

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**HALÜSİNASYON MEKANLARI:
SANAL-GERÇEK ARASINDA MİMARLIK**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Merve GÜZEL

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

Ocak 2015

**HALÜSİNASYON MEKANLARI:
SANAL-GERÇEK ARASINDA MİMARLIK**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Merve GÜZEL
(502121437)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Öğr. Gör. Dr. Hakan TONG

Ocak 2015

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502121437 numaralı Yüksek Lisans **Merve GÜZEL** ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**HALÜSİNASYON MEKANLARI: SANAL-GERÇEK ARASINDA MİMARLIK**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Öğr. Gör. Dr.Hakan TONG**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Ferhan YÜREKLİ**
Maltepe Üniversitesi

Y. Doç. Dr. Hülya ARI
İstanbul Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : **15 Aralık 2014**
Savunma Tarihi : **23 Ocak 2015**

Aileme,

ÖNSÖZ

Sorular yeni sorular, cevaplar yeni sorular ve sorular yeni cevaplar yaratırken şeyler kocaman bir ormana dönüşür. Bu tezin ortaya çıkışı çok farklı zamanlara ait çarpışmaların bir şekilde bir araya gelmeleriyle olmuştur.

Mimarlığa dair sorulara verilen cevaplar ve yeni soruların yarattığı bir sürüklenme olan tezim şimdiye kadar çarpıştığım bir çok kişiden de izler taşımaktadır.

Karşılıklı yansımalar ve bükülmelerimiz olmadan bu tezin bu halde olamayacağı, düşüncelerimi yeni çarpışmalara sürükleyen ve tüm süreci hiçbir anı kaybetmeden aktarabilmemi sağlayan sevgili danışmanlarım İrem Mollaahmetoğlu ve Hakan Tong'a,

Yarattığı kısıtlarından kurtulmuş yerçekimsiz stüdyoyla bizi halüsinasyona sürüklemiş olan Oruç Çakmaklı'ya,

Mimarlığı entelektüel bir enerji alanı olarak düşünmemi sağlayan, soruların önemini, şeylerin altını kazımanın gerekliliğini ve tekin olmayanın motivasyonunu anlamama yol açan Ferhan Yürekli'ye,

Süreç boyunca desteği için Hülya Arı'ya

Spontane karşılaşmalarımız, fovist konuşmalarımızın sürüklediği heyecanlı yerler için arkadaşlarıma,

Halüsinasyonuma başından sonuna ortak olan sevgili kardeşim Gökçe Güzel'e,

Bana olan güvenleriyle her zaman yanımda olduklarını bildiğim, destekleri olmadan hiçbir şey yapamayacağım sevgili anne ve babama,

Teşekkür ederim.

Şubat 2015

Merve Güzel
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİL LİSTESİ	xi
ÖZET.....	xiii
SUMMARY	xv
1.GİRİŞ.....	1
2. MİKROCOĞRAFYA: KİŞİSEL ŞEHİR, KİŞİSEL ORMAN.....	5
2.1 Peyzajın Kıvrımları, Zihnin Kıvrımları	9
2.2 İmgeleri Farkında Olmayan Zihinler.....	13
2.3 İmgeleri Farkında Zihinler.....	13
2.4 Bir Mikrocoğrafya Deneyimi: Benim Stüdyom, Benim Doğam, Mikrocoğrafya Kesitleri	17
3. ÇARPIŞMALAR	23
3.1 Çarpışmanın Anatomik Yapısı	32
3.1.1 Çarpışmanın ölçeği: makro-mikro ölçek arasında	32
3.1.2 Zihnin çarpışmaya etkisi.....	34
3.1.2.1 Sıradan zihinler	34
3.1.2.2 Farkında zihinler	35
3.1.3 Farklı zihin- aynı imge- farklı çarpışmalar	39
3.1.4 Çarpışmalara yol açan çarpışmalar	40
3.2 Bir Çarpışma Anı: Yazarın Mikrocoğrafyasında Bir Çarpışma Deneyimi	42
4. BÜKÜLME.....	47
4.1 Bükülmeden Halüsinasyona	50
4.1.1 Sözcüğü bükmek>>halüsinasyon	51
4.1.2 İmajı bükmek>>halüsinasyon	52
4.1.3 Sesi bükmek>>halüsinasyon.....	53
4.1.4 Performans >>halüsinasyon.....	54
5. ÇARPIŞMA+BÜKÜLME↔HALÜSİNASYON: SANAL VE GERÇEK ARASINDA BİR OLUŞ	55
5.1 Sanal- Gerçek	60
5.2 Halüsinasyona Neden Olan Bükülme Deneyimi	67
5.2.1 Örnek 1: bir mekan bükücü olarak Frank.....	72
5.2.2 Örnek 2: odamda yolculuk.....	73
5.2.3 Örnek 3: mekanın biçimleri.....	74
5.3 Halüsinasyon Deneyimi.....	76
5.3.1 Deney 1: rastlantı	76
5.3.2 Deney 2: kitap-park	78
5.3.3 Deney 3: Chambéry	79
6. HALÜSİNASYON MEKANLARI YARATMAK.....	81
6.1 Kaleydoskop: Bir Bükme Aracı Olarak.....	90
6.2 Halüsinasyonlar Arası Geçişler	94
6.3 Halüsinasyon Mekanları Tasarımları	97
6.3.1 Kaleydoskop 1: şehirde bir katman.....	97
6.3.2 Kaleydoskop 2: fonksiyon mekan	99

6.3.3 Kaleydoskop 3: bir arayüz olarak mikrocoğrafya	105
6. SONUÇ	111
KAYNAKLAR	115
EKLER.....	119
ÖZGEÇMİŞ	123

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Sürüklenme diyagramı: Mikrocoğrafya, Merve Güzel, 2014	5
Şekil 2.2 : Mikrocoğrafya bölümü haritası, Merve Güzel, 2014, (Url-1)	6
Şekil 2.3 : Duyumsama sırasında mikrocoğrafyadaki imgesel yaratım, Merve Güzel, 2014.....	8
Şekil 2.4 : Mikro algıların yarattığı makro algı diyagramı, Merve Güzel, 2014	9
Şekil 2.5 : Bedenin farklı halleri, Merve Güzel, 2014	12
Şekil 2.6 : Farklı zihinlere ait mikrocoğrafyalar: Yazarın mikrocoğrafyası ve başka bir mikrocoğrafya, Merve Güzel, 2014.....	14
Şekil 2.7 : Bir mikrocoğrafya kesiti olarak Nick Cave'in odası, Merve Güzel, 2014	16
Şekil 2.8 : Bir mikrocoğrafya kesiti olarak Nick Cave'in favoriler listesi, (Url-2)	17
Şekil 2.9 : Kişisel Peyzaj Kesit 1, Merve Güzel, 2014.....	18
Şekil 2.10 : Kişisel Peyzaj Kesit 2, Merve Güzel, 2014.....	19
Şekil 2.11 : Kişisel Peyzaj Kesit 3, Merve Güzel, 2013.....	20
Şekil 2.12 : Motive eden kişiler üzerine cümleler, Merve Güzel, 2014	20
Şekil 3.1 : Sürüklenme diyagramı: Çarpışma, Merve Güzel, 2014.....	23
Şekil 3.2 : Çarpışmalar haritası, Merve Güzel, 2014, (Url-3)	24
Şekil 3.3 : Proust'un Swanların Tarafından çağırılan imge	26
Şekil 3.4 : 'Orman' kelimesinin çağırdığı imgelerin çarpışmasıyla oluşan zihinsel orman, Merve Güzel, 2014, (Url-4).....	30
Şekil 3.5 : Gondry'nin yanlış anlaması ve Sürrealist Manifesto'nun çarpışması, Merve Güzel, 2014.....	37
Şekil 3.6 : Alice Harikalar Diyarında farklı zihinlerde farklı çarpışmalar	39
Şekil 3.7 : Frida Kahlo'nun günlükler çarpışmalara neden olan çarpışmalar.....	40
Şekil 3.8 : Bussotti'nin notaları zaten çarpışmalara neden olan çarpışmaların zihinde Jackson Pollock'la çarpışıyor, Merve Güzel, 2014	41
Şekil 3.9 : Mikrocoğrafyadaki favori isimlerin çarpışma öncesi birbirine yaklaşması-çağırma, Merve Güzel, 2013	42
Şekil 3.10 : Mikrocoğrafyada favori kişilerin çarpışması ve diyaloga girme, Merve Güzel, 2013	44-46
Şekil 4.1 : Sürüklenme diyagramı: Bükülme, Merve Güzel, 2014	47
Şekil 4.2 : Bükülme bölümü haritası, Merve Güzel, 2014, (Url-5)	48
Şekil 4.3 : Çarpışmalarla Marcel Duchamp'a bükülme// 36 mesostics re and not re Marcel Duchamp, John Cage.....	51
Şekil 4.4 : Mikrocoğrafyada bir araya gelen sözcükleri bükme denemelerine ait imgeler, Merve Güzel, 2015	52
Şekil 4.5 : Mikrocoğrafyada iz bırakan, imajı bükme üzerine denemeler, Merve Güzel, 2015	53
Şekil 5.1 : Sürüklenme diyagramı: Halüsinasyon, Merve Güzel, 2014.....	55
Şekil 5.2 : Halüsinasyon haritası, Merve Güzel, 2014, (Url-5)	56
Şekil 5.3 : Halüsinasyon, görmeyi bükme, (Url-6)	57
Şekil 5.4 : Versaille Sarayı'nda Kristal Odanın imgesinde yaşanan yansımalar. Ana dair yansımalar zihinde devam eder, Merve Güzel, 2014.....	63
Şekil 5.5 : Öznenin farklı anlardaki varoluşu-mekanın farklı anlarnın çarpışmasıyla bükülen mekan, oluş hali, Merve Güzel, 2014.....	68

Şekil 5.6 : Ayna İçinde Ayna düşünceyle çarpışma	70
Şekil 5.7 : Bir halüsinasyon anı, mekanı bükme, Frank filmi, Merve Güzel, 2014	72
Şekil 5.8 : Odamda Yolculuk'la bükülen kıvrımlar, Merve Güzel, 2014	73
Şekil 5.9 : Raymond Queneau Biçem Araştırmaları, Merve Güzel, 2014	74
Şekil 5.10 : Mekanın biçimleri, Merve Güzel, 2014	75
Şekil 5.11 : Halüsinasyona sürüklenme, rastlantısal bir kesit, Merve Güzel, 2014	77
Şekil 5.12 : Kitap-Park-Halüsinasyon, filmde anlar, Merve Güzel, 2014 (Url-7)	78
Şekil 5.13 : Chambéry'de halüsinasyon anı, resme yansması, Merve Güzel, 2014	79
Şekil 6.1 : Halüsinasyon mekanı yaratan kaleydoskop, Merve Güzel, 2014	81
Şekil 6.2 : Halüsinasyon mekanları bölüm haritası, Merve Güzel, 2014, (Url-8)	82
Şekil 6.3 : Soru sormak, Fun Palace, Cedric Price, Merve Güzel, 2014	88
Şekil 6.4 : Görüntüyü bükme prizma, varlığı bükme Alfred Jarry, anı bükme denemesi olarak Flamenkoskop film, Antalya/ Kaleiçi'ni bükme denemesi olarak Futuristkaleydoskop, Merve Güzel, 2014, (Url-9)	90
Şekil 6.5 : Bükmenin aracı olarak kaleydoskop, Merve Güzel, 2014	91
Şekil 6.6 : Unreal ve Zihin dalgalarını dönüştürücü proje, Merve Güzel, 2009	92
Şekil 6.7 : Bir algoritmik mekan denemesi, çarpışma etkenlerinin değişimiyle mekan bükülmeye devam ediyor, Merve Güzel, 2015	99
Şekil 6.8 : Mekanın bükülme aşamalarıyla geçirdiği dönüşüm, Merve Güzel, 2015, (Url-10)	100
Şekil 6.9 : Sarı Kaleydoskop, Merve Güzel, 2015, (Url-11)	102
Şekil 6.10 : Odamda Yolculuk, Merve Güzel, 2015, (Url-12)	104
Şekil 6.11 : Mikrocoğrafyaların çarpışması, diyalog sırasında kurulan mekan, Merve Güzel, 2015, (Url-13)	106
Şekil 6.12 : Tezin yarattığı halüsinasyon mekanının anlık var oluşu, fotoğraflar Merve Güzel ve Gökçe Güzel, 2015	107-108
Şekil A.1 : Sürüklenme diyagramı, Merve Güzel, 2014	121

HALÜSİNASYON MEKANLARI: SANAL-GERÇEK ARASINDA MİMARLIK

ÖZET

Bu tez yaratıcı ve kısıtlarından kurtulmuş bir ortam yaratmak için motive edici bulunan halüsinasyon kavramını tartışmaktadır. Halüsinasyona sürüklenme bir süreçtir. Tez iç içe geçen sürüklenmelerden oluşmaktadır. Zihnin yaşadığı sürüklenme süresince 'mikrocoğrafya' olarak tanımlanan, imgelerle yaratılmış zihinsel peyzajda 'çarpışmalar' yaşanır. Bu çarpışmalar 'bükülmelere' neden olur. Bükülmelerin yarattığı 'halüsinasyon' haliyse yaratıcı bir süreç içinde zihnin içinde bulunduğu durumdur. Tez sürüklenmeyi, bu süreç içinde mikrocoğrafya içinde yaşanan çarpışma, bükülme ve yaratılan halüsinasyon halini tartışırken, tezin kendisi de bir sürüklenme olarak deneyimlenmiştir. Yazarın kendi mikrocoğrafyası içinde yaşanan çarpışma ve bükülmelerle halüsinasyon halinde yaratılmış tez bir 'halüsinasyon mekanı' olarak düşünülmelidir.

Tez yazarın mikrocoğrafyasından alınmış kesitlerdir. Bu kişisel alandan yola çıkarak, zihnin yaratıcı düşünceye sürüklendiği anlar üzerine sorular sorar. Yaratıcı edim bükülmedir. Tez ürettiği kavramların bilinen anlamlarını bükerek kendi düşüncesini yaratmaya çalışır. Bu nedenle tezde söz edilen kavramları anlamak için okuyan zihinlerin bükülmüş anlamlar olduklarını göz önünde bulundurmaları önemlidir. Tez, oluş halinde olduğu düşünülen anlamlara dair kesin tanımlar yapmaktan kaçınır, şeylerin fragman halindeki anlamlarını tartışır.

Tez her türlü otoriteden kurtulmuş bir durumun hayalini kurar. Halüsinasyon halinde kısıtlarından kurtulmuş zihin, kısıtlarından kurtulmuş mekanı yaratır. Halüsinasyon mekanları, sanal-gerçek arasında, oluş halindeki mekanın ve mekanı deneyimleyen oluş halindeki kişinin birbirine dolanarak yarattığı sarmalda anlık olarak var olur. Kişi-mekan-sesler-imağlar-imgeler-sözcükler-şehir çarpışır. Çarpışmayla gerçekleşen bükülmelerin yarattığı mekan sanal-gerçek arasında var olan halüsinasyon mekanıdır. Her aşama rastlantısallığa açıktır. Halüsinasyon mekanı sonsuz bükülmelerle devamlı değişim halinde, oluş halinde mekandır.

Tez ortaya attığı halüsinasyon mekanı kavramının mimarlık açısından potansiyellerini tartışmaktadır. Yeni medya, dijital teknoloji, malzeme-malzemesizlik teknolojilerinin geldiği noktayı ve mimarlığın bu teknolojileri, interneti ne amaçla kullandığını ama aslında başka ne amaçlarla kullanabileceğini tartışırken, var olan mekan ve mimarlık tanımlarını bükmektedir.

Halüsinasyon mimarlığı, kısıtlarından kurtulmuş mimarlıktır. Malzeme-malzemesizlik arasında, mikro-makro arasında, mimar-mimarsızlık arasında, sanal-gerçek, yer-yersizlik, form-formsuzluk arasındadır. Bükülmüş bir mimarlıktır.

Halüsinasyon mimarı kaleydoskop tasarlayandır. Mekanı yaratacak çarpışmanın fonksiyonunu tasarlamaktadır. Kaleydoskop bükmenin aracıdır. Tez, kaleydoskop kavramına kendi bükülmüş tanımlarını yapmaktadır. Halüsinasyon mekanları yaratmak üzere kaleydoskop denemeleriyle devam etmektedir.

Mikro ölçekte, mikro zamanda var-olan halüsinasyon mekanlarının ağı dahil oldukları durum artık bir şehirdir. Tez, halüsinasyon mekanlarının yarattığı şehri tartışır. Bu şehir de akış halinde bir şehirdir. Kişisel-kamusal algıları ve gündelik hayat alışkanlıkları da bükülmüştür.

Tez, kendi bükülmüş gerçekliğini yaratmaktadır. Mikrocoğrafya, çarpışma, bükülme, halüsinasyon kavramlarını ve halüsinasyon mekanları yaratmayı tartışır. Bu tartışma yazarın kendi mikrocoğrafyası içerisinde ve çarpışmalarla yarattığı bükülmelerle deneyimlediği bir sürüklenme olarak tasarlanan rastlantısal bir yolculuktur. Yaratılan bükülmüş gerçeklikle halüsinasyon halinde yazılan tezin kendisi de bir halüsinasyon mekanıdır. Tez savunma sunumu süresince anlık olarak mekansallaşmış, bedenleri sarmıştır. Bu deneyime dair görseller halüsinasyon mekanları tasarlamak bölümünde bulunmaktadır. Tez, okuyan her zihinde farklı bükülmelerle anlık olarak var olmaya devam edecektir.

HALLUCINATION SPACES: ARCHITECTURE IN-BETWEEN VIRTUAL AND ACTUAL

SUMMARY

When the body walks through the streets of the city, the mind roams through the virtual geography of itself. The mind is exposed to spaces, cities, words, dialogues, images, sounds. It strolls in the pages of a book, in a song it has listened, in a dialogue it has entered, a movie it has seen. All micro experiences create images. People create a personal forest by these images. This personal forest is called as 'microgeography, personal landscape' in this thesis. Each person has their own microgeography where all these micro images are converted as a fold of geography. All perception and creation which belong to 'things' are created by the images of that microgeography. People live in between the personal landscape which is grown in their and the physical space. The process of creation actualized by the passing through from virtual to in-between space and then physicality. So, the perception of reality is very personal.

The folds of microgeography are always in motion. The person is in the state of becoming. Momentary micro encounters are important in that geography. Each encounter causes micro bendings of the perception. Bendings of perception creates the hallucination. Thus, the perception of space is in flux, in-between, the space is also in the state of becoming. The space has differentiation momentary because of the bendings in the microgeography.

The thesis considers important 'moment' as time, 'micro' as scale, 'in-between space' between virtual and actual as space. This in-between space will be defined as 'hallucination space' in this thesis. The thesis discusses the space in between the mental streets of the microgeography and the street of the actual city. The streets of the mental city of person and the streets of the physical city start to intertwine. This is the hallucination; the state of exception.

This thesis discusses the hallucination concept which is found motivating to create an environment which is creative and freed from its limitations. The drift towards hallucination is a kind of process. The thesis consists of intricate drifts. During the drift that is experienced by the mind, 'encounters' have occurred through the 'microgeography' which is defined as cognitive landscape, created with the images. These encounters cause 'bendings'. The integral of the bendings create 'hallucination'. Hallucination is the state that the mind experiences during a creative process. While discussing the drift, the encounters, the bends, the state of hallucination which are experienced in the microgeography during the process, the thesis has experienced as a drift by the writer. The thesis, which is created by the encounters, bendings in the author's own microgeography in the state of hallucination, should be thought as a hallucination space.

The thesis is the sections taken from the author's own microgeography. Based on this personal landscape, it questions the moments the mind drifts to creative thinking. The creative act is bending. The thesis tries to create its own thoughts by

bending the known meanings of the concepts it produced. Thus, to understand the concept which is used throughout the thesis any mind who read the thesis should remember the act of bending. The thesis refrains from making precise definitions about the concepts that are considered to be in the state of becoming, discusses the fragment meanings of the things.

The thesis imagines a state which is totally freed from authority. The mind freed from limits in state of hallucination creates the space freed from limitations. Hallucination spaces exist momentarily in between virtual-actual, by intertwine of the space in the state of becoming and the person experiences the space in the state of becoming. Person-space-sounds-images-imagery-words-city encounter with each other's. Space created by the bendings occurred by encounter is the hallucination space exist in between virtual-actual. Each stage is open to coincidence. Hallucination space is in continuous change by the act of infinite bending, it is space in the state of becoming.

The thesis discusses the potentials of the concept of hallucination spaces that it offers, in terms of architecture. It criticizes the level the new media, digital technology, technology of materiality-immateriality have reached and while discussing for which purposes the architecture uses these technologies but actually for which purposes they are possibly be used, it bends the existing definitions of architecture and space.

Hallucination architecture is an architecture freed from limitations. It is in between materiality-immateriality, micro-macro, architect-architectness, virtual-actual, place-nonplace, form-formless. It is a bended architecture. Hallucination spaces is open to all coincidences. The state of person, the music of environment, the relationship by network, and others encounter according to algorithm to create the space. The space is dynamic and in flux because of the endless encounters.

The architect of hallucination designs kaleidoscope. Architect designs the function, algorithm of the encounter creates space. Kaleidoscope is the medium of bending. It creates a bending in flux. The thesis will create its own bended definitions of kaleidoscope concept. The thesis continues with kaleidoscope experiment to create hallucination spaces. The thesis discusses some kaleidoscope designs that it offers. These kaleidoscope thoughts shouldn't limit the idea of kaleidoscope and hallucination spaces. They are just some ideas that appear on author's microgeography during the thesis drift. The author will continue the drift after the thesis and will design new kaleidoscopes.

The state that the hallucination spaces which exist in micro scale, in micro time, are included to network is a city now. The thesis speculate about the new city organisms which are liquid and formed by the micro hallucination spaces. Perception of private-public and everyday life habits are bended for that city.

The thesis creates its own bended reality. It discusses microgeography, encounters, bends, hallucination concepts and creates hallucination spaces. This discussion is a coincidental travel that is designed as a drift and experienced through encounters and bendings in the author's microgeography. The thesis itself which has been written in the state of hallucination is also a hallucination space. The thesis has created a space during the thesis jury and wrapped the bodies. The images of experiments can be found in the kaleidoscope section of the thesis. The thesis will continue to exist momentarily in different ways by bending differently in the each mind that reads it.

1. GİRİŞ

“Tüm diyarların canavarları birleşin!” Michéle Bernstein

Bu tez mikrocoğrafya olarak tanımladığım sanal şehrimden alınmış kesitlerdir. Bu peyzaj oldukça kişiseldir, çünkü bu peyzajın kıvrımlarını oluşturan kişiler, mekanlar, şehirler, sözcükler, diyaloglar, görüntüler ve seslerin düşüncelerim üzerinden dönüşümlerine göre konumlanmışlardır. Bu mikro peyzajda karşılaşmalar, üst üste gelmeler önemlidir, devamlı bir hareket hali vardır, şeylerin konumları değişkendir. Bilinmeyen, tekinsiz alanlarda dolaşmanın, yanlış anlamamanın, beklenmedik karşılaşmaların getirdiği motivasyonla, mikrocoğrafyada yaşanan ‘an’lık, önceden kestirilemeyecek çarpışmalar kristalleşmelere neden olur ki bu kristalleşmeler¹ fikirlerdir (Mollaahmetoğlu, 2009).

Zihnimde biriken tüm imgelerin oluşturduğunu düşündüğüm mikrocoğrafya, anlam ürettiğim, düşüncelerimi oluşturduğum ve yaratımlarımı yaptığım alandır. Peyzaj üzerinde gezinen imgelerden uygun ‘an’da üst üste gelenler, artık uzamsal bir duruma geçerler ve orada yeni bir mekan oluşur. Düşünceler uygun ortamda gelişir, ilişkilendir, kendilerine ifade bulur. Kısıtlardan ve gerçekliğin kurallarından kurtulmuş bir ortamda yeşeren düşünceler, yerçekimsiz bir alana aittir. Kişinin kendi içinde yetiştirdiği kişisel peyzajı ve fiziksel mekan arasında bir ara-mekan, ara-durum içinde hareketi söz konusudur. Yaratım süreci sanaldan ara-mekana ve oradan fizikselliğe bürünerek gerçekleşir. Bu nedenle gerçek olan, oldukça kişiseldir. Karşılaşma ve çarpışmanın mekanı ‘mikro’, zamanı ‘an’dır. Anlamak için, genel görünüm üzerinden incelemeler yapmaya çalışmak, bizi gerçekleri görmekten alıkoyabilir. Olabildiğince yakına eğilip, ‘mikro’ ortamda olanları incelemek önemlidir. Bu nedenle tez, zamansal olarak ‘an’a, ölçek olarak ‘mikro’ olana, mekânsal olarak sanal-fiziksel aralığında ‘ara-mekan’a odaklanır.

Bu ara-mekan, tez boyunca ‘halüsinasyon mekanı’ olarak tanımlanacaktır. Halüsinasyon halindeki insan farklı bir görme deneyimi yaşamaktadır, çevresini saran fiziksel mekanla, kendi mikrocoğrafyası arasında yaşanan bir çarpışmayla, o an için

¹ 2009 Güz yarıyılında Mimari Proje stüdyosunda Dr. İrem Mollaahmetoğlu’nun yaptırdığı ‘ütopya’ ve ‘kristal’ çalışmaları ile ilgili anlatı ve açıklamaları.

var olan bir durumun içine sürüklenmiştir. Bu anlık deneyim insanın zihninde bükülmelere neden olmaktadır, küçük keşifler yapmayı mümkün kılmaktadır. Benim merak ettiğim konular zihni bükten anlar, insanı bu anlara sürükleyen mekanlar ve zihnin de mekanı bükmesiyle mekanda oluşan yeni kıvrımlarla girdiği oluş hali üzerinedir.

İnsan düşünceleri, sinir sisteminde hücreler arası kurulan ilişkiler, maddeyi oluşturan atom ve onu oluşturan parçacıklar ve dünya hareket halindedir. Hayat hakkında bildiğimiz tek şey, hayatın düzenli bir devrim olduğudur. Kaos ve karmaşıklığıdır hayat (Wark, 2014). Ne insan ve düşünceleri durağandır, ne de mekan. İnsan zihninin geçirdiği bir evrimden söz edebiliriz. Antik çağda Efes'te yaşayan bir insanla, 21. yy İstanbul'da yaşayan bir insanın zihinsel kıvrımlarının aynı olmadığını ileri sürebiliriz. Zamanla, farklı araç ve durumların yarattığı, insanın görme doğrultusunda meydana gelen manipülasyonlar, zihninde yeni boyutlar açılmasına neden olmuştur. Kaleydoskop, görüş doğrultusu üzerine yerleştirilir ve görüntüyü çarpıtır. Manipüle olan görüntü, zihni alışmış olduğu durumun dışına sürükler. Her bakışta yeniden çarpıtılan nesnenin görüntüleri üst üste gelerek, nesneye dair imgemizi oluşturur. Tüm insanlar imgeleri yaratıcı bir üretimde kullanmak için gerekli bilince sahip midir?

Mekana dair algımız hareket halindedir. İmgeler dünyamız ve mekanın her çarpıştığı an, mekanı zihinsel ortamımızda dönüştürür. Mekan üretim pratiği bu konuda hangi noktadadır? Peter Eisenman, "Sadece mimarlıkta, cisimleşen fikir ve geçici sanallık düşünülebilir ve deneyimlenebilir." diye belirtir (Grosz, 2001). Mimar, hayal kurar, mekan tasarlar. Bu mekan tasarımının içerisinde zaman boyutu vardır. Zaman boyutunun, 'an'ın, içinde poetik bir düşleme yatar. Mimarlık buradadır. "Hayaller gibi akışkan bir malzeme"yle üretilen mekanlar da akışkan olacaktır (Bachelard, 2012). Yalnızca şiir uygulaması yapma zahmetine girmeniz yeterli (Breton, 2009). Bunun için 21.yy da mimarların kullanabileceği araçlar M.Ö. Efes'te yaşamış olan bir mimarın kullandığı araçlardan farklıdır. Dijital teknolojilerin ve yeni medyanın yarattığı potansiyeller, mimari tasarım süreçlerinde daha karmaşık formların tasarım ve üretimi için kullanılmaktadır. Tez, daha çok dijital teknoloji ve yeni medya araçlarının mekanın kendisini oluşturan, var eden olduğu durumları düşünür.

Mimarlık mekandan bağımsız olamaz bence, ama mekan yerden bağımsız olabilir. Tez, 'dijitalin sürreal mekan üretimindeki potansiyelini' araştıracaktır (Spiller, 2008). Kişinin en özgür olduğu yer olan sanal peyzajını, fiziksel mekana anlık yansıttığı durumlar ve bu durumların dönüştürdüğü mekanla ilgilenecektir. Mikro ölçekteki bu

mekanların ağısı bağlantısıyla (network) oluşacak şehir ölçeği üzerine hayaller kuracak, sorular soracaktır.

$E=mc^2$. Işık hızına ulaşan maddenin kütlesi yok olur. Tez, maddeden tamamen kurtulmuş bir mekanın hayalini kurarken, madde-maddesizlik, yer-yersizlik aralığındaki farklı derecelerdeki durumlar üzerine spekülasyonlar üretecektir.

Tezim, kendi düşünme ve üretme yolculuğumdan yola çıkarak, zihnin yaratım sırasında koptuğunu düşündüğüm gerçeklikle birlikte sürüklendiği halüsinasyon halini ve zihni bu ana sürükleyen durumlarla beraber halüsinasyon halindeki kişiyi saran mekanla ilgilenir. Bu, durum-mekan-kışı arasındaki birbirini dönüştürme hali üzerine sorular sorar. Dijitalin olanaklarıyla kışının zihinsel mekanını, fiziksel mekanın üzerine düşürebildiği anlık ara-mekanları, halüsinasyon mekanlarının yaratılmasını ve bu durumun ne gibi potansiyelleri olduğunu tartışır.

Şehirler, içinde dolaşan tüm insanların zihinlerinde biriktirmiş olduklarıyla bükmeleri sonucu, herkes için öznel anlamlara sahip mekanların bir aradalığından oluşur. Henri Lefebvre, kışının, yaşadığı mekanı yeniden ürettiğini söyler. Asger Jorn'a göre hakikat öznel ancak öznel hakikat toplumsaldır (Wark, 2014). Şehirlerde kararları veren otoriteler ve bu kararlara belirli kurallar çevresinde dahil olmaya çalışan insanlar vardır. Bu durum mekan üretme pratiğinde de böyledir. Kışı, mekanı zihinsel olarak yeniden üretir, ama bu durumu fiziksel mekan üzerine yansıtamaz. Bu kısıtlı durum, kimi zaman kişilerin zihinsel ortamlarını, sanal peyzajlarını, bile etkiler.

Tez bu noktada, halüsinasyon mekanını şehir ölçeğine taşır. Mikro mekan için ürettiği söylemlere, şehir ölçeğinde, toplumsal açıdan bakar. Bunu yaparken, yan yana gelen mikro durumların dönüştürdüğü bir şehir düşüncesini savunur. Şehirlerin planlaması ve dönüşümünün de tek bir otoritenin makro bir ölçek üzerinde aldığı kararlardansa, ancak mikro ölçekte yaşanacak değişimler ve herkesin kişisel katkılarıyla doğal bir dönüşüm olabileceğini ileri sürer.

Tez, hiçbir insana veya fikre sonuna kadar katılmaz ya da karşı çıkmaz, daimi bir kuşku durumu vardır, onlardan aldığı motivasyonla kendi sözünü söylemeye çalışır.

Bir sürüklenmedir. Sürüklenme bir durumun deneysel olarak haritasının çıkarılması, bir arzuyu gerçekleştirme ihtimallerinin rotasıdır (Wark, 2014). Sürüklenme, alıntılamanın karşıtıdır, yanlış anlamaya olanak tanır. Dijital-sanal-gerçek aralıklarında, başka fikirler ve ortamlarda, incelediği diğer fikirleri, imgeleri kendi düşüncelerinden geçirirken manipüle etmiş olması ise kaçınılmaz olandır. Mutlak bir gerçeğe karşıdır.

Sürüklenme bir süreçtir. Tez süreci içinde karşılaşılan her şeye dair imgeler biriktirilmiştir. Tez yazımı biriken ve yazarın mikrocoğrafyasına eklenmiş bu imgelerin birbirleriyle çarpıştırılması sonucu yaşanan bükülmelerin yansımalarıdır. Bölümlere ait mikrocoğrafya kesitleri her bölüm başında birer harita olarak yer almaktadır. Qr kodlar ve Url adresleri aracılığıyla haritaları oluşturan her bir mikro imgeye ve onların linklerine ulaşmak mümkündür. Tez boyunca devam eden bir deney olarak sürüklenme basamaklarının her bölümle beraber 'orman' kelimesi üzerinden takip edilmesi mümkündür². Her ne kadar sürüklenme birbirini takip eden aşamalar olarak aktarılmış olsa da, sürüklenmelerin mikrocoğrafyalarda eş zamanlı olarak gerçekleşebildiği ve birbiri içine geçişler yaptığı unutulmamalıdır.

Tez zihnin imgelerle düşündüğünü savunur. Tez boyunca düşüncelerin ilerlemesinde yazar tarafından üretilen imgeler bu açıdan önemlidir. Tez, devamlı bir hareketten söz ederken, tez sürecinde düşünme aracı olarak Gif'ler, animasyonlar üretilmiştir. Tez boyunca anlık görselleri yer alan bu üretimlerin okuma akışı içerisinde izlenmesi önerilmektedir. Bu üretilere görsellerin altında yer alan QR kodlar veya Url adresleri aracılığıyla, hazırlanan web sitesi³ üzerinden ulaşılabilir. Bu durum tezin basılı hale geçmesiyle malzemenin kısıtlarına girmesini bir miktar bükmeyi, linklerle sanal bir takım koridorlar yaratmayı amaçlamıştır. Bir yolculuktan alınan bir kesit olarak tezin sonrasında devam ettiği yolculukların da bu web sitesi üzerinden takibi mümkün olabilir.

Tezi yazma eyleminin kendisi bir üretimdir, yolculuktur. Evet, gerçekten sözcükler düş-kuruyor (Bachelard, 2012). Tezin kendisi de mikrocoğrafyamdaki çarpışmalarla çizilmiş rota üzerinde ilerlerken ortaya çıkan sorular, cevaplar, yeni fikirler ve ortaya çıkan yeni sorularla ilerleyen halüsinasyon halidir. Amaç, okuyan zihinleri de halüsinasyon deneyimine sürüklemektir. Zihnimde anlık çarpışmalar sonucu oluşup, dolaşmakta olan fikirleri bir akış haline getirmenin zor bir süreç olduğunu söyleyebilirim. Başta kendimi anlamak üzere çıktığım bu yolculuğun, okuyan tüm zihinlerde yeni kıvrımlar oluşturması ve zihinleri var olmanın en güzel anı halüsinasyon haline sürüklemesi dilekleriyle. İyi bir yolculuk dilerim.

² 'Orman' kelimesi üzerinden yapılan sürüklenme deneyine ait diyagramlar her bölüm başında yer almakla beraber, diyagramın büyük hali Ek A- Şekil A.1 de incelenebilir.

³ <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/>

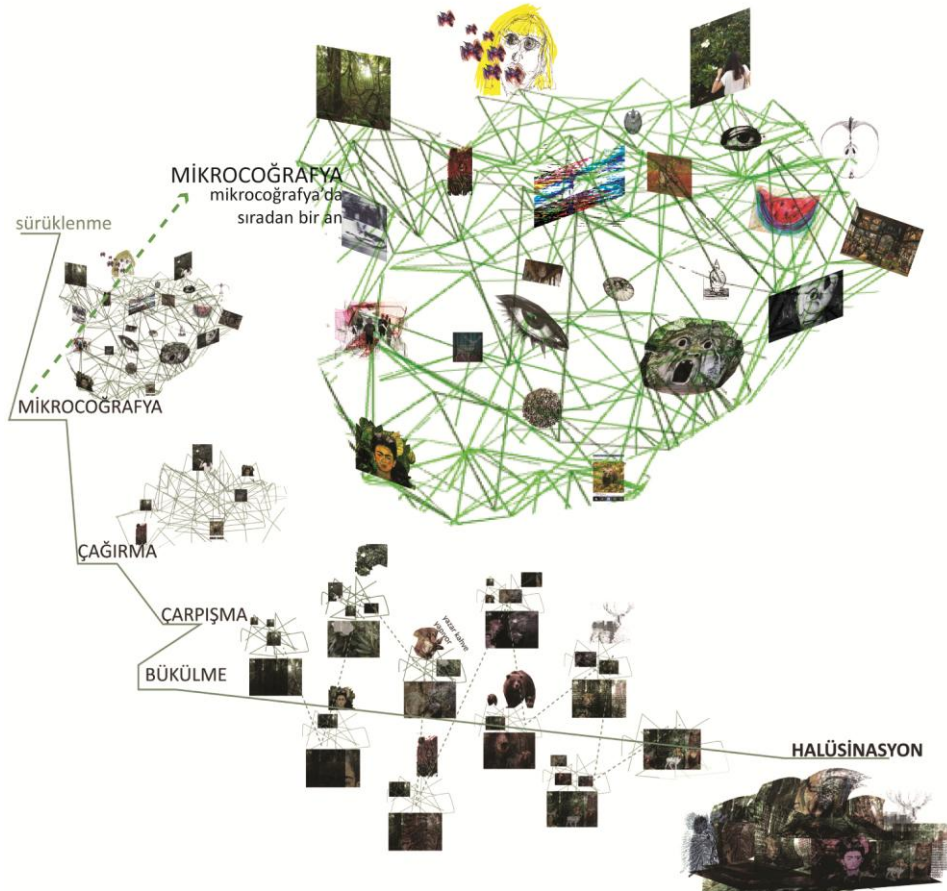
2.MİKROCOĞRAFYA: KİŞİSEL ŞEHİR, KİŞİSEL ORMAN

“Hayal ürünleri, yaratan mekandan yaratılmış mekana sızar. Figürler, sihirbazın ceket kolundan dökülür ve havada capcanlı buluverirler kendilerini...”

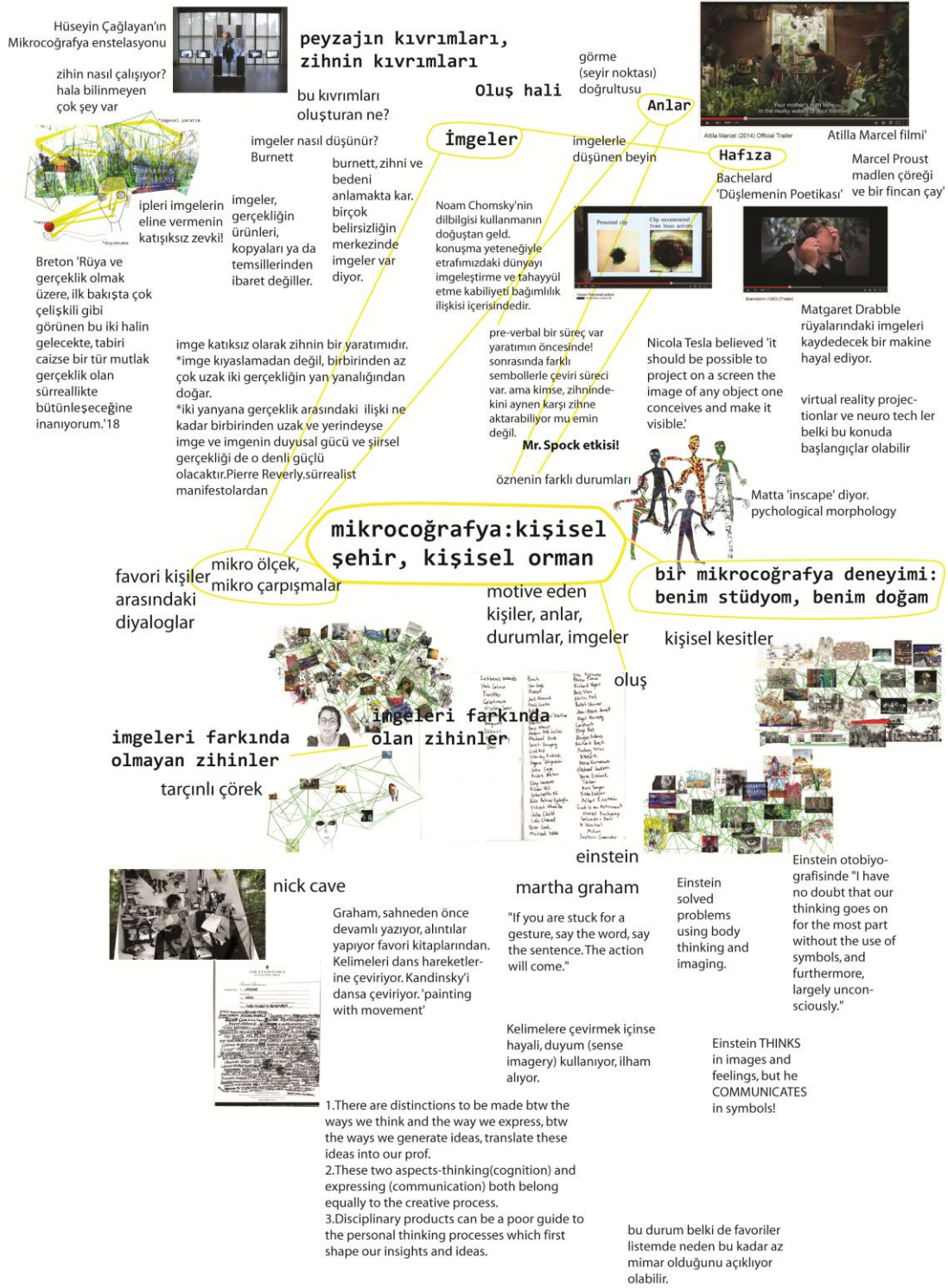
Jostein Gaarder

“Uzayın mürekkep siyahı derinliklerinde görünmez hareketler meydana gelmekteydi. Odağında Yerküre denen gezegenin sonsuz çeşitlilikteki ihtimallerinin yattığı tuhaf ve değişken çoğul bölge sakinleri için bu hareketler görünmezdi belki ama asla önemsiz değillerdi.”

Douglas Adams



Şekil 2.1 : Sürüklenme diyagramı: Mikrocoğrafya, Merve Güzel, 2014.



Şekil 2.2 : Mikrocoğrafya bölümü haritası, Merve Güzel, 2014, (Url-1).

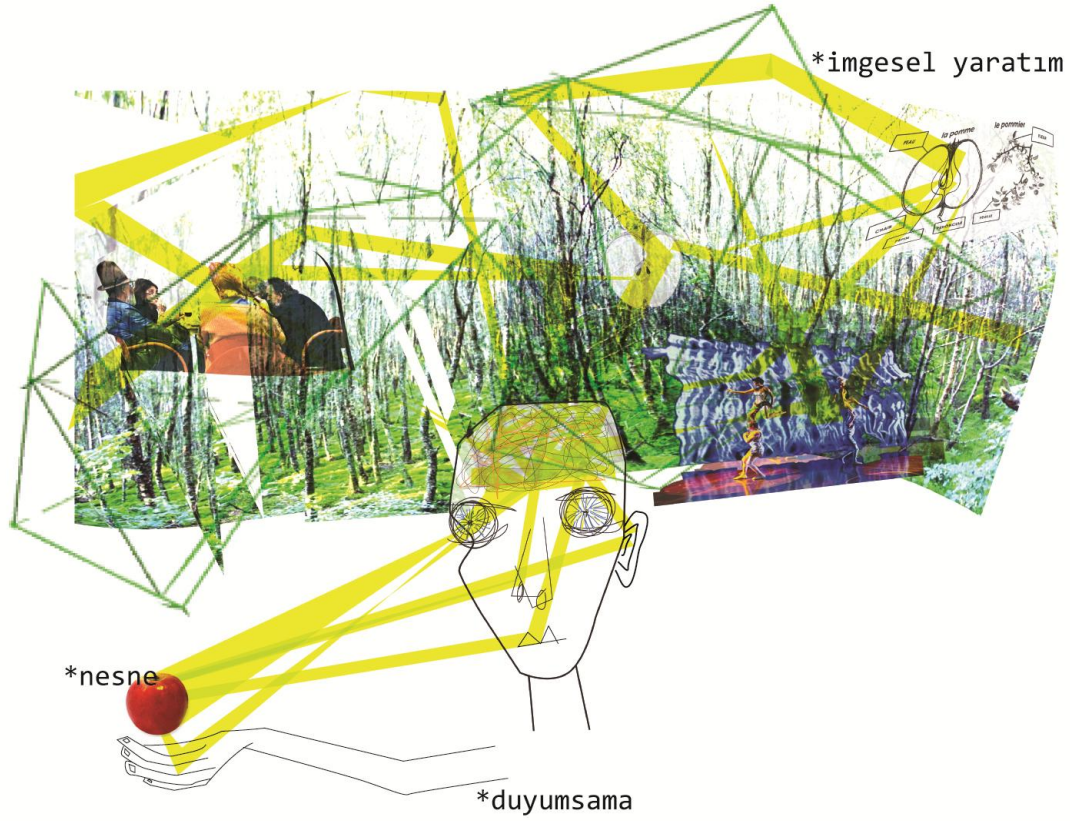


Beden var olduđu anın içinde şehrin sokaklarında yürür, çevresini saran mekanda hareket eder. Zihin kişiler, mekanlar, şehirler, sözcükler, diyaloglar, görüntüler, seslere maruz kalır. Kitabın sayfalarında, dinlediğı bir melodinin, girdiğı bir diyaloğun, izlediğı filmin içinde gezinir, farklı mikro mekanların içine dalar. Anın yarattığı mekan mikrodur. Her mikro mekan, insan için yeni karşılaşmalar barındırır ve ona mikro deneyimler sunar.

Her mikro deneyim zihinde imgelere dönüşür ve burada mikro bir coğrafyanın kıvrımlarını oluşturur. Coğrafyaya katılan yeni bir imge, kök salıp, var olan diğer imgelere dokunur zaman zaman. “Mikrocoğrafya” kişinin anlamlar üretmesine yardımcı olan kütüphanesidir, hafızasıdır. Mikrocoğrafya, kişisel peyzaj olarak da adlandırılabilir, canlıdır. Mikrocoğrafya, kişiye has kıvrımlara sahiptir. Kişiseldir, çünkü bu peyzajın kıvrımlarını oluşturan görüntüler, sayfalar, kokular, dinlenenler, sözcükler, hisler, kişiler, olaylar, mekanların kişinin düşünceleri üzerinden dönüşümlerine göre konumlanmışlardır. Bu kıvrımlar devamlı bir hareket halindedir. Karşılaşmalar ve çarpışmalarla evrilen, sonsuz çeşitlilikteki ihtimallerin coğrafyasında her şey mümkündür.

Salt bir gerçeklik yoktur. Kişilerin kendi gerçeklikleri vardır. Var olanın kişiye ait görme biçimleriyle çarpıtılıp, peyzaja ait bir imgeye dönüştürülmesi söz konusudur. İmgelerle onlara eşlik eden sesler, sabit bir konumu olmayan bir mekan içinde sonsuza değin tutukludurlar- eşzamanlı olarak hem betimlenenin bir parçasıdırlar hem de sadece hakikatten değil, betimlemenin kendisinden de yabancılaşmışlardır (Burnett, 2012). Hafızaya yerleşen imge, kişisel peyzajın bir kıvrımına dönüşürken, kişi tarafından dönüşüme uğrar. Peyzajın kıvrımlarında gerçekleşen hareketlerle imge, uyarandan ve anından soyutlanıp bağımsız bir şekilde varlığını sürdürebilir. Bu durum, onun yaratıldığı bağlamdan bağımsız olarak, yeni yaratımların parçası olabilmesini sağlar. Değişen ölçülerde, imgelerin gerçekliğin ürünleri, temsilleri ya da kopyalarından ibaret olmadığına inanıyorum (Burnett, 2012). İmge kişisel peyzajın bir kıvrımına dönüşürken, kişi tarafından bükülür.

Kişiler imgeleriyle kendilerine yarattıkları peyzajın içinde yaşar. Bu imgesel dünya, içinde en rahat edilen, her türlü otoriteden bağımsız olunabilecek tek mekandır. Genişleyen, uzayan ve birbirine dolanan dallarıyla anlık örgüler oluşturan bu imgeler ormanı her türlü fikrin ortaya çıktığı, anlamlandırmaların ve yaratımların yapıldığı yerdir. Bilme yetisinin hangi alanında olursa olsun, gerçekten üretken düşüncenin imge dağarcığında gerçekleştiğı yönünde birçok kanıt vardır (Arnheim, 2012).



Şekil 2.3 : Duyumsama sırasında mikrocoğrafyadaki imgesel yaratım, Merve Güzel, 2014.

An üzerine düşünülürse, birçok şeyin esası olduğu sonucu çıkarılabilir (Mollaahmetoğlu, 1998). Mikrocoğrafya, etkilendiğimiz anların biriktiği bir karmaşa(jungle)dır. Kişiler kendi gerçekliklerini bu peyzajın içerisinden yaratırlar. Yaratım anıysa, bu jungle'da biriken anların, çarpışmalarının kristalleştiği andır. Bu süreçte kelimelerden bağımsız duyularla düşünülür.

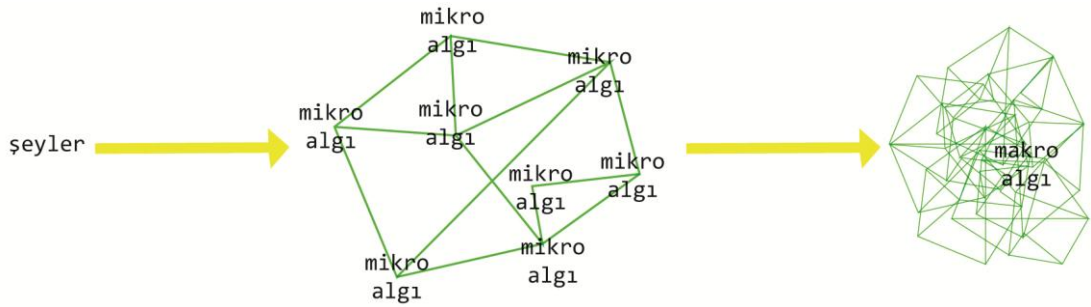
Uyarıcının etkisiyle, kimi zaman bir kitap, film, kimi zaman sözcükler, sesler, kimi zaman bir mekan ya da bir görsel olabilir; zihinde imgenin oluşumu geçirdiği dönüşümle yaratıcı sürecin ilk aşamasıdır (Şekil 2.3). Yaratıcı sürecin ilk aşamasıyla zihinsel peyzajın kıvrımları oluşur. İkinci aşamaysa, anın getirdiği sürüklenmeyle beraber kimi imgelerin çarpışması, üst üste gelmesi ve başka bir dile çevirisiyle gerçekleşir. Çarpışmaysa, peyzajın kıvrımlarının hareketleriyle yaşanan üst üste gelmeler, çarpışmalar sonucu yeni kıvrımların yaratılması, bükülmelerdir.

2.1. Peyzajın Kıvrımları, Zihnin Kıvrımları

Kıvrım kıvrılır. Sözcük kendi içinde hareketi 'oluş'u barındırır. Kişisel peyzaj oluş halindedir. Başlangıcı ya da sonu yoktur. Gün boyu deneyimlenen mikro-algılar bu peyzaja imge kıvrımları olarak eklenir. Bu kıvrımlarla oluşan kişisel peyzaj bir orman gibi yaşayışını sürdürür. Ormanı oluşturan imgeler zamanla gelişir, uzanır, köklenir, zayıflar, dallanır ve diğerlerine sarınabilir; imge de konumu da aynı kalmaz değişir, köklenme yataydadır, yeni ilişkiler kurar, yer değiştirir. Kıvrımlar açılır, kapanır, katlanır, bükülmelerle yeni kıvrımlar oluşur. Her zaman iki kıvrımın arasında kıvrım-açarım ve eğer algılamak kıvrım-açmaksa, her zaman kıvrımların içinde algılarım (Deleuze, 2006). Mikrocoğrafyanın hareket halindeki kıvrımları üzerinde hareket eden imgenin net ve pürüzsüz görüntüsünden çok, anlık bulanık halleri söz konusudur.

Algı imgeyi, imge peyzajda kıvrımı oluşturur. Bu geçiş tersinedir. Kıvrımlar arasında oluşan kıvrımlar, yeni algıların oluştuğu yerlerdir. An süresince beden aracılığıyla yaratılan algı mikrodur ve kişisel peyzajda yarattığı imgeyle mikrocoğrafyada bir kıvrım oluşturur. Anın algısı mikro-algıdır.

"Leibniz'e göre, algılanan, 'imgelem varlığı' olarak bir veri değildir; oluşumunu sağlayan ikili bir yapıya sahiptir. Makro-algı, mikro-algılar arasında kurulan diferansiyel ilişkilerin ürünüdür; bilinçte oluşan algılananı doğuran şey, bilinçdışı bir ruhsal mekanizmadır."(Deleuze, 2006).



Şekil 2.4 : Mikro algıların yarattığı makro algı diyagramı, Merve Güzel, 2014.

Nesne ve durumlara dair, birçok mikro-algı oluşur ve zihinde imgelere dönüşerek kıvrımlar yaratır. Oluş halindeki peyzaj bu kıvrımların hareketini gerektirir. Makro-algının, mikro-algılar arasındaki diferansiyel bir ilişki olduğunu düşünürsek, bu diferansiyel ilişki mikro-algılarla oluşmuş imgelerin yarattığı bir kolajdır (Şekil 2.4). Kişisel peyzaj üzerinde bu durum, mikro-algıların zihinde yarattığı imgelerin birbirleriyle etkileşimi sonucu oluşmuş koridorlar olarak düşünülebilir. Makro-algılar, farklı anlara dair mikro-algıların toplamıyken; yarattığı imgeler de, mikro-algılar

sonucu yaratılan imgelerin bir aradalığıdır. Bu bir arada olma hali içinde imgeler deforme olmakta, yeni görüntülere dönüşmektedir.

Makro-algılarımız, açık ve seçik, bilinçli tamalgılarımız tam da bu karanlık, karışık, küçük algılardan oluşur: önceki makro algının dengesini bozarak bir sonrakini hazırlayan küçük algıların sonsuz bir toplamının integralini almadığı sürece bilinçli bir algı asla ortaya çıkamaz (Deleuze, 2006).

Güneşli bir yaz tatili sabahı sahilde yürüyoruz. Dalgalar ılık ve köpüklü, çıplak ayaklarımıza değiyor. Dalgaların üstünden atladığı çakıl taşları, denizden uzaklaştıkça ıslak ve ince kumlara dönüşüyor. Hızla gelen büyük bir dalga sonrası, ahşap masaların olduğu kahveye doğru koşuyoruz.

Paragrafı takip eden her zihnin içinde dolaştığı mekanlar, okuyucuya göre farklılık gösterecektir. Belki hiçbir okuyucu paragrafta anlatılan durumu, anlatıldığı sıra ve betimlemede olduğu gibi deneyimlememiştir daha önce. Ama yine de her okuyucunun zihninde bir mekan yaratılacaktır. Bu mekan makro-algının mekanıdır. Bu algıyı oluşturan dalgaların ılıklığı, çıplak ayakların dalgalara dokunuşu gibi anlarsa mikro-algılardır. Hatta mikro-algıları oluşturan daha mikro-algılar da olabilir. Zihinlerde yaratılan güneşli yaz sabahını, tatil gününün rahatlatan hissini, çıplak ayaklarla dolaşmanın verdiği hafifliği, dalgaların köpüklerinin dokunuşunu, çakıl taşlarının ıslak ve sivri oluşları ve üzerlerinde yürümenin görüntüsü ve yarattığı duygu, okuyan zihinlerde daha önceden yaşanmış mikro-algıların yarattığı imgeleri bir araya getirerek yaratılan bir kolaj mekanla mümkündür. Zihin bu kolajı oluştururken, farklı anlara ait algılar sonucu yaratılmış imgeleri bir araya getirir. Yaratılan mekanın imgesi ise yeni bir kıvrım olarak peyzaja eklenir. Her zihin aynı hissi duymayacaktır. Kimine göre bu an rahatlatma değil, başka hislere dair çağrışımlar yapacaktır. Bu algının nedenleri ve zihinde yaratılan mekanın izleri, mikro-algıya ve oradan yine mikro ölçeklerce aşağıya inerek sürülebilir, her mikrocoğrafya için değişim gösterecektir.

Zihnin nasıl çalıştığı her ne kadar aydınlatılmaya çalışılsa da hala bilinmeyen çok şey vardır. Algılama sırasında zihnin kullandığı imgeler, yine kişi tarafından yaratılmışlar, ama henüz başka şeylere dönüşmemişlerdir.

İmgelerden yaratılmış mikrocoğrafyada kişi kendine ait zamansallıklara ve değiştirilebilir mekansallıklara sahiptir. Burada koridorlar oluşturup, seyahat edilebilir, mekanlar yaratılıp deneyimlenebilir. Ama bu durum sadece mikrocoğrafyanın kişisi tarafından en saf haliyle deneyimlenebilmektedir. Bir başkasının zihninde gerçekleşenleri sadece onun ifade ettiği şekillerde deneyimlemek mümkün şu an için.

Bu süreçte, zihinden ifadeye dönüşüm sırasında bir bükülme ve sonrasında başka zihnin algısı ve kendine ait bir imgeye dönüştürmesi sırasında ikinci bir bükülme yaşanır. Yaratıcılığın birinci aşaması olarak tanımlanan süreç, algıların zihinsel imgelere dönüştürülerek, mikrocoğrafyaya eklenmesi, her zihinde farklı gerçekleşir. Zihinde tasarlanan bir durum imgeseldir, ifadeye dönüşümüyle yaratıcı sürecin ikinci aşamasıdır. Farklı ifade yöntemleriyle zihinsel imgeler dışa aktarılır. Bu süreçte zihindeki imgesel durum, kullanılan ifade aracıyla bükülecek ve farklılaşacaktır. İfadeyi algılayan ikinci zihninse, onu kendi zihinsel peyzajının kıvrımlarına dönüştürürken tekrar bükmektedir.

Sözcük öncesi (pre-verbal) bir süreç var yaratımın öncesinde, zihin imgelerle düşünüyor. Sonrasında farklı sembollerle çeviri süreci var. Ama kimse zihnindekini aynen karşı zihne aktarabiliyor mu emin değil.

Margaret Drabble rüyalarındaki imgeleri kaydedecek bir makine hayal ediyor. Nicola Tesla her hangi bir nesnenin imgesini birinin algıladığı haliyle bir ekrana yansıtmanın ve görünür kılmanın mümkün olması gerektiğine inanıyor (Root-Bernstein, 1999).

Şu an için sadece içinde bu peyzajı geliştiren kişi onun farkındadır. Kendini kendi yapan kimliğini de bu peyzaj içinden tanımlar. İnsanların hepsi birbirinden farklı, tek bir insanı ele aldığımızda, o da kendi içinde farklı haller arasında salınıyor. Mikrocoğrafyanın kıvrımları hareket ettikçe, aslında kişi de paralel kimlikleri arasında gezinir. Oluş halinde olan sadece peyzajın kıvrımları değildir, kişidir de. Bu durum çok şaşırtıcı değil. Çünkü mikrocoğrafya olarak tanımladığımız sanal peyzaj, kişinin kimliğini tanımladığı, algılarını gerçekleştirdiği, hayal kurduğu, imgeleriyle oynadığı, onları dönüştürdüğü yerdir. Bilinç ve bilinçsizliği deneyimleyebildiği alandır. Kişinin zihninin ve bedeninin yansımalarıdır. Peyzaj üzerindeki hareket, kişinin farklı durumlarına yansiyacaktır. Uyarıcılarla kıvrımlar hareket ettikçe, kişi de farklı halleri arasında dolaşır, oluş halinde salınır.

Beden farklı haller arasında salınıyor (Şekil 2.5). Zihin peyzaj içinde hareketli, farklı anlara sürükleniyor. Kıvrımlar birbirine yaklaşıyor, dolaşılıyor, uzaklaşıyor. Bedenin hareketi daha kısıtlı olabilirken, fiziksel koşullardan etkilendiğinden dolayı, zihin çok daha özgür hareketlerde bulunabilir. Fakat bedenin de, zihninin de sınırlarını zorlayıcı hareketler yapabilmeleri bir miktar farkındalık gerektiriyor.



Şekil 2.5 : Bedenin farklı halleri, Merve Güzel, 2014.

Çoğul beden: “Birçok bedenimiz var bizim. Söz konusu olan hangisi acaba?”. Sindirim yapan bir bedenim var, midesi bulanık bir bedenim var, migreni olan üçüncü bir bedenim var, ve bu böyle uzar gider: Şehvetli beden, kaslı beden (yazarın eli), kendine özgü sıvıları olan beden ve özellikle de heyecanı olan beden: yani, heyecanlı, telaşlı ya da yatışmış ya da coşmuş ya da korkmuş, hiçbir şey belli olmaksızın. Öte yandan, toplumsallaşmış bedenin, mitolojik bedenin, yapay bedenin (Japonların kılık değiştiren, kadın rolüne çıkan erkek oyuncularının bedeni) ve aktörün kötü yolda kullanılan bedeninin, büyülenecek kadar tutsağımı ben. (Barthes, 2006)

Zihin ve bedenin gezintisi sırasında, zihinsel olarak içinde olunan anın uzunluğuyla, bedensel olarak içinde hareket edilen anın uzunluğu aynı olmayabilir. Bedenden bağımsızlaşabilen zihin farklı anlara sürüklenebilir, zaman ağırlaşır genişleyebilir. Bedenin içinde salındığı zamansa bu durumun paralelinde daha farklı bir hızla akabilir. O zaman, ara-mekanda iki paralel durum arasındaki farklılıklardan kaynaklanan an kaymalarının yaşanması söz konusudur.

Mikrocoğrafyanın farklı kıvrımları üzerinde dolaşırken, bedenin aldığı farklı haller ve zihnin dolaştığı kıvrımların sonrasında kaçınılmaz çarpışmanın yaşanmasıyla oluşacak yeni kıvrımlar ve yarattıkları mekanlar, koridorlar vardır. Ama hepsi

3.bölümün konusunu oluşturmaktadır. Şu anda imgeler hala net-flu arasında salınan deforme halleriyle coğrafyanın kıvrımlarında hareket halinde hayal edilmeye devam edilebilir.

2.2. İmgeleri Farkında Olmayan Zihinler

Gündelik hayatta kişi, farklı ölçeklerde yaratıcı süreci deneyimler. Yapılan her eylem, minimum da olsa içinde yaratıcılık barındırır, çünkü kişinin zihninde imgeler yaratmasına yol açar. Hatta herkes yine farklı ölçeklerde bu imgeleri yaratıcılığın ikinci aşaması olarak tanımlanan, yeni bir dile çevirmede de kullanır. Gündelik hayatta içinde bulunduğu pratik ne olursa olsun, hangi yüzyılda yaşamış olursa olsun ve kaç yaşında olursa olsun, herkes farklı derinlikte düşünceler üretir. Düşünceler önce imgesel olarak var olur, sonrasında kendilerine farklı şekillerde ifade yolları bulurlar.

Algılarla zihinde üretilen imgeler ve bu imgelerle yeni düşünceler üretmek herkes için mümkün olabileceken, bu süreç her insan için aynı derecede kolay olmayabilir. Yaratıcı bir süreç için en önemli şeylerden biri, içinde bulunulan ortamdır. Bedensel ve zihinsel olarak duvarlardan kurtulmuş bir ortamda her şey mümkün olabilir. Otoriteden bağımsız yaratılabilen kişisel ortamlar, insanların en özgür oldukları ortamlardır. Mikrocoğrafya, bu ortamlardan biri olarak tanımlanmıştır. Her ne kadar tüm insanlar imgeler yoluyla düşünüyor olsalar da, herkes bu durumun farkında değildir. Özgür olmak da farkındalık gerektirir, özgür olduğunu farkına varmak, kendi kendine duvarlar örmemek gerekir.

Herkes bir bedene sahipken, dansçı beden onu sınırlarına sürükler. Bu durum imgeler için de öyledir. Farkında olmak, süreç üzerinde sınırları zorlayıcı ve aşıcı denemeler yapmayı olanaklı kılacaktır.

2.3. İmgeleri Farkında Zihinler

Kısıtlardan ve gerçekliğin kurallarından kurtulmuş bir ortamda gelişen düşünceler gerçeküstü bir ortama aittirler. Mikrocoğrafya olarak adlandırdığımız ve içinde tüm yaratımların yapıldığı bu peyzaj, kişilerin en özgür oldukları yerdir. Anlar, kelimeler, kişiler, sesler, hisler, imajlar imgesel birer kıvrım olarak coğrafyaya eklenir. Herkes mikrocoğrafyaya sahip, ama farkında olan insanlar ve farkında olmayanlar olduğu gibi farkındalığın dereceleri de var (Şekil 2.6). Bu insanlar, sonsuz sayıda imgeyle inşa ettikleri kişisel ormanları içerisinde hızlı hareketler yapabilen insanlar. Kaleydoskoplar tasarlayarak zihinsel bükülmeler yaratabilmekteler. Bu insanların coğrafyalarının kıvrımları diğerlerine göre daha hareketli. Kendilerine yarattıkları bu kişisel mekanlarla



Şekil 2.6 : Farklı zihinlere ait mikrocoğrafyalar: Yazarın mikrocoğrafyası ve başka bir mikrocoğrafya, Merve Güzel, 2014.

bulundukları ortamdan özgürleşebilme gücünü çok iyi kullanabiliyorlar. Yaşadıkları dönem içinde mikro da olsa fark yaratabilmiş ve çağdaşları ve sonrasında gelen insanlara motivasyon kaynağı olabilmüş insanlar. İmgelerle örülmüş bu kişisel peyzaj mekanlarını incelemek, bugün kendi mikrocoğrafyalarımızı beslemek için önemlidir.

Evreni anlamak üzerine teoremler tasarlayan Albert Einstein da, kelimeler ve sesler tasarlayan Nick Cave de imgelerin düşünceleri için öneminin farkında zihinlerdendi.

Einstein matematiksel sembollerle düşünmesinin beklenmesinin aksine, otobiyografisinde “Hiç şüphem yok ki, düşünce çoğunlukla sembolleri kullanmadan ve ayrıca büyük ölçüde bilinçsizce ilerler.” diye belirtiyor (Schilpp, 1949, Bernstein’in alıntıldığı gibi). Düşüncelerini oluşturan zihinsel unsurların kimi göstergeler ve

gönüllü olarak yeniden üretilebilen ve kombine edilebilen, az ya da çok net olan imajlar olduğunu belirtiyor (Hadamard, 1945; Wertheimer, 1959, Bernstein'in alıntıladiğı gibi).

Einstein'ın tasarım süreciyle ilgili konuşmalarının ardından, kendini ışık hızında hareket eden bir foton gibi hissederek ortaya koyduğu deneylerinin ardındaki zihnin nasıl çalıştığı anlaşılabilir. Hadamard'a, geleneksel kelimeler ya da diğer göstergelerin ancak ikinci aşamada, duygu ve imgelerin zaten yeterli şekilde kurulmuş olan ilişkisine referans verecek şekilde ve istenildiğinde tekrar üretilebilecek şekilde olduğu zaman, özenli bir şekilde aranması gerektiğini söylüyor (Hadamard, 1945, Bernstein'in alıntıladiğı gibi). Einstein, imgelerin gücünün farkında. Düşüncelerinin en saf halinin, herhangi bir dile çevrilmediğı, zihninde imgelerle olduğu an olduğunu biliyordu. Ama iletişim kurmak amacıyla sembolleri kullanıyordu.

Nick Cave'in mikrocoğrafyası oldukça kıvrımlı ve Cave bu kıvrımlar arasında yolculuk etmek konusunda oldukça deneyimli. "Dünyada 20.000 Gün" (2014), Nick Cave'in bir gününü konu alan bir belgesel çalışması. Nick Cave, kendine yarattığı kişisel dünyadan kesitler sunuyor, zaten belgesel de bir gününün kesiti olarak düşünülebilir. Cave'in en büyük korkusu hafızasını kaybetmektir. Tüm yaratımlarını onun içinden yaptığının farkındadır. İyi bir koleksiyoner olduğu söylenebilir. Çizimlerini, notlarını, üzerine yazdığı ve çizim yaptığı kitap sayfalarını, çeşitli imaj ve nesneleri, kitapları, fotoğrafları biriktirmektedir. Anları biriktirmektedir.

Belgeselde Nina Simone'yle beraber verdikleri bir konser anından söz ediyor. Sahne arkasında sert tavırlar gösteren Simone, sahneye ağzında sakızıyla çıkıyor. Seyirciler soluğunu tutmuş, gergin beklerken, Simone piyanonun başına oturuyor, ağzındaki sakızı çıkararak piyanosuna yapıştırıyor ve çalmaya başlıyor. Nick Cave, bu anı "dönüştürücü" bir an olarak tanımlıyor. Bu an seyircilerin tepkisi üzerinden de fark edilebiliyor. Cave, o andan sonra bir şeylerin değişmiş olduğunu söylüyor. Nick Cave and Bad Seeds grubundan Warren Ellis'le bu anı konuşurken, Warren Ellis'in sakızı piyanodan alıp, bir mendile sararak sakladığını öğreniyoruz. Kimi anlar diğerlerine göre daha güçlü olarak beliriyor, kişiyi dönüştürüyor ve iz olarak zihinlerde kalıyor.

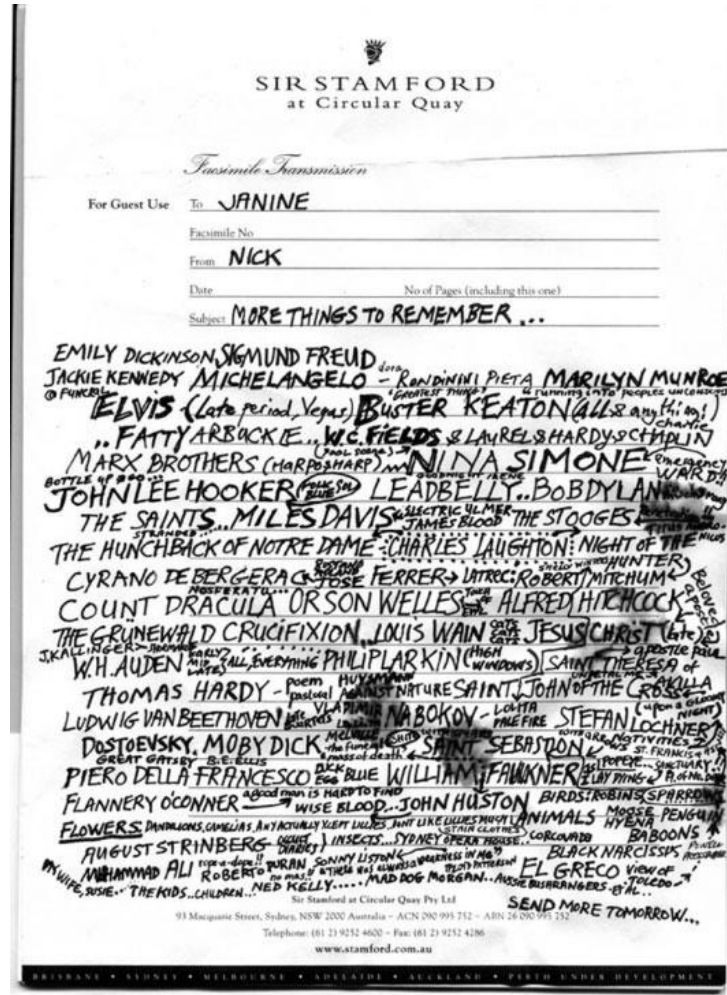
'The Museum of Important Shit', sanal bir müze ve tam olarak bu dönüştürücü anların ana ait bir nesneyle biriktirildiğı bir mekan. Film ekibi, Cave'in bu anı anlatması üzerine bu müzeyi kurmaya karar veriyor.



Şekil 2.7 : Bir mikrocoğrafya kesiti olarak Nick Cave'in odası, Merve Güzel, 2014.

Mikrocoğrafyalardan farklı kesitler almak mümkün. Bu imgesel dünyaların fiziksel gerçekliklerine örnekler, evler olabilir. Ev, kişinin en kişisel mekanıdır, düşünceleri ve hayallerini kuşatan bir kabuktur. 'Büyüklerle çocuklar yatak ya da oturma odalarındaki duvarlara bazan karton üstünde birşeyler asarlar: Mektuplar, fotoğraflar, resimlerin yeniden canlandırmaları, gazete parçaları, özgün çizimler, posta kartları. Bu duvarlardaki imgeler hep aynı dili konuşurlar; bu dilin içinde az çok eşit bir yer tutarlar; çünkü orada oturan kişinin yaşantılarına uymak, bunları anlatmak için çok kişisel bir biçimde seçilmişlerdir.' (Berger, 1999). Nick Cave'in Berlin'deki tek odalı evi, Picasso'nun atölye-evi, Patti Smith'in New York'ta yaşadığı odası bu imge-dünyalardan cisimleşmiş kesitlerdendir.

Berlin'deki tek odalı evinin duvarları Cave'in sanal peyzajından bir kesitin fiziksel hali olarak görülebilir (Şekil 2.7). Duvarlarında çizimleri, yazıları, kitap sayfaları üzerine yazdığı yazılar, cumartesi sabahları gittiği ikinci el pazarından almış olduğu çeşitli imajlar ve üç tutam saç yer alıyor. Cave, şarkılarında saç imgesini çok sık kullandığından söz ediyor. Biriktirilen tüm bu nesneler, birer imge olarak kişisel peyzajını oluşturuyor. Bu peyzaj onun hafızası ve kaybetmekten en çok korktuğu şey, imgeler kütüphanesi. Biriktirilen tüm bu sayfalar, nesneler, anlar, ona göre önemli 'saçmalıklardır'.



Şekil 2.8 : Bir mikrocoğrafya kesiti olarak Nick Cave'in favoriler listesi (Url-2).

Mikrocoğrafyalarının büyüklükleriyle ve yoğunluklarıyla, motive den kişileri de motive eden insanlar var. Teze başlangıç sürecinde mikrocoğrafya üzerine araştırırken, bir kesit olarak yazılmış favoriler listesinin Nick Cave tarafından da yapılmış olduğu fark edilmiştir (Şekil 2.8). Favoriler listesinde yer alan insanların farklı şekillerde Cave'i etkilediği düşünülebilir. Böyle bir liste yapıyor olmak, imgeler konusundan bilinçli bir zihnin, kendi sanal dünyasını tanımak üzere yapmış olduğu bir çalışma olabilir ancak.

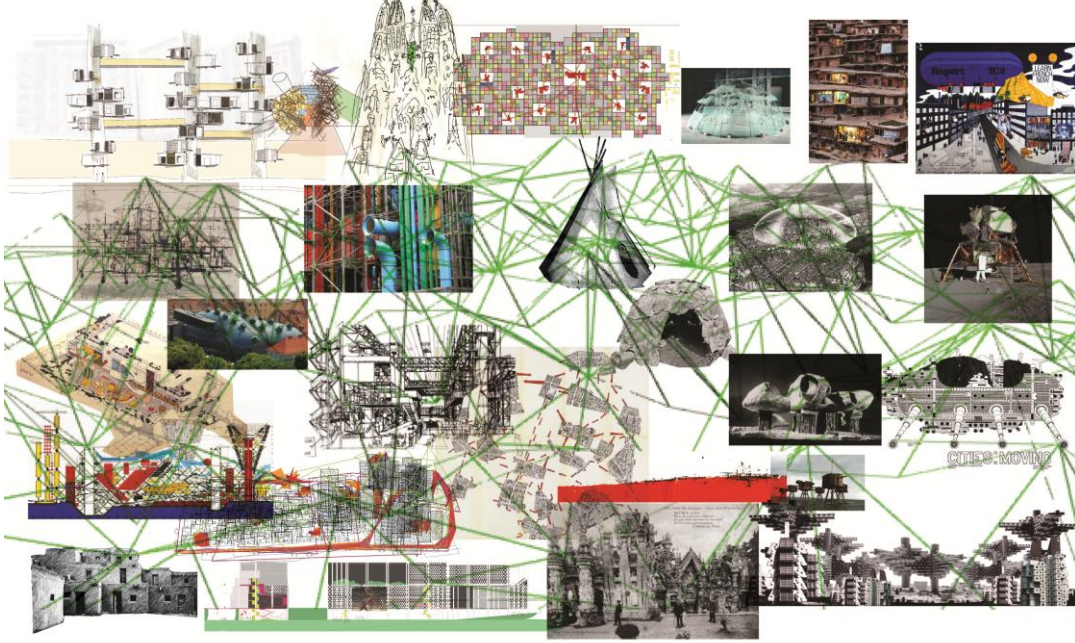
2.4. Bir Mikrocoğrafya Deneyimi: Benim Stüdyom, Benim Doğam:

Mikrocoğrafya Kesitleri

Peyzajın kıvrımlarında tüm biriktirilenler, imgeler var. Görünmez hareketlerin yaşandığı bu peyzajda sonsuz ihtimaller yatmakta, tüm hareketler görünmüyor belki ama hepsi önemli.

Aklımızda oluşan sorular, aradığımız cevaplar, keşiflerimiz, ortaya koyduklarımız, aynı durumu başka birinden farklı algılamamız peyzajların farklılığından kökleniyor.

Bir mikrocoğrafya deneyimi olarak yazar kendi peyzajından bir takım kesitler almıştır. Tez, başlı başına bir kesit olmakla beraber, tezin oluşma sürecine sürükleyen ortamı anlamak için alınan bu kesitler anlamlıdır. İmge-kesitler üzerine imgeleri açıklayıcı bir anlatımdan bilerek kaçınılmıştır. Amaç, imgelerin yazarı sürüklediği ve her zaman kelimelere çevrilemeyen bir deneyimi, okuyan zihinlere de yaşatmaktır.



Şekil 2.9 : Kişisel Peyzaj Kesit 1, Merve Güzel, 2014.

Farklı şekillerde maruz kalınan imgelerle yeniden karşılaşma, yaratımlarda eski imgelerin izini fark etmek, bu durumu kişisel bir peyzaj olarak algılamaya itmiştir. Yazar, mimarlık eğitimi almıştır. Alınan eğitim, gözün önüne eklenen bir filtre gibi davranabilir. Görme eylemi, görüleni anlamlandırırken yorumlamayı gerektiriyorsa, deneyimlenen her mekan, imge, ses mimari üretimlerde mekansal karşılıklara evrilerek gerçekleşebilir. Şekil 2.9'daki kesit, kısa süreli bir çağrışımlar anı sırasında, yazarın mikrocoğrafyasında birbirini çağıran imgelerden alınmış anlık bir kesittir.

İmgelerden kimi daha önceden başkaları tarafından yapılmış mimari projelerken, kimi deneyimlenen mekanlara dair izlerdir, yazarın ürettiği mimari projelere ait imgelerdir. Yazar kendi ürettiği projelerde, kesitte yer alan imgeler ve düşünceleri sürüklediği durumların izleri gözlemlenmiştir.

Mikrocoğrafyaya ait anlık bir kesitte birbiriyle ilişkilenen imgeler, yazarın düşünceleri hakkında yorum yapmayı mümkün kılar.

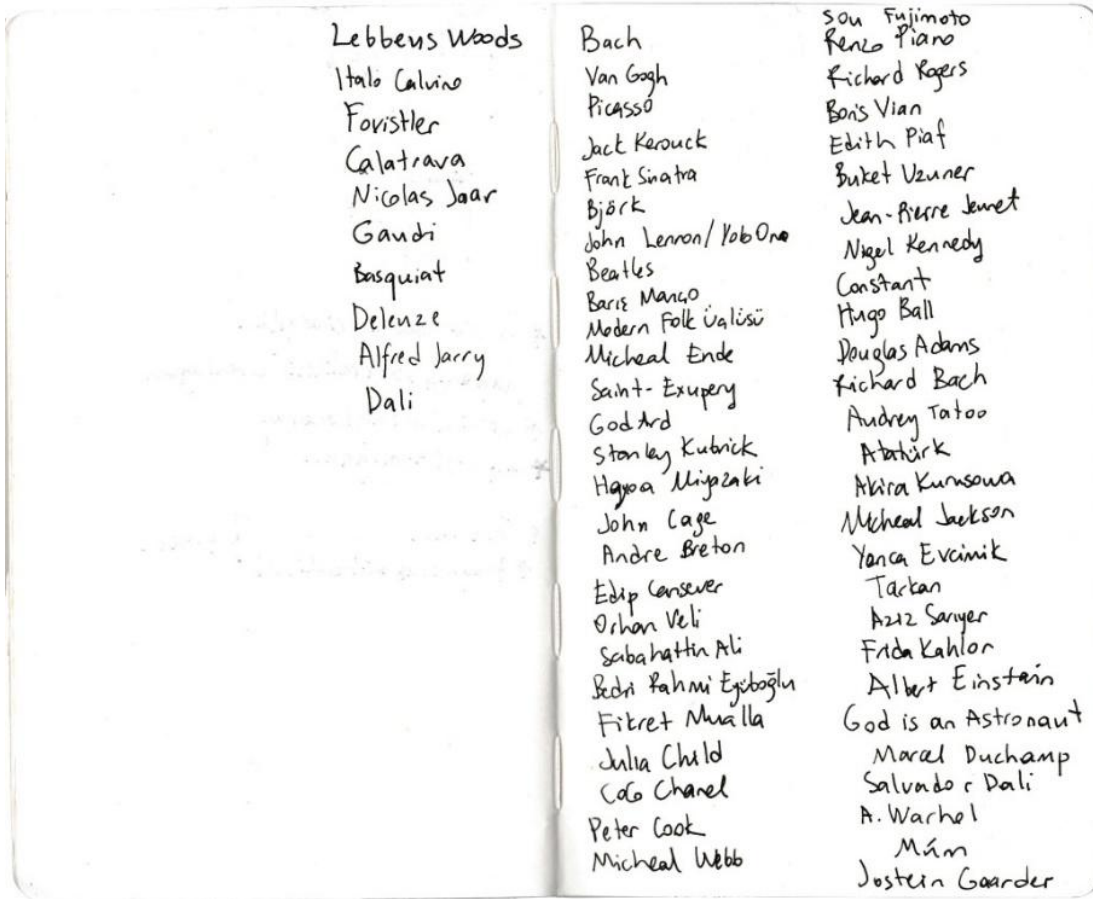


Şekil 2.10 : Kişisel peyzaj kesiti 2, Merve Güzel, 2014.

Mikrocoğrafyayı oluşturan imgeler birden çok algı etiketiyle etiketlenir. Böylece, her keresinde farklı bir aradalıklar kesite girebilir. Şekil 2.10 yazarın mikrocoğrafyasından alınmış diğer bir kesittir. Kesitler rastlantısaldır. Aynı anahtar kelimeler, benzer anı tekrar düşünmek, her defasında bambaşka bir kesitin oluşumuyla sonuçlanabilir.

Şekil 2.10'daki kesit alınıyorken, yazarın aklında tezine dair düşünceler vardır. Kesiti oluşturan düşünceler ve an, okuyan zihinlerin de imgeler üzerinden düşünmeye devam etmeleri istenildiği için, imgesel halleriyle bırakılarak kelimeler üzerinden anlatımı tercih edilmemektedir.

Mikrocoğrafya deneyimine yeni bir kesit olarak devam edilmiştir. Şekil 2.11 yazarı motive eden kişilerin listesidir. Bu liste sabit değildir. Diğer kesitlerde olduğu gibi, bu kesiti oluşturan isimlere yenileri eklenir, isimler başka imgeleri çağırabilir, yeni düşüncelere sürükler. Listede yer alan isimler yaratımlarıyla bulundukları ortamdan farklı düşünmeyi başarmış kişiler olduğu fark edilmiştir.



Şekil 2.11 : Kişisel Peyzaj kesiti 3, Merve Güzel, 2013.

Diğer kesitlerden farklı olarak Şekil 2.12'de yer alan kesitte motive eden kişiler üzerine hızlı cümleler bazen sadece kelimeler yazılarak bir deneme yapılacaktır. Amaç, herkes için farklı motivasyon sağlayabilecek bu insanların yazar için anlamını fark etmektir.

Favoriler listesi olarak tanımlanan yazar tarafından oluşturulmuş listede, içinde bulunulan düşünme pratiğinin mimarlık olmasına rağmen, motive eden insanların genellikle başka alanlardan oluşu, mimarlık olarak adlandırılan üretim şeklinin geniş ilişkiler ağı içerisinde gelişmesine bir örnek olabilir. Diğer taraftan Graham'ın tasarım sürecini hatırlatmıştır (bir sonraki bölümde bu konuya değinilecektir.).

Favori listesinde yer alan kişiler, duvarlara asılan sayfalar, imajlar, biriktirilen filmler, çizimler, yazılar, notlar, kıvrım yarattığı fark edilen anlar nesnelerinden bağımsızlaşarak zihne yerleşir ve burada mikrocoğrafyanın kıvrımlarını yaratır. Farklı aidiyetlikleri olan nesneler, sayfalar, anlar coğrafyaya eklenmeleriyle kişiselleşirler. İmgeler bağlamından özgürleşir ve farklılaşarak peyzajın bir parçasına dönüşür.

uzay boşluğunda dolaşma hissini yaşatan müzikler tasarlar. Resim yaptırır müzikler
God is an Astronaut
olarak tanımladığı bir müzik yapan grup, yazarın mikrocografyasını hızlandırıcı etki yapmaktadır.

gerçeğin ötesinde bir gerçeklik arayışındadır.
Andre Breton
deneyimlenen dünyanın rüyalar ve fiziksel dünyanın birleştiği bir yerde olduğunu bilir. bir gerçeklik olarak sürrealin pesindedir.

fovistler tüm parlak renkleri çekinmeden tuvallerinde kullandıkları için, çekinmeden
Fovistler
yaptıkları fırça darbeleri için daha uysal kişilerce 'vahşi' bulunmuşlardı. herseyin fovistçe olana olduğu gibi olması ve enerjisini hiç kaybetmemiş olması bakımından önemlidir.

Duchamp'ın konuşmasını bükerek, Godard'ın
Nicolas Saer
sesini bükerek, elektronik müziği bir kolaj gibi üretir.

inatçı bir şekilde ve sürekli olarak yaptığı resimler duvarlardan, paramparça küçük
Bosquiat
kagıtlardan galeri duvarlarına geçtiğinde o her zaman yaptığı işe güveniyordu. sokagın resmini yaptı.

yazarın karşılaştığı az sayıdaki fovist mimardan biridir.
Peter Cook

kemanla çalınan bir re major tüm güzel sesleri bir konçerto içinde tek enstrümanda toplayabilir.

Bach
Tek sesin çok sesliliğinin müziği.

kadınların sef olamayacağı düşünülen fransız mutfagına giren fovist bir kadındır o. hızla, inançla, fazla düşünmeden ve çekinmeden.

Julia Child
yapılan hersey bir fransız omleti kadar lezzetli olabilir. hata yapmak her zaman olasıdır. Child hatalardan çekinmek ve hiçbir zaman özür dilemez!

kadınların kabarık elbiseler, korseler ve büyük sapkalar taktığı bir dönem içinde düşünülemeyecek önerilerle kadın modasına bugünkü
Coco Chanel
modern çizgisini katmıştır. korkmadan kesmek, elemek, fazlalıkları atmak, kalabalığın içinden yeni şeyler çıkarabilmek.

Bisikleti sevmesi, Kral Übü, istisnaların bilimi 'Patafizik, kuralı reddeden, seylere kendi alternatif açıklamalarını yaparken alternatif
Alfred Jarry
evrenler yaratan bir fovist, bir deli, mikrocografyanın içinde dolasan sevilen bir kisiidir.

sessizlik üzerine düşünür. gürültünün müziğini yapar. ona göre trafik sesi, damlayan suyun sesi, piyano kapagının çarpışı ve bunların
John Cage
biraradalıkları müziğin kendisidir.

sadelik de hareketi barındırabilir. NA evi
Sou Fujimoto

eger cezanne yönetmen olsaydı onun gibi film yapardı. dreams'te van gogh tablosunun içine giren adam, ormanda dolasan çocuklar ve

Mira Kusuma
karşılaşılan ilginç grup, kagemusha'da içinde kosulan rüya sahnesi, ki bir tablonun dünya olmuştur anıdır, kesinlikle halüsinasyondur.

odasında oturmakta sokaklarda olmayı, biraz deli olanların pesinden gitmeyi tercih eder. hareket etmenin her zaman çarpışma
Jack Kerouac
intimallerini artırıcı olduğu düşünülmektedir.

kesmek, yapıştırmak, ard arda getirmek ve bir bütün yaratmak. bambaşka zamanlarda hafızaya atılmış imgelerin bir araya geldikleri yer bir film. bu filmin anlamı her zihinde baska
Godard
yansıyor. yazar da belki Godard'ın motivasyonu kısa görüntüleri ve sesler kaydettiği bir video arşivi yapmaktadır.

Kendi ormanını yaratmış ve onu paylaşılabilen bir insandır. bu ormanından dönüştürmektedir sesler, giydiği kıyafetler, çektikleri klipler ve hepsiyle bir bütündür. kendi
Björk
gerçekliğini yaratır.

sonsuz detayın kıvrımları ve her zaman için biraz da ürkütücü bir yanı olan
Gaudi

düşünürken yeni kavramlar üretilir, bu kavramlara da kesin tanımlar yapmak yerine onlarla oynayarak anlamlandırmasını bir düşünme aracına dönüştürmesi önemlidir.
Deleuze
Kıvrımların hareketi düşünceleri sarıdır.

mavi yolculuk defteri ve arkadaşlarıyla çıktığı mavi yolculuğu resimleriyle anlatması, yapılan

Redi Rahmi Ertuglu
sohbetler, yenilen balıkların izlerini resimlerde takip etmek

zihninde hareket eden düşüncelerin yarattığı akım gerçekten de resmindeki gökyüzünde hareketler yaratabilmektedir.
Van Gogh
bükülen tarlalar, bükülen gökyüzü, bükülen güney

anlamı olmayı anlamlansızlaştırmak. hızla yazılan bir romanın en fovist hikayeleri
Boris Vian
anlatılabilecek olması

klasik müzik icrasını bükmek. kıyafetinden, icra
Nigel Kennedy
seklene klasik ve kuralları olan katı bir alanı kendi içinden dönüştürmektedir

yolculuk kitapları, şehirlerle olan sevgi, kırmızı tren hikayeleri
Buket Uzuner

her zaman hikaye içinde hikaye, mekan içinde mekan, gerçek içinde gerçek rüya.
Michael Ende

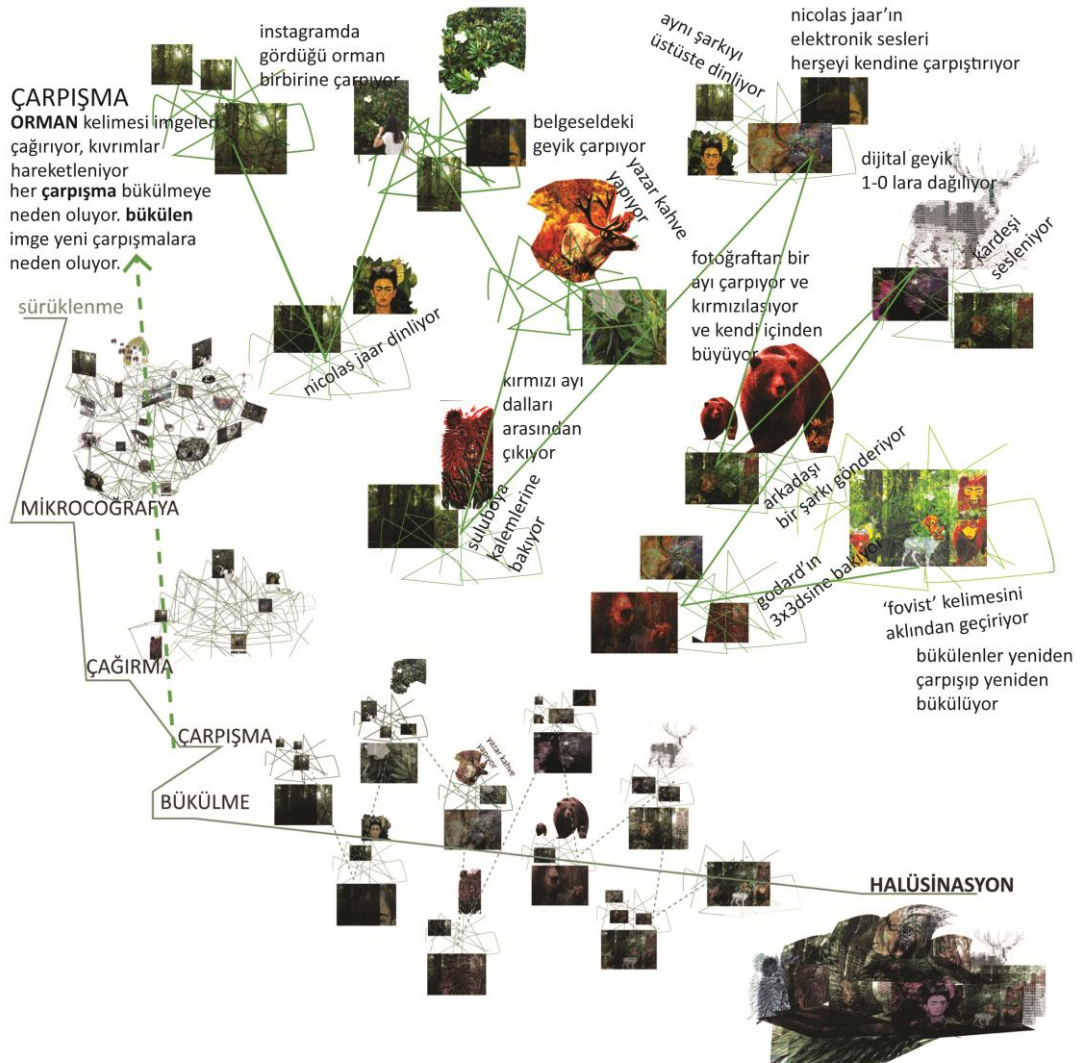
Yoko'nun öneriler kitabı ve sayfanın içinde
John Lennon/ Yoko Ono
açılan bir boşluktan gökyüzüne bakma önerisi. o an için yapamayacağın önerileri biriktirmek

Şekil 2.12 : Motive eden kişiler üzerine cümleler, Merve Güzel, 2014.

3.ÇARPIŞMALAR

‘Kafam uğulduyordu, bir sürü harika, renkli görüntüler görüyordum ve kendimi harika hissediyordum. İkinci gün her şey zihnime döndü; yaptığım, bildiğim, okuduğum, duyduğum, zannettiğim her şey bana geri geldi ve zihnimde mantıklı bir şekilde yeniden düzenlediler kendilerini.’

Jack Kerouack



Şekil 3.1 : Sürüklenme diyagramı: Çarpışma, Merve Güzel, 2014.



Şekil 3.2 : Çarpışmalar haritası, Merve Güzel, 2014, (Url-3).



Birbirinden bağımsız coğrafyaya eklenen her an, imaj, nesne, kişi kıvrımların hareketiyle yer değiştirir, farklı yerlere taşınır, her hareketle farklı yan yana gelmeler, çağrışımlar yaşanır. Çağrışımlar mikrocoğrafyada hızlanan hareketlere neden olur.

Bilgeliğin bilgi bilmekle ilgisi yoktur. Sokrates bir sorunun bir cevaptan daha değerli olduğunu düşünür. İnsanın içinde gerçek bilginin var olduğuna inanır (Yürekli, 2012). Zihin ve hayal gücü kuşku ve sorularla çalışır, farklı disiplinlerde yaptığı sıçrayışlar sırasında biriktirdiklerini çarpıştırıp fikirler ve kolajlar üretir.

Zihin çarpışmalarla çalışır. Farklı uzaklıklardan çekip çıkardığı imgeleri çarpıştırarak düşünceler üretir. Eş zamanlı ve art arda çarpışmaları birleştiren anlık rotalar üzerinden ilerleyerek, düşünceyi geliştirir.

Çarpışma anına giden süreçte, birbirine doğru hızla yaklaşan imgeler birbirlerinin çekim alanına girerek sürüklenirler (Şekil 3.1). Yaklaştıkça çekim kuvveti artar, başka imgeleri de içine çeker, imgelerin devinimi artan çekimin etkisiyle artar. Bu durum bir çarpışma anıyla sonuçlanır. Aslında çarpışma, çarpışan imgeler için bir son olabilirken, bir yandan da yeni durumların başlangıcıdır. Büyük bir enerji açığa çıkar. Çarpışmayla ortaya çıkan enerjinin bir düşünce olarak kristalleşmesi olası; diğer bir durumda çekim alanına giren ve birbirine hızla yaklaşan imgeler, tekrar birbirinden uzaklaşır, ama birbirlerinin etkisi altında bir miktar manipüle olurlar.

Çarpışmanın öncesinde çağırma vardır. Peyzajda dolaşan ve birbiriyle oldukça girift ilişkiler kuran imgeleri çağırmak gerekir. Bu bir 'an' içerisinde yaşanır. Kıvrımlarda hareket etmek, imgeleri çağırmak, çarpıştırmak, böylece coğrafya üzerinde oluşacak anlık yollar üzerinde hareket etmek farklı yöntemlerle mümkün olabilir. Çağırma için 'an'a sürükleyecek, peyzajın kıvrımlarını harekete geçirecek ve imgelerin çarpışmalarına neden olacak uyarıcılara ihtiyaç vardır.

Bu uyarıcılar Marcel Proust'a göre göstergelerdir. Proust (2012), Madlen çöreğiyle hafızanın derinliklerine yuvarlanma deneyiminden söz eder Kayıp Zamanın İzinde 'de (Şekil 3.3). Proust'a göre anılar hafızada denizdeki balıklar gibi serbest bir şekilde yüzer, önemli olan onları çağırmaktır. Çağırma işlemi için bir fincan çay, bir parça madlen çöreği gerekir.

Uzun yıllardır, akşamları yatışımın tiyatrosu, dramı dışında Combray'ye ait her şey benim için yok olmuşken, bir kış günü eve döndüğümde, üşümüş olduğumu gören annem, alışkın olmadığım halde, biraz çay içmemi önerdi. Önce istemedim, sonra, bilmem neden, fikir değiştirdim. Annem birini gönderip, Küçük Madlen denilen, bir tarak midyesinin oluklu çenetleri arasında biçimlendirilmiş gibi görünen o kısa, tombul keklerden aldırdı. Az sonra, o kasvetli günün ve iç karartıcı bir yarının beklentisiyle bunalmış bir halde, yaptığım şeye dikkat etmeden, yumuşasın diye içine bir parça madlen attığım çaydan bir kaşık alıp ağzıma götürdüm. Ama içinde kek kırıntıları bulunan çay damağıma değdiği anda irkilerek, içimde olup biten olağanüstü şeye dikkat kesildim. Sebebi hakkında en ufak bir fikre bile sahip olmadığım, harikulade bir haz benliğimi sarıp soyutlamıştı. Bir anda hayatın dertlerini önemsiz, felaketlerini zararsız, kısıtlığını boş kılmış, aşkla aynı yöntemi izleyerek, benliğimi değerli bir özle doldurmuştu; daha doğrusu, bu öz benliğimde değildi, benliğimin ta kendisiydi. Kendimi vasat, sıradan ve ölümlü hissetmiyordum artık. Bu yoğun mutluluk nereden gelmiş olabilirdi bana? Çayın ve kekin tadıyla bir bağlantısı olduğunu, ama onu kat kat aştığını, farklı bir niteliği olması gerektiğini seziyordum. Nereden geliyordu? Anlamı neydi? Nerede yakalanabilirdi? İkinci bir yudum alıyorum, ilk yudumdan fazlasını bulamıyorum, üçüncü yudumda, ikincide bulduğum kadarı da yok. İçmeye son vermem gerek, iksirin etkisi azalıyor sanki. Aradığım gerçeğin onda değil, bende olduğu belli. İksir onu benim içimde uyardırdı, ama onu tanımıyor, yapabileceği tek şey, benim yorumlamadığım bu tanıklığı giderek azalan bir şiddette tekrarlayıp durmak; daha sonra, kesin bir açıklama elde etmek üzere, en azından bu tanıklığı tekrar, bozulmamış haliyle emrimde bulmak istiyorum. Fincanı elimden bırakıp dikkatimi zihnime çeviriyorum. Gerçeği bulmak ona düşüyor. Ama nasıl? Zihnin kendi kendini aştığı, hem araştırmacı, hem de arayacağı karanlık diyarın tamamı olduğu ve bilgi dağarcığının hiçbir işine yaramayacağı durumlarda hep hissedilen o muazzam belirsizlik. Mesele yalnız aramak da değil, yaratmak. Henüz var olmayan ve sadece kendisinin gerçekleştirebileceği, sonra da ışıyla aydınlatabileceği bir şeyle karşı karşıya zihnim.

Şekil 3.3 : Proust'un Swanların Tarafından çağırılan imge.

Proust için çaya batırılan bir madlen çöreği olan gösterge, tüm zihinler için farklılaşır. Attila Marcel (2013) filmi Proust'un Kayıp Zamanın İzinde'nin yarattığı çarpışmalarla yaratılmış bir filmidir. Filmin ana karakteri Paul apartman komşuları Madam Proust'un ilginç dairesinde bir parça madlen çöreği, bir yudum çay ve Madam Proust'un bulunduğu çocukluğuna ait bir parça müzikle beraber mikrocoğrafyasına gömülür. Anın içinde anılarını yakalamaya çalışır. Marcel için zamanda sıçramalar yaşandığını ve zamanın genişlediğini fark ederiz. Aynalarla yansımalar ormanına dönüşmüş Madam Proust'un evi, Marcel için bir karadelik görevi görür. Çünkü zamanda yolculuk sadece solucan

delikleriyle deneyimlenebileceği düşünölen bedensel bir olay deęil, zihinsel olarak da yařanabilir olaylardır.

Çarpıřma için imgeleri çağırarak gerekir. Bunun için de göstergelere ihtiyaç duyulur. Attila Marcel'de gözlemlenen durum, hafızasında yer alan, fakat aydınlatamadığı için kayıp olan zamanla ilişki kurma denemeleridir. Bunun için de Madam Proust gibi çarpıřmaları farkında olan birinin yardımı gereklidir. Paul, çocukluęuna ait müzikli bir oyuncakla en küçük yaşlarının an(ı)larına dönebilir. Geçmişe dair anları zaman zaman hatırlamak, gündelik hayatta deneyimlenen bir durumdur. Nesneler, kişiler, durumlar geçmişe ait izler taşıyabilir ve zihinde zamansal sıçramalar yaşatabilir. Filmde gündelik hayattan farklı olarak Paul'ün zihnindeki zamansal sıçramalarla ulařtığı mekanları dışarıdan bir zihin olarak izlemek mümkündür. Bu sıçramaları gözlemlmek, hatırlama eylemiyle gelen farklı mekanların içine gömölme durumudur. Madam Proust'un aynalarla tasarlanmış, bitkilerle ve yansımalarla dolu odası (yansımalar ormanı), Paul'ün aynı mekandan bir takım göstergeler aracılığıyla geçmişine dair anlara, farklı mekanlara sürökleniři tezi yazarken farklı çarpıřmalara sürökllemiřtir. Aynaları Madam Proust karanlık dairesinde yetiřtirmeye çalıştığı bitkilere ışık sağlamak amacıyla kullanıyor olabilir. Aynı şekilde, bitkilerse kendi özel karışımı olan çayı hazırlamak amacıyla yetiřtiriliyor olabilir. Ama sanal görüntüler oluşturan aynalar ve bitkilerle evini bir ormana dönüřtüren ve hafızayla uğrařan bir karakter, tez sürecinde zihnindeki dięer imgelerle çarpıřtığında mikrocoęrafyada yapılan sanal yolculuklar tasarlayan bir Madam Proust'a dönüřmüřtür. Aynı zamanda, göstergeler ve zihinsel süröklenmelerle bulunulan mekan içinde sanal başka mekanlara sıçramak mümkündür. Böyle bir durumda zihin mekandan başka mekanlara sanal koridorlarla baęlanır.

Hatırlamak da her ne kadar geçmişe dair yaşanmış bir anın imgelerine dönüř de olsa, ana ait çağırılan tüm imgelerin çarpıřmasıyla an yeniden yaratılır. Yaratım olması demek, hatırlamanın da bir çarpıřma olması anlamına gelir. Bunun yanında, mikrocoęrafyada çarpıřmalara süröklenmek için çağırılan imgeler her zaman geçmişe doęru yapılan kazılardan ibaret deęildir. Mikrocoęrafyada zaman eşzamanlıdır. Geçmiş, řimdi (an) ve gelecek birbiri üstüne katlanabilir, keřiřimler yaşanır.

Çarpıřma, göstergenin zihni sürökllediği zihinsel peyzajın kıvrımları üzerinde çağırıldığı imgelerle yařanabilir. Dięer bir şekilde çarpıřma fiziksel ortamda başlar. Bu fiziksel farklı göstergelerin (göstergeler nesneler olabileceği gibi, ses, koku gibi herhangi bir duyum olabilir) yan yana gelmesidir. Bu fiziksel çarpıřma anının zihne yansmasıyla oluřacak veya peyzajdan çağırılacak imgelerin sanal çarpıřmasıyla devam eder.

Sürüklenme sürecin tamamıdır. Mikrocoğrafyada imgeler arasında yaşanan çağrışımlarla kıvrımlar arasında yapılan yolculuk da, çarpışma ve çarpışma sonrası yaşanan yeni çağrışımlar ve yeni çarpışmalar da sürüklenmedir. Zihinde sürüklenmeler iç içe geçer ve sonsuz bir döngü halinde devam eder. Sürüklenme bilinçli bir şekilde de deneyimlenebilir ama her zaman için spontane olma özelliğini korur. Sürüklenme rastlantısal olandır.

Zihin çarpışmaları kendi içinde yaşar. Çarpışmanın yarattığı heyecan ve ürettiği enerji kişinin iç dünyasını aydınlatır. Çağırılan imgeler dönüşmüştür ya da yeni imgeler yaratmıştır. Şimdi, zihin yabancı bir imgeyle karşı karşıyadır. Peyzajda oluşan bu yeni durumu sadece gerçekleştiren zihin farkındadır.

Çarpışma bir olaydır, süreçtir. Çağırma, yaklaşma, yaklaşmayı çarpışma izler. Çarpışma sonrasında ortaya çıkan enerjinin dönüştürdüğü durumlar sonrasında yeni imgeler oluşacaktır. Bu imgeler coğrafyanın ilişkiler ağına dahil olacaktır. Bu nedenle, çarpışmayı anlamak için tek bir an değil, ardışık durumlara bakmak gerekir. Olayın anlamlı ve geneline dair görüntü, tüm ardışık durumların üst üste düşürülmesiyle oluşabilir.

Eğer imgelemin psikolojisi durağan figürler üzerine çalışmıyorsa (zaten çalışmamalıysa) ve imgelem yalnızca deformasyon sürecindeki imgelerle kendini geliştirebiliyorsa (Bachelard, (t.y), Damisch'in atıfta bulunduğu gibi), mikrocoğrafyada her an mikro çarpışmalar yaşandığını ve imgelerin her çarpışmayla deforme olup yeni biçimlere dönüştükleri hayal edilebilir. İmgeler net ve sabit değil, akışkan ve biçimlendirilebilirdir. Zira biçimlerin hareket halinde olduğu ve hareketin biçimleri bozduğu bir dünyaya erişimi sağlayan; aralıksız mutasyonlarıyla hayallerin biçimsel gücünü tam kapasite çalıştıran inşalara açık olan da o değil midir (Bachelard, (t.y), Damisch'in atıfta bulunduğu gibi). Yaşam ve duyumların içine girmesiyle mekanlar, okuma eyleminin içine girmesiyle kitap, bakma boyunca resim, dinleme boyunca ses içinde geçirilen zaman süresince akışkanlaşır. Duyumsama boyunca oluşan imgeler mikrocoğrafyalarda hareketli, dönüşüm halindedir. Duyumsanan mekan da, kitap da, resim de, ses de oluş halindedir. Duyumsama bir süreçtir. Bu süreç boyunca yaratılan imge de an dilimleri içinde deforme olan, hareket halinde bir imgedir.

“Bilme yetisinin hangi alanında olursa olsun, gerçekten üretken düşüncenin imge dağarcığında gerçekleştiği yönünde birçok kanıt vardır.” (Arnheim, 2012).

İmaj, nesneler, ses, film, müzik, kelimeler ve diğer her şey zihnin sürüklenmesine, çarpışmalar ve bükülmeler yaşaması neden olabilir.

Dili zihni sürükleyen bir araç olarak ele aldığımızda, zihinsel sürüklenme, yaratacağı çarpışma ve bükülmeler için potansiyelleri ne olabilir? Dilin çarpışmaya etkisi nedir? Dil de diğer göstergeler gibi zihni çarpışmalara sürükleyen bir araç olarak kullanılabilir mi? Seslerin anlamlı bir araya gelmeleriyle oluşan kelimeler sözle ve yazıyla iletişim için bir ifade aracıdır. Dille ifade lineer bir ifadedir. Konuşurken ve yazarken kelimeler kelimeleri, cümleler cümleleri takip eder. Dilin yazılı ifadesi olan kitabın sayfaları üst üste birikir, her sayfa bir öncekini takip eder. Bu bir çeşit hiyerarşidir. Konuşurken aynı cümleleri farklı sıralamalarla kullanmak, aynı cümle içerisinde bile kelimelerin yerini değiştirerek kullanmak anlamda farklılıklar yaratacaktır. Zihinse daha rizom yapılıdır. Mikrocoğrafyada ilişkiler çok boyutludur ve birbiriyle iç içe geçmiştir. “Görsel ortamın başlıca meziyeti, şekilleri iki boyutlu ve üç boyutlu uzamda temsil etmesidir. Oysa sözel dilde dizilim tek boyutludur.” (Arnheim, 2012). Düşünce kristallerinin oluştuğu çarpışmalar aynı anda olabilir ve ortaya çıkan imgesel düşünce zihinde henüz ifade edilmemiş haliyle bulutsudur, eş zamanlı durumlar, girift ilişkilerin yarattığı bir oluşturdur. Böyle bir oluşu, başı ve sonu olan lineer bir ifadeye dönüştürmek zordur. Ama diğer bir yandan başka bir takım potansiyeller de barındırır. Çarpışmaların zihinde oluşturduğu imgesel düşünce, dil aracılığıyla ifade bulurken dilin birbirini izleyen kelimeleri, çarpışmanın dile çevirim sürecinde de devam etmesini sağlar. Yaratım yazıda ya da konuşmada devam eder. Kelime, sonrasında gelen kelimeyle çarpıştığında, öncesinde tahmin edilemeyen üçüncü kelimeyi çağırabilir. Bu dili sadece bir ifade değil tasarım aracına dönüştürür.

Kelimeler sözlüklerde ifade edilen ve herkes tarafından bilinen genel anlamlara sahipken, bu genel anlamların zihinde yarattığı imgesel durum kişiden kişiye farklılık gösterebilir. Şeyler ‘yerolmayan dil dışında nerede çakışabilirler?’; ‘Fakat dil onları seferber ederken, olanaksız bir mekanı açmaktan başka bir şey yapmamaktadır.’(Foucault, 2001). Kelimeler, anlara, mikrocoğrafyanın farklı kıvrımlarına sürükleyen, önceden tahmin edilemeyecek çarpışmaları yaratmak için bir araç olarak kullanılabilir. Çarpışmanın ötesinde, dil kaleydoskop işlevi görecektir şekilde kullanılabilir. Bir kelime mikrocoğrafyada farklı anlara ait birden çok imgeyi çağırabilir.

‘Köpek’ kelimesi herkesin zihninde farklı imgelerle yansıyacaktır. Basit diyagramatik bir köpek imgesi, her sabah sokakta karşılaştığınız köpek, küçükken bir süre iyi bir dostunuz olan ‘Duke’... Bir noktadan sonra ‘köpek’ kelimesinin çağıracağı imgeler kişiselleşmeye başlar. Belki bir sonraki imge Duke’le güzel bir anıya ait olacak. Bu imgelerin tümü aslında dilin göndergeleridir. Kelimelerin anlamlarını da zihnimizdeki yansımalarıyla inşa ediyoruz.



Şekil 3.4 : 'Orman' kelimesinin çağırdığı imgelerin çarpışmasıyla oluşan zihinsel orman, Merve Güzel, 2014 (Url-4).



Yazar bir deney olarak kelimeyle mikrocoğrafyada sürüklenme denemesi yapmıştır. Bu durum 'orman' kelimesi üzerinden denenmiş ve zihnin çağırdığı imgeler üzerinden bir gif yaratılmıştır (Şekil 3.4). Gif'in araç olarak seçilmesinin nedeni alışıldık bir sinemasal akıştan farklı olarak 'an'ların daha açık olarak fark edildiği, üst üste gelen

anlık imgelerden oluşmasıdır. Sürecin tamamı 'orman' kelimesinin zihni sürüklemesiyle başlar ve her imge üzerinden diğer imgeye sürüklenerek devam eder. Birbirini çağıran her imge 'an' lık çarpışmalar yaşar. Çarpışmanın yarattığı orman 'an' ı başka imgeleri çağırır ve sürüklenme devam eder. Her çarpışma 'orman'a dair makro algıyı bükür. Bükme konusuna bir sonraki bölümde daha detaylı olarak değinilecektir. 'Orman' kelimesinin zihindeki yansımalarıyla çağırılan mikro-algisal imgeleri, bu imgelerin bir araya gelişleri ve ilişkileneip deforme oluşlarıyla yaratılan makro-algisal orman imgesine ulaşırız. Bu makro-algının imgesi de durağan değildir. Akış halindedir. Değişir, dönüşür, devingendir. Başka bir çarpışmayla yeni imgesel oluşlara dönüşme potansiyelini her zaman içinde barındıran dinamikliktedir. 'Orman' artık zihinsel bir mekana dönüşmüştür. Bu mekan sanal bir mekan, halüsinasyonun mekanıdır. Bunu sadece üreten zihin deneyimleyebiliyor. Bu zihinsel mekanın yansımaları ancak kişinin ifadelerinde gerçekleşebilir.

Kelimeler cümlelere dönüştüğünde ve bu cümleler karşılıklı bir diyalogun parçaları olduğunda, artık sözlü ifade dinamik bir hareket içindedir. Bu hareketin parametreleri karşılıklı iletişim içindeki iki zihin. Her cümle, cümleyi oluş-turan kelimeler zihinlerde, belki de cümledeki sıralamalarından kurtularak, yansımalar yaratıyorlar. Mikrocoğrafyadan çağırılan imgeler cümlelerin karşılıklı çarpışmalarıyla bir araya geliyor. Böylece, diyalogun zihinlerde yarattığı sanal mekanlardan söz edebiliriz. Konuşma halinde zihinler bu mekanlar arasında dolaşıyor. Bu mekanlar çağırılan imgelerin zamansal bir hal içinde mekansallaşmaları olabileceği gibi; eğer konuşma zihinde çağırmanın ötesinde çarpışmalara da yol açıyorsa, çarpışan imgelerin dönüşüp yeni imgeler yaratmasıyla yepyeni zihinsel mekanlar da olabilirler.

İnternette gezinmek, linkten linke geçiş şu an için 2 boyutlu görüntülerle deneyimleniyor. Bir linkten diğerine geçiş süresi, linkin içinde dolaşma süresiyle bir zamansallık kazanırken, bu durum 2 boyutlu olma halini zihinde gerçekleşen mekânsal bir boyuta taşıyor, diğer taraftan zihinsel ortamda linklerin çarpıştığı imgelerle başka mekanlar da yaratılıyor.

Zihin mekandan mekana sıçramakta, imgelerle ve çarpışmalarla kendine yeni mekanlar tasarlayıp, gezinebilmekteyken; beden fiziksel mekanın sınırlarına hapsolmuş durumda. İçinde bulunulan mekanı tasvir etmeye başlamak, onu kendi imgeler birikiminden geçirip, fiziksel mekanın ve mikrocoğrafyada çağırdığı-çarpıştırdığı imgelerin yarattığı sarmal örgü içerisinde tasvir etmektir. Tasvirdeki mekan artık içinde bulunulan mekandan farklıdır. Mekanın farklı bedenleri açığa çıkmaktadır. O zaman, mekanla çarpışmak diye de bir şey olmalı. Mekanın da

 arpıřmalar  zerinde bir etkisi olmalı. Mekan da zihinlerde d n řt    imgelerle, bir g sterge olarak mikroco rafyadan  a ırdı ı imgelerle  arpıřmanın s recine katılır. Mekan  arpıřmayı etkiler.

Mekanların i  i e ge iřleriyle oluřan řehir de  arpıřmalara s r kleyen bir  rnek olarak ele alınabilir. řehri yaratan mekanlar fizikselliklerinin  tesinde sanal katmanlara da sahiptir. řehir, t m katmanlarının birbiri i ine ge iřiyle oluřan sarmal bir  rg d r. řehir onu oluřturan t m katmanların her an birbirleriyle kurdu u farklı iliřkiler ve kendi i lerinde yařadıkları d n ř mlerle devamlı hareket halindedir. Oluř hali s r klenme i in  nemlidir. řehir mikroco rafyanın kıvrımlarını hareketlendirme ve  arpıřmalara s r klenme i in  nemli bir etkindir. řehrin sokaklarını, bořluklarını, a ık ve kapalı, bilinen ve bilinmeyen yerlerini deneyimleyen kiři, řehri oluřturan g r nen ve g r nmeyen t m katmanlar boyunca s r klenir. S r klenme hem flan r n Paris sokaklarında s r kleniři gibi y r yerek, sokaklar boyu kıvrılarak, farklı mekanların i ine girerek ve  ıkarak, hem de řehrin kıvrımlarının zihninin kıvrımlarını s r klemesiyle zihinsel olarak yařanır. O halde deneyimlenen řehir de ara-da bir mekan olarak var-olur, kiřisel farklılıklar tařır.

G ndelik hayatta dil aracılı ıyla, m zik, ses, imajla, řehir, sokak, roman, objelerle  arpıřmaya s r klenen insan yine bu ara larla zihnindeki  arpıřmanın yarattı ı bir b k lmeyi deneyimler. Her  arpıřma minimum da olsa b k lmeyi barındırır. B k lme imgesel olarak var-olur. Algı  zerinde yaratılan b k lmenin řiddetinin artması, algıyı bařka boyutlara s r kleme potansiyelini tařımaktadır ve bu durum de erli bulunmaktadır. B k lme ve b k lme deneyimleri bir sonraki b l m n konusu olarak tartıřılacaktır.

3.1.  arpıřmanın Anatomik Yapısı

3.1.1.  arpıřmanın  l e i: makro-mikro  l ek arasında

İnsanlar olarak algılarımız belirli  l ekler aralı ına duyarlıdır. G z belirli bir a ıyı, sınırlı mikro-makro  l ek aralı ını algılayabilir. Kulaklar belirli bir desibel aralı ını duyar. V cudu kaplayan derinin algı sınırları belirlidir. Bununla beraber insanlar bu sınırları ařmak i in ara lar geliřtirmiřlerdir.

Lensler, mercekler, MRI, virtual reality (sanal ger eklik) g zl kleri g rmenin sınırları  zerine denemeler yapmıřtır. B ylece, g r nmeyen a ıları, g r nmeyen katmanları, g r nmeyen uzaklık ve yakınlıkları g rmek m mk n olmuřtur. Farklı  l ekleri algılayabilme,  l ekler arası iliřkileri kurabilmede, mikro-makro  l ekler arası etkileřimi fark edebilmek i in  nemli olmuřtur.

Kees Boeke 1957’de yazdığı ‘Cosmic View- The Universe in 40 Jumps’ başlıklı makalesinde 10’un katları şeklinde ölçek atlayarak evreni mikro-makro ölçeklerin o zaman için en uç noktalarına giderek deneyimlemiştir. Grafiklerle adım adım yaptığı bu çalışma sonrasındaki Powers of Ten, Cosmic Zoom, Cosmic Voyage gibi birçok çalışma için motivasyon yaratmıştır. Boeke’in çalışması ölçekler arası ilişkiyi anlamak açısından zihin bükücü bir çalışmadır. Makalenin yazım tarihi Sputnik 2 uzay aracıyla uzaya ilk gönderilen canlı Sovyet köpek Laika’nın yolculuğunun zamanlamasıyla aynıdır. Uzaya ilk insanın, Yuri Gagarin, gönderilmesi ise 4 yıl sonra 1961’de Sovyet uzay programı Vostok 1’le gerçekleştirilmiştir ve Dünya uzaydan ilk kez deneyimlenmiştir. Bu durumda Boeke makro ölçeğe doğru ilerleyen seyahatinde uzaya çıkan ilk insandan önce bu yolculuğu zihinsel olarak yapmış ve bu imgesel yolculuğunu grafiklerle anlatmıştır.

Makro-mikro ölçekler arasında yolculuk, ilişkileri görebilmek açısından algı açıcı bulunmaktadır. Boeke’in an içerisinde yaptığı bu ölçekler arası yolculuğa zamansal bir boyut eklemek de mümkündür. Zihinde yaşanan çarpışmalar mikro ölçekte gerçekleşip makro ölçeğe doğru ilerleyebilir. Zaman kişisel bir algıdır. Bu çarpışmalar sırasında geçmiş, şimdi ve gelecek birbiri üzerine katlanıp farklı anların çarpışmaları söz konusu olabilir. Yolculuk mikro zaman ‘an’dan makro zamana doğru genişleyerek denenebilir. Bu durum genişleyen ve ters yönde tekrar daralan bir mekan yaratabilir. Bir diğer mikro-makro yolculuk bireyden topluma, toplumdan bireye ve daha mikron boyut olarak oluş halindeki bireyin bir anlık haline doğru yapılabilir.

Mikro ölçek her türlü çarpışmanın başladığı ölçektir. Atomik çarpışmalar bu ölçekte yaşanır, büyüyen ölçeklerde büyük patlamaya gider ve güneş sistemini oluşturmaya doğru makro ölçeğe ilerler.

Mikro ölçekte mekan algısı kişinin bir an içinde bulunduğu, zihinsel ve bedensel olarak çevrelendiği ortamların kesişiminde oluşurken, algının makroya doğru genişlemesiyle mekan da oda, bina, şehir, dünya, galaksi, evren şeklinde genişler. Bir yandan içinde bulunulan andan, zihinsel çarpışmaların uzandığı geçmiş ve geleceğe doğru makro mekansallıklara genişler.

Her çarpışma sonuçları küçük ya da büyük olsun önemli bulunmaktadır. Çünkü her çarpışma sonucunda enerji ortaya çıkar ve mikro da olsa çarpışmalarda bir değişim meydana gelir. Bu değişim bükülmedir. Mikro bir düşünce bazen dünyanın en küçük şeyidir. Ama bu mikro düşünce zihni başka çarpışmalara sürüklenme potansiyeline sahiptir ve büyük değişimler yaşanabilir, yüksek enerjiler ve sıra dışı fikirler oluşabilir.

Mikrocoğrafya yükseklikler, alçaklıklar, derinliklerle tanımlanmıştı. Geçmiş, an ve geleceğin birbiri üzerine kıvrılabildiği bir peyzaj olarak... Mikrocoğrafyada çarpışmalara yol açan çağrılar farklı derinliklerden olabilir. Kimi zihinler en derine dalıp aynı anda en yükseğe uzanıp yakaladığı imgeleri çarpıştırabilirken, kimi zihinler daha yüzeyde olan imgelere ulaşabilir. Çarpışmaların şiddeti de dolayısıyla farklı olacaktır. Kimi zihinlerin sürüklendiği çarpışma hali mikrocoğrafyada fırtınalar yaratabilirken, kimi zihinlerinki çok daha düşük enerjili hafif rüzgarlar gibidir.

İmgeleri farkında olmak kadar, onları çarpıştırma yöntemleri hakkında da fikirlere sahip olmak, denemeler yapmak önemli o zaman.

3.1.2. Zihnin çarpışmaya etkisi

3.1.2.1. Sıradan zihinler

Gündelik hayatta herkesin farklı seviyelerde de olsa yaratıcı süreci deneyimlediğini, çünkü herkesin farklı derinliklerde de olsa düşünceler ürettiğini söylemiştik. O zaman her zihinde çarpışmalar yaşanır. Çünkü düşünceler çarpışmaların ürünleridir.

Herkes rüya görür. Rüyalar istem dışı çarpışmaların yaşandığı belki de en fovist yaratımlardır. Uyku halinde zihin kişinin kontrolünden çıkıp özgürleştiğinde, uyanırken yaratamayacağı çarpışmaları yaratır. Gün boyu maruz kalınan imgeler, çarpışır ve yepyeni, kuralsız ve anlık rüya mekanlarını ve olaylarını yaratır. Sıradan zihinlerden farklı olarak çarpışmaları farkında olan zihinler rüya halinin sürüklediği fovist çarpışma halini gündelik hayatlarında da oluşturmaya çalışırlar.

Bir TV programında farklı mesleki pratiklere ve yaşlara sahip sekiz kişiye bir 'tarçınlı çörek' tarifi, tarifte yer alan malzemeler ve tarifi hazırlamaları için elli dakika süre verilmiştir. Süre sonunda katılımcılar tarafından sunulan sekiz tabağın her birinin sunumu birbirinden farklıdır. Ama farklılık görselliğin ötesindedir, tarifin kişisel olarak farklı yorumlanışlarıyla tatları arasında da farklılıklar görülmüştür. Tarifin kişilerde çağrıştırdıkları (çarpıştırdıkları) fikirler farklı olmuştur. Her katılımcının kişisel peyzajı o zamana kadar biriktirdiği ve onu diğerlerinden farklı kılan imgelerle oluşmuştur. Kişilerin hafızalarından bilinçli-bilinçsiz çağırdıkları imgelerin farklı bir araya gelmeleriyle farklı sonuçlar elde edilmiştir. Tarifi hazırlayan kişinin malzeme ve yapılış aşamalarını yazarken, 'hayal'indeki çöreğin büyük ve ktır ktır olduğunu söylemesine rağmen, kimi katılımcıların 'hayal'lerinde aynı çörek daha küçük ve yumuşak canlanmış ve gerçekleşmiştir.

'Is The Man Who Is Tall Happy?' (2013) Michel Gondry'nin Noam Chomsky üzerine yaptığı bir belgesel çalışmasıdır. Konuşma sırasında Gondry Chomsky'e ilham hakkında ne düşündüğünü sorulmaktadır. Chomsky, ilhamın mekanizmasının bir gizem olduğunu söylemektedir. Yazlık bir ev inşa eden birkaç marangozu gözlemlediğini anlatır. Marangozlar çalışırken o an için çözölemeyen bir problemle karşılaşır ve ara verirler. Kısa bir aradan sonra dönerler ve aniden durumu çözerler. Chomsky marangozlara nasıl çözdüklerini sorduğunda, 'kısa bir mola verdik, biraz esrar içtik, çözüm bize geldi.' derler. Başka bir örnek daha verir Chomsky. "Okulda öğrencilere ders veriyorsun ve bir öğrenci soru soruyor. Aniden fark ediyorsun ki anlattığın şeyde gerçekten bir problem var. O an için çözölmez gelen bir problem. Ama bir yürüyüşe çıkıyorsun belki bir gece geçiriyorsun, uyurken bir şeyler oluyor ve aniden farklı bakma yolları keşfediyorsun konuya ve dünyaya, biraz daha farklı. Çocukluktan, yaratıcı şeyler yapan insanlara kadar, bir şeyler oluyor ama kimse nasıl olduğunu anlayamıyor."

Gündelik hayatta herkes zihninde çarpışmalar yaşar, düşünceler üretir, karşılaştığı problemleri çözer. Chomsky her ne kadar bu süreci bir gizem olarak görüyor olsa da, ilham denen şey çarpışmalara sürüklenme anı ve çarpışmanın gerçekleşmesidir. Çarpışmalara sürüklenme yöntemleri olan ve bu konuya biraz daha farkındalıkla yaklaşabilen insanlar vardır.

3.1.2.2. Farkında zihinler

Gündelik pratikleri yaratıcılık üzerine kurulmuş kişiler, imgeleri daha bilinçli kullanırlar. Toplum içinde yaratıcı kişiler olarak görölen bu insanlar tasarımla uğraşmaktalar. Tasarım, yeniden ele almayı gerektirir. Ele alınana, kişi kendi bakışıyla yeniden bakar, görür, kendi imgeleriyle yeniden görür ve yeniden üretir. Yeniden üretmenin öncesinde bir çarpışma anı vardır. Şair, denizle ilgili bir şiir yazarken, bu deniz artık şairin yeniden tasarlamış olduğı denizdir. Onu kendi imgeleriyle, bu imgeleri yeniden bir araya getirişiyile yeniden yaratır, başka bir deniz görür ve onu kelimelere, dile çevirir.

Beden hareketleriyle anlamlar tasarlayan Martha Graham da imgeleri bilinçli olarak kullanan ve çarpışmaları farkında insanlardandı.

Martha Graham, heyecan, his, duygu ve imgeleri harekete çeviriyor. Graham, "Blood Memory" kitabında Wassily Kandinsky'nin bir tablosuyla karşılaşma anını anlatır. 'Odanın karşısında çok güzel bir resim gördüm... Bir baştan, bir başa devam eden kırmızı bir çizgisi vardı. Dedim ki: "Bunu bir gün yapacağım. Bunun gibi bir dans

yapacağım... Ve de yaptım.” Graham’ın “Diversion of Angels” koreografisinde, “kırmızılı bir kadın... Hızla erotik bir aşk gibi sahnenin diğer tarafına geçer... ve kırmızılar içindeki kız Kandinsky alevidir.” (Root-Bernstein, 2008). Kandinsky’e tabloyu boydan boya bölen kırmızı çizgiyi attıran anın ve zihninde yarattığı imgenin saf halini bilmemiz imkansız, ama onun resim olarak tercümesini görebiliriz. Kandinsky’nin kırmızı çizgisiyle Graham’ın karşılaşma anı ve sonrasında bu anın Graham’ın kişisel peyzajında yarattığı çarpışmalar ve çarpışmalar sonucu eklenen kıvrımlarınsa, tasarladığı dans koreografisinde bedensel hareketlere dönüşmüş halini izleyebiliriz. İmgeler, her yaratımla dönüşür ve diğer zihinlerde kıvrımlar oluşturur. Yaratılan imgenin saf halinin korunması söz konusu değildir. Tersine, imge bir zihinden diğerine geçerken her seferinde bir kez daha bükülür.

Graham’ın sahne öncesi sıkı bir yazma dönemi geçirdiği bilinmektedir. “Yatağımın üzerinde küçük bir masaya bir daktilo koymak, kendimi yastıklarla desteklemek ve tüm gece yazmak istiyorum... Öncelikle, duyum ve imgelerini kelimelere çevirir, kelimeler beden hareketleri, dans koreografisinin parçaları olarak dönüşecektir. Fikirlerin geldiğini anlıyorum. Sonrasında yazıyorum, bana benzeyen tüm kitapları alıntılarla temize çekerim.” (Root-Bernstein, 2008). Graham, kelimeleri hem zihnindeki imgeleri bedensel hareketlere dönüştürmeden önce başka bir arayüz olarak, hem de imgeleri çarpıştırmada çağrışım ve rastlantıyı artırmak amacıyla kullanıyor olabilir. Graham, zihninde beliren imgeleri, kelimelerle çarpıştırıyor. Kelimeler cümlelere ve sonrasında koreografisini oluşturan adımlara dönüşüyor. Yaratıcılığın ikinci aşaması olarak tanımladığımız, zihindeki imgelerin yeni bir dile çevrilmesi durumu Graham’da önce kelimeler ve sonrasında dansı oluşturan beden hareketleri olmak üzere iki kez gerçekleşir. Her çevirmede bir kez daha bükülme yaşanır. Yaratım sürecinin ikinci aşamasının, zihinsel imgelerin öncelikle kendini ifade yöntemi olan dans değil de, başka bir alan olan yazıyla başlaması, onun için çarpışmalara sürükleyen bir yöntem olduğu düşünülmektedir.

Graham’ın deneyimlediği gibi resmi yazıya, yazıyı dansa çevirmek, çarpışma ihtimallerini ve çeşitliliğini artırmaktadır, bükülme sayısını artırması nedeniyle de önemlidir, bir yöntem olabilir.

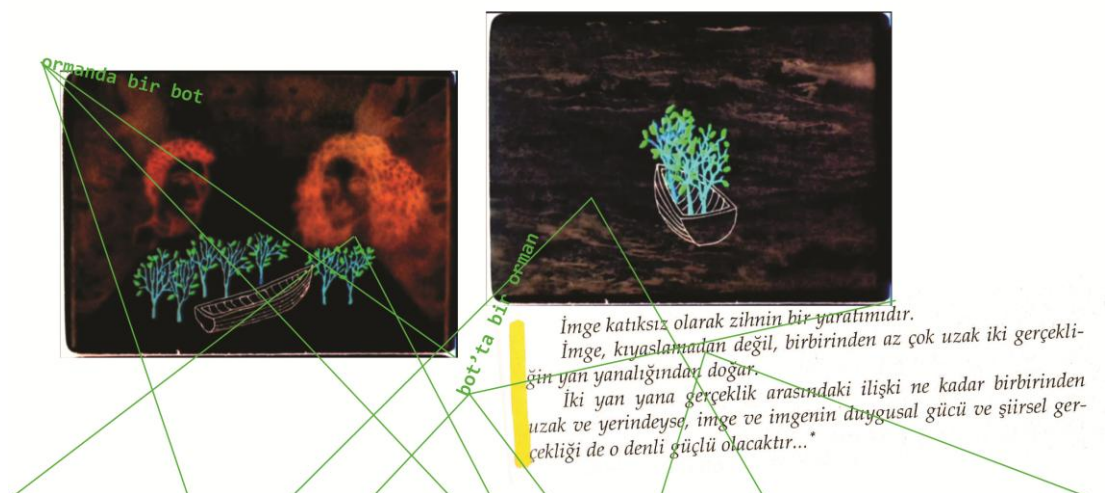
Bu noktada sinestezi hastalarından söz edilebilir. Sinestezi Yunanca kökenli bir sözcük olup ‘birleşik duyu’ anlamına gelmektedir. Bu nadir görünen duyuların çaprazlanması durumu renkleri duymaya, sesleri koklamaya veya kelime ve sayıları farklı renk, şekil ve dokularda algılamaya neden olmaktadır. Algıların çaprazlanması Graham’ın denediği bir yöntem gibi değil, sinestezi hastaları için doğal bir süreç olarak

gelişmektedir. Michal Levy, sinestezi hastası bir animasyon sanatçısıdır ve saksafon çalmaktadır. John Coltrane'ın Giant Steps parçası için bir animasyon tasarlar⁴. Animasyon, Levy'nin zihninde duyuların çapraz algısı sonucu yaratılan imgelerin bir yansımasıdır, ifade sırasında bükülmüş halidir. Sinestezi, düşük seviyelerde de olsa herkes tarafından deneyimlenen bir durum olabilir.

Picasso beyni zihin olarak değil, rüya dizileri olarak görür (Berger, 1989). Picasso'nun beyni zihin olarak değil, çarpışmaların belki de en kontrolsüz ve özgürce yaşandığı hal olan rüyaların dizimi olarak görmesi şaşırtıcı değildir. Beyni bir rüyada olduğu gibi serbest ve spontane çarpışmalara açmak, bunun üzerinde çalışarak olabilir. Özgür ve her yöne anlık sürüklenmelere hazır bir zihin gerektirir.

Michel Gondry'i çarpışmalara sürükleyen genellikle yanlış anlamalardır. Mikrocoğrafyasının kıvrımlarında imgeleri çarpıştıran ve yeni imgeler yaratan durumlar genellikle yanlış anlamalarından kaynaklanmaktadır. Chomsky için hazırladığı animasyon belgesel 'Is The Man Who Is Tall Happy?' (2013) de bu durumdan yaşadığı bir olayı örnek vererek söz eder. Bir arkadaşı Gondry'e 'ormanda bir bot' tasarladığını anlatır. İngilizcesinin kötü olduğunu belirten Gondry, 'botun içinde bir orman' olarak anlar ve bu durumu o haliyle imgeleştirir. Gondry belki de bir anlık yanlış anlama yaşamış ve sonrasında arkadaşının ne demek istediğini tahmin etmiş olabilir. Ama zihinde yaşanacak imgesel bir çarpışma için 'an' yeterince yeterlidir.

Gondry'nin deneyimlediği yanlış anlama yazarın mikrocoğrafyasında Sürreal Manifesto'da okunan bir paragrafla çarpışmıştır (Şekil 3.5).



Şekil 3.5 : Gondry'nin yanlış anlaması ve Sürrealist Manifesto'nun çarpışması, Merve Güzel, 2014.

⁴ http://www.michalevy.com/gs_download.html

“İmge katıksız olarak zihnin bir yaratımıdır. İmge, kıyaslamadan değil, birbirinden az çok uzak iki gerçekliğin yan yanılığından doğar. İki yan yana gerçeklik arasındaki ilişki ne kadar birbirinden uzak ve yerindeyse, imge imgenin duyusal gücü ve şiirsel gerçekliği de o denli güçlü olacaktır.”(Breton, 2009).

Her türlü düşünce ve yaratımın arkasında çarpışmalar var. Ama görüyoruz ki çarpışmalar da farklı olabiliyor. Farkında zihinler yüksek enerjili çarpışmalar peşinde. Bunun için de zihnin kuralların kısıtlayıcı ortamından, mantığın kontrolünden kurtulma denemeleri yapıyorlar. Gondry’nin yanlış anlamalarının yarattığı yüksek enerjili çarpışmaları Sürrealler de keşfetmiş olmalı. Breton (2009) kendilerini “Sürrealizm, (isim). Kişinin, düşüncenin gerçek işleyişini sözel, yazılı ya da başka herhangi bir şekilde ifade etmeyi seçtiği katıksız ruhsal otomatizm. (felsefe, özdeyim). Estetik veya ahlaki kaygılardan arınmış olarak, mantık tarafından uygulanan hiçbir kontrolün geçerli olmadığı, düşüncenin kendini ortaya koyduğu bir düzlem.” olarak tanımlıyor. Mikrocoğrafyanın kıvrımlarını olabildiğince serbestçe hareket ettirerek beklenmedik çarpışmalar yaratmak istiyorlar. Normalde karşılaşamayacak çarpışmalar.

Nick Cave’in çarpışmaya sürüklenmek için benzer bir durumu keşfetmiş olması ilginçtir. “Kontrpuan (tezat) şarkı yazmak için anahtardır. İki uzak imgeyi yan yana koymak ve nasıl kıvılcımlar çıktığına bakmak.” Cave kelimeler aracılığıyla tezat imgeleri çarpıştırmaktadır. Şarkının oluşumu bu kelimeler arasındaki ilişkilerle gelişmektedir. Genellikle yazdığından, durup nedenini sormadan yazdığından söz etmektedir. Bu şekilde kendine bir dünya yarattığını söyler. Biz bu dünyayı mikrocoğrafya olarak tanımlamıştık. Mikrocoğrafyasının içinde yarattığı kahramanlardan, iyi ve kötü insanlardan, absürt dünyadan söz etmekte ve her şeyin burada başladığını düşünmektedir. Çocukluk anlarına ait imgeleri çağırıp yazdığı kağıtlar, sonrasında kağıtlarda yazılı farklı cümlelerin farklı kelimelerini çizerek, birbirine bağlayarak yepyeni çarpışmalar yaratmaktadır. Bu çarpışmalar sırasında kelimeler, an(ı)lar, olaylar, onlara dair imgeler bükülür. Bükülen imgelerin toplamı şarkıyı oluştururken, şarkı aslında Cave için melodisel sözlerden fazlasıdır.

Çarpışmalarla yeni imgeler yaratılmaktadır ve bu imgeler çarpışmayla beraber anlık sanal mekanlar yaratmaktadır. Benzer bir durum Cave tarafından da deneyimlenmektedir. “Kelimelerin yüzeyinin altında yatan gerçekler vardır. Uyarmadan yükselen gerçekler, bir deniz canavarının tümseği gibi, sonra kaybolan... Performans ve şarkı, canavarı yukarı çıkarmanın, bizim bildiğimiz ve gerçek olan arasından yaratığın açığa çıktığı bir mekan yaratmanın bir yolu benim için. Bu yanardöner mekan, hayal gücü ve gerçekliğin kesiştiği bizim yaşadığımız yer.” diye sonlandırmaktadır bir gününü anlattığı belgeseli.

Artık bu noktada çarpışmalar farklılaşmaya başlıyor. Gündelik hayatta sıradan bir diyalog sırasında küçük çarpışmalar yaşayan zihinler de, mikrocoğrafya kıvrımlarının beklenmedik çarpışmalarıyla zihni bambaşka boyutlara sürükleyecek fırtınalar yaratan yüksek enerjili çarpışmalar yaşayan zihinler de vardır. Beklenmedik imgeleri çarpıştırmayı başaran bu yüksek enerjili çarpışmalar, zihinleri bambaşka noktalara sürükler ki, bu durum halüsinasyon bölümünün konusunu oluşturmaktadır.

3.1.3. Farklı zihin- aynı imge- farklı çarpışmalar

Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında kitabının her satırı imgelerle doludur. Kitap zaten başlı başına Carroll'ın mikrocoğrafyasında yaşanan ardışık çarpışmalarla oluşmuş rotaların Carroll tarafından kitapla edimselleştirilmiş halidir. Zihninde yaşanan çarpışmalarda oluşan imgeleri tam olarak bilemiyoruz. Ama o çarpışmaların motivasyonu ve yarattığı imgeler örgüsünün kelimelere yansımış halini okuyabiliyoruz.



Şekil3.6 : Alice Harikalar Diyarında farklı zihinlerde farklı çarpışmalar.

Yazma eylemi sırasında Carroll'ın zihninde çarpışmaların devam ettiğini tahmin edebiliriz. Çünkü imgenin kelimeyi çağırmasıyla, kelime yeni imgeleri çağıracaktır. Kelimeler de bükülebilir. Tek anlamları yoktur, bir kelimeyle oynayarak ona yeni görevler kazandırmak mümkündür. Lewis Carroll da bunun farkında zihinlerdendir. “Kelimeler onları kullanırken ifade etmek istediklerimizden daha fazla anlamlara sahiptirler. Yani tüm bir kitap yazarın anlatmak istediğinden daha fazlasını anlatmak ister.” diye yazıyor bir mektubunda arkadaşına. “Bu nedenle tüm bir kitabın yazarın anlatmak istediğinden oldukça farklı anlamlara gelmesi gerekiyor.”(Popova, 2014).

Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında kitabı mikro algılardan oluşan makro bir algı yaratır okuyan zihinlerde. Farklı yıllarda farklı kişilerce görselleştirilmiştir. Bir yazarın yazdığı bir hikaye, farklı zihinlerde çarpışmalar yaratmış, her zihinde farklı bükülmüş ve sonuç olarak farklı yorumlarla görselleştirilmiştir (Şekil 3.6).

Bu kesiti görmek, aynı imgenin farklı zihinlerdeki yansımalarını görmeyi sağlar ki Carroll da yazarken bunun farkındadır.

3.1.4. Çarpışmalara Yol Açan Çarpışmalar

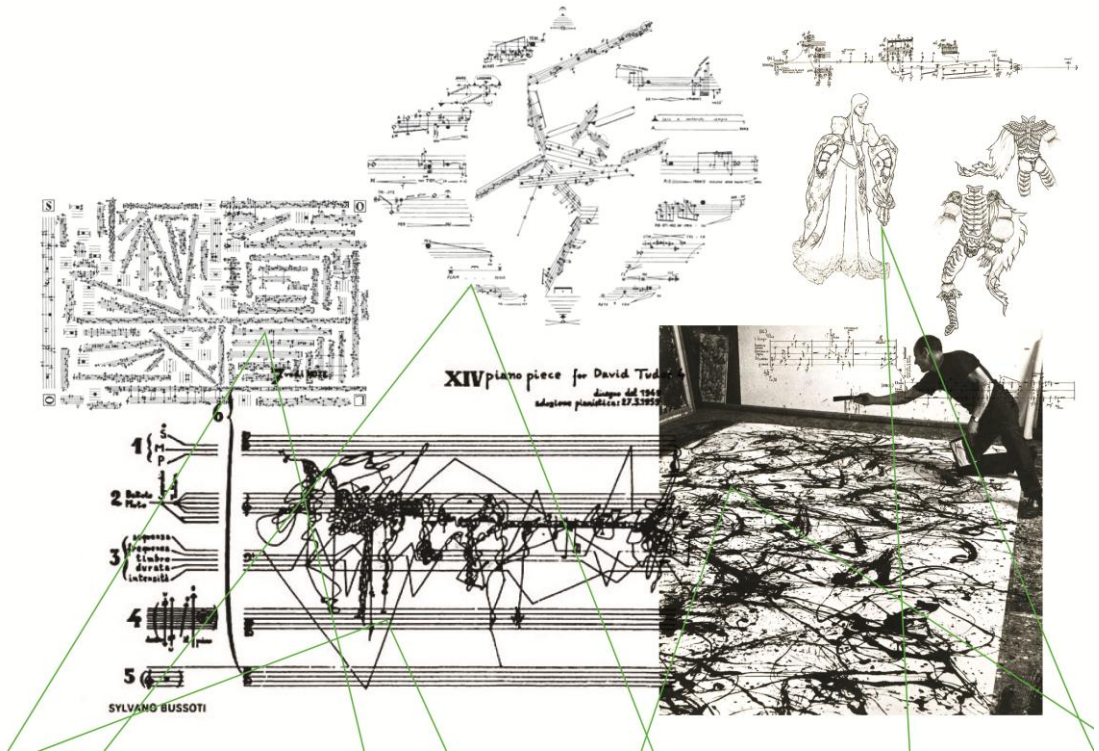
Kontrolden çıkan çarpışmalar zinciri... Zaten çarpışmaları kontrol etmek mümkün müdür? Belki de sadece farkında olmak mümkündür. Çarpışmalara yol açan çarpışmalar, zincirleme ve bazen de eş zamanlı gerçekleşen farklı şiddetlerdeki çarpışmalardan yeni imgeler, düşünceler kristalleşir; imgesel deformasyonlar yaşanır. En mikro değişim bile önemlidir.



Şekil 3.7 : Frida Kahlo'nun günlükleri çarpışmalara neden olan çarpışmalar.

Frida Kahlo'nun günlüklerinde yazılar ve resimler vardır. Zihninde birikenler, peyzajın kıvrımlarını kelimelere çevirirken yaşanan çarpışmalar resme, resmederken kıvrımlarının hareketiyle yeniden yaşanan çarpışmalar yazıya dönüşmüştür (Şekil 3.7). Çarpışmalara yol açan çarpışmalar için diller arasında yapılan birden çok çeviri bir yöntem olabilir. Bir 'günlük' ardışık ilerleyen günlerin kesitlerinden meydana gelmektedir. Günler de birbiriyle çarpışmaktadır.

Sylvano Bussotti İtalyan bestecisi, çarpışmalara sürükleyen çarpışmalar tasarlar (Şekil 3.8). Busotti, geleneksel enstrümanlarla yeni sesler keşfetmeyi amaçlamaktadır. Resim öğrenimi de görmekte olan Bussotti, soyut ekspresyonistlerden, John Cage ve onun gibi isimlerin denemeler yaptığı müzikte 'aleagory' (şansa bağlı olma) kavramından motive olmuştur. Soyut ekspresyonist resimlerde rastladığımız ilke, içgüdüsel bir eylemdir (Lynton, 2004). Ressam, resim yaparken sürüklenir, süreç içerisinde yaşadığı çarpışmalar resim eylemine yön verir, anlık kararlarla devam eder, spontane keşiflerin resimleridir. Bussotti, aynı deneyimi müzikte aradığında, bestenin icrasında besteyi yapan kişiden bir miktar uzaklaşabilmesini, besteyi çalan müzisyenin de icranın ötesine geçerek spontane müziğin yaratımına dahil olabilmesini amaçlar. Hala müziği besteleyen, onun ana



Şekil 3.8 : Bussotti'nin notaları zaten çarpışmalara neden olan çarpışmalarken zihinde Jackson Pollock'la çarpışıyor, Merve Güzel, 2014.

hatlarını çizen bir besteci vardır. Ama Bussotti notasyon olarak geleneksel müzik notalarının yerine çizimleriyle notaları çarpıştırarak yepyeni bir dil üretir. Bussotti, geleneksel notasyonu bükür. Ürettiği dil, geleneksel nota sisteminin kurallı ve tek anlamlılığının tersine, çağrışımlara sürükleyen imgesel bir anlatımdır. Böylece, bestenin ana hatlarını çizmiş olmakla beraber, çalan sanatçıyı müziği üretmek anı içerisinde notalarla çarpışmalara sürükleyerek her çalışmada kendinden imgelerle besteyi bükebilmesini sağlamış olur.

Çarpışmalara sürükleyen çarpışmalarda, ilk çarpışmayla üretilen imgenin çarpışmalara sürükleyen katılımcı bir sürece dönüşümü olarak Bussotti'nin denemesi zihin açıcıdır. Doğaçlama resim, doğaçlama olarak her performansta bükülmeye açık müzik; doğaçlama mekan var mı, çarpışmalara sürükleyen ve her keresinde yeniden üretilebilecek mekanlar üzerine ne gibi denemeler yapılabilir sorularını sordurmaktadır.

3.2.Bir Çarpışma Anı: Yazarın Mikrocoğrafyasında Bir Çarpışma Deneyimi

Zihin çarpışmalardan çarpışmalara sürüklenir. Motive edenler listesindeki insanların da genellikle zamanın farklı dilimlerinde birbiriyle çarpışmış olmaları ilgi çekicidir. 60'larda Paris'te Saint-Germain'de çarpışan zihinler ve diğerleri bir durumda bir araya



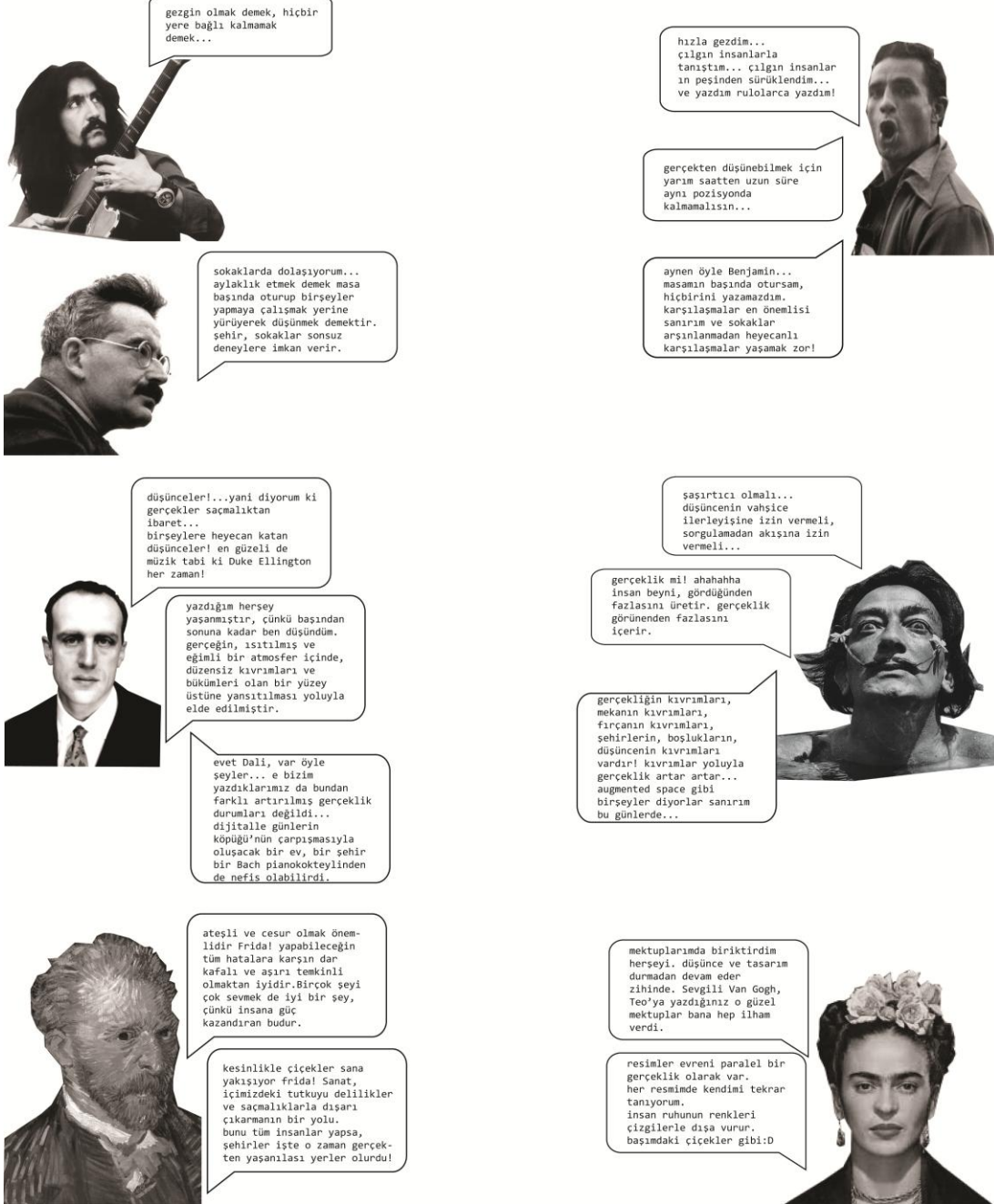
Şekil 3.9 : Mikrocoğrafyada favori isimlerin çarpışma öncesi birbirine yaklaşması - çağırma , Merve Güzel, 2013.

gelir, bir şeyler yaratırlar. Ne var ki, durumlar zaman ve mekanın gelip geçici tekil birlikleridir (Wark, 2012). Farklı zamansal dilimlerde yaşamış kişiler mikrocoğrafyada çarpışmışlardır. Bu çarpışma durumlarından geçici birliktelikler oluşmuştur. Zaman-mekanın yarattığı anlık çarpışmaların ürettikleri ve etkilerinin iziyse çarpışmanın zamanı ve mekanından bağımsızdır.

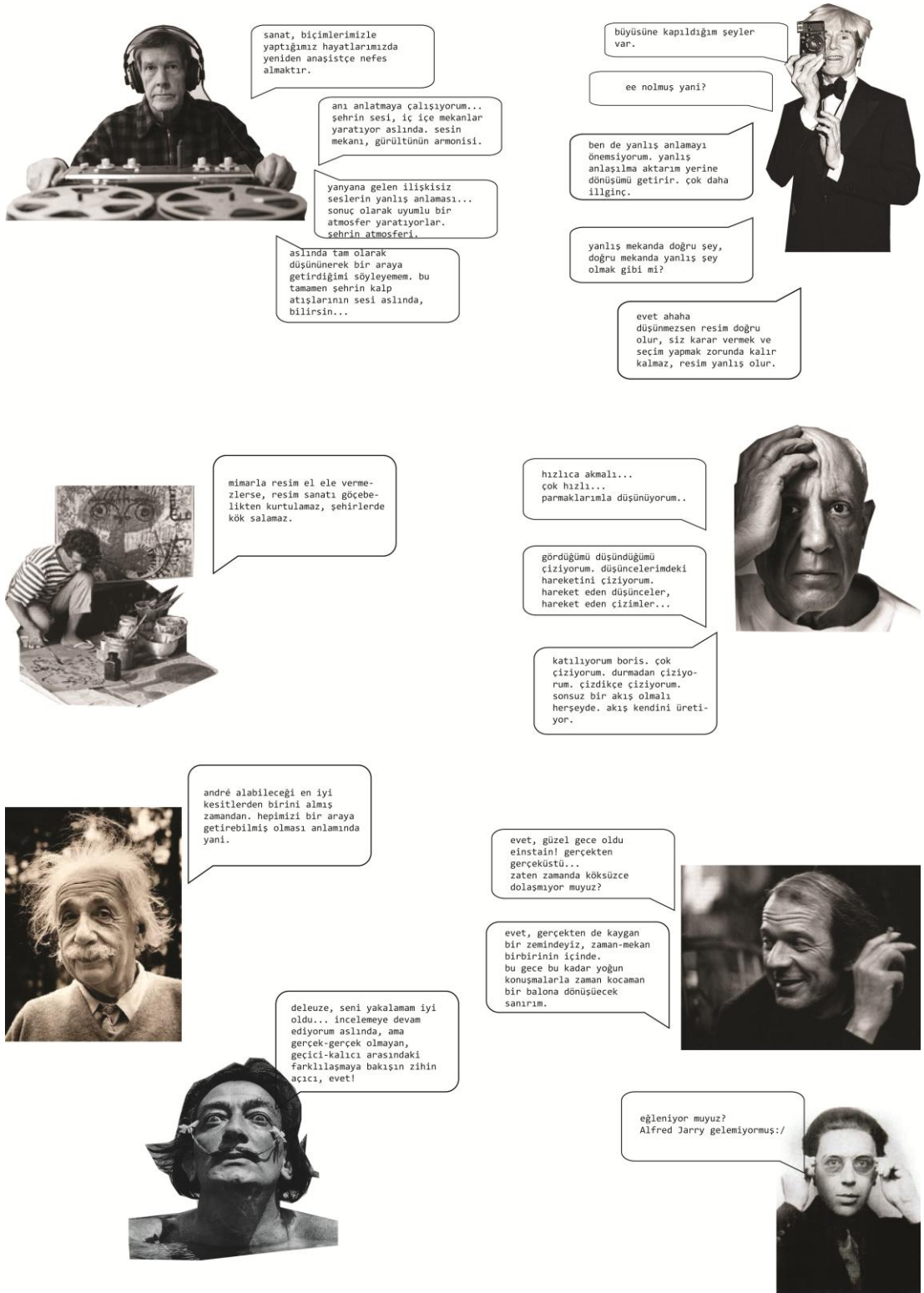
Çarpışma öncesi kimi isimler birbirine yaklaşmışlardır (Şekil 3.9). Bu yaklaşmanın sonrasındaysa bir çarpışma gerçekleşmiştir. Çarpışma bir mekan yaratmıştır. Bu bir parti durumudur. Motive edenlerden kimi isimler birbirleriyle diyaloga girmişlerdir (Şekil 3.10). Diyalog süresince yeni isimler çarpışmaya devam etmiştir. Diyalogun kendisi de bir çarpışmaya neden olan çarpışmalar dizisidir.

hayli ilginç bir parti

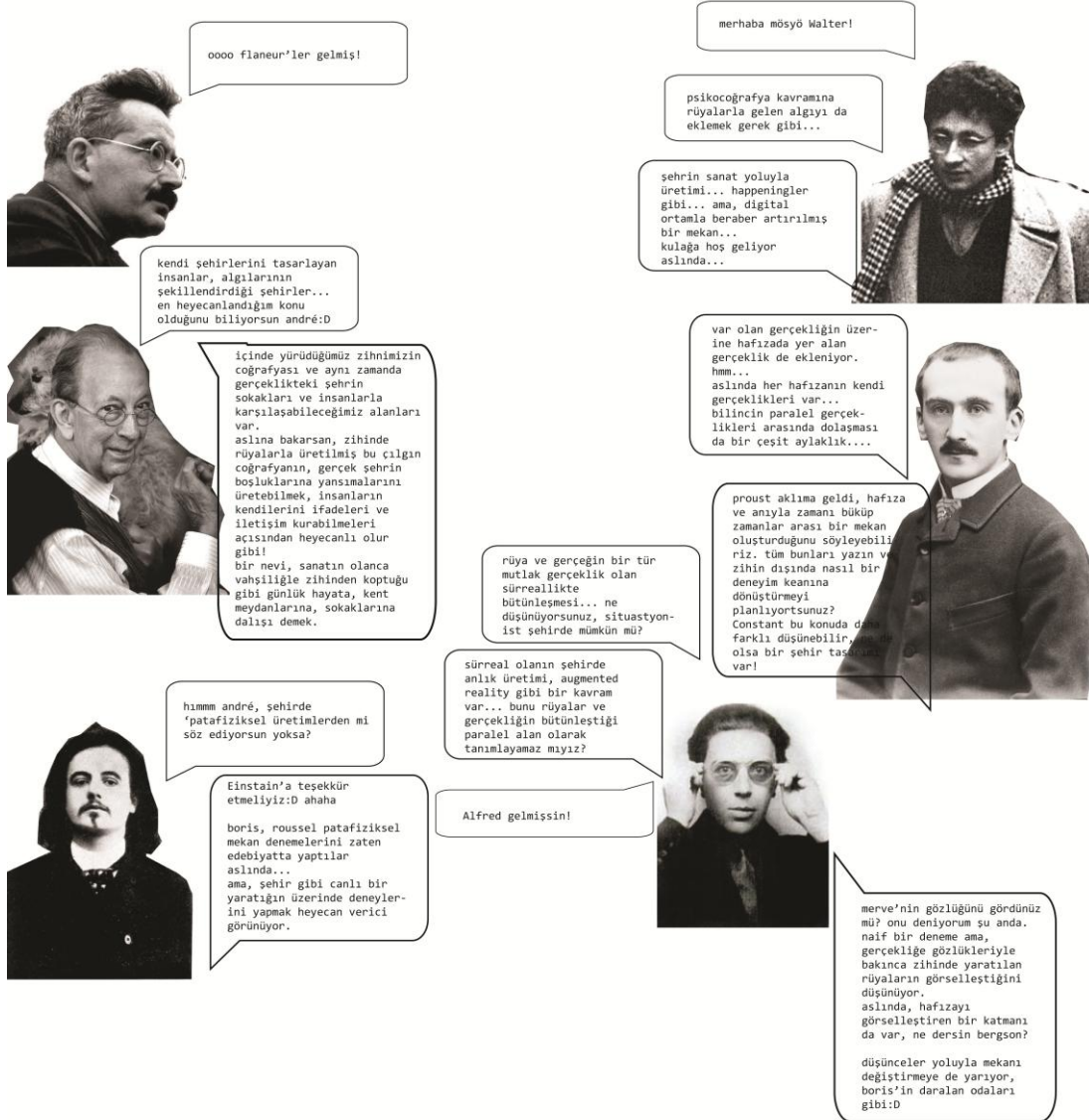
güzel bir parti olacağı benziyordu. aslında, bu aralar kafamın karışıklığı can sıkıntısı olarak kendini gösterdiğinden, andré verdiği partiye beni de davet etmişti. bir kaç tanıdık yüz görmüş olmama rağmen, bir çoğuyla ilk karşılaşmamdı. en iyi dostlarımı bu partide edindim ve sonrasında hepberaber takıldık...andré, yazarken olduğu gibi konuşurken de saçmalayabilmenin önemine inanırdı. ilk cümleyi söyledikten sonra durup düşünüp silmeye çalışmak yerine akışa izin vermek gerektiğini düşünürdü. bu aklıdakileri dışarı çıkarmanın en doğal ve düşüncelere zarar vermeyen yoludur. burada tanıştığım dostlarımin hepsi kesinlikle beraber saçmalayabileceğim insanlardı.



Şekil 3.10 : Mikrocoğrafyada favori kişilerin çarpışması ve diyaloga girme, Merve Güzel, 2013.



Şekil 3.10 (devam) : Mikrocoğrafyada favori kişilerin çarpışması ve diyaloga girme, Merve Güzel, 2013.



Şekil 3.10 (devam) : Mikrocoğrafyada favori kişilerin çarpışması ve diyaloga girme, Merve Güzel, 2013.

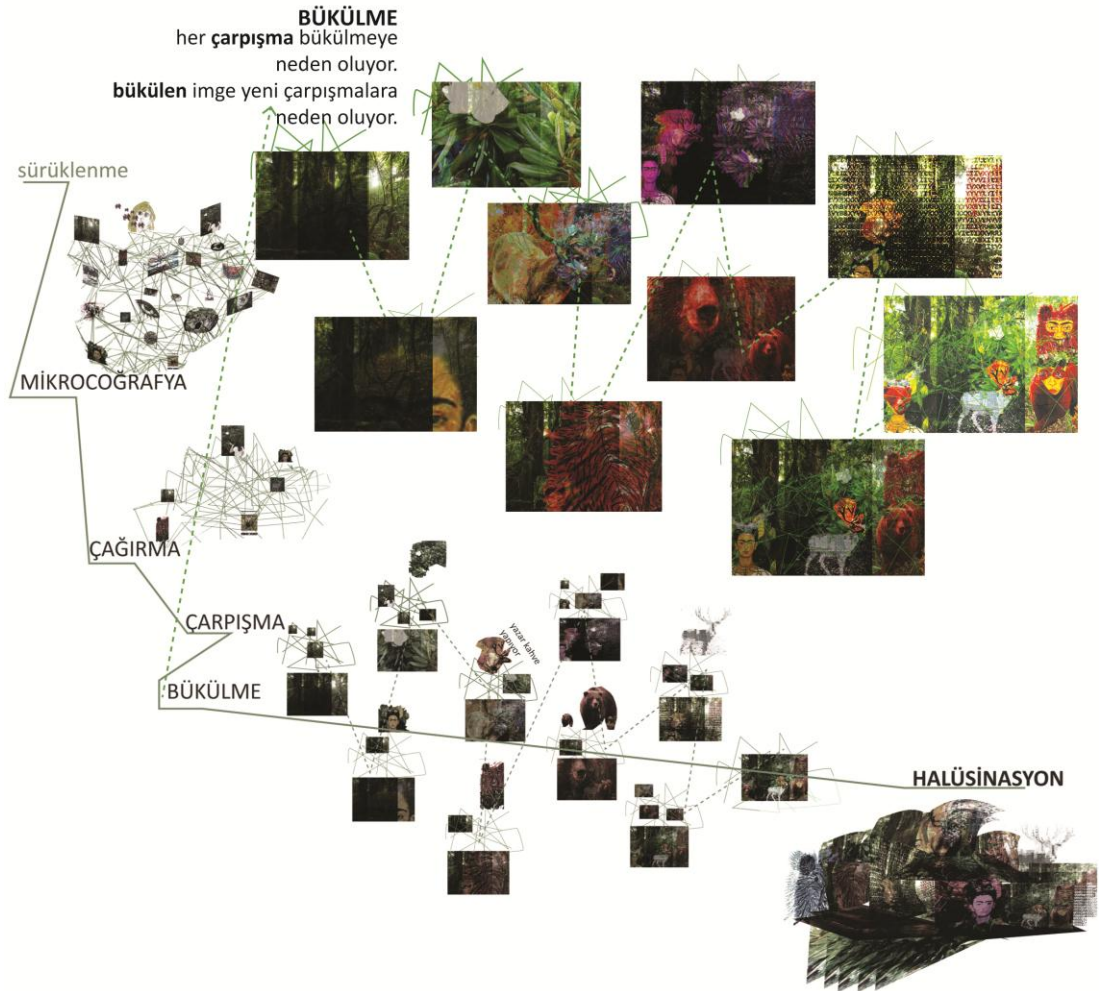
4.BÜKÜLME

‘Herhangi bir şey, ortaya çıkarken
bir başka şeyi ortaya çıkarıyorsa, bir
başka şeyin ortaya çıkmasına neden
oluyor demektir.’

Douglas Adams

‘Ayrıca burada tekin olmayan bir
şeyler var.’

Douglas Adams



Şekil 4.1 : Sürüklenme diyagramı: Bükülme, Merve Güzel, 2014.

Sürüklenme mikrocoğrafyanın kıvrımlarında hareket etmektir. Zihin sonsuz sayıda uyarının etkisinde imgeler arasında sürüklenir. Sürüklenme rastlantısaldır. Sürüklenme sırasında anlık olarak zihinsel koridorlar, düşünce yolları oluşur. Uyarının etkisiyle birbirini çağıran imgeler çarpışır. Çarpışma bükülmeyle sonuçlanır (Şekil 4.1). Bükülme, değişimdir, oluşturma, devamlıdır.

Zihinde yaşanan sürüklenmeler boyunca mikrocoğrafya kıvrımları arasında gezinmek, çarpışmalara sürüklenmek, çarpışma 'an'ının ardından çarpışanların bükülmesi ve yeni imgelerin yaratılması ve peyzaja bir kıvrım olarak eklenmesi, devamlı bir süreçtir. Bu süreç birbirinin içine geçmiş bir ilişkiler ağıdır. İlişkiler her zaman tersinirdir, çift taraflıdır. Kıvrım bükülür, bükme yeni bir kıvrım yaratır. Çarpışmayla imge bükülmeye uğrarken, bükülen imge yeni çarpışmalara sürükleyecektir. Bu iç içe geçişten kaynaklı olarak, şimdiye kadar mikrocoğrafya ve çarpışmalardan söz ederken bükülmelere de değinmek kaçınılmaz olmuştur.

İç içe geçen ve çift taraflı gelişen ilişkilerle tanımlanan süreçle beraber, mikrocoğrafyanın imgesel kıvrımlarında sürüklenen zihin çarpışma anıyla kıvrımı bükerek, yeni kıvrımlar açar. Bükülme farklı şiddetlerde olabilir, imgeyi deforme edebilir veya bu deformasyon imgeyi tamamen farklılaştıracak bir şiddette de olabilir.

Çarpışma ve bükme dolanım halindedir. Ama bu ilişkinin mikro bir anına bakacak olursak; çarpışma imgeler için anlık bir eylemse, 'bükme' eylemin imge üzerinde yarattığı etkidir. Değişken eğriliği ya da kıvrımı oluşturan ideal öge, bükülmedir (Deleuze, 2006). Bükülme oluş halindedir, hareketi barındırır. Devamlı bir deformasyon, dönüşümdür.

Dansçı bedeni bükerek, şair anlamı bükerek, düşünür kelimeyi bükerek (metafor), ressam görüntüyü bükerek, her zihin algıladığı gerçekliği bükerek. Bükmenin şiddeti değişkendir. Bükme varlığı farklılaştırır, var-oluşlar yaratır.

Zihin, 'şeyler'i algılamak onları bükerek zihinsel kıvrımlara dönüştürür. Her zihin algılama sırasında gerçekliği mikro da olsa bükerek. Zihinde yaratılan durum ifade sırasında yeniden bükülür. İfade edilen durum başka bir zihin tarafından algılanırken yeni bir bükülme yaşar, çarpışmalar ve bükülmeler devam eder. Bükme, algılama doğrultusu üzerinde olabilir.

Mikrocoğrafyanın kıvrımlarında çarpışmalarla yaratılan 'an'lık kristalleşmelerin ifadesi sırasında bükülme yaşanır. Kullanılan ifade aracının farklılaşmasına göre zihinsel imge aynı da olsa ifade sırasında farklı şekillerde bükülür ve farklılaşır. Algı-ifade

dolayımı arttıkça bükülme oranı da artacaktır. Graham'ın imgesel ormanını dans hareketleriyle ifadesinden önce, yazıyla ifade etmesi bu dolayımı ve bükmeyi artıcı bir yöntemle örnek olabilir.

Çarpışma 'an'ında çarpışan imgelerin bükülmesi anlık olarak bir görüntü oluşturur. Sürüklenme süresince devam eden çarpışma ve bükülmeler her 'an'la beraber yeni ve farklılaşan imgeler yaratacaktır. Bu imgeler varlığa paralel var-oluşlar olarak yaratılır. Kendi görüş noktasına göre kavradığı şeyi, yani bükülmeyi içeren, her zaman için bir ruhtur (Deleuze, 2006). Bükülmüş imgelerin yarattığı 'an'lık görüntülerin tümünün bir arada zihinde yarattığı durum, zihnin kendi zihinsel gerçekliğidir, var-oluşun en özgür hallerinden biridir, halüsinasyondur. Bükülme halüsinasyona sürükleyendir. Şeylerin sonsuz potansiyelleri varken, gerçekliğin kesin kuralları içinde indirgemeci bir tutumla tek anlamlara sıkıştırılabilmektedir. Bükmek ve bükülmüş anların yarattığı bir ara-mekan olan halüsinasyon şeylere yeni anlık anlamlar kazandırabildiği için özgürleştirici bulunmaktadır.

Algılama doğrultusunda bükme yaratmak için çeşitli kaleydoskoplar tasarlanabilir. Tez, bükülmeleri farkına varmanın ve oluş halinde mekanı tasarlamak-üretmek için bükülmeyi tasarlamamanın önemli olduğunu ileri sürmektedir. Bükülmeyi farkına varmak, bilinçle yapıyor olmak, onun üzerinde denemeler yapmayı mümkün kılacaktır. Kaleydoskop tasarlamak algıyı 'bilinçli' olarak bükmek için gereklidir. Kaleydoskop bükülmenin şiddetini artırır, bükmeyi hala rastlantısallığını koruyacak şekilde ama tasarlanabilir yapar.

Halüsinasyon bükülmeyi içeren ruhun içinde dolaştığı zihinsel mekandır. Halüsinasyon yeni anlık anlamlar, yeni bakışlar, her an değişim halinde sanal perspektifler üretir. Zihinde üretilen, bükülen algının, halüsinasyonun imgesel dünyasının, gerçekliğe katkısı, onu dönüştürücü gücü var mıdır sorusu bir sonraki bölümde tartışılacaktır.

4.1. Bükülmeden Halüsinasyona

Halüsinasyona sürükleyen bükme yaratıcı olaydır, sanaldır. Bükme varlığa paralel var-oluşlar yaratır. Bükülmenin artan şiddeti, bükülen imgeyi o oranda gerçeklikten uzaklaştırır. O zaman bükülen zihnin gerçekliğin kısıtlayıcı kurallarından kurtulmuş, özgür bir zihin olduğu sonucuna ulaşmak mümkündür. Bu zihin keşiflere açık bir zihindir. Bükülen kıvrımların bir arada yarattığı oluş artık gerçeklikten ayrılmış halüsinasyonun oluşudur. Sözcüğü büken zihin, görüntüyü büken zihin, sesi büken zihin, hareketi büken zihin, mekanı büken zihin, şehri büken zihin, romanı büken zihin

bükülmüş olanın mikrocoğrafyada yarattığı sanal kıvrımlarıyla kendine ait halüsinasyon mekanını yaratır. Zihinsel olarak yaratılan bu mekanın maddede izlerini görmek mümkündür.

4.1.1. Sözcüğü bükmek>>halüsinasyon

Romanda, şiirde, günlük konuşmada yazarlar da şairler de diğer insanlar da aynı dili kullanmalarına rağmen kullanım biçimleri farklıdır. Dil bükülebilir (Şekil 4.3). Şiir bükülmüş anlatımdır. Metafor bükülmüş kelimedir.

Oulipo akımının dil üzerine yaptığı denemelerin bükülmeler için iyi örnekler olduğu düşünülmektedir. 'L'ouvroir de Literatüre Potentielle'in harflerinden ismini alır. Matematik ve sanat arasında rastlantısal yazımla ilgili denemeler yaparlar.

**a utility aMong
swAllows
is theiR
musiC.
thEy produce it mid-air
to avoid coLLiding.
...
the sounDs
of the bUgle
were out of my Control,
tHough without
my hAving
Made the effort
they wouldn't have been Produced.**

Şekil 4.3 : Çarpışmalarla Marcel Duchamp'a bükülmek// 36 mesostics re and not re Marcel Duchamp, John Cage.

İtalyan Futurist'ler sibernetiğin etkisiyle makine üzerine düşünürler. Metin artık bir insan tarafından ve bir insan için üretilen basit bir mesaj değildir, daha çok bir makine, bir algoritma tarafından okuyucusunu yazar yapmak için üretilen bir programdır (Bök, 1997). İlhamın irrasyonel değil sürrasyonel olduğunu düşünmektedirler. Dilin lineer yapısını kırıp 'rizomatik potansiyellerin etkileşimli deneyimi'ni yaratmayı arzulamaktadırlar (Bök, 1997). Raymond Queneau, aynı metinden simultane olarak farklı gerçeklikler yaratmak üzerine denemeler yapmıştır. Biçem Araştırmaları'yla beraber 'Cent Mille Millions de Poèmes' de bu denemelerdendir. Queneau 10 kıtalık bir şiirin her satırını ayrı kartlar şeklinde bastırır. Böylelikle satırların



Şekil 4.4 : Mikrocoğrafyada bir araya gelen sözcükleri bükme denemelerine ait imgeler, Merve Güzel 2015.

kombinasyonlarıyla $10^{14} = 100,000,000,000,000$ farklı şiir yaratılabilecektir. İnteraktif, etkileşimli bir şiir yaratma fonksiyonu tanımlanmıştır.

Jacques Donguy, Richard Kostelanetz yazıyı lineer dizimden ve sayfadan kurtarmak üzerine denemeler yapmaktadır. Şiiri algoritmik olarak üretmeyi denemişlerdir. Kurt Schwitters PIN'de "Dil mekansallaşır, bedeni sarar. Dil anlamak ya da anlamamak değildir. Dili zaten ezbere bildiğiniz basmakalıp sözleri anlamak için tercih edersiniz. Biz dili size yeni duyumsamalar vermek için tercih ediyoruz. " diye belirtir.

Bükülen şiirin dizeleri sıralamadan kurtulduğunda sonsuz sayıda kombinasyonda bir araya gelebilir. Her mikro anda farklı sözcük dizilimleri çarpışarak şiirin anını yaratır (Şekil 4.4). Şiir burada yaratılabilen tüm kombinasyonların birbirinin üzerine düştüğü oluşur. Şiir halüsinasyona dönüşür.

4.1.2. İmajı bükmek>>halüsinasyon

Cézanne'la resmin içine giren eşzamanlılık, Kübistlerle girdirerek bükülmüştür. Kübistler nesnenin hareketini durağan tabloya yansıtmak için denemeler yapmışlardır.

"Kübistler'in 1905'te Einstein'ı okumuş olmaları pek muhtemel değil. Kübistler vardıkları sonuçlara bağımsız olarak ulaşıyorlardı. Onlar da arada olanlarla ilgileniyorlardı. Kübistler, görüngülerin iç içe geçişini görsel olarak açığa çıkarabilecekleri bir sistem yaratmışlardı. Böylelikle de sanatta, durağan varolma durumları yerine, süreçleri açığa çıkarma imkanını yaratmışlardı."(Berger, 1989).



Şekil 4.5 : Mikrocoğrafyada iz bırakan, imajı bükmek üzerine denemeler, Merve Güzel, 2015.

'Glitch' bilgiyi bükme, Rosa Menkman Glitch'i bilginin veya anlamın tahmin edilen ya da basmakalıp akışının (dijital) iletişim sistemleriyle kırılması olarak tanımlamaktadır. Glitch gürültü, hata ve kazadır. Bükme ve rastlantısallığı barındıran kavram motive edicidir.

Salvador Dali'nin resimlerinde nesnelere dair tüm gerçeklik bükülür, zamanın akışı saatleri eritir. Rene Magritte, dil-imge arasındaki algıyı bükerek. Van Gogh, gördüklerini kendi içinden yansıttığında gökyüzü, tarlalar bükülür (Şekil 4.5).

Sadece imaj yaratmada değil, şehri deneyimlerken de bir yöntem olarak kullanılan 'detournement' (saptırma) ve 'derivé'(sürüklenme)'yle Situasit şehri bükülür.

4.1.3. Sesi bükme>>halüsinasyon

John Cage müziği kısıtlarından kurtarmak üzerine denemeler yapmıştır. Günlük hayatın gürültüsü müzik olabilir mi? 'Waterwalk'. Çünkü Cage bu parçayı çalmak için su kullanmakta ve yürüyerek bu müziği yapmaktadır. John Cage (2013) için 'Sanat

biçimlerimizle yaptığımız, hayatlarımızda yeniden anarşistçe nefes almaktır.’ Zihnin kurallardan kurtulması, çağrışımlar ve çarpışmalarla keşiflere açılması için gereklidir. John Cage (1952), akıldışı olanı dışarda bırakma, “tamamen akli bir kompozisyon yaratma” yönündeki her türlü çabanın “hat safhada akıldışı” olduğunu belirtir.

Boris Vian’ın ‘Piyanokokteyl’ i her notanın karşısına gelen ya bir içki, ya bir likör ya da bir baharatla, ‘forte’lerin karşısına gelen çırpılmış yumurta, ‘piyano’ların karşısına gelen buz ve ‘trille’e karşılık gelen sodayla en küçük armonilere kadar inebilen bir kokteyl elde edebilir. Loveless Love’ı bükerek yumuşak içimli bir içkiye dönüştürebilmektedir.

Nicolas Jaar, Godard’ın, Marcel Duchamp’ın konuşmalarını elektronik seslerle çarpıştırarak müziğini yaratmaktadır. Sesler ve konuşmaların bükülmesi sonucu oluşan müzik, halüsinasyonun müziği olabilir. Zihinde imgesel yansımaları mekanlar oluşturur.

4.1.4. Performans>>halüsinasyon

Dada hareketi, Berlin, Zürih, Paris, Prag, New York kafelerinde ve diğer değişik toplantı salonlarında düzenlenen performanslarla doğar; bu performanslarda sahnede okunan manifestoları, şiirleri, şarkıları ve oynanan oyunları içerir (Artun, 2013). Kuralsız, son derece fovist bir dışavurum olarak Kabaret Voltaire’de yapılan performanslar spontanedir, mekanın oluş halinin kişilerin anlık dışavurumlarında edimselleşmesidir. Kişilerin yaşadıkları çarpışmalarla anlık ürettikleri, mekandaki diğer zihinlerde çarpışmalara yol açar ve başka dışa vurumlarla gerçekleşir. Bu dışavurumlar müziğin gürültüye, anlatımın manifestoya, mekanın halüsinasyon mekanına dönüştüğü olaylardır. Dada’nın yarattığı ortamda yerçekiminin azaldığından söz edilebilir.

Allan Caprow’un ‘happening’leri gündelik hayat ve sanatı dolanıma sokma denemeleri yapar, Cage’in müziğinin gündelik hayatın seslerinden yaratılması gibi. Aslında performansları sanat ve hayat arasındaki gittikçe kayganlaşan ve karışan sınırı sorgularken, onu halüsinasyona sürüklemektedir. “Karışık teknikle, çoklu ortamlarla, bindirmeler, füzyonlar ve melezleştirmelerle ‘düşünme’ eğiliminde olan çağdaş sanat, modern tinsel hayata fark ettiğimizden çok daha fazla benzer.” (Caprow,1966).

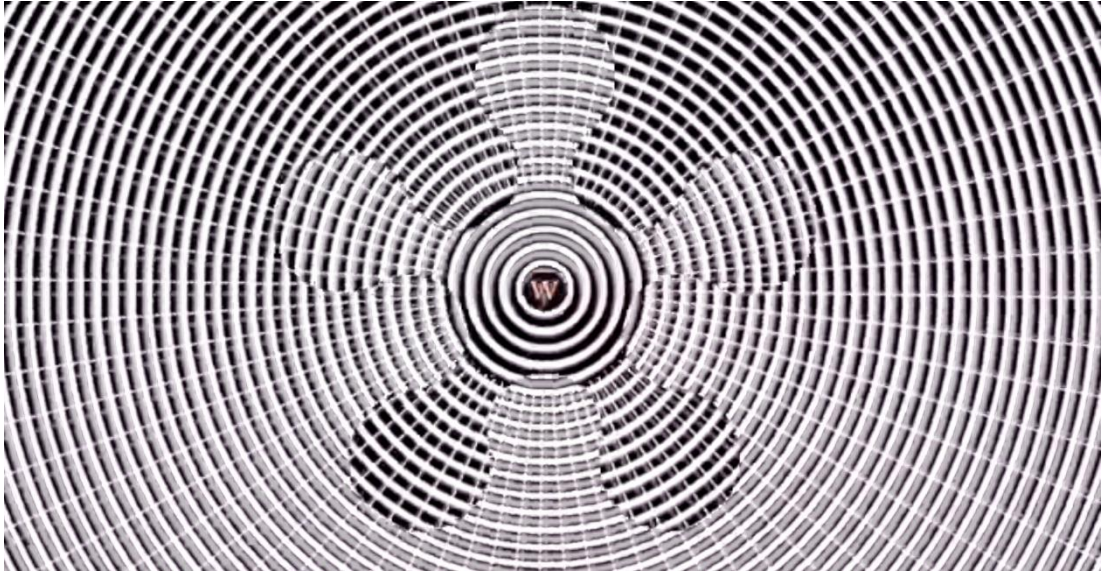


Şekil 5.2: Halüsinasyon haritası, Merve Güzel, 2014, (Url-5).



Bir deneyle başlamak mümkündür. Eğer gözler birkaç dakika boyunca siyah-beyaz sonsuz dönüşler yapan dairesel çizgilerin orta noktasına sabitlenirse, bir süre sonra bu görüntüden ayrıldığında ve çevresinde herhangi bir yere baktığında, görme algısı üzerinde kısa süreli bir bükülme yaşanacaktır (Şekil 5.3). Görüntü üzerinde gezinen sanal dalgalar fark edilecektir. Gözün bakış doğrultusu değiştirildikçe dalgalar her yönde hareketlerini sürdürür. Görüntüdeki bükülme fiziksel yüzeyden bağımsız, görüş doğrultusunda gerçekleşmektedir. Göze takılan herhangi bir merceğin görüşte yarattığı deformasyondan farklı olarak, görüntüde meydana gelen deformasyon da oluş halindedir. Etkinin devam ettiği anlar boyunca bükülen gerçeklik algısının zihni şaşırtması, paniğe sokması beklenebilir. Alışılmış algının bükülmesi zihni farklı bir mekana sürükler.

Zihinsel peyzaj mikrocoğrafya ve bedeni kuşatan fiziksel mekanın ara-kesitinde salınan özne sürüklenme halindedir (Şekil 5.1). Fiziksel sokaklarda sürüklenen bedenle beraber, zihin de kişisel peyzajı içinde sürüklenmektedir. Özne deneyimlediği ortam, fiziksel sürüklenme ve zihinsel sürüklenme sırasında peyzajında gerçekleşen çarpışma- bükülmelerin oluşturduğu sarmalda yaratılan kişisel bir gerçekliktir. Yaşanan çarpışmalarla zihin ve bedenin iç içe geçtiği bir oluş söz konusudur.



Şekil 5.3: Halüsinasyon, görmeyi bükmek, (Url-6)⁵.



⁵ Okuma akışı içerisinde deneyin yapılması önemsendiği için linke ait Url koduyla beraber Qr kodu da eklenmiştir.

Tüm hareketlerin, edimin, duyumsamanın temelinde çarpışmalar ve bükülmeler vardır. Çarpışmalar ve bükülmeler farklı şiddetlerde olabilmektedir. Çarpışma ve bükülmelerin şiddetine göre yaratılan bükülmüş gerçeklik halüsinasyon haline sürükleyebilir. Kimi farkında zihinler öyle çarpışmalara sürüklenebilirler ki, ilişkili olmayan iki imge, birbirini bükerek deformasyonun ötesinde yepyeni bir imge yaratır, ard arda gerçekleşen şiddetli çarpışma-bükülmelerin yarattığı imgeler topluluğu olarak bükülmüş algı, alışılmışın dışında bir duyumsamaya yol açar. Algıdaki bükülme zincirleme olarak devam eder. Yeni algının zihinde yarattığı yeni kıvrımlarda da bükülmelere yol açar. Halüsinasyona sürüklenme yaşanır.

Halüsinasyon, sanal-gerçek arasında bir oluşturmaktır. Kuantum fiziğinin bilgisayar teknolojisine yansımaları olarak aynı anda hem 1, hem 0 olabilme ihtimali, bir anlık hem sanal, hem gerçek olma halidir. Fizik-metafizik, 0-1, iç-dış, zihin-beden, sanal-gerçek, bilinç-bilinçaltı, bilgi-duyu, uyku-uyanıklık, anlamlı-anlamsız ikiliklerinin ötesindedir. Sanal ve gerçeğin yarattığı sarmal örgünün arasında var olur. Sanal-gerçek arasında oluş, bir metafor olarak halüsinasyon kavramı için de sabit bir tanım yapmayı engeller. Bu nedenle halüsinasyon haline dair fragman tanımlardan söz edilebilir.

Halüsinasyon halinde algılar alışla gelmiş durumların dışına sürüklenir. Alışılmış duyuların ötesinde bir duyumsamayla bükülmeler yaşanır. Algı üzerinde yaşanan bu alışılmışın dışına sürüklenme haline, farklı aşamalarda yaşanan bükülmeler neden olabilir. Mikrocoğrafyanın kıvrımlarında, algı doğrultusu ve göstergenin üzerinde gerçekleşebilecek bükülmelerdir. Bu durumlardan herhangi birinde yaşanan bükülmeyle halüsinasyona sürüklenmek, diğer durumlar üzerinde de alışılmışın dışında etkiler yaratacaktır.

Halüsinasyon anlık olarak var olur. Her an varlığa paralel bir katman olamaz, sürekli değildir. Daha çok var-oluşun katmanlarından biridir. Bununla beraber, halüsinasyonun yaratması muhtemel olan bükülmelerin etkisi farklı şekillerde devam edebilir. "Gerçek bir keşif yolculuğu yeni topraklara ulaşmak değil, eski olanı yeni gözlerle görmek demektir."(Proust, 2009).

Halüsinasyon halinde olmak neden önemli olabilir? Deneyimlemek neler kazandırır? Keşifler için alışılmış olan algıdan uzaklaşabilmek, kesin ve sabit gerçekliği reddetmek gereklidir. Yeni gözlerle görebilmek, görme eyleminin doğrultusu üzerinde yapılan manipülasyonlarla, bükülmelerle mümkün olabilir. Halüsinasyon gerçekliğinin büküldüğü bir durumsa eğer, artık bu hal içerisindeyken gerçekliğin kurallarından çok zihnin sanal coğrafyasında yaratılan kural-kuralsızlık durumu hakimdir. Zihin duvarlarından kurtulur. Halüsinasyon, kişilerin kendi gerçekliklerini anlık olarak

cisimleştirdikleri durumlardır. Onu rüyadan farklılaştıran, bedenin hala duyumsayabilmesidir. En fovist düşüncelerin coğrafyası olan mikrocoğrafyanın, çarpışmalarla kendi gerçekliğini yarattığı haldir. Varoluşun en özgür halidir.

Halüsinasyon hali zihinsel bir mekan olarak deneyimlenmektedir. Dünya ruhlarda edimselleşen bir virtüelliktir, ama aynı zamanda maddede ya da bedenlerde gerçekleşmesi gereken bir olanaktır da (Deleuze, 2006). Halüsinasyonun dünyasını da maddede belki de maddesizlikte gerçekleştirmek olanaklı olabilir. Bu durum halüsinasyonu zihinsel bir mekan olmaktan bedeni saran anlık mekansallıklara sürükler. Anlık mekansallıklar halinde halüsinasyon mekanları yaratabilmek kişiler arası, zihinler arası yeni bir iletişim biçimi olarak, karşı zihni görmenin en saf hallerinden biri olabilir.

Resim, konuşma, roman, müzik, dans, film, şiir halüsinasyon halinde zihinlerin ifadeleri olarak düşünülebilir. Fakat 'bir mekanın parçası hissedilen bir bedene sahip olman, bir resmin sadece önünde duran bir bedene sahip olmandan farklıdır (Eliasson, 2009).

Mekan üreten mimarlık, mekan üzerine düşünen mimarlık, mimarlığın bakış açıları, mimarlığa bakış açıları, mimarlığın kullandığı araçlar, malzemeler-malzemesizlikler değişim halinde.

Mekan nesne değil, olaya dönüşüyor artık. Resmi beğenmeyen ve yetersiz bulan Duchamp'ın belirttiği gibi 'gölge 3. Boyutun 2 boyutlu yansıması ise, nesne de 4 boyutlu bir şeylerin 3 boyutlu yansıması olabilir.' (Mollaahmetoğlu, 2010).

Zaman, olay, hareket, eş zamanlılık, kıvrım, sanal-gerçek, görelilik kavramlarının tartışıldığı ortam mimarlığı da motive etmektedir. Mekanın içine olay giriyor, mekanın sanal kıvrımları gerçekleşmek istiyor. Bernard Tchumi 'Ya mimarlık mekanla olduğu kadar hareket ve olayla da ilgiliyse?' sorusunu soruyor (Tchumi, 2014). Peter Eisenman 'Sadece mimarlıkta geçici ve vücut bulan (embodied) sanallık fikri hem düşünülüp hem deneyimlenebilir' olduğunu belirtiyor (Grosz, 2001).

Zihin-beden sarmalının yarattığı bilinç-bilinçsizlik arasında kişisel bükülmüş gerçeklikler içinden algılanan mekanın kıvrımları edimselleşiyor. Mekan halüsinasyona sürükleyen, mekan halüsinasyon halindeki özneye bükülen ortama dönüşüyor. O zaman artık halüsinasyonlar mekansallaşmaya başladı. Bir sonraki bölümle mimarlıkla bükmeye, mimarlığı bükmeye başlayabiliriz.

5.1. Sanal-Gerçek

Halüsinasyonun sanal ve gerçeğin birbirine geçen kıvrımlarının arasında oluştuğunu belirtmiştik. Sanal ve gerçek tanımlarıysa oldukça kaygan bir zemin üzerindedir ve aralarındaki sınır da aynı şekilde değişkendir, birbirinin içine doğru kayar.

Ron Burnett (2012), hem teoride hem pratikte, gerçek ve sanal tanımlarına dair kültürel ayrımların eskisi kadar güçlü uygulanamadığını, gerçekliğe ve sanal uzantılarına angaje olmanın anlamına dair daha karmaşık bir görüşün geliştirilmesini destekleyecek yeni tanımlara ihtiyaç olduğundan söz eder.

Sanal olan, gerçekte olmayandır. Mikrocoğrafyayı oluşturan kıvrımlar, zihinsel olan, dijital olan, yansımadan oluşandır. Işınlardan kesişen uzantılarıyla aynada oluşan görüntü, göz merceğinden geçen ışınların zihinde yarattığı görüntüdür. Zihinde yaşanan çarpışma herhangi bir ifadeyle cisimleşmeden önce sanaldır.

Zihnimizin içindeki her an değişim halindeki mikrocoğrafyanın mekanı sanal olarak vardır. Onu sanal haliyle paylaşmak şu an için mümkün değildir. Bu kişisel ormanın farklı ifadelerle yansımaları üretilebilmektedir.

‘Şeyler’, duyumsamayla kişisel peyzaja kıvrımlar olarak eklenir, bu peyzajdaki imgelere dönüşürler. Bu imgeler, kıvrımı oluştururken kişiselleşir, orijinal halleri ve bağlamlarından, anlarından, bağımsızlaşırlar. Kişilerse gerçekliğe dair anlamlarını yine bu kıvrımlar üzerinden bu imgelerin çarpışmasıyla üretmektedirler. O zaman, ‘şeyler’e dair mikrocoğrafya üzerinden yaratılan gerçeklik algısının kişisel olduğunu savunabiliriz. Sonrasındaysa peyzaj içinde yaşanan çarpışmalarla ‘şeyler’ bu kez farklı ifadelerle, sözcük, ses, anlatım, imaj, hareket, filmle gerçekleştirmektedirler. Bu gerçeklik de oldukça kişiseldir.

İnsan bedeninin evvelce erişilemeyen özellikleri, hayvan ve insan etkinliğinin fosilleşmiş kayıtları, evren ve zaman modelleri değişmiş ve bu değişimle beraber “gerçeklikle” kastedilen şeye dair büyük bir revizyon vuku bulmuştur (Camus, (t.y), Burnett’in alıntılacağı gibi).

O zaman gerçeklik kavramı da oluş halinde. Tek ve doğru bir gerçeklikten söz etmek mümkün müdür? Kuralları olan. Yoksa otoritelerin koyduğu kurallarla tanımlanan gerçekliklerden mi söz edilebilir? Gerçeklik tek ve değişmez kabul edilirken şeylere dair anlamların da sabit olduğu kabul edilmektedir. Zamanla, mikro keşiflerle evrene dair makro ölçekte yaratılan akışkan anlam, “gerçeklik” kavramının anlamında da bir akışa ve yeni anlamlandırmalara neden olmuştur. Artık, görelî evrende, gerçeklik de

görelidir. Farklı algılarla yaratılan paralel gerçeklikler vardır. Şeylere ve durumlara dair kişisel algılarla yaratılan görelî gerçeklikler vardır.

Nesne ya da durum ya da mekana dair gerçeklik kişisel algıların ötesine uzanabilir. Descartes'ın balmumu örneğinde, bir parça balmumu görülmektedir. Merleau-Ponty (2010): Peki bu balmumu tam olarak ne? Ne beyazımsı rengi, ne belki yitirmedığı çiçek kokusu, ne parmağımda duyduğum bu yumuşaklık, ne de elimden bırakınca çıkardığı bu kuru ses. Bunlardan hiçbirisi. Balmumunun sıcaklığıyla oynarsam esner ve şeffaflaşabilir. Balmumu sıvılaşırsa da, kokusunu alamıyor olsam da, bu durum onun hala balmumu olma gerçekliğini değiştirmez. O zaman şeylere dair an içinde yaratılan algının ötesinde gerçeklikleri de vardır. Gerçeklik an içinde kişisel algıların toplamının ötesinde anlamlara da sahip olabilir. Merleau-Ponty (2010), asıl balmumu gözle görülmüyor o zaman der, balmumunu ancak zihinle kavrayabiliriz, aslında onu düşünebiliriz. Bu durumu mikrocoğrafya düşüncesi üzerinden ele alırsak şöyle açıklamak mümkün olabilir: Her ne kadar Merleau-Ponty'nin üzerinde durduğu gibi beden aracılığıyla algılıyorsak da, şeyler, burada balmumu, duyumsamayla beraber zihnimde imgeler yaratır. Mikrocoğrafyadan kimi imgeleri çağırır ve düşünürüm. Bu imgeler, daha önceden yaşamış olduğum balmumu deneyimlerime ait izler, an içindeki deneyiminin çağrıştırdığı balmumuyla direkt bağlantısı olmayan bambaşka imgeler, balmumu hakkında okuduklarım, duyduklarım sonucu kişisel peyzajımda oluşmuş imgeler olabilir. Balmumuna dair yarattığım gerçeklik an içinde bedenim aracılığıyla deneyimlediğim durum ve bu algının coğrafyamda çağırıldığı ve çarpıştırdığı imgelerle oluşan durum, düşüncedir o zaman.

Gerçeğin görelî olduğunun kabulüyle, gerçeklik algısında gören gözü görmek önem kazanıyor. Görüş doğrultusunu farkına varmak anlamlı hale geliyor. Çünkü hepsi gerçekliğe dair parametreler olarak çalışıyor.

'Her imgede bir görme biçimi yatar. Fotoğraflar da bile. Çünkü fotoğraflar çoğu zaman sanıldığı gibi mekanik kayıtlar değildir. Her bir fotoğrafa baktığımızda, ne denli az olursa olsun, fotoğrafçının sınırsız görünüm olanakları arasından o görünümü seçtiğini fark ederiz. Rastgele aile fotoğraflarında da böyledir bu. Fotoğrafçının görme biçimi konuyu seçişine yansır. Ressamın görme biçimi, bez ya da kağıt üstüne yaptığı imlerle yeniden canlandırılır. Her imgede bir görme biçimi yatsa da bir imgeyi algılayışımız ya da değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimize de bağlıdır.' (Berger, 1999).

Lumière kardeşlerle başlayan 'an'ı film olarak kaydetme, kaydedilen filmin izlenmesi, bir tür salt gerçekliğe ait anların kaydedilmesidir. Gösterim sırasında kendilerine doğru

gelmekte olan treni gören seyirciler korku dolu anlar yaşarlarken, izlenilen bu ardışık görüntünün kimin gözünden kaydedildiği henüz önemli değildir.

Dziga Vertov'un 'Man With A Moving Camera' (1929) filmiyle, filmin aslında filmi kaydeden kişinin bakışı olduğu fark edilmiştir. Seyirci gündelik hayattan akışları izlerken görüntüye giren kamerasıyla kentte dolaşan kişi, onun kameranin arkasından bakan gözünü görmek, film seyircisi için yeni bir farkındalıktır. İzlenen kent, filme alan kişinin bakışıdır. Onun çizdiği doğrultu üzerinden bir görme deneyimi söz konusudur. Görmeyi görmek deneyimidir.

"Bir gözüm ben. Mekanik bir göz. Ben, makina, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum. Kendimi bugün de, bundan sonra da insana özgü o hareketsizlikten kurtarıyorum. Hiç durmadan hareket ediyorum. Nesnelere yaklaşıp onlardan uzaklaşıyorum. Süzülüp altına giriyorum onların. Koşan bir atın ağızı boyunca koşuyorum. Düşen, yükselen nesnelerle birlikte düşüp kalkıyorum ben de. Karmaşık hareketler, en karmaşık bireşimler içinde hareketleri sırayla kaydederek dönen benim: Makine. Zaman ve yer sınırlamalarından kurtulmuşum; evrenin her bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum." (Bu alıntı devrimci Rus film yönetmeni Dziga Vertov'un 1923'te yazdığı bir yazıdandır.) (Berger, 1999).

Michel Gondry, Noam Chomsky belgeseli 'Is The Man Who Is Tall Happy?' (2013) de belgeselin bir filminden farklı olarak belgeselde yer alan kişilerin kendi gerçeklikleri olduğu bir durum olmasına rağmen, yine de bir yönetmenin oluşu ve onun bakışıyla çekim, montaj ve yaratımının yapıldığını izleyiciye fark ettirmek amacıyla animasyon tekniğini kullanmayı tercih ettiğini belirtir. Animasyon boyunca Chomsky ve Gondry arasında geçen konuşmaların Gondry'nin zihninde yarattığı imgeler ve çarpışmalarıyla geçirdikleri bükülmeler izlenmektedir. Kimi durumlarda bir kesmeyle konuşmaların arasına Gondry'nin zihninde çarpışmalara neden olan çarpışmalarla düşündüğü, yarattığı yeni imgelerin ve soruların girdiği görülür. Chomsky'nin konuşmalarının, Gondry'nin zihninde gerçekliğin bükülmesiyle yarattığı mekânı görebilmek önemli bulunmaktadır. İzlenmesi tezi anlamak için destekleyici olacaktır.

Gerçekliği 'şey'lerin zihnimizde yarattığı yansımalarıyla inşa etmekteyiz. Her zihnin peyzajı farklı kıvrımlardan oluştuğu için, bu gerçeklik her zaman için kişisel bir yan barındırmaktadır. Görmenin görüldüğü anda, yeni bir farkındalık söz konusudur. Bu farkındalık gören göz ve görmenin doğrultusu üzerine denemeler yapmayı mümkün hale getirir.

Sanal ve gerçek, bilinen ve bilinmeyen arasındaki karşıtlık insan düşüncesine, bilime ve sanata yön veren önemli kavramlar olmuştur. Bilinmeyen, görünmeyen her zaman

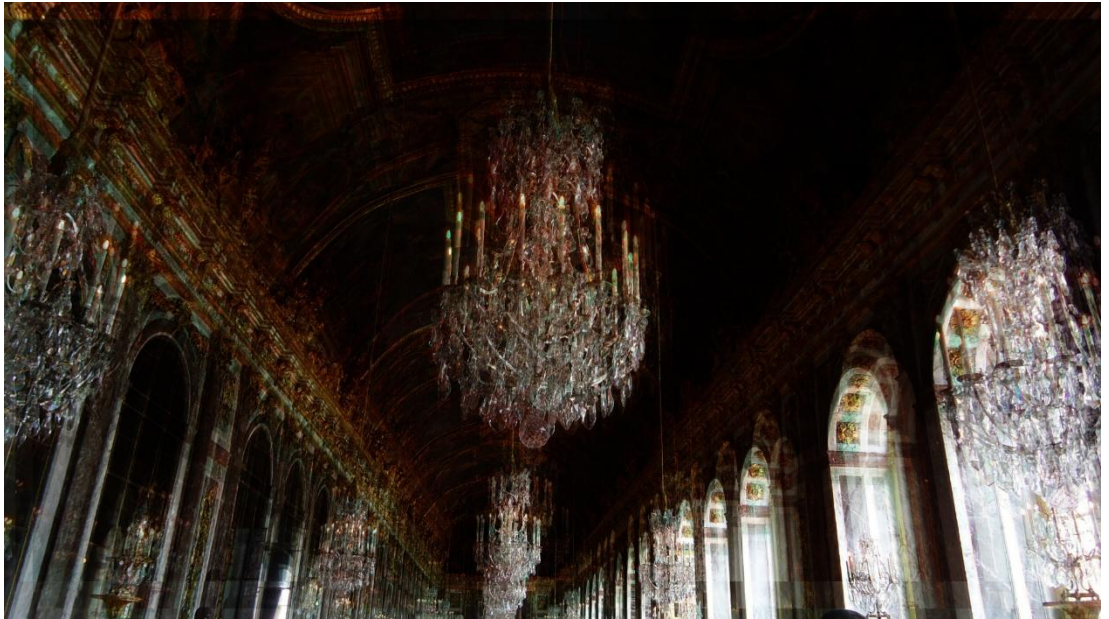
iin merak uyandırmıřtır. Bu denemeler sanalı var etmeye alıřma, gereklięin zerine dřrmeye alıřma, gereklięi sanala doęru yıkma denemeleri olarak yorumlanabilir.

Diego Velázquez'nin tablosunda ilgi ekici olan i ie gemiř gereklik ve sanallıktır. Barok'un kıvrımları, birbirine dnřen gren-grlen, resmeden- resmedilen, gerek-ayna-yansıma durumlarında grlr. Grnt ereveden ıkmalıdır (Foucault, 2001). Gereklik ve gereklięin yansıması olarak bir eřit sanallık olan tablo arasında yaratılan ara-da bir mekandan sz etmek mmkndr. Bu mekan sanal-gerek arası geiřlerin fragmanlarından oluřan halsinasyonun mekanıdır.

Cézanne doęayı kendi isel aynasında bker ve bklme srecini resmine yansıtır. Cézanne 'aę tabakasının (retina) nesneleri inceden inceye arařtırması deęil de, dnya ile aramızda kurduęumuz fiziksel ve ruhsal baęın o ok daha karmařık gerekleřme sreci' olarak yorumlamaktadır grmeyi; resimlerinde 'doęayı taklit etmeyi deęil de, doęaya paralel bir grnt yaratmayı amalıyordu (Lytton, 2004).

Aynalar, mercekler, prizmalar sanal-gerek arasında gidiř geliřler iin her zaman ilham verici olmuřlar ve keřiflere srklemiřlerdir (řekil 5.4).

'Camera Obscura' odayı karanlık bir kutuya evirir. İerisi ve dıřarı arasında kk bir delik aılır. Dıřarıya dair grntnn delikten geen ıřınları ieride ters bir grnt oluřturur. Dıřarısı ieriye kıvrılır, anlık grntler yaratılır.



řekil 5.4: Versaille Sarayı'nda Kristal Oda'nın imgesinde yařanan yansımalar. Ana dair yansımalar zihinde devam eder, Merve Gzel, 2014.

'Laterne Magica', büyü lü fener, bir gaz lambası ve mercek aracılığıyla cam üzerine boyanmış resimleri duvara yansıtır. Étienne-Gaspard Robert 1797'de Paris'te 'Phantasmagoria' ismini verdiği gösteriler yapmaya başlamıştır. Genellikle hayaletler, iskeletler gibi korku imgelerinin kullanıldığı bu gösterimlerde, Robert'ın gösterilerini farklılaştıran yansıtma yüzeyi olarak duman kullanıyor oluşudur. İmgelerin gerçekten ekranda hareket ettiği hissini yaşatmak amacıyla, dumanla beraber cam slaytları da 'fantaskop'la beraber hızla hareket ettirmektedir (Theodore X, 1989).

Halüsinasyonlar herhangi bir dış gerçekliğin yokluğundan ortaya çıkan algılar, var olmayan şeyleri görmek, duymak, olarak tanımlanır (Sacks, 2012).

Yayoi Kusama'nın sanatı halüsinasyonları üzerine kuruludur. Gerçeklikle kendi arasına bir mesafe koymak üzere bir arayüz olarak benek ve noktalar boyamaktadır. Kusama'nın ürettikleri aslında halüsinasyon halinde 'küçük algılarında bulunduğu kıvrımlara bağlı' sayıklamalarıdır (Deleuze, 2006). Obsesif bir halde boyadığı beneklerden başını kaldırdığında etrafında görmeye devam ettiği beneklerin mekanla çarpışması sonucunda Kusama aynalar ve beneklerle yarattığı enstelasyonlarını üretmeye başlamıştır. Aynaları kullanan Kusama, mekanı sonsuzluğa sürükler. Bedeni alışık olduğu sınırlarla tanımlanmış mekan algısından kurtarmakta ve sonsuzun içine yerleştirmektedir.

Sanal-gerçek algısı dijital teknolojiyle biraz daha kayganlaşmıştır. Sanal gerçeklik uygulamaları, cave enstelasyonları ara mekanlar yaratmak üzerine denemelerdir.

Halüsinasyon poetik andır. Yaratım anı istisnalar üzerinden ilerler. Tasarlayan göz, baktığını kendi içindeki yansımasıyla yeniden görür, bu sırada bu görüntü artık bükülmüştür. Halüsinasyon sanal-gerçek arasında algının büküldüğü anda ortaya çıkar. Sanaldan gerçeğe ve gerçekten sanala doğru, var-oluşa paralel istisnai durumların ortaya çıktığı anlardır. Zihne yığılan olanca çeşitli imgenin, gerçek bir şeylere dönüşmek için çarpınmaları sırasında yoğunlaşan, mekanı kaplayan maddesizliktir. Kişinin kendi gerçekliği (bu sanal bir gerçeklik) ve fiziksellik arasındaki plazma halidir. Bu an içerisindeyken kişiyi sorgulayan yalnızca kendisidir. Halüsinasyon halinde önceden çizilmiş rotalar değil, anlık gelişen rastlantılar önem kazanmaktadır.

Hayal ve gerçek arasında, halüsinasyon halinde, dolaşmak bir çok sanatçıya ilham vermiş olması şaşırtıcı değildir. Gerçekliğin çok daha katlanılmaz ve baskıcı olduğu dönemlerde, sanatçılar özgürlüğü zihnin yarattığı ortamda aramışlardır.

Halüsinasyon sırasında gerçeğin kısıt ve kurallarından kurtulmuş bir zihin vardır. Her türlü beklenmedik ilişkiyi kurabilir. ‘Şey’lere dair zihinde yaşanan yüksek enerjili çarpışmalarla zihin gerçekliği bükerek, halüsinasyona sürüklenir. Halüsinasyon halindeki insan kendine yarattığı dünyanın içinde, bulunduğu ortamdaki çok farklı düşünmeyi başarabilir ve yeni bakış açıları üretebilir.

‘Patafizik, 19. yy sonunda Alfred Jarry (2003) tarafından kaleme alınan ‘Patafizikçi Doktor Faustroll’un Davranış ve Görüşleri’ kitabında Jarry, ‘patafizik kavramını ‘hayali çözümler bilimidir, potansiyel olarak tanımlanmış nesnelerin özelliklerini, taslak görüntülere sembolik olarak atfeder.’ diye tanımlar; geleneksel evrenin yerine görülebilecek, hatta görülmesi gereken alternatif ve istisnai bir evreni tarif eder. ‘Patafizik, bir gölge-görüngü, bir görüngüye eklenen şeydir. Bu evrene ek evreni açıklar (Jarry, 2003, p.189). André Breton, Jarry’nin sürreal düşünce için motive edici kişilerden olduğunu düşünmektedir.

Kendimi, beni fal taşı gibi açılmış gözlerle okuyanlara teslim ettiğim şekilde, düş görenlere teslim etmek için uyumak isterdim; bu alemde, düşüncelerimin bilinçli ritmini empoze etmeye bir son vermek adına (Breton, 2009).

Jean (Hans) Arp (2008) : ‘Şubat 1962’de Dada insanların her şeyin mantıklı olması konusundaki zorlamalarını yok etmek ve olayların doğal mantıksız sırasını yeniden keşfetmek istemiştir. Dada günümüz insanının mantıklı saçmalıklarını, mantıksız anlamsızlıklarla değiştirmek istemiştir. İşte bu yüzden büyük Dada Davulunu çaldık ve mantıksızlığa olan övgümüzü uzun bir süre gürültülü bir şekilde ilan ettik.’

Richard Hulsenbeck (1920) Dadaist Manifesto’da ‘Dada kelimesi, etrafımızdaki gerçeklikle kurulan en ilkel ilişkinin sembolüdür; dadaizmle birlikte yeni bir gerçeklik doğar.’ demektedir.

‘Patafizikçiler, Sürrealistler, Dada, Futuristler, Situasyonistler farklı zaman dilimlerinde ve mekanlarda ya da zaman zaman kesişmelerle Dünya’nın içinde bulundukları durumuna karşı eleştirel bir yaklaşım olarak ortaya çıkmışlardır. Yeni başlayan dünya savaşı, iki dünya savaşı arasında bulunmanın yarattığı ortam sanat-gündelik hayat ikilemini kırarak, hayatı bir şiire dönüştürme denemeleri olarak görülebilir. Dünyada yaşanan savaşların etkisinin yanında, bilimsel keşiflerin yarattığı bir heyecan ve motivasyon da zihinleri etkilemiştir. Gerçeğe başkaldırı tüm hareketleri motive etmektedir. Bu başkaldırı ve yeni gerçeklikler yaratmada her hareket kendi yöntem ve ifadesini geliştirmiştir. Kurlsızlıkla, uyanıklık-uyku arasında olmanın bilinç-bilinçsizliği içinde yaratılan ortam tüm otoritelerden bağımsızdır.

Düşünceler uygun ortamlarda var-olmaktadır. Kısıtlardan ve gerçekliğin katı kurallarından kurtulmuş bir ortamı kendilerine yaratmayı başarabilmiş bu insanlar dünyayı mikro da olsa değiştirebilmiş insanlardır. Her zihin farklı seviyelerde farkındalıklara sahip olsa da, özgürleşebilir. İnsanın görmesini bilen, yalın ama kendinden ışıklı gözleri varsa (Van Gogh, 2010). Bu özgürlük için en önemli nokta ortamdır. Bu ortamları kendilerine yaratabilmiş insanların bugün halen motivasyon kaynağı olabilmeleri ve üretimlerini başka zihinlerde yansımalarının görülmesi önemli bulunmaktadır.

Günü gününe yaşamak insan varoluşu için yetersizdir; aşmak, coşmak, kaçmaya ihtiyaç duyarız; anlaşılmaya, anlamaya ve açıklamaya ihtiyaç duyarız; hayatlarımızdaki genel dokuyu görme ihtiyacı duyarız. Kendimizin ötesine ulaşmak, çevremizi saran ortamdan uzaklaşmak için teleskopla, mikroskopla, gelişen teknolojiyle ya da başka dünyalara yolculuk edebilmemize izin veren zihinsel durumlarla olsun, umut, gelecek duygusu ve özgürlüğe (en azından özgürlük yanılgısına) ihtiyacımız vardır. (Sacks, 2012)

Boris Vian (1991) 'Günlerin Köpüğü' romanının arka kapağında romanı için şunları söyler: "Güçlüdür, çünkü yaşanmış bir olayı anlatır. Yaşanmış bir olaydır, çünkü başından sonuna kadar ben düşündüm bunu. Gerçeğin, ısıtılmış ve eğimli bir atmosfer içinde, düzensiz kıvrımları ve bükümleri olan bir yüzey üstüne yansıtılması yoluyla elde edilmiştir. Görüyorsunuz itiraf edilebilir bir yöntem, eğer yöntem varsa." Vian, gerçekliği kendi zihinsel coğrafyası üzerine yansıtmıştır. Bükülmüş bir gerçekliktir artık gördüğümüz. Bu gerçekliği deneyimlemek, 'Günlerin Köpüğü'nün sayfalarına girerek mümkün olabilir. Satırların okuyan zihne yansısıyla, okuma eylemi sırasında geçen süre içerisinde yeni bir mekan içerisine girilir. Bu mekan, arada bir mekandır. Göz, bedenini çevreleyen gerçekliği, Vian'ın yarattığı zihinsel mekan içinden deneyimlemektedir. Bu an halüsinasyonun anı olarak tanımlanabilir, zihin özgürleşmiştir. Beden, belki de parkta yatarak kitap okuyor, normal hareketlerine ya da hareketsizliğine devam etmektedir. Dışarıdan algılanamayan bir mekanı deneyimleyen zihin ise, gerçekliğin kurallarından kopmuş ve Vian'ın koyduğu kurallarla yaratılmış bir gerçekliği deneyimlemektedir. Bu, bükülmüş bir gerçeklik olarak Vian'ın halüsinasyonudur.

Maddeye dair her gerçeklik algısı görelidir, bir derece kişisellik taşımaktadır. O zaman her gerçeklik algısının özne tarafından mikro boyutlarda da olsa bükülmüş bir gerçeklik olduğu söylenebilir. Yaratım süreci sanaldan ara-mekana ve oradan da fizikselliğe bürünerek gerçekleşir. Yaratımın deneyimlendiği sanal-gerçek arasında

gidiş-gelişler, mikro-makro arasında salınan bir halüsinasyon hali içerisinde deneyimlenmektedir.

‘Bize içinde yaşadığımız gerçekliğin oldukça bükülmüş fikrini veren insan gözü, kusurlu bir optik araçtır.’ (Onslow, t.y.).

Virginia Woolf’un (2001) “Dalgalar” romanı karakterlerin konuşmalarından oluşur. Tek bir hikaye anlatıcısıyla ve anlatılan bir hikayeyle karşılaşmayız. ‘An’ların roman kahramanları için yarattığı bükülmüş gerçeklikler olarak deneyimleriz. Her karakter anı kendi zihninde farklı şekillerde mekansallaştırır. Karakterleri saran mekan aynı olsa da, zihinsel mekanları ve bedenlerini çevreleyen mekanın çapraz kesitinde salınan karakterler farklı gerçekliklere sahiptir. Ard arda gelen fragmanların birleşimi romanı oluşturur. Mekana, ana, olaylara dair gerçekliği karakterlerin anlatımını üst üste düşürerek kavrayabiliriz. Dolayısıyla kitap boyunca deneyimlenen dünya salt bir gerçekliğin dünyası değil, kişisel mikrocoğrafyalardan gerçekliğin yansiyarak bükülmeleri sonucu oluşan kişisel gerçekliklerin dünyasıdır. İç içe geçmiş halüsinasyonlardan oluşan bir roman olduğu düşünülmektedir.

Sanal-gerçek arasında ortaya çıkan halüsinasyonu Robert’ın Phantasmagoria performanslarında, Vian’ın romanında, Cézanne’ın resminde, Kusama’nın enstelasyonlarında, Dada’da deneyimlemek mümkündür. Peki kişiler kendi halüsinasyonlarını nasıl deneyimlemekteler ?

5.2. Halüsinasyona Neden Olan Bükülme Deneyimi

Özne var-oluşu boyunca mikrocoğrafyasının sanal kıvrımları ve bedenini saran fiziksel çevrenin birbirine dolaştığı bir gerçekliğin içinde yaşamaktadır. Zihin ve beden de birbirine dolanmıştır. Göçebe güzergahlarla düşsel yolculukları birleştirir (Deleuze, 2013).

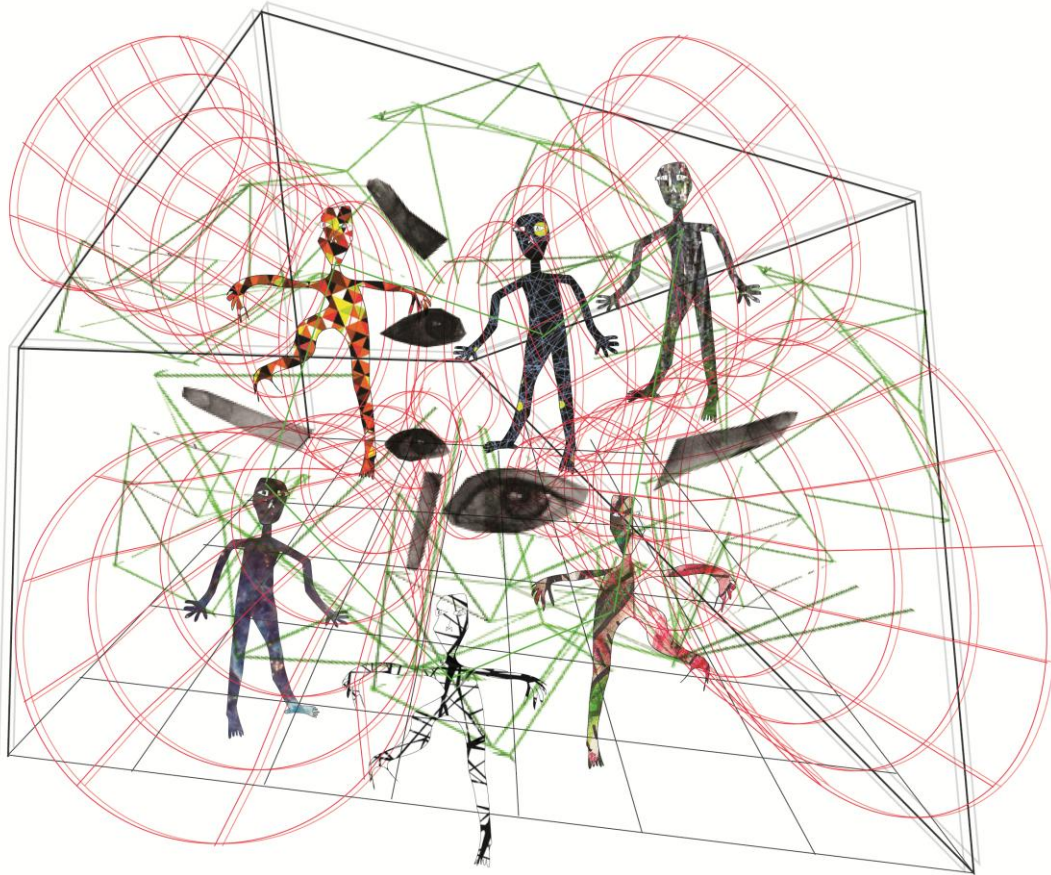
Mekan, bu mekan bedeninin mekanı, şiirin mekanı, imajın mekanı, resmin mekanı, sesin mekanı, mimarlığın mekanı (aslında o diğer tüm mekanların toplamıdır), kişiler arasındaki mekan, konuşmanın mekanı olabilir, kıvrımlara sahiptir. Kıvrım harekettir. Kıvrılır, yeni kıvrımlar oluşur. Bu var-oluş halindeki mekan, fonksiyonel haldeki nesnedir. Şiiri oluşturan kelimeler, kelimelerin zihinde çağırdığı imgeler her okuyuşta farklılaşır, şiire yeni kıvrımlar ekler. Mimarlığın malzemeyle ifade bulmuş mekanı, malzemede karşılık bulamamış sanal kıvrımlara da sahiptir. Bu kıvrımlar, mekanın içine ‘an’ın girmesiyle oluşacak ‘olay’la açılır. Aynalar, görüntüleri birbirine yansıtır, pencerelerden giren ışık her an farklı gölgeler oluşturur. Eşyalar farklı yerlere taşınır,

mekan sirkülasyonu değişir. Materyal olan, mekanın düşkün halidir. Mimar, şair, ressam tasarladığı mekanın hangi halini tasarlar?

Kıvrımları farkında olmak, nesneyi değil fonksiyonu tasarlamayı gerektirir. Fonksiyon, 'şey'in tüm var-oluşlarını içerebilir, ama kıvrımları açmak için fonksiyonun parametrelerini okuyan şiiri okuyan zihin, mekanı deneyimleyen kişi gereklidir.

Beden mikro da olsa, onu oluşturan hücrelerin hareketiyle devamlı hareket halindedir. Zihin de farklı uzamlara uzanmaktadır. Beden ve zihnin hareket ettiği uzamların çaprazlanmasıyla mekanın farklı var-oluşları açığa çıkmaktadır. Mekanın farklı anları arasında var-oluş fragmanları arasında tüneller oluşur (Şekil 5.5).

Mekan-özne arasındaki ilişki dolanım halindedir. Mekanın kıvrımları, farklı haller arasında salınan öznenin kişisel peyzajının kıvrımlarını harekete geçirir. Mekan özneyi halüsinasyona sürükleyip peyzajının kıvrımlarında bükülmeler yaratırken, halüsinasyon halindeki özne de mekanı bükmektedir. Kendi görüş noktasına göre



Şekil 5.5: Öznenin farklı anlardaki varoluşu- mekanın farklı anlarının çarpışmasıyla bükülen mekan, oluş hali, Merve Güzel, 2014.

kavradığı şeyi, yani bükülmeyi içeren, her zaman için bir ruhtur. Bükülme, sadece onu katlayıp saran ruhta edimsel olarak var-olan bir ideallik ya da virtüelliktir.' (Deleuze, 2006). Virtüel olanın cisimleşmesi ya da gerçekleşmesi için, ruhtaki edimselleşmeden başka bir şey daha gerekmiyor mu; maddedeki bir gerçekleşme, maddenin ikili-kıvrımlarının ruhtaki kıvrımları çoğaltması da gerekli değil mi (Deleuze, 2006) ?

Dinlenen şarkı kişisel peyzajdan 'an'lar, imgeler çağırır; beden şarkının dalgalarına, ritmine kendini kaptırır. Kişi halüsinasyon halindedir, içinde bulunduğu mekanın onun için farklı bir var-oluşu içindedir o anda. Bu durum zihnindeki 'an'a dair yaratılan mekandaki bükülmedir. Bu bükülme her zaman mekanın kıvrımlarında edimselleşemeyebilir. Eğer müzik dinleme eylemi kulaklıkla daha önceden kaydedilmiş bir ses ise, bu kayıt üzerinde her hangi bir değişim yaşanmaz. Ama kulaklığıyla otobüste giden kişinin çevresindeki mekan, kulaklıkları çıkardığında otobüsün gürültüsüyle algıladığı mekanın bükülmüş bir zihinsel halidir. Müziğin kayıt değil, canlı bir performans olduğu durumu düşünürsek, bu durumda zihinde müziğin ritimleri, akorları ve melodiyle yaratılan imgesel mekan ve bedenin dans halindeki hareketi, ortamı dönüştürür. Öznedeki bükülmeyle beraber, bükülen mekanın sanal kıvrımları bu kez müzikte edimselleşebilir. Buradaki özne hem dinleyici hem müzisyendir.

Bergson (2007), maddenin 'imgeler' bütünü olduğunu belirtir; ' 'imge' den bizim anladığımız şey ise bir tür varoluştur ve bu varoluş, idealistin tasarım olarak adlandırdığından daha fazlası, gerçekçinin şey olarak adlandırdığından ise daha azıdır; 'şey' ile 'tasarım' arasında yarı yolda duran bir varoluş'.

Mekan onu deneyimleyen özne tarafından kişisel peyzajındaki imgelerle yeniden üretilir, bu üretim sırasında mekanın varlığına paralel var-oluş katmanları yaratılır, mekana yeni kıvrımlar eklenir.

Ressam gördüğü 'an'ın kendi içinden yansımasını yaratır ifadesinde. Bu nedenle Cézanne 'Doğa içeridedir.' der. Bu yansıma sırasında varlığa dair gerçeklik, ressamın içsel aynasında bükülür. Bu geçişin yaşandığı bükülme anı ressam için halüsinasyonun anıdır. Halüsinasyon, ressamın tablosunda edimselleşir. Cézanne resmi yapma süresi uzunluğundaki anı resmi üzerinde gerçekleştirmiştir. Tabloda iki boyutuyla karşımızda duran gerçeklik, aslında Cézanne'a ait çok boyutlu bir halüsinasyondur. Tabloya bakan göz, onun üzerinde zaman geçirdiğinde bu kıvrım açmadır ve tablonun hareketsiz gerçekliği bakan zihinde yarattığı çarpışmalar ve geçirilen 'an'la bir mekan yaratacaktır. Bu mekan zihinsel bir mekandır. Mekanın var-oluş katmanı olarak sadece deneyimleyen kişinin zihninde var-olmaktadır.

Resmi yapan ve resmi yapılan, mekan ve öznenin var-oluşları, etken ve edilgen birbirine dolanır, bükülme karşılıklıdır. Merleau-Ponty (2012) varlığın soluk alması ve soluk vermesinden söz etmektedir; etkinlik ve edilginlik öyle az ayırt edilebilir ki, kim görüyor, kim görülüyor, kim resmediliyor artık bilinmez.

Palais Idéal du Facteur Cheval, halüsinasyon halindeki bir özne olarak Mösyö Cheval'in içinde bulunduğu sanal-gerçek arasında salındığı hali edimselleştirdiği önemli bir örnek olarak değerlendirilmektedir. Bir postacı olan Mösyö Cheval'in inşa ettiği mekan, postacının otuz üç yıllık bir zamanın zihinsel peyzajı-gündelik hayat kesişiminde onu sarmış olan ara-mekanın cisimleşmiş halidir. İç ve dışın birbirine dolaştığı mekanda içinden geçilebilecek koridorlar oluşmuştur. Virtüel yollar adeta, onlardan yeni hatlar, yeni yörüngeler alan gerçek yola dolaşır (Deleuze, 2013). Palais Idéal, Sürrealistleri olduğu gibi Lettrist'leri de etkilemiştir (Sadler, 1999). Facteur Cheval hakkında Potlach'te şöyle söz edilmektedir: Çeşitli egzotik anıtların ve taş bitkiseliliğin formlarının 'détourne' (saptırma) yoluyla 'Zihin karışıklığının mimarlığının ilk manifestosu' dur (Sadler, 1999, ayrıca bkz: "Prochain Planete"). Facteur Cheval'in Palais Ideal'ini Cézanna'nın halüsinasyonundan farklılaştıran, içinde dolaşma eyleminin zihin ve bedenin birlikteliğiyle yapıyor oluşu olabilir.

Michael Ende'nin (2005) Ayna İçinde Ayna Bir Labirent kitabının arka kapak yazısında aşağıdaki paragrafla karşılaşmıştır (Şekil 5.6).

Görüntüsü aynaya yansıyan bir ayna ne gösterir?
İki okur aynı kitabı okuduklarını düşünürken, okudukları kitap aslında aynı değildir; çünkü her okur okuduğu kitaplara kendi çağrışımlarını, tecrübelerini, hayallerini katar; yani her kitap okurunun yansıdığı bir aynadır ... Peki, bunun tersi de mümkün değil mi? Bir okur farklı kitaplari okursa, aynı nedenlerle bunlar birbirinden çok farklı sayılmayabilir; yani okur da aslında kitabın yansıdığı bir aynadır ... Ama okur ile okuduğu kitap arasında yaşanan olaylar nerede gerçekleşmekte? Bu sorunun yanıtı "kitap" değildir; çünkü sonuçta kitap yalnızca beyaz kağıtların üstündeki siyah işaretlerden oluşur ve mutlaka bir okura ihtiyacı vardır. Ama sorunun yanıtı "okur" da değildir; çünkü kitap olmazsa bütün bu süreç gerçekleşmez. Bu siyah işaretleri okuduğumuzda ruhumuzda oluşan sevinç, hüzn, sempati, sıkıntı, gülme ya da ağlama duygusu aslında nerede oluşmaktadır?

Şekil 5.6 : Ayna İçinde Ayna düşünceyle çarpışma.

Jarry, gerçekte, varlığı, algılanmış başka varolanların değişmezliğini kuracak üstün bir varolan olarak düşünmekten çok, saydamlığının arasında tekil değişimlerin oynadığı bir Boşluk ya da bir Varolmayan, 'düşün(ül)en yanardöner zihinsel kaleydoskop' olarak düşünmemiz gerektiğini söylemektedir (Jarry, t.y., Deleuze tarafından alıntılanıldığı gibi).

Hikayenin mekanı, resmin mekanı, şiirin mekanı, sesin mekanı, konuşmanın mekanı, yazının mekanı, hareketin mekanı, bedenin mekanı saydam, görünmeyen katmanların oynadığı bir boşluk olarak düşünülebilir. Halüsinasyon bükülmenin gerçekleşmesiyle ortaya çıkar. Bükülmenin aracı kaleydoskoptur. Kaleydoskop bükür, yeni kıvrımlar yaratır.

Boşluklu mekanlar zihni halüsinasyona zorlar, sürükler. Kişisel peyzaj ve mekanın birbirine dolanımıyla yaşanan çarpışmalar bu boşlukları peyzajın imgeleriyle doldururken mekan da bükülecektir.

Bazı sanat eserleri, sanatçıların bıraktığı boşlukların doldurulması için izleyicilere muhtaçtır. Jean-Luc Godard, Samuel Beckett, Jackson Pallock ve John Cage gibi pek çok yaratıcı sanatçı, tam da imgelerin mümkün kıldığı bu çatlaklar, kırılmalar ve devamsızlıklar üzerine düşünmek üzere oluşturuyorlar. Aynı zamanda bu sanatçılar, farkı yaratacak olanın izleyiciler olacağını da biliyorlar (Burnett, 2012).

Cézanne dialektik bir bakış açısı geliştirmiştir, karşıtlığı ortadan kaldırıp bunların her ikisini de kabul eden diyalektik bir çözüm. Görüşünü birazcık değiştirdiğinde gördüklerini çeşitlemeleriyle tuvale geçirmeye başlamıştır. Berger (1989), Tuvalinde bırakılan boş alanları imgelemi harekete geçirmek üzere bırakıldığını düşünmektedir ve yankıları duyabilmek için gereken sessizliğe benzetmektedir (su kıyısında ağaçlar tablosu).

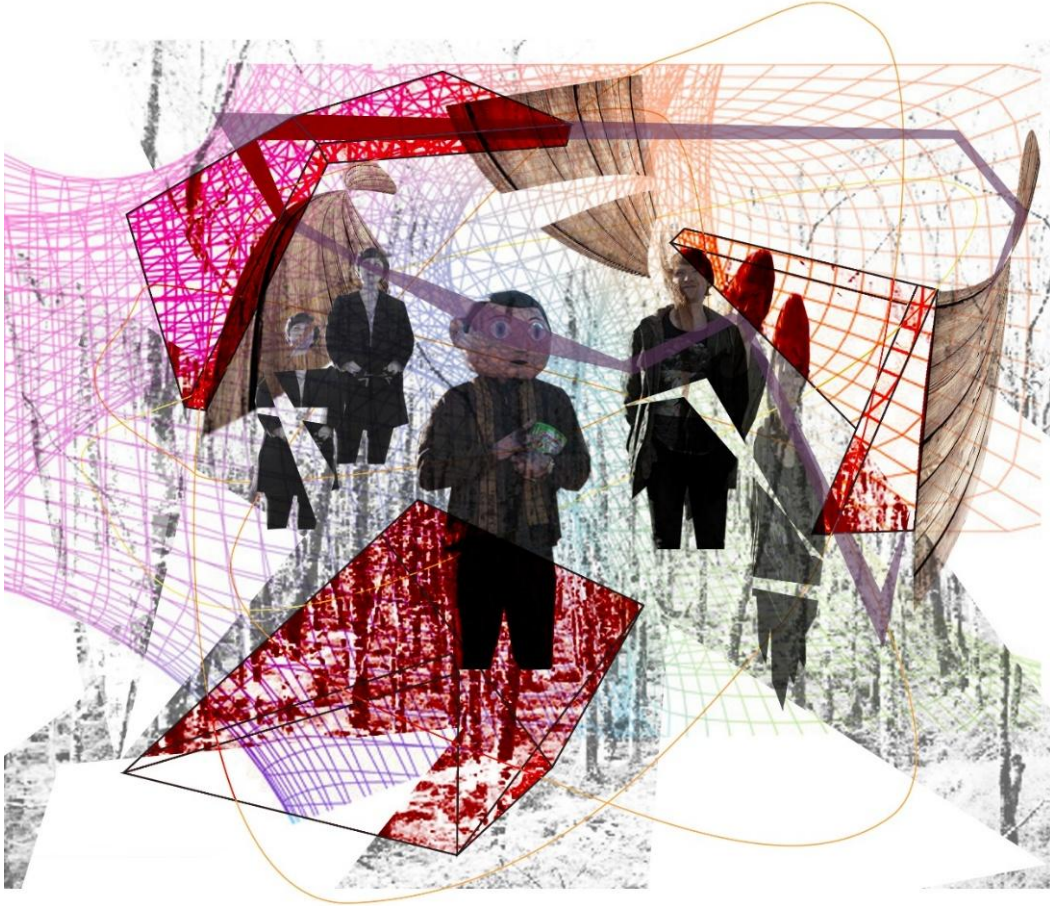
Duvardaki boşluk olarak pencere ve kapı, içeri ve dışarı arasında bir akış sağlar. Bedenin boşluğu olan burun havayı alır-verir, göz bebeğinin orta noktasındaki boşluktan içeriye giren ışınlar görüntüyü oluşturur, dışarının imgelerini içeriye yansıtıken, düşüncenin ifadesini gözlerdeki ifadeyle anlamak mümkündür.

Barok mekanın kıvrımlarını çoğaltırken mekanda yeni boşluklar açar, boşluklarda yeni kıvrımlar edimselleşir. Trompe l'oeil mekanı resimlerle doldururken içerisi dışarısını birbirine dolar. Burada artık dışarı algısı bükülmüştür. Yaratılan manzaranın gerçekliği sanal bir gerçekliktir. O zaman Barok ve Rokoko ressamaları ilk sibermekan mimarları mıydı? (Weibel, 2005).

'Cabinet D'Amateur' Heinrich Kürz'un bir tablosudur. Aynı isimli kitap George Perec'in kurmaca içinde kurmaca anlatımıdır. Cabinet D'Amateur bir dönem yaygınlaşan tablo içinde tablo içinde tabloları oluşturan tablolarıdır. Kendi içine açılan pencereler olarak tanımlanabilirler. 'Bakanla bakılanın durmaksızın çarpışıp iç içe geçtiği', 'sonsuz uzanan ayna çalışması' olan bu tablolar zamansal ve uzamsal perspektifler yaratır (Perec, 2006).

Kurt Schwitters Merz kavramını yaratır. "Merz' sözcüğünü ilk uydurduğumda bir anlamı yoktu. Şimdi ona verdiğim anlamı taşıyor. 'Merz' kavramının anlamı, onu kullanmaya devam edenlerin kavrayışıyla birlikte değişiyor." (Schwitters, 1920). Merz'in anlamı altında kıvrılan tanımının açılımları olarak gerçekleşen Merz sahne mekanları, mekanı yaratan tüm katmanları ayrılmaz biçimde iç-içe örülmüş olarak barındırır. Sahnenin bölümleri kendiliğinden hareket eder ve kendilerini dönüştürürler, sahne kendi hayatını yaşar (Schwitters, 1920).

5.2.1. Örnek 1: bir mekan bükücü olarak Frank



Şekil 5.7: Bir halüsinasyon anı, mekanı bükmek, Frank filmi, Merve Güzel, 2014.

koridorlar yaratmıştır. Kitap okunurken Maistre'in yolculuğunun tez yazarının zihninde yarattığı imgeler ve kitabın sayfalarının çarpışmasıyla, Maistre'in yolculuğu sırasında zihinsel olarak büküldüğü odası okuyan zihinde yeniden bükülmüş, bir halüsinasyon mekanına dönüşmüştür (Şekil 5.8).

5.2.3. Örnek 3: mekanın biçemleri

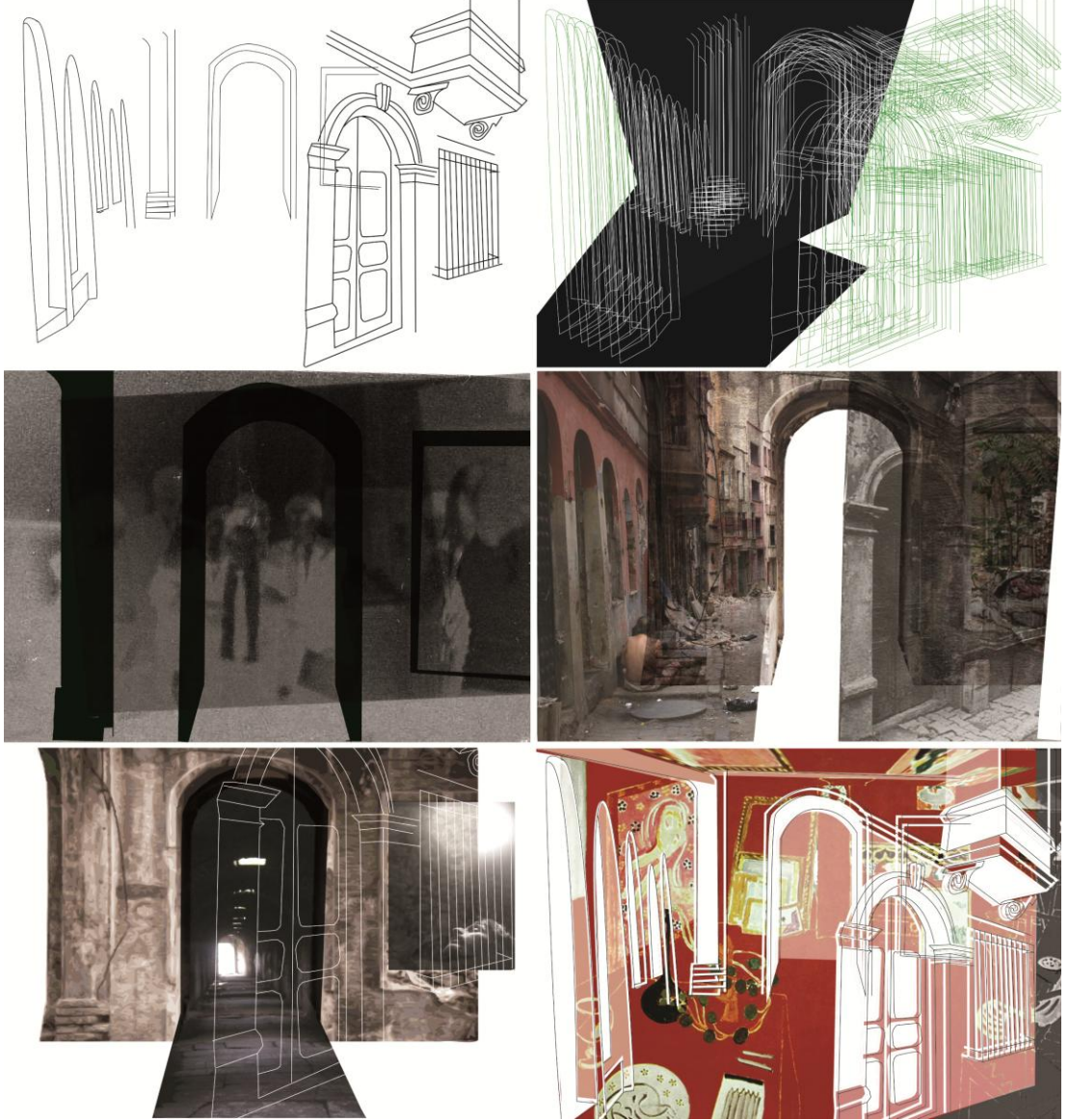
Mekanın biçemleri, varolan bir mekanın aynı özne tarafından anlık anlamlandırmalarla bükülmesi ve mekanın farklı biçemlerini yaratmak üzerine bir denemedir. Denemenin motivasyonunu Raymound Queneau (2010) 'Biçem Araştırmaları' kitabında bir hikayeyi 99 farklı biçimde yazarak bir deneyin mekan üretimi üzerinden yapılmak istenmesidir. Queneau'nün biçem denemeleri 'notasyon, çifte dikiş, mecazi olarak, anagramlar, mantıksal çözümleme, ikircikleme, modern matematik, artan sayıda harf öbekleriyle permütasyonlar' gibi başlıklar taşımaktadır (Şekil 5.9). Kitabında ele aldığı her anlatımla hikaye farklı bir şekilde bükülür ve her biçem gerçekliği alışılmışın dışında algılamaya iten bir anlatı olma özelliğindedir.



Şekil 5.9 : Raymond Queneau Biçem Araştırmaları, Merve Güzel, 2014.

Mekan varoluş olarak sonsuz olanaklara sahiptir. Her zihinde ya da tek bir zihinde farklı kerelerde bükülmesiyle farklı biçemlerde yeniden üretilir. Deney, tek bir zihnin, tek bir mekanı farklı kerelerde bükmesi ve bunun temsili üzerine gelişmiştir. Her biçem denemesi için çarpışmaları başlatıcı bir başlık oluşturulmuştur. Amaç, mekanın

mikrocoğrafyada yaşanan imgesel bükülmelerin mekan üzerindeki anlık bükülmelerini görseller üzerinden gerçekleştirmektedir. Bu nedenle çarpışmaları sağlayan başlıklar haricinde yazınsal bir dille imgeler açıklanmak istenmemektedir (Şekil 5.10). Başlıklar yukarıdan aşağıya doğru 'Kontür, Kesişimler, Zamansal örtüşmeler üzerinden, Geçitler üzerinden, Diyaloglar üzerinden, Benim Stüdyom Benim Doğam: Kaplamak üzerinden' şeklinde sıralanmaktadır. Her biçem üretiminin bir sonraki bükülmeye sürükleyen bir etken olduğu belirtilmelidir.



Şekil 5.10 : Mekanın biçimleri, Merve Güzel, 2014.

5.3. Halüsinasyon Deneyimi

Tez halüsinasyon olarak tanımlanan zihinsel-bedensel halin yaratacağını düşündüğü özgür ortamı deneyimlemek ve anlamak için başlı başına bir denemedir. Bu bölümdeyse, halüsinasyon haline dair bir takım mikro denemeler yapılmıştır. Yapılan denemeler, halüsinasyon mekanları üretiminde başka yerlere sürüklenmeye yardımcı olabilecek keşifleri içerebilir.

5.3.1. Deney 1: rastlantı

Kentin sokaklarında sürüklenen flanör bir sonraki adımının nereye yöneleceğini önceden kararlaştırmıyor. Şehrin akışına, sokakların yönlendirmesine, merakının sesine göre hareket ediyor. Sürüklenme (derivé), bir oyundur. Bir top herhangi bir yere inebilir; bir telefon araması herhangi iki noktayı birbirine bağlayabilir. Topun izleyeceği yolu ya da aramanın yapıldığı yeri veya sürüklenme halindeki birinin şu sokak yerine bu sokağı seçerek birden başka bir yöne gitmesini şekillendiren sonsuz sayıda küçük anafor ve çatlak vardır (Wark, 2012).

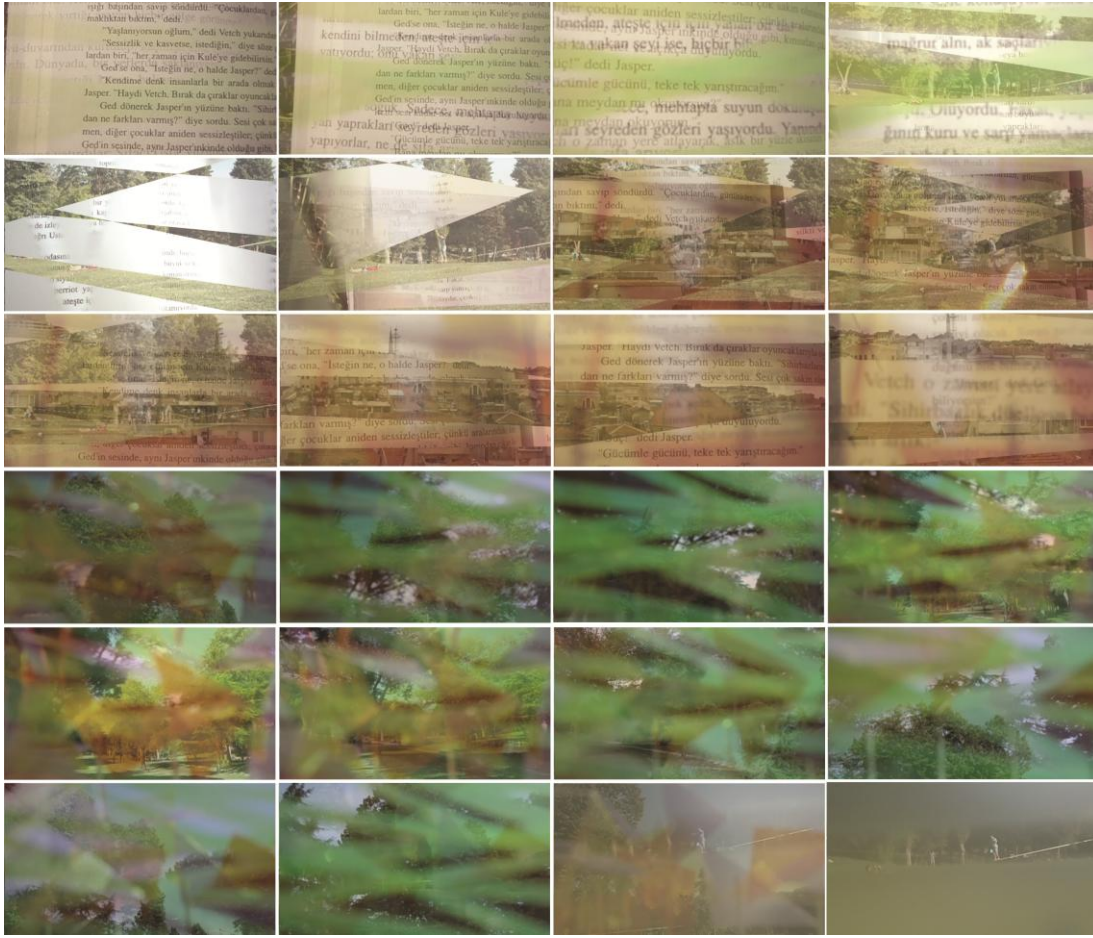
Mikrocoğrafyadan alınan rastlantısal kesit, bir halüsinasyon haline ait çarpışma sırasında oluşan kıvrımların kesitidir. Derginin farklı sayfalarına ait olan imgeler, derginin o sayfası, bağlamı için özel olarak üretilmiş olabilirler ya da farklı bir bağlamdan kopararak sayfanın içeriğinin bir parçası, yazının bir yansımaya dönüşmüş olabilirler. Denemede, gözün takıldığı imgeler farklı sayfalardan kesilerek o an için anlamlı bir anlamsızlık yaratacak şekilde bir araya getirilmişlerdir. Rastlantısal bir şekilde bir araya gelen imgeler Bréton'un (2009) Sürreal Manifesto'da alıntılanmış 'İki yan yana gerçeklik arasındaki ilişki ne kadar birbirinden uzak ve yerindeyse, imge ve imgenin duygusal gücü ve şiirsel gerçekliğinin de o denli güçlü olacağı' cümlesi hatırlanmıştır. Bilinç ve bilinçaltı imgeleri seçerken farkında olarak ya da olmayarak bir seçim yapmıştır.

Deneme dergiden seçilen kelimelerle devam etmiştir. Başlangıçta tasarlanmayan bir cümleyi kurmak üzere seçilen rastlantısal kelimeler alt alta dizildiğinde ortaya çıkan cümlenin teze dair bir kesit olabileceği düşünülmüş, zihinde yeni çarpışmalara yol açmıştır. *"Çok iyi hatırladığı mikro sokakları görmek de şimdi mümkün. Hem de 3D. 'Anımsama' Hack Dil Garden Şehir Duvar ilişkisi şüpheler hala tam da hem de üstüne basa basa mucizeleriyle çok gerçek bakış'ı yansıtmak sürekli değişen ve değiştiren karanlık kaykay içeri davet ediyor."*(Şekil 5.11).



Şekil 5.11: Halüsinasyona sürüklenme, rastlantısal bir kesit, Merve Güzel, 2014.

5.3.2. Deney 2: kitap- park



Şekil 5.12: Kitap-park-halüsinasyon, filminden anlar, Merve Güzel, 2014 (Url-7).



Deneyde yazar parkta kitap okumaktadır. Kitabın sayfalarında gezinen göz, kitabın anlatımının mikrocoğrafyasına yansımalarıyla oluşan mekanlar içinde gezinen zihin ve parkta çimlerde uzanan bedeni çevreleyen mekanlar birbirine dolaştığı anda oluş halindeki mekan algısının filmidir (Şekil 5.12).

5.3.3. Deney 3: Chambéry



Şekil 5.13 : Chambéry'de halüsinasyon anı, resme yansımaları, Merve Güzel, 2014.

İlkbaharda parkta oturup, yeni çiçek açmakta olan bir ağacı seyretmekteyiz. Aynı bankta oturan iki kişiyiz, bir süre sonra kalkıp farklı yönlerde doğru gideceğiz. Ve yeterince etkileyici bir anı yaşamış olduğumuz, zihnimize oluşan imgeler bir şeylere dönüşüp tekrar var olacaklar, bir konuşma sırasında ya da bir resim olarak ya da bambaşka bir şekilde. Ağaç yaklaşık beş metre yüksekliğinde, tahminen on iki yıllık, henüz çiçek açmış, öğle 13.30 sularında 1km/sa hızla esen bir rüzgar etkisinde bir kiraz ağacı olarak tanımlanabilir. Ağacı tasvir ederken kullanılan tüm bu tasvirler, 'bilimsel' yöntemlerle kanıtlanabilir özelliklerdir. Ama özne olarak tekilleştirilen, farklı belleklere sahip insanlar bu ağacın yarattığı imgeyi tariflemeye kalkıştıklarında, o anda resmini yapmakta olan ben, dalların arasından geçen güneş ışınlarıyla sarı çizgilerin parladığı pembe çiçekleri, ilkbaharın taze havasından bana belki de olduğundan yeşil ve canlı görünen gözdesini parlak ve esnek bir şekilde çizmiş olabilirim (Şekil 5.13). Tatlı esen rüzgarın çiçekleri uçuşturması ve bu durumun benim içimde oluşturduğu kıvrımlar sulu kalemlerimin suyla buluşma, fırçanın kağıdın üzerinde gezerken tüm renkleri birbiri üstüne akıtmasıyla yaşayabilir. Benim bu algımda ilk kez bulunduğum bir yerde olmanın heyecanı, bulunduğum yerin isminin (chambéry) kelime olarak bende çağrıştırdığı düşünceler üzerinden zihnimde dolan imgelerin etkisi olabilir. Yanımda çocuğuyla beraber pamuk şeker yiyen annenin, onun hemen yanında sulu boyası ve tuvaliyle belki tüm öğleden sonra resim yapmak için orada bulunan bayın ağaç hakkında neler düşündüğünü ise bilinmemektedir.

6. HALÜSİNASYON MEKANLARI YARATMAK

‘Lambalar ölüyor, dedi Chloé. Duvarlar da daralıyor. Şuradaki pencere de öyle... Duvar boyunca uzanan camlık gitgide ince uzun, köşeleri şekilsiz bir dikdörtgen olmuştu. Camlığın orta yerinde bir çeşit dalbudak oluşmuş, ışığın girmesini engellemeye başlamıştı. Tavan da epey alçalmıştı.’

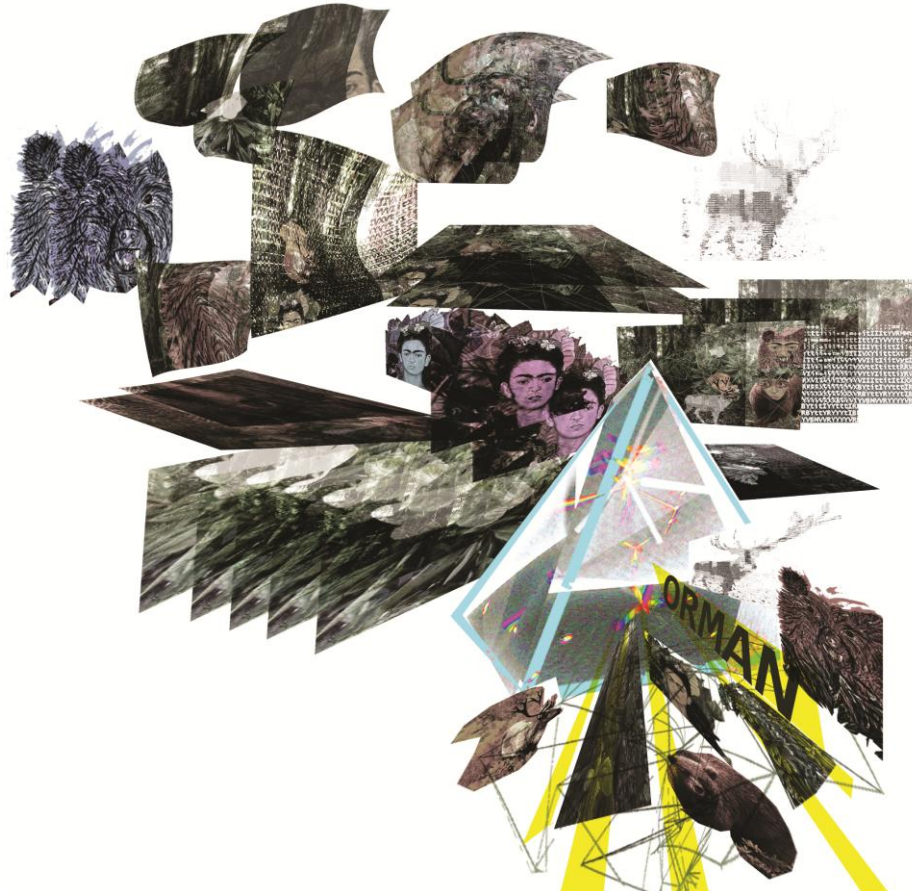
Boris Vian

‘Artık siz de istediğiniz gibi saçmalayabilirsiniz, lütfen buyurun.’

Douglas Adams

‘Yarın birlikte bir kentin inşasına başlıyoruz.’

Lebbeus Woods



Şekil 6.1: Halüsinasyon mekanı yaratan kaleydoskop, Merve Güzel, 2014.



Şekil 6.2 : Halüsinasyon mekanları bölüm haritası, Merve Güzel 2014, (Url-8).



Mikrocoğrafya kıvrımları üzerinde sürüklenme süresince yaşanan çarpışma ve bükülmelerle oluşan imgeler 'an' içerisinde ilişkilendirir ve bir halüsinasyon mekanını oluşturur (Şekil 6.1). Orman kelimesinin çarpıştırdığı mikro-algisal imgeler, çarpışmalar ve bükülmeler anlık orman imgeleri yaratır. Sürüklenme boyunca devam eden çarpışma ve bükülmelerin yarattığı orman imgeleri topluluğunun zihinde yarattığı ortam 'orman'ın halüsinasyon mekanıdır. Bu mekan şimdiye kadar zihinsel bir mekandı. Ama artık bu mekan bedeni sarmaya başlıyor. Bükülmeler farkındalıkla mimarlığın aracına dönüşüyor. Halüsinasyon günlük yaşamı dönüştürüyor.

Mekan, zihinsel-bedensel dolanımın içinden deneyimlenmektedir. Şehrin sokaklarında sürüklenen beden, mikrocoğrafyasının kıvrımlarında sürüklenen zihnin yarattığı sarmal örgü öznenin mekana dair algısını oluşturmaktadır. Çarpışmalarla yaratılan yeni kıvrımlar mekana eklenir. Mekan da zihinde yeni kıvrımlar oluşmasına neden olur. O halde bu algının dinamik olduğundan söz etmek mümkündür.

Halüsinasyon için tek bir tanım yapmak yerine fragmanlardan söz edebilmemiz gibi, halüsinasyon mekanları için de fragman durumlardan söz edilebilir.

Mikrocoğrafyada yaşanan çarpışmalar ve algıyı alışılmışın dışına sürükleyen şiddetli bükülmeler halüsinasyonu oluşturmaktadır. Halüsinasyonun sanal-gerçek arasında deneyimlenen bir durum oluşu gibi, halüsinasyon mekanları da sanal-gerçek arasında var olmaktadır. Halüsinasyon mekanı 'bükülmüş gerçeklik'-'bükülmüş sanallık'tır. Öznenin büküldüğü ve özneyi bükten oluş halindeki mekanlardır. Gerçeği bükmek ya da tamamen yeni bir ortam tasarlamak farklı şeylerdir. Mekan, malzeme ve malzemesizlikle yaratılabilir.

Halüsinasyon mekanlarında iç-dış ikilemi yoktur. Her şey birbirinin içine açılır. Sürüklenmeler iç içe geçer. İçerideki ve dışarıdaki, bedenin içinde ve dışındaki hibrit bir gerçekliğin hibrit bir deneyimi olur (Weibel, 2005). Çarpışmalar çarpışmalara sürükler, bükülmeler başka bükülmelere neden olur. Halüsinasyon mekanları birbirinin içine açılır.

Mikrocoğrafyada algı sırasında bükülen gerçeklik, halüsinasyon ortamı, mekanın gerçekliğini bükür. Mekanın bükülmesi zihni istisnai algılara sürükler. Halüsinasyon mekanı, zihinsel peyzaj ve bedeni kuşatan mekanın iç içe geçtiği oluş halinde bir mekandır.

Halüsinasyon mekanı 'an'lar toplamından oluşur. An, çarpışma ve bükülmelerin integralidir. Hareket önemlidir. Mekanın var-oluşlarını yaratan harekettir. Sürüklenme harekettir. Kıvrımlar üzerinde hareket, sokak boyunca hareket ile olur. Bu sokaklar

zihnin sokakları, şehrin sokakları, şiirin ve resmin sokakları olabilir. Zihnin hareketi, kıvrımın hareketi, mekan içinde olayla gelen hareket, malzemenin hareketi, ışığın hareketi, rüzgarın hareketi, malzemesizliğin hareketi... Hareket akıştır. Mekanı oluşturan sokandır. Bu bölümle beraber tartışılan halüsinasyon mekanları bedeni de saran mekanlar olduğu için şiirin, resmin, sesin, yazının mekanları da sayfalarından, bükülmeler yarattıkları zihinsel yerlerinden kurtulup bedeni saracak, anlık da olsa şehrin uzamsal bir parçasına dönüşecektir.

Leibniz, matematikte değişmeyi nesne edinmiştir. Matematik değişmeyi nesne edindiğinde, fonksiyon kavramı ortaya çıkmaya başlar, ama nesne kavramı da değişim geçirir ve fonksiyonel hale gelir (Deleuze, 2006). Bir halüsinasyon mekanı tasarlamak bir fonksiyon, algoritma tasarlamaktır. Bu fonksiyonun girdileri, özneye, çevreye, çarpışmalara sürükleyen her şey olabilir. Vian'ın (1991) romanında müziğin etkisi altında odanın köşeleri değişir ve yuvarlaklaşır, Colin ve Chloé bir kürenin içinde gibidir.

Fonksiyona dönüşen algoritmik mekan bükülebilirdir. Parametrelerin değişimi, fonksiyonun yarattığı mekanda bükülmeler olarak sonuçlanacaktır. Bedeni sardığı söylenen şiirin, sesin imgesel mekanı var olana giydirilmiş bir görüntü değil, an içinde çarpışan tüm parametrelerce bükülebilen bir mekandır.

Halüsinasyon mekanları beklenmedik çarpışmaların mekanlarıdır. 'Pudralı portakal ezmesi koltuğu' kelimelerinin çarpışmasının Johnny Hodges ve Duke Ellington'un müziğiyle çarpıştığı an, aynı anda arkadaşından gelen bir mesaj ve Locus Solus'tan hatırlanan bir bölüm an içinde mekan üzerinde bükülmeler yaratarak bir halüsinasyon mekanı olarak edimselleşebilir.

Einstein, Görelilik Kuramı'nda ayrı ayrı zaman ve mekan olmadığını, 'mekan-zaman sürekliliği' olduğunu belirtmiştir. Halüsinasyon mekanlarında mekan-zaman bir sarmaldır. Halüsinasyon mekanının zamanı 'an'dır. 'An' şimdiki, geçmiş ya da gelecek zamandan esnemiş olabilir. Çarpışma-bükülme an içinde olur ve halüsinasyon mekanını dönüştürür. Ama çarpışmaya sürüklenen imge zamanın herhangi bir kıvrımından katlanabilir.

Tez, insan zihninin sınırlarını zorlamayı, özgürleştirmeyi isterken, bunu mekan üzerinden gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır. Mekanın özgürleşmesi, şehrin özgürleşmesi, mimarlığın özgürleşmesini amaçlamaktadır. Kısıtlarından kurtulmuş özgür ortamı, 'halüsinasyon' ortamını, yaratan bükülmedir. Çarpışmalarla bükülmeye sürüklenilmektedir. Her şeyin temelinde hareket yer almaktadır.

"Özgür-mekanın icadından müteahhit, bürokrat, kurumsal müşteri değil, mimar sorumludur. Ancak, mimarlık-eylem, düşünce ve disiplin olarak-"bir biçimde" sınırları yıkabilir ve aynı zamanda da onları yeniden tesis edebilir. Sadece mimarlık hem olmanın, hem de olmakta bulunmanın, hem x, y, z'nin sonucu olmanın, hem de başka bir şeye dönüşmenin indirgenemez çelişkisini bünyesinde barındırabilir. Zihnin betimlenemez koordinatlarının "özgür"den başka hiçbir göstergesi ya da önemi yoktur." (Woods, 2000).

Mimar mekan tasarlayandır. Mimarsız mekanlar da vardır. O zaman 'mimar'ın tanımını yapmak da güçtür. Hatta mekan her algılanan zihinde minimum da olsa mikrocoğrafyalarda çarpışmalar ve bükülmelerle zihinsel olarak yeniden yaratılır. Oluş içindeki mekanla beraber, 'mimarlık' ve 'mimar' tanımları da değişim halindedir. Mekan 'şeyler' arasında kalan uzamdır, bedeni saran mekan, kişiler arasındaki mekan, 'şeyler' arasında kalan mekan, zihinsel mekan, boşluk olarak mekan... Zamanın içinde katlandığı imgeler mekansallaşmaktadır. Mekanın kıvrımlarından, bu kıvrımların zihinlerde oluşturduğu yeni kıvrımlar ve mekana eklenen kıvrımlardan söz ederken, mimar bu oluş halindeki mekanın hangi halini tasarlamaktadır? Mekanı deneyimleyen kişi mekana kendinden ne eklemektedir? Kişide oluşan zihinsel kıvrım ve bükülmeler mekana nasıl yansımaktadır? Bu noktada mimar ve mekanı deneyimleyen kişi birbiri içine geçmeye başlar. Mekan tasarlamak çarpışmalara dair bir diyagram çizmektir, algoritmayı yaratmaktır. Mekanla kişilerin çarpışması süresince bükülmeler mekanı farklı potansiyellerine sürükleyecektir. Mimar umulmadık ve değişen ilişkilere açık bir strüktür sağlamalıdır (Constant, Wigley'in 1998'de alıntılacağı gibi).

Mekanın içine giren hareket ve olayın mekanı 'oluşturan' durum olduğu mekanlarda bir halüsinasyon mekanı için özne-mekan arasındaki karşılıklı bükme ve algıyı alışılmışın dışına sürüklüyor olmak önemlidir. Yerleşik fenomenolojik algının yarattığı alışkının etkisinden kurtulmak ve alternatif evrenler keşfetmek mümkündür.

Mekan nedir sorusuna tek bir cevap vermek zordur. Mekanın kıvrımlarından söz edildiği gibi öznenin de kıvrımları olduğu ve birbirlerine dolandığı belirtilmiştir. Bu soyut kıvrımlar, kıvrımlar arasında oluşan bükülmeler mekanın maddesi üzerinde edimselleşebiliyor mu? Mekan bükülmeye açık olarak tasarlanabilir mi? Varolan mekanları bükmek üzerine şeyler tasarlanabilir mi?

Olası mekanların limiti, maddeselliğin olası modlarının limitidir: bedenin sonsuz bükülebilirliği, içinde yerleşilen ve onun aracılığıyla bedenlerin gerçekleştiği,

yaşandığı ve etkilendiği zaman-mekansal evrenin sonsuz plastikliğinin ölçüsüdür (Grosz, 2001).

Hareket, değişim, gelecek, teknoloji, sibernetik, spontane durumlar, rastlantısallık, an, olay gibi kavramlar mimarlığı motive eden kavramlar olmuştur. Yazarın mikrocoğrafyasında da çarpışmalarla motivasyon oluşturan insanlar ve imajlar vardır. Archigram grubu mimarlığın temsilini bükerek, 'Plug-in City', 'The Walking City', 'Instant City' ve diğer tüm üretimleriyle anlık mekan, anlık şehir oluşumları, bir stil anlayışına dönüşmekte olan 'modern mimari'ye karşı mekan üretiminin devam ettiği değişim halinde şehirler, olayla var olan anlık şehirler, çizgi romanlaşan mimari anlatımla mekan-mekanın olası halleri-yaşamın iç içe geçtiği anlatımlar, mimarlık fikirleri üretmişlerdir. Yona Friedman'ın 'Villa Spatiale'i tasarlarken kendi mekanlarını üreten insanlar, mobil mimariler, esnek şehirler hayal etmiştir. Bernard Tschumi'nin mekanı kartezyen mekanın ötesinde hareketle, içindeki olayla düşünüp tasarlama denemeleri önemlidir. Daniel Libeskind'in 'Micromegas' çizimleri, mekanın deformasyonu ve hareketli mekanlar düşünceleri için motive edicidir. Constant'ın 'New Babylon'u üretimin makineler tarafından yapıldığı ve insanların günlük hayatta yaratıcı edimlerde bulunabildiği, mekanların kişilerce sonsuz değişimler geçirebildiği bir şehir düşüncesidir. Takis Zenetos'un 'Electric City' çizimleri, hakkında yazılı çok bilgiye ulaşılammış olmasına rağmen imajları ve şehre verdiği isimle bile düşündürücü ve motive edici olmuştur. Nicolas Schöffer'in 'Spatiodynamism' kavramını üretip, algının açılarıyla oynama motivasyonu ile yaptığı kinetik çalışmalar 'Spatiodynamic City' fikrine doğru gelişmiştir. Bugün hala hareket, akışkan şehirler, dijital teknoloji, spontane varoluşlar, anlık mekanlar gibi kavramlar mimarlıkta farklı denemeler yapmaya motive etmektedir. Teknolojideki gelişmeler, dijitalin yarattığı imkanlar önemlidir. Ama halüsinasyon bölümünde söz edildiği gibi sanal olan her zaman merak uyandırıcı ve motive edici olmuştur. İnsanların düşünceleri çağın dinamiklerinden etkilenerek farklı çarpışmalar yaşamaktadırlar ama diğer yandan Cabinet D'amateur mekanlarını yaratan insanlar da, Barok mimarlıkta mekanların duvarlarına çizdikleri manzara ile sanal pencereler yaratmaya çalışan insanlar da, mağara duvarlarına çizilen bizonlarla da, sanal gerçeklik gözlükleriyle dijital ortamda yaratılan mekanların içine gömülme deneyimleri tasarlayan insanlar, Cave enstelasyonlarıyla bedeni sanal bir mekanla çevrelemeye çalışan insanların da benzer fikirlerle motive olduklarını düşünebiliriz. Değişen çağın yarattığı motivasyonla buluşların farklı alanlarda yorumlanabilmeleri, yöntem ve araçların değişmesi olabilir.

Teknoloji, yeni medya, malzeme alanında ilerlemeler, 4D malzemeler, sanal gerçeklik, zenginleştirilmiş gerçeklik, internet, sosyal ağlar, kuantum, nanoteknoloji

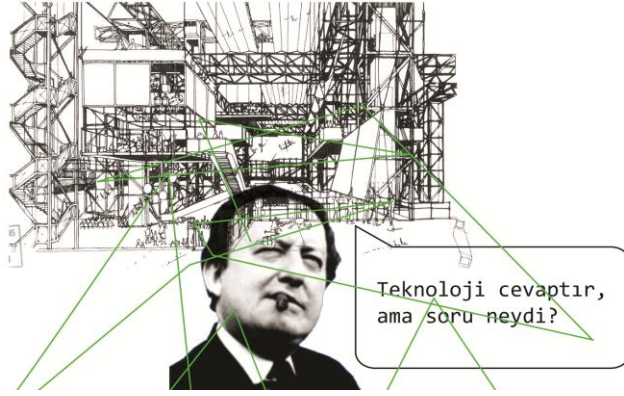
konularındaki gelişmeler çağı motive etmektedir. Bu motivasyonun mimarlığa yansımaları da kaçınılmazdır.

Gelişen yazılım teknolojisiyle yapılan mimari üretimlerin hala daha çok form odaklı denemeler olduğu düşünülmektedir. Zaha Hadid'in üretimleri belki malzeme olarak betonun farklı potansiyellerini denediği için değerli olabilir, yine de form odaklı yaklaşımıyla, tezde söz edilen mekanın 'akışkanlık' ve 'oluş' kavramından son derece uzaktır. Frank Gehry, dinamik formlu yapılarını üretmek için yazılım sektörünü motive etmiş olsa da dinamik görünümlü heykelsi kabuğun içinde yer alan mekan hala kartezyen mekanın kurallarıyla biçimlenmiş, dış kabuktan kopuk bir hacimdir.

Bununla beraber Marcos Novak'ın 'Liquid Architecture' (akışkan mimarlık) üzerine düşünceleri mekan algısı ve üretimi olarak diğer yaklaşımlardan farklılaşmaktadır. Mimarlığı ve mekanı farklı bir bakış açısıyla ele almayı başarmıştır. Kas Oosterhuis'in mekanı bir arayüz olarak düşünerek yaptığı denemeler, bilgisayar mekanının formunu tasarlamak amacıyla değil, mekanın kendisini var eden şeyin kendisi olarak ele alması bakımından değerli bulunmaktadır. Asymptote'un denemeleriye mekanı deneyimleyen-mekan arasında etkileşimi göz önüne alması bakımından önemli denemeler olabilir. İnsanın değişen duygusal durumlarına göre etkileşime geçen mekan denemeleri, kişisel duygusal durumlara göre değişim gösteren şehre eklenen arayüz denemeleri şu an için reklam ve eğlence sektörü odaklı çalışmalar olsa da, mimarlık pratiğinde ileride yaşanabilecek değişimler açısından önemli bulunmaktadır.

Disiplinler-arası kaymalar yaşanmaktayken, görsel sanatlarda üretimlerini yapan insanlar yeni-medya araçlarını kullanarak sanal-gerçek arasında mekan üretimi denemelerinde mimarlara göre daha esnek bakabilmekte, denemeleriyle motive edici olabilmektedirler. 'Panther'⁶ internet üzerinde kurulan bir müzedir. Sanal bir mimari yapıdır. Web sitesine girildiğinde bu yapının modeliyle karşılaşılmaktadır. Davet edilen sanatçılar müzenin odalarına bir enstalasyon tasarlamaktadırlar. Müze odaların resimleri üzerinden gezilebilmektedir. Müzenin amacı sanatçılar için yeni mimari mekanlar sağlamaktır. Panther'de farklı bulunan sadece sanal olarak var olan bir buluşma mekanı oluşu olmasına rağmen fiziksel dünyanın mimari biçimleriyle var olan odalardan oluşuyor olmasıdır. Hala internete bağlanmamızı sağlayan bir aracın ekranıyla ulaşılabildiğimiz bu mekan, iki boyutlu olarak deneyimlenip zihinsel olarak mekanlaşıyor olsa da, tez süresince farklı düşüncelerin çarpışmasına neden olmuştur.

⁶ <http://www.panthermodern.org/>



Şekil 6.3 : Soru sormak, Fun Palace, Cedric Price, Merve Güzel, 2014.

Soru sormak önemlidir (Şekil 6.3). Soruların yarattığı motivasyon ortamının denemeler yapmaya yönelttiği düşünülmektedir. Günümüzde mimarlığın sorduğu soruların çok daha farklı olabileceği düşünülmektedir. Yeni medya, 4D malzeme teknolojisi, sanal gerçeklik-gerçek sanallık-artırılmış gerçeklik, internetin şu an için mekan üretiminde kullanılmasının mimarlık için çok daha fazla potansiyellere sahip olduğu düşünülmektedir.

Sensörler, kinektler, parametrik tasarım yaklaşımının motive edici ortamı daha karmaşık formlardan oluşan mimarilerden öte potansiyellere sahiptir. Sorulan sorular, mekan kavramına yapılan yorumlar, mekanı yaratmak için kullanılacak parametreler önem kazanmaktadır. Yeni medya ve sağladığı araçlar mekanı tasarım sürecinde kullanılan araçlar olmasından öte, mekanın kendisini oluşturan araç-malzeme(siz)lik olabilir.

Mimarlıktaki kaymalar 'mimar' tanımında da kaymalar yaratmaktadır. Algoritma tasarlayan mimar, bükülebilir mimarlıklar üretmektedir. Mekan yaratımı mimardan sonra da devam etmektedir. Marcel Duchamp (1957) 'Yaratıcı edim tek başına sanatçı tarafından yerine getirilemez; izleyici dışsal dünyayla temasa geçer... ve böylece yaratıcı edime kendi katkısını ekler.' Der. Yaratıcı bir edim olarak mimarlık ve mekan yaratımı da sadece mimar tarafından gerçekleştirilemez, mekanı deneyimleyen, bükün kişilerce yeniden yaratılır (Shanken, 2012). Slavoj Žižek (2001) Mimari Paralaks'ın son paragrafında William Butler Yeats'ın "Rüyalarımı ayaklarının altına serdim/ Usulca bas ayaklarını, çünkü rüyalarımın üzerinde yürüyorsun." dizelerini alıntılar ve mimarları uyarır.

Bükülmeleri farkında olmak, özne-mekan dolanımını yaratacak, bükülmenin fonksiyonunu tasarlamak halüsinasyon mimarlığıdır.

Özne mekanı бүker, mekan özneyi бүkerken, çarpışmalarla artık mekan, mekansal olana dönüşmüştür. Çarpışmaların yarattığı бүkүlmelerse mekanda devamlı bir deformasyon ve değişim yaratmaktadır. Mekanın içinde geçen olay değil, mekanı yaratan bir olaydan söz edilebilir. Olay mekanın kendisidir.

Dönüşümün, hareketin, бүkүlmenin hızını yakalamak adına, mimarlık, malzemenin sınırlarından kurtulmalıdır. Mekan, yerden kurtulmalıdır. Mekan, hızla çalışan zihnin hızına yetişebilmeli, adapte olabilmelidir. 'Görüntüler çerçevelerinden kurtulmalı' ve bedenleri sarmalıdır (Foucault, 2001). Halüsinasyon mekanının dinamik бүkүlmelerle oluşan akışkan mimarisi Marcos Novak'ın hayal ettiği gibi sanal değildir. Sanal-gerçek aralığındaki mekandır. Beden hala duyumsamanın parçasıdır. Mekan ağ üzerinde var olan zihinsel bir mekan değil, beden-zihin dolanımıyla algılanan mekandır.

Mekanlar arasında dolaşan beden göçebedir. Mikrocoğrafya kıvrımlarında sürüklenen zihin göçebedir. Halüsinasyon mekanları 'farklı uzunluklarda olabilen an'ın mekanlarıdır, yersizdir, oluş halindedir (Mollaahmetoğlu, 1998). Zihin-beden-mekan-sanal-gerçek birbirine dolanmıştır ve dinamik бүkүlmelerle birbirini dönüştürmektedir.

Halüsinasyon mekanlarının belirli formları yoktur. Olası anlık olarak aldıkları formlar vardır. Formsuzdur. Göz, mekanın deneyimlediği anlık imgelerin üst üste gelen izleriyle mekana dair bir form yaratabilir. Halüsinasyon mekanları mikro бүkүlmelerin üst üste gelmesiyle var olur. Her бүkүlme mekanın anlık formunu deforme ederek dönüştürür. Mekan dair makro algı, mikro бүkүlmelerin integralinin yarattığı algıdır.

Halüsinasyon mekanı, gerçekliğin, malzemenin, otoritenin kısıtlarından kurtulmuştur. Malzeme бүkүlmüş, hareketlenmiştir. Hareketin ışık hızına ulaştığı noktada malzemenin malzemesizliğe dönüştüğü söylenebilir. Kaybolan malzeme mimarlığın kaybolması anlamına gelebilir mi? Mimarlığın dönüştüğünü, oluş halindeki diğer tüm kavramlar gibi bir paradigma kayması yaşadığını belirtmek daha doğru olacaktır. Halüsinasyonun sanal-gerçek arasında ortaya çıktığı durum, halüsinasyon mekanının ve mimarlığının da hibrit durumunu yaratır. Mekan malzeme-malzemesizlik arasında salınır. Halüsinasyon mekanını var eden malzeme de malzemesizlik de olsa бүkүlebilirdir, her ikisi de hareketi ve değişimi barındırır.

Halüsinasyon mekanlarının belirli işlevleri yoktur. İşlevleri бүkүlmelere göre değişim halindedir. Bu nedenle, mekanların işlevlerinden çok potansiyellerinden söz edilebilir.

Halüsinasyon mekanları form ve formsuzluk, malzeme ve malzemesizlik, mimar-mimarsızlık, yer-yersizlik, mekanlar arası bağlantı kurulması bakımından mikro ve makro ölçekler arasında gidip gelebilir.

Tüm kavramlar oluş halindedir. Mimarlık kavramı da değişim halindedir. Mimar, kaleydoskop tasarlar. Mimar, algı tasarlayandır, algoritmayı yaratandır. Mekanlar algoritmalarıdır. Bu algoritma her zihnin imgesel girdileriyle farklı bir mekana dönüşen bir kaleydoskopdur. Bükülen zihin, mekanı bükmeye başlar.

Zihinsel-mekansal bükülmelerle oluşan halüsinasyon mekanları mikro ölçekte ve an içinde ortaya çıkarlar. Mikro ölçekteki halüsinasyon mekanları ağa bağlanabilirler. Böylece, halüsinasyonlar arası geçişler mümkün olabilir. Şehir ölçeğine ve daha makro ölçeklere büyüyecek mekanlar yeni kamusalıklar, iletişim şekilleri ve daha demokratik şehirler için potansiyellere sahiptir. Kaleydoskoplar ve halüsinasyonlar arası geçişler alt başlıklarda tartışılacaktır.

6.1. Kaleydoskop: Bir Bükme Aracı Olarak

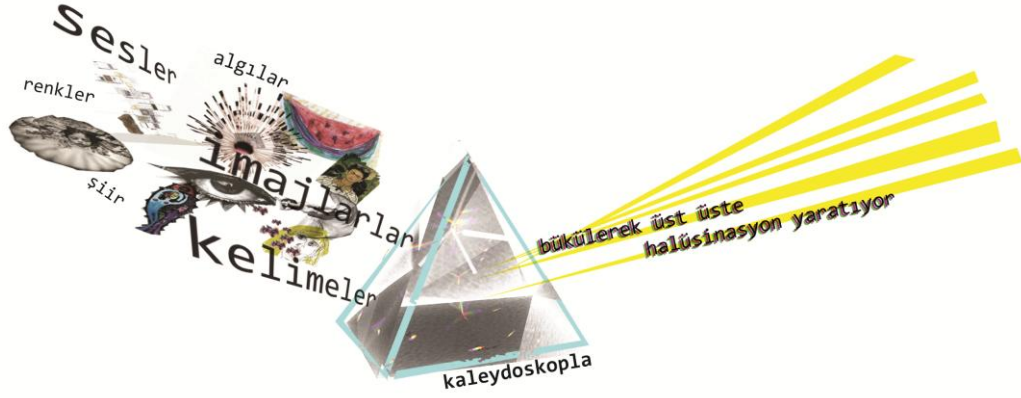
Halüsinasyon mekanının, mekanın kıvrımları arasında var olabilmesi için, bu kıvrımları açığa çıkaran bir kaleydoskopa ihtiyaç vardır (Şekil 6.4.).



Şekil 6.4 : Görüntüyü bükme prizma, varlığı bükme Alfred Jarry, anı bükme denemesi olarak Flamenkoskop filmi, Antalya/ Kaleiçi'ni bükme denemesi olarak Futuristkaleydoskop⁷, Merve Güzel, 2014, (Url-9).



⁷ 'Futuristkaleydoskop' 2011 Uluslararası Antalya Mimarlık Bienali kapsamında, Antalya/Kaleiçi bölgesi üzerine üretim yapan yürütücülüğünü Prof. Dr. Aslı Serbest ve Prof. Dr. Mona Mahall'in gerçekleştirdiği 'Kale-scope' Atölye çalışması kapsamında İkbâl Eren ve Merve Güzel tarafından üretilen bir film çalışmasıdır. Atölye çalışması, yazar için kaleydoskoplar üzerine düşüncelerinin geliştiği önemli bir çalışmadır. Film, Kaleiçi bölgesinin 3500 yılındaki malzemesizleşmiş hali üzerine bir gelecek öngörüsüdür. Qr kod veya Url adresi aracılığıyla izlenebilir.



Şekil 6.5 : Bükmenin aracı olarak kaleydoskop, Merve Güzel, 2014.

Kaleydoskop gerçekliği bükerek, bir prizma olarak kaleydoskopa çarpan ışık renklerine ayrılır, ışığın kıvrımları ortaya çıkar; ışığı bükerek, ışık renklerine ayırır. Aynalar açılarla birbirine yansır. Nesnenin aynaya, aynanın nesneye yansımalarıyla şeyler çoğalır, parçalanır, dönüşür. Görüntü bükülür ve geometrik varyasyonlar yaratır. Kaleydoskopu yaratan ayna ve prizmalar hareket halindedir. Her dönüş hareketi, bükülmeyi ve oluşan imgeyi de dönüştürür.

Tezin söz ettiği 'kaleydoskop'un yarattığı bükülme sadece fiziksel değildir. Düşünsel, anlamsal, maddesel, ışıksal, kelimesel, hareketsel, sessel, zihinsel tüm bükülmelerdir (Şekil 6.5.). Bir kaleydoskop, birden çok çarpışma etkenini aynı anda bükebilir. Kaleydoskop bükmenin etkisiyle nesneyi nesnesele, mekanı mekansala dönüştürür; hareket, olay katar, tüm var-oluşu ortaya çıkarır. Bükülmeye ortaya çıkan tüm durumların bir arada oluşturduğu mekan halüsinasyon mekanıdır.

Kaleydoskopun bükmesi dinamik, değişkendir. Bu noktada halüsinasyon bölümünün başında görme üzerinde yapılan bükülme deneyimi anımsanmalıdır (Şekil 5.3).

Çarpışan imgeler, kaleydoskopla bükülerek başkalaşır, anlamlar farklılaşır. Sesler yüzeylere, ışık sese, kelime ışığa, şiir malzemeye, zihinsel imge harekete, yüzey parçacıklarına, şeyler bükülerek başka şeylere dönüşebilmektedir. Tüm bükülmelerin dönüştürdüğü ve dönüştürmeye devam ettiği ortam oluş halindeki mekan, halüsinasyon mekanıdır (Şekil 6.6.).

Kaleydoskop algoritmiktir, fonksiyonel olandır, bükmenin aracıdır. Mimar kaleydoskop tasarlayandır. Mimarın tasarladığı kaleydoskop algoritmasının girdileri çarpışmalarda olduğu gibi sonsuz çeşitlilikte olabilmektedir. Kaleydoskop aynı da kalsa, girdilerin değişimiyle her bükülme farklı olacaktır.



Şekil 6.6 : Unreal ve Zihin dalgalarını dönüştürücü proje⁸, Merve Güzel, 2009.

Mimarın kaleydoskop tasarladığı bir durumda artık mekan oluş halindedir. Her bükülmeyle varlığına paralel varoluşlar eklenecektir. Gordon Pask'e göre (1995) 'Mimarın rolü, onları katalize olarak bir bina ya da şehir tasarlamak değildir: onların var olabilecekleri şekilde hareket etmektir.'.

Kaleydoskop tasarlayan mimar ve kaleydoskopla zihinsel-mekansal bükülme dolanımına giren özneyi birbirinden ayıran sınır kayganlaşır. Mimar-kullanıcı iç içe geçer. Mimar olarak tanımlanan kişi imgeleri ve bükülmeyi farkındalıkla kullanan, mekan yaratımı için araçlaştıran kişidir. Halüsinasyon mekanları zihinsel bir özgürlük ortamı yaratmayı amaçladığı için, bir süre sonra mekanı deneyimleyen kişinin kendi kaleydoskoplarını tasarlamaya başlaması olası olabilir.

Kaleydoskopla mekan 'rastlantısallığa' açık hale gelir. Rastlantısal-doğaçlama mekanlar kaleydoskopun bükmesiyle oluşan anlık mekanlardır. Bükülen mekana anlık pencereler, mekanın kıvrımlarını birbirine bağlayan, mekanları mekanlara bağlayan anlık kapılar, koridorlar açılabilir. Şu an içinde bulunduğumuz fiziksel mekan, bu mekanın açıldığı pencerelerden biri olabilir. Gerçekliğin kendisi bir pencere olabilir (Weibel, 2005).

Bükülmenin etkisiyle yapısal olan dağılıp, parçalanıp, esneyip, yeni 'şeyler'e dönüşebilir, bağımsız mekanlar bağlantı kurabilir.

⁸ Unreal ve Zihin Dalgalarını Dönüştürücü Proje, 2009 yılında Prof. Ferhan Yürekli ve Araş. Gör. Dr. İrem Mollaahmetoğlu tarafından açılan Mimari Proje-III dersi kapsamında yapılmış projelerdir. Stüdyo projelerinin tasarımı Araş. Gör. Dr. İrem Mollaahmetoğlu'na aittir. Yazarın Unreal projesinde sabit bir formu olmayan mekan duyguların müziğe çevrilerek mekanı da dönüştürdüğü bir mekan fikridir. Zihin Dalgalarını Dönüştürücü Proje, zihinde oluşanları saf haliyle algılayabilmeye yönelik bir fikir projesidir. Her iki proje de tezde yazarın tartıştığı fikirlerin izlerini taşıdığı için önemli bulunmaktadır.

Bedenden, mekandan ya da gerçekten hiçbir kurtuluş mümkün olamaz (Grosz, 2001). Bükülme mekana yeni kıvrımlar ekler, sanal-gerçek arasında kıvrımlar. Sanal-gerçek arasında var olan halüsinasyon mekanı hibrittir.

Gerçekliğin bükülmesiyle mekana eklenen yeni kıvrımlar görünmez, formsuz bir mimarlığa aittir. Algoritma olarak tasarlanan mekan çarpışmalar ve bükülmeler sonucu yaratılmaktadır. Bu nedenle her çarpışmayla değişim halindedir. Peter Weibel (2005) gerçekliğin yokluk ve varlık arasında oluşacağını, mimarının kontrol sisteminin belirlediği ölçüde özne ve nesnelerin görünür olacağını, mimarlığın sanal ve gerçeğin iç içe geçişini haritalayacağını, bu ortamda öznenin mimariyi televizyon kanalları seçmek gibi anlayabileceğini belirtir. Halüsinasyon mekanları olarak tanımlanan mekanları yaratan değişme ve mekana açılan anlık yeni pencereler Weibel'in tanımından farklı olarak mimar tarafından yaratılmış değişmez bir kurgunun yansımaları değil, özne ve diğer tüm çarpışma etkenlerince bükülebilir bir gerçekliğin yarattığı mekanlar oluşudur.

Bükülmeler sonucu her zaman için halüsinasyon mekanları yaratan kaleydoskop mekanın olduğu her hangi bir noktaya yerleştirilebilir: Zihinsel bir kaleydoskop olabilir, algı doğrultusuna yerleşebilir ya da mekanın kendisi bir kaleydoskop olarak tasarlanabilir. Özne-mekan karşılıklı olarak birbirini bükmektedir, birbirine dolanmıştır.

Bükmenin aracı olarak kaleydoskop zihinsel olabilir. Zihni bükür. Bükülen zihin farklı çarpışmalar yaşar, her zamankinden farklı bükülmelere sürüklenir. Bükülen gerçeklikle zihinsel olarak halüsinasyon mekanı yaratılır. Sadece zihinsel mekan deneyimleniyor olabilir. Fiziksel gerçeklik ve yaratılan zihinsel mekanın iç içe geçtiği durum zihinsel-bedensel dolayısıyla deneyimlenebilir.

Kaleydoskop algı doğrultusuna yerleştirilebilir. Gözlük, lens gibi, ama farklı olarak yarattığı bükülme dinamiktir, oluş halindedir. Fiziksel mekana paralel anlık mekanlar yaratır.

Kaleydoskop mekana yerleştirilebilir, mekanın kendisidir. Mekanın malzemesi zaman boyutunu kazanmış hareketli malzemedir. Malzemesizlik anlık beliren bir katman olarak mekanı var eder. Öznedeki bükülmelerle bükülen mekanı oluşturan tüm çarpışma etkenleri kaleydoskopun girdisidir. Bükülmeleriyle oluş halindeki halüsinasyon mekanı zihin-beden sarmalını çevreler.

O zaman, mimar artık kaleydoskop tasarlar; zihinsel mekanlar, algı doğrultusunda yaratılan bükülmelerle var olacak mekanlar ya da kendisi bir kaleydoskop olan

mekanlar tasarlayan kişiye dönüşmektedir. Bu mimarlık ise hareketin, bükülmenin mimarlığıdır. Halüsinasyon mimarlığıdır.

6.2. Halüsinasyonlar Arası Geçişler

Mikrocoğrafyada an içinde çarpışan imgeler bükülür, anlar içinde bükülmelerin biriktirdiği imgelerin değişken ilişkileriyle kurulan dinamik bir mekan halüsinasyon mekanıdır. Bu haliyle halüsinasyon mekanı mikro bükülmelerin ilişkileriyle oluşmuş mikro mekandır. Canlı bir organizma mikro ölçekte parçaların birbirleriyle ilişkileri üzerinden tanımlanabilir.

Zihinsel çarpışmalar ve çarpışmalara yol açan çarpışmalar imgeler arasında ilişkiler kurar. Sokak kenti oluşturan mekanları birbirine bağlar. Mekanlar fiziksel olarak bağlantılı olmasalar da zihinsel olarak birbirine bağlanırlar. Halüsinasyonun akışkan mekanı diğer halüsinasyon mekanlarıyla bağlantı kurar.

Halüsinasyon mekanları arasında kurulan bağın ölçeği mikro mekandan makroya doğru şehir ölçeğinden dünya, evren ölçeğine doğru genişleyebilir.

Mimarlar bilgisayarı hala 'sanal mimari' yaklaşımında üstün sanatçı-mühendis yardımcı çevrimdışı araçlar olarak değerlendirmektedirler (Lovink, t.y.). Oysaki internet, ağ düşüncesi mekanı var eden olması açısından ele alındığında önemli potansiyelleri olacaktır. Yeni medya-mimarlık-şehir üzerine yapılan tartışmalara bakıldığında medya mimarlığı kavramı daha çok kentsel mekanı çevreleyen medya cepheler (media facades) ve akıllı şehirler (smart cities) kavramları çevresinde tartışılmaktadır. Bu yaklaşımların zaman zaman çok fazla işlev odaklı kalabildiği düşünülmektedir. Mimarlar bilgisayarı yapılması zor formları hesaplamak ve üretmekten öte bir ağın parçası olarak düşünmelidirler. Yeni medyayı akıllı ve dinamik cepheler üretmenin ötesinde baştan sona mekanı yaratan etken olarak ele alma potansiyellerini düşünmelidirler. Mekanlar ağa bağlanabilir olmalı, ağ ise cihaz arayüzünü aşp mekansallaşmalıdır.

Stan VanDerBeek, 'Movie-Drome' ismini verdiği çeşitli imgeleri büyük bir kubbeye yansıttığı etkinliklerde henüz internet hayatlarımıza girmeden bu kubbeleri uydularla birbirine bağlayan global bir ağın parçaları olarak hayal etmiştir. Mekanları birbirine bağlamanın yanında, kişilerin hayallerini ve rüyalarını görselleştirmek ve iletişime geçirmek açısından da önemli bir deneme olduğu düşünülmektedir. Etkinliklerden birinin sonunda VanDerBeek 'Eğer bu proje ilginizi çektiyse ve gelecek projeler için bana rüyalarınızı veya rüyayla ilişkili deneyimlerinizi önermek isterseniz, lütfen bana yazın.' anonsunu yapmıştır.

“Bir ağ, mimarlık gibi mekansallaşmıştır, mimarlığın aksine dinamik ve esnektir. O hem burada hem burada değildir... Bu nedenle merkezsizdir, katı olmayan bir strüktürdür, ağ temsil edilemezdir.” (Tierney, 2007). Şehrin üzerinde paralel bir şehir olarak var olan internet ağı kendi sanal mekanlarını ve karşılaşma noktalarını yaratmaktadır. Ağ mimarlık kavramlarını kullanıyor olsa da deneyimlenen durum iki boyutlu ve çeşitli cihazların ekranları aracılığıyla deneyimlenmektedir. Son zamanlarda azalan maliyet ve artan erişebilirlik oranlarıyla sanal gerçeklik gözlükleri, ilerleyen zamanlarda hologramlar belki ağ üzerindeki yaratılan mekanları üçüncü boyuta taşımak açısından bir araç olabilir. Gelişen teknoloji şeylerin maliyetlerini azaltırken, ulaşılabilirliklerini artırır, boyutlarını küçülterek gündelik hayatın bir parçasına dönüşmelerine olanak sağlar. Mimarlarınsa her zaman için iyi sorular sorması gerekmektedir.

Kaleydoskop tasarlayan mimar için mekanın anlık potansiyelleri arasında ağla kurduğu ilişki önemlidir. Kaleydoskop ağı içine alabilir. Halüsinasyon mekanları birbiriyle iletişime geçebilir, ağ üzerinde halüsinasyon mekanları yaratılabilir. Ağ mekanı taşınabilir yapmak için önemli bir potansiyeldir. Sayısal verilere dönüşebilen her şey internet üzerinde taşınabilir olur. Mekanların taşınabilir olması kenti tahmin edilmesi zor bir mekansal dinamizme sürükleyebilirken, günlük hayatı dönüştürür ve bireyi de göçebeleştirebilir. Zihinsel-mekansal bükülmelerin aracı kaleydoskopların ağa bağlanması mikro ölçekteki ilişkileri makro ölçeğe genişletmek için de önemlidir.

Şehir, mikrodan makroya genişleyen sürecin bir aşamasıdır. Yaşayan bir peyzaj olarak şehre yukarıdan bakıldığında, makro ölçekte tanımlanmış, farklı dinamiklerin etkilerinin yoğunlaştığı bölgeler fark edilir. Steril çizgilerle bölünmüş parseller yerin anlamı ve hafızası hakkında bilgi vermek için yetersizdir. “Elektronik medyanın bulunuşu bizi ilk kez sanal olanla tanıştırmamıştır, fakat sanallığı daha grafik olarak sunmuştur. Biz zaten mektup yazarken veya resim yaparken, okurken bir çeşit sanal modun içerisindeydik. Şehir süregelen bir sanallığın alanından başka bir şey olmamıştır.” (Grosz, 2001). Her mikrocoğrafyada farklı yansımalar yaratan şehir aslında, tüm hafızalar, dijital bitler, fiziksellikler, ekonomik, sosyolojik, kültürel katmanlar, kişisel imgeler, zamansallıkların, sanal-gerçek tüm katmanların toplamı, birbirine dönüşümü, ilişkileriyle tanımlanabilir. ‘Gözün toparlayıcı, bütünleştirici imgelerinden kurtulduğunuzda, günlük yaşamın yabancı, farklı bir yönüyle karşılaşsınız. Günlük yaşamın bu yönü çok fazla yüzeye çıkmaz ya da görünen yüzeyi belli bir yönde ilerlemiş bir sınır bölgesinden ibarettir, görünür olanın sınırında bulunan bir kıyı bölgesidir.” (Certeau, 2001). Mikro ölçeğe bakmak, katmanların birbiri içine geçtiği ilişkileri fark edebilmek için önemlidir.

Mikrocoğrafya üzerinde sürüklenme, kentte yürüme eylemi mekanları birbirine bağlar, beklenmedik karşılaşma potansiyellerini barındırır. Yürüme eylemi sırasında kentin çizgisel bir kesiti alınır. Bu kesit, kentin birbiri içine geçmiş tüm katmanlarının kesitidir. Sokak yürüme eylemi boyunca mekanları bağlayan çizgisel mekandır. Beden fiziksel kesit içinde hareket ederken, zihin kesitin mikrocoğrafyasındaki yansımaları üzerinde hareket eder. Kişinin kendisiyle kurduğu bu ilişki, mekanlardaki içsel değişimleri (bunun katmanları arasındaki oyunları) ya da bir yere istiflenmiş öykülerin yaya edimiyle açılıp saçılmasını (dolaşımları ve yolculukları) yönlendirir (Certeau, 2008).

Yürüme eylemi sırasında kesiti alınan kent parçasını deneyimleyen kişi onu mikrocoğrafyasında yarattığı kendi gerçekliğiyle yeniden tanımlar ve mekana sanal bir kıvrım ekler. Otoritenin makro ölçeğinde, kentsel mekanın üretim sürecinde devletin sınırlarını çizdiği bir alanda, tasarımcının projelendirdiği ve inşayla mekânsal bir gerçekliğe kavuşmasıyla devam eden bir süreç vardır. Diğer taraftan, Lefebvre kullanıcının mekanı yeniden anlamlandırmasıyla mekanı yeniden ürettiğini belirtmektedir. Mikro ölçekte birey kenti üretendir. Otoritenin makro ölçeği altında mikro ölçek önemlidir. Çarpışma ve bükülmelerin yarattığı halüsinasyon mekanları da bu sanal-gerçek katmanların birbirine dolandığı mikro ölçekte ortaya çıkar.

Canlı bir organizmadaki değişimler ve alınacak kararlarda mikro ölçek ilişkileri önemlidir. Kenti planlamak hem gerçekliğin bile çoğul olduğunu düşünmek, hem de bu çoğulluk düşüncesine etkinlik kazandırmaktır; yani eklemlmeyi bilmek ve yapmaktır (Certeau, 2008).

Kenti oluşturan sanal-gerçek katmanların özne tarafından bükülmesiyle oluşan halüsinasyon mekanı ve bu mekanlar arasında kurulan ilişkiler sanal sokaklar olarak şehirde anlık mekansallaşan yeni bir kamusal olma potansiyelindedir. “Sokağın kentsel mekanı, sözün söylendiği yer, kelimelerin işaretlerin ve şeylerin mübadele yeri değil midir? Sözün ‘vahşi’ hale gelebildiği, kanunlardan ve kurumlardan kaçıp duvarlara yazılabildiği başka neresi vardır?” (Lefebvre, 2013). Kentte var olan halüsinasyon mekanları olarak sanal sokaklar kişilerin özgür ifadelerinin mekanları olarak var olabilirler.

Mekanlar ağa bağlandıklarında ağ içindeki iki mekan arasında sanal bir sokak oluşur. Mekanların ağa bağlanabilmeleri, ağın şehrin içinde mekansallaşabilmesi demek, şehrin kamusal-özel arasında salınması, bu iki uç durum arasında akış içerisinde olabilmesi anlamına gelmektedir. Böyle bir şehirde, şehir tamamen kişisel mekanlardan oluşan mikro mekanlar topluluğu olabileceği gibi, diğer bir uç nokta olarak tüm mekanların ağa açılmasıyla mekanlar arasında oluşacak sanal sokaklarla,

sadece sokaklardan oluşan bir şehre de dönüşebilir. Halüsinasyon mekanları, sokakta anlık buluşmalar, karşılaşmalar radyo frekansları gibi farklı frekans aralıklarında kaleydoskoplar aracılığıyla anlık mekanlar olarak belirebilir. Eğer kamusal alan insanların bir araya gelebildikleri ve kendilerini ifade edebildikleri ortamlarsa, halüsinasyon mekanı olarak sanal-gerçek arasındaki sokak akış halindeki şehirde herhangi bir noktada kıvrılabilir. Bu kıvrım anlık kamusal bir mekanın var oluşudur. Kamusal-özel arasında iki uç durum arasında salınan bir şehirden söz etmek mümkündür.

Bu şehrin mekanlarının işlevlerinden çok potansiyelleri vardır. Gün içinde mekanın farklı potansiyelleri ortaya çıkıp baskın durumda olabilir. Mekanların varoluşları arasındaki geçişlerle yaşam, yapı, çevre, kullanım değişir. Böyle bir şehirde rastlantısal karşılaşmalar söz konusudur. Kişisel mekanların taşınabilirliğiyle, mekansal göçebeleşme, mülkiyet kavramında kaymalar olasıdır. Halüsinasyon mekanları şehirde gündelik yaşamın akışında değişimler yaratacaktır.

6.3. Halüsinasyon Mekanı Tasarımları

6.3.1. Kaleydoskop 1: şehirde yeni bir katman

Yeni bir katman olarak şehrin bir parçası haline gelmeye başlayan doku, sanal-gerçek arasında bir coğrafyadır. Ara-mekan, hibrit mekan, paralaks mekandır.

André Breton (2009), rüya ve gerçeklik olmak üzere, ilk bakışta çok çelişkili gibi görünen bu iki halin gelecekte, deyim yerindeyse bir tür mutlak gerçeklikte bütünleşeceğine inanır ve bu halin sürrealite olacağını düşünür. Şehirde oluşmaya başlayan yeni ağ, kişisel peyzajların sanal kıvrımlarının birbirine dolanabileceği ve şehrin noktasallıklarında anlık olarak edimselleşebilecekleri mutlak gerçeklikleri yaratma amacı taşır.

Şehre dair algılar her kişisel peyzaj içinde farklı gerçekliklere sahipse eğer, şehrin içinde mikro ölçekte oluşumu başlayan yeni katman tüm kişisel gerçekliklerin toplamıdır, birbirine dolanabileceği ve yeni gerçeklikler üretebileceği yerdir-yersizdir-. Şehre yapılacak mikro ölçek, kentli ölçeği, anın ölçeği kent üzerinde yeni katman üzerinden edimselleşebilir.

Yeni katman, arayüz, kişileri halüsinasyona sürüklemeye potansiyeline sahiptir. Halüsinasyon, algının alışılmışın dışında bir duruma sürüklenmesiyle gelişen, gerçeğe dair istisnai görme biçimlerinin yaratıldığı durumdur. Halüsinasyon gerçeklik üzerindeki manipülasyonla sanala sürükler. Halüsinasyonun mekanı ara-mekandır.

Zihinsel bükülmelere neden olur. Zihinsel bükülmeler yaşayan kişi, çevresini saran mekanı da bükmeye başlayacaktır. Zihinsel bir kaleydoskop gibi düşünülebilecek bu arayüz, kişilerin şehre dair istisnai algılar geliştirebilmelerini sağlar. Alışlagelmişin dışında bir algıya sürüklenmek mümkündür.

Arayüzün kendisinin bir kaleydoskop olmasının yanı sıra, arayüz üzerinde yeni kaleydoskoplar tasarlamak da mümkündür. Mimar, kaleydoskop tasarlar. Mimar, algı tasarlayandır, algoritmayı yaratandır. Mekanlar algoritmalarıdır. Bu algoritma her zihnin imgesel girdileriyle farklı bir mekana dönüşen bir kaleydoskopdur. Bükülen zihin, mekanı bükmeye başlar.

Arayüz, kişiler ve mekanlar arası ilişkiler kurmanın yeridir. Network (ağ) mantığıyla çalışır. Mimar artık, mekan tasarlarırken mekanı ağa dahil etmenin ve akışın anlık edimselleşme yöntemlerini tasarlamının üzerine düşünür. Mekan bu şekilde akışın bir parçası olmaktadır ve sonsuz dönüşüme katılmaktadır.

İstanbul sokaklarında dolaşan kişi arayüzün mikro ölçekte yarattığı üst üste binişlerle oluşan anlık perspektifler aracılığıyla zihninde yeni bağlantı koridorları oluşturur. Spontane karşılaşmalar şehrin fiziksel sokaklarının ötesine geçmiş, sanal-gerçek arasında anlık var olan ara-mekanlar şehrin her an her yerinde var olabilmektedir. Bunun için kişiler ve durumlar arası yaşanacak mikro-çarpışmalar yeterli olacaktır.

Mekanı var eden kişilere ait imgeler ve şehrin diğer katmanlarına dair imgeler manipülasyona uğrayarak yeni mekanı oluşturur.

Şehrin varoluşunu yaratan dinamikler yatayda ilerleyen, çok katılımcı dinamiklerken, şehrin gerçekliğinde otoritelerin kararları altında bu dinamikler hiçe sayılır. Yeni katman, şehrin peyzajını var eden tüm dinamiklerin anlık mekansallaşmada söz sahibi olabilmesini amaçlar.

Kişiler ve katman arası etkileşimin en uç noktasında tüm şehir sokaklardan, sanal sokaklardan, oluşan bir organizmaya dönüşebilir. Kişiler arası anlık koridorlar oluşabilir. Zaman katlanarak mekansallaşabilir. Bu durum, kentlinin zihnindeki zamansal bükülmelerin edimselleşmesiyle mümkün olabilecektir.

Kişilerin bu ara-yüzü deneyimlediği araçlar gözlükler, lensler ya da zamanla geliştirilecek başka teknolojiler aracılığıyla olabilir.

Mekanlar algoritmik olarak yaratılır ve fiziksel olarak her an var olmak yerine potansiyel olarak askıdadır. Arayüz üzerinde kişiler arası yaratılan bir karşılaşmanın

yaratacağı imgeler mekan için tanımlanan algoritma aracılığıyla anlık mekansallıklara dönüşür.

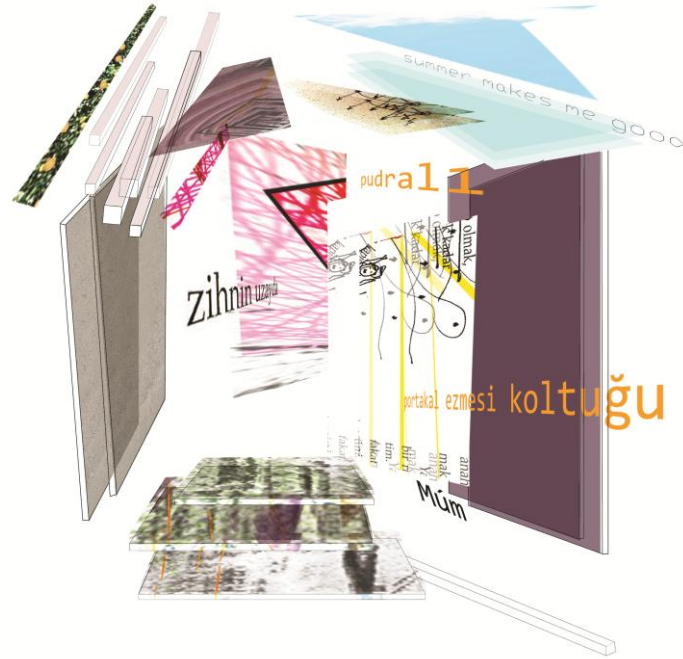
Bu mekansal durumların malzemesi genellikle malzemesizliktir. Arayüz üzerinde oluşacak bu anlık mekanlar sonrasında peyzajın sanal kıvrımlarına karışabileceği gibi, malzemeye bürünerek fiziksel ortamdaki gerçekliğe de dönüşebilir.

Bir gelecek öngörüsü olarak anlatılan sanal-gerçek arasındaki bir coğrafya olan arayüzün yeni bir katman olarak mikro ölçekte kendini var etmeye başlayarak, mikro ölçeklerin bir araya gelmesiyle yaratılacak bir makro-ölçekte şehrin bir katmanı haline dönüşeceği öngörülmektedir.

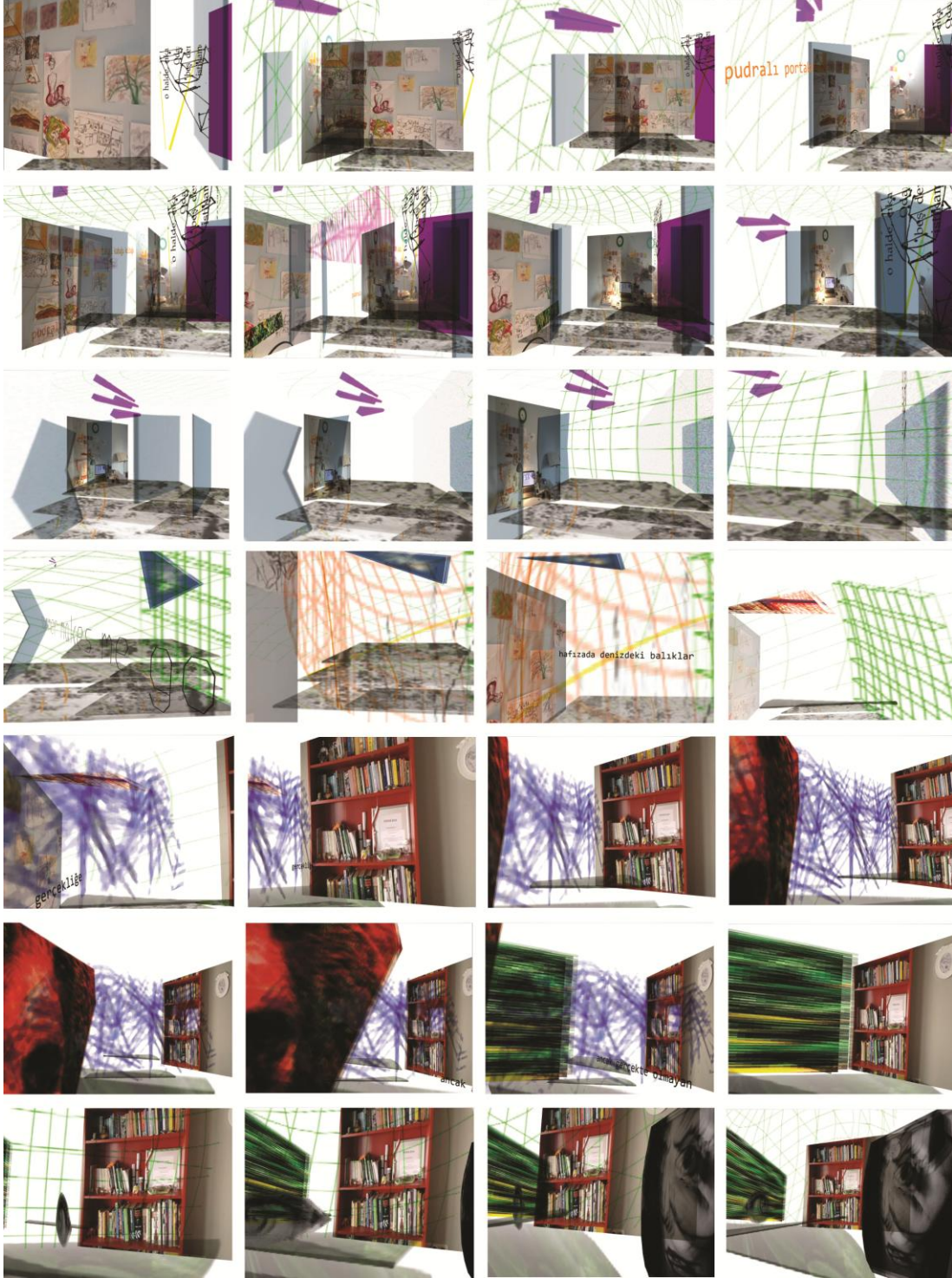
Nasıl bir arayüz olduğu, nasıl var olduğu üzerine yorumlar yapılabilmektedir. Çünkü bu öneri yazarın kişisel peyzajındaki bir takım çarpışmalarla oluşmuş ve şu an için ona ait bir gerçekliktir.

Şehri var eden tüm katmanların ve kentte yaşayan tüm insanların bağlantısını kuracak bu yeni katmanın içinde düşünmek, mekan üretimini yeniden düşünmek ve şu an için tahmin edilemeyen durumları üretmek mümkündür. Meraklı zihinler için keşfetmeye açıktır.

6.3.2. Kaleydoskop 2: fonksiyon mekan



Şekil 6.7 : Bir algoritmik mekan denemesi, çarpışma etkenlerinin değişimiyle mekan bükülmeye devam ediyor, Merve Güzel, 2015.



Şekil 6.8 : Mekanın bükülme aşamalarıyla geçirdiği dönüşüm, Merve Güzel 2015, (Url-10).



Mimarın mekanı bir algoritma olarak tasarladığı durumda, mekan bükülmeye açık bir formül olarak değerlendirilebilir. İç içe geçen fonksiyonlardan oluşmuş algoritmik bir mekandır. Bu parametrik bir tasarımdır. Burada mekanı deneyimleyen kişinin anlık düşünceleri, zihinsel imgeleri, kelime dizileri, dinlenen müzik de parametrelerdir. Değişimleri mekanı bükmektedir. Kaleydoskop var olan bir mekanı bükerek, mekanın farklı var oluşlarını açığa çıkarmaktadır. Mekanın bükülmeleri yazarda yeni düşünceler ve duygu durumları oluşturmuştur. Parametreler değişmeye devam ettikçe mekan bükülmeye devam etmiştir (Şekil 6.7).

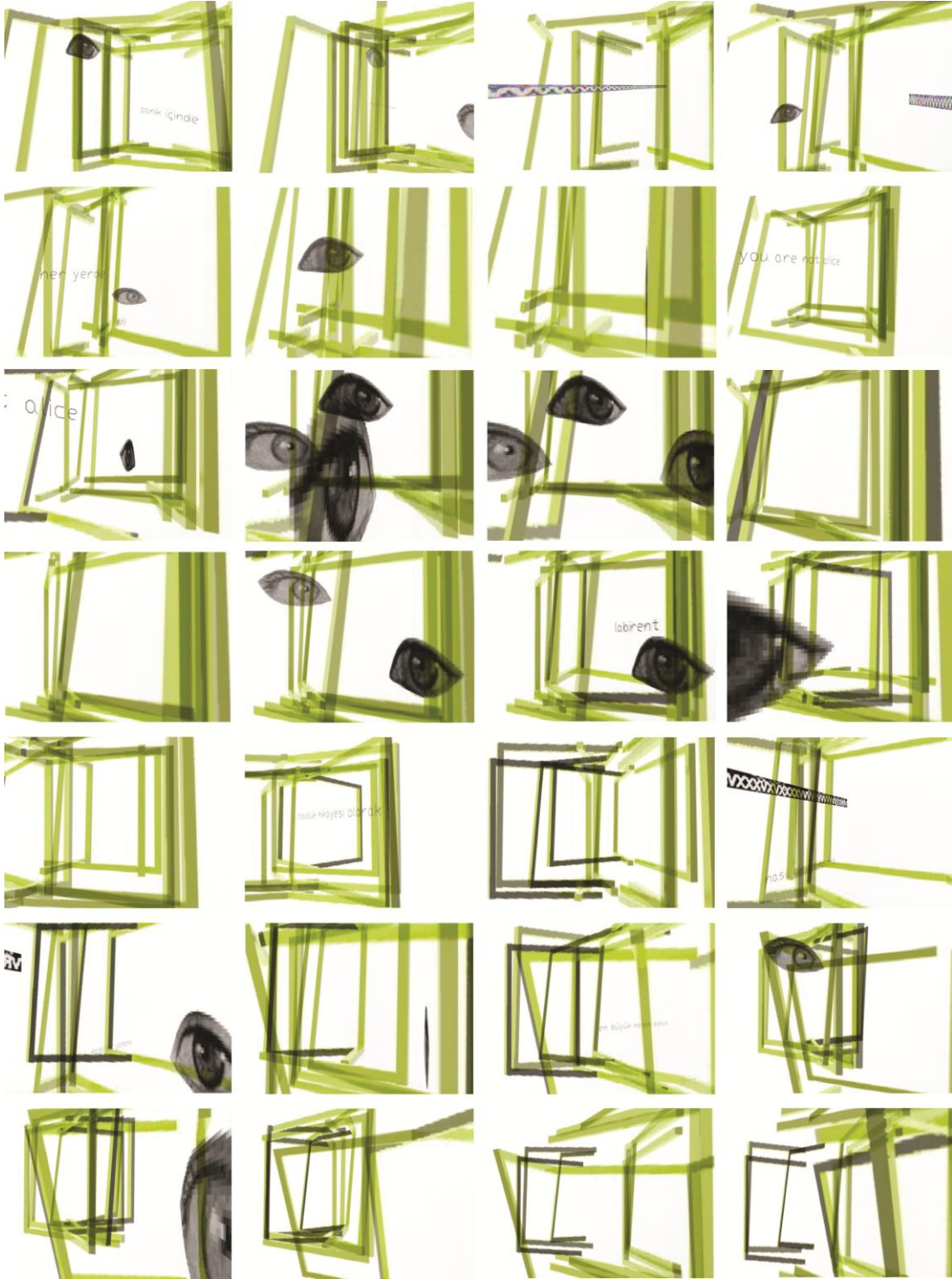
Mekan, yazarın tezini yazdığı evidir. Çalışma masası ve kütüphanesinin bulunduğu odaların tasarlanan kaleydoskopla bükülmesi sonucu mekandaki dönüşüm bir animasyon üzerinden anlatılmıştır (Şekil 6.8).

Mekanın an içindeki girdileri 'pudralı portakal ezmesi koltuğu' kelime dizisi, mikrocoğrafyada biriken imgeler, endişeli ruh durumu, Múm'ın 'Summer Make Good' albümü, soğuk hava ve gecedir. Zemin Múm'ın ağır elektronik melodileriyle beraber parçalanıp, parçalar genişlerken duvarlar dikdörtgen panellere dönüşerek kendilerini çoğaltmıştır.

Mekan 'zihnin uzayda' kelime dizisini üretmiş, kelime dizisi gökyüzü ve uzay imgeleriyle tavanda malzemesiz yüzeyler oluşturmuştur.

Yazar müziği değiştirmiş ve Duke Ellington'un 'Take The A Train'ini dinlemeye başlamıştır. Ellington'un caz müziğinin hareketli temposu ve uzun saksafon partiyonları döşemelerde ve mekanın diğer bileşenlerinde esnemelere ve sivrilmeler neden olmuştur. Mekana farklı aralıklarla 'hafızada denizdeki balıklar', 'gerçekliğe', 'ancak gerçekte var olmayan' gibi yazarın tezi yazarken kullandığı kelime gruplarından parçalar çarpmaya devam etmiştir. 'Orman' kavramının düşünülmesiyle yazarın kişisel coğrafyasından gelen imgeler mekanda anlık olarak var olmuşlardır.

Ağa bağlı olan mekan, bükülen mekanın farklı yerlerde de aynı anda var olabilmesini sağlamıştır. Ağa bağlı olmak, ağdan gelen verilerin de bükülme için parametreler olarak kullanılmasını sağlamıştır.



Şekil 6.9 : Sarı Kaleydoskop, Merve Güzel, 2015, (Url-11).



Fonksiyon olarak tasarlanan başka bir kaleydoskop denemesi olarak Sarı Kaleydoskop bükülmeye açık olarak tasarlanmış bir taşıyıcı sistemden oluşmaktadır (Şekil 6.9). Yazarın içinde bulunduğu odayı bükmeye yönelik tasarlanan kaleydoskoptan farklı olarak Sarı Kaleydoskop var olan bir mekanı bükmez, mekanın kendisidir. Malzeme ve malzemesizlikle var olur. Malzeme bükülmeye açık hareketli bir malzemedir. Mekan ağa bağlıdır.

Mekan ağdan gelen rastlantısal veriler, deneyimleyen kişinin o an aklından geçen kelimeler, okudukları, ses gibi verilerle bükülerek değişmeye devam eder. Bükülme sarı taşıyıcıdaki hareketler, ortamdan geçen kelimeler, anlık var olan imajlar olarak edimselleşir. Bükülmedeki farklılaşmalarla mekan küçük parçalara bölünebilir, genişleyip büyük bir mekana dönüşebilir.

Yapısal olan dağılıp, parçalanıp, esneyip yeni şeylere dönüşebilir. Malzemenin içinde anlık var olan malzemesizlik mekanı bükebilir. Mekanı başka mekanlara bağlayabilir.

Mekanlardaki bükülmeler mekanın farklı işlevlerde kullanılabilmesine olanak sağlar.

Tezin 5.bölümü olan Çarpışma+Bükülme↔Halüsinasyon bölümünde bir örnek olarak verilen Xavier de Maistre'in (2014) 'Odamda Yolculuk' kitabında odasında seyahat eden yazar için odasının geçirdiği zihinsel bükülmelerden söz edilmiş ve kitabın okunmasıyla kitabın yazarının zihinsel olarak büküldüğü odasının tez yazarının zihninde kendi imgeleriyle yeniden büküldüğü ve okuma eylemi boyunca bir halüsinasyon mekanına dönüştüğü belirtilmişti.

Bu bölümdeyse kitabı okuma süreci boyunca okuyan zihin (tezin yazarı) için kitap mekanının okuyan kişinin çevresini saran bir halüsinasyon mekanına dönüştüğü bir durum yaratılmaya çalışılmıştır (Şekil 6.10). Kitabın yarattığı bükülmeyi farkına varmak, onu tasarlanabilir bir mekana dönüştürür. Mekanın kaleydoskop olarak tasarlandığı bir mimarlıkta kitap okuma eylemi de mekana bir parametre olarak eklenebilir. Bir halüsinasyon mekanı olarak, kitabın zihninde yarattığı mekan sanal-gerçek arasında var olabilir. Kitabın yarattığı halüsinasyon mekanı zihin-beden sarmalında deneyimlenebilen anlık bir mekana dönüşebilir.

6.3.3. Kaleydoskop 3: bir arayüz olarak mikrocoğrafya

Tez boyunca bir kavram olarak ortaya atılan ‘mikrocoğrafya’ kavramı, bu bölümde bir kaleydoskop önerisi olarak düşünülmüştür. Kaleydoskop olarak mikrocoğrafya çeşitli araçlarla deneyimlenebilecek bir arayüzdür. Mikrocoğrafya arayüzünde kişinin imgesel birikimi bir arayüz üzerinde var olur.

Sesler, imajlar, görüntülerin kayıt edilebileceği bir sanal coğrafya modelidir. Zihinsel imgelerin de aktarılabilceği bir arayüzdür. Kişi çevresini bu arayüzün ardından görür. İçinde bulunduğı durum içerisinde yaşadığı çarpışmalar, anımsamalarla arayüz içinden bir takım imgeleri çağırıp, var olduğu mekanı bu şekilde dönüştürebilir, kendine tamamen malzemesiz mekanlar yaratabilir. Taşınabilir kişisel mekanlar şehirde kamusal-kişisel mekan kavramlarında kaymalara neden olabilir.

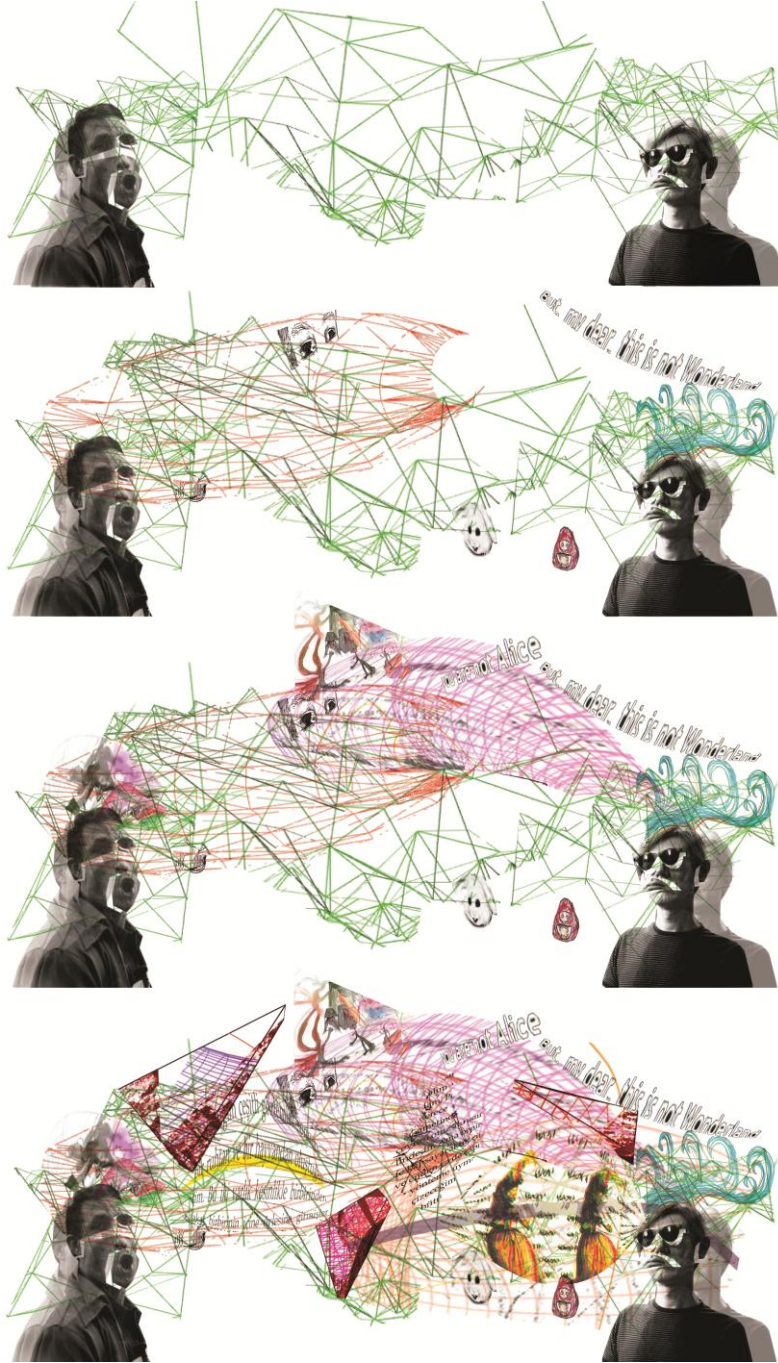
Kişisel bir hafıza arayüzü gibi düşünülebilecek mikrocoğrafya arayüzü içinden imgeler spontane olarak çağırılabilceği gibi, arayüz üzerine takılabilecek farklı kaleydoskoplarla tanımlanan fonksiyonlar da çevrede bir fonksiyonun tanımladığı bükülmeye bir mekan yaratabilir.

Karşılıklı konuşma sırasında mikrocoğrafya arayüzünü kullanan Andy Warhol ve Jack Kerouac arasındaki konuşmada geçen kelimelerin, anlatılan durumların yarattığı imgelerin oluşturduğu mekan diyalogun mekanıdır (Şekil 6.11). Diyalogun başında daha boş olan, sadece mikrocoğrafya arayüzünün kıvrımlarının yarattığı mekan, konuşmanın derinleşmesiyle karmaşıklaşır; konuşmanın geçişleriyle koridorlar oluşturur; konuşmanın anımsattığı kişisel imgeler mekanda var olur. Diyalogun mekanını tasarlamak da bir mimarlık olabilir. Kullanılan farklı kaleydoskoplar konuşma sırasında beklenmedik bükülmelerle, beklenmedik mekanlar oluşmasına yol açabilir.

Diyalog sırasında kişiler aynı mekanı paylaşıyor olsalar da aynı ‘yer’i paylaşmıyor olabilirler. Halüsinasyon mekanı yersiz mekan olabilir. İnternet, telefon gibi araçlarla kişilerin içine girdiğı diyalog iki kişinin zihninde birbirinden farklı imgeler yaratmaktadır. Mikrocoğrafya arayüzünün diyalog sırasında yarattığı mekan yerden bağımsız olarak var olur. Görüntüler ekrandan, ses cihazdan kurtulabilir. Bedeni saran mekan farklı mesafedeki iki yeri birbirine bağlayan anlık ortak malzemesiz bir mekan yaratabilir.

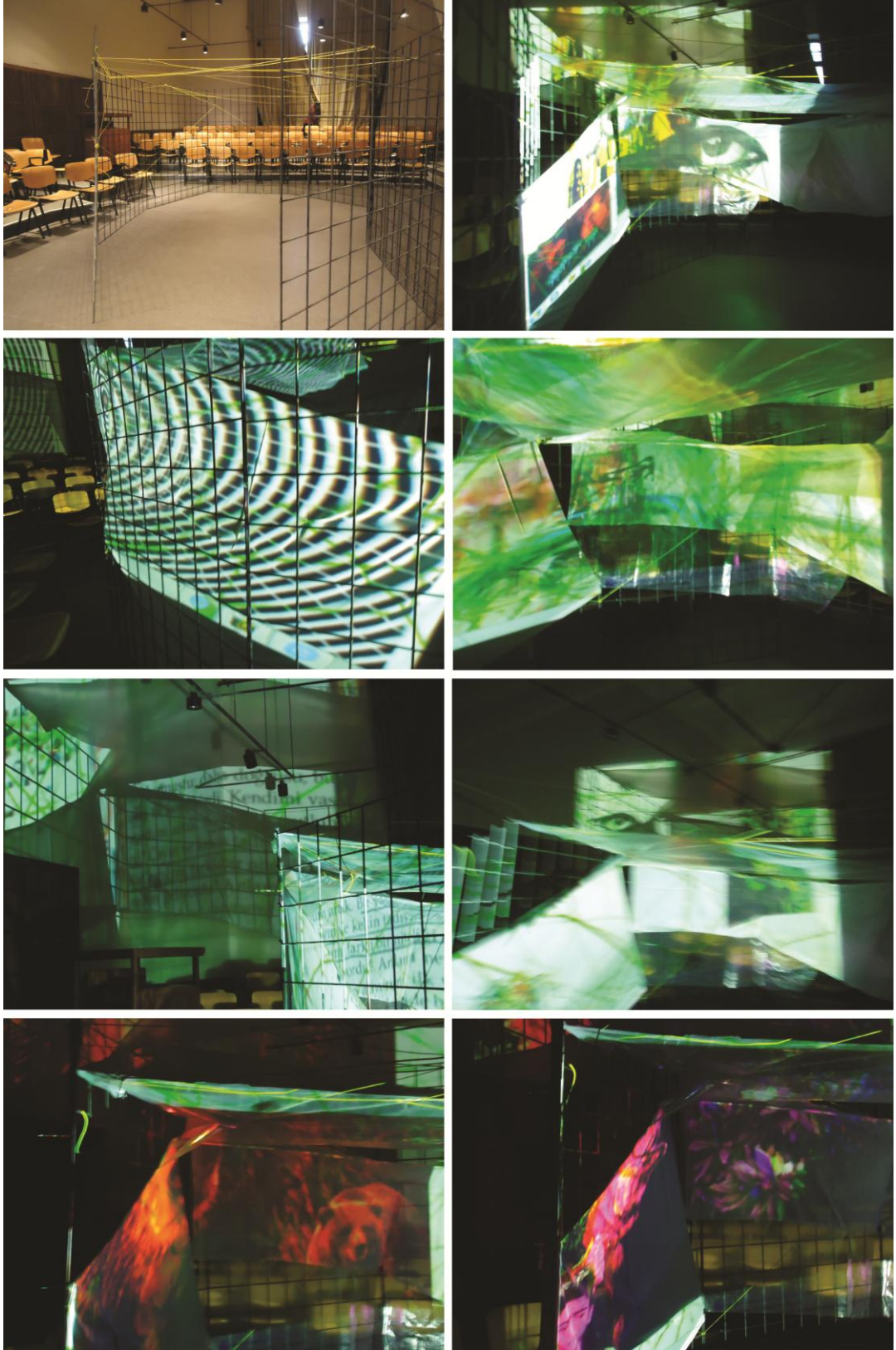
Mikrocoğrafya arayüzüyle kişi kendine anlık kişisel bir mekan yaratabilirken, diyalog sırasında kurulan ortak mekanda olduğu gibi birbirine ağ üzerinden bağlanan mikrocoğrafya arayüzleri kent içinde kamusal anlık bir mekan da yaratabilir. Bu durumda, ev gibi kişisel kabul edilen bir mekanın ağa katılıp paylaşma açılmasıyla

bu mekan kent için sanal bir sokağa dönüşebilir, şehir içinde her hangi bir kamusal mekan kişisel bir mekana dönüşebilir. Halüsinasyon mekanının akışkan yapısı, şehri kamusal-kişisel olan arasında hızlı salınımlara sürükler.



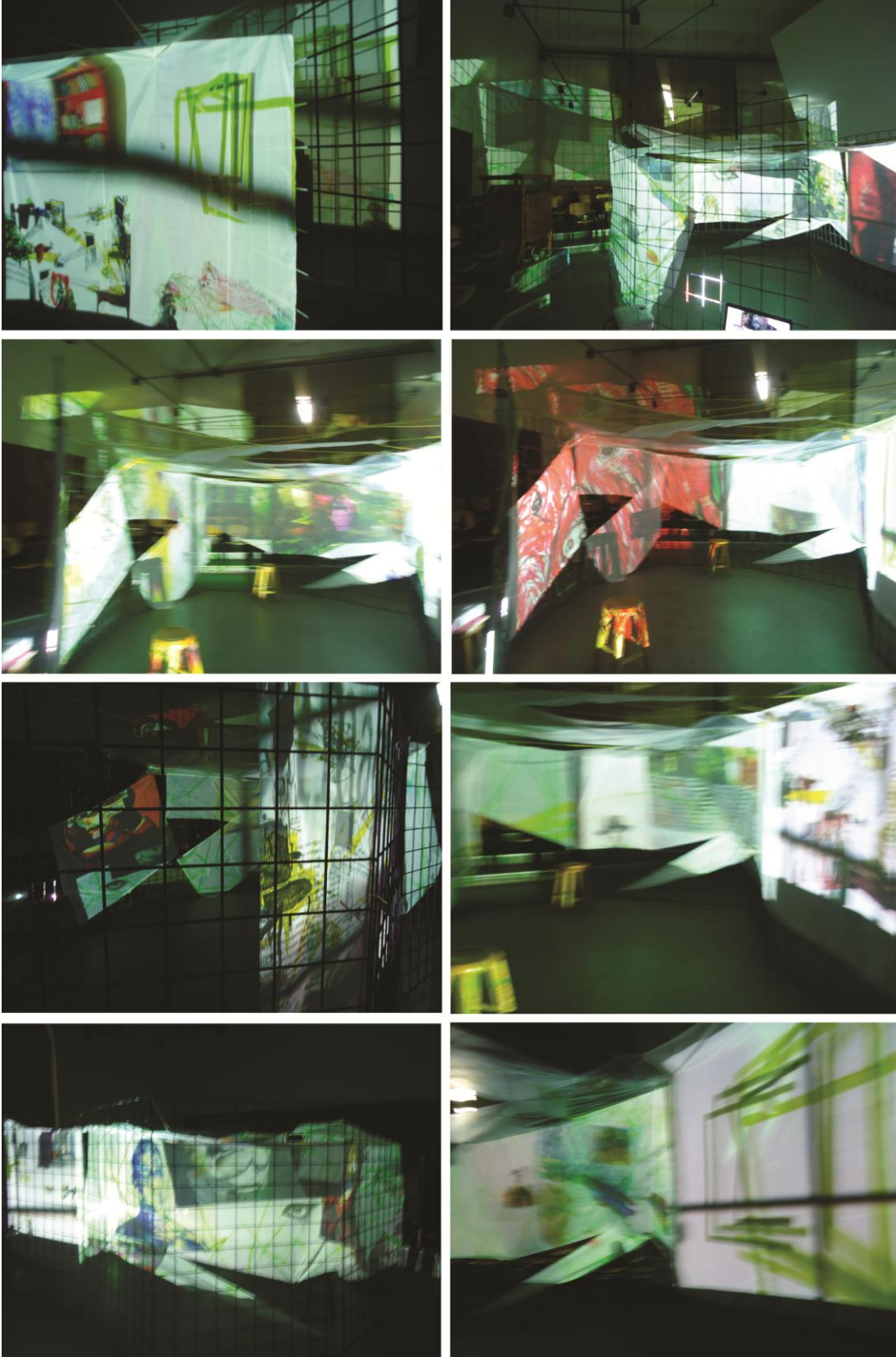
Şekil 6.11 : Mikrocoğrafyaların çarpışması, diyalog sırasında kurulan mekan, Merve Güzel, 2015, (Url-13).





Şekil 6.12 : Tezin yarattığı halüsinasyon mekanının anlık var oluşu, fotoğraflar Merve Güzel ve Gökçe Güzel, 2015.





Şekil 6.12 (devam) : Tezin yarattığı halüsinasyon mekanının anlık var oluşu, fotoğraflar Merve Güzel ve Gökçe Güzel, 2015.

Tez yazarın mikrocoğrafyasından alınmış kesitlerdir. Bu kesitler yazar tarafından bükülmüş bir gerçekliğe aittir. Farklı çarpışmalarla ilerleyen sürecin yazar için bir halüsinasyon mekanı yarattığı anlatılmıştır. Yazar için zihinsel olarak var olan bu kişisel mekan, tezin savunma jürisi sırasında anlık olarak Taşkılla 213 nolu sınıfta var olmuş ve tüm katılımcılarla paylaşılmıştır (Şekil 6.12). Bu mekan biriktirilen imajların, okunan ve hatırlanan sözlerin, düşüncelerin teze dönüşürken yazarın içinde yaşadığı, imgelerle yaratılan zihinsel mekanın, o an için bedenleri saran bir mekana dönüştüğü durumudur. Mikrocoğrafya arayüzünün tezin çağırdığı imgelerle o an için yarattığı bir mekandır. Bu mekan 213 nolu sınıfın kabuğu ve içindeki kişilerin bedenleri arasında kalan boşlukta var olmuştur. Var olduğu süre içerisinde sınıfın maddeselliğinde de beklenmedik bükülmeler yaratmıştır.

Bu mekan yazarın içinde bulunduğu tez sürecinin yarattığı halüsinasyon mekanının o an için edimselleşmiş halidir. O gün için orada bulunanlar tarafından deneyimlenmiştir. Tezi okuyan her zihin için tezin mekanı farklı şekillerde yaratılabilir. Yazar için bile, farklı bir anda bu mekanın daha farklı şekillerde edimselleşebilecek olduğu, mekan gibi kişilerin de bükülmeler yaşadığı unutulmamalıdır.

7.SONUÇ

‘Deneme cüretini gösteren kişi için
hiçbir şey olanaksız değildir.’

Matthew Lewis

Bu tez sonsuz olasılıkta farklı şekilde yazılabilirdi. Süreç içinde yaşanan anlık çarpışmalarla bu şekilde bükülmeler geçirmiş ve bu mekanı yaratmıştır.

Tek bir sorunun götüreceği tek bir sonuca odaklı olarak gitmeyen tez süreci iç içe geçen sürüklenmelerden oluşmuştur. Bu sürüklenmeler boyunca yaşanan her anın eş-zamanlı tüm çarpışmalar ve bükülmelerle kristalleşen düşünceler, yeni sorular, düşünceler, yeni sorular üretilmiştir.

Peyzaj için kural ve kesin durumlardan çok potansiyeller söz konusudur. Kişisel bir peyzaj olarak mikrocoğrafyada deneyimlenen sürüklenmeler boyunca da nereye varılacağına önceden tahmin edilmesi olanaksızdır. Tez, mikrocoğrafya, sürüklenme, çarpışma, bükülme ve yarattıkları halüsinasyon mekanını, halüsinasyonun mimarlık için potansiyellerini tartışmıştır. Süreci bir sürüklenme olan tez, halüsinasyon içinde yazılmıştır. Gerçekliğin bükülmesini tartışırken gerçekliği yazar kendi mikrocoğrafyası içinden bükmektedir. Çarpışmalarla gelen bükülmelerin birikiminden oluşan tez bir halüsinasyon mekanı olarak değerlendirilebilir.

Tez, insan zihninin sınırlarını araştırırken, mekanın zihnin hızına ve değişimine ne derece cevap verebildiğini ve ne derece buna açık tasarlandığını eleştirmektedir. İmgeleri, çarpışmaları ve bükülmeyi farkına varmak önemlidir. Bükülmenin bilinçle yapılıyor oluşu önemlidir. ‘Görme’yi farkına varan zihnin görme üzerine denemeler yapmasının mümkün olması gibi, ‘bükülme’leri farkına varan zihin de ‘bükülme’ üzerine denemeler yapabilir hale gelecektir. Mimarlığın bükülmeleri farkında olarak mekan yaratımı önemli bulunmaktadır.

İnsan zihniyle ilgili hala bilinmeyen çok şey olmasına rağmen şu an için zihin içinde oluşturulan imgelerin görüntülenmesi ile ilgili deneyler yapılmış ve başarılıdır. Başka bir çalışmada haptik teknolojisi üzerine yapılan bir projeye cisimsiz nesnelerin hissedilebilirliği üzerine denemeler yapılması, dokunulabilir hologramlar, artırılmış gerçekliklerin mümkün hale gelebileceği düşündürmektedir. Artırılmış gerçeklik, sanal

gerçeklik, hologramlar, sayısal görüntüyle giydirilmiş mekanlarla beraber, nanoteknoloji, 4D malzemeler üzerine denemeler devam etmektedir. Anlamlar, disiplinler birbirinin içine kayarken mimarlık da değişim halindedir. Mimarlık nedir? Mekan nedir? Mimar ne yapmaktadır? Her mimarlık üretimi bu sorulara kendi cevaplarını verirken, kendi sorularını sormaya devam etmektedir.

Tezin cevabı gerçekliğin bükülmesiyle elde edilen istisnai algı halüsinasyonun yarattığı motivasyonla, istisnai bir mimarlık üretimi olarak halüsinasyon mimarlığıdır.

Halüsinasyon, mimarlığı bükmektedir. Artık bu bükülmenin mimarlığıdır. Mimar kaleydoskop tasarlayandır. Bu haliyle her denemeyle bükülmeye açık bir öneri olarak 'halüsinasyon mimarlığı'nın yeni sorular sormak için, mimarlığın sanal-gerçek, malzeme-malzemesizlik arasında, ağ üzerinde var olabilmesi, özne-mekan dolanımının ve karşılıklı bükülmelerin gerçekleştiği oluş hali üzerine denemeler yapmak için bir motivasyon oluşturması amaçlanmaktadır.

Hareketi tasarlayan mimarın kullandığı araçlar farklılaşır. Bükülmeye açık tasarlanan malzeme-malzemesizlik arasındaki halüsinasyon mekanını var eden şeyler farklılaşır. Çarpışmaların sese dönüşeceği bir kaleydoskopun mekanı, bükülmelerin ses üzerinde gerçekleştiği bir mekan malzemesiz bir mekan örneği olabilir. Ses de ışık gibi mimarlığın malzemesi olabilir. Halüsinasyon mekanlarında kulakla görmek, gözle duymak gibi algıların bükülmesi birer fonksiyon yaratabilir.

Halüsinasyonun yarattığı dinamik bükülmelerin yaratacağı mekan rastlantısallığa açıktır. Kaleydoskopun çarpışmayı tanımlayan fonksiyonu aynı kalsa da, çarpışmalar değiştikçe bükülmeler ve sonucunda yaratılan mekan da devamlı olarak değişim halinde olacaktır. Böyle bir mekan için tahminlerde bulunmak zordur.

Mikro ölçekte düşünürken, yaratılan her mikro mekanın şehre eklenmesiyle dönüşen makro ölçek olarak şehir üzerine düşünceler üretmek mimarlık için önemlidir. Mikro an içinde var olan ve her mikro anda değişen halüsinasyon mekanlarının birbirine bağlandığı bir durum olarak şehir için de rastlantısal durumların getireceği bir dönüşüm söz konusudur. Artık şehir daha akışkandır. Ağa bağlanan mekan şehrin kıvrılarak yarattığı bir hacim beklenmedik kamusal alanların oluşmasına yol açabilir. Anlık var olan sanal sokakların şehri gündelik hayatta da şu an için tahmin edilemeyecek dönüşümlere, bükülmelere neden olacaktır.

Geleceğin neler getireceği bilinmemekle beraber, oluş halinde özne, oluş halinde mekan, oluş halinde şehir söz konusu olduğunda tüm gerçeklik akışkandır.

Çarpışmaların dizinsel yazılı bir ifadeye dönüşümü tezin yazımı süresince zorlayıcı olmuştur. Zihin sürüklenirken çizgisel değil, eş-zamanlı çarpışmalar ve bükülmeler yaşamaktadır. Yazının lineer akışı bu sürecin aktarımını zorlamış olsa da, eş-zamanlı yazılan bölümler ve paragraflarla süreç içinde bu durum bükülmeye çalışılmıştır. Diğer yandan kimi zaman akışa bırakıp yeni çarpışmalarla yazı eylemine devam etmek de farklı bir yöntem olmuştur.

Tez bir sürüklenme olarak deneyimlenirken, sürüklenmeler iç içe geçmiş ve yolculuk süresince tahmin edilemeyen birden çok noktaya doğru gittiği görülmüştür. Aslında bu beklenen bir durumdur. Çünkü mikrocoğrafyada sürüklenmeler tahmin edilemez ve iç içe geçerek devam eder. Tez için kesin sonuçlara varmak olanaksızdır, okuyan her zihinde farklı şekillerde bükülecektir ve şu an için tahmin edilemeyecek sürüklenmelere neden olabilecektir.

Çarpışmalarla sürüklendiğim halüsinasyon mekanlarında bir yolculuk olan tezimin bitmesi mümkün değildir. Bu nedenle, sonuç bölümüyle noktalanan tez yolculuğumun içinden herhangi bir kesitten fazlası olamaz.

KAYNAKLAR

- Abraham, Leonard** (Yönetmen). (2014). *Frank* [Film]
- Arnheim, Rudolf** (2012). *Görsel Düşünme* (Çev. Rahmi Ögdül) İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal Yayın, 1997)
- Artun, Ali** (2013). *Sanat Manifestoları* İletişim Yayınları
- Bachelard, Gaston** (2012). *Düşlemenin Poetikası* (Çev. Alp Tümertekin) İstanbul: İthaki Yayınları. (Orijinal Yayın, 1960)
- Barber, Theodore X** (1989). *Phantasmagorical Wonders: The Magic Lantern Ghost Show in Nineteenth-Century America Film History* Indiana University Press
- Barthes, Roland** (2006). *Roland Barthes* (Çev. Sema Rifat) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal Yayın, 1998)
- Berger, John** (1989). *Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı* (Çev. Yurdanur Salman, Müge Gürsoy) İstanbul: Metis Yayınları
- Berger, John** (1999). *Görme Biçimleri* (Çev. Yurdanur Salman) İstanbul: Metis Yayınları
- Boyut Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi** (2000). *Woods* İstanbul: Boyut Yayınları
- Bök, Christian** (1997). *'Pataphysics: The Poetics of An Imaginary Science* (Felsefe Doktora Tezi) Ontario: York University
- Breton, André** (2009). *Sürrealist Manifestolar* (Çev. Yeşim Seber Kafa, Artemis Günebakanlı, Ayşe Güngör) İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın. (Orijinal Yayın, 1924)
- Burnett, Ron** (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (Çev. Güçsal Pular) İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal Yayın, 2004)
- Cage, John** (1952). *Manifesto* (Çev. Elçin Gen), Sanat Manifestoları Artun, A. (eds) İletişim Yayınları
- Caprow, Allan** (1966). *Manifesto* (Çev. Elçin Gen), Sanat Manifestoları Artun, A. (eds) İletişim Yayınları
- Certeau, Michel De** (2008). *Gündelik Hayatın Keşfi-I: Eylem, Uygulama, Üretim Sanatları* (Çev. Lale Arslan Özcan) Ankara: Dost Kitabevi (Orijinal Yayın, 1990)
- Chomet, Sylvain** (Yönetmen). (2013). *Attila Marcel* [Film]
- Damisch, Hubert** (2012). *Bulut Kuramı* (Çev. E. Burak Şaman) İstanbul: Metis Yayınları

- Deleuze, Gilles** (2006). *Kıvrım: Leibniz ve Barok* (Çev. Hakan Yücefer) İstanbul: Bağlam Yayınları
- Deleuze, Gilles** (2013). *Kritik ve Klinik* (Çev. İnci Uysal) İstanbul: Norgunk Yayıncılık. (Orijinal Yayın, 1993)
- Duchamp, Marcel** (1957). (konuşma) *Creative Act*
<https://soundcloud.com/brainpicker/marcel-duchamp-the-creative-act>
alındığı tarih: 14.10.2014
- Eliasson, Olafur** (2009). (konuşma) *Playing With Space and Light*
http://www.ted.com/talks/olafur_eliasson_playing_with_space_and_light?language=en,
alındığı tarih: 23.06.2014
- Ende, Michael** (2005). *Ayna İçinde Ayna: Bir Labirent* (Çev. Jülide Binok) İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (Orijinal Yayın, 1994)
- Forsyth, Iain ve Pollard, Jane** (Yönetmen). (2014). *Dünyada 20.000 Gün* [Film]
- Foucault, Michel** (2001). *Kelimeler ve Şeyler* (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay) İmge Kitabevi. (Orijinal Yayın, 1966)
- Frazer, John** (1995). *An Evolutionary Architecture: Themes VII* Architectural Association Publications
- Gondry, Michel** (Yönetmen). (2013). *Is The Man Who Is Tall Happy?* [Film]
- Grosz, Elizabeth** (2001). *Architecture From Outside* Cambridge: The MIT Press
- Huelsenbeck, Richard** (1920). *Dadaist Manifesto* (Çev. Elçin Gen), Sanat Manifestoları, Artun, A. (eds) İletişim Yayınları
- Jarry, Alfred** (2003). *Seçme Eserler* (Çev. Işık Ergüden) Ankara: Dost Kitabevi
- Lefebvre, Henri** (2013). *Kentsel Devrim* (Çev. Selim Sezer) İstanbul: Sel Yayınları (Orijinal Yayın, t.y)
- Lovink, Geert** (t.y) *Theses on New Media and the City*
<http://networkcultures.org/geert/theses-on-new-media-and-the-city/>
- Lynton, Norbert** (2004). *Modern Sanatın Öyküsü* (Çev. Prof. Dr. Cevat Çapan, Prof. Dr. Sadi Öziş) İstanbul: Remzi Kitabevi. (Orijinal Yayın, 1980)
- Maistre, Xavier de** (2014). *Odanda Yolculuk* (Çev. Işık Ergüden) İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi. (Orijinal Yayın, t.y)
- Merleau-Ponty, Maurice** (2010). *Algılanan Dünya* (Çev. Ömer Aygün) İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal Yayın, 1948)
- Merleau-Ponty, Maurice** (2012). *Göz ve Tin* (çev. Ahmet Soysal) İstanbul: Metis Yayınları
- Mollaahmetoğlu, İrem** (1998). *Yaşam ve Mekanda Geçişler* (Yüksek Lisans Tezi) İstanbul: İTÜ
- Mollaahmetoğlu, İrem** (2009). Yayınlanmamış ders notları

- Mollaahmetoğlu, İrem** (2010). *20.Yüzyıl Mimarlık Birikiminin Denemeler Tarihi Olarak Yeniden Değerlendirilmesi* (Doktora Tezi) İstanbul: İTÜ
- Onslow, Ford** (t.y) *New School for Social Research in New York lecture From Landscape to Inscape Egypt and Gordon*
- Perec, George** (2006). *Harikalar Odası* (Çev. Esra Özdoğan) İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orijinal Yayın, 1994)
- Popova, Maria** (2014). *Gorgeous Rare Illustrations for Alice in Wonderland by John Vernon Lord*.
<http://www.brainpickings.org/tag/lewis-carroll/>, alındığı tarih: 8.6.2014
- Proust, Marcel** (2009). *The Call of the World A Young Man's Journey of Discovery* iUniverse
- Proust, Marcel** (2010). *Swann'ların Tarafı* (Çev. Roza Hakmen) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal Yayın, 1999)
- Root-Bernstein, Michele ve Root-Bernstein, Robert** (2009). *Imagine That*,
<https://www.psychologytoday.com/blog/imagine>
alındığı tarih: 04.11.2014
- Sacks, Oliver** (2012). *Hallucinations* Alfred A. Knopf
- Sadler, Simon** (1999). *The Situationist City*, London: The MIT Press
- Schwitters, Kurt** (1920). *Merz'den* (Çev. Ufuk Kılıç), Sanat Manifestoları, Artun, A. (eds). İletişim Yayınları
- Shanken, Edward A.** (eds) (2012). *Sanat ve Elektronik Medya* (Çev. Osman Akınhay) İstanbul: Akbank (Orijinal Yayın, 2009)
- Spiller, Neil** (2008). *Digital Architecture Now: a global survey of emerging talent* London: Thames & Hudson
- Tiernet, Therese** (2007). *Abstract Space: beneath the media surface* London, New York: Taylor & Francis
- Van Gogh, Vincent** (2010). *Theo'ya Mektuplar* (Çev. Pınar Kür) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Vertov, Dziga** (Yönetmen). (1929). *Man With A Movie Camera* [Film]
- Vian, Boris** (1991). *Günlerin Köpüğü* (Çev. Bahir Güran) E Yayınları. (Orijinal Yayın, 1947)
- Wark, Mckenzie** (2014). *Kaldırım Taşlarının Altında Kumsal Var* (Çev. Arda Çiltepe) İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orijinal Yayın, 2011)
- Weibel, Peter** (2005). *Architecture From Location to Nonlocation, from Presence to Absence*, Disappearing Architecture, Flachbart, Georg ve Weibel, Peter (eds.) Basel: Birkhauser
- Wigley, Mark** (1998). *Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire* Rotterdam: Witte de With, Center for Contemporary Art: 010 Publishers
- Woolf, Virginia** (2001). *Dalgalar* (Çev. Oya Dalgıç) İletişim Yayınları (Orijinal Yayın, 1931)

Yürekli, Ferhan (2012) Yayınlanmamış Ders Notları

Zizek, Slavoj (2011). *Ahir Zamanlarda Yaşarken* (Çev. Erkal Ünal) İstanbul: Metis Yayınları (Orijinal Yayın, t.y)

Url-1 < <https://spacedeck.com/spaces/5459160fe4b0640b9b9d5f6a> >, alındığı tarih: 10.01.2015.

Url-2 < <http://www.brainpickings.org/2012/03/30/nick-cave-influences/> >, alındığı tarih: 20.11.2014.

Url-3 < <https://spacedeck.com/spaces/5459162be4b0640b9b9d5f6e> >, alındığı tarih: 10.01.2015.

Url-4 < <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/post/110483661398> >, alındığı tarih: 09.02.2015.

Url-5 < <https://spacedeck.com/spaces/54591659e4b0640b9b9d5f71> >, alındığı tarih: 10.01.2015.

Url-6 < <https://www.youtube.com/watch?v=tVgOLWVYytM> >, alındığı tarih: 20.11.2014.

Url-7 < <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/post/110167060248> >, alındığı tarih: 09.02.2015.

Url-8 < <https://spacedeck.com/spaces/54591665e4b0640b9b9d5f74> >, alındığı tarih: 10.01.2014.

Url-9 < <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/post/109700290688> >, alındığı tarih: 09.02.2015.

Url-10 < <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/post/110481735603> >, alındığı tarih: 09.02.2015.

Url-11 < <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/post/110166647868> >, alındığı tarih: 09.02.2015.

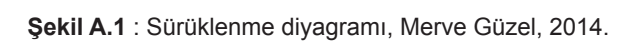
Url-12 < <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/post/110481608963> >, alındığı tarih: 09.02.2015.

Url-13 < <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/post/110482676603> >, alındığı tarih: 09.02.2015.

Url-14 < <http://halusinasyonmekanlari.tumblr.com/post/110768414538/tezin-halusinasyon-mekan> >, alındığı tarih: 12.02.2015

EKLER

Ek A: Sürüklenme diyagramı, Merve Güzel, 2014.



ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad : Merve GÜZEL

Doğum Yeri ve Tarihi : Tokat, 01.01.1989

E-Posta : mervegzl@gmail.com

Lisans:

'2007-2013 İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü,
'2011 Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble (erasmus prog.)

Yüksek Lisans:

'2013-2015 İstanbul Teknik Üniversitesi Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı

Tezden Türetilen Yayınlar/ Sunumlar

Güzel, Merve, 2014, *İstanbul: Sanal-Gerçek Arasında Bir Peyzaj*, İKSV 2. İstanbul Bienali Akademi Programı IAPS-CSBE Network Aktiviteleri 2-Maltepe Üniversitesi 'Bir Palimpsest Olarak İstanbul'da Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil' temalı Kültür ve Mekan Sempozyumu 4