

Mimarlık, bilgisayar ve sinema: Thomas'ın sanal evi

Gül KAÇMAZ*, Belkıs ULUOĞLU

İTÜ Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Taşkışla, 34437, Taksim, İstanbul

Özet

John Rajchman'ın "sanal ev" kavramı, bilgisayar çağında sanallaşan mimarlığın yeni oluşumlarına ışık tutmaktadır. Rajchman *Yapılar (Constructions)* (1998) kitabında iki sanal ev tanımlar: bilgisayarla desteklenerek sanallaşan akıllı ev ve insanın varlığı ile evleşen internetin sanal ortamı. Bu çalışma Rajchman'ın çift anlamlı sanal ev kavramından yola çıkarak insan-makina-mekan üçgeninin karmaşık ilişkisini bilimkurgu sineması aracılığı ile incelemektedir. Sanal evlerin benzer ve farklı özellikleri Pierre-Paul Renders'in yakın gelecek filmi *Aşık Thomas (Thomas in Love)* (2000) özelinde ortaya konmakta, sanal evin mimariğe katkısı üzerinde durulmaktadır.

Anahtar Sözcükler: İnsan-makina-mekan, sanal ev, bilgisayar, internet, bilimkurgu sineması.

Architecture, computer and film: the virtual house of Thomas

Abstract

John Rajchman's "virtual house" concept questions the virtualization of architecture in the computer age. He defines two virtual houses in *Constructions* (1998): a smart house equipped with computers and a virtual house within the computer screen. In this study, I uncover the complex relationship of man-machine-space triangle through science fiction cinema using Rajchman's double-sided concept of virtual house. Similar and different features of the virtual houses are studied through Pierre-Paul Renders' near future film *Thomas in Love* (2000). The film depicts the Internet-dependent life of Thomas, an agoraphobe, who cannot stand open space, or any kind of human contact. Connected to an advanced version of the Internet, his "visiophone" is his only contact with the outside world. Thomas lives in two virtual houses, his smart house equipped for his handicapped body and the virtual house within his visiophone. Both houses are framed, confined and introverted. His first virtual house has materiality whereas the second is immaterial. The first house has depth while the second is flattened. The former has continuity; the latter is discontinuous. The wired house is static while the other is mobile. These are the characteristics of the virtual houses. In this unified virtuality, Thomas lives within the duality of the real and the simulated; the duality of the traditional and the technological; the opposition of the architectural and the digital.

Keywords: Man-machine-space, the virtual house, computer, the Internet, science fiction film.

*Yazışmaların yapılacağı yazar: Gül KAÇMAZ. gulcacmaz@yahoo.com; Tel: +31(20) 412 55 40.

Bu makale, yazar tarafından İTÜ Mimarlık Fakültesi'nde tamamlanmış olan "Architectural space in the digital age: cyberspace, hyperspace and exospace through science fiction films" adlı doktora tezinden hazırlanmıştır. Makale metni 04.06.2004 tarihinde dergiye ulaşmış, 12.07.2004 tarihinde basım kararı alınmıştır. Makale ile ilgili tartışmalar 31.03.2006 tarihine kadar dergiye gönderilmelidir.

Giriş

1904 yılının felsefesi ve mimarlığı endüstri devriminin sonuçlarıyla meşguldü; kuramcı ve mimarlar insanla makina arasındaki ilişkiyi anlamaya ve onunla başa çıkmaya çalışıyorlardı. Miles Orvell “makina kopya ve reproduksiyon üretme gücüyle kültürümüzü nasıl değiştirdi?” diye sorar (Telotte, 1999). 2004 yılında benzer bir durum içinde olduğumuzdan, yüz yıllık bu hikaye bahsetmeye değer; çünkü biz de baska bir makinanın sonuçları ile uğraşmaktayız: bilgisayar. Dijital devrimin bir sonucu olarak biz de Orvell’in sorusunu yineleyerek insan-makina ilişkisini anlamaya çalışıyoruz: Bilgisayar kopya ve reproduksiyon üretme gücüyle kültürümüzü nasıl değiştiriyor? Soru benzer olsa da bilgisayar çağının kopyaları üretim bandından çıkanlardan farklı, onlar sanal.

Gerçek olan fiziksel varlığa, maddesel, dokunulabilir bir bedene sahiptir. Gerçek olanın zıttı olarak sanal ise, fiziksel varlığın eksikliğidir. Jean Baudrillard’a göre, temsil gerçeğe ilgilidir; sanalsa gerçeğe ilgili bir referans taşımaz. Algılansa da orada değildir. Gerçek varlığı, sanal ise gerçeğin yokluğunu ima eder. Sanal referans eksikliği ile, birinin sahip olmadıklarıyla ilgilidir. Baudrillard temsilin gerçek olanın anlamını ya da kavramını gösterdiğini, sanalın ise gerçek olan herhangi bir şeye referans vermeyen bir temsil olduğunu söyler. Temsil ile temsil edilen arasındaki farklar bilgisayar çağında ortadan kalkmıştır. Sanal kendi gerçekliğine sahiptir (Baudrillard, 2001). “Kavramla gerçeklik arasındaki ilişki ... teknik ve zihinsel dev bir simülasyonun basıncı altında kopmuş, yerini sanalın yapısına bırakmış, böylece gerçek ve anormal (yani tamamen kendine referans veren) bir perspektifle kendi hesabına hareket eden gerçeğin eşzamanlı yapısından bağımsız hale gelmiştir,” (Baudrillard, 2001). Simülasyon, Baudrillard’ın televizyon kültürü için ürettiği 1980’ler kavramı, 1990’ların bilgisayar kültüründe sanallık kavramına dönüşür.¹ Bilgisayar

tarafından üretilenlerle İnternet’te meydana gelenler sanaldır; fiziksel olarak varolmayıp yazılım sayesinde öyle gibi görünürler. Sanal mekanda nesnelere hissettiğimiz varlıklar değil, yeniden üretilmiş, kendine referans veren imgelerdir.

Rajchman’ın “Sanal Evi”

Sanallık tartışması bugün karşı karşıya olduğumuz akıllı binalarla mimari bir düzleme taşınır, çağdaş ev her gün biraz daha sanallaşır. Yapılar’ın son bölümü “Sanal Ev”de mimarlık kuramcısı John Rajchman terimi yeni bir mimari çalışma olarak ele alır: “Sanal ev ... bedeni (Paul Virilio’nun değımiyle “engelli bedeni”) hissedecek, koruyacak ve ona hizmet edecek donanıma sahip, ev otomasyonu için bağlanmış bir ev anlamına gelebilir... Yarattığı sorun çevrenin bir grup bit ve mimari birimin de bilgisayar ya da onu isleten zihin olduğu bir modele göre, akıllı ortamlardaki mimarlık sorunudur” (1998, 118). Rajchman sanal evin başka bir tanımını yaparken de aynı bağlamda farklı bir anlama ulaşır: “sanal kütüphane, müze veya alışveriş merkezlerinden bahseden bir paradigmaya göre sanal ev ekrandaki ev anlamına gelebilir. Bu, simüle edilen işlevlerin eksikliğinden ayrı olarak, belli mimari sorunlar doğurur: artık duvarlarla çevrelenmeyen ve tektonik mekânla sabitlenmeyen, tersine ekranda bilgi parçaları gibi yüzen, hareket eden imgelerin sorunu ve genellersek, beden ve hareketin daha az oturmuş duygusunun sorunu,” (Rachman, 1998).

Tekrar edersek, Rajchman’a göre sanal evin iki şekli vardır: İşlevlerin mimari çözümlerle değil, evin bilgisayarla sanallaşması sayesinde yerine getirildiği akıllı bir ev olabilir. “Sanal ev bu yüzden tamamen gerçek kalırken çok akıllı hatta uçuk olabilir” (Rajchman, 1998); veya şehrin caddeleriyle öteki evlere değil de internetin dev ağlarıyla öteki bilgisayarlara bağlanan bilgisayarın içindeki ev olabilir. Rajchman (1998) bunu “bitlerin bir zamanlar simüle edip yerini aldıkları gerçek kentler üzerine örülmüş görünmez

¹ Baudrillard (1999, 129) “ilkel toplumun maskeleri, burjuva toplumunun aynaları vardı. Bizimse imgelerimiz var,” der. Gerçek olanın karşıtı olarak hayali (maske) yerini temsile (ayna), temsil yerini

simülasyona (televizyon ekranı), simülasyon ise sanal olana (bilgisayar ekranı) bırakmıştır.

kentler yaratarak daha önce atomların yaptıklarını yapmak için çağırıldığı sanal bir mekan,” olarak tanımlar. Bu ortamda bilgisayar her şeydir, telefon, posta kutusu, televizyon, kütüphane, müzik seti, kamera, bilgi, iletişim, görsel-işitsel medya ve birçok başka şeyin mutlak aracıdır. “Her istediğini yapan makinelerle desteklenmiş, yalıtılmış engelli bir beden için tasarlanmış bir ev yerine, sanal ev burada, sanal bir alemde diğer zihinlere bağlanmış gerçek olmayan bedensiz bir zihnin eviymiş gibi, fazla oturmamış bir imge ve beden durumunun evi olur,” (Rajchman, 1998). Bilgisayar bireyin dış dünyaya sanal bağlantısı, “bedensiz zihni” olur. İnsanlar mekansal ve zamansal uzaklıktan bağımsız bir şekilde bir araya gelir.

Renders'ın *Aşık Thomas'sı*

Rajchman (1998) kitabını, “sanal ev ... tasarlanmayı bekliyor,” diye bitirir. Yapıları yayınladığı 1998'den iki yıl sonra kavramı bir Avrupa bilim kurgu filminde görselleştirilir. *Aşık Thomas* Belçikalı yönetmen Pierre-Paul Renders'in çektiği bir yakın gelecek filmidir (Şekil 1).² Film Rajchman'ın ilk tanımındaki bilgisayarlarla donatılmış akıllı evin yanında, ikinci tanımındaki bilgisayarın içindeki evi de betimleyerek birleşik bir sanal ev kavramı oluşturur. Bu çalışmada sanal ev kavramı bilgisayar biliminin bir sonucu olarak, *Aşık Thomas*'daki sinemasal temsili aracılığı ile incelenecektir. Amaç *Aşık Thomas*'daki sanal ev kavramının aracılığıyla mimarlıktaki sanallaşmayı ve insanın varlığı ile evleşen Internet'in sanal ortamını irdelemektir. Analitik bir yöntemle sanal evlerin özellikleri ortaya konurken bir yandan da karşılaştırılır.

Filmin konusu şöyle: Otuzlarının başlarındaki Thomas (okunuşu Toma) agorafobdur, açık alanlara ve insanlarla temasa geçmeye tahammülü yoktur. Evinden sekiz yıldır çıkmamış, yiyecek ve ihtiyaç maddeleri üç ayda bir evine getirilmiştir. Yaşamı tüm gereksinimleri ile

ilgilenen Globale adlı sigorta şirketinin kontrolü altındadır. Dış dünya ile bilgisayarı aracılığıyla iletişim kurar. Filmdeki adıyla vızıfonu Internetin gelişmiş bir sürümüne bağlıdır. Thomas vızıfonuyla annesinin bitmez tükenmez aramalarını yanıtlar, sigortacısı ve terapistiyle konuşur, “Bir-Kalp-Yakala,” adlı buluşma sitesinde, Madam Zoe'nin devlet destekli engellilere özel hayat kadını servisinde, hatta sanal bir kadınla birlikte olmak için siberseks kıyafeti giydiği “Sextoon” adlı sitede gezinir. Dışarıda kimlik simgeleri, video şiir, terleme kulüpleri ve renk değişim kabileleri ile stilize bir dünya vardır.



Şekil 1. *Aşık Thomas*'nın film afişi

İnternetteki gezintileri Thomas'yı farklı kadınların sanal dünyalarına götürür: Bir-Kalp-Yakala'dan tanıdığı hayat dolu Melodie'yi yatak odasında, aşık olduğu tıbbi hayat kadını mutsuz Eva'yı önce işte, daha sonra evinde ziyaret eder. Sanal partneri Clara onu nereye götürürse gider; bazen yerçekimsiz bir deney ortamına, bazen bir kumarhaneye. Israrcı annesi Natalie'nin rengârenk dairesine ise hiç gitmek istemez. Film yönetmenin dediği gibi, “aşırı iletişim halindeki toplumda insan temasının yitimi” üzerinedir (Renders, 2002).

Fakat henüz en ilginç kısmı duymadınız: Filmde Thomas'yı görmeyiz. Evini bile görmeyiz. Tüm gördüğümüz Thomas'ın bilgisayar ekranındaki görüntülerdir. Renders'ın kamerası bu ekrandır. Internetin sanal mekanı aynı zamanda film mekanıdır. Thomas'ın ekranının dışında kalanlar, Rajchman'ın ilk sanal evidir (gelişmiş makinelerle donatılmış bir ev), bilgisayar ekranının içinde ise ikinci sanal ev yer alır. Film bilgisayarıyla bütünleşmiş Thomas'ın Internet

² Bu şekil Internet Movie Database sitesinden 19 Ocak 2004 tarihinde alınmıştır, <<http://www.imdb.com/title/tt0262826>>.

Diğer şekiller ise Ömer Barıştıran'ın teknik desteği ile *Aşık Thomas*'dan alınmıştır.

bağımlısı yaşamını anlatır.³ Filme ilginç bir katmanlaşma hakimdir: Önde biz, izleyiciler ve kamera ya da sinema ekranı ve varken yok olan Thomas vardır. Ardında bilgisayar ekranı ve onun gerisinde de dış dünya yer alır. Bilgisayarına psikolojik olarak bağımlı olan Thomas'ın algısı çerçevenin içindeki mekanla sınırlıdır. Kamera Thomas'ın gözüdür. Bu öznel bakış açısı yüzünden kendimizi Thomas'ın kafasının içinde bulur, tereddütlü sesini kendi kulaklarımızdan duyar gibi, sanal dünyasını kendi gözlerimizden görür gibi oluruz.⁴ İzleyici adeta Thomas'ya dönüşür.⁵ Film insan, bilgisayar ve mekanın ilişkisi, sanal evler arasındaki sınır, aracılı iletişim, sosyal yabancılaşma ve sevgi gereksinimi üzerine sorular sorar. Gittikçe teknolojinin aracılığına muhtaç olan beden ve hayatlarımızı sorgular.

Thomas'ın "Sanal Evi"

Rajchman'ın kavramını açmak için Thomas'ın sanal evlerinin çeşitli özelliklerine bir göz atalım. Thomas'ın ilk sanal evi maddeselken, ikincisi maddesizdir. İlk ev derinliğe sahip olup ikinci düzlenmiş, iki boyutlu olmuştur. Zaman ve mekan ilkinde sürekli, ikincide kesintilidir. Donanımlı ev durağan, diğeri hareketlidir. İlk sanal evin birbirlerine taban tabana zıt olmadıklarını da belirtmekte fayda var. En azından iki evin de öznesi Thomas'dır. İkisi de ona aittir. Ayrıca iki ev de bilgisayar teknolojisine bağımlıdır. İkisi de çerçevelenip sınırlanmış mekanlardır, içedönüktür.

Birinci sanal ev maddeselken ikincide hem mekan hem de beden maddesizdir. "Çok eski

³ *Aşık Thomas*'da vızıyofonlar her yerdedir. Kullanım şekilleri gibi özellikleri de değişir, farklı modellerin farklı görüntü, ses, doku, renk ve derinlik özellikleri vardır. Örneğin Eva'nın ev vızıyofonunun görüntüsü düşük kalitede ve bulanık iken Thomas gizli anlamlar keşfetme umuduyla karşısındakinin yüzüne yakınlaşıp uzaklaşabilir.

⁴ Subjektif kameranın kullanıldığı bir başka film Robert Montgomery'nin eleştirmenler tarafından başarısız olarak nitelendirilen *Göldeki Kadın* (*Lady in the Lake*) (1947) filmidir.

⁵ Açık alan korkusu olarak tanımlayabileceğimiz agorafobi terimi ilk kez 1871 yılında Alman psikiyatrist Carl F. O. Westphal tarafından kullanılmıştır.

zamanlardan beri sosyal etkileşimin kalbinde yer alan yapılar, fiziksel 'urb'ler, şehrin inşa edildiği taş blokları, yerlerini sanal komünitenin yapı taşları olan dijital data bitlerine bırakıyorlar," (Pearce, 1995). Lineer perspektif bedeni mekandan ayırdı. Bu ayrım fiziksel olmayan bir mekanda bedensiz bir var olma biçiminin gerçekleştiği internet ortamında had safhaya ulaştı. (Kişi içinde olmadığı bir mekanın öznesi olabilir mi?) Değişen, özne (Thomas) ile nesnenin (imgeler) internetin akışkan ortamındaki ilişkisidir. Değişen buradanın ve şimdinin deneyimidir. "Değişen... öznenin veya temsilin geleneksel izleyicisinin yeri ve konumudur. Çağdaş sanal mekan ile modernist mekan arasında, bilgisayar programının kendinden üreten yapısı ve programın izleyicinin varlığına karşı körlüğü tarafından oluşturulmuş bir 'aporia' yer alır," (Vidler, 2000). Thomas, bedensiz bir izleyicidir, bilgisayarındaki sanal evin ya da dairesinin dışındaki dünyanın parçası değildir. Sinema ekranında bile Thomas yoktur. O bedeni olmayan bir sestir. Ama vardır da! Bu yeni bir varlıktır; yeni bir zamansal ve mekansal varoluş biçimidir.

Thomas neden onca kişinin arasından Eva'yı seçti? Madam Zoe'nin sitesinde kadın imgeleri arasında dolaşmaya başlar. Reddedtiği kadın iki boyutlu kağıttan bir bebek gibi kendi çevresinde dönüp, başka bir kadına dönüşür. (Şekil 2) Gerçek göründükleri halde içinde buldukları mekan gibi iki boyutlu ve sanaldılar, "analojik fiziksel gelişim dijital bilgi sürecine dönüştürülür. Nitekim yalnız "aklı", derinliği olmayan yüzeysel canlılar "artan bu ifadeyi hatasız bir şekilde" gözler önüne serer." (Sobchack, 1997). Eva belki de ağladığı için imgeden ötedir. Thomas'ın ikinci sanal evi üç boyutlu evinden farklı olarak düzlenmiş bir mekandır. Her şey ekranın düzlemine yansıtılmış ve aynılaştırmış, derinliğini kaybetmiştir. Deneyimlenen yüzevidir, derinliksiz mekandır. "Madde olarak yaşanılabilir bir mekanda olası bedensel hareketlerin yapısı olarak "derinliğin" geleneksel algısı çeşitli "simüle edilmiş" mekanlara mevcut gerçek, kinetik tepkilerimiz ve bu mekanların maddesiz yaşamı yüzünden tehdit altındadır." (Sobchack, 1997). Düzlenmişlik hissi mekanın bilgisayar ekranına paralel bir arka plan şeklinde tasar-

landığı ticari sitelerde daha da fazladır. (Şekil 3) Farklı görüntü, yazı ve ses katmanları hem mekan içinde, hem de mekanın içindeki (üzerindeki?) insan ilişkilerinde bir derinliksizlik yaratarak bu iki boyutlu mekanın üzerine yapılandırılmıştır (Şekil 4).⁶ İvmelenmeyle burada ve orada kaybolur; artık yalnız yakın ve uzağın, şimdi ve geleceğin, gerçek olan ve olmayanın akıl karışıklığı, tarihin, öykülerin ve iletişim teknolojilerinin halüsinatif ütopyasının karışımı vardır," (Virilio, 1995).



(a)



(b)



(c)

Şekil 2. a, b, c) Madam Zoe'nin kağıt bebekleri

⁶ Ekrandaki bazı mekanlar gerçek mekanların temsilleri olup, bazıları da tamamen bilgisayarda oluşturulmuştur. Fakat çoğu ikisinin birleşimidir. Bilgisayarda yaratılmış görüntülerin gerçek insanların görüntüleriyle birarada kullanımı, ikinci sanal evin onu birinciden farklılaştıran ayırdedici bir özelliğidir. Bu mekanların en abartılı olanı Bir-Kalp-Yakala buluşma kulübüdür. Sitede kaydedilmiş bir mesajı temsilci pilavı gibi tekrarlayan gerçek bir kişinin görüntüsü yer alır. Konuşmacının çevresindeki pembe beyaz çiçeklerle uçan kelebek vari kalpler yapaylığı artırmaktadır.

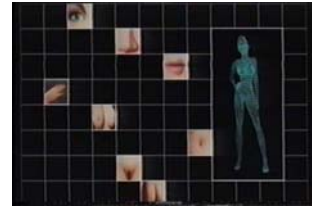


Şekil 3. Sigorta şirketi Globale



Şekil 4. Bir-Kalp-Yakala internet sitesi

İnternet'in sanal mekanı Thomas'ın sürekli bir şey seçtiği ve böylece diğerlerini reddettiği bir ortamdır. Burada bir site, şirket, hayat kadını, sevgili, hatta sanal arkadaşının bedenini seçer (Şekil 5). Siteden siteye, muhabbetten muhabbete atlar. Ekran her an değişme ve farklı bir imgeyi simüle etme potansiyeline sahiptir. Görüntü bir anlığına veya bir saat boyunca oradadır, sonra kaybolur. Yeni bir site, yeni bir mekan, yeni bir bağlantı eskisinin yerini alır. Farklı mekanları bir araya getirerek aynı anda her yerde olma duygusu bile yaratılabilir. Thomas'ın sosyal yaşamı hiçbir zaman görüşmediği insanların aramalarının kolajından ibarettir. Bu yamalı bohça ile teknolojik kabuğunda yaşamın yalnız soyutlanmış bir perspektifini algılayabilir. Bu seçici, parçalanmış, geçici yapı sanal evi, akıllı evin sürekliliğinden farklı olarak zaman ve mekan açısından süreksiz bir dünyaya dönüştürür. Vivian Sobchack (1997) "mekan onu zaman, hareket ve olay sürekliliklerinin zemini yapan bağlamsal işlevinin çoğunu yitirmiştir" der.



Şekil 5. Clara'nın parçaları

İlk sanal evin durağan fizikselliğinden farklı olarak bilgisayarların dünyasında mekan hareketlidir. Hareket kazandığıdaysa mekan zamana bağlı olur. Üçüncü boyut derinlik değil zamandır. Sanal hareket Thomas'ya kısa bir zamanda birçok yere "gitme" şansı verir. Odasında oturduğu halde istediği zaman istediği yere gidebilir. Görüntüler ekranında yüzer, "beden yerine bilgi hareket eder," (Rajchman, 1998). Thomas'ın gerçek bedeni statik bir evde hareket ederken, hareketsiz bedeni ekranındaki mekansal hareketi izler. Beden bir yere gitmediği halde, her yer ona gelir. Mekanın hareket edip bize gelmesi 1930'larda gerçeküstücülerin hayaliydi: "gün gelecek bilim görmek istediğimiz ülkeyi bize getirerek yolculuğu öldürecek. Ülke bizi ziyaret edecek, aynen insanların kafesteki bir hayvanı ziyareti gibi."⁷ Bu kafesteki hayvan Thomas olmalı. İkinci sanal ev filmdeki karakterlerin betimlenmesini destekleyen görüntü değişimleriyle hareketli olur. Melodie vızıfonunu sürekli hareket ettirir; hatta yatağa yattığında yan döndürür. Yeşil, amorf yatak odasını ve nazik, yumuşak karakterini değişik perspektiflerden görürüz (Şekil 6). Terapistin aktif yaşamı ofisinden, arabasından ve hatta sokakta yürürken bağlandıkça hissedilir. Annenin parlak renkli pop art evi ve vızıfonu hareketsiz olduğu halde o monoton hayatından kaçmaya çalışıyormuşçasına oturma odasının ve görüntünün içinde hiç durmadan hareket eder (Şekil 7). Ya da Eva'nın ikili hayatı onu hem işte, Madam Zoe'nun yüz simgesiyle mavi dijital bulutun önünde ve mütevazı dairesinde göstererek vurgulanır (Şekil 8).⁸



Şekil 6. Melodie'nin yatak odası

⁷ Virilio, 1995, 151'de Saint-Pol Roux.

⁸ Yalnız Thomas'nın ekranının yakaladığı görüntüleri – sağında bir tezgah bulunan dar bir koridor ve geride bir banyo – görsek de Eva tahminen stüdyo tipi küçük bir evde kalmaktadır. Büyük olasılıkla evin tek diğer köşesinde yatak durduğu için vızıfonu ıslak hacime bakacak şekilde koymuştur.



Şekil 7. Natalie'nin oturma odası



Şekil 8. Eva işte

İnternet'in sanal ortamı ekranın çerçevesi ile sınırlanmış sonlu ve sınırlı bir mekandır. Mekanın sınırsızlığı çerçevelenmiş ve düzlenmiştir. Her şey çerçevelere ve pencerelere ayrılmıştır. Bir mekanın içindeyken çerçeveler arasından başka bir mekana bakarız. "Çerçeve içeride ve dışarıda kalanın arasında duran, onları bir sınır olarak ayıran bir kavramdır. Bir yandan çerçeve içeriği ve dışarıyı tanımlar; diğer yandan "çerçevenin sınırının her iki yüzü" çerçeveyi oluşturur... Çerçeve şeyleri çevreler, sınırlar ya da sadeleştirir. Çerçeveleme sınırları tanımlamaktır. Soyutlamanın, seçmenin, indirgemenin ya da bağlam(sız)laştırmanın bir yoludur. Bütünün parçalanması ve yeni anlamlar yaratılması çerçevelemenin sonuçlarıdır," (Kaçmaz, 1996). Filmde çerçeveler ve ekranlar (dia gösterisi gibi biçim değiştiren resimler, çerçevelenmiş video resimler gibi) her yerdedir (Şekil 9). Arka planlar, özellikle ticari sitelerde, hem ekranları içerirler, hem de kendileri ekran işlevi görürler (Şekil 10). Madam Zoe'nun sitesinin dijital arka planında olduğu gibi iyi tasarlanmışlardır (Şekil 2). Terapistin muayenehanesindeki büyük pencerenin önünde duran rahat koltukların, ekrandaki mekanın bir parçası olmakla beraber, hiç kullanılmaması bir ironi oluşturur (Şekil 11). Thomas'nın ekranının ötesinde ne var? Filmde mekansal sınırlar, duvarlar ve yüzeyler, pek gösterilmez. Thomas'nın ekranından evin sadece alüminyum kaplı duvarları, kayar cam kapısı ve

kalenin köprüsünü koruyan güvenlik kamerasıyla "high-tech" giriş holünü görürüz (Şekil 12). Hol dış ve iç kapı arasında yasak bölge olarak hizmet eder, ilki dış dünyaya açılır, diğeri akıllı eve. Bunun dışında evin hiçbir yerini görmeyiz. Film mekanı Internet'in sanal evidir.



Şekil 9. Çerçevesiz her yerde



Şekil 10. Domotique



Şekil 11. Terapist'in muayenehanesi



Şekil 12. Thomas'ın giriş holü

Sanal evde sosyalleşmek mümkün müdür, yoksa insana yalnızlık mı getirir? Thomas'ın iki sanal evi de yalıtılmış ve içe dönüktür. Açık alanın resmine bile bakmaya dayanamayan Thomas yalnız iç mekanlarda dolaşır. Yaşamı dışarıdan, parçası olmadan, deneyimlemeden izler. Bu dünyada fiziksel etkileşime yer yoktur. Dolaylı

ve aracılı mekansal deneyim göz ve kulağın uzaktan algıladıklarıyla sınırlıdır. Evi Thomas'ın onu dış dünyadan gizleyip koruyan mağarası, sanal görüntüsü de maskesidir. Ziyaret ettiği her site fiziksel dünyadan ve diğer sitelerden yalıtılmıştır. Sanal ev Thomas gibi izole bir insan için mükemmel bir kaçıştır. "Endüstri sonrası yeniden yapılanma sayesinde, genişleyen kentsel çöplük... bu noktada televizyon ekranı ya da bilgisayar terminali aracılığı dışında artık neredeyse hiç bağlantısı kalmamış elektronik şeylerle, hayaletlerle dolu görsel işitsel yasak bölgenin sonsuz banliyösüne yol verir" (Virilio, 2000). Renders (2002) buna "siber-koza" der. "Internet'te gizlenen biri artık hiçbir yerde değildir" (Baudrillard, 1996). Thomas yaşama katılmaz. Sadece annesi, terapisti ve sigortacısı ile düzenli bağlantısı vardır. Filmin anti-kahramanı bilgisayar destekli bir ortamda yaşayıp, insanları fiziksel ve sosyal olarak belli bir mesafede tutar; kişisel mekanı hiç kimseye açık değildir.⁹ Anti-sosyal, ben-merkezci dünyası bilgisayarlara muhtaç, makinelere bağımlıdır; "teknoloji bedeninin uzantısıdır" (Baudrillard, 1994). Hakimi olduğu küçük krallık bilgisayarının çevresinde kurulmuştur. Bireyselleşmiş bir toplumda yapayalnızdır.

Sonuçlar

Bu metinde iki farklı sanal ev kavramının özellikleri irdelenmiştir. Buna göre akıllı ev maddesel, derinliğe sahip, sürekli ve duranıdır. Mekanlaşan İnternet ortamı ise maddesiz, düzlenmiş (iki boyutlu), kesintili ve hareketlidir. Thomas'ın karmaşık bir sanal evi var; akıllı evi en son teknolojileri kullanarak engelli bedeni için özel olarak tasarlanmış ve bilgisayarı onu dışarıdaki dünyaya bağlamaktadır. Thomas her ikisinde birden, hem dairesinde hem de bilgisayarı ile dünyaya bağlandığı sanal evde yaşamaktadır. Bilgisayar ekranı penceresindeki manzaradır. Thomas bu birleşik sanallıkta gerçek

⁹ Renders aktörleri filmdeki duruma benzer bir şekilde bir odada yalnızken görüntülemiş ve onlarla kulaklık aracılığı ile iletişim kurmuştur. Çekimler, üzerinde aktörün konuştuğu kişinin hayaletimsi bir görüntüsünün bulunduğu bir kamera ile gerçekleştirilmiştir.

olanla simüle edilmişin ikiliğinde yaşıyor, geleneksel olanla teknolojik olanın ikiliğinde, hatta zıtlığında; mimari olanla sayısal olanın zıtlığında. Ron Ascott, "Arayüz ve işaretlerin mimarlığına olan ihtiyaç kaybolmayacak. Git-tikçe daha fazla iki dünyada yaşayacağız, gerçek ve sanal olanda," der.¹⁰ Bilgisayar ekranı iki sanal ev arasındaki sınır ve eşiktir. Bilgisayar aracılığı ile ulaşılan sanal ev, ilk sanal evin gerçekliğine paralel ek bir gerçeklik yaratır. Thomas'nın bedenini saran siberseks giysisi ironik bir şekilde ikisini birbirine bağlar.

Le Corbusier evi içinde yaşanan bir makine olarak hayal etti. Bugün yaşasaydı aklından geçen Thomas'nın sanal ev(ler)i olabilirdi. Brooks Landon'ın dediği gibi, "bugün elektronik ve tıp teknolojisi çevremizi alet ya da oyuncak olarak değil ama yeni bir ortam, varlığımızın her yönünü etkileyen bir ekosistem olarak sarar."¹¹ Bu ortam olmadan Thomas'nın ekosistemi kesinlikle çökerdi. Size yirmi, otuz kişinin aynı anda internette gezindiği bir bilgisayar laboratuvarında ya da bir İnternet kafede birkaç saat geçirmenizi öneririm. Bunu bazı gençlerin yaptığı gibi her gün yapmaya devam edin. Çok geçmeden kendinizi herkesin NEREDE olduğunu düşünürken bulacaksınız. Burada, bu odanın içindeler mi, yoksa başka bir gerçeklikte mi? Bu insanlar yanlarında oturan kişilerle değil de, İnternet'tekilerle iletişim kuruyor ve Thomas'nın sanal evinde her gün saatler geçiriyorlarsa, bizler artık Le Corbusier gibi bina tasarlamaya devam edebilir miyiz?

Teşekkür

Yorumları için Doç. Dr. Belkıs Uluoğlu'na, şekillerle ilgili teknik desteği için Ömer Barıştıran'a teşekkürü bir borç bilirim.

Film

Aşık Thomas (2000)

(Thomas in Love / Thomas est Amoureux)

Yönetmen Pierre-Paul Renders

Senaryo Phillippe Blasband

¹⁰ de Kerckhove, 2001, 18'de Ascott

¹¹ Rutsky, 1999, 121'de London

Görüntü yönetmeni Virgine Saint Martin

Yapım tasarımı Karin Schayes

Sanat yönetmeni Pierre Gerbaux

Montaj Ewin Ryckaert

Dekor Xenia Marcuse

Kostüm Anne Fournier

Müzik Igor Sterpin

Ses Olivier Hespel / Ewin Ryckaert / Daniel Tursch

Özel efektler Fred Beltran / Thomas Nautin (Studio Sparx)

Yapımcı Diana Elbaum

Yapım yardımcıları Jacques Bidou (JBA) / Arlette Zylberberg (RTBF)

Yapım şirketleri Fortissimo Film Sales / Entre Chien & Loup / JBA Productions / RTBF

Oyuncular

Benoit Verhaert - Thomas Thomas (ses)

Aylin Yay - Eva

Magali Pinglaut - Melodie

Micheline Hardy - Nathalie / anne

Alexandre von Sivers - Sigortacı

Frederic Topart - Terapist

Serge Lariviere – Gregory

Süre 97 dakika

Ülke Belçika-Fransa ortak yapımı

Dil Fransızca

Renk Renkli

Ses Dolby Digital

İnternet sitesi www.thomasinlove.com

Kaynaklar

Baudrillard, J., (2001). *Selected Writings*, Stanford University Press, Stanford, California.

Baudrillard, J., (1994). *Simulacra and Simulation*, The University of Michigan Press, Ann Arbor.

de Kerckhove, D., (2001). *The Architecture of Intelligence*, Birkhauser, Basel.

Kaçmaz, G., (1996). Architecture and cinema: A relation of representation based on space, *Master Tezi*, O.D.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Pearce, M., (1995). From Urb to Bit, *Architectural Design*, 65, 11-12, 7.

Rajchman, J., (1998). *Constructions*, MIT Press, Cambridge, London.

Rutsky, R. L., (1999). *High Techne: Art and technology from the machine aesthetic to the posthuman*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London.

- Sobchack, V., (1997). *Screening space: The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, London.
- Telotte, J. P., (1999). *A distant technology: Science Fiction film and the machine age*, Wesleyan University Press, Hanover, London.
- Vidler, A., (2000). *Warped space: Art, Architecture and anxiety in modern culture*, The MIT Press, Cambridge, London.
- Virilio, P., (2000). *A landscape of events*, The MIT Press, Cambridge, London.
- Virilio, P., (1995). *The art of the motor*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London.
-
- Baudrillard, J., (1996). Baudrillard on the New Technologies: An interview with Claude Thibaut. <http://www.uta.edu/english/apt/collab/texts/newtech.html>
- Renders, P. P., (2002). Note from the Director. pipol@village.uunet.be adresinden eposta eki.