



**SANAL GERÇEKLİK ARAÇLARI İLE MEKÂN ÜRETİMİNİN YENİDEN
OKUNMASI**

Selin ÖZGÜN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANA BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

OCAK 2021

Selin ÖZGÜN tarafından hazırlanan “SANAL GERÇEKLİK ARAÇLARI İLE MEKÂN ÜRETİMİNİN YENİDEN OKUNMASI” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi Mimarlık Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Arzu ÖZEN YAVUZ

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Başkan: Doç. Dr. Özlem SAĞIROĞLU

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Üye: Dr. Öğretim Üyesi Zuhale ÖZÇETİN

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Uşak Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Tez Savunma Tarihi: 29/01/2021

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

.....

Prof. Dr. Cevriye GENCER
Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

İmza

Selin ÖZGÜN

29/01/2021

SANAL GERÇEKLİK ARAÇLARI İLE MEKÂN ÜRETİMİNİN YENİDEN OKUNMASI

(Yüksek Lisans Tezi)

Selin ÖZGÜN

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Ocak 2021

ÖZET

Mekân, çok katmanlı ve dinamik bir kavramdır, salt fiziksel öğelerle tanımlanamaz. Bu çalışmada mekân kavramı çözümlenerek yapı, ilişki ve anlatı katmanları incelenmiştir. Bu çözümleme sonucunda günümüz mekân üretiminde ve mekânsal deneyiminde salt görsel odaklı olmayan bir mimarlığa ulaşabilmek için bu çalışmada sanallık kavramına ve mimarlıkta yansıması olan siber mekân kavramına yer verilmiştir. Çalışmada, siber mekân kavramının ve potansiyellerinin keşfedilmesine yönelik olarak mimarlık ile kesişiminde konumlanan sanatın mekânı, düşünsel ve sanal ortamıyla ilk siber mekân üretim süreçleri olarak değerlendirilmiştir ve “modernizm öncesi sanatın mekânı”, “Rönesans’tan sonra modernizmle beraber mekânsallaşan sanat”, “beyaz küp kavramı” ve “postmodernizm sonrası mekân sanatı” olarak tarihsel bir süreçte araştırılmıştır. Sanatın mekân ile ilişkisi araştırılırken, modernizmin mantık ve hayal gücü eksenlerinde konumlanan avangardlarına da yer verilmesi, sanat üretiminde sanal ve fiziksel olanın katkısının vurgulanması için gerekli görülmüştür. Mekân, sanat üretiminde ya da sanatın konumlandırılmasında kullanılan bir elemanken, başlı başına sanat eserinin kendisi ya da tek başına sorgulanan bir kavram olma yolunda ilerlemiştir. 21. yüzyıl teknolojileri ile sınırların bulanıklaştığı, fiziksel sürekliliğin kaybedilmediği bir ara yüz yaratarak potansiyelinin zirvesine ulaşan ve adeta bir estetik laboratuvarı haline gelen siber mekân kavramı, mekânın yapı, ilişki ve anlatı katmanlarıyla yeni bir dil oluşturarak maddesellik, geometri, çevrilebilirlik ve hareket niteliklerini değiştirmiştir. Araştırmanın hedefi, fiziksel mekândan, sanallıktan üretilen sanat ve bilimin öncülü olduğu teknolojinin etkileşimiyle var olan siber mekâna kadar uzanan süreçteki ara bağlantıları keşfetmek ve bu ara bağlantıların katkıları sonucunda günümüzde mekân kavramının değişen nitelikleri ve potansiyellerini analiz etmektir.

Bilim Kodu : 80112

Anahtar Kelimeler : mekân üretimi, siber mekân, görsel kültür, mekânsal ara yüz, sanal gerçeklik

Sayfa Adedi : 125

Danışman : Doç. Dr. Arzu ÖZEN YAVUZ

RE-READING THE PRODUCTION OF SPACE THROUGH VIRTUAL REALITY

TOOLS

(M. Sc. Thesis)

Selin ÖZGÜN

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

January 2021

ABSTRACT

Space is a multi-layered and dynamic concept; it cannot be defined solely with physical elements. In this study, the concept of space has been analyzed and its layers of structure, relationality and narrative are examined. As a result of this analysis, the concept of virtuality and the concept of cyber space, which is the reflection of virtuality in architecture, is included in this study in order to achieve an architecture that is not only visually oriented in the production of space and the spatial experience. In the study, the space of art, located at the intersection of cyber space with architecture, has been evaluated as the first production of cyber space initiatives with its intellectual and virtual environment, in order to discover the concept of cyber space and its potentials. It has been researched in a historical process as “the space of art before modernism”, “the art that became spatialized with modernism after the Renaissance”, “the concept of white cube” and “postmodernist space art”. While investigating the relationship of art and space, it was deemed necessary to include the avant-garde of modernism, which are located on the axes of logic and imagination, in order to emphasize the contribution of the virtual and physical in art production. While space is an element used in the production of art or the positioning of art, it has progressed to become a concept questioned by the work of art itself or by itself. The concept of cyber space, which reaches the peak of its potential by creating an interface where the boundaries are blurred and physical continuity is not lost through 21st century technologies and has become an aesthetic laboratory, has changed the materiality, geometry, translatability and movement characteristics of the space by creating a new language with the structure, relational and narrative layers of the space. The aim of the research is to discover the interconnections in the process extending from physical space, to the cyber space that exists with the interaction of technology, which is the predecessor of science and art produced from virtuality, and to analyze the changing qualities and potentials of the concept of space as a result of the contributions of these interconnections.

Science Code : 80112

Key Words : production of space, cyberspace, visual culture, spatial interface, virtual reality

Page Number : 125

Supervisor : Assoc. Prof. Arzu ÖZEN YAVUZ

TEŞEKKÜR

Öncelikle lisans öğrenimimin ilk yılında öğrencisi olarak tanıştığım “Sanal Gerçeklik Araçları ile Mekân Üretiminin Yeniden Okunması” isimli yüksek lisans tez çalışmamın her alanında desteğini, anlayışını ve güvenini arkamda hissettiğim kıymetli tez danışman hocam Sayın Doç. Dr. Arzu ÖZEN YAVUZ’a, yol göstericiliği, güler yüzü ve değerli fikirleri için teşekkürlerimi sunarım.

Hayatta karşılaşılabileceğim her türlü zorluğa rağmen çalışmaya ve inanmaya devam etmemi sağlayan, araştırmayı ve sorgulamayı öğreten, disiplinler arası etkileşimin hayatımdaki ilk örnekleri olan canım annem Sema ÖZGÜN ve canım babam Osman ÖZGÜN’e, hayallerimin peşinden koşabilmem ve sevdiğim şeylere tutkuyla sıkı sıkı sarılabilmem için elinden geleni yapan, tüm sevgisi ve inancıyla her zaman korumasını hissettiğim canım ablam Pelin ÖZGÜN’e,

Hayatımın her anında her koşulda yanımda gördüğüm, ikinci ailem dediğim dostlarım Aylin Damla ALAN ve Ali Can UNSU’ya, benimle paylaştıkları, kurdukları hayalleri ve hiçbir şeye değişmeyeceğim dostlukları için Elif HANT, Elif Seda YORULMAZ, Gülçe SÖZEN ve Resul SARAÇ’a,

Bir şekilde yolum kesişerek bana ilham ve motivasyon olan herkese çok teşekkür ederim.

Denize kıyısı olan insanlara.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLERİN LİSTESİ	ix
RESİMLERİN LİSTESİ.....	x
1. GİRİŞ.....	1
2. MEKÂN KAVRAMI VE SANALLIK	5
2.1. Mekân Kavramının Katmanları.....	5
2.1.1. Yapı katmanı	5
2.1.2. İlişkisellik katmanı	8
2.1.3. Anlatı katmanı	10
2.2. Sanallık ve Mimarlıkta Yansıması	16
2.2.1. Sanallık kavramı.....	16
2.2.2. Siber mekân.....	17
3. SANATIN MEKÂNI, SANATIN MEKÂNSALLAŞMASI VE MEKÂN SANATI	23
3.1. Modernizm Öncesi Sanatın Mekânı	25
3.1.1. Tuval-mekân.....	27
3.1.2. Hafıza tiyatroları	30
3.1.3. Kâğıt müzeler	32
3.2. Rönesans Sonrası Modernizmle Beraber Mekânsallaşan Sanat	35
3.2.1. Logos'a bağlı karşı-avangardlar.....	46

	Sayfa
3.2.2. Phantasma safında yer alan avangardlar.....	58
3.3. Postmodernizm Sonrası Mekân Sanatı	69
4. GÜNÜMÜZ VE GELECEKTE MEKÂN	77
4.1. Estetik Laboratuvarı Olarak Siber Mekân	78
4.2. Değişen Nitelikler.....	87
4.2.1. Maddesellik	88
4.2.2. Geometri	95
4.2.3. Çevrilebilirlik	101
4.2.4. Hareket.....	104
5. SONUÇ	107
KAYNAKLAR	111
ÖZGEÇMİŞ	125

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 1.1. Mekân kavramının katmanları	2
Şekil 1.2. Tezin ana yöntem şeması.....	4
Şekil 2.1. Mutlak kartezyen mekân ve muğlak tanımsız olan mekân.....	8
Şekil 2.2. Solda bir otoyoldaki bir arabadan çekilmiş bir fotoğrafı ve sağda Turin’de Museo Diffuso için Torino 1938-1948 başlıklı Studio N!03 tarafından düzenlenmiş bir etkileşimli sergi fotoğrafını gösteren anlatım eksenini.....	13
Şekil 2.3. Sanal gerçekliğin fizikselleştirilmesinde kullanılan araca bağlı olarak sınıflandırılması.....	21
Şekil 2.4. Gerçeklik-sanallık sürekliliği.....	22
Şekil 3.1. Vitruvius’un klasik tiyatro mimarlığı	31
Şekil 3.2. Guy Debord, Psikocoğrafî Paris Rehberi, 1957, katlanabilir harita	67
Şekil 3.3. Kleinn şeması.....	72
Şekil 3.4. Krauss şeması	74
Şekil 4.1. Hiperbolik geometri örneği.....	96

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 2.1. Leonardo da Vinci'nin çizdiği Vitruvius adamı ve oranları(solda), Le Corbusier'in Le Modulor insanı ve oranları(sağda)	6
Resim 2.2. Francesco di Giorgio Martini, Trattato Di Architettura Civile e Military	7
Resim 2.3. René Burri'nin 1959'da çektiği harabe Villa Savoye fotoğrafı	7
Resim 3.1. Frans II Franchen, Kabinenin Bir Köşesi, 1636	26
Resim 3.2. Ennedi Dağları'ndaki Manda Guéli mağarasından, Prehistorik dönemden bir duvar resmi.....	27
Resim 3.3. Scrovegni Şapeli ve Giotto'nun freskleri	28
Resim 3.4. Son Akşam Yemeği freski ve mekân perspektifi ile üst üste binme halini gösteren bir iç mekân fotoğrafı	29
Resim 3.5. Yapay hafıza tabloları olarak cehennem ve cennet. Cosmas Rossellius'un Thesaurus Artificiosa Memoria adlı eserinden, 1579	30
Resim 3.6. Giulio Camillo'nun (1480-1544), Vitruvius'un Döner Tiyatrolarını örnek alan hafıza tiyatrosu.....	31
Resim 3.7. Matrakçı Nasuh'un İstanbul minyatürü, 1537	32
Resim 3.8. Piranesi, Levha VII, Carceri d'Invenzione, 1760	33
Resim 3.9. Piranesi, Levha III, Invenzioni capricci di carceri, 1745.....	34
Resim 3.10. Samuel F. B. Morse, Gallery of the Louvre, 1831-33, adlı resmindeki gibi başyapıtların mekânsal boşlukta duvar kâğıdı etkisi uyandıracak şekilde dizilmesi	38
Resim 3.11. Gustave Courbet, Les Dents du Midi, 1877, Cleveland Sanat Müzesi.....	40
Resim 3.12. Claude Monet, Water Lilies, 1920, the Modern Museum of Art	41
Resim 3.13. Georges Seurat, Evening, Honfleur, 1886	42
Resim 3.14. Georges Seurat, Evening, Honfleur, 1886, çerçeve detayı	42
Resim 3.15. Henri Matisse, Yüzme Havuzu, yemek odası, Nice, 1952	43
Resim 3.16. Henri Matisse, Yüzme Havuzu.....	43

Resim	Sayfa
Resim 3.17. Piet Mondrian, Kompozisyon, 1921	44
Resim 3.18. André Malraux, hayali müze fotoğraflarıyla	45
Resim 3.19. Pablo Picasso, Hasır İskemleli Natürmort, 1912	48
Resim 3.20. Umberto Boccioni, Visioni Simultanee, 1911-1912.....	49
Resim 3.21. Giacomo Balla, Dynamism of a Dog on a Leash,1912	49
Resim 3.22. Umberto Boccioni, Oylum İçinde Devam Eden Biçimler, 1913.....	50
Resim 3.23. Cedric Price, London Zoo Aviary, 1960-1963	52
Resim 3.24. Cedric Price, Fun Palace, 1960.....	52
Resim 3.25. Bud Blumenthal, Les Entrailles de Narcisse (2001)'de bir dansçının vücudunun efektler ile parçalanmış ve bölünmüş olarak görünmesi	53
Resim 3.26. Kronofotografide nesnenin hareket bulanıklığı ve mekânsal bölünmelerinin yansıması olarak Mainz'de Performance Studies International Conference sırasında gerçekleştirilen dansçı Reyna Perdomo'nun gerçek zamanlı dijitalleşen ve manipüle edilen hareket aşamaları, 2000	53
Resim 3.27. Vladimir Tatlin, Enternasyonal Anıtı, 1919-1921	54
Resim 3.28. El Lissitzky, Proun Room, 1923, 1971 rekonstrüksiyonu	55
Resim 3.29. Oskar Schlemmer, Soyut Mekânın Yasaları (solda) ve Organik Adamın Yasaları'nı (sağda) gösteren çizimler	57
Resim 3.30. Marcel Duchamp, Çeşme, 1917.....	59
Resim 3.31. Kurt Schwitters, Merzbau, 1923.....	60
Resim 3.32. René Magritte, Öklidyen Gezintiler, 1955	61
Resim 3.33. Roberto Matta, The Onyx of Electra, 1944	62
Resim 3.34. Exposition International du Surréalisme, 1938, sergi salonu, tavanda Marcel Duchamp, 1200 Kömür Çuvalı	63
Resim 3.35. First Papers of Surrealism sergi salonu ve Duchamp'ın Bir Mil İplik çalışması, 1942	64
Resim 3.36. Frederick Kiesler, Endless House, çizim, 1956.....	65

Resim	Sayfa
Resim 3.37. Frederick Kiesler, Endless House, maket, 1958	65
Resim 3.38. Kiesler, International Exhibition of New Theater Technique, 1924	66
Resim 3.39. Constant, kolaj tekniğiyle Yeni Babil denizin üzerindeki bölgeler	68
Resim 3.40. Constant, mobil bir labirent, 1970	69
Resim 3.41. Nam June Paik, TV Buddha, 1976	71
Resim 3.42. Robert Morris, Green Gallery yerleştirmesi, 1964	73
Resim 3.43. Robert Morris, İsimsiz, 1965	73
Resim 3.44. Robert Smithson, Kısmen Gizlenmiş Odunluk, 1970	76
Resim 3.45. Robert Morris, Gözlemevi, 1970-77	76
Resim 3.46. Robert Smithson, Sarmal Dalgakıran, 1969-70	77
Resim 3.47. Michael Asher, Pomona College Project, California,1970.....	77
Resim 4.1. Gretchen Schiller ve Susan Kozel, trajets, 2000.....	81
Resim 4.2. Gretchen Schiller ve Susan Kozel, trajets, etkileşimli rota yerleştirmesi.....	81
Resim 4.3. Refik Anadol, Walt Disney Concert Hall Dreams, 2018, Rüya sahnesi	82
Resim 4.4. Refik Anadol, Walt Disney Concert Hall Dreams, 2018.....	82
Resim 4.5. Olafur Eliasson, The Weather Project, 2003	84
Resim 4.6. Diller, Scofidio, Renfro, Blur Pavilyonu, 2002	85
Resim 4.7. Blur Pavilyonu'nda her ziyaretçinin diğer ziyaretçilerle sessiz bir şekilde etkileşime girmesine olanak tanıyan yeni bir sosyal radar biçimi ile donatılmış braincoat şeklinde bir protez deri	86
Resim 4.8. Studio Roosegaarde, Lotus 7.0, 2010	91
Resim 4.9. Studio Roosegaarde, Lotus 7.0, 2010	92
Resim 4.10. Paul Sermon ve Andrea Zapp, A Body of Water, 1999	92
Resim 4.11. Edward Gordon Craig, Space and Light, 2010–2012.....	93
Resim 4.12. Edward Gordon Craig, Space and Light, 2010–2012.....	93

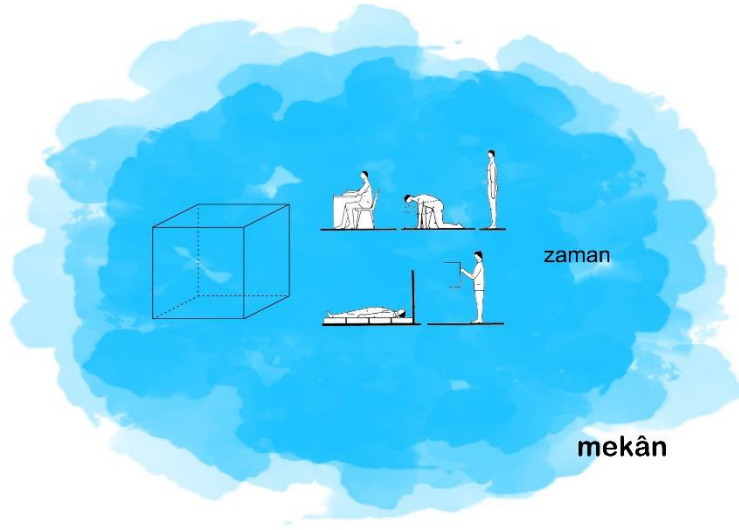
Resim	Sayfa
Resim 4.13. Umbrellium, Assemblance, 2014	94
Resim 4.14. Monika Fleischmann ve Wolfgang Strauss, Energy Passages, 2004	95
Resim 4.15. Monika Fleischmann ve Wolfgang Strauss, Energy Passages, 2004	95
Resim 4.16. Lars Spuybroek, Fresh Water Pavillion, 1997	97
Resim 4.17. Rafael Lozano-Hemmer, Body Movies: Relational Architecture 6	98
Resim 4.18. Rafael Lozano-Hemmer, Body Movies: Relational Architecture 6	99
Resim 4.19. Mark Goulthorpe ve dECOi, Aegis Hyposurface.....	100
Resim 4.20. Scott Snibbe, Boundary Functions, 1998	100
Resim 4.21. Collabcubed, Sonos Playground, 2013.....	101
Resim 4.22. Plays Like a Guitar, 2012	101
Resim 4.23. Mark Hansen ve Ben Rubin, Listening Post, 2008.....	103
Resim 4.24. Anastasia Karandinou, Christina Achtypi ve Stylianos Giamarelos, Athens by Sound, 11. Venedik Mimarlık Bienali, Yunanistan	104
Resim 4.25. Athens by Sound, Ziyaretçilerin işgal ettiği odanın veya şehrin bölümlerine bağlı olarak farklı bölümleri açılan harita	104
Resim 4.26. Rafael Lozano-Hemmer, Vectorial Elevation, 2002	105
Resim 4.27. David Rokeby, n-Cha(n)t, 2007	106
Resim 4.28. Chris Milk, The treachery of sanctuary, 2012	107

1. GİRİŞ

Endüstri çağına paralel bir şekilde gelişen ve onu kapsayıcı bir anlayışta olan modernizm kökleri itibariyle Avrupa'nın ve aynı zamanda Amerika'nın on yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda var olan akılcı, demokrat ve hümanist yaklaşımlarıyla ilişkili bir biçimde gelişime duyulan ihtiyaç bağlamında evrilmenin önlenemez bir gerçek olmasına dayalı olarak 20. yüzyılın son çeyreğine kadar gelişimini sürdürmüştür. Modernizm insanın sahip olduğu akıl, sonradan edindiği bilgi ve elindeki teknolojiyi kullanarak yaşadığı toplumu gözlemleme ve biçimlendirme olgusuna dayanır. Her disiplinde anlamını yitiren geleneksel olanı yok sayan modernizmin mimarlık disiplinde yansıması, işlevsellik ve akılcılığın belirlediği bilim ve teknoloji alanlarıyla uyumlu hale geldiğinde, şiirsel, ruhani ve insancıl nitelikler gereksiz olarak bir kenara atmak şeklinde olmuştur. Modernizm, yapısal gereklilik ve maddi işlevsellik taleplerini karşılamayan her şeyi reddetmiştir. Mimarlık nesnesinin kendisinin biçimleriyle, dolu ve boş arasındaki ilişkiyle bir sanat eseri haline geldiği fikri, sonuç ürüne uygulanan ve dâhil edilen herhangi bir sanatsal ifadenin ortadan kalkmasına sebep olmuştur. Mekânın bu eksikliği, dünyanın birçok 20. yüzyıl kentinde yaşanan görsel çokluğa ve kimliksizliğe yol açmıştır. Mimarlık nesnesi, resimler ve heykeller gibi çoğu zaman para karşılığında el değiştiren gayrimenkuller haline gelmiştir. Standardizasyon kuralları, dışavurumculuğa çok az yer bırakarak uygulanmaya başlanmıştır.

Akıl ve bilimi odağına alan modernizm, bu bağlamda vaat ettiği homojen toplum söylemini gerçekleştirememiş ve sebep olduğu toplumsal sorunlara çözümler üretemediğinden yeni arayışlar gündeme gelmiştir. Modernizmin bu başarısız hissiyatı sırasında gelişen teknoloji ile ortaya çıkan modernin homojen niteliğini pas geçerek heterojen bir yapı öneren küreselleşme ile postmodernizmin temelleri atılır. Bu hareketin eklektizmi, modernist mimarının yabancılaştırıcı soyutluluğuna imge, süsleme, renk ve çeşitli görsel sanat ve zanaat uygulamalarını mimari tasarıma yeniden bütünleştirerek karşı koymaya çalışmıştır. Refah düzeyi yüksek homojen bir toplum yaratma düşüncesine dayanan modernist düşüncenin aksine postmodernist hareket, farklılıklara, zıtlıklara ve zıtlıklar arasındaki alanlara heterojenliğe odaklanmaktadır. Kavramlar ve kavramlar arasındaki boşlukların gelişimi ve iletişimi ise, diğer disiplinlerde olduğu gibi mimarlık disiplininin de felsefe, bilim, tasarım, güncel sanatla iç içe geçmesine yol açmıştır.

Günümüzde inşaat sektörünün elinde tüketim nesnesi olarak belirlenmiş bir kod üzerinden üretilen mimarlık pratiğinin temel problemi, mevcut aşamada mimarın yaratıcılık yönünün gelişimiyle ve mimarlık nesnesinin estetik bütünlüğüyle ilişkilidir. Mimarlık nesnesi olarak mekânın, üretiminde tarihsel sürece bağlı olarak artık tüm zamanların en yüksek özgürlüğüne erişmiş olmasının yan etkisi, mimarın tarihsel, kültürel ve sosyal sorumluluğunu ihmal etmenin eşlik ettiği dış etkilere ve görsel çekiciliğe aşırı odaklanmasına sebep olmaktadır. Bu odaklanma, bu çalışma kapsamında tartışılacak olan mekân kavramını oluşturan katmanlardan (Şekil 1.1) birinin veya bir kaçının göz ardı edilmesine sebep olmaktadır. Mekân üretiminde ve mekânsal deneyimde artık sadece görselliğe bağlı olmayan mimarlığa ulaşabilmek için yeni yollar bulunması gerekmektedir.



Şekil 1.1. Mekân kavramının katmanları

Dikkat çekici yazarların, sanatçıların veya bestecilerin çalışmalarında, bazen üretimlerinin kenarında, sınırlarında bulunan düzeni bozan unsurlar bulunur. Rahatsız edici ve karakter dışı olan bu unsurlar, sanatçının etkinliği içinde uyumsuzdur. Yine de çoğu zaman bu tür çalışmalar, başka tanımlara, başka yorumlara işaret eden gizli kodları ve aşırılıkları ortaya çıkarır. Aynı şey tüm çalışma alanları için de söylenebilir: edebiyatın sınırında, müziğin sınırında, tiyatronun sınırında üretimler vardır. Bu tür aşırı pozisyonlar bize sanatın durumu, paradoksları ve çelişkileri hakkında bilgi verir. Bununla birlikte, bu çalışmalar istisnalar olarak kalmaktadır, çünkü bunlar bilgi alanında bir lüks olarak bunlar gereksiz görünmektedir (Tschumi, 1994: 101-102).

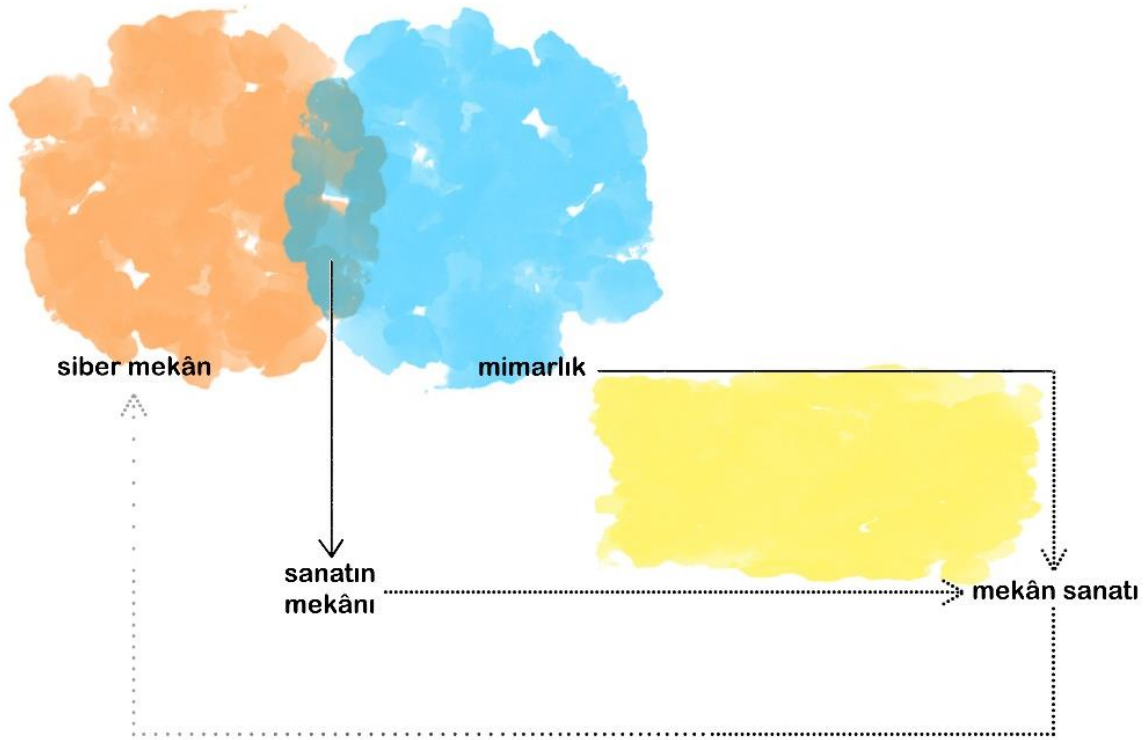
Bernard Tschumi'nin belirttiği gibi, bir disiplinin sınırlarında üstlenilen çalışma, bilgi alanını aydınlatır ve deneyimleri genişletir. Mimarlığın sınırları ise çeşitli şekillerde yorumlanabilir ve değerlendirilebilir. Tez kapsamında günümüz gerçekliğinin sınırlarını keşfedebilmek

amacıyla öncelikli olarak sanallık kavramına bakılacaktır. Mimarlıkta bütünlük ve estetik niteliklerinin kaybı gibi temel sorunu çözmenin bir yolu olarak ise, siber mekân kavramı seçilmiştir. Modernizmin gözlemciye bir atıfta bulunmadığı türden biçimsel pratikleri, günümüzde artık fiziksel olarak algılanabilen bir dünya içinde yerini alan, giderek, soyut görsel ve dilsel öğelerin küresel çapta bulunduğu ve tüketildiği, dolaşıma sokulduğu, değiş tokuş edildiği bir mekâna yerleştirilmiştir. Gelişen teknolojilerle birlikte gündelik yaşam pratiğinde yerini alan bu mekânsal kullanımlar, siber mekân kavramı altında toplanabilir. Aynı gerçekliğin farklı sanatçılar tarafından her biri belirli bir stile sahip alternatif yorumlarını o gerçekliğin başka türlü görünmez yönlerini dikkate sunması gibi, farklı siber mekân biçimleri de dünyayı sorgulamanın yeni yollarını sağlayabilir. Çünkü temelde siber mekânın üretimi; algı, imgelem, hayal etme gibi eylemleri içeren zihinsel ve sanal bir etkinliği gerektirmektedir. Bu mekânsal oluşumun kavranabilmesi; sanmak, zannetmek, varsaymak gibi eylemler çerçevesinde fiziksel olanın potansiyel ve alternatiflerinin düşünülmesiyle oluşmaktadır. Siber mekânın fiziksel niteliği, bu düşsel ya da diğer bir deyişle sanal etkinliğe göre teknoloji aracılığıyla biçimlenmektedir. Dolayısıyla siber mekân, sanallığın teknoloji aracılığıyla varlığa bürünmesi sonucu fiziksel bir nitelik kazanan mekândır.

Mimarlık ve bireyi yönlendiren, tarih içinde konumlandıran, barındıran fiziksel dünyalar yaratması ötesinde potansiyeli olan siber mekân kavramının arakesitinde bulunan ve en temelde sanal etkinliğin yansıması olan sanatın, mekânla ilişkisinin incelenmesi, tez kapsamında sanat ve mimarlığın eğilimleri bağlamında ara bağlantılar bulma yöntemidir. Bu doğrultuda sanatın, düşünsel ve sanal ortamıyla ilk siber mekân oluşturma girişimlerine, modernizm öncesi sanatın mekânı, Rönesans'tan sonra modernizmle beraber mekânsallaşan sanat, beyaz küp kavramı ve postmodernizm sonrası mekân sanatı araştırılarak yer verilmiştir. Sanatın mekân ile ilişkisi araştırılırken, modernizmin mantık ve hayalgücü eksenlerinde konumlanan avangardlarına da yer verilmesi, sanatın üretilmesine sanal ve fiziksel olanın katkısının vurgulanması için gereklidir.

Mekân, sanat eseri üretilmesinde ya da konumlandırılmasında kullanılan bir elemanken, başlı başına sanat eserinin kendisi ya da tek başına sorgulanan bir kavram olma yolunda ilerlemiştir. Sanat kadar içinde yer aldığı mekân, gerek üretim gerekse sunumun temsil noktasında yer alır. Amaç, sanatın ve sanat olmayanın sınırlarını çizmek değil, sanat pratiklerinin sonucu olan yeni görsel fenomenlerin yeni bir biçimselliğin nesneleri olarak

görölmesinin ötesine geçip, mekân kavramıyla etkileşime girerek ortaya koyulan yaşantının zaman boyutuyla mekân üretimine katkılarını incelemektir. Araştırmanın hedefi, fiziksel mekândan, sanaldan üretilen zenginleştirilmiş sanat ve bilimin öncülü olduđu teknolojinin etkileşimi olan siber mekân kavramına kadar uzanan süreçteki uğrak noktalarını keşfetmek ve bu uğrak noktalarının katkıları sonucunda günümüzde mekân kavramının değışen nitelikleriyle potansiyellerini analiz etmektir (Şekil 1.2).



Şekil 1.2. Tezin ana yöntem şeması

2. MEKÂN KAVRAMI VE SANALLIK

2.1. Mekân Kavramının Katmanları

2.1.1. Yapı katmanı

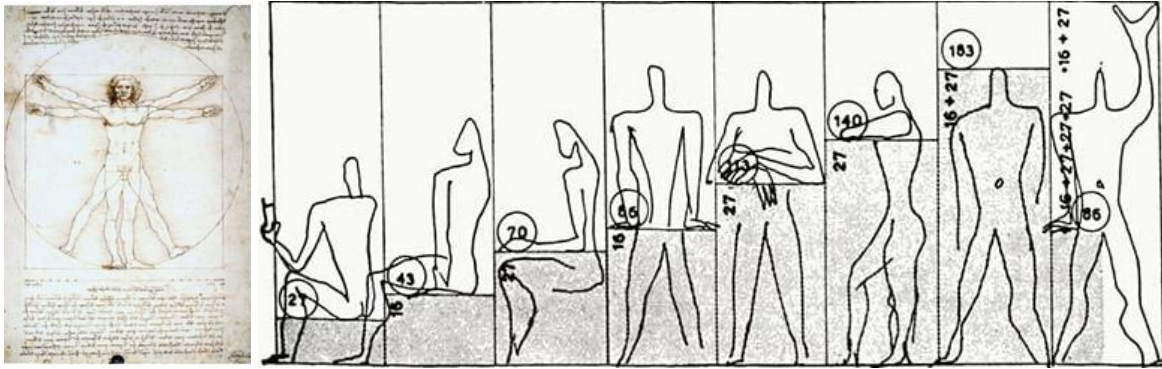
Mekân kavramı birbiri ardına gelen geçişlerin toplamıdır. Mekân, katmansal bir çözümlemeye uğratıldığında ilk katman, üç boyutlu dünyadaki realitesini barındıran, sayısal verilere dayalı salt fiziksel özelliklere dayanan varlığıdır. Rönesans döneminde modern felsefenin kurucusu olarak kabul edilen Descartes, Bacon gibi rasyonalist filozoflar içe dönük tevekküle değil, duyuların kusurlarını telafi edecek yeni yollar arayışına girerek sistematik ve evrensel bilgi arayışına girmişlerdir. Düzenli ve planlı deneyler sonucu oluşturulan ilkeler (bilimsel yöntem) aracılığıyla yeni gerçeklikler türetme düşüncesi, temelinde evrensel hakikate ulaşmak için bilimsel kesinliklerin karşısında salt ve bireysel kanaatin kusurlu görüldüğü Yunan düşüncesine kadar uzanır. Salt duyu deneyiminin varlığı tamamen yok sayılmasa da deneyimin deney yapma ile özdeşleştirilmesi, kartezyen düşüncenin temelini oluşturmuştur ve görsellik, gerçekliği tanımlamayla bağıntılı hale gelmiştir. Kartezyen düşünce ile birlikte mekân mutlak olanın alanına girer. Özne karşısında nesnedir, res cogitans'ın karşısında res extensa'dır. Bu mekân tanımı, kartezyen mekân olarak adlandırılır. Tasarlanan çizgiler, yüzeyler ve koordinatlar bütünlüğü olarak tanımlanır ve özne mekândan, mekân da öznenen ayrı kabul edilir. Özne, içinde bulunduğu dünyadan bağımsızdır. Mekân da kendisi olarak ayrı bir gerçekliktir.

Henri Lefebvre'ye göre (1974/2016: 293) mekân kavramının yapı ile ilişkisi geometrik olandır, mutlak olarak kabul edilen Öklidçi mekândır, tasarlanan mekândır, uzun süre boyunca referans mekânı (mekân temsili) olmuştur. Bu Öklidçi mekân izotopisiyle (homojenliğiyle) tanımlanır. Toplumsal ve siyasal kullanımını sağlayan da bu özelliğidir. Mekânın salt homojen Öklidçi mekâna indirgenmesi üç boyutluluğun iki boyuta (düzlem, boş kâğıt, bu kâğıdın üzerindeki çizim, haritalar, grafikler) indirgenmesine (düzlem, boş kâğıt, bu kâğıdın üzerindeki çizim, haritalar, grafikler) yol açar.

Mekân salt geometrik biçimsel öğelere veya iç-dış, hacim-yüzey ilişkilerine indirgenebilir. Bu indirgemeler mimarlıkta, resimde, heykelde ideal orantı sistemleri ortaya koymuştur:

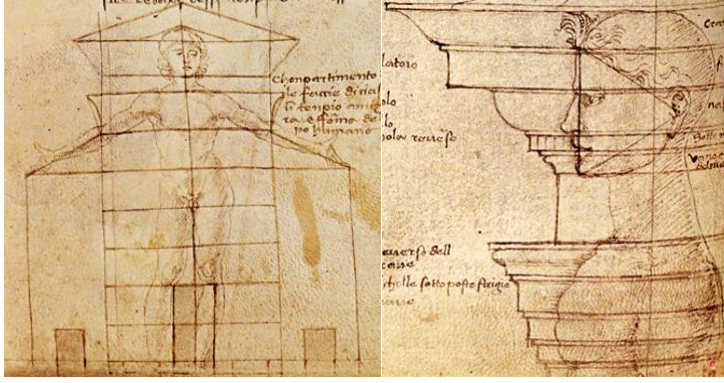
Altın oran sistemi, düzen sistemleri (Dor düzeni, İyon, Korent düzeni), modül sistemi (ritimler, oranlar) vb.

Ölçülebilen bir değer olan beden ve hareketleri, değiştirilemeyen sabit kurallar sistemine indirgenebileceği için tasarım girdisi haline gelirler. Leonardo da Vinci'nin "Vitruvius İnsanı"nda kurduğu açık sayısal ilişkiyle, ideal orantı sistemlerini, insan bedeninin kusursuz oranlarında bulmuştur. Beden, mekânda doğrusal perspektifle beslenen kusursuz bir geometrik nesne olarak görülmektedir. 20. yüzyılda da Le Corbusier'in Le Modulor insanı ile insan bedeninin boyutlarına dayanan özellikleriyle Kartezyen bakış açısına gönderme yaparak, mekân tarafından edilgen kılınan bedenin yapılardan uzaklaştırılması adına önemli bir çalışmadır (Resim 2.1). Le Corbusier bu sistemle evrensel bir ölçü sistemi yaratmayı amaçlasa da, bedeni ve mekânı standartlaştıran bu düşüncesiyle döneminde tepki toplamıştır.



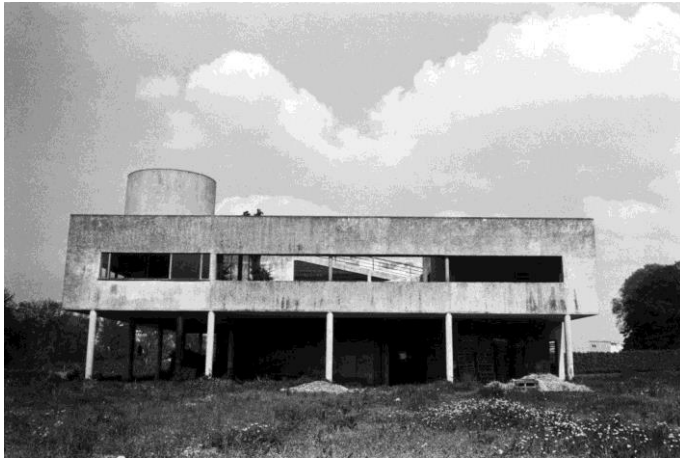
Resim 2.1. Leonardo da Vinci'nin çizdiği Vitruvius adamı ve oraları(solda) (İnt 1), Le Corbusier'in Le Modulor insanı ve oraları(sağda) (İnt 2)

Rönesans mimarisinde, özne olarak bedenle kurulan analogi mimarlık pratiğinde etkin bir yaklaşımdır. Mimarlıkta, beden oranlarında var olan estetiği arayan Francesco di Giorgio, insan bedeninin merkezi ve boylamsal parçalarının organik birleşiminin, kilise tasarımında nasıl ele alınabileceğini "Trattato di Architettura" adlı kitabında açıklamaktadır (Resim 2.2). Kartezyen düşüncenin yansımalarının görüldüğü mimarlık çalışmalarında mekânın sayısal verilere dayalı fiziksel özelliklerinden bahsedilmektedir ve bu özellikler, ölçülebilir ve mutlak değerler içermektedir. Mekân, mekânı tanımlayan tüm geometrik fiziksel bileşenleri ile birlikte Kartezyen koordinat sisteminde konumlanabilen bir hacim olarak ele alınmaktadır. Ernst Neufert, kendi ismini taşıyan kitabında (1936/2012) hemen hemen her mekânı standardize etmiş, bu mekânlar ile ilgili gerekli en, boy ve yükseklik ölçülerine yer vermiştir.



Resim 2.2. Francesco di Giorgio Martini, Trattato Di Architettura Civile e Military, 1480, oran çalışmaları (İnt 3)

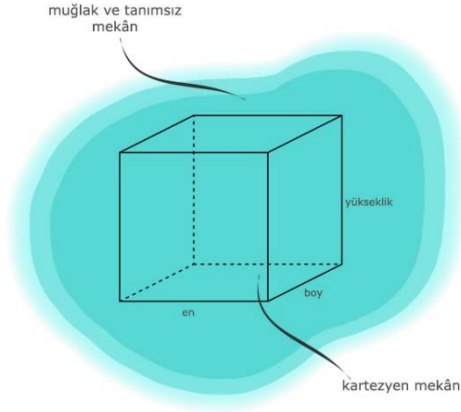
Kartezyen mekânın, Sanford Kwinter'ın “Emergence: or the Artificial Life of Space”inde açıkladığı gibi, zamanı mekândan ayırdığı görülmektedir (Kwinter, 1992/1999). Mekân, izole figürlerin çeşitli şekillerde konumlandırıldığı bir sahne setine benzer şekilde, nötr, statik bir arka plan olarak görülmektedir. Therese Tierney’e göre (2007: 128), bu mekân anlayışı, mekânı akışkandan statik, sonsuzdan sonluya indirgemıştır. Nur Altınyıldız Artun’a göre Le Corbusier’nin akılla fethettiğini sandığı duyusallık, Villa Savoye -beyaz yüzeyler ile algıyı kışkırtan, düşleri harekete geçiren renklerin duyusallığından arıtılan kusursuz boş nesne- harabeye dönüştüğünde geri dönmüş olur. Duyusallık eninde sonunda yapıların en rasyonelini bile alt etmiştir (Resim 2.3) (Altınyıldız Artun, 2018: 123).



Resim 2.3. René Burri’nin 1959’da çektiği harabe Villa Savoye fotoğrafı (Altınyıldız Artun, 2018: 123)

Kartezyen mekân, mekânın salt fiziksel yapısını ve maddesel realitesini tanımlamak üzerine doğru bir tanımdır, ancak mekânın çok katmanlı dinamik yapısını ve anlamsal, duyusal ve

duygusal yüklerini görmezden gelir (Şekil 2.1). Mekânın yapısal varlığını gerektiren ilişkileri tanımlamaz. Dolayısıyla, mekânın varlığının asıl sebebi ve inşa edilmesindeki temel amaç, gerçeklikteki anlamsal karşılığı olarak tanımlanan işlev ve anlam tanımlarını da içeren ilişkisellik, ikinci katman olarak belirlenebilir.



Şekil 2.1. Mutlak kartezyen mekân ve muğlak tanımsız olan mekân

2.1.2. İlişkisellik katmanı

“Mekân varoluşsaldır fakat aynı zamanda varoluş da mekânsaldır.” söylemiyle Maurice Merleau-Ponty (1945/2005), öznenin varlığının zorunlu gördüğü mekânı ve öznenin fiziksel çevreyle olan ilişkisine değinmektedir. Dolayısıyla mekânsal ilişki incelenirken, birey ve mekân kavramları varoluşsal olarak ayrıştırılmaması gereken bir döngü içindeki kavramlardır. Merleau-Ponty’e göre algı, dışarıdaki izleyicinin kartezyen gözüyle değil; “bedenli” (embodied) görmeyle gerçekleştirilir. Martin Heidegger (1954/1996: 68), mekâna dair yaptığı fenomenolojik çalışmalarda mekânın öznenin bağımsız olarak ele alınamayacağını ve bir bütün içinde incelenmesi gerektiğini belirtir. Mekânı inşa etmekten çok ayrı bir yere koyarak, öznenin deneyimine odaklanan mesken kavramının, öznenin varlığının etrafında şekillenip düzenlendiğine ve varlığın faaliyetlerini zamanla düzene soktuğuna inanır.

Mekânın fiziksel gerçekliğinin amacı, mekânın işlevi ile tasarım girdisi olarak görülebilecek her türlü üst bilginin, özne ile kurduğu diyalog ve etkileşimi tanımlayan işlev ve anlam katmanı, kartezyen mekân kavramında göz ardı edilmektedir. Bu ilişkiselliğin temelinde, Nicolas Bourriaud’ın, üretken düşüncenin çağdaş sanatta sanat eseri ile izleyicinin karşılıklı etkileşiminden doğduğu düşüncesine dayanan ilişkisellik kavramı yatmaktadır. Çağdaş

sanatın, somut ve sonlu bir ifade yerine, belirli bir zaman ve mekânla sınırlı olmayan sonsuz bir tartışmaya giriyormuş gibi deneyimlenmesini savunur (Bourriaud, 1998/2005). David Harvey (1973/2019: 18), “mekân kavramı maddeden bağımsız, mutlak bir kavram olarak görülürse, öznenen bağımsız kendi halinde bir varlık haline geldiğini” belirterek, maddeler arası bağıntılarla var olan görelî mekân olarak ilişkisel mekân düşüncesini ortaya koyar.

Jonathan Crary, “gözlemci” (observer) ve “seyirci” (spectator) sözcükleri arasındaki ayrım üzerinden ilerleyerek özne ve mekân arasındaki ilişkiselliğe değinir:

Seyirci özellikle de 19. yüzyıl kültürü bağlamında özel çağrışımlar taşır: bir müze ya da tiyatrodaki bir gösteriyi edilgen bir biçimde seyreden seyirci. Gözlemci ise kuşkusuz görendir; ancak bundan daha önemlisi, önceden belirlenmiş olanaklar dizisi içinde gören, belirli bir gelenek ve sınırlama sistemi içine yerleşmiş birisi olmasıdır (Crary, 1990/2019: 19-20).

Henri Lefebvre’nin banliyödeki bir toplu konutta oturan bireyin gündelik olarak tanımladığı mekân pratiği, kendi mekânını yaratır ve bu mekânsal pratik mekân deşifre edildiğinde keşfedilir (Lefebvre, 1974/2016: 67). Mekânsal pratik, fiziksel yapıyı çevrenin üretim ve yeniden üretim süreçlerini kapsar, bu yüzden Lefebvre’nin tasarlanan mekân olarak tanımladığı salt fiziksel öğelere dayanan kartezyen mekân tanımıyla sıkı bir ilişki içindedir. “Ampirik olarak gözlemlenen” (Lefebvre, 1974/2016: 410) mekânın doğrudan deneyimlenmesini sağlayan mekânsal pratikleri, algılanan mekân olarak tanımlar.

Christian Norberg-Schulz, Heidegger’in mesken kavramını ele alarak ve mekânın zamansallığına dikkat çekmiştir. Mekânı, insanın çevresiyle iletişim aracılığıyla bağlantı kurduğu, duygusal anlamlarla yüklü bir yer olarak tanımlamaktadır. Norberg-Schulz (1979), soyut bir kavram olan mekânın, mekânın yapısal katmanı (malzeme, şekil, doku, renk ve ışık gibi somut biçimler) ile bütünleşerek yer haline gelmesine değinerek “yerin ruhu” (genius loci) kavramını öne sunar ve yer kavramını mekânın deneyimlenebilmesi için bir aracı olarak ele alır.

Kartezyen mekân anlayışını barındıran klasik mimarlık söyleminde yapı katmanı sebebiyle mekânın salt görsel katı bir varlık olarak ele alınmasının aksine, Adolf Loos’a göre mimarlık yalnızca gören özneyi barındıran bir platform değildir, özneyi üreten bir görme mekanizmasıdır. Loos, raumplan’ı, hissedildiği haliyle mekânı kavramsallaştırmanın bir aracı olarak tasarlarlarken ilişkisel mekânı vurgulamaktadır ve mekânı bedensel olarak

deneyimlemeyi, inşa etmeye göre ayrıcalıklı saymaktadır (Colomina, 1990/2017: 250). Adolf Loos, “plan çiziminde etkisiz olan bir mimari eserin hakikaten hissedilen bir eser olduğunu” belirtir (Loos’tan aktaran Colomina, 1990/2017: 64). “Hakikaten hissedilen” derken Loos’un kastettiği, yalnızca görme duyusunu değil, geri kalan duyuları da içeren bir mekân algısıdır. Juhani Pallasmaa ise (1996/2018: 20), “mekânın beş duyudan öte farklı duyularla da kavranabileceğini, sadece görme odaklı mekânların bedenle bütünleşemeyerek yalıtılmışlık ve yabancılaşmaya sebep olduğunu” belirtir. Pallasmaa (1996/2018: 20), “mimarlığı bedeni, mekân ve zamanla ilişkilendirmede ve bu kavramlara insani bir ölçü vermede birincil araç” olarak görmektedir.

“... İnsan eylemeyi unutuyor; artık yalnızca dışarıdan gelen uyarılara karşı tepki veriyor.” diyen Nietzsche (1967: 47), düşünerek algılayan öznenin artık mümkün olmadığına değinir. Bernard Tschumi (1994), “The Architectural Paradox”ta, akıl yoluyla “tasarlanan” (conceived) mekânı temsil eden piramit ile duyular aracılığıyla “algılanan” (perceived) mekânı temsil eden labirent arasında bir karşıtlık ilişkisi kurmaktadır; piramit mekânın doğasını belirtir ve labirent onun deneyimi olur. Paradoksal durum, her ikisi de birbiriyle ilişkili olsa bile birinin asla diğeri olamayacağı gerçeğinde yatmaktadır. Aradaki aralığı “Hem deneyimleyip hem de deneyimlediğimizi düşünemeyeceğimiz gibi, mekân kavramı mekân içinde değildir.” şeklinde belirten Tschumi (1994: 48), bu aralığın bir kopukluktan fazlası olduğunu, ikisinin de varlığının ve paradoksal durumunun iç içe geçmişliğini kabul eder. Deleuzyen terimlerle açıklamak gerekirse; “her duyunun bir soru” olduğu ancak “bu soruların bir yanıtı olmadığı”, “asla var olmayacak bir var oluş alanı” olarak “duyusal mekân”dır (Deleuze, 1968/1994: 196). Tschumi’nin tasarlanan mekân ile algılanan mekân arasındaki hayali karışım, duyusal deneyim ve kavrama arasında daha eksiksiz ve dönüştürücü bir deneyim sağlanması açısından üçüncü bir mekân katmanına ihtiyaç duyar.

2.1.3. Anlatı katmanı

Mekânın ikinci katmanı olarak ele alınan ilişkisellik katmanı, içinde kullanıcı ve kullanıcı deneyimlerini, çok katmanlı kültürel, mekânsal ve toplumsal pratikleri barındırdığından, her defasında yeniden yorumlanmaya ve kendini perforce etmeye açıktır, kartezyen mekân gibi net ve tartışılmaz sonuçlara ulaştırmaz. Mekânın ilişkisel katmanı algısı ve duygusu üzerindeki anlatıya göre şekillenir. Anlatı, mekânın özne ile kurduğu iletişimde bir ara

yüzdür. Üçüncü katman olarak anlatının mekân ile ilişkisinin kesilmesi, mekânın özne ile kurduğu iletişim ve etkileşim bozukluğuna sebep olur.

Anlam ve yorum, farklı semiyotik sonuçlara sahip, eleştirel bir değerlendirmeye yol açan yeni anlatılar üretirken diyalektik olarak birbirine bağlıdır. Anlatı, yaşantının eleştirel olarak değerlendirilmesi ile gerçeklik kazanır. Anlatı, bir fenomenin paradigmatik veya çizgisel olmayan anlatımlarının görünür veya görünmez çok katmanlı anlam strüktürlerini ve ilişkilerini ifade eder. Anlatıyı anlama ve yorumlama, “algılanan nesne ile algılayan özne arasında tam bir geçişkenlik ve bütüncül bir yaklaşım” gerektirir (Aydınlı, 2002). Bir kültürün aktarımı, kültürel birikimin yayılması ve toplumun şekillendirilmesi için kullanılan bir yöntem ve üreten/kurgulayan için bir ifade şeklidir.

Kültürün şekillendirdiği anlatı, sanatsal üretimde kendini tarih boyunca sıkça etkin bir rolde göstermektedir. Farklı medyaların kullanımı ile kuvvetli bir temsil yolu olan anlatı, sanatın her alanında toplum ile iletişime geçmeyi amaçlar. Ancak özellikle modern sanat alanında çalışmalar yapan sanatçılar anlatının yeni olanı ortaya çıkarmak üzere, özellikle benzerlikler ve çağrışımlar üzerinden bir anlatı kurarak toplum ile ilişkiye geçme şekillerini oluştururlar.

Roland Barthes anlatıcının kim olduğuna dair üç farklı görüşün varlığından bahsetmektedir. Birincisi, anlatının bir kişi tarafından verilmesi ve söz konusu kişinin yazar olması durumudur. Bu görüşe göre yazar hikâyedeki kişilerden ayrı olarak, öyküyü yazmak için kalemi eline alır. İkinci görüş, hikâye edeni, görünüşte kişi özelliği taşımayan, öyküyü tepeden bir bakış açısına göre, yani tanrısal bir açıya göre veren bir tür bütünsel bilinç şeklinde ele alır. Bu durumda hikâye eden, hem anlatı kişilerinin içinde ne olup bittiğini bilir, hem de onların dışındadır; çünkü onlardan biri değildir, onlardan üstün bir varlıktır. Üçüncü görüşe göre, hikâye edenin anlatısını, alıcının görebildikleriyle ya da bilebildikleriyle sınırlandırmak zorunda olduğunu iddia eder (Barthes, 1985/1993: 101-145).

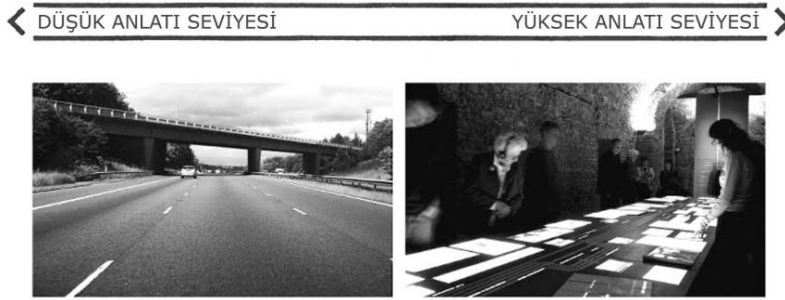
Umberto Eco'ya göre yaratıcısının belirlediğinden farklı şekillerde üretilmesine ve yorumlanmasına açık olmak, sanat eserini açık bir yapıt yapar. Umberto Eco (1992/2011), yorumlanabilmek, yeniden üretilmek ve dönüşebilmek olarak gördüğü açık yapıt kavramıyla estetik değeri olan metinlerin okunmasında okuyucunun etkin rolünü savunur. Metnin okunmasında yazarın ne yazdığı kadar okurun metni anlamlandırması da, o metnin üretiminde ve yeniden üretiminde bir yere sahiptir. Umberto Eco (1962/1989: 21), sanatçının

bilinçli olarak yorumlama olasılıkları ile oynama şeklini eser üretiminde bir zorunluluk olarak ele almaktadır. Eco (1962/1989: 21), aynı zamanda “hareket halinde çalışan işlere”, “çalışmayı yazarla birlikte yapma daveti” ile karakterize edilen çalışmalara alıcının en çok dâhil olduğunu savunmaktadır. “Karakteristik olarak planlanmamış veya fiziksel olarak tamamlanmamış yapısal birimlerden oluşan” olarak tanımlamaktadır (Eco, 1962/1989: 12). Bilgi kuramından yararlanan Eco, anlam ve bilgi arasında ayrım yapar ve bilgiyi “olası anlamların kontrol edilmemiş bolluğu” olarak tanımlar. Eserin strüktürü ne kadar basitse, bilginin sıralaması o kadar net ve anlam o kadar sade (belirsiz); ne kadar karmaşıksa, bilgi içeriği o kadar büyük ve olası anlamlar o kadar çoktur. Bu nedenle Eco sanatın, her zaman mevcut materyali yeni şekillerde düzenlemeye çalıştığı için alıcıya daha fazla miktarda bilgi sunduğunu savunmaktadır (Eco, 1962/1989: 94).

Anlatının dikkate alınması gereken bir başka yönü, anlatı kelimesinin kendisinin belirsizliğidir. Anlatı, hem anlama hem de anlatmaya, içeriğe ve medyanın kullanımına veya materyal biçimine atıfta bulunur. Anlam ve anlatım ayrılmaz bir şekilde birbirine bağlıdır ve genel anlatı, anlam ve anlatımın birleşimine dayanır. Ne kadar ilginç olursa olsun, etkili bir şekilde bir araya getirilmeyen anlam ve anlatım, uygun medyada ifade edilmedikçe bir anlatı haline gelmez. Öte yandan, içerik ve amaç olmadan istenildiği kadar sürükleyici ve etkileşimli medya kullanılsa da, fiziksel veya estetik uyarım anlamlı olmayacaktır. Eco’ya göre (1962/1989: 96), anlatıda bir dereceye kadar bir düzenlemeye tabi olmalıdır; çünkü aksi takdirde alıcı “tüm frekansların farklılaşmamış toplamı” ile karşı karşıya kalır ve bu, aynı anda hem mümkün olan en fazla bilgiyi hem de hiçbir bilgiyi aktarmaz: “Bilgi zenginliğinin sadece gürültüye dönüştüğü bir sınır vardır.” Dolayısıyla anlatı yalnızca dil ile bağlı olmak zorunda değildir, ifadeyi sağlayan her araç bir anlatıdır.

Başarılı bir anlatı ortamı, somutlaşmış algıyı, fiziksel eylemi ve entelektüel değişimi veya dönüşümü tetikleyecektir; bu, mekân bağlamında öğrenme veya keşif olarak tanımlanabileceği gibi aynı zamanda benliğin yeniden yazılması olarak da tanımlanabilir. Bu doğrultuda tüm mekânların anlamlı olarak yorumlanabileceği ve bu nedenle bir tür anlatı taşıyabileceği söylenebilir. Ancak farklı anlatı düzeyleri veya ölçekleri olduğu öne sürülebilir; başka bir deyişle, bazı mekânlar diğerlerinden daha anlatı niteliğindedir. Austin bu durumu bir otoyol deneyimi ve bir interaktif sergi deneyimini örnekleyerek açıklamaktadır (Şekil 2.2) (Austin, 2011: 111-112). Zamanın neredeyse askıya alındığı, dünyayla fiziksel bağlantının çok az olduğu, bilgi düzeyinin asgari düzeye indirildiği

otoyol deneyimi, günlük seyahat edenler için çok düşük bir anlatıma sahip gibi görünebilir. Ancak içerik ve bağlam sağlanabilirse, ek bilgilerle donatılmış alıcı bir bakıma yeniden-yazarlık tutumu gösterebilir. Etkileşimli bir sergi ortamında alıcı, hafıza için sürekli bir metafor üreterek anlatı, algılama ve somutlaştırma yoluyla anlamlar dünyasına karışır; sergiyi duraklatabilir, dokunabilir, koklayabilir, dinleyebilir ve tartışabilir.



Şekil 2.2. Solda bir otoyoldaki bir arabadan çekilmiş bir fotoğrafı ve sağda Turin’de Museo Diffuso için Torino 1938-1948 başlıklı Studio N!03 tarafından düzenlenmiş bir etkileşimli sergi fotoğrafını gösteren anlatım eksenini (Austin, 2012: 111)

Mekânda anlatının ana tartışması Lefebvre’in fiziksel mekânlarla zihinsel mekânlar arasında kesin bir ayrım olmadığı, ancak tüm alanların iktidar ilişkileri yoluyla üretildiği, yaşandığı ve anlaşıldığı şeklindeki tezine bağlıdır (Lefebvre, 1974/2016). Hiçbir mekân nötr değildir, her zaman bir tür mücadeleye tabidir. Lefebvre, mekân kelimesi genellikle ölçülebilir bir uzaklık fikrini uyandırdığı için, mimari yapıları, mekânsal düzeni, aydınlatmayı, nesneleri, insanları ve onların davranışlarıyla değerlerini içeren ve bunların arasındaki belirli bir bağımlılığı kapsayan çevre kelimesini kullanır.

Bu yaklaşımla Lefebvre’nin mekânını, yapı katmanı bölümünde anlatılan tasarlanan, ilişkisellik katmanı bölümünde anlatılan algılanan ve bu bölümde değinilen yaşanan mekân olarak üç ayrı düzeyde incelemesi üzerinden mimarlık disiplinine uygulamak mümkündür. Lefebvre’nin temsil mekânları, “mekâna eşlik eden imgeler ve semboller aracılığıyla yaşanan mekân; kullananların mekânları, aynı zamanda kimi sanatçıların ve belki de o mekânı tarif edenlerin ve sadece tarif ettiğine inananların mekânları”dır (Lefebvre, 1974/2016: 68). Tasarlanan mekân teknokratların mekânıdır, bu yüzden sadece hesaplar içermez aynı zamanda kendine özgü teknik bir dil (jargon) içerir; oysa temsil mekânı yaşananların ve kullananların sembollerini, imgelerini ve argo dilini içerir, o yüzden “niteleyicidir, akışkandır, dinamikleşmiştir ve çeşitli nitelemeler edinebilir” (Lefebvre, 1974/2016: 71).

Mimarlık, insanın barınma ihtiyacı ortaya çıktığından beri ortaya konulan yapısal bir etkinliktir ancak bu kalıbın alışılmış kullanılışının dışına çıkan Norberg-Schulz (1979), yapı yapmanın sadece temel bir gereksinimden kaynaklı olamayacağını, onun aynı zamanda insan yaşamı ile iç içe geçmiş ritüel ve mitlerin bir taşıyıcısı da olduğundan bahsetmiştir. Kartezyen mekânın algılanması ile başlayan süreç, yeniden düzenlenebilir ve böylece politik, sosyal, kültürel, sembolik ve anlamsal deneyimleri içeren varoluşsal mekâna dönüşür (Norberg-Schulz, 1971).

Mekânda anlatı kavramını, mekânın sekanslarla deneyimlenmesi olarak ele alan bir yaklaşım, modern mimarlığın önemli isimlerinden biri olan Le Corbusier'in geliştirdiği "gezinti" (promenade) mimarlığıdır. Le Corbusier, bu yaklaşımında hareket üzerine yeni kavramlar geliştirirken kendi anlatı izleğini "gezinti mimarlığı" olarak tariflemiştir. Le Corbusier için mimarlık, fikirler âleminin saflığında var olan kavramsal bir oluşumdur. Barthes'in görüşüne göre yazarın görevinin metni yazmasıyla birlikte sona ermesi gibi inşa edilip hayata karışan mimarlık saflığını yitirir. Yapılarının fotoğrafları bu yüzden önemlidir. Sayfanın iki boyutlu mekânında kurduğu anlatı ile yeni bir mimarlık kurar, yeni bir gerçeklik yaratır. Hayata karışan evin gerçekliği değil, yapıyı tasarladığı gibi, onun temsillerini de kurgulayan, denetleyen, istediği gibi yayan mimarın yarattığı, görselliğe dayanan başka bir gerçeklik, görsel algıdır (Altınyıldız Artun, 2018: 124). İkamet etmek, görmektir.

Le Corbusier'in Villa Savoye'da inşa ettiği anlatının önemli bir parçası, "çerçeveleme"dir. Corbusier, modern mimarlığın beş kriterinden biri olarak kabul ettiği yatay pencerelerle, yapı içi ve dışından perspektifleri çerçeveleyerek gezinti üzerinde farklı bakı noktaları sunar. Ancak Colomina, pencereden manzaraya bakmanın, onu deneyimlemek ile arasındaki bağı kopardığını vurgular ve Le Corbusier'in bu kopukluğa vurgu yaptığını iddia eder (Colomina, 1996/2017: 5-8).

Gaston Bachelard'ın *Mekânın Poetikası* (1957/2018) adlı kitabında şiirsel bir anlatımla desteklediği mekân anlayışı da benzer şekilde öznenin duygularına, düşüncelerine, hislerine ve düş kurabilme yetisine önem veren bir mekân anlayışıdır: "Doğduğumuz ev, bizi barındıran çatı olmaktan çok, düşleri barındıran bir çatıdır. O evin her girintisi, vaktiyle bir düş kurma köşesi olmuştur. Ve o köşe çoğu kez düş kurmaya kendine özgü ayrı özelliğini veren yerdir" (Bachelard, 1957/2018: 43). Bachelard'ın bu cümleleri mekânın fiziksel özelliklerinden çok orada kazanılan deneyimlere vurgu yapar.

Pallasmaa mimarlığın, bireyi şimdiki zamanın statik kucağından kurtarıp, zamanın yavaş, iyileştirici akışını deneyimlemesine izin verdiğini söyler. Ona göre yapılar ve şehirler, zamanın enstrümanları ve müzesidir, tarihin geçişinin görülmesini ve anlaşılmasını sağlarlar (Pallasmaa, 1996/2018: 62).

Anlatı, mekânın kendisinde fiziksel yapısında bir yapı elemanı olarak, mekân inşa edildiği ilk günden itibaren bir anlam destekleyicisi olarak, mekânın dönüşümünü sağlayan bir ek katman olarak yapı üzerinde bulunabilir. Anlatının, bu bağlamda, hem mekânı anlamakta, hem de mekânın kendi tanımını oluşturmakta ikili bir işlevi vardır. Bu durumda, mekânı üreten ve üzerindeki sanatsal anlatıyı kurgulayan kişi/kişiler aynı kişi/kişilerdir, disiplinler ve özneler birbirinin içinde erimiştir. Merleau-Ponty ressamın görünür dünyayı vücutlarıyla içselleştirmeleri ve sonrasında hem görünür dünyayı hem de onların bireysel bedenlenme hallerini ifade eden işler üretmelerini bedensel yankı kavramı ile açıklar (1945/2005). İzleyiciler, kelimenin tam anlamıyla ressamın gözlerinden bakmaya ve ressamın yaptığı gibi hissetmeye davet edilir böylece ortaya çıkan anlatı bedensel yankılar olarak adlandırılan somutlaştırılmış bir deneyimin boyutlarını içerir.

Mekân kavramının anlatısal yönünü düşünmek, çevreyi kontrol eden ve yazan araçları, bunlara katlanmış mesajlar veya içerikleri, bir anlamı yaratmak için gereken yöntemler yelpazesini, izleyici veya kullanıcı deneyiminin kalitesini vurgular ve onlarla yüzleştirir. Mekân kavramının anlatı katmanını düşünmek eleştirel düşünceyi üretir.

Anlatının öznel ve bireysel bir deneyimin hikâyesi olma hali, Metz'in (1974) belirttiği gibi, gerçekte eş bir zaman çizelgesi içeren anlatıları kuvvetlendirmesinin yanı sıra, daha çok anlatının ve anlatıcının kendi iç dünyasında kurgulanan bir "anlatısal zaman" katmanı da oluşmasını sağlar. Saat zamanının tekdüze yönlülüğünün aksine, deneyimlendiği şekliyle zaman, sürekli olarak hafıza ve sağduyu ile iç içe geçmiştir; herhangi bir deneyimlenmiş şimdiki zaman çoklu geçmişler ve geleceklerle iç içe geçmiştir. Anlatısal zaman, bu deneyimi yakalar ve anlatıcının zihninde kurgulanır. Tierney'in de değindiği üzere anlatı maddi olmayan bir düzeyde (sanalda) oluşturulur, sabitlenmemiş bir durumda gelişir ve bunu ifade eden bir medya aracılığıyla da gerçeğe aktarılır. Anlatının sanallığı bir başına yalıtılmış bir halde var olmaz, dinamik bir ilişkiler bütününde karşılaşılan bir kavramdır; geleneksel sebep ve sonuç gösterimleriyle de belirlenemez (Tierney, 2007: 127-128). Bu sebeple sanallık kavramının açılmasına gereksinim duyulmaktadır.

2.2. Sanallık ve Mimarlıkta Yansıması

2.2.1. Sanallık kavramı

21. yüzyılın başlarında, sanallık kavramı farklı disiplinler içinde baskın bir rol oynamaya başlamıştır. Video oyunları, mimari tasarım ve sunum, coğrafi modelleme, tıbbi teşhis, mühendislik simülasyon modelleme, askeri araştırma ve eğitim gibi farklı disiplinlerin kullanımını nedeniyle sanallık teriminin birçok tanımı bulunmaktadır.

Düşünce (idea) ve simülasyon (simulacra) sanallık durumları olarak, Platon'un mağara alegorisinde¹, görüngüler dünyasının arkasındaki başka gerçeklik olarak belirtilmektedir. Sanal (virtual) kelimesinin kökeni mükemmellik (excellence), potansiyel (potency) ve yararlılık (efficacy) anlamlarına gelen Latince virtus kelimesidir.

Deleuze ve Guattari, gerçek ve sanal olma durumuna bir açılım getirmiştir. Deleuze'a göre sanal (virtual), hakikiye (actual) dönüşme olasılığını barındıran potansiyel bir durumdur, gerçeğin (real) terminolojik karşılığı hakiki (actual), sanalın (virtual) karşılığı ise olası (possible)'dır (Deleuze, 1977/2002). Gerçek, olasılığın karşıtı olarak ifade edilirse, sanal olan gerçeğin değil, hakiki olanın karşıtıdır. Bu bağlamda sanallık ve gerçeklik karşıt kavramlar olmaktan çok birbirine dönüşme potansiyeli barındıran ve aynı ilişkiler örüntüsünün içinde yerel alan paralel kavramlar olarak düşünülebilir.

Pierre Levy (1998: 23), sanalın gerçekten daha çok potansiyele sahip olan şey olduğunu savunarak, terimi gerçek ve gerçekle arasında kurduğu ilişki üzerinden açıklamaktadır. Levy, sanal öğelerin göçebe ve dağınık olduğunu ve coğrafi konumlarının olmadığını, kesin olarak konumlandırılmayacağını, dolayısıyla sanalın "orada-olmayan" olduğunu öne sürer (Levy, 1998: 16).

Brian Massumi de sanallığı, mevcut anın kendi özel doğası veya biçimi nedeniyle gösterdiği (gerçekleşmemiş veya gerçekleştirilecek) potansiyel olarak tanımlar (Massumi, 1998). Bernard Tschumi'nin daha önceki bölümlerde değinilen mekân paradoksundan yola çıkan

¹ Platon'un mağara alegorisinde gölgelerin yanıltıcı özelliği üzerinde durulmaktadır. Mağarada bulunan tutsakların tüm gerçekliği ve hayatı duvardaki gölgeler olarak algılaması ve daha sonra bazı tutsakların mağaradan kurtulma şansı yakalaması gerçek hayatla karşılaştıklarında bocalamaları anlatılmaktadır. Gerçek hayatı tanıyan tutsaklar mağaraya geri dönüp gölgelerin gerçek olmadığını gerçekliğin mağara dışındaki hayat olduğunu anlattıklarında, tutsaklar bunu reddetmişler ve gölgelerin yanıltıcılığı ile yaşamayı tercih etmişlerdir.

Massumi, sanal olanı, söylenmemiş bir ifade, düşünülmeyen bir düşünce olarak ele alır. Gerçektir ve gerçek olana içkindir. Bir ifadenin yorumu ihtiyacı yoktur, ancak onun sanallık alanını (onu üreten içkin stratejileri) yeniden aydınlatmak için bir “duruş” biçimlendirilebilir (Massumi, 1998).

Oliver Grau (2003), sanallığı insanların imgelerle temel bir ilişkisi olarak görmektedir ve yarattığı illüzyonla sanal fenomeni açıklamaktadır.

Bu görüşler doğrultusunda sanallık, gerçekleşmeyi bekleyen potansiyel bir gerçeklik olarak ele alınmalıdır. Gerçek dışı değildir; ancak henüz etkilerinin tamamını göstermemektedir. Sorun gerçeklikten ziyade; gerçekliğin gelişiminde ve varlık kazanmasındaki eksikliklerdedir. Dolayısıyla sanal gerçeklik dinamik bir dönüşümün başlangıç noktası olacaktır. Sanalın gerçeklikle buluştuğu noktada teknoloji kavramı devreye girmektedir. Sanallık kavramının yalnızca teknoloji üzerinden tanımlamak yeterli değildir; teknoloji, sanallığın salt grafik bir biçimde sunulmasında faydalıdır (Grosz, 2001).

2.2.2. Siber mekân

Heidegger’e göre teknoloji bir aygıt değildir, dünyayı anlamlandırmanın bir yoludur: “Teknolojiyi adım adım sorguladığımızda açığa çıkarma/ortaya çıkarma eylemine ulaşırız. Tüm üretim olanakları açığa/ortaya çıkarma üzerine temellenir. Teknoloji açığa/ortaya çıkarmanın bir biçimidir” (Heidegger, 1954/1977: 25).

Bu doğrultuda teknolojinin başat bir kültürel belirleyici olduğu açıkça söylenebilir. Aydınlanmanın etkisiyle tarihsel ilerleme adına romantik, duygusal bir ülkü olarak toplum katlarında kabul gören teknoloji, 20. yüzyılda ona bahsedilen sınırlı rol politik sonuca hizmet veren pratik araç olmaktan çıkarak parlak ezici bir varlığa bürünmüştür. Teknoloji kavramının evrensel niteliğe sahip olması, girdiği kültürleri de kendi yöntemi ile hızlı bir değişim süreci içine sokması önemli bir nitelik değişikliğidir. 21. yüzyılda enformasyonun dünyanın hemen her yerinde dolaşabilmesi görüngünün boyutlarını ortaya koymak için yeterlidir.

Medya teorisyeni Marshall McLuhan, sosyal değişimin her zaman teknolojik değişimden önce geldiğini belirtir (McLuhan, 1995). Gilles Deleuze’un ifade ettiği gibi, "Makineler

teknik olmadan önce sosyaldır." (Deleuze ve Guattari, 1987: 13). Bu görüşler, teknolojinin kültürel belirleyici olma durumunu tersine çevirerek, farklı bir anlayışa yol açanın teknoloji olduğundan ziyade, yeni uygun ifade araçlarını bulan ve geliştirenin yeni anlayış ve yeni sosyal durumlar olduğu anlamına gelir. Sherry Turkle'nin iddia ettiği gibi, "basit bir nedensellik zinciri yoktur. Teknolojilerimizi inşa etmekteyiz ve teknolojilerimiz bizi ve zamanımızı inşa etmektedir. Zamanımız bizi yapar, biz makinalarımızı yaparız, makinalarımız zamanımızı yapar" (Turkle, 1996: 46).

Christiane Paul, teknolojinin bir araç olarak ve bir ortam olarak iki ayrı kullanımına vurgu yapar (Paul, 2015). Burada yapılan temel ama önemli ayrımlardan biri, dijital teknolojileri daha geleneksel nesnelerinin yaratılması için bir araç olarak kullanılması (as a tool) ve dijital doğumlu, hesaplanabilen dijital teknolojiler aracılığıyla yaratılan, depolanan ve dağıtılan, özelliklerini kendi ortamı olarak kullanılmasıdır (as a medium) (Paul, 2015: 8).

19. yüzyılın ikinci yarısından sonra yeni malzemelerin kullanımının modernizme giden yolu şekillendirdiği gibi devrimsel nitelikte gerçekleşen teknolojik ilerlemelerin mekâna yaklaşımı, mekânın maddeselliğini ve aynı şekilde mekânların yaşanış biçimlerini değiştirdiğinden yeni kavramlar doğurarak mekân üretimini şekillendirmektedir. Kültür eleştirmeni Paul Virilio'ya göre, "teknoloji kaçınılmaz olarak bir melez doğurur" (Virilio, 1994: 29). Mimarlık pratiğinin melezleşmesi ise, yalnızca biçimsel tasarım stratejilerini değil, aynı zamanda mimarlığın anlamını hem ontolojik hem epistemolojik olarak değiştirmiştir. Başlangıçta dünyadaki gerçekliği ölçmek veya yeniden inşa etmek için tasarlanan, bir gerçekleştirme aracı olarak kullanılan teknolojik aletler, daha sonra mimarlar tarafından olası gerçeklikleri inşa etmek için ortam olarak kullanılmıştır. Tarih boyunca, üç boyutlu dünyanın salt gerçekliğini kaydetmek için kullanılan pasif, yansıtıcı aygıtların daha sonra mimarlık pratiğinde aktif ve üretken hale gelmesi tekrar eden bir örüntü olarak gözlemlenebilir. Bir görüntü dünyasını kayda geçirmek için aracı olarak kullanılan teknolojiler daha sonra mimariyi tasavvur etmek için ortamlar haline gelmiştir. Teknolojinin ilerlemesi teleolojisini de değiştirmektedir ve her yeni teknoloji, nihayetinde üretilen imgelemleri çerçeveleyen ve sınırlayan kendi algı tekniğini sunmaktadır (Tierney, 2007: 39). Mimarlar arasında da teknoloji aracılığıyla dijital yöntemlerin benimsenmesinin, karmaşık bir ifade aracı gerektiren yeni mekân gerçekliklerine ulaşma arzusu olduğu şeklinde yorumlanabilir. Ignasi de Sola Morales bu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

Tarz söylemini terk eden modern zamanların mimarlığı, aynı modernliğin belirli başarılarından yani bilim ve teknolojisinin sunduğu yeniliklerden yararlanma kapasitesi ile karakterize edilmektedir. Yeni teknoloji ve yeni mimarlık arasındaki ilişki, yeni mimarilerin biçimlenmesinde yaygın olsa da baskın bir motif oluşturacak kadar temel olsa da, avangard mimarlık olarak adlandırılan temel bir veriyi de içermektedir (de Sola Morales, 1997: 118).

Bu doğrultuda teknolojinin mimarlıkta iki şekilde var olduğu söylenebilir. Bunlardan ilki bir yapım aracı olarak kullanılması, mimarlık etkinliğinin oluşumundan bu yana, teknoloji ile var olan ilişkisinin sürdürülme durumudur. İkincisi ise bir anlatım ortamı olarak kullanılması, 18. yüzyıl ile başlayan makine estetiği anlayışının günümüze devam ettirilmesi durumudur. Mimari tasarımın gerçekleştirildiği dijital ortamın altında, mekân kavramının katmanları gibi farklı bağıntılar vardır. Therese Tierney'e göre dijitalleşen mimarlık pratiğinde bu bağıntılar öncelikli olarak sembolik programlama dili ortamı ve ikinci olarak mimari düşünce ortamıdır (Tierney, 2007: 9).

Tek sınırlayıcısı bireyin zihni olan zihinsel mekân olarak da tanımlanabilen sanal mekân, esnek ve değişkendir. Sanal mekân, nesnelerin ve faaliyetlerin doğasını barındırır, bu nedenle sanal bir gerçekliktir, ancak (henüz) somut değildir. Einstein'ın görecelik kuramından sonra zamandan ayrı düşünülemeyen zaman-mekân, sanal mekân kavramı ile en zirve noktasındadır, çünkü sanal mekânın gerçek zamandan bağımsız olarak kendine ait durdurulabilir bir zamanı vardır. Ancak bu mekânların deneyimlenebilmesi için, tekniğe ve teknolojiye ihtiyaç vardır. Mimarlıkta sanal ortamlar, bilgisayar teknolojileri veya görüntü işleme sistemleri tarafından oluşturulan dijital ortamlara atıfta bulunan siber mekân olarak kabul edilir. Siber mekân terimi William Gibson'ın "Neuromancer" adlı eserinde ilk kez kullanılmıştır. Romanda Gibson, post-endüstriyel toplumsal yaşamın etkileri bağlamında ve siber mekânı "mekânı olmayan yer" ya da "mekânsızlık" olarak tanımlamaktadır. Bu "mekânsızlık" durumu ortama bağlanan kullanıcıların ortak halüsinasyonudur:

Siber mekân... Her ulustan milyonlarca yasal kullanıcının, her gün yaşadığı anlaşılabilir halüsinasyon... İnsan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıtılan verilerin grafiksel sunumu. Kavrnamayacak bir karmaşıklık. Zihnin uzaysızlığında, ışık çizgileri; öbekler ve takımyıldızları şeklinde düzenlenen veriler. Tıpkı şehrin ışıkları gibi, gitgide uzaklaşan... (Gibson, 1984/2016)

William J. Mitchell, siber mekânı çağdaş teknolojiler, araçlar ve bunların mümkün kıldığı mekânsal koşullar ile kaynaşmış (fused), birlikte organize edilmiş bir mekân olarak

görmektedir. Mitchell'e göre (2005), cihazların “füzyon mekânı”, “mekânsızlığın (displacement) elektronik araçlarının, insanların ve faaliyetlerin yeni ve sosyal olarak birleşimlerini mümkün kıldığı, dijital ile gerçeği kaplamanın (overlay) çeşitli yollarını arayan bir mimari mekândır”.

Novak’a göre (1992: 234), siber mekân, mimarlıktır, mimarlığa sahiptir ve mimarlığı içerir. İcat edilmiş bir dünyadır; bir dünya olarak fizik, öznel, nesnel ve süreçlerle birlikte tam bir ekolojiye sahiptir. Ancak bu icat edilmiş dünya, şekillendirilmiş bir kurgu olarak fiziksel olan kurgunun temel bir temsili üzerine inşa edildiğinden, verilerin farklı temsillere yönlendirilmesine izin verir; benlikler çoklu hale gelir, fizik değişken hale gelir, biliş genişletilebilir hale gelir. “Bizim ve yaratımlarımız için doğa ne ise, bazı teknolojik zeminler için siber mekân odur; doğa dediğimiz şey, sadece içinde faaliyet gösterdiğimiz teknolojik ve teorik alandır” (Novak, 1992: 241).

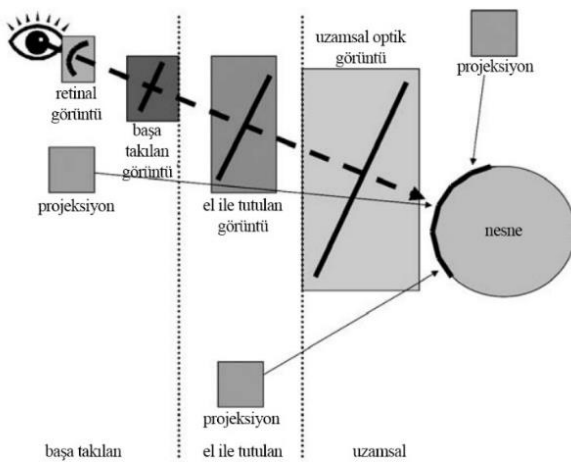
Christiane Paul (2015: 72), kentin “yapıların alana özgü anlatılardan oluştuğu, ziyaret edilen konumla ilgili olarak onu geliştirdiği ve böylece binanın kendisinin somut formu aracılığıyla hemen erişilemeyen maddi olmayan deneyimlerin tarihine işaret ettiği bir ‘bilgi mimarlığı’ haline geldiğini” öne sürmektedir. Sencar’a göre (2007: 3) siber mekân, “fiziksel varlıkların mimarlığı yerine bilgi mimarlığının gerçekleştiği yerdir.”

Slavoj Žižek, siber mekânı topolojik terimlerle “gerçeklikte bir delik”, “yüzen bir anamorfotik ışıltı, yalnızca bir kişinin gözünün köşesinden bir bakışla erişilebilen” mekânın kumaşında her zaman görünmeyen bir tür doğaüstü kırılma olarak tanımlar. Siber mekânlarda nesneler veya bedenler mekanlara yansıtılırken, benzer bir “mekânın dokusunda kırılma” hissi sıklıkla fark edilebilir; bir “gerçeklik” (sahne, site veya enstalasyon) başka bir “gerçeklik” (dijital bir görüntü veya temsil) tarafından delinir (Dixon, 2007: 410).

Novak’a göre “siber mekân, imgelemin yaşam alanı ve imgelem için bir yaşam alanıdır. Siber mekân, bilinçli düşlemenin bilinçaltı düşlemeyle buluştuğu, rasyonel büyüün, mistik aklın, locus’un, ‘böyle olmalı’ yerine ‘böyle olabilir’in yeridir” (Novak, 1992: 226). Bu durum, sanal ve fiziksel iki gerçekliği ayırt etmek için değil, onları birleştirmek için fiziksel ve sanal mekânın birleştirilmesiyle potansiyel açısından iki katına çıkararak bu sinerjinin kullanıldığı yeni ve karma bir gerçeklik mekânlarının yaratılması için kullanılabilir. Sanallığa gerçeğin karşıtı olarak bakmak yerine, ayrı bir gerçeklik katmanı olarak

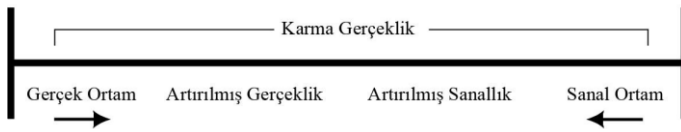
bakıldığında, siber mekân, mekânı anlamanın ve kavramanın yeni bir yolu olarak düşünülebilir. Paul’a göre (2008: 70), sanal gerçeklik (en geniş anlamıyla) sadece yararlı bir simülasyon yöntemi değildir; sanal ve gerçek farklı dünyalardaki “varlığımızı” keşfetme platformudur.

Bilgisayar teknolojileri kullanılarak elde edilen siber mekân, genellikle tamamen sentetik bir dünya olarak kabul edilir. Bununla birlikte Grau (2003: 16), görüntülerin üretilmesi ve sunulması için yeni teknikler üretilmesiyle ve teknolojinin kullanımının gelişmesine bağlı olarak bilgisayar teknolojilerinin görüntü ve bilgiyi dönüştürmesiyle Levy’nin göçebe ve dağınık olarak nitelediği bu yeri belirlenemeyen ağ alanına “girmenin” mümkün olduğunu öne sürmektedir. Sanallık kavramı, deneyim kavramına bağlı olarak fiziksel mekânlarda duyumsanabilir hale gelmektedir. Sanal, zaman ve mekân arasında bir yeniden yapılanma yaratarak, mekân-zamansal olasılıklar hakkındaki ortak anlayışı kırar. Bu, sanal gerçekliğin başa takılan ekranları veya artırılmış gerçeklik aracılığıyla sağlanır. Bu yeni teknikler ve teknolojiler öznenin, mekânın öznenin bakışına bağlı olduğu görüntü alanının deneyimlemesini sağlamaktadır. Bu, gerçek bir sanal deneyim ile sonuçlanır ve böylece gerçek/sanal ikilemi bozulmadan bırakılır. Deneyimi teknolojik araçlarla yoğunlaştıran siber mekân, Grau’nun belirttiği gibi (2003:16), “bu, büyücü alanı ile gerçeklik arasındaki farkın algılanmasını geçici olarak alt edebilir.” Siber mekân, özne ile nesne arasındaki ilişkiyi olduğu kadar gerçek ve sanal arasındaki ilişkiyi de askıya alma yeteneğine sahiptir ve duyuşsal anlamda bedene olan uzaklığına göre farklı etkiler göstererek farklı deneyimler yaratmaktadır (Şekil 2.3).



Şekil 2.3. Sanal gerçekliğin fizikselleştirilmesinde kullanılan araca bağlı olarak sınıflandırılması (Bimber ve Raskar, 2005)

1994'te Paul Milgram ve Fumio Kishino “sanal süreklilik” (virtuality continuum) kavramını ortaya koyarak fiziksel dünya ve sanal dünya nesnelerinin birbiri arasındaki geçişlerini ve aynı anda var olma durumlarını ortaya koymuşlardır (Şekil 2.4) (Milgram & Kishino, 1994). Karma gerçeklik, sanal ve gerçek dünyayı birbirine bağlayan bir kavramdır. Sanal bilginin gerçek dünyaya yerleştirilmesi yoluyla dâhil edildiği bir süreçtir (Löffler ve diğerleri, 2016). Gerçeklik, bir kısmını sanal unsurlarla tamamlayarak kullanıcının gerçek dünyada var olma durumunu sürdürülmektedir.



Şekil 2.4. Gerçeklik-sanallık sürekliliği (Milgram & Kishino, 1994)

Siber mekân, kelimenin tam anlamıyla kullanıcının önünde olandan başka bir şey değildir; mekân sadece görülecek şey olarak değil, gezilip görülebilecek ve bir anlamda özne tarafından inşa edilecek olarak tanımlanır. Tasarımcı ve tasarlanan nesne, nesnelerin görsel imgeleri ile yüklü bir ara yüzle ayrılır. Gerçek ve sanal nesnelerin ara yüz aracılığıyla etkileşimi, gerçekte var olmayan, dolayısıyla herhangi bir fiziksel veya gerçeklikle ilişkili kanunun sınırlayıcılığı olmadan mekân üretilebilmekte; yarattığı etkileşimli üç boyutlu sanal çevreler ve sanal dünyalar ile tasarımlar paylaşılabilir. Bu sayede, fiziksel dünyanın sınırlayıcılığından uzak, zaman bağlamında akışkan veya gelen taleplere göre en verimli şekilde düzenlenebilir bir mekân yaratılması sağlanmaktadır. Dijital bir ara yüz aracılığıyla uyumlu bir şekilde tasarım aşamasında bir mekânın şeklini alıp yönlendirerek kullanıcı deneyimi artırılır. Günümüzde, oluşturulan bu dijital katman, mekânları belirlenen ihtiyaca göre, daha etkileşimli ve kişiselleştirilebilir hale getirmektedir. Böylesine bir mekân üretim süreci, hem fiziksel hem de sanal ilişkileri zenginleştirebileceği gibi farklı yapısal, ilişkisel ve anlatsal ilişkiler üretebilir.

Buckminster Fuller, inşaat teknolojisindeki tüm ilerlemelere rağmen, mimarlığın sıhhi tesisat, fonksiyon gibi sıradanlıklara toprağa bağlı olmasına şaşırıldığını belirtir. Hayal ve imalat bir arada olduğu mimarlık pratiği hayallerden giderek daha fazla kopmuştur. Marcus Novak’a göre, siber mekânlar bu bölünmeyi birleştirecek köprüyü tekrardan kurma potansiyeline sahiptir (Novak, 1992: 248).

3. SANATIN MEKÂNI, SANATIN MEKÂNSALLAŞMASI VE MEKÂN SANATI

Her çağ kendi ütopylarına ihtiyaç duyar. Gelişimini artık yansıtmayan bir toplum tekinsiz bir canavardır. Bununla birlikte günümüzde, ütöfik spekülasyon oldukça şüphelidir. Son yıllarda ilerleme kavramının ve bir geleceğı yansıtmaya hırsının kendisi bir canavar olarak görölmeye başlanmıştır. Ütöfik düşünce saf ve tehlikeli bir kibir gibi görölmektedir (Hadid ve Schumacher, 2002: 7).

Fiziksel mekândan siber mekâna, düzyazıdan şiire, gerçekten kurguya, statikten dinamiğe, pasiften aktife, tüm biçimlerin içindeki sabitten sürekli değişen dengedeki akışkanlığa geçiş, en iyi şekilde bilimi ve sanatı, sözlü olanla ve manevi olanı, olası ve kalıcı olanı birleştiren insan emeğı inceleyerek anlaşılır, o da mimarlıktır (Novak, 1992: 242-243). Novak’a göre mimarlık en temelde sanal üretim olan sanatın mekânıdır. Siber mekân kavramı gibi, sanatın mekânı mimarlıktır, bir mimarlığa sahiptir ve mimarlığı içerir. Özü itibariyle iki boyutlu tasvirlerle bile, incelikli bir derinlik duygusu yaratma becerisiyle mimarlıktır, kompozisyon yapısında bir mimarlık vardır ve betimlemesiyle mimarlığı içerir. Sanatın mekânı, siber mekân ve mimari arasında akli ve hayal gücünü birleştirmesiyle bir köprü görevi görebilir (Novak, 1992: 245). Önceki bölümlerde açıklandığı gibi bilgisayar teknolojisi farklı gerçeklikler üzerinde çalışmanın ve üretmenin olasılığını ortaya koyan bir mekân sağlamaktadır. Bu başka bir dünya yaratmaktan ya da bu dünyanın simölasyonunu oluşturma düşüncesinden daha farklıdır. Sanal mekân, bitmemişlik taşıyan yapılarıyla eylemsel olmaktan ziyade düşseldir. Novak’a göre (1992: 244), soyut sanatın Malevich, Kandinsky, Klee, Mondrian ve diğer erken modern sanatçılar tarafından gelişimi, bilinen doğa temsillerinden açıkça uzak olduğu için siber mekâna önderlik etmektedir.

Pallasmaa’ya göre (1996/2018:82), “anımsanan ya da hayal edilen bir şehre girme yeteneğimiz olmasaydı, edebiyat ve sinemanın büyüleme gücü olmazdı”. Bir sanat eserinin çağrıştırdığı mekânların eksiksiz deneyim anlamında gerçek olduğunu belirten Pallasmaa, sanat mekânlarının sanallık ve mimarlık kesişiminde yer aldığına değinir.

Ak (2006), sanal mekânın zihnin ürünü olduğunu belirtmektedir. Bu kapsamda rüya, sözlü masal, kurgusal yazı, film, oyun gibi unsurları da sanal mekân kategorisine yerleştirmektedir. Böylesine bir sanal mekân fiziksel mekânla doğrudan bir bağlantı kurmak zorunda değildir. Bireyin sanal mekâna girmesinde rol alan üç kavram ortaya koymaktadır:

Zihinsel kayma, dalma/sarmalanma ve etkileşim. Zihinsel kaymayı, bireyin fiziksel mekândan zihinsel olarak kopması olarak tanımlamakta; bu tanıma örnek olarak rüya görmeyi vermektedir. Dalma/sarmalanma kavramının, kitap ya da film gibi araçlarla dalma eyleminin oluşması; görsel ve işitsel duyuların da devreye girmesiyle bireyin sanal mekân tarafından kuşatılması olduğunu aktarmaktadır. Etkileşimi; orada olma hissini güçlendiren, mekânın insanlar tarafından biçimlendirilmesi olarak açıklamaktadır. Tüm bu tanımlarla birlikte, bilgisayar teknolojisinin gelişimi sonrasında; sanal mekân kavramının dönüşüme uğradığını saptamakla birlikte, bilgisayar teknolojilerinin sanallığa gerçeklik kazandırıp, böylece sanal gerçeklik kavramını belirlemektedir. Sanal gerçeklik kavramı üzerinden siber mekân kavramının varlık bulduğunu savunmaktadır. Siber mekânı, teknolojik sanal mekân olarak özetlemektedir.

Öznenin simüle edilmiş bir mekâna entegrasyonu, Oliver Grau'nun belirttiği üzere, antik çağlardan beri sanat ve mimarlık tarihinde defalarca uygulanan bir estetik stratejidir (Grau, 2003). Çağdaş sanatın amaçlarından biri, geleneksel temsil kısıtlamasına meydan okumak olsa da, mekânsal durumların ve zamansal süreçlerin temsili her zaman sanatın olası ilgi alanları olarak kalacaktır ve teknoloji sayesinde, mekânsal ve zamansal temsiller, sarmalayan mekânlar ve alineer anlatı biçimleri aracılığıyla yeniden organize edilebilir.

Bu düşünceler kapsamında, tezin bu bölümünde mimarlık ve sanallığın kesişiminde yer alan sanatın mekânının ve sanatın mekânsallaşmasının tarihsel süreci incelenerek mekân sanatı pratiklerine ulaşılmaya çalışılacaktır. Sanat ile mekân arasındaki ilişki, sanat tarihi boyunca her dönemin kendi dinamikleri ile biçimlenmiştir. Theodore W. Adorno “modern sanatın teorik bilgisine, eski dönemlerle ortak olan şeylere indirgenmesinden daha fazla zarar veren hiçbir şey olmadığını” hatırlatmaktadır (Adorno’don aktaran Dixon, 2007, s. 38).

Allucqu re Rosanne Stone (1992: 85), bu tarihsel süreçte d rt d nem oldu unu, her birinin insan iletiřiminin karakterindeki belirgin bir de iřiklikle bařladı ını belirtir. Yıllar ge tik e, insan iletiřimine giderek daha fazla teknoloji aracılık etmektedir. Teknolojik yenilikteki de iřim oranı zamanla arttı ı i in, daha yeni olan  a lar daha kısadır, ancak her birinde kabaca aynı miktarda bilgi alıřveriři yapılır. Toplulukların temeli iletiřim oldu undan, bu alanı b lmek i in makul bir yol gibi g r nmektedir: Birinci  a : Metinler (1600'lerin ortaları), İkinci  a : Elektronik iletiřim ve e lence ortamı (1900+),     nc   a : Bilgi teknolojisi (1960+), D rd nc   a : Sanal ger eklik ve siber mek n (1984+) .

Steve Dixon ise bu tarihsel süreci multimedya performansı tarihine denk üç dönem olarak ele alır: 1910'larda fütürizm, 1960'larda karma medya performansı ve 1990'larda performansla bilgisayarı birbirine bağlayan deneyler (Dixon, 2007: 87).

3.1. Modernizm Öncesi Sanatın Mekânı

Erken dönemlerde, resim ve mekân koleksiyon fikriyle ilişkilendirilmekte ve bu şekilde sergilenmekteydi. Babil, Antik Yunan ve Roma gibi eski kültürler; sahiplerine tarihi, sihirli, dini, ekonomik, estetik ve kişisel çağrışım yapan koleksiyonlara sahiptiler. Öte yandan, müzenin modern tanımlamasının yorumlandığı korunduğu ve sürdürüldüğü kalıcı bir şekilde koleksiyonların ortaya çıktığı 14. yüzyıl bilgi kaynağı ve yeniden doğuş anlamına gelen Rönesans sanatına kadar böyle bir durum görülmemektedir.

Sanat yapıtının ilk sergilenme örnekleri, ilk koleksiyon kültürünün oluşmuş olduğu Antik Yunan tapınaklarındaki tanrılara sunulan adaklarla ilintilidir. Bu bağlamda, en ünlüsünün Olypia'daki Hera Tapınağı olduğu ve Parthenon'un bir hazine binasına (thesaurus) sahip olduğu bilinmektedir. Atina Akropolü'ndeki heykeller karşılama törenlerinin düzenlendiği ve olimpiyatların gerçekleştirildiği stadion yolunda sergilenmekteydi. Akropol girişini oluşturan pina olarak adlandırılan ahşap tablalar üzerinde; pnake adının verildiği resimlerin sergilendiği yerler pinakothekai olarak adlandırılmaktadır. Pinakothekai ilk sergileme alanları olarak bilinmektedir. Romalılar ganimet olarak elde ettiği sanat koleksiyonlarıyla birlikte değerli kaplar, egzotik bitkiler, sirklerde ve hayvanat bahçelerinde sergiledikleri hayvanlar dâhil olmak üzere ayırım yapmaksızın bir arada sergilemişlerdir. Önceleri, Antik Yunan'da olduğu gibi tapınaklarda sergilenen bu nesneler zamanla, zengin kişilerin evinde bir kütüphane ile birlikte oluşturulmuş olan resim ve heykel galerilerinde sergilenmiştir. En özgün kamusal müze tasarımlarından birine sahip olan Selçuklular, buldukları bütün kabartma ve heykellerini Konya kentinin surlarına ve kapılarına yerleştirmek suretiyle her zaman izlenmesi mümkün olan açık hava sergileri oluşturmuşlardır (Artun, 2018b: 8-21).

Orta Çağ'ı izleyen dönemlerde tanrının aynası sayılan tabiat ve sanat harikaları deniz kabuğu, boynuz, değerli taşlarla birleştirilmiş mercanlar, kurutulmuş bitkiler, doldurulmuş kuşlar, kavanozlanmış sürüngenler, bebek başları ve ceninler, pusulalar, teleskoplar, resimler, heykeller, madalyonlar, sikkeler, altın ya da gümüş kaplar gibi ustalıkla işlenmiş her türlü sanat ve zanaat eseri ve şaşırtıcı nesneler nadide nesneler olarak adlandırılmaktaydı

(Artun, 2018b: 23-29). Bu koleksiyonlar kabineler ya da wunderkammer (nadire kabineleri) olarak bilinmektedir (Resim 3.1).



Resim 3.1. Frans II Franchen, Kabinenin Bir Köşesi, 1636 (İnt 4)

Bir yanda çalışmayı tefekküre dalmak olarak göre manastırların münzevi anlayışı, diğer tarafta koleksiyon yapmayı metin yazmak gibi gören hümanist anlayış ve bunlarla birlikte koleksiyondan beklenen itibar ve iktidar gibi toplumsal yararların bir arada bulunduğu özel ve kamusal mekânlar arasında gidip gelen müzenin çok anlamlılığı yerine kullanılan terimlerin çeşitliliğinde yansımaktadır: “Salon, bibliotheca, thesaurus, cornucopia, casino, guardoroba, scrittoio, tribuna, teatro, galleria ve studiolo müze deneyimini temsil etseler de henüz uzmanlaşmış müzeler değillerdir” (Artun, 2017: 22). Kendi deneyimlerinin estetiğine uygun olarak, galerinin ne olduğunu tanımlayan mekânlardır (O'Doherty, 2016: 33).

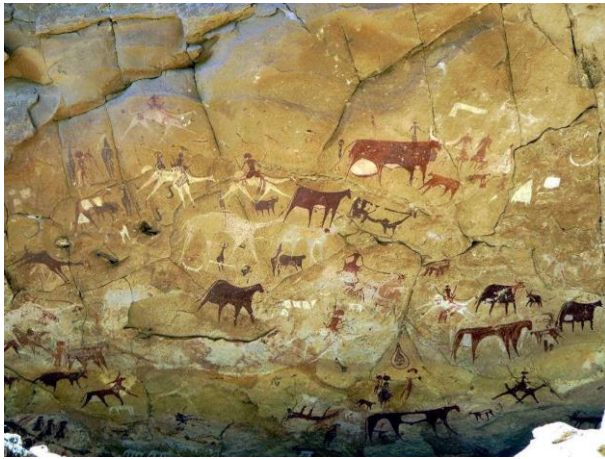
Kendi içinde mekân niteliği taşıyan mekân katalogları, fiziksel dünyaya adapte edilmeden önce her ayrıntısına kadar düşünülmüş ve tasarlanmış kavramsal mekânlar olduğu gibi yazarlar ve sanatçılar tarafından oluşturulan kâğıt üzerinde mekânlar bulunmaktadır. Barthes'in iki okuyucunun aynı kitabı okumadığını vurgulaması gibi iki kullanıcı da aynı mekâna girmemektedir çünkü fiziki bir mekâna adım atılmadan önce o mekâna ait düşüncelerde o mekâna ait bir mekân tasviri de bulunmaktadır. Bu doğrultuda pek çok türden zihin mekânı bulunmaktadır ve kendilerini romancı, sanatçı veya film yapımcısı olarak düşünen insanlar tarafından yaratılan geleneksel mekân üretiminde bir ayağı olan hayali mekânlar, içlerinde güçlü bir hayal gücü barındırsa da mekân olarak ele alınmaktadır. İster

gerçek ister hayali olsun sayfanın düz çizgilerinde yer alan bilgi ile fiziksel mekânın düz çizgilerinde yer alan bilgi arasında paralellikler vardır.

Tezin bu bölümünde modernizm öncesi sanatın mekânı olarak tuval-mekânlar, hafıza tiyatroları ve kâğıt müzelere bakılmaktadır. Bu süreçte mekân üretiminde neden tiyatro ve müze metaforlarının kullanıldığına dair gerçek müzelerin temel ilkesi olan tarihsel gerçekleri anlatmaları gerektiği ilkesini nasıl tersine çevirdiğine yönelik saptamalara yer verilmektedir.

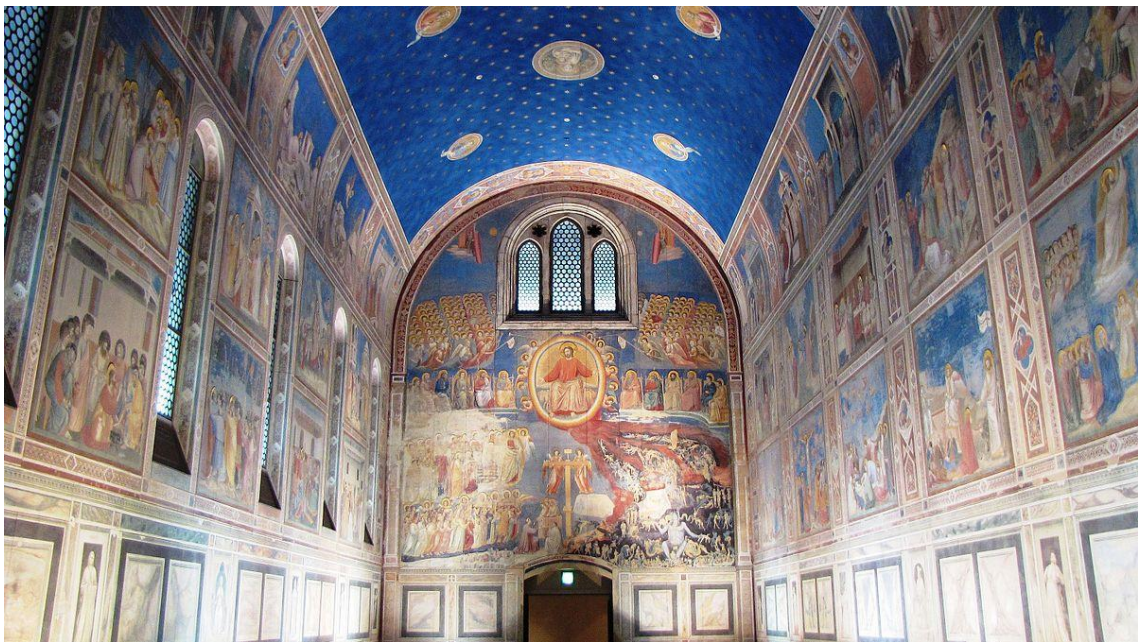
3.1.1. Tuval-mekân

Yaklaşık 30 bin yıl öncesine dayanan resimli ilk örneklerde insan figürlerinin sıklıkla doğa ve yaşam ile mücadelesini anlatan, onları gerek birbirleri ile gerekse doğa ile savaşırken veya güç durumda gösteren çizimlere rastlanır (Uysal, 2011: 34-47). Bu çizimler, insanlık tarihinin sanatsal üretimi ve mekân kullanımı hakkında bilgi vermesi açısından potansiyele sahiptir. İletişim kaygısı, görsel bir anlatı kaygısını doğurur. Dolayısıyla, mağara resimlerinde başı sonu olan bir anlatının parçalarını görmek mümkündür. Mağaralar, hem coğrafi nedenler ve doğal etkenler ile şekillenen mekânın, hem de anlatının resmedildiği tuvalin kendisidir (Resim 3.2). Mağara duvarının şekli tuvalin şeklidir, duvarın malzemesi anlatının resmedilme yöntemini belirler. Üç boyutlu mekân -yani tuval- üzerindeki anlatıyı da “kendinden” var eder, kendini kullanır, onunla birlikte eskir veya yok olur. Buradaki tuvalin başı, ortası, sonu yoktur. Yerleşilmiş tüm coğrafya tuvaldir ve anlatının yerleştirileceği yer tamamen resmedilme amacına ve coğrafi erişilebilirlik durumuna göre değişir.



Resim 3.2. Ennedi Dağları'ndaki Manda Guéli mağarasından, prehistorik dönemden bir duvar resmi (İnt 5)

Aynı iletişim kaygısı, kendini ilerleyen dönemlerde dini veya ideolojik yapıların bir kültür aktarımı kaygısı yaşaması ile sürdürür. Matbaanın icat edilmediği dönemlere kadar yapılar, farklı amaçlar ile kültüre ve günlük hayata dair çeşitli gerçek veya kurgusal anlatımların aktarımında aktif bir rol oynamıştır. Özellikle kiliseler, bazilikalar, şapel ve saray gibi yapılar, medeniyetin hızlı ilerlediği ve kültürel gelişimin medeniyetin gelişimi üzerinde aktif bir rol oynadığı Batı kültüründe kuvvetli anlatıcılar olarak öne çıkarlar. Bu yapılar genellikle kuvvetli görsel anlatılar barındırır ve okuma yazma bilmeyen halka aktarımı için aktif rol oynarlar (Baxandall, 1972/2015). Özellikle kamuya açık yapılardaki görsel anlatıların yapı içindeki dini/kültürel seramonilere gelen halkı hem mimarinin yüceliği (Batı mimarisindeki Gotik, Barok vs.akımlar yoluyla kuvvetli mimari dile ve etkileyiciliğe sahip olan yapılar ile), hem de yapı içine resmedilen anlatıların görsel kuvveti ile bilgilendirmeye ve etkilemeye çalışması, Batı mimarisi ve sanatında önemli bir rol oynar. Döneminin ilk örneklerinden olan ve Giotto'nun freskleri ile tanınan, İtalya Padova'da bulunan Scrovegni Şapeli (Resim 3.3), bu kaygı ile oluşturulmuş dini anlatılar içerir ve mimari yücelik ve görsel anlatının etkileyiciliği birlikteliğini kullanan önemli ilk örneklerden biri olarak gösterilebilir. Yapıldığı dönemin yapı dilini kendi bünyesinde barındırarak, antik dönemin yapı ve anlatı üslubunu üzerine giyen yapılar zamanlar arası bir yolculuk yaptığı söylenebilir. Eklendiği yapının tüm üslubunu değiştirebilir ve onu anonim bir yapı olmaktan çıkarıp, yeni haliyle dünyaca tanınan bir tuval-mekân haline getirebilir. Resmedilen figür ve mekânlar, fiziksel-sanal mekân birlikteliğini doğurmuştur.



Resim 3.3. Scrovegni Şapeli ve Giotto'nun freskleri (İnt 6)

Leonardo da Vinci'nin 1495 yılında Milano'da bir manastırın yemek salonunda yer alan "Son Akşam Yemeği" adlı freskinde, anlatıma konu olan tüm figürleri tek bir masa arkasında -Hz. İsa'yı merkeze alarak- yan yana resmetmiştir ve buradaki odak noktası olan Hz. İsa'yı öne çıkarmak için ise mekân ile ilişki kurma yoluna gitmiş ve mimariyi bir fon olarak kullanmıştır (Resim 3.4). Wölfflin (1915/2000: 158-159), Leonardo da Vinci'nin merkeze bir odak figür olarak ve odağın iki yanında dengeli bir dağılım yaratarak simetrik bir form yakalamaya çalıştığını ve bu formun tektonik olarak kuvvetli bir karar olduğunu belirtir. Bu tektonik güç, aynı zamanda, Leonardo da Vinci'nin figürlerin hemen arkasında mimari bir arka plan kullanmış olmasıyla kuvvetlenir; öyle ki, tektonik kuvveti ve mekânsal derinliği verebilmek adına freskin resmedildiği odanın giriş kapısından freske doğru bakılan doğrultudaki mekân perspektifi korunmuş ve fresk içerisinde de bu perspektif sanal olarak devam ettirilmiştir. Anlatı, sonsuz bir mekân ile var olan boyutunun ötesine geçer. Temsilin hem anlam hem de odaklanmamış görmedeki sonsuz boyutu, üçüncü boyuttaki kartezyen mekânın üzerine eklenir ve mekân sonsuz boyutlu bir anlatıma dönüşür.



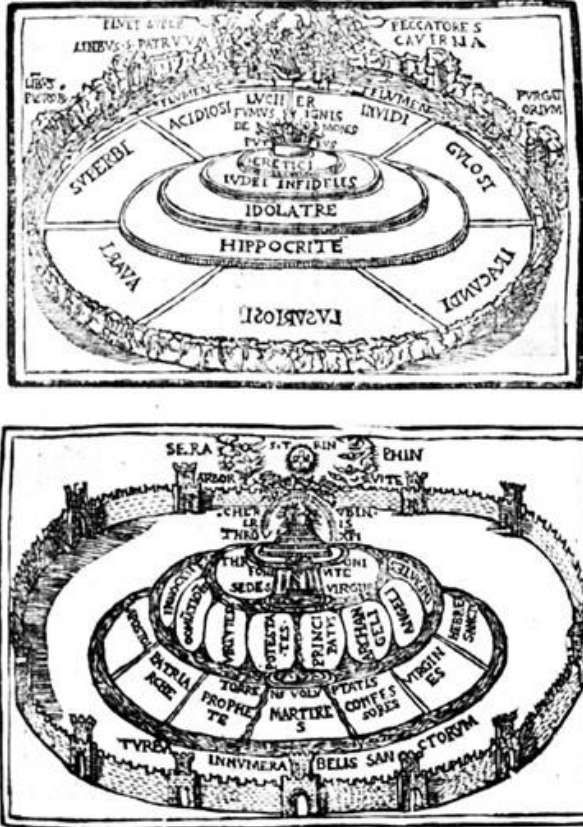
Resim 3.4. Son Akşam Yemeği freski ve mekân perspektifi ile üst üste binme halini gösteren bir iç mekân fotoğrafı (İnt 7)

Tüm bu tartışmalardan yola çıkarak, tuval olarak kullanılan mekânların, kartezyen mekân ve temsil yoluyla üretilen sanal mekânın bir araya gelmesi ile oluşan, sonsuz boyutlu bir mekân olduğu vurgulanabilir. Mekânın kimi bölgeleri fiziksel dünyadaki yapı sınırları ile tanımlanırken, kimi bölgeleri aklın ve hayal gücünün sınırları ile çizilidir.

3.1.2. Hafıza tiyatroları

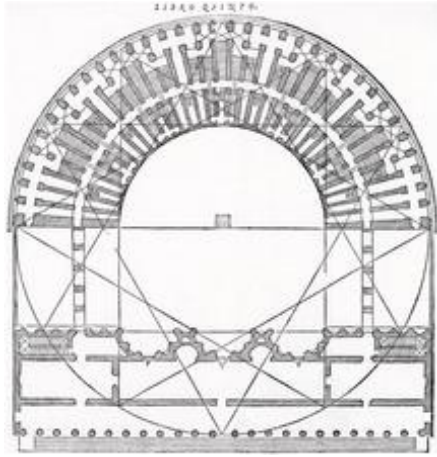
Grasskamp’a göre (2014/2018) “en eski müze, hafızadır ya da en azından müzenin kökü hafızadır”. Matbaanın icadından önce hemen hemen herkes tarafından okunup yorumlanabildiği için mimarlık imgeler ve düşünceler dünyası arasındaki ilişkilerde önemli bir köprü oluşturur. Bu doğrultuda Artun (2018b: 82), yapay hafıza ile ortaçağ döneminin ikonografisi arasındaki bağı, resim ve heykel sanatlarından daha çok mimarlıkta temsil olduğunu belirtir. Çünkü yapay hafızadaki imgelerin mahali (locus) zaten mimarlıktır, hafıza tiyatrolarının mimarlığıdır. Mekânlar dolaşarak, tek tek sakladıkları imgeler açığa çıkar ve hafızadaki yerini bulur. Mekânlar, bellekte imgeleri belirli bir sıraya soktuğu için, hatırlanma önceliklerine göre onların zaman içindeki yerlerini de belirler. Zamanın mekânını oluşturur. Hafıza kadar, kurguladığı tarihin de mekânı olur (Resim 3.5).

“Beden salt bir fiziksel varlık değildir; bellekle ve düşle, geçmişle ve gelecekle zenginleşir. Beden belleği olmadan bellek yeteneğimiz olamazdı. Dünya bedende yansır ve beden dünyaya yansır” (Casey, 2000: 172).

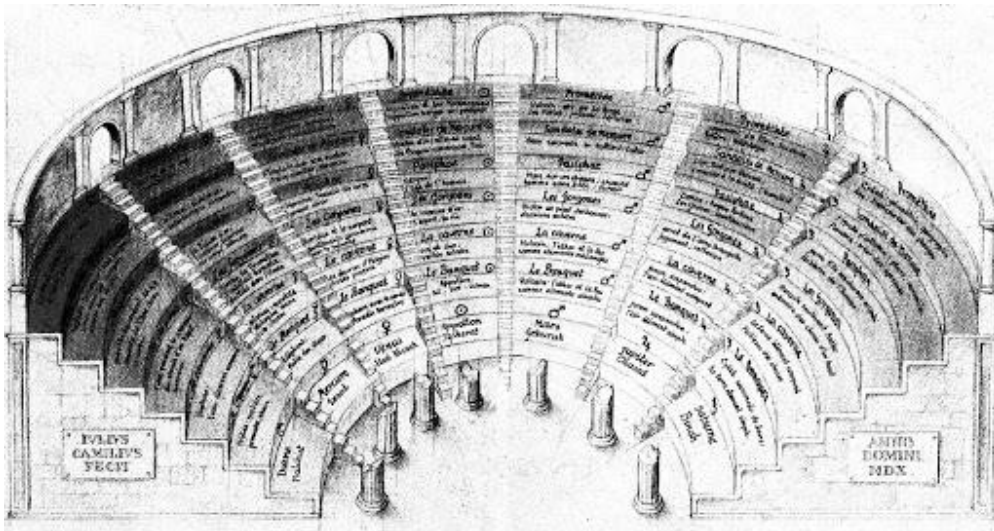


Resim 3.5. Yapay hafıza tabloları olarak cehennem ve cennet. Cosmas Rossellius’un Thesaurus Artificiosa Memoria adlı eserinden, 1579 (Artun, 2018b: 81)

Giulio Camillo'nun (1480-1544), Vitruvius'un “Döner Tiyatroları”nı (Şekil 3.1) örnek alan “Hafıza Tiyatrosu” Rönesans epistemolojisinin mimarisini oluşturur (Resim 3.6). Artun'a göre imgelerle bir dil inşa eden Camillo'nun hafıza tiyatrosu ile nesnelerle bir dil inşa eden nadire kabinelerinin sunduğu “dünya tiyatrosu” (theatrum mundi) bir gösterge sistemi oluşturmasıyla birbirleriyle benzerlik gösterirler ve bilgiyi tek bir mekânda örgütlemeyi hedeflerler (Artun, 2018b: 87). Nadire kabinelerinde nesneler imgeleri gösterirken, hafıza tiyatrolarında imgeler nesneleri gösterir ve bu gösterge sistemini oluştururken mimarlığın yapısal ilişkilerinden faydalanırlar. Camillo'nun evrene ait bütün bilgiyi tek bir mekânda biriktirmeye yönelik ütopyası ilk müze olarak kabul edilen İskenderiye Müzesi'nin de idealidir. Bilgi mimarileştirilmiştir, mimarlık bilgiyi yapılaştırmıştır.



Şekil 3.1. Vitruvius'un klasik tiyatro mimarlığı (Artun, 2018b: 86)



Resim 3.6. Giulio Camillo'nun (1480-1544), Vitruvius'un Döner Tiyatrolarını örnek alan hafıza tiyatrosu (Artun, 2018b: 85)

Artun’a göre (2018b: 73), studiolo’ların aynı zamanlara rastlayan ve bütün İtalya ile Fransa’yı ayağa kaldıran Camillo’nun “Hafıza Tiyatrosu”yla şaşırtıcı bir kavramsal benzerlik gösterdiğini vurgular. Bu benzerliğin de hafıza ile sanatın deneyim mekânı olan müzelerin evrimi arasındaki ilişkiyi açığa çıkardığını belirtir.

3.1.3. Kâğıt müzeler

Söylenmesi gereken ilk şey, müzeler ve romanların ortak yönleri olduğudur. Her biri bize eksiksiz ve kendi kendine yeten dünyalara girmenin ve dahası, en azından yansıttıkları evrenle karşılaştırıldığında minyatür bir ölçeğe indirgenmiş dünyalara girmenin zevklerini vermektedir. Rachel Morris’e göre (2012: 6), “dünyanın en büyük müzesi bile tanımladığı evrenden daha küçüktür -başka bir deyişle, tüm müzeler kutuların içindeki kutu oyunlarıdır. Aynı şekilde roman, kitap kapakları ile bir kişinin elinde taşıyabileceği kadar küçük olan bir dünyadır.”

Vitrivius’un “Mimarlık Üzerine On Kitap”ı, Piranesi’nin “Antichita Romane” eseri, Pier Gilles’in “İstanbul Topoğrafyası”, Leon Battista Alberti’nin “De re Aedificatoria” kitabı, Matrakçı Nasuh’un minyatür ve haritaları metnin görselleşmesi üzerinden mimarlığı temsil ederken bu bağlamda birer kâğıt müze olarak adlandırılmaktadır (Resim 3.7). Ayrıca mimarlık müzeleri, mimarlığın temsilleri ile yetinmek zorunda olduğu için kâğıt müze olarak değerlendirilebilir.



Resim 3.7. Matrakçı Nasuh’un İstanbul minyatürü, 1537 (İnt 8)

Piranesi'nin Carceri, Grotteschi, vedute¹, capriccio² tarzında çizimleri, iç mekân ve mobilya tasarımları ile ikonografik, inşai, arkeolojik yer ve yapı analiz çizimlerinden oluşmaktadır. "Roma Şehir Manzaraları" (Vedute di Roma), "Roma Dönemi Antikaları" (Antichita Romane) ve "Capriccio Tarzında Hapishane Buluşları" (Invenzioni Capricci di Carceri) en önemli eserleri olarak tanımlanır. Piranesi'nin mimari düşüncesindeki en önemli niteliğin mutlak olarak tanımlanmış mimarlık doktrinlerinin eleştirilerek sonlu bir tasarım fikrinin reddedilmesi olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda tüm tasarımlarını, mimarlık üzerine yeni bir kompozisyon dili geliştirme amacıyla kullanmaktadır. Bu yeni kompozisyon dilinde salt metin ve çizimlerden olduğu gibi, nesne ve mekânlardan da faydalanmaktadır. Metin görselleştirilerek ve mekân metinselleştirilerek birbirini yaratmaktadırlar. Ek'e göre (2018: 19), Piranesi kurduğu mimarlık düşüncesiyle, fiziksel dünyada mekânları olmasa da, bir hayal gücü fenomenini keşfetmeye adanmış bir yaratma süreci inşa etmiştir. Piranesi'nin metin üzerinden de vurguladığı mimari arşiv çizimleri, yenilikçi mimari tasarımlara öncül olacağını düşündüğü mimari biçim arayışlarının arşivlendiği bir çeşit görsel sözlük olarak nitelenebilir. Işık, gölge ve kullanılan diğer elementsel zıtlıklar mekânlarının perspektif algısının derinlik seviyesini artırmaktadır (Resim 3.8) (Resim 3.9).



Resim 3.8. Piranesi, Levha VII, Carceri d'Invenzione, 1760 (Ek, 2018: 23)

¹ Detaylı manzara resimleri.

² Mimarlık öğelerinin düşsel öğelerle birleştirildiği resim geleneği. Manzaralardan esinlenerek yola çıkılabileceği gibi *veduta*'ya kıyasla daha özgür ve kişisel ilgiler ön plana çıkmaktadır.



Resim 3.9. Piranesi, Levha III, Invenzioni capricci di carceri, 1745 (Ek, 2018: 24)

Müzeler barındırdığı somut nesnelerle hassas, yaratıcı, nesnelerin ve insanların zaman içinde yaptıkları farklı yolculuklardan kaynaklanan bir dokunuşun ve dokunaklılığın konusunu oluşturduğu kavramsal mekânlardır. Ayrıca hayvanat bahçeleri, botanik bahçeleri, hazineler, kütüphaneler, şiir koleksiyonları ve çok daha fazlasıyla güçlü benzerlikler taşımaktadır. Güçlü ve somut bir varoluşu olmasının aksine bir akışkanlık niteliği taşıyan bu mekân, hem fiziksel hem de hayal dünyasındaki çifte varoluş ve dokunaklılık aurası sayesinde güçlü ve sağlam metaforlar olabileceği anlamına gelir; bu metaforlar aracılığıyla yazarların kayıp, korku, geçmişe duyulan özlem ve aidiyetsizlik duyguları hakkında konuşması mümkündür.

Kevin Lynch, mimarlığın bir parçası olarak, kentin boşluğun içinde bir yapı olduğunu ve ancak uzun zaman mesafeleri içinde kavranabileceğini söyler. Lynch'e göre hiçbir şey kendi kendini tecrübe edemez (Lynch, 1960). Michel de Certeau, "The Practice of Everyday Life" adlı kitabında (1980/1984: 93), kent üzerinden eylem olarak yürüme ve yolculuk etme durumları üzerinden anlatı kurucu mekânsal pratikleri arar. Kent deneyimini, görme odaklı kentin sıradan deneyimcisi olan bireyin mekânsal deneyimi ve "başka mekânsallık" olarak nitelendirdiği okumaya dayalı ve beden öncelikli şiirsel mekân deneyimi olarak mekânsal örüntülerle ilişkili olarak ikili bir ayrıma gider. Kent kavramı da, bir boşluk içinde sabit durduğu düşünülse de mekânsal ilişkilerde olduğu gibi zaman kavramı ile görünür hale gelmektedir. Italo Calvino'nun "Görünmez Kentler" (1972) kitabında da kentsel deneyimde bu zamansallık üzerinde durulmaktadır. "Görünmez Kentler", kent deneyimi üzerinden

kurulan masal ile gerçek arasındaki dinamik ve ütopya ile ilişkisi, mimarlık ve siber mekân kavramının arakesitinde durmaktadır: “Kentlerle ilişkimiz rüyada olduğu gibidir: hayal edilebilen her şey aynı zamanda düşlenebilir, oysa en beklenmedik rüyalar bile bir arzuyu, ya da arzunun tersi bir korkuyu gizleyen bilmecedir. Kentleri de rüyalar gibi arzular ve korkular kurar; söylediklerinin ana hattı gizli, kuralları saçma, verdiği umutlar aldatıcı, her şey, başka bir şeyi gizliyor olsa da” (Calvino, 2009: 87).

3.2. Rönesans Sonrası Modernizmle Beraber Mekânsallaşan Sanat

Modernizm öncesi birçok geleneksel yapı formu ve ögesi anlam yüklü birer görsel kod olarak karşımıza çıkar. Walter J. Ong, “matbaanın icadıyla beraber sözlü söylemden yazılı söyleme geçiş ve bunun özünde, sestten görsel mekâna geçiş olduğuna” ve “matbaanın düşünce ve ifade dünyasında hala tutunan işitme-egemenliğinin yerine, yazıyla başlamış olan görme-egemenliğini getirmiş olduğuna” işaret etmektedir (Ong’dan aktaran Pallasmaa, 2018: 29-30).

Bilimin 16. ve 18. yüzyıl arasında yaptığı ilerleme 18. yüzyılda endüstrinin gelişmesine yol açmış, bu gelişmeye paralel olarak ve yeni gelişmekte olan ideolojiler doğrultusunda, modern düşüncenin yerleştiği ortamlarda teknolojinin ilerlemesi topluma sunulan yeni bir yaşam tarzı vaadi olarak ortaya çıkmıştır. Jonathan Crary, “Gözlemcinin Teknikleri” adlı kitabında camera obscura, thaumatrope, zootrope, phenakistiscope, stereoskop, kaleydoskop gibi araçların kullanımıyla modernitenin geçirdiği dönüşümü incelemektedir (Crary, 1990/2019). Jonathan Crary’e göre (1990/2019: 41), temsilde gerçek gibiliğe doğru sürekli ivmelenen bir gelişimi temel alan bir değerlendirmede Rönesans perspektifi, camera obscura, fotoğraf gibi “doğal görme”ye tam anlamıyla nesnel bir eşdeğer arayışın parçaları olduğundan bahseder. 15. yüzyılda doğrusal (merkezi) perspektifin bulunuşu, Galileo’nun kariyeri, Newton’un tümevarımsal çalışmaları ve İngiliz ampirizminin ortaya çıkışını gözleme dayalı bilimlerin gelişimine dâhil eder. Camera obscura, gözün bakış açısından doğan, bir yerin sınırsız perspektif görüntülerinden ve algılarından kaynaklanan yanılmayı engelleyen, görüntüyü sabitleyen, “dünyanın biricik hakikatine sahip, doğayı bir bütün olarak deşifre edebilecek bir tanrısal bakış açısı” (Crary, 1990/2019: 63) sağlamaktadır:

Dünyanın resme, insanın özneye dönüşmesi, modern çağ için belirleyicidir. Bu dönüşüm, modern tarihi temellendiren vakaya da ışık tutar... Yani fethedilen dünya ne kadar daha kapsamlı ve etkili olarak canlanır ve nesne ne kadar daha nesnel görürse, özne de o kadar

daha öznel olarak belirir... Ve dünyanın gözlemlenmesi ve öğretilmesi o kadar daha büyük bir hızla insana ait bir doktrin haline dönüşür... Hümanizmin, dünyanın resme ilk dönüştüğü yerde yükselmesi şaşırtıcı değildir (Heidegger, 1954/1977: 134).

Matbaanın gelişmesinin ve yaygınlaşmasının katkısıyla insan çevresini okumaktan uzaklaşır ve kitaplara dalar. Foucault'a göre (1982/2009: 42) "basılı kitap kadim hafıza sanatlarını parçalar" ve "dil, şeylerin kendilerinin işaretlenmesi -yazılması- yerine, temsili işaretlerin kendi aralarında genel olarak düzenlenmesiyle sınırlı kalır". Bu durumda bilginin mecrasının mimarlıktan, matbaaya evrildiği söylenebilir. Hafızanın kaynağı, kabinelerden, hafıza tiyatrolarından, kelimelerin derlenip basıldığı ansiklopedilere, kitaplara kaymıştır. Her okumada, nesnelerin okuyana göre yeniden anlamlandırıldığı kabinelerin özel ve tikel dünyasından bağımsızlaşan bilgi, hafıza (tarih) ve dil (metin) genelleşmiş ve evrenselleşmiştir. Kelimeler ve şeyler arasındaki ilişkinin sonsuzluğundan sonra bu ilişkiler arasında akli bir ilişki kurulması için hafızadan ansiklopediye evrensel dil tasarılarından söz edilebilir. Müze ise sanki evrensel aklın, bunun göstergelerinin laboratuvarıdır (Artun, 2018b: 94-140). Artun'a göre (2018b: 96), nadire kabinelerinin öznel, büyüsel yorum dünyası, yerini küratörlerin nesnel, bilimsel uzmanlığına terk etmiştir. Tabiatın ve sanatın kataloglanması, kabinelerdeki gibi, nadirelerin birbirlerine yaptıkları atıflar ve aralarında kurdukları gizemli iletişim üzerine değil, nesneler arasındaki gözle görülebilen ve açıkça tanımlanabilen özdeşlikler ve farklılıklar üzerine kurulmuştur. Nesneler maddi nitelikleriyle sınırlı tek bir tanıma indirgenmişler, giderek matematiğin göstergeleriyle anlamlandırılmaya zorlanmışlardır. Artık görmek ve sınıflandırmak bilginin kaynağını oluşturmaktadır.

Nadire kabineleri, bilim insanları ya da asilzadeler tarafından eğlenmek ya da eğitim amaçlı derlenen tarihsel olarak önemli, değerli, nadir koleksiyonlar ya da sıradışı nesneleri barındıran mekânlardır. Rönesans'ta kabineler modern müze gibi koruma ve açıklama işi yapmaktadır; ancak, anlam ve amaç bakımından bazı temel görünüşlerde modern müzeden farklıdır. Rönesans kabineleri gerek görünür gerekse görünmez benzerlikler yoluyla bir diğeriyle bağlantı kuran bütün şeylerin inançlarını derinliğine bir çevrede tasarlamış ve biçimlendirmiş özel mekânlardır. Nesneler arasındaki benzerliklerin farkedilmesinin ve bütün görünür ve görünmez işaretlerin saptanmasının, yeryüzü fonksiyonlarını ve yeryüzünde insanlığın var oluşunun anlaşılmasını sağlayabileceği düşünülmektedir. Rönesans etkilerinin sonrasında bu dağınık ve karmaşık kabineler, resimlerin ve doğal örneklerin aynı yerde birlikte barındırıldığı ve tavandan tabana mekânın duvarlarını doldurulduğu galerilere dönüşmüştür. Bu ampirik ve romantik ilerleyiş, bilim ve sanant

arasında bir parçalanmanın ifade edilmeye başlandığı 18. yüzyıla yani, natürel güzellikteki nesnelerin sanat yapıtlarından ve galerilerden ayrıldığı döneme kadar devam etmiştir. Kısa zaman içerisinde galeriler, sanatsal stiller tarafından organize olmuş sanat sergilerine tahsis edilmiştir (Artun, 2018b: 63-69).

18. ve 19. yüzyıllardaki güç değişimleriyle birlikte bu özel galeriler aracılığıyla sanat izleyicilere teşhir edilmeye başlanmıştır (Artun, 2018b: 101). Klasizmin mimari ve felsefi yönelimi, düzen, simetri ve dengenin rasyonel özellikleriyle karakterize olmuştur. Bu sistemdeki galerilerde, paylaşılan mekânla sanatın bireyselliğini ve bölgeselliğini güvence altına alan çerçevenin, resmin kendi perspektifiyle birlikte uzlaşmasının rasyonelitenin sağlanması açısından yeterli öğeler olduğu düşünülmektedir. O'Doherty'e göre (2000/2016: 33) mekânsal sınır olarak çerçevenin benimsenmesi, galeri duvarlarının çok çeşitli resimlerle doldurulmasına izin vererek resimlerin çok yakın biçimde birlikte asılabileceği yönünde bir yaklaşıma sebep olmuştur.

Geleneksel resmin estetiği, Crary'nin edilgen bir şekilde seyreden seyircisini (Crary, 1990/2019: 19-20) resmin içine çekmek için yerleştirilen coulisse¹, repoussoir² gibi unsurların yanı sıra kullanılan sabit çerçeve, izleyicinin içerideki deneyimini şekillendirir. Çerçeve, resmin içindeki hikâyeyi ya da durumu sınırlayan bir eleman olarak varlık gösterdiği dönemlerde, resim sanatı çerçevenin içindeki sanal oluşumlar için mekân problemi çözümlemeleriyle uğraşmıştır. Çerçevenin içindeki bu sanal oluşumlar gerçek mekânla bir diyalog içinde olmamış, dolayısıyla izleyici çerçevenin içindeki sanal oluşumlara görsel yolla katılım sağlamıştır. Bu nedenle resmin içindeki mekânın, dışındaki mekânla herhangi bir bağlantısı yoktur (O'Doherty, 2000/2016: 34-35). Sanat deneyiminin mekânı, duvarına resimler asılan yerdir (Resim 3.10). Duvarın bir estetiği yoktur, bir gereksinimden ibarettir.

¹ Coulisse, özellikle manzara resimlerinde, izleyicinin dikkatini merkezdeki bir öğeye çekmek için resmin kenarlarına yerleştirilen unsur (O'Doherty, 2016: 35).

² Repoussoir, izleyiciyi resmin içine çekmek amacıyla kompozisyonun ön planına yerleştirilen bir nesne ya da figür (O'Doherty, 2016: 35).



Resim 3.10. Samuel F. B. Morse, Gallery of the Louvre, 1831-33, adlı resmindeki gibi başyapıtların mekânsal boşlukta duvar kâğıdı etkisi uyandıracak şekilde dizilmesi (İnt 9)

Böyle bir yerleşimin izleyici ve yapıt arasında oluşturduğu etkileşimi zayıflattığını belirten O'Doherty, sanatçılar arasında bir sınıflama yarattığına değinir ve resmin asılış biçiminin algılanış biçimini yönlendirdiğine şu şekilde bir açıklık getirir:

Bu düzenekte yukarısı da aşağısı da pek makbul yerler değildir. Sanatçıların tavana fırlatılmakla ilgili epey şikâyet ettiği duyulur. Yerin dibini boylamaksa aynı ölçüde şikâyete neden olmaz. Sonuçta yere yakın resimler, uzmanların yakından görmesine olanak tanıyacak mesafededir. 19. yüzyıl izleyicisini bu salonda gezerken, yukarıdaki resimlere başını uzatırken, bazı resimleri daha yakından görmeye çalışırken, bazılarını belli mesafede durup sorgulayıcı bakışlar atarken, bazılarını bastonla işaret ederken, sergideki resimleri teker teker incelerken hayal etmek mümkündür (O'Doherty, 2000/2016: 33).

Bir resmin nasıl asıldığıнын tarihi Gustav Courbet'ye (1819-77) kadar giden süreci kapsamaktadır. Geleneksel galeri önerilerinin ardından, 19. yüzyıl sanatçıları bu duruma reaksiyon göstermeye başlamış ve yapıtlarının yoğun mekânsal alanlarda sergilenmesine alternatif metodlar aramışlardır. Fransız realist ressam Gustave Courbet, resmin bu asılma felsefesine başkaldıran ve bu nedenle 1855'te kendi geçici sergi mekânını üretmiş olan ilk sanatçı olmasıyla dikkat çekmiştir (Fitzpatrick, 2004: 15-16).

1855'te Paris'teki Dünya Fuarı (Universal Exposition)'na Courbet, bugün Musée d'Orsay'da bulunan "Ressamın Atölyesi" (1855) ve "Ornans Cenazesi" (1849-50) adlı yapıtlarının da

aralarında bulunduğu 40 çalışmasını göndermiştir. Ancak aşırı avangard olmakla suçlanan Courbet'nin "Ressamın Atölyesi" adlı yapıtı ile "Ornans Cenazesi" adlı yapıtı İmparatorluk komisyonu tarafından reddedilmiştir. Bunun üzerine Courbet sergiden bütün işlerini çekererek ve ahşap ve birketten yapılmış, çalışmalarını koruyacak bir baraka oluşturmaya karar vermiştir. Courbet tarafından kendi eseri olan 40 tablo bu barakada ziyaretçilere sunulmaktadır.

National Gallery'nin yeni yeri ve British Museum'la birleşme olasılığını araştıran bir parlamento komisyonunda yaptığı konuşmalarında (1857) John Ruskin, her bir eserin mekânının ve ışığının ayrı ayrı tasarlanmasında ısrar etmektedir (Edwards'tan aktaran Artun, 2018b: 230). Ruskin'e göre, sergilemede "kronolojik düzen" kusursuzca hesaplanmalıdır; böylece ileride alınacak eserlerin asılacağı yerler de saptanabilir. Ruskin sergi mekânını yalıtır ve yalınlaştırır; izleme eyleminin ibadeti andıran niteliğini zedeleyebilecek izlerden arındırır. Resimleri göz hizasına çekerek, saraylardaki mozaik tarzı sergilemeye son verir. Onun canlandırdığı sergi mekânı gerek resimlerin gerek izleyicilerin birbirleri üzerinde etki yapmayacağı ölçüde ferah olmalıdır. Artun'a göre (2018b: 230), Ruskin'in bu gibi öngörülleri, 20. yüzyılda modern sanat galerilerine ve müzelerine egemen olacak "beyaz küp" tarzının habercisidir.

Sanatın da bilim, sanayi gibi zamanla ilerleyen bir doğrultuda tarihselleştirilmesi, müzede mimari disiplin ve eserlerin teşhir düzeni sayesinde gerçekleştirilmektedir. Müze planı İspanyol, Flaman, İtalyan vb. ekollerine göre birbirinden ayrılan ve bir zamandizimini izleyen odalara bölünür. Müzenin gezildiği güzergâh sanatın zamanının güzergâhıdır. Form, hacim, ışık gibi mimari öğeler müzedeki zaman-mekân şemasını ve bu şemanın içerdiği hiyerarşiyi, ileri-geri, uygar-barbar, modern-primitif, ham-işlenmiş, basit-karmaşık vb. pekiştirir. Artun'a göre (2018b: 147), müze gezmenin disipliniyle, nadire kabinelerinde hayal âlemine dalmanın hazzı birbirleriyle kıyaslanmayacak boyuttadır. İkincisi kent sokaklarını dilediğince arşınlayan flâneur'un gezginciliğine benzetilir. Çünkü flâneur de, nadire koleksiyoneri gibi, aykırı, düzensiz ve anlık, kopuk kopuk görüntülerle bir sonu olmayan veya bir bütünlüğü amaçlamayan kendine göre kolajlar oluşturur. Onun bilgisi de kabinelerini tefekküre dalanlar gibi okumaya dayalıdır. Oysa modern müzenin bilgisi görme önceliklidir. Bu durum Austin'in (2012: 111) interaktif müze otoyol deneyimindeki yüksek ve düşük anlatı düzeyine benzetilebilir.

Son yirmi yıldan bu yana ne madde, ne mekân, ne de zaman eskiden beri olduğu konumdadır. Bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünülebiyecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazırlıklı olmalıyız (Valery'den aktaran Benjamin, 1935/2019: 50).

18. ve 19. yüzyıllarda atmosfer ve renk kullanımının perspektifi aşındırmasıyla, tuval üzerine yapılan resimlerde mutlak bir sınır olarak çerçeve erimektedir. Artık ufuk çizgisi kullanımı ile çerçeveye baskı yapan eserler ortaya konmaya başlanmıştır (Resim 3.11). Bir ufuk çizgisi ile çerçevelenen belirsiz bir düzlem söz konusudur. Resmin dışındaki mekân hissedilmeye başlanır ve duvarda yan yana geldiğinde adeta birbirini iten manyetik alanlara dönüşen ve etrafında bir mesafe talep eden resimlerin ortaya çıkması kaçınılmaz olur (O'Doherty, 2000/2016: 35-36).



Resim 3.11. Gustave Courbet, Les Dents du Midi, 1877, Cleveland Sanat Müzesi (İnt 10)

19. yüzyıl, görüntülerin uçlarına değil, odağına/konusuna bakıldığı bir dönemdir. O dönemde çeşitli konular/alanlar, belli bilinen sınırları içinde irdelenmiştir. Bir alanı değil, o alanın sınırlarını incelemek ve o sınırları genişletmek adına sınırları tanımlamak, yirminci yüzyıla özgü bir alışkanlıktır. Şu ya da bu şekilde, konuyu içine hapseden kenarlar meselesi bir gelenek olarak etkisini yitirmeye başlamıştır (O'Doherty, 2000/2016: 36). Bu hem resmin, hem nasıl asıldığıнын, hem de sonuç olarak galeri mekânının kendisinin dönüşümüne yol açan bir başlangıç ve atılımdır: “resmin Resim oluşunun açıklaması haline gelen düzlem mitidir” (O'Doherty, 2000/2016: 36). Soyut dışavurumcu resimler enine genişleyerek çerçeveyi dışlamış, resmin kenarlarını, duvarla ilişkiye girmesini saplayan yapısal bir unsur

olarak algılamışlardır. Bu süreçteki en büyük yaratıcı, Claude Monet'dir. Monet'nin manzaralarında odaklanacak belli bir noktanın olmayışı gözün görüntü üzerinde rahatça gezinmesine yol açar. Konuyu çerçeveleyen kadraj sanki gelişigüzel bir biçimde belirlenmiş, biraz sağa ya da sola kaysa fark etmeyecekmiş gibidir. Kenarları zorlayan bu çift yönlü zıt gerilim sayesinde, resim derinlik yanılsamasının verilerini içeren bir düzlemken, Resim o düzlemin kendisine dönüşmüştür (O'Doherty, 2000/2016: 37). William C. Seitz, Modern Sanatlar Müzesi'nde 1960 yılında açtığı Monet sergisinde resimleri çerçevesiz sergilemeye karar verince, ilk başta röprodüksiyon gibi görünen resimlerin çok geçmeden duvarı ele geçirdiği gözler önüne serilmiştir (O'Doherty, 2000/2016: 41).

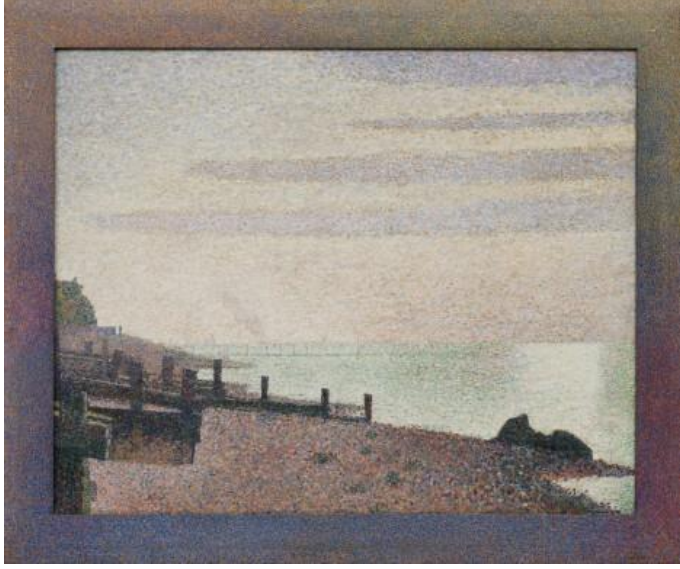
William C. Seitz, Modern Sanatlar Müzesi'nde 1960 yılında açtığı Monet sergisinde bazı resimleri çerçevesiz sergilediği gibi bazı resimleri de gerçekleştirdiği düzenlemeyle duvara sıfır sergileyerek resimler küçük birer duvar resmi özelliği kazanmıştır (Resim 3.12). O'Doherty'e göre (2016: 41) böylece tuvale yapılan resim (boyasal alan resmi) ile duvar resmi arasındaki fark görünür kılınmıştır. Yüzeyi ve kenarları şasiden çıkarıp, resmi duvara iğnelemek ya da kâğıt, fiberglas ya da tuvalle duvarı kaplayarak duvarın düzlemselliğini iyice vurgulamak da bir çözüm olmuştur.



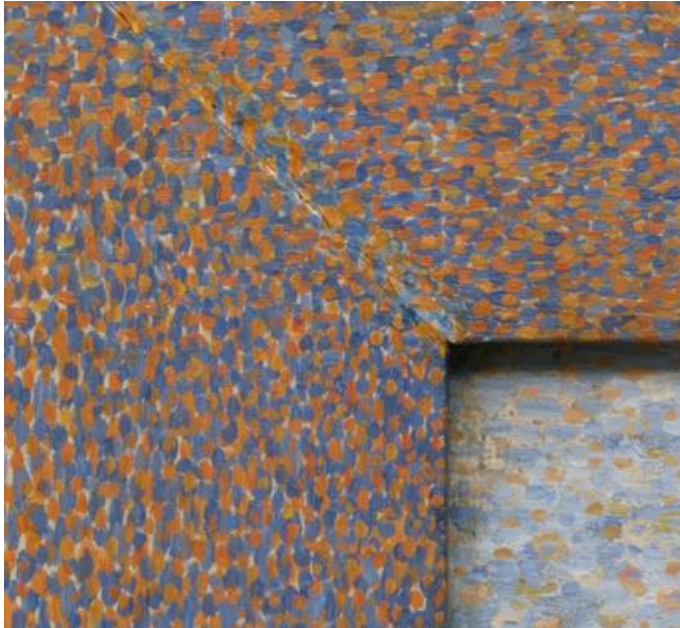
Resim 3.12. Claude Monet, Water Lilies, 1920, the Modern Museum of Art (İnt 11)

Getrude Stein (aktaran O'Doherty, 2000/2016:39), Resim düzleminin kendi gerçekliğine kavuşması, Picasso'yla doruğa ulaştığını söyler. Belli bir konuyu aktaran o düzlemin giderek yassılaştıkça, kompozisyon, konu, metafizik olan her şey kenarlardan dışarı taşmaya başlar, ancak kılık değiştiren mitler başka çare kalmadığı için yüzeye yapışmaya başlamıştır. Temsil

etmeden temsil eden, bildik simgelere başvurmadan simgeleyen bu düzlem, hakkında kesin kararlara varılmamış renk kodları, boya üslupları, özel işaretler, resimsel yapıya ilişkin zihinsel kavrayış gibi bir dizi yeni gelenekleri beraberinde getirmiştir. Georges Seurat'ın “Evening, Honfleur” kenarların kesilmesini engellemek için çerçevenin üzerini boyamış ve böylece gözün, hiç kesintiye uğramadan resmin içine girebilmesine ve dışına çıkabilmesine olanak sağlamıştır (Resim 3.13) (Resim 3.14) (O'Doherty, 2000/2016: 40).



Resim 3.13. Georges Seurat, Evening, Honfleur, 1886 (İnt 12)



Resim 3.14. Georges Seurat, Evening, Honfleur, 1886, (İnt 12) çerçeve detayı

Sanat için edilgen bir destek olmak yerine adeta sanatın bir parçası olan duvar, böylece çekişen ideolojilerin merkezi haline gelmiş ve her yeni gelişmenin de ona karşı tavrını belirlemesini gerektirmiştir. Duvar bir kez estetik bir güç halini alınca, üzerinde gösterilen her şeye bir nitelik kazandırmaya başlamıştır. Sanatın bağlamı olarak, zengin bir içerik oluşturarak sanatın kendisine katkıda bulunmaya başlamıştır.

Henri Matisse (1869-1954), “Yüzme Havuzu” (1952) ile bir kâğıt silüet yaratmıştır. İlk olarak Nice’teki apartmanının yemek odasına yapılan “Yüzme Havuzu”, duvarlara yapıştırılan beyaz kâğıt üzerinde deniz yaşamı ve yüzücülerin mavi kâğıt silüetleri bulunmaktadır. Ölümünden sonra, kâğıtlar duvarlardan kaldırılmış ve montajlanması için Paris’e götürülmüştür (Resim 3.15). Ölümünden sonra, kâğıtlar duvarlardan kaldırılmış ve montajlanması için Paris’e götürülmüştür (Resim 3.16).

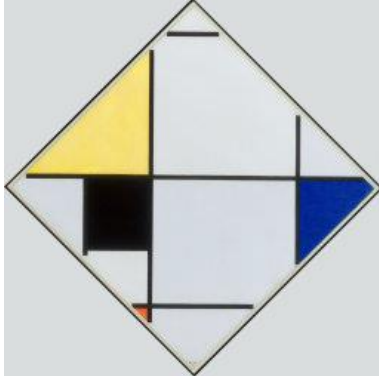


Resim 3.15. Henri Matisse, Yüzme Havuzu, yemek odası, Nice, 1952 (İnt 13)



Resim 3.16. Henri Matisse, Yüzme Havuzu (İnt 14)

Duvarın estetik gücü ile başlayan ivme ile tuvalin de dikdörtgen olmasını gerektirecek bir zorunluluk kalmamıştır. Frank Stella, 1960 yılında Castelli'nin galerisinde açtığı sergideki U-, T- ve L- şekilli tuvaler, yerden tavana, bir köşeden diğerine duvarın her parçasını geliştirerek kullanmıştır (Resim 3.17). O'Doherty'e göre (2016: 47), dikdörtgenin biçimsel olarak parçalanması duvarın özerkliğini teslim ettiği gibi, galeri mekânı kavramını da sonsuza kadar değiştirmiştir.



Resim 3.17. Piet Mondrian, Kompozisyon, 1921 (İnt 15)

Brian O'Doherty'nin ilk sergi tasarımcısı olarak bahsettiği El Lissitzky'nin "Proun Room"u sanat tarihinde yeni bir sayfa açmıştır. Onun için sergileme mekânı, sanatı etkileyen bir faktördür. Bu yüzden yapıtların aralarında hiçbir bağ olmadan yan yana teşhir edilmesi durumunu eleştirmiş ve bu mekânları depoya benzetmiştir. Artık sanatçılar geleneksel sergileme mekanları yerine, yapıtı görünür kılan ve birçok dış uyarandan soyutlanmış, nötr bir mekâna gereksinim duymuşlardır. Bu gereksinimin sonucu olarak ideal sanat mekânı olan "beyaz küp" doğmuştur. Modern sanat mekanlarında, eserlerin seyredilmesi için iç ve dış birçok etkenden arındırılmış nötr bir ortam oluşturmak hedeflenmiştir. O'Doherty bu mekânları "biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti, biraz deney laboratuvarı gizemiyle şık bir tasarımın bulunduğu benzersiz bir estetik mekân" (O'Doherty, 2010: 30) olarak tanımlamıştır.

Genellikle kabul görmemesine rağmen, 20. yüzyıl sanatının sunumunda tercih edilen renk beyaz olmuş; hatta 20. yüzyıl sanatının bir kısmı beyaz küpün boş duvarları ve boş mekânları göz önünde bulundurularak üretilmiştir (Artun, 2018b: 90).

O'Doherty'ye göre, beyaz küpün içerisinde insan olmayan sergileme fotoğraflarının tercih edilmesi ise, bu sergileme yaklaşımının içindeki izleyiciyi bedensiz bir göz olarak

tanımlayan düşüncesini güçlendirmektedir (Aktaran Artun, 2018b: 89-90). Beyaz duvar bir taraftan metafiziksel bir şimdiliğin, tamamlanmış bir bütünlüğün evini kurarken, diğer taraftan özneyi evsiz barksız, yersiz-yurtsuz bırakır; bitmiş bir Babil Kulesi gibi içinde ikamet etmeye izin verdiği, içeri aldığı durumlarda bile mekânına iz bırakılmaması için elinden geleni yapar; “özneyi bu bütünlüğün bütüne tutunamayan birer seyirciden ibaret kılar” (Altınıyıldız Artun, 2018: 123). Beyaz yüzeyler algıyı kışkırtan, düşleri harekete geçiren renklerin duyusalılığından arıtılmıştır Beyaz bir küp gibi, temiz yüzeylerinde zamanın hiçbir izi okunmaz (O'Doherty, 2016: 31). Bachelard’a göre (1957/2018), “ikamet etmek hayal kurmak, hayal kuracak bir yer bulmak demektir”. Rasyonel olma gayreti, modernist mimarları bu en hayati niteliği göz ardı etmek zorunda bırakmıştır.

Malraux’a göre (Aktaran Artun, 2018b: 53), sanatın mekânı müzenin sunduğu tarihsel tablo eksiktir çünkü koleksiyonun mekânıyla sınırlıdır, tesadüfidir ve büyük ölçüde tuval resmine ayrılmıştır. Her an başvurulamayacağı için, taşıdıkları bilgiler görsel hafızanın sınırları ve yanılılarıyla kısıtlanmıştır. Üstelik yerlerinden sökülmesi mümkün olmayan mimari eser, fresk, vitray gibi parçaları kapsamazlar. Malraux’un fotoğraflık röprodüksiyonlardan kurduğu “hayali müze”si bu kısıtlamaları aşmaktadır (Resim 3.18). Fotoğrafın görüntüyü çevresinden yalıtarak iki boyutlu zeminde çoğaltabilmesi, büyütüp küçültebilmesi, ayrıntılara odaklanabilmesi gibi teknik olanakları sayesinde, önceden kaydedilemeyen dönemlere, diyarlara ve sanat dallarına ait sayısız form arasındaki akrabalıklar okunabilir. Farklı insanların ve zamanların ürünü olan birikimi oluşturan farklı yaratılar birbirine tercüme edilir. Artun’a göre (2018b: 252), “bu özelliğinden ötürü hayali müze postmodern stratejilerin habercisi sayılır”.



Resim 3.18. André Malraux, hayali müze fotoğraflarıyla (İnt 16)

Modernizmin tarihi, o mekânın tarihiyle adeta iç içedir; hatta öyle ki modern sanatın tarihini o mekândaki değişimlerle, o değişimleri nasıl algıladığımızla ilişkilendirerek okumak mümkün görünmektedir.

Ali Artun’a göre (2015: 45-46) tarih yazımı disiplininin imal ettiği bütün avangardlar, aslında gerek tarihsel kökleri gerekse bilgi rejimleri bakımından birbirine karşıt olan iki küme çevresinde toplaşır. Bu kümelerden birinin merkezinde logos, diğerinin merkezinde ise phantasma bulunur; ya da akıl ve hayal, rasyonalite ve hayal gücü (imgelem), mantık ve şans (fantezi). Bu karşıtlıkla birlikte ikici (düalist) düşüncenin başka birçok çatışması da estetiğe aktarılır: sanayi/sanat, gerçek/düş, iş/oyun, bilim/büyü, bilinç/bilinçaltı, bilgi/duyu, beden/ruh. Avangardlar arası karşıtlığın phantasma safında, Dada, sürrealizm ve sitüasyonizm etkili olurken, logos’a bağlı karşı-avangard’ın en güçlü temsilcileri ise gesamtkustwerk, konstruktivizm, fütürizm, Bauhaus’tur. 19. yüzyıl ütopyalarının temelindeki sanat-sanayi diyalektiği, 20. yüzyıl avangardının iki kampa bölünmesinde kendini gösterir. Bu gruplardan biri akla, diğeri hayal gücüne öncelik verir. Saint-Simoncu ütopya¹, Bauhaus, konstruktivizm gibi logos’a bağlı karşı-avangardların ve tasarımın sanat üzerinde kurduğu egemenliğin habercisidir. Saint-Simon’un dağılmasından sonra örgütlenen Charles Fourier’nin ideal komünleri, falansterlerdir. Falansterler, hayal gücünün ve tutkuların ve arzuların yönettiği “armonik evrenler”dir ve phantasma safında yer alan avangard manifestolar da Fourier’nin takipçisidir.

Öznellik ve nesnellik dâhil olmak üzere gerçek ve sanal dünyalar arasındaki boşluklar ve örtüşmeler, hem sanatın hem de bilimin temelindeki bir endişeyi oluşturur. Ancak, “önemli olan, bilimi şiire dayatmak değil, şiirle bilimi kavuşturmaktır” (Novak, 1992: 226).

3.2.1. Logos’a bağlı karşı-avangardlar

Rasyonalist avangardın gözünde ideal formların en kusursuz bileşimi makinelerdir. Makinenin tasarımı tamamıyla mantıklıdır, gerçektir, işlevseldir, süssüzdür yani saftır (pür’dür), dinamiktir, üreticidir. Artun’a göre (2015: 47), “güzellik”leri nedeniyle makine bir estetik ikon halini almıştır.

¹ Saint-Simon’un “organik toplum”u, sanat ile sanayinin kaynaştığı bir toplumdur. Dolayısıyla sanatçılarla bilim adamlarından oluşan bir elit tarafından yönetilir (Artun, 2018a: 19).

Gesamtkunstwerk

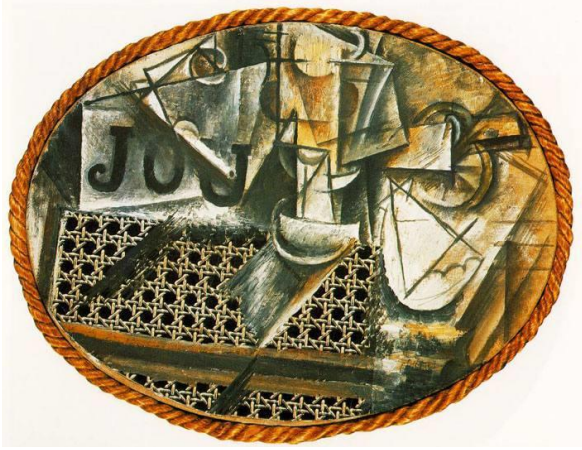
Richard Wagner, 1849’da “Sanat ve Devrim ve Geleceğin Sanat İşİ” adlı makalelerinde tüm sanat dallarını tiyatro vasıtasıyla birleştirmekten, tiyatronun piramidin tepesinde olduğu yeni bir hiyerarşik totalize bir sanat eseri anlayışından bahseder. Operanın sahte ve yüzeysel bir hale geldiğini belirten Wagner, bu durumun deneyime ve ideale sanat yoluyla ulaşılmasından ziyade bir eğlenceye dönüşmesine aracı olduğunu gözlemler. Wagner’e göre farklı sanatsal medyalar, birbirleriyle mükemmel bir uyum içinde etkileşime girerlerse orijinal işlevlerinde hareket edebilirler (1849/2001: 4): “Sanatsal insan, kendisini ancak sanatın her dalını ortak bir yapıtta birleştirerek tam anlamıyla tatmin edebilir.” Wagner’in bu yaklaşımı Gesamtkunstwerk’in odak noktasıdır. Bu Gesamtkunstwerk, mimarlığı sanatla ve zanaatla birleştirmekten öte bir iş yapar; özne ile nesneyi birbiri içine geçirir (Foster, 2017: 31): “Her süste, her formda, her çivide mal sahibinin bireyselliği dışı vurulur.”

Dixon’a göre (2007: 41), Wagner’in kavramı, hem büyük teatral gösteri savunuculuğunda hem de Gesamtkunstwerk’i tüm medyayı (metin, görüntü, ses, video vb.) tek bir ara yüzde birleştiren bir “meta-ortam” olarak modern bilgisayarın çağdaş anlayışlarıyla birleştiren dijital sanat neslinin merkezinde yer almaktadır.

Kübizm

Geleneksel mekân kavramı, perspektife dayalı bir kavramdır. Yarım bin yıl önce geliştirilmiştir ve mekân sabit ve mutlak bir bakış açısından sonlu, homojen ve üç boyutlu bir genişleme olarak algılanmıştır. Kübizmin getirdiği belirleyici yenilik, bu mutlak perspektifin göreceli olarak yer değiştirmesidir. Sanatçılar, mekânın gerçek dışı kapsamlılığını asli unsur olarak deneyimlemektedirler ve bunu üç boyutlu olarak deneyimleyebilmek için mekânda hareket etmek gerekmektedir (Strauss & Fleischmann, 2005: 121).

Modernizmin içeriği artan boş tuvalini izlenimciler geleneksel perspektifin ilkeleriyle bir boya katmanı ile kapatırken, Picasso 1911’deki kolaj örneğinde üzerine hasır örgüsü basılmış bir bezi tuvale eklemiştir (Resim 3.19).



Resim 3.19. Pablo Picasso, Hasır İskemleli Natürmort, 1912 (İnt 17)

Fütürizm

Filippo Tommaso Marinetti, Umberto Boccioni, Carlo Carrà'nın başını çektiği ve ilk olarak İtalya'da başlayan fütürist hareket, geçmişle tüm bağların koparılmasını savunmuş, endüstri döneminin getirdiği makineleşmenin tüm dinamizmini ve canlılığını yapıtlarında vurgulayarak, hız ve hareket kavramlarını tuvale aktarmayı başarmışlardır. İlk fütürist manifesto, son zamanlarda siber mekân tartışmalarında önemli bir dirilme yaşayan teorik bir perspektif olan “Zaman ve Mekân dün öldü.” (Marinetti, 1909/1996: 291) bildirisi de dâhil olmak üzere önemli ve sonradan oldukça etkili sanatsal felsefeleri de içermektedir.

Fütürizm'in öncü ve kuramcılarından olmanın yanı sıra, bu akımın tek heykeltisi ve önemli bir temsilcisi olan Boccioni'nin çalışmaları (Resim 3.20) ile ilgili Anna Carola Krausse şöyle der:

Umberto Boccioni'nin resminde dizginlenemez bir hareketlilik vardır. İnşaat çukurunda çalışan işçilerin enerjisi, sokağı çevreleyen tüm evlerde yankılanmaktadır. Boccioni aksları döndürerek değişik bakış açılarını resminde birleştirmeye çalışır. Mekân ve mimari, parçalara ayrılır ve sivri uçlu bir takım form parçacıkları halinde resmin içinde uçuşmaya başlar (Krausse, 1963/2005).



Resim 3.20. Umberto Boccioni, Visioni Simultanee, 1911-1912 (İnt 18)

Birçok fütürist resimde, hareketin ilerleyişi boyunca farklı aşamalar, bulanık ve dinamik bir hareket ifadesi yaratmak için birleştirilmiştir. Örneğin Giacomo Balla'nın "Dynamism of a Dog on a Leash" (1912) adlı tablosundaki yürüyen köpek, bir hareket telaşı içinde tasvir edilmiştir (Resim 3.21). Fütürist fotoğrafçılık ("kronofotografi" veya "fotoğrafik dinamizm" olarak bilinmektedir) hareketin kuvvet çizgilerini zaman içinde ortaya çıktıkça belli etmeye ve yakalamaya çalışarak sanatın mekânına zaman kavramı eklenmiştir.



Resim 3.21. Giacomo Balla, Dynamism of a Dog on a Leash, 1912 (İnt 19)

Fütürizm’i heykel bazında işleyen ve değerlendiren Boccioni’nin “Oylum İçinde Devam Eden Biçimler” adlı eserinde, döküm halinde meydana gelen heykelde ise zaman, hız ve dinamizm biçimsel olarak işlenmiştir ve heykel tüm dönemsel getirilerden faydalanmıştır (Resim 3.22).



Resim 3.22. Umberto Boccioni, Oylum İçinde Devam Eden Biçimler, 1913 (İnt 20)

İtalyan fütüristler tarafından gesamtkunstwerk'e, sanal bir olayı hayata geçirmek için tasarlanmış bir bilgisayar kodu parçası gibi matematiksel bir formül vererek sentetik tiyatro adını vermiştir: “Resim + heykel + plastik dinamizm + özgür sözler + birleşik gürültü (intonarumori) + mimarlık = sentetik tiyatro” (Marinetti ve diğerleri, 1916/2001: 15). Roma’daki Teatro Costanzi’de, 9 Mart 1913’te yapılan Grande Serata Futurista (Büyük Fütürist Serata) çok belirgin üç bölüme ayrılmıştı: Fütürist bir senfoni, fütürist bir şiir okuması ve fütürist resim ve heykellerin gösterimi.

Tiyatronun fütürist sanatçılara çekici gelmesinin nedeni alternatif bir sergileme alanı sunuyormuş gibi görünmesidir. Sanatçılar, bir sergi ya da kitabın aracılığından ziyade, izleyicilerle doğrudan karşılaştıkları bu sunum formatını doğrudan kontrol edebiliyorlardı. Claire Bishop (2018:52-53), serata’yı yeni bir sergileme biçimi olarak görerek fütürizmin izleyicilikle bağının beklenmedik ve yenilikçi olduğunu vurgular.

Sahne artık renkli bir fon olmayacak, ışıklı bir kaynaktan gelen kromatik yayılımlarla güçlü bir şekilde canlandırılmış renksiz bir elektromekanik mimarlık olacak... Bunlardan coşkulu, ışıltılı cisimler ortaya çıkacak... Aydınlatılmış sahne yerine aydınlatıcı sahne oluşturalım: Tiyatro eyleminin talep ettiği renkleri tüm duygusal gücüyle aydınlatacak bir ifade... Fütürizmin tamamen gerçekleştirilebilir olduğu çağda, sahnenin ışıltılı dinamik mekânlarında kaçınılmaz olarak izleyicide yeni duyular ve duygusal değerler

uyandıracak olanın, trajik bir şekilde tırmanan ya da kendini şehvetle gösteren kromatik akkor ışıklar olduğunu göreceğiz. Titreşimler ve ışık saçan formlar (elektrik akımları ve renkli gazlar tarafından üretilen) dinamik olarak kıvrılıp kıvrılacak ve otantik oyuncu gazları yaşayan bu bilinmeyen tiyatronun aktörlerinin yerini alacaktır (Prampolini, 1915/1971: 206).

Prampolini'nin 1915 manifestosunda aydınlatıcı sahne fikrinin yanı sıra aynı zamanda fütürist tiyatronun o zamandan beri dijital kültürün temel bir ilkesi olan etkileşimle ilgili endişelerine de değinmektedir. Marinetti'nin "The Variety Theatre" (1913) manifestosunda da yankılanan bir noktaya göre, "seyircinin belki de oyuncu da olacağını" öne sürmektedir (Marinetti, 1913/1971: 181): "(Fütürist tiyatro) seyircinin işbirliğini ararken tek başınadır. Aptal bir röntgenci gibi statik kalmaz, ancak oyuncularla iletişim kurarak aksiyona gürültülü bir şekilde katılır."

Ölümünden sonra arkasında "Fütürist Mimari Manifesto" ve modern dünyanın metropolleri gibi önemli birçok taslak ve çizim bırakan Antonio Sant'Elia, Birinci Dünya Savaşı'nda yaşamını yitiren Fütürist akımın mimar sanatçılarından biridir. Proje halindeki çalışmaları teknolojik ve yeni dünya şehrinin parlak ve hareketli dış cephelerini, yaya üst geçitlerini, elektrik santrallerini, geniş şeritleri yolları, uçak ve trenler için fütürist istasyonları ve modern şehir yaşamının sembolü otomobiller için otobanları içerirken bilim ve teknoloji hayranlığını gözler önüne serer. Büyük bir talihsizlik sonucu taslak halindeki çalışmalarını hayata geçiremeden ölen Sant'Elia'nın düşünce ve yaklaşımları sonrasında yirminci yüzyıl mimarisinde geniş çapta yer bulmuştur. Sant'Elia teknolojik olanaklarla donatılmış modern şehir rüyasına inandığı kadar yeni mimarinin inşa safhasında da bilim ve teknolojinin bütün fayda ve imkânlarını kullanmasını öngörmüştür. Bu yüzden şehirlerin daha aktif, mobil ve dinamik formlarda inşasını tasarlamış, projelerinde karmaşık iletişim ağları ve parlak, metalik dış yüzeylerle modern yaşamın uzaysal ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik gökdelenlere yer vermiştir:

Anıtsal, ağır, durağan olana olan duyarlılığımızı kaybettik; beğenimizi "hafif, pratik, geçici ve hızlı olan" ile zenginleştirdik... Bizler -fiziksel ve ruhsal olarak yapay olan- ... yarattığımız mimarlığın en güzel ifadesi olması gereken tamamen yeni mekanik dünyanın unsurlarından ilham almalıyız (Sant'Elia, 1914/1971).

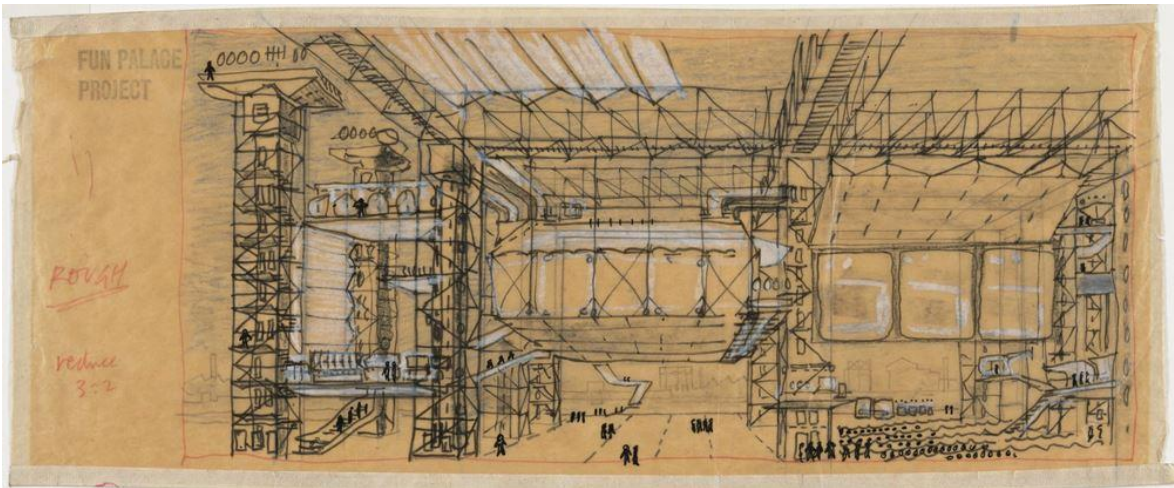
Buckminster Fuller, "Dymaxion House" (1967), Montreal Dünya Fuarı'ndaki jeodezik kubbe ve fütürist mega yapıları için yaptığı tasarımlarda gösterdiği gibi, sinerjiyi, tüm etkileşimli, birbiriyle ilişkili sistemlerin temel ilkesi olarak görmüştür. İngiltere'nin

Archigram Architects (1961–1974), Peter Cook ve diğerleri, Cedric Price’ın yenilikçi “London Zoo Aviary” (1960–1963) (Resim 3.23) geleneksel olmayan kullanımlar için yaratıcı yapılar önermişlerdir.



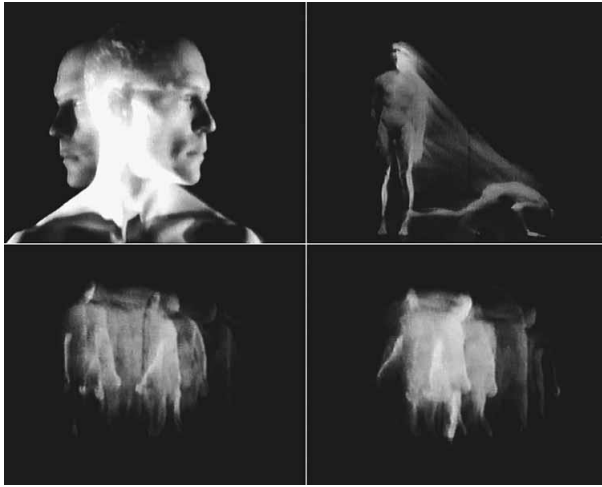
Resim 3.23. Cedric Price, London Zoo Aviary, 1960-1963 (İnt 21)

Price’ın inşa edilmemiş “Fun Palace”, kullanıcı tarafından oluşturulan programlama ve etkileşimi içeren benzeri görülmemiş esnek kamusal alan kavramlarını tarif etmektedir (Resim 3.24). Price, mimarları, sürekli değişen bir dünyada pozitif değişimin temsilcileri olarak, tasarımcıları ise, bütünsel bir toplum için hem kavramsal hem de inşa edilmiş yeni olanaklar sunabilen vizyonerler olarak görür. Price’a göre (aktaran Tierney, 2007: 74) mimari sadece fiziksel yapılarla ilgili değil, aynı zamanda “düşünülemez olanı düşünmek” ile de ilgiliydi.



Resim 3.24. Cedric Price, Fun Palace, 1960 (İnt 22)

Dixon’a göre (2007: 50), fütürist “bölünme” ilkesi ve bunun sonucu olan “bölünmüş fırça darbesi”, bilgisayar teknolojilerinin ikili ve çok görevli paradigmalarını yansıtmaktadır (Resim 3.25) (Resim 3.26). Fütürist resim ve fotoğrafçılıkta hareketin zamana göre tasvir edilmesine uygulanan teknikler, dijital çalışmalarda yaygın olarak kullanılan dijital hareket efektleri ve çoklu görüntüleme teknikleriyle tam paralellik göstermektedir. Ayrıca Prampolino’nun aydınlatıcı sahnesi dijital performansın ara yüzü olarak sahnesine öncülük etmektedir.



Resim 3.25. Bud Blumenthal, *Les Entrailles de Narcisse* (2001)’de bir dansçının vücudunun efektler ile parçalanmış ve bölünmüş olarak görünmesi (Dixon, 2007: 51)



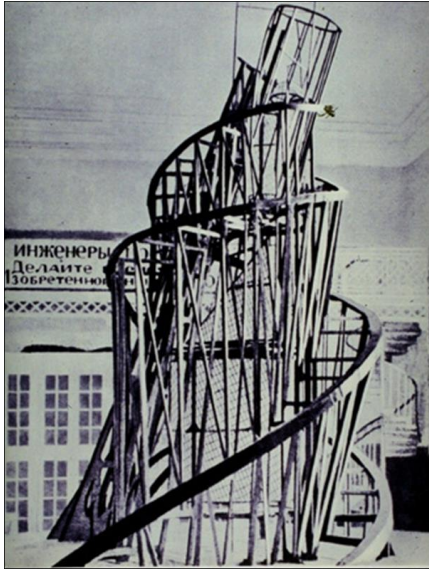
Resim 3.26. Kronofotografide nesnenin hareket bulanıklığı ve mekânsal bölünmelerinin yansımaları olarak Mainz’de Performance Studies International Conference sırasında gerçekleştirilen dansçı Reyna Perdomo’nun gerçek zamanlı dijitalleşen ve manipüle edilen hareket aşamaları, 2000 (Dixon, 2007: 52)

Konstrüktivizm

Konstrüktif öğelerin inşasının önem kazanmaya başladığı 1920’li yıllarda, Avrupa’da yaşanan mekân sorgulamaları Rusya’da Konstrüktivizm akımı ile görülmeye başlanmış ve ahşap, metal, tel, kâğıt, tutkal gibi malzemeler kullanılarak heykel ve resimle

ilişkilendirilebilecek tüm teknikler tartışılıp reddedilmiştir. Rutsky (1999: 91), bu durumu şu şekilde ifade eder: “İhtiyacımız olan şey sanat değil, bilimdir. Yaratma kelimesi yararsızdır. Emek ile değiştirilmelidir. Kişi bir iş yaratmaz, onu bir makine gibi bitmiş parçalarla inşa eder. Montaj güzel bir kelimedir: hazırlanan malzemelerle inşa etme sürecini anlatır.”

Kütleyi ve boşluğu birbirinden farklı iki ayrı malzeme olarak gören konstrüktivistler mekânın da aynı heykel gibi biçimlendirilebildiği anlayışını savunmuşlardır. Bu anlayış heykel sanatında radikal değişimlerin yaşanmasına sebep olmuştur. Konstrüktivist sanatçılar heykelin bir mekân sorunsalı olduğu fikrini öne sürerler. Konstrüktivist sanatçı Gabo, Konstrüktivist heykel ve mekân ilişkisi üzerine şunları söylemiştir: “Bir konstrüktivist heykelde mekân, nesneyi çevreleyen evrensel mekânın bir parçası değildir. Nesnenin yapısal bir parçasıdır. Öyle ki bu mekân, başka herhangi bir katı malzeme kadar bir hacmi aktarma yetisine sahiptir” (Aktaran Karaaslan, 2013: 291).



Resim 3.27. Vladimir Tatlin, Enternasyonal Anıtı, 1919-1921 (İnt 23)

Estetik bir ikon halini alan makine, ideal formları ve bu formları birleştiren makineleri çizmekte kullanılan gönyelerle ve pergelle yapılan teknik çizimler en güzel sanat olarak kabul edilir. Bunu gündeme getiren ilk sanatçı olan Vladimir Tatlin’e göre dünya devrimini üretecek olan Üçüncü Komünist Enternasyonal’e adanmış anıt da bir vidadır (Resim 3.27). Tatlin’in malzemelerle geliştirdiği yapıların en önemli özelliği heykel sanatının küteselliğinden uzak, izleyiciyle yaratılmış, resimsel mekân yerine gerçek mekânların

kullanıldığı aynı zamanda obje taklidi yerine kendisinin kullanıldığı deneyimler sunmak olmuştur. Heykel kaidesinden kurtularak gerçek mekânda ve gerçek malzemelerle var olup, mekânla kaynaşmıştır.

Konstrüktivist sanatçı El Lissitzky'nin 1920'lerde saf soyut bir geometrik arayışın peşinde "proun" olarak adlandırdığı bir dizi resmi esas olarak üç boyutlu mekân düzenlemeleri gibi görünmektedir. Rusçada proun, "nesne" anlamına gelirken (Lynton, 1945/1991: 31); bu anlam dışında, El Lissitzky tarafından, çeşitli anlamları da içerecek şekilde genişletilir. Bu konuda, sanat tarihçi Norbert Lynton (1945/1991: 115) proun'un "yeni sanat için" anlamına gelen, bir takım sözcüklerden oluşan uydurma bir sözcük olduğunu iddia etmektedir. Lissitzky resminin mekân çözümlemesinde, temel geometrik biçimlerin açık, orta ve koyu olan, temel renk değerlerini kullandığı görülmektedir. Temel biçimlerle, temel renk değerler arasında kurulan simetri düzeni, bir takım asimetrik yapıları bozar. Ton ve biçim olanaklarıyla, ön plan arka plana dönüşürken bir mekânsallık yaratır (Resim 3.28): "Proun Room'un önemi; Proun resimlerinin asıldığı bir enstalasyon olmasıdır. Proun resimlerinde Lissitzky, Malevich'in nesnesiz dörtgenlerinin üç boyutlu görünümünü, adeta yer çekimine meydan okur bir biçimde göstermektedir. Belirsiz bir boşlukta asılı duran bu biçimlerin üç boyutlulukları gösterilmesine rağmen, aksonometrik bir düzlemde sunularak, Öklid temelli perspektif yanılma önlenmiştir" (Lynton, 1945/1991: 115). Biçimlerin sınırsız özgürlüğü, mekânı oluşturan yalın biçim ve zıtlıkların kurulduğu konstrüksiyonların gücüyle, bir arka plan oluşturan düzenin sağlandığı ortamda, iki boyut ile üç boyut arasında doğan gerilim boyutlandırılır.



Resim 3.28. El Lissitzky, Proun Room, 1923, 1971 rekonstrüksiyonu (İnt 24)

1923’de düzenlenen Büyük Berlin Sanat Sergisi’nde yer alan “Proun Room” adlı üç boyutlu mekân düzenlemesi, mekânın sanat nesnesi olarak ele alınması ve izleyicinin de mekâna dâhil edilmesi açısından büyük önem taşır. İzleyicinin mekâna dâhil edilmesiyle izleyicinin rolü de değişime uğramıştır; geleneksel izleyici anlayışı yerini yapıtı ve parçası olduğu mekânı deneyimleyen yani sanat yapıtının bir parçası olan izleyici algısına bırakmıştır:

Bu dâhil ediciliği içinde, yerleştirme çalışmaları, malzemelerini gerçek dünyadan, “gerçek mekân”lardan temin etmekte; kendi “hayali mekân”larını yaratmaktadırlar. Bu yeni “hayali mekân” ise “sanatsal mekân” olarak tanımlanabilir. Sanatçıların, bu sanatsal ve deneyimlenen mekânlarını yaratma sürecinde, mekânın kendisine ait nitelikler, mekânın deneyimlenmesi durumu, anlatının şekillenmesi bakımından öncelikle sanatçının denetimi altında olmaktadır (Atalar, 2006: 20).

Lissitzky “Proun Room” için tasarladığı taşbaskıyla, aslında bütünüyle nesnel olmayan görüntülerden oluşan antik duvar resmi ya da rölyefi önermiştir. Leonardo da Vinci’nin “Son Akşam Yemeği” çalışmasında yarattığı yanılsama ile gerçek mekânın derinliğini algısal olarak iki kat arttırmaktadır. Lissitzky’nin “Proun Room”da mekân derinliği, hem ileri hem de geri doğru sınırsız uzama yeteneğine sabittir. Fiziksel varlık olarak isimlendirilen “Proun Room”, sadece bir noktadan görülebilir; ancak, hacim ve elementlerin düzenli dizilişi, n boyutunda mekân, enerji ve gücün sınırsız düzeninin bir fark edilmesini organize eder. Sınırsız bir boşlukta hareketsiz bir biçimde asılı duran öğelerin yerleşimi, tek odaklı bir perspektifin var olamayacağını ve evreni sabit bir yerden gözlemenin mümkün olamayacağını anlatmaktadır.

Bauhaus Okulu

Walter Gropius, kendi deyimiyle “arkitektonik ruh” dediği yeni “varlıklar” yaratmak için karma bir sanat formları almasını tasarlamıştır. Mimarlık kendi içinde, heykel, resim ve mimari formun mükemmel bir birleşimi olarak geleceğin fantastik yapılarına yol açacaktır ve “bir gün yeni bir inancın sembolü gibi bir milyon işçinin elinden cennete doğru yükselecektir”(Bayer, Gropius ve Gropius, 1959: 16).

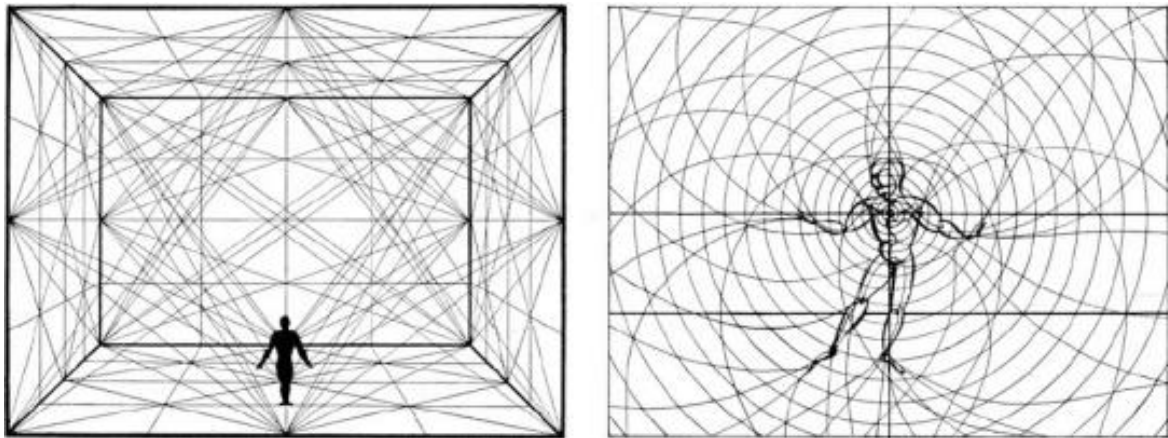
Charles Harrison ve Paul Wood, “Sanat Kuramı” adlı kitaplarında Bauhaus’un sürdürdüğü sanatsal ve uygulamalı eğitim hakkında şunu demiştir:

1919 yılında Weimar’da kurulan Bauhaus’un kurucusu ve ilk yöneticisi olan Walter Gropius iyi tasarlanmış binalar yapılmasını hedefliyordu ve okulun çalışmasını sanayiyle temaslar aracılığıyla üretici bir sonuç çıkardığından emin olmak istiyordu. “Idee und Aufbau des Staatlichen Bauhaus Weimar” adlı yazıda “Bauhaus bütün yaratıcı çabaları eşgüdümlemeye, yeni bir mimari içinde, sanat ve tasarımın bütün eğitimini birleştirmeye çabalamaktadır. Bauhaus’un uzak değilse de, en son hedefi-bina, içinde yapısal ve dekoratif sanatlar arasında hiçbir sınırın kalmadığı o kolektif sanat eseridir.” demiştir (aktaran Harrison and Wood, 1992/2011).

Aslında tüm yapmaya çalıştıkları şeyi işlevselcilik ile özetlenen Bauhaus’un kuramcılarının en önemli amacı akılcılık adına üsluptan kaçınmaktı. Figürasyonu tam olarak yasaklamamış ama nesnelerin soyut biçimlerinin niteliklerine daha duyarlı ve yapıcı bir nesil hedef etmişlerdir. Uğur Tanyeli bu bakış açısını şöyle örneklendirir:

Bauhaus kuramcılarının Charles Dickens’in 1854’de “Zor Zamanlar” adlı romanında bahsettiği insanların mantık-dışı süslemelere ihtiyaçları olmadığı, mantığından yola çıkmışlardır. Yazar, sözgelimi, fincanların üzerinde kuşlar, çiçekler, olmaması gerektiğini, çünkü kuşların uçamayacağı çiçeklerin açamayacağına göre bezemenin sadece insan aklının kavrayabileceği geometrik biçimler düzeyine indirgenmesi gerektiğini savunmaktadır (Tanyeli, 1997).

Bauhaus Okulunda tiyatro bölümünde sahne tasarımı yapan Oskar Schlemmer, kendi ifadesiyle, “sahnenin kısıtlı sınırlarını kırmak ve dramayı yalnızca iç mekânda değil, aynı zamanda bir mimari bütün olarak yapıyı da içerecek şekilde genişletmek” için çalışmıştır (Bayer, Gropius ve Gropius, 1959: 162). Schlemmer, hacimsel mekânı soyut bir mekân olarak ele alır, ona göre asıl mekân soyut değil, bedenin hareketi ile ilişkilenen mekândır (Resim 3.29).



Resim 3.29. Oskar Schlemmer, Soyut Mekânın Yasaları (İnt 25) (solda) ve Organik Adamın Yasaları’nı (İnt 26) (sağda) gösteren çizimler

3.2.2. Phantasma safında yer alan avangardlar

Renzo Piano'ya göre (aktaran Artun, 2017:91), “mimarlar bir biçimde her zaman kendi Atlantis’lerini ararlar. İyi bir mimar ütopyacıdır ve bir mimar olarak dünyayı, toplumsal ve kamusal hayattaki insanların tutumunu değiştirme görevinden kaçamazsınız”.

“Günümüzde mimarlığın dramı, saf mimarlığa, yani ütopyasız forma mahkûm olmasıdır” (Tafari, 1976: 161). Zaman kavramının şimdiye indirgendiği bir anda, düşlerin yeri yoktur. Sanat ve mimarlık düşlerini yitirmiş, kendilerine ait elemanların saf göstergelere indirgenmesine göz yummuştur.

Dada

Logos’u mantık olarak ele alıp, mantığın tamamen ortadan kalkmasını talep eden Dada hareketi, birçok tanımı reddederek, malzeme ve teknik kullanıp yeni ürün yaratmaktansa, endüstri ürünü hazır nesneleri (ready-made) anlamından sıyırdığı haliyle obje olarak kullanmayı ve kendi üslubunu yansıtmayı tercih eder.

Marcel Duchamp’ın pratikte öncülüğünü yaptığı oldukça sivri tutumlara sahip bu hareket, tüm sanat anlayışını değiştirerek zihinsel imgeyle ilgili büyük karmaşalara yol açmıştır. Duchamp, imgeyi geleneksel resim özelliklerinden soyutlayarak tuval dışı bir tutumla, nesnenin tam da kendisini sergileyerek ilk “hazır nesne”leri kullanmıştır. Buna, “Çeşme” çalışması adı altında sergilediği pisuar örnek olarak verilebilir (Resim 3.30). Büyük tepkilere yol açan bu durum, nesnenin imgesiyle tamamen oynamış ve orda sergilenenin artık bir pisuar olmadığını iddia etmiştir. Duchamp’ın “Çeşme”si, sanatın gerek ticari gerek epistemolojik olarak sunum alanlarını yani sanatın bağlamlarını oluşturan mekânı başkalaştırmasına neden olacaktır. Hazır nesne, salt sanat nesnesinin kimliğine bir saldırı değil; aynı zamanda bu sanat nesnesini diğer nesneler dünyasından ayıran anlam katmanı olarak onu bir bağlam olana kaynaklık ve yuvalık eden ve aşkın bir boyut kazandıran mekâna da saldırıdır.



Resim 3.30. Marcel Duchamp, Çeşme, 1917 (İnt 27)

Dada'nın mekân ile ilişkisi bağlamında en temel sorun, toplumsal pratiklerin yer aldığı kamusal mekânda bir iktidarın tüm kodlarıyla bir dünya örgütlenmesine neden olan bağlamının sorgulanmasıdır. Bu sorgulamayı, iktidarın başta dil ve sanatı bu duruma araç kıldığını deşifre etmeyi amaçlayarak yapar. Dada, sanatın yüce kıldığı her şeye saldırır. Başta Walter Benjamin tarafından saptandığı üzere, çoğaltılması nedeniyle zaten aurasını kaybetmiş olan sanat nesnesinin (Benjamin, 1935/2019) ne olduğunun işlediği mecrayı hedef alır. Bu saldırı, mutlak töz anlayışının mecrasından tamamen kurtulmuş, mekanik hareket ve ışık konusunda yeni fizik yasalarının açtığı tasarımların, yeni bir dünyanın oluşumunda, yeni olanaklara izin veren esnek bir mekân anlayışının doğmasına ortam hazırlamıştır. Artık mekân, içinde insanın tüm reflekslerinin gerçekleştiği bir bağlam olduğuna göre, bu refleksleri yansıtabilmek, gösterebilmek, yaşatabilmek için bütün disiplinlerle işbirliğine girer. Sanat nesnesi de bu doğrultuda artık çok boyutlu ve çok katmanlı bir yapıdır. Bireyi bütüncül sanat öğretisinden taşıp insan öğretisine geçerek sanat ve mimarlık gibi tasarıma dair disiplinleri tek potada düşünmeye sevk etmiştir.

Ressam, şair ve heykeltıraş olan Kurt Schwitters (1887–1949)'in, 1919'dan ölümüne değin süreçte "Merz" adlı yayını ve "Der Sturm" dergisine yazdığı yazılarla Dada hareketinin avangard düşünce biçiminin yaygınlaşmasında etkili olmuştur. Dada akımının yıkıcı ve estetik karşıtı tutumunu besleyen sanatçı her türlü bulunmuş nesne, kırılmış ve parçalanmış malzeme ile yaptığı kolajlarla mekân düzenlemeleri yapar. Kurt Schwitters'in en büyük

yapıtı Hannover'deki evinde olup oluşturduğu bu konstrüksiyon oluşum (happening)'ların öncüsüdür (Resim 3.31).



Resim 3.31. Kurt Schwitters, Merzbau, 1923 (İnt 28)

Mimarlığın Vitruvius'tan bu yana etkili olan rasyonellerine, metafiziğine, işaret sistemi olan matematiğine meydan okuyan “Merzbau”, sınırsızca oynanan bir yıkma ve yapma, kurma ve parçalama oyunudur. Bauhaus'un ideal hayat tasarlamaya yönelik stil ve standart doktrinleriyle de bir ilgisi yoktur. Mimarlığı, Bauhaus gibi bir tasarım ve yönetim disiplinine değil, sanata dönüştürür. Walter Benjamin'e göre (1935/2019) “sanat, sürekli düşünseme ortamının bir tanımıdır.” “Merzbau”, her defasında yeni bir hakikati anlamlandırarak sürekli bir düşünseme barındırır. Artun, Kurt Schwitters'ın “Merzbau”sunun nadire kabineleriyle olan ilişkisine değinir:

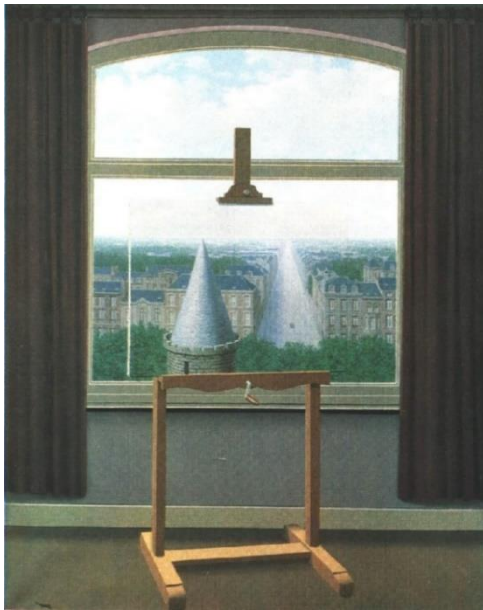
Kabineler, düşünsemeye, tefekküre, tefsire, “okumaya” ayarlıdır. Bunun için edebidir. Oysa 18. yüzyıl sonunda açılmaya başlayan modern müzeler okuma yerine görmeye öncelik verecektir. Rönesans düşüncesinde Neo-Platonizmde “dünya bir dil olarak kavranır.” Henüz kitapların son derece nadir olduğu dönemde mimarlık bir metin gibi okunur. Bu nedenle en derin ve zengin olan yapılar kuşkusuz katedrallerdir. İşte Schwitters'ın katedrali de, nadirelerini, harikalarını metropolün ve modern hayatın çöplerinin, hurdalarının oluşturduğu bir kabinedir, bir mikrokozmostur, bir dünya tiyatrosudur (Artun, 2018c: 60).

Sürrealizm

Dada akımından doğan sürrealizmde, algılanan gerçeğin gerisindeki dünya işlenmektedir. Bu hareket sanatçının kendi bilinçaltı ve iç dünyasının yansımaları olduğundan dolayı bireysel bir üslup olarak görülür. Sürrealistler gerçekliği düşlerin temsil ettiği bilinçaltının kaosunda ararlar (Artun, 2015: 46). İşe yarar herhangi bir nesnenin biçiminde, işlevselliğin açıklamaya yetmediği, belki de onu üretenlerin bilinçaltından çıkan, irrasyonel bir fazlalık vardır (Altınıyıldız Artun, 2018: 126). Sürrealistler sanal bir imge nesnelere kullanım değeri dışında değer katmaya ya da var olan değerlerini ortaya çıkartmaya çalışırlar. Sürrealizm gerçeğe düş arasındaki sınıra müdahale ederek “hakikat” algısının ve duygusunun da yeniden ele alınmasını zorunlu kılar. Bunu daha çok resim-mekân ilişkisi üzerinden gerçekleştirir. Fizik ve gerçek önemli ölçüde ötelenir ve mekân, algılayanın zihinsel ve bilinçaltı edimiyle oluşturduğu imgede somutlanır.

Maddenin katılığına karşı suyun akışkanlığı, yapının katılığına karşı mekân kavramının akışkanlığını tercih ederler (Resim 3.32):

Geleneksel mekân (Öklidyen temsil) niteliğe, ışığın saydamlığına, malzemenin dokusuna, nesnelerin cisminde, görüntüsüne ve düzenine ilişkin mitik bir mekâna dönüşür. Bu yeni mitik mekân tümüyle benzeşimler ve benzerlikler yoluyla inşa olur. Kartezyen dünyanın açıklık ve belirginlik niteliğine muğlaklık meydan okur (Vesely, 1978/2014: 75).



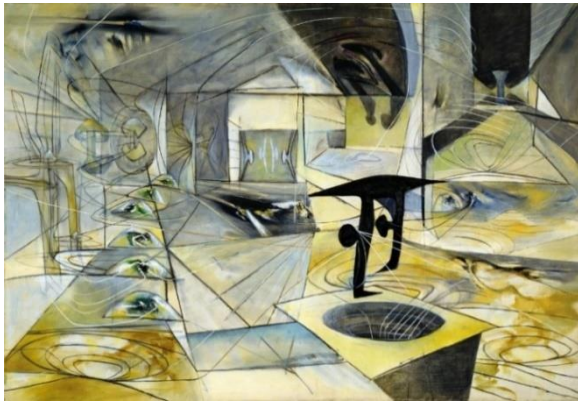
Resim 3.32. René Magritte, Öklidyen Gezintiler, 1955 (İnt 29)

Andre Breton'un sürrealizm deyimleri nesne ile ilgili tanımları disiplinlerarası sınırları kaldıracak nitelikte olmuştur. Altınyıldız Artun, Breton'un bu deyimlerini şu şekilde değerlendirmiştir:

Sürrealizm giderek keskinleşen gözleri son yıllarda büyük ölçüde nesnenin üzerine odaklandı. O zamanlardan beri sürrealist nesnenin iki anlamı var: Dar anlamıyla o hala heykelsi olmayan bir tür konstrüksiyon, bir “bulunmuş nesne”, daha uygun bir tabir bulunamadığı için öyle anılıyor. Daha geniş anlamıyla, sürrealist nesne “gözle görülebilen dış nesneyi (nispeten) bir kenara bırakıp, doğayı yalnızca bilincin iç dünyasıyla ilişkilendiren” bir şiirsel gerçeklik. Bu ne demek? Sürrealist nesne, hayal gücünün ve hafızanın kendi isteğiyle gerçekleştirdiği bir egzersiz demek; algı ve temsil artık birbirinden bağımsız değil demek; sürrealist nesne “içsel bir model”, şiirsel benzeşimin bir ürünü haline geldi demek (Altınyıldız Artun, 2015).

Bir kompozisyon veya perspektif mantığının olmaması, perspektifle ilişkili görsel hâkimiyet ve merkezileştirme işlevlerine saldırı niteliği taşımaktadır (Resim 3.33); nitekim çerçeve de, ister resmin çerçeveleri olsun isterse resimlerin etrafındaki mimari çerçeveler, bu işlevleri gerçekleştiren bir unsurdur. Kiesler için, sınırlar konusu mekânsal bir kaygı taşımaktadır. O çerçeveyi “plastik bir bariyer” olarak adlandırmakta ve sanatın ve mekânın özgür bırakılmış, sınırsız ve sonuç olarak sonsuz olabilmesi için, sınıra son verilmiş olma zorunluluğundan söz etmektedir. Kiesler, mekânın bağlantısızlığı konusunda bir metaforik ve fiziksel anlam olarak resim çerçevesi konusuna değinmiştir:

İlkel insan, hayal ile gerçekliğin dünyaları arasında bir ayrım yapamıyordu. Onun için tek bir dünya vardı ve o dünyada hayal ile gerçek, gündelik deneyim örüntülerinin içinde her daim mevcuttu. Mağarasının duvarlarını ya da bir kayalığın yamacını oyarak resim yaptığında, eserlerini mekândan ya da hayattan koparan hiçbir çerçeve ya da bordür yoktu: hayvanlarının, iblislerinin ve kendisinin etrafını aynı mekân, aynı hayat kuşatıyordu (Kiesler, 1996:42).



Resim 3.33. Roberto Matta, The Onyx of Electra, 1944 (İnt 30)

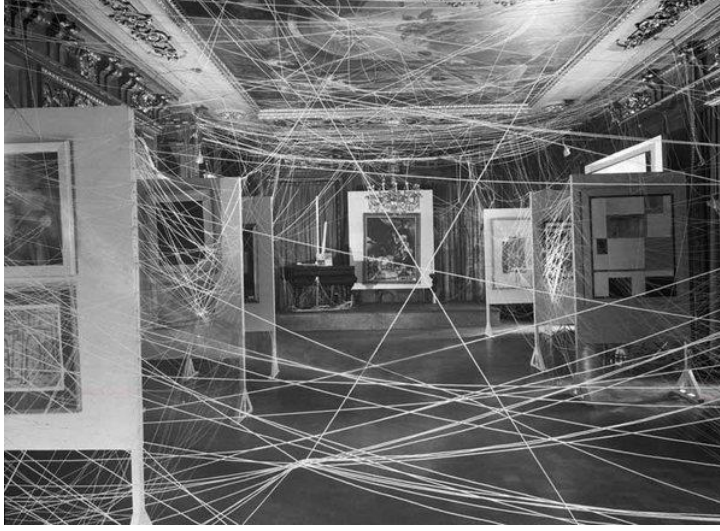
Yalnızca sanat nesnesi anlamında değil mekansal boyutlarda da ilkleri yaşatan Duchamp, 1938 yılında Paris’te Exposition International du Surréalisme adında ve enstalasyon sanatının köklerini oluşturan bir sergi açmıştır. Altınyıldız Artun, bu sergiyle birlikte, sürrealist nesneye özgü anlatı kurma pratiğinin mekânda ve mekânla gerçekleştirildiğini belirtir (2014: 37). Serginin düzenleyicilerinden Marcel Jean’a göre (aktaran Altınyıldız Artun, 2014: 38), “Duchamp’ın devasa orta salonu, sürrealistlerin mimarlık ölçeğinde bildikleri bilecekleri en fevkalade nesne-resimdir.” Duchamp, bu sergide 1200 adet kömür çuvalını galerinin duvarlarına asarak sergilemiş ve mekan düzenlemesi ile nötr olan galeri mekanına eleştiri oklarını yöneltilmiştir (Resim 3.34). 1938 sergisi, sanat ile mimarlık, sanat eseri ile sıradan nesne, kurmaca ile gerçek, içerisi ile dışarısı arasındaki ayrımları ortadan kaldırır, görmeyi bastırıp öteki duyuları, hayal gücünü harekete geçirir. “Duchamp galeri mekânını ters yüz ederek izleyiciyi tepetaklak etmiştir. Tavan zemin, zemin de tavan olmuştur.” (O’Doherty, 2000/2016: 89).



Resim 3.34. Exposition International du Surréalisme, 1938, sergi salonu, tavanda Marcel Duchamp, 1200 Kömür Çuvalı (İnt 31)

1942 yılında New York’ta açılan First Papers of Surrealism sergisinde galeri mekânı iplerle işgal ederek içeri girilme durumunu olanaksız hale getirilerek beyaz küpün sınırları genişletilmiştir. Marcel Duchamp’ın “1200 Kömür Çuvalı” (1938) ve “Bir Mil İplik” (1942) (Resim 3.35) isimli çalışmaları beyaz küpün sınırlarını genişletmiştir. Gerçek mekânla ilişki kuran Duchamp, tuval-mekânının sorgulanması ve sınırlarının aşılmasını sağlamıştır. Sergileme mekânının kendisi en az duvarında asılı duran resim çerçevesi kadar önemli hale

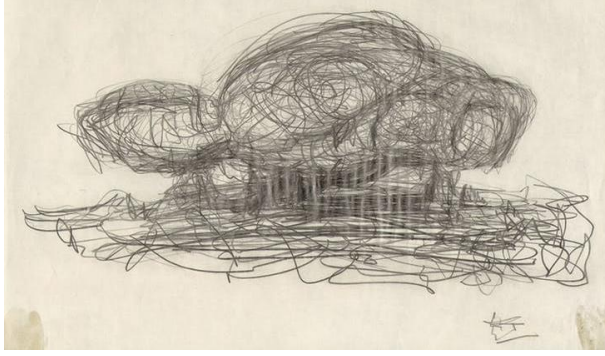
gelmiştir. Duchamp'ın bu eylemleri beyaz küp'ün yani galeri mekânının sanatın nesnesine dönüşme sürecinin ilk basamaklarını oluşturmaktadır.



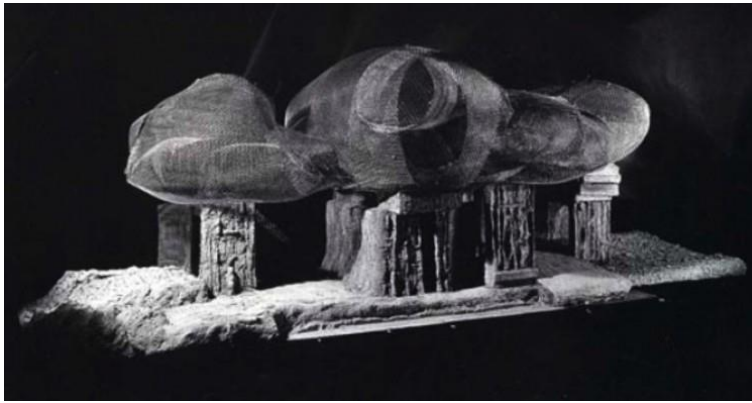
Resim 3.35. First Papers of Surrealism sergi salonu ve Duchamp'ın Bir Mil İplik çalışması, 1942 (İnt 32)

Tarihçiler bu örneklerin yirminci yüzyılın sonlarında yerleştirme sanatı için bir temel oluşturduğunu iddia etseler de, Fitzpatrick'e göre (2004) avangard modernizmin sanat, insan davranışı ve geleneksel mekânında psikoloji ile ilgili meselelere nasıl tepki verdiğinin örnekleri olarak da anlaşılabilir.

Frederick Kiesler'in mimarlığı oluşturduğu correalism kavramında hayat bulur. Korealizm, insanla onu kuşatan doğal ve teknolojik çevreler arasındaki sürekli etkileşimdir. Kiesler'in 1924 ve 1965 yılları arasında üzerinde çalıştığı "Endless House", sürrealist mimarlığın gerçekleşmemiş paradigmatic yapısı sayılır (Resim 3.36) (Resim 3.37). İç içe geçen küremsi kabuklardan oluşan strüktürü, dik açısı olmayan boşluklar yaratır. Bilinen anlamda birbirine eklemlenen duvar, tavan, döşeme ayrımlarını kaldırır; taşıyıcı kabuğun içinde "sonsuz bir mekân" oluşturur. Stephan Phillips'e göre "Bir ikamet makinesi değil, düş makinesidir" (aktaran Altınyıldız Artun, 2014: 31). Gaston Bachelard (1957/2018), bir evin biçiminin köşeli bir geometrik formlardan daha farklı formlara sahip olmasıyla ilgili fikir belirttiğinde, bir noktada Kiesler'e gönderme yapmaktadır. Vesely (1978/2014: 89), "Endless House"un hiçbir zaman inşa edilmemiş olması, sürrealist mimarlığın olmadığına dair bir işaret değil de tam sürreel bir hayat sayılması için gündelik hayatımızın ne denli değişmesi gerektiğini ve bunun için de vaktin erken olduğuna değinir.



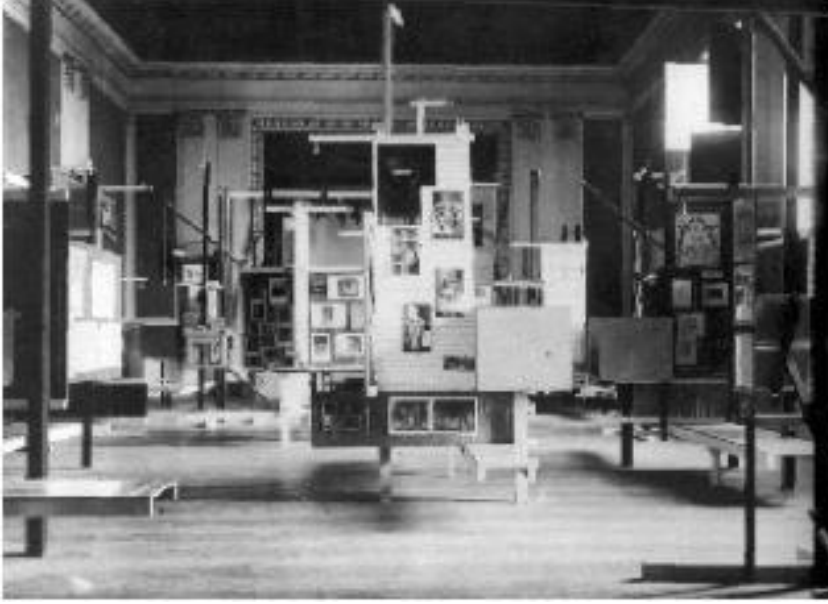
Resim 3.36. Frederick Kiesler, Endless House, çizim, 1956 (İnt 33)



Resim 3.37. Frederick Kiesler, Endless House, maket, 1958 (İnt 34)

Kiesler'in evindeki duyumsallık, dokunma duyusundan başlayarak, tasarımın ortaya çıkardığı görsel özgürlüğe, oradan da altıncı duyu olarak tarif ettiği bilince uzanır. Kiesler "Endless House"a dair notlarında şöyle yazar (Kiesler, 1934/2014: 485): "Duyularımız, evrene dair bilgilerimizi artırmak için değil, anlama yetimizi sınırlandırmak için bahşedilmiştir bize. Bu bakımdan, duyularımızın sınırlama derecesini şöyle ortaya koyabiliriz: 1 dokunma- en kısa, 2 tat- biraz daha uzun, 3 koklama- biraz daha uzun, 4 işitme- biraz daha uzun, 5 görme- biraz daha uzun, 6 bilinç- en uzun. (zaman-mekân)."

Sanat ve mekân ilişkisini yeniden tanımlamak ve canlandırmak için Kiesler, sanat yapıtını, iç mekân elemanlarını ve galeri mekânı içerisindeki izleyiciyi manipüle etmeye çalışmıştır. Yapıtların duvara tek düze asılmasını engellemek amacıyla Kiesler, duvardan resimleri kaldırmaya yönelik yeni bir yaklaşım sergilemiştir. Bu yenilikçi yaklaşım ilk kez, 1924'te Viyana'da International Exhibition of New Theater Technique sergisinde görülmüştür. Bu yaklaşımda Kiesler, eserleri duvardan kopararak iç mekânda konumlandığı yeni bölücü çubuk elemanlarda sergilemiştir (Resim 3.38).



Resim 3.38. Kiesler, International Exhibition of New Theater Technique, 1924 (İnt 35)

Roberto Matta, Le Corbusier'nin tartışma çerçevesinde “ussal matematik” olarak tanımladığı şeyin karşısına “duyusal matematik”i çıkararak, modernist “mekân mimarlığı”na karşı bir “zaman mimarlığı” önerir. Henri Lefebvre, “içsel mekânın şifresini çözme ve bu öznel mekândan beden ve dış dünyanın maddi alanına ve oradan da toplumsal yaşama, geçişin doğasını aydınlatma” arzusunu sürrealizmin kuramsal alana getirdiği yeniliklerin en önemlilerinden biri olarak görür (1974/2016: 18).

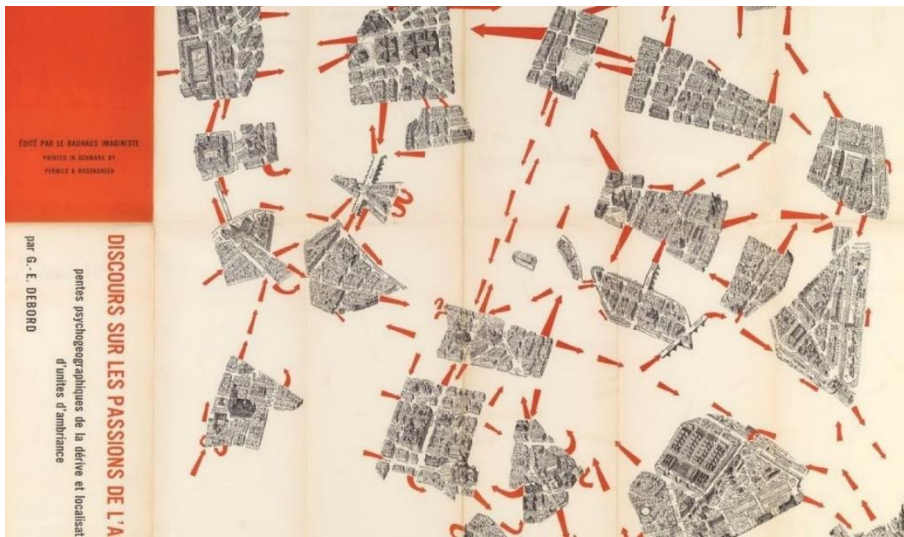
Sürrealistler, tutum, dil ve eserlerin sanat galerisinin mekânında katmanlaşmasından faydalanarak, mekânla performans bir araya getirirler. Duvarlarda çizimler ve resim, yerlerde heykeller sergilemekle yetinmek yerine, tüm mekânı kullanırlar. Ayrıca yapılan genel tasarımlar, 19. yüzyıla ait olan bütünsel sanat yapısı gesamtkunstwerk fikrine 20. yüzyılın bir yanıtı olarak değerlendirilebilir. Yaratıkları çevrenin alışılmış galeri mekânının potansiyel kullanımı üzerinde uzun süreli etkileri olmuştur.

Sitüasyonist Enternasyonal

Sitüasyonist Enternasyonal, İkinci Dünya Savaşı'nın hemen ardından bazı genç sanatçıların kendilerinden önceki avangard topluluklarla (özellikle sürrealist hareket) hesaplaşma çabası olarak başlamıştır. Mevcut durumu aşmanın yollarına yönelik bir araştırma mahiyetinde, giderek politik bir yönelim kazanarak şekillenmiştir. Savaş sonrası sanat ve edebiyat ortamında zaman içinde Sitüasyonist Enternasyonal'i oluşturmaya yönelik iki kökensel

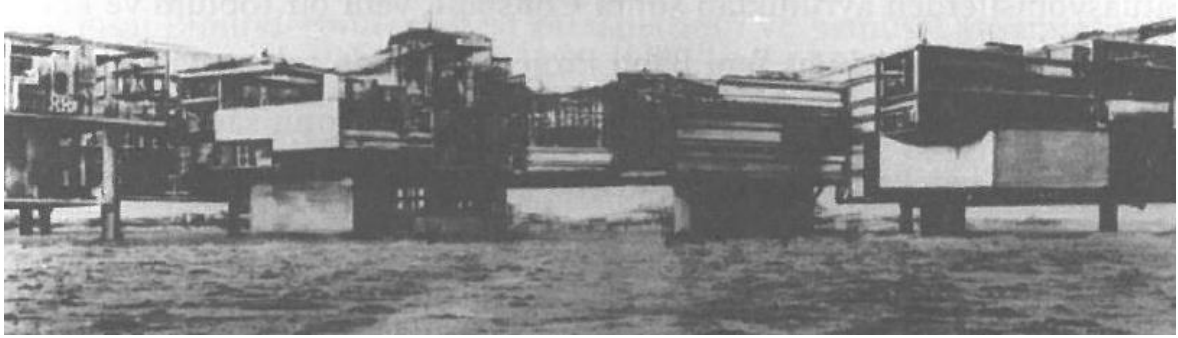
yönelimin varlığına işaret edilebilir: Hollanda, Belçika ve Danimarka’da görsel sanatlarla uğraşan genç sanatçıların oluşturduğu postsürrealist topluluk COBRA ve Paris’in sol yaka bohemleri arasından çıkan ve ağırlıklı olarak yazın ve sinema ile uğraşan neo-dadacı Harfçiler.

Harfçilerden Guy Debord ve arkadaşları, coğrafi çevrenin bireylerin duyguları ve davranışları üzerindeki özellikli etkilerinin ve kesin yasalarının incelenmesi, kentteki düzenlenişinin uyandırdıkları duygulanımlarla ilişki içinde araştırılması olarak tanımladıkları psikocoğrafya kavramıyla haritalar sunmuştur (Şekil 3.2). Çünkü sitüasyonist yöntem dışında alışlagelmiş haritalar, haritayı inşa edenlerden ve içinde yaşayan ve yaşananlardan bağımsızmış gibi sunulur (Debord, 1958/2015). Oysa Debord’un haritaları tam olarak orada dolaşmak ve orada yaşamakla ilgilidirler. Kentin hâlihazırdaki güç odaklarının eğilimleri doğrultusunda hazırlanmış temsillerini aşmak, yeni yöntemler oluşturmak ve ifade etmek yönünde haritacılığı ele geçirmek denemesi olarak da yorumlanabilir. Claire Bishop’a göre, sitüasyonistlerin “üniter şehircilik” için bir veri toplama biçimi, Le Corbusier’nin modüler mimarisinin örneklediği çok katlı binaların disipline edici, homojenleştirici ve nihayetinde insanlıktan uzaklaştırıcı modernist formlarını bozma ve onların ötesine geçme girişimiydi (Bishop, 2012/2018: 87). Debord’a göre eleştirel bir kültürel pratik yeni formlar yaratamaz ama mevcut kültürel ifade araçlarını sitüasyonist détournement (imgelerin mevcut anlamlarını baltalama amaçlı, yıkıcı benimseme) tekniğiyle kullanır (Bishop, 2012/2018: 94). Bu çalışmalar birer kâğıt müze olarak ele alınabilir.



Şekil 3.2. Guy Debord, Psikocoğrafı Paris Rehberi, 1957, katlanabilir harita (İnt 36)

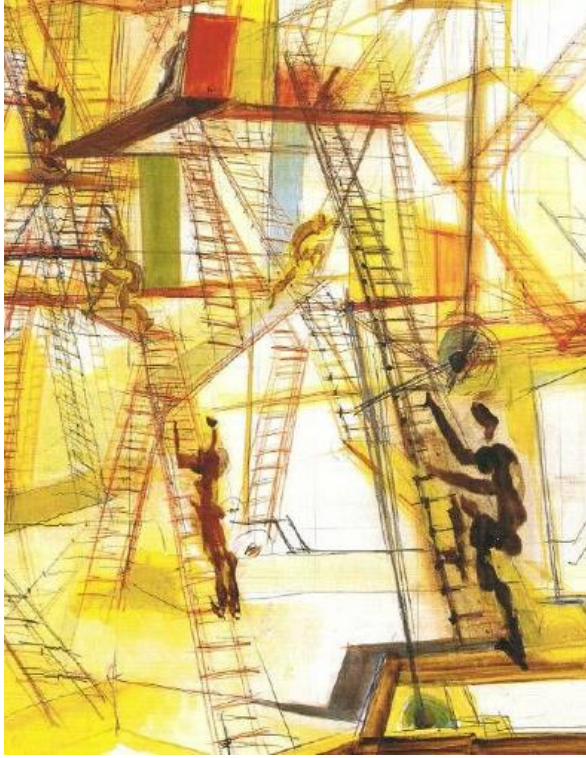
COBRA'nın sözcülerinden Constant tarafından 1960 yılında yazılan Yeni Babil manifestosunda, modern kentin işlevsellik karşısında öldüğüne ve sanatçıların görevinin geleceğin kitle toplumunu makineler aracılığıyla taşıyacak kitle kültürünün yapı taşlarını inşa etmek olduğuna değinilmektedir (Constant, 1960/1971: 154). Yeni Babil projesi ise, tüm dünya yüzeyine yayılmış tek bir kent içerisindeki tüm kentlerdir. İşlevlerin tamamı bir otomatik süper-strüktürde yer almaktadır (Resim 3.39).



Resim 3.39. Constant, kolaj tekniğiyle Yeni Babil denizin üzerindeki bölgeler, 1971 (İnt 37)

Constant'a göre (1960/1971: 154), “kent, dinamik ve yaratıcı biçimde kendini dışa vuran bir hayatı doğurmalıdır” ve bu doğrultuda Yeni Babil projesinde mekânsal bir örgütlenme biçimi olarak kullandığı tipolojik ve metaforik labirentlerle bu dinamizmi sağlamakta; yaratıcılığı ise oyuncu (homo ludens) olarak gördüğü kentlinin boş zaman olarak nitelendirdiği tüm zamanında dünyayı yeniden biçimlendirme kabiliyeti olarak görmektedir. Bir yerden bir yere bir flâneur gibi hareket eden Yeni Babilliler kentlerinde sürekli olarak yeni olanı yaratmaktadırlar.

Yeni Babil’de toplumsal mekânlar, bir merkez ve sabit bir rotayla bağıntılı olan klasik labirentten ayrı olarak dinamik bir labirent tarafından oluşturulmaktadır (Resim 3.40). Labirentin esnekliği ve sürekli değişime açık oluşu; maddi çevrenin sürekli olarak şekillendirilmesinde bir araçtır. Böylece bir insan asla aynı coğrafyada aynı atmosferle karşılaşmamaktadır. Yeni Babilli için tarihsellik söz konusu olmadığı gibi neden ve sonuç ilişkilerini de yitirmiştir. Sadece yaratıcılığını deneyimlediği hiç bitmeyen bir şimdiki zaman söz konusudur. Şimdiki zamanın sürekliliği, daimi olarak yeni toplumsal deneyimler ürettiğinden toplumsal anlamlar da barındırmaktadır. Karşılaşma mekânları her defasında farklı olduğu gibi her karşılaşma ilk karşılaşmadır. “Hayatın tamamı bir happening olacak, happening’leri gereksiz bırakacak” (Bishop, 2012/2018: 114).



Resim 3.40. Constant, mobil bir labirent, 1970 (İnt 38)

Constant’a göre (1960/2010: 154), “böyle bir proje sosyolojik, psikolojik, bilimsel, teknolojik, örgütsel ve sanatsal etkenlere bağımlıdır”. Siber mekân da Yeni Babil gibi manipüle edilebilen bir mekânsal yapıya sahiptir. Gelişen küresel zaman anlayışıyla, geleneksel olandan kopan ve anlara bölünen bir yaşantı söz konusudur.

3.3. Postmodernizm Sonrası Mekân Sanatı

Kılıç Taran’ın (2017: 345) değindiği üzere postmodernizmde bilgi göreceli bir olgudur. Postmodernizmde salt gerçeklik yerine yorumlama esas alınır. Kişinin kendi yorumu kaos ve çatışmanın ortaya çıkmasına sebep olsa da edebiyatta, bilimde ve sanatta ilerleme ancak çatışmalar sayesinde yaşanır ve hayatın her alanına yayılır. Postmodernizm, modernizmin temellerine aykırı olarak üst genellemelere karşı çıkmakta; bölünmeyi ve bireyciliği savunmaktadır. Parçalara ayırmak ve sınırları kaldırmak, üst anlatıların yıkılması, yapay gerçekliğin üretilmesi postmodern felsefenin temel esaslarından sayılmaktadır. Geleneksel olan düşüncelere karşı çıkan bir yaklaşım olan postmodern felsefe, düzen ve kaosun bir arada bulunabileceğini, düzenin kaosun içinden var olabileceğini savunmakta ve tek doğrunun varlığını reddetmektedir. Ahlaki doğruların ve ilkelerin de geçersiz olduğu, zamanın ihtiyaçlarına göre gerçeğin sonsuz kere yorumlanabilmesine imkân tanıyarak gerçekliğin

imajlara dönüşmesine yol açmaktadır (Odabaşı, 2012: 26). Bu noktada postmodernizmin ortaya çıkışında en temel başlangıç noktasının sanat olduğu söylenebilir. Sanata ve sanat eserlerine bakış açısının postmodernizme yön verdiği görülmektedir.

Modernizmin beyaz küp'ü izleyiciyi edilgen bir konuma koyan kimliğiyle, hayatla sanat arasındaki duvarın güçlenmesine sebep olmuştur. Hayatla sanatı birleştirme hedefi, toplumsal ve politik misyona sahip olan 1960'lı yılların sanat hareketlerinin de başlıca amacı olmuştur. Bu sebeple bu sanatçılar farklı izleyici kitlelerine ulaşabilmek için galeri mekânının dışına çıkmışlardır. Birçok performans, fluxus eylemi ve happening günlük hayata dair mekânlarda; sanatçı atölyelerinde, tiyatrolarda, sokaklarda ve diğer kamusal alanlarda gerçekleştirilmiştir, enstalasyonlar dönemidir. Sanatın ve sanat eserlerinin galeri ve müzelerde sergilenen sınırları belirlenmiş seyirlik nesneler olarak görülmesine bir karşı çıkış olarak doğan postmodernizm, günlük hayat ile sanat arasındaki mesafeyi, sınırları ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Bu başkaldırının sonucu olarak postmodernizm sayesinde sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınır kalkmış, yüksek kitle kültürü ile popüler kitle arasında hiyerarşi yıkılmış, sanatçının özgünlüğü ve dehası gözden düşmüş, sanat eserlerinin yüzeysel ve yinelemeden ibaret olacağı görüşü yaygınlık kazanmıştır (Kılıç Taran, 2017: 437). Bu doğrultuda sanat alanında disiplinler arası etkileşim ivme kazanmış, teknolojinin gelişmesiyle birlikte sanatçıların kullandığı malzemeler farklılaşmıştır. Gerçekliği sorgulayan sanatçılar keşfettiklerinin üzerine yenilerini aramaya başlayarak kavramsal sanatın temelini oluşturmuşlardır.

Kavramsal sanatın gündeme gelmesi fluxus'un temelini oluşturmuştur. George Brecht'in gerçekleştirdiği performanslardan birinde sadece "sandalye" kelimesi olduğunu belirten Fineberg, fluxus hakkında Robert Watts'tan şu ifadeleri aktarır (Fineberg, 1995/2014: 218): "Fluxus'la ilgili en önemli şey, kimsenin ne olduğunu bilmemesidir. En azından, uzmanların anlamadığı bir şey olmalı. Gittiğim her yerde fluxus'u görüyorum."

Nam June Paik, John Cage, Yoko Ono, George Maciunas ve Carolee Schneemen'in öncülük ettiği fluxus grubunun iddiası gündelik yaşamın sanat içinde olmasıdır ve buna karşılık gelen sahne; oyuncu yerine geçen aktif bir izleyici ile gerçekleştirilen performanslardır (Resim 3.41).



Resim 3.41. Nam June Paik, TV Buddha, 1976 (İnt 39)

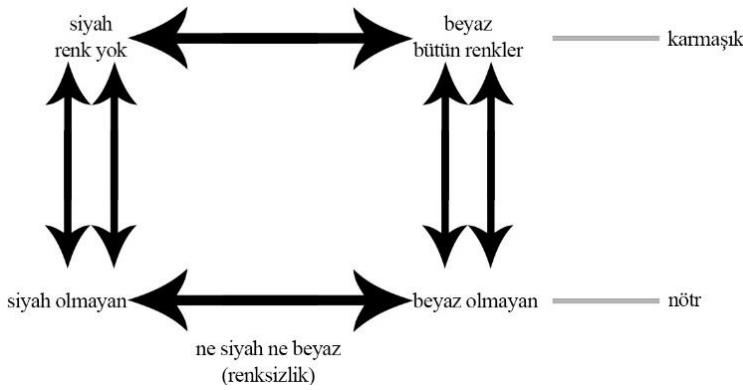
“Dada geleneğinde sanat, karşı-sanat olarak kullanılmıştır. Fluxus, Duchamp’ın ‘Sanat yapıtını izleyici bütünleştirir’ kanısını temel alarak hem sanat kavramının genişletilmesini, hem de izleyicinin bilincinin geliştirilmesini amaçlar.” (Baecker, 1999: 3). 1960’ların çoğulculuğuna yol açması açısından önemli olan fluxus, yerleşmiş değerlere karşı çıkan yönüyle kavramsal sanata zemin hazırlamıştır.

Kavramsal sanat, biri dilbilime, öbürü nesneye dayalı iki yönde etkili olmuştur. Kavramsal sanatın daha çok nesnesiz sanat üretme yaklaşımı, bir başka söyleyişle sanatı maddesizleştirmesi; eş zamanda gelişen happening, performans sanatı, video sanatı gibi pek çok alanı etkilemiştir. Sanat nesnesinin yaratım sürecinin saklanmadığı süreç sanatı ise düşünceyi aktarmak için nesneyi bir araç olarak görmesine rağmen, süreci gösterme ihtiyacı ile nesneyi kullanmaya, dolayısıyla sanatı maddeleştirmeye eğilimlidir. Bu bağlamlar, sanat kavramının ve sanat nesnesinin genişlemesine yol açmıştır.

1960’lardan sonra tarihselci yaklaşımlardan güç alarak sanat nesnesini açıklamak zorlaşmaya başlamıştır. 1970’lere yaklaşıldığında ise yere yığılmış iplikler, keçeler veya doğadan alınıp doğrudan galeriye yığılan taşlar, ağaçlar heykel olarak tanımlanmaya başlayınca yapıtın tarihle bağlantısını kurmak ve meşrulaştırmak daha da zorlaşmıştır. Rosalind Krauss, sanatta postmodernizmin ayrıntılarını belirlemek ve eklektik olarak görüleni mantıksal kılmak için “Mekâna Yayılan Heykel” adlı makaleyi yazmıştır. 1979’da yazmış olduğu bu makale de Krauss, dönemin bazı sanatçıların işlerini değerlendirir (Krauss, 1979):

Son on yıldır oldukça şaşırtıcı şeylere heykel denmeye başlandı: İki ucunda TV monitörleri olan dar koridorlar; doğa yürüyüşlerini belgeleyen büyük fotoğraflar; sıradan odalara tuhaf açılarla yerleştirilmiş aynalar; toprağa çizilmiş geçici patikalar. Böyle ilgisiz işlere, heykel kategorisiyle her ne kastediliyorsa ona ait olma hakkını hiçbir şey veremezmiş gibi gözüküyor. Tabii, bu kategori neredeyse sonsuz biçimde genişletilebilecek hale getirilmemişse.

Rosalind Krauss, mekâna göre yapılan çalışmaların mimari ile ilişkisini açıklamak adına Klein Group'un ortaya koymuş olduğu siyah ile beyaz arasındaki ayrımı bulanıklaştıran Derrida'nın boşluk kavramıyla¹ okunabilen şemasını kullanmıştır (Şekil 3.3).



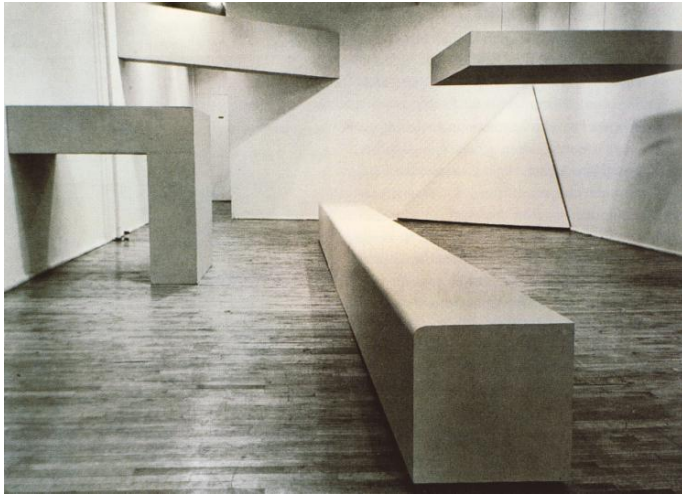
Şekil 3.3. Kleinn şeması

Krauss şemasında, Klein diyagramdaki oluşumu dönüştürerek, yaratılan mekânı doğal mekân ve mimari mekân (landscape - architecture) olarak tanımlamış, bunları doğal mekân olmayan ve mimari mekân olmayan (not landscape – not architecture) tanımlarıyla bulanıklaştırmıştır. Rosalind Krauss ortaya koyduğu bu şema ile 20. Yüzyıl sonu yapılan çalışmaların etkiledikleri mekâna göre sınıflandırmıştır. Bu mekânlar, mimari yapı mekânı, kentsel mekân veya doğal mekân olabilir. Bu sınıflandırmalarda mekân, nesne ve gözlemci etkileşimi önemli olup yalnızca deneyimlenen mekânın ölçeği ve nitelikleri değişmektedir.

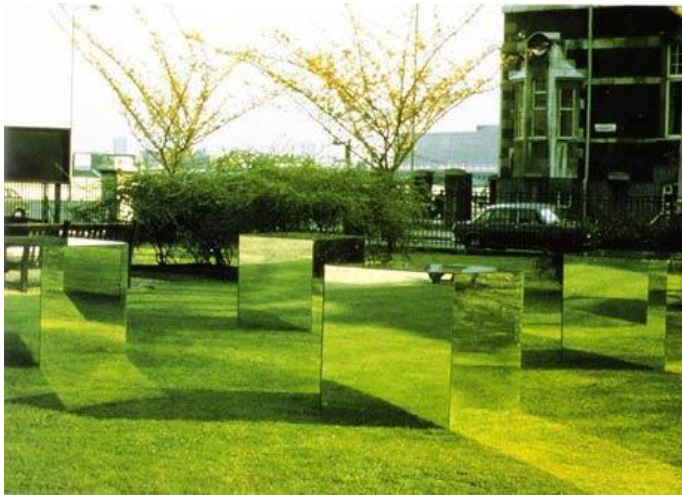
Robert Morris'in 1964'te Green Gallery'de açtığı sergi (Resim 3.42), "heykel olma statüsü neredeyse bütünüyle 'heykel odada olup da aslında odaya dâhil olmayan şeydir' şeklindeki bir saptamaya indirgenebilecek olan yarı-mimari kütlelerden oluşuyordu" (Krauss, 1979).

¹ Derrida'nın boşluk kavramı, şeylerin eksikliğini gerekçelendirmek için kullanılmıştır. Oluşturulan her ikili içinde A, B'nin tersidir; ancak, A'nın var olması için B'ye ihtiyacı vardır - örneğin, figürün zemine ihtiyacı vardır, dışarıdan içeriye ihtiyaç duyar, yokluğun mevcudiyete ihtiyacı vardır. Bu nedenle, A her zaman bir B izini taşır, çünkü tanım içinde birbirlerine bağlıdırlar. Yine de Derrida'nın ek kavramına göre, A aynı zamanda kendisinden farklıdır çünkü her zaman B'nin izini taşır. Farklı şeylerin birleştirilmesi, farklılık alanını veya çoklu okumaları yaratan şeydir ve bu nedenle, transmedya özelliklerini sergilediği söylenebilir (Derrida, 1992).

Sanatçı bir yıl sonra gerçekleştirdiği sergide ise, aynalı kutuları açık havaya yerleştirmiştir (Resim 3.43). Bu sergide manzaranın aynada yansıması görsel olarak süreklilik sağlasa da sadece manzaranın bir parçası olmadıkları için, içinde bulundukları ortamdan ayrı sayılabilecek biçimlerdir. Burada heykelin tam tersini oluşturan bir mantığın içine girerek bir dışlamalar bileşimi haline geldiği görülmektedir. Başka bir deyişle heykel bir olumluluk olmaktan çıkmış mimari mekân-olmayan'a doğal mekân-olmayan'ın eklenmesinin ürünü olan bir kategori halini almıştır.



Resim 3.42. Robert Morris, Green Gallery yerleştirmesi, 1964 (İnt 40)



Resim 3.43. Robert Morris, İsimsiz, 1965 (İnt 41)

Diyagramlarla anlatacak olursak, modernist heykelin sınırı; ne o, ne de o'nun eklenmesi şöyle görünür: Bu durumda, heykelin kendisi bir tür ontolojik namevcudiyet, dışlamalar bileşimi, ne o/ne de o'nun toplamı haline gelmişse de, bu heykeli meydana getiren terimlerin kendilerinin (doğal mekân-olmayan ve mimari mekân-olmayan) hiçbir ilginç

Krauss, kentsel çalışmalar adını verdiği karmaşık eksene örnek olarak Robert Smithson'un Ohio'daki Kent State Üniversitesi'nde bulunan "Kısmen Gizlenmiş Odunluk" adlı yapıtını (Resim 3.44) ve Robert Morris'in Hollanda'da ahşap ve çimle inşa ettiği "Gözlemevi"ni (Resim 3.45) vermiştir.



Resim 3.44. Robert Smithson, Kısmen Gizlenmiş Odunluk, 1970 (İnt 42)



Resim 3.45. Robert Morris, Gözlemevi, 1970-77 (İnt 43)

1960'ların sonlarına doğru doğal mekân ve doğal mekân-olmayan bileşimi olarak belirlenmiş alanlar'a örnek Robert Smithson'un Utah'ta Büyük Tuz Gölü'nde gerçekleştirdiği "Sarmal Dalgakıran"ı verilebilir (Resim 3.46). Bu proje bir mittin yola çıkılarak üretilmiştir. Mite göre göl, girdaplara sebep olan bir yeraltı su yoluyla Pasifik Okyanusu'na bağlıdır. Smithson sarmal biçimi, mitdeki girdapları taklit etmek için kullanmıştır. Böylece mitin varlığını çalışma alanıyla birleştirmiştir.



Resim 3.46. Robert Smithson, Sarmal Dalgakıran, 1969-70 (İnt 44)

Michael Asher’ın “Pomona College Project”i Krauss’un aksiyomatik çalışmalar olarak adlandırdığı mimari mekân ve mimari mekân-olmayan’a örnek verilebilir (Resim 3.47). Bu çalışmada galeri girişlerine müdahale edilmiş ve giriş kaldırılarak içeri ile dışarı arasında kesintisiz geçiş sağlanması amacıyla mimari yapıya müdahale edilmiştir.



Resim 3.47. Michael Asher, Pomona College Project, California, 1970 (İnt 45)

Aksiyomatik çalışmaların bütün örneklerinde, bazen kısmi yeniden inşa, bazen çizimler, bazen de aynaların kullanılması yoluyla mimarinin gerçek mekânına bir tür müdahale söz konusudur. Bu amaçla fotoğraf da kullanılabilir. “Ama hangi araç kullanılırsa kullanılsın, bu kategoride araştırılan imkân, verili bir mekânın gerçekliği üzerinde mimarlık deneyiminin aksiyomatik özelliklerinin -soyut açıklık ve kapalılık durumlarının- haritasını çıkarma işlemidir” (Krauss, 1979). Günümüzde temsillerin sınırsızlığının üzerine postmodernizmin esnekliği ve muğlaklığı da eklenince sanat, tasarım ve mimarlık ile özdeşleşmektedir. Yapılar, en önce kendini teşhir ederek, kendini kendinin müzesi haline gelmektedir.

4. GÜNÜMÜZ VE GELECEKTE MEKÂN

İmge zihnin saf yaratısıdır. Bir karşılaştırmadan değil, birbirine az çok uzak iki gerçekliğin birbirine yaklaşmasından doğar. Birbirine yaklaşmış iki gerçeklik arasındaki ilişki ne kadar doğru olursa, imge o kadar güçlü olur -duyusal etkisi ve şiirsel gerçekliği o kadar büyük olur (Reverdy'den aktaran Breton, 1924/2015).

Sanat eserinin tapınma değeri, yeniçağda güzellik değeriyle yer değiştirmiştir. Tekniğin olanaklarıyla üretildiği çağda ise sergileme değeri öne çıkmıştır. Sanatı yaşamdan ayıran geleneksel sergileme yöntemlerini ise, logos'a bağlı karşı-avangardlar ve phantasma safında yer alan avangardlar bölümünde örnekler ve söylemler tartışılan hareketler, O'Doherty'nin tanımladığı beyaz küp ideolojisini çoktan zayıflatmıştı. Hareketli imajlar, televizyon ve sinema ekranları ile başlayan, dijital sanat eserlerinin sunulduğu ortamlar artık sanatçıların yeni uygulama mekânları, yeni sahnelerini “kara kutu”¹ya dönüştürmüştür.

“Sanat, anlamsız bir sözcük haline gelmiştir. ‘İletişim programlaması’ onu tanımlamak için daha yaratıcı bir isim olacaktır –yeni jarjonumuza, teknolojik ve yönetsel fantezilerimize, birbirimizle kurduğumuz yaygın elektronik temasa da tanıklık eder” (Caprow, 1966/2015). Constant Nieuwenhuys, modern sanatın evriminin sorunlu aşamasının artık sonuna geldiğini ve deneysel bir dönem başladığını belirtirken bu dönemle beraber sınırsız özgürlük halinde edinilen tecrübeyle, yeni yaratıcılık biçimlerini yönetecek kurallar formüle edildiğini varsayar (Artun, 2015: 268). Debord ise ilerlemenin, “rastlantının hâkim olduğu bir alandan amaçlarımız için elverişli yeni koşullar yaratarak çıkmaktan başka bir şey değildir” (Debord, 1958/2015).

Foster'a göre (2017: 30) “disiplinlerarası sınırların silindiği, nesnelere küçük özneler muamalesi edildiği bir topyekün tasarım çağında yaşadığımızı hissetmekteyiz”. Wilson bu dönemde, sanatçıların kendilerine açık olan üç teorik duruş arasında seçim yapmak zorunda kaldıklarını savunmaktadır:

¹ Bilişim projelerinde sıkça kullanılan yaklaşımlardan biri olan kara kutu yaklaşımı Bruno Latour'un töz kavramını ele alırken ortaya koyduğu bir yaklaşımdır. Basitçe her sistemi birer kara kutu olarak kabul eder ve sistemin içerisini analiz sırasında kapatır. Bunun yerine kara kutunun girdileri ve çıktıları ile ilgilenir. Kara kutu yaklaşımı aslında herhangi bir varlığın, dış dünya ile kurduğu iletişimin incelendiği bir yaklaşımdır. Tasarım bağlamında ele alındığında Kara kutu kavramı, bir tasarımcının/mimarın tasarım sürecinde kendini yeni girdi-çıkılara kapatması ve dış dünya ile kurduğu iletişim biçimi olarak okunabilir (Çelikel, 2013).

- 1- Çağdaş dönemin düzenlenmesiyle bağlantılı modernist bir sanat pratiği sürdürmek;
- 2- Özünde yapısöküm etrafında inşa edilen benzersiz bir postmodernist sanat geliştirmek;
- 3- Yeni teknolojinin olanaklarının ayrıntılarına inmeye odaklanan bir pratik geliştirmek (Wilson, 2002: 26).

Mekanik yeniliklerin hepsi “dışarıda bir yerde” olmasına rağmen; dijital dönüşüm aksine tamamen “içeride”dir, dış dünyada gözle görülür şekilde çok az değişmektedir ve insanların dikkatini dış dünyadan uzaklaştırıp, küçük bir ekrana ve daha da içine çekmektedir. İnsan heyecanı ve yaratıcılığının izdüşümü, içe doğru olarak ters bir yörünge izler (Dixon, 2007: 64). Bruno Latour’a göre (2008: 13-14), ne bilim ve teknoloji, avangardların iddia ettikleri gibi, sosyal ve kültürel olanı; ne de sosyal ve kültürel olan, karşı-avangardların iddia ettikleri gibi bilim ve teknolojiyi önceler. Sosyo-kültürel ve tekno-bilimsel alanlar, durmaksızın etkileşim halinde bulunarak birbirlerine dönüşür ve birbirlerini dönüştürür. Bu yüzden bu alanlar arasında, köprü sözcüğünün ima ettiği gibi yalıtılmış bir kesinti değil, kayak sözcüğünün ima ettiği gibi devingen bir kesintisizlik söz konusudur. Latour, artık köprü kurmaya çalışmayı bırakmayı ve adeta kayak yapar gibi “akıntıya bırakarak iki kıyı arasında serbestçe salınıp durulması” gerektiğini belirtir. Bu yeni eylem tarzının, köprü kurmaktan çok daha açığa çıkarıcı olduğunu iddia eden Latour, dışarıdaki dünya ile içerideki zihin arasında açılmış olan modern yarığın bu sayede kapanmaya başlayacağını iddia eder.

4.1. Estetik Laboratuvarı Olarak Siber Mekân

Mimarlık doğası gereği birçok disiplinle iç içe geçmiş bulunmaktadır. Önceki bölümlerde açıklandığı gibi mimarlık disiplininin diğer bilim dallarıyla ilişkili ve bağlantılı olduğu, sanat ve teknoloji gibi alanlardan yararlandığı bir gerçektir.

Siber mekân, yeni mimari bakış açılarının üretimine devam ederken, aynı zamanda mimariyi kamusal alana döndüren devasa bir sanal laboratuvar olarak görülebilir (Novak, 1992: 248). Beden artık fiziksel varlığıyla var olmadığı zihin mekânlarında da gezinebilmekte bazen bir bilgiye bazen bir girdiye de dönüşebilmektedir. Weibel’a göre (2005: 168-269) mekân, fiziksel olarak deneyimlenen mekân olarak kaybolmaz, ancak klasik mekânsal deneyimi aşan ve deforme eden dijital ortamların konumsuz alanı ile birleşir. Dijital ortam deneyimi

ve mekânsal deneyim, bedensiz ve bedene yönelik varoluş deneyiminin melez biçimlerini yaratır. Birey kendini bir yerde ve aynı zamanda birkaç başka yerde yaşar. Dış merkezlilik ve içsellik arasındaki sınırların bulanıklaşması bariz hale gelir. İçinde ve dışında olan, beden içinde ve dışında olan, karma bir gerçekliğin karışık bir deneyimine dönüşür.

Akışkan mimarlık terimini ilk olarak, University of Texas Austin Mimarlık Okulu'nda, Üç Boyutlu Sanal Çevre Laboratuvarı (Laboratory for Immersive Virtual Environments) ve İleri Tasarım ve Araştırma Programı'nın (Advanced Design Research Program) kurucusu olan mimar Marcos Novak tarafından ileri sürülmüştür. Bundan sonra Lotus dergisi "Akışkan Mimarlık" (Liquid Architecture) adı altında özel bir sayı yaparak, bu kapsamda nitelendirilen mimarlık eserlerini tanıtmıştır.

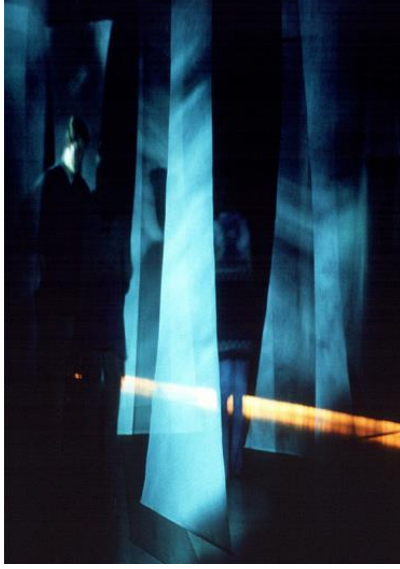
Novak, 1992'de "Siber Mekânda Akışkan Mimarlık" (Liquid Architecture of Cyberspace) adlı makalesinde tarihte ilk defa mimarın, nesneyi tasarlamaya değil, nesnenin türetildiği ve zamana göre değiştiği ilkeleri tasarlamaya yönelik çalıştığını belirterek değişen mekân kavramına ve enformasyon organizasyonunu belirtmiştir. Novak'a göre, "Akışkan mimarlık, tek başına bir yapı değildir, hem zaman hem mekân açısından yavaşça ve ritmik hareketlerle evrilen, yapılar sürekliliğidir." (Novak, 1992).

Akışkan mimarlık, robotik ve kinetik mimarlıktan daha fazlasıdır ve sabit ve değişken parçalardan oluşan bir mimarlıktır. Akışkan mimarlık, bir form olarak nefes alan, nabız atan, sıçrayan ve başka bir form olarak yere basan bir mimarlıktır. Akışkan mimarlık, biçimi bakanın algısına bağlı olarak alan bir mimarlıktır; kapıları ve koridorları olmadığı halde bir sonraki odanın her zaman olması gereken yerde ve olması gerektiği gibi olduğu bir mimarlıktır. Akışkan mimarlık, farklı geçmişlere sahip ziyaretçilerin farklı kent simgeleri gördükleri, çevrelerinin ortaklaşa tutulan fikirlere göre değiştiği ve fikirlerin olgunlaştıkça ya da çözüldükçe geliştiği akışkan şehirler inşa eder (Novak, 1992: 250-251).

Novak, siber mekânı, tüm yapıların programlanabildiği ve dolayısıyla akışkan olduğu, fiziksel dünyanın yasalarını aşabilen ve izleyiciye akıllıca tepki verebilen bir akışkan mimarlık olarak tanımlar. Gerçeklikte bu iletişim halindeki akıllı çevre biçiminin yaratılma çabası, veri alanının akışkanlığı ve şeffaflığı ile fiziksellik algısının biçimlendirildiği sanat ve mimarlık projelerinde giderek daha önemli bir rol oynamıştır.

Akışkan mimarlık, tasarımcının dijital ortamda oluşturduğu biçimlerden oluşan bir algoritmadır ve kullanıcı onu kendince tekrar tanımlar. Bu anlamda akışkan mimarlık sadece

insan tarafından yapılmış bir eser değil bir prensipler bütünüdür. İzleyici bu ilkeler doğrultusunda yerleştirilmiş biçimler, renkler vb. elemanlardan oluşan siber mekânda dolaşırken değişen mekânı algılar. Sürekli bir değişim içinde olan akışkan mimarlığın biçimi izleyiciye, izleyicinin baktığı noktaya ve bakış açısına göre değişir. Bu onun içinde barındırdığı dinamik karakterin sonucudur (Resim 4.1) (Resim 4.2).



Resim 4.1. Gretchen Schiller ve Susan Kozel, trajets, 2000 (Dixon, 2007: 396)



Resim 4.2. Gretchen Schiller ve Susan Kozel, trajets, etkileşimli rota yerleştirmesi, 2000 (Dixon, 2007: 396)

Novak mimarlığı izleyiciye cevap veren şekilde yaratmayı amaçlar. Bu mimarlık çok boyutludur. Bu sanki yapının ya da mekânın müzik çalması, rüya görmesi gibi bir şeydir (Resim 4.3). Marcos Novak, aynı zamanda müzik için üretilen algoritmalar üzerinden akışkan bir mimarlık dili yakalamaya çalışmaktadır.



Resim 4.3. Refik Anadol, Walt Disney Concert Hall Dreams, 2018, Rüya sahnesi (İnt 46)

2003 yılında Frank Gehry tarafından tasarlan Walt Disney Konser Salonu, 2018 yılında Refik Anadol tarafından bir görsel-işitsel performans ara yüzü olarak kullanılmıştır (Resim 4.4). Anadol'un çalışması, makine öğrenimli bir yapay zekâ ile mimari ve medya sanatları arasında karma bir ilişki oluşturarak dijital ve fiziksel varlıklar arasındaki alanı araştırmaktadır. Performans, Walt Disney Konser Salonu'nun hafızası olarak arşivlenen tüm işitsel ve görsel verileri görselleştirmek için konser salonunun iç mekândaki performansları gizleyen dış duvarları bir tuval olarak kullanmaktadır. Walt Disney Konser Salonu'un cephesi, iki boyutlu tuvalin üç boyutlu mekânın anılarının izdüşümü ile doldurularak görselleştirilmiş verilere dönüştüğü bir ara yüz görevi görür.

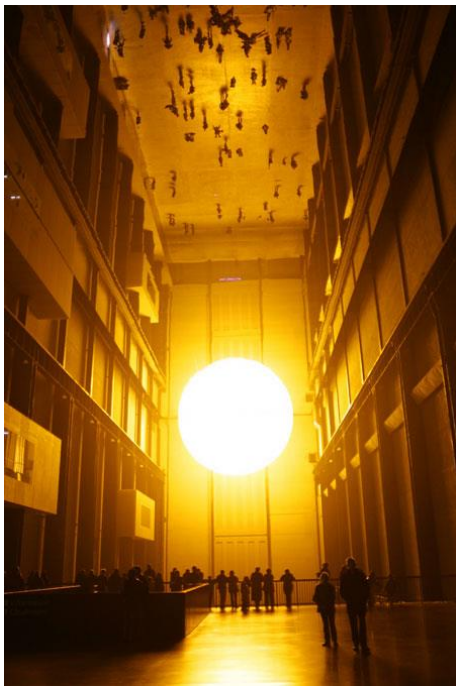


Resim 4.4. Refik Anadol, Walt Disney Concert Hall Dreams, 2018 (İnt 46)

Charles Jencks, modernizmin soyut ve süsten arınmış estetiğinin yapıların kullanıcılarıyla iletişim sağlayamadığı yönündeki gözlemleri (1977), mekânın iletişim boyutuna ağırlık verilmesine neden olmuştur. Bu nedenle postmodernizm adı altında toplanan birçok örnekte kullanıcıyla iletişim ana hedeftir. Bu hedef mimarlar farklı kaynaklardan yararlanmış olsalar da bunları yorumlama tarzında farklılıklar bulunsa da değişmemektedir. Postmodern bir mekân hem kullanıcının anlayacağı hem de aldığı eğitim nedeniyle ister istemez bakış açısı profesyonelleşen mimarın belirli teknik ve yöntemler kullanarak uyguladığı dillere göre şekillenir. Bu tanımlamaya göre postmodernizm çift kodludur. Bu saptamanın nedeni mekânın kodlar aracılığıyla algılanan bir araç olduğu ve kodların ve dolayısıyla da algılamamanın her kültüre göre değiştiği inancıdır. Modernizm postmodernizmin aksine, nesnesi olan mekânı, kullanıcının değil de mimarın istekleri doğrultusunda biçimlendirmektedir. “The Language of Post-Modern Architecture” (1977) kitabında Jencks mimarlık ve kullandığımız dil arasında bir paralellik kurmuş, mekânsal kelimeler, cümleler, sentaks ve semantikten bahsetmenin mümkün olduğunu ileri süren Jencks’e göre, modernizm anlamın metaforik düzeyini reddetmiş, bunu işlevsiz ve bireysel bulmuştur (1977). Modernizmin “her mekâna bir tek mükemmel çözüm bulunur” fikri ya da “bir mekânda bir tek estetik sistem ve bir tek strüktür kullanılır ve bu tutum da dürüstlikle ve tutarlılıkla eşdeğerdir” türünden zorunluluklarına postmodernizm çoğulcu bir dille yanıt vererek modernizmin aşırı derecede basite indirgemiş olduğu bütün iletişim yöntemlerini kullanma iddiasındadır. Çünkü Jencks’e göre (1977) yeni dünya görüşü, çoğulcu diyalog sayesinde anlamın oluştuğu bir çerçevede biçimlenmektedir. Bu, çoğulculuğun anlam yarattığı yönündeki yaygınlaşan görüştür. Mekân, konuşma dilinden daha esnek olduğundan ve kısa ömürlü kodların değişimine maruz kaldığından mekânın iletişimini sürdürebilmesi ve hızlı değişen kodlara karşı koyması için popüler işaretler, metaforlar kullanılması, binasını fazladan kodlanması önerilmiştir. Gerçek mekân (1, offline) ve sanal mekânın (0, online) üst üste geldiği, karma bir gerçeklik ortamı olarak tasarlanan, böylece klasik fizik yerine kuantum mekaniğinin (1 ve 0’ın aynı anda var olabilmesi) kurallarına uyan bir hetero-mimarlık kavramı, bu yeni deneyimi tam olarak yerine getirmeye ve olasılık, düzensizlik ve açığa çıkarma arasında yeni bir düzen yaratan bir mekan yaratmaya çalışır (Weibel, 2005: 268). Mekanları kuantum nesneler, yani tam anlamıyla aynı anda iki durumda olabilen nesneler (on ve off, 1 ve 0, gerçek ve sanal) olarak algılayabilecek şekilde entegre eden bir mimarlıktır. “Mimariye karşı bir mimaridir, en azından geleneksel türden, sadece “ya o ya da bu” mimarlığına karşıdır. Çok sayıda paralel sanal dünyayı görünür kılan görünmez bir

mimarlıktır. Baş aşağı bir mimarlıktır. Saf bir altyapı olarak mimarlıktır. Etkinleştiren bir platform olarak mimarlık - herkes içindir” (Flachbart & Weibel, 2005: 14).

Danimarkalı sanatçı Olafur Eliasson’ın 2003 yılında Tate Modern’in Turbine Salonu’nda gerçekleştirdiği “the Weather Project” isimli çalışmasında devasa bir güneş görüntüsü oluşturulmuştur (Resim 4.5). Doğanın fiziksel gerçekliğinin bir simülasyonu olan ve gerçekliğin karmaşıklığına gönderme yapan bu çalışma izleyiciye sanal bir gerçeklik deneyimi yaşatarak mekânı bir hetero-mimarlığa dönüştürmüştür.



Resim 4.5. Olafur Eliasson, The Weather Project, 2003 (İnt 47)

Peter Eisenman’a (2003) göre bilinçaltındaki yere veya yerleşik olmaya, barınmaya, anlamaya veya anlamlandırmaya karşı duyulan arzu, mimarlıkla birlikte bilinçli hale gelir. Bu açıdan mekânı, kökenini bu arzulardan alan alışkanlıkların somutlaşması olarak da değerlendirmek de mümkün olacaktır. Ancak modernizmle birlikte mimarlığın varlığının bu alışkanlıklarla koşullandırılması, onlara bağımlı olması ve onların hiç tartışmasız kabul edildiği yerleşik bir düzenin kurulmasıyla sonuçlanmış gibi görünmektedir. Eisenman’ın (2003) deyimiyle eğer ki mimarlık bu koşullandırmayı kırabilirse, yalnızca bağımlılıklarından kurtulmakla kalmayıp, aynı zamanda alışkanlıklara ve onların kökeninde yer alan arzulara yeni bir yön vermesi de mümkün olabilecektir. Bulanıklaşmak ise Eisenman’ın mimarlığın bunun nasıl gerçekleşebileceği sorusuna verdiği cevabı oluşturur.

Mimarlığın “bulanıklaşarak”, alışkanlık ve onların kökenindeki arzularla arasındaki net ilişkiyi bozabileceği ve böylece onlardan bağımsızlaşarak kendinden beklenenin ötesinde bir mekân deneyimi sunabileceği düşüncesine dayanır. Elbette bulanıklaşma ne alışkanlıkların ne de arzuların yok sayılmasıyla elde edilen mutlak bir bağımsızlık durumuna karşılık gelir; aksine etkili olabilmesi için onlara ihtiyaç duyar, çünkü etkisini bütünüyle, onların, somutlaşmalarına karşılık gelenden farklı bir mekân anlayışıyla, yeniden keşfedilmelerine veya yeniden üretilmelerine borçludur. “Bulanıklaşma” mekânın üç noktada “netliğini” yitirmesiyle gerçekleşir: varlığı (presence), sembolik niteliği (sign) ve öznesi (subject). Bulanıklaşma, mimarlığın kendine yönelik beklentileri olumsuzlayarak varlığını sürdürebileceğini gösterirken, bunun üretilen mekânda ne gibi yansımaları olabileceğini şöyle açıklar:

Mimarlığın tüm kavramsal paradigmaları arasında performans, mimarlığa karşıt olan, mimarlık ile gömülü sistemler arasındaki hedeflerinin verimliliğini değerlendirmeyi amaçlayan geri bildirim döngülerini araştırır. Formlar, süreçler, fabrikasyon vb. ile ilgili münferit sorular artık geçerli değildir. Şimdi soru bir şeyin ne olduğu değil, ne yaptığıdır (Gausa ve diğerleri, 2001: 472).



Resim 4.6. Diller, Scofidio, Renfro, Blur Pavilyonu, 2002 (İnt 48)

Çağdaş bilişim teknolojileri, “aynı anda her yerde bulunan” (ubiquitous) bilişim teknolojileri ile eklemlenen mekânın maddesiz öğelerini; hareketi, ısı-sıcaklığı, görüntüyü ve sesi, kullanarak kullanıcı ile iletişim kurmakta ve kendini konumlandırmaktadır. Diller, Scofidio,

Renfro'nun tasarladığı Blur Pavilyonu'nda (Resim 4.6) miktarı bilgisayarlar tarafından hesaplanan ve kontrol edilen bina strüktüründeki havalandırmalardan salınan su buharı; kullanıcı-ziyaretçilerin giydikleri ana bilgisayar/merkez ile iletişim kurdukları akıllı yağmurluklar aracılığıyla yapı içerisinde/su buharı içerisinde dolaşmaktadırlar (Resim 4.7). Blur Pavilyonu, mekânın bilişim teknolojilerinin kontrolünde maddesi olmayan öğeleri üzerinden tanımlanması, kullanıcısıyla iletişimde bulunması ve kendini teknoloji ile dönüştürmesinin olasılıklarını araştırması açısından önemlidir. Bir yapıya girmenin aksine, Blur Pavilyonu, boşluksuz, biçimsiz, özelliiksiz, derinliksiz, ölçeksiz, kütsesiz, yüzeysiz ve ölçüsüz ancak yaşanabilir bir ortamdır.



Resim 4.7. Blur Pavilyonu'nda her ziyaretçinin diğer ziyaretçilerle sessiz bir şekilde etkileşime girmesine olanak tanıyan yeni bir sosyal radar biçimi ile donatılmış braincoat şeklinde bir protez deri (İnt 49)

Fiziksel bir mimarının sanal bellek ve anlatı ile güçlendirilmesi, Meksikalı-Kanadalı sanatçı Rafael Lozano-Hemmer'in ilişkisel mimarlık olarak adlandırdığı ve “binaların ve kamusal alanların yapay bellekle teknolojik olarak hayata geçirilmesi” olarak tanımladığı şeydir (Paul, 2015: 72). İlişkisel mimarlık, yapıların ve kamusal alanların sanal bellek ile teknolojik olarak hayata geçirilmesi olarak tanımlanabilir. İlişkisel mimarlık, belirli bir yapının ana anlatılarını, onu yeniden bağlamsallaştırmak için görsel-işitsel unsurlar ekleyip çıkararak dönüştürür. Daniel Canogar'a göre ilişkisel mimarlık kavramı, katılımcıların kent ve mimarlık algısını veya yorumunu değiştirmek için teknolojik müdahalelerin kullanımını içermektedir (2000: 77). Ana hedef, izleyicileri sanat ve mimariyle meşgul etmek ve izleyici katılımı için platformlar sağlamaktır. Farklı mekânları birbirine bağlayan hibrit bir dijital müdahale, fiziksel bir kamusal alan deneyiminin dönüşümünü ve gelişimini ortaya koyan

çalışma mekânın görünen ve görünmeyen özelliklerini, araçların maddeselliğini ve bu araçların etkilediği maddesiz mekânları incelemektir.

İlişkisel yapılar, diğer yapıları, diğer politik veya estetik bağlamları, diğer geçmişleri veya diğer fiziği içerebilen önceden belirlenmiş mekân-zamansal ortamların izleyiciler tarafından etkinleştirildiği hiper bağlantılara sahiptir. Sanal mimarlık pratiklerini simülasyon merkezine oturtan Lozano-Hemmer, sanal mimarlığı ilişkisel mimarlardan farklılaştırır; çünkü ilişkisel mimarlık disimülasyona dayanmaktadır. Sanal yapılar, gerçekçilik için çabalayan, katılımcıdan “kuşkuyu askıya almasını” ve çevre ile “birlikte oynamasını” isteyen veri yapılarıdır; ilişkisel yapılar ise, kendilerinden başka bir şeymiş gibi davranan, olabileceklerini doğrultusunda kılık değiştiren, katılımcılardan sorgulamaları ve “vaatleri askıya almalarını” isteyen, yapıyla etkileşime girmelerini ve deneyimlemelerini isteyen gerçek yapılarıdır. Rafael Lozano-Hemmer, sanal ve ilişkisel mimarlıkların zıt uygulamalar olmadığını ve birbirlerini dışlamadıklarını belirtir (aktaran Lovink, 2000: 55):

Sanal mimarlık, yapıları katılımcı ölçeğine göre küçültme eğilimindeyken ilişkisel mimarlık, katılımcıyı yapının ölçeğine göre büyütür veya kentsel ve kişisel ölçek arasındaki ilişkiyi vurgular. Bu anlamda, sanal mimarlık bedeni kaydileştirme eğilimindeyken, ilişkisel mimarlık ortamını kaydileştirme eğilimindedir. Bu, sanal ve ilişkisel mimarlık pratiklerinin zıt olmadığı ya da birbirini dışlamadığı anlamına gelir.

Her ikisi de büyük ölçüde katılımcı merkezli olması, bilgisayar tarafından üretilmiş olması ve fiziksel mimariden daha ucuz, daha az kalıcı, daha az bölgesel olması ve daha az barınma imkânı sağlaması bakımından benzerdir.

Steve Dixon’a göre “günümüzde mimarlık üç mekânın tasarımını içerir: fiziksel mekân, Intelligent Stage¹ ve Web” (Dixon, 2007: 427).

Bugün mekân olarak tanımlanan şey, duyu organlarının yaşattığı sanallıktan başka bir şey değildir. İleride bu fiziksel mekân ve sanal olan arasındaki açılımda, fiziksel olanın bile aslında beş duyunun sanallığı olduğu anlaşıldığında hem fiziksel olanın hem de sanal olanın tanımı değiştirilmek zorunda kalınacaktır.

¹ Arizona Eyalet Üniversitesi Sanat Çalışmaları Enstitüsü (Institute of Studies in the Arts)'ndeki "Intelligent Stage" gibi, telematik performanslar için özel olarak tasarlanmış ve yapılandırılmış mekânlar ortaya çıkmıştır.

4.2. Değişen Nitelikler

Mimarlığın değerini artık uzayda şekiller yaratmak değil, onun içindeki ilişkileri geliştirmek belirlemektedir. Kesinlikle “açık” ve önceden belirlenmemiş bir gerçeklik içinde (veya bu gerçeklik için) bir araya getirilmiş ilişkiler ve eylemler-tepkiler; ne kadar nitel olursa, potansiyel olarak o kadar etkileşimli olur... çevre ile pozitif sinerji içinde. Bu, mimar figüründe, artık yalnızca “nesnelerin tasarımcısı” olarak değil, bir “süreç stratejisti” olarak formüle edilebilen gizli bir değişime işaret etmektedir (Gausa ve diğerleri, 2001: 587).

Kolarevic, yeni dijital mimarlığın, Almanya, Dessau’daki Walter Gropius’un Bauhaus’u gibi ideolojik, kavramsal ve biçimsel bir kırılmayı temsil ettiğini ve kentsel ve yapısal tipoloji, süreklilik ve morfoloji ile tarihsel tarz ve perspektif çerçevesi kavramlarını reddettiğini belirtmektedir (Kolarevic, 2003: 4). Bu doğrultuda Kolarevic’in yeni dijital mimarlığı hem statik hem de dinamik bağlamsal veya işlevsel etkilere yanıt veren formların dijital üretime ve dönüşümüne dayalı, sürekli deneyime odaklı, stil veya estetik gelenekleri görmezden gelen, tamamen yeni bir mimari düşünme biçimini şekillendirmektedir.

Kwinter, 19. yüzyıl ortasındaki problem-fonksiyon-çözüm modeliyle temsil edilen geleneksel nedensellik ilişkisi düşüncesinin, 21. yüzyılda bir bilgi-alan-etkileşim modeli ile yer değiştirdiğini öne sürer (Kwinter, 1992/1999). Siber mekânın bir gerçekliğin sürekliliği olarak tanımlanmasından yola çıktığı için sürekli-üretken olduğu söylenirse, bu yeni model, önceki modellerin aksine gerçeğin temsiline üretilmesine değil, yeni gerçekliklerin üretilmesine sebep olur (Tierney, 2007: 133).

Kwinter, bilgi-alan-etkileşim modeli ile üretilen mimarlık nesnesinin değişen öğelerini temsil üzerinden maddesellik, geometri, çevrilebilirlik ve hareket olarak belirler (Kwinter, 1992/1999: 29-31). Mimarlık nesnesinin değişimini dijital araçlar ve temsil üzerinden yorumlar:

Fotoğraf gibi analog çizimler sürekli ton olarak adlandırılan renk dengesinin ışık geçirgenliği ile sağlandığı araçlardır, oysa dijital materyal koddan üretilir. Grafiksel bir kullanıcı ara yüzüne çevrildiğinde, bu, tam bir görüntüyü tanımlayan ayrı piksel birimleri ile sonuçlanır. Maddeselliğinin değiştiği mimari temsil iki boyutlu, ortogonal olarak yansıtılan yüzeyden değişken üç boyutlu sanal mekâna, düzlemde uzamsal matrise dönüşerek geometrisi değişmiştir. Aynı dijital yapı veya dosya, sonsuz ölçeklenebilirlikle ve herhangi bir ara adım olmaksızın, web belgeleri dâhil olmak üzere birden çok grafik platform veya ortama çevrilebilir. Dijital olarak oluşturulmuş bir varlık, hareket

potansiyeline sahiptir; zamansal boyutun başlangıcı nesneden olaya, mekândan zamana algısal bir geçişi gerektirir (Kwinter, 1992/1999: 29-31).

4.2.1. Maddesellik

Mimarlık disiplininde, maddesellik teriminin gerçek anlamı, malzeme ile doğrudan ilişkilidir. Ürünlerinin fiziksel yapısını şekillendiren dokunsal boyutu ile maddesellik, mimarlığın ayrılmaz ve kaçınılmaz bir bileşenidir. Başka bir deyişle, inşa edilen her mimari ürün, malzemelerinin bir sonucudur. Ancak maddesellik kavramı, mimari üretimin yapıldığı belirli bir malzeme kümesinden daha fazlasını ima eder. Kapsamlı bağlamda maddesellik, yapı, işlev ve anlatı birleşimine atıfta bulunan çok katmanlı bir model olarak yeni bir kimlik alarak kendisini yeniden çerçeveler. Yani, bu durumda, maddesellik artık yalnızca maddi bir koşula atıfta bulunmamakta, daha çok “mimari bütünlüğün özünü” belirtmektedir. Mimarlar, malzeme kompozisyonunun manipülasyonu yoluyla, bu bütünlüğün özünü çıkarmaktadırlar. Bu durumda, mimarlığın maddeselliği her zaman kompozittir; görünür ve görünmez güçlerden oluşur. Bu güçler yüzeysel, odaklanmamış, dokunsal hisler oluşturduğunda mimarlık duyusal bir titreşim oluşturur. Mimarlığın dokunsallığı, belirli kas hareketlerini ortaya çıkarır ve belirli duyusal aktiviteleri geliştirerek sosyal ve bilişsel süreçleri koşullandırır. Ancak Kenneth Frampton'ın belirttiği gibi (1996: 377), “dokunsala yönelik eğilim, mimarlıkta körelmiş olarak dirençli bir çekirdeğe sahip olan şeydir.”

Üç boyutlu dünyadaki realitesini barındıran yapıli mimarlık nesnesi, maddi nesnelerin (yani tuğlalar, çiviler, demir, kirişler) üretimine bağıli olarak geleneksel endüstriyel devrim kronolojisine bağıliken, mimari tasarım ve süreçleri belirli bir dizi kültürel ve medya teknolojileri tarafından tanımlanmaktadır. Siber mekân, yeni kültür ve medya teknolojilerinin tanınmasıyla birlikte yeni üretim teknolojilerinin keşfi, aynı zamanda mimari tasarım uygulamalarını ve inşa edilmiş mimarinin doğasını değıştirdiğinden, bu teknolojik zaman çizelgelerinin kesiştiğı noktada durmaktadır. Bu dijital dönüşümle birlikte, mimari tasarım hesaplamalı, bilgi tabanlı yaklaşıma yönelmektedir. Bu yeni yönelime bağıli olarak, mekân, çeşitli bilgi akışlarını alan, düzenleyen ve dağıtan benzersiz bir organizasyon sistemiyle birleşmektedir. Mimari tasarım uygulamalarındaki ve mekânın doğasındaki bu göze çarpan değışiklik, sonuç olarak mekânın maddesellik durumunu etkiler. Antoine Picon (2004), günümüzde maddeselliğın, gerçek ve sanal arasında gidip gelen görünüşte karşıt iki kategorinin kesişiminde tanımlandığını savunmaktadır.

Aaron Betsky (2005), “bugünün mimarlığını belirleyen şeylerin giderek daha fazla görünmez olduğunu” ve kodlar ve sanal ortamlar gibi öğelerin geleneksel yapı ve mekân yapımından daha önemli olduğunu öne sürmektedir. Betsky, “From Box to Intersection: Architecture at the Crossroads” adlı makalesinde (2005), bugünün mimarlığının “yapıyı tasarlama değil, kesişimleri içselleştirerek tasarlama sorunu” olarak ele alınması gerektiğine değinmektedir. Betsky’nin mimarlığın sadece fiziksel olmayan mekânların ve bunların ara bağlantılarının kesişim noktalarına yanıt vermesi olarak nitelendirdiği arada olma durumu, mevcuttur. Betsky, mimarların “bu kaos içinde” genel olarak “bildiklerine sadık kaldıklarını” iddia etmektedir ve şunu önerir (Betsky, 2005): “Sanal dünyanın mantığının daha iyi anlaşılmasıyla mimarlık, mantık ve iletişim estetiği, yani grafik tasarım tarafından disipline edilen sihirli bir brikolaj mekanizması olarak yorumlanmalıdır.”

Bağlantılar ve ağlardan oluşan mekân konusu William J. Mitchell tarafından araştırılmıştır. Mitchell (2005), mekânın artık sınırlardan (boundaries) oluşmadığını, bağlantılardan (connections) oluştuğunu ifade etmektedir. Çalışmasında işaret ettiği gibi, dijital ortamlar mekânın doğasını değiştirmektedir: “Gittikçe daha az sınırlarla ve daha çok bağlantılarla yönetilen bir dünya, çevremizi yeniden hayal etmemizi, yeniden inşa etmemizi ve tasarım, mühendislik, planlama uygulamalarının etik temellerini yeniden gözden geçirmemizi gerektirir.”

Jonathan Hill, “elektromanyetik hava durumu” kavramıyla dijitalleşme tarafından yaratılan koşullara hitap etmektedir ve özellikle bunların mekansallığını ve mekânın eşliğini tanımlama biçimini araştırmaktadır. Hill’in tanımında elektromanyetik hava durumunun mekansallık ile ilişkisi, mekânın sınırlarını yeniden tanımlaması ve başka bir yerde mekânı yeniden oluşturması olarak iki şekilde ele alınır (Hill, 2006: 21-30). Elektromanyetik alanların ulaştığı bölgeler yeni eşikler oluşmasına neden olmuştur ve mekânın sınırları yeniden belirlenmiştir. Elektromanyetik hava, fiziksel mekâna çeşitli medyalar aracılığıyla girmektedir ve mekânın “dışarıya” ve “bilinmeyene” bağlanma şeklini değiştirmektedir. Elektromanyetik olarak “dışarıya” hala “içeri”ye girdiğinden, mekân sadece fiziksel olarak kapatılarak tamamen kapatılmış sayılmaz. Bu doğrultuda mekânı algılamanın geleneksel yolu ve sınırlarının nitelikleri değişmektedir. Fiziksel mekân kapalı olsa da bilgi akışı ve etkileşim devam edebilmektedir. Öte yandan, mekânın elektromanyetik sınırlarını kontrol eden cihazlar taşınabilir olduğu için başka bir yerde mekânı yeniden yaratabilir.

Mekansâllık, mekânın yapısının fizikselliğinden kısmen kopuktur. Bu nedenle siber mekânı, maddi olmayan yollarla yaratılmış olarak yorumlamaktadır.

Anastasia Karandinou (2013: 156), siber mekân kavramını farklı nitelikteki koşullar arasındaki bir birleştirme ya da bulanıklaştırma anlamına gelmeyen dikiş (seam) kavramıyla açıklamaktadır. Farklı ortamlar ve mekânlar, mekânsal öğeleri algılama yolları ve eşikler arasındaki durumun sürekli sorgulanması anlamında çok önemlidir. Bağlama ve bir arada tutma eylemini ifade eden dikiş kavramı, bağlantının pürüzsüz ve görünmez olarak değerlendirilmesinin aksine; genellikle görünen bir olgudur. Bununla birlikte, dikiş birleştirdiği iki kavramdan bağımsız ve potansiyel olarak görünür ve farklı bir unsurdur. Bölünmeyi ve bağlanmayı, potansiyel görünürlüğünü ve görünmezliğini, kopuşu ve yakınlığı somutlaştırır.

Studio Roosegaarde'nin geliştirdiği Lotus 7.0 çalışması, yüzlerce akıllı folyolar, lambalar, alıcılar, farklı yazılım ve diğer medya araçları kullanılarak, ilk kez 2010'da 37. Uluslararası Bilgisayar Grafiği ve Etkileşimli Teknikler Konferansı ve Sergisi, Los Angeles A.B.D.'de sergilenmiştir (Resim 4.8) (Resim 4.9). Bu etkileşimli duvar, katılımcı davranışlarına göre katlanıp açılabilen akıllı folyoların yerleştirilmesiyle oluşmuştur. Lotus 7.0'nun yanında yüründüğünde, yüzlerce folyo kendiliğinden organik olarak açılmakta, böylece kişisel ve kamusal mekânlar arasında geçirgen boşluklar üretilmektedir. Bu çalışmada fiziksel duvarlar maddesizleşerek, mekân ve kullanıcıları arasındaki ilişkiye dönüşmektedir; duvar, etkileşimli deneyim, yeni imge ve farklı mekân anlayışı sunmaktadır.



Resim 4.8. Studio Roosegaarde, Lotus 7.0, 2010 (İnt 50)



Resim 4.9. Studio Roosegaarde, Lotus 7.0, 2010 (İnt 50)

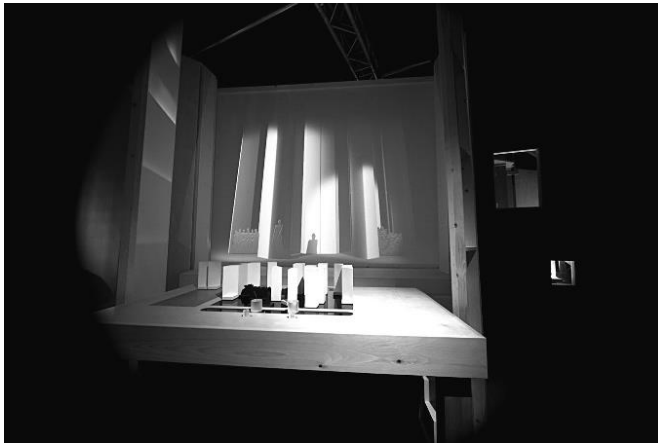
Paul Sermon ve Andrea Zapp'ın 1999'da sergilediği "A Body of Water" çalışmasında (Resim 4.10) üç adet monitörün bulunduğu sergi alanında kurulan kameralar sayesinde kayda alınan katılımcıların görüntüleri gerçek zamanlı olarak bir yaya tüneline su perdesine yansıtılmaktadır. Yaya tüneline bulunan bir kamera ile sergi alanındaki katılımcılar, monitörlerden su perdesine aktarılan görüntülerini izleyebildikleri gibi, kamusal alanı kullanan diğer kullanıcılar da su perdesine aktarılan görüntüyü takip edebilirler. Bu çalışmada mekâna dair fiziksel öğelerin maddeselliği materyal boyutunda değişmesine rağmen fiziksel ve sanal olan mekânın maddesel öğelerinde gerçekleşmektedir.



Resim 4.10. Paul Sermon ve Andrea Zapp, A Body of Water, 1999 (Dixon, 2007: 66)

Edward Gordon Craig'ın "Space and Light" sergisi, Craig'ın tiyatro tasarımcısı ve kuramcı olarak yaptığı çalışmalardan kaynaklanan teatrallik hakkındaki tartışmayı vurgulayan bir sergidir (Resim 4.11). Basit blok formlarla yaptığı deneylerde, esnek ve değişken süreçler sunan yenilikçi mekânsal kompozisyonlar yaratmıştır. Hareket ve ışık üreten animasyonlu, akışkan mekânsal düzenlemelerin olanaklarını araştırmıştır. Katılımcıların rolü, etkileşimli

bir mekân olarak sahnenin perde arkasına, sahne maketine girerek değişmektedir. İnteraktif ekranda, maket üzerinde hareket ettirilebilen tahta bloklar ve figürler, çeşitli sahne düzenlemelerine aracılık yapmaktadır. Nesnelerin bu hareketleri ve yerleşimleri bir kızılötesi okuyucu tarafından izlenmektedir ve üç boyutlu bir görsel olarak masanın önündeki ekrana yansıtılarak sunulmaktadır. Kayar ahşap kadranlarla yansıtılan ışık efektleri kontrol edilebilmektedir. Katılımcılar, modelde ve dijital ekranda yansıtılan değişen tasarımlarını izlerken Craig'in sesli sunumunu dinlerler. Sahne modelinin çalışmaya dâhil edilmesi, maddesel nesneden projeksiyona, hayalden ve somuta geçişi kolaylaştıran yoğunlaştırılmış bir fiziksel ve optik etkileşim için odak noktası sağlamaktadır. Çalışmada temsil, nesnenin üç boyutluluğu ile bir görüntünün düzlüğü arasında bir yerde mevcudiyet ve yokluk arasında bulunur. Işık tarafından yaratılan projeksiyon görüntüsü ve ışığı yansıtma yeteneğiyle görünür hale gelen nesneler tarafından yaratılan sahne modeli, iki algısal düzen, iki tür gerçeklik yaratmaktadır (Resim 4.12).



Resim 4.11. Edward Gordon Craig, Space and Light, 2010–2012 (İnt 51)



Resim 4.12. Edward Gordon Craig, Space and Light, 2010–2012 (İnt 51)

Umbrellium, “Assemblance” (2014) çalışması, bir araya gelemeyen toplulukları bir araya getirmek arayışıdır. Katılımcılar işbirliği içinde ışığı fiziksel bir malzeme olarak kullanarak gerçeğe dönüştürmektedirler. İnsanlar mekân içinde ayakları ve bedenleriyle üç boyutlu formlar yaratmak için bilgisayar kontrolünde olan lazerleri kullanarak ışık duvarları yaratmaktadırlar. Bu duvarlar birbirleri üzerinde kesiştiğinde daha sağlam formlar oluşturmaktadır (Resim 4.13).



Resim 4.13. Umbrellium, Assemblance, 2014 (İnt 52)

Bu çalışma mekân içinde teknolojiyi ve kolektif birliğin keşfini tetiklemektedir. Aynı zamanda elle tutulamayan fiziksel nitelik taşımayan ışık bu çalışma içinde mekân yaratan bir elemana dönüşmüştür. Katılımcılar arasında yaratılan bu mekânlar bazen birbirleri üzerinde kesişmekte bazen de katılımcıların bireysel yapıtlarını oluşturmaktadır. Teknoloji bu bağlamda katılımcıların mekânlar yaratmasına ve bu mekânları başka bedenlerle kesiştirmesine yardımcı olmaktadır. Yaratılan yapıların tekilliği ve yalnızlığı bu çalışmada ters yönde yorumlanmıştır. Hareketlerle katılımcılar yarattıkları mekânların sorumluluğunu başka katılımcılarla da paylaşmak zorunda kalmıştır. Teknoloji maddesiz bir malzemeyi, kitleleri bir araya getirmek için kullanmıştır.

Monika Fleischmann ve Wolfgang Strauss’un 2004 yılında Münih Salvatorplatz Meydanı’nda sergilediği “Energy Passages” adlı çalışmada, kentin görünmez mimarlığı görünür ve ölçülür hale getirilmektedir (Resim 4.14). Dil, bir kenti şekillendiren entelektüel enerjidir. Kullanıcılarının konuşmaları enerji akışlarını temsil etmektedir. “Energy Passages” için başlangıç noktası, günlük gazete olan kitle iletişim araçlarından alınan metinlerdir. Otomatize edilmiş bir yazılım süreci Alman gazetesi “Süddeutsche Zeitung”u

analiz etmektedir ve onu sloganlara indirgemektedir. Bu süreçte filtrelenen terimler daha sonra Münih'teki Salvatorplatz Meydanına bilgi akışı olarak yansıtılmaktadır. Katılımcılar, seçebileceği terimleri bu bilgi akışına “fırlatma” seçeneğine sahiptirler. Böylece metin hareketleri başlatılmaktadır ve terimler arasındaki bağlantılar belirgin hale gelmektedir. Ortaya çıkan terim ağları, orijinal doğrusal metinlerden farklı olarak bağlamsal bağlantılar ve yeni anlamlar yaratmaktadır. Buna ek olarak, katılımcının tercihiyle göre izlediği haberler bir dünya haritasında görselleştirilerek yerel konum ve küresel olaylar arasındaki bağlantılar vurgulanır. Bu interaktif sürecin gözle görülür sonucu yaşayan bir gazetedir.



Resim 4.14. Monika Fleischmann ve Wolfgang Strauss, Energy Passages, 2004 (Strauss & Fleischmann, 2005: 124)

Gazetenin orijinal içeriğinin parçalanması ve dönüştürülmesine dayalı olarak yeniden yapılandırılması, yeni bir okuma ve anlama biçimini kolaylaştırır. “Energy Passages”, anlamın katılımcı tarafından nasıl üretildiğini gösterir ve yeni bir iletişim potansiyeli açığa çıkaran duysal olarak algılanabilir bir eylem alanı sunarak mimari mekânın nesnesini bilgiye dönüştürür (Resim 4.15).



Resim 4.15. Monika Fleischmann ve Wolfgang Strauss, Energy Passages, 2004 (Strauss & Fleischmann, 2005: 124)

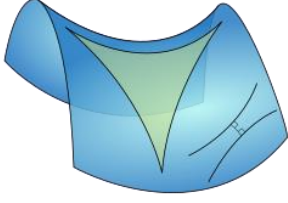
4.2.2. Geometri

Yeni mimari ifade biçimleri ve malzeme bilimindeki ilerlemeler, mimarlar arasında yeni malzemelerin özelliklerine ve istenen estetik ve mekânsal etkileri üretme kapasitelerine olan ilginin yenilenmesine yol açmıştır. Geçmişte sıklıkla olduğu gibi, temel, normatif geometrilerden bir sapma, genellikle yeni malzemelerin geliştirilmesiyle çakışmaktadır. Yüzey eklemelenmesinin çağdaş vurgusu, temelde amaçlanan malzeme bileşiminin sunduğu olanaklar ve dirençlerle ilgilidir. Mimarlık için yeni malzemeler, benzeri görülmemiş incelik, dinamik olarak değişen özellikler, işlevsel-gradyan kompozisyonu ve yeni yüzey efektlerinin inanılmaz bir repertuarını sunmaktadır. Yeni görünümeler yalnızca şeffaflıklarını ve renklerini değil, aynı zamanda çeşitli çevresel etkilere yanıt olarak şekillerini de değiştirmeye başlar.

Mekân kavramının katmanlarından yapı katmanı ile doğrudan ilişkili olan geometri, bir mekânın formunu oluşturan ve dikkatleri üzerine çeken ilk özelliğidir. Mimari tasarımın ve formun temelini geometri oluşturmaktadır. Yapı katmanı bölümünde de değinildiği üzere; mimarlık, belirli formlar yaratmak veya yaratılan formları sınırlamak için oransal sistemleri ve geometriyi tarih boyunca kullanmıştır. Geometrinin tarihsel sürecindeki gelişmeler mekân anlayışını etkilemiştir. Geometri tarihinde uzun yıllar kesinliği tartışılmayan Öklid geometrisi bir devrime yol açarken, öklid olmayan geometriler ise teknoloji ile birçok bilgisayar yazılımının temelini oluşturmuştur. Mimari tasarımda, geometrik kuralların kullanıldığı hesaplama teknikleri bilgisayar teknolojisi öncesinde başlamıştır ama 20. yüzyıldan sonra dijital tasarım teknolojilerinin gelişmesiyle mimarlıkta yeni olanaklarla karşılaşmaktadır. Kolarevic'e göre (2003), çeşitli dijital tabanlı üretim teknikleri sayesinde, mimarlıkta vurgu "biçimin yapılması" durumundan "biçimin bulunması" durumuna geçmiştir. Biçim alanında ise; süreklilik değişkenlikle, tek olma durumu çoğul olma durumu ile yer değiştirmiştir.

Modern geometrinin gelişimini sağlayan öklid olmayan geometriler, uzaysal mekânın eğrisel ve çok boyutlu olma fikri üzerinden gelişen geometrilerdir (Kolarevic, 2003) (Şekil 4.1). Siber mekânda fiziksel çevre nesnelerini üreten ölçek kavramı, yer değiştirme ve fiziksel ölçümler değişmeye ve Öklid özelliklerini kaybetmeye başlar. Siber mekân, klasik fiziğin artık uygulanmadığı ve sanal varlıklar ile birlikte bilginin inşasının n boyutlu

parametreleri içerdği ve yeni bir mekân kavramsallaştırmasının yeniden kurulmasıyla sonuçlandırılmış çok katmanlı, hiper bağlantılı bir ortamdır.



Şekil 4.1. Hiperbolik geometri örneği (İnt 54)

Hollanda'nın Neeltje Jans kentindeki Waterland, mekân içindeki aydınlatmayı ve duvarlarından aşağı akan su akışını değiştiren gerçek zamanlı meteorolojik verileri yakalamaktadır. Bağlantılı Lars Spuybroek tarafından 1997'de tasarlanan “Fresh Water Pavillion”u birden fazla sensör ışığı, sesi ve görsel dönüşümleri etkinleştirir (Resim 4.16). Giannachi'ye göre (2004:100), “Mimarlık ve medya o kadar kaynaşmış ki, yürüme eylemi bile sensörleri tetikleyerek ziyaretçilerin hareketlerini sanal su dalgalarına dönüştürmektedir... Etraflarındaki ızgaralara yansıtılmaktadır... Bina canlanmakta, canlı hale gelmektedir.” Mimarlık nesnesinin üç boyutlu varlığından bağımsızlaşması ve mekânın katmanlarının kullanıcıların zihninde bulunan imgelere ile birleştirip, iletişim kurarak ayrıştırılması işlemlerini günümüz bilişim teknolojisi araçları ortamın, çevrenin, mimarlık nesnesinin öğelerini kontrol ederek ve manipüle ederek gerçekleştirmesi hakkında verilebilir. Bilişim teknolojileri ve medya araçları ile birleşen, eklemlenen mimarlık ürünü daha etkili, zihinsel ve deneyimsel nesne haline dönüşür. Yatay veya dikey düzlemlere sahip olmayan çalışma, su akışıyla beraber Öklid geometrisine meydan okur.



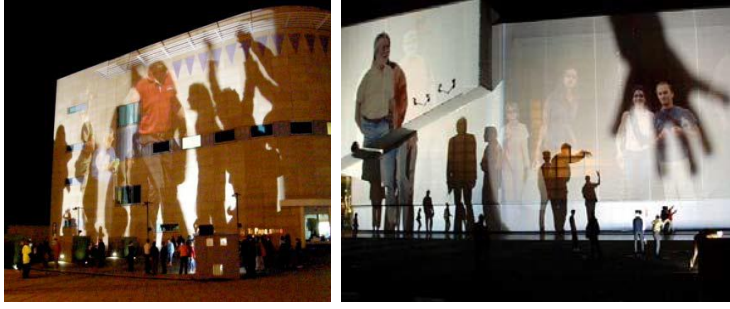
Resim 4.16. Lars Spuybroek, “Fresh Water Pavillion”, 1997 (İnt 53)

Lev Manovich'in belirttiği gibi ölçek, Baudrillard'ın simülasyonunu temsilden ayıran unsurlardan biridir (Manovich, 2001). Bir temsilde çerçeve, farklı ölçek ve diğer benzer türden sınırlar, deneyimlenenin başka bir şeyin bir temsili, bir yorumu olduğunu açıklığa kavuşturur. Simülasyon geleneğinde bu sınırlar vurgulanmamıştır. Manovich, “simülasyon geleneğinin sanal ve fiziksel alanları ayırmak yerine harmanlamayı amaçladığını” öne sürmektedir (Manovich, 2001: 112). Gerçek ölçekte izdüşümün sezgisel bir hareketi ve iki alan arasındaki sınırın vurgusunu kaldırma, Manovich'in (2001: 113) simülasyon geleneğinin fiziksel ve siber mekânda bir arada var olan deneyimleyeni “tek bir tutarlı mekân”ında var etme girişimi olarak yorumlanabilir.

Meksikalı-Kanadalı sanatçı Rafael Lozano-Hemmer, kamusal alanlarda teatral etkileşimli enstalasyonlar yaratmasıyla tanınmaktadır. Çalışmaları, insan ve insan vücudunun her şeyin merkezi ve ölçüsü olduğu güçlü bir hümanizm geleneğine sahiptir. Çalışmasını mimaride, şehirde, vücutta ve teknolojide sanal açılımlar yaratarak algı gibi temaları keşfetmeye yoğunlaştırır. “Body Movies” projesinde 400 ve 1800 metrekarelik etkileşimli projeksiyonlarla kamusal alanı dönüştürmektedir (Resim 4.17) (Resim 4.18). Projenin sergilendiği şehirlerin sokaklarında çekilen binlerce fotoğraf, robotik olarak kontrol edilen projektörler kullanılarak gösterilmektedir. Ancak portreler, kamusal alandan geçen katılımcıların meydanın zeminine yerleştirilen güçlü ışık kaynaklarından ne kadar uzakta olduklarına bağlı olarak, silüetleri 2-25 metre arasında değişen, gölgelerinin içinde görünmektedirler. Yazılım geliştiricilerin yardımıyla programlanmış bir bilgisayar görüş izleme sistemi ile eski portreler ortaya çıktıkça yeni portreler tetiklenmektedir. Böylece izleyiciler sadece katılımcı değil aynı zamanda birer aktör haline gelirler ve yaratılan siber mekânda ölçek kavramı ters yüz edilmiştir.



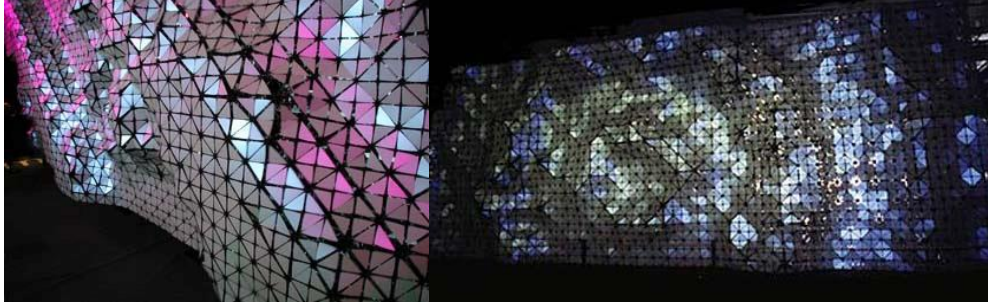
Resim 4.17. Rafael Lozano-Hemmer, Body Movies: Relational Architecture 6 (İnt 55)



Resim 4.18. Rafael Lozano-Hemmer, Body Movies: Relational Architecture 6 (İnt 55)

Mekânın ilişkisellik katmanında değinildiği üzere Nicolas Bourriaud, alıcıyı sosyal etkileşimlere girmeye ve bu etkileşimlerin anlamları ve bağlamları üzerinde düşünmeye davet eden sanatsal stratejilerin analizi olan ilişkisel estetik üzerine çalışmıştır. Bourriaud, sanatçıların niyetlerini klasik avangardın niyetlerinden şu şekilde ayırır (1998/2005: 13): “Sanat eserlerinin rolü artık hayali ve ütöpik gerçekler oluşturmak değil, sanatçı tarafından seçilen bir ölçek doğrultusunda gerçekte var olan gerçek içinde yaşam yolları ve eylem modelleri olmaktır.” Bourriaud'a göre önemli olan ütopiyalar değil, "kültürel kendin-yap" ve geri dönüşüm, gündelik olanın icadı ve yaşanılan zamanın konfigürasyonunu içeren gerçek mekânlardır. Bourriaud (1998/2005: 44), bu tür sanat projelerini, sosyal sisteme az çok uyumlu bir şekilde uygun olan, ancak sistem tarafından geleneksel olarak sunulanlardan başka etkileşim olasılıkları açan ara alanlar olarak, “sosyal boşluklar”ın işlemesi olarak görmektedir. Bourriaud’a göre etkileşimlerin biçimsel veya yapısal özelliklerine odaklanılmalıdır ve bu “mübadele alanları” biçimsel konfigürasyon tutarlılığı, önerdikleri sistemlerin sembolizmi ve insan ilişkilerinde yansımaları veya modelleri olarak doğalarının analiz edildiği estetik kriterler temelinde değerlendirilmesi gerekmektedir. Form, artık bir nesnenin stili ve göstergesi tarafından tanımlanmaz ve yalnızca öznel arası karşılaşmada ve sanatsal kavram ile müdahale ettiği sosyal kümeler arasındaki alışverişte var olan oluşumlar (formations) mevcuttur.

Algısal olarak insan ve çevre ilişkisini yeniden tanımlayan “Aegis Hyposurface”, metal parçalara yerleştirilen mekanik ve elektronik aksamalar aracılığıyla, ışık, hareket, ses gibi elektronik ve çevresel etkenlerin değişimine göre bu parçalar tepkisel olarak biçimlerini değiştirebilmektedir (Resim 4.19). Kolarevic’e göre (2003), “Goulthorpe, otoplastik (belirli)’ten alloplastik (etkileşimli, belirsiz) mekâna geçişi vurgular”. “Aegis Hyposurface”, ekranların hareketlerinden oluşarak çeşitlilik sağlayan karmaşık desenlerle, organik bir görüntü oluşturur. Deforme edilebilen, akışkan bir mimari yüzeydir.



Resim 4.19. Mark Goulthorpe ve dECOi, Aegis Hyposurface (İnt 56)

Mekânın kişilerarası ilişki olarak sunulması, Scott Snibbe'nin "Boundary Functions" (1998)'inin ana temasıdır (Resim 4.20). Sınırlandırılmış bir alana birden fazla katılımcı girer girmez, her katılımcıya eşit büyüklükte bir bölüm atanacak şekilde alanı bölmek için çizgiler zemine yansıtılmaktadır. Katılımcılar hareket ettikçe, bölümlenme hatları yeni duruma uyum sağlamak için değişmektedir.



Resim 4.20. Scott Snibbe, Boundary Functions, 1998 (İnt 57)

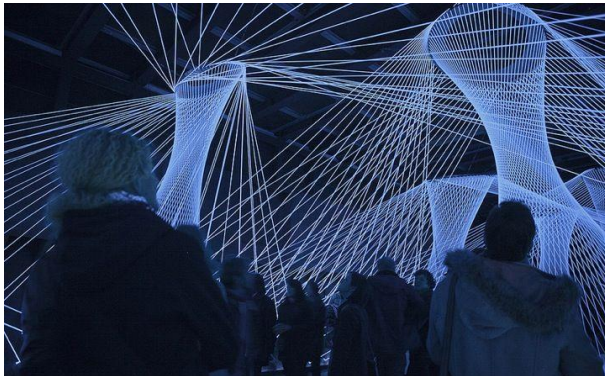
Collabcubed firması tarafından tasarlanmış olan "Sonos Playground", mekâna ait yüzeylerde dönen grafikler katılımcıların seçimine karşı bağımlı olarak kurgulanmıştır (Resim 4.21). Katılımcılar bir seçtikleri herhangi bir şarkının görselleştirmelerini yansıtılan yüzeylerde izleyebilmektedir. Katılımcılar hareket yakalama teknolojileri aracılığıyla yüzeylerde dönen animasyonu kontrol edebilmektedir. Mekân, sanatın bir yansıması ve bunun bir video müzik ortamına dönüştürülmesi fikrini yansıtmaktadır. "Sonos Playground", mekânın tümünü saran müzikal grafikler tüm sistemin bir çıktısı olarak tasarlanmıştır. Hareket yakalama teknolojileri, bedene ait verileri bir bilgisayara göndererek katılımcının videoyu görsel olarak manipüle etmesini sağlamıştır. Geleneksel mekânın

tasarımcı tarafından karar verilen renk, doku, ışık gibi özellikleri bu mekânda beden kontrolüne bırakılmıştır. Mekân bu tür örneklerle sonsuz yaratım sürecini beden sayesinde devam ettirmektedir.



Resim 4.21. Collabcubed, Sonos Playground, 2013 (İnt 58)

Mainz ve Johannes Gutenberg Üniversitesi'nin İç Mimarlık öğrencileri tarafından tasarlanan "Plays Like a Guitar" çalışması, ziyaretçilerin mekâna boydan boya yerleştirilen uzun LED telleri bir gitar teli gibi hareket ettirerek yankılanan sesi dinleyebildiği bir ortam sunmaktadır. Bu ses gösterdiği yankıya göre kendi eksenini etrafındaki yarı konik alanda renk değişimleri yaşamaktadır. Bu proje katılımcıları görsel ve işitsel anlamda bir etkileşime davet etmektedir. Mekâna bağlı tasarımsal öğeler sesi ve rengi aktif hale getirmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda katılımcı yankıyı mekânsal bir öğeye dönüştürebilmektedir. Katılımcıdan gelen hareketli verilerin yoğunluğu yankıya ait şiddeti etkilemektedir. Yaşatılan deneyimde katılımcıya hem bir çalgı aleti çalma deneyimi hem de mekânı yeniden dönüştürme şansı verilmiştir. Teknolojik bağlamda dijital LED' ler hareket yakalama teknolojileriyle yaratılan bir proje olmuştur (Resim 4.22).



Resim 4.22. Plays Like a Guitar, 2012 (İnt 59)

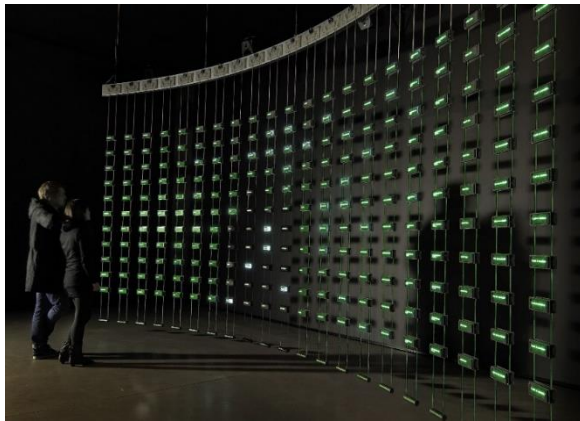
4.2.3. Çevrilebilirlik

Marcus Novak'a göre (Novak, 1992: 234) 21. yüzyılın dijital teknolojisi veri, bilgi, form ve görünüm arasında bir ayrışmayı beraberinde getirmiştir. Form artık temsil tarafından yönetilmektedir, veri ikili sayı dizgesinin (binary) akışıdır ve bilgi, veriler bir temsil şemasının olasılığı aracılığıyla görülebildikten sonra bu verilerin kavranmayla olan ilişkisidir. Başlangıçta biçimsiz olan bir bit akışı, temsil şeması tarafından biçimlendirilir ve verilerin temsil ile etkileşimi yoluyla bilgi ortaya çıkar; farklı temsiller, kurulan farklı bağlarla aynı veri gövdesi içinde belirgin hale gelir. Görünüm, geç bir art-etkidir, basitçe örüntüler üzerinde hareket eden birçok gömülü örüntü katmanının bir sonucudur, bazı örüntüler veri olarak, bazıları kod olarak işlev görür. Siber mekan, dijital teknolojinin mümkün kıldığı bir ayrıştırmayla, verinin (data), bilginin (information) ve biçimin (form) ayrıştırılmasının en üst düzeye çıkarılmasını sağlar. Siber mekânların her zaman değişime açık ve süreksiz olmasının nedeni budur. Siber mekân fiziksellikten soyutlanır ve yeni bir bilgi dünyasına aracılık yapar.

Araçlar ve temsil biçimleri değiştirilerek, nesneler arasındaki farklı nitelikler ve ilişkilerle karşılaşmaktadır. Farklı medyalar arasındaki geçiş, mekân anlayışını keskinleştiren bir oyun gibidir. Tierney, “tasarım sürecinde, bir fikrin kaçınılmaz olarak farklı dijital ortamlara veya yazılım platformlarına dönüştürüldüğü zaman her adımda yeni bir algı oluşturulduğuna ve bu yeni algı beklenmedik fikirlerin ortaya çıkması için fırsatlar sunduğuna” değinir. Tierney, farklı medya ve “bakış açılarının çokluğu” arasındaki geçişin kavramsal veya bilişsel mekâna benzediğini öne sürer. Kendisinin belirttiği gibi, “çok sayıda algılama, tasarımcıların mekânsal ilişkileri daha karmaşıklık olarak anlamasını ve olası çözümleri daha önce analog yöntemlerle mümkün olandan daha verimli bir şekilde analiz etmesini sağlar” (Tierney, 2007: 14-16).

2008'de Londra'daki Bilim Müzesi, Mark Hansen ve Ben Rubin'in sanat eserini özel sergi olarak kurmuştur. Eser, müze tarafından, herkese açık internet sohbet odaları ve ilan panolarından gerçek zamanlı olarak örneklenmiş sansürlü metin parçalarını sergileyen “çevrimiçi iletişimin dinamik portresi” olarak tanımlanmıştır. Çalışma müzenin kalıcı koleksiyonunun bir parçası olarak, İnternet ve bilgisayar bağlamında toplanmasına rağmen endüstriyel bir eser olarak değil bir sanat eseri olarak alınmasıyla alışılmadık bir durumdur. Çalışma kapalı bir galeri alanında sunulur, yerdeki oklar “Listening Post, Ödüllü Deneyim”e

işaret eder ve bu giriş metinleri de sanatçıların bir çalışması olarak tanımlanır. İnternet trafiğinin görselleştirildiği ve ses haline getirildiği “Listening Post”, binlerce herkese açık çevrimiçi konuşmayı canlı zamanda toplayan, örnekleyen, işleyen ve analiz eden bilgisayar programlarından yardım almaktadır. Bu analizler sıralanıp filtrelenerek birer hammadde haline geldikten sonra çalışma, bir dizi farklı hareket içinde sunulur ve küçük ekranlardan oluşan duvar boyutundaki bir yığında titreşen sözcükler olarak görsel bir form verilir ve bilgisayar tarafından oluşturulan bir ses ve müzik aracılığıyla işitsel öğeler tamamlanır. Bu şekilde, “Listening Post” hem İnternet teknolojisine hem de bir çevrimiçi ağ geçidine atıfta bulunmaktadır; ancak buna ek olarak, bağlı olmanın ve çevrimiçi olmanın ne anlama geldiğinin deneyimini öneri olarak göstermektedir. İzleyicinin deneyimlediği fiziksel alan, yalnızca galeri mekânın alanı değil, sanal sohbet mekânı veya siber mekânın alanıdır (Resim 4.23).



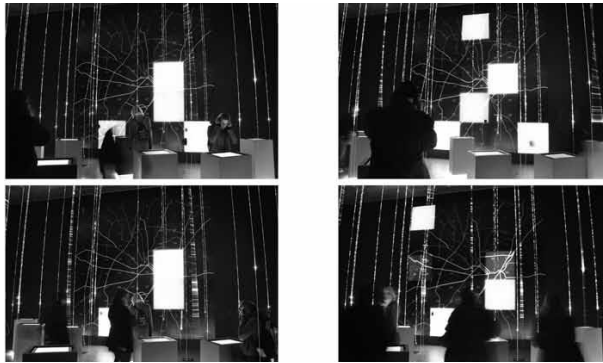
Resim 4.23. Mark Hansen ve Ben Rubin, Listening Post, 2008 (İnt 60)

11. Venedik Mimarlık Bienali’nde kurulan “Athens by Sound”, “yapının ötesinde mimarlık” hakkındaki düşünce alanında, “inşa edilenin ötesinde” yatan maddi olmayan bir mekansal fenomen “ses”e odaklanmaktadır (Resim 4.24). Çalışma, kulaklıkla dinlemek için 50 ses, kelimelerde okunacak 50 ses, şehrin fragmanlarını sunan sese dayalı 25 video, katılımcıların hareketlerini izleyen duvarda hafif bir coğrafi harita, optik liflerle dolu ve değişen ses ve insan alanları ile aradaki boşlukla beş katmandan oluşmaktadır. Tavandan, yerden bir metre yüksekliğe kadar sarkan elli çift kulaklık, kentin farklı ortamlarında kaydedilen sesleri kilometrelerce uzaklıktaki katılımcıya istediği sırada deneyimletir. Ekranlarda gösterilen videolar, katılımcılar pavilyonda ilerledikçe ortaya çıkan şehrin hikâyelerinden parçalar anlatır.



Resim 4.24. Anastasia Karandinou, Christina Achtypi ve Stylianos Giamarelos, Athens by Sound, 11. Venedik Mimarlık Bienali, Yunanistan Pavilyonu (İnt 61)

Katılımcının varlığı ve hareketi sistemi harekete geçirir; 25 ekran başlangıçta devre dışıdır ve her biri yanına biri girdiğinde otomatik olarak açılır. Kurulum içinde ne kadar çok kişi hareket ederse, aynı anda daha fazla ekran açık olur ve alan sesleri o kadar meşgul olur (Resim 4.25).



Resim 4.25. Athens by Sound, Ziyaretçilerin işgal ettiği odanın veya şehrin bölümlerine bağlı olarak farklı bölümleri açılan harita (İnt 61)

Mexico City'deki Zocalo Meydanı'nda yeni yıl kutlaması için tasarlanmış etkileşimli sanat projesi, www.alzado.net web sitesi aracılığıyla kullanıcıların çevrimiçi bir üç boyutlu ara yüz kullanarak şehrin tarihi merkezi üzerinde muazzam ışıklı heykeller tasarlamasına izin vermiştir (Resim 4.26). Tasarımlar, meydanın etrafına yerleştirilmiş 18 robotik projektörle yapılmıştır; bu ışıklar 15 km'lik bir yarıçaptan görülebilmektedir. Her katılımcı için yorum, istatistik ve tasarımlarının sanal ve gerçek görüntülerini üç açıdan içeren kişiselleştirilmiş bir web sayfası oluşturulmuştur. Yazılım geliştiriciler aracılığıyla programlanmış yazılım sayesinde her bir tasarımın bir sonraki tasarıma geçişi altı saniye sürmüştür. Meksika'daki sergilemeye 89 ülkeden 800.000 kişi katılmıştır. Proje daha sonra Vitoria'daki Bask Çağdaş

Sanat Müzesi'nin açılışında (300.000 katılımcı), Lyon'daki Fete des Lumieres'de (600.000 katılımcı) ve Dublin'deki Avrupa Birliği genişleme kutlamalarında (520.000 katılımcı) sergilenmiştir.



Resim 4.26. Rafael Lozano-Hemmer, Vectorial Elevation, 2002 (İnt 62)

4.2.4. Hareket

Bishop'a göre (2018: 19), “sanat piyasası neredeyse gırtlığına kadar imge repertuvarımızla dolmuş durumda, dolayısıyla sanatsal pratiklerin artık pasif izleyiciler tarafından tüketilecek nesnelerin yapılması etrafında dönmeyeceği aşikârdır”. Jonathan Crary, on dokuzuncu yüzyılda icat edilen optik cihazları, “gözlemciyi katı bir şekilde tanımlanmış görsel tüketim sistemleri içinde kodlayan ve normalleştiren dikkatin manipülasyonu için teknikler” olarak tanımlamıştır (Crary, 2019: 18). Prensip olarak, bu tanım aynı zamanda yirminci ve yirmi birinci yüzyıl medya teknolojisine de uygulanabilir; fark, bu tür teknolojiler artık yalnızca görsel tüketimle değil, aynı zamanda alıcı tarafındaki diğer duyumsal faaliyetlerle de ilgilidir. Dahası, medya teknolojisi ve kullanıldığı bağlamlar o kadar karmaşık hale gelmiştir ki artık “katı şekilde tanımlanmış sistemlerden” bahsetmek mümkün değildir. Bununla birlikte, medyanın manipülasyon kapasitesi on dokuzuncu yüzyıldan beri muazzam bir şekilde artmıştır. Siber mekânın karakteristik özelliği, yalnızca dikkatin manipülasyonunu bilinçli olarak düzenlemekle kalmayıp, aynı zamanda bu tür bir manipülasyonu kendi kendine bir referans olarak bir eserin teması haline getirmesidir.

Etkileşimli çalışmalar, sanatçı tarafından etkinleştirilen ve bir dereceye kadar organize edilen ancak sanatçı tarafından performe edilmeyen bir eylem olarak tasarlanırsa, bu özellik etkileşimli sanatı diğer tüm sanat biçimlerinden ayırır. Etkileşimli sanatta Crary'nin gözlemcisi bir icracı, bir aktör haline gelir. Bu sadece dijital temelli çalışmalar için değil,

diğer birçok katılımcı ve etkileşimli sanat biçimi için de geçerlidir. Diğer katılımcı sanat biçimlerinin aksine, etkileşimli dijital ortamların alıcıları çoğunlukla bir işleyişi açık olmayan bir aygıt olarak Latour'un "kara kutu" kavramıyla karşı karşıdır. Aslında çalışmanın işlevselliğinin araştırılması, etkileşimli medya sanatında estetik deneyimin önemli bir bileşenidir. Odak noktası yüz yüze iletişim değil, teknik aracılı geri bildirim süreçleridir.

İzleyiciyi deneyimin ortasına yerleştirmeyi amaçlayan, izleyiciye yönelik gelenekleri fütürist resmin de amacıydı: Sanatçılar, eşzamanlılık ve kuvvet çizgileri gibi tekniklerin kullanımıyla izleyicinin "gelecekte resmin merkezine yerleştirilmesi gerektiği"ni iddia ediyordu. "İzleyici eylemde orada olmayacak, ama eyleme katılacaktı." (Bishop, 2018: 55-57). Etchells, gözlemcinin aktör haline gelmesi durumunun artık zorunlu olduğunu dile getirir (1999: 49): "Her performansa şunu sorun: yarın bu olayı yanımda taşıyacak mıyım? Beni ele geçirecek mi? Seni değiştirecek mi, beni değiştirecek mi, bir şeyleri değiştirecek mi? Değilse zaman kaybıdır." Sencar, "artık, izleyiciden fazla olmayan klasik halk anlayışı yerine, siber mekân fikriyle sıradan kullanıcının sürece dâhil edilmesi sonucu yetenekler ve keşif alanlarının doruk noktasında" olduğunu vurgular (Sencar, 2007:2).

David Rokeby'nin 2007 "n-Cha(n)t" ses enstalasyonu, bir bilgisayar ağı üzerinden dil değişimine dayanır ve dil programlamanın yanı sıra ses tanıma sistemi kullanmaktadır (Resim 4.27). Katılımcı, tavandan bir dizi bilgisayar ve monitörün asılı olduğu bir galeri alanına girince, her monitörde bir kişinin kulağı ile karşılaşır. Görülen her ekran gramer açısından doğru konuşan, bazen de bir anlamı olmayan cümleler kuran bir insan sesiyle temsil edilir.



Resim 4.27. David Rokeby, n-Cha(n)t, 2007 (İnt 63)

Katılımcı bir etkileşimci olarak mikrofonlar aracılığıyla bilgisayarlara konuşabilir ve bilgisayarlar bu daha sonra sesleri kendi konuşmasına entegre eder, cümlelerinin anlamına göre uyarlar ve bir süre sonra galeri alanındaki tüm bilgisayar topluluğu bu duruma ayak uydurur. Adım adım konuşmalar aynı genel konuya ve sonunda aynı kelimelere yaklaşır. Fikir birliğine getirme stratejilerini mekânsal açıdan gözlemleyen çalışma ödüllendirilmiştir.

Chris Milk' in "The treachery of sanctuary" adlı çalışması üç parçadan oluşmuş interaktif bir tablodur ve kullanıcı odaklı bir gölge oyunundan oluşmaktadır (Resim 4.28). İnsanların doğum, ölüm ve reenkarnasyon deneyimlerini yaratıcı bir süreçte sunmaktadır. Kinect kameralar kullanıcının hareketlerini algılar ve onların hareketlerini kanatlarla ve özgür kuşlara entegre etmektedirler. Bu hareketleri bir mürekkep havuzu ikiye bölmekte ve bu sayede ruhsal bir kendini güçlendirme hissi uyandırmaktadır:

Kendimi sadece her zamanki bakış açımdan görmüyorum. Aynı zamanda kendimi dışarıdan da ikinci bir açıdan izliyorum. Kendimi gözlemliyorum. Bu, tedavi amaçlı da kullanılabilen bir olgudur. Hiçbir zaman yalnızca dış dünyada yaşamıyoruz; biz de her zaman kendi yarattığımız hayali bir dünyada yaşıyoruz. Ve belki de bu en önemli görev, insanların her zaman karma gerçeklikler içinde yaşadığımızı anlamasını sağlamaktır (Strauss & Fleischmann, 2005: 124).

Bu çalışma, mekânsal düzlemde teknoloji ve katılımcıyı bir araya getirmektedir. Katılımcı ara yüz olarak bir duvara bağlı kalsa da bedeninin kinetik olarak tüm yansımalarını teknolojiden geri almaktadır. Çalışma yaşayan bedene yeni tanımlar yüklemektedir. Yaşayan beden bu sayede kendi yansımasının ölümünü ve tekrar doğuşunu görebilmekte tüm bu tanımlamaları gerçek zamanlı bir şekilde yaşayabilmektedir. Bu bağlamda teknolojiyle girilen sabit göz etkileşimi beden hareketleriyle beslenerek karşılıklı bir etkileşim ortamı oluşmaktadır.



Resim 4.28. Chris Milk, The treachery of sanctuary, 2012 (İnt 64)

5. SONUÇ

Mekân, üretildiği dönemin yeni arayışları sonucu sürekli olarak değişir ve bu arayışlar sonucunda mekân tanımı sürekli yeniden anlamlandırılmaya maruz kalır. Yeni anlamlar sonucu değişen mekân tanımı, bu değişim gerek mekânın ilişkisellik katmanı olarak algılanan mekân boyutunda, gerekse yapı katmanı olarak mekânın tüm temsillerinde kendini göstermektedir; çünkü dinamik etkileşimler ve karşılıklı ilişkiler barındıran mekân, bu çalışmada incelendiği üzere yaşanan mekândır ve bu mekân fiziksel gerçekliğin sunduğu mutlak mekânın ötesindedir. Biçim bir anlamın iletilmesinde ana araçlardan biridir ama mekân üretiminde ve mekânsal deneyimde artık sadece görselliğe bağlı olmayan mimarlığa ulaşabilmek için bu çalışma yeni arayışlara yer vermektedir.

Günümüzdeki düşünce sistemi birinin değişiminin diğerini de etkilediği noktalardan oluşan bir ağ örüntüsü ve ilişkisine dayanmaktadır; hiyerarşik olarak tanımlanmaz. Üst üste çakışan bu katmanlar, sistemde karşıtlıklar yaratmasına rağmen; bu çalışmada değinildiği üzere postmodernizmin ve fenomenolojinin de üzerinde durduğu gibi, bu karşıtlıklardan yalnızca biri değil, hepsi bir arada var olmaktadır. Böylece karşıtlıklar birbirlerini diyalektik bir gerilimle görünür kılmakta ve muğlak durumların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Günümüzde bazı kavramların sınırlarının bulanıklaşması ve kavramların birbirinin içine girmesi, bu nedenle olmaktadır. Sanat nesnesi ve mekân arasındaki ilişkinin günümüze dek üretim ve gelişim aşamalarıyla, hiyerarşik olmayacak bir şekilde birbirleri arasındaki etkileşimin vurgulandığı bu çalışmada, görsel kültür tarihinin mekân kavramının gelişimi ve üretimi ile çakıştığı gözler önüne serilmiştir. Yeni teknolojileri gelişiminin bir parçası olarak benimseyerek evrimini sürdüren ve gündelik hayatla da bütünleşen sanat, çalışmada örneklerle ortaya konduğu üzere çoklu bağlamlarda; kamusal alanlar, şehirler ve doğal çevrelerde, eskisine göre daha karmaşık sistemlerle varlığını sürdürmektedir. Bu durum daha geniş kültürel etkileşimi ve anlayışı da beraberinde getirmiştir.

Yaşamla sanat arasındaki sınırların kaybolması gibi disiplinlerarası sınırların da ortadan kalkmasıyla çok katmanlı bir ifade alanına sahip olan mekân, sınırsız malzeme ve özgürlük ile kullanıcıya farklı deneyimler sunmaktadır. Bu çalışmada tartışıldığı üzere galeri mekânını terk edip özgürleşen sanat ile sınırlarını kaldıran mekân, bilinen nesne olgusunun da yok olması ile bilişsel, iletişimsel ve düşünsel alanlarda yeniden sorgulanmaya devam etmektedir. Bu sorgulamalar, fiziksel ve sanal olanın kesişme noktasında kendini

konumlandırarak; mekân kavramını, bireylerin etkileşimli ağ ilişkisini kurmasıyla birlikte değiştirmeye başlar. Teknoloji ise bu sorgulama sürecinde, fiziksel mekân tasarımının aktif bir parçası haline gelerek mekânın geometrisinin değiştirilmesinde bir araç olarak kullanılmasına ek olarak mimarlığın, disiplinlerarası ilişkisini daha da arttırmıştır. Bu artan ilişki sayesinde oluşan yeni kavramsal arka plandan beslenen farklı disiplinlerin işbirliği, mekân kavramını çok boyutlu dinamik bir alana yöneltmiştir. Bu çalışma bu yeni sorgulama alanında kesin yargılara varmak yerine soruları çoğaltan bir yaklaşım sergilemiştir.

Çalışmada tartışıldığı gibi siber mekân, fiziksel olmayan sınırlar, bağlantılar oluşturarak, görünmeyen mekânsal unsurların duyumsanabilir hale getirildiği, farklı zamanlar ve mekânlar arasında bir ara yüz yaratmaktadır. Farklı mekânlar ve zamanlar, çalışmada yer verilen örnekler gibi sadece mekânların formlarını değiştirmek için değil, aynı zamanda yeni anlamlara sahip mekânlar yaratmak için birbirine bağlanmış ve yeniden birleştirilmiştir. Fiziksel ve sanal olanın arasındaki sınırların bulanıklaştığı, fiziksel sürekliliğin kaybedilmediği bir ara yüz yaratan bu siber mekânlar, mekânın yapısal, işlevsel ve anlatısal katmanlarının teknoloji aracılığıyla yeni bir dil oluşturduğu çalışmanın sonucu olarak tartışılabilir.

Siber mekân, anlatıyı mekân üzerinde taşıyarak bireyler ile iletişime geçen ve bu anlatılar yoluyla bireysel ve mekânsal deneyimi aktif tutan yeni bir tanım olduğu bu çalışma sonucu ortaya konulmuştur. Bu mekân, mekânın fiziksel dünyadaki mutlak olarak görülen geometrisinin tanımlandığı yapı katmanını anlamlandıran ilişkisel katmanının üstüne gelen anlatı katmanının teknoloji aracılığıyla var olması olarak tanımlanabilir. Teknoloji aracılığıyla anlatının, birey ile çok yönlü bir iletişime girmesi, mekânın yeniden tanımlanmasına ve yeniden anlamlandırılmasına sebep olur. Mekân üretimini ve kullanımını daha basit, daha kolay ve daha hızlı hale getirmezler; bunun yerine mekânın potansiyelini sorgular ve onu daha da geliştirirler. Mekânın kullanıcısı olarak bireyi bilinçli bir şekilde mekâna dâhil ederek mekânı ve kendisini keşfetmeye zorlar, bu doğrultuda mekânsal ilişkiler ortaya çıkarılır ve sorgulanır. Siber mekânlar, diğer medya türlerinin ortaya çıkaramadığı şeyleri gerçekleştirmekle kalmaz; aynı zamanda başka düşünme ve tasarım yollarını da açığa çıkartır. Bu çalışma, zaman, hareket ve performansın teknoloji üzerinden mekân için yeni araçlar olarak kullanıldığını örnekler niteliktedir. Artık bitmiş ve mutlak mekânlar değil, özne üzerinde yoğunlaşan, süreç odaklı mekânlar olarak var olurlar. Dolayısıyla siber mekân, performatif ve zamansaldır ve sanal olanı fiziksel olarak mümkün olmayan bir

durum olarak değil, potansiyel değişimi yansıtan ve dolayısıyla belirli bir anın önceki ve sonraki anlarına atıfta bulunan çok zamanlı bir durum haline gelir.

Mekân için öngörülemeyen potansiyelin ve zamansal dinamik evriminin tasarımı, teknoloji olmadan mimarlık kavramlarının ötesinde bir şeydir ve bu tasarım sanal olanın özgürlüğü ile fiziksel olanın sınırlamaları arasındaki gerilim aracılığıyla gerçekleştirilir. Bu gerilim; fiziksel çevrenin ötesine geçerek, fiziksel ve sanalın birlikte çalışmasıyla, mekânla iletişim kurulması ve etkileşimde bulunulması için ideal bir ortam oluşturur. Gerçekliğin rasyonalitesi, sanalın karmaşık ve dinamik bilgi matrislerine dönüşerek; farklı ve dönüşebilir olasılıkları ortaya çıkarır. Siber mekânın potansiyelleri mekâna ait her türlü bilginin birbirine dönüşebilmesini sağlamıştır. Bu doğrultuda, bilginin duyumsanabildiği, seslerin görülebildiği, duyuların iç içe geçtiği adeta bir sinestezi ortamı elde edilmiştir.

Mekânın yapı, ilişkisellik ve anlatı katmanı üzerine eklenmiş bir dijital ara yüz olarak siber mekân, üzerinde barındırdığı her türlü bilgi ve anlamın birbirine dönüşebildiği, maddeselliğinin ve geometrisinin değişebildiği sonsuz katmanlı dinamik bir kavramdır. Ancak bu değişim ve dönüşümleri bireyin etkileşimine açtığı sürece bu çok katmanlı ve dinamik niteliğini koruyarak var olabilir. Bireyin gözlemci olarak etkin biçimde yönlendirildiği mekân anlayışının aksine, bireyi aktör haline getiren böylesine bir mekân üretimi ve deneyimleri çoğaldıkça, sanal ve fiziksel arasında yaşanan ikilem giderek yok olarak mekân kavramının potansiyelleri keşfedilecektir. Bu çalışma keşfedilmeyi bekleten bu potansiyellerin yakın geçmiş adına yeni ve özgün çıktıları olduğunu ortaya koymuştur.

Yalnızca mekânsal pratikler ve sanatsal disiplinler için değil; aynı zamanda iki veya daha çok disiplinin bir ara yüzdeki birlikteliği üzerinden yeni tanımların yapılması durumunun, farklı disiplinler için de yeni bir yöntem olarak değerlendirilmesi doğrultusunda bu çalışmanın gelecek çalışmalara katkı koyabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmada mimarlık, sanat ve teknoloji bağlamlarında incelenen çok katmanlı düşünce ve bu disiplinler arasındaki iletişimin doğurduğu ara yüz oluşturma yöntemi, tüm disiplinler için de yeni gri bölgeler açabileceği ve yeni bir sorgulama, çözümleme ve değerlendirme yöntemi olarak ele alınabileceği söylenebilir.

KAYNAKLAR

- Ak, E. (2006). *Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekan Kavramının Dönüşümü ve Yeni Mekan Tanımları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Altınıyıldız Artun, N. (2014). Mimarlığı Baştan Çıkarmak. Altınıyıldız Artun, N. (Editör), *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 11-56.
- Altınıyıldız Artun, N. (2018). Mimarlık Nesnesi ve Başka Nesneler. N. Altınıyıldız Artun, & R. Ojalvo (Editörler). *Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek*. İkinci Baskı. İstanbul: İletişim Yayınları, 119-137.
- Artun, A. (2015). Manifesto, Avangard Sanat ve Eleştirel Düşünce. *Sanat Manifestoları: Avangard Sanat ve Direniş* (Dördüncü Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları, 11-64.
- Artun, A. (2017). *Mümkün Olmayan Müze: Müzeler Ne Gösteriyor?* İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A. (2018a). *Çağdaş Sanatın Örgülenmesi: Estetik Modernizmin Tasfiyesi* (Dördüncü Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A. (2018b). *Müze ve Modernlik: Tarih Sahneleri-Sanat Müzeleri I* (Dördüncü Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A. (2018c). Erotik Katedral: Kurt Schwitters'in Mimarlığa Oyunu. N. Altınıyıldız Artun, & R. Ojalvo (Editörler). *Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek*. İkinci Baskı. İstanbul: İletişim Yayınları. 47-72.
- Atalar, B. A. (2006). *Sanatta Mekânın Deneyimlenmesi: Yerleştirme Çalışmaları*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Austin, T. (2012). Scales of Narrativity. In S. Macleod, L. Hourston Hanks and J. Hale (Eds.), *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions*. New York: Routledge, 107-118.
- Aydınlı, S. (2002). Epistemolojik Açıdan Mekân Yorumu. ed. A.Şentürer, Ş.Ural ve A.Atasoy (Editörler). *Mimarlık ve Felsefe*. İstanbul: YEM Yayınları. 40-52.
- Bachelard, G. (2018). *Mekanın Poetikası* (Beşinci Baskı). (çev. A. Tümertekin) İstanbul: İthaki Yayınları. (Eserin orijinali 1957'de yayımlanmıştır.)
- Baecker, I. (1999). *Borusan Kültür ve Sanat Merkezi Sergi Kataloğu*, İstanbul, 29 Ocak-20 Mart.

- Barthes, R. (1993), *Göstergebilimsel Serüven*. (çev. M. Rıfat ve S. Rıfat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Eserin orijinali 1985'te yayımlandı).
- Baudelaire, C. (2004). *Modern Hayatın Ressamı* (İkinci Baskı). (çev. A. Berktaş). İstanbul: İletişim Yayınları. (Eserin orijinali 1863'te yayımlandı).
- Baudrillard, J. (2017). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (On Birinci Baskı). (çev. O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları. (Eserin orijinali 1981'de yayımlandı).
- Baxandall, M. (2015). *15. Yüzyılda Sanat ve Deneyim: Stilin Toplumsal Tarihine Giriş*. (çev. Z. Rona). İstanbul: İletişim Yayınları. (Eserin orijinali 1972'de yayımlandı).
- Bayer, H., Gropius, I. and Gropius, W. (Eds.) (1959). *Bauhaus 1919–1928*. Boston: Charles T. Branford.
- Benjamin, W. (2019). Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı. (çev. A. Cemal). *Pasajlar*. Onbeşinci Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 50-87. (Eserin orijinali 1935'te yayımlandı).
- Betsky, A. (2005). From Box to Intersection: Architecture at the Crossroads. In G. Flachbart, and P. Weibel (Eds.). *Disappearing Architecture: From Real to Virtual to Quantum*, Basel: Birkhäuser, 250-258.
- Bimber, O. ve Raskar, R. (2005). *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds*, Massachusetts: A K Peters/CRC Press.
- Bishop, C. (2018). *Yapay Cehennemler: Katılımcı Sanat ve İzleyici Politikası*. (çev. M. Haydaroğlu) İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları. (Eserin orijinali 2012'de yayımlanmıştır.)
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel Estetik*. (çev. S. Özen). İstanbul: Bağlam Yayıncılık. (Eserin orijinali 1998'de yayımlandı).
- Breton, A. (2015). Sürrealizm Manifestosu, (çev. K. Özsezgin). A. Artun (Editör), *Sanat Manifestoları: Avangard Sanat ve Direniş* (Dördüncü Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları, s. 178-225. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1924).
- Calvino, I. (2008). *Görünmez Kentler*. (çev. I. Saatçioğlu). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Eserin orijinali 1972'de yayımlandı).
- Canogar, D. (2000). Spectral Architectures. In R. Lozano-Hemmer (Ed.), *Vectoral Elevation: Relational Architecture No. 4*. Mexico: Conaculta, 77-96.
- Caprow, A. (2015). Manifesto, (çev. E. Gen). A. Artun (Editör), *Sanat Manifestoları: Avangard Sanat ve Direniş* (Dördüncü Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları, 347-350. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1966).

- Casey, E. S. (2000). *Remembering: A Phenomenological Study*. Indianapolis: Indiana University Press.
- de Certeau, M. (1984). Walking in the City. (çev. S. Rendall). In *The Practice of Everyday Life*. Los Angeles: University of California Press. 91-130. (Eserin orijinali 1980'de yayımlandı).
- de Sola Morales, I. (1997). *Differences: Topographies of Contemporary Architecture*. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Colomina, B. (2017). *Mahremiyet ve Kamusalılık: Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari* (İkinci Baskı). (çev. A. U. Kılıç) İstanbul: Metis Yayınları. (Eserin orijinali 1996'da yayımlanmıştır.)
- Crary, J. (2019). *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine* (Üçüncü Baskı). (çev. E. Daldeniz) İstanbul: Metis Yayınları. (Eserin orijinali 1990'da yayımlanmıştır.)
- Çelikel, S. B. (2013). *Endüstriyel Tasarımda Paradigma Kaymaları: Bruno Latour'a Özel Bir İlgiyle*. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Debord, G. (2015). *Dérive Kuramı*, (çev. U. Kılıç). A. Artun (Editör), *Sanat Manifestoları: Avantgar Sanat ve Direniş* (Dördüncü Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları, 314-316. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1958).
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition*. (çev. P. Patton). New York: Columbia University Press. (Eserin orijinali 1968'de yayımlandı).
- Deleuze, G. and Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Michigan Press.
- Deleuze, G. And Parnet, C. (2002). *Dialogues II*. (çev. H. Tomlinson ve B. Habberjam). New York: Columbia University Press. (Eserin orijinali 1977'de yayımlandı).
- Derrida, J. (1992). *Différance* 1968. In A. Easthope and K. McGowan (Eds.), *A Critical and Cultural Reader*. Toronto: University of Toronto Press, 24-32.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Duncan, T. and McCauley, N. (2012). A Narrative Journey: Creating Storytelling Environments with Architecture and Digital Media. In S. Macleod, L. Hourston Hanks and J. Hale (Eds.), *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions*. New York: Routledge, 288-298.

- Eco, U. (1989). *The Open Work*. (çev. A. Cancogni). Cambridge: Harvard University Press. (Eserin orijinali 1962’de yayımlandı).
- Eco U. (2011). *Yorum ve Aşırı Yorum*. (çev. K. Atakay). İstanbul: Can Yayınları. (Eserin orijinali 1998’de yayımlandı).
- Ehn, P. (1998). Manifesto for a Digital Bauhaus. *Digital Creativity*, 9(4), 207–217.
- Eisenman, P. (2003). Blurred Zones. *Blurred Zones: Investigations of the Interstitial-Eisenman Architects 1988-1998*, New York: Monacelli Press.
- Ek, İ. (2018). 18. Yüzyılda Bozulan Ezber: Piranesi. N. Altınyıldız Artun ve R. Ojalvo (Editörler). *Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek*. İkinci Baskı. İstanbul: İletişim Yayınları. 17-45.
- Etchells, T. (1999). *Certain Fragments*. London and New York: Routledge.
- Fineberg, J. D. (2014). *1940’tan Günümüze Sanat*. (çev. S. A. Eskier ve G. E. Yılmaz). İzmir: Karakalem Yayınları. (Eserin orijinali 1995’te yayımlandı).
- Fitzpatrick, D. M. (2004). *The Interrelation of Art and Space: An Investigation of Late Nineteenth and Early Twentieth Century European Painting and Interior Space*. Master Thesis, Washington State University Department of Interior Design, Washington.
- Flachbart, G., & Weibel, P. (2005). Preface. *Disappearing Architecture_From Real to Virtual to Quantum*. Basel: Birkhäuser, 8-10.
- Foster, H. (2017). *Tasarım ve Suç* (Beşinci Baskı). (çev. E. Gen), İstanbul: İletişim Yayınları, s. 29-45. (Eserin orijinali 2002’de yayımlandı).
- Foucault, M. (2009). Space, Knowledge and Power. In B. Highmore (Ed.), *the Design Culture Reader*. New York: Oxford University Press. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1982).
- Frampton, K. (1996). *Studies in Tectonic Culture: The Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Gausa, M., Guallart, V., Müller, W., Soriana, F., Porras, F. and Morales, J. (Eds.). (2003). *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture: City, Technology and Society in the Information Age*. Barcelona: Actar.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: An Introduction*. London: Routledge.
- Gibson, W. (2016). *Neuromancer*, (çev. S. Oğur). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın. (Eserin orijinali 1984’te yayımlandı).

- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Grasskamp, W. (2016). *The Book on the Floor: André Malraux and the Imaginary Museum*. (çev. F. Elliott). Los Angeles: Getty Research Institute.
- Grozs, E. (2001). *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Hadid, Z. and Schumacher, P. (Eds.) (2002). *Latent Utopias – Experiments within Contemporary Architecture*. Vienna: Springer Verlag.
- Harrison, C. ve Wood P. (2011). *Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi*. İstanbul: Küre Yayınları. (Eserin orijinali 1992’de yayımlandı).
- Harvey, D. (2019). *Sosyal Adalet ve Şehir*. (Altıncı Baskı). (çev. M. Moralı). İstanbul: Metis Yayıncılık. (Eserin orijinali 1973’de yayımlandı).
- Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology and Other Essays*. (çev. W. Lovitt) New York: Harper&Row. (Eserin orijinali 1954’te yayımlandı).
- Heidegger, M. (1996). İnşa Etmek, Oturmak, Düşünmek (çev. O. Kunal). *Cogito Dergisi* 8. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 67-70. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1954).
- Hill, J. (2006). *Immaterial Architecture*. London: Routledge.
- İnternet: İnt 1, *Vitruvius Adamı*. (Resim). URL: https://tr.wikipedia.org/wiki/Vitruvius_Adamı, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.
- İnternet: İnt 2, *Modulor Man sketch by Le Corbusier*. (Resim). URL: <https://www.iconeye.com/opinion/icon-of-the-month/modulor-man-by-le-corbusier>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.
- İnternet: İnt 3, *Francesco di Giorgio Martini*. (Resim). URL: <http://conilcorpovivo.blogspot.com/2016/03/dai-canoni-allarchivio-3.html>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.
- İnternet: İnt 4, *Kunst- und Raritätenkammer*. (Resim). URL: <https://www.khm.at/objektdb/detail/751>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.
- İnternet: İnt 5, *Rock paintings in Manda Guéli Cave in the Ennedi Mountains*. (Fotoğraf). URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Ennedi_Plateau, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.
- İnternet: İnt 6, *L'interno della cappella*. (Fotoğraf). URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Cappella_degli_Scrovegni, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 7, *Leonardo da vinci, last supper*. (Fotoğraf). URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leonarda_da_vinci,_last_supper_01.jpg, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 8, *Matrakçı Nasuh'un 1537'de yayımlanan eserinde yer alan İstanbul'u betimlediği minyatürü*, URL: https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrakçı_Nasuh, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 9, *Samuel F. B. Morse's Gallery Of The Louvre*. (Resim) URL: <http://www.seattleartmuseum.org/exhibitions/morse>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 10, *Panoramic View of the Alps, Les Dents du Midi*. (Fotoğraf). URL: <https://www.clevelandart.org/art/1964.420>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 11, *Installation view of the exhibition, "Monet's Water Lilies"*. (Fotoğraf). URL: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/962?installation_image_index=7, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 12, *Georges-Pierre Seurat, Evening, Honfleur*. (Resim). URL: <https://www.moma.org/collection/works/79333>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 13, *Henri Matisse: The Swimming Pool*. (Fotoğraf). URL: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2014/matisse/the-swimming-pool.html>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 14, *Henri Matisse: The Swimming Pool*. (Fotoğraf). URL: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2014/matisse/the-swimming-pool.html>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 15, *Piet Mondrian: Composition with Red Blue and Yellow*. (Resim). URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_with_Red_Blue_and_Yellow, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 16, *"Le Musée Imaginaire" by André Malraux*. (Fotoğraf). URL: <https://neatlyart.wordpress.com/2013/05/30/andre-malraux-chef-lui-maurice-jarnoux-over-the-last/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 17, *Still-Life with Chair Caning, 1912 by Pablo Picasso*. (Resim). URL: <https://www.pablopicasso.org/still-life-with-chair-caning.jsp>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 18, *Visioni simultanee (Simultanvisionen)*. (Resim). URL: <https://useum.org/artwork/Untitled-Umberto-Boccioni-1911>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 19, *Dynamism of a Dog on a Leash*. (Resim). URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Dynamism_of_a_Dog_on_a_Leash, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 20, *Unique Forms of Continuity in Space*. (Fotoğraf). URL: <https://www.moma.org/collection/works/81179>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 21, *¼ Snowdon Aviary, London Zoo by Cedric Price*. (Fotoğraf). URL: <https://www.architectsjournal.co.uk/news/foster-partners-to-overhaul-london-zoos-snowdon-aviary>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 22, *Fun Palace / Cedric Price*. (Resim). URL: <https://www.arkitektuel.com/fun-palace-cedric-price/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 23, *Model for Pamiatnik III Internatsionala*. (Fotoğraf). URL: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=226>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 24, *El Lissitzky (Russian, 1890–1941). Prounenraum (Proun Room)*. (Fotoğraf) URL: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/online/#works/01/19>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 25, *The laws of cubical space are the invisible linear network of planimetric and stereometric relationships*. (Resim). URL: <https://www.bauhaus-bookshelf.org/bauhaus-book-4-oskar-schlemmer-theater-at-the-bauhaus-pdf-1926.html>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 26, *“Slat Dance” by Oskar Schlemmer*. (Resim). URL: <http://socks-studio.com/2017/07/19/when-body-draws-the-abstract-space-slat-dance-by-oskar-schlemmer/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 27, *Marcel Duchamp's Fountain, 1917*. (Fotoğraf). URL: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 28, *The Hannover Merzbau by Kurt Schwitters. Photo by Wilhelm Redemann, 1933*. (Fotoğraf). URL: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/07/09/in-search-of-lost-art-kurt-schwitterss-merzbau/, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 29, *The Promenades of Euclid*. (Resim). URL: <https://collections.artsmia.org/art/1670/the-promenades-of-euclid-rene-magritte>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 30, *Roberto Matta The Onyx of Electra*. (Resim). URL: https://www.moma.org/collection/works/80428?artist_id=3842&locale=pt&page=1&sov_referrer=artist, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 31, *Ana salonda Man Ray, Max Ernst, Miró, Dalí ve Tanguy'nin yapıtları.* (Fotoğraf). URL: <https://www.e-skop.com/skopdergi/exposition-internationale-du-surrealisme-paris-1938/1941>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 32, *John D. Schiff Installation view of First Papers of Surrealism exhibition.* (Fotoğraf). URL: <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 33, *Frederick Kiesler, study for an "Endless House", New York 1959.* (Resim). URL: <https://archinect.com/features/article/149999936/friedrich-kiesler-architect-artist-visionary-at-martin-gropius-bau-tells-rather-than-shows-the-architect-s-oeuvre>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 34, *Frederick Kiesler, model for an "Endless House," wire frame structure, New York 1959.* (Fotoğraf). URL: <https://archinect.com/features/article/149999936/friedrich-kiesler-architect-artist-visionary-at-martin-gropius-bau-tells-rather-than-shows-the-architect-s-oeuvre>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 35, *Avant-garde on Display: Frederick Kiesler's Exhibition of New Theatre Technique.* (Fotoğraf). URL: <https://msl.org.pl/vienna-1924--avantgarde-on-display-frederick-kieslers-exhibition-of-new-theatre-technique--lecture-by-gerd-zillner/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 36, *Guide psychogéographique de Paris.* (Resim). URL: <https://drawingmatter.org/guy-debord/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 37, *Constant Vision.* (Resim). URL: <https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/10/19/constant-vision/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 38, *Nomadic Urbanities: Constant's New Babylon and the Contemporary City.* (Resim). URL: https://stichtingconstant.nl/system/files/2004_nomadic_urbanities-essay.pdf, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 39, *TV Buddha, 1992.* (Fotoğraf). URL: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/54254/Nam-June-Paik-TV-Buddha>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 40, *Robert Morris: Bodyspacemotionthings.* (Fotoğraf). URL: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/robert-morris-bodyspacemotionthings>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 41, *Robert Morris: Bodyspacemotionthings.* (Fotoğraf). URL: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/robert-morris-bodyspacemotionthings>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 42, *Partially Buried Woodshed, Ohio*. (Fotoğraf). URL: <https://clui.org/ludb/site/partially-buried-woodshed>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 43, *The Observatory by Robert Morris*. (Fotoğraf). URL: <http://socks-studio.com/2014/10/29/the-observatory-by-robert-morris-1971/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 44, *Robert Smithson, Spiral Jetty in 2004, Rozel Point, Great Salt Lake, Utah*. (Fotoğraf). URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Smithson, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 45, *Michael Asher, Pomona College Project*. (Fotoğraf). URL: <https://satellitegallery.wordpress.com/2013/07/13/it-happened-at-pomona-art-at-the-edge-of-los-angeles/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 46, *WDCH Dreams*. (Fotoğraf). URL: <https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 47, *Olafur Eliasson the Weather Project*. (Fotoğraf). URL: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project-0>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 48, *Blur Building*. (Fotoğraf). URL: <https://archello.com/project/blur-building>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 49, *Blur Building*. (Resim). URL: <https://archello.com/project/blur-building>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 50, *studio roosegaarde designs lotus 7.0 illuminated reflective wall*. (Fotoğraf). URL: <https://www.designboom.com/technology/studio-roosegaarde-lotus-70/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 51, *Space And Light: Edward Gordon Craig*. (Fotoğraf). URL: <http://www.intersection.cz/res/data/002/000238.pdf>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 52, *Collaborative interaction in Assemblance*. (Fotoğraf). URL: <https://umbrellium.co.uk/products/assemblance/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 53, *Freshwater Pavilion, Rotterdam – space of experience*. (Fotoğraf). URL: <http://antoanapetkovamaisd.blogspot.com/2012/04/nox-architecture-and-kas-osterhuis.html>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 54, *A triangle immersed in a saddle-shape plane (a hyperbolic paraboloid), along with two diverging ultra-parallel lines*. (Şekil). URL:

https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperbolic_geometry, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 55, *Rafael Lozano-Hemmer, "Body Movies, Relational Architecture 6", 2001.* (Fotoğraf). URL: https://www.lozano-hemmer.com/showimage_embed.php?img=linz_2002&proj=6&type=artwork&id=15, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 56, *Aegis Hyposurface.* (Fotoğraf). URL: <https://mcburry.net/aegis-hyposurface/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 57, *Boundary Functions.* (Fotoğraf). URL: <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/boundary-functions.html>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 58, *Sonos Playground Deconstructed.* (Fotoğraf). URL: <https://collabcubed.com/2013/06/12/sonos-playground-deconstructed/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 59, *Interactive Light and Sound Installation Plays Like a Guitar.* (Fotoğraf). URL: <https://mymodernmet.com/resonate-luminale-2012/?epik=dj0yJnU9NFdibVNyXzBsOThQMDdDRk04MWlmRHRzaWZCYzIEZU0mcD0wJm49Z2FoMzdSZ3I1cGhWWlpiZ1dyT2J2USZ0PUFBQUFBR0FSOTkw>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 60, *Art in Big Data and Big Data in Art II.* (Fotoğraf). URL: <https://informationstrategyism.wordpress.com/2013/10/21/art-in-big-data-and-big-data-in-art-ii/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 61, *Athens by Sound Greek Pavillion.* (Fotoğraf). URL: <http://www.athensbysound.gr>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 62, *Vectorial Elevation Relational Architecture 4.* (Fotoğraf). URL: https://www.lozano-hemmer.com/vectorial_elevation.php, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 63, *Interactive Installations : n-Cha(n)t.* (Fotoğraf). URL: <http://www.davidrokeby.com/nchant.html>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

İnternet: İnt 64, *The Treachery Of Sanctuary-Chris Milk.* (Fotoğraf). URL: <https://andrewcarr102.wordpress.com/2015/12/08/the-treachery-of-sanctuary-chris-milk/>, Son Erişim Tarihi: 27 Ocak 2021.

Jencks, C. (1977). *The Language of Post-Modern Architecture*. New York: Rizzoli.

Karaaslan, Suat (2013). Heykel ve Mekân. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(1), 289- 295.

- Karandinou, A. (2013). *No Matter: Theories and Practices of the Ephemeral in Architecture*. Burlington: Ashgate Publishing.
- Kılıç Taran, B. (2017). The Reflections of Postmodern Art Movements on Advertising in Consumer Society. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(2), 434-447.
- Kiesler, F. (1996). Notes on Designing the Gallery. In S. Gohr & G. Luyken (Eds.), *Frederick Kiesler: Selected Writings*. Ostfildern bei Stuttgart: Verlag Gerd Hatje.
- Kiesler, F. (2014). Mekân Üzerine Notlar: Mekân-Evi (çev. N. Altınyıldız Artun). Altınyıldız Artun, N. (Editör), *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 485-492. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1934).
- Kolarevic, B. (2003). *Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing*. London: Spon Press, London.
- Krauss, R. (1979). Sculpture in the Expanded Field. *October*, 8, 30-44.
- Krausse, A. C. (2005). *Rönesans'tan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü*. (çev. D. Zaptçioğlu). İstanbul: Literatür Yayıncılık. (Eserin orijinali 1963'te yayımlandı).
- Kwinter, S. (1999). Ortaya Çıkış: ya da Mekânın Yapay Hayatı (çev. M. H. Zelef). C. C. Davidson ve Z. Aktüre (Editörler), *Anytime Konferans Bildirileri*. Ankara: Mimarlar Derneği Yayınları, 28-38. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1992).
- Lefebvre, H. (2016). *Mekanın Üretimi* (Dördüncü Baskı). (çev. I. Ergüden) İstanbul: Sel Yayıncılık. (Eserin orijinali 1974'te yayımlandı)
- Lévy, P. (1998). *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. (çev. R. Bononno). New York: Plenum Trade.
- Lovink, G. (2000). Interview by Gert Lovink. In R. Lozano-Hemmer (Ed.), *Vectoral Elevation: Relational Architecture No. 4*. Mexico: Conaculta, 46-87.
- Löffler, R., Tholt, T. and Šimkovič, V. (2016). Mixed Reality in Architecture. *Applied Mechanics and Materials*, 820, 9-14.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. London: The MIT Press.
- Lynton, N. (1991). Modern Sanatın Öyküsü. (çev. C. Çapan ve S. Öziş), İstanbul: Remzi Kitabevi. (Eserin orijinali 1945'te yayımlandı).
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.

- Marinetti, F. T. (1971). The Variety Theatre. In M. Kirby and V. N. Kirby (Eds.), *Futurist Performance*. New York: PAJ Publications, 179-186. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1913).
- Marinetti, F. T. (1996). The Founding and Manifesto of Futurism (çev. R. W. Flint). In M. Huxley and N. Witts (Eds.), *The Twentieth Century Performance Reader*. London: Routledge, 289–293. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1909).
- Marinetti, F. T., Bruno, C., Emilio, S., Arnaldo, G., Giacomo, B., and Remo, C. (2001). The Futurist Cinema (çev. R. W. Flint). In R. Packer and K. Jordan (Eds.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, London: Norton, 10-15. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1916).
- Massumi, B. (1998). Sensing the Virtual, Building the Insensible. In S. Perrella (Ed.), *Architectural Design*, 68 (5/6), 16-24.
- Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of Perception*. (çev. C. Smith). London: Routledge Classics. (Eserin orijinali 1945 yılında yayımlandı).
- Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. New York: Oxford University Press.
- McLuhan, M. (1995). *The Essential McLuhan: The Medium is the Message*. New York: Basic Books.
- Milgram, P. and Kishino, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transactions on Information and System*, E77-D (12).
- Mitchell, J. W. (2003). *Me++: The Cyborg Self and the Networked City*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Mitchell, J. W. (2005). After the Revolution: Instruments of Displacement. In G. Flachbart, and P. Weibel (Eds.), *Disappearing Architecture: From Real to Virtual to Quantum*, Basel: Birkhäuser, 18-24.
- Morris, R. (2012). Imaginery Museums: What Mainstream Museums can Learn from Them. In S. Macleod, L. Hourston Hanks and J. Hale (Eds.), *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions*. New York: Routledge, 5-12.
- Neufert, E. (2012). *Neufert: Architects' Data*. New Jersey: Wiley&Blackwell. (Eserin orijinali 1936'da yayımlandı).
- Nietzsche, F. (1967). *The Will to Power*. (çev. W. Kauffmann ve R. J. Hollingdale). New York: Random House.

- Nieuwenhuys, C. (1971). New Babylon. In U. Conrads (Ed.), *Programs and Manifestoes on 20th Century Architecture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 154-156. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1960).
- Norberg-Schulz, C. (1979). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, London: Academy Editions.
- Norberg-Schulz, C. (1971). *Existence Space and Architecture*. London: Studio Vista.
- Novak, M. (1992). Liquid Architectures in Cyberspace. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: The MIT Press, 225-255.
- Odabaşı, Y. (2012). *Postmodern Pazarlama*. İstanbul: MediaCat Kitapları.
- O'Doherty, B. (2016). *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekanının İdeolojisi* (Üçüncü Baskı). (çev. A. Antmen). İstanbul: Sel Yayıncılık. (Eserin orijinali 2000'de yayımlanmıştır.)
- Pallasmaa, J. (2018). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular* (Dördüncü Baskı). (çev. A. U. Kılıç). İstanbul: YEM Yayın. (Eserin orijinali 1996'da yayımlanmıştır.)
- Paul, C. (2008). Challenges for a Ubiquitous Museum: From the White Cube to the Black Box and Beyond. In *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley: University of California Press, 53-75.
- Paul, C. (2015). *Digital Art* (Third Edition). London: Thames & Hudson Ltd.
- Picon, A. (2004). Architecture and the Virtual: Towards a New Materiality. In A. Schafer and A. Reeser (Eds.), *Praxis 6: New Technologies, New Architectures*. Cambridge, MA: Praxis, 114-121.
- Prampolini, E. (1971). Futurist Scenography. In M. Kirby and V. N. Kirby (Eds.), *Futurist Performance*, New York: PAJ Publications, 203-206. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1915).
- Rush, M. (1999). *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames and Hudson.
- Rutsky, R. L. (1999). *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sant'Elia, A. (1971). Manifesto of Futurist Architecture. In U. Conrads (Ed.), *Programs and Manifestoes on 20th Century Architecture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 21-26. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1914).
- Sencar, I. (2007). *The New Montage: Digital Compositing and Its Generative Role in Architecture*. Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- de Sola-Morales, I. (1997). *Differences: Topographies of Contemporary Architecture*. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Strauss, W., & Fleischmann, M. (2005). Implosion of Numbers_Performative Mixed Reality. In G. Flachbart, & P. Weibel (Eds.), *Disappearing Architecture_From Real to Virtual to Quantum*. Basel: Birkhäuser, 118-131.
- Tafuri, M. (1976). *Architecture and Utopia-Design and Capitalist Development*. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Tanyeli, U. (1997). Modernizmin Sınırları ve Mimarlık. E. Batur (Editör), *Modernizmin Serüveni: Bir "Temel Metinler" Seçkisi 1840 -1990*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Tierney, T. (2007). *Abstract Space: Beneath the Media Surface*. New York: Taylor & Francis.
- Tschumi, B. (1994). *Architecture and Disjunction*. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Turkle, S. (1996). *Life on the Screen*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Uysal, G. (2011) Mağara Sanatı. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Antropoloji Bölümü Mağara Araştırma Derneği*, 34-47.
- Vesely, D. (2014). Sürrealizm, Mit ve Modernite (çev. N. Altınyıldız Artun). Altınyıldız Artun, N. (Editör), *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, s. 59-100. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1978).
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Bloomington: Indiana Press.
- Wagner, R. (2001). The Artwork of the Future. In R. Packer and K. Jordan (Eds.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, London: Norton, 3–9. (Orijinal makalenin yayım tarihi, 1849).
- Weibel, P. (2005). Architecture_From Location to Nonlocation, from Presence to Absence. In G. Flachbart & P. Weibel (Eds.), *Disappearing Architecture_From Real to Virtual to Quantum*. Basel: Birkhäuser. 264-271.
- Wilson, S. (2002). *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology*. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Wölfflin, H. (2000). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları*. (çev. H. Örs), İstanbul: Remzi Kitabevi. (Eserin orijinali 1915'te yayımlanmıştır.)

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : ÖZGÜN, Selin
 Uyuğu : T.C.
 Doğum tarihi ve yeri : 29.11.1992, Ankara
 e-mail : selin.ozgun.7@gmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek Lisans	Gazi Üniversitesi / Mimarlık Ana Bilim Dalı	Devam ediyor
Lisans	Anadolu Üniversitesi / Yönetim Bilişim Sistemleri	Devam ediyor
Lisans	Gazi Üniversitesi / Mimarlık	2016
Lisans	West Pomeranian Üniversitesi/ Mimarlık	2014
Lise	Nermin Mehmet Çekiç Anadolu Lisesi	2006

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2015-2017	Aymaz Mimarlık	Proje Koordinatörü
2014-2015	Boyut Mimarlık	Mimar
2012-2013	Contacto Atlantico	Mimar

Yabancı Dil

İngilizce, Almanca, Norveççe

Yayınlar

Özgün, S. ve Özen Yavuz, A. (2018, 11 Nisan). *Video Mapping Uygulamalarının Deneyim Odaklı İncelenmesi*. 1. Uluslararası Multidisipliner Çalışmalar ve Yenilikçi Teknolojiler Sempozyumunda sunuldu, Antalya.



GAZİ GELECEKTİR..