

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ENFORMASYON TOPLUMUNDA KENTTE OLMANIN YENİ BİÇİMLERİ
VE KENT ANLAYIŞININ DÖNÜŞÜMÜ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mim. Roysi Ojalvo**

Anabilim Dalı: MİMARLIK

Programı: MİMARİ TASARIM

HAZİRAN 2008

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ENFORMASYON TOPLUMUNDA KENTTE OLMANIN YENİ BİÇİMLERİ VE
KENT ANLAYIŞININ DÖNÜŞÜMÜ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mim. Roysi OJALVO
(502051029)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 5 Mayıs 2008
Tezin Savunulduğu Tarih : 11 Haziran 2008**

**Tez Danışmanı : Doç. Dr. Belkıs ULUOĞLU
Diğer Jüri Üyeleri Doç. Dr. Arzu ERDEM (İTÜ)
Doç. Dr. Bülent TANJU (YTÜ)**

HAZİRAN 2008

ÖNSÖZ

Lisans eğitimimin ilk yıllarından itibaren, özgün düşünceleri ve duruşuyla mesleki evrimimi derinden etkilemiş olan, tez sürecinde fikirlerimi dillendirmeyi öğrenmem yolunda beni destekleyen hocam ve danışmanım Doç. Dr. Belkıs Uluoğlu'na; zengin dersleri ile ufkumuzu genişleten Prof Dr. Semra Aydın'ya ve Doç. Dr. Arzu Erdem'e teşekkür ederim.

Bir ömür boyu dostlukları ve samimiyetleriyle yaşama anlam katmış ve katacak olan sevgili aileme teşekkür ederim. Enformasyon toplumu daha neler getirirse getirsin, bu onların sıcaklığıyla eşleşecek bir şey olmayacaktır.

Mayıs 2008

Royssi Ojalvo

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ	v
ÖZET	vi
SUMMARY	viii
1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı	1
1.2. Çalışmanın Kurgusu	3
2. ENFORMASYON TOPLUMUNA GEÇİŞ ve HİPERGERÇEKLİK	5
2.1. Enformasyonun Üretim/ Enformasyona Erişim Biçimlerinin Dönüşümü ve Enformasyon Toplumu	5
2.2. Çağdaş Ortamlar ve Küresel Enformasyon Akışı	7
2.2.1. Gerçeklikten Hipergerçekliğe	11
2.2.2. Veri-Enformasyon-Bilgi-Hafıza	17
3. ENFORMASYON TOPLUMUNDA YENİ KENT DENEYİMLERİ ve KENT ALGISININ DÖNÜŞÜMÜ	19
3.1. Ortamlarda Çözülen Kentler	19
3.1.1. Sanal Ağlar/ Kent Ağları	21
3.1.2. Küresel Enformasyon Akışında Kentsel Gösterim Mekanları	24
3.1.2.1. Kentlerde Sanal Seyahatler	25
3.1.2.2. Kabuğundan Çıkarılan Kent, Hiperbenzerlik, Sınırsızlık	28
3.1.2.3. Mekanik Göz'den Sanal Gerçekliğe_ Kentsel Gösterim Mekanları ve Kentleri Görmenin Yeni Biçimleri	32
3.1.2.4. Ortamlar Aracılığıyla İç İçe Geçme	42
-Geçişmeli Algı	50
3.1.2.5. Yüzeysel Düşünme Biçimleri, Güvensizlik ve Duyarsızlaşma	51
3.1.2.6. Kentsel Semboller ve Yerel Kültürlerin Yükselişi	54
3.1.3. Küresel Enformasyon Akışında Kentsel Mekan Gösterimleri ve Çözülen Kent Ağları	59
3.2. Ortamlar ile Donanan Kentler	62

3.2.1. Kent Mekanlarında Göstergeler	62
3.2.2. Kentlerde Açılan Sanal Pencereleler	64
4. SONUÇ ve TARTIŞMA	70
KAYNAKLAR	75
EKLER	80
ÖZGEÇMİŞ	82

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 2.1	: Saussure'un diyagramı.....	15
Şekil 3.1	: Un Coin, Rue De Seine, 1924_ Eugene Atget.....	34
Şekil 3.2	: Au Tambour, 63 Quai De La Tournelle, 1908_ Eugene Atget.....	34
Şekil 3.3	: Magasins Du Bon Marche, 1926_ Eugene Atget.....	34
Şekil 3.4	: Notre Dame, 1925_ Eugene Atget.....	34
Şekil 3.5	: Richard Held ve Alan Hein deneyinden (1963) görüntü.....	80
Şekil 3.6	: "Berlin, Brandenburg Gate bölgesi" sanal turu.....	39
Şekil 3.7	: "Bağlam değişimi" Fotoğraf, 03.02.2008.....	43
Şekil 3.8	: Lisbon Story (1994) filminden bir sahne: "Winter filminde kullanmak üzere kentin seslerini üretiyor.".....	44
Şekil 3.9	: Lisbon Story (1994) filminden bir sahne: "Winter filminde kullanmak üzere kentin seslerini kaydediyor.".....	44
Şekil 3.10	: "Yapı Kredi" reklam ilanı.....	45
Şekil 3.11	: "WTC" reklam broşürü.....	46
Şekil 3.12	: "The Alpha Course" reklam afişi.....	47
Şekil 3.13	: "Yurtiçi Kargo" reklam ilanı.....	48
Şekil 3.14	: "Gerçek ve kurgu; kent ve animasyon".....	49
Şekil 3.15	: "Romantik Paris".....	57
Şekil 3.16	: "Romantik Paris".....	57
Şekil 3.17	: "Paris" reklam afişi.....	57
Şekil 3.18	: "Paris Je T'aime" film posterı.....	57
Şekil 3.19	: "Paris Je T'aime" film posterı.....	57
Şekil 3.20	: "The Simpsons Go To Paris" posterı.....	57
Şekil 3.21	: Paris sanal kent rehberi açılış sayfası.....	60
Şekil 3.22	: Paris turist haritası.....	61
Şekil 3.23	: Paris metro haritası.....	61
Şekil 3.24	: İstanbul_ Farklı ölçeklerde <i>Google Earth</i> görüntüleri.....	62
Şekil 3.25	: New York_ Farklı ölçeklerde <i>Google Earth</i> görüntüleri.....	62
Şekil 3.26	: Kent mekanında göstergeler.....	63
Şekil 3.27	: "The Best Places of İstanbul"- Fotoğraf, 12.02.2008, Maslak.....	64
Şekil 3.28	: "Times Meydanı" gündüz görüntüsü.....	66
Şekil 3.29	: "Times Meydanı" gece görüntüsü.....	67
Şekil 3.30	: "Le tentazioni del Dottor Antonio" _ Federico Fellini (1962) filminden bir sahne.....	67
Şekil 3.31	: San Petronio Kilisesi çevresi, Bologna, İtalya.....	68

ENFORMASYON TOPLUMUNDA KENTTE OLMANIN YENİ BİÇİMLERİ VE KENT ANLAYIŞININ DÖNÜŞÜMÜ

ÖZET

Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gerçekleşmekte olan bir dizi teknolojik kırılma, kişisel ve sosyal yaşamlarda önemli değişimlere neden olmuş; 1970’lerden itibaren birçok söylem, bu değişimler doğrultusunda enformasyon toplumunun ortaya çıktığını ve içinde bulunduğumuz döneme dek güçlenerek ve sınırlarını genişleterek yükseldiğini ifade etmiştir. Bu tez çalışmasının amacı, bahsedilen değişim serileri sonucu küresel kalabalıkların kentleri algılama ve anlama biçimlerinde gerçekleşen dönüşümlerin ortaya konmasıdır.

Sosyal yapıların büyük ölçüde küresel enformasyon akışını gerçekleştiren çeşitli ortamlar tarafından belirlendiği enformasyon toplumunda, evrendeki her türlü madde enformasyona, her türlü enformasyon da ikililere indirgenerek işlenebilmekte ve sınırsızca çoğaltabilmektedir. Ortamlarda ortaya konan paralel kentler, zamanın ve fizikselin sınırlamalarından sıyrılmış deneyim birimlerini küresel olarak erişilebilir kılarken, hipergerçeklik söylemlerine kapı açacak bir şekilde sanal/ ortamsal deneyimler -yaygınlıklarının ve temsili kabiliyetlerinin artışı yoluyla- “gerçek” gündelik pratiklere ve zihinlere derinden nüfuz etmekte; sanal olanlar belirli gerçeklikleri yansıtmak ve gerçeklik ile kurulan dolaylı temasa aracılık etmek yerine kendi gerçekliklerine sahip olmaktadır.

Böylece tez kapsamında -sanal ile gerçek algı ve olguların farksızlaştığı ve iç içe geçtiği bir çağ göz önünde bulundurularak- birbirlerinin içinde çözülerek eriyen farklı kentsel gerçekliklerden bahsedilmektedir. Fiziksel kentlerin görünmez ağlarla birbirlerine bağlandıkları, kentsel algıların ve “yaşama alanlarının” sınırlarının ortamlarca sonsuzluğa doğru çekildiği ve ortamların beraberlerinde getirdikleri yeni görme, düşünme biçimlerinin kentsel pratikler ve kentsel algılar ile durmaksızın etkileştiği bir durumda, “kentte olmanın” yeni biçimleri ortaya çıkmakta; kentler farklı yollarla kavranmaktadır.

Çalışmanın 2. bölümünde, enformasyon toplumunun kuramsal çerçevesi ele alınmış; küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar aracılığıyla gündelik yaşamların örüntülerinde ve bireylerin gerçeklikle temas etme biçimlerinde gerçekleşen dönüşümler genel bir çerçevede irdelenmiştir.

3. bölümde, küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamların kentlerle farklı biçimlerdeki etkileşimlerinin kent algısında tetikledikleri dönüşümler iki koldan ele alınmış; önce kentlerin ortamlarda, daha sonra da ortamların kentlerde yer alma biçimlerinin dönüşümleri tartışılmıştır. Ortam kentleri, kent yaşamını ve kentliliği içinde çözerek eritir, sonsuz kez yeniden üretir ve göstergeleri aracılığıyla iç içe geçirirken; aynı zamanda kentlerin içlerinde yayılarak erimektedir. Diğer yandan, bu iki kol zaman zaman kesişmekte ve iç içe geçmekte; ortam-kente, kent-ortama dönüşmektedir. Bu çerçevede; bölüm kapsamında, kent algısında meydana gelen çeşitli genişlemeler, daralmalar, derinliksizleşmeler ve parçalanmalar açıklanmıştır.

4. bölümde ise çalışma, deneyimlenme ve algılanma biçimlerinde gerçekleşen sözü edilen değişimler sonucunda kentlerin zihinsel bilgilerinin, yani bireylerin “kentleri anlayışlarının” nasıl dönüştüğü tartışılarak sonuçlandırılmıştır.

NEW WAYS OF “BEING IN THE CITY” AND NEW UNDERSTANDINGS OF “CITY” IN THE INFORMATION SOCIETY

SUMMARY

Several technological improvements that have been taking place especially since the second half of the 20th century caused important changes in personal and social lives. Many discourses beginning from 1970's asserted that these improvements generated the information society, which has been strengthening itself by increasing its power and prevalence up to this present age. The intention of this thesis is to explore how the ways of perceiving and understanding the cities transform due to these series of changes.

The information society is one where the social structures are substantially determined by global information flow, made possible by new media in which all material of the universe may be reduced to information and all information may be reduced to bits, and in which these may be processed and infinitely reproduced. Thus, in this new age, media constructs parallel cities that globally circulate peculiar experiences, freed of the limitations of time and the physical. As the hyperreality discourses commonly express, the virtual experiences -with the increase of their representational qualities and quantities- so closely integrate with our “real” daily practices and so intensely effect our minds that they no longer reflect certain realities or mediate our indirect access to reality but gain their own realities.

Therefore, taking an age that virtual and real deeply intermix into consideration, different realities of cities that melt into each other are mentioned within the thesis. In a world where physical cities become worldwide connected via invisible networks, where our perceptions towards cities and our areas of living lack any limits or boundaries, and where new ways of seeing and thinking increasingly interact with our urban practices, new ways of “being in the city” arise and our conceptions of cities undergo big transformations.

In the second section of the thesis, the transformations taking place in everyday life patterns and the ways of accessing reality due to the involvement of new media and global information flow are explained together with the theoretical frame of information society.

In the third section, the changes of perception towards cities as a result of their several interactions with the media are discussed. The discussion is held in two branches within the section. While on the one hand cities, urban life and citizenship dissolve in the media and are infinitely reproduced, blended and distributed as different signs, on the other hand the media dissolves and diffuses in the cities. Besides, these two branches intersect at times; media becomes the city and vice versa. In this manner; several expansions, contractions, shallownings and fragmentations of (urban) perception are expounded throughout the section.

In the fourth section, the thesis is concluded with the presentation of several transformations taking place in the “cognitive” cities and new understandings of cities in the light of formerly discussed perceptive changes.

1. GİRİŞ

1.1. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı

Teknoloji yalnızca seri üretilmiş ürünler toplamı değil, bir düşünme biçimidir. Teknolojinin kaçınılmazlığı yeni “yapma” (praxis) biçimlerinin, yeni “dünyada olma” biçimlerinin kapılarını açar. (Heidegger, 2001, 43)

Bu çalışmanın ortaya çıkışını tetikleyen temel motivasyon; özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gerçekleşen, içinde bulunduğumuz çağın sosyal yapılarını belirleyen ve enformasyon toplumunun ortaya çıkmasına neden olan bir dizi teknolojik kırılma sonucunda, kentlerle kurduğumuz ilişkinin değişmekte olduğuna yönelik bir düşünce ve bu değişimin yönlerine ilişkin bir merak olmuştur. Bilginin üretim biçimlerini, bilgiye erişim biçimlerini ve bilginin yapısını önemli ölçülerde değiştiren yeni teknolojiler aracılığıyla, geleneksel anlamda “bireyleri ve yaşam örüntülerinin bağlı olduğu şeyleri koruyan ve barındıran fiziksel sınırlar” olarak düşünebileceğimiz kentlere yönelik algılarımızın ve yaşama alanlarımızın sınırları sonsuzluğa doğru çekilmekte; kentleri anlayışımız büyük dönüşümler geçirmektedir.

19. yüzyılın sonlarından itibaren, endüstri döneminin kişisel ve sosyal yapılarını belirleyen makineleri ile birlikte kent algısı bir ölçüde değişmişti. Tren, otomobil ve uçak gibi taşıma araçlarının yaygın kullanılmaya başlanması ile birlikte insan bedeninin özgün hareket etme biçimlerinden uzak hızlar algı koşullarına etki etmiş; kent içindeki yerler ve kentler arasındaki mesafelerin anlamları değişmeye başlamış; “mekansal mesafe, yerini zamana ilişkin bir mesafe anlayışına bırakmıştı,” (Virilio, 1989, 111). 20. yüzyılın sonlarından itibaren, enformasyon toplumuna geçildiğinin ifade edilmeye başlanmasıyla birlikte ise kentlerin algılanışında çok daha köklü kırılmalar yaşanmaktadır çünkü çeşitli ortamlar tüm kentleri bu kez görünmez ve küresel ağlarla birbirlerine bağlamakta ve yepyeni deneyim biçimleri aracılığıyla dünyanın her noktasını eşzamanlı olarak bile erişilebilir kılmaktadır.

Enformasyon toplumunda kişisel ve sosyal yapıları belirleyenler, küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlardır. Her türlü maddeyi bilgiye, her türlü

bilgiyi de ikililere indirgeyebilen ve gerçekliği yüzeysel biçimlerde sonsuz kez yeniden üretebilen teknolojiler yoluyla dünyanın bilgisi iç içe geçerek çeşitli ortamlar aracılığıyla gerçekleştirilen sürekli bir küresel enformasyon akışına dahil olmaktadır. Holl'ün ifade ettiği gibi (2001, 35); “Deniz seviyesine yakın bir bölgeden veya okyanus üzerindeki bir gemiden görünür ufuk yaklaşık üç mil uzaklıktadır. Dergi sayfasındaki bir renkli fotoğrafta veya televizyon ekranında ise ufuk, iki-boyutlu bir simülasyon çerçevesine indirgenmiştir. Elektronik dürtülerden oluşan alanların arasında yer alan bu grafik ufuk çizgisi, sürekli bir enformasyon dolaşımının, küresel bir değişim ağının bir parçasıdır. Tekrar eden ve artık her an, her yerde var olan ışınsal alan son yıllarda müthiş genişlemiştir.”. Bu anlamda; enformasyon toplumu çerçevesine sözü edilen, bu kez, birkaç saat içinde dünyanın öbür ucundaki bir kentte olmamızı sağlayan araçlar yerine; (dünyanın maddeselliğini çözerek ve göstergelerine indirgeyerek) dünyanın herhangi bir yerinde gerçekleşen bir olayı eşzamanlı olarak izlememize ya da her türlü faaliyeti fiziksel kent ile iletişim kurmadan gerçekleştirmemize aracılık eden ortamlardır. Üstelik bu ortamların sundukları temsili deneyimler giderek hiperbenzer¹ özellikler kazanmakta; sınırsızlıkları ve temsili güçlerinin artışı nedeniyle doğrudan deneyimleri aşmaktadır.

Göstergebilimsel söylem açısından bakıldığında, kentin temsili ile gerçekliği² arasında düşselliği kapsayan bir sınır yer almaktaydı. Gösterge ile gerçeklik arasındaki ilişki temsil ve açıklamaya dayanırdı. Böylece ortamlar veya temsiller, kentlerin gerçeklikleri ile kurduğumuz dolaylı ilişkiye aracılık ederlerdi. Oysa enformasyon toplumunda ortamlar kendi gerçekliklerine sahip olurken, çevrelerimizi saran; birbirlerinin içinde çözülerek eriyen farklı kentsel gerçekliklerdir. Zamanın, fiziksel mekanın ve fiziksel bedenin sınırlardan arınmış, hiperbenzer özellikler kazanmış, yaşama çevrelerimize ve gündelik yaşam örüntülerimize derinden nüfuz eden ortamların savurdıkları göstergelerin arkalarında yer alan orijinal gönderenler önemsizleşmektedir. Zihinlerimiz üzerindeki etkisi güçlenmiş bir sanallık ile fiziksel gerçeklik çevrelerimizde ve algılarımızda iç içe geçerken, hangisinin nerede başlayıp

¹ Hiperbenzerlik; temsilin ardındaki gerçeklik kadar, hatta ondan daha fazla gerçek olarak algılanması durumudur. Bkz. 3.1.2.2.

² Burada; kentin doğrudan algılandığı biçimi, “gerçekliği” olarak tarif edilmektedir.

nerede bittiği ayırt edilemez duruma gelmektedir. Kent, hipergerçekleşirken³; kentleri algılayışımız yeni ve çeşitli görme ve düşünme biçimleri ile derinden etkileşimi sonucu dönüşüme uğramaktadır.

Bahsedilenler doğrultusunda, çalışmanın yöntemi ve kurgusu; “kent deneyimlerinde ve kentleri algılama biçimlerinde gerçekleşen dönüşümlerin, kentlerin zihinlerdeki bilgi ve fikirlerinin dönüşümüne yol açtığına” yönelik bir düşünce ve buna dayanan bir sıradüzen çevresinde belirlenmiştir. Bu anlamda, öncelikle kentleri deneyimlemenin ve algılamanın yeni biçimleri ortaya konmuş; buradan kentlere yönelik hafızaların yapılarında ve kentlerin çeşitli zihinsel ifadelerinde gerçekleşen değişimlere ulaşılmaya çalışılmıştır.

1.2. Çalışmanın Kurgusu

2. bölümde, ilk olarak enformasyon toplumunun kuramsal çerçevesi ele alınmış; bu yeni toplumsal yapıyı hazırlayan teknolojik kırılmalar açıklanmıştır. İlerleyen kısımlarda ise, gelişen ortamlar aracılığıyla bilginin üretim ve bilgiye erişim biçimlerinde, gündelik yaşamların örüntülerinde ve bireylerin gerçekliğe temas etme biçimlerinde gerçekleşen dönüşümler genel bir çerçevede irdelenmiş; bu dönüşümlerin hipergerçeklik söylemleriyle ilişkileri kurulmuş; bunlar, bilgi ve enformasyonun değişen tanımları ile birlikte ortaya konmuştur.

3. bölümde, ortamların niteliksel ve niceliksel yükselişleri aracılığıyla sanal ile gerçek olanların iç içe geçtiği bir durum, kent-birey ilişkisi bağlamında ele alınmıştır. Kentlerin ve kent algısının küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlarla farklı biçimlerdeki etkileşimleri sonucu, kentte olmanın yeni biçimleri ortaya çıkmaktadır. Bu durumun kent algısında tetiklediği dönüşümler, iki koldan ele alınmış; önce kentlerin ortamlarda, sonra da ortamların kentlerde yer alma biçimlerinin dönüşümleri tartışılmıştır. Ortam kentleri, kent yaşamını ve kentliliği içinde çözerek eritir, sonsuz kez yeniden üretir ve göstergeleri aracılığıyla iç içe geçirirken; aynı zamanda kentlerin içlerinde yayılarak erimektedir. Diğer yandan, bu iki kol zaman zaman kesişmekte ve iç içe geçmekte; ortam-kente, kent-ortama dönüşmektedir. Bu çerçevede; bölüm kapsamında, kentleri dolduran veya kentlere ve kent yaşamına farklı yollarla ulaşan küresel kalabalık göz önünde bulundurularak;

³ *Hipergerçeklik*; sanallık ile gerçekliğin birbirlerinden ayırt edilmeleri imkansız olacak kadar iç içe geçtikleri bir durumdur. Bkz. 2.2.1.

ortamsal görme ve düşünme biçimlerinin katılımı ile birlikte kentlere yönelen algıda meydana gelen çeşitli genişlemeler, daralmalar ve parçalanmalar açıklanmıştır.

4. bölümde ise çalışma, deneyimlenme ve algılanma biçimlerinde gerçekleşen sözü edilen değişimler doğrultusunda kentlerin zihinsel bilgilerinin, yani kentleri anlayışımızın nasıl dönüştüğü tartışılarak sonuçlandırılmıştır. Burada sözü edilenler; kentlere yönelik hafızalarımızın yapılarında, kent fikrinde ve kentlilik hissinde gerçekleşen dönüşümlerdir.

2. ENFORMASYON TOPLUMUNA GEÇİŞ ve HİPERGERÇEKLİK

2.1. Enformasyonun Üretim/ Enformasyona Erişim Biçimlerinin Dönüşümü ve Enformasyon Toplumu

(Yeni) teknolojiler kişi ve toplumların bilgi birikimleri ve kontrollerinin dışında; bilim ve bilginin doğasını, sanat icra etme ve temsil biçimlerini, iletişim ve etkileşim biçimlerini dönüştürmekte; sosyal ve kişisel yaşamları yeniden şekillendirmektedir. Sınırları tasarımcıları tarafından da bilinmeyen bu teknolojiler; tarihsel ve hatta evrimsel süreçleri ve kuralları da etkileri altına almaktadır. (Grosz, 2002)

Çağımızın Akıllı makineleri dinamik veya mekanik olanlardan farklıdır; çünkü (endüstri döneminin) lokomotif araçlarının aksine, burada vücut yerine enformasyon hareket eder. (Rajchman, 1998, 117)

Yakın tarihte toplumların 19. yüzyıl sonunda endüstri, 20. yüzyıl sonunda ise enformasyon devrimleri ile yüzleşmeleri sonucu yaşamlar ve dünyada bulunma biçimleri büyük kırılmalara uğramış; toplumsal yapılar teknolojik kaynaklı “dalgaların”⁴ etkisiyle dönüşmüştür. Her iki durumda da devrim teknolojik ilerleme ile gelmektedir. Endüstri devrimi maddi üretim biçimini değiştirirken; 20. yüzyılın sonları, kendilerine özgü yeni görme ve düşünme biçimlerini de beraberlerinde getiren yepyeni teknolojilerin gelişimine şahit olmuş; bu kez bilginin üretim ve bilgiye erişim biçimleri büyük dönüşümler geçirmiştir. Özellikle 1900’lerin 2. yarısından itibaren ortaya çıkan teknolojik yenilik serileri ile birlikte bilginin yapısı; oluşturulma, depolanma ve erişilme biçimleri önemli ölçülerde değişmiş ve değişmektedir.

Her türlü maddeyi bilgiye; her türlü bilgiyi ikililere ve her türlü ikiliyi de silikon ve likit- kristal izlere indirgeyen dijital teknolojiler aracılığıyla mümkün kılınan sürekli bir küresel enformasyon dolaşımı tarafından belirlenen günümüz dünyasında, endüstri toplumunun yerini enformasyon toplumuna bırakmakta olduğu sıklıkla ifade edilmektedir.

1970’lerin sonunda, oluşmakta olan yeni sosyal yapıda enformasyonun yükselen önemine “post-endüstriyel toplum”⁵ adı altında değinmiş olan Bell’in ardından

⁴ Toffler, 1980

⁵ Bkz. Bell, 1976

birçok kuramcı bu yapıya farklı pencerelerden bakmıştır. Webster (2002), enformasyon toplumuna yönelik kuramları beş farklı bakış açısı çevresinde incelemiştir: teknolojik, ekonomik, mesleki, mekansal ve kültürel bakış açıları aynı durumun değişik boyutlarını ortaya çıkarmakta, fakat çoğu enformasyonun çağdaş toplumsal yapıdaki merkezi ve belirleyici rolü konusunda uzlaşmaktadır.⁶ Çağın toplumsal yapısı farklı kuramcılar tarafından farklı başlıklar altında incelenmiş olsa da; bu çalışmada Webster (2002) izlenerek, “enformasyon toplumu” olarak ele alınmıştır.

Bu sosyal yapıyı “ağ toplumu” adı altında ele alan Castells’e göre (2000); “yeni toplumunun anahtar özelliklerinden biri temel yapısındaki ağsal mantıktır,” (Castells 2000, 21). “Ağ toplumu, belirleyici sosyal strüktür ve aktivitelerin elektronik olarak işlenmiş enformasyon ağları çevresinde organize oldukları bir toplumdur. Bu nedenle, yalnızca ağlar veya sosyal ağlar ile ilgili değildir çünkü sosyal ağlar, sosyal organizasyonun çok eski biçimleridir. Ağ Toplumu, enformasyonu işleyen, yöneten ve mikro-elektronik tabanlı teknolojileri kullanan sosyal ağlar ile ilgilidir,” (Castells, 2001, 4). Bu sanal ağlar; “bankalar, şirketler, hükümetler, üniversiteler ve bireyler arasında gerçekleşen ulusal, uluslararası ve küresel bir enformasyon değiş tokuşuna ve günün her saatinde, gerekli donanıma sahip olan her yerden, anında kurulabilecek bilgisayarlı iletişimi olanaklı kılan teknolojik bir altyapının oluşumuna işaret etmektedir,” (Connors, 2002, 10). Böylece çağımızda, “ülkenin tamamını dolaşan ve gerekli bağlantılar ile bireyler tarafından isteğe bağlı giriş yapılan elektrik şebekesine benzer bir biçimde, ulusal, uluslararası ve küresel düzeylerde her eve, dükkana, üniversiteye, ofise veya taşınabilir bilgisayarları olan mobil bireylere ulaşan bir ‘ring enformasyon akışı’na (Barron ve Curnow) sahip ‘bağlanmış bir toplum’dan söz edilebilmektedir,” (Webster, 2002, 17). “Elektronik anayollar”ın⁷ ortaya çıkışı, enformasyon akışında bir dönüm noktası oluştururken, zaman-mekan ilişkilerinde de kökten kırılmalar gerçekleştirmektedir.

Diğer yandan, enformasyon toplumunda üretim maddi mallardan çok bilgi ve hizmetler ile ilgilidir. Enformasyon toplumu, işgücünün büyük çoğunluğunun enformasyon ile ilgili işlerde çalıştığı; enerji ve madde yerine enformasyon ile,

⁶ Enformasyon toplumunun kuramsal ve gelişimsel çerçevesi üzerine geniş bilgi için bkz. Webster, 2002.

⁷ Castells, 2001

sinyaller, semboller ya da imajlar ile uğraştıkları bir toplumdur **(Otto ve Sonntag, 1985)**. Bununla ilgili olarak Bell **(1976)**; post-endüstriyel toplum'un servislere dayandığını ifade etmiştir. "Artık önemli olan ham kas gücü ya da enerji değil, bilgidir. Post-endüstriyel toplum, işgücünün büyük çoğunluğunun elle tutulur malların üretiminde yer almadığı bir toplumdur," **(Bell, 1976)**. Bu toplumda, yatırım da maddi mallardan çok sembolik malların üretiminde sonuçlanmaktadır. Endüstriyel toplum üretim yöntemlerini değiştirmişti; post-endüstriyel toplum ise üretimin sonuçlarını değiştirmektedir **(Touraine, 1988)**.

Bu anlamda, Castells **(2001)**, üretimin fiziksellikten sıyrıldığı bir çağda insan zihninin her zamankinden fazla önem kazandığını ifade etmektedir. "Teknolojik ortamlar zihinler tarafından programlandığı için insan bilinci kaynaktır ve artık her şey bilgi üretme ve enformasyon işleme kabiliyetlerimize bağlıdır," **(Castells, 2001, 5)**. Castells, Reich ve Drucker gibi birçok etkili yazarın üzerinde durduğu gibi, günümüz ekonomisine yön veren kişilerin de en önemli özellikleri enformasyonu işleyebilme kapasiteleridir **(Webster, 2002)**.

2.2. Çağdaş Ortamlar ve Küresel Enformasyon Akışı

Sanayi döneminin protezleri dışsal, yani "exotechniques"tir. Oysa günümüzde karşılaştıklarımız dal budak salan cinsten içselleştirilmiş: "esotechniques" protezler olmaya başlamıştır. **(Baudrillard, 2005, 143)**

"Klasik (hatta sibernetik) bir perspektiften bakıldığında teknoloji, vücudun bir uzantısıdır. İşlevsel açıdan insan organizmasının daha karmaşık hale getirilmiş bir biçimi olan teknoloji doğaya kafa tutmaya ve ona üstünlük taslayıp egemenliği altına almaya çalışmaktadır. Marx'tan McLuhan'a makineler ve dil yetisi aynı pragmatist bakış açısı doğrultusunda, insan vücudunun organik bir parçası olmakla yükümlü ideal doğal araçlar/ araçlar, uzantılar ve medya-medyatörler olarak değerlendirilmişlerdir," **(Baudrillard, 2005, 155)**. Sigmund Freud da teknolojik araçları protezler olarak görmüş olanlardandır:

Her bir araç ile birey kendi organlarını mükemmelleştirir ya da sınırlarını ortadan kaldırır. Motor, kocaman güçleri insanların tüketimine sunar. İnsanlar bu gücü, tıpkı kendi kaslarını kullandıkları gibi, istedikleri tarafa doğru yönlendirebilir; gemi ve uçaklara şükürler olsun ki ne sular ne de hava bu hareketi engelleyebilir. İnsan... protezli bir tanrıya dönüşür. Yardımcı organlarının tümünü taktığı zaman gerçekten görkemlidir, fakat bu organlar zaman zaman başına büyük belalar açmaktan da geri kalmaz. **(Freud, 1995, 90-92)**

McLuhan ise (1964), insanların ürettikleri araçların tümünü *ortamlar* olarak ele almış, onları insan duyu ve kapasitelerinin ruhsal ya da fiziksel uzantıları olarak görmüştür. Ortamın varlığı, çevreyi değiştirerek özgün ve farklı duyuşsal algı oranlarına sahip olunmasını sağlamakta; bir duyu organının uzantısı düşünme ve hareket etme yollarını, dünyayı algılama biçimlerini değiştirmekte ve bu oranlar değiştiğinde, insanlar değişmektedir. McLuhan (1964), bu etkiyi “ortam mesajdır” ifadesiyle ortaya koymuştur.⁸

Endüstri döneminde kişisel ve sosyal yapıları şekillendirenler, üretim biçimini değiştiren makinelerdi. Tezin ilerleyen bölümlerinde kentleri algılama, düşünme ve kentlerde yaşama biçimlerimizde neden oldukları kırılmalar çerçevesinde ele aldığımız ve enformasyon toplumunun kişisel ve sosyal yapılarını belirleyen ortamlar ise, küresel enformasyon akışını gerçekleştirenlerdir. Bunlar endüstri döneminin bedene eklenerek yapma biçimlerini değiştiren teknolojik protezlerinden çok farklıdır çünkü çevrelerimizi doyuran ve zihinlerimize her yönden nüfuz eden bu ortamlar, adeta “zihinsel protezler”⁹dir. Bu defa ortam bedenlere değil; doğrudan zihinlere etki etmektedir. Ortamlar aracılığıyla dünyanın bilgisi durmaksızın dağıtılmakta, “göstergeler kanserli hücreler gibi çoğaltılarak dört bir yana savrulmaktadır,” (Baudrillard, 2005, 15).

Fotoğraf ve film makinelerinin, montaj tekniklerinin ve bunlar aracılığıyla üretilen temsillerin dağıtıldığı çeşitli ortamların gelişmesiyle ilgili olarak Benjamin (2000), 1928 tarihli *One Way Street* adlı yazısında; “Şimdi şeylerin toplumun üzerine fazla yakından bastığını, bize gözlerimizin arasından şeylerle, birer araba gibi çarptığını, dev oranlara bürünerek ekranlardan salına salına üzerimize geldiklerini” ifade etmişti. Aynı yüzyılın sonlarına doğru ise bu kez durum çok daha ileri bir noktaya ulaşmıştır. “Gündelik yaşamlarımızın örüntülerinde gerçekleşen değişimler, sosyal

⁸ McLuhan’a göre (1964), tekerlek, ayağın; kitap, gözün; giysi, derinin; elektrik devresi ise merkezi sinir sisteminin birer uzantısıdır ve algının zengin ve tüm duyu organlarının arasındaki dengeye dayalı olduğu bir çağdan görme merkezli bir topluma geçiş ilk olarak alfabenin ortaya çıkışı ve okuma ile olmuştur. Önce alfabe sonra da matbaa ile birlikte görme diğer duyulardan baskın olmuş; tekdüze bir görsel farkındalığa dayanan, lineer ve rasyonel bir toplum ortaya çıkmıştır. (Yalnızca ortamların ilettikleri mesajlar değil, aynı zamanda salt varlıkları da insanları değiştirmektedir. Öyle ki, burada önemli olan okunanların içeriği değil okuma eyleminin kendisidir.)

⁹ Baudrillard, 2001

sirkülasyonda enformasyonun inanılmaz artışını açık seçik ortaya koymaktadır,”
(Webster, 2002, 18).

1950’lerden itibaren bir ortam olarak yaygınlaşan televizyon, ilk sıçramasını tek kanal sisteminden, çok kanallı yayına geçerek gerçekleştirmiştir. Bugün, bir yüzyıl öncesine göre çok daha fazla televizyon ve radyo verisine yerel, ulusal, uluslararası düzeylerde ulaşılabilir. Bir yüzyıl öncesinde evlerin salonlarında yer alan sabit elemanlar olan radyolar, artık her yere yayılmışlardır. Filmler uzun yıllardır bireylerin enformasyon çevrelerinin önemli parçaları olmuş olmalarına rağmen, bugün aşırı derecede yaygınlaşmışlardır. Yalnız sinema salonlarında değil; televizyon yayınlarında, video kiralayan dükkanlarda, zincir mağazaların raflarında onlara erişilebilmektedir. Fragmanları bize birçok yönden ulaştırılmaktadır. Herhangi bir sokakta yürürken reklam panolarına, ilan tahtalarına bakmamak mümkün değildir. Tren garları veya otobüs terminallerinde karton kapaklı kitaplar ve ucuz dergiler her yana yayılmıştır. Gazeteler her yeredir ve her gün sayısız yeni başlık kapılarımızın önündeki eşiklere bedava yapraklar olarak düşmektedir. Reklam postaları günlük olarak dağıtılmaktadır (Webster, 2002).

1900’lerin daha geç dönemlerinde ortaya çıkan ikililer ise çok daha fazlasını beraberinde getirmiştir. Televizyon; video teknolojileri ile, kablo ve uydu kanalları ile, hatta bilgisayarlı enformasyon servisleri ile birleşerek gelişmiştir. Kişisel bilgisayarlar, bilgisayarlar-arası etkileşim, İnternet ve el bilgisayarları, kompakt diskler yaygınlaşmaya başlamış; bunlar, enformasyona erişim biçimlerinde önemli kolaylıkları beraberinde getirmişlerdir.

Artık dünyanın eriyerek bilgiye dönüşmüş maddeselliği, sanal ve küresel ağlarla bağlanmakta; her türlü bilgi ağırlıksız, bir ortamdan diğerine kolayca aktarılabilen, bir kompakt diskin üzerinde veya bir kişisel bilgisayarın sabit diskinde yaşayabilen ikililer haline getirilebilmektedir. Bu ikililer, karşılığında herhangi bir bedel ödenmeden, istenildiği gibi kopyalanabilmekte; küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar aracılığıyla bu kopyalar anında dünyanın, küresel enformasyon akışının sızabildiği her köşesine iletilebilmektedir.¹⁰ “Benzer

¹⁰ Diğer yandan; dünya üzerinde Castells’in (2000) “Enformasyonel Kapitalizmin Kara Delikleri” olarak adlandırdığı bölgeler oluşmaktadır. Bu bölgelerde yaşadıkları için küresel bilgi akışından, özellikle de İnternette mahrum olan kişiler ile bilgiye ulaşma şansı olan kişiler arasında ciddi uçurumlar oluşmaktadır. Gelişmiş toplumlarda bile özellikle gelir seviyesine bağlı olarak nüfusun

sinyallerin sayısallaştırılması yoluyla ses, video, metin ve grafik imajların tümü bir ve sıfırların bir karışımı olan ve diğer bilgisayarlar tarafından çözülebilen, paylaşılabilen makine diline çevrilmekte;” **(Pimentel ve Teixeira, 1995, 9)** bu anlamda ikililer her türlü formattaki bilginin birbirlerinin içinde çözülmeleri için de sınırsız olanaklar sunmaktadır. Oysa, Boulding’in ifade etmiş olduğu gibi **(2002, 25)**; “ikililer, enformasyonun içeriğinden tamamen soyutlanmıştır.”.

Ortamlarda gerçekleşen bu erime ve bağlanma, fiziksel dünyaya paralel yeni bir dünyanın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Siber uzay olarak da adlandırılan bu paralel dünyanın ortaya çıkışı ve teknik kabiliyetlerinin, temsil gücünün ve ulaşılabilirliğinin giderek artması, küresel enformasyon akışına bir çağ atlatmıştır. Siber uzay, bilgisayarın içinde mekanların inşa edildiği sanal mekandır. Bu kavram, aynı zamanda İnternet aracılığıyla giriş yapılan; fiziksel varlığı olmayan bir dijital bilgi dünyasını da tanımlamaktadır **(Weishar, 2004)**. 1984 tarihli *Neuromancer* adlı bilimkurgu romanında siber uzay kavramını ilk kez ortaya atan William Gibson onu şöyle anlatmıştır: “Siber uzay. Her gün milyarlarca yasal operatör tarafından deneyimlenen şuurlu bir halüsinasyon. İnsanlık sisteminde yer alan her bilgisayarın bankasından damıtılan verinin grafik bir temsili. Akıl almaz bir karmaşıklık. Zihnin olmayan mekansallığında sıralanan ışınlar, veri kümeleri ve takımyıldızları. Uzaklaşan kent ışıkları gibi,” **(Gibson, 1984, 51)**.

Siber uzay mevcut telefon sistemi ile alegorik olarak değerlendirilebilir, fakat onun sundukları yalnızca işitsel deneyimler değildir. Siber uzay, *orada olmanın* çoklu duyulara hitap eden deneyimlerini sunmakta; **(Pimentel ve Teixeira, 1995)** bir yandan dünyanın bilgisini iç içe geçirerek savururken, diğer yandan sanal gerçeklik¹¹ sistemlerinin de katılımıyla her türlü faaliyet alanının işlemsel ikiz ya da alternatiflerini ortaya koymakta, yepyeni gerçeklikler üretmektedir.

büyük bölümünün İnternete ve bu nedenle bilgiye ulaşma şansı çok azdır. Çalışma kapsamında ele aldıklarımız, küresel enformasyon akışı ile bir şekilde temas etme şansı bulunan bireylerdir.

¹¹ Sanal gerçekliğin, siber uzayda yer alan; üç boyutlu mekanlardan oluşan bir bilgisayarlı simülasyonlar sistemi olduğunu söyleyebiliriz. Sanal gerçeklik; kendi kurallarına ve mantığına sahip, tamamen yeni bir çevre ya da alternatif bir hakikat olabileceği gibi; fiziksel dünyayı algısal olarak taklit etmek için üretilmiş bir simülasyon da olabilir. Sanal dünyalar, hakiki mekanların anahtar elemanlarını (boyutluluğunu, kütle- sınır- benzerlik ilişkilerini vs.) simüle eder ve içinde bulunduğu mekan ile bir nevi eşitlik/ türdeşlik sahibiyymiş gibi davranabilirler. (Grosz, 2002).

Enformasyon Toplumunda bu denli çeşitlenen ve temsili güçlerini ve yaygınlıklarını bu denli arttıran ortamlar yaşama çevrelerimize ve yaşam biçimlerimize giderek daha fazla nüfuz etmekte, yaşamlarımız ortamlar aracılığıyla ulaştığımız ve temsili kabiliyetleri giderek yükselen bilgi, hizmet ve deneyimlere giderek daha fazla bağlanmaktadır. “Modern kültür atalarının tümüne göre besbelli daha fazla enformasyon yüklüdür. Ortamlar tarafından doyurulmuş çevrelerde varolmamız; artık yaşamın özde sembolizasyon ile, kendimize ve başkalarına ilişkin mesajların alışverişi ile ilgili olduğu anlamına gelmektedir,” (Webster, 2002, 19).

Mitchell (1995); çağdaş ortamları giderek daha fazla içselleştiren günümüz bireylerini “siborglar” olarak adlandırmaktadır. Yaşanan teknolojik kırılmalar sonucu; insan, çevresi ve makine arasında yeni bir bütünlük sağlanmaktadır. Siborg, bu kavramlar arasındaki geleneksel sınırların kalktığı günümüz durumunu ifade etmektedir.¹² Ortam ve insan arasında kurulan bu yeni birliktelik, insanların dünyanın gerçekliğine temas etme biçimlerini de önemli ölçülerde değiştirmektedir. Mitchell’a göre; “Leonardo’nun Vitruvian adamının aksine, biz siborglar uzuvlarımızın uzanışına göre belirlenmiş net bir daireye sokulamayız. Bizim kavrayışımızın sınırları yoktur. Bizim belirli bir ölçeğimiz yoktur,” (Mitchell, 1995, 40-41).

2.2.1. Gerçeklikten Hipergerçekliğe

İmgeler her zaman ölümcül bir güce sahip olmuşlardır. Tıpkı bir model olarak benimsedikleri Tanrı’nın ilahi kimliğini yok etmeye çalışan Bizans ikonları gibi. (Baudrillard, 2005, 20)

Teknoloji bize doğanın sunduğundan daha fazla gerçeklik sunmaktadır. (Eco, 1986, 21)

Gerçeklik, en genel ve yaygın anlamıyla; “oluşturulan kavramsal ya da imgesel fikir ve görünümüne karşın hakiki varlığa ve töze sahip olan” şeyleri tanımlamaktadır

¹² Yüzyıllardır varolan insan- protez ilişkisinin *Siborg* (cyborg) kavramıyla ifade edilmesi, ilk olarak 1960’larda NASA bilim adamları tarafından olmuştur. Clynes ve Kline adlı bilim adamları, uzaydaki insanlar için dünyaya benzer ortamlar yaratmak yerine astronotların fizyolojik işleyişlerini dünya dışındaki yerçekimsiz, oksijensiz, yüksek radyasyonlu ortamda hayatlarını sürdürebilecek şekilde değiştirmeyi önermişlerdir. Bu fizyolojik değişim, insanların vücutlarına yerleştirilecek sensörler, enjekte edilecek maddeler ve çeşitli ilaçlar ile sağlanacaktır.

Genel anlamda siborg organizmalar, vücutlarının kapasitelerini, yeni çevrelere uyum sağlayacak şekilde genişleten bileşenlere sahiptirler. Siborg’un icadı yalnız teknik bir gelişme değildir. Clynes ve Kline, siborglar ile ilgili makalelerine şöyle başlamaktadırlar: “Uzayda seyahat insanlığı yalnız teknik açıdan değil, ruhani anlamda da yeni bir boyuta taşımaktadır; çünkü insana kendi biyolojik evriminde aktif bir rol vermektedir,” (Coyne, 2001, 272).

(**Oxford E.D.**). Bu tanıma göre, gerçeklik çeşitli görünüm ve temsillerinin ardındaki hakiki varlığı tarif etmekte; gerçekliğin tanımı kavram ile gerçeklik arasındaki sınıra bağlı olarak düşünülmektedir. Binyıllardır gerçekliği ve gerçekliğe temas etme biçimlerini böyle bir sınırın varlığına dayanarak ortaya koymuş ve gerçeklikle kurulacak dolaysız bir temasın olabilirliğini tartışmış olan düşünce 1970’lerden itibaren, yani enformasyon toplumuna geçildiğinin ifade edilmeye başlanmasıyla eş zamanlı olarak çatlamış, yeni bir gerçeklik anlayışı devreye girmiştir. Çeşitli ortamların temsili güçlerinin ve gündelik yaşam örüntülerindeki niceliklerinin artışlarıyla birlikte ortaya çıkan, gerçekliğin bambaşka bir tanımıdır. Enformasyon toplumunda ortamlar gerçeklik ile ilişkimize aracılık etmekten vazgeçmekte, ayrık gerçeklikler ortaya koymaya başlamakta; bu durumda bir kavram olarak gerçeklik, “gerçek olana yönelik bir benzerlik ya da öneri”yi de kapsamaya başlamaktadır.

Plato’nun Devlet’indeki mağara metaforunda betimlenen “mimesis” teorisine göre gözlerimizle gördüğümüz ve algıladığımız haliyle dünya görüntülerin dünyasıdır ve “şey”in kendisi değil, ancak gölgesidir. Dünyadaki objeler, formun madde tarafından aracılık edilmiş benzerlikleridir.¹³ Plato’ya göre; algılanan dışsal dünya gerçekliğin kendisi olmasa bile, bir filozof için gerçekliği anlamak salt (materyalden arınmış) idealar ya da formlar ile mümkündür (**Plato, 1997**). Birçok yönden öğretmenin düşüncelelerinden sapan Aristo’nun gerçekliği yorumlayışı ise Plato’nunkinden büyük ölçüde farklıdır. Onun ortaya koyduğu; Plato’nun aksine, madde ile formun bir aradalığına dayalı bir gerçeklik tanımıdır.

İşaret ile temsil ettiği gerçeklik arasındaki ilişkiyi irdeleyen dilbilimsel söylem ise, genellikle işaretin gelişigüzel yapısının altını çizmekte; Saussure’un diyagramları da işaretin dışsal nesne ya da gönderge ile ancak ortak karara varılmış bir kavram aracılığıyla belli bir ilişki kurduğunu göstermektedir.¹⁴ (bkz. Şekil 2.1) Mitchell’a göre (**1996, 54**), “Saussure’un diyagramları ‘kavramı temsil eden resim’ mantığı üzerine kurulmuştur.”. Bu mantık, aynı zamanda Peirce’in sembolik işaretleri (iconic signs) ile paralellik göstermektedir. Peirce’e göre, “ikon onu (varolan ya da varolmayan) nesne ile ilişkilendirecek özellikler taşımaktadır” (**Peirce, 1955, 102**); eğer herhangi bir nesneye atıf yapmıyor ya da herhangi bir nesneyi temsil etmiyorsa,

¹³ Bu anlamda sanatsal temsiller, ikinci kez dolaylanarak gerçekliğin kendisinden bir adım daha uzaklaşmıştır.

¹⁴ Burada bahsedilen, birebir bir işaret-gönderen ilişkisi değil; birbirlerine paralel bütünsel sistemlerin birbirleriyle ilişkileridir.

bu ikon artık bir işaret değildir (bir işaret olarak davranamaz); fakat hala bir işaretin özelliklerine sahip olabilir. Göstergenin gerçeklik ile ilişkisi temsil ve açıklama ile sınırlıdır (**Peirce, 1955**). Bu anlamda; göstergebilimsel söyleme göre imgeler ya da işaretler, gerçekliği temsil edebilirler fakat sağladıkları gerçekliğe doğrudan bir giriş değildir. Burada bahsedilen; dolaylılıktır. Peirce'e göre, gerçeklik ile dolaysız bir temas kurmanın yolu ise bilimden geçmektedir. Dolaysız bir gerçeklik anlayışı, insanlığın kendi doğası üzerinde mutlak bir fikir birliğine varması ile mümkündür.

Öte yandan fenomenolojik yaklaşımlara göre, bedensel katılım esastır ve gerçeklik ile doğrudan bir temas ancak bedensel kavrayış ile kurulabilmektedir. Merleau-Ponty (**1964, 164**), “şeylerin bizde içsel eşdeğerlikleri olduğunu ve varlıklarını şehevî (carnal) olarak içimizde uyandırdıklarını” açıklamıştır. Bu söyleme göre nesnelerin beden ile deneyimlenmesi yoluyla gerçekliği dolaysız olarak kavramak mümkündür. Gerçeklik ile dolaylı bir temas kurmaktan ise söz edilemez.

Gerçeklik ile doğrudan bir ilişkinin felsefe, bilim ya da bedensel kavrayış aracılığıyla kurulabileceğine inananların aksine; bazı düşünürler de gerçekliğin zaten her zaman dolaylı olarak kavrandığına yönelik kuramlar geliştirmiştir. Berkeley ve Hume gibi şüpheciler, nesnelerin dışsal görünümünün özlerinde varolmadığını, bunun gözlemcinin algılama biçimiyle ilgili olduğunu ortaya koymuşlardır. Burada algı, aracılık eden bir katman olarak görülmektedir. Bu bakışa göre gerçeklik nesnel şeylerin içinde değil, bizim onlara yönelik değişken algılarımızdadır. Lacan ise daha da ileri giderek gerçekliği yalnızca “sembolik ya da düşsel olmayan” olarak tanımlamaktadır (**Lacan, 1998, 280**). Lacan (**1998**), dışsal dünyanın bilgisini gerçek olandan ayrı tutmaktadır çünkü; “gerçek olan imkansızdır”, gerçeklik ise bizim için “tamamen bilinebilir” olandır. Diğer yandan tamamen bilinebilir olan gerçekliğe de, arzular tarafından aracılık edilmiştir; bu anlamda hayalidir (phantasmatic) (**Lacan, 1998, 280**). Bu durumda, bu görüşe göre dünya ile dolaysız bir temas kurmak hiçbir şekilde mümkün değildir; çünkü algı onu kavrayışımıza her daim aracılık etmektedir.

Burada kısaca açıklandığı üzere, 20. yüzyılın sonlarına kadar birçok farklı söylem gerçekliğe ve gerçekliğe temas etme biçimlerine farklı pencerelerden bakmıştır; fakat burada belirli bir ortak nokta vardır: gerçeklik ile kurulan doğrudan ve dolaylı ilişkilerden bahsedilmekte; teoriler böyle bir ayrım üzerine kurulmaktadır. 1970'lerden itibaren oluşturulan postmodern söylemler ise gerçeklik tartışmalarının üzerine yepyeni bir katman eklemektedir. Hipergerçekliğin söylemlere katılımından

itibaren bahsedilen bu defa dolaylı ve dolaysız algıların birbirlerinden farksızlaşmasıdır. Temsili kabiliyetleri giderek güçlenen ortamlar ve dağıttıkları çeşitli göstergeler artık mükemmel gerçekliği aşmakta, sundukları yepyeni ve parlak deneyim biçimleri aracılığıyla zihinlere doğrudan etkimektedir. Ortamlar gerçekliği içlerinde eritir, onu sonsuz kez kopyalar ve yeniden üretir, aynı zamanda da gerçekliğin içinde eriyerek yayılırken; içinde yaşanan dünya sanal olanlar ile gerçek olanlar arasındaki sınırın belirsiz olduğu büyük bir simülasyona¹⁵ dönüşmektedir. Artık gerçeklik ile doğrudan ya da dolaylı bir temastan bahsetmek zorlaşmaktadır.

Yaşama çevrelerine ve gündelik yaşam örüntülerine nüfuzları giderek derinleşen ortamların sundukları hiperbenzer, fiziksel sınırlardan arınmış, gündelik ile olağanüstünün iç içe geçtiği bir deneyimler denizi fiziksel dünya ile kurulan sınırlı (belirli bölgeleri ve gündelik akışı kapsayan) fiziksel temasın önüne geçerken; göstergelerin aslında belirli gerçeklikleri temsil ettikleri düşüncesi güvenilirliğini yitirmekte, göstergeler anlamsal içeriklerini kaybetmektedir. Bu, gösterge ile temsil ettiği gerçeklik arasındaki düşsellik sınırının silikleşmesi anlamına gelmektedir. **(Baudrillard, 2005)** Ortamlar artık belirli gerçeklikleri yansıtmak ve gerçeklik ile kurduğumuz ilişkiye aracılık etmek yerine kendi gerçekliklerine sahip olmaktadır; çünkü fiziksel gerçekliğin işlemsel gerçekliklerle boy ölçüşmesi giderek zorlaşmaktadır.

Bundan böyle rasyonel bir gerçeğe ihtiyacımız olmayacaktır zira “gerçek” ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkabilecek durumda değildir. Artık işlemsel bir gerçek vardır. Aslında gerçek bu değildir çünkü onu sarıp sarmalayan bir düşsellikten yoksundur. **(Baudrillard, 2005, 14-15)**

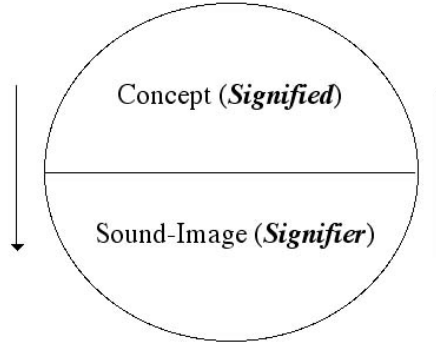
Bu anlamda hipergerçekliğin, Saussure’un işaretler ile ilgili diyagramlarının çöküşünü de beraberinde getirdiği söylenebilmektedir (bkz. Şekil 2.1). Saussure, işaretin doğasını, gösterileni (gerçekliğin kavramını) ve göstereni (sesli imgeyi) kapsayan iki kutba dayalı olarak açıklamıştı. Oysa hipergerçeklik ile birlikte göstergelerin arkalarında yer alan gönderenler sisteminden yoksunlaşmaları, bu iki kutbun birbirlerinin anlamını tahrip edecek biçimde patlamış olmaları ile ilgilidir **(Baudrillard, 1981)**. Sonsuz bir yeniden üretim yoluyla kendilerini durmaksızın kopyalayan anlamsız, temelsiz, boş fakat zihinler üzerindeki etkileri güçlenen göstergeler, artık *simülakr*¹⁶ kitlelerine dönüşmektedir. Simülakr, imaj ya da

¹⁵ Simülasyon: Gerçeklik ile temsilin birbirlerinden ayırt edilemeyecek kadar iç içe geçtiği durum.

¹⁶ Simülakr, bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünümdür, (Baudrillard, 2005)

simgeden temsili kabiliyetinin doğası aracılığıyla ayrılmaktadır. Bu, gerçekliği taklit eden, “-mış gibi yapan”¹⁷ bir şey değil; başlı başına bir gerçeklik olan ve bu şekilde algılanmaya çalışan bir şeydir.¹⁸ Bu anlamda çağımızda “sözü edilen bir taklit, süret (suret) ya da parodi değil; aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçektir,” (Baudrillard, 2005, 15). Baudrillard, simülasyon kavramını şöyle tarif etmiştir:

Günümüzdeki soyutlama biçimlerinin haritacılık, süret (suret) çıkarma, aynadan yansıma ya da kavramla bir ilişkisi kalmamıştır. Simülasyon kavramının harita üzerindeki bir toprak parçası, bir töz ya da referans sistemiyle hiçbir ilişkisi yoktur. Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek ya da simülasyon denilmektedir. Bir başka deyişle harita öncesinde ya da sonrasında bir toprak parçası yoktur. Bundan böyle önce harita, sonra topraktan –gerçeğin yerini alan simülakralardan- söz etmek gerekecektir. (Baudrillard, 2005, 14)



Şekil 2.1 : Saussure'un diyagramı

(http://www.lituraterre.org/Illiteracy-Lacan's_version_of_the_Signifier.htm,
17.04.08)

Deleuze de, Baudrillard'ın boş sinyal ve işaretlerden oluşan bir sistemi ve ardındaki gerçek gönderenlerin ölümünü tarif eden simülakr kavramına katılmaktadır. Simülakr'ı: “herhangi bir benzerliği olmayan imge” olarak tanımlayan Deleuze'e

Bu görünüm, geleneksel anlamda temsil ile gerçeklik arasında varolan büyülü sınırdan; yani düşsellikten yoksunlaşmıştır.

¹⁷ Baudrillard, 2005, 16

¹⁸ Baudrillard'a göre imgeye özgü çeşitli aşamalar/basamaklar şöyle sıralanabilir:

- derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
- derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
- derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge
- gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge (Baudrillard, 2005, 20)

göre; “Simülakr o kadar mükemmeldir ki; orijinalin nerede ve ne olduğu belirsiz/önemsiz bir hal almaktadır. Orijinal hala var olabilir, fakat varlığı alakalı ya da önemli değildir,” (Deleuze, 1990, 257).

Böylece, teknolojik dönüşüm dizileri sonucu artık içinde yaşadığımızı ifade ettiğimiz hipergerçek dünya, ortam ve aracın yüzyıllardır kendilerine ayrılmış olan yerlerinde olmadıkları; her türlü deneyim ve pratiğimize derinden katılarak anlama ve yapma biçimlerimizi durmaksızın dönüştürdükleri bir dünyadır. Dolaylı ve dolaysız, sahte ya da düşsel ve gerçek arasındaki sınır bulanıklaşırken (televizyonda yayınlanan ve sıkça izlediğimiz bir programda yer alan kişiler ve yaşadıkları zihinlerimizde hatırlanabilir anılara dönüşebilir; diğer yandan herhangi bir maddeselliği olmayan bir parayı kazanabilir, harcayabiliriz.); artık temas ettiğimiz, önceki anlamıyla gerçeklik değil, hipergerçeklik ya da kocaman bir simülasyondur. Ortamlar paralel dünyalar olarak görülmeye başlamakta fakat bu paralel dünyaların nerede başlayıp nerede bittiği ve fiziksel dünyadan nasıl ayrıştığı (hem çevrelerimizde, hem de zihinlerimizde) belirsiz duruma gelmektedir.

Önceki dönemlerin ortamlarından farklı olarak doğrudan zihinlere etkiyen ve harmanlanmış baskınlıklarıyla dünya ile kurulan doğrudan etkileşimin üzerini örten ortamlar, Baudrillard’a göre (2005) *yapay bellekler* olarak görülebilir. Öyle ki, “(G)ünümüzde etrafımızı sarmış olan yapay bellekler insan belleğinin yerini alarak, doğal belleği unutturmaya çalışmaktadır” (Baudrillard, 2005, 78). Oysa; ortamlar aracılığıyla hafızalarımıza düşen ve öne çıkan bilgi başkalarının ya da birtakım araçların deneyimlerine ve görme biçimlerine dayanmaktadır, ortamlar tarafından “süzülmüştür”¹⁹, bedensel kavrama biçimlerimizden uzaktır.

“Žižek, bir yazısında *Blade Runner* filmindeki Rachel’in hikayesini aktarmıştır. Gerçek insan olmadıklarının farkında olan diğer robotların aksine Rachel, sahip olduğu farklı hafıza “implant”ları sayesinde insan olarak doğup büyüdüğüne inanmaktadır. Rachel’in hafızasına (insan olduğuna inanması için) bir ömür dolusu anı ve duygu yüklenmiştir. Hafızasında normal geçirilmiş çocukluk, ergenlik dönemleri yer almaktadır. Hafızasındaki geçmişi fotoğraflar ile de kanıtlanmıştır. Hafıza, Rachel’in benliğine eklenmiştir. Replikanın kendi deneyimlerinin sonucu oluşmamış; başkalarının deneyimleri sonucu elde ettikleri bilgiler ya da deneyim

¹⁹ Baudrillard, 2005, 55

birimleri kurgulanarak elde edilmiştir,” (Coyne, 2001, 274). Enformasyon toplumunda, sahip olduğumuz hafızaların bize enformasyon bombardımanı tarafından dayatılmış olan ve başkalarının deneyimlerine dayanan, istemli veya istemsiz olarak içselleştirdiğimiz bölümlerinin, bu tür eklenmiş bellekler gibi çalıştıklarını söyleyebiliriz. Fakat nesne-imge ayrımlarını ortadan kaldıran bu ortamsal deneyim ve bilgiler, aynı zamanda özne-beden, beden-zihin ilişkilerini sorunsallaştırmaktadır.

Birey; yüzeysel, sanal, zihninin-bedeninden ve duyularının birbirlerinden ayrıldıkları fakat aynı zamanda hiperbenzerlikten kaynaklanan bir biçimde parlak deneyimler ile özdeşleşirken; kendisini ve çevresini düşünme biçimleri de bu doğrultuda değişmekte, yüzeyselleşmektedir.

2.2.2. Veri-Enformasyon-Bilgi-Hafıza

Enformasyon vardır. Varolması için algılanması gerekmez. Varolması için anlaşılması gerekmez. Yorumlanması için zeka gerektirmez. Varolması için bir anlamı olması gerekmez. Vardır. (Stonier, 1990, 21)

Veri hamdır. Genel bir yaklaşıma göre diğer şeylerle ilişki kurmamakta; her biçimde varolabilmekte ve anlamlı olması gerekmemektedir. Enformasyon ise Bell’e göre (1979, 168); “en geniş anlamıyla verinin işlenmesi,” demektir. Yaygın bir semantik yaklaşıma göre bu işleme, verinin belli ilişkisel bağlar kurularak anlam kazandırılması ile olmaktadır. Enformasyon toplumuna geçiş gerçekleştikten sonra ise, enformasyonun tanımı ve nitelikleri de üretilme ve erişilme biçimleri ile birlikte değişmektedir.

“Semantik olarak enformasyon; anlamlıdır, bir konusu vardır, bir şey veya bir kimse ile ilgili zeka ya da yönergedir,” (Webster, 2002, 24). Oysa enformasyon toplumu kuramcıları bu tanımı fırlatıp atmaktadır. Sonsuz bir yeniden üretim yoluyla kendilerini durmaksızın kopyalayan simülakr kitleleri; anlamsız, temelsiz, boş göstergelere dönüşür, orijinal gönderenler sisteminden yoksun kalırken; burada enformasyonun anlamsal bir içeriğe sahip olması gerektiğine yönelik düşünce de terk edilmektedir. Modern dünyada, “enformasyon anlamlı olmayan yollarla algılanmaktadır,” (Webster, 2002, 24).

“Gündelik düzeyde enformasyonu kabul veya takas ettiğimizde, başlıca ilgi alanı anlamı ve değeridir: önemli mi, doğru mu, saçma mı, ilginç mi, uygun mu ya da

yardımcı mı? Fakat enformasyon patlamasının farklı ölçülerde temelini oluşturan enformasyon kuramı için bu boyutlar önemsizdir. Burada enformasyon içeriğinden bağımsız olarak tanımlanmakta; enerji ya da madde kadar fiziksel bir eleman olarak görülmektedir. Bu enformasyonu niceleyebilmemizi sağlamaktadır; fakat anlam ve niteliği terk etme pahasına,” (Webster, 2002, 24). Buna göre; enformasyon hala verinin işlenmesiyle oluşturulmaktadır; değişen ise, bu işlemenin anlamlı olması gerekliliğidir. Enformasyon, veriden farklı olarak işlenmiştir; fakat artık (veri gibi) anlamlı ya da anlamsız olabilmektedir.

Bilgi (knowledge) ise Bell’e göre (1979, 168), “olgu ya da fikirlerin ifadelerinin organize kümeleridir ve bunlar, diğerlerine çeşitli iletişim ortamları yoluyla sistemli biçimlerde iletilebilen nedenli birer yargı veya deneysel birer sonuç sunmaktadırlar,”. Marksist görüş ise genellikle bilgi’yi “eyleme geçme kapasitesi” (capacity to act) olarak değerlendirmiştir.

Dawson’ın tanımına göre ise bilgi; kişinin kendi içselleştirme sürecinin sonucudur; zaman içinde oluşturulan bir sentezdir. Zihindeki bağlamında özgünce yorumlanmış ve anlam kazandırılmıştır (Haravu, 2002). Bu tanıma göre bilgi zihinseldir, zihindedir; veri, enformasyon ve doğrudan edinilen algı ve deneyimin zihne düşmesi ve harmanlanmasıyla oluşturulmaktadır. Tez çalışmasının ilerleyen bölümlerinde kentlerin algılanma ve deneyimlenme biçimlerine bağlı olarak kentlerin zihinsel bilgilerinin dönüşüm süreçleri tartışılmakta ve bu bağlamda bilgi tanımsal olarak bahsedilen şekilde ele alınmaktadır. Kentin bilgisi, zihindeki varlığıdır; kentsel hafızayı oluşturmakta; kent düşüncesini şekillendirmektedir. Enformasyon patlamasının gerçekleştiğini, sanal deneyimler ile doğrudan deneyimler arasındaki algısal sınırın silikleştiğini ve göstergelerin kendi gerçekliklerini üreterek belli gerçeklikleri temsil etmekten vazgeçtiklerini ifade ettiğimiz bir çağda değişen, kentlerin bilgilerinin edinilme biçimleri ve yapıları, bu nedenle de kentsel hafızalar ve kent fikri; yani kent anlayışıdır.

3. ENFORMASYON TOPLUMUNDA YENİ KENT DENEYİMLERİ ve KENT ALGISININ DÖNÜŞÜMÜ

Sanal ve fizikselin durmaksızın birbirlerinin içine aktıkları, algılarda iç içe geçtikleri ve ortamsal algıların dünya ile temasımızı baskın olarak yönlendirdiği bir çağda kentleri deneyimleme ve algılama biçimlerimiz de önemli kırılmalara uğramaktadır. Göstergeler, kentler ile ve kent deneyimlerimiz ile durmaksızın etkileşmekte; kentlerin ortamlarda ve ortamların kentlerde yer alma yollarının dönüşümlerine bağlı olarak, gerçeklikleri ile temas etme biçimlerimiz önemli ölçülerde değişmektedir.

Bölüm kapsamında, enformasyon toplumunda kentlerin algılanma ve deneyimlenme biçimlerinin, “kentte olma biçimlerinin” değişimleri tartışılacak, bu tartışma iki temel çerçevede yürütülecektir:

-Küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar, kentleri ve kent yaşamını içlerinde eriterek çözmektedir. Bir yandan yeni yaşam biçimleri fiziksel kentlerden koparak sanal ağlar ve mekanlara bağlanırken; diğer yandan kentlerin bilgisi enformasyona indirgenerek, biçim ve anlam değiştirerek küresel enformasyon akışında yer almakta; temsili kent deneyimlerinin niceliksel ve niteliksel dönüşümleri nedeniyle kentlere yönelen algı, yeni görme ve düşünme biçimleri ile derinden etkileşimi sonucu değişmektedir.

-Küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar kent mekanlarında eriyerek yayılmakta; kent içinde sanal ve fiziksel deneyimler iç içe geçmektedir.

3.1. Ortamlarda Çözülen Kentler

Ovid’in *Metamorphoses*’inde olduğu gibi; dünyanın bilgisi dünyanın maddeselliğinin çözülmesi demektir. (Holl, 2001, 35)

Enformasyon çağında dünyanın bize sunduğu her türlü maddi ya da soyut değer, fiziksel kentlerin sınır ve bağlantılarından kurtulmuş olan ve görünmez ağlardan oluşan bir paralel dünyada çözülmekte; bu işlemsel dünya aracılığıyla algılama ve yaşama alanlarımızın sınırları giderek genişlemekte, bizi fiziksel olarak sarmalayan kentlerden sıyrılmaktadır. Küresel bağlamda kentler, kentlilik ve kent yaşamı ortamların içinde eriyerek çözülmekte; iç içe geçmekte; ortamlarda üretilen yeni kentsel gerçeklikler kentlerin fiziksel gerçekliklerinin önüne geçmektedir. Fiziksel

bedenin ve fiziksel çevrenin sınırlarından arınmış ortamlar aracılığıyla edinilen kent deneyimleri kent algısında öne çıkarken; kentler ile kurulan iletişim yeni görme ve düşünme biçimleri ile etkileşimi sonucu dönüşüme uğramaktadır.

Lefebvre, *The Production of Space* (mekanın üretimi) kitabında mekanı ve mekansal pratikleri üç boyutta incelemiştir:

1. *Maddi mekansal pratikler*, mekan içinde ve aracılığıyla üretimi ve yeniden üretimi sağlayacak biçimde gerçekleşen fiziksel ve maddi akış, aktarma ve etkileşimleri ele alır.
2. *Mekan gösterimleri*, ister günlük sağduyu diliyle, ister mekansal pratiklerle uğraşan akademik disiplinlerin diliyle (mühendislik, mimarlık, coğrafya, planlama, toplumsal ekoloji vb.), maddi pratikler hakkında konuşulmasına ve bunların anlaşılmasına olanak kazandıran bütün göstergeler ve anlamları, kodlar ve bilgileri kapsar.
3. *Gösterim mekanları*, mekansal pratikler için yeni anlam ya da olanaklar hayal eden zihinsel icatlardır (kodlar, göstergeler, 'mekansal söylemler', ütöpik planlar, hayali peyzajlar, hatta sembolik mekanlar, özgöl mimari çevreler, resimler, müzeler ve benzeri türden maddi yaratılar). (Lefebvre, 1991)

Lefebvre bu üç boyutu yaşanan, algılanan ve hayal edilen boyutlar olarak nitelemiştir. Bir kentin zihinsel bilgisi mekansal deneyimin bahsedilen farklı (fiziksel ve temsili) boyutları arasındaki etkileşim ile oluşturulmaktadır.

Yüzyıllardır; haritalar, anlatılar, söylemler, hikayeler, çizimler, (odağı daha çok soylu kişiler ve sahip oldukları mallar üzerinde olduğu için kenti ve gündelik yaşamı nadiren temsil etseler de) yağlıboya tablolar ve perspektif vs. aracılığıyla kent birçok biçimde temsil edilmiştir. Enformasyon toplumunda çevreleri donatan zihinsel protezler nedeniyle değişen ise, küresel kalabalığın gündelik yaşamlarında karşılaştıkları kent temsillerinin²⁰ miktarı, bu temsillerin yapıları ve kentlerin fiziksel gerçeklikleri ile ilişkileridir. Bu süreçte, kentsel hafızayı inşa eden kent algısında mekanın bahsedilen farklı boyutları arasındaki denge de büyük değişimler geçirmektedir.

²⁰ Bölümün 2. ve 3. kısımlarında, enformasyon üzerinden edinilen sanal/ temsili kent deneyimlerini tartışırken ele aldığımız mekansal temsiller, küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlarda yer alan *gösterim mekanları ve mekan gösterimleridir*. Ele aldıklarımız yalnız belli meslek gruplarının karşısına çıkan temsil ya da göstergeler değil, ortamlar aracılığıyla gerçekleştirilen enformasyon akışına maruz kalan küresel kalabalığın gündelik yaşamlarında karşılaştıklarıdır.

3.1.1. Sanal Ağlar/ Kent Ağları

Görünmez bir şekilde, bedenler kendilerine özgü kentlerini üzerlerinde taşıyabilirler; parçası oldukları dünyaya meydan okuyarak ve uyum sağlayarak. Bunlar en kişisel mekanlardır. (Coates, 2003, 113)

Eskiden günler gündeğumu ve günbatımlarına göre belirlenirdi; fakat... siborglar her şeyi farklı görüyorlar. (Mitchell, 1995, 34)

Foucault, ansiklopedi geleneğinin yalnızca sınıflandırma ve bilimsel araştırma ile ilgili olmadığını, bu geleneğin altında yatan asıl motivasyonun evrenin içindeki düzenin kelimeler arasındaki bağlantılar ve ilişkiler aracılığıyla yeniden ortaya konması ya da temsil edilmesi olduğunu ifade etmişti. Enformasyon toplumunda, özellikle siber uzay ve “www” aracılığı ile bu anlayış doruk noktasına ulaşmaktadır. Küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar dünyanın bilgisini (imajlar, metinler, semboller, göstergeler ve farklı temsillerin aralarındaki ilişkiler aracılığıyla) kendilerine özgü mekanlarında düzenlerken, fiziksel dünyaya özgü ilişki sistemlerini de devralmaktadırlar.

Geleneksel anlamda kentler, kolektif beden protezleri veya bedenleri üreten, koruyan, barındıran ve düzenleyen fakat aynı zamanda kendi formlarını ve işlevlerini de bu bedenlerden alan sınırlar olarak görülebilir. Geleneksel bir dünyada, gündelik yaşamlarımızı ören kişileri, mekanları, faaliyet alanlarını barındıran ve bağlayanların büyük ölçüde kentler olduklarını söyleyebilirdik (Grosz, 2002). Ortamların fiziksel dünyaya özgü mekanları ve faaliyet alanlarını zihinsel bir boyutta (kendilerine özgü gerçeklik sistemleri ve mantıkları ile) yeniden ortaya koydukları bir çağda ise artık tözden ve fiziksel sınırlamalardan arınmış paralel yaşamlardan söz edilebilmektedir. Gündelik yaşam örüntüleri fiziksellikten koparak, “barındırdıkları” zihinler tarafından üretilmiş olan ortamların sundukları yeni deneyim biçimlerine bağlanırken, bu defa ortaya çıkanlar iç içe geçmiş sanal kentlerdir.²¹

Enformasyon toplumunda, fiziksel kent mekanları bireyler arası iletişim ile ilgili gerekliliklerini giderek yitirmekte; sanal kentler kitlelerin bir araya gelmesi ve her türlü faaliyette bulunmaları için sınırlardan arınmış, sonsuz özgürlük alanları

²¹ “Fantezi yazarı Boris Vian; söylenen her şeyin, çöp toplayıcılar onları süpürene kadar kelimeler ve harfler halinde havada asılı kaldığı bir hikaye anlatır. Eğer bilgisayarları birbirlerine bağlayan ağları ve bilginin akışını haritalamak, çizmek ya da görmek mümkün olsaydı; görünmeyen fakat orada olan, hakiki kentin üzerine giydirilmiş yeni bir kent algılanabilirdi,” (Kaçmaz, 2004, 38).

sunmaktadır (Sassen, 2001). Öyle ki, “dijital bilginin ikilileri, sanal toplumun yapı blokları; antik dönemden bugüne kadar sosyal etkileşimin kalbinde, fiziksel kent mekanlarında duran strüktürlerin, kenti inşa eden taş blokların yerini almaktadır. (Pearce) Belli bir yerde konumlanan hakiki kent, ‘merkezi her yerde ve çevresi (circumference) hiçbir yerde olan’ sanal kente yol vermekte (Pascal) ve hakiki kent, sanal hipermerkezin ancak periferi olabilmektedir (Virilio),” (Kaçmaz, 2004, 38).

Ağlaşmış, sınırlar-ötesi dinamiklerin dünyasında sayısız işlev kentlerden koparak kendi küresel, dijital ve çözülmüş mekanlarını oluşturmakta; her türlü alanda gerçekleşecek birçok faaliyet için mesafelerden ve fiziksel mekan gereksinimlerinden bahsetmek anlamsızlaşmaktadır. Sassen (2001), ortamlarda ortaya konan ağsal mekanları “küresel kentler” olarak adlandırmaktadır. Küresel kentler, ağlardan oluşan bütünsel sistemleri ifade etmektedir. Fiziksel kentlerin üzerlerine giydirilen bu sanal kentlerin sınırları ve ağ sistemleri fiziksel kentlerin sınır ve bağlantılarından bağımsızdır (Sassen, 2001).²²

Böylece artık yalnızca belirli bir kentsel gerçeklikten değil, birbirlerinin içinde çözülen birçok kentsel gerçeklikten söz edilebilmektedir. İçinde bulunduğumuz/ barındığımız kentler ile yüzeyden deneyimlediğimiz kentler birbirlerine dönüşmekte, yaşam biçimlerimiz bunlar arasında geçişmeli duruma gelmektedir. Bu yeni durumda, barınma (ikamet/ inhabitation) kavramı da dönüşüme uğramakta; kemiklerimizi mimari olarak tanımlanmış mekanlara park etmekten çok sinir sistemimizi yakınlardaki elektronik organlar ile ilişkilendirmek ile ilgili yeni anlamlar kazanmaktadır (Mitchell, 1995).

²² Küresel kentler yapma ve iletişim kurma biçimlerini değiştirirken, fiziksel kentlerin biçimlenişlerini de önemli boyutlarda dönüştürmektedirler. Örneğin Sassen’e göre finans’ın küresel kentinde (ekonomik aktivitenin dağıtıldığı ve aynı zamanda telekomünikasyon teknolojileri tarafından eşzamanlı olarak bir araya getirilebildiği bu yeni sistemde), ortak kolektif fonksiyonlar da iyice karmaşık hale gelmiş; merkez bürolar (headquarter) daha fazla önem kazanmış ve güçlenmiş; özellikle büyük kentlerin son yıllardaki fiziksel değişimleri bu doğrultuda olmuştur. Küresel kent; merkez dinamikler ve bunların mekansallıkları (hem hakiki, hem sanal mekansallıkları) üzerine kuruludur. Dünyada son yıllarda majör merkezlerin büyümesinin önemli bir nedeni, finansın küresel kentinin gelişimidir (Sassen, 2001). Sanal ağların yaygınlaşması, kentlerin fiziksel dönüşümlerini de derinlemesine etkilemektedir.

Küresel enformasyon akışı ile sanal ağların, kentlerin fiziksel dönüşümleri ile etkileşimi için bkz. Sassen, 2001; Castells, 1996.

Diğer yandan kent yalnızca koruyan ve barındıran bir gerçeklik değil, aynı zamanda bir yaşam biçimidir. Kentlilik, kentlerin ve yalnızca kentlerin sundukları belirli mekanlara, işlevlere, hizmetlere ve bilgiye ulaşmayı gerektirmektedir. Enformasyon toplumunda kentliliği inşa eden bu değerlerin bir bölümü ortamlarda erir, her an ulaşılabilir duruma gelir ve bilgisayar ağı ile kent arasındaki fark belirsizleşirken; kentli olmak ve kent yaşamına ulaşmak da artık fiziksel olarak kentte olmayı gerektirmemekte; kent adeta cebe girmektedir (**Lerup, 2001**). Hatta artık kırsal bir alana bile gitsek yanımızda götürebileceğimiz bir olgudur.

Cebe giren kent, aynı zamanda kişiselleşmektedir. Kişinin bedeninin üzerinde ya da taşınabilir bilgisayarında taşıyabileceği kent, ya da iç içe geçmiş kentlerden oluşan sistem, artık kişinin kendisine özgüdür. Artık birey fiziksel kentlerin belirlenmiş ritimlerine uymak zorunda değildir; yaşamını fiziksel kentlerin sınırlarına sıkıştırmak zorunda değildir; fiziksel kentlerin belirlenmiş mekanlarında bulunmak zorunda değildir. Artık kent ona uyum sağlamaktadır; kent ona bağlıdır (**Coates, 2003**).

Fiziksel kentlerin kendilerine özgü ritimleri vardır. Bu kentlerde belli işlevleri barındıran yerler; kafeler, mağazalar, okullar vs. belli saatlerde açıktır, çalışma saatleri 9-6'dır, otobüsler ve metrolar belli saatlerde çalışmaktadır ve sahip oldukları özgün ritimler, bu kentlerin bireyler için tanıdık olmalarını sağlamaktadır (**Mitchell, 1995**). Enformasyon toplumunda fiziksel kentlerin ritimleri hala (çeşitli mikro/makro dinamikler çevresinde dönüşümler geçirse de) devam etmektedir; sanal dünyanın ortaya koyduğu paralel kentler ile birlikte yaşanan temel kırılma ise fiziksel kentlerin ağ ve mekanları ile birlikte ritimlerinin, üzerlerimizdeki bağlayıcılığının ortadan kalkışıdır. Yeni yaşam örüntülerinin bağlı olduğu sanal ortamın belirli bir ritmi yoktur; burada fizikselin ve zamanın sınırlamaları yoktur. Paralel dünyanın bu yeni kentlerinde her şey bize eşit mesafededir. Böylece artık millerce uzağımızdaki bir kentte bulunan biriyle olduğumuz yerden etkileşimli iletişim kurabilir; evimizden dışarı adım atmadan ve saatin sınırlamalarından bağımsız olarak alışveriş ya da iş yapabilir; dünyanın diğer ucunda gerçekleşen bir konseri oturduğumuz yerden, eşzamanlı olarak izleyebiliriz.

Bizi içine almayan ve yüzeyden iletişim kurduğumuz fakat ihtiyaç duyduğumuz birçok faaliyeti gerçekleştirmemizi sağlayan ortamlar aracılığıyla; her türlü mal, bilgi ve hizmet bize gelmekte; bunların kaynaklarının küresel bağlamda neresi olduğu ise

pek çok durumda bilinmemekte ve önemsizleşmektedir.²³ Artık fiziksel olarak içinde bulunduğumuz kentten değil, küresel bağlamdan (ya da boşluk olarak algıladığımız-tasavvur edemediğimiz ve tutamadığımız bir yerlerden) hizmet alır, besleniriz.

Öte yandan, ortamların ulaşım potansiyellerinin yanı sıra, temsili kabiliyetleri de giderek artmaktadır. Paralel dünya, bir yandan zaman-mekan erimesi yoluyla faaliyet alanlarını kentlerden koparır ve kentleri görünmez ağlarla birbirlerine bağlarken; diğer yandan da, ilerleyen bölümde açıklanacağı üzere kentleri giderek mükemmel gerçekliğe yaklaşan imgeleri ve göstergeleri aracılığıyla içinde eriterek birbirlerinin içine sokmaktadır. Kentler, ortamlarda farklı biçimlerde çözülürken, fiziksel kentlere yönelen algılarımızın sınırları da fiziksel sınırlardan arınmakta, gerçek ve sanal olan arasındaki fark silikleşmektedir.

3.1.2. Küresel Enformasyon Akışında Kentsel Gösterim Mekanları

Meyhanelerimiz ve metropol sokaklarımız, ofislerimiz ve döşenmiş odalarımız, tren istasyonlarımız ve fabrikalarımız daha önceleri bizi umutsuzca hapsedmiş gibiydi... bu hapishane dünya patlayarak parçalarına ayrıldı... ve şimdi onun saçılmış enkaz ve kalıntılarının ortasında, sakın ve maceraperest bir şekilde seyahate çıkıyoruz. (Benjamin, 2000, 114)

Jacques Lacan, gerçek benlik ile görüntü arasında “ayna aşaması” adını verdiği ani bir ayrılmanın yaşandığından bahsetmiştir. Ayna aşaması, annesinin kucağında bir aynanın karşısında tutulan 6 aylık bir bebeğin, annesinin yanında kendisini küçültülmüş, ters çevrilmiş, suskun, fiziksel varlığından (o fiziksel varlık ki kendini ancak bu akis aracılığı ile tanır) sonsuza dek ayrılan adeta bir resim olarak gördüğü andır. Fiziksel varlık sonsuza dek kendini bu imaj ile bağdaştırmaya çalışacaktır (Vidler, 2003).

İçinde bulunduğumuz çağda, buna benzer bir etki enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar tarafından ortaya çıkarılmaktadır. Çağımız, dünyanın maddeselliğinin ortamlarda eridiği ve bireylerin yaşamlarının ve algılarının büyük ölçüde ortamsal deneyimlere bağlandığı bir çağdır. Bu yolla bireylerin algılama alanları giderek genişlemekte, hatta sonsuzluğa çekilmekte; algılama sınırları yakın çevrelerinden sıyrılırken algıları da bedensel algılama biçimlerinden sıyrılmaktadır. Sanal

²³ İnternet üzerindeki yerel bir siteden sipariş ettiğimiz bir kitap bize ülkemizdeki başka bir kentten gönderiliyor ya da Amerika’da yerel bir çağrı merkezini aradığımızda konuştuğumuz kişi bize Hindistan’dan cevap veriyor olabilir; bunu bilmeyiz. Sadece bu hizmeti ya da malı alır ve tatmin oluruz. Artık bilgi gibi mal ve hizmetin de belli bir kaynağı ya da kentsel referansı yoktur.

deneyimler fiziksel deneyimlerden daha parlak, hatta daha gerçek olarak algılanır duruma gelmekte; bunlar belirli gerçeklikleri temsil etmekten vazgeçerek kendi gerçekliklerine sahip olmaktadır. Küresel enformasyon akışının sızabildiği her yerde dünyanın enformasyonu gündelik yaşamları ve algıları kuşatırken bireyler kendi fiziksel varlıklarının yanı sıra içinde yaşadıkları dünyayı, kentleri ve bu kentlerde olup bitenleri büyük ölçüde temsili ortamların aracılıklarıyla edindikleri deneyimler ile tanımakta, bedenlerinden bağımsız olan ve ayırık gerçekliklere özgü bu deneyimleri içselleştirmektedirler.

Enformasyon toplumunu belirleyen ortamlar (hakiki varlıkları olan ya da olmayan, içlerinde yaşanan, uzaktaki ya da yakındaki, anonim ya da hayali) kentleri içlerinde farklı biçimlerde eritirken, artık kentler giderek hiperbenzer özellikler kazanan ve etkileşimli deneyimler sunan göstergeleri aracılığıyla küresel bağlamda her an her yerde ortaya çıkabilmekte; fiziksel sınır ve mesafelerden arınmış olan paralel bir dünyada en bütüncül görüntülerinden en narin detaylarına kadar her an ele geçirilebilir duruma gelmektedir. Ortamlar aracılığıyla edinilen sınırsız ve parlak deneyimler kentler ile kurulan doğrudan deneyimin sınırlılığının önüne geçerken kentlere bakış farklı görme ve algılama biçimleri arasında geçişmeli duruma gelmekte; farklı temsili ve fiziksel algı katmanları ortamlarda ya da zihinlerde durmaksızın etkileşmektedir.

3.1.2.1. Kentlerde Sanal Seyahatler

Bir gün bilim, ziyaret etmek istediğimiz ülkeyi bize getirerek seyahati öldürecek. Bir kalabalığın kafesteki bir hayvanı ziyaret etmesi gibi, bizi ziyaret eden ülke olacak. **(Saint-Pol, 1995, 151)**

Enformasyona erişme biçimlerinin sürekli dönüşümüyle birlikte göstergeleri aracılığıyla kentlere ulaşmak da giderek kolaylaşmaktadır. 20. yüzyılın son yarısında küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamların yapılarında gerçekleşen ilerleme ile (yazılı ve görsel basından radyoya, sinema salonlarına, tek kanallı televizyondan televizyon kumandasına, siber uzaya vs.), bireylerin kentlere yönelik enformasyon üzerindeki hakimiyetleri giderek güçlenmiştir.

Fellini'nin 1984 yılında Campari için çekmiş olduğu reklam filmi, kentler üzerinde televizyon kumandasıyla elde edilen hakimiyeti ironik bir biçimde ortaya koymaktadır: Bir kadın ve bir adamın bir tren vagonunda karşılıklı oturmakta

oldukları filmin başlangıç sahnesinde vagonun penceresinden dingin bir manzara görünmektedir. Bu nedenle sıkıntılı ve biraz sinirli görünen kadın eline bir uzaktan kumanda alıp pencereye doğrultmakta ve “zap”²⁴ yapmaya başlamakta; kadının kumandadaki düğmeye her basışında pencerenin ardında görülen mekan değişmektedir. Bu yolculuğun son durağı İtalya ve Pizza Kulesidir. Kadın artık mutlu görünmektedir. Mekanları hareket ettiren bir ekran ona kent içinde, ülkeler arasında, dünyalar arasında yapabileceği ve kendisinin yönlendirebileceği sınırsız bir yolculuk sunmaktadır. Sonuç, bireyin televizyon ekranı aracılığıyla dünya üzerinde elde ettiği hakimiyetinin onu mutlu kıldığıdır. Artık; 1930’larda sürrealistlerin hayal etmiş olduğu gibi vücut hiçbir yere gitmeden herşey sanal olarak ona gelmekte; statik vücut ekrandaki bir imaj aracılığıyla mobilite kazanmaktadır.

Dijital devrimden ve Siber uzay gibi sınırsız bir enformasyon ağının oluşumundan itibaren bireylerin kentler üzerinde çözülen maddesellikleri aracılığıyla kurdukları hakimiyet de giderek artmıştır. Pimentel ve Teixeira’ya göre (1995, 9-10), “Televizyon ve radyo; kullanıcıların ancak seyirci veya dinleyici oldukları pasif deneyimler sunan ortamlardır. Bilgi aktarımı bir açma/kapama düğmesi ile ya da kanallar arasında yapılan sörfle sınırlıdır. Bilgisayarlar ise tüketiciyi bilgi ve edinecekleri deneyimler üzerinde daha fazla kontrol sahibi kılmaktadırlar.”. Dijital sanallık etkileşimlidir. Söz konusu olan radyo veya televizyon olduğunda, kişi dinleyeceği ya da seyredeceği şeyi seçmekte özgürdür, fakat o andan itibaren süreç tek yönlü işlemektedir; makineden bireye doğru. Bilgisayar ise biri onu kullanmaya başlayana kadar hiçbir şeydir. Bir daktiloya, bir telefona, bir video oyununa, bir tuvale, gazete, radyoya ya da televizyona dönüşebilmekte; neyi, nasıl ve hangi sırayla yapmak istediğini kullanıcı kendisi belirlemektedir. Bilgisayarın varlığını anlamlı kılan, insan ve makine etkileşimidir. Bu etkileşim aracılığıyla; sanal olan, kişinin yaşamının ve faaliyetlerinin bir parçası olmaktadır. Kişi sanallığı sadece algılamakla kalmamakta (bakmak, duymak, okumak), onu aynı zamanda yaratmaktadır (Kaçmaz, 2004).

Böylece, enformasyon toplumuna geçiş ile birlikte, kentler (fotoğraflar, hareketli imgeler, sanal ortamda üretilmiş temsiller, simgeler, metinler vs. gibi farklı temsilleri aracılığıyla) her an, her yönden ve her noktadan erişilebilir duruma gelmekte; kentsel bağlamlarından sıyrılan ve yorumlanan parçalar iç içe geçerek, ortamlar aracılığıyla

²⁴ TV’da kanal değiştirme işi.

gözlerimizin önüne yığılmaktadır. Kentler üzerinde göstergeler aracılığıyla kurulan hakimiyet artar; dünya televizyon kumandası aracılığıyla gezilebilir ve kentler İnternet üzerinde yer alan, sanal gerçeklik sistemleri ile üretilmiş temsilleri aracılığıyla farklı biçimlerde etkileşimli olarak deneyimlenebilir duruma gelirken; seyahat etmenin, bir kente gitmenin ya da bir kentte olmanın anlamı da değişmektedir.

Urry, kentlere yönelen ve enformasyon akışını gerçekleştiren çeşitli ortamlar aracılığı ile edinilmiş parçalı kent deneyimlerine dayanan bakışı “turist bakışı” olarak adlandırmıştır. Turist bakışı kentlerin imgeleri, sembolleri ve göstergeleri tarafından oluşturulmakta ve kentsel turizm ile ilgili pratiklerin yükselişine yol açmaktadır.²⁵ Urry’nin (1999) bir yandan kentlere yönelen turist bakışının yükselişine işaret ederken, diğer yandan turizmin sonunu ilan etmesinin sebebi ise, “son birkaç on yılda turist bakışının merkezinde yer alan, kentlere yönelen görsel tüketimin olağanüstü biçimde yaygınlaşmış ve kapsamlı hale gelmiş” olmasıdır (Urry, 1999, 203). Enformasyon toplumunda, “insanlar zamanlarının çoğunda, ya gerçekten devinen ya da çoklu göstergeler ve elektronik imajların inanılmaz akışkanlığı aracılığıyla simüle edilmiş devinimi yaşayan turistlerdir,” (Urry, 1999, 203). Kentler durmaksızın göstergeleri aracılığıyla tüketilirken; kentlere yönelen ve görsel tüketime dayanan turist bakışı da artık yalnızca turizm ya da fiziksel seyahat ile ilgili değildir; gündelik pratikler de böyle bir bakışın etkisi altına girmektedir. Kentler ile kurulan ilişki artık büyük ölçüde temsili algılara bağlıdır (Urry, 1999).

Enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar sınırlar-ötesi olarak kentleri en gündelik ya da olağanüstü halleri ile tekrar tekrar bireylere ulaştırır; bunlar kentsel deneyimin en gündelik aracı haline gelir²⁶ ve fiziksel sınırlardan arınmış olan temsil bombardımanları kentsel algıya egemen olurken; kentlere ilişkin göstergelerin ardındaki gönderen sistemleri de silikleşmekte; (bireyin aynadaki aksi gibi²⁷) ortamların belirli/ orijinal kentsel gerçeklikleri temsil ettikleri düşüncesi güvenilirliğini yitirmektedir. Urry şöyle ifade etmiştir:

²⁵ Bkz. 3.1.2.6.

²⁶ Öyle ki artık bireyler “bir kent meydanında oturmaktansa televizyona bakıyor olmayı tercih etmektedirler,” (Lefebvre, 1997).

²⁷ Birey kendi görünümünü ancak aynadaki aksi ile tanımakta, benliğini bu aks ile özdeşleştirmektedir. Bu aksiyi doğrulayabileceği herhangi bir doğrudan algı yoktur. Bkz. Sf. 24.

Göstergeler ya da imajlar giderek daha fazla tüketilirken, temsiliyetler ile gerçeklik arasındaki ilişki sorunsallaşmaktadır. Sonuçta bu tür temsiliyet biçimlerinden ayrı, yalın bir ‘gerçeklik’ yoktur. (Urry, 1999, 240)

Ortamsal kent deneyimlerinin gündelik yaşamlara ve zihinlere, doğrudan kent deneyimlerinin üzerini örtecek kadar derinden nüfuzlarının sebebi, ortamların ulaşım potansiyellerinin ve niceliklerinin yanı sıra temsili kabiliyetlerinin de giderek artması; kentsel göstergelerin algılar ve zihinler üzerindeki etkilerinin hakiki deneyimlerle boy ölçüşebilecek, hatta onları aşacak kadar yükselmeleridir. Kent temsilleri hiperbenzer özellikler kazanmaktadır.

3.1.2.2. Kabuğundan Çıkarılan Kent, Hiperbenzerlik, Sınırsızlık

Deliyi bu kadar iyi taklit edebilen biri herhalde gerçekten delidir. (Baudrillard, 2005, 17)

Benjamin’e göre (1968); (fiziksel anlamda) kentin bilgisinin kabulü her zaman belli bir “ilgi dağılması” (distraction) durumunda olur. “Sokaklar, binalar, hatta önemli anıtlar gündelik yaşamlarımızda içe dönük düşünceler için arka planlar oluşturmaktan veya işe giderken bedenlerimizin içinde ilerlediği geçitler olmaktan çok daha öteye gitmezler. Bu anlamda kentler görülmekten çok hissedilirler, görsel olarak içeri alınmaktansa içlerinde hareket edilir,” (Vidler, 2000, 81).²⁸ Kentlere yöneltilen bakış sanat yapıtlarına yöneltilen (geleneksel) bakıştan farklıdır; kentlere ilgi ve dikkat ile bakılmaz, kentler görülmez. Kentlerin doğrudan elde edilen bilgileri, yaşantılarımızla birlikte zihinlerimize sızar; fizikselliklerinin zihinsel ve bedensel katılım aracılığıyla hissedilişi ile oluşur. Benjamin (2000), kentlere bakıştaki bu etkiyi “optik bilinçsizlik” olarak adlandırmıştır. Yine Benjamin’in, bağlamlarından koparılmış deneyim birimlerini gözler önüne seren kamera gözü ile birlikte kentlerin kabuklarından çıkarılmış olduklarını ifade edişinin nedeni de bu etkinin yitimidir (Weihsmann, 2000). Mekanik gözün ortaya çıkışı ile birlikte; “bilinçli olarak keşfedilmiş bir mekan, bilinçsizce sızan mekanın yerini almıştır” (Benjamin, 2000, 114).

“Gerçekliği tüm canlılığıyla hemen o an yakalayabilme hayali, kendi aksini suda izleyen Narsis’ten bu yana sürüp gelmiştir. Gerçeği dondurabilmek (kaydedebilmek) amacıyla yakalamak. Vadesi dolan ikizini askıya almak...” (Baudrillard, 2005, 148).

²⁸ Benjamin’in “Mimarlık, kabulü her zaman kolektiflikle tamamlanan ilgi dağınıklığı durumunda yapılan bir sanat yapıtı prototipidir,” düşüncesinden yola çıkan Vidler’a göre; “Binalar konusunda, ancak bir turist sanatseverin dikkat ve konsantrasyonunu gösterir,” (Vidler, 2000, 82).

Böyle bir isteğin doruğa çıktığı ve gerçekliğin tüm çıplaklığıyla, adeta dokunulabilir bir biçimde ortaya konmasının amaçlandığı (ortaçağın en yaygın görsel temsil aracı olan) yağlıboya tablolar, genellikle canlandırdıklarına kalıcılık kazandırmak amacıyla ortaya konmuştur. Bu dönemde odak daha çok soylu kişiler ve sahip olduklarının üzerinde olmuş; gündelik yaşam ve kentler ise nadiren temsil edilmiştir **(Berger, 1986)**.

Kentlerin yaygın görsel temsil nesneleri haline gelmeleri Rönesans'ta perspektifin bulunuşu ile olsa bile; önce fotoğraf, sonra da film makineleri temsillerinde ilk kez dokunulabilecek gerçeklikte ortaya çıkmalarını sağlamış; mekanik göz aracılığıyla kentsel bağamlarından, kentlerin kalabalıklarından, görsel dışındaki özelliklerinden sıyrılan obje ve deneyimler, gerçekliğin doğrudan algılanışını aşan parlaklıklarıyla iki boyutlu çerçevelere hapsedilebilir olmuştur. Burada bahsettiğimiz, kent göstergelerinde hiperbenzerlik olarak ele aldığımız duruma doğru atılan önemli bir adımdır.

Çağımızda (söylemler, anlatılar, semboller, hikayeler, çizimler vs. aracılığıyla yüzyıllardır temsil edilegelmiş olan) kentlerde sanal seyahatlerden²⁹ bahsedebilmemizi olanaklı kılan temel özellik olan hiperbenzerlik, temsilin ardındaki gerçeklik kadar; hatta ondan daha gerçek olarak algılanması durumudur. 20. yüzyıl başında fotoğraf aracının merceği aracılığıyla kabuğundan çıkarılan kentlerin gösterimleri, ilerleyen yıllarda (özellikle film kamerası ve sanal gerçekliğin temsil biçimleri olarak yaygınlaşmalarından itibaren) hareketli imgeler, gömülme ve etkileşimlilik ile birlikte temsili kabiliyet anlamında çok daha yüksek noktalara ulaşmaktadır. Baudrillard **(2005)** sinemanın artan temsili kabiliyeti ile ilgili şöyle söylemiştir:

Sinema en fantastik ya da mitik olandan gerçekçi ve hipergerçekçi olana doğru giden bir gelişim çizgisi izlemiştir... Sunduğu güncel ürünlere bakılacak olursa sinemanın teknik açıdan giderek mutlak gerçeğe yaklaştığı, gerçeği tüm sıradanlığı, hakikati tüm çıplaklığı ve can sıkıcılığı ile verdiği hatta tekniğin sağladığı kendine güven duygusuyla gerçeğin kendisi, hemen şu anda burada olanın ta kendisi, anlamsız bir şey, inanılmaz bir çılgınlık modeline dönüştüğü görülmektedir. **(Baudrillard, 2005, 75-76)**

Göstergebilimsel bir bakış açısından bakıldığında, gösterge ile orijinal gönderenler sistemi arasındaki ilişki temsil ve açıklamaya dayanmaktadır. Böylece gösterge,

²⁹ Bkz. 3.1.2.1.

ardındaki gerçeklik ile dolaylı bir temas kurulmasını sağlayan bir aracı olarak görülebilir. Geleneksel anlamda temsil ile yansıttığı gerçeklik arasında büyümlü bir sınır bulunmaktadır. Bu sınır düşselliktir **(Baudrillard, 2005)**. Temsilin hiperbenzer özellikler kazanarak ardındaki hakiki gönderenler sisteminden daha parlak duruma gelmesi ve onu yutması ise; bu sınırın yitimine işaret etmektedir. Burada, temsilin yüzyıllardır süregelenmiş olan gösteren-gönderen ilişkisinden sıyrılarak, aşırı derecede “motive” (motivated)³⁰ olarak kendi gerçekliğine sahip olmasından ve orijinal gönderenlerinden bağımsız bir biçimde zihinlerimize etkimesinden söz edilmektedir. Baudrillard’a göre “Bir nesne bir başka nesnenin tıpatıp aynısıysa bu, o nesnenin kusursuz bir benzeri olduğu anlamına değil ondan daha kusursuz bir şey olduğu anlamına gelmektedir. Simülakr giderek daha kusursuz bir görünüm kazandıkça, karşımıza her şeyin yeniden canlandırma, ikiz ve benzerliğinin elinden kaçabildiği bir durum çıkmaktadır. Kısaca gerçek diye bir şey yoktur ve üçüncü boyut denilen şey iki boyutlu dünyanın; dördüncü boyut ise üç boyutlu evrenin yarattığı düşsel bir şeydir,” **(Baudrillard, 2005, 151)**. “(H)iperbenzerlik orijinalin ölümü, yani anlamsızlık demektir,” **(Baudrillard, 2005, 152)**; çünkü bu durumda gerçekliğin gösterge ile başa çıkması giderek güçleşmektedir:

Gerçekliğin kurmacayı aşıp geçebildiği günlerde, bunun, düşselliğin varlığını kanıtlayan en önemli gösterge olduğu söylenebilirdi. Oysa modelin bir kopyasından başka bir şey olmayan bir gerçeğin, modeli aşıp geçebilmesi mümkün değildir. Gerçeklik ilkesinin egemen olduğu bir dünyada gerçek, düşsel adlı bir bahaneye sahipti. Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasındaysa gerçek modelin kopyasından başka bir şey olamamaktadır. **(Baudrillard, 2005, 168)**

Enformasyon toplumuna geçilmesi ile birlikte kentsel algının sınırları sonsuzluğa çekilirken; en yakındaki ve en uzaktaki kentler ile, anonim ya da hayali kentler ile hiperbenzer deneyimler yaşanabilmektedir. Artık ortamların sunduğu kent deneyimleri fiziksel olanlardan daha parlak hale gelerek ve kentsel algıyı her türlü nesnel sınırlamadan arındırarak, bedensel algılama biçimleri ve fiziksel mesafelerle sınırlanmış olan doğrudan deneyimde “ilgi dağılması” ile kavranan kentlerin gerçekliklerini adeta yutmakta; sanal kent deneyimleri görselliğin baskınlığına ya da derinliksizliklerine rağmen etkileşimli ilişkileri olanaklı kılarak duyuların bütünsel katılımını ve bedene özgü algılama biçimlerini adeta saf dışı bırakmaktadır.

³⁰ Gönderen’in gösteren üzerindeki belirleyiciliğinin artışı ifade eder. Bkz. Saussure, 1959.

Gerçeklik (doğrudan algılandığı biçimiyle kent) artık kendisinden daha gerçek hale gelen ve sınırsız bir sanal deneyim bombardımanıya boy ölçüşebilecek durumda değildir. Öyle ki paralel dünyalarda yer alan mekanlar, içlerinde yaşadığımız kentlerin de sanal olduğunu ya da olabileceğini çağrıştırmaktadır (**Grosz, 2002**). Kentleri görmenin, düşünmenin yeni biçimlerini empoze eden bu sanal deneyimler kentlerin fiziksel algılanışından daha parlak ve çekici duruma gelirken; burada sözü edilen; pornografinin seksin kendisinden daha seksi olması gibi bir durumdur. Bu kez, bilinçsizce sızan mekanın üzeri, bilinçli olarak keşfedilmiş ve gerçeklik ile bağları iyice silikleşmiş bir mekan tarafından örtülmektedir.

Tarihten ya da bugünden ya da gelecekte, canlı ya da kurgulanmış, fantastik ya da gündelik bir sahneye hiperbenzerlik aracılığıyla gösterilen aşırı sadakat nedeniyle farklı sanal algılama biçimleri ile fiziksel algılama biçimleri de birbirlerinden farksızlaşmaktadır. Göstergelerin zihinlerimiz üzerindeki etkileri artmakta; temsili deneyimler, doğrudan olanlar kadar hatırlanabilir deneyimlere dönüşmektedir. Öyle ki, sık karşılaştığımız dizi ya da film karakterleri bizden, ailemizden birileri haline gelebilir; onların dertlerini üstlenebiliriz. Benzer bir biçimde onların yaşadıkları çevreleri, içlerinde yer alan karakterler ve yaşanan olaylarla harmanlayarak içselleştirebiliriz. Bunlar bize mahallelerimiz kadar, hatta daha fazla tanıdık gelebilir.

Hakikatten bağımsız gerçeklikler, beraberlerinde getirdikleri görme ve düşünme biçimleri aracılığıyla zihinlerimize bu denli derinlemesine nüfuz ederken; (önceki kısımda ifade etmiş olduğumuz) sanal kent seyahatleri aynı zamanda kenti görme ve düşünmenin farklı biçimleri arasında gerçekleşmektedir. İleriki kısımda mekanik göz aracılığıyla kentlerin kabuklarından çıkarılmasından başlanarak; enformasyon toplumunda küresel enformasyon akışını donatan temsil biçimleri yaklaşık bir yüzyıldır süregelen gelişimleri çerçevesinde ele alınmış; günümüze kadar uzanan bu süreçte sundukları deneyimlerin kapı açtıkları görme ve düşünme biçimleri, kentlerin temsil edilmeleri bağlamında tartışılmıştır. Bu tartışma hiperbenzer özelliklerin artışına karşılık mekanın derinliksiz ve katılımsız algılanışı çevresinde yürütülmüştür.

3.1.2.3. Mekanik Göz'den Sanal Gerçekliğe_ Kentsel Gösterim Mekanları ve Kentleri Görmenin Yeni Biçimleri

“Ve kadın ağacın meyvelerinin yenmeye değer olduğunu gördü ve bilgilenmek için bu ağacın arzulanması gerektiğini anladı ve meyveyi kopardı ve yedi; kendisiyle birlikte kocasına da verdi ve o da yedi.

İkisinin de gözleri açıldı ve çıplak olduklarını gördüler ve incir yapraklarını birbirine ekleyip önlerine örtü yaptılar...” Çıplak olduklarını fark ettiler, çünkü elmayı yediklerinden birbirlerini değişik görmeye başladılar. Çıplaklık, bakanın zihninde doğmuş oldu. (Berger, 1986, 47-48)

Temsil biçimlerinden her biri kendine özgü görme ve düşünme biçimlerini beraberinde getirir, kendi gerçekliklerini empoze eden güçlere dönüşürler. Her bir temsil farklı bir algılama biçiminin kapılarını açar.

Yüzyıllardır kentleri temsiliyet nesneleri olarak ele almış olan resim, perspektif gibi (imgesel) temsil yöntemlerine 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarından itibaren katılan “mekanik göz”, kentlerin görülme ve düşünülme biçimlerinde devrimsel değişimlere neden olmuştur. Kamera gözü ile birlikte önceleri algılanması mümkün olmayan detaylar görünür, hareketler kaydedilebilir hale gelmiş; perspektif geleneğinin empoze etmekte olduğu gibi görünenler evreninin çevresinde düzenlendiği bir merkezin varolmadığı anlaşılmış; anlık olan ele geçirilebilir olmuş; görme biçimleri ile birlikte görünen nesnelerin anlamları değişmeye başlamıştır (Berger, 1986). Mekanik gözün ortaya çıkışı, kentlerin temsillerinin üretiminde araçsal algının egemen olacağı bir dönemin ilk adımıdır; bu anlamda kentlerin imgesel çözümlerinin gerçekleşmesinde devrimsel nitelik taşımıştır.

Mekanik gözün ardından izlenimciler artık görünen nesnelerin kendilerini bize göstermeye çalışmadıklarını, tersine, birbirleriyle sürekli alışveriş içinde bulunduklarından yakalanması güç, hareketli şeyler olduklarını düşünmüş; kübistler ise görünenlerin artık tek bir gözün karşısına çıkan şeyler olmadıklarını, verilen bir nesnenin ya da insanın çevresindeki tüm noktaların toplamı olduklarını ifade etmiştir (Berger, 1986). Netlik-bulanıklık (blur)³¹, siyah-beyaz, yeni renk anahtarları³² vs.

³¹ “Bulanıklık (blur); sunduğu biçimsiz, özelliksiz, ölçeksiz, derinliksiz, hacimsiz, ağırlıksız ve yüzeysiz mekan ile yüksek çözünürlüğün mükemmeliyetini tehdit eder. İçine girilen yoğun sis ile birlikte, görsel ve akustik referanslar silinir,” (Diller, 2003).

³² Geçmişin kentlerini Fellini’nin (zamanının teknolojisinin yetersizliği ve zamanın bu temsiller üzerinde yarattığı renk kayıpları nedeniyle) “anıların silik tonları” olarak tarif ettiği renk anahtarları aracılığıyla algılamaya alışır, onları bu şekilde düşünür ve (yeniden) temsil ederiz. Fellini böyle bir

gibi mekanik göz'ün hayatımıza soktuğu sayısız yeni teknik ve kavram, sayısız yeni görme ve düşünme biçimlerinin kapılarını açmaya başlamış; fotoğrafın icadının ardından mümkün kılınan kolaj ve fotomontaj ise, yüzyıl başında birçok avangard akım tarafından modern endüstriyel kentlerin kaosunun yansıtılması için bir araç olarak kullanılmıştır.

Fotoğraf makinesi aracılığıyla kent ilk kez dokunulabilir gerçekliğiyle gözler önüne serilerek kabuğundan çıkarılır ve kent anlık olarak ele geçirilebilir duruma gelirken,³³ Vidler' a göre "Marville ya da Atget fotoğraflarındaki belirgin melankolinin nedeni fotoğraf aracının konu olarak kent ve özellikle sokak ile kesişmesinin, gözlenen objelerin yakından tanınmasına izin verdiği ölçüde sebep olduğu yabancılaşma olmuştur," (Vidler, 2000, 113) (bkz. Şekil 3.1- 3.4). Bu yabancılaşmanın kaynağı, kent parçalarının anlık olarak ele geçirilmesini sağlayan fotoğrafın da yüzyıllardır süregelen diğer temsil biçimleri gibi durağan olmasıdır. Fotoğraf, ele geçirdiği an ile birlikte mekanın ve mekansal deneyimin sürekliliğini dondurmaktadır.³⁴

renk anahtarına sahip olan *Gemi Gidiyor* filmi için şunları ifade etmiştir: "Yüzyılın başından kalan fotoğrafların biraz kahverengi ve hayali olmalarının önemi yok. Öyle sanıyorum ki, en göze batıcı biçimde renklendirilmiş olsalardı dahi, duygularımız onları renksizleştirecekti," (Fellini, 2001).

³³ Bkz. 3.1.2.2.

³⁴ Harvey'e göre (1997), hakiki deneyimlerin mekansal olarak sabitlenmesi büyük bir paradoks içermektedir. "Genel olarak mekansallaştırmalar, özel olarak da estetik uygulamalar deneyimin akış ve değişimini, özellikle de bunlar aktarılması gereken yaşamsal gerçekler olarak düşünülüyorsa nasıl temsil edilebilir?" ikilemi, hem Fütürist akım, hem de Dada için temel sorun olmuştur. Fütürizm mekan, hız ve devinimi temsil edebilecek şekilde biçimlendirmeye çalışmış; Dadaistler ise sanatı gelip geçici olarak görmüş ve sürekli türden herhangi bir mekansallaştırmayı reddederek sonsuzluğu, "happening"lerini devrimci eylem çerçevesinde yerleştirme yoluyla aramışlardır (Harvey, 1997, 233).



Şekil 3.1 :

Un Coin, Rue De Seine, 1924_ Eugene Atget

(http://www.masters-of-fine-art-photography.com/02/artphotogallery/photographers/eugene_atget_01.html, 15.01.08)



Şekil 3.2 :

Au Tambour, 63 Quai De La Tournelle, 1908_ Eugene Atget

(http://www.masters-of-fine-art-photography.com/02/artphotogallery/photographers/eugene_atget_01.html, 15.01.08)



Şekil 3.3 :

Magasins Du Bon Marche, 1926_ Eugene Atget

(http://www.masters-of-fine-art-photography.com/02/artphotogallery/photographers/eugene_atget_23.html, 15.01.08)



Şekil 3.4 :

Notre Dame, 1925_ Eugene Atget

(http://www.masters-of-fine-art-photography.com/02/artphotogallery/photographers/eugene_atget_05.html, 15.01.08)

Fotoğraf makinesinin ardından film makinesinin icadı ile birlikte ise, Panofsky'ye göre bu kez “mekan devingenleştirilmiş ve bu nedenle zaman mekansallaştırılmıştır,” (Panofsky, 2000, 111-112). Filmde “Hareket eden yalnızca bedenler değil, aynı zamanda mekanın kendisidir; kontrollü bir yönlendirme, odaklama ve farklı

çekimlerin kesilip düzenlenmesi ile yaklaşmakta, uzaklaşmakta, dönmekte, çözülmekte, yeniden kristalize olmaktadır,” (Kracauer, 1960, 218). Film makinesi, çevremizi saran şeylerin yakın çekimlerini yaparak, tanıdık objelerin gizli detaylarına odaklanarak, sıradan çevreyi kameranın hünerli yol göstericiliği aracılığıyla keşfederek; bir yandan, hayatımızı yöneten gereklilikler ile ilgili anlayışımızı genişletmekte ve bize uçsuz bucaksız ve beklenmedik eylem alanları sunmakta; diğer yandan da dünyayı insan gözünün göremediği şekilde görerek, biz kentlileri hapsoldüğümüz maddesellikten ve opaklıktan kurtarmaktadır (Benjamin, 2000). Vertov, 1923 tarihli bir yazısında mekanik gözün beraberinde getirdiği yeni görme biçimlerini şöyle ifade etmiştir:

Bir gözüm ben. Mekanik bir göz. Ben, makina, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum. Kendimi bugün de, bundan sonra da insana özgü o hareketsizlikten kurtarıyorum. Hiç durmadan hareket ediyorum. Nesnelere yaklaşp onlardan uzaklaşıyorum. Süzülüp altına giriyorum onların. Koşan bir atın ağız boyunca koşuyorum. Düşen, yükselen nesnelerle birlikte düşüp kalkıyorum ben de. Karmakarışık hareketler, en karmaşık birleşimler içinde hareketleri sırayla kaydederek dönen benim: Makina.

Zaman ve yer sınırlamalarından kurtulmuşum; evrenin her bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum. (Vertov, 1986, 17)

O güne kadar süregelenmiş olan durağan kent temsillerinin ardından, temsilinde mekanı devingenleştiren film makinesinin ortaya çıkışı, kent mekanının ve kent deneyiminin akışkanlığı ile deviniminin temsil edilmesi açısından devrimsel bir gelişme olarak karşılanmıştır. Filmde kent ilk kez geçmiş temsil biçimlerinde olduğu gibi zeminde değil, bir oyuncu olarak yer almaktadır.

Kracauer (1960) sinema’yı diğer sanatlar gibi kentin gerçekliğinin idealleştirilmesi için değil, olduğu gibi ortaya konması için bir araç olarak görmüştür; o’na göre tarih sokaklarda üretildiği için, sokaklar ekrana kayma eğilimindedir. Filmin estetiği sadece biçimsel değil, öncelikle maddeseldir; kayıp gidenin, süresiz, geçici ve anlık olanın aktarımını mümkün kılmaktadır. Kent sokakları da tesadüfi karşılaşmaların ve sosyal gözlemin yeri ise, hareketli imgelere dayanan bu temsil biçimi kent içindeki deneyimin yansıtılması anlamında en uygun olandır. Bu nedenle Kracauer (1960), kameranın gözlem ve kayıt anlamında kritik bir yöntem olarak kullanılabilmesi için öncelikle sokağın (bir çizimin hayata geçirilmesi olarak değil) kurgulanmamış bir

gerçeklik olarak ortaya konması gerektiğinin de altını çizmiştir. Bu noktada, “Marcel Carne’nin öfkeli sorusu ‘Sinema ne zaman sokağa inecek?,’ yapayın ve stüdyoda kurgulanmış olanın sonu için bir çağrı niteliği taşımakta;” (Vidler, 2000, 111-112)³⁵ Benjamin şu sorusu ise, kente doğrultulan kameraya yönelen yüksek beklentileri ortaya koymaktadır:

Birisi Paris’in kent planının tutkulu bir filmini çekebilir mi? Zaman içinde gelişen farklı formların; sokakların, bulvarların, pasajların, meydanların yüzyıllık hareketlerini yarım saatlik bir mekana sıkıştırabilir mi? Ve flâneur başka ne yapıyor? (Benjamin, 2000,115)

Vidler (2000), Benjamin’in *flâneur*’u ile kamerasını kentin hakikatine yöneltmiş olan film yönetmeninin kente bakışlarının benzer özellikler taşıdığına dikkat çekmektedir. “Benjamin’in ‘flâneur’unu (bir yönetmen olarak) hayal etmek zor değildir; Vertov gibi, üçüncü gözü olarak kamerasını taşımakta; modern yaşamın hareketli resimlerini süratle çerçevelemekte ve çekmektedir. Jacques Callot’un oymaları, Saint-Aubin’in minyatür çizimleri, Sebastien Mercier’in tabloları, Baudelaire’in şiirleri, Atget’in enstantane fotoğraflarının tümü filmin dağarcığına aktarılmaktadır. Benjamin’in flâneur ile ilişkilendirdiği özelliklerin neredeyse tümü, az ya da hiç bozulma ile film yönetmeni ile de özdeşleşmektedir. Detaylara, ihmal edilmiş ve tesadüfi olanlara yönelen bir göz; hayali ve gerçekliği birleştirmek için bir eğilim; dalgınlık ve bilinçsizlik halindeki kalabalıklardan farklı, yüksek bir görüş; marjinal ve unutulmuş olana düşkünlük; flâneur ile film yapımcısını benzer kılan özelliklerdir.” (Vidler, 2000, 116).

Diğer bir açıdan da film, özellikle de modern endüstri kentlerinin temsili için en uygun araç olarak nitelendirilmiş ve bu kentlerin imajları giderek mobilleşir, dinamikleşir ve agresifleşirken büyük kentin trafiği içerisinde her bireyin yaşadığı değişimlere en uygun düşen temsil biçimi olarak karşılanmıştır (Örs, 2001).

Endüstri devrimi sonrasında üretim biçimlerinin değişime uğramasıyla birlikte, endüstriyel kentler meydana gelmiş; kentler büyük yapısal dönüşümler geçirirken, kitle üretim ve ulaşım biçimleri ortaya çıkmıştır. Bu yeni dünyada insanlar türlü taşıma araçlarında, alışverişte, gündelik hayatlarının büyük bölümlerinde hareket halindedirler ve bu hareket ulaşım biçimlerinin geçirdiği dönüşümler nedeniyle

³⁵ 20. yüzyılın ortalarına kadar film makinası daha çok kentin gerçekliği yerine stüdyolarda üretilen temsillerine yönelmiştir. 20. yy’ın ortalarından itibaren kritikler, gerçek olan ile daha doğrudan bir karşılaşma sağlamak adına, giderek ekspresyonist filmin dekoratif ve kurgulanmış karakterine yönelmeye başlamıştır.

ağırlıklı olarak bedensel olanlardan uzak hızlar tarafından belirlenmektedir. Bu nedenle kentlerin kendileri ve alt bileşenleri de artık daha çok hareket ve varış halinde deneyimlenen yerler haline gelmekte; kent içinde hareket halinde olan seyircilerin artık hareket ve varış noktalarının arasını adeta montajlaması gerekmektedir **(Türel, 2001)**. Böylece modern endüstriyel kentlerin artık önceki temsil biçimlerinin durağan yapıları (gerçekçi röprodüksiyonlar; Rönesans'ın panoramik kent görüntüleri vs.) ile ifade edilmeleri imkansızlaşmıştır. Kübizm bu yeni mekanın temsilini gerçekleştirilmekte, sadece eski perspektifsel mekanın sorgulaması ya da kritiği olarak kalmaktadır. Benjamin'e göre, hız ve hareket tarafından belirlenen yeni algı koşullarının ifade edildiği ve edileceği yer ise, film **(Türel, 2001)**. Eisenstein'a göre; özerk yapıdaki çekimler arasında gerçekleştirilen çarpışmalar izleyicide şoklar yaratmaktadır ve şok, modern endüstri kenti mekanının algılanışında önemli bir terimdir **(Örs, 2001)**. Bu anlamda, "film temsili yetenekleri sayesinde günlük metropol yaşamının akıcılığını taklit etmektedir," **(Vidler, 2000, 116)**.

Diğer yandan, (geçici ve anlık olanın ve deneyimin deviniminin ya da akışkanlığının temsilini gerçekleştirebilmesi açısından bu denli coşkuyla karşılanan) film de "derinliği olmayan bir ekrana hapsolmuşlğundan"³⁶ kurtulamamaktadır. Münsterberg'in ifadesiyle **(2000, 109)**; bir fotoğrafta veya film sahnesinde yer alan olay ve mekanlar da "derinliği olan hakiki dünyada yer almakta fakat, izleyici bunların dış dünyanın üç boyutu içinde sunulmadıklarını ve zihin tarafından plastik şeylere dönüştürülen yassı resimler olduklarını hissetmektedir,". İki boyutlu bir düzlem tarafından çerçevelenmiş olan mekan burada yüzeyden algılanmaktadır. Mekan hareketli bile olsa, karşısındaki birey pasif ve durağandır.

Siber uzayın ortaya çıkışından itibaren olanaklı kılınan sanal gerçeklik sistemleri ise genel yargıya göre mekan deneyimi anlamında daha fazlasını vaat etmektedir. Bu temsiller (kimi zaman gerçeğe yakınlık dereceleri yetersiz, daha çok çizgi film benzeri; kimi zaman da hiperbenzer özellikler taşıyan görünümeler sunsalar bile), (belki millerce uzağımızda bulunan ya da hakiki varlığı olmayan) kent mekanları ile, bizim yönlendirdiğimiz, bu anlamda kısmen aktif olduğumuz deneyimler yaşamamıza olanak sağlayabilmekte; deneyimlerimizi bedensel hareketlerimiz ile

³⁶ Harvey, 1997, 234

ilişkilendirebilmektedir. Sanal gerçeklik sistemlerinde, “sistemin kullanıcı hareketlerine anında karşılık vermesi ile, bir tür gömülme hissi yaratılabilmektedir,” (Kaçmaz, 2004, 4).³⁷

Bundan önce yalnızca göstergelerin görsel olarak mutlak gerçekliğe (doğrudan algıladığımız haliyle gerçekliğe) yaklaşımları açısından ele almış olduğumuz hiperbenzerlik, sanal gerçekliğin katılımıyla bir adım daha ileri götürülmektedir. Burada bahsedilen, duyuşal gömülme, yönlendirme ve etkileşimlilik aracılığıyla edindiğimiz deneyim üzerindeki hakimiyetimizin artışıdır. Duyusal gömülme ve beden-algı birlikteliği (bkz. Ek-A) doğrudan kent deneyiminin anahtar özellikleri olarak kabul edilirse, sanal gerçekliğin edinilen temsili kent deneyimini doğrudan deneyime bir adım daha yaklaştırdığı düşünülebilir.

Rönesans’ın harita ve diyagramlarının üç-boyutlu kentleri iki-boyutlu temsillere indirgemesi gibi, sanal gerçeklik de üç-boyutlu kentleri ikililerden oluşan sayısal serilere indirgemektedir. Bir haritanın içinde yaşanamayacağı genel olarak kabul edilmiştir fakat sanal çevre, sahnelenmiş bir görüntüden fazlası olmasa da, sanki ardında yaşanabilir bir çevre varmış gibi davranmaktadır. (Dyson, 1998, 32)

Kentlerin fotoğrafları, hareketli imgeleri gibi sanal gerçeklik sistemleri aracılığıyla üretilmiş temsilleri de enformasyon toplumunda ortamlar aracılığıyla kolaylıkla erişilebilir duruma gelmektedir. Belli başlı dünya kentlerini İnternet üzerindeki arama motorlarında arattığımızda bu kentlere yönelik olarak karşımıza çıkan bağlantıların bir bölümü (farklı ölçeklerdeki haritalarına, uzay fotoğraflarına, özellikle turist adaylarına yönelik sayısız fotoğraflarına ve çeşitli yazılı belgeye ulaşabileceğimiz sitelerin yanı sıra) belli başlı mekanlarında fare yardımıyla yönlendirdiğimiz üç boyutlu sanal gezintiler yapabileceğimiz sitelere aittir. Sanal gerçeklik sistemlerinin de katılımıyla üretilmiş temsilleri üzerinden kurduğumuz ilişkide elimizin hareketleri kent mekanının hareketlerine yön verebilmekte; fotoğraf gibi durağan temsillerin ya da film gibi mekanın hareketlerinin önceden belirlenmiş olduğu temsillerin aksine burada mekan tercihlerimize bağlı olarak 360 derece dönebilmektedir.

³⁷ Gündelik düzeyde ağırlıklı olarak karşımıza çıkan sanal gerçeklik sistemleri ile kurulan ilişkide, hakiki ile sanal eşzamanlı olarak bulunur. Fakat güncel (henüz günlük yaşamlarımızda nadiren ulaşabildiğimiz) teknolojiler hakiki dünya ile ilişkinin tamamen bloke olacağı bir şekilde gömülme sağlayabilmektedir. Temsili kabiliyetleri giderek artan bu sistemler aracılığıyla (gözlere ve kulaklara takılan başlık, ellere giydirilen eldivenler ve ya tüm vücudu saran giysiler vs. aracılığıyla) duyuşal gömülme güçlendirilebilmektedir.

Belli başlı kentlerde sanal gezintileri olanaklı kılan bir siteden yapılan şu alıntı sanal gerçekliğin kent deneyimleri üzerindeki iddiasını ortaya koymaktadır:

Size çekim noktalarının ve olayların tümünü özgün ve etkileşimli bir arayüzde sunuyoruz.

Gerçek görüntülerin tümü kendinizi istediğiniz noktada konumlandırabileceğiniz, bakış açınızı 360 derece hareket ettirebileceğiniz detaylarla dolu. Amacımız, kentlerimizin güzelliklerini renkli ve yüksek çözünürlüklü olarak sunarak, size özgün; daha önce görülmemiş bir görsel deneyim sağlamak. Günlük olarak yeni panoramik imajlar ekliyoruz, bizi mutlaka tekrar ziyaret edin ve bilgilerinizi güncelleyin.

Eğer herhangi bir öneriniz varsa ya da galerimize yeni bir mekan eklememizi isterseniz bize ulaşmaktan ve fikrinizi sunmaktan çekinmeyin.³⁸



Şekil 3.6 : “Berlin, Brandenburg Gate bölgesi” sanal turu (http://www.panorama-cities.net/html/virtual_tours.html, 29.01.08)

³⁸ <http://www.inisrael.com/3disrael/index.cfm> (29.01.08)

Diğer yandan, sanal modeller ile kurulan etkileşimli ilişkide yapılan yönlendirme de, (henüz) genellikle diğer temsiller ile kurduğumuz ilişki gibi bedensel katılımdan arınmıştır. Yaptığımız tercih zihnimizden elimize, elimizden fare ya da klavyeye, oradan da ekrana dolaylı bir biçimde yansımakta; “fare ya da klavye üzerindeki el ve ekrandaki işaret arasındaki görünmez bağ; hakiki olanı (beyin- vücut- el) sanal olana (ekrandaki işaret- yazılım, donanım ve diğer bilgisayarlar) bağlamaktadır,” **(Kaçmaz, 2004, 46)**. Sanal ortamda tüm yerler ve şeyler ile birlikte bizim maddeselliğimiz de çözülürken, temsili mekanda temsili benliğimizin edindiği deneyimi içselleştirmeye, ekrandaki üç boyutlu mekandaki grafik temsilimiz (avatarımız) ile kendimizi özdeşleştirmeye çalışırız.³⁹ Burada, bedensel hareketlerimiz ile algımız paralel değildir.

Sanal gerçeklik, ardındaki dünyayı hakiki olabilecek gerçeklikte tarif etse ve deneyimlediğimiz mekan ile kurduğumuz ilişkiyi yönlendirmemize olanak tanısa bile, çeşitli (hakiki ve ya kurgusal) mekanlar üzerine aracılığıyla edindiğimiz, bedensel potansiyellerimizden sıyrılmış deneyimler alışık olduklarımızdan farklıdır. Sanal ortamda yer alan mekanların içlerinden yürüyerek geçilebildiği gibi üzerlerinden de uçulabilmekte; hatta mekanları oluşturan yüzeylerin içlerinden hiçbir şey hissetmeden geçilebilmektedir **(Mitchell, 1998)**. Bu paralel gerçeklikte elemanlar arasındaki bağlantı noktaları önemli değildir; yüzeylerin kalınlığı olması gerekmez; düşünülmesi gereken iklim koşulları yoktur; eğer simüle edilmezse yerçekiminin ve ağırlıkların önemi yoktur. Bu anlamda, mekanı ve fiziksel gerçekliği tanımlayan nesnel ve strüktürel ifadeler sanal ortamda anlamlarını tamamen yitirmekte; üst-alt, yatay-düşey arasındaki ayrımlar ortadan kalkmaktadır. Modüller’un artık hiçbir önemi yoktur; insan bedeni yalnızca ölçeklenmiş bir grafik temsildir (avatar). Bu nedenle sanal ortam ile kurulan yakın temas, insan algısında ve düşüncesinde önemli dönüşümleri de tetiklemektedir **(Mitchell, 1998)**. Sanal ortamda yaratılan dünyaların çekiciliklerine karşın algılanma biçimlerinin yüzeysellikleri, fiziksel dünyanın derinliklerine; ağırlığa, hafifliğe, sertliğe, yumuşaklığa, statığe karşı duyarsızlaşmamızı da beraberinde getirmektedir **(Dyson, 1998)**.

³⁹ Bedensel hareketler ile temsili deneyimleri (doğrudan) ilişkilendiren teknolojiler, henüz gündelik yaşam çerçevesinde yaygın olmamakla birlikte bir takım özel ve profesyonel pratiklerde kullanılmaktadır.

Enformasyon toplumunda kentsel deneyimin en baskın araçları haline gelen ortamlar aracılığıyla edindiğimiz kent deneyimlerinin burada değinilen (yaygın ve zihinlerimiz üzerindeki etkileri yüksek) biçimleri doğrultusunda şunu söyleyebiliriz ki; çağımızda bizi içine alan bir kentin yerini yüzeyden, belirli bir mesafeden ve katılımsız olarak deneyimlenen bir kent almakta; çağdaş toplumun kentlere ve kent mekanlarına yönelik algısı böyle bir derinliksiz kavrayışla yoğrulmaktadır.

Kent mekanı ile kurulan doğrudan ilişkide, perspektif insan bedeninin hareketlerine bağlı olarak belirlenir; mekanı tanımlayan özellikler içinde bulunulan mekana ve ana ait ve birlik içindedir. Ortamlar aracılığıyla deneyimlediği mekanlarda ise birey koordinatların orijini değil, herhangi bir noktadır (**Grosz, 2002**). Mekan ve mekandaki varlığına dışarıdan bakmaktadır. Bu kez mekanı tanımlayan özellikler başka bir yerde ya da zamanda bir araya gelmiş ve/ veya getirilmiştir. Bedensel hareketten ayrılan algı koşulları önceden sabitletmiş; algılayıcı ile mekanın arasına ifadeler girmiştir. Bu nedenle imgesel temsilde mekan olduğundan çok daha farklı algılanabilir.

Örneğin sinematografik montaj ile birlikte, hem sahneden sahneye geçişlerin zamanda birleştirilmesi ile; hem de sahne içinde kullanılan “pan ve zum” gibi gözün doğal hareketlerine yabancı kamera hareketleri ile yeni bir mekan üretilmekte (**Türel, 2001**), yakın çekim ile mekan genişlerken, yavaş çekim ile hareket uzamaktadır (**Benjamin, 2000**). Bir fotoğrafta ya da filmde mekanın özellikleri, yorum katılarak yeniden düzenlenmiştir. Film kamerasının yönelmiş olduğu mekan bir stüdyo değil hakiki bir mekan bile olsa, yönetmenin algılamamızı istediği mekandır. Mekanın fiziksel özellikleri ışık, olay, sesler ve zamana ilişkin kurgu ile harmanlanarak bize bambaşka deneyimler sunabilmektedir. Bir Fellini filmi: *Ruhların Jülyeti*’nde de sıradan bir aile evi olan Giulietta’nın evi, ruhlar devreye girdiği zaman bambaşka bir mekana dönüşmektedir (**Kaçmaz, 2001**). Tim Burton’nun *Sweeney Todd*’undaki Londra ise filmin masalsı ifadeleri, hayalvari renk anahtarı ve yaşanan olağanüstü olaylarla harmanlanarak ayırık bir kent deneyimi sunmakta, başkalaşmaktadır.

Mekan olaylara, içinde yer alan kişilere, ışığa göre farklılaşmakta; barındırdığı düşsel olaylara göre normal bir mekan düşsel özellikler kazanabilmektedir. Fellini (**2001**), gerçekliğin, ifadeler aracılığıyla temsil edildiğinden bahsetmiştir. Ona göre, “ifade,

süzülmüş ve gösterimde yeniden düzenlenmiş gerçekliktir,” (Fellini, 2001). (bkz. Ek-B)

3.1.2.4. Ortamlar Aracılığıyla İç İçe Geçme

Enformasyon toplumunda bireylerin dünya ile temasının önemli bir bölümünü gerçekleştiren ortamlar aracılığıyla yüzeysel biçimlerde hafızalara düşürülen bilgi, (ortamsal deneyimler doğrudan olanlardan daha parlak duruma gelse, hatta hiperbenzerlikleriyle onları etkisizleştirse bile) “dolaylı olarak elde edilmektedir; kısmi ve parçalıdır. Bu bilgi birçok farklı açıdan, birçok farklı formatta görülebilmektedir; işlenmiş ve iç içe geçmiştir. Hiçbir zaman bütün olarak temsil edilememektedir ve artık ardında yatan hakiki, orijinal ya da bütün görüntüler yoktur,” (Rutsky, 2004, 36). Dünyanın maddeselliğini içlerinde eritip yeniden düzenleyen ortamlar bir yandan farklı temsili katmanları biraraya getirerek, bir yandan da temsilleri farklı fiziksel bağlamların içine sokarak anlamlarını durmaksızın dönüştürmektedir. Parça, bütünden (asıl bağlamından) ayrılarak yeni bağlamlar içinde yer almakta; biraraya gelen gösterge katmanları aracılığıyla durmaksızın yeni gerçeklikler oluşturulmakta; bu anlamda edinilen temsili bilginin gerçeklik ile ilişkisi bir adım daha sorunsallaşmaktadır.

Geleneksel yağlıboya döneminin durağan ve sabit temsilleri, ifade ettikleri gerçeklik gibi biriciktiler ve süslemek için üretildikleri yapının ayrılmaz birer parçasıydılar. Oysa enformasyon devriminin ardından temsil artık biricik değildir, (onu ileten ortamlar aracılığıyla) her an her yerde ortaya çıkabilmektedir (Berger, 1986). Temsil, “(S)eyircinin evindeki duvar kağıtları, mobilya ve hatıra eşyalarıyla çevrenlenmekte; o ailenin havasına girmekte; konuşmalarına konu olmakta; kendi anlamını onların anlamına katmaktadır. Bu resim aynı anda başka milyonlarca eve de girmekte; bunların her birinde değişik bir bağlam içinde görünmektedir,” (Berger, 1986, 19-20). Ortam, içinde bulunduğu çevre ile etkileşerek yepyeni algı koşulları oluşturmaktadır.



Şekil 3.7 : “Bağlam değişimi” (03.02.2008)

Diğer yandan, küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamların kendileri de kentlerin ve kent mekanlarının zamansal ve mekansal sürekliliklerini içermemektedir.

Mekanik gözün icadının ardından çıplak gözle görünenin ardındaki aranmaya başlanması ile birlikte yüzyıl başında kolaj ve fotomontaj⁴⁰ parçalama ve bir araya getirmeler aracılığıyla yeni gerçeklikler üretmek amaçlı inşa yöntemleri olarak kullanılmıştı. Film ve sinematografik montajın icadının ardından sentez Batı düşüncesinin neden-sonuç ilişkilerine ve ikili zıtlıklara bağlı yapısı ve barındırdığı zamansal-mekansal süreklilik kırılmış; bu kez bağımsız bir biçimde bir arada bulunan eylemler birbirleri ile anlık olarak çarpışarak değişime uğramaya başlamıştı. Sinematografik montajın icadından itibaren, “anlar yine birbirlerine eşit mesafede durmaktaydı ancak aralarında diyalektik bir diyalog söz konusu değildi; (artık anlar,) bağımsız ve süreksiz yapı içerisinde kopuşlar, kazara ve tesadüfi olarak tarif edilebilecek çarpışmalarla açığa çıkmaktaydı,” (Örs, 2001).

Yüzyıl sonunda ise artık bilgi ortamlarda sonsuz kez kopyalanabilmekte; yeniden üretilebilmekte; dünyanın her türlü formattaki bilgisi soyut ikililere indirgenebilmektedir. “İkililere indirgenen farklı türde bilgi (durağan ve hareketli imajlar, metinler, semboller, sesler vs.) karıştırılabilmekte; hatta birbirlerine

⁴⁰ Almanca bir terim olan “fotomontaj”, ilk olarak Dadaist hareket ile gündeme gelmiştir. Kübist ve Fütüristler gibi, Dadaistler de fotoğrafları ekranlarda, dergi kapaklarında sergiledikleri yapıtları için hazır imajlar (ready made/ objet trouve), olarak kullanmış; modern kentlerin ve modern hayatın görülmemiş, fantastik, absürt ve ya sürrealist gerçekliklerini ortaya koyan kaotik imajlar oluşturmak için farklı kitaplardan, gazetelerden, popüler dergilerden vs. alınan imajlar ve harf dizileri yan yana getirmişlerdir. Gündelik hayatın ve yeni endüstri kentlerinin kaosu, artistik dokunuşlarla adeta düzenlenmiştir (Weihsman, 2006).

dönüştürülebilmekte;” (Pimentel ve Teixeira, 1995, 9) değişik formatlarda bulunan ve farklı duyulara hitap eden deneyim birimleri tek bir deneyim oluşturacak şekilde üst üste düşürülebilmektedir. Ortamlarda, evrendeki sayısız nokta ve farklı zamanlar iç içe geçmekte; etkileşmekte; ayrık temsili katmanlar, tüm hiperbenzerlikleriyle ya da farklı duyulara hitap eden özellikleriyle bir arada yer almaktadır. Bu katmanlar temsil içinde bağımsız yapılarını korusalar bile zihinlerde etkileşmekte; fiziksel ve temsili bağlamları ile birlikte anlamları değişmektedir. Enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar aracılığıyla karşımıza çıkan kent imgeleri artık büyük ölçüde parçalama ve biraraya getirmelerin sonucudur. Kentlere yönelen algıların sürekliliği, farklı temsili katmanların etkileşimi aracılığıyla kesintiye uğratılmaktadır.



Şekil 3.8 : Winter filminde kullanmak üzere kentin seslerini üretiyor.
(Lizbon Hikayesi, 1994)



Şekil 3.9 : Winter filminde kullanmak üzere kentin seslerini kaydediyor.
(Lizbon Hikayesi, 1994)

Gündelik yaşamlarımıza nüfuz eden temsillerin önemli bir bölümü reklam imgeleri tarafından oluşturulmaktadır. “Anlık olan ve durmaksızın yenilenen reklam imgelerini bir sayfayı çevirirken, bir köşeyi dönerken ya da yanımızdan bir araç hızla geçerken görüveririz. Bir an için de olsa bu mesajlar belleğimizi imgeleme, anımsama ya da beklentiler yoluyla uyarırlar. Bu imgelerinin tümünü bir iklim özelliği gibi doğal kabul ederiz. Reklam imgeleri uzak bir istasyona doğru koşan hızlı trenler gibi durmaksızın önümüzden geçiyormuş izlenimi bırakırlar. Biz dururuz; onlar hareket eder,” (Berger, 1986, 129-130).

Reklam, farklı temsili katmanların anlamlarını yitirerek (çekicilik üretimine yönelik olarak) birbirlerinin içinde çözüldüğü bir temsil diline sahiptir. Geleceğe kalacak kayıtlar oldukları için şimdiki zamanı yansıtan yağlıboya tabloların aksine temelde

gelecekteki alıcıya yönelik çekicilik üretmeyi amaçlayan ve bu nedenle nadiren geçmiş, bazen şimdi'yi ve genellikle de geleceği “gösteren” reklam imgelerinin; “belirli gerçeklikleri” yansıtmak ve temsil etmeye yönelik kaygıları ve niyetleri de yoktur. Burada temsili katmanlar yok edilerek kullanılmakta; bu imgeler özellikle bazı kentlerin reklamlarda görülen harika hayatın gerçekleşebileceği yerler olarak algılanmalarına neden olmaktadır (Berger, 1986).



Şekil 3.10 : “Yapı Kredi” Reklam ilanı

(Skylife Dergisi, mart 2006)

“Reklamda göstergenin enerjisinin en alt seviyeye indiğini” vurgulayan⁴¹ Baudrillard (2005), bir temsil biçimi olarak reklamın anlamsızlığı ile ilgili şöyle demiştir:

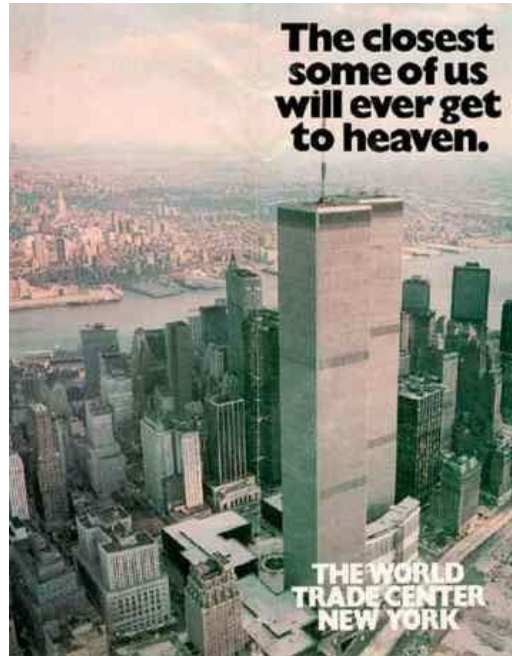
Yalnızca marka olayı üzerine oturtulan ya da böyle adlandırılan bir reklamcılık anlayışı içinde değil; bizzat reklam yapma işinin kendisi (reklam tüm yöntemleri hafifletip hızlandırarak birbirlerine karıştırmaktadır), basit, işlemsel, az buçuk ayartıcı ve uzlaştırmacı bir biçim üzerine oturtmaktadır. Daha genelinde reklam, tüm tuhaf içeriklerin birbirlerine dönüştükleri anda, birbirleri içinde yok olabildikleri bir biçimdir. Oysa ‘dopdolu’ olarak nitelendirilebilecek önermelerden oluşan ve birbirlerine eklemlenebilen anlamlar (ya da bir stil) birbirlerine dönüştürülemezler, tıpkı birbirlerine dönüştürülmesi mümkün olmayan oyun kuralları gibi. (Baudrillard, 2005, 126- 127)

Diğer yandan, reklamın dünyayı parlatarak cazip hale getirmeye yönelik temsili gücü, çağın diğer temsil ve anlatım biçimlerini de ele geçirmektedir. “Günümüzde

⁴¹ Baudrillard, 2005, 126

tüm sanal/gücül dışavurum yöntemleri reklamcılık tarafından emilerek yutulmuştur. Bir derinlikten yoksun ve anlık olan reklamlar, tüm özgün kültürel biçimlerle tüm özgün dil yetilerini yutmaktadırlar. Özgün bir süreç (toplumsal çelişkinin tarihsel açıklaması) sadece yüzeysel yoğunlaşmalardan oluşan düş misali, çelişkiden yoksun bir dil tarafından yutulmuş, çözülmüş ve eritilmiştir,” (Baudrillard, 2005, 126-127).

İmajlar artık eskilerinden farklı. Artık güvenilirmezler... Bizim büyüdüğümüz yıllarda imajlar hikayeler anlatırdı, bir şeyler gösterirdi; şimdi ise yalnızca hikayeleri ve şeyleri satmayı amaçlıyorlar. Gözlerimizin doğasını da değiştirdiler. Artık bir şeyi göstermeyi bilmiyorlar bile... İmajlar dünyayı satıyor... Büyük bir indirgeme değil mi? (Lizbon Hikayesi, 1994)⁴²



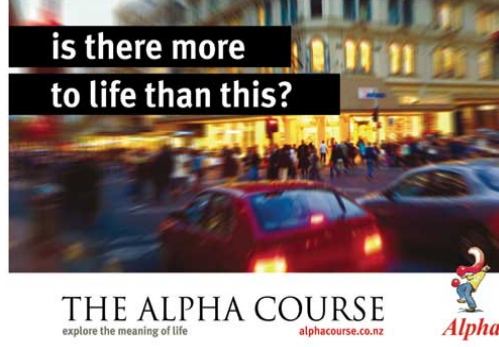
Şekil 3.11 : “WTC” reklam broşürü

(www.mis.boun.edu.tr.jpg, 01.11.07)

Böylece artık ortamları donatan göstergelerin çoğunu oluşturan katmanlar, belirli mesajlar çevresinde ya da rastgele bir araya gelişlerde yepyeni anlamlara bürünmektedir. İç içe geçen temsiller anlam ve kökenlerini yitirmekte; böylece temsilin kendisi, mesajı iletme için dönüştürülen bir katman, adeta bir fiziksel nesne haline gelmektedir. Artık enformasyonun anlamlı ya da anlamsız, değerli ya da değersiz, doğru ya da yanlış oluşu; nerede ve kim tarafından üretildiği, hatta neyi

⁴² Devamı için bkz. Ek-B.

temsil ettiđi belirsizleşmektedir. İfade, mesaj ve yeni biraradalık durumu temsilin gerçeklikle ilişkisini yutarken; enformasyon verileşmekte, içeriksel ve kökensel boyutlarını yitirmektedir.



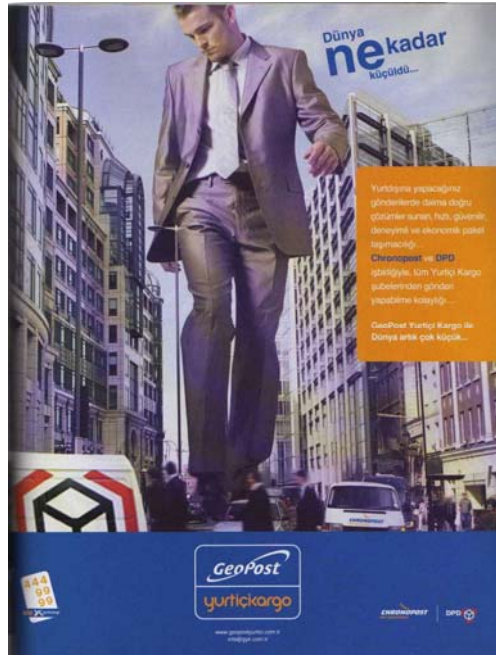
Şekil 3.12 : “The Alpha Course” reklam afişı

(www.alpha.org.nz/invitation/2007advertisement1.jpg, 01.11.07)

Arama motorları aracılığıyla bulduğumuz tesadüfî bir İnternet sitesi üzerinden indirdiğimiz bilgisayar oyunu Singapur’da üretilmiş olabilir; bize bir şey satmaya çalışan reklam filminde gördüğümüz kent Bombay olabilir ve bu reklam filmi Uzakdoğulu bir firma tarafından çekilmiş ve daha sonra dilimizde seslendirilmiş olabilir. Temsil artık saf ve tek bir elden çıkmış bir üretim olmadığı için, dijital formatta elde ettiğimiz bir fotoğraf defalarca el değiştirmiş ve her seferinde biraz farklılaştırılmış olabilir. Bu durumda temsil katmanlarını birbirlerinin içinde eriten ortam artık herhangi bir gerçekliği değil kendi kendini temsil eder duruma gelmektedir.

Dergi sayfalarında, afişlerde, televizyon yayınında temsiller iç içe geçirilir ve kendi içeriklerini, kökenlerini ve orijinal/ gerçek gönderenlerini (defalarca iç içe geçirerek ve tekrarlayarak) yok ederken; artık ortam “TV Reality” ya da “Reality Show” gibi isimlendirmelerle ardındaki gerçekliğin yokluğunu gizlemek zorundadır. Baudrillard, “TV Reality”yi şöyle tarif etmiştir:

Tv- Hakikat (TV Reality). Çok anlamlılığı, anlam karmaşasını anlatacak daha güzel bir terim bulunamazdı... Bu hakikat düşünce, ayna, perspektif kurallar, panoptik sistemle bakışa özgü bir hakikat değildir. Bu hakikat araştıran, soruşturan anketle; yoklayıp parçalarına ayıran lazer’in; delikli film şeridinde dönüşmüş yaşamsal kalıplarla davranışlarımızı belirleyen genetik kodun yanı sıra duygusal evrenimizi de örgütleyen hücrelere özgü geçici bir hakikattir. (Baudrillard, 2005, 52)



Şekil 3.13 : “Yurtiçi Kargo” reklam ilanı
(Skylife Dergisi, mart 2006)

Öte yandan, parçalarına ayıran ve yeni gerçeklikler inşa eden ortamlarda farklı temsili katmanların yanı sıra gündelik-olağanüstü, canlı-bozulmuş, gerçek-kurgulanmış, anlamlı-anlamsız olanlar; geçmiş ile gelecek de iç içe geçmekte; bunlar bir arada, yan yana ve aynı (hiperbenzerlikten kaynaklanan) parlaklıkta ya da aynı soyutlukta bulunmaktadır. Bu tür (geleneksel bir dünyada tamamen farklı olan) algılama biçimleri ortamlar aracılığıyla birbirlerine karıştırılmakta; farklı temsil biçimlerinin aralarındaki ve bunların gerçeklik ile aralarındaki sınırlar belirsizleştirilmektedir.

Farklı zaman katmanları arasında da geçişen bir algılama biçimi, kentsel hafızanın zamansal sürekliliğini de kesintiye uğratmaktadır. Gündelik yaşamları donatan yapay bellekler sayesinde artık şimdiki zamanda kentlerin hem geçmişleri hem de gelecekleri ile sanal fakat etkileşimli ilişkiler kurulabilmekte; bu yolla, bir yandan kentlerin geçmişleri ile kurulan ilişki “soluk anımsamalar” (hafızada yer alan solmuş algılar) ile sınırlı olmaktan çıkmakta; diğer yandan kentlerin geleceklerine yönelik de hafızalar oluşturulmaktadır (Grosz, 2002).

Ortamlar aracılığıyla Antik Roma İmparatorluğunda geleneksel giysileri ile forumda alışveriş yapan insanları ya da canlı yayında (sözde) “gündelik yaşamı” içinde bir “Reality Show” kahramanını ya da gelecek bir yüzyılda bir kenti istila edecek olan

uzaylıları⁴³ ardarda ya da eşzamanlı olarak, aynı kusursuz gerçekçilikte (hiperbenzerlikten kaynaklanan bir parlaklıkta) görebiliriz. Geçmişten bir kentin hiperbenzer ve parlak bir görüntüsü geçmişin kentinin gerçekliği haline gelebilir (üstelik bu görüntü bizi fiziksel olarak sarmalayan gerçeklikten de daha parlak ve dikkat çekici olabilir.).

İnsan, kronolojik zamanın üç boyutunda birden yer almaya başlar- geçmiş, şimdi ve gelecek. ‘Şimdi’nin (gerçek zamanın ya da dünya zamanının) azat edilmesinin, ‘şimdileştirme’ (presentification) yoluyla geçmiş ve geleceğin kaybedilmesine neden olma riskini taşıdığı ise açıktır. (Virilio, 1977, 81)

Ortamlar aracılığıyla izlenen olayların ve bu olayların geçtikleri mekanların kurgu mu yoksa gerçek mi olduğunun ayırt edilmesi de çoğu zaman imkansız, çoğu zaman da önemsizdir. Görülen mekan sanal ortamda üretilmiş hiperbenzer bir temsil olabilir, hakiki bir mekan olabilir, stüdyoda üretilmiş bir dekor olabilir ya da bunlar iç içe geçirilmiş veya üst üste düşürülmüş olabilir.



Şekil 3.14 : “Gerçek ve kurgu; kent ve animasyon”-

Travelers: Snowball , 2004 (l’ARCA, Nisan 2007)

Böylece, enformasyon toplumunda kentlere yönelik algılarımız farklı temsili katmanlar arasında, bugün/geçmiş ve gelecek arasında, kurgulanmış ve gerçek kentler arasında, canlı/ etkileşimli/ hiperbenzer ya da soyut deneyimlerimiz arasında, gösterim mekanları ve farklı biçimlerde indirgenmiş mekan gösterimleri arasında gerçekleşen etkileşime dayanmaktadır. Kentlere yönelen algılar, artık geçişmelidir.

⁴³ *Metropolis*’ten (1927) itibaren kent, bilimkurgu sineması için en elverişli nesne olarak süregelmiş; geleceğin kentleri ya da üretilen kentsel ütopyalar giderek gerçekçilik kazanarak temsil edilmiştir. Örneğin *Blade Runner* filminde Ridley Scott; filmin akışı içinde yalnızca birkaç salise görülecek olan bir gazete büfesinin; hatta büfenin vitrininde yer alan dergilerin kapaklarının bile düşünüldüğü bir kent sunmaktadır.

Geçişmeli Algı

New York'u Woody Allen'ın, Londra'yı da Mike Leigh'in gözlerinden görebiliriz. Hafızamızda fizikselin algısı ile selüloidin algısı üst üste biner, etkileşirler. Bir yerin... imgelerini gördükten sonra sadece nesnel ve nesnel bir gerçeklik olarak algılanması söz konusu olamaz. (Türeli, 2001)

Belki tamamını izlediğimiz; belki “zap” yaparken birkaç dakika üzerinde durduğumuz; belki de basında veya kent mekanlarında yer alan imgelerini/ afişlerini gördüğümüz sayısız film ve televizyon programı, durağan ya da hareketli reklam imgeleri vs. aracılığıyla edindiğimiz deneyim parçaları gerçekten bile daha “gerçek”, parlak ve hatırlanır hale gelirken; artık kentlere yönelen algılarımız da farklı görme ve algılama biçimleri, farklı fiziksel ve temsili deneyim parçaları arasında durmaksızın geçişmektedir.

NewYork'un her daim karşımıza çıkan, (sivrilen simgeleri aracılığıyla tanıdığımız, nedensizce özdeşleştirdiğimiz ya da bu kent ile ilişkili olduğunu farketmediğimiz vs.) farklı biçim ve ifadelere sahip sayısız imgesi, bu kente yönelen algılarımızı donatır. Örneğin, *Yapay Zeka*'da ya da *Yarıdan Sonra*'da bilinmeyen gelecek tarihlerde sular altında kalan New York'ları, birbirlerinden çok farklı gösterim biçimlerinde fakat aynı zamanda pek gerçekçi biçimlerde görürken; *Siyah Giyen Adamlar*'da uzaylıların istila ettiği bir New York'u gülerek izleyebiliriz. *Zaman Makinası*'nda 1890'ların New York'undan geleceğin New York'una yaptığımız “kısa” yolculuğun ardından *Beşinci Güç*'te 2263'ün fütüristik New York'unu gezebiliriz. *King Kong* ya da *Örümcek Adam*'ın gözlerinden gördüğümüz sayısız kuşbakışı New York görüntüsünün yanı sıra, *Şeytanın Avukatı*'nda daha çok sokak seviyesinden izlediğimiz New York, kentin gündelik durumuna ve bedenlerimizin görme biçimlerine daha yakın olmasına rağmen, filmdeki olaylar ve ifadeler ile karışarak yine bambaşka deneyimler sunmaktadır. Bir filmde New York'un sadece *Times Meydanı* çevresindeki bir bölümünü, bir başka reklam filminde ise sadece *Çin Mahallesi* ve yakın çevresini izleyebiliriz. Çeşitli haber kanalları New York'ta yaşanan hakiki gelişmeleri “canlı” olarak ve tekrar tekrar gözler önüne sermektedir; örneğin *Dünya Ticaret Merkezinin* çöküşü ile ilgili durağan görüntüler adeta zihinlerimize kazınmış durumdadır (daha sonra aynı sahneyi bir filmde, yeniden canlandırılmış olarak izleyebiliriz). Çeşitli “Reality Show”lar ise (sözde) doğal

gündelik yaşamları içinde New Yorkluları gözetlememizi sağlamaktadır.⁴⁴ *Google earth* gibi hizmetler aracılığıyla bu kenti (üzerinden uçarak veya sokak kotundan; hayali bir kamerayı hareket ettirerek) gezebiliriz. NewYork sokaklarında geçen sayısız bilgisayar oyunu aracılığıyla ise sanal ortamda üretilmiş mekanlarda etkileşimli deneyimler yaşayabilir, paralel dünyada yeniden üretilen kentin içinde yer alan temsillerimiz (avatarlarımız) aracılığıyla duvarların içinden geçebilir, savaşılabılır, öldürebilir, ölür, diriliriz.⁴⁵

“(S)imülasyon, durmaksızın ‘gerçekle’-‘sahte’ ve ‘gerçekle’-‘düşsel’ arasındaki farkı yok etmeye çalışırken;” (Baudrillard, 2005, 16-17) televizyonda, dergi sayfalarında, duvarları donatan görsellerde vs. kent; canlı olanlar ile bozulmuş olanların, gerçek olanlar ile kurgulanmış olanların, olağan olanlar ile olağandışı olanların, şimdi ile geçmiş ve geleceğin, varlık ile yokluğun birbirine karıştığı bir yer olarak algılanmaya başlamaktadır.

3.1.2.5. Yüzeysel Düşünme Biçimleri, Güvensizlik ve Duyarsızlaşma

Bir panik olayının; denetlenmesi olanaksız, paniğe yol açan zincirleme kitlesel tepki içinde eriyip gidecek bir toplumsal tersini düşünün. Toplumsal aynı zamanda ters bir tepki, yani zincirleme bir kitlesel tepkisizlik içinde de eriyip gidebilir. Herkes kendi tepkisizliğinin içine gömülmüştür. Duyarsız ve tıkanmış bir evrende Paul Virilio’nun yok oluşun estetiği dediği şey bütün açıklığıyla ortaya çıkmaktadır. (Baudrillard, 2005, 131-132)

Ortamsal deneyimlerin öne çıktığı bir çağı göz önünde bulundurarak, kent ile kurulan ilişki bağlamında söz ettiğimiz katılımsızlık, değişkenlik, iç içe geçme ve tekrar edilebilirlik gibi özellikler, kent algısında bir tür duyarsızlaşmayı da beraberlerinde getirmektedir.

Bu çağda birey, kent içindeki varlığına dışarıdan bakabilmekte; herhangi bir nesnel bağlantısı olmayan fakat her türlü deneyimi yaşayabileceği paralel hayatlara sahip olabilmekte; fiziksel kentler ile yalnızca ekranda yer alan izler ile kesişen paralel kentler aracılığıyla ihtiyaç duyduğu her türlü hizmete ve bilgiye ulaşabilmekte; duyuşsal parçalanma ve duyuşsal/ zihinsel protezler aracılığıyla aynı anda birçok farklı kentte ve zamanda yer alabilmekte; eşzamanlı olarak duyduğu, gördüğü ve

⁴⁴ Oysa aslında en canlı ve doğal olarak sunulan yayının bile ortamın süzgecinden geçirilerek ve değiştirilerek sunulduğunu biliriz.

⁴⁵ Aynı zamanda; yaşadığımız bu deneyimlerin parlaklığı ve hiperbenzerliği nedeniyle savaşa, ölmeye karşı duyarsızlaşırız.

dokunduğu şeyler farklı zamanlara, hatta farklı dünyalara ait olabilmekte; bedensel hareketlerinden bağımsız, parçalanmış ve algı koşullarının önceden sabitlenmiş olduğu kent deneyimlerini sıklıkla içselleştirmektedir. Birey, duyuşal birliktelik ile katılımın dışarıda bırakıldığı, görselliğin ön planda olduğu (fakat hiperbenzerlikten kaynaklanan müthiş parlaklık sayesinde diğer duyuların ve bütünsel algının adeta gereksiz kılındığı), iki boyutlu çerçevelerin içine hapsedilmiş, iç içe geçmiş, hiperbenzerliklerinin yanı sıra hakiki varlıkları ve sonuçları olmayan (ya da önemsiz/ihmal edilebilir olan) algı ve yaşantıların öne çıkışından dolayı hızla yüzeysel/yüzeyden düşünme ve yapma biçimleri ile özdeşleşmekte; bu durum her türlü (ortamsal ve fiziksel) kent deneyimi karşısında duyarsızlaşmasını ve kentlere yönelen algısının derinliksizleşmesini de beraberinde getirmektedir.

Olağanüstü ve sıradan olanlar ile gerçek ve kurgulanmış olanları iç içe geçiren, kentlerde olup biten (canlı ya da fantastik) olayların tümünü *televizüel nesneler* haline getirerek gündelikleştirilen, aynı şeyleri tekrar tekrar göstererek anlamsızlaştıran ortamlar nedeniyle, bireylerin kentlerde gerçekleşen her türlü facia (*Dünya Ticaret Merkezi'nin yıkılışı* ya da bir kenti yerle bir eden deprem) karşısındaki hisleri körelmektedir. Kentler, her türlü gündelik ve olağanüstü olayın iç içe geçtiği hipergerçek yerler haline gelmekte; bu hipergerçek yerlerin algılanma biçimleri ise böyle bir duyarsızlık nedeniyle yüzeyselleşmektedir.⁴⁶

Algıda gerçekleşen bu tür bir yüzeyselleşme, aynı zamanda ortamlara ve dağıttıkları göstergelere duyulan bir tür güvensizlik ile ilgilidir. Sanal ortam temsili katmanları birbirlerinin içinde eritir, içerik ve kökenleri ile ilgili verilerinden yoksunlaştırırken; erişilen her türlü bilginin bu anlamda bozulmuş, çarpıtılmış olma ihtimalini de kat kat arttırmaktadır.

İçinde kodlar aracılığıyla yolumuzu bulduğumuz bir enformasyon denizi sunan İnternet üzerindeki bir siteden, etiketinde yazan veriye göre indirdiğimiz harita yazılıandan bambaşka bir yeri ifade ediyor ya da hatalı olabilir. Konusuna göre

⁴⁶ Algıda buna benzer bir duyarsızlaşma kentsel turizm ile ilgili pratiklerde de görülmektedir. Ortam hızla kentlerin simgesel imgelerini tekrarlarlarken; Paris ya da Venedik'e daha önce hiç gitmemiş biri için Eiffel kulesini ya da Venedik'teki kanallar üzerinde süzülen gondolları yakından görmek gerçek bir heyecan ya da ürperti kaynağı olmayacak; bu kentlerde bulunuyor olmak sadece önceden ortamlar aracılığıyla oluşturulmuş olan zihinsel imgelerin doğrulanması görevi haline gelecektir. İmgelerin fazlalığı ve hiperbenzerliği, kendileri kadar fiziksel gerçekliği de etkisiz hale getirmektedir. Bkz. 3.1.2.6.

indirdiğimiz bir stok fotoğrafta temsil edilen yerin neresi olduğunu öğrenemeyebiliriz. 1900’lerin başında çekilmiş gibi duran bu fotoğraf aslında günümüzde çekilmiş ve ardından eski havası verilmiş olabilir.⁴⁷ İzlediğimiz herhangi bir kent imgesinin gerçek varlığından bile emin olamayız; bu imge sanal ortamda üretilmiş ya da sanal ortam aracılığıyla değiştirilmiş olabilir. Canlı olduğunu düşünerek seyrettiğimiz, kendini bu şekilde adlandıran bir yayın aslında tamamen kurgusal olabilir.⁴⁸

İçeriksizleşen ve hatalı bilginin bu denli fazlalığı artık edinilen her türlü bilgi ve deneyime tedirginlikle, derinleşmeden ve yüzeyden yaklaşılmaya neden olmaktadır. Baudrillard’a göre (2005), temsillerin ortamlarda kendilerini defalarca tekrarlamaları da algıdaki bu tür bir yüzeysellik, dikkat dağınıklığı ve güvensizlik ile ilgilidir. “Anlam ve iletişim hipergerçekleşmiştir. Sistemin kendi gücünü kanıtlayabilmesi için göstergelerin sürekli olarak yinelenmesi gerekmektedir. Olmayan varlığını imgeler yani göstergelere dönüştürerek yineleyen sistem bu sayede bir gerçeklik katsayısına sahip olabilmektedir,” (Baudrillard, 2005, 118).

Böylece gerçek olana, canlı olana karşı duyarsızlaşan birey bir yandan çevresini saran enformasyon yığını içinde yolunu bulmaya çalışır ve doğru olanı (doğru deneyimi, doğru bilgiyi vs.) ararken; diğer yandan enformasyonun doğruluğu ve içeriği, anlamlı ya da anlamsız oluşu onun için büyük ölçüde önemsizleşmeye başlamaktadır. Algı doğru ya da yanlış, gerçek ya da kurgulanmış, anlamlı ya da anlamsız deneyimler arasında durmaksızın geçişmekte; birey ona sunulanla yetinmekte, tüm bilgi ve deneyimlere teğet geçmektedir. Baudrillard (2005, 118), bireylerin ortamların sundukları deneyimlere yüzeyden yaklaşma biçimlerini şöyle ifade etmiştir:

Birer kapalı devreye benzeyen iletişim ve toplumsal bir yem işlevine sahiptirler. Üstelik bu yem bir mitin gücüne sahiptir. Bireyler, kendi anlam ve içeriğini durmaksızın kopyalayıp,

⁴⁷ Burada sözü edilen, temsilin bir gerçekliği yansıtmaktan vazgeçerek başka bir temsili temsil etmesidir.

⁴⁸ Elizabeth Diller (2003), “Liveness and Mediation” adlı makalesinde, modern dünyayı ekranlar aracılığıyla donatan göstergeler yığını içinde “canlı yayının”; (reality showlar ile çeşitli televizyon programlarında karşımıza çıkan bu tür sözde canlı, kurgulanmamış ve doğal görüntülerin), auratik deneyimin son kalesi olduğundan bahsetmektedir. Canlı yayın, pasif izleyicileri, adeta birer göz tanığı haline getirmektedir. Oysa canlı olarak yayınlanan bu görüntülerin, olayın geçtiği yerde beklemekte olan gazetecilerin gözünden aktarıldığını; önce kontrol odasındaki birileri tarafından görüntülerin ne kadarının bize ulaşacağını, ne kadarının kesileceğinin belirlendiğini; yani canlı yayının da büyük ölçüde dolaylı olduğunu bilmiyor değiliz.

tekrar tekrar gösteren; iç içe geçirerek yok eden bir ortama ya da bu ortamın gerçekliğine inanmaktadır. Oysa bu inanç biçiminin arkaik toplumlardaki mitlere inanma biçimi kadar karmaşık bir şey olduğu söylenebilir. Çünkü insanlar hem inanırlar hem inanmazlar. Bu konuda kendi kendilerini sorgulamayı gereksiz bulurlar. ‘Yalan söylediklerini biliyorum, ama herhalde o kadar da değil’. (Baudrillard, 2005, 18)

Bu durumda bir yandan ortamları donatan imgeler arkalarında yer alan her türlü (kentsel ve diğer kökene ilişkin) referanstan sıyrılır ve belirli mesajlar çevresinde içeriksizleşirken; diğer yandan onlara bakışımız da bu tür farkındalıklardan arınmakta, derinliksizleşmektedir. Böylece (öteki yandan dünyanın harita üzerinde işaretleyebildiğimiz “kesin” bir noktasını izleyebilir ve her an, birçok yönden ve birçok biçimde ele geçirebilir duruma gelirken,) reklam filmlerinde ya da sinema afişlerinde gördüğümüz kent imgelerinin büyük bölümünün nereye, hangi kente ait olduğunu bilmeden görüp geçebiliriz.⁴⁹ Burada kent, anonim ya da genellenebilir bir şeye dönüşmekte; (fiziksel kentlerin küresel bağlanma tarafından farksızlaştırılmasına ve homojenleştirilmesine paralel olarak⁵⁰) ortamların içinde eriyen kentler homojenleştirilmektedir.

3.1.2.6. Kentsel Semboller ve Yerel Kültürlerin Yükselişi

Ecstasy⁵¹ için inişe geçmekteisin. Kartpostalları zihninde yanıp sönüyor: Big Ben’in imajları,... kentin sembolleri... (Coates, 2003)

Seyahat etmenin, sinemaya gitmekten ya da bir derginin sayfalarını çevirmekten farkı çok küçüktür... Dünyanın kendisi daha önce farklı ortamlarda karşılaşılmış objelerden oluşan bir tür müzeye dönüşmektedir. (McLuhan, 1986)

⁴⁹ Enformasyon akışında belli yerler ve belli kent bileşenleri sivriltilmekte, bunlar *turist bakışını* destekleyecek bir şekilde ortamlarda durmaksızın tekrarlanmaktadır. Seyrettiğimiz bir filmde *Empire State* binasını, *Özgürlük Anıtı*’nı ya da *Dünya Ticaret Merkezi*’nin ikiz kulelerini gördüğümüz zaman olayların geçtiği yerin New York olduğunu anlarız. Bkz. 3.1.2.6. Diğer yandan, bir sinema ya da reklam filminde yer alan kente dair belli sembolleri seçemiyorsak, bunun hangi kent olduğu pek de önemli değildir; görür geçeriz.

⁵⁰ Bkz. 3.2.2.

⁵¹ Nigel Coates “A Guide to Ecstasy” adlı kitabında günümüzün ve geleceğin kentine yönelik yaklaşımlarını ‘Ecstasy’ adını verdiği bir kent üzerinden açıklamaktadır. Rem Koolhaas’ın “S,M,L,XL”ının da etkisiyle tasarlanan bu kent, 7 farklı dünya kentinin farklı parçaları tek bir kentsel doku oluşuracak şekilde harmanlanarak/ örülerek oluşturulmuştur: Kahire, Londra, Bombay, New York, Rio, Roma, ve Tokyo.

Bkz. “Coates. N., 2003, A Guide To Ecstasy, Princeton Architectural Press, New York.”

Enformasyon akışında kentlerin belli özellikleri durmaksızın tekrarlanmakta; kentler hızla (özellikle nostalji ve gelenekler çevresinde) göstergelerine indirilmiş ve içleri boşaltılmış olan özgün öğelerine, simge ve sembollerine indirgenmektedir. Kentlerin ortamlarda ve ortamlar aracılığıyla homojenleşmelerinin, içeriksizleşen temsiller nedeniyle anonimleşmelerinin ve sınırlarından arınarak tüm kentlerin birbirlerine bağlanmalarının yanı sıra; yerel kültürlerin yükselişi de karşıt bir eğilimi, (tüm bu genişlemenin aksi bir daralmayı) ortaya koymaktadır (Holl, 2001).

Göstergeler aracılığıyla kentlerin çeşitli özelliklerinin, geçmişlerinin ve yerel kültürlerinin sıkıştırılarak, paketlenerek, defalarca yeniden üretilerek dağıtılması; kentlere yönelen yeni bir bakışın ve bu bakışa dayalı kolektif bir boş zaman ve dinlenme örgütlenmesinin ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Bu, kentsel turizmdir. Kentleri deneyimlemenin yeni bir biçimi olan ve kentlere yapılan fiziksel seyahatlere dayanan kentsel turizm, çeşitli ortamlar aracılığıyla karşılaşılan (tekrarlanarak algılarda sivriltilen) kent göstergelerinin tüketimi ve yeniden üretimi ile ilgilidir. Bu göstergeler çevrelerimizi donatan reklam panolarından, izlediğimiz film ya da televizyon programlarından, şöyle bir bakıp geçtiğimiz dergi sayfalarından ya da sokakta elimize tutuşturulan broşürlerden fıskırmaktadır. Urry (1999), bu etkinliğin ortaya çıkışını hazırlayan, “turist bakışı” olarak adlandırdığı bu yeni durumun anahtar öğelerinden bazılarını şöyle sıralamıştır:

- Yerler bakılmak üzere seçilir; çünkü özellikle hayal kurma ve fantezi aracılığıyla, ya alışıldık biçimde karşılaşılanlardan farklı anlamlar içeren ya da farklı bir düzeyde oluşan yoğun hazlara yönelik bir beklenti vardır. Bu çeşit beklenti, bu bakışı oluşturan film, gazeteler, tv, dergiler, kayıtlar ve videolar gibi turist-dışı pratikler aracılığıyla kurulur ve sürdürülür. Bu tür uygulamalar, tatil deneyimlerinin anlaşılmasına yardım edecek göstergeler sağlar, böylelikle görülen şey, bu önceden verili kategoriler yardımıyla yorumlanır.

- ... İnsanlar, daha sonra görsel olarak netleştirilen ya da fotoğraf, kartpostal, filmler, modeller vb. aracılığıyla ele geçirilen bir bakış üzerinde oylanırlar. Bunlar, bu bakışın sonsuz olarak yeniden üretilmesini ve yeniden ele geçirilmesini sağlarlar.

-... Bakış göstergeler aracılığıyla oluşturulur ve turizm bu tür göstergelerin koleksiyonuyla ilgilidir. Örneğin turistler Paris'te öpüşen iki kişi gördüklerinde, baktıkları şey “değişmeyen, romantik Paris”tir; İngiltere’de küçük bir köy görüldüğünde, turistler “gerçek (mutlu) İngiltere”ye bakıyor olduklarını düşünürler. Culler’ın ileri sürdüğü gibi, “turist kendisinin göstergesi olarak her şeyle ilgilenir...” Dünyanın her yerinde, tanınmamış semiyotikçi ordularını oluşturan turistler, Fransızlığın, tipik İtalyan davranışının, Oryantal manzaranın, tipik

Amerikan otobanının, geleneksel İngiliz pub'larının göstergelerinin peşinde iz sürüyorlar.
(Urry, 1999, 182)

Ortamlar aracılığıyla gitmeyi düşündüğümüz herhangi bir kent ile ilgili sayısız enformasyona birkaç saniye içinde ulaşabilir ve bu kente seyahatimizden önce zihnimizi ona dair sayısız imgeyle doldurabiliriz. Fakat sanal ortam aracılığıyla elde edebilir olduğumuz bu bilgi, ağırlıklı olarak turist haritalarında noktalanmış olan birkaç belirli yeri; hatta, farklı biçim ve durumlarda da olsa, belli açılardan göstermektedir⁵². Temsil yığınlarında özellikle üzerinde sık durulan mekanlar ve bu mekanlara dair birtakım imgeler kentlerin gerçeklikleri haline gelmekte; bunlar kentlerin bütünsel/ yaşanan gerçekliklerini yutmaktadır. Belirli kentlere yönelik fikirler ve zihinsel imgeler bu tür göstergeler tarafından oluşturulurken; kentlere yapılan ziyaret de bu tür imgelerin doğrulanması ve yeniden üretilmesi⁵³ anlamına gelmeye başlamaktadır.

Turizm ile ilgili pratiklerde fiziksel ve temsili deneyimler iç içe geçmekte; kentteki turist zaten aklında var olan beklentileri ve peşinde iz sürdüğü göstergeleri tüketmektedir. Urry'ye göre (1999, 190) çağdaş turistler “bakış koleksiyoncuları”dır. Çeşitli araçlar ya da hediyelik eşyalar ile ziyaretlerini nesnelleştirmek ve önceden görmüş oldukları göstergelerin benzerlerini yerinde ele geçirmek bu kentte bulunmuş olduklarını adeta kanıtlamakta; bu tür temsiller aracılığıyla turist bakışı istenildiği zaman tekrar ele geçirilebilmektedir (Bu nedenle yıllar sonra aynı yeri ziyaret etmekle pek fazla ilgilenmezler.).

Zamanın tüketimine dayalı hizmetlerin ortaya çıkışına neden olan turizm, kenti de reklamı yapılabilir bir mala dönüştürmekte; kente bakmanın görsel tüketime dayalı yeni bir biçimi aracılığıyla kentler işlevsel ve gerçek kullanıma ya da gündelik yaşama ilişkin özelliklerinden sıyrılarak birer görsel tüketim nesnesine indirgenmektedir. Artık “Kentlerin kimlikleri, neredeyse her yerde kısmen turistler için kurulmuş imajlardan üretilmek zorundadır,” (Urry, 1999, 226). Her kent bir çekim noktası olması için belirli özellikleriyle paketlenabilir duruma gelirken; turist bakışına uygun olarak sıhhileştirilmiş “geçmiş”ler kentlerin belli bölümlerini ele

⁵² Bu anlamda hareketli imgelere dayanan kayıtların ve sanal gerçekliğin ortamlara katılımının ve yaygınlaşmalarının olumlu gelişmeler olduklarını söyleyebiliriz.

⁵³ Artık turistin kendisi de zahmetsizce ve “tüm gerçekliğini yansıtacak biçimde” kent temsilleri üretebilir; kent deneyimlerini vizör dörtgenlerine ya da ekranlara hapsederek nesnelleştirebilir; bunları tekrar tekrar ele geçirebilir.

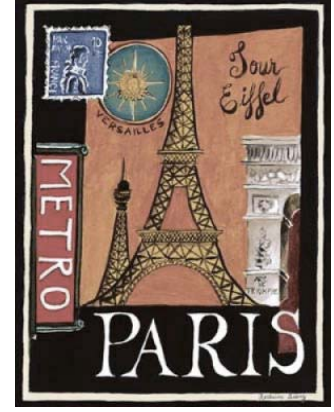
geçirmektedir.⁵⁴ Hızla, kentlerin (sıkıştırılmış ve paketlenmiş) geçmişlerine ve yerel kültürlerine yönelik bu bakışı destekleyecek zaman-mekan sıkışması yerleri ve şeyleri üretilmektedir.



Şekil 3.15 :
“Romantik Paris”
(<http://www.sourcetext.com/images/art/kiss.JPG>, 15.01.08)



Şekil 3.16 :
“Romantik Paris”
(<http://static.flickr.com/01.11.07>)



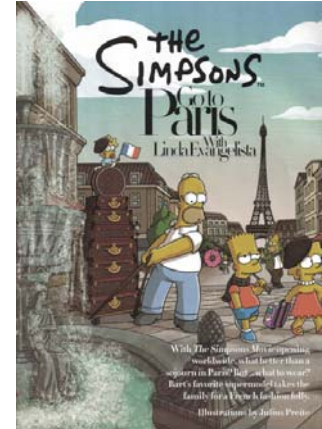
Şekil 3.17 :
“Paris” reklam afişi
(<http://images.easyart.com/23.01.08>)



Şekil 3.18 :
“Paris Je T’aime” film posteri (<http://www.totalfilm.com/23.01.08>)



Şekil 3.19 :
“Paris Je T’aime” film posteri (<http://www.quickstopentertainment.com/23.01.08>)



Şekil 3.20 :
“The Simpsons Go To Paris” posteri
(<http://www.adme.ru/23.01.08>)

⁵⁴ Diğer yandan küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlar, kentlere yönelik yeni çekim ve ilgi merkezleri oluşturmaktadır. (Popüler bir film ya da dizinin çekildiği mekanın ziyaretçi yağmuruna tutulması gibi.)

Fiziksel çevrelere de yönelen görsel tüketimin önemi, başka-yerdeliğe ait kentsel peyzajlar gibi “temalı ortamlar”ın üretimine yönelik yaygın eğilimde de görülebilmektedir. Eco (1986), bu görünüşte gerçek ve otantik ortamlara “hipergerçeklikte seyahatler” adını vermiştir. “Bu tür yerlerin dış görünüşleri orijinalinkinden daha ‘gerçek’ görünmektedir,” (Urry, 1999, 204).⁵⁵ McCanell’ın, “sahnelenmiş otantiklik” mekanları olarak gördüğü bu yerler, turist bakışının odağını oluşturmaktadır (Urry, 1999). Önceki bölümlerde söz ettiğimiz temsili simülakrların yanı sıra, burada bahsettiklerimiz de kentleri donatan maddi simülakrlardır ve bunlar da dergi sayfalarındaki imajlar gibi hızla tüketilebilmektedir.

Öte yandan, çağdaş enformasyon teknolojilerinin ve küresel enformasyon dolaşımının, kentlerin geçmişleri ile yerel kültürlerinin yükselişi üzerindeki etkileri kentlerin göstergelerinin dolaşımıyla sınırlı değildir. Postmodern dönemde anlık tepkilerin (telefon, elektronik sistemler, gelişmiş iletişim sistemleri) sonucu olarak gelecek dağıtılmakta ve artık insanların inanacakları birşey olmaktan çıkmaktadır (Urry, 1999). Bu, çağımızda geçmişin yükselen çekiciliğinin en önemli sebeplerinden birini teşkil etmektedir. Turizmi ateşleyen dürtülerden önemli bir tanesi ise endüstrileşmiş ve homojenleşmiş dünyadan ve gündelik hayatın yüzeyselliğinden romantik bir kaçış gerçekleştirmek, bozulmamış ve saf bir geçmişin ve otantikliğin deneyimlenebileceği düşsel diyarlarda bulunmaktır ve simülakrlar tarafından yönlendirilen ve simülakrlar arasında yapılan bu yolculuk, adeta bir zaman içinde seyahat deneyimidir. Burada, “olanaksız yan yanlıklar içine yerleştirilmiş farklı tarihsel dönemlerin temsiliyetleri vardır,” (Urry, 1999, 227).

Ayrıca; “küreselleşmenin etkisi, yerelin ayırt edilmesini arttırmaktadır,” (Urry, 1999, 210). Çağımızda çeşitli ekonomik ve toplumsal değişimlerden (küresel bağlanma, homojenleşme, mekansal sınırların yitimi vs.) dolayı insanlar “yuvalarını yitirme” duygusu yaşamaktadır (Urry, 1999). “İçinde bulunduğumuz çağ, ufukların genişlediği ve sınırların eridiği, ‘zaman ve mekanın çöktüğü’ (Brunn ve Leinbach, 1991), dönüşmüş enformasyon ve iletişim akışları aracılığıyla küreselleşmenin yaşandığı ve bölgesel cephelerin ve açık seçik ulusal ve başka toplumsal kimliklerin

⁵⁵ Burada bahsedilen Disneyland ya da Las Vegas’taki piramit biçimindeki oteller ya da orijinal konumundan farklı bir yerde modern tekniklerle yeniden üretilmiş tarihi bir kale ya da bir alışveriş merkezinin içinde inşa edilen küçültülmüş fakat içine girilebilir İyon Tapınağı (Alışveriş merkezleri turist davranışını gündelikleştiren ve simüle edilmiş gerçekliği sıradanlaştıran yerlerdir (Urry, 1999, 204).) olabilir. Bunlar “küresel minyatürleşme” (Urry, 1999, 204) denilen olgunun ya da zaman-mekan sıkışmasının örnekleridir.

aşınımına uğradığı bir çağdır. Özellikle bu tür küresel değişim, yere ilişkin kimlikleri ciddi biçimde dağıtmıştır- ‘yerel bağlamların niteliklerinden kaynaklanan güven ilişkisinin bazı temel biçimleri’nde bir ayrışma yaşanmaktadır (Giddens),” (Urry, 1999, 224). Yerel kültürün nostalji ve gelenek çevresinde paketlenerek yeniden üretilmesi; aynı zamanda bu tür bir kimliksizleşme ve yuvada olma hissinin kaybı nedeniyle belirli bir kolektif bellek yapılanmasına çalışılması ile yakından ilgilidir.

3.1.3. Küresel Enformasyon Akışında Kentsel Mekan Gösterimleri ve Çözülen Kent Ağları

Kent içinde yapman gereken ilk ve en önemli şey, içinden geçerken izleyeceğin yolu hissetmektir. (Benjamin, 2000, 84)

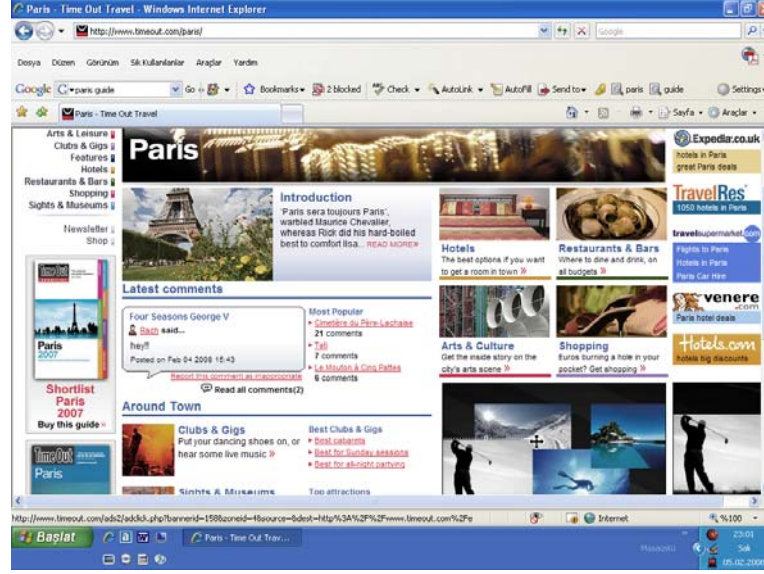
Yürümek gerçek haritaları oluşturan asıl yöntemdir ve yürüyenler, kentsel metni okumayı bilmeden, onu durmaksızın yazmaktadırlar. (de Certeau, 1988, 93)

Enformasyon akışında yer alan temsilleri aracılığıyla artık kent ağları da çözülmüş; kentler tamamen kodlanıp haritalara dönüştürülmüş, ayrıntılarına kadar belirlenmiş durumdadır (Baudrillard, 2005). Çağımızda kent ağları farklı biçim ve ifadelere indirgenerek; araçsal algıyla üretilmiş haritalar ve farklı/ yeni temsil biçimleri aracılığıyla eritilerek enformasyon akışında yer almakta; bu gösterimler gündelik yaşamlara sızmakta; aracılıklarıyla edinilen yeni düşünme biçimleri kent deneyimlerini önemli ölçüde yönlendirmektedir.

Kent ağlarını tarif eden isimler, semboller ve yönlendirmeler, hareketlere dönüşünce zihinlerde imajlara, hikayelere ve hatıralara çevrilirler. Kentlerin içinde düşünme ve hareket etmenin farklı biçimleri arasında köprüler kurulur (De Certeau, 1988). Geleneksel bir dünyada bireylerin kent içindeki hareketlerinin büyük ölçüde sezgiler ile özgün zihinsel haritalara⁵⁶ bağlı olduğunu ve sıradan kentlilerin “görselliğin başladığı sınırların altında” yaşadıklarını (De Certeau, 1988) söyleyebilirdik. Kentlerin insancıl ölçeklerden giderek uzaklaştığı, bireylerin taşıma araçlarına ve ortamlara bağlandığı, kent ağlarının da çözülerek değişik biçimlerde enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlarda yer aldıkları bir çağda ise, kentleri dolduran kalabalıkların kentler ile kurdukları ilişki görsel ağırlıklı olmaya başlamakta ve yönlendirilmekte (Urry,1999); kent içinde farklı düşünme biçimlerinin arasındaki

⁵⁶ Bkz. Lynch, 1960.

etkileşimin dengesi büyük ölçüde değişmektedir. Burada, haritanın farklı amaçlar için hazırlanmış farklı biçimleri türlü kentsel pratikte büyük yer tutmaktadır.



Şekil 3.21 : Paris sanal kent rehberi açılış sayfası

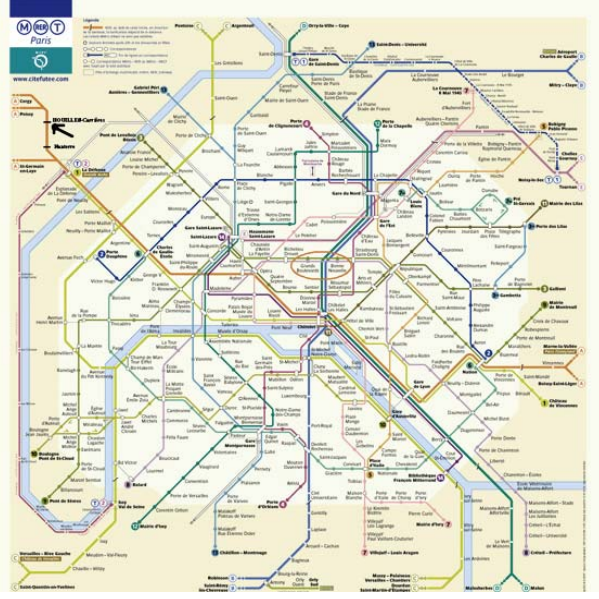
(<http://www.timeout.com/paris/>, 05.02.08)

Kent rehberleri her yeredir. Bu tür rehberler ve içerikleri, kentleri ve kent ağlarını sayısız biçimde karşımıza çıkarmaktadır. Tursit haritaları kentlerin yalnızca “görölmeye değer” olan bölümlerini içermektedir. Belli noktalar merkez olarak seçilmekte ve önemli bulunan diğer yerler haritalar üzerinde işaretlenmektedir. Turistlerin kent içinde kişisel tercihlerine göre seçimler yapmalarını önleyen ve onların belli yerlerde yığılmalarını sağlayan bu haritalar, sıhhileştirilmiş ve temizlenmiştir. Burada sadece önemli sokakların ve binaların grafik gösterimlerinden oluşan temsiller görölmektedir.

Diğer yandan, kentlerin ölçekleri ve barındırdıkları hareket giderek büyürken içlerinde hareket etmek için kentliler de göstergelere giderek daha fazla ihtiyaç duymaktadırlar. Metro haritaları düz çizgiler ve dik açılı eğriler ile bağlanmış mantıksal noktalardan oluşan, aldatıcı kent düşüncelerine neden olmakta; A-Z haritaları ile kentlerin tüm sokakları, caddeleri, meydanları ve geçitleri indekslenmekte ve kentleri temsil eden gridler üzerinde noktalanmaktadır. Yol haritaları ise şehiriçi ve şehirlerarası yolculuklarda sıkça kullanılmaktadır.



Şekil 3.22 : Paris turist haritası



Şekil 3.23 : Paris metro haritası

Kentleri geleneksel anlamda çeşitli bedensel pozisyonlarımız ve konumlarımızdaki göz hizalarımızdan; sokak kotundan ya da biraz daha yukarısından görür, algılar; onu tüm duyularımızın katılımıyla hissederiz. Haritaya yönelen (kuşbakışı) bakışın ise De Certeau'ya göre kentin hakiki/ yaşantıya dayanan deneyimlerinde karşılığı yoktur. Kentin haritası, kente yöneltilen bütüncül ve özetleyici bir bakıştır. Haritasına bakarken kenti yüksek bir yerden gözlediğimizi varsayabiliriz. Oysa bu “tepeden bakış” kurmacadır. Kenti o güne dek hiç bir gözün görmemiş olduğu bir biçimde temsil eden Rönesans ressamı tarafından ortaya atılmıştır. İlahi/ tanrısal bir göze aittir (de Certeau, 1988).

Enformasyon toplumunda ise harita yalnızca kent ağlarının soyut bir temsili olmaktan çıkarak; gerçek bir bakış haline gelmektedir. Kuşbakışı ve bütüncül, insanın kente geleneksel bakışıyla ilgisiz (tek bir bakışla büyük bölümüne/ tümüne hakim olabileceğimiz) bir algılama biçimi olan harita, artık yalnızca kent bileşenleri ve ağlarını temsil eden ya da yansıtan soyut bir ifade değildir. Kent içindeki yaşantıya bağlı olarak üretildiği bir dönemin aksine, uzayın keşfiyle birlikte bu bütüncül bakış da gerçek bir bakış (özellikle kamera gözünün bize aracılık ettiği bir bakış) haline gelmekte; kentlere yönelen algılarımız uzaya/ sonsuzluğa çekilmektedir. *Google Earth* vb. gibi hizmetler aracılığıyla kentleri sık sık bu tür bakışlarla ele geçirir, algılar ve daha sonra bu izlenimlerimizi kent içindeki hareketlerimize aktarırız. Bu (sınırsızca uzaklaşan ve yaklaşan) görme biçimi ile

birlikte dünya üzerinde belirleyeceğimiz herhangi bir noktayı istediğimiz açıdan ve istediğimiz ölçekte her an ele geçirebiliriz. Bu durumda, dünyanın tüm yüzeyi çözülmüş, görsel olarak tüketilmiş duruma gelirken;⁵⁷ kent algımız eskisi gibi tutarlı ve sınırlı olmaktan çıkmakta; baskın olan belli bir ölçekten ya da görme biçiminden yoksun kalmakta; bütüncül bakış algılama sınırlarımızı sonsuzluğa çekerek, dünyada ve kentte bulunma biçimimizi ürkütücü bir hale getirmektedir.



Şekil 3.24 : İstanbul_ Farklı ölçeklerde *Google Earth* görüntüleri



Şekil 3.25 : New York_ Farklı ölçeklerde *Google Earth* görüntüleri

3.2. Ortamlar ile Donanan Kentler

3.2.1. Kent Mekanlarında Göstergeler

Sokaklardaki numaralar ve numaralanmış sokaklar yörüngelerin manyetik sahasındaki yönlendiricilerdir. (De Certeau, 1988, 104)

Enformasyon toplumunda kentler içindeki yönlendirilmiş deneyimin başka bir kaynağı da modern kentleri donatan işaret ve göstergelerin fazlalığıdır. Bu çağda harita ve haritaya özgü bilgiler de çözülerek kent mekanlarını donatmakta; kent içinde yapılan hareketler büyük ölçüde isimler, semboller ve işaretler tarafından yönlendirilmektedir. Bu tür kodlama sayesinde kent mekanlarındaki hareketler,

⁵⁷ Baudrillard'a göre (2005), uzayın keşfi ile birlikte ele geçirilen bu tür bir bütünsel bakış düşselliğin ölümünü de beraberinde getirmektedir. Eskiden var olan, düşselliğin içinde dönüp dolaşabileceği belirsiz alanlar, bu bakış aracılığıyla yok edilmektedir.

kişisel tercihlere ya da sezgilere yer bırakmayacak şekilde; sayılabilir, ölçülebilir, nesnel olarak tarif edilebilir duruma gelmektedir.

Trafik ışıkları, yol işaretleri, toplu taşıma araçlarının üzerlerindeki işaretler ve yol bilgileri, yön belirten yazılar ve benzeri göstergeler kentleri çözmekte ve kentlerin içinde yapacağımız hareketleri ve izleyeceğimiz yolları temsil etmektedir (**Mitchell, 1995**). Otoyollardaki tabelalar bize gideceğimiz yerin ne kadar mesafede yer aldığını belirli aralıklarla bildirmekte; aracımızın dijital km okuyucusu tarafından yol aldığımız mesafe saniye saniye okunabilmektedir. Tüm mesafeler, yerler, yönler ve yollar; işaretler ve semboller aracılığıyla tarif edilmekte; bu yolla kent içinde yolunu bulmak bir tür kod çözme işine dönüşmektedir.



Şekil 3.26 : Kent mekanında göstergeler

(<http://ftp.pcworld.com/pub/screencams/travel2.jpg>)

Dijitalizasyon ve siber uzayın da devreye girmesinden itibaren ise kent içindeki bu tür kodlama daha farklı boyutlara ulaşmakta; artık kişisel araçlar yol tarif eden robotlarla donanabilmekte; cep telefonları ya da cep bilgisayarları, uydular aracılığıyla çalışan yönlendirme sistemlerini her an erişilir kılmaktadır. Diğer yandan, artık kentlerin alt bileşenleri sensörlere bağlı çalışabilmekte; kentlerde, özel ya da kamusal alanlarda yer alan dinamik elemanlar bilgisayarlar tarafından kontrol edilebilmekte; tüm bu değişkenler ağlar ile birbirlerine bağlı olabilmektedir. Çeşitli sensörler, elektronik sistemler ve iletişim sistemleri kentlerin üzerindeki hareketi daimi olarak kontrol ve takip ederken; arayüz-kente, kent-arayüze dönüşmekte; altyapı ve arayüz vazgeçilmez elemanlar haline gelmektedir (**Mitchell, 1995**). Burada bahsedilenler; karmaşık ağlara bağlı çalışan ve kentlerin ritimlerini kontrol eden trafik ışıkları, trafik kontrol sistemleri ya da süpermarketlerin yakınından geçen

bireylerin cep telefonlarına indirim mesajları gönderen elektronik sistemler, ya da sensörlere bağlı çalışan giriş-çıkış ve aydınlatma sistemleridir.

Kent eskiden sezgisel hareketin ve tesadüfi karşılaşmaların yeri olarak tanımlanabilirdi. Oysa civarımızda ya da kentin diğer ucunda olup bitenlerden eşzamanlı olarak haberdar olduğumuz ve kent içindeki deneyimlerimizin, gerek mekanlarını donatan göstergeler, gerek elektronik sistemler ve sanal ağlar tarafından yönlendirilmiş olarak yaşandığı bir durumda, geleneksel anlamıyla sezgisel olarak kavranan kentten, kent içerisindeki hareketi belirleyen sezgiden veya Lynch'in (1960) bahsetmiş olduğu anlamda özgün zihinsel kent temsillerinden bahsetmek de güçtür.⁵⁸



Şekil 3.27 : “The Best Places of İstanbul”
(12.02.2008, Maslak)

3.2.2. Kentlerde Açılan Sanal Pencereleler

Endüstrileşme sonrası gerçekleşen yeniden yapılandırma sayesinde kentsel çölün yayılması... hayaletler ve televizyon ekranı ya da bilgisayar terminali dışında herhangi bir bağlantıları olmayan elektronik hortlaklar tarafından doldurulan, görsel-işitsel bir sahipsiz bölgenin (no man's land) sınırsız banliyösünü mümkün kılıyor. (Virilio, 2000, 72)

⁵⁸ Kevin Lynch'e göre kent, içinde yapılan hareketler sonucu oluşturulan “zihinsel haritalar” aracılığıyla kavranmaktadır. Zihinsel haritalar kişiseldir; kişiye, kişinin kenti kavrayışına özgüdür. Lynch'e göre bu haritalar oluştururken 5 temel kentsel öge grubu referans olarak alınmaktadır: yollar, köşeler, mahalleler, düğümler, işaretler. Bu öğelerin açık seçikliğine ve özgünlüğüne göre oluşturulan zihinsel haritaların gücü değişmektedir. (Lynch, 1960) Diğer yandan Merleau Ponty, Hubert L. Dreyfus ve bazı fenomenolojistler dünyanın bu tür zihinsel temsiller aracılığıyla değil doğrudan ve dinamik etkileşim ile kavrandığını tartışmıştır.

Yağlıboya tablolar duvarlarını süsledikleri yapıların ayrılmaz, sabit birer parçasıydı. Bunlar, sanal olana açılan sabit pencerelerdi (**Berger, 1986**). Oysa artık sanal ile gerçek ortamları birbirlerinden ayıranlar yalnız bilgisayar ekranları olmadığı gibi, maddenin nerede bilgiye dönüştüğü de net değildir. Kent mekanları artık sanal ile fiziksel olanların ayrılmaz bir biçimde iç içe geçtikleri yerlerdir.

Kentlerin sınır ve bağlantılarından bağımsız olan sanal ağlar, kentler ile Bill Gates'in sanal ve değişken pencereler olarak adlandırdığı terminaller aracılığıyla kesişmektedir (**Mitchell, 1995**). Bu terminaller ile birlikte; yapay ışıklandırma sistemlerinin, doğal ışığa alternatif olarak gelişiminin mimarlıkta ve kentlerde neden olduğu dönüşümler ile rekabet edebilecek değişimler yaşanmaktadır (**Mitchell, 1995**). Artık her fiziksel mekanda sayısız değişken *pencere* açılabilmekte; her mekan sonsuz işleve bürünebilmektedir.⁵⁹

Fiziksel çevrenin kentleri aynılaştırması gibi; yayın, İnternet vs. üzerinden gerçekleşen bilgi akışının küresel ulaşım potansiyelleri de ekranları, böylece kent mekanlarını homojenleştirmektedir. Küresel bağlamda kentlerde; imajlardan, seslerden, ritimlerden, ışık ve renk nüanslarından, mekanlardan oluşan; homojen bir arka plan oluşturulmaktadır (**Lerup, 2001**). Çağdaş kent mekanları değişken ve sabit pencereler ile donanırken; artık yerel imgeler, homojen kültürün imgeleri ile sarılmış durumdadır. Dünyanın küresel bilgi akışının ulaşabildiği tüm noktalarının üzeri işaretler, afişler, türlü imajlar ve göstergelerden oluşan eş görünümlü bir peyzajla kaplanmaktadır (**Lerup, 2001**).

Arabayla çok uzun zamandır bu kadar uzun bir mesafeyi kat etmemiştim. Avrupa'nın tek bir memleket haline gelmekte olduğunu fark ediyorum. Diller değişiyor, müzik değişiyor, haberler değişiyor; fakat çevre/ gördüğümüz manzara aynı dili konuşuyor. (**Lizbon Hikayesi, 1994**)

Reklam imgeleri ve çeşitli göstergeler nedeniyle kentler gitgide görsel panayır yerleri haline gelmekte; kentlerin üzerlerine giydirilen temsil yığınlarının ardında diğer kent bileşenleri adeta sönükleşmektedir. Bu durum özellikle bazı merkezlerde aşırı yoğunlaşmakta (Times Meydanı vs.); bu alanlarda görülebilir (ve kiralanabilir) olan

⁵⁹ “Bir taş duvar, sıvanana, kaplanana ya da yıkılana dek taş bir duvardır. Ağır ve doğal, doğada bulunan malzemelerden yapılmıştır. İki mekanı ayırır ve tanımlar. Cam bir duvar hafif ve yapaydır. Doğada bulunması ile birlikte, işlenmiş bir malzemeden oluşur. İki mekanı birbirinden ayırır ve birleştirir. Diğer yandan, bir ekran-duvar ağırlıksızdır. Sanal ve üretkendir. Bir bölme elemanı ya da bir cephe olarak her an değişme ve başka bir imajı simüle etme potansiyeli ve eğilimine sahiptir. Çoğul mekanları biraraya getirir,” (Kaçmaz, 2004, 37).

tüm yüzeyler modern teknolojilerin olanakları ile aydınlanmış, hareketlenmiş imgeler ve Led ekranlarla donanmaktadır. Bu ekranlar, kendilerini işaret eden, içe dönük; adeta birer kapalı devredir (Levrat, 2003). Mekan-yüzey ilişkilerinin sınırlarına doğru itildiği kent mekanlarında; binalar-işaretler ve işaretler-binalar haline gelirken; yüzeylerin görsel olarak algılanması dokunma da dahil, tüm duyuların yerini almakta; kent içindeki bireyler için görsel bilgi, kentin sezgisel ve dokunsal bilgisinin üzerini örtmektedir⁶⁰ (Mitchell, 1995). Kent mekanı hipergerçekleşmektedir:

Gün batımında Las Vegas’a çöl tarafından baktığınızda reklam ışıklarının pırıl pırıl aydınlatığı bir kent görürsünüz. Gün doğarken çöle geri döndüğünüzde reklamın duvarları süsleyen ya da şenlendiren bir şey değil duvarların görülmesini engelleyen, sokakları, bina yüzeylerini, tüm mimariyi yok eden, her türlü dayanak ve derinliği ortadan kaldıran bir şey olduğunu görürsünüz. Zaten her şeyin reklam denilen yüzey tarafından emilmesi, anlamsızlaştırılması (burada göstergelerin ne oldukları önemli değildir) insanı şaşırtıcı bir hipergerçekliğin içine sokarak rahatlatmakta ve ayartma adlı karşı konulmayan bu boş biçimi hiç bir şeyle değiş tokuş etmeyecek hale gelmemizi sağlamaktadır. (Baudrillard, 2005, 133)



Şekil 3.28 : “Times Meydanı” gündüz görüntüsü

(<http://www.searchindia.com/search/images/new-york/Time-Square2.jpg>, 15.01.08)

⁶⁰ Kentin bilgisi geleneksel anlamda görselden çok dokunsaldır. Bkz. 3.1.2.2.



Şekil 3.29 : “Times Meydanı” gece görüntüsü

(http://www.inetours.com/New_York/Images/Tms-Sq/Times-Sq-Nt_8941.jpg,
15.01.08)

Şeyler’in temsilleri kimi zaman dev kimi zaman da minyatür oranlara bürünerek kent mekanlarını donatmaktadır. Fellini, Doktor Antonio’nun Baştan Çıkışı filminde, imajlarla donatılmış kent mekanında *ölçek* kavramını irdelemektedir. Filmde kent merkezine uzak bir mahallede yer alan dev bir reklam panosundan fırlayarak kentin caddelerinde gezinen Ekberg, adeta cüceler ülkesinde gezmektedir (Fellini, 2001).



Şekil 3.30 : “Le tentazioni del Dottor Antonio” _ Federico Fellini (1962) filminden
bir sahne (Fava, C. G. ve Viganò, A., 1985)



Şekil 3.31 : San Petronio Kilisesi çevresi, Bologna, İtalya

(<http://z.about.com/d/goeurope/1/0/N/V/advertisement.jpg>, 22.01.08)

Bu anlamda; Lynch'in⁶¹ bahsetmiş olduğu zihinsel kent haritaları oluşturulurken referans alınan sabit öğeler (Geleneksel kent mekanını oluşturan binalar, yollar_ birbirleriyle ilişkileri ile Lynch'in referans noktalarını oluşturan elemanlar), günümüz kentlerinin üzerini örten değişken bir enformasyon örtüsünün altında adeta anlamsızlaşmaktadır. Kent mekanlarını ve bedenleri donatan ortamlar ile birlikte kent içinde algının sınırları kentin sınırlarından sıyrılırken; fiziksel bir yapı olarak kent de yüzeylerini kaplayan değişken enformasyon örtüsü nedeniyle eski durağan, sabit ve sürekli yapısını kaybetmekte; her an değişmekte; duyularımızdan akıp gitmektedir.

Farklı tarihsel dönemlerin yapılarının bir aradalığı nedeniyle geleneksel anlamda kent mekanlarının kendilerine has zamansal süreklilikleri vardır. Oysa çağdaş kent mekanlarında mekansal süreklilik değişken ve birbirinden kopuk (ayrık ve içe dönük) yüzeyler tarafından kesintiye uğratılmakta; başka zaman ve yerlerden kopmuş olan imgelerin (ve seslerin) bu mekanlarda tekrar tekrar yeniden üretilmesi ile zaman-mekan birlikteliği sarsılmaktadır. Farklı zaman ve mekanları iç içe geçiren ortamlar, kentleri ve içlerindeki bedenleri donatarak kent mekanlarını farklı temsili katmanların, çoklu zaman ve mekanların etkileşim yerlerine dönüştürürken; kent içindeki bireyin algısını geçişmeli duruma getirmektedir.

⁶¹ Bkz. Lynch, 1960.

Artık kent mekanlarında duyduğumuz sesler, örneğin yolda yürürken duyduğumuz bir müzik de gördüğümüz imajlar gibi başka yerlere ve başka zamanlara ait olabilir; kentlerin içinde hareket halinde iken bile bireyler, kulaklarındaki kulaklıklar (kulaklarını dolduran hayalet sesler) veya cep telefonları aracılığıyla kentleri değil kendilerine özgü elektronik dünyalarını yaşayabilir; duyusal parçalanma yoluyla aynı anda bir çok yerde olabilirler. Kolatan’a göre (2003, 116), “yapay ürünler ile bireylerin oluşturduğu sembiyozun neden olduğu sınır sorunları algısal bozulmalara yol açmakta; sembiyoz durumundaki birey, doğal duyusal algılama sisteminden; dolayısıyla dünya ile normal etkileşim içinde bulunma yeteneğinden büyük ölçüde uzaklaşmaktadır.”. Bu anlamda, kent içindeki birey için yeni (Benjamin’in⁶² söz ettiğinden farklı biçimde; bu kez kurulan işlevsel ilişkiden dolayı değil, görsel ve duyusal parçalanmadan dolayı⁶³) bir ilgi dağılması durumu ortaya çıkmaktadır.

⁶² 1968

⁶³ Benjamin’e göre, kenti kavrayışımız her zaman belli bir ilgi dağılması durumunda gerçekleşir.- bkz. 3.1.2.2.

4. SONUÇ ve TARTIŞMA

Endüstri toplumunun yerini enformasyon toplumuna bıraktığının sıklıkla ifade edildiği bir çağda, endüstri döneminin üretim biçimini değiştirerek önemli toplumsal kırılmaları tetikleyen makineleri de yeni ortamlara yol vermiştir. Üretimin maddi mallardan çok enformasyon, semboller ya da imgeler ile ilgili olduğu post-endüstriyel dönemde kişisel ve toplumsal yapıları belirleyen ortamlar bu kez küresel enformasyon akışını gerçekleştirenlerdir. Dünyanın maddeselliği ortamlarda çözülmekte, enformasyona indirgenmekte ve görünmez, küresel ağlarla bağlanmaktadır. Çağdaş ortamlarda, (endüstri döneminin makinelerinden farklı olarak) hareket eden gövdeler değil enformasyondur. Burada yeni zihin mekanları ortaya konmakta; beden-zihin ayrılması ve nesne-imge farksızlaşması yoluyla yepyeni deneyim biçimleri sunulmaktadır.

Giderek, hiperbenzerlikten kaynaklanan parlaklıklarıyla, yaşam örüntülerine derinden nüfuzlarıyla ve fiziksel sınırlardan arınmışlıklarıyla zihinler üzerindeki etkileri anlamında fiziksel gerçeklik ile kurulan doğrudan teması aşan bu sanal/ortamsal deneyimlerin, arkalarında yer alan gerçek gönderenler sistemleri de önemsizleşmekte; ortamların sundukları göstergeler artık belirli gerçeklikleri yansıtmak yerine adeta kendi gerçekliklerine sahip olmaktadır.

Sanallık çevrelerimiz ve yaşamlarımız üzerinde bu denli güç kazanır ve fiziksel gerçeklik ile (ayrıştırılmalarının giderek zorlaştığı bir biçimde) iç içe geçerken, bizi sarmalayan dünya ve bu dünyayı algılama biçimlerimiz hipergerçekleşmektedir. Artık dünyayı anlama yollarımızda yeni görme ve düşünme biçimlerini de bize empoze eden sanal deneyimlerin baskınlığından söz edebiliriz.

Bu tez çalışmasında, enformasyon toplumunun ortaya çıktığının ifade edilmesine neden olan ve hipergerçeklik söylemlerine kapı açan dönüşümler, kent-birey ilişkisi bağlamında ele alınmıştır. Amaçlanan, çağımızda kentleri dolduran ya da ortamlar aracılığıyla kentlere ve kent yaşamına erişen küresel kalabalık göz önünde bulundurularak; “Kentsel hafızalarımız nasıl dönüşüyor? Kendimizi kentlerde ve kentleri zihinlerimizde nereye koyuyoruz? Fiziksel kent ya da genel anlamda kent bizim için ne ifade ediyor?” gibi soruların yanıtlarını aramak olmuştur. Bu arayış doğrultusunda, çalışma kapsamında kentte olmanın ve kenti algılamanın yeni

biçimleri (kentlerin ve kentsel algının ortamlarla farklı etkileşimleri açısından) iki boyutta ortaya konmaya çalışılmıştır.

Birinci boyut; ortamın kenti, kent yaşamını ve kentliliği içinde çözerek eritmesi ve sonsuz kez yeniden üretmesidir. Geleneksel bir dünyada yaşamlarımızın örüntüleri (içlerinde yer aldığımız mekanlar, tanıdığımız insanlar, edindiğimiz bilgi ve deneyimler, satın aldığımız hizmetler ve mallar vs.) neredeyse tamamen içinde yaşadığımız kente, bu kentin örüntülerine, ritmine ve barındırdığı mekanlara bağlıydı. Oysa çağdaş dünyada yaşamlarımızın bağlı olduğu birçok maddi ve soyut değer, ortamlar aracılığıyla istediğimiz zaman istediğimiz noktadan dahil olabileceğimiz, fiziksel kentlerin sınır ve bağlantılarından kurtulmuş paralel kentlerde yayılırken; algılama ve yaşama alanlarımız giderek genişlemekte; bizi fiziksel olarak sarmalayan sınırlı çevreden sıyrılmaktadır. Artık herhangi bir kente hiç gitmeden de üzerinde sayısız sanal deneyim elde edebilir ya da oradaki insanlarla etkileşimli olarak iletişim kurabiliriz. Kentlerin sundukları bilginin, faaliyet alanlarının ya da hizmetlerin önemli bir bölümüne her an, her yerden; hatta kırsal bölgelerden bile ulaşabiliriz. Kentli olmak, kentte olmak ve kent yaşamına ulaşmak, artık fiziksel olarak kentte olmayı gerektirmez duruma gelmekte; kent-ortama dönüşmekte, adeta “cebe girmektedir” (Lerup, 2001).

Kentlerin maddesellikleri ortamlarda farklı biçimlerde çözülür, ortamlar kentsel deneyimin en gündelik ve baskın araçları haline gelirken, küresel bağlamda kentler her an, her yönden, (en bütüncül görüntülerinden en narin detaylarına kadar) ele geçirilebilir duruma gelmektedir. Ortamlarda karşılaşılan temsilleri iki-boyutlu çerçevelerin içlerine hapsedilmiş olmalarına ve bedenleri dışarıda bırakan deneyimler sunmalarına rağmen kentlerin fiziksel gerçekliklerinden (bu fiziksel gerçekliğin doğrudan algılanışından) daha gerçek, daha parlak, daha kolay erişilir ve daha tanıdık olurken; içinde bulunulan bir kent mekanının yerine dışarıdan bakılan bir kent mekanı öne çıkmakta; kentsel algı fiziksel sınırlardan, bedene özgü belirli bir görme biçiminden ve zaman-mekan sürekliliklerinden arınmaktadır. Kent algısı ortamlardan fıskıran yeni görme ve düşünme biçimleriyle derinden etkileşimi sonucu dönüşüme uğramaktadır. Bedensel algılama biçimlerinin baskın ve mekan algısının bütünsel ve tutarlı olduğu bir dönemin aksine, kent deneyimi yüzeyselleşmekte; bir boyutunu yitirmektedir. Bu boyut katılımla, derinlikle ve bütünsellikle ilgilidir.

Ortamların sundukları deneyimler zihinler üzerindeki etkilerinin yükselişine karşılık kısmi, parçalı ve geçişmelidir.

Kent algısı artık büyük ölçüde (ifade ve mesajlar çevresinde ya da rastgele) parçalama ve biraraya getirmelerin sonucu olan imgeler tarafından oluşturulmaktadır. Ortamlar farklı bağlamlardan koparılmış ve yorumlanmış temsili katmanları biraraya getirmek yoluyla durmaksızın (fiziksel ve sanalın iç içe geçtiği) yeni gerçeklikler inşa ederken, ortamlarda ya da algılarda birbirlerinin içinde eriyen temsiller özgün içerik ve kökenlerini yitirmektedir.

Küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamlarda, farklı temsili katmanların yanı sıra kentlere dair canlı olanlar ile bozulmuş olanlar, gerçek olanlar ile kurgulanmış olanlar, gündelik olanlar ile trajik ya da fantastik olanlar, güncel olanlar ile geçmiş ve gelecek iç içe geçmektedir. Bu tür farklı algılama biçimlerinin tümü gündelikleşir ve tekrar edilebilir duruma gelirken, kentlere ve her türlü kent deneyimine yönelik bir tür güvensizlik ve duyarsızlaşma ortaya çıkmakta; kentler artık anlamlı olmayan biçimlerde algılanmaya başlamaktadır.

Çalışma kapsamında ele alınan ikinci boyut ise, ortamların fiziksel kentlerin içlerinde yayılarak erimeleridir. Ortamlar aracılığıyla, zaman-mekan sürekliliklerini kesintiye uğratan devinimler kentlerin yüzeylerini kaplamakta; kentler, mekanlarının içlerinde açılan sanal pencereler ile birlikte her an değişmekte ve anlam değiştirmekte; sanal ile fiziksel olanların ayırt edilemeyecek kadar iç içe geçtikleri yerlere dönüşmektedir. Kentleri donatan ya da onlarla durmaksızın etkileşen göstergeler, sensörler, elektronik sistemler ve bunları birbirlerine bağlayan görünmez ağlar kentlerin içlerindeki hareketi doğrudan ya da dolaylı olarak durmaksızın yönlendirmekte; duyuların bütünlüğüne dayalı bütünsel algıyı parçalamakta ve böylece kent içinde düşünme ve hareket etmenin farklı biçimleri arasında köprüler kurulmaktadır.

Burada ana hatlarıyla bahsedildiği üzere çalışma içeriğinde, (sanal ve fiziksel deneyimlerin iç içe geçtiği ve “kentte olmanın” yeni biçimlerinin ortaya çıktığı bir çağ göz önünde bulundurularak) kent algısında gerçekleşen çeşitli değişimler ortaya konmaya çalışılmıştır. Bahsedilen algısal kırılmaların sonucu ise kentlerin zihinlerdeki varlıklarının, yani kentleri anlayışımızın ve kentsel hafızalarımızın geçirdikleri önemli dönüşümlerdir. Gündelik kent deneyimlerinde öne çıktıkları

açıklanan kökensiz, sınırsız, değişken, yönlendirilmiş, yüzeysel, tekrar edilebilir ve parçalı algılar sonucunda kentlerin zihinsel imgeleri de süreklilik ve derinliklerini yitirmekte, birbirleri ile bağlantıları olmayan (canlı ya da bozulmuş, gerçek ya da kurgulanmış, gündelik ya da trajik ve fantastik) parçaların biraraya gelişlerinden oluşan sınırsız ve temelsiz *brikolajlara* dönüşmektedir.

Birçok kuramcı kentleri, onlarla çeşitli etkileşimlerimiz sonucu oluşturduğumuz zihinsel temsiller aracılığıyla kavradığımızı tartışmıştır.⁶⁴ Bunlar, (geleneksel anlamda) kentlerin içinde kendimizi yönlendirmemizi sağlayan kişisel kent haritalarıdır. Geleneksel bir dünyada bu temsillerin ağırlıklı olarak bedensel hareket ile birleşen bütünsel algının kent içindeki sürekliliğine ve bedene özgü belirli görme biçimlerine dayandıklarını söyleyebilirdik. 19. yüzyılın sonlarından itibaren, yeni ulaşım biçimlerinin yaygınlaşması ile birlikte kentler arasındaki ve kent içindeki mesafelerin anlamları değişmiş; seyahatin hızındaki artışa dayalı olarak zihinsel kent haritaları boşalmaya başlamıştı (**Virilio, 1994**). 20. yüzyılın sonlarından itibaren küresel enformasyon akışını gerçekleştiren ortamların yaygınlaşması ile birlikte bahsettiğimiz ise bu kez, kentler ya da kent içindeki noktalar arasındaki bağlantıların tam anlamıyla eridiği bir durumdur. “Temsili” ve “fiziksel” kent deneyimlerinin katılımsız, kökensiz, yüzeysel, parçalı ve yönlendirilmiş olarak yaşandığı, kentlerin her saniye değiştiği ve kentlere yönelen algıların büyük ve görünmez sıçramalarla ilerlediği bir çağda, artık geleneksel ifadesiyle (bütünsel algı ve hareketin kentin zamansal-mekansal sürekliliğine yönelimine dayanan) “zihinsel kent haritalarından”⁶⁵ söz etmek anlamlı olmayacaktır. Simülasyon çerçeveleri üzerinden edinilen, içinde yer alınmayan katılımsız deneyim yığınlarının kentler ile farklı biçimlerdeki etkileşimleri sonucu artık kentler, apayrı bölümlerden oluşan parçalanmış yapılar olarak düşünülmektedir.

Kentleri algılama ve “yaşama” alanları sonsuzluğa çekilir, kentlerin zihinsel görüntüleri parçalanır ve silikleşirken yitirilen aynı zamanda kentin sağladığı sınırlılık ve aidiyet hissidir. Kentlere duyduğumuz ihtiyaç yalnız fiziksel değil, aynı zamanda psikolojiktir. Geleneksel bir dünyada kent bizleri ve ihtiyaç duyduğumuz mekanları barındıran, fiziksel sınır ve bağlantılarıyla yaşamlarımızın örüntülerini belirleyen, bizleri koruyan ve strükture eden bir çevre oluşunun yanı sıra; tanıdık

⁶⁴ Bkz. Lynch, 1960.

⁶⁵ Lynch, 1960

olan, içimize güven ve aidiyet hissi salan sınırlı yaşama alanımızdı. Enformasyon toplumunun ortaya çıkışı ile birlikte (kentleri ve kent yaşamını her an her yönden ele geçirebildiğimiz için üzerlerindeki hakimiyetimizin arttığını düşünsek de) bu kez kentler hakim olamadığımız ve tutamadığımız yapılara dönüşmektedir. Artık bizi çatıları altında barındıran, sarıp sarmalayan, sınırlı çevrelere ait olmadığımız gibi; her an değişen, her an farklı biçimlerde karşımıza çıkan, gündelik ve olağanüstünün iç içe geçtiği, kavrama potansiyellerimizi aşan ağlar ve sistemlerce kontrol edilen ve sınırları olmayan çevrelerde yer alırlar. Yaşamlarımız bizi sarmalayan tanıdık kentler yerine, boşluktan ya da küresel bağlamda herhangi bir yerden geliyormuş gibi duran; tam olarak nereye ait olduğunu tasavvur edemediğimiz şeyler ve yerlerle sarılı duruma gelirken; sınırlı bir çevrenin ve sınırlı bir yaşamın içinde var olmanın sağladığı aidiyet ve güvenlik hislerinden de giderek mahrum kalırlar.

KAYNAKLAR

- Baudrillard, J.**, 1981. For a Critique of the Political Economy of the Sign, St. Louis: Telos Press.
- Baudrillard, J.**, 1993. Symbolic Exchange and Death, Sage Publications, London.
- Baudrillard, J.**, 2005. Simülakrlar ve Simülasyon, Doğubatı Yayınları, Ankara.
- Beck, U. ve Beck-Gernsheim, E.**, 2002. Individualization: Institutionalized Individualism and Its Social and Political Consequences, Sage Publications, England.
- Bell, D.**, 1976. The Coming of Post-Industrial Society. New York: Basic Books.
- Bell, D.**, 1979. The Social Framework of the Information Society, in *The Computer Age: A 20 Year View*, Ed. M.L. Dertouzos and J. Moses, pp. 163-211, Cambridge, MA: MIT Press.
- Bell, D. ve Kennedy, B.M.**, (ed.) 2000. The Cybercultures Reader, Routledge, New York.
- Benjamin, W.**, 1968. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, in *Illuminations*, Benjamin, W, pp. 211-244, Schocken Boks, USA.
- Benjamin, W.**, 2000. in *Warped Space: Art, Architecture, and anxiety in Modern Culture*, Vidler, A., pp. 80-87, 111-117, The MIT Press, England.
- Berger, J.**, 1986. Görme Biçimleri, Metis Yayınları, Türkiye.
- Berke, D. ve Haris, S.**, 1997. Architecture of the Everyday, Princeton Architectural Pres, NY.
- Boulding, K. E.**, 2002. The Knowledge of Economics and the Knowledge of Economics, in *Theories of the Information Society*, Webster, F., pp. 25, London: Routledge.
- Castells, M.**, 1996. The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring, and the Urban-Regional Process. Oxford, UK; Cambridge, MA: Blackwell.
- Castells, M.**, 2000. End of Millennium: Economy, Society and Culture, Vol. 3, Wiley, John & Sons, Incorporated.
- Castells, M.**, 2001. Identity and Change in the Network Society: Conversation with Manuel Castells by Harry Kreisler
<http://globetrotter.berkeley.edu/people/Castells/castells-con0.html> (04.01.2008).
- Coates, N.**, 2003. Ecstacity, in *The State of Architecture at the beginning of 21st Century*, Ed. Tschumi, B. and Cheng, I., pp. 112,113, The Monacelli Pres, NY.
- Connors, M.**, 2002. The Race to the Intelligent State, in *Theories of the Information Society*, Webster, F., pp. 10, London: Routledge.
- Coyne, R.**, 2001. Technoromanticism, The MIT Press.

- De Certeau, M.**, 1988. *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, California.
- Debord, G.**, 1977. *Society of the Spectacle*. Black and Red, Detroit.
- Delueze, G.**, 1990. *The Logic of Sense*. Columbia University Press, New York.
- Diller, E.**, 2003. Liveness and Mediation, in *The State of Architecture at the begining of 21st Century*, Ed. Tschumi, B. and Cheng, I., pp. 110,111, The Monacelli Pres, NY.
- Downs, R.M. ve Stea, D.**, 1973. Cognitive Maps and Spatial Behavior. Process and Products. In *Image and Environment*, Ed. Downs, R.M. and Stea, D. pp 8-26, Aldine Publishing Co., Chicago.
- Dyson, F.**, 1998. 'Space' 'Being' and other fictions in the domain of the virtual, In *The virtual Dimension: Architecture, representation, and crash culture*, Ed. Beckman, J., Princeton Architectural Press.
- Eco, U.**, 1986., *Faith in fakes: Travels in Hyperreality*, London: Vintage.
- Fava, C. G. ve Viganò, A.**, 1985. *The Films of Federico Fellini*. Secaucus, N.J. : Citadel Press.
- Fellini, F.**, 2001. in *Fellini Sinemasında Mekan ve Mimarlığa İlişkin Temalar*, Kaçmaz, G., *Arredamento Mimarlık* **11**, pp. 97-102.
- Freud, S.**, 1995. Civilization and Its Discontents (1929), in *The Standard Edition of The Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Ed. James Strachey, pp. 90-92, Hogarth Press, London.
- Gibson, W.**, 1984. *Neuromancer*, New York, Ace Books.
- Grosz, E.**, 2002. *Architecture from the Outside*, The MIT Pres, Cambridge.
- Grosz, E.**, 2003. Prosthetic Objects, in *The State of Architecture at the begining of 21st Century*, Ed. Tschumi, B. and Cheng, I., pp. 96,97, The Monacelli Pres, NY.
- Haravu, L. J.**, 2002. Knowledge Management: Paradigms, Challenges and Opportunities
<http://scigate.ncsi.iisc.ernet.in/raja/is206/topic-2.rtf> (12.12.07).
- Harvey, D.**, 1997. *Postmodernliğin Durumu*, Metis Yayınları, Türkiye.
- Heidegger, M.**, 2001. in *Technoromanticism*, Coyne, R., pp. 43, The MIT Press.
- Holl, S.**, 2001. Locus Soulless, in *Anything*, Ed. Davidson, C., pp 35-45, The MIT Press.
- Jameson, F.**, 1990. *Signatures of the Visible*, Routledge, New York.
- Judd, D.**, 1999. Constructing the Tourist Bubble in *The Tourist City* Ed.: Judd, D. and Fainstein, S., New Haven, Yale University Press.
- Kaçmaz, G.**, 2001. *Fellini Sinemasında Mekan ve Mimarlığa İlişkin Temalar*, *Arredamento Mimarlık*, **11**, pp. 97-102.
- Kaçmaz, G.**, 2004. Architectural Space in the Digital Age Cyberspace, Hyperspace and Exospace Through Science Fiction Films, *Doktora Tezi*, İTÜ, İstanbul.

- Kalay, Y., Kınayoğlu, G. ve Kim, S.W.,** 2005. Spatio-Temporally Navigable Representation and Communication of Urban Cultural Heritage, University of California at Berkeley; California, USA.
- Kınayoğlu, G.,** 2001. Saniyede 24 Kare Ütopya, *Arredamento Mimarlık*, **11**, pp. 80-81.
- Kolatan, S.,** 2003. Blurring Perceptual Boundries, in *The State of Architecture at the begining of 21st Century*, Ed. Tschumi, B. and Cheng, I., pp. 116, The Monacelli Pres, NY.
- Koolhaas, R.,** 1994. Delirious New York, 010 Publishers, The Netherlands.
- Koolhaas, R.,** 1995. S,M,L,XL, The Monacelli Press, USA.
- Kracauer, S.,** Theory of Film: The Redemption of Physical Reality, New York: Oxford University Press, 1960.
- Kroiz, L.,** 2002. reality- hyperreality, The University of Chicago :: Theories of Media
<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/realityhyperreality2.htm> (02.04.08).
- Kurokawa, K.,** 1994. The Philosophy of Symbiosis, Academy Edition.
- Lacan, J.,** 1998. in *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, Ed. Miller, J., Translator's Note by Sheridan, A, W. W. Norton & Company, U.S.A.
- Lefebvre, H.,** 1991. The Production of Space, Blackwell Publishers, UK.
- Lefebvre, H.,** 1997. in *Architecture of the Everyday*, Ed. Berke, D. ve Haris, S., pp. 9-37, Princeton Architectural Pres, NY.
- Lerup, L.,** 2001. After The City, The MIT Press, USA.
- Levrat, F.,** 2003. Architecture as Interface, in *The State of Architecture at the begining of 21st Century*, Ed. Tschumi, B. and Cheng, I., pp. 116, The Monacelli Pres, NY.
- Lynch, K.,** 1960. The Image of The City, Cambridge, The MIT Press.
- McLuhan, M.,** 1964. Understanding Media: The Extensions of Man, New York, McGraw Hill.
- McLuhan, M.,** 1986. If it works, it's Obsolete
<http://www.marshallmcluhan.com/poster.html> (24.01.08)
- McLuhan, M.,** 2004. Marshall McLuhan and the Senses
www.gingkopress.com/_cata/_mclu/_senses.htm (24.01.08).
- Merleau-Ponty, M.,** 1964. The Eye and the Mind in *The Primacy of Perception*, Evanston: Northwestern UP.
- Mitchell, W.,** 1995. City of Bits, The MIT Press, USA.
- Mitchell, W.,** 1996. "Word and Image." In *Critical Terms for Art History*, Ed. Nelson, R. and Schiff, R. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W.,** 1998. The Poetics of Virtuality, in *The virtual Dimension: Architecture, representation, and crash culture*, Ed. Beckman, J., Princeton Architectural Press.

Münsterberg, H., 2000. in *Warped Space: Art, Architecture, and anxiety in Modern Culture*, Vidler, A., pp. 109, The MIT Press, England.

Oberly, N., 2003. reality- hyperreality, The University of Chicago :: Theories of Media
<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/realityhyperreality.htm> (07.04.08).

Oxford English Dictionary, on-line edition

http://www.askoxford.com/concise_oed/orexxality?view=uk (07. 04. 08).

Örs, A. D., 2001. Sinematografi ve Mimarlık, *Arredamento Mimarlık*, **11**, pp. 73-79.

Özakın, Ö., 2001. Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtmak, *Arredamento Mimarlık*, **11**, pp. 82-87.

Panofsky, E., 2000. in *Warped Space: Art, Architecture, and anxiety in Modern Culture*, Vidler, A., pp. 111-112, The MIT Press, England.

Peirce, C., 1931- 58. *Collected Writings (8 Vols.)*. Ed. Hartshorne, C. and Weiss, P. and Burks, A., Cambridge, MA, Harvard University Press.

Peirce, C., 1955. Logic as Semiotic: The Theory of Signs In *Philosophical Writings of Peirce*. Ed. Buchler, J., NY: Dover.

Perez-Gomez, A. ve Pelletier, L., 1997. Architectural Representation And The Perspective Hinge, Cambridge, Mass, The MIT Press.

Pimentel, K., Teixeira, K., 1995. Virtual Reality: Through the New Looking Glass, McGraw-Hill, New York.

Plato, 1997. Allegory of the Cave, In *The Dialogues of Plato*, Jowett, B., NY: Random House.

Rajchman, J., 1998. Constructions, The MIT Press, USA.

Rutsky, R. L., 2004, in *Architectural Space in the Digital Age*, Kaçmaz, G., pp. 36, İTÜ, İstanbul.

Saint-Pol, R., 1995. in *The Art of the Motor*, Virilio,P., pp. 151, University of Minnesota Press, Mineapolis, London.

Sassen, S., 2001. The Global City: New York, London, Tokyo, Princeton University Press, N.J.

Saussure, F., 1959. Course in General Linguistics. New York: McGraw Hill.

Sommer, R., 2002. Toward an Environmental Psychology of the Internet, in *Handbook of Environmental Psychology*, Ed. Bechel, R. and Churchman, A., Wiley&Sons, Canada.

Spuybroek, L., 2003. Textile Tectonics, in *The State of Architecture at the begining of 21st Century*, Ed. Tschumi, B. and Cheng, I., pp. 102,103, The Monacelli Press, NY.

Stonier, T., 1990. Information and the Internal Structure of the Universe: An Exploration into Information Physics. Springer- Verlag.

Toffler, A., 1980. The Third Wave, Bantam Books, USA.

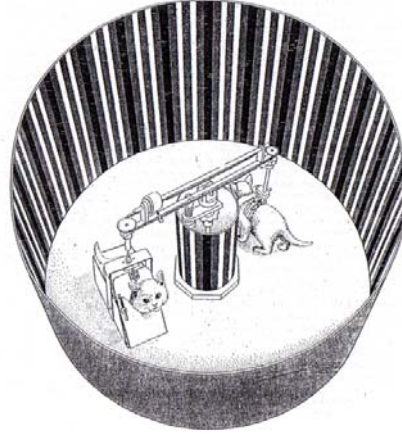
- Türeli, İ.**, 2001. Sinema ve Kentsel Mekanın Dönüşümü, *Arredamento Mimarlık*, **11**, pp. 68-72.
- Türk Dil Kurumu, Türkçe Sözlük**, <http://www.tdk.org.tr> (13.12.07)
- Uluoğlu, B.**, 2001. Uсталıktan Tekniğe, Derinlikten Derinliksizliğe, Duyarlılıktan Duyarsızlığa, *Arredamento Mimarlık*, **11**, pp. 67-68.
- Urry, J.**, 1999. Mekanları Tüketmek, Ayrıntı Yayınları, Türkiye.
- Urry, J.**, 1995. Consuming Places, London: Routledge.
- Vertov, D.**, 1986. in *Görme Biçimleri*, Berger, J., Metis Yayınları, Türkiye.
- Vidler, A.**, 2000. Warped Space: Art, Architecture, and anxiety in Modern Culture, The MIT Press, England.
- Vidler, A.**, 2003. Screened Identities, in *The State of Architecture at the beginning of 21st Century*, Ed. Tschumi, B. and Cheng, I., pp. 108,109, The Monacelli Pres, NY.
- Virilio, P.**, 1977. Speed and Politics: An Essay on Dromology, New York: Semiotext(e).
- Virilio, P.**, 1989. The Last Vehicle, in *Looking Back at the End of the World*, Ed. Dietmar Kamper, pp106-119, New York: Semiotext(e).
- Virilio, P.**, 1991. The Lost Dimension. Semiotext(e) Publishers, New York.
- Virilio, P.**, 1994. The Vision Machine, Bloomington: Indiana University Press.
- Virilio, P.**, 2000. A Landscape of Events, The MIT Press, Cambridge, London.
- Webster, F.**, 2002. Theories of the Information Society, London: Routledge.
- Weidemann, J.**, 2000. A Few Words on de Certeau, <http://www.tc.umn.edu/~weide007/city.html>.
- Weihsmann, H.**, 2006. The Image of Metropolis Perception of Urban Space in Present Cinema, in *Design and Cinama*, Ed. Uluoğlu, B., Enşici, A., Vatansever, A., pp. 276-292, Cambridge Scholar Press, UK.
- Weishar, P.**, 2004. in *Architectural Space in the Digital Age*, Kaçmaz, G., İTÜ, İstanbul.
- FİLM: Lizbon Hikayesi (Lisbon Story)**, 1994, yönetmen: Wim Wenders.

EKLER

Ek-A:

1963 yılında Richard Held ve Alan Hein tarafından yürütülen bir acımasız nörolojik deney, bedensel hareket ile algının birlikteliğinin mekansal kavrayışta vazgeçilmez olduğunu göstermiştir.

Bu deneyde, iki yavru kedi doğdukları günden itibaren atlıkarınca benzeri bir düzeneğin içinde büyütülmüştür. Kedilerden bir tanesi, dairesel bir yörünge üzerinde özgürce hareket edebilme imkanına sahip bırakılmış; diğeri ise özgür kedinin hareketlerine bağlı olarak aynı yörüngede hareket eden bir kutuya hapsedilmiştir. Genç kedilerin beyin dokuları geliştikçe, özgür olan kedide yürüme hareketi ile kendi algısı bir arada gelişirken; diğerkedide hareket ve algı birbirlerinden ayrı gelişmiştir. Haftalar sonra kediler düzeneğin dışına çıkarıldıklarında da, özgür olan kedinin normal davranışlar gösterdiği ve normal hareket edebildiği gözlenmiştir. Hareketi engellenmiş olan kedi ise *Agnosia* adı verilen, sinirsel kaynaklı bir zihinsel körlük durumu nedeniyle yürürken tökezlemekte, çevresindeki cisimlere çarpmaktadır. İkinci kedi gördüğü şeyler ile hareketlerinin koordinasyonunu yapamamaktadır, çünkü önceki deneyimlerinde hareket ve algı hiç bir arada bulunmamıştır. Bu anlamda, “algı, harekete bağlıdır, hareket ise ancak algı yoluyla gerçekleşebilir.” (Spuybroek, 2003)



Şekil 3.5 : Richard Held ve Alan Hein deneyinden (1963) görüntü (Spuybroek, 2003)

Ek-B:

Lizbon Hikayesi filminde Lizbon’da kamerasını kente yönlendiren Friedrich, özellikle de çekicilik üretme savaşının ön planda olduğu bir çağda kentin ve kent deneyiminin “olduğu gibi” temsil edilebilirliği ile ilgili bazı kaygılar taşımakta ve gerçeklik ile mükemmel birlik içindeki imgeye ulaşmaya çabalamaktadır:

“...Bu küçük filmi çekmek için Lizbon’a ilk geldiğimde mevcut sürüklenişin üstesinden gelebilirim sanmıştım... Tamamen siyah beyaz çekmek istiyordum... tamamen “*hand crank*” kamera ile... Kendi sokaklarında, kamerası ile bir adam, 100 yıllık sinema tarihi hiç olmamış gibi davranıyor...Fakat işe yaramadı. Bir süre işe yararmış gibi göründü, sonra her şey çöktü...

Bir kamerayı odaklamak, bir silahı odaklamak gibi. Onu her odaklayışında sanki hayat süzülüyormuş, bir şeyler kaybediyormuş gibi hissediyordum. Çevirdim, çevirdim ve eski kolun her dönüşünde kent uzaklaşıyor, soluyordu... Bu durum dayanılmaz bir hale geliyordu. İşte o zaman yardım için seni çağırdım.Bir süre sesin günü kurtaracağı illüzyonu ile yaşadım... Fakat umut yoktu.

Fakat bir yol var... ve bunun üzerinde çalışıyorum...

Hiç görülmemiş bir imaj hiçbir şey satamaz. O saftır, bu nedenle doğru ve güzeldir. Tek kelimeyle masumdur. Dünya ile mükemmel birlik içindedir. Eğer görülmemişse, imaj ile temsil ettiği obje birbirlerine aittir. Evet, imaja yalnız bir bakış vardır... İşte Winter, görülmemiş imaj koleksiyonum. Bu filmlerin her biri mercekten bakan hiç bir göz olmadan çekildi. Çekilirken onları kimse görmedi, çekildikten sonra kimse onları doğrulamadı. Bu filmlerinin her birini sırtımda çektim. Bu imajlar kenti olduğu gibi gösteriyorlar; benim olmasını istediğim gibi değil. İşte burada, masumiyetin ilk tatlı uykusundalar. Gelecek kuşaklar tarafından görülmek için hazırlar; bizimkilerden farklı gözler tarafından. Merak etme dostum, ikimiz de o zaman ölmüş olacağız.” (*Lizbon Hikayesi*, 1994)

ÖZGEÇMİŞ

Roysi Ojalvo, 1983 yılında İstanbul'da doğdu. 2001 yılında FMV. Ayazağa Işık Lisesinden mezun oldu ve aynı yıl İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesinde mimarlık eğitime başladı. 2005 yılında aynı fakültenin Mimari Tasarım yüksek lisans programına kabul edildi. 2005'ten bu yana akademik çalışmalarıyla eşzamanlı olarak yürüttüğü profesyonel mimarlık faaliyetlerini Boran Ekinci Mimarlık bünyesinde sürdürüyor.