

## Elektronikleşen çevrede mimarlık

Ali G. BİRO\*, Ferhan YÜREKLİ

İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimari Tasarım Programı, 34469, Ayazağa, İstanbul

### Özet

İnternet alternatif bir gerçekliktir. Teorik olarak hipermekanda alternatif bir gerçekliği bütün duyularımız ile deneyimleyebiliriz. Medya gerçek olanın imgesini çoklaştırmaktadır. Tv veya bilgisayar ekranı, bir şeyler anlatmak veya bir bildirim yapmak için elektronları kullanmaktadır. Her yerde aynı özellik ile insanın karşısına çıkan ekran bildirim çerçevesi olmaktadır. Mimari ürünün çerçevesi ise yeryüzü üzerinde belli bir alan olmaktadır. Mekân sözcüğü her şeyi içeren bir kavramdır. Mekân, her şeyi içine alabilecek kapasitesi olan bir mekanizma olarak görülebilir. Yeryüzü, alternatif gerçekliklerin de bağlandığı gerçekliktir, ama yeryüzü sınırsız değildir. Yerküre ile "düşünen ve yalnızca onu anlayan değil, onu değiştiren bir tür" olarak ilişkilerimiz karmaşık bir yapıdır. Karmaşık bir sistemi oluşturan öğeler, metinsel veya kavramsal bir yapı olabilir ama karmaşık bir yapı basit bir çizgi ile de temsil edilebilir. Kavramsallaştırma yapmazsak, yeryüzü biçimi nedir? Yeryüzü, topografya sözcüğünün en dar anlamı olan, çeşitlenen yüzey kabartmasıdır. Ucu açık değişken eğrisel bir çizgi, topografik kesit çizgilerini temsil eden çizgidir. Yeryüzünü temsil eden eğrisel çizgi, diğer bir deyişle topografik kesit çizgisi bir ikondur, ama H öznesi bu basit çizgiyi yalnızca ihtiyacı olduğu zaman anlayabilir. Topografya sözcüğünün dar anlamı yüzey kabartmasıdır, en geniş anlamı yer tanımlamaktır. Tarladaki tümseğin çiftçi tarafından tabure olarak kullanılması, mimari üretimler için yeni bir düşünme alanı olabilir.

**Anahtar Kelimeler:** Topografya, çerçeve, aralık, internet, medya, düz çizgi, değişken eğrisel çizgi.

\*Yazışmaların yapılacağı yazar: Ali Gökhan BİRO. alibiro@gmail.com; Tel: (212) 229 13 94.

Bu makale, birinci yazar tarafından İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimari Tasarım Programı'nda tamamlanmış olan "Elektronikleşen çevrede mimarlık" adlı doktora tezinden hazırlanmıştır. Makale metni 30.06.2008 tarihinde dergiye ulaştırılmış, 19.01.2009 tarihinde basım kararı alınmıştır. Makale ile ilgili tartışmalar 31.08.2010 tarihine kadar dergiye gönderilmelidir.

## Architecture in the electronicized environment

### Extended abstract

*Cinema produces a virtual setting and presents an alternative reality. Internet is an alternative reality. Theoretically, in hyperspace we can experience an alternative relative through all of our senses. Media produces alternative images of reality. TV or the computer screen uses electrons to present things. The omnipresent screen with the same specifications becomes the frame of expression. The frame of the architectural production is a piece of land on the surface of the earth.*

*The word space is a concept which encompasses everything. Space can be seen as a mechanism which can contain everything. The surface of the earth is a reality to which the alternative realities are bound but the surface of the earth is not limited.*

*Once architectural productions are built are no longer alternative realities, they are the reality. To present or to represent something for architecture is not an aim, but an outcome. However, this hypothesis doesn't change the fact that building is an indicator. Architectural productions cannot be expressed with words alone, since they are composed with lines.*

*Because within the electronicized environment, design and production process is achieved through computers and robots, to produce the varying curvilinear line is equivalent to producing a straight line. With this varying curvilinear line it is possible to produce an infinite number of forms.*

*As a species, that not only thinks and understands the earth, but also changes it, our relations with the earth are a complex system. The elements that compose a complex system can be literally constructed or conceptually structured, but it can also be transformed into a form. If we don't conceptualize, what is the form of the surface of the earth as an object? The form of the surface of the earth is the varying relief of the surface which is the most common meaning of the word topography. Extendable varying curvilinear line is a line that can represent any topographical section line.*

*Every architectural production produces a flat surface. In architectural production context, a flat sur-*

*face must be attached to an inclined surface. People walk over the flat surfaces but see the walls. The key object of the architectural space is an interstitial walkable surface that connects at least two different levels or two surfaces. A continuous surface, curvilinear in section, serves both as the surface we walk on and the surface we perceive orthogonally through our senses.*

*The fact that the building which will be designed will be on the surface of the earth could become the point of departure for the beginning of the architectural design. A site surface that has a building to be demolished on it or a flat site that contains a basement floor, can be reconfigured using the rubble, can be reformed producing a combination of hills, ditches and plateaus. It can be retransformed into one of its original forms. The curvilinear line that takes place at the intersection of two lines, in other words any topographical section line, the reconfigured sites within the city land can be used as a surface that interconnects the architectural productions.*

*TV or the computer screen is a frame with a flat surface. The function of the screen is to present something. To present something two dimensions or movement within two dimensions is sufficient. It is possible to present something on an imaginary screen to consisting of a topographical surface (a combination of concave, convex and flat surfaces). In this situation, this form of the surface that belongs to the screen will become the part of the presentation. An inclined surface is the part of the indicator.*

*Architecture is the relationship between the surface of the earth and the human being. The environment of the building that is designed for the surface of the earth is the surface of the earth. Where the human being's foot lays is where the humane reality lays. This assumption is not a thought structure, is reflecting over a varying curvilinear line and a flat line. The curvilinear line that represents the surface of the earth, in other words topographical section line is an icon, but the "h" subject can only understand this simple structure only when he needs to. The word topography's most common meaning is surface relief; its most in depth meaning is identifying the place. The bump found and used as a seat by the farmer, can be a new thinking field for the architectural productions.*

**Keywords:** *Topography, frame, interval, internet, media, straight line, varying curvilinear line.*

## **Giriş**

Boşluk ve madde arasında oluşan ilişki yalnızca kavramsal bir yapı değildir, boşluk ve madde ile oluşan varlık belli bir biçimi olan kütledir. Maddeyi ilişkili olduğu boşluktan ve düşünce- den bağımsız düşünmek yetersizdir, ama varlığı, varlığın bir parçasını oluşturan biçimden bağımsız düşünmek te yetersizdir. Bu makale nesneyi madde, boşluğu ise nesnenin içinde yer aldığı mekân olarak düşünmek yerine, boşluğu da bir madde olarak düşünmek istemektedir. Boşluğu bir madde olarak düşünmek onu sınırlamak veya sınırlandırıldığı çerçeveyi açıklamak ile olanaklı olabilir.

Bir ayakkabı imal etmek veya bir ev inşa etmek istediğimizde, herşeyden önce imal veya inşa edilmesi öngörülen nesnenin kağıt veya bilgisayar ekranı üzerinde çizimini yaparız. Zihinde oluşan imge kağıda veya bilgisayar ortamına aktarıldığı andan itibaren görsel bir döküman olmaktadır, yani kendisinden söz edilebilen bir nesne olmaktadır. Kağıt- kalem kullanılarak görsel hale gelen bir mimari proje, kağıt üzerinde deneyimlenmektedir. Ekran veya kağıt üzerinde tasarlanan nesne eğer inşa edilmezse bir anlamda sanal gerçeklik olmaktadır, ama bu varsayım örneğin 15. yüzyıl için de geçerlidir, bu bağlamda kağıt- kalem ve ekran- bilgisayar farklı değildir, figür belli bir yüzey üzerinde üretilmiştir. Figürün zemini, ekran veya kağıt yüzeyidir. Ekran veya kağıt yüzeyi bir çerçevedir. Figürü, üzerinde yer aldığı zeminden bağımsız bir varlık olarak düşünmek olanaklıdır ama yetersizdir, çünkü figürün üzerinde yer alacağı yüzey figürden önce olandır.

Bilgisayar ekranı veya beyaz bir tuval yüzeyi, üzerinde sonsuz biçimler üretebileceğimiz boşluk veya olasılıklar alanı olarak düşünülebilir, bu bağlamda yeryüzü de üzerinde sonsuz biçimlerde binalar üretebileceğimiz bir boşluk olarak düşünülebilir. Değişken eğrisel bir çizgi ile sonsuz çeşitlenen biçimler yaratılabilir. Elektronikleşen çevrede tasarım ve üretim bilgisayarlar aracılığı ile olduğundan, değişken eğrisel çizgiyi üretmek ve tanımlamak, düz bir çizgi üretmek ve tanımlamak ile eşdeğerdir. Elektronikleşen çevre olarak tanımladığımız günümüzde, düz bir

yüzey olan ekran üzerinde sonsuz çeşitlenen eğrisel biçimler üretebiliyorsak, söz konusu biçimlerin niteliğini araştırabileceğimiz nesne mimari ürünler olabilir, çünkü mimari ürünler yeryüzü biçimi olan eğrisel bir yüzey üzerinde üretilmektedir.

Mimari ürünü biçimlendiren bilgiler ve araçlardır ama ürün kağıt, ekran veya yeryüzü üzerinde inşa edildikten sonra kendini sabit veya hareketli biçimiyle ifade etmektedir. Düz çizgiler, eğrisel çizgiler ve çizgilerin kesiştiği noktalar, belli bir figüre, nesneye, özneye veya sisteme ait biçimi oluşturmaktadır.

Biçimler iletişim aracıdır. Günümüzde insanları bireysel olarak etkileyen değişim en çok iletişim teknolojisinde olmaktadır, öte yandan mağara resimleri de bir iletişim nesnesidir, insana ait teknolojik bir gelişmedir, bu resimler kitle iletişim araçlarıdır, yani medyadır.

Her hangi bir düşünce sözcükler ile değil, değişken biçimler ile anlatılabilir mi? Bu sorunun ait olduğu düşünme yapısı belki de plastik sanatlardır. Her hangi bir biçimin bir düşüncesi veya fonksiyonu olabilir mi? Bu sorunun ait olduğu düşünme yapısı mimarlık olabilir, belki de bu sorunun ait olduğu biçim yeryüzü imgesidir. Yeryüzü biçimi insan tarafından, insan fonksiyonları için üretilmiş bir yüzey değildir, insanın kendini üzerinde bulunduğu yüzeydir, alternatif gerçeklikler de dâhil olmak üzere insanın fiziksel eylemleri ve zihinsel eylemleri bu yüzey üzerinde gerçekleşmektedir.

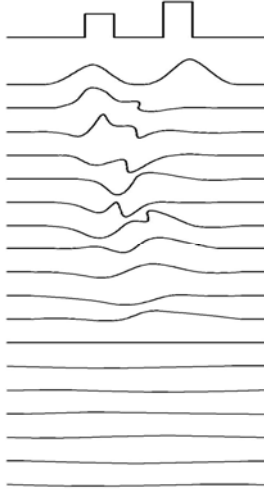
Yerküre ile “düşünen ve yalnızca onu anlayan değil, onu değiştiren bir tür” olarak ilişkilerimiz karmaşık bir yapıdır. Yürekli’ler açık bir sistemi “ucu açık spiral” olarak tanımlamaktadırlar (Yürekli, 2004). Ucu açık sistem, aynı zamanda karmaşık bir yapı olmaktadır. Ucu açık bir sistem tanımlanabilir ama Deleuze’ün deyimiyle bu tür bir tanımlama bütünün verilmediği veya verilemediği bir mantık doğrultusunda değişime her zaman açık olmalıdır ve beklenmeyen bir hareket ortaya çıkabileceğini de öngörmelidir (Cache, 1995). Karmaşık bir sistemi oluşturan öğeler, metinsel veya kavramsal bir yapı olabilir

ama karmaşık bir yapı basit bir çizgi ile de temsil edilebilir. Kavramsallaştırma yapmazsak yeryüzü biçimi nedir? Yeryüzü biçimi çeşitlenen yüzey kabartmasıdır. Ucu açık değişken eğrisel bir çizgi, topografik kesit çizgilerini temsil eden çizgidir.

## Topografya

Topografya sözcüğün en geniş anlamı “yer tanımlamak”tır, en dar anlamı yüzey kabartmasıdır. Yüzey kabartmasındaki çeşitlenmeler belli yönelmeler ve tanımlı mekanlar yaratmaktadır (Schulz, 1979). Her hangi bir topografik kesit çizgisi, düz çizgiler ve değişken eğrisel çizgilerin kombinasyonu ile oluşmaktadır.

Şekil 1’de en üstte yer alan kırılan çizgiler ile oluşan topografik kesit çizgisi dışında diğer çizgilerin hepsi birbiri ile benzer niteliktedirler ama aynı çizgi değildirler, bu çizgiler tanımlanabilir bir sınır noktası olmadan değişmektedirler. Bir tepenin nerede başlamakta olduğu çoğu zaman bir sınır çizgisi olarak tanımlanamaz. Topografya, bir elementten diğerine “alansal bir yüzey” olarak geçiştir, örneğin A farklılığından B farklılığına geçiştir, uzatılmış sınır, ne A ne de B olan ara yüzeydir, mekansal kararsızlıktır.



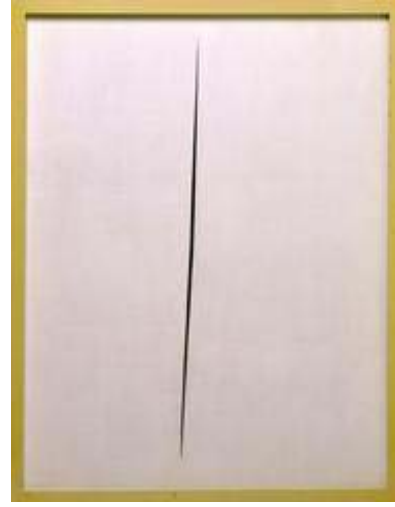
Şekil 1. Topografik kesit çizgileri

## Çerçeve

Beyaz bir tuval yüzeyi kendisini her olasılığa açan basit bir çerçevedir, üzerine herhangi bir figür çizilebilir. Dışsal bir nesneyi, içsel bir

duyguyu, bir saptamayı veya bir tasarımı göstermek farketmez, her figür veya zaten bir nesne olan tuval bir şeyler göstermektedir, beyaz bir tuval yüzeyi üzerinde bir şey göstermek isteyen ise öznedir.

Lucio Fontana 1950’li yıllarda “mekan” ismini verdiği bir dizi resimde, tuval yüzeyinin üzerine yarık açmıştır, tuval yüzeyini patlatmıştır. Şekil 2’de görülen resimde, çerçeve tarafından gerilen bez yüzeyi figürü oluşturmaktadır.



Şekil 2. Mekan, L. Fontana

Fontana, çerçeveyi ve gerilmiş bezi, en az kendisi kadar figürü üreten ortak yapmaktadır. Fontana’nın bu resminde etkenlik ve edilgenlik birbirinin içine geçmiştir. Figürsüz resim olmayacağı için hala bir figürdür, ama artık tuval figürü değildir. Figür dışsal bir nesnenin temsili değildir. Figür ait olduğu yüzeyden çekip çıkarılamaz. Figür, tuval yüzeyinde x ve y düzleminde gerilmiş bez ile oluşmuştur, ama z düzleminde de tanımlanmaktadır. Fontana’nın bu resmi bizi çok kritik bir soruyla karşı karşıya getirmektedir. Öznellik ve nesnellik arasındaki sınır nedir? Bir yerde tanımlanabilecek bir nesnellik vardır, diyelim ki bu bir tuval yüzeyidir, üzerine F figürü yaptığımızı varsayalım, hangi figür ve figürün nasıl çizildiği, öznenin verdiği bir karardır veya olaydır. Deleuze’e göre olay (İng. event) yaratmadır. Uzatma (İng. extension) bir elementin kendisini takip eden diğerlerine doğru çekilmesidir, böylelikle bir bütün üretilmiş olur ve takip eden elementler ilk elementin parçası

olmaktadır (Deleuze, 2006). Deleuze'ün yargısıyla düşünersek, beyaz bir tuval yüzeyi kendini her olasılığa açan basit bir çerçeve ile tanımlanan yüzeydir, ama üzerine F figürü çizilebilmesi için öncelikle Ç çerçevesi olmak zorundadır, üzerine F figürü çizilirse, Ç çerçevesi F figürünü içerir, ama F figürü yalnızca Ç çerçevesi ile tanımlanamaz, daha çok F figürü Ç çerçevesini önceden varsayar ve içermektedir.

Fontana yalnızca F figürünün Ç çerçevesini önceden varsaydığını göstermez, çünkü figür öznenin kontrolünde olmayan bir değişkendir. Pazardan satın alınan farklı tuvaler, ahşabın kuru luğuna ve bezin dokusuna bağlı olarak değişkendir. Öte yandan tuvalin hangi malzemeden olduğu, hangi kuvvetle gerildiği matematiksel olarak hesaplanarak üretilebilir. Hesaplar sonucu elde edilen tuval yüzeyi ve bir el olarak tasarlanmış alet ile çok sayıda birbiri ile aynı olan "tuval üzerinde figür" üretilebilir. Tasarlanmış tuval yüzeyi nesnellik bölümünde mi kalmaktadır? Bu durumda tuval yüzeyi de öznenin kararları ile üretilen tasarım nesnesi olmaktadır. O halde pazardan satın alınan tuval nesnesinin niteliği nedir? Belki de bir nesnenin kopyasını yapmamak süreci karmaşık bir yapı olmaktadır.

Tuval yüzeyini topografik bir yüzey olarak düşünürsek, Fontana topografik bir yüzey üzerine uyguladığı kuvvet ile, yeni bir topografya üretmiş olmaktadır. Fontana'nın yapıtı bağlamında boşluk mu figürdür yoksa maddesel bir varlık olan bez yüzeyi ve çerçeve mi figürdür? Belki de figürün nasıl üretildiği önemli değildir, figür çerçeve ile sınırlanmaktadır. Her hangi bir sürecin bütünüyle kontrol edilebilmesi için, sınırlarının yani çerçevesinin belirlenmesi veya tanımlanması gereklidir.

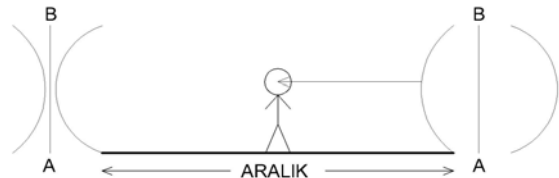
### Aralık

Mimarlık öncelikli olarak ne yaptığımızı anlamak ve nerede yaptığımızı anlamak sürecidir, ama yalnızca çevreyi anlamak, yazılı veya görsel olarak ifade etmek değildir. Mimarlık yeni bir yapı önermek olayıdır. Mimari ürün, içinde yer alacağı çevreyi anlamak isteyen bir analize ve senteze bağlı olan, hem de bağlı olmak zorunda olmayan öznel ve sezgisel bir üretimdir.

Mimari sistematik, arazi, analiz, olanaklar, program, dörtlüsünden oluşmaktadır. Arazi üzerine yaptığımız bütün analizler nesnel olabilir, ama saptanan nesnellik, öznenin gerçekleştirdiği bir eylemdir. Olanaklar, tasarlanacak senaryolardan ve biçimlerden her hangi biridir, yani değişkendir. Program biçimsel bir gereklilik değildir. Tasarım aşamasında, değişken olmayan tek veri arazi boyutlarıdır. Sistemin diğer bütün verileri değişkendir, yorumlanabilir, tartışılabilir.

Arazi boyutları, mimari üretimin sınırlandırıldığı fiziksel bir çerçevedir. Arazi boyutları, bina tasarımının ve arazi tasarımının bir bütün olarak yer alacağı çerçeve olmaktadır. Bu çerçevenin niteliği çerçeve kenarları ve varolan nesnelere arasındaki aralık ile oluşmaktadır. Eğer bina tasarımı kaçınılmaz bir gösterge ise, bildirim "aralık" içinde yapılmaktadır. Her hangi bir araziye yerleşmek çalışması, aralıkların niteliğinin saptanmasıdır. Mimarlar her zaman aralıkları analiz ederler, çünkü aralıklar mimari ürünün bir parçasıdır. Aralık çerçevelerin arasındadır ve çerçevelerin niteliğini belirlemektedir, ama ne o çerçeveye, ne de diğer çerçeveye aittir. Çevrede inşa edilecek yeni bir bina aralıkların niteliğini de değiştirmektedir. Aralık çerçevelerin niteliğini belirleyen bir etkidir ama aynı zamanda edilgendir, niteliği sürekli değişmektedir.

İnsanlar kat döşemeleri üzerinde yürümektedir (hareket etmektedir) ama duvarları görmektedir. Merkezi gözümüz olarak düşünürsek, resimler, sahneler, duvarlar, gözün doğrutusuna dik olan teğetlerdir. Sahne gözümüzün ve vücudumuzun hareketi ile sürekli değişen A ve B noktası arasındaki yüzeydir (Şekil 3).



Şekil 3. Aralık

Aralık Moebius şeridine benzemektedir, bu şeridin içi veya dışı tanımlanamaz, tek bir yüzeyi

vardır, bu şerit boyunca düz bir yüzey eğimli bir yüzeye, eğimli bir yüzey de eğimli veya düz bir yüzeye bağlanmaktadır (Şekil 4). Mimari bağlamda “aralık” insan ayağının yere bastığı yüzeydir, bu yüzey alt ve üst kot arasındadır, yani eğimli bir yüzeydir. Mimari mekanın anahtar ögesi, en az iki kotu veya iki yüzeyi birbirine bağlayan arada kalan yürünebilir düzlemdir.



Şekil 4. Moebius şeridi

### İnternet ve hipermekan

İnternet bir araçtır. Araç “aracılığı ile” olandır yani arada kalandır. Mimari bağlamda aralık kavramı, elektronik mekanlar bağlamında ekran olarak düşünülebilir. Ekran yürünebilir bir düzlem değildir, yürüyen bir yüzeydir, diğer bir deyişle hareket eden imgedir. H öznesi her nerede ise ekran yani çerçeve de oradadır. Ekran veya gazete kağıdı H öznesinin olduğu her yerde, aynı özellikler ile kendini gösteriyor ise, tanım gereği H öznesinin bulunduğu yer “herhangi bir yer”dir.

Weishar’a göre internet, bilgisayarın içinde sahneler olarak inşa edilmiş sanal mekandır. Bilgisayar ortamında mekan, sayısal olarak bilgisayarda inşa edilen üç boyutlu mekandır, bir grafik olduğu halde, kullanıcı bir anlamda mekanın içindedir. Hipermekan, bilgisayar ortamında mekanın diğer sanal gerçeklik sistemleri ile desteklenmesidir, bu bağlamda hipermekan yaşadığımız dünya karşısında alternatif bir mekan olabilir, çünkü bütün duyularımız ile algılanacaktır (Kaçmaz, 2004). Yaşadığımız dünyadan bütünüyle farklı bir tasarım olanaklı mıdır? Belki de olanaklıdır ama alternatif dünyaların söz konusu olabilmesi için, ilk önce tasarlanmaları gerekmektedir, söz konusu mekan tasarımı mimarlığa, edebiyata, felsefeye, sanata, bilime veya her şeye ait düşüncelere bağlı olacaktır, öte yandan H öznesi bilgisayar simülasyonuna bağlanmadan önce özgür seçimini kullanmıştır, H öznesinin gerçekliği hiç bir zaman hipermekan içinde yaşadığı deneyim değildir, gerçekliği ayağının yere bastığı yeryüzü düzlemdir.

### Medya

Medya kitle iletişim araçlarıdır. Teorik olarak iletilen bildiriye konu olan nesnenin veya düşüncenin doğru bir bilgi olması gerekir ama P. Guiraud’a göre uygulamada tam olarak öyle değildir (Guiraud, 1994). Perrella’ya göre ise artık sadece medya, gerçek veya gerçek olmayı belirlemektedir (Perrella, 2001). Belki de medya yeni bir kurgu yapmaktadır ve yalnızca istediği parçaları göstermektedir. Medya “özgün olan nesne veya olgu” yu ileten kanalların çokluğudur. Bir çok medya aynı yöntemi kullandığı için dolaylı olarak “özgün olan” dolaysız olarak “özgün olanı temsil eden imge” çoklaşmaktadır.

Medya istemli veya istemsiz olarak, zaman ve mekan ilişkisine ait bir olgu ortaya koymaktadır, bu olgu bir soruya dönüştürülebilir; Aynı anda bir mekan çoklaşabilir mi? Medya “o” an “o” yeri çoklaştırmaktadır, söz konusu çokluk yalnızca özgün olan ve kopyaları değildir. Kopyalar gerçeğin yerini alabilir, aynı zamanda kopyalar hem birbirinden, hem de özgün olandan farklı olabilir, özgün olanın gerçekliği ise belirlenemez. Irak savaşı ve medya aracılığı ile bize ulaşan gerekçeleri bu tür bir örnektir.

### Kavramsal model

H mimarına, Y arazisi üzerinde, B binası tasarlanması işi verilecektir. Mimardan beklenen arazi üzerinde belli bir fonksiyonu olan yeni bir tasarımıdır. Mimar Y arazisi üzerinde yürümelidir. Gelecekte tasarlanacak olan B binasının çevresi değişkendir, ama “o” an orasıdır. H mimarı “o” an söz konusu aralığın içindedir. Diyelim ki, “ Y arazisi üzerinde yakın bir tarihe kadar (örneğin 1 yıl önce) şelale içeren bir dere varmış, daha sonra üzerine X binası inşa edilmiş, X binası yıkılmış, Y arazisi zaman içinde dönüşerek açık otopark olmuş.” Y arazisinin üzerinde bir zamanlar varolan dere bir “değer”dir, ama H mimarı Y arazisini yeniden üzerinde şelale olan bir dereye dönüştüremez, bir zamanlar varolan bu şelaleyi besleyen su kanalları, derecikler ve topografik biçim zaten yok olmuş olmalıdır ki, bu şelale artık yoktur. Su fazlası var ise, söz konusu su yapısal çevre tarafından kontrol altına alınmıştır, diğer bir deyişle artık ortada olan bir su fazlası yoktur.

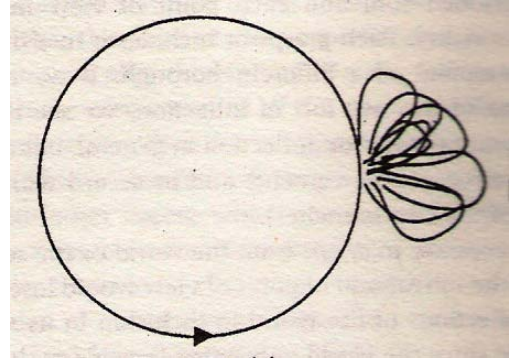
B binasının çevresi, yani yeryüzü değişkendir. Bir yere ait geçmişte olan veya mevcut olan verilerin varlığını kanıtlamak, bu varlığı sürdürmek veya referans almak, bu verileri kavramsallaştırmak veya bu kavramlar aracılığı ile düşünmek gerekli midir? Bir yerin kimliğine, karakterine veya tarihine ait analizler nesnel gerekçelere dayanabilir. Deleuze'e göre, söz konusu analizler zamana ait tanımlamalardır, tanım yapıldığı an tanımlayanlar artık son nedenlerdir (Deleuze, 2006). Bernard Cache'ye göre bu tür bir tanımlama yapıldığı an, bu tanıma ait doğru veya yanlış bilgiler aldığımız kararları etkileyecektir ve sentezin içinde yer alacaktır, bu tanımlamalar üzerine H mimarının alması gereken bir konum ortaya çıkacaktır (Cache, 1995). O halde, Y arazisini nasıl tanımlamak gerekmektedir? Bir nesneyi tanımlamak olabildiğince nesnel bir değerlendirme olmalıdır. Nesnellik, nesnenin yalnızca kendisine dayanan değerlendirmedir ama bu tür bir değerlendirme de öznenin gerçekleştirdiği bir eylemdir.

Y arazisi, yani mevcut otopark veya bir zamanlar varolan şelale, topografik kesit çizgileri ile temsil edilebilir, örneğin otopark düz bir çizgi ile % 50 eğimli bir çizgi arasındaki değişken çizgiler, bir şelale "L" veya "T" harfi veya iki farklı kotu belirten herhangi bir çizgi ile temsil edilebilir. Y arazisi topografik kesit çizgisi olmak özelliğini kaybetmeden biçim değiştirmektedir. Y arazisinin, değişken eğrisel çizgi ile temsil edilebilen düzlem olmak özelliğini kaybetmemesi, Y arazisi üzerine yapılabilecek nesnel bir değerlendirme olabilir.

Gilles Deleuze dünya ile kurulan ilişkileri şemalaştırmıştır (Şekil 5). Deleuze'e göre insan kendini yalnızca dünyada bulan değildir, bulunduğu noktayı tanımlayanıdır. Bu nokta, sonlunun sonu olmayanı, "o" noktada yeniden üretmesidir (Deleuze, 2006). Topografya insandan önce olan biçimdir, insanın kendini uydurmak zorunda olduğu biçimdir, insanın çeşitlenen fonksiyonlar verdiği biçimdir, bu tanım Y arazisini de içermektedir.

Deleuze'ün daire üzerindeki noktayı tanımlaması ne zaman gerçekleşmektedir? Hülya Yürek-

li'ye göre, zamanın dördüncü boyut gibi düşünülmesi, üç boyutlu mekanla eş tutulabileceği anlamına gelmez (Yürekli, 2005). Gerçeklik, şimdiki an ile ilişkilidir. Geçmiş artık yok olmuştur, gelecek ise daha da belirsizdir, detayları oluşmamıştır. Bu basit çerçevede, bilinçli farkındalığımızla "şimdi" sürekli olarak ilerlemekte, bir zamanlar gelecekte olan şekillenmemiş olaylar şimdiki zamanın gerçekliğine dönüşmekte ve sonra da belirlenmiş geçmişe atanmaktadır.



Şekil 5. Sonlunun sonu olmayanı üretmesi şeması (Deleuze, 2006)

B binası Y arazisine bağlanmaktadır, Y arazisi yeryüzüne bağlanmaktadır. Yeryüzü biçimini bir zincir olarak düşünürsek, bu zincirin halkaları zaman içinde geometrik biçimler olarak değişmektedir. Zinciri oluşturan geometrik biçim halkadır, içi boşaltılmış dikdörtgen prizma bir halkadır. Halkalar, düz çizgiler, değişken eğrisel çizgiler ve kombinasyonları ile biçimlenmektedirler. Her bir halkanın farklı biçimde olması halinde de zincir oluşmaktadır. Eğer zincirin bir fonksiyonu varsa halkalar dışa doğru çekiştirilerek eğriselleşmektedirler. Zaman içinde zincir malzeme yapısı olarak değişmemektedir, ama korunmadığı koşullarda paslanabilir, yani nicel olarak değişebilir, öte yandan söz konusu nicel değişim zinciri oluşturan parçaların "halka" olarak tanımlanan geometrik biçimini değiştirmez.

Kesişen dik, dar veya geniş açılı çizgiler ile oluşan nesnelere de topografik biçimlerdir, öte yandan doğa bir kırılma (örneğin tektonik bir hareket) ile oluşan bu çizgilerin kesişim noktalarını törpülemektedir, yuvarlaklaştırmaktadır. Topografik kesit çizgileri yuvarlanarak köşeleri pürüz-

süzleşmiş çizgilerdir, Deleuze'ün şemasında görülmüş bir daire olarak tanımlanabilen çeşitlenen daire biçimlerine benzemektedirler (Şekil 5). Bu farklılaşan çizgiler bir kürenin içini iki farklı renk ile boyamak istemine benzemektedir. Bir kürenin içinde bu tür bir istek, diğer bir deyişle eylem bir figür oluşturacaktır. Niye bu figürü yaptınız? Öznenin bu soruya vereceği yanıt nesnel gerekçelere dayanabilir mi? Açıklanabilir tek nesnel gerekçe bir kürenin içinde olduğudur, çünkü bir kürenin içinde söz konusu eylem kaçınılmaz olarak bir figür oluşturacaktır. Yeryüzü biçimi kavramsal bir biçim olan küre değildir, ama yeryüzünü oluşturan biçimler kürenin içinde çizilebilecek sonsuz çizgilerden her hangi biri olarak düşünülebilir.

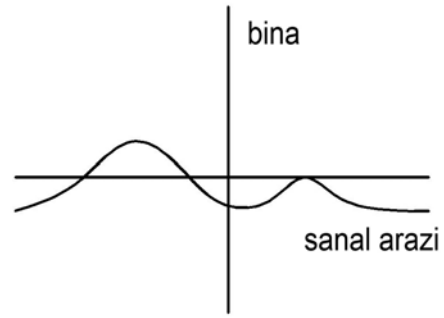
Mimari üretimler bir ayakkabı üretiminden farklıdır, ayakkabı nesnesi insan vücuduna ve zihnine bağlanmaktadır, binalar ise yeryüzüne de bağlanmaktadır. Zihin-vücut ve çevre bir bütündür. Elektronikleşen çevre bağlamında söz konusu olan alternatif gerçeklikler de yeryüzüne bağlanmaktadır, ama bu tür gerçeklikler insana insanın yalnızca bir parçası olan zihin aracılığı ile bağlanmaktadır.

Şekil 6'da görülen yatay ve dikey çizgiler Y arazisi üzerinde B binası tasarımı şeması olarak düşünülebilir. Dik açı ile kesişen düz çizgiler ne söylemektedir? İnsan düşüncelerini açıklamak veya ifade edilebilmek için iki düz çizginin dik açı ile kesiştiği koordinat sistemi gereklidir. Belki de koordinat sistemi insan türünün düşünme yapısını açıklamaktadır.

Şekil 6'da görülen sanal arazi nedir? Amacımız sözcükler ile oynamak değildir, Y arazisi düz bir arazi olmasaydı, nasıl bir arazi olabilirdi? Değişken eğrisel bir çizgi ile temsil edilebilecek herhangi bir topografik kesit çizgisi olabilirdi. Y arazisi zaman içinde değişen biçimlerdir, H mimarı Y arazisi üzerinde B binası tasarımı yapmadan önce, Y arazisini sonsuz çeşitlenen topografik kesit çizgileri olarak düşünebilir.

Binaların yıprandıkları için yıkılmaları gerekebilir, kentlerin nüfusu arttığı için yıkılmaları gerekmektedir. Nitelsiz binaların zaten yıkılma-

ları gerekir. Belki de en önemlisi, daha önce bina inşa edilmemiş arazilerde yeni binalar inşa etmek yerine, üzerinde yıkılabilir binalar olan arazilerde, yeni binalar tasarlamak gerekmektedir. Üzerinde yıkılacak bir bina olan veya bodrum kat içeren düz bir arazi yüzeyi tepeler, çukurlar ve düzlükler kombinasyonu ile yeniden tasarlanabilir, bu tür arazi yüzeyleri özgün olan ama bire bir kopyalanamaz olan biçimlerinden herhangi birine yeniden dönüştürülebilir. Ucu açık düz çizgiye bağlanan değişken eğrisel çizgi ile her defasında farklı bir biçimi olan ama zaten yeryüzününe de ait olan bir düzlem üretilebilir.



Şekil 6. Sanal arazi

Değişken eğrisel bir çizgi ile ifade edilebilen yeryüzünü temsil eden eğrisel çizgi, diğer bir deyişle topografik kesit çizgisi bir ikondur, ama H öznesi bu basit çizgiyi yalnızca ihtiyacı olduğu zaman anlayabilir. Yüzey kabartması, değişen ve dönüşen midir, yoksa değiştiren ve dönüştüren midir? En geniş anlamda topografya "yer tanımlamak"tır. Tarladaki tümseğin çiftçi tarafından tabure olarak kullanılması, mimari üretimler için, yeni bir düşünme alanı olabilir. Bu model belli bir senaryo ortaya koymadan, ne işe yaradığı planlanmayan, belki de hiç bir faydası olmayan değişken eğrisel bir çizgi üzerine "o" an "o" arazi üzerinde, araziye yeniden biçimlemek için düşünmektir.

## Sonuç

Tv veya bilgisayar ekranı, bir şeyler anlatmak veya bir bildirim yapmak için elektroniği kullanmaktadır. Gözlemcinin karşısına her yerde aynı özelliklerle çıkan ekran, yalnızca bildirim üzerinde yer aldığı yüzey değildir, olasılıklar



alanıdır. Bildirimin kendisi maddesel değildir, ama bildirim üzerinde yer aldığı yüzey, yani ekran maddeseldir. Ekran, bir kâğıt parçası veya mağara duvarı medyadır, bildirim ileten kanallardır. Elektronikleşen çevre olarak tanımladığımız günümüzde ekrana bağımlıyız. Bir kâğıt parçası buruşturularak yeniden biçimlenebilir, söz konusu biçim bildirim bir parçası olacaktır, ekran ise maddesel bir varlık olduğu halde biçimsel olarak değiştirilemez. Ekranın fonksiyonu bir şeyler göstermektir. Bir şeyler göstermek için iki boyut veya iki boyut içindeki hareket yeterlidir. Üzerinde yürüdüğümüz yüzey kabartması ise insan duyularına hem dik olan yüzeydir, yani ekrandır, hem de ayağımızın yere bastığı yüzeydir, bu iki yüzey kesintisiz olarak birbirine bağlanmaktadır, aralarında belli sınır çizgisi tanımlanamaz.

Mimari ürün kaçınılmaz olarak bir göstergedir, gözlemciye bir şeyler anlatmaktadır, ama söz konusu bildirim yeryüzü üzerinde belli bir alan kullanmaktadır. Mekân sözcüğü her şeyi içeren bir kavramdır. Mekân, her şeyi içine alabilecek kapasitesi olan bir mekanizma olarak görülebilir. Yeryüzü, alternatif gerçekliklerin de bağlandığı gerçekliktir, ama yeryüzü sınırsız değildir.

Fontana, düz bir tuval yüzeyini patlatarak, tuval yüzeyini figürü oluşturan ortak yapmıştır, söz konusu yapıtları “mekân” olarak tanımlamaktadır. Fontana'nın yapıtını mimari bağlamda nasıl okumamız gerekmektedir? Mimari ürünün hem

çerçevesi, hem de çevresi yeryüzüdür, arazi üzerinde üç boyutlu yüzey hareketi varsa mekan zaten oluşmuştur.

Yeryüzünü ekran veya beyaz bir tuval yüzeyi, yani üzerinde herhangi bir şekil üretebileceğimiz olasılıklar alanı olarak düşünmek yerine, figürü üreten değişken biçimler olarak düşünmek, elektronik mekânların yapamayacağı bir etki olabilir. Diğer bir deyişle binayı bir madde olarak düşünmek yerine, araziye bir madde olarak düşünürsek, şekli değil, şeklin üzerinde yer alacağı zemini tasarlamak, mimari tasarımlar bağlamında olanaklıdır.

### Kaynaklar

- Cache, B., (1995). *Earth Moves*, The MIT Press.
- Deleuze, G., (2006). *The Fold*, Continuum, Londra.
- Guiraud, P., (1994). *Göstergebilim*, İmge Kitabevi yayınları, Ankara.
- Kaçmaz, G., (2004). Dijital çağda mimari mekan bilimkurgu sineması aracılığı ile sibermekan hipermekan ve uzaymekan, *Doktora Tezi*, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Perrella, S., (2001). *Hypersurface Theory*, Cristina, G.D., *Architecture and Science*, Wiley Academy, Londra.
- Schulz, C.N., (1979). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, Rizzoli, New York.
- Yürekli, F. ve Yürekli, H., (2004). *Mimarlık bir entellektüel enerji alanı*, Yapı Yayın, İstanbul.
- Yürekli, H., (2005). *Topoğrafya dersi notları*.