

BOŞLUK

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mim. Duygu DOĞAN
502021015**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 8 Mayıs 2006
Tezin Savunulduğu Tarih : 14 Haziran 2006**

**Tez Danışmanı : Doç.Dr. Arzu ERDEM
Diğer Jüri Üyeleri Doç.Dr. Bülent TANJU (Y.T.Ü.)
Y.Doç.Dr. Hüseyin KAHVECİOĞLU (İ.T.Ü.)**

HAZİRAN 2006

ÖNSÖZ

Çalışmanın bütün sürecinin, benim için, gerek farklı disiplinlere dair yeni bilgilerin açtığı alanlarla, gerekse sürüklediği ruh durumlarıyla gerçek bir macera olduğunu belirtmeliyim. Tezin içeriği ile yaratılma süreci evrimsel bir süreklilik izlemiş, kişisel kavrayışında farklı kanalların açılmasını sağlamıştır.

Böyle bir yola girmem konusunda, sonsuz keyifli sohbetleri ve açık bakışıyla beni heyecanlandıran, kendisini özlemle andığımız değerli hocam Prof. Dr. Hülya YÜREKLİ'ye, katkılarından ötürü danışmanım Doç. Dr. Arzu ERDEM'e, 'boşluk' kelimesini birlikte ateşlendirdiğimiz Aslı ÇALIKOĞLU'na, beni defalarca dinledikleri ve önerileri ile süreci zenginleştirdikleri için Esra DOĞAN ve Ceren KERPİÇ'e, büyük manevi destekleri için CİNİK, Nilüfer KONUK, ve Nihat KARAKAYA'ya, ve her zaman yanımda hissettiğim aileme sonsuz teşekkürler ederim.

Haziran, 2006

Duygu Doğan

İÇİNDEKİLER

TABLO LİSTESİ	iv
ŞEKİL LİSTESİ	v
ÖZET	vii
SUMMARY	viii
1. GİRİŞ	1
2. BOŞLUĞA YAKLAŞIM ÖNERİLERİ	4
2.1. Boşluk Kavramının Açılımları	5
2.2. Beden ve Boşluk	10
2.3. Mevcut Ortamın Dönüştürülmesi: Farklı Parametrelerle Çalışan Ortamlar	19
2.4.Önerilen Boşluk Algısını Çözümleyen Kavramlar	27
2.4.1.Merkezsizlik	34
2.4.2.Geçicilik	39
2.4.3.Yersizlik	41
3. OLANAKLILIK ORTAMI OLARAK BOŞLUK	44
3.1.Olanaklılık Ortamı Olarak Boşluğun Açılımları	44
3.1.1.Süreklilik	45
3.1.2.Açıklık	54
3.2. Boşlukta Ortaya Çıkış: Stratejiler	58
3.3.Boşlukta Üretim Biçimleri: Organizasyonlar	66
4. SONUÇLAR VE TARTIŞMA	76
KAYNAKLAR	78
ÖZGEÇMİŞ	81

TABLO LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Tablo 1.1. Su ve Hava Ortamlarına Ait Karakteristikler	24

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 2.1.	: ‘Lying Figure’ / Francis Bacon..... 6
Şekil 2.2.	: ‘Mystery and Melancholy of a Street’ / Giorgio de Chirico... 6
Şekil 2.3	: ‘Airport II, Düsseldorf’ / Andreas Gursky 7
Şekil 2.4	: Çekim Merkezi / Anish Kapoor..... 8
Şekil 2.5	: Çekim Merkezi / Anish Kapoor..... 8
Şekil 2.6	: ‘Osmose’ / Char Davies 11
	Katılımcının kullandığı başlık ve yelek
Şekil 2.7	: ‘Osmose’ / Char Davies..... 12
	Cartezyen gridin ardından görünmeye başlayan orman
Şekil 2.8	: ‘Osmose’ / Char Davies..... 13
	Gölün kenarındaki meşe ağacı
Şekil 2.9	: ‘Osmose’ / Char Davies..... 14
	Gül ağacı
Şekil 2.10	: ‘Osmose’ / Char Davies..... 14
	Ağaç kökleri ve kaya
Şekil 2.11	: ‘Osmose’ / Char Davies..... 15
	Meşe ağacı
Şekil 2.12	: ‘Egofugal’ / 7. İstanbul Bienali katalog kapağı resmi..... 16
Şekil 2.13	: ‘Siborg W4’ / Lee Bul..... 17
Şekil 2.14	: ‘Plexus Blue’ / Lee Bul..... 17
Şekil 2.15	: ‘Hayalet Görüntü’ / Lee Bul..... 18
Şekil 2.16	: ‘Hayalet Görüntü’ / detay..... 18
Şekil 2.17	: ‘Dünya Sistemi / Beden Dışı Makine’ / Kazuyo Hachiya 19
Şekil 2.18	: ‘Cam Kaplar ve Ayna’ / Char Davies 21
Şekil 2.19	: Irakta Kum Fırtınası..... 21
Şekil 2.20	: ‘Oda’ / James Turrel..... 22
Şekil 2.21	: ‘Oda’, / James Turrel 22
Şekil 2.22	: ‘Deadalus ve Icarus’ / Marie Briot..... 23
Şekil 2.23	: ‘Bi-Plane’ / Lilienthal 24
Şekil 2.24	: ‘Blur’ / Sistemin devrede bulunduğu durum..... 29
Şekil 2.25	: ‘Blur’ / Üzerinde yürünebilen konstüksiyon..... 29
Şekil 2.26	: ‘Blur’ / ‘Angel Bar’ 29
Şekil 2.27	: ‘Blur’ / Model..... 29
Şekil 2.28	: ‘Blur’ / Fiberglas kaplı yürüme yolları..... 30
Şekil 2.29	: ‘Blur’ / Sistem çalışırken..... 30
Şekil 2.30	: ‘Blur’ / Çelik iskelet 31
Şekil 2.31	: ‘Blur’ / Binanın görüntüsü hiçbir an birbirin aynı değildir..... 31
Şekil 2.32	: ‘Blur’ / Model..... 32

Şekil 2.33	: ‘Blur’ / Katılımcıların girişte doldurdıkları anket.....	33
Şekil 2.34	: ‘Blur’ / Bulanıklık içinde hareket eden katılımcılar	33
Şekil 2.35	: Tokyo Kent Merkezi Planı.....	35
Şekil 2.36	: Sabit yıldızlardan oluşan evren modeli.....	36
Şekil 2.37	: ‘Geocentric’ dünya modeli.....	36
Şekil 2.38	: Cordoba Camisi Planı	37
Şekil 2.39	: Shikidai Koridoru.....	39
Şekil 2.40	: ‘Hayalet Değil Sadece bir Kabuk / Anllee.....	42
Şekil 2.41	: ‘Dünyada herhangi bir Yerde’/ Philippe Perrano.....	42
Şekil 2.42	: ‘Dünyada herhangi bir Yerde’/ Philippe Perrano.....	42
Şekil 2.43	: ‘Zamanın içinde İki Dakika’/ Pierre Huyghe.....	43
Şekil 2.44	: ‘Zamanın içinde İki Dakika’/ Pierre Huyghe.....	43
Şekil 2.45	: ‘Dünyada herhangi bir Yerde’ enstalasyonundan görüntüler.....	43
Şekil 3.1	: Epigenetik Yüzey, Conrad Waddington.....	46
Şekil 3.2	: JFK Havaalanı / Eero Saarinen.....	48
Şekil 3.3	: Seagram Binası/Mies Van der Rohe	48
Şekil 3.4	: ‘Endless House’/ Kiesler.....	49
Şekil 3.5	: Möbus Strip Diagramları / UN Studio.....	50
Şekil 3.6	: Möbus Strip Diagramları / UN Studio.....	50
Şekil 3.7	: Mercedes Benz Müzesi / UN Studio	51
Şekil 3.8	: Möbius House organizasyon modeli /UN Studio	51
Şekil 3.9	: Kanazawa Art Museum / SANAA.....	56
Şekil 3.10	: Kanazawa Art Museum / SANAA.....	56
Şekil 3.11	: Kanazawa Art Museum / SANAA.....	56
Şekil 3.12	: Aegis Hyposurface Projesi / deCOi.....	57
Şekil 3.13	: Çoklu Ağ Sistemi / Hasegawa.....	60
Şekil 3.14	: D’arcy Thomson’un evrimleşme diagramları.....	72
Şekil 3.15	: Mariinsky Tiyatrosu II /Dominique Perrault.....	73
Şekil 3.16	: Mariinsky Tiyatrosu I ve II	73
Şekil 3.17	: Mariinsky Tiyatrosu II kesiti.....	74
Şekil 3.18	: Mariinsky Tiyatrosu II, kamusal alan.....	74

BOŞLUK

ÖZET

Boşluk, insanın kendisi ve çevresi ile ilişkisine ait yeni deneyim kanallarının fark edilmesi, potansiyellerin araştırılması çalışmasıdır. İnsan, maddesel ve mekansal düşünmeye eğilimlidir. Oysa şeylere ilişkin gerçek bilgi, maddesel olanın ötesinde, aracısız ve kesintisiz olarak ‘bir arada bulunma’ durumu ile elde edilebilir.

Yerleşik kavrayışın statik kalıplarından kurtulmak ve atanmış sıfatlardan arınmak, boşluğa yaklaşımımızı dönüştürecek, farkındalık düzeyini arttıracaktır. Bu süreç, imgelemde hiçlikten her şeye, var olmaktan yok olmaya geniş bir alana ait, muğlâk pek çok çağrışımla karşılanan ‘boşluk’ kelimesinin bağlayıcılığında gerçekleştirilir. İlk bölümde ‘henüz olmayan ancak olanaklı olanı barındıran’ boşluğun çeşitli çağrışımlarını üzerine düşünülür. Bu çağrışımlar tezin ilerleyen aşamalarında bire bir karşılanmasa da, kavrayışın dönüştürülmesi süreci için önemlidirler.

Boşluk, çok katmanlı düşünmeye olanak sağlayacak, derinleşebilir bir kavram olarak seçilmiştir. Bahsedilen çok katmanlı ve geçişli ilişkinin sağlanabilmesi için öncelikle boşluğa yaklaşma biçiminin dönüştürülmesi gerekir. Mevcut olana ait yerleşik kavrayışın ve alışkanlıkların, şeyleri açıklarken kullandığımız statik kavramların çözülmesi, boşluğu tazeler, doğurgan, açık bir alan haline getirir. Yerleşik olanın çözülmesi, yeni bir boşluk algısını ya da yaklaşımını hazırlar. Bu aşamada, ‘sadece boşluğa’ yönelerek tanımlamak ya da sınırlamaktan uzak duran bir olanaklılık ortamı tarifi yapılmaya çalışılır.

Çeşitli araştırma alanlarına ait açıklama modellerinin, elbirliğiyle, evrene ve yaşama ilişkin algımızı değiştirmekte olduğu ontolojik düşünce kırılması eşiğinde, yeni boşluk kavrayışı, güncel kuramsal altyapısına oturur.

Bir sonraki adım, özerk parçaların sürekli ve dönüşmeye açık ilişkileri üzerinden açılımlanan boşlukta, ortaya çıkış, bir ve bir arada oluş gibi var olma stratejilerinin araştırılmasıdır. Boşluğu işleten temel prensipler nelerdir ya da parçaların yönelimleri nasıl belirlenir gibi soruların cevapları aranır. Daha sonra boşlukta üretimin/yapmanın koşulları yani organizasyon biçimleri çeşitli güncel mimarlık örnekleri üzerinden tartışılır. Mimarlık, bu dönüşümlere hızla cevap veren bir organizasyon alanı olarak değerlendirilir.

SUMMARY

VOID

Void, is an attempt to explore new spatial, experimental conditions about man and his relation with the universe-environment. We tend to think through space, by physical existence. But the real information about the ‘things’ can only be felt in a special situation namely ‘being together’. By going beyond stabilized models of anticipation, and getting rid of the notions that we are accustomed to use for the definition of things; void will be a fertile field, full of potentials to be explored. Boşluk, -as a Turkish word – implies a wide range of senses, covers emptiness, blank, clearance, expanse,... These connotations will not be included in the next steps of the thesis one by one, but to mention them will help in the transformation of the existing spatial perception. The main understanding of void will be ‘the fertile field which contains the un-happened one’. Void is a word that has potentials for speculations on many things and could be a base for a multilayered research.

In the first step, the transformation of spatial perception will be discussed. On the slippery ground of ‘dissolution of the settled conception’ void will be liberated. In this part, a new concept of void is introduced as a complex interaction formed by autonomous particles. The main characteristics of the new concept of boşluk/void are to be evolutionary, continuous and open to many transformations.

The ontological breaking in all contemporary research fields is discussed as the theoretical base for the thesis. Near by the threshold of radical transformation, the evaluation of life is speculated through the new conception of void. The thesis aims to tackle the following questions: What are the principles that formulate the being and the coexistence in void? What will be the state of the particles that form the void? What are the conditions of emergence? The last section is dedicated for the discussion on ways of organization, doing/designing in void. Architecture is an adequate field for such a research with its rapidly responding character.

1. GİRİŞ

Boşluk kavrayışı, dünyayı algılama, birey ve kolektif bütünün bir parçası olarak kendini ve evreni anlamlandırma alışkanlıkları ile doğrudan ilişkilidir. Bu alışkanlıklar incelendiğinde, toplumun dünya algısının yerleşik modellerle şekillendiği görülür. Bireyin kendi bedenine, bireyselliğine, beden ve diğer bedenler ile beden ve evren ilişkisine yaklaşımı bir anlamda düşünme biçiminin belirlediği bir eksende oluşur.

Tez kapsamında ele alınan boşluk; farklı deneyim alanlarının ve potansiyellerinin araştırıldığı bir olanaklılık ortamı tarifidir. Yerleşik kavrayışın statik yapısının ve alışkanlıklarının dışına çıkarak, mevcut olana dair yeni bir kavrayış önerisi geliştirmeyi amaçlar. İnsanoğlu kendi yeteneklerinin tümünün farkında değildir. Yeni deneyim düzlemlerinin farkına varmak, bu yolda yeni kavrayış kanallarının açılmasını, beş duyunun etkin kullanılmasını, hatta bunların dışında yeteneklerin araştırılmasını gerektirir.

Duyu organları ile tecrübe edilmiş ve ‘önceden belirlenmişlerden’ oluşan bir ortak dil vardır. Bu dilde ifade edilebilmeleri için, nesnelerin, ‘seçilmiş’ bir bakış açısı ile değerlendirilmeleri gerekir. Bergson’un analitik düşünme biçimi olarak adlandırdığı bu eksen, nesneyi statik ve kendinde varlığıyla algılar. Boşluk formu sarmalayan durgun fon olarak değerlendirilir. İkinci düşünme yöntemi, nesnenin dolaysız ve aracısız bir ilişki ile, söze dökülemez, ancak içsel ve kişisel olarak kavranabilir olduğu sezgisellik eksenidir. Bu eksene geçildiğinde, nesne somut ve statik olanın ötesinde bir düzleme geçer. Kurulan ilişki, bilgi, bilinç, sezgi, beden, zaman, hız, hareket, zeka ile, yaşanan ve sürekli paylaşılan bir manyetik alana aittir. Mekan, maddesel bir kuşatıcı olarak değil, birey ile diğerlerinin ve aralarındaki etkileşimin devindiği ve sürekli olarak paylaşıldığı bir manyetik alan olarak tasarlanır. Form boşluk içindeki devinimin herhangi bir anındaki durumdur. Nesneler boşlukların geçici birer belirirleri gibidirler. Bu durumda boşluk durağan ve nötr bir arka plan olmaktan kurtulur, devinimin faaliyet alanı ve yaratıcı nesneler tarafından sürekli paylaşılan ortam haline gelir. Bu ortama katılabilmek ancak bu düşünce eksenine kaymakla mümkün olacaktır. Tez kurgusu içinde, olanaklılık ortamına ilişkin

kavrayışın alt yapısını hazırlamak üzere Bergson'un sezgisellik olarak kavramsallaştırdığı eksene yakın durmak önerilmektedir.¹

Çeşitli araştırma alanlarında evreni ve işleyişini açıklamak üzere geliştirilen açıklama modelleri, elbirliği ile şeylere yaklaşma ve onları kavrama biçimimizi değiştirmektedir: Klasik açıklama modelinin aydınlanmadan beri dünyayı açıklamakta kullandığı fizik modeli, yerini biyolojik modele bırakır. Dünya ve doğa, lineer olmayan bağımsız ve dinamik, kendi kendini yöneten bir organizma olarak algılanmaya başlar. Mekana ilişkin kavrayış, klasik mekanizmacılık ve indirgemecilikten uzaklaşmakta, onu, olayları kendi başına sürükleyebilen etkin bir süreklilik olarak tanımlamaya yönelmektedir. Klasik anlayışta yaşamayan sistemleri yürüttüğü düşünülen enerji dinamikleri, yerini yaşayan sistemlere ait bir özellik olan bilgi dinamiklerine bırakmaktadır. Gerek bu bilgilerin var olma biçimlerinin, gerekse aktarılma biçimlerinin ve hızının değiştiği, bir kırılmanın eşiğindeyiz. Bu kırılmanın oluşturduğu bağlam, mevcut ortamın yerleşik kavrayışının dönüştürülmesi için uygun kuramsal alt yapıyı oluşturmaktadır.

Bahsedilen açıklama modellerinin tez bağlamındaki okuması, 'iki nokta arası bir doğrudur yerine bir noktadan sonsuz sayıda doğru geçer' önermesi ile temsil edilebilir. Boşluk, nesnenin kendi somut varlığıyla değil, devingen dönüşümüyle ve diğerleriyle karmaşık ilişkileriyle var olduğu bir ortam olmaya yaklaşır.

Mekansal ve maddesel olanı açıklarken kullandığımız, yerçekimi, yer, merkez, kalıcılık, sağlamlık, ağırlık gibi kavramların altları boşalmaktadır. Teknolojinin, cep telefonları, internet, gözetleme kameraları , uydular -google earth-, kablosuz iletişim araçları gibi araçlarla, günlük hayata hızla ve çok geniş bir katılımı nüfuz etmesi, bu çözülmenin, çok sayıda kişi tarafından, aynı anda paylaşılmasını sağlar. İnsan bir yandan cep telefonu ile konuşurken, bir yandan internette uzak bir tanıdığıyla yazışıyor ve fiziksel olarak odasında masasının başında oturuyor olabilir. 'Aynı anda bir çok yere bulunmak' olarak tariflenebilecek bu durum, yaşanmakta olan ontolojik bir kırılma haline getirmektedir (Kolatan, 2003). Bu kırılma noktasında bütün ilişkiler yeniden gözden geçirilmektedir: Gerçek olan hangisidir, var olmak ya da

¹ Yaşama felsefesinin 20. yüzyıldaki en önemli temsilcisi sayılan Bergson, Yaratıcı Tekamül (çev. Ş. Tunç), Düşünce ve Devingen (çev. M. Katırcıoğlu), Şuurun Doğrudan Doğruya Verileri (çev.Ş. Tunç) gibi Türkçe'ye de çevrilen kitaplarında Sezgiselcilik bakışını kuramsallaştırır.

yok olmak ne demektir? Mevcut ortamlarındaki güvenli yerlerinden edilen ‘şeyler’ yeni durumda nasıl yönlenirler, ortamın dinamikleri nelerdir?

Tezin önerdiği kavrayış biçimi, tanımlamaktan çok potansiyelleri araştırmak, farkındalığı arttırmak, maddesel olanın dışındaki kanallara yönelmek gibi eğilimlerle şekillenir. Bu bağlamda, yeni bir ortam tanımlamak ya da yepyeni koşullar tariflemek hedeflenmez. Amaç, yeni bir kavrayış için doğru yolu bulmak da değildir. Tez kurgusu içinde, beden boşlukla kurduğu ilişkinin farklı açılımları araştırılır ve çeşitli örneklerle, kavrayışa yönelik bir altyapı oluşturulmaya çalışılır. Güncel kuramsal ortamın yerleşik kavramları yerinden ettiği bir dönemde, boşluk, yeniden başlamak-henüz olmayı barındırmak gibi çağrışımsal anlamlarıyla çok katmanlı bir araştırma zemini yaratmaktadır.

2. BOŞLUĞA YAKLAŞIM ÖNERİLERİ

Dünya algısı, evrene ve işleyişine ilişkin yaygınlaşmış ve içselleşmiş bilgilerin toplamıyla oluşur. İnsanın kendini dünya üzerinde, evren içinde konumlandırması ve diğerleriyle ilişkilendirmesi, yerleşik algısının ürünü bir kavrayışla gerçekleşir.

Bergson' a göre insan, eski felsefenin ileri sürdüğü gibi, yalnız 'gövdenin birliğinin kurduğu bir bütün' değildir. Bugüne değin işlenmemiş öğeleri, üzerinde durulmamış yönleri vardır. Bu alanların sınırları içine girebilmek için, bütün önyargılardan sıyrılmak, yeni bir yöntemle işe koyulmak gerekir. İnsan mekansal düşünmeye eğilim duyar. Oysa doğa, sadece mekan içindeki maddelerden oluşmaz. İçimize dönüp baktığımızda, tecrübe ettiğimiz şey, değişen haller ya da özellikleri değişen şeyler değil, değişmenin kendisi, süre ve hayattır (Cevizci, 2005).

'Nesnenin biricik ve bunun sonucu ifade edilemez olarak sahip olduğu şeyle bir olmak için, o nesnenin içine taşınmayı sağlayan bu entelektüel sempati türü, sezgi olarak adlandırılır. Aksine, analiz, nesneyi daha önce bilinen yani bu nesneye ve diğerlerine ortak unsurlara indirgeyen işlemdir. O halde analiz etmek, bir şeyi, o şey olmayan şeye göre açıklamaktır... Çevresinde dönüp durmaya mahkum olduğu nesneyi kucaklamanın sonsuzca tatmin edilmemiş isteği içinde olan analiz, her zaman eksik olan tasarımı tamamlamak için sonu gelmez bir biçimde görüş açılarını çoğaltır, her zaman eksik olan anlatımı tamamlamak için, sembolleri ara vermeden değiştirir. O halde analiz sonsuza kadar sürecektir. Ama sezgi, eğer mümkünse yalın bir eylemdir... En azından, hepsini yalın analizle değil, sezgiyle içeriden kavradığımız bir gerçek vardır. Bu, zaman içindeki akışı içinde, kendi öz kişiliğimizdir. Süre giden kendi benimizdir. Entelektüel veya daha çok tinsel olarak başka hiçbir şeye eğilimli olmayabiliriz. Ama kesinlikle kendimize eğilimliyiz.'(Bergson, 1986).

Boşluğun farklı koşullarını ve bu koşullara ait farklı deneyim düzlemlerini araştırmak maksadıyla, Bergson'un sezgisellik olarak isimlendirdiği eksene yakın durmak önerilmektedir. Bu eksen de kişinin kendi iç evrenine dönmesi, kendi temel ben'inin varlık alanına girmeyi sağlayan bir çaba göstermesi gereklidir. Bu çaba yerleşik ve doğal eğilimlerin akışına karşıt bir girişimdir.

İnsan araç yapan bir varlıktır (homo faber). Bu konuda başarıya ulaşmasında, mekansal özdeğe karşılık gelen anlayış gücünün (zeka) önemli bir yeri vardır. Anlak,

anlayan, kavrayan yetidir ve bu yetinin özü yapma, başarma, eylemde bulunma ile oluşturur. Bergson'a göre, başlıca görevi, gövdeyi bulunduğu çevreye uydurmak, gövde ile dış nesneler arasındaki ilişkileri kavramak, özdeği düşünmek olan anlağın gerçek yeri, devinmeyen, cansız, katı nesneler arasındadır. Sezgi ise yapısı gereği kişinin iç evreniyle ilgilidir, içten olanı, özde bulunanı görme anlamına gelir. Araç yapan insanın (homo faber) başlıca özelliği anlakla donatılmış olmasıdır. Bilen kişinin (homo sapiens) en önemli özelliği de kendisinde sezgi denen yetinin bulunmasıdır. Anlak dışı dönüktür, sezgi ise içe yöneliktir (Bergson, 1986).

Analitik düşünme biçimi, bir ağacı anlamak için onu kök, gövde ve yapraklar olarak sınıflandırdığı parçalara ayırır. Ağaca ilişkin bilgi, bu parçalara ilişkin bağımsız bilgilerin toplamıdır. Sezgisellik ekseninde ise, insan ile yöneldiği nesne arasında dolaysız ve aracısız bir ilişki söz konusudur. Ancak bu şekilde gerçek bilgiye ulaşılabilir. Ağacı anlamak için onunla bir arada olmak, ona nüfuz etmek gerekir. Bu yolla edinilen bilgi, tümüyle kişiseldir ve ortak bir dilde ifade edilemez.

2.1 Boşluk Kavramının Açılımları

'Yokluğun varlığı
varlığın yokluğu
yapmak bozmaktır
kurgulamak kurguyu bozmaktır
ölümün şehri için yaşamın şehri'²

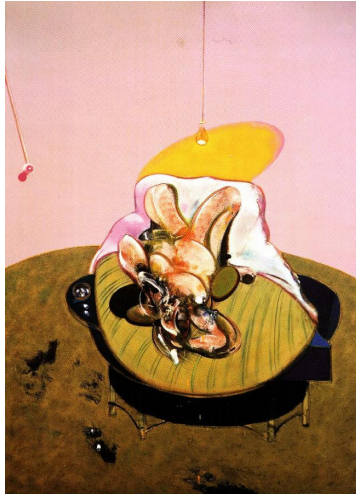
'Boşluk' kelimesi; yokluk, sonsuzluk, muğlaklık, henüz olmamışı barındıran, olanaklı olan, gibi çeşitli çağrışımlar taşır. 'Boşluk' çok katmanlı bir kurguyu oluşturmak üzere derinleşebilecek bir kavram olduğu öngörüsüyle seçilmiştir. İlk anda tanımlanamayan, söze dökülemeyen bir yanı vardır. Tam da bu özelliği nedeniyle farklı açılımlara izin veren bir altyapı kavram olarak düşünülebilir.

Boşluk yokluktan hiçliğe doğru yükselen bir bilinmezlik alanının kapılarını zorlar. Öngörülemez, bilinemez, hesaplanamaz olanı barındırır. Bu nedenle tekinsizdir. Ancak insanın çağlar boyunca yaratıcı motorunu çalıştıran bu tekinsizlik duygusu olmuştur. Özellikle determinizmin kaybolmaya yüz tuttuğu günümüzde var oluşa

² Alıntı için bakınız Antoniadis, A.C., *Poetics of Architecture*, sayfa 53

ilişkin büyük söylemler geçerliliğini hızla yitirmekte, boşluk kişinin kendi benliğinin derinlerinde duyumsadığı bir süreklilik haline gelmektedir. Bütün dünyayı işletmek üzere önceden bilinebilirlik, her şeyin tasarlanmışlığı temellerine oturan evrensel modeller çökmüştür. Bu durumun tekinsizlik duygusunu yoğunlaştırdığı söylenebilir ancak başka bir bakış açısıyla bireyin zorlama kurallar bütününden kurtulduğu yeni bir olanaklılık ortamı olarak değerlendirilebilir. Önceden bilinemezlik, bu bakış açısıyla, boşluğu, sürece sürprizler taşıyan aktif bir eleman olarak katar.

İnsanoğlunun boşluk ve sonsuzluk kavramlarını üretmesi, felsefenin başlangıcı sayılan yıllara kadar uzanır. Bundan evvel, ilkel insanın, karşısında kendini aciz hissettiği, anlamlandıramadığı, ürktüğü doğayı yüklediği mitosları vardı. Bunlar, hem günlük ve sosyal hayatı düzenler, hem de varlığını ilgilendiren bir takım temel doğa olaylarına az çok egemen olmalarını sağlardı. Ancak insan, macerasında öyle bir yere geldi ki, sadece günlük hayatı düzenleyen pratik ve teknik bilgiler ve sorgusuzca kabullenilen mitoslar onu tatmin etmez oldu. Sorduğu sorular üzerine düşünmeye başladı. Yalnız bilmek için bilmek istiyordu artık. Görünenin ardındaki şey nedir? İnsanın evrendeki yeri ve yazgısı nedir? Bu sorularla birlikte sonsuzluk ve boşluk kavramları türetilti. ‘Pratik olarak bulunmayan’ üzerine kafa yorulmaya başlandı.



Şekil 2.1: ‘Lying Figure’ /Tuval üzerine yağlı boya resim, 1969, Francis Bacon



Şekil 2.2: ‘Mystery and Melancholy of a Street’ / Tuval üzerine yağlı boya resim, 1914, Giorgio de Chirico

Binlerce yıl sonra, bugün, insanlığın var oluşuna ilişkin bu sorular geçerliliğini sürdürmektedir, ancak sorulara yaklaşım biçimi değişime uğramıştır. Modern insanın doğayla ilişkisi, onu ötekileştirip ona ilişkin bilgiyi sistematik olarak kurgulamak şeklinde gerçekleşir. Bu bir çeşit yabancılaşmayı da beraberinde getirir; yalnızlık, sahipsizlik, aitsizlik.... Bugünün soruları, içinde bu yabancılaşmanın izlerini taşır. Son dönem İngiliz ressamı Francis Bacon'ın, çıplak ampul ışığı altında, yalnızlık içinde, acı ve çaresizlikle kıvranan figürü bu tekinsiz soruların cevabını bulamayışın çaresizliği içindedir. Bacon'un figürü kendi bedenine yabancılaşmış modern bir insandır (Şekil 2.1).

Metafizik resmin kurucularından Giorgio de Chirico, boş şehirleri, mimari öğeleri belirginleştirerek resmeder. Chirico'nun resimleri, özellikle kent peyzajlarında yüklü bir tekinsizlik duygusu taşır. 'Mystery and Melancholy of a Street' / Bir Sokağın Gizemi ve Hüznü' isimli resminde bomboş kentin sokaklarında bir kız çocuğu oyun oynarken, arkadan karaltı halinde dev bir adamın gölgesi fark edilir. İnsansız şehir görüntüsü, garip bir tenhalık ve gizem taşır (Şekil 2.2).

İnsan doğanın ürettiği, ona ait, onun devamı olan bir organizmadır. Bir yandan doğa içinde ve onunla, diğer yandan onunla mücadele halinde olma ikilemi, insanı varlığının kaynağından uzaklaştırır. Boşluk, bir yandan insan ve doğa arasındaki aracısız ilişkiyi yeniden, ama 'başka bir farkındalıkla' kurma girişiminde bir geçişlilik ortamı olarak değerlendirilmiştir (Şekil 2.3).



Şekil 2.3: Andreas Gursky / 1994 'Airport II, Düsseldorf'

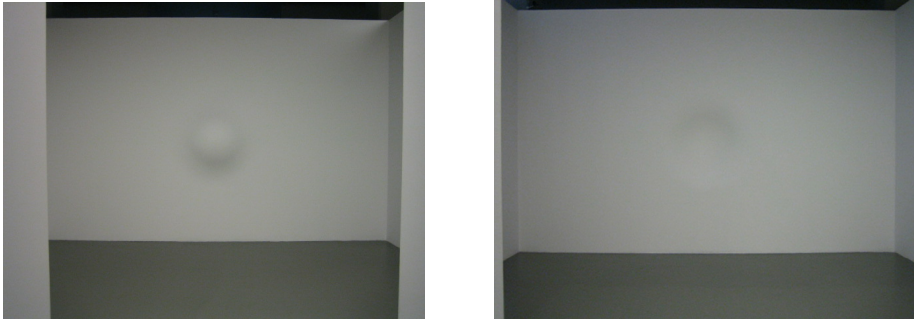
İnsan-doğa ilişkisindeki aracısız ilişki, şeylerin atanmış değerlerinden arındırıldığı bir süreci gerektirir. İnsan, doğayı tanımlayarak, sistematik olarak yeniden

kurgulayarak dışlaştırır. Şeyler, üzerlerine sonradan atanmış sıfatlarla ‘ortaklaşabilir deneyimin’ alanına katılabilirler.³

Boşluk, insanın kendisi ve diğer nesneleri sınıflandırmak için şimdiye kadar ürettiği sıfatlardan arınarak öze ilişkin olana, fenomenlerin ardındakine bakma önerisidir. Boşluk sadece boşluk olarak, kelimenin ardındakine yönelen bir bakışla kavranmaya çalışıldığında, bunun bir özgürleşmeyi beraberinde getirdiği görülür.

Anish Kapoor, geçtiğimiz aylarda İstanbul Modern’de sergilenen işini, beyazın ve boşluğun arındırıcı etkisi ile biçimlendirir. Kapoor, yan yana iki beyaz odada birer duvar kullanarak, algının çözülmesine neden olur. Girişin hemen karşısındaki duvarlarda, birinde konkav diğer odada ise konveks küçük birer hareket vardır. Duvara, tam bu noktalarına odaklanarak yaklaşıldığında, garip bir içeri çekilme, beyaz ve küçük boşluk tarafından, sonsuz bir şekilde sarmalanma duygusu yaşanır (Şekil 2.4).

‘Bir uzamın; bir nesnenin varlığıyla, sıradan bir boşluğun yapabileceğinden çok daha boş kılınabileceğini söylemek, Anish Kapoor’un yapıtı bağlamındaki en değerli iz düşün olabilir. Böylesi bir aşırı ve doğurgan boşluk, yapıtın her yerinde görülebiliyor. İçine kapanmakla açılmak olarak adlandırılacak karşıt ama ilintili güçlerle, "yeni bir yüzeyi belirleyen ve oluşturan, yüzey ve yüzeyel gerilim meselesini gündemde tutan bir derinliğe doğru çekilmeyle” ilişkilendirdiği bir süreç bu. Bu sessiz şişkinliğin çevresinde dolaşın. Yana yatık bir şekilde duvardan öne çıkan sekli takip edin - birden, tam karşısına geldiğinizde, yüz yüze kaldığınızda artık orada olmadığınızı göreceksiniz; duvar beyazdan başlayıp ışığa doğru saydamlaşırken sizi o doluluğun anısına geri götürecek tek şey, ışıklı bir hale olacak.’⁴



Şekil 2.4 ve Şekil 2.5: Anish Kapoor’un İstanbul Modern’deki ‘Çekim Merkezi’ isimli sergide gösterilen işi.

³‘Ortaklaşabilir deneyim’, ortak bir dilde ifade edilebilir, söze dökülebilir olan anlamına gelir. Bergson’un analitik düşünme eksenine yakın duran bir deyim önerisidir.

⁴ Sergi metninden alınmıştır.

İhsan Oktay Anar, *Puslu Kıtalar Atlası* adlı romanında kahramanı Bünyamin'i Büyük Efendi Ebrehe'nin elkimya cehennemine götürür. Bünyamin ile Ebrehe arasında düşünürlerin filozof taşı dedikleri 8. element üzerine şöyle bir konuşma geçer:

Tabiatta bilinen 7 cisim vardır: altın, gümüş, bakır, kurşun, kalay, kükürt ve civa. Bunlar dışında bir sekizinci cisim vardır ki pek az kimsenin haberdar olduğu bu cisim elkimyacıların aradığı filozof taşıdır. Bir çok bilginin filozof taşıyla kastettiği; 'yaratılmamış olan' dır. Ebrehe de işte bu filozof taşının, yani 'yaratılmamış olanın' peşindedir. Yaratılmamış olanı anlamak için önce 'yaratılmış olanla' ne kastedildiğini anlamak gerekir: Bir dokumacı için 'yaratılmış olan' kumaş iken, 'yaratılmamış olan' ipliktir, çünkü onun yarattığı şey iplik değil kumaştır. İplikçi için ise yün yaratılmamış, iplik yaratılmış olandır. Bu örneklerle, Ebrehe, Tanrının dünyayı hangi şeyden yarattığı sorusuna gelir. Tanrı dünyayı elbette 'var olmayandan' yaratmıştır. Dünya, tıpkı elbisenin yünden meydana gelmesi gibi, 'var olmayandan' meydana gelmektedir. Ebrehe, Tanrının yaratım aşamasını tersine izleyerek yaratılmamış olana, boşluğa ulaşmaya çalışmaktadır. Amacı dünyayı yeniden, kendi istediği gibi yaratmak değildir. Yaratılmamış olanın gücünü taşıyan, dünyanın malzemesi ve maddesi olan boşluğun kendisini aramaktadır.⁵

'İnsan yapmış olduklarının değil, henüz yapmamış olduklarının bileşimidir. Yapmış olduklarını ihtiyaç duymasıyla yapmıştır, oysa var oluşunun temeli henüz yapmamış olduklarıdır.' (Louis Kahn)

Boşluk, hiçlik ya da yokluk değildir, henüz olmayan ya da 'herhangi bir şekilde sürebilecek olandır'. 'Herhangi' kelimesi ile boşluğun muğlak yapısı vurgulanır. Bu muğlaklık, onu, dönüşme potansiyeli taşıyan, tamamlanmamış ve etkilere açık bir oluşum alanı yapar.

Boşluk, en basit mekansal anlamıyla, nesneleri sarmalayarak onları var eder. Bu basit ilişki ileri bir aşamaya götürüldüğünde boşluk; sonsuz ve sürekli bir alan haline gelir. Bütün aralıklardan sızar, içi ve dışı yapar. Derinliklerle yüzeyleri, formları var eder. Nesneler, boşluk içinde 'sabit bir yerde bulunurlar', insanlar boşluk içinde hareket ederler. Bu bağlamda nesnelerin var olma koşulu, boşluk içinde yer almaları, onunla sarmalanmalarıdır. Klasik açıklama modellerinde, nesne-boşluk ilişkine dair geline son noktada, boşluk, nötr bir arka fon durumundadır. Bu dualist nesne-arka fon

⁵ Anar, İ.O., 2005. *Puslu Kıtalar Atlası*, İstanbul, sayfa 144-146 — Anar, bu bölümü 'Boşluğa Tapanlar' isimli bir Frenk tarikatına ilişkin bilgiler vererek sürdürür.

ilişkisi, tutarlı bir bütün oluşturmak için karşıt uçlar yaratıp şeyleri birbiri üzerinden tanımlamak eğilimindedir. Birinin varlığı diğerinin yokluğu ile mümkün olur. Boşluk, pozitif negatif ilişkisindeki tamamlayıcı, edilgin taraftır. Hiçlik, yokluk, eksiklik gibi negatif içerimlerle, pozitif olanı; nesneyi var eder. Onunla ilişkisi bu statik var etme koşulunun ötesine geçmez.

Günümüzde nesne ile ortam arasındaki ilişkiye yaklaşım, her ikisinin bölünmez bir bütünü parçaları olduğu bir organizma tarifler. Negatif ve pozitifin yerine vurgu sürekliliğe geçer. Dikkatler sonuçtan sürece, statik olandan evrimsel olana çekilmektedir. Boşluk bu durumda her türlü ilişkinin sürdüğü ve bu sürekliliğin varlığı oluşturduğu, esas olan alandır.

Tezin morfolojik kurgusu içinde, boşluk, her türlü çağrışımsal anlamlarıyla, bütünü oluşturan çeşitli parçalar arasındaki bağlayıcı altyapı kelime olarak alınmıştır. İnsan ile deneyimlediği çevre arasındaki ilişki, zaman zaman var oluşsal hesaplama düzlemine, zaman zaman bilimsel açıklama düzlemine ilişkin olanın eklemlendiği, ama özünde kişisel deneyim kanalları keşfetmeye yönelik, her türlü bilgiyle kasılıp gevşeyen bir ağ olarak tasarlanır.

2.2 Beden Ve Boşluk

'Dışımızdaki mekan nesneleri sarıyor, yansıtıyor,
Bir ağacı var etmek istiyorsan
İç mekanınla kuşat onu, varlığı senin içinde
Olan iç mekanla sıkı sıkı sar onu
Sınırsızdır ve ancak sen vazgeçtiğinde
Düzene girerse gerçek bir ağaca dönüşebilir.'⁶ (Bachelard, 1996)

Bütünü parçalara ayırıp incelemek, sonra parçalara ait bilgileri birleştirip bütüne ilişkin bir yargıya varmak, doğanın işleyişine aykırı bir yaklaşımdır. Doğa, değişken dinamiklerle devinen karmaşık bir ilişkiler ağıdır. Bu ağdan koparılan her birim, kendi var oluşunun koşullarından uzaklaşmış demektir.

⁶ Alıntı için bakınız: Rilke P.E., Kitap; Bachelard, G., 1996. Mekanın Poetikası, Kesit Yayıncılık, İstanbul, sayfa 214

İnsan nesneyle kurduğu dolaysız ve aracısız ilişki ile onu tanımlamanın ötesine geçer. Burada esas olan yeni kavram **bir arada** olmaktır. Şeylere dışarıdan, onları ötekileştirerek bakan bir göz olmak yerine, o şeyle bir arada bulunmak, ona nüfuz etmek denir. Analiz yöntemi ile edinilecek bilgi, bakış açısına bağlıdır, görelidir. Oysa bir arada bulunmak yöntemi, bilgiyi tümüyle kişisel kılar. Bu yolla söze dökülemez, ortak bir dille paylaşılabilir olana ulaşılır.

‘Bir arada bulunmak’, insanın bedeninden özgürleştiği bir sürece işaret eder. Beden; ruhun amaçlarını gerçekleştirmek için kullandığı bir kabuktur, maddesel olandır. Evrenle bir olabilmek için, bedenin beş duyu ile edinilenin ötesinde bir algılama düzlemine geçmesi gereklidir.

‘Osmose’ ve ‘Ephemeral’ Char Davies ve ekibi tarafından, benzer bir kavrayışı deneyimlemek üzere geliştirilmiş interaktif sanal gerçeklik ortamlarıdır. Osmose, insan ile yaşadığı dünya arasındaki algısal etkileşime ilişkin, yeni bir bilinçlilik hali oluşturmayı amaçlar. Kişi, kendini, sarmalayan bir bütünün parçası olarak duyumsadığı ortamda, uzam içinde bir nesne olmak yerine, uzam ile birlikte olmayı deneyimler. Kendi ile dünya, iç ile dış arasındaki sınırlar silikleşir. Bir arada olmak konseptinin işlendiği yeni bir geçişlilik halini yaşar (Davies, 2004).



Şekil 2.6: ‘Osmose’ /Enstalasyon, 1995, Char Davies – ‘Katılımcının kullandığı başlık ve yelek’

Ortamı başlatan veriler, doğal dünyanın bir simülasyonu olarak başlar ve onun çözülmesi ile sürer. Osmose, doğal dünyaya ait on iki metaforun simülasyonunu içerir. Açıklık-vadi, orman, ağaç, yaprak, bulut, yer altı mağarası ve derin uçurum

bunlardan bazılarıdır. Bu simülasyonlara, ortamın yaratılması için kullanılan yazılımdan faydalanılarak oluşturulmuş bir kod ve konuyla ilişkili sanatçı ve yazarlara ait teknoloji, doğa ve beden konulu yazılardan oluşan bir metin eşlik eder.

Davies, bedenin ortama katılımını derinleştirmek üzere, görüntüleri katılımcıya aktaran bir başlık ve katılımcının hareketlerini sanal ortama transfer eden bir yelek geliştirmiştir (Şekil 2.6). Ortamda yönelim ve hareket, kişinin kendi nefes alışverişleri ve bedeninin hareketlerinin eşzamanlı aktarılması ile sağlanır. Görüntüleri aktaran başlık, ortama ait, üç boyutlu, küresel bir sarmalanmışlık duygusu sağlar. Bu, joystick gibi araçlarla, manuel olarak idare edilen, alışıldık bilgisayar-kullanıcı ara yüzlerinden farklıdır. Yeni durum, kullanıcının bedeni ile bedeninin devindiği ortamı bir bütün olarak kavradığı yeni bir konseptte oturur. Bir arada olma konsepti, kişinin fiziksel hareketlerinin ortama aktarılması için kullanılan yelekten deneyimin her anında sürer. Kendi nefesini kullanarak, kişi, yolculuğunu yönlendirebilir, bahsedilen dünyalar arasında dolaşabilir. Yaşadığı deneyim tümüyle kendisinin belirlediği bir rotada gerçekleşir. İnsanın en yaşamsal eylemi olan ‘nefes almak’ ortama aktarıldığında, bedenin yönlendirilmesi yanında, burada var olmanın, daha sonra da yapmanın koşulu haline gelir.



Şekil 2.7: ‘Osmose’ / ‘Cartezyen gridin ardından görünmeye başlayan orman’

Katılımcı, ortama ilk olarak üç boyutlu bir kartezyen grid görüntüsü ile dahil olur. Daha sonra nefes aldıkça yükselir. Ortamda hareket uçmaktan çok yüzmek gibidir. Yükseldikçe kartezyen grid çözölmeye başlar ve arkasından sık bir orman görüntüsü belirir (Şekil 2.7). Ormanın üzerinde süzülen katılımcı nefes verdiği zaman irtifa kaybeder, yazıların ve bulutların arasından ağaçların içine dalar. Burada yaprakların

arasında ve içinde yüzmektedir. Tekrar nefes verir, yaprakların arasından bir açıklığa doğru iner. Vadide gölün kenarında bir meşe ağacı görür (Şekil 2.8). Fiziksel ortamda yaptığı yönelimsel hareketleri sanal ortama aktaran elektronik tertibat sayesinde ağaca doğru süzülür, ağacın yaprakları arasında yüzer ve hatta yaprakların içine girer. 15 dakikalık bir seanstan sonra dünyalar geri çekilmeye başlar ve sunum sona erer.

Osmose’da dünyalar arasındaki geçişler yumuşak ve muğlaktır. Çoğu sert köşeli ve katı 3D-bilgisayar grafiklerinin aksine Osmose yarı-geçirgen, yarı-saydam, yarı-soyut uçuşan ve akan partiküllerden oluşur. Katılımcı 360 derecelik küresel olarak kendini kuşatan ortamda nefes ve vücut hareketlerini sanal ortama aktaran teknik donanım sayesinde partiküllerin arasında dolanır, içlerine girer, bütünü içinde objelerle birlikte olma durumunu deneyimler. Osmose’daki hareket yerçekiminden bağımsız, çok yönlü bir harekettir. Katılımcı etrafını tüm boyutlarıyla saran ortamda kendi dışında olanlarla beraber hareket eder, bir dünyadan diğerine doğru yüzer. Bu bir anlamda tüple dalışı anımsatmaktadır.



Şekil 2.8: ‘Osmose’ / ‘Gölün kenarındaki meşe ağacı’

Kişinin diğerleriyle ilişkisinden ziyade, kendi benliği ile ilişkisinin derinleşmesi amaçlanır. Ortamı yönlendiren, öznenin kendi vücut hareketleri ve nefesidir. Katılımcı yaklaştığı ağacın dibindeki kayaya yönelir. Kaya yumuşaktır. İçine girer, kayanın içindeki ağaç köklerini görür. En basit deyişle kayaların, yaprakların, ağaçların, suyun ve de toprağın arasında onlarla birlikte hareket ederek gezinir, ego ile öteki arasındaki sınırların silikleştiği bir ortamda bütünü içinde olma deneyimini yaşar (Şekil 2.9 ve Şekil 2.10). Bu gezinti sırasında farklı yönlerden gelen kadın ve

erkek sesinin karıştırılmasıyla oluşmuş elektronik sesler tarafından uyarılır. İç ve dış, öteki ile kendi birbirine karışır. Ağaçlar, yapraklar, toprak, su, bulut, bunların hepsi yepyeni ve soyut bir ifadeler kazanır.

Osmose doğal dünyaya ait metaforlarla oluşturulmuştur ancak asla doğal dünyanın mükemmel bir kopyasını oluşturmak amacı taşımaz (Şekil 2.11). İnsanın doğal dünyaya yaklaşımını, imgelerin çağrıştırdıkları üzerinden farklı bir deneyim düzlemine taşır. Aslında ortamı oluşturan ve işleten prensipler doğal dünyaya ait verilerle şekillenir.



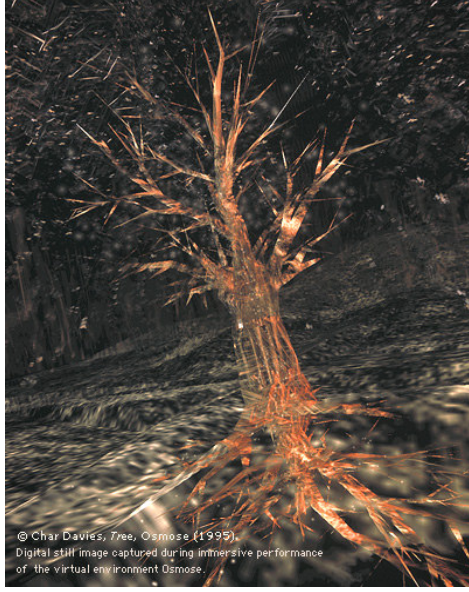
Şekil 2.9: 'Osmose' / 'Gül ağacı'



Şekil 2.10: 'Osmose' / 'Ağaç kökleri ve kaya'

Osmose, bu verileri katılımcının kavrayışında yeni kanallar açarak yeniden ilişkilendirir. Süreç sonunda fiziksel dünyaya geri dönen katılımcı, bunların fiziksel dünyadaki karşılıkları ve ilişkilerini sorgulayacağı yeni bir farkındalık kazanır. Bu geri beslemeli süreç, kişinin dünyaya bakışına, sezgiselliğe yakın duran bir kavrayış sağlayacaktır. Nesneler, birbirleriyle pragmatik ve nedensel ilişkiler halinde bulunan katılımlar olmaktan, devingen bütün içinde bir arada bulunan özerk parçacıklar haline gelirler. En önemlisi, katılımcı kendi bedenini de bu parçalardan biri olarak duyumsar.

Böylesi bir etkileşim ve 'bir arada bulunma' ortamı, günümüzde sıkça kullanılan katılım kavramına yepyeni açılımlar getirecektir. Katılım bu durumda; aşkın bir katılma durumunu, bedenden özgürleşerek, tümüyle içine nüfuz ederek bir arada olma durumunu karşılar.



Şekil 2.11: ‘Osmose’ / ‘Meşe ağacı’

Bedenden özgürleşmek ve ruhun boşlukta serbestçe dolaşması, boşlukla ve içindeki sonsuz sayıda parçacıkla bir arada olmak kavrayışını geliştirecektir. Beden, boşluğun içinde, karmaşık ilişkilerle birbirine bağlanmış parçalardan biridir. Önemi hem herhangi biri kadardır, hem de o olmazsa bütün eksik kalır.

7. İstanbul bienali ‘egofugal’ isimli bir temayla gerçekleştirilmişti. Benlikten / egodan kurtulmak, bedenin maddesel sınırlarından çözülüp, boşlukla ‘bir ve bütün olmak’ gibi kavramlarla beslenen ‘egofugal’, üretilmiş bir sözcük. Ego felsefi anlamdaki ben, yani benliğin merkezi anlamındadır. Çeşitli felsefi akımların temelinde yatan kartezyen egoya işaret eder. Fugal ise merkezden yayılarak uzaklaşmayı ifade eden Latince kökenli bir sözcüktür.

‘Birbirinden sürekli kaçıp duran soru ve yanıtın bu hafif ve ritmik ilişkisi, son derece köklü ego sözcüğü ile uçarı füğ sözcüğü arasında garip ama incelikle dengelenmiş bir bileşim yaratıyor’ (Hasegawa, 2001).

Bienalin kavramsal teması Egofugal ana başlığı altında ‘Kaos Kıyısında Gelecek Oluşum:İstanbul’ alt başlığı ile tamamlanır. Oluşum kavramının sağladığı olanaklılık vurgusu ile egofugallik ortamının yetkinleştirilmesi hedeflenir. Egofugallik, henüz olmayan, ancak oluşum alanında belirebilecek, spekülatif bir model kavram olarak tanıtılır.



Şekil 2.12: ‘Egofugal’ / 7. İstanbul Bienali katalog kapağı resmi

Egofugal egodan kaçılarak nasıl var olunabilir sorusunu araştırır. Küratörünün ifade ettiği şekliyle bu, Budist özgecilikten, dinsel adanmışlıktan, kendini kurban etmekten ya da Asyalı kitle zihniyetinden farklı bir şey. Birey ve kolektif bütün arasında tamamen yeni bir ilişkiye işaret eden yeni bir kavram. Egofugallık, bir yandan bireylerin farklılıklarını korurken, bir makro-düzen kurmak amacıyla, bireyin diğerleriyle manyetik bir alanı sürekli olarak paylaştığı pozitif ve zeki bir tavrı savunur. Yaratıcılarının, mekan içinde değil de, bilinç, bilgi, beden, zeka, zaman ve hız içinde yaşayarak paylaştıkları metafizik bir mekanın öyküsüdür (Hasegawa, 2001).

İki ana eksenin netleştirilmesi egofugallık kavramının anlaşılmasında yararlı olacaktır. Birincisi bedenin ve mekanın özgürleşmesi, ikincisi ise oluşum kavramının beraberinde getirdiği çoklu ağlar içinde parçaların yeniden ve her an organize olarak yeni düzenler oluşturmaları. Özgürleşen ruhun diğerleriyle ilişkisini işleten ana başlık altında birlikte oluş, kolektif zeka, çoklu ağ sistemi, alegori, eşleniklik, benlik’i kaybetme durumu, kendini yaratan ve yok eden düzen gibi çeşitli alt başlıklar bienalde yer alan işlerle ilişkilendirilir. Çeşitli işlerle kişinin statik ortamının dışına çıkıp olanaklıklar ortamını deneyimlemesi amaçlanır.

Bienal konsepti, egodan uzaklaşma durumunu, kişinin bedeniyle kurduğu ilişkiyi çözümleyerek tariflemeye çalışır. Bu kapsamda beden, benlik, ego, bilinç, gibi kavramlar tartışılır. Egodan uzaklaşmanın koşullarından biri olarak, bedenin çözülmesi durumu değerlendirilir. Hasegawa’ya göre, egofugallık durumunda, mekan ya da beden, yaşamın somut biçimde içlerine hapsediği kaplar olmak yerine şeffaf, akışkan imgeler haline gelir. Beden, bir ruhun bir kabuktan çıkıp serbestçe girdiği bir başka kabuktur.

Bienal kapsamındaki çeşitli işlerde, sanatçının kendi bedeninden özgürleşme, bedenden ayrılma ve bedeninin içinde bulunduğu mekana dışardan bakma deneylerine ortak olunur. Lee Bul geleneksel yaşamın, kadın erkek arasındaki ayrımın kurallarını sürdüren Kore’de kendi kimliğini yaratmaya çalışır. Önceki işlerinde bir hayvan bedeni kuklası içinde bir canavar olarak performans yaparken, bedenini özgürleştirmeye karar verir. Ruhunu başka bir kabuğa aktarır. Bu kabuk insan bedeni formatında değil bir kap biçimindedir (Şekil 2.13). Bedenin çözülmesi devam eder. Bir eserinde bedeni bembeyaz, minimal bir heykele dönüşür. Heykelin omzundaki yırtıktan bedenin içi görülür. İçi parlak renkli nöronlardan oluşan kaotik bir yapıdadır. Bir sonraki işinde beden-kabuk tümüyle erir. Geriye sadece kaotik organizma kalır (Şekil 2.14). Bedenden özgürleşen ruh diğerleriyle etkileşim alanında buluşur.



Şekil 2.13: ‘Siborg W4’ / 1998, Yerleştirme, Lee Bul

Şekil 2.14: ‘Plexus Blue’ / 2000, Yerleştirme, Lee Bul

İstanbul Bienali kapsamında, Lee Bul’un ‘Hayalet Görüntü / Apparition’ isimli, kristal, cam, ayna, paslanmaz çelik, PVC ve poliüretandan üretilmiş işi, Yerebatan Sarnığında gösterilmişti. Bu eser, Lee Bul’un son zamanlardaki en büyük yerleşirmesi olan bu eser suyun içinden yeni bir organizmanın doğuşunu gösterir ve bir evrim öyküsü anlatır (Şekil 2.15 ve Şekil 2.16).



Şekil 2.15: 'Hayalet Görüntü / Apparition' / 2001, Lee Bul'un 7.İstanbul Bienalinde gösterilen yerleştirmesi

Şekil 2.16: 'Hayalet Görüntü / Apparition' detay

Biolog Hiroshi Simuzu'ya göre kişinin yaşam alanına ilişkin kavrayışını belirleyen iki temel eğilim vardır: mekan merkezli ben -gözlemleyen göz- ve ben merkezli mekan -gören göz-. Mekan merkezli benlikte birey kendini benliğin ötesinde, mekan içinde kavrar (Hasegawa, 2001).

Japon sanatçı Kazuhiko Hachiya, Dünya Sistemi, diğer adıyla Beden Dışı Makine isimli eserinde bu kavramı ruhun bedenden çözüldüğü ve mekanda serbest kaldığı bir hipnoz durumu olarak dışsallaştırır. Katılımcılar özel gözlükler takarak uzanır, salonun ortasında tavandan sarka gümüş toplara odaklanırlar (Şekil 2.17). Toplar katılımcıların dokunma, görme, duyma dahil tüm duyularına ilişkin dikkati içlerinde toplayarak dönmeye başlar. Bir süre sonra kişi bedeninden sıyrılıp mekan içinde dolaştığını, diğer katılımcılarla ilişki kurabildiğini farkeder.



Şekil 2.17: ‘Dünya Sistemi / Beden Dışı Makine’, 1999, Yerleştirme, Kazuyo Hachiya

Benliğin, bedenin maddesel sınırlarından kurtulması, beş duyuya ait olanın dışındaki tecrübe kanallarının açılması olarak değerlendirilmelidir. Egodan kaçış teması, kişinin kendi maddesel varlığından şüpheye düştüğü, fiziksel dünyaya ilişkin algısını yeniden değerlendirdiği, farklı oluş ve bir arada oluşları deneyimlediği bir atmosfer yaratmayı dener. Günümüz dünyası anındalık, şeffaflık, gibi kavramlarla şekillenmektedir. Beden kavrayışı bu kavramlara eşlik ettiğinde ruh boşlukta gezinen şekilsiz, kütlesiz, merkeziz bir varlığa dönüşür. Yerleşik alışkanlıklardan vazgeçmek, yeni kavrayış kanallarını farketmek anlamına gelecektir.

2.3 Mevcut Ortamın Dönüştürülmesi: Farklı Parametrelerle Çalışan Ortamlar

‘Anomali ya da mutasyon patolojik şeyler değildir. Her ikisi de kendi başlarına olası yaşam formlarıdır.’⁷

Normal ya da anormale ilişkin algımız, yerleşik bir çerçeve içinde ve tanımlı bir bütünün durağan koşullarıyla değerlendirildiğinde oluşur. Yerleşik algı, belli bir bakış açısını izler. Bu bakışa ait kurallar bütüne ait kimi özellikleri göz ardı ederek

⁷ Alıntı için bakınız: Kolatan, S., 2003. Blurring Perceptual Boundaries, *The State of Architecture at the Beginning of the 21st Century*, 116

ya da indirgeyerek oluşturulur. Yokluk olarak tanımlanan şey aslında deneyimlemeyi henüz bilmediğimiz başka bir evren olabilir.

Ulaşılmaya çalışılan olanaklılık ortamı kavrayışı, tamamen farklı koşullara sahip bir boşluk tasavvuru değildir. Mevcut ortamın koşullarına ilişkin yeni bir farkındalık geliştirmek amaçlanır. Yeni bir tanım yapmak, kavrayışı belirleyecek bir kurallar bütünü geliştirmek yerine, boşluğun potansiyelleri üzerine düşünmek amacı taşır. Mevcut ortama ait deneyim alışkanlıklarının ve alanının genişletilmesine, yeni kavrayış biçimleri geliştirmeye yönelik organizasyonların neler olabileceğini tartışır. Var olanın potansiyellerinin işletilebilmesi için farklı yaklaşım biçimlerini araştırır.

Görmek, dokunmak, tatmak, duymak ve koklamak maddesel olana ait bir tecrübeler dağarcığı oluşturur. Bir sonraki sefer benzer bir kokuyu hafızadan çağırıp tanıyabiliriz. Görebildiğimiz, dokunabildiğimiz şey gerçektir. Rüzgarın esişini hissederiz. Işık ile görünenleri seçebiliriz. Nesneyi tariflemek üzere gerektiği zaman gerektiği kadar duyular dağarcığımıza başvururuz. Duyular ve onlar arasındaki harmonik uyum, belli bir yaşam formunu mümkün kılmak için geliştirilmiş bir bütüne aittir. Bu yaklaşım duyuları statik ve maddesel bir kavrayışa mahkum eder. Bütünün birbiri üzerine kapanan sabit yapısıyla biraz oynamak, beş duyunun biriktirildiği dağarcıkta farklı kombinasyonlar denemek, yeni bir kavrayışın altyapısını oluşturabilir. Gözleri görmeyen biri seslere karşı ince bir duyarlılık kazanır. Duymayan biri için iletişim, kelimeler ile değil beden hareketleri ile sağlanır. Yaşamın farklı koşullar için üretebileceği sonsuz sayıda kombinasyon vardır ve bunlardan hiçbirisi bir diğerinden daha iyi değildir. Bu koşulların zorlanması kişinin kendi yeteneklerini, eğilimlerini, potansiyellerini fark etmesini sağlayacaktır.

Osmose'un yaratıcısı Davies, sanal gerçekliğe ilişkin böylesi bir eğilim göstermiş oluşunu gözlerinin 17 derece miyop olmasına bağlar. Gözlüklerini takmadığı zaman dünyayı bulanık bir perdenin arkasından bakarcasına, keskin olmayan sınırlar, ışıktaki çözülen birbiri üzerinden akan yumuşak görüntüler olarak algılar. (Bkz. Şekil 2.18) Figür ile zemin, yakın ile uzak gibi dünyayı nesnelleştirirken başvuru tanımlamaların etkinliği azalır. Görsel olanın katılığı ve keskinliğinin kaybolduğu bu ortamda, seslerin önemi artar. Etraftaki sesler katmanlar halinde fark edilir hale gelir, her türlü aralıktan sızarak maddesel olana ait çözülmeyi kuvvetlendirir. Davies kendi durumunu açıklarken, bir yoksunluk gibi gözüken göz bozukluğunun, çevresiyle kurduğu ilişkide özel bir kanal oluşturduğunu anlatır. Beş duyu ile

edinilen tecrübelerin oluşturduğu gerçekliğe ilişkin kavrayışın ne kadar gerçek olduğu üzerine bir sorgulama başlatır. Bu tecrübelerin kişinin kendi bedeni ve var oluşu için özelleşebileceği bir ortam olarak Osmose’u yaratır (Davies, 2004).



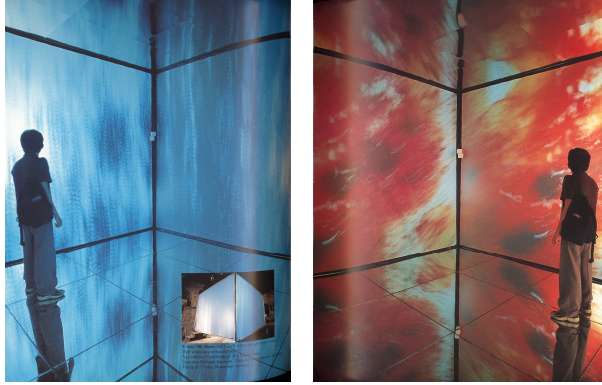
Şekil 2.18: ‘Cam Kaplar ve Ayna’, 1985, Tuval üzerine yağlıboya — Char Davies mesleğinin ilk yıllarında kendi gördüğü biçimiyle dünyayı resmediyordu.

Mevcut ortama ait uyaranların etkinliğinin artırılması ya da alışılan hallerin aşırılaştırılması, kavrayışı zenginleştirilmesi açısından değerlendirilecektir. Doğada zaten var olan çeşitli haller, onlarla kurduğumuz ilişkinin indirgemeci tavrından ötürü fark edilmez hale gelirler. Ancak doğanın kendisi zaman zaman sunduğu aşırılıklarla kendini hatırlatır. Rüzgar ya da yağmur gündelik, sıradan, alışıldık iken fırtına ya da sel dikkat çekicidir. Bunlara doğal felaketler gözüyle bakmak yerine alışıldık olana ait güçlerin potansiyellerinin belirlediği sihirli zamanlar olarak yaklaşıldığında, doğanın içinde barındırdığı sonsuz güç hissedilir (Şekil 2.19). Bu güç, hesaplanabilir, açıklanabilir, söze dökülebilir ya da neden sonuç ilişkileri ile tasarlanmış olmak durumunda değildir. Sezgilerle fark edilebilen bir alana aittir. İnsan, doğayla ilişkisini, ona yaklaşma biçimini geliştirerek yönetebilse, pek çok farklı kanal keşfedebilir.



Şekil 2.19: Irakta Kum Fırtınası

James Turrel, işlerinde ışığı materyal olarak kullanır. Ona göre ışık bir şeyleri ortaya çıkaran değil kendisini ortaya çıkaran bir şeydir. Aleve bakmayı odaksız bir durum olduğu için meditasyona benzetir. Sadece madde olarak ışıkla doldurulmuş mekanda her türlü referans noktası kaybolur, izleyici meditasyona benzer bir deneyim yaşar. Işık anlamlandırılmaya, ilişkilendirilmeye çalışılmaz. Bir oda sadece ışıkla doldurulmuştur (Şekil 2. 20 ve Şekil 2.21). Odanın içinde insan ‘sadece ışıkla’ bir arada bulunur (Hasegawa, 2001).



Şekil 2.20 ve 2.21: ‘Oda’, 2001, James Turrel — 7. İstanbul Bienalinde gösterilen bu işinde Turrel, ayna kaplı bir odada katılımcıyı saf ışıkla yalnız bırakır.

Yerkabuğu dışında farklı tasarım düzlemleri üzerine kafa yormak modernist düşünce kalıplarının dışına çıkmak ve deneyim alanını zenginleştirmek için kullanılabilir. Yerçekimi; yerkabuğunda ‘yapmanın’ birinci engeli olarak görülür. Yerçekiminin sınırlayıcılığından kurtulmak ve malzemenin ve sürecin tamamen başka parametrelerle belirlendiği farklı düzlemleri araştırmak, tasarım düşüncesinde yeni ufuklar açmıştır.

Yeni olanın kendini meşrulaştırması ancak ötekileştirebileceği bir eski üzerinden gerçekleşir. O yüzdendir ki çeşitli dönemlerde üretilmiş ütopya dünyalar, mevcut dünyaya ait koşulların geliştirilmeleri ile gerçekleştirilir. Yüzyıl başında hareketlenen bilim kurgu dünyası, ilk olarak yerkabuğu üzerinde olma durumunu ötekileştir, buna karşılık su veya havaya ait koşulları yeni ortamın koşulları olarak belirler. Kısa zaman sonra mimarlık ortamını da etkileyecek hatta dönüştürecek bu döneme gelmeden önce, hava ve suyu mevcut ortama ait iki farklı deneyim düzlemi olarak belirlemek ve insanoğlunun bu ortamlarla ilişkisini daha geniş perspektifte araştırmak gerekir.

Su ve hava, insanoğlunun düşlerinde, efsanelerinde yer almış öteki ve bilinmez ortamlardır. Bu düzlemlerde tasarımı belirleyen parametreler kaçınılmaz olarak yerinkinden farklı olacaktır. Çeşitli ortamların koşullarının farkında olmak, ortamlar arası arayüzlerin geçişliliğini artıracak bu etkileşimin yaratıcılığını artıracaktır.

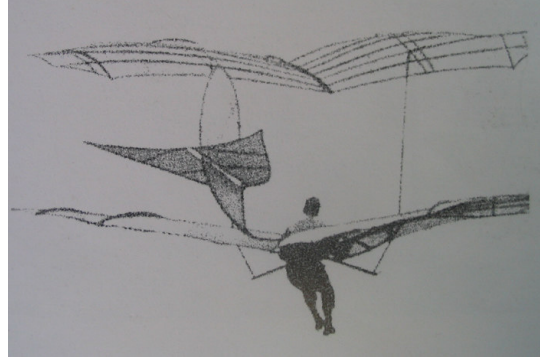
Pek çok antik uygarlığın mitoslarında kahramanlar uçabilir (Şekil 22). Tanrı çoğunlukla gökyüzündedir. Özgürlük, ruhanilik, cennet gibi tanımlar hep gökyüzü ile beraber düşünülür. Yerkabuğu insanların günlük hayatlarını sürdürdükleri, sıradan ve ulaşılabilir olandır. Gökyüzü ise ulaşılmaz, derin, sonsuz ve ruhani olandır.



Şekil 2.22: ‘Deдалus ve Icarus’ / 1638, Marie Briot

Su havaya göre daha somut ve ulaşılabilir görünür. Su her zaman var olandır. Yaratılış teorisine göre yaşam suda başlamıştır. Örneğin yunan mitolojisinde Oceanus evreni sıvı bir kemerle sarar ve bütün nehirler ve denizleri yaratır. Su yaşamın kaynağı ve verimli bir öz olarak düşünülmesine karşın formsuz, kaotik ve bir anlamda tekinsiz ve korkutucudur. Suyun geleneksel olarak insan ruhunun aynası olduğu görüşünde, kaotik yapısı ile deliliğe karşılık gelir.

Archimed’in M.Ö. 250 yılında sıvı ya da gazlarda kaldırma kuvveti sayesinde bedenin yüzmesi prensibi daha sonra pek çok alanda kullanılmış çok önemli bir kırılmadır. Gemiler için olduğu gibi havada hareket eden tasarımlar için de aynı kavram uygulanmıştır. Bir anlamda Archimedes’in prensibi sonraki yüzyıllarda bilim adamları ve filozoflarca havaya uyarlanmıştır. Havanın da tıpkı suyun olduğu gibi bir üst yüzeyinin olduğu tasavvur edilmiştir.



Şekil 2.23: ‘Bi-Plane’/ 1895, Lilienthal ilk uçuş denemelerinden birini gerçekleştiriyor.

İnsanoğlunun yüzebiliyor ya da uçabiliyor olması bu farklı alanların parametreleriyle düşünebiliyor olmasını gerektirir. Hava ya da suya ait ortamlar, kendi başlarına, farklı birer bütünlük alanı olarak kavranabilmektedir (Şekil 2.23). Yeryüzünde yapmanın koşulları yerçekimine karşı bir mücadeleyi esas kılar. Ürün statik, ağır, sabit olmak durumundadır. Oysa havada yapmanın koşulu yerçekiminden bağımsızlaşmak anlamına gelecek, hafiflik, hareketlilik gibi temalar ön plana çıkacaktır. Suda ise yerçekimi yerini akışkanlığa ve devingenliğe bırakır (Tablo 2.1). Her bir alana dair edinilen bilgi, bir diğeri üzerinden tanımlanmakta ve sonuçta geri beslemeli biçimde her bir ortama ait bilgi ufku genişlemektedir. Bu alanların parametreleri, evrenin sürekliliği ve parçaların birbirleriyle ilişkileriyle tanımlandığı düşünce düzleminde, birbirleri ile iç içe girecektir. Örneğin günümüzde organik formlar ve ilişkiler akışkanlık kavramının yardımı ile açıklanmaktadır. Esneklik, sürdürülebilirlik gibi temalar, sıvı mimarlık gibi isimlendirmeler alanlar arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır.

Tablo 2.1: Su ve Hava Ortamlarına Ait Karakteristikler

SU	TOPRAK
evrensel	yerel
hareket	kök salmak
akmak	katılık
sonsuzluk	anı
soyut biçim	kesinlik
referans noktası yok	kodlanmış, figüratif

Paul Scheebart 'The Emperor of Utopia' isimli 1904 tarihli bilim kurgu romanında havada esnek ayaklar ve arkalarındaki pervanelerle yükselen hava otobüsleri tasavvur eder. Kalkışların daha konforlu olmaları için yolculuğun ilk aşamalarında tüp biçimli ayaklar mekanik olarak uzar. Kitabın içindeki 'Sanatçının Kutlaması' isimli bölüm, daha sonraları taşınabilir ev, taşınabilir şehir benzeri fikirlere ilham olacak, büyük balonlarla havalandırılmış yirmiden fazla hava restoranında geçer. Scheebart, romanında bu tasarımlara ilişkin geniş açıklamalarda bulunur. Bu hikayeler taşınabilir olana ilişkin ilginin artmasına neden olmuştur. Bir dönem bütün bir jenerasyon artistler ve özellikle mimarlar –Archigram gibi- havayla organik ilişkiler kuran, ağırlık ve yerçekiminden kurtulmak isteyen, renkli, hareket denge arayışlarına girmişlerdir. Etkileyici yeni kavramlar çeviklik, zarafet ve hepsinden önemlisi sınırsızlıktır (Damrau ,1999).

Scheebart'ın Berlin Mimarlık Kongresinde'ki konuşmasını, yeni kavramların yarattığı heyecanı yansıtır: 'Dış dünyadan tümüyle ayıran duvarlar istemiyoruz, parlak renkli, transparan, cam duvarlar...bizi muhteşem ve sonsuz evrenden koparan duvarlar istemiyoruz. Sınırsızlık en yüce şeydir, bunu asla unutmayalım. Ve sınırsızlık evrenin sonsuz boşluğudur. Kendimizi ondan ayırmamalıyız. Bu yüzden cam duvarlar istiyoruz' (Damrau, 1999).

Scheebart'ın yazıları çeşitli ütöplast mimar ve artistlerle 'The Glass Chain' isimli bir grup kurmuş olan mimar Bruno Taut'un dergisinde yayınlanır. Scheebart'ın hafiflik, sınırsızlık, evren ile bir olmak gibi fikirlerinin ateşlediği ortamda Taut ve arkadaşları 'şehirlerin çözülmesi' gibi çeşitli ütöplast çizimler ürettiler. Bunlar Taut'un da ifade ettiği gibi biraz eğlenmek maksadıyla geliştirilmiş ütöplastlardır ancak pek çok mimar ve sanatçı benzer eğilimlerle pek çok yaratıcı fikir üretmektedir.

Ressam Yves Klein ve mimar Werner Ruhnau 'yaşıyoruz ve her şeye varız' diyerek Taut'un hafiflik noktası ile ilgili sözlerinin her zamankinden çok gündemde olduğu, Buckminster Fuller'in, bir binanın ağırlığının ne kadar olduğunu sorguladığı bir ortamda, hava mimarlığı isimli bir 'duyarlılık projesi geliştirdiler. Ruhnau ve Klein hava mimarlığındaki yaşamı savunuyorlardı (Conrads, 1991).

Hava mimarlığı için proje kentin hareket halindeki havadan oluşan bir çatı ile korunmasını öneriyordu. Havadan oluşan çatı, hem iklimlendirme, hem de koruma görevini üstleniyordu. Altında üretim yerleri, depolar, mutfaklar,... olan cam bir zemin öneriliyordu. Yaratıcıları hava mimarlığını bilim ruhunu reddeden

maddesellikten arınma projesi olarak değerlendiriyorlardı. Gizlilik kavramına karşı çıkıyor, ‘ışıklar içinde yüzen ve dış dünyaya tümüyle açık olan bu kentte’ herşeyin paylaşıldığı bir ütopya kuruyorlardı. Kentte yaşayan topluluk bütünleşmiş, özgür, bireysel olmalıydı ancak kişisel olmamalıydı.

Rus Georgy Krutkov’un 1928 tarihli Flying City kurgusunda, binalar sadece yer yüzeyinden havada durmakla kalmıyor aynı zamanda belirli bir yere bağlı olmaktan da özgürleşiyorlardı. Yeryüzü yaşama fonksiyonlarından arındırılıyor, sadece çalışma, doğa ve rekreasyon için ayrılmış oluyordu. Uçan şehirde konutlar, hayali bir parabolik yüzey üzerine yerleştirilmiş diziler halindeydi. Farklı konutlar arası ilişki ve ulaşım, havada, yerde ve suda seyahat edebilen tek kişilik kabinlerle sağlanıyordu. Bu kabinler, konutlarda bu amaçlarla bırakılmış nişlere takılıyordu. Gelecekte atom enerjisinin şehri havaya kaldırmakta kullanılabileceğini ve böylece projenin hayata geçebileceğini öngörülüyor, bütün bu Sovyet şehir tasarımları, gerçekleştirilecek projeler olarak değerlendiriliyordu. Sosyalist anlayışın bir devamı olarak, yeryüzünün tamamen boşaltıldığı, herkese ait bir eğlence ve boş vakit değerlendirme alanı olması düşüncesi konseptleri biçimlendiriyordu. Yeni dünya düzeni, her alanda devrimci olmayı gerektiriyordu. Bu radikal yeni düzen, tek bir yerin dönüştürülmesi değil tüm dünya yüzeyinin özgürleştirilmesi projesiydi (Damrau ,1999).

Uçmaya yönelik denemeler, havada hareket edebilmek yanında yeryüzüne ilişkin anlayışa da yeni bir bakış getirmiştir. Bütün bu denemelerin mimarlık dünyasında belirgin etkileri olmuştur. Yerçekiminin zincirlerinden kurtulmuş mimarlık, bir devrimin eşiğindedir. Havadan bakıldığında bir evin çatısı ön cephesi haline gelir. Formların algılandığı tek bir bakış açısı yoktur, yüzeylerle ilgili tanımlamalar sabit olamaz. Malevich gibi süprematistler insanın fiziksel dünyasının hafiflemesi ve yerçekiminin bağından kurtulması gerekliliğini, zihinsel ve ruhsal dünyanın hafiflik ortamına gönderme yaparak açıklıyorlardı. Böyle bir ortamda mekan, ölçek, kütle tanımları yeniden yapılmalıdır. İçeri ile dışarı arasındaki çizgi, yeni bir bakışla değerlendirilmelidir.

Bu dönemde önerilen projeler alışıldık plan tiplerinden uzaklaşabilmiş ve söylemlerinin içerdiği devrimci yaklaşımı bütünlük halinde sergileyebilmiş değillerdir. Ancak bu uğraşlar mimarlığın statik duvar tavan döşeme birlikteliğinin sorgulandığı yaratıcı bir kanal açmıştır. Elbette kelimenin gerçek anlamıyla içinde yaşanan uçan yapılar ya da şehirler gerçekleştirilememiştir ancak bu yaratıcı ortamda

geliştirilen hararetli fikirler, yeryüzü dünyasındaki mimarlık kavrayışını dönüştürmüştür. Uçak ve otomobillerin gelişmesi seyahat edebilmeyi kolaylaştırır ve hız yaşama yeni bir kavrayış olarak katılır. Binaların yerden yükselmeleri ‘uçmak’ şeklinde gerçekleşmez ama binanın yerle kurduğu ilişki yeniden değerlendirilir. ‘Dönüşümün mimarlığı’ sloganıyla başlayan süreç ‘mimarlığın dönüşümü’ ile devam eder. Mimarlığın özgürleştirilmesi ereği, konstrüksiyonların havaya kaldırılmaları gibi bir teknik mücadeleden, havanın fark edilen çeşitli niteliklerinin yeryüzüne ve mimarlığa yeni bir tasarım gündemi ve kalitesi yaratmak üzere aktarılmasına dönüşür.

Le Corbusier mimarlığın bu hızlı dönüşüm atmosferinde uçuşan fikirleri mimarlığına uygular. O da gemi ve uçaklardan etkilenmiştir, ancak bunlar belli ortamların parametrelerine göre şekillenmiş mekanizmalardır. Önemli olan başarıya ulaşan mekanizmanın mantığını kavramaktır. Uçak ‘havada hareket etme isteği’ problemini karşılayan bir çözüm önerisidir. Aynı şekilde yaşama alanı gereksinimi problemi yaşama makineleriyle, daha hızlı hareket etme isteği otomobillerle çözülecektir. Bütün bunlara mekanik problemler olarak yaklaşmak gerekir. Böylece Le Corbusier meseleyi akılcı bir düzleme çeker. Onun için yerin sınırlayıcılığından kurtulmak yapıyı pilotiler üzerinde yükseltmektir. Böylece hava yapının her tarafında dolanır. Yer kazanılır. Bina ile zemini arasındaki ilişki yeni bir tasarım parametresi olur.

Görüldüğü gibi, sonuçta, hava ya da su ortamlarına ait çeşitli kavramlar yeryüzü mimarlığı ile buluşmuş ve evrensellik, hareket, akışkanlık, sonsuzluk, soyutluk gibi çeşitli kavramlar mimarlığın tasarım ajandasına eklenmiştir.

2.4 Önerilen Boşluk Algısını Çözümleyen Kavramlar

‘Bilimin kendisi, bize, doğanın gerçeğinin homojen değil heterojen, armonik değil dramatik, bütünsel değil farklılıklarla dolu olduğunu söylüyor’ (Damrau, 1999).

Bir kırılmanın eşiğindeki günümüz düşünce dünyasında, yerleşik kavramların çözülmesi, güncel yaşam deneyimlerimizi dönüştürüyor. Mevcut algımızı şekillendiren temel kavramların ayağımızın altından çekildiğini hissediyoruz. Bunun sebebi, çeşitli bilim ve araştırma alanlarında nesnenin ortaya çıkışı ve çevresiyle ilişkisi üzerine benzer eğilim ve açıklama modellerinin, algımızı oluşturan bilgileri elbirliği ile güncellemekte oluşu. Bilginin üretilme ve paylaşılma biçimi ve hızı

sürekli olarak değişiyor. Teknoloji günlük hayatlara inanılmaz bir hızla giriyor. Yeni bilgiler, yaşama alışkanlıklarını değiştirmek suretiyle, gündelik hayata etkiliyor. Cep telefonları, internet, gözetleme kameraları, google earth, uydular, kablosuz iletişim araçları,... aynı anda birden fazla yerde bulunmak olarak isimlendirilebilecek yeni bir var oluş biçimine zemin hazırlıyor. Böylesi bir eşikte mevcut ortama ait yerleşik kavramlar birer birer çözülüyor. İç ve dış, özel ve kamusal, maddesel ve soyut olana ait sınırlar kendiliğinden silikleşiyor.

Tezin kapsamı içinde bu değişikliklerden ve etkilerinden sıkça bahsedilecektir. Boşluk kavrayışı, güncel düşünce dünyasının etkilerinden yalıtılarak kurgulanamaz. Ancak, tez öncelikle, bunlardan bağımsız olarak, kendi boşluk yaklaşımını geliştirmek amacındadır. İnsanın fenomenlerin gerisindekine yöneldiği, kendini boşluğun bir parçası olarak duyumsadığı, doğanın var oluşuna katıldığı, yeni bir durum tariflemeye çalışır. Güncel kuramsal ortamda eşiğine gelinen kırılma, doğası gereği pek çok kavramı yerinden etmekte, yerleşik algıyı dönüştürmektedir. Tezin konusu, bu dönüşümün belgelenmesi değildir ancak durumun muğlak yapısı, tez kapsamında tariflenmeye çalışılan boşluk için uygun zemini yaratmaktadır.

Bu bölümde boşluğun olmayan-eksik-bulunmayan gibi negatiflik içeren çağrışımlarının (merkez-sizlik, yer-sizlik gibi), ironik bir şekilde olanaklı olana zemin hazırladığı durumlar tartışılacaktır.

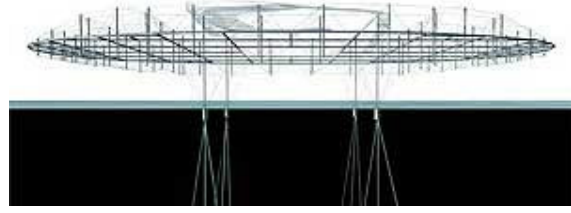
Diller + Scofidio mimarlığın çağdaş sanata değdiği alanda, teknolojinin belirgin bir 'materyal' olarak tasarıma katıldığı deneysel işler üretiyor. Onlara göre teknoloji sonuç ya da ürün, fayda ya da üretkenlik için kullanılan bir araç değil, aktif, açık uçlu davranış ve fonksiyonlar geliştirmek için kullanılan 'yaratıcı bir materyal'. Teknolojinin olanaklı kıldığı alanda çok çeşitli denemeler yapıyorlar. İşleri mimarlığın alışıldık üretim-sunum biçimlerinin tümüyle dışında gerçekleşiyor, çok sayıda farklı disiplinin katılımıyla üretiliyor, bienallerde, çağdaş sanat müzelerinde gösteriliyor. Mimarlığın somut ve inşa edilebilir alanının dışında, kavramsallaşabilir olduğu kaygan tartışma zemininde yer alıyorlar.

Diller + Scofidio'nun Swiss Expo 2002 için gerçekleştirdikleri 'Blur Building' mevcut ortama ait verilerin dönüştürülmesi ile geliştirilmiş yepyeni bir ortam olarak buraya kadar anlatılanlara kapsamlı bir örnek teşkil etmektedir.

‘Blur Building’, İsviçre’de Neuchatel Gölü’nün üzerinde konumlanır (Şekil 2.24). Göl, yapının hem inşaat alanı, hem de esas malzemesidir. Göl ile kurulan ilişki, görsel bir süreklilik oluşturmakla yetinmez, manzaraya ‘bakmak’ yerine ona dahil olmak hedeflenir. Bu birliktelik, bir binadan çok, göl suyunun içinde dolaşılabilen bir yeryüzü bulutuna dönüştüğü deneysel bir ortam yaratır.



Şekil 2.24: ‘Blur’ / Sistemin devrede bulunduğu durumda bulut haline gelen



Şekil 2.25: ‘Blur’ / Üzerinde yürünebilen konstrüksiyon

Blur, göl suyunu esas malzeme olarak kullanan, akıllı iklim sistemleriyle entegre çalışan bilgisayarlarla kontrol edilen bir atmosfer yaratma projesidir. 60 x 200 x 20 metre ölçülerinde bir çelik strüktürü altlık olarak kullanılır. (Şekil 2.25). Seksen sekiz adet yüksek basınçlı pompa tarafından kontrol edilen akıllı iklimlendirme sistemi ve 31.500 duman üfleyici vasıtası ile su buharlaştırılır ve çelik strüktürü içinde yürünebilen bir buluta dönüştürür. Yeryüzünde bir bulutun içinde yürüyen insanlar, herhangi bir görsel imajın bulunmadığı, gerçeküstü bir ortamı deneyimler. Ziyaretçi, çelik strüktüre takılan fiberglas yürüme yolunda ilerler ve bulutun içinde kaybolur. Birinci yol, medya platformuna çıkan merdivenlere, ikinci yol ‘angel bar’a yönlendirir (Şekil 2.26). İsterse orada biraz zaman geçirilebilir, sonra kuru dünyaya geri döner. Bir milyon katılımcı bu deneyime dahil olmuştur.



Şekil 2.26: ‘Blur’ / ‘Angel Bar’



Şekil 2.27: ‘Blur’ / Model

Yaratıcıları tarafından Blur Building, fomsuz, kütsüz, renksiz, ölçsüz, ağırlıksız, kokusuz, merkezsiz, özelliiksiz, derinliiksiz, anlamsız, zamansız, yüzeysiz, içeriiksiz,... ve dikkate değeri olmayan olarak tanımlanır (Şekil 2.27). Diller, kahramanlık taşımayan mimarlık objesi hedeflediklerini söyler. Blur, üst düzeyde tanımlanmışlık ve ortogonal simülasyon teknolojilerine bir tepkidir. Bulanıklık, az tanımlanmışlık hedeflenir. Bu, aynı zamanda fiziksel bir bulanıklıktır. Buhar bulutunun içinde yürüyen insanlar, birbirlerini ve çevrelerini bulanık bir atmosfer içinde algılarlar. Yönelme duygusu zayıflar. Bulutun içindeki katılımcı, Christian Marclay'ın Nebula isimli, daha önce farklı zamanlarda kaydedilmiş seslerden oluşan yayını ile oryantasyonunu bir kez daha kaybeder. Böylece beden, tümüyle farklı bir atmosfer içinde bütünsel bir deneyim yaşar.

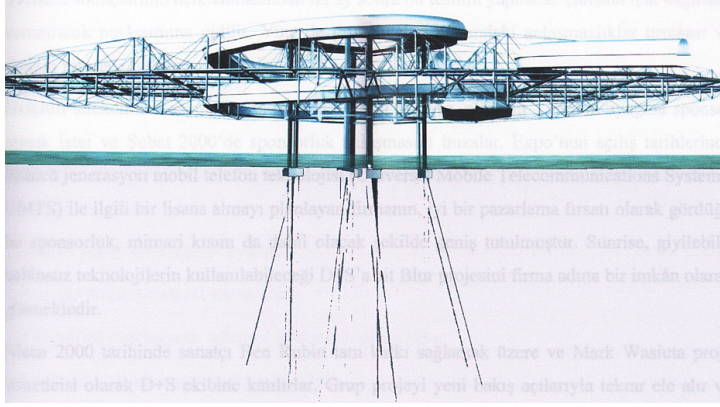


Şekil 2.28: 'Blur' / Katılımcılar, fiberglas kaplı yürüme yolları ile gölün üzerindeki koşullarından etkilenen dev bir bulut gibidir. yapıya ulaşır.

Şekil 2.29: 'Blur' / Sistem çalışırken, yapı hava

Dünya fuarları, yapıların belirli bir süreliğine gerçekleştirildiği, o süre içinde katılımcıların dikkatini çekmesi gereken strüktürlerdir. Geçicilik, kendiliğinden tasarımın kriterlerinden biridir. Diller + Scofidio, beş ay sürececek bir fuar süresince orada bulunmak üzere tasarladıkları Blur için, geçiciliği sürdürülebilirlik konsepti ile beraber değerlendirir. Göl suyu sürdürülebilir bir sistemin malzemesi olarak kullanılmıştır. Bir anlamda, sürekli olarak suyun buhara dönüşerek hacimleşmesi, buharın suya dönüşerek göle geri katılması söz konusudur. İleri teknoloji kullanımı söz konusudur ancak üretilen ya da tüketilen bir malzeme yoktur. Projenin kendisi her an yeniden oluşur. Etkinliği işleten sistem durdurulduğunda buhar yavaş yavaş göle geri döner ve geride kabuksuz bir yapı görünümündeki çelik konstrüksiyon kalır (Şekil 2.30). Bu niteliği projenin yetkililer tarafından bina olarak sayılıp sayılamayacağı tartışmasına neden olmuştur. Tartışma, ancak sistem açık olduğunda,

yani konstrüksiyon bulutun içindeyken yapı olarak kabul edilmesi şeklinde sonuçlanmıştır.



Şekil 2.30: ‘Blur’ / Sistemin çalışmadığı durumda geriye sadece çepersiz çelik iskelet kalır.

Binanın kontrol edilemez nitelikleri vardır. Rüzgarla formu sürekli olarak değişir, hiçbir an diğerinin aynı değildir (Şekil 2.31). Alışıldık ortamı tariflerken kullandığımız sıfatlardan uzaklaşmıştır. Duvarlar, koridorlar, yüzeyler gibi kalıcılık ifade eden elemanlar yerlerini çağdaş sanata yakın duran tasarımlara ve deneyimi ön plana çıkaran deneysel malzemelere bırakır. Çeperleri alışıldık biçimde tariflenmemiş bir çok amaçlı konstrüksiyon, teknolojinin etkin kullanımıyla bir deneyim alanı haline getirilir. Teknoloji hayalin gerçekleşmesi için gerekli araç olmakla beraber tasarımın içinde vazgeçilmez bir faktör olarak yer alır. Blur, ütöpik bir teknolojik vaatte bulunmaz. Teknoloji herkesin deneyimleyebileceği bir sistemi hazırlamak üzere kullanılır. Ayrıca belli bir faydacı amaca hizmet etmeye programlanmış değildir. Üretkenlik ve fayda sağlama amaçları dışında, teknoloji ile yaratıcı üretim yapılabilir mi sorusunun cevapları aranmaktadır.



Şekil 2.31: ‘Blur’ / Binanın görüntüsü hiçbir an birbirin aynı değildir.

Diller + Scofidio günlük hayatımıza hızla çoğalarak girmekte olan teknolojiyi mevcut ortamı değiştiren ve yeni bir ortamı hazırlayan bir materyal olarak değerlendirir ve tartışır. Diller + Scofidio’nun teknolojiye ilişkin çözümlemesi ‘technological sublime’ ‘teknolojik öngörülemezlik’, ‘teknolojik parazit’ ve

teknolojinin ürün ya da sonuç için değil, aktif, açık uçlu davranışlar ve fonksiyonlar için kullanılması gibi başlıklarla kavramsallaştırır.



Şekil 2.32: 'Blur' / Model

Blur katılımcılara yeni bir ortamın deneyimsel olanaklarını sunar. Ancak proje burada bitmez. Yeni ortamda alıştığı imajlardan, seslerden, kendisini yönlendiren her türlü uyarandan uzaklaşan katılımcılar için, yeni yönelimi belirleyen yeni iletişim yöntemlerine dair öneriler getirir.

Katılımcılar binaya girerken, daha önce hazırlanmış bir takım kişisel sorulardan oluşan bir anket doldururlar (Şekil 2.33). Katılımcıların sorulara verdikleri yanıtlar bilgisayara aktarılır. Diller + Scofidio bulut içinde yürürken giyilmesi maksadıyla bir çeşit yağmurluk tasarlar (Şekil 2.32). Bu yağmurluk katılımcıyı buhar içinde ıslanmaktan korumakla kalmaz, katılımcının dahil olduğu bu yeni ortama ait yönelimlerini ve diğerleriyle ilişkilerini düzenlemeye yardımcı olur. Anketteki sorulara verilen cevaplar bir bilgisayar ağı üzerinde dönüştürülür ve yağmurluklar aracılığıyla yeni bir iletişim dili kurulur. Sistem kişilerin aynı sorulara verdikleri cevapları beğeniler, eğilimler, alışkanlıklar gibi kriterler üzerinden ilişkilendirir. Bulut içinde birbirlerine yaklaşan iki kişi, bilgisayarın çıkarsamalarına göre, birbirlerinden hoşlanma potansiyeli taşıyorlarsa, yağmurluklar üzerinde yeşil ışık yanar. Eğer sorulara verdikleri yanıtlar birbirlerinden hiç hoşlanmayacakları gibi bir sonuç çıkarıyorsa ışık kırmızıya döner (Şekil 2.34).

Check one:

- ☒ Sinner or Saint ☐
- ☒ Beauty or Beast ☐
- ☒ Puccini or Prince ☒
- ☐ Most or Least ☐
- ☒ Saunter or Mince ☐
- ☐ Fight or Faint ☐
- ☐ One love or Two ☒
- ☐ Old World or New ☐
- ☐ Back Door, ☒ Front Door, Do Not Enter ☐
- ☐ Left or ☐ Right or Center ☐
- ☐ Separate, Overlap ☐
- ☒ Satin or Burlap ☐

Şekil 2.33: ‘Blur’ / Katılımcıların girişte doldurdıkları anket



Şekil 2.34: ‘Blur’ / Bulanıklık içinde hareket eden katılımcılar

Blur Building, güncel mimarlık ortamının eğilimlerine neredeyse simgesel bir anlam kazandırır. Teknoloji sürece etkin bir eleman olarak katılır. Mimarın süreçteki belirleyici rolü iyice azalır, uçuşan fikirleri toparlayan ve onları gerçekleştirmek için gerekli disiplinleri organize eden bir yere oturur. Süreç önceden tasarlanmış olana programlanmış değildir, sürprizlere açıktır. Merkez, yerçekimi, kalıcılık kavramlarına meydan okur. Bu kavramların altlarının boşalması, mevcut ortamın dönüşüm sürecinde olduğunun anlaşılması için verimli bir örnektir.

‘Blur’ – ‘Bulanık’ Toyo Ito, Peter Eisenman gibi çeşitli tasarımcıların işlerini kavramsallaştırırken kullandıkları bir tanımlamadır. ‘Katı olan her şey eriyor’

mottosunun sıkça tekrarlandığı ortamda, kavrama yaklaşım biçimleri farklı olsa da aynı kuşak pek çok tasarımcı benzer bir düşünce eksenini kuvvetlendirirler.

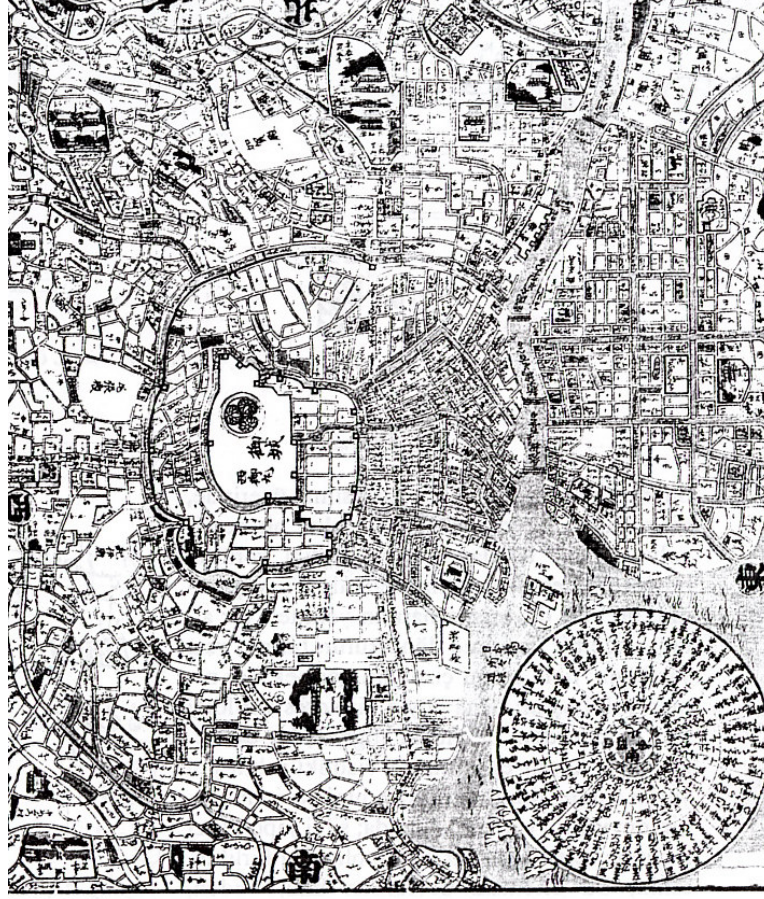
2.4.1 Merkezsizlik

‘Bu ülkenin neresinde olursa olsun, uzamın özgün bir örgenlenimi oluşur (sokakta, banliyolar boyunca trende), burada bir uzak yerle bir parçalanmanın birleşimini, (kırsal ve görsel anlamda) aynı zamanda hem süresiz, hem açık alanların (çaylar, çamlar, mor çiçekler, bir kara çatılar düzeni, bir dar sokaklar çerçevesi, basık evlerin bakımsız düzenlenimi) yan yana eklenişi: hiçbir kapanım yok (çok aşağıda değilse), gene de çevren (düş ve kalıntısıyla) kuşatılmış değilim hiçbir zaman; benliğimi güvenceye almak, kendimi sonsuzluğu özümseyen merkez olarak kurmak için ciğerlerimi şişirmeye, göğsümü kabartmaya hiçbir istek duyduğum yok: boş bir sınırın kesinliğine gelmişim, büyüklük düşüncesinden, doğaötesel göndermeden uzak olarak sınırsızım.’ (Barthes, 1996)

Barthes, merkez-kent, boş merkez isimli yazısında Tokyo kentinin merkezini ironik bir üslupla değerlendirir. Bu kente ilişkin kendi kişisel deneyimlerini, dilin ve sözcüklerin evreninde yeniden kurar. Yazı dört köşeli, ağ biçimli kentlerin (örneğin Los Angeles) derin bir tedirginlik verdiği rivayetini aktararak başlar. Barthes, bu tür kentlerin, her kent uzamının gidilip gelinecek bir merkezi, düşleyeceğimiz, kendisine göre yönelip kendisine göre geri çekileceğimiz, tek sözcükle kendimizi kendisine göre yaratacağımız, eksiksiz bir yeri bulunmasını isteyen ortak duygumuza ters düştüğünü söyler (Barthes, 1996). Geçtiğimiz yüzyıllarda bazıları yeni baştan inşa edilen batı kentleri tek bir merkeze yönelmişlerdir. Kent merkezi her zaman dolu ve ağırdır. Kentin kentliyle kurduğu ilişki burada yoğunlaşır.

Tokyo kentin merkezi konusunda ‘ince bir aykırılık’ sunar. Kentin etrafında biçimlendiği bir fiziksel merkez vardır, ancak bu merkez batı şehirlerindeki gibi ağır değildir (Şekil 2.35). Aksine boştur. ‘Tüm kent, aynı zamanda hem yasak, hem ilgisiz bir yerin, içinde hiç görünmeyen bir imparator, yani sözcüğün tam anlamıyla kimbilir kim yaşayan ve yeşillikler altında gizlenen, su hendekleriyle korunan bir konutun çevresinde döner’ (Barthes, 1996).

İkinci dünya savaşı sonunda Japon İmparatoru Hirohito, tanrısal güçlerinden feragat ettiğini açıklamış, Japonlar için çok büyük önem taşıyan imparatorluk kurumu çözülmüştür. Kentin kendini ona göre yarattığı merkez ‘buharlaşmış bir düşünceyi’ ya da hiçliği barındırır olmuştur. Hayat Tokyo’da bu hiçliğin etrafında döner.



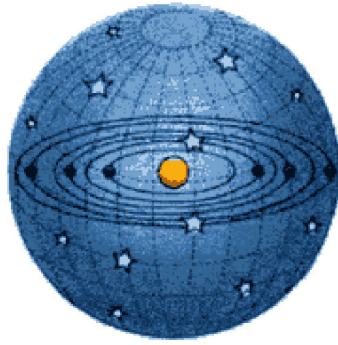
Kent bir düşünceyazıdır: Metin sürer.

Şekil 2.35: ‘Kent bir düşünceyazıdır: Metin sürer’ / Barthes, 1996—Tokyo Kent Merkezi Planı

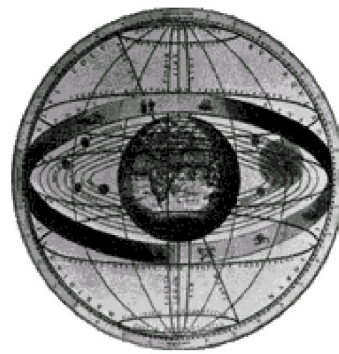
Merkezsizlik, bir merkez etrafında yaratma-yaratılma düşüncesinin günümüz dünyasındaki geçerliliğini tartışır. Merkez düşüncesinin insanlık tarihindeki büyük kırılmalarda taşıdığı rol değerlendirilir. Yaşamakta olduğumuz kırılma sürecinde merkez yine gündemdedir. Bu kez bir merkez fikrinin imkansızlığı, kırılmayı güçlendirir.

Rönesans’tan bu yana evreni açıklamakta kullanılan fizik modeli, gezegenler, güneş, ay ve dünya arasındaki merkezlik tartışmasıyla şekillenir. Nicolaus Copernicus dünya merkezli Ptolemaic evreni tümüyle terk etmeden, kendi kozmoloji modeli ile alternatif üretir. Gözlemlerini duygusal algılamalarıyla birleştirip yorumlayarak sabit yıldızlardan oluşan bir evren tasavvuru yapar. Giordano Bruno bu sınırlı güneş merkezli modeli eleştirir. Evrenin sonsuzluğu ve çoklu dünyalar teorileri ile, hem dünya merkezli modeli reddeder hem de Copernicus’un’ modelini ileri bir aşamaya taşır (Şekil 2.36 ve Şekil 3.37).

Nikolaus von Cues dünyanın evrenin merkezi olmadığı, şeylerin merkezinin her yerde olduğu ve yıldızların sabit olup olmadıklarını algılayamayacağımız kadar uzakta olduklarını iddia eder. 'De l'infinito, universo e mondi' and 'De la causa, principio et uno' isimli çalışmasında sonsuz 'bir' evren içinde, sonlu 'çok' sayıda dünyalar ve şeyler bulunan bir evren modeli önerir. Kişinin algısı sınırlıdır ve 'tek' olan gözlemle fark edilemez. Sonsuz evren ve içindeki sonsuz sayıdaki sonlu parça, birlik ve farklılık düşüncesinin doğmasına yol açar. Tek bir merkez yoktur, sayısız alt evrene ait sayısız merkez vardır.



Şekil 2.36: Copernicus ve Kepler / 'Evren sabit yıldızlardan oluşan bir küredir.'



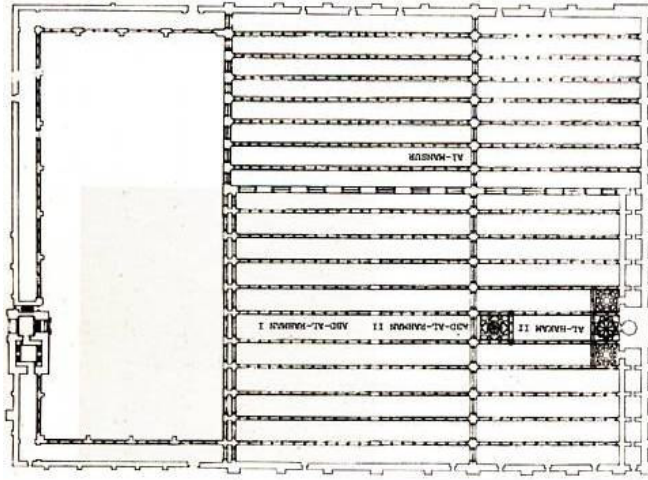
Şekil 2.37: Ptolemaus'tan sonraki 'geocentric' dünya modeli.

'Merkez' kavramının dönüşümü insanlığın düşünce serüvenine eşlik eder. Rönesans düşüncesi, merkeze tanrı yerine insanın geçtiği, kendini fark etme sürecidir. Klasik mimarlık, bu yaklaşımın devamı olarak, insan bedenini kusursuz bir tasarım olarak kabul eder. 'Kilisenin öngördüğü beden, örneğin Leonardo da Vinci'nin pek iyi bilinen şemasındaki gibi, sayısal düzeni bütün içindeki parçaları ve boyutları yansıtan kusursuz bir mikrokozmozdur: aynı kusursuzluk makrokozmoza da hakimdir. Her şey uyum içindedir; taklidin en üst düzeylerinden, gerçeğin tüm düzeylerinin yayıldığı düşüncenin bütününe kadar.' (Wittkover, 1998).

Klasik mimarlık geometrinin belirlediği bir kurallar sistemi aracılığıyla 'uyumlu bir bütün oluşturmak üzere' parçaları bir araya getirir. Oranlar, simetri, aks bütünü oluşturan geometrik parçaların bir araya gelme biçimlerini tanımlar ve ortaya çıkan ürün Alberti'nin dediği gibi hiçbir parçanın içinden çıkarılıp alınamayacağı ya da yenisinin eklenemeyeceği, tamamen bitmiş mükemmel üründür. Parçalar, bir araya gelerek mükemmel bütünü oluşturmaya programlanmışlardır.

Stan Allen, biri geometrik diğeri cebirsel iki farklı dünya algılayışının nasıl farklı süreçler ve ürünler geliştirdiğine ilişkin bir tartışmayı Cordoba Camisi ve Klasik Batı Mimarlığını -Vatikan örneğiyle - karşılaştırarak geliştirir (Allen, 1998).

İspanya'daki Cordoba Camisi, sekiz yüz yıla yakın bir zamandır inşaat halindedir. Yapının planı, yan tarafında bir minare olan dörtgen bir avlu ve devamındaki kapalı dörtgen alandan oluşur (Şekil 2.38). İç mekan, kabaca, dua etme doğrultusunu oluşturan duvarda küçük bir niş olan mihraba doğru yönlendirilmiştir. Avlu ile mihrap arasında, mihraba dik, kolonlar tarafından taşınan ve içlerinde kemer boşlukları olan, on tane paralel duvar sıralanır. Diğer doğrultudan bakıldığında kemerler arsından derin bir perspektif algılanır. Kolonlar bu iki doğrultunun kesişme noktalarında yer alır ve basit bir plan kurgusu oluşturur. Mekana bir ana noktadan girilir, ancak avluya bir duvardaki pek çok noktadan çıkılabilir. İzleyici mekan içinde hareket ederken belirgin bir perspektif duygusu yaşar.



Şekil 2.38: Cordoba Camisi Planı

Klasik Batı Mimarlığı, geometrik düşünme biçiminin bir sonucu olarak, yapının son haline ilişkin, görsel olan üzerinden kurulan bir öngörü ve hedefle hareket eder. Her bir özel parça, hedefteki görsel imajı oluşturmak üzere denklemdaki yerini alır. Cebirsel algılama biçiminin bir ürünü olan Cordoba Camisi'nde ise parçalar kendi başlarına basit birer elemandır ve biraraya gelişleri, önceden tüm nitelikleri ile belirlenmiş olmayan bir toplamı oluşturmak üzere, birbirini ardına eklenmek biçiminde gelişir. Bu birliktelik, her an yeni parçaların eklenmeleri ile genişletilebilir ve bütünsel kurgu zedelenmez. Bir anlamda büyüme ve gelişme parçalar arasındaki matematik ilişki ile mümkündür. Yapı sonraki yıllarda dört aşamalı olarak

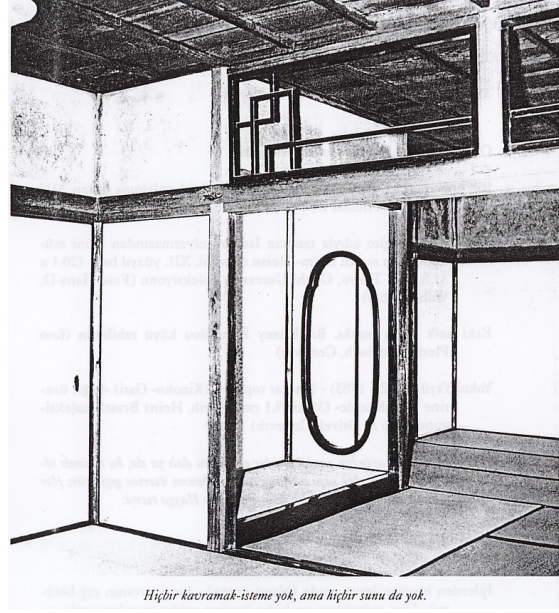
geniştirilmiştir ancak bu eklentilerin hiç biriyle yapının özgün karakterini değiştirmez . Yakın zamanda cami kiliseye dönüştürülürken eklenen gotik katedral bile yapının kurgusunu bozmamış, aksine belirginleştirmiştir.

Allen; Cordoba camisi ile ilgili olarak parçaların belli bir merkeze yönelmiş olmayışlarına vurgu yapar. Parçalar, herşeyi birleştiren ve sonuçlandıran bir şemaya uymak gereksinimi duymazlar. Formun bütünselliği, lokal parçalar arası ilişkilerle oluşur. Bu ilişkiler sonlanmış bir ürün tariflemeyi, gelişmeye açık bir sistemin altlığını oluşturur. Klasik mimarlıkta ise ürün, hedefteki bitmiş görüntüdür. Yapılacak herhangi bir eklenti, yeni bir geometrik düzenleme olmak durumundadır.

Japon evi, mobilyaların olabildiğince arınmıştır. Ev, taşınır bir öge olmaktan bir adım ötede durur. Evin iyelik taşıyan, tek bir ‘yer’i yoktur, kurgusunda, bedenini kendini ‘bir uzamın efendisi olarak kurabileceği merkez’ yadsınmıştır. Bu durum evcil rahatlığa alışık batılı bir insan tarafından yoksunluk olarak değerlendirilebilir. Barthes; Japon kavrayışını Japon evi üzerinden yaptığı bir okumayla örneklendirir: Shikidai koridoru, göstergelerin çözüldüğü, her türlü betimlemeden uzak ve merkezsizdir (Şekil 2.39).

‘Işıkla döşenmiş, boşlukla çerçevelenmiştir ve hiçbir şeyi çerçevelemez; dekorlanmıştır kuşkusuz, ama öyle dekorlanmıştır ki, her türlü betileyim (çiçekler, ağaçlar, kuşlar, hayvanlar) kaldırılmış, uçundurulmuş, görüşün kıyısından uzağa götürülmüştür,.....Merkezsiz olunca uzam da tersine çevrilebilir: Shikidai koridorun tersine çevirebilirsiniz, yukarıyla aşağının, sağla solun uçsuz bucaksız evriliminden başka hiçbir şey olmayacaktır: içerik dönüşsüz olarak kovulmuştur: ister yürüyüp geçin, ister döşemeye (ya da resmi tersine çevirirseniz, tavana) oturun, kavranacak hiçbir şey yoktur’ (Barthes, 1996).

Merkezsizlik, düşey ya da yatay, sağ ya da sola yönelmiş olmamak, ‘herhangi’ bir doğrultunun, o anın kendi koşulları ile mümkün olması gibi bir açıklık barındırır. Bir doğrultunun ya da yönün önceden belirlenmiş ekseninden kurtulduğunda, boşluk, sadece boşluk olarak duyumsanabilecektir. Boşluğu arındırmak ve kendisinden ibaret hale getirmek sürecinde, atanmış yönlerden uzaklaşmak önerilir.



Şekil 2.39: ‘Hiçbir kavramak-isteme yok., ama hiçbir sunu da yok’ / Barthes, 1996— Shikidai Koridoru

Merkez fikri önceden tanımlanabilirlik öngörüsü taşıyan bir bütüne aittir. Bütün parçalar, merkezin belirlediği düzene uymak ve onu beslemek durumundadırlar. Parça ve bütüne ait kavrayış bütünün öngörülemezlik niteliğinin kabul edilmesi ile çözülmeye başlamıştır. Herşeyin kendisine yöneldiği bir merkez fikri, sınırların ortadan kalktığı, bilgi paylaşımının mesafeler aşırı bir hızla geliştiği günümüz dünyasında anlamını yitirmiştir. Nikolaus von Cues’un evren modeline benzer biçimde global bir kapsayıcı bütün içinde sonsuz sayıda alt merkez bulunur.

2.4.2 Geçicilik

Yerkabuğunda inşa etmenin önkoşulu yerçekimine karşı olmaktır. Mimarlık bunun sonucu olarak tektonik ilişkilerle beslenen bir stabilite problemi olarak sunulur. Mimarlığın aynı zamanda kültür taşıyan ve ileten bir alan olarak tariflenmesi ile kalıcılık mimari nesnenin temel bir niteliği haline gelir. Greg Lynn’e göre mimarlık, sığınma amaçlı barınak inşa etmekten öte, mimari nesne ile kültür yaratma güdüsü taşır. Kalıcı olmak eğilimi mimarlığı kendiliğinden statik bir alan haline getirir (Brayer, 2001).

Aynı mesele sanat üretimi için de geçtiğimiz on yıllarda birincil tartışma konusu olmuştur. Sanat nesnesinin kalıcılığı, anlamlılığı, mesaj taşıma ve iletme ödevi, toplumsallığı gibi konular, bu çözülme atmosferinde yeniden değerlendirilmiştir.

‘Zaman gerçektir’ ifadesinin kabul edilmeye başlanması, şeylerin zaman içindeki dönüşümlerinin de hesaba katıldığı yeni bir dönemi başlatır. Bu durumda her şey birbiri ile bağlantılı olarak dönüşmektedir. Şeylerin fiziksel varlığı değişmese de etkileşim düzlemi değişecektir. Sanat eserinin, yapıldığı zamana ait anlamı ya da mesajı yüzlerce yıl sonra, aynen sürdürmesi mümkün değildir. Dolayısıyla müzelerde ciddiyle korunan, önemli, ‘mesaj taşıyan’ sanat nesnesi üretiminin geçerliliği tartışılmalıdır. Bunun yerini katılımcının katkısı ile yaratılan ve deneyimi ön plana çıkaran performanslar, yerleştirmeler alır. Önemli kavram ‘anındalık’tır.

Gelinen noktada mimarlık ile çağdaş sanatın yolları sık sık kesişir. Mimarlık, en belirgin özelliği olan kalıcılıktan vazgeçtiğinde, ‘performans’ olmaya yaklaşır. Sanat, müzelerde sergilenen iki boyutlu düzlemlerden taşıp, deneyimin anlık ve bedensel etkilenmelerle mümkün kılınacağı ‘yerleştirme’lerde, mekansal olanla ilişki kurar. Her iki disiplin de, mevcut ortamın dönüştürülmesi, farklı deneyim kanallarının keşfedilmesi gibi amaçlar taşırlar. Disiplinler arası sınırlar geçirgenleşir.

Geçicilik -ephemerality- karşı konulmaz bir kavram olarak günümüz dünyasında ön plana çıkmaktadır. İletişimin yeni biçimi, mevcut bilgiyi her an günceller. Etkileşim kavramının yeni kavranışı, şeylere ait kesin bir yargının sürekliliğini imkansız kılar. Bu ortamda üretim nesnesinin, kendi özgün anlamını koruyarak kalıcılığını sürdürebilmesi düşünülemez.

Yves Klein 50’lerde hava, ateş ve su ile denemeler yaparken, mekanın kaybolan malzemelerle heykelleştirilmesi fikri ile çılgına döner. Galeri boşluğunu altın yapraklarla donatır, sonra onları Sein nehrine fırlatır. Bu ünlü performansında hiçbirşeyin bir değere dönüşmemesini kutlar.

Kalıcılık yerine kaybolmanın estetiğinden bahsedilebilir. Kaybolup boşluğa karışan her şey, yeniden olmak üzere döngüye katılır. Yıkılan düzene ait parçalar, yeni bir düzen oluşturma potansiyeli taşırlar.

2.4.3 Yersizlik

"...bulutsular ve atomlarla birlikte, var olan her şeyle birlikte maddenin düzenlenişinin bu engin, deneyimine katılıyoruz. Evrene yabancı olmak şöyle dursun, milyarlarca ışık yıllık bir genişlikte sürüp giden bir serüvenin içinde bulunuyoruz. On beş milyar yıllık bir gelişmeden sonra bizi yaratan bir kozmosun çocuklarıyız. Hindu geleneğinde olduğu gibi, taşlar ve yıldızlar bizim kardeşlerimiz..."⁸

Belli bir yere ait olmak, orada kök salmak, kendi güvenli kişisel evrenini kurmak insanlığın genel eğilimidir. Yersizlik başlığı altında insanın mekanla ilişkisine dair, dramatik gözüken bir yaklaşımın potansiyellerini araştırılır. Yersizlik, insanın kendine ait sabit bir yere sahip olmadığı, ancak evrende ulaşabileceği her yerin kendisine ait olduğu bir durumu tartışır. Bu durum üzerinden evrenle bir olma duygusu geliştirilmeye çalışılır.

1960'larda Beat Kuşağı olarak isimlendirilen gençler, belli bir yere, ülkeye, hatta hayata takılmak yerine kendilerini dünyaya, evrene ait hissetmek üzere yollara düşmüşlerdi. Dönemin etkin sosyalizm rüzgarında, pek çok insan bu fikirlerden etkilendi. Yerel, ülkesel olanın yerini evrensel almaya başladı. 'Continental space' gibi deyimler bu zamanlarda kullanıldı. İlginç bir şekilde gençliğin en çözülmüş göründükleri bu dönem, dünyaya ve hayata bakışın en umut dolu ve renkli olduğu dönemlerden biridir.

İnsan, kendini ait olduğu mekan üzerinden, fiziksel verilerle 'gerçekler'. Adres; yüzlerce sokak, binlerce apartman arasında, özel bir kişinin fiziksel varlığının çeşitli kodlarla ifadesidir. Mekan ve beden, birbirlerini maddesel düzlemde tamamlarlar.

İletişimin yeni biçimi mekânsal değildir, fiziksel mesafelerle belirlenmez. Fiziksel ayrımların sanal ağlarda bir önemi yoktur. 'Yer', bedeni gerçekleştiren fiziksel gerçeklik aracı olmaktan çıkar. Bu bölümde, 'yersizlik' adı altında yere ait olanın çözümleri üzerine tartışılacaktır.

Anlee, Philippe Parreno ve Peter Huyghe'in, bir Japon ajansından sadece 46 000¥ (38.20 USD) karşılığında telif haklarını satın aldıkları bir Japon manga karakteridir. Başka bir takım sanatçıların da katılımıyla, bu karaktere hayat vermek ve görsel imgelerini yaratmak üzere bir dizi proje başlatılır. Sanatçılar, kabuktan bir kız olan Anlee'nin içini türlü hayallerle doldururlar. (Şekil 2.40)

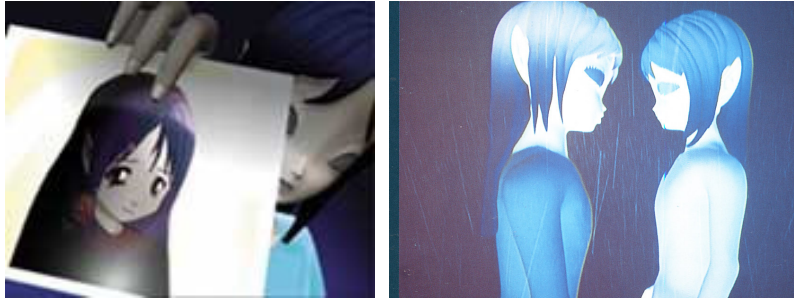
⁸ Alıntı için bkz. Reeves, H., 1999. 'Boşluk Bakışının Biçimini Alıyor', Tübitak Popüler Bilim Kitapları, İstanbul



Şekil 2.40: ‘Hayalet Değil Sadece bir Kabuk / No Ghost Just a Shell’ projesinin kahramanı ‘kabuk beden: Allee.

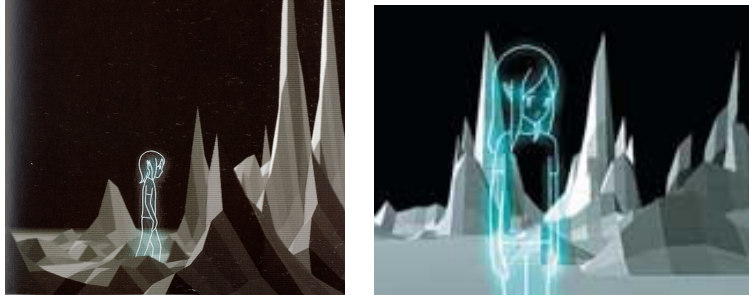
‘Anlee geleceği olmayan, herhangi bir öyküye dahil olmak üzere tasarlanmış ama hiç bir öyküde hayatta kalma şansı olmayan bir karakter. Sanatçılar bu karakteri alıp, kitlesel tüketim için üretilen basmakalıp öykülerden çok farklı öyküler ve kurgularla tekrar tekrar canlandırmaya çalışıyorlar’(Hasegawa, 2001).

Bu kabuk beden, her sanatçının işinde farklı bir karaktere dönüşür. Bir Japon manga karakteri olmak üzere üretilmiş Anlee, üretilme sebebinden ve bağlamından tamamen uzaklaşmış, bir öyküsü ya da geçmişi olmayan, farklı hikayelerle farklı hayatlar bulan bir imge haline gelmiştir.



Şekil 2.41 ve Şekil 2.42: ‘Hayalet Değil Sadece bir Kabuk / No Ghost Just a Shell’ projesi dahilinde Philippe Perrano’nun ‘Dünyada herhangi bir Yerde’ isimli çalışmasından görüntüler.

Philippe Perrano’nun ‘Dünyada herhangi bir Yerde’ isimli çalışmasında Anlee renksiz gözleri ve dudaklarıyla içi boş cansız bir kabuğa benzer. (Şekil 2.41 ve Şekil 2.42) ‘Benim sesim yok. Sadece bir işaretim. Hayalet değil. Sadece bir kabuğum.’ cümlelerini sürekli olarak tekrarlayarak kendini tanıtır. Bu kabuk herhangi bir ruhun girmesi için açıktır. Onu hayalleriyle kim doldurabilirse ona aittir. Pierre Huyghe ‘Zamanın içinde İki Dakika’da’ Anlee’yi kendisine bakmaları için seyirciye yalvaran bir çizgi karakter haline getirir. (Şekil 2.43 ve Şekil 2.44)



Şekil 2.43 ve Şekil 2.44: ‘Hayalet Değil Sadece bir Kabuk / No Ghost Just a Shell’ projesi dahilinde Pierre Huyghe tarafından gerçekleştirilen ‘Zamanın içinde İki Dakika’ dan görüntüler.

‘.....Sadece iki dakikam var, sizin çizgisel zamanınızın iki dakikası.

Bu aslında unutulmadan önce bir öyküde yaşayacağımdan çok daha uzun bir süre...

İki dakikadan daha az bir süre içinde gitmiş olacağım.

Benim adım, benim adım Anlee, Anlee sıradan bir isim,

Ben donmuş bir resimdim, size sunulan bir kanıt.

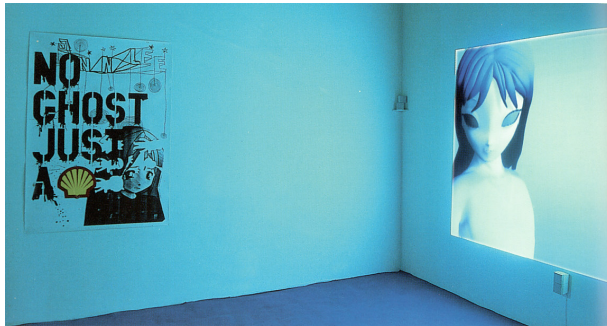
Canlandırıldım, ama kurgusu olan bir öykü tarafından değil

hayır...Sizin hayal gücünüz hep peşimde....sizden istediğim bu...

Gördünüz ya sizi eğlendirmek için burada değilim...

Siz beni eğlendirmek için buradasınız.

... çok hoştu... (hmm)...⁹



Şekil 2.45: ‘Hayalet Değil Sadece bir Kabuk / No Ghost Just a Shell’ / Dünyada herhangi bir Yerde’ video enstalasyonundan görüntüler

Bir işaret ya da imaj, dünyanın herhangi bir yerinde tekrar tekrar yeniden canlandırılır. Bu imajın bir geçmişi ya da geleceği olmaması durumu, onu yeniden üretilebilir hale getirmektedir. Üzerine giydirilen herhangi bir öykü ile başka bir karakter olarak canlanır.

⁹ ‘Zamanın İçinde İki Dakika’ animasyon filminden alıntı.

3. OLANAKLILIK ORTAMI OLARAK BOŞLUK

3.1 Olanaklılık Ortamı Olarak Boşluğun Açılımları

Çalışmada öncelikle boşluğun bir olanaklılık alanı olarak fark edilmesini hazırlamak üzere, yerleşik kavrayışın çözülmesi süreci değerlendirilmiştir. Buraya kadar yeni kavrayışa ait tarifi geliştirmek maksadıyla mevcut kavramlar üzerinden bir okuma gerçekleştirilir. Kabul edilmiş ve üzerinde uzlaşmış olan tanımlamaların eksikliği-yokluğu ile ortamın nitelikleri sıfırlanır. Boşluk sıfatsızlandırılır. Alışıldık olanın taşıdığı rehavetten uzaklaşarak kırılganlığın keskinliğinin farkına varılması amaçlanır. Evren kendine yüklenenlerden arınır, boşalır. Şimdi evren gibi bilinç de berraklaşmıştır. Boşluk her türlü kişisel okumaya açıktır.

Bu aşamada tezin önerdiği boşluk okumasına geçilir. Bütün bildik sıfatlardan arınmış boşluk, güncel kuramsal ortamın geliştirdiği atmosferde, kaçınılmaz olarak kişisel bir bakış açısı ile değerlendirilir ve temel motivasyonu ‘boşluğun bir olanaklılık alanı olarak potansiyellerinin araştırılması’ olan aşağıdaki kapsam oluşturulur:

Boşluk çeşitli enerjilerin, güçlerin, parçacıkların içinde sürekli olarak devindiği bir ortam araştırmasıdır. Bu ortam sürekli koşulları ve nitelikleri değişen bir denge halindedir. Denge hali pek çok karmaşık alt sistem ya da parçanın oluşturduğu anlık düzenler-oluşlarla sağlanır. Düzen bu durumda maddesel ve mekansal varlık değil sürekli dönüşümün kendisidir. Form boşluk içindeki devinimin herhangi bir anındaki bir kesit ya da geçici bir beliriş gibidir.

Boşluğa ilişkin bu kişisel değerlendirme, güncel kuramsal gelişmelerin oluşturduğu güncel kavrayışla beslenir. Einstein’ın görecelik kuramının yerleşmiş ve kesin bilirlilik dünyasını salladığı, kaos teorisinin konuşulmaya başlandığı bir dönemin ardından, boşluğu ve içindeki parçaları işleten dinamikleri kavramaya çalışır. Mimarlık üretimi böylesi bir tartışmanın yönlendirilmesi ve örneklendirilmesi için verimli bir alt alan oluşturur.

Boşluğun ortam tarifine yönelmiş olması, alanın tartışma kapsamında olmasını gerektirir. Ortam; bir alan ve içindeki parçaların oluşturduğu, bunların etkileşim

premsipleriyle nitelikleri tanımlanabilir bütünlüktür. Kartezyen dünya görüşünde alan ve parçalar birbirlerinden bağımsız değerlendirilirdi. Parçalar, sisteme ait niteliklerinin incelenebileceği birimlerdi ve onlara ait bilginin toplamı ortamı tariflemek için kullanılırdı. Güncel kavrayış, alan ve parça ayrımını ortadan kaldırır ve evreni bir bütünlük olarak algılar. Bu bölümde söz konusu bütünlüğün temel nitelikleri tartışılacaktır.

Boşluk kelimesinin kendi içinde olanaklılık vurgusu taşımakta olduğundan daha önceki bölümlerde söz edilmişti. Boşluk bir ortam olarak değerlendirildiğinde, olanaklılık kapsamı, ortamın niteliklerinin ortak eğilimi olarak ortaya çıkmalıdır. Bu bağlamda boşluğun nitelikleri, süreklilik, yumuşaklık ve açıklık konseptleriyle anlaşılmalı çalışılacaktır.

3.1.1 Süreklilik

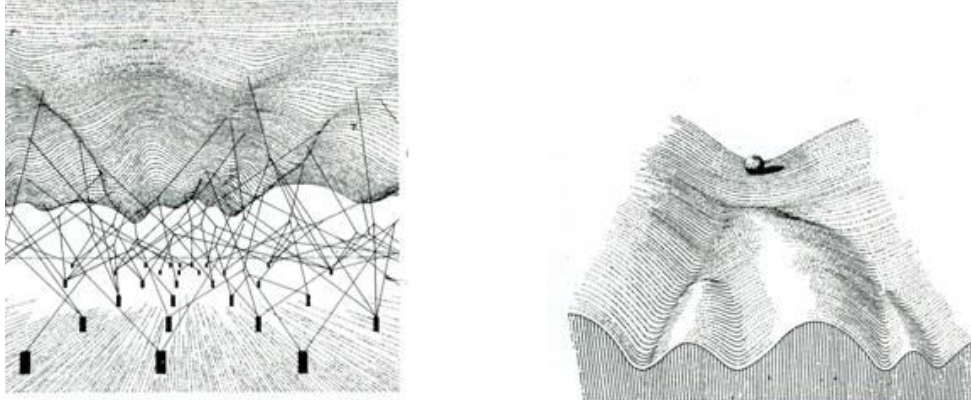
Süreklilik, boşluğun en temel niteliklerinden biridir. Parça ve alan, nesne ve ortam, iç ve dış, beden ve evren arasında ayrımların ortadan kalktığı ve bütün parçaların sürekli devingen, karmaşık bir birliği oluşturmak üzere bir arada bulundukları boşluk, bütünsel ilişkilerin sürekliliği ile varlığını sürdürür.

Sistem her an eşsiz bir denge durumundadır. Bu denge durumu asla statik değildir. Dengeyi oluşturan sonsuz sayıda alt denge mevcuttur ve bunlar her an yıkılıp yeniden kurulurlar. Denge durumu sürekli dönmekte olan bir topun, dönmeyi durduğu anda düşecek olmasına benzer bir hassaslık tanımıdır.

Sanford Kwinter dünyanın uzay boşluğundan çekilmiş fotoğrafları ile ilişkilendirerek gezegeni şöyle tanımlar: ‘Bu iri sıvı kütle çok hassas ama tekin olmayan bir denge ile dengesizlik anında asılı kalmış gibidir, sistem hareket ettiği sürece mutlu, dengeli ve güvende, herhangi bir parçanın durması halinde ise düşeceği kesin olan kocaman bir bisiklet üzerindeki çocuğa benzer’ (Kwinter, 1998). Sistemin dengede oluşunu ona ait dinamiklerde arar. Denge, süreklilik halinin bir fonksiyonudur.

Kuramsal biolog Conrad Weddington’un epigenetik yüzey modellemesi, gelişmesinin başlangıcındaki bir hücre grubunu temsil eder (Şekil 3.1). Epigenetik yüzeyin altında rasyonel olarak düzenlenmiş kazıklar genleri, bunlar ile yüzey arasındaki boşluk ise etkileşim alanını ifade eder. Kazıklara bağlı her ip, bir gen tarafından üretilen bir kimyasal eğilimi gösterir. Genler, onların belirledikleri eğilimler, şekilde görülen sürekli epigenetik yüzeyi oluşturur. Yüzey esnektir,

parçalar arası karmaşık ilişkilerle oluşur ve bu ilişkiler ağı tarafından işletilir. Alttaki kazıklara bağlı herhangi bir ipteki en ufak bir değişiklik üstteki yüzeyin tümünde farkedilen bir dalgalanmaya sebep olacaktır.



Şekil 3.1: Epigenetik Yüzey, Conrad Waddington, 'The Strategy of Genes'

Sistemin sürekliliği, her bir alt sistemin kendi içinde özerk, ancak bütünsellik içinde birbirine bağlı olmalarından kaynaklanır. Daha net bir ifadeyle sistem tümüyle bu ilişkilerden oluşmaktadır.

Kuantum fiziği, nesne ile alan ilişkisine yeni bir yorum getirir. Kuantum modeli; küçük-büyük, basit-karmaşık, kozmik-atomik her şeyin, birbirine muhtaç, bir gerçeğin ayrılmaz bir parçası olduğu yeni bir evren modeli oluşturur. İzafiyet Teorisi de kuantumun neticelerini destekler. Madde, hareket ve boşluk birbirinden ayrı ve bağımsız değildir. Birbirinden ayrılmaz bir bütününün unsurlarıdır. Sadece madde ile boşluk değil, yük ile akım; elektrik ile manyetik alan da bu bütünlüğe dahil olmuştur ve birliğin çerçevesi ve boyutu, evreni içine alacak şekilde genişlemeye başlar.

Görüldüğü çeşitli açıklama modellerinin birleştiği ortak düzlem, evrenin parçalar arası ilişkilerle tanımlanan bir süreklilik hali olduğudur. Parçalar ancak bütün içinde sarmalandıkları ilişkiler ağıyla, bütün ise bu sürekliliğin kendisi ile var olur.

Tezin kapsamı içinde evrimsel bir süreklilik tanımı yapılmaya çalışılmaktadır. Evrimsellik niteliği taşıyan süreklilik tanımı, sistemi, kendini besleyen, gelişmeye açık ilişkilerin yaratıcı bir üretimi haline gelir. evrimsel süreklilik, Bergson'un değişimin ve ilerlemenin koşulu olarasundığı süre kavramının hatırlanmasını gerekli kılar:

Değişme bir gelişme süreci özelliği taşır, bu bakımdan kesintisiz bir ilerlemedir. İlerleme ise canlı varlık için söz konusudur. Bergson "değişme" kavramından kendine özgü bir anlam çıkarır. Ona göre değişme bir durumdan başka bir duruma geçmek değil, yeni bir tür ortaya koymak için yaratıcı bir atılımda bulunmaktır, bu da yaşamın özü gereğidir.

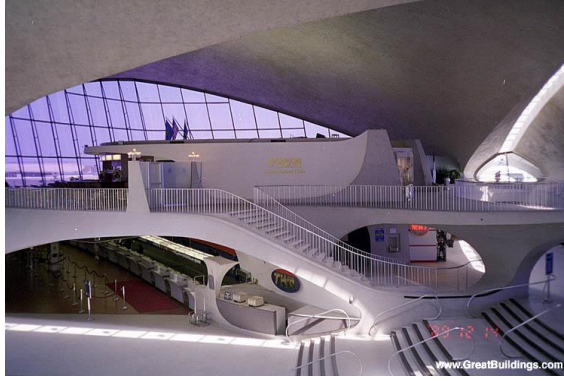
Süre bir akıştır, kesintisiz bir ilerlemedir, geçmişin gittikçe büyüyen, geleceğe doğru uzayan açılımıdır. Bu uzama sürecinde, geçmiş kendi kendini korur, saklar. Geçmişin kendi kendini koruması, belli bir yerde durma, kesintiye uğrama anlamına gelmez. Burada sürenin bitmeyen bir akış oluşu söz konusudur. Akış bir uzayıştır, sonu ve sınırı olmayan, yalnız kendi kendisiyle tanımlanabilen bir uzayıştır. Öte yandan, süre bölünemeyen bir devinim, ölçülemeyen bir atılımdır, bir oluşturmaktır. Süre için "vardır" denemez, yalnız "olmaktadır" denebilir. "Vardır" demek, belli bir anlamda sınırlandırmadır, nesneyi bir "yere" koymaktır. Oysa süre belli bir yerde değildir, bitmeyen "oluş" tur.

Süreklilik, buraya kadar, evrimsel bir değişim/süre, ve parçalar arası sonsuz ilişkilerle oluşan bir bütünsellik olarak değerlendirilmiştir. Özetle tez özelinde tariflenen boşluk, zaman içinde sürekli ve yaratıcı bir biçimde devinen, parçalar arası sürekli ilişkiler-dönüşümlerle açıklanan bir bütünselliktir. Bu bütün içinde her şey hem herhangi bir şey, hem de tek bir şeydir.

Formun üretiminde, süreklilik kavramı, ilk akla gelen fiziksel karşılığını son, başlangıç, ya da merkez tanımlarının kaybolması, yüzeylerin birbirleriyle ilişkili süreklilikler olarak tanımlanması ile bulur. Formun sürekliliğinden organizasyonun sürekliliğine uzanan süreç, yakın dönemde bilgisayar teknolojilerinin sağladıkları olanaklarla yukarıda bahsedilen süreklilik konseptini işletebilmek üzere sürmektedir. Topolojik, bütünsel, alışkan formlar, bilgisayar ortamında modellenabilir ve fiziksel olarak üretilebilir hale gelmektedir. Güncel mimarlık ortamını şekillendiren bu formlara gelmeden önce, sürekli mekan konseptinin öncül örneklerinden bahsedilecektir.

1929 yılında psikolog Wolfgang Köhler'in gerçekleştirdiği bir deney, Gestalt teorisinin temel metinlerinde yer alır. Köhler biri yumuşak, eğrisel hatlara sahip, diğeri dik açılı iki soyut form için, hiçbir dilde ya da kültürde karşılığı bulunmayan *taketa* ve *maluma* kelimelerini üretir. Deneye katılan insanlara bu formlar gösterilir

ve bunları *taketa* - *maluma* kelimeleri ile eşleştirmeleri istenir. Bu çok bilinen deneyin sonunda katılımcıların hemen hemen hepsi dik açılı form için *taketa*, eğrisel form için *maluma* kelimesini uygun görür. Deney sonraki tarihlerde tekrarlandığında, aynı sonuç alınır. Zamandan, mekandan, kültürden ya da dilden bağımsız olarak eğrisel ve açısız olana verilen tepkiler aynıdır. *Taketian* ve *malumian* formlar mimarlık üretiminde de zamandan ve yerden bağımsız olarak benzer biçimde bir arada bulunur ve insanlık tarihinde iki temel biçimsel eğilimi sembolleştirir.¹⁰ Bauhaus binası *taketian* iken Eientein kulesi *malumian*dır, ya da Seagram Binası *taketian*, Eero Saarinen'in JFK Terminal'i *malumian* sayılabilir (Şekil.3.2 ve Şekil 3.3) (Carpo, 2003).



Şekil 3.2: JFK Havaalanı, Eero Saarinen, NY



Şekil 3.3: Seagram Binası, Mies Van der Rohe, NY

Dairesel ve açısız, insanın geometrik üretimini belirleyen ve her dönem bir arada bulunan iki yoldur. Daire iki boyutta sonsuzluktur çünkü köşeleri yoktur, ya da sonsuz sayıda köşesi vardır. Üçüncü boyutta dairenin karşılığı silindir değil küredir. Küp ve küre biri *taketian* biri *malumian* semboller olarak değerlendirilebilir. Küp; bir mekansal form olarak sınırlar ve köşeler çağrıştırırken, küre imgeleme evrenselliği, kapsayıcı sürekliliği, sonsuzluğu çağırır.

Klasik bilim kurgu romanlarından Flatland'de, bu iki boyutlu yüzeyin yabancısı bay küre orada yaşayan bay kareye *yükseklik* denen şeyden bahseder. Formun üçüncü boyutunu oluşturan z ekseni *flatland*de yoktur. Bay küre, kendisinin bu üçüncü boyuta sahip olduğunu ancak *flatland*de sadece bir çember olarak görüldüğünü

¹⁰ Taketian ve malumian kelimeleri taketa ve maluma sınıflarına ait olma anlamına gelir. Bu kelimelerin herhangi bir dilde karşılıkları olmadığı için, orijinal metinde oldukları gibi kullanılmışlardır.

anlatır. Buradaki görüntüsü kendisinden alınmış bir kesit gibidir. Bulunduğu yerden başlayıp, kaybolana kadar sürekli hareket ederse, anlık görüntülerinin toplamı kendi gerçek görüntüsünü oluşturacaktır. Obje ancak animasyon halinde kendi gerçek görüntüsüne ulaşır (Imperiale, 2000).

Kiesler sonsuz mekan isimli çalışmasında köşeleri, başlangıcı ve sonu olmayan, hareketin kesintisiz sürdüğü bir mekan yaratmaya çabalar. Sonrasında pek çok genç mimarı etkilemiş olan bu çalışma, süreklilik kavramının heykelsi form yaratmak endişesine yakınlığı ince bir çizgide durur. Aynı dönemde modernin keskin, kübik geometrileri yaygındır. Hatta Kiesler, Adolph Loos ile Viyana’da Loos’un raum planının geliştirilmesi için beraber çalışmıştır. Endless House *taketian* formların hakim olduğu bir dönemde, bağımsız bir *malumian* olarak ortaya çıkar (Şekil 3.4).

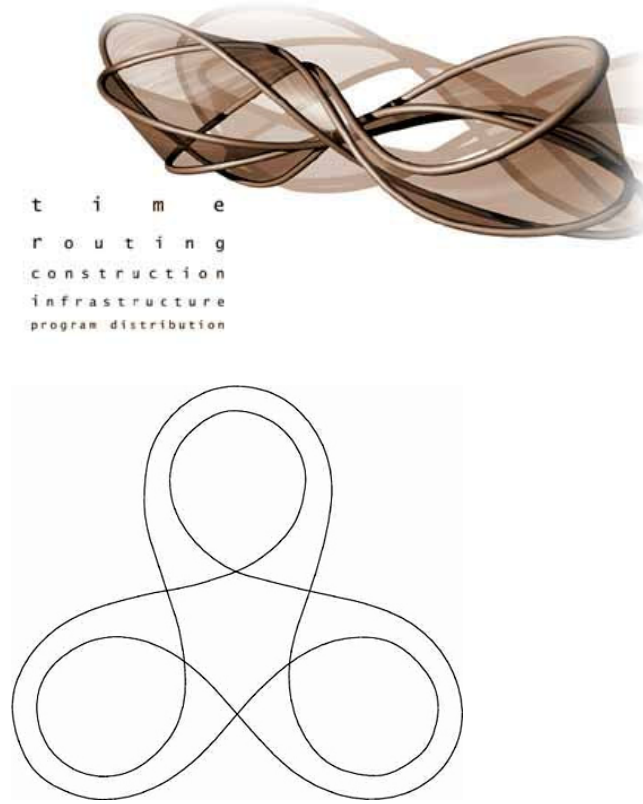


Şekil 3.4: Kiesler ‘Endless House’ maketinin önünde.

Kiesler, sonsuz mekan düşüncesini, önce bir tiyatro sahnesi olarak önerir. Kiesler sonsuz mekan yaklaşımını zaman ve mekanın sürekliliği olarak kavramsallaştırır. Sonsuzluk; bitmemek anlamı taşır, ki bu zamanın özgürleşmesi demektir. Sonsuz mekanda hiçbir köşe bulunmaz, yani mekan süreklidir.

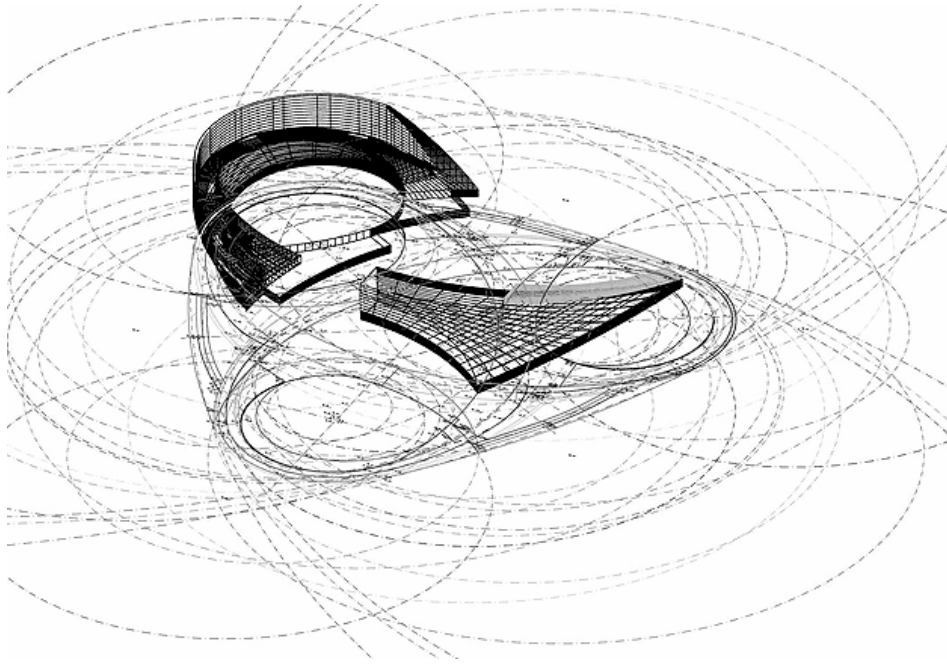
Kiesler’e göre insanoğlunun deneyimlediği ilk yer anne karnıdır. Burası insan için ideal bir yerdir ve asla köşeleri yoktur. İnsanoğlu daha sonra mağaralarda yaşar. Onların da köşeleri yoktur. O halde insan doğası köşelere ihtiyaç duymaz. Kiesler sonsuz mekanla sadece bir formun peşinde değildir. İnsanın doğaya, kozmik olana yaklaşmasını da amaçlar. Eski işlevler için yeni işlev-form ilişkileri yaratma çabasından vazgeçilmesi çağrısında bulunur. Sonsuz mekanı yaratmaya çalışırken sarmal formlardan yararlanır. Sarmal oluşumlar doğada da sıkça görülür. Çeşitli

kabuklu canlıların iç yapısı, rüzgar, dalga, kum fırtınası gibi doğal hareket ve oluşumlar sarmal yapıdadır. DNA'nın yapısı sarmaldır. Sarmalanmak; tamamlanmamışlık, kapanmamışlık, süreklilik iması taşıyan açık uçlu bir eylemdir. Kiesler'in sonsuz mekanında, kullanıcı asla sonluluk ifadesi olan bir köşe ya da düz duvara çarpmaz. Eğrisel, akıcı formlara sahip duvarlarla sarmalanır.

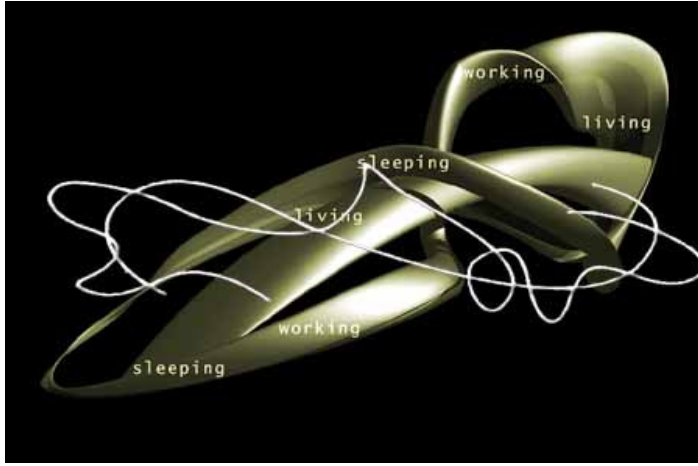


Şekil 3.5. ve Şekil 3.6: UN Studio Möbius Strip Diagramları

Ben van Berkel ve Caroline Bos, sonraki dönemlerde, farklı açılardan yaklaşarak benzer bir konseptle ilgilenirler. Sonsuz mekanın oluşturulmasında Möbius Strip ya da Klein Bottle gibi formun sürekliliğini, iç ve dış ön kabullerini bozarak formüle eden denklemlere başvururlar (Şekil 3.5 ve Şekil 3.6). Mobius evinde ya da Mercedes Müzesinde süreklilik formun ötesinde organizasyonun oluşturulması aşamasında öne çıkar (Şekil 3.7 ve Şekil 3.8). Onların ilgilendikleri; mekanın sonsuzluk kapasitesidir. Fonksiyonlar arasında birbiri ile ilişki halinde akışkan bir şema oluşturulur ve bu şema birbiri ardına eklenerek kendi üzerine kapanan form olarak dönüşür.



Şekil 3.7: UN Studio / Mercedes Benz Müzesi plan çalışmaları



Şekil 3.8: UN Studio / Möbius House organizasyon modeli

Batı modern düşünce tarihinde, historisizm ve manyerizm yaklaşımları çok önemli yer tutar. Bir anlamda bu iki kavramı batı modernitesinin kendi sürekliliğini sağlamak üzere ürettiği söylenebilir. Hükmeden ve muhalif gibi iki kanat oluşur ve mekanizma bu iki kutbun dengelediği ortamda çalışır. Klasik, çeşitli kurallar ile mükemmele ulaşmaya çalışır. Aklın liderliğindeki bu dönemde, tarih akıl yoluyla süzgeçten geçer ve insan tarafından evrene hükmetmek üzere evrensel geçerliliği

olan gerçeğe ulaşılır. Ancak sistem statik değildir, bu denge hali, mükemmel ya da evrensel gerçek fikrinin çözülmesi ile aynı anda bozulur.

Tarihçi ve filozof Heinric Wofflin, 1915 yılında yayınlanan ve oldukça büyük etki yaratan kitabında insan yapımı formların klasik katılık ile barok akıcılık arasında döngüsel biçimde gidip gelmekte olduğunu ileri sürer. Bir dönem keskin hatlar, dik açılar form dünyasına hakim olur, sonra keskinlik yerini akıcı ve sürekli formlara bırakır. Wofflin'e göre bu döngü evrimsel bir nitelik taşır. İlerleme lineer değil spiral bir yol izler. Barok bu bağlamda belli bir zamana ait ya da zaman ötesi bir kırılma ifade etmez. Lineer ile resimsel, düzlemsel ile eğrisel, kapalı ya da açık form, barok ve klasik tanımları ile simgeleştirilir (Carpo, 2003).

Son on yıllarda bilgisayar teknolojisinin üretim sürecine katkısının artması ile esnek çizgilere sahip akışkan formlar inşa edilebilmektedir. Gerek mimarlık gerekse ürün tasarımı alanlarında dik açılar ve keskin çizgiler yumuşamaya başlar. 90'larda mimarlık dekonstrüktivizmin keskinliğini taşıyan, dar açılı, sivri formlara eğilim duymaktadır. Bir yandan da Gehry'nin Bilbao Müzesi gibi *malumian* binalar dikkatleri çeker. Dijital teknolojinin ve topolojik geometrinin desteklediği süreç *malumian* olanın gelişmesine ve folding ya da blob gibi kavramlarla kuramsallaştırılmasına zemin hazırlar.

Gilles Deleuze'in The Fold. Leibniz and the Baroque isimli kitabı ilk olarak 1988 de Fransa'da basılır. O dönemde, dekonstrüktivizmin etkili olduğu ortamda yeterli ilgi toplayamaz. Daha sonra İngilizce olarak yeniden basılan kitap, barok, fold ve daha birçok şey üzerinedir. Deleuze, Leibniz'in diferansiyel hesap yöntemini (*differential calculus*) ve barok sanat vurgusunu yeniden yorumlayarak bir süreklilik konsepti tarifler. Folding; farklı segmentlerin ve düzlemlerin sürekli çizgiler ve hacimler boyunca bir araya geldikleri birleştirici bir figür olarak tanıtılır, boşlukları doldurur, bükülür, birleştirir, uzlaştırır. Barok, kitapta sürekli olarak bükülmeler üreten, onları sonsuz defa tekrarlayan, çoğaltan, sürekliliği işleten bir fonksiyon olarak alınmıştır (Carpo, 2003).

1991 yılında Eisenman'ın Rebstock projesi ile folding kavramı mimarlık gündemine girer. Architectural Design dergisinin 1993 yılı sayısı Folding in Architecture başlığı altında yayınlanır. Bu sayıda Greg Lynn, Eisenman, Bernard Cache gibi sonraki yıllarda konunun geliştirilmesinde katkısı olacak isimlerin yazıları ve projeleri yer

alır. Kavramın ilk okumalarının yapıldığı bu dönemde dekonstrüktivist çizgilerin hâkimiyeti hissedilmektedir. Eisenman'ın ilk dönem yaklaşımı, dijital ve elektronik teknolojiler ile ilişkilendirerek zaman içinde formunu değiştirebilen yeni bir nesne kategorisi oluşturmak şeklinde olmuştur. Eisenman'ın öğrencisi Greg Lynn, sürekliliği, işlevsel, programatik, görsel, biçimsel çevresel, sosyo-kültürel,... her anlamda etkili bir bütünsellik olarak tarifler. Bu bütünsellik tanımı bilgisayarın tasarım sürecine katılımı ile işletilebilecektir.

Dijital teknolojiler işte tam burada devreye girmiştir. Deleuze'nin ele aldığı Leibniz'in diferansiyel hesabı bilgisayarların şimdi kolayca gerçekleştirebildiği, işletebildiği ve görselleştirebildiği sürekli ve akışkan formların matematik dilindeki açılımıdır. Leibniz'in tanıtmış olduğu ve Deleuze'nin yeniden yorumladığı matematiksel süreklilik diferansiyel hesabın aslında objeyi değil objenin değişim şeklini ve değişime yol açan kusurların etkilerini tanımladığı düşüncesinde temellenmektedir. Buna göre obje her biri farklı bir sürü partikülün meydana getirdiği bir bütündür ve bu bütün içindeki partiküllerin davranışlarının tümü objenin formunu ortaya çıkaran matematiksel algoritma ile çerçevelenir.

Bilgisayar noktalarla parçaları birleştirebilir. Aynı zamanda noktalarla sürekli çizgileri de birleştirebilir ve onları matematiksel bir fonksiyon haline getirebilir. Bu durumda bunun tersi de mümkün olmalıdır: verilen bir matematik fonksiyon çerçevesinde aynı algoritmik formattan gelen ve belli parametrelerin isteğe bağlı olarak değiştirilmesiyle çeşitlenen sonsuz sayıda eğri üretebilir. Öyle ki 'smoothness' (yumuşaklık ve akıcılık) standart diferansiyel hesaptan çıkartılabilecek matematiksel bir fonksiyon halini almıştır. Leibniz'in matematiksel sürekliliği nesneye ilişkin yeni bir kavrayış biçimi geliştirir: obje aslında kendisini oluşturan nokta, çizgi ve segmentlerin bir araya gelişindeki matematiksel bir fonksiyon olarak tanımlanabilir.

Topolojik yüzeyler ve deformasyonlar, akıcı ve bütünsel formlar matematiksel sürekliliğin geliştirdiği obje tanımına uyar. Hiçbir nokta birbirinden bağımsız değildir. Her biri birbiri üzerinden tanımlanır ve birindeki değişiklik dalga dalga bütünü etkiler. Bütün, parçalar arası ilişkilerin sürekliliğidir. Bilgisayar insanın manuel olarak yapamayacağını yapmakta, birbirleriyle ilişkili sürekli formları görselleştirebilmekte ve işletebilmektedir. Bu gelişmeler mimari formun sürekliliği konusunda yeni bir eşiğe gelindiğini gösterir. Matematiksel süreklilik nesnenin kavranışında, üretim ve sunum aşamalarında hızla yerini alır.

3.1.2 Açıklık

Açıklık, sistemin evrimsel sürekliliği sırasında her türlü etkiyle dönüşebilir olmaya elverişli olması durumudur. Açıklık; ilk anda, açık uçluluk, tamamlanmamışlık, kapanmamışlık, dönüşebilir olma, limitsiz olma ya da limitleyici olmama, genişleyebilir olma gibi alt açılımları imgeleme çağırır. Olanaklılık altyapısı ile kavranmaya çalışılan boşluğun bu niteliğini en çok besleyen kavramsal temadır.

Umberto Eco tarafından 1962 yılında yayınlanmış ‘Açık Yapıt’ isimli kitapta Eco açıklık üzerine bugün bile başvuru kaynağı olarak kullanılan görüşlerini kuramsallaştırır. Açıklık, burada ele alındığı haliyle, mimarlık ve güncel sanat alanlarında sıkça kullanılan bir deyim olur. Açık yapıt, kullanıcı, izleyici, okuyucu... katılımını esas alır. Eco açık yapıtın özelliklerini şu üç maddede sıralar: birincisi açık yapıtlar hareketlidirler ve sanatçı ile birlikte yapıtı yaratmaya devam ederler. İkincisi organik olarak tamamlanmış olsa da açık yapıt, izleyicinin gelen uyarının bütününe algılama edimi sırasında ortaya çıkaracağı iç ilişkilerin sürekli yaratılmasına açıktır. Sonuncusu, her sanat yapıtı, sanal olarak sonsuz sayıda okumalar toplamına açıktır. Bu okumaların her biri okuyan kişinin beğenisine yani kişisel performansa göre yapıtı yeniden canlandırır. Bu noktada yapıt, kurgusal olarak tamamlanmış olsa da sonsuzdur, açıklığı burada yatar. Bir yapıtın kendisini izleyen ya da deneyimleyen sayısı kadar farklı okuması mümkündür (Eco, 2001).

Eco’nun açık yapıt yaklaşımı geçerliliğini esasen korumaktadır ancak kavramın içeriği genişlemiştir. Açık yapıt, daha çok tamamlanmış esere ait okumalar üzerinde durur. Yapıtın bu okumalara açık olmasını vurgular.

Açık sistem, dönüşme, gelişme, genişleme kapasitesi olan sistemdir. Böylesi bir sisteme, Le Corbusier’in domino evi öncül örneklerden biri olarak verilebilir. Dönemin seri üretim keşfinin heyecanlı bir ürünü olan domino evi, eve ait minimum elemanlardan –taşıyıcı ve döşemeler- oluşur. Kullanıcı bu alt yapıyı istediği biçimde kişiselleştirebilir. Tek bir modelin sonsuz sayıda çeşitlenmesi mümkündür.

Dünyanın kendisi tamamlanmış bir oluşum değildir. Milyonlarca yıl önce başlayan dönüşümler bugün de devam etmekte, sistem evrimini sürdürmektedir. Levha Tektoniği kuramının açıklık kazandırdığı gibi, yeryüzü şekilleri, kabuk tabakanın, magmada meydana gelen hareketlere bağlı olarak, çeşitli yönlerde hareket etmesi sonucu oluşur. Kabuk tabakada sürekli olarak meydana gelen ayrılma ve çarpışmalar, volkanik faaliyetler ve depremler olarak ortaya çıkar. Bu sürekli hareket okyanus

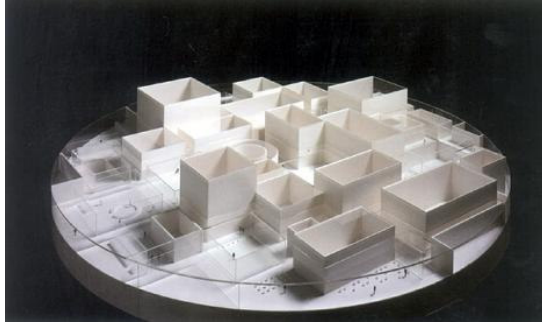
tabanları ve yeryüzü şekillerini değiştirir, yeniler. Kıtaların hareketi savı, benzer biçimde tektonik hareketlerle açıklanır.

‘Ben iddia ediyorum ki, sistem, merkezindeki ateş ile üzerindeki pişiren güneş arasına, birçok yapının, olayın ve hayatın tehlikeli şekilde sığdırıldığı ince tabakayı koruyabilme becerisini, ‘yumuşak’ olmasından dolayı sürdürmektedir. ‘yumuşaklık’ sözüyle kastettiğim devinme kapasitesidir, devinme ile de içten içe farklılaştırmayı anlatmak istiyorum, bundan da karmaşık, birbirine bağımlı alt sistemler (ve üst sistemler)- ki bunların küresel etkileşimi, söndürme ve kendini yeniden düzenleme gibi ikincil etkiler yaratır- geliştirmek için gereken içerseme, dönüş-türme ve çevresiyle bilgi alışverişine girme kapasitesi ortaya çıkar. Bir sistem esnek, uyum sağlayabiliyor, evrim-leşiyor, karmaşık ve yoğun bir etkin bilgilenme veya geri besleme dönüşleriyle besleniyorsa, ya da genel olarak söylersek, sistemde eğer belli oranlarda duyarlı, yarı raslantısal (quasi-random) akış süregeliyorsa, o ‘yumuşak’ bir sistemdir.’ (Kwinter, 1992)

Sanford Kwinter, dönüşme potansiyeli olan, özerk, kendi kendini yöneten sistemi yumuşak sistem olarak tarifler. (Kwinter, 1992) Yumuşaklık, sürekli hareket ve devinim halinde bulunma, bir anlamda ‘açık olma’ durumudur. Yumuşak bir sistemde dengenin kaynağı kapalı ve kararlı, bitmiş bir yapılanma değildir. Sistem dış güçlerin ve enerjilerin yaratacağı etkilere karşı son derece hassas ve duyarlıdır ama bu bir zafiyet olarak anlaşılmak zorunda değildir. Karmaşık ve çok bileşenli bir sistemde uyarının ya da faktörlerin etkisi noktasal olarak karşılanmaz çünkü sistemin davranışı, parçaların birbirleriyle olan ilişkilerinin, etkileşimlerinin ve konumlarının ‘bütünsel’ örüntüsünden doğar. Bu durumda uyarının etkisi soğurulabilir, dağıtılır veya bu etkiye cevap verecek şekilde sistem kendini yeniden düzenler. Açıklık yaratıcı potansiyeli yükselten bir niteliktir. Sistem değişerek, direnerek, evrimleşerek ya da etkileri söndürerek dengede kalır. Dış enerjileri ve güçleri ‘yaratıcı tetikleyiciler’ olarak işleyişine katan bir sistem çeşitlenir, devinir. Sistemin devamlılığını sağlayan da bu esnekliktir.

90’lardan itibaren sanat ve üretim alanlarında, eserin ortaya çıkış süreci, sonuç ve ona dair okumalardan öne çıkar. Eserin var olması, dönüşebiliyor olması ile mümkündür. Sanat üretimi tamamlanmış bir ürün olmak yerine izleyici katılımını ön plana çıkaran, bu katılımı yaşamına devam eden evrimleşen bir altyapı önerisidir. Sanatçı ve izleyici arasında verme ile alma, yapma ile yorum arasındaki bir fark kalmaz. ‘Açık eser’ anlayışı; yorumu, kolektif eylemin iletişim ve üretim alanına sokar, yorumcu etkin yaratıcı özne olur. İzleyen ile sanat yapıtı arasındaki ilişkinin yanında izleyiciler arasındaki ilişki de esastır. Her izleyen yaratıcı özne olarak sürece katılır ancak ortaya çıkan şey kolektif bilinçle yaratılmıştır. Gelişmekte olan eser

tanımlamasında gelişmek eserden daha güçlü bir vurgu olarak ortaya çıkar (Hasegawa, 2001).



Şekil 3.9: Kanazawa Art Museum , SANAA, maket fotoğrafı .

Sanaa, Kanazawa Sanat Müzesi projelerinde, mimari ölçekte bir açık eser yaratmayı amaçlarlar. Sanaa, müze kurgusunun yüklü programını ve mimari bağlamı bir kenara bırakır ve programların zaman içinde varlığını yitireceği ve kullanıcılar tarafından yeniden kurulacağı bir mekan yaratmaya çalışır. Müzenin verili programında, buluşma mekanları, kütüphane, konferans salonu, çocuk atölyeleri ve sergi alanları yer alır. Sanaa, bu mekanları birbirinden bağımsız birimler olarak değerlendirir. Sergi mekanını çeşitli galerilere ayrılarak, yaklaşık büyüklüklerdeki birimlerin arasına karıştırır. Bu birimlerin hepsi, aralarında hiçbir hiyerarşi ya da öncelik bulunmaksızın, öne, arkası olmayan daire planlı yapının içine serpiştirilirler. Aralarında kalan boşluklar geçiş için koridorlar haline gelir (Şekil 3.10 ve Şekil 3.11). Koridorlar, belli bir yönü dayatmazlar. Her kullanıcı kendi rotasını kendisi belirleyebilir. Program kullanıcı tarafından yaratılır, mekan kendini düzenleyen bir sistem haline gelir. Yapı yıllar sonra çok farklı fonksiyonların ve rotaların gelişeceği herhangi bir kurguya açıktır.



Şekil 3.10: Kanazawa Art Museum , SANAA,

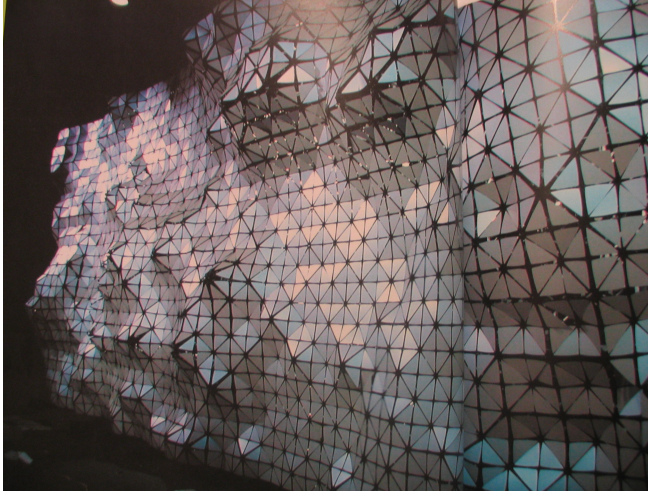
Plan modeli .



Şekil 3.11: Kanazawa Art Museum , SANAA,

müze ikonu .

Kullanıcı katılımının eşzamanlı etkilerinin yapısal olana aktarılması, gerçek etkileşimli mekanda / responsive environments mümkün olabilir. Bu konuda AA ya da Columbia Architectural School gibi mimarlık araştırmalarının öncüsü okullarda araştırmalar sürmektedir. Yapının fiziksel bileşenleri, herhangi bir dış etkiye –insan hareketi, ses, rüzgar,...- cevap vererek dönüşme potansiyeli taşır. Bu durumda boşluğun aktardığı ya da taşıdığı her türlü etki, yapının yaşam süresine onu dönüştürerek katılmaktadır.



Şekil 3.12: Aegis Hyposurface Projesi, deCOi

Aegis Hyposurface projesi, Birmingham Hippodrome Tiyatro Binasının giriş mekanında yer almak üzere deCOi tarafından tasarlanmıştır. Proje, çok sayıda alıcı-verici ile oluşturulmuş 8m x 8m büyüklüğünde bir yüzeydir (Şekil 3.12). Yüzeydeki alıcı-vericiler ortamdaki çeşitli etkileri dijital olarak matematiksel formüllere dönüştürür ve her bir matematiksel eşitlik, yüzeyde hareketlenmeye sebep olur. Bu örnek etkileşimli mekan çalışmalarının gerçekleştirilmiş örneklerinden biridir. Bu konudaki çalışmalar, pek çok alanın işbirliğine ihtiyaç duyar; mekanik, elektronik, matematik, bilgisayar programlama,...ortama ait gürültü, ısı, insan hareketi gibi çeşitli değişkenler bilgisayar ortamında hız, yön gibi matematiksel tanımlamalara dönüştürülür. Elbette henüz bu çalışmalar teorik düzlemdeki etkileşim kavramını karşılamaz, ancak kavrayışın bu yönde değişmiş olması tez bağlamında boşluğun taşıdığı gücün tasarıma katılması olarak yorumlanabilir.

3.2 Boşlukta Ortaya Çıkış: Stratejiler

Boşluğa ilişkin önerilen kavrayış hazırlanırken, yerleşik olanların çözüldüğü, görünenin üzerine atanmış, kendinden kaynaklanmayan her türlü ekten arındırılması öngörülmüştü. Bulunduğumuz düşünce kırılması eşiğinde, kavramların statik anlamlarının altları boşalmakta, bir anlamda yeni bir kavrayış için uygun, karmaşık, çalkantılı, kaygan, bulanık atmosfer kendiliğinden oluşmaktadır.

Kendimizi ve üretim biçimimizi açıklarken, varlığımızı ona göre kurguladığımız bir merkez, eksen, yer, sistem, kurallar ya da dil olmadığı bu durumda, parçaların boşluktaki yönelimlerini, varlıklarını düzenleyen ya da sürdüren dinamikler nelerdir? Yeni bir sistem oluşturmak iddiasından tümüyle uzakta duran bu soru, her türlü alandan girebilecek yeni bilgiye açık, bu bilgilerin birbirleriyle her türlü kombinasyonunun mümkün olduğu, kasılıp gevşeyen, yatayda ya da düşeyde sürekli, hafif bir ağ tanımlamak amacı taşır.

Çeşitli eski sözcükler, yeni üretilmiş olanlar, felsefe ya da bilimin alanındakiler, açıklanabilir ya da açıklanamaz olanlar, akli ya da hissi olanlar, havada uçuşmaktadır. Bu noktada, şeylerin-nesnelerin kendi özgün varlıklarının da statik olmadığını, birbirlerine dönüşme potansiyeli taşıdıklarını hatırlatmakta fayda vardır. Boşluk, bütün bu potansiyeli barındıran, taşıyan, kendisi de sürekli dönüşen bir aracı ve aktarıcı rolündedir.

Tezin kurgusu içinde oluşturulmaya çalışılan boşluk kavrayışına yakın duran sözcükler, kavramlar, yaklaşımlar, uçuşanlar arasından seçilir, bu bağlamda yorumlanarak ağa eklenir. Eklenen her bilgi, ortama ait olanaklı çeşitli yolların fark edilmesini sağlamayı amaçlar.

Boşlukta, özerk taneciklerin bir düzen vücuda getirmeleri, güncel deyimle ‘ortaya çıkış’ nasıl gerçekleşmektedir? Tanecikler arası ilişkileri düzenleyen, bir aradalıklarını sağlayan prensipler nelerdir? Bu sorular, tezin bu aşamasına kadarki süreçte, yerleşik bakışın çözülmesi nedeniyle kendiliklerinden ortaya çıkmaktadırlar. Sorulara kesin açıklamalar üretmek, doğru cevaplar vermek, hem öngörülen kavrayışın doğasına aykırıdır, hem bu tezin konusu değildir, hem de tam olarak mümkün değildir. Ancak, bir takım eğilimlerin, üretilmekte olan bazı açıklamaların, genel olarak boşluğa yaklaşım stratejilerinin araştırılması maksadı taşır. Tek bir yol

ya da doğrultu yoktur. ‘Bir noktadan sonsuz sayıda çizgi geçer.’

Birey ve Kolektif Zeka

İnsan tariflenen bu uçarı atmosferdeki parçalardan biridir. Var oluşu tasarlama ve anlamlandırma süreçleri, yeni boşlukla bir arada olmak durumu üzerinden, yeniden değerlendirilmek durumundadır. İnsanın bu atmosfere katılabilmek için öncelikle onun niteliklerinin farkına varması gerekliliğinden bahsedilmiştir. Bunun mümkün olabilmesi için ise bedenin kabından çıkıp boşlukla, doğayla, diğer parçalarla bir arada olma deneyimini geliştirmesi önerisi örneklenmiştir. Bu bölümde bedenin boşlukla ve diğer bedenlerle ilişkisini, onların yönelimleri üzerinden düzenleyen stratejiler araştırılacaktır.

Yuko Hasegawa, yeni yüzyılın dinamiklerini anlamaya çalışırken oluşum kavramının üzerinde durur. 7. İstanbul Bienalinin küratörü Hasegawa, serginin kavramsal çerçevesini ‘gelecek oluşum için egodan kaçış’ olarak çizer. Oluşum gerçekleşmesi muhtemel olayların içinden beklenmedik yapı ve işlevlerin ortaya çıkması olarak tanımlanır. Bu ancak dengeye oturmamış açık bir sistemde mümkün olabilir, tamamlanmamış bir sürece işaret eder ve temel şart çeşitliliktir. Açık sistemde oluşumun sürekliliğini sağlayan alışverişler gerçekleşir. ‘Gelecek oluşum’ ancak ‘olanaklılık alanında’ gerçekleşebilecek olandır. Biyolojik açıklama modelinde cansız varlıktan evrim süreci ile canlı varlık oluşur. Tek bir kök hücreden başlayan yaşam spontan simetri kırılmaları ile sonsuz çeşitliliğe kavuşur. Oluşum kaos kıyısı adı verilen bir alanda gerçekleşir. Bu alana karmaşa ve düzen hakimdir.

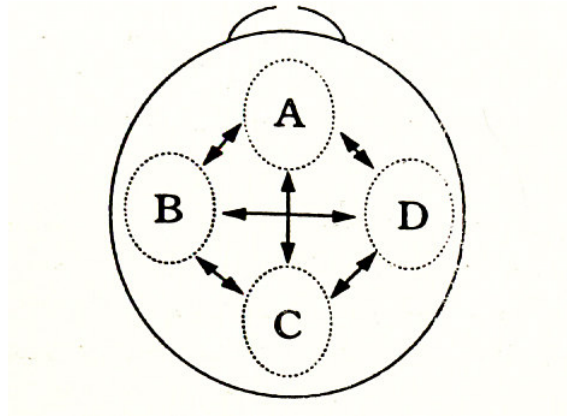
Hasegawa sanat ve izleyici arasındaki ilişkinin son yıllarda aldığı biçimi, yakın tarihe ilişkin saptamalarla açıklamaya çalışır. ‘18. yüzyılın mantık ve algılar anlayışından dünyayı beş duyu dahil tüm duyu sistemleri ile algıladığımız bir zeka çağına doğru ilerliyoruz. Bu savlar 20. yüzyılın ikinci yarısında fazlasıyla tartışıldı. Ancak şimdi , bilincin küreselleşmesi ve kaos kıyısının kritik bir aşamasına gelindi. Aynı zamanda, sanatı değerlendirme ve kavramlaştırma söylemlerinde bir değişim yaşanıyor. Gereken şu: ‘bölünmüş söylemler ve dillerin ötesinde Zen hızında bir algı; dinamik ve güçlü algı kuramı süreçleri, ontolojik süreçler ve eleştirel biçimlerle ve olaylar biçiminde ifade kazanan araçlar. Tüm bu değişimler, sanat sergisi kavramlarını, müze kavramlarını ve sanatı çevreleyen tüm diğer sistemleri dönüştürecekler’ (Hasegawa, 2001).

Küreselleşmenin esas meselesi bilinçtir ve dünya tarihinde ilk defa, aynı anda hem kolektif hem de özel olan yeni bir bilinç düzeyine doğru hızla ilerlenmektedir. Hasegawa, kaos kıyısında gerçekleşecek gelecek oluşumun dinamiklerini birey ve

kolektif bilinç ve birlikte var oluş stratejileri ile açıklar. Bireyin farklılıklarını koruyarak, kolektif bir bütünün içinde yer alması, aynı anda hem kendisi hem de bütün olması durumu tartışılır.

‘Sanat bize nasıl esin kaynağı oluyor, bizi nasıl etkiliyor? Bir sanat eseri karşısında yaşanan haz ve deneyim, bir uyaran olarak eserin biçimi aracılığıyla, bir biçim (yani sanatçının bilinci) ile diğer bir biçim (izleyicinin bilinci) arasında ve izleyicilerin bilinçleri arasında bir titreşim alanı olarak yorumlanabilir. Sanatçıların ve izleyicilerin bilinçleri arasındaki bu titreşim kolektif bilincin manyetik alanını oluşturur... böylece, sanatın özü, ‘bireysel arzuları tatmin etmek için dışsallaşmış fantazmalar sayesinde birbirinin yerine geçebilen suretler’ olarak belirginleşir. Kolektif bilincin yeni manyetik alanının yaratıcıları bu arzuları zekice denetim altında tutanlardır.’ (Hasegawa, 2001)

Arzu duyan bireyin övüldüğü, bireyselliğin yüceltildiği günümüzde birey ile kolektif bütün arasındaki ilişkinin paylaşılan ortak bir manyetik alan üzerinden okumasının yapıldığı ilginç bir model kavram oluşturulmuştur. Bu kavram aracılığı ile ben ve diğerleri, bireysel ve kolektif, birey ve mekan arasındaki ilişkiler irdelenir. Hem birey olmanın farklılığını korumak hem de kolektif olanın parçası olmak araştırılır. Bu noktada birey geleneksel sınırlar içinde algılanan bağımsız bir birim olmaktan çıkar ve çoklu ağlardan oluşan tek beden; koloni/grubun bir parçası olur. Koloni içinde birbirleriyle iletişim kuran, fikir paylaşan, etkileşim halinde olan bireyler kendilerini düzenler, başkaları ile ilişki içine girdiğinde başka bir düzen ortaya çıkar. Geleneksel anlamda sınırları tarif edilemeyecek olan ağlar çoğalır, karmaşıklaşır, genişler (Şekil 3.13).



Şekil 3.13: Çoklu Ağ Sistemi, Hasegawa, 2001

Bedenin, karmaşık ilişkilerle şekillenen, çoklu ağlarla sürdürülen birlikte oluş deneyiminden bahsedilmişti. Birlikte oluş farklı ilişkilerin oluşturduğu sistemler ve onların alt sistemlerinden oluşan ancak sınırları muğlak, etkileşimli bir çoklu ağ

tanımıdır. Çoklu ağ sistemi Hasegawa tarafından yukarıdaki gibi şemalaştırılmıştır (Şekil 3.13). Her bir grup birbirleriyle ve alt sistemlerle ilişki halindedir. Bir çağdaş sanat sunumu olan bienal çeşitli sanatçıların kendilerini ifade ettikleri ama aynı zamanda belli bir düzen içinde, manyetik alanda buluştukları bir toplam olmalıdır.

Ortaya Çıkış

Ortaya çıkış, sonsuz sayıda parçacıkla devinen boşlukta düzenin vücut bulmasıdır. Sistemin her an bozulacakmış gibi görünen hassas bir denge halinde olduğundan, ve bu dengenin, her an sayısız alt dengenin kurulup yıkılması ile açıklanan bir devingenlik içerdiğinden bahsedilmişti. Ortaya çıkış bu alt denge hallerinden herhangi biri olarak yorumlanabilir.

Boşluğun dinamikleri anlaşılmaya çalışılırken, boşluktaki parçaların yaratıcı eylemlerini harekete geçirenin ne olduğu üzerine düşünmek, sistemi işleten motoru araştırmak gerekir. Doğanın statik yapıda olmadığını, her an bir dönüşüm içinde bulunduğunu biliyoruz. Her bölümde devinimden, hareketlilikten, bahsediyor, dikkatleri özellikle bu noktaya çekiyoruz. Peki sistem neden devinmek, dönmek ihtiyacındadır? Sorunun en kısa cevabı ‘varlığını sürdürmek için’ olmalıdır. Canlılık, bir anlamda bu devininin sürekliliğinin sonucu ortaya çıkar. Bu durumda doğanın hangi dinamiğinin bu sürekliliği çalışır halde tuttuğu sorulmalıdır. Canlılar ve elementler, en basit formlardan, çok bileşenli bileşikler ya da karmaşık organizmalar oluşturmaya yönelimlidirler. Daha net ifade etmek gerekirse basit seviyeli düzenden (low order) yüksek seviyeli düzene (high order) ulaşmaya çalışırlar. Sistem bu çabanın sonucu, sürekli basitten karmaşığa yönelen yaratıcı bir hareket halinde olur.

Basit bir maddeyi, yapıyı, ya da organizmayı karmaşıklığa yönelten itkiye entropi adı verilir. Entropi, doğadaki yönelimi kaynak alan bir sistem açıklamasıdır. Buradaki işleyişin ve dinamiklerin bütünsel bir bakışla kavranması, aynı prensibin farklı durumları açıklamada uygulanabilirliğini beraberinde getirir. Doğadan kaynaklanan açıklama modelleri, -biyolojik ya da genetik modeller gibi- yaklaşımın bütünü kavrama eğiliminin gelişmesi ile, diğer alanlarda uygulanabilir hale gelmektedir.

Özetle yaşayan organizmalar kompleks formları ve etkileşime dayalı davranış biçimleri olan, bir uzamda ve zaman içinde devinen sistemlerdir. Sistemin sürekli karmaşılaşmak, bir üst seviyeli düzene geçmek eğilimi ‘yaratım’ olarak adlandırılır. Yaratım ilerlemecidir ve ilerleme evrime karşılık gelir. Evrim, doğal seleksiyon

yöntemi ile, yeterince karmaşılaşmamış, sistemin karmaşıklık düzeyine uyum sağlayamayan yapıyı eler. Sistemlerin kendi yaşam dinamikleri ve sürekliliklerinde evrim teorisi, günümüz açıklama modellerinde, Darwin'in öngördüğünden büyük bir önem kazanmaktadır. Darwin'in biyolojik canlıların yaşam alanına ve ilişkilerine ilişkin öngörülleri kapitalist dünyanın güç ilişkilerinde de benzer prensiplerle işlemiştir.

Doğa, yaratıcı evrimi kendi işleyişinin temel prensibi yaparak bütün alt birimleri sürekli bir mücadele 'challenge' içine sokmuş olur. Her alt sistem, kozmik sistem içinde varlığını sürdürebilmek için gelişmek, ilerlemek durumundadır. İçeriden ya da dışarıdan gelecek uyaranlara karşı verilebileceği tepki, sistemin karmaşıklık düzeyi oranında çeşitli olur. Çeşitlilik arttıkça kendini koruma ve yaşamını sürdürme potansiyeli artar. Örneğin bir türün genetik çeşitliliğinin artması, olası bir mutasyonu soğurma ve bertaraf etme kapasitesini artırır. Çünkü genetik havuzundaki gen çeşidi fazladır ve çaprazlama sonucu oluşacak kombinasyonlarda mutasyonun görülme olasılığı düşer.

Sistem kendi sürekliliğini canlı tutmak için alt sistemler arası ilişkiyi hem birbirine muhtaç, hem de birbiri ile mücadele halinde kurgular. Sonuçta bütün bu birimler, bir 'unity' birlik, vücuda getirmek üzere bir arada bulunurlar. Bir arada bulunmanın üst koşulu ya da niteliği 'uyumluluk'tur. Özetle sıralamak gerekirse: Her parça, belli bir görevi yerine getirmek için vardır, bu anlamda kendine özeldir. Parçalar kozmik bir organizmayı oluşturmak üzere uyumluluk prensibi ile bir arada bulunurlar. Bu kozmik organizma karmaşılaşmak eğilimindedir. Dolayısıyla parça da uyumluluğunu sürdürebilmek için çeşitli uyaranlarla-çevre, kendi içinde evrimleşmek durumundadır.

Bu sürekli bir kararsızlık hali olarak yorumlanabilir. Dengeye ulaşmak için sistem sürekli tepkimeye girer. Einstein'ın da belirttiği gibi, sistemin temel davranış biçimi budur ve bu, yaratım için itici güçtür.

Parçaların devinimlerinin itici gücü- karmaşılaşmak yönelimi incelendikten sonra boşlukta ortaya çıkışın koşulları araştırılacaktır.

Ortaya çıkış son yıllarda mimarlık gündeminde sıkça kullanılan, daha çok evrimci biyoloji, yapay zeka, karmaşıklık teorisi, sibernetik gibi alanlarla ilişkili olarak beliren bir kavram. Bilimsel anlamda ortaya çıkış formun üretilişi ve doğal

sistemlerin indirgenemez karmaşıklığı konularıyla ilgilenir. En basit anlamıyla bir sistem, kendisini oluşturan parçaların tek tek niteliklerinin toplamından fazlasıdır

Seksen yıl kadar önce, farklı bilimler arasındaki sınırların bulanıklaşması ile beliren ortaya çıkış yaklaşımı, mimarlık düşüncesinde ve üretme biçimlerinde önemli değişikliklere sebep olmuştur. Ortaya çıkış, sadece bir açıklama modeli değildir, aynı zamanda üretime ilişkin ipuçları taşır. Doğal sistemlerin nasıl evrimleştikleri ve kendilerini nasıl sürdürdüklerine ilişkin bilgi; formun üretilmesi, kompleks davranış biçimlerinin düzenlenmesi ve son zamanlarda yapay zeka konularında kullanılan model ve yöntemlere dönüşür. (Weinstock, 2004)

Mimarlık, tarih boyunca oluşumunu temellendirmek, üretim zeminini meşrulaştırmak için, çeşitli kabuller üzerine kurulu sistemler geliştirmiştir. Modern'e kadar, mimarlık üretiminde her biri yüzlerce yıl süren üsluplarla formun ortaya çıkışı belirlenir. Örneğin Klasik Batı Mimarlığı, Rönesans'ın insan merkezli düşüncesinin yansımasıyla, insan bedenini mükemmel oranlar sistemi olarak kabul eder. Üretim nesnesi ona göre kurgulanan kurallar bütünüünün sonucunda oluşur. Modern, tarihsel yaklaşımın çözüldüğü bir dönemdir. Üretimi belirleyen sistemin kaynağı değişir ancak formun oluşumunun kendini meşrulaştırma çabası artar. Form, fonksiyon tarafından belirlenmelidir. Bu, tarihsel süslemeden, bezemeden, göndermeden arınmış mimarlık nesnesinin kendini yaratmak için seçebileceği meşru bir yoldur. Bugün, yerleşik kavramlar, dünyayı kavrayışımızdaki dönüşümü açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Yerleşik bir sistemin üretimi meşru kılacağı bir zemin yoktur. İnsanın doğayla ilişkisi, onu ötekileştirdiği yabancılaşma düzleminden, kendini onun bir parçası gibi hissettiği bir arada olma durumuna evrilmektedir. Bu bir arada olma durumu, doğanın işleyişinin ve prensiplerinin anlaşılmasını gerektirir. İnsan ve doğa birbirinden farklı şeyler olmaktan çıkınca, insanın yapmaya ilişkin yönelimi doğanınkinden farklı olmaz.

Organizasyon ve etkileşime ilişkin dinamiklerin ve prensiplerin anlaşılması maksadıyla doğal sistemlerin matematik ortaya çıkışları incelenebilir. Formun ortaya çıkışı ve süreç, matematik, fiziksel kimya ile biyolojinin ortaklaştığı bir düzlemde açıklama bulur.

Zoolog ve matematikçi D'arcy Thompson, 1920'lerde yayınlanan ve büyük etki yaratan 'On Growth and Form' adlı kitabında, yaşayan şeylerin formlarının, onlar

üzerine etkiyen güçlerin bir diyagramı olduğunu söyler. Bu yorum, formun ortaya çıkışını, keyfi ya da noktasal olmaktan çıkarıp karmaşık ilişkilerin geliştiği bir sürecin ürünü olarak açıklar. Türlerin fiziksel benzerlikleri vardır ancak türler içinde özelleşmiş bireyler de vardır. Bu durumda hem türler içi benzerlikten hem de çeşitlilikten bahsedilebilir. Benzerlik, biyologlar için evrimsel köken olarak benzer ancak işlevleri farklılaşmış organlar demektir. Matematikçiler için ise özelliklere göre farklılaşan geometrilerin sınıflandırılması anlamına gelir. Form noktaların üç boyutlu koordinat sisteminde uzunluk, eğrilik, açı vb özelliklerle tanımlanması şeklinde matematik data olarak ifade edilebilir. D'arcy Thompson bir türün ilgili formlarını kıyaslar ve bir formun bir diğerinin deformasyonu ile meydana geldiği sonucuna varır. Eğer biri diğerinin deformasyonu ile oluşuyorsa bu formlar birbirleriyle matematik olarak ifade edilebilir biçimde bağlıdır demektir. Karşılaştırmalı analizler formların birbirleriyle ilişkilerini ve dolayısıyla genetik şekillenmenin izlediği yolu ortaya çıkarabilir (Weinstock, 2004).

Aynı dönemde matematikçi ve filozof Whitehead doğanın birbirleriyle etkileşim halindeki aktivite modellerinden oluştuğunu ve sonuçtan çok sürecin önemli olduğunu duyurur. Organizmalar kendi davranışlarını kendilerini, çepeçevre saran aktivite modellerinin davranışları ile alış veriş halinde sürekli düzenleyen ilişkiler yumağıdır. Algı ve tepki dinamik hayatın unsurlarıdır (Weinstock, 2004).

Matematik ve biyoloji alanlarındaki bu iki fikir, aynı tarihlerde formun ve davranışların oluşumunu süreçle ifade etmeleri bakımından ilginçtir. Formu üreten ve devindiren süreç, organizma ve çevresi arasındaki ilişkiye de dikkatleri çeker. Organizma sürekliliğini sağlamak için davranışlarını değiştirebilir ve yeni genetik şekillenmeler matematik olarak ifade edilebilir.

Mimarlıkta biyolojik ortaya çıkışın matematik modelleri bilgisayar ortamında evrimleşen strüktürler ve formlar oluşturmak için kullanılabilir. 'en uygun olma' kriteri bilgisayar ortamında örneğin inşa edilebilir olma olarak değerlendirilebilir.

Sürü-Kalabalık

Boşluk; tanımlamadan, sınırlamadan kaçınarak özerk parçaların etkileşimleri ile devinen bir ortam olarak tariflenmişti. Bu bölümde ironik biçimde, taneciklerin bir sistem oluşturmak için uymak zorunda oldukları kurallar, popülasyona ait bireylerin

birlikte yaşamlarını belirleyen ve boşlukta düzeni sağlayan çeşitli prensipler tartışılacaktır.

80'lerin sonunda yapay zeka teorisini Craig Reynolds, kuşların sürü davranışları üzerine araştırmalar yapar. Çalışma sürecinde 'boid' diye isimlendirdiği kuş simülasyonu parçaları bilgisayar ortamında modeller. Reynolds parçacıklar arası ilişkiyi ve yönelimi, kuş sürülerine ait 3 kuralla düzenler; diğerlerinden minimum uzakta olmak, diğer parçalarla ve komşularla aynı hız derecesine sahip olmak, bulunduğu alanda yığının merkezi kabul edilen noktaya yönelmek. Parçalar bunu bir sürü oluşturmak öngörüsü ile yapmazlar, her birinin tekil eğilimleri bu yöndedir ancak sonuçta çok sayıda parçanın bu 3 kurala kendi başına uygun davranması bir sürü oluşmasını sağlar (Allen, 1998).

Sürü, basit ve net lokal durumlarla tanımlanır ve ortaya bütünsel form çıkar. Kurallar lokal olarak tanımlanmış oldukları için, herhangi bir engel bütün için felaket anlamına gelmez. Değişiklikler ya da engeller çevrenin akışkan yapısı içinde soğurulur. Küçük bir sürü ile büyük bir sürü temel olarak aynı strüktüre sahiptir. Çok sayıda tekrardan sonra pattern/motifler oluşur.

Kalabalıklar daha karmaşık, dinamik, öngörülemez, motifler sergiler. Açık ve kapalı kalabalıklar, ritmik ve durgun kalabalıklar, yavaş kalabalık ve hızlı kalabalık. 'Kalabalığın 4 temel özelliği vardır: Kalabalık sürekli büyümek ister. Kalabalık içinde eşitlik vardır. Kalabalık yoğunluğu sever. Kalabalık yönlenmeye ihtiyaç duyar' (Allen, 1998).

Büyük bir sistem, düzeni, kendini oluşturan alt birimleri yöneten basit ve temel prensiplerle sağlar. Doğaya ait bu prensiplerin anlaşılması, bu sistemin niteliklerinin araştırılması, insanın yapma alışkanlıklarını etkileyecektir.

Santa Fe Enstitüsünde yapılan çalışmalarda şu sorunun cevabı aranır: Evrim lokal etkileşim ile sınırlanmış basit birimlerden nasıl karmaşık sistemler oluşturur? Çalışma, cellular automata/hücreli-özerk devingen parçaların genetik algoritma kullanılarak hesaplanabilir görevler almak üzere evrimleştirilmelerini içerir. Bu bağlamda birimlerin hem evrim süreçleri hem de aniden ortaya çıkan özellikleri araştırılır.

Genetik algoritma (GA), biyolojik evrimden yola çıkarak tesadüfi değişkenlerin taklit bir durum oluşturmak üzere kullanıldığı araştırma metodudur. GA yaygın olarak basit evrim modellerinde kullanılır, genellikle parça dizileri oluşturmak üzere bir araya gelen birey topluluklarını düzenler ve sürdürür. Sistem önce rasgele bir

popölasyonla başlar. Sonrasında GA birey popölasyonunu yapay seleksiyon ve yeniden üretim metoduyla evrimleştirir. Süreç, bireylerin uygunluk değerlerinin belirlenmesi, seçilmesi ve genetik çeşitlilik sağlamak üzere döllenmesi süreçlerini içerir.

Cellular automata, sonsuz bir ızgara (lattice) üzerinde birbirlerine komşu çeşitli özdeş hücreler olarak düşünülebilir. Bu hücreler, 0 ya da 1, siyah ya da beyaz gibi basit ve net biçimde tanımlanabilirler. Her belli zaman diliminde, her bir özdeş hücre belirlenmiş güncellenme kuralına göre kendisini yeniler. Güncellenme kuralı, bir hücrenin komşu hücrelerle ilişkisini baz alır. Yani hücrenin mevcut durumu ve çevresindeki r sayıdaki komşu hücrenin durumları aynı kuralın işletilmesi ile zincirleme olarak değişir.¹¹

Böylece belirli ve basit bir davranıştan, zaman içinde yüksek karmaşıklığa ya da kaotik organizmaya ulaşılabilir. Bütün sistem, her bir hücrenin yenilenmesini belirleyen kuralın komşuluk ilişkileri nedeniyle çeşitlenmesi sonucu karmaşılaşmıştır.

3.3 Boşlukta Üretim Biçimleri: Organizasyonlar

Boşlukta parçaların yönelimleri, sistemin işleyişini yöneten temel prensipler, çeşitli güncel modellerin araştırılması ile anlaşılmaya çalışıldı. Tezin bu son bölümünde, boşluktaki parçalardan biri, kolektif bütün içindeki birey ve özellikle de mimar olarak, yapmanın, tasarlamamanın, üretmenin, boşluğa ilişkin geliştirilmeye çalışılan yeni kavrayışıyla yeniden değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Boşluğun kent boşluğu, meydan, peyzaj, açık alan, kentsel ve kırsal alan gibi kavramlara yaklaşımımızı nasıl etkilediği, ulaşılan kavrayış biçiminin hangi şekillerde yorumlanabileceği araştırılır. Mimarın boşluğa ilişkin yeni kavrayışı tasarım sürecini nasıl dönüştürecektir? Yapmaya yönelik endişeleri, farkındalıkları nelerdir? Mimarlık en basit açıklaması ile fiziksel boşluğun organizasyonu ise fiziksel boşluğun yeni yorumu nedir? Mimarlık pratiğinin, program, sınır, bağlam, yer, topografya gibi temel unsurları nasıl dönüşür?

¹¹ Santa Fe Enstitüsü web sayfasından, çalışmanın süreçleri ve elde edilen gelişmeler ile ilgili detaylı bilgi edinilebilmektedir: www.santafe.edu/~evca/

Mimarın üretim sürecindeki rolü, tasarlayan, öngören, atadığı sonuca göre süreci yöneten amir olmaktan, diğer disiplinlerin içine eklenebileceği bir organizasyon geliştirmek yolunda dönüşür. Tasarım, tek kişinin tümünden sorumlu olduğu, dikte eden bir bütün değildir, çeşitli etkilerle dönüşmeye hazır bir altyapı önerisi olmak durumundadır. Tasarım objesi hem mevcut durumda farklı olayların gelişmesine olanak sağlayan hem de zaman içindeki olası dönüşümlere izin veren yapıda olmalıdır.

Mimari tasarım objesinin tekil varlığı, kolektif bir bütünün içinde anlam kazanır. Bina ve çevre ilişkisi her zaman önemli olmuştur ancak yeni boşluk kavrayışı bu ilişkinin niteliğini değiştirir. Bu kavramlar birbirlerinden ayrı düşünülemez hale gelir.

Üretilmiş güncel örnekler üzerinden bir değerlendirme yapıldığında, dikkatlerin objeden alana yöneldiği görülür. Kentsel tasarım ya da peyzaj mimarlığı gibi alanlarda önemli bir hareketlenme gözlenir. Mimarlık ve bu alanlar arası iletişim ve işbirliği ortamı hızla artmaktadır. Zincirleme olarak alanların kendi prensipleri değişmekte ve işbirliğine olanak veren şeffaf katmanlar haline gelmektedir.

Kabaca tasarım nesnesi, aktörleri ve sürecinin değerlendirilmesi yapıldığında altyapı ve organizasyon kelimelerinin öne çıktığı görülmektedir. Boşluğun organizasyonu, disiplinlerin, eylemlerin/programın, topografyanın, malzemenin, teknolojinin ve en önemlisi de bilginin organizasyonunu içerir. Tasarım ürünü çeşitli alanlara ait katmanların karşılaştıkları ara kesitlerde belirir.

Organizasyon kelimesinin sözlük anlamı; işleyen ve uyumlu bir bütünlük oluşturmak, bir araya getirmek, parçalar arası ilişkileri düzenlemektir.

Christopher Alexander şeylerin biri daha büyük bir hiyerarşinin parçası olmak, diğeri daha küçük parçalardan oluşan bir motif olmak biçimindeki ikili doğasından bahseder. Bu yorum, şeyler arasındaki hiyerarşiyi açıklarken kullandığımıza yakındır fakat hiyerarşinin dinamikleri farklılaşmaktadır. Parçaların herhangi bir yeni bilgi ile dönüşme potansiyelleri yüksektir ve bu hiyerarşinin dengelerine ilişkin yeni bir dinamizm yorumu getirir.

Bilgisayar ortamında kullanılan yazılımlar ile parçaların davranışları ve bir araya gelişlerine ilişkin organizasyon stratejileri denenir.

Topoloji

Topografya, doğanın çeşitli etkin güçlerinin dinamik etkileşiminin sonucunda oluşan bir sürekliliktir. Yeryüzü üzerinde farklı yoğunlaşmalar, yapılar, kuşaklar bulunsa da topografya esas olarak bunların iç içe geçtiği sürekli bir bütündür. Bu bütüne ait parçaların davranışları, bir araya gelişleri, bütüncül sistem içinde sarmalanmış oldukları fonksiyonlar ve üzerlerine etkiyen kuvvetlerle düzenlenir, doğal şekillerin oluşması gibi.

Parçaların bir araya gelişlerine ilişkin organizasyonların araştırıldığı bu bölümde, topografya daha çok ‘olanaklılık ortamı olarak boşluğun’ süreklilik açılımını işleten ve zenginleştiren bir organizasyon biçimi olarak değerlendirilmektedir. Mimari nesnenin topografya ile direk ilişkisine ait potansiyellerin araştırılması ve bu ilişkinin bilgisayarın katkısı ile çeşitlenmesini sağlayan matematiksel süreklilik üzerinde durulacaktır.

Topografya, tıpkı yerçekimi gibi, insanın doğayla mücadelesinin unsurlarından biri olmaktan, besleyen, çeşitlendiren, iletişim kuran olanaklılık alanına dönüşmektedir. Yapının topografya ile ilişkisi, potansiyelleri araştırmak ve dönüştürmek, ona eklenmek şeklinde gelişir. Bu birliktelik, mevcut potansiyelleri ortaya çıkarılmalı ve arttırmalıdır. Alanın mevcut topografik niteliklerinin bu anlayışla değerlendirilmesi yanında, geliştirilen tasarımın topolojik geometrilerle biçimlenmesi bilgisayarın mümkün kıldığı ortamda geçerli bir organizasyon biçimi olmaktadır.

Yeni kavrayışla değerlendirildiğinde topografya, çeşitli güçlerin sürekli etkileşim ve değişim halinde bulunduğu ‘alan’ olarak tanımlanır. Fiziksel formun sınırları ve biçimi oluşurken dinamik içerik ve çevre bu oluşum sürecine belirleyici olarak katılır. Bu işbirliği toposun mimari nesnenin oluşumuna katılımını tek seferlik, tek bir ana ait veriyle olmaktan çıkarıp pek çok anın ve durumun taşıyıcısı olan sürekli bir yüzeye dönüştürür.

Son yıllarda moda, endüstri ürünleri tasarımı, mimarlık gibi çeşitli tasarım alanlarında akışkan, bütünsel, topografik formların etkili oldukları görülür. Bu dönüşümde biçimsel eğilimler kadar bilgisayar teknolojilerinin tasarım sürecinde etkinleşmesinin de rolü vardır. Topolojik formlar, kartezyen koordinatlarla basitçe ifade edilemeyen, akışkan ve karmaşık karakterdedirler. Eğrilerin ve farklı koordinatlardaki noktaların akıcı ve sürekli bir biçimde çakışması ile oluşurlar.

Topolojik form, herhangi bir noktası ya da detayı ile ifade edilemez, hepsi birbiri ile karşılıklı etkileşim halinde bulunan ve eş zamanlı olarak değişen parçaların tümüdür. Tıpkı noktalardan biri çekildiğinde bağlı olduğu bütün diğer noktaların, eğrilerin ve segmentlerin noktayla birlikte hareket etmesi gibi, parçalardan birinde meydana gelen bir değişiklik yapının tümünde etkili olur.

Bilgisayar teknolojisi, bu çok parçalı ve etkileşimli bütünsel geometrileri diferansiyel hesap kullanarak üretebilir. Deleuze ‘The Fold. Leibniz and the Baroque’ adlı kitabında Leibniz’in diferansiyel hesabını ve matematiksel sürekliliği yeniden yorumlar ve farklı segmentlerin ve düzlemlerin sürekli çizgiler ve hacimler olarak vücut bulmasını sağlayan birleştirici oluşum olarak ‘folding’ konseptini geliştirir.

Katlanmak, bükülmek anlamlarındaki folding; tasarımın mevcut topografyaya eklenme ya da topografya ile ilişkilene biçimlerini çeşitlendirmesinde etkili bir yaklaşım olarak ortaya çıkar. İnsan tarafından manuel olarak üretilmeyen karmaşık, bütünsel ve akıcı formlar, bilgisayarda matematiksel sürekliliğin uygulanması ile üretilmektedir. Mimari nesnenin topos ile ilişkisi, insanın çeşitli geometrileri işleme ve gerçekleştirme potansiyelinin gelişmesi ile verimli bir etkileşim alanı haline gelir.

Bilgisayarda oluşturulan çeşitli ortamlarda, parçaların bir araya gelişlerini düzenleyen topolojik organizasyonlar denenir. Topografya, düzlemlerin ve segmentlerin sürekli çizgiler boyunca tanımlandıkları, birleştirici organizasyon modelidir. Greg Lynn ‘bağımsız parçacıkların topolojik organizasyonu’ isimli stüdyo çalışmasında bilgisayar yazılımıyla ‘parçacık temelli ortam’ oluşturmayı hedefler. Yarı otonom parçaların, minimum bilgi ile etkileşimleri, ikinci bir düzen oluşturmaları, yeni organizasyonlar üretme kabiliyetleri araştırılır. Parçacık temelli ortamda uzam ve form noktalar, çizgiler, hacimler olarak değil, parçalar arası değişen yoğunluklar ve ilişkiler olarak ifade edilir. Bazı durumlarda parçacıklar büyük ölçekli tek karakterli organizasyonlar oluştururlar. Bu oluşum, artık parçaların ya da modüllerin bağımsız özellikleri ile açıklanamaz, parçalar arası ilişkiyle oluşan kolektif sonuçtur (Tschumi ve Berman,2003).

Altyapı:Katmanların Organizasyonu

Altyapı, şeffaf katmanların üst üste serildiği etkileşim ortamında, olanaklılık fonksiyonunu besleyen, geliştiren, kontrol eden sürekli altlıktır. Boşluktaki parçaların

hareketleri, akışları, alışverişleri, altyapı tarafından organize edilir ve yönetilir. Altyapı sadece teknik ya da sosyal donatı katmanlarını içermez. Aynı zamanda sistemin işleyişini sürekli ve dinamik kılmak üzere kapılar, geçişler, subaplar, düğümlerle akışı düzenleyen ve kontrol eder.

Altyapı; ‘olanaklılık ortamı olarak boşluğun’ işleyişe yönelik temel prensibini; ‘açıklık’ özelliğini destekler. Bu anlamda altyapı ille de kentsel bir katman olmak durumunda değildir. Bir yapının ya da fikrin gelişmesini besleyen ve mümkün kılan nitelikleri de altyapı kavramsalı içinde yer alır. Altyapı, sistemin karmaşıklık eğilimini düzenler.

Diagram: Bilginin Organizasyonu

Dışsal dünyanın süreklilik içinde algılanması süreci aslında fiziksel olarak algılanamayacak olan bir ölçeğin bir yöntem geliştirilerek dönüştürülmesini gerektirir. Bu anlamda izdüşüm teknikleri kullanılarak geliştirilen harita bir soyutlama ve yeniden anlamlandırma süreci olarak önemlidir. İki boyutlu yüzeyde üç boyutun grafik ifadesi, fiziksel ve görünür olanın ötekileştirilmesi ve yeniden yorumlanması anlamına gelir ki bu insanın kendini dünya üzerinde konumlandırması ve ölçeklendirmesi açısından düşünce biçimindeki bir kırılmaya işaret eder. Dışsal dünya yakın çevre dışında tariflenemez ve bilinmez olandan, ifade edilebilir bir sürekli yüzey resmine dönüşür. Kendi fiziksel koşullarından bağımsızlaşmış, ‘veri’ olarak isimlendirilen yeni bir yaşam formuna ulaşmıştır.

Bilgi, farklı pek çok alanın birbiri içinde çözüldüğü günümüzde, hızla yayılmakta ve paylaşılmaktadır. Var olma koşulları tümüyle değişen bilginin organizasyonu, en temel meselelerinden biri olarak kuvvetle kazanır.

İngiltere’de yakın zamanda yapılan 20. yüzyılın tasarım sembolleri oylamasında 73 yıl önce Henry Beck tarafından geliştirilen Londra metro haritası birinci seçildi. Geliştirildiği tarihten sonra dünyanın pek çok yerinde gündelik harita formatını değiştiren bu ‘grafik tasarımın’ ilginç bir öyküsü var: Londra 1. Dünya Savaşı öncesinde 7.2 milyonluk nüfusu ile dünyanın en büyük birkaç şehirden biridir. Nüfusu kırsaldan gelen göçlerle hızla artmaktadır. Şehirde toplu ulaşım, Londra’nın simgesi haline gelmiş olan çift katlı otobüsler ve onların altında gezinen metro sistemi ile sağlanır. 1863’ten beri varlığını sürdüren günümüzün ilk modern metrosu olarak kabul edilen ‘London Underground o tarihlerde şimdikine yakın bir

karmaşıklık düzeyine ulaşmış durumdadır. İçinde birbirinden bağımsız ya da aktarmalı pek çok hat bulunur. Bu hatların karmaşık yapısı ve iç içe geçen yapısı nedeniyle, Londralıların ya da kente gelen yabancıların rahatça okuyacağı bir cep metro haritası geliştirme fikri doğar. Geliştirilen ilk harita, kentin coğrafi verilerine uyarak kent planı üzerine eklenen renkli çizgilerden ibarettir. Haritacılık ilkelerine uygun yapılmıştır, ancak grafik anlatımı yetersizdir. Cep haritası boyutundaki kağıtta kente ait bütün detaylar kafa karıştırmakta, hatlar okunmaz hale gelmektedir.

İşinden ayrılmış bir teknik ressam olan Henry Beck bu yetersizlikleri fark eder ve kendi haritasını yapmaya koyulur. Onun temel aldığı şey, kentin fiziksel haritası değil, mühendislerle çalıştığı dönemlerde edindikleridir. Metro hatlarını, bir elektrik devresi çizer gibi renkli, dik veya 45 derecelik açılı çizgilerle ifade eder. Yeryüzü haritasından alınan tek veri Thames Nehri'dir. Kente ait fiziksel verilere bu haritada yer yoktur çünkü yerin 25-30 metre altında yolunu bulmaya çalışan biri için bu verilerin kafa karıştırmaktan başka bir anlamı olamaz. Beck tasarımını bitirdiğinde ortada Thames Nehri'nin geçtiği beyaz bir kağıtta farklı renklerde, her durağın isminin okunabildiği çizgiler vardır sadece.

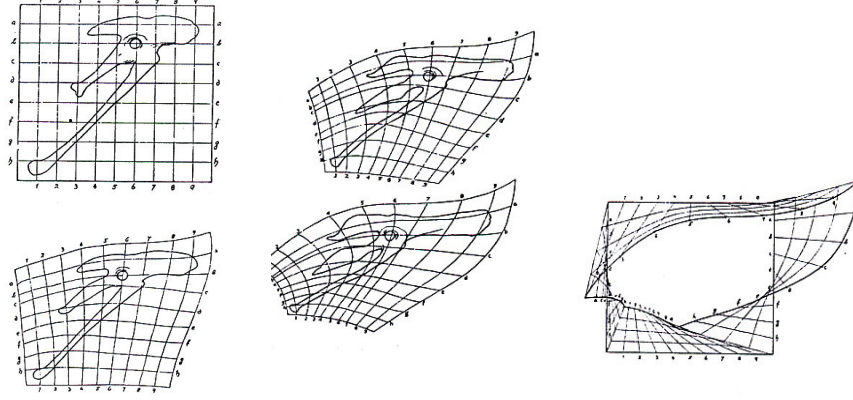
Beck haritası, işlevini başarıyla yerine getirir ve insanlar tarafından kolayca benimsenir. Daha sonra bu yaklaşım yaygınlaşır, farklı şehirlerin metro sistemleri, hatta turistik haritaları benzer bir grafik ifade kullanılarak yeniden çizilir.

Beck Haritası, kartografinin temel ilkelerinden uzaklaşır ve grafik bir anlatım dili oluşturur. Harita, üç boyutlu fiziksel ortama ait verilerin iki boyuta indirgendiği bir soyutlama düzlemidir. Henry Beck, geliştirdiği bu grafik dil ile coğrafi ve kentsel verilere ait bir soyutlama olan haritayı bir aşama daha soyutlayarak kendi diagramını oluşturur, fiziksel çevreyi kavrayışa ilişkin yeni bir kırılma yaratır.

Çevreye ait verilerin fiziksel koşullarından bağımsızlaşıp, başka bir alanın terminolojisi ile ifade edilebilir olması, üzerinde uzlaşılabilir bir ortak ifade biçimine dönüşmesi, yorumlama kabiliyetinin ve alanının gelişmesini sağlayacaktır.

Bilgiye yaklaşma ve onu yorumlama biçimimiz, boşlukta parçaların organizasyonuna ilişkin tartışmada önem kazanmaktadır. Parçalara dair bilginin dönüştürülmesi ya da işletilmesi, bir anlamda verilerin organizasyonu, parçaların fiziksel ve davranışsal niteliklerinin, onlara etkiyen dinamik güçlerin, matematik yöntemlerle ifade edilmesi demektir.

Karmaşık bir formun, sistemin ya da organizmanın matematik diagramlarla ifade bulması, ilk olarak D'arcy Thompson'un çalışmaları ile gerçekleşir. Thompson'a göre, form kendisine etkiyen güçlerin bir diagramıdır. Form, bu güçlerin etkileri ile oluşur ve zaman içinde yine bu güçlerin etkisiyle dönüşür.



Şekil 3.14: D'arcy Thompson'un Bir organizmanı evrimini matematik olarak ifade etmek üzere geliştirdiği diagramlar

Thompson organik bir formu sayısal verilerle ifade etmek üzere bir koordinat sistemi üzerine yerleştirir. Organizmanın belli noktaları koordinat sistemindeki sayısal karşılıkları ile eşleştirilir. Koordinat sisteminin derofme edilmesi, organizmanın eşleştiği noktaların yerlerini değiştirerek, organizmanın bütünsel formunda değişikliğe sebep olur. İlk form ile dönüşmüş olan ikinci form arasındaki ilişki, koordinatların çakıştırılması ile matematik olarak ifade edilebilir. Böylece bir türün evrim süreci takip edilebilir, çeşitlenme matematik olarak ifade edilebilir (Şekil 3.14).

'Diagram, fonksiyonun açıklanması, formun, programın ya da strüktürün netleştirilmesi gibi amaçlara hizmet etse de esas rolü 'organizasyon' ile ilgili soyut düşünmeyi sağlamasıdır. Bir organizasyon diagramında hem yapısal hem de programa ilişkin değişkenler vardır: uzam ve olay, güç ve direnç, yoğunluk, dağıtım ve yönelim. ...çoklu fonksiyonlar ve eylemler diagramla ifade edilebilir. diagram bileşenler arasındaki potansiyel ilişkileri gösteren bir açıklama ya da şeylerin bu dünyadaki davranışlarına yönelik soyut bir açıklama modeli değil, olası dünyaların haritasıdır' (Allen, 1999).

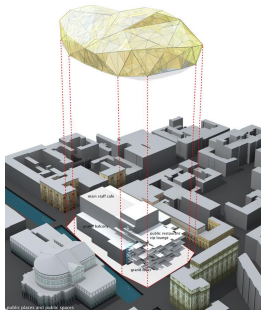
Diagram, farklı alanlara, düzlemlere, yöntemlere ait bilginin yeni oluşturulan bir dilde ifade edilmesi, bir anlamda iletişimi sağlayan aracı kesit niteliğindedir.

Hibridleşme

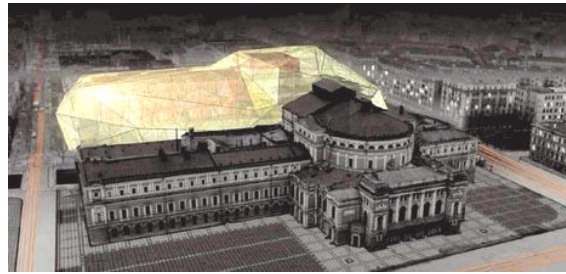
Boşlukta parçaların karşılaştıkları, çakıştıkları, çarpıştıkları, birinin etki alanı ile diğerinin kesiştiği manyetik alan hibridleşme alanıdır. Hibridleşme, eski ile yeni, mevcut olanla eklenen, içerisi ile dışarısı, tarihi olanla çağdaş olan gibi karşıt uçların ya da boşlukta salınan herhangi iki parçanın birbirleri ile etkileşimlerine ilişkin bir tanımdır. Hibridleşme, iki şeyin birleşip kendi özelliklerini kısmen taşıyan yeni bir şey meydana getirmeleri yanında, çeşitli biçimlerde sonlanan karşılaşmalar, geçişmeler olarak kavramsallaştırılmaktadır.

Boşluktaki tanecikler her an karşılaşmakta, birbirlerini çeşitli etkilerle dönüştürmektedirler. Karşılaşma çarpışma, çakışma, üst üste binme gibi çok çeşitli biçimlerde gerçekleşebilir. Sonrasında bileşenlerden hiçbirinin eski halinde olmayacağı, bir çeşit kimyasal tepkime gerçekleşir. Geriye döndürülemez bir süreç işlemiş, yeni bir ürün ortaya çıkmıştır. Bunun her an her türlü karşılaşma için geçerli olduğu düşünüldüğünde sayısız tepkimenin şu anda bile eş zamanlı olarak gerçekleşmekte olduğu sonucuna varılır ki bu boşluğun dinamik gücünün duyumsanmasını sağlar.

Alanlar arası ayırımın kaybolduğu ve etkileşimin arttığı bir durumda sınırın yerini sızıntı ve geçişme alanı olarak tariflenebilecek bir aralık almaktadır. Bina ile dışı arasında, özel ve kamusal olanın geçişmesini sağlayan tampon bölgeler bulunur. Bu yüzdendir ki binanın çeperlerini ifade eden şey artık duvar değil, kabuktur. Kabuk, sarmalayan ancak kapalı olmayan, geçişe, harekete, akışa izin veren çeperdir.

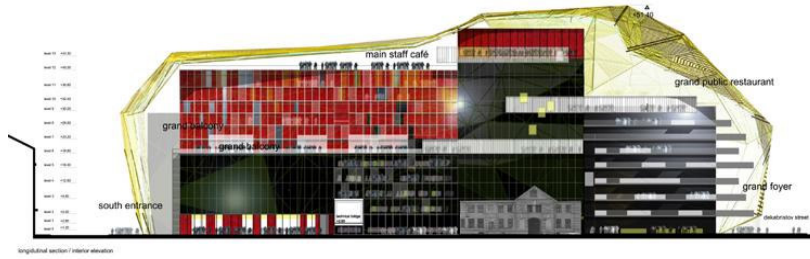


Şekil 3.15: Mariinsky Tiyatrosu II, İçteki yapıyı sarmalayan kabuk

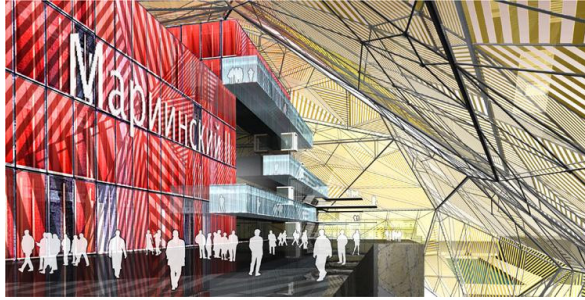


Şekil 3.16: Mariinsky Tiyatrosu I ve II birlikte, Dominique Perrault, St. Petersburg

St. Petersburg'daki Kryukov Kanalı'nın kıyısında bulunan Mariinsky I Tiyatrosu'nun yanında inşa edilecek yeni opera ve bale binası Mariinsky Tiyatrosu II, 2000 metrekarelik bir alana yayılır (Şekil 3.15 ve Şekil 3.16), Dominique Perrault'un tasarımı, siyah mermerden yapılmış etkileyici bir hacmi, altın renkli camlarla sarar. Perrault'un tasarımı, daha rasyonel çizgilere sahip çekirdek binayı bir kabuk ile sararak arada yoğun kullanımlı bir kamusal alan yaratır (Şekil 3.17 ve Şekil 3.18).



Şekil 3.17: Mariinsky Tiyatrosu II kesiti, Dominique Perrault, St. Petersburg



Şekil 3.18: Mariinsky Tiyatrosu II, Kabuk ile yapı arasındaki kamusal alan, Dominique Perrault, St. Petersburg

Hibridleşme, sisteme ait bir özellik olarak değerlendirildiğinde, etkileşim ve dönüşme kapasitesinin ifadesidir. Parçalar arasında geçişliliğin ve işbirliğinin artması, sistemin karmaşıklık eğilimini destekler. Bir türe ait etkin ve geçerli özelliklerin, bir diğerininki ile birleşerek, daha fazla sayıda iyi niteliğe sahip bir canlı ortaya çıkarmaları, yaratıcı evrimin organizasyon biçimlerinden biridir. Ortaya çıkan yeni canlının değişikliklere uyum sağlayabilme, olumsuz etkileri alt etme, hayatta kalma yetisi kendini yaratan canlılarınkinden fazla olacaktır. Bu şekilde sistemin her an yeni birimler ve alt sistemler üretmesi ve evrim sürecini sürdürmesi sağlanır.

Farklı alanlara ait sayısız bilginin dolandığı günümüz atmosferinde, alanlar arası işbirliği ve geçişme potansiyeli hızla artar. Matematik ve biyoloji, mimarlık ve felsefe ya da doğa bilimleri, bilgisayar teknolojileri ve genetik ortaya çıkış modelleri gibi çeşitli karşılaşmalar ve birliktelikler, her bir disipline yeni deney alanları açar, araştırma ağları genişler ve karmaşıklaşır. Bilgi üretme ve yorumlama biçimi yüksek düzeyde hibridleşmiştir. Mimarlık bilgisi, artık, sadece kendi disiplininin form-fonksiyon-strüktür üçlemesinden ibaret olamaz, pek çok farklı alana ait bilgi ile bu alt başlıklar dönüşmüş, değişmiştir. Sözlüklerde livrid (live+hybrid), naturartificial, rurban (rural+urban) gibi hibrid kelimeler yerlerini alır.

Karma oluşumlara olan ilgi artmaktadır. Kırsal ile kentsel arasındaki ayrımın geçişliliği ‘rurban’/’doğalkentesel’ gibi melez bir kelime ile ifade edilir. Kırsal ve kentsele ait sınırlar birbirlerine yaklaşmakta, alanları birbiri içine geçmektedir. İnsanların yoğun kent dokusu içinde doğal-kırsal ihtiyaç ve özlemleri, zamanın hibridleştirilmesi –hafta içi kent merkezinde, hafta sonu kırsalda yaşam- ya da doğanın hibrid strüktürlerle kent içinde sunulması gibi yeni yaşam ve doğa yorumlarının geliştirilmesine neden olur.

Mimarlık nesnesi eklemlendiği mevcut çevreyle iletişimini nasıl geliştirir? Biri yeni, diğeri eski olan bu iki şeyin karşılaşmaları, mevcudun yeni ile dönüştürülmesi ve ortaya yepyeni bir ürün çıkması sürecidir.

4. SONUÇLAR VE TARTIŞMA

Tez, varlığımızı temellendirdiğimiz, şeyleri anlamlandırdığımız, deneyimlerimizi belirleyen alışkanlık ve kavrayışların dönüştürülmesi ile mevcut olana dair potansiyelin araştırılmasını amaçlamıştır. Boşluk, muğlak olana, önceden bilinemeze, evrensel ve zamansız olana dair taşıdığı çağrışımlarla, bir üst alan ya da kavram olarak değerlendirilmiştir. Beden ve boşluk ilişkisi, statik tanımlarının dışında, yeni açılımlar arayışı ile yeniden değerlendirilmiştir. Alışıldık olanın rehavetinden kurtulmak, var olana ilişkin yeni deneyim kanallarının farkına varılmasını sağlayacaktır. Bu bağlamda, bedenin çözülmesiyle başlayan ‘yerleşik kavrayışın dönüştürülmesi’ bölümü; Char Davies’in insan doğa etkileşimine ilişkin deneysel ‘derin ortam’ çalışması Osmose ve 7. İstanbul Bienali ‘Egofugal’ ile örneklenmiştir. Her iki örnekle insanın maddesel olana yaklaşımına ilişkin alternatif yollar araştırılır. Burada ‘birlikte olmak’ konsepti belirginleşir. İnsan ve yöneldiği nesne arasındaki dolaysız ilişki, boşluğa ilişkin farklı düzlemleri deneyimleyerek kurulabilmektedir.

Aynı anda bir çok yerde bulunma, bir arada olma gibi konseptler insanın var oluşuna ilişkin yeni bir kavrayışın gelişmekte olduğunun habercisidir. Beden, ruhun serbestçe girip çıktığı bir kabuktur. Maddesel ve statik olan çözülür. Bu çözülme sadece bedenin maddesel yapısı için değil, yerleşik kavramların, mekanın, düşünme biçiminin dönüşümü sırasında da geçerlidir. Şeyleri belli bir aitliğe, yere, merkeze göre tanımlayan ve sabitleyen bütün önermeler reddedilir. Parçaların var oluşları ve bir arada oluşları, kendi özerk eğilimlerinin sonucu oluşan hassas denge durumlarıdır. Sistem parçalar arası ilişkilerin sürekliliği ile varlığını sürdürür.

Boşluk, sonsuz sayıda alt sistem ve her an kurulup bozulan sonsuz sayıda alt dengenin tümünü barındıran hassas bir üst denge durumu olarak tariflenir. Yeni boşluk tarifini devingen kılan iki temel açılım üzerinde durulur: Evrimsel süreklilik ve açıklık. Evrimsellik, biyolojik gelişme modeline ait bir öneridir ancak sistemin bütünsel bir süreklilik olarak kavranmaya başlanması ile parçalar arası etkileşimin

temel motivasyonunu açıklamakta kullanılır. Açıklık ise sistemin etkiyle dönüşme potansiyelini ifade eder.

Boşluğa ilişkin yeni kavrayış oluşturulurken güncel kuramsal ortam, eşiğinde bulunulan bir kırılma olarak anlaşılmaya çalışılır:

Dünyayı algılayışı hızla değişmektedir. Şeyleri parçalara ayırıp onları birbirlerinden ve bütünden bağımsız olarak inceleyen indirgemeci mekanik görüş yerini bütün parçaların birbirleriyle neden sonuç ilişkisi ile bağlanmaksızın, sürekli etkileşim ve dönüşüm halinde oldukları bir sistem olarak algılayan yeni görüş hakim olmaktadır. Çeşitli farklı araştırma alanları tarafından önerilen açıklama modellerinin bulunduğu ortak kuramsal düzlem dikkatleri objeden alana, statik olandan evrimsel devingenliğe, sonuçtan sürece çeker. Ortaya çıkış, boşluktaki çeşitli etkin güçlerle gerçekleşir. Bu etkin güçler sadece ortaya çıkışı değil sonraki hayatı da belirler.

Bu bağlamda çeşitli disiplinler arasında beliren işbirlikleri –örneğin ortaya çıkış/emergence konusunda biyoloji ve matematik alanlarının ortaklaşması- bilginin üretilmesi ve paylaşılmasına ilişkin yeni bir ortam yaratmaktadır.

Bütün bu kırılmalar mimarlık düşüncesinde benzer prensiplerin işletilmeye çalışıldığı deneysel bir ortam yaratmaktadır. Bu ortam statik olmayan, kendi kendini yöneten, her an evrilerek değişen parçaların sürekli etkileşimidir. Boşluk nesneleri sarmalayan nötr arka plan olmaktan, devingen hayatın kaynağı ve faaliyet alanı olmaya evrilir.

Bu aşamada boşluktaki parçalardan biri, birey ve mimar olarak boşluğu işleten stratejiler ve organizasyonlar araştırılır. Tanım ya da sistem üretmek yerine, boşluğun potansiyellerine ilişkin farkındalığı artırmaya yönelik, açık uçlu kavramlar ve prensipler kullanılmıştır. Boşlukta uçuşmakta olan önermelerden, farklı alanlara ait modellerden, sayısız bilgi parçacığından bazıları, tezin genişlemeye açık ağına eklemlenir.

Boşluğa ilişkin yeni kavrayış, bilginin üretilme, var olma ve paylaşılma biçiminin değiştiği günümüzde, geniş kitlelerin deneyimlediği bir dönüşümdür. Mimarlık ve tasarım alanlarında bu dönüşüm hızla üretim biçimlerini etkilemektedir. Mimari tasarım nesnesi, kendi somut varlığı ile değil ve ona etkiyen çeşitli güçlerle dönüşme potansiyeli ile tanımlanır. Mimarın süreçteki rolü, bütünü tasarlayan tekil güç olmak değil süreci düzenlemektir.

KAYNAKLAR

- Allen, S.,** Allen, 1997. From Object to Field. *Architectural Design*, **67**, 24-31
- Allen, S.,** Allen, 1999. Infrastructural Urbanism, *Points + Lines: Diagrams and Projects for the City*, Princeton Architectural Press, New York, 46-90
- Anar, İ.O.,** 2005. Puslu Kıtalar Atlası, İletişim Yayınları, İstanbul, 144-148
- Bachelard, G.,** 1996. Mekanın Poetikası, Kesit Yayıncılık, İstanbul.
- Baltzer, N.,** 2004, 'The Cloudy Translucence Like That of Jade...' Atmospheric Architectural Photography, *'Metamorph, 9.th International Architectural Exhibition, Focus'* La Biennale di Venezia, Rizzoli, New York, 94-110
- Barthes, R.,** 1996. Göstergeler İmparatorluğu, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Bergson, H.,** 1986. Yaratıcı Tekamül, Milli Eğitim gençlik ve Spor Bakanlığı Yayınları, Ankara
- Brayer, M., Migayrou, F.,** 2001. Archilab, Thames & Hudson Ltd., London.
- Bussel, A.,** 2003. Scanning the Aberrant Architectures of Diller + Scofidio, Whitney Museum of American Art, Abrams, New York
- Cache, B.,** 1995. Earth Moves: The Furnishing Of Territories, The MIT Press, London.
- Calvino, I.,** 2000. Amerika Dersleri: Gelecek Binyıl İçin Altı Öneri, can Yayınları, İstanbul
- Carpo, M.,** 2003. Architecture In The Age of Pliancy, *L'architecture D'aujourd'hui* **349**, 102-103.
- Cevizci, A.,** 2005. Felsefe Sözlüğü, Paradigma Yayınları, İstanbul
- Cross, S.,** ed.2003. The Metapolis Dictionary of Advanced Architecure, Actar, Barcelona
- Damrau, K.,** 1999.Beyond Solidity, *Architectural Design* **69**, 22-33

- Davidson, C.**, ed 1999. Anytime Konferans Bildirileri Kitabı,
Mimarlar Derneği Yayınları, Ankara
- Davies, C.**, 2004. Virtual Space, *Space in Science, Art and Society*. Cambridge
Universty Press Cambridge, 69-104
- Eco, U.**, 2001. Açık Yapıt, Can Yayınları, İstanbul
- Guallart, V.**, 2004. Sociopolis, Project for a City of the Future, Actar, Barcelona
- Hasegawa, Y.**, 2001. 'Kaos kıyısında gelecek oluşum:İstanbul', Egokaç,
7.İstanbul Bienali Kataloğu, İKSV, İstanbul
- Imperiale, A.**, 2000. New Flatness: Surface Tension in Digital Architecture,
Birkhauser, Basel
- Kolatan, S.**, 2003.Blurring Perceptual Boundaries, *The State of Architecture at the
Beginning of the 21st Century*,
Columbia Books of Architecture, New York
- Kwinter, S.**, 1992. Ortaya Çıkış: ya da Mekanın Yapay Hayatı, *Any-seçmeler*, 29-38.
- Obuchi, Y. ve Verebes, T.**, 2004, Critical Projects: Sensors, Actuators & Prototypes,
AADRL Design Core Seminar, London
- Palmer, H.**, 1998. The Aesthetics of Disappearance, *ArchitecturalDesign*,
68, 16-20
- Pamir, H.**, 1998. Any Seçmeler, Mimarlar Derneği Yayınları, Ankara
- Rajchman, j.**, 1998. Constructions, Writing Architecture Series,
The MIT Press, USA
- Sowa, A.**, 2003. Dynamic Space By Greg Lynn,
L'architecture D'aujourd'hui 349, 108-109
- Tschumi, B. ve Berman, M.**, ed.2003. Index Architecture, MIT Press, New York
- Tschumi, B. ve Cheng, I.**, 2003. The state of Architecture at the Beginning of the
21st Century, Columbia Books of Architecture, New York
- Yardımcı, C.**, 1998. Sanal Mimarlığın Gerçeği, *Yüksek Lisans Tezi*, İ.T.Ü. Fen
Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Weinstock, M.**, 2004. Morphogenesis and Mathematics of Emergence,
Architectural Design, 74, 11-17

Zellner, P., Hybrid Space: New Forms in Digital Architecture, Thames&Hudson,
London

ÖZGEÇMİŞ

1981 yılında Yalova’da doğmuştur. 1998 yılında İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi’nde başladığı lisans eğitimini 2002 yılında tamamlamış ve aynı yıl Prof. Dr. Hülya Yürekli danışmanlığında yüksek lisans çalışmasına başlamıştır. Sn. Hülya Yürekli’nin aramızdan ayrılması nedeniyle, tez çalışmasını Dç. Dr. Arzu Erdem ile tamamlamıştır. Lisans öğrenimi süresince ve sonrasında çeşitli mimari tasarım yarışmalarına girmiştir. Çeşitli ekiplerle katıldığı bu yarışmalarda kazandığı ödülleri mevcuttur. 4 No’lu Antrepo Binası’nın önce 8.Uluslararası İstanbul Bienali ana mekanına, sonrasında İstanbul Modern’e dönüştürülmesi süreçlerinde mimar olarak bulunmuştur. 9. Uluslararası İstanbul Bienali ana mekanı olarak kullanılmış olan Deniz Palas’ın restorasyon ve dönüşüm projelerinin geliştirilmesinde çalışmıştır. Kişisel mimarlık çalışmalarını sürdürmektedir.