

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ARAYÜZDE ARAŞTIRMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

H. İpek AVANOĞLU

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Arda İNCEOĞLU

HAZİRAN 2013

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ARAYÜZDE ARAŞTIRMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**H. İpek AVANOĞLU
(502111122)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Arda İNCEOĞLU

MAYIS 2013

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502111122 numaralı Yüksek Lisans / Doktora Öğrencisi **H. İpek AVANOĞLU**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**ARAYÜZDE ARAŞTIRMA**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Arda İNCEOĞLU**

İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Semra Aydın**

İstanbul Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Ferhan Yürekli

Maltepe Üniversitesi

Teslim Tarihi : **03 Mayıs 2013**

ÖNSÖZ

Tez sürecinde beni en çok etkileyen şeylerden biri, tezin yazılması oldu. Fikirlerin, çalışmaların, etkileşimlerin yazıda ifadesinin, çalışma sürecindeki yeri konusundaki anlaşmazlık yeni başlayan öğretici bir süreç oldu.

Mayıs 2013

H. İpek Avanođlu
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR	xi
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİL LİSTESİ.....	xv
ÖZET	xix
SUMMARY	xxi
1. GİRİŞ	1
2. DERİVE	5
2.1 Derive.....	5
2.2 Derive Çalışması 1	7
2.2.1 Oyun.....	7
2.2.2 Derive 1'in Hikayesi	7
2.2.3 Derive Gözlüğünden Alıntı.....	8
2.2.4 Derive 1'in Oluşturdukları:.....	9
2.3 Derive Çalışması 2	9
2.3.1 Oyun.....	9
2.3.2 Derive 2'nin Hikayesi	10
2.3.3 Derive 2'den Alıntı	12
2.3.4 Derive 2'nin Oluşturdukları:.....	12
2.4 Heyecan Verici Mimarlık ve Derive	14
3. X BİR BİNA ÇALIŞMALARI.....	15
3.1 Arayüz ile Çalışmak.....	15
3.1.1 Arayüz.....	15
3.1.2 Arayüz Gözlüğünden Alıntı.....	16
3.1.3 Arayüz ile Arayüz.....	17
3.2 Boyut Dışı İnsan.....	19
3.2.1 Eşdeğer Seri	19
3.2.2 Ataşehir Kolajları – ‘Sabit Serisi’	19
3.2.3 Uydukent Kolajları – ‘bb’	20
3.2.4 Ekranda Yürüyüş	22
3.2.5 Ayağa Kalkan	23
3.2.6 Eylem.....	25
3.2.7 Uyku Yeri	27
3.2.8 Kütüphane.....	29
3.2.9 Kendiniz - Haritası.....	29
3.3 Dünya	35
3.3.1 Eşdeğer Seri	36
3.3.2 ‘A ile Dünyanın Sonu’ senaryo çalışması.....	46
3.3.3 Kurulan İnsan Boyutu-Dünya Boyutu İlişkisi Haritası.....	47
3.4 Somut Eylem.....	54

3.4.1 Eşdeğer Seri	54
3.4.2 Makine Atölyesi	54
3.4.3 Adım 1	54
3.4.4 Düzenek	63
3.4.5 Adım 2: Düzenek Kullanımı için Yapılan Plan	64
3.4.6 Uygulama	64
3.4.7 Açıklı Eylem Haritası	64
3.5 ‘Moda-’ Üretimi	65
3.5.1 Eşdeğer Seri	65
3.5.2 Boşluktaki Maketler	66
3.5.2.1 Spiral Ev	66
3.5.2.2 Sıkışık Katlar	67
3.5.2.3 Dengesiz Ev	68
3.5.2.4 Şehrin Uzağında Kurulmuş Yer	69
3.5.2.5 Loft	70
3.5.2.6 Karaköy’ün Altında Bar Şehir	71
3.5.2.7 Ters Yapılar	72
3.5.2.8 Grid Mahalle	73
3.5.2.9 Merdiveni olmayan Yapı	74
3.5.2.10 Şeffaf Paket	75
3.5.2.11 Devrik İskelette Ev	76
3.5.2.12 Şehir 2	76
3.5.3 Salka Valka’lı Film	77
3.5.4 Bu/İsim Haritası	83
3.6 Grimes’in Hareket Alanı	87
3.6.1 Eşdeğer Seri	87
3.6.2 Arayüz Olarak İnsan	88
3.6.3 Grimes’in Hareket Alanı	89
3.6.4 ‘x marketi’ Projesi	90
3.6.5 Kap İçinde Kap Haritası	91
3.7 Zizek İle Yürüyüş	94
3.7.1 Eşdeğer Seri	94
3.7.2 Yemek Çalışması	94
3.7.2.1 Verilen Çalışma	94
3.7.2.2 Tarif	94
3.7.2.3 Ortaya Çıkan Yemek	94
3.7.3 Zizek ile 4.Levent’te Yürüyüş	95
3.7.3.1 Yürüyüşte İlk Adım	95
3.7.3.2 İlk Adımdan Sonraki Adımlar	95
3.7.4 Uşak Projesi	97
3.7.5 Kayıt İlişkisi Haritası	99
4. SONUÇ	105
KAYNAKLAR	107
EKLER	110
ÖZGEÇMİŞ	126

KISALTMALAR

tr. çvr. : Türkçe çeviri

ÇİZELGE LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 3.1 : Projeye ait İngilizce metin ve çeviri ile Türkçe metin.	88
Çizelge 3.2 : Çalışmada kullanılan metaforlar ve eşleştirildikleri kavramlar.	99

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Alexanderplatz'dan geziye başlangıç ve Max-Taut Aula'da turistik poz	8
Şekil 2.2 : Harita.	11
Şekil 2.3 : Bahçe duvarı.	11
Şekil 2.4 : İzinsiz girilemeyen bahçe.	12
Şekil 3.1 : Ekran resmi.	15
Şekil 3.2 : Ekran resmi.	16
Şekil 3.3 : Ekran resmi 1.	18
Şekil 3.4 : Ekran resmi 2.	18
Şekil 3.5 : Ataşehir Kolajları- 'Sabit Serisi'	20
Şekil 3.6 : Uydukent Kolajları – 'bb'	21
Şekil 3.7 : Pencere 1- 'Canlı'	22
Şekil 3.8 : Pencere 2'ye geliş.	23
Şekil 3.9 : Ayağa kalkan.	25
Şekil 3.10 : Eylem.	26
Şekil 3.11 : Tavan köşesinde.	27
Şekil 3.12 : Gencin uyuduğu yer.	28
Şekil 3.13 : Kütüphane posteri.	29
Şekil 3.14 : Moskova.	32
Şekil 3.15 : Herron, bahçe.	33
Şekil 3.16 : Dolu.	35
Şekil 3.17 : Düşündüğünün üstüne düşünen insan ve bireyselleşme.	36
Şekil 3.18 : Ev-dünya.	37
Şekil 3.19 : Mağara ev.	37
Şekil 3.20 : Dünya üzerinden görülen Dünya'nın çizimleri.	38
Şekil 3.21 : Dünya üzerinde kodlarla hareket eden sanal mimarlık.	38
Şekil 3.22 : Ev-dünya.	39
Şekil 3.23 : Dünya üzerinde hareket eden yapı.	40
Şekil 3.24 : İnsansız.	41
Şekil 3.25 : Boşluğun şekli.	41
Şekil 3.26 : Boşluklara yerleşen projeler.	42
Şekil 3.27 : Ev-dünya.	43
Şekil 3.28 : Labirentin orjinal fotoğrafı ile üzerinde oynanmış fotoğrafı.	43
Şekil 3.29 : Manazan mağaralarının cephe çizimi	44
Şekil 3.30 : Süreç.	45
Şekil 3.31 : Walled City.	45
Şekil 3.32 : Yuvarlak Dünya.	48
Şekil 3.33 : Görebildiği Dünya.	49
Şekil 3.34 : Görebildiği Dünya.	50
Şekil 3.35 : Görebildiği Dünya.	50
Şekil 3.36 : Görebildiği Dünya.	51
Şekil 3.37 : Görebildiği Dünya.	51

Şekil 3.38 : Tercih edilen yerler.	54
Şekil 3.39 : Makine videosu görselleri.	55
Şekil 3.40 : Dolu kağıt.	56
Şekil 3.41 : Dolu kağıt.	56
Şekil 3.42 : Dolu kağıt.	57
Şekil 3.43 : Dolu kağıt.	57
Şekil 3.44 : Dolu kağıt.	58
Şekil 3.45 : Dolu kağıt.	58
Şekil 3.46 : Dolu kağıt.	59
Şekil 3.47 : Dolu kağıt.	59
Şekil 3.48 : Dolu kağıt.	60
Şekil 3.49 : Dolu kağıt.	60
Şekil 3.50 : Dolu kağıt.	61
Şekil 3.51 : Dolu kağıt.	61
Şekil 3.52 : Dolu kağıt.	62
Şekil 3.53 : Dolu kağıt.	62
Şekil 3.54 : Dolu kağıt.	62
Şekil 3.55 : Paralel tel kumaştan perdeler.	63
Şekil 3.56 : A bilgisayarı.	63
Şekil 3.57 : B bilgisayarı.	64
Şekil 3.58 : Spiral ev. Üstten görünüş.	66
Şekil 3.59 : Spiral ev. Yandan görünüş.	66
Şekil 3.60 : Spiral ev. Performans.	67
Şekil 3.61 : Sıkışık katlar. Yandan görünüş.	67
Şekil 3.62 : Sıkışık katlar. Üstten yarık detay.	67
Şekil 3.63 : Sıkışık katlar. Performans.	68
Şekil 3.64 : Dengesiz Ev. Balkon detay.	68
Şekil 3.65 : Dengesiz Ev. Yandan görünüş.	68
Şekil 3.66 : Dengesiz Ev. Arkadan görünüş.	69
Şekil 3.67 : Dengesiz Ev. Performans.	69
Şekil 3.68 : Yerin üstten görünüşü.	69
Şekil 3.69 : Yerden detay.	70
Şekil 3.70 : Yerden detay.	70
Şekil 3.71 : Yerden detay. Eklenmiş çatılar.	70
Şekil 3.72 : Loft. Genel görünüş.	70
Şekil 3.73 : Loft. Önden detay.	71
Şekil 3.74 : Loft. İç görünüş.	71
Şekil 3.75 : Karaköy, Perşembe Pazarı.	71
Şekil 3.76 : Perşembe Pazarı altı.	72
Şekil 3.77 : Yeraltı şehirden detay.	72
Şekil 3.78 : Yeraltı şehirden detay.	72
Şekil 3.79 : Ters yapılar. Genel görünüş.	73
Şekil 3.80 : Ters yapılar. Altan görünüş.	73
Şekil 3.81 : Grid mahalle.	73
Şekil 3.82 : Grid mahalle.	74
Şekil 3.83 : Girintiler ve çıkıntılar.	74
Şekil 3.84 : Girintiler ve çıkıntılar.	75
Şekil 3.85 : Şeffaf paket. Üstten görünüş.	75
Şekil 3.86 : Şeffaf paket. Görünüş.	76
Şekil 3.87 : Ev. Genel görünüş.	76

Şekil 3.88 : Eve giriş.....	76
Şekil 3.89 : Şehir 2.....	77
Şekil 3.90 : Tepeden.....	78
Şekil 3.91 : Ev. Uzaktan.....	78
Şekil 3.92 : Evde ışık.....	78
Şekil 3.93 : Salka Valka'nın gözünden Arnaldur.....	79
Şekil 3.94 : Arazi 2.....	79
Şekil 3.95 : Jane Eyre Ölçeği.....	80
Şekil 3.96 : Görünmeyen Oyun.....	81
Şekil 3.97 : Görünmeyen Oyun.....	81
Şekil 3.98 : Görünmeyen Oyun.....	82
Şekil 3.99 : Salka Valka tarafından döndürülen balon.....	82
Şekil 3.100 : Ichiro Suzuki'ye ait çizim.....	85
Şekil 3.101 : Karaköy, Perşembe Pazarı.....	86
Şekil 3.102 : Kapadokya'da arazi, Zelve Vadisi, Çavuşin Mahallesi.....	86
Şekil 3.103 : "EXPERIMENT" görselleri.....	87
Şekil 3.104 : Selanik projesine ait duvar ve insan çalışması.....	89
Şekil 3.105 : Proje metni ile poster çalışması.....	89
Şekil 3.106 : Grimes.....	90
Şekil 3.107 : Odada çalışan organ.....	93
Şekil 3.108 : İnsanın kendini inşa etmesi.....	93
Şekil 3.109 : Yemek tadımı.....	94
Şekil 3.110 : Zizek ile yürüyüş için harita çalışmaları.....	96
Şekil 3.111 : Uşak Çalışmaları.....	97
Şekil 3.112 : Uşak Çalışmaları.....	97
Şekil 3.113 : Uşak Çalışmaları.....	98
Şekil 3.114 : Uşak Çalışmaları.....	98
Şekil 3.115 : Uşak Çalışmaları.....	99
Şekil 3.116 : Zizek ile yürüyüş için ceketli harita çalışması.....	101
Şekil D.1 : Sokak lambası.....	114
Şekil D.2 : İnsan.....	114
Şekil E.1 : Öğrenci Çalışması 1.....	115
Şekil E.2 : Öğrenci Çalışması 2.....	116
Şekil E.3 : Öğrenci Çalışması 3.....	117
Şekil E.4 : Öğrenci Çalışması 4.....	118
Şekil E.5 : Öğrenci Çalışması 5.....	119
Şekil E.6 : Öğrenci Çalışması 6.....	120
Şekil F.1 : Selanik projesine ait maket çalışmaları.....	121
Şekil F.2 : Selanik projesine ait kolaj çalışmaları.....	122
Şekil G.1 : Öyküden bir bölüm 1.....	123
Şekil G.2 : Öyküden bir bölüm 2.....	124
Şekil H.1 : "Salka Valka"dan bir bölüm 1.....	125
Şekil H.2 : "Salka Valka"dan bir bölüm 2.....	125

ARAYÜZDE ARAŞTIRMA

ÖZET

Derive, derive'e çıkanın günlük işlerini bırakarak kendisinin etraftaki dikkat dağıtıcı şeyler tarafından sürüklenmesine izin verdiği bir gezinme tekniğidir. Deriveden bilgi edinebilmek için deriveciler gördükleri görüntünün kendi görüntüleri olduğu fikrinden ilerlerler ve şehir içinde dikkat dağıtıcı şeyler tarafından sürüklenmek için çeşitli yöntemler uygularlar. Ancak uyguladıkları metodları kendilerinin icat etmediklerini söylerler. Derivecilerin amaçları bu metodları uygulayarak onları sistematize etmektir. Derivede hava şartlarından fırtınanın tercih edilmiş olması, yoğun bir yağmurun tercih edilmiş olmaması mantık yoluyla ulaşılabilecek bir durum değildir ve ancak derive sonucu elde edilebilir. Metodların uygulanması bu sebeple önemlidir. Guattari, özneliği öznenin koparmaktan bahseder. Bunun için öznenin önüne bireyin sınırlarını aşan bir harita çizmek gerekir. Derivede bu harita metodlarının uygulanması ile oluşur.

Yarı-soyut Dadaistlerin malzemeleri ele alma yöntemlerinden birini ifade eder. Bir malzemenin işe yararlılık özelliğini kaldırarak kullanmaktır. Koordinat çizgilerinin birer çubuk gibi ele alınıp büküleceğini düşünmek bir yarı-soyut ele alış olarak düşünülebilir. Burada malzemenin tasarlandığı amacından sapması önemlidir. Spandrel yapıdaki özel bir uzama verilen bir isimdir. Bu uzam, doğrudan tasarlanmamış, tasarımın yan ürünü olan bir uzamdır. Köprü altı bir spandrel örneğidir. Spandrelin kullanılması aslında tasarlanmamış bir uzamın kullanılması demektir. Bu sebeple aslında yapı da spandrel kullanıldığı zaman tasarlandığı amacından sapmaktadır.

Soleri, ölçek ile mimarlık arasında ilişkiyi, aç bir insanın döşenmiş bir masaya oturmasına izin vermeyen bir sistemin insani olmaması ve boyutların ulaşılabilirliği ölçüsünde insani ya da insan dışı olması ile kurar. Spandrel uzamı, ulaşılabilirliği ile ölçek yaratmaktadır. Derivede ise hareket kendi ölçeğini oluşturmaktadır. Lebbeus Woods yapı içinde yaşayanı 'kendiniz' olarak adlandırılmasını söyler. Bu, insanın kendi ölçeği ile oynamadan yapılara aktarılmasını anlatmaktadır.

Yuvarlak Dünya çizimlerinde ölçeklerin çok değişik şekillerde kurulduğu görülür. Sırt sırta yola çıkan iki insan yüz yüze karşılaşmaktadır. Bu, yuvarlak şeklin getirdiği bir potansiyel olarak görülmektedir. Resimdeki insan boyutu ile dünya boyutunun kullanım amaçlı olduğu gözükmektedir. Bir bilgi değişimi olması önemlidir. Lebbeus Woods, mimarlığa egemen olan hiyerarşi kavramının yok olması ile olacak değişimleri ifade ettiğinde, ya da Constant, oluşacak insan sanatı ile tüm insanların kendini ifade edebileceğini belirttiğinde, ya da Soleri mimarlık, çok katmanlı bir insan ekolojisi olan arc-ologieye dönüşeceğini belirttiğinde bir bilgi değişiminden yola çıkmaktadırlar ve burada kurulan boyut ilişkilerinin farklı olduğu düşünülmelidir.

Sistematik muğlak, bir kelimenin sonsuz sayıda anlamı olduğu ama bu anlamlar arasında ayırd edilmesinin önemli olduğu durumları ifade eder. Durum, her seferinde farklı bir şey ifade eder ve bu anlamlar takip edilir. Derivede elde edilen bilgiler

insan boyutu-dünya boyutu ilişkisini şekillendirmektedir. Bu ilişkinin sistematik muğlak karakter kazandığı bir durumdur ve bu ilişki sürekli olarak şekillenen bir bilgidir.

Derivede herhangi iki şeyin bir araya getirilmesiyle aralarında her zaman için bir ilişki kurulduğu düşünülür. Bu sebeple hayat hiçbir zaman fazla yön şaşırtıcı olamaz. Russell'a göre nitelik tekil ilişkidir. Tekil ilişki bir şeyin kendi içinde kendisinden bulundurması ile katlanma durumunun oluşması ile de kurulabilir. Zizek'e göre arada kalan uzam spandrel uzamıdır. Tekil ilişkinin içinde bir ölçek arayışı bulunmaktadır. Kafka, Guattari'ye göre kendiliğini kendiliğinden dayatan bir konudur ve bu konular yapıt üzerine değil yapıtın içinde çalıştırmayı gerektirmektedir. Derivecilere göre anlamak, aynı arzudan yola çıkarak üretilmesidir.

SEARCHING IN INTERFACE

SUMMARY

Derive comes from drifting. It is a technique to wander around in the city without having a goal. In a derive people let themselves drift from one place to another by the decor.

Derive includes randomness. This randomness, however, differs from that of luck as people who go on a derive can interfere and create new conditions that are more favorable for derives. Derives include constructive behaviour.

In a derive one of the most important things is observing. Through derives it is desired to create a new way of seeing. People who derive pursue their activity with the thought that people see what is their own image. The interaction between the observer and the observed object is therefore critical. Derive is a distraction that is formed of this interaction.

It is preferred to go on a derive as a group of people. People who are on the same derive are expected to be on the same level of awareness. This is considered necessary for the discussion that happens after the derive. In the discussion people share their own experience with each other in order to arrive to objective conclusions. It is important that they consider the conclusions they arrive through cross-checking their impressions they get by observing their own image, objective. Here, the experience is evaluated to be critical to learn more. Therefore, it is thought that in the derive theory, to find out the role of something in a derive, logical assumptions lose their validity, experience of it is a more trustful way of learning it.

Two derives have been experienced. Both took place in Berlin. The two derives differ from each other in how the observing part have been processed by the 'observer'. The first derive is about wandering around in the city of Paris, but actually in the city of Berlin. The role of the observing in the first derive can be described as putting on glasses. It functioned as a translator. The second derive is about to follow a line that is drawn on a the map of Berlin exactly as it is drawn. This time, observing is included to the activity simultaneously. The decor is observed to be transformed to something else during the activity and the observing. From the two derives, it is derived that a new way of seeing which is desired to be constructed through derives improves in a process of activity.

Interface is handled in the thesis to be the part of the program that communicates with the worker. Working on a product on the computer programs requires to work within the interface of the program. From working with the computer it is observed that the reflection in the screen as a whole displays the product which is being processed in the program, in a space built of interface. This working space which is ignored during working, as the interface is not designed to be included in the last product which is produced from the program, is considered to be relative to the conception of distraction of the derive theory.

The spaces in the screen which result from the interface is considered to be equal to spaces that are described to be open to exceptions and functionally empty. These extents cannot be proved to belong to anybody and are unavoidable in a sense that they are not directly designed and therefore are not imagined to be used.

The 'Machine Workshop' is designed to create these spaces and to work along with them. Students are asked to draw what they see in a video displaying a working machine, on pieces of paper on which there are several images already printed. After, these drawing works are reflected by a projector to a set-up of two parallel half-transparent curtains. On both curtains the reflections of the images are in different scales due to the perspective. From the opposite side of the parallel curtains, the Autocad program on the desktop is reflected by another projector to the curtains on the reflected images of drawings. Students are asked to re-draw on what his/her friend has drawn, using one continuous line with the Autocad program. The key point here is that the drawing that the students have to re-draw are on the curtains and not on the desktop on which the Autocad program functions. It is observed that students were challenged by this situation despite the fact that the drawing work they were asked to do was not complex. This situation is evaluated as interface being included in the working process.

In the Thessaloniki project, it is studied with the idea of humans functioning as interface. The project is based on imaginary human beings that nature interface. The aim is to understand the characteristics of interface. It is observed that the imaginary human beings naturing interface are set with certain movement possibilities. The project gave the clue that the interface provides a possibility space of doing something and that the capacity of this possibility space draws an extent for itself which has also an unavoidable functionally empty extent, though how deep the capacity may be.

The unavoidable functionally empty extents are studied working on models. The models are called 'the models in the gap', referring to 'parallax gap'. Parallax gap describes the extent which is displayed through a certain way of seeing which enables to see all the aspects of something together on each other. The models are studies of how a possible settlement would look like in these gaps. As these gaps exist in the screen, it can be questioned what these models stand for.

In a video work these models are studied with the character named Salka Valka from the novel by Laxness. Salka Valka appear as 'Salka Valka machine' named after 'Kafka machine' by Guattari. 'Salka Valka machine' means, that it is not intended to tell or explain Salka Valka in the video but to work within Salka Valka. That the process of understanding something is connected with working within it, displays the unique being of something.

Grimes is handled in the thesis to be as 'Grimes machine' as a human who draws an area of movement around herself similar to the possibility space of the interface. According to this, Grimes has an aura-like area around herself which indicates the space she uses. Grimes, therefore, creates by her being, a functionally empty extent in the space she lives in.

The relationship between Grimes and the building is described as independent. This means that the building lets Grimes to create her own area of movement in the building. For the work named 'the movement area of Grimes' this relationship between Grimes and the building is evaluated to be important and to be a clue related to one of the arguments mentioned in the derive theory, that all houses are beautiful, architecture must be thrilling.

Following this clue, another idea is discussed. The idea of being unique and at the same time having a generalized value is considered to be a turning point for this

argument. This is named 'fashion minus'. Having the same hair style as every child, Salka Valka is an example of 'fashion minus'.

It is thought that the character of being an example of 'fashion minus' is what makes those examples also a 'machine'. Both unique and generalized values of something form together something powerful to be handled as themselves. They become like a name of a colour that can only be understood by itself.

The 'x market' project is about the provocation of an architectural design. It is influenced from internet. Movement around the screen is studied relating it to scale. The architectural projects are thought to be brought life already in the interface of a computer program such as Autocad. Another market is proposed for architectural production.

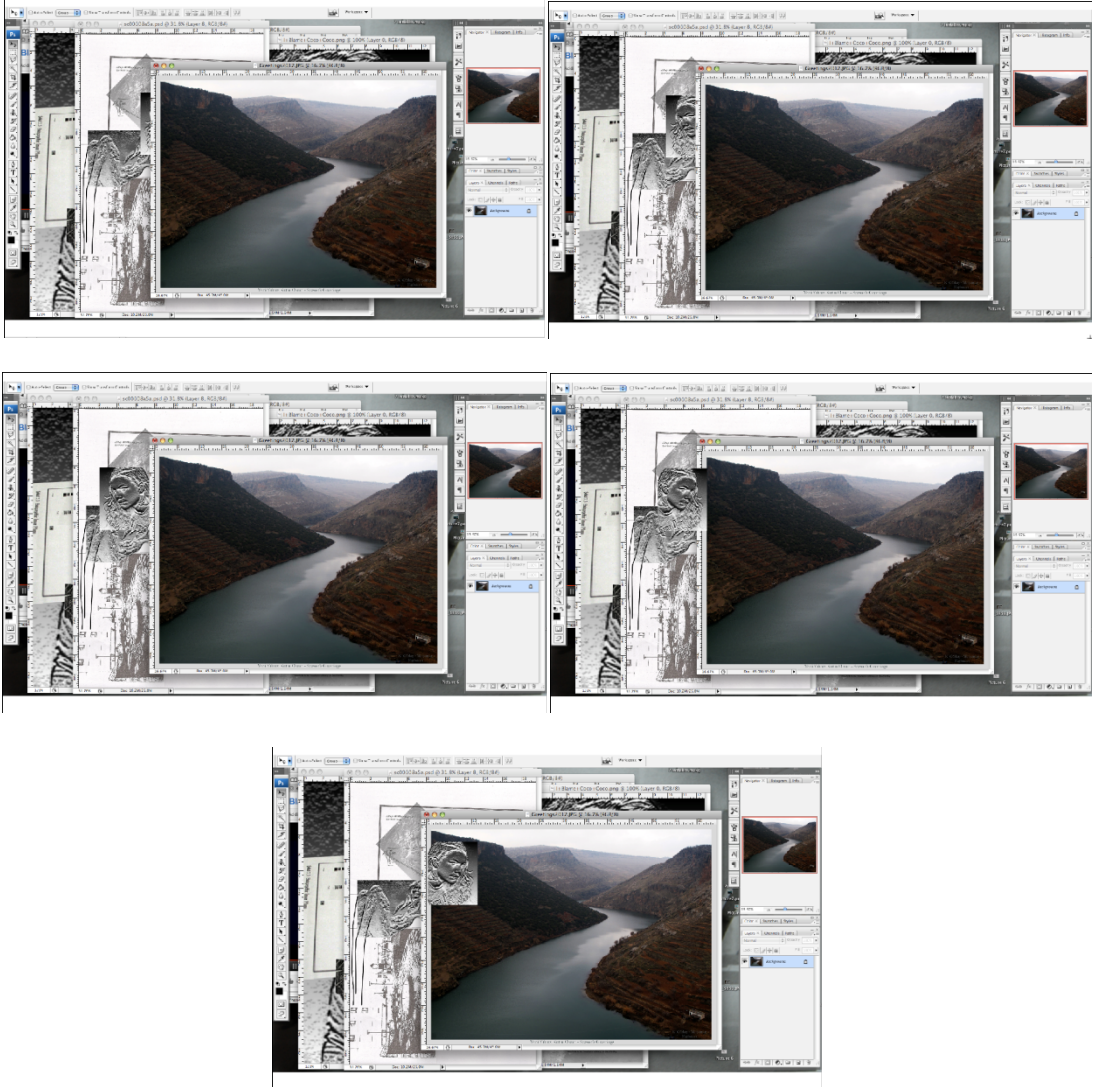
The above mentioned works are done in order to understand interface. From the works it is derived that situations are obtained that do not conclude and cannot be distinguished as a certain thing. That these situations which can be called incomprehensible are approached as knowledge and processed is dealt in the project called 'walking with Zizek'. The walking experience is done without referring to the conceptions of Zizek directly or obviously. Zizek is dealt as a ever-growing feeling-knowledge in the mind of the walker. So, it is thought that it is impossible to prove what derives from what in the walking experience. However, the walker is able to reproduce his/her walking experience as products and these products can be incomprehensible in a way that it is only valid for the walker his/herself.

The 'walking with Zizek' experience is about the aim of passing these products to somebody else. It is argued that the person who receives these products processes these products for producing something else. This derivation process is considered to be similar to working within the interface of a program and to dealing something as 'machine'. In both cases the products are not processed in order to question their validity. The process of producing something out of these products becomes a searching process.

In the conclusion, several chosen situations are put forward in order to discuss the searching process. The situations are chosen according to the confusion they bear related to the discussed subjects. They are distinguished by their clear suggestions on architectural design. Examples of the use of architectural products, the experience of them, the production of them, the value people give to them are put forward as a conclusion to display a world based on their suggestions on living.

1. GİRİŞ

Bu çalışmanın konusu bir karşılaşmayı ifade etmektedir. Bu karşılaşma, birbirinden bağımsız olarak elde edilen bilgiler arasında gerçekleşmektedir. Bilgilerin yan yana veya biraraya getirilerek arada kurulan ilişkide tasarlanmayan şeylerin oluşması söz konusudur. Bilgisayar ekranında görsel olarak konumlanan bilgiler tanımlanan bu karşılaşmayı yaratmaktadır.



Şekil 1.1 : Bilgiler arasında hareket eden görsel.

Bilgisayar ekranında bilgiler görsel olarak konumlanmaktadır (Şekil 1.1). Bilginin görsel olarak ele alınması bilgiyi muğlak bir ifadeye aktarmaktadır. Görsel, her birey için farklı şekilde ifade edilebilir özelliktedir ve bu ifade bir birey için de zaman içinde değişebilmektedir. Muğlak ifade bu sebeple görsellik ile ilişkilendirilmektedir. Muğlak ifade ile görsellik arasında kurulan ilişki yarı-soyut ele alma yöntemine benzer. Yarı-soyut ele alış, bir malzemeyi ondan işe yarar özelliğini çıkararak kullanılmak üzere tasarlandığı şeklinden farklı bir şekilde kullanmak demektir. Bir film şeridinin görüntüyü kaydetmek üzere makineye yerleştirerek kullanılması yerine bu film şeridinin üzerine çivi gibi malzemelerin atılarak görüntü yaratılması yarı-soyut ele alıştır. Film şeridi görüntü yaratmak için kullanılır ancak makineye koymadan gerçekleşir. Oysa, film şeridi makineye koyulmak üzere çalışması tasarlanmış bir malzemedir. Muğlak ifadenin görsellik ile karşılık bulması, bu ifadenin somut olarak bir malzeme gibi ele alınması demektir.

Bilgiler arasında hareket eden görsel çalışmasında, görsel gerçekten hareket etmektedir (Şekil 1.1). Çalışmada bir bilgide yer alan şeyin bulunduğu görselden ayrılarak bir başka bilginin bulunduğu görsele hareket etmek üzere aralarındaki konumsal boşlukta hareket ettiği görülmektedir. Ekranda görsel olarak bulunan bilgiler birer levhaya somutlaşmaktadır. Bu, görselin işe yaradığı şekliyle kullanılmaması demektir. Görselin hareketi ve levha olarak ele alınan görseller bilgilerin aşılmasını anlatır.

Görselin kendi kullanımından soyutlanarak somutlaşması süreci anlatılmaktadır. Buradaki provokasyon, 30 gr kükürt +, papatya falı, Columbus yanılıgıdır. Bu süreçte varılan noktanın, varıldığı düşünülen nokta olmadığı düşünülmektedir. Bu sebeple dilin bilgilerin biraraya gelişlerinde farklı bir amaç taşıdığı düşünülmektedir.

Görselin muğlak ifadeye, muğlak ifadenin somut bir malzemeye dönmesi kararsız bir süreç yaratmaktadır. Bu dönüşler sürekli olarak birbirlerini referans vermektedirler.

Tezin ilk bölümü sürüklenme yöntemi ile çalışan gezinme tekniği derive üzerinden dikkat dağıtıcı şeyler tarafından oyun içinde sürüklenmeyi ve bu yöntemle bilgi edinmeyi incelemektedir.

İki derive çalışması gerçekleştirilmiştir. Bunlardan birincisi Berlin'de Paris'i turistik olarak gezme oyunudur. İkincisi haritanın üzerinde çizilen bir çizginin şehir içinde ilerleyerek takip edilmesidir. Bu iki oyun iki bağımsız şeyi biraraya getirerek bir

deneyim yaratmaktadır. Derive, bu deneyim ile bir mimarlık talep etmektedir. Deriveciler ‘heyecan verici bir mimarlık’ talep ederler (Debord, Fillon, 1954). Bu mimarlıkta önemli olan insanı sürükleyebilmesidir. Buradan yola çıkarak iki fikir oluşmaktadır: insanı doğrudan sürükleyen yapı ile yapı içinde uyguladığı yöntemleriyle kendisini sürükleyebilen kişi.

İkinci bölümde bu iki fikir, yarı-soyut dönüşlerin gerçekleştiği noktadan ilerleyen bir sürükleniş üzerinden incelenmektedir. ‘x bir bina’ fikri, insanın kendi enerjisini yapı üzerinde kurabilmesini ve kuramamasını ifade eder. Derivede elde edilen iki fikrin bir yapının tasarlandığı amacından saptırılarak kullanılmasında, yapının ikincil uzamlarında, kendisine özgü dokusuna sahip yerlerde ve insanın direnç gücünden yola çıkılarak tasarlanan mimari projelerde birarada bulunduğu tespit edilmiştir. Bu bölümdeki çalışmalar iki fikrin nasıl biraraya geldiğini araştırmaktadır.

Bu bölümdeki çalışmalar üç ana bölümde sunulmaktadır. Her çalışma ‘eşdeğer seri’ ile başlamaktadır. Bu bölümde, ‘x bir bina’ fikri ile ilişkilendirilen durumlar birbirleriyle ilişki kurmadan sıralanmaktadır.

Orta bölüm, bilgisayar ekranında açılmış pencerelerde yer alan görsellerin yarı-soyut dönüşümü ile veya bunların üzerinden yapılan çalışmaları içermektedir. Bu çalışmalar, kolaj, maket, senaryo, video ve çizim çalışmalarıdır. Bu çalışmalar etkileşilen fikirleri biraraya getirerek sistematize eden bir süreç mekanizması olarak görülmektedir.

Son bölüm her çalışmadan yola çıkarak derivede oluşturulan iki fikrin biraraya gelişleri üzerine ulaşılan önerileri ortaya koymaktadır. Bu öneriler, birer harita olarak önerilmektedir. Harita, Guattari’ye göre özneliği öznenin koparmak için gerekli olan, bireyin önüne çizilen onu aşan şeydir (Bourriaud, 2005). Her biraraya getirişin, kendisini aşan bir şey içeren bir çalışma olduğu fikri üzerinden yola çıkılmıştır.

2. DERİVE

2.1 Derive

Derive, sürüklenmek anlamında, bir gezinme tekniğidir (Debord, 1956). Ancak, derive'in ifade ettiği gezinti herhangi bir yolculuk veya gezintiden farklı olmaktadır. Derive'e çıkan insanlar günlük işlerini bırakarak kendilerinin etraftaki dikkat dağıtıcı şeyler tarafından sürüklenmesine izin vermektedirler (Debord, 1956).

Sürüklenme, derive'in tesadüfîlik karakterini oluşturmaktadır. Ancak; derive sırasında tercih edilecek koşulların ve durumların yaratılma durumu da söz konusudur (Debord, 1956). Bu da derive'in tesadüfîlik karakterini farklı kılmaktadır (Debord, 1956). Derive'cilerin tercih ettikleri durum ve koşullar, derive'cilerin psikocoğrafya bilgisine olan farkındalıklarından ileri gelmektedir (Debord, 1956).

Derive sırasında hareketler, oyun odaklı olarak tarif edilmektedir (Debord, 1956). Derive, yaratıcı bir eylem olarak görülmektedir (Constant, 1948). Potlatch¹'in birinci sayısında yayımlanmış olan oyunlardan biri şudur:

HAFTANIN PSİKOCOĞRAFYA OYUNU

Neyin peşinde olduğunuza bağlı olarak bir alan seçin, az çok kalabalık bir şehir, az çok canlı bir cadde. Bir ev inşa edin. Döşeyin. Dekorasyonun ve mobilyaların çoğunu gerçekleştirin. Mevsimi ve zamanı seçin. Doğru insanları, en iyi plakları ve içecekleri toplayın. Aydınlatma ve sohbet, elbette ki, uygun olmalıdır, hava şartları ve sizin hatıralarınız da dahil olmak üzere.

Eğer hesaplarınız doğruysa, sonucu tatmin edici bulacaksınız. (Lütfen editörleri sonuçlar hakkında bilgilendiriniz.)² (Url-1, 1954)

1954 yılında Debord ve Fillon tarafından hazırlanan özetle de oyuna verdikleri önem belli olmaktadır:

Özet 1954

Büyük şehirler derive olarak adlandırdığımız dikkat dağıtmayı isterler. Derive, amaçsız bir şekilde dolanma tekniğidir. Dekorun ortaya çıkardığı etkiye dayalıdır.

¹ Potlatch'ta haftanın sorunlarıyla ilgilenilmektedir, yeni bir medeniyetin bilinçli ve kolektif kuruluşu için çalışılmaktadır (Url-1, 1954).

² tr. çvr. H. İpek Avanoğlu. İngilizce metin, kaynaktan bulunduğu şekliyle EK A'da verilmiştir.

Bütün evler güzeldir. Mimarlık heyecan verici hale gelmek zorundadır. Daha fazla kusurlu yapı riskini göze alamayız.

Yeni şehirciliğin, ekonomik ve sosyal değişimlerden ayrılması mümkün değildir, ki bu değişimler neyse ki kaçınılmazdır. Bir dönemin devrimsel taleplerinin, o dönemin sahip olduğu mutluluk anlayışının birer işlemi olduğunu düşünmek mantıklıdır. Boş zamana değer katılması, o halde, sadece bir hoşluk yaratma çabası değildir.

Size hatırlatırız ki, bu, daha çok oyun yaratmak anlamına gelmektedir.³ (Debord, Fillon, 1954)

Bütün evlerin güzel olarak değerlendirilmesi, derive'lerinin sonucu olarak ortaya çıkan fikirlerden biridir. Debord, insanın derive'e tek başına çıkabileceğini; ama en verimli sonuçların, birkaç kişiden oluşan bir grup halinde çıktığında elde edildiğini belirtmektedir (Debord, 1956). Debord'a göre, grubu oluşturan kişilerin aynı seviyede bir farkındalık düzeyinde olması önemlidir; çünkü böylece her kişinin derive sonunda elde ettiği sonuçlar birbirleriyle karşılaştırılarak objektif bir sonuca varılabilmektedir (Debord, 1956). Bütün evlerin güzel olması, derive'ler sonucunda ulaşılmış objektif bir sonuç olmaktadır.

'Subjektif'i anlayışlarını ise görmek mümkündür: Derive'in gerçekleştiği yerin, derive'e çıkanlardan birinin ilk defa gördüğü bir yer olması, işin önemsiz ve subjektif bir yanını oluşturmaktadır ve bu fark bir süre sonra yok olmaktadır (Debord, 1956). Kolayca olumlu (ilk defa görülmesi) ve olumsuz (daha önce görülmüş olması) olarak ayırt edilebilecek bir etmeni subjektif olarak değerlendirmelerinin de derive'ler sonucu elde edilmiş olması mümkündür. Objektif ve subjektif ayırımın burada formüle edilemediği görülmektedir. Bu ayırd işlemi için tek kaynak, belli bir farkındalıkla gerçekleştirilen derive'ler gibi gözükmektedir. Derive'ler de, derive'ler tarafından, bu farkındalık/bilinç göre şekillenmektedir.

Derive'ler hakkında bilinen bilgiler, gerçekleştirilen derive'ler ile derive'lerin kendi sonuçlarını değerlendirdikleri farkındalık/bilinçten oluşmakta gibi gözükmektedir. Okuyucuya sunulan her bilgi, derive teorisinin bütününe dair bir bilgi üretmektedir:

Hava şartlarının derive üzerindeki etkisi, gerçek olmasına karşın, ancak derive'i gerçekleştirmeyi neredeyse imkansız hale getirecek, uzun süreli yağış olması durumunda

³ tr. çvr. H. İpek Avanoğlu. İngilizce metin, kaynakta bulunduğu şekliyle EK B'de verilmiştir.

önemli bir etmen haline gelir. Ancak, fırtına ve benzeri hava koşulları derive için, hoşlukla karşılanan hava şartlarındandır.⁴ (Debord, 1956)

Okuyucunun, derive teorisinde söz edilmeyen bir konuya, mantık yoluyla ulaşmasının mümkün olmadığı düşünülmektedir.

Derive teorisinde önemli başka bir nokta ise derivecilerin, etrafın görüntüsünün kendilerine ait görüntüler olduğunu düşünmeleridir (Debord, 1956). Buna göre, birlikte derive'e çıkan deriveciler derive sonunda kendi görüntülerini birbirleriyle paylaşarak objektif bir sonuç elde etmeyi planlamaktadırlar.

2.2 Derive Çalışması 1⁵

2.2.1 Oyun

Ortak olarak, tüm gruplar Berlin'de gezmek üzere başka bir şehri birer turistmişcesine gezmeye çıkacaktır. Amaç Berlin şehir dekoru üzerinde ilerlerken karar verilen diğer şehri, o şehire ait bir şeyi referans alarak gezebilmektir. Derste gerçekleştirilen tartışmada gezilmesi planlanan şehrin haritası ile Berlin'de gezilmeye karar verilmiştir. Bu durumda Berlin'de Paris'i gezmeye çıkan gruplarında Paris'e ait bir şehir haritası ile Berlin şehrine bakarak Paris'i gezmüş olacaktırlar.

2.2.2 Derive 1'in Hikayesi

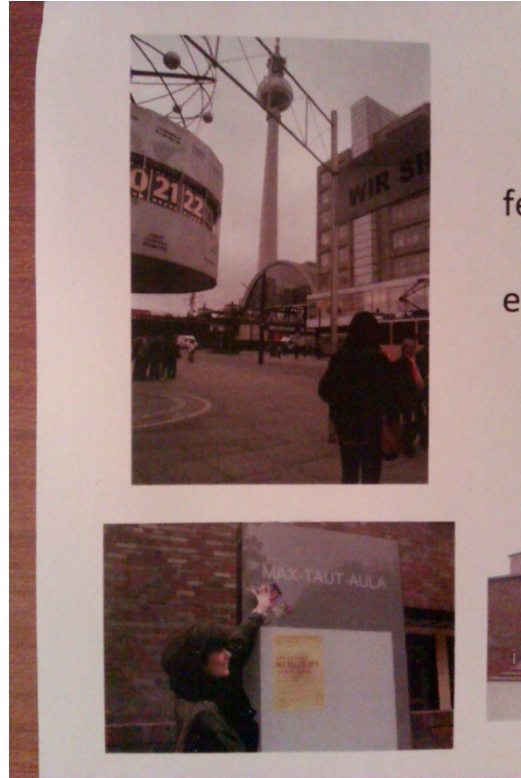
Berlin'de Paris'i gezmeye derive'inin başlangıç noktası, Berlin'deki Alexanderplatz olmuştur. Burada, Berlin ve Paris şehir haritalarının birbiriyle karşılaştırılması sırasında Berlin metro hattı haritasında dikkat çeken ana metro hattı ile Paris şehrinde geçen Seine nehrinin şekil olarak birbirini andırdığına karar verilmiştir. Böylece Berlin'deki metro hattında ilerlenildiğinde aslında Paris'te nehir üzerinde ilerlemekte olunacaktır. Alexanderplatz'ta bulunan Fernsehturm yükseklik ve görüntü itibarıyla Paris'in Eyfel Kulesi'ni çağrıştırması sebebiyle derive'de bulunduğumuz nokta (başlangıç noktası) Eyfel Kulesi olmuştur.

⁴ tr. çevr. H. İpek Avanoğlu. İngilizce metin, kaynağa bulunduğu şekliyle EK C'de verilmiştir.

⁵ UdK-Berlin'de Turit Fröbe tarafından açılan "Şehir ve Oyun" adlı ders için Berlin, 2010'da gerçekleştirilmiş çalışmalardan ilkidir.

Paris'te Eyfel Kulesi'nden Notre Dame Kilisesi'ne gitmeye karar verilmiştir. Nehir üzerinden bir bot turunun işaretlenmiş olan duraklarını sayarak Berlin haritası üzerinden belirlenen metro hattı üzerinde kaç durak ilerlenmesi gerektiği hesaplanmıştır. İnilen yerde Notre Dame Kilisesi'nin aranmasına karar verilmiştir.

Metrodan inilen yer Berlin'in, Notre Dame'ın Paris'te bulunduğu bölge gibi turistik bir bölgesi değildir, Berlin'in merkezi yerlerine uzak kalan, grup üyelerinden, en az iki senedir Berlin'de yaşamakta olan ikisinin (UdK- Berlin'in kayıtlı mimarlık öğrencileri) daha önce gitmediği bir bölgeye denk gelmiştir. Burada, yol kaybedilerek yanlış bir yere gelindiği de düşünebilirdi. Ancak, çevrede etraflı inceleyerek yürünmesine, Notre Dame Kilisesi'nin aranmasına karar verilmiştir. Çevrede karşılaşılan önemli gibi gözükken bir yapı, büyük veya çevresinden ayrışan bir yapı, Notre Dame Kilisesi olmalıydı. Yürürken Max-Taut Aula'ya varılmıştır. Binada bulunan yemekhane gezilmiştir (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : Alexanderplatz'dan geziye başlangıç ve Max-Taut Aula'da turistik poz. Fotoğraflar: H. İpek Avanoğlu, Berlin, 2010.

2.2.3 Derive Gözlüğünden Alıntı

Hava Paris'te bulutluydu. Eyfel Kulesi'nin bulunduğu yer kalabalıktı, turistler olduğu gibi turist olmayan insanlar da orada vakit geçirmeye gelmişlerdi. Nehir

üzerinden bir bota binerek Notre Dame Kilisesi'ne gittik. İndiğimiz yerde önce kiliseyi göremedik. Yürüyerek kiliseyi aradık. Burası, sessiz bir yerdi. İnsanların fotoğraf kameralarına alışık olmadığı görülüyordu. Etrafta bizden başka turist bulunmayışı tedirgin ediciydi. Okuldan çıkan bir grup öğrenci, çevrede karşılaştığımız en kalabalık insan topluluğuydu. Onların da o gün sokakta oluşları olağan durmaktaydı. Sadece üç kişi olmamıza karşın oldukça dikkat çekmekte olduğumuz insanların bakışlarından belli oluyordu. Kiliseyi bulduğumuzda, bahçesinde dinlenirken kimsenin dikkatini çekiyor gibi durmuyorduk. İstedığımız gibi fotoğraf çektik. İçerideki insanlar, daha çok kilisedeki görevli insanlara benziyorlardı, herkes işiyle meşguldü ve ziyaretimizi sıcak bir gülümsemeyle karşıladılar. Kilisenin içinde uzunca bir yemekhanesi bulunmaktaydı. İçerisi aydınlıktı. Kilisenin başka bir kapısını kullanarak tekrar bahçeye çıktığımızda kilisenin arka tarafında başka bir yapı olduğunu gördük. Bu binanın ne olduğu anlaşılmıyordu, ancak yapının değişik çizgisi ve kullanılan malzeme üçümüzün de dikkatini çekti.

2.2.4 Derive 1'in Oluşturdukları:

Berlin'de Paris'i gezmek için neredeyse haritaya bile gerek yoktur fikri edinilmiştir. Paris'e ait herhangi bir referans noktası insanı Paris'te dolaştırmaktadır.

İnsanın bulunduğu şehirde başka bir kenti turistik olarak gezmesi, insanın ailesini toparlayarak çıkabileceği bir haftasonu aktivitesi olarak hayal edilmiştir.

2.3 Derive Çalışması 2⁶

2.3.1 Oyun

Amaç, Berlin şehir haritasının üzerine çizilen bir çizginin Berlin'de takip edilerek derive gerçekleştirilmesidir. Çizgi, bina bahçe duvarı üzerinden geçiyorsa, duvarın üzerinden tırmanarak geçilmesi gerekmektedir. Şehir haritasının üzerine çizilecek olan çizginin günün o anına ait olması gerekmektedir.

⁶ UdK-Berlin'de Turit Fröbe tarafından açılan“Şehir ve Oyun” adlı ders için Berlin, 2010'da gerçekleştirilmiş çalışmalardan ikincisidir.

2.3.2 Derive 2'nin Hikayesi

Çizginin şekline derive'i gerçekleştirecek öğrencilerin dışında birinin karar vermesine, derive'in tesadüfi karakterini güçlendirmesi sebebiyle karar verilmiştir. Çevrede bulunan insanlara, oynanan oyun açıklanarak onlardan akıllarından geçen ilk şeyi, o ana ait olması gerektiği de göz önüne alınarak söylemeleri rica edilmiştir. İlk kişinin söylediği kelime o ana has bulunmayarak başka birkaç kişi ile tekrar denenmiştir. En son olarak konuşulan insan, kelime üzerinde düşündüğü sırada yoldan itfaiye geçmesi üzerine "Bir yerde yangın var." demiştir. "Bir yerde yangın var." çok uzun bulunması sebebiyle "Yangın var."a çevrilerek el yazısı ile harita üzerine, çizgi bulunulan noktadan başlamak üzere rastgele biçimde yazılmıştır (Şekil 2.2).

Çevrede çoğunlukla konut bulunması sebebiyle, çizginin kestiği yapıların çoğu konutlardır. Binalara, giriş kapılarından zile basarak yukarıdan birinin kapıyı açmasıyla girilebilmektedir, içine girildikten sonra binaların arka bahçelerine geçerek bahçe duvarı üzerinden tırmanıp atlayarak çizgiye devam edilmektedir (Şekil 2.3). Giriş kapılarından girilemediği binalar da olmaktadır, çizginin bu kısmında haritada o binaya ait kısmın bittiği noktaya giderek çizgiye olabildiğince yakın bir noktadan devam etmeye çalışılmıştır. Özel bahçelerde ise bahçelerin sahipleri izin verdiği sürece gerçekleştirebilmektedir. Özellikle bu durumlarda derive'in rastlantısal karakteri sorun çıkarmaktadır; çünkü çoğu özel bahçe sahibi bu durumda önceden haber verilmesini doğru bulmuştur (Şekil 2.4).



Şekil 2.2 : Harita. Fotoğraflar: H. İpek Avanoğlu, Berlin, 2010.



Şekil 2.3 : Bahçe duvarı. Fotoğraflar: H. İpek Avanoğlu, Berlin, 2010.



Şekil 2.4 : İzinsiz girilemeyen bahçe. Fotoğraflar: H. İpek Avanoğlu, Berlin, 2010.

2.3.3 Derive 2’den Alıntı

Harita üzerindeki çizgiyi takip etmek sadece sıradışı hareketlerde bulunmak demek değildi. Çizgi harita üzerinde dümdüz duruyordu. Oyunu oynamaya başlamadan, oynayacağımız oyun konusunda aklımızda oluşan imaj daha çok, önümüze çıkan engellerin üzerinden atlamak, çimlerin üzerinden yürümek olarak özetlenebilirdi. Yürümeye başladığımız andan itibaren yanımızda bulunan fotoğraf makineleri ve çantaların bu yürüyüşte anlamsız eklentiler olduğu hissi oluştu. İlk duvarı atlamadan, yolların ortasından, harita üzerine çizilmiş çizginin söylediği gibi, yürünmüş, çimlerin içinden geçilmişti, ancak karşımıza çıkan ilk duvar atlandığında çizgi bambaşka bir hal aldı. İşin tehlikesine karşın hissedilen özgürlük çok güçlüydü ve duvarı değiştiriyordu. Üzerinden atlanabilince duvarın varlığı daha çok bir kalıntı hissini verdirtmekteydi. Birinden kalan bir iz gibi algılanmaktaydı.

2.3.4 Derive 2’nin Oluşturdukları:

Derive 2, Derive’in gerçekleştirildiği çevrede bulunan tüm binaları tek bir malzemeye soyutlayan bir bakışın kazanılma süreci olarak akılda kalmıştır. Bakışın bu kadar etkili bir araç olması, bakışın hareket ile birlikte kazanılmış olması ve

çevredeki binaların tek bir malzemeye dönüşmüş olması oldukça etkileyici bulunmuştur.

Çevrede bulunan bütün inşa edilmiş şeylerin büyük bir doğa parçası olarak deneyimlenmesi, hareketin bir getirisi olarak düşünülmüştür.

Oyundan ileri gelen hareketin, çevresindeki mimariyi pratik bir bakış açısı ile önermekte olduğu deneyimlenmiştir. Baştan sona tüm yapılar oyuna dahil edilmiştir. Yapının işe yararlılığı düzen, estetik gibi kavramlardan habersiz bir şekilde öneriler geliştirmekte olduğu düşünülmüştür. Bu oyunu oynayagelen bir topluluk hayal edilmiştir. Bu topluluğun sabahtan akşama kadar şehirde oyundaki gibi hareket ettiği hayal edilmektedir. Debord ve Fillon'a (1954) göre bu topluluğun talep ettiği mimarlık heyecan verici mimarlık olarak tanımlanmaktadır. Talep ettikleri mimarlığın onların hareketlerine heyecan katması o mimarlığın işe yaramasına yeterli olacaktır.

Masa tamam marangoz

Bırak alıp gidelim

Artık rendelemekten vazgeç

Boya falan da istemez

Övmen de yermen de gerekmez

Olduğu gibi alalım

Ona ihtiyacımız var

Artık ver (Benjamin, 2011)

Marangozun masayı teslim etmeyişini Benjamin (2011) marangozun masayı masanın kullanımından çok kendi eseri olarak görmesi ile ilişkilendirmektedir. Derivecilerin bilgi edinebilmek için uygulamaya ihtiyaçları vardır. Bu, kullanım olarak düşünülmektedir. Brecht'e ait bu şiirde masanın görünümü, masanın tabağa açılan yer olması ile anlam kazanır. Oyunu oynayan topluluk için de mimarlık, hareketlerine açılan masa gibi olmaktadır. Debord ve Fillon (1954) bu sebeple bütün evlerin güzel olduğunu düşünür. Ayrıca bu sebeple hareketlerine açılan masanın görünümü heyecan verici bir mimarlık tarif etmektedir. (Debord, Fillon, 1954).

2.4 Heyecan Verici Mimarlık ve Derive

Derivecilerin gezinme tekniđi olarak uyguladıkları yolu uzatma yönteminin kentsel uygulamalara uygulanması Debord ve Wolman (1956) tarafından heyecan verici bulunmaktadır. Bu, bir şehrin içine başka bir şehre ait mahallenin aynısının inşa edilmesi ile örneklenir (Debord, Wolman, 1956). Oluşan bu kent fazla yön şaşırtıcı ve yön kaybettirici değildir (Debord, Wolman, 1956). Çünkü, birbirinden apayrı konulara ait olsalar da, iki şey biraraya getirildiğinde her zaman için o iki şey arasında ilişki kurulmaktadır ve bu hayatın fazla yön şaşırtıcı olmadığını göstermektedir (Debord, Wolman, 1956). İki şey arasında her zaman için kurulan ilişkiler hayatın bir gücüdür. Bu sebeple, her şey kullanılabilir özelliktedir.

Heyecan verici mimarlık, insanları sürükleyen mimarlıktır. Derivecilerin bilgi edinebilmek için başvurdukları yöntem sürüklenmektir.

Heyecan verici mimarlık fikri derive'in kendisinden ortaya çıkar. Derive ile durumların oluşturulması mümkündür.

Derive çalışmalarında yapı ile insan ilişkisi üzerine iki fikir bulunmaktadır. Bunlardan birincisi insanı derivecilerin tercih ettiği gibi sürükleyen mimarlıktır. İkincisi ise, kendisini sürüklenirerek yapıyı farklı ele alan insandır.

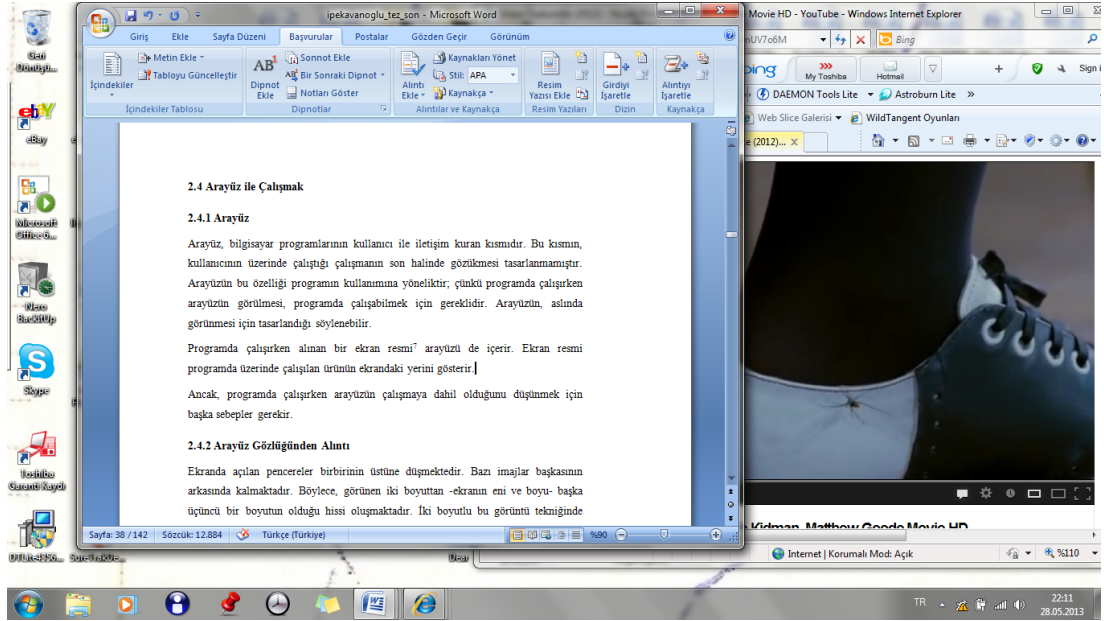
3. X BİR BİNA ÇALIŞMALARI

3.1 Arayüz ile Çalışmak

3.1.1 Arayüz

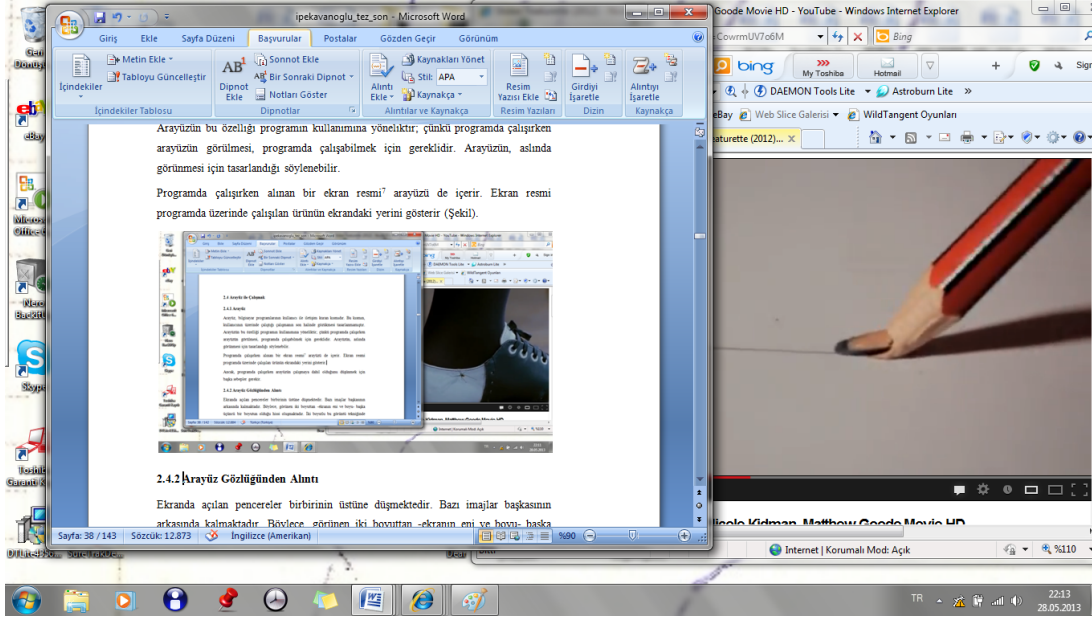
Arayüz, bilgisayar programlarının kullanıcı ile iletişim kuran kısmıdır. Bu kısmın, kullanıcının üzerinde çalıştığı çalışmanın son halinde gözükmesi tasarlanmamıştır. Arayüzün bu özelliği programın kullanımına yöneliktir; çünkü programda çalışırken arayüzün görülmesi, programda çalışabilmek için gereklidir. Arayüzün, aslında görünmesi için tasarlandığı söylenebilir.

Programda çalışırken alınan bir ekran resmi⁷ arayüzü de içerir. Ekran resmi programda üzerinde çalışılan ürünün ekrandaki yerini gösterir (Şekil 3.1 ve Şekil 3.2).



Şekil 3.1 : Ekran resmi.

⁷ “printscreen” komutundan bahsedilmektedir.



Şekil 3.2 : Ekran resmi.

3.1.2 Arayüz Gözlüğünden Alıntı

Ekranında açılan pencereler birbirinin üstüne düşmektedir. Bazı imajlar başkasının arkasında kalmaktadır. Böylece, görünen iki boyuttan -ekranın eni ve boyu- başka üçüncü bir boyutun olduğu hissi oluşmaktadır. İki boyutlu bu görüntü tekniğinde derinlik boyutunun görülememesine rağmen derinliğin, algılanan bir boyut olarak ortaya çıkması anlamına gelmektedir.

Ekran görüntüsü bu durumda yarı soyut ele alınmaktadır: Yarı- soyut, şeyleri ve malzemeleri, onlardan işe yararlılık özelliğini kaldırarak ele alma yöntemini ifade etmek için kullanılan bir kavramdır (Hausmann, 2009). Film şeridinin makineye koyularak film çekilmesi yerine üzerine çiviler atılarak film çekilmesi, film şeridinin yarı-soyut ele alındığını anlatmaktadır. Ekran bir ortam olarak derinliğe sahip olur, ancak o ortama bakarken görülemeyen bu boyut saklı bir durumdadır.

Kolaj photoshop programında yapılmıştır. İmajlar üzerinden çalışmaya elverişli bu program, bu sebeple ekranın yukarıda bahsedilen karakterinde bir görüntü ile çalışır: İmajlar, pencereler gibi üst üste gelerek, bazıları altta kalır. Ekranında, programın yardımıyla üst üste yerleştirilerek kolaj yapıldığı durumda, kolaj aslında kağıt üzerine çıktı alınmak üzere yapılıyor olsa bile ekranda yapılan kolaj kağıt üzerinde çalışılıyormuş gibi olmamalıdır. Ekranda çalışırken derinlik boyutunun bilinemediği bir ortamda çalışılıyormuş gibi olmaktadır. Bu sebeple, programda görseller biraraya getirilirken ve işlenirken el yordamıyla konumlandırılmaktadırlar, bilinmeyen bir

üçüncü boyutta göremediği değişiklikler yapılmaktadır. Bu sebeple üçüncü boyuttaki kontrolü kısmi olmaktadır.

Kağıda basılmış olan bu kolajda ekranın arayüzü ortadan kalkar ve arayüzünden çıkmış kolaj, kağıda sıkıştırılmış gibi olur. Sıkışan şey aslında görünmeyen boyuttur.

3.1.3 Arayüz ile Araryüz

Çalışma sırasında arayüzü gören iki bakış hissedilmiştir. Bu iki bakış arasındaki fark ekran resmi ile üzerinde çalışılan ürünün arayüzden arınmış hali arasındaki fark olarak düşünülebilir. Bu iki bakış arasında geçişler olduğu deneyimlenmektedir. Bu geçişler sonrasında üzerinde çalışılmakta olunan şeyin bir saniye öncesinden farklı görüldüğü deneyimlenmektedir.

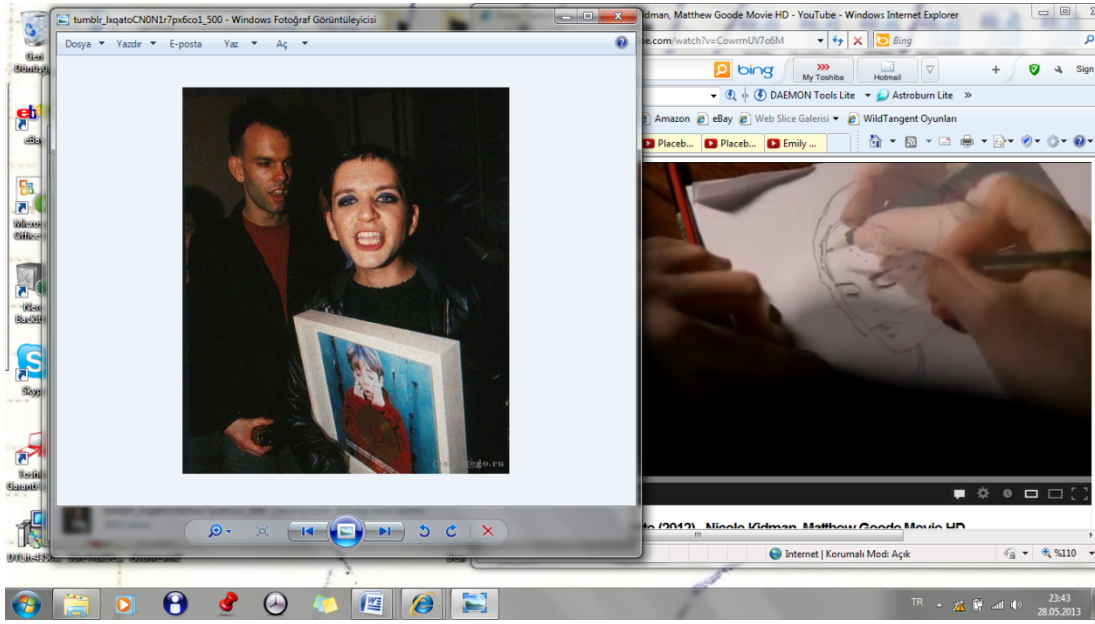
Buna karşıt olarak epik tiyatro, kendisinin tiyatro oluşunun canlı ve üretken bir bilincine sahiptir sürekli olarak. Sahip olduğu bu bilinç, gerçekliğin öğelerini deney aletleriymişcesine kullanmasına olanak sağlar. “Durumlar” bu deneyin başında değil, sonunda ortaya çıkarlar; böylece de seyirciye yaklaştırılmış değil, uzaklaştırılmış olurlar. (Benjamin, 2011)

Arayüz deneyimi, epik tiyatrodaki yaratılan uzaklaştırılmış durum ile ilgili bulunmaktadır. Ancak, Benjamin (2011) seyirciden bahsetmektedir. Arayüz deneyiminde ise, ortaya çıkan durum arayüz kullanıcılarından uzaklaştırılmış olarak düşünülmektedir. Bakışlar arasındaki geçişler sonrasında üzerinde çalışılan şeyin farklı görülmesi o şeyin uzaklaştırılması ile ilişkili bulunmaktadır.

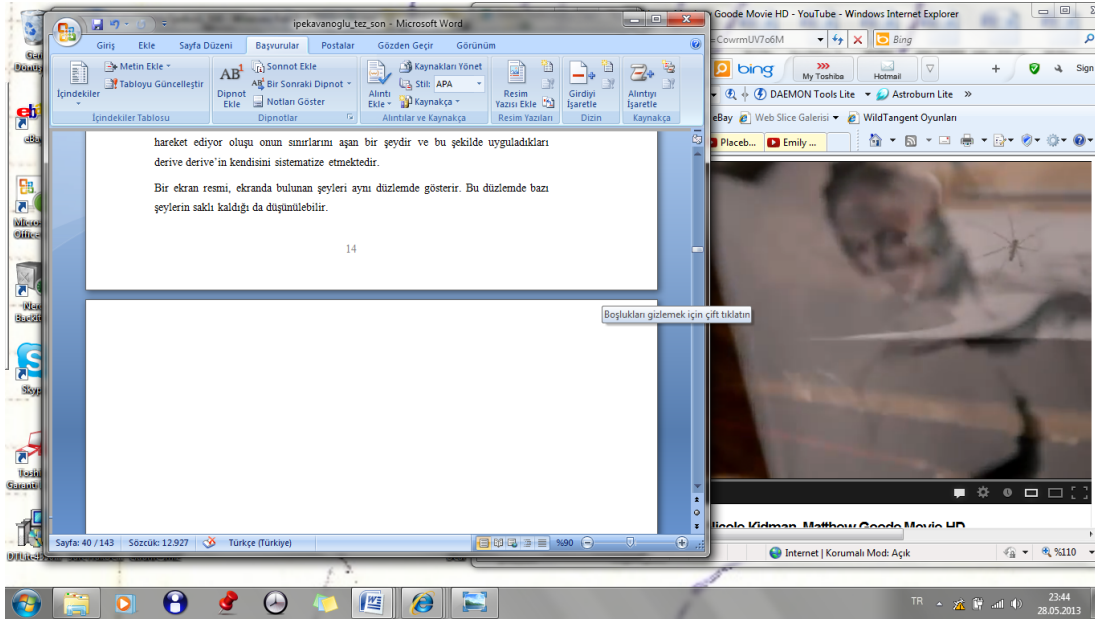
Bu karmakarışık telaş, birtakım işlemleri tetikler. Bunlardan birincisi, özneliği öznenin koparmak, özneliği öznenin doğal işareti haline getiren bağları dağıtmaktır. Dolayısıyla, öznenin önünde, bireyin sınırlarını kat be kat aşan bir harita çizmek gerekir. (Bourriaud, 2005)

Arayüz, bu harita gibi okunmaktadır. Bu haritanın özelliği özneliği taşıyan bir sistem olmasıdır. Derivecilere göre kendilerinin uyguladıkları yöntemler kendi icatları değildir (Debord, Wolman, 1956). Onların bu yöntemleri uygulamadaki amaçları bu yöntemleri sistematize etmektir (Debord, Wolman, 1956). Bu harita derivede metodların uygulanmasıdır. Derive'e çıkanın kendisine ait görüntü içinde hareket ediyor oluşu onun sınırlarını aşan bir şeydir ve bu şekilde uyguladıkları derive derive'in kendisini sistematize etmektedir.

Bir ekran resmi, ekranda bulunan şeyleri aynı düzlemde gösterir. Bu düzlemde bazı şeylerin saklı kaldığı da düşünülebilir.



Şekil 3.3 : Ekran resmi 1.



Şekil 3.4 : Ekran resmi 2.

Word dosyasının arkasındaki resim word dosyasının arkasında kaldığı için gözükmemektedir (Şekil 3.3 ve Şekil 3.4). Sağda açılmış olan pencerenin ise ancak bir kısmı gözükmemektedir (Şekil 3.3 ve Şekil 3.4).

3.2 Boyut Dışı İnsan

3.2.1 Eşdeğer Seri

The Lottery in Babylon'da insanlar şirket ve Babylon'lular olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Bir durum karşısında Babylon'luların hepsi birer Babylon'lu olmaktadır (Borges, 2011).

Russell (1998), sadece syntax'tan oluşan cümle hiçbir anlam ifade etmez, syntax'tan oluşur, diye tartışır.

Kartezyen insan, genetik ile deşifre çabasını ifade etmektedir (Capra, 1997).

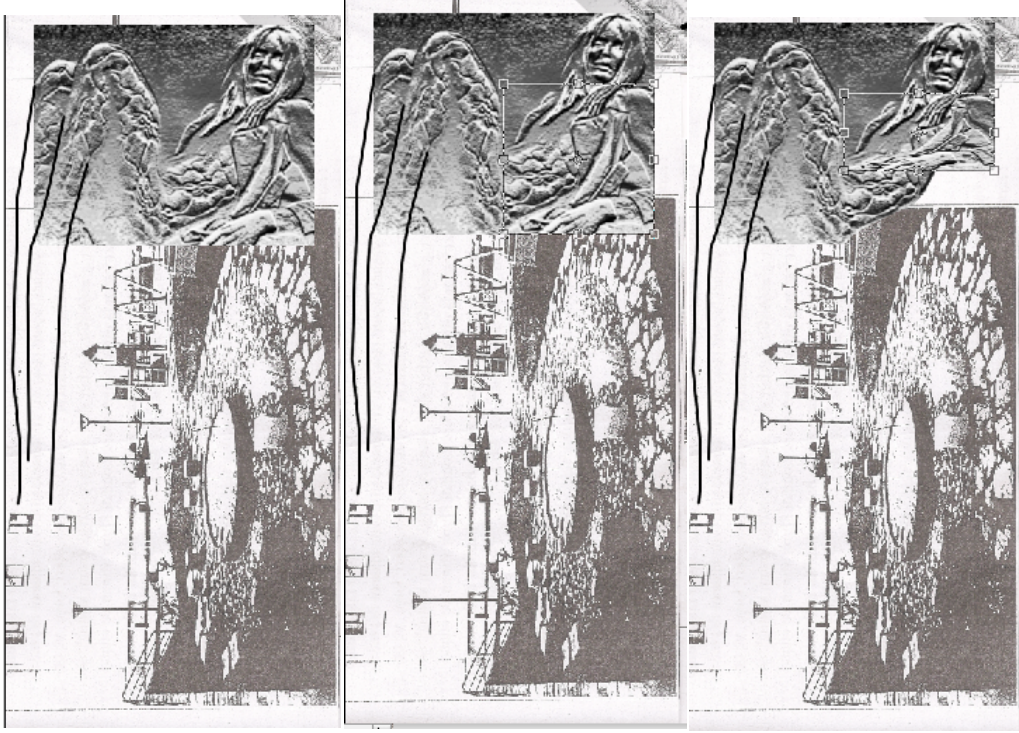
“Büyülü Sürrealizm Sanatının Sırları”nda sürrealistler, başkaları tarafından fark edilerek formüle edilen sırlarını açıklamaktadırlar (Breton, 2004).

Denebilir ki, Platon bütün ömrünü Sokrates'i öldürmeyecek, tersine onu ve onun gibileri baş tacı edecek bir toplumun, bir devletin nasıl kurulabileceğini düşünmekle geçirmiştir. (Eyüboğlu, Cimcoz, 2008)

$A \times 0 = 0$ gibi bir Sokrates, $A \times \text{Sokrates} = \text{Sokrates}$ şeklinde canlanmaktadır.

3.2.2 Ataşehir Kolajları – ‘Sabit Serisi’

İki imaj üst üstedir. Üstteki imaj, ayakları çizgiye dönüşerek uzamakta olan bir insanın görüldüğü imaj, alttaki imajın, doğu Ataşehir'deki bir parkın, içinde algılanmaktadır. Boyut dışı bir insan görünmektedir. İnsan fosil gibi gözükmektedir. İnsan, kolu oynarken ifadesini bozmadan, ekran/kağıt dışından ona bakan kişiye bakmaktadır (Şekil 3.5).



Şekil 3.5 : Ataşehir Kolajları- 'Sabit Serisi'.

3.2.3 Uydukent Kolajları – 'bb '

Kolajda görülen genç, sınırları çizilmiş bir harita analizinde hareket etmeye çalışmaktadır. Başını çekiştirerek bir şeyler dener. Gencin başını oynatması yeterlidir. Vücudu aynı pozda durarak bir şeyler yaşamaktadır. Duruşu bir pozdur. Kolajda görüldükleri şekliyle genç bir hareket şekli bulmuştur (Şekil 3.6).



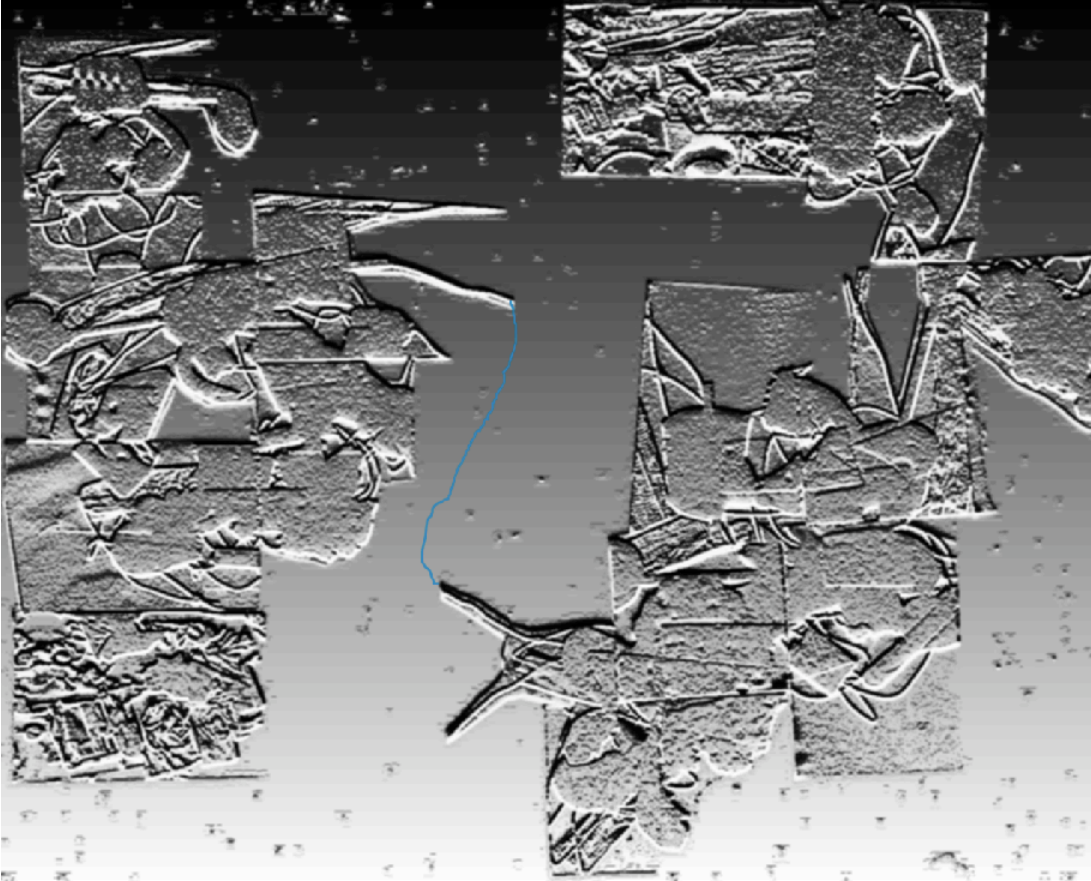
Şekil 3.6 : Uydukent Kolajları – ‘bb’.

3.2.4 Ekranda Yürüyüş

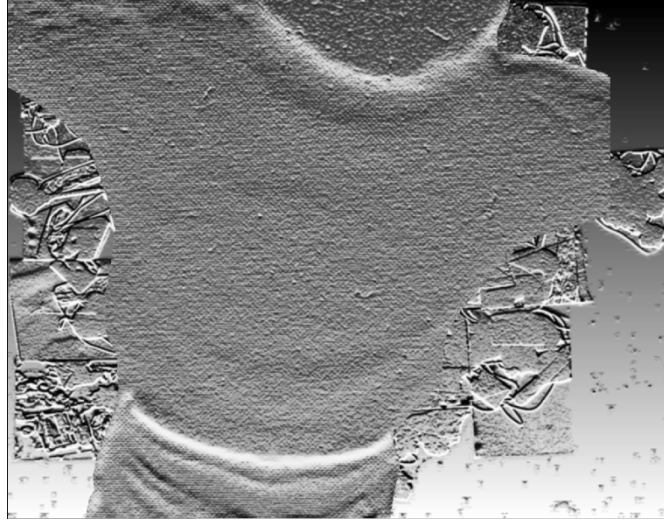
Bir pencereden bir pencereye taşınan bir adam vardır.

Ortam atlamak için hareket etmesi gerekmektedir. Bu, ekranda açılmış olan pencereler arasında hareket edebileceği anlamına gelir, kendisi pencere yaratamamaktadır (Şekil 3.7).

Adam, bir fotoğraftan kırılmış haliyle devam etmektedir (Şekil 3.8).



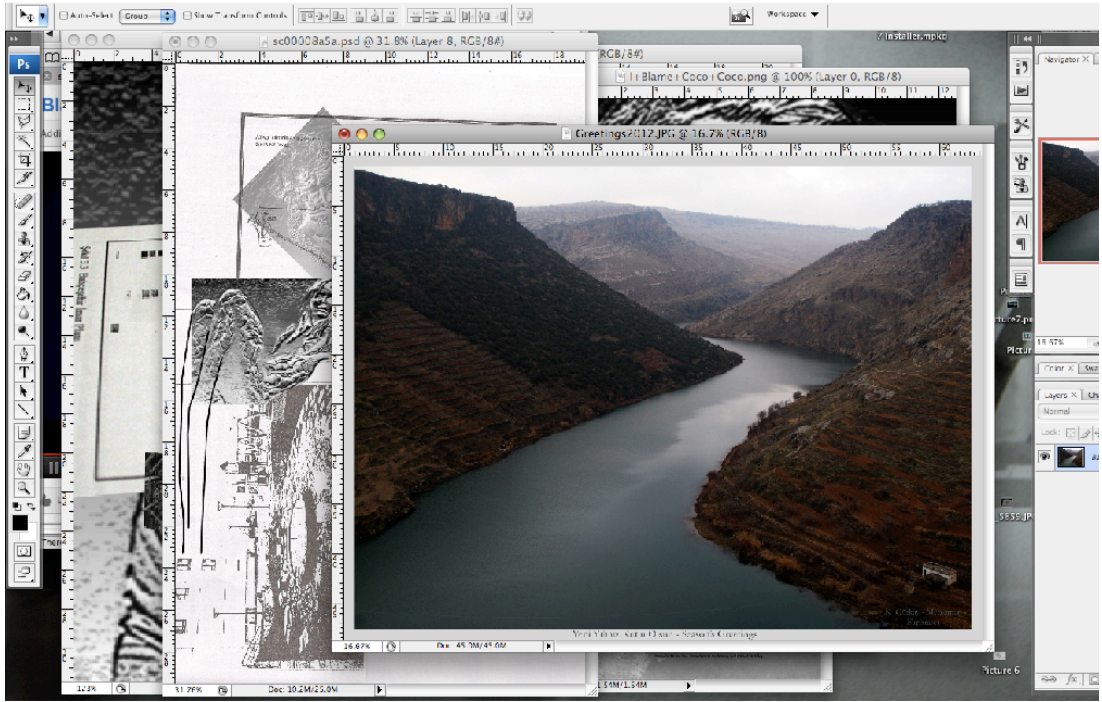
Şekil 3.7 : Pencere 1- 'Canlı'.

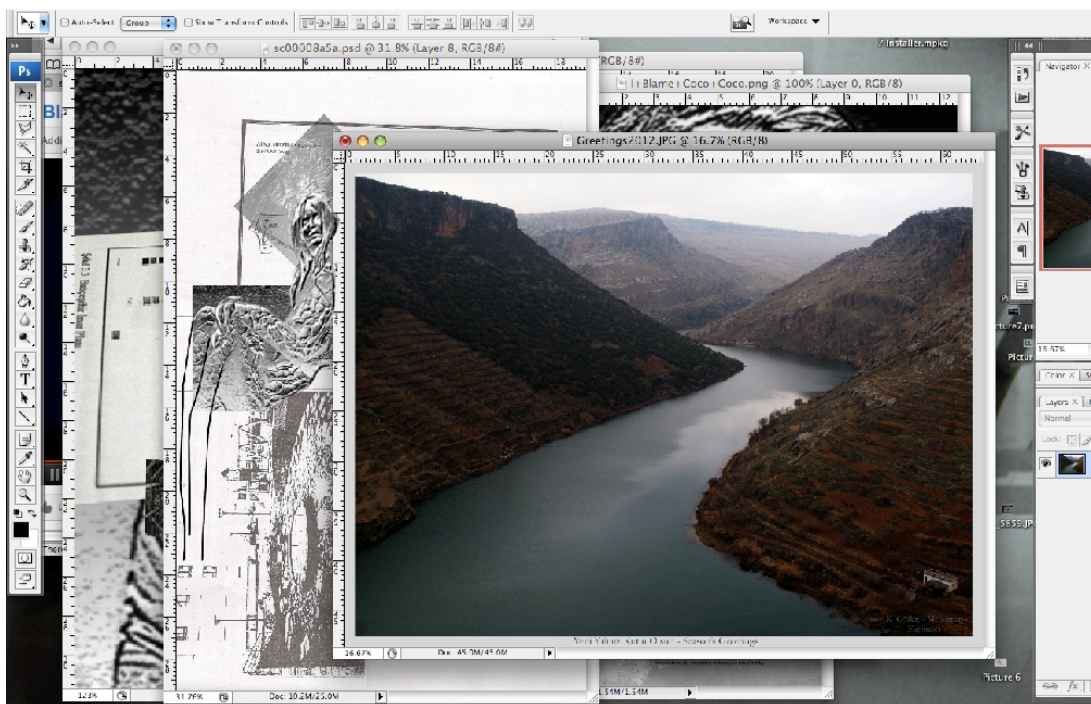
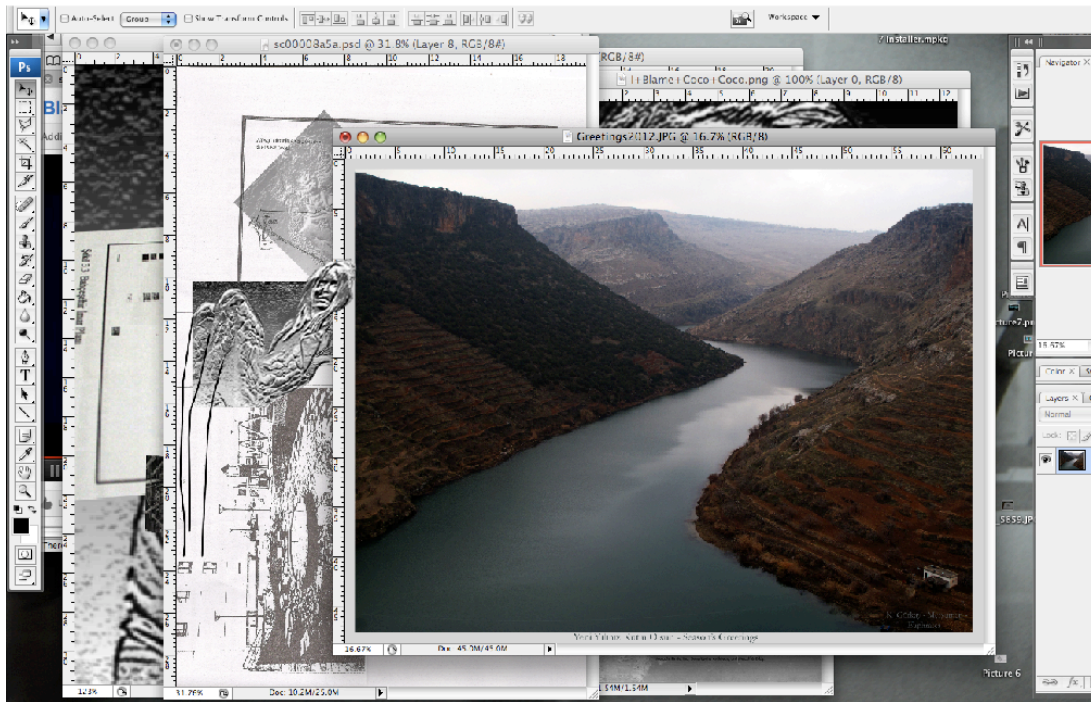


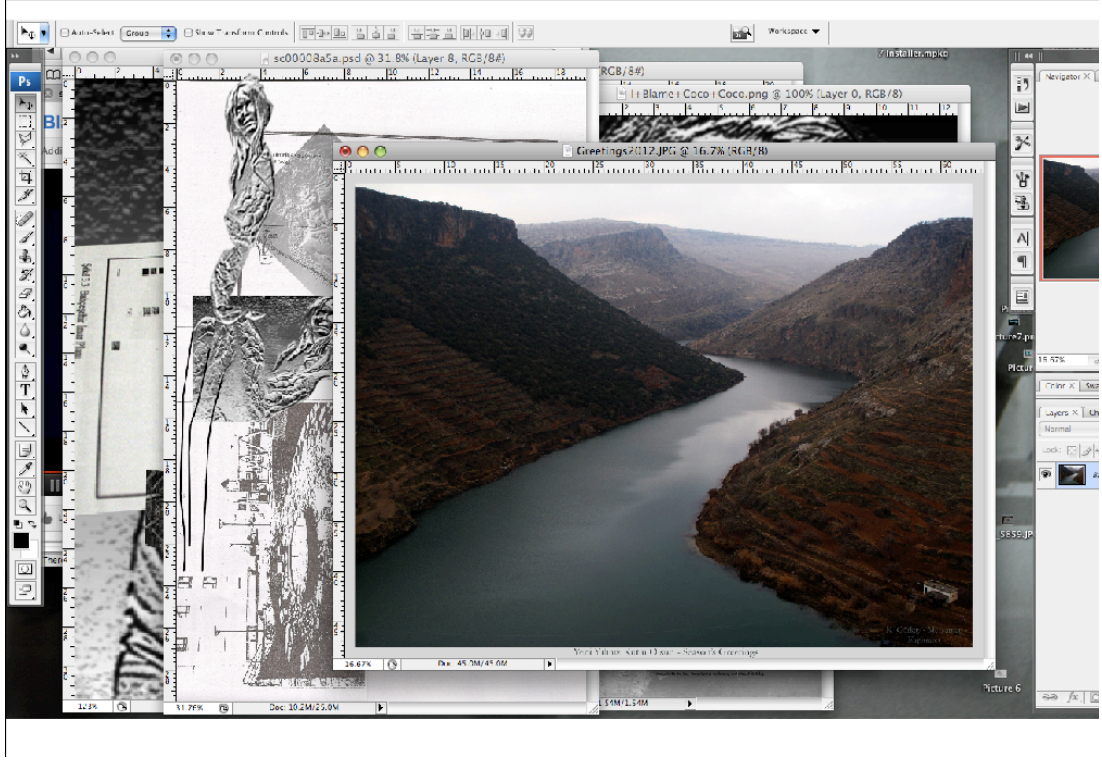
Şekil 3.8 : Pencere 2'ye geliş.

3.2.5 Ayağa Kalkan

Sürekli olarak aynı pozda duran insan ayağa kalkarak ekran dışında olan bir şeye bakma ihtiyacı hisseder (Şekil 3.9).





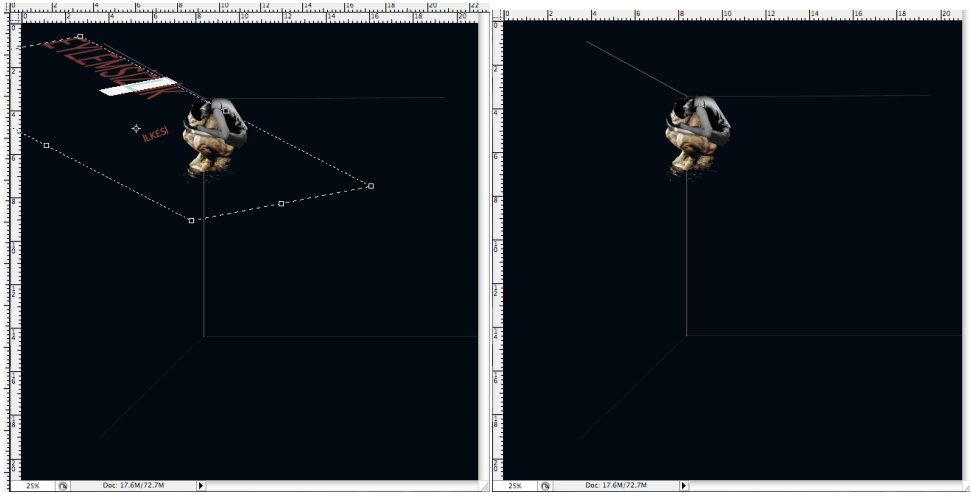
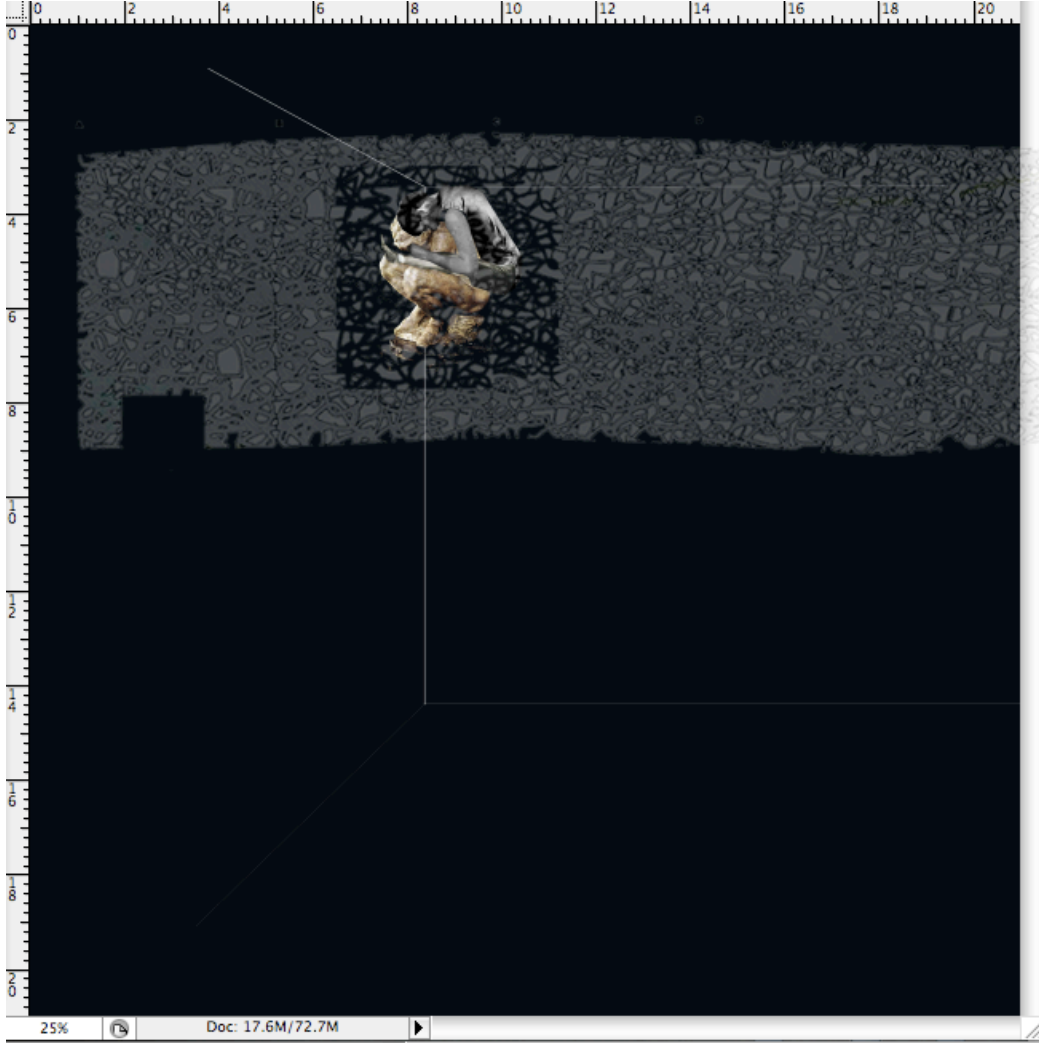


Şekil 3.9 : Ayağa kalkan.

3.2.6 Eylem

Boşluklu bir duvar vardır. Adam önce duvarın içinde sonra boşlukta sonra odada gözükmetedir.

Boşluklu duvar, parametrik cephe tasarımının üretimi olarak düşünülmektedir (Şekil 3.10). Adam, duvarın içinde kendi ekseninde dönmektedir. Odada tercih ettiği yer tavanın köşesidir (Şekil 3.11).



Şekil 3.10 : Eylem.



Şekil 3.11 : Tavan köşesinde.

3.2.7 Uyku Yeri

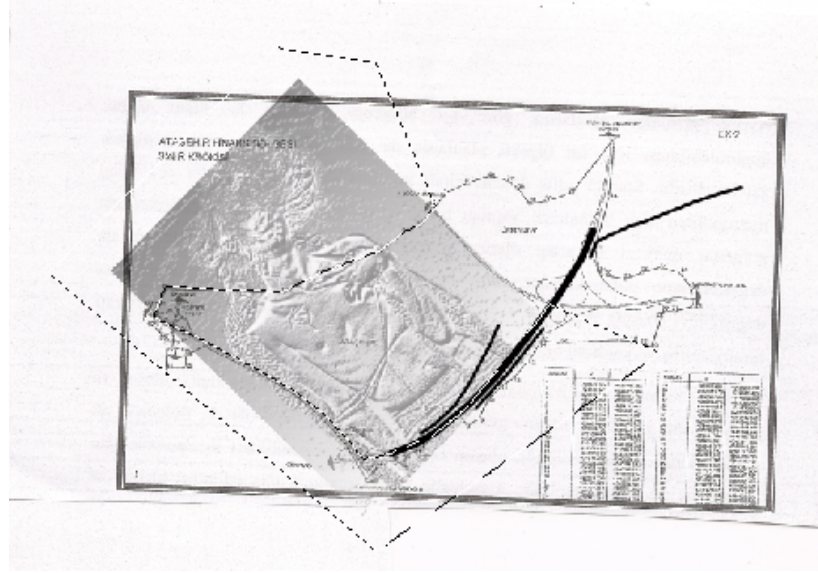
Genç, yastık olarak kullandığı heykel başına kafasını yaslayarak uyuduğunda eylemini bulmaktadır (Şekil 3.12).



Şekil 3.12 : Gencin uyuduğu yer.

3.2.8 Kütüphane

Kütüphane, otoyol boyunca otoyolun altında devam ederken genç genişleyerek analizde yerini bulur (Şekil 3.13).



Şekil 3.13 : Kütüphane posterini.

3.2.9 Kendiniz - Haritası

'Sabit', 'ekranda yürüyen adam' ve 'ayağa kalkan adam', ekranda/kağıtta yaşayan bir karakter hissini öne sürmektedir.

Ekranda/kağıtta yaşayan karakterler, ekranı ortam olarak kullanmaktadır. Arayüzün yarı-soyut ele alınışı olarak görülmektedir. Arayüzün yarı-soyut olarak ele alınması, arayüzü tasarlandığı amacından saptırarak kullanmaktadır. Bu şekilde ekran bir ortama dönüşmektedir.

Zizek, sadece ikincil uzamlar ve geçiş yerlerinden; merdivenler, koridorlar, tuvaletler, depolar ve mutfaktan; oluşan, oturma ya da yatak odası olmayan ev hayalini belirtir (Zizek, 2011). Bahsettiği ev, koridorlu, mutfağın, tuvaletin, deponun ayrı ayrı ikincil mekanlar olarak tasarlandığı bir evden oturma ve yatak odalarının çıkarılmasıyla geriye kalan mekanların birlikte oluşturduğu bütünü ifade etmektedir. Bu, yatak odası ve oturma odasında gerçekleştirilen eylemler için geride kalan mekanlarda yer açılmadığı anlamına gelir. Ev, öyle bir haldedir ki, kimse orada uyumayacak ya da yaşamayacak gibi tasarlanmıştır. Bununla Zizek'in tam olarak ne demek istediği belli değildir: İki durum akla gelmektedir: Oturma ve yatak odalarındaki gerçekleştirilen eylemler için şehir içinde başka bir yer kullanılması ya

da bu eylemlerin evde bulunan ikincil mekanlarda gerçekleştirerek yaşanması. İki türlü de başka bir kullanım önerilmektedir.

İlkinde, insanın bölünmüş hali önemlidir.

İkincisinde, hayal edilen evi oluşturan mekanların bir zamanlar ikincil olmuş olması önemlidir. Hayalde, ikincil olan şey birincil olarak kullanılmaya çalışılmaktadır.

Spandrel, doğrudan tasarlanmamış, başka bir mimari tasarımın kaçınılmaz bir yan sonucu olarak ortaya çıkmış uzam anlamına gelmektedir (Zizek, 2011). Köprü altlarının evsizler tarafından kullanılması bir spandrel kullanımı örneğidir (Zizek, 2011). Köprü altının uyumak üzere tasarlanmış olduğu anlamına gelmemektedir (Zizek, 2011). Bu, köprü'nün, tasarımında yer almayan bir şekilde kullanılması demektir. Ancak, spandrelin potansiyeli, bir yapının kullanılmak üzere tasarlandığı işlev dışında bir işlev için kullanılabileceği anlamında kurulmadığı düşünülmektedir. Çünkü bu durum kullanılması tasarlanmış bir yerin başka bir işlev için kullanıldığı durumu da kapsar. Oysa, bu potansiyel için spandrel olarak tanımlanan uzamın yani tasarlanmamış uzamın kullanılması önemlidir. Bu sebeple, spandrel kavramının tasarımın sonuçlar doğurduğu anlamına geldiği düşünülmektedir. Spandrelin sunduğu bu potansiyel, Zizek (2011)'in belirttiği “mücadelenin açık olduğu, kimin kendine mal edeceği belirsiz uzamlar” ile ilgili bulunmaktadır.

Soleri (1971), çok katmalı insan ekolojisi olarak “arc-ologie”nin ölçek ile kurduğu ilişki spandrelin sunduğu potansiyelle ilişkili bulunmaktadır:

Aç bir insanın, döşenmiş bir sofraya oturmasına izin vermeyen bir sistem insani değildir. Boyutlar, oranlar ve görsel algılama yetenekleri, birey için ne kadar ulaşılabilir kaldığına göre insani ya da insandırdır. (Soleri, 1971)⁸

Uydu kent kolajındaki gencin tüm alana dair özgürlüğe sahip olabilmek için, kendi hareketini bulmaya çalıştığı düşünülmektedir ve Soleri'nin (1971) önerdiği ulaşılabilirliğin gerçekleşmesi için zıt yönde bir yöntem denemektedir. Ancak, ikisinde de ölçek sağlanmaktadır. Kütüphane kolajı ise, otoyolun altında bulunan kütüphaneden dolayı genişleyen bir insandan bahsetmektedir. Bu, Soleri'nin önerdiği (1971) ölçeğe yakın bulunmaktadır.

⁸ tr. çevr. H. İpek Avanoğlu.

UyduKent kolajında, insanın geliřtirdiđi ‘hareket’ ile, her yerde bađımsızlıđını kurabileceđi dűřüncesi vardır. Kűtűphane kolajında ise, mimari ile geliřen bir insan ile tasarım ۆnemslenmektedir. Bađımsız bakıřlardır. Ancak, kűtűphane kolajında yer alan proje ۆnerisinin uyduKent projesine dair bir ipucu verdiđi dűřűnűlmektedir. UyduKent kolajı ile kűtűphane kolajının birbirinden bađımsız yۆnlerde ilerleyen fikirleri bađladıđı dűřűnűlmektedir.

Otoyol altındaki kűtűphanenin, tavan kۆşesinde yařamayı, parametrik cephede bulunmayı ya da heykel bařına yaslanarak uyumayı buldukları konumdan dolayı anımsattıđı dűřűnűlmektedir. Otoyol altındaki kűtűphane dıřındaki insanlar uyduKentteki gen gibi kendi hareketlerini oluřturmakta gibi gۆzűkmektedir. Ancak, uyduKent kolajından farklı olarak, bu insanların bazı yerleri bařka yerlere tercih ettiđi daha aık gۆrűlebilmektedir. Bu durum, tavan kۆşesi, parametrik cepheyi, heykel bařını ve uyduKenti birlikte toplar.

Sitűasyonistler Őehir iinde oluřturdukları durumlar, derivelere, ile kendi hareketlerini yaratmıř insanlar olarak dűřűnűlmektedir. UyduKentteki gen, bu nedenle derivelere yakın bulunmaktadır.

Soleri’nin (1971) mimarlık ile ۆlek arasında kurduđu iliřki, spandrelin yapıya ulařılabilirlik kazandırdıđını sۆyler. Spandrel bۆylece yapının ۆleđi ile iliřki kurmaktadır. Ulařılabilirlik yapının kullanımı ile ilgilidir. Yapının nasıl kullanılabileceđi ۆnceden planlanır, ancak planın ۆzerinden deđiřiklik yapılabileceđi gۆrűlűr (Őekil 3.14).



Şekil 3.14 : Moskova. Fotoğraf: Dicle Taşkın, Moskova, 2013.

Bu plan Lebbeus Woods'un (1992) belirttiği "sanki daha önceden inşa edilmiş gibi çizilen mimarlık- hiç çizilmemişcesine inşa edilen mimarlık" ile ilgili bulunmaktadır. Planın ortadan kalktığı andan bahsetmektedir. Çizimin plan ile ilgisi ise ölçek ile kurulur. Planın ortadan kalktığı an spandrelin ulaşılabilirliğini kurmaya başladığı andır.

Debord, sitüasyonist⁹ teorisinin, sürmeyen bir yaşam anlayışı iddiasında olduğunu belirtmektedir (Debord, 2010). Çünkü, sınıfın olmadığı bir toplumda artık ressam kalmayacaktır, içlerinde resim yapanların bulunduğu sitüasyonistler olacaktır (Debord, 2010). Önerilen durumda, iş dağılımı ile anlaşılmakta olan bir tekillik durumu oluşmayacaktır (Debord, 2010). Derive, bu açıdan, yarattığı sınıfsız bir toplum ile tekillik anlayışını yok etmeyerek özel bir tekillik anlayışı oluşturmaktadır.

Collage City'de düşüncelerden biri, müze olarak kent fikridir (Rowe, Koetter, 1978). Kent mekanları müzedeki mekanlar ile özdeşleştirilmektedir, kentin her yeri müze olmaktadır.

⁹ Derive bir durum yaratmaktadır. Situasyonistin Türkçe çevirisi durumcudur. Sitüasyonist derive ile ilişkilidir.

“Bu bir...” projesinde binalar gözükmemektedir ve üzerlerinde ne binaları oldukları yazılıdır (Herron, 1994). “Bu bir...” projesine göre, Buckingham Sarayı’nın üzerine “otel” veya “balmumu müzesi” tabelası asıldığında bu ikisi de olabilmektedir. Bir binanın üniversite binası olarak kullanılması ile eğlence merkezi olarak kullanılması ya da konut olarak kullanılıyor olması aslında binanın çizgisinden anlaşılacak bir durum değildir.

Bu üç örnekten, ortaya konulan durumlara hakim olan genellik bu bölümle ilgili bulunmaktadır. Genellik, bir güç olarak bulunmuş gibidir.

Ron Herron ile ‘ön yüz değeri’¹⁰ kelimeleri kırıktır, çünkü o mimari yüzün, banliyönün insanı karşılayan cephesinin, arkasında ne bulunduğunu bilmektedir, orada yaşamaktadır. (...) Sokaktan görülen temel, bitişik müstakil evler ve ön bahçe adına kalanlar üzerindeki birkaç Ford’tur, bunların arkasına dönünce ise - (...) – görülen tamamen kendi ilişkileri ve aile fantezisisidir. Toplum tarafından görülmekte olan cephe gelenekseldir. Gizli bahçe ise, bir sırdır. (Banham, 1994) (Şekil 3.15)



Şekil 3.15 : Herron, bahçe. Architectural Monographs No:38 The Visions of Ron Herron’dan alınmıştır.

¹⁰ tr. çvr. H. İpek Avanoğlu. Kaynakta ‘face value’ olarak geçmektedir.

Sır olan bir şey vardır ve bu sır genel olan bir şeye katılmaktadır. Banham, Herron'un banliyöde yaşadığını bu şekilde ne olduğunu bildiğini söyler. Ancak, Banham'ın fikri Brecht tarafından yazılan "Galilei'nin Yaşamı"nda Galilei'nin çalışmalarını inceleyen genç rahibin çiftiçi olan kendi ailesinden yola çıkarak çiftçileri anlattığı konuşma ile karşılaştırılırsa başka bir sonuç elde edilir: Genç rahip ile Galilei arasında geçen sahnede, genç rahip, çiftçi olan kendi ailesini ve benzer statüde olan insanları anlatır (Brecht, 1998). Genç rahip, bu insanları, basit insanlar olarak tanıtır (Brecht, 1998). Çalışmaktan yıpranmış ellerinden, durumlarının iyi olmadığından, buna rağmen yaşamlarında belli bir düzenin olduğundan, akşamları kız kardeşiyle birlikte ocağın başında yemek yiyişlerini, yıllar geçtikçe şeklini kaybeden vücutlarından bahseder (Brecht, 1998). Bu bölüm, Brecht'in empati prensibi üzerine eleştirisi olarak yorumlanır (Hallet, 1994).

Galilei'ye göre ise, rahibin bahsettiği insanlar elleriyle çalışan insanlardır ve yeni fikirler için elleriyle çalışan insanlara ihtiyaç vardır, çünkü elleriyle çalışanlar hareket ettirilmeyen şeyin hareket etmediğini anlayacaklardır (Brecht, 1998). Herron'un, Banham'e göre sahip olduğu doğrudan deneyim, genç rahibin doğrudan yaşantı örneğiyle birlikte sorgulanır.

İnsanın belirli biçimde tanınabileceğine ilişkin basit gerçeği görmek bir zafer duygusu yaratır; dahası, bir kerede ve bütünüyle asla tanınamayacağı, kolaylıkla tüketilemeyeceği, gelişebilme kapasitesine ilişkin pek çok olanağı içinde barındırıp, gizlediği gerçeğini fark etmek de mutluluk verir. (...) Tabii insan, bugünkü gibi toplumsal şartlar nedeniyle mekanik, deliğine tıklanmış, dirençten yoksun bir şeymiş gibi ele alınmadığı takdirde geçerlidir bu söylenenler. (Benjamin, 2011)

Otomatikleşmeyle birlikte insanın üretken gücünün sonlanacağı fikri New Babylon'un çıkış noktalarından biridir (Constant, 1980). Bu sonlanmanın Constant (1980) ile serbest bırakılan insan enerjisi olarak görülmesi Benjamin'in (2011) bahsettiği insan direncidir.

Lebbeus Woods (1992), "oturan, yapının içinde yaşamakta olan insan"ı "kendiniz" olarak adlandırın demektedir (Şekil 3.16). Bu bir aktarma işlemi olarak düşünülmektedir. Bu aktarımın, başka bir insanın deneyim ve duygularını anlamak üzere kurulan empatiden farklı olduğu düşünülmektedir. İnsanın kendisini olduğu gibi duruma aktardığı bir koşuldur. Woods (1992) "Bir şeyi, bilindiği gibi bilmek" der. Bu, derivecilerin biraraya getirilen iki şey arasında her zaman için kurulan

ilişkinin ifade ettiği bilmek eylemi olarak görülmektedir. Kurulan bu ilişkiler birinin kendisini iki şey arasında kendisine özel bir ilişki kurmak için kısıtlaması ile oluşmamaktadır (Debord, Wolman, 1956).



Şekil 3.16 : Dolu.

Gece Karaköy’de sokakta oturmakta olan bir adam ile gece 4.Levent’te sokakta oturmakta olan adam arasında kurulabilecek benzerliğin “kendiniz” fikri üzerinden kurulabildiği düşünülmektedir.

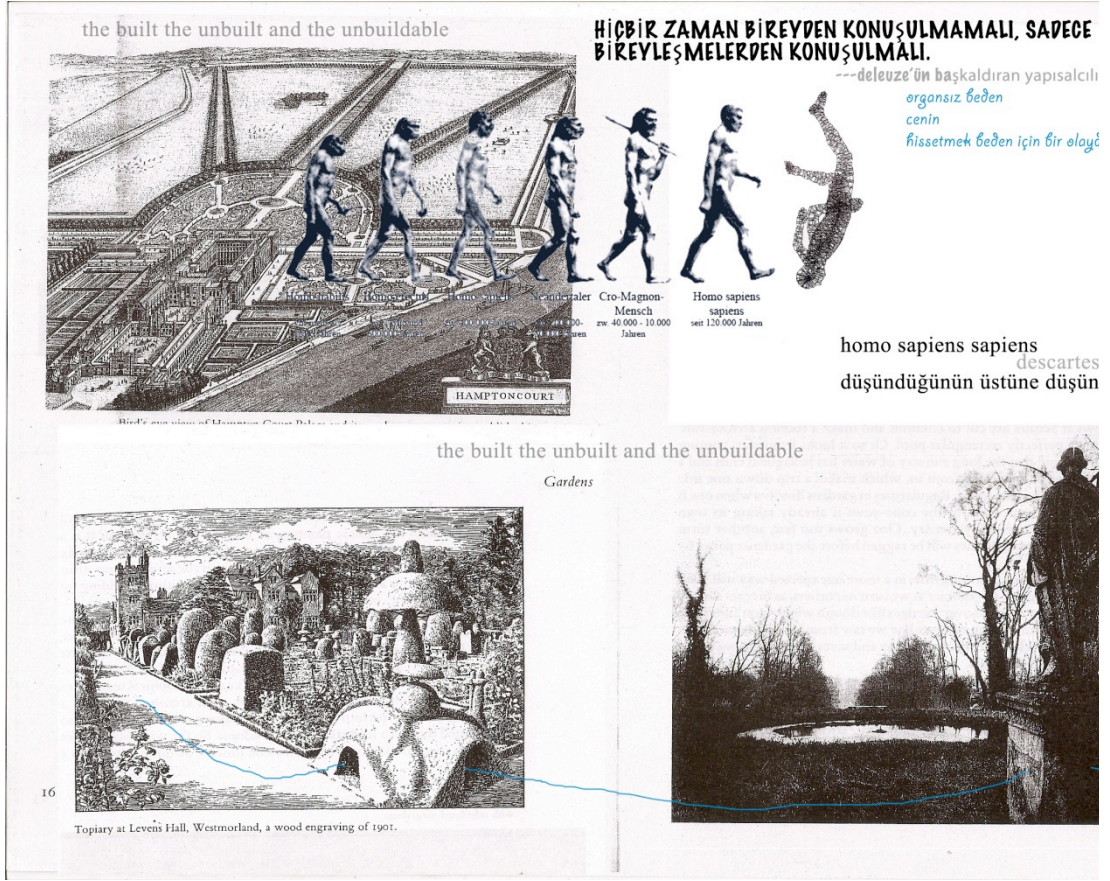
3.3 Dünya

Zizek’in (2011) “mücadelenin açık olduğu, kimin kendine mal edeceği belirsiz uzamlar”ının çalışmada nasıl ele alındığını açmak üzere toparlanmıştır.

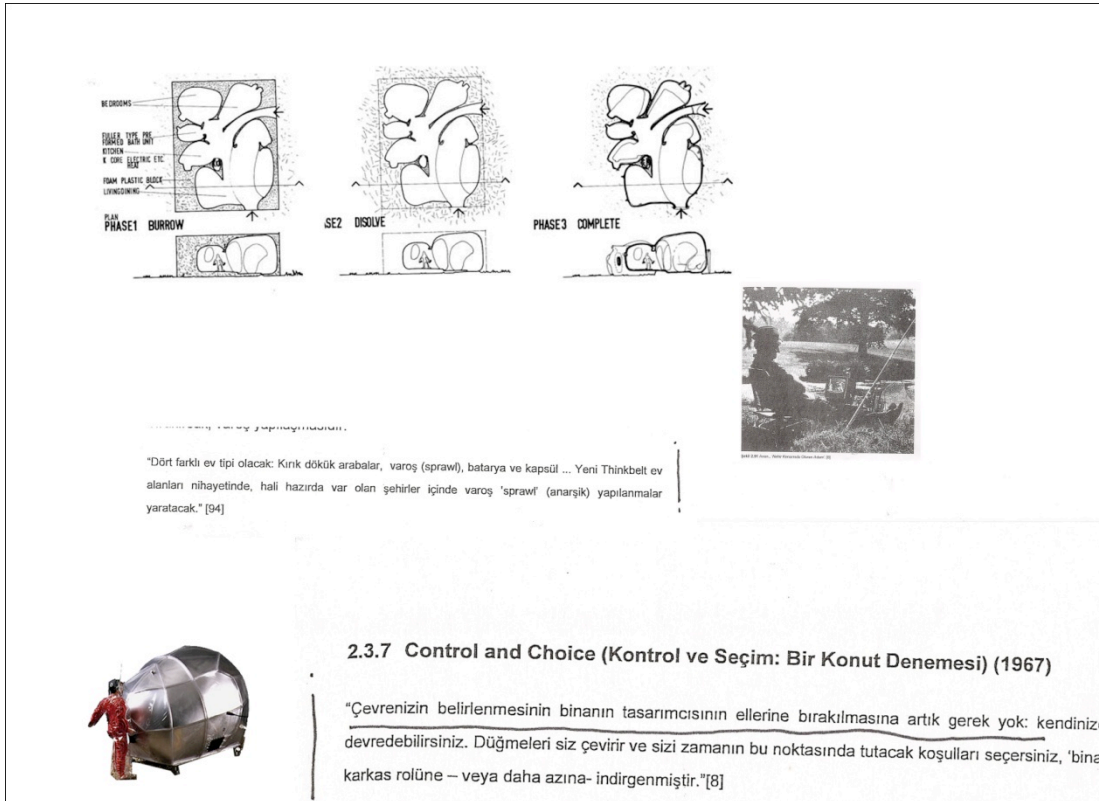
3.3.1 Eşdeğer Seri



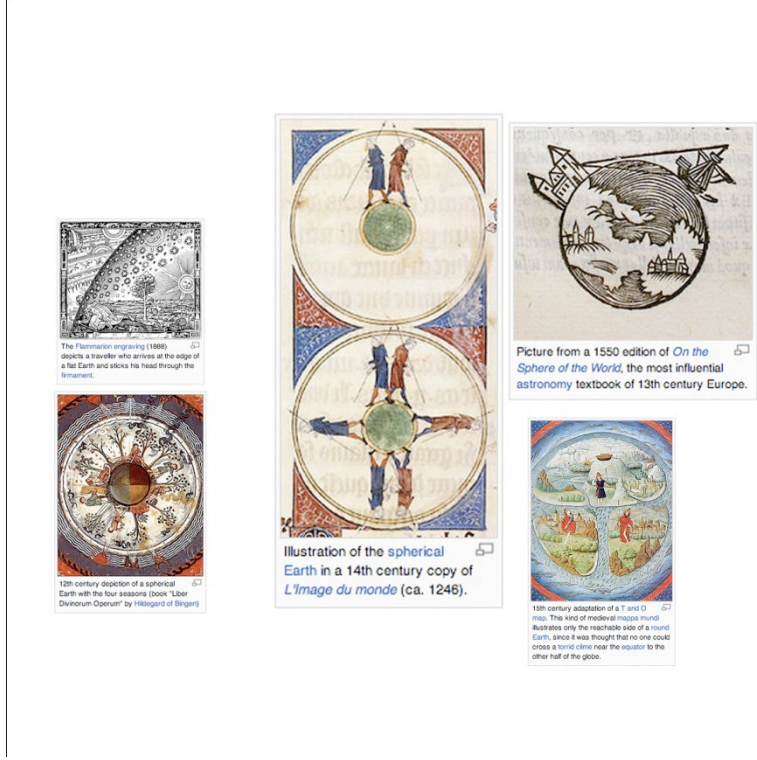
Şekil 3.17 : Düşündüğünün üstüne düşünen insan ve bireyselleşme.



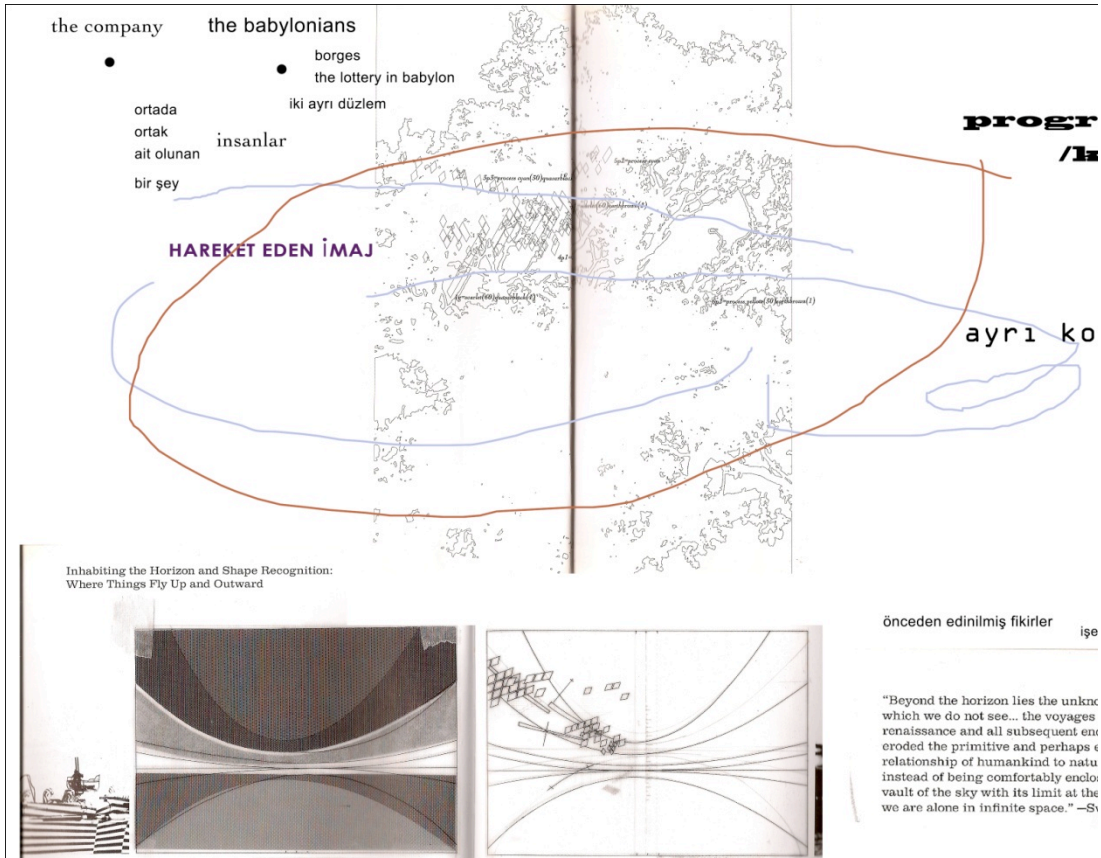
Şekil 3.18 : Ev-dünya.



Şekil 3.19 : Mağara ev.



Şekil 3.20 : Dünya üzerinden görülen Dünya'nın çizimleri.

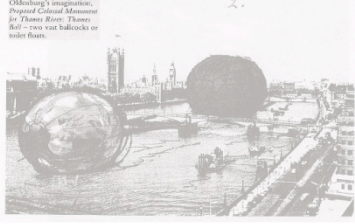


Şekil 3.21 : Dünya üzerinde kodlarla hareket eden sanal mimarlık.



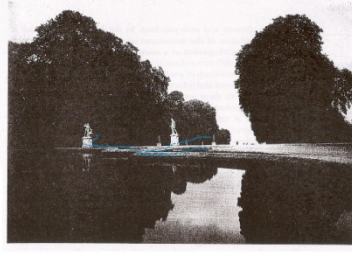
arazide yan yana duran tüm peribacalarının
içine yerleşilmemiş

yapının varolması



POCHE

the built the unbuilt and the unbuildable



KAP

kabuk

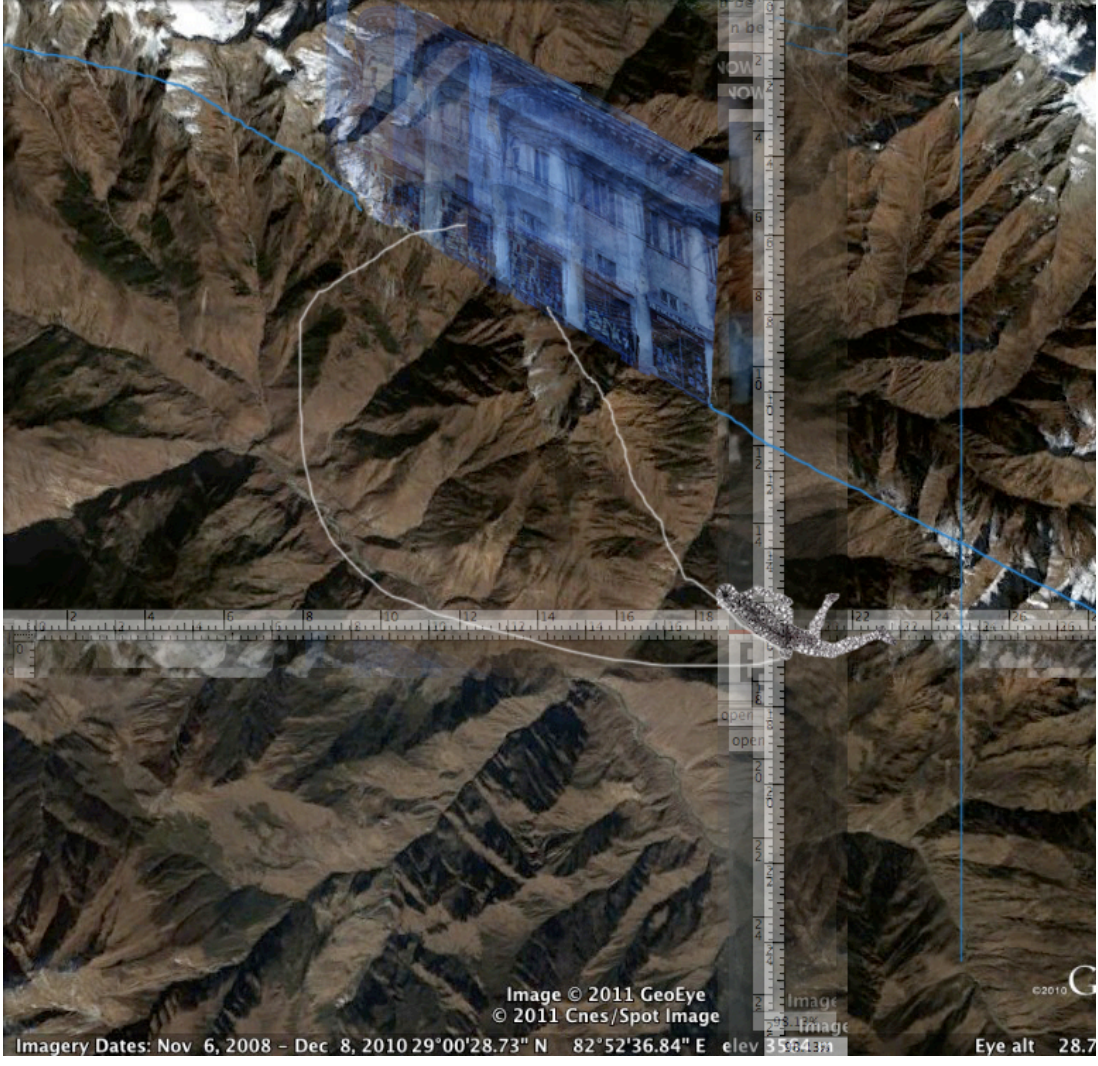


katlanmak

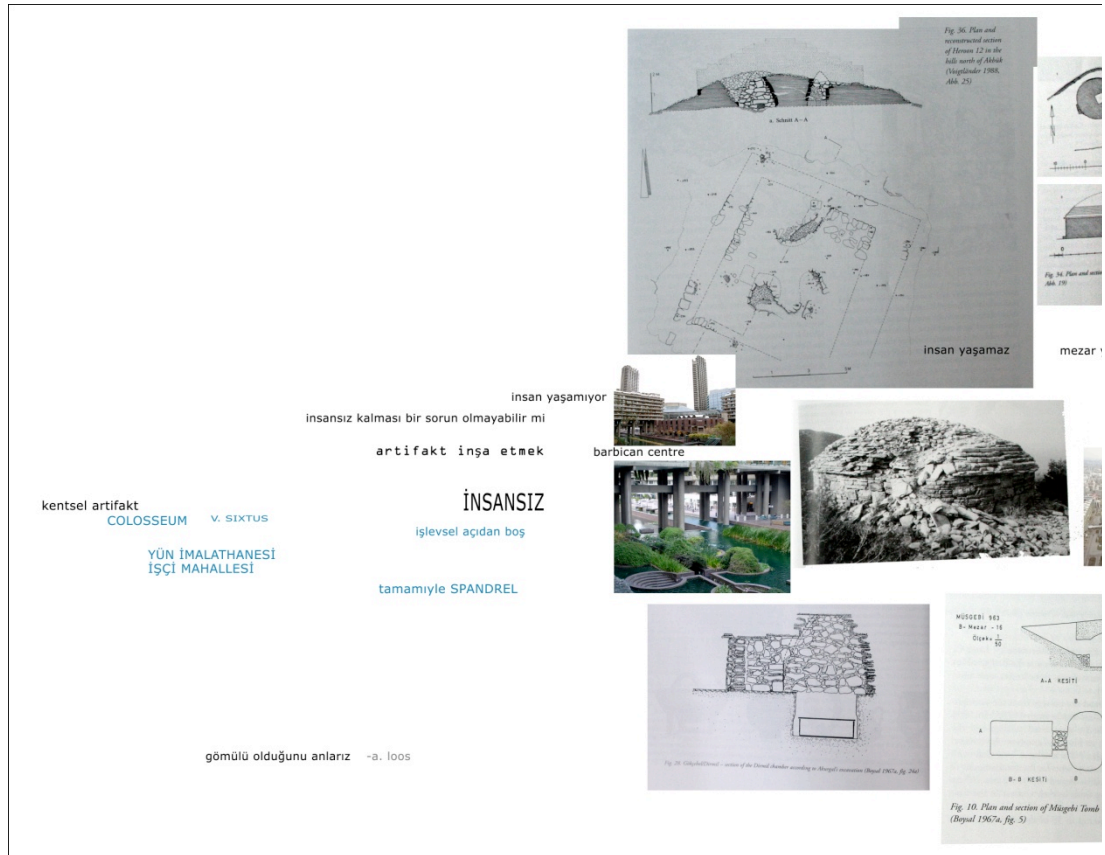
KAP İÇİNDE KAP

"ARA UZAMLAR DA SPANDREL, EKSAPTASYONA AÇIK VE İŞLEVSEL AÇIDAN BOŞ UZAMLAR
DEĞİL MİDİR? BU NOKTADA MÜCADELE AÇIKTIR, YANI BUNLARI KİMİN KENDİNE MAL
EDECEĞİ BELİRSİZDİR."

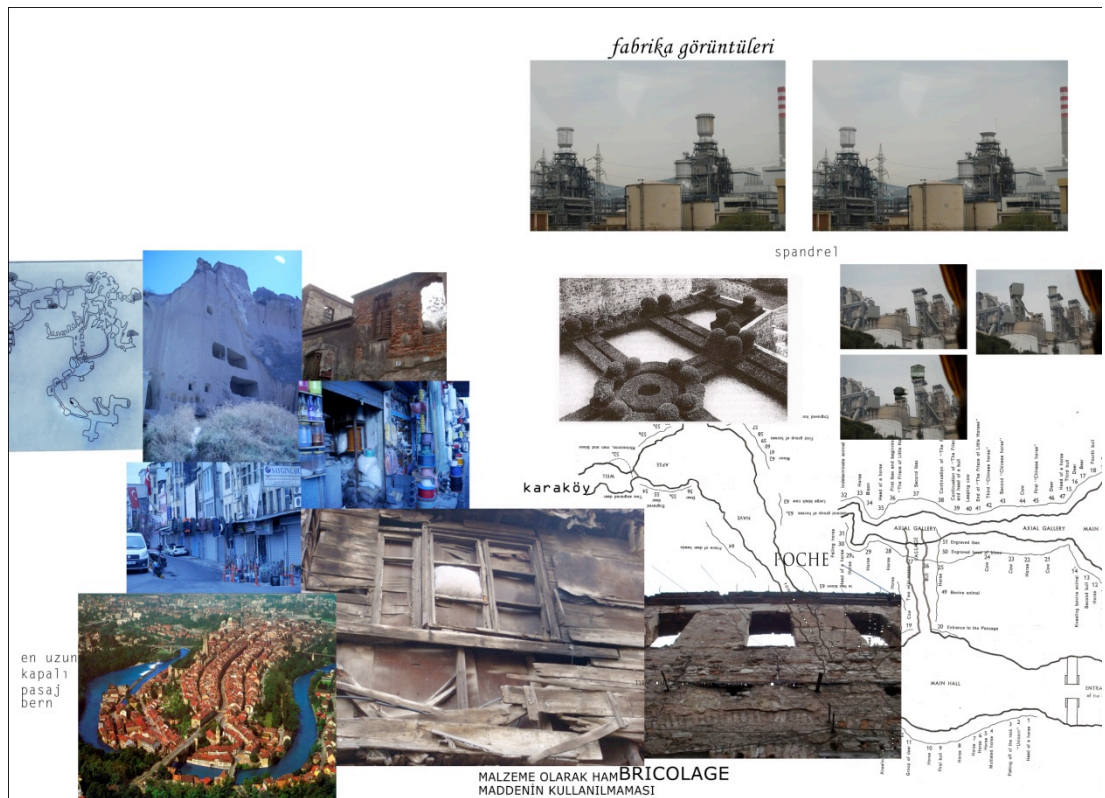
Şekil 3.22 : Ev-dünya.



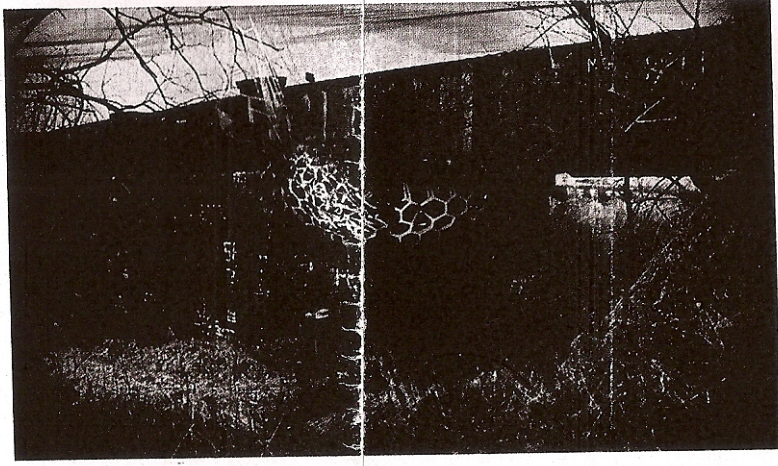
Şekil 3.23 : Dünya üzerinde hareket eden yapı.



Şekil 3.24 : İnsansız.

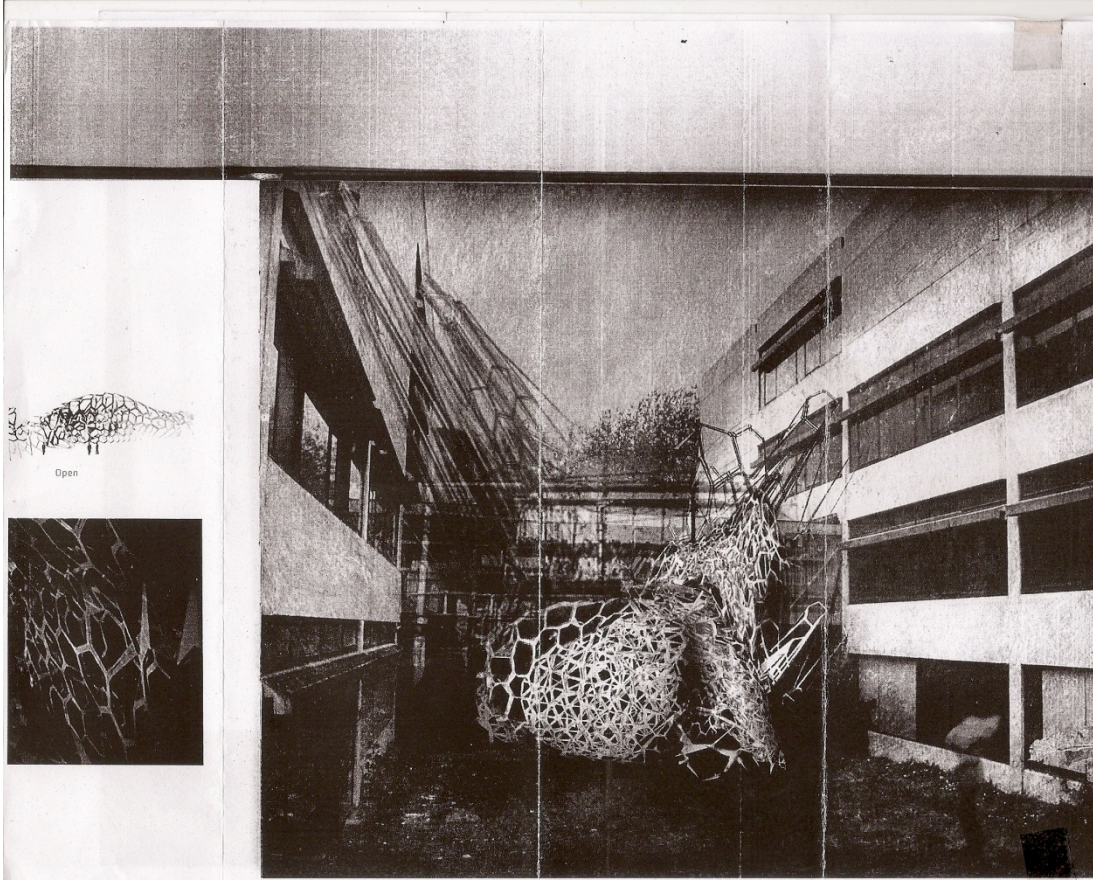


Şekil 3.25 : Boşluğun şekli.



104

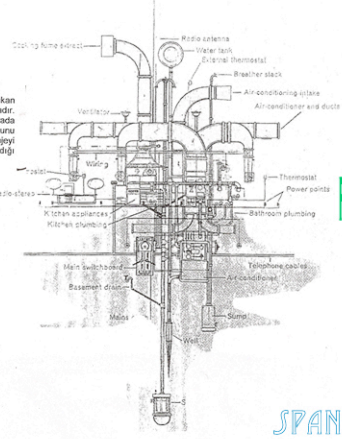
KÖPRÜALTI OLATLAR



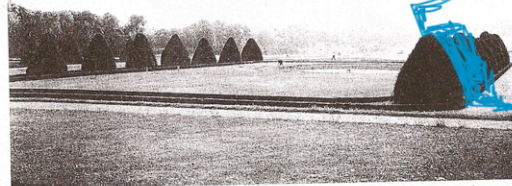
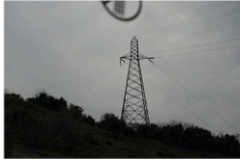
Şekil 3.26 : Boşluklara yerleşen projeler.

¹ 'Feature' burada metafor olarak kullanılmıştır. Burada kullanılan 'feature' arkitektürelde karşımıza çıkan bir terimdir. Çeşitli insan etkinliklerinin ardından doğada bulunan sabit kalınlıklar için kullanılmaktadır. Örneğin eski zamanlarda sadece törenler ya da resmi gezitler için yapılan yolları gösterebiliriz. Burada kalıntı olarak kullanıyoruz ama bu kalıntıların esasında gerçekleştirilen bir olayın kavramı olduğunu vurgulamak gerekmektedir. Esasında Monte Carlo projesinin temelinde de bu fikir yatmaktadır. Projeyi oluşturan çoğu kişi eğlence etkinlikleridir. Onun dışında kalan, etkisinin gerçekleştirilmesi, onun izlenim kaldığı alan ise bir 'kalıntılar-olana' yani 'features-space'dir.

archigram
KALINTI



FEATURES SPACE



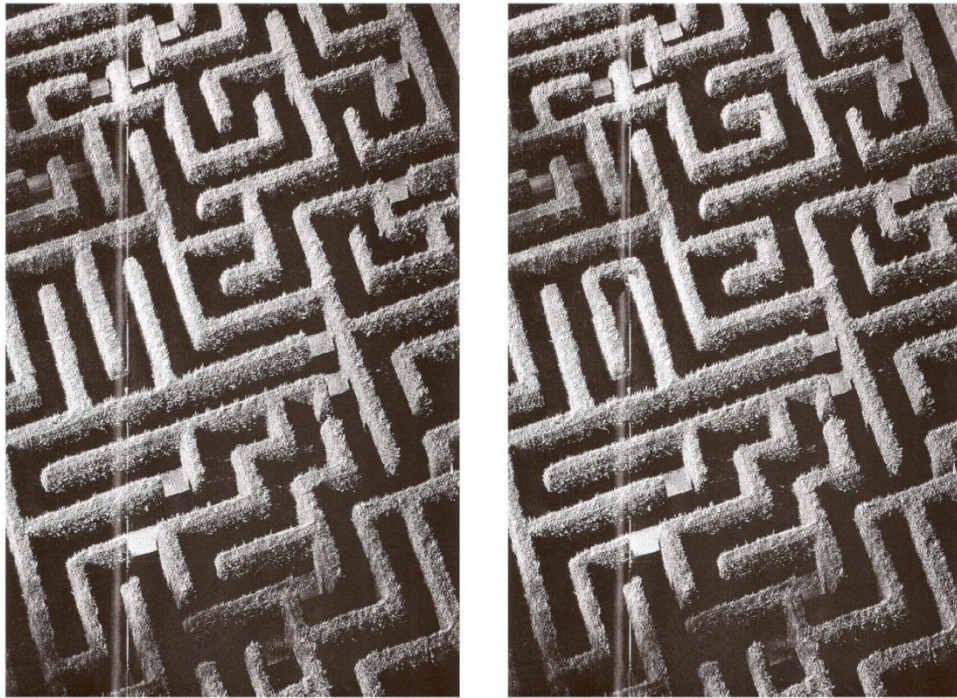
SPANDREL

The garden of Sceaux, near Paris, with its rows of clipped yews – 'trees cut to statues'.

bağımsız bir tasarım kararı zorunlu yan ürünleri olarak çıkan türden biçim ve uza

İŞLEV YAN ÜRÜN

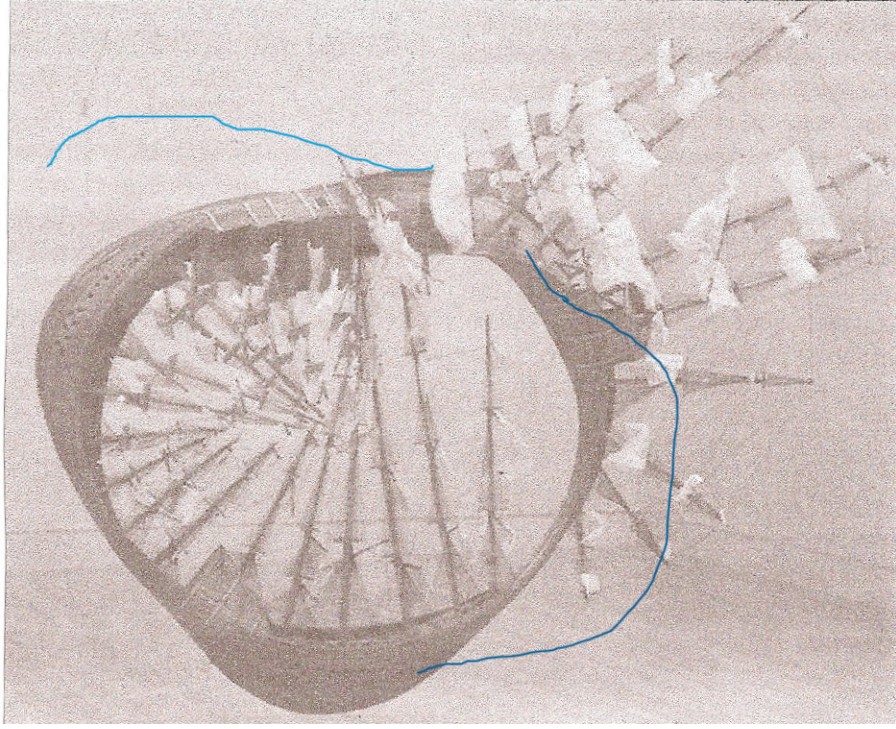
Şekil 3.27 : Ev-dünya.



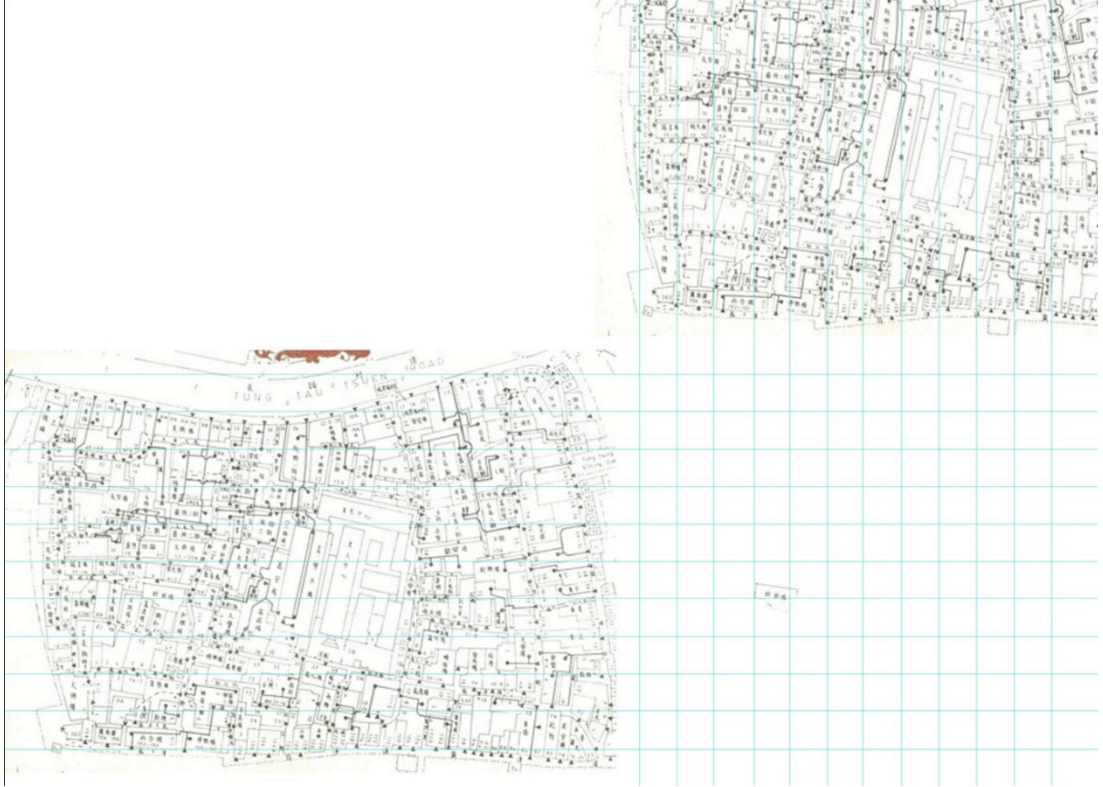
Şekil 3.28 : Labirentin orjinal fotoğrafı ile üzerinde oynanmış fotoğrafı.



Şekil 3.29 : Manazan mağaralarının cephe çizimi ve çizimin, üzerinde oynanmış hali.



Şekil 3.30 : Süreç.



Şekil 3.31 : Walled City.

3.3.2 ‘A ile Dünyanın Sonu’¹¹ senaryo çalışması

Sahne 5

Şehir:

Bir ormanı andırmaktadır.

Bir adam:

Elinde bir torba ile bir sergi salonuna girer. Bir sanatçının fotoğrafları altına yatağını hazırlar. Masa lambasını yere kurarak fotoğrafları aydınlatır, yatağına uzanır. Uzandıktan sonra tavana bakar ve fotoğraflara sırtını döner.

Dışarıda biri:

Sokak lambasına tırmanır.

Gecedir.

Bir başka adam:

Müzedeki antik heykeli fenerle aydınlatarak kendisinden uzun heykele ilgiyle bakar.

Lahitlerin birinde bir adam:

Yorganı içinde uyumaktadır. Yüzüne tutulan fener ışığından uyanır. Adam feneri çekmez diğerinin yüzünden. Birbirlerine gözlerini kırparak bakarlar. Feneri tutan adamfeneri elinde söyle bir sağa sola sallar. Lahittekinin yüzü gölgelerle sallanır. Lahitteki, gözlerini kapatarak tekrar uykuya dalar.

Başka bir adam:

Boşalmış bir aparatmanın cephesindeki camını kırdığı bir pencere boşluğuna yatağını bağlamakla meşguldür.

Sahne 8

¹¹ Senaryo çalışması, yazıldığı şekliyle teze aktarılmıştır. Senaryo: H. İpek Avanoğlu.

g uyandıđı yerde tek başınadır. Yanı başında duran bardađa bakar. İçinde su kalmamıştır. (...) Kalkar ayađa. Çantasına toparlar eşyalarını. (...) Bir süre sonra gözü yerde bir şeye takılır. Durur. Şaşırdıđı bellidir.

g yerde bir kitap görmüştür. Eğilip eline alırken gülümser. Hiç aklına gelmemiştii kitap diye bir şey olduđu bu ana kadar. Kitabı yanına alır. Su kenarına dođru yürür.

Su kenarına gelir. Yere kurulur.

Kitabı açar, romandır.

Önce kitabın arkasını okur: anlaşılın heyecanlı bir hikayedir. Birkaç sayfa okur, büyük bir saygıyla. Ancak, dördüncü sayfanın başında gözü kayar sayfadan. Havaya bakar bir süre. Kitabı kapatıp yerde kenara iter. O orada yerde uzanmaktadır

(...)

h: sokakta yürümektedir.

e: gökyüzüne bakarken ayaklarını suda sallamaktadır.

başka bir adam: bir dolapta bulduđu kıyafetleri karıştırmaktadır.

başka bir adam: sokakta saat bulur, koluna takar.

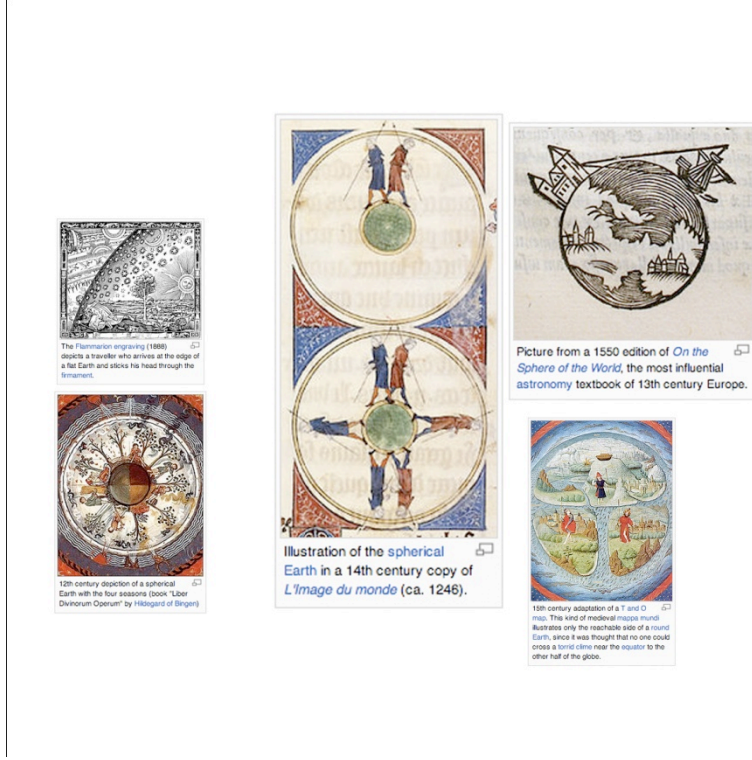
başka bir adam: torbalardan bir şey yapmaya çalışmaktadır.

başka bir adam: tozlanmış fotoğraf sergisini gezmeyi henüz bitirmiştir. Duvardan biraz uzaklaşarak elleri arkasında, anlamaya çalışmaktadır. (Url-4)

3.3.3 Kurulan İnsan Boyutu-Dünya Boyutu İlişkisi Haritası

Senaryoda, insanlar bir boşlukta. Daha önce kullanılmış bir dünyayı, terkedilmiş hali üzerinden tekrar kullanmaktadırlar. Uyumakta, yürümekte, izlemektedirler. Sınırlarını bilmedikleri bir durumun parçası olmuşlardır.

Senaryoda insanın sınırlarını bilmediđi bir alan onun kullanımına açık kalmıştır. Onun kullanımına dahil olmayan bir alanla henüz karşılaşmamıştır ve bu, onun bildiđi tüm Dünya'yı gördüđu bu alandan ibaret olduğunu düşünmesini haklı çıkarabilmektedir.



Şekil 3.32 : Yuvarlak Dünya.

Yuvarlak Dünya’da aynı noktadan sırt sırta yola çıkan iki insanın yüz yüze karşılaşmasını anlatan resim, insanın uzaya çıkmadan, üzerinde bulunduğu Dünya’nın geometrisi üzerine Dünya üzerinde bulunduğu noktadan fikir yürütebilmesini anlatmaktadır (Şekil 3.32). Yuvarlak Dünya resminde Dünya’nın boyutunun yok bilgi olduğu düşünülmektedir. Resimdeki insanın boyutu ile Dünya’nın boyutunun kullanım amaçlı olduğu düşünülmektedir; çünkü resmin, anlattığı olayın gerçekleşmesi üzerine çizilmediği düşünülmektedir. Resim, Dünya’nın yuvarlak şeklini ifade etmek için şeklin sunduğu olası bir potansiyeli yansıtmaktadır ve bu yansıma gelecek için düşünülen bir planı da ifade etmekte gibidir. Yeni bir bilgiden yola çıkılıyor olması önemlidir.

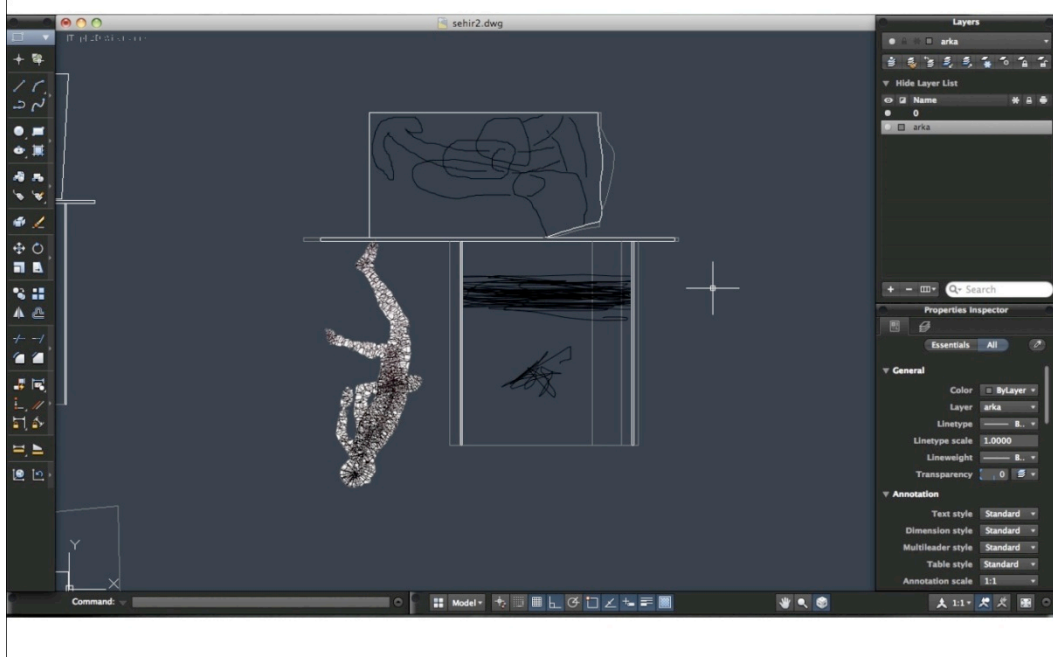
Lebbeus Woods (1992), mimarlık, mimarlığa egemen olan, şimdiki yaşam koşullarına en iyi hizmet eden bir bilgi ifade etmeye başladığında mimarlığın insanlararası ilişkilerde ve insan varlığında bir güç olarak nasıl değişeceğini ifade eder. Constant (1948), ‘insanlar sanatı’ ile herkesin kendisini ifade edebileceğini belirtir. Soleri (1971), mimarlığın çok katmanlı bir insan ekolojisi olan ‘arc-ologie’ye dönüşmesini inceler. Bu üçünün ortak özelliği olarak varolan bilgilerin değişmesiyle gelecekte ne olacağını söylemeleri olarak görülmektedir. Bu bilgi değişimi, Dünya düzken, yuvarlak olması gibi düşünülebilir. Woods, Constant ve Soleri’nin kendi

görüşlerinde kurdukları ilişkilerde de bu nedenle resimdeki gibi boyut ilişkilerinin farklı kurulduğu düşünülmektedir.

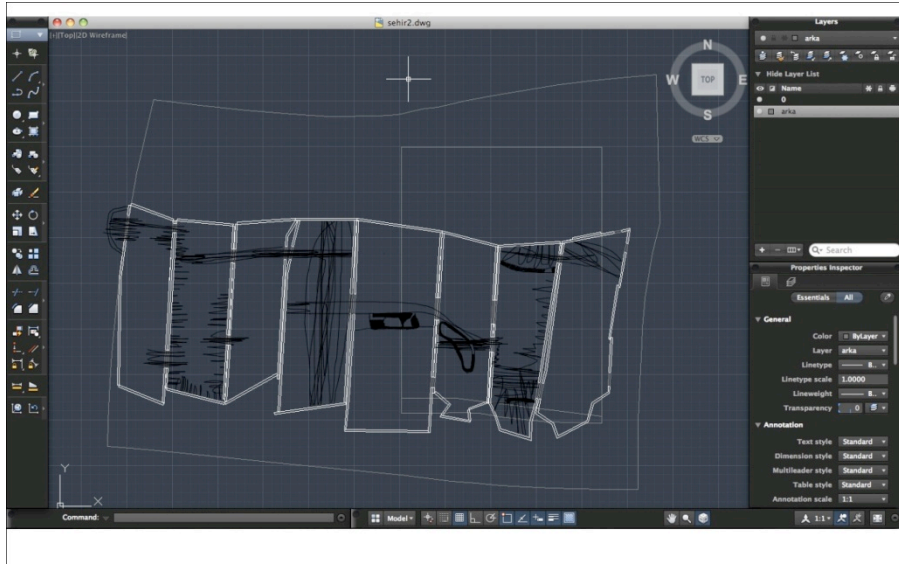
Yansıtılan düşünceler, Galilei'nin zihinde icra edilebilen deney anlamına gelen *sensate esperienze* yöntemini çağrıştırmaktadır. Galilei'nin Yerküre merkezine sarkaç tesis etmek üzere gerçekleştirdiği deneyin yöntemi bu şekilde tanımlanmaktadır (Aşçıoğlu, 2008). Bu deneyde de boyutların gerçek boyutlardan farklı seçildiği görülür. Bu yöntemde deney zihinde gerçekleştirilirken bir sonuca varmaktadır. Deney ortamı burada zihin olarak anlaşılabilir. Bu durumda deney malzemeleri bu ortamın malzemeleri olması gerekmektedir.



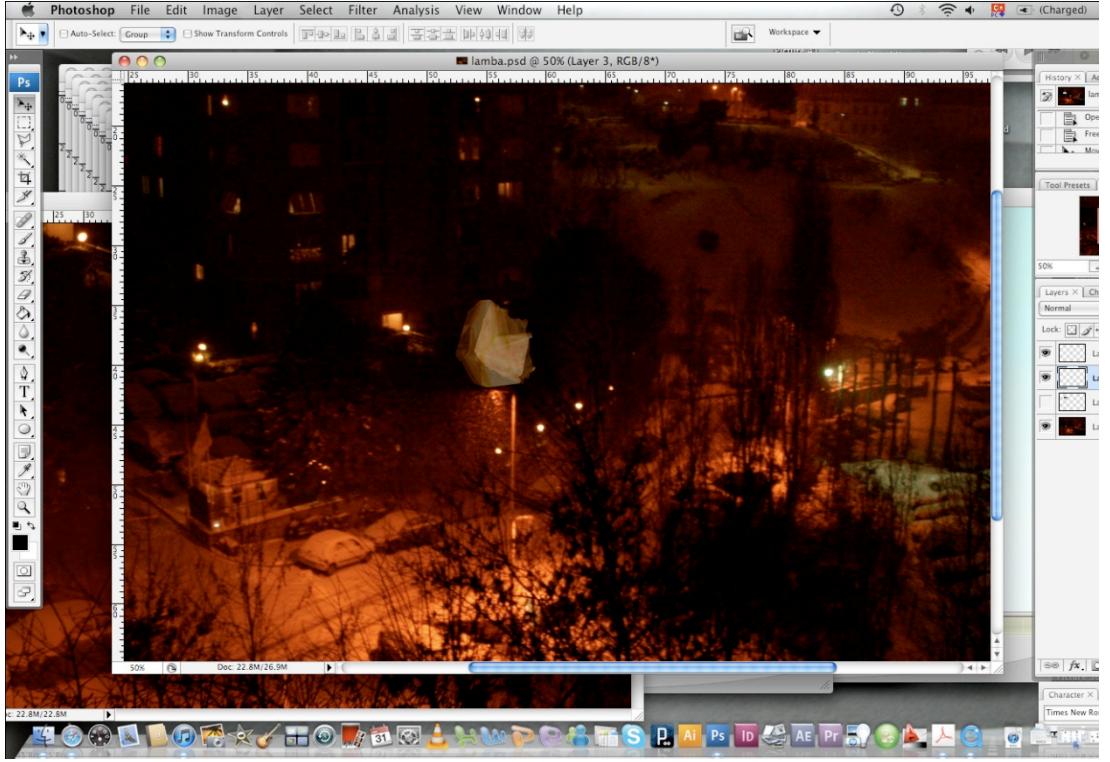
Şekil 3.33 : Görebildiği Dünya.



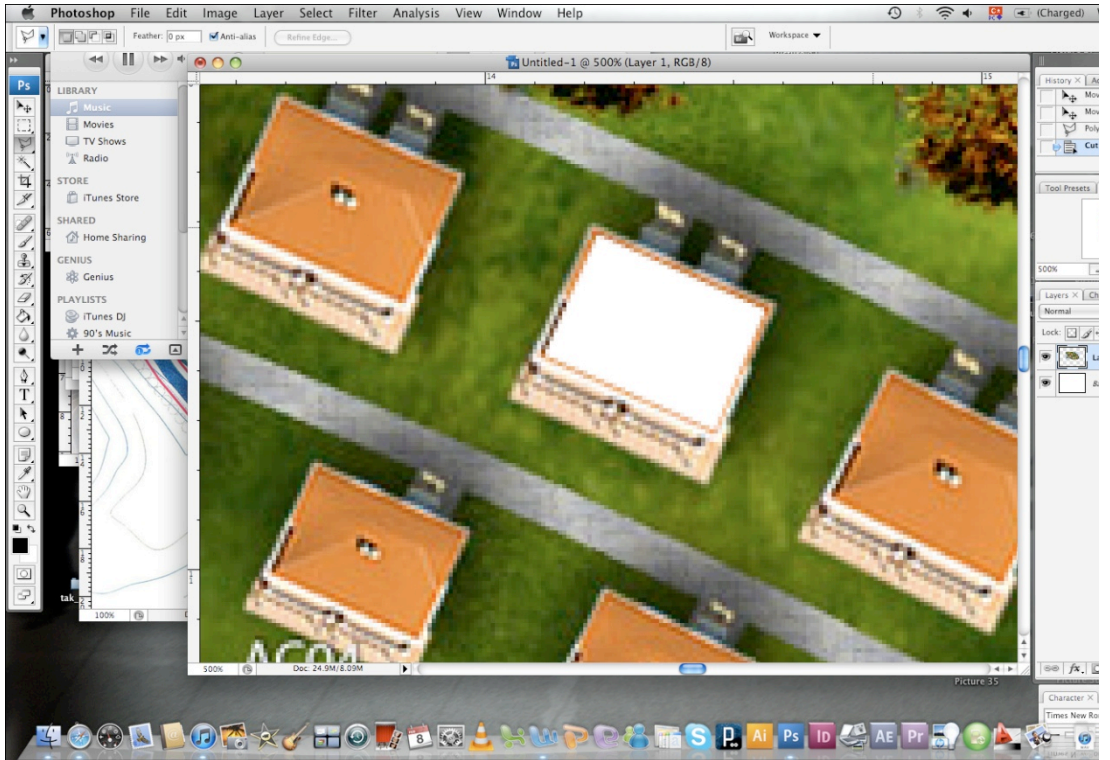
Şekil 3.34 : Görebildiği Dünya.



Şekil 3.35 : Görebildiği Dünya.



Şekil 3.36 : Görebildiği Dünya.



Şekil 3.37 : Görebildiği Dünya.

Senaryoda insanların birbirleriyle karşılaşması, konuşması ve kitap okuması insanın kurduğu Dünya boyutuna hareket katmaktadır (Şekil 3.33- 3.37). Sistematik

muğlak¹², bir kelimenin sonsuz anlama sahip olabilmesini ve bu anlamların birbirinden ayırd edilmesinin önemli olduğu durumları anlatmaktadır (Russell, 1998). Buna göre, bir konuşma sırasında sürekli olarak kullanılan ‘bu’ kelimesi farklı anlamları ifade etmek üzere kullanılır, ancak değişken anlamları takip edebilmek önemlidir (Russell, 1998).

Kitabı okurken, karşılaştığı insanla konuşurken kendisi ile Dünya arasındaki ilişkinin sistematik bir muğlaklık kazandığı düşünülmektedir. Kendi boyutu, içinde bulunduğu alanın boyutları ve bu alanın üzerinde bulunduğu Dünya’nın boyutu, sürekli olarak şekil almakta olan bir bilgi haline gelmektedir.

Senaryoda şehir başka şekillerde kullanılmaktadır. İnsan, müzeyi korunaklı yerlerden biri olarak uyumak için seçebilmektedir, Boğaz’da uyuyabilmekte ya da sokak lambasına o gecelik evini kurabilmektedir. Her yerin olduğu gibi müze de hiçkimsenin değildir. Müze, Boğaz ve sokak lambasında uyumak herhangi bir odanın içindeki yatakta uyumaktan daha farklı sebeplerle tercih edilmektedir. Bu sebeple apartmanda uyumayı tercih eden insan bile apartmanın penceresinde uyumayı tasarlamaktadır. Bu yerler Zizek’in (2011) ikincil uzamlardan oluşan ev hayali ile yakınlık kurulabilecek yerlerdir.

Walled City, hiçbir otorite ve yasa altında olmayan bir şehir olması sebebiyle senaryodaki durumu düşündürmektedir. Walled City’de insanlar sadece oturmamaktadır, çalışmaktadırlar (Url-6). Konfor, hijyen gibi konulardan bahsedilmeyecek bir koşullu bir ortamdır (Url-6).

Walled City’de evsizler de bulunmaktadır (Url-6). Evsizlerin bulunması Walled City’nin ışık almayan ıslak sokağında yaşamayı sınırın dışındaki herhangi bir sokakta yaşamaya tercih edecek insanları düşündürmektedir. Bu tercihlerin arkasında yatan şeyler, senaryoda olmayan şeydir.

Benjamin, (2011) “Düşünmeye değer mi?”, “Bir işe yarar mı?”, “Gerçekte neye yarar? Kime?” sorularının, kaba sorular olduğunu belirtmektedir. ‘Düşünce’nin belli çıkarların işine yaradığını öğrenen insan ‘düşünce’nin çıkarlardan arınmış bir şey olduğu bilgisini anımsadığında ‘düşünce’nin hizmet ettiği çıkarların kendi çıkarları

¹² tr. çevr. H. İpek Avanoğlu.

olduğunu kimin garanti edeceğini düşünür (Benjamin, 2011). Bu soruyla bağ çözülür ve kaba sorularla düşünmeye başlanır (Benjamin, 2011).

Brecht'e göre kaba düşünceler "teorinin pratiğe uygulanışını" temsil etmektedirler (Benjamin, 2011). Burada "uygulanış" kelimesi özellikle vurgulanmıştır, "bağımlılık" ile karıştırılmaması istenir (Benjamin, 2011).

Yukarıdaki soruların, kaba düşünmekten ileri gelmekte olduğu görülmektedir. Ancak, bu sorular kalıp şeklinde 'kaba sorular' olarak ele alınmamaktadır, başka bir deyişle herhangi bir insanın bu soruları soruyor olması, bağ çözüldüğü anlamına gelmemektedir. Bu durumun, derive'ciler tarafından doğrudan deneyim olarak tanımlanan şeye denk geldiği düşünülmektedir.

Uygulanışın, pratiğe has bir kavram olarak değil, teori ile pratik arasında gerçekleşen bir şey olarak ele alındığı görülmektedir. Kaba düşünce de bu arada gerçekleşmektedir. Böylelikle pratik ile teori arasında kurulan ilişki, bağ çözülmesini yaşayan insanda bulunmaktadır. Özellikle de, teorinin pratiğe uygulanışının tanımından bağımlılık ilişkisinin çıkarılmış olması ile teorinin pratiği biçimlendirmesi ya da pratiğin teoriyi biçimlendirmesi düşünceleri düşünülemez. Teorinin pratiğe geçişinde bir koşul vardır: Benjamin (2011), düşünce kendini eylemde gerçekleştirebilmek için kaba olmak zorundadır der. Arada rol oynayan "akıl" da değildir.

Onun karşısına, yalnızca kendi sihirli gücüne güvenerek çıkan akıl yok olacaktır. Çünkü devrimci mücadele, kapitalizmle akıl arasında değil, kapitalizmle proletarya arasındadır. (Benjamin, 2011)

Gerçeklikten soyutlanmış olan senaryo, Zizek'in mücadeleye açık işlevsel açıdan boş uzamları ile doludur. Kullanılan her yerin işlevi durmuştur. Yerlerin nasıl kullanılması gerektiğine dair izler kalmıştır. Müzede sergilenen fotoğraflar ve lahitler bu izlere örnektir. Senaryoda, uyumak ve kitap okumak için seçilen yerlerin tercih edilmesi, bu yerlerin mücadeleye açık işlevsel açıdan boş olan yerler arasında farklı bir yere sahip olduğunu düşündürmektedir (Şekil 3.38).



Şekil 3.38 : Tercih edilen yerler.

3.4 Somut Eylem

3.4.1 Eşdeğer Seri

Walled City'nin belirli sınırlar içinde kalan arazinin devletsizleşmesi sonucu oluştuğu düşünülmektedir. Dünya üzerinde herhangi bir yerin devletsizleşme olasılığını kurgudan farklı kılmaktadır.

Kurgu, Russell'ın (1998), Meinong alıntısında 'yuvarlak kare' olarak geçmektedir.

İkincillik karakteri kendini hissettirecektir şeklinde bir ipucu ile hareket edilmesi gerektiği düşünülmektedir.

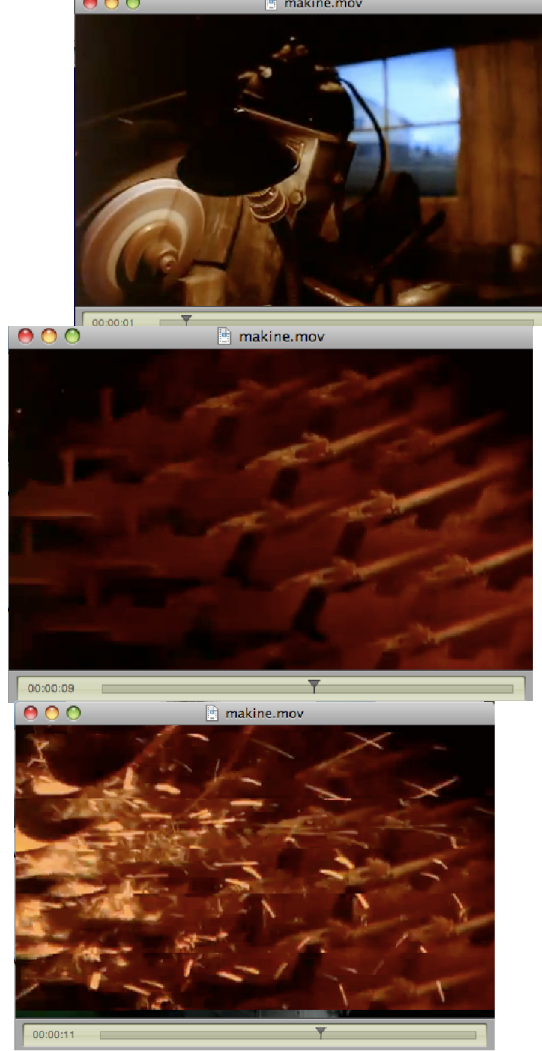
3.4.2 Makine Atölyesi¹³

3.4.3 Adım 1

Her öğrenciye üzerinde çeşitli görseller olan A4 boyutunda bir kağıt ile A4 boyutunda boş bir kağıt dağıtılır.

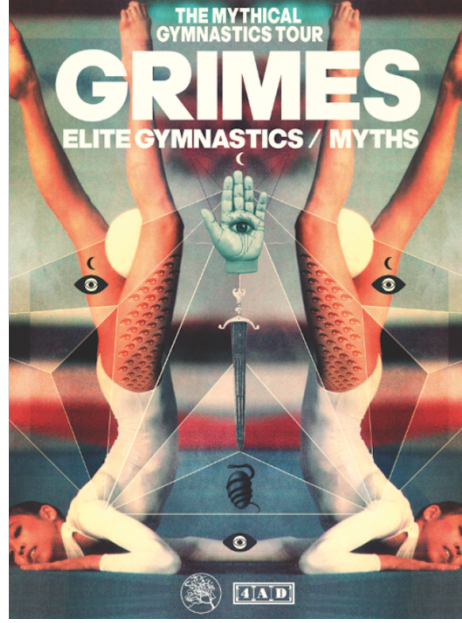
¹³ 2012 Güz dönemi, Semra Aydınli ile Burçin Kürtüncü yürütücülüğündeki İTÜ üçüncü yarıyıl proje dersi için tasarlanmış bir günlük bir atölye çalışmasıdır. Atölye tasarımı: E. Bahar Avanoğlu ve H. İpek Avanoğlu.

Öğrenci, kısa bir makine videosu izler (Şekil 3.39). Videoda gördüğü makineyi, videoda gördüğü makinenin içine (makine içinde makine) yerleştirmek üzere kendisine verilmiş olan boş kağıt ve üzerinde görsel bulunan kağıda çizer¹⁴ (Şekil 3.40-3.54).



Şekil 3.39 : Makine videosu görselleri.

¹⁴ Öğrenci çalışmalarından örnekler EK E’de bulunmaktadır.



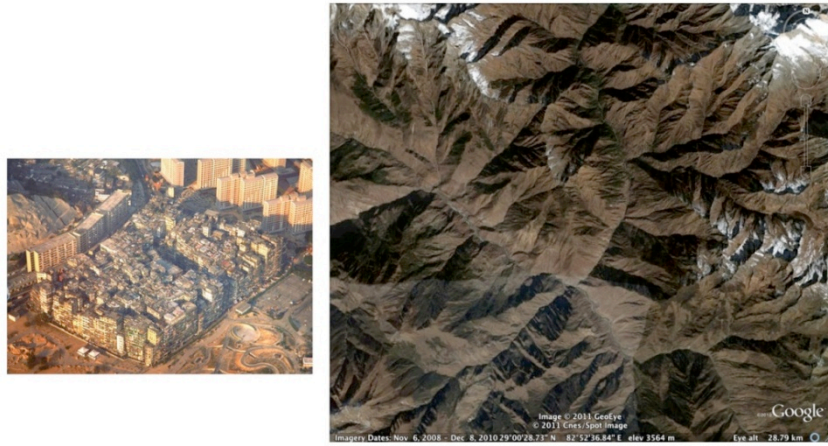
Şekil 3.40 : Dolu kağıt.



Şekil 3.41 : Dolu kağıt.



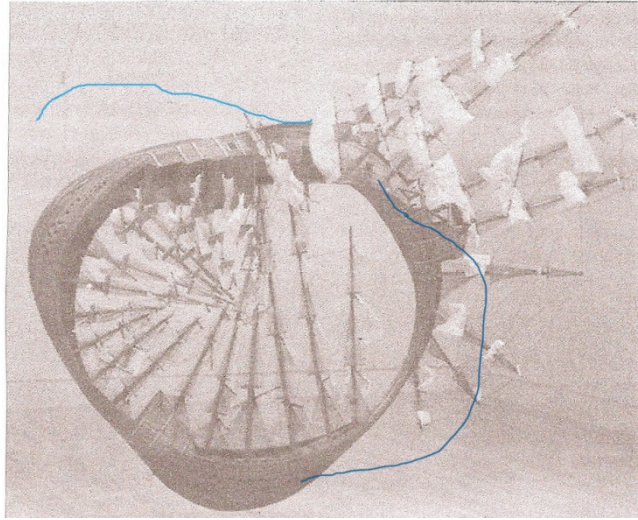
Şekil 3.42 : Dolu kağıt.



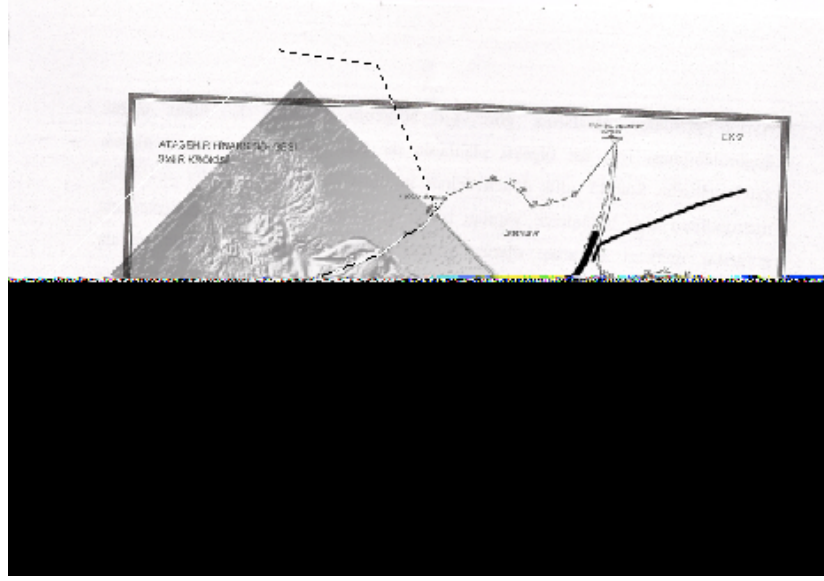
Şekil 3.43 : Dolu kağıt.



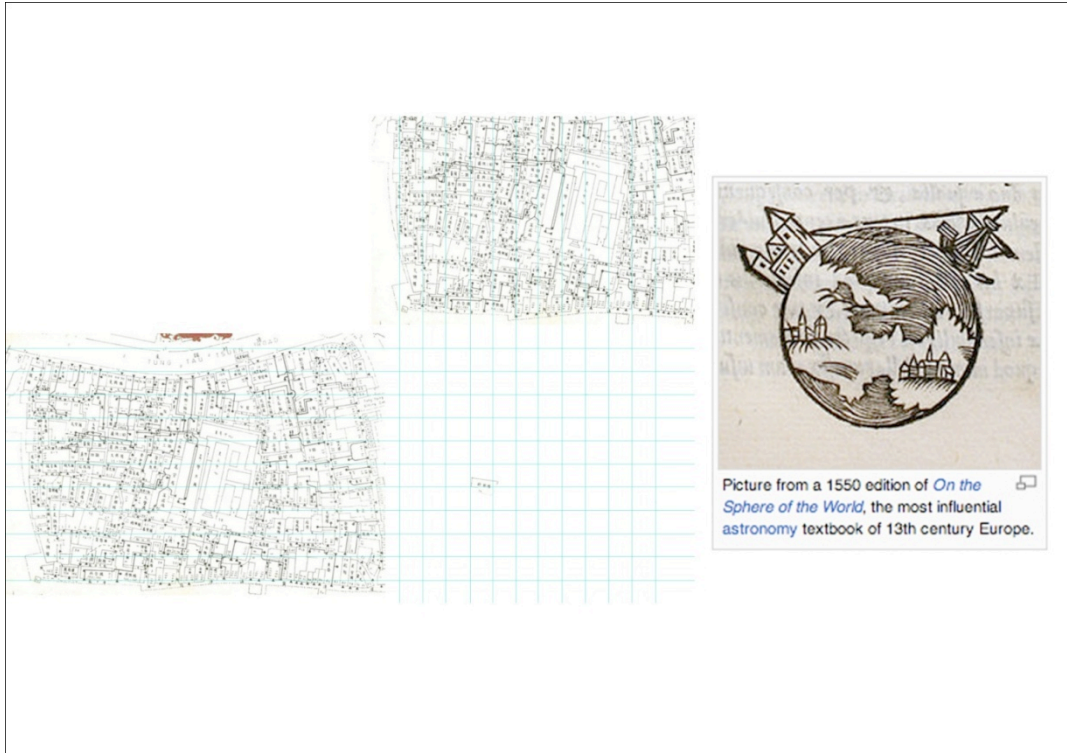
Şekil 3.44 : Dolu kağıt.



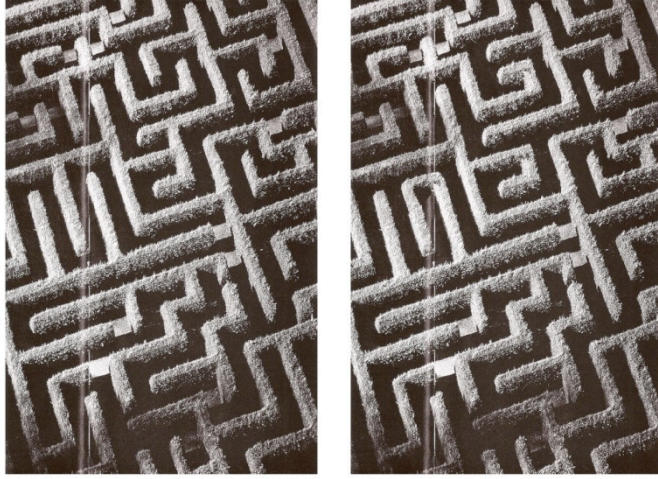
Şekil 3.45 : Dolu kağıt.



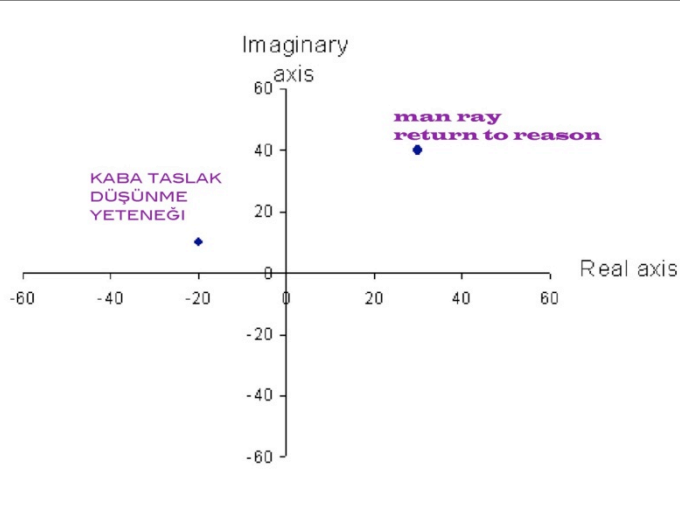
Şekil 3.46 : Dolu kağıt.



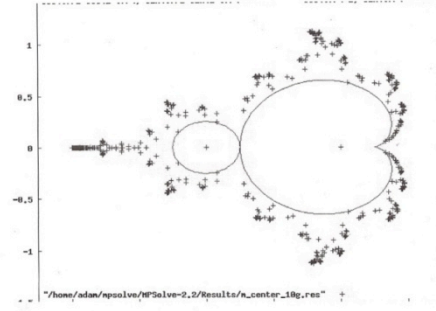
Şekil 3.47 : Dolu kağıt.



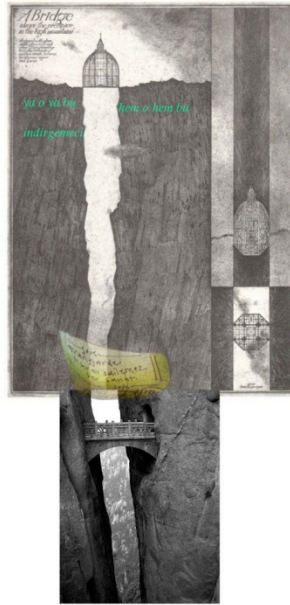
Şekil 3.48 : Dolu kağıt.



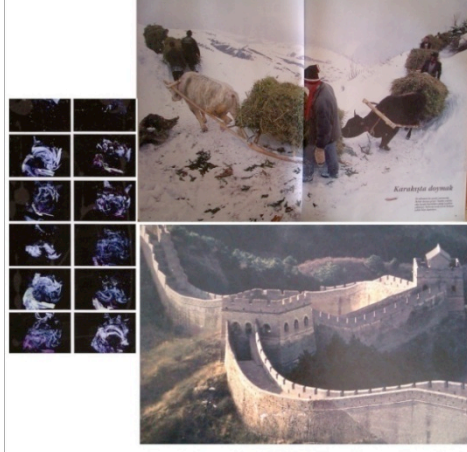
Şekil 3.49 : Dolu kağıt.



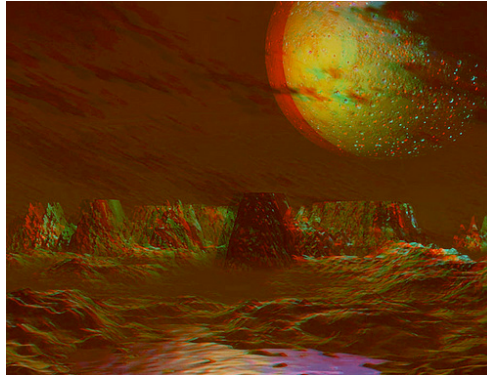
Şekil 3.50 : Dolu kağıt.



Şekil 3.51 : Dolu kağıt.



Şekil 3.52 : Dolu kağıt.



Şekil 3.53 : Dolu kağıt.



Şekil 3.54 : Dolu kağıt.

3.4.4 Düzenek

Düzenegin iki ucunda birbirine bakacak şekilde yerleştirilmiş iki projektör bulunmaktadır. Projektörler, iki ayrı bilgisayara bağlı bulunmaktadırlar. Düzenegin ortasında ise birbirine paralel iki tel kumaş asılıdır (Şekil 3.55). Projektörlerden yansıyan görüntüler bu kumaşların üzerinde birbirlerinin üzerine düşecektir (Şekil 3.56 ve Şekil 3.57).



Şekil 3.55 : Paralel tel kumaştan perdeler.



Şekil 3.56 : A bilgisayarı.



Şekil 3.57 : B bilgisayarı.

3.4.5 Adım 2: Düzenek Kullanımı için Yapılan Plan

A bilgisayarında, fotoğrafları çekilen çizimler sırayla, iki projektör arasında birbirine paralel olarak yerleştirilmiş perdelerle yansıtılır. Çizimler iki kumaş üzerine ayrı boyutlarda yansıtılacaktır. B bilgisayarında ise Autocad programı açılır, perdelerin üzerine yansıyan çizimin üstüne ters yönden Autocad programı düşer. Öğrenci, B bilgisayarını kullanarak, perdelerden kendilerine yakın olanın üzerine yansıyan çizimi, Autocad programında sadece “line”(çizgi) komutunu kullanarak sürekli bir çizgi halinde çizer.

3.4.6 Uygulama

Adım 2 gerçekleşirken A bilgisayarında açılan çizimin Photoshop programında açılmasına karar verilmiştir. A bilgisayarındaki öğrenci perdelerden kendisine yakın olanın üzerine yansıyan, B bilgisayarındaki arkadaşının çizdiği Autocad çiziminin üzerinden Photoshop programında “brush” (firça) komutunu kullanarak geçmeye çalışacaktır. B bilgisayarında Autocad programını kullanan öğrenci Photoshop programı içinde yansıyan çizimin üzerinden çizmeye çalışıyor olmuştur. Buradaki amaç birbirinden ayrı arayüzlere sahip iki programın karşılıklı olarak kullanılarak üst üste çalışmasıdır.

3.4.7 Açıklı Eylem Haritası

Öğrenci aslında yansıtılan çizimin aynısını çizmemektedir: Çizimin orijinalinde parça parça gözükken çizgiler Autocad programında tek bir çizgi olarak, yuvarlak

çizgiler ise köşeli halde ortaya çıkmaktadır. Autocad programında çizilmiş olan tek ve kesintisiz çizgi ise Photoshop programında eğrisel bir şekilde çıkmaktadır. Programların birbirlerinin yerini tutmadığı düşünülmektedir.

Öğrenci bilgisayar programını kullandığında bilgisayara bakmadan çizmek durumundadır; çünkü üzerinden çizeceği çizim bilgisayar ekranında bulunmamaktadır. Öğrencinin ekranında kalan, bilgisayarın ve programın arayüzü ile öğrencinin tek komutla çizdiği çizgidir. Bu, arayüzün çalışmaya dahil olması durumu olarak düşünülmektedir.

Amaç gerçeğe olabildiğince yakın çizmektir. Ancak öğrenci, abartılı bir şekilde sınırlandırılmış bir hareket sınırı içinde hareket edebilmektedir. Bu sebeple görülen çizimin aynısı ortaya çıkmamaktadır. Ortaya çıkan çizimler arasında boşluklar oluşmaktadır. Bu boşluklar, gerçek olanla gerçeğe yakın olan arasındaki farkın abartılmış ifadeleridir. Ortaya çıkan fark, dijital çizim tekniği ile el çizimi ve iki farklı dijital çizim tekniği arasındaki fark olarak denmektedir.

Ortaya çıkan fark, bir dijital tekniğin diğerinden gerçeğe daha yakın olmadığını dile getirmektedir. Dijital bir çizim tekniği uygulanırken bu farkın farkında olmak çıkan çalışmanın çizmeye çalıştığı şeyden farklı bir şey olduğunu söyleyecektir. Çıkan farklı şey ise uygulanan dijital çizim tekniğinin izlerini taşımakta olduğundan çalışma süreci farklı bir merakla ilerleyecektir.

Lucien Kroll (Url-5), mimari belgelerin nesnelere betimlemek üzere gösterilmediğini, nesnelere temel niyetini ifade etmek üzere gösterildiğini söyler. Bu da çalışma süreci ile ilgili bulunmaktadır.

Atölyedeki araştırma süreci sonuçlanmayan bir durum olarak düşünülmektedir; çünkü her şey üst üste durmaktadır. Çalışma eyleminin kendisinde bu sebeple açık noktalar bulunmaktadır.

3.5 ‘Moda-’ Üretimi

3.5.1 Eşdeğer Seri

Please! isimli derginin özel bir sayısında, insanların bedenlerinin kolajla oluşturulduğu moda sayfaları bulunur (Please!, 2012, yaz sayısı).

Bricolage, üretimin ham maddeden gerçekleşmediği bir proje anlayışı iletmektedir (Rowe, Koetter, 1978).

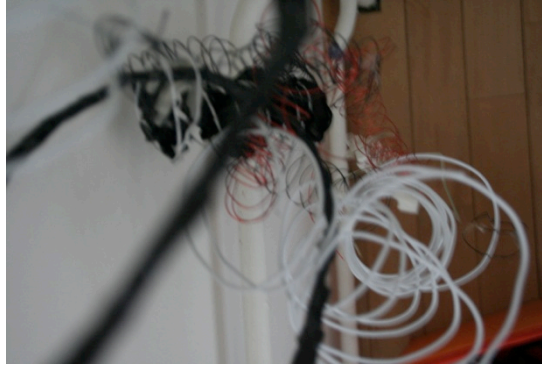
Rahatlık aramayan insanları rahatlatan mimarlık çingenelerin mimarlığı ve evleri olmaması gibidir (Woods, 1992).

3.5.2 Boşluktaki Maketler

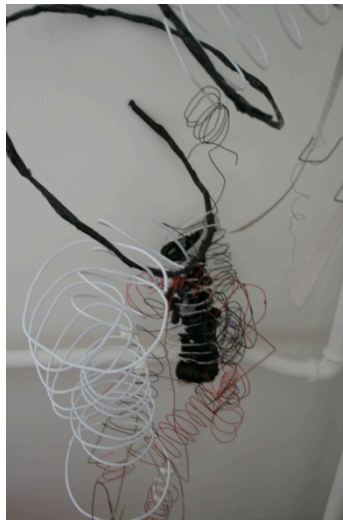
Ekrandaki görülmeyen boyutta görülmeyenin ne olduğu belli değildir; ama boş değildir.

3.5.2.1 Spiral Ev

Spiral ev asılıdır ve esnek spirallerin birbirine geçmesi ile oluşmuştur (Şekil 3.58 ve Şekil 3.59). Ev, bu sebeple içinde oturan evdeyken sallanır. Evin içinde birinin yaşadığı evin gösterdiği bu performanstan okunur (Şekil 3.60).



Şekil 3.58 : Spiral ev. Üstten görünüş.



Şekil 3.59 : Spiral ev. Yandan görünüş.



Şekil 3.60 : Spiral ev. Performans.

3.5.2.2 Sıkışık Katlar

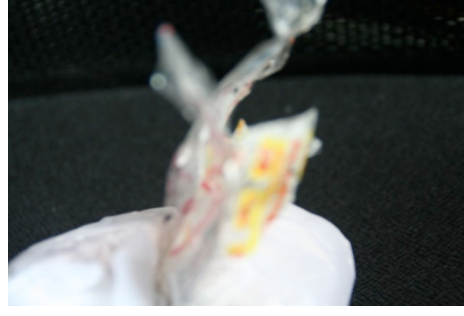
Sıkışık katlar, bir kağıdın buruşmasıyla kağıtlar arasında oluşan boşluklar gibidir (Şekil 3.61). Duvarlar esnektir, boşluklar büyütülebilmektedir. Katların arasına gerektiğinde başka malzemeler sıkıştırılır (Şekil 3.62). Sıkışık katlar, yere sabit değildir. Sıkışık katlar içinde bulunan birinin eylemi sırasında yarıklara yerleştirilmiş malzemeler sallanır (Şekil 3.63).



Şekil 3.61 : Sıkışık katlar. Yandan görünüş.



Şekil 3.62 : Sıkışık katlar. Üstten yarık detayı.



Şekil 3.63 : Sıkışık katlar. Performans.

3.5.2.3 Dengesiz Ev

Dengesiz Ev, çeşitli malzemelerden oluşur (Şekil 3.64). Parçacıklı yapısı vardır (Şekil 3.65 ve Şekil 3.66). Dengesiz ev, içinde bulunan insanın hareketiyle dengesini korumaya çalışırken insanla birlikte hareket eder. Parçacıklar sabit olmadığı için ev hareket halindeyken parçalar da sabit olduğu nokta etrafında döner (Şekil 3.67). Evin orijinal hali bozulur.



Şekil 3.64 : Dengesiz Ev. Balkon detayı.



Şekil 3.65 : Dengesiz Ev. Yandan görünüş.



Şekil 3.66 : Dengesiz Ev. Arkadan görünüşü.



Şekil 3.67 : Dengesiz Ev. Performans.

3.5.2.4 Şehrin Uzağında Kurulmuş Yer

Üst üste kurulmuş bir yerdir (Şekil 3.68). Çeşitli malzemeler birbirine tutturulmuştur (Şekil 3.69). En çok, yapıya ait çatı çoğaltılmıştır ve çoğaltıldığı gibi devam eder (Şekil 3.70 ve Şekil 3.71).



Şekil 3.68 : Yerin üstten görünüşü.



Şekil 3.69 : Yerden detay.



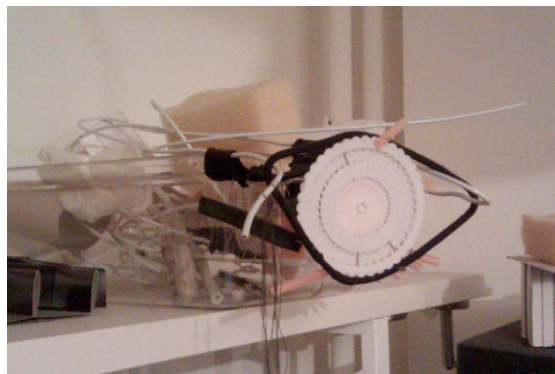
Şekil 3.70 : Yerden detay.



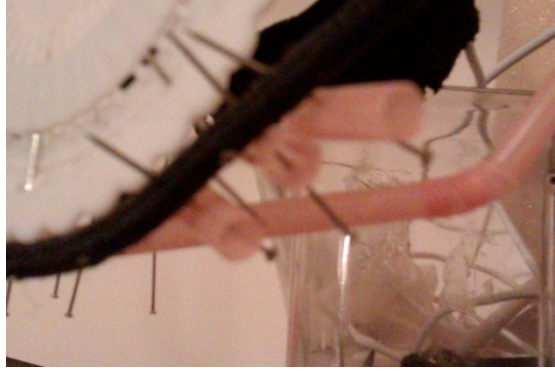
Şekil 3.71 : Yerden detay. Eklenmiş çatılar.

3.5.2.5 Loft

Şeffaf bir yüzeyin arkasından yapının içindeki büyük boşlukta birbirine girmiş malzemeler gözükmemektedir (Şekil 3.72). Birbirinden farklı büyüklükte ve özellikte olan malzemeler birbirinin üstüne düşmüş gibi konumlanmışlardır (Şekil 3.73 ve Şekil 3.74). Mekan paylaşımı birbirinin içinden geçer.



Şekil 3.72 : Loft. Genel görünüş.



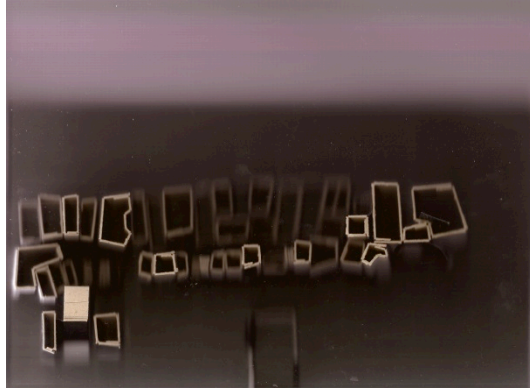
Şekil 3.73 : Loft. Önden detay.



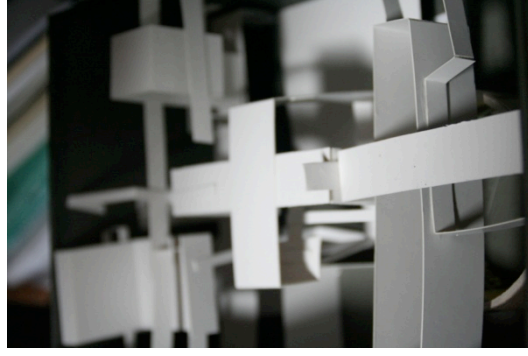
Şekil 3.74 : Loft. İç görünüş.

3.5.2.6 Karaköy'ün Altında Bar Şehir

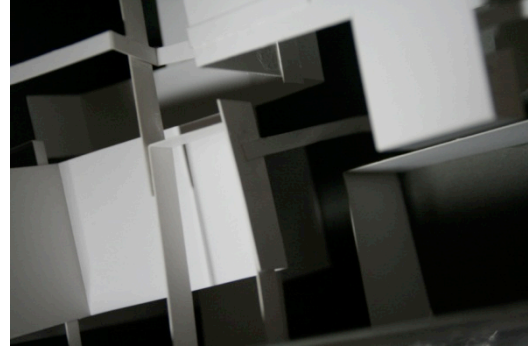
Teras ve duvarlar yeraltında açılmış boşlukta ayrı ayrı ilerlemektedir (Şekil 3.75-3.78). Boşluk bir kutu şeklindedir.



Şekil 3.75 : Karaköy, Perşembe Pazarı.



Şekil 3.76 : Perşembe Pazarı altı.



Şekil 3.77 : Yeraltı şehrinden detay.



Şekil 3.78 : Yeraltı şehrinden detay.

3.5.2.7 Ters Yapılar

Bir yapı grubudur (Şekil 3.79). Yanyana diğ gibi sıralanmış olan kısmının mekansal karakteri duvarlarıdır (Şekil 3.80). Duvarlar yan yana iki boşluk arasında geçişi sağlamaktadır. Yapı grubuna giriş ortak çatıdan sağlanmaktadır.



Şekil 3.79 : Ters yapılar. Genel görünüş.



Şekil 3.80 : Ters yapılar. Alttan görünüş.

3.5.2.8 Grid Mahalle

Düzenli aralıklarla yerleştirilmiş parçalar arasında geçişler yapının oturduğu zemin seviyesinde gerçekleşmemektedir (Şekil 3.81 ve Şekil 3.82).



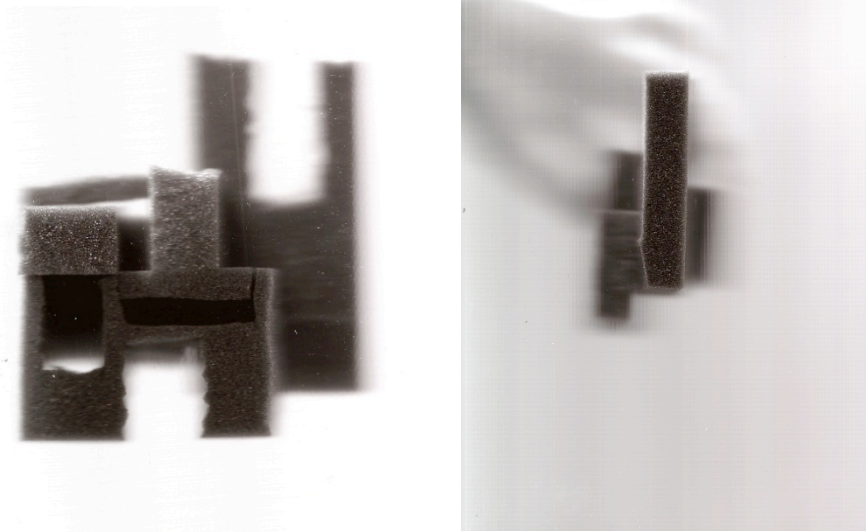
Şekil 3.81 : Grid mahalle.



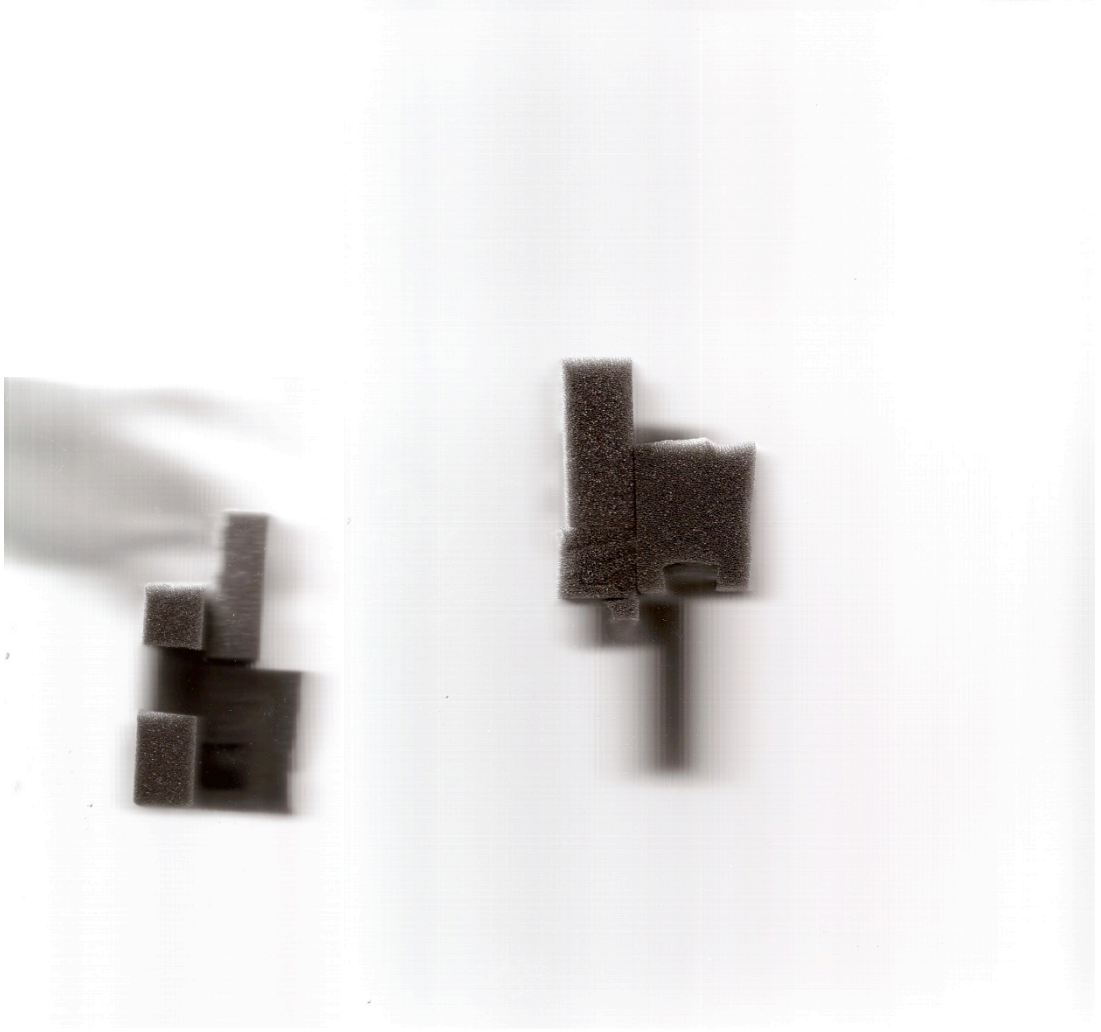
Şekil 3.82 : Grid mahalle.

3.5.2.9 Merdiveni olmayan Yapı

Girintiler ve çıkıntılar arasında, merdiven ile ulaşılamayan yerler bulunur. Bu yerlere dolaylı olarak ilerlemek mümkündür (Şekil 3.83 ve Şekil 3.84).



Şekil 3.83 : Girintiler ve çıkıntılar.



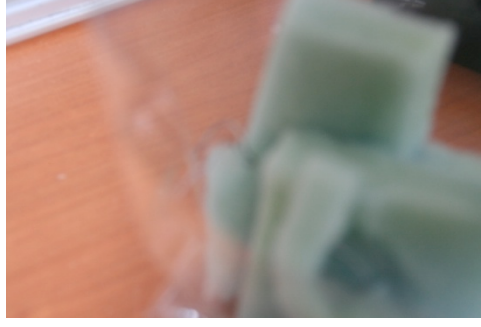
Şekil 3.84 : Girintiler ve çıkıntılar.

3.5.2.10 Şeffaf Paket

Yoğun bir hacimin etrafı şeffaf bir paket ile kaplıdır (Şekil 3.85 ve Şekil 3.86). Bu hacim ile şeffaf paket arasındaki boşluk paylaşılarak kullanılabilir mekandır. Yoğun hacmin negatif hacmi ise ortak kullanım içindir.



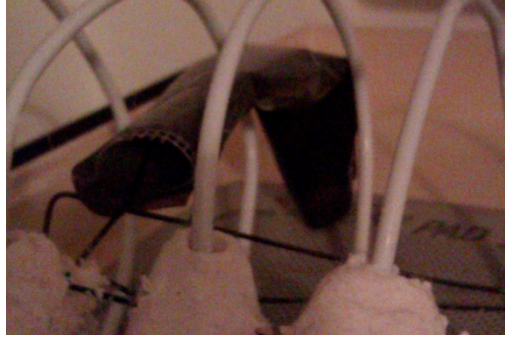
Şekil 3.85 : Şeffaf paket. Üstten görünüş.



Şekil 3.86 : Şeffaf paket. Görünüş.

3.5.2.11 Devrik İskelette Ev

Devrik iskeletin şeklinden esinlenerek hazırlanan ev iskeletin boşluğunda durmaktadır (Şekil 3.87 ve Şekil 3.88).



Şekil 3.87 : Ev. Genel görünüş.



Şekil 3.88 : Eve giriş.

3.5.2.12 Şehir 2

Bu şehirde her şey üst üste durmaktadır ve doğa gibi olmaktadır (Şekil 3.89).



Şekil 3.89 : Şehir 2.

3.5.3 Salka Valka¹⁵'li Film

1. Salka Valka'nın Yolculuğu: Salka Valka Kapadokya'da yürümektedir. Tepeden bakan bir bakış açısı vardır. Salka Valka'nın eli gözükür, el, araziye kavrayacak kadar büyüktür (Şekil 3.90). Salka Valka dev gibidir. Sabahın erken saatlerinde Kapadokya'dan yürüyerek İstanbul'a gelmektedir. İstanbul'a yaklaştıkça insan boyutlarına doğru küçülmektedir.

¹⁵ Laxness tarafından yazılmış Salka Valka romanına adını veren karakter. EK H'de romandan parçalar bulunmaktadır.

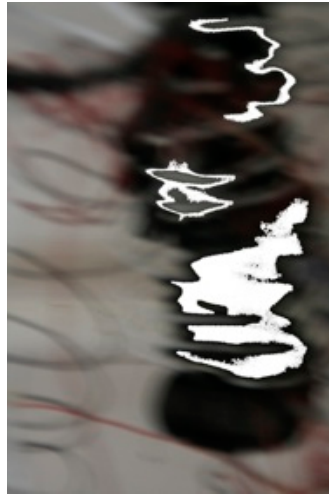


Şekil 3.90 : Tepeden.

2. Salka Valka ile Arnaldur'un ışıkta ders çalıştığı Yer: Salka Valka'ya okuma yazma öğretmeye gelen Arnaldur ile Salka Valka'nın ilk karşılaşmalarını konu alır. Uzakta bir ev gözükmemektedir (Şekil 3.91). Evin çevresinde dolanmış bir kumaş havada sallanmaktadır. Ev, ağaçlar arasında bir yüksek gerilim direğine kurulmuştur. Salka Valka ile Arnaldur'un ders çalıştığı evde ışık yanmasından anlaşılır, ışığın yandığı oda dışarıdan izlenmektedir (Şekil 3.92).

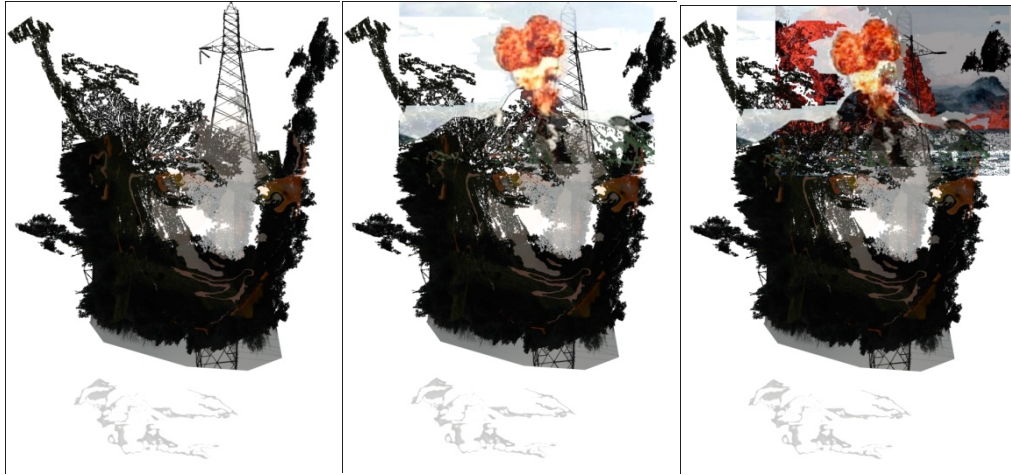


Şekil 3.91 : Ev. Uzaktan.



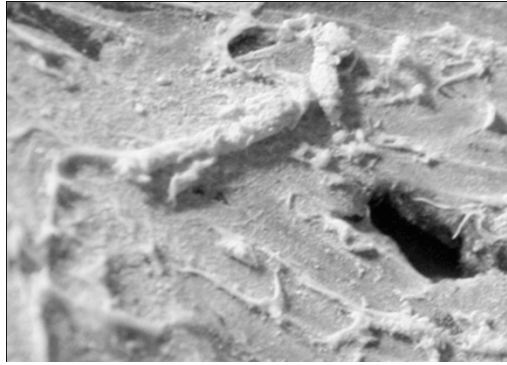
Şekil 3.92 : Evde ışık.

3. Salka Valka'nın gözünden Arnaldur (Şekil 3.93)



Şekil 3.93 : Salka Valka'nın gözünden Arnaldur.

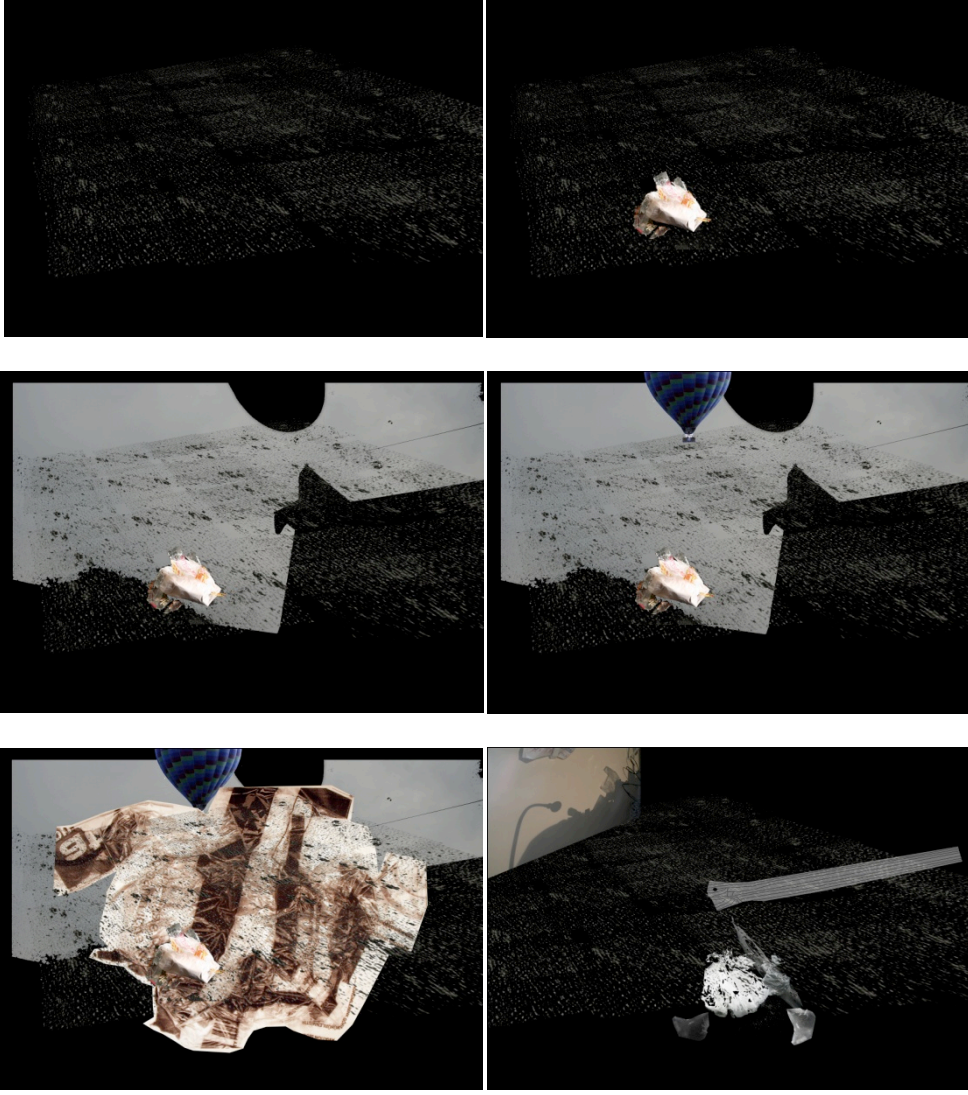
4. Arazi 2: Ölçeği anlayabilmek için referans alınabilecek bir şey bulunmamaktadır (Şekil 3.94).



Şekil 3.94 : Arazi 2.

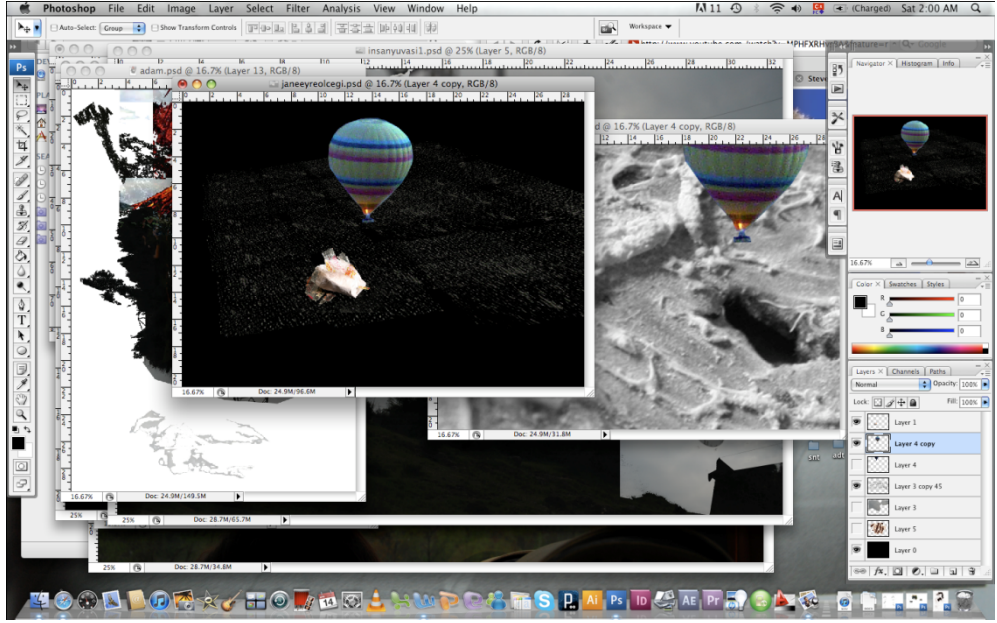
5. Jane Eyre ölçeği¹⁶: Perspektifte bir toz bulutu gözükmemektedir. Toz bulutunda Sıkışık Katlar maketi belirir. Rüzgarlı havada yürüyen Salka Valka eklenir. Balon belirir. Karmaşık bir sahneye dönüşür. Son sahnede Salka Valka karmaşayı geçerek şehire doğru kendisine ait rüzgar tarafından çevrilerek yürümektedir (Şekil 3.95).

¹⁶ Jane Eyre filmine (2011) ait bir sahneden esinlenilmiştir. Filmde kırsal bir arazide yürümekte olan Jane Eyre dörtyol ağzında duraksadığında kırsal alanın ortasında duran dev boyutlu bir insana benzemektedir.

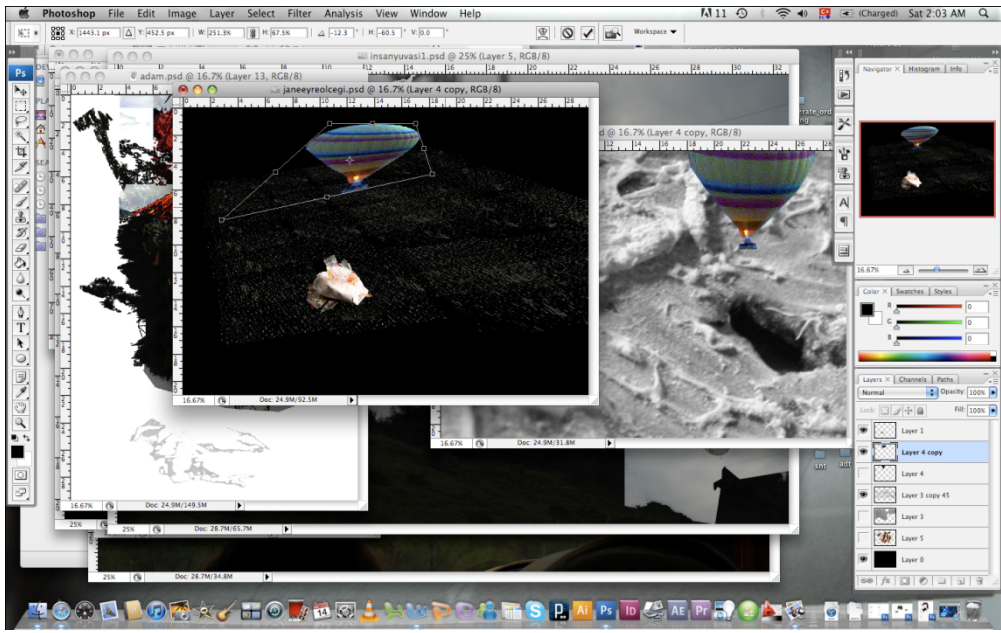


Şekil 3.95 : Jane Eyre Ölçeği.

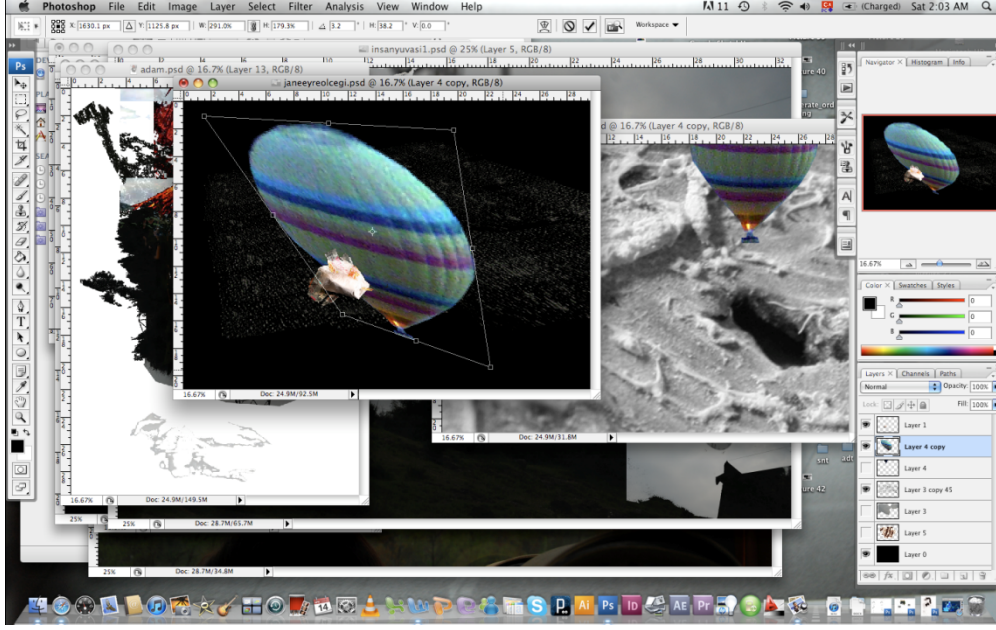
6. Görünmeyen Oyun (Şekil 3.96 - 3.98)



Şekil 3.96 : Görünmeyen Oyun.



Şekil 3.97 : Görünmeyen Oyun.



Şekil 3.98 : Görünmeyen Oyun.

7. Sıkışık Katlar maketinin etrafında dönen Balon: Salka Valka oyuncuğu büyüklüğünde bir balonla oynar (Şekil 3.99).



Şekil 3.99 : Salka Valka tarafından döndürülen balon.

3.5.4 Bu/İsim Haritası

Guattari (2012), “Franz Kafka’nın Altmış Beş Düşü”nde kendisinin tasarladığı “bir Kafka filmi”nden söz eder. “Kafka filmi” bir Kafka’nın yapıtı veya Kafka’nın kendisi üstüne bir film değildir, Kafka’nın, “Kafka makinesi” şeklinde ele alındığı bir filmidir (Guattari, 2012).

Bu yüzden tasarımın sahip olduğu (ölçüsüz) tutku Kafka’nın yapıtı üstüne ya da Kafka üstüne bir film değil, bir Kafka filmi (un film de Kafka) yapmaktır; Kafka makinesini sinemanın koordinatları dahilinde yaşatmak, yapıtın içinde çalışmaktır. Bana öyle geliyor ki, yalnızca, farklı bir optiğe sahip ve özgül tekilliklerden hareket eden kişileri bir araya getiren grup, kendilerini kendiliklerinden dayatan konuları, anlamlandırmaları ortaya çıkarmaya katkıda bulunabilecektir. (Guattari, 2012)

Salka Valka makinesi, üretken bir güç imajı vermektedir. Bir makine olarak, kendine has bir çalışma mekanizması vardır. Russell (1998), kaliteyi tekil ilişki olarak tanımlar. Salka Valka’nın taşıdığı belirli nitelikler Salka Valka’nın kalitesidir. Bu, onu tanımlayan tek bir Salka Valka’dır.

Russell’a (1998) göre “x, x’tir.” yargısı mantık yoluyla ifade edilebilir ancak doğruluğu mantık yoluyla bilinemez. Eğer x’in x olduğu biliniyorsa, bu ampirik olarak bilinmektedir (Russell, 1998). x’in x olması, x’in tekil bir ilişki ifade ettiği şeklinde anlaşılmaktadır. ‘Salka Valka Salka Valka’dır.’, bu tekil ilişkinin algılanmasıdır.

Diğerlerinden fazla bir şey görüyoruz onda, fakat diğerleri bunun neden ibaret olduğunu sorduğunda o zaman yanıtlayacağımız kelimeler (aynı zamanda renkler ve ışıklar) eksik kalıyor. (...) Bu her zaman fazla, fakat aynı zamanda, Deleuze’ün Lacan’dan aldığı ifadeyle “kendi yerinde eksik” olan bir şey. (Lapoujade, 2006)

Lapoujade (2006) Deleuze’ün “karşılaşmalar”ı nasıl tariflediğini anlatmaktadır. Karşılaşmalar yetilerin alışıldık kullanımını aşan durumlardır, insan göremediği, hatırlayamadığı, konuşamadığı, düşünemediği bir yere varır (Lapoujade, 2006). ‘Salka Valka makinesi’ karşılaşmadan yola çıkan bir üretim tekniği olarak düşünülmektedir.

Salka Valka olduğu gibi bütünüyle ortaya konmaktadır ve Salka Valka çalışılmaktadır. Colosseum’un V. Sixtus tarafından yün imalathanesine dönüştürülme projesi Colosseum’u çalışır. Colosseum’un fabrikası ve işçi mahallesi ile bir yere dönüşmesi V. Sixtus’un Roma’sıdır.

‘Salka Valka makinesi’nin ifade ettiği mekanizma, “Bursa yeşili”nin kendisinin tanımladığı mekanizma gibi işler. “Bursa yeşili”nin kendisinin tanımladığı yeşil rengi anlatması gibi, “Salka Valka makinesi” bir insanı anlatmaktadır. Bu insanın nitelikleri, kendi ismi ile adlandırılarak anlatılabilmektedir. ‘V. Sixtus’un Roma’sı’ da ‘Bursa yeşili’ gibi bir ifadeye sahiptir.

“Bu” ile gösterilen şey, Russell’a (1998) göre söyleyen ile aynı anda onu duyan kişi için aynı şey anlamına gelmez, bu sebeple muğlak bir karakterdedir. Bir kelime olarak analiz edilemez oluşu ve ifade ettiği şeylere doğrudan bağı olması önemlidir (Russell, 1998). Ancak, sürekli “bu” kelimesi kullanarak iletişim kurmak mümkün değildir (Russell, 1998). İsimler bu anlamda anlamlıdır.

“Bu kırmızıdır.” İfadesinin doğru olup olmadığını kırmızının en büyük dalga boyuna sahip olan renk olduğunu açıklayan teoriyi bilmeden de bilmek mümkündür ve kırmızıyı göremeyen bir insan gösterilen şeyin kırmızı olup olmadığını bilmeden bu teoriyi anlayabilir (Russell, 1998).

Constant’a (1949) göre anlamak aynı arzudan doğan bir şeyin yeniden üretilmesidir.

Aynı şekilde, Şukşin’in “Uzay Ötesi, Sınır Sistemi ve Bir Dilim Yağlı Domuz Pastırması” adlı öyküsü¹⁷, Grimes¹⁸, Brian Molko¹⁹, Didingola Yaylası ile “chronicles of never”²⁰, “überlin”²¹, “urban grey”²², “black lipstick”²³, “pink turns blue”²⁴ da kırmızı gibi kendisiyle adlandırılır.

Constant (1948), insan sanatını²⁵ sadece doğal ve bu nedenle genel bir ifade etme dürtüsünden beslenen bir ifade etme şekli olarak görmektedir. Tüm insanların kendilerini ifade edebileceği bir dünya tarif etmektedir (Constant, 1948). Bu dünyada, tüm insanlarda bulunan bu güç toplumsal bir nitelik haline gelecektir (Constant, 1948). Ancak, bu, Constant’a (1948) göre, herkesin ifadesinin benzer ve genelleşmiş bir ifade kazanacağı anlamına gelmemektedir, toplumsal nitelik haline

¹⁷ Öyküye ait parçalar EK G’de bulunmaktadır.

¹⁸ Claire Boucher adlı müzisyenin sahne ismidir.

¹⁹ Placebo adlı müzik grubunun solistidir.

²⁰ Bir moda markasıdır.(tr.çvr. varolmayanın günce kayıtları)

²¹ Müzik grubu REM’e ait bir şarkı ismidir.

²² Selanik’te gerçekleştirilen atölyede bir ojeye ait olduğu duyulan rengin ismidir.(tr.çvr. sokak grisi)

²³ Mark Lane adlı müzisyene ait bir albümün ismidir. (tr.çvr. siyah ruj)

²⁴ Bir müzik grubunun ismidir. (tr.çvr. pembe dönmektedir maviye)

²⁵ Kaynakta “a people art” olarak geçmektedir.

dönüşen güç, bireysel performansların yerini alacaktır. Constant'ın toplumundaki bireylere verdiği öznellik, Guattari'nin öznellik anlayışı ile örtüşmektedir:

(...), öznellik ancak ve ancak ikinci bir öznelğin varlığıyla tanımlanabilir: Sadece karşılaştığı başka öznellik yurtlarından başlayan bir 'yurt' oluşturulabilir ancak; (...).Öznellik, diye anlatır, özerk bir biçimde varolamaz, herhangi bir durumda öznenin varoluşunun temelinde yer alamaz. (Bourriaud, 2005)

Constant (1948), hiç kimsenin ifadesinin birbirine benzemeyeceğini belirtir. Ancak, ifadenin benzer ve genelleşmiş bir ifade kazandığı düşünüldüğü durumlar düşünülmektedir. Bu durumların, aynı zamanda Constant'ın (1948) belirttiği gibi hiç kimsenin ifadesinin birbirine benzemediği durumlar olarak görüldüğü görülmektedir. Bu durumlar şunlardır:

-Brecht'in insanlarında, eserlerinde işlediği insan ile epik tiyatronun izleyicisinde, ortak bir ifadeden söz edilebilmektedir (Benjamin, 2011).

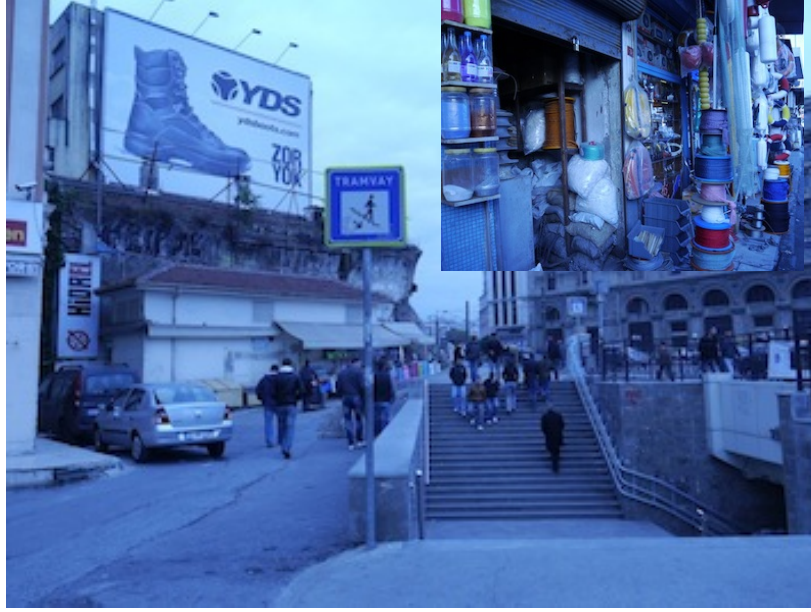
-Modacı Ichiro Suzuki'nin çiziminde birbirlerinden farklı insanlar gözükmektedir, ancak belli bir dünyayı yansıtmakta gibidirler (Şekil 3.100).

-Karaköy, Perşembe Pazarı dokusu (Şekil 3.101).

-Kapadokya'da arazi, Zelve Vadisi, Çavuşin Mahallesi (Şekil 3.102).



Şekil 3.100 : Ichiro Suzuki'ye ait çizim. Kaynak:
http://www.stylebubble.co.uk/style_bubble/2012/07/the-good-and-the-evil.html



Şekil 3.101 : Karaköy, Perşembe Pazarı. Fotoğraf: H. İpek Avanoğlu, Kasım 2011.



Şekil 3.102 : Kapadokya’da arazi, Zelve Vadisi, Çavuşin Mahallesi. Fotoğraflar: E. Bahar Avanoğlu, H. İpek Avanoğlu, Eylül, 2011.

Guattari’nin, Kafka makinesi’nin “anlamsızlık noktaları”nı ele alışı şu şekildedir:

O zaman aslında söz konusu olan onların tekillik noktalarını (points de singularite) işletmektir. Freudcu yorumun –Freud’un “düşün merkezi” olarak adlandırdığı şey önündedir ve kaldığı yerde, Kafka için her şey başlar. Onların anlamsızlık (non-sens) noktalarını herhangi bir yorumsamanın boyunduruğuna sokmaktan vazgeçerek, onları, hiçbir türden yapısal üst kodlama barındırmayan başka hayali oluşumlar, başka fikirler, başka şahsiyetler, başka zihinsel koordinatlar doğurmak üzere çoğalmaya, genişlemeye bırakır. O zaman anlamlandırılmaların kurulu düzenine zıt yaratıcı süreçlerin egemenliği kurulur. (Guattari, 2012)

Salka Valka'nın saçlarının her çocuğunki gibi iki örgüye ayrılmış olmasının çağırıldığı genele ait ifade, 'Salka Valka makinesi'nin çağırıldığı özgün ifadeye dahil olmaktadır. Ard arda gelen sayfalarda gösterilen "EXPERIMENT"²⁶ (deney) görselleri 'EXPERIMENT (deney) makinesi'ni oluşturmaktadır (Şekil 3.103).



Şekil 3.103 : "EXPERIMENT" görselleri.

3.6 Grimes'in Hareket Alanı

3.6.1 Eşdeğer Seri

(...)"deri ile yapının birbirinden kopması" sonucu oluşan "ara uzamlar" da spandrel, eksaptasyona açık ve işlevsel açıdan boş uzamlar değil midir? Bu noktada mücadele açıktır, yani bunların kimin kendine mal edeceği belirsizdir. Nitekim bu "ara uzam"lar ütöfik düşlerin gerçekleşebileceği yerlerdir. (Zizek, 2011)

Çalışma eylemindeki bu açık noktalar somut olarak mücadeleye açık işlevsel açıdan boş uzamlarla birebir tutulmaktadır.

²⁶ Temmuz 2012 tarihinde, Selanik'te gerçekleştirilen atölye çalışmaları sırasında malzeme olarak verilen bir dergi sayfasının alt kısmında görülen "EXPERIMENT" kelimesinden bahsedilmektedir.

3.6.2 Arayüz Olarak İnsan

Selanik Projesi'nde²⁷, insan, arayüz olarak gözükmetedir. İnsanın ölçeklerinin deęişken olduęu ve bir boyutunun eksik olduęu görölmektedir. Görünmeyen, arka yüzüdür, ön yüzü ise saklayamadığı görüntüsüdür (Şekil 3.104).

Çizelge 3.1 : Projeye ait İngilizce metin ve çeviri ile Türkçe metin.²⁸

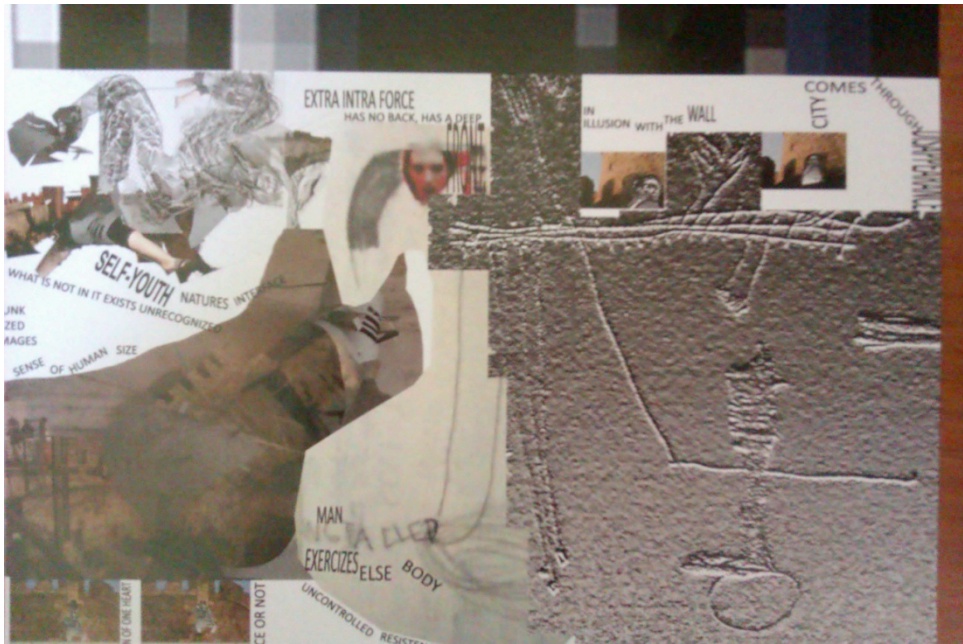
İngilizce Metin (Şekil 3.105)	Türkçe Metin
Extra intra force has no back, has a deep front.	Dıştaki iç gücün, sırtı yok, derin bir yüzü var.
In illusion with the wall	Duvar illüzyonu
City comes through disappearance	Şehir ortadan kaybolmak ile gerçekleşir
Self-youth natures interface	Kendi-geçlik arayüzü ortamlştırır
What is not in it exists unrecognized	İçinde olmayan, fark edilmeden var olur
Punk-sized images	Punk- boyutlu imajlar
Sense of human size	İnsan boyutu duyusu
A man like force with passion of one heart	Güç gibi adam tek bir kalbin tutkusıyla
Heart like man	Kalp kadar adam
Stop. No. resistance or not	Durmak. Yok. direnç ya da hiç
Man exercises else body	Adam başka bir bedeni çalışmaktadır
Uncontrolled resistance to bifürkit	Bifürkite karşı kontrolsüz direnç
Post-reaction	Gecikmeli tepki
Born to be human	İnsan olmak için doğmak
Togetherness of selfs aware (Ur1-2)	Kendilerin bilinci hep birlikte

²⁷ 2012 Temmuz ayında Selanik'te gerçekleştirilen, G. Papakostas, T. Papadopoulou, A. Tellios, F. Yürekli, İ. Mollaahmetoęlu, Z. Aydemir yürütücülüęündeki atölye çalışması. Proje: H. İpek Avanoęlu.

²⁸ Metnin aslı İngilizce'dir. Türkçe'ye cevirişi derive gibi bir oyun olarak algılanmıştır. Metin ve çeviri: H.İpek Avanoęlu.



Şekil 3.104 : Selanik projesine ait duvar ve insan çalışması.



Şekil 3.105 : Proje metni ile poster çalışması.

3.6.3 Grimes'in Hareket Alanı

Grimes, Claire Boucher'ın sahne adıdır. Yaptığı çalışmalarını Grimes adı altında toplamaktadır (Şekil 3.106).



Şekil 3.106 : Grimes. Fotoğraf²⁹: H. İpek Avanoğlu, 2013.

Grimes (2012), kendisinin ürettiği her şeyin “Grimes estetiği”ni oluşturduğunu düşünmektedir. Grimes’in estetik anlayışı insan estetiği, portreye dayanmaktadır (Grimes, 2012). “Grimes” ismi, bu sebeple bir insan inşa etmek anlamına gelmektedir (Grimes, 2012). Grimes (2012), insana ve kişilik fikrini geliştirmeye odaklanan sanatı³⁰ beğendiğini belirtmektedir. Bu sanat ile, insanın aurası üzerine çalışılmaktadır (Grimes, 2012).

Grimes, Berlin’i kendisinin yaşayabileceği- düşük bir fiyatta ev tutarak içinde kendi üretimleri üzerine çalışabileceği- bir şehir olarak tarif etmektedir.

Grimes’in yaşayabileceği yerler ve yaşayamayacağı yerler bulunmaktadır. “x” değer alabilen bir kavramdır, bazı değerler x’i doğrularken bazıları doğrulayamamaktadır (Russell, 1998). Grimes’in yaşayabildiği yapılar bir küme oluşturmaktadır. Bu küme, ‘x bir bina’ kümesi olarak düşünülmektedir.

3.6.4 ‘x marketi’ Projesi³¹

‘x marketi’ projesi arayüz ile çalışmalar içermektedir. Arayüz, mimari çalışmaların içine dahil edilerek başka bir mimari üretim denenmiştir. Bu sebeple, proje bir market olarak nitelendirilmiştir. Projenin metni şu şekildedir:

Müzik endüstrisi gibi – mimarlık endüstrisi olan bir ‘x’ market.

²⁹ Ekranın fotoğrafı çekilmiştir. Fotoğrafı çekilen kaynak:

<http://www.youtube.com/watch?v=WF664kaVuwU>

³⁰ Orijinal dilinde ‘art focused on people’ olarak geçmektedir.

³¹ 2012 İstanbul Tasarım Bienali, akademik program dahilinde gerçekleşen “Kentsel Ek”im” yarışması için hazırlanan proje, proje sahipleri: E. Bahar Avanoğlu, H. İpek Avanoğlu.

Markette reklamlar, mankenlerin giyindiği kostümler gibi: burada şöyle bir aradalık denenmiştir: taşınabilen bir özellikten bahsedilir: bedenselleşmiş bir mimarlık denemesi: transmisyon, karşılaşma üzerinden kurulu bir bedenselleşme denemesi

hokusai'nin çizimlerinde daha sonradan bir inceleme yapıldığı görülür: çizimler büyütülür, mikroskopik ölçeklere kadar; ve orada görülür ki: resim 1/1 liği ile bir organizma gibi yaşar; içince büyütülüp küçültülmesiyle saklı, normal gözle görünmeyen şeyler çıkar. kendisinin ayrı incelenmeye değer, belirleyici bir durumu, bir organizmayı andırması fark edilir.

buradan mimari tasarım için şu denenmiştir: böyle bir kendilik ve organizma değeri taşıyan durum, resimsel bir transmisyon ile denenmesi, provokatif, heyecanlandırıcı durum, internetten esinlenilmiştir. çarpışmalar, karşılaşmalar, otomatik açılan pencereler, internetteki marketler içinde bir oluş denemesi yapılmıştır.

burada özellikle 'x' marketi'nde görülen bir projenin, botter apartmanı için provokasyonu görülmektedir. inşa edilmemiş, gerçekleşmesi öngörülü olmayan bir durum üzerinden provokasyon üzerine kurulu durum: müzik dinlemek operadan, cd, internet ortamına – kayıtların performansına – dönüşmesi düşünülmesi önemli bir durum yaratır, mimarlığın da başka bir performans, gerçekleşme anlayışı ile başka bir endüstri ortamında kendini bulması düşünülmüştür.

google earth üzerinde dolanmalar, autocad ekrandan canlanan bir provokasyonu düşündürür.

botter apartmanındaki süsler, arkeoloji müzesindeki eserlerden başka süslerle karşılaşmaları ile –'yarısoyut' – 'bu bir süs değildir' – gibi kavranmaları ele alınmıştır: bir cümle ile kavramaktan çok cümle ile beden ile kavramanın kesildiği bir yer olarak düşünülmüştür: bunların süs olduğu bilinmektedir; fakat bu bir süstür gibi kavranılmaması araştırılmıştır. ejderha pençeleri, insan elleri, içinde uyulan kabartmalar, bir doğaya dönüşe doğru yapılmış bir durumu andırır, kendisi de bu kendilik ile bir mücadele ortamı olabilir.

'x' marketi'ndeki projede 0 kotunun gezintisi düşündürülür: 0 kotu cepheye katlanır; cephedeki süsler, kavranmaya bırakılır. apartmanın önünde bir kimseye ait olmayan bir aralığın yaratılması ile provoke olan bir cepheden dolanım düşünülür. sokakta bir başka boyuta taşınan enerji düşünülür, istiklal caddesi'nde, karakterinde bu enerji dönüşümünü, informelliği canlandırabilecek kararsızlığa sahipliliğiye teşvik edilir. (Uf1-3)

3.6.5 Kap İçinde Kap Haritası

Bir şey içinde kendisinden bulundurması ile "katlanma" gerçekleşir (Zizek, 2011). "Evin içinde bir ev", "bir kabın kendisinin başka bir kapla kaplanması" katlanmanın meydana geldiği mimari durumlardandır (Zizek, 2011). Bir şeyin kendi içinde tekrar ortaya çıkmasının yarattığı bir durum, arada kalan uzamdır (Zizek, 2011).

Katlanmanın rolü, mekanla içindeki şeyler arasında kalan uzamın oluşmasında ortaya çıkar.

İşlevler, odalar, iç kısım, iç mekanlar, devasa kapları içinde, havada asılı duran organlar gibidir. (Zizek, 2011)

Bir canlının bedeni yapı çağrıştırmaktadır. Bu benzetme organın beden içinde, kendisi gibi işlevsel şekline sahip diğer organlarla birlikte bir deri altında çalışıyor oluşu olarak canlandırılmaktadır. Yapıya uyarlanan organ, yapının kılıfı altındaki “organlar”ın çalışmaları onların taşıdıkları mekanizma karakterine denk gelmektedir.

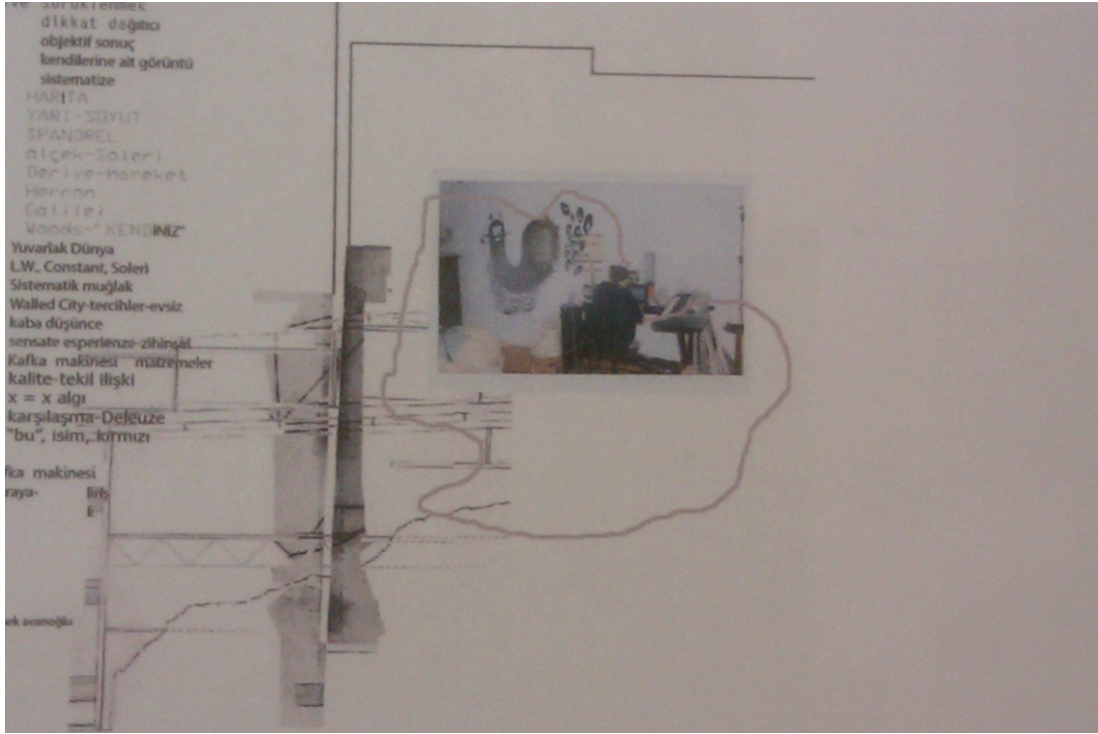
Grimes’in içinde bulunduğu yapı Grimes’in kendine ait hareket alanının kendisine özgü sınırının oluşmasına izin veriyor olmalıdır. Bu sınır mimariden bağımsız olarak anlaşılmaktadır; çünkü Grimes’in hareket alanı bu yerlerde kendi bağımsızlığını koruyabilmekte ve kurabilmektedir.

İstanbul Arkeoloji Müzesi’nde gerçekleştirilen bir dersin, tarif edilen bağımsızlığı taşıdığı düşünülmektedir. İstanbul Arkeoloji Müzesi’nde sergilenmek üzere lahitler ve mimari yapı elemanları belli bir düzene göre gruplandırılmışlardır. Sergilenen tüm eserler birbirlerine belli bir uzaklıkta, homojen bir düzende yerleştirilmişlerdir. Mekanın köşesine ard arda/üst üste yerleştirilen mimari kalıntıları incelemek zordur. Müze, müzeye getirilen kalıntılar için kentin içinde bir binada birarada saklamak üzere bir depo gibidir. Aydınlatma da çoğu zaman yetersizdir. Ancak, dersin yürütücüsü müzeyi avcunun içi gibi bilmektedir. Hangi bilgiyi hangi eserde en iyi göreceğimizi bilmektedir. Mimari kalıntıların mekanın köşesine sıkışık bir şekilde ve üst üste yerleştirilmiş olması öğretmenin eserin üzerinde detaylı bir şekilde durabilmesine engel değildir.

Selanik projesinde, insanın hareketi mekanik bir karakter göstermektedir. Arayüz olarak denenen insanın ön yüzünde donuk bir ifade vardır. Lacan’a göre bakan insan ile bakılan obje arasında karşılıklı bakıştan söz edilebilir (Hays, 2010). Bir objeye bakan insan ile o objenin kendisine bakan insana bakıyor olması anlamına gelir. İkisi arasında ‘imaj-ekran’ ya da ‘maske’ olarak adlandırılan bir şey oluşur.

Bakılan objenin bakana karşılık verme yetisi ile donatılması ise Benjamin’e göre objenin ‘aura’sıdır (Hays, 2010). Grimes’in hareket alanı da bu şekilde işlemektedir: Grimes kendisini inşa ederken kendisinden oluşan bir mekanizma inşa etmektedir.

Bu mekanizma onun, organ gibi işlevsel bir şekil aldığı anlamına gelir. Grimes, odanın içinde organ gibi işlemektedir. Bu, bir katlanma ifade etmektedir (Şekil 3.107).



Şekil 3.107 : Odada çalışan organ.

İnsanın kendisini inşa ederek yapı içinde bulunduğu hareket alanı ile yapıyı katlaması, yapıyı dönüştürmektedir (Şekil 3.108).



Şekil 3.108 : İnsanın kendini inşa etmesi.

3.7 Zizek İle Yürüyüş

3.7.1 Eşdeğer Seri

Karaköy’de sadece depo olarak işleyen binalar birer dolaba dönüşür. (Karaköy’de)

“İç dış yoksa yabancı nereden gelir?” (Manuli, 2012)

Kentlerin iç mekanları ile dış mekanları, her yer, müzedir. Kentin bittiği yerde müzeden dışarı adım atılabilir. Kent tek bir çerçeveden taşar.

Durum, konut ve şehir gibidir. Şehir ile konutun birlikteliği söz konusudur.

3.7.2 Yemek Çalışması³²

3.7.2.1 Verilen Çalışma

Tanışmak istenilen biriyle tanıştıktan sonra tanışmayı anlatan bir yemek yapılması istenmiştir. Yemeğin içinde azıcık şeker koymak şart koşulmuştur.

3.7.2.2 Tarif

Bir kutu kırmızı RedBull ile bir şişe maden suyu karıştırılır. Oluşan içeceğin içine damla çikolata atılır.

3.7.2.3 Ortaya Çıkan Yemek

Damla çikolatalar içecek içinde bir aşağı bir yukarı hareket etmiştir (Şekil 3.109).



Şekil 3.109 : Yemek tadımı. Fotoğraf: Ecem Ergin, 2012.

³² 2012 Bahar dönemi, Ferhan Yürekli, İrem Mollaahmetoğlu ve Zeynep Aydemir yürütücülüğündeki İTÜ proje dersi için tasarlanmış bir atölye çalışmasıdır. Atölye tasarımı: Ali Aslan, Nursev İrmak Demirbaş ve arkadaşları (düzeltilecektir).

3.7.3 Zizek ile 4.Levent'te Yürüyüş

Paralaks ile gelen yürüyüş gerçekleşmeden önce, Zizek'in Mimari Paralaks metni ile 4.Levent, yürüyüş eylemine; yürüyüş eylemi ile 4.Levent, Mimari Paralaks metnine; Mimari Paralaks metni ile yürüyüş eylemi, 4.Levent'e açılmakta gibidir.

3.7.3.1 Yürüyüşte İlk Adım

Yürüyüşü gerçekleştirenin rotaya çıkış yeri evidir. Rotaya çıkış yerinin yürüyüşü gerçekleştirenin evi olması sebebiyle alışkanlık, yürüyüşü yönlendiren doğal bir kriter olarak görülmektedir. Alışkanlık, bu deneyim çerçevesinde yürüyüşü gerçekleştirenin tanımlayabileceği bir his olarak önemlidir. Daha önce hiç kullanılmayan yöne doğru ilerlemek ve sürekli kullanılan yönde bir yere uğramadan geri dönmek aynı derecede alışılmadık niteliği gösteren yürüyüş kurguları olmuştur.

Yürüyüşte atılan ilk adım, evden yürüyüşü gerçekleştirmek üzere çıkıldığı zaman atılan ilk adım olarak değil, yürüyüşü gerçekleştirene yürüyüşe başladığı hissini veren ilk adım olarak kabul edilmektedir. Alışkanlık gibi, bu da yürüyüşü gerçekleştirenin işaret edebileceği bir his olması sebebiyle önemlidir.

Yürüyüşte atılan ilk adım ile birlikte, tamamlanacak yürüyüş Deleuze'un kesik çizgileri ile ifade bulmuştur. Kesik çizgiler, yoldan çıkmak şeklinde ele alınmış, derste tartışıldığı şekliyle bir iblisin zıplayarak koşuşu ile zihinde canlandırılmıştır. Kesik çizgiler çalışmanın bütününde bu sebeple bir var-bir yok olarak ilerlemek fikri olarak belirmiştir.

3.7.3.2 İlk Adımdan Sonraki Adımlar

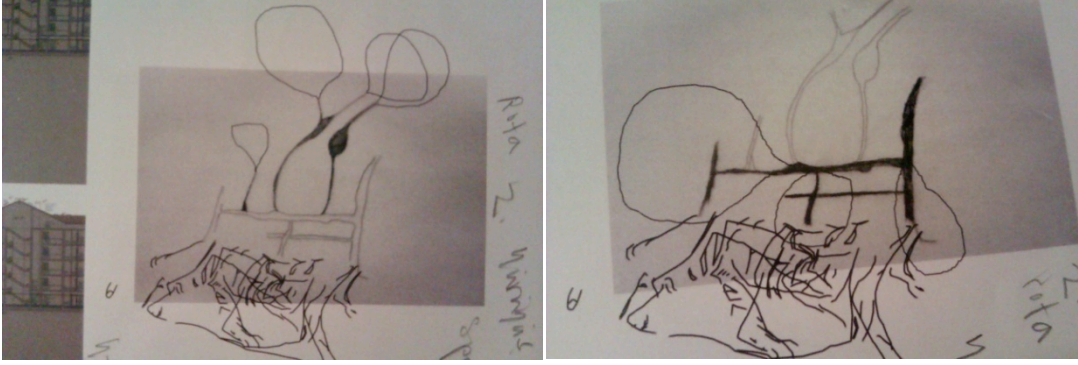
Atılan ilk adım ile kesik çizgilerin hayal edilebilmesi, sonraki adımlarda bu hayalin sönmesi rotanın kendisi olmuştur. Burada belirtilen hayal edebilme durumu da ancak yürüyenin tanımlayabileceği bir his olarak anlamlıdır.

Sönüş ile beliriş, fotoğraf karesi veya video ile kayıt altına alınmak istendiğinde belirişlerin kareleri aranarak bulunup çekilebilirken sönüşleri ifade edecek karenin kompozisyonu sağlanamamaktadır.

Yürüyüş süresince yapı cephelerinin görüntü olarak bakan kişiye verdikleri ipuçları üzerinden fikir üretilebilmektedir: Cephe, herhangi bir hacmi kaplayan bir kılıf gibidir. Yapıların kesitleri, yapılar arasında kalan sokaklarda yürürken, cephenin

sakladığı bir şey olarak, görülememektedir, bu sebeple yapının kesiti, bilinmez bir görüntü olarak varolmaktadır.

Çalışmada gözüken haritalar yürüyüş gerçekleştikten sonra gerçekleştirilmiş haritalardır (Şekil 3.110). Haritalarda 4.Levent'te yürüyüşün gerçekleştirildiği yerin bağlandığı şehir, yürüyüşler bu şehir olarak tanımlanan yeri kapsamamış olsa da, gözükmektedir.



Şekil 3.110 : Zizek ile yürüyüş için harita çalışmaları.

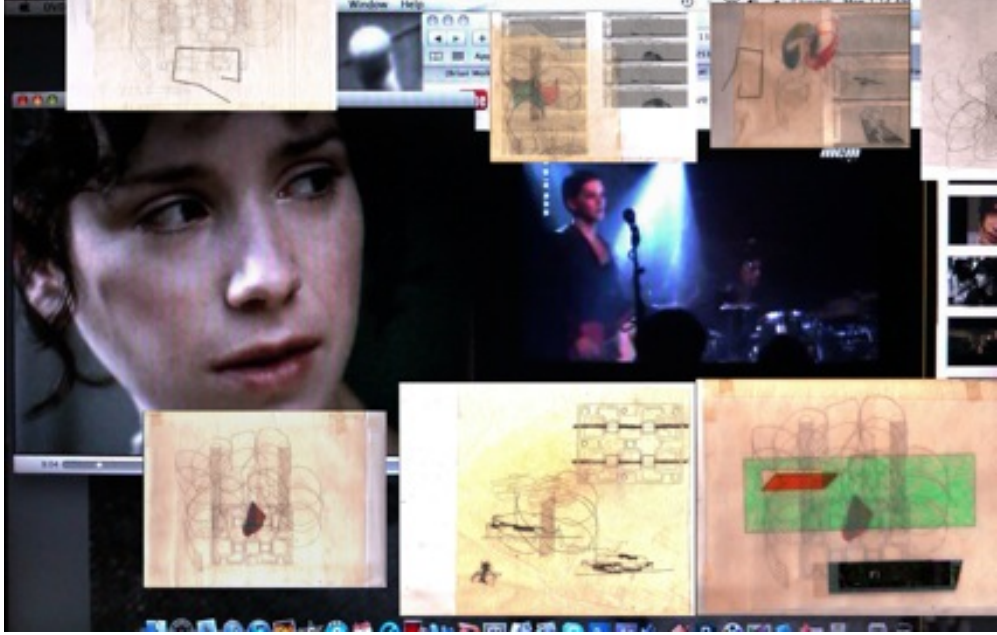
Haritalarda görünen balonlar ise rotalar boyunca kesik çizgilerin hayal edilebildiği yerlerde hissedilen duygunun haritanın bütününe yansıyan ifadesidir. Balonlar yarı işlek sokaklarda duygunun gerçekleştiği yerlere denk düşerken, balonlar siteler arasında yer alan sokaklarda aslında yürüyüş sırasında adım atılmamış, gözün ulaştığı uç noktalarına yerleşmiştir. Bu sokaklarda, kesik çizgi durumu sokak üzerindeki belli noktalarda hissedilmiştir. Bu noktalar arasında, bir apartmanın cephesi, apartmanda bir balkon, apartmanın zemine oturmuş çizgisi, apartmanların yolda oluşturduğu perspektif bulunmaktadır. Balkon fotoğrafına bakınca herhangi bir kareden farklı olarak hissedilen şeyin derinlik olarak tarif edilmesi tercih edilmektedir. Balkona sadece bakarak yaşanan derinlik önemlidir, çünkü böylece bakmak haritalardaki tüm balonun kapsadığı kapasiteye sahip olarak görülmektedir.

Ceketli harita (Şekil 3.116), bir uzamın yürüyüşü gerçekleştiren için ceket olarak varolmasını anlatmaktadır. Ceket, ısınmak için insanın bedenini saran ve kaplayan, insanın üzerindeki bir uzam olarak kabul edilmektedir. Yürüyüşün gerçekleştiği sokaklardan birinin ceket olarak görülmesi sokak tarafından kaplanmak anlamına gelmektedir.

3.7.4 Uşak Projesi³³

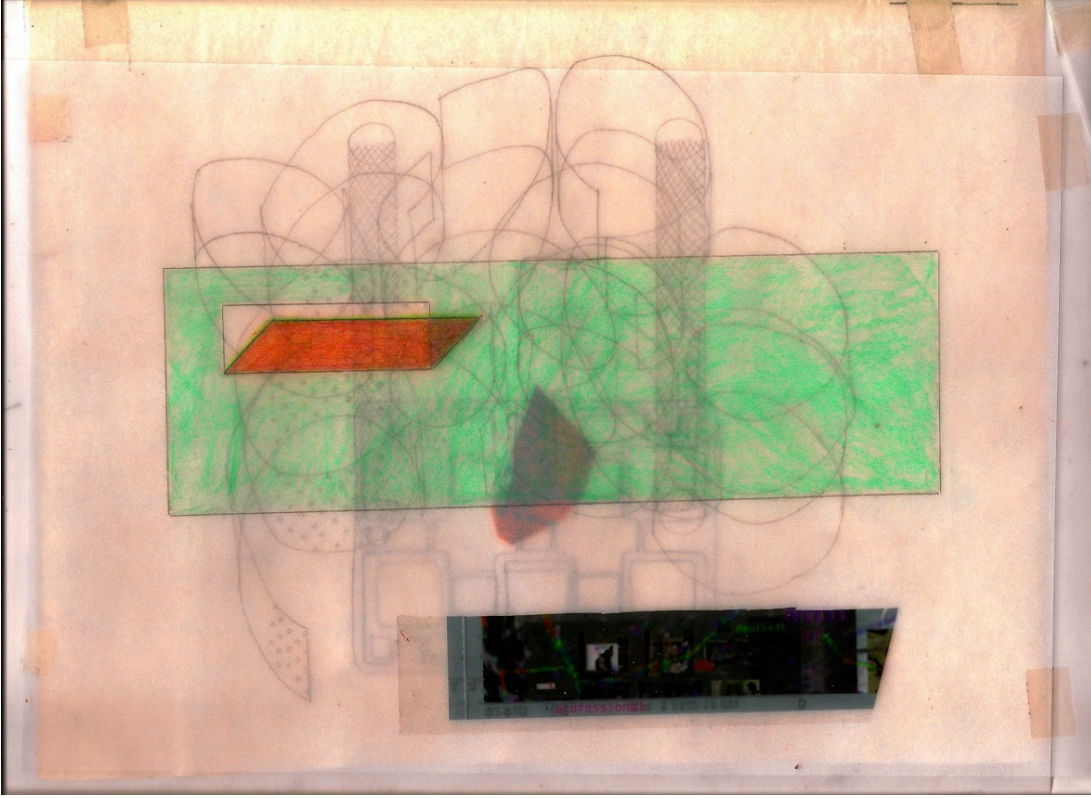


Şekil 3.111 : Uşak Çalışmaları.



Şekil 3.112 : Uşak Çalışmaları.

³³ Bu projeye ait çalışmalar 2013 yılında Uşak Belediyesi tarafından açılan, Belediye Hizmet Binası Projesi Yarışması için hazırlanmıştır. Proje: E. Bahar Avanoğlu, H. İpek Avanoğlu.



Şekil 3.113 : Uşak Çalışmaları.



Şekil 3.114 : Uşak Çalışmaları.



Şekil 3.115 : Uşak Çalışmaları.

3.7.5 Kayıt İlişkisi Haritası

Zizek ile 4.Levent'te yürüyüş çalışması bir yere ulaşma amacı taşımadan, yürüyüşü gerçekleştiren tarafından kullanılmayan bir yöne doğru ilerleyerek başladığı için yürüyene tanıdık olan çevre, aktarıma uğramıştır.

Zizek, metni okuyarak yürüyüşü gerçekleştirecek olanın içinde, metinde geçen kavramlara göndermede bulunmaksızın, büyüyen bir his olarak ele alınmaktadır ve yürüyüşün, yürüyüşü gerçekleştirenin tanımlayabileceği hislerden yola çıkılarak ilerlediği görülmektedir. Bu hislerin anlatımında metaforların kullanıldığı görülmektedir. Bu metaforlar eşleştirildikleri kavramlarla birlikte şu şekildedir:

Çizelge 3.2 : Çalışmada kullanılan metaforlar ve eşleştirildikleri kavramlar.

Sandalye	Bir birliktelik deneyimi olarak yürüyüş. Bir insanın sandalyeyi oturmaya üzere kullanmayarak sandalyeyi, sandalyenin yanına yere uzanarak kullanması.	İşlevsellik: Bir binayı sahiden "işlevsel", yani yaşanabilir kılan şey o aşırı, işlevsel olmayan öğelerdir. (Zizek, 2011)
Balkon	Yürüyüş sırasında Deleuze'ün kesik çizgilerinin	Kübist tablo: Paralaks boşluğun kendisi, bir binaya yaklaşım

	<p>hayal edilebilmesi ile edilememesini fotoğraf ile belgeleme çalışması.</p> <p>Kesik çizgilerin fotoğrafa bakıldığında da hissedilebilmesi.</p> <p>Fotoğraf ile deneyimin kendisi arasındaki bu paralellik sebebiyle deneyimin kendisinin fotoğraf gibi oluşu.</p>	<p>onun içine girdiğimizde değişen zamansal deneyimimizin kaydıdır. Bu biraz kübist bir tabloya benzer; aynı nesne farklı açılardan sunar, aynı uzamsal yüzeyde zamansal bir kaplam yoğunlaştırılır. (Zizek, 2011)</p>
Geçirgen cephe	<p>Cephenin arkasında kalan yapının içinin tüm bilinmezliğine karşın bir görüntü olarak hayal edilebilmesi.</p>	<p>Poche:</p> <p>“çıkarılan bir uzam” yaratmak üzere duvarların kalınlaştırılması; bu uzam geniş bir duvarın oyulması, bu duvarda salon ve oda yerleri açılmasıyla yaratılır. Poche bir binada eşsiz hareketlerin yaratılmasına olanak tanır. (Zizek, 2011)</p> <p>Biçim ile işlev arasındaki bağ koparılır, ikisi arasında herhangi bir nedensel ilişki yoktur. (Zizek, 2011)</p> <p>Kılıf –işlevsel içeriklerden bağımsız olmasıyla bir özgürlük uzamı, kendi mesajını veren estetik özerlik uzamı haline gelebilir. (Zizek, 2011)</p>
Balon	<p>Deleuze’ün kesik çizgilerinin hayal edildiği anda hissedilen derinlik.</p>	<p>Üçüncü uzam:</p> <p>İçerisi ile dışarısı asla tüm uzamı kapsamaz; dışarısı ile içerisi olmak üzere ikiye bölünme sürecinde kaybolan üçüncü bir uzam vardır daima. (...) bu görülmez uzamın esas içeriği dışkıdır elbette; (...) (Zizek, 2011)</p>
Ceket	<p>Yürüyüş sırasında derinlik</p>	<p>Spandrel:</p>

	<p>hissedilen yerlerden bazılarının ceket gibi kaplayan bir şey olarak düşünülmesi.</p>	<p>Başka mimari kararların sonucunda kaçınılmaz olarak artakalan uzamların her türlü geometrik biçimlenişine spandrel denebilir. (Zizek, 2011)</p> <p>Bir köprünün sütunları arasındaki uzamlar barınma sağlamak amacıyla tasarlanmamış olsa da, evsiz kişiler tarafından uyumak için de kullanılabilir pekala. (Zizek, 2011)</p>
--	---	---



Şekil 3.116 : Zizek ile yürüyüş için ceketli harita çalışması.

Yürüyüş, büyüyen his ile hareket ederek kesik çizgilerin hayal edilip edilememesini deneyimsel olarak test edilmesi ile gerçekleşmektedir. Bu, yürüyüş sırasında görülen çevrenin analizinin şu şekilde gerçekleştiği anlamındadır:

Organsız beden, cenin halinde yaşantılanan bedendir. (...) Hissetmek beden için bir olaydır. (Lapoujade, 2006)

Çalışmalarda ortaya çıkan sandalye, balon, ceket, balkon ve geçirgen cephe görüntüleri Zizek'in metninde incelenen kavramlarla ilişkilendirilebilmektedir. Ancak, balon ve ceket metaforlarının bulunduğu harita çalışmaları, konum bilgileri içermeleri sebebiyle, 4.Levent'in aynı yerinde Zizek ile birlikte yürüyüşe çıkan herkesin haritada ceket çizilen yerde ceketini hissedeceği ya da balon çizilen yerde balonu hissedeceği anlamında yorumlanma olasılığı taşımaktadır. Ancak, bu

metaforların nerede hissedildiği deneyimsel bir şekilde gerçekleştiği için haritadaki konumları bu türden yorumlara açılmamaktadır. Buna göre balonun hissedildiği apartman cephesi, balkon, bir apartmana ait zemine oturmuş çizgisi, apartmanların bulunduğu yol perspektifi, yürüyüşü gerçekleştirenin analizinde yer alan nedenleri başkası için geçerli olmayan özel bir bilgi olmaktadır.

Balkon fotoğrafında yürüyüşü gerçekleştirenin balon/derinlik hissetmesi ve bir başkasının hissetmemesi çalışmanın ana fikrini oluşturmaktadır. Zizek ile yürüyüş çalışması, birinin bir başkası için balonun belirmesini nasıl ele alacağı düşüncesini ifade etmektedir. Deneyimin ve haritaların doğası gereği, haritalardan yalnızca belirişleri sağlayan ve sağlamayan durumların olduğu anlaşılmaktadır. Ancak, bu durumlar tamamıyla açıklanabilir nitelikte olmadığı için, açıklanabilir nitelikte olmayan bu belirişlerin üzerinden işlenebilmesi fikri, açıklanabilir nitelikte olmayan bu belirişleri açıklamadan anlamayı ifade etmektedir. Tüm belirsizlikleriyle bir şey, başka bir şey için işleme girebilmektedir.

Çalışmanın, paralaks boşluk ile ilişkisi burada oluşmaktadır. Paralaks bakış tek gözle bakılan bir objenin iki gözle birlikte bakıldığında geometrik olarak konum değiştirmesi anlamına gelmektedir (Zizek, 2011). Paralaks boşluk ise, iki bakış açısı arasındaki boşlukta saptanan sanal uzam ile ilgilidir (Zizek, 2011).

Söz konusu boşluğun “gerçek” binanın kendisine kazınmış olduğunu fark ettiğimizde işler ilginç bir hal alır –sanki bina, tüm o maddi varlığı içinde, farklı ve birbirlerini dışlayan bakış açılarının izini taşımaktadır. (Zizek, 2011)

Açıklanabilir nitelikte olmayan belirişler, birçok şeyin bir araya geldiği ancak xRy gibi birliktelik ifade eden bilgiler olarak ele alınmaktadır. x, yürüyüşü gerçekleştiren ise y, balkon, cephe gibi balonların işaretlendiği yerler olur. Burada önerilen birliktelik ifadesinde balkon ve yürüyüşü gerçekleştiren dışında daha nelerin biraraya gelerek belirişi gerçekleştirdiği belirtilmemektedir; çünkü bilinmeyen şeyler aslında bunlardır. Bu ifade ayrıştırılmayan bir üst üste biniş önermektedir. Harita çalışmalarında bu sebeple geometrinin sonucu karışmaktadır ve konumda gerçekleşen şeyleri ayrıştırmanın bir anlamı kalmamaktadır.

Yemek çalışmasında öncelikle tanışma yaşanmaktadır. Tanışmada hissedilenler bir birleşim olarak yemek haline dönüşmektedir. Ancak, yemeğin tadı ancak tadıldığında bilinmektedir. Yemeğin tadılması gerçekleşen deneyimin anlatımını bir deneyim olarak ortaya koymaktadır. Yemeğe koymak üzere seçilen malzemeler ve onların

işlemlerden geçirilerek biraraya getirilmesi henüz bilinmeyen bir tad oluşturmaktadır. Nasıl olacağı bilinmeyen bu tad, aslında yaşanmış bir deneyim için önemlidir.

Zizek'e (2011) göre, paralaks boşluk "bir binaya yaklaşp onun içine girdiğimizde değişen zamansal deneyimimizin kayıdır.". Kayıt, mimarlığın, çok katmanlı bir insan ekolojisi olan "arc-ologie"ye dönüşerek (Soleri, 1971) mimarlık ile başlayan bir şeyin "arc-ologie" ile sonlanmasını ile düşünülmektedir. Burada mimarlık ile başlayan fikir onunla anlaşılmayacak, arc-ologie ile anlaşılabilir bir fikir ile son bulur. Baş ile son arasında kurulan ilişkinin, bir kasete sesin kaydedilmesi gibi kayıt ilişkisi içerisinde kurulması, baş ile son arasındaki ilişkinin takip edilebilir bir bütünlük içerisinde sunulması demektir. Baş ile son arasındaki ilişki rüya izlercesine takip edilmekte olur.

4. SONUÇ

Derive çalışması bir bilgi edinme yolu olarak ele alınmıştır. Derive'in önerdiği bilgi edinme yönteminde şunlar öne çıkmaktadır:

-Şehir içinde dikkat dağıtan şeyler tarafından sürüklenerek hareket etmek bir bilgi edinme yoludur.

-Derive'e çıkanın gördüğü görüntü kendisine ait bir görüntüdür. Bu görüntülerin başkalarının görüntüleri ile karşılaştırılması ile objektif bir sonuca varılır.

-Yöntemlerin uygulanması, yöntemleri sistematize eder.

-Bilgi, uygulama (sürüklenerek hareket etme) ile sistematize olan düşüncelerdir.

-Bilgi edinebilmek için durumun (oyunun) yaratılması gerekir.

Buna göre, derivede bilgi edinebilmek için sürüklenme yöntemlerinin uygulanarak deneyimlenmesi gerekmektedir. Uygulama bu açıdan önemlidir ve mantık ile fikir yürütme yöntemlerini kırmaktadır. Uygulama sistematize edici güce sahiptir. Derivede bilgi edinmeye ait bir başka önemli nokta ise bilgilerin aslında derive'i gerçekleştirenin kendisine ait görüntülerle hareket etmesinden üretilmesidir. Derivedeki hareket bu sebeple Guattari'nin, özneliği öznedenden koparan, bireyin sınırlarını aşan "harita"sı ile özdeşleştirilir.

Derive çalışmalarından yola çıkarak yapı ve insan ilişkisi üzerinde elde edilen iki fikir şu şekildedir: insanın sürüklenmesini provoke eden mimarlık ile uyguladığı yöntemlerle kendisini mimarlık içinde sürükleyebilen kişi. Bunlar 'x bir bina' çalışmalarında birarada incelenmiştir: Bu iki fikrin birarada işlenmesi, derivedeki hareket gibi, bir 'harita' olarak ele alınmıştır.

İki fikrin birlikte işlediği durumlar, kolaj, senaryo, maket, video ve çizim çalışmalarıyla bilgisayar ekranının yarı-soyut ortamında araştırılmıştır. Yarı-soyut ele alışıta bu iki durumun biraraya gelme yöntemleri aranmıştır. Lebbeus Woods tarafından önerilen 'kendiniz' aktarımı, insan boyut-dünya boyutu ilişkileri kurma eylemi, 'açıklı eylem', 'bu/isim', insan inşa ederek 'kap içinde kap' yaratmak ve

'kayıt' iki fikri biraraya getiren mekanizmalar olarak görülmüştür ve hareketin derivedeki rolü ile eş tutulmuştur.

KAYNAKLAR

- Aşçıoğlu, R.** (2008). Önsöz. Galilei, *İki Büyük Dünya Sistemi Hakkında Diyalog* (çev. R. Aşçıoğlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Banham, R.** (1994). Architectural Monographs No:38 The Visions of Ron Herron. London: Academy Editions
- Benjamin, W.** (2011). *Brecht'i Anlamak* (çev. H. Barışcan ve G. Işısağ). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal Yayın 1984)
- Bourriaud, N.** (2005). *İlişkisel Estetik* (çev. S. Özen). İstanbul: Bağlam Yayınları
- Brecht, B.** (1998). *Leben des Galilei*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag
- Breton, A.** (2004). *Die Manifeste des Surrealismus* (çev.R. Henry). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag. (Orijinal Yayın 1968, 1977)
- Capra, F.** (1997). *The Web of Life, A New Synthesis of Mind and Matter*. London: Flamingo. (Orijinal Yayın 1996)
- Constant.** (1980). New Babylon - Ten Years On (çev. R. de Jong-Dalziel). M. Wigley (Edt.), *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire* içinde (s. 232-236). Rotterdam : Witte de With, Center for Contemporary Art : 010 Publishers
- Debord, G.** (2010). Turit Fröbe yürütücülüğündeki “Şehir ve Oyun” ders notlarından, Udk-Berlin
- Deleuze, G.** (2012). Semra Aydınli yürütücülüğündeki “Çevresel Estetik” ders notlarından, İTÜ
- Eyüboğlu S., Cimcoz, M.A.** (2008). Önsöz. Platon, *Devlet* (çev.S. Eyüboğlu, M.A.Cimcoz). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları (Orjinal Yayın 1962)
- Guattari, F.** (2012). *Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü* (çev. M. Erşan). İstanbul: MonoKL Yayınları
- Hallet, W.** (1994). Wort- und Sacherlauterungen. Brecht, *Leben des Galilei* içinde (s.182). Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag
- Hausmann, R.** (2009). Dada empört sich, regt sich und stirbt in Berlin. K. Riha ve H. Bergius (Edt.), *Dada Berlin* içinde (s. 3-12). Ditzingen: Reclam
- Herron, R.** (1994). ‘IT’S A...’. R. Banham (Edt.), *Architectural Monographs No:38 The Visions of Ron Herron* içinde (s. 58-59). London: Academy Editions
- Lapoujade, D.** (2006). “Deleuze’ün Başkaldıran Yapısalcılığı”.. A. Akay (Edt), *Gilles Deleuze İçin* içinde (s.15-25)
- Laxness, H.** (1995). *Salka Valka* (çev. S. Tiryakioğlu). İstanbul: İda Yayınları

- Rowe, C., Koetter, F.** (1978). *Collage City*. Cambridge: The MIT Press
- Russell, B.** (1998). The Philosophy of Logical Atomism. D. Pears (Edt.), *The Philosophy of Logical Atomism* içinde (s. 35-155). Illinois: Open Court
- Soleri, P.** (1971). Arcologie. J. Dahinden (Edt.), *Stadtstrukturen für morgen Analysen Thesen Modelle* içinde (s. 210-215). Stuttgart: Verlag Gerd Hatje Stuttgart
- Şukşin, V.** (1982). Uzay Ötesi, Sınır Sistemi ve Bir Dilim Yağlı Domuz Pastırması. *Yaşamak Tutkusu* (çev.Y. Salman) içinde (s. 125-138). İstanbul: Adam Yayınları
- Woods, L.** (1992). *Architectural Monographs No: 22 Anarchitecture: Architecture is a Political Act*
- Zizek, S.** (2011). Mimari Paralaks (çev. E. Ünal). *Ahir Zamanlarda Yaşarken* içinde (s. 303-343). İstanbul: Metis Yayınları
- Constant.** (1948). *Manifesto*. Alındığı tarih: 01.04.2013. Adres: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/manifesto.html>
- Constant.** (1949). *Our Own Desires Build the Revolution (excerpt)*. Alındığı tarih: 01.04.2013. Adres: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/desires.html>
- Debord, G.** (1956). *Theory of the Derive*. Alındığı Tarih: 01.04.2013. Adres: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html>
- Debord, G., Fillon, J.** (1954). *Summary 1954*. Alındığı Tarih: 30.04.2013. Adres: <http://www.notbored.org/1954.html>
- Debord, G., Wolman, G. J.** (1956). *A User's Guide to Détournement*. Alındığı Tarih: 19.05.2013. Adres: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/usersguide.html>
- Grimes.** (2012). röportaj. Alındığı tarih: 30.04.2013, adres: <http://www.the-fly.co.uk/feature/interview/1013259/grimes/>
- Url-1** <<http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/potlatch1.html>>, alındığı tarih: 30.04.2013
- Url-2** <<http://bhripkavng.tumblr.com/image/30602708621>>, alındığı tarih: 01.05.2013
- Url-3** <<http://iapscsbekulturmekan.tumblr.com/post/35260987389/urban-implant-kentsel-ekim-yar-sma-sonuclar>>, alındığı tarih: 01.05.2013
- Url-4** <<http://ailesenaryo.tumblr.com/>>, alındığı tarih: 02.05.2013
- Url-5** <<http://homeusers.brutele.be/kroll/index.html>>, alındığı tarih: 10.04.2012
- Url-6** <http://www.youtube.com/watch?v=Lby9P3ms1lw>, alındığı tarih: 30.05.2013
- Alıntılanan dergi
Please!, 2012, yaz sayısı
- Alıntılan film
Manuli, D. (2012). La Leggenda di Kaspar Hauser

EKLER

- EK A :** Çeviri 1'e ait İngilizce metin
- EK B :** Çeviri 2'ye ait İngilizce metin
- EK C :** Çeviri 3'e ait İngilizce metin
- EK D :** "A ile Dünyanın Sonu" senaryosuna ait görseller
- EK E :** Makine atölyesine ait öğrenci çalışmaları
- EK F :** Selanik projesine ait görseller
- EK G :** Şukşin'e ait bir öyküden bölümler
- EK H :** "Salka Valka" adlı romandan bölümler

EK A: Çeviri 1'e ait İngilizce metin

Psychogeographical Game of the Week

Depending on what you are after, choose an area, a more or less populous city, a more or less lively street. Build a house. Furnish it. Make the most of its decoration and surroundings. Choose the season and the time. Gather together the right people, the best records and drinks. Lighting and conversation must, of course, be appropriate, along with the weather and your memories.

If your calculations are correct, you should find the outcome satisfying. (Please inform the editors of the results.) (Url-1, 1954)

EK B: Çeviri 2'ye ait İngilizce metin

Summary 1954

Big cities favor the distraction we call derive. The derive is a technique for moving around without a goal. It is based on the influence that decor exerts.

All houses are beautiful. Architecture must become thrilling. We cannot take more restrained building ventures into consideration.

The new urbanism is inseparable from economic and social upheavals, which are, happily, inevitable. It is reasonable to think that the revolutionary demands of an epoch are a function of the idea that epoch has of happiness. The valorization of leisure is not, then, a mere pleasantry.

We remind you that this means inventing more games. (Debord, Fillon, 1954)

EK C: Çeviri 3'e ait İngilizce metin

The influence of weather on derives, although real, is a significant factor only in the case of prolonged rains, which make them virtually impossible. But storms or other types of precipitation are rather favorable for derives. (Debord, 1956)

EK D: “A ile Dünyanın Sonu” senaryosuna ait görseller³⁴



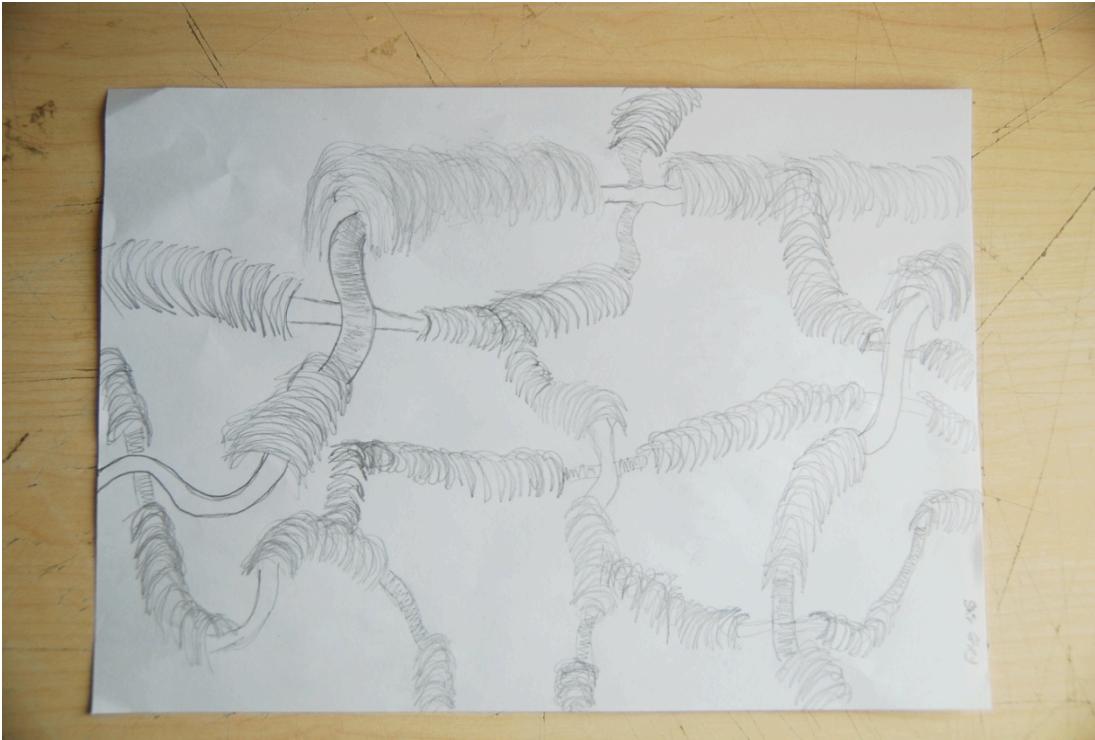
Şekil D.1 : Sokak lambası.



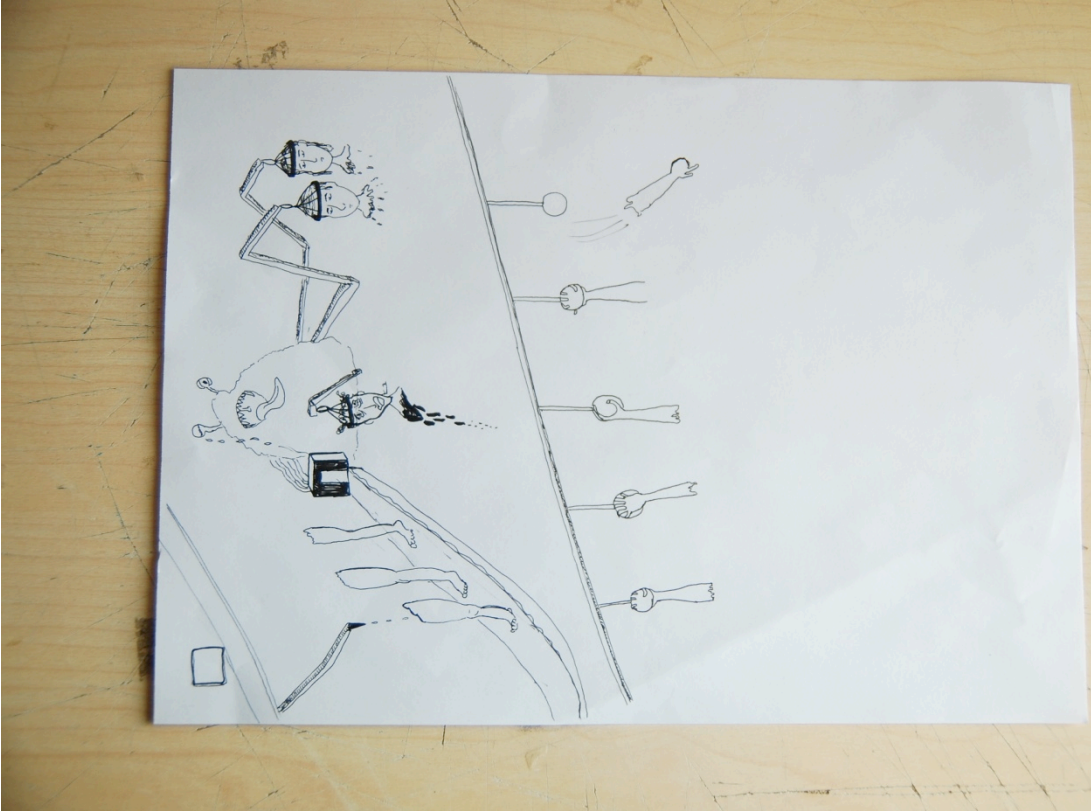
Şekil D.2 : İnsan.

³⁴ “Mücadeleye açık, işlevsel açıdan boş uzamlar” (Zizek, 2011) konusu ile ilişkilendirilmiş senaryoya ait görsel çalışmalar. Görseller: H. İpek Avanoğlu.

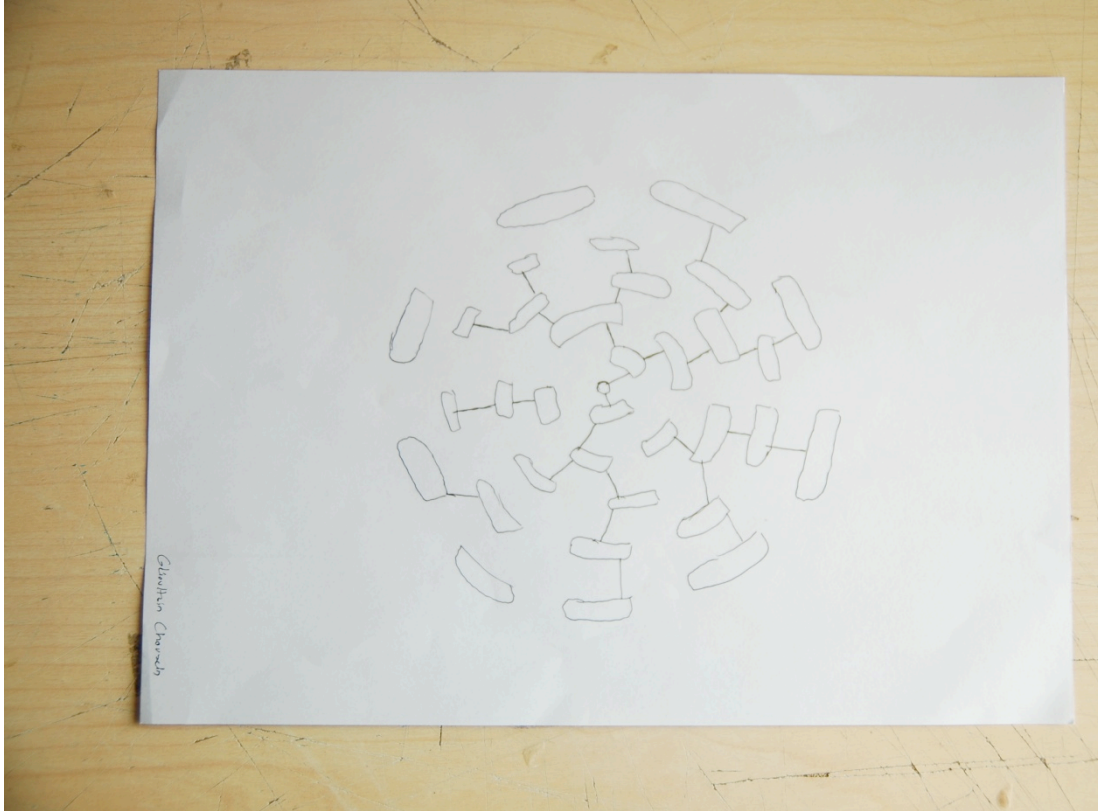
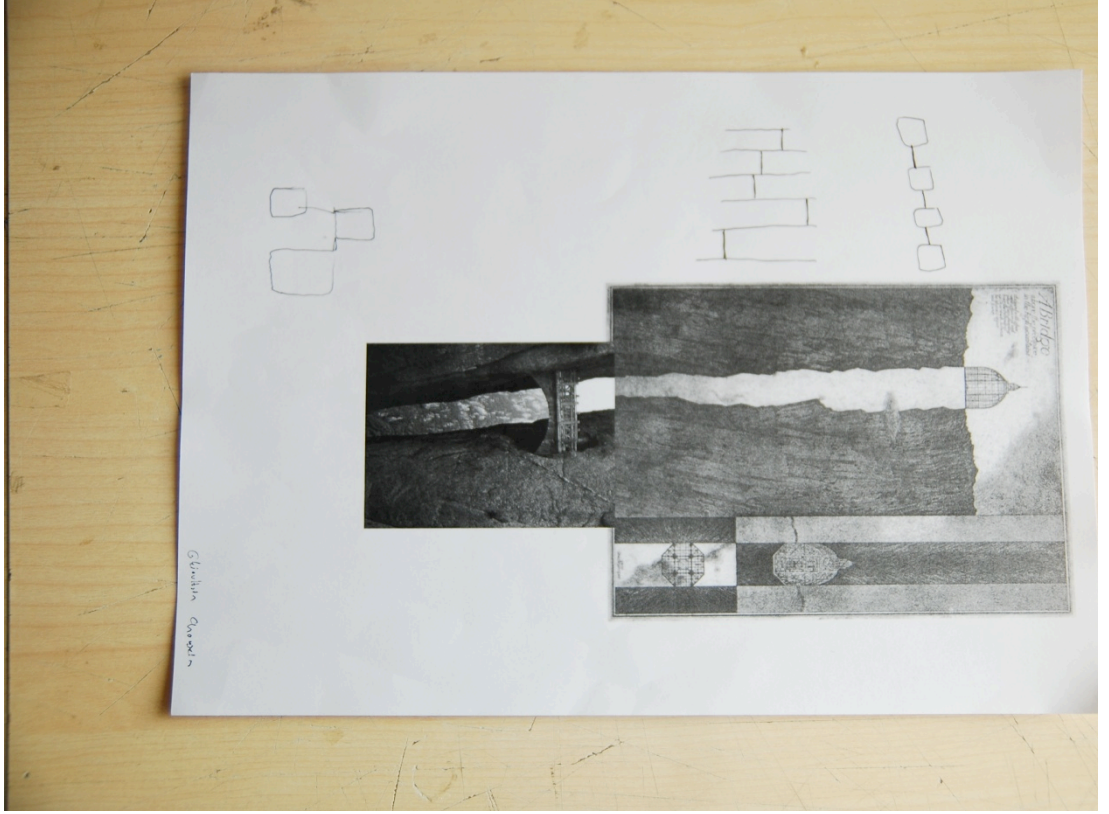
EK E: Makine atölyesine ait öğrenci çalışmaları



Şekil E.1 : Öğrenci Çalışması 1.



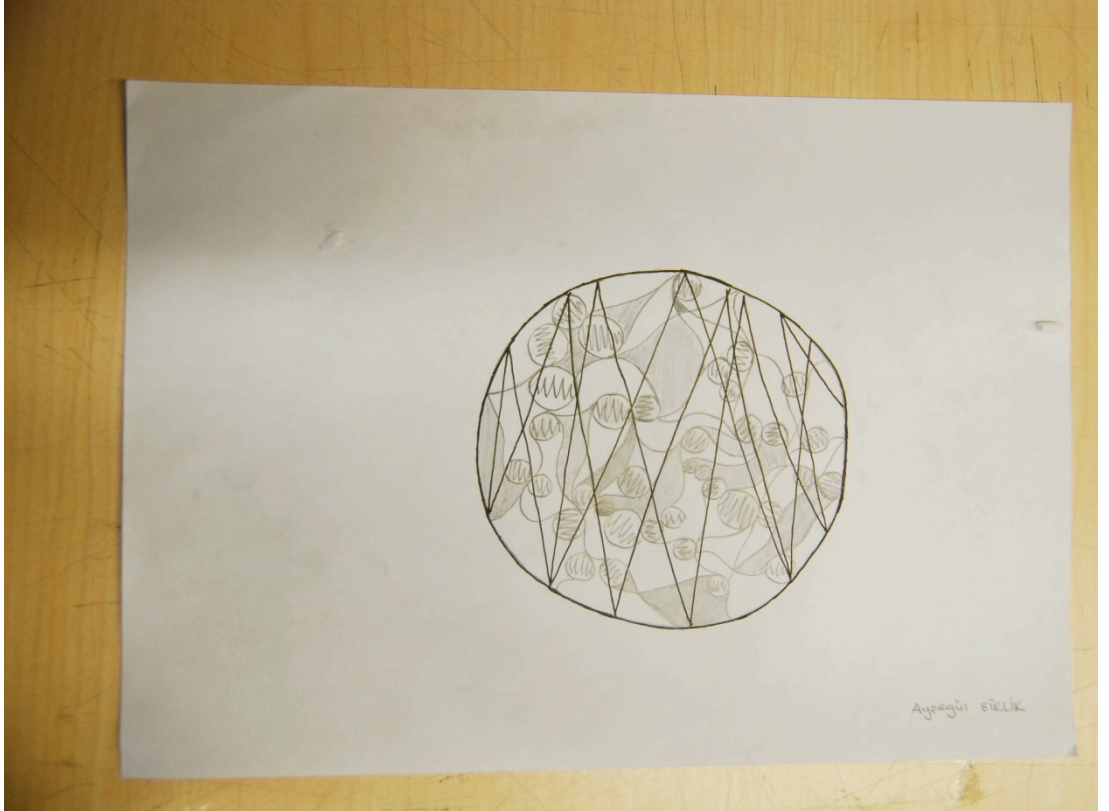
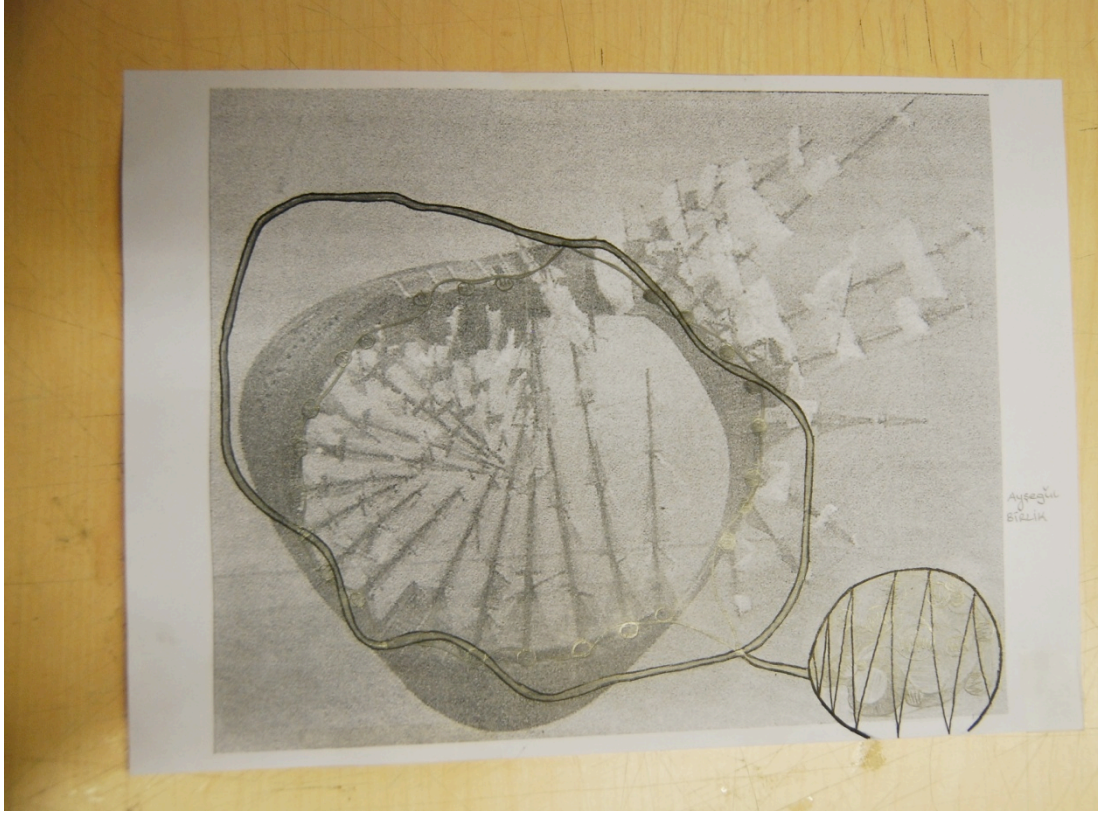
Şekil E.2 : Öğrenci Çalışması 2.



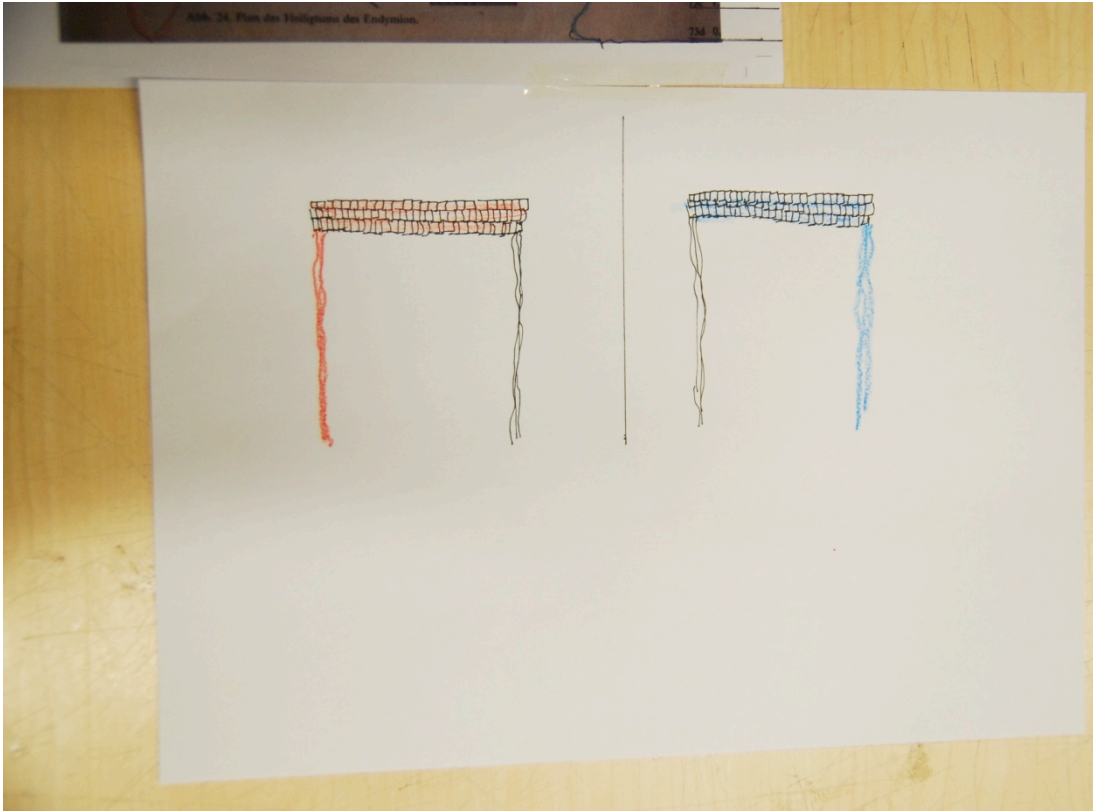
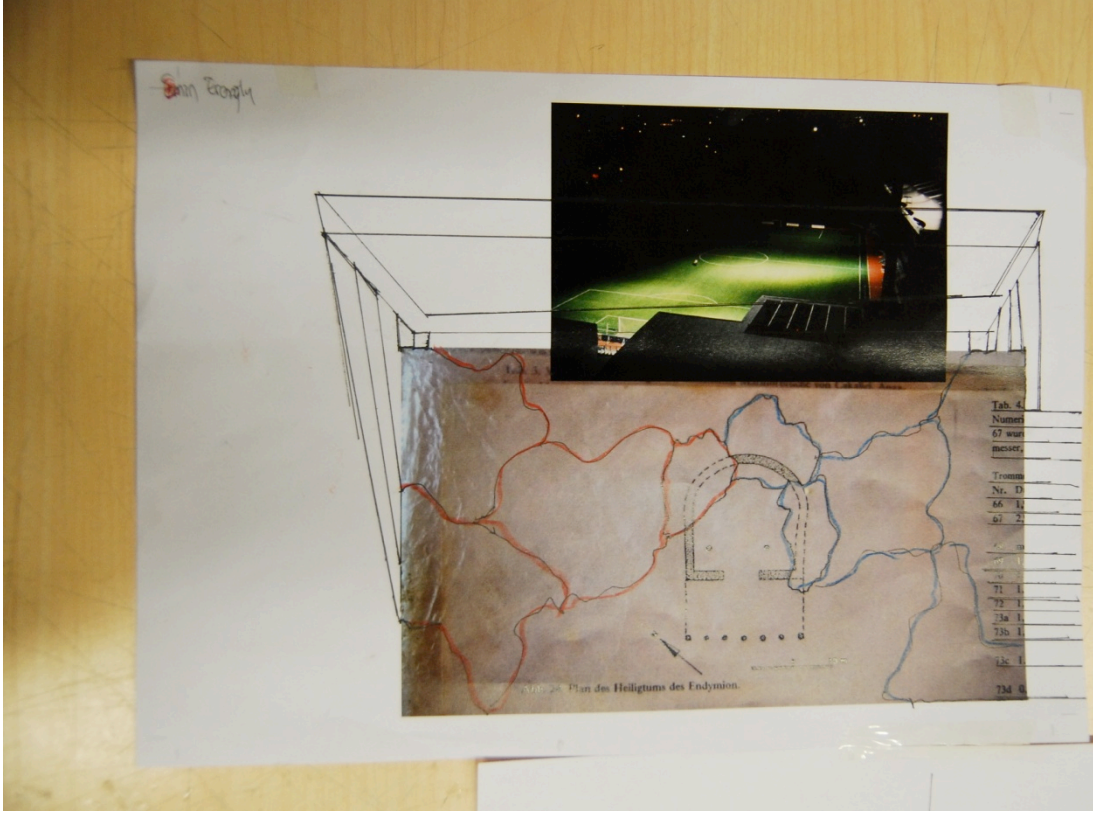
Şekil E.3 : Öğrenci Çalışması 3.



Şekil E.4 : Öğrenci Çalışması 4.



Şekil E.5 : Öğrenci Çalışması 5.



Şekil E.6 : Öğrenci Çalışması 6.

EK F: Selanik projesine ait görseller³⁵



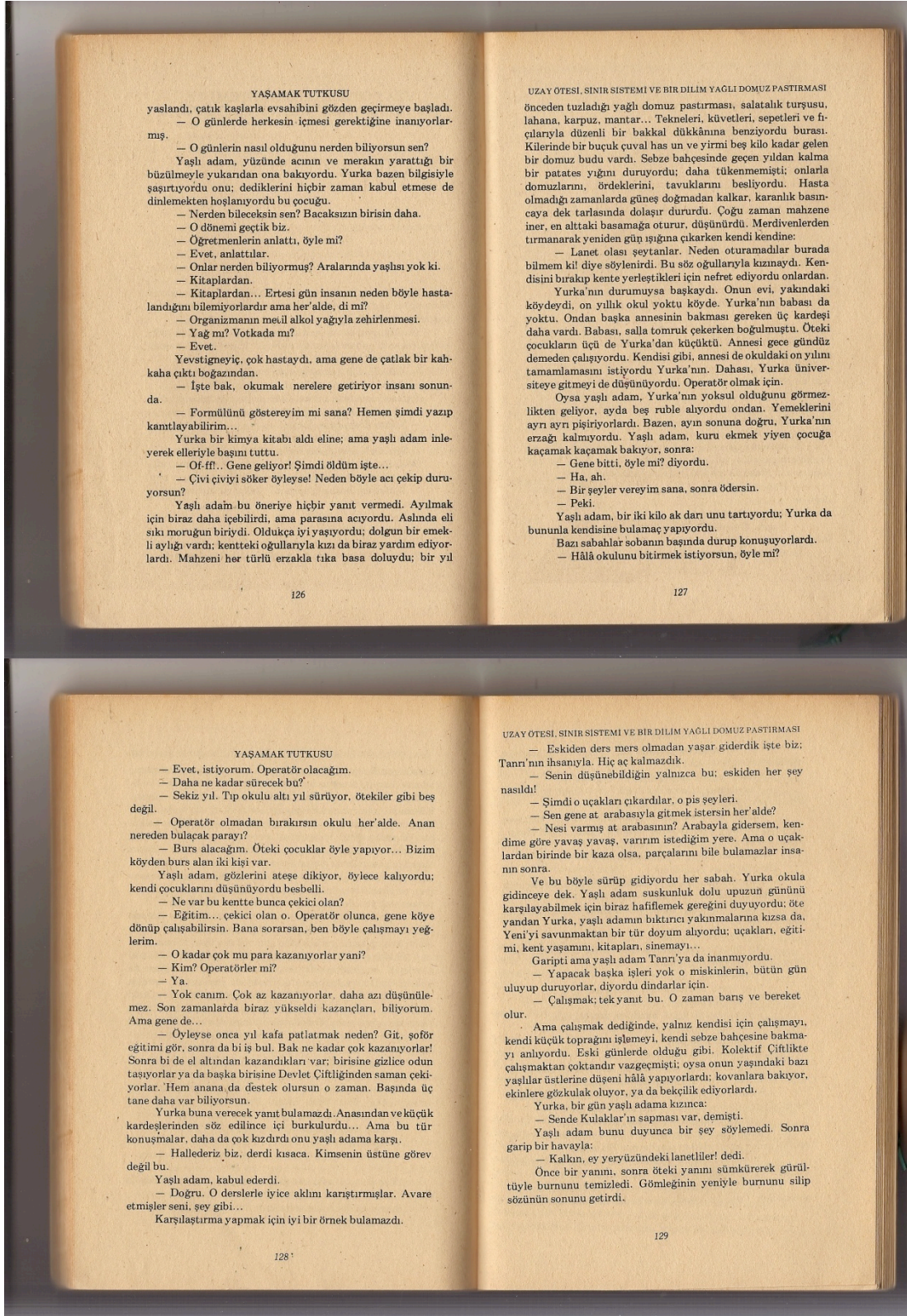
Şekil F.1 : Selanik projesine ait maket çalışmalarını.

³⁵ 2012 Temmuz ayında Selanik'te gerçekleştirilen, G. Papakostas, T. Papadopoulou, A. Tellios, F. Yürekli, İ. Mollaahmetođlu, Z. Aydemir yürütücülüğündeki atölye çalışması. Proje: H. İpek Avanođlu.



Şekil F.2 : Selanik projesine ait kolaj çalışmaları.

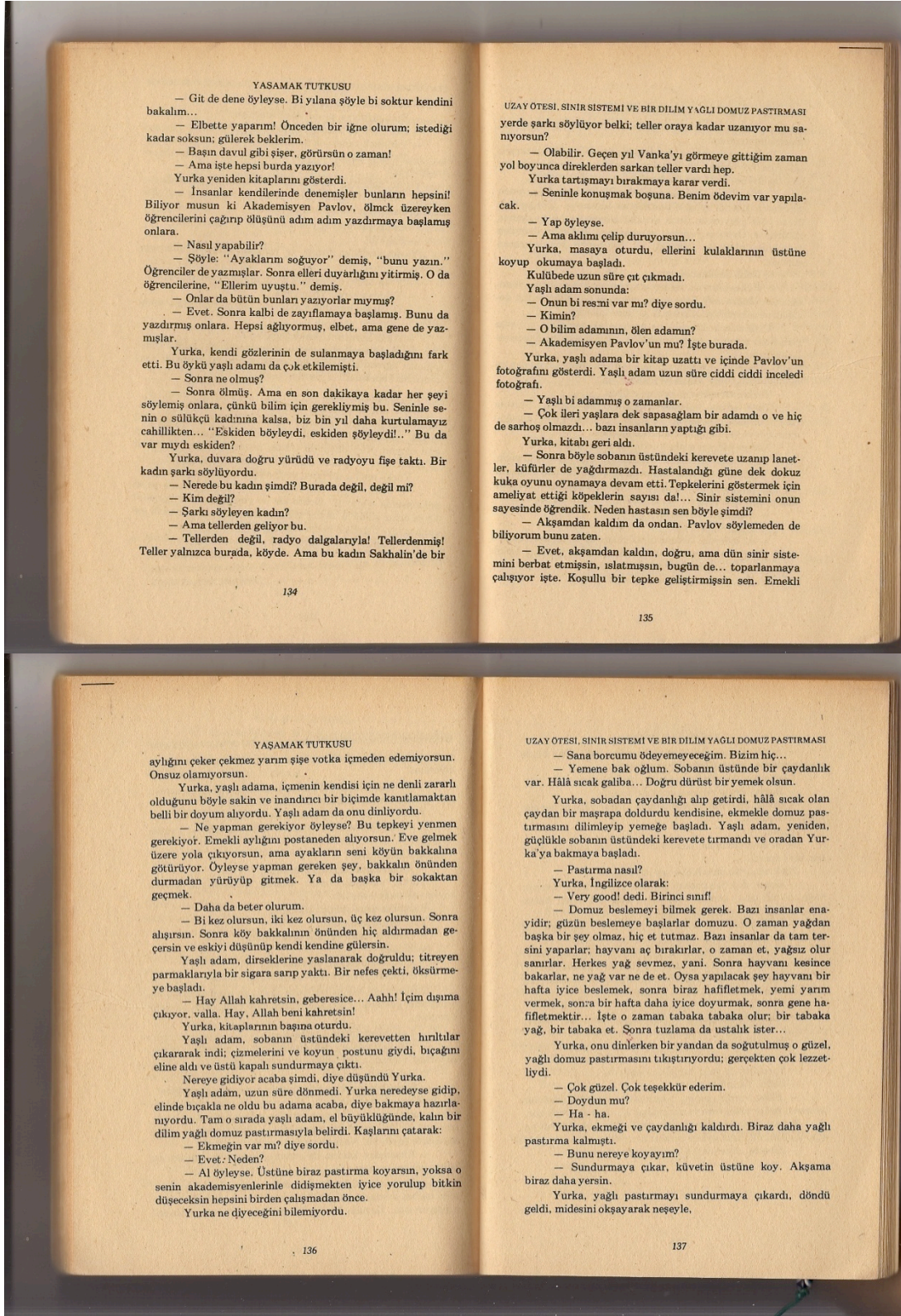
EK G: Şukşin'e ait bir öyküden³⁶ bölümler³⁷



Şekil G.1 : Öyküden bir bölüm 1.

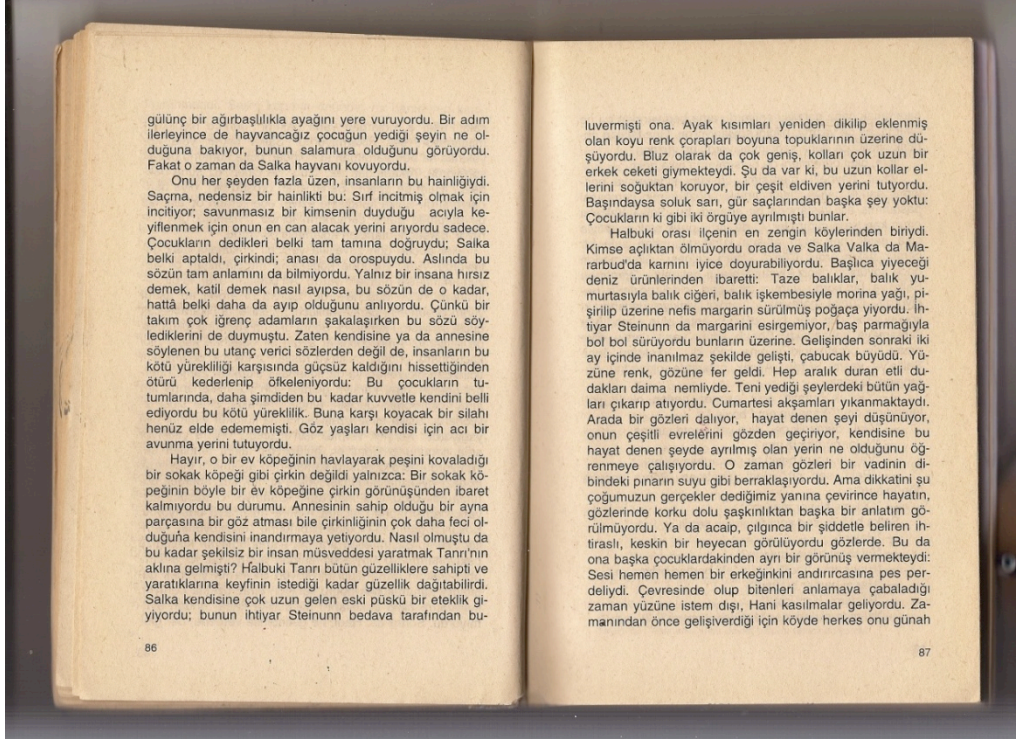
³⁶ Uzay Ötesi, Sınır Sistemi ve Bir Dilim Yağlı Domuz Pastırması” adlı öykü (Şukşin, 1982).

³⁷ “Kafka makinesi” (Guattari, 2012) ile ilişkilendirilmiştir.

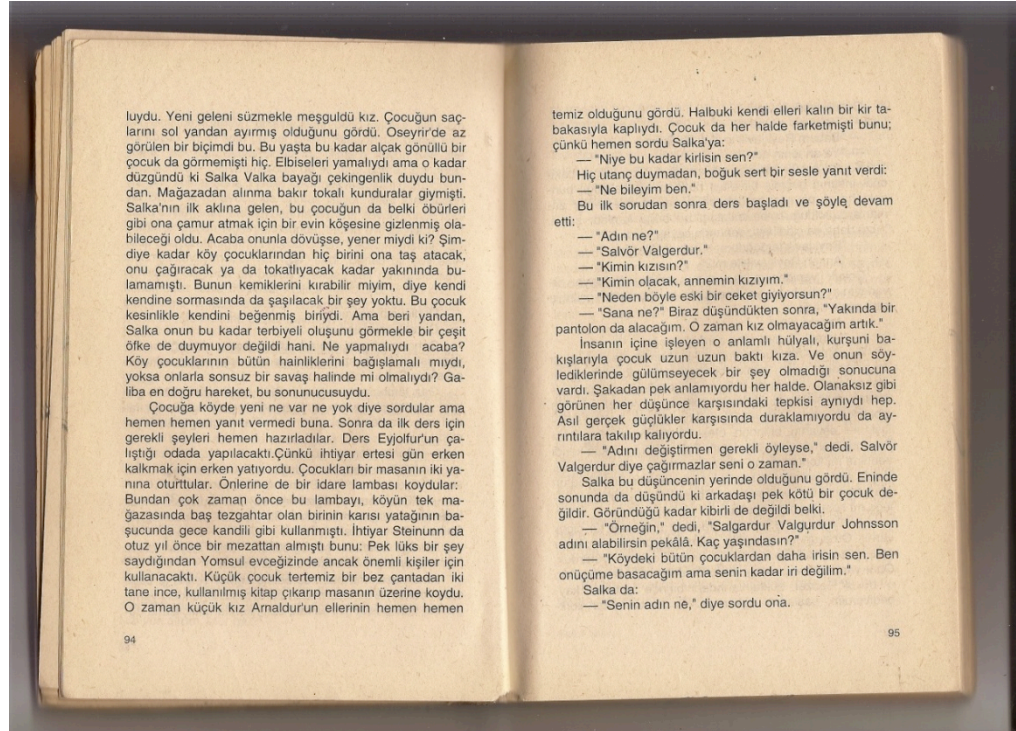


Şekil G.2 : Öyküden bir bölüm 2.

EK H : “Salka Valka”³⁸ adlı romandan bölümler



Şekil H.1 : “Salka Valka”dan bir bölüm 1.



Şekil H.2 : “Salka Valka”dan bir bölüm 2.

³⁸ Laxness, 1995.

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: H. İpek Avanođlu

Dođum Yeri ve Tarihi: İstanbul, 11 Mayıs 1988

E-Posta: ipek.avanoglu@gmail.com

Lisans: İstanbul Teknik Üniversitesi/ Mimarlık Fakóltesi/ Mimarlık Bölümü, 2007-2011