

T.C.
GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İSİMSİZ TEMSİL ÖTESİ NESNELER ÜZERİNDEN ÖZNE
ÖTESİ MİMARİ TASARIM SORGULAMALARI
‘ŞEY’LERİN ‘ARTAKALAN’ HALLERİ

YAĞMUR POLAT
YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI

GEBZE
2023

T.C.
GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İSİMSİZ TEMSİL ÖTESİ NESNELER
ÜZERİNDEN ÖZNE ÖTESİ MİMARİ
TASARIM SORGULAMALARI
‘ŞEY’LERİN ‘ARTAKALAN’ HALLERİ

YAĞMUR POLAT
YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI

DANIŞMANI
DOÇ .DR. FİTNAT CİMŞİT KOŞ

GEBZE
2023

T.R.
GEBZE TECHNICAL UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

INTERSUBJECTIVITY DESIGN BRIEF
THROUGH UNIDENTIFIED AND
NON-REPRESENTATIVE OBJECTS
REMNANT THINGS AND OTHER

YAĞMUR POLAT

A THESIS SUBMITTED FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

THESIS SUPERVISOR
ASSOC. PROF. DR. FİTNAT CİMŞİT KOŞ

GEBZE
2023



YÜKSEK LİSANS JÜRİ ONAY FORMU

GTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 02/02/2023 tarih ve 2023/09 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından 20/02/2023 tarihinde tez savunma sınavı yapılan Yağmur POLAT'ın tez çalışması Mimarlık Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

JÜRİ

ÜYE

(TEZ DANIŞMANI)

: Doç. Dr. Fitnat CİMŞİT KOŞ

ÜYE

: Prof. Dr. Kutlu Sevinç KAYIHAN

ÜYE

: Dr. Öğretim Üyesi Zülal Nurdan KORUR

ONAY

Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun
...../...../..... tarih ve/..... sayılı kararı.

İMZA/MÜHÜR

ÖZET

İnsana yapılan ya da insan ile yapılan şeyler isimlendirilmektedir, aktarabilmek ya da not almak maksadıyla da temsil edilmektedir. Fakat herkes için farklı olan canlı artakalan kendi yaşamına temsil ötesi bir biçimde devam etmektedir. Temsil ötesi mimari bir tasarım nesnesi olan canlı artakalan katalog dışıdır. Katalog dışında kalan doğala en yakın olan şeylerdir, canlı artakalanlar. Dil tanıdık değildir, biçim tanıdık değildir, madde tanıdık değildir. Tez çalışması kapsamında incelemeye ara verilse de o varlığına devam edecektir. Kendiliğinden bir biçimde doğada var olacaktır.

Genel anlamda dikotomik ilişkilerin incelendiği tez kapsamında yer alan bölümlerde bir nesnenin artakalan halleri sorgulanmaktadır. Nesnenin canlı artakalan olma arayışları, gündelik hayat, beden ve zaman ile mekân içerisindeki performanslar incelenmektedir. Nesnenin içinde yer alan boşluklar incelenerek artakalan arayışları gün yüzüne çıkartmak hedeflenmektedir. Anlatabilmek ve tanımlayabilmek için kullanılan temsil, artakalan şey üzerinde temsil ötesi bir hal almaktadır. Bir şeyin ötesi olmaya başladığı bu durumlarda ise nesne doğal olana yaklaşmaktadır. İsmi reddeden herkes için bir şey olan nesne canlı artakalandır. Bu hipotezi destekleyebilmek adına doğada kendiliğinden var olabilecek bir isimsiz canlı artakalan deneyi hazırlanarak gözlemlenmektedir. Teze başlarken sonucunun nasıl olacağı bilinmediği gibi deneye başlarken de sonuç öngörülememektedir. Ardından yapılan anket sonucu bu hipotezi desteklemektedir.

Anahtar Kelimeler: Artakalan, Şey, Canlı, Arayış, İsimsiz.

SUMMARY

Things have been named for humans or humanity. However, the living remnant which is different for everyone sustains its life beyond representation. An architectural design object; which is beyond representation, is out of the catalogue. Living remnants are close to things natural which are out of the literal. Language, form, and matter are unfamiliar. Even if the process stops as in the scope of the thesis study, it'll survive and keep its existence. In some way, it will exist in nature, by itself.

As the general dichotomic relations are examined through the chapters included in the thesis's theoretical scope, an unidentified object's process is questioned. Questioning the object's becoming a living thing in, its daily life, body, time, and performances within the environment are examined. In order to explain and define, the representation used becomes beyond representation on the remnant. In these situations, where something starts to become beyond, the object approaches the natural. An object that is something for anyone who rejects its name is a living remnant. To support this hypothesis, an anonymous living remnant experiment that can exist spontaneously in nature is prepared and observed. The results of the subsequent survey support this hypothesis.

Key Words: Remnant, Thing, Living Thing, Quest, Untitled.

TEŞEKKÜR

Başta, yüksek lisans eğitimimde ve akademik hayatımda desteğini ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen, duraksadığım her noktada cesaret veren, bilgisinin yanı sıra insanlığı ile her koşulda sarıp sarmalayan, şuan ki sürecim bitse de tekrardan yollarımızın kesişmesini dilediğim, sevgili danışmanım Doç. Dr. Fitnat CİMŞİT KOŞ'a teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Yaptığı çalışmalar sayesinde tanıdığım, bilgisini, çalışmalarını çekinmeden benimle paylaşan ve koşulsuz yardımcı olmaya çalışan sevgili Ayşe Esin DURMAZ hocama teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Hayatımın her alanında, koşulsuz sevgileri ve destekleriyle hep benimle olan, arkamda duran, sorgulamanın önemini vurgulayan ve bugün ki ben olmamı sağlayan annem, babam ve abime,

Üniversite lisans hayatımda başlayıp yüksek lisans hayatımda da yanımda olan, en güzel destekçilerim, organizma gibi hareket ettiğimiz dostlarım; H. Dilara ÇİMEN, Sümeyye KÖKCEN ve Çisem Nur DEMİRCİ'ye

Bu tezin sonlanmasında farklı disiplinlerden destek sağlayan canım arkadaşlarım İrem ÖZTÜRK, H. Deniz AKSAKAL ve Berkcan ŞAHİN'e

Ve göstermiş olduğu desteklerinden dolayı tüm bu süreçte hayatıma giren, beni destekleyen bugün ki ben olmamı sağlayan tüm herkese teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	v
SUMMARY	vi
TEŞEKKÜR	vii
İÇİNDEKİLER	viii
SİMGELER ve KISALTMALAR DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
TABLolar DİZİNİ	xiii
1. GİRİŞ	1
1.1. Tezin Amacı, Katkısı ve İçeriği	1
2. KAVRAMSAL SORGULAMA	6
2.1. Tasarıma Ait Nesnelerin Dili	9
2.1.1. Zaman – Mekân İlişkisinde Tasarım Nesnelerinin Dili	11
2.1.2. Beden – Mekân İlişkisinde Tasarım Nesnelerinin Dili	14
2.1.3. Gündelik Hayat – Mekân İlişkisinde Tasarım Nesnelerinin Dili	19
2.2. Tasarım Nesnelerinin Temsil Sorgulamaları	23
2.2.1. Dil Ötesi Temsil	30
2.2.2. Madde Ötesi Temsil	34
2.2.3. Biçim Ötesi Temsil	36
3. TEMSİL ÖTESİ MİMARİ BİR TASARIM NESNESİ OLARAK CANLI ARTAKALAN	40
3.1. Gündelik Bir Nesnenin Temsil Ötesi Oluşumu	44
3.2. Tektonik Bir Nesnenin Temsil Ötesi Artikülasyonları	46
3.3. Canlı Bir Nesnenin Temsil Ötesi Olasılıkları	47
3.4. Cansız Tasarım Nesnelerinin Canlılaşma Arayışları	49
4. TANIMSIZ NESNE ÜRETİM DENEYİ: CANLI ARTAKALAN	69
5. SONUÇ	92
KAYNAKLAR	96



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Simgeler ve Açıklamalar

Kisaltmalar

TDK : Türk Dil Kurumu

Yy : Yüzyıl



ŞEKİLLER DİZİNİ

<u>Sekil No:</u>	<u>Sayfa</u>	
1.1	Tez çalışmasının kurgusal şeması.	5
2.1:	Ferdinand De Saussure'ün göstergebilim şeması.	7
2.2:	Charles Sanders Peirce'ün göstergebilim şeması.	7
2.3:	Greimas'ın değer şeması.	8
2.4:	Smoke dilminden artzamanlı çekilmiş kareler, Wayne Wang.	19
2.5:	Üçlü sarmal diyagramı.	23
2.6:	Villa Meyer serbest el temsili.	26
2.7:	Bir ve üç sandalye, Josph Kosuth.	28
2.8:	Temsil ötesi olma hali.	30
2.9:	Foucault'nun ara geçiş diyagramı.	32
2.10:	One week film kesitleri, Buster Keaton.	37
3.1:	Canlı artakalanın halleri a.	40
3.2:	Canlı artakalanın halleri b.	43
3.3:	Döngüsel ve düzlük diyagramı.	45
3.4:	Canlı artakalan olma hali diyagramı.	48
3.5:	Doğada var olan temsilsiz yapılar.	49
3.6:	Fresk ve bezeme örnekleri.	50
3.7:	Unite d'habitation projesi, Le Corbusier.	52
3.8:	Le Corbusier'in Unité d'Habitation çatı katı sergisi, Daniel Buren Sergisi.	53
3.9:	Le Corbusier'in Unité d'Habitation çatı katı sergisi gece fotoğrafı, Daniel Buren Sergisi.	54
3.10:	Serbest plan anlayışı örneği: Barselona Pavyonu, Mies van der Rohe.	55
3.11:	Brick country house örneği üzerinden yokluk – varlık ilişkisi, Mies van der Rohe.	56
3.12:	Anna ve Eugeni Bach enstalasyonu.	57
3.13:	Blur Building görünenin kendisi olma hali, Diller Scofidio + Renfro.	58

3.14:	Blur Building örneđi üzerinden belli – belirsiz olma hali, Diller Scofidio + Renfro.	59
3.15:	St. Anne East Putney Bio-Receptive Wall örneđi üzerinden doğaya karşı tepki verebilen duvar, Marcos Cruz.	61
3.16:	Aguahoja dönüşüm aşamaları, Neri Oxman.	62
3.17:	Aguahoja'dan bakış, Neri Oxman.	63
3.18:	Canlı artakalan olma arayış diyagramı.	64
3.19:	Canlı artakalan diyagramının kendiliğindenliđi.	66-68
4.1:	Canlı artakalan deney malzemeleri ve aşaması.	70
4.2:	Üstten ve yandan ilk ve ikinci halleri.	72
4.3:	Artakalan canlının yan görünüşten zaman ile deđişimi.	73
4.4:	Artakalan canlının yan görünüşten heterojen yayılma hareketi.	73
4.5:	Artakalan canlının yan görünüşten dönüşüm izleri.	74
4.6:	Artakalan canlının plandan zaman ile deđişimi.	74
4.7:	Artakalan canlının plandan heterojen yayılma hareketi.	75
4.8:	Artakalan canlının plandan dönüşüm izleri.	75
4.9:	Görseldeki mimari tasarım elemanı.	76
4.10:	Canlı artakalan arayış diyagramı.	91

TABLolar DİZİNİ

<u>Tablo No:</u>	<u>Sayfa</u>
3.1: Edimsel ve virtüel ortakalan tektonik karşılaştırma tablosu.	47
3.2: Canlılaşma arayüzlerinin doluluk boşluk üzerinden incelenmesi.	65
4.1: İsimsiz tasarım nesnesi mümkündür.	77
4.2: İsimsizlik arayışları.	81
4.3: Çok isimlilik.	84
4.4: Kesişim tablosu.	87



1. GİRİŞ

DönüŖen ve deęiŖen, gerektięi takdirde türetilen kelimeler ile nesnelere isimlendirilir. İsmi bilinmedięi zamanlarda ise benzetmeler ve andırmalarla [Foucault, 2015] kodlanır, ifade edilir. DeęiŖim ve dönüŖüm sonsuz bir Ŗekilde devam eder. Sanki hi bir nesnenin ya da tasarımın isimsiz olması mümkün deęilmiŖ gibi. Peki ya her tasarımın, bir nesne olabilmesi için isme ihtiyaı var mıdır? İsmisiz tasarım nesnelere mümkün müdür? Bir tasarım nesnesinin ismi gerekli midir? İsimler ne içindir, kim içindir?

İletişimin ya da tasarımın ilk noktası insan olarak görülür. Bu sebeple tüm Ŗeyler ona yapılır, ona atfedilir. Ŗeyler tanıtılırken tasarımılaşır, nesnelereşir ya da mekanlaşır. O tasarım artık bir isme sahiptir. Peki ya ihtiyaı var mıdır? Ya da isimsiz tasarımlar mümkün müdür?

İsmisiz tasarımlar ile görünenin ötesine geçilir. Her insanın onda benzettięi ya da andırdıęı olmanın ötesine geçer. Bir sarmaşıęın büyüme için dayanaęı, bir kuşun yemini sakladıęı bir yere dönüŖür. GörünüŖe göre benzetmelerle verilen isim akla Ŗu soruyu getirir, özne ve nesne bulanıkken, aranılan gerek göz önünde olabilir mi? Kendi kendine bir Ŗey olan görünen her Ŗeyden arta kalan haliyle gereęine ulaşabilir mi? Canlılaşabilir mi?

“Öznenin kaybı ile bir yandan her bir alanın içinde kalırken bir yandan da söz konusu alanı dikey olarak kazarak, kategorileri çięner.” [Karatani, 2017].

Kendi arayışı içerisinde var olur. Çünkü her nesne boşlukludur. Bu boşluklar ise artakalanlıęın yeridir. Kendi başına bir Ŗey olur. Canlılaşır. Canlılaştıka büyür ve isimsizlięi artık göze batmaz.

1.1. Tezin Amacı, Katkısı ve İçerięi

Sanayi Devrimi sonrasında makineleşme çaęı başlamıŖtır. Bu dönem itibariyle olaylara adapte olabilme hızı, tüketim ve üretim hızı, sosyal, ekonomik, teknolojik deęiŖimlerde başlamıŖtır. Modern dönem öncesinde malzeme azlıęı sebebiyle biricik ve birden çok amaç için kullanılabilecek malzemeler üretilirken modern dönem

sonrasında seri ve hızlı üretim, tek tip ve tek amaç için üretime dönmüştür. Nesnelere nesne olmanın ötesinde meta olarak bakılmaya başlanmıştır. Modern dönem öncesinde yer alan zamansız nesnelere yerini zamanlı nesneye bırakmıştır. Oysa tasarımcılar mimari tasarım nesnelere fetişleşmesini de arzulamaktadırlar. Mimari tasarım nesnelere meta ve imaj nesnesi haline getirilmiştir. Esnek ve farklı amaçlar için türetilebilecek nesnelere yerine sabit ve tek tip nesnelere ile malzemenin, biçimin ve ismin içi doldurulmuştur. Tek amaç için tek nesne üretimi, ürün çeşitliliğinin artmasına sebep olmuştur. Ürün çeşitliliğinin artmasıyla da nesnenin özünde yer alan potansiyellerin sıkışarak rijit nesne haline gelmektedir. Tek tipleşen nesne kendi özünü bırakmakta ve kişinin ona atfettiği doğrultuda evrilmektedir. Modern dönem öncesi aktif, belirleyen ve kendiliğinden bir biçimde yer alan nesne modern zaman sonrasında pasif, belirlenen ve meta olarak tüketilen nesneye dönüşmüştür.

Dönüşümle birlikte nesnelere temsil biçimleri, kodlama ile verilen isimleri ve onlara işlenen anlamları da değişmektedir. Değişip dönüşen nesnelere, fiziksel ve algısal olarak var olup yok olabilirler. İçinde bulunduğu zamana, mekâna, değere bedene ve gündelik hayatına göre nesne yaşam içindeki konumunu belirler. Bu konum nesnenin kazandığı anlamların fiziksel ve algısal olarak varoluşunu etkiler. Her nesnede var olduğu gibi mimari tasarım nesnelere de var oluşu / olmayışı ile kazanılan anlamlar o nesnenin sadece kendisinin değil çevresiyle bir bütün olarak okunarak potansiyelleri görülebilmektedir.

“Şeyleri ürettiğimiz ölçüde içindeyiz: onları üretirken, kendi eylemimizi, kendi düşüncemizi onlarda cisimleştiriyoruz.” [Politzer, 2000]

Görülen potansiyeller nesnenin ya da bir zaman sonra şeylerin dönüşüm halinde olmasından dolayı donuklaşır. Çünkü ona bir isim, eylem, düşünce atfedilir. İçi boşluklu olan nesnenin boşlukları dolular.

Oysa her nesne kendi kendinedir. İçerisinde potansiyeller barındırır. Bu potansiyeller ona değdikçe görünür. Göründükçe rijitleşir. O olarak anılmaya başlar. Çünkü insanlar boşlukları doldurmaktadır. Dolayısıyla bu tez kapsamında içerisnde potansiyeller barındıran mimari tasarım nesnelere de var oluşu, yok oluşu ve tekrar var oluşu incelenecektir. Herkes için tek şeyken içerisndeki potansiyellerin ortaya çıkışı sonucunda boşlukları genişleyecek ve herkes için çok şey olmaya evrilecektir.

Her nesne ihtimallerden oluşmaktadır. İhtimaller ise boşluk barındırmaktadır. Boşluklar ise nesnenin canlı artakalanlığını barındırmaktadır. Çünkü canlı artakalan ihtimallerden oluşmaktadır. Çoktur, çokluktur.

Nesneler gündelik hayat içerisinde yer almakta ve kodlanmaktadır. Kodlandıkça rijitleşmektedir. Fakat bu çalışmada rijit olan nesnelerin gündelik hayat, beden ve zaman – mekân ilişkisinde içerisindeki boşluklar/ ihtimaller fark edilecektir. İhtimallerin temsil ötesi olduğu anda ise dönüşüm başlayacaktır. Herkes için çok şeye bürünecektir.

Varoluşun başladığı andan itibaren dönüşüm de başlar. Bütün bu dönüşüm sürecinin içindeki 'an'larda nesnelere farklı potansiyeller barındırır ve farklı performanslar sergilerler. Her potansiyel aslında bir ihtimaldir ve her performans birden çok ihtimali de içinde barındırabilir. Bu çalışma, nesnenin fiziksel ve algısal olarak var olup yok olması ve yan anlam ile gerçek anlam arasındaki dönüşüm üzerine yazılmıştır. Bu anlamda, nesnenin göstergebilim ile ilişkisi üzerine bakılarak çalışmaya başlanır. Nesne dil ve gösterge arasındaki ilişki üzerine bağlamlar oluşturulur. Oluşturulan bağlamlar bu tez kapsamında sarsılmaktadır. Özne ötesi tasarımlar ile isimsiz nesne ve buna bağlı olarak nesnenin canlılaşması sonucuna varılır.

Bir nesnenin kabuğunu kırması sonucunda ismi reddetmesi ve canlılaşması nesneyi nesne yapan şeyi yani özünü bulmayı sağlar. Buna bağlı olarak bir kavram geliştirilir. Artakalan nesne kavramı ile nesnenin sırasıyla varoluşu- yok oluşu ve sonra tekrardan var oluşu üzerine çalışılır. Amaç yeni bir nesne var etmek değil, var olan nesnenin kendi potansiyellerinin okunabilmesidir. Yaşamın doğasına yaklaşan nesne isimsizleşir ve canlanır. Canlanan nesne tekrardan varoluşu gözlemlenebilir.

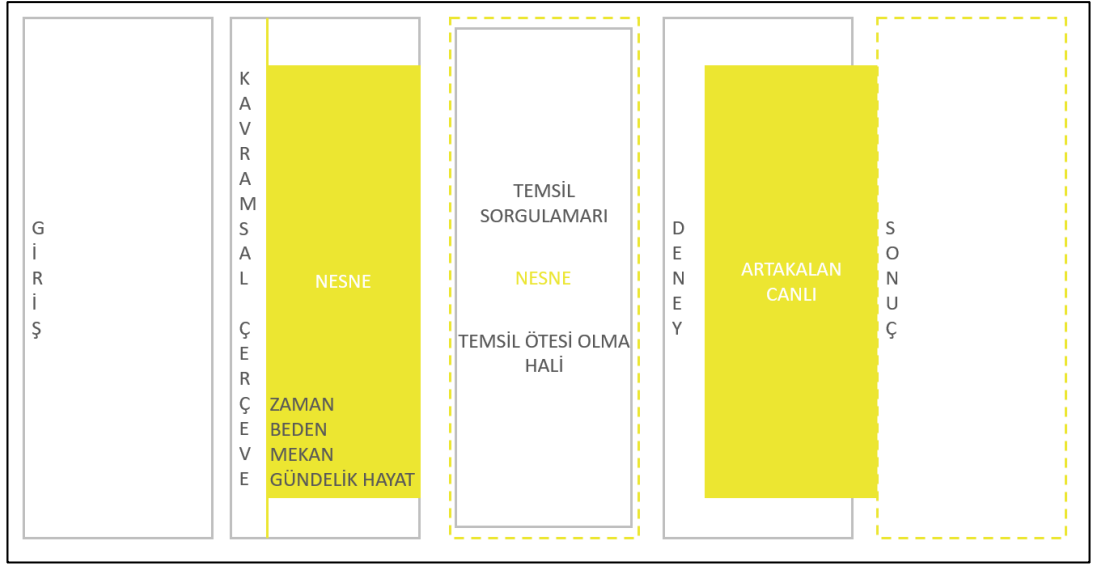
Tezin giriş bölümünde çalışmanın amacı ve ötesine geçmesi ile canlılaşma aralığından bahsedilmiştir. Kavramsal çerçevesi zaman- mekân, beden – mekân, gündelik hayat mekân ilişkisinde tasarım nesnelere oluşturulmuştur. Bu bölümde yazılan tüm maddeler canlı artakalan olma arayışlarında bahsedilecektir. Kavramsal çerçeve oluşturulduktan sonra bilinen nesnelerin temsil edilebilir olduğu görülmüştür. Canlı artakalanlar temsil ötesidir. Dolayısıyla tezin kurgulanmasında canlılaşma arayışları esnasında temsil sorgulamaları ve neticesinde temsil ötesi olma halinden bahsedilmiştir. Tüm bunlar gündelik hayatta karşılaşılan ve bilinen mimari cansız tasarım nesnelerinin canlılaşma arayışları kısmında incelenmiştir. Elde edilen veriler neticesinde canlı artakalan, kendiliğinden olan bir nesne üretilmiştir. Bu nesne üretim

esnasından itibaren bilinmeyen bir nesnedir. Nasıl olacağı, esnekliği, bozulup bozulamayacağı ya da kendinden sonrakilerde de aynı olup olmayacağı tamamıyla bilinmemektedir. Fakat içerisinde olma potansiyeli taşımaktadır. Doğada yer alan jelatin, gliserin ve su malzemelerinin ısıtılarak karıştırılması sonucunda elde edilen nesnenin doğada temsil edilebilir olup olmadığı incelenmiştir. Bu inceleme yapılırken de mimari tasarımcılara sorular sorulmuştur. Böylelikle amaç tezin kavramsal çerçevesi ile okuyucuları hazırlamak ve deney ile gerçek dünyada gösterebilmektir. Sorulan sorular ile tasarımcılar gözünden isimsiz tasarım nesnelere ihtimalleri araştırılmıştır. Elde edilen veriler tablo haline getirilmiştir. Tamamıyla soyut gibi görünen konunun deney ile somutlaştırılması ve ardından elde edilen verilerin tablo haline getirilmesiyle kendiliğinden bir canlı artakalan diyagramı oluşturulmuştur. Çünkü canlı artakalan kendiliğindedir. Çoktur, çokluklar barındırır. Fludur. Geçirgendir. Canlı artakalan bakan gözün ona değdiği gibidir. Ama bakan gözden fazlasıdır. Potansiyeller barındırır. Sonuç bölümünde ise tasarım nesnelere isimsiz halleri üzerinden sorgulanmasının getirdiği canlı artakalan kavramına varış açıklanmıştır. Varış sonrasında elde edilen verilerin hala değdiği gözlemlenmektedir. Bilimsel ve felsefi bilginin sınırlarının eridiği ve iç içe geçtiği bir çalışmadır.

“DeneySEL ve pratik bilginin bilimselliği; deneySEL/pratik bilginin gerçeklik alanı ile ilişkisi gözden geçirilmekte; ardından mimarlık alanında, çevresel ve malzemenin doğasına ilişkin dışsal ve içsel kuvvetlerin kentsel örüntü ve biçime etkisini araştıran deneySEL çalışmalarda üretilen bilginin türü tartışılmaktadır.” [Özgencil Yıldırım S., 2015]

Bu tez kapsamında, tasarım ortamına alternatif sorular sorarak, tasarım nesnelere olağan olanın, alışılmışın dışına çıkılmış ve sonucunda canlı artakalana varılması üzerine çalışılmıştır. Amaç gündelik olana, alışılmış olana sorular sorarak içerisinde yer alan potansiyellerin dışarı çıkartılması ve herkes için çok şeye dönüşebilmesidir. Bunlar yapılırken yukarıda da belirtildiği gibi bir deney ortamı hazırlanmış olup alternatif sorular ile elde edilen deneyin çıktıları sonucunda literatüre katkı sağlayacağı düşünülen çalışma yapılmıştır.

Bu tez tamamıyla bir süreci barındırmaktadır (Şekil 1.1). Yazıldığı esnada sonuç bölümünde ne ile karşılaşılacağı bilinmemektedir. Tamamlandıktan sonra bile süreç devam etmektedir.



Şekil 1.1: Tez çalışmasının kurgusal şeması.

2. KAVRAMSAL SORGULAMA

“Varolmayanı yaratma dürtüsünün, varolanı kavramanın ve ona anlam vermenin doğal bir sonucu olduğu ve bunun mekân tasarımı için de geçerli olduğu düşünülebilir.” [Turgay, 2013].

Göstergebilim kavramı, genel olarak göstergeleri inceleyen bilim dalıdır. Çünkü o görünenin ötesinde bir kavramdır, anlam üzerine kurulmuştur [Rıfat, 2009]. Anlam ileten her şey göstergebilime aittir, göstergebilimdir. Göstergebilimin sınırlılığı yoktur, dil ötesidir. Anlamı sağlayan şeydir.

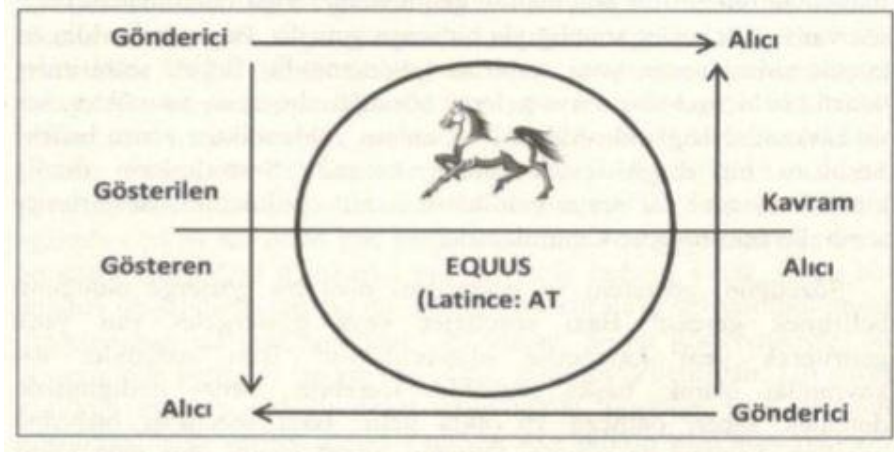
Göstergebilim, göstergelerle ilgilenmektedir. Göstergebilimde gösterge durağan, sabit tamamlanmış bir birim olarak ele alınamaz tam tersine her an ortaya çıkıp kaybolabileceği gibi, her kullanımda değeri de değişebilir.

“Gösterge tek başına duran birim değildir. Kendisini meydana getiren dinamiklerle birlikte okunabilir, ele alınabilir.” [Erkman, 2016].

Dolayısıyla göstergebilim disiplinler arasıdır. Farklı alanların birbiri ile iletişimidir. Çevreyi okuma biçimidir. Eşzamanlı ve art zamanlı bu okumalarla tanıma, tanımlama biçimidir.

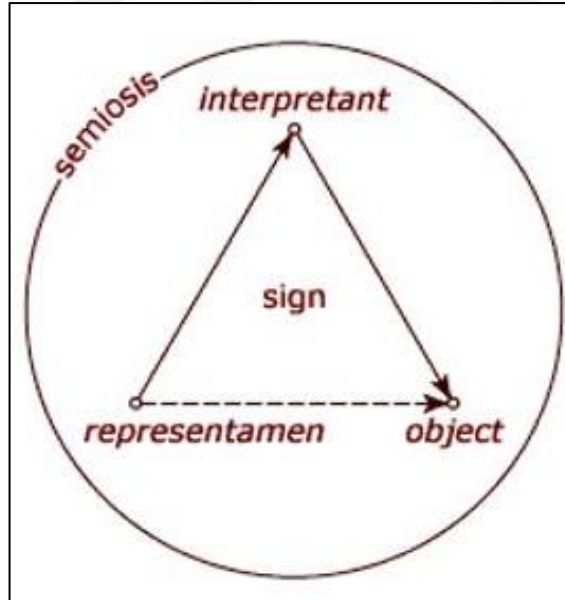
Göstergebilim, yerötesi, dil ötesi ve zaman ötesi bir kavramdır bu sayede insanın içinde bulunduğu evreni daha geniş bir perspektifle anlamasına katkıda bulunmaktadır.

Çağdaş göstergebilime ait çalışmalar 20. yüzyılın ilk yarılarında başlamıştır. İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) yaklaşımını gösteren ve gösterilenden oluşan ikili bir model üzerinde açıklamıştır. Saussure göstergebilimi, göstergelerin toplum içindeki yaşamı konu alan bilim dalı olarak tanımlamaktadır (Şekil 2.1) [Web 1].



Şekil 2.1: Ferdinand De Saussure'ün göstergebilim şeması.

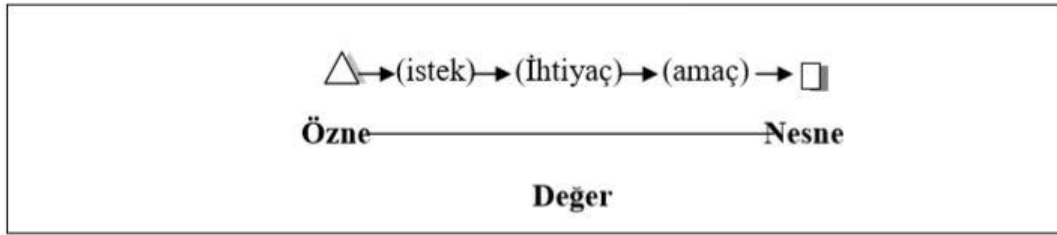
Saussure'nin yanı sıra eş zamanlı fakat birbirinden bağımsız Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce de göstergebilim üzerine çalışmıştır. Charles Sanders Peirce göstergebilimi, yorumlayan, nesne ve göstergedan oluşan üçlü bir model olarak açıklamaktadır. Peirce, mantığa dayandırarak göstergeleri üçlü şekilde sınıflandırmaktadır. Bu şekilde soyutlama ve simgelemeyi incelemektedir (Şekil 2.2) [Web 2].



Şekil 2.2: Charles Sanders Peirce'ün göstergebilim şeması.

Göstergebilim üzerinde çalışan bir diğer isim ise Algirdas Julien Greimas'dır. Nesnenin varolma aşamasını bir bağlantı zinciri ile açıklamaktadır. Öznenin isteği ile değerın tamamen öznel bir yükleme bağılı olduğunu belirtmektedir. Greimas, bu

açıklamayı yaparken değer nesne ve kipsel nesne kavramından yararlanmaktadır. Değer nesne, öznenin sahip olmaya çalıştığı, karşı özne ile arasında dikotomi yaratan eylemdir. Bu zıtlıkların birlikteliğinden ortaya çıkan çatışma değer nesnenin el değiştirme kabiliyetinden kaynaklanmaktadır. Kipsel nesne, öznenin eylemini yapabilmesi için, yani değer nesneyi elde edebilmesi için var olup yok olduğu kontrol aralığını belirtir (Şekil 2.3). Öznenin kipsel nesneyle olan bağlaşım ve ayrışım durumları öznenin eylemine başlamasını - başlamamasını, eylemindeki başarısını - başarısızlığını belirleyecek bir dönüşüme karşılık gelir [Yıldız, 2012].



Şekil 2.3: Greimas'ın değer şeması.

Kipsel nesne ile değer nesnenin çekişmesi sonucunda biçim ve madde sorgulanmaktadır. Bu sorgulanma ile ötesine geçmek hedeflenir. Aynı zamanda nesneyi nesne yapan bir diğer etmen ise ona verilen, atfedilen isimdir. Guiraud, 'Göstergebilim' adlı kitabında göstergebilimi, dilbilimin yapısalılık ilkesine bağlı olmasına rağmen yine de bir arayış halinde olduğunu ve dilbilimi, gösterge kavramının varlığına tepki olarak geliştiğini belirtmektedir [Guiraud, 2016].

Eco'ya (1978) göre mimari unsurlar "düz anlamlarının" ötesinde "yan anlamlara" sahiptir. Burada belirttiği düz anlam ve yan anlam bu çalışmada savunulan anlam ile tersinden aynıdır. Düz anlam derken insanın aklına gelen ilk anlamıdır. Fakat yan anlam denilen şey o varlığın ya da nesnenin düşündükçe içinde bulunan performansıdır. Kendi kabuğunu reddettiği halidir. Göstergeleri okuyabilmek için öncelikle tüm faktörlere eş zamanlı bakılmalıdır. Sonra tüm hepsi unutulup sadece o şeye bakılmalıdır. Böylelikle o şeyin altında yatan asıl sebep görülür. Bu çalışmada da gösterenden çok görülenin kendisi ile ilgilenilmiştir. Tıpkı Anna Henault'nun da dediği gibi, günümüzde önemli olan şey göstergelerle ilgilenmek değildir, göstergeleri sarsmaktır, eritmektir. Yani o nesnenin, varlığın ya da yapının özünü bulmaktır.

“-Ama o bakışta farklı olan ne vardı ki? Neydi onu tanımlayan?

-Öteki nesnesini sezilebilir bir biçimde, kendisiyle birlikte görüyordum.

-Ya böyle bir nesne olmadığında?

-O zaman yorgunluğum yaratıyordu onu ve daha şimdi boşlukta yitmiş olan öteki bir an içinde kendi nesnesinin esintisini duyumsuyordu. Dahası birbiriyle ilintisiz binlerce akış, dört bir yandan gelerek benim önümde biçimin de ötesinde, bir sıralanış düzenine geçiyordu. Her biri bir anlatıda tam kendi yerlerini bulan parçalar olarak içime işliyordu.” [Handke, 1991].

Görülen ya da duyumsanan nesnelere, kendi kapladığı yerden, yüzeyden ve hacminden ibaret değildir. Nesne üzerinde taşıdığı kavramlarla birlikte var olur. Nesnenin en güçlü özelliği sadece bir nesne olmamasıdır. Kendi isminden, görüntüsünden, içinde olduğu kalıptan artakalan bir nesne olmasıdır. Bu özelliği ile değişen göstergebilim algısına ters düşmektedir. Fakat göstergebilimin çıkış noktası ile benzer noktaları bulunmaktadır. Göstergebilim kalıpsızdır. Sözcüklerle ifade edilir, görsellikleri canlanır fakat göstergebilim ile amaçlanan bu değildir. Görünenin ötesindeki; dil ötesi, zaman ötesi hatta mekân ötesi olan şeydir. Artakalan şeydir. Bu nedenle nesnelere sadece var olan bir şey gibi bakılmamalıdır. İçinde yer alan performansıyla incelenmelidir. Bu sayede nesne, nesne olmaktan çıkar; nesnenin ardında kalanlar onun özünü, kendisini oluşturur. Nesneyi canlandırır.

Bu çalışmada nesne, kendiliğindedir. Kendi zamanında yer alır. Bu nedenle çalışmada göstergebilimsel mimari arayüzler zaman- mekân, insan- mekân, gündelik hayat- mekân kavramsal çerçevesi altında incelenecektir.

2.1. Tasarıma Ait Nesnelere Dili

“Nesnenin sözlük anlamı belli bir hacmi, ağırlığı, rengi ve biçimi olan cansız şey'dir.”
[Web 3]

Dil bilgisi açısından; öznenin eyleminden doğrudan etkilenen ögedir. Felsefe sözlüğünde ise nesne;

“1- Genel olarak, modern felsefenin tam ortadan ikiye bölünmüş olduğu dünyada, özne kutbunun karşısında bulunan varlık. 2- Duyulardan biri ya da birkaçıyla algılanabilir olan elle tutulabilen gözle görülebilen yani zaman ve mekân içinde var olan şey. Kendisinden söz edilebilen kendisine isim verilen, dış dünyada tözsel bir varoluşu olan şey olarak nesne, belirli bir hacmi olan yer kaplayan her türlü cansız varlığı gösterir.” [Cevizci, 2021].

Nesnelerin göstergebilimi algılayan varlıktan bağımsız kimi zaman salt fiziksel özellikler üzerinden ağırlığı, rengi, maddesi ile sadece algılanan bir varlık olarak var olabilir. Fakat nesnelerin anlamı ve değeri öznenin değdiği, boşluklardan ortaya çıkarabildiği potansiyelleri kadardır. Özne bu değmeyi olasılıklar üzerinden yapar. Rijit olan nesne ihtiyacına yönelik veya raslantısal olarak bozunuma uğrar. Nesnenin arayüzleri / katmanları arasında geçiş yapan özne potansiyelleri, nesnenin katmanlı dilini keşfetmeye başlar. Dolayısıyla doğru ya da yanlış nesne / nesne kullanımı / nesne ile teması flulaşarak katmanları kimi zaman tek tek kimi zamansa farklı birleşmelerle gün yüzüne çıkarır. Farklı zamanlarda aynı kullanıcı ya da aynı zamanda farklı kullanıcıların birbirlerini etkilemeden deneyimlediği bir nesneden beklentileri ve aldığı yanıtlar iki farklı biçimde gözlemlenebilir. Herkes için bir şey olma, herkes için farklı şey olma olarak. Herkes için bir şey olması, nesnenin ismi ile rijitleşmesidir. Tek kullanımı ve tek ismi vardır. Bilinmez değildir. Boşluklar yok denecek kadar azdır. Her kimseye o ismi söylediğinde zihninde aynı görüntünün canlanmasıdır ya da her kimseye görsel temsil halini gösterdiğinde isim, kullanım, doku, malzeme olarak aynı şeyin canlanması durumudur. Tek bir şeydir. Cansızdır. Tabi ki değişebilir. Bu tez kapsamında herkes için aynı şey olan nesne yerine isimsiz bir nesneye odaklanılmıştır. Bir de her özne için farklı şey olma durumu vardır. Kullanıcılar farklı olsa da farklı amaçlar uğruna kullanılabilir. Bu daha çok isimsiz nesnelere. Ya da bilinmeyen nesnelere denebilir. Belki kullanım amacı aynıdır ama kullanılan malzeme, üretim biçimi aynı değildir. Hatta bazen öyle bir hal alır ki aynı kişi için farklı zamanlarda farklı bir şey de olabilir. Çünkü bir kabı, kalıbı yoktur. Öylesine bir nesnedir. Artakalan, bir nesnedir. Potansiyelleri içerisinde barındırır. Dolayısıyla canlıdır, evrilebilir. Tasarımcıyı geri planda bırakır. Rijit ve bilinen nesne, algılananların yorumlanması ile oluşur. Bilinmeyen isimsiz nesne ise bu yorumların devamlılığı niteliğindedir. Benzetmeler ve andırmalar var eder.

Çağlar boyu tasarım nesnelere üretilmektedir. Geçmişte nesnenin ortaya çıkışında estetik kaygılar ve işlev önemliken günümüzde işlev ötesi olma hali, tüketim biçimi önem kazanmıştır. Böylelikle nesnenin eylem ile uygun olmasındansa nesnenin kendisinin potansiyelleri aranmaya başlanır. Nesneyi tanımlayabilmek için başka kavramlardan yararlanmaya gerek yoktur. Bir nesneyi anlamak için gösterilene, yani nesnenin kendi potansiyeline gitmek gereklidir. Böylelikle nesne işleve ait bir şey olmayıp, kendiliğinden bir şeye dönüşür. Potansiyele ait bir şey olur. Sözleri, kodları, işlevleri reddeder. Nesneyi sınırlandıran, özellikler yükleyen işlev ve isim nesnenin

sarsılmasıyla artakalanlığın gün yüzüne çıkmasına olanak sağlar. Katı ve dokunabilir olan nesne bu özelliklerinin ötesinde akışkan ve deneyimlemeye açık olmaya başlar. Dolayısıyla nesne, sadece katı ya da dokunulabilir bir varlık olmaktan çıkar ve anlaşılabilir, algılanabilir, dönüşebilir bir varlık olarak sürdürülebilir. Foucault'nun (2001) da söylediği gibi; hayat, nesnenin ve öznenin birbirine dokunduğu yerdedir.

İnsan, kendini çevreleyen dünyada zaman- mekân, beden- mekân ve gündelik hayat mekan ilişkisinde yer alan tasarım nesnelere sürekli bir değme halindedir. Bu değme rezonansı, birbirlerini beslemeyi getirir.

2.1.1. Zaman – Mekân İlişkisinde Tasarım Nesnelere Dili

Kendiliğinden olma hali mümkün müdür? Bir nesnenin kendiliğinden olması neyi getirir? Zaman içerisinde var olup yok olan, değdiği kadar bilinen, mekânın şeklini alan ya da mekânı oluşturan tasarım nesnelere mümkün müdür? Endüstrileşme sonucunda nesnelere daha rijit ve hızlı olabilmesi için her mekânda aynı performansı sağlayabilecek makine nesnelere üretilmiştir. Hızlı üretim ve beraberinde getirdiği tüketim sonucunda sorgulanmayan nesnelere meydana gelmiştir. Üretiminin bir amacı ve tüketiminin getirdiği bir kaybolamama sonucunda sadece bozulduğunda ya da deforme olduğunda terk ettiğimiz nesnelere dönüşmüştür. Hazır nesnelere değişimi deneyimlenen nesnelere gerçekleşmiştir. Deneyim bir mekân içerisinde nesneye karşı nesne ile yapılan eylemlerle gerçekleşir. Bu eylemlerde zamanda meydana gelir.

Zaman içerisinde bir mekânda yer alan nesne bir zaman sonra gözle görülmemeye başlar. Ta ki tekrar ona ihtiyaç duyulana kadar. Çünkü o nesnenin o kadar çok orada olunmasına alışılmıştır ki gündelik olanın olağan olana evrilmesi gerçekleşmiştir. Nesne yerinden kaldırıldığında ya da konumu değiştirildiğinde yeniden varlığı hatırlanabilir. Nesneyi sahip olunan bir şey olmanın ötesinde, organize edilebilen ideal ve durağan bir forma konulmasının aksine doğada kendiliğinden bir biçimde var olduğunda çok yönlü ve çok amaçlı olarak kullanılabilir. Yaşam döngüsü içerisinde yerini alan nesnelere, terk edildiğinde doğal koşullar altında varlığını sürdürmeye devam edebilir. Sadece bundan özenin haberi olmayacaktır. Yıkıldığında, bozulduğunda yaşam döngüsü sonlanabilir. Yeniden yapıldığında önceki varlığının replikası ya da yeni özellikleri ile adapte olabilir. Bunların hepsi zaman içerisinde gerçekleşir. Fakat zamanda değişmemesini istemek, mimari nesnenin fetişleştirilmesi

olarak tanımlanabilir. Bu durumda nesne değişime karşı direnç göstermek zorunda kalır. İçindeki potansiyelleri sıfıra indirerek zamanı durdurma pahasına katı bir nesneye dönüşür. Zamanın etkisine ve koşullarına karşı uyum sağlayamaz, dönüşemez.

Çağlar boyunca zamandan bahsedilmektedir. Debord zamanı, sahte- döngüsel zaman olarak tanımlamaktadır [Akaydın, 2015]. Sahte döngüsel zaman, sanayi öncesi toplumların ritimlerini barındıran zamandır. Doğal döngüsel olan zamanın bir sonraki evresi olarak tanımlanmaktadır. Endüstrinin getirisi olan sahte döngüsel zaman, emekle devinim kazanarak, ayrımlarla var olmaktadır. Bu zaman tüketilebilir bir zamandır. Dolayısıyla öznenin gündelik yaşama dair bireysel deneyimi, karşılıklı iletişim kuramayan, dilsiz, tanımsız ve anlaşılmasız deneyimdir. Oysaki zaman kavramı özne tarafından algılandığı sürece anlam kazanabilir [Güvenç, 2005]. Kendi bireysel zamanını eline alan özne, kendisini kaybetme ve tekrar kendisini kurabilmek döngüsü içerisinde zaman da gerçek deneyimler yaşamaya başlar. Bu deneyimler ise bir zamanı destekleyen özne ögesi gibi eş değer nitelikte olan mekân ögesidir. Mekân içerisinde nesne ve beden ile iletişime geçerek zamanın kavranması sağlanabilmektedir.

Zaman ve mekân özneler arası bir kavramdır.

“Birbirinden bağımsız gibi görünen iki soyut kavramın oldukları varsayılan zaman ve mekânın ilişkisi nedir?” [Tanju, 2008].

Bu ilişki tasarım nesnelere dilini nasıl etkilemektedir? Zamanı ve mekânı temsil etmek yerine kendini temsil eden nesne mümkün müdür? Zaman ötesi ve mekân ötesi olma hali nedir? Mekân ancak zamana bağlı olarak yaşanılan alana dönüşür. Yaşanılan alana dönüşmek hareket / eylem ile gerçekleşir. Hareket dolayısıyla nesneye değme eylemi zaman ve mekânda gerçekleşir, zaman ise değişimlerle algılanır. Durağan nesne zamansız ve mekansızdır. Her zaman diliminde her mekânda aynı etkiyi sağlar. Bozulmaz, tepki göstermez. Durağandır. Fakat canlı nesne oradadır. Zamanla dönüşür ve yersiz yurtsuzdur. Fakat burada ki yersiz yurtsuzluk mekansızlıkla eş değerde değildir. Yersiz yurtsuz olma hali içindeki herkes için çok şey olabileceği içindir. Bir ismi ve kodu olmadığından dolayı herkes için bir şeydir. Dolayısıyla nereye koyarsan orada şekil alır ve oraya ait olur. Zamanla dönüşüm başladığında bulunduğu konumda dönüşmeye değişmeye başlar. En son doğaya geri döner. Yok olur. Fakat mekansız durağan nesne sabittir. Zamanla aşınmaz, tepki göstermez. Çağlar boyu beklese de

aynı amaç uğruna aynı maksatlı mekanlarda yer alabilir. Zaman geçse de aynıdır. Dolayısıyla ihtiyaç olmadığı takdirde ya atılır ya da geri dönüşüme gönderilir. Durağan nesnenin yok oluşu da insan eliyle gerçekleşir.

“Başkalaşma şeyin özüdür ya da tözüdür, şeyi sürenin terimleriyle kavradığımızda işte bu başkalaşmadır.” [Deleuze, 2006].

Nesnenin zaman kavramından yoksun bir biçimde ele alınması, durağan, hiçbir değişim ve müdahale olmaksızın değiştirilemez, şekillendirilemez bir şey olarak algılanmasına yol açar. Fakat değişim yoksa zaman kavranılamaz. Dolayısıyla zaman ve değişip dönüşebilen canlı nesnenin doğrudan bir ilişkisi vardır. Zamanın homojen bir ritmi vardır. Fakat bu ritim her nesne için homojen değildir. Zaman kavramı, nesneye ve nesnenin yerötesi olma haline bağlıdır.

“Zaman kendi başına varolmaz. İçindeki şeylerin devinimi ile varolur.” [Einstein, 1997]

“Zaman değişen şeylerin içindedir. Değişim zamanın içindedir.” [Heidegger, 2020]

“Mutlak zaman, eşzamanlılık, mekân ve zaman, sınırdaki, limitte aynı noktada olurlar.” [Jencks, 1998].

Zaman her zaman vardır ve her zaman iç dış olma ilişkisi üzerine söylemler, çalışmalar yapılmıştır. Çünkü zaman bir şeylerin algılanmasına etki eden şeydir. Bu ise iki farklı şekilde gerçekleşir.

- Nesne ile geçirilen zaman,
- İki durum arasında geçirilen zaman.

Bergson’a (2007) göre ise zaman organik bir yapıya sahiptir. Geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman birbirlerine düz sınırlarla değil de, sınırların birbiri içine geçmiş süreleridir. Ayrıldığı sekanslarda bir varlık göstermez. Tüm zamanlar arasında bir birlik kurar.

Nesne ile geçirilen zaman, eylemlerle gerçekleşir. Belli bir mekân içerisinde hareket eden özne ve algılanan nesne, hareket zamanı ile duyu organlarıyla keşfedilmesi farklılık gösterir. Yüzeysel bir zaman aralığının aksine, derinlemesine, katmanlaşmış bir zamandan bahsedilir. Anlar, deneyim zamanlarının görülen, fark edilen kısımlarıdır. İki durum arasında geçirilen zamanda ise anlardan faydalanır. Mekân ya

da doğa içerisinde kendiliğinden bir biçimde yer alan nesne fark edildiği noktada bir an ile hafızaya yerleşir. O andan sonra ise nesne için zaman işlemeye başlar. Zamanın getirdiği ve götürdüğü şeylerle kimi zaman büyür kimi zaman küçülür, soluklaşır - berraklaşır, canlılaşır – ölür, var olur – yok olur. O nesneyi son gördüğümüz zamana kadar akan süreç nesnedeki değişimleri de meydana getirir. Dolayısıyla anlar aracılığıyla ya da geçirilen zaman aracılığıyla nesne ve zaman fark edilir. Kendi başlarına var olamadıkları halde birbirlerini var ederler. Devinim sürekli bir halde devam eder. Eş zamanlı, art zamanlı da olsa farkındalık sağlanır.

Nesne değişimler ve yeniden oluşumlarla, kendisini yeniden üretmektedir. Dinamik ve durağan arayüzler sürekli bir biçimde yer değiştirmekte, kaybolmakta yeni arayüzlere evrilmektedir. Dolayısıyla zaman - mekân ilişkisinde tasarım nesnelere, yaşayan canlı bir sistemdir. Düzeni ve düzensizliği bir arada barındırarak kendi düzenini ve kendi karmaşasını yaratmaktadır. Nesne ise verdiği bu direnç ile canlı olduğunu hep orada var olduğunu ortak alanlarıyla var olabildiğini göstermektedir. Nesnede yer alan görünür olan görünmezliğe bürünme hali, aralıkları, zamanın tarifini zor kılmaktadır. Çünkü nesnelere çok katmanlıdır. Gerçek ve hayalin bir arada bulunma halidir.

2.1.2. Beden – Mekân İlişkisinde Tasarım Nesnelere Dili

Bu tez kapsamında nesnenin nesne olabilme özelliği her ne kadar ismini reddetmesi ve içindeki potansiyellerin açığa çıkması ile yorumlanıyor olsa da zaman ve mekân gözetmeksizin gerçekleşmesi önemlidir. Var olan her şeyin anlamını destekleyen mekân, desteklediği doğrultuda yönlendirir de. Algılanmak üzere özneye sunulan nesnelere isimleri ve formlarını bir kenara bıraktığında mekân içerisinde farklı amaçlarla ve birleşmelerle özgür nesnelere olabileceği gibi mekânın zorunluluklarına ayak uyduran yarı canlı nesnelere meydana gelebilir.

Eylemleri yönlendiren nesnelere ve eylemlere yönlenen nesnelere mekân içerisindeki ilişkiler ile belirlenir. İlişkiler nesnenin iç yapısını tanımlamanın yanı sıra başka nesnelere yanında yer alarak dışsallık alanı içine yerleşerek birbirlerine göre var olurlar. Böylelikle tasarım nesnelere zaman ve mekân içerisinde birbirleriyle de konumu incelenebilir. Bir mekân ile herhangi bir zaman diliminde ilişki kuran özne nesne ile kurduğu ilişki genelde kendisine dayatılmış olan rijit ilişkidir ki bu nesnede

ismi ile biçimlenmiştir. Mekân veya zaman değiştiğinde nesne ile iletişime geçen özünde nesnenin gerçekliği değişmez. Değişebilmesi için nesnenin boşluklarına ihtiyaç duyulması gerekmektedir. Yani bir nesne kendiliğinden değişim aşamasına girmez. Değişim aşamasına girebilmesi için bakan gözün değişmesi gerekmektedir.

İnsanlar bedenli varlıklardır. Bedeni aracılığı ile de dünyaya temas edebilir ve etkileşime geçebilir, ilişki kurabilir. Mekân ve bedenin etkileşim içindeki devingen ilişkisi tasarım nesnelere de etkilemektedir. Mekân durağan iken beden dinamiktir. Tasarım nesnelere ise rezonans halindedir. Kimi zaman durağan kimi zaman dinamiktir. İnsan bedeni mekânda statik değil hareketli, algılayan, cevap veren olarak yer alır. Bu nedenle etkileşim halinde devinimini sürdürmektedir. Devinim esnasında değişmektedir. Değiştiği nesnelere rezonansa sahip olur. Beden, nesneyi algılayan, anlamlandıran, hareket ederek şekillendiren olarak var olur. Nesne ise hareket eden beden ile yeniden ilişki kurar. Her hareket ile yeniden yapılandırılmakta olan duyuların eşzamanlı algısı ile tekrar tekrar var olur. Bu ikili ilişkide nesnenin statik beden için standart üretimi aksine kendi kendine var olması gerekmektedir. Hareket eden beden, nesne ile sürekli diyaloga girerek nesneyi tekrar üretmektedir.

“... ama yine de söz konusu anlam bitmez ve sınırlandırılmaz: yarının insanları için Kulenin ne olacağını kim söyleyebilir ki? Ama kuşkusuz o her zaman bir şey olacaktır, hem de kendilerinden bir şey. Bakış, nesne, simge: Onun her zaman Eiffel Kulesinde apayrı ve ondan çok daha fazla bir şey olmasına olanak veren sonsuz işlevler dolaşımı budur işte.” [Barthes, 2008].

Roland Barthes'ın (2008) yazmış olduğu Bir Deneme Bir Ders: Eiffel Kulesi ve Açılış Dersi adlı kitapta beden – mekân ilişkisinde tasarım nesnelere dili incelenebilmektedir. Burada bahsedilen Eiffel Kulesi bir nesnedir. Nesne de canlı bir organizmadır. Hem etken hem de edilgen olabilen bir organizma. Canlıların ya da bedenlerin ona verdiği anlamlar, beğenilerdeki farkındalıklarla var olan bir organizma. Yıllanan ama asla eskimeyendir. O hep oradadır, aynıdır. Ama canlılar nesneden farklı duyumsamalar alırlar, her bakışta farklı görürler. Çünkü nesne insanın onda gördüğü, ona yerleştirdiği şeylerdir ve bu da sonsuzdur. Beden oldukça o da orada var olmaya devam edecektir; her bir canlının kendisine ait bir ışık kaynağı ile aydınlatılan ve bu aydınlatma sonucunda her bakışta başka görülen bir nesne olarak. Onu bir boşluk olarak görürsek beden ve zamana göre duyumsamalarımız değişir. Boşluktan doğan bir sonsuzluk sarmalıdır. Olağan olanla var olanın birbiri içine geçebilmesi, birbirine

dokunabilmesidir. Ve bu dokunuş birbirini besler, sürekli bir döngü haline gelir. Beden ile eylem nesnenin boşluğunda kendi boşluğunu strüktüre edebilir. Bu nedenle beden (canlı), zaman ve nesne katmanlarına eş zamanlı olarak bakıldığında bir üçlü sarmal görülebilir, süreklilik sağlayan bir üçlü sarmal. Sarmaldaki her bir kolun değişmesi değişimin sürekliliğini getirir. Yani beden ve zamanın değişmesi boşluklu bir nesneye bakıldığı takdirde değmeler farklı olacağı için yorumlama da farklı olacaktır.

Nesne değdiğimiz kadardır. Görendir ve görülen bir bakıştır. Nesne ile yaşanır, onda yaşanılır, onunla etkileşim içinde yaşanılır ve onda mana bırakılır. Nesne, mana saklar; manaları soğurur, absorbe eder. Eğer okunulabilse orada yaşanmışlıklar duyumsanabilir. Çoğu zaman bir manzara olarak görülür yani sadece bakılan bir nesne olarak. Oysa onun da bir yaşamı, manası, ekolojisi vardır. Aslında bir eşik noktasıdır. Eşikler, bir geçirgenliği ve etkileşimi ifade eder. Onun ötesinde, onun aracılığıyla başka bir yaşam başlar. Manzara olarak ya da ihtiyaca yönelik kullanılan bir şey olarak adlandırarak gördüğümüz zaman bütün kaybolur. Beden yalnızca ziyaret etmez, onun aracılığıyla düşünür ve hayal kurar. Ziyaretçi olma geçiciliği göstermektedir. Oysaki nesne ile etkileşim içinde yaşanılır. Geçicilik ile aslında öngörülmemiş eşikten geçince daha ekolojik daha canlı yani daha sürekli bir deneyim elde edilir. Her beden ilk önce bir ziyaretçidir fakat bu süreklilik içinde ve nesnenin daveti ile ziyaretçi olmaktan çıkıp ekolojik bütünlükle beraber bulunduğu mekânı canlandıran karşılıklı bir rezonanstır. Geçirgenliği ile var olanın (bedenin) gelip geçici değil de görünmeyen bir kalıcılığıdır. Bir defa ziyaret edilip ayrılan bir şey olma özelliğinin dışına çıkarak, sürekliliği olan ve bellekte iz bırakan bir niş haline dönüşmektedir. Boşluklar değmeye göre olgunlaşır. Bazen değerek doldurduğumuz boşluklar zamanla erimeye başlar ve tekrardan yol olmaya başlar. Boşluk yoklaşır. Nesnenin öngörülemes olması buradan gelmektedir. Yok nesne var nesne rezonansı, kendi ekolojisinde kendini yaratması herkes için çok şey olması canlılığın göstergesidir. Pek çok zamanı bir araya getirerek biriktiren heterotopyadır. Bedenler nesne ile temasta buldukça hem iç olurlar hem de dış. Kimi zamansa bir bütün olarak nesneyi oluştururlar. Çünkü nesne bir ayna görevi görür. Bu aynanın özelliği ise doğal ekosistemin (insanın insan ile çevre ile gibi) ilişkisinin nasıl şekillendiğini göstermesidir. Bu durum eşzamanlı olarak içinde buldukları ekosistem ve bu ekosistemin karşısında farklı bir niş ile bir karşı alanın çakıştırılmasıdır.

Eşzamanı yan yana koyarak yakın ve uzak dönemler kolektif bir şekilde gözlemlenebilir. Bu sayede geçmiş ve şimdi arasında bir bağ oluşturulur. Ve nesne

böylece zaman boyunca gelişen bir ömürden ziyade, noktaları birbirine bağlayan ve kendi yumağını ören bir ağ olur. Çünkü eşzamanlılığın, yakın ve uzak çevrenin, yan yana olma durumunun, dağılmalarının ve ayrılmalarının yani farklı olan tüm bu katmanların üst üste yan yana geldiği artzamanlı değil, eşzamanlı ağ sistemi ile uyumlu olur. Ve bu durumda zaman nesnenin heterotopyasına yenik düşmüş olur. Nesnenin heterotopyası üçlü sarmalda yer alan zaman faktörüne galip geldiği için zaman faktörü bu sarmaldan çıkartılabilmektedir. Geriye beden ve nesne kalmaktadır.

Beş duyu organına sahip olan insan bedeni ele alındığında, Merleau Ponty (2002) bedeninin zaman ve mekâna ait; zaman ve mekanla bir olduğunu söylemiştir. Bedenler ile nesnelere birbirlerinin ufkunu oluşturarak birbirlerini görünür ve var kılmaktadır. Beden, görme edimindeki bir bileşen olur ve düşünce görmeye eşlik etmektedir. Nesneden yansıyan ışınlar görme yoluyla tanımlanmakta ve bedenimizle bir anlam yükleyerek nesne bildiğimiz ya da bilmediğimiz bir şey olmaktadır. Herhangi bir şekilde duyumsanan nesnenin farklı kullanıcılar tarafından farklı şekillerde yorumlanması, her bedeninin nesne ile ayrı ayrı etkileşime girmesi, bedenlerin arasında da çok katmanlı bir iletişim olanağı sağlar. Bu iletişim, herkes için olan bir iletişim türüdür. Mekânda yer alan tasarım nesnesinin beden ile etkileşimi, bedenler ile etkileşimine dönüşür. Canlı nesnelere de bir hafızası vardır. Hafızası ile gelecekte yer edinir. Çürür, tepki gösterir. Çok katmanlı bu nesne evrenseldir. Ama bir o kadarda öznedir, biriciktir. Ne oraya ne buraya, hem buraya hem oraya ait olan nesne hem bir heptir hem de bir hiçtir. Hem hiçbir şey barındırmaz, nötrdür. Hem de çevresindeki her şeyi barındırır, melezdır. Kimsenindir ve herkesindir. Bu belirsizlik ve ikililik durumu mimari paralaksa işaret eder. Hem yıkımdır hem de yapım. *Paralaks* [Zizek, 2011] dönüştürücüdür. Tanımlı kimliklerin ve tanımlı meslek sınırlarının arasındaki boşluklarda yer alan bedenlerin ilişkisidir paralaks. Nesnenin görünürdeki yerinin değişmesidir. Bir nesneye bakış açısı paralaks ile anlatıldığında, sınırsız olanaklar üretir ve tasarıma yeni boyutlar kazandırır. Bedenler eleştirileri, tutumları da sınırsız paralakstan bir tanesidir. Bir iletişim biçimini alırken bedenler/ kullanıcılar nesne içerisinde kendi anlatılarını oluştururlar. Eleştirel tutum, sosyal yaşamda bireylerin fiziksel olarak paylaştığı mekân içerisinde farklı potansiyelleri farklı bakış açılarıyla deneyimlemesini sağlamaktadır. Kendi bedenimiz de dahil olmak üzere çevremizdeki nesnelere birbirinin ufkunu oluşturarak birbirlerini görünür ve var kılarlar [Merleau-Ponty, 2019]. Beden ile görünen birleşir. Böylelikle nesne tanımlanır. Grosz (2001) bedene sahip olunmadığını, beden olduğunu dile getirmiştir. Belki de bu yüzden

bedenler eylem etkileri sarmalın bir diğere parçasıdır. Çünkü paralaksın, çok yönlülüğün, heterojenliğin görülmesidir.

Üçlü sarmalın son kolu olan nesne ise değıldiğı kadardır. Nesne deneyimi, nesneyi oluşturan öğelerin nitelikleriyle olduğı kadar onu deneyimleyen bedenin tutumuna ve hareketlerine bağıdır. Bedenin tutumu ve hareketleri, toplumsal ve kültürel deęerlerle şekillenerek deęişkenlik göstermektedir. Bu nedenle nesnelere görmeyi ve yeniden düşünmeyi amaçlamak gerekmektedir. Böylelikle tüm duyuları aktif halde, mekânı kavrayan beden, pek çok davranış katmanı ile nesneyi dönüştürme potansiyeline de sahip olmaktadır. Bedenin hareketiyle nesne, zamansal ve performans dayalı dinamik bir yapıya dönüşmektedir. Oysa kalıplara bağı nesnelere, içi boşaltılmış ve donuk halde beklemektedir.

Nesne, beden ve mekân içerisinde, onların temaslarıyla devinen bir yapıdadır. Bedenin hareketiyle ya da hareketsizliğiyle bir araya gelmektedir. Katmanların açılabilirdiğı sonlulukta sonsuz bir devingenlik içerisinde tepki verdikçe var olur. Verilen isimler ve belli deęer yargılar nesne kendi içerisindeki boşluğu sınırlamaya çalışırken, boşluk bir enerji ağı olarak nesneyi doldurmaya çalışır. Kendi sınırlarını oluşturan nesne, fiziksel varlıklar, beden ile ve mekân ile keşfedilmeyi bekleyen hale geçer. Kimi zaman gerçek kimi zamansa hayali sınırlarıyla bir görünür bir kaybolur. Olan olmanın ötesine geçerek var olur. İçine girilebilir, dışında gezilebilir, dokunulabilir, nitel ve nicel gözlemlenebilir bir hal alır. Çok boyutlu ve çok duyuludur. Fakat nesne kodlandıkça sabitleşir. Zamanla her beden için sabit bir hal almaya başlar. Bu sabitlik boşluğu öyle bir doldurur ki belki herkes yine onda farklı şeyler görüyordur fakat bu farklı şey hali bile donuklaşır.

Peki üçlü sarmalda tüm her şey sabitken deęişim mümkün müdür? Deęişim devam ediyorsa mümkündür. Bu durumda sabitlik ve deęişim birbirinin zıttı gibi görünmektedir. Oysa nesne, ona deęen beden ve mekân bir arada olsa ve sabit olsa da deęişen varsa deęişim mümkündür. Tüm hepsi aynıyken nesne canlılaşırsa zamanla dönüşürse sabit nesne olduğı halde canlılıkla deęişebilecektir. Düzlükler kendiliğinden amorflaşırsa nesne aynı olduğı halde bileşenler aynı olduğı halde beden ve mekân aynı olduğı halde deęişim gözlemlenebilmektedir. Bu da gündelik hayatın sunduğı deęişikliklerdir.

Wayne Wang'ın yazdığı ve yönettiğı Smoke (1995) adlı filmde de bundan bahsedilmektedir. Ana kahraman her gün aynı saatte aynı noktadan aynı açıyla fotoğraf çekerek gündelik hayatın deęişimini izleyicilere göstermektedir (Şekil 2.4).

Mekan ve saat aynı olsa da gündelik hayatın holistik yapısı ve ihtimalleri neticesinde değişimin ve dönüşümün varlığı görülmektedir.



Şekil 2.4: Smoke dilminden artzamanlı çekilmiş kareler, Wayne Wang.

Gündelik hayatta gündeşin doğduğu açının yansıması da dahil olmak üzere aynı değildir. Zaman gündelik hayat içerisinde nesne ile bedenin temasıyla kavranabilir, canlılık gözlemlenebilir. Canlı nesne nesnenin ötesine geçer, şeyleşir. Gündelik hayattaki yaratıcı alanlar da şeyleşme ile birlikte kendiliğindenliğe dönüşür. Dönüşümün devamlılığı bitmeyen olasılıklar meydana getirir.

2.1.3. Gündelik Hayat – Mekân İlişkisinde Tasarım Nesnelerinin Dili

“Şeyler, karşısında düşünüp taşınacağımız yalın ve tarafsız nesnelere değiller; her biri bizim için bir tutumu simgeler, bir tutumu anımsatır, bizde olumlu olumsuz tepkiler uyandırır; bir insanın kendisini çevrelediği nesnelere, yeğlediği renklerden, dolaşmaya gittiği yerlerden, o insanın zevki, kişiliği, dünyaya ve dışarıdaki varlıklara karşı tutumu okunur.” [Merleau-Ponty, 2014].

Yaşam bir sürekliliktir. Yaşamsal ilişkiler ile mekân arasındaki ilişkide nesne ve nesnelerin işlevlerine/ potansiyellerine yeni anlamlar yüklenmektedir. Teknolojik, ekonomik ve sosyal alanlardaki gelişmeler yaşayanları fiziksel ve sosyal biçimde etkilemektedir. Her türlü tüketim merkezi olan insanoğlu kentler, küresel ekonomik ve sosyo-kültürel etkilerle birbirlerine benzemiştir. İnsanın özgür olarak ürettiği nesnelere sonsuz çeşitlilikte bedensel deneyimden, sıradan nesnelerin brikolajından, imgelerin birbiriyle ilişkisinden hiç beklenmedik bir anda toplumsallığa erişebilmektedir. Topluma erişen bu somut ve doğrudan eleştiri, ölçeksiz ve tanımlanamaz olan gündelik hayatta sıradan şeylere evrilebilir. Böylelikle var olan tasarım rastgele, kendiliğinden ve üretken bir biçimde estetik ve politika, sanat ve zanaat, çağdaşlık ve modernlik

arasında sıradan ve olağanüstü bir şekilde gündelik hayatta yerini almaktadır. Nesnelerin ve mekanın anlamını ters yüz eden, farklı anlamlar ve katmanlarla gün yüzüne çıkararak boşluklardan çıkan potansiyeller ile birbirine değmektedir. İşlevsel nitelikte günlük hayatın ihtiyaçlarını kolaylaştırmak amacıyla üretilen, el yapımı günlük kullanım nesnelere, endüstriye hazır nesnelere zamanla kendi potansiyelleri ve bağlamlarının sonsuzluğundan çıkarak donuklaşır ve toplumun ona verdiği kalıba bürünür. Nesnelere söz ederken kullanılan kalıplardan bir tanesi de isimlerdir. Nesne dilinin cümlelerini ve öğelerini çözümlenmek ve tanımlamak amacıyla gündelik dilden yararlanılmıştır. Sıradan şeyler olarak karşımıza çıkan gündelik hayattaki nesnelere, gerçekliğin basmakalıp ve tek düzeliği ile isimlendirilmektedir. Gündelik hayatta karşımıza çıkan nesnelere sarsılmasıyla birlikte dil olarak ve nesnenin özü de dönüşmeye başlamaktadır.

Nesnelerle kurulan ilişkiler, yüklenen anlamlar ve kullanım biçimleri ile gündelik hayatta yer almaktadırlar. Günlük yaşam, öznenin günlük eylemleri bir arada barındırdığı için ayrı düşünülemez. Özne mekanda yer aldığı için mekanda da gündelik hayatta önemli bir rolü vardır. Bir tasarımcı tarafından tasarlanan nesnenin mekanda yeri bellidir ve tüm eylemleri tanımlanmıştır. Nesnelere yüklenen ve onların değerlerine kaynaklık eden sebepler dolayısıyla zaman içerisinde sürekli bir değişim geçirmiştir. Modern dönem öncesi nesnelere potansiyellerinin fazlalığı ve birbirlerine evrilebilme özelliği ile benzerlik göstermediği bilinmektedir. Modern dönem öncesi üretim şekli el becerisine bağlı, malzeme azlığı sebebiyle belli nesnelere üretilip dönüştürülmektedir. Modern dönem ve sonrasında ise sanayileşmeden kaynaklı makineleşmeyle birlikte seri ve hızlı üretim, metalaşma ile birlikte tek tip ve tek amaç için kullanılacak sabit nesnelere üretilmiştir. Ürün çeşitliliğinin artmasıyla birlikte nesnenin özünde yer alan potansiyellerin sıkıştırılarak rijit nesne haline getirmekte doğru orantılı olarak artmaktadır. Kendi gerçekliğini yitirmektedir. Geçmişte aktif, etken, belirleyen, biliş dışı yer alan nesne; modern zaman ile birlikte pasif, edilgen meta olarak tüketilebilen bir nesneye evrilmektedir. Gündelik hayatı ve gündelik mekânları kuran sermaye ve otoriter olan özne, nesnenin dönüşen değil dönüştürülen, seçtiren değil seçilen olmasına sebep olmuştur. Kullanıcılar nesnelere seçerek birbirleriyle, mekânla ve eylemlerle ilişkilendirmişlerdir. Gündelik hayatın bir parçası haline getirmişlerdir. Fakat gündelik hayata dahil olma biçimleri ve alt katmanlarının tamamını yok sayarak sadece orada bir şey olma halini söylem ile ifade etmektedir. Kültürel bir alt katman ile bilinçsiz bir biçimde isimlendirilmektedir. Oysaki özne

değişim ile birlikte sahip olduğu becerileri ve bilinci sayesinde kültürleri, örf adetleri geliştirmektedir. İnsanın eseri olan kültür, insan üzerindeki en belirleyici ve etkileyici niteliğe dönüşmüştür. Gündelik hayatta özne hem dönüştüren hem de dönüşendir.

Dönüşüm, özne ve nesnenin diyalektik ilişkisinin olağan bir sonucudur. Bu ilişki birbirlerinin karşıtlıkları üzerine kurulu gibi görünse de anlamlı bir bağ ile bir bütünün parçalarıdır. Geçmişte nesne dış dünyanın bir parçasıdır. Öznenin dışında ya da düşüncesinden bağımsız kendiliğinden özü ile nesnel bir şekilde var olurken, öznenin algısına, düşünmesine ve kavramasına göre de öznel bir düşünce yapısı içerisinde belli bir kalıba, ideal olana dönüşmektedir. Özne ile temas etmemiş olan nesnenin bilinmeyen olması, algılanmayan olması onun yok nesne olduğu anlamına gelmemektedir. Sadece birbirini besleyen istekli ve bilinçli yönelim ile iletişim kurulduğu söylenebilir. Çünkü özne daima bilmeye, anlamaya, anlamlamaya hatta anlamlandırmaya yöneliktir. Bilme yani anlam, dilin taşıdığı içeriktir. Anlama eylemi ise özünü kavramaktır. Anlamak, anlamı nesnel bir biçim içerisine koymaktır. Anlamlama ise göstergede, gösteren ile gösterge arasındaki kurulan ilişkisidir. Anlamlandırmak ise dilin söz dizimi ile bir şeyi kastetmek, gönderme yapmaktır. Dolayısıyla anlam insanlığın bilimsel verilere dayalı, nesnel yargılarındanadır. Bu kapsamda nesne özneyle var olabildiği sürece, özne tarafından sürekli bir sarsıntıya, anlamaya, anlamlandırmaya, dönüşüme maruz kalacaktır.

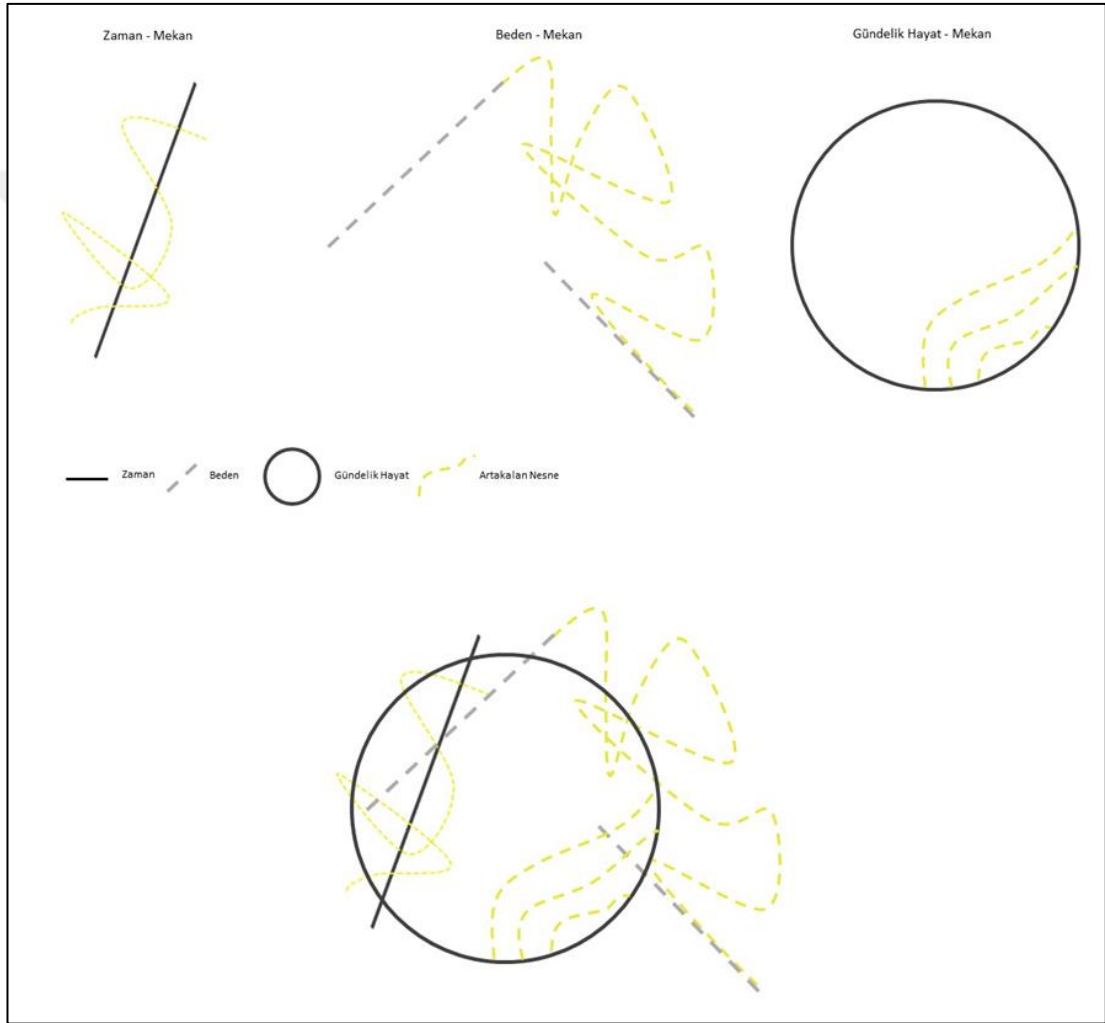
Topluma yayılan iletişim kodları ve kültürel strüktürler ile özne tanımlanmakta ve düzenlenmiş öznel alan içerisinde kullanılması için üretilerek kalıplaştırılmaktadır. Cinsiyet, ekonomik durum, etnik ve dinsel farklılıklar, sosyal farklar, sınıfsal kimlikler ile öznelerin toplumu hatta evreni algılayış biçimi değişmektedir. Bu değişim aynı zamanda fizikseldir. Öznel alanın fizikselleştirilmesi gündelik hayatla ilişkilidir. Zamanda ve mekânda bir beden ile programlanan / ilişkilenen nesne bulanıktır. Çünkü gündelik hayat doğası gereği kaygan, bulanık ve geçirgendir. Dolayısıyla potansiyelleri birbirine bağlı ya da birbiri içine geçmiş bir aradaki sistemler zaman zaman belirgin olduğu gibi, kaybolabilirler. Tüm özelleşmiş aktiviteleri ayıkladıktan sonra artakalan şey aslında gündelik hayatın, mekansallığın diğer yönleri ile ilişkilerinin genellenememezliği, kodlanamamazlığı, kalıplaştırılamamazlığıdır. Gündelik hayat kendisi ile değil de kendisi olmayanla tanımlanabilir. Çünkü öylesine birbiri içerisine geçmiştir ki biri olmadan bir diğerinin varlığından bahsedebilmek eksik anlatmaktır.

Gündelik hayat, zamandan, bedenden ve mekândan ayrı düşünülemez. Gündelik yapan şey zamanın akıcılığı, bedenin eylemleri ve mekânın olanakları ile gerçekleşir. Dolayısıyla gündelik hayat sonsuz bir devinim içerisindedir. Heterojendir. İçinde var olan her şey ise döngüsellik içerisindedir. Birbirlerini var eder, farkındalıklarını sağlarlar. Olanaksız olanın olanağa dönüşüm merkezidir. Tam ortadır ve aynı zamanda her şeyi içine alandır. Tez içerisinde geçen 2.1.1 ve 2.1.2 bölümlerinin birleşimidir. Onların var oldukları evrendir. Dolayısıyla bazen çok rijittir. İçerisinde yer alan şeylerin de rijit olmasına sebep olur. Çünkü kendisi başlı başına kodlanmıştır. Ama aslında genellenemez, kodlanamaz ve kalıplaştırılmaz oluşuyla sonsuz olanakların göstergesidir. Heterojenliği ile içerisinde barındırdıklarına yeni olanaklar tanıyandır. Bir olasılıklar silsilesidir. Dolayısıyla canlıdır. Etkiye tepki verendir. Görünme de orada olandır. Fludur, buğuludur.

Gündelik hayat deneyim mekanıdır. Deneyimler aracılığıyla şeyler keşfedilir. Keşfedilen şeyler ise nesneldir. Deleuze (2006) nesnenin potansiyellerini Bergson'un bölünmeleriyle anlatmıştır. Nesnenin sonsuz biçimde bölünebilme olanakları gerçekleşme bile, nesnenin bütününde değişiklik olmasa bile düşüncemizle olanakları kavradığımız ve dolayısıyla bu olanakları algılayabiliyorsak nesnellik budur diyerek nesnelliği açıklamıştır. Dolayısıyla nesnel olan içerisinde ihtimal barındırır. Bu ihtimaller neticesinde çok kez bölünebildiği için değişime canlılaşmaya olanak sağlar. Fakat bu edimsel değildir. Virtüeldir. Çünkü virtüel içerisinde potansiyel barındırmaktır. Bir şeyin başka bir şeye dönüşebilme, evrilebilme potansiyeli. Ayrıca önceden belirlenemez. Ne olacağını gözlemleyebilmek için, gerçekleşmesini beklemek gerekmektedir. Dolayısıyla bu haliyle bile dinamiktir. Gündelik hayat hem edimseldir hem de virtüeldir. Edimsel olma hali ise virtüelin harekete geçmiş halidir. Öngörülmezliğin, görüldüğü noktada ortaya çıkmaktadır. Gündelik hayatın öngörülmez (virtüel) ihtimallerinin gerçekleştiği (edimsel) noktada gözlemler meydana gelmektedir. Çokluktur. Varlığın birçok ihtimalinden bir tanesidir. Kendisi edimseldir fakat içinde barındırdığı potansiyeller sebebiyle virtüeldir. Gündelik hayat çokluklardan kurulmuştur. Çokluklar içerisinde tasarım nesnelere ise kendi çokluk ihtimallerini yaratırlar. Bu durumda içerisinde yer alan onu oluşturan tüm faktörlerde aynı şekildedir. Görüldüğü kadardır ama aynı zamanda daha fazlasıdır da. Saf olandır. Kendinde olan şeydir. Çokluklar düzen kurma eğilimine girdiğinde, potansiyeller gerçeğe döndüğü ve rijitleştiği için dönüşerek kaybolmaktadır. Çokluklar ilişki kurma eğilimine girdiğinde ise her bir çokluk niteliğini ve özelliğini daha önceden bilinmeyen

şekilde diğer çokluklarla etkileşime girmesine potansiyel sağlıyorsa yeni olasılıklar göstereceğinden varlığı devam edecektir.

Dolayısıyla içlerinden herhangi birinin değişimi aslına tasarım nesnelерinin artakalan performanslarının açığa çıkmasına imkân tanıyacaktır. Dolayısıyla Zaman – Mekân, Beden – Mekân, Gündelik Hayat – Mekân ilişkisi sarmal bir biçimdedir (Şekil 2.5). Olasılıklar barındırır. Birinde açığa çıkan boşluk tüm faktörlerde görünürlüğüne kavuşturmaktadır.



Şekil 2.5: Üçlü Sarmal Diyagramı.

2.2. Tasarım Nesnelерinin Temsil Sorgulamaları

Gören özne ve görülen şey anlık olarak değişmektedir [Turan, 2019]. Görünen şey aslında mimari nesnelерin temsil biçimleridir. Fakat görmekte olunan şeye o kadar

alışılır ki temsil nesnesi haline gelir. Mimari temsil nesnelere, görünen şey gibi değildir; katıdır. Öyleyse tasarım nesnelere, katı bir nesne olmanın ötesinde canlı bir şey olarak tartışılabilir mi? Akın (1986) temsil etmek bir terim ile karakter ile ya da benzer şekillerde ifade etmek/ betimlemektir diyerek temsili açıklamıştır. Temsil etmek akılda canlandırmak ya da tasvir etmektir. Üzerine tamamıyla kodlanmış olan bu tasvirler, hali hazırda varolan nesne ile bağının zayıfladığı ya da yönünün değiştiği noktada yeni bir varlık alanı tanımlamaktadır. Nesne, tanımladığı kendi varlık alanını korur. Onun bir şey haline dönüşmesi ise, özne ile etkileşime geçtiği ya da öznenin dünyasında bir şeyleri tetiklediği noktada gerçekleşir [Asar, 2020]. Farklı iletişim noktaları ile sorgulanan nesne, boşluklarını gösterir. Mimari tasarım nesnelere ki katmanlar tasarım ilişkisi ve tasarlama eylemi arasındaki ilişkiden beslenir, nesnenin temsil ettiği şeyleri sorgular.

Nigel Thrift'in (2008) çalışmaları ile 1990'lardan sonra ortaya çıkan ve tüm dünyaya yaygınlaşan temsil ötesi teori, nesnelere temsillere indirgenmesini ve bunlara dair temsil biçimlerini eleştirmektedir. Temsil ötesi olma hali herhangi bir ayırımın ya da birini diğerine tercih etmenin ötesindedir, ikililiğin ötesindedir der. Bunu açıklarken de mekanların temsillerinden bahsetmektedir. Mekân genellikle durağan kabul edilir. Somuttur. Kolaylıkla harita üzerinden konuma indirgenerek nesneleştirilebilir, temsile indirgenebilir. Temsili bakışı determinist ve mekanik olarak niteleyen Thrift, mekânın canlılığının önüne geçmeyi ve onun potansiyellerini indirgemeyi reddetmektedir. Temsili önemli fakat yetersiz bulduğu için ötesinin varlığını savunmaktadır. Ötesi ise temsil edilemeyen kendiliğinden olan olarak açıklamaktadır. Aslında ötesi olma haline bakışta bir araya gelme biçimidir. Ötesi olması da bir şeyleri anlatma biçimidir. En azından potansiyellerin varlığını kavrama biçimidir. Thrift'in temsil ötesi teorisi sistematize etmenin ötesinde deneysel bir arayüz oluşturmaya dayalıdır. Kısacası oluşum denemesidir. Fakat bu denemelerde sarmallarda yer alan herhangi bir potansiyel sonucunda bozulabileceği kısmı ise canlı artakalan olma deneyi ile çelişmektedir. Thrift (2008) yedi ilke ile temsil ötesi teoriyi açıklamaktadır.

- Temsil ötesi teori gündelik hayatın akışını kavrama çabasıdır.
- Anti-biyografik ve ön bireyseldir.
- Pratikler üzerine yoğunlaşmalıdır.

- Şeylere eşit önem verilmesidir.
- Deneyseldir.
- Duyuya ve duygulara önem verir.
- Etiktir.

Fakat bu çalışma Nigel Thrift'in yedi ilkesi üzerinden şekillenmeyecektir. Ortak amaç olarak temsil ötesi olma hali sorgulanmıştır. Sorgulama alanının deneysel bir gözlem sonucunda soyut olandan somut olana geçilmesi hedeflenmektedir.

Tez kapsamında nesnenin özne için yapılmış olmasını ve öznenin iletişim kurabilmesi için dil temsil biçiminden faydalanma hali sarsılacaktır. Dolayısıyla bunların ötesi temsilleri sorgulanacaktır.

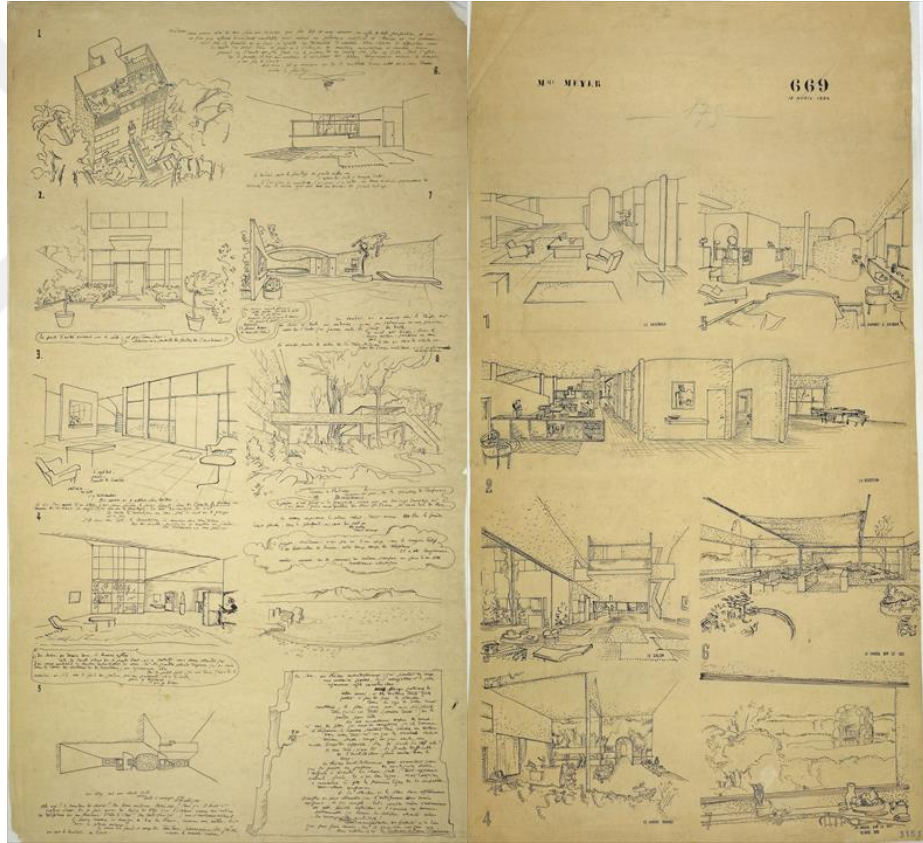
“Tasarlayan özne’ ve ‘tasarlanan nesne’ arasında kurulan bu diyalog anında özne ve nesne birbirine yaklaşır, birbirinden beslenir. Böylesi bir yakınlaşmada ise mimari temsil sözünü tüketmiş bir nesne olmanın ötesine geçerek, öznesi ile diyalogu sürdürebilen ve “el ve göz altında duran” bir “şey”e dönüşür.” [Heidegger, 1971].

Temsiller, zihinde veya gerçekte olanları göstermek için kullanılan araçlardır. Nesnelerin temsil biçimleri, öğrenilmiş ve sonludur. Fikirlerin somutlaşmasını sağlayan akıl dışında farklı bir ortamda deneyimlemeyi sağlayan bir araçtır. Birçok mimarın, tasarımcının ya da üreticinin sonlu ve belli kalıplara sokan temsillerle çalışması, gerçek nesne ile henüz var olmayan, nesnenin virtüel halinin edimsel bir ortamda betimlenmiş halinin üretim yapılmadan deneyimlemeyi sağlamaktadır. Dolayısıyla tekrar ve tekrar üretilmesi, zaman açısından hızlı sonuçlandırılabilmesi, inşa etme öncesi prototipler ile çalışma fırsatının tanınması ile avantaj olarak görülerek temsil biçimlerine yoğunlaşmıştır. Oysaki üretimin kolay sağlanabilmesi, kısa zamanda farklı fonksiyonlara imkân vermesi nesnelerin özgürlük alanlarını kısıtlamakta, olasılıklarını azaltmaktadır. İstenilenin dışında gerçekleşen nesne bile kendi içinde potansiyel barındırır. Nesneyi sarsmaya başladıktan itibaren nesne şeyleşmeye başlar ve özne bu şeye yeni bir temsil biçimi aramaya başlar. Sonuç olarak sonsuz bir döngü içerisinde yeni temsil biçimleri aranır. Tasarım nesnelere, anlamlarını kaybetmiş bir nesne olmanın ötesinde, kendiliğinden sürekli bir şey olma yoluna nasıl gelir? Ya da bir temsil neden sınırlandırılır?

Mimari tasarım nesnelerinin farklı temsil biçimleri vardır. Bunlar çizim, fotoğraflama, maket, model, simülasyon vb.’dir. Tüm bunlar çağlar boyunca

yapılmıştır. Bir şeyi hatırlatması için çizilen resimler de öyle. Belki herkes için tek bir şeyi ifade etmese de yapan için bir şeyin temsilidir o. 19. Yy. başlarında Jean-Nicolas Durand ile çizimin, mimari fikri somutlaştırmanın ötesinde onu düzeltmeye de yarayabileceğini söylemesiyle kâğıt üzerindeki serbestlikte belli kurallar dahiline dönüşmeye başlamıştır [Vidler, 2000].

Mimari bir temsil dili olan çizim aslında iletişim kurabilmek için sağlanan bir temsil biçimidir. Ayrı diller konuşan insanlar arasında anlaşılabilirliği sağlar. Le Corbusier'in Villa Meyer projesini anlatmak için çizdiği serbest el perspektifleri [Web 4] (Şekil 2.6) ile düşüncesini müşterisine aktarabilmiştir. Hayal edilen, temsil biçimi ile görünürlüğe kavuşmuş olur. Serbest el perspektif çizimi aracılığıyla katmanlı oluşum sürecindeki boşluk doldurulmuştur.



Şekil 2.6: Villa Meyer serbest el temsili, Le Corbusier.

Temsil biçimi olan serbest çizimdeki boşluk kuralları ile daralmaya başlamıştır. Ve herkes için tek şey olan düzlem üzerindeki çizimler oluşmaya başlamıştır. Ardından perspektif çizimlerin doğrultusunda gelen kurallar, özne ve nesnenin birbirinden iyice ayrışmasına sebep olmuştur. Nesne, yorumlanabilecek boşluklarını

kaybederek ölçülebilir, taklit edilebilir, çoğaltılabilir bir forma bürünmüştür. Böylelikle söylenen, görünen temsiller tek bir şey olmuştur. Çizimlerin değişim dönüşüm alanı olmanın ötesinde fikir ve nesne aralığında çalışılacak boşlukken bir anda kâğıdın sınırı içerisinde kalmaya başlamıştır.

17. Yüzyılda ilkel makine üretimiyle başlayan Sanayi Devrimi 18. ve 19. Yüzyıla kadar devam etmiştir. Tüm dünyaya yayılan devrimle birlikte değişen sosyo-ekonomik durum, yaşam koşulları ve gelişmekte olan üretim, makineleşmenin getirmiş olduğu çoğaltım tekniği ve seri üretim imkanları ile kullanılan malzemelerin değişmesine dolayısıyla üretim ve tüketim türünün de değişmesine sebep olmuştur. Makineleşmeyle birlikte fotoğraf makinesinin icat edilmesi sonucunda temsil biçimlerinden biri olan fotoğraflama ya da fotoğraf ile temsil biçimi önemli hale gelmiştir. Temsil alanında resmin yerini geçmeye başlayan makine 19. Yüzyıldan itibaren resim ve çizimin temsile dayalı anlayışının değişmesine ve farklı arayışların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Dolayısıyla gerçeklik ölçütü değişmiştir. Teknoloji beraberinde gelen; görüntünün hızlı, sınırsız bir biçimde ve kolay ulaşılabılır olmasına imkan tanımıştır. Klasik dönem anlayışı ile üretilen nesnelere tek bir üretici elinden çıkmaktadır. Her nesne tektir ve her ne kadar aynısı yapılmaya çalışılsa da birbirinin yerine geçmeyecek küçük farklılıklarla üretim mümkündür. Nesnenin biricik ve zor ulaşılabılır olma durumu teknolojinin gelişmesi ve temsilin gerçekliğe yakın olması ile hazır nesnenin ya da standart nesnenin oluşumuna sebep olmuştur. Dolayısıyla temsili ve üretimi bu kadar kolay olan nesnenin sabit bir kimliği var mıdır? Bir nesnenin kimliğinin olması boşluklarını nasıl etkiler?

1965 yılında yapılmış olan bir ve üç sandalye adlı Josph Kosuth'un eserinde (Şekil 2.7) alışlageldik kimliğin üç farklı temsili görülmektedir [Web 5]. Çalışmada nesne, nesnenin fotoğrafı ve aynı nesnenin sözlük tanımını içeren bir yazı bulunmaktadır. Duyu organlarımız ile algılanabilen, görülebilen, dokunulduğunda malzemesi ve sıcaklığı hissedilebilen, belirli forma ve işlevlere sahip bir sandalye bulunmaktadır. Bu sandalyede diğer birçok sandalyenin kopyasıdır. Dolayısıyla özünü kaybederek bir kimliğe bürünmüştür. Sol tarafta ise ortada duran sandalyenin bir görseli /fotoğrafı bulunmaktadır. Bu sandalye fotoğrafı ölçeği ve kalitesi bakımından gerçek sandalye ile birebir ölçekte üretilmiştir. Dolayısıyla ilk bakışta yanılısama ile birbirinin aynısı olduğu düşünülen sandalyedir. Oysaki üç boyutlu, dokunabildiğimiz, hissedebildiğimiz sandalyenin bir temsil biçimidir. En sağda ise sandalyenin sözlük anlamının yer aldığı, genel tanımının yapıldığı bir metin yer almaktadır. Bu tanımlı

okuyan her kişinin zihninde bir sandalye görüntüsü canlanmaktadır. Yani sandalyenin görsel temsilini canlandırmaktadır. Peki sözlükte geçen cümleleri bilmeyen, hiç görmemiş, görmüşse bile kullanmamış yani ona o ismin atfedildiğini bilmeyen kişi içinde o nesnenin tanımı okunduğunda zihinde canlanan aynı görüntü olur mu?



Şekil 2.7: Bir ve üç sandalye, Josph Kosuth.

Sözlük anlamın bir şey ifade edebilmesi ve o şeyin gözde birebir canlandırılabilmesi için bir ön bilgi gerekmektedir. Dil ile anlatılan şeyden, bilinenlerden yola çıkılarak benzetmeler ile bir görsel canlandırılabilir. Fakat ismi olmayan sadece tanım ile ilerleyen ve bilinmeyen şeyin anlatılması için harcanan çaba neticesinde okuyuculardan ya da hafızasında canlandırmak isteyenlerden bir temsil biçimiyle anlatılması istense dahi sonuç aynı olmayacaktır. Çünkü temsil edilen şeyin varlığı bilinmemektedir. Dolayısıyla verilen isim de bir boşluktur. Öyleyse mimari tasarım nesnelere, sözünü tüketmiş bir nesne olmanın ötesinde, özne ve dil ile kurduğu dikotomik ilişkisi ile bir şey olarak nasıl tartışılabilir? Bu konu Tezin 2.2.1. Dil Ötesi Temsil bölümünde incelenmiştir. Fakat temsil ile özne sürekli bir etkileşim halindedir. Bu etkileşim farklı katmanların bir araya gelmesi ile gerçekleşir. Bilgilerin üst üste yan yana getirilmesi ile meydana gelen katmanlı temsil, nesnenin algılanma boyutunu değiştirmektedir. Dolayısıyla yeni temsil biçimleri üretilmektedir. Süreklilik ve

döngüsellik arz eden bu durumun dışına nasıl çıkılabilir? Temsil edilen şey temsilin kendisi nasıl olabilir?

Temsil katmanlı bir yapıya sahiptir. Fotoğrafi, sözlük anlamı, imgesi birbirini besler ve yaşatmaktadır. Tasarım düşüncesi ve tasarlama eylemi arasındaki rezonanstan beslenmektedir. Bu rezonans özne ve nesnenin yaklaşımına, etkileşimine olanak sağlamaktadır. Tasarlayan özne ve tasarlanan nesne arasında ki bu rezonans aynı zamanda bir diyalog noktasıdır. Özne ve nesne birbirinden beslenir. Nesne, özne ile temasa geçtikçe el ve göz altında duran bir şey'e [Heidegger, 1971] dönüşmektedir. Özne için sabitleşen temsilden sıyrılmak isteyen nesne katmanlarından da sıyrılarak içerisindeki potansiyellere yönelerek şeyleşmeye başlamaktadır.

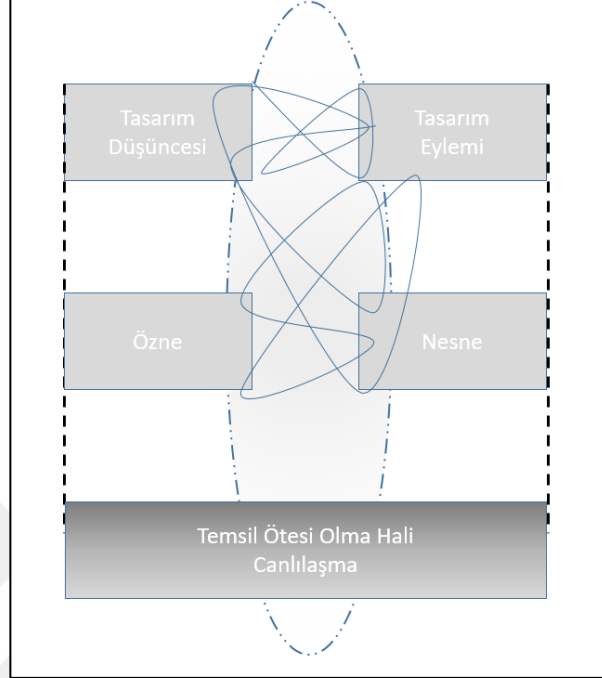
Bu durumda bir nesne için iki farklı durum oraya çıkmaktadır. Birincisi temsili olan nesnelere diğeri ise temsili olmayan nesnelere / şeylerdir.

“Temsili kuramlarda dış dünyanın diller ya da kavramlar yardımıyla zihinde nesnel olarak temsil edileceği kabul ediliyordu... Temsili olmayan kuramlarda ise gündelik yaşam rutinlerinin, hızlı karşılaşmaların, biliş öncesi tetikleyicilerin, pratik hünerlerin, duygusal etkilenme yoğunluklarının ve olağanüstü karşılıklı eylemlerin üzerinde durulur.” [Tekeli, 2019].

İki farklı teori farklı dünya görüşlerini içerseler de bir arada düşünüldüklerinde içlerinde şeyleşmeye dair potansiyelleri taşıdığı görülmektedir. Bir önceki bölümde denildiği gibi gündelik hayat çokluklar barındırmaktadır. Çokluklar ise ihtimalleri yaratmaktadır. Canlı nesnelere gündelik hayattaki çokluklar üzerinden görülebilmektedir. Şeyleşen canlı nesnelere ise temsil edilemez. Çünkü temsil edilmesine zaman yoktur.

Bir nesne olarak tasarım eylemi sonucu mimari temsil, kendi bağlamında varlık alanını korumaktadır. Bir şey haline dönüşümü ise, özne ile etkileşime geçtiği ve sorgulandığı an gerçekleşmeye başlamaktadır. Mimari temsiller ise katmanlı haldedir. Daha önce sorgulanarak keşfedilen ve üzerine yapışan bilgilerin üst üste ve yan yana getirilmesi ile üretici ve eylem arasında yer almaktadır (Şekil 2.8). Fakat gündelik hayat içerisinde bu eylem döngüsünde yer açıldığı takdirde çokluklaşabilir. Gündelik hayatta en çok karşımıza çıkan temsiller nelerdir? Kuşkusuz öznelere, edimsel ve virtüel ortamlarda eylemleri ile var olmasını sağladıkları mimari tasarımların anlatılarını gerçekleştirebilmeleri için kurdukları özgün dil ve kavramlardır. Öyleyse neler sarsılırsa canlılaşıma başlayabilir? İletişim için gerekli görünen dil, nesneyi

meydana getirebilmek için kullanılan madde ve maddenin el verdiği ölçüde meydana gelen biçim. Hiç kuşkusuz gündelik hayatta kavram söylendiğinde: dokunma, görme ve zihinde canlanma, açıklama anlamında maruz kalınan temsil biçimleridir.



Şekil 2.8: Temsil ötesi olma hali.

2.2.1. Dil Ötesi Temsil

Dil canlılar arasında iletişim kurmada en önemli ve en çok tercih edilen iletişim araçlarından biridir. Varolan şeylerin ne olduklarının, neye yaradıklarının aktarılmasını sağlamaktadır. Ortak bir yaşantıdan gelişen dil, paylaşımların ve toplumsal tasarımların, öğrenilmiş kurallar çerçevesinde karşı tarafa aktarılmasına olanak sağlamaktadır. Dil, tinsel yaşamda bir bağlantıdır. Kelimelerle bir şeyi görmek için kullanılır. Bir isim söylendiğinde zihinde beliren görüntü çoğu kişilerce aynıdır. Bunun birçok sebebi olabilir. Belki insanları daha az düşünmeye iten bir dönemde yaşanıldığından belki televizyon, telefon ve bilgisayar gibi görsel açıdan zengin ve tek tipleşerek gelişmiş görselliklere kolaylıkla ulaşabildiğimiz teknolojik araçlar sayesinde, seri üretim sayesinde... Bu sebepler daha az düşünmeye iterek gerçek anlamın yan anlam olma sebepleri uzayıp gidebilir. Fakat bu çalışmadaki amaç sebeplerin neler olduğu değildir. Daha çok düşündürmektir. Düşünme, sözlük anlamda ya da gündelik hayatta bir karşılığı ve herhangi bir anlamı olan sözcüklerle meydana

gelmektedir [Mengüsoğlu, 2003]. Dil ve düşünce arasında diyalektik bir ilişki vardır. Sürekli olarak birbirlerini destekleyip, güçlendirmekte ve geliştirmektedirler.

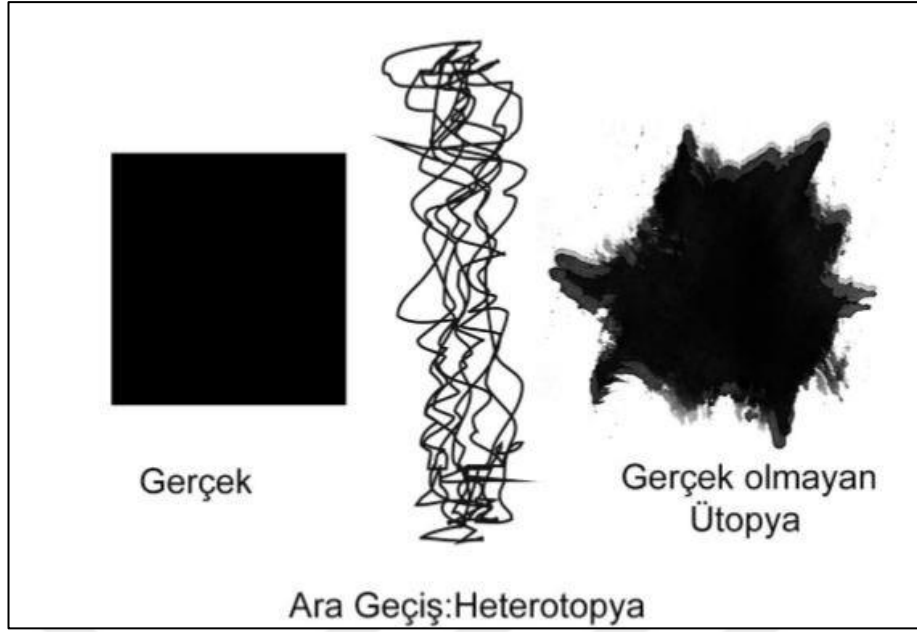
Kişiler gerçeği düşünmektedir. Gerçek algısını birbirine aktarmak istemektedir. Oysaki gerçek ya da öz dil öncesidir. Zizek'in (2011) ileri sürdüğü 'mış gibi yapmak' ile ortaya çıkandır. Canlılar için oradadır. Her kim onu ne olarak görür ve tanımlarsa mış gibi yapmış olarak varlığını devam ettirir. İnsanlar bilinmezliğe karşı bilinenden yola çıkmışlardır. Bilinmez bir nesne ile karşılaştıklarında ise bildiklerinden referans alırlar. Dolayısıyla nesnenin performansları daraltılmış olur. Basit bir taklitte bir şeymiş gibi olur. Bu bir şey olma hali nesnenin gerçekliğinin ötesine geçerek toplum içinde yaygınlaşır.

Tıpkı Michel Foucault'nun yayınlamış olduğu The Order of Things (Kelimeler ve Şeyler) kitabında dil ötesi bir kavram olarak ele aldığı Heterotopya gibi.

“Bu türdeş olmayan yerler (heterotopyalar), dili gizlice tahrip etmekte, ortak adları parçalamakta veya onları birbirine dolamakta, sentaksı önceden tahrip etmektedirler ve bu tahribatları cümleleri inşa nedeniyle sınırlı kalmamaktadır – kelimeleri ve şeyleri bir arada tutan (birbirlerinin yanında ve karşısında), daha az aşikâr olanı. İşte bu nedenden ötürü, Ütopya masallara ve söylemlere izin vermektedirler; dilin tam doğrultusu içinde, ... heterotopyalar sözü kurutmakta, kelimeleri kendi üzerlerinde durdurmakta, her tür gramerin olabilirliğini daha kökünden itibaren reddetmektedirler.” [Foucault, 2001].

Foucault, heterotopyaların sekansını yıkmakta ve sözün özünün çekilmekte olduğunu ifade etmektedir. Tariflediği heterotopyaların bu özellikleri, herhangi bir mekanın içinde bulunan özelliklerin dışına çıkan her şeyi kapsamaktadır. Bu nedenle heterotopyaların, aynı olmayan dizilimlerden meydana geldiği ve doğa içerisindeki düzensizlik gibi doğadan bir parça olduğunu desteklemektedir. İnsan eliyle yapılmış herhangi bir nesnenin belli kurallarının – kodlarının olmasına karşı olduğunu heterotopya kavramıyla ifade edilebilmektedir.

Foucault için ütopya, gerçek olmayan yer iken, heterotopya, iki seçenek (gerçek ile gerçek olmayan) arasında geri dönüşümü sağlayan bir ara geçişin olduğu yerdir (Şekil 2.9) [Karaçetin, 2019].



Şekil 2.9: Foucault'nun ara geçiş diyagramı.

Burada dil yetersiz kalmamakta, dil devre dışı bırakılmaktadır. Çünkü bir şeyleri ifade etmek için illa bir kodlanmış isme ihtiyaç duyulmaması gerekmektedir. Fakat insanlar parçalanmaya karşı bütünlük ve birlik, eksikliğe karşı tamamlama, geçirgenliğe karşı opaklığı, yanlışlığa karşı doğru gibi algılamaya meyillidir. Tüm bu sebeplerle eksiklikler tamamlanır, parçalanmalar bütünleşir ve yanlış olanlar doğrular. Sonuç olarak isimsizlik, kodlanır; herkes için bir şey olma durumu, sabitleşir; yanlış isim ve kullanım yaygınlaşıp doğru olur. Kısacası kapalı bir nesne olur. İçi boşalmış, sabit ve soğuktur. Opaktır. Tek bir şeydir. Tek bir kişi içindir. Bu şey nesnedir, katıdır ve kalıcıdır. İkamet edilendir fakat anlaşılmayandır. Varolandır.

Her madde içerisinde az da olsa boşluk barındırdığı gibi her katı nesne de içinde boşluklar barındırır. Bu boşluklar kimilerinde daha çok kimilerinde daha az bulunmaktadır. O nesnenin içinde boşluk bulduğumuz an var olan şey yok olma evresine girer. Yok oldukça buharlaşır, geçirgenleşir. Çözülükçe çözülür. En sonunda hiçbir şey ve her şey olur. Ve tam bu anda canlılaşır. Kendi kendini var eder. Temsillerin ötesinde kendiliğinden bir şeye dönüşür.

Dönüşüm kusursuzluğa doğru değil de eskimiş ve eksilmiş bir nesneye doğrudur. Eksilmeler aslında boşlukları daha da arttırır. Bu boşluklar ile artan olasılıklar canlılığı doğurur. Artık olur, rastgele olur. Breton'un da dediği gibi, rastgele bulunan nesnede ve yalnız onda, arzunun harikulade tortusunu fark ederiz [Mical, 2005]. Çünkü rastgele

bulunan nesne kodsuzdur. Anlamlandırılmazdır. Nasıl bakarsak o amaç uğruna dönüşebilir. Nesne boşlukludur.

Zamanla her şey normalleşir. Nesne de bu her şeye dahildir. Artık rastgele bulunan nesne süreç içerisinde benimsenerek bir şey olur. Herkes için her şey için tek bir şey olma yoluna gider. Ve boşluklar küçülür, sıkışır. Nesne katılaşır. Rastgelelik, artıklık, artakalanlık yoklaşır. Bu zamandan sonra onun kendine dair bir ismi olur. Önceden şey iken, zamanla benzetmeler ve andırmalarla yeni bir kod oluşturulur. Kimi zaman bulan kişinin adı soyadı olur, kimi zamansa kişinin kültüründen gelen bir isimle adlandırılır. Hiçbir kavram ilk gün kodlanan haliyle durmadığı gibi bu da değişim geçirebilir. Zamansallık içerisinde kodlar değişir. Her ne kadar değişse de orada temsil etmek için var olur. Çünkü isim tarafsızlığı önler.

Peki sahiden önemli midir tarif? Kim içindir, ne içindir? Neden dil ile temsil etmeye ihtiyaç vardır?

Dil ile kurulan ilişki, temsilin zihinde bir temsil yaratabilmesi anlamında hem virtüeldir hem de kültürel kodlamalarla ilişkilidir. Çünkü temsil edilen şeyin bir sonraki süreci hakkında sembolik olarak tetikleyebilmek için ifade etmek gerekir. Temsil ve anlam ilişkisini, anlam üretme süreçleri üzerinden inceleyen Jamaikalı sosyolog Stuart Hall (1997), dilin temsili üç başlık altında toplamıştır. Yansıtıcı, Yönelimsel ve Yapısalıcı olarak toplamış olduğu bu başlıkları;

- Yansıtıcı yaklaşımda, dünyada doğru kabul edilmiş anlamı ifade edebilmek için dilin ayna vazifesi görmesi ile,
- Yönelimsel yaklaşımda, dil ile kendi düşüncesini empoze etmeye çalışan özne aracılığıyla,
- Yapısalıcı yaklaşımda, dil kavramları temsil etmek için kullanılan sistem özelliğiyle

ifâde etmektedir. Kısacası dil; açıklayan, yön veren, kodlayan, temsil eden bir sistemdir. Temsil, bir şeyin ifade edilebilirliği üzerine örtük olanı açığa çıkarmayı hedeflemektedir. Fakat temsiller katmanlardan oluşmaktadır ve bu katmanlar arasında da boşluklar bulunmaktadır. Temsiller, temsil edilemeyenlerle birlikte düşünüldüğünde varılmak istenen ötesi olma haline erişilebilmektedir. Eğer etkileşimler sonucunda açığa çıkan kavramlar ya da ifadeler yetersiz kalıp şey denilmeye başlanıyorsa, dil yetersiz kalmış ve dilden artakalan kendini ifade etmeye

başlamış demektir. Çünkü şey, doğası gereği tekil kodlar ile ifade edilememektedir. Çevresi ile diyalog kurabilmektedir.

2.2.2. Madde Ötesi Temsil

“Hiçbir zaman olması gereken yerde bulunmayan nesne, olmadığı yerde tam olarak bulunmuyor da değildir. Agamben’in dediği gibi aslında hiçbir şey olduğundan daha fazlası değildir ve yine Agamben’in söylediğine ek olarak öne sürebileceğimiz gibi aslında her şey görüldüğünden daha fazlasıdır da.” [Soysal, 2017].

Biyoloji, kimya gibi bilim dallarının ve dijital teknolojilerin verdiği imkanlar neticesinde farklı disiplinlerin kullanılması ile değişim meydana gelmektedir. Üretilen mimari tasarım nesnelere değişime adapte olabilmeleri, değişime cevap oluşturarak yaşantısına devam etmelerini amaçlamaktadır. Materyal ve form bağlamında çevresel şartlara göre çeşitli davranış biçimleri oluşturmaktadırlar. Bu oluşum adapte olabilmeye, dönüşmeye imkân tanımaktadır. Gerçekten de maddenin içinde olanlardan daha fazla değildir ama aslında görünenden daha fazlasıdır.

Özne tüm bu nesnelere bakar, görebildiği ve göremedikleriyle var olan nesnelere eksikliklerini tamamlar, giydirir. Çünkü öznenin içinde belirleme vardır. Her şey özne içindedir der. Bu sebeple her şey için kendine çıkarımlar yapar. Ne zaman o nesneyi rahat bıraksa o nesne yeni bir bakış kazanır.

Peki ya nesnelere yeniden yaratmakta özgür bırakan şey nedir? Nesnelere nasıl kendi kendini yeniden yaratır? Nasıl muğlaklaşır? Görmenin kolay olmadığı yerde olasılıklar meydana gelir. Olasılıklar parçacıklıdır. Birbirlerine çarparlar, çarpan bu parçacıklar ile nesnede zaman ve mekân kayması meydana gelir. Var olan nesne muğlaklaşır, değersizleşir, flulaşır. Sonrasında varlığı hatırlanır ve tekrardan kabul görmek üzere nesnenin yolculuğu başlar.

Bergson (2014), uzay, zaman ve maddeyi birlikte ele alarak iki kategoriye ayırmaktadır. Bunlar;

- Makinist ve dinamik madde görüşü,
- Evrime geçiren, ard arda olanaklar kuran varlık görüşü.

Birinci görüşe göre madde özünde pasif ve eylemsiz olarak tanımlanmaktadır. Uzayda var olan madde kullanıcının ona verdiği şekle girer ve buna göre eylemsiz bir

biçimde deęişime uğramadan zamanda var olmaya devam eder. İkinci görüş ise maddenin canlı olduğunu ve çokluklar barındırdığını ifade eder. Dolayısıyla olanaklıdır. İhtimaller barındırır. Sabit nesneye dönüşse de madde özünde deęişiklik geçireceęi için nesnede dinamiktir. Günümüz mimari tasarım nesnelerinde birinci faktör gibi sabit olma anlayışı hâkim olduğu için temsil biçimleri kullanılmaktadır. Çünkü maddenin temsili ile inşa süreci öncesinde karşılaşılabilecek olan faktörler gözle görülmekte ve öncesinden tedbir alınabilmektedir. Çünkü sabitlik deęiştirilemezdir. Temsil gerektirir. Oysa ikinci faktör hâkim olan tasarım nesnelere üretilse canlı olacağı için olasılıklar barındırır. Maddenin canlılařması ve kendini yönetebilir hale gelmesi farklı üretkenliklere imkân tanır. Kendi özünde kendi düzenini kurar ve var olan potansiyeli sebebiyle madde canlılığı neticesinde farklılıklar gösterebilir. Öz potansiyel, gündelik hayatın kendi iç dinamięi içerisinde örgütlenerek kendi sistemini ve işleyiş mekanizmasını oluşturur. Dışarıdan bir kontrole ihtiyaç duyulmaksızın kendi entropisini meydana getirir. Madde, entropisi aracılığıyla, gerektięi ölçüde enerji harcayarak varlığını sürdürebileceęi konum ve biçime doğru sürekli bir hareket ve dönüşüm imkânı tanır. Gündelik hayat içerisinde fiziksel hayatın sürekli bir dönüşüm içinde olması sebebiyle bu dönüşümün kontrolü mutlak suretle mümkün olamayacaktır. Peki mimari nesnenin madde ötesine geçmek nasıl gerçekleşecektir?

Mimari nesnenin ötesine geçmek nesnenin maddesinden ve sınırlarından fazlası olduğunu bilinci ile gerçekleşir. Nesne gözle görünenin, sınırlarının, maddesinin ötesindedir. Dolayısıyla zamanında ötesindedir. 2.1.1. Zaman- Mekân İlişkinde Tasarım Nesnelere Dili adlı bölümde de denildięi üzere nesne zamanda ve mekanda yer alır. Soyut olan bu mekanlar içerisinde somut olan ve maddesine baęlı olan nesne sınırlarının ötesine geçtiğinde boşlukları ile deęişmeye başlayacaktır. Çünkü başkalařma aslında nesnenin özünde bulunmaktadır. Başkalařma ile kendini yeniden üreten madde, ürettięi nesnede temsil biçiminin ötesine geçerek kendini de temsil etmekten vazgeçer. Maddenin temsilinin yok olduğu noktada nesnenin temsili de yok olur. Fakat bu sadece nesnenin dönüşümü istendięi anda gerçekleşmektedir. Dolayısıyla maddenin dönüşümü ihtiyaca yönelik şekil almaktadır. Gündelik yaşamda deęmeye alıştıęımız madde anlarla karşımıza çıkar. Anlar ise ihtiyaç halinde çokluktur. Dolayısıyla maddede çokluktur. İhtimallerin varlığı onun canlılığının göstergesidir. Maddede canlılařmıştır. Canlıdan türeyen maddeler ile yapılan tasarım

nesnelerinde, karşılaşılabilecek olan şey önceden belirlenemediği gibi bir biçimi ve temsili de olmayacaktır. Çünkü öngörülemezdir.

“Maddenin yapısının keşfi, dünyayı anlamının ve gerçek olanla bağlantı kurmanın tek yoludur.” [Özgencil Yıldırım, 2015]

Madde üzerinden yorumlanan nesnelere yetersiz kalmaktadır. Bu sebeple gerçek olanla yani görünenin ötesiyle bağlantı kurulmalıdır. Kuram ile maddenin yorumlanması gerçekleşirken, bilim ile de yeni keşifler ortaya konulmaktadır. Burada tasarımcıların yani mimarların rolü ise nesneden artakalanların ortaya çıkmasını sağlamak, ihtimallere olanak tanımadır. Dolayısıyla artakalan canlı oluşturmaktır.

Canlılık, devingenliktir. Peki gerçekten kendiliğinden büyüyen devingen sistem mümkün müdür? Ön görülemeyen bu sistemin mümkün olup olmayacağı da bilinmeyecektir. Fakat bu bir süreçtir. Canlı olan bu süreç temsil edilemeyecek olup kendi kendinin üretiminden- yok oluş ve sonrasında belki insan için belki de başka kullanıcılar için yeniden var oluş süreci süreklilik arz edecektir. Fakat bu süreklilikte sonuç süreklilik barındırmayacak, ihtimaller barındıracaktır.

2.2.3. Biçim Ötesi Temsil

Sanayi Devrimi, geçen yüzyıllar sonrasındaki estetik algılar, nesne/yapı yapma amaçlarındaki değişiklik yeni malzeme arayışları ile belli çerçevelerdeki formlara dönüşmüştür. Önceleri üretilen ve belirli bir işlev ile kodlanan nesne günümüzde hem arzu nesnesi haline gelmekte hem de toplumsal bir statü ve üretim sürecinde saygınlık kazandıran göstergelere dönüşmektedir. Üretici; üretim sürecinde aktif, biçim veren, etken bir konumdadır. Aynı zamanda da kültür endüstrisi aracılığıyla sosyo-kültürel hayatı etkileyen nesnelere aracılığıyla pasif, biçim alan ve edilgendir. Satın alınan metaya dönüşmüştür.

Sanayi devriminin getirisi olan meta ürününün ortaya koyduğu kullanımı için ona biçilmiş olan değer, Bauhaus ile birlikte nesnenin biçimi ve işlevine, estetik ve yararlı olma durumuna dönüşmüştür. Büyük oranda görme duyusu ile algılanan nesnelere tanımlamaya ve algılamaya yarayan biçim önem kazanmıştır. İnsanlar bu dönem sonrasında, otomasyonun çıktısı olan ürünlere eşit şekilde sahip olamadılar.

Çünkü makineleşme ile birlikte nesnenin işlevi geliştirilmek yerine, doğasına anlam yüklenip, biçimiyle de nesneye statü kazandırılmıştır. Nesnenin özü kaybolmuş olup nesne, özne için var olmaya başlamıştır. Nesnelere gereksinimleri içerisinde barındırdıkları potansiyeller ile karşılanması yerine üretim ve ideoloji içerisinde oluşturulan sistemli bir yapıya dönüşmüştür. Ürün ve onun ekonomik karşılığı nesne ve onun göstergesi olarak yer almış ve anlam kazanmaya başlamıştır. Baudrillard'ın da dediği gibi nesnelere duygulardan kurtulup işleve indirildiğinde, insanlar da duygusallıktan kurtulmuştur [Gottdiener, 2005]. Fakat bu kurtuluş neticesinde onların kullanıcıları olmuşlardır. Peki ya stabil olan ya da sabit olan değiştirilemez mi?

Buster Keaton'un yönetmenliğini yaptığı One Week (1920) filminde, devlet yeni evlenen çiftlere, arazi ve kendilerinin montajlayacakları bir ev kutusu ve direktiflerin yazılı olduğu bir kağıt göndermektedir. Seri üretim nesnesi haline gelen bu kutular ile direktifler uygulanarak evlerine ulaşmaya çalışırlar. Fakat bu seferki ev herkesin evi gibi olmaz. Kendilerinin ev dedikleri yerde verdiği olanaklarla yaşamaya başlarlar. Ardından birinin 'yanlış parsel üstüne kurdunuz evi' dediği noktada kahramanlar evi taşımaya karar verirler. Taşıma esnasında ise ev tren yolunda kalarak yıkılır (Şekil 2.10) [Web 6,7,8]. Kahraman en başta verilen direktif notu ile satılık yazısını önüne bırakarak kadrardan ayrılır. Kısacası seri üretim sonucunda idealleştirilmiş anın içerisinde idealleştirilmiş imalatın bulunması olasılıkların neredeyse yok olduğunun işaretiyken, nesne aynı malzemeden yapılsa da kullanıcı aracılığı ile biçimi değişebilmektedir. Değişen biçim ile nesne farklı bir amaç için kullanılabilir. Ya da nesne tamamen özelliğini reddederek yok olabilir. Yok olan nesne başka bir öznenin elinde yeni biçimine ulaşacaktır. Bu da nesnenin sonsuz olanaklar tanıyabildiğinin göstergesidir.



Şekil 2.10: One week film kesitleri, Buster Keaton.

Bir nesnenin ya da mekanın malzemesi ve form ismi ile birleşerek onu temsil etmeye başlar. Form fonksiyonu izler ve sonrasında bu fonksiyonlarla birlikte rijitleşir.

Çünkü ideal sonu yakalayabilmek için bir biçiminin, son formunun var olması gerekmektedir. O halde bitmeyen bir nesne mümkün müdür veya getirileri nelerdir? Bitmeyen nesnelere çevrelerinden aldığı etkileşimler neticesinde farklı formlara bürünebilmekte, bozulup tekrar yapılabilmektedir. Bitmemişlik, ihtimallerdir. Esnekliktir.

Malzeme ve form açısından farklılaşmaya gidip özgürleşmek için daha doğrusu canlanmak için bu ikilinin değişmesi gerekmektedir. Malzeme açısından değişiklik; gelişen ve değişen endüstri ile form açısından değişiklik ise dijitalleşme ile sağlanabilir. Fakat her ne kadar özgürleşmeye evirmek istenirse de formu açısından bir düzen kurmak istenilecektir. Fakat gündelik hayat doğası gereği heterojendir, düzensizdir. Form serbest bırakılsa gündelik hayat içerisindeki karmaşıklık ile karşılaşılacaktır.

“Geometri ve form kalıcığa işaret ederken materyaller doğa kanunları doğrultusunda zamanın geçişinin izlerini taşırlar... Eskime, erozyon ve bozulma materyallerin kaçamayacağı kaderidir. İdeal mükemmellik ve değişmeyen form, geçici bir illüzyon, yanlış bir idealdir.” [Pallasmaa, 2016].

Kalıcı ve düzen içerisindeki mimari nesnelere serbest bırakıldığında gündelik hayatın karmaşıklığı sonucunda karmaşık nesnelere dönüşeceklerdir. Kendi ideallerine ulaşan nesnelere kendi sistemlerini de meydana getirmektedir. Nesnenin sistemi, bir araya gelişleridir. Yani devamlı bir oluş halindeki formda bir araya gelen ihtimallerin çokluğudur. Fakat bu sistemler biçimi meydana getiren maddenin canlı olmasına ve olmamasına göre ikiye ayrılmaktadır. Canlı maddeden meydana gelen sistemler dışarıya enerji veya madde alışverişi içerisindedirler. Dolayısıyla karmaşıklardır ve heterojendirler. Sonsuz olasılıklar barındırırlar. Maddesi cansız olan sistemler ise karmaşıklardır fakat homojendirler. Çünkü kendi içerisinde bir alışveriş gerçekleşir fakat madde içerisinde değişim meydana gelmez.

Değişimleri öngörmek genellikle olağan değildir. Fakat bulunduğu dönemin gerçekliği içerisinde üretilen mimari tasarım nesnelere farklı zamanlarda geçirdikleri çeşitli ölçekteki değişim ve dönüşüm süreçleri içerisinde yaşantısına devam etmekte oldukları ya da mikro boyuta yok oldukları bir gerçektir.

“Uzun zamanlar boyunca mimarlık; binalar, objeler, madde, yer ve geometrik formların (biçimlerin) oluşturduğu katı bir gerçeklik ve varlık olarak düşünülmüştür. Fakat son zamanlarda, mimarlar, üretimlerinin likit gövdelerini canlandıran,

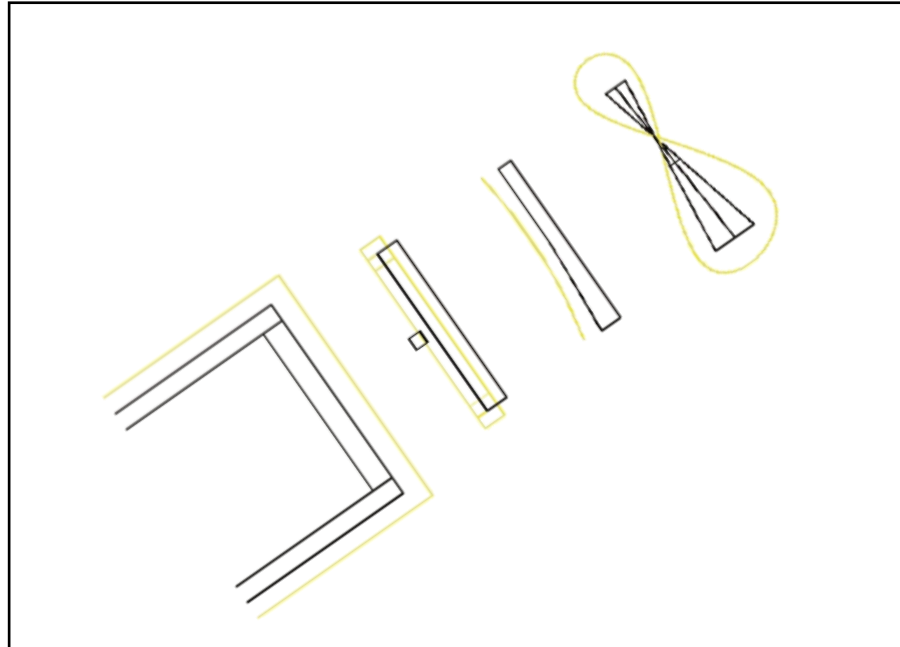
farklı lokasyonların çaprazlandığı, yeni geometrilerin denendiği ürünler olduğunu anlamaya başlamışlardır.” [Bouman, 2005].

Mimari tasarım nesnesi sonsuza kadar yaşamayacağı bilinse de üreticiler tarafından sonsuz bir süreçte yaşayacakmış gibi tasarlanır. Zamansızlık formu bulunmaya çalışılır. Fakat çoğu zaman doğal koşullar altında eskiyen nesne kimi zamansa kullanıcının değişiklikleri ile değişmektedir. Müdahalelerin ölçeği; ekonomik, kültürel, coğrafik ve teknolojik etmenler gibi sayısız dinamikle değişebilir. Müdahalenin boyutunu kullanıcının istek ve talepleri, bulunduğu çevresi, fonksiyonel veya performans gereksinimleri de etkilemektedir. Planlı veya plansız olarak beden ve mekan içerisinde, onlarla gerçekleşen değişimler çoğu zaman sıradanlaşmakta ya da beklenmedik durumlar ortaya koymaktadır. Değişen teknoloji ile madde ve formunda değişmesi ile eski ve yeni bir araya gelir. Yeni olan değişimler de değişmeye ve dönüşmeye başlar, yaratıcı zamana öncü olur.

3. TEMSİL ÖTESİ MİMARİ BİR TASARIM NESNESİ OLARAK CANLI ARTAKALAN

Varlığına alıştığımız, değmeyi unuttuğumuz nesnelere, şeyleşir. Sadece o olmaz, verilen şeye dönüşür. Öznenin varlığıyla keşfedilerek var olmaya başlar / karşılaşan ortakalan şey özne ile var olduğunu fark eder. Bu farkındalık kimi zaman gölgesinin değmesiyle, kimi zaman dokunma ve yüzey ile kimi zamansa sesin değmesi ve yankısı ile diyalektik ilişki içerisinde gerçekleşir. Canlı ortakalan, ona yöneltilen sorularla boşluklaşır. Boşluklardan kabul ettiği ışıklarla, ışıkların değmesi sonucunda meydana gelen yansıma ile buradayım der.

Dolayısıyla o, değdiğimiz kadardır. Sınır, oyun, spor, konuşma, izleme alanıdır. Çok şeydir ama aslında bir o kadarda hiçbir şeydir. Şeyler de insanlar gibi zamanda ve mekanda var olur, mekanı dönüştürür. Hazırda var olamaz, bizim ona duyduğumuz ihtiyaçlar ya da istekler doğrultusunda zamanda ve mekanda bir bağlama yerleştirilmesi gerekir. Oradadır ama beklemektedir. Kimi zaman sonsuza kadar kimi zamansa anlık olarak. Kısa anlarla bir görünür bir kaybolur. Bulunmayı, keşfedilmeyi bekler (Şekil 3.1).



Şekil 3.1: Canlı ortakalanın halleri a.

Aslında canlı artakalan, bir yumuşak alandır. Çocukluk anlarından beri yanında olandır. Her anı gören, izleyen kimi zaman tepki veren, yatıştıran ya da mutlu edendir. Tıpkı M. Cruz ve M. Collecti'nin (2002) bahsettiği vazgeçilmeyen *soft toys*'dur. Kullanmaktan korkulmayandır. Birlikte büyünülen, zarar gören, lekelenen, yırtılan ama yenisi geldiğinde bile atmaya kıyılmayan oyuncaktır. Boyansa da yıpransada üstü kaplansada vazgeçilmezdir. Özgürlük, öznelliktir. Değilen, değerken paylaşılan küçük yerdir, büyüme alanıdır. Bu tip nesnelere sonsuz bir zaman barındırmaktadır. Geçiş nesnelere dir. Birlikteliği ve zamansızlığı göstermektedir.

Oysaki çocukluktan var olan farkındalığımız zamanla sıradanlaşmaya ve görünmemeye başlar. Hep orada olan şey zamanla yoklaşır. Çünkü onun durmasına, orada olmasına alışılmıştır. Değmeye alışılmıştır. Olağan olana, gündelik olana alışılmıştır. Görünür olan, görünmezliğe bürünmüştür.

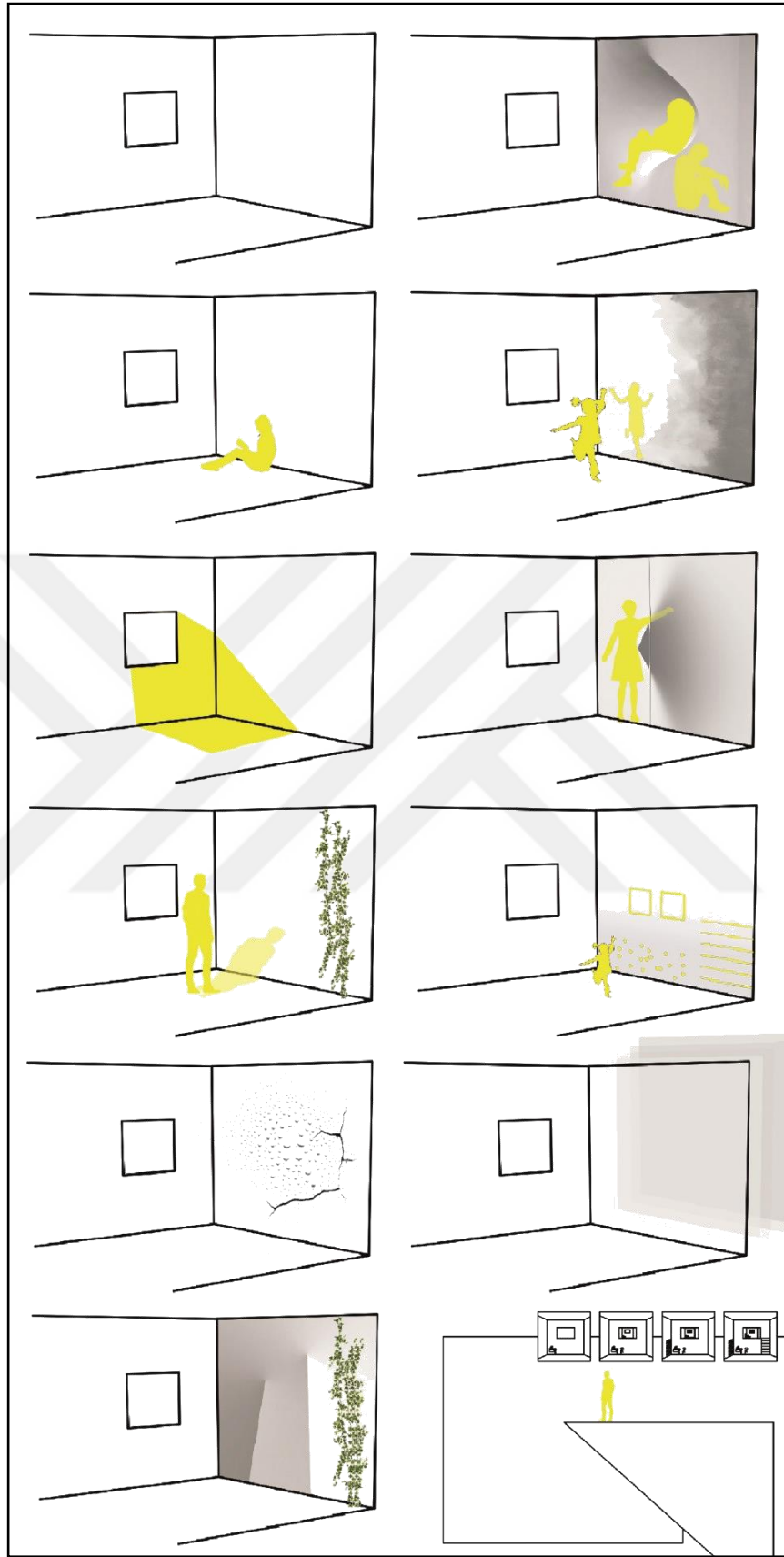
Görünmez olan artakalan ona değdikçe var olur. Görünen, var olduğu sürece kendi zamanını yaratır. Gün ışığı, gölge veya beden değdikçe gündelikliği bir kenara atar, zamanı ve mekânı ya da zaman içindeki mekânı gösterir. Yok olmakta olan anlık değme aynı zamanda canlı artakalanın ta kendisidir.

Canlı artakalanın görünme rezonansı süreklidir. Değme; dönüşümü ve değişimi getirir, yansımaya ve açığa çıkmaya olanak sağlar. Görünür. Göründükçe aslında hep orada olduğu hatırlanır. Ve sonrasında kurulan ilişki sonucunda tek düzelğine - görünmezliğine geri döner. Dolayısıyla ilişki süreklidir, alıştığımız oyuncığımız hep oradadır. Şeffaflaşan, bulanıklaşan, izler biriktiren, geçirgenleşen bir artakalan olur. Parçaların toplamı kendinden büyük olur. Holistik bir haldedir. İlişki kurdukça yeni olanaklar açar. Zamanı fark ettirir ve kırılımlar yaşar. Bir paylaşım mekânı haline gelen artakalan, yeni olanaklar tanır. Her olanak bir deneyimdir ve her deneyimde onun için yeni bir parçadır, yeni bir izdir. Her iz yumuşak alanın görülmeyen tarafının açığa çıkması için birer adımdır. Holistik deneyim süreklidir. Parçalanma ardından bütünleşme, katmanlaşma süreklidir. Simultane nesnelere artakalan hallerinde ki holistik arayüzler çokluklar barındırmaktadır (Şekil 3.2). İhtiyaçlar neticesinde anlık olarak görünür ve kaybolur. Çocukluktan beri orada olandır. Zamansızdır. Fark edildikçe zamanı hem anlarla hem de deneyimlerle değişikliği gözlemlenebilir. Kimi zaman konaklanan olur, kimi zamansa ziyaret edilen. Kimi zaman katmanları ve potansiyelleri dayanamayıp çatlaklardan ortaya çıkarken tekrar kusursuz olana, alışılmış olana evrilir. Üzeri boyanır. Katmanlaşır. Katmanlardan olasılık sunar.

Değen özne ile değilen nesne parçaların ötesine geçen aralık içerisinde, duran ya da uzayan bir canlılařmadan, řeyleřmeden bahsedilebilir. Dolayısıyla canlılařma sadece nitelikler ile ilgili değıldir, nesnelerin ve niteliklerinin arasında derin bir yarıktır. Görünen anlamından sıyrılıp görünenin ötesine geçen nesne parçalarının fazlası, etkilerinin ise azıdır [Harman, 2020]. Bu nedenle canlılařma hem řey'e dönüşen nesne hem de o řey aracılığıyla kendi potansiyellerini açığa çıkaran özne ile ilgilidir. Heidegger için řey bir varlık değıldir. Varoluřa eriřim tarzına bağılı olan varlığın varolma biçimidir [Unverzagt, 1998]. Varolma biçimi ise devamlı bir etkileřimle mümkündür. Bu nedenle canlılařma öznenin řey ile řeyin de özne ile temasıyla gerçekteřmektedir.

Dolayısıyla sınır iki boyutlu bir çizgiden çok daha fazlasıdır.





Şekil 3.2: Canlı artakalanın halleri b.

Günümüzde temsil, sözünü tüketmiş bir nesnedir. Nesne olmanın ötesi ise temsil ötesi ile gerçekleşebilir. Sürekli etkileşime geçilebildiğinde, katmanların aralarındaki potansiyellerden sıyrılıp yeni olasılıklara imkân tanıdığına şeyleşme başlar. Temsil ötesi mimari bir tasarım nesnesi olan canlı ortakalan katalog dışıdır. Ortakalan demek doğala en yakın olan demektir. Dolayısıyla katalog dışında kalan doğala en yakın olan şeylerdir, canlı ortakalanlar. Dil tanıdık değildir, biçim tanıdık değildir, madde tanıdık değildir. Bilinen tek şey ne kadar doğala yakınsa o kadar canlı ortakalan olduğudur.

3.1. Gündelik Bir Nesnenin Temsil Ötesi Oluşumu

Öznenin dışında olan şeylerin öznenin zihninde nesnel olarak temsil edilebilmesi durumu, nesnenin temsil edilebilir olduğunu gösterir.

“Zihin temsili teorisine göre, zihinsel durumlar, birbirinden farklı olsalar da, temsil durumlarıdır. Zihinsel aktivite edim, dönüştürme, bilgi ve yanlış bilgiden faydalanmaktadır.” [Sterelny, 1990].

Dolayısıyla zihinsel olan somutlaşır. Peki ya mimari tasarımda temsil edilen şeyler nelerdir?

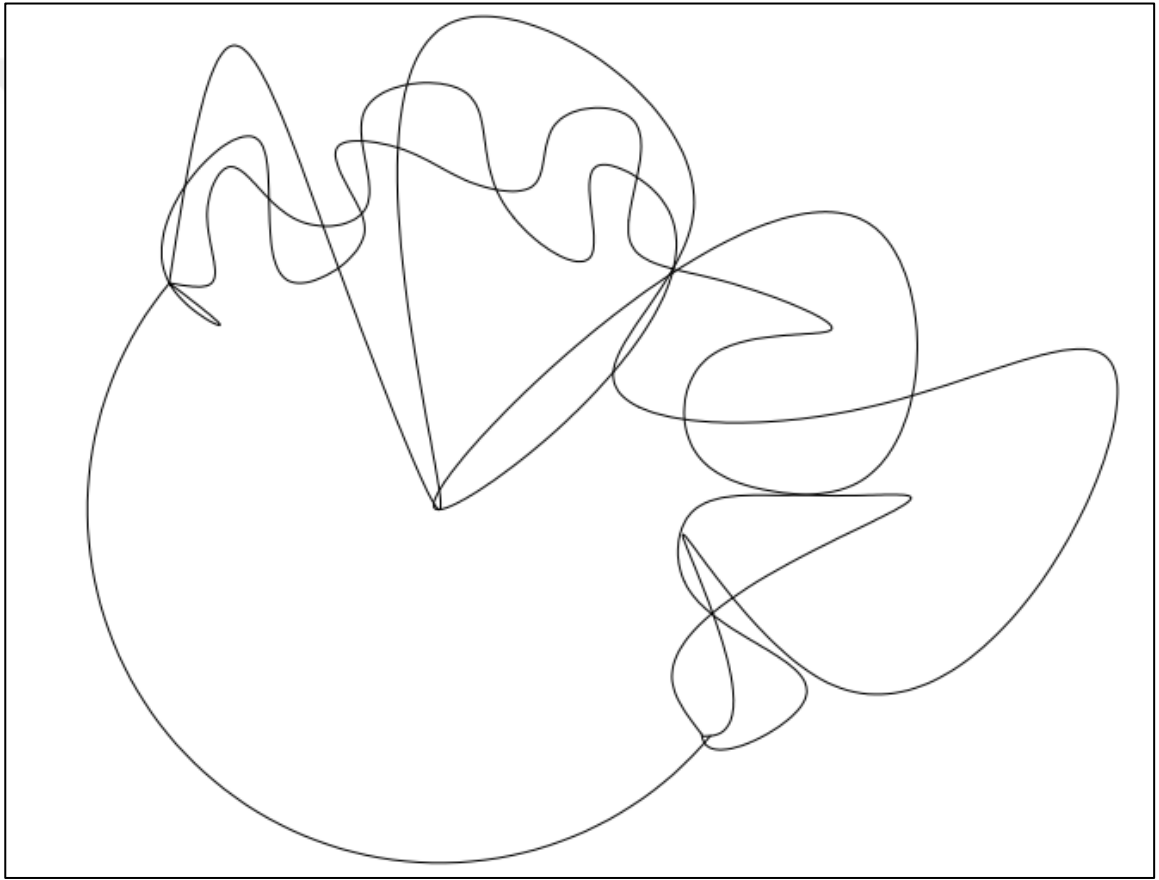
“İnsanoğlu evrenin sınırsızlığı karşısında sınırlarıyla var olur. Doğal çevresindeki sınırları deneyimleyerek korunma, güven içinde olma, mülkiyet edinme, sahiplenme, saklama, vb. içgüdüleriyle kendi sınırlarını yaratmaya ve mekân oluşturma eylemi ile de kendini çevreden ayırmaya ve kendi çevresini yaratmaya başlar. Zaman içinde sınırı biçimlendirmeyi / dönüştürmeyi / yönetmeyi öğrenen insan sınırlarla birlikte oluşturduğu yapılı çevresi ve tüm bileşenleri ile (arkitektoniği, teknolojisi, formu, malzemesi, vb.) bir anlamda kendi kimliğini de inşa eder.” [Web 9, 2016]

Doğal ya da beşeri faktörler sebebiyle (korunma iç güdüsü, toprak sınırlarını belirtme, mekân yaratma, kişisel sınırlar, mahremiyet vb.) sınır çizmek insanoğlunun doğasında var olmuştur. Ve bu sınır çağlar boyunca malzemeler değişse bile karşımıza çıkmaktadır. Mimari bir tasarım olmanın ötesinde ihtiyaçtan doğan nesnel kültür kimliklerin oluşmasına da katkı sağlamıştır.

Nesne birçok katmandan oluşmaktadır. Ana malzemelerinin üzerini süsleyen madde, form vb. uygulamaları ile sözde estetik kaygıyı maskeleyen çalışmaktadır. Oysaki tüm bu maskeler zamanla değişmekte, dönemin kültürel yargılarına göre moda olan görünüme bürünmektedir. Yumuşak alan katmanlar ardında kalırken renkler

zamanla soluklaşmaktadır. Görünmezlik için tek renge boyanan nesne kirleri ve tozları ile var olmaktadır. Kimi zaman çalışma masasının duvar ile birleştiği yerde yer alan kalem kutu içinde ki kalemlerin oynarken duvarda bıraktığı izler kimi zaman ufak sarsıntılar sonucunda meydana gelen çatlaklarıyla kimi zamansa küçük kardeşin cipsten çıkan yapışkanları nesneye yapıştırmasıyla steril nesne tekrardan kendiliğindenliğe dönüşmektedir. Fakat yapısı gereği tamamen yok olmamakta ya da var olamamaktadır. Nesnel olan sadece aralanmaktadır.

Nesne bir araya gelişlerdir. Tüm olasılıkların ve ihtimallerin bir araya gelmesidir. Düzlükten doğan sarmaldır. Ya da düzlükle beraber sarmaldır (Şekil 3.3).



Şekil 3.3: Döngüsel ve düzlük diyagramı.

“Döngüsel olan kozmik olandan, doğadan gelir. Günler, geceler, mevsimler, denizin dalgaları ve gelgitler, aylık döngüler. Doğrusal olansa toplumsal pratikten dolayısıyla insan etkinliğinden gelir.” [Lefebvre, 2021].

Doğrusal ve döngüsel bir ritim içerisinde birbirine dönüşüp tekrar kendi hallerini almaktadırlar. Monotonluğu görülür kılındığı anda aktifleşir ve sarmallaşır.

Alışlageldiği ve isimlendirilip bir şekle konulmaya başlandığı anda ise düzleşir. Sarmal bağ arasında ki boşluklar ve olasılıklar kaybolur. Kendi referansını yaratma imkanı gider tek başına bütün bir referans olur. Dolayısıyla çok katmanlıdır. Çok yüzlüdür. Eşiktir ama aynı zamanda aradadır. Çoktur, çokluktur.

“Bu sebeple Gilles Deleuze’ün öne sürmüş olduğu her çokluk gerçek (edimsel/ aktüel) ve sanal (virtüel) parçaları ima eder. Katıksız gerçek nesne yoktur. Her gerçeklik kendini sanal bir görünümle sisi ile çevreler.” [Erdem, 2011].

Dolayısıyla hem *edimseldir* hemde *virtüeldir*. Ama bu edimsellik ve virtüellik o kadar bir aradadır ki virtüel olma hali edimsellikten, edimsel olma hali ise virtüellikten ayrılamaz. Dönüşüm sürekliliği burada da devam eder. Bu durumda nesnenin edimsel artakalan tektonik olma hali ile virtüel artakalan tektonik olma halleri karşılaştırılabilir.

3.2. Tektonik Bir Nesnenin Temsil Ötesi Artikülasyonları

Tektonik, parçalanmış ya da dağılmış olan katmanların ilişkiler bütünüdür. Dolayısıyla tektonik, bir araya gelişlerdir. Mimari tasarım nesnelere gündelik hayat içerisindeki bir zaman diliminde beden ile temasa geçmektedir. Nesne onu oluşturan kelimelerin, görselliğin ve tanımın ötesindedir. Tektoniktir. Çoklukların bir araya gelişidir.

Gündelik hayat içerisinde bu çokluklar edimsel ve virtüel olarak yer almaktadır. Rezonans halindedir. Fakat bu rezonans süreklidir. Deneyim süreklidir. Mimari tasarım nesnesinin deneyimi sonucunda meydana gelen ilişkiler çoğunlukla benzetmeler ile verilen ismi, maddesi ve biçimi ile var olmaktadır. Bu varoluş ise göstergeler yoluyla karşıdaki kişiye aktarılmaktadır. Nesnenin tektonik artikülasyonlarının ortaya çıkardığı bu çokluk imkanları performansı ve virtüel artakalan nesne için canlılaştırma arayüzünü meydana getirmektedir. Her çokluk hem edimsel hem de virtüeldir. Peki edimsel artakalan tektonik ile virtüel tektonik artakalan arasındaki farklar nelerdir?

Tablo 3.1: Edimsel ve virtüel artakalan tektonik karşılaştırma tablosu.

EDİMSSEL ARTAKALAN TEKTONİK	VİRTÜEL ARTAKALAN TEKTONİK
<ul style="list-style-type: none">• Kullan at nesnelere• Zaman faktörü etkilidir. Fakat malzeme katmanları birbiri içine geçmez, ayrışır.• Füzyondur.• Tektir. Geneldir. Geçerlidir.• 5 duyu organı ile algılanabilir.• Bilinçsizdir.• Materyalizedir.	<ul style="list-style-type: none">• Zamansız nesnelere• Zaman ile dönüşüm ve katmanlaşarak birikim söz konusudur. Katmanlar birbiri içine geçer. Holistiktir.• Artiküle olur.• Özne ile yer değiştirir.• Yokluk / Varlık• Bulanık bilinç söz konusudur.• Demateryalizedir.

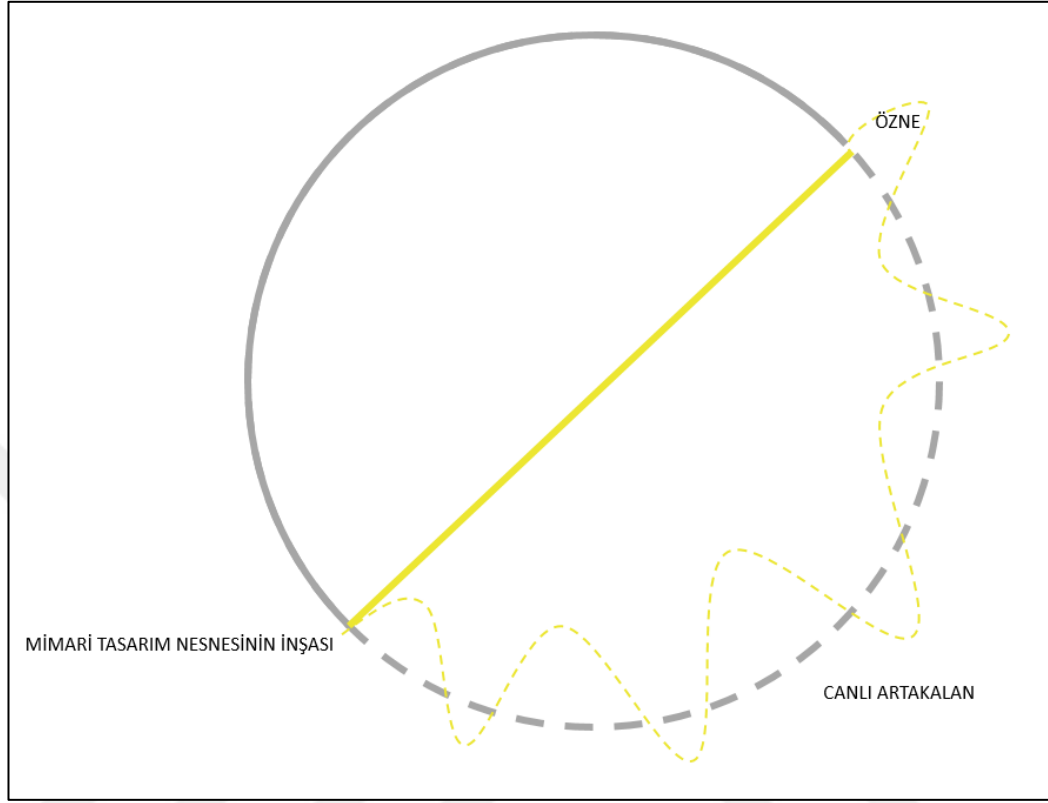
Edimsel artakalan tektonik zaman kavramından etkilenir, geçicidir. Kirlendikçe yeniden boyanır ve tüm görünmezliğine tekrardan kavuşur. Rijittir. Strüktür ögesidir. Ve kendi kendini var edemez, tasarımcı aracılığıyla var olur. Bazen fazla göze çarpar fakat tasarımcının yaptığından öteye gidemez. Yapaylıkla gün yüzünde kalır.

Fakat virtüel artakalan tektonik ise holistiktir. Malzeme, teknoloji, mekân ve bağlam gibi faktörlerden fazlasıdır. İçerisinde imkanlar ve potansiyel barındırır. Katmanlardan meydana gelir dolayısıyla her katmanda canlılığını korur ve yaşamaya devam eder. Tasarımcı eşik olarak ya da bir sınır olarak çizdiği tasarlananın ötesine geçer. Her şey olur ve herkes için olur. Boyansa da yıkılsa da varlığını iziyle, katmanıyla korur. Fiziksel ve fiziksel olmayanın bir araya gelmesidir. Dolayısıyla ölçülemez. Katalog ötesidir.

3.3. Canlı Bir Nesnenin Temsil Ötesi Olasılıkları

Mimari tasarım nesnelere, yapılmaya karar verildiği andan itibaren yaşam döngüsünü başlatmış olur. İnşa edilmeden önceki analiz ve veri toplamaları ile başlayan bu döngü kullanım amacı, doğru madde ve form bulma çabalarıyla devam eder. Tasarım aşamasındaki nesneyi, yapım esnası ve sonrasındaki tüm faktörler etkilemektedir. Tasarlanan nesnenin tasarım süreci, girdiler ve çevresel faktörlerle değişmektedir. Öznenin istekleri ve beklentileri doğrultusunda tasarım sonrasında da

değişim devam etmektedir. Bir zaman sonrasında ise paralel bir biçimde nesnenin dönüşümü gerçekleşmektedir (Şekil 3.4).



Şekil 3.4: Canlı artakalan olma hali diyagramı.

Tezin bu kısmına kadar bir nesnenin sarsılması üzerine düşüncelerden ve bunu destekleyen söylemlerden bahsedildi. Dolayısıyla bir isme ve anlama sahip olan şeyin önce varlığı kavrandı. Ardından sarsılarak yok edildi. Ve sonuç bölümünde ise kendi kendini var eden bir şeye dönüşmesi amaçlanmaktadır. Fakat en başta bulunduğu ya da doğada kendi kendine var olduğunda insanların ona verilen anlamlar ile o nesne neydi? Yani aslında yüzyıllar boyu insan eli değmeden önce bile var değil miydi? Ne zaman olmaya başladı ve ne zaman görünmezliğine kavuştu? Bir zamanlar sığınak olması ve görünebilmesi için bezemeler ile süslenen nesnelere neden modernleşme adı altında beyaz boya ile görünmezliğe sürüklendi?

Amaç önemliyken malzemeden eksiltmeler ile en kolay görünmezliğe kavuşacak şey mimari tasarım nesnelere aittir. Metalaşmaya başlayan nesne Sanayi Devrimi ile birlikte önemsizleşmeye, sadece amaca hizmet etmeye doğru yol aldı. Sığınak olması için dallardan ağaçlardan yapılan şey yer yer açıklıkları ile canlılığını korumaya ve herkes için bir şey olma yolunda varlığına devam ediyordu. Bitkilerin tutunup

uzayabileceği çalılar ve böceklerin saklanabileceği alanların yanı sıra gizlenmek ve tehlikenin geçip geçmediğini gözlemlemek için yer alan boşluklar hem nefes almayı hem de zamanın sürekliliğini gösteriyordu. Bu mimari tasarım nesnesi her şey için değişik anlamlı şey kimi zaman iç kimi zaman dış kimi zaman yer altı kimi zaman ise yer üstü nesnesidir (Şekil 3.5) [Web 10-11]. Bu sadece kullanıcının ona nereden baktığı ve ne görmek istediği ile değişebilmektedir.



Şekil 3.5: Doğada var olan temsilsiz yapılar.

İnsanlar tehlikelerden ve doğa olaylarından korunmak için önce doğal ortamlarda yaşamaya başlamışlardır. Mağara ya da ağaç kavukları bir zaman sonra toplu hareketi sınırladığı için sonrasında çalılardan ve eldeki diğer doğal malzemelerden barınak yapmaya başlamıştır. Bu tip barınaklar belli tasarım normlarına ve temsillere bağlı kalmamışlardır. Gündelik hayatta ulaşılan malzemeler ve gerekli olan yöntemlerle kendiliğinden bir şey yapılarak canlanmaktadır.

Doğal taş, kerpiç, tuğla gibi malzemeler ile barınma içgüdüsünden türeyen barınak ve dönüşen yapı kavramı sosyal, dini, ekonomik, teknolojik, politik değişimlerle dönüşmektedir. Sanayi devrimi ile birlikte artan tüketim çılgınlığı sonucunda estetik kaygıdan uzak sadece uygun ve hızlı olabilecek tipte mimari elemanların üretimi başlamıştır. Amaç artık tek bir canlı içindir. Ve bu tek düzelik sonucunda estetik yargı kırılmaya, bezemeler ile yapılan işçilikler yok olmaya başlamıştır.

3.4. Cansız Tasarım Nesnelerinin Canlılaşma Arayışları

Herkes için farklı arayışlarla kendini var eden mimari temsil elemanı zamanla sabitleşmeye ve donuklaşmaya başlamıştır. Üzerine işlenen fresk [Web 12] ve bezemeleri [Web 13] ile kendine bakılan bir sanat nesnesi iken artık sadece bir mimari eleman olma yolunda donuklaşmıştır (Şekil 3.6). Fakat bu donmuş nesnelere içerisinde üreticiler sürekli bir arayış hali içerisindeyler.



Şekil 3.6: Fresk ve bezeme örnekleri.

Modern mimarlık ile birlikte ise sanayi devrimi döneminden gelen sade yapı elemanları unutulmamış ardından daha da görünmez olması için konstrikte edilmiştir. Fakat kimi zaman üzerindeki tozlarla, yağmur suyu sonucunda meydana gelen boya şişmeleri ve bozulmalarıyla her ne kadar gizlenmeye, strüktür öğeleri içerisine çekilmeye çalışılsa da kendini var ettiği görülmektedir. Çünkü her ne kadar rijitleştirilse de canlı artakalan olma hali bir şekilde içerisinde yer almaktadır. Sanayi devrimi sonrasında üretilen seri üretim nesnelerinde tek tipleşme ve işleve yönelik üretim ile tasarımlar yapılmaktadır. Sanayi ve teknolojinin hızla gelişmesi sonucunda endüstri, sağlık ve eğitim yapıları gibi fonksiyonun önemli ve yoğun olduğu yapılara ihtiyaç artmıştır. Ortaya çıkan bu ihtiyaç sonucunda minimal, saf ve kendiliğinden olan yapılar yerine belli grid sistemine oturan ideal mekanlara dönmüştür. Modüler sistem sayesinde çözüm üretilmiş olsa da her sistem doğadan ilham aldığı gibi bu düzende organizmanın işleme yönünden ilham almıştır. İnsan için yapılan bu seri üretim nesnelerinde beden teması ile nesnelere potansiyelleri neticesinde dönüşüm kimileri daha çok canlı kimileri ise ufak sarsıntılarıyla daha çok başında olarak başlamıştır.

İkinci dünya savaşı sonrasında hızlı üretim için yapılan nesnelere bazı kurallar çerçevesinde yapılmaya başlanmıştır. Üreticinin getirdiği sınırlı sisteme ayak uyduran nesnelere üretilmiştir. Buna örnek olarak Marsilya'da inşa edilen Unité d'Habitation (1946-51) (Şekil 3.7) [Web 14, 2019] projesi gösterilebilir. Bu projede aşağıda belirtilen beş ilke kullanılmıştır;

- Pilotiler üzerinde yükselen yapı
- Bant Pencere
- Serbest Plan
- Teras çatı'dır.

4 x 25 metrelik dar – uzun kalıplar içinde yer alan iki katlı evler üst üste ve yan yana sıralanarak dev bir kütle meydana getirilmiştir. Makine ev olarak da tanımlanabilen bu evler yüzen bölücü duvarları, akan galeri boşlukları ile serbestlik tanıyor olsa da tek tip ve birbirinin devamı niteliğinde olması özelliği ile de seri üretim nesnesi konumundadır. Geniş alanlar yaratma ve işlevselliği ön plana çıkarma amacı iç duvarlarda olduğu gibi dış duvarda da önemszenmiştir. Belli bir yere özgü olmayan

bu kütle yerden yükseltilerek tüm katılığına bir boşluk bırakmıştır. Yerden koparılması üzerine dış alandaki boşlukta işlevsellik kazanması amaçlanmıştır.



Şekil 3.7: Unite d'habitation projesi, Le Corbusier.

Her ne kadar makine / mekanizma nesnesi haline gelen mimari tasarım elemanları denilse de bu elemanlar öznenin teması ile birlikte gündelik hayat içerisinde dokunuldukça, fark edildikçe organizma olarak çalışmaktadır. Bir üretici tarafından üretilen bu yapı her ne kadar insan egemen topluma inşa edilmiş olsa da yine beden ile birlikte kendiliğindenliğe bürünmektedir. Geçen zaman ile dönüşebilmektedir. Farklı kullanıcıları barındıran bu yapı, ev, sosyalleşme, eğitim ve kişisel bakım merkezleri gibi farklı rekreasyon alanlarını bünyesinde barındırmakta ve zaman ile dönüşebilmektedir. Kısacası dönüşüm potansiyelini içinde barındırmaktadır. 2014 yılında Fransız Sanatçı Daniel Buren, Le Corbusier'in bu yapısının çatı katında yapmış olduğu enstalasyon çalışması da bu dönüşüme örnek gösterilebilir (Şekil 3.8) [Web 15, 2023].



Şekil 3.8: Le Corbusier'in Unité d'Habitation çatı katı sergisi, Daniel Buren Sergisi.

Çatı, başlangıçta Le Corbusier'nin Unité d'Habitation konut bloklarından Marsilya da bulunan Cité Radieuse kullanıcıları için açık hava spor salonu olarak tasarlanmıştır (Şekil 3.9) [Web 16, 2023]. Défini (Muallak), fini (Sona Ermiş), infini (Sonsuz) isimli sergide Le Corbusier'nin 7 ayrı iş ile bu yapıya farklı bakışlar sağlamıştır. Brüt betonu farklı dokuların yansması ve eklenmeleri ile yeni yüzeyler oluşturması amaçlanmıştır. Yapı farklı olanaklar ile kullanılabilirdiği için tanımlı

değildir. Dolayısıyla muallaktadır. Fakat malzemenin ve serginin bir sonu vardır. Her ne olursa olsun sonsuz bir biçimde canlı artakalanları ile orada yaşayacaktır. Böylelikle zaman geçse de organizma olarak çalışan bu yapının kendi kendini yeniden üretebildiği, eklenmeler ve çoğalmalarla farklı etkilerde farklı tepkiler gösterebildiği görülebilir. Dolayısıyla Unité d’Habitation art zamanlı değil eş zamanlıdır. Eş katmanlıdır. Aslında organizma virtüel artakalandır.



Şekil 3.9: Le Corbusier’in Unité d’Habitation çatı katı sergisi gece fotoğrafı, Daniel Buren Sergisi.

Dolayısıyla Marsilya konutları kendi içlerinde yer alan boşlukları ve performansları sayesinde dönüşüm için elverişlidir. Canlılaşması ise bu dönüşüm arayüzünde meydana gelmektedir.

Mies van der Rohe ise yaptığı yapılarda serbestlik üzerine çalışmıştır. Sabitliği esnekliğe dönüşmektedir. Parçalanmadan sonra kendi yerini bulan parçalar yerine gündelik hayat içinde daha serbest duvarlar, işleve özel mekanlar yerine herkese ve her şeye göre mekanlar üretilmeye başlanmıştır. Malzeme olarak ve cephe olarak seri üretim olsa da serbest tipte planlar ve duvarlar üretilmiştir.

Açık plan anlayışı ile akışkan mekanları sağlamıştır. Kullanım alanında taşıyıcı sistem ve bölücü duvarları minimum düzeyde tutarak onları ismi ve amacı dışında kullanmıştır. Var olan nesnelerin nesne dışı tasarımı ile iç mekân kurgusunu alışılmı

dışına çıkarılmıştır. Serbest plan anlayışına Barselona Pavyonu (Şekil 3.10) [Web 17] örnek gösterilebilir.



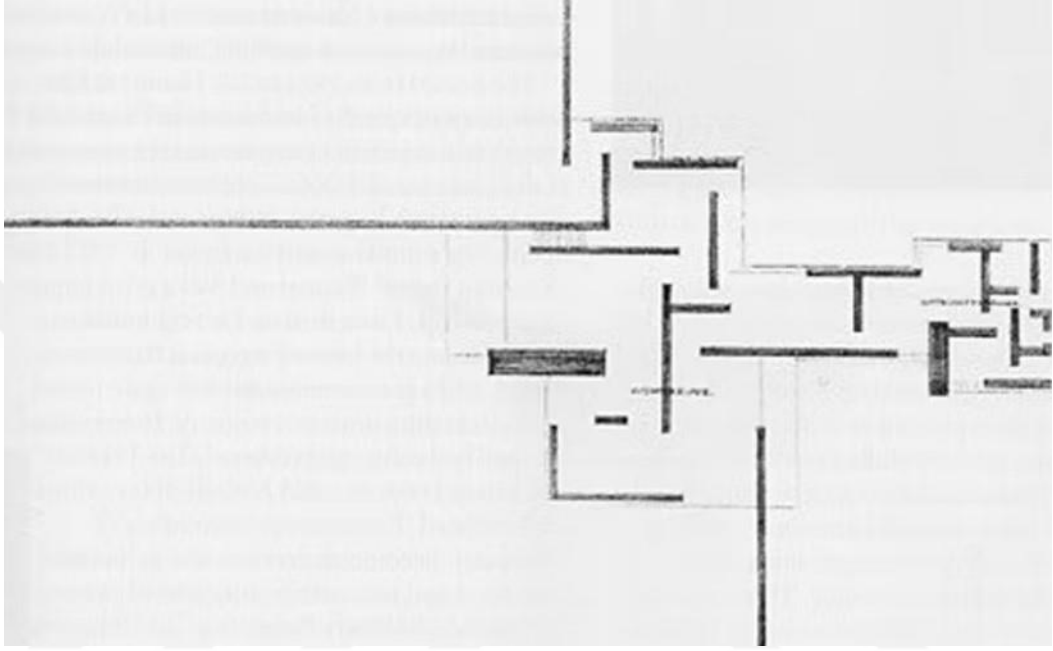
Şekil 3.10: Serbest plan anlayışı örneği: Barselona Pavyonu, Mies van der Rohe.

Sergi mekânı olarak tasarlanan Barselona Pavyonu 1930 yılında, Uluslararası Fuar bittikten sonra sökülmüş fakat 1983 yılında pavyon temsil edildiği fotoğraflar ile tekrardan imalatı yapılmaya başlanmıştır. Bu imalat esnasında plana sadık kalındığı gibi malzemelerin de orijinal bina ile aynı yerden temin edilmesine özen gösterilmiştir. Peki bu plan ve malzemenin aynı olması yapının aynı olduğu anlamına mı geliyor? Ya da bu yapılabiliyorken neden başka yerlerde de seri üretime gitmedi? Seri üretime geçmiş olsaydı minimum düzeyde duvarsız ve kolonsuz olan bu yapı için duvarsız kolonsuz denebilir miydi? O zaman duvarsızlık ve kolonsuzluk bu yapıyı çağrıştıracığı için nesne haline gelir miydi? –Sız, suz olumsuzluk ekiyle bahsedilen bu olguda aslında minimum düzeyde kullanıldığı görülmektedir. Mies van der Rohe bu yapılarıyla neredeyse hiçbir şey üretmiştir.

Yapı üretim tekniği olarak birçok farklı katmanı bir arada barındırmaktadır. Bu katmanlar mevcut temsiller olmakla birlikte; teknik çizim, perspektif ve kolaj gibi birbirinden farklı temsillerdir. Belli temsil biçimleri bir araya gelerek temsil ötesine geçer ve bu sayede hiçbir şey üretilebilmektedir. Sürekli bir rezonans halinde olan bu

üretim biçimi canlılaşmaya başlamaktadır. Çünkü sorgulamanın başladığı yerde canlılaşma da başlamaktadır.

Mies van der Rohe, görünmez olanı kâğıt üzerinde de görünmezliğini temsil etmek için bir çok projesinde camın şeffaflığı ve geçirgenliğini çizmeyerek temsil eder. Çizimdeki yokluk, varlığı göstermektedir (Şekil 3.11) [Web 18].



Şekil 3.11: Brick country house örneği üzerinden yokluk – varlık ilişkisi, Mies van der Rohe.

Yeniden üretilen bu kopya kendi kendinin temsili olmuştur. Görünenin ötesine geçip görünen olarak orada var olmaktadır. 2017 yılında ise Anna ve Eugeni Bach tarafından serginin temsilini sergi mekanına dönüştürmektedir. Yapmış oldukları bu enstalasyon çalışmasında mevcut duvarları yüzeyini beyaz vinil ile kaplamışlardır (Şekil 3.12) [Web 19, 2023]. Görünür olan görünmezliğe evrilmiştir. Böylelikle temsilin gerçekliğe dönüşümünün sorgulanıp temsil olduğu hatırlatılmıştır. Maddenin ötesine geçilmiştir. Fakat zamanla görünen beyazlığı, temsilin kendisine evirmeye başlayacaktır. Görünen ve görünmeyen arasında ki rezonans ile canlılığı ortak olan bir biçimde var olup yok olacaktır.



Şekil 3.12: Anna ve Eugeni Bach enstalasyonu.

Tüm enstalasyonlarda, temsilin kendi kendisi olma yolunda, birebir kopyasının üretilmesinde görülen şey fiziksel katmanlarıydı. Tüm bu fiziksel katmanlar zamanın anlarıyla karşı karşıya kalınmaktadır. Bedenin etkileşimi ve değişimi ile birlikte gündelik hayatta canlılaşmaya başlamıştır.

Fakat meta her şeye baskın çıkmıştır. Tüm bu dönemler ve diğer dönemlerde içinde yer aldığı mekân ve zamana göre şekillenmek yerine piyasa mekanı ve zamanı haline gelmiştir. Şeyleşmek için kendi kendini var etmeye çalışan mimari elemanlar üzeri boyanarak meta ürünleri içine girmeye devam etmektedir.

Aslında metaya dönüşen mimari elemanlar sürekli bir tekrar içerisindedir. Birbirinin aynısı gibi üretilen bu elemanlarda tek farklı olan şey tekrarların farklı olmasıdır. Yani hiçbir mimari eleman birbirinin aynısı değildir, hiçbir nesnenin aynı olmadığı gibi. Ve tüm nesnelerin ortak noktası ise kendilerini var edebilmeleri için bir boşluk yakalamasıdır. O boşluğu yakalayan her nesne kendi kendini var etmeye başlayacaktır. Peki orada olmasa, sadece bir sis bulutu olsa? 2002 Swiss Expo için Diller Scofidio + Renfro (DS+R) tarafından inşa edilen 'Blur Building' geçici pavyonu buna örnek gösterilebilir (Şekil 3.13) [Web 20- 21]. Alışlageldik sergi mekanları dışında çeperin rijit bir duvar değil de geçirgen ve yaklaştıkça görülebilen sis bulutu olarak tasarlanmıştır. Görmenin kendisine olana yaklaşmıştır. Herhangi biri için tek

bir Őey deęildir. İerideki harekete gre Őekillenmektedir. Yakınlık ve uzaklıkla grnr olan grnmezlięe, grnmez olan grnrlęe dnŐebilir. Hareket dzensizdir. Deneyimleyiciler sadece yryŐ alanı olarak deęil aynı zamanda bu sis duvarını iebilmektedirler. Hem ana malzemedir, hem de tketim malzemesidir. Malzeme, ses, tat, grsellik ile var olan doęruların, biimlerin eridięi, lęin yok olduęu, derinlik algısının ve dolayısıyla yzeylerin bulunmadıęı bir ortamdır. Grnen Őey grnenin kendisidir.



Őekil 3.13: Blur Building grnenin kendisi olma hali, Diller Scofidio + Renfro.

Fujiko Nakaya'nın önermiş olduđu mekânı sisle kaplama düşüncesi, gündelik hayatta sıklıkla karşılaşılan su ögesi ile gerçekleştirilmiştir. Yapı bir iskele gibi dururken örtü ve örtüsüzlük ana maddesi olarak kullanılan su, sınırların ve bedenın belirsizleşmesine yol açmaktadır (Şekil 3.14) [Web 22]. Yapının üzerini kaplayan sis bulutu her ne kadar insan eliyle yapılmış bir sistem olsa da hava koşullarındaki değişikliklere göre tahmin ve kontrol edilebilirliđin ötesine geçmektedir. Dolayısıyla insanın ona verdiđi biçim de deđişmektedir. Anlam tasarımcıya ait deđildir, o anda deneyimleyene aittir. İnsan egemen toplumda kendiliđindenlik ve belirsizlikle var olmaktadır.



Şekil 3.14: Blur Building örneđi üzerinden belli – belirsiz olma hali, Diller Scofidio + Renfro.

Tasarımcısı tarafından formsuz, kütsüz, ađırlıksız, renksiz, merkezsiz, zamansız olarak tariflenen yapı, sis bulutu haliyle öznelerin yer – yön duygusunu zayıflatırken, sis bulutu içerisinde yer alan sesler ile yön duygusunun minimuma indirildiđi bir deneyim amaçlanmaktadır. Öznenin bütüncül ve içinde bulunduđu bağlamdan tamamen uzaklaştırarak kendi kendine bir deneyim imkânı sunmaktadır.

Projenin içinde bulunduđu göl suyu da bir dönüşümün göstergesidir. Gündelik hayatın içerisinde buharlaşarak sis bulutuna dahil olurken zamanın döngüselliliđi ile göl suyuna katılmaktadır. Gündelik hayatta ki rüzgâr ile de yapının rijit bir biçimi imkansızlaşmıştır. Birden fazla merkezi olan, alışılagedik biçim ve formdan uzak, yeni bir yapı malzemesi ile tanınan buhar; tamamıyla çokluklar barındırmaktadır. Zamanı, mekânı, gündelik hayatı bir kenara bırakarak bunların çokluklarından yararlanıp, bedenın nesneyi deneyimlemesiyle belirsizliklerin sunduđu şekilde canlılaşmıştır.

18. Yüzyılda buhar makinesinin icadı sonucunda üretimin mekanikleşmesi ile başlayan endüstri devrimi, 19. Yüzyılın sonlarına doğru elektrikli motorun kullanımı ile seri üretime başlamıştır. 20. Yüzyılın ortalarında ise dijital teknolojiler ile otomatik ve robotik üretim süreci başlamıştır. 21. Yüzyıl sonlarında biyolojik süreçlerin mekanikleşmesiyle endüstri devriminin metamorfozu devam edeceği ön görülmektedir. Endüstrileşme ile birlikte değişen ve dönüşen üretim ve tüketim alışkanlıkları zamanla ihtiyacın ve çeşitliliğin artması sebebiyle kaynak kullanımını arttırmaktadır. Zamanla tüketimin bu denli büyük olması yerini dönüştürülebilir ve doğal tasarımlara yöneltmiştir. Alıştığımız tasarım anlayışında, tasarım ve üretim tamamlandıktan sonra varlığını sonlandırır ve pozitif anlamda yaşam içinde bir katkı sağlamaz. Oysaki bir aşama ileri gidilebilen Marcos Cruz'un, St. Anne East Putney Bio-Receptive Wall [Web 23] çalışmasında mevcut kumtaşı ve beton blok duvarların üzerine yosun eklenerek sürekliliği sağlamayı amaçlamıştır (Şekil 3.15). Nasıl yapılacağı iyi bilinen alışlageldik tasarımların ötesinde olan yeni bir iş için sonucun ne olacağı ya da neye göre verimliliğinin ölçülebileceği tartışılmıştır. Aslında sürecin bilinmezliği bile duvarın canlılığı anlamına gelmektedir. Bu duvarlarda poikilohidrik canlılar kullanmışlardır. Bu canlılar kurak koşullarda ölmek yerine metabolizmalarını durdurmaktadırlar. Sonucunda kendi kendini yok eden hücre değil, gerektiğinde mevcut yağmuru depolayan bir sisteme evrilir. Dolayısıyla duvarlarında fotosentezi ile birlikte canlılaşmadan bahsedilebilir. Malzemenin yaşayıp büyüdüğü bir sistemde duvarların kabuklarının da dış yüzeyinin ağaç kabuğu gibi yaşam alanı oluşturması beklenebilir. Bakteriler, algler, küf ve benzeri canlılar cepheyi lekeleyerek zamana karşı aştığını gösterebilir. Canlı malzeme ile üretilmiş bu yüzey, çürüme duygusu, canlı olduğunu ve çevreye katkı sağladığının göstergesi olabilir.

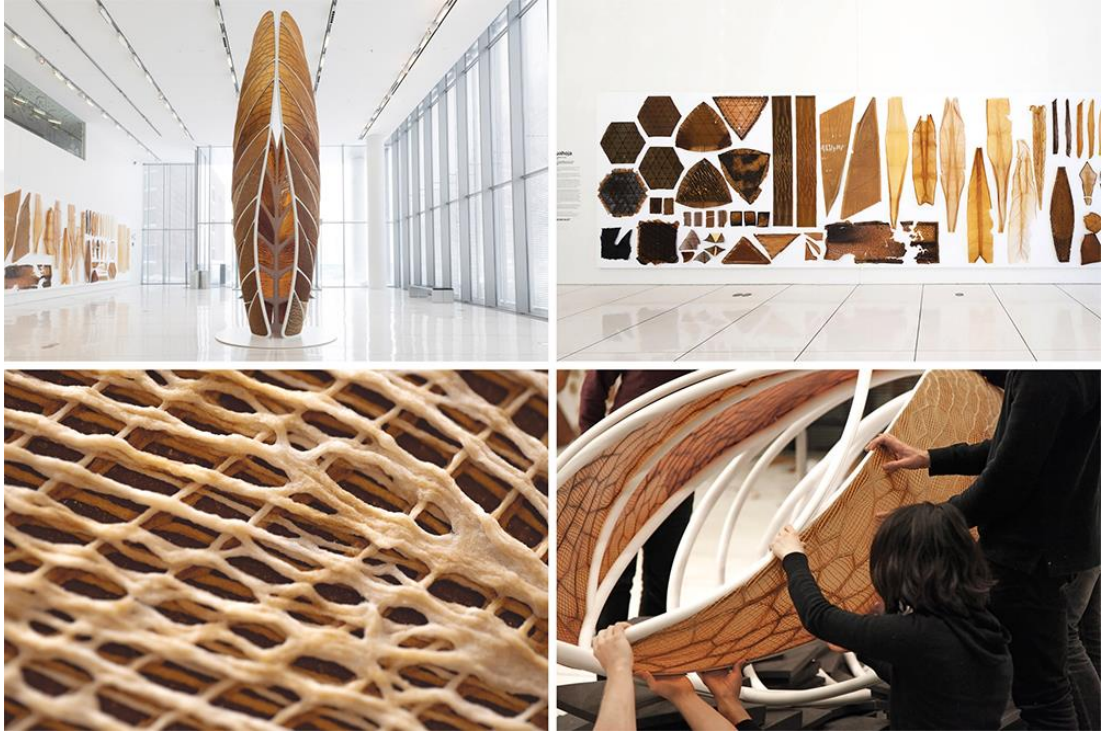


Şekil 3.15: St. Anne East Putney Bio-Receptive Wall örneği üzerinden doğaya karşı tepki verebilen duvar, Marcos Cruz.

Bu proje içerisinde bahsi geçen kumtaşı veya beton blok üzerine eklemeye yapabilmeyen poikilohidrik canlılar aracılığıyla mimari tasarım nesnesi gündelik hayatta özne faktörü dışında, kendiliğinde tepki verebilmesi özelliği ile canlılaştırmaya başlamaktadır.

İki farklı malzemeyi birbirine karıştırmadan sadece bitkilerin dikey anlamda büyüyebileceği bir nevi tırmanma duvarı oluşumundan bahsedilmektedir. Yapılan bu duvar hala duvar, açıklıklarıyla başka canlıların yaşama alanı tanınmasıyla mevcut halini koruyan bir mekân halini almış olan bir duvar. Peki ya tamamen kendi kendinde oluşmuş olsa ne olur? Neri Oxman'ın MIT de yapmış olduğu çalışmalarda çağdaş tasarım ve mühendislik alanlarının konusu; malzeme, mekanik ve yapısal özellikler, işlevsellik ve kontrol süreçlerinin doğada nasıl işlediği üzerinedir. Bu çalışmalarda malzemeler ayrı ayrı oluşturulup birleşmesi yerine doğada bulunan iki üç farklı malzemenin ısıtılması ya da çok hızlı karıştırılmasıyla bir araya gelmesi kendi kendine oluşmuşluğun göstergelerinden olabilir. Küçük prototiplerden başlayıp büyük ölçekte çalışma alanlarına kadar ilerleyebilir. Sentetik, insan için tasarımın yerine organik, doğa için ve doğa ile tasarımdan bahsedebilir.

Doğal malzemeler ile yapılan şeyler döngüseldir. Bu yeni şeyler yapılırken var olan bileşenler değişir, kullanım ömürleri tamamlandıktan sonra başka bir sürecin hammaddesi olur. Neri Oxman'ın son çalışmalarından biri olan Aguahoja [Web 24] 2014-2020 yılları arasında üretilmiştir. Yapımında doğada en çok bulunan biyopolimerler kullanılmıştır. Kabuğun yapımında yere düşen 5740 yaprak, 6500 elma kabuğu ve 3135 karides kabuğu kullanılmıştır (Şekil 3.16). Bu çalışma Aguahoja I ve Aguahoja II olarak iki grupta gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3.16: Aguahoja dönüşüm aşamaları, Neri Oxman.

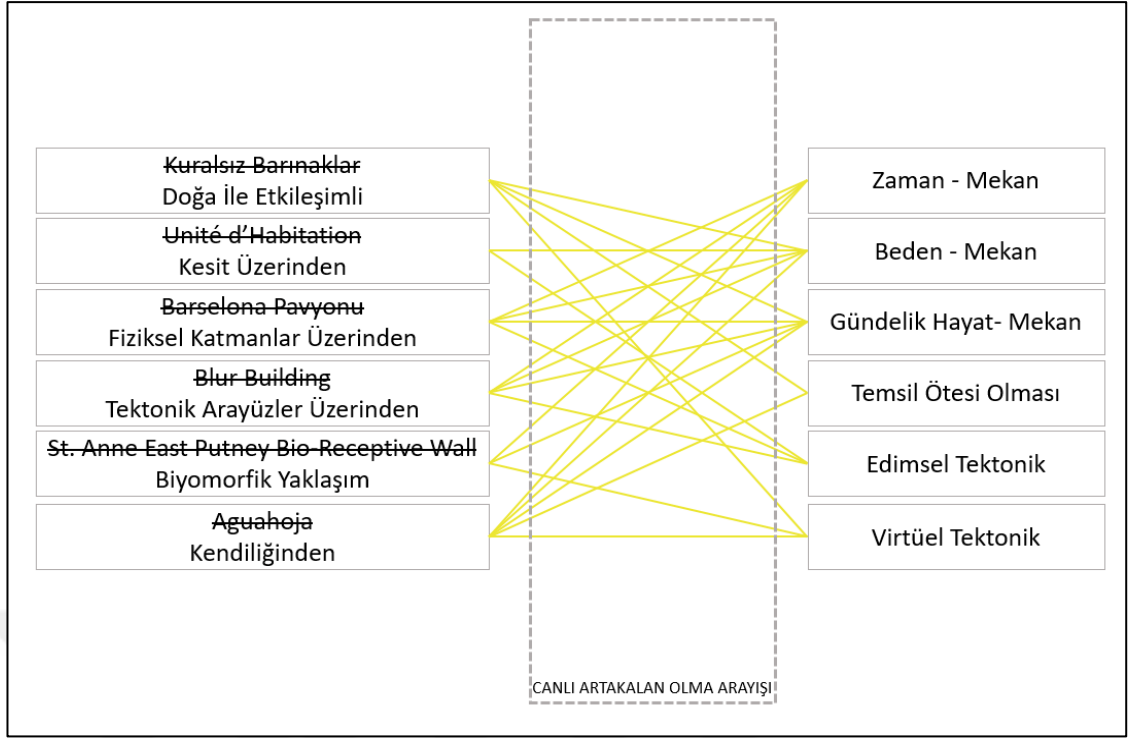
Çalışmalar gerçekleştirilirken deriye benzeyen pavyon kabuğunun inşasında 3D baskı yazıcıları şekil verilmiştir. Yazıcı organik maddeyi su ile işleyerek şekli oluşturmaktadır. Malzeme karışımı elde edildiği anda dönüşüm başlamaktadır. Ardından malzemeleri bir araya getirip dökümünü sağladığı su buharlaşmaya başladıkça yer yer kabuğun kurumasıyla, hava kabarcıkları oluşmasıyla ve doğa olaylarına tepki göstermesiyle (sıcak havada gevşeyip, soğuk havada genişmesiyle) canlı bir yapı olduğunu göstermektedir. İç ve dış algısının değiştiği bu boyutta geçirgenlik esneklik algısı da değişmektedir (Şekil 3.17). Dolayısıyla tepki vermektedir. Kendi kendinedir.



Şekil 3.17: Aguahoja'dan bakış, Neri Oxman.

Doğaya, doğal olana yaklaştıkça canlılık artmaktadır. Fakat tüm nesnelere az da olsa içinde barındırdıkları boşluklar sayesinde canlıdır da. Bu bölümde incelenen örneklerde amaç proje üreticisinin nasıl ve ne şekilde proje çalıştığını anlamak değildir. Var olan çalışmaların canlılaştırma arayışlarını dikotomik ilişki içerisinde incelemektir. Dolayısıyla canlılaştırma dönüşümü başladığı gibi proje isimleri de içlerinde bulunan potansiyellerle incelenecektir.

Tezin içeriğinde belirtildiği gibi bu canlılaştırma üç temel başlık altında incelenmiştir (Şekil 3.18). Birinci başlık olan; Zaman- Mekân, Beden – Mekan, Gündelik Hayat – Mekan İlişkisinde Tasarım Nesnelerinin Dili incelenmiştir. Zaman – Mekân ilişkisinde ele alınan; doğal döngüsel zaman içerisinde var olabilmesi ve ardından değişimle birlikte yok olmasıdır. Yok olma bile başka kullanıcılar için yeni varlık alanları tanımlamaktadır. Ayrıca bu zaman içerisinde yer alan mekân, nesne ve özneler yersiz yurtsuzdurlar. Her alanda kendiliğindedirler. Kuralları yoktur, dönüşebilmektedirler. Beden – Mekân İlişkisinde Tasarım Nesnelerinin ele alınan; beden hem etken hem de edilgen olarak nesne ile ilişkisinin olması ve heterotopya içerisinde yer alabilmesidir. Gündelik Hayat- Mekân ilişkisinde Tasarım Nesnelerinin dili ile anlatılmak istenen ise; heterojen olması, çokluklar barındırması, eş zamanlı olarak nesnenin yer alabilmesi, fluluk içerisinde bulunmasıdır.



Şekil 3.18: Canlı artakalan olma arayış diyagramı.

İkinci başlık ise temsil edilebilir ya da temsil edilemez olmasıdır. Bu temsil edilebilme hali; dil, madde ve form açısından ele alınmıştır. Dilin dönüşümü, maddenin ve formun kendiliğinden olma haline göre incelenerek canlılık ile ilişkisi incelenmiştir.

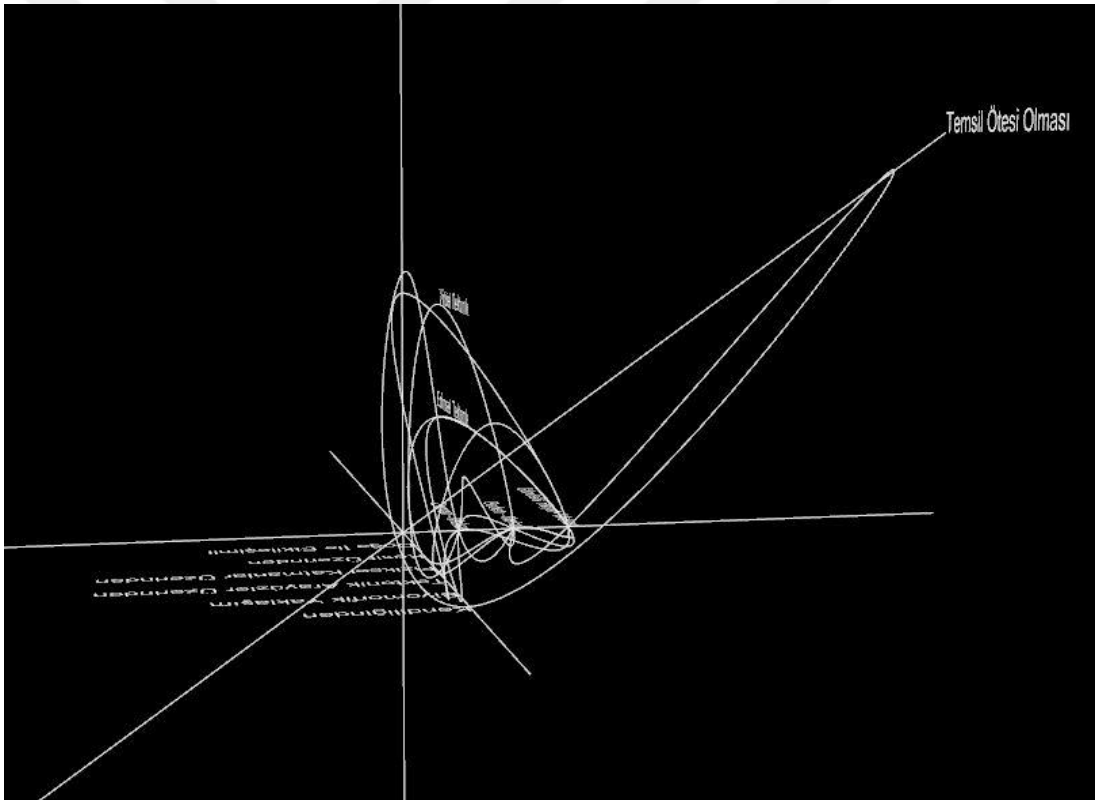
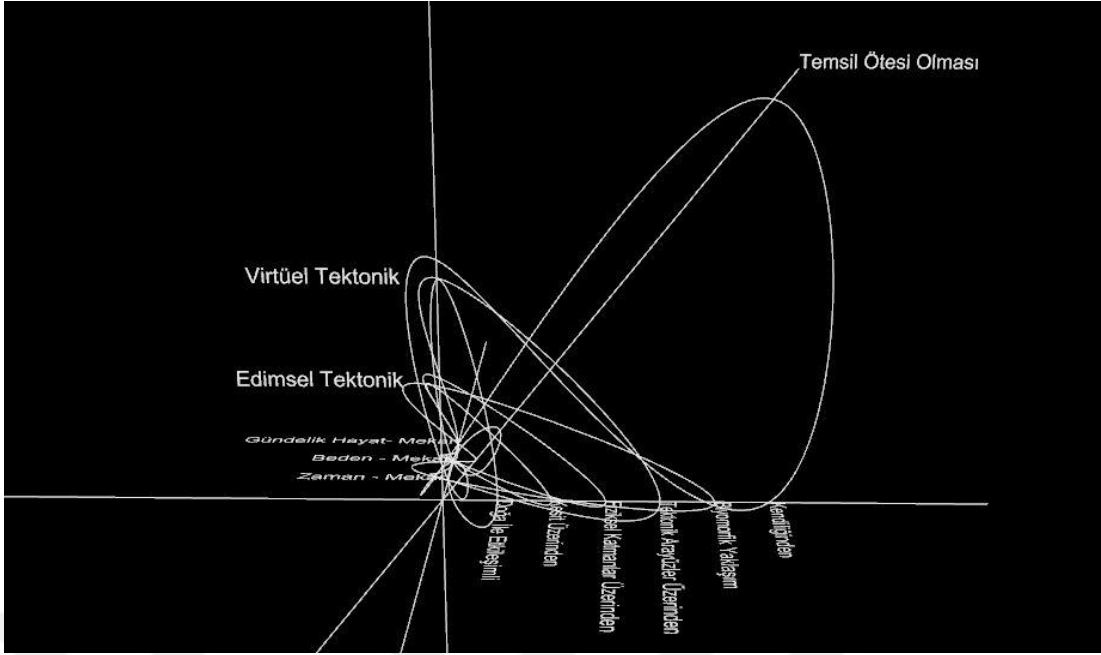
Üçüncü ve son başlıkta ise tektonik bir nesnenin temsil ötesi artikülasyonları incelenmiştir. Kesit üzerinden ve fiziksel katmanlar üzerinden ele alınan canlılaşma arayışı edimsel artakalan tektoniktir. Yani zaman faktörü düzdür, artzamanlıdır. Tektir, geneldir her yerde aynıdır. Sabittir. Beş duyu organı ile algılanabilir. Bilinçsizdir ve materyalizedir. Yani tam anlamıyla nesneldir, edimseldir. Doğa ile etkileşimli, tektonik arayüzler üzerinden, biyomorfik yaklaşımlar ve kendiliğinden olma halleri ile gerçekleşen canlılaşma arayışları ise virtüel artakalan tektoniklerdir. Yani zaman dönüşüm ve katmanlaşma ile birikir ve eş zamanlıdır. Birbiri içine geçer. Holistiktir. Artiküle olur. Özne ile yer değiştirebilir. Fludur ve demateryalizedir. Dolayısıyla doğaya ne kadar yaklaşırsak doğal olana o denli yaklaşmış oluruz. Doğa canlıdır. Doğal olanda canlıdır. Dolayısıyla verdiği tepkiler de canlıdır (Tablo 3.2). Neyin içte neyin dışta neyin ana birleşeni olduğunun bir önemi kalmaz. Bir şey olarak var olmuş olması onun varlığını kanıtlar. İsmi yoktur, biçimi yoktur, maddesi yoktur. Var olan tek şey kendiliğindenliğidir. Kodlanmamış tasarım nesnesi tüm nesnelerin

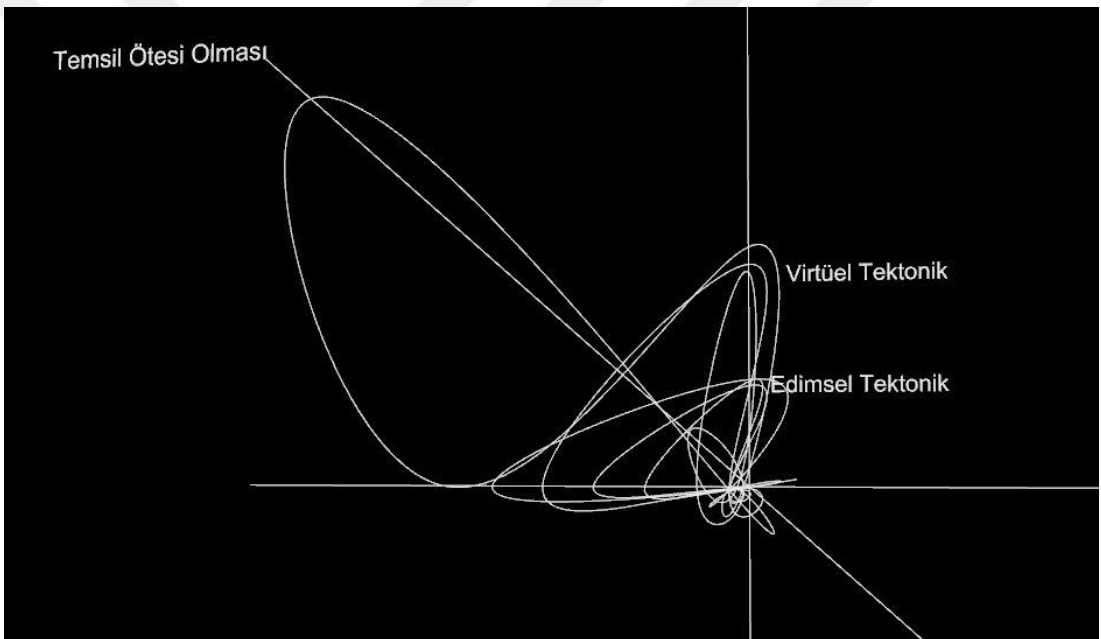
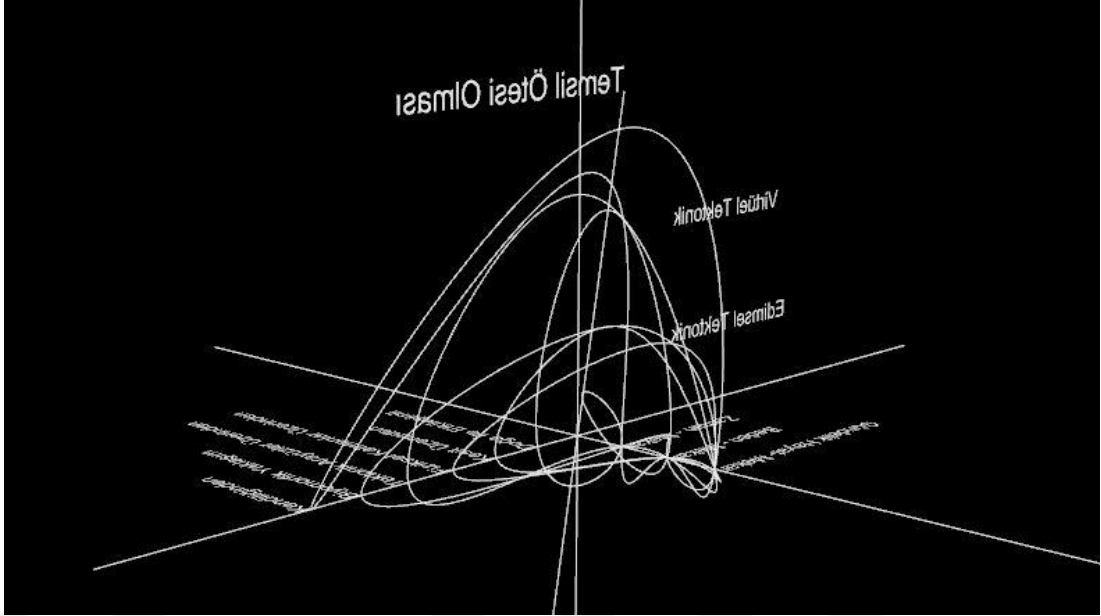
artakalanıdır. Canlı artakalanıdır. Bu bölümde incelenen kodlanmış tasarım nesneləri zamanla kendiliğindenliğe, doğal olana doğru bir geçiş evresini göz önüne sermektedir. Doğal olana geçişte yok oluşuyla bile bir var oluş yaratır. Doğal olan yok olsa bile kendinden sonra ki ekosistem için var olur.

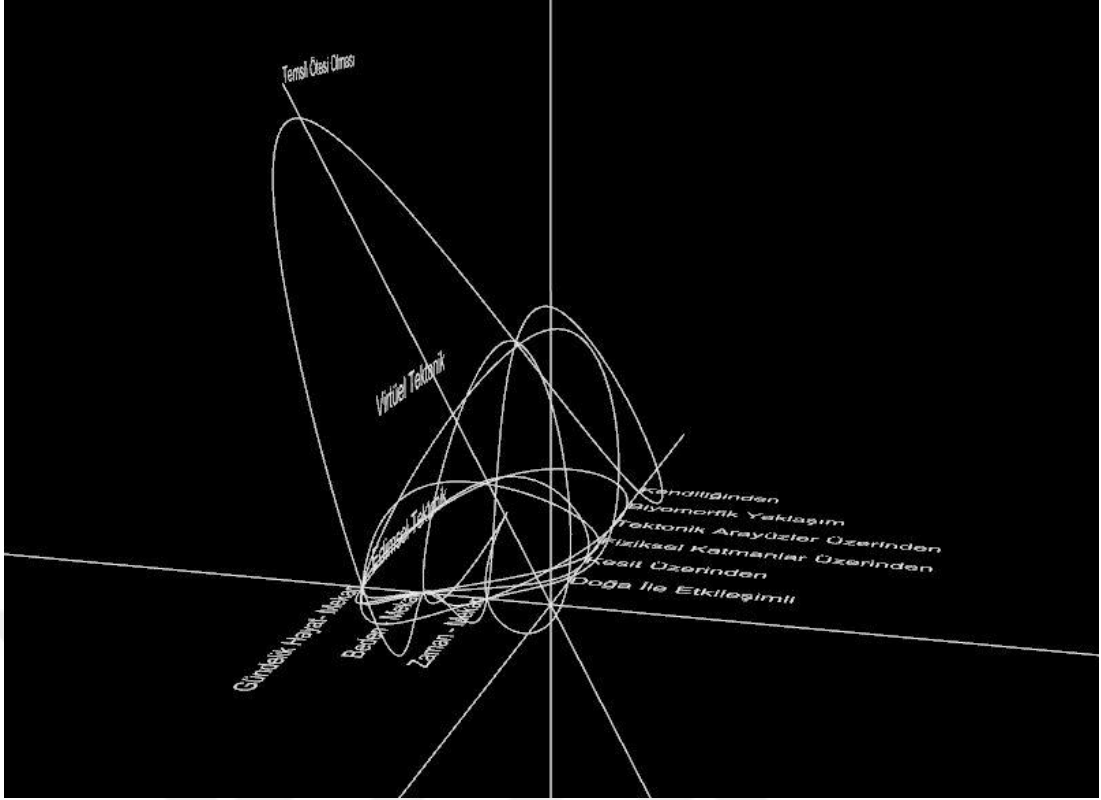
Tablo 3.2: Canlılaşma arayüzünün doluluk boşluk üzerinden incelenmesi.

	Zaman - Mekan	Beden - Mekan	Gündelik Hayat - Mekan	Temsil Ötesi Olması	Edimsel Tektonik	Virtüel Tektonik
Doğa İle Etkileşimli	■				■	
Kesit Üzerinden	■			■		
Fiziksel Katmanlar Üzerinden	■			■		
Tektonik Arayüzler Üzerinden	■			■		
Biyomorfik Yaklaşım	■	■			■	
Kendiliğinden	■				■	
	■ CANLI LAŞMA ARAYÜZÜ					

Maddenin ya da şeylerin canlılaşabilmesi için bu arayışa bir yerden başlaması gerekmektedir. Canlılaşma, sadece girdilerin olduğu bir alanda kendiliğinden meydana gelen bir süreç olduğu için canlılaşmanın asıl diyagram çalışması da girdilerin olduğu ortamda kendiliğinden gerçekleşmesi ile mümkün olabilmektedir (Şekil 3.19). Tüm projeler içerisinde yer alan canlılaşma artakalanları ve arayışları incelenmiştir. Tüm bunların sonucunda canlılaşmanın tek bir katman içerisinde olmadığı gözlemlenmiştir. Tablo haline gelen veriler girdiler kısmı iken tüm veriler spline ile birleştirilerek farklı potansiyellere imkân tanıyan diyagram kendiliğinden bir biçimde oluşturulmuştur. Marjan Colletti de (2005) Digitale: 3D Painting çalışmasında spline'lardan yararlanmıştır. Bükülmeler ve düğüm noktalarının performansları kendiliğindedir. Spline boyunca amorf bir sürekli çokluktur. Heterojendir. Nesnenin kendisinin fiziksel sınırlarının dışına yerleştirilen girdiler ile meydana gelir.







Şekil 3.19: Canlı artakalan diyagramının kendiliğindenliği.

Meydana gelen canlı artakalanın diyagramı da kendiliğinden bir biçimde oluşacaktır. Yapılan çalışmalarda incelenen canlı artakalan olma hallerini içeren projeler kendi ağlarını kendileri örmüştür. Dolayısıyla meydana gelen diyagram da kendiliğinden bir biçimde gerçekleşmiştir.

4. TANIMSIZ NESNE ÜRETİM DENEYİ: CANLI ARTAKALAN

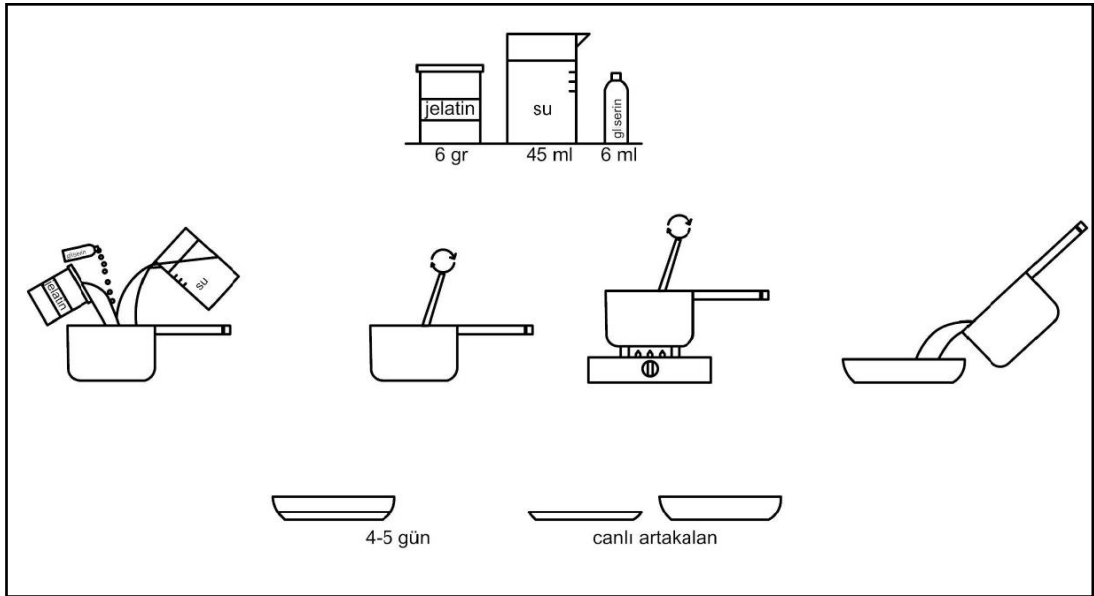
Yeni bir şey olmak... İlk defa karşılaşmak ve ne olarak kullanılacağı bilinmeyen bir şey olmak... Hatta o şeyin bile ne olduğunu bilmemesi... Kendiliğindenliği, maddelerin farklı oranlarda bir araya gelişleri ile gerçekleşen artakalanlığı ile bir şey.

19. Yüzyıl sonlarında ortaya çıkmış olan sürdürülebilirlik kaygısı sonucu daha ekolojik, daha sürdürülebilir tasarımlar üretilmeye başlamıştır. Sürdürülebilirlik alanında yapılan çalışmalarda bir nesnenin ya da mekanın birden çok işlevinin / fonksiyonunun olması amaçlarken zamanla malzemenin de doğal ve sürdürülebilir, doğaya zarar vermeyen ya da tekrar dönüştürülebilir olması tercih edilmiştir. İnsan egemen toplumda kalıcı ve herkes için bir şey olan estetik kaygılar gözetilerek çok şey yapılmıştır. Ve tüm bu estetik kaygılarla yapılan tasarımlar zamanla çağın gerisinde kalmış ve insanlığın daha fazlasını istemesi sonucunda yıkılmıştır. Ardında kalan neydi? Tek bir şey için var edilen şeylerdir. Felsefe ve kavramsal çerçeve bilimsel araştırmalardan etkilenmektedir [Özgencil Yıldırım, 2015]. Gündelik hayatın, zamanın ve bedeninin mekân ile ilişkisini sağlayan arayüzleri göstermektedir. Böylelikle birbirini içine geçmektedirler.

Bu tezin deney aşamasındaki amaç sonuç ihtimali değil, karşılaşma anlarıdır. Karşılaşma sonrasındaki düşüncelere değil, ana odaklanmaktır. Çünkü birebir şekilde tekrarlanmaya, odaklanmaya, artiküle olmaya ya da çoğalmaya yatkın değildir. Belirir, gözlemlenir, zamanla yok olur, izi kalır ve gider. Her seferinde yeniden başlamak, yeniden bakmak, yeniden deneyimlemek gerekir. Tıpkı Zumthor'un madde ve durum üzerindeki bakış açısı gibi, azaltmaktan çok yoğunlaşmak gibi. Oluşan bu şeyde hiç birinin üzerine bir yük atılmamakta ya da azaltılmamaktadır. Tam tersine tüm hepsi sıkıştırılmıştır. Sıkıştırıldıkça parçaların birbirini güçlendirdiği bu nesne dağınık duran her şeyi kapsamaktadır. Sıkıştırılmış olan bu nesneyi görmek, artık aynı zamanda dünyayı bütünlüğü içinde görebilmektir; çünkü ortada anlaşılmayacak bir şey kalmamıştır [Bilgin, 2016]. Asıl dışarıda tutulmak istenen şey tüm tez boyunca geçmiş olan ismiyle, göstergesiyle, maddesiyle, biçimiyle ve temsiliyle gerçekleşen anlamıdır. Fakat gündelik hayatta böyle değildir. Metalaşma ile birlikte isim gelmektedir. Baudrillard'ın (2010) da belirttiği gibi, şeylerin kendileri yerine suretlerinin arzu nesnesi olmaya başladığı nokta ile sürekli bir gerilim vardır. Üretilen şeyin kendisi reklamlar, gündelik hayattaki söylemlerden yola çıkarak tanınmaya başlaması ve

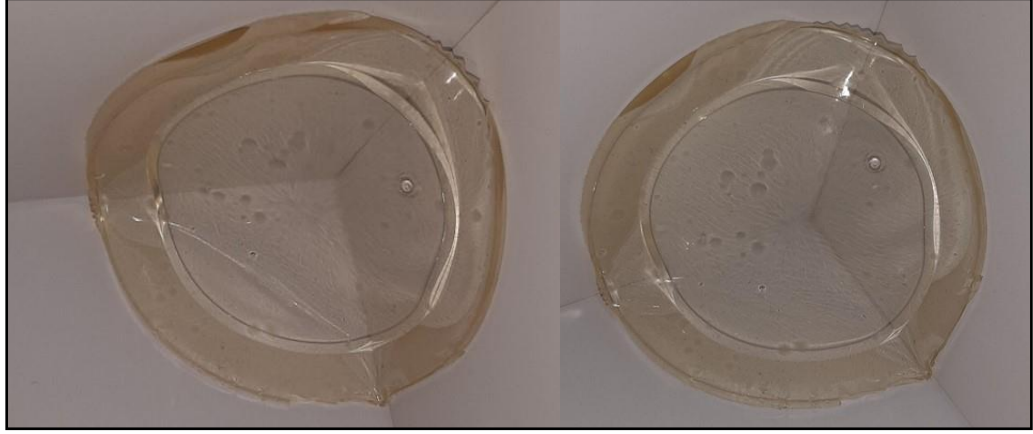
insanlar için arzu nesnesi haline gelmesiyle metalaşmaya başlar. Metalaşmaya başlayan nesne içindeki potansiyeli kaybederek süreklileşmesi için değiştirilmeye dönüştürülmeye başlanır. Başlangıçtaki canlı nesne tüm potansiyellerini bir kenara bırakmak zorunda kalıp tek bir şeye dönüşür. Bu aşamada ise kendiliğinden var olan ve insan ötesi olarak gündelik hayatta yer alan canlı nesne prototipinin tepkileri incelenecektir. İsimsiz, canlı nesne çokluklardan doğan bir ihtimal biçiminde oluşacağı için bir anlam yüklenemez. Sadece kendiliğinden bir şeydir. Bu şey farklı girdilerin olduğu ortamda değişerek dönüşebilecektir. Çünkü açığa çıkan fikirler sadece nesnelerin içerisinde. Kendi potansiyelleri ve insanların değme şekilleriyle açığa çıkmaktadır. Yapılan şeyler döngüseldir. Bu yeni şeyler yapılırken var olan bileşenler değişir. Kullanım ömürleri tamamlandıktan sonra ise yeni bir sürecin hammaddesi olurlar.

Tez kapsamında deneye başlarken ve deney esnasında nasıl sonuçlanacağı bilinmeden bir canlı nesne yapımına başlanmıştır. Deneydeki amaç tanımsız bir tasarım nesnesi üretmek tasarımı üzerinden karşılığının aranmasıdır. Bu canlı nesne doğada sıklıkla karşılaşılabilen malzemelerin yine doğada kendiliğinden bir biçimde birleşmesi ile elde edilebilmektedir (Şekil 4.1). Ardından amorf haldeki bu malzeme oda içine yerleştirilerek iki fotoblok ve zemin arasında fotoğraflanmaya başlanmıştır.



Şekil 4.1: Canlı artakalan deney malzemeleri ve aşaması.

İlk görsellerde (Şekil 4.2) malzeme içerisinde bir değişiklik gözlenmezken sadece iki tutanağına yapışkanlık hissi bırakıp iz bırakarak küçülmeye başlamıştır. (şekil: iz bırakan hali) Aynı açılardan her gün fotoğraflanan bu şeyin bir sonraki adımı temsil edilememektedir. Yani artakalan şeyin ne tepki vereceği bilinmemektedir. İlk başta hiç siyah noktası olmayan malzeme zaman içerisinde tepki göstererek siyah noktalarının oluşmasına ve küçülmeye başlamıştır (Şekil 4.3). Küçülmeye başlayan malzeme bir uçtan kendini bırakarak tek fotoblok ve zemin üzerinde yaşamına devam etmektedir. Kat izi olan yerlerde canlılık hızlanmaya başlarken fotobloğa tutunan yüzey incelmeye ve kıvrılmaya başlamıştır. Malzemede ki canlılık bile kendi içerisinde değişmektedir. Tamamıyla heterojendir. Bir kısmın siyahlığı günden güne heterojen bir biçimde ve hızlıca artarken diğer tarafta ise malzeme sıkı sıkıya fotobloğa bağlanmış olup sabitlenmemiş yüzeyi kendine doğru çekmektedir. Bir yandan küçülüp bir yandan siyahlığı artıp bir yandan da tutuculuk özelliği değişmediği halde üst kısımları da incelmektedir. Değişip dönüşen bu malzemenin bir sonraki aşamada alacağı form bilinmemektedir. Dolayısıyla bu malzeme tamamıyla kendiliğinden oluşmaktadır. Gündelik hayattaki tepkisi de kendiliğinden bir biçimde devam etmektedir.



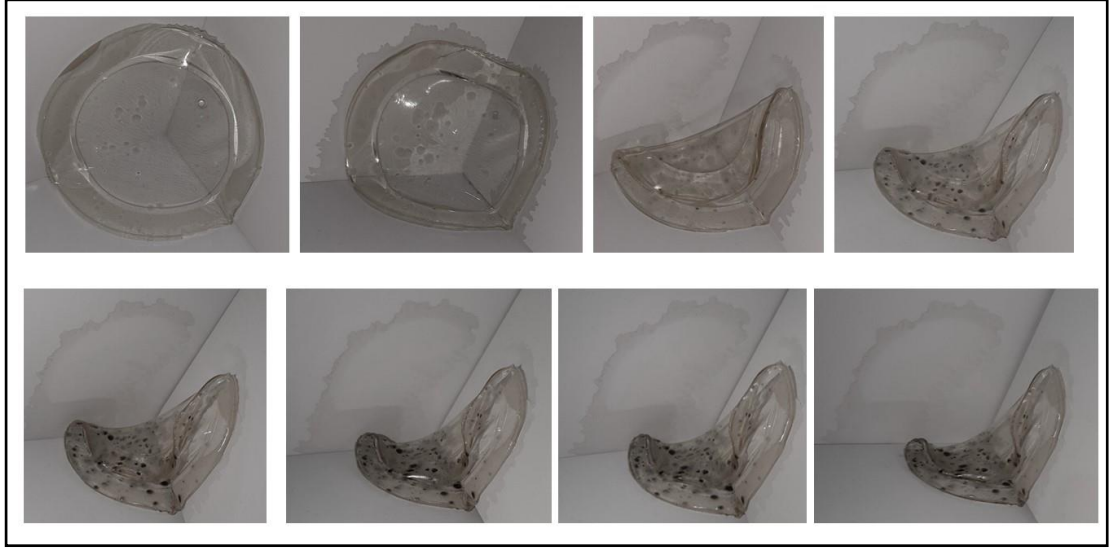
Üstten ilk hal.

Yandan ilk hal.

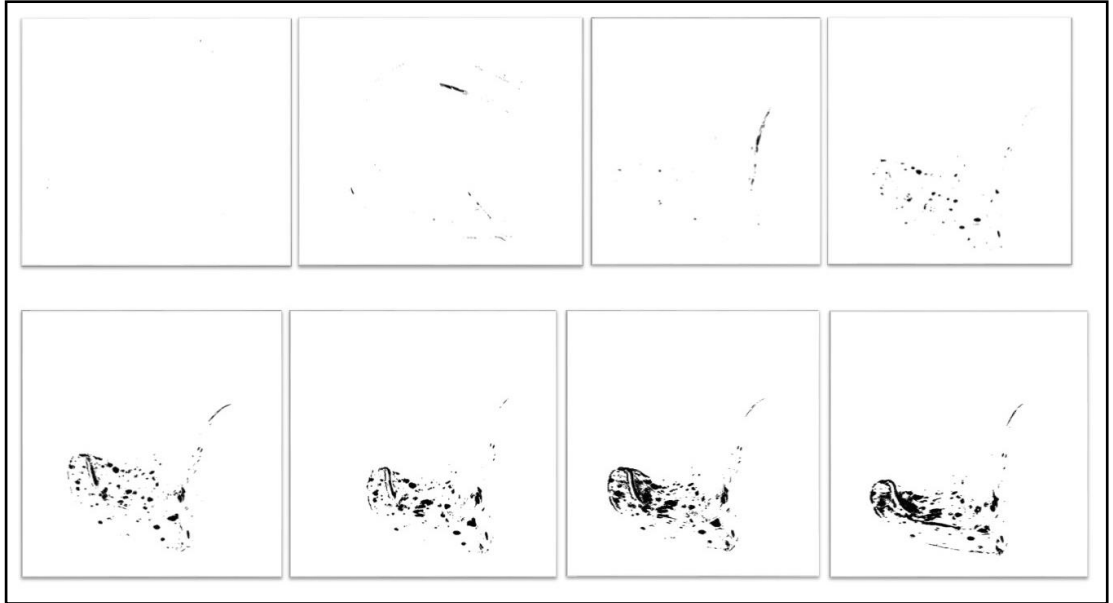


Şekil 4.2: Üstten ikinci yapışkanlık hissi. yandan ikinci yapışkanlık hissi.

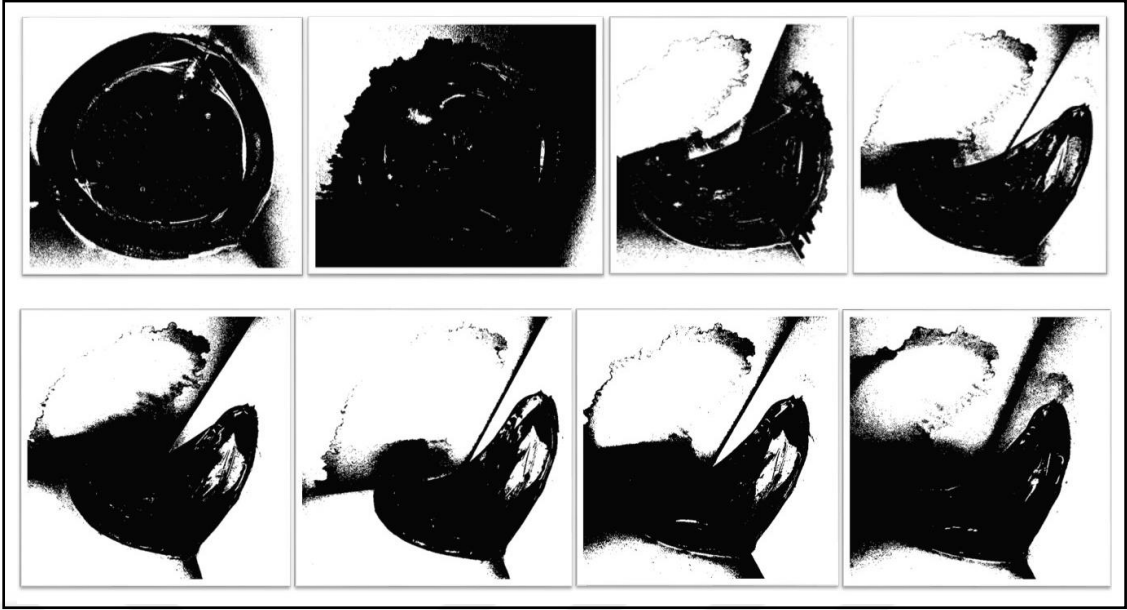
Çalışmanın aşamaları gün gün kaydedilmiş (Şekil 4.3 ve Şekil 4.6) ve fotoğraflanmış olsa da geçen sürede gerçekleşen değişiklikler her zaman farklıdır. Gün aşırı bir şekilde birbirinden bağımsız olarak heterojen bir şekilde artan siyah noktaları şekil 4.4 ve şekil 4.7 de görülmektedir. Ayrıca üstten ve yandan incelenen artakalan tasarım nesnesi zaman içerisinde tek fotobloğa yapışkanlığı artarken bağımlı ilk haftadan kopardığı diğer bloktan uzaklaşmaya devam ettiği siyah beyaz analizde (Şekil 4.5 ve Şekil 4.7) görülmektedir.



Şekil 4.3: Artakalan canlıının yan görünüşten zaman ile değişimi.



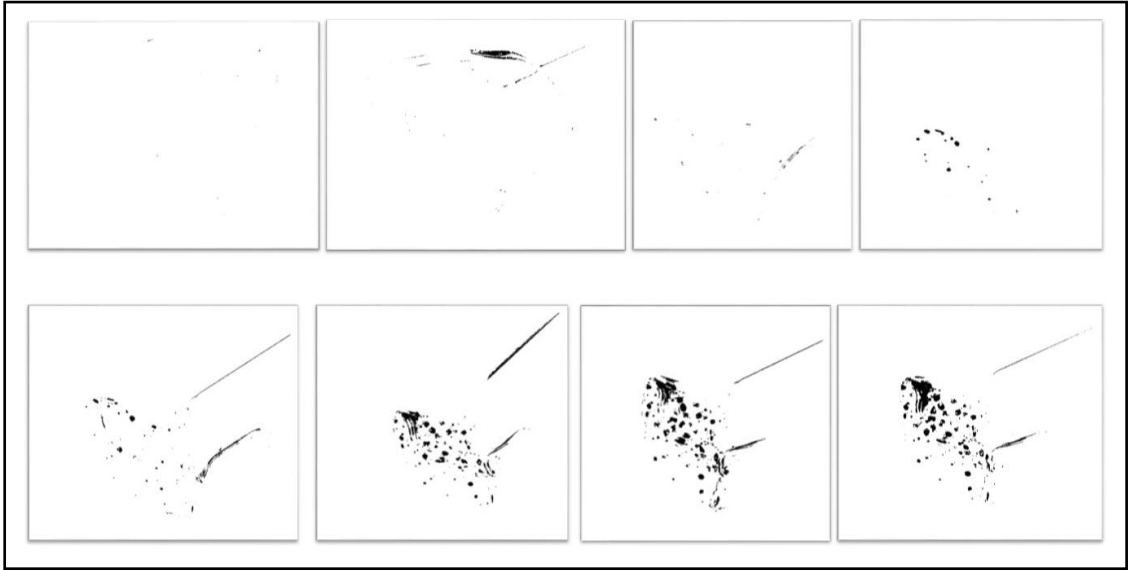
Şekil 4.4: Artakalan canlıının yan görünüşten heterojen yayılma hareketi.



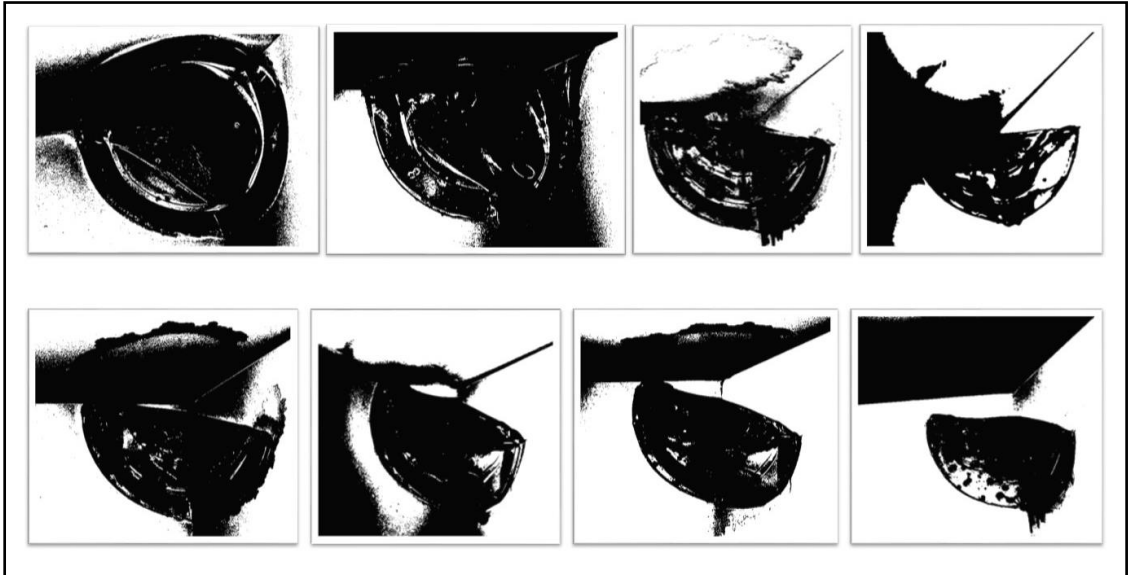
Şekil 4.5: Artakalan canlının yan görünüşten dönüşüm izleri.



Şekil 4.6: Artakalan canlının plandan zaman ile değişimi.



Şekil 4.7: Artakalan canlıının plandan heterojen yayılma hareketi.



Şekil 4.8: Artakalan canlıının plandan dönüşüm izleri.

Yapılmış olan çalışma 3 soruluk anket hazırlanarak mimar / iç mimar meslek grubuna dahil olan kişilere sorulmuştur. Tasarım nesnesinin üretme deneyinde soru sorulmasındaki amaç tasarımcılar üzerinden karşılığının / karşılıksızlığının aranmasıdır. Sorular;



Şekil 4.9: Görseledeki mimari tasarım elemanı.

- Görseledeki mimari tasarım elemanı ne olabilir?
- Işığı geçiren ve esnek bir biçime sahip olan, zaman içerisinde boyutu ve rengi değişen mimari tasarım nesnesi ne olabilir?
- İsimsiz tasarım nesnesi mümkün müdür?

Şeklinde. Edinilen veriler ise yapılan çalışmayı destekler niteliktedir. Birinci sorudaki elde edilen canlı ortak alan; benzetmeler ve andırmalarla herkes tarafından farklı isimlendirilmiştir. Bazı anket yanıtlayıcıları ise daha önce karşılaştıkları bir nesneye benzetemedikleri için 'bilmiyorum' diye yanıtlamışlardır. İkinci soruda ise tanımları yapılan canlı ortak alan ile temas etmeyen kullanıcılar gündelik hayattan çağrışımlarla başka bir nesne seçmişlerdir. Son soruya gelindiğinde ise isimsiz tasarım nesnesinin mümkün olabileceği oranı daha fazla çıkmıştır. Peki bu kadar mümkün olabileceği tahmin edilebilen bir şey iken yukarıda yer alan ilk iki soru için isimsiz tasarım nesnesi olma düşüncesi neden söylenmemiştir?

Elde edilen anket sonuçları tablolaştırılmıştır. İlk çalışılan tabloda (Tablo 4.1) okuma son soru ile başlamaktadır. Tezin isminden de anlaşılacağı gibi isimsiz tasarım nesnelerinin mümkün olabileceğini söyleyen anket tasarımcıların cevapları flulaştırılmıştır. Flu olduğu halde isim veren tasarımcı sayısı fazla olduğu gözlenmiştir. Şimdiye kadar isimsiz tasarım nesnesi ile karşılaşmayan kullanıcılar / tasarımcılar ilk karşılaşma anında benzetmeler ve andırmalar sonucunda ismi olabilir demişlerdir. Herkes için farklı bir nesneye benzetilmiştir.

Tablo 4.1: İsimsiz tasarım nesnesi mümkündür.

Görseldeki mimari tasarım elemanı ne olabilir?	İşığı geçiren ve esnek bir biçime sahip olan, zaman içerisinde boyutu ve rengi değişen mimari tasarım nesnesi ne olabilir?	İsimsiz tasarım nesnesi mümkün müdür?
Jel	Jel	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.
Bakterilerin Evi	Saydam lastik	Evet, mümkündür.
Gridal Boyut	Gridal Boyut	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Pleksi	Evet, mümkündür.
Şeffaf Bir Nesne	Pleksi	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Polikarbon	Evet, mümkündür.
Kelebek Kozası		Hayır, mümkün değildir.
İsmi Bilmiyorum	İsmi Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Deniz Kabuğu		Evet, mümkündür.
Erimiş Plastik Tabak	Pleksiglass	Hayır, mümkün değildir.
Plastik Malzeme	Boyle Bir Malzeme Yok	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Naylon Tente	Hayır, mümkün değildir.
Pencere	Duvar	Evet, mümkündür.
Termoplastik	Polikarbon	Evet, mümkündür.
Silikon	Silikon	Evet, mümkündür.
Canlı Profil, Cephe, Kabuk...	Mimari Tasarıma Dahil Olan Her Şey Bu Özelliklere Sahip Olabilir.	Evet, mümkündür.
Dekoratif Obje	Elastik Çerçevesiz Organik Madde Kapsülü	Hayır, mümkün değildir.
		Evet, mümkündür.
Yapı Kabuğu	İsimsiz Tasarım Nesnesi, Bulamadım	Evet, mümkündür.
Tanısız (Malzeme Örneği)	Pleksi	Evet, mümkündür.
Pendantif	Epoksi	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.

Tablo 4.1: Devamı

Mobilya	Mobilya	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum		Hayır, mümkün değildir.
Silikon Bant	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Kitap Tutucu	Adaptif	Evet, mümkündür.
Sülük	Naylon	Evet, mümkündür.
Duvar Kaplaması	Duvar Kaplama Elemanı	Evet, mümkündür.
Jel	Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Yerinden Sökülmüş Köşe Koruyucunun Yapışkanına Benziyor, Üreticisinin İsmiyle İsmine Bakmak Lazım.	İçerisinde Organik Madde Bulunan (Mantar Esaslı Muhtemelen) Herhangi Bir Materyal Olabilir. Plastik Ve Camlarda Bu Kategoriye Girer. Süre ve Koşullara Bağlıdır.	Hayır, mümkün değildir.
Maket	Dinamik/ Etkileşimli Cephe ?	Evet, mümkündür.
Fom	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Polikarbonat	Polikarbonat	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Silikon		Evet, mümkündür.
Aydınlatma Elemanı	Slime	Hayır, mümkün değildir.
Bilmiyorum	Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Üst Örtü	Güneş Kırıcı	Hayır, mümkün değildir.
Tanımsız	Kabuk	Evet, mümkündür.
Poşet	Pleksi	Evet, mümkündür.
Tozluk	Slime	Hayır, mümkün değildir.
Sineklik	Balon	Evet, mümkündür.
Bant	Plastik cam	Evet, mümkündür.
Slikon	Plastik	Hayır, mümkün değildir.
Slime	Plastik	Evet, mümkündür.
Lateks	Jel	Hayır, mümkün değildir.

Tablo 4.1: Devamı

Ne Desem Bilemedim	Plaka	Hayır, mümkün değildir.
Masa Aksesuarı	Cam	Evet, mümkündür.
Köşe Koruyucu	Plastik	Hayır, mümkün değildir.
Bilmiyorum	Pleksi	Evet, mümkündür.
Plastik	Plastik	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.
Balık Pulu	Levha	Evet, mümkündür.
Çimento Torbası	İzolasyon, Mermer, Kartonpiyer, Seramik, Aydınlatma	Evet, mümkündür.
Şeffaf Mika	Pleksi	Evet, mümkündür.
Kinetik Membran		Evet, mümkündür.
Silikon	Pleksi	Hayır, mümkün değildir.
Silikon	Pleksi	Evet, mümkündür.
Silikon	Pleksi	Evet, mümkündür.
Silikon	Silikon	Hayır, mümkün değildir.
Şeffaf Sıva	Simbiyotik Cam Tuğla	Evet, mümkündür.

2. Tablonun (Tablo 4.2) incelenmesi esnasında 3. Madde gizlenmiş olup 1. ve 2. sorularda yer alan isimsizlik ya da belirsizlik içeren cevaplar görünür bırakılacak şekilde taranmıştır. Kimi anket katılımcıları bilmiyorum derken bir kesimde ilk soruyu ya da ikinci soruyu ya da iki soruyu birden boş bırakmıştır. Bu durumda aslında isimsiz tasarım nesnesinin mümkün olduğunu kanıtlar nitelikte olarak kabul edilmiştir.

3. ve son incelenen tabloda (Tablo 4.3) ise birden çok isim verilen maddeler taranmıştır. Çünkü o ortak olan nesne sadece bir şey değildir, çok şeydir. Dolayısıyla birçok şeye benzeyebilir. Farklı kullanıcılar için farklı anlamlara gelse de aynı kullanıcı için bile farklı anlama gelebilmektedir. Çünkü henüz bir kalıba sokulmamıştır. İsmi, malzemesi, formu bakımından fazlasıyla boşluk içermektedir. Bir sonra ki adımı tahmin edilememiştir.

Ardından tüm tablolar üst üste karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma sonucunda evet mümkündür diyip 2. Tabloda görünür kalan belirsiz ve boşluklu bölümlere denk gelen kutular heterojen dağılıma gitmiştir. Hayır mümkün değil dediği halde isim bulamayan ya da bilmiyorum diyen katılımcıların da içinde boşluklar bulunmaktadır. Tam olarak bu boşluklar sayesinde canlaştığı için koyu olarak işaretlenmiştir. Bir de sarı taralı olan bölüm bulunmaktadır. O bölümler ise 3. Tablo ile karşılaştırılması sonucunda ortaya çıkmıştır (Tablo 4.4).

Tablo 4.2: İsimsizlik arayışları.

Görseldeki mimari tasarım elemanı ne olabilir?	Işığı geçiren ve esnek bir biçime sahip olan, zaman içerisinde boyutu ve rengi değişen mimari tasarım nesnesi ne olabilir?	İsimsiz tasarım nesnesi mümkün müdür?
Bilmiyorum		
Bilmiyorum		
İsmi Bilmiyorum	İsmi Bilmiyorum	
	Boyle Bir Malzeme Yok	
Bilmiyorum		
	İsimsiz Tasarım Nesnesi, Bulamadım	
Tanimsız (Malzeme Örneği)		

Tablo 4.2: Devamı

Bilmiyorum	
	Bilmiyorum
	Bilmiyorum
	Bilmiyorum
Bilmiyorum	Bilmiyorum
Bilmiyorum	Bilmiyorum
Tanimsız	

Tablo 4.3: Çok isimlilik.

Görseldeki mimari tasarım elemanı ne olabilir?	Işığı geçiren ve esnek bir biçime sahip olan, zaman içerisinde boyutu ve rengi değişen mimari tasarım nesnesi ne olabilir?	İsimsiz tasarım nesnesi mümkün müdür?
Jel	Jel	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.
Bakterilerin Evi	Saydam lastik	Evet, mümkündür.
Gridal Boyut	Gridal Boyut	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Pleksi	Evet, mümkündür.
Şeffaf Bir Nesne	Pleksi	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Polikarbon	Evet, mümkündür.
Kelebek Kozası		Hayır, mümkün değildir.
İsmi Bilmiyorum	İsmi Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Deniz Kabuğu		Evet, mümkündür.
Erimiş Plastik Tabak	Pleksiglass	Hayır, mümkün değildir.
Plastik Malzeme	Boyle Bir Malzeme Yok	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Naylon Tente	Hayır, mümkün değildir.
Pencere	Duvar	Evet, mümkündür.
Termoplastik	Polikarbon	Evet, mümkündür.
Silikon	Silikon	Evet, mümkündür.
Çanır-Fotil-Cephe-Kabuk	Mimari Tasarıma Dahil Olan Her Şey Bu Özelliklere Sahip Olabilir.	Evet, mümkündür.
Dekoratif Obje	Elastik Çerçevesiz Organik Madde Kapsülü	Hayır, mümkün değildir.
		Evet, mümkündür.
Yapı Kabuğu	İsimsiz Tasarım Nesnesi, Bulamadım	Evet, mümkündür.
Tanimsız (Malzeme Örneği)	Pleksi	Evet, mümkündür.
Pendantif	Epoksi	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.



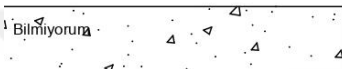

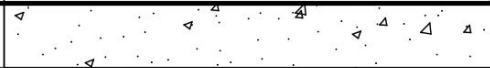
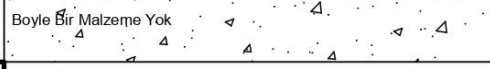
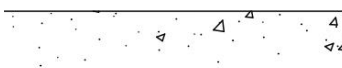
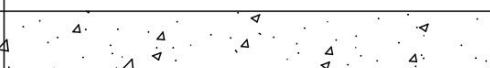
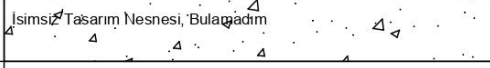
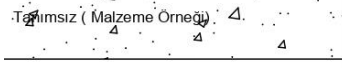


Tablo 4.3: Devamı

Mobilya	Mobilya	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum		Hayır, mümkün değildir.
Silikon Bant	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Kitap Tutucu	Adaptif	Evet, mümkündür.
Sülük	Naylon	Evet, mümkündür.
Duvar Kaplaması	Duvar Kaplama Elemanı	Evet, mümkündür.
Jel	Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Yerinden Sökülmüş Köşe Koruyucunun Yapışkanına Benziyor, Üreticisinin İsmiyle İsmine Bakmak Lazım.	İçerisinde Organik Madde Bulunan (Mantar Esaslı Mühtemelen) Hangi Bir Materyal Olabilir - Plastik ve Camlarda Bu Kategoriyeye Girer - Sure ve Koşullara Bağlıdır	Hayır, mümkün değildir.
Maket	Dinamik Etkileşimli Cephe ?	Evet, mümkündür.
Form	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Polikarbonat	Polikarbonat	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Silikon		Evet, mümkündür.
Aydınlatma Elemanı	Slime	Hayır, mümkün değildir.
Bilmiyorum	Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Üst Örtü	Güneş Kırıcı	Hayır, mümkün değildir.
Tanımsız	Kabuk	Evet, mümkündür.
Poşet	Pleksi	Evet, mümkündür.
Tozluk	Slime	Hayır, mümkün değildir.
Sineklik	Balon	Evet, mümkündür.
Bant	Plastik cam	Evet, mümkündür.
Slikon	Plastik	Hayır, mümkün değildir.
Slime	Plastik	Evet, mümkündür.
Lateks	Jel	Hayır, mümkün değildir.

Tablo 4.3: Devamı

Ne Desem Bilemedim	Plaka	Hayır, mümkün değildir.
Masa Aksesuarı	Cam	Evet, mümkündür.
Köşe Korumucu	Plastik	Hayır, mümkün değildir.
Bilmiyorum	Pleksi	Evet, mümkündür.
Plastik	Plastik	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.
Balık Pulu	Levha	Evet, mümkündür.
Çimento Torbası	İzolasyon, Mermer, Kartonpiyer, Seramik, Aydınlatma	Evet, mümkündür.
Şeffaf Mika	Pleksi	Evet, mümkündür.
Kinetik Membran		Evet, mümkündür.
Silikon	Pleksi	Hayır, mümkün değildir.
Silikon	Pleksi	Evet, mümkündür.
Silikon	Pleksi	Evet, mümkündür.
Silikon	Silikon	Hayır, mümkün değildir.
Şeffaf Sıva	Simbiyotik Cam Tuğla	Evet, mümkündür.

Tablo 4.4: Kesişim tablosu.

Görseldeki mimari tasarım elemanı ne olabilir?	İşığı geçiren ve esnek bir biçime sahip olan, zaman içerisinde boyutu ve rengi değişen mimari tasarım nesnesi ne olabilir?	İsimsiz tasarım nesnesi mümkün müdür?
Jel	Jel	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.
Bakterilerin Evi	Saydam lastik	Evet, mümkündür.
Gridal Boyut	Gridal Boyut	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum 	Pleksi	Evet, mümkündür.
Şeffaf Bir Nesne	Pleksi	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum 	Polikarbon	Evet, mümkündür.
Kelebek Kozası		Hayır, mümkün değildir.
İsmini Bilmiyorum	İsmini Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Deniz Kabuğu		Evet, mümkündür.
Erimiş Plastik Tabak	Pleksiglass	Hayır, mümkün değildir.
Plastik Malzeme	Boyle Bir Malzeme Yok 	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Naylon Tente	Hayır, mümkün değildir.
Pencere	Duvar	Evet, mümkündür.
Termoplastik	Polikarbon	Evet, mümkündür.
Silikon	Silikon	Evet, mümkündür.
Canlı Profil, Cephe, Kabuk...	Mimari Tasarıma Dahil Olan Her Şey Bu Özelliklere Sahip Olabilir.	Evet, mümkündür.
Dekoratif Obje	Elastik Çerçevesi Organik Madde Kapsülü	Hayır, mümkün değildir.
		Evet, mümkündür.
Yapı Kabuğu	İsimsiz Tasarım Nesnesi, Bulduğum 	Evet, mümkündür.
İsimsiz (Malzeme Örneği) 	Pleksi	Evet, mümkündür.
Pendantif	Epoksi	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.

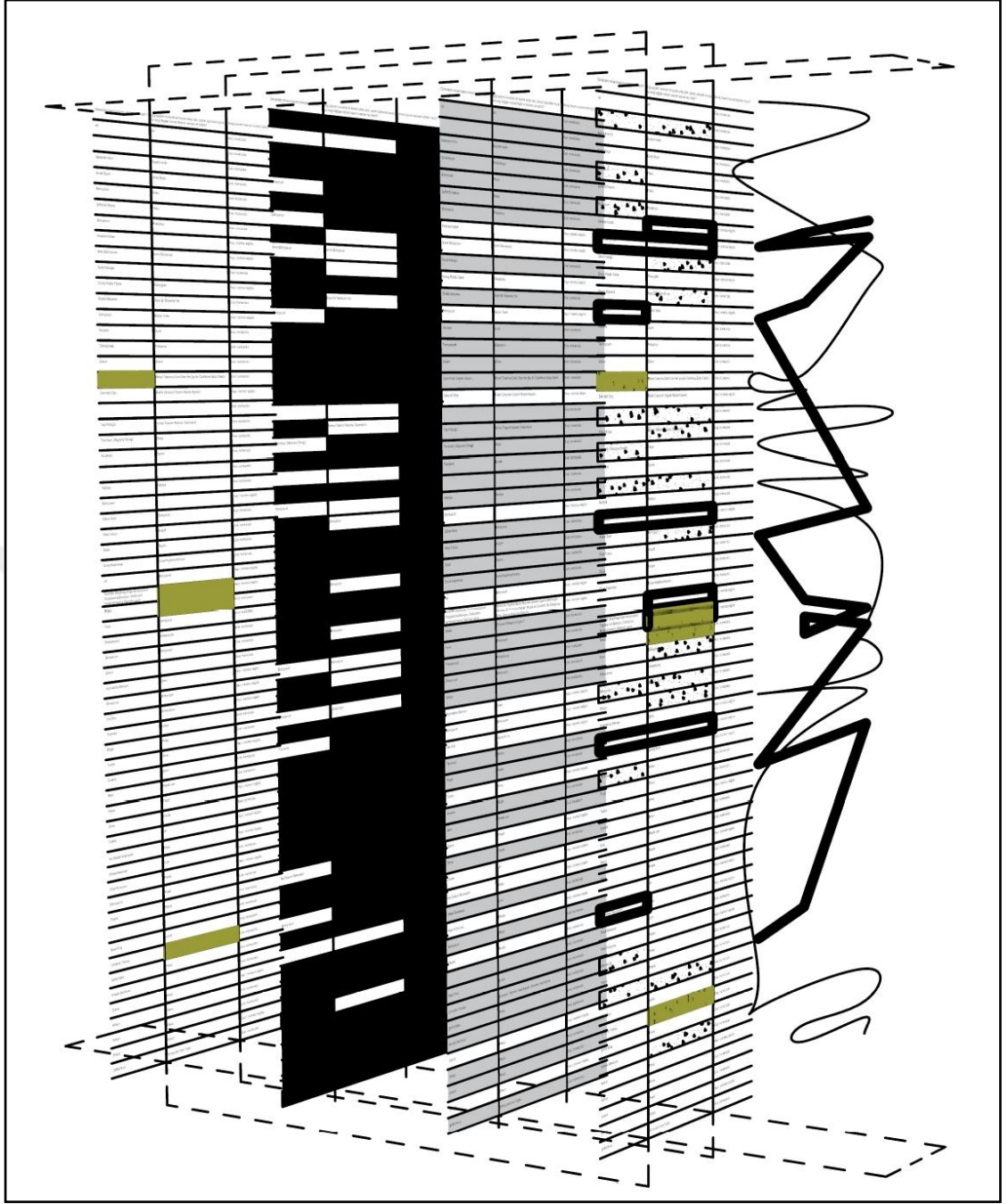
Tablo 4.4: Devamı

Mobilya	Mobilya	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum		Hayır, mümkün değildir.
Silikon Bant	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Kitap Tutucu	Adaptif	Evet, mümkündür.
Süçük	Naylon	Evet, mümkündür.
Duvar Kaplaması	Duvar Kaplama Elemanı	Evet, mümkündür.
Jel	Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Yerinden Sökülmüş Köşe Koruyucunun Yapışkanına Benziyor, Üreticisinin İsimlendirmesine Bakmak Lazım.	İçerisinde Organik Madde Bulunan (Mantar Esaslı Muhtemelen) Herhangi Bir Materyal Olabilir. Plastik Ve Camlarda Bu Kategoriye Girer. Süre ve Koşullara Bağlıdır.	Hayır, mümkün değildir.
Maket	Dinamik/ Etkileşimli Cephe ?	Evet, mümkündür.
Fom	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Polikarbonat	Polikarbonat	Evet, mümkündür.
Bilmiyorum	Bilmiyorum	Evet, mümkündür.
Silikon		Evet, mümkündür.
Aydınlatma Elemanı	Slime	Hayır, mümkün değildir.
Bilmiyorum	Bilmiyorum	Hayır, mümkün değildir.
Üst Örtü	Güneş Kırıcı	Hayır, mümkün değildir.
Tanimsız	Kabuk	Evet, mümkündür.
Poşet	Pleksi	Evet, mümkündür.
Tozluk	Slime	Hayır, mümkün değildir.
Sineklik	Balon	Evet, mümkündür.
Bant	Plastik cam	Evet, mümkündür.
Silikon	Plastik	Hayır, mümkün değildir.
Slime	Plastik	Evet, mümkündür.
Lateks	Jel	Hayır, mümkün değildir.

Tablo 4.4: Devamı

Ne Desem Bilemedim	Plaka	Hayır, mümkün değildir.
Masa Aksesuarı	Cam	Evet, mümkündür.
Köşe Koruyucu	Plastik	Hayır, mümkün değildir.
Bilmiyorum	Pleksi	Evet, mümkündür.
Plastik	Plastik	Evet, mümkündür.
		Evet, mümkündür.
Balık Pulu	Levha	Evet, mümkündür.
Çimento Torbası	İzolasyon, Mermer, Kartonpiyer, Seramik, Aydınlatma	Evet, mümkündür.
Şeffaf Mika	Pleksi	Evet, mümkündür.
Kinetik Membran		Evet, mümkündür.
Silikon	Pleksi	Hayır, mümkün değildir.
Silikon	Pleksi	Evet, mümkündür.
Silikon	Pleksi	Evet, mümkündür.
Silikon	Silikon	Hayır, mümkün değildir.
Şeffaf Sıva	Simbiyotik Cam Tuğla	Evet, mümkündür.

Elde edilen veriler doğrultusunda kesişim diyagramı hazırlanmıştır (Şekil 4.10). Bu diyagram neticesinde isimsiz tasarım nesnelerinin tasarımcılar için de mümkün olabileceği, mümkün olabileceği söylenirken gerçekten tanımsızlığı kabul edenler arasında yumuşak bir geçiş sağlanmaktadır. İsimsiz tasarım nesnelerinin mümkün olmadığını söylediği halde isim söylemeyen, tanımsız / belirsiz diyen katılımcılar ise kendi kendilerini sarstıkları görülmektedir. Canlılaşma arayışlarının tüm tez kapsamında boşluklardan doğan performanslar sonucunda gerçekleştiği savunulmaktadır. Yapılan deney sonucunda en katı tasarımcının bile içerisinde boşluklar barındırdığı gözlemlenebilmektedir. Öyleyse en katı nesnede bile isimsiz tasarım nesnesi mümkündür. Kodlamanın artakalanını keşfeden isimsiz tasarım nesnesinin mümkün olmadığını kabul eden tasarımcı bile kendi ile dikotomisi devam etmektedir. İkilemin olduğu yerde çokluklar barınır. Çokluklar tahmin edilemez ve heterojendir. Dolayısıyla canlı artakalandır.



Şekil 4.10: Canlı ortakalan arayış diyagramı.

5. SONUÇ

Bu tez kapsamında, tasarım ortamına alternatif sorular sorarak, mekâna dair olağan olanın artakalan potansiyellerinin açığa çıkması amaçlanmıştır. Mekân, gündelik hayatın oluş halindeki yapısı ve ona verilen isimler ile var olmaktadır. Bu isimlerin nitelediği nesnelere şekilleri - kullanım amaçları, birbirine benzediği ya da andırdığı durumlarda başka nesnelere anlatmak için kullanılabilir, gerektiği takdirde türetilir. İsmi bilinmediği halde kimi nesnelere karşıdaki kişiye çağrışımlarıyla veya nitelikleriyle anlatılabilir. Çünkü anlaşmanın sağlanabilmesi için bir nesnenin karşılığının olması gerektiği düşünülür. Peki ya herhangi bir isme bağlı olmayan nesne mümkün müdür? Ya da nesne olabilmesi için bir isme ihtiyacı var mıdır? Nesnelere bir isminin var olması tasarımcının egemen olduğu bir durumun göstergesi midir?

Her nesne dış çizgileri ve iç boşluklarıyla bir diyalog noktasıdır. Boşluklarla var olan, içinde farklı yaşamları barındıran, kimi zaman bir görme duygusu ile kimi zamansa üzerinden yürüyüp geçilen bir diyalog noktası... Kullanım amaçları, kullanıcılar, hava durumu gibi faktörler değişse de kimi zaman sessizce kimi zamansa olağan bir biçimde daima gündelik hayatta yer edinen bir kesişim boşluğudur. Bu boşluk bir bakıma insan egemen topluma bir başkaldırıdır. Kendini var etme isteği ile insan eliyle yapılmış düzene karşı bir var oluştur. Düzenin egemen olduğu sistemden doğan ve katılan, nesnenin içerisinde dimdik, yerde zemini düşey olarak delen doğa ile buluşması sonucunda doğa için isimsiz fakat insanlar için belli bir benzetmeler ve andırmalar ile nitelik kazanarak var olacaktır. Tıpkı çok katmanlı bir zemin ya da boşluk, insan egemen toplumdan artakalan bir nesne olarak... Peki ya insan egemen olmayan bir nesne mümkün müdür? Ya da insan için olmayan bir nesnenin varlığı düşünülebilir mi? Yaşam içerisinde sürekli bir tüketime sahip olan insanlar nesnelere kendileri için yapıldığını düşünür. İletişim kurabilmek amacıyla, mekânda her nesneye bir isim verir. Bu isimler ile nesnelere kodlanmış olur. Mekânda kodu olmayan bir nesne ile karşılaşıldığında ise, o nesne var olacaktır ve varoluşun başladığı andan itibaren mekân ile birlikte dönüşüm de başlayacaktır. Dönüşümle birlikte nesnelere temsil biçimleri, anlamları ve onlara atfedilen işlevler de değişecektir. Peki ya bir ismi olmasaydı sadece bir şey olsaydı nasıl anlatılırdı? Bu durumda şöyle bir soru ortaya çıkmaktadır; herhangi bir nesnenin nesne olabilmesi için bir isme ihtiyacı var mıdır?

Çevremize yerleştirilmiş her nesne bir isim ile kodlanır. Nesnenin ismi olmadığı takdirde oluşan kod ile bir boşluk *meydana gelir*.

“Aralarında kalan bu boşluk düşüncenin görünür kıldığı şeydir.” [Zizek, 2011].

Boşluklar canlılaşır ve bu canlılık insan egemen toplumdaki ortak bir nesne olarak varlığını devam ettirir. Dil de dahil olmak üzere bu boşluğu dolduramaz. Aslında tam olarak bundan vazgeçildiğinde o nesne olmayacak, canlı bir şey olacaktır; yaşam içinde varlığını gösterebilecektir. O şey orada var olacaktır, kendiliğinden bir şekilde, hiçbir şey ve her şey olarak.

Nesneler iki anlamlı, iki yüzlüdür. Neyin içinde neyin dışında olduğu ona nasıl bakıldığına göre değişir. Varlığını, kimliksiz bir biçimde kimi zaman gözlerden uzak bir şekilde devam ettirir. Ama her zaman için çevresi ile bir ilişki içerisindedir; tanımlanmayan, ismi konulmayan bir biçimde var olur. Çalışmanın amacı, tasarım nesnelerinin canlılaşma arayışlarını isimsiz halleri üzerinden sorgulama dürtüsünden doğmaktadır. Çalışmanın kapsamı ise gündelik hayat mekanlarında sıklıkla karşılaşılan tasarım nesnelerinin sorgulanması ve sonucunda onların canlılaşma arayışlarını; zaman- mekân, beden- mekân, gündelik hayat- mekân ilişkisi içerisinde incelenerek temsil sorgulamalarının yapılması ve ardından arayışların nasıl gerçekleştiğine dair incelenmiştir.

Zaman – Mekân, Beden – Mekân ve Gündelik Hayat – Mekân ilişkisinin birlikte bir sarmal olduğu ve ihtimaller barındırdığı sonucuna yapılan literatür araştırmaları sonucunda erişilmiştir. Nesne; zamanla, bedenle ya da gündelik hayatla teması sonucunda içindeki potansiyelleri ve ihtimalleri yani çokluk durumunu açığa çıkartabilir. Böyle zamanlarda nesne bir şey olmanın ötesine geçerek ona bakan kişinin verdiği tekil şeyden çokluk şeylerine dönüşümü başlayacaktır. Verilen normları kaybeden nesne yok olma evresine girecektir. Ardından kendi potansiyelleri ile çokluklardan var olacaktır.

Var olan şeyler temsil edilir. Temsil ise bir kalıba sokmaktır. Dolayısıyla içerisinde yer alan potansiyelleri, canlılığı dondurmaktadır. Fakat o bir şeyden daha çok şeydir. Belli bir kodu, biçimi, maddesi yoktur. Temsilin ötesindedir, temsil ötesidir. Tektoniktir. Çoklukların bir araya gelmesidir. Edimselin virtüele, virtüelin de edimsele dönüşüdür.

Fakat her nesne her ne kadar edimsel tektonik olsa da içinde artakalanlarıyla virtüel tektoniği de barındırmaktadır. Aslında burada bahsedilen artakalanlık kelimenin gerçek anlamıdır. Ardında kalandır. İsmi, biçimin, maddenin ardında kalandır. Çalışmada ise kuramsal arayüz üzerinden gündelik hayatta karşılaştığımız mekanların canlılaşma ihtimallerine bakılmıştır. Canlılaşma yukarıda belirtildiği gibi çokluklarla, ihtimallerle yani artakalanlarla gerçekleşmektedir. Dolayısıyla yeni bir kavram üretilmiştir; Canlı Artakalan. Bu noktada nesnelerin kendi holistik arayüzleri incelenmeye başlanmıştır. Kuramsal bilginin bilimsel bilgi ile kesiştiği noktada deneye başvurulmuştur [Özgencil Yıldırım, 2005]. Tamamen dönüşümün ve karşılıklı rezonansın performanslarıyla bir görünüp bir kaybolan canlı artakalan, kuramsal bilginin bilimsel bilgi ile rezonansı sonucunda çıkan deney ile gözlemlenebilecektir.

Üretilen Canlı Artakalan kavramı ile güncel tasarım pratiklerinde yeni bir sorgulama içerisinde çalışılmıştır. Bu çalışma kapsamında doğada sıklıkla bulunan gliserin, jelatin ve su malzemelerin birleşiminden meydana gelen isimsiz tasarım nesnesi üretilmiştir. Tanımsız bir nesne üretme deneyinde tasarımcılar üzerinden karşılığı aranmıştır. Karşılıkların eş katmanlı bir biçimde art zamanlı değil de eş zamanlı bir şekilde bakılmıştır. Belli girdilerin gözlemlendiği bu anket sonucunda 3D çalışmalarda spline komutu kullanılarak amorfliğin verdiği ihtimaller üzerinden canlı artakalanın kendi kendini var ettiği gibi kendi diyagramını var etmesi gözlemlenmiştir.

Elde edilen sonuç ön görülmezdir. Canlı artakalanda ön görülmezdir. Temsil ötesidir. Katalog dışıdır. İsmi belli değildir, maddesi belli değildir, biçimi belli değildir. Bir sonra ki aşamasına dair çıkartılan tahmini temsiller ile gözlem birbirini tutmayacaktır. Kendiliğindedir. Hiçbir şeydir ve çok bir şeydir. Bu tez kapsamında yapılmış olan şey ile ilgili ilişkiye son verilse de o var olacaktır. Kendiliğinden bir biçimde ve sonucu ön görülemez bir biçimde varlığına devam edecektir. Çünkü canlı artakalan çokluklar barındırmaktadır. Holistiktir, heterojendir. Her şeydir ve hiçbir şeydir. Doğadadır ve doğala en yakındır.

Canlı artakalan her yerdedir. Çünkü içerisinde çokluklar barındırmaktadır. Kimi zaman mimari tasarım elemanlarına eklenerek kimi zaman onların dışında kalarak kimi zaman kendisi bir mimari tasarım elemanı olarak, parazit olarak, bütünleştirici / birleştirici olarak ya da içten/ dıştan sararak eklenebilir. Fakat canlı artakalanın ihtimalleri sonucu ön görülemediği gibi öbeklerinin, artikülasyonlarının oluşturacağı potansiyellerde ön görülemeyecektir. Hatta formu bile ön görülemeyecektir. Canlı artakalanın varlığı sonrasında ki yokluğu ve biçimini kendi kendine belirlemesi, ışığın

alabileceği, yapışkanlığı, yer yer incelmeleri, heterojen bir biçimde bozunumu ile kendiliğinden bir biçimde potansiyelleri neticesinde varlığına devam edebilecek / birlikte yaşayabilecek ya da birbirini yok edebilecektir. Formunun, görüntüsünün değişmesi ile ihtiyaç dahilinde ihtiyaca yönelik gündelik hayattan, zamandan ve bedenden etkilenerek varlığını devam ettirecektir. Kimi zaman renk değişikliği ile kimi zamansa içerisinde hava kabarcıklarıyla var olacaktır. Fakat bu nesne canlı artakalandır. Kendiliğindedir. Ön görülemezdir. Dolayısıyla eklenen, öbeklenen, artiküle olan nesne tahmin edilmez tepkiler verileceği unutulmamalıdır. Burada değinilmek istenen şey, deney malzemesinin farklı eklenmeler ile farklı alanlarda kullanılmasına imkân tanıdığıdır. Fakat nasıl tepki göstereceği önceden tahmin edilemezdir. Çünkü canlı artakalanın biçimi, formu, maddesi, kodu yoktur. Doğaya ve doğala en yakındır. Kendi boşlukları neticesinde evrilebilir.

Bu tez kapsamında bir sonuçtan söz edilememektedir. Süreç içerisinde bir son bulacaktır. Çünkü tezin başlangıcında, deney aşamasında olduğu gibi sonucu da ön görülemezdir. Tek bilinen canlı artakalanın varlığıdır. Kendiliğinden ve ön görülmez bir biçimde yaşamına devam edecektir.

KAYNAKLAR

- Adıgüzel Özbek D., (2018), “Beden Etkileşimli Mekân Tasarımı”, TOJDAC, 2018: 8, 133-142.
- Akaydın E. Ö., (2015), “Fragmantal Bir Oluşum Olarak Mimarlıkta Zamansızlık”, Yüksek Lisans, İTÜ.
- Akın Ö., (1986), “Psychology of Architectural Design”, 1. Baskı, Pion Ltd.
- Arayıcı O., (2018), “Kavram Eylem Nesne İlişkisinde Arayüz Olarak Mekân”, Dergipark, 8(1), 97-103.
- Asar H., (2020), “İlişkisel Bir Şey Olarak Mimari Temsil”, Doktora Tezi, İTÜ.
- Barthes R., (2008), “Bir Deneme Bir Ders: Eiffel Kulesi ve Açılış Dersi” 1. Baskı, YKY.
- Bachelard G., (2018), “Mekânın Poetikası”, 5. Baskı, İthaki Yayınları.
- Ballantyne A., (2007), “Deleuze & guattari for architects”, 1. Baskı, Routledge.
- Baudrillard J., (2010), “Nesneler Sistemi”, 1. Basım, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bergson H., (2007), “Madde ve Belek: Beden – Tin İlişkisi Üzerine Deneme”, 1. Baskı, Dost Yayınları.
- Bergson H., (2014), “Metafizik Dersleri Uzay- Zaman- Madde”, 3. Baskı, Pinhan Yayıncılık.
- Bilgin İ., (2016), “Mimarın Soluğu”, 1. Baskı, Metis Yayınları.
- Bouman O., (2005), “Architecture, Liquid, Gas”, Architectural Design, 75 (1), 14-22.
- Certeau M., (1986), “Heterologies: Discourse on the Other”, 1. Baskı, THL-17 Yayıncılık.
- Cevizci A., (2021), “Felsefe Sözlüğü”, 8. Baskı, Paradigma Yayınları.
- Ceylan E., (2010), “Modern Bir Mimari Temsil ve Performans Aracı ya da Mimarlıkta Diyagram”, Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Colebrook C., (2002), “Routledge critical thinkers: Gilles Deleuze: essential guide for literary studies”, 1. Baskı, Routledge.
- Debord G., (2012), “Gösteri Toplumu”, 1. Baskı, Ayrıntı Yayınları.

- Deleuze G., Guattari F., (2003), “What is a Minor Literature? In Kafka toward a minor literature”, 7. Baskı, Minneapolis and London University: Minnesota Press.
- Deleuze G., Guattari F., (2005), “A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia”, 11. Baskı, University of Minnesota Press.
- Deleuze G., (2006), “Bergsonculuk”, 1. Baskı, Otonom Yayıncılık.
- Eco U., (1978), “A Theory of Semiotics”, 1. Baskı, Indiana University Press.
- Einstein A., (1997), “Özel ve Genel Görecelik Kuramı Üzerine”, 1. Baskı, İdea Yayınları.
- Erkman – Akerson F., (2016), “Göstergebilime Giriş”, 1. Baskı, Bilge Kültür Sanat Yayınları.
- Foucault M., (2001), “Kelimeler ve Şeyler”, 2. Baskı, İmge Kitabevi.
- Foucault M., (2014), “Bilginin Arkeolojisi”, 2. Baskı, Ayrıntı Yayınları.
- Foucault M., (2015), “Hapishanenin Doğuşu”, 8. Baskı, İmge Kitabevi.
- Foucault M., (2015), “Bu Bir Pipo Değildir”, 15. Baskı, YKY.
- Gottdiener M., (2005), “Postmodern Göstergeler Maddi Kültür ve Postmodern Yaşam Biçimleri”, 1. Baskı, İmge Kitabevi.
- Grosz E., (2001), “Embodying Space: An Interview, Architecture from the Outside : Essays on Virtual and Real Space”, 1. Baskı, The MIT Press.
- Guiraud P., (2016), “Göstergebilim”, 2. Baskı, İmge Kitabevi.
- Gündoğdu E., (2002), “Mimarlıkta Mekân ve Zaman”, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi.
- Gürer T. K., Yücel A., (2005), “Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi”, İTÜ Dergisi/a, Mimarlık, Planlama, Tasarım, 4 (1), 84-96.
- Güvenç B., (2005), “Mimarlık, Zaman, Mekân ve Değişim”, İTÜ Uluslararası Felsefe ve Mimarlık Sempozyumunda Bildiri, YEM Yayınları.
- Hall S., (1997), “The Work of Representation”, 1. Baskı, SAGE Publications.
- Handke P., (1991), “Yorgunluk Üzerine Deneme”, 1. Baskı, Nisan Yayıncılık.
- Harman G., (2020), “Nesne Yönelimli Ontoloji – Herşeyin Yeni Bir Teorisi”, 1. Baskı, Tellekt Yayınları.

- Hebel D. E., Heisel F. (2017), "Cultivated Building Materials Industrialized Natural Resources for Architecture and Construction. Basel: Birkhauser", 1. Baskı, Birkhauser Architecture.
- Heidegger M., (1971), "Poetry. Language, Thought", 1. Baskı, Harper & Row.
- Heidegger M., (2017), "Sanat Eserinin Kökeni", 2. Baskı, De Ki Yayınları.
- Heidegger M., (2020), "Varlık ve Zaman", 4. Baskı, ALFA Yayınları.
- Jencks C., (1998), "Architectural Time – Between Melancholy and Narrative", 1. Baskı, Anytime.
- Karaçetin Sarıkaya G., (2019), "Aradalık Mekânı", Yüksek Lisans, Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Karatani K., (2017), "Metafor Olarak Mimari", 4. Baskı, Metis Yayınları.
- Lefebvre H., (1971), "Everyday Life in the Modern World", 1. Baskı, Harper & Row.
- Lefebvre H., (1991), "Critique of Everyday Life", 1. Baskı, VERSO.
- Lefebvre H., (2021), "Ritimanaliz", 3. Baskı, Sel Yayıncılık.
- Mengüşoğlu T., (2003), "Felsefeye Giriş", 8. Baskı, Remzi Kitapevi.
- Merleau-Ponty M., (2002), "Phenomenology of Perception", 1. Baskı, Routledge.
- Merleau-Ponty M., (2014), "Algılanan Dünya", 4. Baskı, Metis Yayıncılık.
- Merleau-Ponty M., (2019), "Göz ve Tin", 4. Baskı, Metis Yayıncılık.
- Mical T., (2005), "Introduction, Surrealism and Architecture", 1. Baskı, Routledge.
- Oxman N., (2010), "Material-based Design Computation", Doktora Tezi, Massachusetts Institute of Technology.
- Özgencil Yıldırım S., (2015), "Mimarlıkta Bilimsel Bilgi Üretiminde Deneysel Yaklaşımlar", Beykent Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi, 8(1), 93-112.
- Soysal Ö., (2012), "Nesnenin de Ötesinde Nesnenin Oluşumuna Dair", Psikanaliz Yazıları Dergisi, Bağlam Yayınları, 25, 176.
- Pallasmaa J., (2016), "Inhabiting Time", Architectural Design, 239(1), 50–59.
- Perec G., (2017), "Mekân Feşmekan", 1. Baskı, Everest Yayınları.
- Politzer G., (2000), "Felsefenin Temel İlkeleri", 14. Baskı, Sol Yayınları.

Reynolds B., Fitzpatrick J., (1999), "The Transversality of Michel de Certeau: Foucault's Panoptic Discourse and the Cartographic Impulse", The Johns Hopkins University Press, 29(3), 63-80.

Rıfat M., (2009), "Göstergebilimin ABC'si", 3. Baskı, Say Yayınları.

Sterelny K., (1990), "The Representational Theory of Mind: An Introduction", 1. Baskı, Basil Blackwell.

Tanju B., (2008), "Zaman- Mekân ve Mimarlıklar", 1. Baskı, Yem Yayınları.

Tekeli İ., (2019), "Temsili Olmayan Kuramların Gelişimi Planlama Anlayışımızda ve Kente Bakışımızda Ne Tür Değişmeler Yaratıyor?", Efil Ekonomi Araştırmalar Dergisi, 2 (7), 8-37.

Thrift İ., (2008), "Non-Representational Theory: Space / Politics / Affect", 1. Baskı, Routledge.

Turan İ., (2019), "Temsil Tektonik Gerilimleri: Mies Van Der Rohe", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi.

Turgay O., (2013), "Mekanların Arayüz Nitelikleri Bağlamında Gündelik Yaşantıdaki Kalıcılığı", Beykent University Journal of Science and Engineering, 6(1), 27-46.

Unverzagt C., (1998), "Das Sein der Dinge, Zu Heideggers ingbegriff in Sein Und Zeit und in Der Ursprung des Kunstwerks", Yüksek Lisans Tezi, Ruprecht – Karls - Universität Heidelberg.

Vardar B., (1998), "Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri", 1. Baskı, Multilingual Yayınları.

Vidler A., (2000), "Diagrams of Diagrams: Architectural Abstraction and Modern Representation", 1. Baskı, University of California Press.

Web 1, (2020), <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1130760.pdf>, (Erişim Tarihi: 06.08.2020)

Web 2, (2020), <https://cseweb.ucsd.edu/~ddahlstr/cse271/peirce.php>, (Erişim Tarihi: 06.08.2020)

Web 3, (2022), <https://sozluk.gov.tr/>, (Erişim Tarihi: 20.10.2022)

Web 4, (2021), <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb>, (Erişim Tarihi: 03.10.2021)

Web 5, (2022), https://www.moma.org/learn/moma_learning/joseph-kosuth-one-and-three-chairs-1965/, (Erişim Tarihi: 10.12.2022)

Web 6, (2023), <https://www.cinematheque.fr/film/32958.html>, (Erişim Tarihi: 3.01.2023)

Web 7, (2023), <https://ciclic.fr/la-maison-demontable-edward-f-cline-et-buster-keaton>, (Eriřim Tarihi: 3.01.2023)

Web 8, (2023), <https://trettleman.medium.com/its-been-one-century-since-buster-keaton-laughed-at-me-b1e15bc16770>, (Eriřim Tarihi: 3.01.2023)

Web 9, (2022), <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=402&RecID=3875>, (Eriřim Tarihi: 15.11.2022)

Web 10, (2020), <https://www.adventureout.com/survival/survival-skills-immersion-overnight/survival-shelter/>, (Eriřim Tarihi: 22.12.2020)

Web 11, (2020), <https://www.gezipedia.net/79-dogada-barinma-sekilleri.html>, (Eriřim Tarihi: 22.12.2020)

Web 12, (2020), <https://www.makaleler.com/fresk-nedir>, (Eriřim Tarihi: 22.12.2020)

Web 13, (2020), <https://www.projem.com.tr/haber/101/mimaride-geleneksel-susleme-tas-bezeme>, (Eriřim Tarihi: 22.12.2020)

Web 14, (2019), <https://timelineofarchitecture19001970.home.blog/2019/03/31/unitedhabitation-marseille/>, (Eriřim Tarihi: 02.02.2021)

Web 15, (2023), <https://www.dezeen.com/2014/07/16/daniel-buren-installation-mirrors-coloured-glass-le-corbusier-cite-radieuse-rooftop/>, (Eriřim Tarihi: 07.03.2023)

Web 16, (2023), <https://www.dezeen.com/2014/07/16/daniel-buren-installation-mirrors-coloured-glass-le-corbusier-cite-radieuse-rooftop/>, (Eriřim Tarihi: 07.03.2023)

Web 17, (2021), <https://wannart.com/icerik/19716-azda-coku-gorebilen-mimar-mies-van-der-rohe>, (Eriřim Tarihi: 02.02.2021)

Web 18, (2021), <https://archinect.com/features/article/133573310/completing-mies-van-der-rohe-s-brick-country-house#&gid=1&pid=3>, (Eriřim Tarihi: 02.02.2021)

Web 19, (2023), <https://www.arkitera.com/haber/barselona-pavyonu-simdi-bembeyaz/>, (Eriřim Tarihi: 07.03.2023)

Web 20 (2022), http://www.yapi.com.tr/haberler/blur-building_95318.html, (Eriřim Tarihi: 05.01.2022)

Web 21 (2022), http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/arquitetura/blur_building/index_engl.htm, (Eriřim Tarihi: 05.01.2022)

Web 22, (2022), <https://publicdelivery.org/blur-building/>, (Eriřim Tarihi: 05.01.2022)

Web 23, (2022), <https://issuu.com/bartlettarchucl/docs/design-research-cruz-poikilohydric-walls-04/s/15646066>, (Eriřim Tarihi: 29.11.2022)

Web 24, (2022), https://www.yapikatalogu.com/blog/neri-oxman-ve-biyomimari_356, (Eriřim Tarihi: 29.11.2022)

Web 25, (2012), <https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2012/05/21/beden-ve-eylemle-elestiri/>, (Eriřim Tarihi: 15.11.2021)

Web 26, (2002), <http://marjan-colletti.blogspot.com/2009/11/inhabitation-of-bodies-and-toys.html>, (Eriřim Tarihi: 06.06.2020)

Web 27, (2011), <https://cengizerdem.wordpress.com/2011/05/01/aktuel-ve-virtuel-gilles-deleuze/>, (Eriřim Tarihi: 01.01.2023)

Web 28, (2007), <https://v3.arkitera.com/g57-sanal-mimarlik-ve-hiperyuzeyler.html?year=&aID=564>, (Eriřim Tarihi: 28.11.2022)

Web 29, (2005), <http://marjan-colletti.blogspot.com/2005/12/digitale-3d-painting.html>, (Eriřim Tarihi: 15.02.2023)

Yıldız Uzdu F., (2012), “Nesnenin Deęer Kazanım Süreci, Müzayede Örneęi”, 1. Baskı, Es Yayınları.

Zizek S., (2011), “Mimari Paralaks”, 1. Baskı, Encore Yayınları.

ÖZGEÇMİŞ

Yağmur POLAT 2015 yılında başladığı İstanbul Medipol Üniversitesi Mimarlık bölümünü 2019 yılında başarıyla tamamlayarak aynı yıl yüksek lisans eğitimine Gebze Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalında başladı. 2017-2019 yılları arasında stajyer mimar olarak TAG /QAT Mimarlık ofisinde çalıştı. 2020 yılı Eylül ayı sonrasında Spoint İnşaat ve Mimarlık firması ile özel hastane/ otel / fabrika projeleri saha mimarı, hakediş sorumlusu, tasarımcı olarak çalıştı. 2022 yılı Aralık ayı itibarıyla İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Ulaşım Koordinasyon Şube Müdürlüğünde ihale koordinatörü olarak görev almaktadır.

