

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ZAMAN-MEKAN SIKIŞMASIYLA OLUŞAN AŞIRI-
HAREKETLİ İNSANIN, BEDEN-MEKAN
İLİŞKİSİNİN DÖNÜŞÜMÜ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mim. Damla Onur ÖZBEY**

**Anabilim Dalı : MİMARLIK
Programı : MİMARİ TASARIM**

HAZİRAN 2007

**ZAMAN-MEKAN SIKIŞMASIYLA OLUŞAN AŞIRI-
HAREKETLİ İNSANIN, BEDEN-MEKAN İLİŞKİSİNİN
DÖNÜŞÜMÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mim. Damla Onur ÖZBEY
502021075

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 7 Mayıs 2007
Tezin Savunulduğu Tarih : 15 Haziran 2007

Tez Danışmanı : Yrd.Doç.Dr. Meltem AKSOY
Diğer Jüri Üyeleri Doç.Dr. Bülent TANJU (Y.T.Ü.)
Yrd.Doç.Dr. Hüseyin KAHVECİOĞLU (İ.T.Ü.)

HAZİRAN 2007

ÖNSÖZ

Bu tezin hazırlanması aşamasındaki katkıları için tez danışmanım Yrd.Doç.Dr. Meltem AKSOY'a, sonsuz desteęi için aileme ve eşim Ufuk İNAL'a teşekkür ederim.

Mayıs 2007

Damla Onur ÖZBEY

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ	iv
ÖZET	v
SUMMARY	vi
1. GİRİŞ	1
2. ZAMAN VE MEKAN SIKIŞMASINI TETİKLEYEN ETMENLER	4
2.1. Zaman Kavramı ve Değişim	5
2.2. Sosyo-ekonomik Kavramlar ve Değişim	8
2.1.1. Üretim ve Tüketim	8
2.1.2. Küreselleşme	12
3. HAREKET SINIRLARI YOK OLAN “BEDEN ve ZİHİN”	15
3.1. Hareket-Yer İlişkisi ve Yersizleşme	15
3.2. Kentin Transformasyonu	19
3.3. Bilgi ve İletişim Ağında Genleşme	21
4. BEDEN-ZİHİN-MEKAN İLİŞKİSİ	26
4.1. Beden-Zihin İlişkisi ve Mekansızlaşma	26
4.2. Yeni Bir Beden Önermesi Olarak Post-Hüman Özne	31
3. SONUÇ	44
KAYNAKLAR	48
ÖZGEÇMİŞ	51

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 2.1 : Ağacın üzerinde reçine sayesinde bozulmadan kalan, uzak tarih-öncesine ait bir karınca fosili.....	5
Şekil 3.1 : Ulaşım alanında “mekanı zaman ortadan kaldıran” yenilikler sonucunda küçülen dünya haritası.....	16
Şekil 3.2 : Alcatel'in 1987 tarihli bir reklamı aracılığıyla küçülen dünya imgesini popüler biçimde vurguluyor.....	16
Şekil 3.3 : Archigram, Yürüyen kent.....	20
Şekil 3.4 : "Spatial City", mimar: Yona Friedman, 1958-1960.....	21
Şekil 3.5 : Larry Landweber'in internet trafik akış grafiği.....	22
Şekil 3.6 : Larry Landweber'in Ocak 2000 itibariyle haritaladığı internet çekirdeğinin topolojisi.....	22
Şekil 3.7 : Larry Landweber'in ağ bağlantı haritası.....	23
Şekil 3.8 : Real Time Rome projesi sistem diyagramı.....	24
Şekil 3.9 : 6 Ağustos 2006 da Madonna'nın konserinden hemen önce ortalama cep telefonu kullanıcılarının uydudan görüntüsü.....	25
Şekil 3.10 : Aşık Thomas'ın film afişi.....	28
Şekil 3.11 : Sigorta şirketi Globale.....	29
Şekil 3.12 : Bir-Kalp-Yakala internet sitesi.....	29
Şekil 3.13 : New York Sanal Borsası.....	30
Şekil 3.14 : New York Sanal Borsası - detay.....	30
Şekil 3.15 : “Geçişme” ve “Geçicilik”/ enstalasyon.....	35
Şekil 3.16 : 'Osmose' / 'Cartezyen gridin ardından görünmeye başlayan orman'.....	35
Şekil 3.17 : 'Osmose' / 'Gölün kenarındaki meşe ağacı'.....	35
Şekil 3.18 : 'Osmose: / 'Gül ağacı'.....	37
Şekil 3.19 : "Osmose" / 'Ağaç kökleri ve kaya.....	37
Şekil 3.20 : Aegis Hyposurface Projesi, deCOi.....	38
Şekil 3.21 : Aegis Hyposurface Projesi, hareketi sağlayan mekanizma.....	39
Şekil 3.22 : Aegis Hyposurface Projesi, deCOi yazısı oluşurken.....	39
Şekil 3.23 : Fresh Water Pavilion, buz tünel.....	40
Şekil 3.24 : Microsoft'un akıllı ev prototipinde oled ekran sayesinde duvarlar kullanıcının isteği doğrultusunda dekore edilebiliyor.....	42
Şekil 3.25 : Oled ekran gizli masada bilgisayar destekli oyun oynanabiliyor....	42
Şekil 3.26 : Aynadaki gizli oled ekran.....	43
Şekil 3.27 : Anahtar yerine kullanılan dokunmatik ekran.....	43

ZAMAN-MEKAN SIKIŞMASIYLA OLUŞAN AŞIRI-HAREKETLİ İNSANIN, BEDEN-MEKAN İLİŞKİSİNİN DÖNÜŞÜMÜ

ÖZET

Modernizmle başlayıp postmodernizm ile son halini alan ancak postmodernizmin bir özelliği olarak sürekli değişeceğini ima eden birçok kavram, bireyin özünün ve algı sisteminin hızla farklılık göstereceğinin habercisi olmakta; özne, zaman ve mekana biçtiği rolleri tekrar gözden geçirmektedir.

Üretim teknolojilerinin sanayi devrimiyle değişmesi sosyo-ekonomik birçok faktörün de değişmesine neden olmuştur. Seri üretim teknikleri, ulaşım ve iletişim teknolojilerinin gelişimine, tüketim kavramının köklü değişimine, bireyin yerini, dünyayı ve ötekini algılama biçiminin temelden dönüşümüne neden olmuştur. Bu durumların etkisiyle mekanı zaman tarafından sıkıştırılan özne devamlı hareket haline geçmiş, yerle kurmuş olduğu sıkı bağlarını gevşetmiştir. Bu tez bağlamında vurgulanan değişim ve onun bize algılattığı zaman kavramı, bireyin geçirdiği evrimin en önemli tarif aracı olmuştur. Zamanları üst üste çakıştıran sosyo-ekonomik faktörlerden biri olan küreselleşme, zamanı kullanma biçimlerimizi de evrenselleştirmiştir.

Küreselleşmenin etkisi, üretim ve tüketim biçimlerinin değişimine, ulaşım ve iletişim teknolojilerinin gelişimiyle giderek küçülen dünyada hareket kabiliyetinin aşırı derecede artmasına, mobilleşen yaşamların iletişim gereksiniminin artmasına neden olmaktadır. İletişim teknolojilerinin hızla gelişmesi ve ikinci sanayi devrimiyle gelişen dijital teknolojilerin baskısıyla, internet ev ve ofisler sayesinde birçok eylemi dijital teknolojilerin sanal mekanından yaparak hareket alanını değiştiren özne, bir yandan hareket etmeden gündelik hayat pratiklerini gerçekleştirirken, diğer yandan daha uzun mesafelerle daha yoğun ve sık örülmüş olan hareket ağı geliştirmektedir. Bu yüzden özneyi hareketsiz kılacağı düşünülen dijital teknolojilerin gelişimi tam tersine hareket alanını daha da genişletmekte fakat beden var olma biçimini de sorgulamadan geçmemektedir. Bu gelişmeler bedenin mekanla kurduğu birincil, aracısız ilişkiyi zihne teslim ederek yeni bir beden türü ve sınırları muğlaklaşan bir zihin türü ortaya çıkarmaktadır.

Dijital teknolojilerin sunduğu hipergerçek mekanlarla kurulan ilişkide, kendi yerini bulamayan beden, bu teknolojiler karşısında kendi eksikliğini ve kısıtlı yetilerini keşfetmektedir. Bedenin eksikliğinin zihin aracılığıyla farkına varılması tarihte de olduğu gibi kaçınılmaz bir evrim sürecinin zeminini hazırlamakta ve öznenin nanoteknolojilerle bu mekan oyununda yer alması için bir evrim sürecini zorunlu kılmaktadır.

THE BODY-SPACE RELATION'S TRANSFORMATION OF THE OVER-MOBILE HUMAN MADE BY THE RESULT OF COMPRESSION BETWEEN TIME AND SPACE

SUMMARY

Many of the concepts starting with modernism and taking their final form with post-modernism but implying that they are continuously going to change as a part of post-modernism have been showing that the essence of the human and its perception system is going to transform quickly and reevaluation the roles of subject time and space.

By industrial revolution, the changes of production technologies have caused the changes of many socio-economic factors too. Social production processes caused development of transportation and communication technologies basic change of the consumption radical transformation of the image about individual position, world and the other. Under these circumstances the subject that its space is pressed by the time has started to move continuously and eased the strong relations with place. The transformation that is emphasized in this thesis's context and the time concept that made us percept has been the most important explanation instrument of individual evolution. The globalization that is one of the socio-economic factors overlap the time layers, has globalized the way people use time.

The impression of globalization has been causing the change of production and consumption, extreme increasing of moving capability in the world that is getting smaller because of the development of transportation and communication. By the acceleration in progress of communication technologies and pressure of digital technologies developing with second industrial revolution, thanks to internet homes and offices, while the subject, changing own area of movement, thereby realizing many act in virtual space of digital technologies, have been improving daily life experiences without moving, otherwise have been improving a movement network built thicker and denser with longer distance. Therefore, by contrastly, improving of digital technologies are considered that will make the subject immobile, have been enlarging own area of moving, but it hasn't been passing without asking for form of being of body. These developments have been discovering a new sort of body and mind becoming vague its borders, thereby delivering to mind absolute relationships between body and space.

In relationship with virtual space is represented by digital technologies, body that can not find own place against these technologies, have been exploring own insufficiency and lack of capability. Realized of lack of body by mind has been preparing base of inevitable revolution process like in history and making a revolution process for the subject gets role in this game of space with nanotechnologies.

1. GİRİŞ

“Hakikatı gizleyen şey simülakr değildir. Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr hakikatın kendisidir.”

Ekleziyast (Baudrillard,1994)¹

“Gerçek” in anlamını yitirdiğini, gerçeklik (simülakr) kavramının onun artık egemen olamadığı alanı büyük bir kabiliyetle doldurduğunu birçok disiplinde yapacağımız tarama işlemiyle anlamamız zor olmayacaktır. Bağlamlarından kopartılarak içerikleri sürekli boşaltılıp doldurulan kavramlar silsilesinin bu sürekli başkalaşımının sebep ve sonucu, yaşadığımız her ayrıntıyı resmeden zaman kavramının uğradığı “değişim”dir. Zamanı kullanma biçimimiz ve onu algılama biçimimizin değişimi “zaman kavramı”nın değişimine, aynı şekilde bu değişim de tekrar zamanı kullanma ve algılama biçiminin değişimine sebep olmaktadır.

17. yüzyılda Aydınlanma Çağı ile başlayan felsefe, bilim, sanat, edebiyat gibi birçok disiplinin uğradığı sürekli değişim bugüne kadar uzanan bir altyapıya sahiptir. Sanayi Devriminin altyapısını hazırlayan Aydınlanma Hareketleri sosyo-ekonomik açıdan toplulukların köklü değişimine sebep olmuştur. Sanayi Devriminin birinci bölümünü oluşturan “makinalaşma çağı” üretim teknolojilerinin uğradığı evrimin yerini sağlamaştırırken yepyeni bir yaşam biçimini, estetik anlayışı ve gündelik hayatı da örgütlüyordu. Bu dönemi takiben oluşan fabrikalaşma, kentlerin konumlanma biçimlerini kökten değiştirdi. Çalışma kavramının zamanla olan ilişkisini keşfeden, seri-üretimine gücüne hayran kalıp etkisi altında zevkten kendini kaybeden yeni yaşam biçimleri “hız”ı da keşfetmiştir. Üretimde zamanın rolünün önemini kavrandığı bu dönemi takip eden dönemde, üretimin lokomotifi olan “tüketim”in yaptırım gücü keşfedilmiştir. Üretim ve tüketim birbirini öteleyerek öyle bir

¹ Bu kaynakta Jean Baudrillard, bu alıntıyı yaparak devam etmiştir. İnsanın aklına gelebilecek en güzel simülasyon alegorisi olduğunu düşündüğümüz bu Borges masalından: İmparatorluğun hizmetindeki haritacıların çizdiği harita sonunda imparatorluğun topraklarına eşit boyutlara sahip bir belgeye dönüşmektedir. Ancak çökmeye başlayan imparatorlukla birlikte lime lime olmuş bu harita parçalarıyla karşılaşan insanlar vardır. Sonuçta harap olmuş bu soyut metafizik güzelliğin imparatorluğun da bir leş gibi çürüdükçe özüne yani toprağa dönüştüğü görülmektedir.(...) Baudrillard’a göre bundan böyle önce harita, sonra topraktan –gerçeğin yerini alan simülakrlardan- söz etmek gerekecekti.

konuma getirmiştir ki bugünün insanı kendisi için üretilip paketlenmiş zaman programları (bir tatil, eğlence turu, uçak, gemi, tren yolculukları, eğitim programları, emeklilik poliçeleri vb.) satın almaya başlamıştır. Sanayi Devriminin son bölümü olarak da adlandırılan “bilgi çağı” ise sonraki adımı takip etmektedir. Bilgisayarın keşfinin ve ileri teknolojik gelişmelerin sanayi devriminin üçüncü aşamasını oluşturduğu varsayılmaktadır.

Bilgisayarla birlikte internet ağı ile iletişimin maksimum düzeye ulaşması, bilgi, teknoloji, sermaye ve pazar ekonomisinin hızla kıtalararası yer değiştirmesi, ulaşım teknolojilerinin hızlı gelişimiyle kısalan mesafeler, birbirine yaklaşan merkezler küreselleşmenin başlıca sebeplerinden sayılmaktadır. Gerçeklerin yerini suretlerinin aldığı, “katı olan her şeyin buharlaştığı”², ağırlıklarını yitiren kavramlar sebebiyle uç kutupların birbirine hızla yaklaştığı bu yeni dönemi anlamamıza yardımcı olacak en önemli kavramlardandır küreselleşme.

Yere katı bir sadakatle bağlı bireyin bu yeni dönemde bedensel ve zihinsel olarak hareket kabiliyeti artmış, yerle bağları zayıflamış ve kopma noktasına gelmiştir. Büyük üretim teknolojilerinin yarattığı iş kapasitesine bağlı olarak artan kent nüfusları yüzünden, çeperlerine baskı yapan kentler yeni ağlar sistemi kurmuştur. Kırsalı sürekli yutan kent, geçmişteki insanın domestik yapısını terörize etmiştir. Göç nitelikli olan bu “hareket”, kentlerin merkezlerinin suretlerini üretip kent içinde kentler oluşturmaya başlamıştır. Bu da metropolleşen kentin tanımını oluşturmaktadır. Sürekli genişleyen, sınırlarına baskı yapan kentlerde özerk yaşam kentten kaçarcasına kurulmaya başlanmıştır. Ve bu üretmek ve tüketmek için kentin kaynaklarına ihtiyacı olmasına rağmen kendi yaşam aralığını oluşturmak için kent’ten kaçan yeni yaşamlar üretmeye başlamıştır. Sadece teknolojileri değil düşünme biçimi de değişen yeni insan dünyayı farklı bir biçimde görmeye başlamıştır.

Ulaşım teknolojilerinin artışı ve “mobilité” kavramı insanı yere bağımlı bir varlık olmaktan çıkarıp bir zamanlar hayal bile edemeyeceği mesafelere hâkim olmasını sağlamıştır. Bu da bedeninin hâkimiyet alanını genişletmiştir. Ancak bu değişimlerle gelişen insanın aşırı hareketliliği sadece bedensel değil aynı zamanda zihinsel alanda da kendini göstermiştir. İşte bu çalışmada vurgulanmak istenen: “Sürekli hareket” halinde olan insanın oluşturduğu yaşam biçiminin “sürekli iletişim”i de talep ettiği ve bunun da insanın bir gün içerisinde yapabildiklerinin her geçen gün

² Marshall Berman’ın modernizmin çocuklarını yediğine dikkat çektiği, post-modernizmin yapısını anlatmak için birçok yazar tarafından kullanılan bir tema da olan, “Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor” adlı kitabına gönderme yapılmıştır.

artmasına sebep olmuştur. Hareketli beden iletişim ağını genişletmek zorundadır. Bu genişleme de daha çok hareketi doğurmaktadır. Ancak bu çift taraflı tepkime belirli bir durumdan sonra hareketini zihnin içine sığdırmış hareketsiz bedenlerin doğmasına sebep olmaktadır. Çünkü artık birçok eylemi dijital teknolojiler sayesinde hareket etmeden yapmak mümkündür. Dijital teknolojilerin ilerleme yönünde önünü böyle cömertçe açan bu durum, birçok disiplinde olduğu gibi mimaride de yeni deneyimlerin oluşmasına sebep olmaktadır. Ve hatta biraz daha geleceğe doğru bir önerme yapacak olursak, bu hareketsiz ama özgür bireyin bedeni öyle bir beden haline almaktadır ki tüm bu yetenekleri bünyesinde barındıran bir seviyeye ulaşmış bir post-hüman özne olmaktadır. Bu özne, dokunamadığı ancak varlığından şüphe dahi etmediği, kendini çevreleyen bu hipergerçeklikle nasıl ilişkileneceğini bilmediği için zihin tarafından paketlenen beden bu dijital teknolojileri kendi uzvu gibi kullanmayı başarmaya çalışmaktadır.

Bu çalışmada başlangıçtan bu yana zamanla kurduğumuz biricik ilişki sayesinde bedensel ve zihinsel iletişim biçimlerimizde yaşadığımız değişim gözler önüne serilmek istenmektedir. Buna sebep olan en geniş ve en etkili faktörlerden biri olarak vurgulanan “küreselleşme” nin, büyük bir ivmeyle artan üretim teknolojilerinin hem yaşam biçimi hem de düşünme biçimini –dünyayı görme biçimi- nasıl etkilediği araştırılmaktadır. Bu çalışma ortaya çıkan aşırı-hareketli insanın bedensel ve zihinsel olarak maruz kaldığı değişimin, aslında onu bazı açılardan da nasıl hareketsizleştirip, bedensel deneyime ait mekânlardan, sanal mekânlara transfer ettiğini göstermeyi amaçlamakta; ayrıca zihinsel iletişim araçlarını bedensel olarak bir kalemi kullanmadaki ustalığı ile kullanmayı başarıp başka bir seviyeye geçmeye hazırlanan post-hüman kavramını da ele almaktadır.

Çalışmanın yapısı, ucu kapalı bir strüktüre bağlı olarak değil de tıpkı iletişimin yapısında olduğu gibi bir sinir sistemini andıran, dışarıdan gelen uyarımlarla geniş daralan bir biçim göstermektedir.

2. ZAMAN VE MEKAN SIKIŞMASINI TETİKLEYEN ETMENLER

Bu bölümde anlatılmak istenen aşırı-hareketli insanın oluşumuna neden olan ve dolayısıyla zaman mekan sıkışmasına sebep olan faktörlerin neler olduğudur. “Zaman mekan sıkışması”, Harvey’in, bu kavramların anlamlarındaki köklü değişimin ve kapitalizmin, hayatın hızını artırışının yarattığı mekansal tüketim durumlarını tarif etmek için kullandığı bir kavramdır. Bu bölümde amaçlanan zaman mekan sıkışmasından söz edilmesine sebep olan faktörleri incelemektir.

İnsanın doğası zaman üzerinden kavranabilir. Bunun sebebi zamanın durmadan, sürekli değişmesi ve insanın hayatında birikmesi, insanın hayatını biriktirmesidir. Tıpkı tortul kayaların oluşumu ya da evrim sürecinde olduğu gibi...

İnsan ve yeryüzünde bulunan diğer canlıların, geçmişten bugüne bir tür evrim sürecinden geçtikleri savunulmaktadır. Bu evrimin sürüp sürmediği ise günümüzde merak konusudur. Coğrafi yalıtım, yeni türlerin doğmasını tetikleyen geleneksel mekanizmalardan biridir, bu nedenle, kimi bilimadamları insan evriminin sona erdiğini, çünkü modern dünyada hiç kimsenin insanlığın geri kalanından tümüyle yalıtılmış olarak yaşayamayacağını söylemektedir (Yılmaz, 2002). Fakat Herakleitos’un “Değişmeyen tek şey değişimdir” sözünü anımsadığımızda konunun o kadar da kesin bir noktayla sonlanamayacağını savunabiliriz.

Değişim gözden kaçmayacak kadar geniş bir alana nüfus eden, varlık olarak insanın doğasını algılamamız için hayati bir kavramdır. Bir evrimin varlığı şüphesizdir, ancak bunun sonlanmış bir süreç olduğu şüphelidir. Birçok faktörün de etkisiyle sürekli başkalaşan insan, bu değişimi zamanın varlığına borçludur.

Sosyo-ekonomik faktörlerin de etkisiyle ucu açık, bitmeyen bir değişim sürecinin içinde olan insanın başkalaşımı, onun nüfus ettiği ve ona nüfus eden her şeyin etkisiyle mümkündür. İnsanın değişimi onun yaşam kültürünün değişimi demektir. Bu bölümde anlatılacak olan kavramlar, çağdaş öznenin haşır-neşir olduğu, kendisini ve “öteki”ni görme biçimi, gündelik hayat pratikleri ve yaşam biçiminin niteliğini tarifleyen, insanın giderek hareketlenen ve bu yüzden de küçülen dünyasında, bu hareketin tetikleyicilerini ele veren temel kavramlardır.

2.1. Zaman Kavramı ve Değişim

“Zaman tanrının somutlaştırılmasıdır. O her şeyi içerir; insana dair olan her şeyi ve evreni...” (Adam, 2004). Zamanın anlamı insan için gece-gündüzden ibaretken, Mısır Güneş Tanrısı ve Zamanların Hükümdarı “Ra” günün her saati şeklini değiştirerek onun periyodunu görünür kıldı. Yine gece ve gündüzün tanrı tarafından yaratılışı İncil’ de bir bölümde yerini almıştır. Zaman kavramı, kutsal kitaplara bakacak olursak, Adem’in “yasak meyve” yi yemesiyle başlamıştır. Çünkü cennet acının ve ıstırapın, hastalık ve ölümün olmadığı bir sonsuzluk ve rüya alemidir. Ancak Adem’in hatasıyla cennet ve yeryüzünün sınırları belirgin şekilde çizilmiştir (Adam, 2004).

Zaman, ilk insan da dahil olmak üzere, içinde kayıtsız biçimde var olunan bir kavramdır. Büyük Patlama (Big-Bang) Teorisine göre dünyanın, bir ‘an’ın diğerlerine uyum göstermeden başına buyruk, asice kopuşuyla olduğu varsayılırsa, dünya oluşmadan önce “an” vardı denebilir. Zaman kavramı ise kendisi tarafından idrak edilen “varlık”ın var oluşuyla gerçeklik kazanmıştır. Bu idrak bir hayvanın içgüdüğü ya da bir insanın bilinciyle edinilebilir.



Şekil 2.1: Ağacın üzerinde reçine sayesinde bozulmadan kalan, tarih-öncesine ait bir karınca fosili. (Langone, 2000)

Hiçlik içerisinde kavranamayacak bir içeriğe sahip olan zaman, idrak edilip kullanılmaya başlanınca anlamını bulmuştur. Ve tabii sonsuzluk da zaman kavramını anlamsız kılacaktır. Güvenç, “Mimarlık: Zaman, Mekan ve Değişim” adlı yazısında Moore’un 1963’te yazdığı sosyal değişim denemesinde zaman ile değişim arasında kurduğu asimetrik ilişkiyi anlatmak için şu alıntıyı yapmıştır: “*Zaman*’ yoksa

'değişim' olmaz; fakat 'değişim' yoksa 'zaman' kavranılamaz" (Güvenç,2005). Zamanla ilgili farkındalığı ölümlülüğe yani tabiatın değişmeyen kanunu olan "değişime" borçluyuz. Burada bahsi geçen özne şüphesiz sadece insanoğlu değildir.

Doğada zamanı işaret eden kavram "değişim"dir: zamana bağlı periyotla renklerini, yaşarlılığını, dönemsel sistematliğini değiştiren tabiat, buna bağlı çiftleşme, göç, kış uykusu vs. gibi faaliyetlerini gerçekleştiren canlılar, gel-git, milyonlarca yılların birikimini kesitinde barındıran topografyalar, canlı kalıntıları (Şekil 2.1)...

Varlık olarak her şey onun gerçekliğinin ne olduğuna dair izleri işaret edecektir. Örneğin organik bir maddenin üzerindeki küf, kapının kilidinde sallanan bir anahtarlık, ya da çamurlu bir yolda lastik izi, toz, akan bir nehir, bir fosil, bir taş parçası; her şey zamanı kavramak için birer ipucu olduğunu gösterecektir.

Zamanın anlamı üzerine çok uzun yıllar boyunca zihin pratikleri yapılmış, ünlü düşünürler, hakkında önemli teoriler ve kavramlar oluşturmuştur. Bu çok doğaldır; çünkü varlık, yer ve zaman var oluşun temelinde yatan kavramlardır.

Heidegger'in bir konferansda dile getirdiği, Aristoteles'e ait eski bir önerme şöyledir: "Zaman hiçbir şeydir. O yalnızca içinde yer alan olaylar sayesinde sürüp gider. Mutlak bir zaman yoktur, mutlak bir eşzamanlılık da yoktur. Zaman, olayları içinde taşıyandır." (Heidegger, 1997)

Zamanın Aristo tarafından mekan, cisim ve hareketle ilgili olarak fizik bakımından incelenmesi Küken tarafından şöyle ele alınmıştır: "Aristo'ya göre hareket gibi zaman da sürekli bir nicelik olduğundan ayrı ayrı 'an' lardan meydana gelmez. Bu anlayışa göre 'şimdi' gerçek anlamıyla zaman değildir, ancak içinde bulunduğumuz 'an' zaman içinde biricik gerçektir. O'na göre 'önce' ve 'sonra' arasında süreklilik gösteren zaman; hareketin sayısıdır. Belirli zaman ve hareketin başlangıcının ve sonucunun olmadığını söyleyen Aristoteles'e göre zaman ezeli ve ebedidir." (Küken, 1997)

Einstein'ın Görecelik Kuramında ifade edilen bir önerme şudur: "uzay kendi içinde hiçbir şeydir; mutlak bir uzay yoktur. O yalnızca içerdiği cisimler ve enerjiler sayesinde vardır." (Düzgören, 1997)

Kant'a göre ise zaman ve mekan, ne birer var olandır ne de var olanların özellikleridir. Bu nedenle de duyumsanabilir sezginin içeriğinin bileşenleri olarak açığa çıkartılamazlar. Fakat dünya ile ilgili deneyimlerimizin, yüz yüze geldiğimiz nesnelerin zaman ve/veya mekanın işgal ettiğini kabul etmek suretiyle olanaklı olduğu düşünülmektedir. Yani deneyimin mekansal-zamansal bir biçime sahip olduğu varsayılmaktadır (Heidegger, 1997).

Bozkurt, Henry Bergson'un sözlerini şöyle aktarmaktadır: "Zaman geçmişe ait bir şey değildir, yaratıcı ya da önceden bilinemez boyutuyla bir eylem olarak sahiplenilir." (Bozkurt, 1995) Bergson'a göre zaman, insan bilincinin bir oluşumu ve yaratıcı gelişimidir. Bu nedenle insan bilincinin dışında değil, gelişim süreci içindedir.

Deleuze'e göre: "Kendimizi, hareketlerimizi ve diğerleriyle olan ilişkilerimizi 'zaman içinde' diye düşüneceğimize, zamanın, bizi veri olan (kamusal ve özel) kendimizden ayırabilecek biçimde 'içimizde' veya onların içinde olduğunu düşünmeliyiz." (Bozkurt, 1995).

Hegel bir önermesinde şöyle der: "Her şeyin zaman içinde ortaya çıktığı ve yıkılıp gittiği söylenir, öyle ki her şeyden soyutlandığında, yani zamanın ve uzamın içeriğinden soyutlandığında, arkada bir tek boş zamanla boş uzam kalmış olur, başka bir deyişle, zaman ve uzam dışsallığın soyutlaması olarak konumlandırılmıştır, zaman ve uzam sanki kendileri için varmışlar gibi tasarlanmışlardır. Ama her şey zaman içinde ortaya çıkıp yıkılıp gitmez, zamanın kendisidir bu oluş, ortaya çıkış ve yıkılıp gidiş." Başka bir uyarıda bulunurken bu noktayı iyiden iyiye vurgular: "Zaman, bir akım içinde ortaya çıkıp yutulup giden her şeyin bulunduğu bir kap değildir. Zaman sadece işte bu yıkılıp gitme soyutlamasıdır. Şeylerin zaman içinde olup bitmelerinin nedeni sonlu olmalarıdır; zaman içinde yer aldıkları için yıkılıp gitmezler, zamansal olanın ta kendisidirler zaten... Demek ki gerçek şeylerin sürecidir zamanı oluşturan." (Mays, 1997)

Bütün bu düşünürlerin zamanı tanımlamak için seçtikleri yön olan felsefenin yanında, zamanı daha katı çerçevelerle tanımlayan Galileo Galilei, Isaac Newton, Albert Einstein, Stephen Hawking gibi diğer bazı düşünürlerin kullandığı alan ise fiziktir. Fizikçilerin zamanı kavrayışı ölçmeyi öngörür ve bu da zamanın sınırlarını ve birimlerini keskinleştirir.

Tüm bunların yanında Heidegger'in adı geçen çoğu düşünürün bakış açısına dışardan bakıp, onları kapsayan bir evren edasıyla sunduğu zaman kavramını tanımlama biçimi, bu çalışmanın konusuyla zaman kavramının ilgisini kurabilmemize olanak sağlıyor.

Heidegger'e göre zaman kendi kendinin üstüne yığılarak uzayıp giden bir akıştır. "Zaman yoktur, o kendi kendini boyuna zamanlaştırır." İnsan zamansal bir varlıktır. Buradaki zaman fizik zaman değil, ontolojik zamandır. Başka bir deyişle insan, zaman içinde değildir, zamanlaşma sürecinin ta kendisidir. Bu zamansallığı şöyle anlamamız gerekir: insan etkin olarak dağılan bir varlıktır; daha doğrusu varlığın etkin olarak dağılmasıdır (Bozkurt, 1995).

“...İnsan, zaman içinde değildir, zamanlaşma sürecinin ta kendisidir” cümlesi, bu çalışmada anlatılmak istenen değişen kavramların nasıl bir içgüdüsel temele dayandığını anlatan bir önermedir. İnsanın değişimi zamanın değişimiyle eşgüdümlü olarak meydana gelmektedir. Ve bu değişim sosyo-ekonomik kavramlar gibi diğer kavramların değişimi demektir. Bu çalışma insanı zaman içinde bağımsız bir varlık olarak değil de sürekli değişmesi ve değiştirmesi nedeniyle aslında onun bu sürecin kendisi olduğu kabul edilerek hazırlanmıştır. Değişen diğer kavramların anlatıldığı sonraki bölüm olan sosyo-ekonomik faktörlerde zaman kavramının ne kadar önemli bir role sahip olduğunu, tüm bu kavramların oluşma sebebinin insanın kendisi olduğu fikrinden anlayabiliriz.

2.2. Sosyo-ekonomik Kavramlar ve Değişim

2.2.1. Üretim ve Tüketim

“Bir varsayıma göre, yarattığımız şeyler sadece doğal ortamlarla başa çıkmamızı ve hayatın gereksinimlerinin üstesinden gelmemizi sağlayan çeşitli araçlardır. Teknolojiyi açıklayan geleneksel yaklaşım, her zaman zorunluluk ve fayda nosyonlarının önemini vurgulamıştır. Teknoloji uzmanlarının insanlara hayatta kalmaları için gerekli olan faydalı nesnelere ve yapıları sağladıkları defalarca yinelenmiştir. Ancak zorunluluk ve fayda kavramlarının, insan nesli tarafından yaratılan ürünlerin çeşitliliğini ve yeniliğini ayrıntılı biçimde açıklaması beklenemez.” (Basalla, 1996).

İnsanoğlu dünyada bugüne kadar var olmasını, öncelikle ihtiyaçlarını karşılama yeteneğine borçlu olabilir ancak üretim süreci bundan ibaret olsaydı yani insan bununla yetinseydi bugün her şey çok farklı olurdu.

“Doğanın yasalaştırdığı evrensel ihtiyaçları değil kendimize ait olarak algıladığımız ihtiyaçları karşılamak amacıyla teknolojiyi geliştiririz. Fransız düşünür Gaston Bachelard’ göre fazla olanın (yani artı değer) ele geçirilmesi, gerekli olanın kazanılmasına kıyasla insanlar üzerinde daha güçlü bir ruhsal uyarıma sahiptir; çünkü insanlar ihtiyacın değil arzunun yaratımlarıdır.” (Basalla, 1996).

İnsanoğlu sadece gereklilik üzerine bir yaşantı geliştirseydi bitkiler ve hayvanlar gibi üreme, yetiştirme, serpilerek gelişme gibi eylemlerle doğayı hayatına ilkel biçimde temas ettirecekti. Oysa insan doğayı kendi yaşam biçimi standartlarını belirlemede kullanacakları bir malzeme ve güç olarak hayatına almıştır. Bu durum insanın “zamana biçtiği rol”de de büyük değişikliklere neden olmuştur. Üretim biçimi çeşitlilik göstermeyen bir toplumun zamanı kavrama biçimi oldukça ilginç farklılıklar göstermiştir.

İnsanın ‘maddi ve manevi değerlerini yaratma biçimi’ onun üretim biçimidir. Ve tarım, endüstri, ulaşım, iletişim, sanat gibi birçok alanda üretim biçimi bir evrim

geçirmektedir. Daha önce tarım toplumu olan toplumlar daha sonra endüstri toplumu ve şimdi de bilgi toplumu olmaktadır. Bu değişim tabii ki üretim, tüketim biçimimizin uğradığı değişimin yansıması olmuştur.

Oral Sander endüstri devrimini şu şekilde analiz eder (Sander, 1989).

- Devrimin Düşünsel Nedenleri

Sanayi devrimini 16. ve 17. yüzyıldaki dinsel, siyasal, bilimsel ve felsefi düşünceler hazırlamıştır. Protestan Reformu "bugün çok çalışıp yarını düşünmeyi" önemli bir değer olarak yerleştirmiştir. 17. yüzyılda Aydınlanma Çağı filozofları bilimsel yöntemi ve rasyonel düşünme ilkelerini geliştirmişlerdir. Fransız Devrimi, Napolyon aracılığıyla bu düşünceleri Avrupa'ya yaymıştır. 17. yüzyılın bilimsel buluşları, hızlı nüfus artışı, yaşam düzeyinin artışı, kapitalizm ve taşıma ve teknolojiye meydana gelen değişimler sanayi devriminin meydana gelmesine kaynak oluşturmuştur.

- Birinci aşama: Makinalaşma Çağı

18. yüzyılda başlayıp 19. yüzyılın ortalarına kadar (1870'ler) süren bu endüstrileşme sürecine 'demir' ve 'kömür'ün asıl enerji kaynağı ve hammaddeyi oluşturduğu 'makinalaşma çağı' denilebilir. Temel ve ayırıcı özelliği makina kullanımının yaygınlaşması sonucu büyük fabrikaların ortaya çıkmasıdır. Böylece, Avrupa'da temelde tarım işçilerinin toplumundan, fabrikalarda eşya üreten nüfusa doğru düzenli bir değişim olmuştur.

Bu dönemde İngiltere'nin sahip olduğu zengin kömür yatakları bu devletin öteki devletler üzerinde ekonomik üstünlük sağlamasına yol açmıştır.

Endüstri devriminin ilk aşamasında buhar, kömür ve demirin birleşimi önemli siyasal, ekonomik ve toplumsal sonuçlarıyla birlikte "demiryolu çağı"nı da açmıştır. Kömür yalnızca demiryolunda hareket eden araçlara güç sağlamakla kalmamış, aynı zamanda demiryolları da kömürü çok uzak ve eskiden taşınamayan yerlere götürmüştür. Böylece Avrupa'da kömürle çalışan makinaları barındıran fabrikalar hem büyümüş hem de en uzak noktalara kadar yayılmıştır.

- İkinci Aşama

Sanayi devriminin ikinci aşamasında (1870'ler sonrası) temel hammadde ve enerji kaynaklarında değişiklik ortaya çıkmıştır. Kömür ve demirin yanında çelik, elektrik, petrol ve kimyasal maddeler de üretim sürecine sokulunca endüstrileşme bugün görülen biçimini almıştır.

Demir, endüstri devriminin birinci aşamasında büyük ama başat olmayan bir rol oynamıştır. İkinci aşamasında 'çelik' tam anlamıyla her alana egemendir. Çeliğin en önemli yararı demiryollarında görülmektedir. Örneğin bu dönemde çelik sayesinde gelişen demiryolları Birinci Dünya Savaşı'nda savaşılan devletlere temel lojistik desteği sağlamıştır.

- Üçüncü Aşama

Bilgisayarın keşfinin ve ileri teknolojik gelişmelerin sanayi devriminin üçüncü aşamasını oluşturduğu varsayılmaktadır. Bu "3. dalga sanayi devrimi" olarak adlandırılabilir. Bilgisayarla birlikte internet ağı ile iletişimin maksimum düzeye ulaşması, sermaye ve pazar ekonomisinin hızla kıtalararası yer değiştirmesi küreselleşmeyi doğurmuştur.

Fabrika sistemi ile üretim, talep artışı doğrultusunda bir gereksinim olarak ortaya çıkmıştır. Büyük makinelerin evde üretim için elverişsiz olması, bu nedenle evler yerine işçilerin makinelerin bulunduğu büyük binalara giderek çalışması, başka deyişle fabrika sisteminin kabul edilmesi süreç içinde meydana gelmiştir.

Sanayi devriminin bir başka etkisi de nüfus artışı konusunda olmuştur. Sanayileşme sayesinde tarım makineleşmiş, böylece aynı miktar toprak daha fazla insanı besleyebilir hale gelmiştir. Ayrıca kent sanayi tarım sektörü dışındaki insanlara iş sağlayarak daha fazla insanı besleyebilir duruma gelmiştir. Sanayi devrimi kentlerde nüfus yığılmalarına da neden olmuştur.

İşçilerin fabrikalarda toplanması ve fabrikaların da kentsel alanlara yığılmasıyla giderek kentler kırsal alanları yutmaya başlamıştır. Bu gelişme tıp bilimindeki yeniliklerle ortaya çıkan nüfus artışı ve bu nüfusu doyurmak için gıda maddesi bulma çabalarıyla birleştiğinde 20. yüzyılın değişmez özelliği olan kitle toplumu tarihteki yerini almıştır.

Sanayi devriminin sebep olduğu tüm değişimler sonucunda ortaya çıkan yeni toplumsal biçim, bir dönemin başlangıcını temsil ediyordu. Bu modernizmin standartlaşmış ürünlerinin yeni yaşam biçimlerinde yerini almasının, üretim ile tüketim zamanının ilişkisinin derinden bir kavrayış haline gelmesinin de sebeplerindendi. Sanayi devriminin getirdiği seri üretim, standartlaşma gibi yeni kavramlar tüketim, tüketim nesnesi, pazarlama, sunum, imge gibi kavramların önünü açmıştır. Ve modernizm, katı standartları sayesinde, standartların tekrar nasıl bozulacağına dair buluşlar yaparak postmodernist bireylerin oluşmasına sebep olarak, çoğu kavramların değişmesine, bazılarının tamamen altını kazıp, içeriğinin dönüşümüne sebep olan sürecin başlamasını sağlamıştır. Üretim, tüketimden ayrı düşünülemez

hale gelmiş hatta üretimin sebebi lokomotifi “tüketim” olmuştur. Artık üretmek için tüketmeye değil, tüketmek için üretmeye ihtiyacımız vardır. Uluğ'nun dediği gibi “Üretim ve kalıcılık ancak tüketim ve geçiciliğin fonksiyonları olarak var olmaktadır” (Uluğ, 2000). Toplumsal yapının temeline maddi değerleri koyan üretim, tüketim, yönetim biçimi olarak adlandırabildiğimiz Kapitalizm de bu ilişkinin organik bağlarındandır.

“Kapitalizmin ilk ayırt edici özelliği sanıldığı gibi makine değil, saat aracılığıyla düzenlenmiş, örgütlenmiş zamansal düzenliliklerdir.”(Yırtıcı, 2004)³ Yırtıcı'ya göre bunun en güzel örneği, kapitalist ekonomide görülür. Üretimin örgütlenmesinin temelinde üretim maliyetlerinin ve dolayısıyla üretim süresinin minimize edilmesi yatmaktadır. Örnek olarak 1914'de ortaya çıkan “Fordizm” başarısını zaman ve mekanın o güne kadar görülmemiş bir şekilde yeniden düzenlenmesine borçludur. İşçilerin önüne kurulan akan bant teknolojik olarak bir yenilik değildir. İlham noktasını mezbahalarda kasapların tek tek bir hayvanı bütün kesmeleri yerine her birinin bir yerden sorumlu olmalarına dayalı kurulmuş iş bölümünden almıştır. Ancak zaman ve mekanın örgütlenmesi üzerinden büyük bir buluş olan bu sistem sadece üretimde değil tüketimde de büyük gelişmelere sebep olmuştur (Yırtıcı, 2004).

Baudrillard ihtiyaç nesnelerini ve tüketim nesnelerini birbirinden ayırmaktadır. İhtiyaç nesnelere gerçekten bir kullanıma hizmet etmektedir. Tüketim nesnelere hizmet ettiği yer ise işaret değeri ve göstergelerin oluşturduğu dünya güç dengelerinin bilinmez kaynağıdır (Baudrillard, 2002).

Bugünkü anlamıyla tüketim kavramının oluştuğu dönem, 20. yüzyılın başlarına denk düşmektedir. Sonrasında da alt kavramlarıyla birlikte büyüyerek 21. yüzyılda halen yükseliş sergilemektedir. Gerçek anlamda tüketmeden, yani tamamen kullanmadan, üretime geçilmiştir ve üretilen nesnelere tüketilmesine teşvik eden etkili faktörler önem kazanmaktadır. Yoğun talep sonucu olarak değil de bir takım stratejilerin söz konusu olduğu kapitalist üretim şekillerinin, piyasaya sürdüğü nesnelere tüketilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla, insanlar artık ihtiyacı olduğu kadar almak yerine, özendirilerek alabildiği kadar almaya yönlendirilmektedir.

Tüketim kavramı sadece nesnelere tüketilmesi anlamına gelmemektedir. Dünya üzerinde yaklaşık 5000 farklı dil kullanılmaktadır. Bu dillerden her iki haftada biri yok olmaktadır. Ve eğer bu şekilde devam ederse iki yüzyıldan daha kısa bir sürede

³ Alıntının yapıldığı orijinal kaynak “Social Relations, Space and Time, Social Relations and Spatial Structures içinde der: Gregory,D ve Urry,J., Macmillan, Londra” dir.

dünya üzerinde konuşulan sadece bir dil kalacaktır. Bunun sebebi, oluşan tüketim çılgını toplumların sadece nesnelere değil “zaman”ın, “mesafe”lerin dolayısıyla “kültür”lerin tüketimine de sebep olmuş olması ve bu durumun da küreselleşmeyi tetiklemesidir.

2.2.2. Küreselleşme

“Giddens'a göre küreselleşme modernliğin bir sonucudur ve iktisadi, politik ve kültürel gelişmelerin dünya çapında yaygınlaşmasını ifade etmektedir. Bugün yerel ve küresel olan formlar ve olaylar tüm toplumları etkilemektedir. Giddens, küreselleşmede yerel katılımlar ve uzak etkileşimler arasındaki karmaşık ilişkilere işaret etmektedir. Küreselleşmeyi, uzak yerleşimleri birbirlerine, yerel oluşumların kilometrelerce ötedeki olaylarla biçimlendirildiği ya da bunun tam tersinin söz konusu olduğu yollarla bağlayan dünya çapındaki toplumsal ilişkilerin yoğunlaşması olarak tanımlamaktadır.” (Yırtıcı, 2005)

Morley ve Robins'e göre küreselleşme, ülke sınırları tarafından biçimlendirilmiş sert bir coğrafya kavrayışını manipüle ederek, alternatif ölçekli bir mekansal çerçeve sağlar; yani “meta-coğrafya”. Küresel mekan, içinde sınırlarının geçirgen olduğu, akışkan, elektronik ve merkezless bir mekandır. Küreselleşme, yeni bir küresel sistemin genel fotoğrafına çok sayıda lokal olanın eklenmesi durumudur (Morley, Robins, 1995).

Bu durum, zaman ve mekan limitlerinin sıkıştırılmasıyla ve derinless ve anlık bir dünyanın yaratımıyla ilgilidir. Küreselleşme coğrafi sınırları yıkarak, ulusal devlet iktidarına meydan okuyarak ve teker teker bireyler üzerinde kitlesel medya kontrolü kurup, toplumda gücünü geleneksel olandan alan ilişkileri dönüştürmüştür. Küreselleşme, hareket kabiliyetinde bir sıçrama yaşamış insanın ‘yer’le bağlarını zayıflatmış dolayısıyla birey için tehdit unsuru olmuş, mekanı zaman içinde sıkıştırmış, ülke sınırlarını silerek coğrafyasını genişletmiş, kültürel farklılıkları yok ederek tek ve kompozit bir küresel kültür oluşturma yönünde önemli bir yol kat etmiştir.

Sassen'e göre Taylor, gelecekte dünya sisteminde baskın olanın ulus-devlet merkezli olandan çok şehir merkezli meta-coğrafya olduğu fikrini tartışma alanına taşımaktadır. Küreselleşme, önemli toplanma noktaları dünya şehirleri olan yaygın küresel bilgi ağları ile dünyanın dört bir yanına hızla yayılmaktadır (Sassen,2002). Ülkeler ticari, ekonomik ve kültürel olarak güçlü kalmak için bu bilgi ağları sistemine bağlı kalacaklardır. Bu, eşitliği ve demokratik değerleri dikkate alarak istinasız tüm vatandaşlara ulaşım ve iletişim sağlamak için kritik bir faktördür.

Yırtıcı'nın tarif ettiği şu durum, bu tez bağlamında küreselleşmenin ne ifade ettiği ile ilgili olarak çok önemli ipuçları vermektedir: Yırtıcı'ya göre küreselleşmenin en önemli unsurlarından biri, mekanın zaman tarafından yok edilmesi, mekanın anlamını ve önemini yitirmesidir. Sassen'e göre küreselleşmenin akışkanlığının debisi, "coğrafyanın sonu", "mesafenin ölümü" olarak adlandırılan durumları ortaya çıkarmaktadır. Bugünün küresel ekonomisinin anahtar kelimeleri olan küreselleşme, bilgi akışı, ekonomi ve iletişim artık mekanın varlığını sürdürmeyeceklerini iddia ederler. Küresel ekonomi için mekanın modası geçmiştir (Yırtıcı, 2005).

"Tanımadığı bir ülkede kaybolmuş durumdaki yabancı ("oradan geçen" yabancı) kendini, orada, ancak otoyolların, benzin istasyonlarının, hipermarketlerin ya da otel zincirlerinin anonimliği içinde yeniden bulabilir. Bir benzin markasına ilişkin duyuru onun için güven verici bir nirengi oluşturur ve hipermarketin reyollarında çokuluslu firmaların sağlık ürünlerini, ev aletlerini ya da yiyecekleri bularak ferahlar. Bunun tersine, Doğu ülkeleri, tüketimin dünya uzamını yakalayacak bütün olanaklara henüz sahip olmadıklarından bir miktar egzotizm barındırmaktadırlar." (Auge, 1997).

Bu durum imajların nasıl küreselleştiğinin ve bu durumun insanlar için ne anlama geldiğinin göstergesidir. Yırtıcı'ya göre küreselleşmenin göz ardı ettiği şey, küreselleşmenin ikircikli bir şekilde yeni mekansal farklılıklar yarattığı ve yayıldığı her coğrafyada bununla uzlaşmak zorunda olduğudur. Bugün küreselleşmenin en büyük sorunu ve küreselleşme karşıtlarının üzerinde önemle durdukları nokta, küreselleşmenin gelişmiş ve az gelişmiş bölgeler yaratması, bu bölgesel farklılıkları kullanarak belirli bir azınlığın zenginliğini arttırması ve bu esnada her türlü kültürel farklılık ve kimlik arayışının altının deşilmesidir (Yırtıcı, 2005).

Frank Webster küreselleşme sürecini sadece iş ilişkilerinin artan uluslararasılaşmasıyla değil, aynı zamanda dünyanın büyüyen sosyo-ekonomik entegrasyonunda olduğu gibi çoğalan karşılıklı bağımlılık ve insan ilişkilerinin birbirine geçmişliği ile tanımlar (Webster,2002).

Küreselleşme, her alanda hayata nüfuz eden bir sürecin yaşanmasına sebep olmuştur. Bu, ekonomide, uluslararası ticarete, bankacılıkta, turizmde ve çeşitli açılardan popüler kültürde işaret edilen ekonomik, sosyal, politik ve kültürel bir süreçtir.

Baudrillard, İkiz Kulelerin yapımının bir küresel şiddet göstergesi olduğunu ima ederek, küreselleşmenin şiddete dayalı reddinin de bu mimarinin imha edilmesinden geçtiğini ortaya koymaktadır (Baudrillard, 2003).

Hayatını riske atacak kadar ideolojik olması beklenen bu terör faaliyetlerinin, mesafeleri kısaltmak adına taşeronlaştığına ve bir meslek haline geldiğine dair olan söylentiler terörün de küreselleşmeden payına düşeni aldığını göstermektedir. Küreselleşme her alanda etkisini gösterirken insanın özne olarak bu durumdan etkilenmesiyle yaşadığı “dünyası küçülen Guliver’ler topluluğu” olması kaçınılmaz sonuçlardandır.

3. HAREKET SINIRLARI YOK OLAN “BEDEN ve ZİHİN”

Bu sosyo-ekonomik faktörlerdeki ve Harvey'in “zaman mekan sıkışması” (Harvey,1999) olarak da adlandırdığı değişimler insanı yeni bir döneme hazırlayan etkenler olmuşlardır. Üretim teknolojilerinin değişimi ile ulaşım ve dolayısıyla iletişim sektöründe oluşan büyük gelişimler yeni bir insan türü yaratmıştır. Bu insan türü hareketin sınırlarını zorlamış, üzerinde yaşadığı coğrafyanın sınırları konusunda zihni berraklığını yitirmiş, zaman kavramının ne anlama geldiğini kendi gündelik hayatı üzerinden kavrayıp entelektüel alana aktarabilmiş ve bunun üzerinden ‘hız’ı keşfetmiş olan, evrimleşmiş bir insan türüdür. Aşırı hareketli bir bedene sahip olan bu insan türü, zihnen hareket kabiliyetinin sınırsızlığını da keşfetmiştir.

“20. yüzyıl başı modernistlerinin temel sorunu, insan yaşamlarının altüst olduğu, büyük demografik değişimlerin yaşandığı, toplumsal ve fizikî çevrenin yeni gelişen teknolojiler (otomobil, demiryolu, telgraf ve telefon) ile hızla dönüştüğü, ekonomik ve siyasî güçlerin keskinleştiği bir çağdaş insan yaşamları ve onun fiziksel yapılı çevresi yani maddi dünya nasıl olmalıdır sorusunu güçlü bir şekilde sorabilmek ve cevap aramaktır.” (Yırtıcı, 2005)

3.1. Hareket-Yer İlişkisi ve Yersizleşme

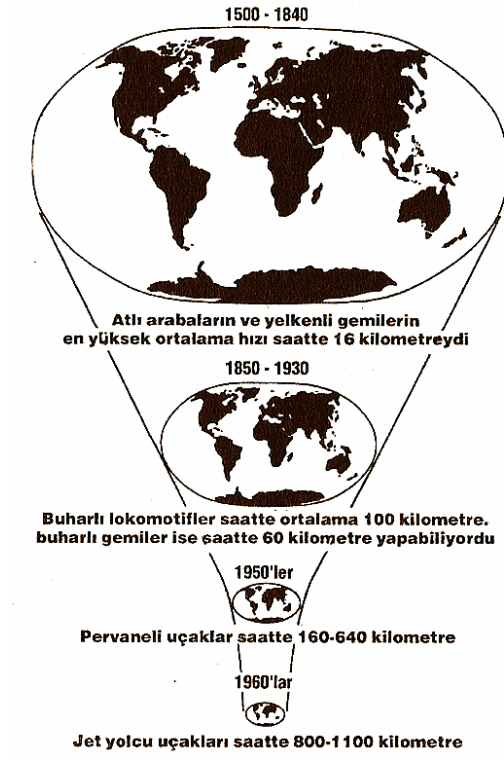
Daha önce bahsi geçtiği ve Güvenç'in de belirttiği gibi endüstri devrimi üretim teknolojilerinin ilerlemesinde çok önemli rol oynamıştır.

“James Watt Usta'nın mucizeler yaratan buhar kazanı arabaya bindirilince tren, kara sabana bağlanınca traktör, tekne (*techne*)'ye bağlanınca vapur (yandan çarklı veya pervaneli gemi) olmuştu. Ulaşım/iletişim hızlandıkça dünya küçüldü, Britanya(ada)lı John Dunn “Hiç kimse bir ada değildir” diyordu. Bruno'yu ateşte yakan, Galilei'yi Engizisyona çeken yeni yüzyılda, 'Ansiklopedi' ile 'Endüstri'nin aynı (1700) ellilerde doğması herhalde tesadüf olamazdı.” (Güvenç,2005)

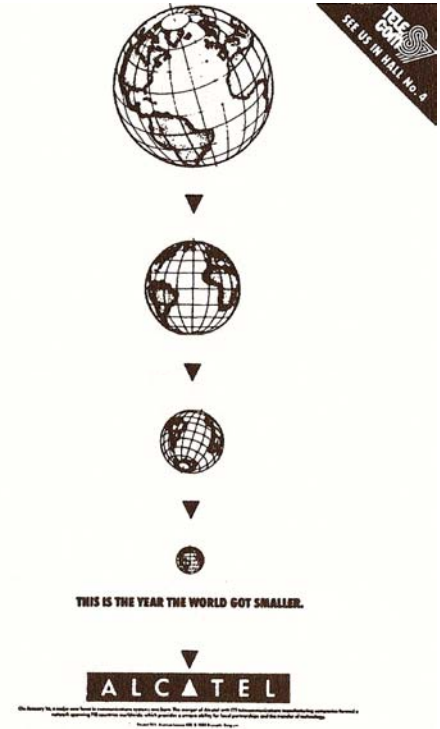
Endüstri devrimi sadece üretim teknolojileri açısından değil dünyayı görme ve algılama, olayları yorumlama ve kavrama açısından da yeni bir sayfa açmıştır. Ulaşım teknolojilerinin ilerlemesi sayesinde insan yerle kurduğu ilişkiyi tekrar gözden geçirmek durumunda kalmıştır. Çünkü bu yeni durum insanın hareket kabiliyetini temelden değiştirmiştir.

Avrupa'da 18. yüzyıla gelinceye kadar ulaşımın en genel şekliyle yük arabasını çeken katırın yanında yürüyen arabacının günde yirmi millik hızıyla sınırlı olduğunu belirten Hobsbawn'ın bu fikrini Harvey bir tür grafiğe dökerek şekil 3.1deki gibi ele

almıştır. Harvey' e göre mekân ve zamanın nesnel niteliklerinde öylesine devrimci değişimler olur ki, dünyayı görüş tarzımızı, bazen çok köklü biçimlerde, değiştirmek zorunda kalırız. Zaman ve mekan sıkışması kavramını kullanan Harvey özellikle "Sıkışma" terimini kullanmasının sebebinin; bir yandan kapitalizmin tarihine hayatın hızının artışı damgasını vururken, bir yandan da mekânsal engellerin aşıldığını, sağlam biçimde iddia etmenin mümkün olduğunu düşünüyor olmasıyla açıklamaktadır. Mekânı katetmenin aldığı zamanı şekil 3.1'deki gibi gösterirken, Alcatel'in 1987 tarihli bir reklamını da (şekil 3.2) küçülen dünya imgesini göstermek için kullanmaktadır. O'na göre bizler; mekân, telekomünikasyonun yarattığı bir "küresel köy"e ve ekonomik ve ekolojik karşılıklı bağımlılıklardan örülmüş bir "uzay gemisi dünya"ya doğru küçüldükçe ve ufkumuz sonunda içinde bulunduğumuz andan başka bir şey kalmamacasına kısaldıkça (şizofrenin dünyası), mekânsal ve zamansal dünyalarımızın sıkışması duygusunun hâkimiyetiyle başa çıkmak zorunda kalmaktayız (Harvey, 1999).



Şekil 3.1: Ulaşım alanında "mekanı zaman aracılığıyla ortadan kaldıran" yenilikler sonucunda küçülen dünya haritası (Harvey, 1999)



Şekil 3.2: Alcatel'in 1987 tarihli bir reklamı küçülen dünya imgesini popüler biçimde vurguluyor (Harvey, 1999)

Tüm dünyada, gelişmekte olan ülkeler ve Batı ülkeleri arasında fark olmaksızın, insanlar ortalama günde 1,1 saatlerini ulaşımına harcamaktadırlar. Daha hızlı seyahat mümkün oldukça bu hız hayatı daha büyük mesafelerin kat edilmesi şeklinde

dönüştürmektedir. Hatta bu durumla ilgili bir “seyahat süresinin korunumu yasası”nın ortaya çıktığı söylenmektedir (Boer,2002).

Toffler “Yerler: yeni göçebeler (places: new nomads)” adlı yazısına Wall Street’teki uluslararası bir üst düzey yöneticinin son üç yıldır süren hızlı, hareketli yaşamının, rutin ve uzun seyahatlerini anlatarak başlar. Bu kişi, haftanın dört günü her seferinde ofisinden 29 kat aşağıya inip kalabalık caddelerde 10 dakikalık bir yürüyüşün ardından ulaştığı pistten helikopter ile yaptığı 8 dakikalık uçuşla havaalanına ulaşır. Bir saat on dakikalık bir uçak yolculuğundan sonra terminalin dışında kendini bekleyen otomobile biner ve yarım saat sonra artık evindedir. Haftanın dört gününü Manhattan’da otel odalarında geçiren bu kişi her sene yaklaşık 50.000 km. yol kat etmektedir. Toffler’e göre bu durum sıra dışı görünse de verdiği diğer örneklerle bu durumun o kadar da tuhaf olmadığı anlaşılmaktadır: Amerika’da birçok çiftlik sahibi çiftliklerini ziyaret etmek için her sabah sadece gidiş için 120 mil uçmakta, Pensilvanya’lı bir mühendisin oğlu olan genç bir çocuk, babasının işi gereği aşırı hareketli yaşamından dolayı düzenli bir şekilde Frankfurt’taki bir dişçiye gitmekte ya da Chicago Üniversitesi’ndeki bir profesör New York’ daki bir okulda haftada bir kez ders vermek için 1000 mil yapılmaktadır. Tüm bu örneklerin aslında 1974 yılı için bile çok da aşırı olmadığını belirten Toffler’e göre insanların yeryüzündeki bu hareketliliği ‘süper-endüstri’ çağının karakteristik özelliklerinden biridir. Endüstri öncesinin insanları tersine donuk bir biçimde aynı yere bağlı olarak yaşamışlardır. Ancak kıtalar ölçeğinde satranç taşı gibi oradan oraya hareket eden bu yönetici kesim oldukça dikkat çekici hale gelmiş olmalıdır ki Amerikalı bir psikolog, büyük bir para tasarrufu yapmayı sağlayacak olan ‘Modüler Aile’ fikrini ortaya atmıştır. Bu fikre göre üst düzey yönetici sadece evini değil ailesini de ardında bırakacaktır. Şirketi bu kişiye gittiği yerde, karakterine ve geride bıraktığı ailesine uygun yeni bir aile ayarlayacak ve yönetici ailelerle ‘plug-in’ şeklinde hayatını sürdürecektir. Henüz kimsenin bu öneriyi ciddiye almadığını belirtmek gerekir (Toffler, 1974).

Modernizmle başlayan bağlamını dışlayan yapıların meydana çıkması, öznenin şeylerle kurduğu ilişkiyi geçicilik üzerine inşa etmesi, yerle kurulan ilişkinin giderek zayıflaması postmodernizm’in aşırı devingen yapısı ile çok daha ileri bir seviyeye taşınarak hiçbir yere kök salamayan, gündelik yaşamları geçicilik üzerine kurulu, aşırı hareketli,yersiz bireyler ortaya çıkarmıştır.

Yersizleşme olgusu çerçevesinde ele alınabilecek popüler kavramlardan bir tanesi de antropolog Marc Augé’nin ‘yer-olmayan’ (non-lieu / non-place) kavramıdır. Ona göre “yer” kimlik ve ilişkiyi birleştirmek suretiyle tarihseldir. Aynı içeriklerden yoksun olan yapılı çevre ise ‘yer-olmayan’ dır. Yer-olmayan asla saf bir biçim altında

varolmaz; yerler, orada kendi kendilerini yeniden oluştururlar; ilişkiler, orada yeniden oluşurlar. Yer ve yer-olmayan, birer kaçıcı kutupsallıktır daha çok: Yer hiçbir zaman tümüyle silinmemiştir, yer-olmayan kendini hiçbir zaman tümüyle gerçekleştirmez, kimlik ile ilişki arasındaki tartışmalı oyunun durmadan ve yeniden yazılması için her seferinde silinen parşömenler gibidir. Var olan fakat hiçbir organik toplumu barandırmayan yer-olmayanlar, her gün daha da kalabalıklaşan bireyleri sanki ayrıç içine almışçasına kabul etmektedirler (Augé, 1995).

Augé'nin 'üstmodernlik' olarak adlandırdığı günümüz koşullarının şekillendirdiği küresel dünya, Baudelaire'gil modernliğin öngördüğünün aksine mevcut "yer"lerle bütünleşmeyip ayrık duran, dolaşımın ve tüketimin hakim olduğu "yer-olmayan" lar üretmektir. Havayolu, demiryolu, otoyol ve bunların üstünde giden taşıtlar ve onlara ait istasyonlar, hava meydanları, garlar, oteller, süpermarketler, alışveriş merkezleri, eğlence parkları, internet kafeler gibi "yer-olmayan" lar olarak karşımıza çıkan bu mekanlarla genelde duygusal bağlantı kurulmaz. Bunlar hiçbir bireşim kurmazlar, hiçbir şeyle bütünleşmezler, yalnızca, bir yolun kat edilmiş süresince, birbirine benzeyen ve birbirinden farklı, ayrışık bireyselliklerin birlikte yaşamalarına izin verirler.

Üstmodernliğin bir uzamı olarak yer-olmayanların işi yalnızca bireylerdir (müşteriler, yolcular, kullanıcılar, dinleyiciler). Ama bu bireyler yalnızca giriş ya da çıkışta kimliklenmiş, toplumsallaştırılmış ve yerleştirilmişlerdir (isim, meslek, doğum yeri, adres). Bireylerin toplumsallık ve gerçek kimliklerini kaybettikleri, bir yalnızlık ve benzeşim içine girdikleri bu yer-olmayanlarla üstmodernliğin birer uzamı olarak kurdukları ilişki sanaldır. Augé, eskiden kentlerin kalbinden geçen demiryolları ve karayolları bugün kentleri, manzaraları sürekli iskaladığını gösteren, manzaranın kendisini göremediğimiz ancak orada olduğunu bize ima eden tabelalarla, ya da havadayken pilotun aslında görünen bir şey olmamasına rağmen "Uçağın sağ tarafında Lizbon kentini görebilirsiniz." gibi uyarılarıyla, ya da trenlerde, uçaklardaki dergilerle, terminallerdeki, süpermarketlerdeki radyolarla, bankamatiklerle kurduğumuz sözlü mekanik ilişkilerle bu sanal ilişkinin içeriğini açmaktadır. Augé, bu birbirinden habersiz binlerce yolun kesiştiği aşırı kalabalık yerleri, adımların birbirine karıştığı terminalleri ve bekleme salonlarını devamlı bir hareket halinde olan üstmodernin devingen insanı için kimliklerin belirsizleştiği, zamanın toplumsallığını yitirdiği yer-olmayanlar olarak tarif etmiştir (Augé, 1995).

Augé' dan veya Toffler' dan farklı olarak Norberg-Schulz yer kavramıyla ilgili, mekan üzerinden yaptığı okumayı mimarlığın problem alanının içinde temellendirir. "Genius Loci (yerin ruhu)" adlı kitabında "Yer'in kaybı (The Loss of Place)" olarak

adlandırdığı kavramı açıklar. II. Dünya Savaşı'nın ardından yeniden inşa edilen yerleşmelerin karakterden yoksun, monoton yapısından şikayet eder. Eski yerleşmelerin heyecanından, zenginliğinden yoksun olan bu yapılaşma, soyut matematik bir bağlamda, arazisinden ve kentsel bağlamından uzak bir 'hiçbiryer'de inşa edilmektedir. Park benzeri bir mekanda serbestçe yerleştirilmiş binalardan oluşmuş, bir kuşatma ve yoğunluğa sahip olmayan bu yerleşmelerin yer duygusu veremediklerini söyler. O, 'monoton çevreleşmeye' çözüm olarak 'yerin ruhu' nu (genius logi) yakalamaya yönelik geleneksel/otantik değerlerin ön planda olduğu bir takım romantik görüşleri öne sürer. O'na göre modernleşme ile gelen değişimler öznenin konumunu ve anlamını değiştirmiş, ortaya çıkan yeni mekansal ifade biçimlerinde özne nesneye yabancılaşmıştır. Parçalanmış bir çevre içinde aidiyeti farklı bir biçimde yaşayan insan, mekanı farklı dillerde okumayı öğrenmiştir. Değişim anlık olarak gerçekleşmeye başlamış ve hiçbir şey kök salamaz olmuştur. Günümüzde yaşanan bu durumun küresel bir dünyada yaşamının bir sonucu olduğunu ifade eder. Böylesi bir çevrede yaşayan insan, bireysellik ve aidiyet duygusunu deneyimleyebileceği mekanlarda bulunamadığı gibi herhangi bir yerde olma duygusu ile yaşamaktadır (Norberg-Schulz,1980).

Yer'le kurulan ilişkinin zayıflamasıyla oluşan yersizleşme kavramının oluşturduğu, aşırı hareketli hale gelen toplumun geçicilikle örgütlenen hayat pratiklerinin bir sonucu olarak kentlerin örgütlenmesi de yeni bir biçime bürünmüştür.

3.2. Kentin Transformasyonu

Bireyin yerle kurduğu ilişkinin transformasyonu, yeni yaşam biçimleri, yeni türden gündelik hayat pratiklerinin oluşmasına neden olmuş bu durum da kentlerin yapılanmasında köklü değişikliklere sebep olmuştur. Aşırı hareketli insanın kök salamayan yapısı, yeryüzüne giderek yayılan yaşam kültürü ile kent çeperlerini zorlayarak bağlamını sürekli içine alan bir hücre gibi büyüyerek dönüşmeye başlamıştır. Kentler, popülasyonunun artmasıyla tek merkezli yapısını yitirmiş, metropol kentler oluşmaya başlamıştır. Mobilite kavramının da desteklediği bu yeni durum, kentleri ve merkezlerini mobilleştiren ütopyik projelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Kıray, metropolleşmenin 20. yüzyıla özgü bir olgu olduğunu aktarır. Metropol, ilk olarak ABD'de yüzyıl başında, belirli bir haberleşme, ulaşım, uzmanlaşma ve örgütlenme düzeyinde karşılıklı etkileşimin birçok yönden değiştiği, iş yeri ile konutun birbirlerinden gittikçe uzaklaştığı, çevrede alt-kentlerin olduğu ve bu

alanın merkezinde ekonomik sosyal ve yönetsel yoğunlaşmanın yaşandığı yeni bir kentsel alan olarak ortaya çıkmıştır (Yırtıcı, 2005).

Auge'nin Perec'ten alıntıladığı şu sözler hemen her metropolü tanımlayabilir: "Dallı budaklı ve sürekli bir biçimde tamamlanmamış bir şey, bir düzen ve anarşi karışımı, insanların yüzyıllar boyu ürettiği ne varsa hepsinin yığıldığı dev bir mikrokozmos" (Tanyeli, 2004).

Metropol alanlar şebekesel, çok merkezli, gevşek, değişken ve esnek bir yapıya sahiptir. Küresel ile yerel ölçek arasındaki ilişkilerin, karşılıklı etkileşiminin yoğunlaştığı, buluştuğu yerlerdir. Metropolitan alanlar, mekanın yer ile ilişkisinin koptuğu ve küreselleşen ekonominin mekansal hareketliliği içinde niceliksel değerlerin ön plana çıktığı bir yapıdadır (Yırtıcı, 2005).

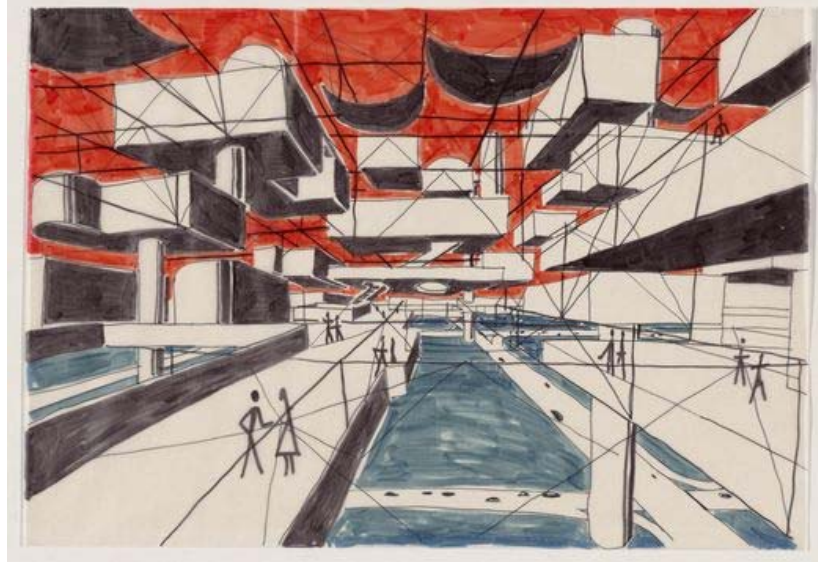


Şekil 3.3: Archigram, Yürüyen kent, (<http://www.spaceandculture.org>, 23.04.2007)

Mobilite kavramı da kentin transformasyonunun zeminini hazırlamıştır. Mobilite kavramının özünü belirleyen hareket, bu kavramın temsilcileri olan mobil-bireyi bağlamdan, onu kendi hareketi sayesinde sürekli değiştirerek koparır. Bu kopuş kentte öznenin bulunma halinin yeniden örgütlenmesini gerektirmektedir. Dönüşmüş yeni kentin yapısının, kentin doğasına aykırı ya da onu tehdit eden bir içeriğe sahip olması, onun yapısı gereğidir. Durağan olmayan mobil birey, kenti anarşist bir tavırla kuşatır. Ve hatta belki Archigram'ın Şekil 3.3'deki "yürüyen kent (a walking city)"-inde olduğu gibi kenti tamamen yıkıp yeni, bağlamsız, her şeyi içeren bir yapı haline getirebilir.

1958 yılında, Yona Friedman "uzamsal kentler" adını verdiği yerleşmeler hayal etmiştir (Şekil 3.4). Bunlar mevcut kentlerin üzerinde yüzen, düzenli gridler üzerinde organize edilmiş, içinde sakinlerinin konutlarının yerini özgürce değiştirebildiği

düşsel kentsel yerleşmelerdir. İnsanlar kentin kendilerine ait kesimini beraberlerinde taşıyabilmekte, dolayısıyla bu parçalar tek bir yerde kalmamaktadır. Bunun sonucu bir insan pekala aynı anda Tokyo, New York, Şanghay ve Paris'te yaşayabilmektedir.



Şekil 3.4: "Spatial City", mimar: Yona Friedman, 1958-1960, (<http://www.classic.archined.nl>, 23.04.2007)

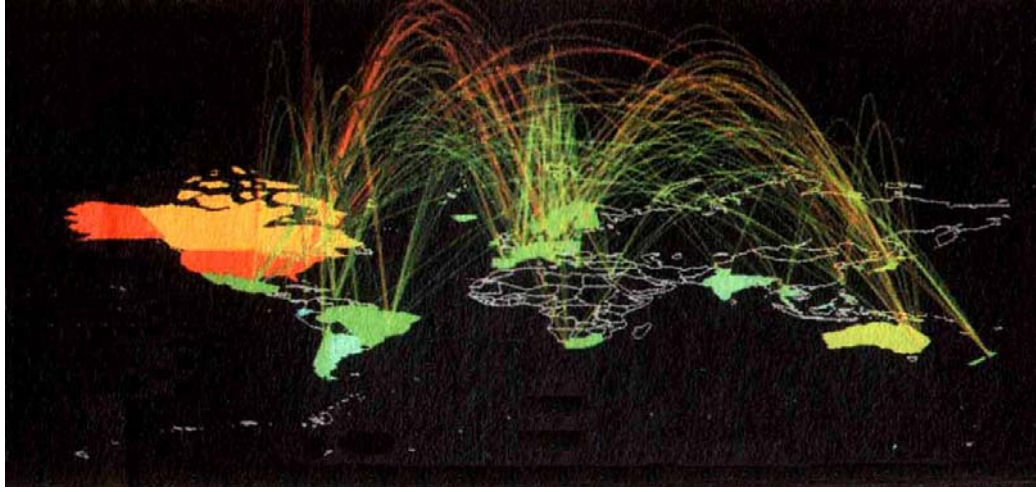
Bütün kentleri içeren bu yüzden tek bir kent değil de hepsi ya da hiçbiri olan bir kent tasarımı olarak, projenin en önemli noktası, kentin varlığının insanlar arasındaki ilişkinin ta kendisine temellendiği düşüncesidir. O dönemde henüz gelişmesini göstermemiş uzun mesafeli iletişim teknolojilerini düşünenecek olursak bu yaklaşımın bugünkü insan ilişkilerini sağlayan iletişim teknolojilerini sembolize eden oldukça isabetli bir yaklaşım olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu "uzamsal kentler" sürekli olarak deney yapma potansiyeline sahip açık bir labirent yaratmışlardır.

3.3. Bilgi ve İletişim Ağında Genleşme

İletişim, karşılıklı bilgi alışverişi amacına yönelik bütün etkinliklerdir. Ulaşım teknolojilerinin sınır tanımaz gelişimi iletişim teknolojilerinin de artmasına sebep olmuştur. İletişim kavramının dokunulabilir ölçekten, simülatif bir ağ ortamına geçmesi için 'öteki'nin de dokunulamayacak ölçekte olması gerekmektedir.

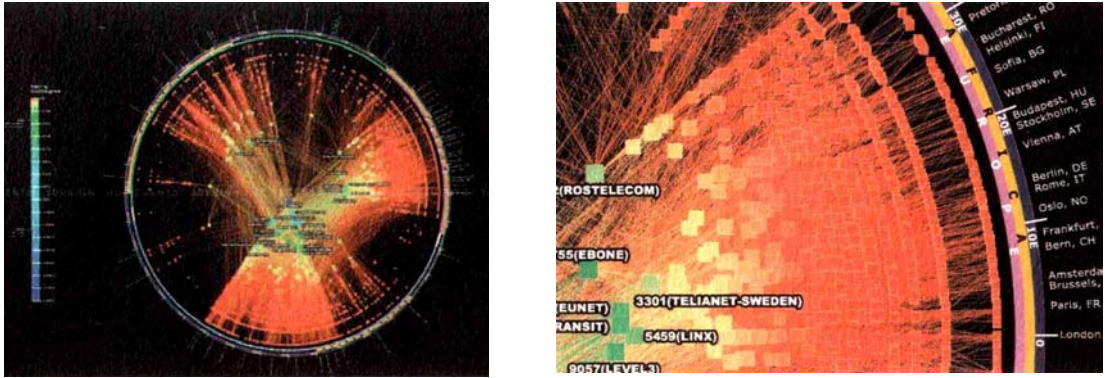
Nitekim ulaşım teknolojilerinin gelişimi ile hareket kabiliyeti kazanan insan uzak mesafelerdeki 'öteki'nin varlığını ve kültürünü keşfetmiştir. Bu keşif, iletişim ihtiyacını doğmuş ve birbirini sonsuz bir hızla sağlayacak ulaşım ve iletişim kavramları güncel durumuna kavuşmak için ilk adımı böylece atmıştır. Bu değişim mi küreselleşmeyi

yoksa küreselleşme mi bu durumu oluşturdu bilinmez ama birbirlerini sürekli tetikledikleri bir gerçektir.



Şekil 3.5: Larry Landweber'in internet trafik akış grafiği (Önder, 2002)

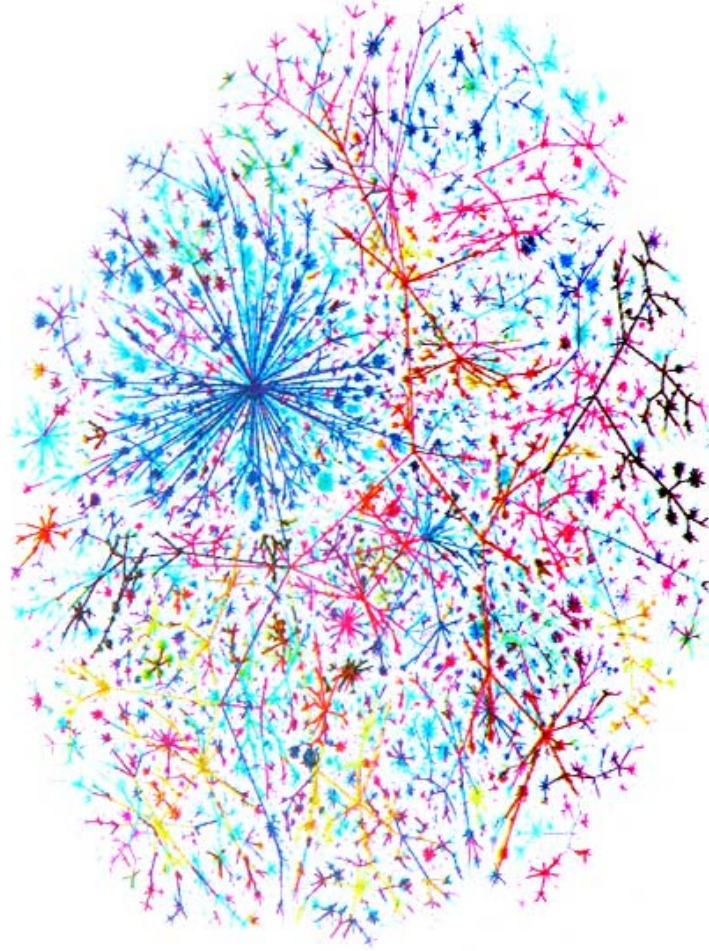
Elektronik iletişim kişisel diyaloglarda, kamusal haberlerde ve özel tartışma gruplarında kullanılabilen son derece esnek bir iletişim yoludur. Elektronik iletişimde kullanıldığında ağ, kafeterya gibi bir mekan karakterini ödünç almış olur. Şekil 3.5 ve Şekil 3.6'de internet yoluyla sağlanan elektronik iletişimdeki gözle görülmeyen hareket yoğunluğu gözler önüne serilmektedir.



Şekil 3.6: Larry Landweber'in Ocak 2000 itibarıyla haritaladığı internet çekirdeğinin topolojisi (Önder, 2002)

Elektronik iletişim yüzlerce insan arasında, onlara bilgi ve eğlence sunarak ulaşım ve bağlantı sağlar. Ortak ilgi alanı olan insanlardan oluşan haber grupları veya elektronik gruplar birbirlerine seçilmiş, ayıklanmış bilgi sunar ve birbirleriyle başka bir şekilde buluşamayacak olan insanlar arasında bağlantı kurar. İletişim yeniden biçimlendirilir ve hızlanır, topluluğun desteğini ve ortak duygusunu sürdürür. Grubun yaşarlılığı, konunun gücüne ve niteliğine bağlı olarak saptanır.

Elektronik iletişim simüle edilmiş bir dokümanın sınırsız sayıda kopyasını yapar ve ilgisine ulaştırır. E-mail listeleri, haber grupları, çeşitli filtreler benzer fikirli insanları birbirlerine bağlamak üzere etkili anlamlar üretirler. Bu sebepten sosyal ve kültürel sınırlarını ve kategorik kimliklerini güçlendirirler. Online iletişim fragmanları, inşa edilmiş sınırlar, online buluşma mekanları eş zamanlı olarak "öteki"lerini güçlendirebilir ve yenilerini bile yaratabilirler. Elektronik iletişim sosyal ilişkilerin niceliğini arttırdığı gibi aynı zamanda yapısını da değiştirmektedir (Şekil 3.7).



Şekil 3.7: Larry Landweber'in ağ bağlantı haritası,
(<http://www.literacyandtechnology.org>, 24.04.2007)

William J. Mitchell "E-Topia" adlı kitabında yeni iletişim ağlarının kenti birbirine bağladığını belirtmekte, ancak dijital ağların yeni kent modellerini hemen başlatmayacağını, var olanları biçimlendirerek işe başlayacaklarını ifade etmektedir. Geçmişte de genellikle yerleşmelerde ortaya çıkan değişimler, daha önceki sistemleri kullanarak, süregelen işlevsel bağlantıları birleştirerek işe başlamışlardır. Daha sonra üzerine eklendikleri sistemlerin işleyişini dönüştürmüşler, bu sistemler

içindeki faaliyetleri yeniden gruplara ayırmış ve sonunda eşi görülmemiş şekillerde yeni kullanım biçimleri oluşturmuşlardır (Mitchell, 1999).

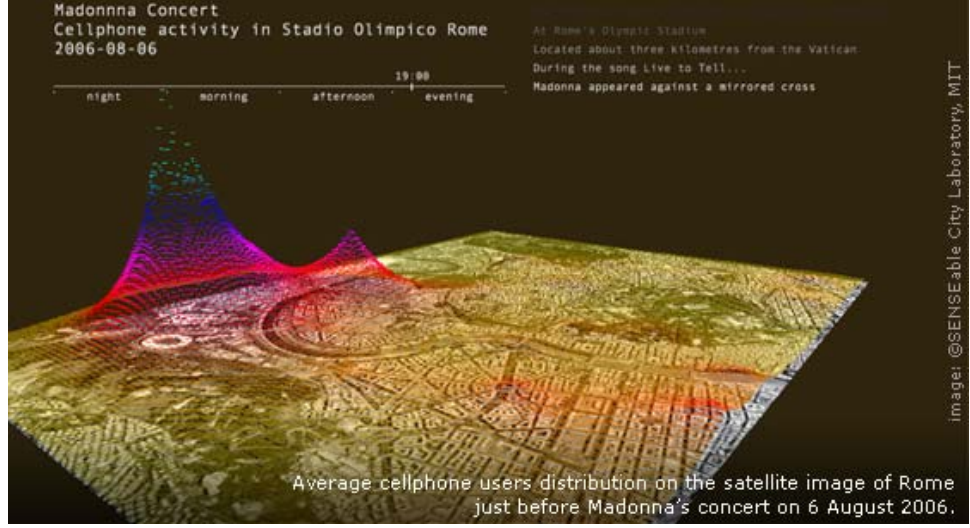
Bilgi iletişim ağının genişmesi ve bu genişmenin yarattığı yeni yaşam biçimine Venedik Mimarlık Bienali'nde sergilenen "MIT Medya Lab" tarafından tasarlanan ve yeni bir harita yapma yöntemi sunan "Real Time Rome" projesi örnek olarak verilebilir. Bu proje, geleneksel kent haritalarında kullanılan coğrafi özellikler ve karayolları gibi statik öğelere değil, telekom ve toplu taşıma gibi dinamik öğelere odaklanmıştır. Altı adet harita-yazılımdan oluşan projede, Roma genelindeki cep telefonu ve toplu taşıma sisteminden gerçek zamanda toplanan veriler, şehirdeki günlük hayata dair örüntüleri daha iyi anlamak için analiz edilmekte ve kentsel çevrede kablosuz dijital iletişimin neye benzediği gösterilmektedir (Şekil 3.8).

Bugünün kentsel çevresinde mobil iletişim araçları basitçe, insanlar, mekanlar ve kent altyapısı arasında yeni bağlar yaratmaktadır. "Real Time Rome" projesinde de bu bağlar gerçek zamanda haritalandırılmış ve çağdaş kentin dinamiklerini anlama ve planlamaya yeni bakış açıları getirilmiştir.



Şekil 3.8: Real Time Rome projesi sistem diyagramı (<http://www.urenio.org>, 12.03.2007)

"Real Time Rome" projesinde kullanılan yazılımlar Roma'nın telekom ve toplu ulaşım altyapısından gerçek zamanda veri alır, bunları biriktirir ve görselleştirir. Bir yazılım kentin etrafındaki ortalama trafik akımını gösterirken, bir diğeri otobüslerin tam yerlerini ve hareket hızlarını gösterir. Bir başka yazılım Dünya Kupası final maçı (İtalya-Fransa) sırasında veya bir konser sırasında kent genelinde cep telefonu konuşma trafiğini göstermektedir (Şekik 3.9). Diğer yazılımlar turistlerin Roma gibi tarihi bir merkezi nasıl kullandığını (Şekik 3.9), yayalarla araçların kentte nasıl farklı yollar izlediğini göstermektedir.



Şekil 3.9: 6 Ağustos 2006 da Madonna'nın konserinden hemen önce cep telefonu kullanıcılarının uydudan alınmış ortalama görüntüsü (<http://www.urenio.org>, 12.03.2007)

4. BEDEN-ZİHİN-MEKAN İLİŞKİSİ

4.1. Beden-Zihin İlişkisi ve Mekansızlaşma

“Beden”in “gerçek”, “zihin”in sanal olduğunu varsayarak yapacağımız okumada “gerçek” olan fiziksel varlığa, dokunulabilir bir bedene sahiptir; sanal ise, fiziksel varlığın eksikliğidir. Ve sanal, gerçeğin zıttı değil gerçeğin bir alternatifidir. Bu yüzden sanal gerçeklikten bahsedilmektedir. Sanal gerçeklik duyularla gerçek gibi algılanan kurgulanmış çevredir. Bir tiyatro, sinema ya da okuduğumuz bir kitap sanal gerçekliklerdir. Jean Baudrillard'a göre, temsil gerçekle ilgilidir; sanalsa gerçekle ilgili bir referans taşımaz. Algılsa da orada değildir. Gerçek, varlığı sanal ise gerçeğin yokluğunu ima eder. Sanal, referans eksikliği ile birinin sahip olmadıklarıyla ilgilidir. Baudrillard temsilin gerçek olanın anlamını ya da kavramını gösterdiğini, sanalın ise gerçek olan herhangi bir şeye referans vermeyen bir temsil olduğunu söyler. Temsil ile temsil edilen arasındaki farklar bilgisayar çağında ortadan kalkmıştır. Sanal kendi gerçekliğine sahiptir (Baudrillard, 2001).

"Kavramla gerçeklik arasındaki ilişki... teknik ve zihinsel dev bir simülasyonun basıncı altında kopmuş, yerini sanalın yapısına bırakmış, böylece gerçek ve anormal bir perspektifle kendi hesabına hareket eden gerçeğin eşzamanlı yapısından bağımsız hale gelmiştir," (Baudrillard, 2001)

Sanallıkla ilk karşılaşmamız elektronik olarak üretilmiş kitle iletişim araçlarının keşfiyle olmamıştır; mektup yazdığımızda, resim yaptığımızda ya da okuduğumuzda aslında sanallığın bir biçimine bürünüyoruzdur. Ancak dijital teknolojilerin büyük bir hızla ilerlemesiyle oluşan yeni algılar bütünlüğü gerçek olanın ve gerçek gibi olanın farklılığını ayırmsamak durumunda olan toplumlar yaratmıştır. Bedenin dokunulabilirliği mesafelerle ortadan kalkınca iletişimin temel alındığı ortamlarda “beden” in bir sureti olarak “zihin” ler güçlü etkisini dayatmaya başlamıştır. Dijital teknolojilerde tarihi bir sıçrama yaşanmış olan bu dönemden önce beden hiyerarşisini kabul ettirmişken, şimdi etki alanını “zihin”e bıraktığı bir dönemi yaşamaktadır. “Beden” in maddeselliği mekanın fizikselliğini örgütlerken, artık “zihin”nin maddesizliği mekanın sanallığını örgütlemektedir. İletişim teknolojilerinin artışıyla kimliği yeniden tariflenen mekan gerçekliğini sanal olandan, ismini ise maddi olandan alarak, chat (sohbet) odaları, e-bankacılık, e-mağaza, e-egitim, e-kumar gibi yeni kavramlar oluşturmaktadır. Bir kentin hayat pratiklerini oluşturan

programları bünyesine alabilmiş olan bu iletişim ağı, bireyin mekanla ve dolayısıyla kentle kurduğu ilişkiyi de kökten değiştirmiştir.

Bazı düşünürler dijital teknolojilerin güçlü etkilerini değerlendirmekte ve kentlerin gelecekteki durumu hakkında tahminlerde bulunmaktadır. Örneğin Paul Virilio, eşzamanlı dijital iletişim sistemlerine bağlılığın bizi, geleceğin kentleri fiziksel özelliklerini kaybederken ve elektronik alanda çözünürken, güçlü fiziksel bağlantıların olmadığı bu durumda yoğun bir ufuktan ve optik konsantrasyondan yoksun bir çevre içinde susturulmuşluk duygusuna götürüp götürmeyeceğini sorar. (Virilio,1997). Mekanların yakın bir zamanda mimari ve fiziksel ihtiyaçlarını edindikleri gibi, elektronik donanım ihtiyaçlarını da edinecekleri ve bilgi ağı içerisinde tüm ekipmanlarıyla fiziksel olarak yeniden biçimlendirilecekleri tahmin edilmektedir. Bu bakışa göre kentin parçaları aşamalı olarak siber-mekanın parçalarına doğru evrimleşecektir. Böylece siber-forumlar ve chat odaları kentin kamusal buluşma alanlarının yerini alacaklardır.

“Dijital dönemin bilinen kentsel yapıları ve mekansal düzenlemeleri, ekonomik fırsatlara, kamusal hizmetlere, kamusal fırsat ve tartışmalara, içerik ve karakterine, kültürel aktivite biçimlerine ve günlük rutin hayatımıza biçim ve doku veren deneyimlere ulaşmamızı ağırlıklı olarak etkileyecektir.” (Mitchell,1996)

Mitchell, kentlerin evrimi aracılığıyla kentlerin içerdiği faaliyetlerin ve sahip olduğu niteliklerin kendilerine hizmet eden ağlar tarafından şekillendirildiğini vurgular. Ağın tanınması mutlaka yeni bir kent dokusunu yapılandıracak ve bu sonuç olarak yaşadığımız kentleri yeniden biçimlendirecektir (Mitchell,1999).

Kentlerin, enformasyon ve iletişim ağının hızla yayılan yapısı gereği uğradığı bu değişimin sonucu olan mekanın sanallaşması bireyin en özel ve küçük birimi olan eviyle başlayacaktır. Bu kavram, mimarlık kuramcısı John Rajchman'ın “Contructions (Yapılar)” adlı kitabındaki “The Virtual House (Sanal Ev)” bölümünde etraflıca ele alınmaktadır (Rachman, 1998).

“Sanal Ev”, bedeni Paul Virilio'nun değişimiyle "engelli bedeni" hissedecek, koruyacak ve ona hizmet edecek donanıma sahip, ev otomasyonu için ağa bağlanmış bir ev anlamına gelebilir. Yarattığı sorun çevrenin bir grup bit ve mimari birimin de bilgisayar ya da onu işleten zihin olduğu bir modele göre, akıllı ortamlardaki mimarlık sorunudur. Rajchman sanal evin başka bir tanımını yaparken de aynı bağlamda farklı bir anlama ulaşır:

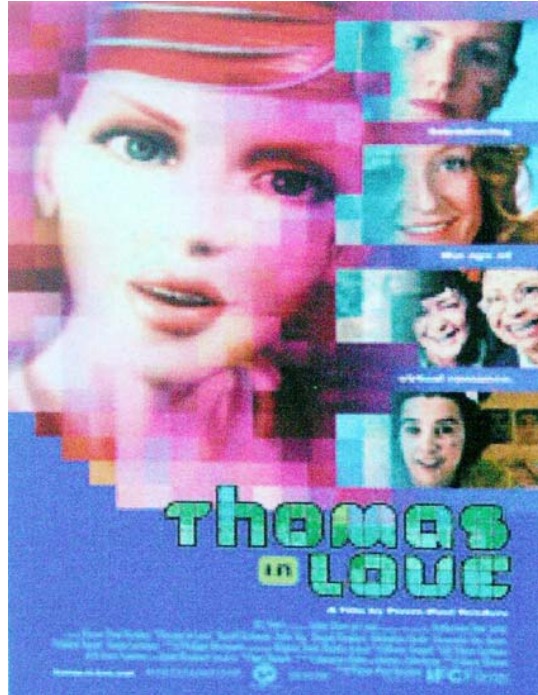
"sanal kütüphane, müze veya alışveriş merkezlerinden bahseden bir paradigmaya göre sanal ev ekrandaki ev anlamına gelebilir. Bu, simüle edilen işlevlerin eksikliğinden ayrı olarak, belli mimari sorunlar doğurur: artık duvarlarla çevrelenmeyen ve tektonik mekanla

sabittlenmeyen, tersine ekranda bilgi parçaları gibi yüzen, hareket eden imgelerin sorunu ve genellersek, beden ve hareketin daha az oturmuş duygusunun sorunu" (Rajchman, 1998).

Rajchman'a göre sanal evin iki şekli vardır: İlk alternatifte ev, işlevlerin mimari çözümlerle değil, evin bilgisayarla sanallaşması sayesinde yerine getirildiği akıllı bir ev olabilir. Rajchman'a göre sanal ev bu yüzden tamamen gerçek kalırken çok akıllı hatta uçuk olabilir veya şehrin caddeleriyle öteki evlere değil de internetin dev ağlarıyla öteki bilgisayarlara bağlanan bilgisayarın içindeki ev olabilir. Rajchman bu evi "bitlerin bir zamanlar simüle edip yerini aldıkları gerçek kentler üzerine örülmüş görünmez kentler yaratarak daha önce atomların yaptıklarını yapmak için çağırıldığı sanal bir mekan," olarak tanımlar. Bu ortamda bilgisayar her şeydir, telefon, posta kutusu, televizyon, kütüphane, müzik seti, kamera, bilgi, iletişim, görsel-işitsel medya ve birçok başka şeyin mutlak aracıdır.

"Her istediğini yapan makinelerle desteklenmiş, yalıtılmış engelli bir beden için tasarlanmış bir ev yerine sanal ev burada, sanal bir alemde diğer zihinlere bağlanmış gerçek olmayan bedensiz bir zihnin eviymiş gibi fazla oturmamış bir imge ve beden durumunun evi olur," (Rajchman, 1998).

Bilgisayar bireyin dış dünyaya sanal bağlantısı, "bedensiz zihni" olur. İnsanlar mekansal ve zamansal mesafeden bağımsız bir şekilde bir araya gelir.



Şekil 3.10: Aşık Thomas'ın film afişi, (Kaçmaz, 2004)

Bu bölümde anlatılmak istenen bedenin etki alanının yitimi (öyle ki engelli bir beden bile bu ortamda eksik değildir) ve bir hipergerçeklik seviyesine ulaştığı yeni

mekansal ağların oluşumudur. Bu duruma örnek olarak Belçikalı yönetmen Pierre-Paul Renders'in çektiği bir yakın gelecek Avrupa bilim-kurgu filmi olan "Aşık Thomas" verilebilir (Şekil 3.10). Bu filmi Gül Kaçmaz, doktora tezinde ayrıntılı biçimde anlatmaktadır (Kaçmaz, 2004). Film Rajchman'ın ilk tanımındaki bilgisayarlarla donatılmış akıllı evin yanında, ikinci tanımındaki bilgisayarın içindeki evi de betimleyerek birleşik bir sanal ev kavramı oluşturur.



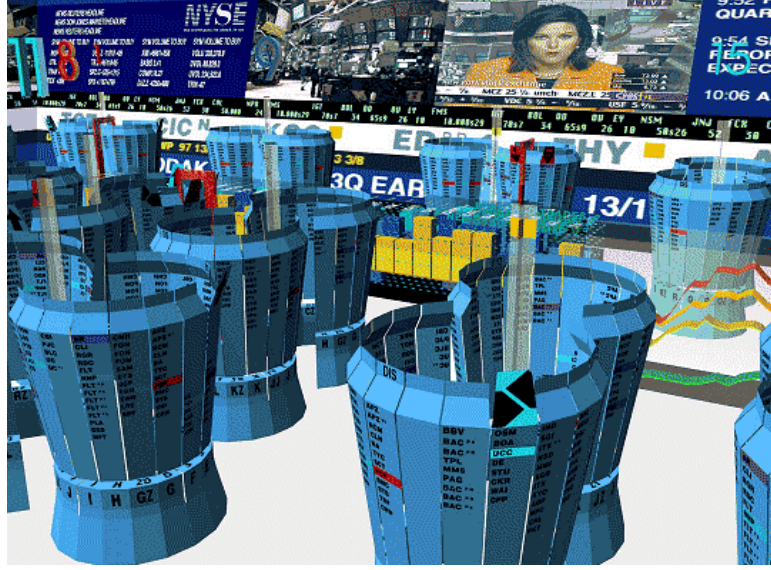
Şekil 3.11: Sigorta şirketi Globale (Kaçmaz, 2004)



Şekil 3.12: Bir-Kalp-Yakala sitesi (Kaçmaz, 2004)

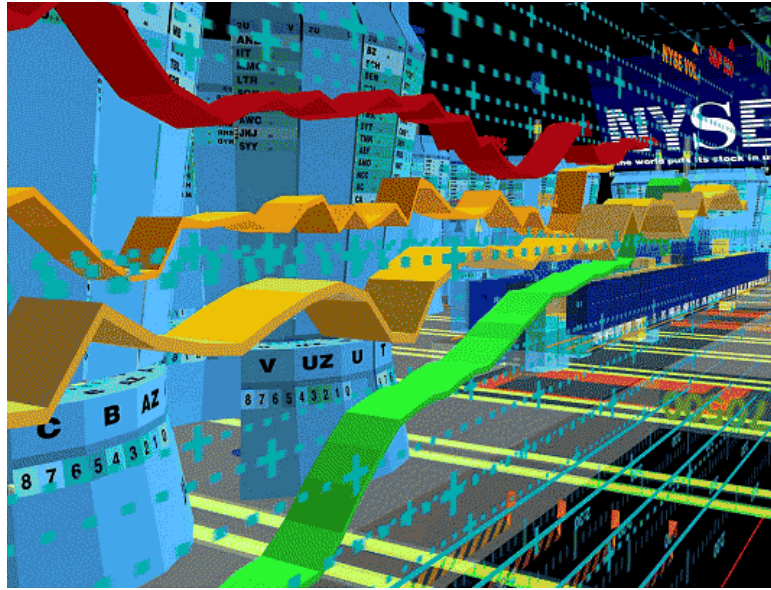
Filmin konusu kısaca şöyledir: Otuzlarının başlarındaki Thomas (okunuşu Toma) agorafobdur, açık alanlara ve insanlarla temasa geçmeye tahammülü yoktur. Evinden sekiz yıldır çıkmamış, yiyecek ve ihtiyaç maddeleri üç ayda bir evine getirilmiştir. Yaşamı tüm gereksinimleri ile ilgilenen Globale adlı sigorta şirketinin (Şekil 3.11) kontrolü altındadır. Dış dünya ile bilgisayarı aracılığıyla iletişim kurar. Filmdeki adıyla vızıfonu internetin gelişmiş bir sürümüne bağlıdır. Thomas vızıfonuyla annesinin bitmez tükenmez aramalarını yanıtlar, sigortacısı ve terapistiyle konuşur, "Bir-Kalp-Yakala," adlı buluşma sitesinde, Madam Zoe'nin devlet destekli engellilere özel hayat kadını servisinde, hatta sanal bir kadınla birlikte olmak için siberseks kıyafeti giydiği "Sextoon" adlı sitede gezinir. Dışarıda kimlik simgeleri, video şiir, terleme kulüpleri ve renk değişim kabileleri ile stilize bir dünya vardır. İnternetteki gezintileri Thomas'ı farklı kadınların sanal dünyalarına götürür: Bir-Kalp-Yakala'dan (Şekil 3.12) tanıdığı hayat dolu Melodie'yi yatak odasında, aşık olduğu tıbbi hayat kadını mutsuz Eva'yı önce işte, daha sonra evinde ziyaret eder. Sanal partneri Clara onu nereye götürürse gider; bazen yerçekimsiz bir deney ortamına, bazen bir kumarhaneye. Israrcı annesi Natalie'nin rengârenk dairesine ise hiç gitmek istemez. Film yönetmenin dediği gibi, "aşırı iletişim halindeki toplumda, insan temasının yitimi" üzerinedir (Kaçmaz, 2004).

Sadece evlerimiz değil simülasyonun doğasıyla sarmalanan, ofislerimiz dolayısıyla çalışma kültürümüz de kökten değişmektedir. Ofisler ve çalışma alanları şirketlerin dış dünyaya güç ve etkileyiciliklerini açtıkları yerlerdir.



Şekil 3.13: New York Sanal Borsası (<http://www.archphoto.it>, 24.04.2007)

Çok katlı, etkileyici ofis binaları güncel ihtiyaçlara göre bilginin toplanıp dağıtımının yapıldığı merkezler haline gelmişlerdir. İş merkezleri genellikle ulaşım ve iletişim ağlarının maksimum yoğunluğa ulaştığı, şehrin en canlı yerlerinde konuşlanmışlardır. Bilgi ağı, şehirlerde ve bir önceki ağın dikkat çekici noktalarına ulaşmaya çalışan iş merkezleri arasında yeni bağlantı kurulumunu başlatmıştır.



Şekil 3.14: New York Sanal Borsası – detay (<http://www.archphoto.it>, 24.04.2007)

Mitchell insanlığın, geçiciliğin, sürekli yeniden örgütlenmenin, iyi bir bilgisayarlaşma talep eden iş örgütlenmelerinin sanal organizasyonunun ve kalıcı geniş ofislerdense telekomünikasyonun hüküm sürdüğü döneme girdiğini belirtmektedir (Mitchell,1996). Satışta, satış katlarından ve kayıt işleri için küçük bir ofisten oluşan geleneksel mağazacılık anlayışı, elektronik bağlantılar sürdürüldüğünde kendiliğinden imha

olmuştur. Satış bölümleri, gereken tanıtıcı kataloglarla birlikte ağ üzerinde konumlandırılabilir ve siparişler on-line olarak alınabilmektedir. Hatta borsa işlemleri bile ağ aracılığı ile takip edilebilmektedir. 1998 yılında data ve bilgi ağlarını düzenlemek ve içeriklerini geliştirmek amacıyla Hani Rashid ve Lise Anne Couture'in oluşturduğu Asymptote Proje grubundan sanal bir borsa isteyen New York Borsası için yapılan tasarım böyle bir yaklaşımın ürünüdür (Şekil 3.14 ve Şekil 3.15).

Bitmek tükenmek bilmeyen bir yoğunlukta hayatımızı kuşatan tüm bu bilgisayar teknolojileri, bize sanal olanın gerçek hayatı, sendelemen ve bedeninin kapasitesine gereksinim duymaksızın nasıl alıp götürdüğünü resmetmektedir.

Ancak beden varlığının sınanmadığı bu makine ortamları salt "zihin" in iradesiyle örgütlenen bir durum olmaktan çıkıp, bedenin de sözünün geçtiği yeni mekanlara dönüşmekte ve bu yeni durumun cyborg insanı da post-hüman özne'yi tarif etmektedir.

4.2. Yeni Bir Beden Önermesi Olarak Post-Hüman Özne

Post-hüman özne, post-modernist dönemin bireyi maruz bıraktığı süreçler dahilinde oluşmuş olan bir şimdi-gelecek önermesidir. Post-hüman kavramının birçok alanda yaygınlaşmasından önce, bu kavramı literatüre kazandıran kavram "transhümanizm" kavramıdır. Transhümanizm, insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin artırılması, insan bedeninin fiziksel zaafının ortadan kaldırılması ve var olan fiziki koşullara uyum sağlayabileceği özellikleri geliştirmesi amacıyla teknoloji ve bilimden faydalanılması gerektiğini öne süren uluslararası bir entelektüel ve kültürel harekettir (Bostrom, 2005). Transhümanizm kelimesini ilk kullanan kişi olarak bilinen Biyolog Julian Huxley, 1957'deki bir yazısında transhümanizmi, "insan olarak kalan fakat kendisini aşarak insan doğasının yeni imkanlarını, yine kendi doğası içinde keşfeden insan" olarak tanımlamıştır (Huxley, 1957). O dönemden bugüne transhümanizm kavramı çok farklı süreçlere maruz kalmış ve sonuçta bugünkü halini almıştır. Zaten terimin çağdaş anlamı 1980'lerde California tabanlı bir grup gelecek bilimcisi, bilim adamı ve sanatçının o zamana kadarki gelişmeleri düzenleyip transhümanist hareketi oluşturmasıyla başlar. Transhümanist düşünürler, insanın sonuçta çok gelişmiş yeteneklerinden ötürü post-hüman adını almayı hak edecek olan bir varlığa dönüşeceği öngörüsünde bulunurlar.

Mevcut transhümanist biyoteknolojiler, bireyleştirmenin insani sürecine ilişkin bazı temel verileri büyük değişikliğe uğratmıştır. Biyoteknolojiler, ilaç ve gereçler gibi

teknik nesnelere, biyomedikal kurulumlarda kullanıldığı haliyle çoğaltıp geliştirerek, herkesin insani oluşumuna dahil olan hayati normları değişikliğe uğratma yollarına gitmektedir. İnsanlığın dokunaklı, etik ve soylu bir tarihin akışından koparak, kopyalama, genleri değiştirilmiş bitkiler, hormonlu gıdalar, bilgisayar ve robotlarla birlikte doğaya ve insan doğasına aykırı bir sürece girdiğini iddia eden görüş, esasen dini temellidir. Oysaki bu süreç aykırı değil doğal ve kaçınılmaz bir evrim sürecidir ve evrimin tanrıyla hiçbir ilgisi yoktur.

“Post-hümanizm (post-insanlık) denilen şey, ne "yeni insan" ne de "eksiksiz insandır", post-hümanizm teknolojik üretim sürecinin kaçınılmaz biçimde gelip dayandığı noktadan ibarettir.” (Lecourt, 2003)

Lecourt’a göre; içinde yaşadığımız teknik-teknolojik üretim süreciyle, "insan doğasına" ve "doğal hukuka" geri dönüş yollarını araştıran teolojik-metafizik tezlerin ortasında ve egemenliği altında duruyoruz. Ve bir üretim süreci olan teknolojinin (toplumsal yaşam ilişkileri anlamında da) geriye doğru gidebilmesinin imkânı yoktur.

Bununla birlikte Lecourt’a göre, bilinçli olarak en çarpıcı ve en kışkırtıcı formülleri, yapay zekâ konusunda MIT [Massachusetts Institute of Technology] programına başkanlık eden Marvin Minsky’ye borçluyuz. Minsky, evrimci bakış açısını bilerek benimsemiştir. O’na göre insan beyni bir “et-makineden” başka bir şey değildir! İnsan bedeni de “organik maddeden oluşan kutsal bir karmaşadır”! Buradan hareketle Lecourt “Günün birinde akıllı makineler üretmeye yetkin olacak mıyız?” sorusuna ilke olarak evet cevabını vermektedir. Çünkü O’na göre bizim beyinlerimiz de birer makinedir (Lecourt, 2003).

Lecourt’ın yorumuyla Minsky, büyük başarı kazanması beklenen "insanla makine arasındaki çok sıkı bir ilişkinin" ana formülünü ileri sürerken, bu çok sıkı ilişkiyi sadece ilk aşama olarak görmektedir. İnsan-makine ilişkisinden, "insan evriminde bir dönüm noktasına" damga vurup vurmuyacağını sordurabilecek nitelikte otonom makineler doğacaktır kuşkusuz (Lecourt, 2003).

Beden, bulunduğu fiziki koşullara ve çağa uyum sağlama güçlüğü çekerken önce modası geçmiş olarak atfedilmiştir. Bu durum, modernizm öncesi bedenin gözden kaçmaz üstünlüğüne karşı, modernizmin mezarını kazdığı, postmodernizmin içine atıp, üzerini tekrar toprakla örttüğü bedenin post-hüman özne olarak dirilmesinin hikâyesidir. Post-hüman özne olarak beden, transhümanizmin biyoteknoloji, nanoteknoloji ve sibernetik alanlarından aldığı etkilerle tasarlanılabilir, düzeltilebilir, uzatılabilir, artırılabilir ve boşaltılabilir herhangi bir nesneden farksız olarak ele alınmıştır. Ancak yine bu alanların etkisiyle öznel karakterine bir nebze de olsa

yabancılaşarak bulunduğu fiziki çevreye ve zamana uyum sağlayarak yeniden nesne olmaktan kurtulup özneleşebilmiştir.

Bedenin biyolojik özelliklerinin günümüze kadar gelen evrim süreci, dijital teknolojilerin varlığıyla sıçramaya uğramıştır. Günümüze dek devam eden evrim sürecinde doğrusal bir gelişimle ve durağan bir ivmeyle, çok zamandır radikal bir değişim yaşamayan beden için artık sınırlandırılmayan değişimler söz konusudur. Beden, dijital teknolojiyle etkileşmesi sonucu geçmişten gelen özelliklerinin neden olduğu "kısıtlama" larından sıyrılmıştır.

Bu durum, önceki bölümde konusu geçen "beden" ve "zihin" in konumlanmalarının değişimini göstermektedir. Etki alanını yitiren 'beden' özne olma yetisini 'zihin'e teslim ederken, post-hüman öznenin yaratımıyla tekrar özne olabilmeyi ve mekanın üzerindeki belirleyici özelliğine kavuşmayı başarmıştır. Birbirine göre nesne ya da özne konumunda yüz yüze bir ilişki içinde olan beden ve mekan; içinde buldukları bağlamın dönüşümü ile yeniden tanımlanmışlardır. Aynı bağlam içinde benzer etkilerle dönüşen beden ve mekan birbirlerinden kesin hatlarla farklılaşan öğeler olmaktan çıkmışlardır. Post-hüman öznenin varlığından bahsedilen durum öncesi ikili bir ilişki içinde olan beden ve mekan bu dönüşüm süreci içinde karşılıklı etkileşimin geçerli olduğu daha yakın ilişki türüne geçmişlerdir.

Bedenin biyolojik niteliklerinin dönüşmesiyle geçireceği evrim sürecinin benzeri mekan için de geçerlidir. Daha önce fiziksel nitelikleri ile varolan mekan, dijital teknolojilerin gelişmesiyle farklı bağlamsal değerlere sahip olmuştur. Bu yeni bağlamda mekan en önemli özelliği olan cisimselliğini yitirmiş, dijital teknolojilerin sunduğu olanaklarla sanallaşmaya başlamıştır. Ancak mekan bu değişimi yaşarken beden yeni biçimiyle, sanal olmasına rağmen mekanın vazgeçilmez öznesi olmanın zevkini çıkarmaktadır.

Post-hüman öznenin geçirdiği varsayılan evrim bedeninin hiyerarşisinin kaybını telafi eden yeni bir durumdur ve özneyi yeni bir "cyborg" olma durumunun içine almaktadır. Yaklaşık 40 yıllık bir tarihe sahip Cyborg kavramı bilgisayar teknolojilerinin hayatımıza girmesi vasıtasıyla tanıştığımız bir kavram olmasına rağmen aslında daha üst-düzeyde ve geniş bir aralıkta anlam taşımaktadır. Andy Clark "Natural-Born Cyborgs Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence," adlı kitabında, cyborg kavramının bedeninin bir sürü metal, çip, devre sokularak "Terminatör"e benzer bir varlık haline getirildiği anlamına gelmediğini, bir takım yapay cisimlerin insan bedeninin derinliklerine girmesiyle değil, insan zihninin bedensel araçları kullanma konusundaki yetisinin üst-düzeye taşı(n)masıyla bu

kavramın gerçekliğini bulduğunu anlatmaktadır. Clark'a göre ses tellerini, dilini ve damağını kullanıp "konuşma" eylemini gerçekleştiren canlı, bir tür "cyborg"dur. O canlı daha sonra kağıt ve kalem sanki bedeninin bir parçası gibi kullanıp yazı yazarak - bir iletişim ve teknoloji aracı olarak- artık kendini eskisi gibi algılayamayacağı bir düzeye erişmiştir. Aynı canlı bilgisayar ve cep telefonu kullandığında, tek bakışta çok boyutlu yığınlarca bilgiyi "görüp" analiz edebilecek cihazları, yöntemleri kullanmaya başladığında tam bir cyborg'dur artık! (Clark, 2003)

Başlangıçta dijital teknolojilerin büyük bir hızla gündelik hayat pratiklerimize yayılması, bedenimizi giderek biraz daha kullanım dışı kalma ihtimaliyle karşı karşıya bırakmıştır. Bu durum bir birey olarak, oluşmuş olan yeni makineler dünyasında bireye iki seçenek sunmaktadır. Ya etki alanını makinelere bırakıp, beden kullanabilirliğini kaldıracak ya da bu makineleri de bedenleştirip, yeni bir öznenin oluşumuna sebep olacaktır. Aslında sözü edilen bu ikinci duruma 'cyborg'laşma denebilir. Dijital teknoloji araçlarını kullanan beden onları sanki beden bir uzvuymuş gibi benimsemektedir. Aşağıda verilen örnekler de bu durumu tarif eden hiperyüzeyler, cyborg bedenler, bedenleşen makinelerdir.

- **Örnek 1:** Proje : 'Osmose' ve 'Ephemeral'
Tasarımcı : Char Davies ve ekibi
Tarih : 1995-1998

'Osmose' ve 'Ephemeral' Char Davies ve ekibi tarafından, benzer kavrayışları 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 olma konseptinin işletildiği yeni bir geçicilik halini yaşar (Davies, 2004).

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, yeraltı 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, beden ortamına katılımını derinleştirmek üzere, görüntüleri katılımcıya aktaran bir başlık ve katılımcının hareketlerini sanal ortama transfer eden bir yelek geliştirmiştir (Şekil 3.15).



Şekil 3.15: “Geçişme” ve “Geçicilik”/ enstalasyon (Penz ve diğ., 2004)

Ortamda yönelim ve hareket kişinin kendi nefes alış verişleri ve bedeninin hareketlerinin eşzamanlı aktarılması ile sağlanır. Görüntüleri aktaran başlık, ortama ait üç boyutlu bir sarmalanmışlık duygusu sağlar. Bu joystick gibi araçlar, manüel olarak idare edilen, alışıldık bilgisayar-kullanıcı ara yüzlerinden farklıdır. Yeni durum, kullanıcının bedeni ile bedeninin devindiği ortamı bir bütün olarak kavradığı yeni bir kavramı işaret eder. Bir arada olma kavramı, kişinin fiziksel hareketlerinin ortama aktarılması için kullanılan yelekle 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 yönlmesi yanında, burada var olmanın, daha sonra da yapmanın koşulu haline gelir.

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 çözülmeye başlar ve arkasından sık bir orman görüntüsü belirir (Şekil 3.16). 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 3.17). Fiziksel ortamda yaptığı yönelimsel hareketleri sanal ortama aktaran elektronik araçlar 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.

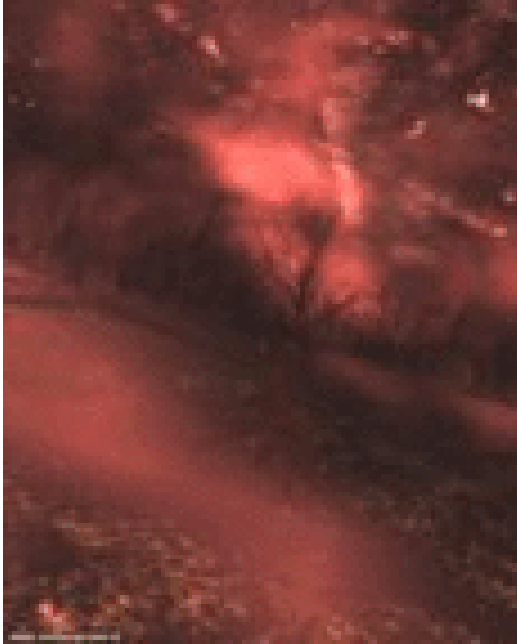


Şekli 3.16: "Osmose" / 'Cartezyen gridin kenarındaki ardından görünmeye başlayan orman' (Penz ve diğ., 2004)

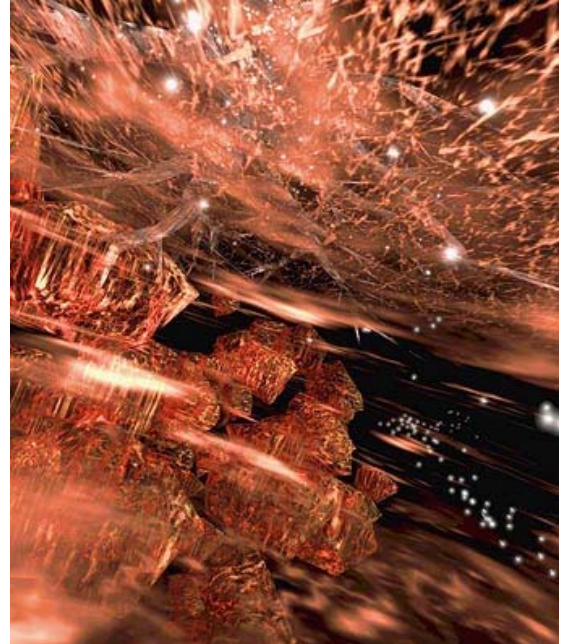


Şekli 3.17: "Osmose" / 'Gölün meşe ağacı' (Penz ve diğ., 2004)

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.



Şekli 3.18: 'Osmose: / 'Gül ağacı' (Penz ve diğ., 2004)



Şekli 3.19: "Osmose": 'Ağaç kökleri ve kaya' (Penz ve diğ., 2004)

En basit deyimiyile kayaların, yaprakların, ağaçların, suyun ve de toprağın arasında onlarla birlikte hareket ederek gezinir, ego ile öteki arasındaki sınırların silikleştiği bir ortamda bütünün içinde olma deneyimini yaşar (Şekil 3.18 ve Şekil 3.19). 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 ifadeler kazanır.

Osmose doğal dünyaya ait metaforlarla oluşturulmuştur ancak asla doğal dünyanın mükemmel bir kopyasını oluşturmak amacını taşımaz. İnsanın doğal dünyaya yaklaşımının, imgelerin çağrıştırdıkları üzerinden farklı bir deneyim düzlemine taşır. Aslında ortamı oluşturan ve işleyen prensipler doğal dünyaya ait verilerle şekillenir.

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. Nesnelere, birbirleriyle pragmatik ve nedensel ilişkiler halinde bulunan katılımlardan, devingen bütün içinde bir arada bulunan özerk parçacıklar haline gelirler. En önemlisi, katılımcı kendi bedenini de bu parçalardan biri olarak duyumsar (Davies, 2004).

Bu örnekte mekan maddiyetini kaybetmiş, bir takım mekanik aksamlarla duyumsadığımız yeni mekan hipergerçek bir arayüz olmuştur. Başlangıçta dijital teknolojilerin gelişmesiyle 'zihin' sanal mekanların örgütleyicisi olurken beden işlevini yitirmeye başlamıştır. Ancak bu örnekte olduğu gibi daha ileri bir dönem olarak post-hüman öznenin varlığından bahsettiğimiz yeni süreçte özne makineler tarafından yenilgiye uğratılmak yerine makineleri bedenleştirmeyi -özneleştirmeyi- seçmiştir. 'Zihin' in bir bilgisayar programının yarattığı hipergerçeklikte bulunma, deneyimlenme halleri beden varlığı, hareketi, yaşarlılığıyla sağlanmaktadır.

- **Örnek 2:** Proje : Aegis Hyposurface
Tasarımcı : Mark Goulthorpe - deCOi
Tarih : 1999-2001

Bedenin kaybettiği hiyerarşik ağırlığına yeniden kavuştuğu diğer bir örnek olan 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 3.20). Aegis, akışkan bir yüzey elde etmek adına 3 boyutlu ekranların fiziksel hareketlerinden oluşan, uygulamalı olarak bilgi sistemlerinin yüzeyde dinamik değişkenliklere

dönüşmesiyle sınırsız çeşitlilik sağlayan bu esnek bir mimari yüzeydir. Sistem, küçük metal plakalar, elektronik verilerle etkileşime giren kontrollü pnömatik bileşenlerden oluşur (Şekil 3.21).

Yüzey son derece dışa vurumcu bir yaklaşımla tasarlanmış ve organik bir görüntüye sahiptir. Etkileşimli sistemlerin mekansal yapılandırma için kullanıldıkları yüzey, 3 boyutlu motiflerin ritm ve grafik olarak yayılması ile yüzeyi 2. boyuttan 3. boyuta geçirmesi ile geçici bir medya aracı olmasını sağlar. Sistem gelişmiş prototipleriyle geniş bir matris olanağı sunar, bilgiyi forma dönüştürür. Üretken algoritmik programlar kullanılarak 3 boyutlu birtakım şablonların kopyalanması ile girdilerin grafik ve video görseline dönüşümü sağlanmaktadır. Yüzeydeki alıcı-vericiler ortamdaki çeşitli etkileri dijital olarak matematiksel formüllere dönüştürür ve her bir matematiksel eşitlik, yüzeyde hareketlenmeye sebep olur. Ortama ait gürültü, ısı, insan hareketi gibi çeşitli değişkenler bilgisayar ortamında hız, yön gibi matematiksel tanımlamalara dönüştürülür. Hareket, ses ve ısı ile etkileşime geçen ve sayısız kombinasyon ile akışkanlık yaratan bu “dijital deniz” görsel bir enstrüman olarak kullanılıyor (Şekil 3.22).



Şekil 3.20: Aegis Hyposurface Projesi, deCOi (<http://www.sial.rmit.edu.au>, 14.04.2007)

Bu örnek etkileşimli mekan çalışmalarının gerçekleştirilmiş örneklerinden biridir. Bu konudaki çalışmalar, mekanik, elektronik matematik, bilgisayar programlama gibi pek çok alanın işbirliğine ihtiyaç duymaktadır.

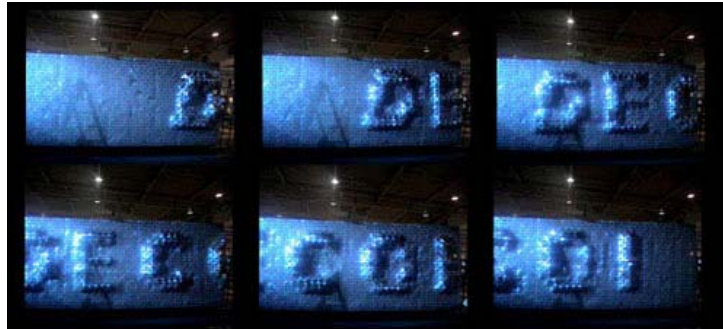
Etkileşimli bir yüzey olarak bu proje Tıpkı Vidler'in “ayna” sıyla karşı karşıya gelen “ben”in varlık alanında olduğu gibi bedenle ilişkili bir durumu tarif etmektedir. Vidler'e göre varlığından şüpheli özne, içe dönüklüğün ve ileriye dönüklüğün, çarpıtılmış ve kesişmiş düzlemlerin birbirine geçtiği, grileşmiş ve nöromantik bilgisayar ekranındaki zaman matrisinde salınmaktadır. Televizyon bağımlısı ile bilgisayar

korsanı arasında, birden çok ekranın ortasında konumlanan özneyi Vidler, Lacan'ın "imago" yaratan "ben" kavramı ile açıklamıştır (Vidler, 2000). Lacan'ın psikanalitik söyleminde ben, "ayna" ile karşı karşıya gelmesiyle bilinçdışı yapılanmaktadır. Bahsi geçen ayna, yansıtıcı bir yüzey olmaktan çok bir ekrana benzemektedir. Ayna; modernist ve tarihselci mekan modellerini şekillendiren içe dönüklüğün ve ileriye dönüklüğün temel yazıtlarının istifasını ve şeffaflığın, yansımanın reddini üretmekte ve yansıtmaktadır. Saydam ve duru değil yarı saydam ve opak olan bulanık ve çarpık bir fizyonomiye sahip ben ve "imago" arasında bir kimliğin, tarih öncesi ve tarih ötesi mutlak bilincinin mekanıdır. Lacan'ın öznesi, "imago" su ekranlanmış ve kendine doğru döndürülmüş bir yansımadan çok taranmış bir imgedir (Vidler, 2000).

Bedenin mekanla kurduğu ilişki, sırasıyla öznenin nesneyle kurduğu ilişki ile eşleştirilebilir. Ve bu yüzey de Vidler'in bahsettiği gibi "ayna"nın temsiliyetidir. Bedenin yine kritik olan rolünü oynadığı bu yüzey tasarımı aynanın bir ekran gibi yarı saydam yansıtıcılığını temsil etmektedir. Bedenin sahip olduğu hücreler gibi elektron alıcı verici hücrelerinden oluşan bu yüzey bedenin hareketi ve ısıyla taranmış imgeleri ekranlayacaktır (Şekil 3.22).



Şekil 3.21: Aegis Hyposurface Projesi, hareketi sağlayan mekanizma
(<http://www.sial.rmit.edu.au>, 14.04.2007)



Şekil 3.22: Aegis Hyposurface Projesi, deCOi yazısı oluşurken
(<http://www.sial.rmit.edu.au>, 14.04.2007)

- **Örnek 3:** Proje : FreshH2O expo (Water Pavilion)
Tasarımcı : Kas Oosterhuis - NOX
Tarih :1994-1997 (inşa süresidir)

8 yıllık bir tasarım sürecinin ürünü olan bu örnek, Delta Expo için etkileşimli bir yerleştirme olarak tasarlanmıştır ve Hollanda'nın güneybatısındaki Zeeland Adası'nda yer almıştır. FreshH2O expo'nun iç mekanı mimarlık ve yerleştirme nesnesi olarak geleneksel bir sergileme anlayışının dışındadır. Kullanıcıyı suyun bir parçası dolayısıyla da yapının bir parçası haline getiren mekanda, özne ile çevrenin "arasında"lığı nesnenin olaylarla "arasında"lığının geometrisinden doğmaktadır.

Su pavyonu üzerine modelleme yazılımları, elipsler ile daireler geometrisinin bir ürünüdür. Şöyle ki her bir elips farklı dairelerin bütünlüğünden meydana gelir ve her çeyrekte 4 daire iç içe girer. Giriş küçük bir elips ile başlar, yatay düzlemde daha büyük elipslerle devam eder. Bu yapılanış tasarıma akışkanlık hissini verebilmek adına üretilmiştir. Geometri, zeminin verdiği his ve dünya ile çevresiyle oluşturduğu ilişki açısından, tamamen bir "dönüşüm" fikrinden ortaya çıkar. Duvarlar, döşeme ve tavanla birleşmekte, dalgalı yüzeyle üzerinde yürümek düşme hissine benzemektedir. Hiçbir şey tam olarak yatay olmamakla beraber yapı içinde açıklığın olmayışı ile ufka da hakim olunamaz.

Yapıya içi suyla doldurulmuş 3 boyutlu bir kapıdan girilir ve az ileride bir buzul tüneli ile karşılaşılır. Bu tünel gerçekten de tamamen donmuş sulardan ve eriyen su katmanının zemine sızdırılması ile meydana gelir.



Şekil 3.23: Fresh Water Pavilion, buz tüneli (<http://www.vitruvius.com.br>, 23.04.2007)

Yapı içine yerleştirilmiş 17 adet özel tasarlanmış sensor 3 farklı etkileşimli sistem için üretilmiştir. Sistemlerden biri ses ile, biri yapıyı bir damar ağı gibi baştan başa

donatan 190 mavi ışık kaynağı ile, diğeri ise gerçek zaman canlandırması ile ilişkilidir. Sensorlar içerideki ziyaretçi sayısına göre farklı tepki gösterir. Buna göre dalga, dalgacık ve kabarcıklar oluşur. Tüm bu algılama sistemi yapının her yerine yayılmış şekildedir.

Bu örnek dijital teknolojilerin uğradığı büyük değişimin sayesinde karşımıza çıkmaktadır. Ve çok açıktır ki beden başlangıçta bu teknolojilerle mekandaki bulunuşunu yitirirken, birden tekrar tasarımın merkezindeki veri haline gelmiştir. Bedenin ve bedene ait olan niteliklerin (ses,ısı) mekan tarafından farkındalığını sağlayan nanoteknoloji ürünü sensorlar mekanı beden bir uzvu haline getirmeyi başarak post-hüman öznenin zaferini vurgulamaktadır.

- **Örnek 4:** Proje : Microsoft Akıllı Ev Prototipi
Tasarımcı : The Intelligent Building Institution
Tarih : 1995-

12 yıl önce açılan ve teknoloji geliştikçe yenilenen Microsoft'un akıllı ev prototipi dijital teknolojilerin beden uzvu haline geldiğini gösteren bir örnektir. Bu ev içindeki bütün elektronik eşyaların, birbirleriyle kablosuz bir şekilde iletişim içinde oldukları ve posta kutunuza bırakılan mektuplardan kullanıcıların elbiselerine kadar her şeyin merkezi bilgisayar sistemi tarafından takip edildiği geleceğin evi, kullanıcıya daha konforlu, daha güvenli ve daha kolay bir yaşam sunma vaadiyle tasarlanmıştır.

Evin posta kutusu, GPS ve RFID teknolojileriyle donatılmıştır. Bu teknoloji postacının nerede olduğunu ve RFID ile kodlanmış postalar sayesinde kullanıcıya ne tip postalar taşıdığını bildirebilmektedir. Kredi kartı ekstresi veya faturalar postaya verildikleri andan itibaren takibe alınabilmektedir. Kullanıcı posta kutusuna ulaşan postaların içerikleri hakkında bilgi sahibi olabilmektedir.

Posta kutusu bu kadar zeki olan bu eve bir konuk gelip zile bastığında görüntüsü cep telefonuna veya kullanıcı o an hangi odadaysa o odadaki büyük oled ekranlardan bir tanesine yansıtılmaktadır. Kişiyi sorgulamak veya kullanıcı tarafından tanınan biriye, kapıyı açarak içeri almak sadece bir tuş uzaklıktadır. İçeri giren kişi, gelen mesajlar hakkında bilgi alma, lambaları açıp kapama gibi işlemleri "Grace" adındaki yapay zekaya sesli emir vererek gerçekleştirebilmekte, isterse duvar boyasının ardına gizlenmiş olan dokunmatik oled ekranlar sayesinde de kontrollere veya bilgi servislerine erişmesi mümkün olabilmektedir.



Şekil 3.24: Microsoft'un akıllı ev prototipinde oled ekran sayesinde duvarlar kullanıcının isteği doğrultusunda dekore edilebilmektedir (<http://www.microsoft.com>, 12.03.2004)

Eve kullanıcının elinin fiziksel özelliklerinin kayıtlı olduğu dokunmatik bir ekran sayesinde girilmektedir (Şekil 3.27). Koridordaki duvar lambası eğer kırmızı yanıp sönüyorsa kullanıcının listesindeki kişilerden (arkadaşlarından veya aile fertlerinden birinden) e-posta iletisi aldığı anlamına gelmektedir. Bu iletiyi okumak için kullanıcı cep telefonunu, tablet PC'sini veya duvara gizlenmiş herhangi bir oled ekranı kullanabilir. Ev içindeki haberleşme tamamen kablosuz olarak gerçekleştirilmektedir. Kablolara bu evde yer yoktur.



Şekil 3.25: oled ekran gizli masada bilgisayar destekli oyun oynanabiliyor, (<http://www.microsoft.com>, 12.03.2007)

Yatak odasındaki ayna içine gizlenmiş ekrandan sahip olunan elbiselere göz atılıp, hangilerinin dolapta, hangilerinin kirliliği sepetinde olduğu görülebilir (Şekil 3.26). Dev oled ekranlar sayesinde odaların duvarlarında ister sanat eseri, ister bir sanatçının

posteri, ister video klip olsun, tamamen kullanıcının seçimine bağlı dekorasyon sağlanabilmektedir (Şekil 3.24). Kullanıcı salonundaki büyük masanın ekran haline gelmesiyle oyun oynayabilmektedir (Şekil 3.25).



Şekil 3.26: aynadaki gizli oled ekran
(<http://www.microsoft.com>, 14.03.2007)



Şekil 3.27: anahtar yerine kullanılan dokunmatik ekran
(<http://www.microsoft.com>, 14.03.2007)

Rajchman'a göre sanal evin iki şekli vardır: Birincisi, işlevlerin mimari çözümlerle değil, evin bilgisayarla sanallaşması sayesinde yerine getirildiği akıllı bir ev olabilir. Diğeri de "ekrandaki ev" anlamına gelen maddi hayattan tamamen soyutlanmış olan hipergerçek evdir. Microsoft'un akıllı evi birinci duruma örnektir. Daha önceki bölümde verilen "Aşık Thomas" filmindeki Thomas'ın yaşadığı sanal ev de ikinci durumu tanımlamaktadır. Zaten tez boyunca anlatılmak istenen de bedenin bu iki mekan arasında nerede duracağıdır. Tamamen maddi olandan koparılmış hipergerçekliğin, bedeni, mekandan kazıdığı ve bu yüzen bedenin elindeki araçları kullanarak, kısıtlamalarından kurtulup yeni bir post-hüman beden haline dönüşmesinin, bedenin yaşarlılığı açısından vazgeçilmez olduğunu vurgulamak gerekir.

5.SONUÇ

Modernist dönem öncesi özne, aydınlanma döneminin başlattığı sosyo-ekonomik değişimlerin de etkisiyle zaman'a biçtiği rolü yeniden tanımlayarak, yepyeni bir yaşam biçimine doğru bir açılım yaptı. Modernizm'in koyduğu, post-modernizmin temelini sarstığı kurallar, sürekli dolup dolup boşalan, zaman zaman aynı anlamların çehrelerini değiştirerek karşımıza farklı biçimde çıkaran, pek de katı olmayan kavramlarla bireyi dönüştürdü.

Postmodernizm in çalkaladığı tüpün içinde "her şey olur"⁴du. Bu cümle, postmodernizm'de her şeyin değiştiğini, üretim nesnelere, bunun sosyal sonucu olarak modanın, üretim teknolojilerinin, fikirlerin, felsefenin, ideolojilerin, değerlerin, kalıcı veya yerleşik olan her şeyin gelip geçiciliğini, "katı olan her şeyin buharlaştığını"⁵ anlatmaya çalışan bir temadır. Fordizm'le üretim tekniklerinin köklü değişiminin neden olduğu "devir süresinin hızlandırılması" (Harvey, 1999), ilk başta buna bağlı olarak fakat daha sonra bağımsız olarak "tüketim devir süresinin" de hızlanması; yine bu organizasyon değişimi nedeniyle iletişim ve enformasyon sistemleri, dağıtım teknikleri gibi kavramların gelişmesi, bunun da sonucu olarak mesafelerin giderek daha çok ve korkusuzca kat(l)edilmesi "mekanın zaman tarafından sıkıştırılmasına, yok edilmesine" neden olur. Hızla artan dünya nüfusu birgün yeryüzüne sığamayacağından şüphelendiren kalabalıklar yaratır. Ve insanlık bir organizma gibi yayılmaya devam eder. Ancak bu durum sadece yeni topografyaların işgaline değil aynı zamanda var olan kentlerin de sıkışmasına neden olur. Birey öteki üzerinden kendi benliğini keşfeder, kalabalığın içinde çok olmanın değil tek olmanın doğasını kavrar, kendi dışında gelişmiş olan ve üst ölçekte yaşama damgasını vuran kapitalist sistemin, öngördüğü "tüketmek için üret" mantığında üretilen nesnelere, tüketmek için kullandığı iletişim ağının yarattığı simülakrlarla çevrelenen kişisel hayatının kenar köşelerine nasıl sızdığını yarı şuurlulukla görür. Tam olarak görmez çünkü bu durum onu öyle uyuşturmuştur ki

⁴ "anything goes" yani "her şey olur" David Harvey'in Postmodernliğin Durumu adlı kitabında (Harvey, 1999) tarihçilerin postmodernizm'i tanımlamak için kullandıklarını belirttiği bir cümleciktir.

⁵ Marshall Berman'ın modernizmin çocuklarını yediğine dikkat çektiği, post-modernizmin yapısını anlatmak için birçok yazar tarafından kullanılan bir tema da olan, "Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor" adlı kitabına gönderme yapılmıştır.

daha önce nasıl olduğunu sorgulama yetisini kaybetmiştir. Toffler'in de dediği gibi "kullan at" toplumunun bir parçası olmuştur (Toffler, 1974). Üstelik bu toplum sadece üretilen nesnelere değil, fikirleri, ideolojileri, mesafeleri de kullanıp atmaktadır. Öznenin 'yer' le kurduğu bağların giderek zayıflaması, onu "kök salamaz" (Toffler, 1974) hale getirir.

Yeni yaşam biçimleri, yeni iş alanlarını, yeni iş alanları yeni yaşam biçimlerini öngördü. Küreselleşmenin oluşturduğu, birbirini aralıksız biçimde birbirinin içine alan mekanın, bedeninin de hareketlenmesiyle, zaman tarafından sıkıştırılması, bedeninin yerle kurduğu ilişkinin zayıflamasına neden olmuştur.

Ancak tüm bu değişimler birçok düşünürün üzerinden okuma yapıp, arkasından yas tutması gereken bir durum olmanın dışında, yaşanan evrim sürecinin doğal yansıması olarak görülmelidir. Sosyo-kültürel kavramların yaşadığı bu değişim bir felaket göstergesi değil yeni başlangıçların habercisidir.

Sosyo-ekonomik faktörlerin değişmesiyle (Fordizm kavramının doğuşuyla, seri üretim, üretilen nesnenin depolanması, tüketilmesi, tüketim nesnesi olarak sunumu, tüketileceği yerlere ulaşımı ve dağıtımını, küreselleşmenin ve kapitalizmin de etkisiyle oluşan yeni tüketim toplumunun buna bağlı yeni iş, eğlence alanlarını yaratmasıyla) postmodernist insanın, devingen dünyanın devingen bireyleri haline gelmesi kaçınılmaz olmuştur. Ancak tüm bu bahsi geçen durumların, gündelik hayat pratiklerinde hareket kabiliyetini oluşturabilmek için bir bilgi akışına, iletişim ağına ihtiyacı vardı. Örneğin üretilen bir nesnenin tüketilmesi için tüketileceği yere ulaşmasına, pazarlama stratejileri geliştirilmesine vb. ihtiyacı vardır. Ve bunlar hareket talep eder. Bu hareket de anlamlı olabilmesi için üretimle satış arasında bir iletişim ağına gereksinim duyar. Bu gereksinim dijital teknolojilerin gelişmesine sebep olan en önemli faktörlerdendir. Gerekli bilgi akışının sağlandığı ağlar, elektronik bankacılık, internet gibi kavramların gelişmesi ve bu gelişmenin mesafeleri yok edici özelliği bedeninin bir yandan hareketsizleşmesine sebep olurken (çünkü artık iletişim teknolojileri ile uzak diye bir şey yoktur, bir mekanda bir çok eylem gerçekleştirilebilir), zihnin, bedeninin hakim olamayacağı kadar geniş bir alanda hakimiyet göstermesi nedeniyle, diğer yandan da onu daha yoğunlaşan devingen bir yaşam biçimine zorlar. Bu ikili durum sarkacın yaptığı salınım hareketi gibi birbirini öteleyerek devam etmekte ve dijital teknolojileri hızla geliştirmektedir.

Bedenin hareket yasası korundu ama özgürleşen zihin bu bağlamda bedeninin etki alanının önemini sınamadı. Dijital teknolojilerin sayesinde geniş bir iletişim ağının parçası olan zihin her şeyi beden üzerinden tanımlayan, bedensel deneyimin birincil

olduđu dnemin aksine beden yapacađı eylemleri hiper-gereklik ortamlarında yerine getirme olanađını buldu. Bu durum beden hiyerarşik gcn zedeledi ve simlaklar dnyasında zihne bir hakimiyet alanı sundu.

Ancak tm bu srecin ierisinde fark edilen bir durum olarak “beden”in “zihin”in stnlđn kabul edip etmeyeceđiydi. Dijital teknolojilerin yeni hipergereklikler sunmasıyla sınırları yok olan “zihin” le kendisini sınırlayan beden dijital teknolojilerin kullanımını bir zne-nesne meselesi haline getirerek varlıđını tekrar ifşa etmeye bařlamıřtır. Tıpkı kalemi sanki bedeninin bir parası gibi kullanıp yazı yazarak onu zneleřtirdiđi gibi dijital teknolojileri aynı řekilde zneleřtirme giriřimindeki beden gelecekte de bu kltrel evrim srecinin bedensel bir evrim srecine dnřebileceđi hakkında ipuları vermektedir. Tasarımlanan teknoloji nesnesiyle beden iinde bulunduđu neden sonu iliřkisi ve post-human zne durumuna geiři yeni bir haber deđildir. Bu durum odaklama problemi yařayan insan gznn, bu yetisini tekrar kazanması amacıyla tasarlanmış, bir tr mercek olan “gzlk” n keřfiyle varlıđını zaten gstermiřtir. Ya da iřitme cihazı kullanan insanı post-human bir zne olarak nitelendirebilmekteyiz. Ya da bugn szn ettiđimiz dijital teknolojilerin eklemelenmesiyle oluřan yeni insan trnn szn ettiđimiz bu son durumu, geniř bir evrim srecinin izlerini tarif etmektedir. Post-human zne dřnldđ gibi bugn, ilerlemiř teknolojilerin birden bire ortaya ıkardıđı bir durum olarak deđil nesne ile znenin iliřkisinin evrim srecinin temeline dayalı bir durum olarak ortaya ıkmaktadır.

Bu evrim tabii ki sadece beden zerinden deđil mekan zerinden algılayabileceđimiz bir durum olacaktır. nkn beden ortamı olarak mekanın deđiřimi yine beden deđiřimiyle mmkn olacaktır. Ve bu deđiřimi tetikleyen diđer bir unsur olan dijital teknolojilerin yarattıđı hiper-gerek mekanların da oluřumuna sebep olacaktır. Bu mekanlarda bulunuř maddiyattan uzak olsa da beden vazgeilmezliđini tehlikeye atıyormuř gibi grnse de bu alıřmada da gsterilmek istenen ve bunun tersini anlatan durum řudur: Bedeni iřlevsiz kılma yntemiyle oluřturulan her trl sanal ortam iřlerliđini zinde tutmayı bařaramayacaktır. nkn beden makinenin -dijital teknolojilerin- yuttuđu bir nesne olmayı reddetmiř, onları kendi uzvu haline getirmiřtir. Hipergereklik kavramıyla ilk karřılařtıđımız zamanlardaki gibi ‘beden ld, yařasın zihin’ anlayıřı, bugn, insan vcudunu bir kiřisel geniř bant veri ađı gibi kullanarak, derinin zerinden elektronik cihazlarla (cep telefonu, bilgisayar, dijital fotođraf makinesi gibi) beden arasında veri aktarımının sađlayan dijital ve nanoteknolojiler sayesinde asıl sonu gelen dřnce olmuřtur. Post-human zne bugnn ya da geleceđin insanı deđildir, gemiřten bugne zaten varlıđını ince ince

hissettirmiştir. Beden, eksikliklerini bulduğu tüm dışsal çözümlerle kapatarak post-human özne olmaya istekli olduğunu ispatlamıştır. Geçmişten bugüne, gözlükten, uzuvsal protezden, işitme cihazından, kalp piline, derinin hemen altına yerleştirilen çipe ya da bilgisayar destekli oluşturulan sanal mekanlara kadar kabul edilmesi gereken gerçek tüm bu evrim sürecinin bedenin işlerliğini geliştirmek için olduğu ve aslında modası geçmiş gibi görünen bedenin bu gelişen teknolojilerle yeterliğine kavuştuğudur.

Sonuç olarak, bu çalışmada başlangıçtan bu yana zamanla kurduğumuz çok önemli ilişki sayesinde bedensel ve zihinsel var oluş biçimlerimizde yaşadığımız değişim gözler önüne serilmek istenmektedir. Büyük bir ivmeyle gelişen üretim teknolojilerinin ve küreselleşmenin etkisiyle oluşan aşırı-hareketli insan, dijital-iletişim teknolojilerinin artışıyla zihinsel olarak hareket sınırlarını yıkarak bedensel deneyime ait mekânlardan, sanal mekânlara transfer olduğunu vurgulayan bu çalışma, dijital teknolojilerin sunduğu hipergerçek mekanlarla kurulan ilişkide, kendi yerini bulamayan bedenin, bu teknolojiler karşısında kendi eksikliğini ve kısıtlı yetilerini keşfettiğini öne sürmektedir. Bu nedenle işlerliğini yitirmiş gibi görünen bedenin aslında yeni bir dönemin gelişim sürecini yapılandırıldığını göstermeyi amaçlamaktadır. Ve bu dönem gücünü yeniden ele geçiren post-hüman bedenin varlığının ağırlığının gözden kaçmaz hale geldiğinin ispatıdır. Bedenin eksikliğinin zihin aracılığıyla farkına varılması kaçınılmaz bir evrim sürecinin zeminini hazırlamakta ve öznenin nanoteknolojilerle bu mekan oyununda yer alması için bu evrim sürecini zorunlu kılmaktadır.

Bazı düşünürlere göre evrim artık bitmiştir. Fakat dijital teknolojilerle bedenin geçirdiği bu değişim evrimden başka ne olabilir? Evrimin sürekliliği kaçınılmazdır ve bu süreç daha hızlı ve yetenekli bir biçimde baş göstermektedir. Çünkü araçlarımız daha gelişkin, adımlarımız daha büyüktür ve post-human özne evrimin kanıtıdır.

KAYNAKLAR

- Adam, B.**, 2004. Time, Cambridge, Malden, MA, UK.
- Augé, M.**, 1995. Non-places : Introduction to an Anthropology of Supermodernity, Verso: London.
- Augé, M.**, 1997. Yer-olmayanlar, Kesit Yayıncılık, İstanbul.
- Basalla, G.**, 1996. Teknolojinin Evrimi, Tübitak Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J.**, 1994. Simulacra and Simulation, Ann Arbor : University of Michigan Press, Michigan.
- Baudrillard, J.**, 2001. Selected Writings, Standford University Pres, Stanford, California.
- Baudrillard, J.**, 2002. Tüketimin Tanımına Doğru, Mimarlık ve Tüketim, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Baudrillard, J.**, 2003. İkiz Kuleler için Ağıt, 9/11 New York-İstanbul, Ed. Çiçekoğlu, F., Homer Kitabevi, İstanbul.
- Boer, F.**, 2002. The Tempo Of The City, <http://www.archis.org>, Mart 2006.
- Bostrom, N.**, 2005. A History of Tranhumanist Thought, Faculty of Philosophy, Oxford University.
- Bozkurt, G.**, 1995. 20. Yüzyıl Düşünce Akımları: Yorumlar ve Eleştirileri, Sarmal Yayınevi, İstanbul.
- Clark, A.**, 2003, Natural-born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence, Oxford University Pres, Oxford, New York.
- Davies, C.**, 2004. Virtual Space, Space in Science, Art and Society. Cambridge University Pres, Cambridge.
- Düzgören, B.**, 1997. Evrende Geleceğe İlişkin Belirsizliğin İnsanoğlu İçin Yarattığı Olasılıklar ya da Kader ile Kadere Karşı Çıkan İrade, *Cogito*, **11**, 109-125

- Güvenç, B.**, 2005. Mimarlık: Zaman, Mekan ve Değişim, İÜ ve İTÜ tarafından düzenlenen *Uluslararası Felsefe ve Mimarlık* Sempozyumunda Bildiri, İstanbul, YEM Kitapevinden yayın aşamasında.
- Harvey, D.**, 1999. Postmodernliğin Durumu, Metis Yayınları, İstanbul.
- Heidegger, M.**, 1997. Zaman Kavramı, "1924 Temmuzunda Marburg Teoloji Derneği'nde Verilen Konferans", *Cogito*, **11**, 29-41
- <http://www.archphoto.it>, 24.04.2007
- <http://www.classic.archined.nl>, 23.04.2007
- <http://www.literacyandtechnology.org>, 24.04.2007
- <http://www.microsoft.com>, 12.03.2004
- <http://www.sial.rmit.edu.au>, 14.04.2007
- <http://www.spaceandculture.org>, 23.04.2007
- <http://www.vitruvius.com.br>, 23.04.2007
- <http://www.urenio.org>, 12.03.2007
- Huxley, J.**, 1957. In New Bottles for New Wine, London: Chatto & Windus.
- Kaçmaz, G.**, 2004. Architectural Space in the digital age: Cyberspace, Hybberspace And Exospace Through Science Fiction Films, Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Küken, G.**, 1997. Doğu Ortaçağında Zaman Kavramı, *Cogito*, **11**
- Langone, J.**, 2000. The Mystery of Time, National Geographic, Washington, D.C.
- Lecourt, D.**, 2003. İnsan, postinsan, Epos Yayınları, Ankara.
- Mays, W.**, 1997. Hegel ve Marx'ta Zaman ve Zamansallık, *Cogito*, Sayı: 11
- Mitchell, W.**, 1996. City of Bits, MIT press, Cambridge.
- Mitchell, W.**, 1999. E-topia, MIT press, Cambridge.
- Norberg-Schulz., C.**, 1980. Genius Loci : Towards a Phenomenology of Architecture, Academy Editions, London.
- Önder, A.**, 2002. Mimarlık ve Sanallık, Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi, Boyut Yayın Grubu.
- Penz, F., Radick, G. and Howell, R.**, 2004. Space : In Science, Art and Society, Cambridge University Press, Cambridge.

- Rajchman, J.**, 1998. *Constructions*, MIT Pres, Cambridge, London.
- Robins K, Morley, D.**, 1995. *Spaces of Identity : Global Media, Electronic Landscapes, and Cultural Boundaries*, Routledge, London.
- Sander, O.**, 1989. *Siyasi tarih, İmge Kitabevi*, Ankara.
- Sassen, S.**, 2002. *Global Netvorks, Linked Cities*, Routledge, New York.
- Tanyeli, U.**, 2002. Türkiye'de Metropol Kavrayışı: İstanbul Üzerinden Bir Oku(ya)ma(ma) Denemesi, *Arredamento Mimarlık*, **151**, 89-96.
- Toffler, A.**, 1974. *Places: the New Nomads. The Future of Cities*, ed. Andrew Blowers ve diğ., Hutchinson Educational in Association with the Open University Press, London.
- Uluğ, M.**, 2000. Küresel Olan Her şey Çatlıyor, *Arredamento Mimarlık*, **159**, 77-81.
- Vidler, A.**, 2000. *Warped space : art, architecture, and anxiety in modern culture*, Mass. : MIT Pres, Cambridge.
- Virilio, R.**, 1997. *Open Sky*, Verso, London.
- Webster F.**, 2002. *Theories on the Information Society*; Routledge, London and New York.
- Yılmaz, E.**, 2002. Türümüzün Geleceği, *Bilim Teknik Dergisi*, TÜBİTAK, Kasım.
- Yırtıcı, H.**, 2004. Mekanın Altyapısal Dönüşümü, *İTU Dergisi/a, Mimarlık, Planlama, Tasarım, Cilt:3, Sayı:1* 43-52.
- Yırtıcı, H.**, 2005. *Çağdaş Kapitalizm Mekansal Örgütlenmesi*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

ÖZGEÇMİŞ

Damla Onur Özbey, 5 Ocak 1978 yılında Mersin'de dünyaya geldi. 1990 yılında Bodrum Turgutreis İlkokul'undan, 1995 yılında da Mersin Toros Fen Lisesinden mezun oldu. 1996 yılında kazandığı Eskişehir Osmangazi Üniversitesi'nden 2002 yılında mezun oldu. Ve aynı yıl İTÜ FBE Mimarlık Anabilim Dalı Bina Bilgisi Programında yüksek lisans eğitimine başladı. 2004 ve 2006 yılları arasında eğitimine ara vererek endüstriyel ürün tasarımı ve üretimi yapan bir firmada, ve Emre Arolat Mimarlık ofisinde mimar olarak çalıştı.