

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARLIKTA HAKİKİNİN SANALLAŞMASI ve
SANALIN HAKİKİLEŞMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Nurhayat ÖZ**

**Anabilim Dalı : MİMARLIK
Programı : MİMARİ TASARIM**

HAZİRAN 2007

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARLIKTA HAKİKİNİN SANALLAŞMASI ve
SANALIN HAKİKİLEŞMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Nurhayat ÖZ
502031050**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 7 Mayıs 2007
Tezin Savunulduğu Tarih : 13 Haziran 2007**

**Tez Danışmanı : Doç.Dr. Belkıs ULUOĞLU
Diğer Jüri Üyeleri Doç.Dr. Sinan Mert ŞENER (İTÜ)
Doç.Dr. Bülent TANJU (YTÜ)**

HAZİRAN 2007

ÖNSÖZ

İnsanın hayatında bazı önemli anlar vardır. Karar verme süreci çileden çıkartıcı olabilir. Fakat bir sonuca ulaşmak aslında beklediğiniz şey de değildir. Mimarlıkla ilgili olarak bu süreç her zaman hoşuma gitmiştir. Beni çıldırtma noktasına kadar uğraştırabilecek başka bir şey düşünemediğim için. Her zaman bir şey eksik kalır ve aslında hiçbir zaman bitmez. Mimarlıkta bu süreç inşa edilene kadar sürer. Günümüzde ise inşa süreci ile birlikte bu aşamanın bittiği söylenemez. Bitmesini siz de istemezsiniz.

Bu noktada, bana dayanabilen ve sorduğu sorularla geldiğim yeri allak bullak edip kafamda daha garip sorularla dolaşmamı sağlayan ve her türlü desteğini hissettiğim tez danışmanım Doç. Dr. Belkıs Uluoğlu'na gerçekten çok teşekkür ederim. Benden daha inatçı ve kararlı davrandığı için.

Ailem fiziksel olarak yanımda olamadı ama onların sevgisi ve desteği olmadan buralara kadar geleceğimi bile düşünemezdim. Babamın her gece arayıp tez nasıl gidiyor sorularına bir cevap bulabilmişimdir umarım.

Ve son olarak bu büyük şehre, az da olsa arkadaşlarımla eğlenmeme izin verdiği için, en çok da arkadaşlarıma, beni dinlemeyip yanıma geldikleri için.

Mayıs 2007

Nurhayat Öz

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	v
ŞEKİL LİSTESİ	vi
ÖZET	viii
SUMMARY	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Sorunsalı ve Amacı	1
1.2. Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi	6
1.3. Çalışma Kapsamında Öne Çıkan Kavramların İncelenmesi	8
2. MİMARLIKTA HAKİKİNİN SANALLAŞMASI SANALIN HAKİKİLEŞMESİ	12
2.1. Evrim Geçiren Mekân	12
2.2. Mimarlık ve Dijital Teknoloji İlişkisi	15
3. ANALOG SANAL TANIMI BAĞLAMINDA MEKÂN ve BEDENİN DÖNÜŞÜMÜ	21
3.1. Gerçekliğin Bir Katmanı Olarak Sanal Kavramının Analog Tanımı	21
3.2. Sanal Kavramının Analog Mekân-Bedeni ve Örnekleri	24
3.2.1. Lineer Perspektif Öncesi ve Kutsal Beden-Mekân	26
3.2.2. Perspektifin Keşfi ve Fiziksel Beden-Mekân	34
3.2.3. Modernizm ve Deneyimlenebilir Beden-Mekân	47
3.2.4. Postmodernizm ve Çoğul Beden-Mekân	58
4. DİJİTAL SANAL TANIMI BAĞLAMINDA MEKÂN ve BEDENİN DÖNÜŞÜMÜ	64
4.1. Sanal Kavramının Dijital Tanımı	64
4.1.1. Yeni Gerçekliğin bir Katmanı olarak Dijital Sanal Tanımı	64
4.1.2. Sanal Kavramının Dijital Teknoloji ile İlişkisi	73
4.2. Sanal Kavramının Dijital Mekân-Bedeni ve Örnekleri	78
4.2.1. Siberuzay, Elektronik Mekân-Beden	81
4.2.2. Hibrid Sistem, Organik ve Dijital Mekân-Akışkan ve Dijital Beden	97
4.2.2.1. Hibrid Sistem Örneklerinin İncelenmesi	104
4.2.2.2. Nox Mimarlık Tatlı Su Pavyonu Expo, D-Kulesi, Son-O-Evi	107
4.2.2.3. Aether Mimarlık Uzaktan Ev	118
4.2.2.4. dECOi Mimarlık Kalkan Hipoyüzeyi	124
4.2.2.5. MIT Medya Lab Dokunulabilir Bitler, Ev_n ve Oksijen Projeleri	130
5. SONUÇLAR VE TARTIŞMA	133

KAYNAKLAR	137
EKLER	150
A. Projeler ile ilgili Adlar Dizini	150
ÖZGEÇMİŞ	153

KISALTMALAR

CATIA	: Computer-Aided Three-Dimensional Interactive Application
MIT	: Massachusetts Institute of Technology
RV	: Reality-Virtuality
RF	: Reproduction Fidelity
EWK	: Extent of World Knowledge
EPM	: Extent of Presence Metaphor
HBS	: Home Bus System
CNC	: Computer Numerical Control
HAL	: Humans and Automation Lab
AIRE	: Agent based Intelligent Responsive Environments
CAD	: Computer Aided Design

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 1.1	: Mekânın oluşumunda aracı olarak beden.....	4
Şekil 1.2	: Beden ve Gerçekliği Algılama Durumları.....	5
Şekil 2.1	: Eric van Egeraat, ING Bankası için Genel Müdürlük Binası.....	17
Şekil 2.2	: Frank O. Gehry, Guggenheim Bilbao Müzesi.....	18
Şekil 2.3	: Greg Lynn'in çalışmalarından örnekler	19
Şekil 3.1	: Sanal kavramının farklı alanlarda mekânlaşması.....	25
Şekil 3.2	: Ambrogio Bondone detto Giotto'nun duvar resmi çalışmaları	28
Şekil 3.3	: Dante'nin Cennet ve Cehennem haritaları	30
Şekil 3.4	: Plato'nun Mağara Alegorisi'nin canlandırılması	31
Şekil 3.5	: Chartres Katedrali, iç ve dış mekân görüntüleri.....	33
Şekil 3.6	: Chartres Katedrali'nin bilgisayar ve gerçek mekânından görüntüler... 34	
Şekil 3.7	: Albrecht Dürer, Piero della Francesca, Leonardo da Vinci	36
Şekil 3.8	: Leonardo da Vinci Vitruvius Figürü ve diğerleri.....	38
Şekil 3.9	: Fra Andrea Pozzo, Tavana Göz Aldatıcı Kubbe Çalışması	43
Şekil 3.10	: Vignola'nın Göz Aldatıcı Çalışmaları.....	45
Şekil 3.11	: Bergson'un ikili hafıza ve karşılıklı etkileşimleri	49
Şekil 3.12	: Duchamp ve Fütürist resim, heykel ve mimari çalışmaları.....	51
Şekil 3.13	: NY Guggenheim Müzesi, Berlin Filarmoni Binası, Viipuri Binası.....	53
Şekil 3.14	: Oskar Schlemmer'in Le Corbusier'nin Beden Çalışmaları.....	54
Şekil 3.15	: Superstudio Sürekli Anıt ve Constant Nieuwenhuis Yeni Babil.....	57
Şekil 3.16	: Katherine N. Hayles'in Postmodernizm ve Sanallık tablosu	63
Şekil 4.1	: Deleuze "sanal ve potansiyel olanın gerçekleşmesi ayrımı".....	68
Şekil 4.2	: Pierre Levy'nin "ontolojik quadrivium"u	71
Şekil 4.3	: Siberuzayın coğrafyasını oluşturan sanal mekânlar	80
Şekil 4.4	: Klasikleşmiş elektronik mekân görüntüleri.....	82
Şekil 4.5	: Marcos Novak'ın WarpMap4DExt Çalışması	85
Şekil 4.6	: Asymptote Mimarlık Sanal Guggenheim Müzesi	87
Şekil 4.7	: Char Davies "Osmose" Sanal Gerçeklik Sistemi çalışması	92
Şekil 4.8	: Gerçeklik-Sanallık (RV) sürekliliğinin sadeleştirilmiş gösterimi	95
Şekil 4.9	: Konut Otomasyonu için kavramsal HBS tasarımı	103
Şekil 4.10	: Stanley Kubrick'in 2001: Bir Uzay Macerası filmi	104

Şekil 4.11	: Nox Tatlı Su Pavyonu'ndan iç ve dış mekân görüntüleri	114
Şekil 4.12	: Nox D-Kulesi yapım ve işleyiş aşamaları	115
Şekil 4.13	: Nox Son-O-Evi yapım aşamaları	116
Şekil 4.14	: Edwin van der Heide Ses Çalışması'nın mekâna yerleştirilmesi	117
Şekil 4.15	: Aether Mimarlık Uzaktan Ev görüntüleri	122
Şekil 4.16	: Aether Mimarlık Ara bulucu Mekânlar ve İndüksiyon Evi	123
Şekil 4.17	: dECOi Mimarlık Kalkan Hipoyüzey Karşılıklı Etkileşimli Duvarı...	128
Şekil 4.18	: dECOi Mimarlık Pallas Evi ve Paramorf Çalışmaları	129
Şekil 4.19	: ÇevreODA ve mimari elemanlara gizlenen medya.....	132
Şekil 4.20	: Ev_n ve dokunulabilir bitli kontrol ve denetleme sistemleri	132
Şekil 4.21	: MIT Oksijen Projesi. Konuşma ve mimiklerin önemi	132

MİMARLIKTA HAKİKİNİN SANALLAŞMASI ve SANALIN HAKİKİLEŞMESİ

ÖZET

“Mimarlıkta Hakikinın Sanallaşması ve Sanalın Hakikileşmesi” adlı tez çalışması, konuyla ilgili olanların başlıktan çıkarabileceği gibi genel anlamda mimarlık ve dijital teknolojilerin getirdiği yeni sanallık kavramı üzerinedir. Bu çalışma, uzundur hayatımızda bulunan ve yaptığı hızlı girişi bir şekilde hâlâ canlı tutabilen dijital iletişim teknolojilerinin ve özellikle bilgisayarın getirdiği sanallık kavramının mimarlık için ne anlama geldiğini araştırmaktan çok; daha önceki tanımları ve bu yeni anlamıyla birlikte mimarlığın gerçekliği içinde, fizikselliğini terk etmeden mekân ve beden ilişkisi üzerinde oluşturduğu dönüşümleri ortaya koyma üzerine bir denemedir.

Dijital teknolojilerle üretilen söylemlerin çoğu, ilk zamanlarında, elektronik ve dijital olan mekânın fiziksel mekânın yerine geçeceğini savunmuşlardır. İki dünyada birden yaşadığımız doğrudur ancak elektronik mekânın fiziksel mekânın yerine geçeceği düşüncesinden vazgeçilmiştir. Bunun yerine fiziksel olanın dijital olanla bir etkileşime girip dönüşeceği tartışılmakta ve üzerine deneysel çalışmalar geliştirilmektedir.

Dijital teknolojilerin sunduğu olanaklarla zaman, yer, mesafe gibi sınırlandırmaları aşan beden olgusu ve oluşan bu yeni bağlamda mekân da eskisinden farklı bir varoluş sürecine doğru yönelmektedir. Tamamiyle bedenden bağımsız bir mekân düşünülmemeyeceği gibi mekânsız bir beden de düşünülmez ve herhangi birinin yokluğundan bahsedilemez. Mekân ve beden birbirini dönüştüren iki ayrı nesne olarak düşünülürse üst üste gelmeleri, iç içe geçişmeleri düşünülebilir ancak bir diğerinin yok olmasından söz etmek mümkün değildir.

Dijital teknolojilerin gündeme getirdiği sanallık olgusuna bakacak olursak, aslında yeni bir şey olmadığını görürüz. Antik Çağ’a kadar uzanan bir geçmişi vardır, çünkü sanal olan gerçekliği kavrama yöntemlerinden birini oluşturmuştur. Sanal olan zihnimizdeki bir kıvılcımla harekete geçirilebileceği gibi, aslında her madde dışarıya çıkarmayı beklediği bir sanal hayaletiyle ortada dolaşır. Birçok kavramın arkasında olduğu gibi mimari mekânın arkasında da şimdiki anlamından farklı bir sanal kavramı mevcut olmuştur. Fiziksel mekânlar kadar zihinsel mekânlar da önemlidir. Bedensel olan zihinsel mekânlarımıza hizmet etmek için vardır. Zihinsel mekânların fizikselleştirilmeye çalışılması, daha doğrusu fiziksel mekânda zihinsel olanı ortaya çıkarma, mekânın ruhunu oluşturma çabaları bu bağlamda bir çeşit “hakikinın sanallaşması” durumudur. Çalışma kapsamında ikinci bölüm analog sanal tanımı ile

oluşturulmuş; etkileri, mekân ve bedenün dönüşüm durumları ve ilişkileri dikkate alınarak tartışılmış ve örneklerle de desteklenmiştir.

Dijital teknolojilerin olanakları öncelikle, perspektifin ilk kullanımı gibi, mimarlıkta bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Böylelikle, mimari çizimleri etkin hâle getirmek, gerçeğinden daha gerçek gösterimlere ulaşmak mümkün olmuştur. İlke olarak perspektif gösterimden en önemli farkı ise durağan değil, dinamik bir görüntü elde edilebilmesi ve sağlanabilen etkileşimdir. Bu özelliği ile bu teknolojiler, mimarlık için deneysel bir araştırma alanı oluşturmuş ve çalışmalar bu yönde yoğunlaşmıştır. Sanal gerçeklik ortamları ile dört boş duvar üzerine yansıtılan görüntüler, gerçek bir mekânda hareket eder gibi yol almamızı sağlar, fakat eksik olan bir şey vardır. Aslında var olmayan bu mekânlarda hareket ettiğini düşleyen beden, dijital eklentileriyle boşlukta savruluyor gibidir. Buradaki sanallık, beden için bir yanılsama, bir hayalden öte bir şey değildir. Araştırma, geliştirme ve sanatsal çalışmaları için oldukça iyi bir deneysel çalışma alanı oluşturabilir ancak gerçek beden için yapabileceği çok fazla bir şey yoktur. Bedenin duyuşal organları, dolayısıyla beden anlamını yitirir.

Mimarlıkta “sanalın hakikileşmesi” noktasında ise, fiziksel olan ile dijital olanın etkileşime girip birbirini dönüştürebileceği bir mekânın oluşumundan söz etmek gerekir. Burada beden de yeni bir anlam kazanmakta, dijital eklentiler sayesinde mekân içinde bir akışkanlığa sahip olmakta ve mekân ile aralarındaki sınırlar belirsizleşmeye başlamaktadır. Bedenin mekân içinde yaşadığı deneyim, herhangi “başka” bir bedenle yaşayabileceği etkileşimle özdeşleştirilebilir. Bedenin deneyimleme durumu oldukça fazla önem taşımaya başlar, çünkü mekân da bedeni deneyimleyebilir hâle gelir. Başka bir insanla iletişim kurar gibi mekân ile iletişim kurabilmek mümkün olmuştur. Bu yalnızca karşılıklı etkileşim ile açıklanabilecek bir olgu değildir ve birlikte varoluşun iç içe geçmesi süreciyle beden ve mekân başkalaşmaya yönelir. Mekân, anatomik, biyolojik ve organik çağrışımlar elde ederken beden teknolojik olanları içerir. Bu durumda mekân bir organizma gibi davranma eğilimindedir ve bedenle birlikte var olması bir anlam bulmaktadır. Bu iki olgu iç içe geçerek hibrid bir sistem oluştururlar. Hem beden hem mekân kendi özgün varoluşlarını yitirerek başka bir sisteme dönüşürler.

İnsanın teknolojileştirilmesi ve teknolojinin insanlaştırılması ile beden ve mekân farklı bir birlikteliğe doğru ilerlerken aralarındaki özne-nesne olma durumu belirsizlik gösterebilir hâlinindedir.

Sonuç olarak, okumakta olduğunuz tezin amacı, sanallık kavramının mekân, beden ve ilişkilerinin dönüşümü üzerine etkisidir ve özellikle dijital teknolojilerin getirdiği sanallık kavramının mekânı fizikselliğini terk etmeden, mekânı kendi gerçekliği içinde dönüştürürken benzer bağlamda bedenün ve deneyimlerinin geçirdiği dönüşümün mekân ile ortak bir yapılaşmaya doğru giderek hibrid bir sistem oluşturması ve bu sistemin olası etkilerinin araştırılması ve tartışılması olarak belirlenebilir.

VIRTUALIZATION of the ACTUAL and ACTUALIZATION of the VIRTUAL in ARCHITECTURE

SUMMARY

This thesis called “Virtualization of the Actual and Actualization of the Virtual in Architecture” is generally about architecture and digital technologies that brought new definitions of virtuality, as someone related in the issue can assume it from the heading. The thesis is not mostly about investigating what digital technologies and especially the virtuality of the computer mean for architecture, which have been long for now in our lives and its subjects are still in evident without losing vitality; but it can be seen as an attempt to state expressly the transformation of space and body within the reality of architecture, a space which is in its full physical features, where the notion of antecedent definitions and contemporary meanings of virtuality are taken as a base.

Early on most of the discourses generated within the digital technologies argued that the electronic and digital space would substitute the physical space. It is obvious that we are living in two of the worlds, on the other hand it is laid aside that the electronic space would substitute the physical one. Instead of this there are numerous discussions and developed experimental projects that propose a transformation of the physical and the digital one influencing each other in a responsive sense and bounding a unique form.

The fact of the body going beyond the restrictions and limitations of time, place, distance etc. with the facilities of digital technologies, and in this new context space is also getting oriented through a different existence process. It is impossible to think a space exactly independent from body, as well as a spaceless body, and there can be no discussion of the absence of any of each. If space and body are considered as two separate objects, it can be the issue that they can overlap or interpenetrate however, it is difficult to mention the absence of any.

If we happen to overlook at the notion of virtuality that has been brought up by digital technologies we realize that it is not something new. It has got a historical past going beyond the Ancient Age because of the virtual has been a method to the comprehension and understanding of reality. As well as the virtual can be awakened with a sparkle in the mind, as a matter of fact every substance wanders around with a virtual ghost to take into action. The virtual closed down behind diverse concepts, also architectural space has subsisted in the context of virtual however, much more different than the contemporary digital concept. Spiritual spaces are as important as physical spaces. The material and bodily formations are for serving the mind spaces.

The endeavour of the realization of the spiritual, rather to expose the spiritual one in the physical space, to make up the constitution of the spirit of the space, in this sense, is a mode of the “virtualization of the actual.” Within the context of this thesis, second chapter is formed with the concept of analog definition of the virtual and its influences in the transformation and evolution of space and body are discussed, which are supported with instances.

The facilities and resources of digital technologies have been, before all else, used as a tool in architecture akin to the early purpose of use of the perspective. It was now possible to make architectural drawings much more effective and to attain more realer representations than the real one. Principally, the most significant difference from the perspectival representation is to gain not static, but rather dynamic images and the achieved interaction. The technologies with these features have constituted an investigation and exploration area and the studies are majored on this respect. In virtual reality environments, the animations and dynamic images projected on empty walls, make people act like in a sense of real space, however there is something absent. The body seems to be thrown up in the air with its digital prosthesis dreaming that he/she is moving in these actually non-existing spaces. Here the virtuality is not more than an illusion, a delusion for the body. This kind of space constituting an experimental labour area can be pleasant and satisfactory for investigating and developing however it does not have much to do for the body except letting it experience the things that is impossible in the real world. The body’s sense organs and consequently the body loses its meaning.

At the point of the “actualization of the virtual” it is necessary to mention about a kind of space in which the physical and the digital one are coming together for interacting and transforming each other. Here the body is also gaining new meanings, acquiring its fluidity with digital implications and its boundaries with the space becomes ambiguous. The experience of the body in this space can be identified with the interaction experienced with any “other” bodies. The condition of the experience of the body becomes critically important because also the space comes to experience the body. Body, which is usually getting across with another body, similarly have the possibility of communicating with space. However this issue cannot be reduced just into interaction, it tends a process of metamorphosis with interpenetrating space and body into a unique form. Space comes by anatomic, biologic and organic connotations as well as the body comes by technologic ones. In this situation the space tends to behave like an organism and gets its full meaning all in one with the body. These two interpenetrating facts develop a hybrid system. Both space and body together transform into another system within losing their original being.

Space and body move along into a different synergy with the humanization of the technologies and the technologization of the human and the mode of being object-subject to each other becomes ambiguous.

In conclusion, the purpose of the thesis you are to read is to explore and discuss the potential effects of the transformation of space and body in relation with the concept of virtuality and above all the virtuality that is brought by digital technologies which allow the constitution of the space without losing its physicality, the transformation of the space in the reality of itself, on a similar footing, the transformation of the body and its experiences composing a symbiosis and constituting a hybrid system.

1. GİRİŞ

1.1. Çalışmanın Sorunsalı ve Amacı

Mimarlık tarihi, gündelik olanın dışındaki büyük, görkemli ya da bir şekilde önemli ve gerçekliğin aslında bir parçasını açıklayan yapıları konu edinerek kendi arka planında bir sanallık oluşturur. Bir de yazılmayan ve az çok yok sayılan mimarlık tarihine, yani gündelik yaşamın mimarlığına bakarsak, yazılmıyor olsa bile sadece çevremize bakarak, aslında bu büyük gelişmelere rağmen, bu her zaman olmuş ve olacak olan büyük gelişmelere ve devrimlere rağmen hâlâ çok sıradan bir ortamda yaşamaya devam ettiğimizi görürüz.

Mimarlık tarihi, mekânın evriminin tarihidir aslında ve mekân kavramı çeşitli nedenlerle değiştikçe mimarlığın da açıkça değişim geçirdiğini görürüz. Zihinsel ve fiziksel olarak karşımıza çıkan mekân, etkileşime girdiği araçlarla ve kavramlarla değişir. Günümüzde, mekân dijital teknoloji ve getirdiği yeni sanallık kavramı ile yakın bir ilişki içine girerek benzer bir dönüşümün yolunu açmıştır. Bu teknolojik gelişmeler, genel anlamda bilgisayarlaşma, kişisel bilgisayarların ve cep telefonu gibi iletişim araçlarının yaygın bir hâlde kullanılmaya başlaması ile gündelik yaşantımıza girmiştir.

Dijital teknolojilerle birlikte mimarlığı da etkisi altına alan sanal kavramı ve sanallık olgusu geçmişte de mimari mekân oluşturma amacıyla kullanılmıştır. Geçmişteki örneklerin daha çok “ruh”un mekânı ya da mekânın “ruh”unu ortaya çıkarmaya çalışması mimarlıkta “hakikinin sanallaşması” olarak yorumlanabilir. Mimarlıkta “sanalın hakikileşmesi” ise günümüz örneklerindeki dijital sanal kavramının, mekânı önce siberuzayda sanallaştırması daha sonra da bu sanal olanı organikleştirerek gerçekleştirmeye çalışması durumudur. Çalışma kapsamında bu iki ana kavram bir araya getirilerek mekânın ve bedeninin, bu uzun süreç içerisinde, geçirdiği dönüşümler ve özellikle de “sanalın hakikileşmesi” üzerine yapılan deneysel çalışma ve araştırmalar mekân ve beden arasında kurulan ilişki üzerinden incelenmiştir. Fakat her iki şekilde de önemli olan sanal olanın barındırdığı potansiyelin ve sanal-hakiki çiftinin her seferinde farklı olarak ortaya çıkmasıdır. Sanal ve hakiki arasındaki bu

ikili dönüşümün her seferinde ve farklı potansiyellerdeki yaratıcı bir anla çevrenmesi söz konusudur.

Sanallık kavramı, günümüzde, eskisinden farklı bir anlam ve oluşuma sahiptir. Buradaki sanallık, şu ana dek sahip olduğu tanımından farklı bir şekilde dijital olarak somut hâle geçebilme özelliğini taşır. Dijital teknolojilerle bu kadar yakın bir ilişki içinde görülmesinin sebebi ise, taşıdığı gerçekleştirilme potansiyeli ile dijital teknolojilerin benzer potansiyele sahip olduğu düşüncesidir. Eski tanımlarında ise sanal olan, gerçeğin görme biçimine bağlı olarak ortaya çıkan bir niteliktir. Hakiki olan, görme biçimine bağlı olarak sanallık niteliğini benzer bir şekilde hâlâ taşıırken, sanal olanın hakikileşebilme niteliği dijital teknolojilerin etkisiyle başka noktalara gidebilmektedir. Her iki durum da etkinliğini sürdürmesine karşın, sanal olanın hakikileşebilme potansiyeli taşıması, hakikinin barındırdığı sanallık niteliğinin ortaya çıkmasından öncelikli konuma geçmiştir. Bu durumda sanal olan, mimarlık başta olmak üzere birçok değişik alanı ve dolayısıyla yaşantımızı etkilemeye başlamıştır.

Şimdilerde, salt araç olarak ele alırsak, dijital teknoloji ve medya kullanımının kendi başına bile gündelik yaşantımızı etkilediğini ve değiştirdiğini söyleyebiliriz. Dijital teknoloji ve araçlarının mimarlıkta bulduğu anlam ise henüz çok belirgin değildir. Fiziksel ve dijital ortamda ve ikisinin arasında bir yere konumlanarak üretilen mimarlık, dijital ortamın araçları ile oluşturduğu yeni çerçevesini gelişime ve denemeye açık bir felsefi ve pratik platform olarak görmektedir. Mimarın daha önce büyük ihtimalle teknolojik yetersizlikler sonucu yer alamadığı böylesi bir deneysel platform, önceden yapılamayanı yapma, önceden görülemeyeni görme, önceden keşfedilemeyeni keşfetme açısından gerçekten de ucu açık, hoş görülme ve bilim-kurgusal bir zemin oluşturmaktadır.

Dijital teknolojilerin mimari dile girmesi ve mimari araçları başkalaşıma uğratması ile birlikte mimarlığın tasarım ve üretim süreçleri de değişime girmiştir. Çeşitli algoritmik hesaplamaların biçime aktarılabilir ve uygulanabilir hâle gelmesiyle, önceden keşfedilemeyeni keşfetme, zamana ve harekete göre şekillendirebilme gibi olanaklar, mimarlığı yeni bir tasarım ve üretim sürecine götürmüştür. Bu süreç içerisinde, zaman belirsiz ancak etkin bir rol kazanır ve ortaya çıkan sonuç ürünlerde, mekânın hareketlenmeleri zamanın rastgele ve anlık olarak durdurulmasıyla elde edilir. Yeni yaratım ve üretim süreçleriyle birlikte, mimarlık bir canlı olarak görülmeye ve şekillenmeye başlar.

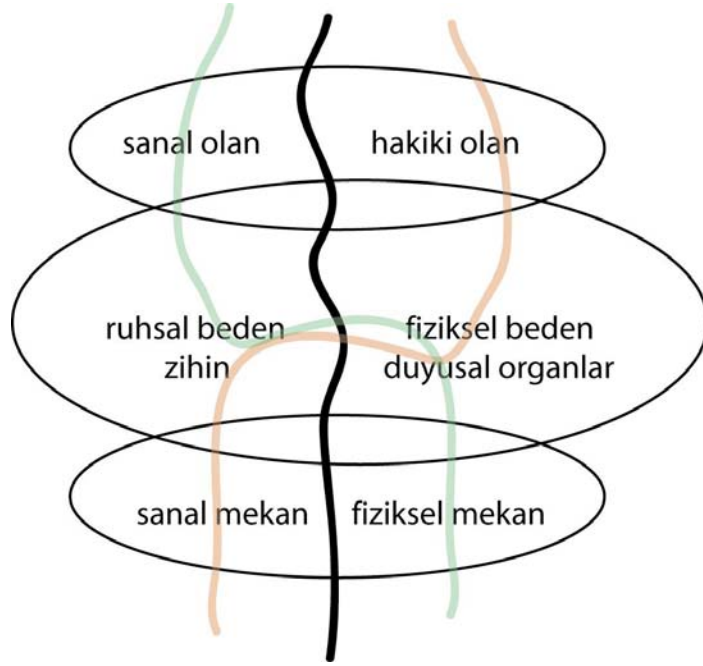
Bu deneysel zeminin ana sorunlarından biri, sanal olan ile fiziksel olan arasında bir bağ oluşturmaya çalışmak olmuştur. Sanal kavramı, ayrı bir gerçeklik katmanı olarak gerçeği anlamak ve kavramak için yeni bir yol olarak ortaya çıkmıştır. Sanallık olgusu yeni bir şey değildir ve kökeni çok eskilere dayanmaktadır. Mekânın sanal kavramı ile olan ilişkisi ise mekânın temsil edilme ve bu temsil edilen mekânın beden tarafından algılanma tarihi ile özdeşleştirilebilir. Sanallık kavramının mekân ve bedenle olan bu ilişkisi ve bu ilişkinin dönüşümleri, tezin ilk bölümünde detaylı bir şekilde ele alınacak ve günümüzdeki açılımlarıyla birlikte incelenmeye çalışılacaktır.

Günümüzdeki sanal kavramı, öncelikle bilgisayar ekranının oluşturduğu mekân ile bir anlam bulur. İletişimi ve etkileşimi sağlayan elektronik ağlar İnterneti meydana getirir ve İnternetin içine aldığı her elektronik mekân kendi içinde birleşerek haritası belli olmayan çok boyutlu bir uzayı, siberuzayı oluştururlar. Siberuzaydaki sanal kavramı, elle tutulamayan ancak soyut da olmayan elektronik mekânlar arası iletişim ve etkileşimden, dolayısıyla, zihinler arası iletişimden güç alır. Sanal olan ile sanal olan etkileşim içindedir ve somut gerçekliği algılama yöntemlerimizin temelini oluşturan bedensel etkileşim yok denecek kadar azdır.

Bu tür bir ilişkiyi eksik bulan kimi araştırmacılar, bedenin mekânla ve mekânın bedenle olan ilişkisini yeniden sorgular hâle gelmiştir. Dijital teknolojiler ve getirdiği sanallık kavramı, farkında olmadan kendimizi ve çevremizi sorgulamamıza neden olmuş ve çeşitli sorular oluşmuştur. Bedenin mimari mekân içinde özne olma durumu, bedenin mekân ile kurulması önerilen ilişkisindeki iletişim sorunu; bedenin onu sarmalayan, onu çevreleyen mekân kavramından uzaklaştırılıp yüzeysel, homojen ve soyut bir kavramın içine alınmaya çalışılması; bedenin edilgen kullanıcı işlevinden etkin kullanıcı konumuna getirilmesi; mekânla karşılıklı etkileşimli bir deneyim oluşturma çabası gibi. Aynı soru işaretleri aslında tersine çevrilerek mekân için de kurulabilir. Mekânın nesne konumundan özne konumuna geçmesi, durağan, edilgen durumundan devingen, canlı, etken hâle geçmesi, tepki verebilmesi gibi.

Mimarlıkta hakikinin sanallaşması, temsil edilme biçiminin sanal olana yaklaşmasıyla elde edilebilir ve geçmişte örneklerine rastlamak mümkündür. Mimarlıkta sanalın hakikileşmesi ise ilk anlamını siberuzayda bulur. İkinci anlamını ise fiziksel mekânda oluşturduğu durumlarda aramaktadır. Burada eksik olduğu düşünülen mekân-beden ilişkisi sorgulanmaktadır. Hibrid olarak nitelendirilen bu

mekânlarda fiziksel olan ile sanal olan, bedeninin aracı hâle getirilmesiyle birbiri içine geçmektedir. Bizim burada bakacağımız nokta, beden ve mekân arasında kurulan bu yeni ve dijital ilişkinin mekânı deneyimleyen bedene ne tür bir gerçeklik sunduğu ve deneyimleme kavramımızın ne ölçüde değiştiği veya değişeceği olmalıdır. Aynı şekilde mekânın da bedeni ve bedenle birlikte dışsal diğer kuvvetleri de deneyimleyebilmesi diğer bakış açısını oluşturmaktadır.



Şekil 1.1. Mekânın oluşumunda aracı olarak beden.

Bir süzgeç oluşturulmak istenirse yukarıdaki gibi bir şema elde edilebilir (Şekil 1.1). Hakikinın sanallaşması, gerçekliğin duyuşsal organlar ile zihine aktarılması sonucu ortaya çıkar. Sanalın hakikileşmesi durumu ise, zihnin algıladıklarının duyuşsal organlarla bedene taşınması ve oradan da mekâna aktarılması ile sağlanır. Friedman'ın, fiziksel bir algılamanın ürettiği bir duyumun zihinde yeniden üretilmesi olarak tanımladığı imge kavramı konuya biraz daha açıklık kazandırabilir (Friedman, 2004). Zihinde yeniden üretilen ya da ilk kez üretilen imgelerin geri yansıması kişinin gerçeklik algısını oluşturur fakat bu imgeler fiziksel nesnelere üzerinden geçerek oluşabileceği gibi fiziksel olmayan durumlarda da oluşabilir. Bu durumda bedeninin bu kavramlar arasında aracı bir eleman özelliğinde olduğunu görürüz. Bu şema, sadece "hakikinın sanallaşması" ya da tersi durumunda değil, ancak bedeninin her şekilde mekânın oluşturulmasında önemli bir işlevi olduğunu görmemizi sağlar.

Aşağıdaki şema ise, Edwin B. Holt'un 1912 yılında yazdığı "The Place of Illusory Experience in a Realistic World" adlı çalışmasından esinlenerek oluşturulmuştur (Şekil 1.2). Holt, insanda oluşabilecek dört türlü yanılsamadan bahseder. Bunlar mekân, zaman, ikincil nitelikler ve düşüncede oluşan yanılsamalardır. Mekânda oluşan yanılsamalara, bir nesnenin olduğundan daha büyük ya da küçük, uzakta ya da yakında ya da hiç var olmadığı hâlde algılanmasını örnek olarak gösterirken, zamanda oluşan yanılsamalara zamanın daha hızlı ya da yavaş geçiyormuş gibi algılanmasını örnek verir. İkincil nitelikler olarak, bedenün duyuşal organları ile hissedilen durumları, farklı duyuşal organlarla farklı algılar deneyimleyen bedenün somut olaylar karşısında içine girebileceği bir yanılgıyı konu alırken, düşüncedeki yanılsamada ise imajın gerçek olarak algılanıp algılanmaması gerektiği üzerine bir tartışmaya girer (Holt, 1912).



Şekil 1.2. Beden ve Gerçekliği Algılama Durumları.

Dolayısıyla, duyuşal organlarda oluşan bir yanılsama durumunda mekân ve ikincil nitelikler etkilenirken, zihinde meydana gelen yanılsama mekân, zaman ve düşüncede etkiler yaratır. Zihnin algısı ile sanal olan, duyuşal organların algısı ile hakiki olan ortaya çıkar. Bedende bu iki durum genelde aynı anda hissedilir ve bütün bir mekân algısı oluşturulur. Bu durumların abartılı hâlleri kimi zaman sanal olanı, kimi zaman hakiki olanı ön plana çıkarır. Sanal ve hakiki olanın, birbirine geçtiği durumlarda ise bedenün ve mekânın birbirlerini uç noktalarda algılamaları söz konusudur.

Sanal olan hakiki olanla üst üste gelmediği sürece ona ayrı bir köşeden bakmaya devam edecektir. Çünkü sanal olan var olan sorunlarımıza değil, var olmayan sorunlarımıza bir cevap arama yolundadır. Burada yapılması gereken, mimarlığın gerçekliği üzerine sanal olanın etkilerini bulmak ve bunların üzerinden günümüz çağdaş mimarisine ne tür bir katkı ve etki oluşturduğuna dair bir çalışma üzerine yoğunlaşmaktır.

1.2. Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi

Çalışmanın kapsadığı alan mekânın dönüşümünde etkin rol alan beden, algılama biçimlerinin değiştiği ve gerçeklik – sanallık kavramlarının daha farklı olarak yorumlandığı dönemlerin kesiştiği bölgeleri içine almaktadır. Bu dönemler aynı zamanda başlı başına bir değişim ve dönüşüme işaret eder. Dijital teknolojilerin oluşturduğu sanallık kavramı, günümüzdeki mekân dönüşümünde etkin rol oynarken, aslında geçmişteki anlamıyla da sanallık kavramının mekân içinde bir dönüşüme yol açtığı, bedenin algısını değiştirerek mekân ile olan etkileşiminde farklı bir yol izlediği gösterilmeye çalışılacaktır.

Genel anlamda sanallık kavramının mekânda, zamanda, ikincil niteliklerde ve düşüncede oluşan farklı algılarla, yanılsamalarla ortaya çıktığı varsayılarak beden ve mekânda yarattığı değişimlere bakılacaktır. Çalışmanın bütününde ise bu değerler, öncelikle bedenin dönüşümüne, bedenin mekânı nasıl deneyimlediği, bulunduğu mekân içerisinde neler hissettiği ya da hissedemediği, zamanı nasıl algıladığı ya da mekân içinde ne dereceye kadar etkileşimde bulunabildiği ve benzeri gibi durumlara göre, bedenin gerçekliği kavramımızdaki en önemli araç olmasına bağlanarak incelenecektir. Bu durumu anlamak için sistematik bir bakış açısı oluşturulmaya çalışılırsa, öncelikle bedenin değişen algısına ve sonrasında dönüştürdüğü mekâna, bedenin uzantılarıyla ve bedenin uzantısı hâline gelen mekâna bakılacaktır. Başlangıç noktası olarak bedenin modern mekânı ilk keşfi, perspektifin keşfi alınmış ve bedenin kendini keşfe devam etmeyi sürdürdüğü günümüze kadar getirilmiştir.

Sanal-hakiki çifti çalışmanın genelinde analog ve dijital olmak üzere ikiye bölünmüştür. Bunun yapılma nedeni, sanallık olgusunun ele alınmasında meydana gelen keskin dönüşümü ortaya koyabilmek içindir. Analog sanal, sanal kavramının dijital olan ile ilişkilendirilmemiş tanımlarını içerirken kendi içinde var olan değişim ve dönüşüm beden ve mekân ile olan ilişkisine bağlanarak alt başlıklar hâlinde

incelenmiştir. Benzer bir şekilde dijital sanal, sanal kavramının analog tanımlarıyla birlikte ona eklenen dijital ve teknolojik tanımları çerçevesinde edindiği yeni anlamlar ortaya konarak ele alınmış ve beden ve mekânla ilişkilendirilmiştir.

Bu durumda ve yukarıda bahsedilen ilişkiler çerçevesinde ortaya çıkan alt başlıklar şu şekilde sıralanabilir; Lineer Perspektif Öncesi, Perspektifin Keşfi, Modernizm, Postmodernizm, Siberuzay ve Hibrid Sistem. Her ne kadar kronolojik bir akış oluşturulsa da burada bizi ilgilendiren, sanal ve hakiki çiftinin beden ile olan ilişkisinde izlediği yol ve bu yol üzerinde değişimlere uğrayan mekân algısı ve kavramıdır. Modernizmle birlikte mimari dile giren zaman kavramı ise hem sanallık olgusu hem de bedenin gerçeklik algısı ile olan bağı nedeniyle önemlidir.

Bu durumda ortaya çıkan kavramları sıralamak gerekirse, sanal-hakiki çifti, beden, mekân ve zaman kavramları ön plana çıkmaktadır. Sanal-hakiki çiftinin iki yönlü dönüşümünde oluşan durumlara göre bedenin gerçekliği algısı yön değiştirebilmektedir. Daha önceden de belirtildiği gibi (Şekil 1.1), beden aracı-ortam hâline gelerek sanal-hakiki çifti ve mekân arasındaki geçişi sağlamaktadır. Zaman kavramının mekâna eklenmesi ile de bedenin algısı, duruşu ve devinimi mekânın oluşumunda etkinlik kazanır. Zamanın mekâna eklenme biçimlerine ve derecelerine göre de bedenin mekânla olan ilişkisi ve etkileşimi değişim göstermektedir. Sanal-hakiki çiftinin bedenin algısı ile ve zamanın mekân ile kurduğu ilişkisine göre mekânın oluşumu, biçimlenişi ve beden tarafından algılanma şekli de değişmektedir. Benzer bir şekilde sanal-hakiki çiftinin zaman ile bedenin mekân ile olan ilişkisine göre de mekânın oluşumu ve biçimlenişi dönüşüm geçirebilmektedir. Var olan bu çapraz bağlantılar sonuç olarak sanal-hakiki çiftinin iki yönlü dönüşümlerinden biriyle sonlanır ve bu durum mimarlıkta “hakikinin sanallaşması” veya “sanalın hakikileşmesi” olarak adlandırılabilir.

Çalışmanın kapsamında genel olarak bu kavramların birbirleriyle olan ilişkileri çerçevesinde oluşan değişim ve dönüşümler aktarılmaya çalışılmıştır. Örnekler, bölümlerle bağlantılı olarak ve akışı bozmadan incelenmiş ancak Hibrid Sistem ele alınırken daha kapsamlı bir örnek analizi verilmeye çalışılmıştır.

1.3. Çalışma Kapsamında Öne Çıkan Kavramların İncelenmesi

Çalışma kapsamında yoğun bir biçimde ele alınan sanal-hakiki, gerçek-olası, sanalın hakikileşmesi gibi kavramlar çalışmada bir bütünlük içinde incelenmeden önce ortaya çıkabilecek karışıklıkları en aza indirmek amacıyla bu kavramların ne anlama geldiği, kelime olarak kökenleri ve farklı dillerdeki karşılaştırmalarının yapılması uygun görülmüştür.

Türk Dil Kurumu'na göre “sanal” kelimesinin tanımlarından birini “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini” (TDK, 1998) açıklaması oluşturur ki bu tanımla ile felsefi anlamını tam olarak karşılamamaktadır. Kelimenin Türkçe kökenine bakıldığı zaman ise “sanmak” fiilinden türediğini görürüz. Sanmak kelimesi “bir şeyin var olma veya olmama ihtimalini kabul etmekle birlikte, olabileceğine daha fazla inanmak” anlamına gelir (TDK, 1998). Bu tanımla birlikte açıklanmaya çalışılırsa sanal kelimesinin gerçekleşme olasılığı yüksek ve tahmin edilebilen, önceden sezilebilen olayların ortaya çıkma durumu ya da bu durumun tahmin edilebilmesi olarak yorumlanabilir ve bu tanım ile “olası” olana daha çok yakınlık göstermektedir. Sanal kelimesinin felsefi alanda kullanımı ise bambaşka tanımlar getirir ve hareket kavramını irdeler. Sanal olan önceden sezilemeyen, öngörülemeyen, beklenmedik bağlantıları içerir.

İngilizce “virtual” kelimesinin karşılığı olarak kullanılan sanal ise burada kökeni Latince fazilet, mükemmellik, güç, kuvvet, etkinlik, yararlık anlamlarına gelen “virtus” kelimesinden türemektedir. Gündelik dile aktarımı ise “neredeyse görüldüğü gibi” olarak çevrilebilir. Benzer bir şekilde Türkçe’de de “hemen hemen, neredeyse” gibi kelimeler kullanılarak gerçekleşmiş ya da gerçekleşmekte olan bir durumun ana modele yakınlığına, benzerliğine dikkati çekmek için kullanılır.

Günümüz dijital teknolojileri ile birlikte yoğun bir şekilde gündelik dilde de kullanılmaya başlanan “sanal” kelimesinin ise kökeninde bozulmalara uğrayarak hem İngilizce hem Türkçe açılımlarında yalnızca teknolojik olana işaret etmeye başladığını görürüz. Fakat burada daha da önemli olan Türkçe ve İngilizce kaynaklar arasındaki uyumsuzluk ve sanal kelimesinin felsefi açılımlarında çeviriden dolayı ortaya çıkabilecek karışıklıklardır.

Çalışma kapsamında ele alınan “hakikinın sanallaşması” ve “sanalın hakikileşmesi” kavramlarına bakıldığı zaman ise daha garip bir durum ortaya çıkmaktadır. Sanal

kavramına tekrar dönecek olursak, örneğin Deleuze’ün Leibniz üzerine Beş Ders kitabında “zımnî” kelimesinin parantez içinde açıklaması olarak Fransızca “virtuel” kelimesi verilmiş ve zımnî de aşikâr olmayanın karşıtı olarak kullanılmıştır (Kovanlıkaya, 2007). TDK’ya göre zımnî, kapalı olarak yapılan veya söylenen, dolayısıyla anlatılan, kapalı, gizli anlamlarına gelir (TDK, 1998) ve “sanal” kelimesinin ancak bir yönüne işaret eder denebilir. Fakat metinde ilerlemeye devam ettiğimiz zaman “virtuel” kelimesi yerine sanal ve virtüel kelimelerinin ve “actual” kelimesi yerine edimsel ve aktüel kelimelerinin aynı anda kullanılmış olduğunu görürüz. Daha sonra ise “virtuel” kelimesinin karşılığı olarak genel anlamda tamamiyle sanal kelimesi kullanılmıştır. Leibniz’de sanal olan, atfedilemez ama belirlenmiş olana denk gelir ve sonsuz analiz yöntemi ile bir süreklilik fikrini doğrulamak için kullanılır (Deleuze, 2007).

Yine benzer bir şekilde Deleuze’ün Bergsonculuk olarak Türkçe’ye çevrilen kitabında Fransızca “virtuel” kelimesinin karşılığı olarak, yerine konabilecek herhangi başka bir kelime ile karışıklığa yol açmaması için, doğrudan dile aktarılma “virtüel” kelimesi şeklinde verilmiştir (Yücefer, 2006). Kitabın İngilizce çevirisine bakıldığında “actualization of the virtual,” yani sanalın hakikileşmesi olarak da çevirilebilecek durum, virtüelin edimselleşmesi olarak alınmıştır. Edim kelimesinin İngilizcesine bakıldığında “act” kelimesinin karşılık geldiği görülür. TDK’ya göre edim, “yapılmış, gerçekleşmiş iş, amel, fiil” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 1998). OED’ye göre ise “act” fiil olarak “1. Harekete geçmek, bir şey yapmak. 2. Tesir etmek veya belirli bir etkisi olmak. 3. Belirlenmiş bir şekilde davranmak.” gibi anlamlara gelmektedir. İsim olarak kullanıldığında ise “yapılmış iş” belirgin anlamlarından biridir. “Actual” kelimesi ise “1. Hakikat olarak var olan. /*Existing in fact*. 2. Şimdi var olan, güncel.” tanımları içinde verilmiştir (OED, 2007). “Actual” kelimesinin kökeni olarak “act” kelimesinin kabul edilmesi, Türkçe’ye edimsel olarak çevirilebilmesini sağlar. Fakat sadece “actual” kelimesinin tanımlarına bakıldığında edimsel olan ile değil, hakiki olan ile eşdeğerlik taşıdığı görülür. Dolayısıyla “actual” kelimesinde önemli olan bir şeyin yapılmış olması değil, hakikat olarak var olmasıdır. Hakiki kelimesi ise “1. Gerçek. 2. Niteliği değişmemiş, aslına uygun olan, gerçek olan.” ve hakikat ise “1. Bir işin doğrusu, gerçek, asıl, esas. 2. Gerçeklik. 3. Gerçekten.” anlamları içinde tanımlanmıştır (TDK, 1998). Bu tanımlar içinde gerçek olanın ve hakiki olanın birbiri içine karıştığını görürüz ve “actual ve

hakiki” kelimelerinin sonuç olarak birbirinin tam olarak eşdeğeri olduğu söylenemez. TDK’ya göre “aktüel” sözcüğüne baktığımızda ise “1.Güncel 2. Edimsel” tanımları içinde verilir (TDK, 1998). Bizi burada ilgilendiren ikinci tanım olmakla beraber aktüel kelimesinin sözlükte bulunup virtüel kelimesinin olmaması şaşırtıcıdır. Edimsel kelimesi ise “edim niteliğinde olan, gerçek olarak var olan, fiilî, aktüel, gizli ve tasarımı karşıtı.” olarak açıklanmıştır (TDK, 1998). Bu durumda edimsel olanın hareket kavramını içerdiği, daha önceden tasarlanmamış olarak ve açık bir şekilde var olan şey olduğu söylenebilir.

Deleuze’un Bergsonculuk kitabı üzerinden ve çevirmenin kelimeleri ile devam etmek gerekirse, Fransızca “puissance,” İngilizce “potency” kelimesi yerine gücül ya da olanak kelimesinin kullanıldığını görürüz. Çevirmenin bu bölümle ilgili notlarına bakıldığında, işaret etmeye çalıştığı nokta, Bergson’un Fransızca “virtuel” ve “en puissance” sözcüklerini birbirlerinin yerine geçebilecek şekilde kullandığıdır. Bu kelimelerin arasındaki ayrım özellikle Deleuze’da keskinleşir fakat Yücefer, ayrımı koruyabilmek, yanlış anlamaları ve karışıklıkları önleyebilmek için virtüeli çevirmeden bıraktığını belirtir (Yücefer, 2006). Gücül kelimesi yerine Pierre Levy’nin ise “potential or possible/*potansiyel ya da olası*” kelimelerini kullandığını görürüz.

Çalışmayla ilgili İngilizce kaynakların çoğunda “virtual” ve “actual” ilişkisi irdelenirken kimi metinlerin “virtual” ve “real” kavramları üzerine kurulu olduğunu görürüz. Levy’nin sanal/*virtual*, “gerçek/*real* ile değil hakiki/*actual* ile karşılaştırılmalıdır.” düşüncesinden yola çıkarak, özellikle günümüzde oluşturulmuş bu tür metinlerin konuya çok daha farklı bir açıdan yaklaşmakta olduğunu söyleyebiliriz. Bu durum öncelikle hipergerçeklik kavramı ile birlikte ortaya konulan gerçekliğin bir önceki oluşumlarından farklı bir tanımlamaya doğru gitmesinden kaynaklanmaktadır. Sanal ve gerçek arasındaki ayrımın bulanıklaşması ve hipergerçeklik kavramı içinde ortaya konulan yeni gerçeklik, mevcut tanımlamaların da iç içe geçmesine neden olmakta ve teorik bir karışıklığa yol açmaktadır. Dijital teknolojiler ile birlikte tasarım ve üretim yöntemi değişen gerçeklik, aslında sanallık kavramının sadece kendisi için zemin oluşturduğu bir ortamdan ortaya çıkmakta ve bu durum da gerçek olanın ve sanal olanın karışmasına neden olmaktadır. Aslında oluşan bu yeni durumu, dijital olarak ve aslında var olmayan bir mekânda üretim kapasitesine sahip ve analog sanal tanımlarından farklı olarak teknolojik açılımlarla

bozuma uğratılmış ve dijital sanal olarak adlandırabileceğimiz sanal kavramının sadece kendisine ait bir gerçeklik oluşturması ve aynı zamanda mevcut gerçekliğin ortamına karışabilir olması ile özetleyebiliriz. Bu durumda, “virtual” kelimesinin karşılığı olarak virtüel kelimesinin kullanılması, analog tanımları için uygunken, dijital ve teknolojik açıklamalarla bozuma uğrayan tanımı için açıklayıcı olma özelliğini yitirir. Burada da yaratıcı bir anla ortaya çıkan hareket sanalın hakikileşmesi veya virtüelin edimselleşmesi olarak adlandırılabilir. Fakat bu hareketin ve dönüşümün varlığı her an söz konusu değildir. Dijital olarak tasarım, üretim ve dağıtım gerçekleştirilen ve popüler olarak sanal ile adlandırılan böylesi bir ortamın, dolayısıyla dijital teknolojilerin olanakları ve özellikle bilgisayar ile geliştirilen ortamların tamamıyla analog tanımları içeren “virtüel”e indirgenmesi de birtakım karışıklıklara ve yanlış anlamalara yol açabilmektedir.

Bu nedenlerden dolayı “virtual,” “virtuel” kelimesinin karşılığı olarak çalışmanın bütünlüğünü korumak için “sanal” kelimesinin kullanımı uygun görülmüştür. Benzer bir şekilde “actual” kelimesi yerine “hakiki,” “possible” yerine “olası,” “potential” yerine “potansiyel” kelimeleri uygun görülmüştür. Fakat bu tamamıyla tartışmaya açık bir durum olmakla beraber, şu aşamada çalışmanın genelinde ortaya çıkabilecek karışıklıkları önleme amacındadır.

2. MİMARLIKTA HAKİKİNİN SANALLAŞMASI SANALIN HAKİKİLEŞMESİ

2.1. Evrim Geçiren Mekân

Mimarlık kaçınmadığımız bir sanattır... Barınaktan, yararlı bir maldan, gelgeç bir oyundan daha fazla bir şeydir. Kültürel önceliklerimizi nasıl düzenlediğimizin, kim ve ne olduğumuzun ve neye inandığımızın inşa edilmiş kayıdır. Taşlarla yazdığımız vasiyetimizdir. Bugün inşa ediyor olduğumuz vasiyet nedir? (Roth, 1993).

Leland M. Roth'un dilimize Mimarlığın Öyküsü adı altında çevrilen kitabının son cümleleri bunlar. Vitruvius'un özünde değişmeden kalan üç-parçalı mimarlık tanımından başlayarak, dünya mimarlık tarihini inceleyen bu kitap benzeri birçok kitap gibi, mimarlık tarihini yirminci yüzyılın ikinci yarısına kadar inceler. Kitabın yazıldığı dönem ise mimarlığın tasarım yöntemi, biçim, düşünüş açısından oldukça köklü bir şekilde değişmeye başladığı bir zamana denk gelir. Akla gelen ilk soru ise, bu kitap oluşturulurken, tarih artık yazılmaktan vaz mı geçmiştir, yoksa "bugün inşa ediyor olduğumuz vasiyet" in ne olduğunu açıklamaya çalışmak, içinde bulunduğumuz durumun mimari anlamda incelemesini yapmak tahmin edilenden daha mı zor bir iştir.

Vitruvius tarafından betimlenen mimarlığın temel öğeleri Antik Çağ'dan beri özünde değişmeden kalmıştır. "Mimarlık" diye yazıyordu Vitruvius, "yararlık, sağlamlık ve güzellik sağlamalıdır" ya da Sir Henry Wotton'ın yedinci yüzyıldaki daha sonraki anlatımıyla, "kullanışlılık, sağlamlık, güzellik." Vitruvius'un yararlılıkla kastettiği şey, odaların ve mekânların kullanımlarını hiçbir şeyin engelleyemeyeceği biçimde düzenlenmesi ve böylece yapı yeriyle kusursuz bir uyum içinde olmasıdır. Sağlamlık ise temellerin sağlam olması ve yapı malzemelerinin özenle seçilmesi anlamına gelir. Güzellikle kastedilense "yapının görünüşünün hoş ve zarif olması ve öğelerinin doğru simetri kurallarına göre orantılanmış olmasıdır." (Roth, 1993).

Günümüz mimarlığı, sadece "yararlık, sağlamlık ve güzellik" kavramlarının içinde açıklanamayacak kadar köklü değişikliklere uğramıştır. Walter Benjamin'in 1936

yılında kaleme aldığı “Teknik Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” makalesine Paul Valery’den başladığı alıntısında Valery,

“... araçlarımızın esneklik ve yetkinlik bakımından geçirdiği gelişme, ‘Güzel’e ilişkin Antik endüstrinin yakın gelecekte köklü değişimlere uğramasını çok olası göstermektedir.” (Benjamin, 2004)

diyerek mekânîk olarak yeniden-üretimin “sanat” kavramına bakış açımızı alaşağı edeceği öngörüsünde bulunmaktadır. Valery, sanatların bütününde eskisinden farklı olarak gözlemi ve işlemeyi gerektiren bir fiziksel yan olduğundan ve bu fiziksel yanın kendini çağdaş bilimin ve uygulamaların etkilerine daha fazla kapayabilmesinin olanaksızlığından bahseder. Madde, uzam ve zamanın eski konumunda olmadığından, bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünülebilecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazır olmamız gerektiğini belirtir (Benjamin, 2004).

Bugün, yirmibirinci yüzyılın başında, mimarlığa eşlik eden enformasyon teknolojisinin oluşturduğu koşullar orantılı olarak Benjamin’in mekânîk dönem için öngördüğü durumlar ile karşılaştırılabilir. Enformasyon çağı, dijital devrim veya evrim, dijital dönem veya “dijital Rönesans” (Rushkoff, 2002), elektronik alan ve benzeri birçok adlandırma, aslında gerçekliklerimizi deneyimleme yollarımızı yeniden yapılandırmamıza denk gelen bir süreci açıklamaya çalışır. Rushkoff’a göre yeni teknolojilere uyum sağlamaya çalışırken dünya durmadan değişen bir akış ve kararsızlık hâline girer (Rushkoff, 2002).

Geç ondokuzuncu yüzyıl ve erken yirminci yüzyıllarda, fotoğraf ve film insanların dünyayı görme biçimlerini değiştirdi. Daha önceden algılanamayan ya da yakalanamayan detaylar elde edilebiliyor ve çoğaltılarak üretilbiliyordu. Bu teknolojiler insanların mimarlığı yeni bir biçimde algılamasına yol açacaktı. Kamera ile birlikte ve kameranın gözüyle dünyayı izleyen insanlar, buna benzer bir şekilde, bilgisayarla birlikte dünyayı bilgisayar ile bilgisayarın gösterdiği biçimde görmeye başlamışlardır (Chaplin, 2001). Teknolojideki değişim ve gelişim, kendimizi, çevremizi ve dünyayı görme ve anlama biçimimizi de değiştirmektedir. Bu yeni teknoloji gelecek ile olan ilişkimizi de etkilemiş ve şimdiki sürecinde dünyada olma biçimimizi yeniden yapılandırmakla ilgilenmektedir (Grosz, 2001). Elektroniğin mekân olarak bu yeni kullanımı ile gerçeklik algımız ve dolayısı ile zihnimiz

değişmiştir. Önemli olan bu değişimin ne kadar farkında olduğumuz ve somut inşa edilmiş çevremize yansıyan başkalaşımın neler olduğudur (Lauria, 1997).

Görüldüğü üzere, gelişme, yaratım ve üretme mekânı olarak elektriğin hayata geçirdiği bilgisayar ve ekranı ile çeşitli yazılım araçları sayesinde gerçeklikle iletişim kuran bir oluşumdan ve bu oluşumun gerçekliğe yansımalarından söz etmek mümkündür. Dijital sanal olarak adlandırılan bu oluşum, dünyaya yeni bir gözle bakmamızı sağlar. Fakat bu her ne kadar göreceli bir durum olsa da, çok uzun bir süre, sadece bu yeni bakış açısından söz edilir ve aslında tam olarak neyi değiştirdiği, geliştirdiği veya etkilediği söylenemez. Bu nedenle dijital ortam ve araçları ilginç bir deneysel platform olarak algılanmıştır. Dünyaya bakış açımızın yalnızca mekânla ilgili dönüşümü bizi ilgilendirmekle beraber, insanın yani bedeninin duruşu ve sanal olan ile görünmez ilişkisini kavramak da önemlidir.

Yaşanan mekân olarak deneyimlediğimiz mekân, hareket, yönlenme ve iletişim mekânıdır. İnsanın deneyimi, sosyal etkileşimi ve iletişimi, mekânı kullanma biçimimizle değişmektedir. Meurer, bu değişimi elektronik olarak üretebildiğimiz ve canlandırabildiğimiz sanal mekânın yerine koyar. Mesafeler ve uzaklık anlamını yitirir. Mekân, zaman, hareket ve hız adım adım yeni anlamlar kazanır (Meurer, 1994).

Mekânın geçirdiği evrim, etkileşime girdiği yeni yaratım, üretim ve gösterim araçları kadar beden-mekânı yani beden ile olan ilişkisinin değişimi ile de gerçekleşir. Bedenin kavranma şeklinin, mekân üzerine olan etkisi kaçınılmazdır ve sürekli olarak birbirlerini dönüştürdüklerinden bahsedilebilir. Bedenin algılanma biçimi mekânı, mekânın algılanma biçimi bedeni etkilemiştir. Fakat aralarındaki ilişki, özne ve nesne arasındaki etkileşimden öteye geçememiştir. Dijital mekân ise, bedeni iki türlü algılar. Bu dijital mekânın iki türlü oluşumundan kaynaklanır. İlk oluşum, sanal uzayda gerçekleşir ve bu gerçekten de daha önceden karşılaşmadığımız bir mekân türüdür. Elektronik sanal mekân olarak Internet mekânı ve sanal gerçeklik sistemleri, bedeni yok sayar ve 'zihin'e öncelik verir. Burada, beden sınırlarını aşarak zaman ve mekânda akışkan bir hâle gelir. Önemli olan, bedeninin bulunduğu mekân değil, zihnin bulunduğu mekândır. Diğer dijital mekân ise, fiziksel ortamda kendine bir yer edinmeye çalışır. Bu tür mekânın ilk oluşumları, mekânın kendi kendini yönetmesi, denetlemesi, kontrol etmesi için oluşturulan akıllı sistemlerdir. Aslında burada, tam olarak yeni bir mekândan söz etmek mümkün değildir. Fakat dijital eklentilerle

algıları zenginleştirilen bir hibridleşme durumundan, sanal olanın ve hakiki olanın, soyut olanın ve somut olanın, dijital olanın ve analog olanın yan yana ve bir uyum içinde bulunmasından ve hareket etmesinden söz edilebilir. Dijital eklentilerle kendini denetleme olanağına sahip mekân, şimdilerde kullanıcısıyla da etkileşime girebilecek hâle getirilmektedir. Özellikle, bedenın algılama biçimleri, yani duyuşal organlar, çeşitli teknolojik destekli elemanlarla mekâna aktarılmakta, hassaslığı artırılan mekânın da bir şekilde bedeni algılaması, hissetmesi, tepki vermesi, iletişime geçmesi olanaklı hâle gelmektedir. Bu durumda, mekân biyolojik anlamda organikleşmeye, canlanmaya, bir organizma gibi etki ve tepki oluşturmaya başlamaktadır. Mekânın bu anlamda organikleşmesi, sadece dijital eklentilerle var olan mekâna aktarılması şeklinde olmaz. Mekânın biçimi, yapısı, çoğalma şekli de bu tür bir organikleşmeye doğru gitmekte, mekân canlı bir yapı hâline bürünmektedir.

2.2. Mimarlık ve Dijital Teknoloji İlişkisi

Dijital teknoloji son otuz yılda ve özellikle 1990'lı yılların başında mimarlık ile olan ilişkisini iyice belirginleştirmeye başlamıştır. Mimari tasarım sürecinin, dijital ortamda tasarım yapmaya başlar başlamaz değiştiğini söylemek yanıltıcı olacaktır. Bu dönüşüm ve farklılaşma süreci zaman içinde gelişen ve hâlâ gelişmekte olan bir durumdur.

Bilgisayarı genel anlamda tasarım ve özellikle mimari tasarım için kullanmak şimdiye dek dört nesillik araç ve alet görmüştür. İlk aşama 1965'te Ivan Sutherland'ın MIT Laboratuvarı'nda geliştirdiği Sketchpad ile başlamıştır. Bilgisayar tarafından üretilmiş üç boyutlu bir resim ilk kez bilgisayar içinde bilgi modeline bağlı bir ekrana aktarılmıştır (Kurmann, 2001). Bu programda, bir kalem yardımı ile bilgisayar ekranına çizilen çizgi daha sonra istenildiği şekilde hareket ettirilmekteydi. Hipermetinin babası olarak bilinen Theodor Nelson bu programla ilgili olarak şöyle demektedir:

“Size bir karara varmadan önce birçok şeyi deneme şansı vermektedir. O size belirli sayıda farklı yerleri ve düzlemleri deneme şansı sağlamakta, belirsizlikleri ve kararsızlıkları, belirli yerlere koymak yerine onlara boş bir oda sunmaktadır.” (Engeli, 2001).

İlk dönem arayüzler böyle bir bağlamda geliştirilseler de, geleneksel çizim yöntemlerinin bilgisayar ortamına yansımından öteye geçemediler.

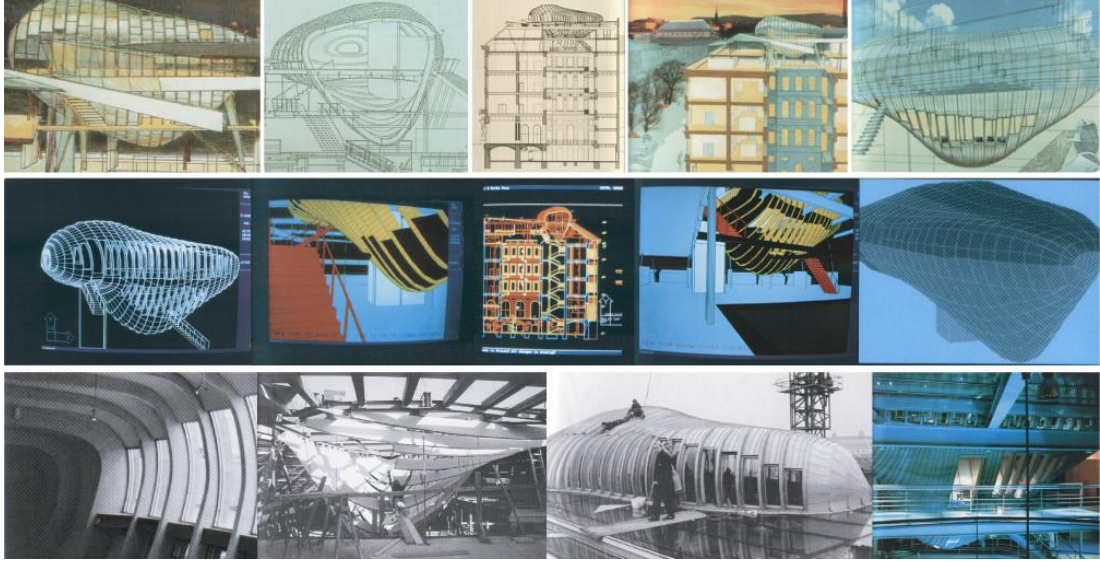
1980lere denk gelen ikinci aşamada, bir yeterlilik amacıyla bilgisayarla kurulan etkileşim sonucu, çizimler üretilmeye başlanmıştır. Bu ilk iki aşama yalnızca iki boyutlu bir gösterim ile sınırlı kalmıştır (Kurmann, 2001). Geleneksel tasarım ve üretim şekli sanal ortama sadece yansımakta fakat verimli ve hızlı bir şekilde gelişen süreç oldukça büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Bu dönem arayüzlerin ana noktasını standart elemanlar ve bilgisayar destekli akıllı nesnelerin kullanılması oluşturmaktadır. Mimari tasarım belirli standart elemanlara bağlı kalınarak hızlı bir şekilde üretilmektedir. Üretim ve uygulama süreci iç içe olmakla beraber daha önceden de belirtildiği gibi iki boyutlu bir gösterimle sınırlıdır ve tasarım süreci geleneksel yöntemler kullanılarak oluşturulmaya devam etmektedir.

Üçüncü aşama tasarım araçları, üçüncü boyut kavramının tam anlamıyla bilgisayar ortamına aktarılmasını sağlar. Tasarım ve inşa etme aşamaları keskin bir ayrımla gözlemlenebilir (Kurmann, 2001). Tasarım ve üretim sürecinde kullanılan arayüzler değişmiş ve arayüzler belirli bir alanda uzmanlaşmaya başlamıştır. Tasarım alanında kullanılan araçlar, oluşturulmuş bir düşünceyi ifade etmek yerine bu ve benzer düşüncelerin yaratıldığı bir ortam hâline dönüşür.

“Sanal Gerçeklik metodları, tasarımın erken evrelerindeki yeni bağlamların gelişmesini sağlar. Bilgisayarla oluşturulan sezgisel ve sarmal (*immersive*) karşılıklı etkileşim artık kullanıcının daha gerçekçi üç boyutlu mimari tasarımlar yapmasına izin verir. Bilgisayar oyunlarındaki sanal olarak gerçekçi ve etkileşimli üç boyutlu mekânlarla karşılaşan tasarımcılar, tasarlamak için benzer olasılıkları keşfettiler. Fiziksel binalar için plan üretmenin yanısıra tamamen sanal modellerin yaratılması kendi içinde yepyeni bir mimari etkinlik oluşturdu.” (Kurmann, 2001).

Üçüncü aşama tasarım araçları da kendi içinde benzer bir gelişim gösterir. Üçüncü aşamanın ilk alt aşamasında, sadece bir araç olarak algılanan bu teknolojiler, mimari mekânla oldukça yüzeysel bir ilişki kurarak mekânın var olan işaretlerini bilgisayar mekânına aktarmak için kullanılmıştır. Böylelikle, geleneksel çizim yöntemlerinin yerini elektronik olan yöntemler almıştır. Ancak bu yöntemler, o dönemin sınırlamaları içinde sadece sonuç ürünü elektronik ortama aktarmaya yöneliktir. Tasarım sürecinde bir değişiklik gözlenmez. Tasarımın bütün aşamaları yine geleneksel yöntemlerle sürdürülür ancak sonuç ürün elektronik ortamdadır. Bu ürünün uygulama aşamasını kolaylaştırarak, daha önceden yapılması imkânsız ya da zor ve uğraştırıcı olan birtakım hesaplamaların bilgisayar tarafından yapılmasını, sonuç ürünün daha kolay ve zahmetsizce ortaya çıkmasını sağlar. Böyle bir çalışmaya, Eric van Egeraat’ın Hollanda ING Bankası’nın çatısına Genel Müdürlük

Binası'nı eklememesi örnek olarak gösterilebilir (Şekil 2.1). Tasarım aşaması geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilen proje kütsel biçiminin uygulama aşamasına getirilebilmesi için bilgisayar ortamına üç boyutlu olarak aktarılmış ve gerekli yapısal elemanlar hassas bir şekilde üretilerek bir araya getirilmiştir. Proje, o dönem için uygun ve ekonomik olarak görülen ve kısa zamanda sonuç verecek ahşap kaburgalarla oluşturulmuştur (van Egeraat, 2001).



Şekil 2.1. Eric van Egeraat, Ulusal Hollanda-Macaristan LTD ve ING Bankası için Genel Müdürlük Binası. Geleneksel yöntemlerle tasarım, bilgisayara aktarılan çizim ve uygulama aşamaları (van Egeraat, 2001).

Üçüncü aşamanın ikinci alt aşaması olarak geliştirilen sistem ve yazılımlar, sadece üretim değil tasarım sürecinin de bilgisayar ortamında oluşturulmasını sağlar. Frank O.Gehry'nin son dönem çalışmaları böyle bir ortamın oluşturulması sonucunda meydana gelir. Guggenheim Bilbao Müzesi (Şekil 2.2), Seattle Deneysel Müzik Merkezi, MIT Ray ve Maria Stata Merkezi gibi proje çalışmalarında kullandığı gelişmiş yazılım sistemleri ile (CATIA) tasarım ve üretim sürecini bilgisayar ortamında gerçekleştirmiştir. Çizmekte zorlandığı fikirleri ve düşüncelerini, önce iki boyutlu dünyadan üç boyutlu dünyaya oradan da uygulama hâline geçirmiştir.

Dördüncü aşamada mimari tasarım süreci, kullanılan geometrilerin dijital parametrelerle topolojik ve organik olana yaklaşmasını sağlar. Parametre, topoloji, zaman, canlandırma tasarım sürecinin işleyişinde etkin rol almaya başlar ve bu kavramlar üzerine mimari açıdan söylemler oluşturulmaya başlanır. Greg Lynn, benzeri bir süreci şöyle açıklar:



Şekil 2.2. Frank O. Gehry, Guggenheim Bilbao Müzesi (<http-1>).

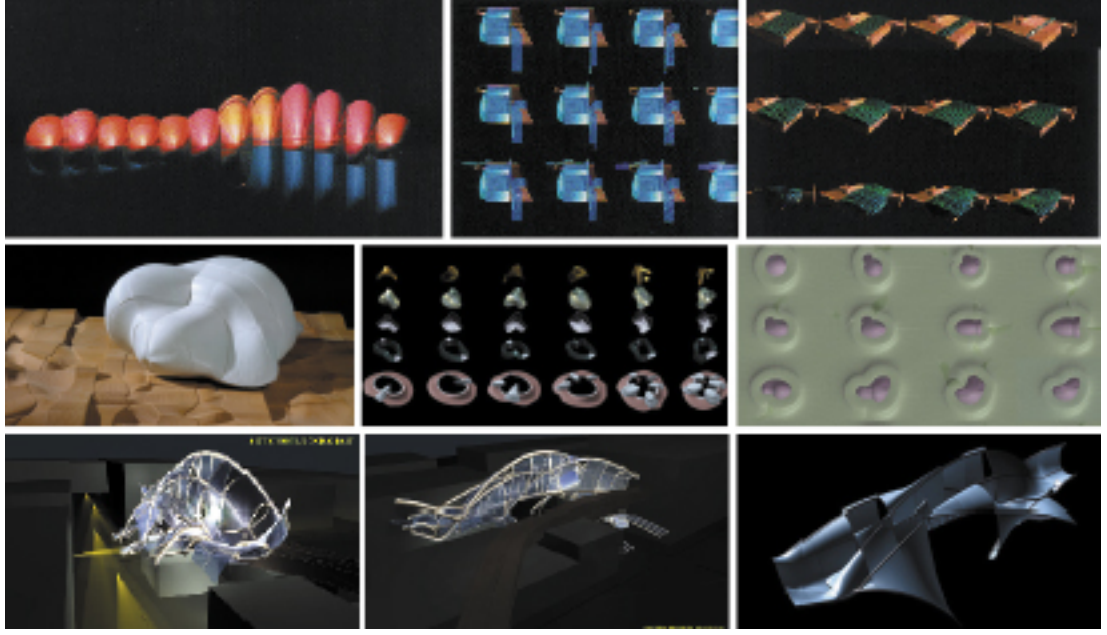
“Geleneksel olarak mimari tasarımın soyut mekânı, kartezyen koordinatların ideal ve yansız mekânıdır. Diğer tasarım alanlarında, tasarım mekânı yansız bir boşluktan daha çok, kuvvet ve devinim ortamı olarak ele alınır. Örneğin denize ilişkin bir tasarımda, tasarımın soyut mekânı akış, çalkantı, kıvamlılık ve suyun direnci gibi kuvvetlerle şekillenir. ... Fiziksel biçim statik koordinatlarla tanımlanırken yapı kabuğunun hakiki gücü onun şeklini belirler. ... Benzer bir şekilde mimari biçimler de dinamik bir kavrayışla, sanal hareket ve kuvvetlerle biçimlenir.” (Lynn, 1998).

Mimari biçim, kütesine bilgi olarak yerleştirilen vektörel kuvvetlerle yönetilir. Dinamik olarak tasarlanan bir biçim sanal kuvvet ve hareketle şekillenebilir hâle gelir. Bu sanal hareketler aynı biçim içinde devam eden farklı konumlara yerleşebilme yetisindedirler. Böylece mimari biçim durağan bir hâlden çıkıp sürekli bir değişim ve dönüşüm içine girer. Mimarinin sabit çerçevesi içine yerleştirilen hareket kavramı, bedeninin mekânla olan ilişkisini farklı bir düzleme çıkarmaktadır.

“Canlandırma (*animation*) sıklıkla devinim ile karıştırılmakla birlikte aslından ondan çok farklı bir kavramdır. Devinim harekete ve eyleme işaret ederken, canlandırma bir biçimin evrimine ve onu şekillendiren kuvvetlere işaret eder; canlandırma diriklik (*animalism*), doğalcılık, büyüme, harekete geçme, canlılık ve sanallık kavramlarını önerir.” (Lynn, 1998).

Böylelikle mimari biçim organikleşen ve giderek canlanan bir tasarım süreci içine alınır ve Greg Lynn’in çalışmalarında böyle bir yaklaşımı baskın bir şekilde gözlemleyebiliriz (Şekil 2.3). Stephan Perella ise bu durumu şu şekilde ifade etmektedir.

“Topolojik yüzeyler mimari tasarım sürecinde büyük değişimlere neden oldu. Geleneksel olarak biçim ve malzeme yan yana gelir ve bu etkileşim mimari tasarımının son ürünü olarak düşünülürdü. Biçim tasarım parantezi içinde yer alırdı. Topolojik yaklaşımda ise mimarinin ana malzemesi biçim değil, bozulmadır. Biçim tasarım sürecini kapatan bir unsur değil, onun sonundakidir. Biçim dikte edici bir anlayışın sonucu olarak değil, olgunun sonucu olarak çıkar.” (Perella, 1998).



Şekil 2.3. Greg Lynn'in çalışmalarından örnekler. New York Presbiteryan Kilisesi, Embriyolojik Ev ve New York Üç Köprülü Giriş Kapısı (<http-2>).

Bu ve benzeri özellikleri ile tasarım nesnesi zaman, hareket, etkileşim temeli üzerine oturtularak kendini fiziksel ortamda dönüştürebilme yeteneğine sahip olur. Spuybroek'in V2Lab adlı projesi için mimari bakış açısını aktarırken bahsettiği sürecin mimarlığı, aslında yeni tür bir mekân tanımına doğru götürdüğünü görürüz.

“Bu mimarlık gerçeği beklemiyor, olayların ya da şeylerin gerçekleşmesi, hayatın oluşması için edilgen bir şekilde beklemiyor, o (bu mimarlık) kendisi onun (hayatın) bir parçası, o etkin, o şimdiki hesaba katıyor, şimdiki heyecanlandırıyor, şimdiki motor geometri ile çoğaltıyor, gerçeği lastik gibi esnek, plastik, cevap verebilen bir etkileşim ile motorize ediyor. Mekândan çok zamanda ikâmet ediyoruz; (o hâlde) mekândan çok zamanda evler inşa etmeliyiz.” (Spuybroek, 2000).

Genel ve en basit anlamıyla özetlemek gerekirse, mimari tasarımın dijital araçlar kullanılarak üretilmesi geleneksel yöntemlerden kopuşa neden olmuştur. Öncelikle tasarımın mevcut yaklaşımlarının aktarımına yardımcı bir araç olarak ele alınmış, sonrasında ise mimari tasarımın başka türlü düşünebilme aracı olmuş ve yeni mekân söylemlerinin ortaya çıkarılmasında aracı-ortam olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bernard Tschumi'nin de belirttiği üzere,

“... bilgisayar araçlarının tasarım stüdyolarıyla emsalsiz bütünleşmesi ile dijital teknoloji sadece basit bir taslak makinesi olmaktan çok mimarlık için bir düşünme şekli olarak kavramlaştırıldı.” (Tschumi, 2003).

Tasarım sürecinin geçirdiği evrim ile sanallık kavramının algılanış biçimlerinin değişimi ve elektronik ortama aktarımı orantılı olarak birbirine bağımlı hareket eder. Daha önceden geleneksel yöntemlerle, var olan imgelerin oluşturulma ve aktarılma

sınırlamalarıyla mimari ortamda ortaya çıkan sanallık olgusu, bilgisayara geiş ile yerini büyük ölçüde deęiřtirmiş, kullandığı imgeleri parametrik yollarla elde etmeye başlamış, olası sanal kuvvetlerin etkilerini tasarıma aktarabilir hâle gelmiş, sadece var olan imgeler üzerinden deęil, var olmayanları da üretebilme potansiyeli ile hareket etmeye başlamıştır.

İzleyen bölümde gerçeklięin bir katmanı olarak analog sanal kavramını ve mimarlığın bu sanallık kavramını ortaya çıkarabilmek için kullandığı araçları, imgeleri; bunları mekâna aktarım biçimlerini ve bunların beden tarafından algılanma biçimlerini inceleyeceğiz.

3. ANALOG SANAL TANIMI BAĞLAMINDA MEKÂN ve BEDENİN DÖNÜŞÜMÜ

3.1. Gerçekliğin Bir Katmanı Olarak Sanal Kavramının Analog Tanımı

Gerçek olan varlığında daha da olmayanı, ütopyamsı bir varlığın olanağını taşır (Bloch, 1995).

Sanal kavramı, son yıllarda hayatımıza bilgisayar teknolojilerinin hızlı bir biçimde girmiş olmasıyla birlikte yoğun bir şekilde gündeme gelmiştir. Bununla birlikte bambaşka anlamlar kazanmış olsa da, oldukça eskilere giden bir kullanımı vardır. Gerçeklik ve gerçekliği kavrama durumları, Antik Çağ'dan itibaren, felsefi tartışmalarda oldukça belirgin bir yer işgal eder ve farklı alanlarda karşımıza çıksa da sanallık kavramını en derinlemesine inceleyen alan felsefedir. Sanal kavramı da bu noktadan itibaren, gerçeği tanımlama aracı olarak kullanılır. Sanal kelimesi, Latince potansiyel ya da güç/kuvvet anlamında olan “virtus” kelimesinden türeyerek, çoğunlukla hakiki kavramıyla bir ikili oluşturarak gelir. Sanal genel olarak, bir gizil güç, potansiyel, değişim ve farklılaşmayı yaratan güç olarak tanımlanır. Oxford İngilizce Sözlüğü sanal kelimesinin üç farklı tanımını şu şekilde açıklar.

1. Neredeyse anlatıldığı gibi ancak tanımının en sert hâline ya da tümüne göre değil.
2. Fiziksel olarak var olmayan fakat yazılımlarla öyleymiş gibi görünen.
3. Tersine doğru üretildiğinde tek noktada buluşan ışınlar (OED, 2007).

İkinci tanım kelimenin günümüzde edindiği anlamı az çok açıklama eğilimindedir. Sanallık kelimesi ise şu şekilde verilmiştir.

1. Güç ya da kuvvete sahip olma, veya etki ya da güç ile donatılmış şey.
2. Dış biçim ya da cisimleşmeden ayrı olarak varlığın asıl doğası.
3. Sanal şey, kapasite, ve benzeri; potansiyellik (OED, 2007).

Buradaki ilk tanım Antik döneme ait olmakla birlikte ikinci ve üçüncü tanımın da kullanım açısından çelişkili olduğunu görürüz. Günlük dilde ise zarf hâline getirilerek kullanılan kelime hemen hemen, neredeyse, gerçekte, fiilen gibi anlamlarda kullanılmaktadır.

Türkçe’de sanal kelimesi sanmak fiilinden türemektedir. Sanmak, “bir şeyin var olma veya olmama ihtimalini kabul etmekle birlikte, olabileceğine daha fazla

inanmak” anlamına gelir. Sanal kelimesinin ise iki açıklaması vardır. İkisi de soyut olmakla beraber ilki “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini” anlamındayken diğeri “negatif bir sayı üzerinde alınan ve ikinci kuvvetten bir kök taşıyan cebirsel anlatım” anlamına gelerek matematik bir ifade bulur (TDK, 1998). Bizi ilk tanım ilgilendirse de ikinci tanım, bilimsel alanda da sanal olanın bir anlam bulduğunu gösterir. Fakat günlük kullanımda sanal, sanallık gibi kelimelerin yeri pek yoktur ve günümüzdeki dijital anlamına erişene kadar “hemen hemen, neredeyse” kelimeleri ile eş tutulmuştur.

İlk tanımlamada olduğu gibi sanal olan gerçekte yeri olmayan ve çoğunlukla da gerçeğin karşıtı olan olarak algılanır. Oysa felsefi tartışmaların büyük bir çoğunluğunda, gerçekliğin bir katmanını oluşturan sanal kavramı, gerçeğin değil, hakikinin karşıtıdır.

Buradaki sanal tanımına “analog” kelimesinin eklenmesi çalışmanın işleyişini kolaylaştırmaktan çok sanallık olgusunun değişimini ve çok başka yönlere doğru giden dijital anlamlar yüklenmeden önceki tanımlarını bir başlık altında nitelendirebilmek için oluşturulmuştur. Sanal kavramının dijital anlamlar yüklenmeden önceki yani analog sanal tanımlamalarını yaparken aslında doğal olarak tek bir tanımı olmadığını ve bu tanımların da gerçekliğin kavranma biçimlerine göre değişiklik gösterdiğini görürüz. İnsanlığın gerçekliğe bakış açısı değiştikçe, bir katmanı olarak sanal olanın da değiştiğini ya da tam tersi şekilde sanal olanın ve diğer katmanlarla ilişkisinin farklı olarak yorumlanmasına göre gerçekliğin kavranmasının değiştiğini gözlemleyebiliriz.

Sanallık olgusunun gerçekliğin bir katmanı olarak beden ve mekân algılarına yansımalarını incelemeye geçmeden önce kısaca hangi dönemlerde ne tür bir kavrayışın hakim olduğu dile getirilmeye çalışılacaktır.

Modern bilimin doğuşuna dek sanallık ve gerçeklik kavramları arasında belirgin bir ayırım yoktur. Antik Çağ’da sanal olan, insanın kendine birtakım sorular sorarak gerçekliğin peşinde, gerçeği bulmak için aldığı yolun izlerini oluşturur. Bilgiye ve deneyime şüpheyle yaklaşılması, insanı gerçeğin kendisi içinde bir yerde olduğuna götürmüştür. Duyumsamaların herkese göre farklı algı yaratması, nesnelerin özünde barındırdığı şeyin, hakiki olanın, gerçekten farklı görünmesi gibi durumlarda insan gerçekliği açıklamak için görünenden farklı şeylere ihtiyaç duyduğunu anlamıştır. Nesnelerin gerçekliği ile geri kalan tüm gerçekliği açıklamaya çalışan Antik Çağ,

gerçeklik ve sanallık kavramlarına bir bütün olarak bakmakta ve gerçeklik sonsuz olarak algılanırken sanallık kavramına kaybedilebilecek bir şey olarak bakılmaktadır.

Ortaçağ'da sanal kavramı yaşayış biçimine bağlı olarak dinsel ve kutsal olanı desteklerken Antik Çağ'dan gelen potansiyel olma durumunu korur. Ropolyi, Sanallık ve Çoğulluk adlı makalesinde, kronolojik olarak üç bölüme ayırdığı sanallık kavramını buraya kadarki dönem için premodern sanallık olarak yorumlayacaktır (Ropolyi, 2001). Modern bilim ve görüşün doğduğu zamana değin, sanallık bu noktaya kadar biçimlendirdiği anlamını neredeyse hiç değiştirmeden korur.

Sanallık, görüldüğü gibi çok eski bir felsefe sorunu olmakla birlikte bu konu çok uzun zaman sonra tekrar ele alınacaktır. Leibniz sanal kavramını varlık felsefesinden bilginin felsefesine doğru taşır ve etken bir harekete sahip olduğunu belirtir. Çoğul bir anlayışı kabul etmekle birlikte zaten var olan sanalın ortaya çıkışı için bir hareket gereklidir.

Bergson konuya oldukça farklı bir şekilde yaklaşmakla beraber sanal ile gerçek arasındaki ayrımlar belirginleşmeye başlar. Daha sonraki tanımlar ve yorumlarda sanal olanın, hakiki olanın, gerçek olanın ve potansiyel olanın arasındaki ilişki ve dönüşümlerin tanımlandığını ve bunların bütününe gerçekliğin kavranmasında büyük bir rol oynadığı görülür. Deleuze ile birlikte sanal ve potansiyel olan ile gerçek ve hakiki olan arasındaki ayrım iyice belirginleşir ve dönüşümlerin sanal olandan hakiki olana ve potansiyel olandan gerçek olana ve tam tersi şekillerde ortaya çıktığı görülür. Deleuze'ün sanal kavramına yaklaşımı burada oldukça büyük önem taşır ve çalışmanın kapsamında önemli olan "hakikinin sanallaşması" ve "sanalın hakikileşmesi" kavramlarına bir açıklık getirir. Levy'nin çalışmalarında ise sanal ve hakiki arasındaki dönüşümlerin yaratıcı bir sürece denk geldiğini görürüz.

Ropolyi, sorgulanmayan, kesin ve işlevsel olarak verimli bir güç ile tüm gerçekliğin düzenini kurmak isteyen bir sanallıktan bahseder. Modern sanal kavramı olarak yorumladığı bu durumda nesnel ve öznel gerçeklik olası ve önemli hâle gelmiştir. "Bilimsel metodlar dış gerçekliğimizi oluştururken, gündelik yaşam, sanat ve dinin bilimsel olmayan yöntemleri sanallığı oluşturur ki bunların da modern toplumdaki yerleri sınırlıdır." (Ropolyi, 2001) diyerek içsel dünyamızın dışsal gerçekliklerimiz tarafından baskı altına alındığına işaret eder.

Ropolyi postmodern sanallık kavramı için modern tutkuların özellikle güç açısından başarısızlığa uğramasının kritik bir yansıması olduğunu söyler. Merkezlessiz ya da kaydırılmış merkezleri, gerçeklik ve sanallık arasındaki sınırları yıkar, yok eder. Tek bir gerçeklik yoktur ya da Baudrillard'ın da belirttiği üzere artık gerçeklik diye bir şey yoktur (Ropolyi, 2001).

Görüldüğü üzere sanallık kavramı, insanlığın yaşantıyı ve gerçekliği anlama durumlarının tamamlayıcısı şeklindedir. Baskın olduğu ya da baskı altına alındığı hâllerde değişik düşünsel açılımları olmuştur. İnsanın kendi gerçekliğini ve başkalarının gerçekliğini algılayışını etkilemiştir. Bununla birlikte mekânın kavranması da sanal olanın hakikileşme derecelerine göre farklı anlamlar kazanmıştır.

3.2. Sanal Kavramının Analog Mekân-Bedeni ve Örnekleri

Bir mekânın sanal olarak adlandırılabilmesine yol açan etkenler ya da sanalın barındırdığı 'gizil gücün, potansiyelin' yer aldığı mekânlar, var olan fiziksel ve sosyal ortamın sadece dijitalleştirilmesiyle birlikte mimarlık düşüncesine ve ortamına girmiş değildir. Bir önceki bölümde açıklanmaya çalışıldığı gibi günümüzde tanımlanan sanal kavramından farklı olmakla birlikte, dijital anlamda üretil(e)meyen ama daha önce de sanatın ve mimarlığın – ki buna çok rahatlıkla matematiği ve edebiyatı da ekleyebiliriz – bünyesinde barındırdığı bir sanallıktan söz edilebilir. "Aslında imge tamamen sanal bir 'nesne'dir." diyen Langer'e göre onun önemi bizi elle tutulabilir ve pratik bir şeye götürmesi için kullanmayıp ona yalnızca görsel nitelikleri ve bağları olan eksiksiz bir kendilik olarak bakmamızdan gelir (Langer, 1979). Bu bağlamda Tolkien'in 'Orta Dünya'sı, Kafka'nın bir böceğe dönüşen anti-kahramanı, fiziksel dünyanın alışılmışın dışındaki süreçlerini bir çözüme kavuşturmak için matematikte kullanılan sanal sayılar, aynalardaki gerçek olmayan sanal görüntüler, Dali'nin düşlerini aktardığı ve yanılmalı bir gerçeği barındıran resimleri, More'un Utopia'sı ve benzeri birçok mimari ütopya gibi, (Şekil 3.1) kurgusal örnekler çoğaltılabilir. Bu örneklerden kimi fantazi boyutlarına varan kurgusalıklar içerseler de sanal kavramının farklı boyutlarını taşırlar ve arkalarında barındırdıkları gizli kalan bir sanal mekândan söz edilebilir. İnsanı kurduğu dünyasının içine alan en basit bir kitap bile başarılı olduğu ölçüde bizi bulunduğumuz fiziksel dünyadan bambaşka düşünsel mekânlara götürebilir. "Doğal



Şekil 3.1. Sanal kavramının farklı alanlarda mekânlaşması. Sanal sayılar (a), Franz Kafka Dönüşüm (b), Konveks ve Konkav aynalar (c), Tolkien'in 'Orta Dünya' Haritası (d), Salvador Dali 'Halusinasyon gören Boğa Güreşçisi' (e), Thomas More 'Utopia' (f) (<http-3>).

dünyadaki en çarpıcı sanal nesnelere, gökkuşakları ve seraplar gibi, görme duyusuna ait olanlardır; elle tutulamaz oldukları kanıtlanmış, tamamen görülebilir 'şeyler.'” diyen Langer, bu yüzden birçok kişinin bir imgeye ya da yanılsamaya mutlak görsel bir şey olarak baktığını söyler ve bununla ilgili en bilinen örnek olarak 'ayna dünya'yı verir; ayna dokunma ya da başka duyu organlarıyla elde edilen benzer eşi (*replica*) olmaksızın karşısındaki şeylerin gözle görülür bir kopyasını verir (Langer, 1979). Ancak daha karışık bir durum olarak iki kişinin telefon konuşması örnek gösterilebilir. Konuşma anında kişi tam olarak ne kendisinin ne de diğer kişinin bulunduğu yerdedir, burada imgeden söz etmek de olası değildir ancak telefonun kendisinin imgeselleşmesiyle arada kalan bir mekândan söz edilebilir ve bu mekânın sanallığından bahsetmek olasıdır. Farkında olmadığımız bu mekân konuşma boyunca bizi çevreler.

Bizi daha çok ilgilendiren mimari mekân olmakla birlikte şair İlhan Berk, Aristo'nun Argos'taki Mytis yontusunu örnek vererek, şiirin gerçeğini hiçbir şey bundan daha iyi anlatamaz der. Mytis'in ölümüne neden olan adam Mytis'in yontusuna bakarken, yontu birden onun üstüne yürür ve onu öldürür. Berk, “Buradaki gerçek, gerçeğin kendinden de daha bir gerçektir ve şiirdeki gerçek, gerçeği aştığında gerçektir

çünkü.” diyerek şiirin içinde gizli tuttuğu ve belki de kolaylıkla farkına varamayacağımız bir yanılsamasından ve olağanüstülüğünden bahseder (Berk, 2001). Mimarlığın da buna benzer bir “gerçeği aşma” durumu vardır. Mimarlık, sanal olan ile kendi gerçekliğini birleştirerek ürünlerini ortaya çıkarır. Düşünme ve yaratım süreci soyut bir sistemde işleyen mimarlık, sadece somut sonuç ürüne ulaşma derdinde değildir. Düşüncelerin, duyguların, olayların, ilişkilerin ortaya konması ve sunulması da önem taşır. Bu yüzden mimarlık, sadece inşa etme eyleminin peşinde olmaz. Bununla birlikte mimarlığın ruhunu da ortaya çıkarmak ister. Bu girişimlerini kimi zaman ütopya boyutuna varacak şekilde abartır.

Mekânın ruhunu ya da ruhun mekânını ortaya çıkarmak, beden varlığı olmadan anlamsızdır. Mekân, anlam iletmeyi amaçlayan bir oluşum olmadığı hâlde beden için ve beden ile birlikte bir anlam taşır. Beden mekânı duyumsayarak, yaşayarak, deneyimleyerek, yorumlayarak mekânın kendisi için anlamını belirler. Bu anlamlar her beden için göreceli olarak farklı olabileceği gibi kimi mekânlar bedenin ortak duyumsamalarına ulaşabilmek için hareket eder ya da kimi mekânlar bedenlerde ortak duygulanımlar yaratır. Bu durum fiziksel mekânların barındırdığı kavramsal olanın baskın bir şekilde ortaya çıkmasıyla oluşur. Fiziksel olanın sanal olanı, fiziksel mekânın sanal mekânı açığa çıkarması durumunu mimarlıkta “hakikinin sanallaşması” olarak tanımlayabiliriz. İzleyen bölümlerde mimarlığın şu ana dek sanal kavramı ile olan ilişkisini ve mekân ve bedenin dönüşümünde nasıl bir etkin rol oynadığını inceleme altına alacağız. Bunun için mimarlığın kendini temsil etmek için kullandığı araçlar ve bunların kullanım şekillerinin, amaçlarının ve algılanışlarının değişmesi veya gelişmesi ile oluşan durumların mekâna ve bedene yansımaları araştırılacaktır.

3.2.1. Lineer Perspektif Öncesi ve Kutsal Beden-Mekân

Bu bağlamda düşünüldüğünde perspektif bile yarattığı ilk yanılsama ile bir tür sanallık kavramını içermektedir. Perspektifin amacı, üç boyutlu bir sahneyi gözümüze normalde görüneceği şekilde iki boyutlu bir ortamda gösterebilmektir. Perspektif denildiği zaman genel anlamda lineer perspektiften bahsedilmektedir. Gözlemcinin birbirine eşdeğer olan nesnelere uzaklığına ya da bakış açısına göre nesnelere farklı algılanmasının, kiminin daha büyük ya da daha küçük görünmesi durumunun, gözümüzün aynen gördüğü biçimde kağıt üzerine aktarımıdır. “Üç

boyutlu dünya, gözümüzün iki boyutlu ağtabakası üzerine yansıtılmış gibi algılanır.” (Bertol, 1997). Perspektif ‘ruhsal anlamın’ somut, maddesel bir işarete eklenmesi ve doğası gereği bu işarete verilmesi ile oluşan ‘sembolik biçimler’ olarak nitelendirilebilir (Panofsky, 1994).

Lineer perspektif mekân keşfedilmeden önce oluşturulan örneklerle bakacak olursak, örneğin Giotto’nun oluşturduğu ve Wertheim’e göre modern mekânın ilk izlerini taşıyan duvar resimlerindeki üçüncü boyutu yakalayan şekillenmeler, bu tür bir mimari yapıların ürünüdür. Binalar her ne kadar üç boyutlu gibi görünseler de, her biri kendine ait ayrı bir mekânı işgal eder (Şekil 3.2). Wertheim’a göre, bu tür perspektiflerde eksik olan şey boşluğun da bir mekân olarak algılanmaması durumudur ki, bu durum Aristo’nun ‘boşluk’un var olmadığı kavramıyla ilişkilendirilir. Aristo’ya göre doğa boşluktan oluşan bir hacime izin verecek türden bir şey değildir. Bu düşüncenin etkinliğini sürdürüyor olması, binaların arasında kalan ve birbirlerine uzaklıklarını gösterecek olan boşluğun (hava) tanımlanmamasıyla, üç boyutlu binalar birbirinden bağımsız davranmakta ve uzamsal bir bütünlüğü oluşturamamaktadırlar. Wertheim’e göre uzamsal bir bütünlüğü olmayan fiziksel gerçekliğin yanılması tamamlanmış değildir ve bu ancak 15. yüzyılda lineer perspektifin kurallarının ortaya konmasıyla tamamlanabilecektir. Daha sonra oluşturulacak çalışmalar, yalnızca uzamsal bir bütünlük içinde aynı üç boyutlu mekânı paylaşmakla kalmayacak, aynı bakış açısına da sahip olacaklardır (Wertheim, 1999).

Giotto’nun çalışmalarına perspektifin kullanım amacı açısından kısaca bakacak olursak, daha önceden de belirtildiği gibi perspektifin kişisel ya da ortak duyumsamalara hitap etmeye çalıştığını görürüz. Örneğin, kütlelilik, hacim etkisi belirginleşirken ölçek farklılıkları (Şekil 3.2.a) ve aynı kompozisyonda bulunan farklı bakış açıları (Şekil 3.2.c-d) mekânın derinliğini, hacmini ortaya çıkarmasına karşın uzamsal bir bütünsellikten yoksundur ve kutsal olanın imgelerini baskın hâle getirmeye yöneliktir. Fakat gerek doğa öğelerinin işlenişi gerek yüzlerdeki dramatik anlatım Arena Şapeli (Şekil 3.2.e) duvar resimlerini Ortaçağ geleneğinden ayrılmış doğalcı bir anlayışın önemli örnekleri arasına katmaktadır (Tükel, 1997). Giotto her ne kadar fiziksel mekânın gösteriminin farkına varmış olsa da sadece bu yapıyı olduğu gibi aktarmak istemez. Kendisi ve diğerleri için önemli olduğuna inandığı kavramları da ortaya koymak ister ve bunu modern mekânın başlıca unsurları olan



Şekil 3.2. Ambrogio Bondone detto Giotto'nun duvar resmi çalışmaları. Joachim'ın Düşü (a), Tacirlerin Tapınaktan Kovulması (b), / Aziz Francis'in Kutsal Tahtları Görüşü (c), Aziz Francis'in İblisleri Arezzi Kenti'nden Sürgüne Göndermesi (d), / (a) ve (b) Padua'daki Arena Şapeli (e), (c) ve (d) Assisi Bazilikası (f) (<http-4>).

hacim ve perspektif yardımıyla tanımlar. Wertheim Assisi Bazilikası'nın (Şekil 3.2.f) Aziz Francis'in yaşamının anlatıldığı bir sanal gerçeklik ortamına benzetir. Aziz Francis'in yaşamı yapının her yerinden akmaktadır (Wertheim, 1999).

Ortaçağ'ın ve dolayısıyla Giotto'nun mekân kavrama şekli sadece bedensel değildir. Kutsal olanı, manevi olanı, kavramsal olanı, zihinsel olanı da kapsamaktadır. Mekâna günümüzün modern anlayışı ile bakma hâli bundan çok daha sonra gerçekleşecektir ancak modern mekânın ilk köklerini taşıdığı, mekâna bakma şekillerinin değişmek üzere olduğu söylenebilir. Ancak Giotto'ya kadar ve bir süre daha onunla birlikte mekânın kutsal olanı barındırması çok büyük bir anlam taşımıştır çünkü bu dönemin sanal olanı kavrayışı, yaşama bakış açılarıyla ve yaşama biçimleriyle şekillendirilmiştir. Gerçeklik ve sanallık kavramları duygular üzerinden ve daha çok dini inanışlar ile yaratılmıştır. Yaşam kadar ölüm mekânı da önem kazanır. Bedenin fiziksel gözünden çok içsel gözünün bir anlamı vardır.

Burada Dante Alighieri'nin 'İlahi Komedya' adlı şiirsel romanına bakmak anlamlı olacaktır. Dante evrenin sonuna olan ve geri dönüşünü anlatan yolculuğunda aya gider, güneşin ötesine geçer, Cehennem'e girip oradan çıkmayı başaran ilk insandır, Cennet'e ve Araf'a da uğramayı unutmaz. Dante'nin bu olağanüstü yolculuğu aslında Ortaçağ'ın yaşama bakış açısını benzersiz bir şekilde aktarmaktadır. Dante çıplak ayakla fiziksel olarak bu yolculuğu gerçekleştirse de hikâyenin sonunda bedeninin içinde mi yoksa dışında mı hareket ettiği sorusunu sormaktan kendisini alamaz. Bu tam olarak o dönemin bakışından gerçekleşir. Bu ikili dünyada beden-mekân ve ruh-mekân birbirini yansıtır. Modern mekân yalnızca bedeni içine alırken ve yalnızca yaşayan dünya ile ilgilenirken bu dönemde, beden yaşama mekânını, ruh ise ölüm mekânını temsil eder ve şekillendirir. Aslında Cennet ve Cehennem kavramlarının mekânı, yalnızca düşüncede yer aldığından herkesin ortak payları bir kenara bırakıp kendine göre çoğaltarak tarifleyebildiği bir sanallık kavramını içerir ve Cennet-Cehennem mekânlarının gelmiş geçmiş en çoğul ve en belirsiz sanal mekân oldukları söylenebilir. Ama yine de Dante, bu mekânların dilsel bir haritasını çıkararak onları somutlaştırmaya çalışmış, daha doğrusu onların gerçekte ve fiziksel olarak var olduğuna dair inancı pekiştirmeye çalışmıştır (Şekil 3.3).

Ortaçağ'a Diemer ve Heinmann'ın günümüz yorumları üzerinden bakarsak, Tanrı-merkezci bir evrenin ve baskın bir inancın hayatın tüm alanları üzerine yerleştiğini rahatlıkla görebiliriz.



Şekil 3.3. Dante'nin Cennet ve Cehennem haritaları (http-5).

“Ortaçağ'da ‘mutlak anlam’ evrende değil, onu yapandır ve bu anlama, ancak onu yapana duyulan kişisel bir inançla varılabilir. Tanrı evrenin yaratıcısıdır; o evrenin ilk yapıcısı ve aynı zamanda ereğidir. Bu bakımdan evrenin kendi başına bir değeri yoktur, onun değeri ikincildir.” (Diemer, 1990).

Yine akıl da inancın yanında ikincil bir değere sahiptir.

“Ancak çağın sonlarına doğru felsefe ve teoloji birbirlerine karşıt iki kutup oluştururlar ve felsefenin ‘akıl doğrusu’na, teolojinin ise ‘inanç doğrusuna’ yöneldiği belirtilerek bir çifte doğruluk anlayışı gelişir.” (Diemer, 1990).

Benzer bir şekilde Heinemann, Ortaçağ sanatının tanrı-merkezci olduğunu belirtir:

“Onun evreni, yaratıcısının aracılığıyla organize olmuştur ve sanatın işlevi de burada, yani tinin kendi tanrısal kökenini anımsamasında ve tanrıya dönmekte olabilir. Bu sanatın temel yasası, görünmez olanın görünür kılınmasında, içeriksel olanın sembollerle anlatılmasındandır. Bu yüzden tüm Hristiyan sanatı Avrupa’da kilisenin hizmetinde olmuştur.” (Heinemann, 1990).

Görüldüğü üzere sanal kavramının, bu dönemde dini duygulara yoğunlaşması ve onlarla birlikte ortaya çıkması olağandır. Perspektifin eksik kullanımı ve getirdiği sembolizm bu dini duyguların belirgin bir şekilde açığa vurulmasında etkin rol oynar. Beden hem fiziksel dünyanın somut mekânında hem ruhsal dünyanın soyut mekânında yer alır. Yaklaşık 1500 yıl önce Plato gerçekliği buna benzer bir dünyanın oluşumuyla kurgulamıştır ancak dinsel etkilerden söz etmek mümkün değildir. Plato’ya göre duyumsanabilir (*sensible*) ve kavranabilir (*intelligible*) olmak üzere ikiye bölünen dünyamızın; sahte, yanılmalı ve geçici bir görüngüye sahip olan “kavranabilir” kısmı, ‘idea’larımızla birlikte bir anlam bularak sanal olana yaklaşır. Belki de en etkili söylevlerinden biri olan mağara alegorisinde (Şekil 3.4) bunu dile getiren Plato, kavramların bu mağara duvarındaki idealarımızın gölgeleri olduğunu belirterek, beden değil ruhun mağaraya ait olduğuna işaret eder ve iki dünyada birden yaşamaya devam ederiz; duyumsanabilir ve kavranabilir (Plato, 1999). Ortaçağ’da bu durum yine iki dünyada birden yaşanmakta ancak kavranabilir olan daha çok inancın, dünyevî olmayanın yansımalarını taşımaktadır.



Şekil 3.4. Plato'nun Mağara Alegorisi'nin canlandırılması (http-6).

Ortaçağ'da, Thomas Aquinas, Aristo'nun varlık felsefesini yenilerken sanal kelimesini potansiyel ile eş anlamlı gösterir. Bu noktadan itibaren felsefi dilde sanal olan potansiyel olan ile bir tutulur. Eski kavram ile yeni kavram arasında ince bir ayırım vardır. Sanal, hakikileşebilmek için potansiyelin itici gücünü ortaya çıkarır ve böylelikle “bir şeyin kuvvetinden ortaya çıkararak” sadece edilgen değil etkin bir potansiyelliğe işaret eder (Welsch, 2000). Durumu kavramak için Aristo'nun felsefesine bakacak olursak; nesnelere gözlemleyerek sanal olanın içinde barındırdığı potansiyelin aslında her nesnede hakikisiyle birlikte var olduğundan bahseden Aristo, bunu madde ve biçim ile potansiyel olma ve hakiki olma arasında bir ayrıma giderek yapar. Aristo'ya göre doğadaki tek tek varlıkların hepsi birer öze sahiptir. Bu öz onlara hareketlilik, durağanlık ve değişebilme özelliği verir. Bu değişebilme özelliği, algılanan nesnenin gerçekliğidir ve dolayısıyla gerçeklik değişkendir fakat bu algılanabilirliğine göre sanallığa bir sınırlama getirir. Hakiki olan nesnenin özüdür. Aristo potansiyelden hakiki olana doğru ve tam tersi bir şekilde dönüşümü tanımlayarak ve analiz ederek, hareket kavramını yorumlamıştır. Buna göre hem sanal olan hem hakiki olan bir dinamizm içerir ve birbirine dönüşebilirler, böylelikle Aristocu sanallık değişen bir doğaya sahip olur (Ropolyi, 2001).

Başka bir mimari örnek üzerinden devam etmek gerekirse Paris'ten 80 km uzaklıktaki Gotik üslupta gerçekleştirilmiş Chartres Katedrali (Şekil 3.5) seçilebilir. Virilio, Fransa'daki Chartres Katedrali'nin (1194-1260) gerçek bir sanal çalışma olduğundan ve oldukça büyük bir ölçekte gerçekleştirildiğinden sözedir. İmajların uzun bir süredir mimari sürecin materyalini oluşturduğundan bahseden Virilio, Chartres Katedrali'nin içine girmeyi sıradışı bir deneyim olarak tanımlar ve “kişi bir mekândan diğerine hareket ederken özel efekt ve ışığın fenomeninden etkilenir.” der (Virilio, 1998).

Keşfedilen yeni biçimlerle iç mekân ağır ve hantal malzemelerden kurtularak daha kırılğan, iskeletimsi bir yapıya bürünür. Gün ışığının içeriye daha rahat alınabilmesi sonucu ışıklandırma ve renklendirme oldukça büyük bir önem kazanır. Beden mekânı bu etkilerle daha farklı olarak algılamaya başlar. Dini ve politik ilişkiler iç içe geçtiği için, yani kilise ile kral birbirini destekledikleri için kilisenin gücü aynı zamanda krallığın gücünü simgeler. Kilise Tanrı'nın varlığını ispatlamayı reddederek Tanrı'nın deneyimlenmesi arayışı içine girer. Katedrallerin rengârenk ve yaratıcı görme gücünden dolayı cennetsel olanı ortaya çıkarma çabaları ile Le Corbusier katedralleri ‘Tanrı'nın gökdelenleri’ olarak tanımlar. Bu dönemin anlayışı ‘Cennet’i onu temsil edebilecek mimari bir yapıya ulaştırmaktır. Tek noktada birleşen tonozlar, bileşik kolonlar yapısal sebeplerle ortaya çıkmış olsa da dik eğimlerin etkisi ile yukarıya yani Cennet’e ve Tanrı’ya olan yol ifade edilmek istenmiştir (Gympel, 1996).

Virilio, günümüz sanallık kavramı ile Gotik mimarlığın bakış açılarını kesiştirmeye çalışarak “Gotik elektronik bir çağa giriyor olabiliriz,” demektedir çünkü gotik üslûbunu “gerçek”ten sanala doğru hareketin din yolu ile oluşturulan durumu olarak görmektedir (Virilio, 1998). Oya Atalay Franck ise bir makalesinde Chartres Katedrali'ne farklı bir açıdan değinerek yer verir. Görsel, işitsel ve dokunsal olarak mekânı doğrudan algılamamızın ve kendi düş gücümüze göre yönlendirme olanağımızın henüz çok uzağında olduğumuzu belirterek bir bilgisayar oyununun arka fonunu oluşturmada kullanılan Chartres Katedrali'nin (Şekil 3.6), mekânını üç boyutlu olarak deneyimlenmesine izin verebildiğinden dolayı yakında mekânı doğrudan algılamamızın da gerçekleşeceğinden bahseder (Franck O., 2000).



Şekil 3.5. Chartres Katedrali, iç ve dış mekân görüntüleri (<http-7>).



Şekil 3.6. Chartres Katedrali'nin bilgisayar oyunundan (üst bölüm) ve gerçek mekânından görüntüler (alt bölüm). Fotoğrafa indirgenen bu iki mekânı birbirinden ayırmak oldukça güç bir hâle gelmiştir (http-8).

3.2.2. Perspektifin Keşfi ve Fiziksel Beden-Mekân

Panofsky perspektifi, psikofizyolojik mekânın matematik mekâna dönüştürülmesi olarak yorumlar (Panofsky, 1994). Lars Spuybroek ise “Hareketin deneyim anında açıkta bırakılması ve tortu olarak imajın kalmasından başka bir şey değildir. Saf hatırlama ve sadece hatırlama.” (Spuybroek, 1998) diyerek mekânın yüklendiği dinamik hareket anlayışının perspektif ile durağanlaştırıldığına ve mekânın barındırdığı olayların, eylemlerin bir hatırlama aracına dönüştüğüne dikkat çeker.

Nörologlara göre gördüğümüz her şey, sadece beynin görsel alan kaydının sonucu olarak değil, fakat sürekli bir hesaplama ve ayarlama sonucu oluşur. Okuyan beyin, görüşün temel eşitliklerini basit bir biçimde değiştirir. Bu durumda perspektif, mekânın zaman yani uzaklık bağlamında çözümlemesi ile oluşur. Öznenin dünyaya baktığı görüş noktasına göre nesnelerin uzaklıklarına orantılı olarak yerleştirilmesi / temsil edilmesi durumudur. Kısaca özetlersek, derinlik ve uzaklık yanılsamasını iki boyutlu bir düzleme aktarma yoludur (de Kerckhove, 2001). Langer’e göre ise perspektifi, resimin yaratılmasında kullanılan sanal bir araç olarak görebiliriz:

“Bir nesnenin bütünüyle benzerliğinden ibaret olduğunu, görünümünün dışında hiçbir bağıllığı ve birliği olmadığını biliyorsak – bir gökkuşağı ya da bir gölge gibi – ona sadece sanal bir nesne, ya da bir yanılsama deriz. Bunun birebir anlamında resim bir yanılsamadır; bir yüz, bir çiçek, bir deniz ya da kara manzarası ve benzeri görürüz, ona elimizi uzattığımızda dokunacağımız şeyin üzerine boya sürülmüş bir yüzey olduğunu da biliriz.” (Langer, 1979).

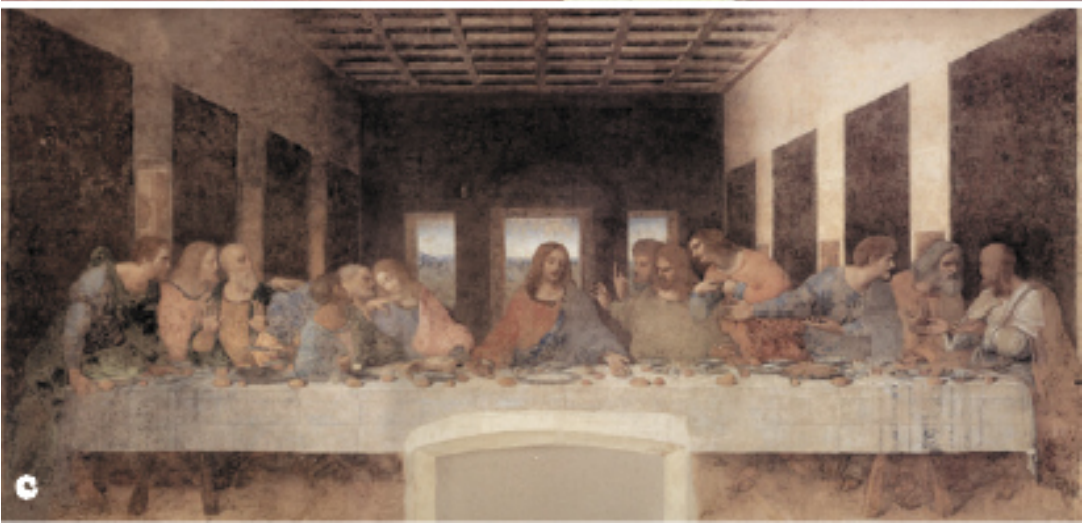
Günümüzde, perspektif kavramından fazlasıyla haberdarız. Fotoğraf, film, video gibi oluşumlar, gerçeğinden ayırt edilemeyecek nitelikte mükemmel bir perspektif ve anlayışı sunarlar. Oysa 15. yüzyıl ancak birkaç “doğru” perspektife sahip olabilecek bir durumdaydı (Vidler, 2000). Hubert Damisch bu durumu, tamamen kültürel bir

seçim meselesi olarak görür. Erken dönem ressamların bilinçli olarak dünyanın üç boyutlu fiziksel gösterimi ile ilgilenmediklerini söyler (Wertheim, 1999). Onlar için önemli olan belirli bir noktadan nesnelerin büyük ya da küçük görünüyorması değil, kavramların sahip olduğu göreceli büyüklük ve küçüklüktür. Damisch'e göre perspektif resimdeki düşünme olarak kalır (Vidler, 2000). Dildeki cümle gibi ressama verilen bir araçtır ve cümlelerin önemi ya da sırası ressamın verdiği öneme göre değişir. Düşüncelerini gördüğü gibi değil ancak görmek istediği gibi aktarır.

Rönesans ile birlikte "gerçek ve doğru" gösterime ulaşılmış ve insan bedeninin yeniden keşfi üzerine yoğunlaşmıştır. Ortaçağ'ın ikili yorumu ve dünyevi olmayana bağlılık yerini bedenin fiziksel gözüne bırakmıştır. Her şey insan üzerinden ve insan içindedir.

"Yeniçağın sanatı, önemli ölçüde insan merkezci ve özerktir. Bu sanat kendi var oluşunu ne yetkin bir evrenden ne de Tanrı'dan yola çıkarak bulur. Tersine bu sanat, insanlara, yetkin olmayan bir evrenin üyeleri olarak bakar ve insanı, yeni evrenlerin yaratıcısı olarak görmek ister. Bu yüzden sanatçı, kendi konstrüksiyon ilkelerini benimsemekte tamamen özgürdür. O ister geleneği (klasisizm, yeni Gotik ve benzeri), ister resmini optik yasalara göre kurabilir (perspektifçi sanat), isterse gerçekliği olduğu gibi kopya edebileceğine inanır (realizm) ve benzeri..." (Heinemann, 1990).

Rönesans sanatının, dünyanın "doğru" temsili olduğu söylenir. Giotto'yla beraber sembolik mekândan fiziksel mekâna doğru başlayan geçiş burada tamamlanır. Ruhun içsel gözünün yerini bedenin fiziksel gözü alır. Uzamsal bütünlüğün yanılması ya da uzamsal birlik Rönesans'ın en büyük özelliğidir ve bir Leonardo ya da Piero'nun "gerçek" olduğunu düşündükleri çalışmalarına pencereden dışarı bakar gibi bakarız. Lineer perspektifin de tam olarak canlandırmak istediği budur (Wertheim, 1999). Konu üzerindeki ilk resmi çalışmayı 1435 yılında Leon Battista Alberti gerçekleştirir ve Rönesans sanatçıları tarafından 'yasal yapım' (*costruzione legittima*) olarak anılacak "açık bir pencere"den bakmanın yanılması ifade edebilmek için özenle hazırlanmış birtakım kurallar oluşturur (Wertheim, 1999). Her ne kadar uygulamada perspektifin gerçekleştirilmesi zor olsa da arkasında yatan ilke oldukça basittir. Albrecht Dürer bu ilkelere hareketle "Ölçüm Üzerine Yöntemler / *Instructions on Measuring*," (1525) adlı çalışmasında Alberti'nin 'açık pencere'sinin nasıl kullanılacağı ve perspektif elde edilebileceği üzerine açıklamalı örnekler geliştirmiştir (Şekil 3.7a). Burada bir imajın görünmez kutsal düzeni çağrıştırmaktan çok, sanatçının fiziksel dünyayı ne kadar gerçekçi taklit edebildiği değer kazanmaktadır. Piero ve Leonardo çalışmalarının geliştirilmiş perspektif



Şekil 3.7. Albrecht Dürer'in çizimleri ile Perspektif Makinası. Uzanmış bir Kadını Çizerken, 1525 (a). Piero della Francesca, İsa'nın Kamçılanması, 1455 (b), Leonardo da Vinci, Son akşam Yemeği, 1498 (c) (<http-9>).

yöntemleri ile böylesi bir mükemmelliğe ulaşma amacıyla olduğunu görürüz (Şekil 3.7b-c).

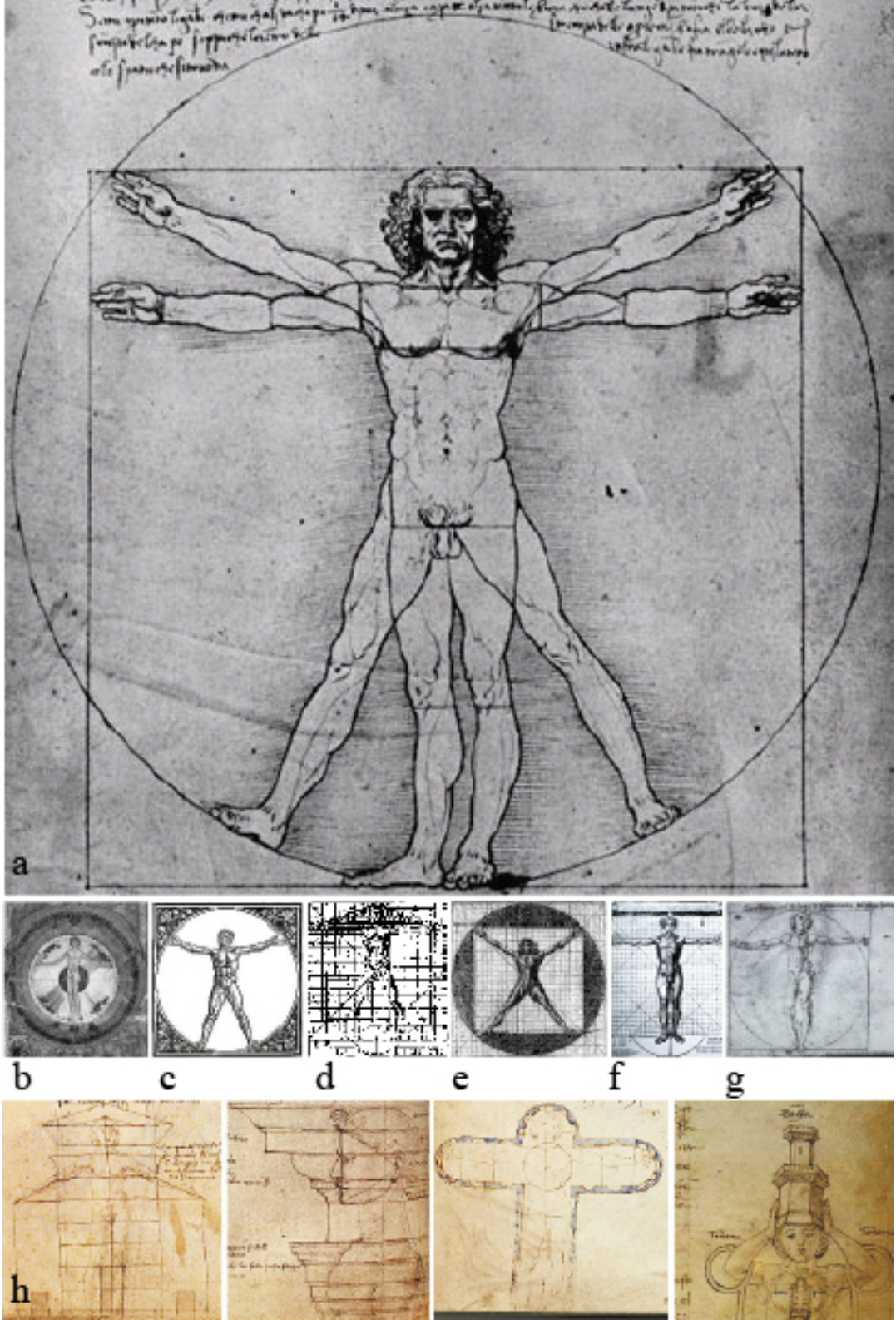
Bu dönemde insan bedeni kendisi için yepyeni bir anlamın arayışı içine girer. Bedenin fizikselliği ve dünyada varoluşu büyük bir önem kazanır. Antik Çağ'ın klasik anlayışı yeniden yorumlanmaya çalışılır. Vitruvius'un "Mimarlık Üzerine On Kitap" çalışması yeniden gündeme gelir. Üçüncü kitabında insanın oranlarını mimarlığa ait modellemeler oluşturmak için kullanan Vitruvius gibi Leonardo da yeni insan oranlarını tanımlar (Şekil 3.8a). Vitruvius'un çalışması bilindiği üzere herhangi bir teknik çizim ya da şekil içermez. Tamamen metinden oluşan çalışması, bu dönemde sihirselsel bir etki yaratır. Bu, bir yandan hümanizmin kitaplara ve yazılı olan her metne ilgi ve saygısı, bir yandan metnin bilgi verme amaçlı yazılmış olmasından kaynaklanır (Thoenes, 2003). Fakat bu iki devir arasındaki birbirine geçiş, iki ayrı çağ ve iki ayrı dil yeni ve devrimsel olan bir şeyi ortaya çıkarır.

"Bedenin ölçüm problemi ya da beden ölçüm için model olması durumu beden doğru boyutlarda gösteriminden beden ve mekânın aynı standartlarla ölçülebilir hâle gelen gösterimi ile yer değiştirir. Benzer şekilde beden nesnel düzeni ile öznel düzeni, kutsal olan ile doğal olanın matematiği ve gerekli düzeni arasında da bir geçiş oluşmaya başlar." (Palumbo, 2000).

Vitruvius figürü ile Leonardo, Vitruvius'un yorumlarını görselleştirmenin yanı sıra, aslında söylemini bir adım öteye geçirerek ana fikri geliştirmektedir. Çizimdeki tema salt bedensel oranların uyumundan daha yüksek düzeyde bir uyumunun aranmasıdır diyen Palumbo şöyle bir açıklama getirir:

"İki farklı düzenin ya da karşıt işaretlerin arasındaki tezat olma durumunu açıklığa kavuşturmayı garantileyecek bir uyum; sayıların, yasanın ve ölçülerin nesnellğine karşı beden, görünüşün ve insanoğlunun öznelliği. Mutlak ve evrensel geometri ile geçici, savunmasız ve göreceli beden karşılaştırılması: ahlaki duygunun kişisel boyutu ile aklın ve bilimin kolektif boyutu. Leonardo'yu Vitruvius'tan farklılaştıran bu durum modern döneme zemin sağlayan probleme de yol vermektedir. Salt ölçülerden ibaret uyumun yöntem dönüşürülmesi, beden salt güzelliğinin bir çalışma modelinden uygulamaya yönelik ilkelere çevrimiyle gerçekleştirilmeye çalışılmıştır." (Palumbo, 2000).

Rönesans'ta önemli olan imajın sanal mekânı değil, ancak gözlemcisinin fiziksel mekânı ile olan ilişkisidir (Wertheim, 1999). Perspektif paradigmasının bedensel temeli budur. Bir ölçü sistemi olarak beden, dünyaya matematiksel bir göz ile bakar ve kişisel tesirlerin ve etkilerin doğrudan doğruya mevcut olma durumunu, görüş gücünün rasyonalize edildiği orantılı görünüme çevirir ve bunu bilimsel sorgulamanın ve gerçeklik gösteriminin kesin bir aleti hâline getirir (Palumbo, 2000).



Şekil 3.8. Leonardo da Vinci Vitruvius Figürü (a) ve şimdiye kadar olan Vitruvius İnsanı çalışmaları. Hildegard von Bingen 1098-1179 (b), Fra Giovanni Giocondo 1435-1515 (c), Bartolommeo Caporali 1442-1509 (d) Cäsare Cäsariano 1483-1543 (e), Cäsariano'nun Vitruvius Yorumu (f), Francesco di Giorgio 1482-89 (g) ve Giorgio'nun Bedenin Oranlarını Mekâna Yansıtma Çalışmaları (<http-10>).

İnsanın doğuştan gelen bir hisle evrensel uyumun parçalarından biri olan mekânın oranlarıyla uyum sağladığına inanan Rönesans sanatçıları, tapınak ve kiliselerin plan şemalarını ve cephelerini bedenün biçimsel nitelikleriyle oluşturmuşlardır. Francesco di Giorgio binalarının cephe ve planlarında hayali bir katman olarak beden figürlerini eklediğini görürüz (Şekil 3.8h). Fakat bu tür çalışmalar bedenün fiziksel mekân ile kuracağı ilişki kapsamında incelenmekten çok yapının kusursuz oranlarını elde etmeye yöneliktir.

Rönesans hümanizmi insanı Ortaçağ'ın boyunduruğundan kurtarmış, insanın saygınlığı düşüncesi bireyi dünyanın merkezi durumuna getirmiş, insan eylemleri din dışı alanlara kaymıştır. Bu durumda baskınlığını ve etkinliğini yeniden kazanmak isteyen Kilise kendine yeni bir üslup oluşturur ve kendi güç ve görkemini temsil edecek bir mimari geliştirmeye çalışır (Germaner, 1997). Tüm yetkinliğini kazanan fiziksel beden, bu sefer fiziksel bedenün gözü ile ve oldukça 'gerçek ve doğru' gösterimin tüm olanaklarını mükemmel bir şekilde kullanarak kutsal olanı ortaya çıkarmaya girişmiştir. Bedenün ve mekânın algılayışı değiştiği için sanal olanı açığa vurma şekli de başka bir boyuta girmiştir. Perspektifin keşfi, hümanizm, insan bedenünün yeniden oranlanması ve tanımlanması, mekânın bu tanımlama ile biçim bulması beden ve mekân kavramlarını oldukça farklı bir konuma getirmiştir. O kadar ki bundan önceki dönemlerin "Karanlık Çağlar" olarak adlandırılmasına yol açacaktır. Bu noktadan itibaren sanal olanı baskın hâle getirmek için sembolizmin ötesinde korku ve telaşla karışık, bedenün yanılsamalarını doruk noktasına taşıyan abartılı bir tavır sergilenmesi gerekecektir.

Onyedinci yüzyılın sonlarına doğru, rasyonalist yaklaşımın öncülerinden Leibniz "Kavramlar ve doğruluklar içimizde doğuştan bulunur, eğilimler, düzenler, alışkanlıklar ve doğal sanallıklar gibi." demekte ve sanallık kavramını varlık felsefesinden bilginin felsefesine doğru taşımaktadır. Bu durum modern düşüncede sanallık kavramının yeniden değerlendirilmesinde büyük bir etken oluşturur.

"İlk kavramların (birlik, nedensellik, karşıtlık ve benzeri) zihnimizde doğuştan var olduğunu iddia eden Leibniz, bunu damarları belirgin bir şekle sahip olan bir mermer yüzeyi ile zihnimizi karşılaştırarak açıklamaya çalışır. Bundan sonra heykeltıraşın yapması gereken tek şey bu damarları açıkta bırakarak belirgin şeklini ortaya çıkarmaktır. Buna göre zihnin doğuştan gelen kavramları açığa vurulmak istendiği zaman ortaya çıkacaktır. Benzer bir durum Michelangelo'nun eserlerini ortaya çıkarmasında da görülür. Amacı heykel yaratmak değil, mermerde daha önceden de bulunan sanal olarak mevcut şekilleri özgür bırakmaktır." (Welsch, 2000).

Bertol'un yorumları üzerinden incelersek, Leibniz'in önceden var olan mevcut şekillerin özgür bırakılması durumunun mimari gösterimin farklı bir kullanımını açığa çıkardığını söyleyebiliriz.

“Rönesans'ta en verimli dönemine ulaşan mimari mekân gösterimlerindeki perspektifin bir sonraki adımı ise bu iki boyutlu gösterimleri dönüştürmek ve onları inşa edilmiş mimarinin bir parçası hâline getirmek olmuştur. 15. yüzyıldan itibaren perspektifin kullanımı mimarinin gösteriminden, imgelerle (*images*) mimari mekân yaratmaya doğru bir değişim gösterdi. Bundaki sonraki yüzyıllar, resimlerde ve fresklerde kullanılan perspektifi gelişimin mimari mekânı dönüştürdüğünü, iç duvarları dışarıdaki peyzaja uzatır gibi yaparak mekân algısını değiştirdiğini görmüştür. Mimarının imgeleri imgenin mimarisini yaratmıştır.” (Bertol,1997).

Mimarlığın her zaman için bir yanılısamayla birlikte, bir sihir bir büyü gibi hayatımızı değiştirmesi beklenmiştir. Bu kesin olarak söylenebilir ki insan her zaman mimari mekânın merkezindedir ve mekânın yönleri insanın hareketi ile değişir. Mimari mekân rastlantısal algılayıcılar ile var olur ve bu algılayıcılar kendi merkezlerine ve yönlerine sahip olurlar (Norberg-Schulz, 1971). Fiziksel, algısal, psikolojik, soyut ya da somut bir şekilde oluşturulan bu algılayıcılar çoğunlukla rastlantısal olmakla beraber bilinçli bir biçimde de meydana getirilmişlerdir. Leibniz üzerinden yorumlamaya çalışırsak bu durumda sanallık iki şekilde ortaya çıkar. İlki zaten var olduğu kabul edilen ruhani dünyanın imgelerle ve benzerlikle mekânda ortaya çıkması, diğeri ise bedende gizli kalan, görünmeyen bu ruhaniliğin, inancın, kutsal olanın imgelerinin mekân üzerinden algılanması olarak çevrilebilir. Bu tür mekân oluşumlarında aslında fiziksel dünyaya değil, var olduğuna inanılan ama görünmeyen başka bir dünyanın, başka bir düzenin sembolleri oluşturulmak istenir. ‘Benzerlik’in işlevi, biçimlere, onları, kendi başlarına tanınabilsin, özgürce kavranabilsin ve düzenlenebilsin diye gerçek şeylerdeki normal düzenlerinden kurtararak, katıksız niteliksel, gerçek-olmayan durumlarda yeni bir düzenleme vermektir (Langer, 1974). Burada ise Kant'ın bir ilk örnek oluşturarak sanal kelimesini düzenler arasında ya da içinde bir potansiyellik olarak yorumlaması ele alınabilir. Kant, sanallık kavramını bir düzene ait bir nesnenin başka bir düzende nasıl görünebileceğine dair sorulara bir başlangıç noktası olarak kullanır. Örnek olarak da bedensel olmayan ruhun, bedeni dünyadaki varlığının nasıl olduğu sorusuna yönelir ve cevap olarak da ruhun, bedensel dünyadaki hakiki mevcudiyetin karşıtı olarak sanal bir mevcudiyeti olduğu cevabına varır. “Ruhun dünyadaki varlığı uzamsal değil, fakat sanaldır.” diyen Kant sanal kavramını önceki gerçeklik tanımlamalarına bir varyasyon olarak değil fakat onu tamamlayıcı bir öge olarak ele

alır (Welsch, 2000). Bu durumda bahsi geçen türdeki mekânların bedeninin özellikle uzamsal değil, sanal olan, soyut olan yanına hitap etmesi ve başka bir düzeni simgelemeleri amaçlanmaktadır denebilir.

“O zaman sanatta bütün biçimler soyutlanmış biçimlerdir; onların içerikleri yalnızca bir benzerliktir, Bu temel soyutluluk, uzak temsiller ya da bütünüyle temsili-olmayan kompozisyonlardaki bilerek yapılan soyutlamalar kadar, türlerinde iyi örnekler olmaları koşuluyla, çoğu betimlemeci duvar resmine de aittir zorunlu olarak.” (Langer, 1979).

Özellikle Barok dönemde denk gelebileceğimiz bu tür çalışmalar, Geç Rönesans’ın abartılı mekân anlayışının bir uzantısı olarak, mimari mekânı olanaklar çerçevesinde uzamsal olarak genişletmek üzere ve hesaplı bir yanılsama içinde oluşturulmuşlardır. Aslında genel olarak kiliseler, camiler, sinagog ve benzeri tüm dini yapılar tam olarak fiziksel olmayan ve daha çok inanmak gibi soyut işlevleri gidermek amacıyla ortaya konan yapılardır. Bu yapılarda ‘Tanrı’yı hissetmek en büyük amaçtır. Bu her türlü “izm” in ötesinde bir sanallık içerir. Gözle görülebilen bir işleve, (örneğin uyumak, yemek yemek, çalışmak, dinlenmek gibi,) somut bir yapı oluşturmaya çalışmak insanın fiziksel alışkanlıkları, ihtiyaçları ve istekleri göz önüne getirilerek gerçekleştirilir. Ancak gözle görülemeyen işlevler için, (örneğin inanmak, düşünmek, hissetmek, ve benzeri gibi) oluşturulan somut yapılar aslında üzerlerine yüklenen günlük alışkanlıkların manevi boşluğunu ortaya çıkarır. Bu tür mekânlarda önemli olan dört duvar değil, onun içine aldığı boşluktur. Bu boşluk ne kadar geniş ve yüce ise o derece Tanrı’ya yakın olunur demektir. Bachelard’ın da belirttiği üzere mekân sadece üç boyutlu fiziksel duruşuyla ve bir alanı diğer alandan ayırmakla değil fakat içindeki boşlukla da bir anlam kazanır. Mekânlar, insanın ve doğanın eline bırakılan, yeniden yoğrulup, kendi hayat çizgisini oluşturacak olan, yaşayan varlıklardır. Ancak mekân, sınırların oluşturduğu bir boşluk değil, onu tanımlayan sınırların düşünsel gücünü elinde bulunduran ve yaşanmışlıkların anlamı ile dolu bir ortamdır. Mekânın içindeki ‘boşluk’ aslında anlamla, düşünsel güçle, izlerle yoğrulmuş çok yoğun bir varlıktır (Bachelard, 1996).

Kubbelerin ve hâтта düzlemsel tavanların üzerine oluşturulan yanılsamalı resim çalışmaları çoğunlukla yapıyı olduğundan yüksek göstererek ve göğe açılma hissi yaratarak Tanrı ile aradaki mesafeyi kısaltırlar. Böyle bir yanılsama ise ancak ve ancak duygularımıza eşlik eder. Bu tür çalışmaların oluşturulmasına en büyük etken aslında estetikten çok yetersizlik kavramıdır. Oluşturulmak istenen ise, aslında

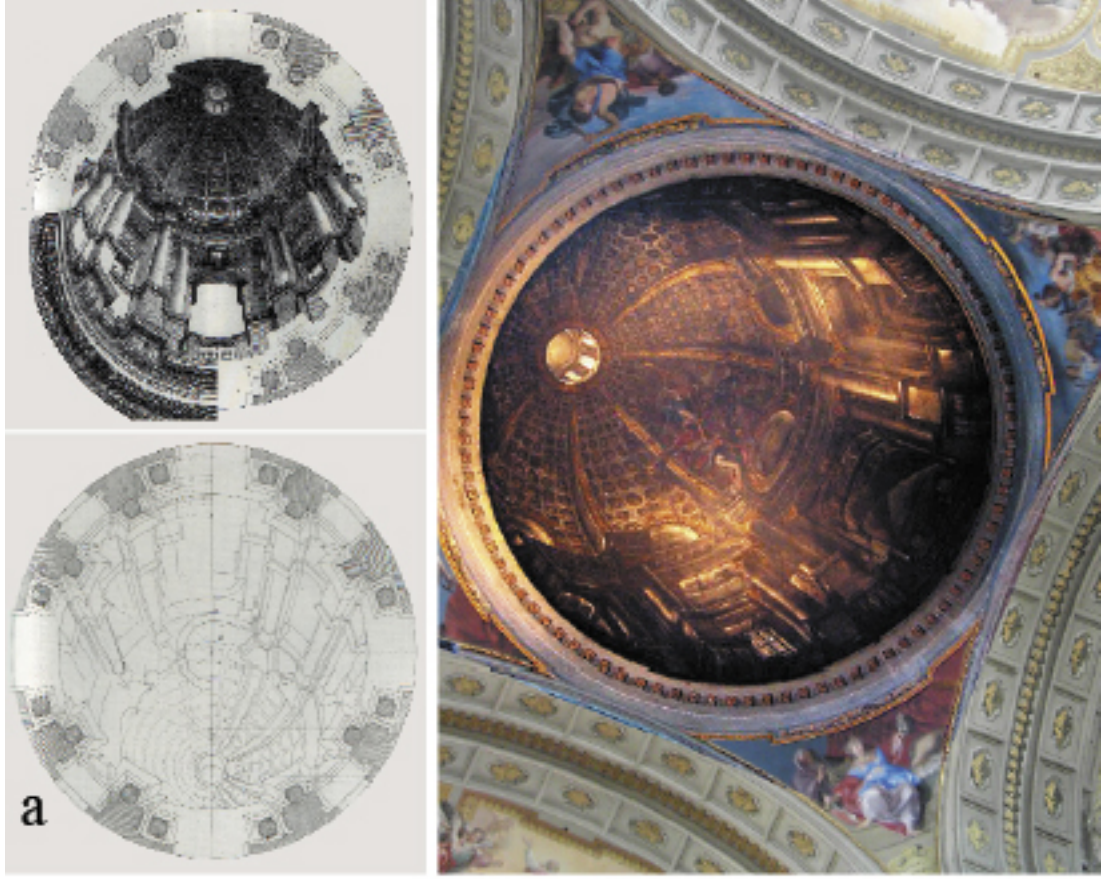
Plato'nun bahsettiği 'kavranabilir' ama sahte, yanılsamalı, hayali dünyamıza denk gelir. Baudrillard Fransızca'da 'trompe l'oeil' olarak adlandırılan ve dilimize göz aldatici olarak çevrilebilecek bu çalışmalarını tılsımlı canlandırma, yanılsamadan da yanılsamalı görünümlerin gizemi olarak yorumlar. Bu göz aldatici çalışmalar,

“... birdenbire 'gösterme'yi bırakırlar, artık nesne değildirler, artık hiçbir şey değildirler. Sosyal, dinsel veya sanatsal bir karşıt-tören ya da karşıt-sunumun anlamsız, boş işaretleri olurlar.” (Baudrillard, 1990).

Fra Andrea Pozzo'nun “Ressamlar ve Mimarlar için Uygun Perspektif Kuralları ve Örnekleri / *Perspectiva Pictorum et Architectorum*” (1693-1700) çalışması bu göz aldatici çalışmalar konusunda oldukça başarılı bir bilimsel inceleme ve döneminin en önemli mimari yazılarından biri olma özelliğindedir. Pozzo, “cephesel perspektifin yardımı (Şekil 3.9a) ile 'Göz Aldatici' mimarlığın içerdiği yabansılığını gerçek mekân ile bütünleştirmeye çalışır.” (Biermann et al, 2003). Bu göz aldatici çalışmalar mekânın yüksekliğini neredeyse ikiye katlamakta ve Kilise'nin zaferini temsil etmektedir. Daha önceden belirtildiği gibi bu tür çalışmalarını ortaya çıkaran durum belirgin bir estetik kaygısıyla birlikte daha çok bir yetersizlik kavramıdır. Bu yetersizlik kavramını ekonomik koşullar kadar anlatılan alegorik tasvir de belirler.

“Göz aldatici çalışmalar, durgun yaşam gibi bilindik bir gerçeği betimlemeye çalışmaz. Boşluğu, yokluğu, bir resmi oluşturan elemanların her gösterimsel sıradüzeninin yokluğunu tasvir ederler. ... Bunların oluşturduğu şey resim ya da benzetmenin estetik çekiciliği değil, gerçeğin ortadan kaldırılmasının keskin duyulu metafizik çekiciliğidir.” (Baudrillard, 1990).

Pozzo, perspektifi sadece gerçeğin bir yanılsamasını oluşturmak olarak değil, üç boyutlu görüşün kopyalanabildiği bir bilimsel yöntem olarak görmüştür. Yarı silindirik bir kubbe üzerine yaptığı (Şekil 3.9b) çalışmasında “göz aldatici mimarlığın birleşme noktası, alegorik tasvirin ikonografik merkezi ile çakışır ve aynı zamanda kilisenin gerçek mekânı ile tavanın doğüstü mekânı bir birlik oluşturmak üzere harmanlanır.” (Biermann et al, 2003). Doğru noktadan bakıldığında tavanın sınırlarının başlayıp bittiği sınırlar belirsizliğe düşerken, çok başka bir noktadan bakıldığında oluşturulan üç boyutlu yanılsamaların bozulmaya başladığını görürüz. Bu durum, sadece göğe açılma fikrinin bir yanılsamadan ibaret olduğunu göstermez aynı zamanda gerçekliğin aslında ne kadar kırılğan bir kavram olduğunu ve herkese göre farklı algılanabileceğini, değişebileceğini de gösterir. Baudrillard bu tür çalışmaların gerçekliği alaşağı ederek, yerinden oynatarak sorgulamaya giden bir yapısı olduğunu şöyle aktarır:



Şekil 3.9. Fra Andrea Pozzo, Aziz İgnazio Kilisesi, Düz Tavana Göz Aldatıcı Kubbe Çalışması, Perspektif Çizimleri ve Uygulanmış Hâli (a), Aziz İgnatius'un Yüceltilmesi Göz Aldatıcı Yarı Silindirik Tavan Çalışması (b),1691, Roma (<http-11>).

“Gerçeklik, mimarlığın, resimin, heykelin tanımlandığı bir prensip olarak görülür, her şeye rağmen bu prensip göz aldatici çalışmaların deneysel hipersimulasyonu ile el altından yıkmaya çalıştığı bir simulakrumdur. Göz aldatici çalışmalar kendilerini gerçek olan ile karıştırmaya çabalamazlar. Bilinçli olarak oyun ve hile ile üretilen bu çalışmalar kendilerini bir simulakrum olarak sunarlar. Üçüncü boyutu taklit ederek boyutun gerçekliğini sorgularlar, ve gerçeğin etkilerini taklit ederek ve aşarak, radikal bir şekilde gerçeklik ilkesini sorgularlar.” (Baudrillard, 1990).

Buradaki gerçek sabitleştirilmiş bir bakış açısıyla olduğu yeri korumaya çalışırken aslında bakış açısının bile gerçekliği kavramada ne derece farklı anlaşılmalara yol açabileceğini gösterir. Leibniz, en iyi dünya en “çoğul,” en sanal olandır derken benzer bir durumu açıklamaya çalışır.

Dönemi yansıtan başka önemli bir örnek olarak, onaltıncı yüzyılın ikinci yarısında Jacopo Barozzi da Vignola tarafından geliştirilmiş Caprarola’daki Farnese Sarayı verilebilir. Vignola’ya atfedilen Sala di Giove odasındaki duvar resmi (Şekil 3.10a), diğerlerinden farklı bir göz aldatici gösterim sunar. Buradaki en önemli fark, perspektifin birleşme noktasının resmin dışında ve yaratacağı sihirli etkinin mekâna ilk girildiği anda oluşmasıdır (Bertol, 1997). Anticamera del Concilio odasında (Şekil 3.10b) mekânın köşelerinin kolonlarla yok edilmesi mekânın kapalı bir kutu gibi bulunduğu yerle sınırlı kalmadığını ve diğer mekânlara da açıldığını gösterir. Camera dell Aurora odasındaki tavan çalışması (Şekil 3.10c) ise klasik Rönesans anlayışı ile gerçekleştirilmiştir (Bertol, 1997). Bu dönemde başka tür bir yanılsamalı mimari mekân ise sahte perspektif ile elde edilir. En iyi ve bilinen örneği Francesco Borromini’nin Roma’daki Spada Sarayı’nda oluşturduğu galeri ile karşımıza çıkar (Şekil 3.10d). Sahte perspektifte yanılsama, göreceli olarak düz olan üç boyutlu fiziksel elemanların normalde üç boyutlu bir kompozisyonda görüneceği şekilde ayarlanması ve tasarlanmasıdır. Gerçekte olduğundan ve görüldüğünden farklı algılanan mekânlar yaratılır. Ancak bu tür çalışmaların tümünde doğal olmayan bir şey vardır ya da doğa yoktur demek daha doğru olacaktır.

“... manzara, gökyüzü, birleşme noktaları veya doğal ışık yoktur. Yüzler, psikoloji veya tarihsellik yoktur. Her şey insan eliyle oluşturulmuştur. Dikey bir zemin, nesnelere referans bağlamlarından yalıtılarak saf işaretler olma hâline getirir. ... Bu dikey zemin, her şeyi, nesnelere, zamanı ve hatta ışık ve perspektifi muallakta bırakarak, ağırlıksız olarak işlev görür.” (Baudrillard, 1990).

Gerçeğin kopyasının kopyası olan bu çalışmalar gerçeğinin yerine geçmeye çalışarak birtakım işaretlere dönüşürler. Politik, dinsel ya da sanatsal bu işaretler nesnelere maddeselliğini ve özlerini ellerinden alır.



Şekil 3.10. Vignola'nın Palazzo Farnese Göz Aldatıcı Çalışmaları. Sala di Giove (a), Anticamera del Concilio (b), Camera dell'Aurora (c), Francesco Borromini, Spada Sarayı Galerisi, plan, kesit ve görüntüleri (d) (<http-12>).

“Durağan yaşam klasik şekil ve renk tonlarını kullanırken, göz aldatici çalışmalarda doğan gölgeler gerçek bir ışık kaynağındaki derinlikten yoksundurlar. Nesnelere eskimesi gibi, hafif bir baş dönmesinin, önceki bir yaşamın baş dönmesinin, gerçekliğin öncesindeki bir görünümün işareti olurlar. ... Kaynağı olmayan, verev ışınlarının gerçek olmadığı bu gizemli ışık, durgun ve hareketsiz, derinliksiz bir su gibidir. Burada nesnelere çoktan gölgelerini ve özlerini kaybetmişlerdir. Bu gölgeler gün ışığı ile hareket etmezler, akşam olunca büyümezler.” (Baudrillard, 1990).

Başlı başına bir yanılsama olan perspektifin de yanılsaması nesnelere işaretlere dönüştürerek, onları başka bir gerçekliğin düzenine aktarır.

Perspektif, keşfinden itibaren bu döneme kadar değişik şekillerde kullanılmış olsa da asıl amacı mimari mekânı gerçekleştirmek üzeredir. Mimari mekânın inşa edilebilmesi ve gerçekleştirilebilmesi için bir araç kadar mimari mekânın bir elemanı hâline de gelmiştir. Bertol’un belirttiği üzere mimarinin imgeleri imgenin mimarisini yaratmıştır. Beden ve zihin olgularının da geçirdiği değişim ve dönüşüm oldukça rahat bir şekilde izlenebilmektedir. Lineer perspektif mekân keşfedilmeden önce bedensel ve ruhsal iki ayrı mekân olan insan, perspektifin keşfi ve çeşitli gelişmeler ile birlikte bedenini bir ölçü aracı olarak görmeye başlamış ve gerçekliğe ulaşmada kullandığı en büyük araç olmuştur. Fakat bedenün yüklendiği bu mekân anlamı, daha sonra bedenün duyumsamalarını abartılı bir şekilde ortaya çıkarma eğilimine girmiştir.

Sanal kavramının bu noktada hakikinin barındırdığı potansiyel, gizil güç olma eğiliminde olduğu görülür. Gerçekliğin bir katmanı olarak baskın bir hâlde mimarlığın gerçeğinde de belirgin bir şekilde ortaya çıkarılmaya çalışılır. Bunun için mimarinin araçlarını kullanan insan, zihnindeki imgeleri bedenün algılayabileceği bir hâlde getirme eğilimindedir. “Yeni Beden”in orantısı mekânın oluşumunda büyük bir etkinlik kazanır. Gerçeği kopya edebilmesini öğrenen insanın bir sonraki aşaması bu gerçeğin kopyasının kopyasını oluşturmaktır. Baudrillard bu şekilde oluşturulan çalışmaları ‘gerçekliğin terk edildiği perspektifi olmayan simülakra kavramı’ ile özdeşleştirerek aşırı gerçekliğin acı alayını taşıdıklarını söyler (Baudrillard, 1990). Gerçeklik kavramı kendisinin ilkelerinin bozuma uğratılması ya da terk edilmesi ile sorgulanmaya başlar. Sanal olan hakiki olanı işaretlere dönüştürerek bu bozuma uğratmada ayrı bir katman olarak işlev görür.

Hakiki ve sanal kavramlarının algılanma farklılıkları ve gerçekliğin ilkelerinin sorgulanma ve yeniden tanımlanmaya çalışılması durumlarında, ilk olarak bedenün algılama ve mekânın oluşturulma biçimlerinin etkilendiğini ve insanın kendi

gerçekliğini sorgulama durumlarında bu kavramlara sığındığını ya da onları değiştirmeye çalıştığını görmekteyiz. Bu, insanın kendini tanımlamada en büyük araç olarak kullandığı ve hâlâ devam etmekte olan bir değişim ve dönüşüm sürecidir.

Bundan sonraki yüzyıllarda, modern sanat ve mimarlığa gelinene değin, çok büyük bir değişim gözlenemez. Rönesans ve Barok dönemde geliştirilen mekân yaratma etkileri ve tekniklerine yeni bir şey eklenmemiştir. Rönesans ve reformlarla başlayan gelişmeler, Aydınlanma düşüncesinde doruğuna varmış ve buradan itibaren modernite denilen sürecin oluşumunu hazırlamıştır. Bu süreç Aydınlanma felsefesinde ifadesini bulan köklü bir zihin değişikliği anlamına gelmektedir. Newton ve Kopernik ile tüm bir evren-dünya kavrayışı değişime uğramış, Descartes ve Kant gibi isimlerle bu değişen zihniyetin felsefi düşüncesi geliştirilmiştir. Avrupadaki Endüstri Devrimi de bu sürecin maddi temelini oluşturmuştur. Yeni ve bambaşka toplumsal ve ekonomik ilişkiler içerisinde yaşamaya başlayan insanlar, ortaya çıkan yeni düşünce biçimleriyle dünyaya bambaşka gözlerle bakmaya başlamışlardır.

3.2.3. Modernizm ve Deneyimlenebilir Beden-Mekân

Mimarlıkta Modern Hareketi başlatan deneylerden en önemlisi, avant-garde akımlar ortak başlığı altında toplayabileceğimiz, erken yirminci yüzyılın kiminin mimaride de karşılık bulduğu dadaizm, kübizm, fütürizm, purizm, neo-plastisizm (de Stijl), süprematizm ve konstrüktivizm gibi sanat akımlarıdır. Ancak Modern Mimari'nin başlangıcı için çok daha kesin bir saptama yapılması gerekirse, Gropius'un "Weimar" okulunu açtığı 1919 tarihiyle birlikte hedefi belirlenmiş, yöntemli bir hareketten söz edebiliriz.

Modern mimarlığın ortaya çıkışıyla birlikte yeni bir mekân anlayışı oluşmaya başlamıştır. Bu tür bir kavrayışın oluşmasında iki önemli gelişme etken olmuştur. Birincisi çok boyutlu mekân kavramı ortaya çıkmıştır ve ikinci olarak her yapı için iç ve dış mekân değerleri aynı ağırlıkta ele alınmaya başlanmıştır (Tanyeli, 1997).

Görüldüğü üzere ancak ondokuzuncu yüzyılda mekân kavramı ve hareket ve beden ile olan ilişkisi değişmeye başlamıştır. Yapılanışı kuvvet dinamiği ve görelilik veya nihilizmin ve çözümlenin daha özel terimleri içinde açıklanabilecek yeni bir düzen ortaya çıkarken Henri Bergson ve Edmund Husserl felsefelerinin bu yapılanmanın bir eksenini biçimlendirdiği söylenebilir. Bergson'un bilincin ayrılmayan doğasının içeriği ve uzamsal biçimdeki sürekliliğin akışkan çokluğunun sistematik

çözümlemesindeki ısrarı; Husserl’in (öz)algı/*(ap)perception* dinamiğini, kasti evreni (algısal alan) içsel zaman bilincinin vektörüne genişleterek algılanan nesnenin geçici alıkonulmuş ve beklenen imajların karmaşasında bir aşama ileri görelileştirilmesi çalışmaları bu durum için örnek olarak gösterilebilir (Kwinter, 2001).

Bir diğer aşama, 1905’te yayımlanan “Hareket eden Bedenlerin Elektrodinamiği” adlı bildirisinde Einstein’ın, Özel Görelilik Teorisi’ni ortaya koyması olarak belirlenebilir. Teorinin radikalliği zamanı metafizik ve mutlak karakterinden özgürleştirmesinde ve kinematik dönüşüm denklemlerinde birden fazla bağımlı (örneğin değişken) koordinata indirgemesinde oluşur. Bu teori ile birlikte gelişen yeni dört-boyutlu süreklilik klasik mekanikten zaman ve mekânın artık, en azından cebirsel olarak, homojen olarak kabul edilmesiyle ayrılır (Kwinter, 2001). Görelilik teorisine göre zaman ve uzay dört boyutlu bir bütün içinde birbirlerine bağlanır. Burada zaman, uzayın diğer bir boyutu hâline gelir ve dört boyutlu bileşik “uzamzaman/*spacetime*” olarak adlandırılır (Wertheim, 1999). Fakat Bergson’a göre Einstein’ın zamanı algılayışı hakiki/*actual*, sayısal ve süreksiz çokluklarla ifade edilebilir. Dolayısıyla Bergson’a göre Einstein, zaman kavramının barındırdığı sanal, sürekli ve niteliksel çokluktan bihaberdır. Bergson’un Einstein’da eleştirdiği şey, iki tür çokluğu birbirine karıştırmış olmak ve bu yüzden de zamanın uzayla karıştırılmasını güçlendirmektir. Bergson, Görelilik’in zamanların çoğulluğuna ilişkin olarak aslında savunduğu şeyin tam tersini kanıtladığını iddia eder (Deleuze, 2006).

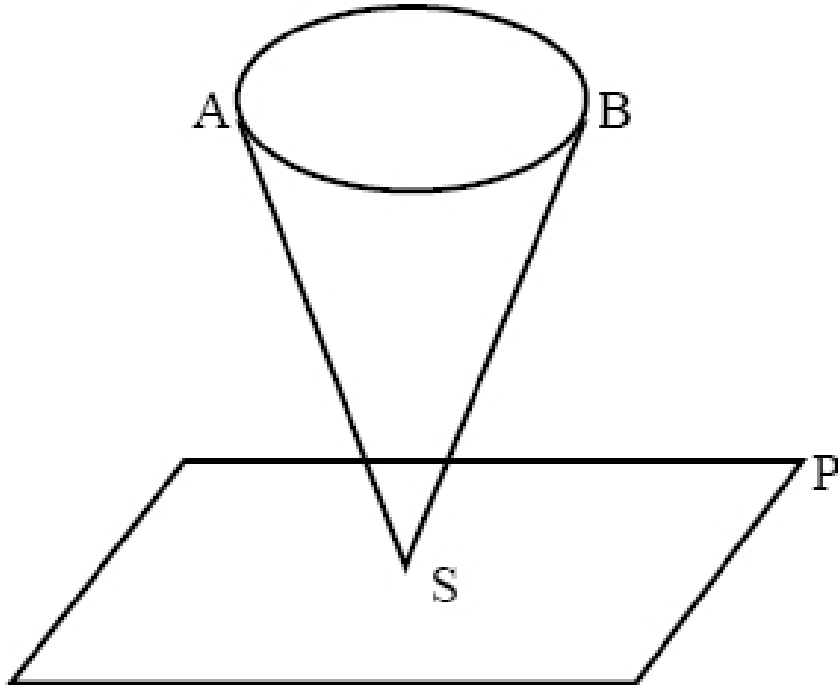
Dolayısıyla, Modern Mimarlık ile birlikte mekânda hareketin ve mekânın deneyimlenmesinin önem kazandığı bir anlayış gelişmiştir. Tanyeli mimari yapıtın potansiyel olarak taşıdığı “çok-boyutlu” mekân kavramının Modern Mimarlık öncesinde ele alınmadığını söyleyerek böylesi bir oluşumun mekân üzerindeki etkisi için şöyle der:

“... mimarlıkta ürünün vazgeçilmez özünü oluşturan mekân, algılayıcısının devinimi olanaklı ve hâтта gerekli bir oluşumdur. Dolayısıyla algılayıcının sürekli değişen konumuna bağlı olarak sayısız mekân yaşantıları elde edilebilir. ... Mimarlık yapıtında ... algılayıcının zaman içindeki devinimden kaynaklanan bir de “zaman-mekân boyutu” nun eklenmesi gerekmektedir. ... yapıtın bu üç boyutlu gerçekliği, algılayıcının devinimi nedeniyle değişen her konumda farklı ve sonsuz sayıda mekân yaşantısının oluşmasına yol açar.”(Tanyeli, 1997).

Burada Henri Bergson’un oluşturduğu sanal yorumlarına bakmak yerinde olacaktır. Robbins’e göre, Bergson günümüzdeki standart kanılardan çok daha derin ve

etkileyici bir şekilde sanallık kavramını incelemiştir. Algı, Bergson'a göre sanal harekettir (*virtual action*) ve bu holografik bir çalışma çerçevesi ve bir model ile özne ve nesne arasındaki ilişkinin zamansal bağlamda yerleştirmesiyle düşünceye oturtulur (Robbins, 2001). Bergson'a göre sanal olan, "şimdi"de hâlâ bizimle birlikte var olan geçmişin gücüdür, henüz gerçekleşmeyi bekleyen, hayatlarımızın içinde ortaya çıkan biriktirme ya da tanıma yetimizin ötesinde olan bir güçtür (Rajchman, 1998). Bergson bu durumu, hafızamızın geçmişle ve şimdiyle olan ilişkisini ortaya koyarak gösterir. Şimdiyi düzlemsel bir plana ve hafızamızı, dolayısıyla geçmişi, bu düzlemsel planın üzerine sivri ucuyla yerleşen ters bir koniye benzeterek (Şekil3.11), belleğimizin çalışma mantığını ve "şimdi"de geçmişin ne derece etken olduğunu ortaya koymaya çalışır (Bergson, 1911). Her ne kadar geriye atılmış ve belki de sırası karışmış olsa da bizi "şimdi"de besleyen geçmişin algılanma gücüdür. Manuel De Landa, Bergson'un başlangıç noktasını şöyle açıklar:

"Bergson'a göre ilk engel, nedenselliğin mekânîk ve doğrusal bakışı ve onun imâ ettiği katı gerekirciliktir (*determinism*). Eğer bütün gelecek geçmişte zaten verili ise, eğer gelecek sadece önceden kararlaştırılmış olasılıkların gerçekleştiği bir zaman şekli ise, o zaman gerçek yenilik imkânsız olur. Bergson bu yanlışlıktan sakınmak için geleceğin gerçekten açık uçlu, geçmiş ve şimdinin ise yalnız gerçekleşen olasılıklara değil, hakikileşen sanallıklara gebe bir modelini oluşturmak için çabalamalıyız demektedir." (de Landa, 1999).



Şekil 3.11. Bergson'un ikili hafıza ve karşılıklı etkileşimleri. Her biri diğerinden ödünç alır ve her biri birbirini destekler (Bergson, 1911).

Bergson'un bu gerçek ve olası arasındaki tartışması daha sonra Deleuze tarafından geliştirilir. Deleuze'ün ayrımında ise sanallık ve hakikat birbirlerine bağımlı iken, gerçeklik ve olasılık birbirine karşıt olarak tanımlanır. Gerçekleşme ve olasılık kavramları benzerlik ve sınırlamaya bağımlıdır. Oysa hakikileşme ve sanallık kavramları yaratıcı bir sürece götürür. Christian Hubert bu durumu şöyle dile getirir:

“Bergson, ‘varoluşun’ yaratıcı gücünü ve varoluşun salt olası dünyaların tek bir gerçek dünyaya indirilmesi olarak değil fakat daha çok varoluşun her zaman yaratım ve önceden sezilemeyen / beklenmeyen yeniliğin eylemi olduğunu vurgulamak için sanal-hakiki çiftini olası-gerçek çiftinin üzerinde tutar.” (Hubert, 2007).

Bergson'a göre algı bir sanal hareket ise, o zaman modern mekânda ortaya çıkarılmak istenen böylesi bir sanal harekettir denebilir. Mekâna değişik ve farklı noktalardan bakmak ve bunun üzerinden mekân yaratmak, beden bu sanal hareketi birçok açıdan ve farklı zaman dilimlerine yayılmış bir şekilde oluşturmasını sağlamak, sonuçta katı ve sabit olan mekânın çeşitliliğini ve dolayısıyla barındırdığı sanallığın potansiyelini her seferinde farklı olarak ortaya çıkarır diyebiliriz. Jeremy Till ise zaman kavramının mekâna eklenme ve yerleştirilme şeklini şöyle anlatır.

“Modernist düşüncede birleştirilmiş zaman ve mekân kavramları, işlevsellik adı altında nicelik ve ölçüm kurallarına maruz bırakılmış; sayılar ve kodlara çevrilerek hareketi ve işgal etmeyi ifade etmeye çalışmışlardır. Başka bir seçenek olarak ise estetik ölçütlere maruz bırakılmışlardır.” (Till, 1996).

Bu yeni ilkeleri dışavuran ilk sistematik çalışmalar, estetik alanında ve İtalyan fütüristleri tarafından teorik olarak biçimlendirilir. Fütürist resim, heykel ve mimarlığın üretimleri hareketin gösterimi ile aynı anda, üst üste binerek ve birbiri içine nüfuz ederek temsil edilir. Marcel Duchamp'ın “Merdivenden İnen Çıplak (No.2)” adlı resim çalışması (Şekil 3.12a), her ne kadar o dönem pek olumlu tepkilerle karşılanmasa da ve daha sonradan Duchamp farklı alanlara yönelse de, böyle bir hareketin kompozisyonunu resim mekânında oluşturmaya çalışır (Tisdall, 1996) ya da Boccioni'nin “Mekânda Sürekliliğin Eşsiz Biçimleri” heykeli (Şekil 3.12b) dondurulmuş bir anın değil de sanki harekete devam edecekmiş gibi görünen bir bedenin gösterimidir. Zaman dördüncü bir kavram olarak resmin, heykelin ve mimarının mekânını şekillendirmeye başlar. Fütürist mimarlığın hareket, hız, makine ve çağa ayak uydurma kavramları sonraları Modernizm'de daha insani ölçeklerle yerine oturur.



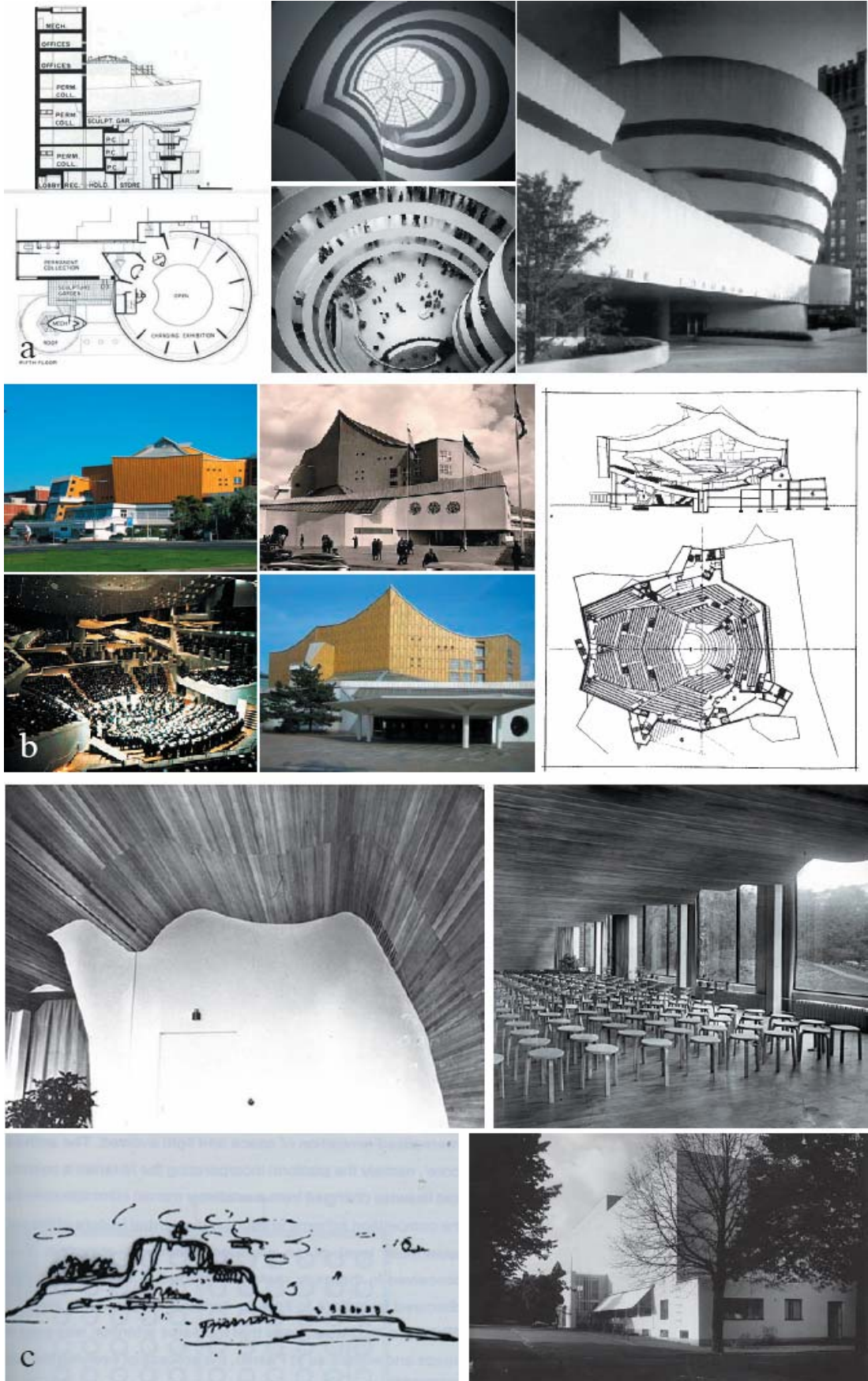
Şekil 3.12. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak, 1912 (a), Fütürist resim, heykel ve mimari çalışmaları; Umberto Boccioni Mekânda Sürekliliğin Eşsiz Biçimleri (b), Carlo Carrà Kırmızı Atlı (c), Gino Severini Ayı Dansı (d), Sant'Elia Fütürist Kent Çalışmaları (f) (g) (h) (<http-13>).

Cisim durumuna gelme benimsendiği zaman hareket, eylemler ve algısal uyarıcılar tasarım fikirlerinin kaynağı hâline gelir. Pallasmaa'nın Modern Mimarlık'ın gözünden ortaya koyduğu alternatifte mimarlık bedeninin temel yönlenme sistemi dahil bütün duyuları uyarır (Franck K., 1998).

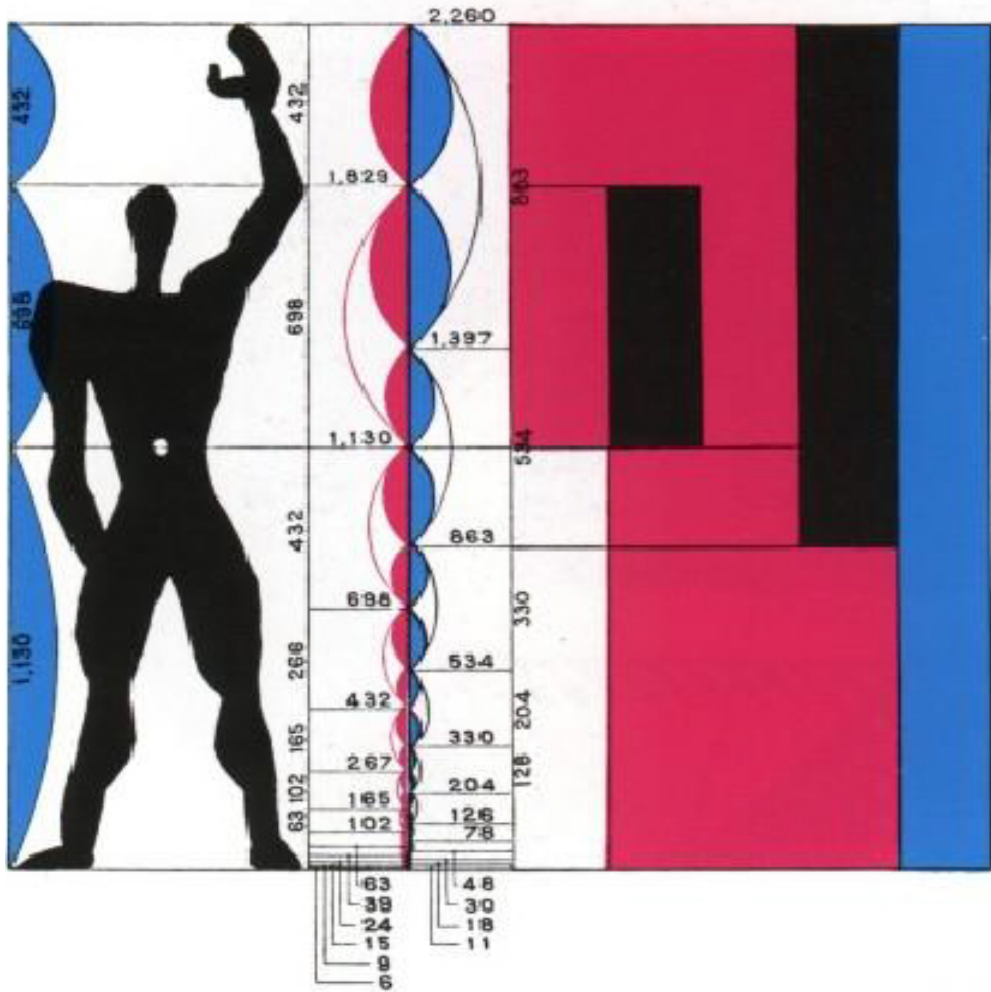
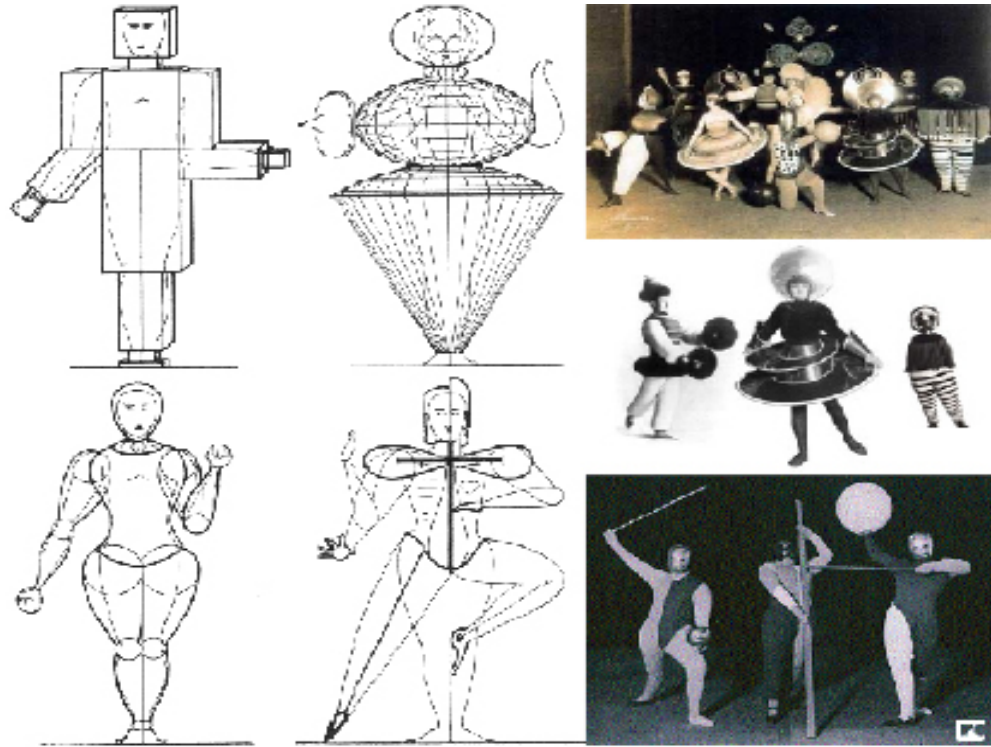
“Bir yapı ile karşılaşılır; ona yaklaşılır, karşı karşıya gelinir, kişinin bedeniyle ilgilidir, içinden geçilen, başka şeylerin koşulları için kullanılan. Bir yapı kendi içinde bir son değildir; çerçeveler, eklemler, anlam verir, bağlantı kurar, ayırır ve birleştirir, yardımcı olur ve engeller. Sonuç olarak, temel mimari deneyimler isim olmaktan çok fiil biçimindedir.” (Franck K., 1998).

Bu tür bir duyu mimarisi Frank Lloyd Wright (Şekil 3.13a), Eileen Gray, Erich Mendelsohn, Hans Scharoun (Şekil 3.13b) ve kesinlikle Alvar Aalto'nun (Şekil 3.13c) çalışmalarında görülür. Colin St. John Wilson bu modernistleri aynı zamanda Modern Mimarlık'ın “diğer geleneği” içine alır, mimarlığı güzel sanatlar olarak değil fakat “belirgin bir yaşam biçimi arzusu”nu sağlamak için kullanışlı sanatlar olarak uygulamaya geçirmişlerdir (Franck K., 1998). Benzer bir şekilde mekânın tek tek noktalarından değil de çeşitli noktalardan ve farklı olarak deneyimlenmesini ilk kez Frank L. Wright ele alır ve tasarımlarını bu yönde gerçekleştirir (Tanyeli, 1997). Zaman ve mekân ayrı ayrı kavramlar olarak değil, bir bütün olarak ele alınır ve bu da dinamik mekân anlayışını kurar. Burada sanal olan, mekânın uzamsal düzenlenmesinin deneyimlenmesi noktasında ele alınır. Mekânın barındırdığı potansiyel, bedeninin mekân içinde devinimiyle harekete geçer. Ancak zaman kavramı tasarım oluşturulurken değil, bitmiş mekânın içinde yaşanılmaya başlandığında bir anlam ifade eder.

Mühendislik estetiği ve mimarlığın bir arada yürümesi gerektiğini söyleyerek kütle, yüzey ve plan üzerine düşüncelerini açıklayan ve çağının gelişen teknolojilerinin potansiyellerinin farkında olan Le Corbusier, özellikle otomobilin standartlaşmış biçimlerinin benzer bir şekilde konuta yansıtılması gerektiğini savunarak “Konut, içinde yaşanacak bir makinedir.” demektedir (Le Corbusier, 1991). Konutu çağın sorunu olarak gören Corbusier, konutun standart olarak toplu üretimiyle birtakım çözümler elde edilebileceğini düşünmüştür. Bu düşünceler ile geliştirdiği projeler konutu parçalarının bir araya getirilmesi gerekli standart elemanlardan ve işlevlerden oluşan evrensel bir yapı içine almaktadır. Vitruvius Figürü'nü en son yorumlayan kişi olarak 1948 yılında ‘Le Modulor’u (Şekil 3.14b) geliştiren Le Corbusier, bu şekilde insan ölçeğine indirilen mekânda standartlaşmayı özellikle yetkin sonuçlara



Şekil 3.13. New York Guggenheim Müzesi (1956-9) (a), Berlin Filarmoni Binası (1960-3) (b), Viipuri Kütüphanesi (1927-5) (c) (http-14).



Şekil 3.14. Oskar Schlemmer'in Beden Mekânı (a) ve Le Corbusier'nin Le Modulor Çalışması (b) (<http-15>).

ulaşabilmek için gerekli görmüştür. Beden, bu standartlaşma sonucunda makine olarak görülen mekânın uzantısında hareket etmeye başlamıştır.

Beden ve mekân kavramlarını çok daha ilginç bir şekilde yorumlayan Bauhaus mimarlarından Schlemmer çalışmalarını (Şekil 3.14a) bedenin kapladığı ve tanımladığı mekân üzerinde şekillendirir. Schlemmer için mekân beden için bir kap olmaktan çok bedenin içinde dönüştüğü bir görünümdür. Schlemmer, bedeni Gropius'un ilkelerinin bir uzantısı olarak yeni bir bütünsellik oluşturmak olarak görür. "İnsan'ın kendisini temel alan bir bütünsellik ve sadece yaşayan bir organizma olarak önemli bir bütünsellik." (Feuerstein, 2002).

Mimari gösterimde fotoğrafın kullanımı çağı yansıtmamanın bir sonucu olmakla beraber, fotoğrafın doğal yapısında olan var olanı, mevcut olanı kağıda aktarması ve dolayısıyla ancak mimari yapının uygulanmasından sonra kullanılabilmesi mekânın kavramsal düzlemde ele alınabilmesini sağlamıştır.

Le Corbusier, mimari gösterim olarak fotoğrafı kullanan ilk mimarlardan biridir. Mimari sunumlarını görselleştirmenin ötesinde mimari yapının ve iç mekânının barındırdığı potansiyeli aktarma yolu olarak fotoğrafı kullanan Corbusier, mimari gösterim şekline farklı bir açıdan yaklaşmıştır. Loos ise fotoğrafın kullanımına kesinlikle karşı çıkarak mimari gösterimin de ancak ve ancak mimari yapının gerçekleştirilebilmesi için gereken teknik bir çizimden farklı olmaması gerektiğini savunmuştur (Colomina, 1994). Sonrasında fotoğrafın kullanımı oldukça yoğunlaşmış ve tasarım gerçekleştirildikten sonra mimarinin üç boyutlu düzenlenmesinin oluşturulma nedenleri, içinde barındıracağı olaylar ve bunların aktarılma şekilleri doğrudan bir şekilde ya da imgesel olarak verilmeye başlanmıştır.

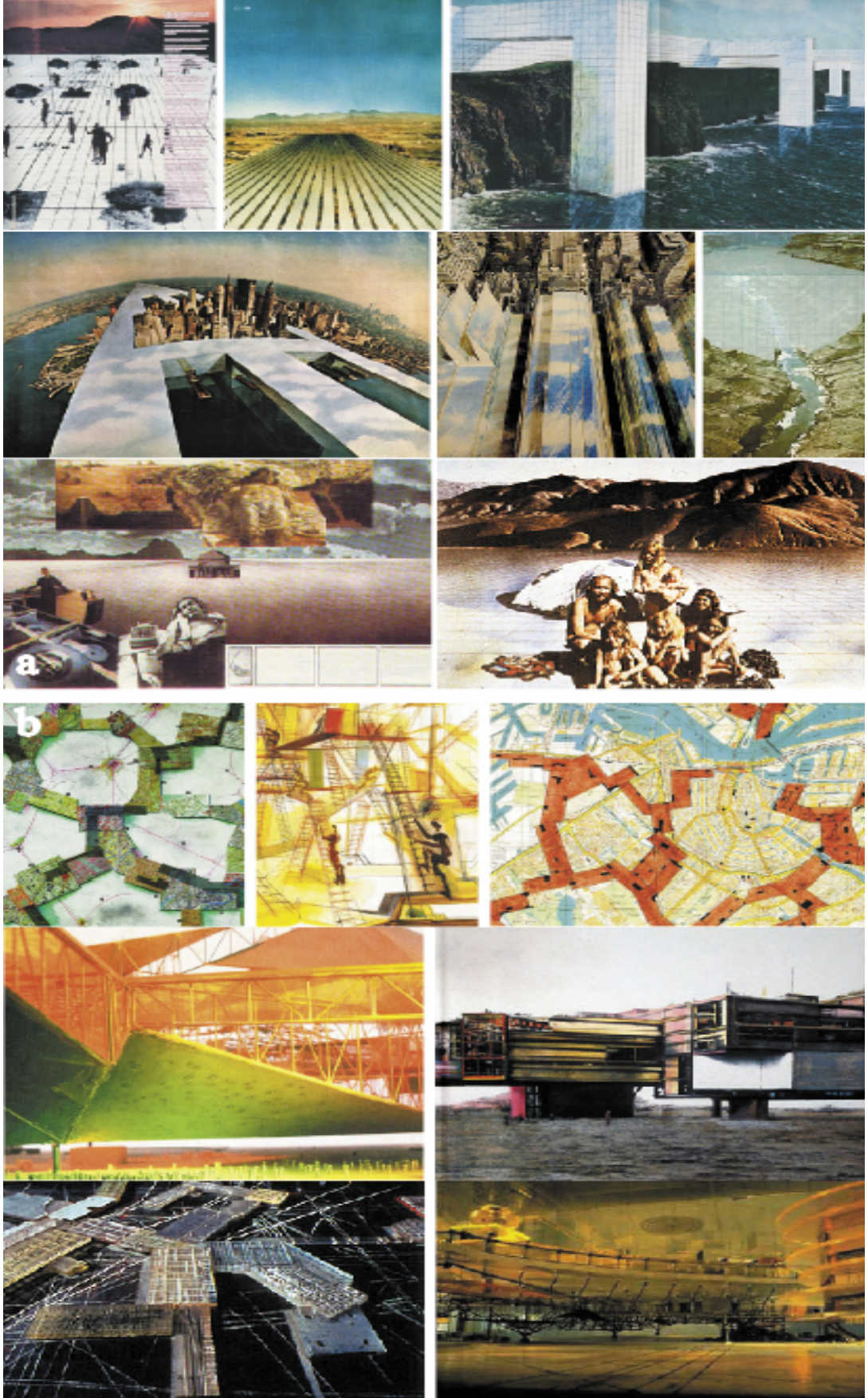
Modern Mimarlık diğerlerine göre oldukça kısa bir döneme denk gelse de işleyiş açısından oldukça yoğundur ve içerdiği modern kelimesi güncel olana da denk geldiği için aslında çok daha geniş bir zamanı içerir. Burada kısaca belirtmek istenen nokta şudur. Çağın gereksinimlerine ayak uydurma ve ruhunu yansıtmaya çabaları sonucu, eskisinden çok farklı bir mekân anlayışına ulaşılmış, zaman kavramının da eklenmesi ile bedenin yapı içindeki rolü ve önemi değişmiştir. Mimari artık zamanın geçmesiyle, anıların birikmesiyle oluşan yaşanılacak bir mekânı temsil etmektedir. Burada sanal olan dinsel ve kutsal olanı destekleyen kimliğinden sıyrılarak hareket kavramı içinde zamanla değişik algıların oluşmasına ve mekânın yaşanabilirliğini ortaya çıkarmaya yöneliktir. Bedenin oranları yapının

kusursuz oranından çok bedenın mekân ile ilişkisini desteklemek için kullanılır ve evrensel bir bütünlük oluşturulmak istenir.

Günümüz mekân anlayışı, bu kavramlar üzerinden şekillenmiş bir bütünselliğın parçalara ayrılmış birlikteliğinden oluşur. Modern Mimarlığı bu parçalanma sürecine götüren en belirgin neden ise aşırı uçlara varabilen evrenselliğı olarak yorumlanabilir. Kişisel beğeni ve isteklerin tasarımda daha ön plana çıkması, Modernizm'in ürettiğı çabuk ve herkese eşitlik tanıyan tasarımların yerini giderek bireyselleşmeye başlayan özel çözümlerin alması, kamusal ve büyük projelerin gözden çıkarılması gibi durumlar, tasarımcının kendine özel kimliğini ortaya çıkaran ve yerel yaklaşımlar sergilemeye başlamasına olanak verir.

Bu dönemlerde ortaya çıkan ütopyacı yaklaşımların da bu süreci hızlandırdığını ve önerdikleri yeni düzenler ile bambaşka dünyaların hayallerini kurdukları söylenebilir. Fakat bu ütöplast yaklaşımlar daha öncekilerinden farklı olarak gerçekleştirme isteğinde olmaktan çok kışkırtıcı bir nitelik taşırlar ve yeni söylemler üretmek üzerine kurulurlar. Bu tür projeler, Fourier, Godin, Cabot gibi sosyalist ütöplast düşüncelerle küçük bir şehirde bütün dünyayı kurup onun içinde birtakım garip kurallar içinde yaşama olarak değil; var olan dilin potansiyelini ortaya çıkarmaya yönelik, bütün dünyayı saran, teknolojik, yeni yaşama biçimleri öneren, modern geçmişini hiçe sayan ve kimi zaman nihilizme kadar giden bir yok sayma ile kağıda dökülürler. Hazırlanan metinler kadar dışavurumcu gösterim şekilleri de ilgi çekicidir.

Bu tür yaklaşımlara örnek olarak Yona Friedman'ın "Uzamsal Paris," Constant'ın "Yeni Babil," Archigram'ın "Uyumlu Ek Şehir" ya da "Yürüyen Şehir," Superstudio grubunun "Sürekli Anıt" gibi ütöplast projelerinden söz edilebilir. Özellikle Sürekli Anıt (Şekil 3.15a) ve Yeni Babil (Şekil 3.15b) projelerinde öne sürülen kavramlar dijital ortamın çözümlenmelerinde başvurulan kaynaklar arasındadır. Yeni Babil'in üst üste geçen, aralarında gezinmeyi zorlaştıran ve bütün dünyayı saran devasal yapıdaki bir kabuğın katmanları, bireysellikten yoksun olma durumu, can sıkıntısına karşı şehri değiştirebilen yaratıcı göçebe ve eğlenceye düşkün insanları (Sadler, 1999); Sürekli Anıt'ın ise yalnız doğaya alternatif, hiç bozulmadan tek bir kütle hâlinde devam eden ve mevcut kentlerin kalıntılarını antik bir müze olarak gören devasal boyuttaki anıtsal yapılaşmalarının kişisel nesnelere dışındaki her şeyi eritip bünyesine aldığı dünyası, teknolojik olana bağıllılığın boyutları (Woertman, 2005) ve getirdiğı hız, zamansızlık gibi kavramlar ve bu teknolojinin hemen her şeyi maddesel olmayan



Şekil 3.15. Superstudio Sürekli Anıt (a) ve Constant Nieuwenhuis Yeni Babil (b) ütöplast projelerinden görüntüler (http-16).

bir hâle dönüştürmesi gibi özellikleri ile dijital sanal ortamın üzerine kurulduğu ve oluşturduğu kavramların fiziksel olarak – en azından kağıt üzerinde ve böyle bir sistemi temsil edebilme kapasitesinde üç boyutlu mimari şekiller ile – ortaya konduğunu görmekteyiz.

Maureen, modern mimarlık tarihini gerçekleştirilememiş ütopya girişimleri olarak nitelendirmekle birlikte modern endüstriyel şehrin yapısı üzerine kurulmuş olan radikal kavramların önemli bir biçimde öngörü sahibi olduklarını öne sürmektedir (Maureen, 2000). Fakat bir yandan günümüzdeki toplumsal düzenin tek bir ideal görüş veya ütopyik görüş ile açıklanıp çözümlenebilmek için oldukça karmaşık bir yapıya sahip olduğu ileri sürülmektedir (Larin, 2002).

3.2.4. Postmodernizm ve Çoğul Beden-Mekân

Modernizmin tıkanmaya başladığı noktada devreye giren Postmodernizm, genelde modernizme karşıt bir kavram olarak yorumlanmakla beraber bunu mekânın evrimi açısından ele almak çok daha doğru bir yaklaşımdır. Fakat en belirgin karşıtlığı Modernizm’in aşırı uçlarda dolaşan tekdüze, homojen ve evrensel mekânsallığını çoğul ve yerel olan ile yer değiştirmeye çalışmasıdır. Leibniz’in “en iyi dünya en ‘çoğul,’ en sanal olandır.” tanımlaması burada yetkinliğini kazanır ve Postmodernizm günümüz sanallık olgusunun çoğulluğuna bir zemin hazırlar.

Postmodernizmin tanımı konusunda bir mimari uzlaşma olmamakla birlikte, yirminci yüzyıl sonunun toplumsal gerçekliğini açıklamaya yardımcı olan ve birbiriyle çatışan bir dizi tanımları mevcuttur. Postmodernizm’in sınırları büyük oranda modernist paradigmalardan reddi aracılığıyla çizilir. Örneğin, Modern Mimarlık nedensellik ilkesine inanmayı zorunlu kılarken, postmodernistler biçimin nedensiz olduğunu savlamaktadır. Dolayısıyla postmodern mimarlıkta yapının genel işleyişi açısından olmasa da, mimari biçimler dağarcığının düzenlenişi açısından somut işlevsel gerekçeler bulmak zorunda hissedilmez. Ancak işlevsel gerekçeler aranmamasına karşın, nedensel olmayan anlamsal gerekçelerden hareket eden bir tasarlama mantığı kurgular. Mimari estetiğin çoğunluğun tercihleriyle çakıştırılmasının zorunluluğuna inanır ve popüler olan kültürü destekler.

Postmodernizme bir bütünlük, birlik kazandırmaya çalışmak imkânsızdır, üstelik bunun da olmasını istemez. Heterojenlik, çok-seslilik, bölünmüşlük kadar, bunların beraberinde getireceği yanlış anlamaları, yanlış çıkarımları, yanlışlıkları da olumlar

ve hâтта onlar için bir zemin hazırlar. Postmodernizm çoğul akılcılaştırmanın yolunu açarak modernitenin evrensellik kurgusunu bozar ve bireyci toplumsal düzenlemelere olanak tanır. Böylece, modernitenin tek, evrensel ve mutlak kıldığı gerçeklik de posmodernitede çoğul, tikel ve görelî hâle dönüşür. Merkezîsiz ya da çok-merkezli bir düşünce sistemi söz konusudur.

Charles Jencks, ilk kez 1977 yılında yayınlanan “Postmodern Mimarlığın Dili” adlı çalışmasında ilgisini Postmodern Mimarlık’a yönelterek Modern Mimarlık’ın ölümünü mutlulukla ilan etmiş ve 1955 yılından itibaren ele almaya başladığı yapıları inceleyerek birtakım Postmodern sınıflandırmalar içine yerleştirmeye çalışmıştır. Postmodern Mimarlık’ın köklerinin iki önemli teknolojik değişimde yattığını ileri süren Jencks bunları günümüz iletişim araçlarının alışılmış zaman ve mekân sınırlarını çökertmiş olması ve yepyeni bir teknoloji olarak bilgisayarın, kişiselleşmiş ürünlerin kitle üretimine esneklik kazandırması olarak belirler (Jencks, 1987). Jameson da benzer bir şekilde uzam ve zaman algılayışımızın postmodernizm altında yeniden şekillendiğini söyler. Zaman, süregiden bir şimdiki zaman içinde dağılıp gitmiştir; geçmişten gelen her şey tarihsel bağlamından koparılmış, şimdiki zamanda yeniden dolaşıma girmek için, esas anlamından yoksun kalarak metalaşmış çevremizin darmadağınık yapısına katılmıştır. Jameson’a göre bu,

“... tarihsel bir bellek yitimidir, geçmiş bilgisinin yokluğudur; bu durum, patolojik biçiminde, şizofrenin anımsama yetisizliğine ve sonuçta kimliksel bir bütünlük oluşturma yeteneğinin yitimine benzemektedir”dir (Jameson, 1991).

Jameson’un örnek olarak gösterdiği Los Angeles’taki Bonaventure Hotel’de çıkışın nerede olduğunu bulmak güçtür. Lobinin karmaşık planı içinde, insanın tahammül sınırları zorlanır. Ancak Jameson’ın bu yapıyı tam olarak neden Postmodern olarak nitelediği belirsizdir.

Postmodern mimarlık kent bağlamında da yeni söylemler üretmekte ve kente sürekli olarak değişip dönüşen, eklemeler yapılan ya da çıkartılan bir kolaj, organik ve bölük pörçük bir yapı olarak bakmaktadır.

“Modernist kent planlamacıları, gerçekten de bilinçli olarak bir kapalı biçim tasarımı aracılığıyla, metropol üzerinde bir bütünsellik olarak hakimiyet kurmak isterlerken, postmodernistler kentsel süreci anarşi ve değişimin bütünüyle açık durumlarda oyun oynadığı denetlenemez ve kaotik bir şey olarak görme eğilimindedirler.” (Harvey, 1996).

İlerleme fikrinden sakınan postmodernizm, bir yandan her türlü süreklilik ve bellek duygusunu terk ederken, geçmişten bölük pörçük unsurları eklettik biçimde alır ve bunları çoğu zaman kendi keyfine göre karıştırır.

Venturi'nin "Las Vegas'ın Öğrettikleri" adlı kitabında geliştirdiği görüşleri yapının iletişimsel-simgesel bir dış görünümüne sahip olması gerektiği doğrultusundadır. Venturi mimari zevklerimiz Las Vegas, Levittown gibi kötü şöhrete sahip kentlerden öğrenmemizi tavsiye ederken gerçekleri basittir. "İnsanlar bu kentleri sevmektedir." Venturi Las Vegas örneğinde, mimarlığın popüler durumunu, işaret sisteminin bir dili gibi ele almıştır. Bu dönemde gösterilenin yapının önüne geçtiği bir yaklaşımda, kentte mimari kalite mekânsal veya biçimsel başarıdan değil, dekorasyondan kaynaklanmaktadır. 'İşaretler Mimarlığı' olarak tanımlanan ve üzerinde işaretleri barındıran bu mimaride, mekân ve fonksiyonun birlikteliği aranmaz. Zaman içerisinde pek çok şey yeni bir boyut kazansa da, 'imge'nin sunuş şekli çok fazla değişmemiştir. İmgeler hâlen gösterime yönelik işaretlerin paketler hâlinde ve hazır bir şekilde sunulduğu anlık bildirimlerdir. Las Vegas örneğinde var olan bu popüler durum, işaret sisteminin bir dili gibi ele alınarak görsel imaj, yön bulma, okunabilirlik, zihinsel şemalar-beklentiler gibi başlıklarda çözümlenmeye çalışılır. Görsel imajın özel bir sınıfını teşkil eden işaretler, hareket ve iletişim için bir sahne gibi ele alınan mekân dilinin bir parçası olarak tartışılır (Venturi et al, 1977).

Bu işaretler mimarlığının başka bir versiyonu, gerçekliğin birebir üretimi ve aktarımında kullanılır. Bu durumda işaretler gerçekliğin yerini almış, gerçeğinden daha gerçek imgelere dönüşmüştür. Umberto Eco, Amerika'nın turistik mumya müzeleri ve temalı parklarına yaptığı gezileri için,

"Her şey gerçek görünür ve dolayısıyla gerçektir; ne durumda olursa olsun gerçek gibi görünen gerçektir, ve hatta 'Alice Harikalar Diyarında' olduğu gibi, hiç var olmadığı hâlde gerçektir." (Eco, 1986).

diyerek görsel algımızın tümüyle gerçekliğe aracı olduğunu belirtir. Eco, Disneyland'ı mumya müzelerinden daha hipergerçekçi bularak ikincisinin bizim gördüğümüz şeyi hâlâ gerçekliğin tamamıyla yeniden üretimi olduğuna inandırmaya çalışmasına rağmen, Disneyland'ın sihirli kuşatmasının yanısıra bir fanteziyi yeniden üretmesiyle bu hipergerçek durumu gösterdiğini belirtir (Eco, 1986).

Ropolyi, Postmodern sanallık ve gerçeklik kavramlarının algının, isteğin ve usun özel ve somut bir karışımı olan hayalgücü ile yaratıldığını ve oldukça güçlü bir bireysellik doğası olduğunu söyler.

“Çoğul doğası içinde postmodern bakış açısına göre gerçeklik ve sanallık kavramları sihirli ideaların kişiselleştirilmiş (ve açıkça çoğul) simülasyonlarıdır. ... Kısaca postmodern sanallık, gerçeklik ve tam tersi bir şekilde tanımlanabilir. Bu durum, kısmen gerçekliğin radikal bir biçimde çoğalımı ile kısmen de gerçeklik-sanallık arasındaki sınırların yok olması ile yaratılır. Aralarında bir sınır yoktur ve dahası temel olarak birbirinden bağımsız anlamlarını yitirmişlerdir ve bu iki kavramın başka bir kavramla, belki de, hipergerçeklik kavramı ile yer değiştirilmesi çok daha uygun olacaktır.” (Ropolyi, 2001).

Baudrillard (1993), gerçeğinden daha gerçek olma durumu için hipergerçek tanımını kullanacak ve “hipergerçek, gerçek ve hayali arasındaki çelişkiyi giderir.” diyerek tartışmayı hipergerçek durumun sadece temalı parklardan ve mumya müzelerinden öte ve yaygın bir durum olduğuna götürecektir. Baudrillard’a göre hipergerçek “gerçeğin çok titiz bir şekilde yeniden çoğaltılmasıyla, tercihen reklamcılık ve fotoğrafçılık gibi başka bir üretken ortam aracılığıyla” ortaya çıkmaktadır. Çoklu ortamlardan geçerek yapılan üretim ile gerçek kararsız hâle gelmektedir. Kroker ve Cook eleştirilerinde, Baudrillard’ın “gerçek, eşdeğer yeniden üretim vermek için mümkün olandır” anlayışının simülakrumun hipergerçeklik etkilerinin tersine doğru bir fiili değişimi ile şimdilerde eskimeye yüz tutmuş olduğunu söyler.

“Tasarımcı bedenlerden işlenerek geçen bilgisayarlı imajlama sistemleri ile arası yapılmış sanal, ultramodernist bir aşamadaki teknoloji, radikalleşen mitsel korkunun ilkelliğine yeniden bağlanır, artık Baudrillard’ın dünyasına ait bir simülakrum ve hipergerçekçilik değildir, fakat sanal teknolojinin tümüyle yeni bir sahnesi ve ‘Gerçek’in fantezisinin sonudur.” (Kroker, Cook, 1988).

Postmodernizmin algıladığı beden olgusu da bu hipergerçekçilik kavramı içinde gelip geçici, kabullenilmiş ve çoğaltılabilen kimliklere sahiptir. Beden birçok kimliği bir arada bulundurmakta ve bu kimliklerini de idealleştirilmiş hayali insan bedenleri ile çoğaltmaktadır. Postmodern kültür eleştirmenleri Arthur ve Marilouise Kroker, insan bedeninin çoktan ömrünü tükettiğini söyler ve:

“Postmodern koşullarda beden çoktan yok olduğu olgusunu vurgulamayacaksa ve bizim beden diye yaşadığımız şeyin yalnızca beden retorığının fantastik bir simülakrası olduğunu vurgulamayacaksa, günümüzde bedene duyulan bu ilgi neyin nesidir?” (Krokers, 1987).

gibi sorular sorarak fiziksel beden reklam, ekonomi, politika, psikanaliz, bilim ve spordaki beden retorikleri karşısında belirsizleşmiş olduğunu söyler. Yalnızca fiziksel beden değil söylemsel beden de, Kroker'ların, "kültürel yıpranmanın tüm

korkutucu belirtilerinin yansıtıldığı işaretli yüzeyler" olarak niteledikleri "panik bedenler" içinde kaybolmuştur (Kroker, 1987).

Deleuze'ün bu dönemlerde oluşturduğu sanallık yorumları ise daha sonradan dijital ortamın söylemlerinde oldukça önemli bir yer işgal eder. Bu nedenle daha sonraki bölümlerde detaylı bir şekilde incelemeye alınacaktır fakat kısaca değinmek gerekirse; Bergson'un anlayışından yola çıkan ve onu yeniden yorumlayan Deleuze'ün sanal ve potansiyel, veya sanalın hakikileştirilmesi ve potansiyelin gerçekleştirilmesi arasındaki ayrımı (Şekil 3.3) Rajchman'a göre, bir başlangıç noktası oluşturur. Rajchman, bunun daha kapsamlı bir girişimin bir parçası olarak form, işlev, ve yer ile ilgili verili kimliklerin dışsal potansiyellerinin anlaşılması için bir başlangıç olduğunu düşünür ki bu da bizi şu noktaya götürür: en iyi dünya en "çoğul", en çok sanal olandır. Deleuze, sanal olanı gerçekleştirmek ile potansiyel olanı gerçekleştirmek birbiriyle aynı şeyler değildir, der ve bu ikisini birbirine karıştırmamak gerekir (Rajchman, 1998). Grosz ise sanal anlayışının iki farklı durumundan bahseder ve ilki günümüz sibernetiği çerçevesinde geliştirilmekte olan, diğeri ise Deleuze'ün çalışmalarında bulunan bu sanal kavramlarının, birbirine indirgenemez olduğundan bahseder (Grosz, 2001).

Günümüz sanallık olgusunun postmodernizmin getirdiği kavramlar ile şekillendiği söylenmektedir fakat Hayles bu benzerliklerin yanında aslında belirgin ayrılıklar bulunduğunu belirterek bu kavramların "belirleyici diyalektik, kapitalizme bütünleşme, psikolojik kriz, biçimselliğin teorik değiştirmesi ve anlatının yaratımı" açılarından karşılaştırmasını yapar. Buna göre postmodernizm ve sanallık için sırasıyla şu kavramların ayrılığı ortaya çıkar (Şekil 3.16).

Hayles, mülkiyetin erişim ile değiştirilmesini, maddesel nesnelere mülkiyet ile açıklanabilir iken bilginin maddesel olarak açıklanamaz korunan niteliğine bağlar. Bu durumda bilgiye sahip olmaktan çok ona erişebilir olmak önem kazanır fakat Hayles bu noktada bilginin bir mal gibi kabul edilip kapitalizme bütünleşmesinin nasıl olacağı sorusunu sorar. Hayles yokluğun nüfuz ettiği ve mevcudiyetin önceden vuku bulduğu öznenin gerçekleşmesini dışından saran iğdiş etmeyi bir kriz anı olarak yorumlar. Yokluk arzuyu, arzu anlamı ve dolayısıyla özneliği kumanda eder. Odak noktası 'örüntü-rastlantısallık'a kaydığı zaman mevcut kriz de değişir. Örüntü-rastlantısallık diyalektiğinde, iğdiş etmeden ziyade mutasyon merkezdir ve bu

dönüştürme rastlantısallığın nüfuz ettiği gerçekleşmeyi dışarıdan sarar ve örüntünün önceden vuku bulmasını sağlar (Hayles, 2001).

Postmodernizm ve Sanallık Karşılaştırması		
	Postmodernizm	Sanallık
Diyalektiği Belirleme	Varlık-Yokluk	Örüntü-Rastlantısallık
Kapitalizme Bütünleşme	Mülkiyet	Erişim
Psikolojik Kriz	İğdiş Etme / Castration	Mutasyon
Biçimselliğin Teorik Değiştirilmesi	Yapıbozum	Azami Entropi
Anlatının Yaratımı	Kökenin Yapıbozumu	Kaosun Yapıbozumu

Şekil 3.16. Katherine N. Hayles'in Postmodernizm ve Sanallık kavramlarının karşılaştırmalı tablosu (Hayles, 2001).

Buraya kadarki bölümler genel olarak sanallık kavramının tanımları içine almadığı bir teknolojiye sahiptir. Bilgisayar ve araçlarının gelişimi ve gündelik hayata yoğun bir şekilde katılımı ile ortaya çıkan dijital sanal kavramı analog tanımlarına indirgenemeyecek bir şekilde teknolojiyle ilişki içine girer. Sanal kelimesi konuşma diline girmeden önce sadece felsefi ve bilimsel çalışmalarda yer alırken artık oldukça geniş bir kullanım alanı vardır ve çoğu zaman bu alanlarda kendi öz niteliğini kaybederek teknolojik olan ile ilişkilendirilmekte ve teknolojik olana indirgenmektedir. Bu, belki de üzerinde bu kadar çok düşünülmesinin ve kurgu oluşturulmasının nedenlerinden biridir.

İzleyen bölümlerde sanallık kavramının günümüz gerçekliği içinde sahip olduğu anlamlara ve teknolojik açılımlara bakılacaktır. Dijital olanın iki belirgin oluşumu çerçevesinde mekânın ve bedeninin nasıl kurgulandığı ve nasıl bir ilişki içinde ele alındıkları; sanal olanın hakikileşme aşamasında mekân ve beden üzerine oluşturduğu yeni bağlantılar ve görünmez ilişkiler tartışılarak ortaya konmaya çalışılacaktır.

4. DİJİTAL SANAL TANIMI BAĞLAMINDA MEKÂN ve BEDENİN DÖNÜŞÜMÜ

4.1. Sanal Kavramının Dijital Tanımı

4.1.1. Yeni Gerçekliğin bir Katmanı olarak Dijital Sanal Tanımı

[Guy de Mapussant diyor ki] Gerçeği oluşturmak, olguların art arda sıralanmasındaki karmakarışıklık içinde bunları körü körüne kopya etmek değil, bunların alışlagelmiş mantığı içinde gerçeğin yanlışını ortaya çıkarmaktır. Yetenek sahibi Gerçekçilerin, daha çok gözbağcı oldukları sonucunu çıkarıyorum buradan [...]. dolayısıyla, her birimiz, dünyaya ilişkin bir yanılsama; şiirsel, duygusal, eğlenceli, melankolik, yapımıza göre kirli veya iç karartıcı bir yanılsama içindeyiz. Ve, yazarın da, öğrendiği ve kullanabileceği tüm sanat yöntemleri aracılığıyla, bu yanılsamayı bağıllık içinde yinelemekten başka bir görevi yoktur. (Bourdieu, 2006).

Sanal kavramının, şu anda sahip olduğu tanımlamasını yapabilmek ve kavrayabilmek için öncelikle ‘gerçek’in şimdide nereye oturduğuna bakmak gerekecektir. Kelime anlamına bakmak gerekirse, Türk Dil Kurumu’na göre gerçek,

1. Bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkar edilemeyen, olgu durumunda olan, hakiki. 2. Doğadaki gibi olan, doğayı olduğu gibi yansıtan. 3. Düşünülen, tasarılan, imgelene şeylere karşıt olarak var olan. 4. Aslına uygun nitelikler taşıyan, sahibi. 5. Yapay olmayan. 6. Temel, başlıca, asıl. 7. Gerçeklik, realiti. 8. Doğruluk. 9. Yalan olmayan, doğru olan şey, hakikat (TDK, 1998).

Her ne kadar olası tüm tanımları belirtilmiş olsa da bizi daha çok ilgilendiren ‘gerçek’in ilk dört tanımıdır ve son tanımda da gerçek ile hakikatın değişebilir olduğu gözlenmektedir ki bu daha çok gündelik dilde yer alan bir durumdur. Eğer bu tanımları, metinle birlikte dikkatle takip edebilirsek, ‘gerçek’ kavramının aslında bu tanımların iç içe geçtiği tek bir tanıma dönüştüğünü ve onun da değişmekte olduğunu görebiliriz.

Žižek, Lacan’ı yeniden yorumlayarak ve onun üzerinden geçerek bir gerçek tanımı oluşturmaya çalışır. Lacan “gerçek, sadece simgeleştirilemeyen, simgeselin dışında bırakıldır” der. “Gerçek simgeselleştirilmeye mutlak anlamda direnendir.” Gerçek, simgesel ve imgesel insan gerçekliğinin üç kaydını oluşturur ve dolayısıyla günlük dilde “gerçeklik” olarak adlandırdığımız şey, simgesel ve imgesel olanın bir birleşimidir. Žižek’e göre ise gerçek, “aynı anda hem simgeselleştirmeye direnen

sert, nüfuz edilmez çekirdek hem de kendi içinde hiçbir ontolojik tutarlılığa sahip olamayan saf hayali bir kendiliktir.” (Žižek, 2002).

Žižek, gerçeği hem sert bir oluşum hem de hayali bir kendilik olarak tanımlarken gerçeğin kırılğanlığını dahası travmatik durumunu ortaya koymak ister.

“Gerçek, her simgeselleştirme girişiminin karşısına dikilen kaya, olası bütün dünyalarda aynı kalan sert çekirdektir; ama aynı zamanda adamakıllı istikrarsız bir statüsü de vardır; ancak başarısız, ıskalanmış olarak, bir gölgede kalarak varlığını sürdüren ve onu pozitif doğası içinde kavramaya çalıştığımız anda dağılan birşeydir de. Daha önce de gördüğümüz gibi, bu tam da travmatik olay kavramını tanımlayan şeydir: Simgeselleştirmenin başarısız olduğu, ama hiçbir zaman pozitifliği içinde verili olmayan bir nokta. Bu nokta ancak geriye doğru, yapısal sonuçlarından kalkarak inşa edilebilir. Bütün etkililiği, öznenin simgesel evreninde yarattığı çarpıtmalardır. Travmatik olay nihâi olarak, bir simgesel yapıdaki belli bir boşluğu dolduran bir fantezi inşasıdır ve bu hâliyle bu yapının geri dönüşlü bir sonucundan ibarettir.” (Žižek, 2002).

Lacan’ın ‘Gerçek’i üzerinden medyanın içeriklerine bakıldığında ilk vazgeçilenin ‘Gerçek’ olduğu görülür. Medyanın içeriklerindeki temel iddiasının “gerçek” olmasından dolayı ve medya gerçeğin peşinden çok fazla koştuğu için onu geçer. Bu nedenle medyadaki gerçeğin yerini Baudrillard’ın deyimiyle hipergerçeklik alır (Rigel, 2005). Baudrillard’a göre, gerçek hiç dönmek üzere gitmiştir ve bunun nedeni kendini aşan, gerçeğinden daha gerçek kopyalarının üretiminden ve tüketiminden kaynaklanmaktadır. İşaretler, temsil edilenin yani gerçek olanın yerini almış ve tüketilen artık gerçek değil, işaretleri olmuştur. Baudrillard, gerçeği tanımlamaktan uzak, hipergerçeklik kavramı üzerinde yoğunlaşır çünkü ona göre ‘gerçek’ diye bir şey kalmamıştır. Simülasyon ve simülakra kavramlarıyla, gerçeğin aldığı konumu açıklamaya çalışır. Baudrillard’a göre simülasyon, ‘gerçek’in işaretlerinin gerçek adına gerçeğin yerini almalarıdır. Artık gerçeğe ulaşmak mümkün değildir çünkü gerçeklik artık var olmamaktadır. Sadece gerçekliği çağrıştıran ya da andıran şeyler vardır. Hipergerçeklik durumunda bir modele bağlı gerçeklik bulunmamaktadır (Baudrillard, 2004).

Baudrillard gerçeğin artık gerçekten olmadığını, onu saran düşsellikten yoksun bulunduğu için gerçek olamadığını söyler. Gerçek artık “Atmosfersiz bir hiperuzayda birleşen ve karışan modellerin ışınımsal olarak yayılan bir sentezi ile üretilen bir hipergerçek” liğe bürünmüştür (Baudrillard,2004). Temsil etme simülasyonu yanlış bir gösterim olarak yorumlar ve içine almaya çalışır, simülasyon ise gösterimin tüm

yapısını simülakrumun kendisi olarak sarar. Baudrillard, imajın başarılı aşamalarını şu şekilde tanımlar:

- Temel bir gerçeğin yansımasıdır.
- Temel bir gerçeği maskeler ve doğasını değiştirir.
- Temel bir gerçeğin yokluğunu maskeler.
- Ne olursa olsun herhangi bir gerçekle ilgisi yoktur : Kendi kendisinin simülakrumudur (Baudrillard, 2004).

Griznic, Deleuze'dan yola çıkarak, imajın biçimsel mantık döneminin ressamlık, gravürçülük, oymacılık ve mimarlık dönemini içerdiğini ve onsekizinci yüzyılda sonlandığını söyler. Diyalektik mantık dönemini fotoğrafçılık ve film, diğer bir deyişle ondokuzuncu yüzyılın çerçevesi ve fotoğrafik ve sinematik gösterimin mevcudiyeti ile tanımlar. Paradoksal / çelişkili dönemi ise, Virilio okumalarından, video kayıt sistemleri, holografi ve bilgisayar grafiklerinin bulunmasıyla ilişkilendirir. Paradoksal mantık ile nesnenin gerçek-zamanlı varlığının gerçekliği kesin olarak bir çözüme kavuşur. Bir önceki diyalektik mantık döneminde ertelenmiş-zaman varlığı söz konusudur, geçmişin mevcudiyeti sürekli olarak resim ve filmi etkilemiştir (Griznic, 1996). İmajın bu safhalarını Baudrillard üzerinden eşleştirmek gerekirse biçimsel mantık dönemi, imajın temel gerçeğin yansıması ve maskelenip doğasının değiştirilmesi “ilkinde imaj iyi bir görünümdeyken diğerinde şeytani bir özelliğe bürünür”; diyalektik mantık dönemi, imajın temel gerçeğin yokluğunu maskeleymesi “imaj burada görünüm olmayı oynar, büyüünün düzenindedir”; paradoksal mantık dönemi ise imajın hiçbir gerçekle ilgisinin olmaması, “görünümlerin değil fakat simülasyonun düzeninde” (Baudrillard, 2004) olması ile ilişkilendirilebilir. Bunları çalışma kapsamında belirlenen dönemlere aktarmak gerekirse perspektifin ilk keşfi temel bir gerçeğin yansıtılması, daha sonraki kullanımlarında ise göz aldatıcı çalışmalara yönlenerek gerçeği maskeleymesi, modernizmde fotoğrafın kullanılmaya başlanarak gerçeğin yokluğunu maskeleymesi ve postmodern dönemde ise gerçeğin teknolojik, gerçek zamanlı ve çoğul üretiminde ortaya çıkan imajın gerçekle hiçbir ilgisi olmaması şeklinde yorumlanabilir.

Walter Watson, “The Architectonics of Meaning” çalışmasında gerçekliği dört başlık altında toplar ve inceler (Watson, 1984) :

- Varoluşsal gerçeklik, algılanan dünyanın gerçekliği, fenomen gerçeklik,
- Altkatmansal gerçeklik, maddesel gerçeklik,
- Numenal gerçeklik, deneyüstü gerçeklik,
- Özsel gerçeklikler, esas gerçeklikler.

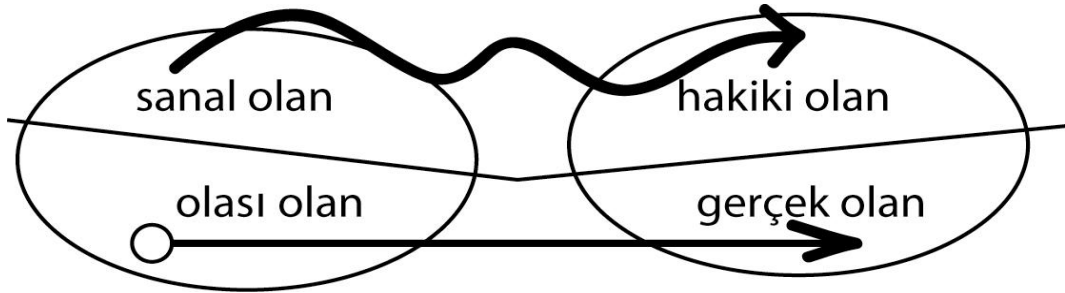
Watson'ın bundan yaklaşık yirmi yıl önce yaptığı bu sınıflandırmasına göre günümüzdeki sanal kavramını bir gerçeklik olarak algılamak ve onu bu sınıflandırmalardan birine doğrudan yerleştirmek oldukça zor görünmektedir. "Mimarlığın Tanımı Üzerine Bir Deneme" makalesinde Güney ve Yürekli (2004), mimarlık eylemini en saf biçimiyle bir gerçeklik yaratma olarak betimleyerek mimarlığın tanımlamasını yapabilmek için bu üretilen gerçekliğin tanımlamasının yapılması gerektiğini belirtirler ve Watson'ın gerçeklik sınıflandırması üzerinden mimarlık eylemini gerçeklikler üzerine oturtmaya çalışırlar. Mimarinin bugüne kadar barındırdığı gerçeklikleri böyle bir sınıflandırma altında incelemek oldukça zorlayıcı ve teşvik edici olmasına rağmen, güncel sanal kavramı, mimarlık eylemi ve gerçeklik ile ilişkisini belirlemek için gerekli olan, yeni bir sınıflandırma ya da bazı gerçeklik katmanlarının üst üste örtüşmesi ile yeni bir katman yaratmak şeklinde ortaya konabilir.

Görüldüğü üzere günümüz gerçekliği yerini hipergerçeklik tanımlarına bırakmış, gerçek, çoğul üretim araçları ile oluşturulan kopyaları üzerinden bir anlam bulmaya başlamıştır. Sanallık kavramının gerçekliğin kavranmasında önemli bir araç hâline gelmesi dijital teknolojilerin hem gündelik hayatımızda belirgin bir yer tutmaya başlaması hem de sanallık ile kurduğu bağdan, onu elle tutulabilir olmasa da görülebilir, kavranabilir bir katman hâline çevirmesinden kaynaklanmaktadır. Sanal olan hakiki olanın barındırdığı gizil olanı, potansiyel olanı açığa çıkarmak yerine, sadece kendisinin bir anlam bulduğu ve bu anlamı uygulama ve üretime geçirebildiği yeni bir katman oluşturur. Baudrillard ve Eco, bu katmanı hipergerçeklik olarak nitelendirirken; Žižek olası bütün dünyalarda sert kalan bir çekirdek olarak gerçeğin bu katmanını, sembolik olandaki boşluğu doldurabilmek için garip, hayalî, tutarsız, travmatik yanı olarak barındırdığını söyler.

Gerçekliğin bu yeni hâliyle şekillenen sanallık kavramı, Rajchman'a göre bir soyutlama ya da genelleme durumu olmaktan çok, daha iyi anlamak, kavramak ve üretmek için zihinsel bir gezidir.

"Sanallık, bir soyutlama, genelleme veya öncül bir durum değildir. Özelden genele götürmez. Olasılıkları artırır, henüz açıklanmamış teknikleri harekete geçirir ve onları kesin olmayan bir plan düzleminde bir araya getirir. Sanalın içinde barındırdığı potansiyeller ve kuvvetler ki; bunlar verilerden, formlardan, strüktürlerden ve düşünce olasılıklarından farklıdır. Bireyi etkileyerek, bir bütün olarak elde edemeyeceği organizasyonlar üzerinde ayrıntılı bir biçimde çalışmasını sağlarlar. Sanal daha iyi anlamak, kavramak, yeniden üretmek için yapılan bir zihinsel gezidir." (Rajchman, 1998).

John Rajchman, Deleuze'dan yola çıkarak sanal ve hakiki arasındaki ilişkinin birbirine bağımlı olduğunu söyler ve ona göre buradaki en önemli nokta sanalın hakikileştirilmesi ve olasının gerçekleştirilmesi durumlarının birbirinden ayrı iki durum olarak ortaya çıkmasıdır (Şekil 4.1). Deleuze'a göre sanal, yeni potansiyel gerçekliklerin çıkmasında yer alan bir gerçeklik durumudur. Gerçeklik değişkendir ve değişkenlik sadece soyut hâldedir. Hakiki ise somut olan taraftadır. Bu durumda sanallık hakikiyi aşmaktadır çünkü hakiki, nesnenin ne içerdiği ve ne olduğudur.



Şekil 4.1. Deleuze'ün "sanal ve potansiyel olanın gerçekleşmesi ayrımı"nın şema olarak gösterimi. Sanaldan hakikiye doğru olan dönüşüm daha önceden var olmayan ilişkileri ortaya çıkarırken, potansiyel olandan gerçek olana geçiş daha önceden var olan ilişkiler çerçevesinde gerçekleşir.

Oysa sanal bir durumdan diğer bir duruma geçiş, bir farklılaşmadır. Sanal, hakiki olana yaklaşmanın yollarından biridir. Proust, sanalı "hakiki olmadan gerçek, soyut olmadan ideal olan" olarak tanımlar. Her nesne sanal imgeyi barındıran bir çifttir. Farklılık ve tekrarlama sanallıkta, hakikileştirme hareketidir. Yanlış yaklaşım ise gerçekleştirmenin bir sınırlandırma olduğunun düşünülmesidir (Deleuze, 1994). Sanal olanın daha önceden var olan herhangi bir şeye benzemediğini, onu göstermediğini ya da sembolize etmediğini söyleyen Rajchman'a göre ise hakiki olan,

"sanalı ispat eden ve hayata geçirendir fakat hiçbir zaman ve tam olarak sanalın imalarını göstermez ya da etkinleştirmez. Hep bir şey kalır." (Rajchman, 1997).

Rajchman'ın tartışmalarına paralel olarak Grosz, sanal ve hakikin bu birbirine bağımlı ilişkisinin görelilik ve farklılaştırma ile oluştuğunu söyler.

"Sanal olan özellikleri ve nitelikleri sabit olan, saf, kendi kendine yeterli bir bölge değildir. Daha çok, onun (sanalın) sanallığının belirtilebilmesi için sanal olma durumunun hakikiyi gerektirdiği göreceli veya farklılara dayanan bir anlayıştır." (Grosz, 2001).

Brian Massumi Deleuze'ün farklılaşma kavramını yorumlayarak sanal olana bir değişimin, dönüşümün gerçekliği olarak yaklaşır. Ayrıca Rajchman'dan farklı olarak sanalın bir soyutlama olduğunu ve aslında hakikinin içinde barınmadığını söyler:

“Eğer sanal olan böylesi bir değişim ise, o zaman aslında verili her ortamda (*circumstance*) sadece bir soyutlama durumu olarak biçimlenebilir, somut olarak verilen ne ise odur – değiştiğinde ne olacağı değil. Bir durumun (*situation*) potansiyeli hakikatini aşar. Ortamlar (*circumstances*) evrimleştikleri kati mertebeye (*precise extent*) doğru kendi kendilerini soyutlar (*to self-abstract*). Bu ise sanal olanın, şeylerin ya da şeylerin durumlarının varsaydığı herhangi hakiki bir form içinde barınmadığını gösterir.” (Massumi, 1998).

Deleuze'a göre sanalın hakikileşmesinde sanal ve hakiki kavramları birbirine bağımlı iken, olasının gerçekleşmesinde olası ve gerçek kavramları birbirine karşıttır. Gerçekleşme ve olasılık kavramları benzerlik ve sınırlamaya bağımlıdır. Oysa hakikileşme ve sanallık kavramları yaratıcı bir sürece götürür. Ezra Pound bu yaratıcı sürecin çıkış noktasını coşku olarak belirler. Enerji birikimine ve yoğunluğuna göre farklı sonuçlara götüren yoğun bir coşku zihinde modelin ortaya çıkmasına neden olur:

“... Buluş ilk süslü kıvrımdan başka bir şey değildir, ya da onlardan bir çift. Gerisi yinelemedir, kopyadır. ... Coşku 'model-birim' ve 'biçimler-düzenlemesi' yaratmakla kalmaz, imge de yaratır. İmge iki türlü olabilir. Zihnin içersinde ortaya çıkabilir, o zaman 'özel'dir. Belki dış nedenler zihni etkileyebilir. O zaman zihnin içine çekilir, erir, iletilir ve imge içinde kendilerinden farklı bir biçimde ortaya çıkarlar. İkinci olarak imge nesnel olabilir. Bir dış sahneyi ya da eylemi yakalayan coşku onu sağlam olarak zihine taşır, o vortex (girdap) temel ya da başat ya da dramatik nitelikler dışında her şeyden arındırır onu ve o dış özgünlük gibi ortaya çıkar. Her iki durumda da imge bir fikirden daha fazla bir şeydir. Bir girdaptır ya da birbiri içinde erimiş fikirler demetidir ve enerji kazanmıştır. ... Coşkunun bir biçim düzenleyicisi olduğuna inanılır. Yalnızca gözle görülebilir biçimlerin ya da renklerin değil, işitilebilir biçimlerin de düzenleyicisi.” (Pound, 2004).

Deleuze'dan farklı olarak Pound bunları şiir ve şiirdeki sanallık ve imgeler için söylemiş olsa da bahsettiği yoğun enerji ile ortaya çıkan model, sanalın hakikileşmesine atıfta bulunurken daha sonrasında gelen yineleme ve kopya, artık olasının gerçekleşmesi durumuna geçildiğini vurgulamaktadır.

Sanalı benzer bir şekilde hakikinin karşıtı olarak yorumlayan Rucker'a göre ise sanala bir gizil güç ya da kuvvet olarak bakılabilir. Bu gizil güç ya da kuvvet, birden ortaya çıkıp etkin duruma geçebilir. Sanal fiziksel olmadan etkin bir biçimde, ama biçim dışı bir eylemde bulunabilme olanağıdır. Sanallık, özde gerçekleşmiş olanın her türlü verilmiş, açıklanmış ve başarılı olmuş gizil gücüdür (Rucker, 1998).

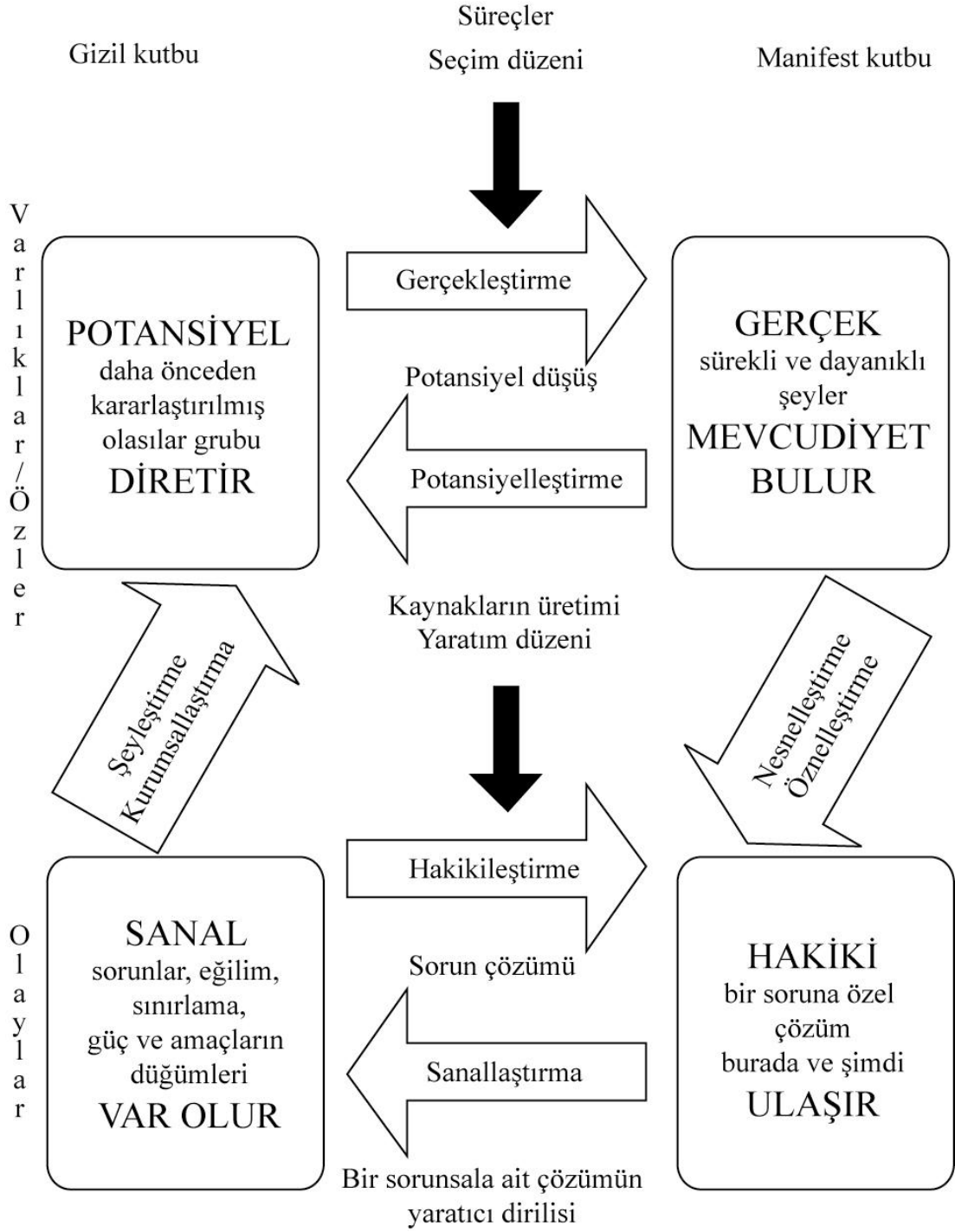
“Eğer her geçmiş, bir zamanlar var olmuş olan şimdi ile zamandaş ise, o zaman, geçmişin tümü, ona göre şimdi geçmiş bulunan yeni şimdi ile birlikte var demektir.” (Rocker, 1998)

diyen ve Deleuze’ü yorumlayan Rocker, şimdinin, geçmişin gerçekleştirilmesi olduğu noktasına varır. Geçmiş, tek anlamlı bir zaman boyutu olmaktan çok geçmişin ve şimdinin boyutlarının birlikte varoluşu anlamına gelen zaman sentezine katılır. Dolayısıyla her şimdinin bir sanal izi ya da geçmişin “anısı” vardır. Sanal geçmiş aracılığı ile şimdinin olanaklılığına değinen bir oluş sürecidir (Rocker, 1998).

Konuya çok daha farklı bir açıdan yaklaşan Borradori, sanalın hakikileşmesi ve olasının gerçekleşmesi durumlarında ortaya çıkan “yeni” kavramını temsili (representationalist) ve perspektifsel (perspectivist) yaklaşımlar ile açıklamaya çalışır. Temsili yaklaşımda yeni kavramı önceden sezilebilen, beklenen olasılık ile birlikte gelir. Buna karşın perspektifsel açıdan bakılırsa yenilik, sanal varlıkların – gerçeğin içinde sanal olarak bulunan ve henüz hakikileşmemiş varlıklar – hakikileşmesine denk gelir. Temsil etme durumu, birbirine karşıt iki klasik şekil temelli bir sistemin, “gerçeklik ve olasılık”ın içinde hareket ederken perspektifsel oluşum “hakikat ve sanallık” tarafından oluşturulmuş birbirine karşıt olmayan bir çift üzerine temellenir (Borradori, 1999).

Sanalı en güncel ve belki de teorik olarak en geniş açılımlı şekilde yorumlayan Pierre Levy’nin tartışmalarına ‘sanal’ın ortaçağ yaklaşımları ve Deleuze bir başlangıç noktası oluşturur. Levy, Deleuze (1968) okumalarından hareketle varlığın dört hâlini tanımlar: Olası (ya da Potansiyel), Gerçek, Hakiki ve Sanal. Gerçek ve olası, açık ve algılanabilir şeylere dahil olurken sanal ve hakiki olayların gizli noktasına dahildir. Levy’nin bu ilişkileri içererek oluşturduğu şemasında hareket, gerçek ile potansiyel veya sanal ile hakiki arasında gerçekleşir. Deleuze’ün potansiyelin gerçekleştirilmesi ve sanalın hakikileştirilmesi ayrımıyla açıklamaya çalıştığını çok rahat bir şekilde Levy’nin oluşturduğu şemada, “ontolojik quadrivium”unda görebiliriz (Şekil 4.2). Levy’e göre sanal,

“gerçekle değil hakiki ile karşılaştırılmalıdır. (...) Olası olan, statik / durağan ve önceden oluşturulmuş olandır, sanal ise daha karışık bir sorunsal türdür, bir duruma, olaya, nesneye veya varlığa eşlik eden eğilimlerin ya da güçlerin düğümleri bir karar sürecine davet eder: bu da hakikileştirmedir (actualization). Sanallaştırma hakikileştirme sürecinin geriye doğru gidene olarak tanımlanabilir. Hakikiden sanal olana doğru bir geçişi içerir, gözden geçirilmekte olan varlığın temsil edilisidir. Sanallaştırma gerçeklik algısının bozumu değil (derealization) ... fakat kimliğin değişmesidir, bir yerini değiştirme durumudur (displacement).” (Levy, 1998).



Şekil 4.2. Pierre Levy'nin sanal, hakiki, gerçek ve potansiyel için "ontolojik quadrivium*"u (Levy, 1998).

*Quadrivium, Ortaçağ'da aritmetik, geometri, müzik ve astronomiden oluşan ve günümüzde yedi ana sanatı oluşturan birleşimin üst kısmıdır. Alt kısmı kapsayan "trivium" ise dilbilgisi, diyalektik ve retorikten oluşur.

Yukarıda Levy'nin "quadirivium" olarak bilinen sanal, hakiki ve gerçek, olası arasındaki ilişkileri ve birbirlerine dönüşüm durumları gösterilmektedir (Şekil 4.2). Bu dönüşümler varoluşun farklı hâllerini, farklı geçiciliklerini ve farklı nedenselliklerini barındırırlar; herhangi birini dışlama ya da ihmal etme ile yabancılaşmaya, ölü mekanizmalara, sterilizasyona veya vücudsuzlaşmaya doğru giderler. Hakikileştirme ve sanallaştırma birbirine uyumludur ve birlikte yaratıcı anı oluştururlar. Levy, sanal kavramının diğer dönüşümlerin ortak birlikteliği olmadan tartışılmayacağını gösterir (Emmanuel, 2000).

Buraya kadarki sanal tanımları ve yorumları Elizabeth Grosz'un da bahsettiği üzere sadece bilgisayarın olmayan bir sanal kavramı ve sanallık olgusundan bahseder ve bu kavram tamamiyle bilgisayarın sanal mekânına indirgenemez. Bu aynı zamanda Rajchman'ın hakikinin tamamiyle sanalın içerdiği tüm imaları gösteremez oluşuyla bağdaştırılabilir. Fakat dijital ortamda açığa çıkan ve ortaya konan sanal mekân ve sanallık olgusunun kavranması açısından oldukça önemlidir. Çünkü hemen hemen her dijital söylem Deleuze'ün bu sanal kavramından yola çıkmakta ya da en azından bu tanımına eleştirilerinde yer vermektedir.

Dijital sanal tanımını yapmak ise bu bağlamda oldukça zorlayıcıdır. Genel tanımlamaları içinde bilgisayar ve araçlarının yani dijital teknolojilerin kullanımı ile ortaya çıkarılan dijital sanal, teknik olduğu kadar teknolojik, maddesiz olduğu kadar maddesel ve yüzeysel olduğu kadar kavramsal ve benzeri açılımlar içermektedir. Şu aşamada dijital sanal olan, sonuç ürün olarak bambaşka yöntemlerle ve mekânlarda ortaya çıksa da, söylemini doğal olarak analog sanal tanımından üzerinden şekillendirmekte; fakat analog sanal tanımının genellemesi içinde dijital olana indirgenmeye çalışılması ile belirli kavramlar üzerinden hareket etmesi, onu birtakım sınırlı tanımlar içine almaktadır. Aslında daha çok bu sınırlı tanımlamalar mevcut gündelik ve teorik söylemlerde karışıklığa yol açmakta ve dijital sanalın yalnızca teknolojik açılımlar içeren bir yere oturmasına sebep olmaktadır.

İzleyen bölümlerde öncelikle dijital sanal kavramının teknolojik açıdan yorumlanışları ve bu dijital teknolojilerin hayata bakış açımızla birlikte mekân ve mekânın üretim süreçleri ile ilişkisi incelenecektir. Ardından dijital sanalın ortaya koyduğu mekân oluşumları, Deleuze'ün öne sürdüğü sanal ve hakiki arasındaki ilişki ve bunun üzerine oluşturulan mimari yorumlar süzülerek, bu tür mekân oluşumlarının sadece dijital teknolojinin sonuç ürünü olarak değil, aynı zamanda

sanallığın potansiyellerini harekete geçiren, yeni ilişkiler ve bağlantılar oluşturan yaratıcı bir sürece denk geldiği gösterilmeye çalışılacaktır. Fakat ne şekilde olursa olsun analog sanal olanın kesinlikle desteklediği bu mekân oluşumlarında ortaya çıkan deneyimleme durumlarının, beden algılayışında meydana getirdiği değişimler ve mekân ve beden ilişkisi için üretilmeye çalışılan yeni söylemler araştırılacaktır.

4.1.2. Sanal Kavramının Dijital Teknoloji ile İlişkisi

Sanal kavramının en güncel yorumlarına bakacak olursak, felsefi yaklaşımlarının yanında çeşitli bilim dalları ve meslekler tarafından da ele alındıklarını görebiliriz. Bilim adamları ve müzisyenler, sanatçılar ve yatırım şirketleri, yazarlar ve filozoflar, mimarlar ve genetik mühendisleri, bankacılar ve tasarımcılar ve benzeri gibi günlük yaşamda birbiriyle ilişkili ve ilişkisiz durumların önüne geçen bu sanal kavramlarının sahip olduğu ve kullandığı tek ortak nokta bilgisayar ve teknolojileridir. Sanal kelimesi önüne geçtiği her şeyin anlamını değiştirdiği gibi, onunla ilişkiye giren her alan da ona yeni bir anlam katar. Sanal mekânlar, sanal topluluklar, sanal kültür, sanal kişi, sanal dünya, sanal hareket, sanal resim ve hatta sanal fizik ve sanal bilgisayar hakkında çok geniş çalışmalara ulaşılabilir. Görüldüğü gibi sanal, yüklendiği bu teknolojik bakış ile sıfat olarak önüne geldiği kelimeleri hem eriterek hem de kendinden bir şeyler kaybederek değişik açılımlar kazanabilmektedir.

Sanal kavramını, felsefeciler ve sosyologlar dışında, arayüz tasarımcıları şu şekilde tanımlar: sanal, bilgisayarlar ve kablolar ile yaratılmış üç boyutlu dünyanın simülasyonudur. Burada sanal fiziksel dünyaya bağımlı bir varlık gösterir. Bu durumda, bilgisayarlar ve kablolar dışında oluşturulan bir sanallıktan söz edemeyiz. Ancak günümüz sanal kavramını, yeni anlamlarıyla var eden bu kablolar ve bilgisayarlar, elektriğin iletimine bağlı olarak çalışan fiziksel, teknolojik, dijital elemanlardır. Ürünler elektronik ortamda sunulurlar ve sunulan şeyin hakikisi yoktur, sadece görünen bir görüntü vardır. Dijital ortamda bütün şeyler 1 ve 0 olarak tanımlanmıştır. Bu bizim bildiğimiz anlamda 1 ve 0 sayılarından oluşan bir metin değil, elektriğin düzenekten geçmesi ile o düzenekte oluşan harekettir. Bu hareket dijital dili meydana getirmektedir. Burada, Leibniz'in sanallık kavramını sadece felsefi değil, matematik olarak da bir açılım getirmeye çalıştığını söylemek yerinde olur. "Characteristica Universalis" olarak tanımladığı bir sistem ile temel veya

indirgenemez düşüncelerin asal sayılarla eşlenmesi ile düşüncemizin alfabesi ortaya çıkacak ve böylelikle düşüncelerimiz hesaplanabilir hâle gelecekti. Bu fikre göre sonsuz sayıda birbirine asal olan sayı bulunduğuna göre bütün bir dil haritalanabilirdi. Bunun için en uygun sistem olarak ikili sayı sistemini gören Leibniz, 0'ı “Yokluk” ve 1'i ise “Tanrı” olarak yorumlayarak, bu sistemin yaratılışı simgelediğini, dolayısıyla bu sistemde her şeyin ifade edilebileceğini iddia etmiştir. Leibniz için her şey 0 ve 1'in karışımıdır (Gür, 2005).

Günümüzdeki sanal kavramının teknolojik ifadesi görüldüğü üzere Leibniz'in yapmaya çalıştığı gibi ikili sayı sisteminin ifadelerinde bir anlam bulur. Her ne kadar gizemli sayı yöntemlerine dayanmasa da, Leibniz'in ulaşmaya çalıştığı düşünce hesaplama makinası, bilgisayar ile köken olarak bir benzerlik gösterir. Teknolojik kavramlarla tanımlanabilir hâle gelen sanallık kavramı aynı zamanda teknik olanla ve teknoloji ile olan ilişkimizle de bir anlam ve yön bulur. Sanal olanın bu yeni anlamını ve bağlantılarını kavrayabilmek için onu gündelik hayatın içine alan teknoloji kavramını nasıl gördüğümüze ve onunla olan ilişkimize de bakmak gerekecektir. Teknolojideki değişim ve gelişim kaçınılmaz bir şekilde sanala olan bakış açımızı ve kavrayışımıza da etkilemiştir. Heidegger,

“tekniğin özü de, asla ve hiçbir şekilde teknik bir şey değildir. Bunun için yalnızca teknik-olanı tasarladığımız ve öne çıkardığımız ve bununla yetindiğimiz veya ondan kaçındığımız sürece, tekniğin özüyle bağımızı asla kuramayız. Her yerde özgürlükten yoksun ve tekniğe bağlanmış hâldeyiz; onu tutkuyla olumluyalım veya olumsuzlayalım. Tekniği doğal bir şey olarak gördüğümüzde mümkün olan en kötü tarzda tekniğe teslim oluruz; çünkü bugün özellikle pek rağbet gören bu tasarım, bizi bu tekniğin özü karşısında büsbütün körleştirir.” (Heidegger, 1993).

diyerek bir anlamda teknoloji ile olan ilişkimizi ve teknolojiyi nasıl gördüğümüzü anlamaya çalışır. Teknolojinin özü hiçbir şekilde teknolojik değildir, düşüncesiyle aslında teknolojiyi çok daha iyi bildiği bir alana, felsefe alanına çekmeye çalışmakta ve tarihi açıdan da tartışmaya girmesine olanak vermektedir.

Heidegger'in üzerinden giderek “tehlike teknolojide değil, fakat onun özünde yatar.” kavramını benimseyen ve çağımızı doğaya sömürülecek, stoklanacak bir kaynak olarak davranma hâlinde bulan Leach'e göre, her şey hâlihazırda bekleyen rezervlerle insanoğluna hizmet etmeyi beklemekte ve yapmamız gereken tek şey onu istemektir.

“Modern teknolojinin özü, kendisini bizim çerçeveleme olarak adlandırdığımız şekilde gösterir, ... bu aslında gerçeğin kendisini daimi-rezerv olarak açığa çıkarma yöntemidir.” (Leach, 2002).

Herhangi bir şey istediğimiz ya da istemediğimiz hâlde elimizin altında olabilecek durumda ve fazlasıyla. Her şeyi teknolojik kavramlara indirgeyerek açıklamaya mahkum hâle geldiğimizi belirten Richarde Coyne ise şöyle der,

“Fakat söylenilen ne olursa olsun, aslında yeniden düşünmemiz gereken kim ve ne olduğumuz, mimarlığın ne olduğu ve bir mimar olarak çalışmanın ne olduğudur. ... Sanal binalar tasarlayan biri olmasak da, tuğla ve betondan oluşmayan bir mimari ne yapmaya çalıştığımızı söylüyor olmalı. Bilgisayar ve bağlantılı tüm çeşitleri, beklentilerimizin temeli üzerine fırlatılmış gerçeküstü bir nesne olma görevindedir.” (Coyne, 2002).

Teknolojinin getirdiği tüm olanakların tam olarak içinde yer almıyor ya da bu yer almama durumunu bilinçli olarak seçiyor olsak bile aslında meydana gelen değişim ve etkileşim kaçınılmazdır. Dijital teknolojiyi, Ernst Bloch’un ütopya ve gelecek üzerine yazdığı bilimsel incelemesinde geliştirdiği ‘not yet / daha olmayan’ deyişiyle yanyana getiren Coyne,

“Yazılım güvenilir midir? Dijital iletişimler sonucunda dünya daha iyi bir yer midir? CAD sistemleri mimari uygulamayı daha verimli bir hâle mi getirir? Binaların sanal gezintileri gerçekçi midir? Digital mimari ikâmet edilebilir, içine girilebilir ve zorlayıcı mıdır?” (Coyne, 2002).

sorularına şüpheyle yaklaşırken, “daha değil, ancak olacaktır” cevabını vermektedir.

Teknoloji ile olan bu ilişkimiz, dijital teknolojilerin yoğun bir şekilde hayatımıza girmesi ile birlikte etkilerini çok daha fazla hissettirir hâle gelmiştir. Taşınabilir dizüstü bilgisayarlar, sadece iletişim için kullanılmayan müzik dinleme, fotoğraf ve film kaydetme ya da herhangi bir yerden Internet’e bağlanabilme özelliğine sahip cep telefonları ve benzeri gibi teknolojik araçlarla her an her yerde bilgiye ulaşma, bilgiyi üretme, dağıtma ve kaydetme hâlindeyiz. Dijital teknolojiler, her tür bilgiyi ikili kodlama biçimine dönüştürerek ve maddeyi silikon ve sıvı kristal izlere indirgeyerek bilginin depolama, dolaşım ve erişimini değiştirmişlerdir (Grosz, 2001). Rushkoff, “dijital rönesansın” en lehine özelliğinin, “açık kaynak” olduğuna inanır. Bilgiye herkes ulaşmakla kalmaz, onu değiştirebilme ve yönetebilme imkânına da sahip olur.

“Bana göre, siberuzayın en önemli yanı hepimizin kodlarına ulaşabilir olmasıdır: hepimiz potansiyel bir gerçeklik-programlamacıyız.” (Rushkoff, 2002).

diyen Rushkoff teknoloji üzerinde ve teknolojinin olanaklarıyla erişilebilen mekânlarda etkin olarak ve istenildiği ölçüde değişim yapılabilmesi ve yeni

gerçeklikler kurulabileceğini vurgulamak ister. Grosz, kısaca bilgisayarlaşma olarak adlandırdığı teknolojiideki bu değişimi, diğerlerinden daha incelikli olarak değil fakat onlarla temel olarak aynı doğada olan yeni bir araç ya da aygıtın yaratımı olarak görür.

“Küresel bilgisayarlaşma daha çok aracın ya da teknolojinin kendisinin değişme hâlidir. ... Bilgisayarlaşmanın mekân, zaman, mantık ve maddeseliği, bilgi, iletişim ve aynı zamanda mekân, zaman, toplum ve kimliğin kendilerine ait doğalarını bozmakla ve yeniden biçimlendirmekle tehdit eder.” (Grosz, 2001).

Teknolojik dönüşüm küresel etkileriyle niteliği gereği farklı değildir. Bu nedenle kısa dönemli bir ufukla gelişim ya da tarihi değişim yerine uzun dönemli bir bakış açısıyla evrim olarak anlaşılmalıdır (Grosz,2001).

Belki de bu teknolojilerin etkisiyle oluşan en göze çarpan değişim, mimarlığa, yaşadığımız ve inşa edilmiş çevreye dolaylı ya da doğrudan olarak etki eden maddesellik, mekân ve bilgi algılama şeklimiz örnek olarak gösterilebilir. Bu değişimlerin en görünür gelişimi siberuzay ve sanal gerçeklik adı altında sunulan bilgi ve gösterimin karışık sistemler simülasyonu, depolanması ve dolaşımı şeklindedir.

Rushkoff'a göre oynadığımız oyun bir 'meta-oyun'dur. Oyunu kurallarına, eski ve dene-yanıl yöntemlerine göre, oynamak yerine oyun hilelerinin bir şekilde öğrenilerek tuzaklarından kaçılan, seviye atlanan, hediye kazanılan bir hâle getirilir. Bu durumu, hikâye anlatılmaktan hikâyeye etki edebilme aşamasına geçme olarak görülebilir. Siberkültür, karşılıklı etkileşime dayalı bir etikle, izleyiciyi hikâyenin büyüünden kurtarır ve bunun yerine ona aktif olarak katılım şansını önerir. Televizyon ve video oyun kumandasının bu konuda bir ilk adım oluşturarak günümüzde siberuzay ve araçlarının sağladığı karşılıklı etkileşime kadar gelir. Karşılıklı etkileşim, siberuzayın ve ona bağlı mekânların ve kullanıcılarının arasındaki temel iletişim biçimidir (Rushkoff, 2002).

Bugünkü kullanımıyla sanal sözcüğü, “bilgisayar kökenli” ile aynı anlamdadır ve teknolojik bir açılım içerir. Oya Atalay Franck talihsiz bir gelişme sonucu, “bilgisayar mimarisinde” yanılısma ve gerçekliğin, korunmasızca birbiri üstüne yıkılmakta olduğunu ve sanallığın mimarlık için anlamının görülebilmesini engellemekte olduğunu düşünmektedir. Franck, “Bir şeyin içinde var olan özü gerçekte – yani nesneye dönüşmeden – ortaya koyabilme olanağı.”nın engellenmesi

ya da sınırlandırılması durumunda sanal kavramının mimarlık için ifade edeceği anlamın da kısıtlı kalacağını söylemektedir (Franck O., 2000).

Borradori'nin sanallık tanımları bu bağlamda önemlidir. Teknolojiye indirgenen tanımlar ile sanallık kavramının teknolojik bozuma uğratılmasının (*de-technologised*) getirdiği yeni anlamlar ve bunların mimarlığa etkileri üzerine yoğunlaşan Borradori, Bergson'un madde, hafıza ve algı; Nietzsche'nin tarih, perspektif ve zaman kavramlarını yeniden yorumlayarak mimari mekândaki zaman, hareket, biçim, sanallık ve olasılık kavramlarını ve bu kavramların yenilik olarak ortaya çıkabilmesi için gerekli durumları belirler. Borradori'ye göre kuramcılarının çoğunluğu,

“sanallığı enformasyon ve iletişim ağları ile sağlanmış etki ve mutasyonların bütünlüğü olarak tanımlamaktadır. Sanallık sadece internette olan ya da yaratılan şeyleri değil, medyanın tesirleri ile kavradığımız, temsil ettiğimiz ve sonuç olarak çevremizi inşa ettiğimiz dünyayı da içine alır. Bu durumda sanallık, algı ve temsil, orjinal ve kopya arasında var olan ayrımı bulanıklaştırmakla ilgilidir.” (Borradori, 1999).

Borradori, sanallık kavramının mimarlık ve felsefe için taşıdığı anlamların teknoloji ile bozuma uğratıldığını söyler ve mimarlığın hem teknoloji hem de mimari nesne olarak dijital bir biçimde yeniden şekillenmeye başladığından bahseder. Mimari kuramcılarının çoğunluğu, sanallığı teknolojik paradigma değişimi olarak yorumlar ve bu durumda bağlantının tematik türüne karar vermek durumunda kalırlar diyen Borradori, “sanallığın teknolojileştirilerek bozuma uğratılması eğer sanalın yeni bir fenomenolojik tanımına doğru gidiyorsa sanallığın mimarlığı neye benzeyecektir?” diye sormakta ve teknolojik sanallık kavramının reddi veya karşıtı ile sanallığın teknolojik bozuma uğramasını daha geniş bir fenomenolojik yelpazenin kendine has, özel bir hâli olarak yorumlamaktadır.

“Bu durumda sanallığın mimarlığı metonimik karşılıklı ilişkisi ile birbirine girişmiş olarak görülmelidir: mimarlığın sanallığı.” (Borradori, 1999).

Sanallık olgusunun teknoloji ile birlikte ilginç bir tanımlamasını oluşturan N. Katherine Hayles ise sanallığı “enformasyon dokularının maddesel nesnelere nüfuz ettiği, bunların iç içe geçtiği kültürel bir algılama” olarak yorumlar. Tanım içinde, bir yanda maddeselliği diğer yanda enformasyonu kullanarak, bir ikilik durumunun cazibesini kullandığını söyler ve bu iki oluşum arasındaki çatallaşmanın II. Dünya Savaşı'nın uyanışında ortaya çıktığını belirtir. Sanallığı kültürel bir algılama olarak tanımlarken sadece psikolojik bir görüngenü olmasını değil, bir dizi güçlü teknolojilerin desteklediği kafa yapısından oluşmasını vurgulamak ister. Algılama,

teknolojilerin gelişimini kolaylaştırırken teknolojiler de algıyı yeniden güçlendirir (Hayles, 2001). Hayles, benzer bir şekilde moleküler biyolojinin enformasyon – maddesellik ikiliğinden yararlandığını belirtir.

“Çağdaş görüşte beden, genlerinde şifrelediği bilgiyi ‘dışa vurur.’ İçerik genetik doku ile oluşturulur; beden maddeselliği daha önceden var olan semantik / anlamlı bir yapıya eklemlenir.” (Hayles, 2001).

Fakat burada ilginç olan bedenin maddeselliğini oluşturan bu içerik zaten bedenin içindedir ve dışarıdan elde edilemez. Benzer bir şekilde bunu nesne ve enformasyon ilişkisine aktaran Hayles’e göre, nesnenin içinde var olan bilginin maddesellikten ayrılma yanılgısı, sadece bilgi ve anlam arasında tehlikeli bir bölünmeye değil aynı zamanda kuramsal sorgulamasının mekânını da düzleştirmeye neden olur.

“Sanallık enformasyonun maddesel olmayan dünyasında yaşamakla ilgili değil, fakat enformasyon dokularının maddesel nesnelere nüfuz ettiği kültürel algılama ile ilgilidir. Bu nüfuz etmenin ne anlama geleceği ve nasıl yorumlanacağı ortaklaşa buluşumuz olacaktır. Yaptığımız seçimlerin bir sonucu olacaktır çünkü geleceğimiz sanallığın karmaşık, çift şekilli ve yoğun bir belirsizlik içindeki durumunda ortaya çıkacaktır.” (Hayles, 2001).

Burada günümüz sanal kavramına getirilen teknolojik tanımlar ve yorumlar çerçevesinde, sanal olanın, gerçeğin dijital kopyalarında hayat bulması ve bu kopyaların da fiziksel dünyaya paralel sanal ortamda dijital olarak somutlaşmasıyla oluşturduğu yeni bir gerçeklik katmanını ve bu kazandığı yeni anlamlarını görmekteyiz. Bu durumda hakiki olanın aslında Deleuze’un, Proust’un ya da Levy’nin belirttiği bir sanala geçiş aşamasında olduğunu söyleyebiliriz. Var olan hareket hakiki olandan sanal olana doğrudur ve şu anda gerçekleşen değişim aslında bu dönüşümün muhtemel birkaç aşamasından birinde olduğumuzu gösterir. Grosz’un da belirttiği gibi bu dönüşümü kısa süreli olarak algılamak yerine bir evrimin aşamaları olduğunu düşünmek olayı daha iyi kavramımızı sağlayacaktır. İzleyen bölümde sanal olanın – dijital – biçimlendirdiği ve biçimlendirmeye devam ettiği beden ve mekân kavramlarının karşılıklı olarak dönüşümlerine bakılacaktır.

4.2. Sanal Kavramının Dijital Mekân-Bedeni ve Örnekleri

Wertheim, (1996) Ortaçağın dualistic bakış açısıyla, Bertol (1997) Rönesans ve Barok dönemlerde yetkin bir şekilde kullanılan perspektif gösterimin yanılsamalı bir şekilde aktarılmasıyla, Virilio (1998) Gotik dönemin din yolu ile sanal olana ulaşmaya çalışılmasıyla günümüzdeki sanal mekân arasında bir ilişki kurmaya

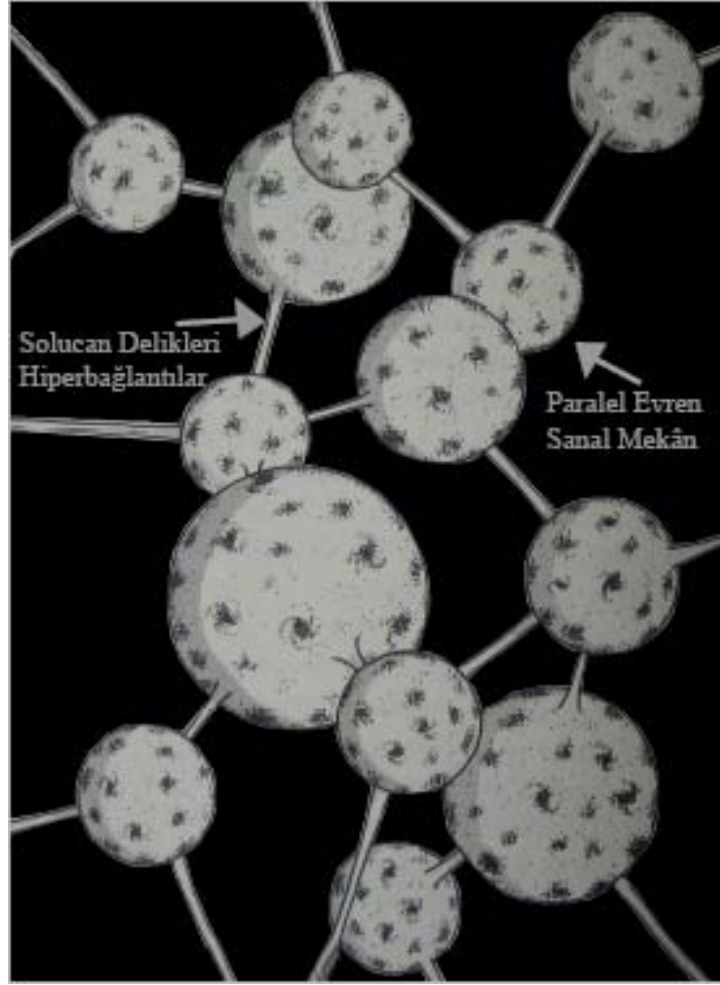
çalışır. Aslında tüm önermelerde Virilo'nun gündeme getirdiği din yolu ile sanal olana ulaşma çabası vardır.

Sanal kavramının oluşturduğu dijital mekân-beden iki ana şekilde incelenebilir. Aslında, önce Hayles'in sözünü ettiği maddeselliğe ve enformasyona dayalı bir ayrıma gidildiğini ve sonra bunların tekrar birleştirilmeye çalışıldığını görürüz. Fakat öncelikle buldukları bu yeni ortamların genel bir tanımlamasının yapılması gerekmektedir. Dijital sanal kavramı, öncelikle var olan gerçekliğin içinde bir anlam bulmak yerine bunu çok daha iyi bir şekilde yapabileceği ve "Siberuzay" olarak adlandırılan coğrafyada kendini tanımlar. Siberuzay kelimesi bilindiği gibi William Gibson'un Neuromancer adlı bilim-kurgu kitabından gelmektedir ve fiziksel dünyaya paralel bir dünya olarak bulunur.

Michael Benedikt siberuzayı, bilgisayarlar ve iletişim hatları tarafından yaratılmış ve sürdürülmekte olan bu dünyaya paralel yeni bir dünya olarak tanımlar.

"Küresel bilgi trafiğinin, şifrelerin, göstergelerin, ölçümlerin, farklı insanların yer aldığı bir dünyadır. Dünya yüzeyi üzerinde hiçbir zaman görünmeyen ses, görüntü ve varoluşların yer aldığı olağanüstü elektronik gecedir." (Benedikt, 1994).

Siberuzayın fiziksel mekânını bilgisayar ve ekranı olarak gösterebiliriz, ancak bu ekranın sizi götürebileceği yerlerin fizikselliği içeren bir tanım ile açıklanması zordur. Siberuzay çok boyutlu bir coğrafya olarak birbirine bağlı sanal mekânlardan oluşur ve bu sanal mekânların bağlantı ve iletişim şekli Einstein'in Görelilik Teorisi'ndeki solucan delikleri ile paralel evrenlere benzetilebilir (Şekil 4.3). Bu sanal mekânlar, siberuzayda bir adres şeklinde gösterilir ve bu adresler arasında geçişler söz konusudur. Eğer doğru adres bilinmiyorsa istenilen yere ulaşabilmek için rastgele bu solucan deliklerinden geçmek gereklidir. Fakat hiçbir şekilde aradığımız mekâna varabilmenin garantisi yoktur ancak bir yere varacağınız kesindir. Bu coğrafyanın içine giren beden değil, zihindir. Bedenin fiziksel sınırlarını ve engellerini aşarak zihnin kendisine rahatlıkla ve özgürce dolaşabileceği bir alan bulması, siberuzayın fiziksel bedeni yok sayarak var olduğu bir ortam oluşturmuştur. Bunun yerine beden dijital kopyaları ile siberuzaya aktarılmakta ve kişiye bedenini istediği şekilde ama yine bilgisayarın olanakları çerçevesinde oluşturmasına izin verilmektedir.



Şekil 4.3. Siberuzayın coğrafyasını oluşturan sanal mekânlar ve bağlantı şekilleri ile solucan delikleri ve paralel evrenlerin bağlantı biçimlerinin benzerliği (Wertheim, 1999).

Dijital teknoloji ile oluşturulan sanal gerçeklik sistemleri ise, fiziksel dünyanın gerçekliği ile siberuzayın gerçekliği arasında bir köprü görevindedirler. Bedenin siberuzaydaki eksikliğini giderme ve bütün bir gerçeklik sağlama çabaları sonucu üretilen sanal gerçeklik sistemlerinin de kendi içinde iki tür oluşumu vardır. Birincisi birtakım dijital eklentilerle siberuzayın içine alınan bedenin siberuzaydaki eksikliğini çözümlenmeye çalışırken diğeri fiziksel dünyadaki bedenin dijital sanal olanla etkileşimini oluşturma derdindedir.

Buradan da tamamen fiziksel mekânlarla dijital olan arasında bir bütünlük oluşturma çabaları başlar. Bu tür mekânlar hem fiziksel hem dijital olanı aynı anda barındırarak hibrid sistemler oluştururlar. Dijital eklentileriyle duyumsayabilir hâle gelen mekân bedenin bir uzantısı ya da başka bir beden gibi insan ile etkileşime geçebilecek hâle gelir. Şimdi bu oluşumların dönüştürdükleri mekân ve beden kavramları daha detaylı bir şekilde incelenecektir.

4.2.1. Siberuzay (Dijital Ortam), Elektronik Mekân-Beden

Her yerde okuduğum beden garip ve çelişkili. Yaşayan, nefes alan bir insan olmaktan çok bir idea ya da metafor olabilir. Sabit ya da sınırlı bir oluş yerine enerjilerin genişleyen ve büzülen dokuları olabilir. Zihin ya da öz olarak adlandırılan başka şeylerden ayrı olabilir; onları barındırabilir; ya da onlar olabilir. Doğal, maddesel, yaşanabilir, okunaklı, sosyal, tıbbî, mimari, sanal, bastırılmış, namevcut ya da terk edilmiş olarak adlandırılabilir.

Kanmayın! Bunlar bedeninin ne olduğunun tanımları değil – bunun için çok kayganlar- ama bedeninin nasıl olduğunun tanımlarıdır: nasıl deneyimlendiği, algılandığı ya da kullanıldığı. (Franck K., 1998).

Günümüzdeki sanal kavramı, maddesizleşen, taştan değil de bitlerden üretilen, soyut olmayan, ancak tamamiyle de somut olamayan, elle tutulamayan ama algılanabilir bir mekândan bahseder. Fakat şu açıktır ki, somut mekân her zaman için kendine ait bir soyut ortamı da beraberinde barındırarak, soyut olarak ifade edilen ancak somut olarak açık dille belirtilemeyen bir sanal kavramını içinde bulundurmıştır. Bu durum Rajchman'ın belirttiği, hakiki olanın sanalın tüm imalarını gösteremez oluşuna, bir şeylerin hep eksik kalmasına bağlanabilir.

Dijital sanal, var olan tanımsal karmaşaya bir son vermek adına, sadece bilgisayar ekranı olarak tanımladığımız, fiziksel olmaktan daha çok ifadesel; veri depolama birimi olan ve birçok bilgisayar programının görünmez alt yapısını meydana getiren “bit”lerden oluşan “mekân”ların yarattığı ve en geniş deyişle “siberuzay” olarak adlandırdığımız coğrafyada oluşan, gelişen, büyüyen en basit oluşumdan en gelişmiş sistemlere kadar sadece ve sadece bilgisayar ortamında hayat bulabilecek ve sadece bu amaçla yapılan ve çeşitli metaforik özelliklerinden dolayı “mekân” olarak da tanımlayabileceğimiz alt yapıları barındırır. En basit ve bilinen örnek olarak World Wide Web ve uzantılarıyla oluşturulan çeşitli arama motorları, kullanıcı tarafından kendine özel olarak oluşturulabilen çeşitli kişisel web sayfaları, şirketlerin kurumsal kimliklerini ve ürünlerini ortaya koymak için oluşturdukları ticari web sayfaları, üniversitelerin, kütüphanelerin, müzelerin, hastanelerin, bankaların ve benzeri gibi (Şekil 4.4).

Siberuzayın içinde yer alan ve sanal mekân olarak da adlandırılan bu elektronik mekânlar bilgi oluşturma, depolama ve aktarma mekânlarıdır. Çoğul-ortam üretim yöntemleri kullanılarak oluşturulan görsel, işitsel, metinsel her tür bilgiyi saklama ve dağıtma yerleridir. Daha önceden var olan fiziksel bir mekânı simgeleyebildikleri gibi, hiç var olmayan bir mekânı da temsil edebilirler. Benedikt bu yeni araç ve



Şekil 4.4. Klasikleşmiş elektronik mekân görüntüleri (http-17).

mekânın siberuzayla muğlak bir ilişki içinde kararsız ve kocaman bir dünyaya dönüştüğünü söyler.

“Levha sayfaya, sayfa ekrana ekran bir dünyaya, sanal bir dünyaya dönüştü. Her yer ve hiçbir yer, hiçbir şeyin unutulmadığı ve üstelik her şeyin değiştiği bir yer.” (Benedikt, 1994).

Başka bir tanımlamasında da siberuzayı merkezden çeperlerine doğru gelişigüzel yayılan ve her imaj, kelime veya sayı ile büyüyen bir ortam olarak görür.

“Siberuzay: Her neresinde olursa olsun elektrik akımının akıl ile dolaştığı koridorları, bilginin toplandığı ve depolandığı yerlerinde odalar gelişir. Derinliği, olayların ya da düşüncenin her imaj veya kelime veya sayısı ile, her ekleme ile, her katkı ile artar. Ufukları her yöne çekilir, daha geniş nefes alır, karmaşıklştırır, kucaklar, kuşatır. Bir anda dalgalanan, parıldayan, uğuldayan, hızla akan, Borges kitaplığı, bir şehir; içten, uçsuz bucaksız, emin, sıvı, tanınabilir ve tanınmaz.” (Benedikt, 1994).

Heim, siberuzayı sanal gerçekliklerle örülmüş geniş elektronik bir ağ olarak tanımlar. Sanal gerçeklik elektronik mekânla ilgili görünür katmanlardan yalnızca biridir. Siberuzay, genel bir ortam olarak katılıma davet eder. Günlük yaşantımızın çerçevesinde siberuzay, sersemletici çoğunluktaki bilgide yolumuzu bulduğumuz yönlendirici noktalar grubudur (Heim, 1991).

Çağdaş sanal mekân ve modernist mekân arasında bilgisayarın doğasında olan ‘otomatik çoğalım/yayılm’ ve izleyicinin varlığını gerçekten görmezden gelme durumundan dolayı oluşan bir anlaşmazlık durumunun farkında olmama sorunu vardır (Vidler, 2000). Bu açıdan bakıldığında, ekran resim değildir ve kesinlikle pencere yerine geçmez fakat daha çok özne için kararsız ve belirsiz bir yerdir.

“Geleneksel perspektifsel düşüncenin modernist bozulmaları, güncel dijital kültürle birleşince kuram üzerinde oldukça karışık ve zor bir etki oluştu. Dijital istekliler tam olarak ispatlayamasalar da yeni ve bilinmeyen bir bölgede üretimde olduklarını iddia ettiler. Vidler, yani ben, modernizm ve şimdi arasında çok küçük bir fark olduğunu düşünmekteyim. Geleneksel ve modernist bakış açısının özenli incelenmesi, bu tekniklerin sayısallaştırmada kullanımının sürekliliğini anlama açısından gereklidir. Tabi bu, sayısallaştırmanın mekâna bakma ve mekânda bakılma biçimimizi temel olarak değiştirmedeği anlamına gelmez.” (Vidler, 2000).

Novak, siberuzay kavramının mimarlık ve herkese açık ortak mekânları kavrayışımızdaki kökten değişime işaret ettiğini söylemektedir. Şehir, meydan, tapınak, enstitü, ev, altyapı sistemi gibi sözcüklerin anlamları kalıcı olarak genişlemiştir (Novak, 1994). Novak, ‘Siberuzayın sıvı mimarlıkları’ ve ‘trans-mimarlar’ deyimlerini, sadece sanal alanda kavranabilecek, fiziksel dünyada var olmayan mekânları ve bu mekânların üreticilerini belirtmek ve vurgulamak için

kullanır ve günümüzdeki mimarlığın aslında bilim ve sanatın, yani teknoloji ve sanatın yaklaşması ile oluşan bir ürün olduğuna inanır (Novak, 1997). Mantiğin beklentilerinden, perspektiften ve yerçekimi kurallarından iplerini koparan, öklidyen geometrilerin rasyonel sınırlamalarına uygun hareket etmeyen bir mimarlık önerir. Novak'ın sıvı mimarlığı içinde yaşayan kişi ile etkileşime girerek eğilir, bükülür, döner ve mutasyona uğrar (Packer, Jordan, 2001).

Campbell, Novak'ın çalışmalarını (Şekil 4.5) ilginç bulur. Soyut ve sıradışı formlarını dikkat dağıtıcı ve yön kaybettirici olarak değerlendirirken çevrimiçi etkileşim için bir fon oluşturmaktan çok, kendisinin bir odak noktası olduğunu belirtir (Campbell, 1996). Bu, Novak'a getirilen benzer birçok eleştiriden biri olmakla beraber, kendisinin de üzerinde durduğu bir konudur. Bu coğrafyada, kaçınılmaz olarak, kullanıcılarının yönlerini kaybetmeden ve birbirleriyle etkileşime girebileceği anlamlı fonksiyonları barındıran mekânlar olmak zorundadır (Önder, 2002).

“Gerçek dünyada gözlemcinin gözlemlemesi için yaratılmış mekânlar heykeldir. Gözlemcinin içinde yaşaması için tasarlanmış mekânlar mimari mekânlardır. Sanal uzay mimarisinde bu kavramlar iç içe geçmiştir. Sanal uzay hem bir heykeldir, gözlemci gözlemler, hem de bir mekândır, kod sürekli olarak tanımlar.” (Novak, 1994).

En sert tanımıyla olmasa da, ortamın belirgin içerikten yoksun bir araç olma durumu, sanal mekânı da özel bir işlev ya da yarar tanımlarından uzak tutar ve Novak bunu Constant'ın, eğlenceye düşkün insanlarıyla birlikte geleceğin şehri olarak tasarladığı sonradan Yeni Babil/*New Babylon* olarak adlandırılan uzun dönemli 'Situationist' projesiyle özdeşleştirir. Novak, Yeni Babil ile siberuzay arasında bulunduğu benzerlikleri birbirine geçiştirmek için siberuzaya 'Soft Babylon' adını vermektedir. Buradaki 'soft' kelimesini hem siberuzayın akışkan yapısına hem de siberuzayı var eden yazılımların (*software*) siberuzayı değiştirebilen, düzenleyebilen, kaydedebilen başlıca unsur olmasına dayanarak kullandığı düşünülebilir. Bu nedenle buradaki kelimenin dilimizdeki anlamını sadece 'yumuşak' ya da 'yazılım' tam olarak veremeyeceği için değişim, düzenleme, dönüştürme durumlarının akışkan olma durumları vurgulanmaktadır. Novak, Yeni Babil'deki üst üste geçen karşılıklı katmanların yol bulmayı zorlaştırması, bireysellikten yoksun olma durumu, dünyayı kuşatan mega yapıdaki bir kabuk, can sıkıntısına karşı şehri değiştirebilen yaratıcı göçebe vatandaşların bulunması durumlarının, hem 'Akışkan' hem 'Yeni' Babil'in



Şekil 4.5. Marcos Novak'ın WarpMap4DExt Çalışması (<http-18>).

ana özelliklerini oluşturduğunu belirtmektedir (Novak, 1998). Novak, ünlü deyişi ‘siberuzay mimarlıktır’ sözleriyle ise aslında siberuzayın bir mimarlık problemi olarak var olduğunu vurgulamak ister.

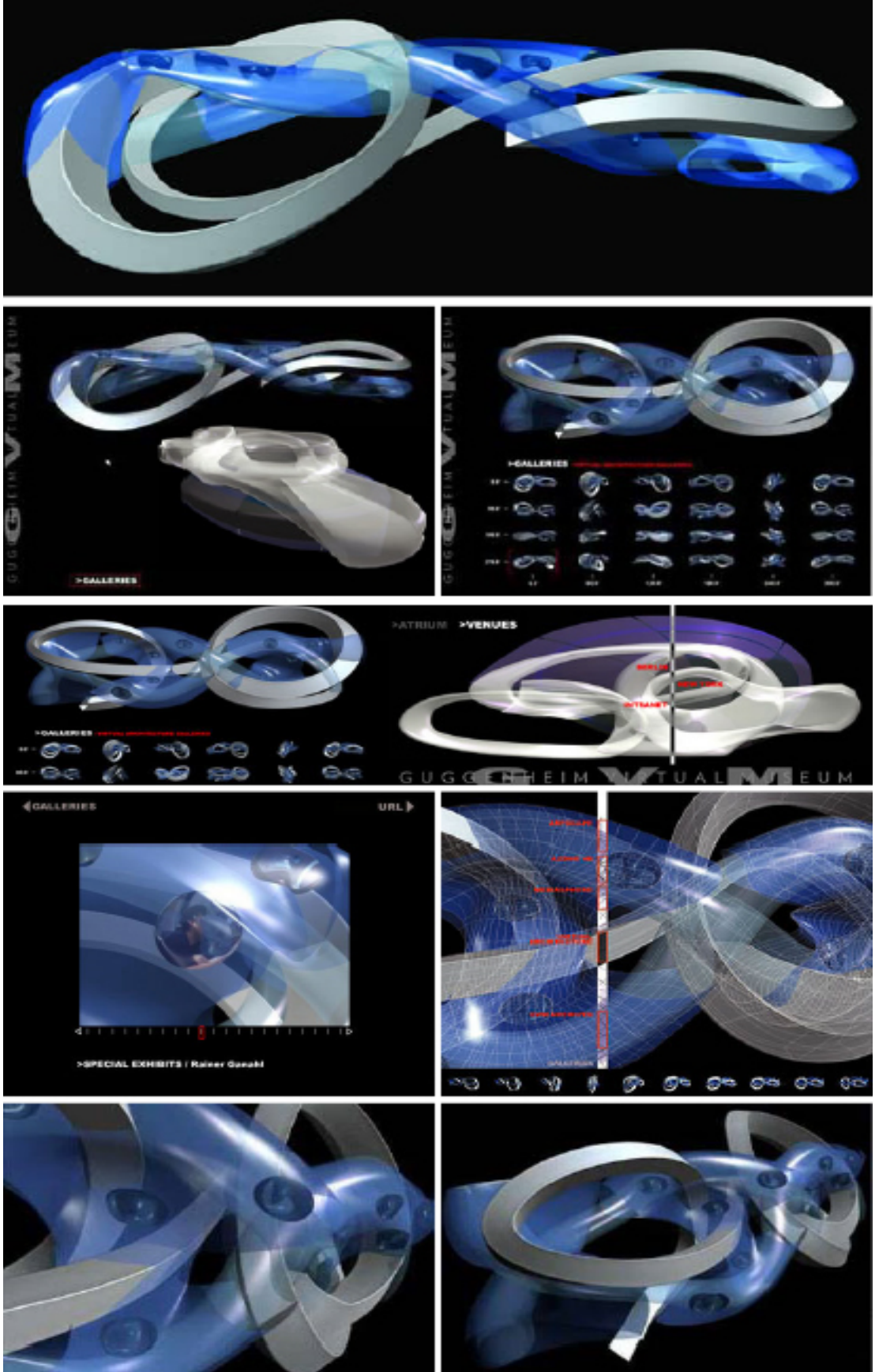
“Enformasyon uzayına insanı yerleştirmek mimari bir problemdir ama bunun da ötesinde, siberuzayın kendisine ait bir mimarisi vardır ve dahası mimariyi barındırır. Tekrar edersek: siberuzay mimarlıktır, siberuzayın bir mimarisi vardır ve siberuzay mimariyi barındırır.” (Novak, 1994)

diyerek aynı zamanda mimarlığı kuramsal bir düzlem içine almak istemektedir. Siberuzay, engin sanal bir laboratuvar olmanın yanısıra mimarlığı kamusal bir alana çevirebilir (Novak, 1994).

Atalay Franck, kabaca bir çerçeve çizerek, bilgisayar mimarisi ile bir yandan bilgisayarın en yeni biçimsel olanakları sunduğu yazılım sistemlerinin yardımı olmadan ortaya çıkması mümkün olmayan tasarımlardan söz eder. Franck, bu tasarımların, bilgisayar ve mekânına olan bu bağımlılıkları nedeniyle korunaklı dijital dünyadan, inşa edilen gerçekliğe asla zarar görmeden dönüşemeyeceklerini belirterek sanal mekân kavramının gerçekleşme durumunda uğramak zorunda kalacağı kayıplardan bahsetmektedir (Franck O., 2000). Fakat bir de sadece sanal ortam için tasarlanan mekânlar vardır ve bu mekânların fizikselleştirilmesi, gerçekleştirilmesi hem beklenmez hem istenmez. Her ne kadar fiziksel bir mekânın uzantısında gerçekleştirilmiş olsa da böyle bir mekâna örnek olarak Asymptote Mimarlığın siberuzay için tasarladığı Sanal Guggenheim Müzesi projesi gösterilebilir (Şekil 4.6). Siberuzay kendi gerçekliğini oldukça farklı yollarla şekillendirse de aslında çıkış noktasını var olan gerçeklik üzerinden alır. Alicia Imperiale, bu mekânı “ilk gerçeklik” ve sanal gerçeklik arasında bir hibrid olarak tanımlar. Imperiale, Asymptote grubu ile yaptığı bir görüşmesinde, grubun bu sanal etkileşimli yüzey tasarımının müze ziyaretçilerinin nesnelere, diğer ziyaretçilerle ve müzenin kendisi ile nasıl bir ilişki kurduğunu şöyle aktarır:

“Bu, insanın temel arzusu olan bilinmeyenin araştırılmasının tahrik ediciliği ve teknolojik ilerlemelerin ifade ettiği sığın, akışın, dönüşüme uğrayabilmenin yeni tür bir mimarlığıdır.” (Imperiale, 2000).

Kafes şeklinde tasarlanan geniş bir avlu etrafında dolaşan kullanıcı çeşitli açılardan mekânı gözlemleyebilmekte ve istediği zaman bu modelin içine girebilmekte, soyut koridorlardan, geçitlerden geçerek ana mekâna gelebilmektedir. Hani Rashid yapılan prototipte Bill Viola’nın dijital sanat gösterimini sergilemeyi uygun bulur.



Şekil 4.6. Asymptote Mimarlık Sanal Guggenheim Müzesi (<http-19>).

Duvarların ve tavanın Viola'nın imajları ile kaplandığı bu mekânda gezilmeye başlandığında ise duvarlar bozulmakta ve kullanıcı kendini ateş ve su imajları ile çevrelenmiş bir ortamda bulmaktadır (Spingarn-Koff, 2000). Kullanıcıya üç boyutlu bir mekân algılama verilerek geleneksel mimarinin ve siberuzayın erken dönem ya da gündelik çalışmalarının katı, sabit çerçevesine karşı değişen dönüşen farklılaşan sıvı bir mimarlık sergilenmektedir. Benzer bir şekilde siberuzay için gerçekleştirdikleri Sanal New York Menkul Kıymetler Borsası tasarımlarında, bir mimar kadar uzamsalci (*spatialist*) rolümüzün de farkına vardık diyen Rashid, veri ve enformasyona ait olan duraksız işlem görüngüsünün (*streaming phenomenon*) ve uzamsal bir eleman olarak onun potansiyellerini keşfetmekte olduklarını söyler (Rashid, 2003).

Sanal ve hakiki arasında var olduğu bahsedilen ilişkinin ve dönüşümün mimari dile nasıl yansıdığı veya sanalın barındırdığı potansiyelin mimari anlamda nasıl ortaya çıktığını görmek için Rajchman'ın "sanal ev" tartışmasına bakmak yararlı olabilir. Rajchman'ın tanımlamasına göre sanal ev,

"... planı, mekânı, yapısı ve akıllılığı ile tüm yeni bağlantıları üretebilen, azami gücün önceden görülemeyen ilişkileri oluşturmasına izin veren bir şekilde düzenlenmiş veya yerleştirilmiş olanıdır. ... o bizi düşünce ve varoluş açısından en şaşkınlıkla yakalayandır ... aslında sanal olan daha önceden bildiğimiz ya da görebildiğimiz hiçbir şeye benzemez." (Rajchman, 1997).

Rajchman'a göre sanal evi ne "internet evi" ne de "akıllı mimarlık" tam olarak açıklayamaz. Ona göre bu görünmez ilişkilerin ortaya çıkması aşamasında mimarlığın belki de en temel özellikleri değişecektir ya da değişmelidir. Grosz da benzer bir şekilde sanal olanın mimarlık ve felsefeye yönelttiği soruların zaman, mekân, hareket, gelecek zaman ve oluş üzerindeki oldukça temel varsayımları değiştirebileceğinden söz eder (Grosz, 2001). Grosz, Deleuze'e göre "bilgisayarın sanal mekânlarının sanalın mekânları değil ancak gerçek mekânın fantazmatik (*phantasmatic*) gösterimleri olduğunu" yorumlar. Bu durumda sanal olan sadece bilgisayarın mekânı ile sınırlanmaz.

Siberuzayda bedenın terk edildiği, bireyin zihin ile yol aldığı söylenmiştir. Siberuzayda bedeni kaybolan birey, kendini özelliklerine göre farklı kimlikler olarak tanımlar. Artık bir birey değildir, o bir kimliktir veya kimliklerdir. Bu kimlikler aracılığı ile başka kimliklerle iletişime girer. Sanal ortamda gerçek bir varoluştan çok bireyin kendini tekrar tanımlamasından doğan yanılısımalı bir duruş vardır. Birey bu

tanımlamayı istediği gibi artırıp değiştirebilir. Birey, birey olarak tüm toplumsal sınırlarından kopmuş, özgürleşmiş ve kimlikler olarak yeniden doğmuştur.

Sherry Turkle, bilgisayarın kendisini zihnin modelleri ve insanın kendini düşünebileceği “düşünmek için nesnelere” olarak birkaç yolla öne sürdüğünü belirtir. İlk yapay zekâ çalışmaları ile oluşturulan makinelerin insan zekâsını örneklemeye çalışması, ikinci olarak da kültürün içine yerleşen bilgisayarlaşmış nesnelere, oyuncaklar, oyunlar, canlandırma paketleri, İnternet bağlantıları ve benzeri gibi, olarak gösterilebilir. Turkle, bu nesnelere anımsatıcı olduklarını söyler ve onlarla etkileşime girmenin “ben”in doğasındaki yansımaları kışkırttığını belirtir (Turkle, 2002).

“Yakın zamanda, bu nesnelere bizi açıkça makinenin olanakları ve kendi hayal gücümüzle sanal “ben/self”ler oluşturmaya davet etti. On yıl önce, kendimizi bilgisayara aktarımımız, kendimiz hakkında düşünmeye cesaretlendiren doğrusal ve mantıksal yapıdaki bilgisayar programları ile olmaktadır. Bugün, kendimizi daha geniş bir çeşitlilikteki bilgisayar görünümlerinin içine aktarmakta – kendimizi simülasyon oyunlarının sanal mekânında görmekte ve İnternet’in metine dayanan sanal topluluklarında kendi gösterimlerimizi yaratmaktayız. Her iki durumda da “ben”in bize yansıtılan imajı birçok kişi için “bilgisayardan türemeyen, bilgisayar dışı/*un-computer*” modeli olarak görünür: “ben”in akışkan ve çoklu olarak bir görünümü.” (Turkle, 2002).

Hillis, siberuzayın yarattığımız ve yürürlüğe geçirdiğimiz kodları ile bedenini siberuzayda görünmezliğe zorunlu olarak büründüğünü söyler. Siberuzay ‘katı’ teknolojinin katı gövdelerle işletildiği, katı yerlere yerleştirildiği bir düzene dayalıdır; bu noktada ‘yazılım’ devreye girer ve bilgisayar “gerçek” yerleri ve bedenleri yerinden kaldırarak, sıkışıp kaldığı yerden çıkararak ideolojik olarak sanal olanlarla yer değiştirmesine neden olur (Hillis, 1998).

Siberuzayın elektronik mekânlar dışındaki diğer bir katmanı deneysel ve sanatsal çalışmalarla yön bulan ve aynı zamanda siberuzayın deneyimlenmesini sağlayan sanal gerçeklik ortamlarıdır. Grosz sanal gerçeklik ortamlarının teknolojik potansiyelinden çok sanal olanın potansiyelinin mimarlık için ne anlam ifade edebileceğine yönelir. Bunu “sanal gerçeklik kavramından çok sanallık fikrinin mimarlığa önerdiği nedir?” sorusu ile ortaya koyar ve sanallık kavramının önerdiklerini şöyle aktarır:

“... belirsizlik fikri, özelleştirilemeyen gelecek, açık-uçluluk, geleceğin şimdi ve geçmiş üzerindeki egemenliği, simülasyon olanın değil (ki kendisi gerçeğin ya da orijinalin bir tekrarlama, gösterimi veya yeniden üretimidir – belirli hazları ve

estetik zevkleri olan bir kopyadır), [geçici] yer deęiřtirmelerin vaadi, sadece basit erteleme deęil fakat sonsuz açıklık.” (Grosz, 1997).

Grosz, “sanal gerçeklik”ten anladığının bilgisayar simülasyonları ile oluşturulan üç boyutlu mekânlar olduğunu ve daha genelleştirilmiş bir mekân olan ve siberuzay olarak bilinen mekânda ortaya konduğunu söyler. Sanal gerçeklikler, bilgisayar üretimli ve destekli dünyalar olarak “gerçek mekân” in anahtar elemanları veya en azından en baskın gösterimleri ile simule edilirler. Nesnelere çok, bilgi bu sanal mekânı işgal eder. Siberuzay [yazılım mekânı] bir “gerçek mekân”ın [donanım mekânı] içine yerleştirilir ve birini dięerinden ayırmak giderek zorlaşır.

“Sanal mekân [“software”], kritik bir madde olarak gerçek bir mekâna [“hardware”] yerleştirilmiş öznenin [“wetware”] içinde bulunduğu karşılıklı etkileşimli bir çevredir. Öznenin hareketlerine yanıt verebilen ve onun hareketleriyle kurulan sanal bir ortamda bu özne eylemleri tam olarak yönlendiremez veya kontrol edemez.” (Grosz, 2001).

Grosz, her ne kadar öznenin eylemleri tam olarak yönlendiremediğini ya da kontrol edemediğini söylese de aslında geliştirilmeye çalışılan deneysel projelerde bunun cevabı aranır. Benzer bir şekilde, sanal kelimesinin aşağı çekilip genellenerek sadece bilgisayar destekli tasarımın dijital mekânına atıfta bulunduğunu söyleyen Lynn sanallık ve simülasyon kavramları arasındaki karışıklığı bir açıklığa kavuşturmak için şöyle der:

“Genelde sanal olan, simülasyon deyimini ile deęiřtirilebilir olarak kullanılmaktadır. Sanallıktan farklı olarak simülasyon, gelecek olası somut bir araya gelme için bir diyagram deęil, daha çok görsel bir yerine geçme anlamına gelmektedir. ‘Sanal gerçeklik’ bir mimari tasarımı tanımlayabilir ancak simule edilmiş bir ortamı tanımlamak için kullanıldığından ‘simüle edilmiş gerçeklik’ ya da ‘yedek gerçeklik’ ile deęiřtirilmesi daha uygun olacaktır. Bu bağlamda, buradaki sanal kelimesinin kullanımı, genelde olası yapılanışların çeşitlilięi içinde hakikileşme olasılığı bulunan soyut bir tasarıya atıfta bulunur.” (Lynn, 1998).

Sanal gerçeklik kelimesi yerine “yedek gerçeklik” ya da “simule edilmiş gerçeklik” adlandırmalarının çok daha uygun olacağını söyleyen Lynn, mimarlığın herhangi bir disiplinden farklı olarak sanal tanımlar üretme üzerinde söz sahibi olduğunu vurgular. Sanal gerçeklik sistemleri deneysel çalışmalarda iki farklı durumda ele alınmıştır. “Artırılmış Gerçeklik/*Augmented Reality*” ve “Simüle Edilmiş Gerçeklik/*Simulated Reality*” olarak ikiye ayrılan sanal gerçeklik sistemlerinde artırılmış gerçeklik fiziksel dünyada dijital bir anlam bulurken simüle edilmiş gerçeklik, sadece sanal ortamda hayat bularak enformasyon ağının bir katmanını oluşturur. Artırılmış sanal gerçeklik, simüle edilmiş sanal gerçeklik sistemlerinden

farklı olarak gerçek dünya ile olan ilişkisini koparmaz, sanal gerçekliğin sunduğu gibi yerçekimsiz, tasarımla sınırlı ve içine kapalı bir dünya önermez. Bunun yerine her ikisinin de birlikte algılanabileceği bir ortam yaratmaya çalışır ve bu ortama “Karıştırılmış Gerçeklik / *Mixed Reality*” adını verir.

Simüle Edilmiş Sanal Gerçeklik Sistemleri bu oluşumun ilk aşamasını oluşturur. En iyi bilinen örneği olarak CAVE, kapalı bir mekânda ve projeksiyonlar yardımıyla oluşturulan ortamda bedenin fiziksel gerçeklikte deneyimleyemeyeceği durumlara olanak verir. Örneğin Char Davies’in 1995 yılında gerçekleştirdiği sanatsal çalışması Osmose’da (Şekil 4.7) nefes alıp vermeyle kurulan denge bedenin, tasarlanan sanal gerçeklik ortamında hareket etmesini ve aslında hareket ettiğini düşünmesini sağlar. Davies, Osmose’u

“kişi ile dünya arasındaki algısal karşılıklı etkilemeyi keşfetmek için bir mekân; kuşatan mekânın içinde cisimleşen bilinç olarak, kişinin kendisinin farkına varmasını kolaylaştıran bir yer.” (Davies, 1995)

olarak tanımlar. Dietz, Davies’in çalışmalarında kuşatmanın merkezde ve aynı zamanda anti-Kartezyen olarak belirlediğini söyler.

“[Davies bir görüşmesinde diyor ki] Çok uzun bir zamandır kuşatılmış olma duygusunu tamamiyle içine alan, tamamiyle saran bir mekâna, Kartezyen düzenin mutlak, boş, soyut, xyz mekânından oldukça farklı öznel oluşumun deneyimini aktarma üzerinde ilgileniyorum.” (Dietz, 2002).

Başka bir deyişle, Davies var olan en yükek teknoloji ile hiçbir şekilde teknik olmayan duyumsama ve deneyimleme mekânları yaratmaya çalışıyor diyebiliriz. Bunu da nefes ve dengelemeyi yön bulma ve dolaşma için kullanarak yapmaktadır. Osmose’un dünyasında sürüklenmek için kişinin kendi bedenini kullanması gerekmektedir. Çalışmaya Osmose denmesinin muhtemel sebebi ise bedenin biyolojik açımları kadar bir mekân tarafından sarılması ve bilgi alışverişinin beden ve mekân arasında birinden diğerine geçmesi ile gerçekleşen boyutunu vurgulamak içindir.

Davies, Osmose’u, gerçek-zaman etkileşimli, stereoskopik üç boyutlu bilgisayar grafikleri ve uzamsal ses kullanımıyla oluşturulan sarmal (*immersive*) bir sanal gerçeklik ortamı olarak tanımlar (Davies, 1998). Bir sanat çalışması olarak Osmose, zihin/beden, özne/nesne arasındaki Kartezyen ayrımı iyileştirme amacındadır. Bu bağlamda, yeniden duyarlı hâle getirmenin peşinde olan Osmose zihin, beden ve dünyayı birbirine bağlamaya çalışır.



Şekil 4.7. Char Davies "Osmose" Sanal Gerçeklik Sistemi ile sanatsal çalışma ([http-20](http://20)).

Osmose'un içinde Kartezyen ızgarayı dışarıda bırakan 'Doğa'nın model elemanlarından oluşan mekânlar vardır: Orman, Yaprak, Meydan, Gölet, Dipsiz Kuyu, Yeraltı Dünyası ve Bulut gibi. Kod ve Metin dünyaları ise, kavramsal alt ve üst tabakaları oluşturmakta ve çalışmayı ayraç içine alarak işlev görmektedirler. YaşamDünyası ise bu her üç dünyayı birleştirerek Yaşam/Dünya/Doğa üçlüsünü temsil eder ve sarmal oturumun bitmeye yakın olduğuna işaret eder.

Etkileşim ise sezgisel, içgüdüsel, iç organlarla ilgili süreçler üzerine temellenmiş ve beden merkezli olarak tasarlanmıştır. Mekânda yükselme, düşme, yön değiştirme ve ilerleme bedenin nefes alıp vermesi ile kolaylıkla ve hassaslıkla yapılabilmektedir. Bedenin bu sanal mekândaki durumunu niteliği gereği "dişi" olarak adlandıran Davies; bedenin üzerinden geçerek, beden-merkezli arayüzler oluşturarak bu sanal mekâna gerçek anlamda giriş yapabileceğimizi ve onun potansiyellerini ancak böyle keşfedebileceğimizi söyler (Davies, 1998).

"Sanal Gerçeklikten Gerçekliğin Sanallaşmasına/*From Virtual Reality to the Virtualization of Reality*" adlı makalesinde, sanal gerçeklik kavramına, Freud'un "Irma'nın enjeksiyonu/*Irma's Injection*", Lacan'ın "sembolik tam mutluluk/*symbolic bliss*" ve Hegel'in "kötü sınırsızlık, uygun sınırsızlık/*bad infinity, proper infinity*" kavramları üzerinden açılımlar getirmeye çalışan Žižek'in yorumları bu noktada oldukça düşündürücü ve kışkırtıcıdır.

"Sanal gerçeklikten öğrenilebilecek nihâi ders (*ultimate lesson*), mutlak sahi gerçekliğin (*very true reality*) sanallaşmasıdır." (Žižek, 2002a).

diyene Žižek, bilgisayarın düşünen bir makine olarak aslında düşünmediğini ve bir kavram olarak bilgisayara oldukça ters bir açıdan yaklaşıldığını söyler. Žižek bu tersine mecaz (*metaphor*) ile bilgisayarı insan beyninin bir modeli değil de, insan beynini bilgisayarın etten ve kandan yapılmış bir modeli olarak algıladığımızı söyler. Benzer bir şekilde, robota yapay insan demek yerine kendimizi doğal robotlar olarak planlamaya çalıştığımızdan bahseder (Žižek, 2002a). Žižek'in buradaki yorumları, sanal gerçeklikten çok özellikle yapay zekâ, yapay yaşam gibi makineye yani bilgisayara, insaninkine benzer bir düşünce sistemi yerleştirmeyi amaçlayan deneysel çalışmalara uygun gibi görünse de bilgisayarın hayatımızın içine girerek gerçekliğe bakışımızı ne yönde etkilediğine dair farklı bir açı oluşturmasından dolayı önemlidir. Daha önceden de Chaplin tarafından belirtildiği üzere dünyaya bilgisayarın gözünden ve bilgisayarın gösterdiği şekilde bakan insan (Chaplin, 2002) bir sonraki aşamada,

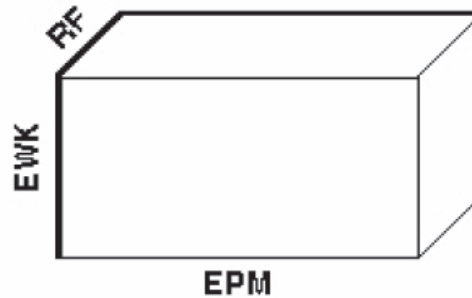
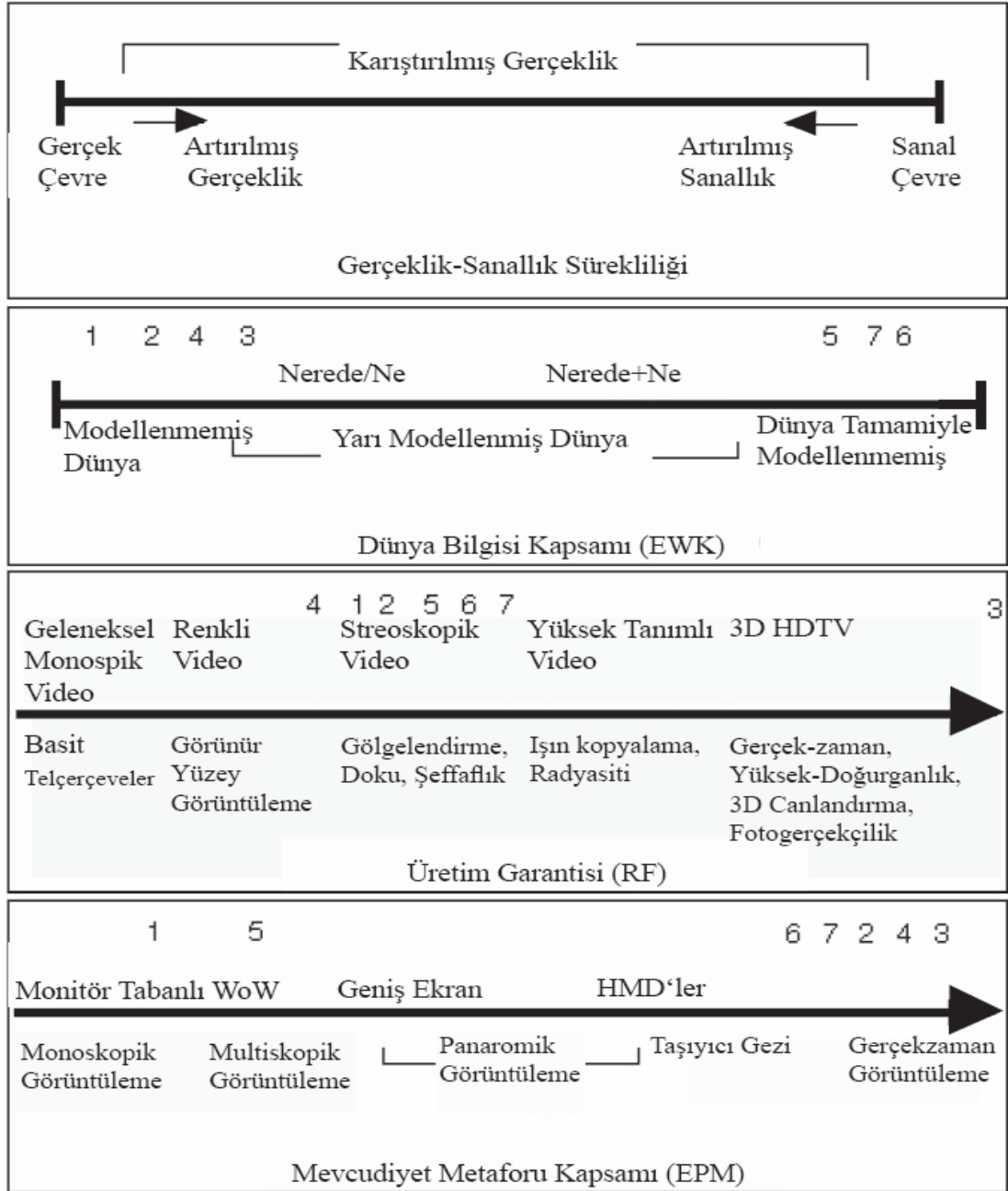
Žižek'in vurgulamaya çalıştığı bir şekilde, kendine ait gerçeklikleri de bilgisayarın üzerinden benzetmeler oluşturarak kurgulamaya başlar.

“Sanal gerçekliğin” serabı ile “sahi” gerçekliğin kendisi, saf sembolik bir kavram ve kendisinin bir benzeri olarak varsayılmaktadır (Žižek, 2002a).

Siberuzay'ın bir diğer deneyimlenme şekli Artırılmış Gerçeklik sistemleri ise sıradan gerçekliğin kusurlu tasarımını geliştirmeyi, dağıtılmış siberuzayın görüntülenme yollarından biri olarak kendisine başlangıç noktası kabul eder. Gerçekliğin kusurlu olduğu en temel noktalardan biri, çevremizdeki nesnelerin bizim önemseydiğimiz durumlar için bir ölü gibi davranmalarıdır. Örneğin televizyon ya da müzik sistemleri sosyal olarak duyarsızdır, bir telefona bakmamız gerektiği zaman kendilerini kapatmazlar ya da seslerini azaltmazlar (Kellogg et al, 1994). Bu ve benzeri durumları alt edebilecek bir sistem oluşturabilmek için zenginlik, bağlantılık, ısrarcılık ve doğrudan karşılıklı etkileşim ilkelerinin sağlanması gerekir. Zenginlik, kullanıcının nesnelerle sadece algısal olan deneyimini değil aynı zamanda elverişli olma ve duygusallık derecelerine de referans verir. Bağlantılık, nesnenin çevresiyle iletişim kurabilme becerisiyle ilgilidir. İsrarcılık, nesnelerin kullanıcısıyla karşılıklı etkileşiminde oluşturması gereken tarihsel ve durum bilgisini sağlayabilme ve bundan yararlanabilme becerisidir (Kellogg et al, 1994).

Artırılmış gerçeklik sistemlerine farklı bir yaklaşım Milgram, Takemura, Utsumi, and Kishino (1994) tarafından geliştirilir. “Üretimin Garantisi/*Reproduction Fidelity* (RF), Dünya Bilgisinin Kapsamı/*Extent of World Knowledge* (EWK), ve Mevcudiyet Metaforunun Kapsamı/*Extent of Presence Metaphor* (EPM),” faktörleri birleştirilerek artırılmış gerçeklik sistemlerine uygulanan sanallık ve gerçeklik arasındaki sürekliliği tanımlamak için kullanılır (Şekil 4.8). Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik sistemlerinden farklı olarak gerçek dünya ile olan ilişkisini koparmaz, sanal gerçekliğin sunduğu gibi yerçekimsiz, tasarımla sınırlı ve içine kapalı bir dünya önermez. Ancak artırılmış gerçeklik uygulamalarında görülen en büyük problem kayıt durumunda yaşanır ve bu sorun bir çözüme kavuşturulmadan ciddi uygulamalarda kullanılması söz konusu değildir.

Görüldüğü üzere artırılmış ve simüle edilmiş gerçeklikler sanal dünyalarla iletişime geçmede farklı yollar sergilerler. Ayrıca her iki sistemde de beden duyumlarının farklı dünyalarda da olsa artırılmaya çalışıldığını gözlemlemekteyiz. Görsel yanılsama ile tasarlanan ve üretilen sanal ortam yerine



Şekil 4.8. Gerçeklik-Sanallık (RV) sürekliliğinin sadeleştirilmiş gösterimi. Dünya bilgisi kapsamının (*Extent of World Knowledge - EWK*) boyutu, Üretim garantisinin (*Reproduction Fidelity - RF*) boyutu, Mevcudiyet metaforu kapsamının (*Extent of Presence Metaphor - EPM*) boyutu, Bilimsel sınıflandırma çerçevesinde Karıştırılmış Gerçeklik (*Mixed Reality - MR*) göstericilerinin üç boyutlu ayırma önerisi (Milgram et al, 1994).

sıradan gerçeklikle ilişkisini korumaya çalışan artırılmış gerçeklik sistemleri hibrid sistemlerin oluşturulmasına da bir kaynaktır. Birinin diğerinden daha iyi olduğu söylenemez ancak kullanım açısından farklı yerlere oturmaktadırlar. Kellog ve arkadaşları bu iki sanal gerçeklik sistemlerini birbirlerinin tamamlayıcısı ve bütünleyicisi olarak görmekte ve “nihai” siberuzayı oluşturmaları için ikisinin birlikte hareket etmesi gerektiğini düşünmektedirler (Kellog et al, 1994). Aslında bu iki sistemin temel ilkeleri alınarak oluşturulan çalışmaların hibrid sistemin de temellerini oluşturduğu söylenebilir.

İzleyen bölümde sanal kavramının hakikileşme sürecinde ortaya konan yaklaşımlar çerçevesinde, ortaya çıkan bu yeni ilişkiler ve bağlantılarla oluşturduğu mekân anlayışlarına bakılacaktır. Burada karşımıza çıkan dijital teknolojinin kullanım şekli önce mevcut ilişkiler ve bağlantılar içinde ele alınarak mekâna aktarılmaya çalışılmıştır. Bu durumda mekânın durağanlığı değişmemekte ve ortaya çıkan durum olasının gerçekleştirilmesi olarak şekillenmektedir (Akıllı binalar, zeki konutlar ve benzeri gibi mekânın daha önceden kararlaştırılmış kontrollü sistemleri gibi). Fakat bir sonraki aşamada bu dijital teknolojilerin ele alınma biçimi ve tasarıma aktarım süreci, mekânın önceden tasarlanmış ve kontrollü yapısına karşıt bir yaklaşım geliştirerek mimari nesnenin beden, hareket, ses, ışık ve benzeri etkilerle gerçek-zamanlı olan gösterimlerle desteklenir. Burada Deleuze’ün, Pound’un ya da Levy’nin bahsettiği sanalın hakikileşme durumuyla ortaya çıkan bir yaratıcı süreçten, mekânın ve bedenin arasında kurulmak ve düzenlenmek istenen yeni ilişkiler ve bağlantılardan söz edilebilir.

Mimari mekân bağlamında ele alındığında öncelikli olarak hibrid sistemlerle oluşturulan mekânların gelişimi, teknolojik olan ile ilişkisi ve insan ve makine, dolayısıyla beden ve bilgisayar arasında geliştirilmeye çalışılan ilişki biçimlerine ve bunların oluşturulan mekânlardaki geri yansımalarına bakılacaktır. Sonrasında incelenen yapılar ile hibrid sistemlerin günümüzde oluşturmaya çalıştığı mekân kavramı ve beden ile oldukça yoğun bir altyapıda ve değişik şekillerde kurulan ilişkisi, örnekler üzerinden gözlemlenecek ve irdelenecektir.

4.2.2. Hibrid Sistem (Fiziksel-Dijital Ortam), Organik ve Dijital Mekân-Akışkan ve Dijital Beden

[August Schmarsow diyor ki] “Mimari mekân, aktif bir bedensel yaratım ve algılamadır. ‘Sezgisel biçim,’ bedenle kaslarla duyumsaması, cildin hassaslığı gibi. Mimarlık tarihi, mekânın duyum tarihidir.” (Vidler, 2000).

Ve, yaşadığımızı göre, bedenlere sahip olmalıyız. Ve, bedenlere sahip olduğumuza göre, bir yer olmalıyız. O zaman buradayız. Bu kitap başlamadan önce bitmiş gibidir – hepimizin bedenleri var ve hepimizin bir yeri var. Fakat bunun sadece bedenlerin ve yerlerin hikâyesini içerdiğini düşünerek o kadar da aceleci ve hızlı davranmayalım. Anlatmayı beceremediğimiz hikâyeleri düşünmek için kendimize biraz zaman ayıralım. (Nast ve Pile, 1998).

Robbins’e göre, modern görüşümüz bilgisayar aygıtının teknolojisinden oldukça yoğun bir şekilde esinlenmekte ve paradoksal olarak, Bergson’un gördüğü şeyi anlamak için, bilgisayar modelinin düşünce katmanlarını soyarak gerekmektedir (Robbins, 2001). Bilgisayarın sanal mekânında proje üretmek ile mimarlar görünmeyen ilişkiler kurgular ve yeni bağlantılar düzenler. Beden ve mekân arasındaki etkileşimini tasarlayarak fiziksel ortamda harekete geçecek ilişkileri belirler. Böyle bir süreç içinde, mekân geleneksel anlayış ile durağan bir nesne olarak değil fakat mekân ve zamanın değişen parametreleri içinde dinamik bir nesne olarak tasarlanır. Böyle bir sürecin de, mekânı sanal ortamda değil ancak fiziksel ortamda harekete geçirecek, hakikileştirecek bir yeni zaman ve mekân anlayışlarına doğru götürdüğünü söyleyebiliriz. Bununla bağıntılı olarak Stephen Perella şöyle demektedir.

“Sanal teknolojilerin insan deneyimi için yeni, heterojen etkileşimli alanlar üreterek, geleneksel olarak birbirine karşıt ve bağlantısı kopuk görülen [gerçek ve sanal arasındaki] ilişkide, gerçek ve sanal arasında bir köprü oluştururlar.” (Perella, 1999).

Neil Spiller ise sanal teknolojileri böylesi bir ilişki arasındaki boşluktan bahsetmeksizin insanın kendini, etten kemikten olan bedenini, çoğaltarak kullandığı kimliğini, ölümsüzlük isteğini gerçekleştirebileceği bir alan olarak görür.

“Sanal dünya, insanı merkez alan görünmezliğin, gayri ihtiyari ama bilinçli sanrının, Yapay Yaşamın, Yapay Zekânın, takma adın, kopyanın, uyarlamasının ve zihinsel yüklenmesidir.” (Spiller, 1996).

Yirminci yüzyıl fizik ve matematiği ile ortaya çıkan uzamsal kavramların deneyimleri gerçek dünyada mümkün değilken, şimdi sanal dünyada üç boyutlu mekânın kopyası olarak değil, çok-boyutlu (*multidimensional*) mekân olarak hayal edilebilir ve inşa edilebilir hâle gelmiştir (Palumbo, 2000). Hem sanal dünyanın

kendine özerk inşa yeteneğini hem de şu ana dek var olan teknolojideki birtakım sınırlamaları aşma noktasına varılmıştır.

Dijital sanal kavramı ve sanal dünyalar bambaşka bir şekilde gelişen bakış açılarımızı bir derece daha ileri götürerek olası dünyaların hesaplarını yapmaya girişmişlerdir. Geçmişte sadece ütopyalarda ya da bilim-kurgu romanlarında yer alan ve kağıt üzerinden öteye gidemeyen birtakım düşünceler yaygın olmasa da gerçek olmanın eşiğindedir.

Sanal üzerinden üretilen ancak tamamiyle fiziksel dünyaya hizmet etmesi düşünülen bu projeler her ne kadar sanal ortamda ve onun teknolojik bilgisiyle üretilseler de fiziksel olabilmeleri için çaba gösterilir. Bu durumda önemli olan bilgisayar-insan ilişkisini sağlamaktır. Makine ne kadar insana yakın olabilir ve ona uygun tepkiler verebilirse başarılı olunmuş demektir. Bu konuda yapılan çalışmalar daha çok, akıllı sistemler olarak adlandırdığımız ve örneğin bir binayı yaşayan canlı bir beden olarak görmeye yönelik geliştirme ve uygulamalardır. Binanın kullanıcı ile olan ilişkisi, karşılıklı etkileşim üzerine kurulmaya çalışılır. Bina ile kullanıcısı arasında hassas, duyarlı ve akışkan bir dil oluşturulmak istenir. Bina ile kullanıcısı, dolayısı ile mekân ve beden üzerine geliştirilen bu yöntemler, onların dönüşümünü de hazırlar. Mekân ve beden arasındaki bu tür bir ilişki her ikisini de özlerinden kopartarak başka bir düzenin içine alır. Bu tür sistemler “hibrid” olarak adlandırılır. Palumbo’nun yaklaşımları bu noktada açıklayıcıdır.

“Beden, bu yeni yollarla aracı-ortam bir yüzey hâline gelmekte, gerçek mekân ile sanal mekân arasındaki ikili deneyim için meydana gelen alan, kendisine yeni bir boyut oluşturmakta ve bu noktadaki bedeni deneyim, dünya ve kendimiz için yeni bir sorgulamaya ve dolayısıyla sonuç olarak, diğer olası türdeki mekânları, diğer olası mekân-hâline-gelen beden olma yollarını hayal edebilme imkânına yol açmaktadır.” (Palumbo, 2000).

Tamamiyle etkin bir sistem geliştirilememiş; henüz, üniversite laboratuvarlarında ve çeşitli deneysel sergilerde uygulamaya geçmiş ve yaygınlık kazanmamış olmalarına rağmen bu tür sistemler gelecek için oldukça büyük bir potansiyel taşımaktadırlar. İnsan gelecek için hep hayaller kurmuş ve her zaman şimdinin daha ötesinde bir teknoloji düşlemiştir. Her ne kadar kimi bilim-kurgu filmleri ve romanlarında bu gelecek teknolojisi karamsar bir şekilde ele alınmış ve makineler, robotlar, siborglar insanlığın sonunu hazırlamış olsa da bu teknolojilere pozitif olarak bakanların sayısı da az değildir. Richard Rogers’ın ortaklarından Michael Davies gelecekte cevap

verebilen binalarda yaşamının deneyimini çok daha iyimser ve şiirsel bir şekilde betimler.

“Tayfla yıkanmış kabağa bakın; yüzeyi anlık performansın bir haritası, yanardöner bir omuz silkme ile havadan enerji çalan, güneşten kaçan bir bulut gibi ışık-ızgaralarını dalgalandıran, bir duvar ki, gece soğuğu indiğinde, tüylerini kabartan ve kuzey tarafında beyaza ve güneyde maviye dönüşen, geceyi taşıyana küçük bir parlaklık göndermeyi unutmadan gözlerini kapar, güney tarafın seviye 22'deki sevgilileri için bir parça görünümü belirginleştirir ve şafaktan biraz önce yüzde 12 gümüşe döner.” (Hutchinson, 1993).

2010'da mimarlık kaçınılmaz olarak üç sınıfa ayrılacaktır: fiziksel, sanal ve hibrid “bitler ve tuğlalar” mimarlığı (Schmitt, 2001). Bundan altı yıl önce “Bitler ve Mekânlar” adlı kitabın giriş bölümünde yaklaşık on yıl sonrasının öngörüsünde bulunan Gerhard Schmitt, sanal kavramının, dijital ortam ve teknolojilerinin mimariyi ve çevremizi etkilemesi konusunda oldukça iyimser davranmakta haklıdır. Daha önceden birtakım değişikliklerin gerçekleşebilmesi için yüzyıllar gerekirken günümüzdeki değişimler onyıllar içinde meydana gelmektedir. Schmitt, tahminde bulunmaya devam ederek,

“... tamamen fiziksel olan mimari seyrekleşecek; sürdürülebilir binaların en aşırı noktaları, gelişmekte olan ülkelerin mimarlığı veya kültürel sebepleri olan binalar, bilgisayar teknolojisinin bina ile bütünleşmesini reddedebilir veya saf fiziksel binalar özel koşullara doğal tepkiler olarak gelişebilir ancak sanal mimarlık, fiziksel mimarlığın aşırı üretimine karşılık alternatif bir yol oluşturacaktır.” (Schmitt, 2001)

diyerek iyileştirilmiş Sanal Gerçeklik ortamlarının ve bunları oldukça verimli bir şekilde üretebilecek ve aktarılacak bilgisayarların, gerçekçi sanal çevreleri ile bilgi toplumundaki birçok insanın doğal çalışma ortamını oluşturacağını düşünür.

“Hibrid mimari ise eninde sonunda üstün gelerek, binaların yapısını değiştirecek ve binalarla bütünleşmiş binlerce algılayıcı, işlemci ve yazılım sayesinde kullanıcısı ve diğer binalar ile iletişime geçebilecek, onları gözlemleyerek ve kontrol ederek kaynakların en iyi şekilde kullanımını ve çevrenin rahatlığını aktif ve tepkisel davranışlarıyla sağlayabilecektir.” (Schmitt, 2001).

Mekân geçmişte olduğundan çok daha yoğun ve insani duyarlılıkta bir organizmaya dönüşürken,

“Geleceğin mimarlığı homojen, ağlardan oluşan, yüksek duyarlılığa sahip, telepati yeteneği olan, nemli, kuru, dijital ve biyolojik bir canlılıkta olacaktır. Mekânın merkezi ve çevresel konumlarında günümüzün birkaç mimari taktiği kullanımda kalacaktır” (Spiller, 1996).

Mekânı oluşturmada kullanılan yöntemler geçersiz olacak ve bu tür mekânlar farklı malzemeler, tasarım ilkeleri ve üretim yöntemleri gerektirecektir. Bu nedenle uzay

endüstrisi ve teknolojilerinin bu konuda zengin bir kaynak oluşturabileceği düşünülmektedir.

“Uzay endüstrisinde kullanılan bileşikler kapsamında tepkisel elemanları ve algılayıcıları barındıran bileşenlerle birlikte yapay kas görevi üstlenen erişim düzeneklerini birbirine gömmek mümkündür. Şekil hafızalı alaşımlar, piezoelektrik seramikler, manyetik uzama ve kısaltmaya sahip malzemeler ve elektroeolojik ve magnetoeolojik sıvılar kullanım için önerilmektedir. Bu tekniklerle, algılayıcılardan elde edilen bilgilere tepki olarak malzemenin yapısal özelliklerini değiştirmek, geometrilerini ya da titreşimsel karakterlerini farklılaştırmak olanaklı hâle gelmiştir.” (Krueger, 1996).

Benzer şekilde Thorogood, uzay teknolojileri çalışmalarının bir kaynak olabileceğini düşünür. Ancak Thorogood olaya biraz daha farklı yaklaşmakta ve bu tür teknolojilerin mekân ve beden arasındaki iletişim şeklini değiştireceğinden bahsetmektedir. Uzay masası ile ilgili bir projesini içeren makalesinde, Nasa'nın Future Space görevlerinde kullanılan özdevinim ve çevrimiçi kaynaklarının, akıllı sistemlerin ve malzemelerin, uçdeğerde olan teknik ve tamamiyle sentetik bu çevreler için kullanıcı ile ortamı arasındaki ilişkiyi “nesne-nesne” ya da “özne-nesne” durumlarından çıkararak “özne-özne” durumuna geçirdiğini, ortamın sadece hizmetli değil ancak ortak-katılımcı bir hâle geldiğini belirtir. Bu çalışmaların, dünyadaki olası uygulamalar için bir deneme sahası oluşturduğunu düşünen Thorogood, bilgisayar destekli tasarımın da bilgi toplumunun standart tasarım yolu olacağına ve uzmanlaşmayı öncelikli konumundan çekeceğine inanır (Thorogood, 2000).

Her ne kadar uzay teknolojilerinde araştırma altında bulunan ve geliştirilen bu teknikler sivil yapılara henüz uygun olmasalar da, bu ölçekte uygulanabilecek etken ve edilgen kontrol sistemleri üzerine önemli araştırmalar yapılmaktadır.

Bu durumda elektroniğin ve teknolojilerinin önerdiği olasılıkları inkar etmek oldukça zordur. Mimarlık, beden hâline gelme; canlanma, hassaslık, esneklik ve etkileşim kapasitesini genişletme eğilimindedir. Bu açıdan bakıldığında, hassas yüzeylere dönüşen duvarlar, gelen ışığın kalitesini düzenlemek için kullanılan diyafram gibi hareket etme yeteneğine sahip elemanlar, karanlıkta ışık veren yüzey ve işaretlere dönüşen ekran duvarlar, bedenin duyuumsal, hareketli ve iletişimsel özelliklerinin inşa edilmiş çevreye aktarılması girişimlerinin ilk adımını sergilerler.

“Hiperyüzeğe dönüşen bir duvarın, mekânı fiziksel olarak sınırlandırma durumundan birbirine bağlantılı dünyalara bir kapı hâline gelmesi mimarlığı sadece biçimsel görünüşünün ötesinde tamamiyle değıştiren bir görüngünün en belirgin göstergesidir.” (Palumbo, 2000).

Deleuze ve Guattari'nin “Organısız Beden”ini (*Body without Organs/BwO*) Bukatman'ın “organısız beden organlara değil, fakat organizmanın organizasyonuna karşı alınmıştır” önermesi ile eşleřtirerek “Ek Organlı Beden” (*Body with extra Organs/BwxO*), tanımlamasını oluşturan Spiller'e göre etten beden daha bereketli, hiperduyumsal hâle gelecek ve artık hor görülmeyecektir (Spiller, 1996). Çok daha hassas hâle gelen beden engel olarak görülen birtakım özelliklerinden sıyrılacak ve mekânı çok daha farklı algılayarak onunla başka bir düzenin kuralları içinde iletişim kuracaktır.

Krueger, teknolojiyi insanın bir uzantısı olarak daha az ya da çok uzaktan zekâya sahip, takma uzuvları ve zekâsıyla doğuştan gelen yeteneklerimizi genişletme özelliğine sahip olarak yorumlar ve mimarlığın ve inşa edilmiş çevremizin rahatlıkla bu tanıma yerleştiğini belirtir.

“Mimarlık kolektif epidermisimizdir, bir demirci gibi kabaca ya da anın modasına uygun giyinmiştir. Mimarlık işlevsel bir alt tabakadan çıkar. En basit aşamasında çevreye sosyal ölçekte başkanlık eder. Mimarlık birlikte yaşadığımız bir bedendir.” (Krueger, 1996).

Metadermis olarak adlandırdığı ve mimarlığın bedenine düzgünce oturan akıllı ve karşılıklı etkileşimli bir mimarlığın mümkün olduğundan söz eden Krueger, mobil robot bilim, akıllı yapılanlamalar ve kabuklar ve karşılıklı etkileşimli malzemelerin teknik bilgi ve yöntem açısından mimarlığın organik alanda bir anlam bulan niteliklerini geliştirebilecek aşamaya geldiğini belirtir.

“Geliştirilmiş yapısal olarak bütünleşik optik sinir-sistemleri konum, yönelim, dönüş, yerinden çıkarılma, bozulma, sıvı seviyesi, ısı, basınç, gerilim, hız, ivme, etki, yapısal hasar, sıklık, titreşim, akustik dalgalar, elektromanyetik alanları, akımı, voltajı, ve manyetik alanları algılayabilecek durumdadırlar. Çok yönlü kullanımları olmakla birlikte mimari uygulamalardaki algılayıcı teknolojileri sadece fiberoptiklerle sınırlı değildir ve termal algılayıcılar, hareket saptayıcıları ve ışık algılayıcıları şimdiden sıradanlaşmıştır.” (Krueger, 1996).

Hibrid mimarlık genel olarak fiziksel ve dijitalin bir araya geldiği ‘zeki binalar’ veya ‘akıllı binalar’ olarak tartışılmıştır. Bu bağlamda bakıldığında Krueger'in Mendez ve arkadaşlarından alıntıladığına göre akıllı bir bina,

“en uygun şekilde üretkenlik ve maliyet etkinliğini ön plana çıkararak en uygun şekilde tasarlanmış ve birbiri ile ilgisi olan yapılaşma, sistem, altsistem, hizmet ve yönetimidir.” (Krueger, 1996).

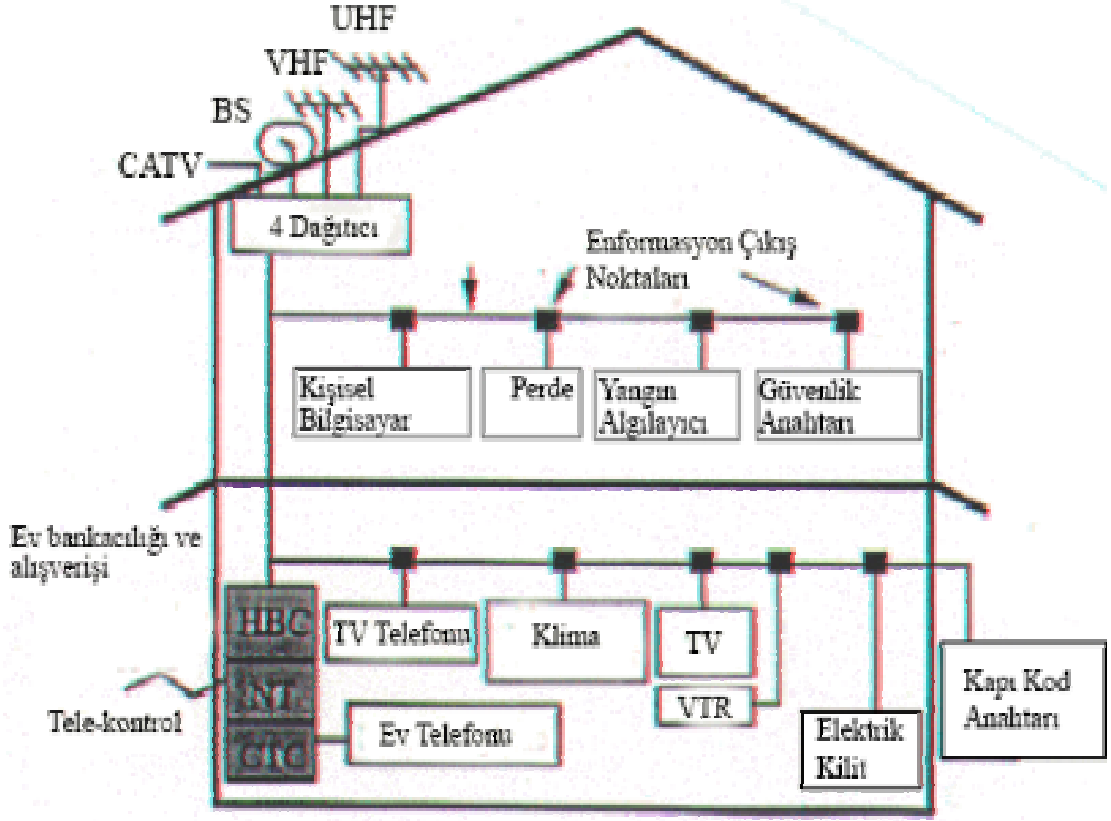
Bu bütünlük ve merkezileştirilmiş sistemlerin hedefi bina inşasının, çalışma şeklinin, bakımının ve yönetiminin ekonomisidir. Bunlar verimlilik, sıradüzen, eniyileme ve kontrol tartışmalarını içerir. Bu durumda akıllı olan, binaya değil ancak onun tasarım çözümlerindeki kaliteye işaret eder. Ortaya çıkan ya da tasarlanan yeni bir mekân anlayışından çok mekânın kaliteli bir şekilde üretimi ve sonrasında kendini denetleme olanağı ile bu kaliteyi koruma çabası olarak yorumlanabilir. Üretilen tasarım, yeni bir mekân kavramını açığa çıkarmaz ya da şekillendirmez, sadece var olan teknolojik potansiyelleri yine var olan bir mekâna aktarmakla yetinir. Mekân bu teknolojilerin kendine eklenmesi ile yeni bir mimari mekân söyleminin değil, teknolojik, ekonomik, sürdürülebilir mimarlığın bir yansıması olur.

Örneğin Japonlar, akıllı konut yaklaşımlarında “İnsan Dalga Mühendisliği”ni dilbilimsel bir tereddüt içinde çalışarak “Ev Yolu / *Home Bus*” adlı sistemi (HBS) tasarlamışlardır (Şekil 4.9). Ev Yolu Sistemi’ni ev yaşantısının kalitesini artırmak için geliştirilmiş tamamıyla yeni, kapsamlı ve uyumlu bir sistem olarak tanımlarlar. HBS, konutu idare eden cihazların konut-içi bir ağa bağlanarak rahat ve yaratıcı bir hayat oluşmasını sağlar. Ayrıca bu ağ sayesinde daha gelişmiş sosyal bir sisteme de bağlanır. 1981 yılından beri yürütülen bu çalışma hâlâ devam etmekte olup Konut Sağlık Bakımı sistemine dönüştürülmüştür.

Başka bir yöntemle de, Mark Weiser, Xerox Parc’ta bilgisayarı görünmez hâle getirme hedefiyle aynı anda her yerde olan/hazır ve nazır (*ubiquitous*) bilgisayarlaşmayı geliştirmeye çalışır. Aslında bilgisayar neredeyse hayatımızın her yerinde olsa da geliştirilmekte olan çalışmalar, bilgisayarın bu her yerdeliğini bir aşama ileri götürerek onu başka nesnelerin içinde görünmez yapmaya çalışmaktadır.

Örneğin dijital araç bir ahşap çalışmanın içinde yok olabilir fakat hâlâ vardır ve ulaşılabilir, çevrenin bir parçası hâline gelir. Krueger, zeki bitler taşıyan bir mimarlık yerine, akılla sahip bir mimarlık düşünmemiz gerektiğini belirtir (Krueger, 1996).

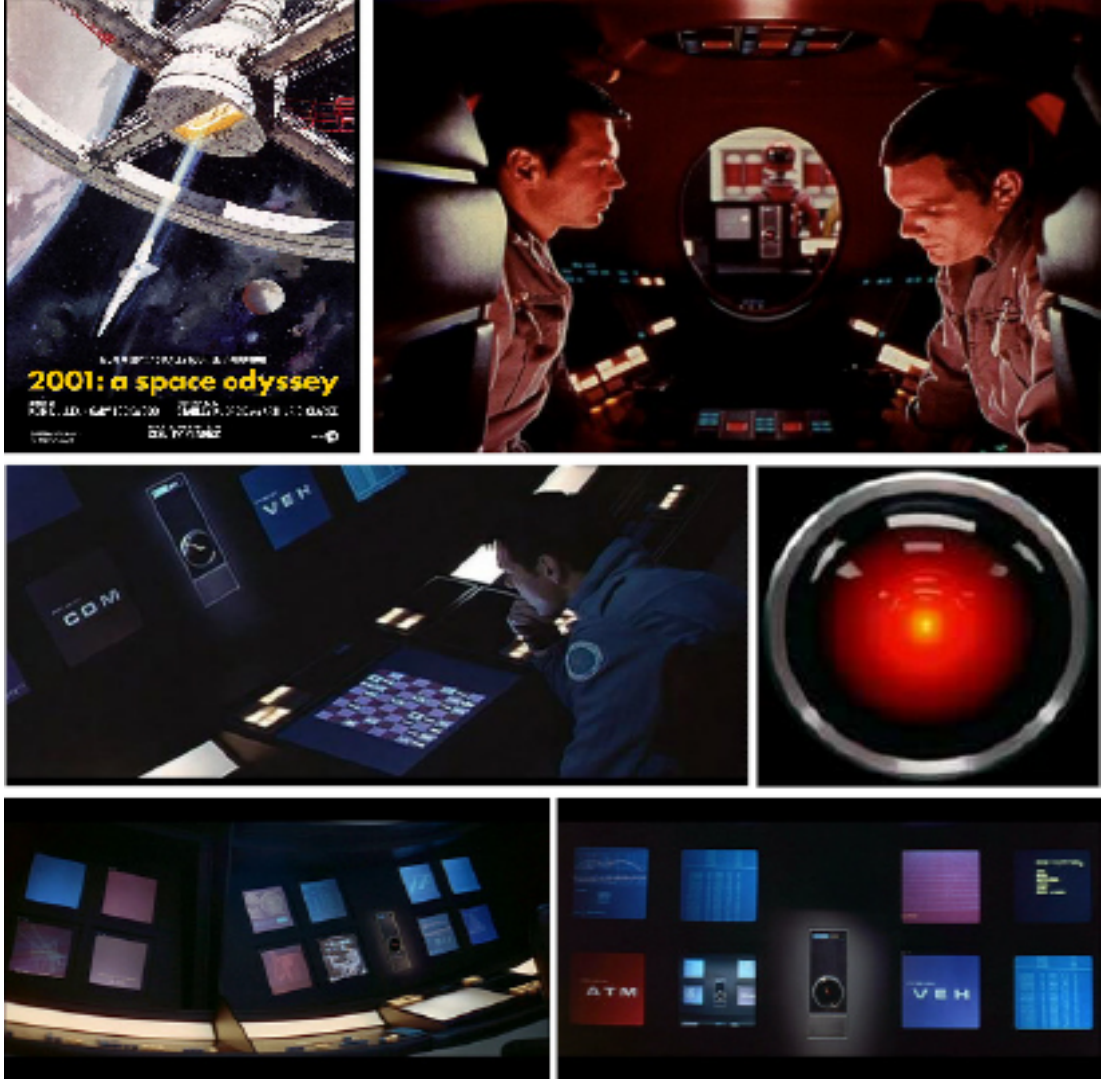
Özellikle Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nün (MIT) çalışmaları günümüzde bu konuya öncülük eder. Xerox Parc’taki çalışmalara benzer şekilde bilgisayarın görünmez hâle getirildiği projeler bulunduğu gibi aslında daha çok makine zekâsı oluşturulmaya çalışılır. 1980’li yılların ortasında başlayan yapay zekâ çalışmaları,



Konut Otomasyonu için HBS Kavramsal Şeması

Şekil 4.9. Konut Otomasyonu için kavramsal HBS tasarımı (http-21).

makine zekâsının geliştirilmesiyle özdeşleştirilir. Stanley Kubrick'in 2001: Bir Uzay Macerası filmindeki akıllı bilgisayar HAL 9000'den (Şekil 4.10) esinlenerek geliştirilen HAL: Akıllı Oda Projesi, makinede yani bilgisayarda karmaşık durumlarda etkileşim ve karar verme yeteneğini oluşturma ve geliştirme aşamalarını içerir. MIT Laboratuvarı'nın günümüzde devam eden projeleri örneklerde daha kapsamlı bir şekilde incelenerek beden ve mekânın dönüşümleri üzerindeki olası etkileri ortaya konmaya çalışılmış olsa da bizi asıl ilgilendiren bu teknolojilerin doğrudan mekâna eklenmesi durumu değil, mekânın içinde eriyerek, birbiri içine geçerek oluşturulan hibrid bir sistemin var olan mekân ve beden söylemleri üzerinde yarattığı etki ve değişimdir.



Şekil 4.10. Stanley Kubrick'in 2001: Bir Uzak Macerası filminden görüntüler (<http://22>).

4.2.2.1. Hibrid Sistem Örneklerinin İncelenmesi

Örnek olarak verilen çalışmalara geçmeden önce bu çalışmaların neden seçildiğini aktarmak önemlidir. Mimarlığın dijital teknolojiler, sanal mekânlar ve siberuzay ile birlikte gelmiş olduğu noktayı kavrayabilmek için seçilen bu örnekler, dijital ortamda oluşturulan projelerin sayıca çokluğu ve yetersiz alt metinleri nedeni ile sınırlı tutularak ve çalışma kapsamında öne çıkarılan “sanalın hakikileşmesi,” sanaldan hakikileşmeye doğru olan hareketin yaratıcı bir süreci açığa çıkarması, bu sürecin tasarım gerçekleştirildikten sonra da devam etmesi, beden ile kurduğu gerçek-zamanlı etkileşim gibi kavramlar üzerinden belirlenmiş; ve mekânın gerçekleşmesinin tasarım sürecinin bitmesiyle belirli bir noktada sabitlenmesinden

çok mekânın kendini dışardan gelen etkilerle kurgulamaya devam ettiği, beden kadar mekânın da değişik bir deneyimleme ve etkileşim içinde olduğu çalışmalar seçilmiştir. Bu çalışmalar akıllı mimarlık olarak nitelendirilebilecekleri gibi aslında genel yapılarında sahip oldukları kontrolsüzlük ve önceden kararlaştırılmamış olanı, belirsiz olanı ortaya koymaya çalışmaları ile farklı bir yöne doğru gitmektedirler.

Nox Mimarlık'ın çalışmaları kapsamında Tatlı Su Pavyonu bir ilk oluşturması ve bedeni merkez alan bir sistem içinde hareketin ve etkileşimin mekânın algılanmasında ve mekânın sürekli olarak dönüşümünde etkin rol oynaması nedeniyle; D-Kulesi, bir web sitesinin, yani siberuzayın yazılım mekânının bedenini duygusal hislerini aracı-ortam hâline getirerek fiziksel mekânla birleştirmeye çalışması ile; Son-O-House, bedenini ve hareketlerinin saptanarak mekânın arka planında kaydedilen ve giderek çoğalan seslere dönüştürülmesi ile çalışmaya uygun görülmüştür.

Aether Mimarlık'ın Uzaktan Ev Projesi ise iletişim teknolojilerinin sağladığı imkânlar üzerinden geliştirilerek iki insan arasındaki ilişkiyi iki mekân arasında kurgulamaya çalışarak bu teknolojilerin yeni kullanım olasılıklarını ortaya koyma açısından önemlidir. Mekânın elemanlarının ve içinde kullanılan mobilyaların bir diğerine duyarlı hâle getirilmesi ile iletişimin çok farklı bir boyutu ortaya çıkarılmak istenmiştir. Burada mekân kadar beden de hareketlerinin bir diğer tarafa aktarılmasıyla nesne olarak algılanmaya başlanır.

dECOi Mimarlık'ın Kalkan Hipoyüzeyi çalışması ise mimari bir eleman olarak kurgulanmasına rağmen yeni bir mekân anlayışı ortaya koyma potansiyelindedir. Aslında bu seçilen diğer örneklerde de belirgin bir şekilde oluşmaya başlamasına rağmen özellikle Kalkan Hipoyüzeyi'nin belirlediği anlayış yeni bir mekân ve beden söyleminin izlerini taşır. Daha önceden kararlaştırılmış bir yapıda, kontrollü ve statik olarak kurgulanan mekân, belirsiz olanı açığa çıkarma, kontrolsüz bir davranış sergileme ve bunların doğrultusunda sürekli olarak değişen, dönüşen ve cevap verebilen dinamik bir düzenlemeye sahip olur. Bu durumda hareket kavramının mekân için oluşturduğu anlamını oldukça yenilikçi bir bağlamda ortaya koyduğunu söyleyebiliriz.

Son olarak MIT Laboratuvarı'nın çalışmalarına yer verilmiştir ve çok uzundur devam eden projeleri daha önceden de belirtildiği gibi çalışmaların yapısı gereği yeni

bir mekâna değil yeni teknolojilere ulaşmanın çabası içindedir. Fakat bu bağlamda düşünüldüğünde bu yeni teknolojilerin bedeninin mekânda duruşunu dolayısıyla onunla olan ilişkisini değiştireceği söylenebilir. Bununla birlikte mimarlar, işlev, biçim, zaman, maliyet ve benzeri gibi tasarımın bir katmanı hâline gelen ve giderek sıradanlaşan, her yerde olmaya meyilli teknolojinin hayatın içine uyarlanmaya çalışılması gibi bir sorunla karşılaşmaya başlar.

Şimdi, bir sonraki aşama olarak bu projeler etkileşim, zaman, bedeninin merkez etkileri, kontrolsüz yapı gibi kavramların etkinliği ile daha detaylı bir şekilde açıklanmaya çalışılacak; tasarım sürecinde, üretim aşamasında ve son olarak gerçekleştirildikten sonra bu mekânların beden ile kurduğu ilişki biçimlerine; hareket ve devinim alanları, dokunsal veya duygusal aktarımlarla oluşturulan karşılıklı ve gerçek-zamanlı etkileşimler gibi aynı zamanda her bedeninin her farklı etkisiyle dönüşen kontrolsüz yapıdaki mekâna ve bunların günümüz anlayışlarından hangi noktalarda farklılaştığına bakılacaktır. Sanalın hakikileşme sürecinin tasarlanan mimari nesnenin katmanlarına nasıl ve hangi aşamalarda yerleştiği sorgulanacaktır.

Bu projelere mekân ve bedeninin dönüşümü açısından bakmak gerekirse, karşılıklı etkileşim, gerçek-zamanlı gösterim, doğrusal olmayan zaman, bedeninin etkileriyle sürekli olarak dönüşen mekân, anı yaratan, biriktiren mekân, daha önceden kararlaştırılmamış biçim, kontrolsüz davranış yapısı, cevap verebilen sistemler gibi birtakım kavramların daha belirgin hâle geldiği görülecektir. Bu kavramların etkinlik dereceleri her projede farklı olarak yansıtılmakla beraber aslında bu kavramlarının tümünün hareket ile ilişkilendiğine dikkat etmek gerekir. Fakat bu yeni hareket kavramı, geleneksel yöntemlere karşıt olarak sadece mekânla ilişkiye giren bedeninin deneyimi ve bu bedeninin sabit üç boyutlu mekânı her açıdan farklı bir şekilde algılaması olarak değil, mimari mekânın tasarım süreci ve sonrasında gerçekleştirilen fiziksel uzantısında da dinamik bir düzenleme olarak ortaya çıkmaktadır. Geleneksel hareket kavramı sadece beden ile ilişkilendirilirken, bu yeni hareket kavramı mekânın tasarım ve işleyiş süreçlerinde de bir anlam bulmaktadır. Tasarım sürecinde bedeninin olası hareketleri birtakım parametrelere dönüştürülerek işleyiş sürecine aktarılır ve bedeninin mekânla ilişkisi karşılıklı etkileşime dayanan bir hâl alır ki bu sadece etki tepki mekanizmasını içermeyen cevap verebilen bir sisteme karşılık gelir.

4.2.2.2. Nox Mimarlık Tatlı Su Pavyonu Expo, D-Kulesi, Son-O-Evi

Daha önceden de belirtildiği gibi incelenmek üzere seçilen çalışmalar arasında Nox Mimarlık'ın üç ayrı projesi bulunmaktadır ve bunlar, dijital araçları değişik şekillerde fiziksel ortama aktarma, beden ve mekân ilişkilerini sorgulayan projeler olma açısından dijital sanal ve fiziksel mekân arasında kurulmak istenen ilişkinin farklı sorunsallarını ortaya çıkarır ve belirli durumlar üzerine yoğunlaşırlar. Her üç projenin de kullandıkları dijital ve teknolojik araçları fiziksel ortama aktarma ve bedenle kurmaya çalıştıkları farklı boyuttaki etkileşimden dolayı hibrid bir sistemin içinde yer aldıkları söylenebilir.

Tatlı Su Pavyonu

“TatlıSu Pavyonu / *H₂O Sweetwater Pavillion*” (Şekil 4.11) Waterland Neeltje Jans için Lars Spuybroek tarafından tasarlanmıştır. Özel ve kamusal bir girişim olarak Hollanda'nın güneyinde Zeeland'da yer almaktadır.

Mimarisi yenilikçi iç mekânı ile eş zamanlı olarak geliştirilir. Spuybroek tasarımın şekillenmesinde kullanılan biçimleri ve onların bedene aktaracağı hisleri şu şekilde açıklar.

“Yapının biçimi ondört elipsin akışkan bozulması ve 60 metreyi geçen bir alana yerleşmesiyle şekillenir. İç mekânda yatay ya da yataya ilişkin bir zemin bulunmaz ve yürümek düşmeye yakın hâle gelir. Nesnelerin bozulması, çevrenin daimi başkalaşımına genişler, beden daimi yeniden şekillenmesini çeşitli algılayıcılar ile kaydederek ve aktrarak kullanıcılarla karşılıklı olarak etkileşime girebilir.” (Spuybroek, 1998).

Tekerlekli araçların çalışma ilkelerine dayandırdıkları motor geometri ile mekânın kendisi hareketin etkin parçalarından biri hâline getirilmek istenmiştir. Spuybroek, otomobil ve sürücü örneği ile motor geometriyi beden kendisini protezi hâline gelen otomobile kadar genişletebilme özelliğine bağlar. Kendi bedenini aracın kabuğu ile özdeşleştirebilen insan ancak böylelikle, aracın 4x1.5 metrelik gövdesiyle kendini bütünleştirerek aracı güvenle park edebilir ya da benzeri bir şekilde virajları alabilir.

“Sürücünün aracıyla virajlarda kusursuz dönüşler yapabilmesi, ancak sürücünün aracın mekânı dönüşünü hissedebilmesiyle açıklanabilir. Başka bir deyişle otomobil sürücünün ikinci derisi hâline gelmektedir. ... Beden, her dışsal olayı sanal hareketlerin bedensel ağına bağlayarak biçim ve eylem olarak gerçekleştirdiği tamamiyle kendisini merkez alan bir dokunma alanı oluşturur.” (Spuybroek, 1998a).

Tamás Waliczky'nin “Bahçe / *The Garden*” adlı kısa filminde kullandığı “su damlası perspektif sistemi / *waterdrop perspective system*” ile bedeni merkez alan ve beden hareketlerine göre bozulmaya uğrayan bir film mekânından bahseden Spuybroek, bu durumu algılama (*perception*) değil de, birine ait özel bir algılama (*proprioception*) olarak yorumlar ve bunu Deleuze'ün aslında perspektifin, ufuk çizgisinin, yataylığın, arka fonun, sınırın, dış çizginin olmadığı yorumu ile birleştirir (Spuybroek, 1998a). Sonuç olarak buradan yapıya aktarmak istediği düşünce, beden motor geometrisi ile bütünleşen; beden ve sadece o bedenin mekânının ve dolayısıyla, kendi dünyasının merkezinde yer aldığı, bedene göre şekillenen, bozulmalara uğrayan sınırların, yataylığın veya düşeyliğin, dış çizgilerin, perspektifin olmadığı bir mekân yaratma fikridir.

Yapının genel çıkış noktası suyun içinde sürüklenen bir nesnenin deneyimini bedene yaşatmaktır. Yatay ve düşey kesitler birbirine girmiş, mekânın elemanları tek bir düzleme indirgenmiştir. Mekânda dışarıya açılan bir pencere bulunmaz. Bedenin mekâna yayılması, bilgi iletişim teknolojileriyle mekânın elemanlarının çeşitli şekillerde ışık, ses ve renklere dönüştürülmesiyle sağlanır. Ortama gömülen algılayıcılar ve harekete geçiriciler ile kullanıcı niteliğine göre, ışık sistemleri, gerçek-zamanlı canlandırmalar ve tüm bina boyunca deforme olup değişebilen ses sistemleri harekete geçer. Beden mekân içinde dijital araçlarla birlikte yayılır.

“Bedenin düşmeye yakın duruşu ve her eylemin temeli yapının dengesizliğinden gelir ... çünkü her pozisyon bir vektör içerir. ... Taşınabilir ve hareket edebilen mimarlıktaki eylemin kaynağı kesinlikle beden ve ortamı arasındadır. Bu durum özne ve nesnenin birbirine karşıt olması değil, fakat etkileşimli bir karışımıdır.” (Spuybroek, 1998a).

Spuybroek, Tatlı Su Pavyonu'nu zayıf ve güçlünün, insan teninin, beton ve metalin, karşılıklı etkileşen elektroniğin ve suyun şiddetli birlikteliği olarak yorumlar. Proje için “Beden, çevre ve teknolojinin bütünsel bir kaynaşması” dır demekte ve bu üç oluşumun benzersiz ve eşsiz bir sistemle birleştiklerini vurgulamaktadır (Spuybroek, 1998)

Yapı klasik anlamda bir sergileme içermez ve belirli bir programı da yoktur. Bir duvarın dondurulması, sis püskürtme, yapay sağanak yağmur, zıplayarak fişkıran su parçaları gibi olayların bir kısmı var olan su teknolojileri ile gerçekleştirilir. Yapı ziyaretçilerin ışıkla, sesle ve gösterimlerle etkileşime girebileceği çoklu algılayıcılarla donatılmıştır (Noxarch, 2007). Yapının yenilikçi biçimi ve iç mekânda

keskin bir şekilde yer verilmeyen yataylık ve düşeylik mekânın geometrisini sürekli değişen ve çeşitlenen bir durumun ve her bedeni de ayrı ayrı bu durumun merkezi içine alır.

Her üç sistem de eş zamanlı olarak yerel etkileri (örneğin birden değişen ışık gibi) “sıvı algoritmalar” kullanarak yapı boyunca aktarırlar. Ziyaretçiler tek başlarına sanal göletlere taş atabilir ya da dokunulduğu an hemen dalgalanmaya başlayan bu sanal göletlerin veya nehirlerin içine girebilir, üstünde zıplayabilir. Kalabalık gruplar için ışık algılayıcıları, tek tek bireyler için dokunma algılayıcıları, gruplar için çekme algılayıcıları; her biri ayrı ayrı olarak gerçek-zamanlı gösterimler ve ses işlemlerinde dalgalar, etkisi giderek artan dalgacıklar, baloncuklar oluşturur (Noxarch, 2007).

Toplu olarak devasal ses ve ışık dalgaları yaratılabilir ve bu iç mekânın atmosferini ve duygusallığını tamamiyle başka bir şekle döndürebilir. Bu durumda bu algılayıcıların ve harekete geçiricilerin bedenini dokunma alanı ile işleme girmesi, bedeni merkez alarak mekânı yönlendiren, dönüştüren bir araç, bir nesne hâline getirir. Beden mekânın işlemesi için gerekli bir anahtar gibidir. Beden olmazsa mekân dinamikliğini yitirir ve durağan, sabit, katı kütesine geçiş yapar.

Yapının dış mekâna ait hiçbir açılımının olmaması – pencere, boşluk ve benzeri gibi – dış dünya ile bağlantısı kesik, tamamen kendine ait bir iç dünya oluşturmaya sebep olur. Bu durumun oluşturma sebeplerinden biri de bedenini bu mekânla tamamiyle kuşatıldığı hissini verebilmek içindir. Yapı bedeni tamamiyle içine alarak ve etrafını kuşatarak; bedenini içine girdiğinde onu saran, kuşatan, içine alan ve kesintili de olsa dış dünyadan kopmasına neden olan suyun sarmal yapısını mekân içinde bedene hissettirmeye çalışır.

D-Kulesi

Nox Mimarlığın diğer projesi, 2003 yılında gerçekleştirilen Doethinchem kentindeki “D-Kulesi / *D-Tower*” (Şekil 4.13) kullandığı araçlar ile benzer bir yaklaşım gösterse de hem çok daha küçük ölçekte ve sanatsal ağırlıklı bir çalışmadır hem de öncelikli mekân olarak kendine siberuzay ortamını seçer. Fiziksel mekânı ise bedenini hislerini aktarabileceği sembolik bir anıt olarak kullanır fakat beden ile dokunsal bir ilişki kurmak en son düşündüğü şeydir. Bu iki ayrı düzendeki mekânları bir araya getirmesi ve bedensel duyuları aktarması açısından dolaylı bu mekânı hibrid bir

sistem olarak nitelendirebilmekle birlikte bir önceki çalışmadan oldukça farklı bir altyapısı ve oluşumu vardır.

Proje içsel (hisler, nicelikler) ve dışsal (mekân, nitelikler) olanın rollerini deęiş tokuş etmesi ile şekillenir. İnsan eylemi, renk, para, deęerler, hisler birbirine aęlarla bağlanmış oluşumlara dönüşürler. Fiziksel mekân, bu oluşumların var olan durumunu gözlemleyebilmeye indirgenmiş, enformasyonu görünür hâle getiren görsel bağlarla güçlendirilmiş, aynı zaman da kent içine bir simgeye dönüşen bir heykeldir. Proje bir anket, web sitesi ve bir mekânı içerir. Üç bölümde birbirine etkileşimli olarak bağlıdır (Noxarch, 2007).

Bilgisayar kontrollü sayısal döküm teknięi ile haddelenmiş epoksi (*CNC milled styrofoam*) kullanılarak standart ve özel geometrilerin oluşturduğu karmaşık yüzeyli, 12 metre yüksekliğinde bir yapıdır. Sistemin yapısı, kolon ve yüzeyi arasında bir süreklilik olan gotik tonoz yapısına benzemektedir (Noxarch, 2007).

Yapı web sitesine iki şekilde ve doğrudan olarak bağlanır. İlkinde web sitesi, Rotterdam asıllı sanatçı Q. S. Serfijn'in yazdığı Nefret, Sevgi, Mutluluk ve Korku duygularına deęinen ankette, çevre sakinlerinin verdiği cevaplara göre görselleşir. Her iki günde dört yeni soru eklenen anket yıl sonuna kadar büyümeye devam eder. Cevaplar farklı görünümde web sitesinde yayınlanır. İkinci olarak, bu dört duygu dört renk ile temsil edilir; Yeşil, Kırmızı, Mavi, Sarı. Bu renkler ayrıca yapının ışılandırılmasını sağlayan renklerdir. Böylelikle insanlar şehirde bir tur atarken hangi rengin ve dolayısıyla hangi duygunun baskın olduğunu görebileceklerdir (Noxarch, 2007).

Kulenin altında yer alan kapsül ise, kasaba sakinlerine kendi özel mesajlarını bırakma şansı verir. Bu bağlantılar giderek arttığında bunları birbirine bağlamak için Kule daha önceden yazılmış sevgi mektuplarını nefret adreslerine göndermekte, ve belki de bu özelliklerinin yanında en çekici tarafı, yılın sonunda en yüksek duygulara sahip adrese 10.000 euro ödül vermekte olmasıdır (Noxarch, 2007).

Burada, bedenın duygusal hislerini merkez almasına rağmen bedenle dokunmaya dayalı bir ilişki kurmaya çalışmayan bir mekânla karşılaşmaktayız. Heykelin sadece gözleme dayanan yapısını, işleme dayalı bir sürece dönüştürmesi ve bir nesne olarak heykeli içinde yaşanabilir olmasa da deneyimlemeye yakın bir hâle getirmesi açısından oldukça ilginç bir örnektir. Tersinden bakılacak olursa, mekânın

yaşanabilirliği dışındaki simgesel ve soyut olan yanını ve sadece bu yanını ortaya çıkararak mekânın heykele, birtakım imgeleri gerçek-zamanlı olarak aktaran bir heykele dönüştüğünü söylemek de olasıdır. Bedenin, bu hem heykel hem mekân olana, özünde sanatsal olan bu iki farklı ama bütünleşmiş, birbiri içinde erimiş oluşumlara bakış açısı değişir. Ayrıca böyle bir mekân kent ile olan ilişkisini de sorgulamaktadır.

Son-O-Evi

Nox'un diğer bir sanatsal projesi Eindhoven kentindeki “Son-O-Evi / *Son-O-House*” (Şekil 4.12) ise ses üzerine yoğunlaşmaktadır. Spuybroek Son-O-Evi’ni “seslerin yaşadığı ev” olarak tanımlarken gerçek bir ev olmaktan çok alışkanlık ve ikâmetle birlikte gelen bedensel hareketler ve yaşama ilişkin bir yapı olduğunu söyler (Noxarch, 2007). Yapı için Edwin van der Heide tarafından bestelenen ve tasarlanan bir ses çalışması (Şekil 4.14), ziyaretçilerin bedensel hareketleri ile harekete geçen algılayıcılar sayesinde sürekli olarak yeni ses dokuları üretir.

Son en Breugel ve Eindhoven arasında yer alan enformasyon teknolojileri ve yeni-ortam sanayisini içeren şirketlerin bulunduğu geniş bir endüstriyel alan içinde yer alan bu sanatsal çalışma, sadece bölgenin kimliğini ya da teknolojik bir duruşu güçlendirmek için değil fakat insanların buluşabilmesi, öğle saatlerinde dinlenebilmesi ya da sadece güzelliğinden zevk alabilmesi için oluşturulmuştur. Yapı hem mimari hem de işitsel bir yerleştirmedir. İnsanların sadece müzikal yapıda bir ses duymasını değil aynı zamanda bu sesin kompozisyonuna katılımı sağlanır. “Hem enstrüman, hem müzik hem de stüdyodur.” (Spuybroek, 2004).

Yapının strüktürü evde gelişen tipik eylem-görünümlerinden türetilmiştir. Bir koridor ya da odadaki geniş ölçekli bedensel hareketler ile bir lavabonun ya da çekmecenin yanındaki küçük ölçekli hareketler gibi. Bedenlerin, kol ve bacakların, ellerin bu hareketleri çok titiz bir şekilde koreografi edilmiştir. Sonuç olarak elde edilen, “birbirine dolanan iç içe geçmiş karmaşık çizgilerin arabesklığı, yapının biçimini oluşturur.” (Spuybroek, 2004).

Mekânda müziği dolaylı yünden etkileyen stratejik noktalara yerleştirilmiş yirmi üç algılayıcı bulunmaktadır. Bestelenen ses moiré etkileri ile birbiriyle yakın ve ilişkili frekansların karışımını temel alır. Kişi sesi doğrudan etkileyemez ancak sesi üreten gerçek-zamanlı kompozisyonu etkileyebilir. Ses ilk açılışında mekânda yoktur fakat

bedensel hareketlerle oluşturulur. Buradan itibaren istatistiksel olarak kaydı tutulan bedensel hareketler sesleri bir müziğe dönüştürür ve giderek artan kayıt sayısı müziğin de değişimine yol açar. Belirli bir aradan sonra tekrar içine girilen mekânda farklı bir müziğin dolaştığı görülür (Heide, 2004). “Müzik mekândaki bedenlerin davranış izleri ile evrimleşen bir anı-mekânı olur.” (Spuybroek, 2004). Beden ise mekânın atmosferini oluşturmada en büyük araç hâline gelir.

Yorum

Görüldüğü üzere projelerde genel olarak hareket kavramı ile oluşturulan sistemler göze çarpmaktadır. Bu hareket kavramı karşılıklı etkileşim üzerinden şekillenerek hem bedene hem mekâna yayılmaktadır. Karşılıklı etkileşim beden ve mekân arasındaki birincil iletişim biçimi olmakla beraber bu etkileşimi özel yazılımlar ve algılayıcılar ile cevap verebilme niteliği oluşturulmuş gerçek-zamanlı gösterimler destekler. Bedenin mekânda sabit bir şekilde durması ya da durmakta olduğu noktadan çok, beden devinim içinde olması ve bu devinimin deneyimini yapıya aktarabilmesi açısından dokunsal bir alanın içinde yer alması gerekmektedir. Bu durumda geleneksel bağlamından kopan beden sadece yapı içinde duruşuyla ve onu farklı noktalardan farklı şekillerde algılaması ile değil, yapıyı yönlendirici ve yapının içindeki hareket akışını, dolayısıyla yapının atmosferik dönüşümünü sağlaması açısından merkezi ve etkin bir konuma gelir. Daha önceden de belirtildiği gibi yapılar statik biçimlerini korumalarına rağmen atmosferleri tamamıyla beden etkileşimi ile bir yön bulur ve bu yön de hem kullanıcı hem tasarımcı için belirsizdir. Bu belirsiz olanı, önceden kararlaştırılmamış olan bir yapıyı ortaya koyma açısından oldukça yeni ve sınırsız birtakım bağlantılar ortaya konulduğu söylenebilir. Mekâna yerleştirilmiş enformasyon dokuları öncelikle bedeni algılamakten beden oluşturduğu etkilere tepki verebilmekte ve bunları gerçek-zamanlı olarak yansıtarak yapının içindeki akışkan hareketi oluşturmaktadır. Bu durumda mekân sürekli olarak ve sınırsız ilişkiler içinde kendini değiştirebilen, dönüştürebilen ve kontrolsüz bir yapıya bürünmektedir.

Tatlı Su Pavyonu’nda karşılıklı etkileşim, gerçek-zamanlı gösterim ve doğrusal olmayan zamanın, beden mekân içine yayılımını ve mekânın sürekli olarak bir dönüşümünü sağlaması; Son-O-Evi çalışmasında ise beden devinimlerinin mekânda gerçek-zamanlı bir müzikal sesin yayılımı ve aynı zamanda bu seslerin sürekli olarak birikerek mekânı dönüştürmesi gözlemlenir. Burada beden fiziksel

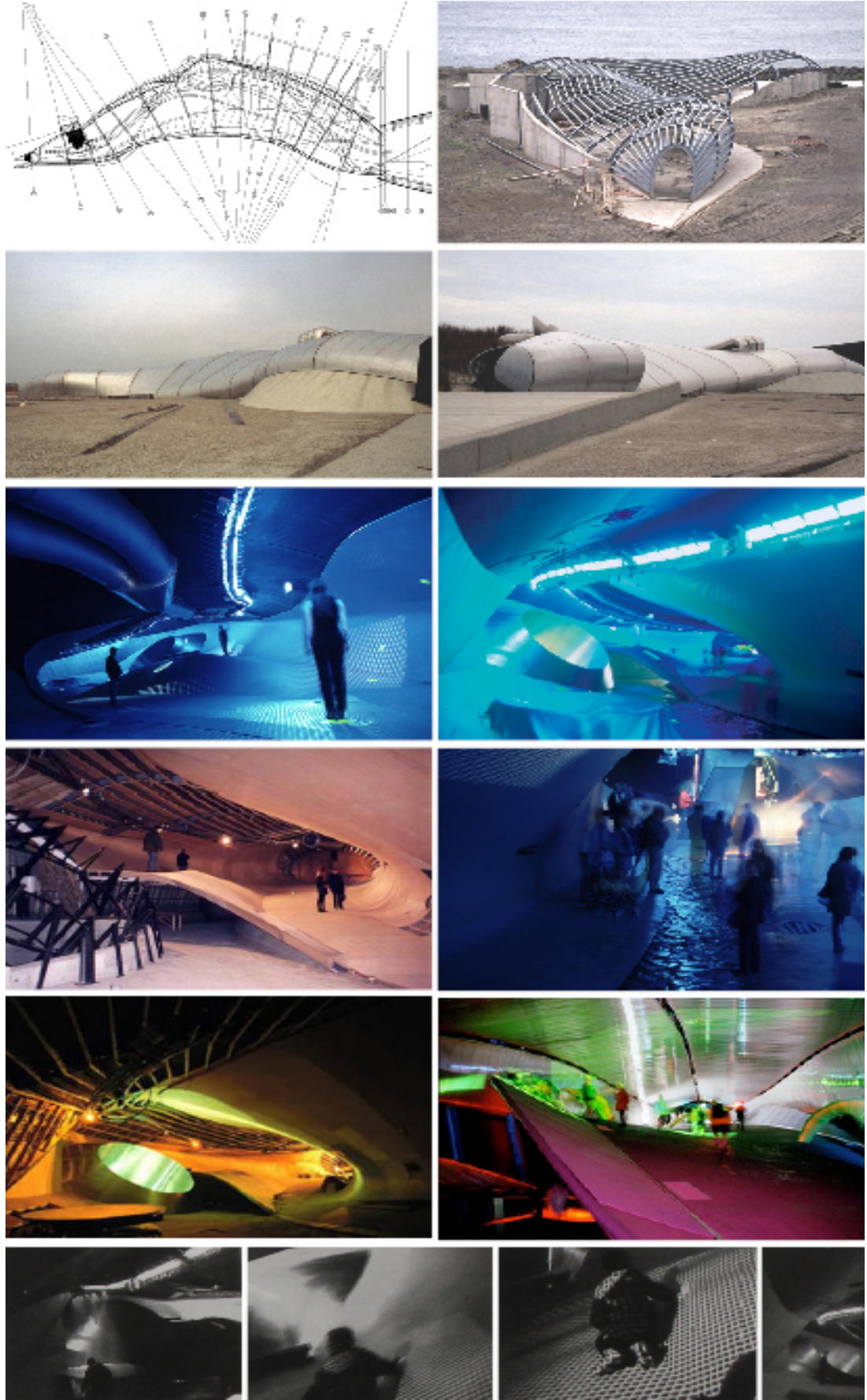
olarak yapılar ile iletişime geçmesi söz konusudur fakat hem bu etkilerin dereceleri hem de mekâna yansımalarında farklı yöntemler denenmiştir. Yapıların biçimi fiziksel olarak değişmez, ancak ışık, ses gibi gerçek-zamanlı gösterimler karşılıklı etkileşim ile yapılara yayılarak onların atmosferini değiştirir. Böylelikle etkilerin farklılıklarına, derecelerine ve sıklıklarına göre mekânın algılanması, her seferinde değişik deneyimler ile elde edilir. D-Kulesi ise oluşturulduğu elemanlar açısından hibrid bir sistem kursa da etkileşim çok daha yüzeyseldir. Fakat bu yüzeysellik isteğe bağlı oluşturulmuştur ve bedenin duyguları bu yüzeysellik ile standartlaştırılabilir hâle gelir. Bu proje, dijital teknolojilerle kurulabilen karşılıklı etkileşimin farklı derecelerini görmek açısından önemlidir.

Belirsiz olanı, daha önceden kararlaştırılmamış olanı içine alan bu yapılar, gerçeğin ortaya çıkarılmasında, Novak'ın da benzer bir yaklaşımı tanımlamakta kullandığı akışkan (*soft*) kavramını kullanır. Buradaki akışkan da, hem yazılımı hem bu yazılımın düzenleme, kaydetme, yeniden oluşturma, örnekleme gibi parametrelerinin yapıya aktarımını ve önceden görülemeyen potansiyellerin sürekli bir akışkanlık ve devinim içinde ortaya çıkarılmasını öngörmektedir.

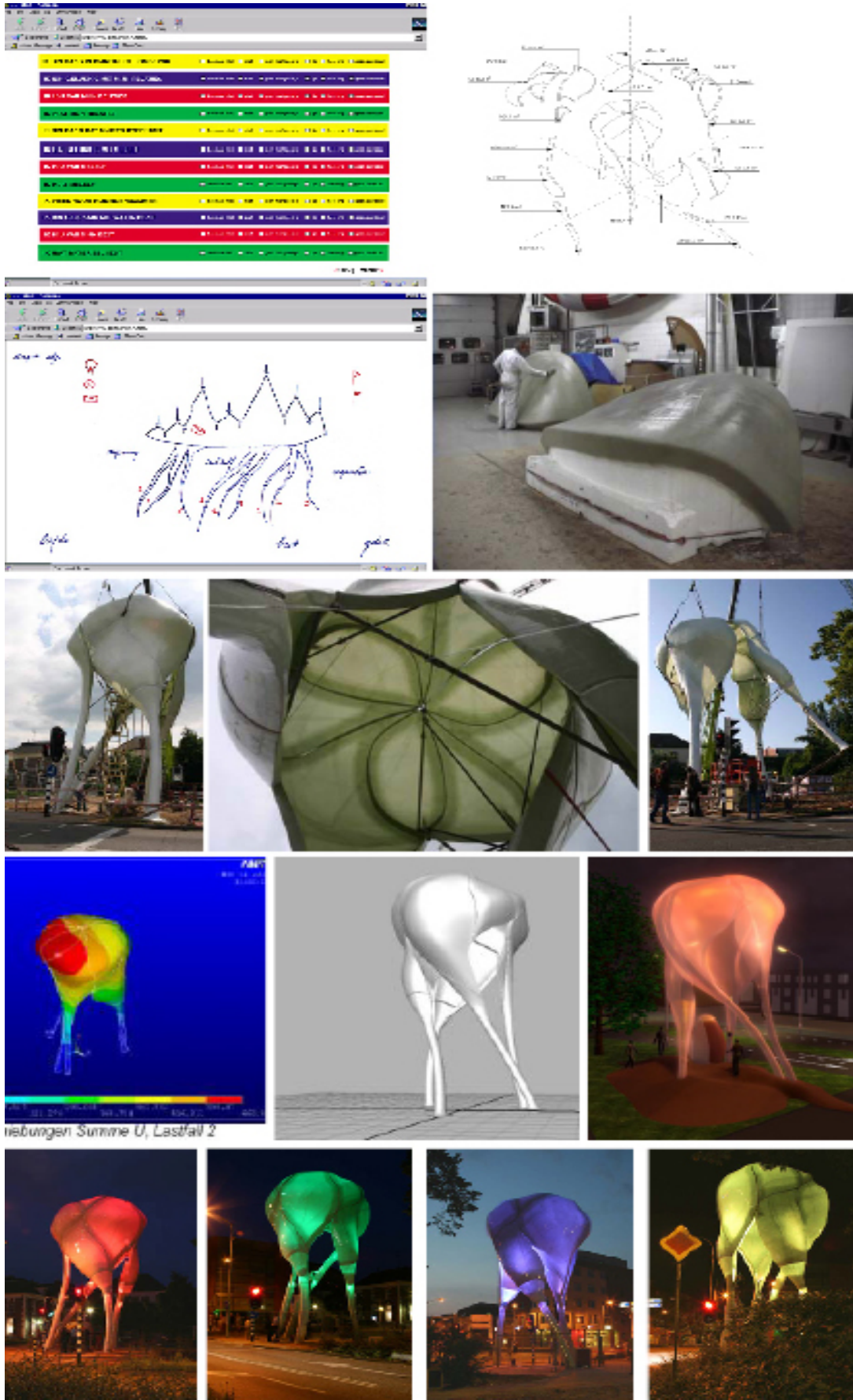
“Bu mimarlık belirsiz olanı, karar verilmemiş olanı, ona bir isim vererek değil isimsizliği eklemeyerek maddeselleştirir. Biçimsiz ve teklifsiz olanı şekillendirir – deneyimin yapısını, daha önceden özellikle tanımlanmayan deneyimin yapısını bulur. Oldukça yüksek yapısalılığı olan fakat akışkan (*soft*) bir araç ile potansiyelleri haritalar; bu potansiyelleri eşgüdümleyerek yeniden yapılanır ve buradan da gerçeğe açılır. Bu akışkan (*soft*) eşgüdümleme ile gerçek ortaya çıkar ve asla aynı yolla geri dönmez; şimdi deneyim ve geometri maddenin içine dahil olmuştur. Bu kavramsal süreklilikte eylemi, algıyı ve yapısal olanı birleştirmek olası hâle gelir.” (Spuybroek, 2000).

Bu çalışmalarda dijital teknolojilerin ve özellikle akışkanlığı sağlayan yazılımların sadece tasarım aşamasında yapıyı üç boyutlu olarak şekillendirmekten, belirgin kolaylıklar ve hız sağlamaktan öte mekânın oluşturulma ve beden ile ilişkisini sağlamada oldukça yeni ve görünmeyen bağlantıları ortaya çıkardığını görebiliriz. Bu da sanalın hakikileşmesi bağlamında ortaya çıkan yaratıcı süreci ve görünmeyen bağlantıları desteklemektedir.

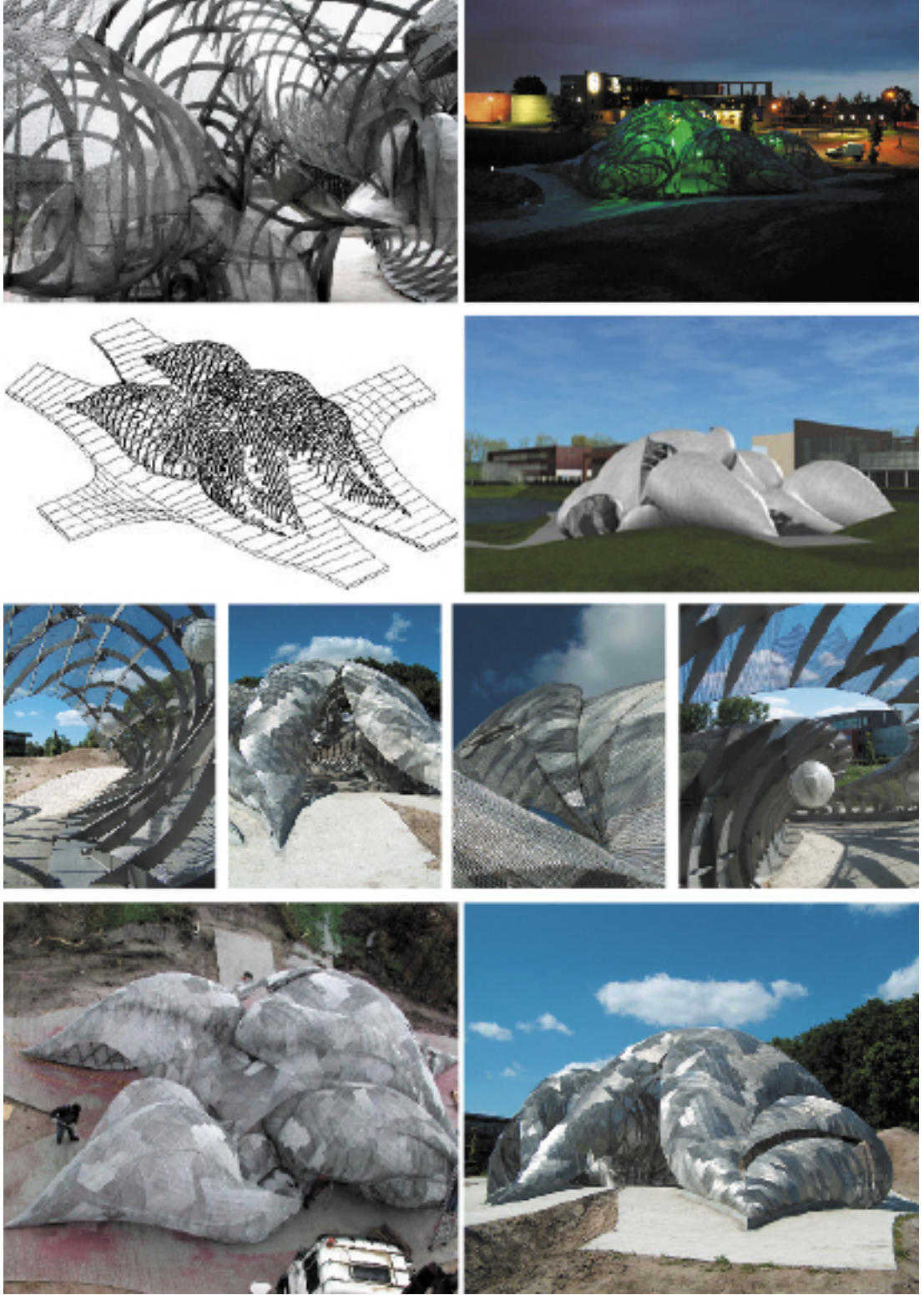
Bir sonraki örnek çalışmada (Uzaktan Ev) benzer özelliklerin yine çok farklı bir şekilde ve bağlamda ele alındığını görmekteyiz. Bu, siberuzayın birbiriyle bağlantılı olan sanal mekânlarının iletişim yolu olan hiperbağlantılara benzer bir yapıyı ve günümüzün sürekli iletişim hâlinde olma durumunu fiziksel mekânlara da aktarmaya çalışan deneysel bir projedir.



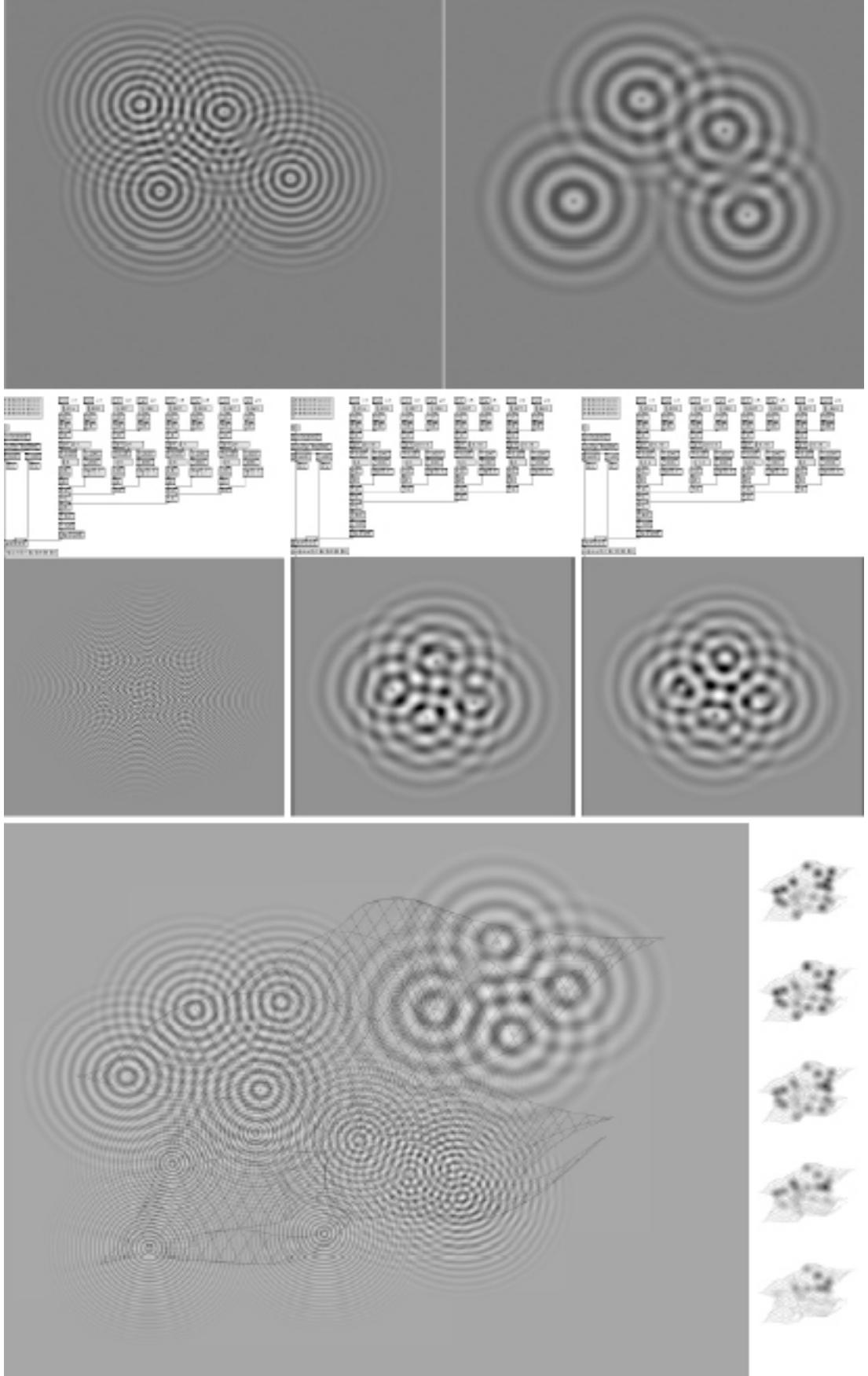
Şekil 4.11. Nox Tatlı Su Pavyonu'ndan iç ve dış mekân görüntüleri ([http-23](http://23)).



Şekil 4.12. Nox D-Kulesi yapım ve işleyiş aşamaları, Doetinchem (<http-24>).



Şekil 4.13. Nox Son-O-Evi yapım aşamaları, Eindhoven (<http-25>).



Şekil 4.14. Edwin van der Heide Ses Çalışmasının Son-O-Evi'ne yerleştirilmesi. Frekansların yoğunluğu ve iç içe geçme durumları (<http-26>).

4.2.2.3. Aether Mimarlık Uzaktan Ev

Bu örnek ise daha önceden belirtildiği gibi, Aether Mimarlık'ın, "Uzaktan Ev / *Remote Home*" (Şekil 4.15) adlı deneysel projesidir. Uzaktan Ev'de, İngiltere ve Almanya gibi birbirinden ayrı ülkelerde yaşayan iki arkadaşın mekân aracılığı ile birbirleriyle etkileşime girebilmesi amaçlanmıştır. İki mekânın da mobilya ve elemanları içine gömülen birtakım akıllı araçlardan herhangi biriyle bedeninin iletişimi olduğunda diğer tarafa belirgin bir şekilde yansımaktadır. Burada mekân aracılığı ile bedenlerin birbirinden haberdar olması sağlanırken, aynı zamanda beden bir diğer mekânın nesnesi hâline gelir ve iki mekân arasındaki iletişimi sağlayan bir aracı-ortama dönüşür.

Dijital iletişim ve medya teknolojilerinin, dostluk, paylaşım, samimiyet gibi insanın başkasıyla olan ilişkisini kurma yollarını da değiştirmekte olduğunu düşünen ve bunlar için yeni senaryolar üretme peşinde olan Aether Mimarlık'ın bu projesi devamlı hareket hâlinde bir kültüre, kişisel ilişkilerini aynı kökene ve coğrafyaya sahip olmaktan öte bir anlayışla tanımlayan bir topluma, ortaya çıkmakta olan uzaktan-topluma ithafen mimari bir cevap niteliğindedir. Cep telefonlarının yükselişi veya anlık mesajlaşma bu yeni kültüre işaret etmektedir (Scheidler, 2003). Enformasyon teknolojileri, şekil aldığı her biçiminde, mesajı gönderenin bedeni ve mesaj arasında bir ayrılığa neden olmuştur. İnsanların arasındaki ilişkiler, giderek artan bir şekilde, cep telefonları, e-posta ve anlık mesajlar gibi iletişim teknolojilerinin yoğun kullanımı ile desteklenmekte, biçimlenmekte ve hatta sona erdirilmektedir. Proje, gerçek-zamanlı ara bulucu iletişim araçlarının ve sistemlerinin, gündelik çevremiz, yaşadığımız mekânlar, kullandığımız mobilyalar ve elemanların bir parçası hâline geldiğinde ne olacak sorusuna bir cevap bulma amacındadır (Smart Studio, 2003).

İlk kez ve eş zamanlı olarak Londra'daki Bilim Müzesi ve Berlin'deki Raumlabor Galerisi'nde sergilenen proje, ziyaretçilerini geçici olarak yüzlerce kilometre uzaklıktaki bu apartman örneklerini paylaşmaya davet eder. Uzaktan Ev çok daha sezgisel yollarla iletişim sağlama ve mevcudiyeti değil tokuş etmeyi önermektedir. Mimarının maddeselliği aracı ortam hâline gelerek mekânı yaşayanlarının metafizik bir yansımasına dönüştürür (Scheidler, 2003a). Fakat Žižek'in bahsettiği tersi bir durum da söz konusudur denebilir. Mekâna bedeninin uzantısında değil de, bedeninin kendisi olarak bakma durumu açıkça gözlemlenebilir. Burada mekân karşı taraftaki

bedenin görünümüne bürünerek onun hislerini yine mekân aracılığı ile sembolik ve uzamsal olarak mevcut ortamdaki bedene aktarmaktadır.

Uzaktan Ev, farklı ve uzak şehirlerde yer alan iki ayrı apartman dairesinin aynı anda paylaşımı üzerine bir çalışma olarak tanımlanabilir. Mobilyaları ve mimari elemanları dokunulabilir ve duyumsayabilir iletişim araçlarına dönüştürülerek elektronik olarak ve Internet aracılığı ile her iki mekân birbirine bağlanır. Algılayıcı ve devinimsel aygıtlar ve karşılıklı etkileşimli bir ışık yerleştirmesi bu birbirinden uzak yaşayan arkadaşlar arasında duygusal değiş tokuşu sağlar. Değişen etkileşimli çanta taşınabilir kablosuz bir eleman olarak Uzaktan Ev ile aradaki bağı koparmamak için uzun yolculuklara eşlik edebilir (Scheidler, 2003a).

Cornish Sanat Üniversitesi'nde de sergilenen proje, daha sonradan gerçekleştirilmesi düşünülen bir eskiz prototip yerleştirme olarak, sol tarafta Londra ve sağda Berlin olmak üzere soyutlaştırılmış iki mekânı gösterir. Mobilyalar elektronik ağlarla birbirine bağlanmış mekânların birer parçalarıdır. Bu mobilyalar iki ayrı ve birbirinden oldukça uzak bu mekânların ilişki yollarını oluşturmak için tasarlanmıştır. Artırılmış nitelikler, bu iki ortamda yaşanmaya başlandığı zaman görünür hâle gelecektir. Mevcudiyetin farkına varmanın ve onu göstermenin bu asimetric yolu gerçek hayat deneyimlerine de oldukça yakındır. Duyumsamaların ağlarla sağlanan birliği (*tele-synaesthesia*) çevremizde ve her yerde aynı anda olan bu dijital ortamdan beklentilerimizi değiştirebilir (Smart Studio, 2003).

Londra mekânının elemanlarından biri tavandan sarkan bir salon sehпасıdır. Kişi sehpayı hareket ettirdiğinde, sehpanın yüzeyi fiziksel nesne ve gerçek-zamanlı gösterim arasındaki sınırları bozarak, sehpayı canlanmış hareketli bir nesneye dönüştürür. Bu sırada sehpanın oluşturduğu müzik Berlin'e aktarılır. Oraya aktarılan müzik, tavandan sarkan "ses borusu"nda yeniden ortaya çıkar. Ses borusu şişirilebilir kumaşla desteklenmiş yumuşak bir nesnedir. Diğer mekândan gönderilen müziğin kaynağıdır. Bu mekânın yaşayanları, bir cevap niteliğinde, Londra'daki salon sehпасının altında yeniden belirecek, kısa sözlü mesajlarla misilleme yapabilirler. Bu Almanca mesajlar Berlin'deki ses borusu elle kavranıp küçük bir algılayıcı masa üzerinde oynatıldığı zaman karşı tarafa iletilir (Smart Studio, 2003).

Bu projede öne çıkan kavramlar, bir öncekilerden farklı olarak kamusal olana değil kişisel olana hitap etmekle birlikte dijital iletişim teknolojilerinin mevcut kullanımını

çok farklı bir şekilde ortaya koymaya çalışır. Böyle bir şey belirtilmemiş olmasına rağmen, yani sadece iki apartman dairesinin internet aracılığı ile birbirine bağlanmasıyla oluşturulan bu prototipin bir sonraki aşaması olarak bu iki apartmana ayrı ayrı bağlanmış ve sonunda hepsi birbirini etkileyen geniş bir konut ağı düşünülebilir. Bu durum, siberuzaydaki belirli geniş bir ağın (ki bunlar siberuzayın küçük kentleridir, örneğin myspace, hi5, frapper ve benzeri gibi) kullanıcıya sunduğu mevcut kişisel sayfalarında kurulu olan ilişki yapısına bakılarak söylenebilir. Fakat bu durum bir kenara bırakılırsa, mevcut projenin beden ve mekân ile bedenler arası bir ilişki kurguladığı söylenebilir.

Mekân burada da beden olmadan statik, durağan yapısına geri döner.Yapının iç mekânı ve mobilyalarına gömülen dijital araçlar içinde bulunan mekân ile değil, diğer mekân ile etkileşimi sağlar. Bu noktada beden ile mekân arasında doğrudan bir karşılıklı etkileşimden söz etmek mümkün değildir. Daha doğrusu her beden bir diğer mekânın uyararı, harekete geçireni olmakta ve uzaktan bir etkileşim sağlanmaktadır.

Bilindiği üzere günümüzdeki iletişim araçları işitsel, görsel ya da metin bazlı iletişim yöntemini kullanmaktadır. Burada kullanılan iletişim yöntemi daha incelikli ve zihinsel bir şekli açığa çıkarmaya yöneliktir. Mobilyaların ya da mimari elemanların içine gömülen akıllı dijital araçlar, mekânın daha kullanışlı veya kullanıcısına hizmet eden bir mekân olmasını değil, metafizik bir iletişimin kurulması açısından şiirsel bir özellik taşımasını sağlar. Her ne kadar kendini tekrar eden yapısı ile bir süre sonra sıradanlaşması olağan bir durum olsa da böylesi bir apartman dairesinde yaşamak oldukça ilginç bir deneyim oluşturabilir.

Ortaya çıkardığı bu ilginç iletişim yöntemi ile sanal olanın sınırlarını zorlamakla birlikte sonradan düşeceği tekrarlama durumu onu sınırlı bir alan içine alabilir. Fakat bu durumda şöyle bir nokta da var ki, mekânın bu tekrarlanan hareketleri çerçevesinde diğer mekândaki beden, sadece var olduğunu belirten mesajlar iletmektedir ve bu varlığı hisseden diğer beden de bu varlığı onaylaması, zihninde bu varlığa ait görüntüler, sesler, imgeler canlandırması ile kişinin zihnini sürekli olarak dönüştürmektedir denebilir. Mekânın beden üzerinde böyle bir etki yaratabilmesi de gerçekten sanal olanı harekete geçirmeye yöneliktir. Burada da Son-O-Evi'nde olduğu gibi mekânın bir kaydetme hâlinde olduğunu söyleyebiliriz. Fakat ondan farklı olarak mekânın bu kaydetme durumu, onun tetiklemeleri ile bedene

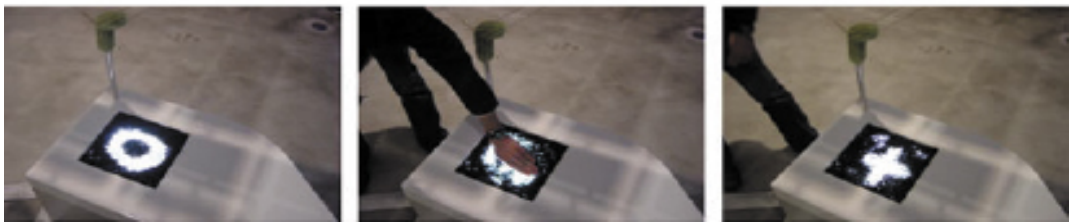
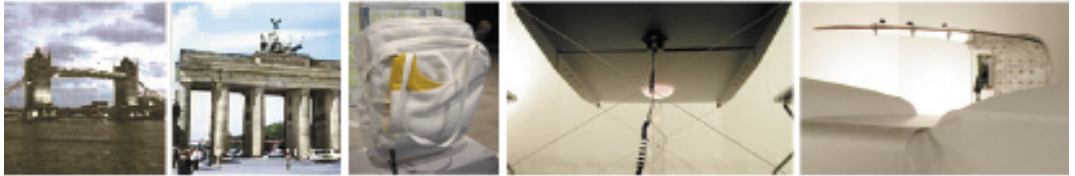
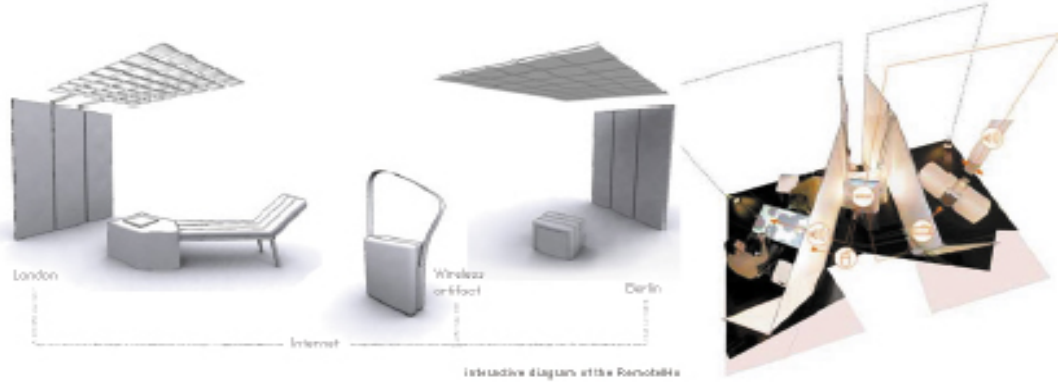
aktarılır ve zihin daha önceden oluşturduğu anılara yönelerek, onları düzenleyip öne çıkarmakta ya da geriye atarak yeniden yorumlamaktadır.

Burada gerçekleştirilmeye çalışılan proje, özde akıllı mimarlığın dijital araçlarla desteklediği; kalitesini ve mimari dengesini korumak için oluşturmaya çalıştığı kontrollü ve kendini denetleyen bir mekân sisteminden farklıdır. Burada mekân, ikinci bedeninin yerini tutmakta ve Thorogood'un belirttiği bir özne-özne durumuna geçişi sağlamaktadır. Mekân bedene hizmet etmek için değil, onunla birlikte var olmak için vardır. Her ne kadar buradaki bedenle ilişki bir duygusal boyuta bağlanarak oluşturulmaya çalışılsa da, akıllı dijital araçların sadece yapının kontrolünü sağlaması amacı dışında kullanılması açısından değinilmesi gereken ilginç bir örnektir.

Mekânın harekete geçen, ışık veren, ses çıkaran elemanları ve mobilyalarının yapısı bedeninin dokunma alanı ile bir etkinlik kazanır fakat bu etkiyi oluşturan kişi değil de, karşı taraf görebilir, hissedebilir, duyabilir. İletişim esasına dayandığı için böyle bir yapı sergilenmiş olsa da bedeninin oluşturduğu etkinin kendisi tarafından değil de karşı taraftan hissedilmesi ve isteğe bağlı olarak tepki verilmesi ile aslında mekân ile değil, mekân aracılığı ile bedenler arası bir iletişim yaşanır. Mekân bir cep telefonu ya da benzeri bir iletişim aracına dönüşür ancak buradaki iletişimin yansıması daha önceden de belirtildiği gibi mekânın araçları tarafından oluşturulsa da harekete geçirilen aslında kullanıcının zihinsel eylemleridir. Zihin mekânı aracı-ortam hâline getirerek “öteki” ile bir iletişim kurar, “öteki”ye varlığını hissettirir.

Aether Mimarlık'ın bu projesi “Ara bulucu Mekânlar / *Mediated Spaces*” adlı daha geniş bir projenin parçasıdır. Diğer projelere bakılacak olursa, (Şekil 4.16) çoğu mimari olmamakla birlikte, iletişim ve iletişim araçlarının çalışma ilkelerini temel alarak ve farklı disiplinlerle etkileşime geçerek, algıladığımız gerçeklik ile yeni ilişkiler kurgulamaya çalıştığını görürüz.

“Elektronik ortam, kültürel çevremizi ve dolayısıyla algılanan gerçekliğimizi doyurmaktadır. ... Günümüzde, mimarların bu konuları daha dikkatli bir şekilde ele alması kaçınılmazdır. ... Gerçek için yeni olasılıkları test etmeye en baştan başlamayı uygun gördüm ve bunun için, normal mimari bir projenin gösterim yöntemi olan planlar ya da kesitler çizmek yerine elektronik ortam ve fiziksel mekân arasında bulanıklaşan olasılıkları test etmek için bire bir ölçekte prototiplerini oluşturmaya karar verdim. ... Plan ya da kesit çizmek yerine işler durumda yerleştirmeler inşa etmek, çok farklı bir bilgi ve malzeme kaynağı gerektirir. Bu durumda ise farklı geçmişlere sahip insanlarla ve farklı disiplinlerle işbirliği içinde olmanız gerekmektedir.” (Somlai-Fischer, 2002).

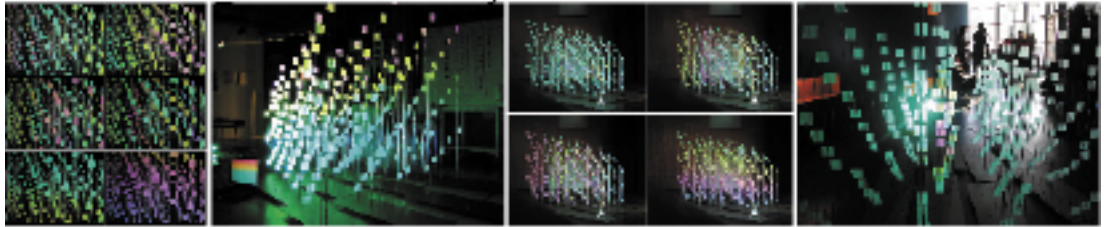


Şekil 4.15. Aether Mimarlık Uzaktan Ev görüntüleri ve etkileşimli mobilyaları ([http-27](http://27)).

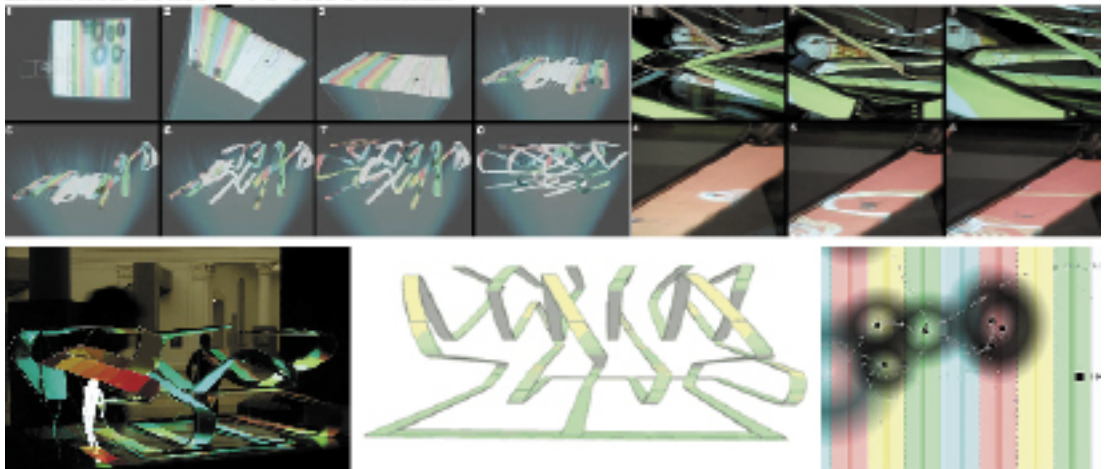
induction house _ V3 The Fishing Kit



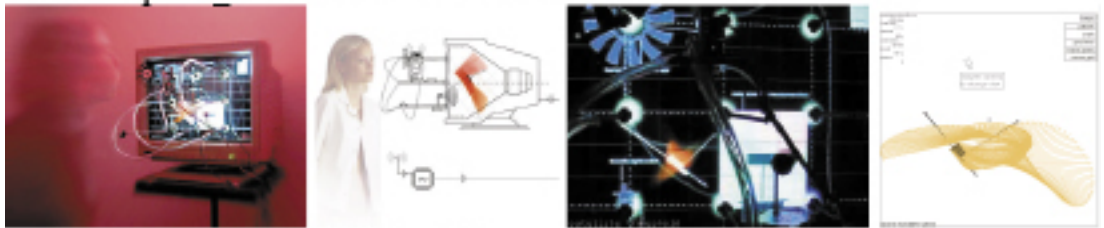
induction house _ V2 Distrubuted Projection Structure



induction house _ V1 The Fishtank



mediated spaces _ P1-P2 The Screen Treshold and The Virtual Satellite



mediated spaces _ P3 The Backpack Dance



mediated spaces _ P5 The Allende Arquitectos Website



Şekil 4.16. Aether Mimarlık Ara bulucu Mekânlar ve İndüksiyon Evi Prototipler (http-28).

4.2.2.4. dECOi Mimarlık Kalkan Hipoyüzeyi

Bir başka örnek ise daha çok yeni bir mekân kavramını tanımlamaya eğilimli bir mimari eleman şeklinde karşımıza çıkar. “Kalkan Hipoyüzey /*Aegis Hyposurface*” (Şekil 4.17) dECOi Mimarlık Ofisi’nin bir projesi olup ilke olarak Mark Goulthorpe tarafından tasarlanmıştır. Fakat arka planında sadece mimarlar değil, diğer projelerde olduğu gibi mühendisler, matematikçiler ve bilgisayar programcıları bulunur. Kalkan Hipoyüzeyi, üç boyutlu ve vektörel olarak yön değiştirebilen bir sistemdir ve Birmingham Hipodrom Tiyatrosu tarafından açılan bir yarışma için tasarlanmıştır. Özet olarak yarışmanın içeriği, tiyatronun dirsek gibi çıkan girişi ile derin fuayesinin dış mekâna uzatılması ve içerde olan şeyi dışarıya yansıtan bir parça oluşturulmasıdır (Goulthorpe, 2000a). Goulthorpe, dinamik ve etkileşimli bir sanat çalışmasının bunu sağlayabileceğini öngörerek Kalkan Hipoyüzey fikrini geliştirir. Bu yüzey, algıladığı ses, ışık ve hareket değişimlerini, kullandığı özel yazılım ile fiziksel bir harekete dönüştürmektedir. Bu durumda yerleştirme yapıldığı mekân, kullanıcısının hareketlerine, sayısına, yoğunluğuna, gürültüsüne, ve günün değişik saatlerine göre sürekli değişen, dönüşen, dinamik bir mekân hâline gelmektedir.

Teknolojideki değişimi sadece teknik açıdan yorumlamaktan ve bunu o şekilde tasarımlarına aktarmaktan kaçınan Goulthorpe, mimarlıktaki ‘paradigmatik’ değişimi, aslen mimarların birden CAD kullanımında değil, daha çok toplumun elektronik çevreye kültürel uyarlaması ile bağdaştırmaya çalışır. Bu Hayles’in kültürel bir algılama olarak enformasyon dokularının maddesel nesnelere nüfuz ettiği sanallık tanımını aklımıza getirir. Fakat burada maddesel nesnelere nüfuz eden enformasyon dokuları maddenin öz niteliğinden farklıdır ve onu değiştirerek başka bir şeye dönüştürür. Kültürel uyarlama için Goulthorpe şöyle der:

“Eğer bir kültürün temel dokusunu ‘teknoloji’ olarak kabul edersek her yeni gelişimin etkisi bu alanın yeni teknik örgülerle yeniden yapılandırılmasına dahil olur.” (Goulthorpe, 2000).

Bu yeniden yapılandırma, teknolojik gelişmelerin sadece kültürel üretimin değil, kültürel algının da genel dokusunda geçişler ve değişimler oluşturduğu kabul edilerek hem teknik açıdan hem psikolojik olarak ele alınmaya çalışılmıştır. Şok hâlinde olma durumundan yönünü kaybettirme / yön değiştirme ile destek bulan daha incelikli bir hâle geçişi tanımlayarak travma olarak adlandıran Goulthorpe, bunu yapmak için Freud’un travma analizlerini yeniden değerlendiren Sandor

Ferenczi'den yola çıkarak oluşan değişimi otoplastik (*autoplastic*) işlem hâlinde aloplastik (*alloplastik*) hâle geçme olarak tanımlar. Otoplastik kendi kendine kararlaştıran işlemsel bir strateji, aloplastik karşılıklı çevresel uyarılma / değişiklik olarak tanımlanabilir (Goulthorpe, 2005). Otoplastik ve aloplastik kelimelerini psikolojiden alan ve tasarımın yaklaşımını ortaya koyabilmek için kullanan Goulthorpe travma hâlinde olma ile ilişkilendirdiği aloplastik kavramını günümüzdeki cevap verebilen, karşılıklı etkileşime meyilli mekânlarla ve bu mekânların üretim süreçleriyle şöyle ilişkilendirir:

“Bu durumda işlemsel kültürel eğilimin bir travma hâlinde olduğu düşünülürse üretim ve algılama anlamında otoplastikten aloplastik hâle bir geçiş olduğu söylenebilir. Kişi, üretken yazılımın örnekleme ve düzenleme ile kapasitesinin artırıldığı, cevap verebilen, koşullu bir çevrede çalışmaya başlayarak aloplastik ‘mekânın’ içinde işlem yapmaya başlar. Bu giderek artan bir şekilde karşılıklı etkileşimle biçimlendirilebilir fiziksel bağlamı ve akışkanlığa yerleştirilmiş kararlılık kavramını genişletir. Kişi ile çevresi arasında iki taraflı sorgulama, belirsiz bir karşılıklı etkileşim vardır.” (Goulthorpe, 2005).

Proje tasarım açısından oldukça basittir ve Goulthorpe bu basitliği karşı taraf için hiçbir şey ifade etmiyor olabileceği düşüncesine kadar götürür. Metalik ve tek yönlü oluşturulmuş yüzey olaylara bir arka fon oluşturur. Fakat bu “potansiyel bir yüzey”dir, bir anda açığa çıkarılacak gizil bir görev taşır. Çevreden alınan bir uyarıcı, ses, ışık, hareket gibi, yüzeyde gerçek-zamanlı bir harekete, akışkanlığa veya karmaşık bir dokuya dönüşebilir.

“Böylelikle bir çeviri yüzey, sinestetik (*synaesthetic*) bir dönüşüm aygıtı, duyumsamaların çapraz bağlantılarıyla oluşturulan bir yüzey etkisi olarak adlandırılabilir. Önalın ve artalan durumları arasındaki birbiri ardına gelen değişim ile sanatın alanında oynar, aniden ortaya çıkan ve sonradan kaybolan izleri ile bir dekorasyondur / dekor eylemidir (*decora[c]tion*).” (Goulthorpe, 2005).

Yüzey etken ya da edilgen algılayıcılara göre çevreden aldığı uyarıcılarla bozulmalara uğrar. Yüzeyin çalışma şeklini Goulthorpe şöyle aktarır.

“Binanın eşgüdümlü yol sistemi kullanarak işlem yaptığı ana elektrik servisine bağlanarak her tür elektrikli etkinliği işlemsel kalıbına aktarır ve böylelikle her hâldeki elektroniğin yakalanması kayda geçilir. Fakat gürültü, ısı ve hareket haznelere gelen ek girdiler, hız, genlik, yön ve benzeri gibi çeşitliliğe göre birtakım temel matematik tanımları seçerek cevap veren program kontrol monitöründe örneklendirilir. Bu sonsuz sayıda değişen sürekli olarak geçişen, sıradan sapan ya da sıraya giren permütasyonlar üretir. Bu nedenle yüzeyin tasarlandığı ya da önceden kararlaştırıldığı söylenemez. Rastgele örneklendirme ve elektronik duyumsal girdinin stratejik bir yerleştirilmesi ile üretilir / hareket eder (*genera[c]t*).” (Goulthorpe, 1999).

Yüzeyi tanımlamak için seçilen hipo- öneki de ‘aloplastik mekân’ ve ‘travma’ ile ilişkilendirilir. Hiper- yerine hipo- önekinin seçilmesini Mark Goulthorpe şöyle açıklar:

“Travma aşırı bolluk (*over-fullness*) veya anlamın fazlalığı (*excess of significance*) ile değil, kavramsal kayıtlamanın yokluğu ile ortaya çıkar. Bu eksiklik / yetersizlik (*deficiency*) ve noksanlık, bilinçaltı ile algılanan yetkisizlik (*subliminal incapacity*) ile karakterize edilen hipo- önekinin ima eder ve bu şekilde sayısal olarak üretilmiş yüzeylerin etkileri düşünüldüğünde aşırılık veya son haddi ifade eden hyper-önekenden çok daha uygun görünür.” (Goulthorpe, 1999a).

Goulthorpe’nin tasarım süreci ile ilgili yaklaşımları da aloplastik mekân kavramına bir açıklık getirir:

“Gerçekte, mekânda bir şekil olarak biçimi tanımlamadık, fakat onu (*biçimi*) bir hareket olarak mekânda asılı bıraktık – hareket içgüdüsünün tersine çevrilmiş hâli: bir tür Asyavari (*Asiatic*) anlam. Akan biçime ek olarak görülmemiş yeni bir estetik eylemin zarıflığı bulunmakta: nesneyi tasarlamak (*design*) değil, bir nesnenin olasılıklarını tasarlamak (*devise*): [Kalkan Hipoyüzeyi] bir mimarlık değil, daha çok bir mimarlığın olasılığıdır. Bizim için ise, kararlılığın (*determinacy*) buharlaşıp gitmesini seyredilebilir gibi bir şeydi.” (Goulthorpe, 1999).

Goulthorpe, Kalkan Hipoyüzeyi ile benzer bir aloplastik potansiyelin, kendine has yöntemlerle güncel işlemsel tasarım stratejilerini ön plana çıkaran, açık uçlu dönüşüm sürecinin dinamik ve statik yönlerini araştıran çalışmalar olarak “Pallas Evi/*The Pallas House*” (Şekil 4.18a) ve “Paramorf/*Paramorph*” (Şekil 4.18b) projelerinde de bulunduğu bahseder (Goulthorpe, 2000).

Sanalın hakikileşmesi, bu bağlamda düşünüldüğünde sonuç ürünün elde edilmesindeki sürecin daha önce bildiğimiz, gördüğümüz, deneyimlediğimiz herhangi bir şeye benzememesi olarak yorumlanabilir. Rajchmanın da belirttiği üzere,

“Gerçekleştiğinde bizi her zaman aynı yerde bırakan olası olandan farklı olarak sanal olan, görebilmek için her zaman deney yapmamız ve çalışmamız gereken bir şeydir.” (Rajchman, 1997).

Kalkan Hipoyüzeyi ortamın ve tasarlanan nesnenin, dolayısıyla beden ve mekânın, karşılıklı etkileşimli ve cevap verebilen işleyişi gerçekleştirmesi ile; sanal olan ile hakiki olanın, dolayısıyla dijital sanal ve fiziksel mekânın iç içe geçtiği, birinin diğerine nüfuz ettiği can alıcı bir örnek olarak düşünülebilir. Bedenin hareketleri, yüzeyin renk ve şekil bozulmalarına, değişimlerine uğramasıyla cevap bulur. Daha önceden oluşturulmuş tasarım parametreleri ile meydana gelen kararsız, belirsiz ve

daha önceden tahmin edilemeyen deęişimler doğrusal olmayan bir zaman kavramını destekler. Stan Allen süreç temelli mimarlığa farklı bir noktadan yaklaşarak,

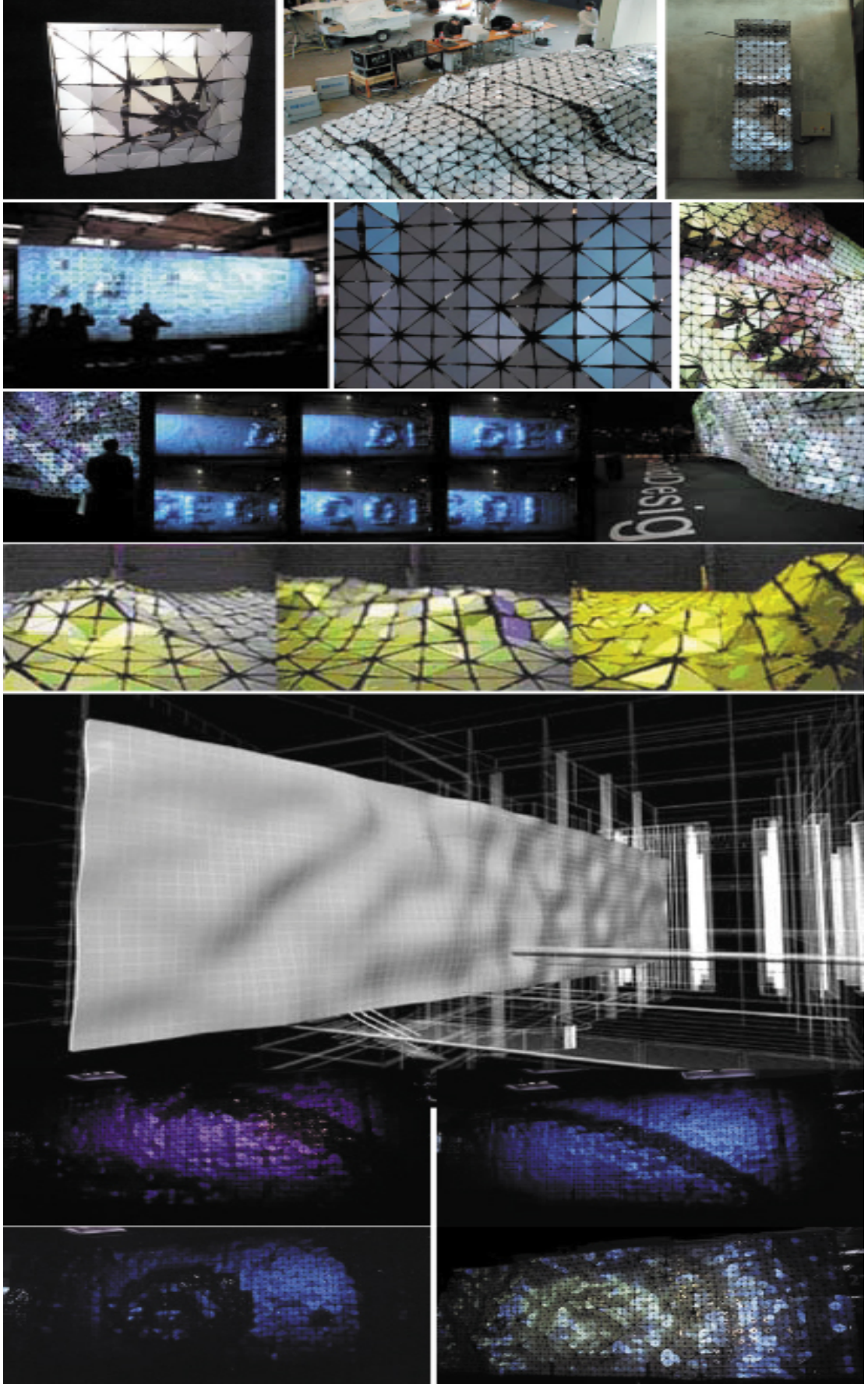
“Süreç temelli mimarlık dünyaya yeni etkiler vermedikçe önemli değildir, en fazla yapabileceği şey yazarına geri gönderme yapmak olur.” (Allen, 2003).

demekte ve bu noktada süreç temelli tasarım yöntemlerinin yaratıcı bir şekilde kullanılması gerektiğini savunmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Kalkan Hipoyüzeyi tasarım süreci içinde canlı ve cansız olan arasında bir köprü oluşturarak fizikselliğini kazanır ve devinim fiziksel mekân ve zaman sürekliliği içinde hissedilir. Devinim temelli tasarım süreci ile Kalkan Hipoyüzeyi Allen’in bahsettiği gibi dünyaya yeni bir etki yaratma eğiliminde görülebilir.

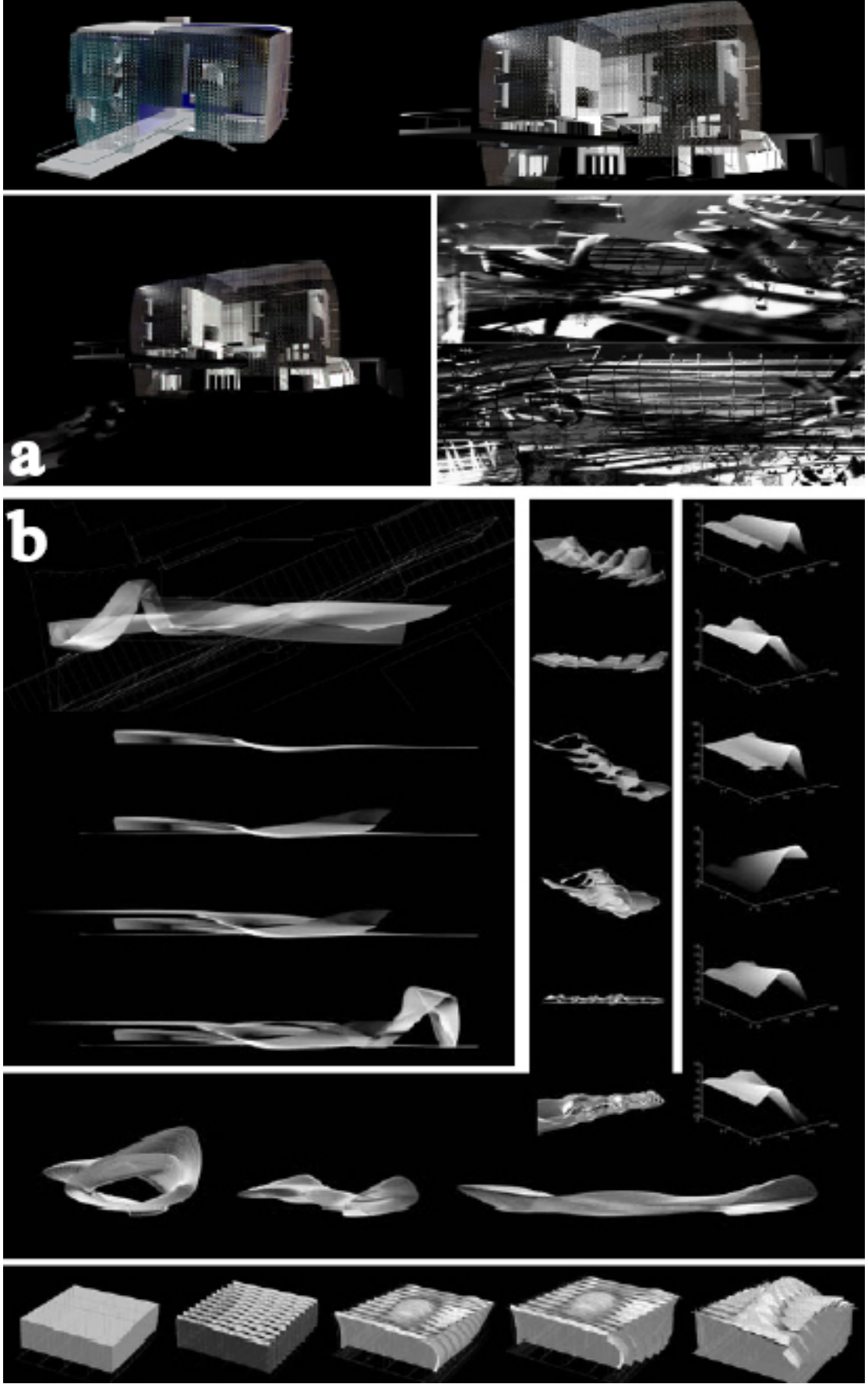
Kalkan Hipoyüzeyi sanal olanı tasarım aşamasında değil ancak tasarım gerçekleştirildikten sonra, oluşturulan tasarımın deneyimlenmesi esnasında ortaya çıkarır. Biçim, bedenin önceden görülemeyen, hesaplanamayan, kontrolsüz etkileşimi ile oluşmakta ve bir sonraki aşama önceden bilinmemektedir. Bu durumda bedenle kurulan iletişim şekli de önceden kararlaştırılmamış bir yolla gerçekleşmekte mekânın “kafasından geçen”ler gerçek-zamanlı olarak görülmekte ve hissedilebilmektedir. Bu da bedenin herhangi başka bir bedenle kurduğu iletişim şeklini çağırıştırır ve mekânla kurulan ilişkinin özne-özne bağlamında gerçekleştiği söylenebilir.

Bu “kafasından geçen” kavramı aslında başka bir noktayı da vurgulamak için kullanılmıştır. Yüzeyin belirli etkiler karşısında vereceği tepkilerde önceden bilinmeyen hareketleri onu sadece kendisinin sahip olduğu bir işleyiş sürecine götürür. Bu bir çeşit “yüzeyin düşünmesi” olarak nitelendirilebilir. Bir önceki Uzaktan Ev örneğinden farklı olarak, daha geniş ölçekte bir cevap verebilme niteliği vardır ve bu durumu, daha önceden de belirtildiği gibi, tasarlayan kişi dahi öngöremez.

Bu durum, aslında, Žižek’in gerçekliğin sanallaşması üzerindeki yorumlarını hatırlatır. Žižek her ne kadar bilgisayarı, Hegel’den yola çıkarak işaret eden ile işaret edilen arasındaki düzenin farklılığından kaynaklanan bir “kötü sınırsızlık / *bad infinity*”ın içine yerleştirip bilgisayarın düşünmediğini söylese de, yine kendisi Levi-Strauss’un adlandırabileceği bir şekilde bilgisayarı düşünen bir makine (*machine à penser / a thinking machine*) olarak kavramamız gerektiğini belirtir (Žižek, 2002a).



Şekil 4.17. dECOi Mimarlık Kalkan Hipoyüzey Karşılıklı Etkileşimli Duvarı (<http://www.decoimimarlik.com.tr>).



Şekil 4.18. dECOi Mimarlık Pallas Evi (a) ve Paramorf (b) Çalışmaları (<http-30>).

4.2.2.5. MIT Medya Lab Dokunulabilir Bitler, Ev_n ve Oksijen Projeleri

MIT'in çalıřmaları, řu ařamada, var olan mekân üzerine yerleřtirilen dijital teknolojiyi aracı elemanlar kullanarak, teknolojiyi görünmez hâle getirme ve beden ile mekân arasındaki sınırı en aza indirgeme eğilimindedir. 2001: Bir Uzay Macerası filmindeki akıllı bilgisayardan esinlenerek başlatılan HAL : Akıllı Oda / *Intelligent Room* projesi yerini AIRE destekli OXYGEN projesine bırakmıřtır. Bu projelerin amacı, mekânla başka bir insanla iletiřime geçtiđimiz kadar doğal olabilmektir. "Dokunulabilir Bitler / *Tangible Media*," benzer kapsamda başka bir projedir. Dokunulabilir bitler bünyesinde devam eden, "Çevre Oda / *Ambient Room*" (Şekil 4.19) projesinde, bilgi alışveriři çeřitli günlük fiziksel nesnelere veya mimari yüzeyler ile sağlanmaya çalıřılmıřtır. Dokunulabilir Bitler kapsamında geliřtirilen bir başka projenin amacı ise aydınlatma, projeksiyon ve kamera cihazlarının tek bir yerde toplanmasıyla birlikte mekândaki tüm yüzeyleri bilgi sergilenebilecek ve toplanacak bir hâle dönüřtürmektir (Ishii, Ullmer, 1997).

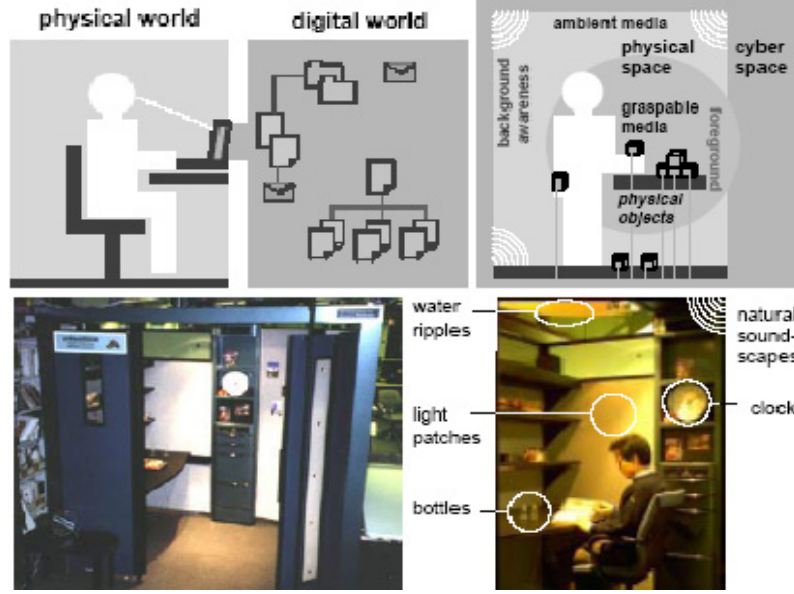
MIT'nin önemli diđer bir projesi de Ev-n dir (Şekil 4.20). Dokunulabilir bitlerin uzantısında, hemen her yüzeyin bilgi aktarımında kullanılabilmesi fikriyle bir arayüz tasarımı ön plandadır. "Deđişim hızlanıyor ancak yarattığımız mekânlar oldukça durađan ve tepkisiz" diyerek mekânın etkileşimli ve dinamik olmasını sağlama amacıyla video duvarlar, dijital yüzeyli aktif tezgahlar, yansıtma zeminler oluşturulmuřtur. řu ařamada gönüllülerin evlerine yerleřtirilen taşınabilir sistemlerle ve oluşturulan deneysel nitelikte bir apartman dairesini 10 gün boyunca deneyimleyen gönüllülerle günlük yaşam hareketlerini bilgisayarın öğrenilebilir algoritmalara dönüřtürebileceđi sistemler oluřurmaktadırlar (MIT Lab, 2005). Hayatın karmařasına cevap verebilecek geliřebilen dinamik mekânlar yaratmak için oluşturulan bu sistemler doğrudan var olan mekânın yapısına eklenirler. Bu durumda oluşturulan yepyeni bir mekândan söz edemeyiz ancak beden ve mekân arasında kurulmak istenen iliřki oldukça farklı bir boyuttadır. Mimarların karşısına çıkan sorunsal ise beden ile kurduđu iliřki açısından bu tür sistemlerle oluşturulabilecek mekânların ne tür yansımaları olabileceđidir.

Oxygen projesi (Şekil 4.21) de hâlâ devam etmekte olup adını bilgisayar ve teknolojilerinin soluduđumuz hava kadar görünmez olması isteđinden almıřtır. İnsanın teknolojiye haberdar olması gibi teknolojinin de insandan haberdar olmasını sağlayan bir sistemdir. Bilgisayar ve benzeri aletlerle kurulması gereken karmařık

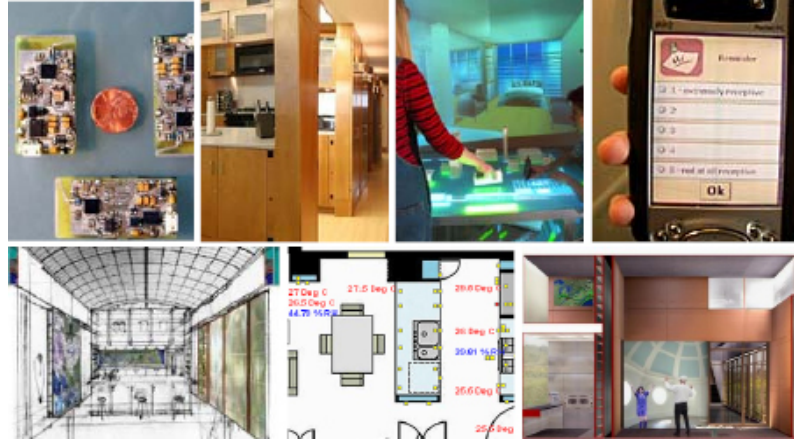
işlemler sürecini, konuşma ve mimikler gibi doğal yollara indirger. E21 ve H21 olarak adlandırılan taşınabilir ve çoklu-ortam desteğine sahip cep telefonu büyüklüğündeki araçlarla mekân bedenini yerini algılayabilir ve diğer nesnelere olan uzaklığını belirleyebilir. Bu sistem bir oda ile sınırlı olabileceği gibi oldukça büyük işlevlere sahip, ofis, hastane, okul yapılarında da kullanılabilir (MIT Lab, 2004). Bina ya da mekânla kurulan ilişki karşılıklı etkileşimle sınırlı kalmaz. Mekân bedene dönüştürülmeye çalışılarak nesneden özne durumuna geçiş sağlar. Şu ana kadar oluşturulan üç senaryoda, “Öğrenim Gezisi/*Field Trip*” Boston’dan New York’a düzenlenen bir gezinin tüm detaylarını içeren bir plan oluşturmayı ve gerekli olduğu durumlarda gezi grubuyla her nerede olurlarsa olsun iletişime geçmeyi olanaklı kılar; “İş Konferansı/*Business Conference*,” New York, Paris ve Londra’da yaşayan fakat iş bağlantıları olan üç kişinin bir hafta sonra Paris’te buluşmaları için gerekli tüm ilişkilerin sağlanmasına yöneliktir; “Koruyucu Melek/*Angel Guard*” ise artık oldukça yaşlanmış ve şehir dışında tek başlarına yaşayan bir evli çiftin tüm ihtiyaçlarının karşılanmasını sağlar (MIT Lab, 2005).

MIT Laboratuvarı’nın çalışmaları daha çok gündelik olan nesnelere içine barındırdıkları öz bilginin dışında enformatik dijital bilgilerin yüklenmesi ve gizlenmesi olarak görülebilir. Bu da mekânla veya elemanlarıyla değil de nesnelere doğrudan ilişki içinde olmayı gerektirir. Fakat bedeninin bilgisayarla ve araçlarıyla kurması gerekli birtakım karmaşık işlemsel süreçleri konuşma ve mimiklere kadar indirgemesi ve gerçekten de başka bir bedenle kurulabilecek benzer bir ilişkiyi sağlayabilme aşamasında olması önemlidir.

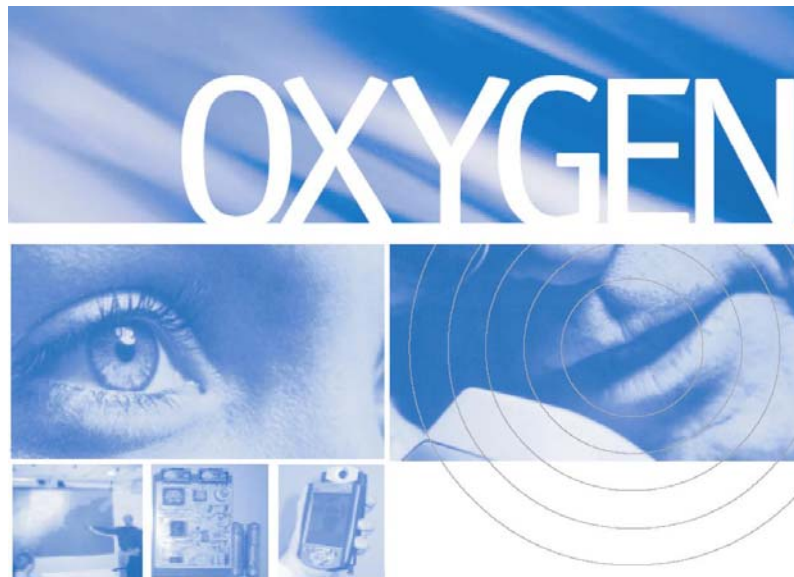
Bu tür sistemlerin yaygınlık kazanması henüz mümkün değildir ancak bu gerekli midir sorusunu da gündeme getirmektedir. Birtakım özel durumlar için oldukça başarılı sonuçlar oluşturabilir. Teknoloji ile oldukça yoğun bir ilişki içinde bulunduğumuz bu dönemlerin sağladığı kolaylıklar elbette göz ardı edilemez ancak bu kadar yoğun bir dijital araç kullanımı, teknolojik olanın görünmez hâle getirilerek gündelik nesnelere iç içe geçmesi, psikolojik bir varlık olarak insanı tahmin edilenden çok daha fazla etkileyebilir. Daha şimdiden cep telefonları ve bilgisayar teknolojisinin sağladığı olanaklar ile yaygın iletişim teknolojileri gerekli bilgiye erişimi zamandan ve mekândan bağımsız, olduğundan daha kolay hâle getirip olduğundan daha geniş zaman yaratmasına rağmen paranoyak, endişeli, stresli, gergin bir toplum yaratma eğilimindedir.



Şekil 4.19. ÇevreODA ve mimari elemanlara gizlenen medya (<http-31>).



Şekil 4.20. Ev_n ve dokunulabilir bitli kontrol ve denetleme sistemleri (<http-32>).



Şekil 4.21. MIT Oksijen Projesi. Konuşma ve mimiklerin önemi (<http-33>).

5. SONUÇLAR VE TARTIŞMA

Çalışmanın bütünü sanal ve hakiki arasındaki ilişkide var olan gerilimin yeni anlayışların ortaya çıkışında oldukça büyük bir etkinliğe sahip oluşunu gösterme üzerine bir denemedir. Mimarlık için sanal ve hakiki arasındaki ilişkinin potansiyeli mekân, beden ve zaman kavramlarının yeniden gözden geçirilmesinde ortaya çıkar.

Sanal kavramının özellikle Deleuze'ün felsefesinde yer alan sanal, hakiki, gerçek ve potansiyel arasındaki ayrımı çalışmanın geneline bir çıkış noktası oluşturur. Dijital teknolojilerle olan anlamları dışında sanal olanın potansiyel olma durumunun altı çizilmekte ve geçmişte bulunduğu anlamlara bakılarak, insanın gerçekliği görme biçimlerinin mimari mekân üzerine etkisi ve bedenin kazandığı yeni anlamlar ortaya konulmaktadır. Bunlar bedenin gerçekliği görme ve algılama biçimlerinin bir diğerine göre daha farklı ve baskın olduğu dönemlerde kullanımda olan mimari gösterim araçlarının tasarıma ve ürüne yansımalarıyla ilişkilendirilir.

Sanalın hakikileşmesi her zaman için bir yenilik ve yaratım getirmiştir. Deleuze'a göre bu süreç ile oluşan fark yeni kavramların ortaya çıkması için tamamlayıcıdır. "Sanal olanın hakikileşmesi," "olası olanın gerçekleşmesi"nden ayrı olarak gerçekten yaratıcı bir süreci ifade eder. Sanal olan hakikileştiğinde sözü edilmeyen ilişkiler ve yeni kavramsal alanlar ortaya çıkar.

Mimarlık mekânın uzamsal ve zamansal düzenlemesi ile yakın ilişkiye girmeden önce çok daha farklı yaklaşımlar sergiler. Ortaçağ, Rönesans ve Barok dönemlerdeki mekânlar böylesi bir anlayışla üretilmiştir. Elbette bu dönemler arasında oldukça büyük kültürel ve teknik farklar bulunur. Bu dönemlerin, mimari gösterim açısından ele alındığında uzun bir gelişim ve değişim süreci içinde olduğunu görürüz. Perspektif ile oluşturulan mekânların gerçekliği sembolize etmeleriyle başlayan serüven, gerçekliğin kopyasını oluşturmaya oradan da kopyasının kopyasını oluşturmaya doğru bir davranış içinde olur. Bu dönemlerin genel dünya görüşü ikili bir düzenden oluşur. Özellikle Rönesans'ta etkinliği azalsa da "kutsal olan"ın etkisi kaçınılmazdır. Bu kutsal olanla, dünyevi olmayanla kurulan ilişki hem resmin hem mimarinin mekânında yansıtılmaya çalışılır. En uç örneklerini ise Pozzo, Vignola

gibi Barok dönemi sanatçılarıyla oluşturur. Bu dönemlerde mimari yapıtın sadece iç mekânı ve en fazla cephesi önemlidir. Kullanıcıdan çok bir izleyici kitlesi söz konusudur. Mekânı deneyimleme tek tek noktalardan ve bilinçli bir hesaplamanın ürünü olarak ortaya konur. Zaman dondurulmuş gibidir ve yaratılan yanılısamalar bedenın içsel dünyasına seslenme eğilimindedir. Oluşturulan mekânlar önceden kararlaştırılmış ve kontrol altında olan bir düzenin parçalarıdır.

Leibniz ve Descartes'ın her şeyin matematik olarak açıklanabileceği düşünceleri rasyonalist bir felsefenin kapılarını açarken Kant'ın evrenin oluşumuna dair teorileri insanın gerçekliği algılamadaki akıl yapısını değiştirmeye başlamış ve çok daha sonra gelen Einstein'ın Görelilik Teorisi ile insanlığın kabul edilegelen tüm gerçeklik kavramları altüst olmuştur. Bu dönemin, Endüstri Devrimi'nin etkilerinin yoğun bir şekilde hissedildiği ve Modern Mimarlığın temellerinin atıldığı dönem ile yakın olması bir rastlantı değildir. Einstein'ın teorisinin uzam ve zaman kavramlarının birbirinden ayrılmaz, dört boyutlu bir mekânı ortaya koymasına ile zaman, mekânın oluşturulmasında dikkate alınan bir eleman hâline gelmiştir. Teknolojik gelişmeler ise mevcut mimarinin çağını yansıtmadığı görüşlerine neden olmuştur. Walter Gropius, Le Corbusier, Mies van der Rohe gibi mimarlar aracılığı ile mekân kavramı günümüzdeki anlamına kavuşmuş, bir bina hem içi hem dışı hem kent ile olan ilişkisinde bir bütün olarak ele alınmıştır. Mekânın tek tek noktalardan değil de çeşitli noktalardan ve her seferinde farklı olarak deneyimlenmesi yine ilk kez bu dönemde ele alınır ve zaman mekânı algılamada diğer bir boyut olarak işlev görür. Zaman ve mekân ayrı ayrı kavramlar olarak değil, bir bütün olarak ele alınır ve bu da dinamik mekân anlayışını kurar. Evrensel bir dil oluşturma amacı, bedenın yeniden tanımlanmasına aracı olur. Mekân bedenın uzantısında bir makine, yaşayan bir makine olarak görülür. Burada sanal olanın hakikileşmesi, mekânın uzamsal düzenlenmesinin deneyimlenmesi noktasında ele alınır. Mekânın barındırdığı potansiyel, bedenın mekân içinde devinimiyle harekete geçer. Mimari gösterimde fotoğrafın kullanımı çağı yansıtmamanın bir sonucu olmakla beraber, mekânın kavramsal düzlemde ele alınmasını sağlar.

Modernizmin tıkanıdığı noktada devreye giren Postmodernizm'in en belirgin karşıtlığı Modernizm'in aşırı uçlarda dolaşan tekdüze, evrensel mekânsallığını çoğul ve yerel olan ile değiştirmeye çalışmasıdır. Leibniz'in "en iyi dünya en 'çoğul,' en sanal olandır." tanımlaması burada yetkinliğini kazanır ve Postmodernizm günümüz

sanal kavramının çoğulluğuna bir zemin hazırlar. Burada beden de çoğul hâdedir ve çeşitli kimliklere bürünerek fizikselliğini tüketmeye başlamıştır.

Bu yeni dijital ortam ve teknolojilerine bakıldığı zaman ise hem hakikinın sanallaşması hem sanalın hakikileşmesi bağlamında ortaya iki tür mekân anlayışının çıktığını görürüz. Hakikinın sanallaşması, Siberuzay olarak tanımlanan coğrafyada birbirlerine bağlı ve bağımlı elektronik mekânların, enformasyon mekânlarının oluşumu ile bağdaştırılabilir. Burada fiziksel mekânın uzantısında ve uzağında bir bilgi oluşturma, saklama, dağıtma hâli görülür ve bilgiye erişim ve ulaşım metafizik bir hâle geçmiştir. Hayles'in sanallık tanımı burada belirleyicidir. Kültürel bir algılama olarak enformasyon dokularının maddesel nesnelere nüfuz etmesi, Hayles'in sanallık tanımını oluştururken bu kavramların birbirinden ayrılmasını da oldukça tehlikeli bulur. Siberuzay her ne kadar fiziksel nesne olarak bilgisayarın sert yapısında mekânını bulsa da, yazılımlar ile akışkan hâle gelen mekânında beden ve zihnin birbirinden ayrı hareket etmesi durumu benzer bir ayrılığa işaret eder. Siberuzayda beden terk edilir çünkü orada maddesel olan bir şey yoktur. Beden fizikselliği ile değil, oluşturduğu kimlik ya da kimlikler ile var olur. Postmodern oluşumda farklı bir anlam bulmaya başlayan kimlik, Siberuzay'da uç noktalarda dolanır.

Siberuzay'da (fiziksel) bedenin ve (sanal) mekânın birbirinden ayrı olması durumu, bir sonraki aşamada bir sorun olarak ele alınır. Fiziksel ile sanal olanı birleştirme, bir araya getirme çabası, hibrid olarak adlandırılan, dijital ve fiziksel sistemlerin bir arada işlediği, gerçek dünyadan kopmadan sanalın barındırdığı potansiyeli ortaya çıkarmaya meyilli sistemlerle oluşturulmaya çalışılır. Burada zamanın işleyişi ve hareket kavramı önemlidir. Gerçek-zamanlı gösterimler zaman-mekân sürekliliğini sağlarken hareket kavramı karşılıklı etkileşimin oluşturulmasında bir araç hâline gelir. İncelenen örneklerde farklı etkileşim yolları ve dereceleri oluşturulabildiği görülür. Beden, mekânı sadece izleyen, kullanan, farklı noktalardan algılayan kişi değil ancak onu gerçek-zamanlı olarak etkileyen, değiştiren, bozan, yeniden şekillendiren kişidir. Burada sanal olanın potansiyeli, sadece tasarımın oluşturulma aşamasında değil, tasarım oluşturulduktan sonra da etkinliğini koruyarak ortaya çıkan, sürekli olarak değişen, dönüşen, önceden kararlaştırılmamış, kontrolsüz bir yapıya sahiptir. Özellikle Goulthorpe'un yorumlarında otoplastik mekândan

aloplastik mekâna geiş olarak tanımladığı bu hibrid sistemler, beden ve mekân açısından bütünsel bir birlik oluşturma çabasında olan bir mimarlıktan söz eder.

Burada bedenın mekân içinde özne olma durumu ve tek yönlü algılama yıkılarak bedenın ve mekânın birbirini karşılıklı olarak algıladığı ve etkilediğı hibrid bir oluşumdan söz edilir. Beden ve mekân var olan özlerini terkederek yepyeni bir bütünsellik anlayışında birleşir. Bu yeni oluşumda bedenın ve mekânın birbirine özne ve nesne hâlinde olma durumları da karşılıklı olarak anlık değışimlere uğrar.

Görüldüğü üzere çalışmanın kapsamında ele alınan yorumlar ve örnekler üzerinden “hakiki olanın sanallaşması” ve tersi yönde “sanal olanın hakikileşmesi” durumları ortaya konmaya çalışılmıştır ve sanal olanın hakikileşme sürecinin her farklı derecesinin ve yoğunluğunun yeni kavramsal alanlara çıkış noktası oluşturduğu gösterilmek istenmiştir.

Dijital alanda ele alındığında ise ortaya çıkan, yeni tasarım süreçlerinin ve önerdikleri mekânların mimarlık için yeni söylemler oluşturduğu ve bir bütün olarak davranılan beden ve mekânın mevcut durumdan farklı bir mekânsallığa yol açtığıdır. Burada ele alınan tasarım süreçleri, sanalın hakikileşmesi durumları, doğrusal olmayan, gerçek-zamanlı ve harekete dayanan karşılıklı etkileşim, önceden kararlaştırılmamış ve kontrolsüz yapı gibi özelliklerin mimarlığın var olan mekân ve beden söylemlerini dönüştürmeye meyilli olduğu söylenebilir.

KAYNAKLAR

- Allen, S.**, 2003. Process in *INDEX Architecture: A Columbia Architecture Book (Columbia Documents of Architecture and Theory, V. 7-9)*, p.197, Eds. Bernard Tschumi and Matthew Berman, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Bachelard, G.**, 1996. *Mekânın Poetikası*, Kesit Yayıncılık, İstanbul.
- Baudrillard, J.**, 1990. Seduction, s.60-63, Trans. Brian Singer, New World Perspectives, CTheory Books in partnership with NWP, Montreal. Internet resource: http://www.ctheory.net/book_default.asp, Internet access: 17.12.2006
- Baudrillard, J.**, 1993. Symbolic Exchange and Death, pp.71-74, Sage Publications, London.
- Baudrillard, J.**, 2004. Simulacra and Simulation, pp.2-6, Trans. Shelia Faria Glaser, The University of Michigan Press, USA.
- Benedikt, M.**, 1994. Introduction in *Cyberspace: First steps*, Ed. Michael Benedikt, The MIT Press, USA.
- Benjamin, W.**, 2004. Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı, *Pasajlar*, s.50, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bergson, H.**, 1911. Matter and Memory, p.196, Trans. Nancy Margaret Paul and W. Scott Palmer, George Allen and Unwin, London.
- Berk, İ.**, 2001. Şair Gerçekten Olan Şeyi Değil Olabilir Olanı Anlatır, *Logos*, s.11, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bertol, D., and Foell, D. R. A.**, 1997. Designing Digital Space: An Architect's Guide to Virtual Reality, John Wiley & Sons, New York.
- Biermann, V., Grönert, A., Jobst, C. and Stewering, R.**, 2003. Andrea Pozzo, *Perspectiva Pictorum et Architectorum in Architectural Theory From the Renaissance to the Present 89 Essays on 117 Treatises*, Taschen GmbH, Köln.
- Bloch, E.**, 1995. The Principle of Hope, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Borradori, G.**, 1999. Against the Technological Interpretation of Virtuality in *Hypersurface Architecture II*, Architectural Design, p 26, Ed. Maggie Toy, Profile No 141, Vol 69, No 9/10, November, John Wiley and Sons, New York.
- Bourdieu, P.**, 2006. Da Capo. Yanılsama ve İllusio, *Sanatın Kuralları*, Çeviri: Necmettin Kâmil Sevil, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Campbell, D. A.**, 1996. Design in Virtual Environments using Architectural Metaphor, Internet resource: <http://www.hitl.washington.edu/>

publications/campbell/document/index.html#contents, Internet access: 20.12.06.

- Chaplin, S.**, 2002. Cybervisuality: Recoding Perception in *Designing for a Digital World*, Ed. Neil Leach, Wiley-Academy, Great Britain.
- Colomina, B.**, 1994. Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Coyne, R.**, 2002. The Cult of the “not yet” in *Designing for a Digital World*, Ed. Neil Leach, Wiley-Academy, Great Britain.
- Davies, C.**, 1995. Osmose, Internet kaynağı: www.immersence.com, Internet erişim: 10.02.2007
- Davies, C.**, 1998. Osmose: Notes on Being in Immersive Virtual Space in *Digital Creativity*, pp. 65-74, Eds. Colin Beardon, Lone Malmborg and Masoud Yazdani. Vol 9 Issue 2, Swets & Zeitlinger, The Netherlands.
- Deleuze, G.**, 1994. Difference and Repetition, Columbia University Press, New York.
- Deleuze, G.**, 2006. Bergsonculuk, Çeviri: Hakan Yücefer, Otonom Yayıncılık, İstanbul.
- Deleuze, G.**, 2007. Leibniz Üzerine Beş Ders, Çeviri: Ulus Baker, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Diemer, A.**, 1990. Felsefe: Günümüzde Felsefe Disiplinleri, s. 15, Çeviri: Doğan Özlem, Ara Yayıncılık, İstanbul.
- Dietz, S.**, 2002. The Dream of Immersion in *Ten Dreams of Technology*, pp. 509-513, Leonardo, Vol 35, No 5, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London. Internet resource: <http://www.leonardo.info/isast/articles/Dietz.pdf>, Internet access: 20.12.2006.
- Eco, U.**, 1986. Faith in fakes: Travels in Hyperreality, pp.16-43, Trans. William Weaver, Vintage, London.
- van Egeraat, E.**, 2001. Modern Baroque in *Digitalreal : Blobmeister, Erste Gebaute Projekte*, Ed. Peter Cachola Schmal, Birkhäuser Verlag, Basel.
- Emmanuel, P. J.**, 2000. Attention: Slippery Floors! An Architect’s Thoughts on Real and Virtual Grounds in *TransReal: Wirklichkeit und andere Reälitäten*, No.7, November, Studentische Publikation an der Architekturabteilung der ETH Zurich, Zurich.
- Feuerstein, M. F.**, 2002. Body and Building inside the Bauhaus’s Darker Side: On Oskar Schlemmer in *Body and Building: Essays on the Changing Relation of Body and Architecture*, Eds. George Dodds and Robert Tavernor, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Franck, K. A.**, 1998. It and I: Bodies as Subjects, Bodies as Objects in *Architectures in Cyberspace II*, AD Architectural Design, Ed. Maggie Toy, Profile No 136, Vol 68, No 11/12, November-December, John Wiley and Sons, New York.

- Franck, O. A.**, 2000. Architektur im Kopf – das Virtuelle im Realen in *TransReal: Wirklichkeit und andere Reälitäten*, No.7, November, Studentische Publikation an der Architekturabteilung der ETH Zurich, Zurich.
- Friedman, N.**, 2004. İmge, Kitap-lık Dergisi, s.80, Çeviri: Kemal Atakay, Sayı 74, Yıl 11, Temmuz-Ağustos, Yapı kredi Yayınları, İstanbul.
- Germaner, S.**, 1997. Barok, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 1, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Goulthorpe M.**, 1999 Hyposurface: from Autoplastic to Alloplastic Space in *Generative Art'99 2nd International Conference*, 1-3 December, Politecnico di Milano, Milan, Italy. Internet resource: <http://www.generativeart.com/> Internet access: 29.04.07.
- Goulthorpe, M.**, 1999a. Decoi Aegis-Hyposurface – Autoplastic to Alloplastic in *Hypersurface Architecture II*, Architectural Design, p 60, Ed. Maggie Toy, Profile No 141, Vol 69, No 9/10, November, John Wiley and Sons, New York.
- Goulthorpe, M.**, 2000. Technological Latency: From Autoplastic to Alloplastic in *Digital Creativity*, pp. 131 – 143, Eds. Horst Kiechle and Ina Wagner, Vol 11, Issue 3, September, Routledge, United Kingdom. Internet resource: <http://dx.doi.org/10.1076/digc.11.3.131.8866>, Internet access: 30.04.07.
- Goulthorpe, M.**, 2000a. From Autoplastic to Alloplastic Tendency: Notes on Technological Latency, in *Anymore*, p. 212, Ed. Cynthia C. Davidson, Anyone Corporation, New York, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Goulthorpe, M.**, 2005. Aegis Hyposurface in *Digital Architecture*, ERA 21, Ed. Osamu Okamura, No 4, ERA Publishing House, Brno, Czech Republic. Internet resource: http://www.erag.cz/era21/index.asp?page_id=97 Internet access: 29.04.07
- Gökberk, M.**, 1996. Felsefe Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Grizinic, M.**, 1996. Fiction Re-constructed in *The Butterfly Effect Symposium: The Moment Before Discovery*, Múcsarnok, Budapest Jan 22 - 23, Internet resource: <http://www.c3.hu/scca/butterfly/Grzinic/synopsis.html>, Internet access: 27.03.2007
- Grosz, E.**, 2001. Architecture From Outside: Essays on Virtual and Real Space, pp. xx,76,89,109, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Güney, D. ve Yürekli, H.**, 2004. Mimarlığın Tanımı Üzerine Bir Deneme, s. 31-42, İtü Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım Cilt:3, Sayı:1, Mart, İTÜ Yayınları, İstanbul.
- Gür, B. S.**, 2005. Leibniz'in Matematik(sel) Düşüncesi, s.91-96, Matematik Dünyası, Güz, No 3, İstanbul.
- Gympel, J.**, 1996. The Story of Architecture: From Antiquity to the Present, Trans. Susan Cox, Könemann Verlagsgesellschaft, Cologne.
- Harvey, D.**, 1996. Postmodernliğin Durumu: Kültürel Değişimin Kökenleri, Metis Yayınları, İstanbul.

- Hayles, N. K.**, 2001. The Condition of Virtuality in *Digital Dialectic: New Essays on New Media*, p. 69, Ed. Peter Lunenfeld, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- van der Heide, E.**, 2004. The Composition of the Sound Environment for the Son-O-House, Internet resource: <http://www.evdh.net/sonoohouse/evdh.html>, Internet access: 20.04.07.
- Heidegger, M.**, 1993. The Question Concerning Technology and Other Essays in *Basic Writings: From Being and Time (1927) to the Task of Thinking (1964)*, p.287, Ed. David Farrell Krell, Trans. William Lovitt, Harper, New York, San Francisco.
- Heinemann, F.**, 1990. Estetik, Günümüzde Felsefe Disiplinleri, s.390-391, Çeviri: Doğan Özlem, Ara Yayıncılık, İstanbul.
- Heim, M.**, 1991 ReMetaphysics of Virtual Reality in *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*, Eds. Sandra K.Helsel and Judith P.Roth, Meckler, London.
- Hillis, K.**, 1998. Human.Language.Machine in *Places Through the Body*, Eds. Heidi J. Nast and Steve Pile, Routledge, London.
- Holt, E. B.**, 1912. The Place of Illusory Experience in a Realistic World in *The New Realism: Cooperative Studies in Philosophy*, pp.303-373, Eds. Holt E. B., Marvin W. T., Montague W.P.L, Perry R. B., Pitkin W. B. and Spaulding E. G., Macmillan Company, New York.
- http-1**, 2007. http://www.greatbuildings.com/buildings/Guggenheim_Bilbao.html.
- http-2**, 2007. <http://wayback.v2.nl/Organisatie/V2Images/Lynn.jpeg>,
<http://www.glform.com>,
<http://www.basilisk.com/P/portimajj/board3.jpeg>,
<http://www.basilisk.com/P/portimajj/sandflea.jpeg>.
- http-3**, 2007. http://www.rit.edu/~pnveme/pigf/Complex/complex_intro_10.gif,
<http://images-eu.amazon.com/images/P/0141023457.02.LZZZZZZZ.jpg>,
http://www.phys.ufl.edu/demo/6_Optics/A_GeometricOptics/ConvexConcave.jpg,
<http://www.larsen-family.us/~1066/maps/LotRmap.jpg>,
<http://www.fotos.org/galeria/data/520/3Salvador-Dali-Hallucinogenic-Toreador.jpg>,
<http://isu.indstate.edu/ilnprof/ENG451/ISLAND/Images/utopia1.jpg>.
- http-4**, 2007. <http://www.wga.hu/art/g/giotto/padova/1joachim/joachi5.jpg>
http://www.wga.hu/art/g/giotto/padova/3christ/scenes_2/chris11.jpg
http://www.wga.hu/art/g/giotto/assisi/upper/legend/scenes_2/franc10.jpg
http://www.wga.hu/art/g/giotto/assisi/upper/legend/scenes_2/franc09.jpg
<http://www.wga.hu/art/g/giotto/assisi/upper/00view.jpg>
<http://www.wga.hu/art/g/giotto/padova/01view.jpg>.
- http-5**, 2007. <http://www.seniornet.org/gallery/bookclubs/inferno/hellmapcircle.jpg>
[http://www.lib.cam.ac.uk/exhibitions/Dante/images/LA\(52\).gif](http://www.lib.cam.ac.uk/exhibitions/Dante/images/LA(52).gif)

- <http://www.darkstar1.co.uk/Taschenp41.jpg>
<http://www.departments.bucknell.edu/History/Carnegie/dante/hellg.jpg>.
- http-6**, 2007. <http://home.lbcc.cc.ca.us/~mlawrence/Phil%206/platosCave%20copy.jpg>.
- http-7**, 2007. <http://www.labyreims.com/chartres.gif>,
http://www.sangalgano.info/rubino/Chartres-r_p.jpg,
<http://www.hitl.washington.edu/publications/campbell/document/chartres.gif>,
<http://www.jacobsen.no/anders/blog/archives/images/StainedGlassReflexionsChartres-thumb.jpg>,
<http://www.britton.disted.camosun.bc.ca/goldslide/gold11.jpg>,
<http://www.jpforms.net/gallery/photos/france/Chartres/Chartres%20Cathedral/1576%20Chartres%20Cathedral%20Stained%20Glass%20040830.jpg>,
<http://www.francethisway.com/places/images/chartrescathedral.jpg>,
www.ontarioarchitecture.com/spirechartres500.jpg,
<http://www.paxworks.com/Chartres/chartres12-0001trosses.jpg>,
http://www.greatbuildings.com/cgi-bin/gbi.cgi/Chartres_Cathedral.html/cid_aj2853_b.html,
<http://www.britton.disted.camosun.bc.ca/goldslide/gold11.jpg>,
http://www.greatbuildings.com/cgi-bin/gbi.cgi/Chartres_Cathedral.html/cid_aj2846_b.html,
http://www.greatbuildings.com/cgi-bin/gbi.cgi/Chartres_Cathedral.html/cid_aj2849_b.html.
- http-8**, 2007. <http://www.archivision.com/analog/screen/C/1A2-F-C-C-3.jpg>
<http://www.quake3bits.com/htm/maps/chartres.htm>.
- http-9**, 2007. <http://www.optics.arizona.edu/SSD/Durer.html>
<http://www.vam.ac.uk/images/image/5166-large.jpg>
<http://www.homolaicus.com/arte/piero-della-francesca/images/flagellazione.jpg>
<http://www.wga.hu/art/p/piero/francesco/idealcit.jpg>
<http://www.wga.hu/art/l/leonardo/03/4lastsu2.jpg>.
- http-10**, 2007. <http://www.wga.hu/art/l/leonardo/10anatom/1vitruviu.jpg>
http://www.pimath.de/quadratur/beispiel_proportion.html
<http://leonardodavinci.stanford.edu/submissions/clabaugh/history/othermen.html>
<http://leonardodavinci.stanford.edu/submissions/clabaugh/history/architecture.html>.
- http-11**, 2007. http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Sant%27Ignazio_-_painted_dome_-_antmoose.jpg
<http://www.berze-nagy.sulinet.hu/stilus/barokk/loyolai.jpg>.
- http-12**, 2007. http://www.canino.info/inserti/monografie/i_farnese/caprarola/piano_prelati/sa_la_giove.jpg
http://www.rositour.it/RomaLazio/CaprarolaVico/Farnese_Anticamera%20del%20Concilio.jpg
<http://www.giovannirinaldi.it/page/italy/caprarola/caprarola087.jpg>

- <http://www.cyberfanny.com/images/wiki/Spada.jpg>
<http://plottegg.tuwien.ac.at/36119c.jpg>
<http://www.andriaroberto.com/Prospettiva%20ed%20architettura%203.jpg>.
- http-13**, 2007. <http://www.unknown.nu/futurism/dynacap.html>
http://www.artinthepicture.com/artists/Umberto_Boccioni/space.jpeg
<http://www.unknown.nu/futurism/bearcap.html>
<http://www.unknown.nu/futurism/techpaint.html>
<http://www.unknown.nu/futurism/archcap.html>
http://www.acsu.buffalo.edu/~jconte/Images/Duchamp_Nude.jpg.
- http-14**, 2007. <http://www.designboom.com/snapshots/venice04/concertshall.html>
http://pds.exblog.jp/pds/1/200412/16/45/b0040345_17105316.jpg
<http://cache.eb.com/eb/image?id=7940&rendTypeld=4>
http://content.answers.com/main/content/wp/en-commons/thumb/c/c3/250px-Philharmonie_1a.jpg
http://www.andreas-praefcke.de/carthalia/germany/images/berlin_philharmonie.jpg
<http://nsw.royalsoc.org.au/journal/images/hall/fig8.gif>
http://www.designmuseum.org/media/item/4955/-1/116_9.jpg
<http://www.sekcja.org/miesiecznik/pliki/architekturaguggenheima/11-mini.jpg>
<http://www.generativedesign.com/tesi/010/tecpic/fig2.jpg>
<http://www.frank.lloydwright.info/architectural/solomonrguggenheim-museum.html>
<http://www.alvaraalto.fi/viipuri/exhibit.htm>.
- http-15**, 2007. http://demo.sfgb-b.ch/TG05/moderne/1910-35/bilder/modulor_farbig_gross.jpg
<http://www.digischool.nl/ckv2/moderne/moderne/schlemmer/Image215.gif>
<http://www.roland-collection.com/rolandcollection/images/stills/17-517.gif>
<http://www.mariabuszek.com/kcai/ConstrBau/Images/Final/TriadBall et.jpg>
http://www.efimera.org/img/ballet_triadico.jpg.
- http-16**, 2007. http://www.thepander.co.nz/art/reviews/cbarker/200404_4.jpg
http://www.angelidakis.com/2blog/IMG_1790.jpg
http://www.thepander.co.nz/art/reviews/cbarker/200404_3.jpg
<http://www.icon-magazine.co.uk/issues/april/superstudio2.jpg>
<http://www.bk.tudelft.nl/verenigen/link/english/natalini.JPG>
<http://www.zak.to/work/superstudio-a-catalog-in-flux/>
<http://www.digischool.nl/ckv1/studiew/destad/constant/babylon2.jpg>
http://manoafreeuniversity.org/projects/gothenburg_nb/lecture_stadsmuseum/img/IMG_0322.jpg
<http://www.tract.it/idecity.jpg>
http://www.8weekly.nl/images/art/060105_constant_1.jpg
<http://www.sauer-thompson.com/junkforcode/archives/Newbabylon1.jpg>.

- http-17**, 2007. <http://www.radiocity.com>
<http://www.space.arch.ethz.ch/ss97/>
<http://www.guggenheim.org>
<http://www.itu.edu.tr>
<http://www.mail.yahoo.com>
<http://www.britannica.com>
<http://www.youtube.com>
<http://www.virtualwall.org>
- http-18**, 2007. http://www.mat.ucsb.edu/~marcos/Centrifuge_Site/MainFrameSet.html.
- http-19**, 2007. <http://www.guggenheim.org/exhibitions/virtual/detail.html>.
- http-20**, 2007. <http://www.immersence.com/>.
- http-21**, 2007. <http://www.fit.ac.jp/~hamabe/intro/HBS.html>.
- http-22**, 2007. http://content.answers.com/main/content/wp/en/c/c0/2001_Space_Odyssey.jpg
<http://www.exophrenia.typepad.com/exophrenia/images/hal.jpg>
<http://www.microsiervos.com/images/top-geek-2001.jpg>
http://content.answers.com/main/content/wp/en/thumb/1/1f/300px-HAL_9000_vs._Frank_Poole.jpg
<http://news.thomasnet.com/IMT/archives/HAL9000,%202001SpaceOdyssey.jpg>
http://www.ouvidodemaxwell.com/images/cena13_hall1_site.jpg
http://www.scardanelli.de/graphik/hal_9000.jpg.
- http-23**, 2007. http://www.classic.archined.nl/news/9702/nox_h2o.JPG
<http://www.digicult.it/archivio/digimag01/articoli/img/nox1.jpg>
http://wiki.arch.ethz.ch/twiki/pub/RZM/MedRaume/ONLH2OPavInnen01_1024.jpg
http://pratt.edu/~opfeifer/projects/thesis/Research_Paper/99-05-20/Image9.gif
http://www.noxarch.com/flash_content/flash_content.html.
- http-24**, 2007. http://www.noxarch.com/flash_content/flash_content.html
http://www.arcspace.com/architects/nox/d_tower/Photo-1BLUEhappy.jpg
<http://www.architectureaustralia.com/resources/aa/2006/05/images/030101.jpg>
<http://www.tropolism.com/Dtower.jpg>
<http://www.deskproto.com/photos/dtower-cad-web.jpg>.
- http-25**, 2007. <http://www.blu-2.com/son-o-house/>
<http://www.evdh.net/sonohouse/index.html>.
- http-26**, 2007. <http://www.evdh.net/index.html>.
- http-27**, 2007. <http://www.tobi.net/remotehome/first%20exhibition/remotehomefirst.htm>.
<http://www.aether.hu/remotehome.htm>
http://www.smart.tii.se/smart/projects/remotehome/index_en.html.

- http-28**, 2007. <http://www.arch.kth.se/mediatedspaces/mediatedspaces.pdf>
http://www.arch.kth.se/mediatedspaces/mediatedspaces_p6.htm
http://www.arch.kth.se/mediatedspaces/mediatedspaces_p5.htm
http://www.arch.kth.se/mediatedspaces/mediatedspaces_p4.htm
http://www.arch.kth.se/mediatedspaces/mediatedspaces_p3.htm
http://www.arch.kth.se/mediatedspaces/mediatedspaces_p2.htm
http://www.arch.kth.se/mediatedspaces/mediatedspaces_p1.htm.
- http-29**, 2007. http://www.rappresentazione.it/main/schede/pages/aegis1_jpg.htm
http://www.aec.at/de/archives/picture_ausgabe_03_new.asp?iAreaID=6&showAreaID=76&iImageID=21830
<http://www.mediaarchitecture.org/aegis-hyposurface-kinetic-mediafassade/>.
- http-30**, 2007. <http://www.newitalianblood.com/show.pl?id=690>
http://www.rappresentazione.it/main/schede/pages/Pallas_jpg.htm
<http://www.archilab.org/public/1999/artistes/deco01fr.htm>
<http://www.e-architekt.cz/obrazky2003/era503-florian/decoi-xl.jpg>
- http-31**, 2007. http://tangible.media.mit.edu/content/papers/pdf/Tangible_Bits_CHI97.pdf.
- http-32**, 2007. http://architecture.mit.edu/house_n/.
- http-33**, 2007. <http://www.oxygen.lcs.mit.edu/Overview.html>
<http://www.oxygen.lcs.mit.edu/publications/Oxygen.pdf>.
- Hubert, C.**, 2007. Virtual, Internet resource: <http://www.christianhubert.com/hypertext/virtual.html>, Internet access: 10.03.2007.
- Hutchinson, M.**, 1993. Rethinking the Future in *Visions for the Future*, AD Architectural Design, Ed. Maggie Toy, Profile No 104, Vol 63, No 7/8, July-August, John Wiley and Sons, New York.
- Imperiale, A.**, 2000. *New Flatness: Surface Tension in Digital Architecture*, Birkhäuser Publishers for Architecture, Basel, Switzerland.
- Ishii, H. and Ullmer, B.**, 1997. Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms in the Proceedings of CHI '97, March 22-27, Internet resource: http://tangible.media.mit.edu/content/papers/pdf/Tangible_Bits_CHI97.pdf, Internet access: 26.02.2007
- Jameson, F.**, 1991. *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham.
- Jencks C. A.**, 1987. *The Language of Postmodern Architecture*, Academy Editions, London.
- Kellogg, W. A., Carroll, J. M. and Richards J. T.**, 1994. Making Reality a Cyberspace in *Cyberspace: First steps*, Ed. Michael Benedikt, The MIT Press, USA.
- de Kerckhove, D.**, 2001. *The Architecture of Intelligence*, Birkhäuser Publishers for Architecture, Basel, Switzerland.
- Kovanlıkaya, A.**, 2007, Önsöz, *Leibniz Üzerine Beş Ders*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

- Kroker, A., and Kroker, M.,** 1987. Theses on the Disappearing Body in the Hyper-Modern Condition in *Body Invaders: Panic Sex in America*, pp.21-22, Eds. Arthur Kroker and Marilouise Kroker, New World Perspectives Culture Text Series, Copyright CTheory Books 2001 in partnership with NWP, Montreal. Internet resource: http://www.ctheory.net/book_default.asp, Internet access: 20.04.2007
- Kroker, A., and Cook, D.,** 1988. Thesis 2. Oublier Baudrillard: Postmodern Primitivism in *The Postmodern Scene: Excremental Culture and Hyper-Aesthetics*, p.15, New World Perspectives Culture Text Series, Copyright CTheory Books 2001 in partnership with NWP, Montreal. Internet resource: http://www.ctheory.net/book_default.asp, Internet access: 17.12.2006
- Krueger, T.,** 1996. Like A Second Skin: Living Machines in *Integrating Architecture*, AD Architectural Design, Ed. Neil Spiller, Profile No 123, Vol 66, No 9/10, September-October, John Wiley and Sons, New York.
- Kurmann, D.,** 2001. Design in Space and Time in *Bits and Spaces: Architecture and Computing for Physical, Virtual, Hybrid Realms; 33 Projects by Architecture and CAAD, ETH Zurich*, Ed. Maia Engeli, Birkhäuser Publishers for Architecture, Basel, Boston, Berlin.
- Kwinter, S.,** 2001. Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- de Landa, M.,** 1999. Deleuze and the Open-ended Becoming of the World, Internet resource: <http://essays.powerfoundation.org/dobw.pdf>, Internet access: 10.03.2007.
- Langer, S. K.,** 1979. Feeling and Form: A Theory of Art Developed from Philosophy in a New Key, Routledge and Kegan Paul, London.
- Larin, S.,** 2002. In a Contemporary Mood in *Latent Utopias: Experiments within Contemporary Architecture*, Eds. Zaha Hadid and Patrik Schumacher, Springer Verlag, Vien.
- Lauria, R.,** 1997. Virtual Reality: An Empirical-Metaphysical Testbed in *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol 3, Indiana University School of Library & Information Science.
- Leach, N.,** 2002. Forget Heidegger in *Designing for a Digital World*, Ed. Neil Leach, Wiley-Academy, Great Britain.
- Le Corbusier,** 1991. Yeni Bir Mimarlığa Doğru: Yönlendirici İlkeler, 20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar, Ed. Ulrich Conrads, Çeviri: Doç. Dr. Sevinç Yavuz, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara.
- Levy, P.,** 1998. Becoming Virtual: Reality in the Digital Age, Trans. Robert Bononno, Plenum Press, New York.
- Lynn, G.,** 1998. Animate Form in *Animate Form*, pp. 8-9-38, Princeton Architectural Press, New York.

- Massumi, B.**, 1998. Sensing the Virtual, Building the Insensible in *Hypersurface Architecture*, p.16, AD Architectural Design, Ed. Maggie Toy, Profile No 133, **Vol 68**, No 5/6, May-June, John Wiley and Sons, New York.
- Maureen, T.**, 2000. Visions: Utopia / Distopia, in *Impossible Worlds: The Architecture of Perfection*, p. 161, Eds. Stephen Coates and Alex Stetter, Birkhäuser Publication, Basel.
- Meurer, B.**, 1994. Die Zukunft des Raums in *Die Zukunft des Raums*, p.13, Campus Verlag, Frankfurt/Main, New York.
- Milgram P., Takemura H., Utsumi A. and Kishino F.**, 1994. Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality -Virtuality Continuum in *Telem manipulator and Telepresence Technologies*, pp.282-292, Symposium on Photonics for Industrial Applications, SPIE, **Vol 2351**, WA, Bellingham, Boston.
- MIT Lab**, 2002. Pervasive, Human-centered Computing, MIT Project Oxygen, Internet resource: <http://www.oxygen.lcs.mit.edu/publications/Oxygen.pdf>, Internet access: 10.03.2007
- MIT Lab**, 2004. Oxygen, Project Overview and Perceptual Technologies, Internet resource: <http://www.oxygen.lcs.mit.edu/Overview.html>, Internet access: 10.10.2006
- MIT Lab**, 2005. House_n Research Consortium, Internet resource: http://architecture.mit.edu/house_n/documents/HousenConsortiumResearchTopics.pdf, Internet access: 10.03.2007
- Nast, H. J., and Pile, S.**, 1998. MakingPlacesBodies in *Places Through the Body*, Eds. Heidi J. Nast and Steve Pile, Routledge, London.
- Norberg-Schulz, C.**, 1971. Existence, Space and Architecture, Studio Vista, London.
- Novak, M.**, 1994. Liquid Architectures in Cyberspace in *Cyberspace: First steps*, Ed. Michael Benedikt The MIT Press, USA.
- Novak, M.**, 1997. Transmitting Architecture: The Transphysical City in *Digital Delirium*, Eds. Arthur Kroker and Marilouise Kroker, New World Perspectives Culture Text Series, Copyright CTheory Books 2001 in partnership with NWP, Montreal. Internet resource: http://www.ctheory.net/book_default.asp, Internet access: 17.12.2006
- Novak, M.**, 1998. Next Babylon, Soft Babylon in *Architectures in Cyberspace II*, AD Architectural Design, Ed. Maggie Toy, Profile No 136, **Vol 68**, No 11/12, November-December, John Wiley and Sons, New York.
- Noxarch**, 2007. Fresh H₂O Expo, Internet resource: www.noxarch.com, Internet access: 20.02.2007
- OED**, 2007. Virtual- Virtuality- Act- Actual, *Oxford English Dictionary*, Online Edition, Internet resource: www.oed.com, Internet access: 20.01.2007
- Önder, A.**, 2002. Siberuzay'da Mimarlık: Sanal Dünyada Gerçek Mimarlar, *Mimarlık ve Sanallık*, Arredamento Mimarlık Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi 1, Boyut Yayıncılık, İstanbul.

- Packer, R. and Jordan, K.**, 2001. Overture to Multimedia: From Wagner to Virtual Reality, W.W. Norton & Company, New York.
- Palumbo, M. L.**, 2000. New Wombs: Electronic Bodies and Architectural Disorders, Birkhäuser Publishers for Architecture, Berlin, Basel.
- Panofsky, E.**, 1994. Perspective as Symbolic Form, Trans. Christopher S. Wood, Zone Books Press, New York.
- Pound, E.**, 2004. İmajizm Üzerine, s.93-94, Çeviri: Mehmet H. Doğan, Kitap-lık Dergisi, **Sayı 74**, Yıl 11, Temmuz-Ağustos, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Perella, S.**, 1998. Hypersurface Theory: Architecture><Culture in *Hypersurface Architecture*, AD Architectural Design, Ed. Maggie Toy, Profile No 133, **Vol 68**, No 5/6, May-June, John Wiley and Sons, New York.
- Perrella, S.**, 1999. Hypersurface Systems in *Hybrid Space: New Forms in Digital Architecture*, p.46, Ed. Peter Zellner, Thames&Hudson London.
- Plato**, 1999. Devlet, Çeviri: Sabahattin Eyuboğlu, M. Ali Cimcoz, TİŞ, Ankara.
- Rajchman, J.**, 1998. Virtual House in *Constructions*, p.115, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Rashid, H.**, 2003 Virtual/Actual in *INDEX Architecture: A Columbia Architecture Book (Columbia Documents of Architecture and Theory, V. 7-9)*, p.292, Eds. Bernard Tschumi and Matthew Berman, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Rigel, N.**, 2005. Žižek; Gerçek, *Kadife Karanlık: 21.yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar / McLuhan-Foucault-Chomsky-Baudrillard-Postman-Lacan-Žižek*, Hazırlayanlar: Prof. Dr. Nurdoğan Rigel, Doç. Dr. Gül Batuş, Yrd. Doç. Dr. Güleda Yücedoğan, Barış Çoban, Su Yayınevi, İstanbul.
- Robbins, S. E.**, 2001. Bergson's Virtual Action in *Virtual Reality: Cognitive Foundations, Technological Issues and Philosophical Implications*, Eds. Riegler, A., Peschl, M., Edlinger, K., Fleck, G., & Feigl, W., Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main. Internet resource: <http://www.univie.ac.at/cognition/books/virtual/>, Internet access: 13.01.07.
- Rocker, I.**, 1998. Sanal Ev Enstalasyonu, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Ropolyi L.**, 2001. Virtuality and Plurality in *Virtual Reality: Cognitive Foundations, Technological Issues and Philosophical Implications*, Eds. Riegler, A., Peschl, M., Edlinger, K., Fleck, G., & Feigl, W., Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main. Internet resource: <http://www.univie.ac.at/cognition/books/virtual/>, Internet access: 13.01.07.
- Roth, L. M.**, 2006. Geç Yirminci Yüzyıl Mimarlığı: Bir Anlam Sorunu, *Mimarlığın Öyküsü: Öğeleri, Tarihi ve Anlamı*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Rushkoff, D.**, 2002. Digital Renaissance in *Designing for a Digital World*, Ed. Neil Leach, Wiley-Academy, Great Britain.

- Sadler, S.**, 1999. *The Situationist City*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Scheidler, T.**, 2003. *The Remote Home: The first remotely shared apartment*, Internet resource: <http://www.aether.hu/remotehome.htm>, Internet access 02.02.07.
- Scheidler, T.**, 2003a. *The RemoteHome: a New Home for the Mobile Society*, Copyright Smart Studio Interactive Institute 2003. Internet resource: <http://www.remotehome.org/>, Internet access: 02.02.07.
- Schmitt, G.**, 2001. Introduction, Bits and Spaces in *Architecture and Computing for Physical, Virtual, Hybrid Realms; 33 Projects by Architecture and CAAD*, ETH Zurich, Ed. Maia Engeli, Birkhäuser Publishers for Architecture, Basel, Boston, Berlin.
- Smart Studio**, 2003. *RemoteHome: The First Remotely Shared Apartment*, Copyright Smart Studio, web site is initially designed by Josh Draper and maintained by Fredrik Petersson, Internet resource: http://smart.tii.se/smart/projects/remotehome/index_en.html, Internet access 02.02.07
- Somlai-Fischer, A.**, 2002. *Extending Architecture and its Territory*, Internet Resource: <http://www.arch.kth.se/mediatedspaces/mediatedspaces.pdf>, Internet access: 20.12.2006
- Spiller N.**, 1996. *Leaving Nadir in Integrating Architecture*, AD Architectural Design, Ed. Neil Spiller, Profile No 123, Vol 66, No 9/10, September-October, John Wiley and Sons, New York.
- Spingarn-Koff, J.**, 2000. *Guggenheim Going Virtual in Wired Beta Online Magazine*, 06.09.2000, <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2000/06/36741>, Internet Access 07.02.2007
- Spuybroek, L.**, 1998. *FreshH2O Expo in Virtual Dimension: Architecture, Representation and Crash Culture*, Ed. John Beckmann, Princeton Architectural Press, New York.
- Spuybroek, L.**, 1998a. *Motor Geometry in Hypersurface Architecture*, pp.50-51, AD Architectural Design, Ed. Maggie Toy, Profile No 133, Vol 68, No 5/6, May-June, John Wiley and Sons, New York.
- Spuybroek L.**, 2000. *The Structure of Experience in Anymore*, p. 169, Ed. Cynthia Davidson, Anyone Corporation, New York, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Spuybroek, L.**, 2004. *Son-O-House*, Internet resource: <http://www.evdh.net/sonohouse/nox.html>, Internet Access 20.04.07
- Tanyeli, U.**, 1997. *Mekân*, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- TDK**, 1998. *Aktüel- Edim- Edimsel- Gerçek- Hakiki- Hakikat-Sanal- Sanmak-Zımnı*, Türk Dil Kurumu Sözlüğü, Çevrimiçi Yayım, Internet kaynağı: <http://www.tdk.gov.tr>, Internet erişim 25.03.2007
- Thoenes, C.**, 2003. Introduction in *Architectural Theory From the Renaissance to the Present 89 Essays on 117 Treatises*, Taschen GmbH, Köln.

- Thorogood, S.**, 2000. Space Between in *Space Architecture*, AD Architectural Design, Ed. Maggie Toy, G. Ed. Dr.Rachel Armstrong, Profile No 144, **Vol 70**, No 2, March, John Wiley and Sons, New York.
- Tisdall C. and Bozzolla, A.**, 1996. Futurism, Thames and Hudson, London.
- Till, J.**, 1996. Space Time and Landscape in *Architecture and Anthropology*, Architectural Design, Ed. Maggie Toy, Profile No 124, **Vol 66**, No 11/12, November-December, John Wiley and Sons, New York.
- Tschumi, B.**, 2003 Introduction in *INDEX Architecture: A Columbia Architecture Book (Columbia Documents of Architecture and Theory, V. 7-9)*, p.7a, Eds. Bernard Tschumi and Matthew Berman, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Turkle, S.**, 2002. E-Futures and E-Personae in *Designing for a Digital World*, Ed. Neil Leach, Wiley-Academy, Great Britain.
- Tükel, U.**, 1997. Giotto, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Venturi, R., Brown, D. S. and Izenour, S.**, 1977. Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Vidler, A.**, 2000. Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Virilio, P.**, 1998. We may be Entering an Electronic Gothic Era in *Architects in Cyberspace II*, p.61, AD Architectural Design, Ed.Maggie Toy, Profile No. 136, **Vol 68**, No 11/12, November-December, John Wiley and Sons, New York.
- Watson, W.**, 1984. The Architectonics of Meaning, The University of Chicago Press, USA.
- Welsch, W.**, 2000. Virtual to Begin With? in *Subjektivität und Öffentlichkeit - Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller Welten*, Eds. Mike Sandbothe and Winfried Marotzki, Herbert von Halem, Cologne. Internet resource: <http://www2.uni-jena.de/welsch/>, Internet access: 24.12.2006.
- Wertheim, M.**, 1999. The Pearly Gates of Cyberspace: A history of Space from Dante to the Internet, W.W. Norton Publications, New York and London.
- Woertman S.**, 2005. The Distant Winking of a Star, or The Horror of the Real in *Exit Utopia: Architectural Provocations 1956-76*, Eds. Martin van Schaik and Otakar Máčel, IHAAU Delft University of Technology, Prestel Verlag, Munich, Berlin, London, New York.
- Yücefer, H.**, 2006. Deleuze'ün Bergsonculuğuna Giriş, *Bergsonculuk*, Otonom Yayıncılık, İstanbul.
- Žižek, S.**, 2002. İdeolojinin Yüce Nesnesi, s.183, Metis Yayınları, İstanbul.
- Žižek, S.**, 2002a. From Virtual Reality to the Virtualization of Reality in *Reading Digital Culture*, Ed. David Trend, Blackwell Publishers, USA.

EKLER

A. Projeler ile ilgili Adlar Dizini

Nox	Tatlı Su Pavyonu / <i>H2O Pavillion Expo</i>
Yapım Yılı	1994-1997
Yer	Neeltje Jans, Hollanda
Program	Kalıcı Pavyon ve Etkileşimli Yerleştirme
Müşteri	Delta Expo+ Ulaşım ve Su İşleri Bakanlığı
Mimari Tasarım	Lars Spuybroek, Joan Almekinders, Maurice Nio, Pieter Heymans, William Veerbeek
Omurga Tasarımı	Lars Spuybroek
Besteciler	Victor Wentinck, Edwin van der Heide
Algılayıcı Gelişimi	Bert Bongers
Omurga Işıklandırma	euroGenie: Laurens van Manen, Matthijs van Manen (donanım), Floris van Manen (yazılım)
Gerçek-zamanlı Gösterimler	Instituut Calibre: Walther Roelen (Dalgacık Yazılımı), Jo Mantelers (Dalga Yazılımı), Daniel Dekkers (Blob Yazılımı)
Kaynak	www.noxarch.com

Nox	D-Kulesi / <i>D-Tower</i>
Yapım Yılı	1999-2004
Yer	Gruitpoort, Doetinchem, Hollanda
Program	Bir kule, bir anket ve bir web sitesi
Müşteri	Doetinchem Kenti
Mimari Tasarım	Lars Spuybroek, Pitupong Chaowakul, Chris Seung-woo Yoo, Norbert Palz
Web sitesi / Anket	Q.S. Serafijn
Yazılım	V2_Lab: Simon de Bakker, Artem Baguinski
Kaynak	www.noxarch.com

Nox	Son-O-Evi / <i>Son-O-House</i>
Yapım Yılı	2000-2004
Yer	Ekkersrijt, Son-En-Breugel, Hollanda
Program	Ses için kamusal pavyon
Müşteri	Enterprise Grubu
Mimari Tasarım	Lars Spuybroek, Pitupong Chaowakul, Chris Seung-woo Yoo, Norbert Palz, Wouter Thijssen, Ludovica Tramontin, Kris Mun, Josef Glas, Nicole Lammers
Beste/Etkileşimli Sistem	Edwin van der Heide
Mühendisler	Bollinger+Grohmann - Almanya
Uygulama	SFL
Kaynak	www.noxarch.com

Aether	Uzaktan Ev / <i>Remote Home</i>
Yapım Yılı	Prototip 2002
Yer	Londra – Berlin
Program	Uzaktan paylaşılan iki ayrı konut
Müşteri	Smart Studio-Interactive Institute, Stokholm
Mimari Tasarım	Tobi Schneider, Adam Somlai-Fischer
Mühendislik	Magnus Jonsson, Fredrik Petersson
Programlama	Erik Grönvall
Tekstil Tasarım	Carole Collet, MA Textile Futures
Moda Tasarım	Stefanie Schneider
Kaynak	www.remotehome.org

dECOi	Kalkan Hipoyüzeyi / <i>Aegis Hyposurface</i>
Yapım Yılı	1999
Program	Hareket edebilen duvar
Müşteri	Birmingham Hipodrom Tiyatrosu
Mimari Tasarım	Mark Goulthorpe, Prof. Mark Burry, Oliver Dering, Arnaud Descombes
Matematik ve Programlama	Dr Alex Scott, Peter Wood, Xavier Robitaille, Prof. Keith Ball
Sistem Mühendisliği ve Tasarım	Prof. Saeid Navahandi, Dr Abbas Kouzani, Akıllı Sistemler Araştırma Grubu, Deakin Üniversitesi Mühendislik ve Teknoloji Fakültesi
Mühendislik	Group IV David Glover, Ove Arup & Ortakları, Londra
Cephe Danışmanı	Billings Tasarım Ortaklığı Sean Billings, İrlanda
Kauçuk Araştırma	RAPRA, UK; Burton Kauçuk, UK
Yapışkan Araşt.	Loctite Ltd, UK
Basınç Sistemi	Univer Ltd, Bradford, UK
Metal Kesim Ür.	Spanwall Ltd, İrlanda
Sanat Danışmanı	Modus Operandi; Vivien Lovell
Sponsor	National Endowment for Science, Technology and the Arts (NESTA), UK, The Arts Council, UK
Uygulama	Prof. Mark Burry, Deakin Üniversitesi Mimarlık ve Bina Fakültesi, Avusturalya Grant Dunlop
Kaynak	http://www.sial.rmit.edu.au/Projects/Aegis_Hyposurface.php

ÖZGEÇMİŞ

1980 yılında İzmir’de doğan Nurhayat Öz 1998 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi’nde hiç istemeyerek Mimarlık eğitimi almaya başlamıştır. Daha sonradan çok hoşlandığı bu iş 2004 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Mimari Tasarım Programı’nda Yüksek Lisans çalışmalarına başlamasına neden olmuştur. Bu sırada hayali projelerine ara vermiş ve çeşitli mimarlık bürolarında rölöve, restitüsyon ve iç mekân çalışmaları yapmıştır. Daha farklı kültürler tanımak ve bu kültürlerin mimari tasarım süreçlerini yerinde görmek için 2005-2006 Eğitim Yılı süresince Erasmus Öğrenci Değişimi Programı kapsamında Brandenburgische Technische Universität Cottbus Almanya’da bulunmuş ve hayali projelerini gerçekleştirmeye devam etmiştir. Bu çalışmalar doğrultusunda Berlin’de sergilenmiş iki projesi ve bir kısa film gösterimi bulunmaktadır.