İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL ÇAĞ'DA ÜTOPYA KAVRAMININ DÖNÜŞÜMÜ: İŞBİRLİKÇİ TASARIM BAĞLAMINDA MİMARIN ROLÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Melis BALOĞLU

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

MAYIS 2014

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL ÇAĞ'DA ÜTOPYA KAVRAMININ DÖNÜŞÜMÜ: İŞBİRLİKÇİ TASARIM BAĞLAMINDA MİMARIN ROLÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Melis BALOĞLU
(502121129)

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Işıl HACIHASANOĞLU

Mayıs 2014

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502121129 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Melis BALOĞLU**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı **"DİJİTAL ÇAĞ'DA ÜTOPYA KAVRAMININ DÖNÜŞÜMÜ: İŞBİRLİKÇİ TASARIM BAĞLAMINDA MİMARIN ROLÜ"** başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Işıl HACIHASANOĞLU** .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Yüksel DEMİR** .....
İstanbul Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Mehmet E. ARSLAN .....
İstanbul Kültür Üniversitesi

Teslim Tarihi : **5 Mayıs 2014**
Savunma Tarihi : **28 Mayıs 2014**

Hayal kuran herkese,

ÖNSÖZ

Bu çalışmayı kurduğum her hayalimi destekleyen ve kararlarımda her daim yanımda olan annem Perihan Baloğlu, babam Ziya Baloğlu ve kardeşim Deniz Baloğlu'ya adıyorum.
Tez sürecimde beni daima dinleyen ve diyalog içinde olan, bilgisi ile yönümü bulmama yardımcı olan, keyifli sohbetiyle yorgunluğumu unutturan hocam Prof. Dr. Işıl Hacıhasanoğlu'na teşekkür ederim.
Ayrıca disiplinlerarası merakım sonucu sorduğum soruları hiç yanıtsız bırakmayan Ütopyacı Mimar Şebnem Çakaloğulları'na, Endüstri Mühendisi Bahar Kavaz'a, Avukat Pınar Özütemiz'e, Psikolog Meryem Nalçacı'ya, Felsefe mezunu Gizem Nalçacı'ya, Bilgisayar Mühendisi Onur Özen'e, Yazılım Mühendisi Alican Hasırcı'ya, Grafik Tasarımcı Naz Kocadere'ye, Sinemacı/ Yönetmen Soner Sert'e, Endüstriyel Tasarımcı Özgün Dilek'e, Tasarımcı Çağrı Çankaya'ya, Mimar Nazlı Kök, Hazal Çiçek, Tolga Karasay, Deniz Mutlu, Fulya Menderes, Demet Güliz Uslu, İpek Kuran, Yüksel Gülmez, Güliz Kabasoğlu'na, kütüphanelerini karıştırdığım Mimar Erguvan Özgür Ünal ve Mahir Ünal'a, İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde gerçekleştridiğim Mimarlık lisans eğitimimde ütopya ile ilgili bitirme projemde keyifle çalıştığım hocalarım Serdar Aşut ve Aisha Melodie Hassan'a, lise yıllarımda "1984'ü bir oku, seversin sen" diyen Felsefe hocam Mehmet Kurt'a yüksek lisans tezimi keyiflendirdikleri, ufkumu açtıkları ve motivasyon sağladıkları için teşekkür ederim.
Sadece okumak yetmez, peşinde koşmak gerekir. Tam da bu nedenle İstanbul'a teşekkür ederim, kültürel faaliyetlere ev sahipliği yaparak beni doyurduğu için.

Mayıs 2014

Melis Baloğlu
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **vii**
İÇİNDEKİLER ..... **ix**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **xi**
ÖZET ..... **xiii**
SUMMARY ..... **xv**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Tezin Sorunsallarının Tanımı 2
1.2 Tezin Amacı ve Araştırma Yöntemi 3
1.3 Tezin Kapsamı 5
2. ÜTOPYA VE GÜNCEL ÜTOPYALAR **9**
2.1 Ütopya Kavramı 10
2.1.1 Ütopya kavramının dönüşümü 10
2.1.2 Ütopyacı düşünme 14
2.1.3 Ütopya ve mimarlık ilişkisi 15
2.2 Dijital Çağ ve Ekonomi Döngüleri 19
2.3 Dijital Çağ ve Güncel Ütopyalar 22
2.3.1 Güncel ütopyalar kavramı 23
2.3.2 Güncel ütopyaların özellikleri 25
2.3.3 Güncel ütopyalar ve mimarlık ilişkisi 27
2.4 Bölüm Sonucu 30
3. GÜNCEL ÜTOPYALAR VE İŞBİRLİKÇİ TASARIM **33**
3.1 İşbirlikçi Tasarım 34
3.1.1 İşbirlikçi tasarım tarihi 34
3.1.2 İşbirlikçi tasarım özellikleri 35
3.1.3 İşbirlikçi tasarım ve ütopya ilişkisi 37
3.2 Dijital Çağ ve Araçları 38
3.3 Dijital Çağ'da İşbirlikçi Tasarım 41
3.3.1 Açık kaynak kodlu yazılım ve işbirlikçi tasarım 43
3.3.2 İnternet temelli işbirlikçi tasarım 44
3.3.3 İşbirlikçi tasarım ve güncel ütopya ilişkisi 46
3.4 Bölüm Sonucu 47
4. İŞBİRLİKÇİ TASARIM SÜRECİNDE MİMARIN ROLÜ **49**
4.1 İşbirlikçi Tasarım Sürecinde Mimarın Tarihsel Rolü 50
4.1.1 Uyarlayıcı-mucit olarak mimar 50
4.1.2 Uyarlayıcı-mucit mimar ve ütopya ilişkisi 51
4.2 Dijital Çağ ve Potansiyel Çalışma Ortamları 52
4.3 Dijital Çağ'da Mimarın Değişen Rolü 53
4.3.1 Bilgisayar korsanı olarak mimar 55
4.3.2 Bilgisayar korsanı olarak mimar ve güncel ütopya ilişkisi 56
4.4 Bölüm Sonucu 57

5. ALAN ÇALIŞMASI: ütopyaLAB..... 59
5.1 ÜtopyaLAB'in Amacı ve Araştırma Yöntemi 59
5.2 ÜtopyaLAB'in Konsepti ve Tasarım Kararları..... 65
5.3 ÜtopyaLAB'in Teknik Özellikleri 71
5.4 ÜtopyaLAB'in İşleyişinin Değerlendirilmesi 73
6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER..... 77
KAYNAKLAR..... 81
EKLER..... 87
ÖZGEÇMİŞ..... 105

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Tez ana başlıkları..... 3
Şekil 1.2 : Tezin döngüsel kurgusu..... 4
Şekil 2.1 : Ütopya döngüsü..... 9
Şekil 2.2 : Ütopya ve güncel ütopyalar parametreleri. 11
Şekil 2.3 : Ütopya ve mimarlık ilişkisi.....16
Şekil 2.4 : Anrea Zittel'in A-Z West stüdyosu 17
Şekil 2.5 : Biospheres, Tomas Saraceno.....18
Şekil 2.6 : Dijital Çağ'ın dönüştürdüğü yöntemler [Url-3]'den uyarlanmıştır.....19
Şekil 2.7 : Kondratieff döngüsü, Krogerus, M., ve Tschappeler, R., (2012a)'dan uyarlanmıştır.....21
Şekil 2.8 : Ütopya ve güncel ütopyaların Dijital Çağ'a yaklaşımı.....22
Şekil 2.9 : Güncel ütopyalar.....23
Şekil 2.10 : Mimarlıkta güncel ütopyaların konu edinildiği yerler.....28
Şekil 2.11: Bruno Taut, Cam Pavyon ve Vakko Moda Merkezi.....28
Şekil 2.12 : D-Tower.....29
Şekil 2.13 : Ütopya ve işbirlikçi tasarım.....30
Şekil 3.1 : İşbirlikçi tasarımın döngüsü.....33
Şekil 3.2 : İşbirlikçi tasarım ve Dijital Çağ.....34
Şekil 3.3 : Geleneksel tasarım yöntemi/çağdaş tasarım yöntemi.....36
Şekil 3.4: İşbirlikçi tasarımın ütopyalara yaklaşımı.....37
Şekil 3.5 : Dijital Çağ'ın anlatımının diyagramı,Mitchell (1997)'den uyarlanmıştır.....39
Şekil 3.6 : Dijital araçların "şeyleri" işlenir veri haline getirmesi.....40
Şekil 3.7 : Vakko Moda Merkezi cephe tasarımındaki dijital araç kullanımı.....40
Şekil 3.8 : İşbirlikçi tasarımın Dijital Çağ'a yaklaşımı.....41
Şekil 3.9 : Açık kaynak kodlu yazılım.....43
Şekil 3.10 : Açık kaynak kodlu yazılım ve internet ilişkisi.....44
Şekil 3.11 : Üstte www.reddit.com ekran alıntısı, Altta www.stackoverflow.com ekran alıntısı.....46
Şekil 3.12 : Dijital Çağ'da işbirlikçi tasarım ve güncel ütopyalar ilişkisi.....47
Şekil 3.13 : Bilgisayar işlemcisi ve insan beyni.....48
Şekil 4.1 : İşbirlikçi tasarım modelinde mimarın rolü döngüsü.....49
Şekil 4.2 : Mimarın potansiyel çalışma ortamları.....53
Şekil 4.3 : Dijital Çağ'ın mimarın rolüne etkisi.....54
Şekil 4.4 : Geleneksel tasarım şekli.....54
Şekil 4.5 : İşbirlikçi tasarımda yeni rol düzeni.....54
Şekil 5.1 : Pilot çalışma.....62
Şekil 5.2 : Blogun metin yorum kısmı.....63
Şekil 5.3 : Anket sonucu: internet kullanımı.....64
Şekil 5.4 : Anket sonucu: Facebook.....64

Şekil 5.5 : ütopyaLAB logosu.....66
Şekil 5.6 : Katılım piktogramı.....66
Şekil 5.7 : İşbirlikçi katılım.....66
Şekil 5.8 : Yazılı kaynak ve film önerisi.....67
Şekil 5.9 : Anahtar kelime balonu.....67
Şekil 5.10 : Güncel ütopya.....68
Şekil 5.11 : İşbirliği balonu.....68
Şekil 5.12 : Bilgisayar oyunu & ütopya kurgusu.....69
Şekil 5.13 : Cradle üzerine.....70
Şekil 5.14 : Açılış sayfası.....71
Şekil 5.15 : Creative Commons Lisansı.....72
Şekil 5.16 : 2 günlük istatistik veri.....73

DİJİTAL ÇAĞ'DA ÜTOPYA KAVRAMININ DÖNÜŞÜMÜ: İŞBİRLİKÇİ TASARIM BAĞLAMINDA MİMARIN ROLÜ

ÖZET

Çalışma, güncel ütopyalar kavramının bir araştırmacı-mimar olarak sürdürülebilir hale getirilmesini amaçlamıştır. Bu nedenle çalışma, Dijital Çağ'a en uygun yöntem olarak öngördüğü internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemini uygulamıştır. Sonuç olarak, bu yöntem ile işleyen bir internet sitesi oluşturulmuş ve güncel ütopyalar hakkında disiplinlerarası bir bilgi platformu kurulmuştur.

Tezin ilk bölümünde, çalışmanın sorunsalları ortaya konmuştur. Dijital Çağ'ın sadece günlük hayatı değil pek çok kavramı da dönüştürdüğü göz önüne alınarak, ütopya gibi mimariye ilham kaynağı olan bir kavramın varlığını sürdürmesi amaçlanmıştır. Bu nedenle çalışmanın kapsamı, Dijital Çağ'ın gündelik hayata yoğun bir biçimde etki ettiği, internetin gelişimi ile başlayan 1990'lardan günümüze kadar olan aralığı kapsamaktadır. Tezin alan çalışması göz önüne alındığında, ütopya gibi köklü bir kavramı konuşmak ve tartışmak için güncel kaynakların yanı sıra, günümüzden çok daha öncesine yapılan kaynak taramaları da araştırmanın içeriğini oluşturmaktadır.

Tezin ikinci bölümü, ütopya kavramının Dijital Çağ'ın ekonomiye etkisiyle birlikte, mimarlıkta ne gibi değişimlere yol açtığını tartışmaktadır. Üretim yöntemlerinin değişmesi, ekonomiyi; ekonomi de günlük hayatı etkilediği için, bir kavram olarak ütopya kavramının da güncel ütopya kavramına dönüşümü bu bölümün ana tartışma konusu olarak yer almaktadır.

Tezin üçüncü bölümü, güncel ütopyaları konuşmak, tartışmak ve üretmek için tek bir meslek grubunun bilgisinin yeterli olmadığını savunur ve bu nedenle işbirlikçi tasarım yönteminin gerekliliğini vurgular. Sonuç olarak içinde bulunulan çağda bu tartışma alanının yaratılmasının ancak internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemi ile mümkün olduğunu savunmakta ve bunu internetin Dijital Çağ'ın sunduğu ortak araç olarak, iletişimimizi kolaylaştırması ve demokratik bir ortam sunması gibi özellikleri ile desteklemektedir.

Tezin dördüncü bölümü, güncel ütopyaların konuşulacağı bilgi platformunun kurulum sürecinde ve işleyişinde mimarın rolünü tartışmaktadır. Bu bağlamda, geleneksel işbirlikçi tasarım yönteminde mimarın rolü nedir sorusuyla giriş yaptığı bölümü, Dijital Çağ'da mimarın rolü neler olmalıdır ile noktalamaktadır.

Tezin beşinci bölümü, alan çalışması ütopyaLAB'in kuruluş amacını, yöntemini, kapsamını, tasarım kararlarını ve teknik özelliklerini aktarmaktadır. Sonuçta tezi yazan mimar, Dijital Çağ'da internet temelli işbirlikçi tasarım ilkelerine göre kurduğu bu bilgi platformunda kendi rolünü sorgulamakta ve aktif olarak çalışmasının içinde yer almaktadır.

Sonuç bölümünde ise ütopya kavramı ve Dijital Çağ'da mimarın rolü üzerine yeni tartışma yaratacak konular üzerine fikir yürütülmektedir. Çalışmanın geneline yansıyacak öngörülerde bulunulmakta ve sonuçları detaylı olarak tartışılarak, tezin gelecek araştırmalar için bir zemin oluşturulması hedeflenmektedir.

TRANSFORMATION OF THE TERM OF UTOPIA IN DIGITAL AGE: THE ROLE OF ARCHITECT IN CO-DESIGN APPROACH

SUMMARY

Architecture has been understood as a vehicle or system for social change. From the age of Enlightment till Digital Age, the desire of improve society has been the role of architects. In the nineteenth century, architects built more social utopia. By the Twentieth Century, architects had internalized their relationship more politically in Capitalism. Then, they began to form new society of Infomartion Age or Digital Age according to new parameters. These new parameters of Information Age to form information society are speed, transparency and accessibility.

In todays' world, called Digital Age, rather then utopia, utopian thinking is still valid. Despite of its negative and naive meaning, contemporary utopias are stil putting in thought. Social movements, like "occupygezi" in İstanbul, Turkey, proves that in the Twenty-First Century, public still has hope to fight for their rights in public space. As a conclusion, if collective hope is still remains but the term of utopia is not discussed, a necessity of an academic study about contemporary utopias should arise.

The core aim of this study is to make contemporary utopias sustainable in Digital Age. In relation to mentioned aim, as a case study, an open source code based website founded via web based co-design approach to discuss the role of utopist architect in a digital network system.

The extent of this study is open because of the spirit of age but it focuses on Digital Age started from 1990's when internet started to operate people's daily routines and continues up today. In conlusion, utopia has its own broad history therefore the literature review went back in the history to explain the concept of traditional utopia and came today to refer the concept of contemporary utopias. It can be understood that traditional meaning of "utopia" called singular because of its dominant and large

scale solutions. In addition to this, contemporary "utopias" or micro utopias are always plural by their small scaled practical solutions to daily life.

In the first chapter, the problematics and research objectives of the study are explained under three cycled structure; utopia, co-design and role of architect. Three cycled structure has key role in study in terms of its openness to change, fluidity in an academic writing and connectivity of three different subjects. The structure of thesis helps to use premium of Digital Age as catalysist. In the second chapter, the structure of the study attaches the major changes in scale of economy in Digital Age and the term of utopia. Then, it assists to understand how the term of traditional utopia turns to contemporary utopias. In the third chapter of the study, the structure links the tools of Digital Age and web based co-design approach. Finally, in the fourth chapter, the structure connects the potantial work spaces of Digital Age where utopist ideas potentially locate and the role of architect in that new network system.

As seen in structure of thesis, problematics of the study are based on premium of Digital Age. It does not affect only the way people live in a daily routine, it influences design terms like utopia. As a source of architectural muse, utopia should be sustainable with its transformed meaning "latent or contemporary utopia" in Digital Age.

In the second chapter of this study, the main focus is the concept of utopia, dominantly the term of contemporary or latent utopias. In this chapter, the effects of Digital Age to economy and to the concept of utopia in architecture are presented. Digital Age affects the way of production so the economy. In a bigger scale, this process caueses the change in architectural concept of utopia. As a conclusion of this chapter, it is claimed that Digital Age and its advantages and disadvantages took the concept of traditional utopia and transformed into the concept of contemporary utopias.

In the third chapter, the main focus is co-design approach. It is a must to discuss contemporary utopias in the Digital Age therefore sustainability of the travelling term like utopia is needed more interdisciplinary brain stormings and workflow. The common digital tool that several disciplines shares during working process is a digital tool like a computer or internet technology. In conlusion to this fact, web based co-design approach applied as an latent approach to case study called utopiaLAB. The reason where utopiaLAB locates in the internet is several however

the most significant reasons are its democratic, transparent and timeless data bank feature.

In the fourth chapter of the study, the main focus is the role of the architect in Digital Age because potantial new work spaces for architects like fablabs,hackerspaces and livinglabs make the design approach more interdisciplineary. As a conclusion, this chapter proceeds with the role of architect as researcher-architect. It also includes three transformed roles of architect in Digital Age; the architect as hacker, architect as adaptor and architect as innovator. Dominantly, the idea of being hacker is discussed in terms of their approach to data as public goods.

In the final part of this study the aim, method and process of the case study, utopiaLAB, is explained. And also, the concept, design desicions and technical system of utopiaLAB is clarified in detail. In conclusion, the benefits for user and adminstrator and improving details of utopiaLAB are indicated.

The conclusion part of the thesis includes outcomes of the case study, utopiaLAB, the outcomes of the study in terms of internet, communication improvements and the role of architect as hacker. In addition to outcomes, future areas of study for contemporary utopias in architecture are indicated. The conclusion of the study is that in the Twenty-First Century, if academicians are the one of the catalysists of information and knowledge, they need to use the improvements of this age and make information open with the aid of internet technology. In this study, the chosen term to discuss is utopia but the conclusion is valid for any term in Architecture or any other disciplines. Another valid conclusion is that public has hope for better future and this future is possible to be built with interdisciplineary studies. One of these disciplines is Architecture and a part of these future builders are utopist architects.

1. GİRİŞ

Ütopya, edebiyatçıdan mimara, sinemacıdan müzikoloğa, sosyologdan filozofa pek çok meslek adamının üzerinde eser ürettiği bir kavramdır. Geçmişte üretilen projelerin, bugüne rehberlik ettiği ve üzerine kuramlar yazılan ütopya, her mesleğin olduğu gibi mimarlığın da beslendiği kavramlardan biri olarak görülmektedir. Buna rağmen, 1970'lerden günümüze, mimarlıkta ütopya kavramına yüklenen olumsuz çağrışımlar, bu kavramın bilim kurgu gibi alanlara itilmesine neden olmaktadır. Bu nedenle, mimarlıkta ütopya kavramı dile getirildiğinde, akla ilk gelenler, günümüzden çok önce yazılmış edebiyat eserlerinin kurguladığı mekanlar, Endüstri Devrimi sonrası üretilen sosyal ütopyalar ya da 1960'ların yarattığı atmosfer sonrası üretim yapan mimarlık grupları ve mimarların ürettikleri projeler olarak görülmektedir.

Tüm bunlara rağmen, günümüz Dijital Çağ'ında, küresel ölçekte, ütopya kavramından çağdaş ütopyalar (contemporary utopias) ya da güncel ütopyalar (latent utopias) olarak bahsedilmektedir. Bir kavram olarak bienallere konu olan ütopyanın değişimine ve dönüşümüne dair pek çok sergi, yarışma açılmaktadır. Bu durum da aslında ütopyanın, hayal ürünü olduğu için tartışılmaya devam edeceğinin kanıtıdır; çünkü insanlar, toplumlar hayal etmeyi ve umudu içlerinde taşıyacaktırlar. Tarihi döngüsünde incelendiğinde, ütopya, çatışmalara, savaşlara neden olan memnuniyetsizlikler ve bunalımlar sonucu ortaya çıktığı için, Türkiye'de içinde bulunduğumuz dönem, Gezi Direnişi ve sonrası, çalışma için doğru zaman olarak görülmektedir. Toplumun memnuniyetsizliklerini kitle iletişim araçları ile haberleşip, sokağa çıkarak belirttiği bu dönem, güncel ütopyaları tartışmak adına iyi bir zemin hazırlamaktadır; çünkü bilgiye erişimi kolaylaştıran bu araçlar ve sosyal medya, hızlı bir şekilde gelişmekte ve yaygınlaşmaktadır. Dijital araçlar aracılığı ile enformasyon ağlarından oluşan bu yeni dünya düzeninde, bilginin aktarımı kolay ve hızlı olmaktadır. Bu nedenle, güncel ütopyaları konuşmak ve fikir üretmek için bilgisayar, telefon gibi iletişim araçlarını kullanmak iyi bir yol olarak görünmektedir; sonuç

olarak büyük çoğunluğun elinde bulundurduğu bu araçlar, herkesin içinde olduğu, işbirlikçi bir tartışma alanı yaratmayı mümkün kılmaktadır.

1.1 Tezin Sorunsallarının Tanımı

Çalışmanın öncelikli sorunsalı, tarihsel olarak, mimarların, ütopya üzerine konuşmaktan neden vazgeçtiğini anlamaktır. Bu sebeple, çalışma ütopyanın günümüzde geçmişe duyulan bir özlem olarak algılanmaması gerektiğini savunur ve bunun için çalışır. Bir araştırmacı olarak mimarın da mekan bilgisi ile ütopyaya katkıda bulunması gerektiğini savunur. Bu nedenle geçmiş mimari ütopya örneklerinin, günümüze ne denli esin kaynağı olduğunu ve günümüzü ne kadar değiştirdiğine dair kanıtlar sunar. Böylelikle ütopya tartışmasının sürdürülebilirliğine katkıda bulunmayı hedefler. Bu bağlamda, güncel ütopyaların nasıl sürdürülebilir hale getirileceği de tezin sorun edindiği konulardan biridir. Bu nedenle, çalışma mimarlığa esin kaynağı olmuş ütopya kavramının, içinde bulunduğumuz Dijital Çağ'da geçirdiği dönüşümün, çağın ruhu, çağın araçları ve tasarım yöntemiyle ilgili olduğu varsayımından yola çıkar ve hızla değişen bu dijital araçların ve yarattıkları üretim şekillerinin takip edilebileceği bir bilgi ağına ihtiyaç olduğunu düşünür. Bu nedenle, çalışma güncel kalabilecek bu bilgi ağının nasıl ve nerede inşa edileceğinin araştırılmasını hedefler. Buradan hareketle elde edilen araştırmalar sonucunda, mimari tasarıma hizmet edecek ve güncel ütopyalar hakkında fikir tohumlarını içeren böyle bir bilgi ağı tasarımının, işbirlikçi tasarım yöntemiyle oluşturulabileceğini ileri sürer çünkü güncel ütopyalar tek bir meslek grubunun sahiplenip, inşa edemeyeceği kadar kapsamlı ve her bireyi içine alan bir yapıya sahiptirler. Bu bilgi ağının uygulama yeri olarak da, işbirlikçi tasarım örneklerinden biri olan açık kaynak kodlu yazılıma sahip intertnet sitesini uygun görür. Her kullanıcıya açık olan bu bilgi ağı da diyalog ile beslenip, tavsiyelerle iyileştirileceği için, sürdürülebilir bir yapıya sahip olacağı öngörülmektedir.

Sonuç olarak, günümüzde hızla gelişen bilişim dünyasına, bitmiş bir mimari ürün tasarlamaktan çok, onları üretecek fikirlerin tohumlarını önemseyen çalışma, güncel ütopyaları üretmeye yönelik potansiyel fikirleri barındırmayı amaçlamaktadır. Tıpkı günümüzde mimari tasarımda, mekan, fiziksel olarak henüz gerçekleşmemişken, onu tasarlayan, dijital araçlarla mekan ile ilişki kurabiliyorsa, çalışma sonucu ortaya

atılan fikirler ile birlikte bunları internet aracılığıyla izleyen bireylerin de kafasında ütopya fikirlerinin oluşturulması amaçlanmaktadır.

1.2 Tezin Amacı ve Araştırma Yöntemi

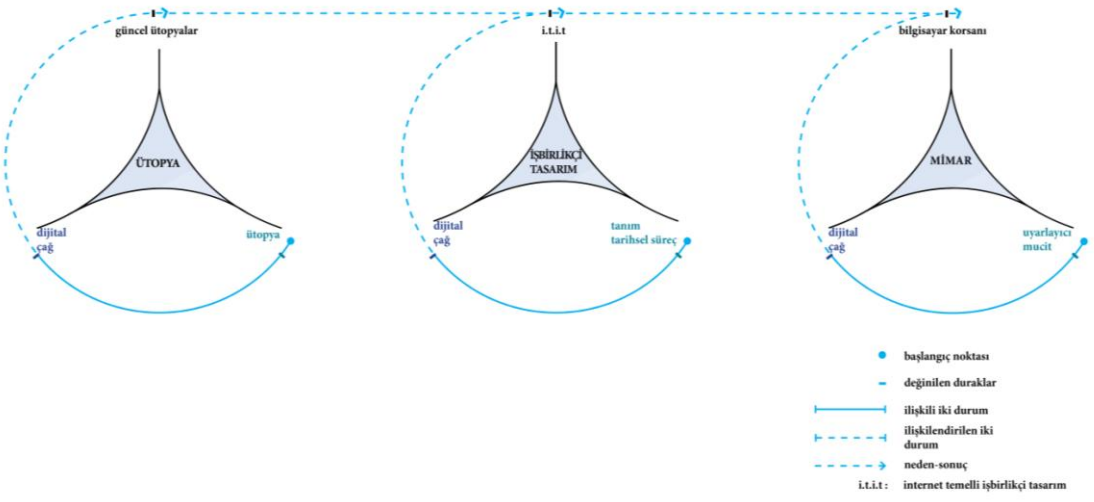
Çalışmanın amacı da güncel ütopyaların amacını taşır. Bu amaç, mimarlıkta güncel ütopyaların mekanlarının tasarım fikirlerinin tartışılması ya da görselleştirilebilmesidir. Güncel ütopyalara hizmet etmek için bu iki eylem yeterli görülmektedir. Çalışma da tasarım fikirlerinin toplanacağı sanal bilgi ağı için, Dijital Çağ'ın en çok kullandığı internet ortamını verimli kullanmayı hedeflemektedir. İnternetin büyük oranda kitlelere ulaşımından ötürü, internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemi ile bilgi ağını kurmak hedeflenmektedir. Bu nedenle kurulacak bilgi platformunun zamana ayak uydurabilmesi ve adapte olabilmesi için, açık kaynak kodlu yazılım içermesi öngörülmektedir. Bu sayede, çalışma teknik olarak bilgi ağını müdahaleye açık hale getirmekte ve sürdürülebilirliğini sağlamayı amaçlamaktadır.
Amacı, güncel ütopyalar kavramını bir araştırmacı-mimar olarak sürdürülebilir hale getirmek olan tezin kurgusu, üç ana başlık etrafında toplanmaktadır. Bu başlıklar, Şekil 1.1 : Tez ana başlıkları görüldüğü üzere; Ütopya, İşbirlikçi Tasarım ve Mimar'dır. Farklı geometrik şekiller içine alınarak vurgulanan, birbirinden ayrı görülebilecek üç ana başlığın kurduğu ilişkiler, 21. yüzyıl mimari ütopyalarını anlamak, kurmak ve tartışmak için bir zemin oluşturması hedeflenmektedir.



Şekil 1.1 : Tez ana başlıkları.

Bir tasarım yöntemi olarak, işbirlikçi tasarım, ütopya gibi pek çok disiplinden beslenen bir kavramı güncel bir platformda tartışabilmek amacıyla kullanılan yöntemdir. Bu bağlamda tez kurgusunda bu yöntemi kullanan araştırmacı da kendi mesleği olan mimarlığı sorgulama ve tartışma yoluna gitmektedir. Tez kurgusu, araştırmacının aktif olarak yer aldığı tez yazım sürecinde konuya objektif bakmak ve ütopya gibi her disiplini ilgilendiren bir kavramı tartışmak amacıyla çizgisel olmaktan çok döngüsel olmayı hedeflemektedir. Mimari tasarım programı altında

sürdürülen çalışmanın diğer disiplinlerdeki akademik yazım formatından ayrılması ve özgün olması, tartışmalara açık hale gelmesi ve kendi manifestosunu gerçekleştirmesi çalışmanın özgünlüğü açısından da bir kriter olarak görülmektedir. Bu bağlamda, araştırmacının ütopya konu edinilen akademik bir çalışmada yalnız kaynak taraması ile değil, tez kurgusu ile genel düşünceyi beslemesi gerekli görülmektedir. Tezin döngüsel kurgusunun, güncel ütopya kavramının yaratıcı ve yeni bir buluş gerçekleştirme özelliğine sahip olması da çalışmanın savunduğu disiplinlerarası iletişimi desteklemektedir. Disiplinlerarası bir kavram olan, ütopya kavramının güncel anlamını tartışmak için üretilen çalışmada, yazım yönteminin çizgisel olmayışı araştırmanın yazıldığı zaman ile de ilgilidir. Dijital Çağ pek çok mesleğe kattığı hız, şeffaflık ve zamansızlık gibi parametrelerle ütopya kavramını değiştirdiği gibi, bu kavramı bir alan çalışması ile tartışacak olan internet ortamını da oluşturmuştur. Bu nedenle Dijital Çağ üretim şekillerini ve ekonomiyi değiştirdiği için mimarlıkta ütopya kavramını da başka bir eksene taşımıştır. Aynı nedenle Dijital Çağ sunduğu araçlar ile güncel ütopya kavramının tartışma yöntemi olan işbirlikçi tasarım yöntemini de başka bir eksene doğru ilerletmiştir. Bu bağlamda mimarın çalışma mekanlarını da değiştiren Dijital Çağ başlığının her bölümün içerisinde bir katalizör olarak yer alması uygun görünmektedir. Sonuç olarak Dijital Çağ'da pek çok süreç de çizgisel değil, etkileşimli sürmektedir. Bu nedenle tezin bir ana başlığı içerisinde yer alan alt başlıklar, tezin diğer ana başlığının altbaşlıkları ile de doğrudan bağlantılıdır. Bu durum da teziçi diyalog sayısını arttırmakta, bir ağ oluşturmakta, okuyucuyu çalışmaya davet etme ve onu geliştirilmeye açık hale getirmektedir.



Şekil 1.2 : Tezin döngüsel kurgusu.

Şekil 1.2 : Tezin döngüsel kurgusu. görüldüğü üzere, Ütopya, İşbirlikçi Tasarım ve Mimar ana başlıkları arasında, ara başlıklar ile ilişkiler kurulmuştur. Her bir ana başlık önce sorun edindiği konunun tarihsel sürecini anlatır, Dijital Çağ filtresinden geçer, konuyu güncel olarak tartışır ve bir sonraki ana başlığa bağlanır. Bu doğrultuda, Şekil 1.2 : Tezin döngüsel kurgusu. hazırlanış amacı, tezi, yazım doğası gereği çizgisel başlıklar altında incelemeden önce, yazanın konuların birbiri ile nasıl ilişkilendirdiğini anlatmaktır.

Sonuçta üç ayrı başlığında, Ütopya, İşbirlikçi Tasarım ve Mimar, konu anlatımı, tarihsel süreç ve tanımlama ile başlayıp, Dijital Çağ'ın etkisi altında nasıl evrildiğini ve sonuçta ne olduğunu üzerinedir. Üç ayrı başlığın da sonuçları birbirini doğurduğu için, kurgu döngüsel olarak birbirini tamamlamaktadır.

Tezin altyapısını oluşturan kaynak taraması, hem alan çalışması ütopyaLAB'in kurulacağı yerin internet olması hem de Dijital Çağ'ın bir getirisi olarak akademisyenlerin makalelerini ve kitaplarını internet ortamı üzerinden bedava yayınladıkları için, bir bölümü internet üzerinden sağlanmıştır. Dijital Çağ, İşbirlikçi Tasarım ve Güncel Ütopyalar ile ilgili kaynakların yayın tarihinin 2010-2013 arası oluşu da çalışmayı güncel tutmaktadır. Çalışma, güncel ütopyaları sürdürülebilir hale getirmenin yolunu, internet ortamında bulduğu için, bunu önce pilot çalışma olarak "co-utopias" blogunda daha sonra uyguladığı anket sonrası iyileştirdiği alan çalışması olan ütopyaLAB adı altında kurduğu bir internet sitesiyle test etmiştir. ÜtopyaLAB'in kurulumu öncesi öncelikli hitap ettiği kitle olan mimarlık lisans daha sonra yüksek lisans ve doktora öğrencilerinin fikrini almak amacıyla bir anket düzenlenmiştir. Yirmi dört soruluk bu anket, ütopyaLAB'in içeriği için bir araç olarak kullanılmıştır. ÜtopyaLAB'in kurulumu öncesi tutulan dijital günlük ve araştırmacı olarak katılınan atölye ve sempozyumlar, ütopyaLAB'in araştırma yöntemi olarak, 5.1 ÜtopyaLAB'in Amacı ve Araştırma Yöntemi başlığı altında incelenmiştir.

1.3 Tezin Kapsamı

Tezler üzerine yapılan kaynak taraması sonucu, mimari ütopya üzerine yazılan tezlerde en son, güncel ya da çağdaş (latent, contemporary) ütopya kavramına rastlanmıştır. Mimar Mehmet Emre ARSLAN'ın "20. Yüzyıl Teknolojik Ütopyalarının, Hareketlilik, Esneklik / Uyabilirlik ve Teknolojik İyimserlik

Kavramları" adlı tezinin yazıldığı 2006 yılından bu yana ortaya çıkan pek çok yabancı dilde yazılı eser güncel ütopyalardan bahsetmesine karşın Türkçe bilimsel yazılara rastlamak oldukça zordur. Örneğin, ütopya kavramına, 2003'te Ütopyalar Sözlüğü başlığı altında çıkardığı kitapla katkıda bulunan Antoine Picon, 2013'te bu kavramı tekrar yazıya dökmüştür. Bunun gibi pek çok örnek tez boyunca alıntılanacaktır çünkü çalışmanın sorunsallarının temeli ekonomik olarak 1973 petrol krizi sonrası bilgi toplumuna geçişe dayanmaktadır. Bu geçiş ile Dijital Çağ'ın temelleri atılsa da, internetin gelişi ile bilgi edinme yollarının değişmesi nedeniyle, odaklanılacak dönem 1990'lardan günümüze dek olan dönemdir.

Bu bağlamda, tezin içeriğini görselleştiren Şekil 1.2 : Tezin döngüsel kurgusu. yatayda şöyle okunmaktadır; Dijital Çağ'da güncel ütopyalara dair bilgi edinme yöntemi internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemine dayanmaktadır. Bu durum da mimarın rolünü, bilgisayar korsanına dönüştürdüğü tartışılmaktadır.

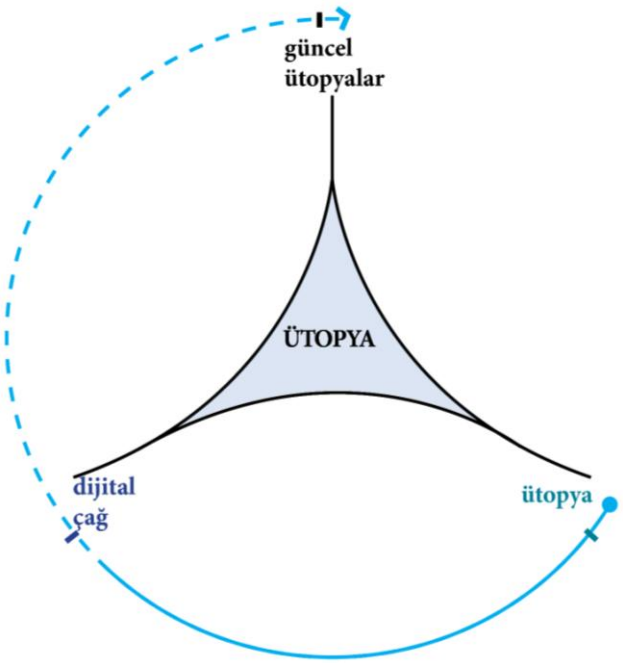
Her bir döngüye sırasıyla bakacak olursak, ilk döngü, tezin 2. ÜTOPYA VE GÜNCEL ÜTOPYALAR bölümüdür. Bu bölüm, ütopya kavramını, tarihsel ve güncel olarak ikiye ayırdığı için, başlangıç noktasını ütopya olarak adlandırmış olmasının nedeni Dijital Çağ'ın etkisinden sonra kavramın güncel ütopyalara dönüşmüş olmasıdır. Güncel ütopyalar kavramı da, internetin ve dijital araçların gelişimi sonrası, ütopyacı düşünmeyle üretilen işleri kapsamaktadır. Güncel ütopyalara hizmet etme amacı onları tartışmak, görsel üretmek ve görünürlüğünü arttırmak olduğu için bu amaca hizmet eden yöntem, işbirlikçi tasarım yöntemi olarak belirlenmiştir. Bu nedenle, ikinci döngü, tezin 3. GÜNCEL ÜTOPYALAR VE İŞBİRLİKÇİ TASARIM bölümüdür. Bu bölüm, işbirlikçi tasarım yöntemini inceler. Tarihsel altyapısını anlattıktan sonra, Dijital Çağ'a nasıl uyarlandığı anlatılır. Günümüzde bireylerin ÜtopyaLAB benzeri tartışma alanlarının oluşumunda ve işleyişinde aktif olarak yer alması için, farklı disiplinlerarası tasarım yöntemleri geliştirilmiştir. Bu yeni konseptler ve yöntemler, işbirlikçi tasarım (co-design), hizmet tasarımı, meta tasarım ve Living Lab adları altında sıralanabilir. Tüm bu konsept ve yaklaşımların ortak özelliği, tasarım yaptıkları bireyi odak noktasına almaktır ve hepsi de geleneksel yöntemleri güncelleştirmeye yöneliktir. Çalışmada işbirlikçi tasarım modelinin kullanılması, internet temelli işbirlikçi tasarım modelinin alan çalışmana olan uygunluğundan gelmektedir. Üçüncü döngü, 4. İŞBİRLİKÇİ TASARIM MODELİNDE MİMARIN ROLÜ mimarın rolü üzerine tartışma yürütecektir. İşbirlikçi tasarım yönteminde daha önceleri, uyarlayıcı ya da mucit

olarak görülen mimarın, günümüzde nasıl bilgisayar korsanına dönüşmeye başladığı tartışılacaktır.

Geniş bir ölçekte baktığımızda, ütopyayı sorun edinen araştırmalara kalınan yerden devam edildiği için, tezin 2014'te Türkiye'de ve Türkçe yazılması önemlidir çünkü toplumun içinde bulunduğu, dönem ruhu ve sosyal dinamikliği, bugünün kritiği ve yeni bir gelecek hayaline hazırdır. Bu nedenle, ütopyaların konuşulmasını sürdürülebilir hale getirmek açısından yapılan bu çalışma tartışma zemini yaratıp bilgi aktarımı sağlaması açısından önemlidir.

2. ÜTOPYA VE GÜNCEL ÜTOPYALAR

Ütopya içinde bulunduğu çağın sorunlarına göre şekillendiği için, dönem dönem farklı ön ekler alarak kazandığı anlam vurgulanmak istenmiştir. Ütopya kavramını bir bütün olarak düşündüğümüzde, bu bütünü oluşturan kavramlardan biri de çağımızda güncel ütopyalar olarak adlandırılmaktadır. Çalışmanın, 2. ÜTOPYA VE GÜNCEL ÜTOPYALAR başlığı altında incelenecek bu iki kavramda dikkat edilmesi gereken, ütopyadan tek bir ütopya olarak bahsedilirken, güncel ütopyalardan, çoğul olarak bahsedilmesidir. Bu duruma neden olarak gösterilen ütopyanın büyük ölçekli kapsamı ile güncel ütopyaların gündelik olaylara pratik yaklaşımlarını içeren tartışmaya 2.3.1 Güncel Ütopyalar Kavramı başlığı altında detaylı olarak yer verilecektir.



Şekil 2.1 : Ütopya döngüsü.

Dijital Çağ öncesini, ütopya olarak aktaracak bölüm yapısı, odaklandığı konu olan güncel ütopyaları, Dijital Çağ'ın etkilerinin bir sonucu olarak görmektedir. Bu durumu Şekil 2.1 : Ütopya döngüsü. üzerinden okuyacak olursak, ütopya kavramının Dijital Çağ'a kadar gerçekleştirdiği evrim, düz çizgi ile gösterilerken, Dijital Çağ

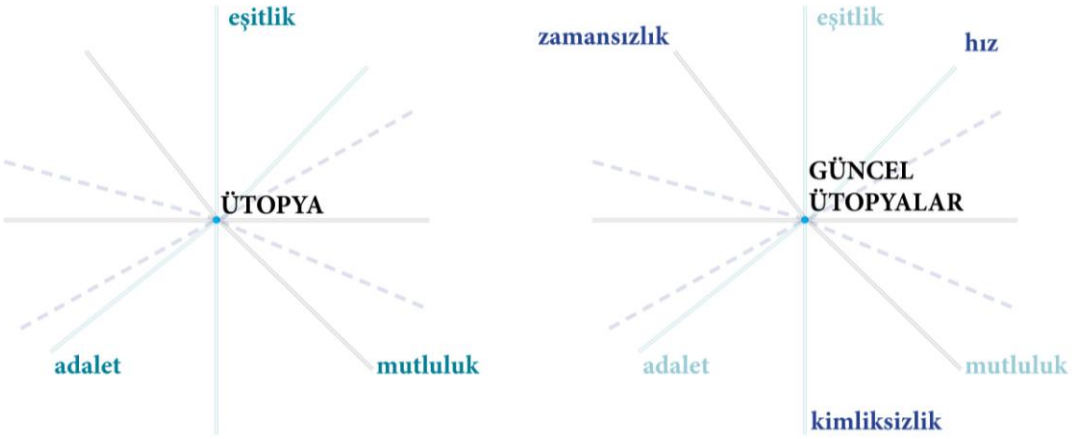
eşiğinden geçtiğinde, güncel ütopyalara dönüşmüştür ve günümüzde hala tartışılmakta olan bir kavram olduğu için, bu süreç kesikli çizgi ile gösterilmiştir. Sonuç olarak, Dijital Çağ'ın sunduğu araçlar ve mekanlar ile gelişmeye devam eden güncel ütopyalar kavramının, içinde bulunuduğumuz 21. yüzyıl başlarında konuşulması ve üzerine kuram geliştirelecek bir hale gelmesi, bu çalışmanın amaçlarındandır.

2.1 Ütopya Kavramı

ÜTOPYA tezin bu bölümünün odak noktasıdır. (Bknz. Şekil 2.1 : Ütopya döngüsü.) Bir kavram olarak ütopyanın değişimi ve değişim nedenlerinin inceleneceği bu bölümde öne sürülen, ütopya kavramının Dijital Çağ'ın üretim şekillerini ve ekonomiyi etkilemesi sonucu, güncel ütopya kavramına dönüşmüş olmasıdır.

2.1.1 Ütopya Kavramının Dönüşümü

Ütopyanın içinde bulunduğu dönemin ruhuna göre toplumsal, anıtsal, politik ve teknolojik anlamda üretimler yaptığı görülmektedir. Her dönemde ütopya eserlerinin var olmasından çıkarılan sonuç, mutlu çocukluk dönemine duyulan özlemin hiçbir çağda yok olmaması olarak görülebilir. Örneğin 18. yüzyıl'da toplumsal ve politik olarak ele alınabilecek, toplumun bütününe etki eden ve eşitlik, adalet, mutluluk gibi parametrelere göre tasarlanan ütopyanın 21. yüzyıl'da tasarım parametreleri farklıdır. Şekil 2.2 : Ütopyanın toplumsal parametreleri ve güncel ütopyaların mimari parametreleri. görüldüğü gibi Dijital Çağ'ın getirdiği dijital araçların, özellikle iletişim araçlarının, yarattığı zamansızlık, hız ve kimliksizlik gibi durumlar güncel ütopyaların parametreleri olarak görülebilmektedir. Bunun nedeni, güncel ütopyaların görevinin çağa katalizörlük etmek ve insanlara bulunduğu yerden daha iyi bir yeri hayal ettirmek olarak görülebilir. Bu hayali üretirken ve sunarken kullandıkları dijital araçlar yardımıyla ortaya çıkan mimari biçimler, bulunduğu yörenin kimliğini ya da toplumun kültürünü taşımaktan çok, "hiçbir zamana" hitap etmez gibi görünmektedirler. Bu bağlamda, güncel ütopyalar, bilim kurgu ürünü bir haritanın üzerinde bir noktadan ya da bitmiş bir projeden çok, hayal dünyasına geçişte bir eşik gibi düşünülebilirler.



Şekil 2.2 : Ütopyanın toplumsal parametreler ve güncel ütopyaların mimari parametreleri.

"Ütopyanın çekirdeği arzudur, farklı ve iyi bir yaşama şekli arzusu."

(Levitas, 2010, s. 175)

Güncel ütopya kavramından önce ütopya kavramını incelemek dönüşüm sürecini anlamak açısından uygun olacaktır. Ütopya en temelde insanların mutluluğunu hedeflemektedir. İnsanlık Antikçağ'dan bu yana mutlu ve eşit bir şekilde yaşadıkları bir yeryüzü cennetini hayal ettiği bilinmektedir. Bu nedenle, siyasal ve ekonomik sistemlerin adaletsizliklerinden kaygılanan kimi filozof ve yazarlar, insanca bir yaşam için başka devlet biçimlerini anlatan ütopyalar kurgulamışlardır. Antikçağ'daki Altın Çağ miti bunlardan biridir. Bir diğeri de, Thomas More'un Ütopya'sıdır. İçinde bulunduğu dönemi eleştiren ve ideal bir durum tarifi yapan "Ütopya", yazınsal eserlerden biri olarak günümüzde Ütopya denince akla gelen kaynaklardandır.

Bir işletme teoristi olan Peter Drucker (2005a), katılımcısı olduğu Latent Utopias, Introduction to: LATENT UTOPIAS - Experiments within Contemporary Architecture adlı sempozyumda ütopya kavramını, tarihsel ve güncel (contemporary) ütopyalar diye ayırarak katkıda bulunmuştur. Şekil 2.2 : Ütopyanın toplumsal parametreler ve güncel ütopyaların mimari parametreleri**.** anlattığı da, Dijital Çağ'ın getirdiği parametrelerin mevcut sisteme eklenmesiyle yarattığı değişim, ütopya kavramını, güncel ve tarihsel olarak ikiye ayırdığıdır. Günümüze dek ütopya olarak isimlendirilen bu kavramın tarihsel ütopya dışında geleneksel ütopya olarak adlandırılmasına da 2.1.3 Ütopya ve Mimarlık İlişkisi başlığı altında değinilecektir.

Ütopyanın kökeni, İ.Ö. 354 yılına Platon'un Devlet'ine, oradan da 1516 yılına, Thomas More'un tasvir ettiği ideal toplum ve yaşama şekline kadar gitmektedir. İdeal olanda vurgu, eşitlik ve adaletin sağlanmasından yanadır. Sözcük anlamı olarak Ütopya, "Yunanca "topos" yer ve "eu" olmayan, kelimelerinden oluşmuş, yok yer ya da iyi yer anlamına da gelmektedir" (Reiner,1963, s.16). Bu durum iyi yerin aslında olma potansiyelinin varlığına fakat dönüşemediği için, "yok" oluşu olarak da yorumlanabilir. Tezin, 2.3.1 Güncel Ütopyalar Kavramı başlığı altında incelenecek olan güncel ütopyalarda vurgulanan da aslında bu potansiyeli günümüzde üretebilme hali ya da potansiyelin birden fazla dönüşüme ayak uydurabilme olasılığıdır. Bu da güncel ütopyaları, "yok" ya da "iyi" yerden çok "(değişime, dönüşüme) açık" yer haline getirmektedir. Eleştirel düşüncenin ve toplumsal karşı duruşun üretildiği yer olarak betimlenen ütopyayı, bir düşünme biçimi olarak görmek de mümkündür (Kumar, 2005). Bu bağlamda günümüzde toplumsal karşı duruşun üretilebileceği, eleştirel düşücenin sergilenebileceği açık mekan, demokratik bir ortam olan internet ortamı olarak görülebilir.

Ütopyanın "iyi" ya da "yok" yer olma durumu iki karşıt düşünceyi de içinde barındırır. İyi yer oluşu, fiziksel olarak var olması anlamına gelirken; yok yer oluşu gerçekleştiğinde anlamını yitirmesi olarak yorumlanmaktadır. Ütopya olarak tasvir edilen "iyi" yer örneklerine bakacak olursak, "Atlantis'in, mutlu insanların, barış ve huzur içinde yaşadıkları adası, Pliny the Elder'in aydaki ideal toplumu, İlyada Destanındaki Elysian topraklarındaki insanların doğal koşullardan etkilenmedikleri, Hades'in öfkesinden uzak ve mutlu yaşamın olduğu ada olarak anlatılır" (Gether, 2012, s.9). Örneklenen iyi yerlere, ütopya çerçevesi içinde bakılacak olunursa, ideal olan toplumun yaşadığı kara parçası, şu an bulunulan dünyadan uzakta ya da ana karadan koparılmış, izole başka bir mekanda bulunduğu görülmektedir. Barış, huzur, adalet ve mutluluk gibi toplumsal parametrelerin bir ürünü olan bu ütopya örneklerinde, bulunduğu yeri iyileştirme ya da dönüştürme hayali taşınmaz, bunun yerine sıfırdan, yoktan başlanıp yeni bir hayat kurulduğu gözlenmektedir. Bu durum, günümüzde de kentsel dönüşüm çerçevesinde sürmektedir. Kentsel dönüşüm çerçevesinde ütopya kavramını düşündüğümüzde, bir başkasının ütopyası diğerinin distopyasına dönüşebilmektedir. Bu bağlamda, mevcut durumu daha iyisi için yıkma ve yok yer haline getirip projelendirildiğinde, ütopya fikrinin totaliter olma özelliği vurgulanmış olur. Bu durumda dönemin koşullarına göre çözüm üreten ütopyadaki tıpkı mantık, değişen çağa "dönüşüm" adı altında uygulanmaya çalışıldığı

gözlemlenmektedir. Çağımızda, ütopyanın eskiye duyulan özlem olarak algılanmasının en iyi örneği de kentsel dönüşümün eskiyi yeniden inşa etme kaygısı olarak görülebilir. Bu nedenle çağımızda dönüşümün, ütopya kavramında da olduğunun vurgulanması bir gereklilik haline gelmiştir.

Ütopya olarak tasvir edilen yerlere "yok" yer anlamında bakacak olunursa, ütopya, insanların icat etmek istedikleri ama yaşamak istemedikleri yerler olarak görülmektedir. Yaşamak, bu fantezi ürününün ve merakın bitmesi anlamına geldiği için her şey rutin olur, macera biter ve ütopya insan ruhu için bir ölüm çemberine dönüşmeye başlar (Merrifield, 2000). Geçmişten günümüze ütopyanın gerçekleştiğinde anlamını yitirdiğine dair tartışmalar süregelmektedir. Buna karşın, ütopya zaten onu düşleyenin zihninde birden çok kere gerçekleştiği için, bu şekilde düşünülürse ütopya kavramından hiç bahsedilemez. Günümüzde ise ütopyanın gerçekleşmesinin sonucunun, yeni bir ütopyayı doğurduğuna dair karşı görüşler yer almaktadır. Bu görüş Dijital Çağ'ın getirdiği hız parametresi ile desteklendiğinde, birden çok ütopyanın sürekli ve pratik bir şekilde günlük hayat için üretildiği sonucuna varılabilir.

Bir diğer görüş, ütopyanın totaliter olduğunu savunmaktadır. Bu görüşe göre, ütopya toplumu değiştirmeye ve diktatörlere itaat etmeye iter. Görüşün totaliterliği sadece gelenekselciler tarafından değil, Neo-Marksist Michael Hardt ve Antonio Negri (2003) tarafından da tartışılmıştır. Bahsedilen değişim ve direniş organizasyonu artık gerekli olmadığını savunanlar, toplum bu direniş duygusunu aktif olarak taşıdığını ileri sürerler. Bu görüşün desteklediği sonuçta, toplumun aslında ütopyaya ihtiyacı yoktur.

Dijital Çağ olarak adlandırılan günümüzde, anlatılana uygun bir örneği Gezi Parkı Direniş'inde yaşayan Türkiye'de bulmak mümkündür. Yaşanan direniş örneğinde de görüldüğü üzere, günümüzde ütopya tartışması tam da bu görüşü destekler biçimde ilerlemektedir. Bu bağlamda ütopya bir toplum organizasyonu yapmaktan değil, zaten toplumun içinde olduğu değişim süreçlerine katalizörlük etmek için varlığını sürdürmektedir. Sonuç olarak, ütopyacı düşünme içinde bulunduğu durumu sürekli sorgulayıp, başka bir alternatifini hayal edebilme halini içinde barındırdığından ötürü daima bir katalizör gibi davranır.

2.1.2 Ütopyacı Düşünme

Ütopya, Dijital Çağ'da, çağrılış şekillerinde pek çok ön ek almıştır. Bunlar, ütopik, ütopistik, ütopyanizm, mikro ütopyalar, geçici ütopyalar, iyileştirici ütopyalar ve kritik ütopyalar gibi çoğaltılabilir (Jalving, 2012,s.29). Mikro ütopyalar kavramı John Wood'un geliştirdiği, Design for Micro-Utopias adlı kitabında aktardığı bir kavram ve güncel ütopyalara yakın olmakla beraber, tez kapsamında bu konuya değinilmeyecektir. Tüm bu kavramların ortak özelliği de ütopyacı düşünme yapısına sahip olmalarıdır. Ütopyacı düşünme geleceği değil bugünü biçimlendirmekte ilgili bir düşünme şeklidir. Sorun edindiği, bugünün eşitsizlik ve adaletsizlik kavramları olduğu için çözümleri de bugüne aittir. Bu nedenle devrimci ve yenilikçi bir bakış açısı vardır. Günümüzde ütopyacı düşünme anlamını korusa da, ütopya nostaljik bulunmakta, geçmişe duyulan özlem olarak nitelendirilmektedir.

Günümüzde pek çok ütopya fikri, ütopya başlığı altında anılmamaktadır. Bunun nedeni, modern bireyin inşaası yolunda üretilen ütopyaların, "bireyden bağımsız düşünülmüş olması" olarak görülebilir. Çizgisel ve sürekli ilerlemeyi gerektiren bu dünya, modernleşme sürecini takip edemeyen birey için distopyadan farksız olarak görülmektedir. Böylesine bir sistemde, bir kişinin bile mutsuzluğu, o sistemi ütopya kurgusundan çıkarabilmektedir. Bu nedenle, ütopyaya korkulan düşlere ya da nostaljik fikirlere dönüşen, olumsuz çağrışımlı anlamlar yüklense ve saygınlığını yitirse de ütopyacı düşünce yitirmemiştir (Bloch, 1995). Bu düşünceyi Weiss (2005) de destekler ve ütopyacı düşüncenin asla yok olmayacağını savunur. Diğer yandan, ütopya sadece yaşlı değil antikadır, geçmişte kalmıştır ve klişe bir adaya dönüşmüştür (Bloch, 1996). Tarihsel ütopyalarda yerleşim yerleri adalar gibi izole mekanlar olarak tanımlanmaktadır fakat o dönemin koşullarına göre ada düşleyen bir ütopyayı, bugünün koşullarına göre bir ev, park ya da sanal mekan olarak üretme fikrinde olmak, yaşlı değil, çağdaş ve ütopyacı bir fikir olarak görülebilir. Bununla beraber, günümüzde mimarlar yeni ve gerçek ütopyalar üretmekte gecikirlerse, kuşkusuz bu alan başka disiplinler, bilgisayarda sanal mekan üretimleri, sinema,görsel sanatlar tarafından doldurulacaktır (Demirkan, 2005a, s.46). Oysa ütopyacı düşünme ile hareket eden pek çok disiplinle bir arada çalışarak üretilen ütopyalar herkese hitap eder. Mimarlığın da, gerek sahne, gerek film stüdyosu olarak kurgusuna katkı sağladığı, sinema, bilgisayar oyunları gibi farklı disiplinlerde yer almasına karşın mimarlar tarafından konuşulmaması ve üzerine üretim yapılmaması,

Dijital Çağ'ın gerisinde kalınmasına neden gibi gözükmektedir. Mimarlıkta ütopyanın, ütopya adı altında anılmak istenmemesi, ütopyacı tavrın "yerleşik bir mesleğin içine kaygı salmak" ile aynı şey olması olarak görülmektedir (Rouillard, 2003a, s.171). Oysa kaygı, herhangi bir kavramı ayakta tutabilecek ve çağdaşlaştıracak duygulardan biri olarak görüldüğünde, pek çok mesleğe olumlu katkıda bulunabilir. Diğer bir düşünce, Haveman'ın (1982) ortaya koyduğu gibi, 1950'lerdeki bilimsel ve teknik gelişmelerin yeni bir çağı doğurabilmesi için gerekli olan gücün daha fazla teknik gelişmede değil, bu gelişmeleri uygulamaya dönüştürebilecek ütopik düşünebilme becerisine sahip kişilerde olmasıdır. Sonuç olarak, karar veren ve tasarlayan teknik gelişmeleri sağlayan araçlar değil onları kullanan kişiler ve tasarımcılardır. Aradan geçen uzun süre içinde, teknik gelişmelerin ne kadar hızla başka bir dünyaya taşıdığını deneyimlenerek varılan sonuç, bu gelişmelerin tümüne hakimiyeti sağlamanın mümkün olmadığı olabilir. Mimari ütopyalar adına uzun yıllar üretim yapmış, Friedman'a (2000) göre ütopyacı düşünce, içinde bulunduğumuz konumdaki genel yargıları reddedip, başka bir gelecek hayal etme kapasitesidir. Bu geleceği hayal etme, arzulanan geçmişe dönme fikrini de barındırabilir. "Genel olarak ütopyacı düşünce, şimdiki zamanla ilgili hoşnutsuzluk duymak ve şimdiki zamanı, ondan daha iyi olduğu düşünülen geçmişin veya geleceğin hayali görüntüsüyle değiştirmek olarak tanımlanabilir" (Dostoğlu, 2001, s.73). Bu ütopyacı düşünce yapısını, 68 Mayıs protestolarının "Gerçekçi ol, imkansızı iste!" söyleminde de bulmak mümkündür. 68 Mayıs protestolarının atmosferindekimsosyal olayların etkisinde üretim yapan pek çok mimar, o dönemin hızla artan dünya nüfusuna karşı, oldukça katı olan mekan üretimini reddederek, hareketli, esnek ve teknolojiye uyum sağlayan mekanlar ortaya koymuştur.

2.1.3 Ütopya ve Mimarlık İlişkisi

Hayal kurmaktan, masallara, dansa, müziğe, sinemaya, bilgisayar oyunlarına, tiyatroya ve mimarlık gibi pek çok alanın içinde yer alan ütopya, disiplinlerarası görmek, düşünmek ve eyleme geçmek için var olan soyut bir konsept olarak düşünülebilir. Bu durum Şekil 2.3 : Ütopya ve mimarlık ilişkisi. görüldüğü üzere tarihsel ütopya kavramı edebiyat, felsefe ve sinema gibi disiplinlerden beslenirken, aksi yönde Dijital Çağ'ın araçları, mekanları ve tekniklerinden beslenemez hale gelmiştir.



Şekil 2.3 : Ütopya ve mimarlık ilişkisi.

Disiplinlerarası bir kavram olan ütopya kavramı, sanat teoristi Mieke Bal'ın (2002) "Travelling Concepts" kitabında bahsettiği gezgin konseptlerden biri olarak görülebilir. Gezgin konseptler, disiplinlerarası gidip gelirler, akademisyenler tarafından konuşulurlar, tarihin farklı dönemlerinde yer alırlar ve sürekli farklı coğrafyalardaki akademisyenlerce konuşulmaya devam ederler. Bu nedenle, konseptlerin anlamları değişir ve gelişir. Bu nedenle, girdiği disiplinlerdeki anlamlarını zenginlik olarak görmek mümkündür.

Bir diğer görüş ütopyaların geleneksel olanları ve olmayanları olduğu yönündedir. Erdem (2005) "geleneksel ütopyalar" kavramından bahseder. Ona göre, geleneksel ütopyalara karşın yeni kent ve mimarlık ütopyaları, saat gibi mükemmel isleyen bir toplum ya da kent fantezileri oluşturmak yerine, toplumun yeni yüzünü ve teknolojik gelişmeleri olduğu gibi veri olarak kabul edip bunlar doğrultusunda yeni yaşam biçimleri önermişlerdir. Bu yeni yaşam biçimleri ise geleneksel ütopyalarda olduğu gibi eşitlik, adalet ve işlevselliğe dayalı bir dönüştürme isteği değil, rastlantısallık, karmasa ve belirsizlik hakimdir" (s.78). Bu durumda, rastlantısallık birden fazla durumu ortaya çıkarma eğiliminde olduğu için kaos olarak görülebilir. Bu nedenle karmaşa ve belirsizlik kimileri için distopya ortamı yaratır. Sonuçta, birinin ütopyası bir başkasının distopyası olabilmektedir.

Bu bağlamda mimarlık, ütopyanın konu edinildiği eserlerde kurgu olarak hep var olmaktadır çünkü insanın, içinde yer aldığı toplumsal modeli oluşturabilmek için, içinde yaşadığı çevreye de ihtiyaç vardır. Barınak olarak kullandığı, buluşmak için kullanığı, eğitim için kullandığı pek çok mekan, ütopya tasvir edilirken fiziksel olarak oluşmuştur, oradadır. Başta daha çok edebi metinlerde tasvir edilen ütopyada, mekan her zaman vardır. George Orwell'in 1984 adlı distopya yapıtında bakanlıklar olarak yer alan mimari öge, gözlemin ve otoritenin sembolü olmuştur. "Zola'nın Emek yapıtının tutkunu olan Tony Garnier'in hiç şüphesiz toplumsal gelişme ile yeni bir mimarinin keşfini birleştiren ilk kişidir (Bir Endüstri Kenti, 1901-1917). Bruno Taut, yazar Paul Scheebart'ın cam düşleri için duyduğu hayranlıktan söz eder ve

Frank Lloyd Wright da dağılımı planlamayı tasarlayıp Broadacre City'nin maketini - "kökensel bir demokrasinin plastik formu"- sergilerken Emerson'un bireycilik felsefesine sahip çıkar" (Rouillard, 2003b, s.171). Mimarların edebi eserlerdeki ütopya atmosferinden etkilenerek ortaya koydukları ürünler, insanlara yeni bir yaşamın hayalini mekan olarak sunabilmiştir. Bu bağlamda, mimari ütopyaların beslendiği kaynakların farklı disiplinlerden olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, günümüzde, Harvey'nin (2000) ortaya koyduğu gibi, ekolojik sürdürülebilirlik adı altındaki pek çok şehir planlama projesi ütopyacı düşünme şekliyle beslenmiştir. Bu bağlamda, Ebenezer Howard'ın Bahçe Şehir projesi günümüz mimarlığına esin kaynağı olan projelerden biri olarak düşünmek mümkündür. Bunun bir diğer yansıması olan permakültür hareketi de, Dijital Çağ'da güncel ütopyalara örnek olabilir. Mimarlığın esin kaynaklarıdan biri olarak görülen ütopya kavramının konuşulması bu nedenle önemlidir.

Günümüzde, mimarlık ütopya ilişkisine baktığımızda, tepki olarak ütopya ve bina programı temelli ütopyalar örnekleri görülmektedir. Bina programı temelli ütopyada, deneysel yaşama şekli önemsenir. Bu duruma örnek olarak, Şekil 2.4 : Andrea Zittel'in A-Z West Stüdyosu. gösterilebilir.



Şekil 2.4 : Andrea Zittel'in A-Z West Stüdyosu. [Url-1]

İzole bir mekan olan bu örnek, 2011 yılında Andrea Zittel'in A-Z Studio olarak bir çöle yerleşme projesidir. Tıpkı More'un Ütopya'sındaki izole edilme, kendi kendine yetme ve komün hayatı gibi özellikleri destekleyen bu proje, Kaliforniya Çöl'ünde konumlanır. Buradaki sanatçı stüdyosunun bina programı atölye mekanı ve uyuma mekanı üzerinedir. Mekan, sahibine ve oraya çağırdığı arkadaşlarına açıktır ve

üretim yapılmaktadır. Bu bağlamda, 2011 yılı için mimari ütopya örneği olarak gösterilen, A-Z West örneği, More'un Ütopya anlayışının modern bir yorumu ve Dijital Çağ'ın getirilerinden bir kaçış olarak görülebilse de ütopyacı düşünme ile hareket ederek, güncel ütopya kavramına bir katkı yaptığını düşünmek doğru olmayabilir. Her ne kadar içinde bulunduğumuz, şehir ortamından kaçılan bir proje ütopya olarak değerlendirilebilse de içinde barındırdığı nostaljik özlem nedeniyle, bu projeye güncel ütopya kavramı içinde yaklaşmak yanlış olabilmektedir.

Tepki üzerinde üretilen ütopya örneğinde ise, olası gelecekte yaşayacak insanlar için bir mekan üretilir. Hayal gücünün kendini ortaya çıkarması önemsenmektedir. Topluma "ya böyle olsaydı?" sorusunun sordurur. Bu nedenle güncel ütopyalar kavramına daha yakın bir örnek olarak, tepki üzerine ütopya örneğini vermek yanlış olmaz. Şekil 2.5 **:** Biospheres, Tomas Saraceno. Tomas Saraceno'nun Flying Gardens (2004-) ve Biospheres (2009-2010) örneklerinden görüldüğü gibi, başka bir toplum inşa edip, atmosfere yollanmış gibidir.



Şekil 2.5 : Biospheres, Tomas Saraceno. [Url-2]

Saraceno'nun yapıtları, kendi kendine yeten yapay bir evrenler serisidir. İçlerinde yeşil ekosistemi barındırırlar. Bu iki ütopya arasındaki ayrım çok da keskin olmamakla birlikte, birinin bina programı ütopyacı bir tavırla, bir çölde yaşamayı öngörür, diğeri ise şimdiye tepki olarak, zamanın koşullarını reddeder ve olası gelecek için havada yaşamayı hayal eder. Mekan seçimleri olarak, her ne kadar biri havada biri yerde de olsa da, ikisi de aslında oldukça izole bir yerdedirler. En belirgin özellik, Saraceno'nun projesinde ortaya konan aslında tam bir ütopyacı

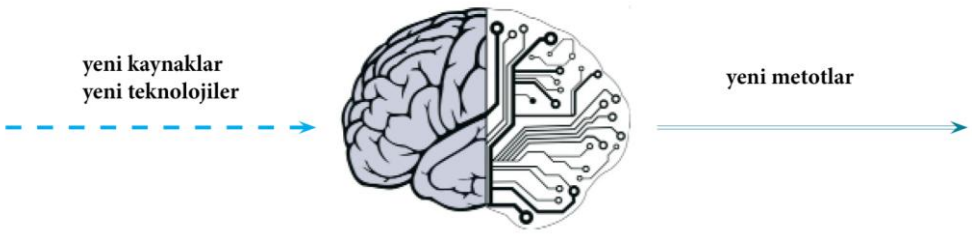
düşünmenin gerçekleşmiş halidir. Biospheres'de hayal gücünün güçlü bir şekilde vurgulandığı söylenebilir.

Bir diğer yandan, ütopyayı, Dijital Çağı'n süzgecinden geçirerek günümüze bağlayan pek çok mimarlık ofisi bulunmaktadır. Dijital Çağ öncesinde üretilmiş, öngörüsü yüksek ve ütopyacı düşünce ürünü olan pek çok fikir, çizim ve karikatür, bugünün yaşayışına kılavuzluk etmiştir. Bu durumun en güncel örneklerinden biri, Kolatan&McDonald Studio'nun dijital çalışmalarıdır. Metabolist hareketin ürettiği kapsül ile yaşam tarzının, bilgisayar aracı kullanımı ile günümüze uyarlamışlardır. Ütopyacı düşünmeyi günümüze taşıyan bir mimarlık ofisi olan Kolatan&McDonald Studio'nun, Metabolistlerin düşüncesinden tek farkı, bilgisayarın yarattığı sonsuz farklı seçeneği üretebilmesidir. Metabolistler'den, Kolatan&McDonald Studio'nun çalışmalarına kadar geçen sürede, dijital çağın sunduklarının mimarlık dünyasına ne kadar hızlı bir giriş gerçekleştirdiğini görmek mümkün olmaktadır. Her şeyi bu kadar hızlandıran çağ nerede başladı ya da nereye doğru evriliyor soruları, mimarlık ütopyaları sürekliliği için de yararlı sorular olacaktır.(Arslan,2006a)

Sonuç olarak, ütopyanın konu edinildiği pek çok yazılı kaynak, mimari projelere ilham kaynağı olmuştur. Ütopyacı düşünebilen yazarlar, felsefe adamları ya da şairler sayesinde mimari üretim tetiklenmiştir. Mevcut söylem ile çözülemeyen mimari sorunlara yeni bakış açıları kazandıran ütopyalar, mesleğe "kaygı" salmakla beraber, mesleğe yeniden inancı da sağladıklarını söylemek mümkündür.

2.2 Dijital Çağ ve Ekonomi Döngüleri

Yeni kaynak arayışlarının sürdüğü günümüzde, enerji üretimi ülke ekonomileri için oldukça önemli hale gelmektedir. Bu bağlamda, Şekil 2.6 : Dijital Çağ'ın dönüştürdüğü yöntemler. görüldüğü üzere geliştirilen yeni teknolojiler, yeni metotlar üretilmesine ön ayak olmaktadır.



Şekil 2.6 : Dijital Çağ'ın dönüştürdüğü yöntemler [Url-3]'den uyarlanmıştır.

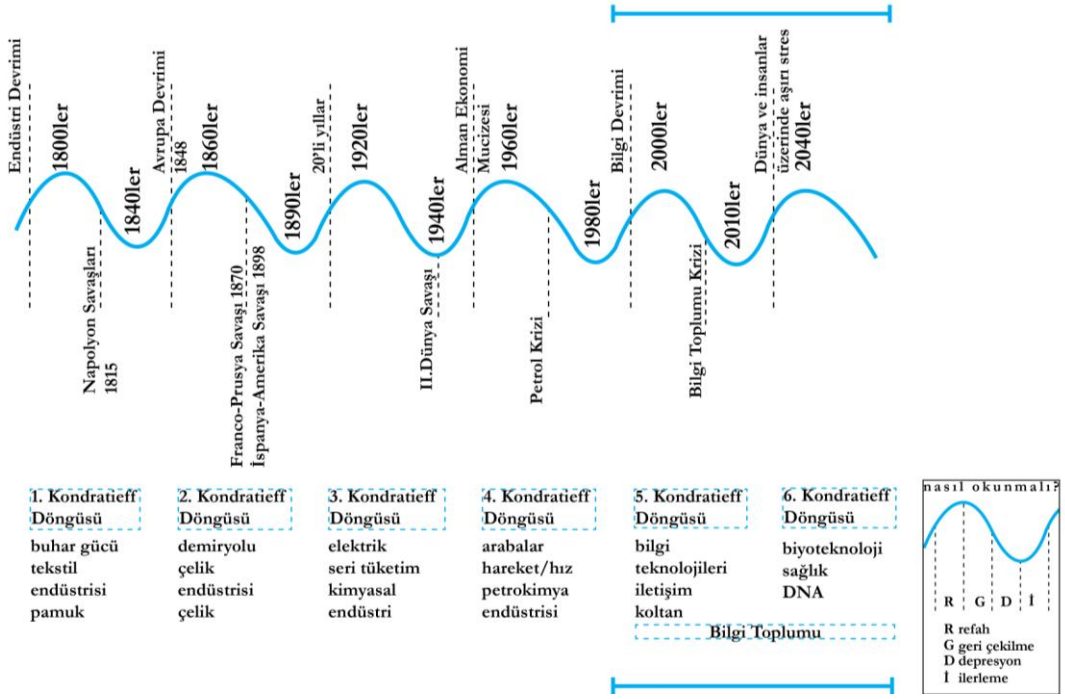
"Uyuşmazlığın olmadığı kapitalizm"

Bill Gates'in dijital teknoloji için kullandığı söz (Case, 1996).

Küresel kapitalizm topluma dayattığı bir takım ihtiyaçlar dışında, bireye ait ihtiyaçları karşılamamakta bu nedenle para kazanılan sistemi tasarlamayı da çağımızda bir gereklilik haline getirmektedir. Bu sistem ne kadar iyi tasarlanırsa, yaşama şekli de aynı doğrultuda daha iyi tasarlanabilir. Hızla gelişen dijital sistemin içinde tasarım yapmanın önkoşulu da o sistemi anlamak olarak görülebilir. Teknolojinin yaşamsal ürünleri ulaşılabilir kıldığı günümüzde dijital teknoloji tüketimimizi, ödemeyi internet üzerinden yapmak ve fiziksel uzaklığı çok olan ülkeden mal almak gibi olanaklarla kolaylaştırmaktadır. Bill Gates'in de dijital teknoloji için kullandığı "uyuşmazlığın olmadığı kapitalizm" sözü bu nedenle önem kazanmaktadır. Ekonomideki yaşanan dalgalanmaların, günlük yaşamı etkilediği, krizlerin yarattığı dalgalanmaların da üretim şekillerini değiştirdiği bir düzende, enerjinin üretileceği kaynakları değiştirmektedir. Güncel hayata etki eden bu değişimler, mimarın da mekan tasarımını değiştirmektedir. Bu bağlamda, mimari ütopyaların, çağın ekonomi bilgisi temellerinin güçlü olması gerekli görülmektedir. Koolhas (2003) tarafından, mimarlığın kirli sırrı olarak tanımlanan ütopyanın, tekrar konuşulmaya başlandığı içinde bulunduğumuz Dijital Çağ'ın nasıl bir dönem olduğunu anlamak, bir sonraki başlıkta aktarılacak olan, 2.3 Dijital Çağ ve Güncel Ütopyalar kavramını anlatabilmek için gereklidir.

Çağın ruhunu en önce belirleyen üretim şekilleri ve etki ettiği ekonomi modelleri olarak görülebilir. Bu nedenle, dünyanın devinimine bakacak olursak, Williams (1989), tek bir “Sanayi Devrimi”nden değil, aynı zamanda, ikinci ve üçüncü sanayi devriminden de söz edilmesi gerektiğini savunur. Ona göre, 1780 ile 1840 yılları arasındaki ilk sanayi devrimi, buhar gücünün uygulanmaya başlanmasıyla gerçekleşmiştir. 1860 ve 1910 yılları arasındaki ikinci sanayi devrimi, petrol ve elektrik gibi yeni enerji biçimlerinin ortaya çıkışıyla gelişmiştir. Bu sınıflandırmaya göre, üçüncü sanayi devrimi de 1950'lerden sonra ortaya çıkar ve temelinde nükleer enerji vardır" (s.82). Yine Williams’a göre üçüncü sanayi devrimi, elektronik sistemlerin (bilgisayarlar ve otomatikleşme de bu sistemin içindedir.) daha geniş üretim ve denetim alanlarına uygulanması sonucu oluşmuştur.

Williams'ın sınıflandırmasını, Rus Ekonomist Nikolai Kondratieff de destekler fakat sınıflandırmayı, küresel ekonomi tanımı üzerinden çakışan döngüler ya da uzun dalgalar tarifi ile yapar. Bu tarifin adı Kondratieff Döngüsü'dür. Bu döngüye göre, her dalganın başı basit bir icattır ve bu icat "refah" dönemini sağlar, tüm topluma etki eder. Yeni teknoloji ekonomiyi kırk ile altmış yıl arasında besler ve canlı tutar ta ki üretim şekli limitlerine gelene kadar. Ardından gelen aralık "geri çekilme" aralığıdır. Daha fazla büyüme olmadığı zaman, "depresyon" aralığına girilmiş olur. Daha sonra tekrar yeni bir icat için arama başlar; bu aralık "ilerleme" olarak değerlendirilir ve bu da sonraki döngünün başıdır.



Şekil 2.7 : Kondratieff Döngüsü, Krogerus, M., Tschappeler, R., (2012a)'den uyarlanmıştır.

Şekil 2.7 **:** Kondratieff Döngüsü, Krogerus, M., Tschappeler, R., (2012)'den uyarlanmıştır. takip edileceği üzere, toplam altı döngü vardır. İlk döngü, buhar makinesinin icadı ile başlar ve tekstil endüstrisinde yeniliklere yol açar. İkinci döngü, çelik sonrasında demiryolları yapma piyasası gelişir. İlk iki döngü Büyük Britanya tekelindedir. Üçüncü döngü, elektrik mühendisliği ve kimyasal endüstri ile gelişir. Almanya ve Amerika odaklıdır. Dördüncü döngüde, Amerika kendini küresel güç olarak tanıtır. Otomotiv ve petrokimya endüstrisinin geliştiği döngüdür. Bu döngü, endüstri toplumunun kırılma noktası olarak adlandırılır ve bunu takiben 1973'te

gerçekleşen Petrol Krizi, bilgi toplumuna geçişi sağlamıştır. Beşinci döngüde, petrol fiyatının aşırı artışı sonucu, Petrol İhraç Eden Ülkeler Örgütü (OPEC) 13 içinde yer alan İran, 7 Arap ülkesi ve Ekvador, Endonezya, Nijerya, Angola ile Venezuela ülkeleri dışındakiler, alternatif enerji arayışına girmek zorunda kaldı ("1973 Petrol Krizi", 2012). Aynı dönem, konut ısınmasında doğal gaza geçilmiş ve petrole ihtiyaç düşürülmeye çalışılmıştır.

Bu dönemin, mimarlık ortamına etkisini bir sergi üzerinden okumak mümkün görülmektedir. Petrol bağımlılığını ve alternatif enerji arayışlarına dair, 2007-2008 yılları arasında "1973: Petrol Yok" adlı düzenlenen sergi, güneş enerjileri ve teknolojileri, izolasyon ile ilgili yenilikleri, rüzgar gücü üzerine üretilen alternatif gelişmeleri ve mimarlık dünyasına katkılarını inceleyen bir sergidir. [Url-4] Bu bağlamda ekonomide yaşanan krizlerin ve dalgalanmaların, mimarlık dünyasına ne kadar etki ettiğini okunabilmekte ve bu nedenle de bilgi toplumunun krize girdiği dönem olarak vurgulanan altıncı dönemin mimarlığa etkileri anlaşılabilmektedir. Biyoteknolojinin geliştirildiği, sağlık sektörüne yatırımlar yapılan bir dönem olan altıncı Kondratieff Döngüsü, bize pek çok gelişmiş ülkenin, sağlık sektörünün yarattığı iş sahası ile kalkındığını ve kalkınacağını anlatıyor. Sonuçta, böyle bir atmosferin mimari ütopyalara nasıl yansıyacağı da günümüz ütopyacı düşünürlerinin sorusu haline gelebilmelidir.

2.3 Dijital Çağ ve Güncel Ütopyalar

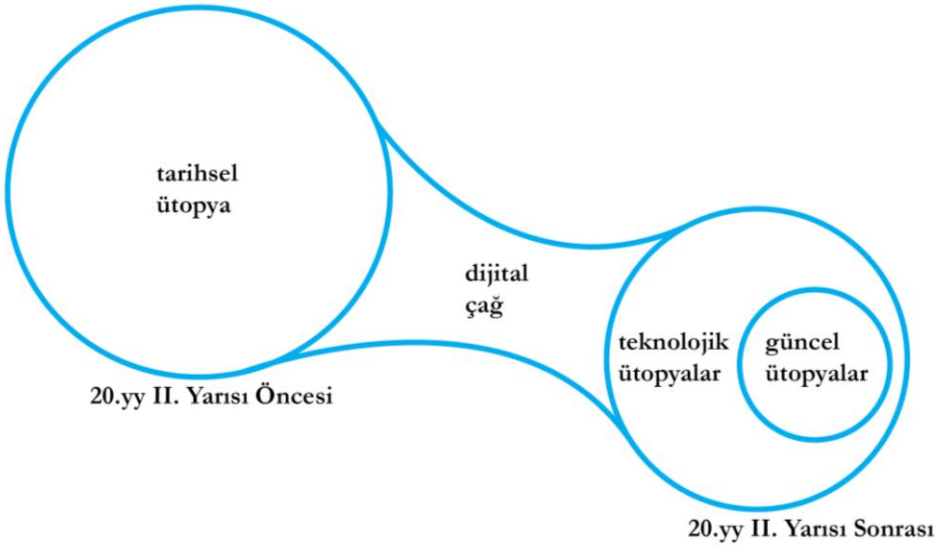
Günümüzün sürdürülebilirlik adına yaptığı pek çok çalışmanın temeli olarak alınabilecek 1973 Petrol Krizi sonrası, yeni enerji kaynakları kullanımını destekleyen dönemde kaleme alınan ekolojik ütopyalar, doğayla uyumlu kır toplumlarını idealleştirmişlerdir. Teknolojik gelişmelerin bu denli hızlı olduğu bir dönemde, ekolojik ütopyalar gerçeklikten uzak kalmaktadır. Dijital Çağ, ekolojik değil güncel ütopyaların üretimine olanak getiren bir çağdır. Bu bağlamda Şekil 2.8 : Ütopya ve güncel ütopyaların dijital çağ'a yaklaşımı. görüldüğü üzere, güncel ütopyalar, ütopyaların aksine, dijital çağın getirilerine iyimser yaklaşmaktadır.



Şekil 2.8 : Ütopya ve güncel ütopyaların dijital çağ'a yaklaşımı.

2.3.1 Güncel Ütopyalar Kavramı

Çalışmanın bu bölümünde bahsedilecek, güncel ütopyalar kavramı, Şekil 2.9 : Güncel ütopyalar. görüldüğü üzere, teknolojik ütopyaların bir bölümüdür. Güncel ütopyalardan bahsetmekte olduğumuz zaman aralığı ise 20. yüzyılın ikinci yarısından günümüze dek olan aralık olarak okunmaktadır. Güncel ütopyalar kavramının bu zaman aralığında konuşulmasının eşiği olarak görülen 73 Petrol Krizi ardından bilgi toplumuna geçiş sonrası döneme de Dijital Çağ denmektedir ve Dijital Çağ, tarihsel ütopya kavramının, teknolojik ütopyalara dönüşmesini sağlayan bir süreç olarak tanımlanmıştır.



Şekil 2.9 : Güncel ütopyalar.

Teknolojik ütopyalar, teknolojinin getirdiği yeniliklere iyimser yaklaşan ütopyalar olarak tanımlanabilir. Buckminster Fuller, Archigram ve Metabolism gruplarının ürettiği ütopyalar teknolojik ütopyalara örnek olarak verilmektedir. (Arslan, 2006b) Çalışma da teknolojik ütopyalara kapsamlı olarak yer verilmeyecektir. Güncel ütopyalar kavramı teknolojik ütopyaların özel bir alt kümesi olarak düşünüldüğünden, sonuçta her iki kavrama da değinilecektir. Odak noktası güncel ütopyalar kavramıdır.

Ütopya planlarında ya da ideallerindeki problem, ütopyayı çizenin ya da yazanın gelecek hayalini, şimdi gerçekleşecekmiş gibi kurması olarak görülmektedir. Değişme ihtimaline izin verilmeden oluşan bu ütopyalar kapalı programlara sahiptir. Bu nedenle de hayal gücü süreci, ütopya projesi bitince biter.Toplumun kendisi için tasarlanan ütopyaya müdahale etme şansı yoktur. İçindeki insanlar için sınırları

tamamen belirlenen ütopya dayatmacı ve kısa ömürlü olur ve hitap edeceği kitleye fikir sorulmadan tasarlandığı için totaliter bir yapıya doğru evrilir.

Bu nedenle güncel ütopyalar aslında ütopyayı açık hale getiren ve "ya böyle olursa?" sorusunu sorduran anlayış biçimleridir. (Ya herkes mimar olsaydı? Ya ihtiyacımız olmadan çalışabilseydik? gibi sorular bu kalıba örnektir.) Ya da karşıt bir görüş olarak, dünyayı kendi haline bırakma, müdahale etmeme de vardır (Duncombe 2012). Bir diğer soru, Michael Speaks'in (2005) Space Condition adlı International Architecture Symposium'da ütopyaların 1960'lar ve 70'lerdeki ürettiği manifestoları, bugün üretememe sebebinin, bugünün ütopya kavramını düşünememizden kaynaklandığını ileri sürmektedir. Bugünün güncel ütopyasını aramak için yeni bir düşünsel örneğe ihtiyacımız olduğunu savunan Speaks, bunun bir teoriden çok tasarım anlayışı (design intelligence) olduğunu, bu yeni tasarım anlayışının da bu çağın tüm deneysel işlerini kapsadığını ileri sürmektedir. Bu bağlamda, ütopya ile manifestolar yazmak arasındaki bağ nedeniyle, bugün neden manifesto yazmamalıyızı da tartışmak gerekli olabilir. Dijital Çağ'da manifesto yazamama sebebimiz, tek manifestonun tek bir doğru yola yönlendirmesi olarak görülebilmektedir. Bir düşünme yöntemi olarak, kartezyen düşünme yöntemi ile düşünmemiz içinde bulunduğumuz çağa aykırı olmaktadır. Çağımızda doğru yol tek değil, birden fazladır. Hızla değişen dünyada, doğru olan pek çok proje üretildiği gibi, doğru olan tek ise de ona ulaşmanın pek çok yolu vardır. Tam bu nedenle, tek bir ütopyadan ya da idealden değil, birden fazla ütopyadan bahsedilen bir çağdayız. Peter Drucker'ın (2005) tarihsel ve güncel olarak ayırdığı ütopyalardaki, güncel ütopyaların da içinde bulunduğu ütopya dünyasını, Sevinç (2004) teknolojik ütopyalar olarak adlandırır. Dijital çağın getirileri tarihsel ütopyayı, teknolojik ütopyalardan bir anlamda ayrılmış ve kavram olarak değişime uğramıştır. Sevinç (2004)'ün de vurguladığı gibi, 20. yüzyıl sonlarında ve yaşadığımız çağda üretilen bu ütopyalarda, yüzyıl ortalarındaki bazı ütopyalarda da görülebilecegi gibi, daha çok pratik bir probleme çözüm bulmayı amaçlayan, bütün kentsel çevreyi degistirmeyi hedeflemeyen, belirsiz ütopya ya da ‘latent ütopya’ olarak tanımlanabilecek düsünceler üretilmektedir. Latent, içinde potansiyel barındıran anlamına gelmektedir. Bugün için güncel (latent) ütopya senaryosunu oluşturmak mümkündür, çünkü gelişen dijital araçlar, içlerinde potansiyelleri barındırır (Lynn, 2005, s.94). Dijital araçların gelişimi sürekli sağlandığından, açığa çıkan potansiyeller de sürekli olur. Sonuçta, birden çok ütopya senaryosu yazılabilir.

Space Condition adlı International Architecture Symposium'da konuşulan "latent" ütopyalar kavramı, Greg Lynn, Zaha Hadid, Patrick Schumaher gibi mimarlar tarafından üretilen mimarlık ütopyaları üzerinden tartışılmıştır. Bilişim sistemlerini etkin bir biçimde kullanan adı geçen mimarların, üretim yapacağı toplumu tanımlarlarken bu toplumun akışkan bir bilgi ağı içinde yaşayacaklarından bahsetmektedirler. Onlar için ütopyalara hizmet etmek koşullarından biri, ürettikleri kompleks şekilleri bir şekilde görünür hale getirebilmek. İnşa etmek ya da üretmekten çok, zihinlerinden belireni, dijital araçlarla görünür hale getirmek, ütopyacı misyonları için yeterli gelmektedir. Bunun için kullanılan bilgisayar ile masalar kadar büyük kağıtlara çizim yapmaktan kurtulan mimarlar artık sanal mekanı bir makine karşısında planlayabilmekte, sonsuz sayıda üretim gerçekleştirebilmektedir. Bu bağlamda üç boyutlu modelleme için bilgisayar kullanım fikri, hız ve çeşitlilik sağlamakta ve güncel ütopyalara hizmet etmektedir.

2.3.2 Güncel Ütopyaların Özellikleri

Günümüzde, sadece fonksiyonunu yerine getiren tasarım ürünlerindense, tasarımın kendisinin iletişim aracı olarak kullanıldığı gözlenmektedir. Bu nedenle kullanıcıyla konuşan, entelektüel bilgi veren ve tartışmaya açan bir düzenin varlığından bahsetmek mümkündür. Bu bağlamda tasarım ürünleri, mimar, tasarımcı ve kullanıcı aralarında başlattıkları iletişim sayesinde, kullanıcıyla günlük meseleleri ve tüketimlerini sorgulamaktadırlar. Bu iletişim güncel ütopyalarda, gelişen iletişim ve bilişim sistemlerini kullanılmakta, geleceğin mekanlarının insanlarla iletişim kuracağına yönelik öngörülerde bulunulmaktadır. Güncel ütopyalar, ütopyalarda olduğu gibi ayrıntılı toplum ya da şehir betimlemelerinden çok, günün sorunlarını tartışıp bu sorunların çözümlerine yönelik dijital teknoloji odaklı öneriler sunan ütopyalardır.

Güncel ütopyalar, katalizör olarak görülmektedir. Toplumun içindeki harekete geçme, başka düşler kurma potansiyelini açığa çıkarırlar. Bu nedenle içinde bulunulan an ile ilgilidirler. "Benim için ütopya şimdi ile ilgilidir, bu saniye ile bir sonraki saniye arasındaki anla ilişkilidir. Çevreyle uyumumuzun sürekli değişmesi gerektiği bu günlerde, bireysel ve kolektif olarak çevreyle tekrar ilişki kurmak gerekmektedir. Bu değişim ve dinamiklik ütopyanın çekirdeğidir." (Laurbeg, 2010, s.17). Bu nedenle, ütopyanın değişim ve dinamiklik özelliğini kaybetmemesi içinde çağı yakalaması gerekir.

Güncel ütopyalar, çağın dijital araçlarını kullanabilen ütopyalardır ve bu yolla hızla değişen dünyaya sürekli yeni vizyonlar üretirler. Güncel ütopyalar, daha iyi bir toplum düşü kuracaksa, bunu halihazırdaki vizyonlarla yapmak yerine, her şeyi reddeder ve sanatın dalları ile durumu tekrar düşünür. Bu sayede güncel ütopyalar, her çağda önemini korumaktadır.

Güncel ütopyalar, totaliter değildir, kolektif sorunlara çözüm sağlamak amaçları olduğu için, üretim yolu da kolektiftir ve ekipler halinde çalışmayı gerektirir. Bu nedenle, endüstriyel üretimin sunduğu gibi çizgisel bir üretim şeklinden çok, katılımcı bir üretim yolunu izler. Güncel ütopyalar konusu, küratörlüğünü Zaha Hadid ve Patrick Schumacher'in üstlendiği "Latent Utopias: Experiments Within Contemporary Architecture" sergisi ve ardından gerçekleşen sempozyumda, teknolojik araçları mimarlıkta kullanabilen, disiplinlerarası ofislerle tartışılmıştır. Konunun tartışıldığı ortamda bulunan mimarlığa hizmet eden ofislerin yapısı da güncel ütopyaları şekillendiren etmenlerden birisidir. Bu sempozyumun açılış metni şöyle başlamaktadır; "Her zaman dilimi, o zamana özgü ütopyaya ihtiyaç duyar. Artık toplumlar, gelişmelerini esrarengiz bir şekilde sürdürmüyor. Bu nedenle ütopyanın da esrarengiz bir şekilde yorumlanmaması gerekiyor... Mimarların gelecek öngörüleri ve hayallerine rağmen, ütopyacı düşünme şekli, tehlikeli ama naif ve melez bulunmaktadır." (Hadid ve Schumacher, 2002) Toplumların gelişimini esrarengiz yürütememesindeki en büyük etken de kullanılan dijital araçlar ve dijital medyanın sunduğu şeffaflık olarak görülebilir. Bu nedenle gelişimleri bu araçlar üzerinden takip edebilen mimarlar, güncel ütopyalara hizmet etmek için ilk adımı atmış görülebilirler.

Ütopyaları, tarihsel ve güncel olarak ayıran, Drucker'a (2005b) göre ise, güncel ütopyalarda önemli olanın buluş (innovation) olduğudur. Şekil 2.7 : Kondratieff'in döngüleri. de bahsedilen, her bir döngüyü başlatanın bir buluş olduğudur. Bu döngüye göre, 21. yüzyıl'ın içinde bulunduğu, bilgi toplumu krizinden çıkmasının ve tekrar refaha karışması için gereken de güncel ütopyalar kurgulayabilmektir. Bu nedenle güncel ütopyalardaki buluş (innovation) fikri önemli bulunmaktadır. Buluşta önemli olan, çizgisel tasarım anlayışının tersine, problemi önce reddetmesi ve yeniden tanımlamaya çalışmasıdır. Final tasarımına odaklanmaktansa, tasarım sürecinde problemin kendisini tekrar tekrar tanımlar ve sonuçlar üretir. Buluş, projeye bir değer (value) katmakla ilgilenir. Güncel ütopyalar da bu değer, katılımcı olan herkesin ortaya koyduğu fikirler ve tartışmalar sonucu ortaya çıkan buluş olarak

değerlendirilebilir. Dijital Çağ'da tasarım ürününe katılan değer, onu oluştururken kullanılan araçlar ve tasarımcıların sürece ne kadar dahil olduğu ile alakalı olmaktadır.

Sonuç olarak, güncel ütopyaların konuşulmaya başlandığı ülkelerin Batı ülkeleri olduğu görülmektedir. Bu nedenle, Türkiye'de bu gezgin kavramı konuşabilmek için bir kaynağa ihtiyaç olduğu düşünülebilir. Bu kaynak, bilginin sanal mekanda taşındığı, fiziksel mekanların sabit olduğu bir dünya düzeninde, internet ortamında konumlanabilir. Buradaki gezginlik kavramı da, fiziksel bir hareketliliktense, kullanılan aracın verileri sanal ortamda kişiye taşıması olarak yorumlanabilir.

2.3.3 Güncel Ütopyalar ve Mimarlık İlişkisi

Mimarlıkta unutulmuş denen ya da nostaljik hayaller olarak tanımlanan ütopyaların izlerine, 21. yüzyıl'da kimi olaylara ve bunun paralelinde açılan bazı yarışmalara, kurulan sergilere, basılan kitaplara ve oluşturulan bienallere bakılarak rastlanılabilir. Örneğin, 2001'in 11 Eylül'ünde İkiz Kuleler'e gerçekleşen saldırı sonrası yaşanan travma, mimarlara bir yarışma olarak yansımıştır. 2002'de gerçekleşen bu yarışmanın isteği, gökdeleni, 21. yy'ın bir kent ütopyası olarak yeniden inşa etmekti. Daha sonra 2003'te, küratörlüğünü Zaha Hadid ve Patrick Schumacher'in üstlendiği "Latent Utopias: Experiments Within Contemporary Architecture" sergisi ve ardından gerçekleşen sempozyum, bilimi ve mimarlığı bir kotada eritmeye çalışan, disiplinler arası tasarım ofislerini, ütopyalar hakkında yeniden düşünmeye itmiştir. Aynı yıl , "Utopia Station" adlı 50. Venedik Bienali'nin 120 sanatçı katılımlı, kolektif işlerden oluşması, bir başka yandan, 2008'den bu yana kolektif faaliyet gösteren Anonymus (Anonim) hacker grubunun otoritelere başkaldırısının hızlıca yayılması ve kabul görmesi, günümüz küçük ölçekli ütopyaları olarak görülmüştür.[1]

---

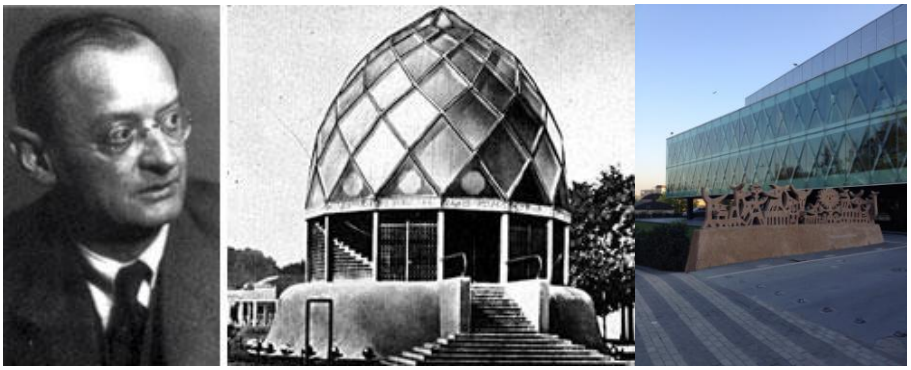
[1] Bahsi geçen örnekler farklı yazılı kaynaklardan ve internet sitelerinden derlenmiştir. Yazılış sırasına göre kaynaklar:
Stephens, S., 2004. Imagining Ground Zero: Official and Unofficial Proposals for the World Trade Center Site, New York, Rizzoli
http://www.patrikschumacher.com/Texts/latent.htm, Alındığı tarih: 18.11.2013.
http://www.e-flux.com/projects/utopia/index.html, Alındığı tarih: 25.12.2013.
http://tr.wikipedia.org/wiki/Anonymous, Alındığı tarih: 02.01.2014.
Bknz. Riewe, R., 2002. 'Space Condition: International Architecture Symposium On The Occasion Of The Exhibition "Latent Utopias" 2002/2003', Crashing Rocks Books, Punta Gorda, FL, U.S.A, s.22
Bknz. Wood, J., 2005. 'The tetrahedron can encourage designers to formalize more responsible strategies' , *Journal of Art, Design & Communication,*Sayı 3:3

Bu örneklerden daha fazlası, Şekil 2.10 : Mimarlıkta güncel ütopyaların konu edildiği yerler. incelenebilir.

	sergi	bienal	sempozyum
2000			New Babylon: the Value of Dreaming the City of Tomorrow
2003	Latent Utopias: Experiments Within Contemporary Architecture	Utopia Station 50. Venedik Bienali	
2004	a retrospective of Team 10: A Utopia of the Present		
2006	Yale Megastructures Reloaded		THE WORLD URBAN FORUM
2007	MoMA the Dreamland show		
2009	AA Architectural Experiments since the 1970s		
2011	Tokyo, first Metabolist retrospective		
2014		2014 İstanbul Tasarım Bienali, Gelecek Artık Eskisi gibi Değil 2014 Venedik Bienali, Fundementals	

Şekil 2.10 : Mimarlıkta güncel ütopyaların konu edildiği yerler.

Mimarlıkta güncel ütopyalara bir örnek olarak Bruno Taut'un cam teknolojisini kullanımı verilebilir. Taut'un yeni teknolojiyi kullanması, yeni bir konsept üretmesi de toplumu şekillendirmek için bir idealist yol olarak görülebilir. Günümüze daha yakın bir örneğin tartışması Vakko Moda Merkezi üzerinden yapılabilir. Camı kullanış biçimleri ve sadece bu bina için, binaya özgü bir cam üretmeleri bu çağın ütopyacı düşünme şekline uymaktadır. Kalıplanarak ideal şekline getirilen camın kendi ağırlığını taşıma özelliği, alanındaki camlardan farkı olmakla beraber, projeye bir değer katması ve yeni bir buluş ortaya çıkarması açısından, güncel ütopyaların özelliklerini taşır. (Bknz. Şekil 2.11 : (Solda) Bruno Taut ve Cam Pavyon, (Sağda) Vakko Moda Merkezi)



Şekil 2.11 : (Solda) Bruno Taut ve Cam Pavyon, [Url-5],
(Sağda) Vakko Moda Merkezi, [Url-6].

Bir diğer örnek ise bir mimarlık ofisi üzerinden tartışılabilir. VMA Veech, Media & Architecture, 1980'lerin sonundaki Dijital Devrim sonrası, "medya gibi mimarlık ve mimarlık olarak medyum (media as architecture and architecture as a medium) mottosu ile kurdukları ofis, Nanoteknolojinin bu çağın ütopyasını olduğunu savunur. VMA'ya göre ütopyalar tarihsel olarak 1960'lar ve 1980'ler olarak ikiye ayrılıyor. 1960'larda iletişim, ayaklanma ve bilgi alanında ütopyalar üretilirken, internetin gelmesi ile her şeyin değiştiğine savunmaktadırlar. [Url-7] Bunun altında yatan, internetin daha demokratik olarak anılan dünyasında paylaşılan bilginin erişilebilirliği ve müdahale edilebilirliği olarak yorumlanmaktadır.

Bir diğer güncel ütopya örneğini bir enstelasyon üzerinden okumak mümkündür. NOX tarafından tasarlanan, Şekil 2.12 : D-Tower'da görülen, D-Tower bir web sitesine bağlıdır. İnsanlar istedikleri zaman bu siteye girip anket doldurabilirler. Bu anket, nefret, sevgi, mutluluk ve korku gibi duyguları site ortamına anket aracılığıyla aktarır. Bu duygular yeşil, kırmızı, mavi ve sarı renkleriyle kodlanmıştır ve kulenin lambaları bu renklerle yanmaktadır. Şehre doğru araba süren biri bu kuleye bakarak şehrin o günkü ruh halini okuyabilir (Toorn, 2004). Örneğin D-Tower'ı gören bir belediye başkanıysa ve D-Tower kırmızı olmuş ise, bu o gün halkın nefret duyduğuna dair bir işarettir. Bu durum, mimarlığın bir araç olarak, "duygusal tepki" vermekte kullanılmasına dair uygulanmış bir örnektir. Bu örnekte, D-Tower, belediye başkanı için her gün gerçekleşen bir seçim ortamı olarak görülebilir. O gün yaşanan, nefretin nedenini şehirdeki bir aksaklık olarak görülebileceği gibi, sadece havanın bulutlu olması da olabilir.



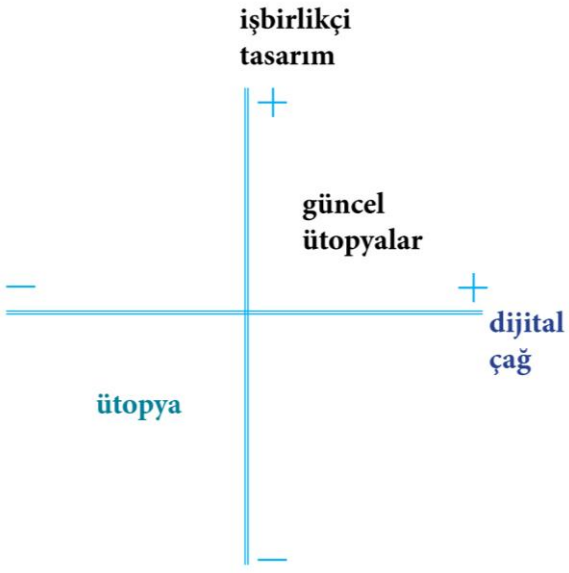
Şekil 2.12 : D-Tower, [Url-8]

Sonuçta, güncel ütopya örneği olarak D-Tower, dijital ortam olan interneti toplumun kolektif bir durumunu yansıtmak için kullandığı için iyi bir örnek olarak görülebilir. Bir diğer önemli nokta ise dijital araçların kullanımı ile ilgili somut bir örnek

oluşudur. Dijital araçların, analog olanlardan farklı olarak, en önemli özelliklerinden biri, pek çok şeyi, işlenebilir veri olarak bize geri sunmasıdır. D-Tower'da da net bir şekilde görülen, internette toplanılan anket verilerinin toplanıp bir yüzeye renk olarak yansımasıdır. Şehrin bu duygu istatistiğini saklayıp, ileride kullanma ve tekrar değerlendirme fırsatı da günümüzde dijital araçların sunduğu bir fırsat olarak görülmektedir.

2.4 Bölüm Sonucu

Küresel bir köy olarak tanımlanan günümüz dünyasının şekillendirdiği insan da, dayattığı yaşama şekli de farklılaştığı için, ütopya ve mimarlık ilişkisini güncel bir dille, yeniden konuşma ve düşünmemiz gerekir. Sonuç olarak ütopyalar, mimarlığın beslendiği, üzerine kuram üretildiği ve hayal kurabildiği veri kaynaklarıdır.
Dijital devrimin yeni ürettiği dili kullanan güncel ütopyaları anlamak için bu dili anlamaya ihtiyacımız olduğu düşünülmektedir. Bu dilin inşası da sadece mimarların değil, tüm disiplinlerin iş birliği içinde gerçekleşebilir. Tıpkı Tanyeli'nin (2004) ortaya koyduğu üzere "…Mimarlık, zaman içinde sadece inşa etme ve tasarlama biçimlerini değiştirmiyor; daha önemlisi düşünme biçimlerini, yaklaşımlarını da değiştiriyor. Eski düşünme biçimlerinin değiştirilmesi demek, yeni bir dille ve yeni bir kelime haznesiyle düşünmek demek. Yeni biçimlerde inşa edip tasarlamak ile yeni bir dille düşünmek birbirine bağlı. Yani, eski dilin kavramlarıyla düşünerek yeni bir mimarlık ortaya konamıyor" (s.3).



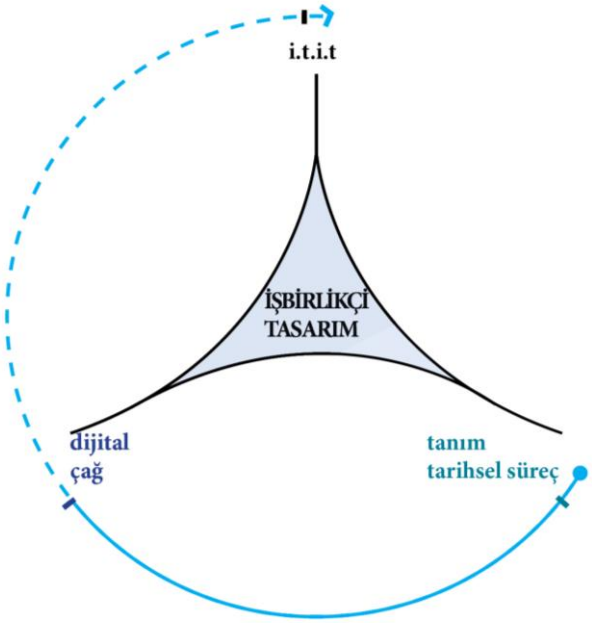
Şekil 2.13 : Ütopya ve işbirlikçi tasarım.

Bu bağlamda, Kondratieff Döngüsü'nde de görüldüğü üzere, içinde bulunduğumuz beşinci döngü ile birinci döngü arasında düşünce ve dil farkı olması, o döngüyü sonlandıran depresyon ve diğerini başlatan icat arasındaki değişim olarak okunmaktadır. Bulunduğumuz çağda, dijital tasarım araçlarının getirdiği yeni dil ve farklı disiplinler ile çalışma olanağı, yeni ütopyalar için verimli bir kaynak oluşturmaktadırlar.

Sonuç olarak, Şekil 2.13 : Ütopya ve işbirlikçi tasarım. anlattığı gibi, ortak bir hayal üretmek için ütopyacı düşünme, Dijital Çağ'da bunun gerçekleşmesi için işbirliği içinde üretime ihtiyaç vardır. Hızla devinen dünyada güncel olan bilgiyi, bireysel takip etmek ve fazla bilgi denizi içinden, bilgi toplamak gitgide imkansızlaşmaktadır.

3. GÜNCEL ÜTOPYA VE İŞBİRLİKÇİ TASARIM

Ütopya kavramı bütün disiplinlerden beslendiği için hızla değişen Dijital Çağ'da, varlıklarını sürdürebilmeleri işbirlikçi tasarım yöntemi ile mümkün görülmektedir. Şekil 3.2 : İşbirlikçi tasarım döngüsü. de görüldüğü gibi, Dijital Çağ'da işbirlikçi tasarım da evrilerek, günü internet ile yakalamıştır. En başından beri, müdahalenin herkese açık olduğu, farklı disiplinlerin katılımını destekleyen bu tasarım anlayışının günümüzdeki örneği açık kaynak kodlu yazılımlar olarak örneklenebilir.



Şekil 3.1 : İşbirlikçi tasarım döngüsü.

Washmann'nın (1991) da ortaya koyduğu üzere, "titiz çalışma alanları gerektiren bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler, yeni malzemeler, yöntemler, süreçler, statik ve dinamik konularıyla ilgili bilgi ve planlama teknikleri, yaşanan toplumsal sorunlara çözümler üretecek birikime sahiptir" (s.134). Sonuçta, projelerde sorun olan karmaşık statik ve mekanik sorunlar, alanı ile ilgili kişilerden oluşan ideal ekiplerin yardımıyla çözülebilir. Bu bağlamda Washmann'ın vurguladığı, ideal ekiplerin çalışma prensbi, işbirlikçi tasarım yöntemine uymaktadır. Her disiplinden

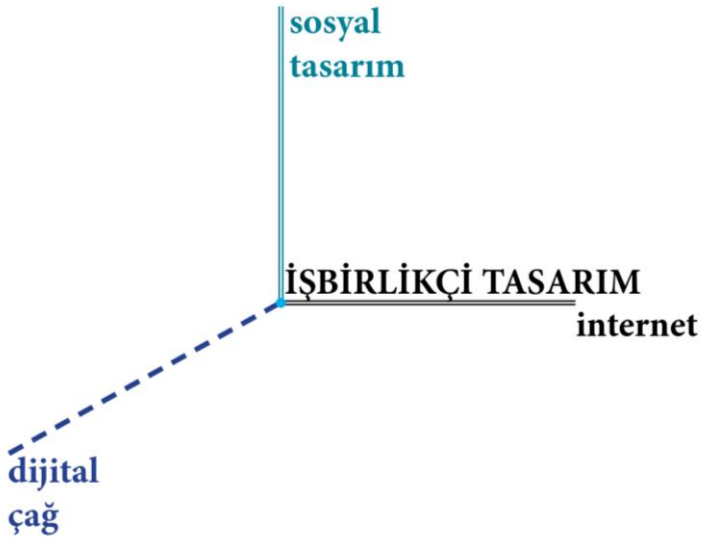
bireyin bilgilerini paylaşabileceği ve ortak üretimde bulunabileceği işbirlikçi tasarım yöntemi güncel ütopyaları sürdürülebilir hale getirmek için ideal yöntem olarak görülebilir.

3.1 İşbirlikçi Tasarım

Şekil 3.1 : İşbirlikçi tasarım döngüsü. görüldüğü üzere, İŞBİRLİKÇİ TASARIM tezin bu bölümünün odak noktasıdır. İşbirlikçi tasarım yöntemi de, Dijital Çağ'ın sunduğu araçlar ve yarattığı mekanlar ile geleneksel bir yöntem olmaktan çıkıp, sanal bir ortam olan internet ortamına ayak uydurmuştur. Bu bağlamda, tıpkı ütopya kavramının Dijital Çağ'ın getirileriyle güncel ütopyalar kavramına dönüşmesi gibi, işbirlikçi tasarım da günümüzde internet temelli işbirlikçi tasarıma evrilmiştir.

3.1.1 İşbirlikçi Tasarım Tarihi

İşbirlikçi tasarımı, geleneksel işbirlikçi tasarım ve internet temelli işbirlikçi tasarım olarak ikiye ayrılmaktadır**.** Şekil 3.2 : İşbirlikçi tasarım ve Dijital Çağ. görüldüğü üzere, Dijital Çağ'ın getirdiği araçlar ve mekanlar, işbirlikçi tasarımın gerçekleştiği mekanı, fiziksel mekandan alıp, sanal bir ortam olan internet dünyasına taşımıştır.



Şekil 3.2 : İşbirlikçi tasarım ve Dijital Çağ.

"Tasarım felsefesi insanlığı, toplumları erişilebilir bir ütopya formuna yaklaştırabilir mi?"

(Wood,2003, s.1)

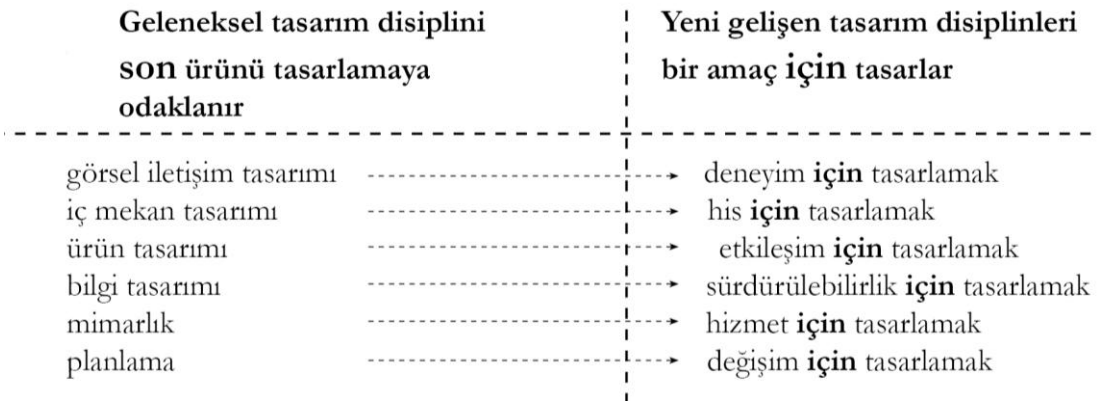
Ütopyanın, hayalperest ya da nostaljik düşler olarak anılmaması, çağdaş olabilmesi ve daha iyisini düşlemek amacıyla var olması için sürdürülebilirliğinin sağlanması gerekmektedir. Sürdürülebilirlik ise yalnızca bireylerin, belli meslek gruplarının ya da belli sektörlerin çabası ve hırsıyla devinemeyecek kadar kolektif çalışma gerektiren bir kavramdır. Bu çalışma, ütopyacı düşünmeyi destekleyen, işbirlikçi tasarım anlayışı ile sağlanabilir. Katılımcı tasarımın (participatory design) kökleri ne bakacak olursak, 1950'lerdeki İskandinavya'da gerçekleşen işçi hareketlerine dayandığı görülmektedir. O zamandan günümüze bu terminoloji kolektif tasarım (colloborative design), işbirlikçi tasarım (co-design) ve sosyal tasarım (social design) olarak evrilmiştir (Margolin ve Margolin, 2002). 1950'lerden bu yana değişen ve gelişen teknoloji, okunduğu üzere işbirlikçi tasarımın aldığı isimleri de değiştirmiştir. Tıpkı ütopyanın, tarihsel ve güncel olarak ayrılması gibi, 2000'li yıllarda işbirlikçi tasarımın çalışma alanı da dijital dünyaya adapte olmaktadır. Sonuçta tasarımın sürdürülebilirliği, günümüzde Dijital Çağ'a adapte olmasıyla mümkün görünmektedir**.**

3.1.2 İşbirlikçi Tasarım Özellikleri

"Evrendeki her şey ikiye bölünebilir, bir başka deyişle birliktelik çoğuldur ve minimum iki parçadır. Herhangi bir sistemde her zaman iki kutup olacaktır, bir başka ikilik; içerisi ve dışarısıdır ve bu ikiler çarpılarak ve birbirine eklenir."

Buckminster Fuller [Url-9]

Geleceğe yönelik ve sürdürülebilir bir yöntem olarak, işbirlikçi tasarım, Fuller'ın da değindiği gibi birlikteliği ifade ettiği için minimum iki kişiden oluşmaktadır. Bir diğer görüş de işbirlikçi tasarımın kolektif yaratıcılığı desteklediği bu sistemde en az iki kişi gerekmektedir diyerek Fuller'ı destekler (Elizabeth, Sanders & Stappers, 2008). İşbirlikçi tasarımın, ütopyacı düşünceyi destekleyen en önemli özelliği, tasarım eğitimi almış ve almamış kişilerin bir arada çalışmasını öneren bir yöntem olmasıdır. Bu nedenle, herkesi tasarımcı olarak görür ve endüstriyel tasarımcıları, mühendisleri, mimarları ve diğer tasarım disiplinlerindekileri, bu sistemin katalizörleri olarak tanımlar (Chapman ve Gant, 2007a).



Şekil 3.3 : Geleneksel tasarım yöntemi / çağdaş tasarım yöntemi, Sanders ve Stappers (2008)'den uyarlanmıştır.

İşbirlikçi tasarım yöntemi tıpkı ütopyacı düşünme gibi, var olanı kritik etme ve başka türlüsünü hayal etme özelliğine sahiptir. Var olanı kritik etmek demek, onun sürdürülebilirliğini sağlamak demektir. Bu durum, başka kişileri de konuşmaya davet ettiği için, hem kolektif bir iş sağlar hem de var olanı evrimleştirir. Tıpkı Duncombe'un (2012a) ortaya koyduğu gibi "kritiğin başlattığı diyalog, kritik edilenle, eden arasında başladığı ve sürekli kritiğin kritiğini ettiği için açık ve akıcı bir tartışma ortamı sağlar" (s.13). İşbirlikçi tasarım yöntemi ise Şekil 3.3 : Geleneksel tasarım yöntemi / çağdaş tasarım yöntemi Sanders ve Stappers (2008)'den uyarlanmıştır. karşılaşması yapıldığı üzere, bilgiyi paketleyip, son ürün haline getirmektense, sürdürülebilirlik için tasarlar. Bu durumun mimarlıkta somut örneği, yatak odası tasarlamak yerine, uyumak için bir alan tasarlamak gibi yorumlanabilir. Bu sayede uyuma deneyimi için gerekli mekan tasarımına yönelinir ve mevcut konseptten uzaklaşılır. Bu da ütopyacı düşünmenin desteklediği, var olan reddetme ve alternatif düşünme olarak yorumlanabilir.

İşbirlikçi tasarımın özellikleri ve güncel ütopya kavramı ile benzerlikleri şöyle maddelenebilir;

Deneysel; bu bakımdan güncel ütopyalarla benzeşmektedir. Güncel ütopyalar da çağın tüm deneysel işlerini kapsamaktadır.

Değer (value) üretmeye dayalı; güncel ütopyalar da tasarıma yeni bir değer eklemek amacını taşımaktadırlar.

Çizgisel olmayan tasarım yöntemi; güncel ütopyalar da deneysel üretildiği için, çizgisel tasarım yöntemini reddetmektedirler.

Katılımcı süreç içeren; güncel ütopyalar da üretim aşamasında, kullanıcı katılımını destekler özelliktedirler.

Yukarıdan aşağı ya da aşağıdan yukarı yaklaşımları bir arada gerektiren,

Gerçek hayatın benzerinin üretebilen,

Karışık problemleri ya da sistemleri çözmek için yararlı,

Duruma göre şekillenen,

Çoğulcu üretime açık,

Sistem tarafından içselleştirilebilir olmalıdır (Broadbent, 2003). Bu özellikleri ile işbirlikçi tasarım, çağın hızını yakalamak ve ütopyalar düşlemek için toplum tarafından, hayatın her alanında benimsenebilecek bir yöntem olarak görülmektedir. Sonuç olarak, işbirlikçi tasarım anlayışı, yeni fikirleri üretme amacına ve bunun sürdürülebilirliğine ulaşmak için, birlikte var oluşu besler, birlikte daha iyiye gitmeyi amaçlar ve yeni faydalar üretir. Bu bağlamda, güncel ütopyaların özellikleri ile aynı özellikleri taşımaktadır.

3.1.3 İşbirlikçi Tasarım ve Ütopya İlişkisi

"Eğer totaliter ütopyalar üretmemek konusunda ciddi isek, sormamız gereken soru şudur: ütopya, kolektif hayal edilip, kolektif olarak inşa edilebilir mi?"

(Duncombe, 2012b, s.55)



Şekil 3.4 : İşbirlikçi tasarımın ütopyalara yaklaşımı.

Kolektif çalışmalar, kolektif üretimler gerektirmektedir. Mimarlık bu üretimi, sadece kendi disiplini içinde çözmeye çalışırken, Demirkan'ın (2005b) bahsettiği boşluğa düştüler. "Kolektif çalışma gereği; ütopyalar, insanların örgütlü ve mutlu olarak yaşamalarını amaçlarken, mimarlık da bu soyut kavramı somutlaştırmaya çabaladı. Ancak ütopyacılar mimarlık ilkelerini kurmaya, tanımlamaya heveslenirken yetersiz mimarlık bilgilerinden ötürü çok kez ilkel ve çocuksu tasarımlar önererek başarısız oldular. Mimarlar da bazen iyi niyetli ama toplumsal yönleri hafif kalan, genellikle kitlesel görünümlü ütopyalar tasarladılar" (s.45). Bu durum, birlikte çalışma ortamı yaratılamadığı için iletişimsizlik sonucu ortaya çıkan bir gerçek olarak görülebilir.

Katılımcı bir süreç ile inşa edilebilen ütopyalar, ilkel ya da naif olmaktan uzak kalabilir fakat günümüzde mimarlar çağdaş ütopyalar üretmekte gecikirlerse ya da bu konuyu konuşmaktan bile kaçınırlarsa, bu alan sinema, görsel sanatlar, edebiyat gibi disiplinler tarafından doldurulacağı düşünülmektedir. Ütopyaların da bilim kurgu adı altında anılmaya devam edip, mimarlığın mekan katkısından uzak kalacağı öngörülmektedir. Oysa ütopyaların, totaliter ya da çocuksu olma gibi eksik özelliklerini, günümüzde işbirlikçi tasarım yöntemi ile giderip, mimarlıkta konuşalabilir hale getirmek mümkün görünmektedir. Bunun nedeni tasarım ve buluş (innovation) aktivitelerinin görünürlüğünün arttığı ve dağıtımı teknoloji sayesinde daha şeffaf olduğu için, vatandaş, kurumlar, akademi ve kamu alanı arasındaki sınırlar muğlaklaştığı olarak düşünülmektedir (Björgvinsson et al., 2010). Bu muğlak sınırlar da işbirlikçi tasarımın gerçekleşeceği alanlara dönüşmüştür. Bu alanlar 4.2 Dijital Çağ ve Potansiyel Çalışma Ortamları başlığında bahsedilen fablab, hackerspace gibi alanlar olmakla beraber, buralarda kullanılan araçlar dijital araçlar olmaktadır.

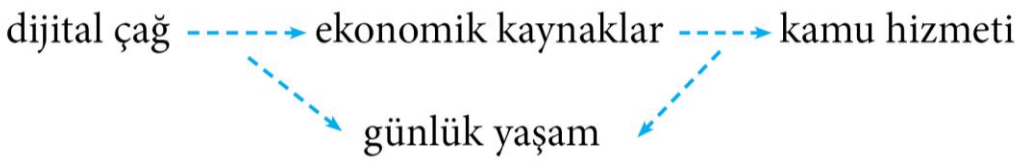
3.2 Dijital Çağ ve Araçları

Dijital Çağ'ın bir getirisi olarak görülen dijital araçların tasarım alanına kolaylık sağladığı günümüzde, bu araçları bilmek ya da kullanan kişilere ulaşmak önemli hale gelmiştir. Bu bağlamda, işbirlikçi tasarımı bugüne adapte eden dijital araçları bilmek, neden internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemi ortaya çıktı ve neden önemsenmelidir sorusunun cevabı olacaktır. Başlık 2.2 Dijital Çağ ve Ekonomi Döngüleri'nde, Williams'ın (1989) bahsettiği Üçüncü sanayi devrimi atmosferi, Kondratieff Döngüsü'nden okunduğu kadarıyla içinde bulunduğumuz 5. döngü, yeni teknolojiler, yeni yöntemler ve ideolojiler üretti. Alberts, Papp ve Kemp'e (1997) göre Bilişim Çağı'nı oluşturan bu yeni teknolojiler sekiz başlık altında toplanabilir;

1. Gelişmiş yarı iletkenler.
2. Gelişmiş bilgisayarlar.
3. Fiber optik iletkenler.
4. Hücresel (mobil) iletişim teknolojileri.
5. Yapay uydu teknolojisi.
6. Gelişmiş bilgisayar ağları.

7. Gelişmiş insan-bilgisayar etkileşimi.
8. Dijital (rakamsal) iletişim ve veri sıkıştırma.

Bahsi geçen teknolojilerin hangilerinin toplum tarafından kullanıldığını, sadece gözlemlemek bile, bu konu hakkında fikir sahibi etmektedir. Bu araçları kullanan insanların yaşadığı topluma, gene bu araçları kullanan mimarlık üretmek kaçınılmazdır. Tıpkı Şekil 3.6 : Dijital Çağ anlatımının diyagramı, Mitchell (1997)'den uyarlanmıştır. vurguladığı gibi içinde bulunduğumuz yeni Dijital Çağ, ekonomik kaynakları, ekonomik kaynaklar da kamu hizmetini, sonuçta tüm bunlar da kültürel aktiviteleri ve günlük yaşam deneyimi etkileyecektirler. Bu değişim ve dönüşüme direnebilmemiz, planlar yapabilmemiz ya da tasarlayabilmemiz için Dijital Çağ'ı anlamamız bir gereklilik olarak görülmektedir (Mitchell, 1997). Dijital Çağ'ı anlamak için de öncelikle sunduğu üretim şekillerini anlamak daha sonra ekonomiye etkilerini kavramak ve sonuçta da tasarımı bunlara göre şekillendirmek gerekmektedir.



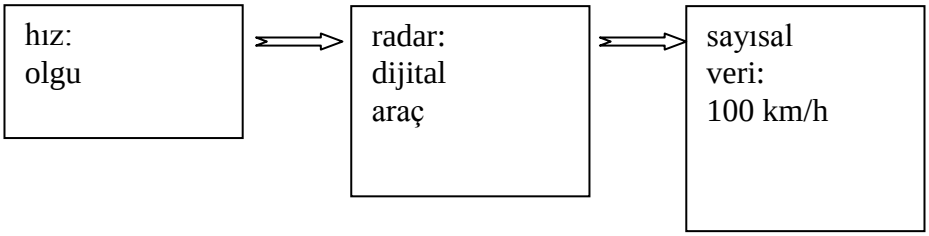
Şekil 3.5 : Dijital Çağ anlatımının diyagramı, Mitchell (1997)'den uyarlanmıştır.

Günlük yaşamımıza etki eden bu dönüşümü, bir ütopya mimarı olarak nasıl anlamamız gerektiği ve nasıl üretme çabası içinde olmamız gerektiği bu başlığın ortaya attığı sorunsallardır. Çünkü, kağıt üzerinde çizilmeyen, bilgi ağlarından ve kullanıcı-kullanıcı ya da kullanıcı-ürün arasındaki karşılıklı etkileşimlerinden oluşan, ideal kentlerden söz edilen 21. yüzyıl'da, mimarların, kurmakta oldukları disiplinler arası ilişkilerle birlikte, gelişen teknolojiyi kullanarak tasarım yapması beklenmektedir. Böyle bir iletişim ürününe Dijital Çağ'ın ütopyası denilebilir. Değişen ve gelişen dünyada tasarım anlayışı, artık bireysel kalmaktan öte kolektif bir çabayı gerektirmektedir. Bu nedenle işbirlikçi tasarım ekseni de açık kaynak kodlu yazılımlar ve internet dünyası örnekleri üzerinden gelişmeye devam etmiştir.

Tasarım alanında ise, dijital araçların diğer araçlardan farklı en önemli özelliği kullanıcı ile etkileşimi olarak görülebilir. Bir sistemin etkileşimli olması, kullanıcısının eylemlerine duyarlı olması demektir. Bu bağlamda internet gibi teknolojilerin ortaya çıkışı ile etkileşim kullanıcı-kullanıcı ve kullanıcı-mesaj

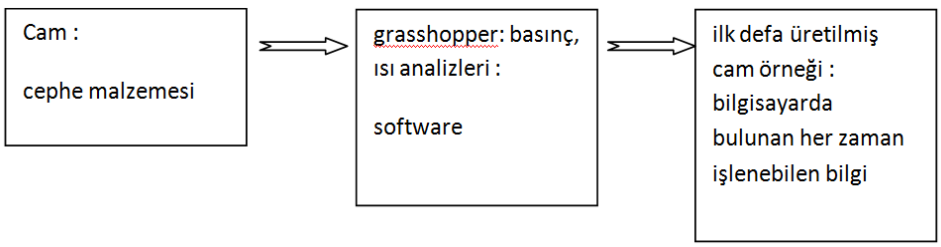
etkileşimi gibi farklı etkileşimlere kaynaklık etmektedir (Liu, 2002). İşbirlikçi tasarımda kullanıcı ile tasarımcı arasındaki ilişkiyi etkileyen de, günümüzde internettir. Kullanıcı bu etkileşimi internet üzerinden paylaşım, oylama, beğenme ve yorumlama gibi seçeneklerle sağlar.

Diğer yandan, dijital araçlar tasarım disiplinini değiştiren gelişmeler sağlamaktadır. Bu bağlamda, gelişen dijital araçların analoglarından en büyük farkı, pek çok şeyi (nesne, ses, renk, hız, akış vb) uygun çeviriciyi (ses kayıt cihazları, sonik radarlar, ultrason vb) bulduktan sonra elde edilen sayısal veriyi her şekilde kullanabilme yeteneğidir. Şekil 3.7 : Dijital Araçların "şeyleri" işlenir veri haline getirmesi. bu durumu şemalaştırılmıştır. Bu şekilde tasarım ile bir şekilde ilişkilendirilecek herhangi bir ölçülebilir olgu, tasarım ortamına transfer edilebilir (Atılgan, 2006).



Şekil 3.6 : Dijital araçların "şeyleri" işlenir veri haline getirmesi.

Mimarlıkta da bu durum 2.3.3 Güncel Ütopyalar ve Mimarlık İlişkisi başlığı altında örneklenen Vakko Moda Merkezi üzerinden okunabilir. Şekil 3.7 : Vakko Moda Merkezi Cephe tasarımdaki dijital araç kullanımı. görüldüğü üzere, bir nesne olan cam, uygun program seçilerek analiz edilmiş ve elde edilen analiz değerleri ile cam pek çok şekilde üretilebilecek bir bilgi haline gelmiştir. Bu bilginin saklandığı yer de dijital bir araç olan bilgisayardır. Bu bilgi ileride başka parametrelerle analiz edildiğinde, başka son ürünler doğuran potansiyel bir bilgi haline gelir.



Şekil 3.7 : Vakko Moda Merkezi Cephe tasarımdaki dijital araç kullanımı.

Dijital araçların bu bağlamda en önemli özelliklerinden biri de bilgiyi saklayabilme kapasitesi olarak görülmektedir. Bir diğer özelliği ise bilgiyi herkese ulaşılabilir hale getirmesi olarak yorumlanmaktadır. Sonuç olarak, Dijital Çağ, ütopya kavramını güncel ütopyalara çevirip, her disipline ve müdahalesine açık hale getirirken, işbirlikçi tasarımın da geleneksel yöntemlerini geliştirerek onları internet ortamına taşımıştır. Sonuç olarak, güncel ütopyaların konuşulması gereken platformun tasarım yöntemi internet temelli işbirlikçi tasarım olarak görülmektedir.

3.3 Dijital Çağ'da İşbirlikçi Tasarım

Tarihsel ütopya kavramı, Dijital Çağ'ın getirdikleri sonucu güncel ütopyalara dönüşürken, işbirlikçi tasarım, Dijital Çağ'ın sunduğu bir ortam olan interneti kullanarak varlığını sürdürmektedir. Şekil 3.9 : İşbirlikçi tasarımın dijital çağa yaklaşımı. anlattığı da bu ilişkilerdir.



Şekil 3.8 : İşbirlikçi tasarımın dijital çağa yaklaşımı.

"Herkes, herhangi birinden akıllıdır."

(Eno,2006, işitsel yayın)

İnsanların, kolektif projelerde çalışması ve bu projelere katılım şekilleri de çağa ayak uydurmaktadır. Tüm bunların başlangıç modeli olarak açık kaynak yazılım hareketi (open source software movement) görülmektedir. En iyi bilinen örneği Linux işletim sistemi çekirdeğidir. Geliştirilmesi Linus Torvald adlı öğrenci tarafından gerçekleştirilmiştir (Chapman ve Gant, 2007b). Fikir paylaşımı açısından oldukça önemli olan bu kaynak, toplum yararı için ortaya atılmış bir ürün olduğu için ütopyacı düşünmeyi desteklemektedir. İnternet ortamındaki diğer örnekleri incelemek de mümkündür. Yeni bilgi inşası örneği olarak Wikipedia; son zamanlarda dünya çapında büyüyen ansiklopedi, internet temelli işbirlikçi tasarımın en güncel örneklerinden biri olarak görülmektedir. Başka bir örnek olarak, yeni sosyal organizasyon oluşumu, Meet-Up, Smart Mobs ve BBC's Action Network verilebilir. Bu organizasyonlar kolektif bir şeyler yapmaya çalışan insanları internet üzerinden

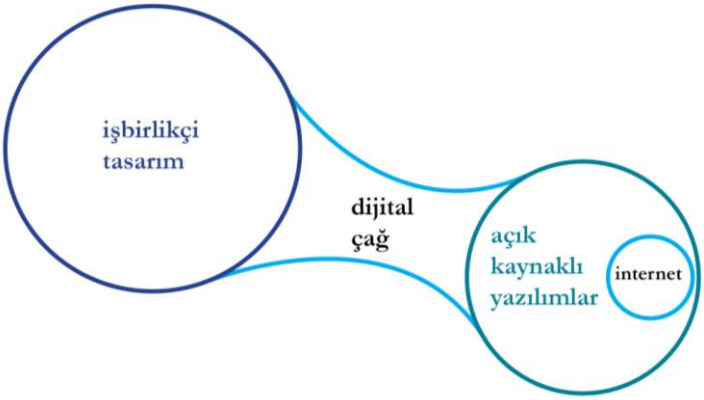
birleştirme görevi üstlendikleri için internet temelli işbirlikçi tasarımın örnekleri olarak aktarılmaktadır (Stalder ve Hirsh, 2002). Tüm bu örnekler çerçevesinde işbirlikçi tasarım yöntemini incelersek, internet bir iletişim aracı olarak, bu tasarım yöntemini sürdürülebilir hale getirmiştir. Bu bağlamda, 3.2 Dijital Çağ ve Araçları'nda bahsedilen dijital araçlar, internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemini çağa adapte etmiştir ve aynı konu ile ilgilenen insanları bulmayı kolaylaştırmıştır. Fischer'ın (2004) de ortaya koyduğu üzere, "yüzyüze iletişimin ve fiziksel mekanlarda karşılaşman olasılığından çok daha fazla katılımı internette sağlamak mümkündür " (s.151). İnternet bu bakımdan, katılımı kolaylaştırmakta ve ucuz hale getirmekle beraber, bireyler arasındaki fiziksel mesafeyi koruduğu için, katılımı kolaylaştırır. Yüzyüze görüşmekten kaçan ya da rahatsız hisseden bireyler için kolaylık sağlayan bir ortam olarak görülebilir. Reid ve Reid (2005) çevrimiçi ve yüzyüze grupları karşılaştırdığında, çevrimiçi grupların daha hızlı fikir ürettiği sonucuna varmıştır. Bunun nedenleri, internette, düşünmek için daha çok vakit olması, yazanın anonim olması nedeniyle sağladığı rahatlık, söylediğini düzeltme özgürlüğü ve daha az utangaç olmaya yönelik bir ortam yaratması olarak görülmektedir. Bu bağlamda, internet ortamı, Kirton'un uyarlayıcı ve yenilikçi olarak ayırdığı insan gruplarını bir arada konuşturmak için doğru bir ortam haline gelmektedir. Kirton'un düşünce biçimi farklı olan meslek gruplarını birarada çalıştırma ve üretim yapma üzerine yaptığı çalışmalar üzerine 4.1.2 Uyarlayıcı-Mucit Olarak Mimar ve Ütopya İlişkisi başlıklı bölümde durulacaktır.

İnternet üzerinde mimari ütopyaları konuşan bir site olarak, aporee.org/parole internet sitesi örnek olarak verilebilir. Bu site mimarlık ütopyalarına hizmet eden bir sitedir. Ütopyalarla ilgili bilgileri, internet ortamına aktaran bu site, çağdaş ütopyaları günümüze taşıyan örneklerden biridir. Diğer yandan, çalışma prensibi internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemini benimsemez ve dili de Türkçe değildir. Bir diğer örnek ise http://attainable-utopias.org/tiki/tiki-index.php internet adresidir. Bu site kullanıcılarına katılımcı gözüyle bakar. İnsanlara ütopya hakkında bilgiler sunar ve onlardan kendi ütopyalarını göndermelerini ister. Bir diğer örnek, http://theopenutopia.org/about/ internet adresidir. Bu sitede, Thomas More'un Ütopya kitabı, açık bir kitap olarak sanal ortamda bulunmaktadır ve dileyen herkes bu kitabı açarak satır yanlarına not alabilmekte ve yorumlayabilmektedir. Bir edebiyat eserinin, dijital formata taşınması da ütopyacı bir düşüncenin eseri olarak görülebilir. Sonuçta, eser üzerine alınan notlar ve tavsiye yayınlar, ütopya hakkında

görüşlerimizi çoğaltmaktadır. Bu bağlamda, güncel ütopyaları konu edinen bir sitenin teknik özelliklerinin de içeriği kadar önemli hale gelmektedir. Bu teknik de, sitenin kullandığı yönetim sistemi ile ilgilidir. Bu yönetim sisteminin açık kaynak kodlu yazılıma sahip olması internet temelli işbirlikçi tasarımın gereklerinden biridir. Bu bağlamda, yazılımcılarla işbirliği içinde geliştirilme olanağına sahip olacak sistem, işbirlikçi tasarım yöntemini de destekleyecektir.

3.3.1 Açık Kaynak Kodlu Yazılım ve İşbirlikçi Tasarım

İşbirlikçi tasarım yöntemi, dijital araçları kullanarak çağa adapte olmuştur. Şekil 3.9 : Açık kaynak kodlu yazılım. görüldüğü üzere, işbirlikçi tasarımın, Dijital Çağ'daki karşılığı açık kaynak kodlu yazılımlara sahip internet siteleri olarak görülebilir.



Şekil 3.9 : Açık kaynak kodlu yazılım.

Herkese müdahale hakkı tanıması ve en mükemmel sonuca ulaşma hedefi bakımından da ütopyacı düşünceyi destekler. Bu bağlamda, açık kaynak kodlu yazılımı üretme süreci şöyle gerçekleşir; bilgisayar programı birey tarafından kodlandıktan sonra, kaynak kod diğer kişilere açılır. Diğer programcılar bu koda değişiklikler uygularlar, adaptasyonunu sağlar, kullanır, çoğaltır ve paylaşırlar. Bireysel hayal gücü olmadan, kaynak kod oluşamaz, bununla birlikte kolektif çaba olmadan da ortaya işlevsel bir ürün çıkmaz (Duncombe, 2012c). Açık kaynak kodlu yazılımların en popüler örnekleri, Mozilla (internet tarayıcısı), Apache (web sunucusu), PERL (web betik dili), PNG (grafik dosya formatı) olarak gösterilebilir [Url-10].

3.3.2 İnternet temelli işbirlikçi tasarım

Günümüzde açık kaynak kodlu yazılım içeren yönetim sistemine sahip intertnet siteleri, işbirlikçi tasarım yönteminin gerçekleşme alanları olarak görülmektedir.

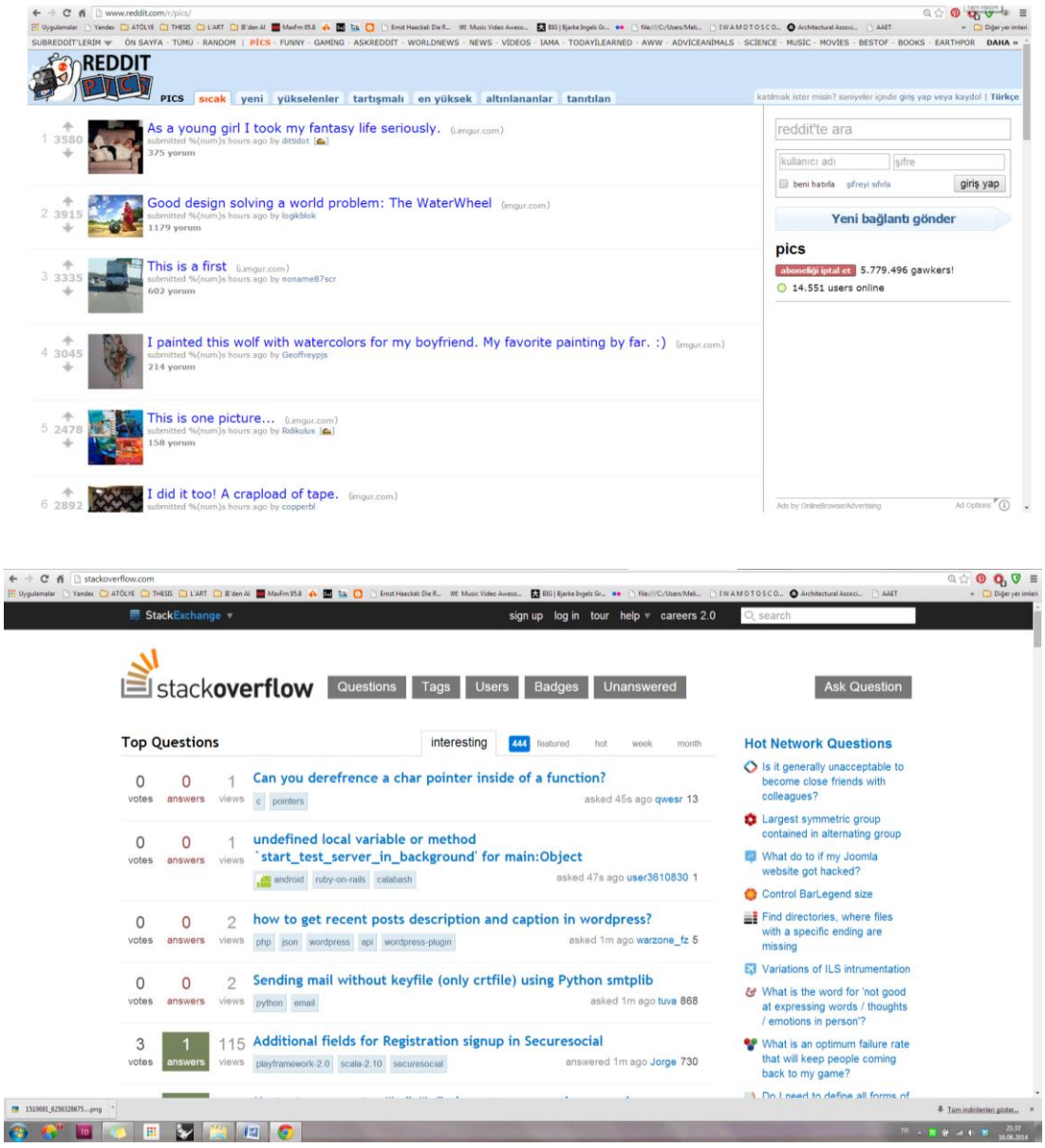


Şekil 3.10 : Açık kaynak kodlu yazılım ve internet ilişkisi.

İnternetin kullanılmaya başlandığı yerler olan üniversitelerde, enformatikçiler kendi aralarında bilgi alışveriş yapabilmek için bilgisayarları ağ halinde birbirlerine bağlamış ve verimliliği arttırmışlardır. Üretim ve tüketimden uzak, akademisyenlerin olan bu platform sayesinde ütopya fikirleri üretilmeye devam etmiş ve kendi dünyaları içinde çalıştırabilmişlerdir. İnternet bu nedenle aynı konular hakkında konuşan, üretim yapan ve tartışan kişiler için ütopyacı bir platformdur. Aynı dergilerde yazılar yazan, aynı çalıştaylara katılan ya da aynı kolokyumda karşılaşan farklı meslek grupları için görünmez bir akademi dünyasıdır. Fakat bu dünyada, değerlendirme, yayınlanan makaleler ya da geçilen kurullar ile değil, meslektaşların yorumları ve fikirleri ileriye taşıyacak eleştrileri ile daha iyiye doğru evrilebilmektedir. Dolayısıyla fikirler tartışmaya açıktır ve bilgi özgürce dolaşabilmektedir. Buna ek olarak bu ortamda geliştirilen yazılımlar, bir kişinin geliştiremeyeceği kadar karmaşık olduğundan işbirliği gerektirir. Bu dünyada bireyler internet kullanıcısı haline gelirken aynı zamanda eşitlikçilik ve işbirliğine dayanan ve bilginin bedava olduğu bir toplumsal dünyaya doğru gitmektedirler. İnternet herkesin eşit olduğu bir platform olarak görülmektedir. Yeni demokrasinin mekanının internet sunucuları ağı (world wide web) olarak tanımlandığı Dijital Çağ'da, bireysel olarak herkesin oluşturabileceği, internet siteleri ve blog gibi ortamlar mevcuttur. Bu tür ortamların bulunduğu modele web 2.0 modeli denmektedir. Web 2.0 modeli, internet sitelerinin bilgi barınağı olmasından işleyen

platformlara taşınmasına ve internet programlarını son kullanıcılarına hizmetine, kullanıcıların bir bilgi ya da uğraşı paylaşıp tekrar kullanmasına, gelişmiş organizasyon ve kategorilendirme, ve İnternet'in ekonomik değerinin yükselip alçalmasını da tanımlayabilir. Web 2.0 ilk olarak kullanıldığında, sosyal ağ sitelerini; blog ve vikileri temsil ediyordu. Türkiye'de Web 2.0 iki ayrı açıdan katkı almıştır. Web1.0'dan Web 2.0 dönemine kalan ve popülerliklerini devam ettiren siteler, bunlar Ekşi Sözlük gibi sosyal sitelerdir. Bir diğer örnek, Web 2.0 zamanında ortaya çıkan yeni sitelerdir. Bunlara örnek olarak Yonja, Blogcu Bildirgec, Paymag ve Webrazzi sayılabilir. Daha sonraları da Web 2.0 projelerinin artmasıyla, Web 2.0 haberciliği de popülerleşmiştir. İnternet girişimleri adına birçok örnek teşkil edecek projeler gerçekleştirilirken özellikle 2006 yılı sonrasında Türkiye pazarına yurtdışındaki yatırımcıların ilgisi artmıştır. [Url-11] Herkesin, kullanıcı adı olduğundan ötürü, dilinin, dininin, ırkının, cinsiyetinin görünür olmadığı bu platformlarda, oluşturulan ve tartışılan fikirler, baskı altından uzak olmaktadır. Sonuçta herkesin eşit olduğu bu platformlarda, herkese eşit uzaklıkta mimarlık hayalleri kurmak mümkün olabilir.

Diğer yandan, açık kaynak yazılımının gelişimi, işbirlikçi tasarımın en iyi örneklerinden biridir. Teknik açıdan donanımlı geliştiriciler hem kendi amaçlarına hizmet ederler hem de işlerini gönüllü olarak paylaşırlar. Kullanıcılar da teknik açıdan sistemi geliştiremeseler de öneri ya da sorunlarını paylaşarak sistemin gelişmesine katkı sağlarlar. (von Hippel ve von Krogh, 2003) Bu bağlamda, sistem tasarımı kentsel tasarım anlayışına yaklaşmakta, yeni elemanların eskilerinin bilgileri üstüne tasarlanması zorunlu hale gelmekte bu sayede tasarım asla hazır ve bitmiş olmamalıdır (Kuutti et al., 2007). Bununla birlikte, sibergurular tarafından internet kolektif bilincin oluştuğu kaynak olarak nitelendirilir. Bu gibi kaynaklara örnek olarak http://www.reddit.com/ ve http://stackoverflow.com/ verilebilir. Bu siteler açık kaynak kodlu yazılımlar kullanmakla birlikte, sorulan sorulara değişik kitlelerce cevap verilen yerlerdir. Cevap verenler kısmında Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Barack Obama'nın da yer aldığı bu platformlar, fiziksel olarak ulaşılabilmesi güç insanlar arasındaki en kısa yoldur ve Barrack Obama örneğinde olduğu gibi, toplumsal sorunların gerekli kişilere iletilebileceği bir platform da oluşturmaktadır. (Bknz. Şekil 3.11 : Üstte **:** http://www.reddit.com/ ekran alıntısı, [Url-12], Altta : http://stackoverflow.com/ ekran alıntısı, [Url-13].)



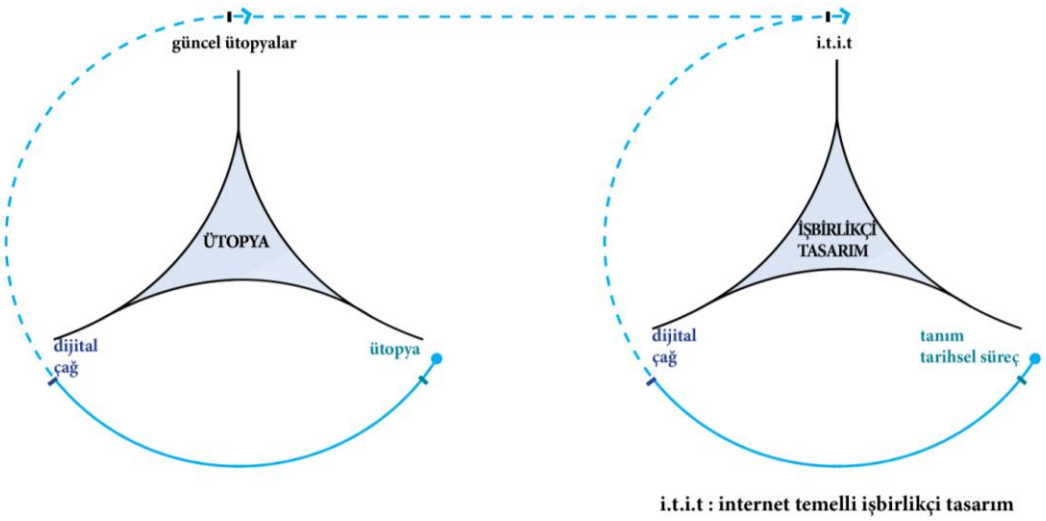
Şekil 3.11 : Üstte **:** http://www.reddit.com/ ekran alıntısı, [Url-12], Altta : http://stackoverflow.com/ ekran alıntısı, [Url-13].

3.3.3 Dijital Çağ'da İşbirlikçi Tasarım ve Güncel Ütopyalar İlişkisi

"Tasarım alanındaki her birey, yaratıcılıklarının %10'unu toplumun refahı için kullanmalıdır."

Victor Papenak, 1970

Dijital Çağ'da işbirlikçi tasarım anlayışı da tasarımcıya bu konuda kolaylık sunacak şekilde dönüşmektedir. İnternetin katkısı ile değişim gösteren işbirlikçi tasarıma, bu nedenle internet temelli işbirlikçi tasarım denmektedir.



Şekil 3.12 : Dijital Çağ'da işbirlikçi tasarım ve güncel ütopyalar ilişkisi.

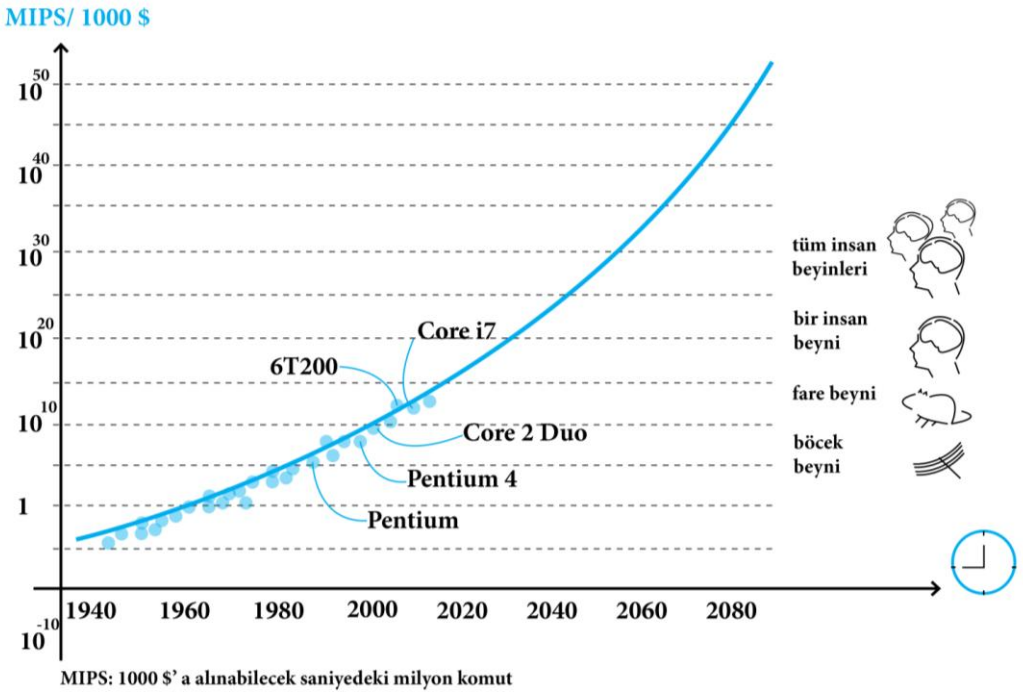
İnternet üzerindeki sosyal ağların ve teknolojik gelişmelerin kitle işbirliğini arttırdığı günümüzde, kolektif bir yaratıcılıktan bahsetmek mümkün görünmektedir. Bu bağlamda herkesi kapsayan ve ilgilileri bağlayan ağların varlığı, bir konu hakkında sürdürülebilirliği sağlayan çağa en uygun yol olarak görünmektedir. Örneğin, günümüzde, Starbucks, Nike, Lego gibi markaların çevrimiçi grupları vardır ve ürünleri hakkında geri dönüş alırlar. Bu alanda mimarlığa hizmet eden örnek olarak http://openarchitecturenetwork.org/ verilebilir. Bu sitede pek çok tasarımcı beraber çalışarak, dünyanın farklı noktalarındaki sorunlara çözüm aramaktadırlar ve bu tartışmaları siteden yürütmektedirler. Süreç şeffaf ve katılımcıdır. 02.05.2014 tarihi itibariyle 45500'ün üzerinde katılımcısı vardır ve bu katılımcıların her biri farklı disiplinlerdendir. [Url-14]

Bir diğer bakış açısıyla düşünecek olursak, dünyada dijital kültürün yönelimleri zorunlu olarak mimarlık disiplinini de etkilemekte ve yakın gelecekte açık kaynak kodlu yazılımlarını ve internet kullanımını zorunlu hale getirmektedir (Aşut, 2010). Bu nedenle bilgisayar korsanı (hacker) kültürünün iş yapma biçimi ve açık kaynaklı girişimlerin farklı alanlarda ortaya koyduğu başarılı sonuçlar, mimarlara dijital çağdaki rolleri adına yol gösterici olmaktadır.

3.4 Bölüm Sonucu

Şekil 3.13 : Bilgisayar İşlemcisi ve İnsan Beyni. okunduğu üzere, bilgisayar gelişimi gitgide hızlanmaktadır. Eskiden on yıllar ile ölçülen gelişme birimi artık günümüzden seneden seneye şeklini almıştır. Bu bağlamda, öngörüler 2040'lı yıllara

yaklaşırken, ortaya çıkacak gelişmiş bilgisayarların tüm insan beyinlerinin işini yerine getirebilecek kadar güçlü işlemciye sahip olacakları yönündedir. Bu durum tasarımcıların da işini kolaylaştırmak için iyi bir haber gibi gözükse de, araçların sadece işleri hızlandırdığını, tasarımı onların yapmadığını unutmamak gerekir.

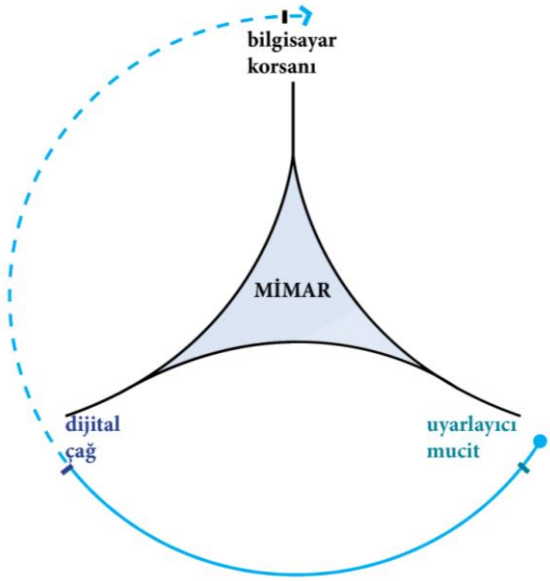


Şekil 3.13 : Bilgisayar işlemcisi ve insan beyni Krogerus, M., Tschappeler, R., (2012b)'den uyarlanmıştır.

Bu bağlamda, internet temelli işbirlikçi tasarım da gitgide daha anlamlı olmaktadır çünkü kullandığı dijital araç, bilgisayardır. Böylesine gelişen dijital teknolojileri takip etmek, kullanmak ve ütopya hayalini beslemek, mimarın görevi ise bu görevin değişimini takip etmek ve çağa adapta etmek için tartışmak da çalışmanın amaçlarından biridir.

4. İŞBİRLİKÇİ TASARIMDA MİMARIN ROLÜ

İşbirlikçi tasarım gereği, mimarın rolü ise, Şekil 4.1: İşbirlikçi tasarım modelinde mimarın rolü döngüsü'nde görüldüğü üzere bir çalışma grubunda uyarlayıcı ve mucit olarak ikiye ayrılır. Günümüz koşullarında bakacak olursak, durum, mimarın mucit olması üzerinde daha çok durur ve bu yeni rolün adını da bilgisayar korsanlığı olarak tanımlar.



Şekil 4.1 : İşbirlikçi tasarım modelinde mimarın rolü döngüsü.

Günümüzde mimarlık, artık mimarın tasarladığı mekanlardan çok, mekanları nasıl kullanıcıya "açık" bıraktığı ile ilgili olmaya başlamıştır çünkü hızla değişen dünyada pek çok eşya yok olmuş, yerlerini internet taşımacılığına bırakmıştır. Örneğin, masalar kadar büyük kağıtlara çizilecek projeler yerine artık 17 inch'lik ekranlar mevcuttur ve bu durum da masanın ebatını oldukça küçültmüştür. Ya da değişen aile sistemi, mutfağı daha az kullanmaktadır ve fırın yerine mini fırın gelmiştir. Kullanılan araçlar, hep daha iyisi için evriliyor. Mimarlık ortamı ise bu gelişen sisteme adapte olma konusunda, çağın daha gerisinde durmakta fakat bu durum, sadece Türkiye'de değil tüm dünyada görülmektedir. Bu nedenle internet temelli işbirlikçi tasarım bu gibi sorunlara küresel ölçekte çözüm sağlayabilecek bir model

olarak görülebilir. Sonuçta, üretim şeklinin, seri üretimden, dijital fabrikasyona doğru evrildiği çağımızda, her mesleğin rolünün değişmesi kaçınılmazdır ve bunlardan biri olan mimarlığın daha melez bir rol edindiğine 4.3 Dijital Çağ'da Mimarın Rolüne Etkisi'nde değinilecektir.

4.1 İşbirlikçi Tasarım Modelinde Mimarın Tarihsel Rolü

Bu başlık altında önce mimarın tarihteki rolüne bakıldıktan sonra, işbirlikçi tasarım modelindeki rolünün de ne yönde evrildiğine değinilecektir.

4.1.1 Uyarlayıcı-Mucit Olarak Mimar

Pre-modern olarak adlandırılan dünyada mimar yoktur çünkü üretilen eserde öznenin önemi yoktur. Bilginin sabitliği esas alındığı için, değişim gösteren her şey çürüme olarak görülür. Toplum da bildiği kadarını talep ettiği için, değişimi sağlayacak olan koşullar gene mimarlar tarafından üretilir. Barok dönemde ise o günün koşullarından ve geleneklerinden dışarı çıkabilen mimarlar, kırılma noktasını oluşturmuşlardır. Bu da kendi özelliklerini ve öznelliklerini tasarımlarına yansıtmalarıyla mümkün olmuştur (Tanyeli, 2013, söyleşi notu). Bu nedenle, bilgi bu dönem itibariyle sabit değildir ve değişime öncülük eder.

Mimarlık tarihi ve kuram dersleri göz önünde bulundurulduğunda, Vitrivius'un mimarlığı inşa ettiği temeller, sağlamlık, gereklilik ve güzellik idi (Vitrivius). Mimarlık eğitiminin en başında öğretilen buydu. Daha sonra, hümanist düşünce ve Aydınlanma Dönemi ardından Endüstri Devrimi sonrası yaşanan üretim değişkliği ve toplumsal değişiklikler, Vitrivius'u sorgulamamızı sağlamış ve mimarlık hakkında yeni tartışmalar ortaya koymuştur. Bu dönem, 1. ve 2. Kondratieff döngüsü arasında kalmakta ve çelik endüstrisindeki gelişimin olduğu periyoda denk gelmektedir. Yeni bir malzeme ve teknik getiren bu döngü sonucu, sanatçı ve zanaatkar olarak görülen mimar, mimar-mühendise dönüşmüştür. Endüstri devrimi sonrası yaşanan bu mesleki rol dönüşümü, günümüzde de dijital çağ kırılması ile yaşanmaktadır. Tıpkı Endüstri Devriminin, yapım teknolojilerini değiştirmesi gibi, dijital çağ da gene aynı kırılmayı gündeme getirmiştir. Soygeniş (2010a)'un da ortaya koyduğu gibi, eğer, Charles Jencks'in Pruitt Igoe konutlarını yıkışını "modern mimarlığın ölümü" olarak belirlersek, bugünün mimarlığı bilgisayar teknolojisinin getirdikleri ile başlamaktadır. 5. Kondratieff döngüsü içinde yer alan İletişim Çağı ile mekanik

düşünceden kopuş ve hayatın her alanına yerleşen bilgisayar teknolojisi sonucunda mimarlığı da etkilemiştir. Mimarlıkta bugünün bilgisayar kullanımı, tasarım, sunum ve yapı üretiminin gerçekleşmesini sağlayan bir araç olarak görülmektedir. Mimarın değişen rolü hakkında günümüze dek okuma yapan biri olarak Soygeniş (2010b)'a göre, "çağımızda mimarlıkta modüler yerine değişken, seri üretim yerine DIY (do-it-yourself- kendi kendine üret) kültürünün geliştiği görülmektedir. Bu durumda, bilişim kapsamında topolojik, parametrik, performatif mimariden söz etmek mümkündür" (s.55). Buradan hareketle şu sonuçlara varılabilir, gelecek değişen üretim kültürü üzerine şekillenmekte ve mimarı bu sisteme adapte olmaya, işbirlikçi tasarım yöntemi ile çağırmaktadır ya da kendi kendine üretimlerin yapılabileceği bir gelecekte mimarın rolüne ihtiyaç duyulmamaktadır. Mimar sadece neyin nasıl yapılacığını, broşürleştiren birine dönüşecektir. Bu bağlamda, Türkiye koşullarında, bilişim gelişmelerini Batı'dan takip eden bir yer olarak, ütopyacı düşünen mimarın rolü nasıl olmalıdır sorusu, güncel sorulardan biridir. Çünkü, globalleşme aynılaşmayı getirse de mimarlık coğrafyayla ilgili olduğu için konular hala Doğudan Batıya farklılık göstermektedir. Bu farklılıklar sonucu yerden bağımsız üretilen projeler, ekonomi, doğanın tahribi, tükenen enerji kaynakları, iklim değişiklikleri gibi zararlara yol açmaktadır. Bir yandan da, mimarlık eğitimi, hem küreseli hem yöreseli yakalamakta zorlanmaktadır. Buna zıt olarak, kendi bulunduğu toprakların sorunlarını anlayan mimar, küreseli takip edip onu entegre etmekte zorluk yaşarken, bir yandan ülkesi dışında gerçekleşen dijital araçlardaki gelişimleri kopyalayan mimar da yerel dokuya zarar veriyor. Bu nedenle bir uyarlayıcı olarak mimar Batı'daki gelişmeleri kendi coğrafyasına uygularken, yer ile doğru iletişimi kurmazsa doğaya zarar veriyor. Mucit gibi davranıp hem coğrafyasını anlayan ve gelişmekte olan araçları kullanan mimar da, çağı yakalayan ütopyacı düşünen mimar olma yolunda ilerleyebiliyor.

4.1.2 Uyarlayıcı- Mucit Olarak Mimar ve Ütopya İlişkisi

İşbirlikçi tasarım modeli, herkesi tasarımcı olarak görmekle beraber, bir proje için çalışacak gruplardaki kişileri disiplinlerine göre karşı karşıya getirmeyi uygun bulur. Ekip çalışmaları konusunda araştırmalar yapmış, Psikolog Michael Kirton’a göre, insanları uyarlayıcı ve yenilikçi olmak üzere iki kutuba ayırmak yararlıdır (Kirton,1980). Bu teoriye göre, uyarlayıcılar var olan referansları kullanarak daha iyi işler yaparken, yenilikçiler, problem tanımı ile dahi çelişir, yeni tanımlar ortaya atar

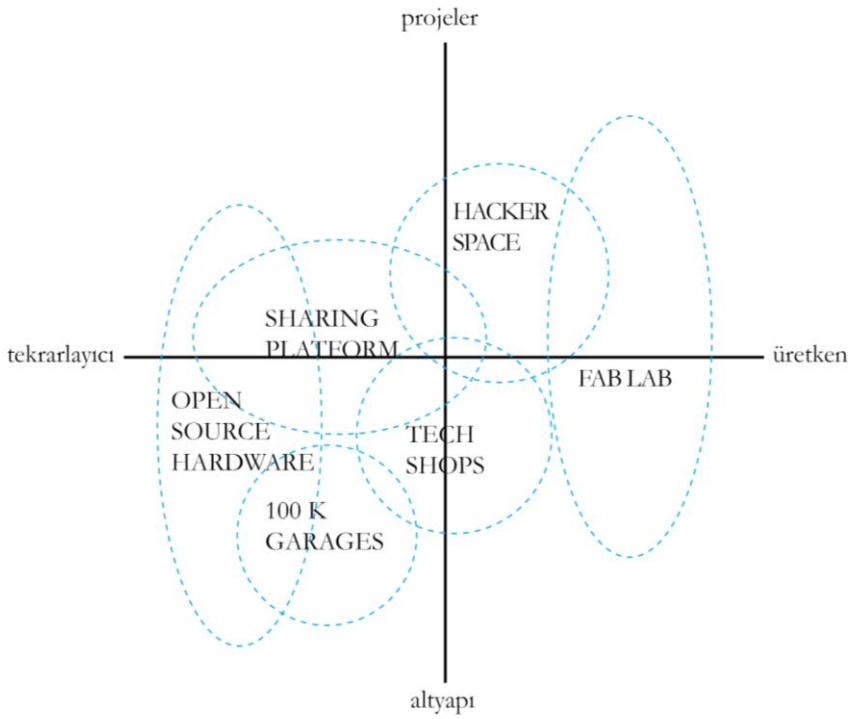
ve kaosu büyütürler / yaratırlar. Bu iki kutup da kolektif çalışmalar için gereklidir. Fakat, zıt kutup da olan bu insanların çalışma için bir araya gelmesi ve yakın çalışması sonucunda, birbirlerinin alışkanlıklarından veya görüşlerinden tiksinme olasılıkları yüksektir (Chapman ve Gant, 2007c). Buan zıt olarak da, geleneksel işbirlikçi tasarım yöntemi, tasarım süreci boyunca, tasarımcı ile kullanıcı arasındaki yüzyüze iletişimin önemini vurgular (Kensing, 2003). Bu durum özellikle kısa süreli atölyelerde, fikir paylaşmak ve beyin fırtınası yapmak için gerekli görülebilir. Zamanın kısıtlı olduğu koşullarda, geleneksel bir yöntem olarak görülen yüzyüze iletişim önemli olmaktadır fakat geleneksel yöntemde vurgulanan yüzyüze görüşme sonucu tartışma ya da tiksinme oluşturacak atmosfer, internet temelli işbirlikçi tasarımda yok olduğu görülecektir.

Bu bağlamda, çalışmaların bir araya geldiği mekanların belki de fizikselden çok sanal olması bu nedenle önemlidir çünkü sanal ortamda kişiliklerin görüşlerinden başka hiçbir şey dikkat çekmeyebilir. Aynı dil konuşuluyorsa, dini, ten rengi gibi fiziksel prototiplemeye yönelik özellikleri sanal ortamda görünmez. Mevcut tek bilgi bir isim olabilir. Bu da tartışmanın ve üretimin demokratik üretimini sağlayabilir. Böyle bir sistem içinde mimar, var olan bilgileri alıp derleyen yani uyarlayıcı, bir bilgisayar korsanı gibi farklı alanlarda bilgi sahibi olabildiği ve bilgiyi kullanıp, yeni fikirler ortaya atabildiği için yenilikçi olma rolünü üstlenir.

4.2 Dijital Çağ ve Potansiyel Çalışma Ortamları

Mimarların dijital çağda rolünden bahsetmek için, bu rolün değişimine neden olan dijital araçları ve yarattıkları mekanlar temelinde incelemek mümkündür. 3.2 Dijital Çağ ve Araçları başlığı altında bahsedilen araçlar, tasarımcılar için yeni mekanlar yaratmıştır. Bu mekanlar, bilgi toplumunun, hızlıca eriştiği ve tükettiği bilgilerin üretildiği mekanlar olarak görülebilir. Şekil 4.2 : Mimarlığın potansiyel çalışma ortamları. görüldüğü gibi, mimarın çalışma yeri mimarlık ofisleri ile sınırlı değildir. Bu ortamların ortak özellikleri, farklı disiplinlerden kişilerin çalışmasına olanak vermesidir. Bir diğer önemli ortak özellikleri ise tartışmaya, müdahaleye "açık" olmalarıdır. Bu ortamlardan biri olan Fab Lab oluşumlarının özelliği, küresel ölçekte pek çok noktada bulunmaları ve kişisel üretime açık olmalarıdır. Endüstri sistemine alternatif bir sistem olarak ortaya çıktıklarından, bireysel üretimi desteklerler. Bu

durumda yeni ve sürdürülebilir bir ekonomi modeli için temel ouşturabilirler. Bu mekanlar, küçük, açık, yerel ve birbiri ile bağlantılıdırlar.



Şekil 4.2 : Mimarlığın potansiyel çalışma ortamları. [Url-15]'den uyarlanmıştır.

Türkiye'de de işbirlikçi tasarım modelini destekleyen böyle mekanlar açılmaktadır. İşbirlikçi tasarım modelini desteklediği için, güncel ütopyaların fikir tohumlarını barındıran bu mekanlar, mimarın bir bilgisayar korsanı mantığıyla hareket edebileceği özgür mekanlardandır.

4.3 Dijital Çağ'ın Mimarın Rolüne Etkisi

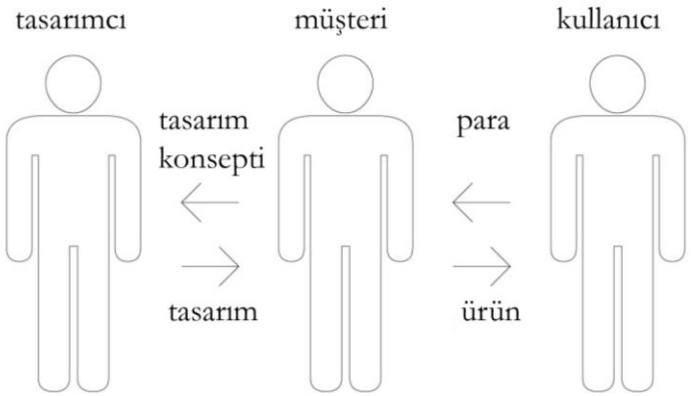
Dijital Çağ'da mimarın, güncel ütopyaları hayal etmek, gerçekleştirmek adına rolü sadece mimarlığın sahiplenmesi gereken bir rol değildir. Şekil 4.3 : Dijital Çağ'ın mimarın rolüne etkisi. görüldüğü üzere, Dijital Çağ'ın işbirlikçi tasarım örneği olan açık kaynak kodlu yazılımlara hizmet etmek için, bilgisayar korsanı gibi davranmak, mimarın yeni melez rolü olarak görülmektedir.

Şekil 4.4 : Geleneksel tasarım şekli. görüldüğü üzere, Mimarın eski rolünün, diğer mesleklerden katı bir şekilde ayrı olduğu dönemden bu yana, üretim sistemlerinin değişimi bu rolü melezleştirmiştir. Seri üretim'den, dijital üretime yönelen sistem, pek çok disiplini, kullandıkları dijital araçlar ile birleştirmiştir. Böylelikle Şekil 4.5 :

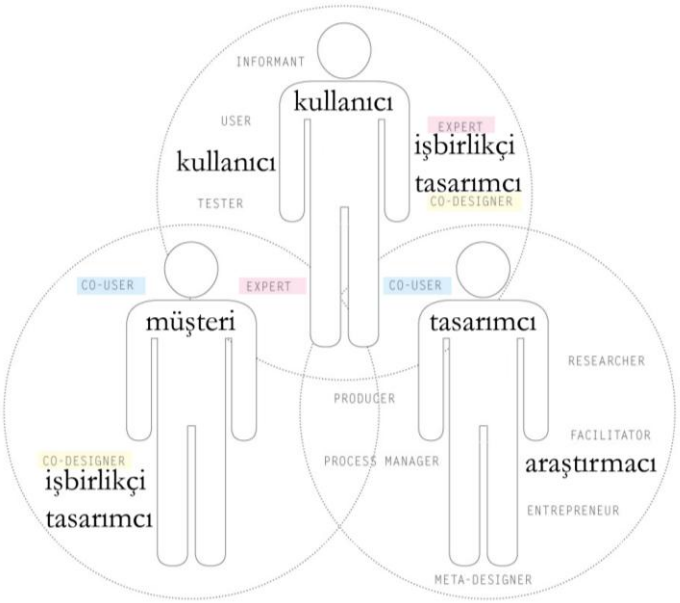
İşbirlikçi tasarımda yeni rol düzeni. görüldüğü gibi meslekler arası kati sınırlar ortadan kalkmıştır. Birden fazla meslek grubunun eridiği bu sistemde, mimarın bir bilgisayar korsanı gibi davranmasını bekleyen görüşler vardır.



Şekil 4.3 : Dijital Çağ'ın mimarın rolüne etkisi.



Şekil 4.4 : Geleneksel tasarım şekli. [Url-16]'den uyarlanmıştır.



Şekil 4.5 : İşbirlikçi tasarımda yeni rol düzeni. [Url-17]'den uyarlanmıştır.

4.3.1 Bilgisayar Korsanı Olarak Mimar

Dijital Çağ'da mimarın rolüne dair tartışmaların bir kısmı bilgisayar korsanı gibi davranan mimar üzerinden yoğunlaşmaktadır. Burada mimarın bilgisayar korsanına benzetilme nedeni, bilgisayar korsanının bilgiye ulaşımı ve bu süreçle ilgilidir çünkü mimar bir tasarımcı olarak, sosyal etkileşimi canlı tutmak ve sürdürülebilir topluluklar oluşturmayı hedeflemelidir (Vanattenhoven and Jans, 2007). Bu sürdürülebilirlik, mimarın katılımın devamını sağlayacağı içeriği ve ortamı oluşturmasıyla ilgilidir. Ortaya konulan ürünün son ürün olmayışı, bir tohum görevi görmesi ve daha sonra başka katılımcılar tarafından geliştirilebilmesi önemlidir. Sonuçta araştırmacı olarak mimarın görevi, içeriği bir tohum olarak sunmak, konu ile ilgili kişileri toplamak ve bağlantılarını sağlamaktır. Bu konuda iki zıt görüşvardır. Biri, "mimarlık, morfogenesis, genetik kodlama, replikasyon ve seleksiyon prensiplerine tıpkı doğa gibi sahip olmalıdır. Doğa ile inşa edili doğa arasındaki ilişkisinin ancak bilgisayar teknolojisi ile kurulur" (Frazer, 1995, s.79). Tıpkı doğa gibi, yaşamsal olarak en iyi adapte olanın ayakta kaldığı sistemin mantığını, mimarlıkta uygulamak, herkese eşit bir mekan üretmek açısından mantıklı bulunabilir. Burada bilgisayar bir araç olarak, insan ile proje arasında duran bir şart mıdır? Bu Frazer'in yazdığı dönem olan 90'larda tartışılabilir bir kavramken, günümüzde dijital çağın hızlı gelişimi sonucu şart gibi görülmektedir. Bunun karşısında duran fikir ise, De Landa'nın (2002), mimarın, genetik algoritmalar sonucu üretilen olasılıklardan birini seçmesinin yeterli olmayacağını, mimarın rolünün bir bilgisayar korsanı (hacker) gibi, bu araçları ileri düzeyde kullanması olduğunu savunur. Sadece bilgisayarın yeterli olmayacağını başka katalizörlerin her zaman gerekli olacağını ifade ediyor. Bir yandan makinelerden korkmak yerine, onları çözmenin gerekliliği dururken, bir yandan da her gelişen teknolojiye ayak uydurmanın, zaman-mekan sıkışmasına yol açması sonucu mimarı çaresiz bırakacak bir kabus ortamı hazırlama olasılığı bulunmakta. Bilime sırtımızı yaslamak, doğayı tasarımlara kopyalamak yerine, mantıklarını almak ve sistem oluşturmak, çağımızın ideal düzenini yaratabilir. Ya da çok başka bir açıdan bakarsak, içinde yaşadığımız teknolojiye ve makinelere biz zaten hükmetmiyoruzdur. Tıpkı bizi oluşturan daha küçük parçaların varlığı gibi, biz de bu makineler sisteminin parçasıyızdır.

4.3.2 Bilgisayar Korsanı Olarak Mimar ve Güncel Ütopyalar İlişkisi

Çağımızda, mimarı çağırma biçimleri birbirinden farklıdır. Genel olarak mimara biçilen görevler; usta kişi, her şeyi bilen, bilgiyi kullanan ve düzenleyen kişi gibi oldukça tanrısal olmaktadır. Bunlardan biri de mimarı bir usta programcı olarak görmenin, güncel ütopyalar oluşturmak adına, tehlikeli olduğunu savunan Duncombe'un görüşüdür. Duncombe'un (2012d) bahsettiği gibi mimarı bir "usta programcı" (master programmer) olarak düşünürsek, geri kalan herkes sistemin dışında kalır. Tek bir tasarlayanın varlığı, sistemi kapalı hale getirir ve toplumun müdahale edemediği bir sistemin ütopya üretmesi, çağın bireyselliğinde mümkün değildir. Bu nedenle, tek bir kişinin eserinin varlığı ve müdahaleye kapalı olması da "açık kaynak" düşüncesine ters düşmektedir. Kentsel ölçekli planlar yapılan ve insanların bu sisteme sonradan "konulduğu" ütopyalar bu nedenle kısa ömürlü olmuştur çünkü ütopyalar, tüm topluma hitap ettiği için, yalnızca bir disiplinin oluşturabileceği kadar tek yönlü olmaları sakıncalı olabilir. Bu nedenle, mimarların, kolektif sorunlara çözümleri de kolektif olmalıdır.

Bu bakışa olumsuz yaklaşmayan fakat mimarın rolünü tanrısallaştıran bir bakış açısı da, mimarın, yeni çağın dijital araçlarını bir bilgisayar korsanı gibi kullanmasından yanadır. De Landa'ya ek olarak bu görüş, sadece bunu da yeterli bulmamakla beraber, mimarın gerekli kodları birleştirebilmesi için, biyoloji, termodinamik, matematik ve diğer bilim alanlarına da müdahale etmesi gerektiğini savunmaktadır. İşbirlikçi tasarım gereği, tek bir kişinin, mimarın, bu kadar rolü üstlenmesinden ise, bu bilgilere ulaşabileceği disiplinler arası bir ağa ihtiyacı olması, mimarı da rahatlatacak bir çözüm olabilir.

De Landa'nın mimara sunduğu rolün sonunda mimarın, eser sahibinin rolünün yitirileceğine dair bir başka görüş de vardır. Bu durumu örneklemek için, şöyle düşünülebilir; bir mimar-bilgisayar korsanı, bir CAD paket programını bir mühendislik programı ile birleştiren bir kod yazıyor. İki işi tek bir program ile çözüyor. Burada yazılım ile üreteceği birden fazla potansiyel arasından karar vermek oldukça kolaylaşıyor çünkü geriye üretilenin eleştirilebileceği tek alan, estetik kaygılar olarak kalıyor (Aşut,2010). Bu durum, mimarın rolünü sadece bir karar mekanizması olmaktan öteye götürmüyor. Üretilenlerin kimliksizleştiği ve biçimin yazılıma bırakıldığı bu eserlerde, üreticinin imzası olmuyor. Bu durum, mimarın rolünü egosuzlaştırmak adına gelinen noktada, güncel ütopyalara hizmet

edebilmektedir. Üreticinin bir usta ya da tüm bilgiye müdahale edebilen tek bir kişi olması, ütopyayı gene totaliter bir yapıya dönüştürebilmektedir. Friedman'ın vurguladığı en önemli nokta da budur Mimarlarla ilgili en korkunç bulduğum şey sadece mimar olmaları, başka bir şeyle ilgilenmemeleri... Ayakkabı yapanların bu konuyla ilgili konferansları yok da bizim neden var! Onlar sonsuz ve ölümsüz bir şey yapıyor gibi davranmıyor" (Friedman, 1960). Bu görüşe eş değer bir görüşte olan Uğur Tanyeli'nin pastacı örneği gibi, "kimse kendi egosunu mimar kadar pohpohlamıyor. Oysa ki bir pastacının pastasına harcadığı emek de çok değerli fakat mimarlara gelince konu hep onların daha kıymetlı bir meslekleri olduğuna dair bir noktada..." (Tanyeli, 2013, söyleşi notu). Sonuçta, böylesine ego vurgusu yapılan bir meslek grubunda, mimari ütopyaları tekrar üretebilmek adına pastacılarla, ayakkabıcılarla ve diğer meslek gruplarıyla işbirliği içinde olmak gerekli görünüyor.

4.4 Bölüm Sonucu

"İnanıyorum ki, günümüzde mimarlar daha çok kamusal bilim adamları gibi davranıp, daha çok bilgi toplayıp, yeniden çalışarak, yeniden üreterek kendi uygulamalarını geleceğe taşıyacaklardır" (Van Berkel, s.118).

Dijital Çağ'da mimari ütopyanın nasıl olacağını inşa etmektense, mimarlık nasıl ütopyacı düşünürü sormak ve bunun için çalışmak gereklidir. Bu mekanları, insanların deneyimlerine "açık" hale getirmek ve potansiyel sunmak ile mümkün olabilir. Çünkü; insanlar mekanları mimarların tasarladığı gibi değil, kendi istedikleri gibi kullanırlar. Nasıl bir kitap okurken, elimizde yazılı bir metin var olsa da hayal etmesi okuyucunun ise, bir bina da içinde gezenin yaşadıkları ve deneyimledikleri ile vardır. Bu nedenle, açık tasarım yapanların bedava dağıtabildikleri, modifiyeye ve çoğaltmaya açık hale getirişmesi , çoğaltılmasını, iyileştirilmesini öngörür (van Abel et al., 2011). Küresel ile yerel ölçek arasında kalıp, ütopyacı düşünmenin mümkün olmadığı çağımızda bu boşluğu dolduracak bir bilgi ağı tasarımı da mimarın rollerinden biri olabilir. Çünkü, dijital çağda, iletişimin hızlı olması, zaman kavramını yok etmektedir. Küresel ölçekte yapılan her eser, herkese açık olarak sunulmakta, bu da yerelin göz ardı edilmesine neden olmaktadır. Tüm bu fırsatları yok sayıp, sadece elimizdeki tekniklerle mimarlık yapmak da bir görüş olabilir ya da mimarlıkta çağın gelişimine paralel olarak değişim göstermelidir demek de bunun

karşısında yer alabilir. Ütopyacı düşünen mimarın rolü de tüm bu küresel gelişmeyi takip ederek, yerel ile beraber çalışan öneriler sunmak olmalıdır. Bu ilişkilerin takip edilmesi için oluşacak mekan, fiziksel bir mekandan çok -eğitim kurumu gibi- sanal bir mekan olarak düşünülebilir çünkü mimarlık, bir kültürdür, bir süreçtir, yere aittir, onu yaratabilmek yaratıcı, sorgulayıcı olmak gerekli görülmektedir. Bilgiyi, fiziksel taşımacılıktan uzaklaştırıp, herkesin daha kolay erişebileceği bilgi ağlarına dönüştürmek ve sanal mekanı tasarlamak da ütopyacı düşünen mimarın rollerinden biri olabilmelidir.

5. ALAN ÇALIŞMASI: ütopyaLAB

Alan çalışması, ütopyaLAB internet temelli işbirlikçi tasarımın önerdiği yönetim sisteminin kullanan bir bilgi platformudur. Bu nedenle teknik olarak açık kaynak kodlu bir içerik yönetim sistemine sahip olan Wordpress üzerine kurulmuştur. ÜtopyaLAB tasarım prensibi olarak da işbirlikçi tasarımı desteklemektedir. İşbirlikçi tasarım çerçevesince, her bireyin yaratıcı olduğuna inanır (Sanders ve Stappers, 2008). Bu nedenle Dijital Çağ'da demokratik bir platform olduğu hakkında görüşler bulunan internet ortamında konumlanmaktadır.

5.1 ÜtopyaLAB'in Amacı ve Yöntemi

Güncel konular hakkında yazmak, konuşmak ve çağdaş fikirler üretmek, her şeyin hızlı değiştiği günümüzde gitgide zorlaşmaktadır. Ütopyaların mimarlığa kattıkları gözönüne alındığında, ütopyaların kaynağı olarak görülen hayal gücünün beslenmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Hayal gücünü besleyen kaynaklardan biri de bilgidir. Bu nedenle ütopya bilgisinin güncel olması, onun sürdürülebilirliğini sağlar ve mimarlık için bir kazanım ve krizlerden çıkış yolu olarak görülebilir. Bu nedenle, ütopyaLAB'in savunduğu görüş, mimarlık öğrencilerinin eğitim sırasında, ütopyacı düşünme misyonuna sahip olmalarıdır. Bu durumun sağlanabileceği demokratik ortamda, çağımızda internet ortamıdır. Bu ortamın demokratik oluşunu destekleyen durum, çalışma anketinde de görüldüğü üzere Türkiye'deki tüm üniversitelerde internetin parasız oluşu ve herkes tarafından okul sınırlarında olduğu sürece bedava ulaşımının mümkün olmasıdır. (Bknz. EK-A) Buna ek olarak, internet ortak ilgi alanlarını paylaşan insanları birleştirdiği için, bu konularda sürdürülebilir projeler yapımına kaynaklık etmektedir. İnternet ortamında paylaşımda bulunan kişilerin sahip olduğu takma adlar sayesinde, hiçbir birey dil, din, ırk gibi özellikleri dolayısıyla yargılanmamaktadır. Bu bağlamda, ütopyaLAB'in amacı, hızla gelişen ve değişen Dijital Çağ'ın farklı disiplinlere kattığı yeni kavramları, haberleri ve önde gelen düşünürlerini, mimarlık öğrencilerine ulaşılabilir kılmaktır. Sonuç olarak da

güncel ütopyacı düşünme biçimini mimarlıkta sürdürülebilir hale getirmektir. Çalışmada sürdürülebilirliğin sağlanması için, meslek sınırlarının eridiği çağımızda, kullanılabilecek en iyi yöntemlerden biri internet temelli işbirlikçi tasarım yöntem olarak belirlenmiştir. Sonuçta, mimarlıkta güncel ütopyalar üretmeye devam edebilmek adına kurulan ütopyaLAB Dijital Çağ'a en iyi adapte olabilecek işbirlikçi tasarım yöntemiyle sürdürebilir olmakla beraber, mimarlığı yakınlık kurması gereken ve eğitim süresince ders olarak alamadığı disiplinlere de yaklaştıracaktır. ÜtopyaLAB'in desteklediği güncel ütopya kavramı herkesin mutluluğunu içerdiği için işbirliği gerektirmektedir. Buna karşın, mimarlıkta ütopyaların herkese hitap etmesi için sahip olunması gerekilen bilgi birikiminin tek bir mimar ya da meslek grubuna ait olması mümkün değildir. Bu nedenle, açık kaynak kod yazılımlı yönetim sistemine sahip ütopyaLAB internet ortamının, zamanla geliştirilmesi ve sürdürülebilirliği de mümkündür. Mimarın burada rolü bir araştırmacı olarak fikir tohumu halinde ortaya attığı ütopyaLAB'e açık müdahale sağlamak, zaman içinde değişime açık hale getirmek ve Bilgi Çağı'nın hızla dönüştürdüğü ya da yeni ürettiği teorileri, konseptleri ve araçlar hakkında bilgi sağlamak ve tartışabilmektir. Sonuç olarak, ÜtopyaLAB'in amacı güncel ütopyaların tartışılabileceği, zaman ve mekan esnekliği sağlayan, bilgiyi ve deneyimi bedava paylaşan, başkalarının bilgisine bilgi ekleyerek büyüyen, sürdürülebilir bir bilgi ağı ortamı oluşturmaktır.

ÜtopyaLAB, ütopya kelimesi ve LAB (laboratuvar) kısaltmasından oluşmaktadır. Adını, ütopya konuşulan bir mekan olması nedeniyle alan ütopyLAB'deki LAB, laboratuvarın bir kısaltması olarak, farklı disiplinlerin bir arada fikir ürettiği yer olduğu için ütopya kelimesine eklenmiştir. ÜtopyaLAB, işbirliğine açık bir platform, internet temelli işbirlikçi tasarımı deneyimlemek için bir yol, yoruma, paylaşıma açık bir internet sitesi, açık kaynak kodlu yazılıma sahip olması nedeniyle de geliştirilmeye müsait ve kullanıcısından bilgisi dışında bir talebi olmayan bir sanal mekandır. Güncel ütopyaları konuşmak için dönemin ruhunu yansıtması gereken bu ağın esin kaynaklarından biri de Mimar Lebbeus Woods'un hayatı boyunca tuttuğu blogu http://lebbeuswoods.wordpress.com/ 'dur. Blog da Woods'un sıklıkla paylaştığı işler ve metinlerin yanısıra, yorumlar da mimarlık eğitimini destekler niteliktedir. Woods'un mesai ayırıp sorulan sorulara ve tartışmalara katılımı da, böyle ortamların varlığının önemine dair bir kanıt olarak görülebilir.

Tezin gelişim süresince, alan çalışmasına katkıda bulunan yöntemler çeşitlidir. Mimar olarak araştırmacı, araştırmanın aktif olarak içinde yer almıştır. Güncel

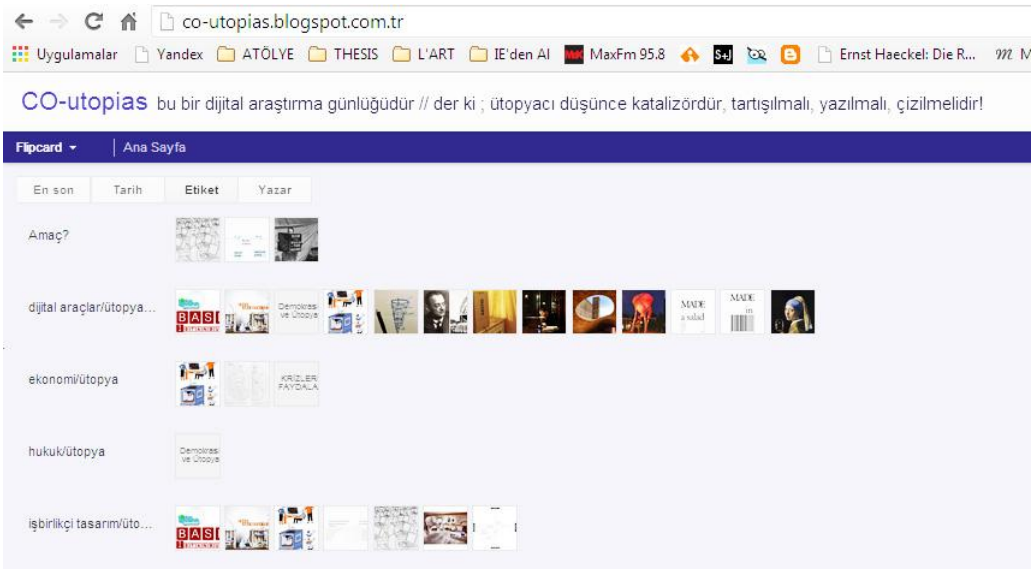
ütopyalar kavramının barındırdığı özellikleri anlamak adına, İstanbul'da gerçekleşen atölyelere katılmış, konu ile ilgili sergi ve sempozyumları takip etmiştir. Güncel ütopyaları konu alan iki günlük bir atölye çalışması içinde yapılan beyin fırtınaları da, lisans öğrencilerinin konuya bakış açısını anlamak için yararlı olmuştur. Tüm bunları aktarmak ve tartışmak için, bir mimar olarak izlenen ve geliştirilen yöntemler şöyle sıralanabilir;

1. 1 Şubat 2013 tarihinden itibaren tez ile alakalı olabilecek konuların not alındığı ve araştırmacının sürekli taşıdığı bir eskiz defteri tutmak,
2. Konun anlaşılırlığı ve 21. yy'ın görsel bir çağ olması nedeniyle, görselleştirmelerde bulunmak ve bunları çevrimiçi olarak yayınlamak, (Bu görselleştirmeler, diyagramları, bireysel ve kolektif düşünce haritalarını kapsar ve tez boyunca da şekil olarak kullanılmıştır.)
3. Niteliksel bir yöntem olarak, dijital araştırma günlüğü tutmak ve bu günlüğü ütopyaLAB için bir pilot çalışma olarak kullanmak.

Bu bağlamda çevrimiçi niteliksel yöntemlerden biri, teze ilham veren araştırma kaynaklarının izinin güne hızlı adapte olabilen internet üzerinden sürülmesidir. Sonuç olarak, alan çalışmasının yer alacağı platform internettir. Tezin gelişim süresince, güncel ütopyalar kavramı, araştırmacının tuttuğu dijital bir araştırma günlüğü aracılığıyla farklı disiplinlerden kişiler ile tartışılmıştır. Bu bağlamda, blog kamusal bir araç olarak, tasarım sürecinde katılımı kolay, şeffaf ve iletişimin sağlandığı bir katılımcı süreç oluşturur (Nichols and Twidale, 2006). Bu nedenle alan çalışmasının araştırma sürecini bir blog aracılığı ile yapan araştırmacı, http://co-utopias.blogspot.com.tr/ adresini herkesin yorumuna açık bir veri deposu olarak kullanmıştır. Araştırmacı, bu öznel blog ortamına paylaşım ve yorum için kişiler davet etmiştir. Ütopya ile ilgili bir tez yürüten felsefe öğrencisi ve günümüz ekonomi ile istatistik kavramlarını anlamak adına bir ekonometri öğrencisi bu blogun diğer yazarlarıdır. Buna ek olarak yazılara yapılan yorumlarda yayınlanmak üzere bazı metinler, psikoloji ve hukuk gibi farklı disiplinlere gönderilerek görüşler alınmıştır. Bu yorumlar, blogu ziyaret eden herkes tarafından görülebilmektedir. Daha fazla paylaşımda bulunmak isteyen bireylere, yazar olma daveti gönderilerek, bloga katkıda bulunmaları sağlanmıştır. İletişim e-posta ile gerçekleşmiştir. Bu bağlamda geleneksel bir bilgi toplama yöntemi olan röportaj, çevrimiçi kullanılmıştır. Sonuçta, herkesin erişimine ve katkısına sunulmuştur. Araştırmacının güncel ütopyalara dair yürütücülerinden biri olduğu Yıldız Teknik Üniversitesi'nde gerçekleştirilen YIKIM

adlı bir atölye çalışması, dijital çağın araçlarını anlamaya yönelik katıldığı atölyeler, distopya sineması üzerine katılınan seminer gibi yapılan çalışmaların bilgileri ve ürünleri de bu blogda paylaşılmıştır. Bu nedenle tezin yazımında ve dijital araştırma günlüğünde izlenen yol da işbirlikçi tasarımı yöntemini desteklemektedir. Bodker (1996)'nın da ortaya koyduğu üzere, araştırmacının rolü, katılımcılar için koşulları sağlamaktır. Buna ek olarak, işbirlikçi tasarım yöntemi atölyeler, beyin fırtınası, senaryolar, görsel senaryo taslağı, prototipler ve organize edilmiş oyunlar içermektedir (Ehn and Kyng, 1991; Schuler and Namioka, 1993; Bødker et al.,1993; Dix et al., 1993). Bu bağlamda araştırmacının tuttuğu blog, çevrimiçi niteliksel bir araştırma yöntemi olarak, çalışmaya olumlu katkı sağlamıştır. Düzenlenen YIKIM atölyesi ve tez süresince gerçekleştirilen veri görselleştirmeleri de, katılımcıları ütopyaLAB'e davet etmek için başarılı yöntemler olmuşturlar.

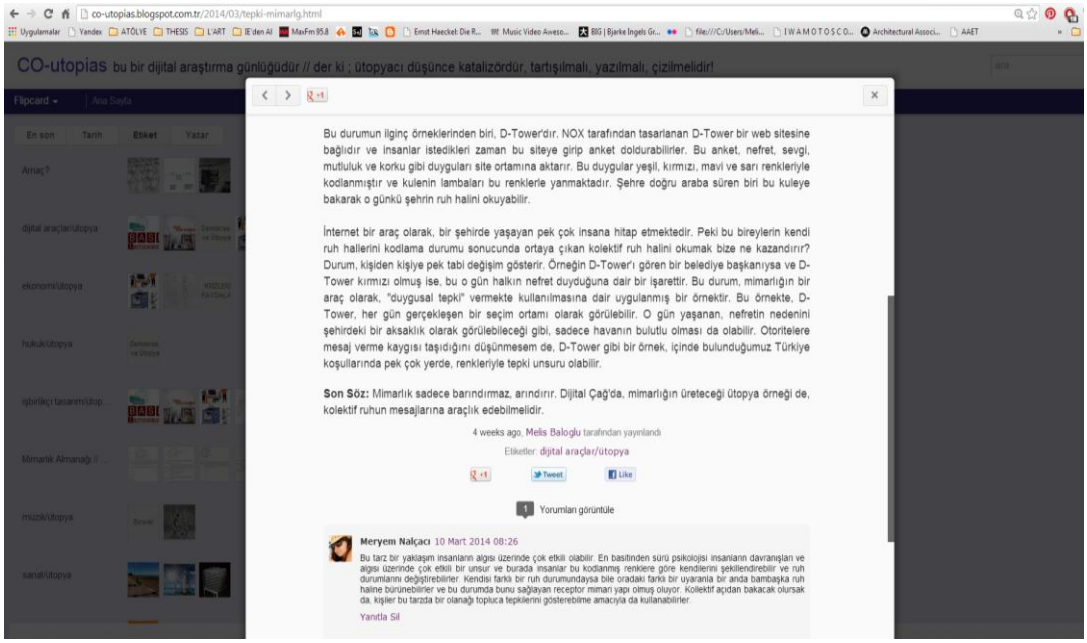
Alan çalışması ütopyaLab'in bir pilot çalışması olan "co-utopias" blogu Eylül 2013 tarihinden itibaren İngilizce ve büyük oranda Türkçe olarak yayın yapmıştır. Şekil 5.1 : Araştırma blogu, http://co-utopias.blogspot.com.tr/. görüldüğü üzere, Ütopya/Hukuk, Ütopya/Dijital Çağ gibi etiketler altında tutulan bu araştırma günlüğü, bir sayfada konu başlığı, tanım ve kişisel görüşler üzerinden ilerlemektedir.



Şekil 5.1 : Pilot çalışma: araştırma blogu: http://co-utopias.blogspot.com.tr/ .

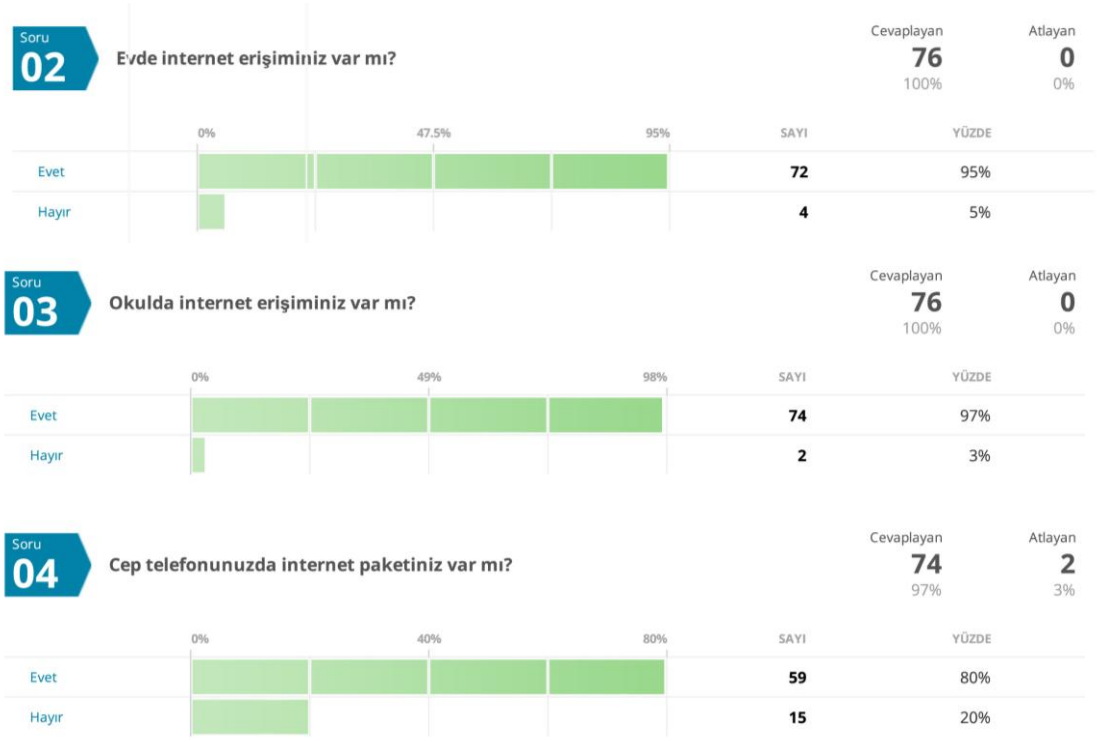
Ayrıca yazılar, konu ile ilgili meslek gruplarından insanlara gönderilip, yorumlar alınmıştır. Şekil 5.2 : Blogun metin-yorum kısmı**.** görüldüğü üzere bu yorumlar herkesce izlenebilmektedir ve yorum yapma herkese açıktır. Yorumlar aracılığı ile de pek çok kaynağa erişilmiştir. Bu nedenle, bir mimar ve Mimari Tasarım Yüksek

Lisans öğrencisi olarak, araştırmacı, tez süresince mimari ütopyalar üretmek için savunulan işbirlikçi tasarım yöntemi kullanılmıştır.

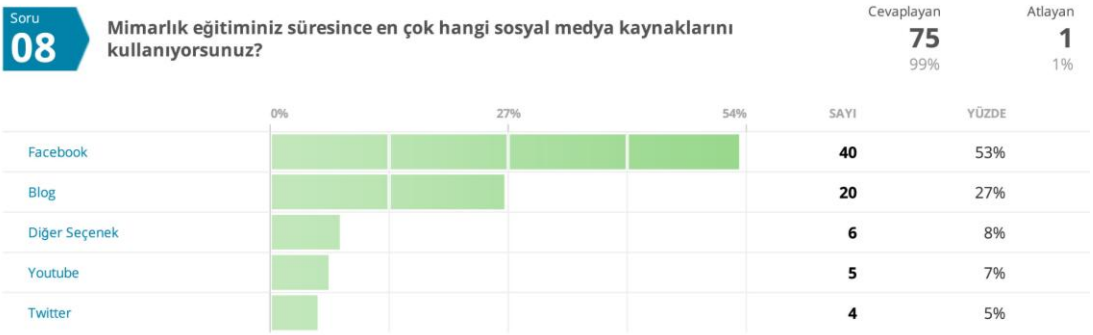


Şekil 5.2 : Blogun metin-yorum kısmı. [Url-18]

Bunun yanı sıra sosyal bilimlerin araştırma yöntemlerinden anket de tezin alan çalışmasına yardımcı olması için bir araç olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda "Mimarlıkta Güncel Ütopyalar" başlıklı anket çalışması, çeşitli üniversitelerden 48 lisans, 19 yüksek lisans ve 9 doktora mimarlık öğrencisi olmak üzere toplam 76 kişi tarafından cevaplanmıştır. ÜtopyaLAB konularına öncülük etmesi için hazırlanan bu ankette amaç güncel ütopyalar kavramı hakkında bilgi sahibi olunup olunmadığını ölçmektir. Bu bağlamda, ankette güncel ütopyaların için yer aldığı Dijital Çağ, araçları ve oluşturduğu mekanlar ile ilgili sorular sorulmuştur. Çıkarılan önemli sonuçlardan biri, internet erişimine okulda 76 kişiden 74'ünün sahip olmasıdır. Bu durum ütopyaLAB'i herkese ulaşılır kılması açısından önemli görümektedir. (Bknz. Şekil 5.3: Anket Sonucu: internet kullanımı.) Bir diğer önemli sonuç, mimarlık ile ilgili araştırmalara nereden başlarsınız sorusunun cevabına 59 kişi internet olarak cevap vermiştir. İnternet üzerinde en çok kullanılan kaynağın sosyal medya araçları olması ve anket sonucunda Facebook kullanımının yaygın olduğu çıkması ütopyaLAB'in Facebook kanalında da paylaşım yapmasına dair bir gerekçe sunmuştur. Bu sonuç da, çalışmanın internet temelli işbirlikçi tasarım anlayışını destekler niteliktedir. (Bknz. Şekil 5.4 : Anket sonucu: mimarlık eğitimi kaynağı olarak Facebook).



Şekil 5.3: Anket Sonucu: internet kullanımı.



Şekil 5.4 : Anket sonucu: mimarlık eğitimi kaynağı olarak Facebook

Mimarlık eğitimi boyunca yararlı olan organizasyon sorusuna da 79 kişiden 51'i atölye çalışmaları cevabını vermiştir. Bu sonuç da tez süresince ütopyaları konuşmak için gerçekleştirilen iki günlük atölye çalışmasını desteklemektedir. YIKIM adlı atölye çalışması yürütücülüğü sonucu, çoğunluğu lisans öğrencisi olan katılımcıların ütopyaya bakış açıları hakkında fikir sahibi olunmuştur. Bu atölye sonucu çıkarılan en önemli verilerden biri de, tasarım öğrencilerinin ütopya denince akıllarına akışkan, saydam ve esnek bir mekanın geldiğidir. Toplumsal olarak yaklaşımları ise, ütopya kurgusunda bireyselliğin vurgulanması üzerinedir. YIKIM atölyesinin sürecine dair bilgiye, ütopyaLAB'in sayfalarından biri olan http://utopyalab.com/calistaylar/yikim/ adresinden ulaşılabilinmektedir.

Bir diğer önemli veri kaynağı evet/hayır sorularıdır. Bu sorular ile mimarlık öğrencilerinin güncel ütopyalardan bahsetmek ya da kurgulamak için gerekli olduğu öne sürülen Dijital Çağ'ın ekonomi sistemi, araçları ve yarattığı mekanlar hakkında bilgileri olup olmadıklarına yönelik hazırlanmışlardır. Sonuçta, Evet/Hayır sorularına lisans öğrencilerinin çoğunlukla hayır cevabı vermesi, ütopyaLAB'in hitap kitlesinin mimarlık lisans öğrencileri olmasını destekler niteliktedir. Anket soruları ve sonuçları ile ilgili verilere Ek-A'dan ulaşılabilir.

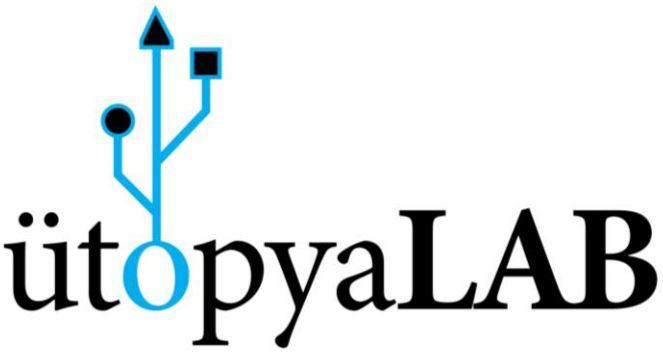
5.2 ÜtopyaLAB'in Konsepti ve Tasarım Kararları

Çağımızda ütopya kurgulayabilmek için doğru bilgi, estetik duyarlılık ve doğru teknoloji seçimi gerekli görülmektedir. Tüm bunların gerçekleşmesi için seçilen yöntem, internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemidir. Bu nedene ütopyaLab'in konsepti, 3. GÜNCEL ÜTOPYALAR VE İŞBİRLİKÇİ TASARIM başlığı altında konu edinilen işbirlikçi tasarım konseptini destekler. Bu konsept, artık ulaşılamayan bilgiyi yeniden kullanım, tekrar farkettirmek, tekrar değer kazandırmak üzerinedir. Tekrar değer kazandırmak için yapılan, Dijital Çağ'da yeni bir dil ile ortaya atılan sözcükler ile kavramları kitap gibi analog bir araçtan alıp internet ortamına aktarmak olarak görülebilir. Bu bağlamda günümüzde bilgiyi görünür kılmak ve üzerine konuşulmasını sağlamak ona yeni bir değer eklemekle ilgili görülmektedir. Bu bağlamda, ütopyaLAB oluşturulurken, bir eseri diğerlerinden ayırt eden, özgün değerler üzerinden kurgulanmıştır. Bu değerler şöyle maddelenebilir;

1. Artistik değer: kendiliğinden olan kusursuzluğu, estetik kalitesi, dikkate değer içeriği,
2. Kullanım değeri: dış görünüş ve estetik değerlerine bakılmaksızın pratik fonksiyonları olması, (dekoratif, sembolik, ideolojik ya da politik değerlerini de içerir.)
3. Duygusal değer: bireyin özel, biyografik ve duygusal hayatına hitap etmesi,
4. Takas değeri: ekonomide ve piyasadaki mali değeridir (Walker ve Chaplin, 1997, s.165-166).

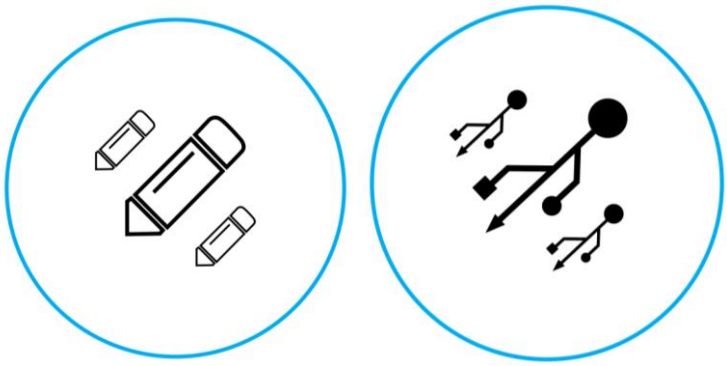
Bu bağlamda ütopyaLAB, bir bilgi platformu olarak; artistik değeri açısından değerlendirildiğinde, grafik anlamda estetik kalitesinden, içerik olarak da disiplinlerarası olması nedeniyle dikkate değer oluşu önemlidir. Grafik anlamda kalite değerlendirmesi, logo tasarımı, piktogramlar ve anahtar kelime balonları olmak

üzere 3 bölümde incelenebilir. ÜtopyaLAB'in iki mottosu vardır. Biri, "bir kaç ütopya fikri konuşsak yeter!" diğeri ise "USB'nizin içinde paylaşacağınız bir bilgi vardır!". Bu mottolardan yola çıkarak tasarlanan logo, ütopyaLAB'in Dijital Çağ'ın en çok kullanılan bilgi saklama depolarından biri olan USB'lere dikkat çekmektedir. (Şekil 5.5 : ütopyaLAB logosu. görülebilir.)

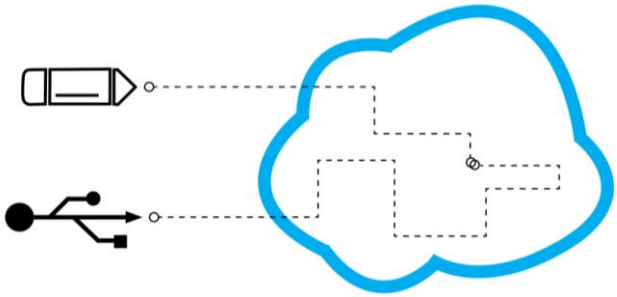


Şekil 5.5 : ütopyaLAB logosu.

Piktogramlar, görsel iletişimin güçlü olduğu çağımızda okuyucunun işini kolaylaştırmak adına 5 çeşittir. Şekil 5.6 : Katılım. piktogramı. birden fazla yazar olduğunu belirtir. Bilgiyi aktarımın analog ve dijital şekillerine (kalem ve USB) vurgu yapar.

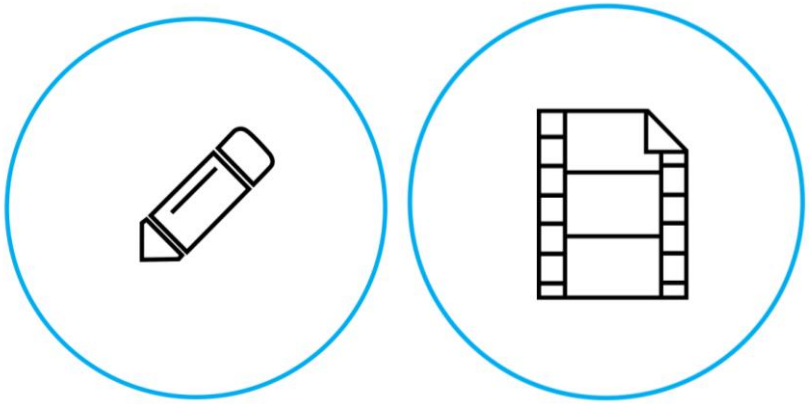


Şekil 5.6 : Katılım piktogramı.



Şekil 5.7 : İşbirlikçi katılım.

Şekil 5.7 : İşbirlikçi katılım. ise bilgi üstüne bilgi eklenerek, büyüyen bilgilerin veri bulutu içinde yer almasını anlatır. ÜtopyaLAB'amacını anlatmak için kullanılmıştır.



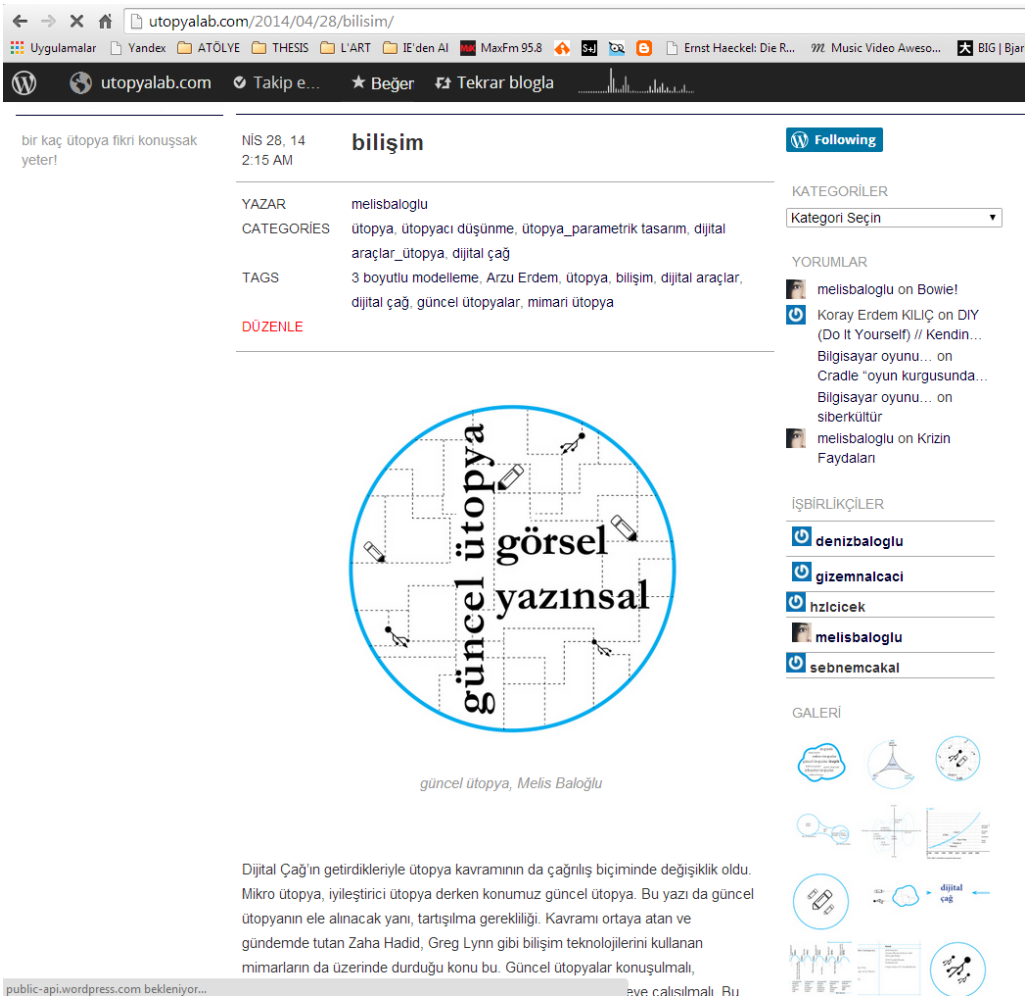
Şekil 5.8 : Yazılı kaynak ve film önerisi.

Şekil 5.8 : Yazılı kaynak ve film önerisi. yazıların sonunda yer almakta ve kaynaklara işaret etmektedir. Hızlıca sayfada dolaşmak isteyen ve konu ile ilgili farklı kaynaklara erişmek isteyen biri için dikkat çekici olarak tasarlanmıştır.



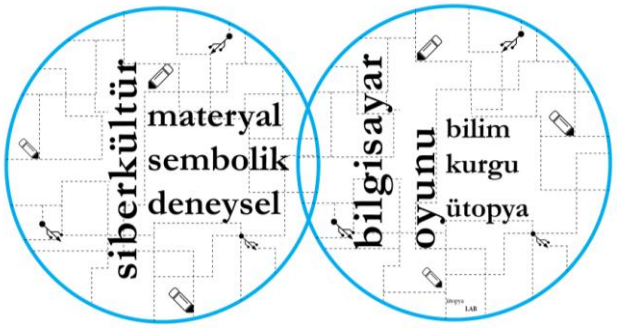
Şekil 5.9 : Anahtar kelime balonu, bilgi içeren yazı, konu başlığı, anahtar kelimeler.

Şekil 5.9 : Anahtar kelime balonu, bilgi içeren yazı, konu başlığı, anahtar kelimeler. bilgi içerikli, anket sonucu ortaya çıkan ve mimarlık lisans öğrencilerinin bilgisi olmadığı konuları içerir. Bu konular dışında, pek çok kavrama da değinir. (Bknz. EK-B) Bu konuya, yazı başlığı, yazar, yazı kategorisi ve yazı etiketleri ve anahtar kelime balonundan oluşan yazı içeriği ile Şekil 5.10: güncel ütopya. örnek bir ekran alıntısıdır. Ekran alıntısından görülebileceği üzere, anahtar kelime balonu yazının başında yer almaktadır ve okuyan için konuya rahat hakimiyet sağlamaktadır.



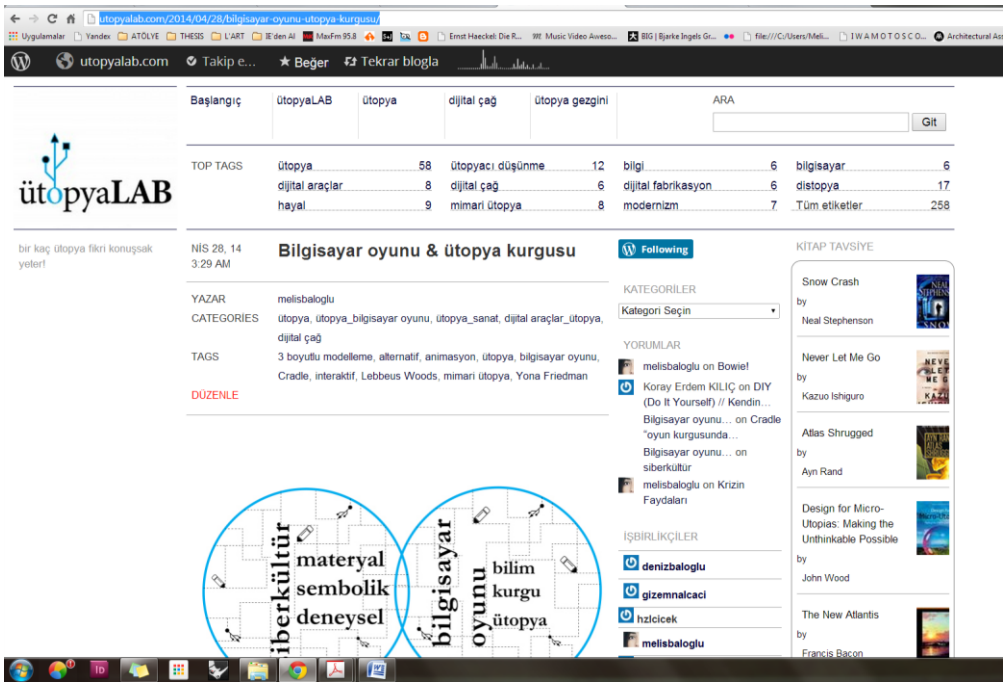
Şekil 5.10 : Güncel ütopya. [Url-19]

Bu anahtar kelime balonunun kesişim halinde olduğu bir başka balon görülürse bu işbirliğine işarettir. Bu örneği Şekil 5.11 : İşbirliği balonu. görmek mümkündür. Bu piktogramın anlamı iki farklı disiplinden kişinin bir araya gelip, birbirlerini besleyen konular hakkında işbirliği yaptığı anlamına gelmektedir. Balonun içindeki dikey yaza kelimeler konu başlığı iken, yatay kelimeler anahtar sözcükleri içermektedir. Keşistikleri alan ile ilgili tartışma yazının sonuç bölümünde tartışılmaktadır.



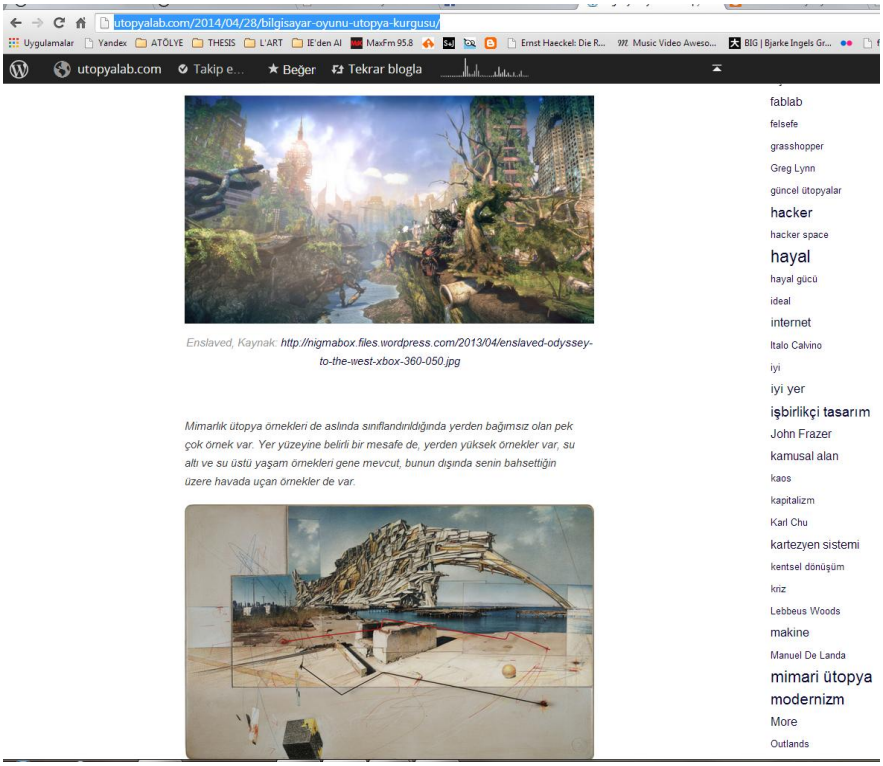
Şekil 5.11: İşbirliği balonu.

İnternet temelli işbirlikçi tasarım yöntemi disiplinlerarası karşılıklı diyaloğa dayanmaktadır. Mimar ve grafik tasarımcı arasındaki işbirliği süreci şöyle işlemiştir; kavram olarak Siberkültür aktarılacaktır. Bu nedenle Siberkültür ile ilgili araştırma yapan araştırmacı-mimar, siberkültürün sembolik olarak adlandırılan çağının bir örneği olarak bilgisayar oyunlarına rastlamıştır. Sinema da olduğu gibi bilgisayar oyunlarında da ütopya kurgusunun varlığını okuyan kişi, bilgisayar oyunları konusunda tavsiye almak üzere bir tasarımcı ile diyalog kurmuştur. Tasarımcı Cradle adlı tasarım sürecine dahil olduğu oyunu bir röportaj ile paylaşmıştır. Bunun üzerine mimar da oyun kurgusu içindeki mimari ögeleri analiz ederek aslında bilgisayar oyunlarının mimari ütopyalara ne kadar ilham verebileceği sonucuna ulaşmıştır. Bu diyalogun geçtiği ortam ütopyaLAB olduğu için süreç ve öneriler şeffaf bir biçimde izlenebilmiştir.



Şekil 5.12 : Bilgisayar oyunu& ütopya kurgusu. [Url-20]

Bu işbirliği örneğinden meslek gruplarının yakın disiplinlerde yer alması bakımından iletişim oldukça kolay olmuştur. İletişim için önemli olanın ortak bir tasarım dili kullanabilmek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, Dijital Çağ'da tasarım yapanlar disiplinler olarak aynı dili konuşmanın mümkün olması faktörünün kullanılan araçların ortak oluşu ile bağdaştığı sonucuna varılmıştır. Ortak dili oluşturan ortak dijital araçların varlığı iletişimi oldukça kolaylaştırmaktadır.



Şekil 5.13 : Cradle üzerine. [Url-20]

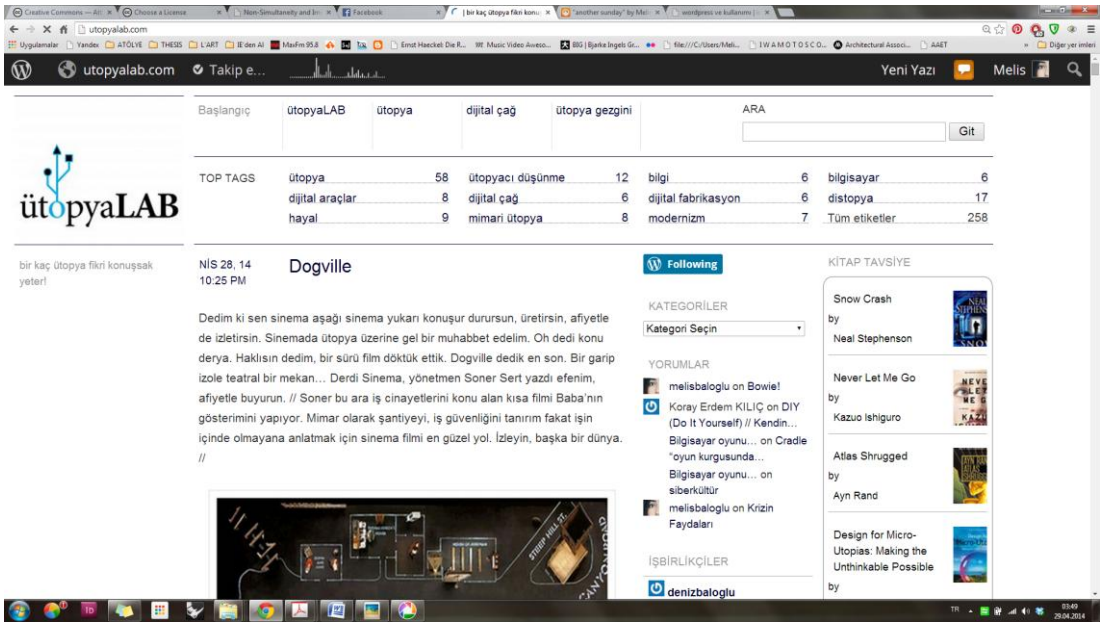
Bir diğer işbirliği süreci, avukat ile araştırmacı rolü üstlenen mimar arasında gerçekleşmiştir. Güncel ütopya kurgusunda demokrasinin sorgulanması gerektiğini düşünen araştırmacı, Dijital Çağ'ın seçim şeklini ve devleti sorgulamak üzere yazdığı metni internet aracılığıyla avukata yollar. İki taraf da uygun olduğu sürece yazdığı için süreç yüzyüze görüşme ve kısıtlı zamanda bir şeyler üretme baskısından uzak işler. Önerilen kaynaklar sayesinde yazı içeriği zenginleşir. Avukatın Platon'un Devlet'i üzerinden yaptığı okuma ve Dijital Çağ'da demokrasi üzerine yaptığı tartışma sonucu konu yeni bir konu açar. (Metin için : http://utopyalab.com/2014/05/02/ya-ise-what-if/) Bilgi üzerine bilgi inşa etme süreci bu şekilde gerçekleşir. Sonuçta, yazıya yapılan yorumlar sonucunda tavsiye kaynaklara ve sürdürülebilir bir diyaloğa ulaşmak mümkün olmaktadır. (ütopyaLAB yazı örnekleri için bknz. EK-C)

Kullanım değeri açısından ütopyaLAB, herkese açık ve erişilebilirliğinin çağımızın internet kullanımı sayesinde kolay ve hızlı oluşu ile ölçülebilir. Anket verilerinden elde edilen sonuçta da görüldüğü üzere internet kullanımı, mimarlık eğitiminde oldukça önemli olmaktadır. Sonuç olarak ütopyaLAB'in konumlandığı internet ortamının seçimi anket verileri ile de kanıtlanmıştır.

Duygusal değeri açısından değerlendirildiğinde ütopyaLAB, içeriğin kişisel fikirlere açıklığı, kurucusu olan kişinin uzun süredir konu ile ilgili üretim içinde bulunması ve paylaşma fırsatı yakalaması; takas değeri açısından ele alındığında, mali bir değerinin olmayışı değerlendirme kriterlerindendir. Creative Commons 4.0 Uluslararası lisansına sahip ütopyaLAB, takas değerini kamu yararına sunan bir lisans sistemi içinde olması açısından da, işbirlikçi tasarım özelliğini desteklemektedir. Konu hakkında detaylı bilgiye, bir sonraki 5.3 ÜtopyaLAB'in Teknik Özellikleri başlığı altında değinilecektir.

5.3 ÜtopyaLAB'in Teknik Özellikleri

Çalışma, blog yapısı üzerine kurulmuştur. Anket sonucu elde edilen, bilgi sahibi olunmayan konular öncelikli olmak üzere, konular ve bu konuların üzerine yapılan yorumlardan oluşmaktadır. Konular anahtar kelime balonu, fotoğraf, metin ve kaynaklar içermektedir. Konunun içeriğine göre video da içerebilmektedir. Her içerik yazarın adı, yazılma tarihi ve konunun kapsadığı anahtar kelimeleri (etiket) içermektedir. Bu etiketler açılış sayfasında bulunmakta ve hakkında en çok yazı yazılana göre etiketler sıralanmaktadır. En çok okunan yazıların görünürlüğü artmaktadır. Popüler yayınlar sekmesinden bu durum izlenebilir. Yorumlar herkesce görülebilir ve yorum yapmak herkese açıktır. (Şekil 5.14 : Açılış sayfası: etiket, kategori ve takip etme seçeneği.)



Şekil 5.14 : Açılış sayfası: etiket, kategori ve takip etme seçeneği. [Url-21]

ÜtopyaLAB, teknik olarak açık kaynak kodlu yazılıma sahip olan Wordpress üzerine kurulmuş, tema olarak Basic Maths'i kullanmaktadır. Tema seçimi ve kurulumundaki en önemli etki kolay kavranır yapısı ve etiketleme özelliği ile bir nevi sözlük görevi görmesidir. Çağımızda pek çok fikir ve eser bireysel ya da kolektif çaba ile üretilmekte ve internet ortamında yer almaktadır. Bu nedenle yaratıcı endüstrilerde lisans gerekli bir konuya dönüşmektedir. Lisans olarak Creative Commons kullanan ütopyaLAB, dijital ortamda paylaşılan yaratıcı bilgiyi, kamu yararına sunduğu ve bilginin gelişimini sağladığı için tercih edilmiştir. Sahibi tarafından Creative Commons lisans sözleşmesi altında kamuya sunulan eserler, ticaret dışı amaçlar için kullanımını destekleyerek (nc ile işaretlenmiş modellerde), internetin alışveriş kanalı yerine gerçek bir bilgiye erişim platformu haline gelebilmesi yönünde tamamen bağımsız ve gönüllü katkı anlamına gelmektedir.



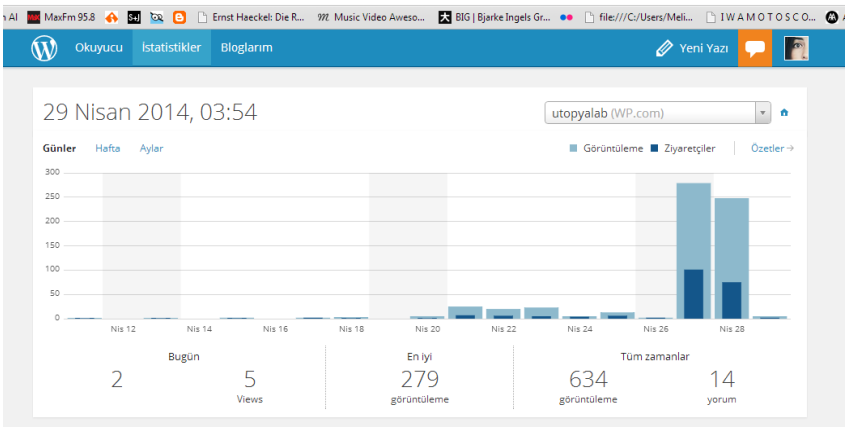
Şekil 5.15 : Creative Commons lisansı. [Url-22]

Şekil 5.15 : Creative Commons lisansı. seçilen lisansın anlamı; bu eseri her boyut ve formatta paylaşabilir, kopyalayabilir ve çoğaltabilirsiniz ayrıca materyali adapte etme, iyileştirme, aktarma ve eserin üzerine inşa etmek hakkına da sahipsiniz, demektir. Lisans, kamu yararına olması açısından ütopya konu edinen sanal bir ortam için oldukça özgürlükçü bir yapı sunmaktadır. Bu bağlamda mimarın bu çalışmada bir araştırmacı olarak elinde bulunan telif hakkı da sorgulanmıştır. Köklü bir tarihi olan ütopya kavramını konuşmak üzere bilgi barındıran ütopyaLAB platformu, güncel ütopya özelliğine de uygun olarak bilgiyi herkesin kullanımına ve değiştirilmeye müsait hale getirmektedir. Sonuç olarak bilginin ulaşılabilir olması ve ÜtopyaLAB, http://utopyalab.com/ adresi için utopyaLAB alan adını (domain) almıştır. Genel hatlarıyla ütopyaLAB, araştırmacının metin, metin ile ilgili fotoğraf ve önerdiği kaynakları içeren birer sayfa yazıları ile başlamıştır. Her yazının ait olduğu bir ya da birden fazla kategori ve etiketleri olacak ve bunlar genelden özele

doğru sıralanmıştır. Dolayısıyla, kullanıcı bu etiketleri kullanarak, okuduğu konu hakkında başka bilgilere erişimi sağlanmıştır. Diğer yazarlar da kendi meslek gruplarıyla ilgili bu etiketleri kullanarak konu hakkında bir bilgi havuzu oluşturmaya davet edilmiştir. Buna ek olarak, etiketler arama butonundan da aranabilecek bu sayede herhangi bir konuya hızlı erişim sağlanması amaçlanmıştır. Her sayfanın altında sosyal medya ile ilgili paylaşım butonları yer almaktadır. Bu sayede anket sonucu verilerinden biri siteyi geliştirici olarak kullanılmıştır çünkü anket sonuca göre Facebook mimarlık eğitiminde en çok kullanılan araç olarak görülmektedir. Her sayfanın sonunda yorum alanı bulunacaktır. Güvenlik açısından yorumlar kimi ahlaka aykırı ve hakaret içeren kelimelere göre site yöneticileri tarafından yayınlanmama hakkına sahiptir. Yazarlar e-posta ile siteye davet edilmiştir ve konu hakkında yazmak isteyenler, site yöneticisine konu ile ilgili isteklerini e-posta aracılığı ile belirtmektedirler. (Bknz: EK-D ve EK-E)

5.4 ÜtopyaLAB'in İşleyişinin Değerlendirilmesi

ÜtopyaLAB'in işleyişi olumlu ve olumsuz olarak iki şekilde değerlendirilebilir. Olumsuz yanlarından biri, katılımı tahmin etmenin güçlüğüdür. Örneğin, Youtube gibi çok kullanılan ve neredeyse televizyonla yarışan bir kanalın bile kullanıcılarının % 0.16'sı siteye katkıda bulunmaktadır. Buna %1 kanunu denmektedir. Sadece %1 kullanıcı katkıda bulunur, % 9'u yorum yapar ve kalan %90'ı sessiz gözlemcilerdir. [Url-23] Bu nedenle, ütopyaLAB'i değerlendirme kısmında, günlük kaç kişinin baktığı ya da yorum yaptığı değerlendirme kriterlerinden biri olsa da, araştırmacı olarak önemsenen site ve içeriği hakkındaki geri dönüşlerdir. (Bknz. Şekil 5.16 : 2 günlük istatistik veri.)



Şekil 5.16 : 2 günlük istatistik veri. [Url-24]

Buna karşın, sosyal medya mimari tasarım için yeni ve keşfedilmesi gereken bir ortam olarak gözükmektedir. Güncel ütopyalar gibi güncel bir konunun takibi için konu ile ilgilenen kişileri sosyal medyadan takip etmek bile yeni bilgi kaynaklarına yönlendirmektedir. Kütüphanelerde derinlemesine araştırma yapmanın yanı sıra, örneğin günlük hayatta ulaşım için harcanan zaman içerisinde akıllı telefon kullanıcısı için seyahat de bu nedenle verimli geçmektedir. EK-A'da görülebilecek anket verilerinden elde edilen sonuç da bu görüşü desteklemektedir. Sonuca göre sosyal medya ortamlarından biri olan Facebook kullanımı oldukça fazladır. Eğitim kurumlarında, mimari tasarım öğrencilerinin içinde bulunduğu pek çok ders grubu da bunun altında yatan neden olarak görülebilmektedir. Bilgi amaçlı kullanıldığında sosyal medya oldukça kapsamlı bir bilgi ağı olarak tanımlanabilmektedir. Pek çok dergi, gazete ve eğitim kurumlarının dahi bu platformlarda yer alması da bu durumu açıklar niteliktedir.

ÜtopyaLAB'in internette konumlanmasının olumlu yanlarından biri, sürekli güncelleme şansı olması olarak görülebilir. Katılımın teşvik edildiği bu ortamda yaratılan diyalog sürdürülebilirliği sağlamaktadır. Sürdürülebilirlik açısından bir diğer özelliği ise teknik özelliğidir. Açık kaynak kodlu yönetim sistemine sahip olan ütopyaLAB şu an içinde bulunduğu aşamada bir tohum olarak görülebilir. Hız ve kimliksizlik Dijital Çağ'da güncel ütopyaların parametrelerindense; ütopyaLAB yönetim sistemi sayesinde hızla değişen çağa ayak uydurabilecektir. Bu gelişimi sağlamak için işbirlik yapması gereken disiplin yazılım mühendisliği olarak görülmektedir. Kimliksizlik açısından ele alacak olursak, ütopyaLAB katılımcı, yazar ya da yönetici kimliklerini kişiler istediği oranda göstermektedir. Ad-soyad, rumuz ya da avatar kullanımı tamamen katılımcı kişiye aittir. Bu nedenle ütopyaLAB esnek bir mekan algısı yaratmaktadır bunun nedeni yazarların ya da yorumlayanların kimlikleri, içeriğin önüne geçmediği için herkese eşit mesafeden hitap etmesi olarak yorumlanmaktadır.

ÜtopyaLAB'in bir diğer olumlu özelliği, özellikle hedef kitle olan mimarlık lisans öğrencilerinin eğitimine çevrimiçi destek sağlama çabası olarak görülebilir. Çevrimiçi öğrenme, U.S. Department of Education'ın araştırmalarına göre yüz yüze öğrenmeden daha güçlü bulunmuştur. [Url-25] Çevrimiçi öğrenmenin yararları üç başlık altında toplanmıştır; uzmanlaşma için öğrenme, meslektaş değerlendirmeleri ve karma eğitim. Uzmanlaşma için öğrenme öncesi çevrimiçi araştırma yapmak, bir konuya derinlemesine inceleme yapmadan önce fikir sahibi olmayı sağlamaktadır.

Meslektaş değerlendirmesi, konu ile ilgili geri dönüş alma ve konuyu ilerletmek açısından önemli ve hızlı olmaktadır. Karma eğitim ise çevrimiçi platformu kullanan herkes, orada iletişim sağladığı için diyalog arttırıyor. Bu bağlamda ütopyaLAB ütopya kavramı hakkında uzmanlaşma öncesi araştırma yapmak isteyen biri için bir ütopya kavramı haritalaması olarak düşünülebilir.

ÜtopyaLAB'in bu özelliklerine karşın, olumsuz yanlarından biri, sadece internete ulaşabilenler için kullanılabilecek bir ortam olmasıdır. Buna karşın anket sonuçlarından da görüldüğü üzere büyük çoğunluğun, 76 kişiden 74'ünün, en azından eğitim aldıkları yerlerde internet erişimleri bedavadır ve ulaşılabilirdir. Bu bağlamda, üniversitelerin bilgisayar laboratuvarları internet erişimi için uygun yerler olarak gelişmeyi sürdürse de, akıllı cep telefonlarının yaygınlaşması ile internete ulaşmak da anket sonuçlarına göre oldukça kolay görünmektedir. Telefonunuzda internet var mı sorusuna, 59 kişinin evet, 15 kişinin hayır cevabı vermesi bu gelişimi kanıtlar niteliktedir. Buna ek olarak dünyada 4.7 milyar kişi cep telefonu ile iletişim sağlarken, 1.2 milyar kişinin banka hesabının oluşu, dünyadaki pek çok sistemin cep telefonlarına adapte edilmesi için bir kanıt olarak gösterilebilir. (Gonzalez, 2013) Sonuç olarak, ütopyaLAB büyük çoğunluğun ulaşabileceği bir yerde konumlanması ve bu yerin sanal bir ortam olması nedeniyle ütopyacı düşünmeyi desteklemektedir.

ÜtopyaLAB'in olumsuz görülebilecek bir diğer özelliği ise katılımcıların hızlı cevap alamaması ya da site gelişim aşamasındayken sıkılmaları sonucu siteyi terk edebilmeleridir. Bu nedenle işbirlikçi tasarım yöntemi çok yazarlılığa davet ettiği için, kullanıcıların sıkılmamasını sağlamak ve sürdürülebilirlik sunması açısından çalışmaya katkı sağlamaktadır.

Bu özelliklerine ek olarak, ütopyaLAB'in geliştirilmesi gereken özellikleri de bulunmaktadır. İlerleyen süreçte yazılım mühendisleri ve web tasarımcıları katkılarıyla, forum eklenmesi öngörülmektedir. Kullanıcıların kayıt olup yayın yapmalarını kolaylaştırmak için, kayıt olma eklentisi de geliştirilebilecek özelliklerden biri olarak görülmelidir. Kapsamı dinamik olan ütopyaLAB'in değişkenleri kullanıcı yorumları, yazar sayısı ve yeni kavramlar olduğundan gelişimi için bu parametler sağlanmalıdır.

Sonuç olarak, ütopya gezgin kavramının kapsamı geniş olduğundan, bireysel çaba ile elde edilemeyecek bilgileri bir platformda toplama amacı edindiği için yararlı bir sanal ortam olarak görülebilir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışma boyunca ütopyanın gezgin bir kavram oluşuna bu nedenle kapsamının genişliğine değinilmiştir. Geniş kapsamlı bir konuyu konuşabilmek için tez kurgusunun döngüselliğinin sağladığı kolaylıkları okumak mümkün hale gelmiştir. Pek çok meslek adamının üzerinde eser ürettiği bir kavram olan ütopya kavramının günümüzde güncel ütopya kavramına dönüşümü ve nedenleri üzerinde durulmuştur. Mimarlıkta ütopya kavramının sürdürülebilirliğinin sağlanmasının önemli olduğunu, geçmişte üretilen pek çok ütopya projesinin günümüze rehberlik ettiğini ve üzerine kuramlar yazıldığını anlatan çalışma bu nedenle güncel ütopyalar kavramı üzerinde kurgulanmıştır. Günümüzde ütopya kavramından güncel ütopyalar olarak bahsedildiğinden yola çıkarak, günümüzü anlamak için Dijital Çağ'ı da incelemiştir. Güncel ütopya kavramını konuşabilmek ve tartışabilmek açısından, Dijital Çağ'da kullanılabilecek en amaca uygun yöntemin internet temelli işbirlikçi tasarım yöntemi olduğunu savunan çalışma, bu düşünceyi ütopyaLAB ile gerçekleştirmiştir.

Dijital Çağ'da tasarım süreçlerinin çizgisel değil döngüsel olduğunu savunan tez kurgusu, bir ana başlığı içerisinde yer alan alt başlıkları, tezin diğer ana başlığının altbaşlıkları ile de doğrudan ilişkilendirerek oluşturulmuş, bu durum da teziçi diyalog sayısını arttırmakta, bir ağ oluşturmakta, okuyucuyu çalışmaya davet etme ve onu geliştirilmeye açık hale getirmiştir. Araştırmayı yazan kişi olarak Dijital Çağ'ı anlamak için onu ana başlıklara katalizör olarak yerleştirmek ve ütopya kavramının dönüşümünü bu şekilde okumak, buna paralel olarak işbirlikçi tasarım yöntemi en güncel şekilde kullanmak ve Dijital Çağ ile filtrelemek açısından, tezin döngüsel kurgusu akademik yazım sürecini akıcı ve açık hale getirmiştir.

Bilgiye erişim şekli, internetin varlığından bu yana değişime uğramıştır. Kitaplar bilgiyi aktaran önemli kaynaklar olsa dahi, hızla değişen dünyada, güncel konular hakkında tartışmak için kullanılması gereken araçlar da değişmiştir. Sonuçta yakalanması gereken zaman olunca, ayak uydurmayan pek çok şeyin geride kaldığı günümüzde, zamanın ölçülebilirliği ile akıllara ne kadar sorusu gelmektedir.

Örneğin, bir politikacı için seçim süresinde bir hafta bile önemli olabilirken, kimi türlerin dünyadan kaybolması yüz ile bin yıl arasında olabilmektedir. Mimarlığı ilgilendiren pek çok kavramın değişimini okumak için, bin ya da bir yıl gibi zaman dilimlerindense, güncel hayatı etkileyen teknolojik gelişmeler ve sonucundaki ekonomik dalgalanmalar ile oluşan zaman dilimlerini okumak anlamlı olmaktadır. 5. Kondratieff döngüsü olarak adlandırılan ve Bilgi Devrimi ile başlayan 2000'lerin, bilgi teknolojilerindeki gelişim sonucu oluşan bilgi toplumunu ve yaşadığı kriz sonucunda girilen 6. Kondratieff döngüsü içinde bulunduğumuz zamanı ve geleceği içermektedir. Bu döngünün biyoteknoloji, sağlık, genetik alandaki gelişimini öngördüğümüz bir dönemde, mimarlığı bu alanlarda bilgi sahibi tutmak, güncel ütopya üretebilme bilgisine ulaştırmak ve bilgiyi görünür hale getirmek mimarın Dijital Çağ'da yüklendiği misyonlardan biri olarak görülmektedir.

İnternet sayesinde pek çok fikrin serbestçe paylaşılabilmesinden yararlanmak ve toplum ile hareket edebilmek artık mimarın kaçınılmaz rollerinden biri gibi görülmektedir. Fikrin absürdlüğüne karar verenin olmadığı internet ortamında, fikri gören herkesin hayal edebilmeye başlaması bir anlamda sanal komşular edinmesi olarak görülebilir. Güncel ütopyaların herkese hitap etmesi özelliği de sanal komşuluk ile inşa edilebilir gözükmektedir. Sanal komşuluk, insanın hayal gücünün tıkandığı noktaların aslında başkalarının beslemesiyle tekrar açılmasına izin verdiği bir sistem gibi düşünüldüğünde hepimizi güçlendirebilir. Bilgi üzerine bilginin inşa edilip, dijital araçlarla saklanabildiği çağımızda, bir başkasının bizimle paralel düşünebildiği bir sistemde rastgeleliğin de yardımına güvenerek, karmaşık görülen kavramlar arası ilişkilerin aslında aynı dilden türediğini görmek artık mümkün görünmektedir. Çalışma sonucu gerçekleştirilen üretimin, kendi içinde bulunduğu zamandan ileriye doğru atılım göstermesi çalışmayı güncel tutmaktadır. Çalışma sonucu üretilen sistemi kurarken çağın getirdiği dijital teknolojik gelişmelerden yararlanarak, üretilenin zamansız hale getirilmesi amacına ulaşıp ulaşılmadığını zaman faktörü gösterecektir. Çalışmanın esnekliği, şeffaflığı ve kendi kendini taşıması tam da güncel ütopya kavramının barındırdığı özellikleri taşımaktadır. Fikir tohumu olarak ortaya atılan çalışma içinde barındırdığı bilgiyi şimdiden ileri bir geleceğe taşımıştır. Bilginin taşınmasının artık fiziksel bir güç gerektirmediğini görmek elde edilen sonuçlardan biri olmuştur. Böyle bir taşımacılık sistemi mümkünken, mimarlıkta güncel ütopyalar gibi Batı'da konuşulmaya başlanan bir kavramın Türkiye'de de Türkçe konuşulması, tartışılması, reddedilmesi ya da kabul

görmesi ve çağı yakalaması önemsenen sonuçlardan biridir. Bu bağlamda Venedik Bienal'inde ütopya kavramı hakkında söylenen önemli hale gelmektedir. "Ütopyanın aslında mimari bir mekana ihtiyacı yoktur. Tartışmalar, konu hakkında buluşmalar en az bu konudaki kitaplar kadar değerlidir. Ütopyacı düşünceye bir katalizör olarak bakılır ve pek çok konu bu düşünce süzgecinden geçirilerek tartışılır." [Url-26] Tez çalışmasının ortaya koymak istediği güncel ütopyalar kavramı hakkında konuşabilme amacına erişim sürecinde kullanılan araştırma yöntemleri de Venedik Bienali'nin söylemini destekler niteliktedir.

Tezi yazanın araştımacı-mimar rolünün yanında üstlendiği katalizör olma rolü de çalışmanın amacına hizmet etmiştir. Buna ek olarak, mimarın bir takım oyuncusu gibi davrandığı ve disiplinerarası ilişkiler kurduğu çalışma süresince en temelde ortaya çıkan sonuç, mimarın artık kullanıcıdan ayrı ve izole bir yerde bulunmadığı, kendisinin de içinde yer aldığı bir ağda konumlandığıdır. Mesleki sınırların eridiği ve yok olduğu bu ağ içinde artık mimar ya da diğer mesleklerden söz etmek yerine, vurgulanması gerekenin ilişkilerden oluşan bu ağın olması gerektiği düşünülmektedir. Yapanın, edenin, yazanın ya da referans verilenin kaybolmaya başladığı ve bilginin kamu yararına açıldığı çağımızda, mimarların tasarım süreçlerini şeffaf hale getirmesi mümkün ve gerekli görülmektedir. Çalışmanın internet kullanarak eriştiği şeffaf olma ve zamansızlığa erişme durumu da tam olarak bunu kanıtlar niteliktedir.

Çalışmada elde edinilen bir başka sonuç ise, güncel ütopya kavramı hakkında yapılacak bundan sonraki araştırmalarda artık internetin rolünün araştırılmasının bir gereklilik olacağıdır. Tarihi çok eskilere dayanmayan internetin, nelere kaynaklık edebileceği ve potansiyelleri hakkında yapılan araştırmalar sürse de, ütopyacı düşüncelerin konumlanacağı bu mekanın ve içerdiği bilginin ne denli büyük bir deney olabileceği henüz ortaya çıkmamıştır. Yaşama şeklimizi değiştiren internetin, pek çok toplumsal ayaklanmaya yardımcı olduğu görülen çağımızda, mimarların da yaşadığı krizleri çözmek ve seslerini duyurmak için bu aracı kullanması bir yol olarak görülebilir. Bu nedenle ütopyacı düşünen mimarların da internet kullanımını; blog yazmak, kendi internet sitelerini oluşturmak gibi amaçlarla mevcut duruma izinsiz müdahalesi (hack) önemsenen bir sonuçtur. Bu bağlamda mimarın bir bilgisayar korsanı gibi davranması anlamlı hale gelmektedir. Bilgisayar korsanının bilgiye erişme arzusu ve onu yayma, adapte etme ve halka açma çabası, mimar için de bilgi kullanma alanında örnek alması gereken bir davranış biçimi olmalıdır.

İleriye dönük çalışmalar için, güncel ütopyalar kapsamında bilgisayar oyunları konusu ele alınabilir. Sürekli yenisi çıkan ve mekan kurgularının ütopya kurguları olduğu bu sektördeki pek çok atmosfer geleceğin şehirleri gibi durmaktadır. Bu nedenle geleceğin mimarlarının iyi birer bilgisayar oyunu oynayıcısı olduğunu öne sürmek mümkün gözükmektedir. Simüle edilmiş ve çağdaş hatta fütüristik mekan kurguları içeren bu dünyaları iyi kavrayabilen mimarlar, güncel ütopyalar üretmekte olacaktır. Buradan hareketle Huizinga'nın Homo Ludens, oyun oynayan adamını, temel alan bir araştırma üzerinden bilgisayar oyunlarına uzanan bir metinde de güncel ütopyalara yer verilebilir.

Bir başka araştırma konusu örneği de Juan Ignacio (“Iñaki”) Vázquez'in "The Internet of Things: Outlook and Challenges" makalesinde yer verdiği Wikicity kavramı olabilmektedir. Wikipedia gibi işleyen bu şehirde, her şeyi değiştirme dönüştürme şansı vardır. Wikipedia'dan tek farkı kimi fiziksel araçların da şehirde var olması ama internet aracılığı ile sanal ortamda bulunabilmesidir. Özgür şehir olan Wikicity kendi toplumuna şehire müdahale hakkı tanıdığı için güncel ütopyalar konusunda geliştirilebilecek bir örnek olmaktadır.

Sonuç olarak, pek çok disiplinin etkin kullandığı internet ortamında, Türkiye'de mimarlık hakkında yeterli dinamik yayın olup olmadığı sorgulanmalıdır. Bu bağlamda akademisyenlerin yayınlarını, öğrencilerin projelerini, özetle her kesimin bildiği kadarını koyabildiği erişilebilir bir platform güncel ütopyalara verilebilecek en iyi örneklerden biri olarak görülebilir. Bunu gerçekleştirmeyi amaç edinmiş ütopyaLAB, güncel ütopya kavramı bilgisinin üretildiği, kategorilendiği, saklandığı ve tekrar tekrar kullanıldığı bir ortam olarak bir başlangıç olarak kabul edilebilir.

KAYNAKLAR

Alberts, D. S., D. S. Papp ve W. T. Kemp III. (1997). The Technologies of the Information Revolution. D. S. Alberts ve D. S. Papp, Editörler, '*The Information Age: An Anthology of Its Impact and Consequences.*' CCRP Publication Series, s.36-50.

Arslan, M. (2006a). *20. Yüzyıl Teknolojik Ütopyalarının, Hareketlilik, Esneklik/Uyabilirlik ve Teknoloji Kavramları* (yüksek lisans tezi).

Arslan, M. (2006b). *20. Yüzyıl Teknolojik Ütopyalarının, Hareketlilik, Esneklik/Uyabilirlik ve Teknoloji Kavramları* (yüksek lisans tezi).

Aşut, S. (2010). *Çağdaş Mimari Tasarım Araçları Kapsamında Açık Kaynak Girişimi*. (yüksek lisans tezi).

Atılgan, D. (2006). *Gelişen Tasarım Araç ve Teknolojilerinin Mimari Tasarım Ürünleri Üzerindeki Etkileri*. (doktora tezi).

Bal, M. (2002). Travelling Concepts in The Humanities: A Rough Guide, Toronto, s.24.

Berkel, van B. (2005). *Design Intelligence*, Eds. Riewe, R., Space condition : international architectural symposium on occasion of the 'LatentUtopias' exhibition, Wien, Springer. s.118.

Björgvinsson, E., Ehn, P. ve Hillgren, P.A. (2010) Participatory Design and "Democratizing Innovation". In: Proceedings of PDC '10. ACM Press.

Bloch, E. (1995). The Principle of Hope. Cambridge, Mass ve London, s.15.

Bloch, E. (1996). *Something's Missing: A Discussin between Ernst Bloch and Theodor W. Adorno on the Contradictions of Utopian Longing*, içinde The Utopian Function of Art and Literature, Cambridge, Mass ve London, s. 1-17.

Broadbent, J. (2003). Design Education in the Information Age, *Journal of Engineering Design*, Sayı 4:4, s. 439-446.

Bødker, S. (1996). Creating Conditions for Participation: Conflicts and Resources in

Systems Development. *Human-Computer Interaction*. Vol: 11, No.3, s. 215–236.

Case, J. (1996). The Friction-Free Economy. *Inc Magazine.* Alındığı tarih: 13.04.2014, adres: ttp://www.inc.com/magazine/19960601/1690.html

Chapman, J. & Gant, N. (2007a). Editörler, Designers, Visionaries & Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays, Earthscan, London.

Chapman, J. & Gant, N. (2007b). Editörler, Designers, Visionaries & Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays, Earthscan, London.

Chapman, J. & Gant, N. (2007c). Editörler, Designers, Visionaries & Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays, Earthscan, London.

Demirkan, M. (2005a). TARİH, Ütopik Bilincin Kutsaldan Profana Önlenemez Özgürlesmesi, s. 45, *Journal of istanbul Kültür University*, 2005/1, s. 46.

Demirkan, M. (2005b). TARİH, Ütopik Bilincin Kutsaldan Profana Önlenemez Özgürlesmesi, s. 45, *Journal of istanbul Kültür University*, 2005/1, s. 45.

Dostoğlu, N.T. (2001). Ütopya, Kent ve Mimarlık Üzerüne Düsünceler, Arradamento Mimarlık, Sayı: 2001/5, s. 73-76.

Duncombe, S. (2012a). *Imagining No-Place, The Subversive Mechanics Of Utopia*, Eds. Gether, C., Hoholt, S. ve Laurberg, M., Utopia&Contemporary Art, ARKEN Museum of Modern Art, Skovvej, s.13.

Duncombe, S. (2012b). *Imagining No-Place, The Subversive Mechanics Of Utopia*, Eds. Gether, C., Hoholt, S. ve Laurberg, M., Utopia&Contemporary Art, ARKEN Museum of Modern Art, Skovvej, s.55.

Duncombe, S. (2012c). *Imagining No-Place, The Subversive Mechanics Of Utopia*, Eds. Gether, C., Hoholt, S. ve Laurberg, M., Utopia&Contemporary Art, ARKEN Museum of Modern Art, Skovvej.

Duncombe, S. (2012d). *Imagining No-Place, The Subversive Mechanics Of Utopia*, Eds. Gether, C., Hoholt, S. ve Laurberg, M., Utopia&Contemporary Art, ARKEN Museum of Modern Art, Skovvej.

Drucker, P., (2005a). *Design Intelligence*, Editörler, Riewe, R., Space condition : international architectural symposium on occasion of the 'LatentUtopias' exhibition, Wien, Springer.

Drucker, P., (2005b). *Design Intelligence*, Editörler, Riewe, R., Space condition : international architectural symposium on occasion of the 'LatentUtopias' exhibition, Wien, Springer.

De Landa, M. (2002). *Deleuze and the use of Genetic Algorithm in Architecture, Architectural Design : Contemporary Techniques in Architecture*, Vol: 72, No.1, Wiley Academy, London.

Ehn, P. ve Kyng, M. (1991). Cardboard Computers: Mocking-it-up or Hands-on the Future. In: Greenbaum, J. and Kyng, M. Editörler, Design at Work, Laurence, Erlbaum Associates, New Jersey. s.169–196.

Eno, B. (2006). Free Thinking Festival, Opening Lecture, Broadcast on BBC radio 3, Friday. Alındığı tarih: 3 Kasım 2006, adres: www.bbc.co.uk/radio3/freethinking2006/pip/132yy/

Erdem, E. (2005). Tarihte Ütopya ve Mimarlık İlişkisi, *Mimarist*, yıl:5, sayı: 18, s. 78-83.

Fischer, G. (2004). Social Creativity: Turning Barriers into Opportunities for Collaborative Design. In: Proceedings of PDC 2004, s. 152–161.

Frazer, J., (1995). Evolutionary Architecture, Architectural Association, London, s. 79.

Friedman, J. (2000). The Good City: In Defense of Utopian Thinking, International *Journal of Urban and Regional Research*, Sayı: 24, s. 460-472.

Gether, C. (2012). *Utopia & Contemporary Art*. Eds. Gether, C., Hoholt, S., ve Laurberg, M., Utopia and The Contemporary Art. ARKEN Museum of Modern Art, Skovvej, s. 9.

Gonzalez, F. (2013). Knowledge Banking for a Hyperconnected Society. BBVA Publisher, Spain.

Hadid, Z. ve Schumacher, P. (2002). Latent Utopias, Introduction to: LATENT UTOPIAS - Experiments within Contemporary Architecture. *Lectures & Interviews - Theorizing Architecture.* Alındığı Tarih: 22.11.2013, adres: http://www.patrikschumacher.com/Texts/latent.htm

Hardt, A. ve Negri, A. (2000). Empire Cambridge, Harvard University Press, Debating Empire, Editörler. Gopal Balakarishnan, London and New York, (2003).

Harvey, D. (2000). Spaces of Hope, Edinburgh University Press, Edinburgh.

Havemann R. (1982). Yarın / Sanayi toplumu Yol Ayrımında Eleştiri ve Gerçek Ütopya, Çev: Erol Özbek, s.63, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Jalving, C. (2012). Utopia In The Eye Of The Beholder, A Theoretical Perspective, Gether, C., Hoholt, S., ve Laurberg, M., Editörler, '*Utopia & Contemporary Art*.' ARKEN Museum of Modern Art, Skovvej, Denmark, s. 29.

Kensing, F. (2003). Methods and Practices in Participatory Design, ITU Press, Copenhagen, Denmark.

Kirton, M. (1980). The Kirton Adaption-innovation inventory: a reply to Mulligan and Martin. *Psychological Reports*. Sayı: 46, s. 950.

Koolhaas, R. (2003). 'Utopia Station' in *Content*, Editörler. Rem Koolhaas and Brendan McGetrick, Taschen, Cologne, s. 393.

Krogerus, M., Tschappeler, R. (2012a). The Change Book. Kein und Aber AG, Zurich. s. 126-127.

Krogerus, M., Tschappeler, R. (2012b). The Change Book. Kein und Aber AG, Zurich. s. 129.

Kumar, K. (2005). Ütopyacılık. (Çev.) Ali Somel. Ankara: İmge Kitabevi.

Kuutti, K., Keinonen, T., Norros, L. ve Kaasinen, E. (2007). Älykäs ympäristö suunnittelun haasteena. In: Kaasinen, E. and Norros, L. (Eds.). Älykkäiden ympäristöjen suunnittelu: Kohti ekologista systeemiajattelua, Teknologiateollisuus, Helsinki, Finland. s. 32–51.

Laurbeg, M. (2010). The return of the Imaginary, Utopian Impulses in Contemporary art, pp. 17, Eds. Gether, C., Hoholt S. and Laurberg M., ARKEN Museum of Modern Art, Skovvej.

Levitas, R. (2010). The Concept Of Utopia, International Academic Pubishers, Bern, s. 175.

Lynn, G. (2005). *Design Intelligence*, Eds. Riewe, R., Space condition : international architectural symposium on occasion of the 'LatentUtopias' exhibition, Wien, Springer. s. 94.

Mannheim, K. (2002). Ideoloji ve Ütopya, Ankara, Epos Yayinlari.

Margolin, S., ve Margolin, V. (2002). A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, Sayı: 18, No: 4, Sonbahar, Massachusetts Institute of Technology Press.

Mitchell, W. (1996). City of Bits, Space, Place, and the Infobahn, The MIT Press, s. 22.

Merrifield, A. (2000). The Dialectics of Dystopia: Disorder and Zero Tolerance in the City, *Internetional Journal of Urban and Regional Research*, Sayı: 24, s. 473-489.

Nichols, D.M. ve Twidale, M.B. (2006). Usability processes in open source projects.

Software Process: Improvement and Practice 11(2), s. 159–162.

Ojalvo, R, (2008). *Enformasyon Toplumunda Kentte Olmanın Yeni Biçimleri ve Kent Anlayışının Dönüşümü, (*yüksek lisans tezi).

Papanek, V. (1970). Design for the Real World, s. 213.

Petrol Krizi. (2012). *Vikipedi*. Alındığı tarih: 25.02.2014, adres: http://tr.wikipedia.org/wiki/Tart%C4%B1%C5%9Fma:1973_Petrol_Krizi

Reid, D. and Reid, F. (2005). Online focus groups. *International Journal of Market*

Research. Vol. 47, No.2, s. 131–162.

Reiner, T.A. (1963). The Place of the Ideal Community in Urban Planning, University of Pennsylvania Pres, Philadelphia, 1963, s. 16.

Rouillard, D. (2003a). Mimari. çev. Turhan Ilgaz. Riot-Sarcey, M., Bouchet, T., ve Picon, A., Editörler, Ütopyalar Sözlüğü, Sel Yayıncılık, İstanbul, s. 171.

Rouillard, D. (2003b). Mimari. çev. Turhan Ilgaz. Riot-Sarcey, M., Bouchet, T., ve Picon, A., Editörler, Ütopyalar Sözlüğü, Sel Yayıncılık, İstanbul, s. 171.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, Sayı: 4, s. 5-18.

Sevinç, A. (2004). Ütopya: Hayali Ahali Projesi, Okuyan Us Yayınları, İstanbul.

Soygeniş, M. (2012a). Mimarlık Yaşamın İçinden, Birsen Yayınevi, İstanbul.

Soygeniş, M. (2012b). Mimarlık Yaşamın İçinden, Birsen Yayınevi, İstanbul s.55.

Speaks, M. (2005). *Design Intelligence*, Editörler. Riewe, R., Space condition : international architectural symposium on occasion of the 'LatentUtopias' exhibition, Wien, Springer.

Stalder, F. ve Hirsh, J. (2002). Open Source Intelligence, *First Monday*, Vol.7, No. 6.

Tanyeli, U. (2004). Mimarlık dili değişirken Türkiye. *Mimarlık Dergisi Boyut Yayıncılık*. Alındığı tarih: 9 Ekim 2005, aındığı adres: http://www.felsefeekibi.com/forum/forum_posts.asp?TID=35507&PN=2

Tanyeli, U. (2006). Söhret Tarihinin Son Evresi: Star, Kavram: Mimarlıkta Star,

Arradamento Mimarlık 2006/01, s.36-37.

Toorn, R. (2004). *No More Dreams? The Passion for Reality in Recent Dutch Architecture... and Its Limitations*, Architecture in the Netherlands Yearbook, Nai Publishers, Rotterdam, s. 7.

Url-1 < *http://www.magasin3.com/wp-content/gallery/andrea%20zittel/magasin3_zitte_az_west_2010.jpg*>, alındığı tarih: 01.04.2014.

Url-2 <*http://www.yatzer.com/assets/Article/2049/images/RETHINK-contemporary-art and-climate-change-at-national-gallery-of-denmark-yatzer_19.jpg*>, alındığı tarih: 01.04.2014.

Url-3 <*http://www.archdaily.com/tag/electroencephalography*/>, alındığı tarih: 12.12.2013.

Url-4 <*http://www.sorryoutofgas.org/*>, alındığı tarih: 15.01.2014.

Url-5 <*http://www.kentyasam.com/bruno-tautun-eserleri-sergilenecek-anlatilacak-hbrfoto-2009-20090402013229.jpg*>, alındığı tarih: 22.02.2014.

Url-6 <*http://4.bp.blogspot.com/-o9kx7wHA dU/UXlssAtMGUI/AAAAAAAAEAg/uM9GebbubDM/s1600/178.JPG*>, alındığı tarih: 22.02.2014.

Url-7 < *http://www.veech-vma.com/category/media-architecture/*>, alındığı tarih: 102.10.2013.

Url-8 <*http://img.weburbanist.com/wp-content/uploads/2010/08/Blobitecture_11.jpg*>, alındığı tarih: 21.04.2014.

Url-9 <*http://bfi.org/about-bucky/resources/everything-i-know/eik-session-12/eik-session-12-part-7*>, alındığı tarih: 02.01.2014.

Url-10 <*http://www.telekom.com.tr/v2/bilgi-kosesi/388-a-kaynak-kodlu-yazlar*>, alındığı tarih: 12.12.2013.

Url-11 <*http://www.telekom.com.tr/v2/bilgi-kosesi/388-a-kaynak-kodlu-yazlar*>, alındığı tarih: 12.12.2013.

Url-12 <*http://www.reddit.com/*>, alındığı tarih: 02.05.2014.

Url-13 <*http://stackoverflow.com/*>, alındığı tarih: 02.05.2014.

Url-14 < *http://openarchitecturenetwork.org/*>, alındığı tarih: 02.05.2014.

Url-15 <*http://opendesignnow.org/index.php/article/libraries-of-the-peer-production-era-peter-troxler/*>, alındığı tarih: 13.03.2014.

Url-16 < *http://opendesignnow.org/index.php/article/creation-co-user-participation-in-design-pieter-jan-stappers-co/*, alındığı tarih: 13.03.2014.

Url-17 < *http://opendesignnow.org/index.php/article/creation-co-user-participation-in-design-pieter-jan-stappers-co/*>, alındığı tarih: 13.03.2014.

Url-18 < *http://co-utopias.blogspot.com.tr/2014/03/tepki-mimarlg.html*>, alındığı tarih: 16.03.2014.

Url-19 <*http://utopyalab.com/?s=bili%C5%9Fim&submit=Git*>, alındığı tarih: 01.05.2014.

Url-20 <*http://utopyalab.com/2014/04/28/bilgisayar-oyunu-utopya-kurgusu/*>, alındığı tarih: 02.05.2014.

Url-21 <*http://utopyalab.com/*>, alındığı tarih: 03.05.2014.

Url-22 < *http://utopyalab.com/*>, alındığı tarih: 04.05.2014.

Url-23 <*http://opendesignnow.org/index.php/article/design-and-government-bert-mulder/*>, alındığı tarih: 04.05.2014.

Url-24 <*http://utopyalab.wordpress.com/wp-admin/index.php?page=stats*>, alındığı tarih: 27.04.2014.

Url-25 < *https://www.coursera.org/about/*>, alındığı tarih: 02.02.2014.

Url-26 <*http://www.e-flux.com/projects/utopia/about.html*>, alındığı tarih: 05.11.2013.

Vanattenhoven, J. and Jans, G. (2007). Enhancing Social Interaction and User Participation in the Development of Social Applications. In: The workshop "Supporting non-professional users in the new media landscape", CHI 2007, April 28 – May 3, 2007. San Jose, USA.

Van Abel, B., Klaassen, R., Evers, L. ve Troxler, P. (2011). *Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive*. BIS publishers, Amsterdam. Alındığı tarih: 21.02. 2013, adres: http://opendesignnow.org

Von Hippel, E. and Von Krogh, G. (2003). Open Source Software and the "Private-Collective" Innovation Model: Issues for Organization Science. *Organization Science*, Vol.14, No.2, s. 209–223.

Vitruvius, Mimarlık Üzerine On Kitap, çev. Suna Güven, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, YEM Yayın, 1998, 3. Baskı, İstanbul, 6. kitap, 5. paragraf.

Wachsmann, K. (1991). Yedi Tez, *20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar*, Der: Ulrich Conrads, s.134, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, İstanbul.

Walker, J., ve Chaplin, S. (1997). Visual Culture. Manchester University Press, Manchester, s.165-166.

Weiss, R. (2005). "Utopiary", *Thinking Utopia: Steps into Other Worlds*, Eds., Jörn Rüsen and Michael Fehr and Thomas W. Rieger, New York and Oxford, s. 190-204.

Williams, R. (1989). İkibin'e Doğru, Çev: Esen Tarım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, s. 82-83.

Wood, J. (2005). The tetrahedron can encourage designers to formalize more responsible strategies. Draft of a paper submitted for the (2005) *"Journal of Art, Design & Communication"*, Vol. 3, Sayı 3, Eds., Linda Drew, UK, ISSN: 1474273X Page 1 of 25, Alındığı adres: http://metadesigners.org/

Wood, J. (2003). The Wisdom of Nature = The Nature of Wisdom. Could design bring human society closer to an attainable form of utopia?. Paper presented at 5th European Design Academy conference, 28-30 April 2003, Barcelona

EKLER

EK A : Mimarlıkta Güncel Ütopyalar Anket Soruları ve Sonuçları

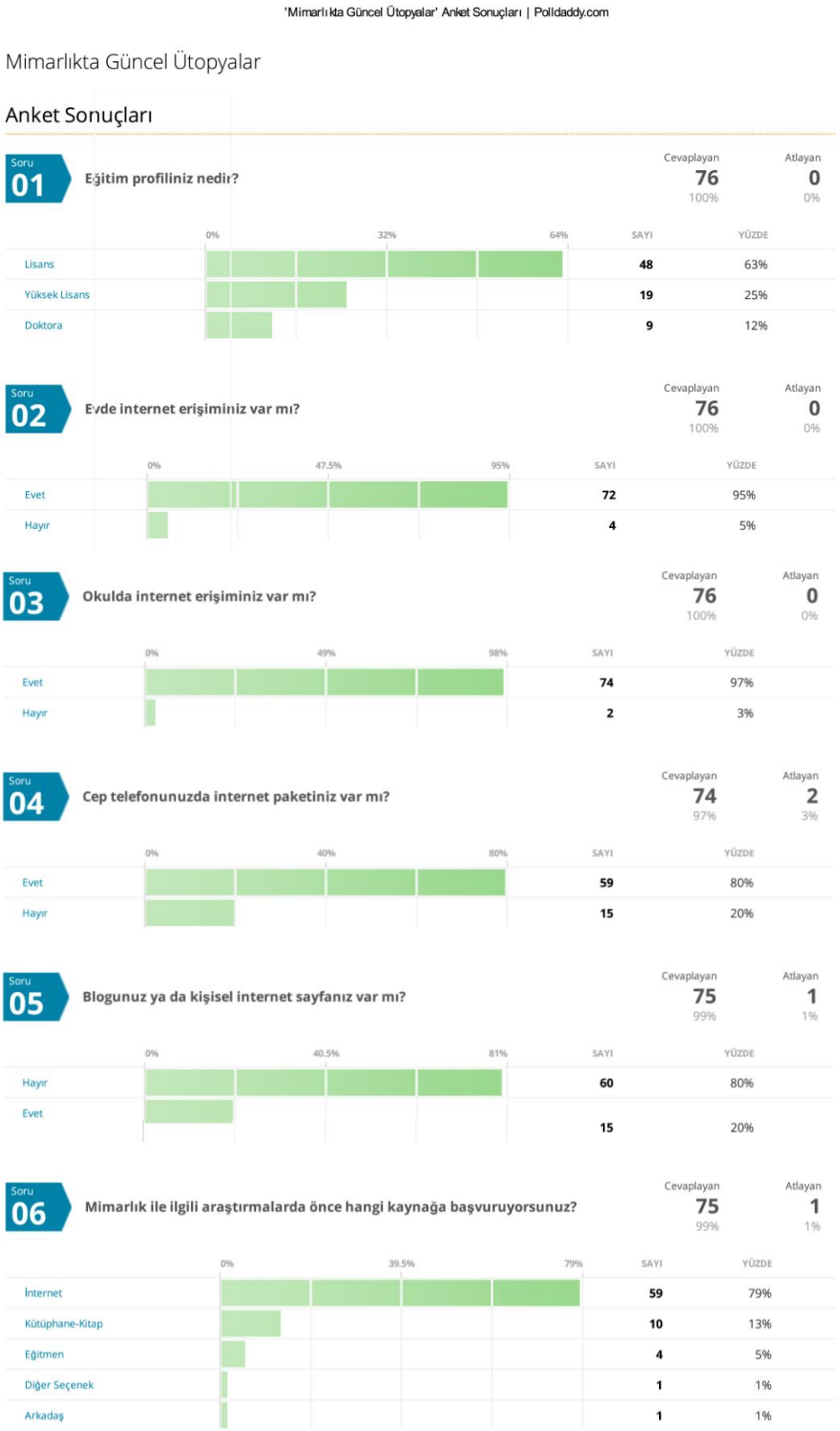
EK B: ütopyaLAB' in değindiği kavramlardan örnekler

EK C: ütopyaLAB yazı örnekleri ütopyaLAB kullanıcı paneli anlatımı

EK D : ütopyaLAB kullanıcı paneli anlatımı

EK E : ütopyaLAB yönetici paneli anlatımı

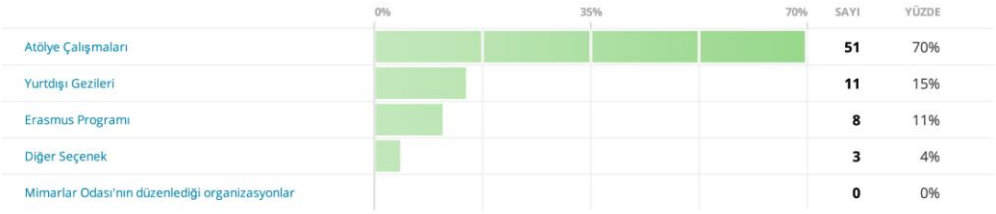
EK A


'Mimarlıkta Güncel Ütopyalar' Anket Sonuçları | Polldaddy.com
Mimarlıkta Güncel Ütopyalar
Anket Sonuçları
Soru 01
Eğitim profiliniz nedir?
Cevaplayan 76 100%
Atlayan 0 0%
0% 32% 64%
SAYI YÜZDE
Lisans 48 63%
Yüksek Lisans 19 25%
Doktora 9 12%
Soru 02
Evde internet erişiminiz var mı?
Cevaplayan 76 100%
Atlayan 0 0%
0% 47.5% 95%
SAYI YÜZDE
Evet 72 95%
Hayır 4 5%
Soru 03
Okulda internet erişiminiz var mı?
Cevaplayan 76 100%
Atlayan 0 0%
0% 49% 98%
SAYI YÜZDE
Evet 74 97%
Hayır 2 3%
Soru 04
Cep telefonunuzda internet paketiniz var mı?
Cevaplayan 74 97%
Atlayan 2 3%
0% 40% 80%
SAYI YÜZDE
Evet 59 80%
Hayır 15 20%
Soru 05
Blogunuz ya da kişisel internet sayfanız var mı?
Cevaplayan 75 99%
Atlayan 1 1%
0% 40.5% 81%
SAYI YÜZDE
Hayır 60 80%
Evet 15 20%
Soru 06
Mimarlık ile ilgili araştırmalarda önce hangi kaynağa başvuruyorsunuz?
Cevaplayan 75 99%
Atlayan 1 1%
0% 39.5% 79%
SAYI YÜZDE
İnternet 59 79%
Kütüphane-Kitap 10 13%
Eğitmen 4 5%
Diğer Seçenek 1 1%
Arkadaş 1 1%

Soru 07

Mimarlık eğitiminiz süresince en çok beslendiğinizi düşündüğünüz çalışmalar/geziler/organizasyonlar nelerdir?

Cevaplayan 73 (96%) Atlayan 3 (4%)

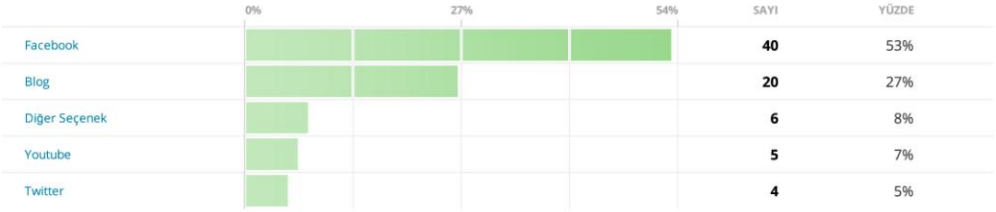


	SAYI	YÜZDE
Atölye Çalışmaları	51	70%
Yurtdışı Gezileri	11	15%
Erasmus Programı	8	11%
Diğer Seçenek	3	4%
Mimarlar Odası'nın düzenlediği organizasyonlar	0	0%

Soru 08

Mimarlık eğitiminiz süresince en çok hangi sosyal medya kaynaklarını kullanıyorsunuz?

Cevaplayan 75 (99%) Atlayan 1 (1%)

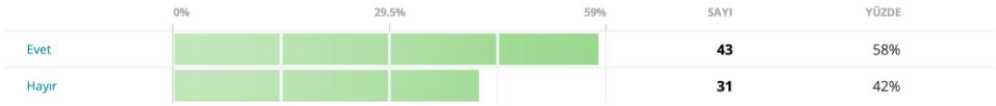


	SAYI	YÜZDE
Facebook	40	53%
Blog	20	27%
Diğer Seçenek	6	8%
Youtube	5	7%
Twitter	4	5%

Soru 09

Bilgi toplumu hakkında bilgim var.

Cevaplayan 74 (97%) Atlayan 2 (3%)

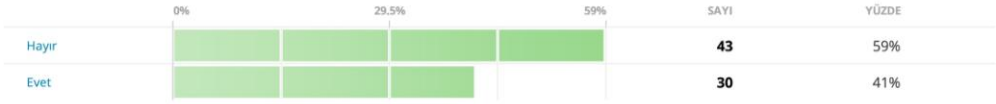


	SAYI	YÜZDE
Evet	43	58%
Hayır	31	42%

Soru 10

Sibermekan hakkında bilgim var.

Cevaplayan 73 (96%) Atlayan 3 (4%)

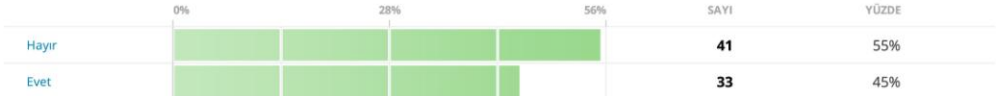


	SAYI	YÜZDE
Hayır	43	59%
Evet	30	41%

Soru 11

DIY (do-it-yourself) hakkında bilgim var.

Cevaplayan 74 (97%) Atlayan 2 (3%)

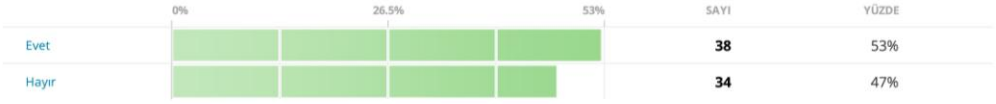


	SAYI	YÜZDE
Hayır	41	55%
Evet	33	45%

Soru 12

Hızlı prototip üretme hakkında bilgim var.

Cevaplayan 72 (95%) Atlayan 4 (5%)

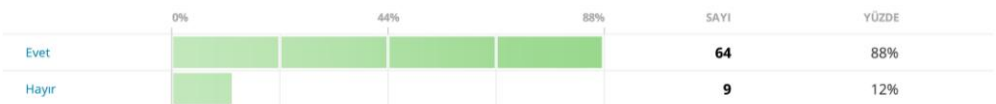


	SAYI	YÜZDE
Evet	38	53%
Hayır	34	47%

Soru 13

Nanoteknoloji hakkında bilgim var.

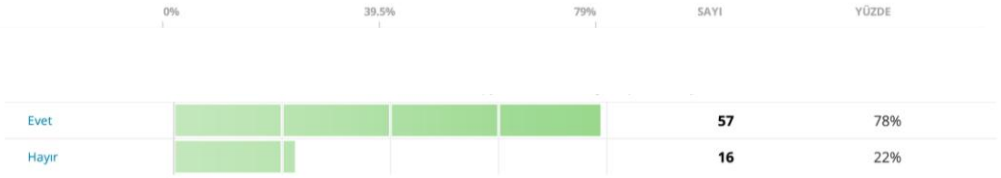
Cevaplayan 73 (96%) Atlayan 3 (4%)



	SAYI	YÜZDE
Evet	64	88%
Hayır	9	12%

Soru 14 **Biyoteknoloji hakkında bilgim var.**

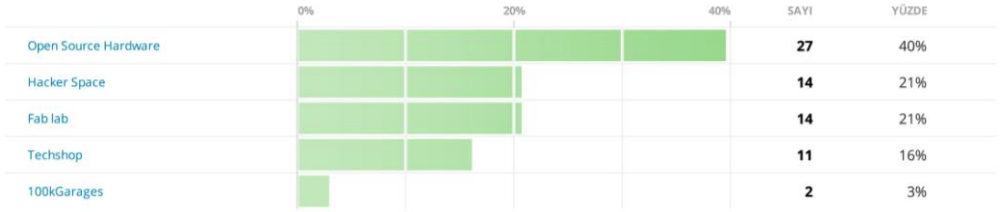
Cevaplayan 73 (96%) Atlayan 3 (4%)



	SAYI	YÜZDE
Evet	57	78%
Hayır	16	22%

Soru 15 **Aşağıdakilerden hangisi/ hangileri hakkında bilginiz var?**

Cevaplayan 42 (55%) Atlayan 34 (45%)

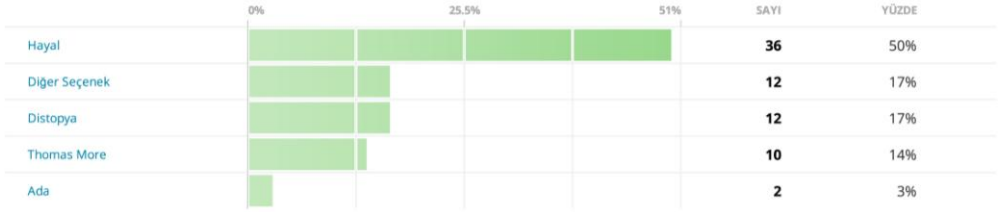


	SAYI	YÜZDE
Open Source Hardware	27	40%
Hacker Space	14	21%
Fab lab	14	21%
Techshop	11	16%
100kGarages	2	3%

SAYFA 5

Soru 16 **Ütopya denince aklınıza ilk gelen nedir?**

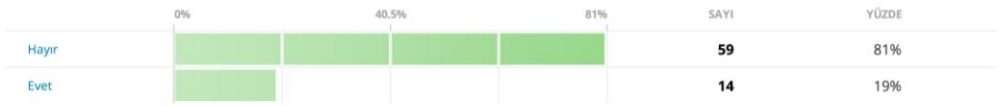
Cevaplayan 72 (95%) Atlayan 4 (5%)



	SAYI	YÜZDE
Hayal	36	50%
Diğer Seçenek	12	17%
Distopya	12	17%
Thomas More	10	14%
Ada	2	3%

Soru 17 **Güncel ütopya kavramını duydunuz mu?**

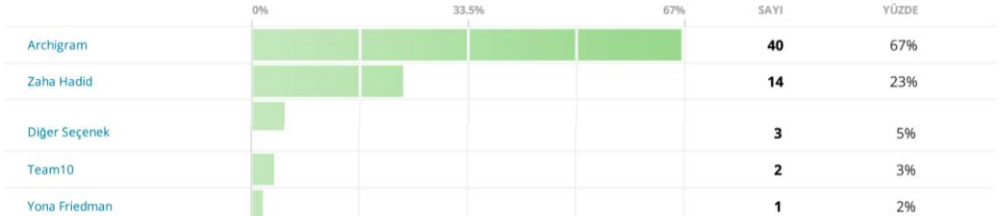
Cevaplayan 73 (96%) Atlayan 3 (4%)



	SAYI	YÜZDE
Hayır	59	81%
Evet	14	19%

Soru 18 **Mimarlıkta ütopya denince aklınıza ilk gelen mimar/mimarlık grubu nedir?**

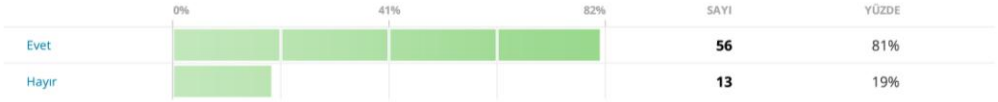
Cevaplayan 60 (79%) Atlayan 16 (21%)



	SAYI	YÜZDE
Archigram	40	67%
Zaha Hadid	14	23%
Diğer Seçenek	3	5%
Team10	2	3%
Yona Friedman	1	2%

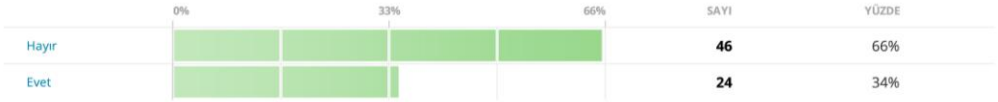
19 Mimarlık eğitiminiz süresince, bölüm derslerinde ütopya üzerine konuştunuz mu?

Cevaplayan 69 (91%) Atlayan 7 (9%)



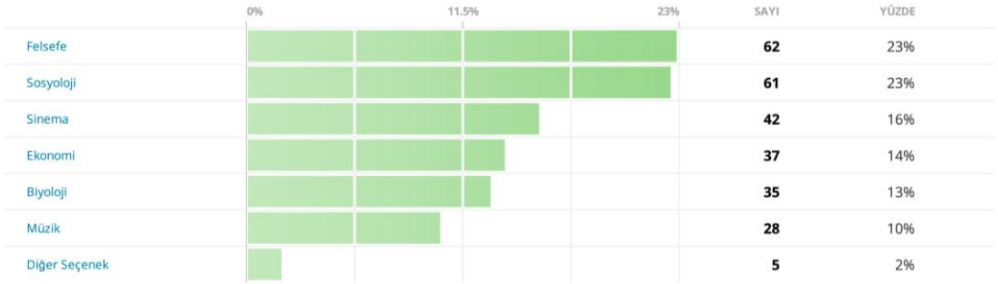
Soru **20** Mimarlık bölüm dışında aldığınız derslerde ütopyadan bahsedildi mi?

Cevaplayan 70 (92%) Atlayan 6 (8%)



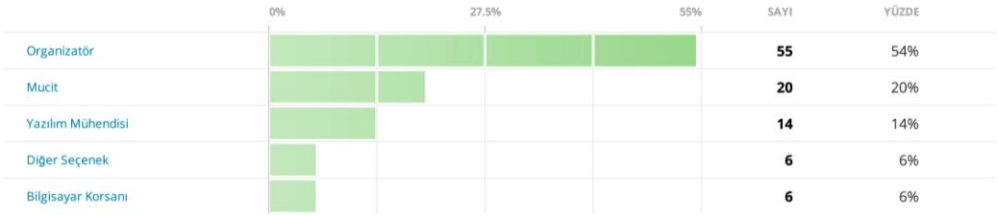
Soru **21** Mimarlığın hangi disiplinlerden beslendiğini düşünüyorsunuz? (*Zorunlu*)

Cevaplayan 70 (92%) Atlayan 6 (8%)



Soru **22** Mimarın dijital çağdaki yüklendiği rolü; (*Zorunlu*)

Cevaplayan 69 (91%) Atlayan 7 (9%)



Soru **23** Sonunda kurulacak internet ağı bilgi ortamı hakkında bilgi almak isterseniz, mailinizi yazınız.

Cevaplayan 43 (57%) Atlayan 33 (43%)

Bu sorunun altından e-posta almak isteyen kişilerin adresleri yer almaktadır. Çalışma gereği e-posta adresleri sadece araştırmacının elinden bulunmaktadır.

2 Salı, E Jth: 07PM

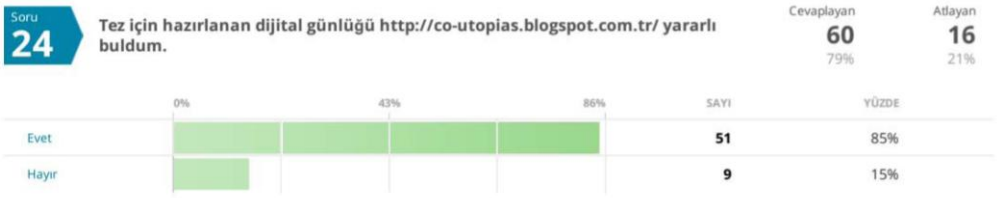
12 Pazartesi, E Jth: 39PM

1 Sunday, E Jth: 25PM

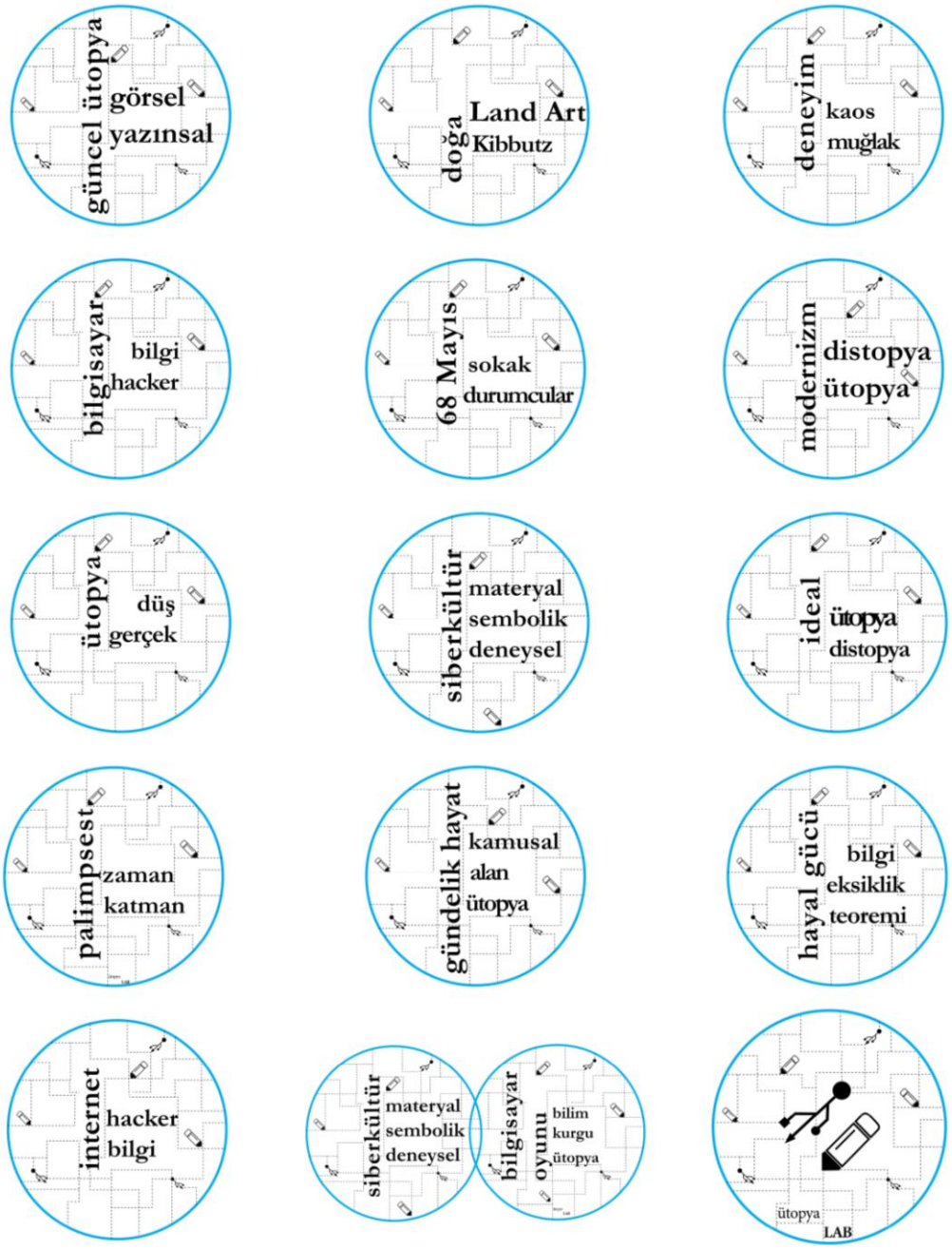
4 Cuma, E Jth: 11AM

2 Cuma, E Jth: 15AM

3 Perşembe, E Jrd: 03PM


Soru
24
Tez için hazırlanan dijital günlüğü http://co-utopias.blogspot.com.tr/ yararlı buldum.
Cevaplayan
60
79%
Atlayan
16
21%
0%
43%
86%
SAYI
YÜZDE
Evet
51
85%
Hayır
9
15%

EK B


güncel ütopya
görsel
yazınsal
doğa
Land Art
Kibbutz
deneyim
kaos
muğlak
bilgisayar
bilgi
hacker
68 Mayıs
sokak
durumcular
modernizm
distopya
ütopya
ütopya
düş
gerçek
siberkültür
materyal
sembolik
deneysel
ideal
ütopya
distopya
palimpsest
zaman
katman
gündelik hayat
kamusal
alan
ütopya
hayal gücü
bilgi
eksiklik
teoremi
internet
hacker
bilgi
siberkültür
materyal
sembolik
deneysel
bilgisayar
oyunu
bilim
kurgu
ütopya
ütopya
LAB

EK-C

Konu başlığı verilmiş yazı örneği;
Ütopyaların Uygulanabilirliği, Gizem Nalçacı, Felsefe Bölümü
link : http://utopyalab.com/2014/05/09/utopyalarin-uygulanabilirligi/, Alındığı tarih: 11.06.14

Uygulanabilirlik pratik hayatın bir sonucu olarak ortaya çıkar. Fakat pratik hayatta uygulanacak olan düşüncelerin daha önce teoride kurulması gerekir. Teorideki düşüncede belli bir amaca göre belirlenmelidir. Amaç akla uygun olmalıdır. Bir amacın akla uygunluğu onun pratik hayata uygulanmasını kolaylaştırır. Ütopyalar pratik hayattaki düşüncenin deneyle uygulanabilir olmasına uygun değildir. Çünkü bir toplum düzenini değiştirecek şekilde deneye tutmak imkansızdır.

Ütopik toplum anlayışlarında toplumsal kurumların işleyişi, insanlar arasındaki ilişkiler önceden tespit edilmiş kurallara göre düzenlenir. Ütopya içinde yaşayanlar onun kuralları dışına çıkamazlar. Ayrıca bireysel davranış ve düşüncelerde ütopik toplum içinde kaybolmuştur. Böylece tek yönlü mekanik bir toplum düzeni düşüncesinin ütopyalarda çıktığını görürüz. Ütopyalar gerçekte pratik hayatta gerçekleşme amacı güder. İlk defa ütopya terimini kullanan Thomas More ise düşüncelerinin gerçekleşmeyeceğinin farkındadır. Ütopya devletini uygulama alanına koyamayacağını ve bunun imkansızlığını dile getirmiştir.

Gerçekleşmesi olanaksız istekler olarak görülen ütopyalardan Huxley'in Cesur Yeni Dünyası ve Orwell'ın 1984'ü de gelecek hakkında kehanetlerde bulunurlar. Huxley teknik gelişmelerin insanları makinalaştıracağını ve duygu, düşüncenin ortadan kalkacağını düşünür. Orwell ise teknik gelişmenin iktidar şeçkinleri tarafından kullanılarak dikta ve baskının ağırlık kazanacağını ileri sürmüştür. 1984'te öngörülen toplum düzeni tam olarak gerçekleşmemiştir. Fakat dünyadaki bloklaşma, teknik gelişmeler ve insanlar üzerindeki baskılar artmıştır. 1984'te öngörülen birçok şey 1940'tan itibaren yavaş yavaş gerçekleşmiştir.

Aldous Huxley'i düşünmeye iten şey ise, o güne kadar görülmemiş pek çok değişikliğin çok hızlı şekilde yaşanmaya başlamasıdır. Bu yüzden Huxley gelecek için büyük bir karamsarlığa düşmüştür. En büyük endişesi hızla gelişmekte olan bilim ve teknolojinin faşizm, komünizm ve totaliter rejimler tarafından kötüye kullanılmasıdır. Eğer bu düşündüğü şey olursa bir toplumda değer verilen manevi

unsurlar, bireysellik ve insan ilişkilerinin düzelemeyecek bir şekilde bozulacağına inanmıştır. Huxley'in ütopyası iki önemli özelliğe sahiptir. İlk olarak sergilenen toplum ve yaşam bilimsel olarak kurulmuştur. İkincisi de toplum bireyi ve bireyselciliği mutluluğun tek nedeni olarak gören, denge ve faydacılık unsurları uğruna toplumu yok etmeyi amaçlayan bir devlet tarafından yönetilmektedir.
Ütopyaların gerçekleşemeyeceği görüşünün aksine, Huxley'in kehanetlerinin de gerçekleşmekte olduğunu görmekteyiz. Günümüz devletlerinde köleliği sevdirmek ve tek tip olmak gazete yayınlarına ve medyaya verilmiş bir görevdir. Hızlı büyümenin alıştırdığı tarzda yaşamaya devam edilirse, tepeden yönetilmeye tamamen razı olunan bir durum ortaya çıkacaktır. Bu durumda ise Huxley'in görüşlerinin belli bir kısmı değil tamamının gerçeklik kazanması çokta uzak değildir.

Yorumlar

Kişi : Bir Ütopik User olarak yazıyı beğendiğimi belirtmek isterim. Ancak yazının güncellenme ve revizyon alma zamanı gelmiş gibi duruyo :) Gelecek makinalarda değil insanlığın özünde yattığı tarihin tekerrürleri ile görülebilmektedir. Bir insanın ufak bir köşede yapmış olduğu kelebek çırpınışları uzak köşelerde kasırgalara sebep olduğunu en az benim kadar bu yazıyı okuyan arkadaşlar da biliyordur diye tahmin ediyorum. Varlık bilişsel ve duyuşsal zeka kuramları ile yeniden proğramlanamaz belki ama yönlendirilebilir. Unutmamak gerekir ki toplumlar asla ama asla sürü psikolojisinden kurtulamaz ve bu noktada Lider vasıflı kişiliklerin öngörüleri iLe aydınLık ya da çağ üstü geleceğimizin bizi beklediğini belirtebilirim.
(Web sayfanızı güzel Yıldız Teknik'te daha fazla insana ulaştırabileceğime inanabilirsiniz. Bilinçli olmak körü körüne zaman öLdürmekten daha iyidir. En azından rekabet edecek aklı ve vicdanı hür rakipler kazanabiliriz :))
Kişi : merhaba!! dediğin konu aklıma somut bir örnek olarak bir başka konuyu getirdi, o da bu yazı içinde bir mimarlık örneği http://utopyalab.com/2014/03/10/tepki-mimarligi-uretmek/#comments
Altındaki yorum da beni düşündürmüştü çünkü dediğin gibi sürü psikolojisinden kurtulmak mümkün değil gibi, evet. Örnekteki mimari ürün de önce ne güzel insanları toplanmaya iter gibi bir düşünceye sevk etse de, aslında toplu mutsuzluk da yaratabilir.

Lider vasıflı kişiler konusu da iki uca çekilebilir. Biri aklıma diktatörlüğü getiriyor ki bundan bahsedersek distopya betimlemesi yapmış oluruz. İkinci ucun ütopya ile sonlanmasını isterdim fakat tarihteki örnekler, Hitler'in Almanya'sı örneğin, önüme çıkıyor. Ne zaman bir lider ulusunun iyiliğini düşünse bu aşırı milliyetçi ütopya hayali birilerini ötekileştiriyor. Bir kişi bile mutsuzsa ütopyadan nasıl bahsederiz? diye soruyorum.
Teşekkür ederim, çabanız ve katkınız için, konuşmak mesele…

Konu başlığı verilmiş yazı örneği;
DOGVILLE UZERINE, Soner Sert, Sinema
link : http://utopyalab.com/2014/04/28/dogville/, Alındığı tarih: 11.06.14

Dedim ki sen sinema aşağı sinema yukarı konuşur durursun, üretirsin, afiyetle de izletirsin. Sinemada ütopya üzerine gel bir muhabbet edelim. Oh dedi konu derya. Haklısın dedim, bir sürü film döktük ettik. Dogville dedik en son. Bir garip izole teatral bir mekan... Derdi Sinema, yönetmen Soner Sert yazdı efenim, afiyetle buyurun. // Soner bu ara iş cinayetlerini konu alan kısa filmi Baba'nın gösterimini yapıyor. Mimar olarak şantiyeyi, iş güvenliğini tanırım fakat işin içinde olmayana anlatmak için sinema filmi en güzel yol. İzleyin, başka bir dünya. //
Sinemada ütopya ve distopya konusuna kuramsal bir giriş yapma taraftarı değilim. Tanımlama benim işim değil. Merak eden Wikipedia'dan baksın bir zahmet.
Heh, bilmeyenler baktıysa sinemada bunun bana göre tek örneği olan Lars Von Trier'in Dogville'inden bahsedeceğim.
Film, Grace adlı bir kadının mafya'nın elinden kaçarak Dogville isimli köye iltica etmesiyle başlamış oluyor. Dogville denen bu köy, kendisini dış dünyaya kapatmış, kendi içerisinde bir düzen tutturmuş ve köyde yaşayan bütün bireylerin bir yükümlülük ve paylaşımda bulunduğu ütopik bir dünyanın teatral tablosu gibidir. Zamanla bu ütopik köy, yavaş yavaş insanoğlunun içinde bulunan bütün kötü duyguları bir bir çıkarmaya başlıyor. Önceleri Grace köyde küçük işler, sonraları tüm köyün işlerini üstlenerek köy halkına manevi ve "kanuni" borcunu ödemeye çalışıyor. Grace'in zaman içinde şekillenen ve içinde sürekli bulunan bu denli iyi niyetine ve alçakgönüllüğüne rağmen küçük köy halkının onu bir köle gibi çalıştırması, erkeklerin onun üzerinden cinsel tatminlerini gidermesi, zenci bir

kadının engelli kızını ona baktırması, iki kişinin yapacağı işi tek başına üstlenmek zorunda kalması gibi distopik bir dünyayı ortaya çıkarıyor.
Seyircinin; daha doğrusu Trier'in seyirciye aşıladığı "köyü yakın, çoluk çocuk bırakmadan hepsini katledin" finali vuku buluyor. Mutsuz (?) mutlu son ile Dogville şehrindeki her bir insan öldürülüyor ama köy, tıpkı adı gibi Dogville kalıyor (ardında sadece bir köpeği bırakarak). Yani Trier, Amerikan toplumuna bir köpekten bile daha az değer verdiğini göstererek tarihin en büyük satirik ve protest filmlerinden birisini yaparak perdeden usul usul uzaklaşıyor.
Köye gelirsek... Her şey Amerikan rüyası gibi yapay, sahte ve kokuşmuş. Köy bir stüdyo. Evler birer boyalı çizgiden ibaret. Meyveler, sebzeler tamamen kolpa. Maden 5-6 tane derme çatma tahtadan ibaret. Köpek bir boyadan, kilise bir ilan panosundan, ayın yansıması bir maketten ibaret. Tek gerçek şey "köyün insanları". Onların da ne kadar gerçek olduğunun tahlilini Trier seyircisine bırakmış.
Sinema iyidir, izleyin azizim.

Bilgi amaçlı yazı örneği;
DIY (DO IT YOURSELF), Melis Baloğlu, Mimar
link : http://utopyalab.com/2014/04/28/diy-do-it-yourself-kendin-yap/, Alındığı tarih: 11.06.14

Bu gece arabamın kapısını takacağım yarın gaza basarım. Öyle bir durum aslında "Kendin Yap".
DIY geleneği amatör ruha dayanır. 20. yy ortalarında insanların evlerini onarmak amacıyla güçlerini birleştirmesiyle ortaya çıkar ve tv programlarının, dergilerin ve kulüplerden oluşan bir ağa dönüşür. İnsanlara kendi mobilyalarını yapmalarını, baraka inşa etmeyi, evlerini onarmayı öğretirler. DIY II. Dünya Savaşı sonrası bir neslin hayatı tekrar, kendi kendilerine inşa etme süreci olarak görülebilir. Savaş sonrası umutlarını yeşertmek için insanlar, nostaljik de olsa masum bir şekilde eski hayatlarına kavuşmak için amatör ruhla "kendin yap" a başlarlar. Başta bir yuva, ideal aile ve koruyucu baba figürünü destekleyen DIY, 1970'lerde kabuk değiştirir.
PUNK
Nasıl mı? Bir öncü olarak Jamie Reid ile. "Durumcuların anlayışını benimseyen, anarşist ruhlu sanatçı" gibi uzun bir tanımlamadan sonra işi daha iyi anlamak mümkün. Jamie, Sex Pistols , Never Mind the Bollocks albüm kapağını kendi

yaparak tavrını sergiler. Bireysel duruşunu ve anarşist tavrını kendi yöntemini icat ederek gösterir. Kraliçe II. Elizabeth'in dudağını emniyet pimi ile "kapar". Sanatın zengin iş piyasası ardında olmadan da yapıldığını gösterir. Daha çok Jamie Reid lazım gibi, ne dersiniz?

Peki, 21. yy'da DIY kültürü nerede?

Kaynaklar

Conran, Terence, Terence Conran's DIY by Design. London: Conran Octopus, 1989

McDermott, C. Design "The Key Concepts" Routledge , 2007

Röportaj üzerinden konuşma örneği;

Bilgisayar oyunu & ütopya kurgusu, Çağrı Çankaya, Grafik Tasarımcı

link : http://utopyalab.com/2014/04/27/cradle-oyun-kurgusunda-utopya/, Alındığı tarih : 11.06.14

Siberkültürden ve bilgisayar oyunlarından bahsetmişken (yazı link : http://utopyalab.com/2014/04/28/siberkultur/) bir bilgisayar oyunu üzerinden konuya biraz aşina olmaya çalıştım çünkü sembolik olarak siberkültür, yeni stratejileri önceden simülasyon olarak denemek için kullanıldığı döneme verilen ad ve başlıktan anlaşılacağı gibi bu duruma en iyi örnek bilgisayar oyunları. (yazı link : http://utopyalab.com/2014/04/27/cradle-oyun-kurgusunda-utopya/). Cradle ile ilgili mekan kurgusunu, neden ütopik özelliğe sahip olduğunu, oyun tasarımın nasıl bir süreç olduğunu ve daha başka oyun tavsiyeleri için işin mutfağından Tasarımcı/Sanatçı Çağrı Çankaya'ya sorayım dedim.

İlk merak ettiğim şey mekan kurgusu ile ilgili aslında. Moğol Çölü'nde bir yurt hemen aklıma izole olması nedeniyle kimi mimari ütopya fikirlerini getiriyor. Bu nedenle ilk sorum, Cradle'ın yapım süreci ne uzunlukta ve nasıl bir ekip bunu tasarlıyor? Örneğin ekipte bir mimar var mı?

Cradle tam olarak hangi tarihte geliştirilmeye başlandı hatırlamıyorum. Ortalama 3 yıldır üzerinde çalışıldığını söyleyebilirim. Ben projeye tam ortasından girdim. Ekip küçük. Oyun üzerinde gerçekten her gün çalışan insan sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor. Daha açık olmak gerekirse 3-5 arası değişen insan sayısı var. Ekipte haliyle mimar yok. Sadece temel adamlar var. Tasarımcı, animatör vb. Tabi motion capture, ses kayıtları vb şeyler için destek olan insanları da eklersek sayı 15'e

çıkabilir. Bu da gene gülünç bir rakam çünkü bugün AAA sınıfı değimiz büyük yapım oyunlar yüzlerce insanın beraber çalışmasıyla üretiliyor. Tabi Cradle bağımsız bir geliştirici tarafından yapılıyor. Onun sınıfında olan bir çok başka oyun var. Bağımsız oyun stüdyoları genelde satış odaklı olmayan küçük bütçeyle yaratıcı yapımlar üretmeye çalışan ekiplerdir. Journey, Fez, Limbo ilk aklıma gelen diğerleri.

Ekip işi ve organizasyonu zor bir süreç olsa gerek, bu her meslek grubu için geçerli olsa da bir oyun tasarlarken zorluklar neler? Sen bu ekibe hangi aşamada katıldın ve adapte olmak kolay oldu mu?

Daha önce başka bir oyun şirketinde de tecrübem olduğu için ilk sefere göre daha iyiydim. Sürekli iş değiştirdiğim için de bu işin biraz kaşarı olmuştum. Kısıtlı sürem olduğu için ve bu oyun iyi bir arkadaşımın en büyük hayali olduğu için elimden geldiğince oyuna çok katkıda bulunmak ve arkadaşları rahatlatmak istedim.

Ekipte senin rolün neydi?

Oyun için genel olarak karakter ve level dokuları yaptım. Bunun dışında her bölümün kendine has bir logosu var. Onları ben tasarladım. Bir de Tabaha adlı karakteri canlandırmak için motion capture yaptım.

Kadın robot karakterinin teninin dokusunu tasarlarken neleri göz önünde bulundurdun? Açıkçası, dijital çağ'da artık herkes siborg gibi geliyor bana, en iyi örneği de doping alan sporcular... Tenleri insanteni olsa da, vücutlarının geçirdiği başkalaşım onları yarı makineleştiriyor sanki. Kadın robot için senin bir örneğin var mıydı?

Ilya zaten karakterin bir çizimini yapmıştı. Roman adlı arkadaşta 3D modellemişti. Benim yapmam gereken o 3D modele kaplanacak şekilde İlya'nın çizimini referans alarak doku üretmekti. Kadın karakterler üzerinde çalışmak her zaman eğlenceli olmuştur benim için.

Oyunda silah yok, öldürme yok. Böyle alternatif bir dünya ölümü oldukça sıradanlaştırıyor. Peki olur mu böyle oyun? Fazla mı iyimser ne dersin?

Oyun bence pek satmayacak zaten. Ilya'ya da söyledim bunu. Call of duty çağındayız. İnsanlar Avatar izlerken bile sıkılıp kapatabiliyor. Böyle hızlı ve görsel şölen dolu bir dünyada Cradle çok ağır, senaryo tabanlı bir oyun. Tıpkı uzun süredir üretilmeyen eski Adventure oyunları gibi (Grim Fandango, Monkey Island vb) Bu tür oyunların alıcısı ne yazık ki çok az. Ama İlya zaten kaç tane satacağını önemsemiyor. Kendi için oyun yapıyor gibi bir modda. Cradle biraz interaktif bir kitap gibi. "Digital storytelling" lafına çok uyuyor mesela bence. Bir hikaye var,

alternatif bir evren var, anlamaya çözmeye çalışıyoruz oraları, konuşuyoruz, dinliyoruz, oyun böyle ilerliyor.

Bazı şeyleri sınıflandırmak artık gitgide zorlaşıyor çünkü meslekler arası sınırlar eriyor - eridi- dolayısıyla üretilen işler de kalıplanmıyor. Belki de hiç birini kategoriye sokmamak gerek. Peki sence,Dijital Çağ'da, bu oyunu ütopya sanatı başlığı altında değerlendirebilir miyiz? Ya da bu sadece bir bilgisayar oyunu mudur?

Cradle'ın kapağına bu bir oynanabilir kitaptır falan mı yazsak diyoruz hatta raflarda oyun değil kitap reyonunda mı olsa falan gibi önerilerim oldu Ilya'ya. Hani sinemada gişe filmi ve sanat filmi vardır ya. Cradle sanat oyunu diyebiliriz öyle düşünürsek. Hoş bu onu gene de sanat eseri yapmayabilir çünkü bilgisayar oyunları her ne kadar tüm sanat dallarını kullansalar da ortaya çıkan şey dama ya da satranç gibi atalara sahip bir ürün. Oyun kazanma kaybetme dinamikleri olan bir şey. Sanat eseri kabul edilebilir mi bilmiyorum ama insan bir bozuluyor işte, Titanik sanat eseriyse Metal Gear Solid ne?

Önceki diyaloglara dayanarak, son sorum ütopya ile ilgili. Bu oyunu sen neden ütopya örneği olarak önerdin? Ve tabi 'Vay be ya böyle bir yerde yaşasaydık"dediğin başka oyunlar var mı?

Oyun var olmayan değişik bir evrende geçiyor. Her objenin güzellik değeri var ve her obje o değer kadar değerli kabul ediliyor. Robotlar var ama grinin hakim olduğu futuristik bir yer değil keza baya ilkel bir evren. Star Wars'da öyle mesela. Adamların ışın kılıcı var ama bizim sahip olduğumuz bazı basit şeylere sahip değiller. Vay be böyle bir yerde yaşasaydık dediğim oyun çok. Ütopik evrenler hakkında tavsiye edebileceğim şey Bioshock serisi. İlk iki oyun su altında bir şehirde geçiyordu. Sonuncusu ise havada geçiyor. (baya havada uçuyor şehirler) Enslaved ve Fallout diğer aklıma gelen ütopya örneği olarak gösterebileceğim oyunlar.



Bioshock, Kaynak: http://www.tweakguides.com/images/Bioshock_2.jpg



Enslaved, Kaynak: http://nigmabox.files.wordpress.com/2013/04/enslaved-odyssey-to-the-west-xbox-360-050.jpg

Mimarlık ütopya örnekleri de aslında sınıflandırıldığında yerden bağımsız olan pek çok örnek var. Yer yüzeyine belirli bir mesafe de, yerden yüksek örnekler var, su altı ve su üstü yaşam örnekleri gene mevcut, bunun dışında senin bahsettiğin üzere havada uçan örnekler de var.



Lebbeus Woods, Su üzerine bir ütopya örneği, Kaynak: http://www.mimdap.org/wp-content/uploads/50ee1d58b3fc4b7e080000c3_sfmoma-lebbeus-woods-architect_sfmoma_lebbeuswoods_07_sanfranciscoproject.jpg



Yona Friedman, Zeminden koparılmış bir örnek, Kaynak: http://socks-studio.com/img/blog/close.jpeg

Mimari ütopyalar ve bilgisayar oyunları birbirlerini besleyen ve ilham veren iki disiplin. Keşke mimarlık eğitimi süresince biri bu konu üzerinden daha çok dursaydı ya da ben daha çok üzerine eğilseydim. Sinema ve mimarlık üzerine, ütopya bağlamında çok konuşulsa da, bilgisayar oyunları üzerinden ütopyayı konuştuğum bir ortam yakalamamıştım. Teşekkür ederim!

Bilgi amaçlı yazı örneği;
Bilişim, Melis Baloğlu, Mimar
link: http://utopyalab.com/2014/04/28/bilisim/, Alındığı tarih: 11.06.14

Dijital Çağ'ın getirdikleriyle ütopya kavramının da çağrılış biçiminde değişiklik oldu. Mikro ütopya, iyileştirici ütopya derken konumuz güncel ütopya. Bu yazı da güncel ütopyanın ele alınacak yanı, tartışılma gerekliliği. Kavramı ortaya atan ve gündemde tutan Zaha Hadid, Greg Lynn gibi bilişim teknolojilerini kullanan mimarların da üzerinde durduğu konu bu. Güncel ütopyalar konuşulmalı, düşlenmeli ve fiziksel olarak inşa edilmese de, görselleştirilmeye çalışılmalı. Bu nedenle 3 boyutlu modelleme ve bunun için kullanılan yazılımlar ve araçlar önem kazanmakta.
FAKAT
Üretilemeyen ve bilgisayar mekanının içinde kalana, mimarlık değildir gibi bakan bakış açısının da arttığı bir dönemde şu soru akla gelmekte, fiziksel olarak ortaya konan bir bina, bilgisayar animasyonu olarak kalan 3 boyutlu bir görselden daha mı kıymetlidir?
Mimarlık sadece bina inşa edebilme düzeyine indirildiyse, bu konuda sadece yazarak fikir üretenlerin ki de mi mimarlık değil?
Ya da teknolojiye duyulan korku, bilinmeyene duyulan korku mudur?
Mimarlıkta imaj üretmek, yazın üretmekten neden daha az kıymetli olarak konuşulmaktadır? gibi sorular konuyu okuduğum süreçte benim aklıma gelenler...
Oysa 3 boyutlu görsel üretmenin de mantığını anlamak ve ona göre anlamlandırmak gerekmekte. Sonuç üründense süreçte kullanılan mantık, dijital çağın önemli getirilerindendir. Arzu Erdem'in temellendirildikleri yaklaşımlara göre bilgisayarla mimari tasarım modelleri üzerine konuştuğu bir seminerde bu konuyu anlamak ve daha çok soru sormak mümkündür.
Şöyle ki, temellendirildikleri yaklaşımlara göre bilgisayarla mimari tasarım modelleri;

_Matematik KökenliYaklaşımlar (1970-80ler)

İki Boyutlu Yaklaşımlar

*minimum alan kullanımı, kat planı üretimi, sirkülasyon çözümleri

_Dil Bilimsel Yaklaşımlar

Mimari elemanlar üzerinden, tekrar üretim sağlama

*birden fazla mekanı, farklı olasılıklarla çoğaltma

_Mantık Kökenli Yaklaşımlar

Fonksiyonlara göre yerleşim

*güneş gören yere mutfağı yerleştirme, manzaraya doğru binayı çevirme

_Bilgisayar Kökenli Yaklaşımlar (1990lar)

Yapay Zeka, Veritabanı kullanımı

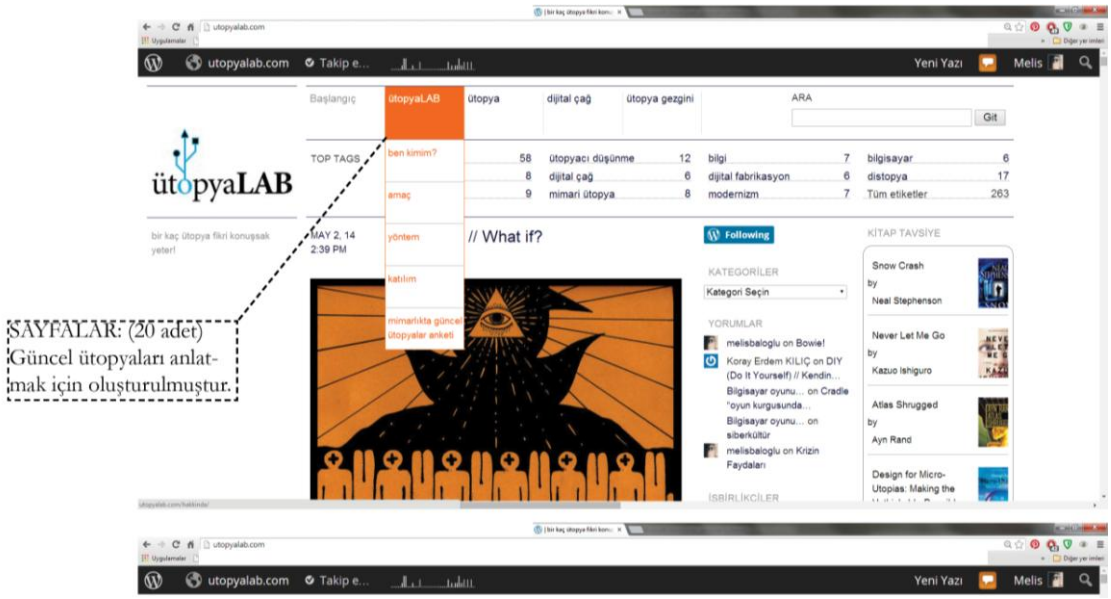
*BIM

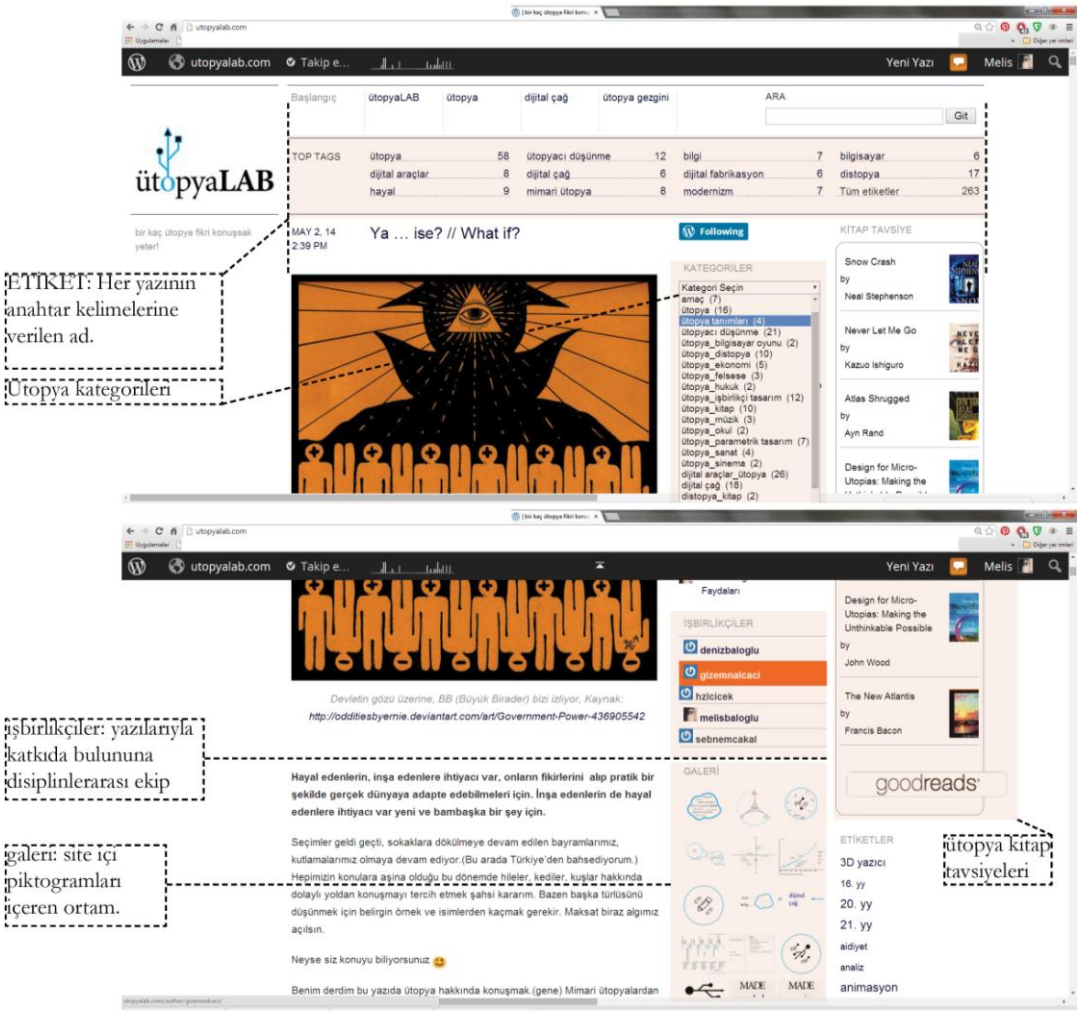
Genetik Algoritmalar olarak ayrılmaktadır. (Arzu Erdem, 15.04.13, seminer notu, İTÜ Taşkışla)

Sorumu tekrarlarsam,

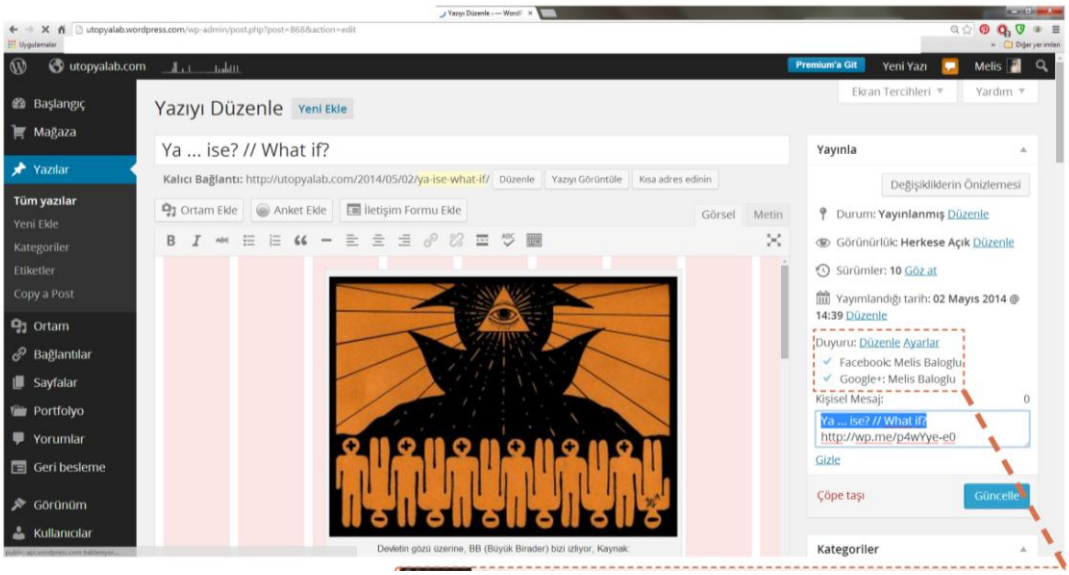
Mimarlıkta imaj üretmek, yazın üretmekten neden daha az kıymetli olarak konuşulmaktadır?

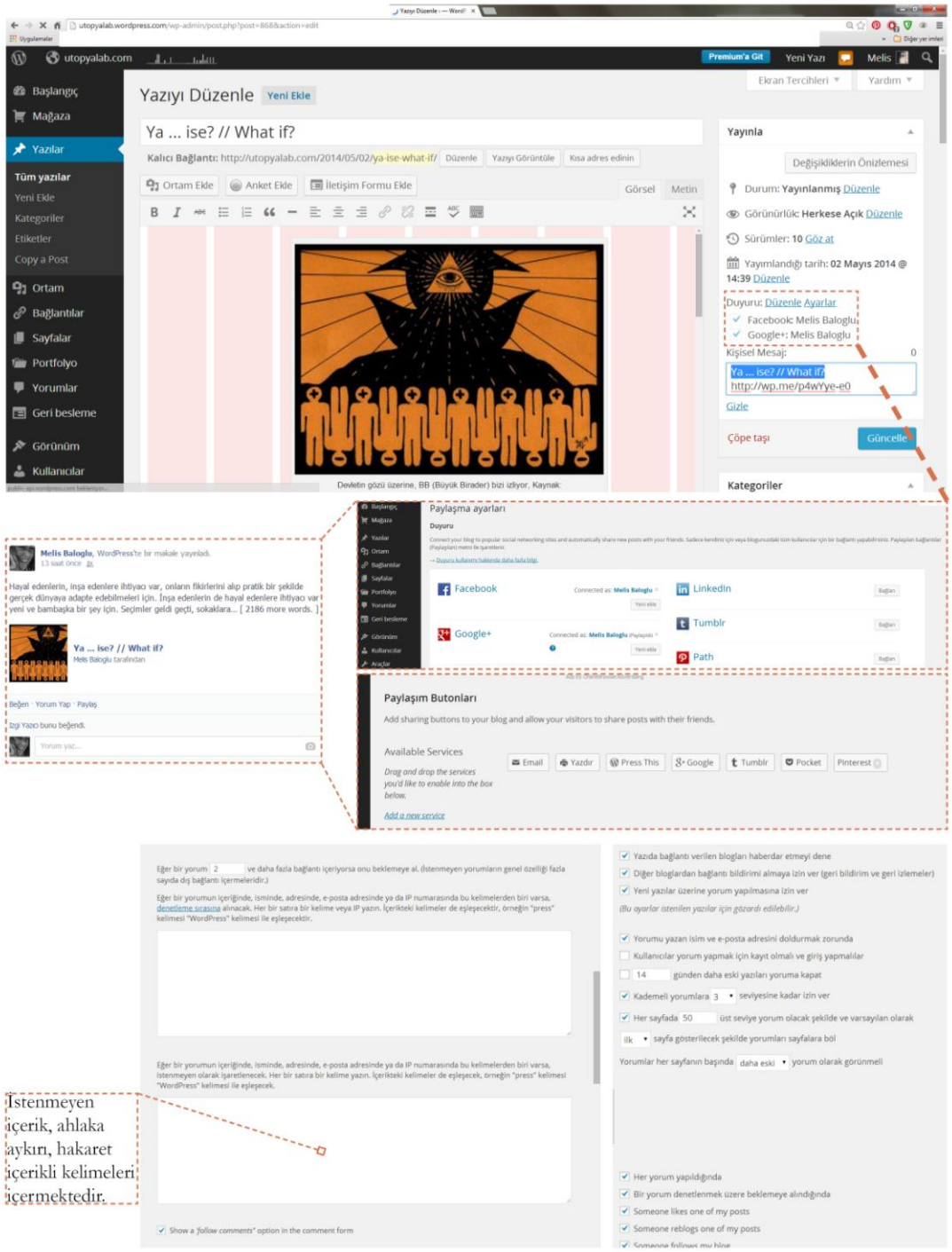
EK-D




ETİKET: Her yazının anahtar kelimelerine verilen ad.
Ütopya kategorileri
işbirlikçiler: yazılarıyla katkıda bulununa disiplinlerarası ekip
galeri: site içi piktogramları içeren ortam.
ütopya kitap tavsiyeleri

EK-E




Yazıyı Düzenle
Yeni Ekle
Ya ... ise? // What if?
Yayınla
Kategoriler
Paylaşma ayarları
Facebook
LinkedIn
Tumblr
Google+
Path
Paylaşım Butonları
Add sharing buttons to your blog and allow your visitors to share posts with their friends.
Available Services
İstenmeyen içerik, ahlaka aykırı, hakaret içerikli kelimeleri içermektedir.

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Melis Baloğlu

Doğum Yeri ve Tarihi: İstanbul, 17.09.1989

Adres: -

E-Posta: melisbaloglu@hotmail.com

Lisans: İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü

Yüksek Lisans: İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı

Mesleki Deneyim ve Ödüller:

http://utopyalab.com/, kurucusu, (2013-halen)

Maer&Partners Mimarlık Ofisi, mimar, (2012-2013)

Pema Planlama & Mimarlık, mimari ofis stajı (2011 Haziran-Temmuz)

Bahadır İnşaat, AK-ASYA Acıbadem Konutları, B Parsel, şantiye stajı (2010 Haziran-Ağustos)

Antalya Gazipaşa Belediye Hizmet Binası, Ticaret Merkezi ve Yakın Çevresi Ulusal Mimari Proje Yarışması, Ekip:Erguvan Ünal, Mahir Ünal, Hazal Çiçek, Melis Baloğlu, 3.ödül, (2013)

Değişen Kentler, Yaratılan Fırsatlar – Poster Yarışması, İTÜ Konut Uygulama ve Araştırma merkezi, 2. ödül, (2013)

Archiprix Uluslararası 2013, davetli katılım, Archiprix International, ödülsüz

Yayın ve Patent Listesi:

Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil, YAPI Dergisi, sayı 390

Baloğlu M. ve Çakaloğulları Ş., 2013: Out Of Rule. *3th Annual International Conference on Architecture,* June 10-13, 2013 Athens, Greece, ARC2013-0707