı temasını doğuran görüntüler toplamı olmanın aksine, hâlihazırda bulunan görüntülerin aracılığı vasıtasıyla şekillenir (Debord 1996). Dolayısıyla toplumsal ilişkiler sonucu ortaya çıkan gösteri, çalışma kapsamında *video mapping* ile ilişkilendirilecek olur ise; performansın kendisi gösteriyi oluştururken onun biçim ve içerikleri göstergeleri, onu deneyimleyen ve onu tasarım aşamasında da var edebilme yetisine sahip olan ise izlemci olarak aktarılabilir. Modern toplumun gösteri gözlemcisi seyirciyken, postmodern toplumunki izlemciye dönüşmüştür. Çünkü modern toplum nesnelere durağan ve önceden belirlenmiştir, onu deneyimleyecek bireyler sadece seyir durumunda etkisiz olarak yer alırlar. Çağdaş düşünce sisteminin ürünü olarak dijital ortam tüketim nesnelere ise, kentin ve toplumun uzamsal bir parçası olarak hem kentin kendisi hem toplumla dinamik olarak yeniden örülür. Gösterimin durağan olduğu eski medyanın aksine yeni medya ve ürünleri, bireylerin kendi tercihleri doğrultusunda gösterimi yapılacak ya da gösterim kurgusunu düzenleyecek yolları şekillendirmek aracılığıyla onunla iletişime geçebilir; eserin tasarımının bir parçası haline gelebilir (Manovich 2001). Yani gösterimin içeriği ne olursa olsun, etkileşimli tasarım donanımlarını performanstan çıkarmak da bu duruma dâhil olacak şekilde, deneyimci her koşulda gösteriyle etkileşim içerisindedir. Göstergelere imkân tanıyan imge, zihinde optik ve ses gösterge olarak otomatik kontroldeki algı ilişkilerini ve limitlerini aşarak hareket kavramı olmadan aracısız bir şekilde zaman kavramıyla anılır; devinimsel imgelerin kurgulanmasından doğan ürünler ise zaman temsilleridir (Deleuze 2014). Çalışmanın dijital mekân tanımlarında mekânsal sürekliliğin zaman kavramı üzerinden oluştuğu aktarıldığı gibi, *video mapping* performans özelinde de zaman unsuru, üretilen işlerin içeriksel olarak gösterge niteliklerinde bireylerin deneyim evreleri kapsamında aktif olarak yer almaktadır. Hareketin zamanla kavranabilir olmasıyla; imgelerin göstergelere dönüşmesi, *video mapping* göstergelerinin de değişken, akış ve aksiyon ile ilişik olma durumu bireyin performans etkileşiminde etken rol oynayabilir. Fiziksel ve sanal mekânı üst üste tek katman olarak birleştirmek yoluyla mekânsal tasarım ifadelerini

çoğaltan *video mapping*; bireylerin arttırılmış gerçekliği bu iki durumun çakışması üzerinden deneyimlemesine olanak tanımaktadır (Cho ve Lee 2015). *Video mapping* performanslarında önemli bir yer tutan zaman mekân ilişkisi bağlamında sürecin tasarımı, izlemcinin zaman algısını küçük ölçekli mekânsal geçici bir ortam yaratmak yoluyla performans deneyimi sırasında yanılarak gerçekleştirilmektedir (Theodorou 2013).

4.2.2 Performansta İletilen İmgelem, Bilgi ve Mesaj

“İyi kent, iyi düş demektir.”

Kevin Robins

Faaliyet ve kullanım alanı ne olursa olsun, *video mapping* performans gösterim içerikleri belirli bir kurguda senaryolaşmaktadır. Bir bakıma *video mapping* dijital ortam ve araçlar aracılığıyla gerçekleştirilen bir anlatı türü ve yolu haline gelmiştir. İçerdiği alt metinlerin bireylerin ve kentin tüketimine göre birçok farklı referanslarla çoğalmakta olduğu söylenebilir. Aynı şeyi söylemeye çalışan metnin ortaya çıkardığı örüntünün aksine çağdaşlık kavramı içindeki metinsel çokluk ve çoğulluk durumu; önceden yazılmış metinlere eklenen, onları parçalayarak yeni metinler üreten, metinleri yapı-bozuma uğratan ve kendi başına mevcutlarla ilişen bir metin kalabalığı üzerine kuruludur. Dolayısıyla hem mevcutla ilişik hem de yeniyi mevcuda eklemeyi süreç bir parçası olarak belirlemiş bir performans tasarımından bahsedilebilir. Düzlemsel olmayan yapı yüzeyine yansıtımla yeni bir katman olarak eklenen görüntüler aracılığıyla yapıya optik nitelikler kazandıran performanslar yapının geçmişi ya da tamamen farklı içeriklerle bir hikâye anlatmaktadır (Atiker 2011). Basitçe ekran düzlemine yansıtım yapmanın aksine *video mapping* tasarımcısının yansıtım yüzeyiyle etkileşime geçerek farklı bir algılama ortamı sunmak yoluyla izlemcilere birleşik duyulara hitap eden deneyim sağlayacak bir hikâye anlatması, işitsel donanımın birleşimiyle meydana gelmektedir (Catanese 2013). Anlatılan hikâyenin aynı anda görsel ve işitsel oluşu gösterimin kent içi bir tür sinemasal deneyim yaşatmaya yönelik olduğu, gösteriyle izlemcinin etkileşime girebiliyor oluşu ise deneyim sırasında mekânsala giden algısallığın boyutunu arttırarak kent içi kamusal alanın canlılığını etken tutmaya odaklıdır. Öztürk (2005) sinema gösteriminin tamamen içe dönük kapalı yapısını reddederek onu kent içinde her alana

dağılmış bir kavram olarak görmüş; kenti ise postmodern bağlamda benzeşme üzerinden hiper ve sanal gerçeklikle bağdaştırmıştır. İşitsel ve görsel anlatılar ve sinemasal bir ortam sağlamak için kullanılan müziklerle şekillenen, yansıtım yüzeyini sadece ara-yüz olarak gören performansların yanı sıra; yapı cephesinin uzamsal bilgisi ile içerik bağlamıyla, yapının mimarisi ve konumuyla örtüşecek hikâye odaklı tasarımlar oluşturulabilir (Fischer ve diğ. 2015). Bu durumda yapıdan ve yapı cephesinden bağımsız olarak kurgulanmış performansların ya içerik ya biçim olarak yapı ve çevresiyle ilişkilenebileceği savunulabilir. Aksi yaklaşımlar yansıtımın kendi özünü parçalamak olarak nitelendirilebilir. Gösterimin içerdiği ve ürettiği her türlü imge bireye ulaşıncaya kadar çevresel imgelerden etkilenir ve sonuç olarak birey zihnindeki mevcut imgelerle buluşarak şekillenir. Bu nedenle her bireyde farklı ve her deneyimde yeni bir imgelem söz konusudur. Böylelikle birden fazla olarak deneyimlenebilen ve farklılık arz eden çoklu, sürekli yapıya sahip olabilir.

5. VIDEO MAPPING PERFORMANSLARIYLA KAMUSAL ALANDA MEKÂNSAL ALGININ ÖLÇÜLMESİ

Yürütülen araştırma kapsamında görüşme ve anketler aracılığıyla birinci elden veri toplama yöntemleri ile üç aşamalı veri toplama yolu izlenmiştir. Bunlardan ilki performansların tasarımcılarıyla yürütülen görüşmeleri kapsamaktadır. 18 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşmeler için yurtiçi ve yurtdışı kaynaklı, bireysel ve firmalardan oluşan toplam 11 tasarımcıyla iletişime geçilmiştir. Bahsi geçen tasarımcılardan yurtiçi kaynaklı 4, yurtdışı ise 1 kişi olmak üzere geri dönüş sağlanmıştır. Tasarımcıların üçünden elektronik posta aracılığıyla, diğer ikisinden ise birebir görüşme ve dijital ortamda görüşme vasıtasıyla veri toplanmıştır. İkinci aşama, *video mapping* performanslarından çalışma kapsamındaki özgün sınıflandırmayla seçilmiş; kentsel bağlamı yeniden kurgulayan ve cepheye yapının iç mekânına dair bilgiler yansıtmaya dayanan iki adet performansın, Bahçeşehir Üniversitesi mimarlık ve tasarım fakültesi iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümü ile iletişim fakültesi iletişim tasarımı bölümü öğrencilerine gösteriminin yapılması, ardından iki video için iki aşamalı yüz yüze anket uygulanmasına dayanmaktadır. Gösterimi yapılması için seçilen performanslar, görüşme yürütülebilmüş tasarımcıların işleri arasından seçilen Alper Derinboğaz'ın Augmented Structures V1.1 ile Urbanscreen'in 555 Kubik adlı çalışmalarıdır. Bunun sebebi ise tasarımcının hedefi ile kullanıcı algısının örtüşüp örtüşmediğini gözlemleyebilmektir. Anket uygulamasının hem mimarlık hem iletişim fakültesi öğrencilerine yapılma sebebi ise; *video mapping* performanslarının çok disiplinli ve melez yapıda olmasıdır. Böylelikle çalışma çerçevesinde mimarlık ve görsel iletişim tasarım bakış açısından değerlendirme yapılabilmesi hedeflenmiştir. Anket uygulaması, mimarlık ve tasarım fakültesi iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümü öğrencilerinden 44, iletişim fakültesi iletişim tasarımı bölümünden ise 18 kişi ile yürütülmüştür. Uygulanan anketler kapalı uçlu olup; birinci aşama soruları 17, ikinci aşama 8 olmak üzere toplam 25 sorudan oluşmaktadır. Üçüncü aşama ise İstanbul Zorlu Center PSM'de gerçekleşen Dijital Devrim adlı sergide, yürütülen çalışma bağlamıyla örtüşen alanların önceden belirlenip; alanlara özel kapalı uçlu anket soruları oluşturulması, ardından çevrimiçi anket uygulanmasına dayanmaktadır. Sergi anketinin yapılmasının amacı, alan çalışmasına bir ön giriş olacak

şekilde kuramsal çerçevede dijital kavramına bakış açısını saptamak olarak aktarılabilir. Anket katılımcıları kartopu örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Toplam 19 sorudan oluşan ve 20 kişiyle yürütülen ankette ulaşılmak istenen, katılımcıların dijital kültürle ilişkilerini saptamak ve günümüz değerleriyle ne kadar ilişik bulduklarını belirlemektir.

5.1 DİJİTAL DEVRİM SERGİSİ KATILIMCI ANKETİ BULGULARI

Katılımcılara ilk olarak mesleklerini öğrenmek üzere soru soruldu. Anket uygulamasına katılanların meslekleri: 2 avukat, 1 android geliştirici, 1 öğrenci, 1 endüstri mühendisi, 1 bilgisayar mühendisi, 2 yazılım uzmanı, 1 geliştirici, 1 proje geliştirme uzmanı, 1 televizyon yayıncılık, 1 dijital pazarlama, 2 iç mimar, 1 kimya mühendisi, 2 yazılım geliştirici, 1 vas services uzmanı, 1 hostes, 1 uluslararası ticaret olarak sıralanabilir. İkinci soruda da dijitallik kavramına eğilimin yaş üzerinde etkisini ölçmek için katılımcıların yaşları soruldu. Katılımcılardan 8 kişi 25, 3 kişi 24, 2 kişi 23, 2 kişi 27, 2 kişi 28, 1 kişi 55, 1 kişi 22, 1 kişi 26 yaşında olduğunu belirtmiştir.

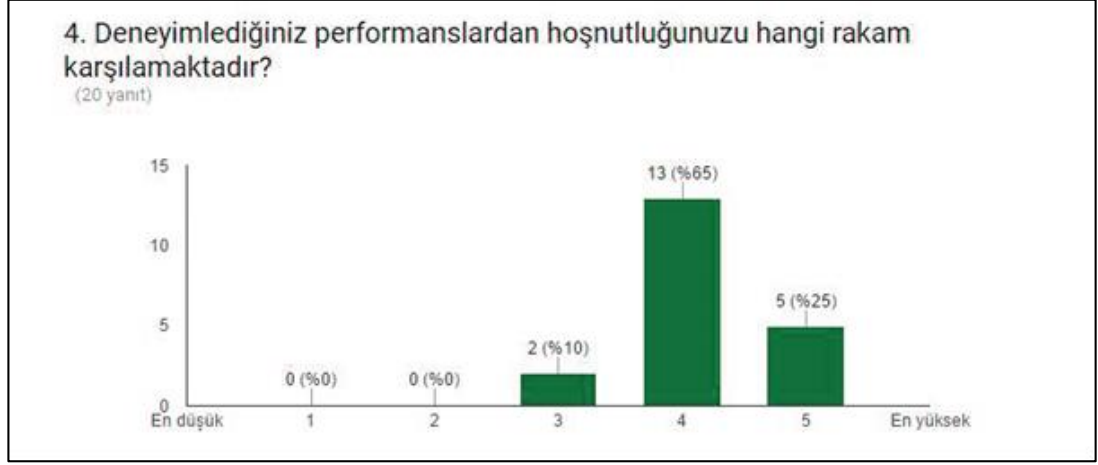
Şekil 5.1: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 3. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.1'de katılımcılara yöneltilen daha önce benzeri performansların olduğu bir ortamda buldunuz mu sorusuna 11 kişi hayır yanıtını vererek yüzde 55, 9 kişi evet yanıtını vererek yüzde 45'lik dilim içerisine girmiştir.

Şekil 5.2: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 4. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.2’de katılımcılara yöneltilen deneyimlediğiniz performanslardan hoşnutluğunuzu hangi rakam karşılıyoryorsunuz sorusunun, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 13 kişi 4 yanıtıyla yüzde 65, 5 kişi 5 yanıtıyla yüzde 25, 2 kişi 3 yanıtıyla yüzde 10’luk dilim içerisinde. Katılımcılardan hiçbiri 1 ve 2 seçeneğini seçmemiştir.

Şekil 5.3: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 5. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.3’te katılımcılara yöneltilen performansları günümüzün çağ bağlamıyla ne kadar ilişkili buluyorsunuz sorusunun, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 11 kişi 4 yanıtıyla yüzde 55, 5 kişi 5 yanıtıyla yüzde 25, 4 kişi 3

yanıtıyla yüzde 20'lik dilime girmiştir. Katılımcılardan hiçbiri 1 ve 2 yanıtını vermemiştir.

Şekil 5.4: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 6. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.4'te katılımcılara yöneltilen bu performanslarla ne sıklıkla karşılaşmak istersiniz sorusuna 14 kişi ayda 1-2 yanıtını vererek yüzde 70, 4 kişi ayda 3-4 yanıtını vererek yüzde 20, 2 kişi ayda 4 ve fazlası yanıtını vererek yüzde 10'luk dilimdedir.

Şekil 5.5: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 7. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.5'te katılımcılara yöneltilen deneyimlediğiniz performanslarda, kullanıcı/gözlemci olarak performansın bir parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz

sorusunda 19 kişi evet yanıtıyla yüzde 95, 1 kişi hayır yanıtıyla yüzde 5'lik dilim içerisine girmiştir.

Şekil 5.6: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 8. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.6'da katılımcılara yöneltilen performansların görsel öğelerinin arkasındaki hikâyeyi takip edebildiniz mi sorusuna katılımcıların tamamı evet yanıtını vererek yüzde 100'lük bir geri dönüş yapmıştır.

Şekil 5.7: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 9. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.7'de katılımcılara yöneltilen performanslarda konu edinilen hikâyenin görsel karşılıklarını ne derece anlaşılır buldunuz sorusu, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 12 kişi 4 yanıtıyla yüzde 60, 6 kişi 5 yanıtıyla

yüzde 30, 2 kişi 3 yanıtıyla yüzde 10'luk dilime girmiştir. Katılımcılardan hiçbiri 1 ve 2 yanıtını vermemiştir.

Şekil 5.8: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 10. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.8'de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen performansları tanımlayacak olsaydınız, bunu aşağıdakilerden hangisiyle yapardınız sorusuna 10 kişi hepsi yanıtıyla yüzde 50, 7 kişi dijital sanat yanıtıyla yüzde 35, 5 kişi etkileşimli tasarım yanıtıyla yüzde 25, 4 kişi görsel sanat yanıtıyla yüzde 20, 3 kişi ses ve hareket tasarımı yanıtıyla yüzde 15'lik dilimi oluşturmuştur.

Şekil 5.9: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 11. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.9’da katılımcılara yöneltilen deneyimlediğiniz performansların içerikleri temel alındığında, performansların sizi sergi mekânından koparıp, yeni bir mekân tanımına götürdüğünü düşünüyor musunuz sorusuna 19 kişi evet yanıtını vererek yüzde 95, 1 kişi hayır yanıtını vererek yüzde 5’lik dilime dâhil olmuştur.

Şekil 5.10: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 12. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.10’da birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen bu yeni mekânı aşağıdakilerden hangisiyle tarif edersiniz sorusunda 12 kişi dijital mekân yanıtıyla yüzde 60, 9 kişi sanal mekân yanıtıyla yüzde 45, 7 kişi düş mekân yanıtıyla yüzde 35, 6 kişi zamansız mekân yanıtıyla yüzde 30, 3 kişi gerçeküstü mekân yanıtıyla yüzde 15, 3 kişi hepsi yanıtıyla yüzde 15’lik dilime girmiştir.

Şekil 5.11: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 13. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.11’de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen bahsi geçen mekân tanımının sizde etkileri nasıl oldu sorusunda 14 kişi kullanıcı/gözlemci olarak kendimin de dâhil olduğu yeni bir deneyim ortamı oluşturdu yanıtıyla yüzde 70, 10 kişi sergi mekânının fizikselliğinden koparıp algısal bir mekân deneyimine ulaştırdı yanıtıyla yüzde 50, 8 kişi yaşadığım zaman diliminden farklı, yeni bir zaman-boyut kavramına ulaştırdı yanıtıyla yüzde 40, 5 kişi hem gerçek, hem gerçeküstü olmak üzere eş zamanlı bir mekâna ulaştırdı yanıtıyla yüzde 25’lik dilim içerisinde. Katılımcılardan hiçbiri bir etkisi olmadı yanıtını vermemiştir.

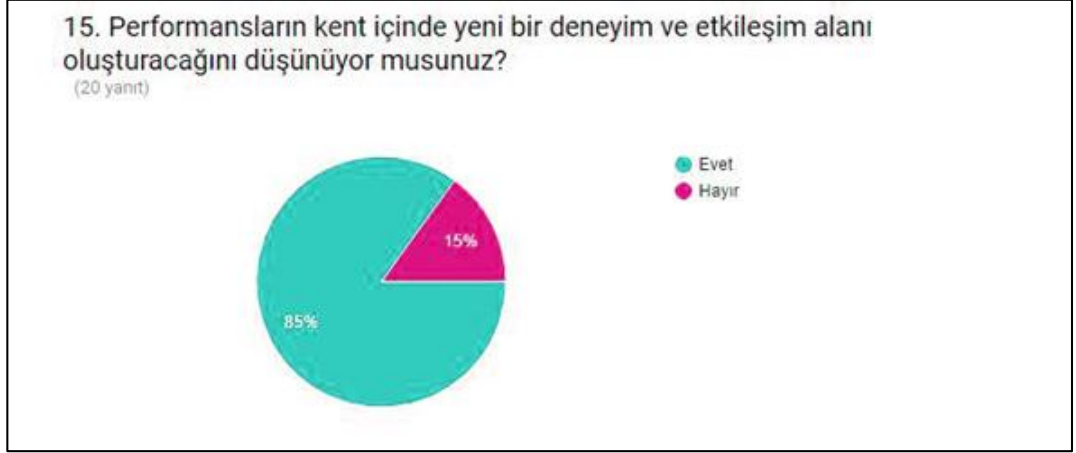
Şekil 5.12: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 14. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.12’de katılımcılara yöneltilen kent içinde bu tarz çalışmalarını görmek ister miydiniz sorusuna 19 kişi evet yanıtını vererek yüzde 95, 1 kişi hayır yanıtını vererek yüzde 5’lik dilimi oluşturmaktadır.

Şekil 5.13: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 15. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.13'te katılımcılara yöneltilen performansların kent içinde yeni bir deneyim ve etkileşim alanı oluşturacağını düşünüyor musunuz sorusuna 17 kişi evet yanıtını vererek yüzde 85, 3 kişi hayır yanıtını vererek yüzde 15'lik dilime girmiştir.

Şekil 5.14: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 16. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.14'te birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara performanslarla yeniden tanımlanan mekânın dijital mekân olduğu kabul edilirse, performansların kent içinde kişi ile mekânın öznel ilişkisini uzun vadede nasıl etkileyeceğini düşünüyorsunuz sorusu yöneltilmiştir. 17 kişi kent-birey-mekân arasında yeni bir dil oluşturacağını düşünüyorum yanıtıyla yüzde 85, 13 kişi bireyin mekânla olan etkileşim ve ilişkisini güçlendireceğini

düşünüyorum yanıtıyla yüzde 65, 1 kişi bireyi mekândan uzaklaştıracağını düşünüyorum yanıtıyla yüzde 5'lik dilimi oluşturmuştur. Hiçbir katılımcı bir etkisi olacağını düşünmüyorum yanıtını seçmemiştir.

Şekil 5.15: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 17. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.15'te birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen bu performansların, insanın gündelik hayat akışını etkilediği kabul edilirse, aşağıdakilerden hangilerinin kent içinde bu sayede oluşacağını düşünürsünüz sorusunda 14 kişi kişiyi yeni sosyallikler imkânı vereceği yanıtıyla yüzde 70, 10 kişi kamusal insanın kent içinde aktif bir rol alacağı yanıtıyla yüzde 50, 7 kişi kent içinde kentin insan bağlamını değiştireceği yanıtıyla yüzde 35, 4 kişi kamusal düzenin yeniden tanımlanacağı yanıtıyla yüzde 20'lik dilimi oluşturmuştur.

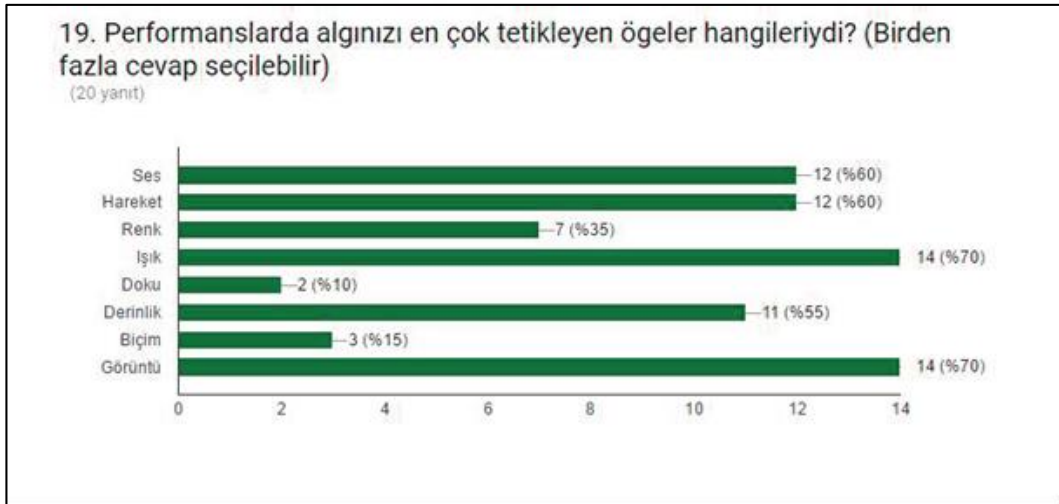
Şekil 5.16: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 18. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.16’da katılımcılara yöneltilen tecrübe ettiğiniz performansları bir algısal deneyim olarak değerlendirir misiniz sorusuna katılımcıların tamamı evet yanıtını vererek yüzde 100’lük dilime girmiştir.

Şekil 5.17: Dijital devrim sergisi katılımcı anketi 19. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

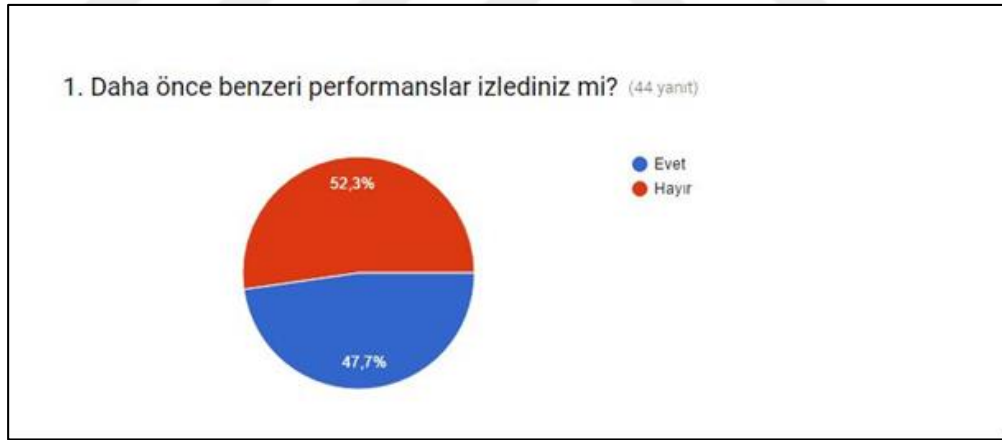
Şekil 5.17’de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen performanslarda algınızı en çok tetikleyen öğeler hangileriydi sorunda 14 kişi ışık yanıtıyla yüzde 70, 14 kişi görüntü yanıtıyla yüzde 70, 12 kişi ses yanıtıyla yüzde 60, 12 kişi hareket yanıtıyla

yüzde 60, 11 kişi derinlik yanıtıyla yüzde 55, 7 kişi renk yanıtıyla yüzde 35, 3 kişi biçim yanıtıyla yüzde 15, 2 kişi doku yanıtıyla yüzde 10'luk dilimi oluşturmuştur.

5.2 VIDEO GÖSTERİM KATILIMCI ANKETİ BULGULARI

İlk 17 sorunun yanıtları, Alper Derinboğaz'ın Augmented Structures V1.1 adlı çalışmasının gösteriminin ardından cevaplanmıştır. Takip edecek 8 soru ise Urbanscreen'in 555 Kubik adlı çalışmasının gösteriminin ardından yanıtlanmıştır. Her iki gösterim için de ortak yanıtlanması gereken sorular ve ayrıştığı düşünülen noktalara istinaden anketler düzenlenmiştir. İç mimarlık ve iletişim tasarımı öğrenci yanıtları, disiplinlere göre değerlendirme yapabilmek amacıyla ayrı grafiklerde analiz edilmiştir. İlk olarak iç mimarlık öğrenci yanıtları, devamında iletişim tasarım öğrenci yanıtlarına yer verilmiştir.

Şekil 5.18: İç mimarlık öğrenci yanıtları 1. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.18'de katılımcılara yöneltilen daha önce benzeri performanslar izlediniz mi sorusuna 23 kişi hayır cevabını vererek yüzde 52,3'lük dilime, 21 kişi evet cevabını vererek yüzde 47,7'lik dilime tekabül etmektedir.

Şekil 5.19: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.19’da katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performanstan hoşnutluğunuzu hangi rakam karşılıyor sorusu, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 17 kişi 3 seçeneğiyle yüzde 38,6, 12 kişi 5 seçeneğiyle yüzde 27,3, 11 kişi 4 seçeneğiyle yüzde 25 ve 4 kişi 2 seçeneğiyle yüzde 9,1’lik dilime girmiştir. Hiçbir katılımcı 1 seçeneğini seçmemiştir.

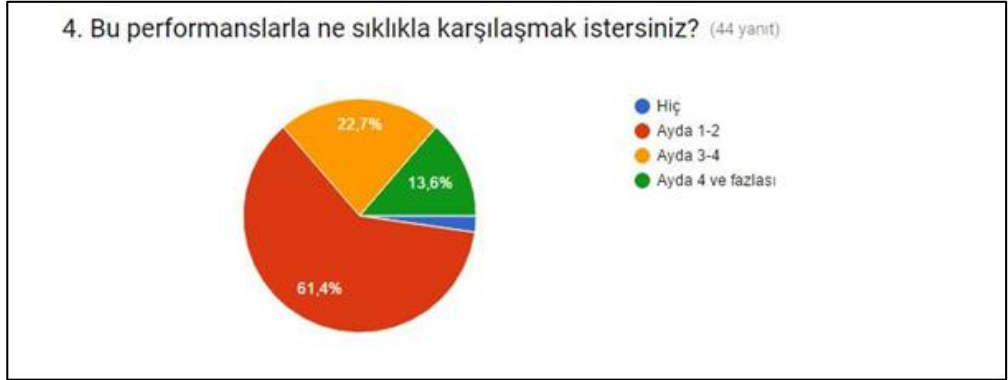
Şekil 5.20: İç mimarlık öğrenci yanıtları 3. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.20’de katılımcılara yöneltilen kentte bu tarz çalışmalarını görmek ister miydiniz sorusuna 40 kişi evet cevabını vererek yüzde 90,9’luk, 4 kişi hayır cevabını vererek yüzde 9,1’lik dilime girmiştir.

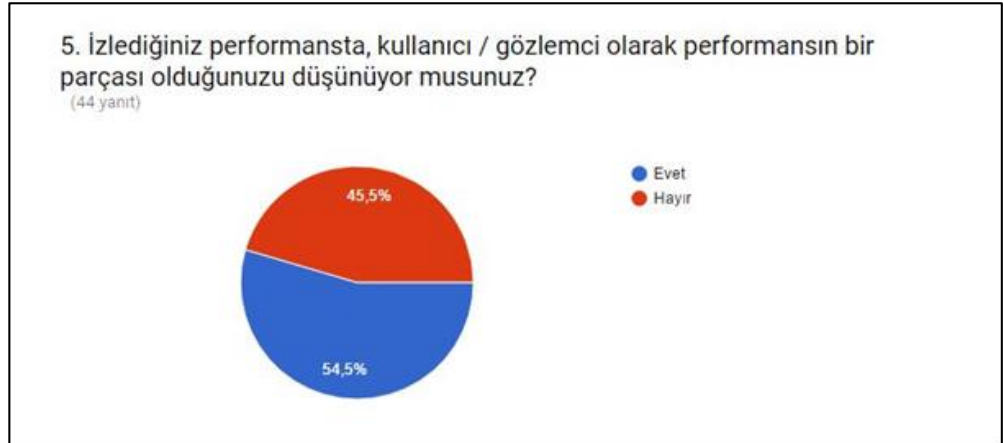
Şekil 5.21: İç mimarlık öğrenci yanıtları 4. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.21’de katılımcılara yöneltilen bu performanslarla ne sıklıkla karşılaşmak istersiniz sorusuna 27 kişi ayda 1-2 yanıtını vererek yüzde 61,4’lük dilime, 10 kişi ayda 3-4 yanıtını vererek yüzde 22,7’lik dilime, 6 kişi ayda 4 ve fazlası yanıtını vererek yüzde 13,6’lık dilime ve 1 kişi hiç yanıtını vererek yüzde 2,3’lük dilime girmiştir.

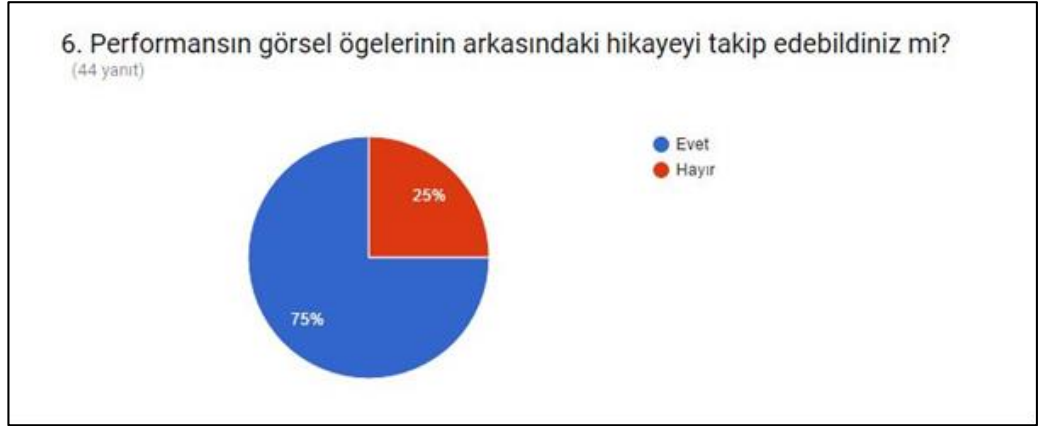
Şekil 5.22: İç mimarlık öğrenci yanıtları 5. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.22’de katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performansta, kullanıcı/gözlemci olarak performansın parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz sorusunda 24 kişi evet yanıtını vererek yüzde 54,5, 20 kişi hayır yanıtını vererek yüzde 45,5’lik dilime girmiştir.

Şekil 5.23: İç mimarlık öğrenci yanıtları 6. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.23'te katılımcılara yöneltilen performansı görsel öğelerinin arkasındaki hikâyeyi takip edebildiniz mi sorusunda 33 kişi evet yanıtıyla yüzde 75, 11 kişi hayır yanıtıyla yüzde 25'lik dilimde yer almaktadır.

Şekil 5.24: İç mimarlık öğrenci yanıtları 7. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.24'te katılımcılara yöneltilen performansta konu edinilen hikâyenin görsel karşılıklarını ne derece anlaşılır buldunuz sorusu, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 23 kişi 3 seçeneğiyle yüzde 52,3, 13 kişi 4 seçeneğiyle yüzde 29,5, 4 kişi 5 seçeneğiyle yüzde 9,1'lik dilimde yer almaktadır. Katılımcılardan hiçbiri 1 seçeneğini seçmemiştir.

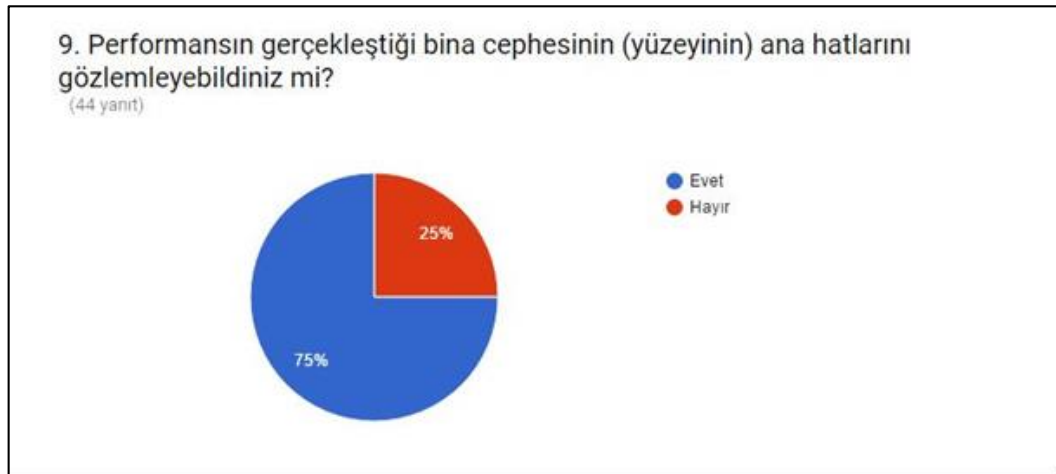
Şekil 5.25: İç mimarlık öğrenci yanıtları 8. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.25'te birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen performansı tanımlayacak olsaydınız, bunu aşağıdakilerden hangisiyle yapardınız sorusunda 21 kişi ses ve hareket tasarımı yanıtını vererek yüzde 47,7, 18 kişi hepsi yanıtını vererek yüzde 40,9, 8 kişi dijital mimarlık yanıtını vererek yüzde 18,2, 5 kişi görsel sanat yanıtını vererek yüzde 11,4'lük dilimin içerisinde yer almaktadır.

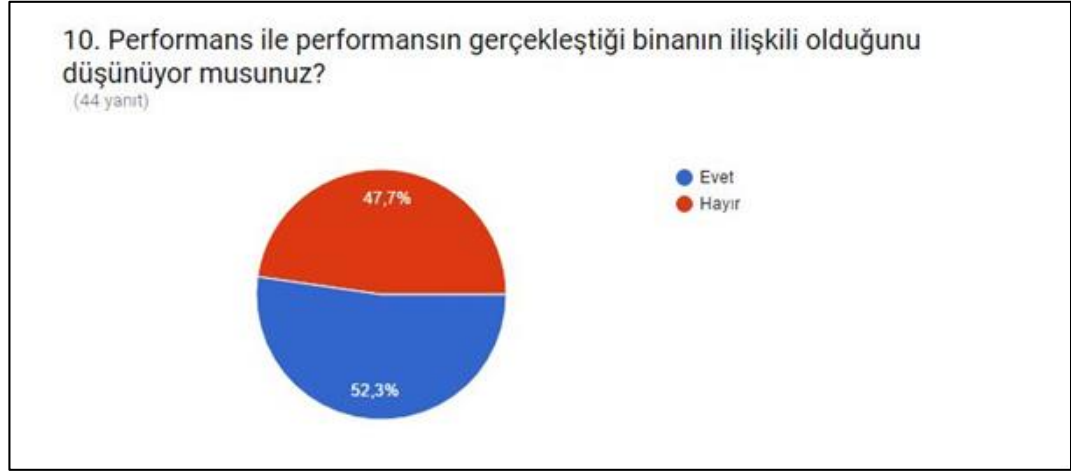
Şekil 5.26: İç mimarlık öğrenci yanıtları 9. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.26'da katılımcılara yöneltilen performansın gerçekleştiği bina cephesinin (yüzeyinin) ana hatlarını gözlemleyebildiniz mi sorusunda 33 kişi evet yanıtıyla yüzde 75, 11 kişi hayır yanıtıyla yüzde 25'lik dilimde yer almaktadır.

Şekil 5.27: İç mimarlık öğrenci yanıtları 10. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.27’de katılımcılara yöneltilen performans ile performansın gerçekleştiği binanın ilişkili olduğunu düşünüyor musunuz sorusunda 23 kişi evet yanıtıyla yüzde 52,3, 11 kişi hayır yanıtıyla yüzde 47,7’lik dilim içerisine girmiştir.

Şekil 5.28: İç mimarlık öğrenci yanıtları 11. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.28’de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara binanın mevcut mimari kimliği ve performans sonrası izlenimi karşılaştırıldığında, bina-performans ilişkisi hakkındaki görüşleriniz ne oldu sorusu yöneltilmiştir. 26 kişi performansın binayı yeniden yapılandırarak binaya dinamik kazandırdığı yanıtını vererek yüzde 59,1, 24 kişi

performansın bina ile izleyici arasında yeni bir etkileşim ortamı kurduğu yanıtını vererek yüzde 54,5, 9 kişi performansın binanın kimliğini yıkıp, binayı okumayı güçleştirdiği yanıtını vererek yüzde 20,5, 6 kişi performansın binanın kent içi bağlamını yitirmesine sebep olduğu yanıtını vererek yüzde 13,6, 6 kişi performansın binanın kimliğini yansıtip desteklediği yanıtını vererek 13,6'luk dilime girmiştir.

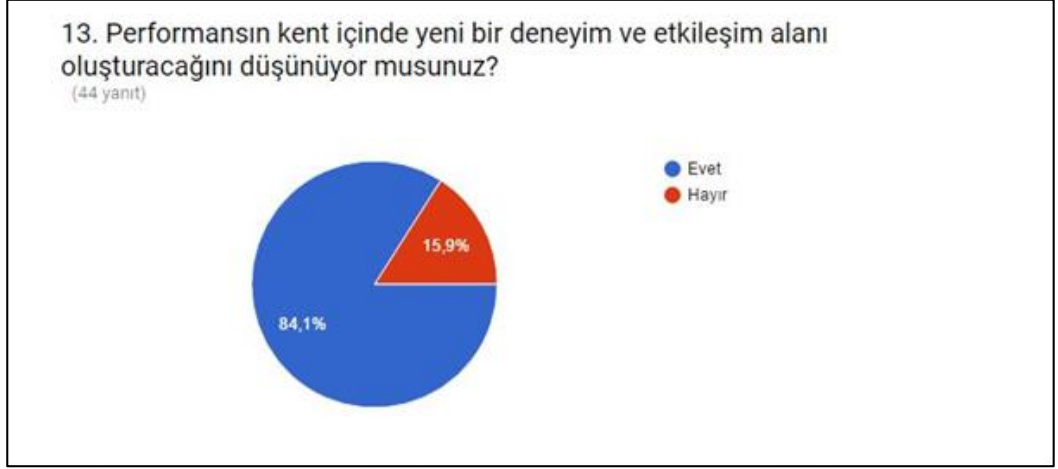
Şekil 5.29: İç mimarlık öğrenci yanıtları 12. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.29'da katılımcılara yöneltilen klasik katı yapı mimarisini, akışkan, soyut ve oyuncu bir şekilde yeniden üreten performanslar temel alındığında; siz klasik anıtsal yapıları mı yoksa değişken yapıları mı tercih edersiniz sorusunda 37 kişi değişken yapıları cevabıyla yüzde 84,1, 7 kişi klasik yapıları cevabıyla yüzde 15,9'luk dilime girmiştir.

Şekil 5.30: İç mimarlık öğrenci yanıtları 13. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.30'da katılımcılara yöneltilen performansın kent içinde yeni bir deneyim ve etkileşim alanı oluşturacağını düşünüyor musunuz sorusunda 37 kişi evet cevabıyla yüzde 84,1, 7 kişi hayır cevabıyla yüzde 15,9'luk dilime girmiştir.

Şekil 5.31: İç mimarlık öğrenci yanıtları 14. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.31'de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen bahsi geçen performansların, kişi ile binanın öznel ilişkisini uzun vadede nasıl etkileyeceğini düşünüyorsunuz sorusuna 27 kişi kent-birey-bina arasında yeni bir dil oluşturacağını düşünüyorum yanıtını vererek yüzde 61,4, 17 kişi bireyin yapıyla olan etkileşim ve ilişkisini güçlendireceğini düşünüyorum yanıtını vererek yüzde 38,6, 9 kişi bir etkisi

olacağını düşünmüyorum yanıtını vererek yüzde 20,5, 5 kişi bireyi yapıdan uzaklaştıracağını düşünüyorum yanıtını vererek yüzde 11,4'lük dilimde yer almıştır.

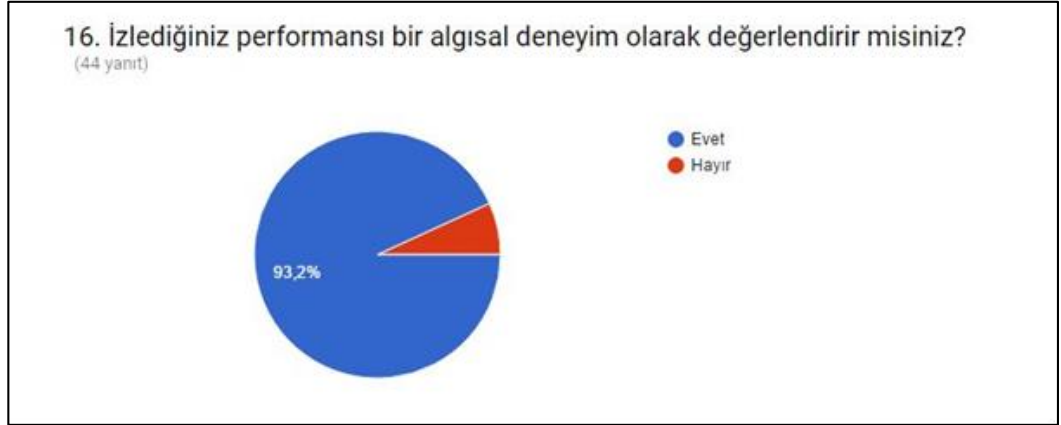
Şekil 5.32: İç mimarlık öğrenci yanıtları 15. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.32’de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara bu ve benzeri performansların, insanın gündelik hayat akışını etkilediği kabul edilirse, aşağıdakilerden hangilerinin bu sayede oluşacağını düşünürsünüz sorusu yöneltilmiştir. 16 kişi kişiyi yeni sosyallikler imkânı vereceği yanıtını vererek yüzde 36,4, 18 kişi kent içinde kentin insan bağlamını değiştireceği yanıtını vererek yüzde 40,9, 16 kişi kamusal insanın kent içinde aktif bir rol alacağı yanıtını vererek yüzde 36,4, 17 kişi kamusal düzenin yeniden tanımlanacağı yanıtını vererek yüzde 38,6’lık dilimde yer almıştır.

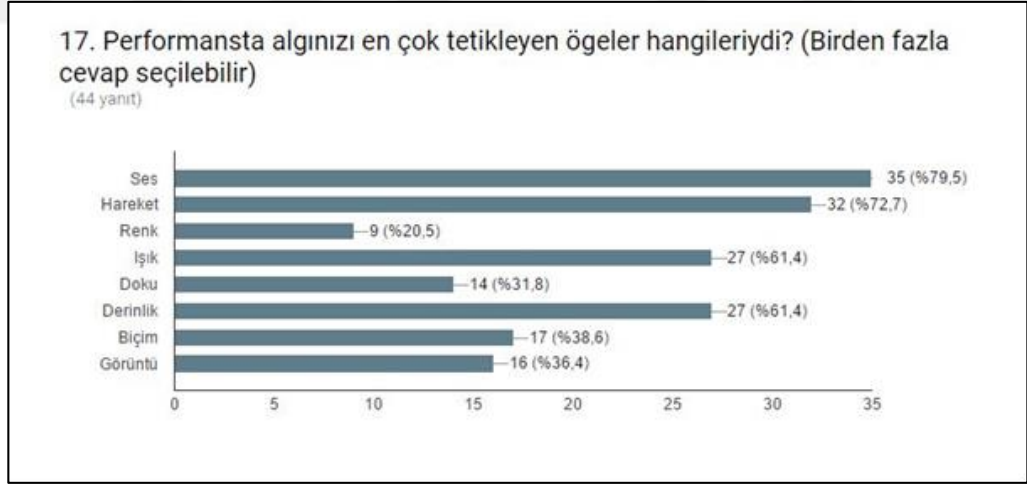
Şekil 5.33: İç mimarlık öğrenci yanıtları 16. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.33'te katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performansını bir algısal deneyim olarak değerlendirir misiniz sorusunda 41 kişi evet cevabıyla yüzde 93,2, 3 kişi hayır cevabıyla yüzde 6,8'lik dilime girmiştir.

Şekil 5.34: İç mimarlık öğrenci yanıtları 17. soru

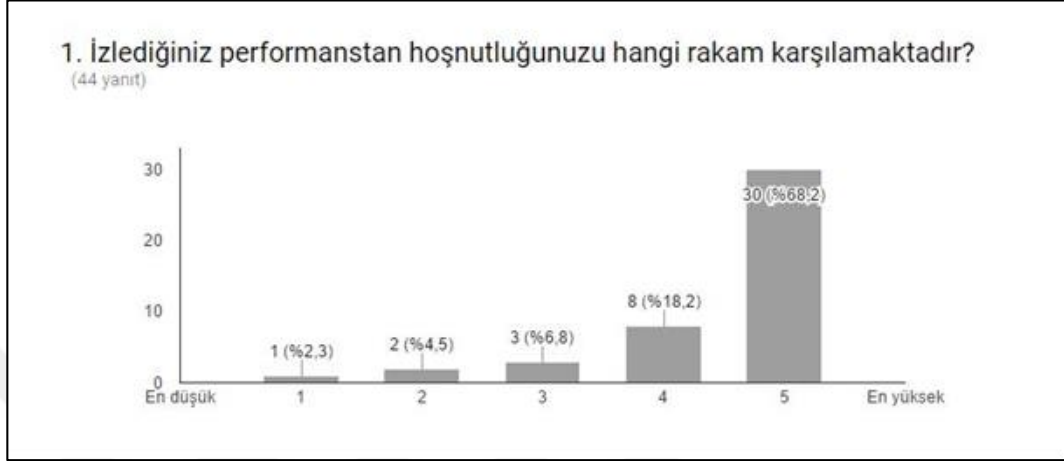


Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.34'te birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen performansta algınızı en çok tetikleyen öğeler hangileriydi sorusunda 35 kişi ses yanıtıyla yüzde 79,5, 32 kişi hareket yanıtıyla yüzde 72,7, 9 kişi renk yanıtıyla yüzde 20,5, 27 kişi ışık yanıtıyla yüzde 61,4, 14 kişi doku yanıtıyla yüzde 31,8, 27 kişi derinlik yanıtıyla yüzde 61,4, 17

kişi biçim yanıtıyla yüzde 38,6, 16 kişi görüntü yanıtıyla yüzde 36,4'lük dilimde yer almıştır.

Şekil 5.35: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 1. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.35'te katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performanstan hoşnutluğunuzu hangi rakam karşılıyor sorusu, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 30 kişi 5 seçeneğiyle yüzde 68,2, 8 kişi 4 yanıtıyla yüzde 18,2, 3 kişi 3 yanıtıyla yüzde 6,8, 2 kişi 2 yanıtıyla yüzde 4,5, 1 kişi 1 yanıtıyla yüzde 2,3'lük dilime girmiştir.

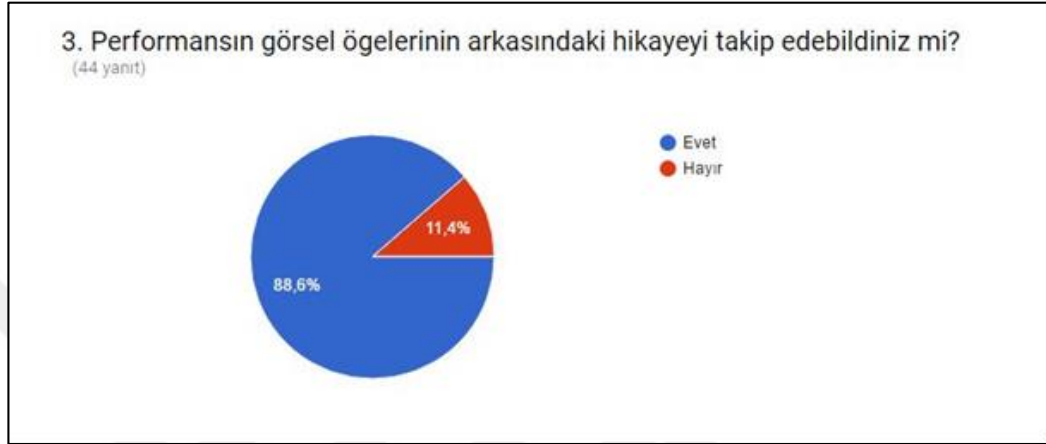
Şekil 5.36: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 2. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.36’da katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performansta, kullanıcı/gözlemci olarak performansın bir parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz sorunda 29 kişi evet cevabıyla yüzde 65,9, 15 kişi hayır cevabıyla yüzde 34,1’lik dilim içerisindedir.

Şekil 5.37: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 3. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.37’de katılımcılara yöneltilen performansın görsel öğelerinin arkasındaki hikâyeyi takip edebildiniz mi sorusuna 39 kişi evet yanıtını vererek yüzde 88,6, 5 kişi hayır yanıtını vererek yüzde 11,4’lük dilime girmiştir.

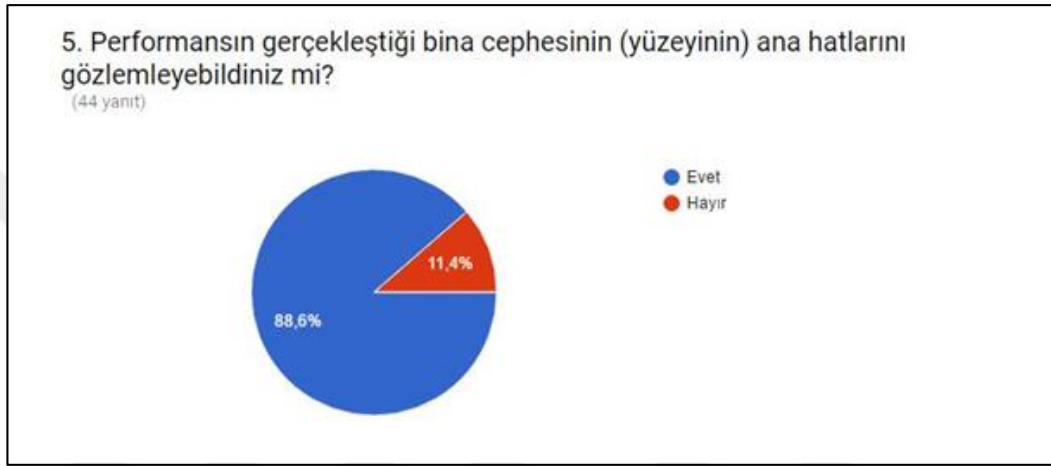
Şekil 5.38: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 4. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.38’de katılımcılara yöneltilen performansta konu edinilen hikâyenin görsel karşılıklarını ne derece anlaşılır bulduunuz sorusu 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 22 kişi 5 yanıtıyla yüzde 50, 10 kişi 4 yanıtıyla yüzde 22,7, 6 kişi 3 yanıtıyla yüzde 13,6, 6 kişi 2 yanıtıyla yüzde 13,6’lık dilime girmiştir. Hiçbir katılımcı 1 yanıtını seçmemiştir.

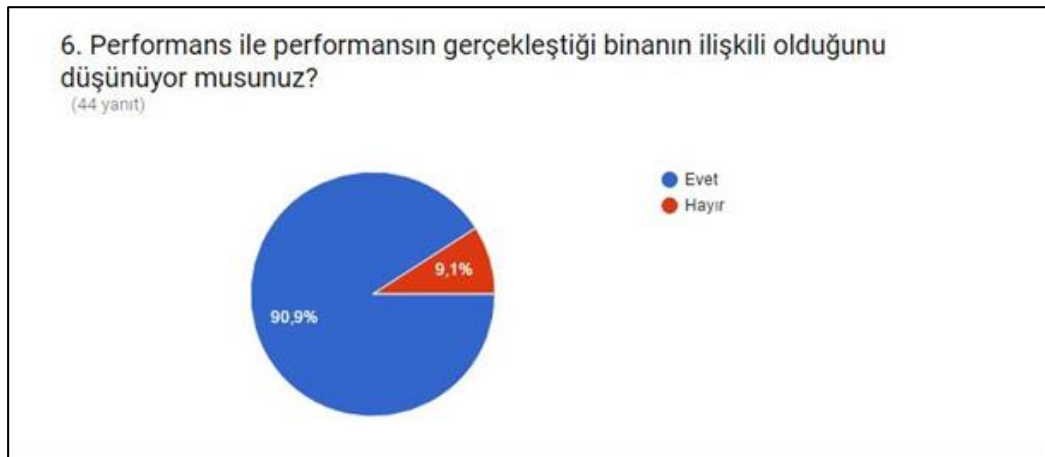
Şekil 5.39: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 5. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.39’da katılımcılara yöneltilen performansın gerçekleştiği bina cephesinin (yüzeyinin) ana hatlarını gözlemleyebildiniz mi sorusunda 39 kişi evet yanıtıyla yüzde 88,6, 5 kişi hayır yanıtıyla yüzde 11,4’lük dilimde yer almıştır.

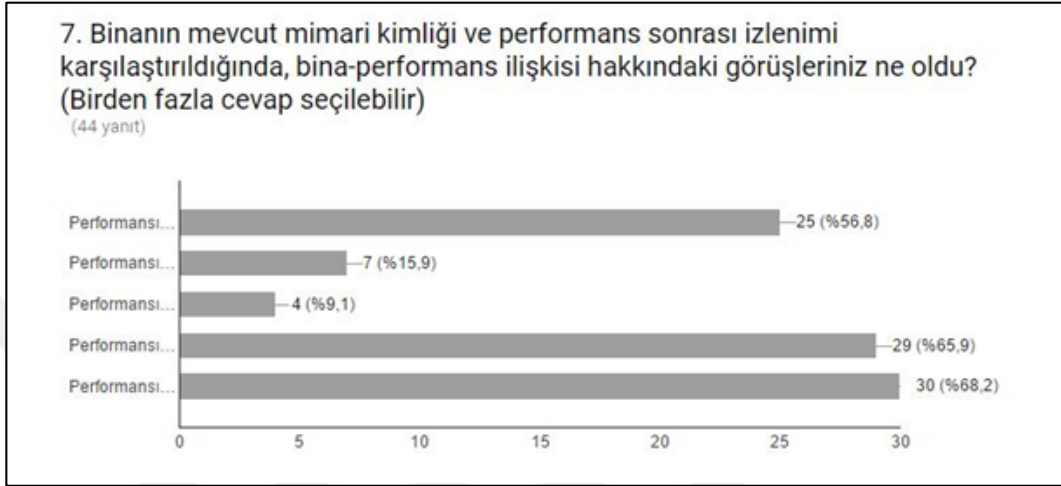
Şekil 5.40: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 6. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.40'ta katılımcılara yöneltilen performans ile performansın gerçekleştiği binanın ilişkili olduğunu düşünüyor musunuz sorusuna 40 kişi evet cevabını vererek yüzde 90,9, 4 kişi hayır cevabını vererek yüzde 9,1'lik dilime dâhil olmuştur.

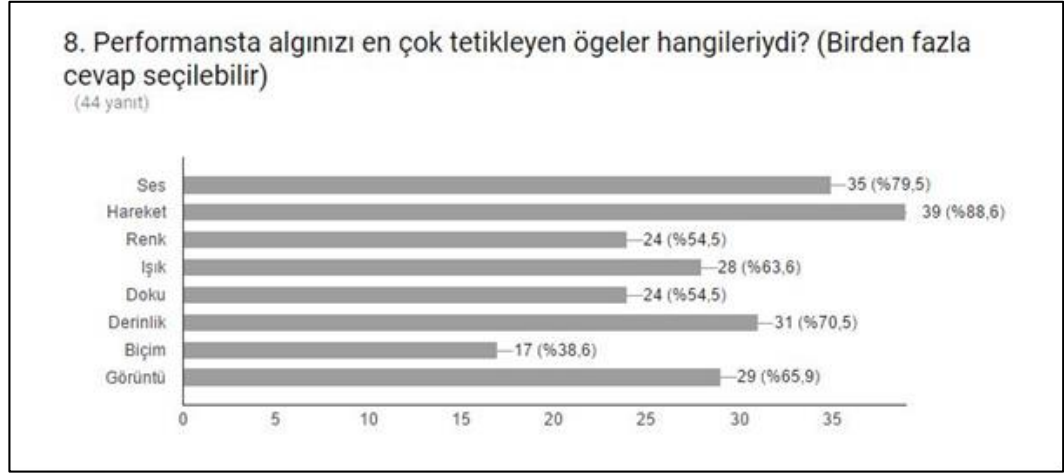
Şekil 5.41: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 7. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.41'de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen binanın mevcut mimari kimliği ve performans sonrası izlenimi karşılaştırıldığında, bina-performans ilişkisi hakkındaki görüşleriniz ne oldu sorusuna 30 kişi performansın bina ile izleyici arasında yeni bir etkileşim ortamı kurduğu yanıtıyla yüzde 68,2, 29 kişi performansın binayı yeniden yapılandırarak binaya dinamik kazandırdığı yanıtıyla yüzde 65,9, 25 kişi performansın binanın kimliğini yansıtıp desteklediği yanıtıyla yüzde 56,8, 7 kişi performansın binanın kimliğini yıkıp, binayı okumayı güçleştirdiği yanıtıyla yüzde 15,9, 4 kişi performansın binanın kent içi bağlamını yitirmesine sebep olduğu yanıtıyla yüzde 9,1'lik dilime girmiştir.

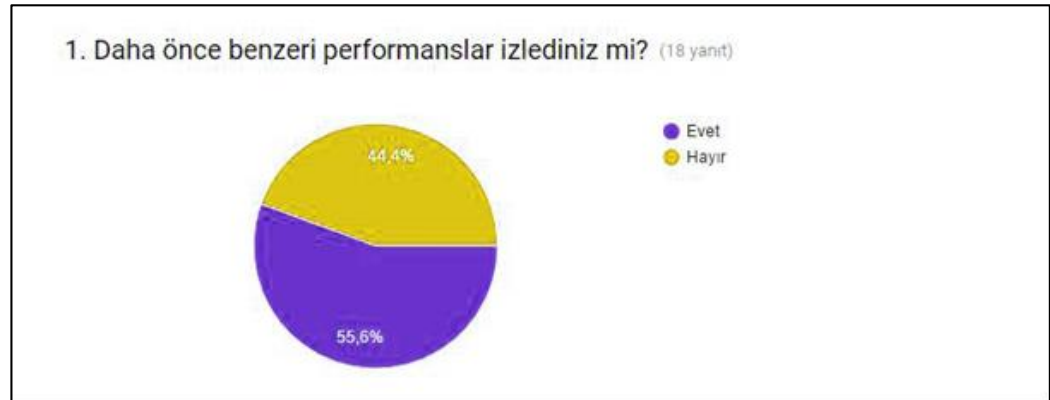
Şekil 5.42: İç mimarlık öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 8. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.42’de birden fazla yanıtın seçilebildiği, performansta algınızı en çok tetikleyen öğeler hangileriydi sorusuna 35 kişi ses yanıtıyla yüzde 79,5, 39 kişi hareket yanıtıyla yüzde 88,6, 24 kişi renk yanıtıyla yüzde 54,5, 28 kişi ışık yanıtıyla yüzde 63,6, 24 kişi doku yanıtıyla yüzde 54,5, 31 kişi derinlik yanıtıyla yüzde 70,5, 17 kişi biçim yanıtıyla yüzde 38,6, 29 kişi görüntü yanıtıyla yüzde 65,9’luk dilimde yer almıştır.

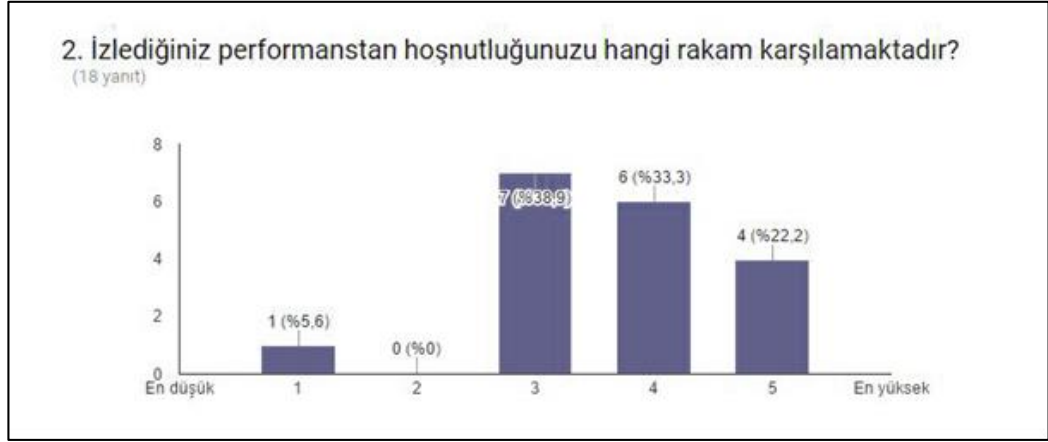
Şekil 5.43: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 1. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.43’te katılımcılara yöneltilen daha önce benzeri performanslar izlediniz mi sorusuna 10 kişi evet cevabını vererek yüzde 55,6, 8 kişi hayır cevabını vererek yüzde 44,4’lük dilime girmiştir.

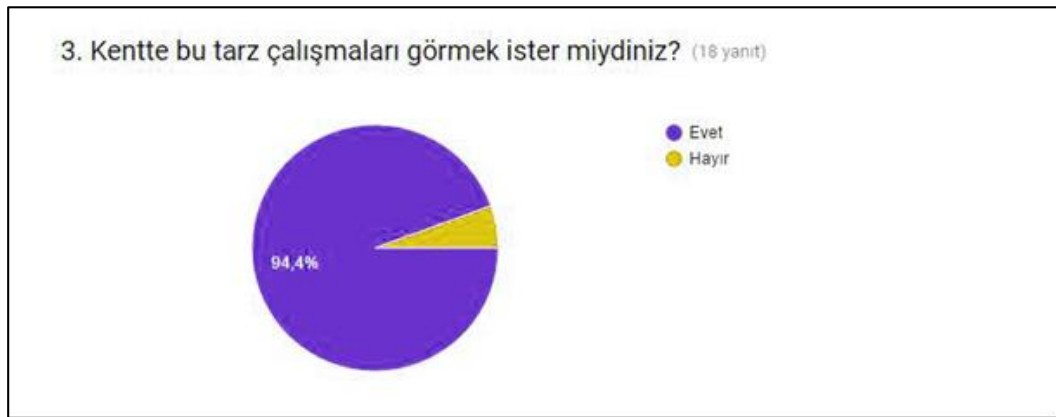
Şekil 5.44: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.44'te katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performanstan hoşnutluğunuzu hangi rakam karşılıyor sorusu, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 7 kişi 3 yanıtıyla yüzde 38,9, 6 kişi 4 yanıtıyla yüzde 33,3, 4 kişi 5 yanıtıyla yüzde 22,2, 1 kişi 1 yanıtıyla yüzde 5,6'lık dilimde yer almıştır. Hiçbir katılımcı 2 yanıtını seçmemiştir.

Şekil 5.45: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 3. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.45'te katılımcılara yöneltilen kentte bu tarz çalışmaları görmek ister miydiniz sorusunda 17 kişi evet cevabıyla yüzde 94,9, 1 kişi hayır cevabıyla yüzde 5,6'lık dilime girmiştir.

Şekil 5.46: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 4. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.46’da katılımcılara yöneltilen bu performanslarla ne sıklıkla karşılaşmak istersiniz sorusuna 7 kişi ayda 1-2 yanıtıyla yüzde 38,9, 7 kişi ayda 3-4 yanıtıyla yüzde 38,6, 2 kişi ayda 4 ve fazlası yanıtıyla yüzde 11,1, 2 kişi hiç yanıtıyla yüzde 11,1’lik dilim içerisinde.

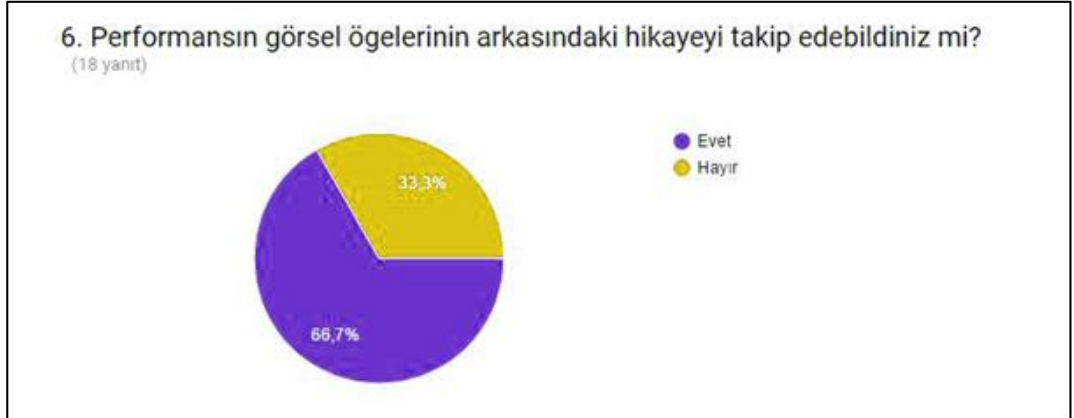
Şekil 5.47: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 5. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.47’de katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performansta, kullanıcı/gözlemci olarak performansın parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz sorusunda 11 kişi hayır yanıtıyla yüzde 61,1, 7 kişi evet yanıtıyla yüzde 38,9’luk dilimdedir.

Şekil 5.48: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 6. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.48’de katılımcılara yöneltilen performansı görsel öğelerinin arkasındaki hikâyeyi takip edebildiniz mi sorusunda 12 kişi evet yanıtıyla yüzde 66,7, 6 kişi hayır yanıtıyla yüzde 33,3’lük dilime girmiştir.

Şekil 5.49: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 7. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.49’da katılımcılara yöneltilen performansta konu edinilen hikâyenin görsel karşılıklarını ne derece anlaşılır buldunuz sorusu, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 7 kişi 4 yanıtıyla yüzde 38,9, 5 kişi 2 yanıtıyla yüzde 27,8, 4 kişi 3 yanıtıyla yüzde 22,2, 2 kişi 1 yanıtıyla yüzde 11,1’lik dilime dâhil olmuştur.

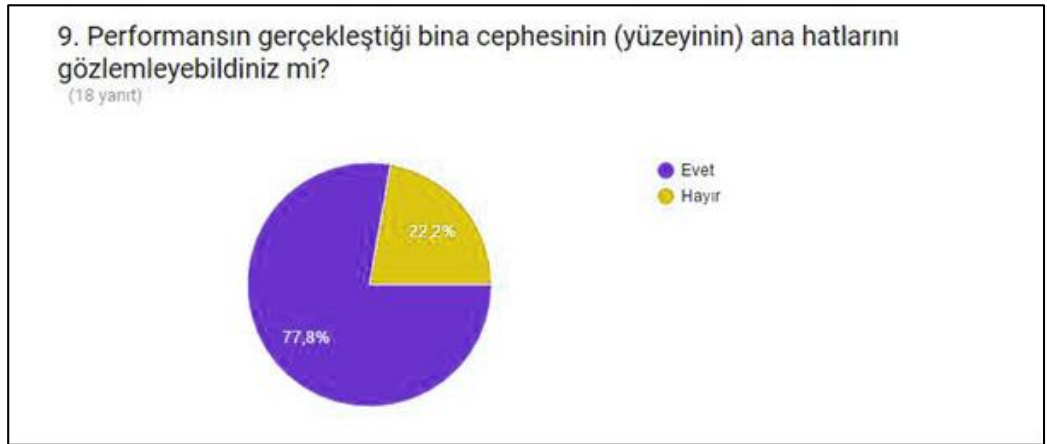
Şekil 5.50: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 8. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.50’de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen performansı tanımlayacak olsaydınız, bunu aşağıdakilerden hangisiyle yapardınız sorusuna 14 kişi hepsi yanıtını vererek yüzde 77,8, 3 kişi görsel sanat yanıtını vererek yüzde 16,7, 2 kişi ses ve hareket tasarımı yanıtını vererek yüzde 11,1, 1 kişi dijital mimarlık yanıtını vererek yüzde 5,6’lık dilime girmiştir.

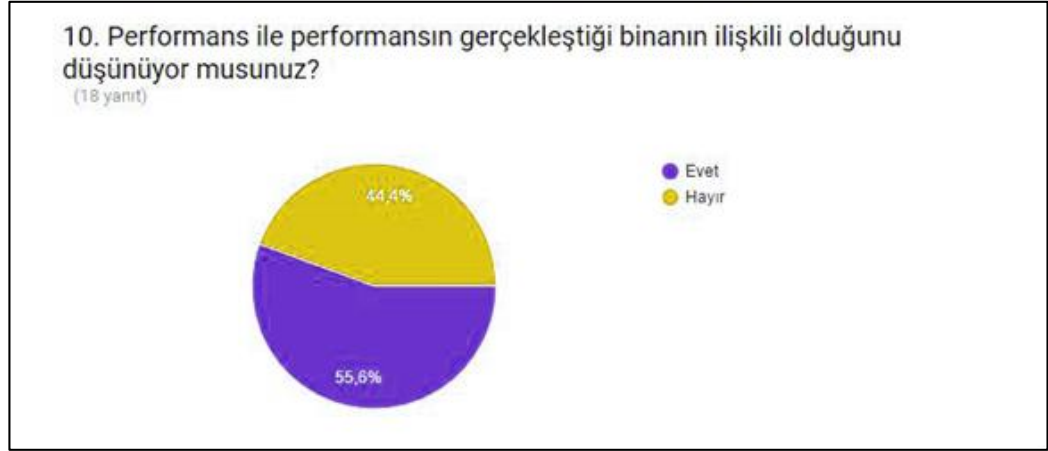
Şekil 5.51: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 9. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.51’de katılımcılara yöneltilen performansın gerçekleştiği bina cephesinin (yüzeyinin) ana hatlarını gözlemleyebildiniz mi sorusunda 14 kişi evet yanıtıyla yüzde 77,8, 4 kişi hayır yanıtıyla yüzde 22,2’lik dilimdedir.

Şekil 5.52: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 10. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.52’de katılımcılara yöneltilen performans ile performansın gerçekleştiği binanın ilişkili olduğunu düşünüyor musunuz sorusunda 10 kişi evet yanıtıyla yüzde 55,6, 8 kişi hayır yanıtıyla yüzde 44,4’lük dilim içerisindedir.

Şekil 5.53: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 11. soru

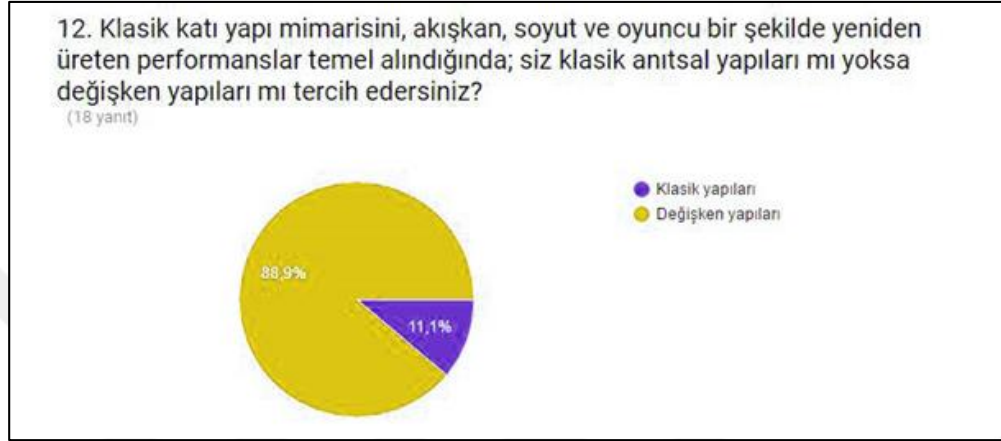


Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.53’te birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen binanın mevcut mimari kimliği ve performans sonrası izlenimi karşılaştırıldığında, bina-performans ilişkisi hakkındaki görüşleriniz ne oldu sorusuna, 13 kişi performansın binayı yeniden yapılandırarak binaya dinamik kazandırdığı yanıtını vererek yüzde 72,2, 12 kişi performansın bina ile izleyici arasında yeni bir etkileşim ortamı kurduğu yanıtını vererek

yüzde 66,7, 6 kişi performansın binanın kent içi bağlamını yitirmesine sebep olduğu yanıtını vererek yüzde 33,3, 2 kişi performansın binanın kimliğini yansıtır desteklediği yanıtını vererek yüzde 11,1, 1 kişi performansın binanın kimliğini yıkıp, binayı okumayı güçleştirdiği yanıtını vererek yüzde 5,6'lık dilimde yer almıştır.

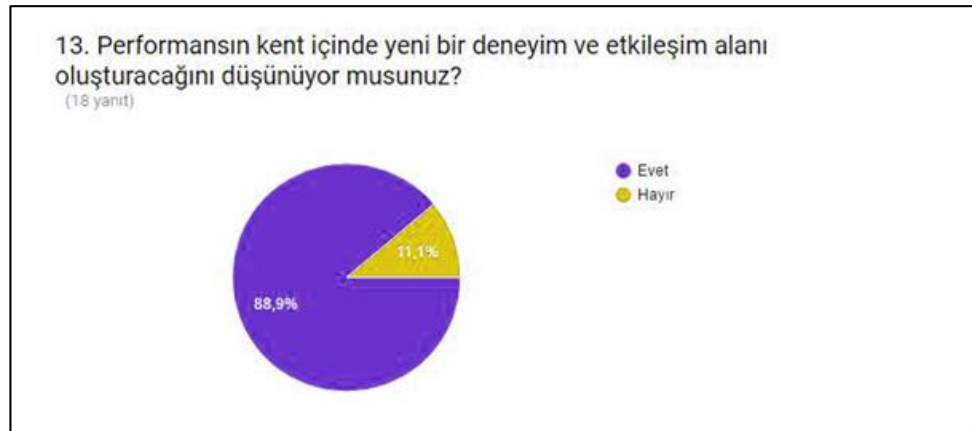
Şekil 5.54: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 12. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.54'te katılımcılara yöneltilen klasik katı yapı mimarisini, akışkan, soyut ve oyuncu bir şekilde yeniden üreten performanslar temel alındığında; siz klasik anıtsal yapıları mı yoksa değişken yapıları mı tercih edersiniz sorusunda 16 kişi değişken yapıları yanıtıyla yüzde 88,9, 2 kişi klasik yapıları yanıtıyla yüzde 11,1'lik dilime girmiştir.

Şekil 5.55: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 13. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.55'te katılımcılara yöneltilen performansın kent içinde yeni bir deneyim ve etkileşim alanı oluşturacağını düşünüyor musunuz sorusunda 16 kişi evet yanıtıyla yüzde 88,9, 2 kişi hayır yanıtıyla yüzde 11,1'lik dilimdedir.

Şekil 5.56: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 14. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.56'da birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen bahsi geçen performansların, kişi ile binanın öznel ilişkisini uzun vadede nasıl etkileyeceğini düşünüyorsunuz sorusuna 13 kişi kent-birey-bina arasında yeni bir dil oluşturacağını düşünüyorum yanıtını vererek yüzde 72,2, 4 kişi bir etkisi olacağını düşünmüyorum yanıtını vererek yüzde 22,2, 4 kişi bireyin yapıyla olan etkileşim ve ilişkisini güçlendireceğini düşünüyorum yanıtını vererek yüzde 22,2, 3 kişi kişi bireyi yapıdan uzaklaştıracağını düşünüyorum yanıtını vererek yüzde 16,7'lik dilime girmiştir.

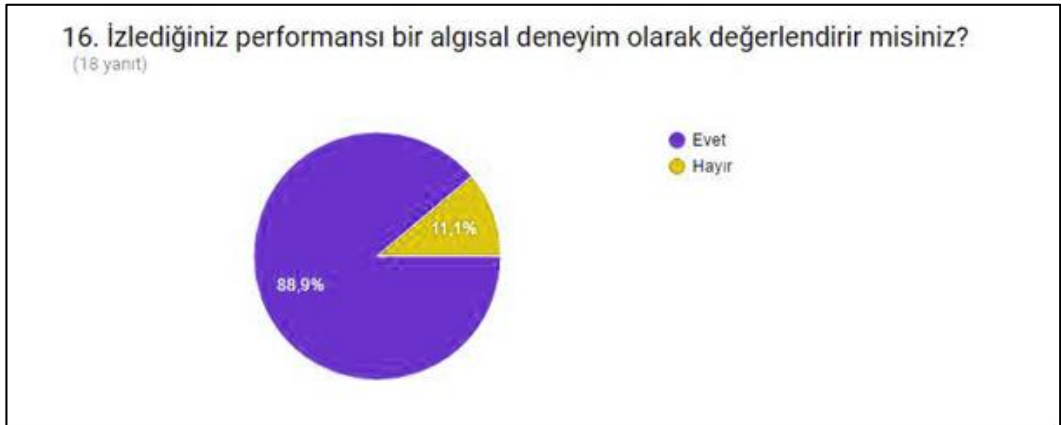
Şekil 5.57: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 15. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.57’de birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen bu ve benzeri performansların, insanın gündelik hayat akışını etkilediği kabul edilirse, aşağıdakilerden hangilerinin bu sayede oluşacağını düşünürsünüz sorusuna 9 kişi kent içinde kentin insan bağlamını değiştireceği yanıtını vererek yüzde 50, 6 kişi kamusal düzenin yeniden tanımlanacağı yanıtını vererek yüzde 33,3, 5 kişi kamusal insanın kent içinde aktif bir rol alacağı yanıtını vererek yüzde 27,8, 2 kişi kişiye yeni sosyallikler imkânı vereceği yanıtını vererek yüzde 11,1’lik dilimdedir.

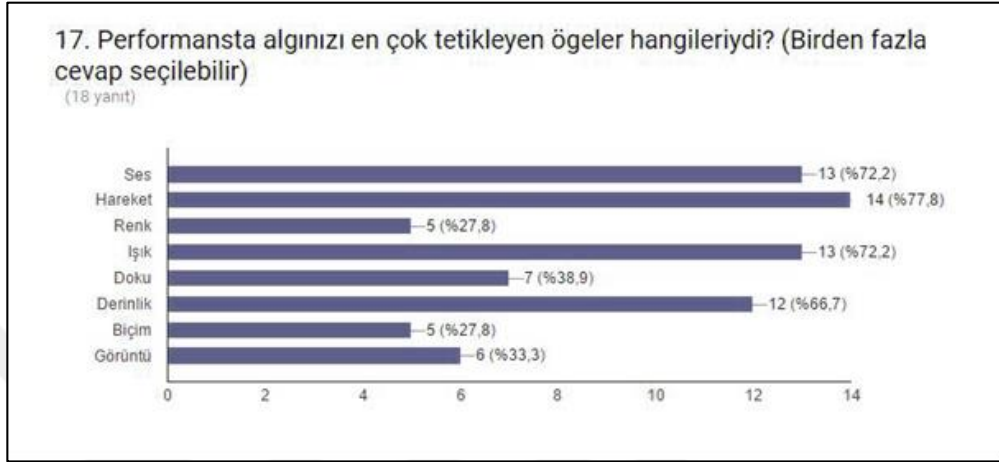
Şekil 5.58: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 16. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.58’de katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performansı bir algısal deneyim olarak değerlendirir misiniz sorusunda 16 kişi evet yanıtıyla yüzde 88,9, 2 kişi hayır yanıtıyla yüzde 11,1’lik dilimde yer almıştır.

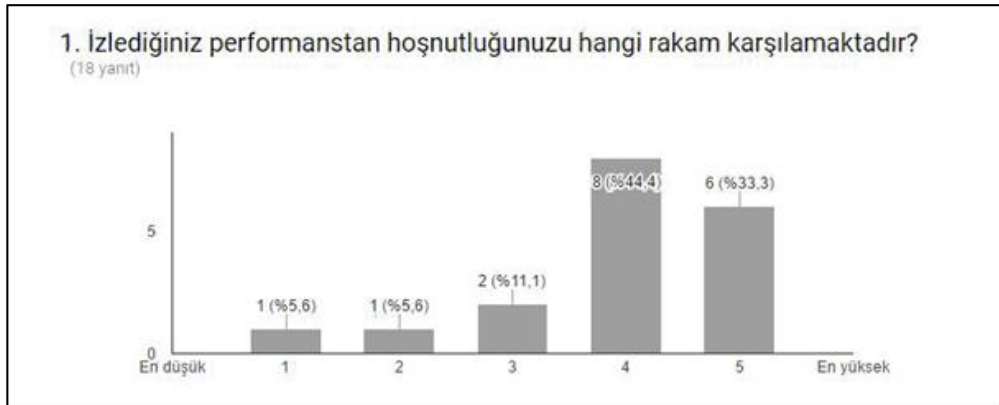
Şekil 5.59: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 17. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.59’da birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen performansta algınızı en çok tetikleyen öğeler hangileriydi sorusunda 13 kişi ses yanıtıyla yüzde 72,2, 14 kişi hareket yanıtıyla yüzde 77,8, 5 kişi renk yanıtıyla yüzde 27,8, 13 kişi ışık yanıtıyla yüzde 72,2, 7 kişi doku yanıtıyla yüzde 38,9, 12 kişi derinlik yanıtıyla yüzde 66,7, 5 kişi biçim yanıtıyla yüzde 27,8, 6 kişi görüntü yanıtıyla yüzde 33,3’lük dilime girmiştir.

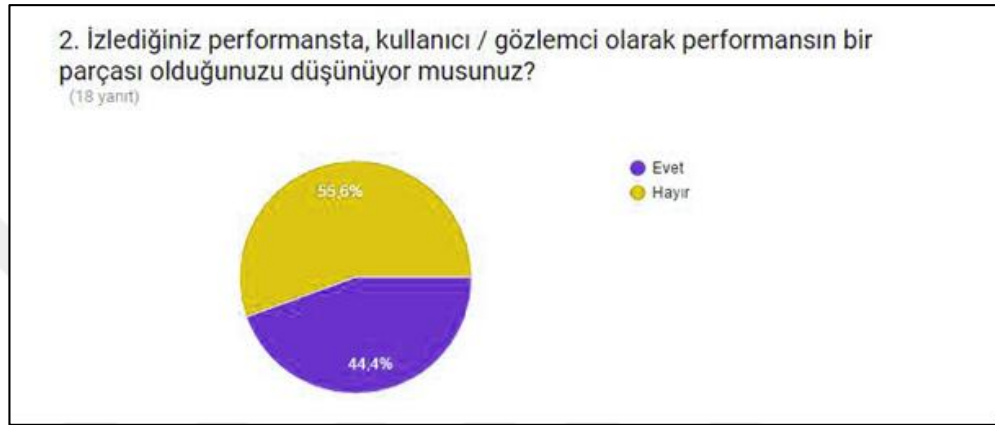
Şekil 5.60: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 1. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.60'da katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performanstan hoşnutluğunuzu hangi rakam karşılıyor sorusunun, 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 8 kişi 4 yanıtıyla yüzde 44,4, 6 kişi 5 yanıtıyla yüzde 33,3, 2 kişi 3 yanıtıyla yüzde 11,1, 1 kişi 2 yanıtıyla yüzde 5,6, 1 kişi 1 yanıtıyla yüzde 5,6'lık dilimdedir.

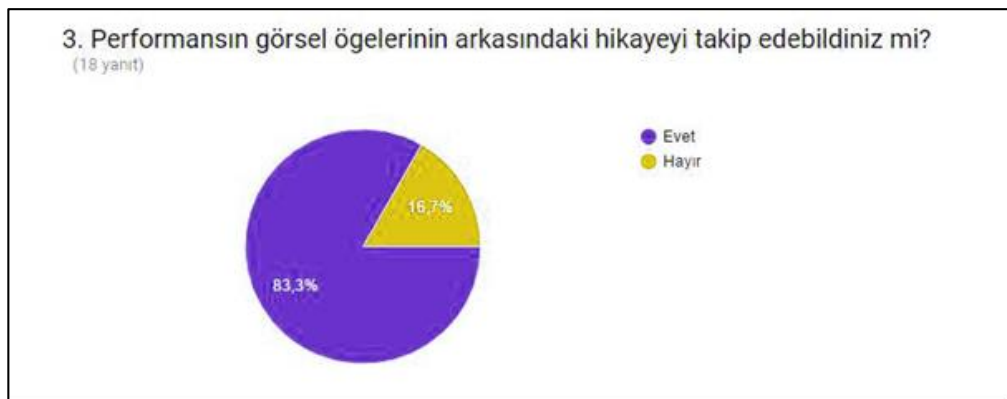
Şekil 5.61: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 2. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.61'de katılımcılara yöneltilen izlediğiniz performansta, kullanıcı/gözlemci olarak performansın bir parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz sorusunda 10 kişi hayır yanıtıyla yüzde 55,6, 8 kişi evet yanıtıyla yüzde 44,4'lük dilime girmiştir.

Şekil 5.62: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 3. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.62’de katılımcılara yöneltilen performansın görsel öğelerinin arkasındaki hikâyeyi takip edebildiniz mi sorusuna 15 kişi evet yanıtını vererek yüzde 83,3, 3 kişi hayır yanıtını vererek yüzde 16,7’lik dilimin içerisinde.

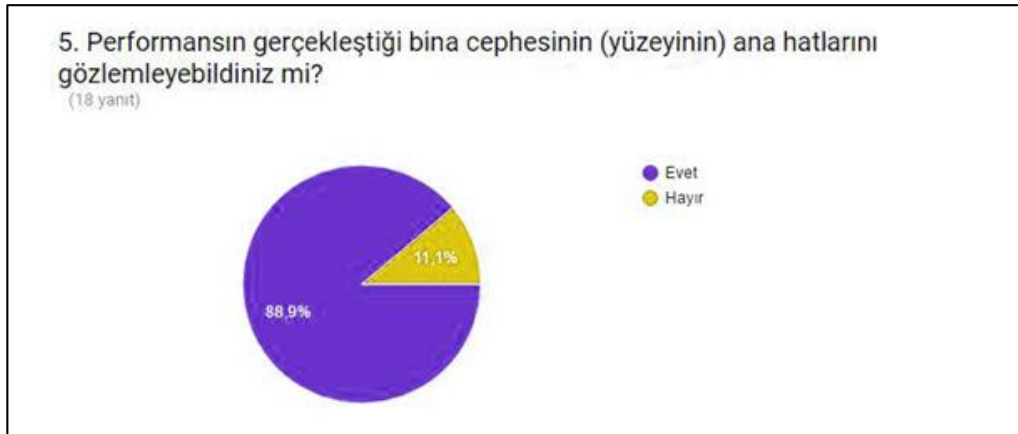
Şekil 5.63: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 4. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.63’te katılımcılara yöneltilen performansta konu edinilen hikâyenin görsel karşılıklarını ne derece anlaşılır buldunuz sorusunun 1 en düşük 5 en yüksek olacak şekilde likert tipi ölçekle yanıtlanması istenmiştir. 8 kişi 4 yanıtıyla yüzde 44,4, 5 kişi 5 yanıtıyla yüzde 27,8, 3 kişi 3 yanıtıyla yüzde 16,7, 1 kişi 2 yanıtıyla yüzde 5,6, 1 kişi 1 yanıtıyla yüzde 5,6’lık dilime girmiştir.

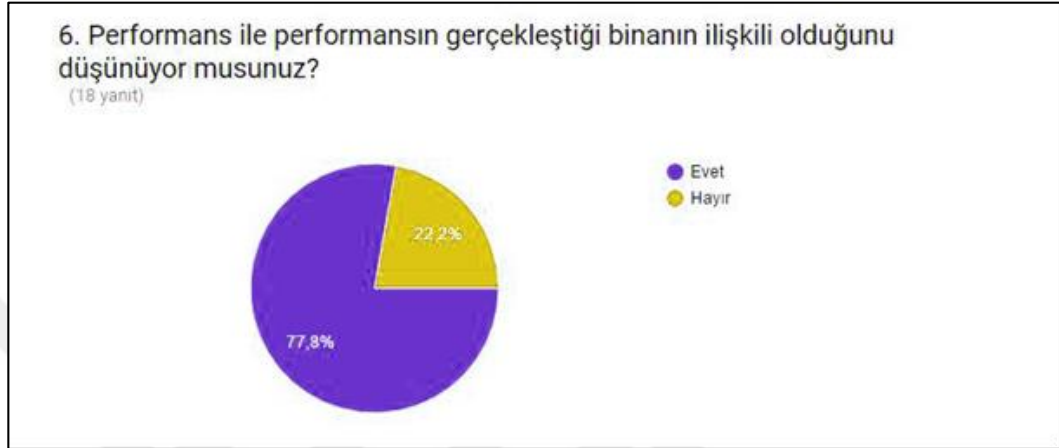
Şekil 5.64: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 5. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.64'te katılımcılara yöneltilen performansın gerçekleştiği bina cephesinin (yüzeyinin) ana hatlarını gözlemleyebildiniz mi sorusunda 16 kişi evet yanıtıyla yüzde 88,9, 2 kişi hayır yanıtıyla yüzde 11,1'lik dilimdedir.

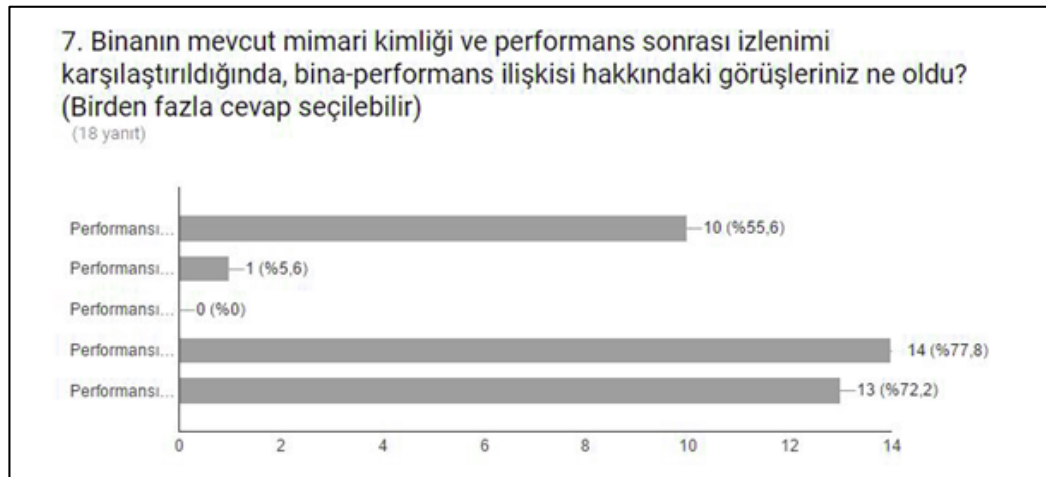
Şekil 5.65: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 6. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.65'te katılımcılara yöneltilen performans ile performansın gerçekleştiği binanın ilişkili olduğunu düşünüyor musunuz sorusuna 14 kişi evet yanıtını vererek yüzde 77,8, 4 kişi hayır yanıtını vererek yüzde 22,2'lik dilime dâhil olmuştur.

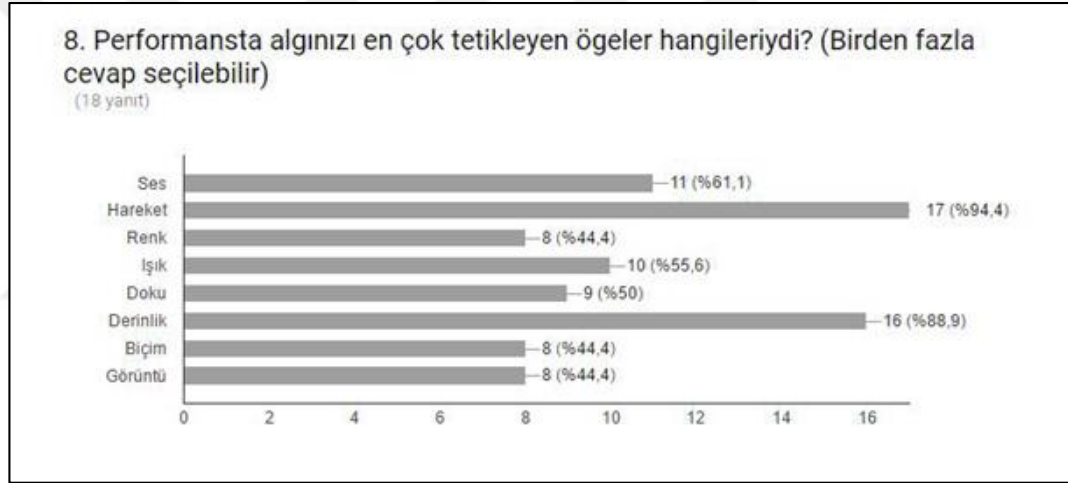
Şekil 5.66: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 7. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.66’da birden fazla yanıtın seçilebildiği, katılımcılara yöneltilen binanın mevcut mimari kimliği ve performans sonrası izlenimi karşılaştırıldığında, bina-performans ilişkisi hakkındaki görüşleriniz ne oldu sorusuna 14 kişi performansın binayı yeniden yapılandırarak binaya dinamik kazandırdığı yanıtıyla yüzde 77,8, 13 kişi performansın bina ile izleyici arasında yeni bir etkileşim ortamı kurduğu yanıtıyla yüzde 72,2, 10 kişi performansın binanın kimliğini yansıtır desteklediği yanıtıyla yüzde 55,6, 1 kişi performansın binanın kimliğini yıkıp, binayı okumayı güçleştirdiği yanıtıyla yüzde 5,6’lık dilime girmiştir. Hiçbir katılımcı performansın binanın kent içi bağlamını yitirmesine sebep olduğu yanıtını seçmemiştir.

Şekil 5.67: İletişim tasarımı öğrenci yanıtları 2. video gösterimi 8. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.67’de birden fazla yanıtın seçilebildiği, performansta algınızı en çok tetikleyen öğeler hangileriydi sorusuna 11 kişi ses yanıtıyla yüzde 61,1, 17 kişi hareket yanıtıyla yüzde 94,4, 8 kişi renk yanıtıyla yüzde 44,4, 10 kişi ışık yanıtıyla yüzde 55,6, 9 kişi doku yanıtıyla yüzde 50, 16 kişi derinlik yanıtıyla yüzde 88,9, 8 kişi biçim yanıtıyla yüzde 44,4, 8 kişi görüntü yanıtıyla yüzde 44,4’lük dilim içerisindedir.

5.3 VIDEO MAPPING TASARIMCILARI GÖRÜŞME BULGULARI

Yürütülen çalışma kapsamında Alper Derinboğaz, Nota Bene, Can Büyükberber, Refik Anadol, ve Urbanscreen ile görüşme sağlanmıştır. Bulgu verileri genel yaklaşım ve özet yapılabilmesi, okuma kolaylığı sağlayabilmesi için belirli bir örüntü yakalayacak şekilde tasarımcı yanıtlarının kilit noktalarının vurgulanması yardımıyla çalışmada yer almaktadır.

Şekil 5.68: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru

Alper Derinboğaz

Ben video mapping yapmıyorum aslında ben **mimarım**. Ama şöyle bir mimarım, her zaman **inovatif işler** yapmaya çalışıyorum. Bu ne demek yani **her durumun ve yapının gerektirdiği koşullar içinde yenilikçi yani daha önce pek denenmemiş tekniklerle** neler yapabiliriz, bunları araştırıyorum.

Video mapping bunlardan bir tanesi. İşte led facade da yaptık, ne bileyim aerodynamic cepheler yaptık rüzgarla ilişkili, ondan sonra daha iklimlendirme amaçlı sürdürülebilir teknolojiler falan da kullandık, özel malzemeler de kullandık. Bu her zaman değişti. Öyle bir video mapping kullanayım gibi şeyimden çok inovatif işler ortaya koymak gibi bir derdim vardı. O yüzden hani video mappingden çok **yenilikçi tasarım** anlayışını benimsiyorum. O şekilde başladık, bu da bunlardan bir tanesiydi yani, video mappingde yapı kredi projesi geldiği zaman İstiklal caddesinin tam ortasında, artık çok geçeriğini, nasıl diyeyim çok cazibesini yitirmiş bir cepheydi, binaydı. Onun tekrar bir kültür merkezi olarak tekrar hatırlanması için orada bir şey yapmak istedik. İstiklal caddesi çok görülmeli ve zaten çok karmaşık bir yer, yani orda da birazcık daha hani **kendini hissettiren bir şey** olmasını istedik, bu şekilde video mapping kullandık yani. O da video mapping değil sadece, **architectural mapping** diyebiliriz buna, mimari mappleme diyebiliriz çünkü, mimari formula üzerindeki görsel bir arada üretildi. O yüzden architectural mapping dersek daha sevinirim yani.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.69: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru

Can Büyükberber

2010 yılında, **Görsel İletişim Tasarımı** bölümündeki **lisans öğrenimim esnasında** Köln'de bulunan International School of Design'daki Shadow Lab isimli bir okullar arasında sergi projesine davet edildik. Birkaç günlük bir ekip çalışmasıyla, gölge konseptli bir medya çalışması üretmemiz bekleniyordu. Bu çalışmada projeksiyon ışığının duvarda oluşturduğu bir sandalye gölgesinde manipülasyonlar yaparak, **ilk kez projection mapping tekniğini** deneyimlemiş oldum. Ardından görsel efekt ve hareketli grafikler konusundaki arkaplanımın desteğiyle, **daha geniş ölçekli mimari projeler için görsel içerik üretmeye** başlayarak, bu alandaki çalışmalarımı geliştirme şansını elde ettim.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.70: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru

Nota Bene

Görsel Sanatlar ve **Görsel İletişim tasarımı** okudum. Okulda herkesin okuyup gördüğü şeyler aynı olduğu için aslında bir kaç farklı meca (web tasarımı, kurumsal kimlik vs.) üzerinde mezuniyet projesi altında **kopya işler** çıkıyor. Ben bunun bir parçası olmak istemeyip **değişik ne yapabilirim** diye düşünürken internette Fransız bir firma tarafından bir bina üzerinde gerçekleştirilmiş video mapping uygulamasını gördüm. Uzun araştırmalar sonucu **mezuniyet projemde** daha ufak boyutlarda bir şeyler yapabileceğimi anladım. Hayranı olduğum "Daft Punk" ikilisine video mapping tekniğini kullanarak hayali bir sahne tasarımı yaptım ve macera böylece başlamış oldu. O soralar Türkiye'de örneği ve dansabileceğim kimseler olmadığı için takıldığım yerlerde çözüm ortağım internetteki çeşitli forumlar oldu :) **Mezuniyet projemi başarıyla tamamladıktan sonra** bu alanda ilerlemeye karar verdim ve sınıf arkadaşım Burak Gölge ve Caner Baykal ile **NOTA BENE** Visual adlı şirketi kurduk. İlk zamanlar biraz sıkıntı yaşadık çünkü gençlik ve çoğunluğu görüp bilmediği bir alanda iş yapmaya çalışıyorduk. O soralar **Pera Palas oteli** renovasyonda ve yakın zamanda açılacak. Gödip kapılarını çaldık ve bu teknolojiden bahsettik ve Avrupa'da yapılmış çeşitli örneklerini gösterdik.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.71: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru

Refik Anadol

Bu iş dediğim ben şöyle sorardım. **medya sanatçısı** olmaya nasıl karar verdimiz belki daha iyi olabilir. Çünkü bu bir iş, iş evet doğru ama hani belki ondan önce **sanatsal bir yaklaşım** ya hani böyle bir sabah 9 akşam 5 gidilen bir iş olmadığı için daha böyle doğru olur diye pozitif olarak. Medya sanatçısı olmaya aslında **lisans çalışmalarında** başladık bilgi **visual communication** dânesinde başladım. Bilgi ve dânesinde en büyük avantajlarımızda bir tanesi birden çok mecrayı görme şansımız oldu. **Web tasarımı, üç boyutlu design işte iki boyutlu, motion graphics, tipografi, grafik tasarımı, interaktif tasarım, fiziksel iletişim tasarımı** ve birçok böyle alanda çalışma fırsatı bulduk ve bu inanılmaz bir şekilde hem ilham sağlayan hem de aslında yapılabilecek ne kadar çok şey ve ne kadar çok medium un bir araya gelme ihtimalini anlattı. Dolayısıyla o günlerden çok emindim bu konuda, ama galiba ilk **yüksek lisans**ı aynı bölüme yine bilgi ve de yaptığım sırada artık emindim başladığımıza.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.72: Tasarımcı görüşme bulguları 1. soru

Urbanscreen

My colleagues Thorsten Bauer and Till Botterweck started with a media façade **in Bremen (plain but huge projection on a wall with different contents)**. Then they had the idea of developing a **site-specific projection** which took place in 2006 (Fensterlichter). This was the first one to produce with different elements as **painting, artists, light effects**. In the next year and in between there were some more installations like the **interactive** pürwall, world in a box and jump (at the same time). In 2007 we (together with me, Manuel Engels) decided to set up a company for that kind of activity.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.68, 5.69, 5.70, 5.71 ve 5.72'de tasarımcılara yöneltilen bu işe nasıl başladınız sorusunun yanıtları görülmektedir. Tasarımcılar lisans ve yüksek lisans eğitimleri ile iş

hayatı kapsamında yürüttükleri bir iş vasıtasıyla ilgili işe başladıklarını belirtmiştir. Tasarımcılardan üçü kendini görsel iletişim tasarım, biri mimar olarak tanıtmış; Urbanscreen adlı firma konuyla ilgili bilgi vermemiştir.

Şekil 5.73: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru

Alper Derinboğaz

Yani her zaman işte **durumun, mevcut yerin ve konumunun avantajlarını** araştırıyoruz veya işte hani **mevcut durumun değerlerini** araştırıyoruz ve burada en önemli hani mevcutta durum nedir onu iyi anlamaya çalışıyoruz ve bunun üzerine birazcık çalışıyoruz. Yani mevcut hani içinde bulunduğu durum, yani coğrafi koşullarından olsun işte iklimsel şeyine kadar veya hani konseptin, **projenin gerekliliklerine** kadar hani **oraya özgü** ne var biraz özgün şeyler neler onları öncelikle anlamaya çalışıyoruz. Bu da bizim için bir ilk başlangıç oluyor beralde.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.74: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru

Can Büyükberber

Tekniğin **site-spesific** niteliğinden dolayı, çalışılan **sergileneceği geometri** konsept geliştirme sürecinde belirleyici unsurlardan biri olabiliyor. Kisisel ilgi alanlarım ve araştırmalarım ile ilgili kavramlar (örn. **görsel algı, nörobilim, fizik, parametrik tasarım, psikoloji, felsefe**) dahilinde bir tema oluşturup, deneyimi/kurguyu kompozite ederek kavramları **görsel-işitsel** açıdan yorumlamaya çalışıyorum.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.75: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru

Nota Bene

Ürün odaklı projelerimiz var, festival projelerimiz var, non-profit projelerimiz var, bağımsız olarak ürettiğimiz **sanat projelerimiz var**. Ve her kategori ve **her performans kendi içinde ayrı bir konsept** e ihtiyaç duyulmakta. Tasarıma başlarken şu konsepti kullanıyoruz demek **çok iddialı ve genel bir söylem** olur ama **görsel içerik konsepti** yüzey bağlamında **belirli grafik değerlerle sınırlı** kalabiliyor. Zaman zaman...

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.76: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru

Refik Anadol

Direk tasarım değil ilk başta yaptığım şey aslında **sanatsal bir yaklaşım**. Ama tabii ki **sanat ve tasarım artık bir araya girmek zorunda** kalıyor çünkü, sadece sanat kavramsal bir objeyi ya da bir mekanı ortaya çıkarmak değil, tasarlanması gereken tabii birçok konsept de içinde yer alıyor. Mesela genel olarak son dönemlerde özellikle, **insan algısının teknoloji ile beraber değişimi**yle neler başına geldiğine çok ilgilenmeye başladım. Aslında her gün **günlük aktivitelerimiz içinde bulunan** birçok alışkanlıklar, işte **cep telefonu**na her gün bakabilmek, işte **bilgisayarla ilişkimiz**ın aşırı artması, **sosyal networklerdeki bıraktığımız izler, bıraktığımız milyarlarca ton veri yığınları** gibi birçok konsept ilgimi çekmeye başladı ve bunun yanında **yapay zeka, machine learning** gibi birçok konu her gün dikkatimi çekiyor. Dolayısıyla yepyeni bir projeye başlarken bu konseptlerden, genel olarak sci-fi yani **science fiction** inanılmaz konseptler oluyor genelde konseptlere başlarken.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.77: Tasarımcı görüşme bulguları 2. soru

Urbanscreen

But next to the technical possibilities that have gained there are some theoretical things -**what will work / what will catch the audience and have a nice design** plus we developed a strong **artificial approach** - it's more like a **virtual theater combining elements from theatre, cinema and videoart** Plus **interactivity**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.73, 5.74, 5.75, 5.76 ve 5.77’de tasarımcılara yöneltilen tasarıma başlarken ne gibi konseptler kullanıyorsunuz sorusunun yanıtları görülmektedir. Tasarımcılar durumun ve projenin gereklilikleri, projeye göre değişken olarak, konumunun avantajları, performansın sergileneceği geometri, görsel algı, nörobilim, fizik, parametrik tasarım, psikoloji, felsefe, sanatsal bir yaklaşımla insan algısının teknolojiyle gelişimi, bireyin günlük alışkanlıkları ve dünyada bıraktığı izler, yapay zekâ, machine learning, bilim kurgu, sinema ve video sanatından faydalanma, tiyatrodan bağlayıcı unsurlarla sanal tiyatro oluşturmak ile izleyiciyi etkisi altına alabilecek iyi tasarımlar yapmaya çalıştıklarını belirtmiştir.

Şekil 5.78: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru

Alper Derinboğaz

Cepheyi, yoo yani biz cephelemiz önemli yaptığımız binalarda, **binanın yüzü oluyor** ama hani binanın da cephesini bir şekilde düşünmüyoruz yani bina yapıyla cephe birbiriyle bütünleşik oluyor yani o yüzden birazcık **yapının kendi gerektirdiği şeyi cepheyle ifade ediyoruz**. Sonra cepheyi birazcık daha genel ifadeyi daha keskinleştirerek şekilde tasarlıyoruz diyebiliriz. O yüzden **her zaman ön koşul değil**. On koşul aslında genel yaklaşım hani ne yapmak istiyoruz burada önce ona bakıyoruz yani. Mesela müze yapıyoruz şimdi hani müze bakıyoruz, yani müzenin aslında kapalı bir kutu olması gerekiyor diyelim. O zaman hani pencereyi falan bir cephe çalışmıyoruz tabii. Omanın kapalılığının çok monoton da olmaması gerekiyor. Bunun da böyle belli bir, dışarıdan bakıldığında belli bir ifadesi, **belli bir tarihle** falan **ilişkisi olması gerekiyor**. Onu nasıl üretiriz ona bakıyoruz yani. Böyle bir ön konseptle başlayıp sonra, genel fikirle başlayıp ondan sonra cepheye geçiyoruz.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.79: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru

Can Büyükberber

Konsept geliştirme süreci daha önce başlayabileceği için, cephe her zaman **ilk adım olmayabiliyor**. Fakat yansıtılacak görsel içeriğin hazır edilebilmesi gereken noktada, **mimari** tüm **hesaplamaların** kesin bir şekilde tamamlanması gerekiyor.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.80: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru

Nota Bene

Evet maalesef öyle. Çünkü yaptığımız **tasarım** hiçbir zaman **alıştığımız**, 4:3 veya 16:9 gibi **formatlarda olmuyor** ki her yerde gösterebileyim.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

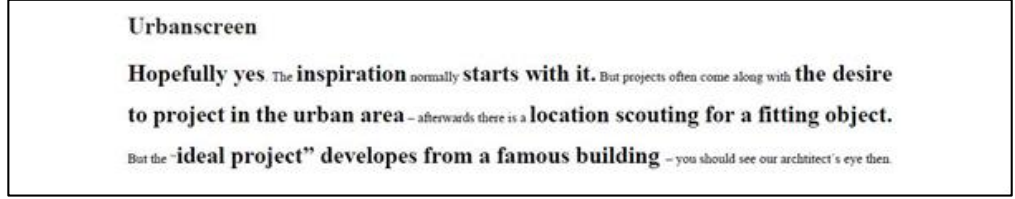
Şekil 5.81: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru

Refik Anadol

Hayır değil. Kimi zaman mesela LA filarmoni orkestrasıyla yaptığımız projede dış cephe değildi tabii ki burada **cephenin kendisi iç cephe de olabiliyor** çünkü filarmoni orkestrası iç mekanda çalan bir orkestra. Mesela onlar daha önce bir ön koşul sunmamıştı. Proje tamamen onların kendi yönetmenlerinden gelmişti, müzik yönetmenlerinden gelmişti. Ön koşul değil, ama tabii bazen **akılda olan projeyi ilerletmek gerekirse** o zaman tabii ön koşulun büyük **faydaları olabiliyor**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

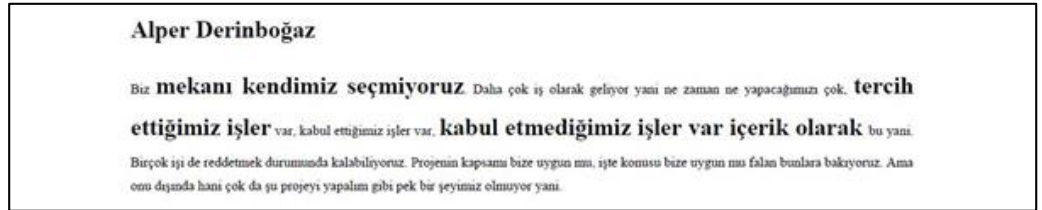
Şekil 5.82: Tasarımcı görüşme bulguları 3. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

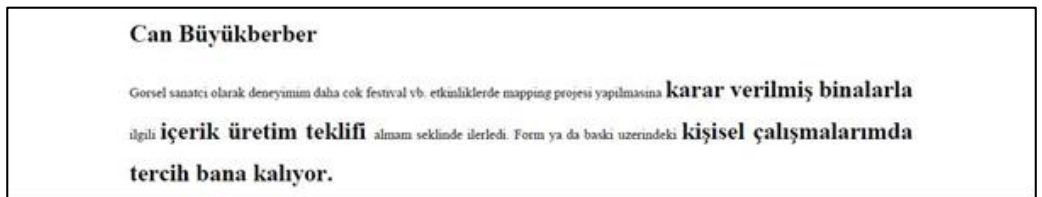
Şekil 5.78, 5.79, 5.80, 5.81 ve 5.82’de tasarımcılara yöneltilen Çalışacağınız cepheyi önceden belirlemiş olmak her zaman için üretime başlamanın ön koşulu mudur sorusunun yanıtları görülmektedir. Tasarımcılardan üçü her zaman ön koşul olmadığını belirtmiş, ikisi ön koşul olarak görmüştür. Ön koşul olmadığını belirtenler proje odaklı olarak yapının gereklilikleri çerçevesinde durumun şekillendiğini, bazen ön koşul olmasının fayda sağlayabildiğini, fakat ön koşul olmasa bile cepheye uyarlanacak performansın mimari hesaplarının kesin olarak yapılması gerektiğini aktarmıştır. Ön koşul olarak gören tasarımcılar ise çalışmaların sergileme mekânına özel olmasıyla bu durumu ilişkilendirmiş; bu durumun da çalışmalarının tasarım aşamasına ilham kaynağı olduğunu belirtmiştir.

Şekil 5.83: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.84: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.85: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru

Nota Bene

Mekan seçimini **projeye göre** bizim yaptığımız da oluyor veya, **müşterinin** bize burada ne yapabiliriz **dediği** de oluyor tabii ki. **Mümkünse kendimiz seçmeye çalışıyoruz** çünkü, uygun bir yapının bulunması için bir sürü dinamik söz konusu oluyor. (Ortam ışığı, projektör ve izleyici konumlandırılması vs.) Mesela bu giyim firmasının ilk defa çıkardığı parfüm lansmanı için gerçekleştirdiğimiz projeyi "1001 Direk Sarıncı"nda yapma kararı aldık bu sayede tarihi sarıncı sanki bir parfüm üretim fabrikası gibi gösterebildik. Ayrıca böyle **tarihi bir mekanda**, bu tarz **teknolojik bir uygulama** gerçekleştirmek oldukça etkileyiciydi.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.86: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru

Refik Anadol

Yani hani dediğim gibi **yüzde 50 yüzde 50**. Kimi zaman ben seçiyorum kimi zaman bir **küratör** seçiyor, kimi zaman **organizasyon** seçiyor. Olabildiğince **konu nasıl ilerlediyse** ona göre değişen aslında bir cevabı var.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.87: Tasarımcı görüşme bulguları 4. soru

Urbanscreen

Depends on the project. Sometimes there is an **anniversary for a special building** or the **event** takes place at a **special location**. Then it is obvious to chose **the given architecture**. **Sometimes it's open minded** where to go. Sometimes even **the technical aspects** avoid projecting at a specific façade (**too dark / glass façade / no convenience area for the audience** etc.).

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.83, 5.84, 5.85, 8.86 ve 5.87'de tasarımcılara yöneltilen mekânı kendiniz mi seçiyorsunuz, yoksa hazır mı geliyor sorusunun yanıtları bulunmaktadır. Tasarımcılardan dördü proje odaklı olarak durumun değişkenlik gösterdiğini; karar verilmiş yapılarda içerik üretimi şeklinde tasarım sürecinin ilerlediğini ve müşterinin, küratörün, organizasyonun istekleri doğrultusunda ya da özel bir alan, özel bir yapı ya da etkinlikle ilgili bir yıl dönümünün vasıtasıyla belirlendiğini aktarmıştır. Tasarımcılardan biri mekânı kendilerinin seçmediğini, içerik olarak kabul edip reddettikleri işler olduğunu belirtmiştir.

Şekil 5.88: Tasarımcı görüşme bulguları 5. soru

Can Büyükberber

Genel anlamda tasarımı açısından gorsel **içerik üretmeyi tetikleyecek** yonden **zengin bir mimariye sahip binalar** ilham verici oluyor. Aynı zamanda **alanın seyirci ve teknik ekipmanların yerleşimi için uygun mesafeye sahip olması** da önemli bir etken.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.89: Tasarımcı görüşme bulguları 5. soru

Nota Bene

Mekan seçiminde yukarıda bahsettiğim gibi **bir sürü dinamik var**. Ama mekan seçmek içinde tabiki **bir formül söz konusu değil**. Bizim için olması için olmazsa bazı **zorunluluklar var**. Mesela **projeörleri doğru açıyla o mekana yerleştirebiliyor muyuz** veya **ortam yeteri kadar karanlık mı?** Veya yapacağımız **içerik üretimi o mekanla bağlantı kurabiliyor mu?** Tabiki bur da için **müşteri kısmı** var. Mesela müşteri orada 1000 kişi canlı izlesin istiyor ama mekan buna imkan vermiyor veya bulunduğu bölge dolayısıyla orayı tercih etmiyor. Özetlemek gerekirse **her projeyi kendi içinde** değerlendirmek lazım. **Müşterinin talepleri**ni alıp bizim için önemli dinamiklerle birleştirip bir şekilde ortada buluşmaya çalışıyoruz veya o proje uygun mekan bulunamadığından rafa kaldırılıyor.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.90: Tasarımcı görüşme bulguları 5. soru

Refik Anadol

Mekan seçiminde öyle pek bir şeye dikkat etmiyorum ama genel olarak eğer ben seçiyorsam kesinlikle **mimari bir anlamı** olmasını istiyorum. Sadece, biliyorsun bu **medium** çok kaşındıran bir tarafı var artık, çünkü teknik olarak ortaya çıkan her konu gibi buda maalesef **sıradanlaştı, yüzeyselleşti** ve maalesef **ticari yaklaşımlar**'dan falan dolayı **anlamını** son derece **kaybetti**. Kelime olarak mesela ben asla video mapping i kullanmıyorum, çünkü bence bu bence yapılan işin kalitesini maalesef yapılan diğer işlerden dolayı aşağıya çekebiliyor. Yani aslında surf teknik olduğu için yapmak değil, **hakikaten söylemek istediğin bir şey olduğunda kullanman gereken bir teknik** olduğunda anlamını hayal ediyorum. Ticari bütün yaklaşımlardaki sıkıntıları gördüğümüz zaman o içi boşaltılmış, sadece hani belirli seviyede kalan bir yapısı var. O yüzden bunun hiçbir şekilde teknik, **binayı seçerken teknikle ilgili hiçbir sıkıntı yaşamıyorum**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.91: Tasarımcı görüşme bulguları 5. soru

Urbanscreen

Structure and character of the façade – both, from a technical and artificial point of view.

Convenience location situation and possibilities for watching of the audience.

Possibilities for valid permissions. Not too much / reduction of surrounding lights.

Positioning of the projectors. You can cover both, a nice and an ugly building in order to play with a virtual skin.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.88, 5.89, 5.90 ve 5.91’de katılımcılara yöneltilen öyleyse mekân seçiminde neye dikkat ediyorsunuz sorusunun yanıtları bulunmaktadır. Tasarımcılardan birine, önceki soruya hayır olarak cevap vermesi doğrultusunda devamı niteliğinde olan 5. soru yöneltilmemiştir. Tasarımcılar tercihlerini içerik üretmeyi tetikleyecek, içeriğin mekânla bağlantı kurmasına izin verecek, mimari yönden zengin ve anlamlı, teknik ekipmanların yerleştirilmesi, ortam ışığının derecesi, müşteri talepleri, cephe yapı ve karakteri, konum ve gözlemci seyir mesafesi açısından yeterli, gerekli izinlerin sağlayabileceği alanlar olarak sıralamıştır.

Şekil 5.92: Tasarımcı görüşme bulguları 6. soru

Alper Derinboğaz

Her bina için **evet** yani, **her bina kendi içinde özel, tekrar eden bazı prensipler var** ama her binayı kendi içinde özel bir şekilde çözmeye çalışıyoruz.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.93: Tasarımcı görüşme bulguları 6. soru

Nota Bene

Her bina için ayrı bir konsept mi? Bu **taleple ilgili daha çok ama her bina için ayrı bir template, ayrı bir flowchart ayrı bir senaryo dinamiği** gerekte. $d = V \times T$ **her yüzeyin genişliği farklı** dolayısıyla **üzerindeki hareket alanı** da en önemli dinamiklerden biri.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.94: Tasarımcı görüşme bulguları 6. soru

Nota Bene

Her bina için ayrı bir konsept mi? Bu **taleple ilgili** daha çok ama **her bina için ayrı bir template, ayrı bir flowchart ayrı bir senaryo dinamiği** gerekmektedir. $d = V \times T$ **her yüzeyin genişliği farklı** dolayısıyla **üzerindeki hareket alanı** da en önemli dinamiklerden biri.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.92, 5.93 ve 5.94'te tasarımcılara yöneltilen her bina için ayrı bir konsept mi sorusunun yanıtları görülmektedir. Tasarımcılardan ikisi soruyu yanıtlamamıştır. Tasarımcılardan üçü içeriğin yapısına göre, taleple ve yapıyla ilgili olarak, bazen aynı projenin farklı yapıya hassas hesaplamalarla uyarlanabildiği ve bu durumun zorluğundan dolayı her yapıya özel tasarımın tercih sebebi olduğu, her binanın kendi içinde özel olma durumuyla farklı senaryolar ve şablonlar kullanarak, bazen de tekrar eden özelliklerin bulunduğunu belirtmiştir.

Şekil 5.95: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru

Alper Derinboğaz

Yani zaten bina tasarımı yaparken, çevresini, bulunduğu yeri, ilişkilerini filan çok araştırıyoruz yani **çok detaylı olarak**.

Tarih her zaman bizim için önemli. Mimarlık tarihi de önemli işte şimdi ne var biz hepimiz böyle modernist mimarlık olarak bakıyoruz yani mimarlığa. Bu da hani mimarlık eğitimimizi bence çok kötü etkiliyor. Hem de böyle yeni mimarlık yapımını çok kötü etkiliyor. Çünkü böyle **inanılmaz bir mimarlık üretimi var** yani bu işte hani Vitruvius'tan tut bugüne kadar böyle Borromini'ler, Bernini'ler İtalyan mimarisi işte, roma mimarisi, avrupadaki modern yapımlar işte vs. bunları reddedip yani sırf **modernizm, herşeyi sıfır olarak görüp oradan başlıyor** gibi bir durum içindeyiz. O yüzden yani mimar olarak da tarihi incelemenin önemli olduğunu düşünüyorum. Bakıyoruz yani tarihi konulara.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.96: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru

Can Büyükberber

2014 yılında Prag'da sergilenen e-merge isimli çalışmam, 1580 yılında inşaa edilen erken barok üslubuna sahip Michna Palace cephesi üzerinde gerçekleştirilmiştir. **Dönemsel acıdan güçlü niteliği olan** bu gibi **binalar, şehir ve kültürle olan ilişkileri açısından tarihsel bir araştırma gerektirebilir**ken, tema için **fikirler verebiliyor.**

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.97: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru

Nota Bene

Elbette. üstelik de bu çok büyük **ilham veren** ve **keyifli bir süreç** oluyor mesela Pera Palace Historical Part'ın tamamı otelin geçmişte ağırladığı isimlerden oluşmakta. Tophane Çeşmesi sızımızın Osmanlı motiflerinden beslenmesi de bir tesadüf değil.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.98: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru

Refik Anadol

Kesinlikle binaların geçmişini **araştırıyorum.**

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.99: Tasarımcı görüşme bulguları 7. soru

Urbanscreen

Yes - if there is one to search for It is often the **history of the building itself**, can be the **history of the architecture** as well plus the **history of the location.**

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.95, 5.96, 5.97, 5.98 ve 5.99'da tasarımcılara yöneltilen Binaların geçmişini, hikâyesini araştırıyor musunuz sorusunun yanıtları bulunmaktadır. Tasarımcıların tamamı soruyu evet olarak yanıtlamıştır. Tasarımcılar yapının, mimarlığın ve alanın tarihsel sürecini araştırmayı ilham verici, keyifli, dönemseldan açıdan güçlü niteliği olan yapıların şehir ve kültürle olan ilişkisi bağlamında fikir verici bulduklarını aktarmıştır.

Şekil 5.100: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru

Alper Derinboğaz

Yapı kredide mesela yaparken kriterlerden çok mekanla **bulunduğu yerle ilişkili olması**, mesela orda işte İstanbul caddesinin böyle şeylerini falan incelemiştik, **insan akışları**nı falan incelemiştik, onları kurgulamıştık, orada öyle bir şeyi vardı. İşte İstanbul kent müzesi yapıyoruz. Orada surların yapım tektoniğini inceliyoruz, onu yorumluyoruz falan.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.101: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru

Can Büyükberber

Fizik, biyoloji ve matematikten yola çıkarak doğadaki örüntülerden ilham alan temel geometri, soyut, minimalist ve parametrik elementlerden oluşan içerik, görsel algı üzerindeki etkilerinden dolayı üzerinde çalışmaktan heyecan duyduğum konular. Yüksek doygunluk, projektörlerin potansiyelinden faydalanmak ve daha etkili gölge-ışık deformasyonları elde etmek için siyah-beyaz renk paletini kullanmayı tercih ediyorum. Bu öğeleri belli kısımlarda mimarinin özelliklerini vurgulamak için tercih ederken, belli kısımlardan mimarıdan bağımsız, temaya yönelik anlatımlar oluşturmak için de kullanıyorum.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.102: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru

Nota Bene

Renk - zemin tutarlılığı / grafik form değeri - satıh tutarlılığı bizim için dikkat edilmesi gereken unsurları başını çekmekte. Yüzeyleri en sürprizli, en şaşırtıcı şekilde mutantlaştırarak fikirler bulmak ise en önemli motivasyonumuz.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.103: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru

Refik Anadol

Görselleri tasarırken kriterlerim genelde son dönemde algoritmik olan, yani eş zamanlı yaratılabilen, çizilebilen, bilgisayarın genel olarak yani ekran kartı üzerinde gpu shading gpu particle denen dünyalarını estetik olarak çok başarılı buluyorum. Dolayısıyla elimden geldiğince, yetersiz kaldığım zaman ekibi büyütürük daha farklı yazılımcılarla beraber yeni hikaye yaratmaya çalışıyorum.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.104: Tasarımcı görüşme bulguları 8. soru

Urbanscreen

Depends on **a lot of criteria**: we develop some **basic ideas** and are looking for building where the **idea works**.

Then you have the **specific purpose of the project** which can vary from **artificial to commercial**.

The main factor is that the projection merges with the façade that the **audience is stunned by the work**. We try to do **storytelling** as well as **showing visual effects** but **not to design a better PowerPoint or simple product placement**. There are a lot of other creativity drivers including even the **personal approach of the designers**. We mostly – as I mentioned – try to chase up **the idea of the virtual theatre**. Another important factor is the **effect and the integration of the audience and their acceptance and attention**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.100, 5.102, 5.102, 5.103 ve 5.104'te tasarımcılara Görselleri tasarlarken ne gibi kriterleriniz var sorusu yöneltilmiştir. Tasarımcılar soruyu bulunduğu yerle ilişkili olması, insan akışları, fizik, biyoloji, matematik, doğadaki örüntüler, temel geometri, soyut, minimalist ve parametrik elementlerden oluşan içerik, projektörlerin potansiyeli, gölge-ışık deformasyonları, mimarinin özelliklerini vurgulamak, renk-zemin tutarlılığı, grafik form değeri, satıh tutarlılığı, yüzeyleri sürprizli, şaşırtıcı ve mutasyona uğramış fikirler, algoritmik, eş zamanlı yaratılabilen, çizilebilen, bilgisayarların ekran kartı üzerindeki gpu shading ve gpu particle denen dünyaları, suni ve ticari olarak değişen projenin spesifik amacı, izleyiciyi etkileme ve dikkatini yakalayabilme gücü, hikâye anlatıcılığı, görsel efektler içermesi, sanal tiyatro kavramı olarak yanıtlamıştır.

Şekil 5.105: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru

Alper Derinboğaz

Tasarım aşamalarımız **çok çeşitli** aslında. Ama genelde işte bir **ön konsept** belirliyoruz daha sonra konsept proje diyoruz ona daha detaylı bir şey oluyor, sonra avan diyoruz, avan kesin uygulama diye gidiyor yani biraz mimari aşamadaki gibi **mimari proje disiplinindeki gibi**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.106: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru

Can Büyükberber

Mimari projeler açısından, önce mimari alanın keşfi, projektör testleri ve sayılarının belirlenmesi, çözünürlükle ilgili hesaplamalar, daha sonra konsept geliştirme ve art direction kararlarının alınması, görsel işitsel kurgunun ve izleyici deneyimin tasarlanması, 2D ve 3D animasyon yazılımları kullanılarak görsel işitsel içerik üretimi, gerektirdiği takdirde ön görselleştirme ve maket üzerinde test edilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılması ve alanda sergilenen son formata getirilmesi.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.107: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru

Nota Bene

Commercials Ürün incelenir, mekan incelenir, uzamsal olarak en verimli koşullar tespit edilir. Senaryo yazılır, içerik üretimi başlar, render, ses tasarımı (Compositing + Sfx), Post Prodüksiyon Independents Fikir bulunur, malzeme seçilir, form oluşturulur, içerik oluşturulur, testler, uygun mekanlarda sergileme.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

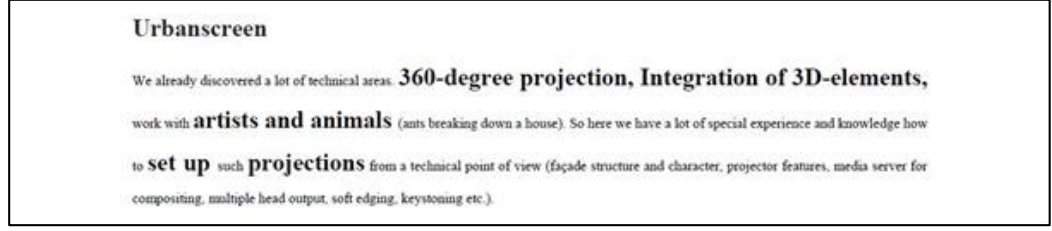
Şekil 5.108: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru

Refik Anadol

Yani genel olarak tabii herşey olarak ilham tabii moodboard ile başlıyor. Moodboard tasarlanmadan storyboard a geçilmesi hemen hemen imkânsız oluyor ve tabii bir yarıdan da kodla yapılan bir görselleştirme nin moodboard u ve storyboard u da farklı oluyor çünkü bir yarıdan storyboard yaratamıyorsunuz çünkü için kendisini yaratmanız gerekiyor. Öyle bir enteresan bir dilleme var. Ama deneyimler geliştikten sonra üç ayağına beş yukarıya neler yaratabileceğinizi de artık anlayabiliyorsunuz. O yüzden çok da sıkıntı olmuyor. Duruma göre değişir bir sistem var, hatta özellikle buna çok kasıyorum. Cevabı verilebilir bir yönteme girdiği zaman bence sanatçının ya da tasarımcının hayatında ciddi anlamda otomatikleşme ve kuvvetle muhtemel sıkıntılı günlerin geldiğini, belki de ticarileştiğini birçok izini görebiliriz. O yüzden o özellik bence en tehlikeli noktadır gibi geliyor bana eğer bu soruların cevapları çok hazır olsaydı diye tahmin ediyorum.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

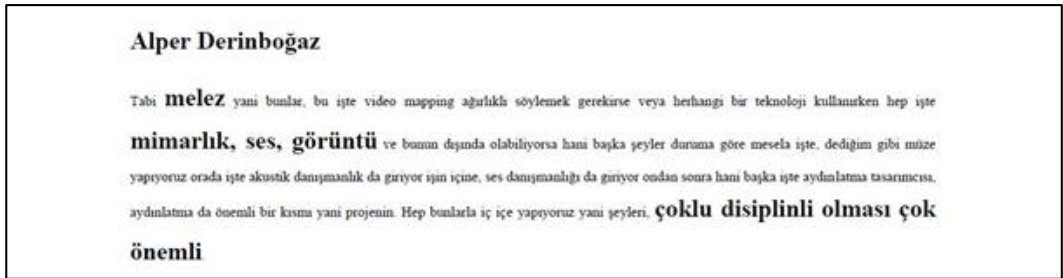
Şekil 5.109: Tasarımcı görüşme bulguları 9. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.105, 5.106, 5.107, 5.108 ve 5.109’da tasarımcılara tasarım aşamalarının nelerdir sorusu yöneltilmiştir. Tasarımcılar soruyu çok çeşitli ve duruma göre değişir olmak üzere, mimari disiplinde olduğu gibi, mimari alanın keşfi, projektör testleri ve sayılarının belirlenmesi, çözünürlükle ilgili hesaplamalar, konsept geliştirme, *art direction*, görsel işitsel kurgu ve içerik üretimi, izleyici deneyiminin tasarlanması, 2D ve 3D animasyon yazılımları, ön görselleştirme ve maket üzerinde test, *commercials* aşaması ürün ve mekân incelemesi, senaryo yazımı, *render*, ses tasarımı, malzeme, form biçimlenmesi, *moodboard* ve *storyboard*, kodla yapılan görselleştirme, 360 derece projeksiyon, 3D unsurların entegrasyonu, projeksiyon ve gerekli donanımın kurulumu olarak aktarmıştır

Şekil 5.110: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.111: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru

Can Büyükberber
Sinematik bir tecrübe, mekansallaşmış bir formatta sunup **immersive** bir **multi-sensory experience** olarak tanımlanabilecek bir **yeni medya sanatı** nı. Ben bu **performans** ve **expanded cinema** çalışmalarının **mimariyle olan kesişimi** olarak değerlendiriyorum.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.112: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru

Nota Bene
Türkiye'de bize mappingci diyorlar ama biz kendimizi **yeni medya sanatçıları** / yeni medya alanında aktif olan **görsel iletişim tasarımcıları** olarak tanımlanmayı tercih ediyoruz. Ortaya koyduğumuz işlerse **yeni medya şemsiyesi** altında farklı kategoriler, **video-mapping, dijital enstalasyonlar, beden etkileşimli enstalasyonlar, video art projeleri** gibi...

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.113: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru

Refik Anadol
Yeni medya sanatı, video sanatı değil, media architecture yani Türkçesi medya mimarisi ama media architecture bence daha doğru bir kelime oluyor. **Görsel işitsel performans** çok fazla kullanılıyor.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.114: Tasarımcı görüşme bulguları 10. soru

Urbanscreen
It is **a hybrid thing**. You can focus on both aspects though it is related very close from the phases of concept and projection itself.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.110, 5.111, 5.112, 5.113 ve 5.114'te tasarımcılara yöneltilen ortaya çıkan ürünü nasıl değerlendiriyorsunuz, mimari, video sanatı ya da ikisinin karışımı melez bir performans mı sorusunun yanıtları görülmektedir. Tasarımcılar ürünü çoklu disiplinli olarak melez, mimarlık, ses, görüntü, sinematik bir tecrübe, *çevreleyen, çoklu-duyusal deneyim*, performans odaklı, yeni medya sanatı, *genişletilmiş sinema*'nın mimariyle

kesişimi, *video mapping*, dijital ve beden etkileşimli enstalasyonlar, video sanat projeleri, *medya mimarlığı*, görsel işitsel performans, bir melez ürün olarak görmektedir.

Şekil 5.115: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru

Alper Derinboğaz

Evet yani zaten aslında şöyle fiziksel olan şeyle algıladığın şey arasındaki biraz bağlantıyı koparmaya çalışıyoruz yani bu birazcık daha böyle işte nasıl diyeyim hani sahırbazda böyle tam ne olduğunu anlayamazsın hani bir şey hayal ettirir ama sana. Burada biraz öyle efekt kullanıyoruz yani, hani filmlerdeki gibi neredeyse. **Mimari bir form var**, bir şey var bunu algılıyoruz, **ama bir de bunun hani bir katmanı daha var**. Orada da hani bunun varyasyonları oluyor yine **gerçek fiziksel şeyden yola çıkarak hayali varyasyonlarını oluşturuyoruz**. Böylelikle aslında biraz fizikselle algısal şey arasındaki durumu biraz da kopartıyoruz burburünden. kopartmaya niyet ediyoruz yani. O yüzden hani birleştiriyoruzdan çok birazcık daha **ayrıştırıyoruz**, ayırıyoruz ve biraz **yanıltmaya çalışıyoruz bazı algıları**. Yanıltılmak değil de **çeşitlendirmeye çalışıyoruz** yani bir şeye baktığında **rasyonel olarak algıladığın bir şey mimari modernizmde** çok var bu, binayı görürüz ve algılarız böyle çok kütesel ve hani basit bir şekilde ele aldığın bir şeydir aslında. Ama bizim yaptığımız şeylerde birazcık **daha farklı algılar**, mesela **her tarafından baktığında başka bir şey görürsün, her gün her zaman başka bir algıya bürünür** filan, böyle bir şey. **Tamamen algı üzerinden geçiyor**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.116: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru

Can Büyükberber

Evet, özellikle **indoor uygulamalarda** oluşturulan **immersive environment**lerin bir cesit **duyumsal alan yaratma çabası** olduğunu söyleyebilirim.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.117: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru

Nota Bene

Yaptığımız şey çoğu zaman 21.YY imkanlarını kullanarak **optik illüzyon yaratmak**. Dolayısıyla algısal ve fiziksel olanın etkileşimi güzel bir tanım, biz de kullanalım hatta. **Evet** bu etkileşimin yoğunluğu çok **önemli** çünkü bu etkileşim arttıkça etki de artıyor ancak algısal mekandan çok **yeniden üretilen mekanlar** demeyi tercih edebiliriz.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.118: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru

Refik Anadol

Kesinlikle evet. Hatta oluşan, özellikle infinity room projesinde tam olarak bu sorunun cevabını arıyordum. Özellikle hani **algımızın limitlerini görebilmek** adına projelerin yetersiz olduğunu görmeye başladım. Bir yerden sonra **kamusal alanda projeksiyonun belirli miktarda bir yaşanmışlığı, çoktan üretilmişliği** çoktan aslında resesif tarafı ortaya çıktı. Hakikaten çok **anlamalı bir değeri** yoksa üretilen işin bence ciddi boyutta sıkıntıları yaşanıyor. Dolayısıyla bu sorunun cevabı özellikle son dönemde **iç mekanlar** çok fazla düşünmeye çalıştım. Böylelikle daha **intimate yani daha bireysel daha yakından deneyimlenebilen hikayeler** oluşmaya başladı. Hem de insanların aslında tamamen **immersive yani çevreleyen bir deneyime** daha çok ilgi duyduğunu ve daha keyifle deneyimlediğini, dolayısıyla daha enteresan bir araştırma yöntemine girebileceğini farkettim. Dolayısıyla bu aralar daha çok dediğim gibi hani **yapay zeka, iç mekan üzerindeki immersive deneyimler, virtual reality vr gözlüklerle birçok proje** üretiliyor.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.119: Tasarımcı görüşme bulguları 11. soru

Urbanscreen

We have seen people cannon into street lights while watching our works. It's normally **unusual that a known building tells a story.** The **location** changes when it is dark and **becomes a screen itself.** But people get used to it so you have to **convince by content.** Here we had the experience in may at Blause Nacht in Nuremberg / Germany (a big light festival) where the place in front of the house was filled at each loop. People watching the whole 16 min loop and gave applause after each show. It can attract people but it **has to be intelligent** And the **audience should have time and be willing to receive a message** – people being in a hurry are short of time first – maybe being irritated but won't be really involved.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.115, 5.116, 5.117, 5.118 ve 5.119'da tasarımcılara ürettiğiniz işlerle algısal ve fiziksel olanın etkileşimini yoğun bir biçimde sağladığınızı düşünüyor musunuz? Ürettiğiniz işi bir tür algısal mekân olarak değerlendirebilir misiniz soruları yöneltilmiştir. Tasarımcıların hepsi soruları evet olarak cevaplamış; mevcut mimari formun varyasyonlarını içeren bir katmanı daha olduğunu, gerçek fiziksel şeyden yola çıkarak hayali varyasyonlarını oluşturarak fizikselle algısal şey arasındaki durumu biraz koparıp ayrıştırarak algıyı yanıltmak ya da çeşitlendirmek, her farklı yerinden ve zamandan baktığında farklı algıya bürünen, özellikle *iç mekânlara uygun* uygulamalarda, sarmal çevrelerde duyumsal alan yaratma çabası, optik illüzyonlar yaratmak, algılarımızın limitlerini görebilmek, daha bireysel daha yakından deneyimlenebilen hikâyelere izin veren samimi iç mekânlarda çevreleyen bir deneyime ulaşma için, yapay

zeka, sanal gerçeklik gibi araçlarla, yapının ve konumlandığı alanın hikâye anlatarak kendinin bir ekran haline gelmesiyle, izleyicinin de bu hikâyenin mesajlarını almaya istekli olması durumunda ulaştıkları algısal bir deneyim olarak aktarmışlardır.

Şekil 5.120: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru

Alper Derinboğaz

Yani video mapping performans olarak olması birazcık, performans olarak mekan, **mekan daha gündelik bir şey** yani her zaman **İçinden gelip geçtiğimiz bir şey, daha sürekli bir şey**. Ama video mappingde yani daha **etkinlik bazlı** bir şey ise daha **ritüel** daha nasıl diyeyim event işte yani bu **performans** olarak ortaya konduğu için dönemsel ve spesifik bir kurguyu ortaya koyuyor. Ama hani mekan daha gündelik bir şey, güncel mekanlarda yani içinde yaşadığımız mekanlarda, aslında teknoloji çok fazla değiştirmiyor yani **teknoloji daha çok küçülerek mekandan bağımsızlaşmamızı sağlıyor**. O yüzden mekan ve teknoloji farklı yönlere gidiyor klasik güncel hayatımızdaki anlamında. Ama bazı yapılarda da hani bunlar birleşebilir, biz de deniyoruz yani değişik şeyler.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.121: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru

Can Büyükberber

Katıldığım bazı festivallerde, şehir içerisinde bu uygulamaları geçici mekanlar ve deneyimler yaratıldığını gözlemledim. Bunun yanı sıra, kalıcı mapping uygulamalarıyla mekânların deneyim açısından zenginleştirildiğini düşünüyorum. Aynı zamanda bu teknikleri kullanan, büyük ölçekli, kalıcı indoor yerleştirmeler çağdaş mimarlık ürünlerinde yer almaya başladı.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.122: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru

Nota Bene

Çağdaş mekan kurgusu için video mapping öncü bir dinamik midir bilemiyoruz aslında. Çağdaş mekan kurgusunda video mappingi irdelemek yerine **video mapping kapsamında çağdaş mekânın önemi** sorgulayabiliriz aslında. **Video haritalama işlemi için çağdaş mekânın sağladığı mükemmel bir altyapı** var aslında. Özellikle **soyut çalışmalarda çağdaş mimari etkiyi kat be kat artırıyor**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.123: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru

Refik Anadol

Dediğim gibi **video mapping performanslarının en büyük sıkıntısı** bu. İlk başlarda çok çok başarılı bir alan gibi gözüktü ama sonra bence **artık eskisi kadar heyecan veren bir yapısı yok**. Dediğim gibi **anlamlarımı, anlamlı başlangıçlarımı kaybeden çok fazla proje ortaya çıktı**. İlk başlarda kesinlikle son derece yaratıcı ve izleyici için ilham veren bir anlatım tekniği idi. Ama **artık öyle olduğunu düşünmüyorum**. Dolayısıyla **çağdaş kelimesine yakınlığımı yavaş yavaş kaybetme tehlikesi** kuvvetle muhtemel.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.124: Tasarımcı görüşme bulguları 12. soru

Urbanscreen

Video mapping is a **powerful tool to transform our perception of spaces without actually performing a physical intervention**. That is what makes the **medium** very special and totally **different from screens and physical light sources**. **Projection** is an **ephemeral and lightweight medium** that is **not a visible and stable matter itself**, but always **merges with an object, a surface or a space**. With regard to space conception, this **enables the designer or artist to create a coherent experience space** that, if applied sophisticatedly, will not reveal itself as a **media installation** but **appear as a whole**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.120, 5.121, 5.122, 5.123 ve 5.124'te tasarımcılara *video mapping* performanslarının çağdaş mekân kurgusundaki yerini nasıl tarif edebilirsiniz sorusunun yanıtları görülmektedir. Tasarımcılar mekânın da gündelik, içinden gelip geçtiğimiz ve daha sürekli bir şey olduğunu, *video mapping*'in ise etkinlik bazlı, ritüel, teknolojinin bireyin mekândan bağımsızlaşmasını sağladığını, büyük ölçekli kalıcı iç mekân *mapping* uygulamalarıyla mekânların deneyim açısından zenginleştirildiğini ve çağdaş mimarlık ürünlerinde yer almaya başladığını, gerçekten fiziksel bir müdahale olmadan bireylerin algılarını dönüştürebilen bir araç bir ortam olduğunu, tasarımcı ya da sanatçıya ahenkli bir mekân deneyimi oluşturmasına olanak verdiğini aktarmıştır. Öte yandan çağdaş mekân kurgusunda *video mapping*'in öncü bir dinamik olup olmadığı sorgulanmış; *video mapping* kapsamında çağdaş mekânın önemi vurgulanarak çağdaş mekânda video haritalama işlemi için mimari etkiyi arttıran mükemmel bir altyapı olduğu, ama artık performansların eskisi kadar heyecan vermediğini, ticari yaklaşımlarla beraber anlamlı

başlangıçlarını kaybeden çok fazla proje olmasıyla, dolayısıyla çağdaş kelimesine yakınlığını kaybetmeye başlama tehlikesi içinde olduğunu belirtmiştir.

Şekil 5.125: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru

Alper Derinboğaz

Yani dediğim gibi aslında cevabını vermiş oldum. **Dijital dünya** mekandan, **fiziksel alandan** sizin **bağımızı koparmaya çalışıyor**, bu yüzden aslında hoşumuza gidiyor. İşte telefonlar, laptoplar, tabletler bunlarla işte **hep bir mekandasın ama değilsin de** yani hemen **başka bir yere teleport oluyorsun** bile diyebiliriz yani. **Bence bu yüzden hoşumuza gidiyor** bunlar.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.126: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru

Can Büyükberber

Sanal mekan, fiziksel mekânların limitlerinin ötesinde, daha zengin ve değişken, dinamik, kullanıcı tarafından yönlendirilebilen ve şekillendirilebilen deneyimler ve içerikler sunmak açısından zengin bir potansiyel vaat ediyor. Yakın gelecekte **mixed-reality, sanal gerçeklik ve internet of things'e** dair uygulamaların genişlemesiyle, dijital mekânların, fiziksel olanlara **yeni fonksiyonlar ve tecrübeler** katacağını göreceğiz.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.127: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru

Nota Bene

Geleneksel mekanda birey genel geçer temel ihtiyaçlarıyla ilgili bir beklenti içinde. Ancak **çağın getirdikleri, özellikle artık her şeyin kişiselleştirebilir olması mekân içindeki beklentileri de yükseltiyor. Beden etkileşimli sistemler** bu beklentinin en önde gelenlerinden.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.128: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru

Refik Anadol
Tabii ki **çok daha dinamik ve interaktif**. Sonuç olarak kişisel olarak bir mekânı **günlük algulamamızda duvarların hiçbir dili sözü yok. Katı maddeler**, tamamen amaçları bizi **dünyevi problemlerden korumaya alışmış**, işte ne bileyim hani yağmurdan çamurdan rüzgardan korumaya alışmış bir mekân deneyimi. Tabii ki **dijitalleşen mekânlarda** ortaya çıkan çok daha fazla **yaratıcı söylemler mevcut**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.129: Tasarımcı görüşme bulguları 13. soru

Urbanscreen
There are **countless possibilities** coming up these days regarding the **interaction with the public in digitalized spaces. Not only** in the realm of **media art**, but much more widely spread in our cities in the form of **mediatized architectures**. Media facades allow the public to post their latest tweets on them, just to give a trivial example. The question should not so much be what is possible, but **what is interesting and productive**. I think **interactivity** is way to often used just for the sake of it, not so much because there really is **a senseful purpose** for it.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.125, 5.126, 5.127, 5.128 ve 5.129’da tasarımcılara dijitalleşen mekânlardaki birey-mekân etkileşiminin geleneksel mekâna göre nasıl evrildiğini söyleyebilirsiniz sorusunun yanıtları bulunmaktadır. Tasarımcılar dijital dünyanın fiziksel alandan bireyin bağıni koparmaya çalıştığını, hep bir mekânda olup ama aslında olmadığını, başka bir yere ışınlandığını ve bu yüzden hoşumuza gittiğini düşünmektedir. Sanal mekânın, fiziksel mekânların limitlerinin ötesinde daha zengin ve değişken, dinamik, kullanıcı tarafından yönlendirilebilen ve şekillendirilebilen deneyimler ve içerikler sunmak açısından zengin, yeni fonksiyon ve tecrübeler katabilen, geleneksel mekânda çağın getirdikleri ile genel geçer temel ihtiyaçların karşılandığı, çağdaş mekânda her şeyin kişiselleştirilebilir olmasıyla mekândan beklentilerin arttığını, daha dinamik ve interaktif, günlük algımızda duvarların bizi dünyevi problemlerden korumaya alışmış katı maddeler olup hiçbir dili olmadığını belirtmişlerdir. Dijitalleşen mekânlarda yaratıcı söylemlerin ve sayısız olanağının olduğu, kamusal alanda etkileşimin dijitalleşen mekânlarda sadece medya sanatıyla değil, aynı zamanda medyalştırılmış mimarlıkla da sağlandığı, gerçekten anlamlı bir amacı olan bir uygulama olarak görmüşlerdir.

Şekil 5.130: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru

Alper Derinboğaz

Kullanıcıyı biz aslında **mekandan kopartmak değil de o mekanı daha fazla hissetmesini** orada daha fazla **duygusal ilişkiler kurmasını** istiyoruz. O yüzden birazcık daha şey yani mekanla bağdaşmasını istiyoruz. Dijital bunu kopartmak istiyor ama biz **dijitali mekanla birleştirdiğinde** oradaki **varlığı daha güçlenmiş oluyor**. Hani orayla kurmuş olduğumuz **algısal ilişki daha güçlenmiş oluyor**, olduğunu umuyoruz yani.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.131: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru

Can Büyükberber

Benim yaptığım işler, genelde bir konserin ya da **sinema filminin izleyiciye sunduğu deneyimin mekansal uygulaması** olarak isimlendirilebilir. **Genişletilmiş ve artırılmış bir film deneyimi** olarak ortaya çıksalar da, **mekânın üzerinde yaptığı algısal değişiklikler**den de bahsedilebilir.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.132: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru

Nota Bene

Kullanıcı olmadan iş tamamlanmış sayılmıyor, uzamsal bir şey yaptığımız için bireyi elimine etmek mümkün değil dolayısıyla **kullanıcı sürecin en son halkası**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.133: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru

Refik Anadol

Kesinlikle doğru, mekana ulaşmak aynen. Esnek ve canlı mekana ulaşmak doğru. **Kullanıcı** tamamen bunu **deneyimleyen** oluyor ilk başlarda, **klasik deneyimlemenin dışına çıkarmanın tek yöntemi sensörler** olacaktır. Bu kamera olabilir bir sensör olabilir, bu uçtan bilgi alabilecek herhangi bir fizyolojik bir sensör olabilir. Tabii **bu durumda hikayenin derinliği değişecektir**. Yine **yeni yazılımların oluşturulması, izleyicinin daha aktif olarak mekanın değişimine fayda sağlayan bir tarafı olabilme ihtimali** var tabii ki.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.134: Tasarımcı görüşme bulguları 14. soru

Urbanscreen

This **depends on the context** I guess. Of course it is **fascinating to create** something that is **not fixed in its final appearance but reacts on the impulses given by the recipient**. Humans definitely have a thing for **leaving their footprints in the world** - so **interactive design** can give them the opportunity to do that. I personally like the very basic stuff most. For example, when you can **manipulate the rhythm of an animation by your own movement**. That is just a really pleasing feeling. In the bigger picture, I think that **interactive art** should put a focus on **enabling people to say what they have to say**.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.130, 5.131, 5.132, 5.133 ve 5.134'te tasarımcılara yöneltilen tasarlanan işlerdeki hedef esnek ve canlı mekâna ulaşmak mı? Öyleyse kullanıcı bu işin hangi kısmında yer alıyor sorularının yanıtları görülmektedir. Tasarımcılar kullanıcının mekânı daha fazla hissederek onla duygusal ilişkiler kurmasıyla mekândaki varlılığının güçlendiğini, sinema filminin izleyiciye sunduğu deneyimin mekânsal uygulaması olarak, kullanıcının sürecin en son halkası ve deneyimleyen olduğu, onu klasik deneyimlemenin dışına çıkarıp daha aktif hale getirme yolunun hareket algılayan sensörler olduğunu, içeriğe göre değişmek suretiyle son görünümünün belirlenmemiş; alıcıların tepkimeleriyle tepkiye giren, bireylerin dünyada izlerini bırakıp etkileşebildiği, kendi hareketleriyle yarattığı animasyonun ritmiyle söylemek istediğini söyleyebildiği bir deneyim olarak aktarmıştır.

Şekil 5.135: Tasarımcı görüşme bulguları 15. soru

Alper Derinboğaz

Güzel bir tanım olmuş evet, bence **evet**. Yani katı olanı üretmek, yani **katılgı** aslında biraz **eritmek amaçlı** yani bu inovatif şeylerde de **duruma göre** yani **bazen katı şeyler de iyi** yani duruma göre bazen bazı şeyleri hafifletmek gerekiyor bazen bazı şeyleri ağırlaştırmak gerekiyor. Biraz **projenin niteliğine göre** birazcık daha bu tür şeyler yapmak gerekiyor. Ama genel olarak bir yani bunların hepsinde, benim projelerimde de yani genel olarak hepsinde yani bir **hareket nosyonu** yani bir hareket ifadesi, bir tür böyle **değişim, dönüşüm, sıralı değişkenlik** yani koridorda yürürken de koridor devamlı değişiyor olabilir, cepbede işte mapping yapıyorsan cephe de değişiyor olabilir. Yani böyle bir **dinamik bir algı** var yani peşinde olduğum.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.136: Tasarımcı görüşme bulguları 15. soru

Can Büyükberber

Var olan uygulamaların mimariye bu şekilde bir kritik getirme amacı güttüğünü düşünmüyorum. Fakat bu tekniklerin potansiyeli kullanılarak görsel sanatçılar, tasarımcılar ve mimarlar^{ın} interdisipliner diyalogların^{ın} sonucu olarak ortaya çıkabilecek, ortak tasarlanmış mekânların, dinamik ve değişken, responsive ve zengin mekanlar ortaya çıkarma potansiyeli olduğuna inanıyorum.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.137: Tasarımcı görüşme bulguları 15. soru

Refik Anadol

Kesinlikle, kesinlikle savunulabilir. Yüzde yüz. evet çok güzel bir soru.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.138: Tasarımcı görüşme bulguları 15. soru

Urbanscreen

Of course video mapping is a way to – at least temporarily – change the static appearance of architecture. In the way that we understand it though, the aim is not to change or overlay the architecture’s appearance but to understand both architecture and video layer as an inseperable unity. The video layer should ideally become a part of the architecture for a certain period of time and not merely use it as a surface to celebrate itself.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.135, 5.136, 5.137, 5.138’de tasarımcılara *video mapping* performanslarının, modern mimarinin ürettiği anıtsal ve donmuş yapı anlayışını, hikâye odaklı değişken yapısıyla kırmak, katı olanı üretmek üzerine olduğu savunulabilir mi sorusu yöneltilmiştir. Tasarımcılardan biri soruyu yanıtlamamıştır. Tasarımcılardan ikisi soruyu evet olarak yanıtlarken birisi duruma göre değiştiğini, bir diğeri ise var olan uygulamaların bu şekilde bir kritik güttüğünü düşünmediğini aktarmıştır. Soruyu evet olarak yanıtlayan tasarımcılar geçici olarak mimarlığın statik görünümünün değiştirildiğini, fakat bu değişimin mimarlığın üzerini kapatmak değil; mimari katman ile video katmanını ayrılamaz parçalardan oluşan bir bütün haline getirme olarak aktarmıştır. Duruma göre değiştiğini savunan tasarımcı ise projenin niteliğine göre, bazen katılığın da

iyi olduđu durumlar olduđunu, bazense hareket, deđişim, dönüşüm ve sıralı deđişkenlik üzerinden dinamik bir algı yakalanmaya çalışıldığını belirtmiştir. Hayır olarak yanıtlayan tasarımcı ise bahsi geçen tekniklerin görsel sanatçılar, tasarımcılar ve mimarlar için disiplinler arası diyaloglar kurmak vasıtasıyla mekânları dinamik, deđişken, yanıt veren ve zengin hale getirebilecek potansiyelinin olduğunu aktarmıştır.

Şekil 5.139: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru

Alper Derinboğaz

Yani **evet, tercih etmiyoruz ama aslında** her zaman böyle mevcut bir önceki şeydeki, sorulardaki yer alan şey aslında birazcık bađlı. **Tarihi durumu, kentsel bağlamı, projenin kendi içindeki niteliğini projenin ihtiyaçlarını** bunları hep kendi içinde değerlendiriyoruz yani. Bunları değerlendirip bunlara karşı bir şey de yapabiliriz de yani **bunu farkında olarak yapıyoruz** hep. Yani işte bir konut, bir hastane projesi yapıyorsam, o hastane gibi görünmek zorunda değil yani, yani başka bir şey olabilir ama bunu bilinçli olarak yapar yani. İşte belki hastanenin imajı, kafamızdaki imajı çok iyi değildir ondan uzaklaşabilir miyiz onu deniyoruz. Yine okul böyle çok hani tekdüze, tekrar eden tipolojik bir şey değil de hani birazcık daha çeşitlenen bir tipoloji hani, okulun tekrara karşı bir şeyi vardır tipinin mimarlıkta. Biz bunu birazcık daha esnetebilir miyiz filan buna bakıyoruz. **Proje odaklı** olarak, program **ihtiyaç odaklı** olarak farklı şeylere bakabiliyoruz yani.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.140: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru

Can Büyükberber

Kişisel tecrübelerimden yola çıkarak cevap verecek olursam, bu teknüklerin kesfine, mimari facade'in yapısını, **binanın tarihsel yerini referans alan, formu ve malzemeyi** konu ilgili deneylerle başladım. Zamanla bu yaklaşımın, sunduđu **deneyim açısından** belli sınırlara dayanıp **tekrarlara girmeye başladığını** gözlemledükçe, **tamamen binanın sunduđu kanvasa sınırlı kalmayan, sinematik deneyimler**i keşfetmek daha cazip gelmeye başladı.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.141: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru

Nota Bene

Bu tamamen **işin içeriđi ile ilgili** 4 ve 7. sorularda olduđu gibi. Sizden bir beklenti var, sanatçı kimliğimizle var olduğumuz sınırlar dahil. Sizden bir beklenti var. Bu **beklentiyeye göre bir hikaye** oluşturuluyor, özellikle **ticari** bir iş ise konsept tamamen **müşterinin beklentisi çerçevesinde** yer alıyor.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.142: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru

Refik Anadol

Yani dediğim gibi maalesef **ticari yaklaşımların en büyük sıkıntısı** var. Ben genel olarak **sanatsal yaklaşılın hiçbir projede bu sıkıntıyı görmedim**. Özellikle **sanatsal yaklaşımda** çünkü genelde **niyetin ve içerik üretiminin izleyiciyi çok daha odak yapısı haline getirmesi**, herhangi bir logoya ya da klişe görsellerle birleşmemesi zaten bu korkuyu yok ediyor. Bunun tercih nedeni bence o sıkıntı. **Ticari sebeplerle oluşturulan bütün kimlik arayışı, reklamlaştırma çabasının** vermiş olduğu en büyük sıkıntı bu.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.143: Tasarımcı görüşme bulguları 16. soru

Urbanscreen

Like I mentioned above, URBANSCREEN uses to work highly **site-specific** not only **in the sense of a technically perfect mapping** but with **regard to the building's identity**. All our works are **mainly inspired by the architecture they're designed for.**

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.139, 5.140, 5.141, 5.142 ve 5.143'te tasarımcılara yöneltilen bina cephesinin üzerinde yeni bir hikâye kuran performanslar bazen mevcutta var olan işlev, mimari kimlik, cephe örüntüsü tarihsel içerik ya da kentsel bağlamın bir uzantısı olurken; bazen bu hikâye tamamen reddedilebiliyor. Hangisi neye göre tercih edilmektedir sorusunun yanıtları görülmektedir. Tasarımcılardan ikisi bu durumun tercih edilmediğini, projenin ihtiyaçları çerçevesinde şekillendiğini belirtmiştir. Tasarımcılardan biri hikâyeyi reddetmenin; tamamen binanın sunduğu tuvale sınırlı kalmayan sistematik deneyimlere olanak tanıdığını aktarmıştır. Projenin ihtiyaçları kapsamında şekillendiğini söyleyen tasarımcılar ticari bir işte beklentiye göre bir hikâye ya da projede tercih edilecekse bunun bilinçli olarak yapıldığını belirtmiştir. Tasarımcılardan ikisi her zaman hikâye odaklı tasarım yaptıklarını, diğer yaklaşımın sanatsal işlerde bulunmadığını, ticari yaklaşımların problemi olduğunu, alana özel ve yapının kimliğini yansıtan, mimarinin tasarlanma amacından ilham alan bir yapısı olduğunu savunmuştur.

Şekil 5.144: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru

Alper Derinboğaz

Biz dediğim gibi yani **hareket unsuru**nu her zaman için içinde bulandırıyoruz yani, bir hareket ifadesi, **dinamik bir ifade** her zaman. Artık **her şey referanslı** bence, bu içinde bulunduğumuz yüzyılda referanssız düşünmek biraz saçma olur diye düşünüyorum. Yani işte bu bir, yine modernizm örneği vericem ama hani kendi başına duran bir şey var doğada, biz de işte canlılar olarak onunla aynı yerde bulunuyoruz, böyle değil. Yani tamamen **insan gözünden** veya içinde bulunduğu **ortamdan aldığı** o binayla **bütünleşik** aslında. **Kişiler** her zaman böyle yapıyla iç içe olacak halde düşünürüz. O yüzden herşeyi referanslı olarak tasarlamaya çalışıyoruz. Bir **insan nereden göreceği binayı, cepheyle ilişkin** nedir veya onu **ilk gördüğünde ne hissediyor** olacaktır, bunları düşünmek gerekiyor diye düşünüyorum yani. Bizim projelerimizde önemli yani en azından.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.145: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru

Can Büyükberber

Benim yaklaşımda **görüntü ve ses kullanımı** çok büyük önem teşkil ediyor. Bu unsurlar olmadan, bir tecrübe hayal etmek benim için güç.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.146: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru

Nota Bene

Bizim için **Audio-Visual** işler üretmek çok önemli bir husus. **Ses tasarımıyla görsellerin ahengi** olmazsa olmazımız.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.147: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru

Refik Anadol

Tabii yani bir yandan **ışık** bir materyal olarak kullanılması gerekiyor çünkü ışık materyal değil ise, şuan maalesef daha bir betona ya da bir dry wall a bir boyaya henüz bir medya enjekte edemiyoruz. Edene kadar da maalesef ışık bir şekilde kaynak olarak kullanılması gerekecek. Dolayısıyla olmazsa olmazı bence ışığın kendisi. Bir de **algoritmaların kendisi** galiba çünkü her projenin kendi mekansal boyutu ve kendi bir takım sınırları var ve o sınıra dair algoritmayı tasarlayabilmek ve üretebilmek değerli bir nokta. Dolayısıyla önemli bir şey olduğumu düşünüyorum. **Algoritmaların mekana özel olması** kısmının.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.148: Tasarımcı görüşme bulguları 17. soru

Urbanscreen
I think there is **no fixed recipe** for a good architectural projection. As long as you really **engage with your subject and try to get a feeling the individual space**, I'm convinced that you can't really go wrong.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.144, 5.145, 5.146, 5.147 ve 5.148'de tasarımcılara ürettiğiniz bu yeni mekân tarifindeki olmazsa olmaz öğeler var mıdır? Var ise nelerdir soruları yöneltilmiştir. Tasarımcılardan dördü hareket unsuru, her şeyin referanslı olduğu dinamik bir ifadeyi, ortamdaki ve binadan alınan bütünleşik, yapıyla iç içe, cepheyle bireyin ilişkilerinin ve görüş açılarının düşünüldüğü, görüntü ve ses kullanımını, ses tasarımıyla görsellerin ahengini, ışığı, algoritmaları ve onların mekâna özel olma durumunu temel alarak tasarım yaptıklarını belirtmiştir. Tasarımcılardan biri özneye iletişime geçilerek bireysel mekân hissini yakalamanın ötesinde önceden belirlenmiş hazır tariflerin olmadığını aktarmıştır.

Şekil 5.149: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru

Alper Derinboğaz
Kent müzesi yapıyoruz. **İstanbul kent müzesi**. Gizli bir proje ama sana söyleyebilirim herhalde. Senin tezin ne zaman çıkacak, o zamana kadar duyulmuş olur herhalde. Ondan sonra bir tane Barbaros'ta konut projemiz var, meydan projelerimiz var çeşitli kamusal projelerimiz var. **Daha çok kamusal projeler**e hani ağırlık gösteriyoruz, ağırlık veriyoruz diyebilirim.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.150: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru

Can Büyükberber
Evet, mapping uygulamalarındaki fiziksel mekana dair yaklaşımları, **sanal gerçeklik medium'una taşıyan, kullanıcı etkileşimine dayanan** ve bu sanal mekanları keşfettiyecek **non linear experience** lara odaklanmak istediğim bir alan ve **yapım aşaması devam etmekte** olan projelerim mevcut.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.151: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru

Nota Bene

Sık sık oluyor, ama genelde hatta neredeyse tamamen yurt dışında kurulum gerçekleştiriyoruz. **Baharda yine Avrupa sergilerimiz** başlıyor.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.152: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru

Refik Anadol

Evet var. Şu anda açıklaması biraz erken ama **LA filarmoni orkestrasına**, çok değerli iki tane destek aldım. Microsoft research ve Google'ın **yapay zekâ** ekibi yeni bir projeye başlarken bir destek veriyorlar. Şuan açıklamak için biraz erken. Ama önümüzdeki aylarda projenin detayları ortaya çıkacak. Baya enteresan bir konu üzerine çalışıyorum.

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.153: Tasarımcı görüşme bulguları 18. soru

Urbanscreen

We've lately been thinking a lot of the dynamics of **the look** in the visual arts. What seems really interesting to us right now is to create a rather **humorous approach** to the relationship between **artwork and viewer by creating something that literally looks back at you and therefore makes the spectators a sight of interest themselves.**

Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

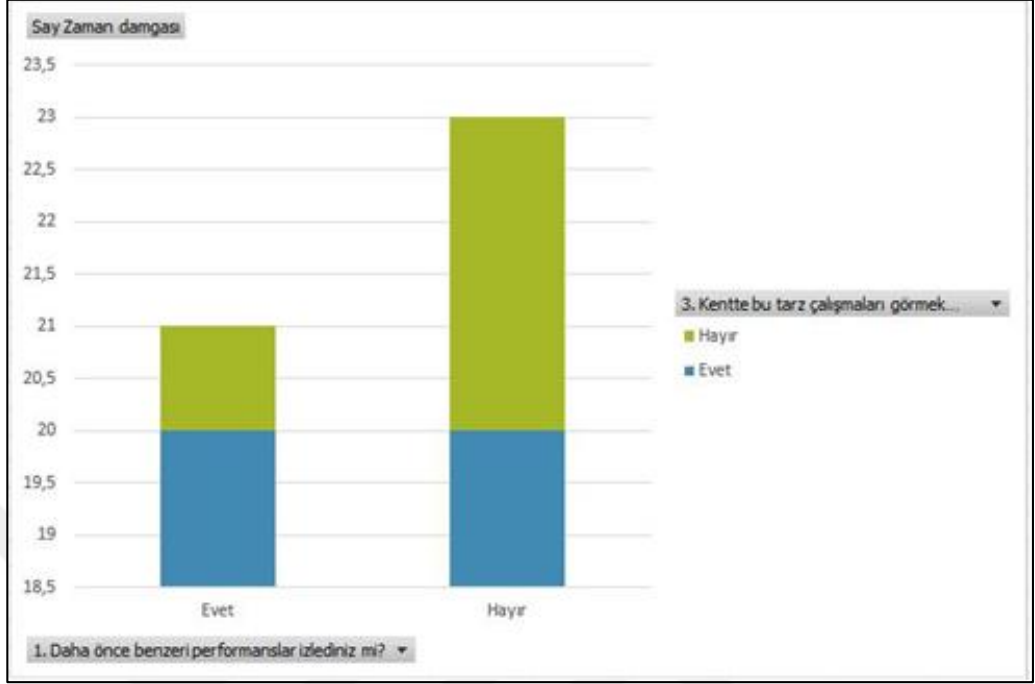
Şekil 5.149, 5.150, 5.151, 5.152 ve 5.153'te tasarımcılara yöneltilen yakın gelecekte insanların da katıldığı kullanıcı etkileşimli projeleriniz var mı sorusunun yanıtları bulunmaktadır. Tasarımcılar İstanbul kent müzesi ve daha çok kamusal projeler, sanal gerçeklik ortamına taşıyan ve kullanıcı etkileşimine dayanan doğrusal olmayan deneyimler çerçevesinde yapım aşaması devam etmekte olan projeler, baharda Avrupa sergileri, Los Angeles filarmoni orkestrası için yapay zekâ kullanılacak bir proje, *the look* adlı esprili bir yaklaşımı olan projelerini sıralamıştır.

5.4 DEĞERLENDİRMELER

Video gösterimi anket sonuçları değerlendirildiğinde yapılan ilk gözlem katılımcılarda, yani hem iç mimarlık hem görsel iletişim bölümü öğrencilerinde yaklaşık yüzde 50 oranda kesimin daha önce *video mapping* performansı deneyimlediği görülmüştür. Buradan da bahsi geçen uygulamanın ne çok yeni, ne de çok yaygın olduğu sonucuna varılabilir. Aynı şekilde her iki grubun yanıtlarından yola çıkılarak, performansların kente ve yapıya yeni bir dinamik kazandırarak yapıyla birey arasında etkileşim ortamına olanak tanıdığı sonucu saptanmıştır. Katılımcılar tarafından kamusal alanda etkileşim ve deneyim ortamı sağlayacağı düşünülen bu performanslar için kent, birey ve yapı arasındaki dinamiği yeniden tanımlayarak ortak bir dil oluşturacağı görüşü hâkimdir. Performansların bireyin yapıyla olan etkileşim ve iletişimini güçlendirdiği, kişiye yeni sosyallikler imkânı verdiği, kent içinde insan bağlamını değiştirdiği, kamusal insanın kent içinde aktif bir rol almasına olanak tanıdığı ve kamusal düzenini yeniden tanımlayacağı aktarılabılır. Bireylerin algılarını hedefleyen performansların ses, hareket, ışık ve derinlik ağırlıklı olarak alıcıya ulaşmaktadır. Bu durum performans içeriği değişse dahi izlemci algılarında değişikliğe uğramamaktadır. Performanslar için genel olarak çok disiplinli bir adlandırma ve algı, ardından ise algıyı aktif eden uyaranlarla ilişkili olarak ses ve hareket tasarımı çerçevesinde değerlendirilmiştir. Yani katılımcıların en çok algılarını tetikleyen öğeler, katılımcıların performansı tanımlamalarında etkili olmuştur.

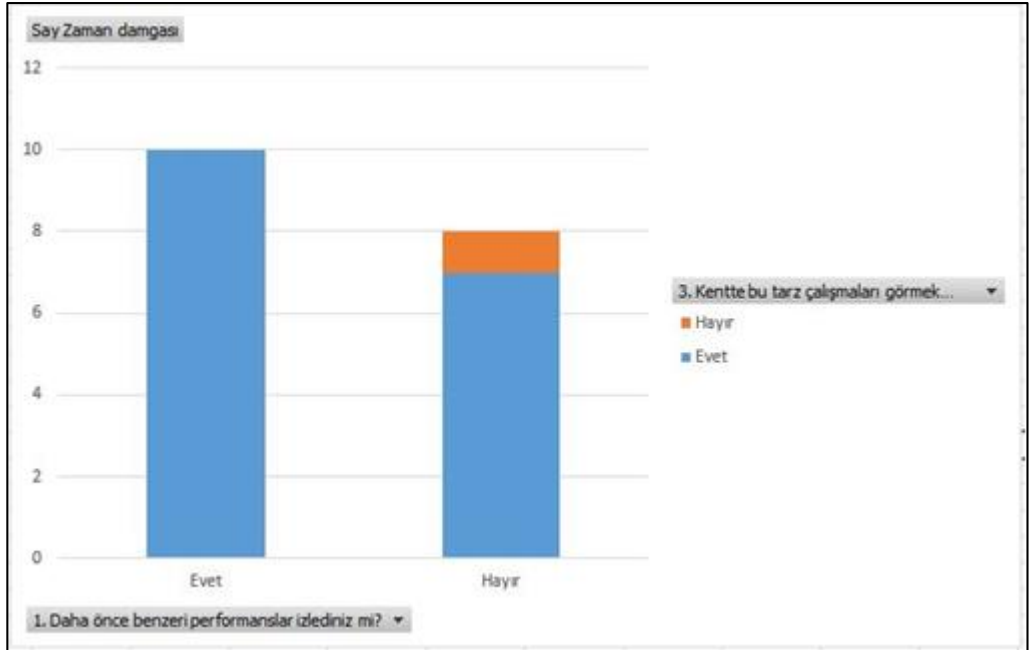
Verilerin analizinde katılımcılara yöneltilen, birbiriyle ilişkili olduğu düşünülen soruların yanıtları tek grafikte çakıştırılarak neden sonuç ilişkisi kapsamında değerlendirilmiştir. Katılımcı sayıları eşit olmadığı için genel bir tablolama yerine, iç mimarlık bölümü öğrencileri ile görsel iletişim bölümü öğrenci yanıtları kendi içlerinde birleştirilmiştir. Yapılan çıkarımlar daha sonra iki katılımcı grubu arasında karşılaştırılmış; genel bir sonuca varılmıştır.

Şekil 5.154: İç mimarlık katılımcı yanıtları 1. ve 3. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

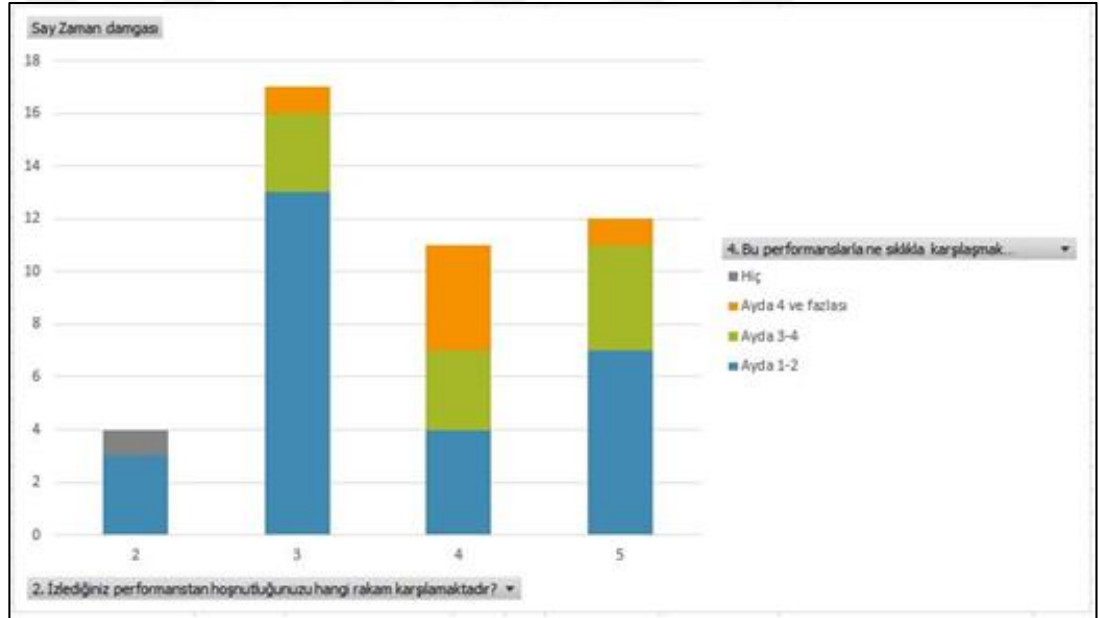
Şekil 5.155: İletişim tasarım katılımcı yanıtları 1. ve 3. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

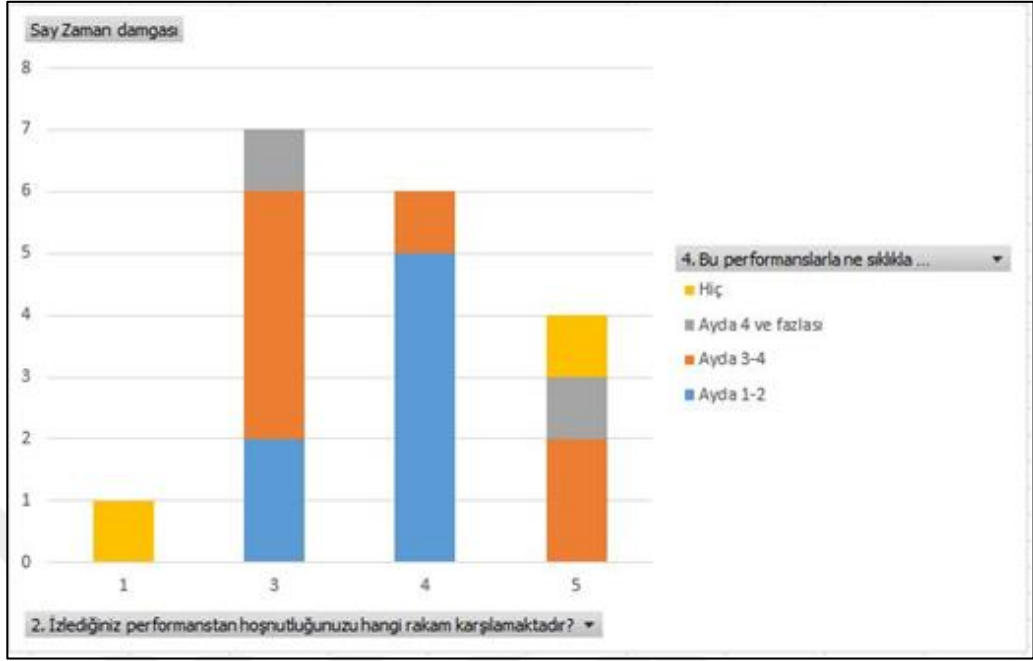
Şekil 5.154 ve 5.155’te katılımcılar daha önce benzeri performansları izlemiş ya da izlememiş olsun, büyük oranda kentte bu tarz çalışmaları görmek istedikleri ortaya çıkmıştır. İç mimarların yanıtlarında ilk soruya evet diyen 21 kişinin 20’si üçüncü soruya da evet demiş, hayır diyen 23 kişinin yine 20’si üçüncü soruya evet şeklinde cevap vermiştir. İletişim tasarım yanıtlarında ise ilk soruya evet diyenlerin tamamı üçüncü soruya da evet demiş, hayır diyenlerden bir kişi hariç herkes üçüncü soruya da evet yanıtını vermiştir. Bu durum da performansa aşına olan bireylerin performanstan keyif alarak deneyimlediği ve devamlılığını görmek istediği, hiç deneyimlememiş olanların ise ilk izlenimlerinin olumlu olduğu ve kent içiyle bağdaştırabildiği saptanmıştır.

Şekil 5.156: İç mimarlık katılımcı yanıtları 2. ve 4. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

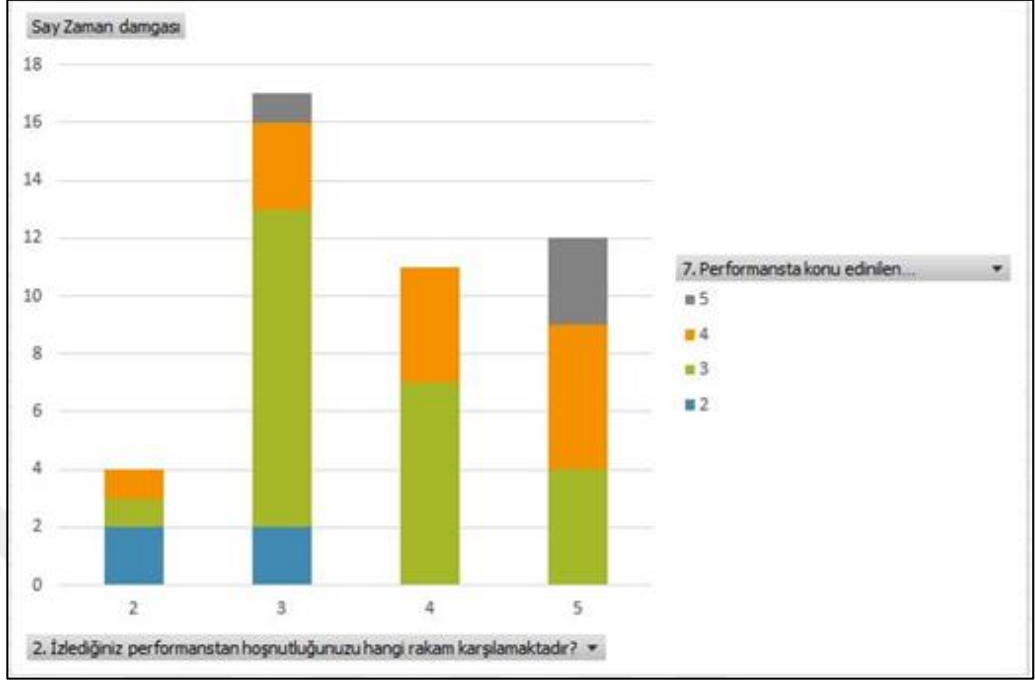
Şekil 5.157: İletişim tasarım katılımcı yanıtları 2. ve 4. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

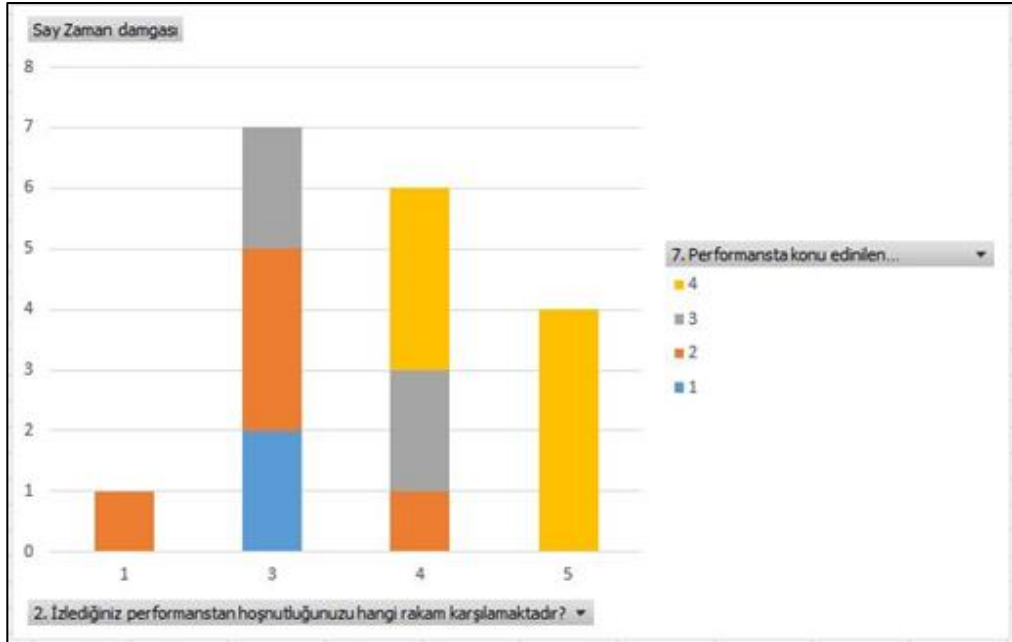
Şekil 5.156 ve 5.157’de performans hoşnutluğunun derecelendirilmesi ile performanslarla karşılaşma sıklık isteği çakıştırılmıştır. Her iki grupta da ağırlıklı olarak 3, devamında ise 4 ve 5 ölçeğiyle beğeni derecelendirilirken; karşılaşma sıklığı yoğun olarak ayda 1-2, devamında ise ayda 3-4 şeklinde yansımıştır. Bu verilerden yola çıkılarak orta derece ya da yüksek derece beğeni alma durumunun, kentte karşılaşma sıklığını arttırmamakta olduğu çıkarımı yapılabilir. Zira 5 rakamıyla beğenisini derecelendiren katılımcılar bile en çok ayda 1-2 ve ayda 3-4 sıklık seçeneğini tercih etmiştir.

Şekil 5.158: İç mimarlık 1. video yanıtları 2. ve 7. soru çakışık grafiği



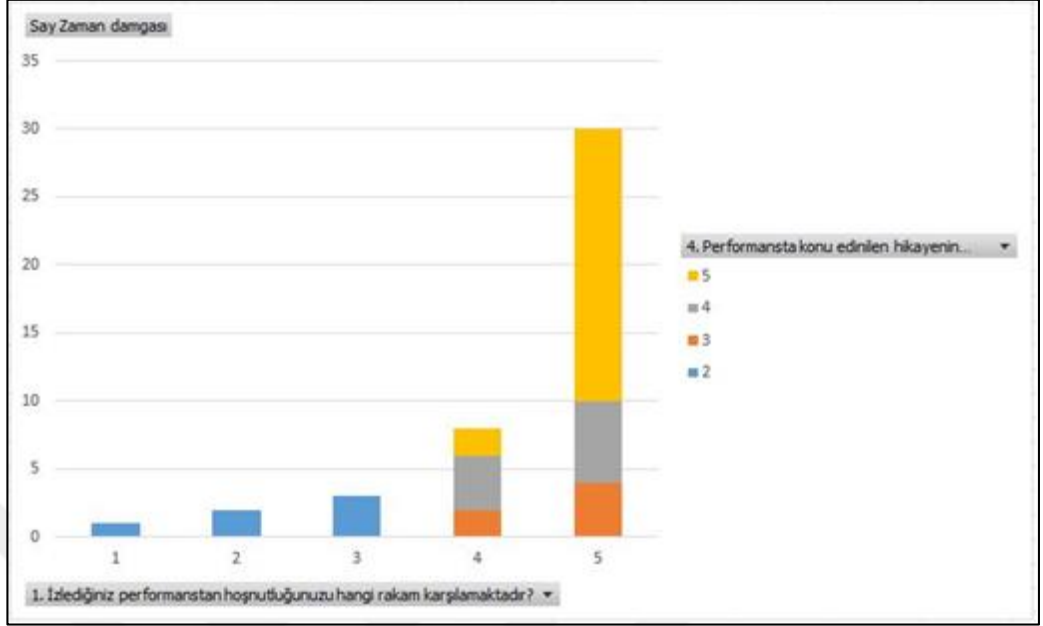
Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.159: İletişim tasarım 1. video yanıtları 2. ve 7. soru çakışık grafiği



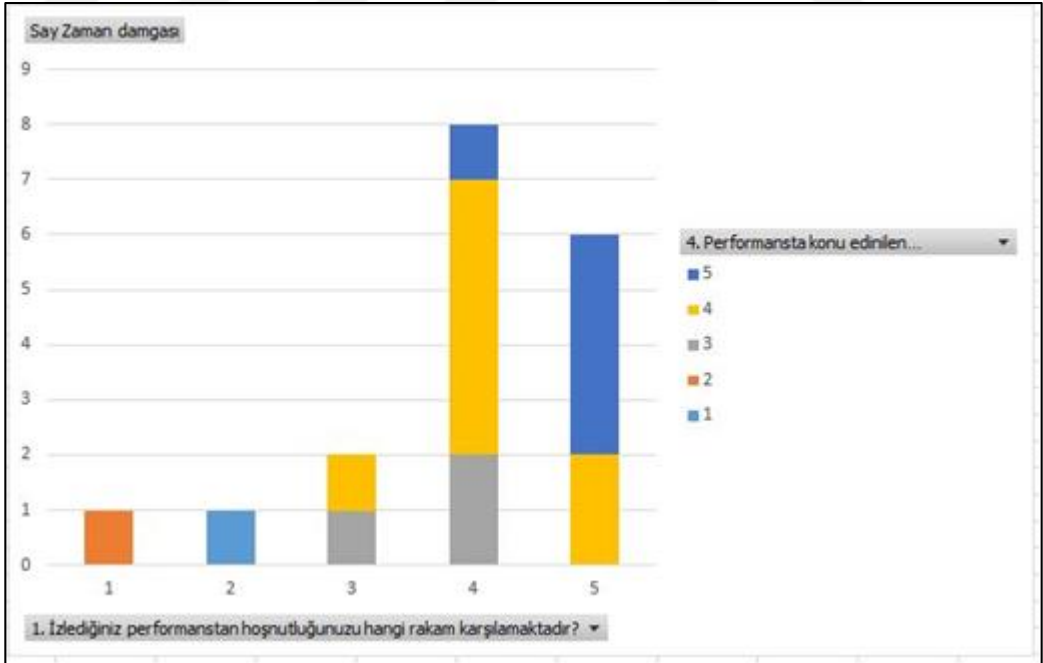
Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.160: İç mimarlık 2. video yanıtları 1. ve 4. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.161: İletişim tasarım 2. video yanıtları 1. ve 4. soru çakışık grafiği

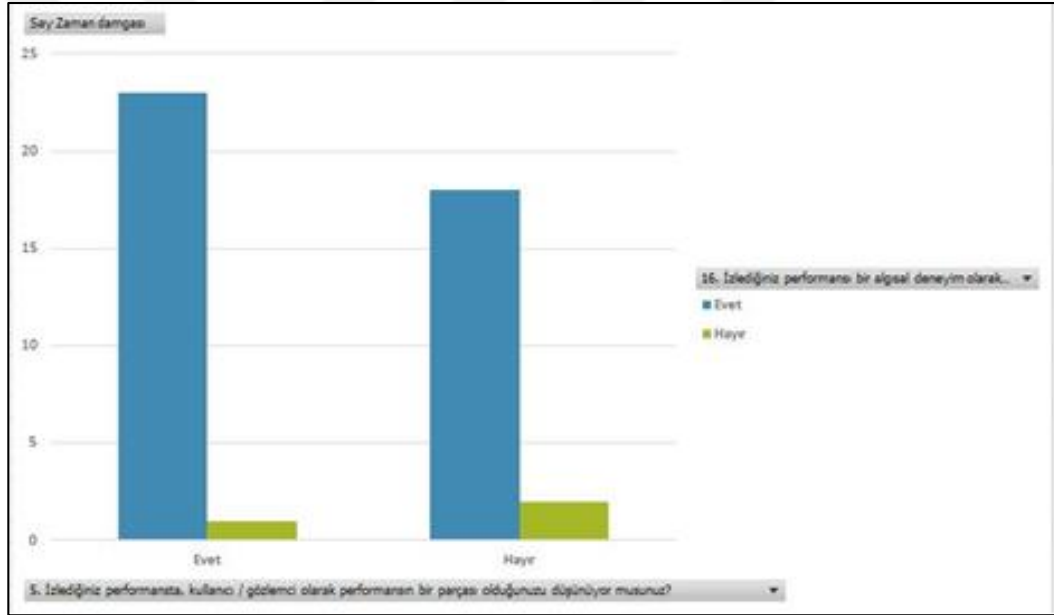


Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.158, 5.159, 5.160 ve 5.161’de katılımcılara 1. ve 2. video için ayrı ayrı sorulan performans beğenisi ile konu edinilen hikâyenin görsel karşılıklarının anlaşılabilirliğini

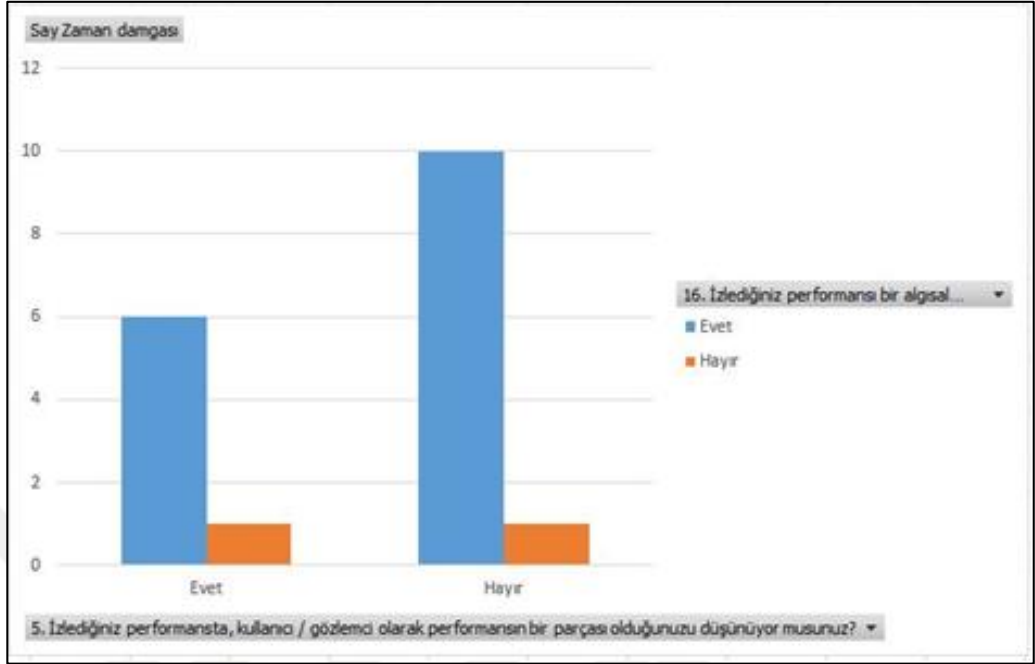
kapsayan aynı soruların çakışık grafikleri görülmektedir. 1. video kentsel bağlamı yeniden kurgulayan ve cepheden daha bağımsız, 2. video ise cepheye yapının iç mekânına dair bilgiler yansıtmaya dayanan performanstır. Katılımcı yanıtları her iki video gösterimi için karşılaştırıldığında, katılımcıların beğenilerinin, performansta konu edinilen hikâyenin görsel karşılıklarının anlaşılabilirliği ile doğru orantılı olduğu saptanmıştır. Yani performans içeriği yapı ve cephesinden uzaklaşıp bağımsızlaştıkça anlaşılabilirliği azalmış; bu da kişilerin performansı beğeni derecelendirmesini aşağıya çekmiştir. Dolayısıyla cepheyle referanslı olup olmama durumuyla, performans içeriklerinin iletiminin alıcının keyif düzeyini değiştirdiği söylenebilir.

Şekil 5.162: İç mimarlık yanıtları 5. ve 16. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

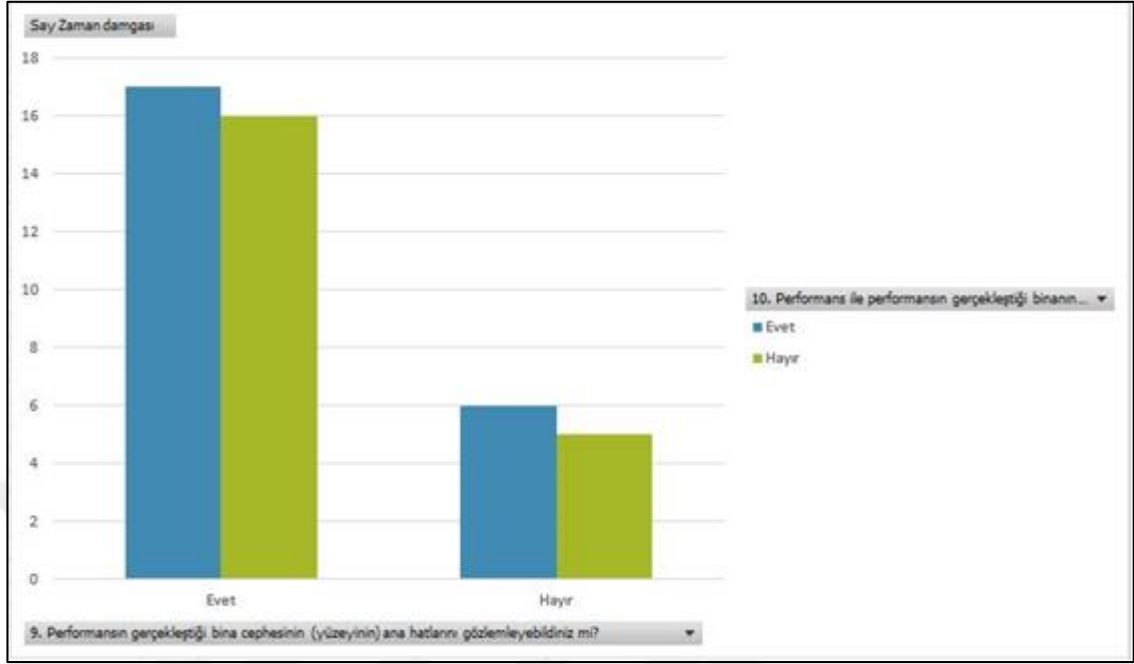
Şekil 5.163: İletişim tasarım yanıtları 5. ve 16. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

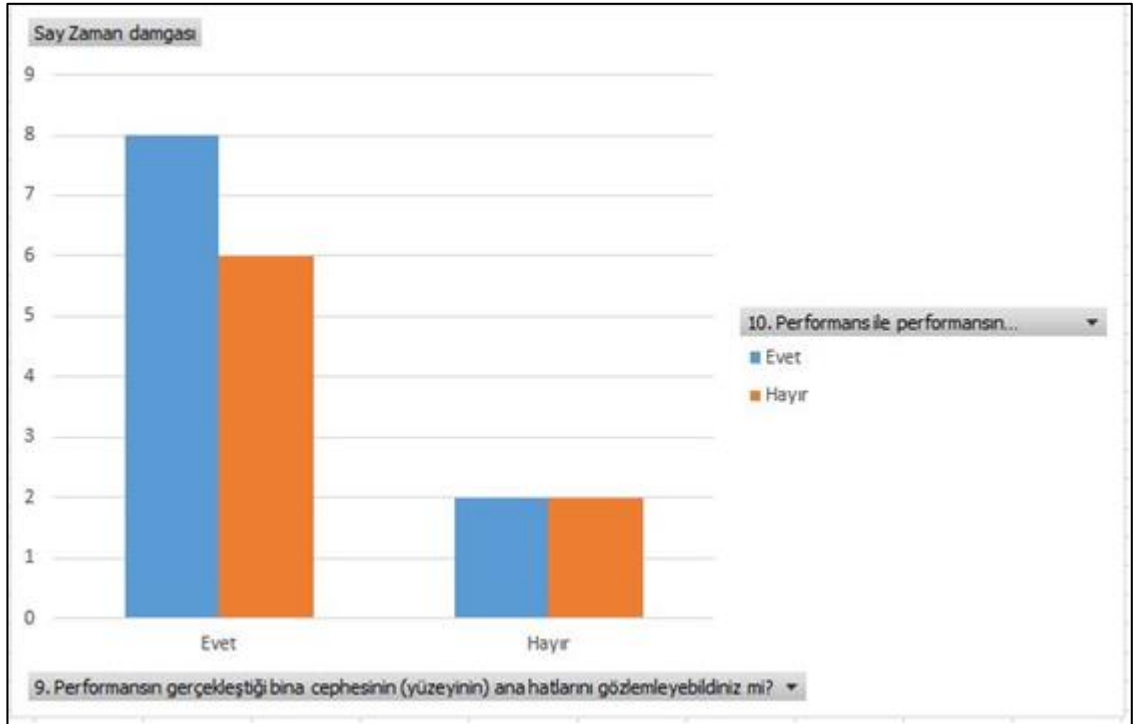
Şekil 5.162 ve 5.163'te katılımcılara yönlendirilen performansın bir parçası olma durumu ile performansın algısal mekân deneyimi yaşatma durumu irdelenmiştir. Her iki grupta da yarı yarıya performansın parçası olma durumuna evet ve hayır yanıtları verilirken; performansa dâhil hissedilmese dahi performans neredeyse bütün katılımcılar tarafından algısal bir deneyim olarak nitelendirilmiştir. Yani bireyi çevreleyen ve içine alan, bireyin etkileşebildiği bir performans olmasa ya da birey tarafından bu şekilde adlandırılmasa bile performanslar algı limitlerine ulaşmayı başarmıştır.

Şekil 5.164: İç mimarlık 1. video yanıtları 9. ve 10. soru çakışık grafiği



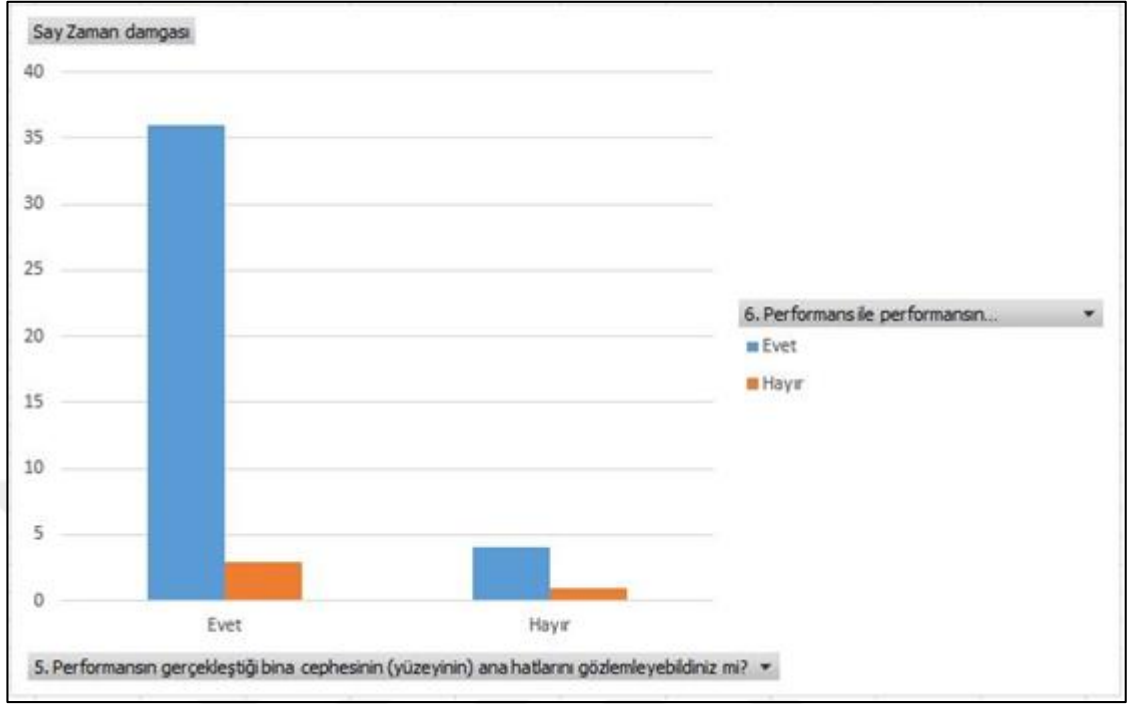
Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.165: İletişim tasarım 1. video yanıtları 9. ve 10. soru çakışık grafiği



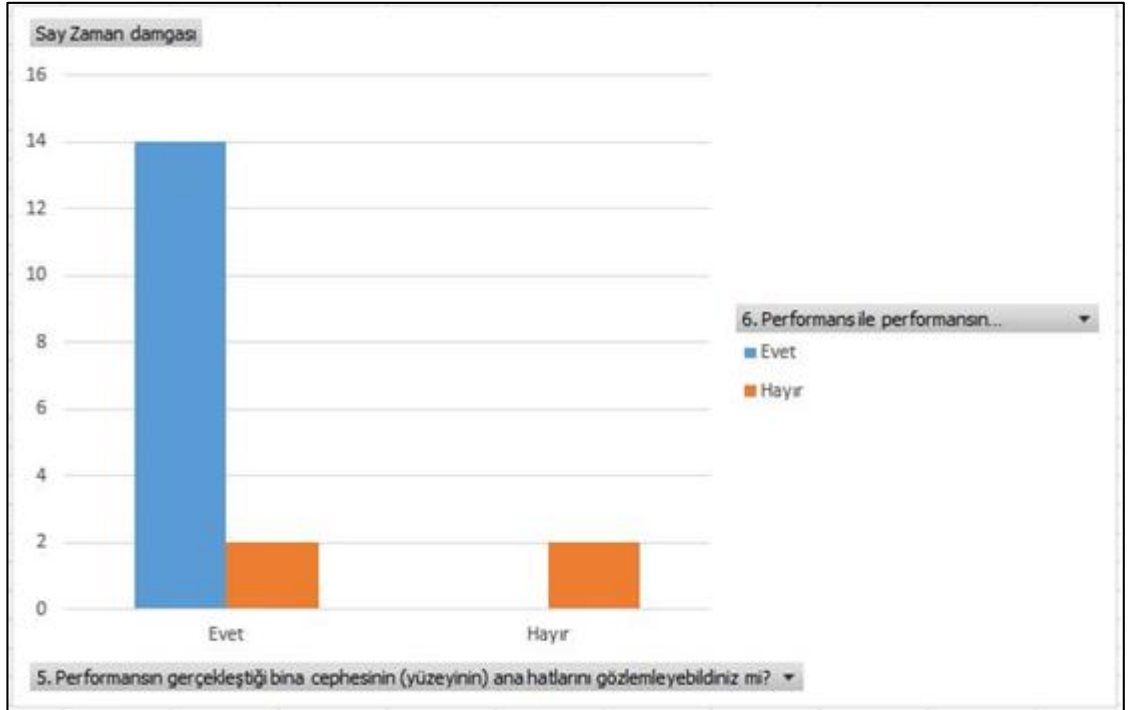
Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.166: İç mimarlık 2. video yanıtları 5. ve 6. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

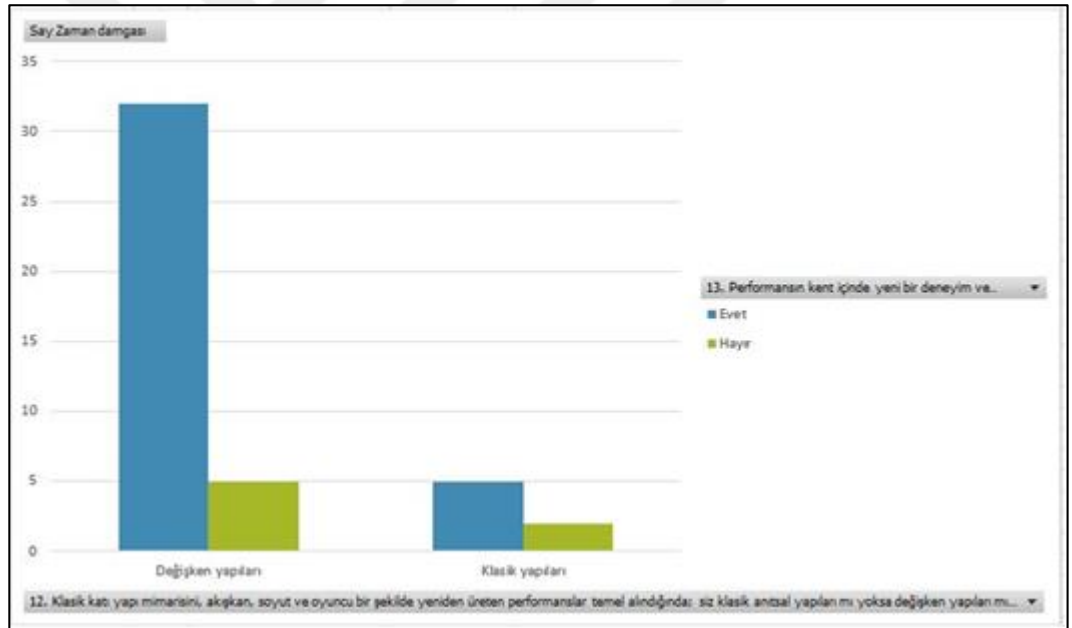
Şekil 5.167: İletişim tasarım 2. video yanıtları 5. ve 6. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

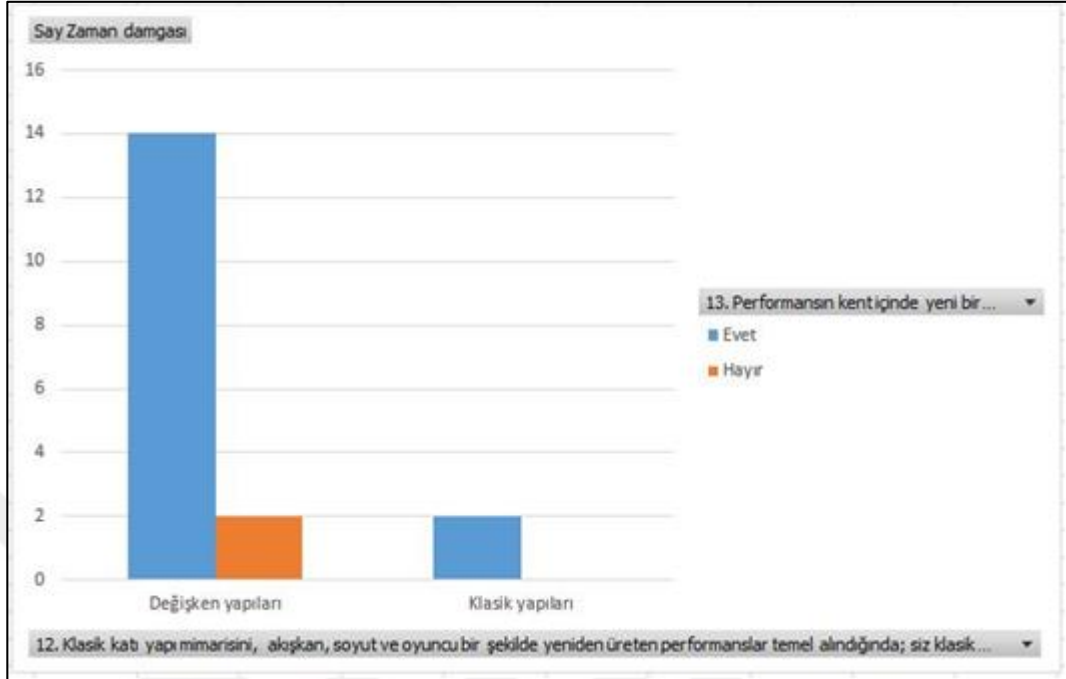
Şekil 5.164, 5.165, 5.166 ve 5.167’de her iki grup ve her iki video gösterimi için katılımcılara aynı sorular yönlendirilmiştir. Katılımcılar her iki video gösteriminde de performansın gerçekleştiği bina cephesinin ana hatlarını çoğunlukla gözlemleyebilmiş; 1. video için verilen yanıtlarda yapı cephesiyle yapı yarı yarıya ilişkili bulunmuşken 2. video için katılımcıların neredeyse tamamı gösterimi yapıyla ilişkili bulmuştur. Dolayısıyla *video mapping* içerik kapsamında yapılan sınıflandırmanın ürünleri olan; kentsel bağlamı yeniden kurgulayan ve cepheden daha bağımsız performans ile cepheye yapının iç mekânına dair bilgiler yansıtmaya dayanan performansın hedef kitlesi tarafından tasarım hedefiyle örtüşecek şekilde algılandığı ve okunduğu saptanmıştır.

Şekil 5.168: İç mimarlık yanıtları 12. ve 13. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.169: İletişim tasarım yanıtları 12. ve 13. soru çakışık grafiği



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 5.168 ve 5.169'da katılımcıların klasik ya da değişken yapıları tercih etme durumuyla performansın kent içi yeni deneyim alanı olanağı tanınması durumu ilişkilendirilmiştir. Değişken yapıları tercih etmeyenler, performansın kent içinde yeni bir deneyim alanı oluşturacağını düşündüğü halde bu yanıtı vermiştir. Çoğunluğun değişken yapıları tercih etmesinin sebeplerinden birinin, performansın deneyim ortamı yaratma olanağıyla doğru orantılı olduğu söylenebilir.

Dijital devrim sergisi katılımcı anketi sonuçlarına göre katılımcıların hemen hemen yarısı için performanslara aşına olunduğu, tamamı için de performansların yaşanılan çağla ilişkili bulunup bireylerin beğenisini sağladığı saptanmıştır. Katılımcılar performansları beğenmelerine rağmen; video gösterim anket uygulaması katılımcıları gibi, performanslarla karşılaşma sıklık isteklerinin ayda 1-2 yanıtına yığıldığı görülmektedir. Yani her iki anket uygulama sonuçları dikkate alınacak olur ise, birbiriyle örtüşen yanıtlar doğrultusunda bireylerin dijitallik kavramına yatkınlık duyduğu sonucuna varılmış; fakat bu kavramı kent içinde belli zaman limitlerinde görmek istemeleri, çok fazla maruz kalmak istemedikleri ya da alışlagelen bir hale gelmemesi gerektiği sonucunu düşündürmektedir. Video gösterim anket uygulamasının aksine, sergi içeriği ve

dolayısıyla anketi tamamen etkileşimli tasarım örnekleri arasından seçilerek düzenlenmiştir. Sergi anketi katılımcılarına yöneltilen, deneyimlediğiniz performanslarda kullanıcı/gözlemci olarak performansın bir parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz sorusu sadece 1 kişi haricinde evet olarak yanıtlanmıştır. Bu durum gösteriyor ki daha dolaylı yoldan bireylerle etkileşime giren *video mapping* içeriği bütün katılımcılar tarafından anlaşılammışken, doğrudan etkileşimli tasarım performansları bireyi bu yönde tatmin etmiştir. Yani *video mapping* performanslarında kullanıcı deneyimi bir üst seviyeye taşınmak isteniyorsa, eş zamanlı etkileşim için gerekli donanımların sağlanmasının durumu iyileştireceği söylenebilir. Aynı şekilde performansların arkasındaki hikâyenin sergi anketi katılımcılarının tamamı tarafından takip edilebildiği sonucu gözlemlenmektedir. Yine video gösterimiyle kıyaslanır ise, sergi içeriğinin etkileşimli ortam olmasının yanı sıra katılımcıların bire bir ortamı deneyimleyebilme olanağı bulmasının da bu duruma fayda sağladığı savunulabilir. Dijital içeriklerin bulunduğu sergi mekânı katılımcılara farklı bir fiziksel katman ve mekân algısı yaşatmayı başaramıştır. Sergi deneyimi katılımcılarda farklı algı bileşenlerini aktif etmiş; deneyimlerini çoğunlukla algısal ve etkileşimli mekân, yeni bir deneyim ve farklı bir zaman boyut algısı ile tariflemişlerdir. Dolayısıyla fiziksel mekânda gerçeküstü bir deneyim yaşamak yoluyla algısallığın sanallık ve dijitallik üzerinden kurgulandığı söylenebilir. Her iki anket uygulamasının sonuçları, dijital araçlarla bir araya getirilmiş performansların kente ve kentliye yeni bir dinamik kazandıracacağı varsayımını desteklemektedir.

Tasarımcı görüşme sonuçları doğrultusunda alanın çoklu disiplini ve melez yapısı desteklenmiş; bu uygulamayı icra eden ve edilenlerin alanlar arası etkileşimle bir araya geldikleri saptanmıştır. Performanslar oluş itibariyle çağdaş mekânla ilişkili bulunsa da, içerik yönünden zayıflamış, ticarileşmiş yaklaşımlar dolayısıyla niteliksizleşmiş, genel geçer söylemler ve kalıp ifadelerin bu duruma yol açmıştır. Performansların projeye ve alana özel içerik üretilmesine sebebiyet verme durumu, çağdaş dönem bireyselleşme süreç kavramıyla örtüşmektedir. Yapılan işler başlık olarak *video mapping* ya da mimari *mapping* tekniğine tekabül etse de, tasarımcılar bunu medya mimarlığı, görsel işitsel performans ya da yenilikçi tasarım çatısı altında toplamayı tercih etmektedir. Çünkü üretilen işler ne tam olarak teknik, ne tam olarak sanatsal ne de tek bir formülün doğru

olduđu yaklařımlardır. Dolayısıyla daha geniş bir olgu altında ürünlerin tanımlanmasının; ürün içerik çeřitliliđine ve sınırsızlıđına katkıda bulunduđu söylenebilir. Her tasarımcının yaklařımda ortak görünen ise birey odaklı dinamik bir algı olmuřtur. Bunun yanı sıra daha kiřisel ve özel algı boyutlarına temas edecek yaratımların, çevresel kořul ve donanımsal sınırlılıklarının ortadan kalktıđı, iç mekânlara kalıcı uygulamalar kapsamında kaymaya bařladıđı gözlemlenmiřtir.

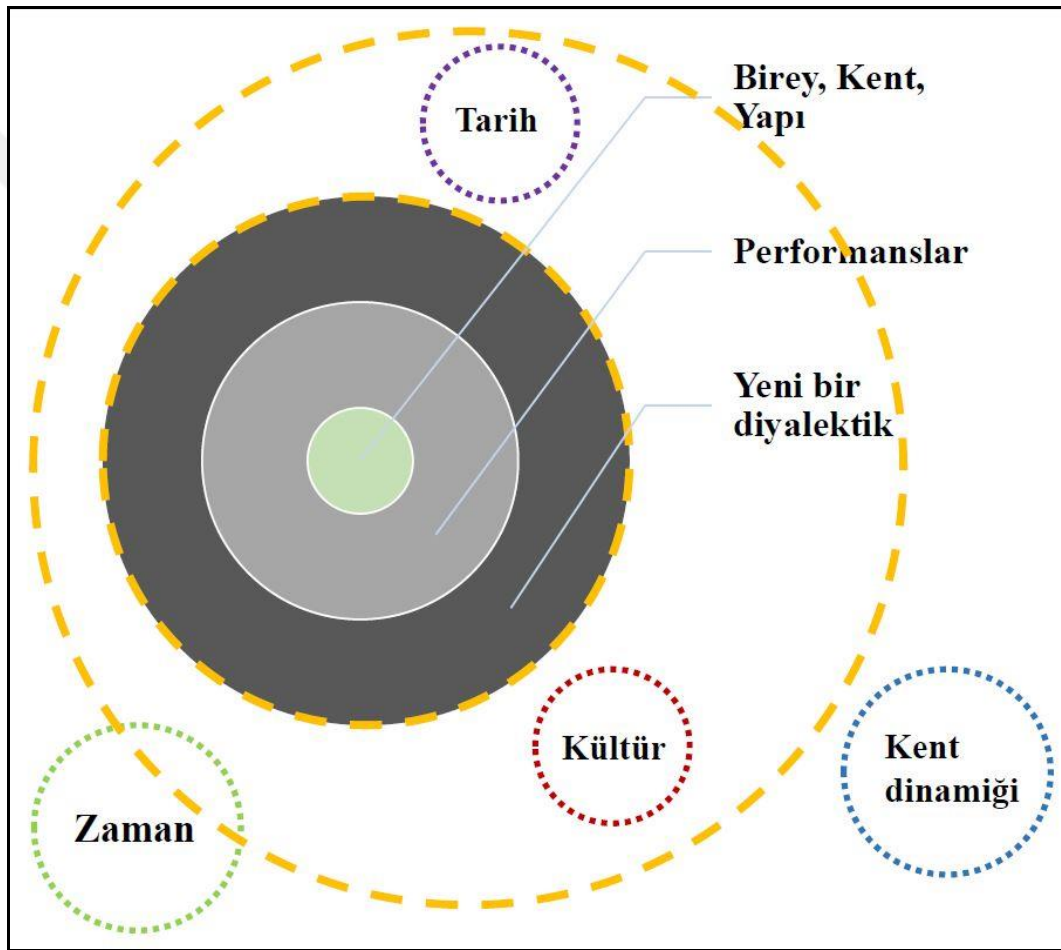


6. SONUÇ

Çağdaş mekân kurgusunun ana amaçlarından birinin de insanın gündelik hayatını değiştirip, onu aktif olarak kamusal hayatın bir parçası haline getirmek olduğu söylenebilir. Kamusal hayatın resmi bir mecburiyete evrildiği günümüzde fiziksel çevre bireyleri kamusal mekânların önemsiz ve manasız olduğu bir algıya sürüklerken bir yandan da onu duyguları ve imgeleriyle bir kamusal aktör olarak nitelendirir ve bu kimliğiyle bireyler topluma ilişkin bir bağlamda çevrelenir (Sennett 2010). 21.yy'ın ortak kaygısı olan, kullanıcısıyla diyalog kuran, onu özneleştiren yeni-çok boyutlu mekân anlayışı, sanal araçlarla bir araya gelmektedir. Böylelikle klasik-endüstriyel dönemde kaybedilen kuvvetli, aktif kamusal anlayışı tetiklenmektedir. Yeni medya araçlarıyla mimarinin kesişimi ve etkileşiminden doğan *video mapping* performansları kenti, kentin ilişkisinde kamusal ve kamusal insanı içine alan, hem dış hem iç mekânda birey merkezli üretimle çağdaş dönem çoğulluk anlayışının bir ürünü olarak değerlendirilmiştir. Performanslar gündelik gelip geçilen mekânlarda hedef odaklı kamusal insanın çevresel algısını son derece post-modern bir tavırla, tüketim ve bilgi toplumu dinamiğine uygun hale getirerek; çok boyutlu yapısıyla zamanda sürerli ve dizimsel, devingen, fiziksel uzamın yeni bir katmanı olarak sanal ama bir o kadar da gerçek, çoklu algı boyutlarına dokunan bir yaklaşımla yeniden kurgulamaktadır. Modernist ve post-modernistlerin mekâna yaklaşımlarındaki ana fark; modern mekânı toplum hedefleri doğrultusunda şekillendirmeye uğraşırken postmodern oldukça özgür ve kendine yeten, salt varlıksal güzelliğe ulaşması hedefi haricinde toplumsal hedeflerle ilgili kazanç gütmeyen ve buna dair bir mecburiyet hissetmeden tamamen estetik kaygılarla form bulmasıdır (Harvey 1997). Çağdaş kuramlar, modern mimarlığın hazır bir şekilde tüketime sunduğu, bireyin mevcudun üzerinde söz hakkı olmadığı ve bireyi kendinden uzaklaştıran, geçerliliğini yitirmiş tamamlanmış yapıt anlayışının aksine bireyin katılımıyla onu çevreleyen bir ortam sunmaktadır. Bunu yaparken de modernin durağan heykelsiliğini yapı-bozuma uğratarak yaşayan ve hareketli hale getirir, ayrıştırır, belirsizleştirir. Mekânsala ulaştıran ve performansların da birimler arası bağlantısındaki ana unsuru olan zaman boyutu, kamusal alanda ihtimalli mekânsal algıya olanak tanımaktadır. Performanslar aracılığıyla tüketim nesnesi olan mimari ve ürünleri, mimarinin öznesi konumundaki bireyi mimari

yaratım sürecinin içine alarak onu edilgenden etken taşımış; mimariyi içselleştirerek şekillendirme imkânı bulan bireyin kamusal çehresine aitlik durumunu ve mimarının söylemini dönüştürmüştür. Bu durumu Tanju (2008, s.7), “Özne verili olan tarafından biçimlendirilmek yerine, verili olanla bir dizi üretici, yaratıcı karşılıklı ilişki içine girer ve içinde bulunduğu çevresini biçimlendirirken kendisi de biçimlenir.” şeklinde açıklamıştır.

Şekil 6.1: Video mapping performans oluşumu ve etkileri



Kaynak: Bu şekil Tuğçe Gökçen tarafından hazırlanmıştır.

Şekil 6.1’de performansların oluşum süreçleri ve bu süreç sonunda kentsel alanda ortaya çıkardığı etkiler görülebilir. Bireyi çevreleyen ve içine alan yapıyla performansların merkezinde hem öznesi hem nesnesi konumundaki birey, kent ve yapı bulunmaktadır. Performanslar arasında üçlü ilişki içerisinde bulunan birey, kent ve yapı arasında her unsuru kapsayan yeni bir diyalektik oluşmuştur. Bu alan esnektir; sınırları ve içerikleri

kati bir şekilde belirlenmemiştir. Durum, koşul ve gerekliliklere göre farklılaşan; birey kent ve yapıyı, dolayısıyla performans ve bu ikili arasındaki dili şekillendiren unsurlar her yeni üretimde farklı seçimleme süreçleriyle başkalaşmaktadır. Bu geçirgen sınırlar karşılıklı bilgi ile içerik akışına imkân tanıyarak ve birbirinden etkilenerek canlı, esnek ve akışkan mekânın oluşmasını sağlar. Bu durum performanslarda kullanılan hareket algı sensörleri yardımıyla da desteklenerek kullanıcıyı içine alan etkileşimli *video mapping* deneyimiyle yerini almaktadır. Performanslar aracılığıyla metinler-arası ve metinler-üstü bir hale gelen cepheler bireylere algısal ve çok boyutlu bir deneyim sunar. Böylelikle kamusal alanda yeni mekân tanımlayıcılığı sorunsalı üzerinden *video mapping* bir araç olarak problem tanımlarına karşılık vermektedir.

Performanslar ve dolayısıyla mimari yapılar ve yüzleri bir ifade ve anlatı aracı haline gelmiş, mimariyi biçim ve içerik bağlamında bir araya getirme araçları çeşitlenmiştir. Neyin üretildiğinden çok nasıl üretildiğinin yani sürecinin önemli olduğu, ürünün kullanıcısıyla anlık iletiminin odak olduğu söylenebilir. Sanal bir temsil değil, başkalaşmış gerçek ifadesi olarak yerini almaktadır. Fiziksel mekânın biçimlenişi içerisinde algısal sınırlara dokunan bu alan fizikselin çeşitlenmiş bir uzamıdır. Kentli için hala yeni sayılabilecek bu deneyim bireyin ve yapının bağlamını değiştirmiştir. Çağdaş kent ve sosyolojik yapısı, gelip geçilen ara mekân olmaktan çıkıp yaşayan; bireyin *place being* yani bir yerde var olma durumundan ziyade bir oluş ve süreç belirten, devamlı yeniden ve kendi varyasyonları içerisinde her seferinde başka şekilde üretilecek şekilde olan konumundan modern dönemde *being in place* yani statik bir mevcudiyet haline, ardından günümüz varyatif mimarlığıyla yine *place being* konumuna geldiği olguya dönüşmüştür. Dolayısıyla modern dönemde bireyi pasif hale getiren anlayışın oluşturduğu elverişli mekânın, çağdaş ya da post-modern anlayışta elveren mekâna geçişi; mimarının tasarım sorunsalının bir söylemi olma durumunu, bir şeyi anlatma arzusunun dijital ortam üretim araçları üzerinden sağlanması günümüz tasarım zihniyetinin birey odaklı yapısına geri dönmesini olanaklı hale getirmiştir. Algı, mekâna bakış ve duruş yerleri üzerine ikircikli, yanılısamalı ardışık durumu tarif eden Zizek'in paralaks kavramı, öznenin konumu ve içsel durumuna göre çeşitlenen nesnenin varlıksal biçimlenişini savunur. Paralaks: gözlemcinin konumu ve bakış açısı üzerinden perspektif algı hizasına dâhil olan çevresel-fiziksel unsurların değişmesiyle fiziksel olarak orada

mevcut olan nesne algısının özneleşme süreci ile bireysel imlerle yeniden kurulmasını tanımlamaktadır (Zizek 2014). Bu kavram bireyin mekâna dönüşünü desteklemesinin yanı sıra aynı nesnenin birden farklı görüntüsünün farklı algı gerçeklerine referans vermesini de olanaklı kıldığı için gerçek algısının da tekliğini yok eder niteliktedir.

Bu durumu Zizek (2014, s.27) şu şekilde aktarmıştır:

Gerçek, bunun yerine, hep altta yatan gerçeğin görünümünün çokluğu için geçerli olan şeydir-Aynı olarak kalan şey çekirdek değildir, görünümün çokluğuna aynılığı serpiştiren bir görüş çekirdeğidir. İlk aşamada, gerçek doğrudan yüzleşemediğimiz, ancak bir simgesel kurgular, sanal oluşumlar çokluğunun merceği aracılığıyla yüzleştiğimiz olanaksız çekirdektir, ikinci aşamada, tam da bu çekirdek tümüyle sanaldır, edimsel olarak yoktur, sadece geriye dönük olarak, "edimsel olarak var olanın hepsi" olan simgesel oluşumlar çokluğundan yeniden inşa edilebilen bir X'tir.

Berman'a (1994) göre Niemeyer ve Costa ölümsüz geleneksel formlar ile ideal binaların yapımını modern mimarların teknolojiyi kullanma biçimi olarak görmüş, bu zihniyet kent ölçeğinin tamamına uygulanırsa kentin kusursuz düzenine kavuşarak sınırlarının büyüyeceğini savunmuş; fakat Berman bu yolla kentin öz varlığının ilerleme kaydedemeyeceğini belirtmiştir. Bu yaklaşımın aksine sınırsız ve sonsuz mekân: dijital ortam üretim araçları ile her türlü malzemeyi ve ilişkisinde üretilen mekânları canlı olarak gören anlayış çerçevesinde mekânı oluşturan yüzeyler artık bireyi ve yapıyı sadece çevresel etkenlerden korumaya yarayan elemanlar değil; bireye ve mekâna dair bir söylemi olan yaşayan ara-yüzler haline gelmiştir. Öte yandan bir söylem ve anlatı yolu olduğu savunulan performanslar, varoluş temeliyle içeriğinde bağlamsal ilişkilere yer vermediği takdirde yüzeysel ve sığ boyutta kalmakta; izlemcisiyle yakalamayı hedeflediği karşılıklı diyalogu sağlayamamaktadır. Bu karşılıklı ilişkiye dayalı içeriği kurgulamanın yolu, tarih mimari yapı karakteri ya da cephe örüntüsü gibi bağlamlar olabilirken; keskin sınırların olmaması sebebiyle bu kurgunun içerik elemanı durumlara göre değişkenlik göstererek her defasında yeniden üretilebilir. Her olası durumda da içeriğin olmazsa olmaz karakteri ise birey yani kullanıcısı tarafından performansın anlaşılabilirlik, okunabilirlik ve görsel alt yapı ile metnin tutarlılığı noktasında yeterli değere ulaşmasıdır. Kullanıcıyı çevreleyen ve deneyimleme isteği uyandıran bir performans böylelikle var olur. Bunun yanı sıra performans odaklı edimsel yapılar

kamusal alanda daha önce tecrübe edilmemiş bir deneyim ortamı sunarken bu deneyimin tercih sebebi de tam olarak az maruz kalınmış yapısıyla yeni keşfedilecek yanının olmasıdır; alışılan ve gelip geçilen noktaya ulaştığında geçerliliğini yitirebilir. Bahsi geçen söylem durağan mimariye yenilik getirmek olarak algılanmamalı, aksine; onun var oluşundan öte gelen yaptırımı olarak kabul edilmeli, mevcut mimari kimliğe ve yapı kültürüne uygulanan değişiklikler onun bir uzantısı olarak mevcut yapıya eklenmelidir. Bulunulan durum itibariyle *video mapping* performansları hedef kitlesi yani kullanıcıları tarafından mimari ürün olarak adlandırılmada aşamasında yetersiz bulunmuştur. Mevcut ile yeniyi iç içe çözümlene dinamiği tutturulabilir ise, eskimeye mahkûm olmayan, sürekli ve kalıcı bir mimari ürün olacak yaratımdan söz edilebilir. Performansların görsel karşılıklarının takibi arttıkça birey beğenisi artmakta, performansın içeriği yapı cephesiyle ilişkilendikçe ise yapı-performans bağlantılı bulunmaktadır. Öyleyse performansların mimari ürün olarak adlandırılmasına katkı sağlayacak bir çözümün performansın mimari yapıyla ilişkili bulunması durumu olduğu; bu sebepleyse performans içeriğinin mevcut yapı ile referanslı oluşturulması gerektiği söylenebilir.

7. KAYNAKÇA

Kitaplar

- Aydınlı, S., 2008. “Mekân”dan “mekânsal”a: mekânın zamansallığı/ zamanın mekânsallığı. *Zaman-mekân*. İstanbul: Yem Yayınları, ss. 150-161.
- Berman, M., 1994. *Katı olan her şey buharlaşıyor*. 1. Baskı. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Braun, M. S. (Ed.). 2008. *Facades architectural details*. Berlin: Braun Publishing.
- Connor, S., 2001. *Postmodernist kültür çağdaş olanın kuramlarına bir gidiş*. 3. D.Şahiner (Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları (orjinal basım tarihi 1997).
- Debord, G., 1996. *Gösteri toplumu*. 5. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deleuze, G., 2014. *Sinema I hareket-imge*. 1. Baskı. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Franck, A. O., 2002. Düşünce için mimarlık: sanallığın gerçekliği. *Mimarlık ve sanallık*. İstanbul: Boyut Yayıncılık, ss. 27-30.
- Harvey, D., 1997. *Postmodernliğin durumu*. 1. Baskı. İstanbul: Metis Yayınları.
- Heidegger, M., 2007. *Sanat eserinin kökeni*. F.Tepebaşı (Çev), Ankara: Deki Yayınevi (orjinal basım tarihi 1950).
- Kahvecioğlu, H., 2008. Mekânın üreticisi veya tüketicisi olarak zaman. *Zaman-mekân*. İstanbul: Yem Yayınları, ss. 142-149.
- Lefebvre, H., 1991. *The production of space*. 25. Australia: Blackwell Publishing.
- Manovich, L., 2001. *The language of new media*. 1. Baskı. Londra, İngiltere: The MIT Press.
- Önder, A., 2002. Siberuzayda mimarlık sanal dünyada gerçek mimarlar. *Mimarlık ve sanallık*. İstanbul: Boyut Yayıncılık, ss. 45-54.
- Önder, A., 2002. Siberuzayda mimarlık sanal dünyada gerçek mimarlar. *Mimarlık ve sanallık*. İstanbul: Boyut Yayıncılık, ss. 37-44.
- Rifat, M., 1998. *Xx.yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları*. 2. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Schulz, C. N., 1980. *Geniusloci:towards a phenomenology of architecture*. New York: Rizzoli: Academy Editions

- Sennett, R., 2010. *Kamusal insanın çöküşü*. 3. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Şentürer, A., 2008. Zaman ve mekânın genişleme aralığı olarak "sınır-boyları". *Zaman-mekân*. İstanbul: Yem Yayınları, ss. 186-203.
- Tanju, B., 2008. Mekân-zaman ve mimarlıklar. *Zaman-mekân*. İstanbul: Yem Yayınları, ss. 168-185.
- Taşçı, H., 2014. *Bir hayat tarzı olarak şehir, mekân, meydan*. 1. Baskı. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Uluoğlu, B., 2002. ...Miş gibi. *Mimarlık ve sanallık*. İstanbul: Boyut Yayıncılık, ss. 37-44.
- Yılmaz, A 2011. Bellek Topografyasında Özgürlük: Gelibolu Savaş Alanları ve Mekânsal Bir Deneyim Olarak Hatırlama. *Nasıl Hatırlıyoruz? Türkiye'de Bellek Çalışmaları*. ss. 189-212
- Yürekli, F., 2008. Zaman ve mimarlık. *Zaman-mekân*. İstanbul: Yem Yayınları, ss. 162-163.
- Zizek, S., 2014. *Paralaks*. 2. Baskı. İstanbul: Encore Yayınları.

Sürelî Yayınlar

- Arabacıođlu, B. C. 2007.Mimarlıkta Mekân Analizi İçin Bulanık Çıkarım Sistemi Temelli Bir Model Önerisi. *Arkitekt*, **74**, 512/513, ss. 32-45.
- Atiker, B., 2011. Yerleştirme sanatında yansıtım hizalama ile artırılmış gerçeklik tasarımları. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 4 (1), ss. 99-121.
- Aytaç, Ö., 2007. Kent mekânlarının sosyo-kültürel coğrafyası. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 17 (2), ss. 199-226.
- Cho, J. J. ve Lee, W. H., 2015. A study on expression of illusionism based virtual space by using projection mapping. *International Journal of Software Engineering and Its Applications*. 9 (6), ss. 101-108.
- Chon, S. ve Diğ., 2011. 3D architectural projection, lightwall. *Leonardo*. 44 (2), ss. 172-173.
- Çalak, I., 2012.Kentsel ve Kolektif Belleğin Sürekliliği Bağlamında Kamusal Mekânlar: ULAP Platz örneđi,Almanya. *Tasarım+Kuram*. (13), ss. 34-47.
- Dođan, F., 2009. Mimarlık ve Mekân Algısı. *Dosya*. (17), ss.3-54.
- Durmuş, M., 2011.İmge-Sembol Kavramlarını Yorumlama Projesi ve Melih Cevdet Anday Şiirinde İmge.*Turkish Studies-International Periodical For the Languages ,Literature and History of Turkish or Turkic*. **6** (3), ss. 745-762.
- Ekim, B., 2011. A video projection mapping conceptual designand application: yekpare. *The Turkish Online Journal of Design,Art and Communication -TOJDAC*. **1** (1), ss. 10-19.
- Gezer, H., 2012. Mekânı kavrama sürecinde algılama bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi*. **11** (21), ss. 1-10.
- Güler, Ö.K., 2014. Çağdaş sanata mekân bağlamında bir bakış. *Tasarım+Kuram*. 17, ss.39-53.
- Hisarlıgil, B., 2008. Martin Heidegger'de "mekân" düşüncesi:hermeneutik-fenolojik bir yaklaşım.*Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. **25** (2), ss. 23-34.
- Irak, M., 2008. İnsanların Bellek Hakkındaki İnançları Araştırma Sonuçlarıyla Tutarlı mıdır? . *Türk Psikoloji Dergisi*. **23** (62), ss. 17-33.

- Işıkkaya, D. ve Çatak, G., 2010. An Evaluation On Video Mapping As An Architectural Performance. *1st Annual International Conference on Fine and Performing Arts*. 7-10 Haziran 2010, Athina, Yunanistan, ss. 1-14.
- Işıkkaya, D., 2014. A Semiological analysis: the evolution of the architectural façade. *Scottish Journal of Arts, Social Sciences and Scientific Studies*. **20** (2), ss. 95-107.
- Işıkkaya, A. D., 2008. Kentsel çöküntü bölgelerinin örgütlenmesi ve yeniden kullanım. *Megaron*. 3 (2), ss. 187-193.
- Kurtar, S., 2012. Mekânı Yaşamak: Lefebvre ve Mekânın Diyalektik Oluşumu. *TÜCAUM VII. Coğrafya Sempozyumu*. 16.10.2012 Ankara: Ankara Üniversitesi Türkiye Coğrafyası Araştırma ve Uygulama Merkezi, ss. 1-8.
- Lee, J. ve Diğ., 2015. Real-time projection-based augmented reality system for dynamic objects in the performing arts. *Symmetry*. 7, ss. 182-192.
- MEB EğiTek, Psikoloji I, 2004, http://yegitek.meb.gov.tr/aok/aok_kitaplar/AolKitaplar/Psikoloji_1/3.pdf [3 Kasım 2014], s.34-67.
- Moloney, J., 2007. A framework for the design of kinetic façades. *CAAD Futures*. ss. 461-474.
- Poon, J. C. N., 2008. Palimpsest: the future of the past. *Visible Language*. **42** (3), ss.237-263.
- Şenyiğit, Ö. ve Altan, İ., 2011. Anlamsal ifade aracı olan cephelerin değerlendirilmesine yönelik bir yaklaşım: istanbul'da meşrutiyet caddesi'ndeki cephelerin incelenmesi. *Megaron*. 6 (3), ss. 139-150.
- Soğukömeroğulları, M., 2010. Fuat Şükrü Dilbilen'in Şiirlerinde Toplumsal Hafıza. *Journal of Black Sea Studies*. **27**, ss. 161-179.
- Souici, B. ve Kılınçaslan, T., 2005. İletişim teknolojisindeki değişimin kent açık mekânına etkisi. *İtü dergisi/a mimarlık, planlama, tasarım*. 4 (1), ss. 97-106.

Diğer Yayınlar

- Azizmzadeh, M. ve Bjur, H. 2007. The Urban Palimpsest: The Interplay Between the Historically Generated Layers in Urban Spatial System and Urban life. *Proceedings, 6th International Space Syntax Symposium*. 12-15.06.2007 İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, ss. 012-14.
- Balık, D., (2009). Çağdaş sanat müzelerinde "yeni" mekân deneyimi. *Mimari Tasarım Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Catanese, R., 2013. 3D Architectural Videomapping. *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, Volume XL-5/W2, 2013 XXIV International CIPA Symposium*. 2, 6 Eylül Strasbourg, Fransa.
- Diniz, ve Diğ., 2012. Mapping Interaction onto Media Façades. *PerDis '12 Proceedings of the 2012 international symposium on pervasive displays*. 4 Haziran Porto, Portekiz, New York: USA.
- Ergün, Z., (2008). Mimarlıkta cephe-yüzey dönüşümü: 1990'lar sonrası değişim süreci. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ersoy, E., (2010). Mimarlık ve sinema etkileşimi bağlamında mekânsal imge kullanımıyla durağan mekânın dinamik mekâna dönüşümü. *Mimari Tasarım Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Fischer, P. T. ve Diğ., 2015. Castle-sized interfaces: an interactive façade mapping. *PerDis '15- Proceedings of the 4th International Symposium on Pervasive Displays*. 10-12 Haziran, Saarbruecken, Almanya.
- Head, A., 2012. Exploring the issues of digital outdoor architectural projections. *EVA London 2012 Electronic Visualisation and the Arts*. 10-12 Temmuz, Londra: Eva London.
- Karakoç, E., (2004). Yapının kentsel mekâna katılımı. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Köknar, B., (2001). Mekânsal ara-yüzlerin kente ve yaşama katılımları üzerine bir inceleme. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

- Monteverdi, A. M., 2015, The Mediaturgy of Videomapping. Milan, Italy,
https://www.academia.edu/17221575/The_mediaturgy_of_videomapping [25
Mayıs 2016].
- Onay, N., (2005). Kamusal iç mekân ve toplumsal kimlik. *Bina Bilgisi Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Öztürk, Ö. B., (2005).Tasarıma ve tasarlayıcılara dair felsefi saptamalar. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Öztürk, Ö.B. (2007). İmgesel aritmetik yöntemiyle mekân tasarımı ve tasarım örneği. *Sanatta Yeterlik Tezi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Şenyiğit, Ö., (2010). Biçimsel ve anlamsal ifade aracı olan cephelerin değerlendirilmesine yönelik bir yaklaşım: istanbul'da meşrutiyet ve halaskargazi caddeleri'ndeki cephelerin incelenmesi. *Doktora Tezi*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Theodorou, I., (2013). Architecture as optical machine A visual deformation through light. *MA in Arts and Technologies of the Digital Image*. Atina: Athens School of Fine Arts and Universite Paris 8.
- Üstündağ, B., (2009). Bina cephesi ve işlevlerinin görsel analiz kapsamında değerlendirilmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Zülkadiroğlu, D., (2013). Mimari cephe temsillerinin kullanıcı algısına etkisinin incelenmesi. *Mimari Tasarım Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.

EKLER



EK 1: Dijital Devrim Sergisi Kullanıcı/Gözlemci Anketi

Dijital Devrim sergisi kullanıcı / gözlemci anketi

Sergiyi gezmiş bireylerin cevapları değerlendirilecektir.

1. 1. Mesleğiniz nedir?

2. 2. Kaç yaşındasınız?

3. 3. Daha önce benzeri performansların olduğu bir ortamda bulundunuz mu?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

4. 4. Deneyimlediğiniz performanslardan hoşnutluğunuzu hangi rakam karşılamaktadır?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

1 2 3 4 5
En düşük En yüksek

5. 5. Performansları günümüzün çağ bağlamıyla ne kadar ilişkili buluyorsunuz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

1 2 3 4 5
En düşük En yüksek

6. 6. Bu performanslarla ne sıklıkla karşılaşmak istersiniz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Hiç
 Ayda 1-2
 Ayda 3-4
 Ayda 4 ve fazlası

7. 7. Deneyimlediğiniz performanslarda, kullanıcı / gözlemci olarak performansın bir parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

8. 8. Performansların görsel öğelerinin arkasındaki hikayeyi takip edebildiniz mi?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

9. 9. Performanslarda konu edinilen hikayenin görsel karşılıklarını ne derece anlaşılır buldunuz?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	1	2	3	4	5	
En düşük	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	En yüksek

10. 10. Performansları tanımlayacak olsaydınız, bunu aşağıdakilerden hangisiyle yapardınız? (Birden fazla cevap seçilebilir)
Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Görsel sanat
 Dijital sanat
 Ses ve hareket tasarımı
 Etkileşimli tasarım
 Hepsi

11. 11. Deneyimlediğiniz performansların içerikleri temel alındığında, performansların sizi sergi mekanından koparıp, yeni bir mekan tanımına götürdüğünü düşünüyor musunuz?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

12. 12. Bu yeni mekanı aşağıdakilerden hangisiyle tarif edersiniz? (Birden fazla cevap seçilebilir)
Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Sanal mekan,
 Dijital mekan
 Düş mekan
 Gerçeküstü mekan
 Zamansız mekan
 Hepsi

EK 2: Kullanıcı/Gözlemci Ölçme Anketi 1. Video

Kullanıcı / Gözlemci ölçme anketi

1. 1. Daha önce benzeri performanslar izlediniz mi?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

2. 2. İzlediğiniz performanstan hoşnutluğunuzu hangi rakam karşılamaktadır?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- 1 2 3 4 5
En düşük En yüksek

3. 3. Kentte bu tarz çalışmalarını görmek ister miydiniz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

4. 4. Bu performanslarla ne sıklıkla karşılaşmak istersiniz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Hiç
 Ayda 1-2
 Ayda 3-4
 Ayda 4 ve fazlası

5. 4. İzlediğiniz performansta, kullanıcı / gözlemci olarak performansın bir parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

6. 5. Performansın görsel öğelerinin arkasındaki hikayeyi takip edebildiniz mi?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

7. 6. Performansta konu edinilen hikayenin görsel karşılıklarını ne derece anlaşılır buldunuz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	1	2	3	4	5	
En düşük	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	En yüksek

8. 7. Performansı tanımlayacak olsaydınız, bunu aşağıdakilerden hangisiyle yapardınız? (Birden fazla cevap seçilebilir)

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Görsel sanat
 Dijital mimarlık
 Ses ve hareket tasarımı
 Hepsi

9. 8. Performansın gerçekleştiği bina cephesinin (yüzeyinin) ana hatlarını gözlemleyebildiniz mi?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

10. 9. Performans ile performansın gerçekleştiği binanın ilişkili olduğunu düşünüyor musunuz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

11. 10. Binanın mevcut mimari kimliği ve performans sonrası izlenimi karşılaştırıldığında, bina-performans ilişkisi hakkındaki görüşleriniz ne oldu? (Birden fazla cevap seçilebilir)

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Performansın binanın kimliğini yansıtıp desteklediği
 Performansın binanın kimliğini yıkıp, binayı okumayı güçleştirdiği
 Performansın binanın kent içi bağlamını yitmesine sebep olduğu
 Performansın binayı yeniden yapılandırarak binaya dinamik kazandırdığı
 Performansın bina ile izleyici arasında yeni bir etkileşim ortamı kurduğu

12. 11. Klasik katı yapı mimarisini, akışkan, soyut ve oyuncu bir şekilde yeniden üreten performanslar temel alındığında; siz klasik anıtsal yapıları mı yoksa değişken yapıları mı tercih edersiniz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Klasik yapıları
 Değişken yapıları

13. 12. Performansın kent içinde yeni bir deneyim ve etkileşim alanı oluşturacağını düşünüyor musunuz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

14. 13. Bahsi geçen performansların, kişi ile binanın öznel ilişkisini uzun vadede nasıl etkileyeceğini düşünüyorsunuz? (Birden fazla cevap seçilebilir)

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Bir etkisi olacağını düşünmüyorum
 Bireyin yapıyla olan etkileşim ve ilişkisini güçlendireceğini düşünüyorum
 Bireyi yapıdan uzaklaştıracağını düşünüyorum
 Kent-birey-bina arasında yeni bir dil oluşturacağını düşünüyorum

15. 14. Bu ve benzeri performansların, insanın gündelik hayat akışını etkilediği kabul edilirse, aşağıdakilerden hangilerinin bu sayede oluşacağını düşünüyorsunuz? (Birden fazla cevap seçilebilir)

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Kişiye yeni sosyallikler imkanı vereceği
 Kent içinde kentin insan bağlamını değiştireceği
 Kamusal insanın kent içinde aktif bir rol alacağı
 Kamusal düzenin yeniden tanımlanacağı

16. 15. İzlediğiniz performansı bir algısal deneyim olarak değerlendirir misiniz?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- Evet
 Hayır

17. 16. Performansta algınızı en çok tetikleyen öğeler hangileriydi? (Birden fazla cevap seçilebilir)

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- Ses
 Hareket
 Renk
 Işık
 Doku
 Derinlik
 Biçim
 Görüntü

EK 3: User/Observer Survey 1st Video

User / Observer surveying

1. 1. Have you ever seen this kind of performances before?

Mark only one oval.

Yes

No

2. 2. How do you scale your satisfaction about the performance?

Mark only one oval.

1 2 3 4 5

Lowest Highest

3. 3. Would you like to see this kind of works in the city?

Mark only one oval.

Yes

No

4. 4. How often would you like to see this performances?

Mark only one oval.

Never

1-2 a month

3-4 a month

4 and more a month

5. 4. Do you think you are a part of the performance as an user / observer which you have watched?

Mark only one oval.

Yes

No

6. 5. Have you been able to fallow the story behind the performance's visual elements?

Mark only one oval.

Yes

No

7. 6. How apparent did you find related story's visual counterparts?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Lowest	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Highest

8. 7. Which terms would you use to define the performance? (Multiple option can be selected)

Tick all that apply.

- Visual Art
- Digital Architecture
- Sound and Motion Design
- All

9. 8. Could you observe the main lines of the building's facade (surface) that performance materialize?

Mark only one oval.

- Yes
- No

10. 9. Do you think the performance and the hosting building are related?

Mark only one oval.

- Yes
- No

11. 10. If you to compare the existent building's architectural identity and the imprint after the performance, what do you think about the building-performance relationship? (Multiple option can be selected)

Tick all that apply.

- Building's identity is being reflected and supported by the performance
- Building's identity is being demolished and getting hard to depict building by the performance
- Performance causes lost of the building's city context
- Performance obtains a dynamic to the building by recreating it
- Performance creates a new interacion medium among to the building and viewer

12. 11. Based on the performances which recreates the classic solid building architecture in fluid, abstract and playful way, do you prefer classic or variable constructions?

Mark only one oval.

- Classic constructions
- Variable constructions

13. 12. Do you think related performance can create a new medium for interaction and experience in the city?

Mark only one oval.

- Yes
 No

14. 13. In long term, what do you think about the impact of these performances on individual-building relationship? (Multiple option can be selected)

Tick all that apply.

- I dont think there will be any kind of impact
 I think it will strengthen the relationship and interaction between individual and building
 I think it will alienate individual from building
 I think it will create a new dialect between city-individual and building

15. 14. If it is accepted that this and alike performances affect people's everyday life, which of the below can develop with the help of it? (Multiple option can be selected)

Tick all that apply.

- That it creates new social possibilities for individuals
 That it changes the context of human in city
 That it obtains the public people take a more active role in the city
 That it redefines the public order

16. 15. Do you recognize the performance that you watched as a perceptual experience?

Mark only one oval.

- Yes
 No

17. 16. Which component has triggered your perception the most in the performance? (Multiple option can be selected)

Tick all that apply.

- Sound
 Motion
 Color
 Light
 Texture
 Depth
 Figure
 Image

EK 4: Kullanıcı/Gözlemci Ölçme Anketi 2. Video

Kullanıcı / Gözlemci ölçme anketi

2. Video

1. 1. İzlediğiniz performanstan hoşnutluğunuzu hangi rakam karşılamaktadır?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	1	2	3	4	5	
En düşük	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	En yüksek

2. 2. İzlediğiniz performansta, kullanıcı / gözlemci olarak performansın bir parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

Evet
 Hayır

3. 3. Performansın görsel öğelerinin arkasındaki hikayeyi takip edebildiniz mi?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

Evet
 Hayır

4. 4. Performansta konu edinilen hikayenin görsel karşılıklarını ne derece anlaşılır buldunuz?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	1	2	3	4	5	
En düşük	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	En yüksek

5. 5. Performansın gerçekleştiği bina cephesinin (yüzeyinin) ana hatlarını gözlemleyebildiniz mi?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

Evet
 Hayır

6. 6. Performans ile performansın gerçekleştiği binanın ilişkili olduğunu düşünüyor musunuz?
Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

Evet
 Hayır

7. 7. Binanın mevcut mimari kimliđi ve performans sonrası izlenimi karřılařtırıldıđında, bina-performans iliřkisi hakkındaki grřleriniz ne oldu? (Birden fazla cevap seilebilir)

Uygun olanların tmn iřaretleyin.

- Performansın binanın kimliđini yansıtıp desteklediđi
- Performansın binanın kimliđini yıkıp, binayı okumayı gleřtirdiđi
- Performansın binanın kent ii bađlamını yitirmesine sebep olduđu
- Performansın binayı yeniden yapılandırarak binaya dinamik kazandırdıđı
- Performansın bina ile izleyici arasında yeni bir etkileřim ortamı kurduđu

8. 8. Performansta algınızı en ok tetikleyen geler hangileriydi? (Birden fazla cevap seilebilir)

Uygun olanların tmn iřaretleyin.

- Ses
- Hareket
- Renk
- Iřık
- Doku
- Derinlik
- Biim
- Grnt

EK 5: User/Observer Survey 2nd Video

User / Observer surveying

2. Video

1. 1. How do you scale your satisfaction about the performance?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Lowest	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Highest

2. 2. Do you think you are a part of the performance as an user / observer which you have watched?

Mark only one oval.

- Yes
 No

3. 3. Have you been able to follow the story behind the performance's visual elements?

Mark only one oval.

- Yes
 No

4. 4. How apparent did you find related story's visual counterparts?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Lowest	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Highest

5. 5. Could you observe the main lines of the building's facade (surface) that performance materialize?

Mark only one oval.

- Yes
 No

6. 6. Do you think the performance and the hosting building are related?

Mark only one oval.

- Yes
 No

7. 7. If you to compare the existent building's architectural identitiy and the imprint after the performance, what do you think about the building-performance relationship? (Multiple option can be selected)

Tick all that apply.

- Building's identitiy is being reflected and supported by the performance
- Building's identitiy is being demolished and getting hard to depict building by the performance
- Performance causes lost of the building's city context
- Performance obtains a dynamic to the building by recreating it
- Performance creates a new interacion medium among to the building and viewer

8. 8. Which component has triggered your perception the most in the performance? (Multiple option can be selected)

Tick all that apply.

- Sound
- Motion
- Color
- Light
- Texture
- Depth
- Figure
- Image

EK 6: Tasarımcı Görüşme Soruları

1. Bu işe nasıl başladınız?
2. Tasarıma başlarken ne gibi konseptler kullanıyorsunuz?
3. Çalışacağınız cepheyi önceden belirlemiş olmak her zaman için üretime başlamanın ön koşulu mudur?
4. Mekanı kendiniz mi seçiyorsunuz, yoksa hazır mı geliyor?
5. Öyleyse mekan seçiminde neye dikkat ediyorsunuz?
6. Her bina için ayrı bir konsept mi?
7. Binaların geçmişini, hikayesini araştırıyor musunuz?
8. Görselleri tasarlarken ne gibi kriterleriniz var?
9. Tasarım aşamalarınız nelerdir?
10. Ortaya çıkan ürünü nasıl değerlendiriyorsunuz, mimari, video sanatı ya da ikisinin karışımı melez bir performans mı?
11. Ürettiğiniz işlerle algısal ve fiziksel olanın etkileşimini yoğun bir biçimde sağladığınızı düşünüyor musunuz? Ürettiğiniz işi bir tür algısal mekan olarak değerlendirebilir misiniz?
12. Video mapping performanslarının çağdaş mekan kurgusundaki yerini nasıl tarif edebilirsiniz?
13. Dijitalleşen mekanlardaki birey-mekan etkileşiminin geleneksel mekana göre nasıl evrildiğini söyleyebilirsiniz?
14. Tasarlanan işlerdeki hedef esnek ve canlı mekana ulaşmak mı? Öyleyse kullanıcı bu işin hangi kısmında yer alıyor?
15. Video mapping performanslarının, modern mimarinin ürettiği anıtsal ve donmuş yapı anlayışını, hikaye odaklı değişken yapısıyla kırmak, katı olanı üretmek üzerine olduğu savunulabilir mi?
16. Bina cephesinin üzerinde yeni bir hikaye kuran performanslar bazen mevcutta var olan işlev, mimari kimlik, cephe örüntüsü tarihsel içerik ya da kentsel bağlamın bir uzantısı olurken; bazen bu hikaye tamamen reddedilebiliyor. Hangisi neye göre tercih edilmektedir ?
17. Ürettiğiniz bu yeni mekan tarifindeki olmazsa olmaz öğeler var mıdır? Var ise nelerdir?
18. Yakın gelecekte insanların da katıldığı kullanıcı etkileşimli projeleriniz var mı?

EK 7: Alper Derinboğaz Röportajı

1. Bu işe nasıl başladınız?

Ben video mapping yapmıyorum aslında ben mimarım. Ama şöyle bir mimarım, her zaman inovatif işler yapmaya çalışıyoruz. Bu ne demek yani her durumun ve yapının gerektirdiği koşullar içinde yenilikçi yani daha önce pek denenmemiş tekniklerle neler yapabiliriz, bunları araştırıyorum. Video mapping bunlardan bir tanesi. İşte led facade da yaptık, ne bileyim aerodynamic cepheler yaptık rüzgarla ilişkili, ondan sonra daha iklimlendirme amaçlı sürdürülebilir teknolojiler falan da kullandık, özel malzemeler de kullandık. Bu her zaman değişti. Öyle bir video mapping kullanayım gibi şeyimden çok inovatif işler ortaya koymak gibi bir derdim vardı. O yüzden hani video mappingden çok yenilikçi tasarım anlayışını benimsiyorum. O şekilde başladık, bu da bunlardan bir tanesiydi yani, video mappingde yapı kredi projesi geldiği zaman İstiklal caddesinin tam ortasında, artık çok geçerliliğini, nasıl diyeyim çok cazibesini yitirmiş bir cepheydi, binaydı. Onun tekrar bir kültür merkezi olarak tekrar hatırlanması için orada bir şey yapmak istedik. İstiklal caddesi çok gürültülü ve zaten çok karmaşık bir yer, yani orda da birazcık daha hani kendini hissettiren bir şey olmasını istedik, bu şekilde video mapping kullandık yani. O da video mapping değil sadece, architectural mapping diyebiliriz buna, mimari mappleme diyebiliriz çünkü; mimari formula üzerindeki görsel bir arada üretildi. O yüzden architectural mapping dersek daha sevinirim yani.

2. Tasarıma başlarken ne gibi konseptler kullanıyorsunuz?

Yani her zaman işte durumun, mevcut yerin ve konumunun avantajlarını araştırıyoruz veya işte hani mevcut durumun değerlerini araştırıyoruz ve burada en önemli hani mevcutta durum nedir onu iyi anlamaya çalışıyoruz ve bunun üzerine birazcık çalışıyoruz. Yani mevcut hani içinde bulunduğu durum, yani coğrafi koşullarından olsun işte iklimsel şeyine kadar veya hani konseptin, projenin gerekliliklerine kadar hani oraya özgü ne var

biraz özgün şeyler neler onları öncelikle anlamaya çalışıyoruz. Bu da bizim için bir ilk başlangıç oluyor herhalde.

3. Çalışacağınız cepheyi önceden belirlemiş olmak her zaman için üretime başlamanın ön koşulu mudur?

Cepheyi, yoo yani biz cephelerimiz önemli yaptığımız binalarda, binanın yüzü oluyor ama hani binanın da cephesini bir şekilde düşünmüyoruz yani bina yapıyla cephe birbiriyle bütünleşik oluyor yani o yüzden birazcık yapının kendi gerektirdiği şeyi cepheyle ifade ediyoruz. Sonra cepheyi birazcık daha genel ifadeyi daha keskinleştirecek şekilde tasarlıyoruz diyebilirim. O yüzden her zaman ön koşul değil. Ön koşul aslında genel yaklaşım hani ne yapmak istiyoruz burada önce ona bakıyoruz yani. Mesela müze yapıyoruz şimdi hani müze bakıyoruz, yani müzenin aslında kapalı bir kutu olması gerekiyor diyelim. O zaman hani pencereci falan bir cephe çalışmıyoruz tabi. Onun kapalılığının çok monoton da olmaması gerekiyor. Bunun da böyle belli bir, dışarıdan baktığında belli bir ifadesi, belli bir tarihle falan ilişkisi olması gerekiyor. Onu nasıl üretiriz ona bakıyoruz yani. Böyle bir ön konseptle başlayıp sonra, genel fikirle başlayıp ondan sonra cepheye geçiyoruz.

4. Mekanı kendiniz mi seçiyorsunuz, yoksa hazır mı geliyor?

Biz mekanı kendimiz seçmiyoruz. Daha çok iş olarak geliyor yani ne zaman ne yapacağımızı çok, tercih ettiğimiz işler var, kabul ettiğimiz işler var, kabul etmediğimiz işler var içerik olarak bu yani. Birçok işi de reddetmek durumunda kalabiliyoruz. Projenin kapsamı bize uygun mu, işte konusu bize uygun mu falan bunlara bakıyoruz. Ama onu dışında hani çok da şu projeyi yapalım gibi pek bir şeyimiz olmuyor yani.

5. Öyleyse mekan seçiminde neye dikkat ediyorsunuz?

Tasarımcı tarafından yanıtlanmamıştır.

6. Her bina için ayrı bir konsept mi?

Her bina için evet yani, her bina kendi içinde özel, tekrar eden bazı prensipler var ama her binayı kendi içinde özel bir şekilde çözmeye çalışıyoruz.

7. Binaların geçmişini, hikayesini araştırıyor musunuz?

Yani zaten bina tasarımı yaparken, çevresini, bulunduğu yeri, ilişkilerini falan çok araştırıyoruz yani çok detaylı olarak. Tarih her zaman bizim için önemli. Mimarlık tarihi de önemli işte şimdi ne var biz hepimiz böyle modernist mimarlık olarak bakıyoruz yani mimarlığa. Bu da hani mimarlık eğitimimizi bence çok kötü etkiliyor. Hem de böyle yeni mimarlık yapımını çok kötü etkiliyor. Çünkü böyle inanılmaz bir mimarlık üretimi var yani bu işte hani Vitruvius'tan tut bugüne kadar böyle Borromini'ler, Bernini'ler İtalyan mimarisi işte, roma mimarisi, avrupadaki modern yapımlar işte vs. bunları reddedip yani sırf modernizm, herşeyi sıfır olarak görüp oradan başlıyor gibi bir durum içindeyiz. O yüzden yani mimar olarak da tarihi incelemenin önemli olduğunu düşünüyorum. Bakıyoruz yani tarihi konulara.

8. Görselleri tasarlarken ne gibi kriterleriniz var?

Yapı kredide mesela yaparken kriterlerden çok mekanla, bulunduğu yerle ilişkili olması, mesela orda işte İstiklal caddesinin böyle şeylerini falan incelemiştik, insan akışlarını falan incelemiştik, onları kurgulamıştık, orada öyle bir şeyi vardı. İşte İstanbul kent müzesi yapıyoruz. Orada surların yapım tektoniğini inceliyoruz, onu yorumluyoruz falan. Ondan sonra mesela bir kule yapıyoruz, o zaman hani daha böyle gökyüzüyle iç içe olması gerekiyor. Gökyüzünün farklı, ne bileyim yağmur yağdığına nasıl bir ifadesi oluyor, işte fırtına çıktığında güneş açtığında falan nasıl ifadeleri oluyor onlara bakıyoruz ve bunları projeye taşımaya çalışıyoruz. Tabi soyutlanmış şekilde falan.

9. Tasarım aşamalarınız nelerdir?

Tasarım aşamalarımız çok çeşitli aslında. Ama genelde işte bir ön konsept belirliyoruz daha sonra konsept proje diyoruz ona daha detaylı bir şey oluyor, sonra avan diyoruz, avan kesin uygulama diye gidiyor yani biraz mimari aşamadaki gibi mimari proje disiplinindeki gibi.

10. Ortaya çıkan ürünü nasıl değerlendiriyorsunuz, mimari, video sanatı ya da ikisinin karışımı melez bir performans mı?

Tabi melez yani bunlar, bu işte video mapping ağırlıklı söylemek gerekirse veya herhangi bir teknoloji kullanırken hep işte mimarlık, ses, görüntü ve bunun dışında olabiliyorsa hani başka şeyler duruma göre mesela işte, dediğim gibi müze yapıyoruz orada işte akustik danışmanlık da giriyor işin içine, ses danışmanlığı da giriyor ondan sonra hani başka işte aydınlatma tasarımcısı, aydınlatma da önemli bir kısmı yani projenin. Hep bunlarla iç içe yapıyoruz yani şeyleri, çoklu disiplinli olması çok önemli.

11. Ürettiğiniz işlerle algısal ve fiziksel olanın etkileşimini yoğun bir biçimde sağladığınızı

düşünüyor musunuz? Ürettiğiniz işi bir tür algısal mekan olarak değerlendirebilir misiniz?

Evet yani zaten aslında şöyle fiziksel olan şeyle algıladığım şey arasındaki biraz bağlantıyı koparmaya çalışıyoruz yani bu birazcık daha böyle işte nasıl diyeyim hani sihirbazda böyle tam ne olduğunu anlayamazsın hani bir şey hayal ettirir ama sana. Burada biraz öyle efekt kullanıyoruz yani, hani filmlerdeki gibi neredeyse. Mimari bir form var, bir şey var bunu algılıyoruz, ama bir de bunun hani bir katmanı daha var. Orada da hani bunun varyasyonları oluyor yine gerçek fiziksel şeyden yola çıkarak hayali varyasyonlarını oluşturuyoruz. Böylelikle aslında biraz fizikselle algısal şey arasındaki durumu biraz da kopartıyoruz birbirinden, kopartmaya niyet ediyoruz yani. O yüzden hani birleştiriyoruzdan çok birazcık daha ayrıştırıyoruz, ayırıyoruz ve biraz yanıltmaya çalışıyoruz bazı algıları. Yanıltmak değil de çeşitlendirmeye çalışıyoruz yani bir şeye

baktığında rasyonel olarak algıladığın bir şey mimari modernizmde çok var bu, binayı görürüz ve algılarız böyle çok kütsel ve hani basit bir şekilde ele aldığın bir şeydir aslında. Ama bizim yaptığımız şeylerde birazcık daha farklı algılar, mesela her tarafından baktığında başka bir şey görürsün, her gün her zaman başka bir algıya bürünür falan, böyle bir şey. Tamamen algı üzerinden geçiyor.

12. Video mapping performanslarının çağdaş mekan kurgusundaki yerini nasıl tarif edebilirsiniz?

Yani video mapping performans olarak olması birazcık, performans olarak mekan, mekan daha gündelik bir şey yani her zaman içinden gelip geçtiğimiz bir şey, daha sürekli bir şey. Ama video mappingde yani daha etkinlik bazlı bir şey ise daha ritüel daha nasıl diyeyim event işte yani bir performans olarak ortaya konduğu için dönemsel ve spesifik bir kurguyu ortaya koyuyor. Ama hani mekan daha gündelik bir şey, güncel mekanlarda yani içinde yaşadığımız mekanlarda, aslında teknoloji çok fazla değiştirmiyor yani teknoloji daha çok küçülerek mekandan bağımsızlaşmamızı sağlıyor. O yüzden mekan ve teknoloji farklı yönlere gidiyor klasik güncel hayatımızdaki anlamında. Ama bazı yapılarda da hani bunlar birleşebilir, biz de deniyoruz yani değişik şeyler.

13. Dijitalleşen mekanlardaki birey-mekan etkileşiminin geleneksel mekana göre nasıl evrildiğini söyleyebilirsiniz?

Yani dediğim gibi aslında cevabını vermiş oldum. Dijital dünya mekandan, fiziksel alandan sizin bağınızı koparmaya çalışıyor, bu yüzden aslında hoşumuza gidiyor. İşte telefonlar, laptoplar, tabletler bunlarla işte hep bir mekandasın ama değilsin de yani hemen başka bir yere teleport oluyorsun bile diyebiliriz yani. Bence bu yüzden hoşumuza gidiyor bunlar.

14. Tasarlanan işlerdeki hedef esnek ve canlı mekana ulaşmak mı? Öyleyse kullanıcı bu işin hangi kısmında yer alıyor?

Kullanıcıyı biz aslında mekandan kopartmak değil de o mekanı daha fazla hissetmesini orada daha fazla duygusal ilişkiler kurmasını istiyoruz. O yüzden birazcık daha şey yani mekanla bağdaşmasını istiyoruz. Dijital bunu kopartmak istiyor ama biz dijitali mekanla birleştirdiğinde oradaki varlığını daha güçlenmiş oluyor. Hani orayla kurmuş olduğunuz algısal ilişki daha güçlenmiş oluyor, olduğunu umuyoruz yani.

15. Video mapping performanslarının, modern mimarinin ürettiği anıtsal ve donmuş yapı anlayışını, hikaye odaklı değişken yapıyla kırmak, katı olanı üretmek üzerine olduğu savunulabilir mi?

Güzel bir tanım olmuş evet, bence evet. Yani katı olanı üretmek, yani katılığı aslında biraz eritmek amaçlı, hani bu inovatif şeylerde de duruma göre yani bazen katı şeyler de iyi hani duruma göre bazen bazı şeyleri hafifletmek gerekiyor bazen bazı şeyleri ağırlaştırmak gerekiyor. Biraz projenin niteliğine göre birazcık daha bu tür şeyler yapmak gerekiyor. Ama genel olarak bir hani bunların hepsinde, benim projelerimde de yani genel olarak hepsinde yani bir hareket nosyonu yani bir hareket ifadesi, bir tür böyle değişim, dönüşüm, sıralı değişkenlik yani koridorda yürürken de koridor devamlı değişiyor olabilir, cephede işte mapping yapıyorsan cephe de değişiyor olabilir. Hani böyle bir dinamik bir algı var yani peşinde olduğum.

16. Bina cephesinin üzerinde yeni bir hikaye kuran performanslar bazen mevcutta var olan işlev, mimari kimlik, cephe örüntüsü tarihsel içerik ya da kentsel bağlamın bir uzantısı olurken; bazen bu hikaye tamamen reddedilebiliyor. Hangisi neye göre tercih edilmektedir?

Yani evet, tercih etmiyoruz ama aslında her zaman böyle mevcut bir önceki şeydeki, sorulardaki yer alan şey aslında birazcık bağlı. Tarihi durumu, kentsel bağlamı, projenin kendi içindeki niteliğini projenin ihtiyaçlarını bunları hep kendi içinde değerlendiriyoruz yani. Bunları değerlendirip bunlara karşıt bir şey de yapabiliriz de yani bunu farkında

olarak yapıyoruz hep. Yani işte bir konut, bir hastane projesi yapıyorsam, o hastane gibi gözükmek zorunda değil yani, yani başka bir şey olabilir ama bunu bilinçli olarak yapar yani. İşte belki hastanenin imajı, kafamızdaki imajı çok iyi değildir ondan uzaklaşabilir miyiz onu deniyoruz. Yine okul böyle çok hani tekdüze, tekrar eden tipolojik bir şey değil de hani birazcık daha çeşitlenen bir tipoloji hani, okulun tekrara karşı bir şeyi vardır tipinin mimarlıkta. Biz bunu birazcık daha esnetebilir miyiz falan buna bakıyoruz. Proje odaklı olarak, program ihtiyaç odaklı olarak farklı şeylere bakabiliyoruz yani.

17. Ürettiğiniz bu yeni mekan tarifindeki olmazsa olmaz öğeler var mıdır? Var ise nelerdir?

Biz dediğim gibi yani hareket unsurunu her zaman işin içinde bulunduruyoruz yani, bir hareket ifadesi, dinamik bir ifade her zaman. Artık her şey referanslı bence, bu içinde bulunduğumuz yüzyılda referanssız düşünmek biraz saçma olur diye düşünüyorum. Yani işte bu bir, yine modernizm örneği vericem ama hani kendi başına duran bir şey var doğada, biz de işte canlılar olarak onunla aynı yerde bulunuyoruz, böyle değil. Yani tamamen insan gözünden veya içinde bulunduğun ortamdaki aldığın, o binayla bütünleşik aslında. Kişiler her zaman böyle yapıyla iç içe olacak halde düşünüyorum. O yüzden herşeyi referanslı olarak tasarlamaya çalışıyoruz. Bir insan nereden görecekti binayı, cepheyle ilişkin nedir veya onu ilk gördüğünde ne hissediyordu olacağını, bunları düşünmek gerekiyor diye düşünüyorum yani. Bizim projelerimizde önemli yani en azından.

18. Yakın gelecekte insanların da katıldığı kullanıcı etkileşimli projeleriniz var mı?

Kent müzesi yapıyoruz, İstanbul kent müzesi. Gizli bir proje ama sana söyleyebilirim herhâlde. Senin tezin ne zaman çıkacak, o zamana kadar duyulmuş olur herhalde. Ondan sonra bir tane Barbaros'ta konut projemiz var, meydan projelerimiz var çeşitli kamusal projelerimiz var. Daha çok kamusal projelere hani ağırlık gösteriyoruz, ağırlık veriyoruz diyebilirim.

EK 8: Can Büyükberber Röportajı

1. Bu işe nasıl başladınız?

2010 yılında, Görsel İletişim Tasarımı bölümündeki lisans öğrenimim esnasında, Köln’de bulunan International School of Design’daki Shadow Lab isimli bir okullar arası sergi projesine davet edildik. Birkaç günlük bir ekip çalışmasıyla, gölge konseptli bir medya çalışması üretmemiz bekleniyordu. Bu çalışmada projeksiyon ışığının duvarda oluşturduğu bir sandalye gölgesinde manipülasyonlar yaparak, ilk kez projection mapping tekniğini deneyimlemiş oldum. Ardından görsel efekt ve hareketli grafikler konusundaki arka planımın desteğiyle, daha geniş ölçekli mimari projeler için görsel içerik üretmeye başlayarak, bu alandaki çalışmalarımı geliştirme şansını elde ettim.

2. Tasarıma başlarken ne gibi konseptler kullanıyorsunuz?

Tekniğin site-spesifik niteliğinden dolayı, çalışmanın sergileneceği geometri, konsept geliştirme sürecinde belirleyici unsurlardan biri olabiliyor. Kişisel ilgi alanlarım ve araştırmalarım ile ilgili kavramlar (örn. görsel algı, nörobilim, fizik, parametrik tasarım, psikoloji, felsefe) dahilinde bir tema oluşturup, deneyimi/kurguyu kompozite ederek kavramları görsel-işitsel açıdan yorumlamaya çalışıyorum.

3. Çalışacağınız cepheyi önceden belirlemiş olmak her zaman için üretime başlamanın ön koşulu mudur?

Konsept geliştirme süreci daha önce başlayabileceği için, cephe her zaman ilk adım olmayabiliyor. Fakat yansıtılacak görsel içeriğin hazır edilebilmesi gereken noktada, mimari tüm hesaplamaların kesin bir şekilde tamamlanmış olması gerekiyor.

4. Mekanı kendiniz mi seçiyorsunuz, yoksa hazır mı geliyor?

Görsel sanatçı olarak deneyimim daha çok festival vb. etkinliklerde mapping projesi yapılmasına karar verilmiş binalarla ilgili içerik üretim teklifi almam şeklinde ilerledi. Form ya da baskı üzerindeki kişisel çalışmalarım da tercih bana kalıyor.

5. Öyleyse mekan seçiminde neye dikkat ediyorsunuz?

Genel anlamda tasarımı açısından görsel içerik üretmeyi tetikleyecek yönden zengin bir mimariye sahip binalar ilham verici oluyor. Aynı zamanda alanın seyirci ve teknik ekipmanların yerleşimi için uygun mesafeye sahip olması da önemli bir etken.

6. Her bina için ayrı bir konsept mi?

İçeriğin yapısına göre aynı çalışmayı başka bir binanın üzerine de uyarlamak zaman zaman mümkünken hassas hesaplamalar gerektiren bir çalışma turu olduğu için, her farklı yüzey yeni bir çalışma ve konsept üretmek için bir sebep olabiliyor.

7. Binaların geçmişini, hikayesini araştırıyor musunuz?

2014 yılında Prag'da sergilenen e:merge isimli çalışmam, 1580 yılında inşa edilen erken barok üslubuna sahip Michna Palace cephesi üzerinde gerçekleştirilmişti. Dönemsel açıdan güçlü niteliği olan bu gibi binalar, şehir ve kültürle olan ilişkileri açısından tarihsel bir araştırma gerektirebilirken, tema için fikirler verebiliyor.

8. Görselleri tasarlarken ne gibi kriterleriniz var?

Fizik, biyoloji ve matematikten yola çıkarak doğadaki örüntülerden ilham alan temel geometri, soyut, minimalist ve parametrik elementlerden oluşan içerik, görsel algı üzerindeki etkilerinden dolayı üzerinde çalışmaktan heyecan duyduğum konular. Yüksek doygunluk, projektörlerin potansiyelinden faydalanmak ve daha etkili gölge-ışık deformasyonları elde etmek için siyah-beyaz renk paletini kullanmayı tercih ediyorum. Bu öğeleri belli kısımlarda mimarinin özelliklerini vurgulamak için tercih ederken, belli kısımlardan mimariden bağımsız, temaya yönelik anlatımlar oluşturmak için de kullanıyorum.

9. Tasarım aşamalarınız nelerdir?

Mimari projeler açısından, önce mimari alanın keşfi, projektör testleri ve sayılarının belirlenmesi, çözünürlükle ilgili hesaplamalar, daha sonra konsept geliştirme ve art direction kararlarının alınması, görsel işitsel kurgunun ve izleyici deneyimin

tasarlanması, 2D ve 3D animasyon yazılımları kullanılarak görsel işitsel içerik üretimi, gerektirdiği takdirde ön görselleştirme ve maket üzerinde test edilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılması ve alanda sergilenecek son formata getirilmesi.

10. Ortaya çıkan ürünü nasıl değerlendiriyorsunuz, mimari, video sanatı ya da ikisinin karışımı melez bir performans mı?

Sinematik bir tecrübeyi, mekansallaşmış bir formatta sunup immersive bir multi-sensory experience olarak tanımlanabilecek bir yeni medya sanatı türü. Ben bu performans ve expanded sinema çalışmalarının mimariyle olan kesişimi olarak değerlendiriyorum.

11. Ürettiğiniz işlerle algısal ve fiziksel olanın etkileşimini yoğun bir biçimde sağladığınızı düşünüyor musunuz? Ürettiğiniz işi bir tür algısal mekan olarak değerlendirebilir misiniz?

Evet, özellikle indoor uygulamalarda oluşturulan immersive environmentlerin bir ceset duyuumsal alan yaratma çabası olduğunu söyleyebilirim.

12. Video mapping performanslarının çağdaş mekan kurgusundaki yerini nasıl tarif edebilirsiniz?

Katıldığım bazı festivallerde, şehir içerisinde bu uygulamalarla geçici mekanlar ve deneyimler yaratıldığını gözlemledim. Bunun yanı sıra, kalıcı mapping uygulamalarıyla mekanların deneyim açısından zenginleştirildiğini düşünüyorum. Aynı zamanda bu teknikleri kullanan, büyük ölçekli, kalıcı indoor yerleştirmeler çağdaş mimarlık ürünlerinde yer almaya başladı.

13. Dijitalleşen mekanlardaki birey-mekan etkileşiminin geleneksel mekana göre nasıl evirildiğini söyleyebilirsiniz?

Sanal mekan, fiziksel mekanların limitlerinin ötesinde, daha zengin ve değişken, dinamik, kullanıcı tarafından yönlendirilebilen ve şekillendirebilen deneyimler ve içerikler sunmak açısından zengin bir potansiyel vadediyor. Yakın gelecekte mixed-reality, sanal gerçeklik ve internet of things'e dair uygulamaların genişlemesiyle, dijital mekanların, fiziksel olanlara yeni fonksiyonlar ve tecrübeler katacağını göreceğiz.

14. Tasarlanan işlerdeki hedef esnek ve canlı mekana ulaşmak mı? Öyleyse kullanıcı bu işin hangi kısmında yer alıyor?

Benim yaptığım işler, genelde bir konserin ya da sinema filminin izleyiciye sunduğu deneyimin mekansal uygulaması olarak isimlendirilebilir. Genişletilmiş ve artırılmış bir film deneyimi olarak ortaya çıksalar da, mekanın üzerinde yaptığı algısal değişikliklerden de bahsedilebilir.

15. Video mapping performanslarının, modern mimarinin ürettiği anıtsal ve donmuş yapı anlayışını, hikaye odaklı değişken yapısıyla kırmak, katı olanı üretmek üzerine olduğu savunulabilir mi?

Var olan uygulamaların mimariye bu şekilde bir kritik getirme amacı güttüğünü düşünmüyorum. Fakat bu tekniklerin potansiyeli kullanılarak görsel sanatçılar, tasarımcılar ve mimarlıkların interdisipliner diyaloglarının ürünü olarak ortaya çıkabilecek, ortak tasarlanmış mekanların, dinamik ve değişken, responsive ve zengin mekanlar ortaya çıkarma potansiyeli olduğuna inanıyorum.

16. Bina cephesinin üzerinde yeni bir hikaye kuran performanslar bazen mevcutta var olan işlev, mimari kimlik, cephe örüntüsü tarihsel içerik ya da kentsel bağlamın bir uzantısı olurken; bazen bu hikaye tamamen reddedilebiliyor. Hangisi neye göre tercih edilmektedir?

Kişisel tecrübelerimden yola çıkarak cevap verecek olursam, bu tekniklerin keşfine, mimari facade'in yapısını, binanın tarihsel yerini referans alan, formu ve malzemeyi konu ilgili deneylerle başladım. Zamanla bu yaklaşımın, sunduğu deneyim açısından belli sınırlara dayanıp tekrarlara girmeye başladığını gözlemledikçe, tamamen binanın sunduğu kanvasa sınırlı kalmayan, sinematik deneyimleri keşfetmek daha cazip gelmeye başladı.

17. Ürettiğiniz bu yeni mekan tarifindeki olmazsa olmaz öğeler var mıdır? Var ise nelerdir?

Benim yaklaşımında görüntü ve ses kullanımı çok büyük önem teşkil ediyor. Bu unsurlar olmadan, bir tecrübe hayal etmek benim için güç.

18. Yakın gelecekte insanların da katıldığı kullanıcı etkileşimli projeleriniz var mı?

Evet, mapping uygulamalarındaki fiziksel mekana dair yaklaşımları, sanal gerçeklik medium'una taşıyan, kullanıcı etkileşimine dayanan ve bu sanal mekanları keşfettirecek non linear experience'lara odaklanmak istediğim bir alan ve yapım aşaması devam etmekte olan projelerim mevcut.

EK 9: Refik Anadol Röportajı

1. Bu işe nasıl başladınız?

Bu iş dediğin ben şöyle sorardım, medya sanatçısı olmaya nasıl karar verdiniz belki daha iyi olabilir. Çünkü bu bir iş, iş evet doğru ama hani belki ondan önce sanatsal bir yaklaşım ya hani böyle bir sabah 9 akşam 5 gidilen bir iş olmadığı için daha böyle doğru olur diye pozitif olarak. Medya sanatçısı olmaya aslında lisans çalışmalarında başladık bilgi ve dönemde başladım. Bilgi ve dönemde en büyük avantajlarımızda bir tanesi birden çok mecrayı görme şansımız oldu. Web tasarımı, üç boyutlu design işte iki boyutlu, motion graphics, tipografi, grafik tasarımı, interaktif tasarım, fiziksel iletişim tasarımı ve birçok böyle alanda çalışma fırsatı bulduk ve bu inanılmaz bir şekilde hem ilham sağlayan hem de aslında yapılabilecek ne kadar çok şey ve ne kadar çok medium un bir araya gelme ihtimalini anlattı. Dolayısıyla o günlerden çok emindim bu konuda, ama galiba ilk yüksek lisansımı aynı bölümde yine bilgi ve de yaptığım sırada artık emindim başladığıma.

2. Tasarıma başlarken ne gibi konseptler kullanıyorsunuz?

Direk tasarım değil ilk başta yaptığım şey aslında sanatsal bir yaklaşım. Ama tabii ki sanat ve tasarım artık bir araya girmek zorunda kalıyor çünkü; sadece sanat kavramsal bir objeyi ya da bir mekanı ortaya çıkarmak değil, tasarlanması gereken tabii birçok konsept de içinde yer alıyor. Mesela genel olarak son dönemlerde özellikle, insan algısının teknoloji ile beraber değişimiyle neler başına geldiğine çok ilgilenmeye başladım. Aslında her gün günlük aktivitelerimiz içinde bulunan birçok alışkanlıklar, işte cep telefonuna her gün bakabilmek, işte bilgisayarla ilişkimizin aşırı artması, sosyal networklerdeki bıraktığımız izler, bıraktığımız milyarlarca ton veri yığınları gibi birçok konsept ilgimi çekmeye başladı ve bunun yanında yapay zeka, machine learning gibi birçok konu her gün dikkatimi çekiyor. Dolayısıyla yepyeni bir projeye başlarken bu konseptlerden, genel olarak sci-fi yani science fiction inanılmaz konseptler oluyor genelde konseptlere başlarken.

3. Çalışacağınız cepheyi önceden belirlemiş olmak her zaman için üretime başlamanın ön koşulu mudur?

Hayır değil. Kimi zaman mesela LA filarmoni orkestrasıyla yaptığım projede dış cephe değildi tabii ki burada cephenin kendisi iç cephe de olabiliyor çünkü filarmoni orkestrası iç mekanda çalan bir orkestra. Mesela onlar daha önce bir ön koşul sunmamıştı. Proje tamamen onların kendi yönetmenlerinden gelmişti, müzik yönetmenlerinden gelmişti. Ön koşul değil, ama tabii bazen akılda olan projeyi ilerletmek gerekirse o zaman tabii ön koşulun büyük faydaları olabiliyor.

4. Mekanı kendiniz mi seçiyorsunuz, yoksa hazır mı geliyor?

Yani hani dediğim gibi yüzde 50 yüzde 50. Kimi zaman ben seçiyorum kimi zaman bir küratör seçiyor, kimi zaman organizasyon seçiyor. Olabildiğince konu nasıl ilerlediyse ona göre değişen aslında bir cevabı var.

5. Öyleyse mekan seçiminde neye dikkat ediyorsunuz?

Mekan seçiminde öyle pek bir şeye dikkat etmiyorum ama genel olarak eğer ben seçiyorsam kesinlikle mimari bir anlamı olmasını istiyorum. Sadece, biliyorsun bu medium çok kaşındıran bir tarafı var artık, çünkü teknik olarak ortaya çıkan her konu gibi buda maalesef sıradanlaştı, yüzeyselleşti ve maalesef ticari yaklaşımlardan falan dolayı anlamını son derece kaybetti. Kelime olarak mesela ben asla video mapping i kullanmıyorum, çünkü bence bu bence yapılan işin kalitesini maalesef yapılan diğer işlerden dolayı aşağıya çekebiliyor. Yani aslında sırf teknik olduğu için yapmak değil; hakikaten söylemek istediğin bir şey olduğunda kullanman gereken bir teknik olduğunda anlamlı olduğunu hayal ediyorum. Ticari bütün yaklaşımlardaki sıkıntıları gördüğümüz zaman o içi boşaltılmış, sadece hani belirli seviyede kalan bir yapısı var. O yüzden bunun hiçbir şekilde teknik, binayı seçerken teknikle ilgili hiçbir sıkıntı yaşamıyorum.

7. Binaların gemiřini, hikayesini arařtırıyor musunuz?

Kesinlikle binaların gemiřini arařtırıyorum.

8. Grselleri tasarlarken ne gibi kriterleriniz var?

Grselleri tasarlarken kriterlerim genelde son dnemde algoritmik olan, yani eř zamanlı yaratılabilen, izilebilen, bilgisayarın genel olarak yani ekran kartı zerinde gpu shading gpu particle denen dnyalarını estetik olarak ok bařarılı buluyorum. Dolayısıyla elimden geldiđince, yetersiz kaldıđım zaman ekibi byterek daha farklı yazılımcılarla beraber yeni hikaye yaratmaya alıřıyorum.

9. Tasarım ařamalarınız nelerdir?

Yani genel olarak tabii her řey olarak ilham tabii moodboard ile bařlıyor. Moodboard tasarlanmadan storyboard a geilmesi hemen hemen imknsız oluyor ve tabii bir yandan da kodla yapılan bir grselleřtirmenin moodboard u ve storyboard u da farklı oluyor nk bir yandan storyboard yaratamıyorsunuz nk iřin kendisini yaratmanız gerekiyor. yle bir enteresan bir dilemması var. Ama deneyimler geliřtikten sonra  ařađıya beř yukarıya neler yaratabileceđinizi de artık anlayabiliyorsunuz. O yzden ok da sıkıntı olmuyor. Duruma gre deđiřir bir sistem var, hatta zellikle buna ok kasıyorum. Cevabı verilebilir bir ynteme girdiđi zaman bence sanatının ya da tasarımcının hayatında ciddi anlamda otomatikleřme ve kuvvetle muhtemel sıkıntılı gnlerin geldiđini, belki de ticarileřtiđini birok izini grebiliriz. O yzden o zellik bence en tehlikeli noktadır gibi geliyor bana eđer bu soruların cevapları ok hazır olsaydı diye tahmin ediyorum.

10. Ortaya çıkan ürünü nasıl değerlendiriyorsunuz, mimari, video sanatı ya da ikisinin karışımı melez bir performans mı?

Yeni medya sanatı, video sanatı değil, media architecture yani Türkçesi medya mimarisi ama media architecture bence daha doğru bir kelime oluyor. Görsel işitsel performans çok fazla kullanılıyor.

11. Ürettiğiniz işlerle algısal ve fiziksel olanın etkileşimini yoğun bir biçimde sağladığınızı düşünüyor musunuz? Ürettiğiniz işi bir tür algısal mekan olarak değerlendirebilir misiniz?

Kesinlikle evet. Hatta oluşan, özellikle infinity room projesinde tam olarak bu sorunun cevabını arıyordum. Özellikle hani algımızın limitlerini görebilmek adına projelerin yetersiz olduğunu görmeye başladım. Bir yerden sonra kamusal alanda projeksiyonun belirli miktarda bir yaşanmışlığı, çoktan üretilmişliği çoktan aslında resesif tarafı ortaya çıktı. Hakikaten çok anlamlı bir değeri yoksa üretilen işin bence ciddi boyutta sıkıntıları yaşanıyor. Dolayısıyla bu sorunun cevabı özellikle son dönemde iç mekanlar çok fazla düşünmeye çalıştım. Böylelikle daha intimate yani daha bireysel daha yakından deneyimlenebilen hikayeler oluşmaya başladı. Hem de insanların aslında tamamen immersive yani çevreleyen bir deneyime daha çok ilgi duyduğunu ve daha keyifle deneyimlediğini, dolayısıyla daha enteresan bir araştırma yöntemine girilebileceğini fark ettim. Dolayısıyla bu aralar daha çok dediğim gibi hani yapay zeka, iç mekan üzerindeki immersive deneyimler, virtual reality vr gözlüklerle birçok proje üretiyorum.

12. Video mapping performanslarının çağdaş mekan kurgusundaki yerini nasıl tarif edebilirsiniz?

Dediğim gibi video mapping performanslarının en büyük sıkıntısı bu. İlk başlarda çok çok başarılı bir alan gibi gözüktü ama sonra bence artık eskisi kadar heyecan veren bir yapısı yok. Dediğim gibi anlamlarını, anlamlı başlangıçlarını kaybeden çok fazla proje ortaya çıktı. İlk başlarda kesinlikle son derece yaratıcı ve izleyici için ilham veren bir

anlatım tekniğiydi. Ama artık öyle olduğunu düşünmüyorum. Dolayısıyla çağdaş kelimesine yakınlığı yavaş yavaş kaybetme tehlikesi kuvvetle muhtemel.

13. Dijitalleşen mekanlardaki birey-mekan etkileşiminin geleneksel mekana göre nasıl evrildiğini söyleyebilirsiniz?

Tabii ki çok daha dinamik ve interaktif. Sonuç olarak kişisel olarak bir mekanı günlük algılamamızda duvarların hiçbir dili sözü yok. Katı maddeler, tamamen amaçları bizi dünyevi problemlerden korumaya alışmış, işte ne bileyim hani yağmurdan çamurdan rüzgardan korumaya alışmış bir mekan deneyimi. Tabii ki dijitalleşen mekanlarda ortaya çıkan çok daha fazla yaratıcı söylemler mevcut.

14. Tasarlanan işlerdeki hedef esnek ve canlı mekana ulaşmak mı? Öyleyse kullanıcı bu işin hangi kısmında yer alıyor?

Kesinlikle doğru, mekana ulaşmak aynen. Esnek ve canlı mekana ulaşmak doğru. Kullanıcı tamamen bunu deneyimleyen oluyor ilk başlarda, klasik deneyimlemenin dışına çıkmanın tek yöntemi sensörler olacaktır. Bu kamera olabilir bir sensör olabilir, bu uçtan bilgi alabilecek herhangi bir fizyolojik bir sensör olabilir. Tabii bu durumda hikayenin derinliği değişecektir. Yine yeni yazılımların oluşturulması, izleyicinin daha aktif olarak mekanın değişimine fayda sağlayan bir tarafı olabilme ihtimali var tabii ki.

15. Video mapping performanslarının, modern mimarinin ürettiği anıtsal ve donmuş yapı anlayışını, hikaye odaklı değişken yapıyla kırmak, katı olanı üretmek üzerine olduğu savunulabilir mi?

Kesinlikle, kesinlikle savunulabilir. Yüzde yüz, evet çok güzel bir soru.

16. Bina cephesinin üzerinde yeni bir hikaye kuran performanslar bazen mevcutta var olan işlev, mimari kimlik, cephe örüntüsü tarihsel içerik ya da kentsel bağlamın bir uzantısı olurken; bazen bu hikaye tamamen reddedilebiliyor. Hangisi neye göre tercih edilmektedir?

Yani dediğim gibi maalesef ticari yaklaşımların en büyük sıkıntısı var. Ben genel olarak sanatsal yaklaşılana hiçbir projede bu sıkıntıyı görmedim. Özellikle sanatsal yaklaşımda çünkü genelde niyetin ve içerik üretiminin izleyiciyi çok daha odak yapısı haline getirmesi, herhangi bir logoyla ya da klişe görsellerle birleşmemesi zaten bu korkuyu yok ediyor. Bunun tercih nedeni bence o sıkıntı. Ticari sebeplerle oluşturulan bütün kimlik arayışı, reklamlaştırma çabasının vermiş olduğu en büyük sıkıntı bu.

17. Ürettiğiniz bu yeni mekan tarifindeki olmazsa olmaz öğeler var mıdır? Var ise nelerdir?

Tabii yani bir yandan ışık bir materyal olarak kullanılması gerekiyor çünkü ışık materyal değil ise, şuan maalesef daha bir betona ya da bir dry wall a bir boyaya henüz bir medya enjekte edemiyoruz. Edene kadar da maalesef ışık bir şekilde kaynak olarak kullanılması gerekecek. Dolayısıyla olmazsa olmazı bence ışığın kendisi. Bir de algoritmaların kendisi galiba çünkü her projenin kendi mekânsal boyutu ve kendi bir takım sınırları var ve o sınıra dair algoritmayı tasarlayabilmek ve üretebilmek değerli bir nokta. Dolayısıyla önemli bir şey olduğunu düşünüyorum. Algoritmaların mekana özel olması kısmının.

18. Yakın gelecekte insanların da katıldığı kullanıcı etkileşimli projeleriniz var mı?

Evet var. Şu anda açıklaması biraz erken ama LA filarmoni orkestrasına, çok değerli iki tane destek aldım. Microsoft research ve Google ın yapay zeka ekibi yeni bir projeye başlarken bir destek veriyorlar. Şuan açıklamak için biraz erken. Ama önümüzdeki aylarda projenin detayları ortaya çıkacak. Baya enteresan bir konu üzerine çalışıyorum.

EK 10: Nota Bene Röportajı

1. Bu işe nasıl başladınız?

Bu soruya Video Mapping ve Yeni Medyayı hayatımıza sokan Tevfik Rıza Gözlükçü bireysel cevap verdi.

Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim tasarımı okudum. Okulda herkesin okuyup gördüğü şeyler aynı olduğu için aslında bir kaç farklı mecra (web tasarımı, kurumsal kimlik vs.) üzerinde mezuniyet projesi altında kopya işler çıkıyor. Ben bunun bir parçası olmak istemeyip değişik ne yapabilirim diye düşünürken internette Fransız bir firma tarafından bir bina üzerinde gerçekleştirilmiş video mapping uygulamasını gördüm.

Uzun araştırmalar sonucu mezuniyet projemde daha ufak boyutlarda bir şeyler yapabileceğimi anladım. Hayranı olduğum “Daft Punk” ikilisine video mapping tekniğini kullanarak hayali bir sahne tasarımı yaptım ve macera böylece başlamış oldu. O sıralar Türkiye’de örneği ve danışabileceğim kimseler olmadığı için takıldığım yerlerde çözüm ortağım internetteki çeşitli forumlar oldu :)

Mezuniyet projemi başarıyla tamamladıktan sonra bu alanda ilerlemeye karar verdim ve sınıf arkadaşım Burak Gölge ve Caner Baykal ile NOTA BENE Visual adlı şirketi kurduk.. İlk zamanlar biraz sıkıntı yaşadık çünkü gençlik ve çoğunluğun görüp bilmediği bir alanda iş yapmaya çalışıyorduk. O sıralar Pera Palas oteli renovasyundaydı ve yakın zamanda açılacaktı. Gidip kapılarını çaldık ve bu teknolojiden bahsettik ve Avrupa’da yapılmış çeşitli örneklerini gösterdik.

Tabii ki ilgilerini çekmişti ama ikna etmek biraz zor oldu. Bu yüzden çeşitli ön görselleştirmeler ve çalışmalar yapıp çeşitli toplantılar sonucunda işi almayı başardık. Güzel bir iş oldu ve çok memnun kaldılar.

Sonrasında ekibimize okul zamanı beraber ortak projeler yaptığımız Ayşegül Kantarcı ve Murat Can Oğuz da katıldı ve çekirdek kadromuz böylece şekillendi.

2. Tasarıma başlarken ne gibi konseptler kullanıyorsunuz?

Ürün odaklı projelerimiz var, festival projelerimiz var, non-profit projelerimiz var, bağımsız olarak ürettiğimiz sanat projelerimiz var.. Ve her kategori ve her performans kendi içinde ayrı bir konsepte ihtiyaç duymakta. Tasarıma başlarken şu konsepti kullanıyoruz demek çok iddialı ve genel bir söylem olur ama görsel içerik konsepti yüzey bağlamında belirli grafik değerlerle sınırlı kalabiliyor. Zaman zaman...

3. Çalışacağınız cepheyi önceden belirlemiş olmak her zaman için üretime başlamanın ön koşulu mudur?

Evet maalesef öyle. Çünkü yaptığımız tasarım hiçbir zaman alıştığımız, 4:3 veya 16:9 gibi formatlarda olmuyor ki her yerde gösterebileyim.

4. Mekanı kendiniz mi seçiyorsunuz, yoksa hazır mı geliyor?

Mekan seçimini projeye göre bizim yaptığımız da oluyor veya, müşterinin bize burada ne yapabiliriz dediği de oluyor tabii ki. Mümkünse kendimiz seçmeye çalışıyoruz çünkü, uygun bir yapının bulunması için bir sürü dinamik söz konusu oluyor. (Ortam ışığı, projektör ve izleyici konumlandırması vs.)

Mesela bir giyim firmasının ilk defa çıkardığı parfüm lansmanı için gerçekleştirdiğimiz projeyi “1001 Direk Sarnıcı”nda yapma kararı aldık bu sayede tarihi sarnıcı sanki bir parfüm üretim fabrikası gibi gösterebildik. Ayrıca böyle tarihi bir mekanda, bu tarz teknolojik bir uygulama gerçekleştirmek oldukça etkileyiciydi.

5. Öyleyse mekan seçiminde neye dikkat ediyorsunuz?

Mekan seçiminde yukarıda bahsettiğim gibi bir sürü dinamik var. Ama mekan seçmek içinde tabiki bir formül söz konusu değil. Bizim için olması için olmazsa bazı zorunluluklar var. Mesela projektörleri doğru açıyla o mekana yerleştirebiliyor muyuz veya ortam yeteri kadar karanlık mı? Veya yapacağımız içerik üretimi o mekanla bağlantı kurabiliyor mu?

Tabiki bir de işin müşteri kısmı var. Mesela müşteri orada 1000 kişi canlı izlesin istiyor ama mekan buna imkan vermiyor veya bulunduğu bölge dolayısıyla orayı tercih etmiyor. Özetlemek gerekirse her projeyi kendi içinde değerlendirmek lazım. Müşterinin taleplerini alıp bizim için önemli dinamiklerle birleştirip bir şekilde ortada buluşmaya çalışıyoruz veya o proje uygun mekan bulunamadığından rafa kaldırılıyor.

6. Her bina için ayrı bir konsept mi?

Her bina için ayrı bir konsept mi? Bu taleple ilgili daha çok ama her bina için ayrı bir template, ayrı bir flowchart ayrı bir senaryo dinamiği gerekmekte.

$d = V \times T$ her yüzeyin genişliği farklı dolayısıyla üzerindeki hareket alanı da en önemli dinamiklerden biri.

7. Binaların geçmişini, hikayesini araştırıyor musunuz?

Elbette, üstelik de bu çok büyük ilham veren ve keyifli bir süreç oluyor mesela Pera Palace Historical Part'ın tamamı otelin geçmişte ağırladığı isimlerden oluşmakta. Tophane Çeşmesi işimizin Osmanlı motiflerinden beslenmesi de bir tesadüf değil.

8. Görselleri tasarlarken ne gibi kriterleriniz var?

Renk - zemin tutarlılığı / grafik form değeri - satıh tutarlılığı bizim için dikkat edilmesi gereken unsurların başını çekmekte. Yüzeyleri en sürprizli, en şaşırtıcı şekilde mutantlaştırarak fikirler bulmak ise en önemli motivasyonumuz.

9. Tasarım aşamalarımız nelerdir?

Commercials

Ürün incelenir, mekan incelenir, uzamsal olarak en verimli koşullar tespit edilir.

Senaryo yazılır, içerik üretimi başlar, render, ses tasarımı (Compositing + Sfx), Post Prodüksiyon

Independents

Fikir bulunur, malzeme seçilir, form oluşturulur, içerik oluşturulur, testler, uygun mekanlarda sergileme.

10. Ortaya çıkan ürünü nasıl değerlendiriyorsunuz mimari, video sanatı ya da ikisinin karışımı melez bir performans mı?

Türkiye’de bize mappingci diyorlar :)

Ama biz kendimizi yeni medya sanatçıları / yeni medya alanında aktif olan görsel iletişim tasarımcıları olarak tanımlamayı tercih ediyoruz. Ortaya koyduğumuz işlerse yeni medya semsiyesi altında farklı kategoriler, video-mapping, dijital enstalasyonlar, beden etkileşimli enstalasyonlar, video art projeleri gibi...

11. Ürettiğiniz işlerle algısal ve fiziksel olanın etkileşimini yoğun bir biçimde sağladığınızı düşünüyor musunuz? Ürettiğiniz işi bir tür algısal mekan olarak değerlendirebilir misiniz?

Yaptığımız şey çoğu zaman 21.YY imkanlarını kullanarak optik illüzyon yaratmak.. Dolayısıyla algısal ve fiziksel olanın etkileşimi güzel bir tanım, biz de kullanalım hatta :) Evet bu etkileşimin yoğunluğu çok önemli, çünkü bu etkileşim arttıkça etki de artıyor ancak algısal mekandan çok yeniden üretilen mekanlar demeyi tercih edebiliriz.

12. Video mapping performanslarının çağdaş mekan kurgusundaki yerini nasıl tarif edebilirsiniz?

Çağdaş mekan kurgusu için video mapping öncü bir dinamik midir bilemiyoruz aslında. Çağdaş mekan kurgusunda video mappingi irdelemek yerine video mapping kapsamında çağdaş mekanın önemini sorgulayabiliriz aslında. Video haritalama işlemi için çağdaş mekanın sağladığı mükemmel bir altyapı var aslında. Özellikle soyut çalışmalarda çağdaş mimari etikiyi kat be kat artırıyor.

13. Dijitalleşen mekanlardaki birey-mekan etkileşiminin geleneksel mekana göre nasıl evrildiğini söyleyebilirsiniz?

Geleneksel mekanda birey genel geçer temel ihtiyaçlarıyla ilgili bir beklenti içinde. Ancak çağın getirdikleri, özellikle artık her şeyin kişiselleştirebilir olması mekan içindeki beklentileri de yükseltiyor.

Beden etkileşimli sistemler bu beklentinin en önde gelenlerinden.

14. Tasarlanan işlerdeki hedef esnek ve canlı mekana ulaşmak mı? Öyleyse kullanıcı bu işin hangi kısmında yer alıyor?

Kullanıcı olmadan iş tamamlanmış sayılmıyor, uzamsal bir şey yaptığımız için bireyi elimine etmek mümkün değil dolayısıyla kullanıcı sürecin en son halkası.

15. Video mapping performanslarının, modern mimarinin ürettiği anıtsal ve donmuş yapı anlayışını, hikaye odaklı değişken yapıyla kırmak, katı olanı üretmek üzerine olduğu savunulabilir mi?

Tasarımcı tarafından yanıtlanmamıştır.

16. Bina cephesinin üzerinde yeni bir hikaye kuran performanslar bazen mevcutta var olan işlev, mimari kimlik, cephe örüntüsü tarihsel içerik ya da kentsel bağlamın bir uzantısı olurken; bazen bu hikaye tamamen reddedilebiliyor. Hangisi neye göre tercih edilmektedir?

Bu tamamen işin içeriği ile ilgili.. 4 ve 7. sorularda olduğu gibi. Sizden bir beklenti var, sanatçı kimliğinizle var olduğunuz süreler dahil.. Sizden bir beklenti var. Bu beklentiye göre bir hikaye oluşturuluyor, özellikle ticari bir iş ise konsept tamamen müşterinin beklentisi çerçevesinde yeşeriyor.

17. Ürettiğiniz bu yeni mekan tarifindeki olmazsa olmaz öğeler var mıdır? Var ise nelerdir?

Bizim için Audio-Visual işler üretmek çok önemli bir husus. Ses tasarımıyla görsellerin ahengi olmazsa olmazımız.

18. Yakın gelecekte insanların da katıldığı kullanıcı etkileşimli projeleriniz var mı?

Sık sık oluyor, ama genelde hatta neredeyse tamamen yurt dışında kurulum gerçekleştiriyoruz. Baharda yine Avrupa sergilerimiz başlıyor.



EK 11: Urbanscreen Röportajı

you'll find the named projects on our website

1. How did you start video mapping?

My colleagues Thorsten Bauer and Till Botterweck started with a media façade in Bremen (plain but huge projection on a wall with different contents). Then they had the idea of developing a site-specific projection which took place in 2006 (Fensterlichter). This was the first one to produce with different elements as painting, artists, light effects. In the next year and in between there were some more installations like the interactive pinwall, world in a box and jump (at the same time). In 2007 we (together with me, Manuel Engels) decided to set up a company for that kind of activity.

2. How do you define your concept developing stage?

We already discovered a lot of technical areas. 360 degree projection, Integration of 3D-elements, work with artists and animals (ants breaking down a house). So here we have a lot of special experience and knowledge how to set up such projections from a technical point of view (façade structure and character, projector features, media server for compositing, multiple head output, soft edging, keystoneing etc.). But next to the technical possibilities that have gained there are some theoretical things “what will work / what will catch the audience and have a nice design) plus we developed a strong artificial approach – it's more like a virtual theater combining elements from theatre, cinema and videoart. Plus interactivity.

3. Does it always start with a façade?

Hopefully yes. The inspiration normally starts with it. But projects often come along with the desire to project in the urban area – afterwards there is a location scouting for a fitting object. But the “ideal project” develops from a famous building – you should see our architect's eye then :)

4. Do you choose the site yourself or is it offered to you?

Depends on the project. Sometimes there is an anniversary for a special building or the event takes place at a special location. Then it is obvious to choose the given architecture. Sometimes it's open minded where to go. Sometimes even the technical aspects avoid projecting at a specific façade (too dark / glass façade / no convenience area for the audience etc.).

5. What aspects are important for you when deciding on a site?

Structure and character of the façade – both, from a technical and artificial point of view. Convenience location situation and possibilities for watching of the audience. Possibilities for valid permissions. Not too much / reduction of surrounding lights. Positioning of the projectors. You can cover both, a nice and an ugly building in order to play with a virtual skin.

6. Is it a different concept for each building?

Tasarımcı tarafından yanıtlanmamıştır.

7. Do you research the history, the tale of the buildings?

Yes – if there is one to search for. It is often the history of the building itself, can be the history of the architecture as well plus the history of the location.

8. What is your criteria when designing the visuals?

Depends on a lot of criteria: we develop some basic ideas and are looking for building where the idea works. Then you have the specific purpose of the project which can vary from artificial to commercial. The main factor is that the projection merges with the façade that the audience is stunned by the work. We try to do storytelling as well as

showing visual effects but not to design a better PowerPoint or simple product placement. There are a lot of other creativity drivers including even the personal approach of the designers. We mostly – as I mentioned – try to chase up the idea of the virtual theatre. Another important factor is the effect and the integration of the audience and their acceptance and attention.

9. What are your design phases?

Tasarımcı tarafından yanıtlanmamıştır.

10. How do you evaluate the outcome of your works? Can they be considered as an architectural product, a video art, or a hybrid performance of both?

It is a hybrid thing. You can focus on both aspects though it is related very close from the phases of concept and projection itself.

11. Do you think that you provide an intense perceptual and physical interactivity with your works? Can you interpret your works as a kind of perceptual space?

We have seen people cannon into street lights while watching our works. It's normally unusual that a known building tells a story. The location changes when it is dark and becomes a screen itself. But people get used to it so you have to convince by content. Here we had the experience in may at Blaue Nacht in Nuremberg / Germany (a big light festival) where the place in from of the house was filled at each loop. People watching the whole 16 min loop and gave applause after each show. It can attract people but it has to be intelligent. And the audience should have time and be willing to receive a message – people being in a hurry are short of time first – maybe being irritated but won't be really involved.

12. How can you describe video mapping performances' context in contemporary space conception?

Video mapping is a powerful tool to transform our perception of spaces without actually performing a physical intervention. That is what makes the medium very special and totally different from screens and physical light sources. Projection is an ephemeral and lightweight medium that is not a visible and stable matter itself, but always merges with an object, a surface or a space. With regard to space conception, this enables the designer or artist to create a coherent experience space that, if applied sophisticatedly, will not reveal itself as a media installation, but appear as a whole.

13. What can you say about the evolution of human-place interaction in digitalized spaces in comparing to conventional spaces?

There are countless possibilities coming up these days regarding the interaction with the public in digitalized spaces. Not only in the realm of media art, but much more widely spread in our cities in the form of mediatized architectures. Media facades allow the public to post their latest tweets on them, just to give a trivial example. The question should not so much be what is possible, but what is interesting and productive. I think interactivity is way too often used just for the sake of it, not so much because there really is a senseful purpose for it.

14. In designed works, is the aim to attain flexible and alive / vivid space? If it is so, how does the viewer / user take part in the project?

This depends on the context I guess. Of course it is fascinating to create something that is not fixed in its final appearance but reacts on the impulses given by the recipient. Humans definitely have a thing for leaving their footprints in the world – so interactive design can give them the opportunity to do that. I personally like the very basic stuff most. For example, when you can manipulate the rhythm of an animation by your own movement. That is just a really pleasing feeling.

In the bigger picture, I think that interactive art should put a focus on enabling people to say what they have to say. A combination of avant garde concept art and crowd art with the technical means of media art could be very interesting. I think that in the next years, we will see more and more interdisciplinary cooperations in this field.

15. Is it possible to say that video mapping performances' are about producing the solid / rigid one and to change the modern architecture's monumental and frozen structure perception with its story telling / static characteristics?

Of course video mapping is a way to – at least temporarily – change the static appearance of architecture. In the way that we understand it though, the aim is not to change or overlay the architecture's appearance but to understand both architecture and video layer as an inseparable unity. The video layer should ideally become a part of the architecture for a certain period of time and not merely use it as a surface to celebrate itself.

16. This new story telling performances on building's facade sometimes are being a part of the existing function, architectural identity, facade pattern, historical content or urban context; sometimes this existing story can be completely rejected. Which one on what bases is being preferred?

Like I mentioned above, URBANSCREEN uses to work highly site-specific not only in the sense of a technically perfect mapping, but with regard to the building's identity. All our works are mainly inspired by the architecture they're designed for.

17. In this new space definition that you produce, are there any must have elements? If there is, what are those ones?

I think there is no fixed recipe for a good architectural projection. As long as you really engage with your subject and try to get a feeling the individual space, I'm convinced that you can't really go wrong.

18. Accordingly, in the near future will you have any projects where people also interact?

We've lately been thinking a lot of the dynamics of *the look* in the visual arts. What seems really interesting to us right now is to create a rather humorous approach to the relationship between artwork and viewer by creating something that literally looks back at you and therefore makes the spectators a sight of interest themselves.



