

**SANAL, SANAL KÜLTÜR
VE
MİMARLIK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mehmet Nihal KAYAPA**

Anabilim Dalı : MİMARLIK

Program : MİMARLIK BİLİMİ

OCAK 2002

**SANAL, SANAL KÜLTÜR
VE
MİMARLIK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
M m Nihal KAYAPA
(502991120)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 24 Aralık 2002
Tezin Savunulduğu Tarih : 20 Ocak 2002**

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Ferhan YÜREKLİ
Diğer Jüri Üyeleri Doc. Dr. Belkıs ULUOĞLU(İTÜ)
Prof. Dr. Uğur TANYELİ(YTÜ)**

OCAK 2002

ÖNSÖZ

Tez ile ilgili çalışmada bana yardımcı olan ve kütüphanesini açan tez danışmanı m sayı n Prof. Dr. Ferhan Yürekli ve Prof. Dr. Hülya Yürekli'ye,

Her zaman beni destekleyen ve arkamda olan aileme, tez çalışmam sırasında bana yardımcı olan arkadaşım Şenay Gök'e ve teşekkür ederim

OCAK, 2003

NİHAL KAYAPA

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ	VI
ÖZET	VII
SUMMARY	IX
1. GİRİŞ	1
1.1. Giriş ve Çalışmanın Amacı	1
2. SANAL	4
2.1. İldeşi m	4
2.2. Sanal	7
2.3 İldeşi mve sanal arası ndaki ili şki	14
3. SANALKÜLTÜR	16
3.1 Sanal uzay ve özellik leri	16
3.1.1 Sanal uzay	16
3.1.2 Sanal uzayın özellik leri	18
3.1.3 Sanal uzay ile ger çek dünya arası ndaki benzerlik	24
3.1.4 Sanal uzay ile ger çek dünya arası ndaki fark	25
3.2 Sanal Kültür	30
3.3 Siberuzay	34
4. SANAL VE NİMARLIK	38
4.1 Nîmarlık ve Sanal İli şki si	38
4.1 Dijital ortamve nîmarlıkili şki si	47
4.1.1 Dijital ortamda tasar lanan nîmarlık	49
4.1.2 Sı nîmarlık	59
4.1.3 Hîperyüzey nîmarlığı	67
4.1.4 Sborg nîmarlığı	74
5. SONUÇLAR	77
5.1 Sonuç lar ve tartış malar	77
KAYNAKLAR	82
EKLER	86
ÖZGEÇMİ Ş	89

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 3.1.4.1 : Yüz ifadesi ndeki arı anılar.....	27
Şekil 4.1.1 : Le Corbusier , Vici n Planı.....	40
Şekil 4.1.2 : Fuller' in Manhattan' ın üst ünü i ki n il çapı nda i k i m i end ril m i ş bi r jeodezik kubbe ile ört ülmesi ni önerir.	41
Şekil 4.1.3 : Archigram, Instant city (1969).....	41
Şekil 4.1.4 : Leblis Wood, Berlin Free- Zone(1990).....	42
Şekil 4.1.5 : Micheal Graves 'in Florida Disneyworld i ğ i n yapt ı ğ ı Dd phi n and Swan d d i.....	46
Şekil 4.2.1.1 : Frank O Garry Deneyse Müzik Merkezi, 2000, Washi ngton	55
Şekil 4.2.1.2 : Raiser + Uremoto, Batı Yakası Yaklaşımı, 1999, New York	56
Şekil 4.2.1.3 : Eisenman, Sand Ev	58
Şekil 4.2.2.1 : Marcos Nowak, Wrap Map	61
Şekil 4.2.2.2 : www lab- au com / space- sı vı nı n marlık örne ğ i	63
Şekil 4.2.2.3 : Bankanın web sayfası giri ş sayfası na yerle ş tirilmi ş sı vı nı n marlık örne ğ i.....	65
Şekil 4.2.2.4 : Asymptote Architects, Guggenheim Sand müzesi	66
Şekil 4.2.3.1 : İnsan hareketi ni dı ğ ı layp hareket eden yüzeyler.....	69
Şekil 4.2.3.2 : Le Corbusier, Philips Pavillion u Elektronik Şir, 1958.....	70
Şekil 4.2.3.3 : Cathédrale Di mages Müzesi	71
Şekil 4.2.3.4 : Knox Architects , Tatlı Su Yaşamı Pavyonu	72
Şekil 4.2.4.1 : Tommaso Avellino, Federico Cavalli, Massimo Guffin, Ketty d Tardo, Alberto Lacovini, Luca La Torre tarafından tasarlanan House projesi, 2001, Roma	76

ÖZET

“Sanal”, iletişim teknolojilerinin en çok kullandığı kavramlardan biridir. Böyle dmasına rağmen üzerinde çok az düşünülen veya çok net tanımlanmaya varılmadığı için atılan bir kavramdır. Biz bu bilim kapsamında öncelikle sanal kavramının anlamını ortaya koyacağız. Daha sonra bilgisayar tarafından yaratılan sanal uzayı ve onu yarattığı kültürü ve bunların nimetlilikle olan ilişkilerini inceleyeceğiz.

Sanal kelimesinin anlamı Türkçe sözlükte, *gerçekte yeri dmayan ve yalnız zihinde tasarlanan, farazi, tahmini* olarak verilmektedir. Butanımızamada dduğu gibi “sanal” genel olarak gerçekte yeri dmayan ve çoğullukla da gerçeğin karşıtı olarak gösterilmektedir. Oysa sanal gerçeğin değil, hakikatin karşıtıdır. Gerçek, objelerin hakiketlerini dglayarak birey tarafından dştırulan bir tanımdır. Gerçeğin farklı bir katmanından sanal, var dani ama somut dmayanı tanımlar.

Sanallık bir soyutlama, genelleme veya öncül bir durum değildir. Breyi özelden genel götürmez. Oasılıkları artırır, henüz açıklanmamış tekrikleri harekete geçirir ve orları kesin dmayan bir plandüzleninde bir araya getirir. Sanalıni içinde barındırdığı potansiyeller ve kuvvetler ki; bunlar verilerden, formlardan, strüktürlerden ve düşünce dasılıklarından farklıdır, breyi etkileyerek, bir bütün olarak asla d edemeyeceği organizasyonlar, üzerinde ayrırtılı bir biçimde çalışmasını sağlar. Sanal daha iyi anlamak, kavramak, yeriden üretmek için yapılan, içerisinde gizli güçler bulunan bir zihinsel gezer.

Farklı bilim dalları ve bilim adamları sanal kavramını farklı şekillerde tanımlamaktadır. Baudrillard sanal gerçekliğı, bu yüzyılını yarattığı sahte bir gerçeklik ifadesi, işaretler ve modellerle tasarlanan bir duruş, olarak kabul eder. Buna karşılık, Paul Virillio sanallığın, gibi görünme, simülasyon dmadığını, potansiyel içeren bir gerçeklik dduğunu söyler. Sanal, potansiyel bir var dma durumudur. Dolayısıyla simülasyon gerekli değildir ama sanal gerçeklik kendini simülasyonla birleştirir ve onunla sunmaktadır.

Sanal kavramını felsefeler ve sosyologlar farklı şekillerde tanımlarken, arayüz tasarımları, sanalı, bilgisayar ve kabddar aracılığı ile bilgisayar ekranında yaratılmış üç boyutlu dünyanın simülasyonu olarak kabul etmektedir. Arayüzler, dijitaldi bireyin anlayabileceği bir dle, bireyin kend dğına göre yarattığı veriyi dijital dle çeviren bir tercüman görevindedir. Arayüzler dijital ortamda hakikisi dmayan ilişkileri, nesnelerin dglanmasını ve yaratılmasını sağlar.

Bir potansiyel barındıran sanal, başkaları ile iletişimiğini girerek, böylece var dduğunu göstermek, paylaşmak ve çoğaltmak ister. Sanal danın başkaları ile iletişime girebilmesi için bir iletişim maracı ihtiyacı vardır. Sanal şeyler başkaları ile imgesel darakileşime girerler. Yazı, resim imajlar bu süreçte kullandığı en önemli araçlardır. İmgesel olarak başkaları ile iletişime giren sanal şeyler gerçekleştirmesüredine girdiklerinde asla bütün olarak hakikileşemezler, indirgenerek hakikileşirler.

Bilgisayarların yarattığı sanal dünyanın ilk adınıharını 1968 yılında Doug Engelbart tarafından geliştirilen teknoloji ile atılmıştır. Bu teknoloji, bilgisayar bir evren, bilgi de onun içinde yer alan bir nesne olarak tanımlanmıştır. Bilgisayarın bir bilgi uzayı

darak tanımlanmasından sonra farklı bilğ sayarlar kab d ar aracılıyla bağ anarak sand uzay d uşt urul muşt ur.

Sanal uzay bazı yörl erden fi ziksel dünyaya benzerken, bazı yörl erden de fi ziksel dünyadan tamamen farklı özellikler gösterir. Yoğun, heterojen yapısı ile metropd ere benzeyen sand uzay, tamamen anti mekansal bir uzaydır. Sanal uzayın en önemli özelliğ i insan vücudunun yer al mamasıdır. Brey, insan vücudunun ve fiziksel dünyanın tüm sınırlarından koparak bir kod, bir bilğ d arak sand uzaya girer. Gerçek dünyanın şekillenmesi nde insan aklı ve vücudu birlikte hareket eder. Sanal uzayı insanın aklı şekillendir mekt edr. Sanal uzay vücutsuz deneyi nheri n yaşad ığ i bir evrendir.

Sanal uzayın yaratt ığ i kùltür, vücutsuz bireylerin yaratt ığ i bilğ inin üretil mesi, saklanması, sunul ması, iletil mesi üzeri ne kurul ur. Sanal kùltürlerle bilğ in tanı mı ve özellikleri değ işmiştir. Bu da bilğ ile eğ endi arasındaki arayüzün çök mesi ne neden d muşt ur.

Bilğ sayarlar ve orların yaratt ığ i sanal uzay, modernizmden sonra nı marlık alanındaki en büyük ilerlemedir. Fakat nı marlık ve sanal arasındaki ilişkiyi sadece dijital ortamda yaratılan ve oradan fiziksel dünyaya yansıyan bir ilişki d arak tanı mlamak eksik d acaktır. Mı marlık, sanal d an ile gerçekliğ i kesi ştirerek nesneyi var etmeye çalışan bir kurgudur. Dd ayısı ile sanal, her zaman nı mari tasarım süredrin bir parçası d muşt ur. Sanal, nı mari tasarım süredinde daha önceden sorul mamış soruları ortaya çıkaran bir d gudur. Bu karakterinden dd ayı kendisi ri sanal ile birleştiren nı marlık, nı marlığa farklı bir bakış açısı ile bakar ve henüz sorul mamış soruları nı marlığın içi ne sokar. Burlar içi n çözümler üretir. Böyle bir nı marlık bir alanda ütöpi k bir nı mari dr.

Mı mari düşünce her zaman ürün d arak bi naya dönüşmez. Yazı ve çizgi d arak da insanlarla iletişime geçer. Bu tür bir iletişim de önemli bir üreti mşeklidir. Bu gün modern bi nal arda gördüğümüz sistemlerin bir çoğunun ana fi kri yal nı z yazı ve çizgi d arak ifade edil miş sanal prj d erden çıkmıştır.

Sanal uzay ve d anakları bütün bili nheri bir başka aşım süredine sokmuşt ur. Bu süredin sonucu d arak nı marlık alanında yeri ve farklı düşünceler ortaya çıkmıştır.

Aynı anda hem araçsal hem de mekansal d mak gibi paradoksal bir pencereye sahip d an bilğ sayarın, nı marlık alanına grişile beraber tasarımı nın, tasarım yöntemleri, mekanın yapısı ilgili bilğ i bilğ leri tekrar gözden geçirip yeri den tanı mlaması gerekmektedir. Bilğ sayar tasarı mçılara nı mari tasarımı ğ i n bir mekan yarat mıştır. Bu mekanın kendine has karakterleri vardır ve burlar nı mari tasarım süredini değ işirmiştir.

Sanal uzayla birlikte sadece tasarım süred değ il, nı mari ürünün kendisi içi n seçtiğ i yaşama alanı da değ işmiştir. Sıvı nı marlık gibi yaklaşım ar, kendileri içi n sanal uzayı yaşama alanı d arak seçmiştir. Sıvı nı marlık sanal uzayda tanı mlanan ve orada yaşanan bir nı mar dır. Bnaya dönüşmek eğli ninde değ ldr.

Sanal uzayın sunduğ u d anaklardan dd ayı değ işen toplumun, farklılaşan insanın nı marisi d mayı amaçlayan Hperyüzey nı marlığı sıvı nı marlıkla benzer özellikler gösterir. Sanal uzay ve onun sunduğ u d anakları nı mari strüktürün içi ne

yerleştirir. Bir çok mimarın kendini inşa edilmekten soyutladığı bu dönemde inşa edilmek, fiziksel dâna dönmek kaygısı taşır.

Son olarak şunu söyleyebiliriz ki; sanal değişim, dönüşümü, farklılaşmayı yaratan bir potansiyeldir. Kendi sanal kavramı ile birleştiren ve sunan bilgisayarlar ve iletişim hatları tarafından yaratılmış sanal uzayda potansiyeller barındırmaktadır. Bu potansiyeller birey ve toplum hayatında ve de mîmarlıkta köklü değişimlere neden olmuştur ve olacaktır.

VIRTUAL, VIRTUAL CULTURE AND ARCHITECTURE

SUMMARY

“Virtual” is one of the notions that are used very frequently by communication technologies. Despite its frequent uses, there is no consensus on the meaning of the virtual. In this thesis, we are going to define the meaning of the virtual and analyse the virtual culture and space created by the computers and the relationship of such with architecture.

In the Turkish Dictionary, virtual is defined as being such in existence, power, force or effect, though not actually or expressly such, as something created in mind. So, as seen in the aforementioned definition, virtual, in general, is taken as something on the opposite of reality. Yet, virtual, in fact, is not the opposite of real. But it is the opposite of actual. Reality is a definition we create, or a meaning we construct by perceiving the actuality of the objects. Virtual is only another layer of real defining something that exists but has no concrete being.

The virtual is not an abstraction, a generalization, or a prior condition. It does not take us from specific to generic. It increases possibilities; it moves the techniques undefined yet and brings them altogether in an indeterminate plan. The potentials and the forces within the virtual, which depart from the possibilities of given forms, structures and ideas, affect the individual in a special way and provides him to study overall organization in full and to the finest details which s/he can never grasp as a whole. Virtual is a mental tour that is made only to better understand something, to recognize it in deeper way and to reconstruct it.

Different branches of science and philosophers have different definitions for virtual. Baudrillard accepts virtual reality as a simulation, a false reality expression created by this century, a position projected by images, symbols, and models. But, Paul Virilio says that virtual is not a simulation, a pretence to be; it is a potential reality. Although there is no need to simulation, virtual combines itself with simulation and presents itself through it.

Philosophers and sociologists define virtual as such whereas the interface designers define virtual as the simulation of the real world created by computers and cables. Interfaces are translators that translate digital language into man's language, images, and man's language into digital language. In digital environment, the virtual is creation and interpretation of objects and relationships that have no actuality.

Virtual tries to communicate with others to demonstrate its existence and by this way, it can be shared and multiplied. Virtual communicates with the others with the help of images and writings. But sometimes, virtual things choose to become actual. Virtual things can never be actualised as a whole. During this process, they lose some of their components. The realisation of the virtual things is a reduction. Computer systems give chance to virtual to communicate with others without having an actuality.

In the first years of the computer technologies, computer and human analogies were popular but now computer technologies try to resemble the computer to the real world. The technology created by Doug Engelbart defined the computer as an information space and the information as object in this space. The computers were connected one to another by cables to create a "virtual space" only after the computer was defined to be an information space.

Virtual space is an information space and it is different from our real world but in some ways, it resembles to our real world. While it differentiates from real world with its anti-spatial structure, it looks like metropolis life with its complex, heterogeneous, and populous life. Virtual space includes different components as metropolis and these components give it a permanent change and transformation. The most important characteristic of virtual space is that it does not include human body. It is world created for human mind. Man can only enter through this world as information. Virtual space is an information space and man has to be information, a code in order to enter this world.

The individual who has transformed into information or a code defines himself in the virtual space, as he likes. In virtual space, there are not social boundaries as in the real world. Individual defines himself as he likes and he can go everywhere. The only limit is his desires.

The most important difference between real world and virtual space is the body. Individual can only enter the virtual world by leaving behind all the terms and conditions of the physical environment. Interface designers try to create a social space in this world. But it is difficult to create a social life without body in this dematerialised world.

Individual enters this space by breaking his relationship with all physical environments. He uses monitor, keyboard, mouse to move in this space, but it is not a real movement as in the real world. It is a feeling created by images passing rapidly.

Virtual space based on the transmitting of message was created by the beings that have no body. In this world the identity of message becomes more important than the identity of the sender. For the receiver, the sending time or place of the message has no meaning. The message can be sent from anywhere in the world, at any time. Its meaning is defined by speed. If the message comes on time, it has a meaning, if not, it has any meaning. Speed determines the meaning of it. Virtual culture lives just in the line between receiver and message. It does not live anywhere. It bases on the transmitting of message correctly and rapidly and its interpretation by receiver. As it seems it is not a relation between sender and receiver, it is relation between sender and message and message and receiver.

Computers and cyberspace, created by computers and cables, is the most important development in the architectural field after the modernism. But, it will be inadequate to define the relation between architecture and virtual just as a relation that is

created by the new medium shaped by computers and then reflected to the real world. Architecture is a fiction that concurs the real one and the virtual one. Therefore, virtual always takes place in the architectural design process as an important element. Virtual brings out the questions that have never been asked before. The architecture that combines itself with virtual, look problems from a different perspective and it adds new problems to the architecture. These kind of architectural thoughts do not transform into building. They prefer to stay as a writing piece or a drawing to communicate with others. Such communication is another significant way of production. The ideas for many of the systems used in modern building today are taken from these unbuilt architectural thoughts.

The relationship between virtual and architecture is not only at the level of the thought. Building itself can be virtual and can reflect other meanings that do not belong to its essence. Disney World is an imaginary world created by virtual architectural elements.

All sciences enter a differentiation and metamorphism process with new medium created by cyberspace. Architecture also enters this new process and as a result of this, new and different approaches come out. Computers have a big paradox like being a tool for drawing and a space for design. In this new medium created by the computer, designers have to go all over their knowledge about design process and the characteristic of architectural space and its limits. Computer space has its own character and these characters effect the design process and change it.

Computers do not only change the design process but also the place where architecture design takes place. Some of architectural designs like Liquid architecture define themselves in cyberspace and live in it. They do not find it necessary to become a building in real world. Hypersurface architecture has the same characteristic properties with Liquid Architecture but it tries to become a building in the physical world. It accepts itself as the architecture of the society created by the cyberspace.

Potentials within the virtual create differentiation, transformation and metamorphism. The cyberspace which defines himself with virtual, has different potentials. These potentials cause big changes in the individual life and architectural field and they will continue to change the individual life and architecture.

1 BÖLÜM

1.1 GİRİŞ VE ÇALIŞMANIN AMACI

21. yüzyıl iletişim teknolojileri alanında hızlı gelişmelerin yaşandığı bir yüzyıldır. İletişim ve bilgisayar teknolojilerinin sunduğu olanaklar, toplumsal yaşama ve birey hayatına farklı biçimlerde girmekte ve büyük değişimlere neden olmaktadır. Bu teknolojilerin birey hayatına ve toplumsal düzene sunduğu olanaklar, sadece yaşama belirli alanlarda esneklik ve kolaylık getirmeye kalmamakta, beraberinde büyük bir karmaşa doğurmaktadır. Bu yeni düzende kavramlar, görüntüler, anlamlar, mesajlar, bilgiler iç içe geçmekte, karmaşık bağlantılarla birbirine bağlanıp birbirlerinin yerini almaktadır. Böylesine kadık bir ortamda özellikle görsel iletişim alanındaki gelişmeler, bireyin algılama şeklinde değişimlere yaratmaktadır. Özellikle bireyde dünyayı görsel olarak algılama isteği ön plana çıkmaktadır. Görsel teknoloji araçlarının sunduğu hayali, sürprizlerle dolu, değişken, resimli dünya bireyi sarılamakta ve bireyin üretimde, tüketimde, iletişimde en çok kullandığı araç olmaktadır. Yaratılan yeni teknolojiler, bireyin hayatında ona yardımcı meden araçlar olduktan çıkıp onun hayat tarzını, düşünme ve ifade şeklini belirleyen unsurlar haline dönüşmektedir.

Fiziksel dünyamızı saran ve her geçen gün giderek daha fazla vazgeçilmez bir parçası olan bu teknolojiler kendilerini tanımlamak için sandal kavramını kullanmaktadır. Bireye sunduğu hayali, değişken, imajlar, fiziksel olmayan dünyayı bu kavramla birlikte ifade etmektedir. Sandal kendini yaratıcı teknolojinin sınırlarından çıkmakta ve fiziksel dünyamıza sızmaktadır. Fiziksel olan ile olmayan arasındaki sınırın giderek kırıldığı bu noktada, fiziksel dünyayı saran ve onun içinde eriyen sandal, üç boyutlu dünyaya ait kavramların önüne gelerek onları tekrar tanımlamaktadır.

Bilgisayar teknolojileri ile ortaya çıktığı söylenen ve sürekli gelişen her şeyi içine alan ve her şeyi tekrar tanımlayan sandal kavramını tanımlamak ve onun yarattığı

yeni yapıyı anlamak, bize, hayatımızı n vazgeçilmez bir parçası haline gelen ve hızla büyüyen bu dünyayı daha iyi anlamak, geliştirmek, onunla bir arada daha sağlıklı bir yaşam sürdürme şansı verecektir.

Bilgisayar teknolojisi ile yaratılan sanal dünyayı anlamaya çalışmadan önce sanal kavramını daha detaylı bir şekilde tanıtmamız gerekir. Sanal kavramı genellikle bilgisayar teknolojisi ile özdeşleştirilmekte ve onun yarattığı bir kavram olarak sunulmaktadır. Oysa sanal kavramı bilgisayar teknolojilerinden öncesinde var olan bir kavramdır. Filozoflar, matematikçiler, ressanlar, edebiyatçılar sanal üzerinde düşünmüş ve onu tanımlamaya ve anlamaya çalışmışlardır. Matematikteki sanal sayılar, JRR Tolkien'in yarattığı hayali Orta Dünya, Salvador Dalí'nin resimleri sanalın farklı sunumlarından bir kağıdır. Sanalın herkesin üzerinde hemfikir olduğu net bir tanımlaması yoktur. Farklı bilim dalları ve düşünürler sanalı farklı farklı tanımlamaktadır. Biz de bu tez kapsamında farklı sanal tanımlarını ortaya koyacağız. Bu tanımlamalar ve bilgisayar teknolojisi uzmanlarının yaptığı tanımlamaların ışığında yaratılan yeni dünyaya, sanal dünyaya ve onun yapısına, onun içindeki ilişkilere ve oluşturduğu yeni kültürel yapıya bakacağız.

"21. yy. ve onun yarattığı teknolojiler, belirli bir alanda bireyin ihtiyaçlarına hizmet eden bir araç olmaktan çıkıp, bütün bilimin kendini tekrar tanımladığı bir yer olmuştur." (Benedikt, 1994) Mimarlık böylesine yeni bir ortamda kendini bu yeni teknolojilerle ve kültürel yapı ile birleştirmeye çalışmaktadır. Mimarlık kendini, boyutları belirli olmayan, değişken hayali yeni dünyada farklı farklı arayışlarla var etmek kaygısı içinde dir. Kimilerine göre bu kaygılar sadece şekilsel yaklaşımlar, asla sonuç alınmayacak çalışmalar iken kimilerine göre yaşamı ve mimarlığı farklı bir noktadan tekrar tanımlamak için yapılan özgün, sıradışı çalışmalardır.

Bu bilim kapsamında yapılan çalışmada sanalın, ne demek olduğu sanal dünyanın genel yapısı ve strüktürü araştırılacak ve mimarlık ilişkisi irdelenecektir. Böylece herşeyle ilişkili gösterilen, her şeyi kapsayan sanal a genel bir bakış açısı ile bakılacak ve sistemin genel yapısını ortaya konulacaktır.

Bu çalışmada öncelikle sanalın anlamı araştırılacaktır. Felsefeditlerinin sosyolojisinin, arayüz tasarımcılarının sanalı nasıl tanımladıkları ortaya konulacak ve sanal ile iletişim marasındaki ilişki irdelenecektir. Daha sonra bilgisayarlar ve onların birbirlerine bağlanması ile oluşan sanal uzayın yapısı, özellikleri ve yarattığı kültür araştırılacaktır. Bu yeni kültürel ortamın bireyi, toplumu, içinde olduğu veya bünyesine girdiği her şeyi nasıl değiştirdiği ortaya konulacaktır. Son olarak da mimarlık ve

sana kavramı arasındaki ilişki tartışılacak ve dijital ortamın mimarlık alanında yarattığı değişimler, düştürdüğü yeni düşünceler anlatılacak ve irdelenecektir.

BÖLÜM 2

2.1 İLETİŞİM

İletişim insanlara veya canlı varlıklara bir takım sinyaller, işaretler veya vücut hareketleri ile bilgi aktarmadır. Toplumsal bir varlıktan insanoğlusu süregelen bir bilgi alma ve aktarma sürecidir. İletişim bireyin sahip olduğu bilgiyi, ürünü, düşünceyi, duyguyu başkalarına aktarma, başkaları ile paylaşmadığından çıkar. Bu bağlamda; bireyin var olduğunu, yaşadığının bir göstergesidir.

Topluluklar halinde yaşayan insanoğlusu farklı iletişim şekilleri geliştirir. Bu sistemler oranın daha organize bir biçimde yaşamalarını sağlarken aynı zamanda sahip oldukları bilgiyi, ürünü, düşünceyi geliştirmelelerine yardımcıdır.

İletişimde iki taraf vardır. İletişimindeki taraflar bir araya gelir ve bir birleşim sürecine girerler. Aslında bu işlem bir birleşme, bir bir araya geliş değil karşılıklı etkileşimdir. İletişim karşılıklı olarak gerçekleştirilen bir eylemdir. Colin Cherry, "On Human Communication" adlı kitabında bir topluluğu, kültürel iletişimi içinde tanımlar. Toplu olarak tanımlanmaktadır. Toplu halinde yaşayan insanların bazı kurallarını paylaşırlar. Zamanla bu kurallar oranın da aşarak, doğrulama kurallarına döner. İletişim doğrulamanın, paylaşmanın, karşılıklı aynı fikirde olmanın derecesini de gösterir. İletişim topluluk ruhunu, ortak bilinci, değer yargılarını oluşturan en önemli unsurdur.

Bir iletişimnin elemanları veya üyeleri, değerleri ile iletişimi içinde olurken bir araya gelirler, birlikte çalışırlar ve bir organizasyon veya organizma oluştururlar. İletişim insanların tarafından geliştirilen bir yapıdır. Kurallar bütünüdür. Strüktürün kuralları, elemanları ve üyeleri değişmiş olsa da kendisi sabit kalır ve varlığını korur. Hiçbir iletişim sistemi yoktur. Sadece kullanımsıklığı değişir.

İnsanın geliřtirdiđ iletiřim sistemleri arasında en nemli si konuřma yeteneđ ve dildir. Dilin en byk zelliđ, dřnceyi ifade etmesi dr. Dřnce dilin yardımı ile organize olur ve geliřir. Toplumsal, ahlaki, biliřsel kurallar bu dřnceler zerine kurulur, geliřir ve deđiřir.

Konuřma ve dil tek iletiřim řekli deđildir. İnsanlar, el kd hareketleri, mimmikler kullanarak da bařkalarına fikirlerini aktarırlar. Birey konuřurken bazen farkında d madan el, yz, vcut hareketleri ile biliřsizce olarak aktarmak istemediđi bilgiyi de aktarır. İletiřim biliņdi olarak yapılan bir aktivite olduđu gibi aynı zamanda biliřsiz bir aktarımda bnyesinde ierir.

İnsanlar eřya, mal deđiřimi ile de karřılıklı bir etkileřimiđine girerler. Ticaret bir iletiřim řekli dr. Ticaret, farklı toplulukların karřılıklı iletiřimiđine giriřmesini, karřılıklı eřya ve bilgi aktarımına yardımcı olmuřtur. İlk řehirler ydların kesiřtiđi, ticaret aktivitesinin olduđu yerlerde kurulmuřtur. Tarihte, ticaretin yođun olduđu řehirlere bakıldığında ekonomik, kltrel ve sosyal hayatın, diđer řehirlere oranla daha ok geliřtiđi grlmektedir. Tarihte, Yunan řehirlerindeki byk ve grkenmi mederiyetlerinin dřmasında, Ege Denizi ve onun getirdiđ yođun ticaret aktivitesinin yeri byktr. Sokakların da dnyanın her yerinden, her kltrnden insanların gezi ndiđ bu řehirlerde, ticari hayatın yanı sıra toplumsal, kltrel ve biliřsel hayatta ok geliřmiřtir. Bu da gstermektedir ki; yođun iletiřim aktivitesi, toplumların geliřmelerinde, mederiyet seviyelerinin ykselmesinde nemli bir yer tutmaktadır.

Mimarlık da bir tr iletiřim řekli olarak kabul edilebilir. Bir řehrin mimarisi, o řehre ilk kez gelen yabancıya oradaki insanların yařam řekillerini, hayata bakıř aılları ile ilgili hi kayıtlarıdır. řehir, sadece yabancılarla deđil kendi sakinleri ile de iletiřimiđindedir. Birey, řehirdeki bazı noktalara, binalara, ydlara, ađađlara, meydanlara, denize, nehire bir takım anlamlar ykl er. Bu anlamlar, hem bireyin řehri daha iyi zihrinde dřturmak iin yarattıđ haritayı tanımlar hem de řehirle kurduđu ruhsal iliřkiyi tanımlar. Anlamlar, birey deđiřtike, řehir deđiřtike deđiřir, yođunlařır, farklılařır fakat řehirle kurulan iletiřim sreklidir. Bu iletiřim metropollerde yeni bir boyut kazanmıřtır. Metropd sakinleri her taraftan iletiřim emberleri ile sarılmıřlardır. Binalar, byk reklam panoları, ıřıklı tabelalar bireyin ilgiřini ekmek, ona bir řeyler aktarmak iin vardır. Ama bu yođun ortamda birey karřılıklı bir etkileřimiđine girmek yerine bakıp gemeyi terdih etmektedir.

Sanat insanlık tarihinin başlangıcından beri etkin olarak kullanılan iletişim yollarından biridir. Sanatçı kendi düşüncelerini, duygularını topluma eseri vasıtası ile aktarır. Brey de eseri algılayan kişi de arak iletişimdeki, karşı taraftır. Toplum ve sanatçı arasındaki ilişki, iletişim sanatçının ömrü ile sınırlıdır. Sanat eseri ile toplum arasındaki ilişki ise daha uzundur. Her toplum sanat eserine farklı bir bakış açısı ile bakar ve değerlendirir. Bir iletişim aracı olan sanat eserinin, her topluma anlatacağı farklı şeyler vardır ve her toplumun ondan farklı şeyler okur.

İletişim toplumların hayatını değiştiren, renklendiren ve ona anlam katan bir unsurdur. Dil, konuşma, yazı, mimarlık, sanat gibi geleneksel iletişim araçlarına televizyon, radyo, telefon, bilgisayar, internet gibi yeni teknolojilerle geliştirilmiş iletişim araçları eklenmiştir. Yeni iletişim teknolojileriyle bireyin iletişimi içinde bulunduğu çevrenin sınırları, iletişim kurduğu insan profilleri, iletişim düzeyleri ve şekilleri değişmiştir. Geleneksel iletişim teknolojileri daha sınırlı bir topluluğa hizmet eden teknolojilerdir. Modern iletişim teknolojileri ise daha geniş bir alanda hizmet vermektedir. Bazı teknolojilerin aktivite alanı ise tüm dünyayı kapsamaktadır. İletişime katılan bireylerin sayısının artması ile iletişimin içeriği, yapısı değışkerlik göstermeye başlamaktadır. Böylesine toplu bir iletişim ortamında birey daha önce karşılaşmadığı bilgi, yaşam ve ifade şekilleri ile karşılaşmaktadır. Bu da bireyin dünyaya bakış açısını değiştirmekte ve genişletmektedir.

Yeni iletişim şekilleri aktarım hızlandırmakla beraber bireyi ve toplumları aktarılan şeye, ürüne, düşünceye, bilgiye ve veriye daha bağımlı hale getirmiştir. Bugün, modern şehirler bu iletişim sistemleri olmadan bir hafta yaşayamaz. Colin Cherry, iletişim toplumları değiştirdiğini, köyden kasabaya, kasabadan şehre, şehirden modern şehre ve ülkeye doğru olan gelişimin ydunu, açtığını söyler. Yeni geliştirilen iletişim sistemleri ile tüm dünya kocaman bir köye dönüşmüştür. Yaratılan sistemlerle her şey birbirine bağlanmış ve bağımlı hale getirilmiştir. İletişim mühendisleri dünyanın şeklini ve boyutlarını değiştirmiş, onu bilgisayar ekranında tekrar yaratmışlardır ve bu noktada bu sistemler belirli bir alanda aracılık görevi üstlenen sistemler olmaktan çıkıp, kendi işaret sistemlerini ve kültürünü yaratarak, bütün toplumların hayatlarını, kültürlerini değiştiren bir unsur olmuştur.

“Sanat”, iletişim teknolojilerinin en çok kullandığı kavramlardan birisidir. Böyle olmasına rağmen üzerinde en az düşünülen veya çok net tanımlanmaya varılamadığı için atlanan bir kavramdır. İletişim teknolojisinin oluşturduğu kültürle

beraber üç boyutlu dünyamıza ait kavramların önüne getirilerek (uzay, çevre, kültür ..vb.) yer alanlar üreten sandığın kavramını farklı bilimlerle ilişkilendirerek tartışacağız.

2.2 SANAL

Farklı alanlarda sandık kavramı ve tanımları ile karşılaşsak da sandık kavramı en derinlemesine inceleyen bilim dalı felsefedir. Sandık, felsefedeki en eski problemlerden biridir. Felsefe alanında yüzyıllardır tartışılan gelen sandık kavramı, iletişim ve bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişme ve bunların kendilerini bu kavramla özdeşleştirerek sunması sonucu, sandık tartışmaları tekrar yoğun bir biçimde gündeme gelmiştir.

Sandık kelimesi sanmak fiilinden türemektedir. Sanmak, *bir şeyin varolması veya dınması ihtimalini kabul etmekle birlikte, dabileceğne daha fazla inanmak*. Sanılan, *öyle dduğu düşünölen*. Sandık, *gerçekte yeri dmayan ve yalnız zihinde tasarlanan, farazi, tahmini* (TDK Türkçe Sözlük, 1998).

Yukarıdaki tanımlamada dduğu gibi “sandık” genel olarak gerçekte yeri dmayan ve çoğunlukla da gerçeğinin (red) karşıtı olarak gösterilmektedir. Oysa, felsefede leri n büyük bir bđümü, bir tür gerçeklik modu olan sandığın gerçeğn değil, hakikinin (actual) karşıtı dduğunu söylerler.

Sandık ile gerçek arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamak için insanın fiziksel çevreyi, nasıl algıladığına bakmak yararlı olacaktır. Dokunarak, görerek, koku alarak veya farklı duylar kullanılarak algılananlar, sinir sistemleri yardımı ile beyne gönderilir. Beyin bu kodları görüntüye dönüştürür. Daha önceden algıydı ile elde ettiğini, bilgi birikimine göre analiz eder ve işler.

İnsanoğ u algıladığı fiziksel dünyaya ait d emarlar için gerçek tanımlamasını kullanmıştır. Gerçek, *bir durum, bir nesne veya nitelik olarak var d an, varlığı inkar edilemeyen, dgu durumunda d andır*. (TDK Türkçe Sözlük, 1998) Ama gerçek diye tanımladığı nesnelerin belirli durumlarda ve kuvvetler altında özelliğini değıştirir, bireyde, objenin duylarla anlaşılabilir gerçeğ, yani bir hakiki dduğu düşüncesini d uşturmuştur. Örneğ n, birey, deniri dle şekil verilemez sert bir obje olarak algılar. Oysa denir belirli bir kuvvet altında şekil değıştirir. Hatta

belirli bir ısıda sıvı hale dönüşür. Nesnelerin algılanan gerçekliklerini deęışmesi, düşünürleri, objelerin hakikisini aramaya itmiştir.

Aristo'ya göre doğa bireysel varlıklardan oluşur. Parçalara ayırarak incelenebileceğiniz bu varlıkların hepsi bir öze sahiptir. Bu öz onlara hareketlilik, durağanlık ve deęışebilme özellięi verir. Bir şeyin doğasında gelen deęişime, deęışebilme özellięi açıklanır. Hakiki olan objenin özüdür. Algılanan objenin gerçeklięidir ve gerçeklik deęışkendir.

Newton'a göre nesneler küçük parçacıklardan oluşur. Bu parçacıklar (atomlar) nesnelerin hakikisini oluştururlar. Atomlar tamamen hakiki ve belirdirler. Atomlar yan yana gelerek objenin birey tarafından algılanan gerçeklięini oluşturur. Descartes ve Leibniz de bütün maddelerin bir hakikisi olduğuna ve bunun da belirdi olduğuna inanırlar.

Tarih boyunca filozoflar objenin hakikisinin ne olduğu üzerine deęişik fikirler üretmişler ve objenin bir hakikisi olduğu üzerinde anlaşmışlardır. Objenin hakikisini bulmak gibi bir düşünceden çıkan fizik biliminin, şu an geldięi noktada elektronların da farklı bileşenlerden meydana geldięini öğrendiğini düşünürsek, objenin hakikisinin arayışı bitmeyecek gibi görünmektedir.

Objenin hakikisini duygular yardımı ile algılanır ve "gerçeklik" diye isimlendirilir. Gerçeklik, onu algılayan kişinin algı özellikleri, düşünce sistemi, zaman, mekan ve mekandaki farklı bileşenlere (ışık, ses) göre deęişir.

Watson gerçeklięi dört sınıfa ayırır ve inceler;

- *Vardusıl gerçeklik, algılanan dünyanın gerçeklięi, fenomen gerçeklik (Existential realities, reality of perceived world, apperent veya phenomenal realities)*; bu görüş duyumsadıklarımızı ilkel bir gerçeklik olarak kabul eder. Akıl, duyumsadıklarını yaşadığı çevreden, toplumsal yapıdan elde ettięi alt bilgiye göre belirli bir tema çevresinde düzenleyerek gerçeęi oluşturur. Gerçek bireyseldir ve deęışkendir.
- *Substrativ gerçeklik, maddesel gerçeklik (Substrative realities, material realities, entitative realities)*; bu görüşe göre gerçeklik duyumsal algılarda deęil, atomlarda ve boşlukta bulunur. Newton nesneleri duyuardan soyutlayarak, olduğu gibi algılamıştır. Mutlak, doğru ve matematiksel olan

gerçektir. Marx, Nietzsche, ve Freud maddesel temelli bilinci eğilgenmişler ve bilimin atını çizmişlerdir.

- *Noumenal gerçeklik, deneyüstü gerçeklik (Noumenal realities, ideal realities, transcendent realities)*; Bu görüşe göre gerçek d an mükemmel ve dmez dandır. Gerçek görüneri n arkası ndadır. Kant ve Plot a “noumena” keli mesi ne zi hinde d uşturulan gerçeklik i ğ in kullanmış lar dır. Noumenal gerçeklik, görünen, açık d an fenomen gerçekli ğ in karşısı ndadır. Ondan daha üst ündür, ideal dandır. Kant’a göre bu gerçeklik akıl, d ne göre butanıdır.
- *Esas gerçeklikler (Essential realities)*; her şey d du ğ u ğ i bi gerçektir. Bir heykel gerçek bir insan de ğ il dr ama gerçek bir heykel dr. Esas gerçeklikler genellikle profesyoneller tarafından tanı nı anmaktadır. Bir insanın bir biyod o ğ i ğ in tanı mı bir psikiyatrist veya fizikçi i ğ in farklıdır. Bu gerçeklik genellikle kural larla d uştur ul ur.

Paul Virilio göre, gerçek hiçbir zaman veril mez, ot o pl umsal geliş mlerle kazanılır ve üretilir. Haki kinin karşısı d an sanal, gerçe ğ in farklı bir kat manıdır. Var d anı ama somut d mayanı tanı nı ar.

Sanal a, gerçe ğ in karşısı d arak bakılaca ğ na, bir ğ izil güç veya kuvvet d arak bakılabilir. Bu ğ izil güç ya da kuvvet, birden ortaya çıkıp, etkin duruma geçebilir. Sanal, fiziksel d madan etkin bir bi ğ imde, ama bi ğ imli ş/ bi ğ imsel d mayan bir eylemde bulunabil me olana ğ ıdır. Sanallık, özde gerçekle eşmiş d anın her türlü verilmiş, açıklanmış ve başarılı olmuş ğ izil gücüdür (Rocker, 1998).

Felsef ediler ço ğ unlukla sanalı, bir ğ izil güç, potansiyel, de ğ iş imi, farklılaşmayı yaratan güç d arak tanı nı amaktadırlar. Sanal keli mesi nin İngilizce karşılı ğ na baktı ğ ımızda bu tanı nı hamanın nereden geldi ğ i ni daha iyi anlıyoruz. Sanalın İngilizce karşılı ğ, “virtual” sözcü ğ üdür. Virtual, potansiyel (potenti al) veya kuvvet anlamına gelen “virtus” keli mesi nden gel mektedir.

Bergson’a göre sanal, şu an bi zi nhe beraber d an geç miş in güçleridir. Henüz haki kileşmiş, hatırladı ğ ımız veya farkına vardı ğ ımız şeylerin açıklımıdır. Sanal ğ idlerin ve kaynakların tam d arak ortaya konulamayan kuvvetlerin ve potansiyellerin arasında yer alır. Böyle bir çokluk asla farklı d emanlar kümesi ne, kapalı bir sistemin parçaları na veya organik bir bütüne indirgene mez.

Proust'a göre sanal, haki ki si d mayan gerek, soyut u d mayan fikirdir. Her obj e sanal i mgeyi barındıran bir ifttir. Farklılık ve tekrarlama sanallıkta haki ki leştir me hareketidir. Yanlış yaklaşı m ise gerekleştir merin bir sınırlandır ma d duğunun düşünül mesi dir.

Sanallık, bir soyutlama, genelleme veya öncül bir durum de ğil dir. Özelden genel götür mez. O asılıkları artırır, henüz açıklanmamış teknikleri harekete geçirir ve onları kesin d mayan bir plan düzleminde bir araya getirir. Sanalın i ğinde barındırd ğı potansiyeller ve kuvvetler ki; bunlar verilerden, formlardan, strüktürl erden ve düşünce d asılıklarından farklıdır lar. Breyi etkileyerek, bir büt ün d arak asla elde edemeyece ğı organizasyonlar üzerinde ayrırtılı bir bi ğimde alışmasını sağlar lar. Sanal daha iyi arlamak, kavramak, yeri den üretmek i ğin yapılan bir zihinsel gezi dir. (Rajchman and Virlio, 1998).

Yukarıda ifade etti ğimiz ğibi sanal, felsefede tartışılan en eski konulardan biridir. Aristotle, Leibniz ve Bergsondan uzun bir süre sonra Deleuze sanal üzerine alışmış ve bu tartışmayı yeri bir yöne kaydırmıştır.

Deleuze ve Guattari'ye göre, sanal, yeri potansiyel gerekliklerin ıkması nda yer alan bir gereklik modudur. Gereklik de ğışkendir ve de ğışkenlik sadece soyut moddadır. Haki ki ise somut moddadır. Sanallık, haki ki yi aşmaktadır ünkü haki ki obj erin ne i ğerd ğı, ne d du ğudur. Oysa sanal bir durumdan di ğer bir duruma geiş, bir farklılaşmadır. Sanal, gere ğe yaklaşmanın ydlarından biridir.

Deleuze 'a göre, d ası şeyler, gerek olanların karşıtıdır. O ası şeyler gerekleştir me süredinden geçerler. Ancak, sanal şeyler, gerek şeylerin karşıtı de ğildirler. Zaten kendi i ğinde tamamen gerektirler. Sanal şeylerin süreç karakteristi kleri, nesnel d arak gerekleştir mek de ğil, i mgesel d arak gerekleştir mektir. O ası şeyler bir gereklik üzerine üretilirler. Bir şekilde daha önceden var d mışlar ğibi, bir nesne ile temsil edilirler. Ancak sanal şeylerin i mgesel d arak gerekleştir ilmesi, farklılıklar, ayrılıklar ve farklılaşma ile süreç eşir. Bu şekilde bir gerekleştir me, özdekinlik ve bir süreç d arak da temsille ilişkili de ğildir.

Sanallık farklı d asılıkları büt ün karmaşıkl ğı ile daha önceden kurulmuş bir kurallar sistemine gerek duymadan bir arada tutan bir konteynirdir. Bu noktada sanalın, en genel anlamda, düşsel, sihirli bir ortamda sınırlardan kurtul arak üretmek d du ğunu söylemek yanlış d maz kanısındayım

Sanal, bireye mekanın dışına çıkma ve dışardan bakma özgürlüğü verir artık gerçeklik, haki ki ri n algısından sıyrılıp özgürce d d aş makt a ve üret mekt ed ir ve böyle ece kendi gerçeğ ne daha fazla yakl aş makt adır.

Haki kili k asla sanal bir kuvveti n gör ü nt ü sünde meydana gel mez. Sanallık bireyi n sürekli d arak deneyi nhed ğ , gör mek i ğ in uğraşt ı ğ bir şeydir. Sanallık bireyi önceden karşı laş madı ğ veya nasıl cevap vereceğ i ni bil medi ğ sorularla karşı karşı ya getirir ve bu cevapları bul ması i ğ in farklı kombi nasyonlar yaratır.

Düş kur mak, düşünmek, rüya gör mek sanalın ortaya çı kmak i ğ in kull andı ğ yöntemler den bazılarıdır. Algılanan gerçeklikler, bu yöntemlerle yeni bir düz l emde hareket e geçerler, var olan kabuklarını, sınırlarını kırıp farklı şekillerde kendilerini tekrar tanı nı lar .

DI, obj eri n haki ki si ile kur duğ u muz il eti ş m d arak doğ makt adır. DI, obj eri n kendi haki ki si üzeri ne bi zi malı veya sanal gerçekli ğ ni zi ğ yd rir. İnsan algılad ı ğ zaman “haki ki dan” insanı n algı sistemlerinin sınırları i ğ inde tekrar tanı mlanır. Bu tanı nı lı ma algısal gerçeklik du ş turur. Algılanan gerçeklik farklılaşt ırılıp tekrar yaratılır. Bu değ iş msanal moddadır. O u ş turulan şey dil yard ı mı yla met ne, ür ü ne dönü ş t ü ğ ü zaman farklı bir nesne haline gel ni ş ve haki kili k kazan mış dır. Sanal her zaman bir haki ki ye dönüş me eğli mindedir.

Sanal kavramın tanı m, sanalın kendisi gibi farklılaşma göstermektedir. Farklı bilim dalları ve bilim adamları sanal kavramı kendilerince tanı nı l maktadırlar.

İnsanın üretti ğ büt ün sistemleri üreti m ve tüketim arası ndaki ç i z ğ ye yerle ş tir mek mümkündür. Tüket mek i ğ in üreti n insan, üreti mi ve tüketi mi hızlı, düzenli, iyi bir şekilde yapmak i ğ in farklı il eti ş m sistemleri geli ş tir ni ş tir. DI, yazı, ydılar, pazar yerleri, şehirler, tel ef on, tel evizyon, internet ve daha sayılabilecek bir çok sistemin var d u ş amaçlarından, biri de üreti m ve tüketi marası ndaki ilişki yi daha düzenli ve hızlı kl maktır.

İnsanlık tarihini şekillendiren üreti m ve tüketim ilişkisi Baudrillarda göre son yüzyılda değ iş ni ş tir. Daha önce nesne sat kendisi i ğ in tüketilirken, ş i m dilerde tüketilen şey sadece nesne de ğ il, bir takım gruplar tarafından ona yükl enen işaretlerdir. Tüketilen şey, nesnenin kendisi kadar ona yükl enen işaretler sistemin dir.

Tüketilen nesnenin, üretim süreci ve üreten kitle ile ilişkisi kesilerek, nesnenin hakikisinin yanı sıra bazı sanal gerçeklikler, imajlar, işaretler, eklenerek tüketimin önüne sunulmuştur. Tüketici nesnenin kendisi kadar sanal gerçekliği de tüketmektedir. Bazı durumlarda sanal gerçekliği tüketimin nesnenin gerçekliğini önüne geçmektedir. Sanal gerçekliğin, objenin gerçekliğinin önüne geçmesi iletişim ve bilgi ağının gelişmesi ile hız kazanmıştır. Şekillenen yeni üretim ve tüketim ilişkisinde bilgi, işaret sistemleri ve kodlar önemli unsurlar haline dönüşmüştür. Sanal gerçeklik fiziksel gerçeklik haline dönüşmüş ve tüketiciye sunulan gerçeklik olmuştur.

Sanalın fiziksel gerçekliğin önüne geçmesi, yani sanal dünyanın kendi gerçek dünyasının yerine koyulması, sanalın baskınlığı, hipergerçeklik (hyperreality) olarak tanımlanmaktadır. Baudrillard'a göre, geç kapitalist koşulların doğurduğu yeni dünyada, artık gerçeklik ve onun doğurduğu ilişkiler mümkün değildir. Gerçeklik yerini sanala bırakmıştır ve sanallık, gizli politik bir oyunun inceliklerini simgelemeye başlamıştır. Ancak sanal, güçlü ve ideal dünyanın yansıması değildir; tam tersine sanal, gücü/güç ilişkilerinin çağrıştıran, sosyal ve politik programları sayısız kez yeniden üretilen ve hipergerçeklikle yönetilen (yönlendirilen) bir "şey"dir. Hipergerçekliğin etkisi ile, nesneler örtüşük "imgesi" ile gelecek ortam, kaybolmaya yüz tutmuştur ve sanal dünya kendisini, gerçek dünyanın yerine koymuştur. (Sargın, 2002)

Baudrillard sanal gerçekliğe farklı bir bakış açısından bakıp, onu yeni üretim ve tüketim zindanına yerleştirir. Baudrillard'a göre sanal, bu yüzyılın yarattığı, sahte bir gerçeklik kifadesidir, işaretler ve modellerle etasrlanan bir duruştur. Buna karşılık, Paul Virilio sanalın bir göb görünme durumu olduğunu, potansiyel içeren bir gerçeklik olduğunu söyler. Dolayısıyla simülasyon gerekli değildir ama sanal gerçeklik kendi simülasyonu ile birleştirilmiştir ve onurla sunulmaktadır. Bu da gerçek ile sanal arasındaki ilişkiyi maskelemektedir (http://www.theory.net/~a-cyber-war_god.html).

Sanal, kendi içinde potansiyel bir üretim aktivitesi barındırır. Ama bu yüzyılda Baudrillard'ın bakış açısı ile sanal kendi imajlarla ve iletişim elemanları ile birleşerek tüketim yardımcı bir unsur haline dönüşmüştür. Bazı sosyal medya bireye sunulan sanal imajların bireyin hayal dünyasını daralttığını ve sınırladığını söylemektedir. Gerçeğin yerini dani imajlar, üretim hizmet eden sanalın ydunu kesmekte ve sınırlamaktadır.

Paul Virilio bu durumu şu şekilde ifade eder, okuma hayal gücünü geliştiren, i maj yaratma kapasitesini ayakta tutan en önemli katalizördür. Kitap okurken, bir betimlemeden yda çıkarken, aklımızda bir peyzaj canlanır. Diğer bir deyişle, düşünsel i maj üretilir. Halbuki, aynı peyzajı bir fotoğrafta ve bir filmde görüncce, hazır i majı kabul edilir. Bu örnek, i maj uygarlığının insanın hayal dünyasını yok etmesini, basit bir şekilde anlatmaktadır. Okuyup yazmaya devam etmezseniz, yeri teknd çiler sizin ve uygarlığınızın sonu dacaktır. Ancak okuyarak, yazarak ve düşünerek gelecekteki teknd çilere egemen dabilirsiniz. (Nedim ve Tati ana, 1998)

Sanal kavramını, felsef ediler ve sosyoloğ ar yukarda ortaya koyduğumuz şekillerde tanımlarken, arayüz tasarımları, sanal; bilgisayar ve kab d ar aracılığı ile yaratılmış üç boyutlu dünyanın simülasyonu olarak kabul edilmektedir.

Elektronik ortamda sunulan şeyin hakiki si yoktur, sadece görünen bir görüntü vardır. Dijital ortamda bütün şeyler 1 ve 0 olarak tanımlanmıştır. Bu bizim bildiğ nüz anlamda bir ve sıfır sayılarından duşan bir metin değıl elektriğ n bir düzenekten geçmesi ile o düzenekte duşan harekettir. Bu hareket, dijital di meydana getirmektedir. Bu noktada, arayüzler; dijital di bireyin anlayabileceğ di le, bireyin kendi algılarına göre yarattığ veriyi, dijital di çeviren bir çevirmen görevindedir. Buradaki sanallık, hakiki si d mayan ilişkilerin, nesnelerin dijital bir dille yaratılması ve bir ekran vasıtası ile kullanıcıya sunulmasıdır.

Bilgisayar ekranı bireyin sanal d anı algıladığı, tanımladığı, yarattığı ve sunduğ u bir yerdir. Bu tür üretimler çoğunlukla maddesel bir gerçekliğ e dayanmayan ve nesneye dönüşme eğilimi d mayan üretimlerdir. Daha sonraki b d ümlerde daha detaylı bir şekilde tartışacağ ımız gibi sanal d an yavaş yavaş zihinde d uşturul an, imgelelerle anlatılan d maktan çıkıp, ekranda yaratılana ve orada sunulana dönüşmektedir. Artık, sanalın yeni üretimi yeri sadece zihin değıl dr. Bilgisayar ekranı ve onu yarattığı dünya da sanalın mekanıdır.

Sanal ortamlar, gelişen iletişim teknd çileri yardımı ile geliştirilmekte ve daha yaygın bir kitle tarafından kullanılmaktadır. Bu durum genellikle bir yanlış anlamaya neden olmakta ve sanal kavramı elektronik ortaml a özdeşleştirilmektedir. Sanal kavramı ve sanal ortaml ar edebiyatta, matematikte, resimde, mimari de ve daha bir çok dal da zaten var d an kavramlardır. Tdki erinin yarattığı Orta Dünya Kültürü, Salvador Dalı'nın rüyalarını anlattığı resimleri, matematikteki sanal sayılar ve sanal uzaya yerleştirilen noktaların gerçek dünya

ile ilişkileri inceleyen bağlantılar, mimarların yarattıkları ütopyik şehirler, binalar. Bütün bunlar sanalın farklı dallardaki yansımalarıdır. Soyut üretim sürecinin bir parçası olan sanal, zaten farklı bilimle dalları etkileşimindedir. Bu etkileşim dijital ortam ve onun sunduğu olanaklarla yeni bir boyut kazanmıştır.

2.3 İLETİŞİM VE SANAL ARASINDAKİ İLİŞKİ

İletişim anlatırken, insanın toplumsal bir varlık olduğundan ve sürekli olarak çevresi içindeki dünya ile iletişim içinde olduğundan bahsetmiştik. Sanal da bu iletişim çemberi içindedir. Karşılıklı iletişim ve etkileşim yoluyla elde edilen, sanal yardımıyla yeni bir boyut kazanır, farklılaşır ve değişir. Sanal vasıtasıyla üretilen her şey, hakikileşme eğilimindedir. Ancak böylece, üretilen nesne, düşünce, kurgu başkaları ile iletişime girebilmekte ve özgünlüğünü, farklılığını gösterebilmekte ve çoğalmaktadır. İletişim sanala kendini sunmak, paylaşmak ve çoğalmak için olanak vermektedir.

Deleuze, hakiki olanın, sanal olanın bildirgesi ve etkisi olduğunu fakat, asla tamamen sanal olanı gösteremeyeceğini veya bütün sanal imaların hiçbir zaman bütün olarak canlandırılmayacağını söyler. Sanal, sanal olarak kaldığı sürece, başkaları ile iletişime giremez, dalgılanması için hakikileşmesi gerekir. Fakat bu asla bütün olarak gerçekleşmez. Sanalın hakikileşmesi bir indirgeme değildir. Dolayısıyla ile sanal sadece indirgenerek iletişim ve etkileşim sürecine girer.

Sanal elde edilmiş, sahip olunmuş olana (bilgiye) bir potansiyel kazandırır, onu bir farklılaşma ve değişim sürecine sokar. Dolayısıyla ile sanal, üretim sürecinin bir parçası olarak ortaya çıkar ve üretim sürecine potansiyel, gizli güç katar. Bu güç, sürecin sonundaki ürünü diğerlerinden farklı ve özgün kılar. Edebiyat, resim, bilim, mimarlık gibi üretim süreçleri, sanalın kendini ortaya koyduğu mekânlarıdır. Sanal tarafından şekillendirilen ürün, başkaları ile iletişimi girerek hem kendini göstermekte hem de başkalarının üretim süreçleri için alt zemin oluşturmaktadır.

Baudrillard'ın dikkat çektiği sanal, kendini simülasyonla birleştirmiştir ve onunla sunmaktadır. Üretim sürecinin bir parçası değil, tüketim sürecinin bir parçası olmuştur. Kendini medya ve iletişim medeniyatları ile birleşerek tüketim yardımıyla bir unsur haline dönüşmüştür. Burada potansiyel bir üretim değil, potansiyel bir sunuş söz konusudur.

Bilgisayar teknolojisi, sanala hakikileşmeden başka arı ile iliş me girebilme d anağı sağlamıştır. Dijital ortam sanalın, kendini ortaya koyabilmesi için veri ni bir d andır. Bu ortamda üretilen bilgi, hakikileşmeden, maddeselleşmeden, Deleuz'un ifade etti ğ i bi i mgesel d arak başka arı ile iliş me geçebil mektedir. Bu da sanala daha hızlı üreme d anağı sağlamaktadır. İliş i mteknolojileri bilgiyi hızlı bir şekilde dağıtarak veya herkesin ulaşabilece ğ i bir şekilde düzenliyerek aynı zamanda daha hızlı tüketilmesi ne de neden d maktadır.

Dijital ortamın sanala nasıl bir alan sağladığı, bunun sanalın üretimi ve tüketimi süresini nasıl etkiledi ğ i ve bu değ iş iminin geleneksel formları nasıl değ iş tirdi ğ i daha detaylı bir biçimde sonraki bölümlerde ortaya konulacaktır. Fakat şunu eklemek gerekir ki; bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin d anakları, sanala, kendini üretmesi ve sunması için veri ni bir alan sağlamıştır. Bu sebepten ötürü bir çok kişı bu teknolojilerle yaratılan dünyayı, sanal ortam olarak adlandırmaktadır.

3. BÖLÜM

3.1. SANAL UZAY VE ÖZELLİKLERİ

Bir önceki bölümde ortaya koyduğumuz gibi soyut bir mod d an sanal, farklı bilim dalları (bilim edebiyat, müzik, resim) ile ilişkilendirerek, sanal ile bu dallar arasındaki ilişkiyi anlamak mümkündür. Fakat biz bu bölümde, özelliklerle son yıllarda kendini sanal kavramı ile birleştirip sunan bilgisayarların birbirlerine bağlanması ile oluşan sanal uzaydan ve özelliklerinden bahsedeceğiz.

3.1.1. SANAL UZAY

Bugün birey hayatının her aşamasında yer alan bilgisayar teknolojileri, yeni gelişmeye başladığı dönemlerde, hesaplama yapan makineler olarak kullanılmaktaydı. Makine gibi tasarlanan bu dönem bilgisayarları, sanayi devri ninden sonra ortaya çıkan makineleri insanlara benzeterek geliştiren düşüncelerin ürünüleridir. Daha sonraki dönemlerde, bilgisayar teknolojileri alanında yapılan çalışmalarda, bilgisayarları insanlara benzetilmek yerine insanı içine alan, üç boyutlu dünyaya benzetilmeye başlamıştır. Bu bakış açısı bilgisayar teknolojisi nde yeni bir dönemin başlamasına neden oldu.

1968 yılında Doug Engelbart “**bilgi uzayı**” kavramı ile modern arayüzün ana şemasını ortaya koymuştur. Arayüz teknolojisi için bir çok anahtar bileşen içeren bu çalışmanın en önemli noktası “bit mapping”dir. Bilgisayar ekranındaki her pikseli bilgisayar hafızasındaki bir parçaya, bir bite tayin eden bu sistem bu gün kullandığımız bilgisayar teknolojilerinin ana iskeletini oluşturmaktadır. Piksel beyaz ise değeri bir bite, piksel siyaha yaklaştıkça değeri sıfıra eşitlenmektedir. Böylece bilgisayar ekranında iki boyutlu bir uzay tanımlanmıştır. Bu teknoloji sayesinde bilginin bilgisayarın içinde hem fiziksel hem de görsel yeri tayin edilmiştir. Bit mapping teknolojisi bilgiyi uzayda yer kaplayan bir nesne haline dönüştürürken

aynı zamanda bireyin bilgisayar kullanma ve onunla hayal etme şeklini de değiştirmiştir.

Engelbart, bilgisayar, bireyin vücudunun bir parçası olarak değil, içinde yaşanacak, keşfedilecek bir uzay, çevre olarak tasarlamıştır. Alan Kay'ın geliştirdiği desktop teknoijisi ile bilgisayar ekranı bir masaya ve onun üzerindeki kağıtlara, çalışma düzenine benzetilmiştir. Birbiri üzerine açılan pencereler(kağıtlar, çalışmalar) iki boyutlu bilgi uzayına derinlik verilmesini, içine girilebilir bir uzay haline dönüşmesini yardımcı olmuştur. Bu noktada şunun atını çizmeliyiz ki; kullanıcı ile bilgi uyumunu sağlayan desktop bir teknoloji ürünü olduğu kadar bir bilgisayar kültürü yaratmıştır. Burlara eklenen fare (mouse) ile kullanıcı üç boyutlu dünyaya uzaktan bakmaktan kurtulup, onun içine girme ve onunla daha yakın ilişki kurma şansını elde etmiştir. Kullanıcının, bu uzayı tanımasını yardımcı olmak ve uzayda kaybolmasını engellemek için Macintosh, Windows, Linux gibi farklı işletim sistemleri geliştirilmiştir. Böylece bilgisayar, aslında bilgisayar ekranı içinde gezilen, tanımlanan, yaratılan bir uzay haline dönüşmüştür.

Bilgisayar kullanımkültürünün gelişmesi ile birlikte daha farklı toplumlara ait kültürler (aslında farklı bireylere ait düşünceler demek daha doğru bir ifade olacaktır, çünkü yaratılanlar kişisel dir veya kurumsaldır ve bireyin veya kurumun düşüncelerini ve özelliklerini içermektedir) bilgi uzayına aktarılmaya başlandı. Bilgi uzayının yaratılmasından ve tanımlanmasından sonraki adımda bireye, bir telefon kablosu aracılığı ile kendi uzayını veya başkalarına ait bilgi uzaylarını belirli bir oranda paylaşma olanağı sağlandı. Böylece, birbirine bağlanan kablolar ile bir çok bilginin düzensiz bir şekilde, herhangi bir kurda bağlı olmaksızın ortalıkta gezindiği bir “**SANAL UZAY**” doğdu.

Michael Benedikt (1994) sanal uzayı şu şekilde tanımlamaktadır. Sanal uzay; bilgisayarlar ve iletişim hatları tarafından yaratılmış ve sürdürülenkte dan bu dünyaya paralel yeri bir dünyadır. Global bilgi trafiğinin, şifrelerinin, göstergelerinin, değişimlerinin farklı insanların yer aldığı bir dünyadır. Dünya yüzeyi üzerinde hiçbir zaman görünmeyen ses, görüntü ve varlıkların yer aldığı muazzam elektronik geçedir.

Bilgi üretmek, sınıflandırmak hızlı bir şekilde iletmek konsepti üzerine kurulan sanal uzay devamlı büyüyen, gelişen, değişen düzensiz yapısı ve kullanıcıları ile kendi kültürünü, sanal kültürü yaratmıştır. Öncelikle sanal uzay ve özelliklerinden bahsedeceğimiz daha sonra giderek gelişen, belirginleşen sanal kültürü araştıracağız.

3.1.2 SANAL UZAYIN ÖZELLİKLERİ

Sanal uzay, üç boyutlu dünyaya paralel olarak dijital ortamda iletişim hatları yardımı ile oluşturulan bir bilgi uzayıdır. İlk olarak, fizik alanındaki bilgileri paylaşmak için kurulan sanal uzay, bugün her türlü bilginin üretildiği, saklandığı, tüketildiği, aktarıldığı, tartışıldığı bir uzay haline gelmiştir.

Sanal uzay, arayüzlerden oluşan bir uzaydır. Sanal uzaya girmek, bilgiyi üretmek, bilgiye ulaşmak, bilgiyi iletmek için arayüzleri kullanmak gerekir. Arayüzler, kendi içinde sistematik kuralları olan fakat belirli bir oranda değişme, farklılaşmaya izin veren sanal uzay bileşenleridir. Arayüzler hem sanal uzayı yaratırlar hem de bireyin sanal uzayda ilerlemesi için gerekli yolları açarlar. Bilgisayar uzamları genellikle bu uzayın bileşenlerini tasarlarırken fiziksel dünyayı tanımlayan ve onu daha iyi anlamamıza yardımcı olan mimari, sanat, edebiyat gibi dallardan aldıkları bilgileri kullanmaktadır.

Sanal uzaydaki mekanlar, arayüzler (programlar) ve iletişim hatları tarafından yaratılmaktadır. Birey, bir programı bilgisayara yüklediği zaman bu mekanı elde eder. Onu içinde gezme ve onu kullanma hakkı kazanır. Arayüzlerin kendilerine özgü kuralları vardır. Birey bu mekanı kullanabilmesi için bu kuralları bilmesi ve kurullar arasındaki mantıksal ilişkileri kurması gerekir. Sanal uzayda ulaşılan her nokta, kullanıcının, sabit kuralları belirli bir amaç doğrultusunda mantıksal ilişkiler kurarak vardığı sonuçtur. Bu değişken uzay içinde birey mantıksal ilişkiler kurarak kendi bilgi mimarisini tanımlar. Her tanımlayıcı siberuzayda otomatik olarak değişir dd aysı ile kodun bilgi mimarisi de değişir.

Sanal uzay dijital ortamda arayüzlerle yaratılmış bir bilgi evrenidir. İnsanın fiziksel dünyasına benzetilmeye çalışılan bu uzay, insanı kapsar. Fakat bireyin bu uzaya girebilmesi, onun bir parçası olabilmesi için bir bilgiye, koda dönüşmesi gerekir. Birey bir kod olarak sanal uzaya girer ve kendi sanal uzayını yaratır.

Sanal uzayda bireyin kendisini tanımlamak için kullandığı adresi, coğrafi mekana hiçbir ilişkisi yoktur, sadece bir giriş kodudur. Sonsuz uzayda dolaşmak ve başkasını ile iletişim kurmak için gerekli bir koddur. Herhangi bir bilgisayardan bu koda, sanal uzaya ulaşabilir. Kodun zaman ve mekanla ilişkisi yoktur. Kod, sadece bireyle sanal uzay arasındaki ilişkiyi kurar. Kod, aslında bir giriş şifresi olduktan daha çok bir transformasyon objesidir. Sanal uzay, bilgidir ve bilgi ile yaşayan bir

dünyadır. Bu dünyanın bir parçası olmak ve orada yaşamak için bireyin kendini bir bilgiye, bir koda dönüştürmesi gerekmektedir.

Herhangi bir veri, bilgiyi marileştikçe, yaşanır, bilinir dıyağı ile sanal uzayın da bir marisi vardır. Bilgisayarlaştırılmış bilgi, şu anki bilgi iletişimi moddunu tersine çevirmiştir. Klasik iletişimi tarzlarında birey bilgini dışındadır. Ama sanal uzayda bilgi her yerdedir ve birey de bilgini içindedir. Bireyin sanal uzayda ilerleyebilmesi, bilgiyi alması için kendini bir bilgiye dönüştürmesi gerekir. Bunun için sanal uzayda birey, bir kod, bir adrestir. Birey bilgiye dönüşmüştür (Novak, 1994).

Bilgiye dönüşen birey, kendi sanal uzayını tanımlar. Böylece ile kendi sanal marisini kurar. Sanal uzay aslında var olmayan ama sürekli yaratılan bir mekandır. Gerçek dünyada birey dımasada hayat devam eder ama sanal uzayda bireyin yarı kodun yokluğunun bir değeri vardır. Kodun yokluğu, kodun yarattığı sanal uzayında yokluğu demektir. Sanal uzay, onu yaratan olduğu sürece yaşayan bir mekandır. Sanal uzayın marılığı ilgili şunu söyleyebilirsiniz, sanal uzayda herkes bir mardır. Giden hiçbir yer yoktur fakat tasarlanan mekanlar vardır.

Sanal uzay, bir çok kod tarafından sürekli olarak yaratılan, sonsuz değişiklikteli marisi sistemlerinin bir bütünü olarak düşünülebilir. Sürekli bir devrimi ve değişimi içindedir. Bu devriminden dolayı, kod sanal uzayda gezerken kendini bir şehrin ortasında bulabilir veya bir koridorda ilerlerken bir şehir görebilir. Fiziksel dünyada yer, zaman ve nesne arasında var olan ilişki sanal uzayda silinmiştir. Nesne, o zaman diliminde oradadır çünkü kullanıcı onun, orada dımasını istemiştir veya rastlantısal olarak o nesne orada bulunmuştur. Sanal uzay, duvarlarında bir çok kapı olan bir oda gibi düşünülürse kapı açıldığında hangi odanın geleceği yine kullanıcı tarafından belirlenmektedir. Eğer istemediği bir oda çıkmışsa kullanıcı bunu hemen değiştirme hakkına sahiptir (Novak, 1994).

Fiziksel dünyaya paralel olarak kablolarla yaratılan sanal uzay, fiziksel dünyanın en önemli birleşmelerinden biri olan coğrafyayı anlamsız kılmıştır. Sanal uzayda coğrafyadan, şehirlerden, sokaklardan bahsetmek imkansızdır. Bilgiler rasgele, herhangi bir kurala bağlı dımaksızın sanal uzaya dağılmıştır. Sanal uzay tamamen anti mekansal bir yerdir. Birey, sanal uzayda nerede olduğunu bilemez. Başkalarına nerede olduğunu bildiremez, bulunduğu yere nasıl gittiğini anlatamaz. Birey vardığı yere çoğu zaman rastlantı sonucu varmıştır (Mitchell, 1995).

Üç boyutlu dünyada mimari ürün bir objedir ve var olan bir çevreni içinde yer alır. Var olduğu çevrenin koşullarına göre tasarlanması gerekir. Sanal uzayın mimarisi bir çevre içinde yer almaz. O kendi çevresini kendi yaratır ve onun içinde hareket eder. Sanal uzayda her ilerleme bir yd, bir çevre, bir bina, bir tanımlamadır. Sanal uzayın mimarisinde şehir, bina, yd iç içe girer. Bir yd, bir binaya, bir bina, bir şehre veya bir sonsuz tanımsızlığa, boşluğa dönüşebilir. Tanımları ortaya koyan, ilişkileri belirleyen düzenleyicidir. Oilerlede referans noktaları, çevresi değişir. Zaman ve mekan sürekli bir değişimindedir. Bu sonsuz değişimi kavramak mümkün değildir sadece onun bir parçası olarak yaşanılır (Novak, 1994).

Sanal uzayın mimarisi hiçbir kültür veya gruba ait olmayan dıyı ile bütün kültür ve gruplara ait olan bir mimari dir. İnsanlığın ortak ürünüdür, diyebilirsiniz. Birçok kişi tarafından kullanıldığı ve kontrol edildiği için devamlı bir değişimindedir. Sanal uzay sürekli olarak kendini üretmekte ve tüketmektedir. Sanal uzayın değişken karakterine rağmen birey her girişinde farklı bir şeyle karşılaşmada sıfır noktasından başlıyor hissi ne kapılmaz. Durmadan hızlı bir şekilde değişen bu atmosferin kendine has, çok net tanımlanamayan bir dili vardır. Kullanıcı sürekli kullanarak bu dili öğrenmektedir ama bu dilin kurallarını hiçbir zaman tam olarak ifade edemez çünkü kurallar da sürekli bir değişimindedir.

Dünyadaki bütün şehirlerin sokaklarından, caddelerden, bina gruplarından dışması gibi sanal uzayı dışturan arayüzlerin ortak dilleri vardır. Örneğin bütün programların bazı kuralları benzerdir. Bazı kurallar(komutlar) bütün programlar için geçerlidir. İyi bir bilgisayar kullanıcısı, her yeni programı kullanmaya başladığında bilinmeyen bir bölgede geziyor muş hissi ne kapılmaz. O daha önceden gelen bilgi birikimi ile ilk kez kullandığı programın bir çok noktasına hakimdir.

Sanal uzayda bir bilgiye ulaşmak veya yaratmak için fiziksel yollar kullanamazsınız sadece mantıksal ilişkiler kurarak o yere veya sonuca ulaşabilirsiniz. Bazı sanal uzay sistemlerinde (makintosh gibi) mantıksal ilerleme daha hiyerarşik bir sistemindedir. Bazı sistemler de ise daha rahat ulaşılabilirliğine izin verilmektedir. Sanal uzayda yapılan hareket, sonsuz bir labirenti içinde yapılan mantıksal bir ilerlemedir.

Bilgi aktarımı diğer iletişim sistemlerinde belirli konular arasındaki bilgi akışıdır. Sanal uzayda ise bu akışın yeri belli değildir. Zaten kullanıcıların mesajın(bilginin) nereden gönderildiği önemi değildir, mesajın kendisi önemlidir. Sanal uzayda mesajın yer ve zamanla ilişkisi kopmuştur ve hızla danişkisi tekrar tanımlanmıştır.

Mesajın anlamını, içeriğinden daha çok tazeliğ ve hızlı iletilmiş olması düştürür. Eğer mesaj hızlı bir şekilde iletilmezse anlamını yitirir. Micheal Benedikt'inde dediği gibi hız, sanal uzayla birlikte ulaşımın bir iletilme değil, etkinliklerin gerçekleştiğini daha iyi görmek ve algılamak için bir yoldur. Sanal uzayın sağadığı hızlı ulaşım ve iletişimde anağı, onun çekiciliğini arttırmıştır. Sanal uzayın birey hayatında kısa bir sürede etkin bir teknoloji durumuna gelmesiinde sağadığı iletişim imkanlarının ve hızın büyük bir payı vardır.

Sanal uzayla ilgili en yaygın görüşlerden biri de sanal uzayda özgürlüğün sonsuz olduğudur ve her yere girilip çıkılabilir olduğudur. Sanal uzayda, bilgiye ulaşım hızını bant genişliği belirler. Eğer, birey geniş bir bant kalınlığında sanal uzaya giriyor ise kolayca istediği yerlere ulaşabilir. Eğer dar bir bant kalınlığında ise birey istediği her yere gremez. Bunu geleneksel sistemdeki arsa kullanım şekline benzetebiliriz. Geleneksel sistemde gayri menkulün değeri, arsa konumu ile ölçülür. Sanal uzayda ise bu değerlendirme bant kalınlığı ile yapılır. Bunu yeni bir arsa kullanım ekonomisi olarak isimlendirebilir ve bir tür marjinalleşme olarak tanımlayabiliriz (Mitchell,1995).

Sanal uzayı bireyi bir koda dönüştürerek onun kendini tekrar tanımlamasına izin vermiştir. Fiziksel dünyada bireyin bir kimliği vardır ve bu kimlikle başkaları ile iletişim kurar. Toplum bireyin kimliğini belirlemesinde önemli bir unsurdur. Sanal uzayda ise birey, kendi kimliğini kendisi belirler. Bireyin sanal uzaydaki kimliğinin toplumsal, ekonomik ve biyolojik kimliği ile hiçbir alakası yoktur. O sadece bireyin başkaları ile iletişim kurmak için kullandığı bir koddur, bilgidir. Birey kendini sanal uzayda birden fazla kimlik olarak tanımlayabilir ve bu kimliklerle farklı farklı işler yapabilir.

Birey, gerçek dünyada bütün özelliklerini rahat bir şekilde ortaya koymaktan çekinir. Kendisi için bir kimlik belirlemiştir veya toplumunun için bu kimliği uygun görmüştür. O kimliğin gerektirdiği şekilde davranması gerekir. Bu kimliğe aykırı gelecek özelliklerini sergilemekten çekinir ve onu daha dar bir alanda sergiler veya hiç sergilemez. Çünkü toplum kimliği ile örtüşmeyen hareketler sunan bireye tepki gösterir. Sanal uzayda ise birey, tüm toplumsal, vücutsal sınırlardan kurtulduğu için isterse kendini farklı biçimde tekrar tekrar tanımlayabilir ve burlarla gerçek dünyada yaşayamadığı deneyimleri sanal olarak yaşayabilir. Bireyin sanal uzayda aldığı bu farklı adresler, bireyin farklı özelliklerinin yansımasıdır. Bundan şu sonuca varabiliriz. Sanal uzayda vücutsal sınırlarından kurtulan bilgiye dönüşen birey, kendini daha rahat bir biçimde başkalarına aktarabilmektedir.

Sanal uzayın en önemli özelliklerinden biri geleneksel idari yasaları elimine etmiş olmasıdır. Üç boyutlu dünyada mekan ve bireyin kineği arasında kesin ilişkiler vardır. Bireyin belirli bir mekana girebilmesi için o mekana uygun bir kineğin olması gerekir. O mekanın gerektirdiği giyim davranış kurallarına uyması gerekir. Sanal uzayda birey istediği her yere kolaylıkla girebilir ve gezebilir. O mekanın bireye yüklediği toplumsal sorunlukları yerine getirmek zorunda değildir. Zaten o mekanda bireye böyle bir sorunluk yükleyecek, onu fiziksel olarak kontrol edecek bir sistem yoktur. Fakat şu noktada dlanmamalıdır ki; sanal uzayda birey tarafından ulaşılan bütün mekamlar bireyin ulaşması na izin verilmiş mekamlardır.

3 boyutlu dünyadaki şehirlerde duvarlar, çitler, bahçeler vb. demarlar vardır. Bunlar mekandaki sınırları belirler. Bu sınırlara göre birey kendini yabancı veya yerli diye tanımlar. Mekan ve mekanın sınırları bireyin fiziksel dünyadaki ilişkilerini tanımlar ve şekillendirir. Mekanın katı, somut sınırları dışında birde psikolojik sınırları vardır ki; birey bu sınırlar içinde kendini güvende hisseder. Sanal uzayda, toplumsal, mekansal, psikolojik sınırların hiçbirisi yoktur. Bireyin tek sınırı kendi istekleri ve ilgileridir. Birey sanal olarak her ne mekana girerse girsin, fiziksel olarak kendini güvende hissettiği bir mekanda (evde, okulda, bildiği bir mekanda) olduğu için sanal mekan onu korkutmaz (Mitchell, 1995).

Siber uzayda vücudun yerini akıl almıştır. (Novak, 1994) Akıl vücutla beraber insana yüklenen bütün ahlaki, sosyal, fiziksel kurallardan ve sınırlardan kurtulmuş olarak sanal uzayda nimarisini yaratır. Sanal uzaydaki nimarılık, bireyin sınırlarından kopuşunun, sonsuz özgürlüğünü ilan edişini nifadesidir. Kod silikli bir uzayda, düşüncenin bütün sınırlarını istediği gibi zorlayarak doluştur ve yaratır. Gerçek dünyadaki nimari ürün durağandır, değişmez. Zaman ve insan hareketlidir ve değişkendir. Oysa, sanal uzayın nimarisini bireyin hareketi yaratır, değiştiği sürece vardır, durağana aştığı zaman silinir, yoktur gider.

Gerçek dünyada gözlemcinin gözlenmesi için yaratılmış mekamlar heykeldir. Gözlemcinin içinde yaşaması için tasarlanmış mekamlar nimari mekamlardır. Sanal uzay nimarisinde bu kavramlar içice geçmiştir. Sanal uzay hem bir heykeldir, gözlemci gözlenir, hemde bir mekandır, kod sürekli olarak tanımlar (Novak, 1994).

Vücutsuz nesnelerin duşturduğu sanal uzayda, zemin ve nesne arasındaki ilişki değişmiştir. Gerçekte her nesnenin bir ağırlığı, hacmi ve kütlesi vardır. İki nesne aynı anda aynı yere konulamaz. Ama sanal uzayda, nesneler aynı mekana

konuabilir ve birbirleri içinden geçirilebilir. Zemin, nesne arasındaki ilişki sınırlanmıştır ve kod isteği doğrultusunda nesneleri ve ilişkileri tekrar tekrar tanımlayabilir.

Bir bilgi uzayı olan siberuzay, sihirli ilişkileri ile insanın klasik algı boyutunu değiştirir. Breye duyu organları ile algılamayacağı ilişkileri gözlemleme şansı vermektedir. Yarı gerçek hayatta asla yapamayacağı kombinasyonları gerçekleştirme şansı vermektedir. Breye sonsuz olanakları tanıyan sanal uzay, onun bilgi üretme şeklini, hızını değiştirir. Sanal uzay aslında insanların bilgiyi paylaşması ve tekrar üretmesi için yaratılmış bir mekandır.

Üretilen bu bilginin, sanal uzaya yerleştirilerek farklı kitlelerle iletişime geçmesi sağlanır. Böylece bilgi, belirli bir yerde üretilen ve orada tüketilen bir nesne olmaktan çıkar her yerde üretilen ve tüketilen bir nesne haline gelir. Bilginin üretildiği yerle arasındaki ilişkinin kesilmesi, herkesin ulaşabileceği bir ortama konulması, tüketimini hızlandırmıştır. Tüketim kelimeleri, bilginin paylaşılması anlamında değil; vadeden bilgidan daha gelişmiş, daha iyisinin bulunarak eskisinin güncelliğini kaybetmesi anlamında kullanıyoruz. Sanal uzayın sağladığı hız, her zaman daha yerisine, daha iyisine duyulanı istediği de arttırmıştır.

Siberuzay mimarisi, kurgusal bir mimaridir. Kurgu ile gerçek arasındaki fark kurguyu bireyin yaratmasıdır. Kurgunun varlığı nedeni, amaca hizmet etmektir. Kurgunun amacı değıştikçe, kurgunun oluşumu da değışir. Sanal uzayın mimarisi kodun amacı değıştikçe, değışir ve mimari sonsuz boşluğa kendini tekrar tekrar tanımlar. Sanal uzayın mimarisi, sürekli bir tanımlanma içindedir.

Sanal uzay mimarisi, hayal kurmak, üzerine kurulur. Bunu düşlele, hayallerle tanımlar ve yaşatır. Sanal uzay sihirli bir mekandır. Kodun hayallerini gerçekleştirme için gerekli ortamı sağlar. Hayaller bazen rastlantısal olarak, başka bilinçsiz hayallerle kesişir ve rasyonel bir gerçeklik üretir. Gerçek dünyada bilginin rasyonel olması önemlidir. Sanal uzay ise bilime sanatın birbirine karıştığı, kaynaştığı bir yerdir. Bilginin rasyonel olması değil, istenilen amaca hizmet etmesi önemlidir (Novak, 1994).

Fiziksel dünyaya referans alınarak dijital ortamda yaratılan sanal uzay, bir çok yönü fiziksel dünyaya benzemektedir ama aynı zamanda kendine has özellikleri vardır. Benzerlikleri ve farkları ortaya koymak onu daha iyi anlamamıza yardımcı olacaktır.

3.1.3 SANAL UZAY İLE GERÇEK DÜNYA ARASINDAKİ BENZERLİK

Metropd yaşamını, insanoğlunun diğer yaşam türlerinden ayıran özelliğ, metropdün büyük, yoğun ve heterojen yapısıdır. Metropdlerde yaşayanlar kasaba sakinlerinden farklı olarak, her gün bir çok insanla karşılaşır. Onlarla ilgili olarak hafızalarında çok net bilgiler kalır. Genellikle bu bilgiler karışık, içiçe geçmiş ve ifadesizdir.

Sanal uzayın yapısı da metropd yaşamına benzerdir. Birey sanal uzayda dolaşırken bir çok bilgiye veya farklı kodlara rastlar. Kendi ilgi alanında olan bilgiyi ve onunla aynı ilgi alanını paylaşan kodları dışındaki hatırlamaz. Birey sadece amacı üzerinde yoğunlaşır. Diğer bilgiler onun çevresinden akar gider.

Metropddeki bireyin hayatında, kasabadaki veya küçük bir şehirdeki bireyin hayatından farklı olarak bir çok farklı gruplar vardır. Birey bunları arasından kendine yakın olanı seçer. Kasabadaki gibi var olan tek bir grubun üyesi olmak zorunda değildir. Sanal uzayda da birçok farklı gruplar yer almaktadır. Birey kendi grubunu veya gruplarını seçer. Metropddeki gibi birey birden fazla ve farklı ilgi alanı dabilir ve farklı grupları üyesi dabilir.

Topumsal bir varlık olan insanoğlu için grup olmak, başkaları ile iletişimi içinde olmak, onlarla belirli amaçlar doğrultusunda birleşmek vazgeçilmez bir gereksinimdir. Bunun sonucu olarak sanal ortamda; farklı konuları tartışmak için veya belirli bir konuda ortak düşüncelerin bir araya gelmesi için gruplar oluşturulmuştur. Dünyanın farklı coğrafyalarında yaşayan insanlar aynı konu üzerinde tartışmak, araştırmak için ekran vasıtası ile yan yana gelirler ve gruplar oluştururlar. (www.med.a.rnit.edu/Thesis/ThesisContents.htm).

Sanal uzay, metropd hayatı gibi bir çok farklı bileşeni içerdği için devamlı değişim ve dönüşümündedir. Metropd sakinleri bu değişimi bilmek ve gözlemlemek arzusunu taşır ama bu bütünün bir parçası değildir, olmak istemez. Bu farklılığın değişikliğine girince bazı toplumsal görevleri üstlenmesi gerektiğini bilir ve bunlardan kaçınır. Çevresinde olanları bilmek ama onun dışında kalmak ister. Sanal ortamda, birey bir çok konu hakkında bilgi bulur, veya farklı gruplarla iletişimi girer ama bu sürekli devam eden bir durum değildir. Kritik o konu hakkında öğrenmek istediğini alır ve bu iletişimi bitirir. Sürekli bir iletişim söz konusu değildir. Sanal ortamda iletişim çoğunlukla kesintili bir iletişimdir.

Sanal ortamda basılan kitapları, gazeteleri, televizyon programlarını gerçek dünyadaki komşuluk üniteleri gibi düşünebilirsiniz. Geleneksel komşuluk ünitelerinde bireyler yan yana gelerek belirli konular hakkında konuşurlar, tartışırlar, fikir üretilirler. Bu da onların kelime kültürünün gelişmesini yardımcıdır. Sanal ortamdaki medya bireyin sözlü ve yazınsal kültürünün gelişmesine yardımcıdır. Sanal ortamda bu araçlar vasıtası ile fiziksel ve karşılıklı olmayan ama devam eden kültürel aktarım vardır. (www.medanint.edu / Thesis/ Thesis Contents.html) .

3.1.4 SANAL UZAY İLE GERÇEK DÜNYA ARASINDAKİ FARK

Sanal uzay ile gerçek dünya arasında benzerlikler olduğu gibi farklılıklar da vardır. Sanal uzay ile gerçek dünya arasındaki en önemli fark, sanal ortamda vücudun bulunmamasıdır. Birey vücudundan fiziksel ortamın bütün koşullarından sıyrılarak sanal ortama girer. Birey yer çekiminden, hava koşullarından ve obje ile kurduğu dokunsal ilişkiden koparak ekran ve fare, klavye gibi araçlar vasıtası ile bu ortama girer. Birey, aslında hiçbir zaman gerçek dünyadaki gibi hareket ederek, sanal uzayda gezemez. Sadece bilgisayar kullanırken yaptığı hareketler ve ekranda hızlı bir şekilde geçen görüntüler, bireyde geziyor muş hissi uyandırır. Sanal uzaydan yaşanan bütün deneyimler bir hisden ibarettir, nesnel gerçeklikler yoktur.

Sanal gerçeklik diye tanımlanan; bireyin kafasına taktığı bir obje ile bulunduğu ortama ile arasındaki ilişkinin kesilmesi ve bireyin kendini başka bir aktivitenin içinde hissetmesi, aynı ilke üzerine dayanmaktadır. Birey aslında aynı fiziksel mekandadır ama kafasına taktığı obje ve onun yarattığı görüntü sonucu kendini bir yerde geziyor muş veya farklı bir aktivite gerçekleştiriyor muş gibi hisseder.

Sanal uzayın yarattığı haksiz gerçeklik, sanal gerçeklik, ekran aracılığı ile bireyle görsel ve işitsel olarak iletişimi kurmaktadır. Bu ilişkiler bireyde fiziksel olarak deneyimiyor muş hissi uyandırır. Birey gerçek dünyada nesnel deneyimler oysa sanal uzayda sadece deneyimiyor muş hissi vardır.

Doğal çevre kendi kuralları ile var olan bir çevredir. İnsanoğlu bu çevreyi tanımlamak, daha anlamlı hale getirmek için yerleşim yerleri, şehirler kurmuştur. Doğayla iletişimi gören insan, yerleşim yerleri, üretim alanları ve diğer kullanımları olarak çevresindeki alanları ayırarak, doğayı tekrar tanımlamıştır. Sanal uzay ise gerçekte (fiziksel olarak) yoktur. Birey önce onu tanımlar daha sonra onun içinde bazı mantıksal ilişkiler dahilinde ilerler. Aslında her ilerleme sanal uzayda bir

yaratma eylemidir. Sanal uzay yaratıldığı sürece vardır, kullanıldığı sürece yaşamaktadır. (Mitchell,1995).

Breyin fiziksel dünyada, onunla ilişki kurmasını zorunlu kılan bir hacmi ve kütlesi vardır. Vücudunun boyutu onun çevresi ile kurduğu ilişkilerin sınırlarını belirler. Mimarî mekanı düşünecek dursak, mimarî mekânın boyutlarını, özelliklerini insanın boyutları ve fiziksel ihtiyaçları belirlemektedir. Sanal uzayda ise bireyi yere bağlayan, onunla ilişki kurmasını zorlayan bir kütlesi (vücudu) yoktur. Brey bütün sınırlarından kopmuş bir şekilde sanal uzayda ilerler.

Fiziksel dünyada bireyin çevresini oluşturan en önemli değişken vücutudur. Brey çevresiindeki her türlü ilişkiyi vücudunun özellikleri ve onun gereksinimleri ne göre kurar. Vücut ve akıl bir bütündür ve birlikte hareket ederler. Bilgiyi, düşünceyi akıl kadar vücut da üretir ve iletir. Vücudun yaşadığı bir yerde toplumsal hayatı kurmak ve onun gereksinimleri ne yerine getirmek zordur. (www.media.mit.edu/Thesis/ThesisContents.html) Bu sebepten dolayı sanal uzayda fiziksel dünyadaki ne benzer toplumsal ilişkiler yer alsa da bunlar gerçek dünyadaki ilişkilerle birebir örtüşmez kendine has özellikleri vardır.

Örneğin, toplumsal yapıyı oluşturan önemli bileşenlerden biri karşılıklı yapılan konuşma eylemidir. Brey konuşma sırasında sadece belirli kurallar dahilinde kelimeleri yan yana getirmez bazı kelimeleri daha yüksek sesle, bazılarını daha yumuşak sesle, bazılarını ise daha vurgulu söyler. Yine konuşma sırasında vücudunu kullanır. El, kol hareketleri, yüz ifadeleri ve mimikler ile karşısındaki ne duygularını aktarır. Konuşmada dilinin net örgüsü kadar duyguların aktarılması da iletişimin bir parçasıdır. Sanal uzayda genellikle iletişimi içinde olan bireyler birbirlerini görmezler. Konuşan tarafların aynı fiziksel mekânı paylaşmadıkları bu uzaydaki iletişimde konuşmanın önemli bir bölümü dilin duyguları aktarma eylemi yer almaz. Konuşmada duyguları aktarmanın farkına varan arayüz tasarımcıları bazı duyguları görsel işaretlere dönüştürmüşlerdir. Brey metnin yanı sıra bu işaretleri kullanarak da karşısındaki ne duygularını aktarır. Böyle bir çözümün doğruluğu tartışma konusudur. Brey konuşma esnasında sergilediği duygularının ne kadarının farkındadır, bunları ne kadar karşı tarafa aktarır veya aktarmak ister. Bütün bunlarda sanal uzaydaki iletişimin birer soru işaretidir.



Şekil : 3.1.4.1 Resimde görüldüğü gibi yüz ifadesi ile aynı kelimelerin anlamını tamamen değiştirebilmektedir.

Toplumsal bir mekânı başarılı yapan ana unsur; başkalarının varlığıdır. Sanal ortamın mekansız dünyasında “var olmak” somut anlamdaki fiziksel olarak bir mekânı başkası ile paylaşmak anlamından sıyrılmakta ve başkalarının varlığını hissetmeye dönüşmektedir (on-line chat vb. şekillerde) (www.med.nit.edu/Thesis/ThesisContent.s).

Sanal ortamdaki grup mantığı gerçek dünyadakiinden daha farklıdır. Gerçek dünyada bir gruba katılmak, onun üyesi olmak demek o düşüncenin gerektirdiği şekilde davranmak demektir. Örneğin rock müzik dinleyen bir grubun üyesi olup, takım elbise ile o grup içinde dolaşamazsınız. Grubun size yüklediği toplumsal bir kimlik vardır ve bireyin bunu, gövme konuşma, davranış tarzı ile dışa yansıtması gerekir. Dışarı ile çok farklı düşüncelerdeki iki grubun üyesi aynı anda dolaşamaz. Sanal uzayda ise çok farklı grupların üyesi aynı anda dolaşabilir. Grubun içindekiler bireyler, bireyi o kimliklerimiz ile ortada gösterdiği tarafı ile tanıyacaktır. Grubun dışındakileri ise bireyin hangi grubun üyesi olduğunu bilmesini imkanı yoktur. Birey

piyaneları ile ekran karşısında oturup, ekranın bir köşesinde rock müzik hakkında düşüncelerini başkaları ile paylaşırken, diğer taraftan bir iş toplantısına katılabilir. Gerçek hayatta yan yana gelmeyecek veya gelmesiinde problem doğacak gruplar yan yana gelir (www.media.nit.edu/Thesis/ThesisContents.htm).

Gerçek dünyadaki toplumsal düzenlemelerde insan aklı ve vücut birlikteliği önemli bir yer kaplamaktadır. Vücut ve akıl birlikte hareket ederek çevresindeki yapıyı oluşturur. Vücudun dindiği sandık uzayda ise akıl tek başına toplumsal bir düzen kurma çabasıındadır.

Vücut toplumsal sistenlerin ve kontrolün ana noktasıdır. Toplumsal yapı içinde bireyin yerine getirmesi gereken bazı görevleri dduğı gibi yapmaması gereken eylemler de vardır. Brey, kuralların dışına çıktığı zaman toplumsal mekanizma tarafından cezalandırılır. Bu cezalandırma eylemleri bireyin vücudu vasıtası ile aklına uygulanan eylemlerdir. Brey hapishaneye atılır, insanlarla ve fiziksel çevre ile olan ilişkisi kesilir. Vücudu işkenceye maruz bırakılır veya idam edilerek hayatına son verilir. Brey düşünerek ürettiği yasadıamayan eylemlerini fiziksel olarak gerçekleştirip yakalandığı zaman, vücudu vasıtası ile cezalandırılır. Vücutsuz kişiliklerin ddaştığı sandık uzayda bu kontrol mekanizmasının nasıl gerçekleştirileceği, tartışma konusudur.

Kontrol edilemez, denetim yapılamaz doğasıından dolayı sandık uzay yoğun bir şiddet barındırmaktadır. Brey gerçek kişiliği ile ortaya koymaya çekindiği aykırı isteklerini sandık uzayda çok rahat bir biçimde ortaya koyabilmektedir. Örneğin, birey rahat bir biçimde yapacağı satirist ayırma için bir kurban aradığını dile getirebilmekte ve yine bir başka birey bu cevaba karşılık verebilmektedir veya birey devletlerin, büyük kuruluşların gizli sayfalarına girmek buradaki bilgileri yok edebilmekte veya değiştirebilmektedir. Bu tür olaylar insanlarda sandık dünyanın geleceği ve fiziksel dünyaya yansıması konusunda dstopik düşünceler duşmasına neden d maktadır. Bazı sosyologlar sandık uzayda klasik toplum düzenlerinde dduğı gibi sınırları ve sınıfları yaratmanın, sandık uzayı kontrol etmede, sıradan insanları tehlikelere karşı korumada yardımcı dacağını savunmaktadırlar. Fakat sınırsız bir evren yaratmak mantığı ile kurulmuş bir evrende sınırlar yaratmak veya sınırları korumak imkansız görünmektedir.

Brey fiziksel çevrede vücudu yardımı ile tanınır. Breyin yüzü, parmak izi, inzası, yazısı, ses tonu onu tanımamıza, diğerlerinden ayırmamıza yardımcı olan unsurlardır. Vücutsuz olan sandık kişilikleri ayırmak, tanımlamak imkansızdır. Bu

açıdan bakıldığında sanal ortamdaki karşılıklı iletişimsizlik bir durumdur. Birey karşısındaki rolünü kimliğini asla bilmez.

Fiziksel çevrede birey, bir topluluğun üyesidir ve bu toplulukla ilişkili olarak bir kimliğe sahiptir. Bu kimlik bireyin toplumdaki statüsünü, davranışını, konuşmasını, giyim tarzını belirler veya tam tersi bir ifade ile birey kişiliğini giyim tarzı, davranışları ve statüsü ile dışa yansıtır. Bireyin tek bir kimliği vardır ve canlı olduğu zaman kimliğini değiştirip yeri bir kimliğe bürünemez. Kimlik bireyin ve toplumun o kişi için birlikte oluşturduğu bir kıyafettir ve sık sık değiştirilmez.

Sanal uzayda vücudu kaybeden birey, kendini özelliklerine göre farklı kimlikler olarak tanımlar. Artık bir birey değildir, o bir kimliktir veya kimliklerdir. Bu kimlikler aracılığıyla başka kimliklerle iletişime girer. Sanal ortamda gerçek bir varoluş durumundan daha çok bireyin kendini tekrar tanımlamasından doğan sahte bir duruş vardır. Birey, bu tanımlamayı istediği gibi arttırıp değiştirebilir. Birey, birey olarak tüm toplumsal sınırlarından kopmuş ve özgürleşmiştir ve kimlikler olarak yeri den doğmuştur. Bunu, bireyin sanal uzaya beraber sanallaşması olarak kabul edebiliriz.

Fiziksel dünyada objelerin hakikati vardır. Objelerin hakikati başkası tarafından algılanarak objenin tanımlıdır, varlığı ortaya konulur. Objenin gerçeği olmadığı sanal ortamda objenin çabuk algılanabilirliği, dikkat çekiciliği ön plana çıkmaktadır. Sanal obje (bilgi) başkası tarafından algılandığı sürece var olduğu için algılanması önemlidir. Objelerin rastlantısal ilişkiler kurduğu bu evrende, farklı edilebilirlik “sanal varoluşun” esasını oluşturmaktadır. Sanal obje farklı edilebilir durumda tüketilir yani üretimin amacı hizmet etmektir. Sanal uzayda bilgi kendini genellikle iktisadi amaçlarla birleştirilerek sunar. Bu durumlar bilginin hem kolay algılanmasına yardımcı olur hemde bilgiye görsel bir çekicilik kazandırır.

Sonsuz sayıdaki ve çeşitlilikte bilgi, rasgele herhangi bir kurala bağlı kalmaksızın sanal uzayda yer almaktadır. Bu ortamda, nesnenin özü ile ilgili bilimsel veri elde edileceği gibi nesnenin kendini anlatan reklam niteliğindeki bilgi de elde edilebilir. Bu noktada, bireyin nasıl bir bilgiye ulaşmak istediğine karar vermesi ve bulunduğu bilgileri buna göre seçmesi önem kazanmaktadır. Gerçek hayatta birey bir konuda araştırma yapmak istediğinde kütüphaneye gider ve o konu hakkındaki kaynakları araştırır. Bulduğu kaynağın içindeki bilginin yeterliliğini ve doğruluğunu tartışır ama kaynağın yeterliliğini tartışmaz. Çünkü kaynak ile bilgi örtüşmektedir, sınıflandırma ona göre yapılmıştır. Sanal uzayda ise bir konuda araştırma yaparken, o konu ilgili anahtar kelimeyi yazıldığında bilgi sayar yüzlerce kaynak sıralar ama bu

kaynaklardan sadece belirli bir kısmı bireyin aradığı türden bilgi içermektedir. Bireyin önce bu kaynakları seçmesi sonra bu kaynaklar içindeki bilgiyi değerlendirilmesi gerekir. Büyük bir kütüphane gibi hizmet veren sanal uzayda geleneksel bilgi sınıflandırması yoktur ve birey kendi sınıflandırmasını yapar.

Fiziksel mekânın toplumsal bir fonksiyonu vardır. Toplumsal olan ile bireysel olan, resmi ile sıradan olan, doğal ile yapay olan birbirinden ayırır. Kesin ve belirli bir yapılanması vardır ve kesin ve net işaretler, semboller üretirler. Bu semboller, işaretler ana malzemeyle süsleniş kodlu grup hafızasını oluşturur. (Mitchell, 1995)

Kevin Lynch insanların şehrin içinde dolaşırken onu algıladığını ve kafasında onu kaybedilmekten koruyacak işaretler ürettiğini söyler. Bu işaretler ne kadar kesin ve net ise birey kenti o kadar iyi algılar. Kentler, yollar, sınırlar, kesişim noktaları, bđgeler ve referans noktalarından oluşur. Bunlar bireye genel kent haritasını oluşturmasına yardımcı edeni işaretlerdir. Bunlar aynı zamanda ortamın atmosferini, tonunu belirler, toplumsal hafızanın oluşmasını sağlarlar. Birey bunlarla ilişki kurarak kenti hafızasında tanımlar. Bu tanımlama oranında kentte kendini mutlu ve güvende hisseder.

Sanal ortamda her şey çok hızlı değiştiği için kimliğe yd gösteren, ona belli bir hafıza kazandıran mekânlardan (adreslerden) bahsedilebilir. Arayüz tasarımları bu tür referansları oluşturmanın, şehirdeki yd, sınır, kesişim noktası, bđgeler ve referans noktası ilişkilerinin sanal uzayda da kurulmasını gerektirdiğini söylemektedirler.

Sanal uzayın bazı mekânları fiziksel dünyanın caddeleri, sokakları, meydanları gibidir. Bu mekânlara kontrolsüzce ulaşılabilir. Ama bazı mekânlara (posta kutusu gibi) ulaşmak için anahtarınızın olması şarttır. Fakat sanal uzayın mahremiyetini kıran ve bu mekânlara giren herki, virüs gibi tehditler vardır. Sanal uzayda bunları cezalandıran sistemler vardır. Bunları sanal uzayın, adaleet sistemi olarak adlandırabiliriz ama bu sistemlerin nasıl işlediği çok net değildir (Mitchell, 1995).

3.2 SANAL KÜLTÜR

Daha önceki bölümlerde ortaya koyduğumuz gibi sanal uzayın ve dijital ortamın sunduğu olanaklar bireyin algı boyutunu değiştirmiştir. Dijital ortamda yaratılan üç boyutlu dünyamızdaki ilişkilerin benzeri simülasyonlar ve diğer arayüzler, bireye

daha önceden göremediği veya deneyi nlemediği d asılıkları gör me ve onları n üzerinde çalışma i nkanı ver mektedir. Dijital ortam bireyin bilgi üret me şeklini ve veri nini değ iş tir mıştır. Sanal uzayı se üretil en bilg i n her ke st a r a f ı n d a n u l a ş ı l m a s ı n a i n k a n v e r m i ş t i r .

Sanal uzay ile birlikte birey masasındaki bilgisayar ekranı yardımı ile dünyanın herhangi bir yerinde herhangi bir ki ş i t a r a f ı n d a n ü r e t i l e n v e s a n a l u z a y a y e r l e ş t i r i l e n b i l g i y e u l a ş a b i l m e k t e d i r . D o l a y ı s ı i l e b i l g i b u y ü z y ı l d a , s a d e c e ü r e t i l d i ğ i y e r d e v e b e l i r l i b i r g r u p t a r a f ı n d a n k u l l a n ı l a n b i r n e s n e d i m a k t a n ç ı k ı p i s t e y e n h e r k e s t a r a f ı n d a n k u l l a n ı l a b i l e c e k b i r n e s n e d i m u ş t u r . S a n a l u z a y v e d i j i t a l o r t a m ı n s u n d u ğ u d a n a k l a r b i l g i n i n h ız l ı b i r ş e k i l d e ü r e t i l m e s i n e y a r d ı m c ı d ı m u ş t u r . V a r d a n b i l g i d e n d a h a i y s i r i n ü r e t i l m e s i , e s k i b i l g i n i n s a n a l u z a y d a k a y b d m a s ı n a n e d e n o l m a k t a d ı r . E s k i y e n v e y a g ü n c e l l i ğ i n i k a y b e d e n b i l g i s a n a l u z a y d a n s i l i n i r . B u , b i l g i n i n v a r d u ş n e d e r i n i n y o k d m a s ı a r l a m ı n a g e l m e k t e d i r . B z b u n u b i l g i n i n t ü k e t i l m e s i d a r a k i s n e n d i r i y o r u z . S a n a l u z a y b i l g i n i n e v r e n s e l b i r o r t a m d a ü r e t i m i n e v e t ü k e t i m i n e i z i n v e r m e k t e d i r . B z b u b ö l ü m d e “ S a n a l K ü l t ü r ” b a ş l ı ğ ı a t ı n d a b i l g i n i n e v r e n s e l o r t a m d a ü r e t i m i n i n v e t ü k e t i m i n i n b i r e y h a y a t ı n d a v e t o p l u m s a l y a ş a m d a y a r a t t ı ğ ı d e ğ i ş i m e r i i n c e l e y e c e ğ i z .

Geleneksel üretim sistemlerinde ürün sadece belirli bir amaca hizmet etmesi için üretilir. Ama modern toplumlar da ürün sadece fonksiyonel amaca hizmet için değil, aynı zamanda belirli bir düşüncenin ve duygunun simgesi olarak da üretilir. Nesne, onun satılması na yardımcı d a c a k b i r t a k ı m a n l a n h a r l a b e r a b e r t ü k e t i m i n i n ö n ü n e ç ı k a r . T ü k e t i d i s e s a d e c e n e s n e r i n k e n d i g e r ç e k l i ğ i n i d e ğ i l a y n ı z a m a n d a o n a e k l e n e n s a n a l g e r ç e k l i ğ i d e s a t ı n d ı r . S a n a l g e r ç e k l i k n e s n e r i n g e r ç e k l i l i ğ i i l e ö z l e ş m i ş t i r v e o n u n ö n ü n e g e ç m i ş t i r .

Gerçek dünyada, bu yüzyıl da t a n ı m h a n a n n e s n e r i n g e r ç e k l i ğ i v e s a n a l a r a s ı n d a k i i l i ş k i (s i m ü l a s y o n d u r u m u) s a n a l u z a y d a d a d e v a m e t m e k t e d i r . S a n a l u z a y d a b i l g i n i n ö z e l l i k l e r i d e ğ i ş m i ş t i r . B i l g i , n e s n e r i n ö z ü n d e n d a h a ç o k , n e s n e y e i l i ş k i n i m g e l e r d ü n y a s ı n ı f a r k l ı g ö n d e r m e l e r l e y e r i d e n ü r e t e b i l m e k i ç i n g e r e k l i , i ş a r e t l e r d ü n y a s ı n a i n d i r g e n m i ş t i r . B u o r t a m d a , b i l g i n i n n e r e d e , h a n ğ i y ü z l e ü r e t i l e c e ğ i v e t o p l u m s a l e t k i s i n i n n e d a c a ğ ı ö n e m l i b i r s o r u n d a r a k k a r ş ı m z a ç ı k m a k t a d ı r .

Sanal uzayda herhangi konu hakkında bir çok bilgi bulunabilir. Ama bulunan bilg i n b ü y ü k b i r k ı s ı m ı n ı , n e s n e r i n ö z ü n ü a r l a t a n b i l g i l e r d e n d a h a ç o k n e s n e i l i ş k i n i m g e l e r d u ş t u r u r . A r a d ı ğ ı n ı z h e r k o n u h a k k ı n d a b i l g i b u l d u ğ u n u z b u u z a y d a a s l a b i l g i n i n k a l i t e s i k o n u s u n d a n e t i f a d e l e r k u l l a n ı l a m a z . Ç ü n k ü b i l g i h i ç b i r d e n e t i m e

maruz kalımdan sanal uzayda gezmektedir. Bu noktada bazıları sanal uzaydan elde edilen bilgilerin bilimsel bir kaynak olarak kullanılmayacağını söylerken, bazıları da bu karşı çıkmaktadır. Bu durum bilginin ne olduğu, nasıl denetleneceğini ve kimin bu kararı vereceği sorularını beraberinde getirmektedir.

Sanal uzayı, her türlü bilginin sunulduğu büyük bir reklam panosuna benzetmenin pek hatırlı bir yaklaşımlamayacağı kanısındayım. Sanal uzay, her türlü bilginin aynı anda sunulduğu, bilginin sınırlarının, ilişkilerinin tam olarak anlaşılmadığı bir dünyadır. Sadece birey aradığı bilginin türünü belirleyip, var olanlar arasından mantıksal ilişkiler kurarak istediği bilgiye ulaşır. Sanal uzay bireye aradığı kaynağı bulmasıyla geniş bir daireye sağ arken bulunduğu kaynağın güvenilirliği konusunda ona sorumluluk yüklemektedir. Birey, bulunduğu kaynağın aradığı bilgiye denk düşüp düşmediğini karar verecek olan kişidir.

Sanal kültür, farklı bilgi uzaylarına ait bilgilerin kâğıt aracılığıyla paylaşılması ile doğan bir kültürdür. Sanal kültür dışı ile mesaj arasında duran başka hiçbir yerde yaşamayan bir kültürdür. Bir iletişim kültürü olan sanal kültür, mesajın doğru ve hızlı bir şekilde iletilmesi ve iletilerinin algılanması üzerine kurulur. Mesajı üreten ve alan arasındaki ilişkiyi görürse de aslında mesaj ile üreten, mesaj ile alan arasındaki ilişkidir. Üreten ile alan arasındaki ilişkiyi sağlayan mesaj değil, hızıdır. Mesaj hızlı bir şekilde aktarılmadığında anlamını yitirmektedir çünkü her şey hızlı bir değişim çemberi içindedir. Hızlaşmanın bir ilerleme olmaktan çıkıp, bilgiyi daha iyi algılamak için bir yoldır.

Bilgiye ulaşım hızının artması, bilginin önemini de arttırmıştır. İnsanlar sürekli olarak güncel olan bilgiye hakim olmayı istemektedirler. Bilginin hızlı iletilmesi ile beraber, nesnelerin, olayların birbirleri ile olan ilişkileri daha çabuk olarak gözlemlenebilmektedir. Örneğin, televizyonda savaş haberinin çıkmasından iki sariye sonra borsadaki bazı hisse senetleri yükselmekte, bazıları ise düşmektedir. Şüphesiz ki savaşın politik, sosyal, psikolojik yansımalarının olduğu gibi ekonomik yansımalarının da olması doğaldır. Fakat, bunun bu kadar hızlı bir şekilde olması ve sıradan insanların bunu bu kadar rahat gözlemleyebilmesi bu yüzyıla özgü sanal uzayın yarattığı bir davranış şeklidir. İnsanlar geçen yüzyıllarda savaşın etkilerini, bu yüzyıl da insanların savaş çıkacak söylentilerinin etkilerini hissetmelerinden, daha yavaş hissetmişlerdir.

Sanal kültür ve araçları, bireyi fiziksel mekânla kurduğu zorunlu ilişkilerden koparmaktadır ve bir anlamda bireyi göçebe yapmaktadır. Mekânla kurduğu zorunlu

ilişki den kurtulan birey, cep telefonu, laptop ve benzeri araçlar ile devanlı olarak global ağ ile iletişimiindedir. Brey artık hızla ulaşılan ve devanlı olarak başka bir ile iletişimi içinde olan veya d maki isteyen bir kişidir.

Sanal uzay, bireyi fiziksel dünyadan koparmakta ve vakum etkisi ile içine çekmektedir. Sanal uzayın sunduğu olanaklar bireye her şeyi evinden bilgisayar ekranı başından halledebilme şansı vermektedir. Breyi nişini yapması için iş yeri ne gitmesi veya alışveriş yapması için markete gitmesi gerekmemektedir. Brey her şeyi bilgisayar ekranı vasıtası ile oturduğu yerden yapabilmektedir. Sanal uzayın sunduğu olanaklar bireyin sadece düşünme şeklini değil, yaşayış biçimini de değiştirilmektedir. Brey bütün hayatını bir tek noktadan kontrol edebilecek durumdadır. Bu da şehrin nimetinin değişmesi anlamına gelmektedir. Bütün bu gelişmelerin sonucu olarak hastane, okul, alışveriş merkezleri, kütüphane gibi geleneksel şehir nimetlerinde önemli yer tutan mekamların oran azalacak ve bunların yerine yeni mekamlar dacaktır.

Sanal uzay her ne kadar bireyi fiziksel dünyadan uzaklaştırıp kendi içine çekse de o kadar fiziksel dünyanın yansıması haline dönüşmektedir. Gerçek dünyaya ait bir çok kavram bilim ve sanat dalları kendilerini sanalın içinde tekrar tanımlamaktadır. Sıvı mimarlık (liquid architecture), değiştirilebilir müzik (navigable music), yaşanabilir tiyatro (habitable drama) ve diğer sayılabileceğimiz bir çok kavram sanal içinde onunla kendini tekrar tanımlayan ve sunan fiziksel dünyaya ait kavramlardır. Sanal uzayda yapılan bu tanımlamalar birebir bir yansıma değil bir değişim bir dönüşüm ve tekrar tanımlamadır. Bilişimin ilerlemesi ne yardımcı olmak için tasarlanan sanal uzay bilişimin üretilmiş, yerinden tanımlandığı yer konumuna gelmiştir.

Michael Benedikt'e (1994) göre, bütün disiplinler sanal uzaya yansyacaktır. Sanal uzay genişletilmiş bir evren, insan deneyimliliği için yeni bir yerdir. Sanal uzay bilime kaynak olmak daha çok keşfedilmesi, bilinmesi gereken yeni yollar açar ve insanın algı boyutunun sınırlarını değiştirir.

Novak (1994) bu yeni ortamı şu şekilde ifade etmektedir. Sanal uzaydan önce disiplinler arasında bir ayrılm vardı. Fakat bu ayrılmış sınırlarda bir çıkmaz sokağa girdi ve disiplinler arasında sınırlar yumuşayıp, eriyip birbirlerinin içine girip yok oldular. Ayrı dallardan çoklu disiplinlere, oradan iç içe geçmiş disiplinlere ve son olarak da dönüşmüş disiplinler ortaya çıktı.

Bu yeri durumu bir örnekle açıklayacak olursak. MIT'te böceklerin hareketlerini inceleyen bir bilim adamı, böceklerin bacaklarındaki kas hareketlerini incelemek için bir bilgisayar simülasyonu yaratır. Bu simülasyon aracılığıyla böcekler üzerinde yapamayacağı deneyleri gerçekleştirebilir. Böceğin bacak sayısı artırdığında, böceğin hareketlerinin ve hızının nasıl değiştiğini bu program aracılığıyla inceleyebilir. Bilim adamının yaptığı bu simülasyon programını Silikon vadisinde robotlar üzerine çalışan bilim adamları alıp, bu simülasyonlardan yararlanarak, düz duvarda yürüyebilen, tırmanan, robotlar geliştirirler. Onları tasarladığı programı alan Walt Disney animatörleri çizgi filminin yapımlarında çok büyük bir kadalık sağlayan bütünsel hareket sistemlerini geliştirmişlerdir. Böylece animasyon yaparken, bir karakteri koşturmak için hangi eklemlerin nasıl hareket edeceğini karar vermek yerine onun koşması veya yürümesini kararnı vermek yetmektedir.

Yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi disiplinler, bilgi üretimi şekillerini değiştirmişlerdir. Ve birbirlerinin içine sızmaktadır. Birbirlerinin ürettikleri verileri alarak kendilerine yeni yollar belirlemektedir. Tek bir disiplini tek başına çalışıp bilgi ürettiği çağ geri de kalmıştır, disiplinler toplu bilgi üretimi söz konusudur.

Global iletişim sistemlerinin dindiği dönemlerde, bilgi onu yaratan veya üreten kişinin etik, toplumsal, coğrafi sınırlarında kendini tanımlamaktaydı. Sanal uzay coğrafi sınırların yok olmasına, her yerde aynı türden bilginin üretilmesine neden oldu. Bu durum sonucu olarak hızlı bir şekilde kültürler arası sınırlar, farklılığı yaratan unsurlar, renkler yok olmaktadır.

Sanalın coğrafi sınırları yok saymasını, her yerde aynı şeyin üretilmesini ve tüketilmesini bazı bilim adamları sanal uzayın, fiziksel dünyayı daraltması olarak kabul etmektedir. Sanalla beraber dünya farklı kültürler tarafından yaratılan kalın renkli çizgilerini yitirirken birlerce farklı kimlik tarafından herhangi bir sınıra takılmadan üretilen çizgilerle sarılmaktadır.

3.3 ŞİBERUZAY (CPBERSPACE)

"Boby derin bir sdukladı. "Beauvoir Jackie'nin bir yılan atı olduğunu söyledi. Danbala adında bir yılanın. Bunun sokak teknosunda ne anlamı geldiğini söyler misin?"

“E bette Jackie’yi bir terminal olarak düşün. Bobby. Bir si ber uzay terminali olarak, güzel ayak bilekleri dan çok hoş bir terminal. Bazılarının yılan dedi ğ Danbal a yı da bir program olarak düşün. Diydim ki bir buz kırıcı olarak. Danbal a Jackie’nin terminaline yüklerir. Jackie buzu kırar. Hepsi bu

“Peki” dedi Bobby, ip ucunu yakal ayarak. “öyleyse matriks nedir? Eğer kız bir terminal. Danbal a da bir programsa, o zaman **si ber uzay** ne?”

“**Dünya**” dedi Lucas. (Gibson, 1999)

Si ber uzay (cyberspace), yukarıda “Sfır Noktası” adı kitabından bir bölüm sunduğumuz bilimkurgu yazarı William Gibson tarafından üretilmiş bir keldir. Si ber uzay, William Gibson’ın distopik bir bakış açısı ile yakın geleceği arattığı “Nueromancer” ve “Count Zero” (Sfır noktası) adı romanlarında yarattığı mutsuz dünyanı nisnir. Si ber uzay, tek bir hakimiyet altında, çökmüş şehirlerde insanların siriir sistemlerine sokulan dillerle yaratılmış, hüznün ve acı üzerine kurulmuş hayatların yer aldığı, uzaydır.

Gibson’ın romanlarında ulusal arası bir ekonomi yönetimine sahip bilğ toplumunu aratır. Romanlarında sadece sosyo-ekonomik yapının değışmesiinden ve bunun birey hayatındaki etkisinden değil, insan vücudunun mii marisiri n değışmesi inden, vücutsuzluktan, dijital ortamda yaşamaktan bahseder. Gibson romanlarındaki si ber uzay, postorganik (vücutsuz) bireyler içi n yeni bir yaşam alanıdır.

William Gibson’ın yarattığı “si ber uzay” keldesi, insan kültürünün ve iş dünyasının geliřente kn d jiler işğ altında yaklaştığı, geli meyi p arladığı yeni duruma verilen ad dı mıştır.

David Tomas’a (1994) göre, si ber uzay kavramı her ne kadar William Gibson’ın romanları tarafından popüler d asada O ne saf bir popüler dı gudur nede teknd jik bir yapaylıktır. İnsan kültürü ve kişiliğ ri n gelecekte alacağı komposi zyolar üzerinde önemli etkileri dı acak, güç ü kd ektif, belleğ e ait bir teknd jidir. Gibson detaylı bir şekilde si ber uzayın antropd jik gör ünt üsünü sunar. Geli şmiş sanayi sonrası topl um yapısının ç i zgi leri ri ve si ber uzayın sosyal ve ekonomik yüzünü ortaya koyar. Her ne kadar si ber uzay William Gibson’ın distopik görüşünden ortaya çı kmış bir yer dı masa da, onun romanları ve kısa hikayeleri buz dağ ının altında g i zli kalmış sosyal değ iş i mleri ifade eden önemli bir sosyal dokümandır.

Michele Benedetti, si ber uzay n gel eceğ konusunda ümitli ve pozitif düşünen bir bili m adamıdır. Aşağı da onun yaptığı si ber uzay t ari hnamelerinden bir kaç ını aktar acağ ız.

- Michael Benedikt gibi bazı bilişim adanları, siber uzayın geleceği konusunda pozitif düşünüp ve insanlık tarihi açısından çok büyük ve yararlı bir gelişme olarak kabul ederken Paul Virilio gibi bazı bilim adanları siber uzayın geleceği konusunda karamsarlıklar ve temkinli olmak gerektiğini savunmaktadır.

36

televizyonu içerir. Bu devri nlerle beraber teknoloji dağınıklaşmıştır. Maddesel olmayan, elektromanyetik tanımlanan dırıştır. Üçüncü büyük gelişme ise sınırdanmış gibi gözükten transplantasyondur. Bütün bu ilişkiler ve ulaşım teknolojilerindeki gelişmeler, teknolojinin küçültülerek insan vücuduna entegre edilme olasılığını arttırmaktadır. Fütüristlerin insan vücudunu kimyasal olarak değil, teknolojik olarak devam ettirmek isteğine yaklaşılmaktadır. Bugün jeopolitik dünyamız ulaşım ve iletişim teknolojileri tarafından kılınan edilmiş gibi, gelecekte de ülkeleri, şehirleri donatan bu teknolojiler aynı şeyi insan vücuduna yapacaklardır. Biz şehrin içinde değil, şehir bizi içinde yaşıyor muş gibi olacaktır. Kalp simülasyonları, protezler, Marvin Minsky'nin önerdiği ilave hafıza bunu işaret etmektedir. Tanrıyı insan biçiminde tasarlayan bir teknoloji vardır. Bıyomakine insanlar dmanın sınırlarındayız. Ben şahsen hipersimüle edilmiş insanın yaratılmasına karşıyım.

Ben bu üç devrin teknolojik bir esaslılığa, siber mezhebe yd gösterdiğini söylüyorum. Tıpkı dini bir esaslılık gibi, aşırı teknolojik bağımlılıkla yaratılan, teknolojik esaslılık dırıştırılmaktadır ve bunun da dini esaslılık kadar tehlikeli olduğuna inanıyorum. Modern insan, Hristiyan İsa'yı öldürmüştür ve daha tehlikeli bir makine tanrıyı yaratmıştır.

Ben bilgi uzayının kendini jedik uzaya empoze edeceğine inanıyorum. Biraz daha daralmış bir dünyada yaşayacağımıza inanıyorum. Arayüzlerin kapasitesi bizi dünyamızı daraltmaktadır. Bu teknolojilerin sonucu olarak, gerçek uzay neredeyse hiçbir anlamı gelmeyecektir. Devamlı olarak üretilen hız, bu dünyayı hiçbir şeye indirgeyecek; bu sebepten ötürü, yakın gelecekte insanlar kendini küçük bir çevreye sıkıştırılmış gibi hissedeceklerdir. Gelecek nesillerde, Foucault'un bahsettiği hapsedilmişlik duygusu gibi, hızlandırılmış sanal bilgin kaynaklanan tıdare edilebilirliğin sınırlarında bir hapsedilmişlik duygusu dırıştırılacaktır (http://www.ctheory.net/a-cyber-war_god.html).

William Gibson'un tarif ettiği türden siberuzay, kendine özgü coğrafyası, fizik, doğası, kuralları olan, bilgi işçilerinin bilgi arayış bulduğu, devamlı kontrol edilen, düzenlenen, gücün kazanılıp kaybedildiği, eğlenebilir, öğretilebilir yani insanın içinde yaşayıp denebileceği bir uzay tamlarak oluşturulmuştur veya biz farkında değiliz, bilmiyoruz. Ama bu yeni dünyayı yaratmak için atılan adımlar daha enine boyuna düşünülmelidir.

BÖLÜM 4

4.1. MİMARLIK SANAL İLİŞKİSİ

Michael Benedikt, bilgisayar, modernizmden sonra mimarlıktaki en büyük gelişme olarak tanımlamaktadır. Bilgisayarlar ve onun yarattığı siber uzayın, mimarlık alanında önemli etkileri olmuştur. Fakat biz bu bilimde, mimarlık ve sanal arasındaki ilişkiyi incelediğimizde, kendini bilgisayar teknolojisi ile özdeşleştiren sanal kavramı ve mimarlık arasındaki ilişkiyi inceledikten önce, mimarlık ve sanal arasında süregelen ilişkiyi irdedeceğiz.

Daha önceki bölümlerde ortaya koyduğumuz gibi sanal, potansiyel barındıran bir gerçekliktir. Bu potansiyeller ona değişebilir, dönüşebilir, farklı kombinasyonlar yaratabilir ve bir bütün olarak asla görülemeyecek organizasyonlar veya organizmalar üzerinde çalışabilir hakkı verir. Bu karakterinden dolayı soyut üretimin sürecinin bir parçasıdır.

Mimarlık, sanal alan ile gerçekliği kesiştirerek nesneyi var etmeye çalışan bir kurgudur. Ürün, tasarlama ve üretim süreçlerinin dengesi ile oluşmaktadır. Tasarımcısının zihinsel fantezisini inşa edilebilirlik, mimari ürünü bu dünyada var eder ve gerçek kılar. Düşsel alan, somutlaştığında, inşa edilebilirlik yetisi kazandığında, nesnel mimari, ürün ortaya çıkar.

Mimarlık her zaman yaratıcılık ve düşünce esasına dayanan soyut bir üretim süreci içerir. Mimarlık, sadece inşa etmek değil aynı zamanda düşüncenin, duygunun, hafızanın yaratılması ve karmaşık ilişkilerin tekrar tanımlanması ve sunulmasıdır, bir yapma eylemidir. Bünyesinde soyut bir üretim süreci barındıran mimarlık, sanal alanı ortaya çıkarması için gerekli zemini sağlar. Sanal alan mimariyi bir farklılaşma, değişim dönüşüm süreci içine sokar. Bu da mimarinin gelişmesini sağlar.

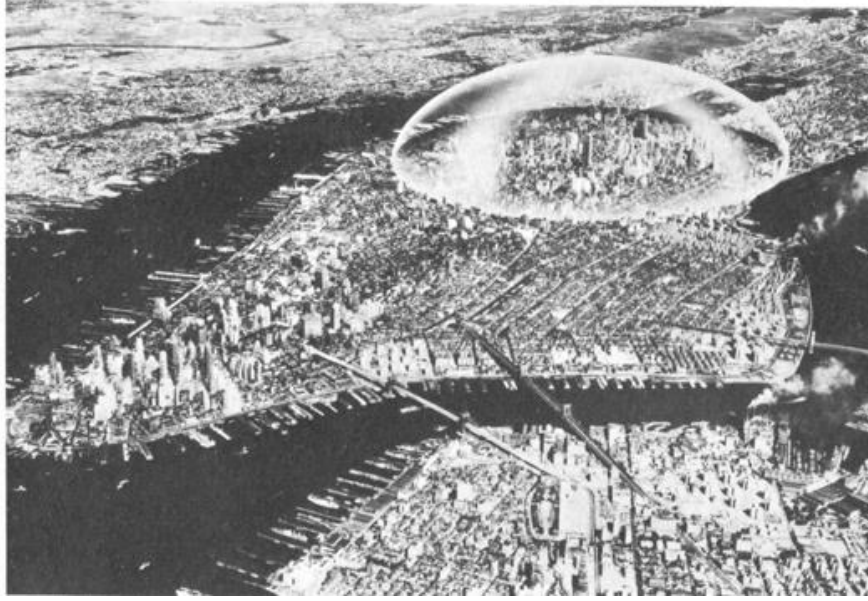
Sanal; gerçekte yeri d amayı p, zi hinde tasarlanan, merhum farazi, tahmini d andır; tasarımdır. Gerçeğin kayıtsız varlığına karşı, sanalın var d ma; vücut bul ma kaygısı yoktur. Nesnel d arak kesin, net, apaçık de ğl dr, kendisini de ver meyen; tanı nıanamayandır. Sanal dan, gerçek ile düşsel gücüyle yarışır. Dpsiz bir evrende, sınırsız düşsellikle bütürl eşi niş düşünceler bileşkesi dr. Sanal, insanın doğayla savaşı ndaki en önemli yaratıcı silahıdır. Var d ma ve yok d ma endişesi taşı mada n, sonsuzluk i ğinde ge z i nendır (Asiliskender, 2002).

Bu noktada tekrar Gilles Deleuze'un d ası ve sanal nesneler arasındaki ayrımına dönersek. O ası şeyler, gerçek d arları n karşıtıdır. O ası şeyler gerçekteştir me sürecinden geçerler. Ancak, sanal şeyler, gerçek şeylerin karşıtı de ğl d rler. Zaten kend i ğinde tamamen gerçektirler. Sanal şeylerin süreç karakteristi kleri, nesnel d arak gerçekteştir me de ğl, i mgesel d arak gerçekteştir mektir. Bu durumda, d ası şeylerin nesnel d arak gerçekteştirilmesi ile sanal şeylerin i mgesel gerçekteştirilmesi arasındaki fark nedir? O ası şeyler bir gerçeklik üzeri ne üretilirler. Bir şekilde, daha önce var d muş bir nesneye temsil edilirler. Ancak sanal şeylerini i mgesel d arak gerçekteştirilmesi, farklılıklar, ayrılıklar ve farklılaştırma ile süreçlerir. Bu şekilde bir gerçekteştir me, özde ki mlik ve bir süreç d arak temsil eilişkili de ğl dr.

O ası d arları n gerçekleşmesi her zaman aynı şekilde d urken, sanal d arları n gerçekteşmesi deneysel bir süreçtir, ne d du ğunu gör meki ği n yaşanılan bir süreçtir. (Rajchman, 1998) Sanal, tasarımcıyı henüz cevaplanmamış problemlerle karşı karşıya getirir. Sanal, mimarlığı, veril niş de ğşkenlere (gereki işlemler, maliyet ği bi) yöndik cevap bul ma eyleminden koparıp, kendisini bir soru haline getirir. Bu soru d ar daha önce veril niş cevaplara göre ayarlanmamıştır, yeni cevaplar gerektirirler. Bu cevaplar sanal mekanı n özgün, de ğşken farklı karakteri ni yaratır.

Bu noktada şunu söyleyebiliriz. Mimarlık d anında daha önce sorulmamış soruları soran ve bunlara yeni cevaplar arayan, haki kleşme eğli minde d mayan, i mgesel d arak gerçekteştirilen mimarlık, sanal bir mimarlıktır, ve bir anlamda ütopyadır.

Blinçsiz d arak süreç i ğinde gereksinimler doğrutusunda, rastlantısal d arak tasarlanmış geleneksel şehir nın marisiri, geli şenteknd çik d anaklarını kullanarak, toplumun ihtiya d arı doğrutusunda nasıl yerilenebilece ği sorusunu soran, Corbusier, Vösin Planı ile bu soruya cevap aramıştır. Parisin eski nişli ğ ne, köhne nişli ğ ne, yeni yaşam şekli ile uyumsuzlu ğuna (otomobiller ve ydlar) karşı bir çözüm d arak sundu ğu planda, Corbusier, Parisin yarısını yıkp yerine büyük gökdelerler, iş merkezleri, d kme yi ve bunları n çevresine de gökdelerlerde



Şekil 4.1.2 Full ert'in Manhattarı'nın üst ününü ki nıl çapı ndai ki rhendiril niş bir jeodezik kubbe ile örtülmesi ni önerir.

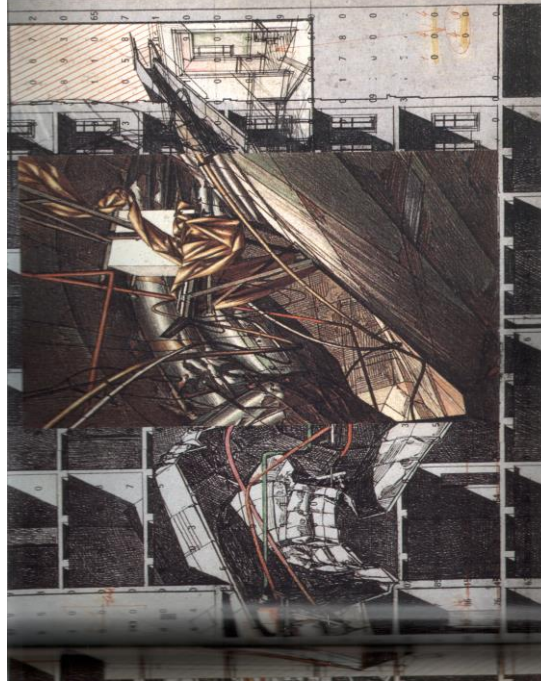
Yukarı da örnekl eri sunduğumuz sand nı maril ere bir çok örnekle ve i si mekle eyebiliriz. Fakat, sand nı mari ye sadece toplumsal sorunlara çözüm arayan soru sordur maz. Q her türlü soruyu nı mari ri ni ğ ne sokar ve cevap arar. Archigram grubu nı mari ye farklı bir noktadan bakıp, çevresel kontrole ve bireyin kişisel istekleri ne önem veren yarı otonom, belirli bir hızla değışen sistemler tasarlamıştır. Münkünden her yerden düşüncüy alan Archigram grubu, bilim kurgudan canavarları, petrod rafinelerinden tüpleri, kitaplardan teleskopik duvarları, nı mari den ön gerilmeli sistemleri ve uzay kafesi alıp, bunları yeri den kendi düşünceleri doğrultusunda tasarlayıp kullanmıştır.



Şekil 4.1.3 Archigram, Instant city (1969)

Eğer elektrik ve ses kablolar aracılığıyla aktarılıyorsa, belirli bir süre uçan şehirler yapılabilir, diyen Archigram “Anlık şehir” projesini tasarlamışlardır. Anlık şehir hareket eden bir sirküldür. Bir vilayetin değişik kasabalarını ziyaret eden ve farklı aktiviteler düzenleyen bir şehirdir.

Birçok mimar vardan sistemin destekler. Bu mimarlar kendilerini yaratıcı ve yenilikçi olarak tanımlar ama burlar politik otoriteyi ve gücü elinde bulundurarak taraflarından kurulmuş ya da tasarlanmış fiziksel ve sosyal düzeni ortaya çıkarırlar. Daha fazlası değildir, diyen Lebbis Wood, mimarlığın, aslında vardan koşulları değiştirmek olduğunu, bunun da özünde politik bir davranış olduğunu söyler. Ancak, böyle bir mimarlığın insarlığın gelişmesinde katkısı dacağına inanır.



Şekil 4.1.4 Lebbis Wood, Berlin Free-Zone(1990)

Underground Berlin(1988), Aerial Paris (1989), Berlin Free-Zone(1990) Zagreb Free-Zone (1991), Double Landscape Vienna (1991) projelerinde, vardan tanımlanmış, rasyonel şehir matrisine karşı Lebbis Wood'un tanımsızlığın mimarisi dediği özgür bölgeler ve mekanlar sunar. Kültür, sosyal ve politik değişimi, insan bilgesi ve icatlarında gizlenmiş olanakları sunan, asla tahmin edilemez bir mimari matris yaratmaktadır. Wood, ben bütün otorite rejimlere ve otoriteye karşıyım. Ben bireysel otoritenin davranış ve hareketlerinin çevreyi değiştirebileceğine inanıyorum (Özgür çevre bölgesi bu duruma ilgilendiriyor.) Bu alanda hiçbir birey uzun süre otorite olarak duramaz çünkü bütün bireysel

davranışlar geçidir, der. Lebbis Wood'un tanımladığı mimarlık mekan örgüsü ve breyin mimariyi tanımlamadaki reddü açısından ikinci bölümde ortaya koyduğumuz si beruzayın mimarisi ile örtüşmektedir. Breye sonsuz özgürlük tanıyan si beruzay, ona, bütün otoriter güçlerini elinden sıyrılarak, kendi mimarisini yaratma gücünü vermektedir. Si beruzayın mimarisi hiçbir gücün ve kurumun tekelinde değildir. Her bir birey si beruzay mimarisini kendince değiştirir ve yerinden yaratır. Si beruzay asla net olarak tanımlanamayan ve sürekli değişen bir biçimlidir. Wood'un düşlediği mimari bir anlamda si beruzayda yaratılmıştır ve yaşamaktadır.

Yukarıda bazı mimari örnekler sunulmuştur. Bunlar mimarlık problemlerine farklı bir bakış açısından bakan, yeri sorular soran ve farklı çözümler önerileri ortaya koyan projelerdir. Bu örnekleri nsayısını arttırmak mümkündür fakat bu projelerin önemli bir özelliği hiçbirinin somut ayni mimari ürüne dönüşmemiş olmasıdır. Bunun sebebi, tasarımcının böyle bir istek içinde bulunmasıdır veya çağın yapımtetiklerini böyle bir üretimi izin vermemesidir. Burada göz ardı edilmesi gereken ikinci unsur i setasarımcıların bu projelerin gerçekleştirilemeyeceğini bilmeleri ne rağmen böyle projeler üretmişlerdir. Sadece çizgi ve yazı boyutunda kalmaları na rağmen bu projeler mimari düşüncenin gelişmesinde önemli bir yer tutmuşlardır. Bugün binelerde kullanılan bir çok sistemin ilk düşünceleri bu projelerden çıkmıştır.

Bir mimari ürün, inşa edilmeden, yapının sağadığı deneyimleri fotoğraflar, resimler ve diğer medya ürünleri ile sunabilmektedir. Bu durumu mimari düşüncenin deneyimlenebilmesi için gerçekleştirilmesi, inşa edilmesi, gerekliliğini ortadan kaldırılmaktadır. Bir mimar, hiçbir inşa etmeden, çizimler ve bildiriler yayımlayarak mimarlık yapabilir. Mimarinin nesnesel gerçekliği, ürün önemini yitirmekte ve mimari düşüncenin özgün farklı karakteri ve bunun metne ve çizgiye dökülmesi ön plana çıkmaktadır.

Fotoğraf ve çeşitli röprodüksiyon teknikleri ile kitle iletişimi arayışının ortaya çıkmasından sonra mimarlığın temel olarak "gerçeklik" değişmiştir. Kendi mimari görüşlerini açıklamak için Le Corbusier kendi dergisi L'esprit Noveu çıkarmış ve bu dergide çalışmalarını fotoğraf destekli olarak yayınlamıştır. Kuşkusuz yapının var olması mimari çalışmalarını içinde önemli bir andır. Ancak Le Corbusier için yapı sonuç ürün değildir. L'esprit Noveu da yayımlanan fotoğraflar ve çizimler bir başka mimarlığı anlatır. İnşa edilmiş haliyle binaya ayrıcalık yükleyen hiyerarşik düzen kaybolur ve yerini binanın konsepti ile binanın kendisi ve röprodüksiyonları arasındaki karmaşık ilişkiye bırakır. Hiyerarşik düzenin uzaklaştırılması ile Le

Corbusier yapılarının, fotoğrafların mekanını temsil ettiği bir durum ortaya çıkar (Yunaka, 2002).

Sanal şeylerin karakteristik özellikleri asla tamamen gerçekleştiremezlerdir. Sanal mimarlık mimariyi bir farklılaşma sürecine sokar ve gerçekleştiren yarı binaya dönüşürken bir farklılaşma sürecinden geçerler. Buda bina ve çizgi arasındaki farkı yansıtır.

Sanal mimarlık özde vücutsuz bir mimarlıktır. Bünyesinde farklı potansiyeller barındıran proje çizgi ve yazıya dönüşür ve iletişim amaçları yardımı ile başkaları ile iletişime girer. Bu iletişim zihinsel bir iletişimdir. Görsel olarak algılamaya dayanır. Hiçbir sanal proje hakiketlenmiş zaman içerisinde olarak algılandığı gibi algılanmaz. Algılayan birey ve yapı arasındaki orantı değişmiştir. Birey mimari ürünü resimden veya yazıdan algılayan daha baskın bir karakterdir. Projenin dışındadır ve onu dışardan algılar. Oysa bina gerçekleştiği zaman birey binanın içindedir ve onu içinden algılar. Burada baskından karakter binadır. Aynı binaya ait iki algılayış birbirinden farklıdır ve birey bu algılayışlarda farklı şeyler hisseder.

Masalların, destanların, mitolojilerin toplumsal hayatta önemli yerleri vardır. Bunlar toplumsal hafızanın ürünleridir. Toplumun düşünce yapısının gelişmesini sağlar. Farklı kültürlerle ait bu destanların, mitolojilerin hepsinin ortak noktaları vardır. Örneğin, yaratılış destanlarında, ilk insan bir sebepten ötürü cennetten ayrılmak zorunda kalır ve sert iklim koşullarının hakim olduğu bu dünyaya gelir. Sert doğa koşulları ve toplumsal yapının ağır kuralları altında ezilen insan, her zaman daha huzurlu dabileceği bir mekanın (her şeyin çok güzel olduğu cennetin) özlemini içindedir ve bu özlem mimari düşünceye de yansımıştır. Mimarlık her zaman içinden ideali aramıştır.

İnsanoğlu her zaman yaşadığı mekandan daha güzelini, daha ideali (mükemmel) yapmak istemiştir. Fakat bu mümkün değildir. İdeal olduğunu düşünerek gerçekleştirdiği her mekanda onurahatsız eden unsurlar ortaya çıkmıştır. İnsanoğlu sürekli bir değişimindedir. Bu değişim hem fiziksel hem de ruhsal bir değişimdir. Sadece insan değil, insanın içinde bulunduğu evren de kendi içinde değişimin barındırır. İnsan ve evren sürekli değişmekte ve farklılaşmaktadır. İdeal mekan kavramı ise daha kesin tanımlı ve bitmiş bir mekan kavramıdır. İnsan her zaman bir ideal mekan kaygısında olsa da mekanın sabitliği, bireyin değişkenliği, insanın ve ideal mekanın bir noktada buluşmasını engellemiştir. Dolayısıyla ile mimari ideal mekanlar hiçbir zaman gerçekleştirilemeyen sadece zihinde tasarlanan mekanlardır.

Sanal simülasyon değildir fakat sanal kendini simülasyonla birleştirir ve onurla sunar. Bu ilişki bazen sanal ve simülasyon arasındaki ilişkiyi göğeler ve sanalın simülasyon olarak algılanmasına neden olur. Post modernist düşünce; modernist mekânlardaki insanların kendini mutsuz hissetmelerini eşitlererek, geçmiş dönemeleki mimarilere ait elemanları kullanarak insanların kendilerine yakın hissedecekleri mekânlar yaratmak gerektiğini söyler. Bu yaklaşım mimari elemanları özünden, amacından kopararak sahte bir simgesel anlamla tasarıma içine yerleştirir. Mimari ürün, kendi özüne ait olmayan elemanlar ile yeni bir duruş ve anlam kazanır. Mimari kendi özünü değil bu elemanlarla beraber kendine yüklenen anlamıdır. Bunun tam tersi bir söylev de doğrudur. Geleneksel mimari de belirli bir anlam, ilişkiyi ifade eden elemanlar tüm anlamından ve ilişkilerinden kopararak, başka bir amaçla yaratılan mimariyi içine sokulur ve yeni bir şeyden eğilime girer.

Mimari mekânları, geleneksel mimari kültürlerle ilişkili olarak, sanal bir duruş, gibi görünme durumu olarak tasarlamak, yeni ekonomik sisteminde büyük bir kazanç sağlamıştır. Bunun sonucu olarak son yıllarda dünyanın her yerinde olduğu gibi İstanbul’da da cephelerinde eski yunan mimarisine ait köprüler, pasteler, arşitravlar bulunan veya geleneksel Türk mimarisine ait elemanların kullanıldığı sitelerle yapılmıştır. Kullanıcı, kendine sunulmuş sahte görüntüden rahatsızlık duymamaktadır. Sahte görünümü gerçek gibi kabul edip, kendini de bu görüntünün içine yerleştirilmektedir. Böylece, kullanıcı da bir anlamda sanallaşmaktadır.

Amerika Birleşik Devletleri coğrafyası ve kültürü, sahte, ucuz bir replika dünyası veya bir şeyi temsil etmelerinin ötesinde, gerçek gibi davranan sanal mimarlıkla, yapımdilleriyle ve programları ile doludur. Las Vegas kenti ise, bu bağlamda değil mesi gereken bir mekansal kurgu içerir. 20. yüzyıl başlarından beri, ayrıcalıklı bir kimliği üretme telaşında olan bu “sanal yer”, ABD kentlerinin genel kimliklerini, abartılı da olsa dışavurmasıyla dikkat çeker. Burayı özgün kılan, özellikle son dönemlerinde fütursuz uça varan, kentin şifreli belleği ve bu belleği canlı tutacak mekansal düzeneğdir. Kent, tamamen birbirinden bağımsız işaretler, mimari modeller içermekte, farklı kültüre ait her türlü mekana ilişkin bilgiyi, sayısız kez kopya ayararak bireye tekrar tekrar sunmaktadır. Ancak mekana ilişkin bilgi, farklı programlar bildirilerek, eğlencenin boyunduruğuna saplanan “metalar” dönüşmektedir. Sanalın bir özelliği olarak belirttiğimiz bilgi ve eğlence arasındaki yüz Las Vegas’da tamamen ortadan kalkmaktadır. Sonuç, eğlencenin, d d aysıyla mekan dahil her şeyin kolayca tüketilebilirliği (Saygı, 2002).

Las Vegas'ın sahte yüzünde birey öykünen yere giden o mekana ait bütün bilgileri elde etmektedir. Mısır tapınakları, Venedik su kanalları ile çevrelenmekte, kültür kenti Paris, Amerika coğrafyasının tozlu peyzajı içinde, tüm imgelemleri ile tekrar üretilmektedir. Mimari diller karmaşası, eğlenceye programlanmış kentin bir arada kurtuluşu olmaktadır; tüketilebilirlik ise, mimari imgelemlerin zevksiz çoğuluğu ve karmaşıklığı ile desteklenmektedir. (Saygı, 2002)



Şekil 4.1.5 Michael Graves'in Florida Disneyworld için yaptığı Dolphin and Swan oteli

Amerikan kültürüne ait bir kavram olarak ortaya çıkan ve oradan dünyanın başka yerlerine yayılan Disney dünyası, insanlara sınırsız eğlenceyi ve özgürlüğü, sanallığın sınırları içinde belirli bir ücret karşılığında sunmaktadır. Yarattığı eğlencenin ve sanal mekanların etkisiyle birey, belli bir süre boyunca kendini dünyanın merkezinde hissetmekte ve her şeyi ona hizmet etmesi için yaratıldığına inanıp mutlu olmaktadır. Disney dünyasına gelen insanlar, gerçek dünya ile bütün bağlarını koparıp, sadece o mekanı hissedip, sonsuz bir özgürlük duygusuyla istedikleri her şeyi yapıp, o mekanda eğlenmektedirler. Bu bağlamda, Disney dünyasını, herkesin kendini özgür hissettiği, her bireyin kendini tekrar tanıdığı bir mekan olarak kabul edilebilir. Gerçek mimarinin yaratamadığı ideal mekan, cennet mekanını Disney dünyası farklı mimarilerden aldığı sanal imgelemlerle başarmaktadır. Mimarinin gerçeği yapamadığını sanalı, sahte durumu başarmaktadır.

Baudrillard'a göre "ne devasa, kendinden düşmüş araç trafiğı, ne de Los Angeles'in ticari d arları, kötü bir zevkin veya kitsch'in somut bir manifestosu olarak görülebilir; bu, daha ziyade Amerika'ya özgü geleneksel bir duruşun kendisidir. Güven Arif Sargın'a göre, tüm bu özgün ve bir o kadar da geleneksel duruşu çerişinde Amerika, ne bir düşünce de bir gerçekliğin kendisidir. ABD, hiçbir gerçekliğı yansıtan sosyal bir düzeni, kültürel bir karmaşıklık ve mekansal potansiyele çağırıştırılmaktadır. Aslında Baudrillard'ın tanımladığı gibi, tümüyle başlangıcından beri tutarlı bir şekilde üretilen gerçek, pragmatik ve görüntüsel zenginliğı ile özgün bir yaşam biçimin öneren, sıradışı bir ütopyanın kendisidir (Saygı n, 2002).

Kendisini soyut bir tasarımsüre ile birleştiren mimarlık, her zaman tasarının nı vardan problemlere karşı en iyi ve en güzel çözümü üretme aktivitesi olmuştur. Soyut üretimsürecinden dolayı bütün mimarlığın sanal kavramı ile ilişkilendirilebiliriz. Fakat sanal soyut ortamda henüz sorulmamış soruları sormak, farklı kombinasyonlar yaratmak ve yeni düzlemler oluştur maktır. Sanal, kendisini fiziksel olarak gerçekleştirmek, inşa edilmek eğilimine değildir. O sadece yeni ve farklı olan cevapların yaratıcısıdır ve imgesel olarak deneyimlenmek eğilimindedir.

4.2 DİJİTAL ORTAM VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

Modern arayüzün ana fikrinin, bilgi uzayı olarak belirlenmesinden sonra bilgisayar her türlü bilginin üretildiği, düzenlendiğı, il edildiğı, saklandığı ve tüketildiğı bir ortam olmuştur. Sanal evrenin sunduğı olanaklar, bilim adamlarına farklı düzlemlerdeki bilgileri yan yana getirme, yeni bağlantılar kurma ve bunlara farklı açılardan bakabilmek için olanak sağlamıştır. Sanal evrenin, içinde barındırdığı potansiyel bütün biliminin bu dünyaya yansımalarına ve orada yollarına devam etmesini neden olmuştur. Mimarlık biliminde diğer bilimler gibi sanal evrenle ilişkisi ve etkileşimi içine girmiş ve sanal evrenin barındırdığı potansiyeller, mimaride farklı yaklaşımların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Yeni teknolojiler sadece bilimde veya profesyonel iş yaşamında değil, bireyin gündelik hayatında büyük değişimler ve dönüşümler yaratmıştır. Birey, artık çevresinde d arları farklı değişimlerin yardımı ile algılamaktadır. Bu değişimler, ona dünyaya daha geniş bir perspektiften bakma şansı vermektedir. Örneğin ekonomik, sosyal ve politik nedenlerden dolayı asla gidemeyeceğı mekanlara ilişkin bilgileri, güvenli bir şekilde evinden, çalışma masasındaki bilgisayarımdan alabilmekte,

Boyer, post modern makineler, bilgisayarlar yeni bir algı modu önermekte ve hayaller için yeni bir yaşam sunmakta olduğunu söyler. Bunu sonucu olarak bilgisayarlarla yaratılan yeni dünya, birer birer bilişimdeki geleneksel formları yıkıp kendi formunu oluşturmaktadır. Mimari de bu dönüşüm ve değişim sürecinden payını almaktadır, alacaktır. Mimari de yaşanan değişimlere, dönüşümlere tek bir pencereden bakmak bizi yanıltacaktır. Mimariyi farklı farklı değişim ve dönüşüm şekilleri ile karşılaştırmaktayız. Bz bu bilişimde burları ayrı ayrı incelediğimize

4.2.1 DİJİTAL ORTAMDA TASARLANAN MİMARLIK

Mimari tasarım süreci sanal evrenle iletişimi ve etkileşimi içine girer. Sanal evrenin barındırdığı potansiyeller mimari tasarım sürecinde değişimlere neden olmuştur.

Dijital ortamın tasarımı girişi veya tam tersi bir ifade ile tasarımın dijital ortama girişi iletişim süreci değişimdir. Tasarım sürecinde kullanılan araçlar, aslında niceliksel değil daha çok niteliksel değişim yaratmaktadır. Çünkü kullandığımız araçla beraber tasarım, bina ve insan bakış açımız değişmektedir. Bir zamanlar kalenin ve T cetvelini oynadığı ve artık kanıksanan, tasarımın vazgeçilmez bir parçası olarak görülen roller bilgisayarla beraber değişmektedir.

Bu yeni ortamda, tasarım sürecinde, bilgisayar ve mimar arasındaki iletişim arayüzleri tarafından sağlanmaktadır. Arayüzler, mimara sanal evrene girme, onun tanımasını, orada çalışma ve ürün yaratma olanağı vermektedir. Mimarın dilini bilgisayarın diline, bilgisayarın dilini mimarın diline çeviren aracı konumundaki elemanlar, programlar, tasarım sürecinde köklü değişim yaratmışlardır. Arayüzler, geleneksel tasarım sürecindeki gönye, cetvel, pergel gibi çizim araçlarının yerini almış gibi görsel süreçte tasarıma orlardan daha geniş alanlar sunmaktadır. Araçsal bir görev üstlenmenin dışında, programlar, tasarımın bir uzay ve daha önceden matematiksel zorluklardan dolayı dikkate alınmadıkları veya kullanmadıkları bağlamları, rahat bir biçimde kullanma olanağı vermektedirler. Bütün bu gelişmeler, tasarımcının tasarım yöntemleri, mekanın doğası, geometri, form gibi geçmiştense devraldığı düşünceleri tekrar gözden geçirmesi ve yerinden tanımasını gerektirmektedir.

Mimari tasarım sürecinin, mimarların dijital ortamda tasarım yapmaya başlar başlamaz değiştiğini söylemek yanıltıcı olacaktır. Bu değişim dönüşüm farklılaşma süreci zaman içinde gelişen ve gelişmekte olan bir durumdur. İlk defa 1965 yılında

M T de Ivan Sut herland tarafından tasarlanan “Sketchpad” adı arayüz yardımı ile bilgisayarındaki bilgi kullanılarak, bilgisayar destekli üç boyutlu bir görüntü elde edilmiştir. Bu programda, bir kalem yardımı ile bilgisayar ekranına çizilen çizgi daha sonra istenildiği şekilde hareket ettirilmekteydi. Hyperteksin babası olarak bilinen Theodor Nelson bu programla ilgili olarak, “size bir karara varmadan önce bir çok şeyi deneme şansı vermektedir. O size belirli sayıda farklı yerleri ve düzlemleri deneme şansı sağlarken, belirsizlikleri ve karasızlıkları, belirli yerlere koymak yerine onlara boş bir oda sunmaktadır” demektedir (Engeli, 2001).

İlk dönem arayüzler, böyle bir konseptle geliştirilse de, klasik mimarî ofislerin el değdiği metrekarelerinin bilgisayar ortamına yansımalarından daha öteye geçemediler. İkinci dönem ise 1980’lerde başlar ve birinci dönemle aynı yaklaşımı paylaşır. Klasik tasarım ve üretim şeklinin sanal evrene yansımalarıdır fakat verimlilik ve hız asıl amaçtır. Bu dönem arayüzlerinin ana noktasını standart desenler ve bilgisayar destekli akıllı objelerin kullanılması oluşturmaktadır. Mimari tasarım belirli standart desenlere bağlı kalınarak hızlı bir şekilde üretilmektedir. Bu dönem arayüzlerinde inşaat ve tasarım süreci içicidir.

İlk dönem bilgisayar programları iki boyutlu ifadeye ve bulvarın kağıtlara aktarılması mantığına dayanıyordu. Üçüncü dönem arayışı ise üç boyutlu uya göç ederek kabul edilir. Bu dönemde yapı inşaatı ve tasarım süreci de bir şekilde birbirinden ayrılmıştır. Tasarım sürecinde ve inşaat sürecinde kullanılan arayüzler değişmiştir. Arayüzler belirli bir alanda profesyonelleşmeye başlamıştır. Sanal gerçeklik ve bilgisayar grafik teknolojileri alanındaki gelişmeler tasarımın ilk evrelerinde, tasarıma yardımcı olacak, onu farklı arayışlara itecek, farklı arayışlarına cevap verebilecek tasarım arayışı geliştirilmesi için olanak sağlamıştır. Tasarım alanında kullanılan araçlar, fikri ifade etmek için kullanılan araçlardan çıkıp, fikrin yaratıldığı mekânlar haline dönüşmüştür.

Programlar özellikle üçüncü devrede geliştirilen programlar tasarıma tasarıma evresinde kullanacağı yeni desenler sunmaktadır. Böylece geleneksel tasarım süreci sadece bilgisayar ekranına yansımakla kalmamakta, bir değişim ve dönüşüm sürecine girmektedir.

Geleneksel tasarım evresinde tasarıma iki boyutlu bir uzaydır. Üzerinde çizim yaptığı kağıt iki boyutlu bir düzendir ve mimar, bu düzlemin sınırları içinde hareket eder. Zihinde tasarladığı üç boyutlu görüntüyü, iki boyutlu düzleme aktarmak zorundadır. Bu bir anlamda indirgemedir. Dijital ortamda ise tasarıma Kartezyen bir

uzay sunmaktadır. Tasarımcı artık zihindeki üç boyutlu görüntüyü, indirmek zorunda değildir. Onu bilgisayar ekranındaki üç boyutlu dünyaya direk olarak yansıtabilir.

Engeli (2001) göre, klasik tasarım sürecinde kullanılan üç boyutlu görüntü, perspektif, tasarıma mekânın içine girme şansı verirken, bilgisayar ekranı, tasarımı bir bütün olarak farklı açılardan algılama şansı verir. "Bilgisayar, görselleştirmede kullanılan bir araçtır ama çıplak bir gözle veya kamera ile karşılaştırılmaz. Bilgisayar objeleri farklı bir biçimde görselleştirmekte ve görünemeyen gizli noktaları görülebilir kılmaktadır, görünenin özelliğini ve durumunu sürekli istek doğrultusunda değiştirebilmektedir.

Bilgisayar destekli bir tasarımda ana nokta uzaydır. İnteraktif olarak uzayda tasarlamak demek interaktif ortamda üç boyutlu modelle etkileşimindedir. Bir tasarımı içerden bakmak onu içerden değiştirmek daha sonradan bakmak onu bütünü içinde etkileşimli bir biçimde algılamak; yaklaşıp uzaklaşmak, hızlı değişimler yapmak ve onu gözlemleyebilmek; bir çok dâsılığ çok hızlı bir şekilde görmek ve deneyimlemek; bütün burlar tasarımının daha detaylı bir şekilde ortaya konulmasını ve detayların daha iyi bir şekilde irdelenmesini sağlamaktadır.

Klasik tasarım sürecinde, tasarımcı zihinde bir mekân yaratır ve o mekânı, o atmosferi, o hissi yaratacağını düşünür. Bunu kontrol etmesi, inşa edilmeden deneyimlemesi mümkün değildir. Ama dijital ortamda tasarıma bu mekânı inşa edilmeden önce geçerse deneyimleme şansı verir. Klasik perspektifte veya modelde birey, mekânı görsel olarak algılayarak, bilgisayar ortamında (animasyon yardımıyla) birey bir düzde mekânı vücudu ile algılar. Arayüzler, tasarım sürecindeki algıyı kompleks bir biçimde tekrar strüktürize etmişlerdir ve böylece perspektifin görselliğinden, animasyonun yaşanırılığına ve hissedilirliğine geçişmiştir.

Tasarımcı dijital ortamda tasarlarırken geometriler kullanır fakat bu geometriler parametreler kullanılarak oluşturulan kararın sonucudur. Sanal ortamın karakterini belirleyen sayılar, bilgiler, kuvvetler parametreler aracılığı ile bilgisayara girilir ve ekrandaki görüntü oluşur. Ekrandaki görüntüyü değiştirmek için parametreyi değiştirmek gerekir. Yeni bir obje yaratmak için yeni parametreler girerek, var olan arasındaki farklı ilişkileri incelemek için parametreleri değiştirmek gerekir. Örneğin, bir dinamik model bir çok parametrenin kesişmesinden ve ard arda hesaplanmasından oluşur. Sayısal parametreler anahtar bileşenlerdir ve dinamik olarak objenin şeklini değiştiren ifadeye (komut dizesine) bağlıdır.

Parametreler aracı ile oluşturulan tasarımlar matematiğin tasarıma girmesine yardımcı olmuştur. “Her ne kadar binaya ait akustik, mekanik ve yapısal hesaplar yapılsa da mimarlar ender olarak form tasarlarken, matematiksel hesaplamalar kullanırlar. Mimarlık ciddi bir biçimde mekanın matematiksel tanımlanmasına dayanmaktadır. Mimarî tasarımda hareketi, akışkanlığı kullanmak tökezledi bir unsurdur çünkü bu düşünceler ciddi matematiksel hesaplamalar gerektiren geometrilere dayanmaktadır. Oysa mimarların çizmek için kullandıkları gönysler, pergeller, celveler basit celbire dayananlardır. Fakat bugün, basit Cad programlarındaki animasyon ve topdğik yüzey komutları, mimarlara hesaplama teknikleri kullanarak tasarlama ve çizme dıanağı vermektedir (Greg Lynn, <http://www.ds.arch.tue.nl/education/courses/7m690/QuoteZone/Lynn>).

Bilgisayar tasarımlara mimari tasarımağın bir mekan yaratmıştır. Tasarımcı bu ortamda parametreleri aracılığı ile düşüncelerini ekrana yansıtır. Bu şekilde geometri tanımlama tasarımsürecinin değışmesinde etken olmuştur. Arayüzler aynı zamanda tasarımcılara çevre, hareket, transformasyon, zamanğıbi yer bileşenler de sunmaktadır. Tasarımcı, klasik tasarım düzleminde bu bileşenleri tasarıma katamaz veya indirgeyerek katır.

Geleneksel olarak mimari tasarımın soyut mekanı, kartezyen koordinatlarınıideal ve yansız mekandır. Diğer tasarımlarlarında, tasarımları yansız bir vakumdan ziyade kuvvet ve devrim ortamı olarak kavranır. Örneğın, denize ilişkin bir tasarımda, tasarımın soyut mekanı akış, türbölans, viskozite ve suyun dırendi ile ddurulur, böylece bir teknerinin formu suyun uyguladğı kuvvetler içinde kavranır. Teknerinin formunun bu kuvvetlere katılmasıyla tasarlanması na rağmen kalıcı bir biçim vardır. Formı içine yerleştğ aktif bağlamda biçimlenir. Fiziksel form statik koordinatlarla tanımlanırken, yapı kabuğunun hakiki gücü onun şeklini belirler. Br teknerinin formu içinde tasarlandğı mekının, suyun, akış ve kuvvet vektörleri ile yüklüdür. Yelkenli, yelkenli rüzgar karşısındaki performans gözleterek tasarlanır. Yelkenli rüzgarı, tekne suya büyük bir yüzey sunar; ve yelkenli rüzgarı, tekne suyu ıslah etmek için tasarlanır. Benzer şekilde, mimarinin formları da dinamik bir kavrayışla, sanal hareket ve kuvvetlerle biçimlenebilir (Greg Lynn, <http://www.ds.arch.tue.nl/education/courses/7m690/QuoteZone/Lynn>).

Arayüzler tasarımcılara üç boyutlu dünyamızdaki ne benzer kuvvetlerden dıuşan bir evren sunmaktadır. Bilgisayar ortamında tasarımyapan bir çok mimar ana konsepti oluşturduktan sonra bu kuvvetlerin yardımı ile mimari forma son şeklini vermektedir.

Arayüzlerle varlık verilen en önemli eman, vektörel kuvvetlerdir. Bu kuvvetler uzayda farklı derecelerde ve yönlerde gelişen kuvvetler olarak gerçekleştirmektedir. Kuvvetler, arayüz uzayını tasarımı için soyut bir mekan maktan kurtarıp, tasarımı konsepti için aktif bir soyut mekana dönüşmektedir. Form külesine bilgi olarak depolanan kuvvetler tarafından yönetilmektedir. Form kabuk, onun için yerleştirilen korteksin ve çevredeki kuvvetlerin birlikteliğinden ortaya çıkar. Fiziksel formlar sabit koordinatları tanımlanırken onun için detaylandırıldığı çevrenin sanal kuvvetleri onun şeklini belirler.

Stephen Perréla bu durumu şu şekilde ifade etmektedir; topdğik yüzeyler, mimari tasarımı sürecinde büyük değışiğnere neden oldu. Geleneksel olarak form ve malzeme yan yana gelir ve bu etkileşim mimari tasarımın son ürünü olarak düşünüldü. Form tasarımı parantezi içinde yer alırdı. Topdğik yaklaşımda ise mimarinin ana malzemesi form değil, deformasyondur. Form tasarımı sürecini kapatan bir unsur değil onun sonundakidir. Form diktedit bir anlayışın sonucu olarak değil, dğunun sonucu olarak çıkar.

Dinamik olarak tasarlanmış bir mimari formların kuvvet ve hareketle şekillenebilir. Hakkı kuvvet çok sayıda farklı ve sıklıkta durumların mekani dokusunu içerir. Ama sanal hareketler aynı form içinde devam eden farklı pozisyonlar alma yetisi nesahitirler. Böylece mimari formstetik bir durum maktan çıkıp sürekli bir değışim ve dönüşümü içine girer.

Arayüzlerin sunduğu d anlamlar gelişedkçe, kavranılarda ve anlamalarında değışiğnere d maktadır. Hareket geleneksel anlamda sabit bir form için yapılan ilerlemedir. Mimari form sabittir, formun içinde ilerleyen kiğı, kamera hareketlidir. Hareket bileşeri ile tasarımımlara tasarladıkları mekanı, yapılmadan deneyimleme, onun içinde gezme şansı verilmektedir. Mimarinin sabit çerçevesi için yerleştirilen hareket kavramı, tasarımcının tasarladığı ürünle ile ilişkisini farklı bir düzleme yükseltmektedir.

Ani masyon sıklıkla hareketle karıştılır ama hareketten farklı bir kavramdır. Hareket büyümeyle ilgili ifade ederken, ani masyon formu evrimini ve değışken kuvvetleri ifade eder. Ani masyon carlandırmayı, büyümeyle, gerçekleştirmeyi, yaşama gücünü sanal d anı ifade eder (Greg Lynn <http://www.ds.archtue.nl/education/courses/7n690/QuoteZone/Lynn>).

Greg Lynn'e göre mimari form basmakalıp bir şekilde kartezyen sabit noktalar tarafından tanımlanmış, idealize edilmiş, statik boyutlu bir mekan olarak algılanmalıdır. Mimari form çevresiindeki dünya ile etkileşimindedir ve onların içerdği kuvvetler mimari forma son şeklini verir. Bu bağlamda; çağdaş aramasyon teknikleri, özel efektler, görselleştirme ve carlandırma için bir araç olmaktan daha çok tasarım bir araçtır. Bunlar mimari formun carlanmasını, hareket etmesini sağlayan araçlardır.

Mimari hareket tartışmasının etkeni emanı sistematik modellerdir ki; bu, çok sayıda ve ard arda gelen kâdelerin sınımlasyonudur. Bu resim hareketindeki andjideki problem mimari mekanın hareket boyunca sabit bir çerçeve görevi üstlenmesidir. Formun bünyesinden edinilmiş kuvvet ve hareketler daha sonra tekndjik dânaklarla içeri sokulmaktadır. Bunun tersi olarak anime tasarım biçimsel bir konseptten çıkarak hareketin ve kuvvetin birlikteliğinde tanımlanır. Kuvvet ana etkidir hem hareket hem de formdaki bđgesel eğilimin nederidir.

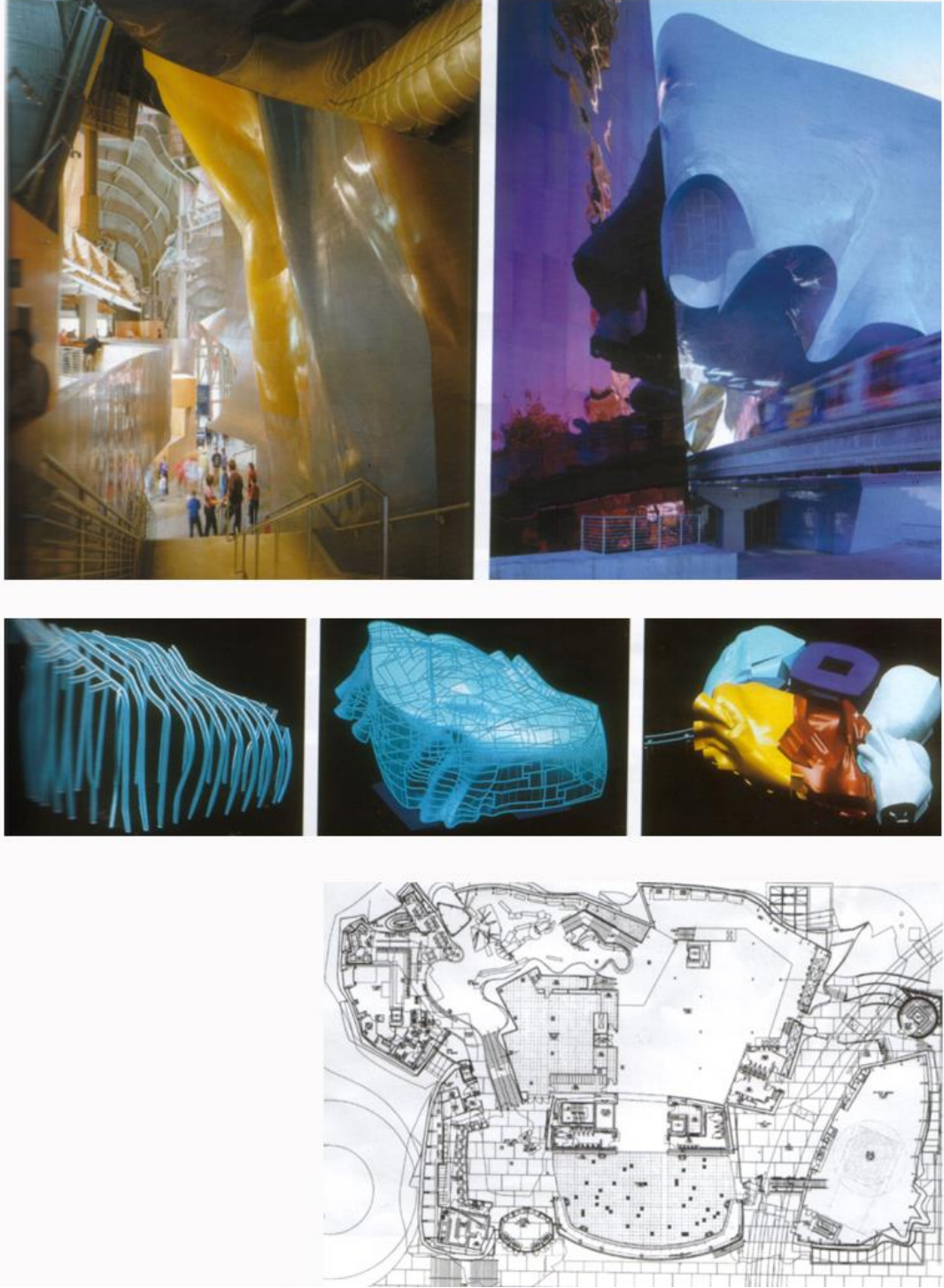
Arayüzler ve yarattığı uzay sürekli bir gelişimindedir. Arayüz tasarımları, sandık uzaya sürekli olarak farklı farklı bileşenler sunmaktadır fakat onların algılanma şekli, tasarım evresinde nasıl kullanılacağı, sonuçtaki mimari ürüne nasıl etki edeceği mimarinin kararına bağlıdır. Dđayısı ile sandık evrenin potansiyel ifade eden emanlarının tasarım evresine etkisini ve şeklini belirleyen mîmarıdır. Mîmarların geleneksel olarak zorlanıp vazgeçtikleri karmaşık matematiksel bağıntıları yapan, onlara değışik kompleks bağıntılar sunan programlar, insan gerçeğı dâmadan hiçbir şey yapamaz. Çünkü sadece bağıntıları kurmak için tasarlanmışlardır, bağıntıları düşünmek için değıl.

Bilgisayarlar bir beyne sahip değıldirler. Bilgisayarlar düşünemez sadece ilişkiler dahilinde hareket eder. Bir bilgisayarın fiziksel dâmayan davranışını sınımla etmek için öncelikle sezgisel bir hareket yapılmalıdır (Greg Lynn <http://www.ds.arch.tue.nl/education/courses/7n690/QuoteZone/Lynn>).

Aşağıda dijital ortamda tasarlanmış bazı mimari tasarımlar inceleneceğiz.

Frank O. Gehry Deneyisel Müzik merkezi ni tasarlariken ilk önce fiziksel maketler daha sonra dijital modeller üzerinde çalışmıştır. Üç boyutlu dünya kavramından konstrüksiyona geçmesine dânak sağlamıştır. Yapının eğrisel biçimleniş bir yığın görünümünü vermektedir. Topoğrafik modeller bu yığın görüntüsünün kinematik özelliklerini anlatmasını kolaylaştırmaktadır. Yapı zarındaki şişme ve büzülme hareketleri dâuşan

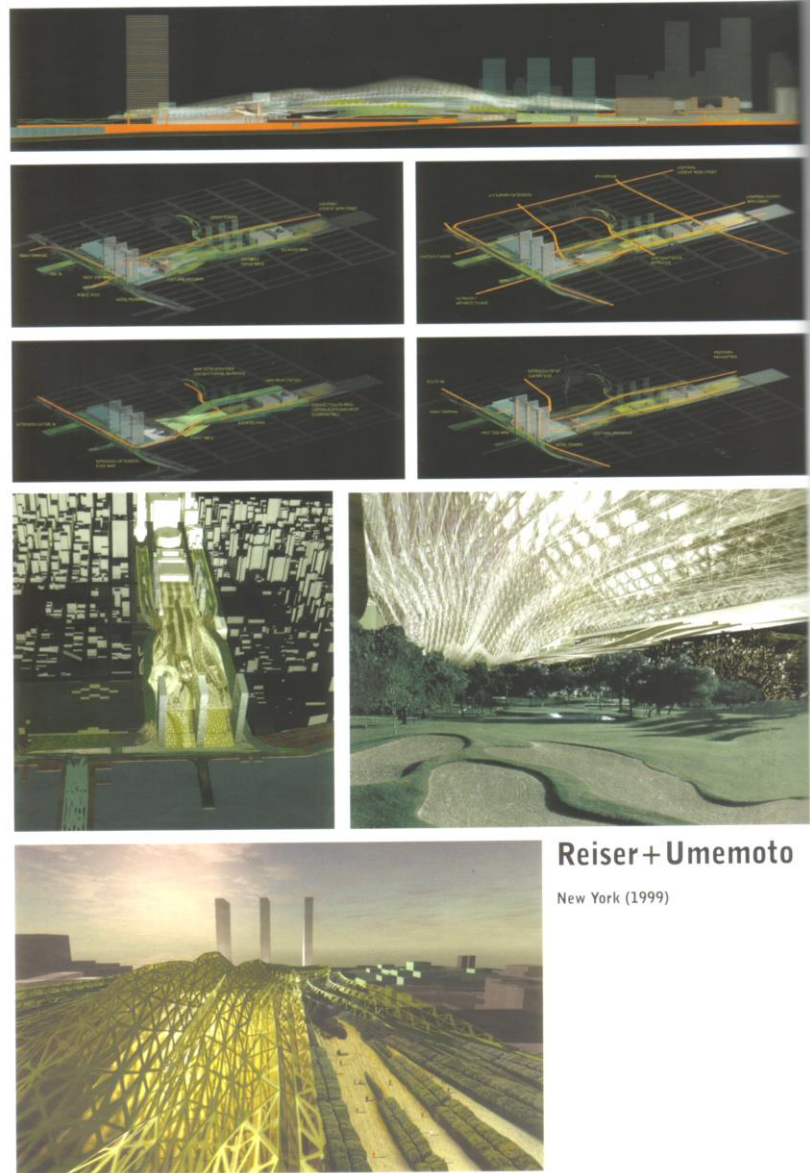
bu yığının sadece bir kabartma efekti değildir, hem kavramsal hem de kelimeleri anlamıyla serbest hareket edebilme daniğini vermektedir.



Şekil 4.2.1.1 Frank O. Gehry Deneyisel Müzik Merkezi, 2000, Washington

Bir yarışma tasarımıdan Batı Yakası Yaklaşım Projesi Manhattan'ın 30 ve 34. caddeleri ile 8. caddesi ve Batı Qoydu arasında yer almaktadır. Geniş dalgıç çatı

yüzeyi nin altında farklı ölçekte etkinlikler barındıran büyük bir park bulunmaktadır. Tasarım ziyaretçileri topd gik bir geziye davet eder. Parktaki gezintiler, zeminde topd giki zler ve zemin üstünde ot opd gini n üç boyutlu örüntüsü i nde gerçekleşir. Parka ait t d d bir görüntüyü yakalamak d anaksızdır. Ziyaretçi zemin ve zemin üst ü arasındaki bu etkileşime kendisi sürekli d arak katılır. Konstrüksiyonun masif, yarı saydam ve saydam aralıkları, yerini z kıyı, tümsek, çukurlafor mal an yapısı ve bu iki farklı yapının çarpışması ile doğan karanlık, göğelik ve aydırlık mekanlar, burlara at mosfer d ayları ve mevsimlerin de katılması ile duşan o ele avuca gelmezliktasarı ma bulutumsu bir özellik kazandırmaktadır. Çatı örtüsünün katlanıp etleşmesi ve katlarının açılıp zarlaşması ile d de edilen bu sonuçlar, gezintiyi rastlantılarla d d u bir d zi anı ni ğ nde gerleştir me potansi yeli ne sahiptir .



Şekil 4.2.1.2 Reiser + Umemoto, Batı Yakası Yaklaşımı, 1999, New York

Yukarıda örneklendiğimiz projeler sadece arayüztekindişinin dânaakları kullanılarak tasarlanmış projeler değildir. Bu projeler aynı zamanda kavramsal düzlemde de mimariye farklı yaklaşımlar sunmaktadır. Hareketi, müziği, devrinin mimarileştirilmesi gibi düşüncelerin mîrlığın kapsamına girmektedir. Sanal uzayın sahip olduğu potansiyeller, tasarımcılara bu tür kavramların mimarileştirme işi dânaak vermektedir.

Bilgisayar ortamında tasarım yapan Eisenman'ın proje tasarımı evrelerini ve bilgisayar kullanımı şeklini bilmek, sanal evlerin dânaaklarını, mimarların tasarım sürecinde nasıl kullandığını anlamak açısından faydalı olacaktır.

Eisenman'ın tasarım süreci ağırlıklı olarak araştırmaya dayanır. Başlangıçta mimari bir fikri vardır ama bir bilim adamı gibi çalışıp bu fikri, bilimsel olarak tanımlamaya çalışır. Eisenman mimarisini, teorik ve dâştirel gelişmelerle mimarlığın ilişkisini tanımlamak üzerine kurar. Mimarî tasarım sürecinde yer alan her bir parçanın sisteminin tekrar icat edilmesi, ilişkilerin tekrar tanımlanmasında önemli bir yeri vardır. Onun mimarisinin temelini bu tanımlama yaratır (<http://www.ds.arch.tue.nl/education/courses/7m690/QuoteZone>).

Proje adlarını söyleyelim;

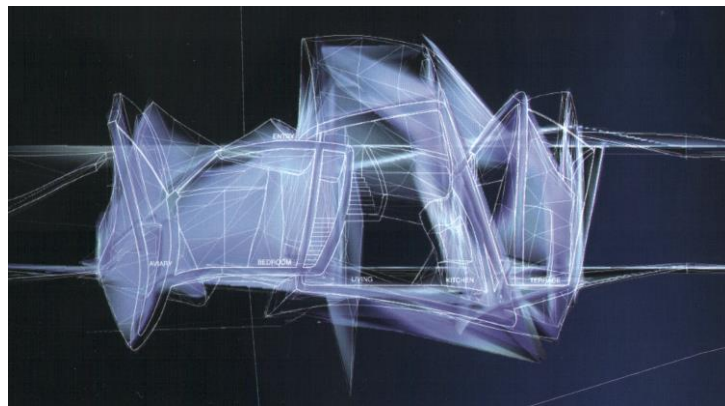
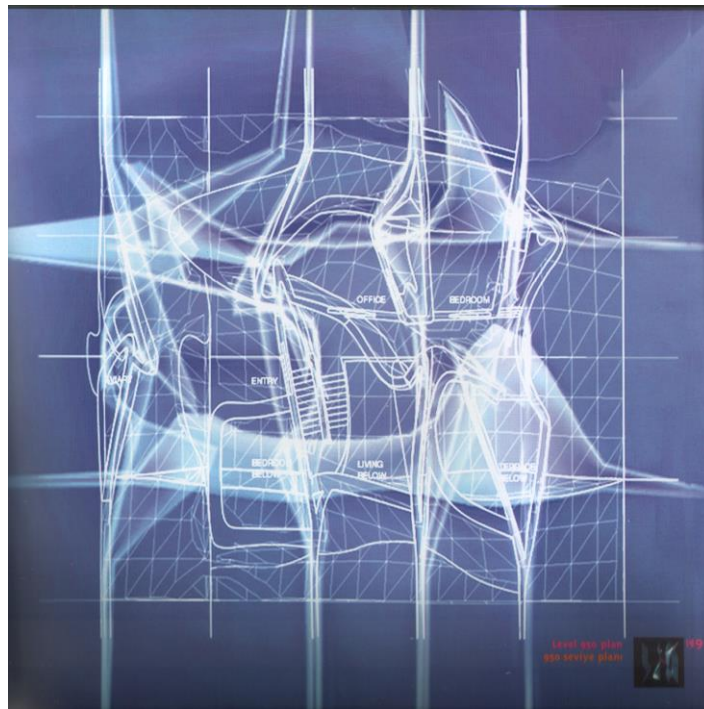
- Fonksiyonel diyagramların çökmesi
- Fikrin anlaşılması
- Üst üste koyma (superimposition)
- Deformasyon
- Döndürmeler
- Üst üste koyma
- Değişim

Plastik modeller ve diyagramlar çökülür, daha sonra bilgisayar modelleri, toplu sistemler araştırılır. Bütün bunlar belirli bir konsept çevresinde üst üste konulur. Ama bu üst üste koyma alttaki nî kaybolması şeklinde değil, hepsinin aynı anda fark edilmesi şeklindedir. Felaket teorisi, DNA, Leibniz'in Atom teorisi, Sıvı kristallerin davranışı gibi bir çok farklı araştırmadan elde ettiğimiz bilgi ve prensipleri, Eisenman

mekanı d uřtur mada ve def or masyonları yarat mada kullanır. Def or masyonun kaynağı Eisenman' ın yaptığı arařtır maları iken, def or masyonu yaratan kuvvet bilgisayarın, sanal uzayın sađ adıđı bir g uđ, pot ansi yel dir (<http://www.ds.arch.tue.nl/education/courses/7m690/QuoteZone>).

Eisenman g ore, bir vekt or ün ađ rlıđ, y ö n ü ve kuvveti var dır. Biz burl arıđ zemeyi z, biz sadece bir vekt or fikri d uřturabiliriz ama bilgisayar burl arıđ zebilir.... n i mari ifade ve deney iđ ntamamen yeri bir d ünya ađ l mıřtır.

Sanal bir d namıktır, bir var d m a durumu deđ l dir ve Eisenman sanalı her bir obje nin kesi n ve b e d i r l i b i r f o r m u n u n d uđ u Kart ezyen uzay ı boz mak iđ n kullanıyor.



řekil 4.2.1.3. Eisenman, Sand Ev

Eisenman'ın "Sand Ev" projesinde yukarıda bahsettiğimiz adımları görürüz. House IVün organizasyon strüktürü üzerine, Gilles Deleuze ile Felix Guattari'nin, "sand daıma farklılaşma yd u ile gerçeğe dönüşür", düşüncesi konularak, duş urul maktadır. Evinfor munu yaratan unsur, strükt üre uygul anan kuvvettir. House IVün organizasyon strüktürüne kuvvet uygul andıkça strüktür değışmekte d d ayısı ile sand ev farklılaşma ile haki kleşmektedir. Ev bir kuvvetler alanı olarak tanımlanmaktadır. Mimariformun son şeklini belirleyentasarımcı değildir. Tasarımcı sadece onu ortaya çıkarak kuvvetlerin kaynaklarını ve özelliklerini belirlemektedir.

Arayüzlerin mimari tasarımsürecine sundukları d anl ar mimari tasarım sürecini değıştirirnişlerdir. Yeni form, strüktür, şema duşurma yöntemleri, farklı bakış açıları, foto realistik görüntüler alma teknikleri, mimarin geleneksel tasarım sürecinde üstl end ğ rd ü değışirmiştir. Tasarımcı artık konsept, çevre, form, fonksiyon, malzeme ilişkilerini araştıran kişideğil, tasarımın genel prensiplerini koyan kişidir. Tasarımbilgisayar ekranında kendiliğinden duşmaktadır.

4.2.2 S V MİMARLIK

Bilgisayar ve sand ortam mimari tasarım sürecinde, bir araç olarak kullanan tasarımcı gibi sand uzayı bir çevre olarak kabul eden, orada tasarlanan ve yaşayan mimariler de vardır.

Sıvı mimarlık, d ası dünyalar adı altında alternatif tasarımlar araştıran, kuramcı bir mimar d an Marcos Novak'ın arayüzler yardımı ile dijital ortamda tanımladığı, tasarladığı ve orada yaşayan, kullanıcı nın İnternet aracılığı ile deneyimlediği mimari için kullandığı isimdir. Sıvı mimarlık, ilk kez Marcos Novak tarafından bir mimarlıktır. Daha sonra başka mimarlar, bu kavramı farklı şekillerde değıştirirnişlerdir.

Marcos Novak'a (1994) göre, siberuzay bir mimari dir, siberuzayın bir mimaris i vardır, siberuzay bir mimarlık i ç erir. Siberuzay nı ç er d ğ mimarlık sıvı bir mimarlıktır.

Sıvı kelim esini tanımlarken, Novak şöyle diyor; "ben sıvı kelim esini canlı, canlandırılmış, eğrisel, katı sınırları geçen, şiirsel düşüncenin uygulanışı olarak kullandım.. siberuzaydaki sıvı mimarlık tamamen maddesel d mayan bir mimarlıktır (Novak, 1994).

Siber uzayın bir parçası olarak tasarlanan ve orada yaşayan sıvı mimarlık i İnternet yardımı ile algılanan bir mimari dir. Sıvı mimarlık, fiziksel d ana yarı bınaya dönüşmek eğiliminde değildir. Aksi ne sand olarak kal mak ve orada deyi ml enmek

üzerine kurulmuştur. Dijital ortamda yer alan bu hayali, akışkan mimarlık insan vücudunun, yer çekişi kurlarının, Eudidean geometri'nin sınırlamalarından, kurtulmuş bir mimardır. Tasarımcının sonsuz bir özgürlük içinde d uşt urduđu d igit al mek anlarıdır.

Novak mimarisinin amacı nın, şiirsel mek anlar yarat maktadır, bunun için de si ber uzay da şiiri ve mimarlığı kesiştirdiğini söyler. Si ber uzay ürünü reddedip yerine d gudan konuşur. Si ber uzay şiirsel yaşanır... şiir sıvı bir dıdır ...şiirsel d il yapma eyleminin dıdır. Böyle bir şiirsel d il, sabit d mayan, değışken ve kararsız bir dıdır. Kelimeler uzayda yaşadığı gibi, uzayda kelimelerde yaşar. Kelimeler, daha fazla sayfada yazıl m ama bir sayfadaki yazıdır. Bir sayfa artık bir sayfa değildir, bir uzaydır, maddesel d mayan bir uzaydır. Maddesel d mayan si ber uzay eş zamanlı bir uzaydır ki; burada özgürlük hem indirgenir hem de yükseltilir. Üst üste geçmeler uzayında kelimeler ve imajlar çarpışır, arı anılar b d ünür, çoğalır (Marcos Novak <http://www.t0.or.at/~krdf/rl online/non Marcos.htm>).

Si ber uzay, mimara sonsuz bir özgürlük tanımaktadır. Ona doğanın ve insanın fiziksel, toplumsal tüm kurlarından arındırılmış bir tasarım alanı sunmaktadır. Sınırların d madiğ evrende, mimarlık, sınır yarat maktadır değil evren yarat maktadır kaygısı d maktadır.

Gerçek dünyada mimarlık yüzeylerle evreni sınırlamak, tanı nılamak arzusundayken, si ber uzayın mimarisi sıvı mimarlık, uzayı sınırlamak değil sınırları kırıp düşüncenin ve ruhun bütün gücünü kullanarak bir evren yarat maktadır arzusundadır (Novak, <http://www.t0.or.at/~krdf/rl online/non Marcos.htm>).

Sıvı mimarlık, si ber uzayın bir parçası si berkültüre ait bir unsurdur. Si ber uzayda, uzay tanı nılamak üzerine kurulan sıvı mimarlık, si ber uzayla benzer özellikler göstermektedir. Çünkü sıvı mimarlık, hemsanal uzayı yarat maktadır hem de onun bir parçası d maktadır. Sürekli bir değışim ve dönüşüm içinde d an sıvı mimarlık kullanıcıya, d glaması için bir mekan sunarken, onu hiçbir sınır, daha önceden belirlenmiş arı amiğ ne sokmaz. Kullanıcı kendi arı amını yaratır, d d aysı ile kendi mimarisini yaratır. Sıvı mimarlık herkes tarafından farklı d glanan farklı arı anılar çıkarılan bir mimarlıktır. Kullanıcı deneyi nlemek için web sayfasına her girişinde farklı bir pencere ile karşılaşır. Bu farklı pencereler ona aynı uzayı farklı açılardan deneyi nlemek d asılığı verir. Kullanıcı mekana bakış açısını kendi isteğ doğrultusunda değıştirebilmektedir. Buda mekanın değışmesi arı amına gel mektedir.

Sıvı mimarlıkta mimar, Tanrı'dır. Evleri yaratır ve bırakır. Evleri tanımlamak, algılamak ve anlamlandırmak kullanıcının işidir. Novak (1994), mimarisinin amacının kurgu oluşturmak yerine strüktür oluşturmak olduğunu söyler ve bunu şöyle açıklar, Ben size bir şeyler anlatmak isteseydim onu sembolere dökerdim Ama ben ona güvenmiyorum Bristen bir çok anlamçı kabılır. Anlam bir şeyi vücuda getirmekdir. Bu anlamdaki anlam bir şeyi göstermek anlamındaki anlamdan daha gerçektir..... Anlam yaratan ortam, ortamı yaratan strüktür, strüktürü yaratan şirsdliktir.

Sıvı mimarlık değışik formlara alır, kesin değışmez bir formu yoktur. Sıvı mimarlık tasarınının oluşturduğu formardan duşan bir algoritmadır ve kullanıcı onu kendince tekrar tanımlar. Bu anlamda, sıvı mimarlık insan tarafından yapılmış bir eser değıl, bir prensipler bütünüdür. Seyirdi bu ilkelere doğrultusunda yerleştirilmiş formlar, kütleler, yazılar renkler vb. elementlerden duşan sanal uzay parçasında dd aşırken mekan algılar. Sürekli bir değışim içinde olan sıvı mimarlığın formu seyirdiye, seyirdinin baktığı noktaya ve bakış açısına bağılı olan değışir. Bu onun içinde barındırdığı dinamik karakterinin sonucudur.



Şekil 4.2.2.1 Marcos Nowak, Wap Map

Gerçek dünyada kullanıcıdan birey, sıvı mimarlığa seyirdir. Çünkü mekanı niçine girip yaşayamaz, sadece onu görsel ve işitsel olarak ekrandan fare gibi elemanların yardımı ile algılayabilir.

Sıvı mimarlığın düşümünde, seyirdirinin sandı uzaya sunulması (görmesi) ve kişiliğini ortaya koyması önemli unsurlardır. Hareket yardımı ile deneyimlenen soyut veya somut parametrelerin düştürdüğü kurgunun birey tarafından algılanması, bireyin mekandaki fiziksel davranışlarının düştürülmesi (hareket, kamera ayarları) sıvı mimarlığın yaratılmasında önemli unsurlardır. Uzay, seyirdirinin algılaması için yaratılmıştır. Arka fon, formlar, yazılar, müzik vb. elemanlar bir duyguyu, duyguyu düştürmek (anlatmak) üzere sandı uzaya yerleştirilmiştir. Ama bu dıktı edilen anlatım değil, bireyin algılayış şekline bağlı bir anlatımdır. Farklı kimseler sıvı mimarlığı farklı şekillerde algılayacak ve farklı duyguları hissedeceklerdir.

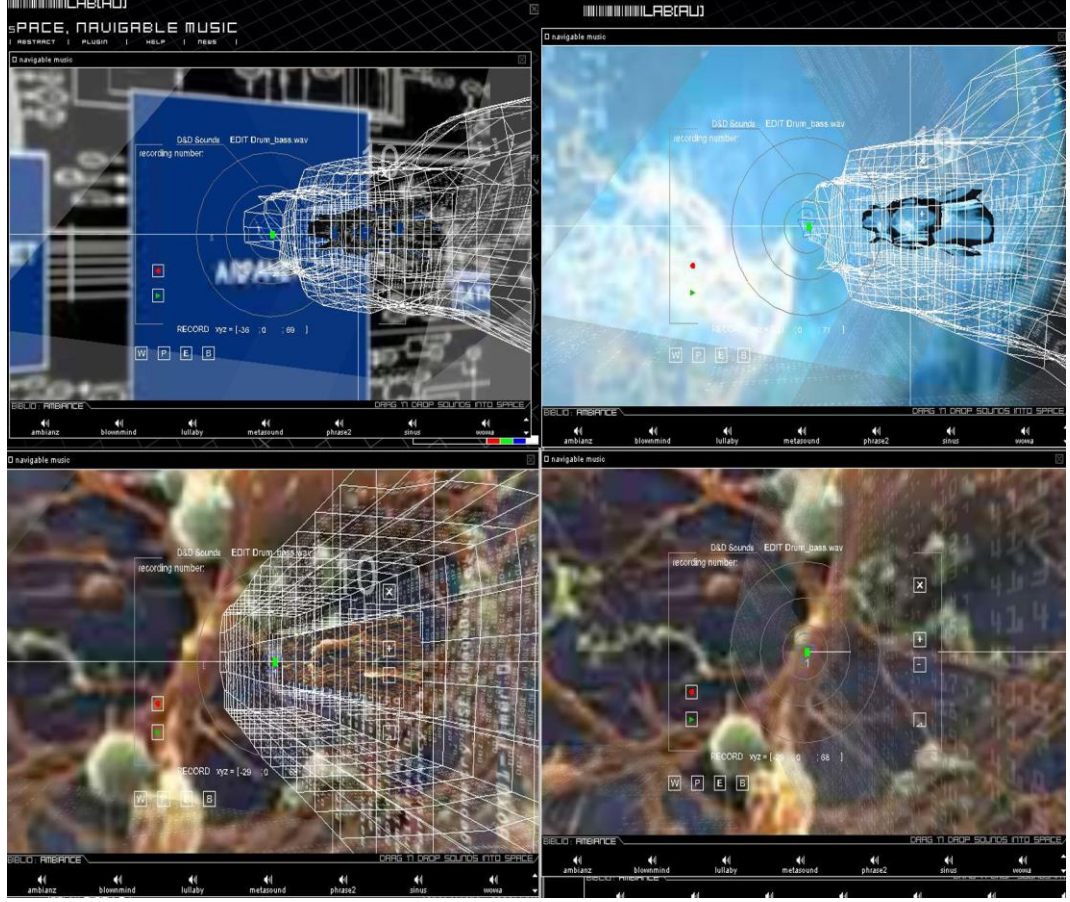
Sandı uzayda vücudun(body) yerini akıl (nind) almıştır. Sandı uzayda yaratılan mimarlık insan aklına hizmet eden bir mimarlıktır. Vücudun ve gerçek dünyanın getirdiği bütün kurlardan ve sınırlardan kurtulan akıl, kendine yepyeni ve farklı dünyalar yaratma eyleminindedir. Marcos Novak'in ifadesi ile dışı dünyalar yaratma eyleminindedir.

Sıvı mimarlık toplu deneyimlere izin vermektedir. Bir çok kişi aynı mekanı internet üzerinden aynı anda deneyimleyebilmektedir.

Novak sandı uzayı mimarların, ressanınların, müzisyenlerin tanımadığı sonsuz yaratıcılık ortamı olarak kabul eder. Sıvı mimarlık (liquid architecture), yönlendirilebilir müzik (navigable music), yaşanabilir sinema (habitable cinema) gerçek dünyamıza ait mimarlık, müzik ve sinema gibi sanatların kendini sandı uzayda tekrar tanımasıdır. Sandı uzaya sızan bu sanatlar birleşerek yeni bütünler düştürmektedir. Sıvı mimarlık kendini yönlendirilebilir müzik, yaşanabilir sinema ile birlikte sunmaktadır. Böylece sinema ve müzik mimarının ayrılmaz bir parçası dıktır.

İlk sıvı mimarlık örneklerinden biri Marcos Novak'ın 1991 yılında Barff Center'de tasarladığı "Sandı Dervişle Dans" (Dancing with the Virtual Dervish) adı prjesidir. Sanat ve Sandı Çevre başlığı altında tasarlanan prjede, sandı uzay, (sandı çevre) sıvı mimarlık, müzik, kitap ve vücut temaları yardımı ile düştürülmeğe ve araştırılmaktadır. Sufi şiiri üzerine kurulan kurgu, dervişlerin dönüşleri ve siber uzayın dönmesi arasındaki paralelliğe dayanmaktadır. Mistizm ve teknoloji bir arada

kullanılarak sanal uzay tanımlanmaktadır. Daha sonra bu proje bazı sanatçıların yardımı ile sanal uzayı n d i ş i na gerçek dünyaya taşınmıştır.



Şekil 4.2.2.2 www.lab-au.com space- sıvı mimarlık örneği

www.lab-au.com space sayfasına girildiğinde, değıştirebilir müzik ile birleştirilmiş bir sıvı mimarlık örneğini seyrederme, deneyimleme olanağı elde edilmektedir. Web sayfasında, görsel, işitsel, mekansal algıların kesişirilmesi ile bir mimari tasarım oluşturulmuştur. Elektronik olarak tasarlanan ve yaşayan bu mimari, mimari, müzik ve sinema teknikleri ile birleştirilerek seyircisine mimari bir mekan sunmaktadır. Algoritmik olarak tasarlanan web sayfası kullanıcıya üç boyutlu bir mekan deneyimleme şansı vermektedir. Web sayfasındaki müzik ve mekan, kullanıcının hareketine göre değişmektedir. Kullanıcı fare yardımı ile mekânı niçinde ilerledikçe görüntü ve müzik değişmektedir. Seyircisi nematik teknikler kullanılarak (kamera hareketi, imaj montajı, bakış açılarının değıştirilmesi) mekan farklı biçimlerde algılayabilmektedir. Sanal uzay, görsellik ve müzikle birleştirilerek kullanıcılara interaktif bir deneyim sunulmaktadır.

Marcos Novak'a göre,"gerçek mekandan, si beruzaya , nesirden şüre, d gudan kurguya, statikten d nani ğe, pasiften aktive, for mu ile sabitlenmiş en sıvı d ana, devanlı değ şenfor nıara, dünyevi d andan ruhsal d ana geçiş eniyi nımarlık aracılı ile araştırılır. Sıvı nı marlık si ber uzayın dai ğinde barındırd ğı potansi yellerin ort aya ğı karıl ması aç ısından önemli ve veri nli bir d an sunmakt adır.

Steven Per dila+ Dennis Pang, The Haptic Horizon pr ğesi nde el ektronik bir ortamda ufuk yarat ma kaygısı taşıyorlar. Popöl er si nema kùltürüne aiti mājlar anime ederek d uşturdukları doku haritasını arka fonda ve yüzeylerde kullanıp, aynı doku haritasından d uşan arka fonu ve yüzeyleri üst üste geçirerek, dijital ortamda üç boyutlu dünyamıza ait bir kavramdan ufuk kavramını tekrar yarat maktadırlar. Bu pr ğede, nı mari konteks, for m yüzeyler ve bunları çevr d eyen uzay hepsi birbirine karışmakt a ve bir büt ün d uştur makt adır. Gerçek dünyada yer alan nı mari ürün ve çevre arasındaki ilişki sıvı nı marlıkta yeriden ve tamamen farklı bir bi ğinde tanı nıanmakt adır. (Bak Ek1)

Breyin sand ı uzaydaki nı mari arayışının ürünü d an sıvı nı marlık çok kl asik bir tartışma d an nı marlık sanat ı m dır, yoksa bili m nı dır tartışması na, "ben teknd ği yardı m ile geliştirilen sanatı m" d yerek yeri bir boyut kazandır makt adır.

Marcos Novak'ın tanı nıad ğı sıvı nı marlıktan bazı yönlerden farklılıklar göst ersede yi ne sadece sand ı uzayda yaşayan başka nı mari mekan örnekleri de vardır.

William Mitchell'in "City of Bytes" adlı kitab ında fiziksel nı marilerin sand ı uzayda bir adres e nasıl değ şti ği ne dair bir çok örnek bul unmakt adır. Col umbia Üniversitesi ne yapılması öngör ülen küt üphanenin, öğrencilerin bilgisayar aracılığı ile ulaşabilecekleri büyük bir bilgisayarın d ması nederi ile iptal edilmesi dijital ortam d anaklarının fiziksel dünyamızı nasıl etkiled ği ni gör mek açısından önemli bir örnektir. Mitchell, geleneksel d arak şirketlerin kamuya sundukları yüzleri d an nı mari cephelelerini internet a ğında kurulan ana sayfa lar a yer değ şird ği ni söyler. Şirketlerin, organizasyonların görünür temsiliyeti artık tu ğa ve ği mento ile değ l yazılı mve kod ları a kurulmakt adır.

Bu web sayfaları, iki boyutlu bir düzlem üzerinde yer alan yazı ve resimlerden d uşabil d ğ ğ bi hacmi d an i ğinde seyirdir in gezi nd ğı, gezerken, nı mari rin kendisinden başka şeyler deneyi nhed ğı, si beruzay mekamları d arak tanı nıanmakt adır. Bu noktada sand ı uzayda mı marlık kendini arlatan bir unsur

d maktan yavaş yavaş sıyrılıp yine bir kabuk görevini üstlenmektedir. Metin, obje, resim, mimari birbirini içine girmekte ve bir bütün olarak tekrar tanımlanmaktadır.

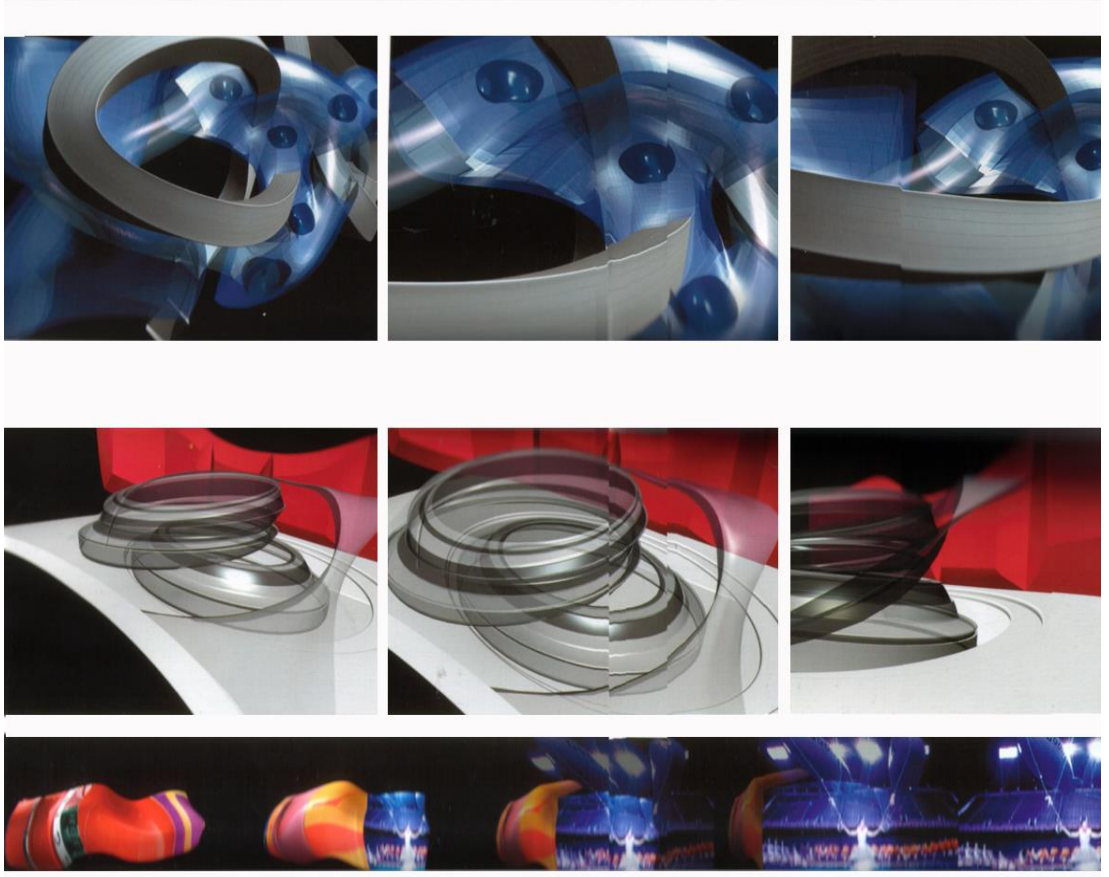


Şekil 4.2.2.3 Bankanın web sayfası giriş sayfasına yerleştirilmiş sıvı mimarlık örneği.

Sanal müzeler bu anlamda en güzel örneklerden biridir. Guggenheim Sanal müzesi, Solomon R. Guggenheim müzesi'nin bir kopyasıdır. Sadece sanal ortamda yer alan projeleri internet aracılığıyla gezilmektedir. Müze, dijital sanat eserlerine ev sahipliği yapan dijital bir mimari mekân olarak tasarlanmıştır.

Hari Rashid ve Lisa Anne Couture (Asymptote Architects) kafes şeklinde bir atrium tasarlamışlardır. Seyirdi bu modelin etrafında dönerken, istediği takdirde bu modelini içine girebilmekte, fare yardımıyla soyut kelimelerden ve görüntülerden geçerek, ana mekana gidebilmektedir. Bu mekanda Bill Veda'nın gösterisini seyredebilmektedir. Duvarların ve tavanın Veda'nın iğneleriyle kaplandığı bu

mekanda fareyi hareket ettirdiğinde duvarlar ve tavan dönüşmekte, değişmekte ve seyirdi kendini ateş ve su imajları ile çevrelenmiş bir uzayda bulmaktadır. Sanal gerçeklik modelleme teknikleri yardımı ile yaratılan bu web sayfası seyirdiye üç boyutlu bir mekan algılatma şansı vermektedir. Geleneksel mimarinin katı, sabit çerçevesine karşı değişken dönüşen farklılaşan sıvı bir mimarlık sunmaktadır.



Şekil 4.2.2.4 Asymptote Architects, Guggenheim Sanat müzesi

Günümüzde objeler, ürünler, mekanlar, binalar, kuruluşlar internette üretilmekte, kurulmakta, işlenmekte, kavranmakta ve deneyimlenmektedir. Bu yeni ilişkiler dünyasında sıvı mimarlık bu ilişkileri tanımlayan mimari kabuk görevini üstlenebilir. Bu da mimarlar için yeni bir üretim alanının açılması anlamına gelmektedir. Sıvı mimarlık hızla artan ve fiziksel dünyaya ait mimarlığa alternatif bir mimarlık olarak görülebilir ve üretilir. Özellikle gelişmiş ülkelerde, geçen yüzyılın ortalarından beri devam eden, insan başına düşen mimari mekanın önüne geçilmez artışına bir son nokta koyabilir. Gelişmiş sanal gerçeklik teknolojileri ile yaratılan sanal mekanlar, bilgi toplumunda bireylerin çalışma, üretme ve eğlence mekanları olarak fiziksel dünyadaki mekanlara alternatif mekanlar olabilirler.

4.2.3 HİPERYÜZEYLER MİMARLIĞI (DEĞİŞİM MİMARLIĞI)

Marcos Novak'a (1998) göre, modernizmden sonra sanallık bütün katılları bilgi içinde eritmiş ve transmoderni doğurmuştur. Dünyayı kavramakta kullanılan bütün tanımlamalar, disiplinler, kurulumlar ve kavramlar kararsız ve yetersiz olduğunda, dünyayı kavramakta kullandığımız bütün yapılar yeri den değerlendirilir. Burada edilen sonuçlar, formusuz değişimler değildir, kendine has karakterleri vardır. Novak bu değişimin karakterini, İngilizce, ötesinde, karşı tarafta anlamına gelen "trans" ön eki ile anlatmaktadır. Bu yeni düzende, gereksinimlere cevap veremeyen bütün yapılar bir değişim dönüşüm ve farklılaşma sürecine girmiştir. Bu süreç başlatan ve tetikleyen unsur, dijital ortam ve barındırdığı potansiyellerdir. Dijital ortam yaşadığı ekranın arkasından çıkıp, insanı ve çevresi içinde bütün kavramları bilgi ile birleştirerek bir değişim dönüşüm ve farklılaşma çemberine sokmuştur.

Marcos Novak'ın "trans" ön eki ile anlattığı süreç, Stephen Perle'ın İngilizce üstünde, yukarı, yüksek anlamına gelen "hyper" ön eki ile anlatılır. Stephen Perle'a göre, birey ve mimarlık dijital kültürün etkisi ile değişmiştir, değişecektir. Bu değişim bir üst kültür düşmek için gerekli potansiyelleri bünyesinde barındırmaktadır. Hiper yüzey mimarlığı da bunların mimari düzende ortaya çıkmasıdır (Perle, 1998).

Modernizm ve Post modernizm tasavvur edebilir ile sunulabilir arasındaki yüce ilişkiye verilen cevaptır. Bu iki cevap arasındaki farkı yaratan, aynı zamanda tasavvur edilebilir ile gösterilebilir yapmadaki başarısızlığı, nereye yerleştirdiklerinden kaynaklanır. Bir taraf işareti, sunumun yetersizliğine koyarken, diğer taraf tasavvur etme yetisinin yetersizliğine koyar. Her iki durumda insanı sabit kabul eder. Trans modernizmde, tasavvur edebilir ile sunulabilir arasındaki fark sabit kalsada, aradaki mesafe teknolojik araçlarla direk etkili olarak ilerler ve yeni keşfedilmemiş bölgeleri gösterir. Biz, bu ileriyle, ileriye veya geriye olarak yargılamadan, teditler veya ütöpk olarak işin endirmeden kaydederiz. Tasavvur edebilir ile sunulabilir arasındaki mesafe verilmiş durumlardan güçlü bir şekilde uzaklaştığımızda, bizde değişiriz (Novak, 1998).

Bu yeni durumda biz, algoritmik olarak algılıyoruz, modelleri sayısal olarak görüyoruz, robotlar olarak inşa ediyoruz, interaktif olarak yaşıyoruz, hemen iletişimi kuruyoruz, tamamen ona katılmış, onurla bir olmuş bir biçimde bilgilendiriliyoruz, başkaları ile bağdaşmaya, sosyal ilişkiler kuruyoruz ve sandığımız evet diyoruz (Novak, 1998).

Marcos Novak gibi bir çok bilim adamı sanal uzay ve ileri medya teknolojilerinin bütün ana yapıları değiştirildiğini ve yeni bir dönem başlatıldığını söylemektedirler. Bu değişim sürecinde insanlarda değişim süreci gerçekleşmektedir. İnsanın, dünyayı algılayış, çevresiyle fiziksel dünyaya veya toplumsal yapı ile kurduğu ilişki, üretimi şekli, ürettiği sunma, tüketim şekli alışa geldik geleneksel formlardan farklılaşmaktadır. Bazı bilim adamları bu değişen insana, siborg adını vermektedirler. Hiperyüzey mimarlığı tasarımcıları yarattıkları yeni mimariyi bu yeni insanın mimarisine olarak kabul etmektedirler. Onlara göre hiperyüzey mimarisine değişen insan yaşantısına uygun mekamlar yaratmaktadır.

Sıvı mimarlıkla benzer özellikler gösteren Hiperyüzey mimarlığı, bir çok mimarinin kendini inşa edilmekten soyutlandığı bir dönemde, inşa edilmek, fiziksel dâna dönmek kaygısı taşır. Bu sanalın soyutlanmasıdır. Sanal tersine döner. Q artık daha fazla kendini destekleyen teknolojiyi içinde değil dr. Q ortama, mimariye ve şehre yansımıştır.

Değişen kültürün yapının, farklılaşan insanın mimarisine amaçlayan hiperyüzey mimarlığı kendini fonksiyondan soyutlar. Mimarlığın insanın iklimsel koşullardan koruyan, belirli gereksinimleri yerine getiren bir kabuk olarak üstlendiği bütün görevlerden kendini soyutlar. Form ve fonksiyon arasındaki ilişkisi dışlanırken, mimari konteksi içinde programda çıkarılmıştır. Hiperyüzey mimarlığı, kendini fonksiyonun ve programın ağırlığından soyutlanmış bir mimari dr.

Hiperyüzey mimarlığında, sıvı mimarlıkta olduğu gibi toplumsal yaklaşımın baskınlık göstermektedir. Değişimin, dönüşümün devamlılığını ifade eden bu yaklaşımın, mimarinin ana noktasını dışlatmaktadır. Mimar geleneksel sabit kabuğundan çıkartılıp dinamik bir karakter kazandırılmıştır. Dinamik karakteri sağlayan unsur, yüzeyi içinde yerleştirilen bilgidir.

Hiperyüzey mimarlığında, yüzeyler, mekan sınırlayıcılar olarak değil, kullanıcının kimeğinin ortaya çıkardığı dinamik yüzeyler olarak tasarlanır. Hiperyüzey mimarlığında, yüzeyler kullanıcının mekan içinde yaptığı hareket, duyurduğu ses ve kokudan dolayı hareket edip tepki verirler. Yüzeyler kullanıcı ile etkileşime girip, canlanıp hareket edip değişir. Hiperyüzey mimarlığı, kullanıcıdan aldığı verileri algılayıp onları belirli formal şekilleri şekle döken bir mimari dr.



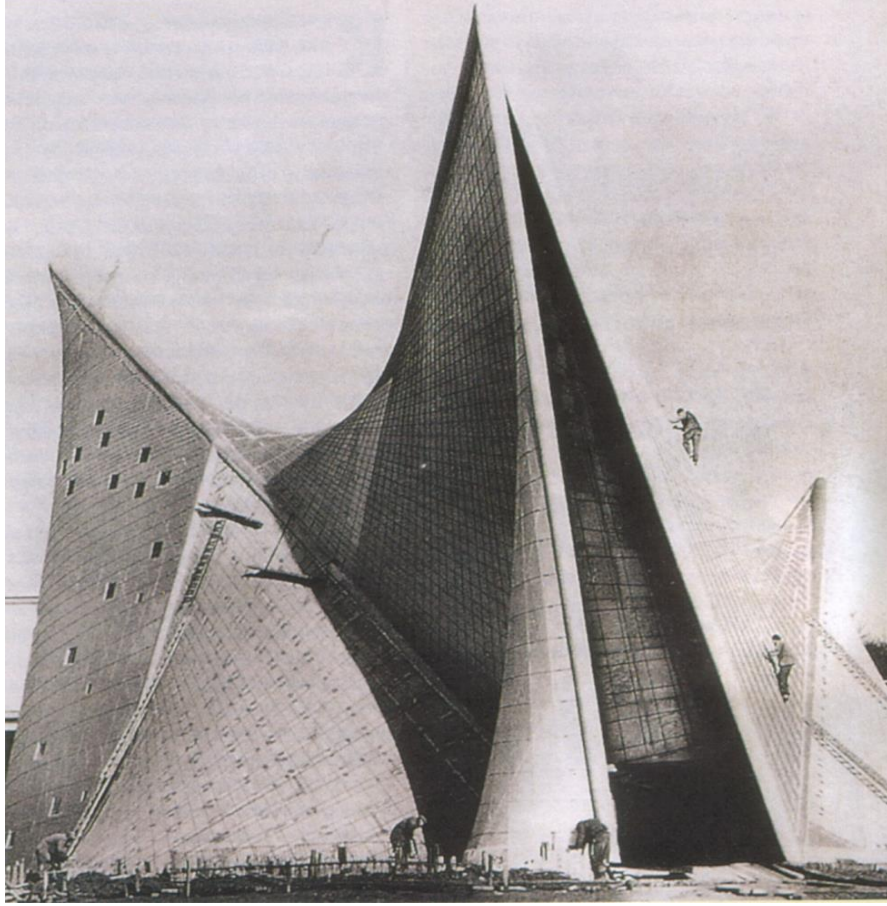
4.4.3.1 İnsan hareketi ri dırlayıp hareket eden yüzeyler <http://www.hyposurface.com>

Klasik tasarımı düzleminde mimariyi n ayrı bileşenler olarak kabul yüzey, ışık, ses ve koku birleştirilerek yüzey başlığı altında tekrar tanımlanmaktadır. BİG hem mimari yüzeyi tanımlamaktadır hem de ona dinamik bir karakter kazandırmaktadır.

Her yüzey mimarlığı, ekranı yüzey olarak kullanır. Yüzey, en genel anlamda, mimari de boşluğu sınırlamak, mimari mekanı yaratmak için kullanılan bir elemandır. Bu sınırlayıcı eleman yerine bir ekran yani kendi içinde üç boyutlu bir dünyayı çeren bir eleman konulunca, uzay bir başka uzay ile tanımlanmış olmaktadır. Uzayın uzayla tanımlanması, gerçek uzay ile sanal uzay birbirine karıştırılması ve birlikte sunulması söz konusudur. Kullanıcı ikisini de aynı anda algılar. Sanal uzay ve gerçek uzay birbirine karışmıştır.

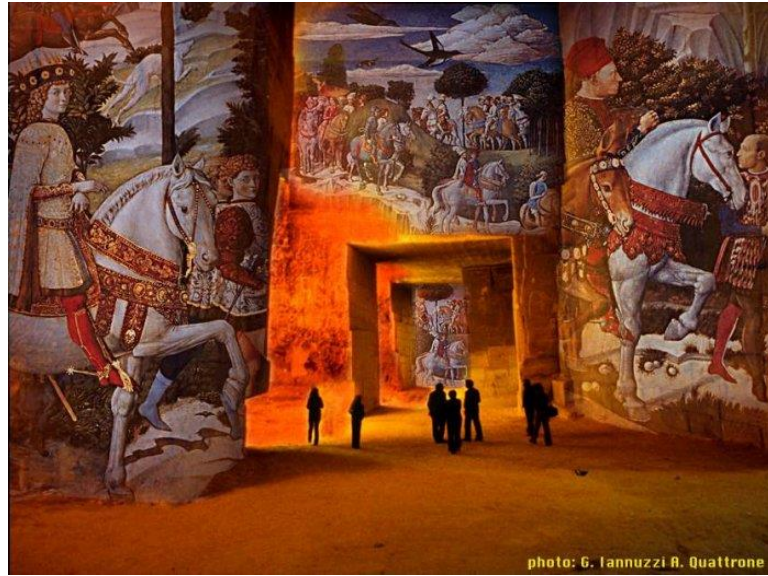
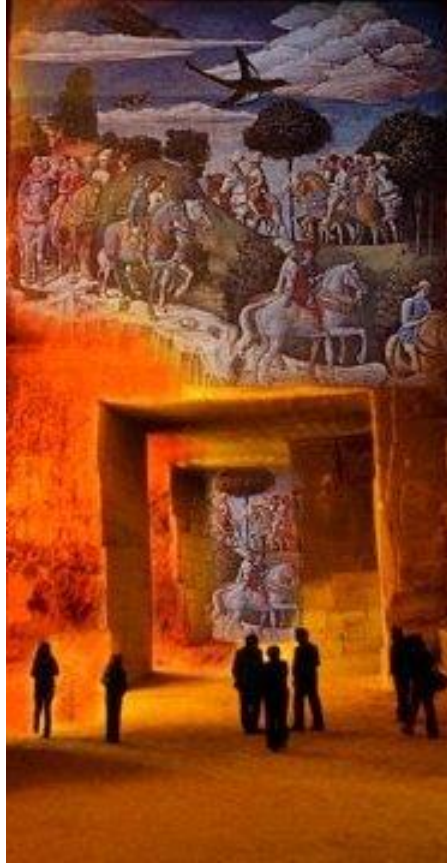
1958 yılında Corbusier'in tasarladığı, Philips Pavillonu, Elektronik Şir, her yüzey mimarlığının en güçlü haberlerinden bir olarak kabul edilebilir. Mimarlık, matematik, müzik ve teknoloji iç içe geçirilerek, bina çift yüzey olarak tasarlanmıştır. Xenakis'in müzikal kompozisyonuna uygun bir şekilde, dış yüzey her bükümlü parabol olarak tasarlanmıştır. İç mekan ise eğri sel bir yüzey olarak tasarlanmıştır. Bina'nın içinde dört yüz tane hapşör vardır. Müzik eşliğinde mit dği, bilim sanat, yeni dünya

ve pop ler k lt re ait imajlar sunulmaktadır. Y zeyler mekanı sınırlamaktan daha başka bir anlamı, insanlara bir eyler anlatmak  in yaratılmıştır. Bilginin amacı her ne dursa d sun y zeyi ni   ne  ir niştir. Mimar form kabuk d rak  stl nd   i g revden daha  ok bil   sa   ayı d arak g rev yapmaktadır.



 ekil 4.2.3.2 Le Corbusier, Philips Pavilloru, Elektronik  ir, 1958

Albert R cy tarafından 1977 yılında yaratılan Cath drale Di ages m zesi de hi periy zey ni marlı   ile benzer konseptler ta ımaktadır. B y k ta  duvarlardan d  an bina duvarlarına resmi n er yansıtılarak ser   mekanı na d n  mektedir. Hi  bir obje ser  lenmedi   m ze de sadece pr eksiyon makineleri ve m zik vasıtası mekan farklı k lt rlere ait mekanlara d n  mektedir. Bir tek mekanın nasıl farklı mekanlara d n      n  ve b nyesinde nasıl farklı bilgileri barındırdı  nı g r mek a  ı sından  nemli bir bina dır.

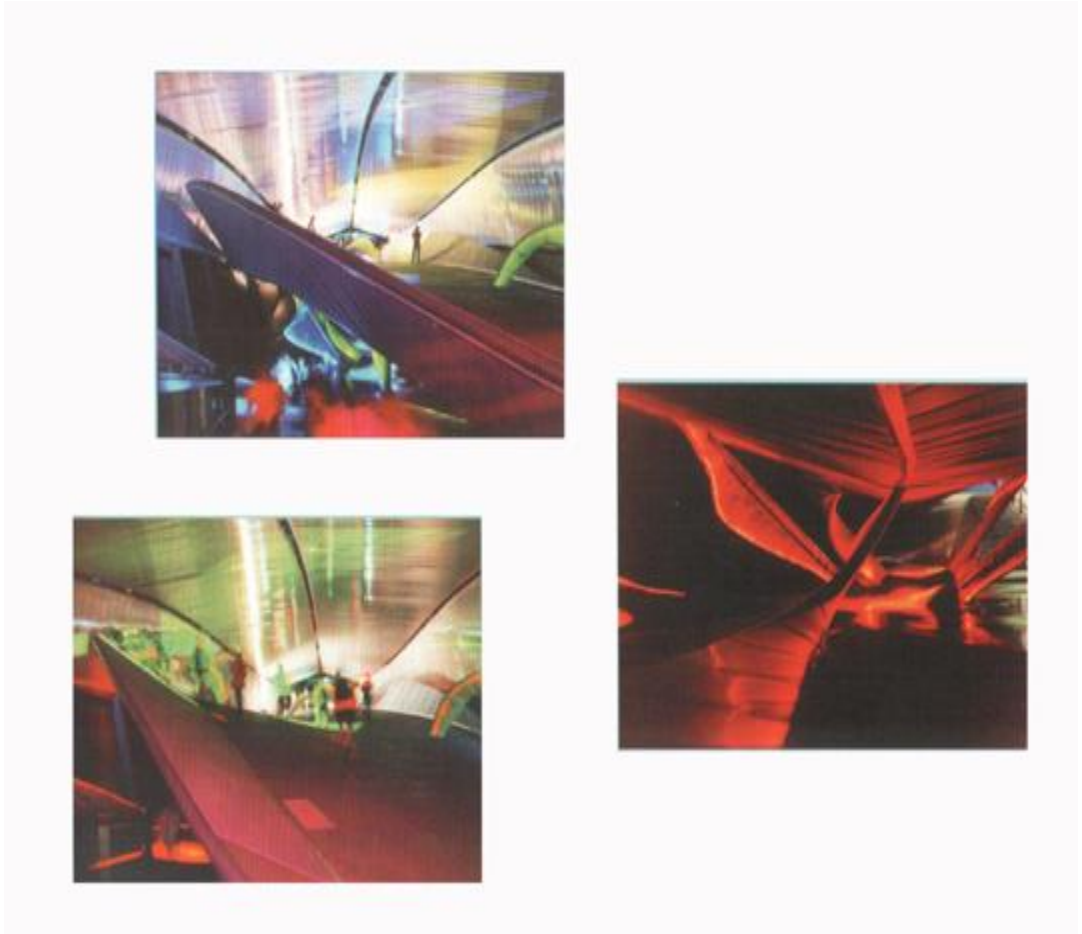


Şekil 4.2.3.4 Catedral de Diöceses Müzesi

Tatlı Su Pavyonu (Fresh Water Pavilion) ve Tuzlu Su Pavyonu (Salt Water Pavilion), kullanıcıya sunduğu bir mutasyona uğramış, transaktif, artırılmış mekânları ile her yüzey mimarlığının en iyi örneklerindendir. Grafik tasarımlar, interaktif

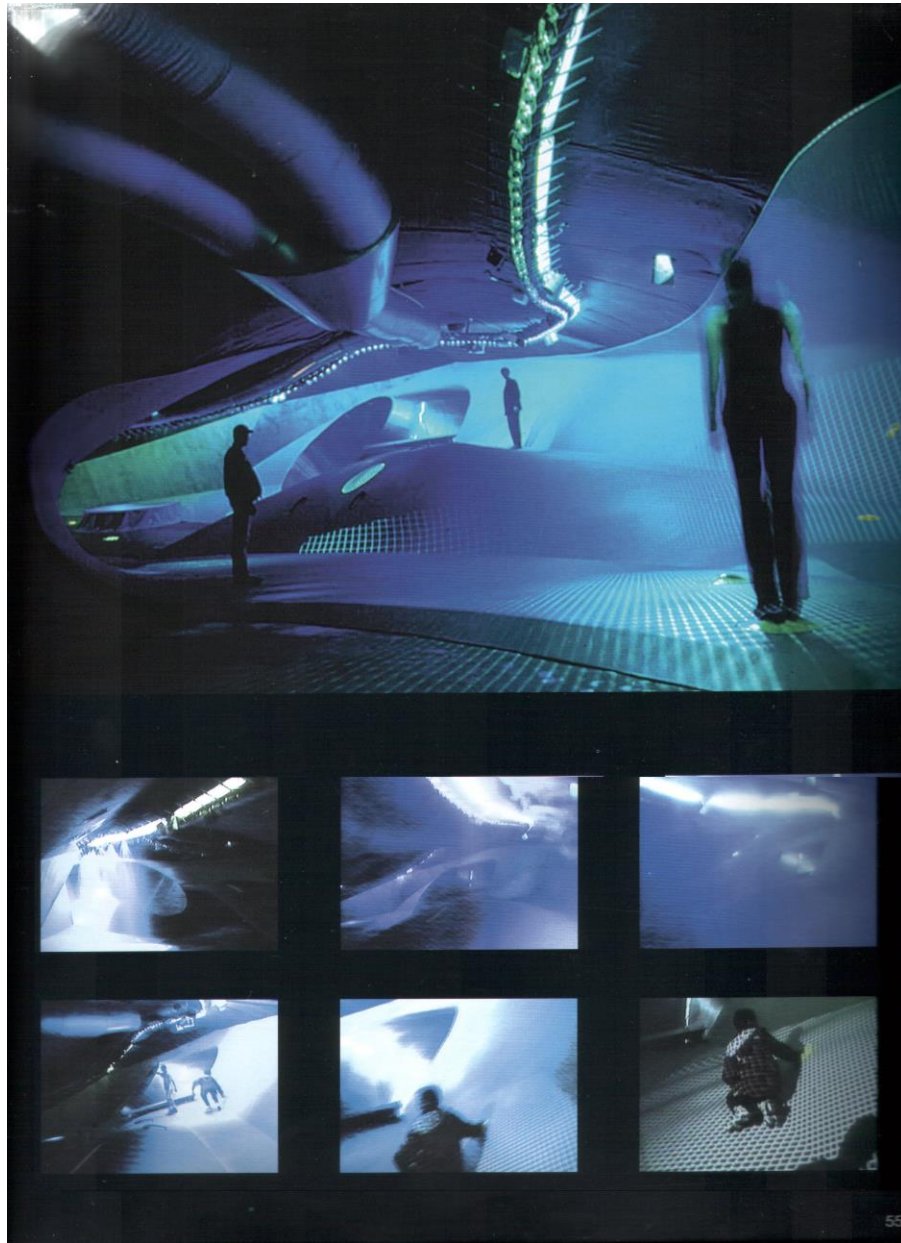
projeksiyonlar, uyarılar, algılayıcılar, ses mimarini niçine girmiş ve vazgeçilmez bir parçası olmuştur.

Nox Architects tarafından tasarlanan Tuzlu Su Yaşamı pavyonu hieryarşik mimarlığın en iyi örneklerinden biridir. Pavyon, gezelerine, tuzlu suyun davranışlarını anlatmak ve deneyimlemek için yapılmış bir tasarımdır. Bina iki kısımdan oluşmaktadır. Wetlab adı verilen birinci kısımbüyük bir dalganın altına girmektedir. Mekanın her yerinden, duvarlarından, tavanından, suardan dinlemektedir. Dalga mekanın içine kadar girip insanları bir köşeye sıkıştırmaktadır. Gezerlerin mekanın içinde ilerlemek için suyun çekilmesi beklemesi gerekmektedir. Mekan içindeki hareketle birlikte interaktif yüzeyler durmadan farklılaşmakta ve değişmektedir. Sensör ümadı verilen ikinci kısımda ise bütün yüzeyler görsel sunumları ile donatılmıştır. İlk kısım gezelerine suyu gerçekten hissettirmek için ikinci kısım ise suyu sadece sandırac deneyim ettirmek için tasarlanmıştır.



Şekil 4.2.3.5. Knox Architects , Tuzlu Su Yaşamı Pavyonu

Tatlı Su Pavyonu akışkanlık konsepti n yd a  kıl arak tasarlanmıřtır. Sadece f or mu veya kullanılan malzemesi ile deęil i  mekanı ile de bi g yi ni mari rin b unyesi ne kat mayı ama  amaktadı r. Pr  ede  elik ve betonun yanı sıra kumař, i p, buz ve hem bi nayı ıslatı dı hemde ziyaret  leri ıslatı dı bir d eman d arak su, ni mari rin i  nde yer al maktadı r. Bunl ara ek d arak bi g sayarlar, interaktif ses ve ıřık algılayı dı lar, pr  eksi yon maki nel eri ni mari rin bir par  ası dı r. Eęri sel d an bi na ze ni ri n uřt u nde ziyaret  kořarken veya y u r u r k e n bu algılayı dı lar  alıř makt a ve mekanı n ıřı ę, rengi ve sesi deę ř mekt edir. Ziyaret  leri n mekanı i  ndeki hareketleri mekanı n deę ř mesi ne, farklı lař ması na neden d maktadı r.



řekil 4.2.3.6. Knox Architects , Tatlı Su Yařam Pavyonu

Hıperyüzey mimarlığı tasarımcıları, programın ve fonksiyonun mimari yaratıcı düşünceyi sınırlayan unsurlar ve kapitalist sermayenin mimarlık üzerindeki baskısı olduğunu söylemektedirler. Hıperyüzey mimarlığının gündelik tüketim kültürüne yönelik bir çalışmadığını, amaçlarının mimari açıdan yeni bir kültürel zemin yaratmak olduğunu söylemektedirler.

İnşa edilen veya deneysel aşamada olan Hıperyüzey mimarlığın örneklerine baktığımızda bu mimarilerin algılanmaya, hissedilmeye dayanan bir mimari olduğunu görüyoruz. Bu bağlamda, bu mimariyi hızlı üretim tüketim zinciri içine yerleştirmek yarışı dâim kanısındayım. Bina yapılacaktır, gezen kişiler tarafından deneyimlenecektir ve böylece görevi yapmış olacak yarı tüketilmiş olacaktır.

4.2.4 SİBORG MİMARLIK(AKILLI BİNALAR)

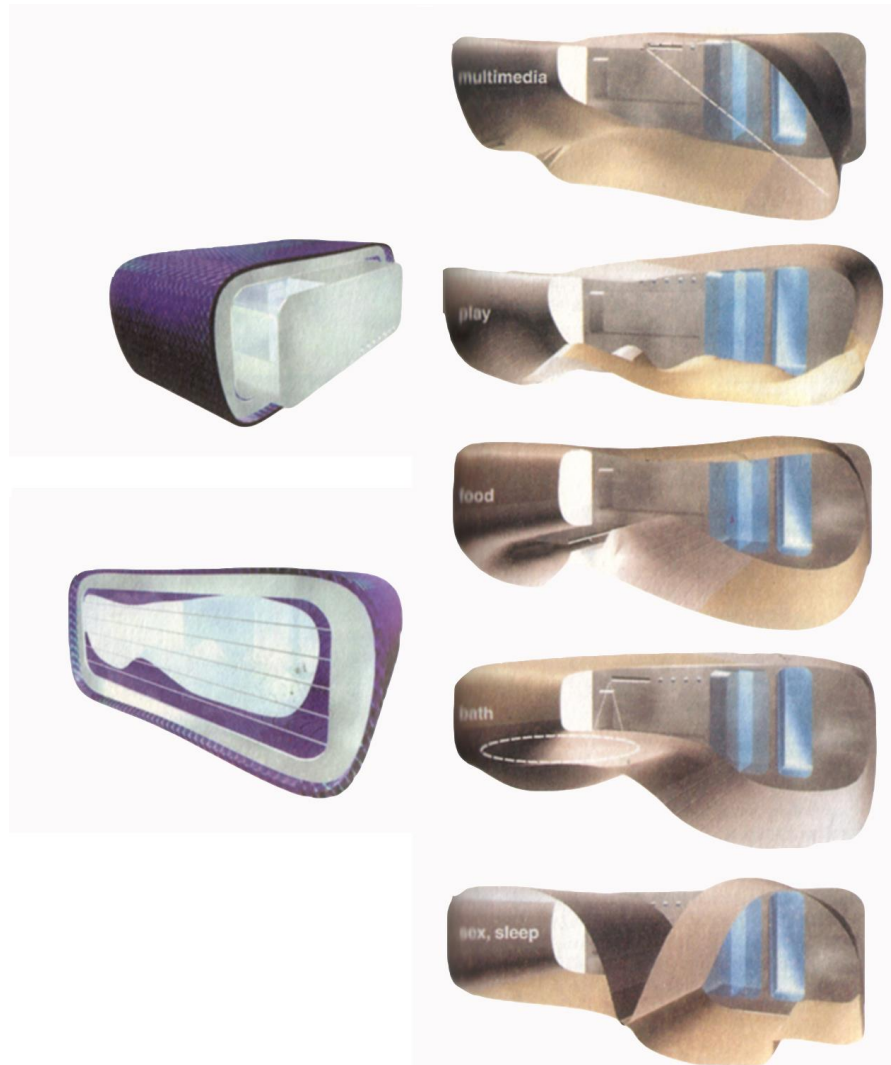
Dijital ortam ve mimarlık arasındaki ilişkiyi incelediğimizde erken son olarak bakacağımız evre dijital ortamın geleneksel bina kabuğunu nasıl değiştirdiği ve dönüştürdüğüdür. Siborg mimarlığı, kablolarla çevrelenmiş, düğmelerle kontrol edilen bir mimari dir. Bina kabuğu, insana hissettirmek, hizmet etmek, ve korumak için tam otomatik veya yarı otomatik bir robota çevrilmiştir. Bu mimari, kullanıcının mekanı kullanırken yarattığı hareketlerini (pencereyi açmak, kapıyı kapatmak, temizlemek gibi hareketlerini) binayı yöneten bir bilgisayar tarafından yapılması, yine bu bilgisayar tarafından binanın elektrik, su, havalandırma tesisatının kontrol edilmesi ve bireyin gereksinimleri doğrultusunda ayarlanması üzerine kurulur. Bu bilgisayarlar, evdeki her türlü objeyi kontrol eden ve elde ettiği sonucu kullanıcıya aktaran sistemler dâbileceği gibi kullanıcıya aktarmadan kendi kendine bir senteze geçerek sistemler de dâbilir.

Bu tür yaklaşım özde yeni bir mekan arıyışı veya form sunmak yerine var olan mimari kabuklarının altına girmektedir. Günümüzde, binaya ait bazı bileşenleri kontrol eden sistemler yaygınlaşmaktadır. Örneğin, güvenlik sistemi veya ısıtma sistemi kontrol eden sistemler yaygın olarak kullanılmaktadır. Bütün binayı kontrol eden sistemler çok yaygınlaşarak birlikte gelecekte en çok karşılaşacağımız, sanal ortamın kendi mimariye yansıtma şekli gündelik mimari tüketim kültürüne siborg mimarlık aracılığı ile dâbilir.

Sadece bina değil, şehir dışında da bu tür uygulamalar karşımıza çıkıyor. Örneğin Washington eyaletindeki şehirlerin bir çoğunda, araç algılayıcılarının kontrol ettiği trafik lambaları kullanılıyor. Bu sistemler ağırlıklı olarak hissedilen algılayıcılarla

hareket algılayıcıları veya araç farlarını gören optik sistemlerle kontrol ediliyor. Washington eyaleti Kara Yolları İdaresi, trafik yoğunluğunu ve hava koşullarını anında internet aracılığıyla kamuya yayınlıyor. Bu sistem trafiğin her an gözlenmesini sağlarken, yoldu araç sürücülere alternatif yolları getiriyor. Sistem ayrıca, trafik emniyetini artırırken, kaza koşullarını ve sert hava koşulları ile meydana gelen yolda kalma oranı azaltıyor.

Akıllı sistemler diye adlandırılan bu sistemlerin binaya enjekte edilmesi ile oluşturulan mimarilerin dışında siborg mimarlık kapsamında düşünebileceğiniz mimari tasarımlar da vardır. Yeni bir mimari form ve tema üreten bu tasarımlar henüz deney aşamasındadır.



Şekil 4.2.4.1 Tommaso Avelli, Federico Cavalli, Massimo Guffini, Ketty di Tarso, Alberto Lacovini, Luca La Torre tarafından tasarlanan House projesi, 2001, Roma.

Hızlı endüstri gelişmeler sonucu insanoğlu çok hızlı bir şekilde doğaya zarar vermiştir. Kendi tuttuğu dalı kestiğini fark eden insanoğlu ekolojik dengeleri devam ettirebilmek için bu tekdüleden faydalanmaktadır. Bu bağlamda, güneş enerjisinden maksimum derecede faydalanmak için hareket eden binalar, doğaya atık bırakmayan veya burları doğaya zarar verecek ürünlere ayırt edip bırakan sistemler tasarlanmaktadır.

DeneySEL bir projeden House küreselleşme ve zaman bağımlı yeri bir nihari mekan anlayışı ortaya koymaktadır. Tasarımcı, yerel ve küresel, sürdürülebilir ve sürdürülebilir olmayan, madde ve maddesizlik arasındaki bu dünyanı niki yapıları içine barındırmayı tekrar sorguluyor. Tasarımın merkezindeki temalardan biri sürdürülebilirlik; bir evi inşa ederken ekolojik dengeleri gözetmek arazinin gelişimi ve kullanıma yönelik kesin stratejileri belirlemeyi gerektirir. İkinci yerel ve küresel arasındaki eklenemelerin kestiremezliği; bu kullanımda büyük bir esneklik, hızlı gelen gelişmeleri karşılayabilmeyi, kullanıcıların değişik ihtiyaçlarını karşılamayı beraberinde getirir. Üçüncüsü tüketim toplumunun maddesizliğine katılabilmek; tüm medya ürünlerini, arzunun yeri sandı objelerinin bir önceki artığa dönüştürdüğü nesneleri de kucaklayabilmek.

Ekolojik, esnek ve sandığa yönelik geniş bir sorgulamayı içeren bu yaklaşım, bu nedenle sonsuz bir dönüşüm dizisini kapsamayı gerektirmektedir. Bu nedenle House'ın tasarımında katlar, içinde yaşanan yüzeyler dâhak düzenlenmişlerdir. Tüm düşey ve yatay elemanlar tek bir sürekli yüzeyi içinde çözülmüş, kullanıcıların evle kurduğu ilişki ile bozulan, uyarlanan, ikizlenen ya da çoğaltılan mekanlara dönüşebilme potansiyeli ile tasarlanmıştır. Böylece House evrensel kullanıcı, görsel küre ve fiziksel dünya arasındaki aktif arayüzü barındıran aktarımlar.

5. BÖLÜM

5.1 SONUÇLAR VE TARTIŞMALAR

Bilgi sayar teknolojileri kendilerini sandıkledi mesi ile birleştirip birlikte sunmaktadırlar. Bunun sebebi, bu teknolojilerle oluşturulan yeni dünyanın bünyesinde sandık kavramına ait özellikleri barındırmasıdır. Soyut bir gerçeklik olan sandık, d asılıkları artırır, henüz açıklanmamış teknikleri hareket e geçirir ve onları keskin dımayan bir plan düzleminde bir araya getirir. Sandığın içinde barındırdığı potansiyeller ve kuvvetler, bir bütün olarak asla elde edilemeyecek organizasyonlar üzerinde, ayrıntılı bir biçimde çalışmayı sağlar. Bilgisayarlar tarafından yaratılan uzay, içinde farklı kuvvetler ve potansiyeller barındıran, hakiki sınırlı olmayan sandık bir uzaydır. Sandık uzay bireyefarklı d asılıkları araştırarak yeni ilişkiler tanımlamak için gerekli mekanı sağlar. Potansiyel içeren bu uzay, bireyin bilgiye ulaşma, bilgiyi üretme ve ile tme şekillerini değiştirmiş ve bu sürecerin hızlanmasını sağlamıştır. Birey, bilgiyi, daha kompleks ilişkileri rahat bir biçimde görebildiği, farklı farklı bağlantılar üzerinde aynı anda çalışabildiği, değişik d asılıkları deneyimleyebildiği bir uzayda üretmektedir. Bütün bunlar, bireyin bilgiye daha rahat ulaşmasını, üretmesini ve başkaları ile paylaşmasını sağlamıştır. Sandık uzayın yarattığı bu ortam bireyi güncel bilgiye daha bağımlı hale getirmiştir. Bireyin çevresi ndeki bütün değişimler çok hızlı bir şekilde sandık evrene yansımakta ve birey kendini bu değişim izlemek zorunda hissetmektedir.

Bireyi ve toplumu kendine bağımlı kılan sandık uzay, gerçek dünya model alınarak tasarlanmış bir bilgi uzayıdır. Bu uzayı tasarlayanlar, onu gerçek dünyaya benzetmeye çalışmaktadırlar. Fakat sandık dünyanın en büyük özelliği insan vücudunun bu dünyada yer almasıdır. Gerçek (fiziksel) dünya insan vücudunun ve aklının birlikte tanımlandığı bir evrendir. İnsanın vücudunun doğuşu, istekleri, d anakları çevresi ndeki dünyayı sınırlandırmış yaratımlıdır. İnsan çevresi ndeki yapıyı vücuduna ve kullandığı araçların özelliklerine göre şekillendirir. Vücudun dımadığı bir evrende akıl tek başına hareket eder ve aklın bir sınırı ve değeri yoktur. Bu sebepten ötürü, akıl tarafından yaratılan ve onun tarafından kontrol edilen sandık

uzay sınırsız ve deksiz bir evrendir. Sanal evrende gerek dnyayı tanımlayan sınırlara benzer sınırlardan bahsetmek imkansızdır. Sanal evren arayzler ve bilgisayar donanımları tarafından dstrlan bir dnyadır. Sanal evrenin sınırlarını arayzlerin ve bilgisayar donanımlarının zellikleri belirlemektedir. Bunların srekli bir geliřim ve deėiřimiėinde dduklarını dřnrsek sanal uzayda net tanımlı sınırlardan bahsetmek olanaksızdır. Sanal uzay srekli bir deėiřimiėindedir.

Breyin sanal uzaya girebilmesi, onun dnamlarından yararlanabilmesi iėin bir bilgiye dnřmesi gerekmektedir. Vctsuz bir varlık, akıllı bir bilgi drak birey sanal uzayda ilmler ve bařkaları ile daha doėru bir ifade ile bařka bilgileri iletiřimiėine girer. Sanal uzay sahip olduėu potansiyellerden ddy bnyesi ne ddiė her kavram bir deėiřim ve dnřm sreidine sokmaktadır. Bu sreidin bir parası drak da birey, vctsuzla ařmıřtır ve bilgiye dnřmřtr. Bilgiye dnřen bireyin bilgi ile dnliřkisi de deėiřmiřtir. Brey ve birey yařamı bilgiye daha fazla baėlı hale gelmiřtir. Sanal uzay ve sunduėu dnamlar bireyi bu dnyaya daha baėlı hale getirirken onun fiziksel dnya ile dnliřimini de kısıtlamaktadır. Bu da bireyin vetopolumun hayatının deėiřmesine ve fiziksel dnya ile iliřkisinin daralmasına neden dmektedir. Brey her gn gerek dnya ile kurduėu iliřkilerden daha fazla uzaklařıp, sanal evrene dlmakta ve orada yařamayı tercih etmektedir. Breylere nesneleri ve iliřkileri gerek drak deneyimlemek yerine bir bilgisayar aracılıėı ile kendini gvende hissettiėi bir ortamda, sanal drak deneyimlemeyi benimsemektedirler. Bunu sanal ortamın gerek dnyayı daraltması drak kabul edebiliriz. Sanalın, fiziksel dnn zerinde yarattıė baskının insan vcdunun, aklının iřleyiřini, toplumsal yapıyı, řehri deėiřtireceėi netlik kazanmıřtır ve bu sre bařlamıřtır. Fakat bu srete bir seyirdmamak, onu kontrol edebilme iėin sanal uzay ve araları yaratılırken ve kullanılırken etkililerinin neler dcaėı daha derinlemesine irdelenmelidir. Ancak byle, sınırsız sanal evrenin gerek dnyayı tamamen yok etmesi ve bireyin de yalnız sanal evrende yařayan bilgiler haline gelmesi engellenebilir.

Bir bilgi uzayı dn sanal uzay, geleneksel anlamdaki bilgi, veri ve eėence arasındaki iliřkiyi zedelemiřtir ve bunları iėice geirmiřtir. Her trl bilgi, veri ve eėence hibir engel etakil madan, hibir szgeten gemeden bazen de birbirlerinin yerini drak sanal uzayda gezmektedir. Her hang bir konu zerinde arařtırma yapan bir bireyin ekranına eėence, veri veya gerek bilgiyi iėeren sonsuz sayıda kaynak kmaktadır. Bu noktada, birey sahip dmek istediė bilginin zelliklerini tanımlayıp, ona gre iliřkiler kurarak ekrandakiler arasından seėim yapmaktadır. Burada gerek

dünyada kütüphanelerin üstlendiği bilgiyi sınıflandırma görevini, bireyin üstlenmesi gerekmektedir. Konu ile ilgili sonsuz kaynak dizisinden kendisi için en uygununu seçmelidir. Bu da aslında kendi içinde problemler barındıran bir süreçtir. Ama sanal uzayın yapısını ve özelliklerini bilmek, bireye bu uzaydan aldığı bilgiyi nasıl değerlendireceği konusunda yoldu gösterecektir.

Sanal uzayın yarattığı hızlı ve sınırsız bilgi edinimi, fiziksel dünyanın dışıdır. Aradaki çizgileri ortadan kaldırmıştır. Böyle bir ortamda dışıdır bir dönüşüm sürecine girip kendilerini tekrar tanımlamaktadırlar. Mimarlık da sanal uzayla birlikte böyle bir süreçtir ve kendini, sanal uzay ve onun yarattığı bilgi kültürüne göre tekrar tanımlamaktadır. Mimarlıkta köklü değişimlere neden olacak potansiyeller barındıran bu yeni tanımlama çalışmalarını farklı şekillerde kendilerini ortaya koyduğunu görüyoruz.

Bilgisayarlar ve onların yarattığı sanal uzay, modernizmden sonra mimarlık alanındaki en büyük ilerlemedir. Fakat mimarlık ve sanal arasındaki ilişkiyi sadece dijital ortamda yaratılan ve oradan fiziksel dünyaya yansıyan bir ilişki olarak tanımlamak eksik olacaktır. Mimarlık, sanal alan ile gerçekliği kesiştirerek nesneyi var etmeye çalışan bir kurgudur. Dışarı ile sanal, her zaman mimari tasarım sürecinin bir parçası olmuştur. Sanal, mimari tasarım sürecinde daha önceden sorulmamış soruları ortaya çıkaran bir kurgudur. Bu karakterinden dolayı kendi kendini sanal ile birleştiren mimarlık, mimarlığa farklı bir bakış açısı ile bakar ve henüz sorulmamış soruları mimarlığına sokar. Mimari düşünce her zaman ürün olarak bınaya dönüşmez. Yazı ve çizim olarak da insanlarla iletişime geçer. Bu tür bir iletişimde önemli bir üretim şeklidir. Bu gün modern binalarda gördüğümüz sistemlerinin bir çoğunun ana fikri, yalnız yazı ve çizim olarak ifade edilmiş sanal projelerden çıkmıştır.

Bu yeni ortamda sıvı mimarlık gibi bazı mimariler kendilerini gerçek dünyadan tamamen soyutlayıp sanal evrende yaşamayı seçmektedir. Mimarlık alanında her zaman bınaya dönüşmeyen tasarımlar ve düşünceler görmektediriz. Fakat bütün bu çalışmalar, gerçekleştirilmek için tasarlanmış fakat gerekli ortam koşullarının oluşmamasından dolayı gerçekleştiremeyen projelerdir. Sıvı mimarlık gibi mimariler bu tür projelerden farklı olarak sadece sanal evrende yaşamak için tasarlanmış mimarilerdir. Bu mimariler, gerçek dünya ile ilişki kurmak istememekte ve kuramamaktadır. Kendilerini insan aklı için yaratılmış mimariler olarak kabul etmektedir. Bu da mimarinin kendini insan vücudunun getirdiği sınırlardan soyutlayarak saf bir bilgiye dönüşmesini gündeme getirmektedir. Sanal uzayla

beraber mimarlık mesleğinin kapsamına bilgilerin mimarileştirilmesi girmektedir. Bu süreçte mimarlık yalnız başına hareket etmemekte ve kendini sinema, müzik gibi diğer dallarla birleştirmektedir.

Mimarlık mesleği, artık daha fazla tasarımcının zihnindeki soyut uzayda yaratıcılık duygusunu birleştirerek oluşturduğu formların, geometrilerin, sanatsal bir dokunuş ile somut hale dökülmesi duygusu değildir. Mimarlık mesleği daha az kahramanlık isteyen bir hal almıştır. Form mimari tasarım süreci boyunca geçirdiği evreleri mimarlıkta yaşamaktadır. Mimar artık formun son şeklini belirleyen kişi değil, formu oluşturacak deformasyonu ve sürekliliği yaratacak bilgi struktürünü kuran kişidir. Mimari form bu sürecin sonunda çıkmaktadır. Mimarlık, bir formu yoktan var etmek, oluşturmak duygusundan çıkıp, genel prensipleri koyup, mimari formun çıkmasını beklemek eylemine dönüşmüştür. Mimari tasarım süreci keşfetme ve deney yapma sürecine dönüşmüştür.

Bu değişim ve dönüşüm sürecinde, mimari yüzey kavramı da tekrar tanımlanmaktadır. Mimari yüzey salt bir kabuk tasarımı olmaktan çıkıp, kendini ışık, ses ve koku ile birleştirmektedir. Sadece uzay ve sundukları alanlar mimari yüzeyi, insanı doğa koşullarından koruyan bir emanet olarak görevini indirgeyerek ona yeni fonksiyonlar ve amaçlar yüklemektedir. Dışarıyla bir kabuğu da bir bilgi aktarım objesine dönüşmektedir. Bunun sonucu olarak da renksiz devesal duvarlar birden canlı ve farklı yaşamlardan kesitler sunmaya veya ortamda yaratılan hareket veya ses değişimden etkilenip, hareket etmektedir. Bütün bunlar mimarinin katı ve sabit sınırlarını silmekte ve onların bünyesine hareketi ve bilgiyi yerleştirmekte ve sıvılaştırmaktadır. Bu noktada, Her yüzey mimarlığa dönersek, fiziksel dünyaya ait bir mimarlık olarak kabul edilen, inşa edilmeyi amaçlayan bu mimarlığın geleneksel mimarlıktan farklı olarak ağırlıklı olarak insan vücudunun gereksinimlerine hizmet eden bir mimari olmak yerine, insan aklına hizmet eden bir mimari olduğudur. Bu yeni ortamda, mimarlar genellikle mimarilerinin ana konseptini, kullanıcılarına veya seyircilerine bir şeyler deneyimletmek üzerine kurmaktadır. Mimari, kabuk olarak üstlendiği görevinin yanı sıra bir deneyim objesi, bilgi aktarım aracı olarak hizmet vermektedir.

20. yy. da iletişim teknolojilerinin yarattığı ortamda, bilgi çok hızlı bir şekilde üretilmekte ve tüketilmektedir. Hızlı üretim veya tüketim sürecinin süresi ile ilgili bir durum olmaktan çıkıp, bilginin özü ile ilgili bir unsur olmuştur. Bilgi hızlı bir şekilde üretilip tüketilmediği zaman değerini ve amacını kaybetmektedir. Sıradan Mimarlık, Her yüzey Mimarlığı gibi yaklaşımın mimariyi de bu hızlı üretim ve tüketim

emberi ri n i i ne sok makt adır. Deneyi nhenmek zeri ne kurul an m i marlık, deneyi nhenmek e ve grevi ri b i tir m i ŗ d makt adır.

Son d arak ŗunu syl eyebiliriz ki; sand, de  ŗ i m i, dnŗm, farklı la ŗ mayı yar at an bir pot ansiyel dr. Kend ri sand kavramı ile birle ŗ tiren ve sunan bil  sayarlar ve il eti ŗ mhatları tarafından yar atıl m i ŗ sand uzayda pot ansiyeler barındır makt adır. Bu pot ansiyeler birey ve toplum hayatında kkl  de  ŗ i nhere neden d m i ŗ tur ve d acaktır.

KAYNAKLAR

- Atatürk Kültür, Dil ve tarih Yüksek Kurumu**, 1998, Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük, Ankara
- Boyer, M C**, 1996, *Cyberdies, Visual Perception in the age of Electronic Communication*, Princeton Architectural Press, NewYork
- Benedikt, M**, 1994, Introduction, in *Cyberspace*, pp. 1-25, Eds. Micheal Benedikt, Massachussetts Institute of Techndogy Press, Cambri dge
- Borusan Kültür ve Sanat Merkezi**, 1998, *Eisenman Architects, Virtual House*, İstanbul.
- Cherry, C**, 1971, *On human communication: a review, a survey, and a criticism*, M T Press, Cambridge
- Deleuze, G**, 1994, *Difference & Repetition*, Columbia University Press, New York
- Engeli, M**, 2001, *Bits and Space*, Brkhauser Publishers for Architecture, Switzerland
- Gibson, W**, 1999, *Sıfır Noktası*, Gündüz Basım Dağıtım Tic. ve San. Ltd. Şti., İstanbul.
- Jencks, C**, 1973, *Architecture 2000*, Offset Litho in Great Britain by Cox & Wyman Ltd, London
- Johnson, S**, 1997, *Interface culture: how new techndogy transforms the way we create and communicate*, Harper Edge, San Francisco
- Novak, M**, 1994, *Liquid Architecture, in Cyberspace*, pp. 225-255, Eds. Micheal Benedikt, Massachussetts Institute of Techndogy Press, Cambri dge
- Papadakis A**, 1992, *Lebbes Wood, Anarchitecture: Architecture is a Political Act*, A D Academy Editions / ST. Martin's Press, New York
- Rajchman J. and Virlio P**, 1998, *Constructions*, Massachussetts Institute of Techndogy Press, Cambri dge

- William, J. M.**, 1995, *City of Bytes, Space, Place, and the Infobahn*, M T Press, Cambridge.
- Apaydın A.**, 2000, 20. yy' da Plastik Sanatların Mimarlığa ve Sanat Mimarlığına etkileri, *Yüksek Lisans Tezi*, Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yardımcı C.**, 2000, Sanat Mimarlığın gerçekliği, *Yüksek Lisans Tezi*, İ. T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Asliskender, B.**, 2002, Peki, 'Gerçek' Nedir?, *TOL Mimarlık Kültürü Dergisi*, **1**, 19-23.
- Karahaliloğlu F. A.**, 2000, Akıllı Binalar, Aıd Gözüyle Bili Gates Konağı, *Domus Mimarlık Tasarım Sanat ve İletişim Dergisi*, **2**, 76-100.
- Kolatan S and Donald W. J. M.**, 2000, Raymond House and Embryonic Houses, *Domus- Architettura Design Arte Comunicazione*, **822**, 8-43.
- Rashid H.**, 2000, Guggenheim Virtual Museum, *Domus- Architettura Design Arte Comunicazione*, **822**, 8-43.
- Sissa N ve Fabeck T.**, 1998, Paul Virliölle Konuşma, *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültür Dergisi*, **98**, 39-43.
- Tanaka, Y.**, 2002, Öanaksızdan Sanat Mimarlığı (Thomas Donahue'in İngilizce tercümesi nden Murat Çağl'ın katkıları ile), *TOL Mimarlık Kültürü Dergisi*, **1**, 19-23.
- Novak, M.**, 1998, Transarchitectures and Hypersurfaces: Operations of Transmodernity, *in Hypersurface Architecture*, Architectural Design Profile no 133, pp. 45-60, Eds Stephen Perrella, John Wiley & Sons Ltd, New York.

Massumi, B, 1998, Sensing the Virtual, Building the Insensible, in *Hypersurface Architecture*, Architectural Design Profile no 133, pp.120-180, Eds Stephen Perrella John Wiley & Sons Ltd, New York.

Perrella, S, 1998, Hypersurface Theory: Architecture<>Culture, in *Hypersurface Architecture*, Architectural Design Profile no 133, pp. 25-60, Eds Stephen Perrella John Wiley & Sons Ltd, New York.

Sargın, G A, 2002, Akıllı Bir Aralık Durgunluğu Sanallık ve mekânı üzerine Tezler, *Mimarlık ve Sanallık Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi*, Boyut Matbaacılık A.Ş., İstanbul.

<http://www.lab-au.com> Erişim Kasım 2002

<http://www.hypersurface.com> Aegis Hypersurface by DECO Architects, Erişim Aralık 2002

<http://www.cathedralimages.com> Erişim Mayıs 2002

<http://www.asymptote-architecture.com>, Erişim Kasım 2002

<http://www.guggenheim.org>, Erişim Mayıs 2002.

<http://www.transarchitecture.com> Transarchitecture Research Group, Erişim Kasım 2002

<http://www.centrifuge.org/marcos>, An Assylum for Experimental Architecture, Erişim Ekim 2002

<http://www.t0.or.at/~krdf/online/nonMarcos.html>, Trans Terra Form Liquid Architectures And The Loss of Inscription by Marcos Novak, Erişim Mart 2002

http://www.ds.arch.tue.nl/education/courses/7m690/QuoteZone/Lynn/Lynn_artist_m, Ari mat e Form Greg Lynn, Erişim Ekim 2002

<http://www.basliisk.com/aspacespace/form.html>, Greg Lynn FORM at Artists Space, Erişim Kasım 2002

http://www.basliisk.com/GREG_LYNN_FORM_760.html, Greg Lynn FORM Erişim Kasım 2002

http://www.ds.arch.tue.nl/education/courses/7m690/QuoteZone/Eisenman/Eisenman_digital.stm Digital Eisenman - An office of the electronic era Luca Galdaro, Erişim Nisan 2002

<http://www.paris-val-de-marne.archi.fr/archive/ecaade98/lt nh/11saggi d #up>, Hyper Architecture - Antonio Saggi o, Erişim Ekim 2002

<http://www.mediamatic.nl/Doors/Doors.lt nh>, Stephen Perrella Hyper surface Architecture, Erişim Nisan 2002 .

<http://www.ut.a.edu/english/apl/cdlab/texts/newtech.lt nh>, Cybersphere9: Philosophy Baudrillard on the New Technologies: An interview with Claude Thi baut , Erişim Mart 2002

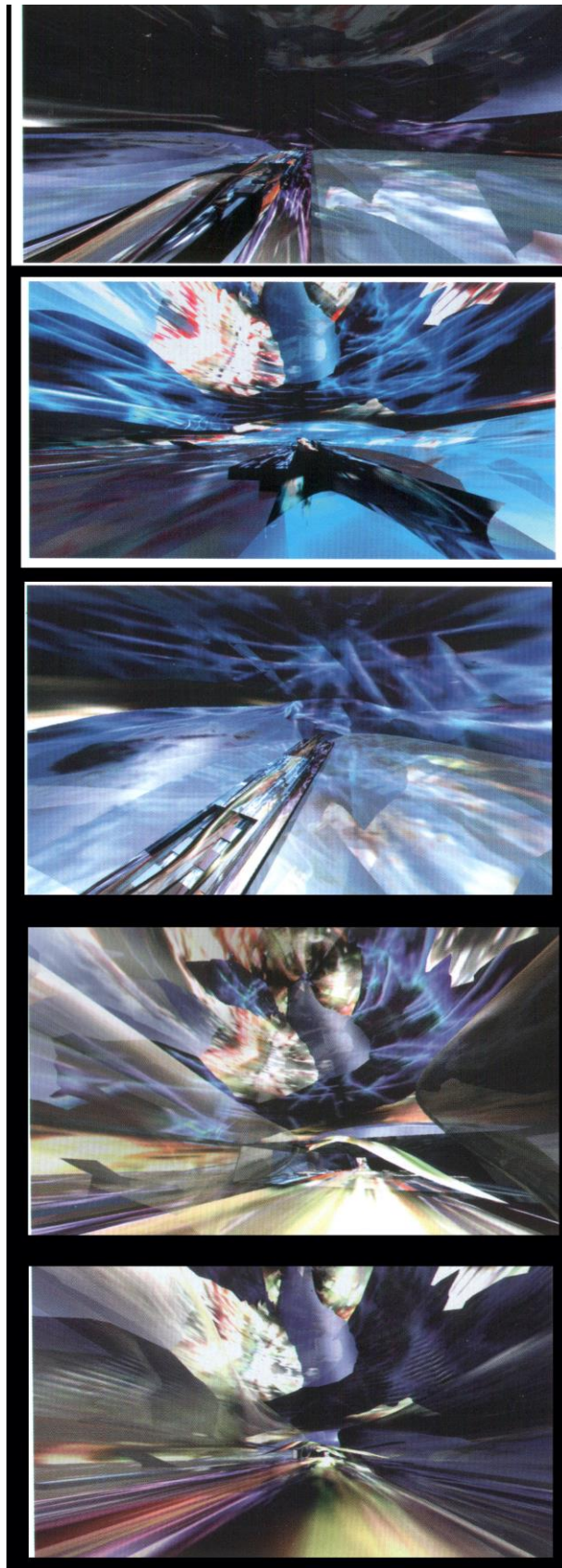
http://www.theory.net/a-cyber-war_god.lt nh, Speed and Information Cyberspace A ar nh- Paul Virilio, Erişim Nisan 2002

<http://judithwww.media.mit.edu/Thesis/ThesisContents.lt nh>, Inhabiting the virtual city. The design of social environments for electronic communitiesJudith Stefania Donath, Erişim Nisan 2002

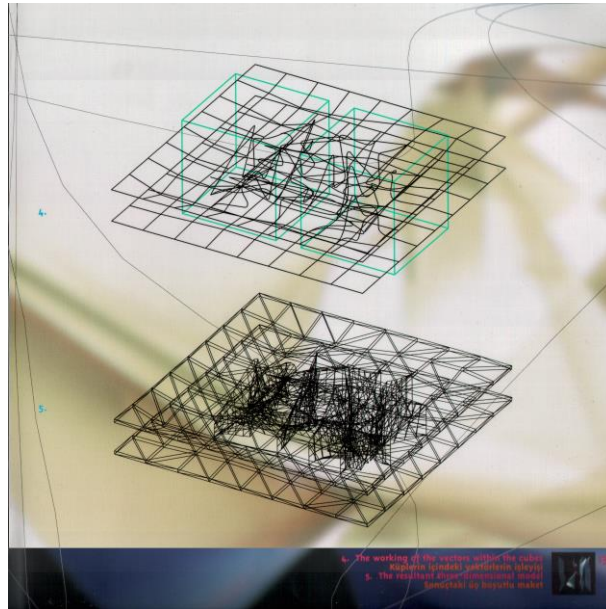
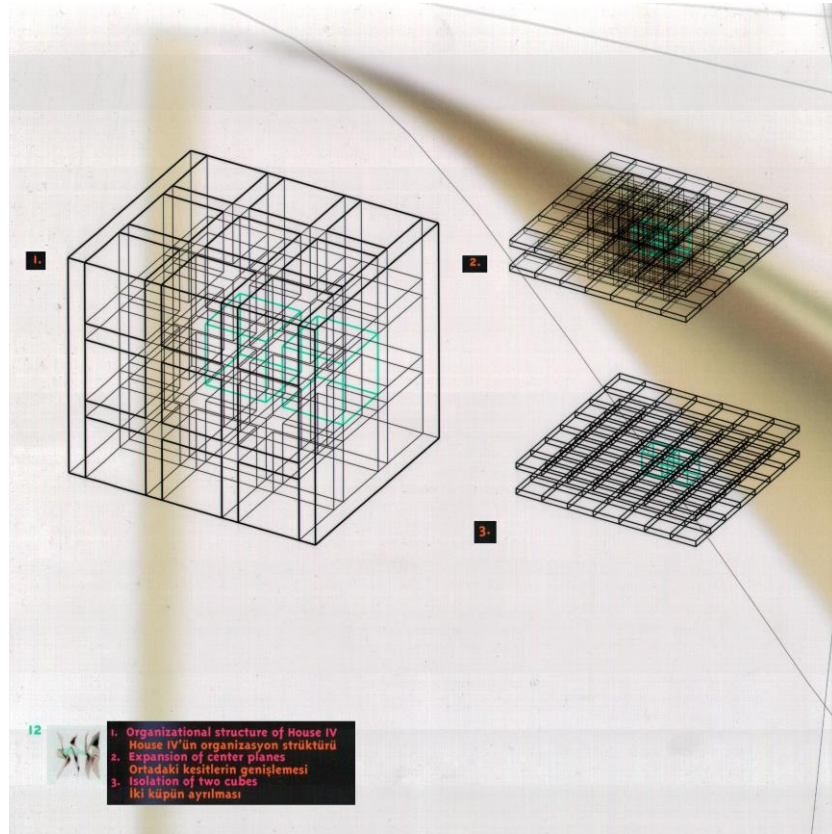
http://www.theory.net/text_file.asp?pick=132, Paraphysics of Year 2000- Jean Baudrillard, Erişim Nisan 2002

<http://www.ascusc.org/jcmc/vd3/issue2/lombard.lt nh#Abstract>, At The heart of it all the concept of presence, by Lombard and Ditton.lt nh Erişim Nisan 2002

EK 1: Steven Perella+ Dennis Pang, The Haptic Horizon



EK 2: Eisenman, Sand Ev



EK 2 Nbx Architects Tuzi u Su Pavyonu



ÖZGEÇMİŞ

24.01.1977 tarihinde Kırşehir’de doğdum. Kırşehir Hacı Fatma Erdemir Anadolu Lisesi’ni bitirdikten sonra İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümüne girdim. 1999 yılında mimarlık fakültesini bitirdikten sonra özel sektörde restorasyon ve şehircilik projelerinde çalıştım. 2000 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bina Bilgisi programından yüksek lisans eğitimi başladı. Halen özel sektörde mimarlık çalışmalarına devam ediyorum.