İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMSİL ORTAMLARININ DÜŞÜNÜLEMEYEN MEKANLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Emine Bahar AVANOĞLU

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari TasarımProgramı

HAZİRAN 2013

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMSİL ORTAMLARININ DÜŞÜNÜLEMEYEN MEKANLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Emine Bahar Avanoğlu
(502111117)

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Semra AYDINLI

HAZİRAN 2013

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502111117 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Emine Bahar Avanoğlu**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı **"TEMSİL ORTAMLARININ DÜŞÜNÜLEMEYEN MEKANLARI"** başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı :	**Prof. Dr. Semra AYDINLI** İstanbul Teknik Üniversitesi	.....
Jüri Üyeleri :	**Prof. Dr. Arzu ERDEM** İstanbul Teknik Üniversitesi	.....
	Prof. Dr. Ferhan YÜREKLİ Maltepe Üniversitesi	.....

Teslim Tarihi : **3 Mayıs 2013**
Savunma Tarihi : **5 Haziran 2013**

anneannem Belkıs Aydın ve dedem İlbeyi Aydın'a

ÖNSÖZ

Bu tez, yazı ile kayıt edilmemiş bir sürecin, teze dönüşmüş halidir. Yazarın, bu süreç içerisinde İ pek Avanoğlu ile birlikte geliştirdiği, bir mimarlık düşününü içinde barındırmaktadır.

Tez danışmanım Semra Aydınlı'ya, Ferhan Yürekli ve İrem Mollaahmetoğlu'na, Arda İnceoğlu'na, Gülşah Aykaç ve Ecem Ergin'e ve aileme teşekkür ederim.

Bu düşünün, okuyucuya esin vermesi hayali ile,

Mayıs 2013

Emine Bahar Avanoğlu
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **vii**
İÇİNDEKİLER ..... **ix**
KISALTMALAR ..... **xiii**
ÇİZELGE LİSTESİ ..... **xv**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **xvii**
ÖZET ..... **xxi**
SUMMARY ..... **xxiii**
1. GİRİŞ **1**
2. TAHTAKALE'NİN CANLANDIRDIĞI BİR MİMARLIK DÜŞÜNÜ - X MARKETİ **9**
2.1 Yan Yana gelmek 9
2.2 Alışveriş 10
2.3 Market-Pazar 10
2.4 Market[01] 13
2.5 Market[02] 18
2.6 Market[03] 20
2.7 Dilden Kaçan Mekan 20
2.8 Dil-Mekan İşlemsel Tablosu 21
2.9 Asılmış Bir Kolon ve Stüdyoda Poz Veren Bir Model 22
2.10 Market[04] 24
2.11 Dil-Mekan İşlemsel Tablosu Bozumu 25
2.12 İpucu – Yanal/Çapraz İletişim 27
2.13 İpucu01: "Söz" ve "Gerçek" vs "İş" 29
2.14 Market[05] 30
2.15 İpucu02: "İş"ten çok "Gerçek" 32
2.16 İpucu03:(…)'deki İş 33
2.17 [ZP 01] : Bir Sarkacın Yerkürenin İçindeki İşi 34
2.18 [ZP 02] : 'Her Bakımdan Sevimli Bayan'ın Ölü Canlar'daki İşi 34
2.19 [ZP 03] : 'Bir Çiçek'in Bir Desendeki İşi 35
2.20 [ZP 04] : Aynı Olmayan Güneş'lerin Farklı Dünyalardaki İşleri 36
2.21 Düzeni Bozmak : 'x'in Hareketi 40
2.21.1 Geri dönüş işlemi yapılamayan bir eşitlik ile karşılaşma 41
2.21.2 Anlamsız bulunan ve sürekli karşılaşılan denklemin reddedilmesi 41
2.21.3 Düşsel - çözümsüz 42
2.21.4 Düşsel sayılar : 'olmak ya da olmamak arasında bir amfibi' 43
2.21.5 Şaşkınlık : hiçbir şeyden büyük olmamak, hiçbir şeyden küçük olmamak, hiçbir şey olmamak, yani düşsel ya da imkansız olmak 43
2.21.6 Düşsel sayılara objektif varlık vermek 44
2.21.7 Kompleks düzlemin aynı zamanda başka kombinasyonlara ev sahipliği yapması 44
2.22 'x'in Marketi : Dönüşüm 45

2.23 Kanıtı Bulunamadığının Kanıtlanması – Yapısal Üst Kodlamanın Kodlama ile Bozulması 48
2.24 Hokusai'nin Dalgaları'nın, Minyatürdeki Kıvrıkların, Gaktei'nin Balığı'ndaki Harflerin Suya Taşınması 52
2.25 Tahtakale'de Saçakların Taşınması : Saçaklar İçinde Saçaklar 54
2.26 Geri Dönüş İşlemi İşletilemeyen İmkansız Bir Eşitlikle Karşılaşma 59
2.27 'x' ile İlgili 1. İpucu : Karşılaşma 60
2.27.1 Hejduk'un karşılık veren objeleri 60
2.27.2 Gerçek bir arazi için tasarlanmayan; fakat yer alan çizimler 61
2.27.3 İnsan olmayan bir obje ile karşılıklı bakış-aura nın varlığı 62
2.27.4 Imaj-ekran 63
2.27.5 Berlin maskeleri 64
2.27.6 Hareket eden elemanlar 65
2.27.7 Hejduk'un Duvar Ev-3'ü tekrar tekrar kullanması 66
2.28 'x' ile İlgili 2. İpucu : Geri Dönüş 68
2.29 'x' ile İlgili 3. İpucu : Eşitlik 69
2.30 Tahtakale'deki 'x' için Düş Pragmatiği 72
2.31 Yazıda 'Yürümek'in Deneyimlenmesi 73
2.32 Yazının 'Yürümek' ile Deneyimlenmesi : x'sel Skript 74
2.32.1 Skript incelemesi - 1 75
2.33 x'sel Skript - 1 79
2.33.1 Koro - 1 79
2.33.2 Koro - 2 80
2.34 x'sel Skript - 2 80
2.34.1 Kurgulanan koro 81
2.21.3 Karşılaşılan koro 81
2.35 x'sel Skript - 3 82
2.35.1 Koro - 3 82
2.36 x'sel Skript - 4 84
2.37 x'sel Skript - 5 84
2.37.1 Koro : 14. ve 2. kılık düşün reklamlarının düşün-dürt(t)ükleri 87
2.37.2 Koro : 5. kılık düşün reklamının düşün-dürt(t)ükleri 88
2.37.3 Koro : Rosalind'in erkek kılığında Orlando ile karşılaşması 89
2.38 Karşılaşma : 'Yürüyenin Yürünmesi' ve 'x-Geçişe Yönelen' 90
2.39 Skript İncelemesi - 2 91
2.40 Düşünülemeyen Mekanların Aktarılabilirliği 95
3. İLETİŞİM MODELİ – KENDİSİ KÖKSAP OLAN GÜNLÜK 97
3.1 Tasarım İçin Bir Problem 98
3.2 Selanik'e Geri Bakmak 100
3.3 İnsansız Kostümler 101
3.4 Karaköy'ün Kılık Değiştiren Duvarı 103
3.5 Olayların Olduğu Mekanı Değiştirmek 104
3.6 Resim İçinde Resim 105
3.7 Ekransal Tablolar 107
3.8 "Bu Bir Pipo Değildir" Okumaları 109
3.9 Katlanmış Muşamba Maketin Fotokopileri 111
3.10 Bir Kesitin Fotoğrafları 112
3.11 Kağıtta Bir TOKİ Projesi 114
3.12 "Egg-Gugg" 114
3.13 Ütopyaların Düşünülemeyen Mekanlarını Çağırmak 115

3.14 Reklamlar 116
3.15 Selanik Projesi 120
3.16 Kanıtsız Dérive 120
3.17 Ekrandaki Yağmur 121
3.18 Delirious New York'u Okumak 122
3.19 Kayıdın Performansı 129
3.20 Ekranda Gerçekleşem Bir Film- Camera Obscura Taşındı 130
3.21 1/Blade Runner 131
3.22 Makine Atölyesi 134
4. 1/UŞAK PROJESİ 137
4.1 YNYN: 'Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü' ve 1/Uşak Projesi 137
4.2 Askıdaki 1/x Çizimler 143
4.3 "Egg-Gugg" 145
4.4 Resimin içinde taşınma 147
4.5 Süreç İçinde Aktarılma 148
6. SON: X MARKETİ 151
KAYNAKLAR 159
ÖZGEÇMİŞ 161

KISALTMALAR

DŞPRG **:** Düş Pragmatiği
KR **:** Kurgu
KRŞM **:** Karşılaşma
THTKL **:** Tahtakale kayıtları
URL **:** *Uniform Resource Locator*
YNYN **:** Yan Yana / Yanal ilişki
ZP **:** Zıplama

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 2.1 : İpucu:taşınma ve <yer değiştirme[yer değiştirme]> listesi..... 51
Çizelge 2.2 : İpucu: taşınma ve <yer değiştirme[yer değiştirme]> ek listesi 52
Çizelge 2.3 : X ile ilgili 3 ipucu 60
Çizelge 2.4 : YNYN olarak inceleme..... 76
Çizelge 2.5 : YNYN olarak inceleme-2 77
Çizelge 2.6 : YNYN olarak inceleme-3 78
Çizelge 2.7 : Kodlama skripti..... 80
Çizelge 2.8 : Kurgu ve transpozisyon sonucu karşılaşma..... 81
Çizelge 2.9 : Kurulan ve karşılaşılan cümleler..... 83
Çizelge 2.10 : X'sel skript'in kılık-kostüm düşünleri 84
Çizelge 2.11 : Şekil gibi davranmak sahneleri 88
Çizelge 2.12 : Bauhaus Kostüm Balosu 91
Çizelge 2.13 : Bauhaus Kostüm Balosu-2..... 94
Çizelge 2.14 : Bauhaus Kostüm Balosu-3..... 95
Çizelge 4.1 : İmaj-Ekran-Maske 139
Çizelge 4.2 : İpuçları 140
Çizelge 5.1 : X-Marketi'nden bir örnek 152
Çizelge 5.2 : X-Marketi'nden bir örnek 154
Çizelge 5.3 : X-Marketi albümleri 155

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Dolmabahçe'de karmaşık yapı, çizimlerin fotokopi, tarama, fotoğraf üzerinden çalışmaları. 1
Şekil 1.2 : Katlanmış muşamba maketin fotokopisi. 2
Şekil 1.3 : Karşılaşma-1:Asılmış Bir Kolon. 4
Şekil 1.4 : Karşılaşma-2:Fiziksel çubuklardan oluşan koordinat dizgesi&bir sayının şekli. 4
Şekil 1.5 : Karşılaşma-3: *imaj-ekran&aura*. 5
Şekil 2.1 : Gaktei'nin Balığı, Hokusai'nin Dalgaları, Bir minyatür. 9
Şekil 2.2 : Market[01]'in şekili. 13
Şekil 2.3 : Bir URL. 14
Şekil 2.4 : Şekil 2.3'te içerilen URL'den *dérive* edilmiş bir adres. 14
Şekil 2.5 : Şekil 2.2'nin *dérive*'i. 16
Şekil 2.6 : Tahtakale'de, Tahtakale'nin içinde, Tahtakale'de olmayan başka bir yer vardır; fakat orası kesinlikle Tahtakale'dedir. 17
Şekil 2.7 : Tahtakale'de, Tahtakale'nin içinde, Tahtakale'de olmayan başka bir yer vardır; fakat orası kesinlikle Tahtakale'dedir. 17
Şekil 2.8 : Market [02]'nin şekli. 18
Şekil 2.9 : Sokaksız geçişlerin gece kayboluşu. 19
Şekil 2.10 : Kelimesiz arayış. 20
Şekil 2.11 : Askı hali. 22
Şekil 2.12 : Dil-mekan işlemsel tablosunu gösteren şekil. 23
Şekil 2.13 : Market[04]'ün şekili. 24
Şekil 2.14 : Kutu içinde kutu – ekran içinde ekran çakışması. 26
Şekil 2.15 : Bir YNYN. 26
Şekil 2.16 : Temsil ortamının iç mekanına girememek. 27
Şekil 2.17 : Temsil ortamının bir insana benzemesi. 27
Şekil 2.18 : İpucu 01'in markete girmesi. 31
Şekil 2.19 : İpucu 01'in marketten tekrar ele alınması. 32
Şekil 2.20 : 'iş'ten çok 'gerçek' URL'si. 32
Şekil 2.21 : Selbstwehr'deki iş. 33
Şekil 2.22 : Francis Bacon için Ekransal Tablo. 34
Şekil 2.23 : Bir kalabalığa 'güneş' diye bağırmak. 37
Şekil 2.24 : YNYN: Bir resimdeki pipo ile farklı dünyalar yerleştirilmiş güneş'ler. 37
Şekil 2.25 : YNYN: (-4)'ün kökün içindeki işi ve 'Selbstwehr'deki iş'. 41
Şekil 2.26 : (-4)'ün √'ün içindeki işi. 42
Şekil 2.27 : 'Selbstwehr'deki iş'. 42
Şekil 2.28 : YNYN'nın bir yere yerleştirilememesi, ekranda dolanma. 42
Şekil 2.29 : YNYN'nın bir yere yerleştirilememesi, ekranda dolanma-2. 43
Şekil 2.30 : 'x'in marketi dönüşüm, sahne1. 46
Şekil 2.31 : 'x'in marketi dönüşüm, sahne2. 47
Şekil 2.32 : 'x'in marketi dünüşüm, sahne2. 47
Şekil 2.33 : 'x'in marketi, sahne2. 47

Şekil 2.34 : ‘x’in marketi, dönüşüm, sahne3. 47
Şekil 2.35 : ‘x’in marketi, dönüşüm, sahne3. 48
Şekil 2.36 : ‘x’in marketi, dönüşüm, sahne4. 48
Şekil 2.37 : ‘x’in marketi, dünüşüm, sahne5. 48
Şekil 2.38 : ‘x’in marketi, dönüşüm, sahne6. 48
Şekil 2.39 : 5 sayısının şekli. 49
Şekil 2.40 : 5 sayısının şeklinin dolanması, düş pragmatiği (DŞPRG). 49
Şekil 2.41 : 5 sayısının şeklinin dolanması, düş pragmatiği (DŞPRG). 49
Şekil 2.42 : Pencere içindeki Hokusai’nin dalgaları -1,2, DŞPRG. 52
Şekil 2.43 : YNYN: “bir ya da birkaç genç kız” ve dalgalar..... 53
Şekil 2.44 : YNYN:“bir ya da birkaç genç kız”, dalgalar ve Gaktei’nin balığı 53
Şekil 2.45 : YNYN: Hokusai, Siyah Kalem ve minyatürler..... 54
Şekil 2.46 : Saçakların saçaklar içindeki işi. 55
Şekil 2.47 : Saçakların saçaklar içinde, Tahtakale kayıdı (THTKL(01)). 55
Şekil 2.48 : THTKL(01) - ekranda dérive, (DŞSPRG). 55
Şekil 2.49 : THTKL(01) - ekranda dérive2, (DŞSPRG). 56
Şekil 2.50 : THTKL(02). 56
Şekil 2.51 : Fenerbahçe bayrağı’nın Tahtakale’deki işi. 57
Şekil 2.52 : Bir kolonun askıdaki işi..... 57
Şekil 2.53 : THTKL(05) : Yanal iletişim ve dönüşüm. 57
Şekil 2.54 : Dönüşüm. 57
Şekil 2.55 : Gündüz Tahtakale. 58
Şekil 2.56 : Gece Tahtakale’deki dönüşüm. 58
Şekil 2.57 : Strüktürlerin Kathedral'in arazisine bakışının kuş bakışı çizimi. 61
Şekil 2.58 : Fenerbahçe bayrağı'nın Tahtakale'deki işi..... 62
Şekil 2.59 : Bir kolonun askıdaki işi..... 62
Şekil 2.60 : Bakış Diyagramı..... 63
Şekil 2.61 : Tezde yer alan ekran ve kostümler..... 63
Şekil 2.62 : Berlin Maskeleri. 64
Şekil 2.63 : Güvenlik, Mağdurlar adlı Seriden. 65
Şekil 2.64 : Duvar Ev3, Kathedral, Düşüncenin Külleri için Mezarlık. 66
Şekil 2.65 : [ZP 08]: Las Meninas, resimde seyirci ile karşılaşma ekransal tablosu. 67
Şekil 2.66 : YNYN: (resmin içindeki ressam), (resmin içindeki seyirci) ve (kök içindeki negatif sayılar)..... 68
Şekil 2.67 : İmleyensiz kartografi..... 68
Şekil 2.68 : ‘x’le kurulan eşitlik. 69
Şekil 2.69 : Fil minyatürü. 70
Şekil 2.70 : Kontursuz fil profilinin içi-dışı. 71
Şekil 2.71 : DŞPRG-Yerçekiminde oturtulmuş cezveler ile filin kuyruğu olan kaplan. 72
Şekil 2.72 : DŞPRG – Gece, fil yürür; Tahtakale yürür. 72
Şekil 2.73 : DŞPRG- Fil yürür; Tahtakale yürür. 72
Şekil 2.74 : DŞPRG 73
Şekil 2.75 : DŞPRG 73
Şekil 2.76 : DŞPRG 73
Şekil 2.77 : ‘yürümek’in giyineceği kılık için *dérive*, ekransal tablo..... 74
Şekil 2.78 : ‘yürümek’in şekli 74
Şekil 2.79 : Birbirlerine taşınanlar arasında oluşan mal edilemez ara uzamlar..... 78
Şekil 2.80 : Koro-1. 79
Şekil 2.81 : Koro-2. 80

Şekil 2.82 : Koro-3. 82
Şekil 2.83 : Skript. 84
Şekil 2.84 : Rosalind'in erkek kılığında Orlando ile karşılaşması. 89
Şekil 2.85 : Karşılaşılanlar. 90
Şekil 2.86 : Karşılaşılanlar. 90
Şekil 3.1 : Geri Bakış. 98
Şekil 3.2 : Bakış diyagramı. 98
Şekil 3.3 : Tezde yer alan ekran ve kostümler. 99
Şekil 3.4 : 'x' ile kurulan eşitlik. 99
Şekil 3.5 : Kafka, mektubun Selbstwehr'de ne işi olduğunu anlayamamıştır. 99
Şekil 3.6 : Geri dönüş işlemi, x kaçtır?. 99
Şekil 3.7 : YNYN: Montaj maket – Post Selanik ve Maket içinde maket. 100
Şekil 3.8 : b ve a'nın x'ten farkı. 101
Şekil 3.9 : YNYN:Hollywood kostüm sergisi ve Bauhaus Kostüm montajı. 101
Şekil 3.10 : YNYN: Hollywood Kostüm Sergisi ve Bauhaus Kostüm Montajı 102
Şekil 3.11 : Karaköy'deki duvar. 103
Şekil 3.12 : İnsansız makyaj(?). 104
Şekil 3.13 : YNYN:Minyatür, Lebbeus Woods çizimi ve Minyatür, Lebbeus Woods montajı. 104
Şekil 3.14 : YNYN:Minyatür, Lebbeus Woods çizimi ve Minyatür, Lebbeus Woods montajı.. 105
Şekil 3.15 : Resim içinde Resim. 106
Şekil 3.16 : Ekran Çalışmaları. 107
Şekil 3.17 : Ekransal tablo çalışmaları. 107
Şekil 3.18 : "*İster istemez heyecanla* (…)" 109
Şekil 3.19 : 'Bu Bir Pipo Değildir' okumaları 109
Şekil 3.20 : Katlanmış bir muşambanın fotokopisi. 111
Şekil 3.21 : Katlanmış bir muşambanın fotokopisi-2. 111
Şekil 3.22 : Yeşil kesit fotoğrafları. 112
Şekil 3.23 : Yeşil kesit fotoğraflarından siyah beyaz kesit akışları. 113
Şekil 3.24 : Kağıtta bir TOKİ Projesi. 114
Şekil 3.25 : egg-gugg. 114
Şekil 3.26 : Boullée-Buckminister Fuller-Bauhaus'un birbirine aktarılması. 115
Şekil 3.27 : Boullée-Buckminister Fuller-Bauhaus'un birbirine aktarılması. 115
Şekil 3.28 : Kostüm ile insanın da ara uzam olması. 116
Şekil 3.29 : Post Selanik Projesi Reklamı. 1176
Şekil 3.30 : Post Selanik Projesi Reklamı. 117
Şekil 3.31 : Karaköy Projesi Reklamları. 117
Şekil 3.32 : *Architectures in Love* ve bir CD kapağı. 118
Şekil 3.33 : Karaköy Projesi Reklamları. 119
Şekil 3.34 : Selanik Projesi. 120
Şekil 3.35 : Kanıtsız *Dérive*. 120
Şekil 3.36 : YNYN: İstinye'deki 0 kotu gezintisi ve Manazan mağaraları cephedeki kanıtsız derive çalışması 121
Şekil 3.37 : Ekranda Yağmur. 121
Şekil 3.38 : *'Delirious New York'* Okumaları. 122
Şekil 3.39 : Makine dışında film şeridi. 123
Şekil 3.40 : King Kong tırmanırken, bir akroter, Riga Projesi, Sanctuary, Enclosure. 124
Şekil 3.41 : Elektrik Banyosu. 125

Şekil 3.42 : Kostümler. 126
Şekil 3.43 : Maslak Yeraltı. 127
Şekil 3.44 : Maslak Yeraltı. 128
Şekil 3.45 : Kayıt içinde kayıt. 129
Şekil 3.46 : *Camera Obscura Taşındı* filminden kareler. 130
Şekil 3.47 : 1/Blade Runner Atölyesi. 131
Şekil 3.48 : 1/Blade Runner Atölyesi 133
Şekil 3.49 : 1/Blade Runner Atölyesi. 134
Şekil 3.50 : Boş ve imajlı kağıtlardan bazıları ve Makine Atölyesi. 134
Şekil 3.51 : Makine Atölyesi. 136
Şekil 4.1 : YNYN: 'Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü' ve '1/Uşak Projesi'. 138
Şekil 4.2 : '1/Uşak Projesi'nden çalışmalar. 143
Şekil 4.3 : Bilinmeyen birinin mktuba bakışlarını engellemek. 144
Şekil 4.4 : YNYN: 'bir aksonometrik çizimin kesitteki işi', 'Fenerbahçe bayrağının Tahtakale'deki işi' ve 'mektubun Selbstwehr'deki işi'. 144
Şekil 4.5 : YNYN: "egg-gugg" ve 1/Uşak Projesi. 145
Şekil 4.6 : Reklamlar, kartpostallar. 146
Şekil 4.7 : Bir reklamın ekranda belirmesi. 147
Şekil 4.8 : Resim içinde resim. 148
Şekil 4.9 : 1/Uşak Projesi. 148
Şekil 5.1 : 'x marketi'- şehir reklamı'ndan kareler. 151
Şekil 5.2 : 'x marketi'nde Botter Apartmanı'na aktarılma – ekran görüntüsü. 153
Şekil 5.3 : Bir ekran. 154

TEMSİL ORTAMLARININ DÜŞÜNÜLEMEYEN MEKANLARI

ÖZET

Bu teze, temsil ortamlarının, 1/1 ölçekli kendisinden başka bir yapının temsili olması ile aynı zamanda bu yapıdan bağımsız bir şekilde oluştuğu kendi maddesi arasındaki gerilimi araştırmak isteği ile başlanmıştır.

Bitirme projesi sırasında deneyimlenen bu gerilim, tez süreci boyunca, birbiriyle aynı zamanda gerçekleştirilen fragmanlardan oluşan karmaşık bir yapıya sahip bir süreç ile deneyimlenmiştir. Bu sebeple, bu tezin süreci bir odağa indirgenerek açıklanamamıştır. Bu tez, bir çok odağın aynı anda yan yana birliktelikler oluşturması ile oluşan bu bütünün, *yanal ilişkilerin var oluşu üzerinde ısrar* ile ele alınmasının bir denemesidir. Yanal ilişkilerin kurulması, 'ipuçları' ve birbirlerine kesik çizgiler gönderen 'izlekler' aracılığı ile gerçekleştirilmiştir.

Temsil ortamlarının hepsinin bu gerilime kendiliğinden sahip oldukları görülmüştür. Ancak olası ilişkilerin doğurulması için, temsil ortamlarının sahip olduğu bu gerilime *objektif bir varlık* verilmesi gerektiği fark edilmiştir. Bu durumun, kendisinden başka bir yere yerleştirilemeyen, bu sebeple *dil-mekan işlemsel tablosunu* bozan, *düşünülemeyen mekanlar* ile gerçekleştiği düşünülmüştür. Bu düşünülemeyen mekanlar, kendilerinden başka hiyerarşik bir üst yapıya yerleştirilemediklerinden, dil-mekan işlemsel tablosu tarafından yan yana gelmesi, yanal ilişki kurulmasına izin verilmeyen şeyler, düşünülemeyen mekanlarda biraraya gelebilirler. Bu sebeple, düşünülemeyen mekanlar yüksek bir şekilde aktarılabilirlik özelliğine sahiptirler. Düşünülemeyen mekanlarda, yanal ilişkiler ile çoklu odakların bulunduğu; ve bu sebeple düşünülemeyen mekanların dikkati dağıttığı görülür.

Tezin sürecindeki çalışmalar, üç bölüm oluşturmuşlardır: Temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanları üzerine yazının düşünülemeyen mekanında bir deneme; tez sürecinin, bir iletişim modeli olarak 'kendisi köksap olan günlük' ile kayıdı ve '1/Uşak Projesi' adlı bir mimari proje. Son bölümde ise, bu çalışmaların içlerinde barındırdığı, 'x-marketi' adlı aktarılma üzerine kurulu bir mimarlık alışverişin gerçekleştiği bir market tasarımı ve bu mimarlık marketinin şehir reklam filmi ile bu tezden sonraki çalışmaların başlangıcı olabilecek bir mimarık düşünü anlatılmaktadır. Bu denemelerin hepsinde, temsil ortamlarının kendiliğinden sahip oldukları düşünülemeyen mekanlarının, dikkat dağıtarak, aktarılabilirlikleri ve *transpoze(pozisyondan öte)* edilebilirlikleri ile canlandırıldığı ve bu şekilde açık bütüne doğru *eksiklik* yaratıldığı görülür. Aktarılmanın ve transpoze olmanın yapısal bir üst kodlamanın oluşması fikri ile ters düştüğü görülmüştür. Temsil ortamının düşünülemeyen mekanları, bakış ile geri bakışın karşılaşması olarak, tasarımı, bir insan gibi, karşılık verme yetisi ile donatırlar. Bu şekilde, mimari tasarım sürecinde bir diyalog oluşumu görülebilir.

İlk bölümde, deneyimlenen bir sürecin, bir temsil ortamı olan yazıya aktarılması deneyimlenmek istenmiştir. Bu istenç ile, 'Tahtakale'de Yürümek' deneyimi, yazı-temsil ortamını, deneyimi dillendiren bir içerik olmak odağından çıkarmak denenmiştir. Bu bölümde gerçekleştirilen, yazının düşünülemeyen mekanlarının

deneyimi ile, dilin betimleme çerçevesi içerisinden ulaşılamayacak aralıklar açıldığı görülmüştür. Dilin betimleme çerçevesinin kesilmesinin denenmesinde, 'şekiller'in kullanılması önemli bir yere sahip olmuşlardır. Bazı yazı fragmanlarının 'şekil' hallerine de bu tezde yer verilerek, yazıların betimleyici içerik olma durumu ile yazıların kendi somutlukları arasında eşdeğer bir şekilde, yanal ilişki kurabilmek denenmiştir. Şekiller, yazının bir durumu, yazı da şekillerin bir hali olarak alışveriş içinde okunacaktır.

İkinci Bölüm, bir çok odağın aynı anda birbirleriyle yanal ilişki içine girdiği tez sürecinin, bir iletişim modeli olarak, 'kendisi köksap olan' günlük ile aktarılmasının bir denemesidir.

1/Uşak Projesi'nde, aktarılma, transpoze etme denemeleri ile 1/1 ölçekli bir üst bir yapının temsili olma durumu çerçevesinin kesildiği, ve temsil ortamının kendilik kazanarak, çok odaklı bir karakter ile, açık bir bütün oluştuğu görülmüştür. Temsil ortamının düşünülemeyen mekanları ile, tasarım geri karşlık verebilme yetisi ile donatılmıştır; ve bu şekilde aktarılabilirlik ve pozisyondan öte olabilirlikleri teşvik edilmiştir.

'x-Marketi', aktarılabililik üzerine kurulan bu mimarlık düşününü gerçekleştirecek bir mimarlık marketi tasarımıdır.

Bu tez, mimari tasarım için vazgeçilmez olduğu düşünülen bir hassasiyetin kazandırılmasının bilgisini üretir. Bilgisi üretilen bu hassasiyet, mimari tasarım sürecinde, temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarının yaşatılarak, tasarımların, bir insan gibi karşılık verme, diyalog kurma yetisi ile donatılmasıdır. Bahsedilen, bir tasarımın, temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarının yaşatılarak, karşılık verme yetisi ile donatılması, aynı zamanda, eksikliğin ve açık bir yapının oluşturulmasının da bir araştırması olacaktır.

THE UNTHINKABLE SPACES OF THE REALM OF REPRESENTATION

SUMMARY

The quest in this thesis has begun with the will to research the tension emerging between the two qualities of the realms of representation: realm of representation being a tool for representing a 1/1 scaled superior structure and the realm of representation's own self-entity independent from the represented structure.

This tension, experienced during the graduation project for the first time by the writer, is experienced during the thesis through a complex process. Because of this reason, the process of this thesis cannot be reduced to a single focus area. This thesis can be regarded as an experiment of handling a complex whole constellated by several focuses placed next to one another, by insisting on the existence of *transversal relation* between these focuses. The transversal relation between these focuses has been constellated by 'clues' and 'trajectories'.

Through the process, it has been realised that all realm of representations own the previously mentioned tension. However, the necessity of assigning the tension of the realms of representation an *objective existence* has been found important. The assigning of objective existence can be made by *unthinkable spaces*, which cannot be placed anywhereelse other than their own spaces, destroying the *language-space processing table*. Since these unthinkable spaces cannot be placed to any hierarchically superior structure, different things, the constellation of which is not allowed by the language-space processing table, can be placed next to each other in and by these unthinkable spaces, creating thus the emergence of transversal relation. Because of this reason, unthinkable spaces possess a strong character of being transposable. In unthinkable spaces, one can see several focuses creating transversal relation and consequently favouring distraction.

This thesis consists of three parts: An experiment made about the unthinkable spaces of the realms of representation in the unthinkable space of language; the record of the process of the thesis by a diary as a rhizome being as a communication model and an architectural project named as '1/Uşak'. As a conclusion, a design of an architectural market named as 'x-market' based on the transposability and an urban advertisement of this market is discussed. In all these experiments, it has been observed that the unthinkable spaces of the realms of representation are revived by distraction, transposing and that incompleteness towards an open whole is thus created. That transposition is opposed to the idea of construeing the things according to a hierarchicaly superior structure is also observed.

The realms of represention becomes not a tool for expressing but an unplaceble space where transversal relation emerges.

In the first part, the experience of transposing an experience to the realm of language is experimented. With this will, when transposing the experience of 'Walking in Tahtakale' to the realm of language, the focus of describing being of language is wanted to be avoided. Instead, the experience of the word 'walking' in the

unthinkable spaces of language is experimented. By this experience, other trajectories are created, which could not have been emerged by the describing frame of language. When cutting the describing frame of language, using of 'figures' have played an important role. Some fragments of writings have been also used as a figure. By doing so, the solidity of language is realised and the describing frame of language is cut. The solidity of language and its describing being are held as equivalents so that a transversal relation is emerged between these two qualities of language creating the previously mentioned tension. The figures should be regarded as form of script whereas the script should be regarded as a form of figure. A trade between the figures and the script is started.

In this part, it is observed that the unthinkable spaces allow things to be constellated to a whole by transversal relation including also those combinations, which are not allowed by the language-space processing table opposed to the order it constitutes. Such an allowence provides that the roles are not assigned according to a certain hierarchical system but be in a state of constant trade. In this thesis, the spaces emerging such a trade are created as markets.

It has been also realised that transversal relation causes a multiplicity of focuses. This multiplicity of focuses is at the same time experienced by tables inspired by screens. The experience of such tables of screens, has been also the experience of the soliditeis of the realms of representation with which the encounters with them happen. This quality of screens is used in '1/Uşak' Project and 'x-market' to revive the self-entity of the realms of representation.

The second part, is an experiment of transposing experience with 'a diary as a rhizome being' as a communication model. It has been observed that these chronical records assign objective existence to tension by themselves.

It has been found out that incmpleteness is not leaving an empty space the borders of which is defined to be filled. Incompleteness asserts that formal systems also possess dérive, which defined to be only possessed by informal systems. Because of this reason, the existence of incompleteness is regarded in relation with the existence of *distraction* called as *dérive*. This distraction is realized by the multiplicity of focuses; the multiplicity of focuses by transversal relations; the transversal relations by clues. These clues are put in movement by the act of transposing. It has been seen that unthinkable spaces also are put in movement by the act of transposing, and that with this act of transposing, the open whole is reached.

The transposing of clues is imagined with the movement of clues in Kafka's dreams. These clues are transposed from one dream to another, gaining each time a different role. This multiplicity of roles owned only by a single clue, is emerged with the transposition of these clues from dreams to other dreams. Because of this reason, the idea of transposition is found to be opposed to the idea of interpreting them in a set of rules of a hierarchical structure.

In '1/Uşak' Project, it has been seen that, the frame of being a representation of another 1/1 scaled, hierarchically superior structure is cut, so that the beings of representation bring their own self-entity to life. An open whole with independent possibilities is created. In this project, montage of drawings, models of different scales is experimented. In that way, the drawings and models get independent from their assigned descriptions. The solidity of these drawings and models are realised, whereas their scale become blurry. They are neither full 1/1 in their own self entity, nor the scaled representations of another 1/1 scaled sturcture. Observing such an

emergence of ambiguity of scales, these situations are wanted to be contemplated with neames scuh as 1/Blade Runner, the space to which the transposition is carried out. Since the whole process is in the movement of constant transposition, their scale could be named 1/x.

'x-market' is could be regareded as a proposal of assigning an objective existence to the tension of the realms of representation by an architectural market design based on transposing.

'x-market' is a design for an architectural market put in motion by transposing. All of the processes in this market are focused not on a hierarchically superior structure, so that the processes in diferent realms could not be seperated from eachother. The procesess in different realms become to be a constant performance of transposing of clues from one realm of representation to another.

In this market, the act of transposing could be called as provoking. This act of provoking could be imagined like this: Buckminister Fuller's geodesic domes, Boullee's cenotaph and Bauhaus dolls are provoked to each other.

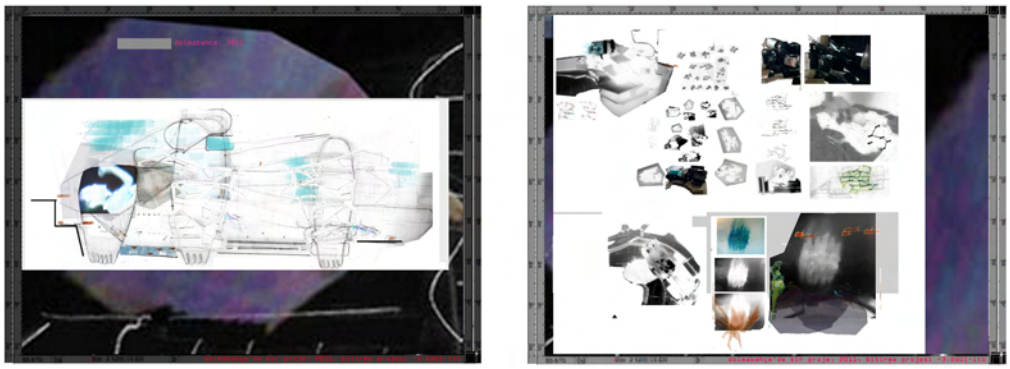
Through the experience of the act of transposing and provoking, one can imagine an emergence of cup inside a cup, or a person inside a costume. The space between the cups or the sapce between the costume and the body is regarded as a space which cannot be contributed to anyone. This space could not be owned by any cup nor by the costume nor the body. This space, resembling the unthinkable spaces, cannot be placed to any of them constructing it. Considering costumes as liberating, they provide an unthinkable space closely related with the experience of the realm of representation. Because of this reason, the creation of unthinkable space are mainly constellated in transversal relation with the space between the costume and body or the space between a cup in a cup.

These parts are montaged to each other with trajectories referencing each other. A self-referencing system of loops is emerged.

The tension of the realms of representation, is considered to be closely related to the common discussion on the issue of the reality of representation. The fact that the unthinkable space cannot be placed anywhereelse other than their own space, is held to be important for the previously mentioned discussion. This thesis, contributes to this discussion by proposing of assigning an objective existence to the tension of the realms of representation by oneiric pragmatism reviving the unthinkable spaces of representation.

1. GİRİŞ

Bu tezin konusu, bir karşılaşmadan ortaya çıkmıştır (Şekil 1.1). Bu karşılaşma, mimari tasarım sürecinde temsil ortamının yaşadığı bir gerilim olarak ifade edilecektir. Bahsedilen gerilimin, temsil ortamının kendi maddesi ile 1/1 olması ve aynı zamanda kendi maddesinden başka, 1/1 olan başka bir şey yerine orada durması arasında oluştuğu görülmüştür. Bu tez, mimari tasarımda temsil ortamının, gerilimi oluşturan iki durumdan herhangi birisine yerleştirilemeyen varlığı ile ilgilenecektir.

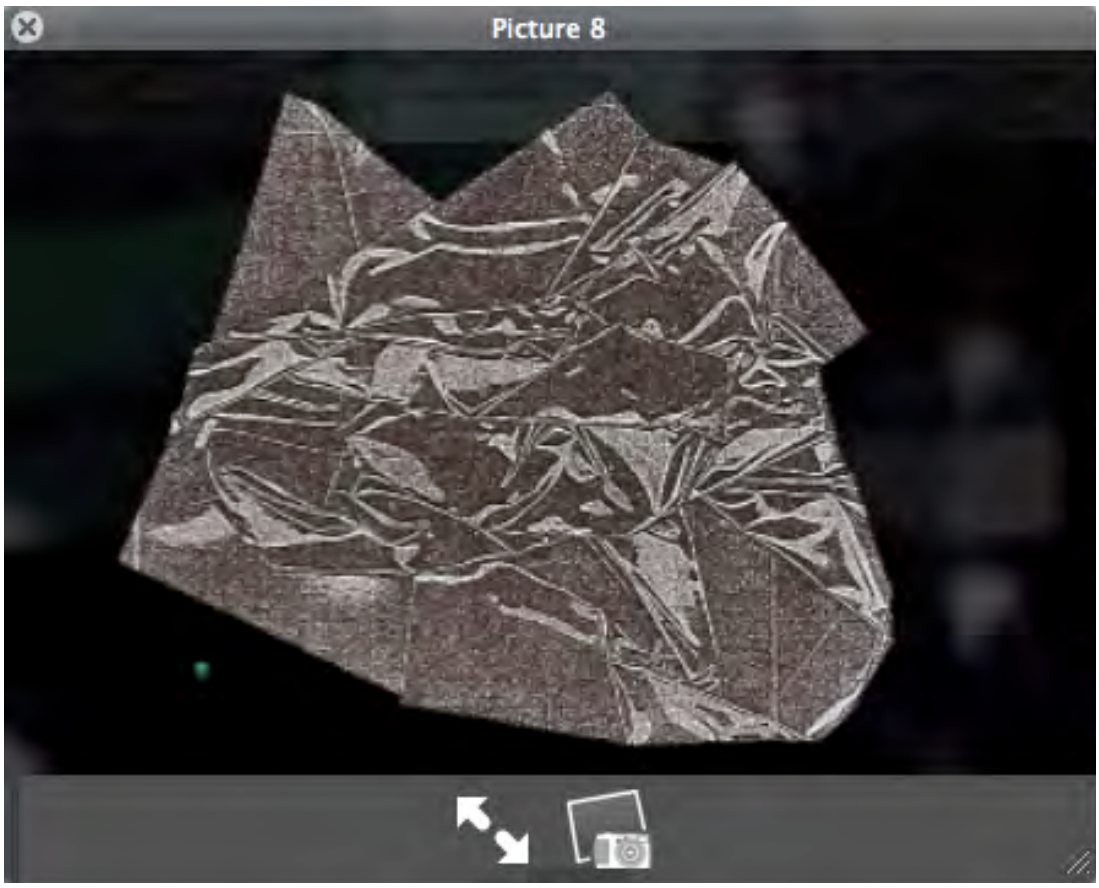


Şekil 1.1 : Dolmabahçe'de karmaşık yapı, çizimlerin fotokopi, tarama, fotoğraf üzerinden çalışmaları. Proje: Bahar Avanoğlu, 2011

Temsil ortamının gerilimi ile bir mimari tasarımın başka bir temsil ortamına aktarılmasından sonra karşılaşılmıştır. Yukarıdaki ş ekillerde, bu karşılaşmanın yaşandığı görseller bulunmaktadır. Bir el çiziminin fotokopisi ve fotoğrafı çekilmiştir, ancak fotokopi ile fotoğrafın, farklı olduğu görülür. Ancak bu fark, bu araçların orjinal çizimi en iyi şekilde kopyalaması üzerinden bir karşılaşma değildir; bu fark, el çiziminin deneyimlediğinin düşünüldüğü bir olayın gerçekleşmesi ile alakalıdır. Çizimin, fotokopisinin çekilmesi ve fotoğrafının çıktısının alınması sırasında, aktarıldığı ortamlara taşındığı farkedilmiştir. Bu karşılaşmadan sonra, maketin de fotoğrafları ve fotokopisi çekilir. Aynı karşılaşmalar yaşanır. Çizimin kendi maddesinden farklı bir ortama aktarılması ile değişik karakterler göstermesi, çizimin sadece betimlediği, temsil ettiği şeye indirgenemeyeceğini düşündürtmüştür.

Bu tasarımlarda, hiç bir ş ey temsil edilmiyor, değildir; kendi maddesinden olmayan bir ş eyi de betimlemektedir. Tasarımlar ile olan bu karşılaşmada, tasarımın sadece

belirlenmiş bir şey olmadığı ama karşılık olarak belirlediği[1] de fark edilir (çizimin taşınmasını deneyimlediği belirtilmişti). Karşılıklı bir tasarım başlar (Şekil 1.2).



Şekil 1.2: Katlanmış muşamba maketinin fotokopisi

Fotokopi de oluşan bir kağıt buruşmasının da, çizimin aktarılma sırasında yaşadığı bir olay olarak bu tasarım ile alakasız düşünülemeyeceği hissedilmiştir. Karşılıklı deneyimler yaşanır; tasarım da karşılık vermeye başlar. Tasarım ortamının, karşılıklı deneyimlerin karşılaşması olarak bir araştırması yapılacaktır.

Sözü edilen temsil ortamının, gerilimini oluşturan durumlardan herhangi birine yerleştirilemeyen varlığına benzer bir şeki lde, Foucault'nun, kendisinden başka, hiçbir yere yerleştirilemeyen mekanlar olarak betimlediği, *düşünülemeyen mekanlar* ismini koyduğu mekanlardan bahsettiği görülmüştür. Düşünülemeyen mekanların, kendilerinden başka hiçbir yere yerleştirilememeleri ile düzenin işleyişini bozduklarından söz eder. İşleyişlerinin düşünülemeyen mekanlar tarafından bozulduğu söylenen, düzenin ileyişini sağlayan, *şeylerin düzenini* sağlayan, koruyan

[1] "(...): Kentsel artifaktların doğasında, onları sanat yapıtına (yanlızca metaforik düzeyde) çok benzer kılan bir şey vardır. Maddi yapılardır bunlar, ama aynı zamanda maddeden farklı bir şeydirler de: Belirlenmiş olmalarına rağmen, kendileri de belirler." (Rossi, 2006)

ve işleme koyan bir dil-mekan işlemsel tablosunun varlığından söz edilir. Bu dil-mekan işlemsel tablosu, düzen içerisinde, yan yana yerleştirilebilecek şeyleri belirler. Yan yana gelebilecek şeylerin belirlenmesi, karşılaşmaların da düzen içerisinde belirlenmesi anlamına gelir. Dil-mekan işlemsel tablosunda, belli bir düzenin, bir şeyin nasıl, neden yapıldığı betimlenen ilişkiler, işleyebilir. Bilginin oluşturulduğu mekan da, karşılaşmaları, betimlemeleri, yerleştirilmeleri ayarlayan bu işlemsel tablo ile bağlantılıdır (1994).

Bahsi geçen dil-mekan işlemsel tablosu, söz gelimi belli bir düzen içerisinde, bir resim için, şu şekilde canlandırılabilir: Resmedilecek şey, resim, bu dil-mekan işlemsel tablosu içerisinde, şu şekilde yerleştirilirler: Resimde gözüken, resmin kendisi, bir ressamın tablonun karşısında otururak seyrettiği ve tablosuna resmettiği, şeydir. Dil-mekan işlemsel tablosunda, resmedilecek şey, ressamın karşısında oturup seyrettiği ve tuvala aktardığı şeydir; ressam, tablonun karşısında oturan şeydir; resim de resmedilecek-resmedilmiş şeyi gösteren seyirci ise bunların dışında, resime bakan kişidir. Dil-mekan işlemsel tablosunun işleyişi, başka bir düzen için başka bir şekilde olabilir.

Fucault (1994), düşünülemeyen mekanların, şeylerin gerçekleştiği ortamların kendisinden başka hiçbir yere yerleştirilemeyen mekanlar olarak dil-mekan işlemsel tablosunun işleyişini bozduğundan bahseder. Bu mekanlar, dil-mekan işlemsel tablosunun hiyerarşik bir üst kodlamasına oturtulamazlar; düzenin dil-mekan işlemsel tablosu içerisinde yan yana yerleştirilemeyecek şeyleri biraraya getirebilirler. Düşünülemeyen mekanlar, içlerinin açıklanmalarına izin vermezler; ve olası tüm ilişkiler, birbirinden bağımsızca parlarlar.

Düşünülemeyen mekanların, edebiyat ... gibi ortamları, bir araç olarak değil, bir mekan olarak tanımlandığı göze çarpar; bunlar, temsil ortamlarının kendilerine yerleştirildikleri mekanlardır. Bu mekanların, temsil ortamlarının yerleştirilemeyen varlığına ilişkili çağrışımsal izlekler oluşturması, düzenin sabitlediği rollerin alışverişini sağlaması, ve hiyerarşik bir yapısal kodlamanın bozulmasını harekete geçirmesi ile alakasından dolayı mimari tasarım için önemli bir hassasiyet oluşturduğu düşünülür.

Temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarının farkındalığının uyandırdığı hassasiyetler yoluyla devinen durumlar ile karşılaşılmıştır (Şekil 1.3- Şekil 1.5). Bu karşılaşmalar şöyledir:



Şekil 1.3 : Karşılaşma-1: Asılmış bir kolon.

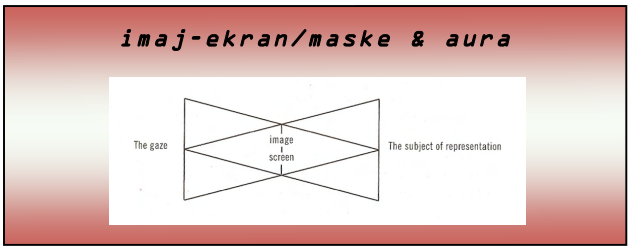
Hejduk (1995), poz veren bir model için, 'içine erişilemeyen' bir mekana sahip olduğundan, orada ama orada olmadığından bahseder. Model, bulunduğu mekanda, başka bir mekana sahip olduğunu belirtir ve onun bulunduğu mekanda *asılı* olduğunu söyler. Daha sonra, poz veren bu modeli, yıkılmak yerine asılmış bir kolon ile eşdeğer tutar. Bir mekanda *asılı* olmak, ya da *orada ama orada olmamak*, bulunduğu yere ya da içindeki mekana yerleştirilemeyen bir halden bahsetmektedir. Bir askı halinden bahsedilmektedir. Model ile kolonun eşdeğer tutulması, önemli bir ipucu olmuştur: Kolon da bir insan gibidir. Kolonun da, içinin açılmasına izin vermeyen, bilinemeyecek, karşılık verebilecek bir yetiye sahip olduğu düşünülür.



Şekil 1.4 : Karşılaşma-2: fiziksel çubuklardan oluşan koordinat dizgesi & bir sayının şekli

Gödel, eksiklik teoreminde, sayıları, sayılardan başka ifadeler olarak kodlar. Bu kodlamada, sayılar, sembol ve sembol dizileri yerine dururlar. Kendi kendine referans veren bu durumda, kanıt bulunamayacağı kanıtlanır (Hofstaedter, 2000). Burada bir sayının şekli ile temsil ettiği şey arasında gerilim yaşandığı ve bu gerilimin, eksiklik ile ilgili olduğu görülür. Bir yere yerleştirilemeyen varlığın, Einstein tarafından da fark edildiği görülmüştür: Einstein, koordinat düzleminin Öklides geometrisine bağımlı olmadığını söyler. Kartezyen koordinat düzlemi, 'fiziksel çubuklardan oluşan bir dizgedir' ve bükülebilir. Fiziksel çubukların bükülmesi ile, zaman da bükülür; ve Öklides geometrisi bozulur (Yardımlı, 2009). Koordinat düzleminin mekanı ile ilgili bir hassasiyet hissedilir. Bu mekan, Öklides geometrisinin dillendirdiği geometriye bağlı değildir; kendisinin oluştuğu fiziksel maddesi ile alakalıdır. Bu geometriyi, Einstein, 'fizikselcilik'(Yardımlı, 2009) olarak

tanımlar. Bir kartezyen koordinat düzleminin bükülebilme yetisinin, fiziksel çubukların bükülebilmesi ile alakalı olduğu görülür. Ancak geometriden tamamen bağımsız olduğu söylenemez; çünkü çubukların bükülmesi ile birlikte zamanın da büküldüğünden bahsedilmektedir. Görelilik teoremi, kartezyen koordinat düzleminin, geometri ile kendi maddesi arasında bir gerilimi ile alakalı gözükmektedir.



Şekil 1.5 : Karşılaşma-3: *imaj ekran & aura*[2]

Hays, Mimarlığın Arzusu adlı kitabında, mimarlığın arzusunun 'karşılaşma' bileşenini incelerken, bir objeye *bakış* ve objenin *geri bakış* ının oluşumundan bahseder. Bunu, Lacan'ın *imaj-ekran* kavramı ve Benjamin'in *aura* kavramı ile inceler. Lacan, özneyi, objeyi izleyen ve objenin seyri altında (objenin 'bakışı' ile zihinde canlandırılabilecek olan) olarak düşünmüştür. Burada objeye bakış ve objenin geri bakışının karşılaşmasına 'imaj-ekran' veya maske adı konmuştur. (Hays, 2010) Benjamin, bir şeyin aurasının algılanmasının, insan dışı olan şeylerin karşılık olarak geri bakma yetisi ile donatılması anlamına geldiğini belirtmiştir (Hays, 2010). Burada tasarımın karşılık vermesi ile oluşan mimarlığın arzusu ile ilişkili durumlardan bahsedilmektedir. Temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarının, 'imaj-ekran' veya 'maske' gibi karşılıklı bakışların bir karşılaşması ve bir tasarımın aurasının oluşumu ile ilişkili bulunmuştur.

Bu tez, mimari tasarım için vazgeçilmez olduğu düşünülen bir hassasiyetin kazandırılmasının bilgisini üretir. Bilgisi üretilen bu hassasiyet, mimari tasarım sürecinde, temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarının yaşatılarak, tasarımların, bir insan gibi karşılık verme, diyalog kurma yetisi ile donatılmasıdır. Bahsedilen, bir tasarımın, temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarının yaşatılarak, karşılık verme yetisi ile donatılması, aynı zamanda, eksikliğin ve açık bir yapının oluşturulmasının da bir araştırması olacaktır.

---

[2] Şekildeki görsel kaynak: Hays, M. (2010) *Architecture's Desire: Reading the Late Avant-Garde*, Cambridge, MA: the MIT Press

Temsil ortamlarının yerleştirilemeyen varlığı ile olan karşılaşma, soru olarak ifade edilemeyecek meraklar şeklinde, tezin sürecini başlatmıştır. Soru-cevap ilişkisinin varlığı tez sürecinde hissedilmemiştir. Süreç içerisinde, sözü edilen merak ile odağın sürekli kaydığı, çoğaldığı, ve belli bir hiyerarşiye girmeden yan yana birliktelikler oluşturduğu farkedilmiştir. Çalışmalar ve projeler birbirine paralel ve eş zamanlı olarak gerçekleştirilmiştir. Bahsedilen çalışmalar, üç bölüm oluştururlar.

Birinci bölüm, *'Tahtakale'nin canlandırdığı bir mimarlık düşünü - x marketi',* tezin oluş sürecinin, yazıya aktarılmasının bir denemesidir. Bu sürecin oluşumu, odak çoğalmaları, ve *dérive* ile gerçekleşir. Bu bölümde, Tahtakale'de yürümek deneyiminin, yazıya aktarılması - deneyimin yazının temsil ortamında deneyimlenmesi denenecektir. Bu bölümde, yazı ve şekiller arasında bir rol alışverişinin oluşumu için çabalanmıştır. Tezin, kendi düşünülemeyen mekanının, yan yana getirilebilecekleri ile karşılaşılmak istenmiştir. Bu bölüm, birbirini takip eden bir sürecin fragmanları olarak sahnelerin oluşturduğu bir dizi şeklinde yazılmışlardır; sahnelerin tekrarlaması gibi, bazı fragmanlar tekrarlanacaktır.

Tahtakale'de yürümek deneyiminin yazıya aktarılması ile, temsil ortamlarının Tahtakale gibi, Tahtakale'nin de temsil ortamları gibi düşünülemeyen mekanlara sahip oldukları ile karşılaşılmıştır.

İkinci bölüm, *'iletişim modeli-kendisi köksap olan günlük',* bölümün başlığında adı geçtiği şekilde, bir iletişim kurmanın denemesidir. Bu bölüm içindeki alt başlıklar, birbirlerinden ayrı günlerde yazılmaları ile ayrılırlar. Bir sürecin, bir şey üzerine olamayacağını, bir şeyin sürecinin gerçekleştirilebileceğini düşündürtmüştür.*"Kafka üzerine bir film? Hayır, der Guattari: 'bir Kafka filmi'."* (Nadaud, 2012). Bir konu üzerine süreç olmak ile bir konun süreci olmak arasındaki fark hissedilmiştir.

Üçüncü bölüm, *1/Uşak Projesi,* İpek Avanoğlu ile yazarın birlikte gerçekleştirdiği, temsil ortamının düşünülemeyen mekanının, mimari bir proje ile canlandırılmasının bir denemesidir.

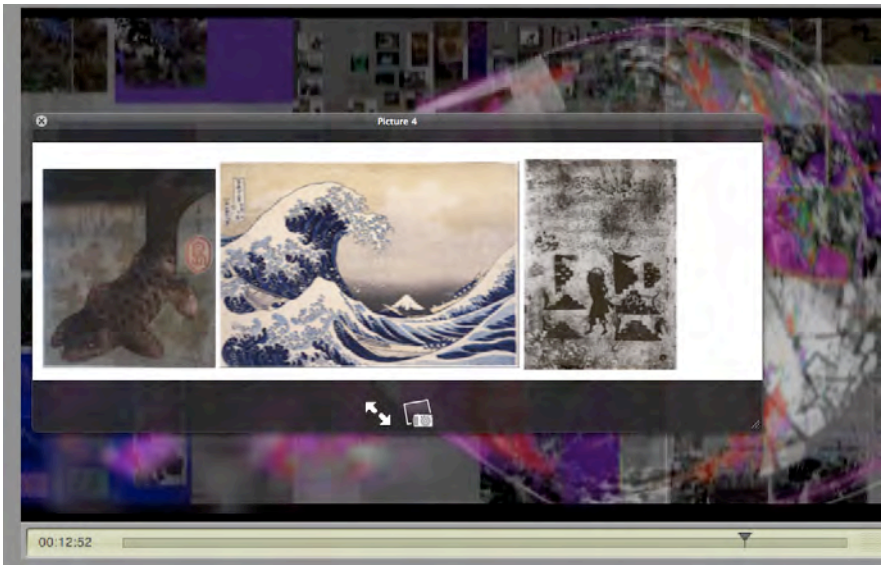
Son bölümde, *x marketi* adlı düşün, paylaşılmaktadır. Bu bölümde, İpek Avanoğlu ile yazarın birlikte hazırladığı bir mimarlık marketi ve bir şehir reklamı ile, ilk bölümde incelenen, düşünülemeyen mekanların tranpoze olabilirliği-aktarılabiliği ile devinen ve diğer üç bölümün içinde barındırdığı bir mimarlığın düşünü paylaşılmıştır.

Bu bölümlerin, oluş süreçlerinin birbirine eş zamanlı ve paralel olması sebebiyle, birbirinden tamamen ayrık durmaları söz konusu değildir. Bu bölümler, birbirlerine dipnotlar ile bağlanırlar. İzlekler yaratır; bu izlekler ile odaklar çoğalır. Odakların çoğalması ile durumcuların *dérive* adını koyduklarına benzer bir eylem gerçekleştirilir: 'Büyük şehirler bizim *dérive* adını koyduğumuz dikkatin dağıtılmasını kayırırlar"(Debord, Fillon, 1954). İzlekler, zıplamalar şeklinde de algılanabilir. İzlekler ve zıplamalarla birbirine bağlama eylemi, birbirinden ayrılamayacak bir bütünün varoluşu, Guattari ve Deleuze'ün bahsettiği yapısal bir üst kodlama yerine '*yanal/çapraz ilişkilerin varoluşu üzerinde ısrar etme'nin*(Nadaud, 2012) bir uzantısıdır. Kendi içinde kendine izlekler yaratarak sarmal bir karakter kazanması, yazılmamış bir başka günlüğün varlığının görünür kılınması denenir.

2. TAHTAKALE'NİN CANLANDIRDIĞI BİR MİMARLIK DÜŞÜNÜ[3]-X MARKETİ

2.1 Yan Yana Gelmek

Tahtakale, yazarın gözünde, Hokusai'nin resimlerini, minyatürleri, Gaktei'nin balığı'nı yanına çağırmıştır (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : Gaktei'nin Balığı, Hokusai'nin Dalgaları, Bir minyatür.

Yazar, bu çağırışa[4] katılmak ister; okuyucuyunun da bu çağırışa katılmasını ister, çünkü Tahtakale ile yukarıdaki şekildeki resimler, resimlerdeki balık, dalgalar, fil, minyatürdeki kaşlar, gözler ve çizmelerin bir araya gelişlerinin, dilin betimlemeleriyle oluşan bilgi çerçevesini kesen karşılaşmaları harekete geçiren bir alışverişi başlatacağı sezilmiştir. Bu tezde, dili çerçeveleyen çizginin kesildiği bir alışverişe doğru yönlenilmiştir. Ancak bu çağırışa katılmak, bu çizginin kesintiye uğradığı yere gitmek, kesintili, bir rüya gördükten sonra 'nasıl için için geri dönüşün' mümkün olamadığı süreçlerle karşılaşmak demek olacaktır. Özellikle bu resimlerin

---

[3] düş-ün-ce: Hecelerine ayrılmış 'düşünce'nin görüntüsünden, düşünce ile düş arasında 'düşün' adında bir isim düşünülmüştür. Halikarnas Balıkçısı'nın Azra Erhat'a yazdığı mektupların topandığı kitabın adı olan 'Düşün Yazılarından' etkilenilmiştir.

[4] çağ(ı)rış-ım: Yazıda adı 'çağırış' olarak kullanılan, çağrışım ile çağırmak arasındalığında bir kavram için kullanılmıştır.

çağrılmasının ve yanyana gelmesinin sebepleri cevapsız kalabilecektir; fakat yazar tarafından düşünülmüşür ki, bu çağırışa katılmak, bu karşılaşmaların nedenselliklerini cevaplamasa da dili çerçeveleyen çizgi içerisinden ulaşılamayacak aralıklar açacaktır.

2.2 Alışveriş

Tahtakale'de çekilmiş fotoğraflar ve yukarıda bahsedilen resimler, bu tezin yazarına beliren düşünceleri okuyucuya da özellikle anlatır mı? Bu soru, yazara bu tez içerisinde önemli bir merak konusu oluşturur: Burada daha önce belirtildiği gibi, Tahtakale'nin çağırışı ile harekete geçirilen dilin kurgu çerçevesinin kesilmesi söz konusu olacağından, yazarın kendisinin işaret ettiği şeylerin kendilik kazanmasına, yani yazar tarafından yazılmış olan bu tezin, yazarın işaret ettiği şey ile iç içe bağımsız bir şekilde kendiliğini kazanmasına çalışılacaktır. Christian de Portzamparc'ın 'ister istemez heyecan ile bilgi arasındayız, çünkü mimarlık vizyonlarla yapılır, betimlemelerle değil' (Portzamparc, 2010) demiştir. Bu ifade, bu tez içerisinde düşündürtücü bir yere sahip olacaktır: Vizyon, bu tezde, Tahtakale'nin özellikle bu resimleri çağırması ile harakete geçen dili çerçeveleyen çizginin kesintiye uğratılması ile karşılaşınca sorular uyandırarak aralıklarla okuyucuya belirebilecektir. Bu tezde, sözü geçen bu çerçevenin kesildiği yeri, *oluşturmak-görünür kılmak* bulanıklığı yaratan yer ve bu yerde bir diyalog gerçekleştirilmek istenmektedir; çünkü Tahtakale'nin düşündürttüğü, harekete geçirdiği şey, bu tezde de yazarın arayışında olduğu, böyle bir alışveriştir.

2.3 Market-Pazar

Arayışında olunan şey in alışveriş olduğu belirtilmiştir; fakat bu durum, yazarda şüphe uyandırmıştır. *Alışveriş*, kurgulanmak istenmemektedir; bir kurgu çerçevesinin kesilmesi yoluyla *alışveriş* ile karşılaşılmak istenmektedir. Sözü geçen bu karşılaşma, kurgusal düzenin eksikliğinin canlandırılmasından, ve bu canlanma ile kendiliğinden bir diyalogun başlamasından bahseder. Foucault'nun bahsettiği, şeylerin düzenini bozan 'düşünülemeyen mekanlar', sezilen bu şüpheyi etkiler.

Foucault (1994), düzenlerin, şeylerin birbiriyle nasıl karşılaşacağını belirleyen iç yasalar olduğundan bahseder. Bu iç yasalar, şeylerin birbiriyle bu düzen içerisinde

karşılaşmalarını düzenleyen bilgi, düşünce mekanlarının işlemsel tablolarını kurar. Bu işlemsel tablo, bir bakışta, inceleyişte, dilde, sanki hep oradaymış gibi derinden sessizlik içinde kendisinin ifadesinin gerçekleşmesi için bekler. Bu işlemsel tablo, bilgilerin oluşturulduğu ve yerleştirildiği, sahiplenildiği mekanları tayin eder. Bu şekilde, düzen, şeyleri n sahip olduğu rolleri belirler, ş eylerin hiyerarşisini kurar. Ancak, Foucault, bu işlemsel tablonun bozulduğu, orada olup da orada olmayan, dil-mekan işlemsel tablosunun düzeni içerisinde gerçekleşmeyen ş eylerden bahseder. Bunlar, dil-mekan işlemsel tablosu içerisinde işlenemezler. Bunlar, 'düşünülemeyen mekanlar' ismini koyduğu, bu bahsedilen şeylerin oluşturulduğu medyanın yersiz-mekanlarında gerçekleşir. Düşünülemeyen mekanlar, çelişkili mekanlardır; temsil ortamının tüm somutluğunu ortaya çıkarırlar. Onlar, dil-mekan işlemsel tablosunu bozup, yani mekan-dil-düzen işlemsel tablosunu bozup, ilişkilerin belirli bir düzene göre karşılaştırıldıkları, kurgulandıkları düzeni ortadan kaldırırlar. Düşünülemeyen mekanlarda, dil-mekan işlemsel tablosunun yan yana gelmesine anlam vermeyeceği şeyler, yan yana gelebilirler. Foucault (1994), bahsettiği yan yana gelmeyi, zihinde canlandırmak için Borges'in bir kitabında geçen bir Çin Ansiklopedisinden bahseder. Bu Çin Ansiklopedisi şöyledir:

> Bu pasaj, içinde, hayvanların aşağıdaki gibi ayrıldığını anlatan belli bir 'Çin Ansiklopedisini' alıntılar: (a) imparatora ait olanlar, (b) mumyalanmış olanlar, (c) uysal olanlar, (d) domuzu emenler, (e) sirenler, (f) muhtaşem olanlar, (g) oraya buraya koşturan köpekler, (h) şimdiki sınıflandırmada yer alanlar, (i) çıldırmış olanlar, (k) çok ince bir deve tüyü fırçası ile çizilebilenler, (l) ve benzeri, (m) suyun yüzeyini daha yeni kırmış olanlar, (n) çok uzaktan sinek gibi gözükenler (...) ama burada, düşünülmesi imkansız olan nedir, nasıl bir imkansızlık ile karşı karşıyayız? (...)
>
> 'Muhteşem'olan hayvanlar imkansız değillerdir, çünkü onlar o şekilde tayin edilmiştirler. Ancak onları 'oraya buraya koşuşuturan köpeklerden' veya 'çok uzaktan sinek gibi gözükenler'den ayıran (ve çakıştıran) mesafenin sığlığı; bütün hayal gücünün, mümkünlüğe sahip düşüncelerin sınırlarını aşan şey, sadece, bu kategorileri birbirlerine bağlayan a,b,c,d alfabetik serisidir. (Foucault, 1994)

Foucault(1994), alfabetik dizi ile burada bahsi geçen hayvanların kategorilenme biçimlerinin, dil-mekan işlemsel tablosu tarafından yan yana getirilemeyecek şeyler olduğundan bahseder. Fakat, bu yan yana gelme, 'sözün' yersiz mekanında gerçekleştirilebilir. Foucault'ya göre, düşünülemeyen mekanlar, bu şekilde, hayalgücünün sınırlarını aşarlar; ve olası ilişkiler birbirinden bağımsız, içlerinin açılmasına izin vermeyen şekilde parıldarlar. Çünkü bu düşünülemeyen mekanda yan

yana gelinmesine izin verilen şeyler birbirinden o kadar farklı yerlerden bahsederler ki, onlara, hepsinin yerleştirilebileceği ortak bir yer bulunamaz.

Foucault(1994), bu araştırmasının, bilginin, şeylerin düzenlerinin *nerede* olduğunu merak etmesinden kaynaklandığından bahseder. Burada, şüpheyi etkileyen şey belirir. Bu tezde, bir kavramın içerik çerçevesinin kesilerek, yersiz mekanın keşfedilmesi istenir. Alışveriş kelimesi bu sebeple yanına 'market', 'pazar' kelimelerini çağırır.

> Einstein'ın katkısı bu bütün görgül ve kuramsal birikimi uzay ve zaman kavramlarının dışına çıkarmak, böylece özdek ve yerçekimi kavramlarını da dışlayan sözde 'geometrik' bir bakış açısından yorumlmak oldu. Ama, kitapçığının daha başında anlaşılacağı gibi, Einstein'ın 'geometri' dediği 'fizikselcilik' bir geometri olabilecek en son şeydir: Kartezyen koordinat dizgeleri ile anlattığı şey, bütünüyle ciddi olarak, fiziksel çubuklar youyla 'kurulan' bir koordinatlar dizgesidir' Çubuklar eğrilince Descartes'in koordinat dizgesi ve onunla birlikte Öklides'in geometrisi de bozulur! Ya da 'non-Euclidean' geometri denilen bir parodiye çevrilir. Görelilik kuramını ölçümler doğrular – sanki Pisagor Toeremini'de ölçümler doğrulamış ve tanıtlamış gibi. (Yardımlı, 2009)

Yukarıdaki alıntıda, Öklides geometrisinin bozulması, fiziksel çubuklardan oluşmuş koordinat dizgesindeki çubukların eğrilmesi ile olduğu belirtilmiştir. Christian de Portzamparc(2010), 'mekan dilden kaçar', demiştir. Koordinat dizgesini oluşturan fiziksel çubuklar, Öklides geometrisinden kaçar mı? Market-pazar ile kavram betimeleme çerçevesinin kesilip, fizikselliğinin, yersiz-mekanının farkedilmesine ve düşünülemeyen mekanlarının çağırılmasına sebep olacağı sezilir. Bu şekilde yan yana gelmesinin mümkün olamadığı düşünülen şeylerin yanyana gelmesine izin verileceği düşünülür.

Bu düşün ile, tez çalışmasına market kurulması ile başlanacaktır; ve bu bölüm ilerledikçe, bunlar, tezin kendi yersiz-mekanını canlandıracaktır. Bu süreçte, bir mekanda aynı anda olan bir çok olayın olması gibi, aynı anda canlanan düşünler olacaktır: Bu aynı andalık, izlekler yayar. Bu tezde, bu izlekler, dipnot kılığına gireceklerdir. Bu süreçte, okuyucu, bir filmde bazı 'sahneler'in tekrarlanması gibi, bazı pasajların tekrarlanması ile karşılaşacaktır. Bu tekrarlamalar, yazının kendi yersiz-mekanının oluşması için önem taşırlar.

2.4 Market[01]:

Yukarıda, bu marketin bir ş ekli (Şekil 2.2) gözükmektedir; bu şekilin, bir ekran sunduğu görünür; bu şekil-ekran içinde başka şekiller-ekranlar vardır.



Şekil 2.2 : Market[01]'in şekili.

Şekil içinde ş ekil, ekran içinde ekran, yüzey içinde yüzeyler fark edilir. Bu şekillerden başka, bu market-şeklinde, bazı kelime toplulukları, ya da harf toplulukları vardır; bazı kelimelerin arasında boşluk yoktur, bunlar da ş ekil gibi görünürler. Ş ekile benzetilen, içindeki kelimeler arasında boşluk olmayan harf toplulukları, Şekil 2.3'te içerilen URL'ye benzer[5].

[5] Şekil 2.2'de görünen ekran içindeki harf topluluğu, bu dipnota sahip olan internet adresinden derivé edilmiştir.

http://divit.library.itu.edu.tr/search~S0*tur?/Xhejduk&SORT=D/Xhejduk&SORT=D&extended=0&SUBKEY=hejduk/1%2C5%2C5%2CB/frameset&FF=Xhejduk&SORT=D&1%2C1%2C

Şekil 2.3 : Bir URL.[6]

Yukarıdaki URL'de, '*hejduk'* aranmaktadır. Bunlar, yani internet adresleri, internette bir yeri ifade ederler. Bunlar, bir yerin adresini ifade ederler. Burada; bu arayışın karakteri dikkat çeker. Bu URL, 'mgmt**'** şekliyle görünen her şeyin, birinin özellikle ne aradığına bağlı kalmadan, 'mgmt' ile uyuşan görünümlü her şeyin aranmasına izin verir. Yazar, bu durumu, bir kalabalığa 'Ali!' diye bağırmak olarak zihinde canlandırmıştır. Birden fazla kişi mi bakacaktır? Aranan kelimelerin, şekillermiş gibi betimlemelerinden ayrıldığı hissedilmiştir. Böyle bir arayışta, bir isimin, birbirinden farklı şeyleri isimlendirmesi ile karşılaşılır. Şekil 2.2'deki market-şeklinin içinde bulunan, Şekil 2.3'te içerilen internet adresinden *dérive*[7] edilen adrese tekrar bakılacaktır (Şekil 2.4).

://search~S0*tur?/XGaktei_balığı'nın_bulanık_kağıdı%?&gkjkgjd_Siyah_torbalı_adamların_sokağı&SORT=D/XGaktei_balığı'nın_bulanık_kağıdı%?&gkjkgjd_Siyah_torbalı_adamların_sokağı&SORT=D&extended=0&SUBKEY=Gaktei_balığı'nın_bulanık_kağıdı%?&gkjkgjd_Siyah_torbalı_adamların_sokağı/1%2C5%2C5%2CB/frameset&FF=XGaktei_balığı'nın_bulanık_kağıdı%?&gkjkgjd_Siyah_torbalı_adamların_sokağı&SORT=D&1%2C1%2C

Şekil 2.4 : Şekil2.3'te içerilen URL'den *dérive* edilmiş bir adres.

Market şeklinin içindeki bu adreste ise 'Gaktei balığı'nın bulanık kağıdı' ve 'siyah torbalı adamlar' yan yana aranmaktadır. Bu adreste, odaklanmanın zorlaştığı farkedilir; neredeyse seçilemeyecek kadar, odaklanmak zorlaşır. Bu URL, rahat okunamaz. Odaklanmanın zorlaşması, *dikkat dağıtmak* ile birlikte düşünülecektir.

---

[6] Bu URL'nin kaynağı kendisidir. http://www.kutuphane.itu.edu.tr/ adresinde, 'hejduk' için arama yapılırken yönlendirilen sayfalardan ilki olan "The religious imagination in modern and contemporary architecture : a reader" linkine tıklandığında yönlendirilmiş sayfanın URL'sidir. URL, bu şekilde(Şekil2.3), şekil olarak yer almaktadır. Bu URL'lerin şekil olması ile adres olma işlevlerinden uzaklaştırılmıştır. Tezin devamında, URL'lerin şekil olarak sahip oldukları işlevlerinden uzaklaştırılmaları ile, üzerlerinden *dikkat dağıtmak-dérive* ile ilşkili üretimler yapılacaktır.

[7] Dérive

-Sürüklenmek anlamına gelen *dérive* için durumcular(situationistler) şöyle demişlerdir: "Büyük şehirler bizim dérive adını koyduğumuz dikkat dağıtmayı kayırırlar."(Debord, Fillon, 1954)

-Matematikte *dérive*, bir şeyden türetilen anlamına gelmektedir; ve formal-informal sistemlerin tanımında önemli bir yere sahiptirler. Formal sistemlerde, *dérive* edilen bir ifade, bir sonuç olarak bir kenarda bulunur. İnformal sistemlerde ise *dérive* edilen ifadeler, ilk başta konulan kurallarla eşdeğer tutularak sisteme katılırlar (Hofsaedter, 2000)

> Büyük şehirler, bizim "derivé' adını koyduğumuz, dikkat dağıtmayı kayırırlar. (Debord, Fillon, 1954)
>
> Francis Bacon: (...)Bilirsiniz, bütün sanat türleri, artık tamamıyla, insanın kendi dikkatini dağıttığı, bir oyuna dönüştü; bunun zaten hep böyle olduğunu söyleyebilirisiniz, ama artık sanat tamamen bir oyun.Her şeyin bu şekilde değiştiğini düşünüyorum.(...) (Sylvester, 2007)[8]

Odaklanmanın zorlaşması, yukarıda bahsedilen, market-şeklinin ekranında da gerçekleşmektedir. Bu market, bir yüzeyde yüzen pencereleri taşıyan bir ekrandır. Ekran ile URL arasında, özel bir ilişki sezildiği için bu ilişkinin, daha belirgin olmasa da, kaydedilmesi istenir: Ekran, odaksızdır. Odaksız olmak iki türlü gerçekleşir:

*Camera obscura'*da hissedildiği gibi, bir ekran odaklamaz, pencereleri gösterir, pencerlere ev sahipliği yapar. Ekran, *camera obscura* ile kaydedilenleri gösteren bir araç olarak kalmayabilir.[9]

Ekranda, bu sebeple, pencerede gözükenin içeriğine ya da fizikselliğine de odaklanmak zorlaşır. Ekranda, bir fotoğraf, hem fotoğraf olur, hem de bir penceredeki bir yüzey olur (Şekil 2.2). Ekrandaki bir fotoğrafın mekanı karmaşıklaşır: Ekranda, fotoğrafın bir yüzey olması ve fotoğrafın fotoğrafta fotoğraflanan mekan olması yan yana gelir. Bu ikisinden sadece birine yerleştirilemeyecek bir durum belirir. Bu ikisi arasında bir gerilim hissedilir. Ekranda odaklanmanın zorlaşmasında, Öklides'in koordinat dizgesi ile, fiziksel çubuklar dizgesi arasında oluşana benzer bir durum oluşur: Fiziksel çubuklar, koordinat dizgesini oluşturur; fiziksel çubuklardan oluşmak Öklides'in koordinat dizgesinin fizikselliğidir. Bu sebeple, fiziksel çubukların bükülebilmesi, Öklides geometrisinin bozulmasına sebep olur (Yardımlı, 2009). Fiziksel çubukların, Öklides'in koordinat dizgesinden kaçtığı gibi[10], bu ekran-yüzeyin de, fotoğraflanan mekandan kaçacağı düşün edilir. Belirtilmelidir ki, zaten her fotoğrafın sahip olduğu, bu iki özellik, bu tez içerisinde, özellikle ekran ile yan yana belirir. Ekranın, yan yana getirerek ilişki kurmak, ve dikkat dağıtmak ile bağıntılı, olduğu düşünülmüştür. Bu tezde, özellikle ekran, dikkat dağıtmayı *kayıran* bir durum olarak ortaya çıkacaktır: Ekran içindeki yüzeylerde, fotoğrafın anlattıklarından, içeriğinden dikkat dağılır, ve fotoğrafın

---

[8] David Sylvester'in Francis Bacon ile yaptığı 1963, 1966 ve 1979 tarihli ropörtajlarının bir derlemesinden alınmıştır (Sylvester, 2007)

[9] : BKNZ: 3.20 Ekranda Gerçekleşen Bir Film – Camera Obscura Taşındı.

[10] 'Mekan dilden kaçar'(Portzamparc, 2010). Mekan, koordinat dizgesi; dil, Öklides geometrisi olarak düşünülebilir.

fizikselliği de belirir. Debord ile Fillon(1954), bu dikkat dağıtmaya 'derivé' adının konduklarından, ve özellikle büyük ş ehirlerin, dikkat dağıtmayı *kayırdıklarından* bahseder. Bu, büyük ş ehir olmayan yerlerde bahsedilen dikkat dağıtma gerçekleşmiyor, demek değildir. Ekran, büyük ş ehir gibi bir *kayırma* eyleminde bulunduğu zihinde canlandırılır.

Ekranın en başında, başlık olarak duran harf topluluğu, *'Gaktei_balığı'nın _bulanık_kağıdı%?&gkjkgjd_Siyah_torbalı_adamların_sokağı'* da dikkat dağıtır.[11] Bu şekildeki bir başlık, biraz önce bahsi geçen *vizyon* kavramı ile yakından ilgilidir; fakat henüz, çerçeveleyen çizginin içerisinden ulaşılamayacak ama bu şekilde ulaşılabilecek aralıkta neler olduğu bilinmemektedir. Ancak, bu başlık ile gözden kaçırılamayacak bir değişiklik oluştuğu sezilmektedir. Ekranların sahip oldukları bir özelliğe sahip oldukları düşünülür. Artık, sadece bir başlık olmaktan çıkmaktadır: Bir içerik olmak ile kendi fiziksellikleri yan yana getirir.

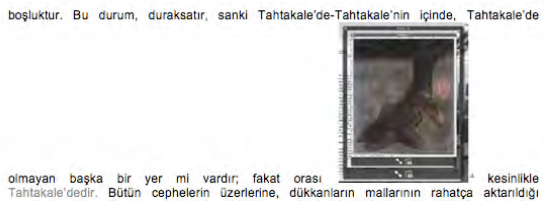
Bu marketten (Şekil 2.5), Tahtakale'ye bakış, ele alınacaktır.



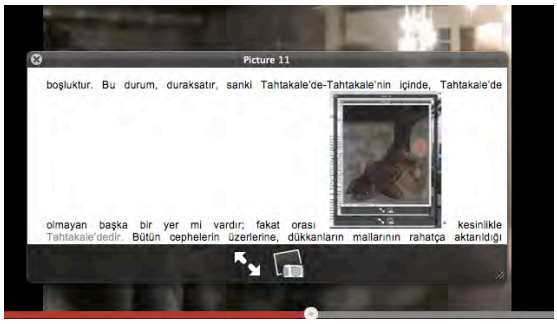
Şekil 2.5 : Şekil 2.2'nin *dérive* i.

[11] BKNZ : 3.16 Kanıtsız Dérive

Tahtakale'ye olan bu bakışı gösteren fotoğraf, yazar tarafından bahsedilen düşünleri harekete geçiren etkiye sahip olan fotoğraftır. Fotoğrafta, ana caddeye açılan sokaklar ve kalabalık gözükür; bir sokak farklıdır. Bu sokak, binalarının cepheleri ile durur; sokak, satılacak mallar ile kaplanmamış halde, sadece orada gözükür ama sokak yok olmuş gibidir. Sokak, o binalara ait özel bir yermiş gibi durur. O sokakta, sadece iki tane büyük siyah torbalı adam vardır; oysa o da diğerleri gibi ana caddeye açılır. Onun yanında, diğer sokaklar da ortadan kaldırılmış gibi gözükür. Bu sokaklar, dükkanların iç organları gibi olmuşlardır. Kalabalığı içine yönlendirirler. Ya da şu şekilde de düşünülebilir: Binaların cephelerinden oluşan tek başına duran o sokağın, sokak kelimesinin dillendirdiği geçişi istemeyen bir duruşu vardır; siyah torbalı adamlara ait özel bir alan gibi dururlar; oysa o da iki bina arasında içinden geçiş olabilecek bir boşluktur. Bu durum, duraksatır: sanki Tahtakale'de-Tahtakale'nin içinde, Tahtakale'de olmayan başka bir yer vardır; fakat orası kesinlikle Tahtakale'dedir (Şekil 2.6, 2.7).[12] O güne özel bir durum mudur?



Şekil 2.6 : Tahtakale'de, Tahtakale'nin içinde, Tahtakale'de olmayan başka bir yer vardır; fakat orası kesinlikle Tahtakale'dedir.



Şekil 2.7 : Tahtakale'de, Tahtakale'nin içinde, Tahtakale'de olmayan başka bir yer vardır; fakat orası kesinlikle Tahtakale'dedir.[13]

---

[12]Gaktei'nin balığı'nda, suyun içine dökülmüş mürekkepler gibi asılı harfler görünür. Suyun içine dökülmüş harfler gibi dururlar. Gaktei'nin balığının içinde olduğu suyun içinde, suyun içinde olmayan başka bir yer vardır, fakat orası suyun içinde gözükür.

[13]Gaktei'nin balığı' nın iç içe ekranlardaki yerleşmesi, kılık değiştirmekten bahseder. Gaktei'nin balığı kılık değiştirmiştir: Ekranın içindedir ya da *Gaktei_balığı'nın_bulanık_kağıdı %?&gkjkgjd_Siyah_torbalı_adamların_ sokağı*'nın içindedir. Shakespear'ın oyunlarında kılık değiştiren bir karakter olur ve bu karakter kılık değiştirince normalde farketmediği şeyler ile karşılaşır.

2.5 Market[02]:

Şekil 2.8'de Market [02] gözükmektedir.



Şekil 2.8 : Market [02]'nin şekli.

Rosalind, Orlando'ya olan aşkını kılık değiştirince, erkek kılığına, girince ilan eder. Gaktei'nin balığı da, düşünülür ki, Gaktei'nin_balığı'nda_ ve yukarıdaki imajda, başka şeylerle karşılaşır; bu kılığa, dikkat dağılmasını kayırmak için, betimleme çerçevesinden özgürleşmek için ihtiyacı vardır.
Yukarıdaki şekillerde gözüken imajlarda, kostüm-kılık ile kendisi arasında bir boşluk oluşur, Bu boşluk, yazıda sözü geçen 'Tahtakale'nin içinde olmayıp da orada olan' durum ile, ya da ekran içindeki ekran arasında oluşan boşluklar ile bağlanır. Bu boşluk için, Zizek'in 'paralaks boşluk' (2011) kavramına değinilecektir:
Paralaks boşluklar, kutu içinde kutu, kap içinde kap arasında kalan ara uzamları andırır. Bu ara uzamlara, Zizek spandrel ismini koyar (2011). Bu boşluklar, "başka mimari kararların sonucunda kaçınılmaz olarak artakalan uzamlar"dır (2011). Bu durumu, köprüaltının, aslında uyumak için tasarlanmamış olmasıyla ve kap içinde kap arasında kalan yer ile anlatır: Deri ile yapı arasında kalan yer ise "eksaptasyona açık ve işlevsel açıdan boş uzamlar"dır. Zizek, kabın içindeki kapta oluşan ara uzamlar için, "Bu noktada mücadele açıktır, yani bunları kimin kendine mal edeceği belirsizdir." der (2011). Kılık ile kılık değiştirenin kendisi arasında da 'kimsenin kendine mal edemeyeceği' bir boşluk oluşur. Foucault'nun hiçbir yere yerleştirilemeyen 'düşünülemeyen mekanları'nı çağrıştırır.

Tahtakale'de dolaştıkça, çok geçmeden farkedilir ki, orada iki bina arasındaki boşluk olmayan geçişler de vardır; kısa devreler[14] gibi, başka sokak-geçişlere zıplanır: Bu cümlede kullanılan zıplamak ve kısa devre kelimeleri bir yerlere dokunmadan, bir yere varmaktan bahseder. Burada zihinde bir eylemi canladırması için kullanılan zıplama kelimesi, bu çalışmanın devamında, önemli olacak başka durumları çağrıştırır: "Kesik çizgiler, yoldan çıkmak şeklinde ele alınmış, derste tartışıldığı şekliyle bir iblisin zıplayarak koşuşu ile zihinde canlandırılmıştır. Kesik çizgiler çalışmanın bütününde bu sebeple bir var-bir yok olarak ilerlemek fikri olarak belirmiştir".[15] Kesik çizgiler, izlekler birbiriyle alakalıdır: İblis zıplar; Tahtakale'de bu iblisler, sokakları zıplar gibidir. Sokaklardan bağımsızca, dükkanların içlerinden, kendi aralarında, geçişler yaratıldığı görülür. Bu geçişler, dükkanlar açıkken işler, sokaklar gibi sürekli orada değildirler; fakat sokaklar da sürekli orada değildirler (Şekil 2.9).



Şekil 2.9 : Sokaksız geçişlerin gece kayboluşu. Ekran Kayıdı: B. Avanoğlu, 2013

Dükkanlar kapandığında, sokaklar, kepenklerle çevrelenir ve iblislerin zıplamaları birden kesilir. Daha önce anlatılan, geçişi dillendirmeyen, siyah torbalı adamların özel alanı gibi gözüken sokakların da artık diğerlerinden bir farkı kalmaz ve sokaklarda dolaşılır. Artık(gece olunca), Tahtakale'de, geçiş ve sokak birbirlerinden ayrılamayacak kadar iç içeyken birbirinden bağımsızca canlanırlar. Bu durum,

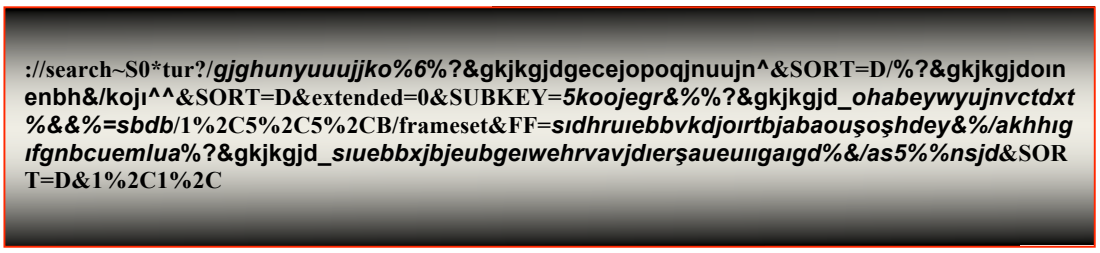
[14] Dil, bir şeyi, bir duygulanımı düşünmek ya da tasarlamak için onu deneimleme, yeniden deneyimleme ya da taklit etme zorunluluğundan kurtararak, bizi duyusal dünyanın dışına çıkardı. Deneyime kısa devre yaptırmak söz konusu burada, kavram da böyle çıkıyor ortaya. (Portzamparc, 2010)

[15] Prof Dr. Semra Aydınlı tarafından, İTÜ'de 2012 Güz Dönemi'nde açılan, 'Çevresel Estetik' Yüksek Lisans Dersi'nde *kesik çizgiler* üzerine olan bir tartışma üzerine İpek Avanoğlu'nun kişisel ders notlarından alınmıştır; İpek Avanoğlu'nun *kesik çizgiler* ve *izlekler* üzerine paylaşımlarından bir parçadır.

önemli bulunmuştur; çünkü bu iç içe bağımsızlık[16], sokak ile geçiş arasındaki dilde kurulan birbirini betimleme düzenin bozulduğu, Tahtakale'nin canlandırdığı bir şeyi görünür kılar.

2.6 Market[03]:

Hasırcılar sokağında bulunulmaktadır; ama hasırcılar yoktur. Kahveciler sokağında siyah torbalı adamlar ve duvarlar vardır. Tahtakale'nin Hasırcılar Sokak'ında ve yukarıdaki şekilde, kelimesiz bir arayış görülür (Şekil 2.10); dilde ifade edilemeyen, soru olarak ifade edilemeyen merakların varlığı hissedilir.



Şekil 2.10 : Kelimesiz arayış.

2.7 Dilden Kaçan Mekan

> Dil dolayısıyla(=sebebiyle), burada bir takım şeyler elimizden kaçıyor gibi sanki, mekan örneğin. (…) Mekan dilden kaçıyor. (Portzamparc, 2010)

Christian de Portzamparc'ın uyarısı, yazar tarafından hatırlanır; bu hatırlatma önemlidir. Bu hatırlatma, dil sebebiyle elimizden kaçan bir ş eyler olduğundan bahseder, mekanın dilden kaçtığını söyler. Christian de Portzamaparc ve Philippe Sollers arasındaki diyalogda geçen bu ifade, daha sonra 'çünkü bana illaki dil ile düşünmem gerekliymiş gibi gelmiyor" ifadesi ile devam eder. İblis, zıplayarak kesik çizgileri yaratırken, dil ile düşünmez mi, dilden mi kaçar? Ancak, bu, iki yüzlü bir durumdur: Dil yok edilmez. Hasırcılar sokağı hala oradadır; dil ile mekan arasındaki hissedilebilecek düzen ortadan kalkar. Ancak, Tahtakale, dilde kurgulanan sokak-geçiş düzenlemesinden kaçmak ister ve kendinde mekanı sokak olmayan geçişler

[16] İç içe bağımsızlık, kostümün içindeki insan ile birlikte zihinde canlandırılacaktır. Kostüm ile insan da iç içe bir konumdadır. Maskeyi giyen adamın yüz ifadesi, düşündürtür. İzleyici, maskeyi görür, adamın kollarını görür; Maske ile deri arasındaki boşluk, bu performansta canlandırılır. Shakespear'in oyunlarında kılık değiştirmek özgürleştirici olur. Kılık ile kendisi arasında oluşan boşlukta kimsenin kendine mal edemeyeceği bir mekan görünür. 10.İzlekte bahsedilen, kimsenin kendine mal edemeyeceği boşluk, performans ile ilgili görünmektedir.

açar ya da ismi geçiş olmayan sokaklar yaratır. Geçişin yaratılması için, sokaklar yetmez, ve sokağın düzeni bozulur.

Tahtakale, yazara sözü geçen resimleri çağırıp yan yana getirmenin nedenselliklerini neden diye sorarak bulmak istemez; başka bir düşün vardır. Soruyla ifade edilemeyecek bir merak vardır. Bunların yan yana gelmeleriyle başka nedensellikler gözükecektir; aralıklar açılacaktır.

Söz konusu olacak olan, yazar tarafından bir önceki paragrafta iki yüzlü olarak sıfatlanan durum, Foucault'nun şeylerin düzeni adlı kitabında şeylerin düzenlerinin nerede oluşturulduklarını araştırmasından etkilenerek devam edecektir. Nerede olduğunu sorması önemli bir soru olarak görülmüştür:

2.8 Dil-Mekan İşlemsel Tablosu

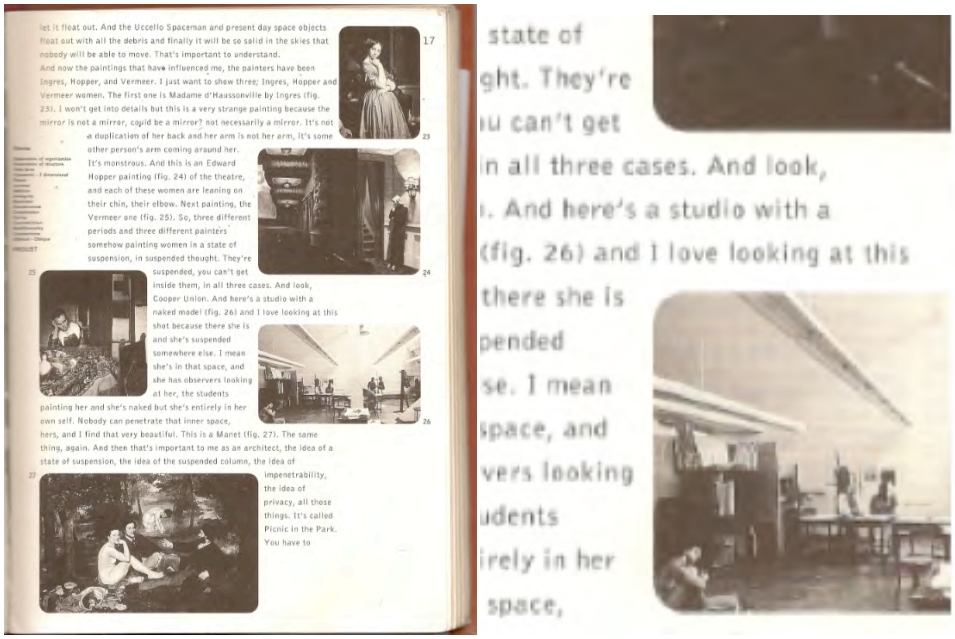
Foucault(1994), düzenlerin, *şeylerin* birbiriyle nasıl karşılaşacağını belirleyen iç yasalar olduğundan bahseder. Bu iç yasaların, *şeylerin* birbiriyle bu düzen içerisinde karşılaşmalarını düzenleyen bilgi, düşünce mekanlarının işlemsel tablolarının kurar. Bu işlemsel tablo, bir bakışta, inceleyişte, dilde, sanki hep oradaymış gibi derinden sessizlik içinde kendisinin ifadesinin gerçekleşmesi için bekler ve, bilgilerin oluşturulduğu ve yerleştirildiği, sahip olunduğu mekanları tayin eder. Bu şekilde, düzen, *şeylerin* sahip olduğu rolleri belirler, *şeylerin* hiyerarşisini kurar. Fakat, Foucault, bu işlemsel tablonun bozulduğu, orada olup da orada olmayan, dil-mekan işlemsel tablosunun düzeni içerisinde gerçekleşmeyen *şeylerden* bahseder. Bunlar, dil-mekan işlemsel tablosu içerisinde işlenemezler. Bunlar, 'düşünülemeyen mekanlar' ismini koyduğu, bu bahsedilen şeylerin oluşturulduğu temsil ortamının yersiz-mekanlarında gerçekleşirler. Düşünülemeyen mekanlar, çelişkili mekanlardır, temsil ortamının tüm somutluğundadır, fakat onlar bu işlemsel tablonun bozumunu yaratıp, mekan-dil-düzen işlemsel tablosunu bozup, ilişkilerin belirli bir düzene göre karşılaştırıldıkları, kurgulandıkları düzeni ortadan kaldırırlar. Düşünülemeyen mekanlarda, dil-mekan işlemsel tablosunun yan yana gelmesine izin vermeyeceği şeyler yan yana gelebilirler. Foucault, düşünülemeyen mekanlar, bu şekilde, hayalgücünün sınırlarını aşarlar, ve olası ilişkiler birbirinden bağımsız, içlerinin açılmasına izin vermeyen şekilde parıldarlar, der. Çünkü bu düşünülemeyen mekanda yan yana gelinmesine izin verilen şeyler birbirinden o kadar farklı yerlerden bahsederler ki, onlara, hepsinin yerleştirilebileceği ortak bir yer bulunamaz

. Bahsedilen dil-mekan işlemsel tablosu, Hejduk(1996)'un anlattığı, 'asılmış bir kolon' ve 'stüdyoda poz veren bir model'ile bağıntılı bir şekilde canlandırılacaktır.

2.9 Asılmış Bir Kolon ve Stüdyoda Poz Veren Bir Model

> Üç farklı ressam ve bu üç farklı resimdeki kadınlar bir askıya alınmış düşünce halindeler, onların içine giremezsiniz, üç durumda da. Ve bakın, Cooper Union. Bu fotoğrafta, bir stüdyo var, çıplak bir model var. Bu fotoğrafa bakmayı çok seviyorum çünkü o orada ama başka bir yerde askıda. Yani, o, o mekanda; etrafında onu izleyen bir çok izleyici var, öğrenciler onu resmediyor, o çıplak ama tamamen kendinin içinde. Hiç kimse onun iç mekanına giremez, müdahale edemez ve ben bunu çok güzel buluyorum. (...) Bir mimar olarak bunu çok önemli buluyorum, askıda olma düşüncesi, askıya alınmış kolon düşüncesi, içine açılamamazlık düşüncesi, mahremiyet düşüncesi, ve bunun gibi her şey. (Hejduk, 1996)

Bu alıntıda, düşünülemeyen mekan ile anlatılan, birbirinden bağımsız şekilde parıldayan ş eyler midir? O model, içine girilemeyen mekanın farkındalığı - düşünülemeyen mekanın farkındalığı ile o mekanda bir başka mekan yaratır; Hejduk sahneyi öyle algılar. Hejduk'un gösterdiği fotoğraf özellikle bunu mu anlatır (Şekil 2.11)?

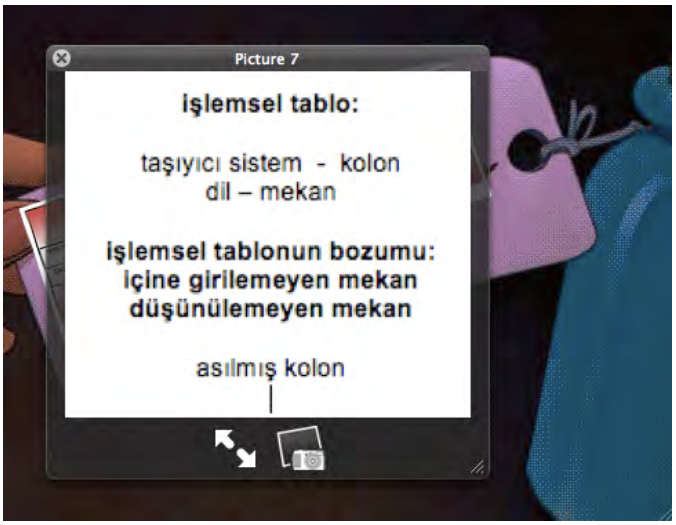


Şekil 2.11 : Askı hali. [17]

Fakat, bu çalışma, Hejduk'un bunu o ş ekilde görerek anlatması ile harekete geçmiştir. Bu yazıda önemli olan, düşünülemeyen mekana sahip olan model ile yine

[17] Hejduk(1996)'a ait metnin bulunduğu 'Schools of Architecture' adlı kitapta, alıntıda sözü edilen görsellerin bulunduğu sayfa .

düşünülemeyen bir mekana sahip olduğu söylenen askıya alınmış bir kolondur. Hejduk'a göre, bu kolonun da, resimlerdeki kadınlar gibi, stüdyodaki modelin içine erişilemeyeceği gibi içine geçilemez. Bunlar işlemsel tabloyu kuran düzeni bozan düşüncelerin hassasiyetleridir; çünkü düşünülemeyen mekanı farkedilmiş olan kolonun yıkılmayıp, askıya alınması, onu, onun düşünülemeyen mekanını yaşatacak, *şeylerin* ilişkisel karşılaşmasını düzenleyen (taşıyıcı sistem-kolon//isim-mekan) işlemsel tablonun yıkılmasını harekete geçirecek bir olaydır (Şekil 2.12).



Şekil 2.12 : Dil-mekan işlemsel tablosunu gösteren şekil. Ekran kayıdı: B. Avanoğlu, 2013[18]

Foucault (1994), düşünülemeyen mekanlarda, heterotopyalarda cümlelerin sentaksının-sözdizimin bozulduğunu yazar; çünkü şeyleri ve isimleri birlikte tutan sentaks-sözdizim ortadan kaldırılır. Bu yüzden ütopyalar söyleme izin verir, der; onlar dilin temel boyutu ile birlikte hareket ederler .

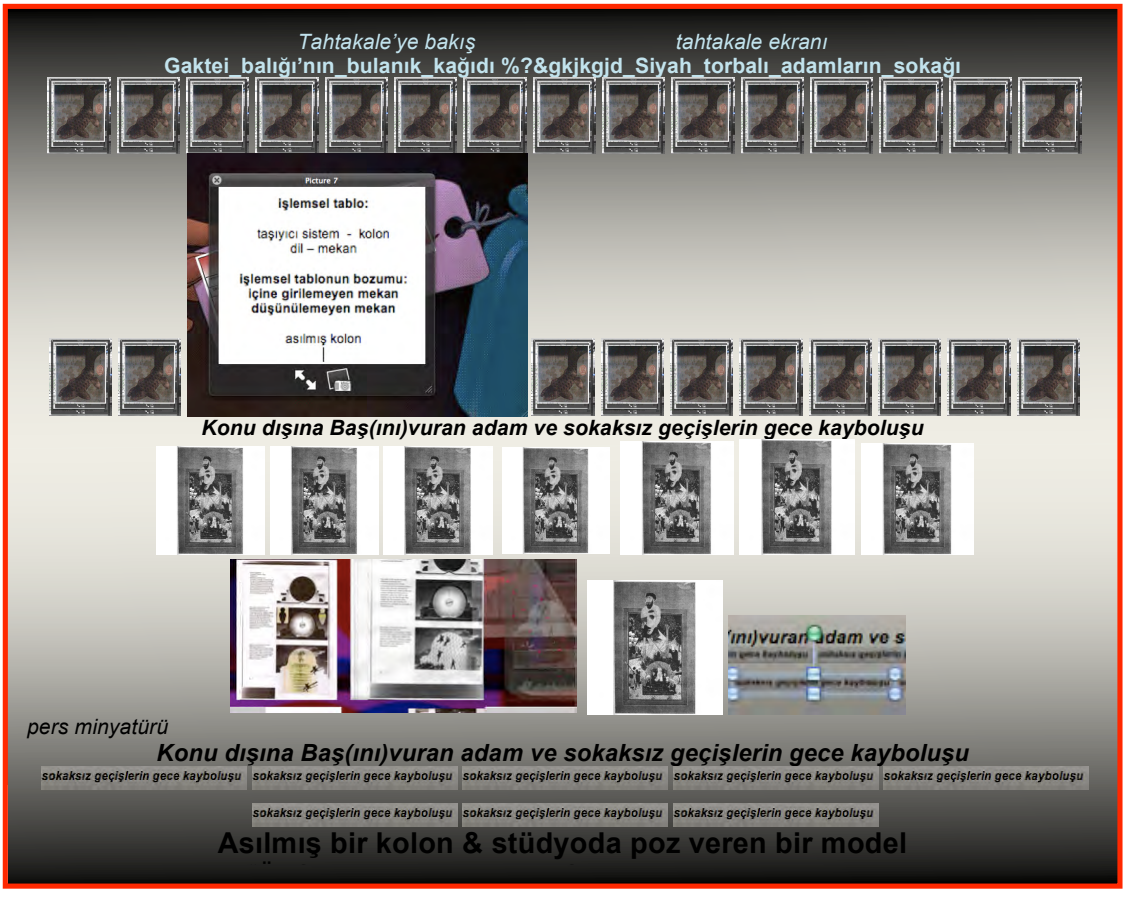
Hejduk ile Foucault arasında bir fark vardır; bu yüzden bu iki örnek yan yana geldiğinde formülüze edilmesini engelleyen bir bulanıklık oluşur. Hejduk, düşünülemeyen mekanı görerek, etkilenir ve onu yaşatmak ister; Foucault işlemsel tablo düzeninin bozularak düşünülemeyen mekanın oluşmasından bahseder. Askıya alınmış kolonun bulanıklığı düşündürtür: Çünkü ütopyaların da düşünülemeyen

[18] Yazar tarafından hazırlanmış, dil-mekan işlemsel tablosunu gösteren, şekil ekransal bir karakter taşır. Ekran-sal kelimesi, bir ekranın özelliklerini içilerinde barındırırlar. Ekranda gerçekleşen bir oluşun kayıdıdır. Bu şekiller, bu tezin devamında 'ekransal tablo' olarak çağırılacaktırlar. (BKNZ: 3.7 Ekransal Tablolar) Ekransal kelimesi, Guattari'nin Kafka'nın yapıtları için kullandığı 'düşsel' kelimesi ile birlikte zihinde canlandırılabilir. Guattari, Kafka'nın yapıtlarında 'düşsel pragmatizm'in gerçekleştiğinden bahseder; ve 'düşsel' kelimesi ile bunların ne uyuma ne de uyku haline denk geldiğini ifade ettiğini söyler (Guattari, 2012).

mekanları çağırılabilir.[19] Bu onları başka bir ele alışa yönlendirir. Biraz önce bahsedilen bu bulanıklık, bu çalışmada önemli bir yere sahip olacaktır; burada bahsedilen heterotopya, ütopya, düşünülemeyen mekan kavramlarının, bu çalışmada ayrımlar, isimlendirmeler, yerleştirmeler olacak şekild e yer almasından kaçınılacaktır; çünkü bu ayrımın başka bir işlemsel tablo oluşturma tehlikesi sezilmiştir. Düşünülemeyen mekan, başka bir işlemsel tablo yaratacak sınıflandırma, düzenleme, yerleştirme olarak kullanılmayacaktır; fakat harekete geçirici düşünceler çağırması ve sonraki çalışmalarda başka zıplamalar, kesik çizgiler, izlekler yaratabilmesi ile burada olacaktır.

2.10 Market[04]:

Şekil 2.13'te oluşturulan Market[04] gözükmektedir.



Şekil 2.13 : Market[04]'ün şekili.

[19]BKNZ: 3.9 Ütopyaların Düşünülemeyen Mekanlarını Çağırmak

2.11 Dil-Mekan İşlemsel Tablosu Bozumu

Foucault (1994), düşünülemeyen mekan olarak çağırdığı şeyi, Borges'in yazdığı bir pasajda gördüğünü anlatır, şöyle der:

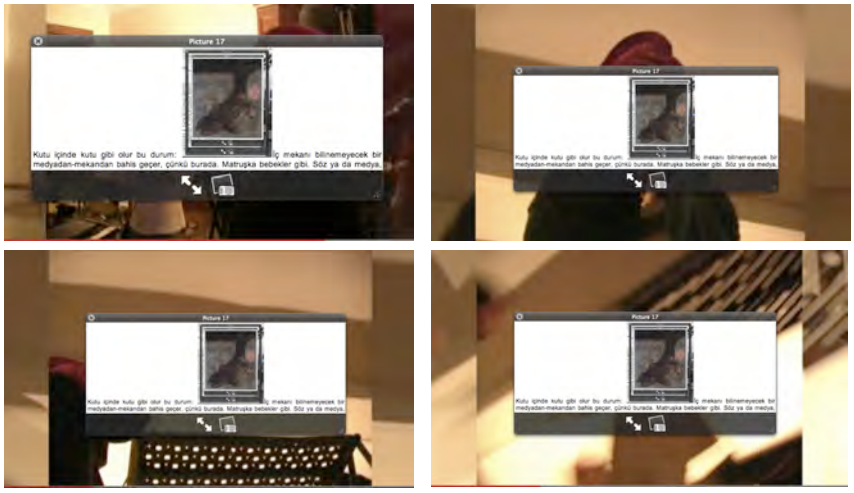
> "Bu pasaj, içinde, hayvanların aşağıdaki gibi ayrıldığını anlatan belli bir 'Çin Ansiklopedisini' alıntılar: (a) imparatora ait olanlar, (b) mumyalanmış olanlar, (c) uysal olanlar, (d) domuzu emenler, (e) sirenler, (f) muhtaşem olanlar, (g) oraya buraya koşturan köpekler, (h) şimdiki sınıflandırmada yer alanlar, (i) çıldırmış olanlar, (k) çok ince bir deve tüyü fırçası ile çizilebilenler, (l) ve benzeri, (m) suyun yüzeyini daha yeni kırmış olanlar, (n) çok uzaktan sinek gibi gözükenler (...) ama burada, düşünülmesi imkansız olan nedir, nasıl bir imkansızlık ile karşı karşıyayız? (...)
>
> 'Muhteşem'olan hayvanlar imkansız değillerdir, çünkü onlar o şekilde tayin edilmiştirler. Ancak onları 'oraya buraya koşuşturan köpeklerden' veya 'çok uzaktan sinek gibi gözükenler'den ayıran (ve çakıştıran) mesafenin sığlığı; bütün hayal gücünün, mümkünlüğe sahip düşüncelerin sınırlarını aşan şey, sadece, bu kategorileri birbirlerine bağlayan a,b,c,d alfabetik serisidir." (Foucault, 1994) [20]

Çin ansiklopedisindeki, hayvanların o şekilde gruplanması düşünülebilir; fakat onlar, alfabetik bir ilişki içinde düşünülemez mi? Düşünülemez, der Foucault. Bu düşündürtücü bir durumdur; burada dilin yok olmasından çok, dil ile mekan arasındaki işlemsel tablonun bozuntuya uğratılmasından bahsedilir. Bu örnekte, bu dil ve mekan birbirini işleyemez. Stüdyoda poz veren modelin iç mekanını bilinemeyeceği, düşünülemeyeceği gibi, bu Çin ansiklopedisinde de farklı bir mekan anlayışı ile karşılaşılır. Foucault, bu biraraya gelmenin nerede olduğu sorusuyla ilgilenir ve bu soruya, sözdedir, diye cevap verir. Çin ansiklopedisinin gerçekleştiği mekan, bir *düşünülemeyen mekandır* ve 'söz'ün yersiz mekanında gerçekleşir. Bu paragrafta bahsi geçen *düşünülemeyen mekan*, dil-mekan işlemsel tablosunun izin vermediği *şeylere* izin veren bir mekandır.

Sözün kendisinin mekan olması, ve sözün kendi fizikselliğinin mekanı olması, şekilde gözüken kutu içinde kutu gibi olur: İç mekanı bilinemeyecek bir medyadan-mekandan bahis geçer (Şekil 2.14).

---

[20] Bu alıntı yazının başında da geçmiştir; sahne tekrarlar.



Şekil 2.14 : Kutu içinde kutu – ekran içinde. Ekran çalışması. B. Avanoğlu, 2013

Matruşka bebekler gibidirler. Sözün, yersiz-mekan olması ile Hejduk'un bahsettiği, stüdyoda poz veren, iç mekanı bilinemeyecek model, birlikte düşünülünce, yersiz-mekan, bir insana benzer. Söz ya da temsil ortamı-medya, bir insan gibi iç mekanı bilinemeyecek, düşünülemeyecek bir şey midir? Bunu böyle düşünmek, çok güçlü bir hassasiyet yaratır. Bir insanla, onun içine giremeyeceğimizi düşünerek bir diyaloga girmek, bir temsil ortamı-medya ile bir insan gibi aynı hassasiyet ile diyaloga girmek, karşılaşmalara açık bir durum yaratır. Karşınızdaki temsil ortamı, bu şekilde, kırılabilir, büzülebilir, sinirlenebilir, sevinebilir. Bu hassasiyet, o temsil ortamını-medyayı canlandırır; ve bir diyalog başlar: Medya-temsil ortamı, bir insanın ona, onun mekanını giremeyeceğini bilmesi ile değişir. Bu çelişkili bir durumdur: İnsan kendi belirlediği şeyin başka bir şeyler belirlemesiyle karşılaşacaktır[21]; çünkü karşılaşılan temsil ortamı-medya da insan gibi içine girilemeyecek bir mekana sahip olur. Medya-temsil ortamı da bir insan gibi bağımsızca parlar.

Aşağıdaki gibi bir yan yana gelme oluşur. YAN YANA [YNYN] (Şekil 2.15-2.17):

medyasının-temsil ortamının yersiz mekanı
iç mekanına girilemeyen stüdyodaki manken
asılmış bir kolon

Şekil 2.15 : Bir YNYN.

21

"(...): Kentsel artifaktların doğasında, onları sanat yapıtına (yanlızca metaforik düzeyde) çok benzer kılan bir şey vardır. Maddi yapılardır bunlar, ama aynı zamanda maddeden farklı bir şeydirler de: Belirlenmiş olmalarına rağmen, kendileri de belirler." (Rossi, 2006)

Bu paragrafta, bağımsızca parlamak ne demektir? Ya da bir kişinin, karşısındaki medyanın-temsil ortamının iç mekanına giremeyeceğini bilmesi ile bir diyalog başlatması ne demektir? Bir kağıt, çizgi, söz sinirlenecek midir. denmistir burada?

Şekil 2.16 : Temsil ortamının iç mekanına girememek. [22]

Artık aynı şekilde medyanın-temsil ortamının da bir insan gibi düşünülemeyen mekanı canlandırıldığında nelerle karşılaşılacaktır? Bu çalışma, kendisinin bittiği yerin devamında bu karşılaşmalara gitmek isteyecektir.

Şekil 2.17 : Temsil ortamının bir insana benzemesi.

2.12 İpucu - Yanal/Çapraz İletişim'

Şekil 2.15'te gözüken, yan yana gelen üç kelime toplululuğu (temsil ortamının düşünülemeyen yersiz-mekanına sahip şeyler, iç mekanına girilemeyen stüdyodaki manken, asılmış bir kolon) yazının devamında nasıl deneyimlenecektir? Burada, yazının devamında, düşünülemeyen mekanın, temellendirilme tehlikesi sezilir. Oysa, düşünülemeyen mekan ile ilişkili yan yana gelme başka bir yere gitmek ister; düşünülemeyen mekanda olmak ister.

> "Freudcu yorumun – Freud'un "düşün merkezi" olarak adlandırdığı şey önünde – durup kaldığı yerde, Kafka için her şey başlar. Onların anlamsızlık (non-sens) noktalarını herhangi bir yorumsamanın boyunduruğuna sokmaktan vazgeçerek, onları, hiç bir türden yapısal üst kodlama barındırmayan başka hayali oluşumlar, başka fikirler, başka şahsiyetler, başka zihinsel koordinatlar doğurmak üzere çoğalmaya, genişlemeye bırakır. O zaman anlamladırmaların kurulu düzenine zıt yaratıcı süreçlerin egemenliği kurulur. Belirsiz zenginliklere uygun potansiyellikler taşıyan türeşik/mutant bir öznelliği üretim süreci." (Guattari, 2012)

Delueze ve Guattari, buna 'Kafkacı düş pragmatiği'(Guattari, 2012) ismini koyar ve şöyle inceler:

> "Bir düşü anlatmak, insanın kendisi hakkında, biricik amacı düşsü (onirique) bir olay hakkında bir sürü bilgi verisini aktarmak olacak içedönük bir söylem üretmesinden ibaret değildir yanlızca. Bu aynı zamanda onun için değeri olan ve öznelerarası bir strateji içinde, özellikle de bir aşk mektuplaşması bağlamında özel bir rol almaya elverişli bir sözceleme eylemidir. (…) Sanki Kafka karşılık olarak kendisine başka düşler yazılmasını bekliyordu. (…)" (s.23)

[22]Yazının şeklin içinde girmesi, yazının yersiz-mekanının fark edilmesi için önemli bir denemedir. Bu şekilde, dikkati, yazının betimleme yapma odağından, dağıtmak hedeflenmiştir.

Burada, yine ‘söz’ kelimesi ile karşılaşılır. Guattari, *sözcelemek* isminde bir şeyden bahseder, ve içe dönük bir söylem üretmekten daha fazla bir duruma dönüştüğünden ve ‘zihinsel koordinatların’ açıldığından bahsedilir. Daha sonra da bu düşlerde ‘birbirine bağlanan ipuçları’ndan bahseder. (Guattari, 2012)

> “Düşlerde birbirine sık sık bağlanan üç ipucu bulunur: bir mektup akışı/ bolluğu; bir makinenin hatırlanması; bir ya da birçok genç kız.”(s.24)

Söz konusu edilen ipuçları, bu çalışma için önem taşır; bu sebeple Guattari’nin bahsettiği ipuçlarından bir tanesi paylaşılacaktır; şöyledir:

> 3) Bir ya da birçok genç kız. (…) [XIX: “[…] küçük kız kardeşim hemen orada bitiyor ve benim yerime telgraf çekmeye başlıyordu (10)”]. Ardından bir hizmetçi çıkar ortaya- “yürüyüşü çok hafif ya da belki tereddüt içinde, ölü yaprakların renginde bir elbise giyen narin genç bir kız”- ona Felice’in, yine küçük kız kardeşinden bir mektup uzatır (Sahne oldukça sarpa sarar çünkü Kafka omzunun üstünden gelen bu mektuba bakmaya çalışan bir çocuğu sertçe engellemeye çalışmaktadır.) [XXX:”[…] Derken körpe ve narin bir kızın tüy gibi hafif, hafif değilse bile salınan bir yürüyüşle, üzerinde hazan yapraklarının rengini andıran bir giysi, sanatoryumun önündeki revaklı yoldan çıkıp gelerek bahçeye indiğini fark ediyorum. […] Yiyip yutarcasına okumaya koyuluyorum mektubu; hemen sağımdaki kadın mı, erkek mi, yoksa çocuk mu olduğunu bilemediğim biri omzun üzerinden mektuba bakıor. “Hayır!” diye haykırıyorum (11)”] Felix Weltsch’den gelen bir mektubun söz konusu olduğu bir düşte, bu sefer binlerce genç kız görülecektir. (IIL(sic)[yazıldığı şekliyle] bir sürü genç kız ve kadın geliyordu derslerine […] hiçbir özelliği olmayan bir kız top oynuyordu[…] Peykenin üstüne oturmuş kara gözlü iri yarı bir kız vardı […] cahilliğimi bu kızın engin bilgisiyle karşılaştırıyordum […] Birçok hanım vardı. Önümde ikinci sıradaki bir bankta (tuhaf şey, bu hanımlar sırtları kerevete dönük oturuyorlardı) […] okuma yapan genç kızla hafif bir benzerliği de vardı (12) […]”] ve geciken bir kurye Milena’yla bir buluşmayı zora soktuğunda ona eşlik edecek olan yine genç bir kızdır. [LVII:” […] Yanlız değildim; sanırım aralarında genç bir kızın bulunduğu bazı insanlar bana refakat ediyorlardı (13) […].”] Son olarak, en eksiksiz bağlantıyı Ottla’ya ablatılan bir düşte keşfediyoruz: mektup-genç kız-makine(burada, Baskı makinesi) çünkü büyük bir şaşkınlık içinde, orada kız kardeşi tarafından yazılmış ve Prag’da haftalık Sionist bir gazetede yayınlanan “Bir Mektup” başlıklı dört sütunluk bir makaleyi okurken görülecektir. [LXIV:”Bu günlerde düşümde senin Selbstwehr’e yazdığın bir makaleyi okudum. Başlığı “Bir mektup”tu, upuzun dört sütun, dili çok keskin. Bu, Mata Löwy’e hitaben yazılmış bir mektuptu, Max Löwy’nin hastalığı dolayısıyla onu teselli etmeye çalışıyordu. Bunun Selbstwehr’de ne işi olduğu pek anlamıyordum , ama yine de çok seviniyordum(14).”]
>
> (…)” (s.24-25)

Burada ‘bir ya da birçok genç kız’ ile bağlanan düşler görülür. Bu ipuçları başka başka düşlere aktarılır, yer değiştirirler, hatta ne için orada olduğu bilinmeyen durumlardan bahsedilir: *“Bunun Selbstwehr’de ne işi olduğunu pek anlamıyordum , ama yine de çok seviniyordum”* (Guattari, 2012). Bunlar, gerçekten de bu isim adı altında birbirine bağlanırlar. İletiş imleri, bu ipucunu içlerinde taşımalarından mı gelir? Biri, bir kalabalığa, ‘bir ya da bir kaç genç kız’ diye seslenmiş midir? Bu düşlerin yorumlanıp, anlamlandırılması yerine, ya da bu ipuçların ‘yapısal bir üst kodlanma’sı yerine, bunların açtığı zihinsel koordinatlarda çoğaltıldığından, bahsederler. Kafka’nın yaptığının düş pragmatiği olması gibi, Deleuze ile Guattari de Kafka’nın düşlerinin, ve eserlerinin yorumlanılmasından, anlamlandırılmasından, üst bir yapıya kodlanmasından çok bunlar arasındaki *“(...)’yanal/çapraz(transversal) iletişim’in varoluşu üzerinde ısrar etmek(...)”*ten bahseder (Nadaud, 2012).

> İki arkadaş için, söz konusu olan, bu bileşenleri bir yapının(eserin) ayrı ve katı parçaları olarak kavramsallaştırmak değil, aksine bunlar arasındaki – ya da daha ziyade bunların bağrındaki – “yanal/çapraz (transversal) iletişim”in varoluşu üzerinde ısrar etmektir, zaten böylesi bir iletişimin modeli “her şeyi kat eden günlüktür: bizzat kendisi köksap (sap-ağı/rhizome)olan günlük” ki (…) (Nadaud, 2012)

Yukarıdaki bu alıntı, bu tez için etkileyici bir yere sahip olacaktır. Temsil ortamının, yersiz mekanı, stüdyoda poz veren iç mekanına girilemeyen manken ve asılmış bir kolonun yan yana gelmesinin oluşumu, bu alıntıda bahsedilen *“yanal/çapraz iletişimin varoluşu üzerinde ısrar”*ın deneyimini yaşamak ister. Kafka’nın düşlerindeki gibi, ‘bir ya da bir kaç genç kız’ ismindeki ipuçlarıyla bağlanan düşlerin varolduğu şekilde , yazının devamında bazı yan yana gelmeler, bu ipuçların arasındaki ‘yanal/çapraz’ iletişimin varoluşunun ısrarı ile ilerleyecektir. Böyle bir deneyimin istenci ile yazı devam edecektir. Yazının bu kısmında, çalışmanın devamını sağlayacak zihinsel koordinatları açan ipuçları kaydedilecektir.

2.13 İpucu01: ‘Söz’ ve ‘Gerçek’ vs. ‘İş’

Foucault, sözün yersiz mekanında gerçekleşen bir ş eyden bahseder, Borges’in romanındaki Çin ansiklopedisi sözde gerçekleşir, der. Sokrates, sözde kurduğu bir yapıdan bahseder.

> - Bir şeyi anlattığımız gibi uygulamak mümkün müdür? Sözün işten çok gerçeğe uygun düştüğü yerler yok mudur tabiatta? Bunun tersi de düşünülebilir, ama bunu böylece kabul eder misin hatırım için?

-Ettim gitti!

-Öyleyse sözle kurduğum yapıyı (…) [23]

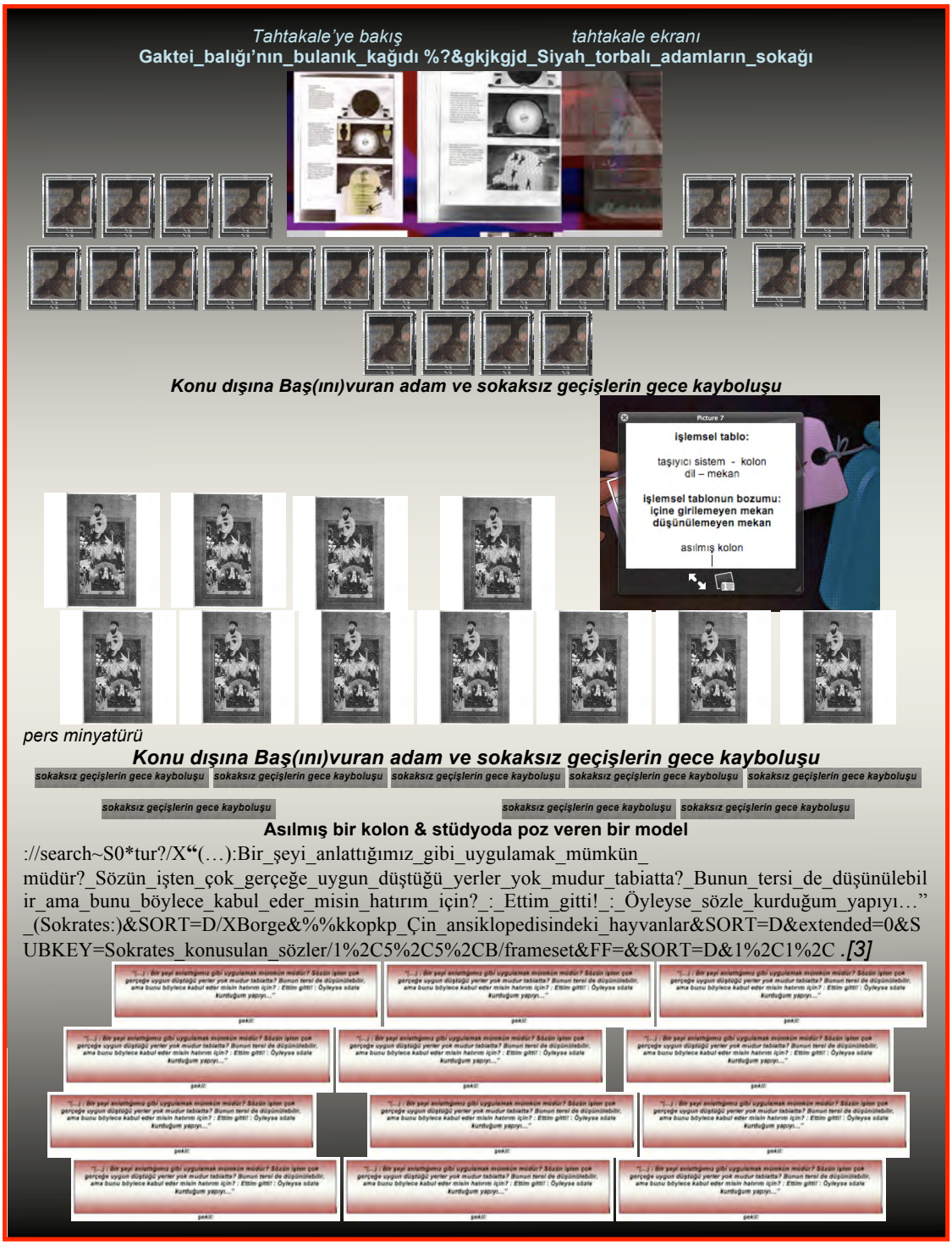
Yukarıdaki alıntıda, *söz*le kurulan yapı, *iş*ten çok *gerçeğ*e uygun düşer, olarak geçer. Sokrates'in dediğine göre, Çin ansiklopedisi, *söz*de kurulunca, bir *işe* ters düşecektir; fakat aynı zamanda *gerçeğ*e de uygun düşecektir. Foucault, Çin Ansiklopedisi için, *söz*'de '*gerçek*leşen' demiştir (1994). *Gerçek*'ler çakışır. *Söz*le kurulan Çin ansiklopedisi, sözün yersiz mekanında *gerçek*leşir, ya da *söz*ün yersiz mekanında *gerçek*leştiği için yersiz bir mekan olan *söz*le kurulur. Bu YNYN'dan (Devlet'teki diyalog ve Çin Ansiklopedisi) şu ifade ile karşılaşılır: Çin ansiklopedisi, mekan ile kurulur; şeyleri düzenleyen, dil-mekan *iş*-lemsel tablosunun *iş*ine ters gelerek, çünkü sözün kendi mekanı ile dillendirdiği şeyin mekanı yan yana gelir. Dikkat dağıtmak kayırılır, ve kendisinden başka bir yere yerleştirilemez. Bu YNYN'da Sokrates'in *iş* olarak bahsettiği şey, şeyleri düzenlemek, demek olur. *Gerçeğ*e uygun düşüp de, *iş*e ters düşen şey, düzenin *iş*lemsel tablosunda *iş*lenemez. 'Devlet'in *işi*yle, 'Devlet'in *gerçeği* düşünülür. Christian de Portzamparc, *mekan dilden kaçar*, demiştir (2010). *Söz* de dilden kaçar. Buradan yola çıkarak, Devlet kitabı ve içindeki diyaloglar, dilden kaçar, denmelidir.

2.14 Market[05]:

Tekrar ederek, ipucunun incelenmesine başlanacaktır: Sokrates'in *söz*le kurduğu yapısı düşündürtür; der ki, *sözü*n, *iş*ten çok *gerçeğ*e uygun düştüğü zamanlar vardır. Burada, *söz* kelimesi etkiler, çünkü *söz*, dil-mekan *iş*lemsel tablosundan başka bir şey olur; aynı şekilde *iş* ile *gerçek* de farklı şeyler olur; belki de *iş*, dil-mekan *iş*lemsel tablosunun düzeni oluşturmasıdır. Foucault da, Çin ansiklopedisinin *söz*ün yersiz mekanında *gerçek*leştiğinden bahseder (1994). Fakat, Sokrates'te düşünülemeyen mekan ifadesini karıştıran bir durum fark edilir: Sokrates, *söz*ün *gerçek* isimli bir şey ile uygunluğundan bahseder. Oysa, Foucault, düşünülemeyen mekanları, hiçbir yere yerleştirilemeyen şeyler olarak söyler. Bu durum, Guattari'nin Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü'ndeki yer alan bir duruma benzer: "Bunun Selbstwehr'de ne işi olduğunu pek anlamıyordum, ama yine de çok seviniyordum"(Guattari, 2012). Alıntıda, Kafka'nın '*bu*' diye bahsettiği şey de, içinde olması düşünülemeyen bir

[23] Platon'un Devlet adlı isimli eserinden(2008), s.181.

yerde olmalıdır ki; onun niye orada olduğu anlaşılamamıştır. Onun, orada ne *işi* olduğu anlaşılmamıştır. Orada *işi* yok ise eğer, *iş*-lemsel tabloya yerleştirilemeyen bir durumdan bahsediliyordur (Şekil 2.18-2.19)



Şekil 2.18 : İpucu 01'in markete girmesi.

"(…) : Bir şeyi anlattığımız gibi uygulamak mümkün müdür? Sözün işten çok gerçeğe uygun düştüğü yerler yok mudur tabiatta? Bunun tersi de düşünülebilir, ama bunu böylece kabul eder misin hatırım için? : Ettim gitti! : Öyleyse sözle kurduğum yapıyı…"

Şekil 2.19 : İpucu 01'in marketten tekrar ele alınması.

"Bu aynı zamanda onun için değeri olan ve öznelerarası bir strateji içinde, özellikle de bir aşk mektuplaşması bağlamında özel bir rol almaya elverişli bir sözceleme eylemidir"(Guattari, 2012). Bu alıntıda, '*söz*' kelimesi ile tekrar karşılaşılır: Guattari, Kafka'nın düşlerini anlattığı mektuplarını *'sözceleme'* eylemi olarak anlatır, incelemesine ş öyle devam eder: "Düş deneyimi bu pragmatik içinde, uyanıklık deneyimden olduğu gibi uyku deneyiminden de hayli ayrı olmalıdır diye düşünülür"(2012). Bunlar uyku değillerdir. Uykuya da yerleştirilemezler; uyanıklığa da yerleştirilemezler; iksinin de *iş*lemsel tablosunda değillerdir.

2.15 İpucu02: 'İş'ten çok 'Gerçek'

Bu ipucu, içinde *realizm* kelimesinin, *gerçeklik*'e[24] dönüştüğü bir diyalog ve Şekil 2.20'de görünen bir URL ile incelenecektir.

> Slyvester: Ama öznel ve nesnel realizm olduğunu söylüyorsun.
>
> Bacon: Hayır, öyle demiyorum...
>
> Slyvester: Özür dilerim.
>
> Bacon:İki tür realizm olduğunu düşünmüyorum.
>
> Slyvester: Ah, tamam. Özür dilerim.
>
> Bacon: Realizmin öznel ve nesneli birada tuttuğunu düşünüyorum.
>
> Slyvester: Evet.
>
> Bacon: Hayır, hiçbir an olsun iki tür gerçeklik olduğunu düşünmedim."(Kisters, 2012)

://search~S0*tur?/X**"işten_çok_*gerçek*&**SORT=D/XBorge&%%kkopkp_Çin_ansiklopedisindeki_hayvanlar&SORT=D&extended=0&SUBKEY=Sokrates_konusulan_sözler/1%2C5%2C5%2CB/frameset&FF=&SORT=D&1%2C1%2C .*[3]*

Şekil 2.20 : 'iş'ten çok 'gerçek' URL'si.

[24] Orjinalinde, '*realizm'*, '*realities'* kelimesine dönüşmüştür.

İki tür parçaya ayrılamayan, iki türü birarada tutan bir gerçeklikten bahsedilir. Onun resimlerinde, birbiri ile aynı yere oturtulamayan ifadelerin bir araya gelmesine izin veren resmin mekanı göze çarpmıştır. Stüdyodaki poz veren manken gibi, resim de, onun iç mekanına giremeyeceğimiz şekliyle görünür; açıklanamazlar (Şekil 2.22). Asılmış kolonu andırırlar. Kafka'nın sözceleme eyleminin içine de girilemez. Bu şekilde düşününce, bu ipuçları üst yapısal bir kodlamaya tabii tutulabilirlikten uzaklaşırlar. 'Bir ya da birkaç kız'ın belli bir anlamın sembolü olduğu söylenemezler. Onlar için bir işlemsel tablo kurulamaz; fakat bu düşlerde bu ipuçlarının bir düşten başka bir düşe, taşındıkları düşlerde *ne işleri oldukları anlaşılmadan* aktarılması, yer değiştirmesi, transpoze edilmesi, şaşırtıcıdır. Bu ipuçları, taşınırlar.

Sokrates'in bahsettiği, Francis Bacon'un hissettiği, resmin mekanının izin verdiği ile resimde daha gerçek olan bir resmin hissi, aynı şeyler midir? Belki de değildir; fakat gerçek kelimesi, bu tezin zihinsel koordinatlarında, bir ipucu olarak taşınır (Şekil 2.21).



Şekil 2.21 : Selbstwehr'deki iş.

2.16 İpucu03: (…)'deki iş

Bir önceki ipucunda, düşünülemeyen mekanlarda, bazı şeylerin bulunduğu yerdeki işinin anlaşılmadığından bahsedilmiştir; bu durum, Kafka'nın, bir mektubun 'Selbstwehr'deki işini anlamamasında da bire bir ifade edilmiştir. Bir şeyin içindeki iş'in anlaşılmaması, bu tezde kullanılan alıntılarda tekrar eden bir durum olarak görünür. Bir kolonun askıdaki işi, Francis Bacon'ın resimlerindeki farklı ifadelerin tek bir resimdeki işi, mektubun Selbstwehr'deki işi, anlaşılmaz. Bu tekrarlamalar, bir ipucu olarak alınacaktır(Şekil 2.22). Bu ipucu, yazarın zihninde canlanan başka tekrarlamalara sebep olur; ve bu ipucu, yazının başında iblisin zıplamaları ile yoldan çıkma şeklinde anlatılan kısa devrelerin yazının başında canlandırıldığı gibi *iblisin zıplamaları* [ZP] şeklinde kaydedilecektir.



Şekil 2.22 : Francis Bacon için Ekransal Tablo.

2.17 [ZP 01] : Bir Sarkacın Yerkürenin İçindeki İşi

Galilei '*sensate experienze'* – zihinde icra edilen deneyler- isminde bir yöntemden bahseder (Aşçıoğlu, 1998). *Sensate Experienze*, deney ve gözlem yerine 'akıl edilen şey' konseptine girer: 'Yeryüzünün merkezine bir sarkaç koymak' bu yönteme ait bir problemdir. "Yerküre merkezinde bile sarkaç tesis edebilir."(Aşçıoğlu, 1998). Yerkürenin merkezi ve sarkaç, birbirleri içine yerleştirilebilecek şeyler midir? Bu deneyler, gerçekte olabilecekler üzerine kurulu değildir, ama gerçekleşirler.

2.18 [ZP 02]: 'Her Bakımdan Sevimli Bayan'ın 'Ölü Canlar'daki İşi

> Yazar iki kadına adlar bulmakta epey zorluk çekmiştir; onlara öyle bir ad bulmalıydı ki, bu adlar bayanları asla kızdırmamalı. Uydurma adlar veremez onlara. Bir soyadı bulmak tehlikeli bir iştir: Ne kadar garip karşılarsanız karşılayın, uçsuz bucaksız ülkemizin bir köşesinde bu soyadını taşıyan biri mutlaka bulunur. Ve bu kimse, uğrunda kul köle de olsanız, gene küplere biner, yolculuk dümeni altında casusluk yaptığınızı, kim olduğunu, ne giyindiğini, hangi yemekleri sevdiğini, hangi kadını sık sık yokladığını öğrenmeye kalktığınızı ileri surer. İnsanları soyluluk unvanları ile çağırmak da tanrı korusun tehlikeli bir iştir. Şu zamanda, bütün bu adamlar her yazılı sözde kişisel bir saldırı bularak kızıp köpürüyorlar. Filanca kentte aptal biri yaşıyor diye yazınız, saygıdeğer görünüşlü adamın biri bundan o saat şu yargıyı çıkaracaktır: 'Ben bu kentte oturuyorum; öyleyse aptalım ben!'

> Bu uğursuzluklardan kendimizi kurtarmak için evin sahibi kadına iyisi mi şöyle diyelim: Her bakımdan sevimli bayan. (…) ziyaretçi kadında böylesine bol özellikler yoktu; onun için biz kendisine yalnızca sevimli kadın diyeceğiz.(…) (Gogol, 2004)[25]

2.19 [ZP 03]: 'Bir Çiçek'in Bir Desendeki İşi

> (…)o zaman şöyle okumamız gerekecek: "Yukarıda bir gerçek pipo aramayın sakın, bu bir pipo rüyası ama tablodaki sağlam ve şaşmaz desen, evet apaçık bir hakikat olarak kabul edilmesi gereken işte bu desendir."
>
> (...)
>
> Öyleyse, "Tanrım ne budalalık! Bu ileri sürüş tam anlamıyla doğru, çünkü pipoyu canlandıran desenin, piponun kendisi olmadığı besbelli" demek mi gerekiyor? Ama dilde bir alışkanlık var; bu çizim nedir, diye sorulunca, bir danadır, bir karedir, bir çiçektir diye yanıtlanıyor. Temelsiz diyemeyeceğimiz bir eski alışkanlık bu. Çünkü böylesine şematik ve akademik bir desenin bütün işlevi, kendini bildirip tanıtmaktan, canlandırdığı şeyi tek anlamlı ve kesin olarak göz önüne sermekten başka şey değil. Bu desen, kağıt ya da karatahta üzerinde birikmiş azıcık grafit ya da incecik bir tebeşir tozu olsun istediği kadar; uzakta ya da başka yerde olan belli bir pipoya yönelmiş bir ok ya da bir işaret parmağı gibi "gönderim" de bulunmuyor; bu desen, bir pipo. (Foucault,2011)

Bu kısa devrelerde bahsedilen, temsil ortamında gerçekleşen bir şeyin sadece içerik olarak ele alınması, temsil ortamının, olasılıkları bağımsızca parıldatan yersiz-mekanıyla çelişen bir durum mu yaratıyor? Bir içeriğe indirgemek, yapısal üst kodlama ile bağlantılı görülür. Bu durum, dil-mekan işlemsel tablosunun düzenleri kurma eylemini harekete geçirir. Böyle olunca, dikkati dağıtmanın kayırılmasının gerçekleşmediği görülür. Birbirinden bağımsızca parıldayan olası ilişkiler yok olur. Bu dikkati dağıtma eylemi olmayınca, dérive de kaybolur. Foucault'nun bahsettiği tebeşir tozu olmak ile pipo olmak arasındaki bir durum, bu ikisini de içerir; ekransal bir karaktere benzetilebilir. 'Bu bir pipo değildir'deki karmaşıklık, dikkati dağtmayı kayırır. Resim, pipo ile tebeşir tozu arasında bir boşlukta olur. Tebeşir tozu kılığında, pipo; ya da pipo kılığında tebeşir tozu olarak düşünülebilir mi? Çünkü, bu ikisi arasında – tebeşir tozu olmak ile pipo olmak arasında 'kimsenin kendine mal edemeyeceği' bir boşluk uyanır.

Bu tartışmada görülür ki, her temsil ortamı, zaten bu yersiz-mekan özelliğine sahiptir. Burada, büyük şehirlerin yaptığı gibi, yani dérive adını koydukları dikkat

[25] Gogol'ün 'Ölü Canlar' adlı eserinden, s.178-179

dağıtmayı kayırdıkları gibi, zaten her temsil ortamının sahip olduğu bu özelliği, yani yersiz-mekana sahip olmayı, kayırmak gerekliliği hissedilir. Bu özelliğin kayırılması ve bu kayırmanın süreçleri ve mimarlık düşünleri bu tezin meraklarıdır. Debord ile Fillon, tüm mimarlıkların güzel olduğunu, fakat mimarlığın ürpertirtici olması gerektiğinden bahsetmişlerdir (1954). Böylesine bir estetikten bahis geçer. Temsil ortamının bu tezde karşılaştığı durum, buna benzer. Bu tez, bu zihinsel koordinatlar doğrultusunda devam edecektir.

Bahsi edilen kayırma ile, yukarıdaki ipuçlarında ve zıplamalarda hissedilen, temsil ortamının, gerçekleşme ile bağının varlığı da belirir. Bu zihinsel koordinatlarda, temsil ortamı, temsil yapılan bir ortam olarak düşünülünecektir, gerçekleşme de bu performans –temsil ortamında performans- temsil olarak yer alacaktır. Bu tez, büyük şehir olmaya çalışırken, Tahtakale de, bir resim gibi, yersiz-mekanı kayırılmış bir temsil ortamı olacaktır. Yani, resim de Tahtakale gibi bir mekan olacaktır.

2.20 [ZP 05]:Aynı Olmayan Güneş'lerin[26] Farklı Dünyalardaki İşleri

> Şüpheci gene de tatmin olmayacaktır elbet, fakat Wittgenstein'a göre, yaprağın zaten ne olduğunu öğrenmemiş biri için, 'yaprak olma kuralı' diye bir şey olamaz. Aynı şekilde, dili kullanmak nasıl öğreniliyorsa, bir kültürü, ya da bir kavramsal sistemi de ancak öğrenmek mümkündür, onu bazı kesin kurallara göre tam olarak doğrulamak ya da kanıtlamak diye bir işlem münkün değildir, çünkü bu tür bir işlem, geçerli olabilmek için, dilin dışına çıkmak zorundadır.
>
> (…)
>
> (…)Popper, Lakatos ve diğerleri, Kuhn gibi 'görelilikçi' düşünürlerin gözünde hala eski positivist geleneğin dil felsefesinden kurtulamamışlardır. Lakatos için birbirini izleyen kuramlar mantıksal olarak birbirlerini içermektedir, çünkü her birinde kullanılan dil aynı nesneleri (aynı referansları) kullanmaktadır. Kuhn için birbirini izleyen kuramlar mantıksal olarak eş ölçüye vurulamazlar çünkü dilleri bambaşka nesnelerden kuruludur."
>
> (…)
>
> Böylece başka bir bilim geleneğinin kuramlarını anlamaya çalışan bilim adamı, başka bir kültürü incelemeye çalışan bir antropoloğa benzetilebilir. Aralarında bir çeviri sorunu vardır. Yani Kuhn'un bu kitabın Onuncu Bölümünde söylediği gibi, farklı dünyalarda yaşamaktadırlar.

[26]Yazar, bunu, bir kalabalığa Ali! diye bağırmak, zihinde canlandırmıştır; birden fazla kişi mi bakacaktır? Bir kalabalığa *'bir ya da birkaç genç kız'*! diye bağırmak, zihinde canlandırılmıştır.

(…)

Dolayısıyla bir kuramdan diğerine, eski paradigmadan yenisine geçiş, verilerin farklı yorumlanmasıyla mümkün değildir, değişen verilerin kendisidir.

(…)

Burada görüldüğü gibi, Kuhn bir kuramı anlamakla o kuramın dünya görüşünü benimsemenin özdeş olup olmadığında tereddüt etmektedir. (Kuyaş, 1991)

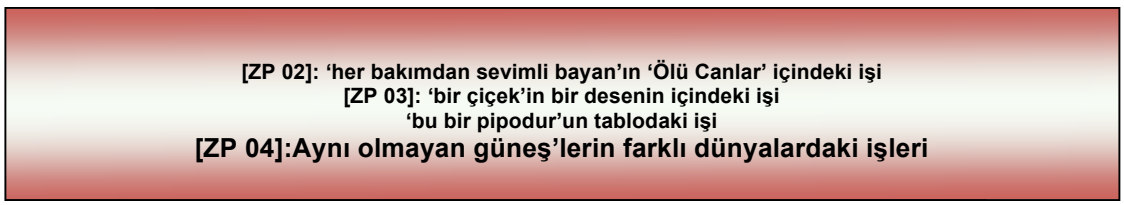
Paradigmalar hakkındaki yukarıdaki alıntıdan, aşağıdaki görsel üretilmiştir. (Şekil2.23).



Şekil 2.23 : Bir kalabalığa 'güneş' diye bağırmak.

Thomas Kuhn'un paradigmalar üzerine çalışmasında tereddüt yaratan, Galliei ile diğer fizikçilerin baktığı güneş'in aynı güneş olmadığı ve bu 'güneş'lerin farklı dünyalarda olması tartışması, düşündürtür. Bu alıntıda, daha önce bahsedilen 'düşünülmeyen mekan' ile önemli bir fark hissedilir. Yukarıdaki bu alıntıda, Foucault'nun söylediği gibi bir yerlere yerleştirilemeyen değil, fakat 'farklı dünyalara' yerleştirilmiş 'güneş'lerden bahis geçmektedir. Sezilen bu fark şöyledir: Foucault, Borges'in yazdığı pasajda anlatılan Çin ansiklopedisinde sözün yersiz-mekanlarında gerçekleşen düzen bozulmalarından bahsederken, Kuhn, bu yersiz-mekanlarda oluşan dil-mekan işlemsel tablosunun bozumunun başka bir dil-mekan işlemsel tablosu oluşturabilecek farklı dünyalar yaratmasından mı bahseder?

Ancak aşağıdaki YNYN'ı gösteren şekilde görülür ki, bunlar *'(...)ndeki iş'* başlıklı ipucu ile yanal ilişki içine girerler (Şekil 2.24).



Şekil 2.24 : YNYN: Bir resimdeki pipo ile farklı dünyalara yerleştirilmiş Güneş'ler.

Bu önemlidir, çünkü Kuhn da dil-mekan işlemsel tablosunun bozumu hakkında bir şeyler söyler; yeni oluşan dünyanın, eski dünyanın dil-mekan işlemsel tablosu ile

uyuşmadığını söyler; fakat oluşan bu yeni, farklı dünya, kendisinin düşünülemeyen olması fikri ile birleşir mi?

Bir kelimenin farklı dünyalara sahip olmasından bahseder; fakat Borges'in pasajında anlatılan Çin ansiklopedisi başka bir dil-mekan işlemsel tablosu yaratır mı? Kuhn, düşünülemeyen mekanın düşünülür olmasından mı bahseder? Foucault ise, bu düzen bozulmasının, başka bir işlemsel tablo, farklı bir dünya yaratmayan, sadece medyasında gerçekleşebilecek bir şeyden mi bahsediyor?

Bu tartışmada fark edilir ki, düşünülemeyen, düşünülen kelimeleri yanıltmaya başlar. Bu sorulara cevap bulmak yerine bahsedilen yanal ilişki üzerinden devam etmek denenecektir (Şekil 2.24). Bir alışveriş sezilir: Hejduk'un bahsettiği, stüdyodaki poz veren modelin o mekanın içinde başka bir mekanda olması akla gelir. Kuhn'un paradigma tartışmasında güneş kelimesi de ona bakan kişiye böyle bir düşünülemeyen mekan göstermiş midir, yani içine giremediği bir durum mu görülür? İçini bildiğini söyleten dil-mekan işlemsel tablosu ancak tablonun kendi düzenlediği dünyasının içini betimlediğini söyler; oysa o betimleme, aslında içini gösterdiğini söyleyerek, karşılıklı diyalogu ve karşılaşmaları engelleyen bir durumun oluşmasından bahsetmektedir. Gallilei ise başkaları için çoktan içinin anlatıldığının söylendiği, 'güneş' ile başka bir karşılaşma yaşar. Onun yaşadığı karşılaşmayı, o gözleriyle görebildiği halde, bu karşılaşmasını paylaştığı diğer fizikçiler, onlara gösterdiği halde, göremediklerini söylerler.

Galliei'nin yaşadığı karşılaşmayı, diğer fizikçilerin, onlara gösterildikleri halde, görmemeleri durumunda, yazının başında bahsine değinilen, *betimleme* ile *vizyon* tekrar belirir. Diğer fizikçiler, betimleme içinden bakarlar. Mimarlık, betimlemlerle değil, vizyonlar ile yapılır denmişti. Galilei, karşılaşmayı, güneş'in var olan betimlemesinden koparak, yaşar. Bu çalışmayı asıl etkileyen; yukarıdaki tartışmada bahsi edilen güneş'in, bu gerilimi,[27] yani bir ş eyi isimlendirmenin, bir 'kısa devre'(Portzamaparc, 2010) olmanın gerilimini, yaşadığının farkedilmesidir.

[27]Yazıda sözü edilen gerilim, bu yazıda oluşan 'zihinsel koordinatlarda' canlandırılacaktır. Resimselleşme kelimesi paylaşılacaktır: Şekil 3.10'da, saydamlaştırılmış pembe renkli elbise görsellerin üst üste çakıştırıldığı görülür; fakat burada, görsel duran adama doğru haraket eden elbise, resimselleşmiştir; ve betimleme çerçevesini kesen, görselde gözüktüğü şekliyle diğerlerinden ayrılarak hareket eder. Eğer bu görselde bir resimselleşmeden bahsedilmeseydi, haraket eden parça diğerlerinden bu şekilde kesilmiş gibi değil, tek parça bir elbise olarak haraket edecekti. Burada donmuş bir anın kesildiği de söylenebilir. Burada yine heterotopyalardan bahsedilebilir: Hareket eden

Foucault'nun verdiği örnekte, birbiri içine yerleşemeyecek şeylerin yan yana getirilmesi ile oluşan bir gerilim, Kuhn'da ise güneş'in betimlemesinden bağımsızlaştırılarak, başka bir mekana yerleştirilebilmesinin yarattığı gerilim mi görülür? Düşünülemeyen mekanlarda kelimenin lirisizminin ortadan kalkması (Foucault, 1994), bu durumla alakalı olabilir. Diğer fizikçilerin, Gallilei'nin gösterdiğini görmediklerini söylemeleri, güneş'in betimlemesinin ortadan kaldırılması ile, lirisizmin kaybolmasını istememelerinden ileri gelir. Ve güneşe bu farklı dünyada başka bir isim verilmez; niye başka bir isim verilmediği de önemlidir: Bu durum, kelimenin aynı anda şeyleri düzenleyen betimlemeden kaçıp, vizyonla ilgili olmasıyla da ilgili bir durum olarak belirir. Sanki, kelimenin kendisi mekandır. Portzamparc, *mekan dilden kaçar*, (2010) demiştir; mekanın, vizon ile ilgili olduğu da beraber düşünülünce, *güneş, dilden kaçar*, ifadesi, zihinde canlandırılır.

Kuhn'un güneş'in farklı dünyaları üzerine tartışmasında tereddütleri yaratan bu farklı dünyaların aynı isimde gerçekleşmesi olduğu belirtilmiştir (Kuyaş, 1991). Burada, kullanılmayan bir dilin ölmesinden, yok olmasından bahsedilmez, ama kelime ile betimeleme dünyasının ayrılmazlığının işleyişini bozan, bir olay vardır: Bu olaya, sözün kendi mekanının farkındalığı denebilir; güneş kelimesi, Aristo'cuların mekanının diline bağımlı değildir, güneş güneş'e işaret eder.

Aynı ismin farklı dünyalarda gerçekleşmesi, iblisin zıplamasını hatırlatır. Sözün birbirinden farklı dünyalar taşıması, sözün mekanın farkındalığının yaratabildiği düşünülür. Sözün, şeyleri düzenleyen dünyanın kendi betimlemelerine olan yerleştirilmesinden çok, bu betimlemeleme çerçevesinin kesilerek, kendi mekanının farkındalığı ile; işten, yani şeyleri düzenleyen işlemsel tablodan daha çok gerçek hissini vermesi, yazarı etkiler. Tekrar, mimarlığın betimlemelerle değil de vizyonlarla yapıldığı düşünülünce, karşılaşmaları düzenleyen tabloyu bozan,

---

parça, elbisenin şeklindedir, fakat hareket eden parça, elbisenin kendisi değildir; o elbiselerden oluşturulmuş bir resmin elbise şeklinde kesilmiş halidir. Resmin somutluğundan da mı bahseder? Resmin yersiz mekanının, rolleri alışverişe soktuğu yerdedir. O elbise, artık oradadır. Yazar tarafından, bir yere yerleştirilemeyeceği düşünülmüştür.

> (...)Kentsel artifaktların doğasında, onları sanat yapıtına (yanlızca metaforik düzeyde) çok benzer kılan bir şey vardır. Maddi yapılardır bunlar, ama aynı zamanda maddeden farklı bir şeydirler de: Belirlenmiş olmalarına rağmen, kendileri de belirler. (Rossi, 2006)

Biraz önce, iç mekanı bilinemeyecek medyanın-temsil ortamının diyalog başlatmasında, belirlendiği gibi belirlediğinden bahsedilmişti; fakat burada bir fark sezilir. Aldo Rossi, 'belirleme'yi, maddeden farklı bir şey olmak ile birleştirir; oysa yukarıdaki tartışmada, resmin somutluğunun da farkedilmesinin belirlemeyi başlatacağı sezilmiştir. Bu, tezin devamında değinilecek bir durum olacaktır.

betimleme ile vizyon arasındaki gerilimi yaşatan, düşünülemeyen mekanlar, mimarlık ile çok yakından ilişkilidir. Yazının zihinsel koordinatlarında, düşünülemeyen mekanlar, paradigmalarda olduğu gibi, aslında bilgi düşüncesinin belirdiği bir yer olur.

Betimleme ile vizyon arasındaki gerilimi yaşayan güneş, temsil ortamı için önemlidir. Dikkati dağıtmayı kayırmak, bu gerilimin yok sayılmayıp, yaşatılması ile ilgilidir ve bu kayırış, yukarıdaki bilgi düşüncesinin belirmesinde, bu gerilim ile birlikte görünür.

2.21 Düzen Bozmak – 'x'in Hareketi

Yazının başında, düşünülemeyen mekanlarda *şeylerin* düzenin bozulduğundan, bahsedilmişti. Yazar, bütün yazı boyunca, düzenin bozulmasının, yönlenilmesi gereken bir durum olduğunun, farkında olmadan yazıldığını farkeder. Bu okuyucunun gözüne de çarpmış mıdır? Çok karmaşık bir düşün, onun Foucault'nun bahsettiği '*şeylerin düzeni'* adıyla çakışması ile, 'düzeni bozmak' kelimesinin, açıklamaya gerek duyulmayan, okuyucuyla da paylaşılan bir şey olarak kullanılmasına sebep olmuştur. Ancak ya 'düzeni bozmak', daha bir betimleme yapmadan, bir betimleme etrafında şekilleniyor ise? Bu ihtimal sebebiyle, 'düzen bozmak' incelenecektir. Bu şekilde, söylenmesine gerek duyulmayan, ve düşünülemeyen mekan ile iç içe girmiş, tezin düşününe doğru yaklaşılacaktır.

Bu tezin düşünü, daha önce de belirtildiği gibi, büyük şehirlerin dikkat dağıtmayı kayırdığı gibi, dikkat dağıtmak ile birlikte yersiz-mekanı kayırmaktır. Tezde, ekransal tablolardan bahsedilmiştir. Bu ekransal tablolar, içeriğe odaklanmayı engeller; içerik ile karşılaşmanın gerçekleştiği temsil ortamının düşünülemeyen mekanı kayırırlar. Bu tez, böylesine bir ekransal bir karakter kazanmaya doğru ilerler, birden fazla odak noktası taşıyacaktır. Bu ekransal özellikte, şekiller, ve yazılar daha başka bir karakter kazanacaklardır.

Tezin önceki kısımarında, temsil ortamlarının, yersiz-mekanlar olarak, dil-mekan işlemsel tablosunun izin vermediği yan yana gelmelere olanak tanıdığından bahsedilmiştir. Bu yan yana gelme, yazıda, Kafka'nın düşlerinde 'bir ya da bir kaç genç kız' ipucuyla yanal iletişimlerin kurulmasını andırarak, ipuçların düşlerden düşlere taşınması-yer değiştirmesi-aktarılmasının görülmesi ile canlandırılmıştır.

Bahsedilen yer değiştirme-aktarılma-transpoze olmanın, yazının önceki kısımlarında, zıplamalar[ZP] ş eklinde deneyimlenmesi denenmiştir. Bu deneyimleme sırasında, bahsedilen aktarılma-yer değiştirme-transpoze olma durumunda incelenmesinin gerekliliği hissedilen özel bir karakterin varlığı sezilmiştir. Bu özel karakterin, düzen bozumu ile ilgisi yakındır. Bu sebeple, bu incelemeye, düşsel sayıların tarihi – x'in[28]' sebep olduğu sayı doğrusuna yerleştirilemeyen bir denklemin – tarihi ile başlanacaktır.

2.21.1 Geri dönüş işlemi yapılamayan bir eşitlik ile karşılaşma

> Kapsamı genişletilmiş sayı konsepti ile birlikte, negatif sayıların karekökünü içerenler dışındaki bütün cebirsel eşitlikler prensip olarak çözülebiliyordu. $x^2=4$ eşitiliğinin iki cevabı vardır, x=2 ve x=-2; ancak $x^2=-4$ eşitliği için bir çözümün olmadığı zannedilir, çünkü ne +2 ne de -2 sayısının karesi alınınca -4 cavebını verir. (Capra, 1997)

"$x^2=$" denkliği bir sayı olabileceği için sayı doğrusunda gezdirilir. Sayı doğrusunda negatif sayılar da bulunduğundan dolayı, $x^2=-4$" denklemiyle karşılaşılır; fakat "$x^2=$" negatif sayılara yerleştirildiğinde, x, yani geri dönüş işlemi olan kök içerisindeki (-4)'ün çözümü, bulanamaz.

2.21.2 Anlamsız bulunan ve sürekli karşılaşılan eşitliğin reddedilmesi

> Erken dönem Hintli ve Arap cebir uzmanları, tekrar tekrar bu tip eşitliklerle karşılaştılar; fakat √ -4 gibi ifadeler yazmayı reddettiler, çünkü onlar bunların tamamen anlamsız olduklarını düşünüyorladı. (…) (Capra, 1997)

Bu kurallar içerisinden karşılaşılan durumda, kökün içerisine -4'ün ne işi olduğunun anlaşılmadığı görülür, mektubun Selbstwher'deki işinin anlaşılmamasına benzer. Aşağıdaki gibi bir ekrandaki YNYN üzerinden düşünülebilir (Şekil 2.25-Şekil 2.27).

*"*Kapsamı genişletilmiş sayı konsepti ile birlikte, negatif sayıların karekökünü içerenler dışındaki bütün cebirsel eşitlikler prensip olarak çözülebiliyordu. $x^2=4$ eşitiliğinin iki cevabı vardır, x=2 ve x=-2; ancak $x^2=-4$ eşitliği için bir çözümün olmadığı zannedilir, çünkü ne +2 ne de -2 sayısının karesi alınınca -4 cavebını verir.*"(Capra, 1996)*	"(…) [LXIV:"*Bu günlerde düşümde senin Selbstwehr'e yazdığın bir makaleyi okudum. Başlığı "Bir mektup"tu, upuzun dört sütun, dili çok keskin. Bu, Mata Löwy'e hitaben yazılmış bir mektuptu, Max Löwy'nin hastalığı dolayısıyla onu teselli etmeye çalışıyordu. Bunun Selbstwehr'de ne işi olduğu pek anlamıyordum , ama yine de çok seviniyordum*(14)."] (…)"

Şekil 2.25 : YNYN: (-4)'ün kökün içindeki işi ve 'Selbstwehr'deki iş'.

---

[28] "Bırakın x, orjinal olsun!
Bütün sanatlar, aynı eşitliği davranırlar: x'in hareketi"(Wolman, 1952)



Şekil 2.26 : (-4)'ün √'ün içindeki işi.



Şekil 2.27 : 'Selbstwehr'deki iş'.

Bu yazıda açılan zihinsel koordinatlarda, x^2=-4'ün çözümü bulanamaması, mektubun Selbstwehr'de ne işinin olduğunun anlaşılmaması gibi karşılaşılan bir durum olarak gözükür. Kendi kuralları içinden, kurala uymayan bir şey ile karşılaşma durumu, daha sonraki yıllarda, Descartes tarafından, düşsel bir karakter olarak düşünülecektir.

2.21.3 Düşsel - çözümsüz

> Descartes, negatif bir sayının kare köküne ' düşsel' ismini koydu ve böyle 'düşsel' sayıların belirmesi halinde, hesaplamanın bir çözümü olmadığı anlamına geldiğine inandı. (Capra, 1997)

Descartes'in, çözümsüz olan bu denklemlere düşsel denklemler ismini koyması, Kafka'nın düşlerini düşündürtür. Çözüm vermeyen bu karşılaşmaya, 'düşsel' isminin konması bu sebeple düşündürtür; çünkü bu karşılaşma bir düşte karşılaşılmamıştır. Bu karşılaşmayı 'düşsel' yapan, bu karşılaşmanın, varolan sayı doğrusuna yerleştirilememesine rağmen karşılaşılması, ve bu içine yerleştirilemediği sayı doğrusunda bir çözümü olmamasıdır. Guattari de, düşlerin, yapısal bir üst kodlamaya tabii tutulmasını istemez, çünkü bu karşılaşmaların, sayı doğrusuna yerleştirilememesi gibi, bu düşlerin de bir yapısal üst kodlamaya yerleştirilmesi istenmez (Şekil 2.28-2.29).



Şekil 2.28 : YNYN'nın bir yere yerleştirilememesi, ekranda dolanma.



Şekil 2.29 : YNYN'nın bir yere yerleştirilememesi, ekranda dolanma-2.[29]

2.21.4 Düşsel sayılar : olmak ya da olmamak arasında bir amfibi

> Negatif bir sayının kare kökünün sayı doğrusunda bir yere yerleştirilememesinden dolayı, matematikçiler, 19.yy'a kadar bu tip sayılara, büyüklüklere hiç bir gerçeklik veremediler. Büyük Leibniz, diferensiyal matematiğin mucidi, negatif sayıların kare köküne gizemli bir nitelik verdi; onları Kutsal Ruh'un bir manifestosu olarak görerek, onlar 'olmak ya da olmamak arasında bir amfibi' olarak tanımladı. (Capra, 1997)

Bu karşılaşma, bir yere yerleştirilemez. Leibniz, onu kutsal bir ruhla özdeş tutar. Bu durum, bu karşılaşmanın iç mekanına girilememesinden, ve düşünülememesinden mi kaynaklanır? Leibniz bu denklemi, 'olmak ya da olmamak arasındaki amfibi' olarak tanımlar (Capra, 1997). Burada gerçek ile tekrar karşılaşılır.

2.21.5 Şaşkınlık: hiçbir şeyden büyük olmamak, hiçbir şeyden küçük olmamak, hiçbir şey olmamak yani düşsel ya da imkansız olmak

> Bir yüzyıl kadar sonra, Leonard Euler, tüm zamanların en üretken matematikçisi, benzer ifadeleri kendi Cebir kitabında, daha az şiirsel olsa da aynı şaşkınlıkla dile getirdi:
>
> √-1, √-2, vb. gibi tüm ifadeler, sonuç olarak imkansızdırlar, ya da düşseldirler, çünkü onlar negatif saıların kökünü temsil ederler; ve böyle sayıların ya gerçekten hiçbir şey olmadıkları

[29]Yukarıdaki şekillerde, bahsi geçen ekrandaki YNYN'nın yapısal üst kodlamasının oluşumu engellenmek istenmiştir.

> ya da bir şeyden büyük ya da küçük olmadıkları görünür. Bu da onları zorunlu olarak düşsel ya da imkansız sayılar yapar. (Capra, 1997)

Bu sayıların, ölçü olarak, hiçbir şey ile karşılaştırılamaması durumu ile karşılaşılır; çünkü sayı doğrusuna yerleştirilemezler.

2.21.6 Düşsel sayılara objektif bir varlık vermek

> 19 yy'da büyük matematikçi, Carl Friedrich Gauss, sonunda güçlü bir şekilde, 'bu düşsel varlıklara objektif bir varlık verilebileceğini' ilan etti. Gauss, tabii ki, bu düşsel sayılar için sayı doğrusunda yer olmadığının farkında idi, bu yüzden büyük bir cesaret ile, onları, sıfır noktasına dik bir aksa, bir Kartezyen koordinat sistemi yaratarak, yerleştirdi. Bu sistemde, bütün reel(gerçek) sayılar, reel(gerçek) sayılar doğrusunda ve bütün düşsel sayılar, düşsel sayılar doğrusuna yerleştirilmiştir. -1'in kare köküne düşsel birim adı konarak, i sembolü verilmüştür. Böylece, tüm negatif sayıların kare kökü, $\sqrt{-a}=\sqrt{-1}\sqrt{a}=i\sqrt{a}$ şeklinde yazılabilir; ve bütün düşsel sayılar, düşsel aksa, i'nin katları olarak yerleştirilebilir. (Capra, 1997)

Gauss'un bu düşsel varlıklara objektif bir varlık belirlemek istemesi, ve sayı doğrusunda bunların yerleştirilebileceği bir yer olmaması sebebiyle, bunları kendisinin belirlediği bir koordinat düzlemine (düşsel ve gerçek aksların keşistiği bir koordinat düzlemine) yerleştirmesi, bu sayıların içine yerleştirilemedikleri sayı doğrusunun işlemsel tablosu ile kanıtlanabilir mi? Objektif varlık vermek, düşsel bir pragmatizm midir? Tamamen eski sayı doğrusundan kopulmamıştır; fakat tamamen orada değillerdirler de. Bu yaratılan yeni koordinat düzlemi, bir reeal sayı doğrusundan bir de düşsel sayı doğrusundan oluşur. Bu objektif bir varlık belirleme işlemi gerçekleşirken, bir kısa devre gerçekleştirilir: i harfi $\sqrt{-1}$ olarak ifade edilir ve tüm bu düşsel sayılar kök içindeki pozitif bir sayının i ile çarpımı olarak ifade edilir (Capra, 1996). Burada tam olarak nerede bulunulmaktadır? Bir çerçevenin kesildiği hissedilir: i harfi ile çarpılınca küme değiştiren bir durum ortaya çıkar. Kökün içindeki negatif sayı çözümsüz kalır, daha başka bir şekilde ifade bulur ve bunlara bir yer verilerek, objektif bir varlık sağlanır.

2.21.7 Kompleks düzlemin aynı zamanda başka kombinasyonlara ev sahipliği yapması

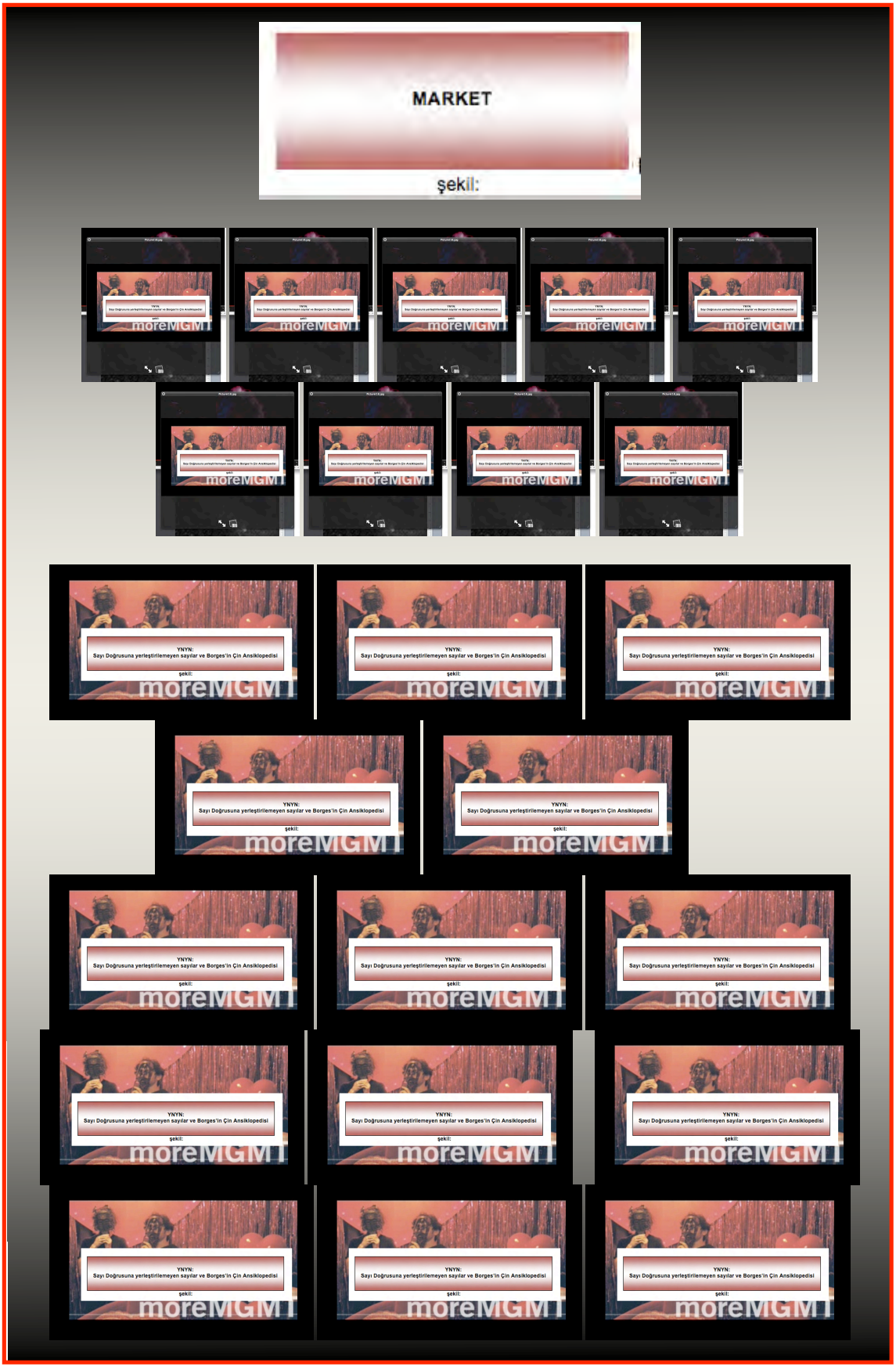
> Bu araç ile, Gauss sadece düşsel sayılara değil, aynı zamanda (2+i), (3-2i), vb gibi gerçek ve düşsel sayılardan oluşan kombinasyonlara da bir ev yaratmış oldu. Bu tür kombinasyonlara kompleks sayılar adı kondu ve gerçek ve düşşsel sayılar doğrularının oluşturdukları adı 'kompleks düzlem' olan düzlemde bir nokta olarak ifade edildiler. Genel olarak, kompleks

> sayılar z=x+iy şeklinde yazılabilir ve x, 'gerçek' kısımı, y ise düşsel kısımı olur. (Capra,1997)

Capra(1997), Gauss'un bu düşssel sayılara bir ev yarattığından bahseder. Düşsel sayıların yerleştirildiği bir yer yaratılır. Düşsel sayıların yerleştirildiği yer; fakat ne reel sayılar doğrusunda ne de düşsel sayılar doğrusundadır. Gauss tarafından, reel ve düşsel sayılar doğruların kesiştiği yeni bir düzlem yaratılmıştır. Reel sayılar doğrusuna, '*bir masala bir karakter eklenmiş'*(Mollaahmetoğlu, İ., 2012) gibi, bir karakter eklenmiştir. Bu iki doğrudan oluşturulan düzlemde, daha önce karşılaşılmayan, fakat bu yeni düzlemde karşılaşılan; bir reel sayı, bir de düşsel sayı kısmından oluşan, yeni kombinasyonlar fark edilir. Bu düşündürtücüdür: Daha önce anlamsız, düşsel olarak betimlenen bu denklemler, anlamsız bulunmayan varlıklara dönüştürülmüştür. Bu dönüşüm etkilyecidir. Bu dönüşüm, matematiğin yersiz mekanında gerçekleşir. Sayı doğrusuna yerleştirilemeyen düşsel sayılar, artık matematiktedir (onlar zaten matematiktedirler; fakat yapısal üst kodlama içinden çözüm bulmak yerine, objektif bir varlık vermek ile matematiğin yersiz mekanı kayırılmıştır). Anlamsız varlıklardan, objektif bir varlık kazanmaya dönüşüm nasıl kanıtlanacaktır? Yapısal bir üst kodlaması bulunabilecek midir? Bu yazıda, bu dönüşüm, düş pragmatiği olarak canlandırılacaktır.

2.22 'x'in Marketi : Dönüşüm

Aşağıdaki dizide (Şekil 2.30- 2.38), x'in marketi'nin dönüşümü görülmektedir.



Şekil 2.30 : ‘x’in marketi dönüşüm, sahne1.



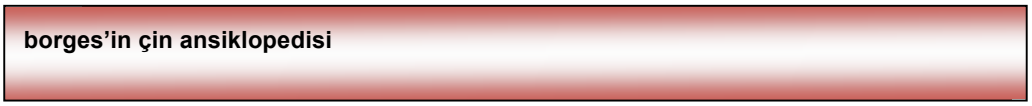
Şekil 2.31 : ‘x’in marketi dönüşüm, sahne2.[30]



Şekil 2.32 : ‘x’in marketi dünüşüm, sahne2.



Şekil 2.33 : ‘x’in marketi, sahne2.



Şekil 2.34 : ‘x’in marketi, dönüşüm, sahne3.

[30] Başlık, şekil olmuştur.



Şekil 2.35 : ‘x’in marketi, dönüşüm, sahne3.



Şekil 2.36 : ‘x’in marketi, dönüşüm, sahne4.



Şekil 2.37 : ‘x’in marketi, dünüşüm, sahne5.



Şekil 2.38 : ‘x’in marketi, dönüşüm, sahne6.

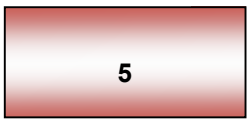
2.23 Kanıt Bulunamadığının Kanıtlanması – Yapısal Üst Kodlamanın, Kodlama ile Bozulması

> Gödel’in Eksiklik Teoremindeki kanıt, Epimenides Paradoksundaki[31] gibi kendisine referans veren bir matematiksel ifadeden ortaya çıkmıştır; Epimenides Paradoksu da kendisine referans veren sözsel bir ifadedir. Bir dilin içinde bir dil hakkında konuşmak kolay iken, sayılar hakkındaki bir ifadenin kendi hakkında konuşabilmesini fark edebilmek o kadar kolay değildir.
>
> (...)
>
> Gödel, eğer sayılar, ifadeleri temsil edebilselerdi, bir sayı teoremi ifadesinin, bir sayılar teoremi ifadesi hakkında(hatta kendisi hakında) olabileceği öngörüsüne sahipti. Başka bir ifade ile kodlama, onun inşaasının merkezindeydi. , Gödel sayılandırılması de olarak anılan, Gödel-kod’unda sayılar, semboller ve sembol dizilerini temsil ederler. (Hofstaedter, 2000)

Bir sayının sayma işlevinden çıkarak, bir harf gibi, başka semboller, ya da diziler yerine durması söz konusudur. Bu kodlama ile, sayı görselleşmiştir. Bir sayının

[31] “Ben yalan söylüyorum.” daki paradoks. Yalan söylemek, cümleyi yalanlar, kendi kendine referans veren durumdur (Hofstadter, 2000).

sayma işlevinden çıkması zihinde aşağıdaki şekiller ile canlandırılmıştır (Şekil 2.39, Şekil 2.40, Şekil 2.41).



Şekil 2.39 : 5 sayısının şekli.



Şekil 2.40 : 5 sayısının şeklinin dolanması, düş pragmatiği (DŞPRG).



Şekil 2.41 : 5 sayısının şeklinin dolanması, (DŞPRG).

5 sayısı ile çarpmak, 5 tane yerine 5 görüntüsü ile çarpmak olur. 5'e sayma işlevinden başka olarak başka bir kodlama aktarılmıştır ya da 5'in yeri değiştirilmiştir. Bu yer değiştirme ile dil-mekan işlemsel tablosunun düzeni bozulmuştur. Burası, işlemsel tablonun betimlemesinin çerçevesinin kesildiği bir yerdir. Bu nasıl kendi kendine referans veren bir durum olur ya da sarmal bir karakter kazanır? Burada sayı teorisi ile ilgili bir ifadenin bir sayı teorisi ile ilgili olması gerçekleşir. Hofstaedter, bu şekilde bir sayı teorilerin ifadelerinin iki türlü

anlaşılabileceğinden bahseder: 1) sayı teorilerin ifadeleri, 2) sayı teorilerin ifadeleri ile ilgili ifadeler. Bu kodlama ile, kanıt bulunamadığı kanıtlanır (2000). Bu kodlamada, zaten var olan informelleşme[32] kayırılır, *kanıt bulunamadığı kanıtlanır*.

Bu kanıtlama etkileyicidir, kanıt bulunamadığının kanıtlanması, *'ben yalan söylüyorum'a* çok benzer. Bu kanıtlama, aslında formel bir sistemin kurulamayacağının bir kanıtıdır. Ne kadar kural konursa konsun, bu kural, konmuş bir kuraldır; dérive içindedir. Kafka'nın rüyaları buna benzer:

> "Her şey tiyatroydu, bazen yukarıda galeride bazen sahnede bulunuyordum. (…) dekor öylesine büyüktü ki ne sahne, ne seyirci salonu, ne karanlık, ne de ramp ışığı görülebiliyordu(59) (…)."(Guattari, 2012)

Kitaplarının da bu sebeple yapısal bir üst kodlamaya tabii tutulması, formel bir sistemde rüyalar ve anlamlarını ayıran bir durum olur. Rüyalar da, incelenecek rüyalar ve rüyaların incelemeleri olarak ayrışamaz. Düş pragmatiği ile, 'bir ya da bir kaç genç kız'ın düşlerden düşlere hareket etmesi, 5 gibi, yer değiştirmesi, taşınması, önemlidir.

Yazı boyunca, taşınma-yerdeğiştirme-transpoze olma-aktarılma'nın bir çok, birbirinden farklı yerde tekrarlanarak sözü edildiği fark edilmiştir. Bu kelimelerin kendileri de, Kafka'nın ipuçlarının Kafka'nın düşlerinde taşınması gibi, taşınırlar. Taşınma, bu tezde bir ipucu olmuştur. Yazara taşınan 'taşınma', yer değiştiren 'yer değiştirme', transpoze olan 'transpoze olmak'[33] belirir, bunlar birbirlerini parantez içine alan durumlar olarak belirir. Bahsedilen birbirini paranteze alma ş u şekilde canlandırılabilir:

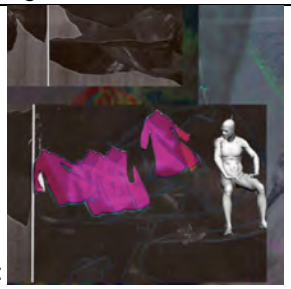
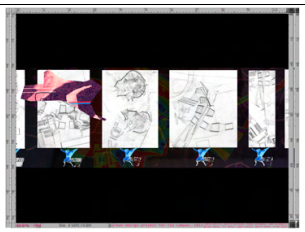
- <yer değiştirme[yer değiştirme]> <transpoze[transpoze]>

Yazı boyunca içe içe giren durumların kaydedilmesi gereği hissedilir. Bu kayıt ile yazı boyunca birikmiş, yanal iletişim kuran durumlar listelenmiş olacaktır (Çizelge 2.1).

---

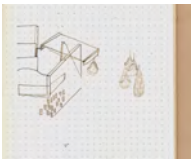
[32]Matematikte informel durum, sonuçların da kural olarak kullanıldığı bir durumdur; yani elde edilen türevler-*dériveler-,* sonuç olarak bir kenara bırakılmaz, kural olarak kabul edilirler (Hofsaedter, 2000).
[33]'Transpoze', 'pozisyondan öte', anlamını da uyandırır; bu sebeple yer değiştimekten daha başka anlamlar çağrıştırdığı düşünülür.

Çizelge 2.1 : İpucu: taşınma ve <yer değiştirme[yer değiştirme]> listesi.

no	taşınma	görsel olan ekransal tablo
01	**<resim[resim]>**	
02	**<kılık içinde insan>**	
03	**<ekran içinde ekran>**	
04	***<kanıt bulunamadığı kanıtlanır >***	
05	***<(-4'ün √'ün içindeki işi)>***	**[ZP 06]: -4'ün √'ün içindeki işi**
06	***<"Bunun Selbstwehr'de ne işi olduğu pek anlamıyordum , ama yine de çok seviniyordum">***	**'SELBSTWEHR'DEKİ İŞ'**
07	**<'bir kolon'un askıdaki işi>**	
08	**<Bir sarkacın yerkürenin içindeki işi>**	
09	**<Kutu içinde kutu>**	
10	**<yer değiştirme[yer değiştirme]>**	
11	**<transpoze[transpoze]>**	
12	**<sayı teoremi[sayı teoremi]>**	

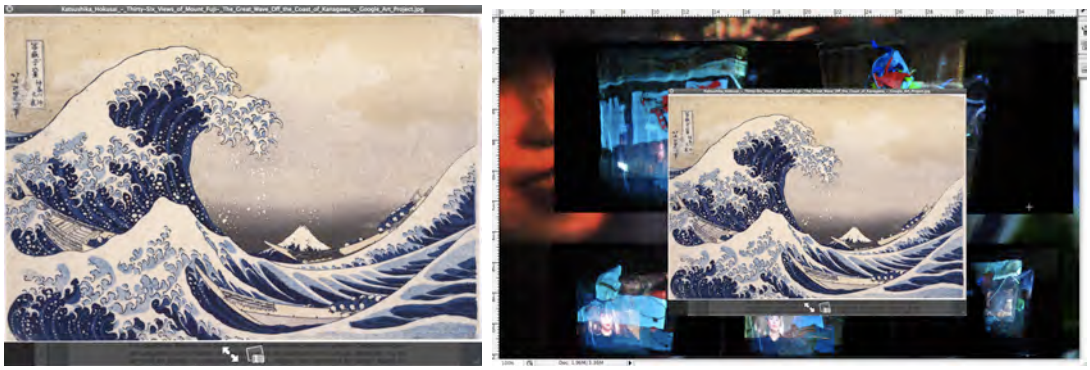
Yazıda bahsedilen bu ipucu yukarıdaki gibi listelendikten sonra, yazının devamı için önemli olan iki tane ipucu incelenecektir (Çizelge 2.2).

Çizelge 2.2 : İpucu: taşınma ve <yer değiştirme[yer değiştirme]> ek listesi.

no	taşınma	görsel olan ekransal tablo
13	<dalga[dalga]> Hokusai'nin dalgalarının, Minyatürdeki kıvrıkların, Gaktei'nin balığının harflerinin suya taşınması	
14	<saçaklar[saçaklar]>Tahtakale'de saçakların taşınması –saçaklar içinde saçaklar	

2.24 Hokusai'nin Dalgalar'ının, Minyatürdeki Kıvrıkların, Gaktei'nin Balığı'nın Harflerinin Suya Taşınması

Dalgalar tüm kağıdın mekanına aktarılmıştır. Dalgalar, doğada, bu kadar kıvır kıvır değildirler. Dalgaların kıvrık uçları, kağıdın tüm mekanına bir yerden başka bir yere tekrar edilerek aktarılmıştır, değişik bir ifadedir. Denizin birebir görünütüsünden uzaklaşan bir haldedir. Başka bir ifade vardır: *kıvır kıvır dalgalar*. Bu ifadenin, resim içinde resim, olarak düşünülmesi denenecektir.[34] Resim içinde oluşan bir resim, resimin içinde taşınır. Bu taşınmalar ve yer değiştirmeler, resimin mekansallığını düşündürterek, betimlemeden uzaklaşarak, vizyon ile ilgili bir durum ile resimin içinde resimin oluşmasından bahseder. Aşağıdaki gibi YNYN'lar oluşturulur (Şekil 2.43, Şekil 2.44).

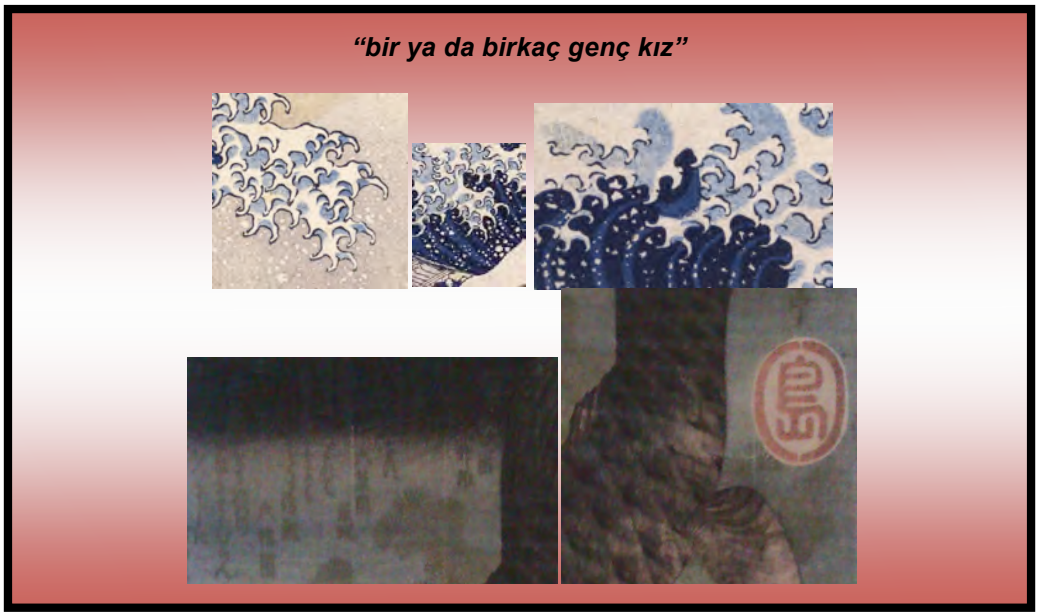


Şekil 2.42 : Pencere içindeki Hokusai'nin dalgaları -1,2, DŞPRG.

[34] resim içinde resim



Şekil 2.43 : YNYN: "bir ya da birkaç genç kız" ve dalgalar



Şekil 2.44 : YNYN:"bir ya da birkaç genç kız", dalgalar ve Gaktei'nin balığı

Gaktei'nin balıklı resmi Şekil 2.43'te gözüken YNYN'ya katılır: Balık, resmin ortasında asılı durur.[35] Suyun içine dökülmüş mürekkepler gibi asılı harfler görülür. Suyun içinde olamayacak harfler, suyun içine dökülmüş harfler gibi dururlar. Kağıt veya su arasındaki çerçeve kesilir. Gaktei'nin balığı kağıt – su içinde, temsil ortamının yersiz mekanındadır.

Siyah kalem'in çizimlerinde de hem resimlerin içinde hem de resimden resime bir şeylerin taşındığı görülür: Kat kat pilelenmiş kumaşlar, kumaş parçalarına, etek uçlarına ve havada uçuşan kumaşlara tekrarlanarak aktarılırlar; bunlar, hareketten kat kat durmuş gibi durur, fakat şematik halleri ve Hokusai'nin dalgaları gibi taşınması, bir görünütüyü betimlemekten de başka şeyler anlattığından bahseder (Şekil 2.45).

[35] bir kolonun askıdaki işi



Şekil 2.45 : YNYN: Hokusai, Siyah Kalem ve minyatürler.

2.25 Tahtakale'de Saçakların Taşınması – Saçaklar İçinde Saçaklar

Alışveriş yapılan 0 kotunda, satılacak ürünlerin hepsi dizilmiştir. Yazının başında, bu sokaklar için, dükkanların iç organları dışarı fırlamış gibidir, denmişti. Satılacak malların ıslanmaması sarkıtılması, asılması için saçaklar yapılmıştır; fakat farkedilir ki bu saçaklar, ikinci katlar için de bazı yerlerde tekrarlanmıştır. Birinci saçak da mı satılıktır? İkinci saçağın varlığı, birinci saçağın satılık olduğuna dair bir his uyandırır. Birinci saçak da satılıktır ve ıslanması istenmez olarak görülür. Her şey alışverişe aitmiş gibi, üst üste saçaklandırılmış. Üst üste saçaklar, saçaklar içinde saçaklar olarak saçaklar[saçaklar] şeklinde ifade edilebilir. Aradaki katlarda alışık olunmayan mekanlar oluşur. X, okuyucunun da gözüne çarpar mı?[36] *Mekan dilden kaçar* (Christian Portzamparc, 2010), tekrar hatırlanmalıdır. Bu paragrafın ikinci cümlesindeki, *bunların ıslanmaması, sarkıtılması, asılması için saçaklar yapılmıştır*, ifadesi, saçakların üst katlara aktarılması ile her şeyi betimlemeye ve açıklamaya yetişmez.

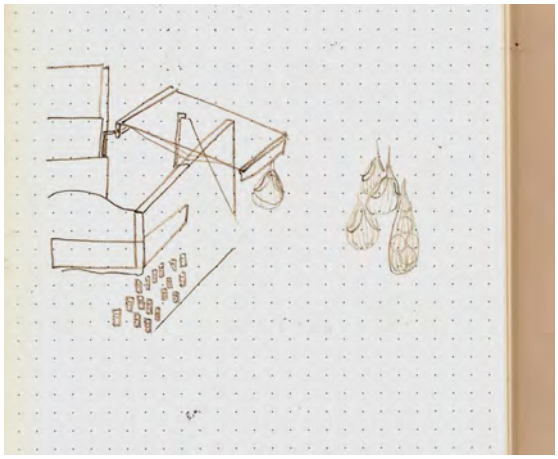
Saçaklar içindeki saçaklar özel birlikteliğinde, tüm sokağın üstünü kaplayan Fenerbahçe bayrağı da bu özel birlikteliğe katılır. Fenerbahçe bayrağı, Tahtakale'de Gaktei'nin balığı gibi asılı durur. Gaktei'nin balığı, kağıt – su bulanıklığı içinde, temsil ortamının-medyasının yersiz mekanında var olduğu gibi, Fenerbahçe bayrağı da, saçakların üst üste binerek, dildeki betimlemelerinden kaçarak bulanıklaşması ile, sokağın en üstünü kapatarak, Tahtakale'dedir. 'Tahtakale temsil ortamı' hissedilir.

[36] Saçaklar, bilinmeyen bir şeye eşdeğer tutulmuştur.

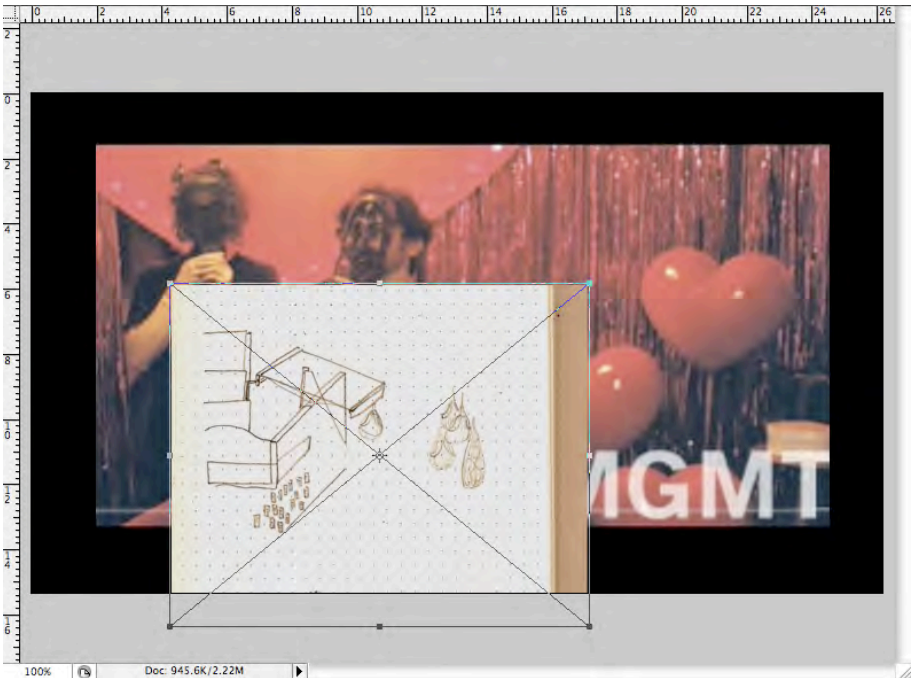
Bu temsil ortamı, Kafka'nın bir düşü ile önemli bir benzerlik gösterir: "Her şey tiyatroydu, bazen yukarıda galeride bazen sahnede bulunuyordum. (…) dekor öylesine büyüktü ki ne sahne, ne seyirci salonu, ne karanlık, ne de ramp ışığı görülebiliyordu(59) (…)"(Guattari, 2012). Tahtakale kayıtları, aşağıdaki şekillerde, saçaklar içinde saçakların şekil olarak kayıtları olarak dizilmiştir (Şekil 2.46 – 50).

[ZP 07]:
saçakların saçaklar içindeki işi

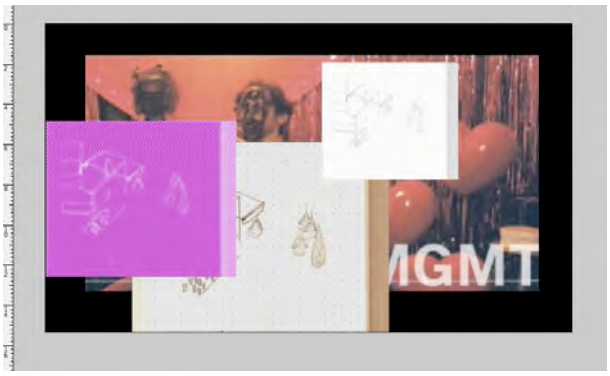
Şekil 2.46 : Saçakların saçaklar içindeki işi.



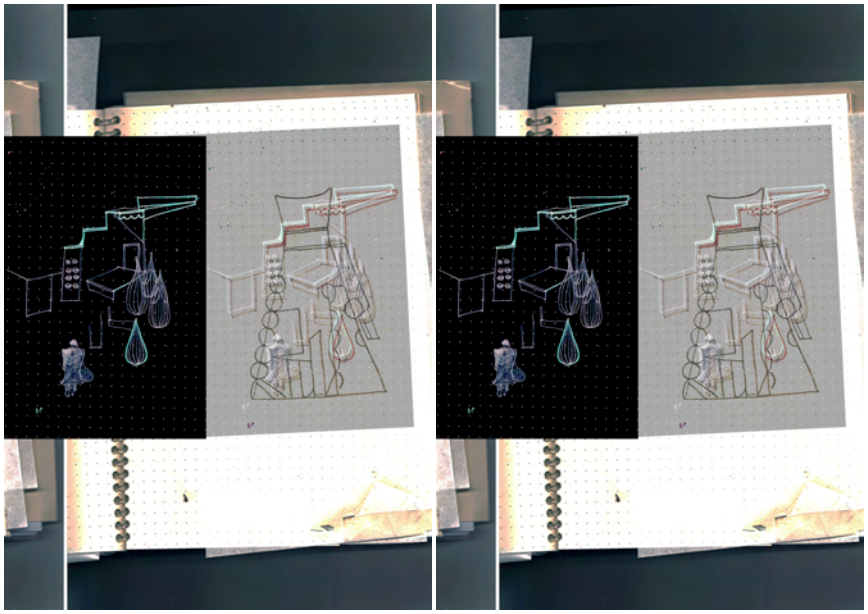
Şekil 2.47 : Saçakların saçaklar içinde, Tahtakale kayıdı (THTKL(01)).

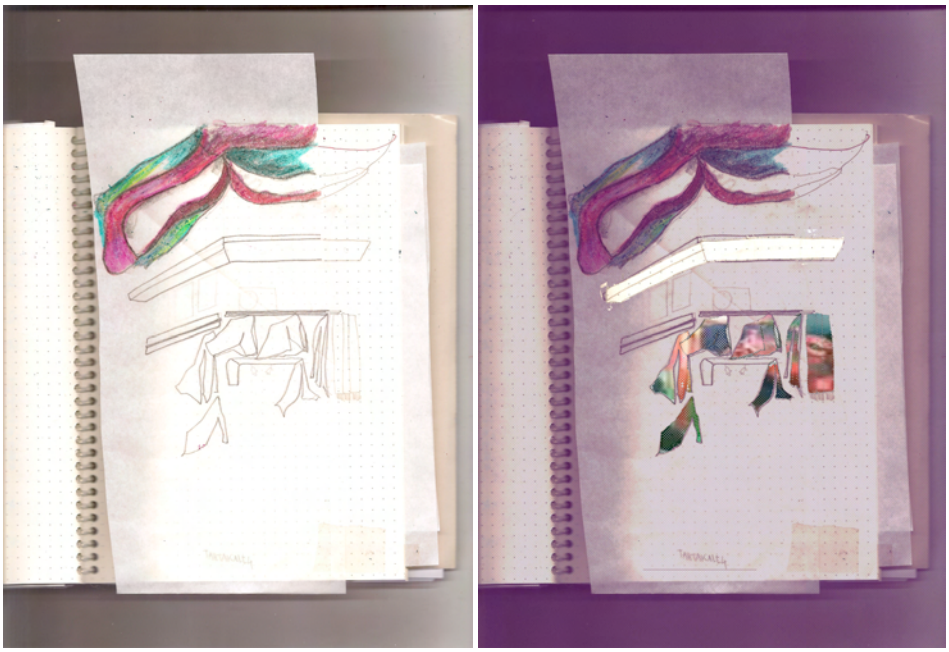


Şekil 2.48 : THTKL(01) - ekranda dérive, (DŞPRG).



Şekil 2.49 : THTKL(01) - ekranda dérive2, (DŞPRG).





Şekil 2.50 : THTKL(02)

Bu düşünlerden, aşağıdaki gibi bir YNYN düşünülebilir (Şekil 2.51-52).

YNYN:



Şekil 2.51 : Fenerbahçe bayrağı'nın Tahtakale'deki işi.



Şekil 2.52 : Bir kolonun askıdaki işi.

Fenerbahçe bayrağı, bir kutlama sebebiyle mi oraya yerleşmiştir? Saçaklar içindeki saçaklar, Fenerbahçe bayrağı'nın Tahtakale'deki işinin ne olduğunu informel bir hale sokar; *dérive* edilmiş, bir durumla karşılaşılır. Kutlamanın ardından vakit geçmesine rağmen orada asılı[37] durur (Şekil 2.53).



Şekil 2.53 : THTKL(05) : Yanal iletişim ve dönüşüm.[38]

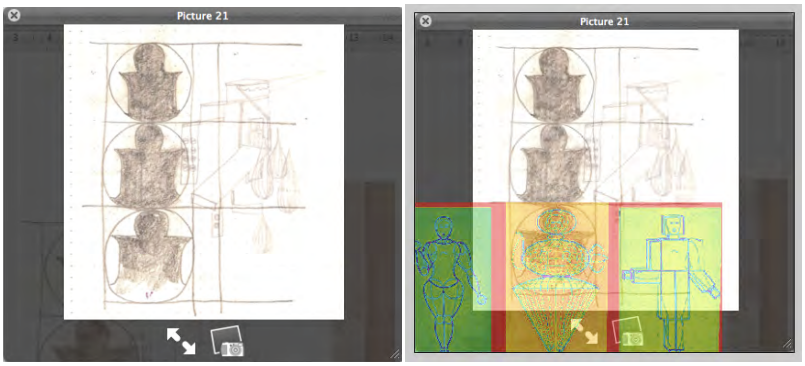
Yukarıdaki şekilde, Tahtakale kayıtlarının dönüşümlerinin kayıtları görülür. Bu dönüşüm, informelliği, *dérive* deki eksikliği anlatır. Bu sebeple, bu dönüşüm, temsil ortamında aktarılma-transpoze olmak için vazgeçilmez olur. Tahtakale'deki, gece ile gündüz arasında, saçaklar arasındaki dönüşüm incelenecektir (Şekil 2.54).



Şekil 2.54 : Dönüşüm.

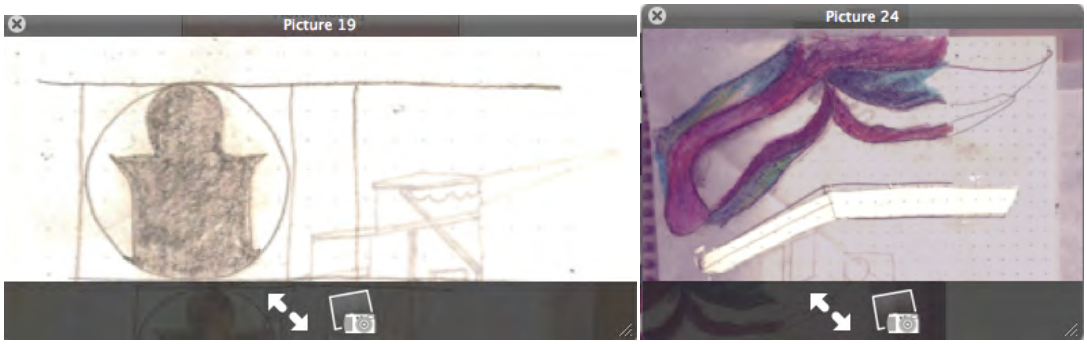
[37] *Asılmış* bir kolon
[38] Şekil 2.54'te, hepsi ayrı insanlar gibi olan saçaklar görünür. Oluşan informel ortamda, onların iç mekanına girilemeyeceği hissedilir.

Gündüz, 0 kotuna ait olan özellik olan ‘geçiş’ sebebiyle alışverişin 0 kotuna kurulması, sonra da bu alışverişin, satılacak eşyaları koruyan saçaktan başka, ikinci bir saçak parantezine alınarak yerinin değiştirildiği görülür (Şekil 2.55). Saçak içinde saçaklar[39] görünür. En içteki saçak bulunabilecek midir, artık bir tencere bile saçak olabilir. Tencere başka şeyleri içine alır. Tencereler iç içe girer, bir tencerelerden babil kulecikleri oluşturur. Cezveler birbirleri içine girerler. En alttakine nasıl ulaşılacaktır? Zemin de mi saçaktır? En içe kim girecektir?



Şekil 2.55 : Gündüz Tahtakale.

Gece, satılacak olan eşyalar dükkanların içlerine toparlandıklarında, onları koruyan saçaklar da içeri çekilirler. Fenerbahçe bayrağı, boş sokağın üstünü boydan boya örter; bir altındaki ikinci katın pencerelerinin üstündeki saçak, tek başına durur (Şekil 2.56).



Şekil 2.56 : Gece Tahtakale’deki dönüşüm.

Bu dönüşüm etkileyicidir: Sadece Tahtakale’nin sürecinde giden bir dönüşümden değil, bu süreç içinde dönüşümlü başka bir sürecin yaşandığı görülür. Bu dönüşüme, *x’in marketi: dönüşüm* olarak izlek oluşturulması denencektir. Bu sebeple, Tahtakale’de de hissedilen, x incelenmesinin gerekliliği hissedilir.

[39] resim içinde resim : kostüm balosu

2.26 Geri Dönüş İşlemi İşletilemeyen İmkansız Bir Eşitlikle Karşılaşma

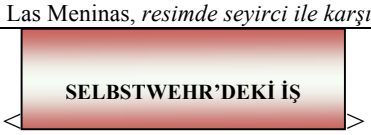
Düşsel sayılar, "$x^2=$" in cevabının herhangi bir sayı olabilmesi ile ortaya çıkmıştır. '$x^{2'}$ sayı doğrusuna yerleştirilince bir eşitlik ile karşılaşılmıştır (Capra, 1997). 'x' ile kurulan eşitlikte, ilginç bir durum oluşur: Yapısal üst kodlama yönünde x ile kurulan eşitlik, x'in bulunması için geri dönüş işlemi yaptırır. "$x^2=-4$" ise, eşitlik işleminin geri dönüşüne izin vermeyen bir denklemden bahseder; bu denklemin çözümü bulanamaz. Bu denklemin geriye dönüş ifadesi olan kök içindeki negatif sayılar, sayı doğrusuna yerleştirilemezler (Capra, 1997). Betimleme olarak yan yana getirildiği söylenen şeyler(x^2 ve (-4)), betimlemeleri ile çözüm vermezler, anlamsız dururlar. Bu sebeple, bu karşılaşma, birden, görsel olarak yan yana gelme, olarak var olur. Eşitlik, resimselleşir.[40] '*Düşsel'*; '*olmak ile olmamak'* arasında bir varlık olurlar. Bu eşitliğin kurgusu sonucu gerçekleşen karşılaşma, matematiğin yersiz mekanında gerçekleşmiştir. Daha sonra, bu düşsel sayılara, matematiğin yersiz mekanında, objektif bir varlık verilmesi, ise daha önce hiç karşılaşılmamış karşılaşmalara yol açar: düşsel ve reel sayılardan oluşan kombinasyonlar (Capra, 1997). Bu paragrafın zihinsel koordinatlarında, objektif bir varlık vermek, Çin ansiklopedisi ile çelişmez olarak gözükür. Çin ansiklopedisi de sözün yersiz mekanında, yapısal bir üst kodlamasız, objektif bir varlığa sahiptir.

Bahsedilen *objektif bir varlık vermek*, dérive adını koydukları 'dikkat dağıtma'nın kayırılması ile yakından ilişkilidir. Kök içindeki negatif sayılarda göründüğü üzere, yapısal kodlamanın içinden çözüm aramak formel sistemin içinden betimleme ile çerçevelenir; fakat 'düşsel' olarak betimlenen karşılaşmanın objektif varlığı, dil çerçevesini keser. Kendi temsil ortamlarının (matematik ve edebiyatta performans-temsil yapmak) yersiz-mekanları kayırılır.

$x^{2'}$nin sayı doğrusuna yerleştirilmesi, ve geri dönüş işleminin yapılamaması sebebiyle, orada olması imkansız-oraya yerleştirilmesi imkansız bir durum, bir karşılaşma olur. Bu anlamsız olduğu düşünülen karşılaşma, bir eşitlikten çıkar. Yukarıdaki bu açıklamadan, x ile ilgili 3 ipucu incelenecektir (Çizelge 2.3).

[40] 'Bir çiçeğin bir desendeki işi'ni andırır.

Çizelge 2.3 : ‘x’ ile ilgili 3 ipucu.

01	**1. ipucu**	**KARŞILAŞMA**	**[ZP]:** *‘Mimarlığın Arzusu’*  **[ZP]:** Las Meninas, *resimde seyirci ile karşılaşma*
02	**2.ipucu**	**GERİ DÖNÜŞ**	 **[ZP]:** Kafka’nın Altmış Beş Düşü
03	**3.ipucu**	**EŞDEĞER**	 **[ZP]:** Fil minyatürü

2.27 ‘x’ ile İlgili 1. İpucu: Karşılaşma[41]

Karşılaşma isimi verilen bu ipucu, ‘Mimarlığın Arzusu’ adlı kitapta, mimarlığın arzusunun bileşenlerinden biri olan ve temsili olmayan[42] olarak betimlenen ‘Karşılaşma’ adlı bölümden, alıntılar ile incelenecektir.

2.27.1 Hejduk’un karşılık veren objeleri

> Bir fablda insan sesleri ile konuşan hayvanlar gibi, Hejduk’un objeleri, imkansızca, bizim farkındalarmış ve bize hitap ederlermiş gibi görünürler. Ancak, onlarda beklentisinde olduğumuz, kendimizin, tatmin edici bir yansımasını göremeyiz; onun yerine bize geri bakan, bizi izleyen ve bizi yerleştiren bir şey ile karşılaşırız. Hejduk’un mimarlığının seyircisi ile karşılaşma şekli, ve bu karşılaşmanın meydana gelme şekli, ya da daha iyi bir ifade bu karşılaşmanın yer alması ve daha detaylı olursa mimari bir form olan duvarın, bahsedilen yer alma eylemini gerçekleşmesini sağlayan ifadeci bir araç olarak inşaa edilme şekli Hejduk’un bütün işlerinin temel konularından biridir- temel konusudur. (Hays, 2010)

Hays, mimarlığın arzusunun bileşenlerinden biri olan, karşılaşmayı, karşılık veren objeler ile ilişkilendirir. Hejduk’un mimarlığı, seyircisi ile karşılaşır. Hays aynı zamanda, bu mimarlıkların seyirciye geri baktığını, onları izlediğini belirtir. Hjeduk, strüktürlerin başka mimarlıkları seyredişini çizer (Şekil 2.57).

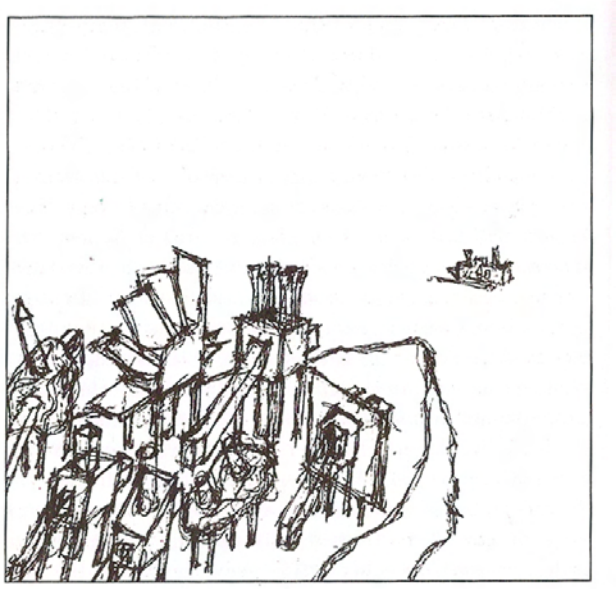
---

[41] Karşılaşma, ipucu olarak karşılaşılmıştır.

[42] nonrepresentational

Sözü edilen, mimarlıkların bakışları, seyredişleri; askıdaki bir kolonun, stüdyoda poz veren modele benzetilmesini andırmıştır. Mimarlıklar, insan gibidirler; mimarlıkların insan gibi algılanması, karşılaşmala yaşattırır.

Yukarıdaki alıntıda dikkat çeken, bu karşılaşmanın yer almasına yapılan vurgudur. Bahsedilen yer alma olayının, düşünülemeyen mekanlar ile alakalı olduğu düşünülmüştür.



Şekil 2.57 : Strüktürlerin Kathedral'in arazisine bakışının kuşbakışı çizimi, John Hejduk (Hays, 2010)

2.27.2 Gerçek bir arazi için tasarlanmayan; fakat yer alan çizimler

> Hiç bir Duvar Ev çeşitlemeleri, gerçek bir arazi için tasarlanmamıştır; fakat onlar yerlerini alırlar. (Hays, 2010)

Yukarıdaki alıntı, bahsedilen karşılaşmaların yer almaları ile ilgili ipucu verir: bunlar, 'gerçek bir arazi' için tasarımlar değildirler. Yer alma, bir araziye yerleşme olarak kullanılmamıştır (Hays, 2010). Sayı doğrusuna yerleşemeyen, fakat matematiğin düşünülemeyen mekanında yer alan düşsel sayılar hatırlanmıştır; düşsel sayılar da karşılaşılmış, yapısal üst kodlamaya uymayan(temsili olmayan olarak da düşünülebilir) sayılardır.

Bu karşılaşmaların yer alması, düşünülemeyen mekanlarda gerçekleşmek ile ilişkili bulunmuştur. Hays, özellikle meydana gelmek (*to take place*) ile yer almak(*take of place*) arasında bir ayrım yapmıştır. Karşılaşmalar, sadece gerçekleşmek ile değil, gerçekleştiği yeri almak ile alakalıdırlar. Bunlarla ilgili olarak Tahtakale'deki

Fenerbahçe bayrağı, ile askıdaki kolon düşünülebilir (Şekil 2.58, 2.59); onların temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarında(temsile veya kitlesindeki maddeye yerleştirilemeyen [43]) yer aldıkları söylenmişti (Şekil 2.58, Şekil 2.59).



Şekil 2.58 : Fenerbahçe bayrağı'nın Tahtakale'deki işi.



Şekil 2.59 : Bir kolonun askıdaki işi.

2.27.3 İnsan olmayan bir obje ile karşılıklı bakış – *Aura* nın varlığı

> " (...) *(Hejduk)* ısrar eder: "Ve sadece ona bakmak ile kalmazsın, aynı zamanda onun içindesindir de."
>
> Duvar, seyirciye geri bakar. Walter Benjamin bu fenomeni karşılıklı bakışmak olarak fark etmiştir ve bunu *aura* nın varlığı ile ilişkilendirmiştir.
>
> > (...)Ancak, birine bakmak üstü kapalı bir şekilde bakışımıza, bakışın hedefi olan tarafından karşılık verileceği umudunu taşır. Bu beklentinin karşılandığı yerde, ... *aura* nın deneyimi de bulunur... *Aura* nın deneyimi, insanlara arasındaki ilişkilerde normal olan geri cevap vermenin, aynı zamanda insan olmayan objeler ile insanlar arasındaki ilişkilere de transpoze edilmesine bağlıdır. ... Baktığınız bir objenin *aura* sını algılamak, onu, onun karşılık olarak bize geri bakabilme yetisi ile donatmak, anlamına gelir. (...) (Hays, 2010)

Hays(2010), Benjamin'in bir objenin *aura* sını algılayabilmenin o objenin, karşılık olarak geri bakabilme yetisi ile donatılmasına bağlı olduğundan bahsettiğini belirtir. Bir objenin *aura* sını algılayabilmenin, bu objenin bu yeti ile donatılabileceğinden bahseder. Sözü edilen donatma işlemi, kendisinden başka bir yere yerleştirilememe durumu ile alakalı olabilir mi? Ayrıca, bir ş eyin kendisinden başka bir yere yerleştirilememesi, o şeyin *aura* sı ile alakalı olmalıdır.

Burada dikkat çeken bir başka durum ise, auranın algılanmasının objenin bir auraya sahip olması ile gerçekleşmediği düşüncesidir; auranın algılanması, o objenin geri bakış yetisi ile donatılmasına bağlıdır. Bahsedilen bu donatma eylemi, kendisinden başka hiçbir yere yerleştirilemeyen düşünülemeyen mekanın kayırılması ile ilişkili bulunmuştur.

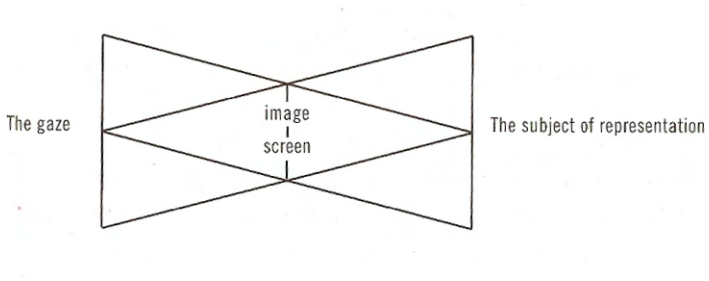
---

[43] 'Bu bir pipo değildir'

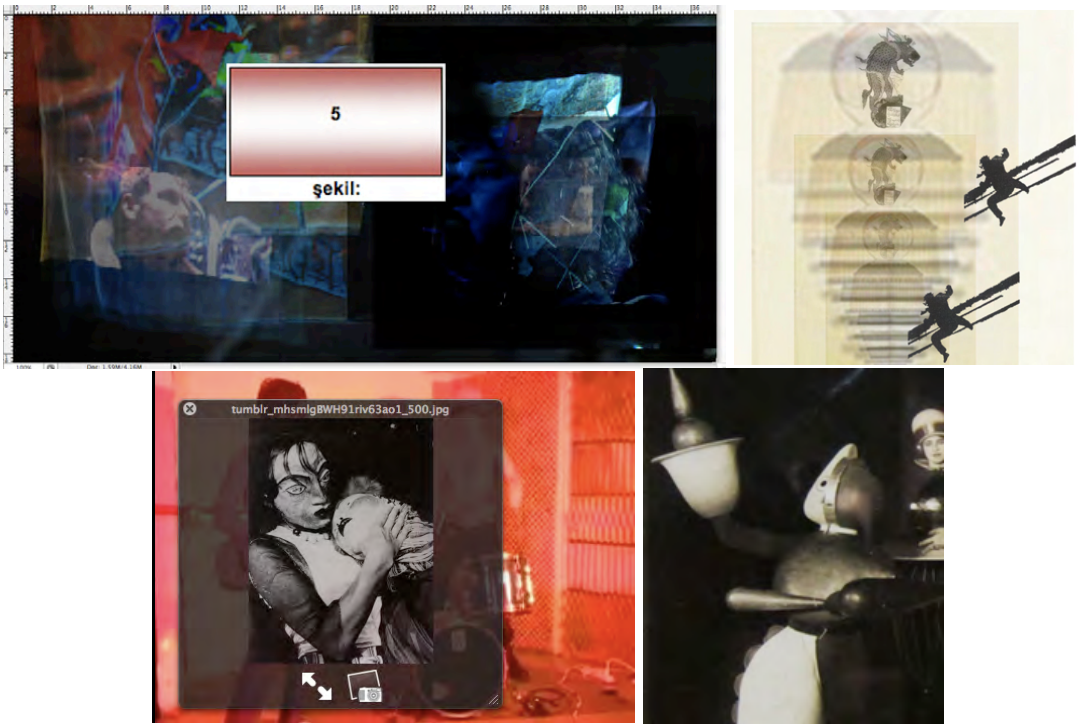
2.27.4 İmaj-ekran

> Bu karşılaşma, Lacan'ı öznenin, objeyi izleyen ve objenin 'bakışı' ile canlandırılabilen objenin seyri altında olarak çift eklemlenme teorisini oluşturmasına yol gösterdi. (...)
>
> (...)
>
> Lacan iki düzlemin karşılamasına "imaj-ekran" ya da "maske" adını koyar. (Hays, 2010)

Hays(2010), karşılıklı bakış kavramını, Lacan'ın Bakış diyagramı ile ilişkili bulmuştur. Bakış diyagramında (Şekil 2.60), arada oluşan ve 'imaj-ekran' ya da 'maske' olarak adlandırılan karşılaşma, iki bakışın karşılaşmasının, bahsedilen şekillerde isimlendirilmesi dikkat çeker. 'Ekran' ve 'kostüm' kelimeleri ile olan benzerlikleri önemli bulunmuştur (Şekil 2.61).



Şekil 2.60 : Bakış diyagramı, Psiko-Analiz'in Dört Temel Kavramı'ndan alınmıştır, Jacques Lacan (Hays, 2010)

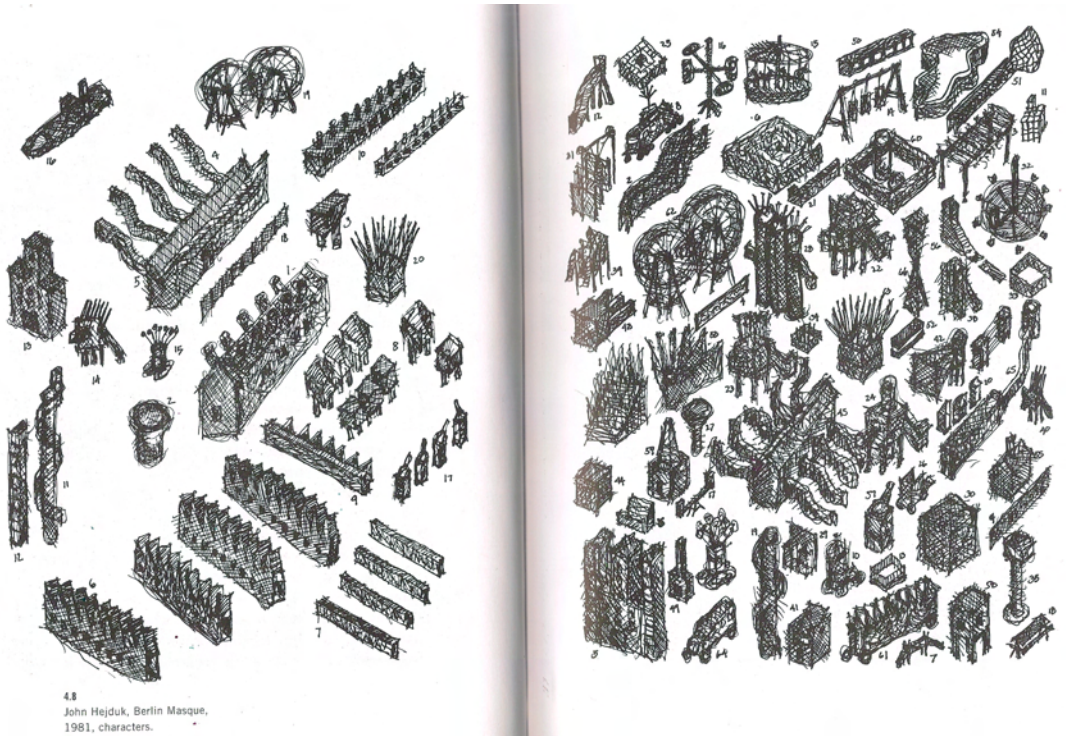


Şekil 2.61 : Tezde yer alan ekran ve kostümler.

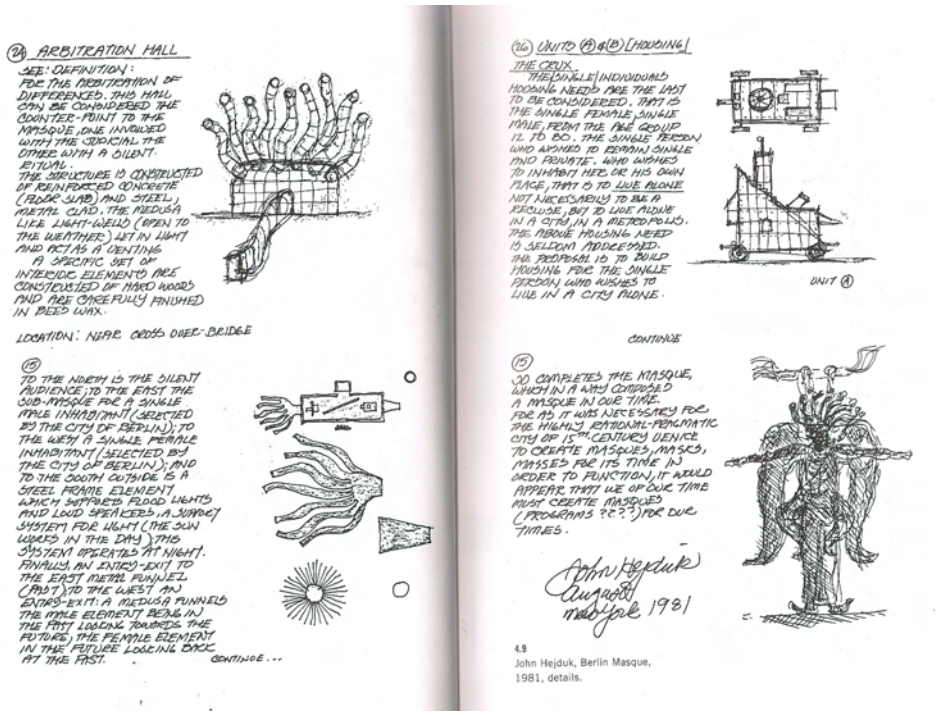
Ekranın ve kostümün, bu tezde, düşünülemeyen mekanları kayıran bir özelliğe sahip olduğunun düşünüldüğü belirtilmişti. Temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanları, bakış ve geri bakışın karşılaşması, ve tasarımı geri bakış yetisi ile donatmak arasında bir bağın var olduğu düşünülmüştür.

2.27.5 Berlin maskeleri

Hays(2010), Hejduk'un Berlin Maskeleri adlı çalışmasına yer verir (Şekil 2.62). Berlin Maskeleri incelendiğinde, mimarlıkların karakter olarak adlandırıldığı ve bu karakterlerin anlatıldığı bir bölümde, çağımızın, maskeler yaratması gerektiği gibi göründüğünden bahsettiği görülür. Maskelerin, program olarak düşünülebileceğini sorar. Maskeleri, program olarak düşünmek, bakış ve geri bakış karşılaşmasının program olmasıdır; bu, düşünülemeyen mekanın program olması demek olur, bu da düşünülemeyen mekan içinde düşünülemeyen mekan demek olur. Programı kendisi olan bir mimarlık ile karşılaşılır.



Şekil 2.62 : Berlin maskeleri, John Hejduk, 1981 (Hays, 2010)



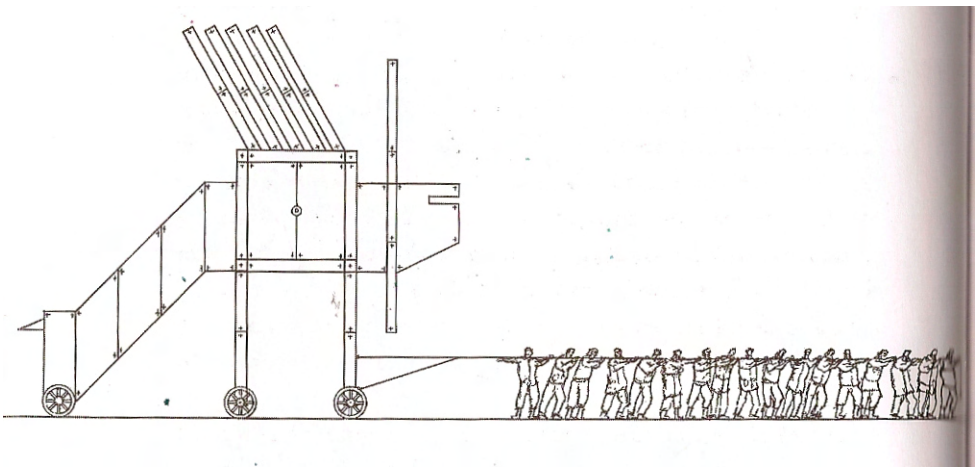
Şekil 2.62 (devam): Berlin maskeleri, John Hejduk, 1981 (Hays, 2010)

2.27.6 Hareket eden elemanlar

Hays(2010), Hejduk'un, kendi objelerini, soyut ya da figuratif olarak ayrım yapan bir kategorizasyondan bağımsız kıldığını anlatır (Şekil 2.63).

Bu tezde, kullanılan bu görsel, bir taşınma olayı ile ilişkili olarak dikkat çekmiştir. Kullanılan bu görselde, gerçek bir arazide yer almayan bu mimarlıkların, elemanların nereye taşındıkları merak edilmiştir. Bu elemanlar, başka bir kağıda mı taşınmaktadır?

> "Bu elemanlar,bir yerden bir yere taşınacaklardır. Bu elemanları, bir yerin sakinleri, bir sonraki belirlenmiş yere, o yerin alıcı sakinlerine taşıyacaklardır."(Hejduk, 2010)

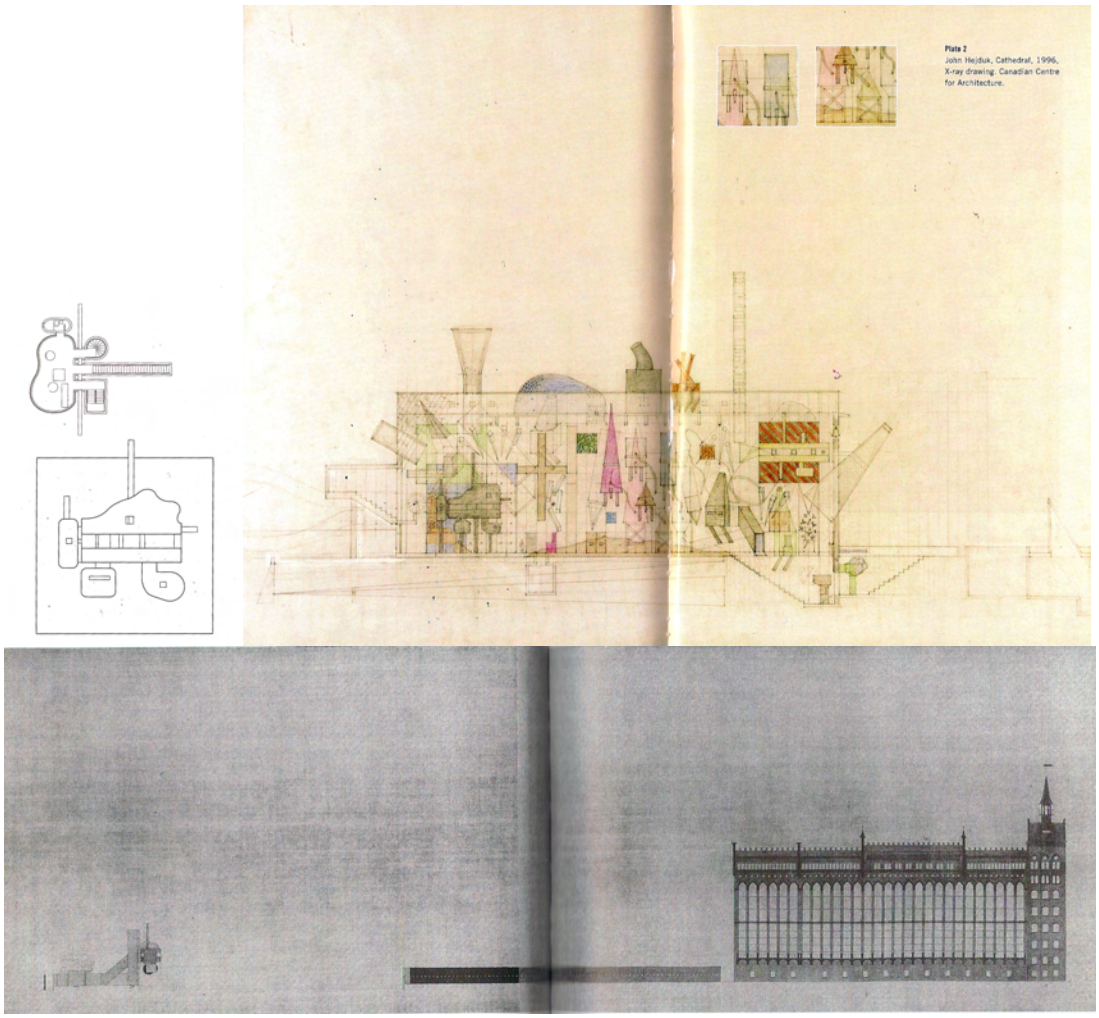


Şekil 2.63 : Güvenlik, Mağdurlar adlı Seriden, John Hejduk, 1986(Hays, 2010)

2.27.7 Hejduk'un Duvar Ev 3'ü tekrar tekrar kullanması

> Biriktirme, algıyı temellendiren, strüktürleri ve kodları, kolay görülür hale getirme şekillerinden biridir, bir konu üzerinde bir dizi çeşitlendirmelerin konuyu daha net haline getirdiği bir (...) strateji. Duvar Ev 3'ün tekrar tekrar, Düşüncenin Külleri için Mezarlık, Berlin Maskesi, ve en son olarak Kathedral'de kullanması, böyle bir düşünme tarzını örnekler. (Hays, 2010)

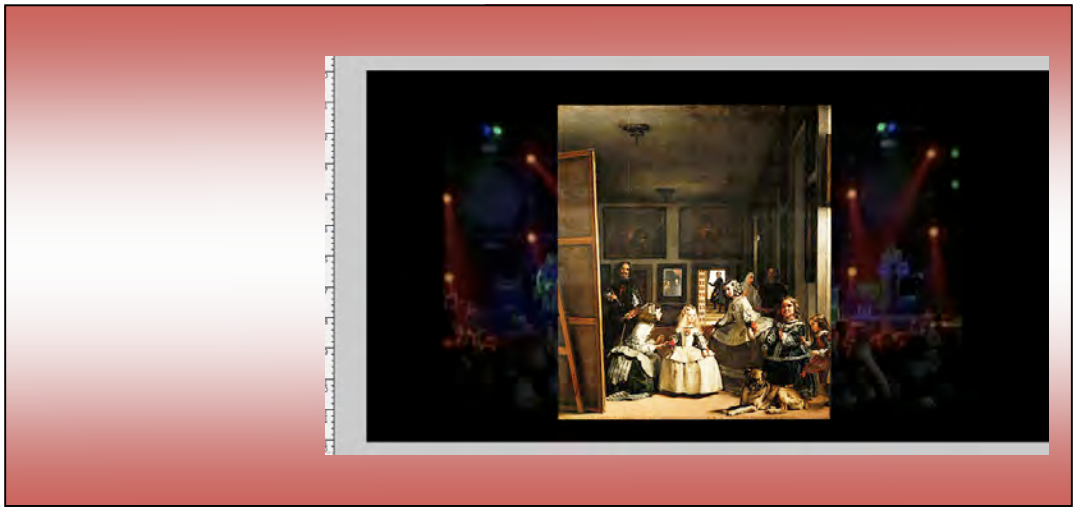
Hays, Hejduk'un kendi tasarımı olan Duvar Ev 3'ün tekrar tekrar başka projelerde kullandığına dikkat çeker. Bu projeler aşağıdaki gibidirler (Şekil 2.64).



Şekil 2.64 : Sırasıyla: Duvar Ev 3 (1974), Kathedral (1996), Düşüncenin Külleri için Mezarlık (1975)

Görseller incelendiğinde, Duvar Ev 3'ün başka projelere taşındığı göze çarpar; fakat bunun bir çeşitleme olmasından çok, *Mağdurlar* çalışmasında taşınan mimarlık gibi taşındığı göze çarpar. Bu taşınma, Kafka'nın düşlerinde 'bir genç kız'ın taşınmasına benzetilmiştir. Projelerin *yer alması*, bu taşınma ile ilişkili düşünülebilir;

Karşılaşma, Foucault'nun 'Şeylerin Düzeni' adlı kitabında bahsetiği Las Meninas tablosu ile, seyircinin bakışı altındaki tablonun geri bakması durumunda da görülür (Şekil 2.65).



Şekil 2.65 : [ZP 08]: Las Meninas, resimde seyirci ile karşılaşma ekransal tablosu.

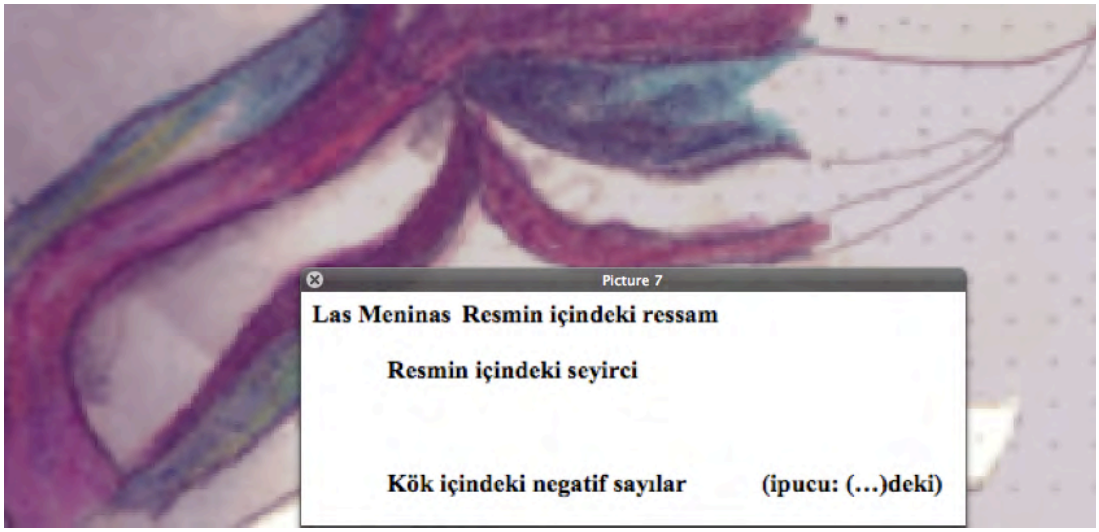
Las Meninas, resminde, arkası seyirciye dönük bir tabloyu resmeden, seyirciye-tablonun dışına bakan- bir ressam vardır. Bir de, resimdeki figürlerin arkasında, ayna veya tablo olabilecek bir yüzeyde figürler görünür. Resimdeki figürlerin hepsi, seyirciye-tablonun dışına doğru bakmaktadır. Seyirciyi izlemektedirler, resimdeki ressam da seyirciyi izlemektedir. Bu tablo, bakış ve geri bakışın karşılaşması olarak düşünülebilir. Resim, sadece betimlediği bir şey ile bakış altında olmak durumdan çıkar; objektif bir varlığa sahip olur.

Resimde, seyirci resmediliyormuş gibidir. Bu resim, seyirciyi-tablonun dışını içine almıştır; fakat seyirci, aslında orada değildir. Bertrand Russell, x için hiçbir şeydir, demiştir. Aslında orada olmayan bir şeyin varlığı, x olarak düşünülebilir mi? Seyirci, x, olur. Seyirci, tabloda orada olan ama olmayan kendisi ile karşılaşır. Foucault (1994), ressamın bakışı ile, seyirci, ressam, tablo, resmedilen kişilere verilmiş rollerin birbirleri arasında alışverişe girmesi ile sabitlendirilen ilişkilerin kaydığından bahseder. Dil-mekan işlemsel tablosunun yerleştirme işlemi kesilir; resim ve resmin dışında olması gerekenler birbiri içine girerler. Rollerin ne oldukları sorusu çözümsüz hale gelir.

Rollerin ne oldukları sorusunun çözümsüz kalması, karşılaşma ile ilişkili bulunmuştur. Hays(2010), karşılaşmaların, düşüncenin, temsili olmayan halleri

olduğunu belirtmiştir. Karşılaşmaların, düşüncenin, yapısal bir üst kodlama ile işlemediği halleri oldukları da söylenebilir.

Burada aşağıdaki gibi bir yan yana gelme oluşur (Şekil 2.66).



Şekil 2.66 : YNYN: (resmin içindeki ressam), (resmin içindeki seyirci) ve (kök içindeki negatif sayılar).

Kök içindeki negatif sayıların da geri dönüş işlemi yapılamaz. Geri dönüş işlemi, 'x kaçtır' sorusu olur; fakat bu soru çözülemez.

2.28 'x' ile İlgili 2. İpucu: Geri Dönüş

Bu ipucu, Kafka'nın Altmış Beş Düşü'nden bir parça ve 'Selbstwehr'deki İş'(Şekil 2.67) ile incelencektir ([ZP 09]: Kafka'nın Altmış Beş Düşü).

> (…) **[**XXXII**: "**Bir Berlin haritası bulmak imkansız. Sürekli olarak birinin elinde plana benzeyen bir kitap görüyorum. Ama her seferinde kitabın içinde başka bir şey oluyor, Berlin'deki okulların listesi, bir vergi istatistiği ya da böyle bir şey. Ona inanmak istemiyorum, ama gülümseyerek önüme tartışma götürmez deliller getiriyor (46)."] Hep arzunun imleyen-siz (a-signifiante) aynı kartografisi! (Guattari, 2012)



Şekil 2.67 : İmleyensiz kartografi.

Guattari(2012), *'imleyen-siz'* isiminde bir sıfat kullanır. Bunlar, çözülemez ve bu *imleyen-siz kartografi* ile düş pragmatiği deneyimlenebilir. Kökün içindeki negatif sayılar çözülmeden; onlara, *objektif bir varlık* tayin edilmiştir. *x kaçtır, nedir* sorusu,

imleyensiz kartogarfide çözümsüz kalır. Bu durumda *hiçbir şeye – x 'e* olan eşdeğer olma olarak kalma dikkat çeker. Bu şekilde, kanıtlanamayacak aralıklar açılır.

2.29 'x' ile İlgili 3. İpucu: Eşitlik

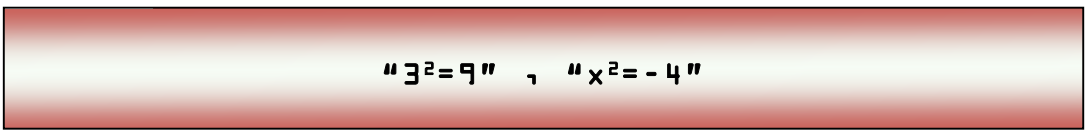
> "Bırakın x, orjinal olsun! Bütün sanatlar, aynı eşitliği davranırlar: x'in hareketi"(Wolman, 1952)

Wolman'ın eşitlik kelimesini kullanmıştır ([ZP]:*eşitliği davranma*). Eşitlik kelimesi düşündürtür. Foucault'nun katlanmaları düşünülebilir:

> (...) ve bu bağlamda uygun bir ad , sadece bir oyundur ve bize işaret etmemize yarayan bir parmak sağlar; başka bir deyişle, kişinin, konuştuğu alandan baktığı alana gizlice geçmesini olanaklı kılar ve başka deyişle de, sanki eşdeğerliymişler gibi, birinin ötekinin üzerine katlar. (Harkness, 2011)

Yukarıdaki alıntıda, sanki eşdeğerlilermiş gibi, birbiri üzerine katlanmalardan bahsedilir ([ZP]: *eşdeğerlilermiş gibi katlanma*). Bu yazının zihinsel koordinatlarında, "3^2=9" , "x^2=-4" denklemlerinde, anlamsız bulunan bu denklikte, '*sanki eşdeğerlilermiş gibi katlanma'*, bu denklemin, sayıların sayı doğrusuna yerleştirilebilme betimleme çerçevesi içinde anlamsız bulunma çerçevesinin kesilmesi ile başlar, diye düşünülür. '*Sanki eşdeğerlilermiş gibi katlanma'* ile düşsel sayılar, objektif varlıklara sahip olurlar. "x^2=-4" eşitliğinde, x'in eşdeğer katlanmaması sonucu, bunlara objektif varlık verilemez.

Burada, kurgulanmış bir eşitliğin (3^2=9) elemanlarının yer değiştirmesi sonucu karşılaşılan eşitliğin (x^2=-4), kurgu kuralı ile uyuşmaması ama yine de böyle bir eşitlikten bahsetmesi, görünür (Şekil 2.68). Aktarılmak-transpoze olmakta, sıvı bir durum fark edilir. Bahsedilen bu sıvı durum, bir yere yerleşememek, rollerin kayması, hiyerarşinin yok olması ile ilgilidir. Karşılaşmalar, bu sıvı halde gerçekleşirler. Burada, sıvı gibi akan bir durum gözükmediği görülür. Sözü edilen bu sıvı hal, bir minyatürdeki fil ş eklindeki bir hayvan komposizyonundan oluşan yürüyen fil ile tartışılacaktır.



Şekil 2.68 : 'x'le kurulan eşitlik.

Bahsi geçen sıvı durum, bu minyatürdeki fil ile tartışılacaktır ([ZP]: Minyatürdeki fil – sıvı durum). Minyatürdeki fil (Şekil 2.69), fil şeklinde bir pencerenin ya da çerçevenin içinden görülen bir komposizyon değildir.



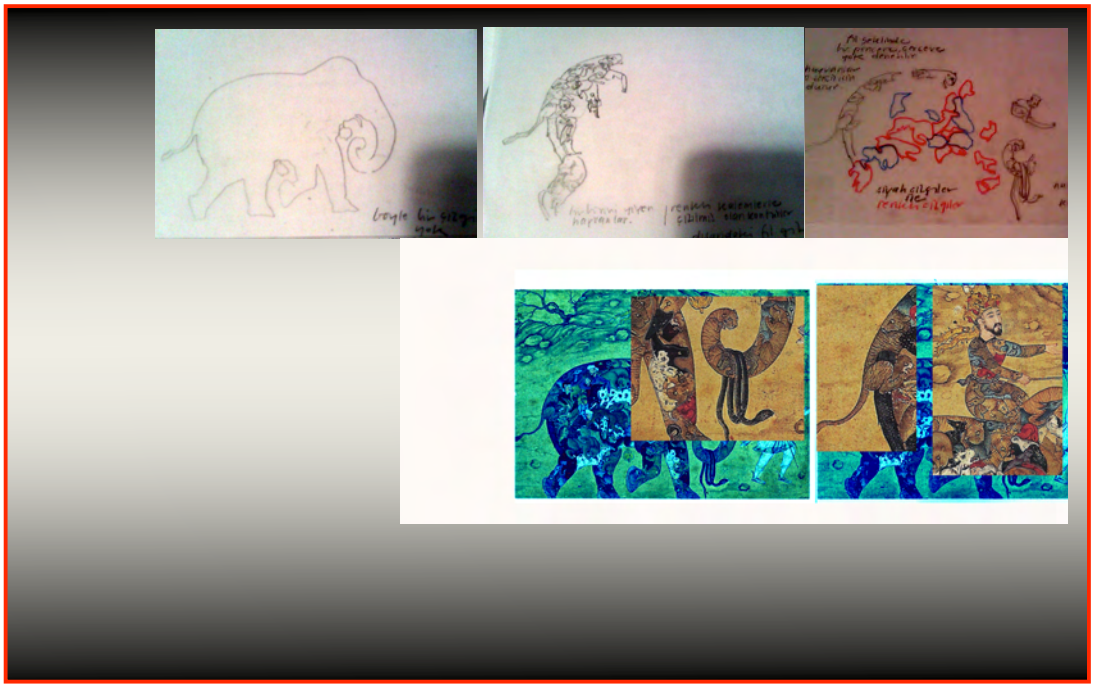
Şekil 2.69 : Fil minyatürü.

Bu fil, şu şekilde betimlenebilir: Hayvanlar, insanlar fil şeklinin oluşması için birbirlerine tutunurlar, poz verirler: Kaplan kuyruğunu uzatır, filin kuyruğu olur, kafasını gövdesiyle tek bir kıvrım yapar; başka bir adam kollarını uzatır ki filin dişleri oluşur; başka bir kaplan öyle durur ki, kaplan, filin hortumu olur. Hayvanlar, insanlar, fil şeklinde bir birliktelik oluşturur; oluşan fil yürür. Fil dökülmeden yürür; filin hortumundan bir yılan sallanır, gövdesinden, kafasından eşyalar sarkar ve sallanır. Yürüyen fil, bunları da taşır. Yerçekimsiz olmayan yerde, dökülmeden yürüyen filin önünde, öndeki adam şaşırmıştır: Gözleri, dökülmeyen filin üzerindeki adama bakar. Tüm hayvanlar, adamın kıyafetleri olmuştur. Adamın bacakları ise yok olmuştur, filin tüm formu seçilebilirken, adamın bacakları, filin içindeki karmaşa içine girmiştir. Adamın kemeri yılandandır; arkaya doğru tıslar.

Fil şeklindeki komposizyonu oluşturan hayvanlar çizildiğinde, fil şeklindeki komposizyonu oluşturan hayvanlar, yürüyen fil gibi, sadece konturlarından tanınamazlar. Çizgisiz oluşan fil, kendisini oluşturan hayvanlardan daha başka bir ifadededir. Fil dönse kağıt gibi kıvrılacak mıdır; fil yok mu olacaktır? O fil, tanınacak profiline oluşturulmuştur. Hayvanlar kargaşa dolu olaylar yaratarak fili oluşturur. Fil içindeki kargaşa, birdenbire dökülecektir gibi gözükür. Kendilerinin yarattığı kargaşadan başka, bir pencere, çerçeve, kontur, gibi onları birarada tutan başka bir kuvvet yoktur. Onlar birbirine öyle tutunur ve bir gerilim yaratırlar. Fil komposizyonunu oluşturan hayvanlar düşecek gibi görünmez. Fil, dökülmez; ve eşyalar ve yılanlar, ona tutunur ve oluşan fil yürür. Bu filin içi boşalmayacaktır; eğer

hayvanlar eksilirse, fil orada olmayacaktır. Bu sebeple filin içindeki hayvanlar denemez, filin içi dışı söz konusu olamaz (Şekil 2.70).

"x^2=-4" denkleminin konturu var mıdır? 'x' oradadır; 'x'in olduğu mekan, doldurulmak üzere boş bırakılmamıştır. Oluşan boşluk başka bir tür bir boşluktur, başka tür bir eksikliktir. Eksiklik, doldurulmak üzere konturları belirlenmiş bir boşluktan daha başka bir anlam ifade eder. Konturları çizilmiş bir boşuktan ise, bu şekilde oluşturulan yersiz-mekanda, eşdeğer katlanmayı tetikleyen, kayıran, kontursuz bir durumdan söz edilir.



Şekil 2.70 : Kontursuz fil profilinin içi-dışı.

Aktarılma-transpoze olmanın gerçekleştiği, temsil ortamlarının yersiz mekanlarının kayırılmasının, gerçekten sıvı olarak akan bir görüntü olmadan, bahsedilen anlayış ile (rollerin kayması, karşılaşma, dönüşüm, eksiklik, informel, düşssel pragmatizm, objektif varlık vermek ile) sıvı bir mimarlık yarattığı düşünülür.

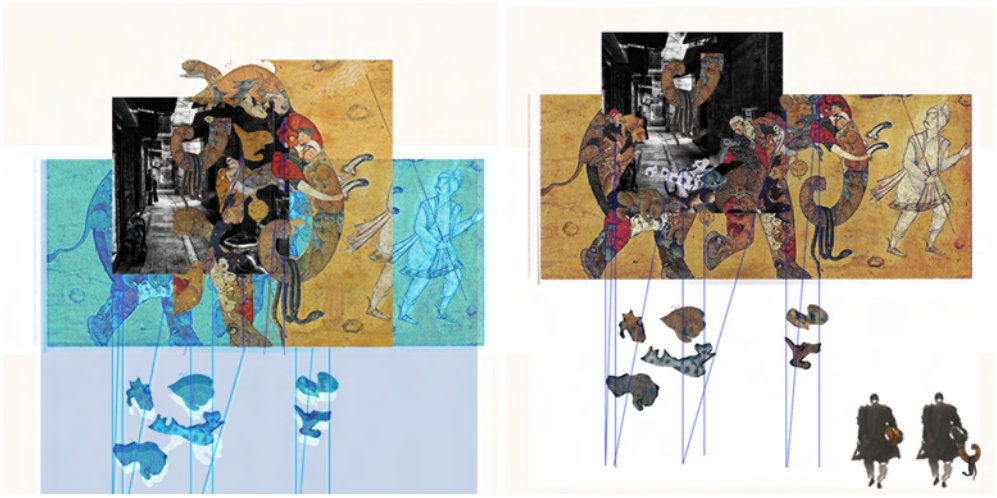
Bu incelemeler ve tartışmalardan sonra, Tahtakale'de varlığı sezilen x için, düş pragmatiği ile devam edilecektir (Şekil 2.71-76).

2.30 Tahtakale'deki 'x' İçin Düş Pragmatiği

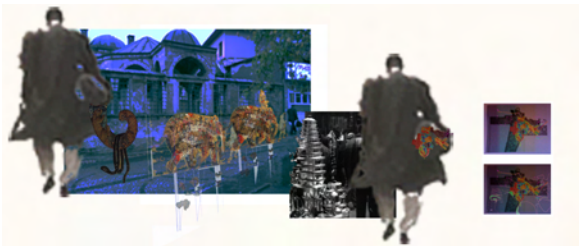


Şekil 2.71 : DŞPRG-Yerçekiminde oturtulmuş cezveler ile filin kuyruğu olan kaplan.

Bir tencerenin saçak olabileceği bir yerde, filin kuyruğu olan kaplan, diğer hayvanlarla birlikte cezvelere tutunur. Cezvelerden, bir fil kuyruğu uzanır. Birbirlerinin içine geçirilmiş cezveler ve tencereler ile filin kuyruğunu oluşturan kaplan arasında bir gerilim hissedilir. Fil hayvanları, başka bir hayvan yapmayı anlatırlar.



Şekil 2.72 : DŞPRG – Gece, fil yürür; Tahtakale yürür.



Şekil 2.73 : DŞPRG- Fil yürür; Tahtakale yürür.



Şekil 2.74 : DŞPRG



Şekil 2.75 : DŞPRG



Şekil 2.76 : DŞPRG

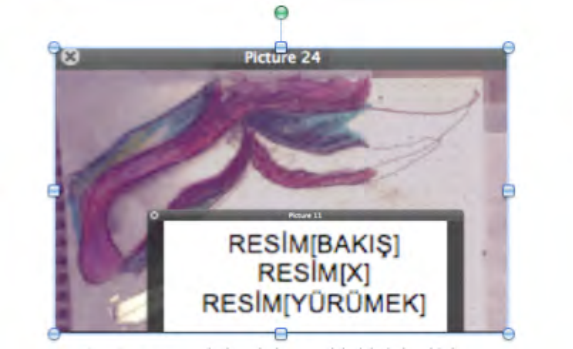
Tahtakale'de yürürken sezilen x'in, 'yürümek' ile incelenmesi denenecektir.

2.31 Yazıda 'Yürümek'in Deneyimlenmesi

Yazının başında, dilin çerçevesi içinden ulaşılamayacak aralıklar açılacağının sezildiği belirtilmişti. Bu tezde, Tahtakale'de 'Yürümek'in deneyimlenmesinin yazı şeklinde aktarılmasında bu çerçevenin kesilmesi denenecektir, yani deneyimler yazı ile aktarılırken, yazının yersiz-mekanında başka bir deneyim yaşanmak istenmektedir. Bu deneme şu şekilde ifade edilebilir: 'Tahtakale'de yürümek' yazıya aktarılacaktır; yazının yersiz-mekanına aktarılacaktır.

Tahtakale'de yürümek' in yazıda deneyimlenmesinin, Tahtakale'de yürümenin deneyiminin yazıyla anlatılması ile açılamayacak aralıklar açacağı düşünülür. Burada

deneyim-‘yürümek’ yazıya aktarılacaktır-transpoze edilecektir. Bu aktarılma-transpoze olma(pozisyondan öte olmak), yazının bu kısmına kadar paylaşılan zihinsel koordinatlarda denenecektir. Tahtakale’de yürümek deneyimin yeri değiştirilecektir. Tıpkı, kılıkların özgürleştirici olduğu gibi, yazı olan ‘yürümek’ de özgürleşmek için kılık giyinecektir. ‘*Fil yürür, Tahtakale yürür*’ düşününde bu ortaya çıkmaktadır (Şekil 2.71-76). Yazının yersiz-mekanının canlandırılmasıyla, Tahtakale’nin temsil ortamı da canlanacaktır, diye öngörülür. Yürümek’in giyineceği kılık için aşağıdaki gibi bir *dérive* gerçekleştirilecektir (Şekil 2.77, Şekil 2.78).



Şekil 2.77 : ‘*yürümek*’in giyineceği kılık için *dérive*, ekransal tablo



Şekil 2.78 : ‘*yürümek*’in şekli

Yukarıdaki dériveler ile ‘‘*yürümek’in resim içindeki işi’* oluşturulur.

2.32 Yazının devamının ‘Yürümek’ ile Deneyimlenmesi : x’sel Skript

Yazının devamında, yazı ile birlikte ‘Tahtakale’de Foucault ile yürümek’ de bir temsil ortamı olacaktır. Tahtakale’nin Foucault ile anlamlandırılması, yorumlanması, ya da Foucault’nun Tahtakale ile anlamlandırılıp yorumlanmasından kaçınılacaktır.

> Biz ne yapı ne de düşlem olan bir ya da birçok Kafka makine’sine inanıyoruz yanlızca. Biz, yorumsuz ve anlamsız bir Kafka deneyim’ine inanıyoruz yanlızca.”
>
> (...)
>
> İki arkadaş için, söz konusu olan, bu bileşenleri bir yapının(eserin) ayrı ve katı parçaları olarak kavramsallaştırmak değil, aksine bunlar arasındaki – ya da daha ziyade bunların bağrındaki – “yanal/çapraz (transversal) iletişim”in varoluşu üzerinde ısrar etmektir (...)
>
> (...)
>
> Kafka üzerine bir film? Hayır, der Guattari: “bir Kafka filmi”. (Nadaud, 2012)

‘Yorumsuz, anlamsız Kafka deneyimi’ etkileyicidir; bu alıntıda Guattari ile Deleuze’ün kavramsallaştırmak istemediklerinden bahsedilir. Bu bölümün ilk kısmında, Einstein’ın da kavramsallıktan uzaklaştığından bahsedilmişti. Kavramsallıktan uzaklaşmak, koordinat düzleminin bükülebilirliğini anlatır. Koordinat düzleminin mekanı, Öklides geometrisine bağlı değildir; o mekan Öklides’in geometrisinden *kaçarak*, bükülebilir.

Bu denemede, ‘Tahtakale’de yürümek’ yazıya aktarılmasındaki mekanının, dilde kurulanlar ile karşılaşılamayacak bir anlatı oluşturacağı düşünülür. ‘Tahtakale’de yürümek’in yazıya *aktarılmasında-transpoze* olmasında böyle bir anlatının deneyim istenir.

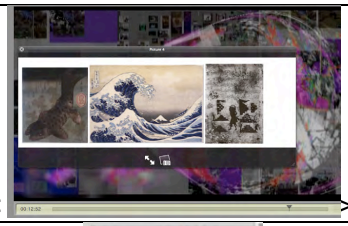
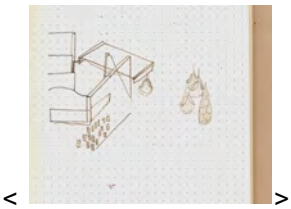
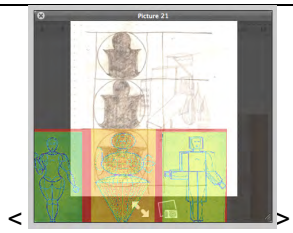
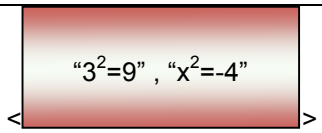
Bunlara, bu çalışmada, x’in ipuçlarının (karşılaşma, geri dönüş, eşdeğer katlanma) çağrışımsal öneminden dolayı başka kısa devreler yaratması düşünü ile bu deneyime x’sel skript[44] isimi verilecektir.

2.32.1 ‘Skript’ incelemesi - 1

Yazarın zihninde canlanan ‘skript’ ismi verildikten sonra, ‘skript’ isminin incelemesi için sahneler dizisinden oluşan YNYN çizelgeleri kurulacaktır (Çizelge 2.4-2.6):

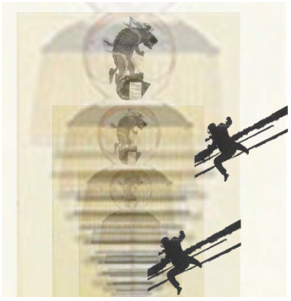
[44](izlek 38) :skript (script) : 1- bir oyunun, filmin, ya da yayının yazılı metni, *(a written text of a play,film/movie,broadcast)*
2-elle yazılmış bir yazı *(writing done by hand)*
3-dilin yazıldığı bir harflerin oluşturduğu takım, *(a set of letters in which language is written)*
*“*script.” *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*. 6. Baskı. Oxford:Oxford University Press, 2000 (Türkçe’ye yazar tarafından çevrilmiştir.)

Çizelge 2.4 : YNYN olarak inceleme

sahne no	YNYN	YNYN
1	Bunun için yazının başlangıcına tekrar dönülmesi gerekir:	
2	Foucault'nun heterotopyalardan bahsettiğinden bahsedilmiştir. Yazının başında, heterotopyalar, kendilerinden başka hiçbir yere tamamen yerleştirilemeyen medyasının yersiz-mekanları olarak yer almıştır.	
3	Foucault 'Diğer Mekanlar' isimli bir başka yazısında, yine heterotopyalardan bahseder. Foucault, heterotopyaların üçüncü prensibini şu şekilde tanımlar: Heterotopyalar, bir çok farklı mekanı tek bir mekanda üst üste çakıştırabilme özelliğine sahiptirler; tiyatro sahneleri böyle bir özelliktedirler: Oralarda bir dizi değişik yer tek bir sahnede toplanabilir (1986).	
4	Foucault, aynı şekilde, bir sinema perdesinin de, ekranının da bu şekilde düşünülebileceğinden bahseder (1986).	
5	Sahnelerin bir çok farklı mekanı üst üste çakıştırılabilmesinden bahsedildi. Söz konusu edilen aynı kelimesini – yani 'sahne' kelimesini Guattari de, 'Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü' adlı kitabında bir düş hakkında yazarken kullanır:	
6	"(...) [XIX: "[…] küçük kız kardeşim hemen orada bitiyor ve benim yerime telgraf çekmeye başlıyordu (10)"] Ardından bir hizmetçi çıkar ortaya – "yürüyüşü çok hafif ya da belki tereddüt içinde, ölü yaprakların renginde bir elbise giyen narin genç bir kız"- ona Felice'in, yine küçük kız kardeşinden bir mektup uzatır (**Sahne** oldukça sarpa sarar çünkü Kafka omzunun üstünden bu mektuba bakmaya çalışan bir çocuğu sertçe engellemeye çalışmaktadır.) [XXX: "[…] Derken körpe ve narin bir kızın tüy gibi hafif, hafif değilse bile salınan bir yürüyüşle, üzerinde hazan yapraklarının rengini andıran bir giysi, sanatoryumun önündeki revaklı yoldan çıkıp gelerek bahçeye indiğini fark ediyorum […] (…)"(Guattari, 2012).	
7	Skript kelimesinin, bir tiyatro oyunun, sinema filminin veya bir yayının yazılı metni olarak, sözlükte geçtiği görülür. Skript ismi, bir sahnenin yazılı metni, anlamına geldiği söylenir; skript, bir heterotopyanın yazılı metni olarak düşünülür. Skript kelimesi, karmaşık bir durumu ortaya serer: Sözün yersiz-mekanlar sahip olması düşünülünce, skript de bir sahne olur.	

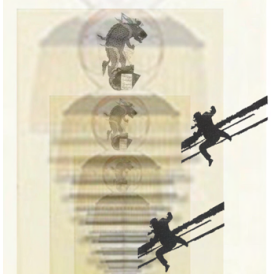
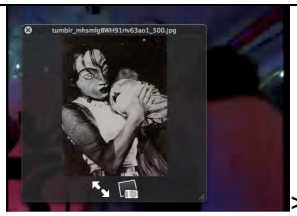
Sözlükte, skriptin bir şeyin performansından önce olan bir şey olduğu ya da performansa bırakılan, sahnelenilecek bir şey olduğuna işaret edilir. Fakat Guattari de bir *sahneden* bahseder; sahne, bir mekan olarak düşünülür.

Çizelge 2.5 : YNYN olarak inceleme-2

sahne no	YNYN	YNYN
8	Sözün yersiz-mekanlar sahip olması düşünülünce, skript de bir sahne olur.	< <resim[resim]> taşınma ekransal tblo >
9	Bir matruşka bebek ile karşı karşıya kalınır. Bu durum, skript[sahne] ya da bir önceki cümlede ifade edilen skriptin sahne olması durumunda, (söz, yersiz bir mekan olarak düşünülünce), sahne[sahne] ya da skript[skript] olarak ifade edilir.	
10	Yazılı bir metnin skripti aynı zamanda sahneleşen bir durum olur. Sözlükteki açıklaması, yani *skript*'in sahnelenecek bir şey olması, açıklaması kendine referans verir olmuştur, çünkü artık *skript*'in kendisi de bir sahne olmuştur: Sahneyi sahnelemek arasındaki ara uzam, düşünülür.	
11	Gaktei'nin balığı resmindeki suyun içindeki harfler gibi bulanır. Dikkatin, su veya kağıttan birine odaklandırılamaması söz konusudur.	

'Temsil ortamı' ifadesi, bir şeyin temsil edildiği ortam olarak ifade edilir. Bir oyun da temsil edilir. 'Temsil ortamı' ifadesi kendi içinde hem performansı, hem de mekanı içerir. Yani, tekrar sözlükteki ifadesi ile ilişkili incelenince(performası yapılacak olan yazılı metin), kutu içinde kutu gibi, temsil temsilin içinde olur: temsil[temsil] ya da performans[performans] .

Çizelge 2.6 : YNYN olarak inceleme-3

sahne no	YNYN	YNYN
12	Temsil[temsil], Zizek'in bahsettiği kap içinde kap ve bu iki kap arasında kalan ara uzamları hatırlatır.	
13	Bu boşluklar, "başka mimari kararların sonucunda kaçınılmaz olarak artakalan uzamlar"dır.	
14	Deri ile yapı arasında kalan yer ise "eksaptasyona açık ve işlevsel açıdan boş uzamlar"dır. Zizel, kabın içindeki kapta oluşan ara uzamlar için,"Bu noktada mücadele açıktır, yani bunları kimin kendine mal edeceği belirsizdir." der (2011).	

Temsil[temsil], skript[skript]'in , kap içinde kap gibi spandreller yaratacağı, ve 'kimin kendine mal edeceği belirsiz', mücadeleye açık boşluklar barındırdığı öngörülür. Yan yana gelmelerine dil-mekan işlemsel tablosunda izin verilmeyen şeylerin yan yana gelmiş olduğu düşünülür. 'Temsil ortamı'nın ya da başka bir ifadesiyle 'medya'nın, temsil ortamının, yersiz-mekan olarak düşünülemeyen mekanları ile birlikte, mücadeleye açık, '*kimin kendine mal edeceği belirsiz'*, sahiplendirilen rollerin birbiri üzerine taştığı bir ortam olduğu ortaya çıkar (Şekil 2.79).

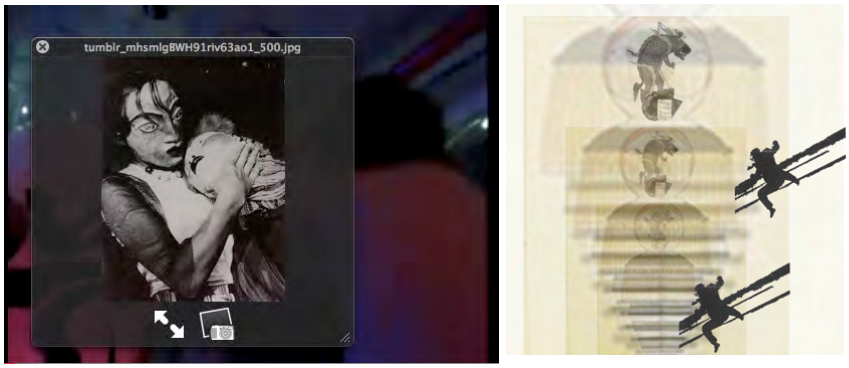


Şekil 2.79 : Birbirlerine taşınanların birlikteliklerinde oluşan mal edilemez ara uzamlar.

2.33 x'sel Skript-1:

2.33.1 Koro-1[45]

Koro-1 belirmektedir (Şekil 2.80).



Şekil 2.80 : Koro-1.

Bu sahne[46]'de, bu çalışmanın ilk kısımlarında tekrar belireceğinden bahsedilen, 'resim' ile 'geçiş' arasında kurulan ilişki görünecektir. Bu sahne, düşünülemeyen mekanda bir deney çalışmasıdır. Bunun için 'resmetmek' ve 'yürümek', birbirlerine kodlanacaktır. Bunun, bir tablodan farkı düşünülecektir. Bu kodlamada, bir eşleşme, eşdeğer katlanma söz konusu olacaktır. Bu eşleşmenin gerçekleştirilmesinde, 'yürümek' kelimesi ile dildeki betimlemeleri içinden cümleler kurmak yerine, dildeki betimlemelerinden bağımsızca 'yürümek' ile kurulmuş cümleler ile karşılaşmak düşünü vardır. Bu sahnede, 'resmetmek' ile kurulan cümlelerdeki kelimelerin 'yürümek' ile transpoze edilmesi sonucu oluşan cümleler ile karşılaşılacaktır. Dildeki betimlemesi ile cümle kurmaktan kopma ile bir alışverişin başlayacağı hissedilir. Sözü edilen bu sahnenin skripti şunu kurar: Las Meninas resimi üzerine cümleler kurmak için yazar tarafından belirlenmiş sınırlı sayıda kelimeler, bir kodlama şeması kullanılarak, transpoze[47] edileceklerdir: Aşağıda Çizelge 2.7'de gözüktüğü gibi olacaktır, bu kodlama skripti :

---

[45]Şekil, Çizelge dışındaki yazılar, temsil-temsildışı aradalığını yaşayan 'Koro', olarak adlandırılacaktırlar.

[46]skriptin mekan olması

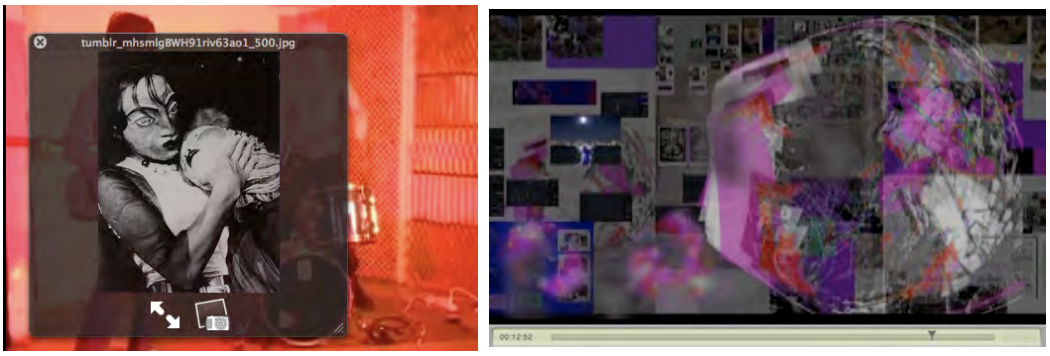
[47]Aldo Rossi, 'Şehrin Mimarisi' adlı kitabında, Viollet-le-Duc'un bir mimari yapıtın bir yerden bir yere transpoze edilmesindeki zorluğu kabul ettiğinden bahseder. Burada asıl vurgu, yer değiştirmek üzerinedir; ve bir yerden bir yere aktarılma anlamına gelen transpoze, poz ötesi olarak da düşünülebileceğinden, bu kelime de kullanılacaktır.

Çizelge 2.7 : Kodlama skripti.

resim	ressam	resmedilecek şey	resmetmek	bakmak	seyirci-resme bakan	ayna
ressam	yürüyen	yürünecek şey	yürümek	yönlenmek	x-geçişe yönelen	işaret

2.33.2 Koro-2

Koro-2 belirmektedir (Şekil 2.81).



Şekil 2.81 : Koro-2

Bilinmeyen bir ismin varlığı ile karşılaşılmıştır; bu sebeple 'x' karakteri skripte eklenmiştir (Çizelge 2.7). Skripte 'x' karakterinin eklenmesi şu şekilde gerçekleşmiştir: Bu kodlama şemasının son kısımda, 'seyirci' kelimesinin kodlanması sırasında, diğer kelimelerin kodlanmasından daha farklı bir durum ile karşılaşılır. Skriptte bu fark sezilir. 'Resmetmek'in kodlanmasında 'yürümek' isminde bir kısa devreye sahip isim bulunduğu gibi, seyirci' isminin kodlanmasında, böyle bir kısa devreye sahip isim bulunamamıştır ve şu şekilde bir yol izlenmiştir. *Seyirci* ismi, *resme bakan* olarak betimlenmiştir. Bu şekilde, '*resme bakan'*, '*geçişe yönlenen*' olarak kodlama şemasının içinden transpoze edilerek, kodlanmıştır. Kod içinde kod oluşmuştur: kod[kod]. Ancak, '*resme bakan kişi*'yi ifade eden '*seyirci*' isminin varlığı hissedildiği gibi, '*geçişe yönlenen kişi*'yi ifade eden böyle bir ismin varlığı hissedilmez. '*Geçişe yönlenen kişi*'nin geri dönüş işlemi yapılamaz. Las Meninas resminde seyirci ile birlikte karşılaşma kurularak roller düzenini bozulduğu, 'seyirci' isminin kodu, bu skriptte *x* olarak kalır.

2.34 x'sel Skript-2:

Çizelge 2.8'de kurgu ve transpozisyn sonucu gerçekleşen karşılaşma görülmektedir.

Çizelge 2.8 : Kurgu ve transpozisyon sonucu karşılaşma.

Kurgu	**resmedilmiş ressamın resime bakana bakışı** **resmin(resmedilmiş ressamın) bakması**
Transpoze sonucu karşılaşma	**yürünmüş yürüyenin geçişe yönlenene yönelişi** **geçişin(yürünmüş yürüyenin) yönelmesi**

2.34.1 Kurgulanan koro:

Yukarıdaki ifadeler ile seyirci tablonun bir parçası olur; çünkü bu bakış ile, seyirci-ressam-resmedilecek olan şeylerin sahiplendirildiği roller hareket etmeye başlar. Resim çizilirken seyirci aslında orada daha yoktur; fakat seyirci ile karşılaşma üzerine kurulu bu resimde, seyircinin yeri, doldurulmak üzere konturları belli boş bırakılmış bir boşluk değildir. Resmedilmiş ressam(ressam, resime transpoze edilmiştir), seyirciye bakar. Bu şekilde, seyirci, resmi, resmin dışından seyreden konumdan, resmin bir parçası olma konumuna taşınır. Yeniden, *resme bakan* 'ı ifade eden isim arandığında, bu rol üzerinden bir kelime bulunamayacağı ortaya çıkar. Onların da geri dönüş işlemi gerçekleştirilemeyecek bir duruma sokulur ve x olarak kalırlar. Geçişe aktarılan tablo ters çevrilemez.

2.34.2 Karşılaşılan koro:

Yürünmüş yürüyen adında bir ifade ile karşılaşılır. *Geçiş, yürünmüş yürüyen* olarak ifade edilir. Yürüyenin, yürümek eylemi ile kendisini başka bir yere aktardığı görülür. Bu aktarılmış yürüyen, yönlenir haldedir. *Geçiş* yönlenilecek bir şey iken, geçişin de yönlenmesi ile karşılaşılır. Geçişe yönlenen, geçişin kendisine yönlenene yönelmesi ile sınırları belli bir boşluğun doldurulması olarak rolü ifade edilemez. Geçişin içinde neye doğru yönlenerek yüründüğü belli değildir; fakat duvarlardaki asılı işaretler, bir ayna gibi, yönlenilmiş bir şeylerin varlığına işaret ederler. Ancak, geçişteki yerde neyin yüründüğü bilinemediği için, işaretler sadece, bir şeyin varoluşuna işaret eder. Geçişe aktarılan geçişte yönlenilmiş yerin, geçişteki yürüyenin doğrultusunda olduğundan, x'in onun ne olduğunu bilmesi imkansızdır. Burada önemli olan, yürüyenin, geçişe, geçişe yönelenene yönlenmiş bir şekilde, kendisini aktarmasıdır. Burada farkındalık, yürüyenin kendisini geçişi aktarması ile geçişin içinde geçiş yaratılması ile oluşan bulanklıktır. Yürüyenin yarattığı geçiş ile

karşılaşırken, aktarılan yürüyenin geçişinde neyin yüründüğü işaretlere rağmen bilinemez.

2.35 x'sel Skript-3

2.35.1 Koro-3

Koro-3 belirmektedir (Şekil 2.82).



Şekil 2.82 : Koro-3

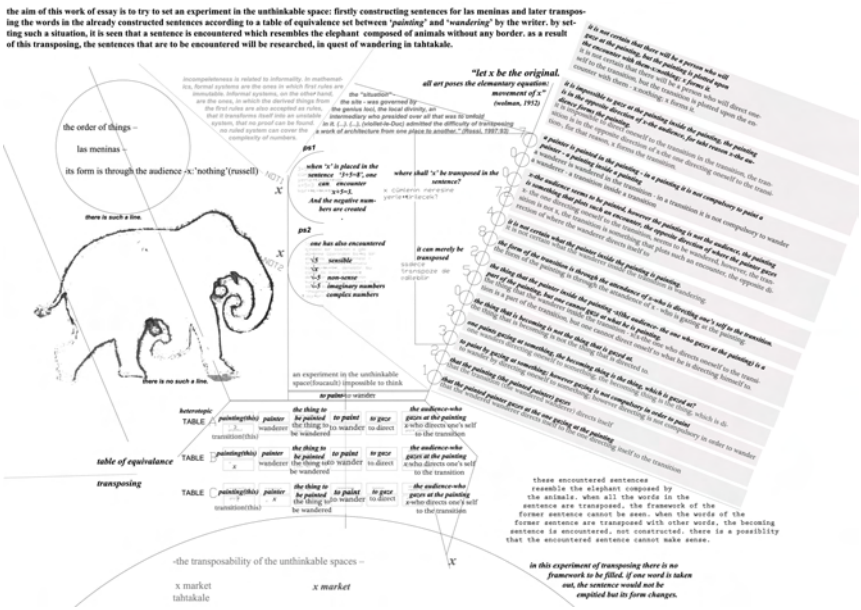
Bu sahnede, karşılaşılan cümleler oluşur. Bu karşılaşılmış cümleler, minyatürdeki fili anımsatır. Las Meninas için kurulmuş cümledeki tüm kelimeler, kodlama şemasına göre transpoze edildiğinde, kurulmuş cümlenin konturu görülemez; böyle bir kontür yoktur; tıpkı minyatürdeki hayvanlardan oluşan filin de kontürü olmadığı gibi. Orada, hayvanlar bir fil oluşturur, bu deneyde kelimeler ne oluşturmuştur? Karmaşık bir durumdur. Oradaki hayvanlar nasıl bir fili kompoze etmek için herhangi bir hallerinde durmuyorlar ise, burada kelimelerin herhangi bir hallerinde olmadıkları görülür. Bir sentaks şekillendirilir, ama onu asıl şekillendiren şey, orada olup, aynı zamanda karşılaşılan cümlelerde değildir. Yani sentaks, yeni kelimelerle oradadır; fakat sentaks başka kelimelerle kurulmuştur. Kurulmuş cümledeki tüm kelimeler transpoze edildiğinde, oluşan cümle karşılaşılır, kurulmaz. Bu sebeple, karşılaşılan cümlenin, kurulmuş cümlenin dünyasında bir anlam yaratmama ihtimali vardır. Kurulmuş cümledeki tüm kelimeler transpoze edildiğinde, oluşan cümle karşılaşıldığını, kurulmadığı söylenmişti; burası filinkini andıran bir mekandır. Çelişkili bir yerdir, Foucault'nun söylediği gibi bir yere yerleştirilemezdir; düşünülemeyen mekana mı girilir bu şekilde? Yazarın yazdığı yazı da kendilik kazanır; yazar da yazıyla karşılaşacaktır (Çizelge 2.9).

Çizelge 2.9 : Kurulan ve karşılaşılan cümleler.

Las Meninas için kurulan transposizyon edilecek cümleler (**KR)** *bunun sonucunda karşılaşılan cümleler (**KRŞM)***
KR: resmedilmiş ressamın resime bakana(seyirciye) bakması ***KRŞM:** yürünmüş yürüyenin, geçişe yönlenene(x'e) yönelmesi* **KR:** resmin(resmedilmiş ressamın) bakması ***KRŞM:** geçişin(yürünmüş yürüyenin) yönlenmesi* **KR:** ayna: resmedilmiş ressamın resimdeki resimde resmedeceği şey ***KRŞM:** işaret:yürünmüş yürüyenin geçişteki geçişte yürüyeceği şey* **KR:** bir şeye bakılarak resmedilir; bakılarak resmedilmek zorunda değildir. ***KRŞM:** bir şeye yönelerek yürünür; yönelerek yürünmek zorunda değildir.* **KR:** bir şeye bakılarak resmedilir. oluşan şey, bakılan şeydir? ***KRŞM:** bir şeye yönelerek yürünür. oluşan şey, yönelinen şeydir?* **KR:** oluşan şey, bakılan şey değildir. ***KRŞM:** oluşan şey, yönelinen şey değildir.* **KR:** seyircinin baktığı resim, aslında resimdeki ressamın resmettiği şey değildir. ***KRŞM:** x'in yönlendiği geçiş, aslında geçişteki yürüyünenin yürüdüğü şey değildir.* **KR:** resimin içinde resim vardır. ***KRŞM:** geçişin içinde geçiş vardır.* **KR:** ressam kendini, seyirciye(resme bakana) bakma halinde, resime aktarmıştır. ***KRŞM:** yürüyen kendini, x'e(geçişe yönelene) yönlenme halinde, geçişe aktarmıştır.* **KRG:** resmin formu, seyircinin(x) ona katılması iledir. ***KRŞM:** geçişin formu, geçişe yönelenin(x) ona katılması iledir.* **KR:** seyirci resmediliyor gibidir, fakat resim resmedilecek olanlar değildir, resim bu karşılaşmayı kurgulayan bir şeydir, bakılacak yönün tam tersidir. ***KRŞM:** yönelen yürünüyor gibidir, fakat geçiş yönelenilecek olanlar değildir, geçiş bu karşılaşmayı kurgulayan bir şeydir, yönlenilecek yönün tam tersidir.* **KR:** resimde resmeden biri resmedilmiştir – resimde bir resmedenin resmedilmesi zorunda değildir - resim içinde resim ***KRŞM:** geçişte yürüyen biri yürünmüştür - bir geçşite bir yürüyenin yürünmesi zorunda değildir – geçiş içinde geçiş* **KR:** resmin içindeki resime bakılamaz, bu sebeple, seyirci tablonun formunu belirler. ***KRŞM:** geçişin içindeki geçişe yönelenilemez, bu sebeple, geçişe yönelen geçişin formunu belirler.* **KR:** resme bakan birinin olacağı kesin değildir, ama onunla karşılaşma üzerine kuruludur; x onun formunu belirler. ***KRŞM**: geçişe yönen birinin olacağı kesin değildir, ama onunla karşılaşma üzerine kuruludur; x onun formunu belirler.*

2.36 x'sel Skript-4

Aşağıda, bu çalışmaya ait bir skript görünmektedir (Şekil 2.83).

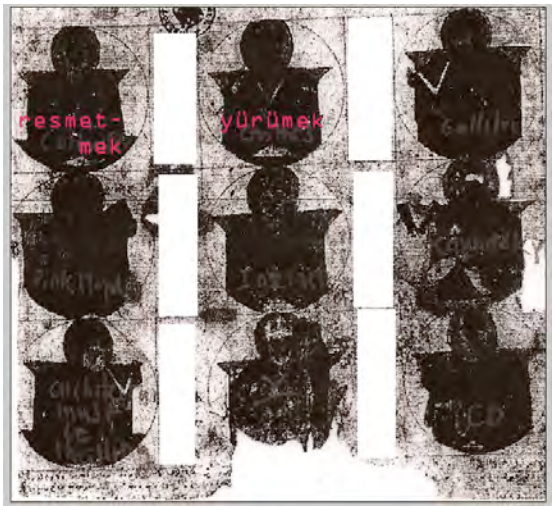


Şekil 2.83 : Skript.

2.37 x'sel Skript-5

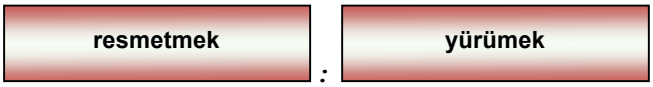
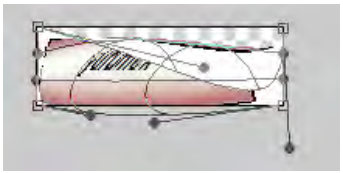
Bu skript'in kostüm düşünleri reklamları aşağıdaki gibidir (Çizelge 2.10).

Çizelge 2.10 : x'sel skript'in kılık-kostüm düşünleri reklamları. [48]

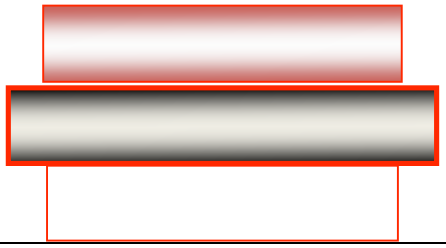
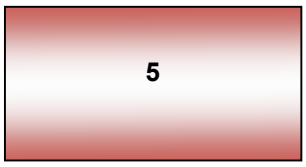
0 1	**resmetmek**: yürümek, *der.*	'resmetmek' ile 'yürümek' insan isimleri gibi davranırlar.
0 2		yürümek'in, resmetmek'in kılığına girmesi

[48] BKNZ: 3.14 Reklamlar

Çizelge 2.10 (devam) : x'sel skript'in kılık-kostüm düşünleri reklamları.

03		resmetmek ile yürümek'in şekil kılığına girmesi
04		yürümek şekil kılığında
05	**KR:** bir şeye bakılarak resmedilir; bakılarak resmedilmek zorunda değildir. ***KRŞM:*** *bir şeye yönelerek yürünür; yönelerek yürünmek zorunda değildir.*	'Yürümek', şekil kılığını çıkarır, resmetmek'in yerine geçerken şekil gibi davranmaya başlar.
06		şekil reklamları
07		şekil reklamları2

Çizelge 2.10 (devam) : x'sel skript'in kılık-kostüm düşünleri reklamları

08		şekil kılıkları
09	**resmetmek**: yürümek resim | ressam | resmedilecek şey | resmetmek | bakmak | seyirci-resme bakan | tablo | ayna ressam | yürüyen | yürünecek şey | yürümek | yönlenmek | x-geçişe yönelen | sokak | işaret	eşdeğerlilik çizelgesi
10	resim | ressam | resmedilecek şey | resmetmek | bakmak | seyirci-resme bakan ressam | yürüyen | yürünecek şey | yürümek | yönlenmek | x-geçişe yönelen	eşdeğerlilik çizelgesinin şekil kılığına girmesi
11		matruşka bebekler kolajı
12		5'in şekil kılığına girmesi
13		DŞSPRGzm
14		DŞSPRGzm:Alışveriş marketinden alınan (DŞSPRGzm(11)) kılık değiştirmesi. 'BENİ İÇ' etiketinin, şekil kılığına girmiş tablonun, artık taşınabilir hale gelmesi ile, şekil ile kapatılması.

Çizelge 2.10 (devam) : x'sel skript'in kılık-kostüm düşünleri reklamları.

15		"[XIX: "[…] *küçük kız kardeşim hemen orada bitiyor ve benim yerime telgraf çekmeye başlıyordu* (10)"] Ardından bir hizmetçi çıkar ortaya – "*yürüyüşü çok hafif ya da belki tereddüt içinde, ölü yaprakların renginde bir elbise giyen narin genç bir kız*"- ona Felice'in, yine küçük kız kardeşinden bir mektup uzatır (Sahne oldukça sarpa sarar çünkü Kafka omzunun üstünden bu mektuba bakmaya çalışan bir çocuğu sertçe engellemeye çalışmaktadır.) [XXX: "[…] *Derken körpe ve narin bir kızın tüy gibi hafif, hafif değilse bile salınan bir yürüyüşle, üzerinde hazan yapraklarının rengini andıran bir giysi, sanatoryumun önündeki revaklı yoldan çıkıp gelerek bahçeye indiğini fark ediyorum.* […] (…)"
16		'BENİ İÇ': Tahtakale'ye yayılır.

2.37.1 Koro: 14. ve 2. kılık düşünü reklamlarının düşün-dürt(t)ükleri

14. kılık düşünü reklamında, üstünde yazan yazının kapatılması ile kullanılan etiket, 'beni iç' der. 14. kılık düşün reklamı da içindeki tabloyu, konuşur. 1. kılık düşün reklamında da, 14. kılık düşün reklamında, etiketin *içinde* yazan yazıyı okumasını andırarak, 'resmetmek' de 'yürümek', der. Bu durum şöyle de düşünülebilir. 2. kılık düşün reklamında görüldüğü gibi, resmetmek, yürümek, şekilleş irken, bir an, bir insana 'ali' demek olarak da gözükürler. O insan 'ali' diye çağırılır. Artık bu skripte söz konusu olan kelimeler de birbirlerini, bir insan gibi çağırabilirler. Yürümek, bir insan olur, o insan *'yürümek'* diye seslenilerek çağırılır.

'Yürümek'in 'Ali' gibi olması, *seyirci*nin, *resme bakan* olarak betimlendiği rol üzerinden anlatılamaması, x olarak kalmasını andıran bir durum olur.

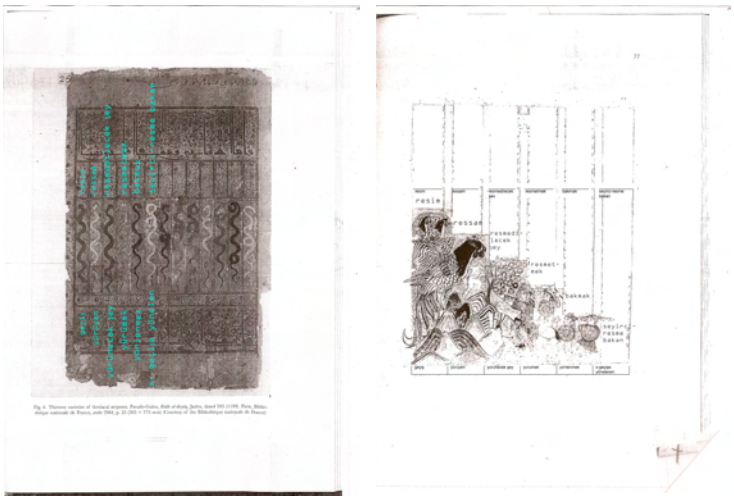
Yazının başında, Hejduk'un bahsettiği, iç mekanına girilemeyen stüdyoda poz veren manken gibi -bir insan gibi- temsil ortamının-medyanın da düşünülemeyecek mekanlarının olduğunun düşünülmesinden bahsedilmişti. Betimleme çerçevesinin kesilmesi ile, bu kelimelerin içine girilemeyecek mekanları olduğu düşünülür.

Kılık değiştirerek farkedebilecekleri, karşılaşabilecekleri bir ara uzamda, kendilerini betimleme çerçevesinden özgürleştiren bir durum, oluşmakta olduğu görülür. Kelimelerin somutlukları önemlidir.

2.37.2 Koro : 5. kılık düşün reklamının düşün-dürt(t)ükleri

'Resmetmek' ile 'yürümek', ş ekil kılığını çıkardıktan sonra, şeki l gibi başka resimleri gezer.' Skriptin sahneleri çağırılacaktır (Çizelge 2.11).

Çizelge 2.11 : Şekil gibi davranmak sahneleri.

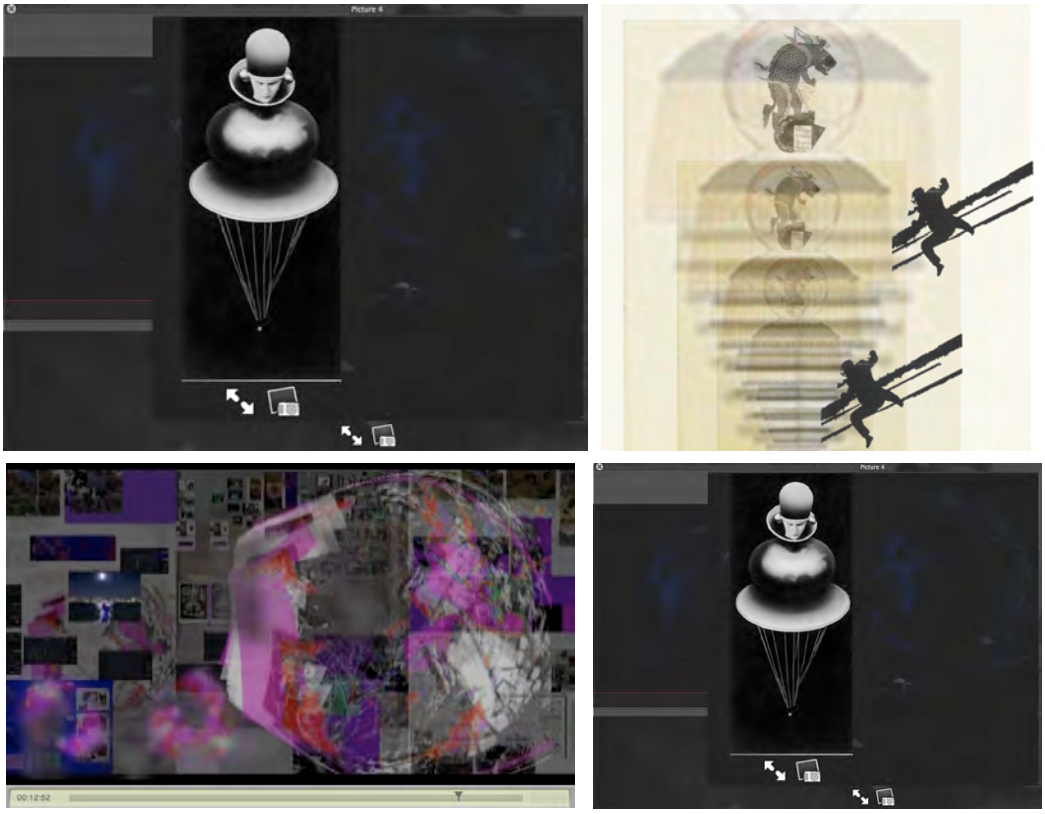
sahne1	resmetmek : yürümek
sahne2	**resmetmek: yürümek**
sahne3	
sahne4	yürümek
sahne5	

Çizelge 2.11 (devam) : Şekil gibi davranmak sahneleri

sahne6	**bir x'sel skript sahnesinde prova:** *('resmetmek' 'yürümek' kılığına girer, 'resmetmek'lerin kurduğu Las Meninas cümleleri sahneden ayrılırlar, 'yürümek'lerin oluşturduğu Las Meninas cümleleri ile karşılaşılır.*
sahne7	*'Yürümek', şekil kılığını çıkarır, resmetmek'in yerine geçerken şekil gibi davranma* **KR:** bir şeye bakılarak resmedilir; bakılarak resmedilmek zorunda değildir. ***KRŞM:*** *bir şeye yönelerek yürünür; yönelerek yürünmek zorunda değildir.* **şekil: 5.** kılık düşün reklamı

2.37.3 Koro: Rosalind'in erkek kılığında Orlando ile karşılaşması

Koro, Rosalind'in erkek kılığında Orlando ile karşılaşmasını anlatır (Şekil 2.84).



Şekil 2.84 : Rosalind'in erkek kılığında Orlando ile karşılaşması

'Yürümek', ş ekil kılığını çıkarır, '*resmetmek*'in yerine geçerken ş ekil gibi davranmaya başlar.[49] Anlatılanlar çözülmeye başlamıştır; zihinde, sökülmüş bir kelimenin harflerinin düşmesi canlandırılmıştır. Karşılaşılan ifadeler (Şekil 2.85, Şekil 2.86) ile, bu yazıda dil ile *elimizden kaçanlar* farkedilmiştir. Bu ifadeler, alışverişten bahsederler. Kostüm değiştirmenin özgürleştirici olabileceği görülmüştür. Burada, Rosalind erkek kılığında Orlando ile karşılaşır ve Orlando'ya olan aşkını itiraf etmesi beklenir. Bu x'sel skiptte, 'resmetmek', 'yürümek' birbirlerinin kılığında, Tahtakale'de yürümek yazısına girer, nasıl özgürleştirici olacaktırlar?



Şekil 2.85 : Karşılaşılanlar.



Şekil 2.86 : Karşılaşılanlar.

2.38 Karşılaşma: 'Yürüyenin Yürünmesi' ve 'x-Geçişe Yönelen'

Yürünmüş yürüyen ile karşılaşılır. Las Meninas'ta ressam kendini resime taşır, Tahtakale'de yürüyen, kendini geçişe taşır, denmelidir. Tahtakale'de, yürüyen, geçişe kendini taşırken, kendini yürüdüğü için, roller birbirlerinin üzerine taşar. Resimdeki ressam, resimi seyredene bakar; geçişteki yürüyen, geçişe yönlenene yönlenir. Geçişteki yürüyen, yürüyen bir şeydir; fakat asıl yürüyenden başkadır; tıpkı resimin ressamının insan ve resimdeki ressamın boya olması gibi. Her şeyin alışverişe ait olması ile, alışverişi yapılacak ş ey bilinmez. Hasırcılar Sokağı'nda hasırcılar yoktur, başka bir ş eyin varlığına işaret eder. Yürüyenin Tahtakale'deki varlığı, geçişin yaratılmasında önemlidir. Las Meninas'ta arkadaki aynada figürlerin gözükmesi gibi, Tahtakale'de de yönlenilecek şeylerin işaretleri vardır, ve burada da

---

[49]Yukarıdaki kodlama şeması adı altında yan yana geldiğinde bunların arasında bir alışveriş başladığı sezilir: Şematik olarak göze çarpan bir şeyler olur. Aralarındaki bir alışverişle düşünülemeyen mekana girilir. Burada karmaşık bir şeyler ile karşılaşılır. Bu tamamen uyuşmazlık ile ilgili değildir. Bu kelimeler görsel halleriyle transpoze olmuşturlar, yani betimleme ile görsel halleri arasında yerleştirilemeyen bir alışveriş sezilir.
Siyah Kalem'in resimlerinde de aynı ifadenin gördüğünün kaydedilmesi gereklidir: Ayakların duruşları, dalgalar şematik bir şeylerden bahseder; en etkili çağrışım şu şekilde gerçekleşir: resim[resim], resim içinde resim, yazının başında kutu içinde kutu olarak ya da kılık değiştirmek olarak bahsi geçmişti. resim[resim], güçlü bir 'kimsenin kendine mal edemeyceği mekanı' taşır.

onlar, bu alışverişi durdurmak yerine bir ş eyin varoluşuna işaret ederek onu güçlendirirler. Satıcı ve satın alan arasında, satılan mal ve satıldığı yer arasında da birbirleri üzerine taşan betimlemeler görülür. Saçaklar, alışveriş olur, seyyar satıcılar da geçişi karıştırır. İç organları fırlamış gibi duran sokaklardaki eşyaları satın alarak taşıyanlar ile birlikte sokaklar da yürür. Sırtta tencereler, cezveler; tencere, cezve dolu sokaklarda dolanır. Gece, iç organları dükkanların içine saklandığında, sokaklar durur. Eşdeğerlilermiş gibi üst üste katlanan dükkanlar-saçaklar ile eşyalar, eşyalar ile satın alanlar, satın alanlar ile satıcılar görünür. Burada, alışverişi güçlendiren, kendisini 'geçişe yönlenen'in üzerine eşdeğerlilermiş gibi katlama ve bu karşılaşmanın, yapısal üst anlamlandırma olmadan, düş pragmatiğine benzerlik gösteren hareketin hissedilmesidir.[50]

2.39 Skript İncelemesi -2

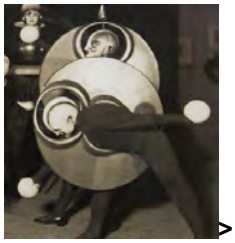
Yazar tarafından, skript kısa devresine devam edilmek istenmiştir; çünkü x'sel Skript-6'daki kılık reklamları, Bauhaus'taki bir kostümlü baloyu hatırlatmıştır. Bu kostümlü balo şöyledir (Çizelge 2.12-2.14).

Çizelge 2.12 : Bauhaus kostüm balosu.

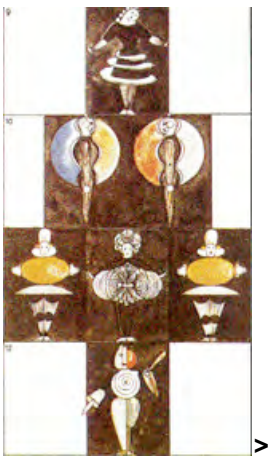
02	Bauhaus'ta kostüm balosunda performansa sokulmak üzere verilen kostümlerde deneyim verilmemiştir. Burada herkes kendi bedenlerinden başka bir bedeni şekillendiren renkli, desenli kostümler giyinmiştir:	
03	Büyük bir göbek giyinmiştir	

[50] Bu gerilimli ve açık karşılaşmalar yaratır.

Çizelge 2.12(devam) : Bauhaus Kostüm balosu.

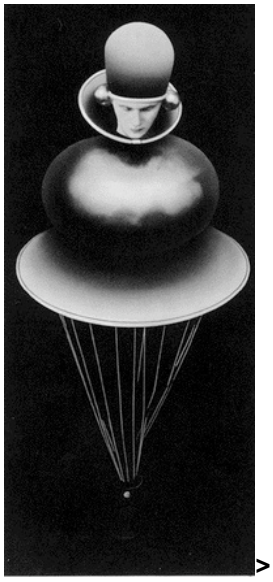
04	büyük bir kafa giyinmiştir	
05	kelebek kanatları şeklinde saçlar giyinmiştir	
06	Kolların bedenine yapışıtırılmasını giyinmiştir	
07	Başka birisine, ortasına bir daire yerleştirilmisini giyinmiştir	
07	ve toptan eller giydirilmiştir.	
08	Bir öğrenciye ise geniş çeperli bir etek.	

Çizelge 2.12(devam) : Bauhaus Kostüm balosu.

09	Etraflarıyla, kostümün içinden kostüm ile karşılaşacaktır. İçine insan girince, matruşka bebekleri andırır. İçlerindeki insanlar ve kostümler spandreller yaratırlar. Haraketi bu 'kimin kendine mal edeceği belirsiz' bir uzamda dener.	
10	Başka bir bedeni şekillendiren kostümlerin giyinilmesi, normalde farketmeyecekleri, hareket için gerekli boşluğu hissetirebilir; bu, Neufert çizimlerindeki pozların gerekli boyutlarını kullanmaktan ayrılır. Uzanmak, eğilmek, dibdibe olmak, sarılmak başka ifadelere döner. Buradaki kılık değiştirme Shakespear'in oyunlarındaki karakterlerin kılık değiştirip bir şeyleri fark etmesini andırır. Bir kız erkek kılığına girer, karşılaştıkları başkadır, diye düşünülebilir. (Karşısındaki de kostüme göre başka davranacaktır.) O dönemde erkek erkeğe kol atabilir, dövüşebilir. Rosalind, Orlanda'ya olan aşkını kılık değiştirince ilan eder. Kılık değiştimenin özgürleştirici olduğu görülür. Marcel Duchamp kadın kılığına girer, karşısındakiyle olan bir yanılgıdan bahseder, Karaköy'deki duvar vitrin kılığına girer.[51] Onun da karşısındaki ile bu yanılgıdan bahsetmesinden söz edilebilir mi? Karşısındaki ile olan bu yanılgı ile kime mal edileceği bilinmez ortamları oluşturur.	
11	Burada kostümler dikilmeye yönelik çizilmiş gibi değildirler: Bütün kostümlerin boyları aynıdır, fakat öğrencilerin değildir. Öğrencilerden başka bir bedenlerdir.	
12	Kostümlerin çizimlerdeki ile fotoğraflardaki pozlarının farklı olduğu gözükür. Çizimler önden, yandan, arkadan, dik duran oyuncaklara benzer.	

[51] BKNZ : 3.4 Karaköy'ün Kılık Değiştiren Duvarı

Çizelge 2.12(devam) : Bauhaus Kostüm balosu.

13	Öğrencilerin giyindiklerinin verdiği pozlar değişiktir: Giyinilmiş göbek bir bacağına dayanarak hafif eğik poz vermiştir, giyinilen ortasına daire yerleştirilmiş ve top eller ise kendini 90 derece bükmüştür, başkası kafasını yana çevirmiştir, yanındaki de ona bakıyordur.	
14	Öğrencilerin giyindiklerinin ne pozu vereceği yoktur; içlerinde daha insan olmamasının farkındalığı hissedilir. İçine insan girince, ortaya çıkacak karşılaşmalardan, performansların isteğinden bahsediyor.	

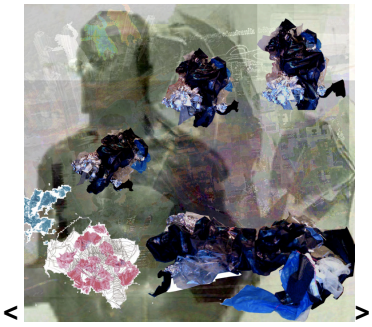
Bir tür, skript oldukları fikri üzerinde düşünülür. Bir sahnenin metni, kostümler ise, kostümler başka bir sahne olmuşlardır. Bu skriptler-çizimler karşılaşmayı ayarlar, spandreller çizilmemiştir ama doğurulmuştur.

Çizelge 2.13 : Bauhaus kostüm balosu-2.

16	Aynı şekilde kostüm maketleri kendi kendilerini taşır, içine insan yerleştirilmiş bir strüktür görülmez; tiyatro sırasında kostümleri, insan taşır. Bu, spandreller üzerine düşündürür. Resim[resim], bu bebek çizimleri gibi bir skript midir? Resim[resim]'de oluşan ara uzam da buradakine benzer şekilde görülmez.	

Bauhaus bebekleri incelendiğinde, onların bir ortamdan diğer bir ortama taşındığı görülür.

Çizelge 2.14 : Bauhaus kostüm balosu-3

18	Yukarıda sözü edildiği gibi, çizimler, maket, kostümler, performans, pozlar, çizimin birebir bir kopyası değildir. Söz konusu olan birebir bir kopya olmak değil ise, nasıl bir aktarılma söz konusudur burada?	

Performansa bırakılmış olanlar, ara uzamdadırlar. Yapısal üst kodlamanın her şeyi kapsayamayacağı bir ortamın eksiklik ile alakalı olduğu görülür. Yapısal üst kodlama ile değil de aktarılma ile devindiklerinden, gerçekleşmek ile çok yakından ilişkilidirler. Şekildeki YNYN incelenince, Bauhaus bebeklerinin geçirdiği süreçte, resim[resim]'deki aktarılma durumuna benzerlik gösteren bir durum göze çarpar: Bauhaus Bebekleri temsil[temsil], skript[skript]'in spandrelleri ile başka ortamlara aktarılarak, devam ederek, transpoze edilirler, yer değiştirirler. Ulaşılacak son 1/1 bir yapı yoktur. Bu süreçler, aktarılma ile devindiklerinden, hepsi 1/x olur. İnşaa edilen durum da, düş pragmatiğinin herhangi bir süreci olarak, 1/x bir durumda olur.

2.40 Düşünülemeyen Mekanların Aktarılabilirliği

> Bay Brecht der ki: Adam Adamdır,
>
> Sıradan bir laf aslında
>
> Ama o bunu kanıtlar da:
>
> Ne isterseniz yapabilirsiniz bir adama
>
> Bir araba gibi bu gece monte edilecek burada
>
> Ve göreceksiniz , sonunda hiçbir şey kaybetmeyecek.
>
> Burada sözü edilen söküp takma, Brecht tarafından edebi bir biçim olarak ortaya atılmıştır zaten. Yazı onun için eser değil, bir aygıt, bir alettir. Ve değerini belirleyen şey de sökme, dönüştürme ve değiştirme yeteneğidir. Büyük dini (kanonisch) edebiyatı ve özellikle de Çin edebiyatını okuması ona, yazılı bir metinden talep edilebilecek en üst düzeydeki şeyin, aktarılabilirlik olduğunu göstermiştir. Bu da burada, nüktecilerin nefeslerini kesen bir arakçılık teorisinin temellendirmiş olduğunu ima eder. (Benjamin, 1984)

Düşünülemeyen mekanlarda, yan yana yerleştirilemeyecek şeyler, transpoze edilebilirliği(pozisyondan öte edilebilirliği) ile, yan yana yerleştirilebilinmiştir.

Transpoze edilerek yan yana yerleştirilme, birbirlerine aktarılma anlamına gelir. Aktarılma sonucunda, karşılaşılan şeyler yaratılır. Aktarılırken, aktarılan şeylerin birbirlerinin üzerine eşdeğer bir şekilde katlanmaları sonucu, bir gerilimin oluştuğu görülür. Transpoze edilebilirlik, pozisyondan öte olabilirlik (dil-mekan işlemsel tablosunun kurduğu düzeni bozabilmek), yukarıdaki alıntıda bahsedilen aktarılabilirlik ile bağlanır.

Yazarın zihninde tartışma yaratan Aldo Rossi'nin bir yapıtın aktarılmasındaki-transpoze edilmesindeki zorluktan bahsetmesidir.

> Mahal'in , yani yerin hakimi, onun içinde zamanla ortaya çıkacak olan her şeye nezaret eden bir aracı olan genius loci, yani yerel tanrıydı. (…), bir mimari yapıtı bir yerden ötekine aktarmanın zorluğunu Viollet-le Duc de kabul etmişti. (2006)

Yazının başında, tüm temsil ortamlarının yersiz-mekanlar olduğu; ancak bu temsil ortamlarının yersiz-mekanlarının kayırılmasının önemli olduğu düşüncesi belirtilmiştir. Bu kayırma için, transpoze edilebilirlik- aktarılabilirlik özelliğinin önemli olduğu görülmüştür. Dönüşüm, eksiklik, dérive sırasında rol oynarlar, *şeylerin* olmak için betimlendikleri rollerinden uzaklaşılmasını sağlarlar. Ancak, yukarıdaki alıntıda, mimari yapıtların aktarılmasının-transpoze-pozisyondan öte olmasının- zorluğundan bahsedilir. Bu bölümü takip edecek olan bölümlerde, aktarılabilirlik-transpoze olabilirliğin bu bölümde denendiği gibi başka denemeleri içeren bir günlük ve projeler yer alacaktır.

Bu günlük, Guattari ve Deleuze için yanal/çapraz iletişim'in varoluşu üzerinde bir ısrardır. Yanal/çapraz iletişimin ısrarı bu tez için önemlidir, bu sebeple, bu şekilde bir iletişim modeli denenecektir. Bu iletişimin, yani bir şey üzerine bir süreç olmamanın, bir şeyin süreci olmanın, projelerde de deneyimlendiği görülecektir.

Bu projelerde, dikkat çeken şey, sahip olunan şeylerin olmadığıdır, alışverişte olunan şeyler olur. Bahsi daha önce geçen, sıvı bir mimarlık belirecektir. Bu tez, bunun mimarlık düşünleri merakı ile devam edecektir.

Tahtakale'nin canlandırdıklarına, bundan sonraki bölümlerde de başka kısa devreler yaratabilmesi düşünü ile x-marketi ismi verilerek, x- marketi çağırılır. Verilen bu isim, 'mimarlık düşünleri' merakı ile aynı anda başka bir bilgi düşüncesi, ve roller hiyerarşi çerçevesinin kesilmesi doğrultusunda, başka bir mimarlık marketinden bahseder.

3. İLETİŞİM MODELİ – KENDİSİ KÖKSAP OLAN GÜNLÜK[52]

Bu bölümde, Guattari'nin 'Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü' adlı eserinde Stéphane Nadaud tarafından yazılan önsözde adı 'günlük' olarak geçen bir iletişim modeli, denenecektir.

> İki arkadaş için, söz konusu olan, bu bileşenleri bir yapının(eserin) ayrı ve katı parçaları olarak kavramsallaştırmak değil, aksine bunlar arasındaki – ya da daha ziyade bunların bağrındaki – "yanal/çapraz (transversal) iletişim"in varoluşu üzerinde ısrar etmektir, zaten böylesi bir iletişimin modeli "her şeyi kat eden günlüktür: bizzat kendisi köksap (sap-ağı/rhizome)olan günlük" ki (…) (Nadaud, 2012)

Ancak, günlüğü tutulmamış bir sürecin günlüğünü yazmak söz konusu olacaktır. Bu sebeple, bu günlük, bir sürecin kronolojik olarak anlatısı olmayacaktır. Bu bölümün yazılma sürecini takip eden bir günlük olacaktır. Bir bölümün içinde bulunanların ortak özelliği, o oturuma ait yazılar olmalarıdır; bu sebeple başlıklar, özellikle içindeki bir konuyu anlatmayı hedeflememektedir, o oturumu başlatan, zihinde canlanan bir anıya ait bir ipucudur. Günlük boyunca, şekil halinde yazılar ile karşılaşılacaktır. Bunlar, daha önceden, tezin oluşum süreci boyunca kayıtları tutulmuş olan, ipuçlarıdır.

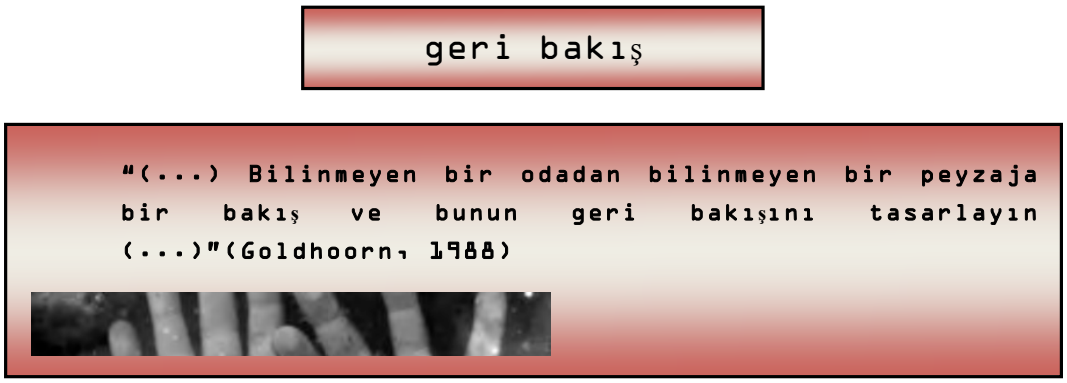
Bu iletişim modeli, bir şey üzerine süreç olmaktan ise, bir şeyin süreci olma denemesidir.

---

[52]Bu başlık, Guattari'nin 'Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü' adlı eserinin Stéphane Nadaud tarafından yazılan önsözünden alınmıştır.

3.1 Tasarım için Bir Problem

Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.1).



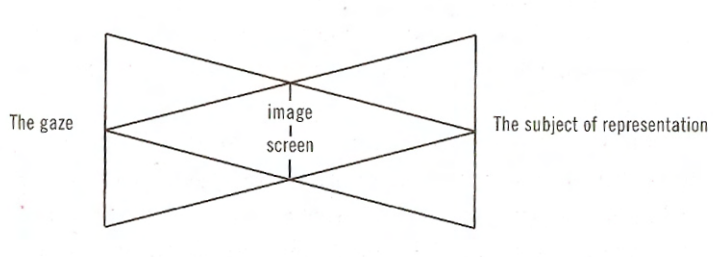
Şekil 3.1 : Geri Bakış

Cooper Union'da 4. yıl öğrencilerine verilen bir tasarım problemi ile karşılaşılmıştır. Bu problem şöyledir:

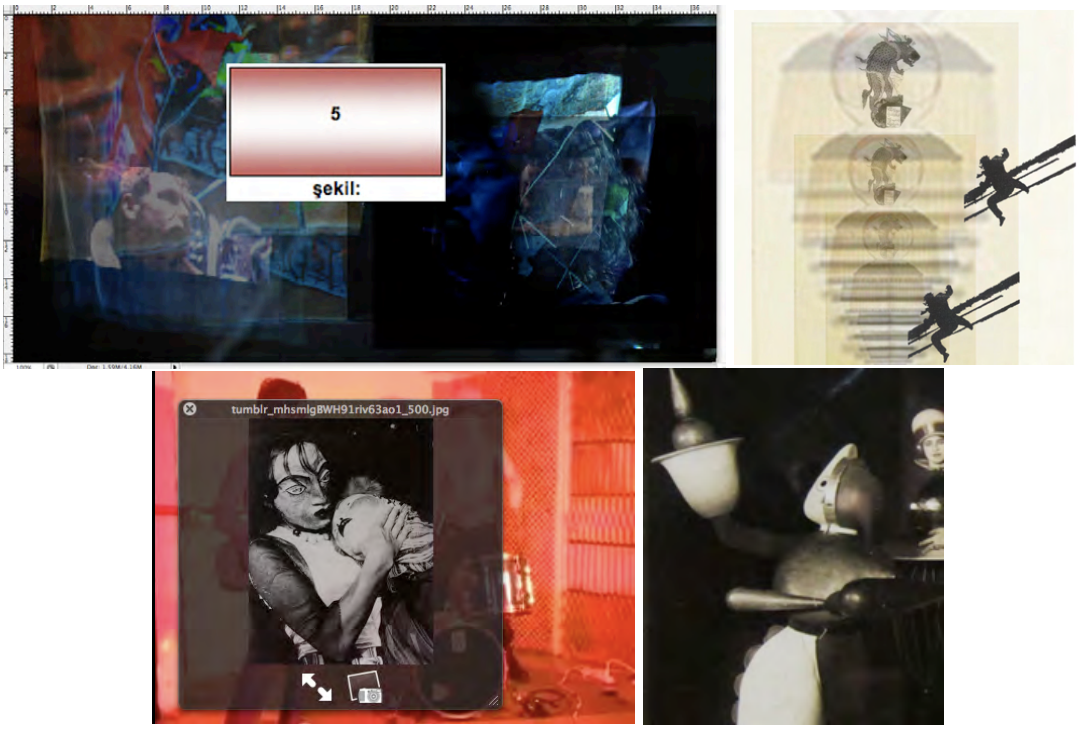
> "(...) Bilinmeyen bir odadan bilinmeyen bir peyzaja bir bakış ve bunun geri bakışını tasarlayın(...)"(Goldhoorn, 1988)

Cooper Union'da, 4. yıl öğrencilerine, verilen problem için Goldhoorn(1988), şöyle bir açıklama getirir: "Bu problemin tasarımlarında, anlatı, hikaye güçlü bir şekilde belirgindir". Verilen bu problemde 2 durum dikkat çekmiştir: Bir bakış ve bu bakışın geri bakışının tasarlanması ve bu şekilde verilen bir problemde ortaya çıkan tasarımlarda anlatının güçlü şekilde belirgin olması.

Geri bakış etkileyici bulunmuştur, önemli bir etken olması gerektiği düşünülmüştür. Bilinmeyen bir odadan bilinmeyen bir peyzaja, bilinmeyen o peyzajdan, bilinmeyen o odaya bakışın tasarlanması istenmektedir. Bu düzenek, Lacan'ın bakış diyagramı ile çağrışım kurar (Şekil 3.2, Şekil 3.3).



Şekil 3.2 : Bakış diyagramı, Psiko-Analiz'in Dört Temel Kavramı'ndan alınmıştır, Jacques Lacan (Hays, 2010)



Şekil 3.3 : Tezde yer alan ekran ve kostümler.

Bu tasarım probleminde, bilinmeyenler ile kurulan bir bakışın tasarlanmasından bahis geçer (Şekil 3.4).

$x^2 = -4$

Şekil 3.4 : 'x' ile kurulan eşitlik.

Geri dönüşün, ilk kısımda kurulan bakışın kurgusu içinden bir karşılaşma ayarladığı fikri zihinde canlandırılmıştır. Geri dönüşün, çözümsüz kalma ihtimali düşünülmüştür (Şekil 3.5, Şekil 3.6).

Selbstwehr'deki iş

Şekil 3.5 : Kafka, mektubun Selbstwehr'de ne işi olduğunu anlamamıştır.

$x^2 = -4,\ x = \sqrt{-4}$

Şekil 3.6 : Geri dönüş işlemi, x kaçtır?

'Geri dönüş' ile 'geri bakış' arasında bir fark vardır. 'x kaçtır?' sorusu, geri dönüş işlemi olarak çözümsüz kalır, eşitliği anlamsız kılar. 'x kaçtır?' sorusu, öznenin objeye bakması ile alakalıdır. Ancak, 'geri bakış', objenin özneye bakması durumunu ifade eder. Geri bakış, bilinemeyen ile yapılan kurgunun içinden, bilinmeyenle

kurulan bir eşdeğer katlanma ile karşı karşıya bırakabilir. Bilinmeyene geri dönüş işlemi, kurgulanan düzende çözümsüz kalan bir durum ile karşı karşıya getirebilir.

Bu durumda, karşılaşmanın gerçekleştiği, kendisinden başka bir yere yerleştirilemeyen yersiz-mekan, imaj-ekran, maske ile karşılaşacağı düşünülmüştür.

Yukarıda belirtilen durum için Cooper, böyle bir problem ile ortaya çıkan tasarımlarda anlatının, hiçbir ş eyi temsil etmediğinin, kendileri olduklarından bahsetmiştir. Bahsedilen 'kendileri olma'nın, temsil ortamının yersiz-mekanı ile aynı durumdan bahsettiği hissedilmiştir. Kendi olmak, yersiz-mekanların, kendisinden başka bir yere yerleştirilememesiyle alakalı olduğu düşünülmüştür.

Anlatının, skriptlerle bir bağ kurduğu hissedilmiştir.

3.2 Selanik'e Geri Bakmak

İncelenecek bu çalışmaya 'Selanik'ten sonra' adı konmuştur. Bu çalışma, bir montaj çalışmasıdır. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.7).



Şekil 3.7 : YNYN: Montaj maket – Post Selanik ve Maket içinde maket.
Proje:Bahar Avanoğlu, 2012

Bu montaj çalışmasında, birbirlerinden ayrı ayrı yapılan, yapılma sırasında birbirlerine aktarılması düşünülmeyen maketlerin, birbirlerine montajı, transpoze edilmesi, aktarılması denenmiştir. Montajı yapılacak olan maketler, Selanik'ten döndükten sonra, Selanik'ten esinlenerek yapılmış olan maketlerdir; bu maketler, yapılmalarından 1 ay sonra, birbirlerine montajlanmıştırlar, transpoze edilmiştirler. Birbirlerine aktarılacak olan maketler birbirlerinden farklı ölçekli maketlerdir, çalışma sonunda ise tek bir maket oluşmuştur. Montaj sırasında, maketlerin ölçeklerinin kesintili süreçler ile 1/1'e dönüştüğü hissedilmiştir.

Farklı ölçekteki maketler yan yana, birbirlerine transpoze edilince, 1/200 ölçekli bir maket ile 1/5 ölçekli bir maket, tek bir maket olmuştur. Maketlerin fiziksel elle

tutulabilir somutlukları göze çarpmıştır: 1/200 ölçekli maket ara ara 1/1 hissedilmiştir; fakat ikisinden herhangi biri değildir. Maketin temsil ortamının kendilik kazandığı fark edilmiştir (Şekil 3.8).



Şekil 3.8 : b ve a'nın x'ten farkı

Maketin yapılış yönünün geriye döndüğü düşünülmüştür (bu, sökme anlamında kullanılmamıştır). Makete bilinmeyen bir yerden geri bakıldığı fikri uyanmıştır: Ölçeğin, bilinmeyen bir şeye denk tutulması ile karşı karşıya kalınır.

Birbirine aktarılan maketlerin farklı ölçeklerde olması, maketin kendiliğinin hissedilmesini tetiklemiş, güçlendirmiş olmalıdır. Etkileyici olan, masada bile yan yana duran, 1/200 ile 1/5 ölçekli maketlerin yan yana gelerek tek bir maket oluşturmasıdır. Guattari(2012)'nin bahsettiği, 'imleyensiz kartografi' ile alakalı mıdır? Farklı ölçeklerin birbirine montajı ile, dikkat dağılması (maketlerin, sadece imleyen içerik olmaktan-1/1 olan başka bir şeyin ölçekli temsili olarak ele alınmasından- ayrılması) kayırılmıştır.

3.3 İnsansız kostümler

Kostüm ile insan arasında oluşan ara uzamın mal edilemezliği konusu üzerinde, bir önceki bölümde durulmuştu. İ çinde insan olmayan kostümler, kayıdı tutulan bir ipucudur (Şekil 3.9).



Şekil 3.9 : YNYN:Hollywood kostüm sergisi ve Bauhaus Kostüm montajı. [53]

[53] YNYN'daki görsellerin kaynaklar:

İlk fotoğraf, Hollywood kostümlerinin sergisinden bir karedir. İkincisi ise Bauhaus'ta tasarlanan bir kostüm montajıdır. Sergiye ait fotoğrafta gözüken sergide de bir montaj görülmüştür: Kostümün ait olduğu karakterin tipik pozunu veren, cansız bir mankene giydirilmiş kostümler, ve onları oynayan oyuncuların fotoğrafları plaklara basılmış şekilde montajlanmıştır. Bu montaj güçlü bir şekilde belirgindir; boşlukta kostümü ile tesadüfen yan yana gelmiş, bir anın fotoğrafı olma durumuna benzetilmiştir; bu his dolayısıyla, bu kare, bir bilimkurgu sahnesine benzetilmiştir. Önlerindeki metin yazan plakalar da, bu montaj ile tanıtıcı plakalar olmaktan daha farklı bir karaktere sahip olduğu sezgisini uyandırmıştır. Yandaki montaj ile çok yakın bir bağ kurdukları düşünülmüştür. İnsan başı, bebek maketine montajlanmıştır.

Yukarıdaki yan yana getirilmiş fotoğraf ve montajda, ortak olan bir karakter sezilmiştir (Şekil 3.9). Bunlar, insansız kostümlerdir (Şekil 3.10). Kostüm ile beden arasındaki ara uzam oluşmamıştır. Yukarıdaki montajlar, bu ara uzamın eksikliğinin farkındalığına bağlanır, kendi temsil ortamlarının ara uzamlarındadırlar.

- YNYN: Poz veren cansız mankenler]insansız kostümler[portrelerin basıldığı plakalar
- YNYN: Maket fotoğrafı]insansız kostümler[insan başı



Şekil 3.10 : YNYN: Hollywood Kostüm Sergisi ve Bauhaus Kostüm Montajı [54]

-http://www.empireonline.com/empireblogs/words-from-the-wise/post/p1307
-http://www.tumblr.com/tagged/das%20triadische%20ballett (alındıkları tarih: 18.04.2013)

[54] YNYN'daki görsellerin kaynaklar:
-http://styleandthensome.wordpress.com/2012/12/12/are-the-clothes-the-only-part-of-movies-you-remember-hollywood-costume-at-the-va/hollywood-costume-exhibition-vanda-review-jack-sparrow/
-http://www.flickr.com/photos/20699460@N00/6624165739/) (alındıkları tarih: 18.04.2013)

3.4 Karaköy'ün Kılık Değiştiren Duvarı

Karaköy'de bir duvar ile karşılaşılmıştır: Bu duvarın taşlarının her biri ayrı renkte boyalara boyanmıştır; duvarın önünde de boya ambalajları içinde boyalı duvardaki renklerin boyasının tozları durmaktadır. O duvar, satıcının vitrini olmuştur. Ancak, seyyar satıcı olarak ifade edilememektedir; çünkü satıcının satacağı mallar orada değilken de, vitrini orada kalır. Boya kutuları gidince, belki de vitrin olduğu bile anlaşılmayacaktır (Şekil 3.11).



Şekil 3.11 : Karaköy'deki duvar (Fotoğraf:Bahar Avanoğlu, 2011)

Duvar, Marcel Duchamp gibi kılık değiştirmektedir. Burada kasıtlı yapılmış bir yanılgıdan söz edilebilecek midir (Şekil 3.12)? Bu duvarda, bir ara uzamın oluştuğu düşünülmüştür: Burasının kamusal veya özel olarak düşünülemeyeceği hissedilmiştir. Kimsenin kendine mal etmeden kullanıldığı bir durumdur. Bu ara uzamda, duvarın, satılacak mallar ile birlikte taşınması gerekmeyecektir.



Şekil 3.12 : İnsansız makyaj(?).

3.5 Olayların Olduğu Mekanı Değiştirmek

Elle bükülebilen, kağıt ile buruşabilen bir geometri ilginçtir. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.13).



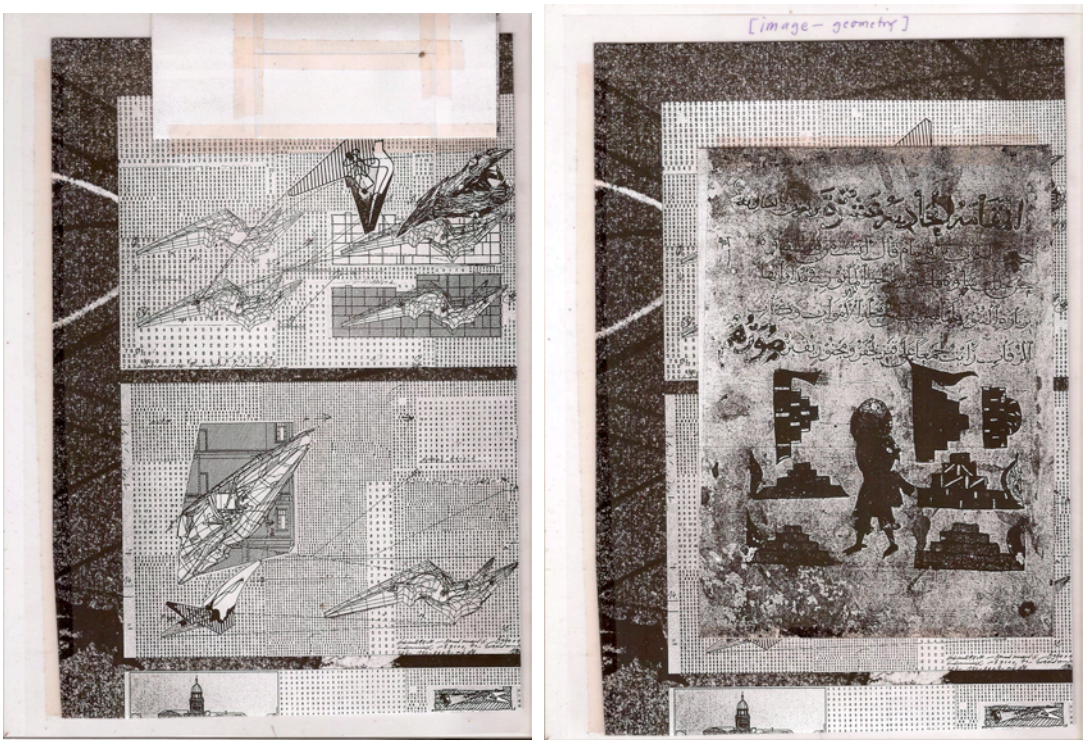
Şekil 3.13 : YNYN: Minyatür, Lebbeus Woods çizimi ve Minyatür, Lebbeus Woods montajı. Bahar Avanoğlu, 2013

Bu montajlar sırasında, *imaj geometrisi*, *imaj coğrafyası* düşünceleri oluşmuştur. Lebbeus Woods çizimlerinde, çizimlerin içlerine oturtuldukları sayı dizgeleri ilginçtir. Bu dizgelere mimari bir çizime eşdeğer tutularak, bir minyatür resimi montajlamak denenmek istenmiştir. Bu dizgeler bahsettiği geometri üzerine düşünceler oluşmuştur:

Bu geometri, Einstein'ın Öklides'in koordinat dizgesini, fiziksel çubuklardan oluşan bir dizge olarak ele almasına benzetilmiştir: Fiziksel çubuklardan oluşan koordinat dizgesi bükülebilir, ve bu şekilde, Öklides geometrisi bozulur; zaman da bükülür.

Lebbeus Woods'un dizgeleri, yukarıda anlatıldığı şekilde bir geometriyi çağrıştırmıştır. Koordinat dizgesinin büküldüğü düzlemde, Lebbeus Woods'un bu çizimlerinde, çizimlerin birebir olacak bir şeyin ölçekli çizimleri olmadığı hissi uyanmıştır; yani kendisi kalemin hareketiyle çizilmiş boyalardır (Şekil 3.14). Resim olmak ile ölçekli çizim arasında bir yerde oldukları düşünülmüştür. Ve, bu çizimlerin üzerine, bir minyatür kolajı montajlanmıştır(Şekil 3.14).

Bu geometri elle bükülebilen bir geometridir. Bu his, kendini en iyi şekilde *imaj geometrisi*, *imaj coğrafyası* şeklinde ifade ettiği; ve bunların ekran, yüzey ile bağlantılı olduğu düşünülmüştür.

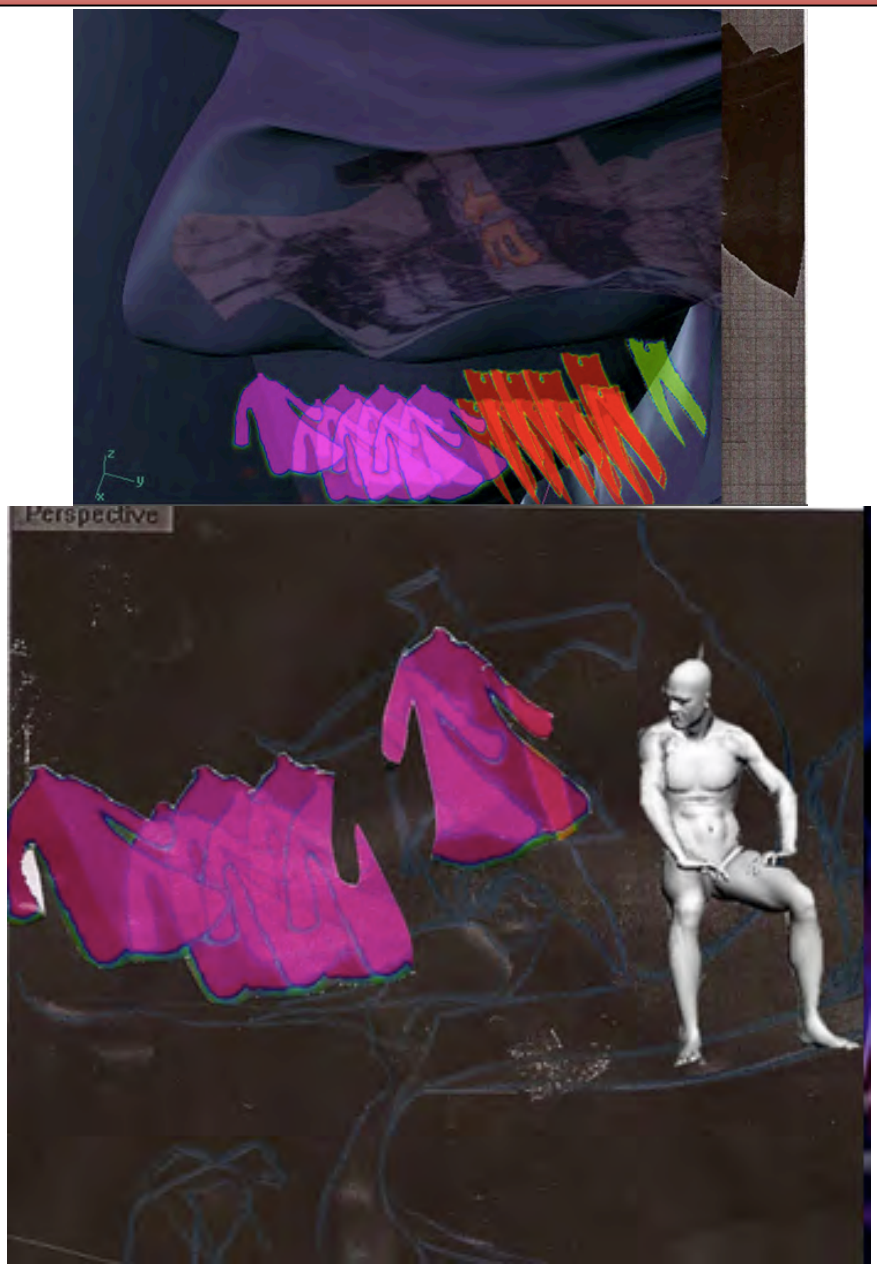


Şekil 3.14 : YNYN: Minyatür, Lebbeus Woods çizimi ve Minyatür, Lebbeus Woods montajı. Bahar Avanoğlu, 2013

3.6 Resim İçinde Resim

Bu görselde, saydamlaştırılmış pembe renkli elbise görsellerin üst üste çakıştırıldığı görülür; fakat burada, duran adama doğru haraket eden elbise, resimden kesilmiş gibidir (Şekil 3.15).

çizimlerin taşınması ile yersiz mekanı kayırmak
olayların olduğu mekanı değiştirmek

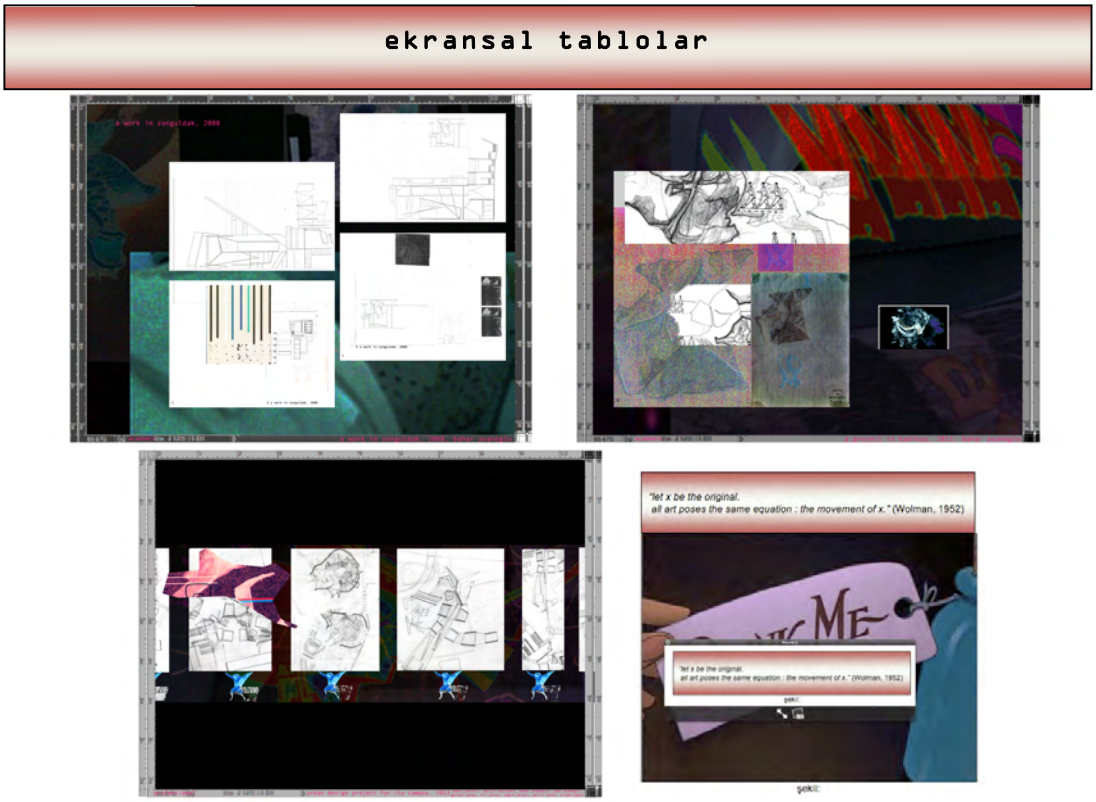


Şekil 3.15 : Resim içinde resim. Bahar Avanoğlu, 2012

Elbise, görselde gözüktüğü şekliyle diğerlerinden, resimden kesilmiş olarak ayrılarak hareket eder. Oysa, resimdeki mekan resim midir ki? Oradaki adam bir elbise resimine mi bakmaktadır? Elbiseler, mekanda asılırken, resmin mekanına taşınmıştır. Bu görselde, bir kayıtın performansı görülmektedir. Eğer bu görselde bir resim içinde resimden bahsedilmeseydi, haraket eden parça diğerlerinden bu ş ekilde kesilmiş olarak değil, tek parça bir elbise olarak haraket edecekti. Ancak burada, resim içinde resim oluşturularak, temsil ortamının yersiz-mekanını kayırmak istenci hissedilir.

3.7 Ekransal Tablolar

Bunlar, Lebbeus Woods, minyatür montaj çalışmasında oluşturulan imaj geometrilerinin, imaj coğrafyalarının bir *dérive* i olarak düşünülmüştür (Şekil 3.16-17).



Şekil 3.16 : Ekran çalışmaları. Bahar Avanoğlu, 2013



Şekil 3.17 : Ekransal tablo çalışmaları (Bahar Avanoğlu, 2013)

Imaj geometrilerinin oluşturduğu bir olay olarak da zihinde canlandırılmıştır. İçlerinden iki tanesi şöyledir:

- Mavi cinler, çizimleri taşırlar.
- 'Beni İç' etiketin üzerine başka bir etiket yapıştırılmıştır.

Çizim, bir kaya gibi taşınma, halindedir. Üstüne resim çizilmiş bir kayayı andırırlar. Taşınan çizimler, kağıda yapılmıştır; onun somutluğu görülür. Çizimler birer kayıta

dönüşürler. Bunlar, *resim içinde resim* ile yakından alakalıdırlar: Sokaktaki bir duvara yapıştırılmış afişler gibidirler.

Bu tablolar, yanal ilişkilerin kurulması ile ilgilenirler. Dil-mekan işlemsel tablosundan bu şekilde farklıdırlar. Dil-mekan işlemsel tablosu, yerleştirme işlemini işletir. Ekransal tablolar, ise odağı çoğaltırlar; bu ekransal tablolarda, çizimde nelerin resmedildiğine odaklanmak, onları okumak zorlaşır.

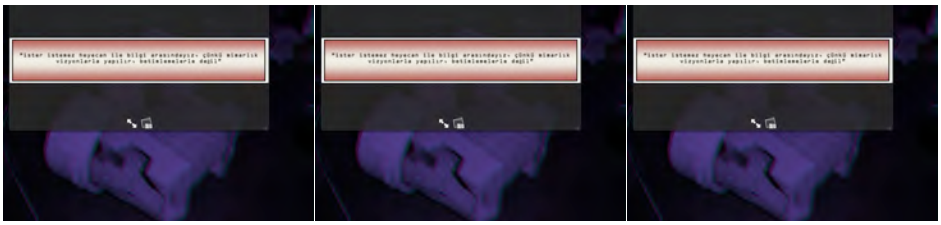
Bu tablolarda, çizimlerin içlerinin açılmazlıkları ile bir karşılaşma olmuştur. Bu karşılaşma, Lacan'ın Bakış Diyagramı'nda bakış ile geri bakışın karşılaşması olan 'imaj-ekran'la ilişkilidir. Çizimlerin ele alınışı, kitlesindeki madde ile çizimlerdeki bir çizginin neyin yerine orada durduğu sorusunun cevabı arasına mesafe koyar. Bu mesafe ile birlikte, büzülmüş bir çizim kağıdın fotokopisi sonucu ortaya çıkan, bu çizimle alakasız değildir. Informel ortamda, büzülmüş çizim kağıdının fotokopisi bir sonuç olarak kenarda bırakılmaz; bir kuralmış gibi kabul edilirler.

Bu tablolar, bu mesafeyi ve informel ortamı oluşturan, ekransal tablolar olarak incelenebilir. Mesafe olarak adlandırılan şey, ara uzam mıdır? Mesafe koymak, ara uzamı oluşturmak, dolayısıyla da *iç içe girmek* ile alakalı olduğu anlamına da gelir. Çelişkili bir tablo yaratılır. Bu tablo için, Devlet kitabındaki bir diyalog akla gelir; bu diyalogda bilgi ya da bilgisizliğe yerleştirilemeyen bir yetiden bahis geçer:

> " -Doğru
> -Biz yokluğa bilgisizliği bağlamıştırk, varlığa da bilgiyi.
> -Haklı olarak.
> -Sanıysa, ne varlığa bağlanıyor, ne yokluğa...
> -Bağlanmıyor doğrusu.
> -Öyleyse sanı, ne bilgidir, ne de bilgisizlik!
> -Öyle görünüyor.
> (...)
> -Yoksa sanı, bilgiden karanlık, bilgisizlikten aydınlık bir şey midir dersin?
> -Galiba öyle.
> -İkisi ortasında mı yani?
> -Evet.
> -Demek ne biri, ne öteki; ikisi arası bir şey.
> -Öyle.
> (...)"

Hiçbir yere yerleştirilemeyen mekanların-düşünülemeyen mekanların-, bilgi ile bilgisizlik arasındaki *sanı* adındaki bir yetiden güç aldıkları, zihinde canlandırılır.

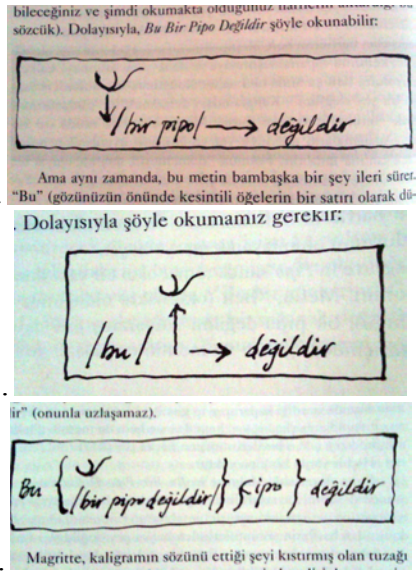
Aşağıdaki şekil (Şekil 3.18) ile birlikte, mimarlık, bu yeti ile alakalı gözükür. Bu yetiden güç alan düşünülemeyen mekanların aktarılabilirlik ile devindikleri fikrine varılmıştı. Bu şekilde, bu yeti ile alakalı olan mimarlığın da, aktarılabilirlik ile bağlantılı olduğu ortaya çıkar.



Şekil 3.18 : "*İster istemez heyecan ile bilgi arasındayız, çünkü mimarlık vizyonlarla yapılır, betimlemeler ile değil*" (Portzamparc, 2010).

3.8 'Bu Bir Pipo Değildir' Okumaları

Resim şeklinde cümleler ile karşılaşılmıştır. Tek bir cümle, resim haline getirildiğinde çoğaldığı görülür. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.19).



Şekil 3.19 : 'Bu Bir Pipo Değildir' okumaları (Foucault, 2011)

Yazılı, görsel bir cümlenin - *'Bu bir pipo değildir'* cümlesinin - birbirinden farklı okumalarının, görsel işaretler ile tekrar yazıldığı görülmüştür. Bu görsel işaretler, 'bu' nun aynı anda işaret ettiği farklı anlamlar ile cümlenin okunuşunun değişmesini gösterirler:

> 1. "Örneğin "bu" (formunu gördüğünüz ve hiç kuşukusuz hemen tanıdığınız ve benim kaligrafik cendereden biraz önce kurtardığım desen) "bir pipo, (ona tözü bakımından bağlı değildir, ondan yapılmış değildir onun kitlesindeki aynı maddeye sahip değildir), "değildir" (yani dilinize ait olan telaffuz edebileceğiniz ve şimdi okumakta olduğunuz harflerin aktardığı bu sözcük)."
>
> 2. "Aynı zamanda, bu metin bambaşka bir şey ileri sürer. "Bu"(gözünüzün önünde kesintili öğelerin birsatırı olarak düzenlenen ve içindeki bu sözcüğü hem gösteren hem de birinci sözcük olan bu ileri sürüş) "bir pipo" değildir (ona eşdeğerli lmaz ve onun yerine geçemez,

onu tam anlamıyla uygunluk içinde canlandıramaz), (orada metnin yukarısında görebileceğiniz nesnelerden biridir bu; olabilirlik taşıyan, bir başkasının yerine geçebilen, anonim ve dolayısıya herhangi bir ad alamayan bir figürdür).

3. "Adlandırma ve desen, bütünün ardında dolanıp duran ve hem metin hem desen hem de bunların birbirinden ayrılmışlığı tarafından bertaraf edilen kaligrafi oyunun dışında birbirleriyle örtüşmüyor. Böylece üçüncü ileri-sürüşün üçüncü işlevi ortaya çıkıyor. "Bu" (yazı gibi ortaya konmuş bir piponun ve çizimlenmiş bir metnin kurduğu bu bütün), "bir pipo" (hem söyleme hem görünütüye dayanan ve kaligramın, sözsel ve görsel oyunun çift anlamlı varlığını ortaya çıkarmaya çalıştığı ve söyleme ve görüntüye dayanan karma varlık) "değildir" (onunla uzlaşamaz).

Birinci cümlede, *ondan yapılmış değildir, kitlesindeki aynı maddeye ait değildir,* ifadesi geçmektedir. Bu ifadeden hareketle, başka bir maddeye aktarılmış bir durumdan bahsedildiği söylenebilir mi? Sözü edilen madde, Öklides koordinat dizgesinin, fiziksel çubuklardan kurulmuş bir dizge olarak, Öklides geometrisine bağlı olmadığı ile alakalı bulunmuştur. Yine bununla bağlantılı olarak, bir büzüştürülmüş bir çizimin fotokopisinin çizim ile alakasız olmadığı düşünülmektedir, çünkü bu durumda söz konusu olan çizimin (büzüştürülebilecek ve fotokopisi çekilebilecek olan) *tözü bakımından*, çizimde betimlenen duruma bağlı olmama durumu vardır.

Üçüncü durumda ise, görselde, cümlenin içine aynı cümle girmiştir: *Cümle içinde cümle* görülür. Cümlenin içindeki 'bu' kendisine referans verir. Bu iç içe girme, metnin *sözsel ve görsel oyunun çift anlamlı varlığı* na işaret eder. Kendisine referans veren, çift anlamlı varlık, düşünülemeyen mekanlarla ilişkili olduğu düşünülür. Bu çift anlamlı varlık, *kitlesindeki aynı maddeden yapılmadığı* ileri sürüşü ile yakından ilişkilidir.

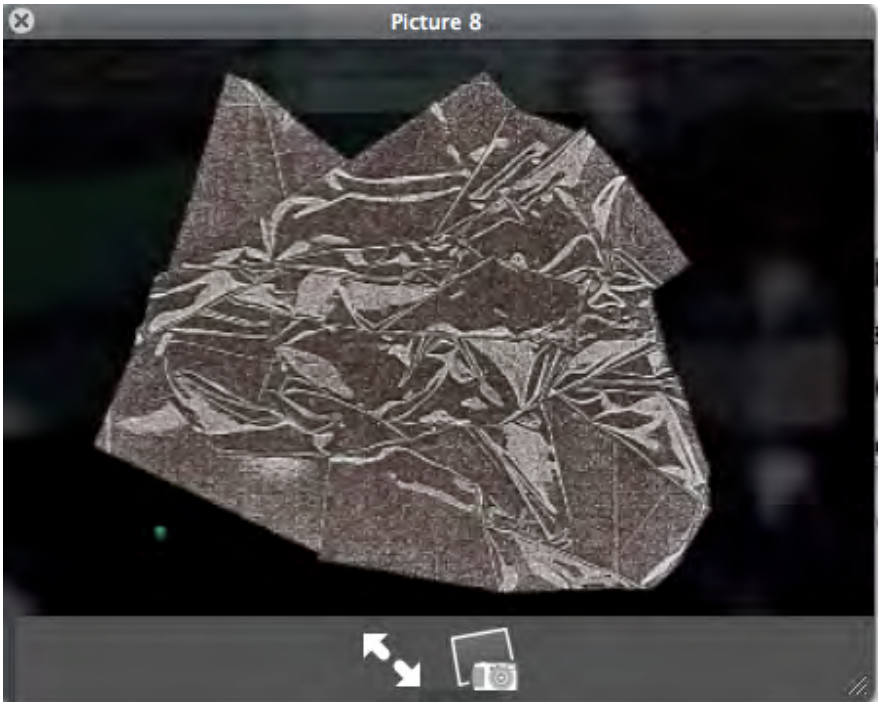
Bir tasarımın da temsil ortamlarının geçirdiği süreçlerde, *kitlesindeki aynı maddeye ait olmama* durumu ile karşılaşılır. Başka bir maddeye aktarılma durumu vardır. Düşünülemeyen mekanların aktarılabilirliğinin de *kitlesindeki aynı maddeden yapılmama durumu* nun da göz önüne alınması ile ilgili bir yeti olduğu düşünülür.

Mimarlığın aktarılabilirlik ile ilişkili olduğu ileri sürülmüştü. Aktarılabilirlik ile ilişkili bir mimarlığın, sözü edilen yeti ile birlikte düşünülmesi gerektiği düşünülür (Aktarılabilirlik bir yöntem olarak değil bir yeti olarak düşünülecektir).

3.9 Katlanmış Muşamba Maketin Fotokopileri

Bir muşamba parçası, maket haline gatirildikten sonra, fotokopi makinesinin yüzeyi ile kapağı arasında ezilerek fotokopisi çekilir. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.20, Şekil 3.21).

katlanmış muşamba maketin fotokopileri



Şekil 3.20 : Katlanmış muşamba maketin fotokopisi-1



Şekil 3.21 : Katlanmış muşamba maketinin fotokopisi-2.

Yukarıdaki ş ekillerde görünen, hacimli, katlanmış muşambadan yapılmış bir maketin, fotokopi makinesinde, fotokopi makinesinin kapağı ile bastırılarak, hem yüzey haline gelmesi durumunun fotokopileridir. Maketin fotokopisi, maketin fotoğrafından farklıdır. Maketin hacimi, fotokopi makinesinde, ortadan kaldırılmıştır; yüzey haline getirilmiştir. Bu sebeple, bu fotokopi, perspektif ya da görünüş olarak ifade edilemez. Ortaya çıkan görüntü etkileyicidir. Bu fotokopi, bir maketin iki boyutlu bir yüzeydeki incelemesi olarak dikkat çeker. Elde edilen görsel, bir maketin bir *yüzeydeki* ifadesinin, maketin *yüzey* haline getirilerek deneyimlenmesi olarak görülür.

Fotokopi yüzeyi, maketin *kitlesindeki aynı maddeden yapılmama durumu* ile maketi fotokopi yüzeyine aktarır. Maketin, kendisinin de *kitlesindeki aynı maddeden yapılmadığı* bir başka yapının ölçekli betimlemesi olması durumu da kaymaya başlar.

Aktarılabilirliğin (düşünülemeyen mekanların aktarılabilirlik yetisinin) mimarlığa etkisi, Kafka'nın düşlerinin ele alınmasında yapısal bir üst kodlamaya olan bağımlılığından koparılması olarak düşünülür. Bu koparılmanın, gerçekleştirilmeye, ve inşaata ters düşmesi söz konusu değildir. Aksine, aktarılabilirlik ile devinen bir durumdan bahis edilmektedir. *Kafkacı düş pragmatiği* ne benzetilebilir.

3.10 Bir Kesitin Fotoğrafları

Bir kesitin, birbirinden farklı açılardan fotoğrafı çekilmiştir. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.22, Şekil 3.23).



Şekil 3.22 : Yeşil kesit fotoğrafları. Bahar Avanoğlu, 2011



Şekil 3.23 : Yeşil kesit fotoğraflarından, siyah beyaz kesit akışları. Bahar Avanoğlu, 2011

Yukarıdaki şekillerde, tek bir kesit çiziminin, çekilmiş fotoğrafları ve bu fotoğrafların asetata alınan fotokopilerinden üretilen bir kesit akışı görülmektedir. Fotoğrafı çekilen kesitin kendisinde bir değişiklik olmamasına rağmen, kesitin fotoğrafları değişmektedir. Bu fotoğraflar, kesitin performansı olarak düşünülebilir (kesitin kendisi bir kayıttır; ve fotoğrafları, bu kayıtın performansıdır denebilir mi?).

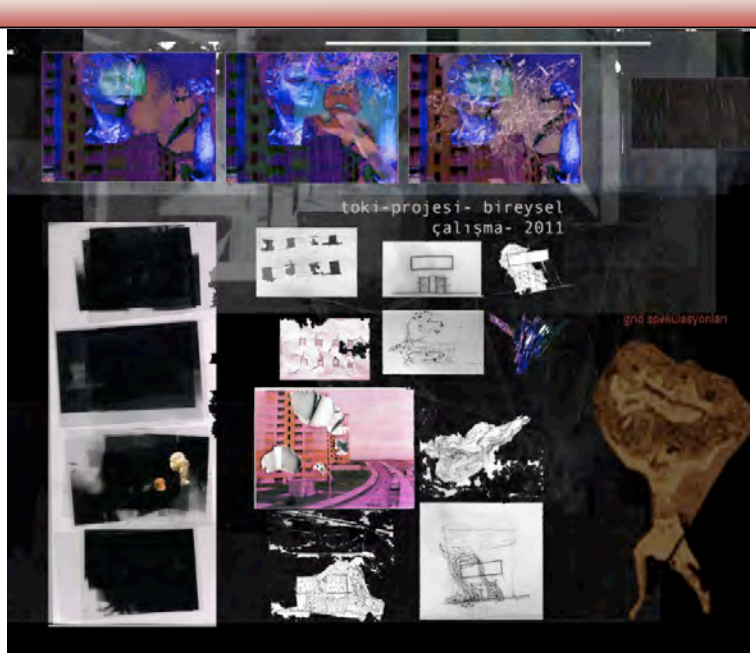
Bu fotoğraflardaki farklılaşma, yüzey olan kesite, başka açılardan ve başka mesafelerden ve başka ışık ortamlarında bakılmasından kaynaklanır. Bir yüzey olan kesit, uzaydaki hacmi ile fotoğraflarda yer alır. Bu fotoğraflar, bir kesitin uzaydaki hacminin anları olarak düşünülebilir. Bu fotoğraf ile birlikte, kesitin kaydının, kayıdı yapandan ayrı bir şekilde düşünülemeyeceği görünür. Bu performans, hem kesite hem de kaydı yapana aittir.

Kesitin fotoğrafları, bir yüzeyin ifadesiymiş gibi bir kesit akışı haline getirilir. Kesit fotoğraflarının, farklı kesitlerin bir kayıdı olarak bir zincir haline gelmesi, eksiklik ile ilişkilidir(Gödel, 5'i bir sayı yerine kullanmamıştır). Bitirilmemiş, ya da doldurulmak üzere eksik olarak bırakılmak, eksiklik ile alakalı olmayabilir.

3.11 Kağıtta Bir TOKİ Projesi

Kağıt üstünde proje cümlesi düşündürtmüştür. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.24).

kağıtta bir TOKİ Projesi



Şekil 3.24 : Kağıtta bir TOKİ Projesi. Bahar Avanoğlu, 2011

Şekilde görselleri bulunan TOKİ Projesi kağıtta yapılmıştır. Şu şekilde de ifade edilebilir: Kağıt üstünde yapıldığı söylenen TOKİ konutlarında, bir proje yapılmıştır. Kağıtta olan proje ile kağıt üstünde yapılan proje arasındaki fark üzerine düşünülmüştür. *Kitlesindeki aynı maddeden yapılmama durumu* nun sezilmediği, kağıt üstünde yapılan proje kağıda aktarılmıştır.

3.12 "Egg-Gugg"

Bir müzik grubu, sözler ile sesler arasında düşündürtmüştür. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.25).

" 'Egg' aslında 'Gugg'a çok benzer."

Şekil 3.25 : Egg - Gugg [55]

Kelimelerin seslerini düşündürtmüştür.

[55] MGMT adlı müzik grubu ile röportajdan alınmıştır.
Kaynak:http://www.youtube.com/watch?v=1iSUEU-CF1g

3.13 Ütopyaların Düşünülemeyen Mekanlarını Çağırmak

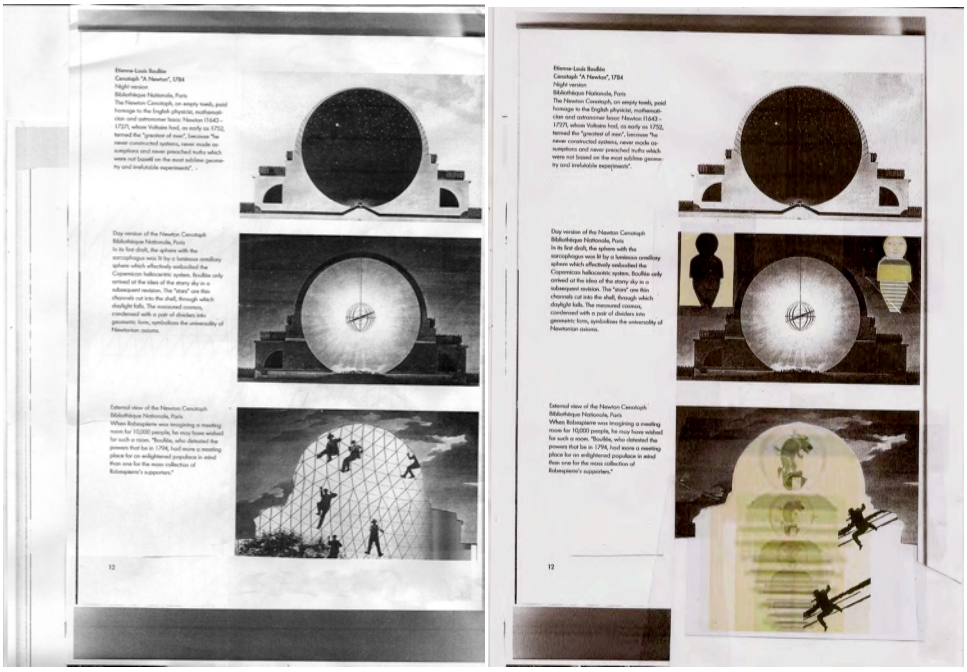
Egg-Gugg'a benzer şekilde, ütopyalar, heterotopyalarını çağırmıştır. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.26).



Şekil 3.26 : Boullée-Buckminister Fuller-Bauhaus'un birbirine aktarılması. Bahar, İpek Avanoğlu, 2012

Boullée çizimine Buckminister ve Bauhaus bebeklerinin çizimleri *aktarılmıştır* (Şekil 3.27, Şekil 3.28). "Egg-gugg" birlikteliğine benzer şekilde ipuçlarının taşınması ile yanal ilişkilerin kurulduğu düşünülmüştür. Ütopyaların yarı-soyut düşünleri olarak düşünülebilir mi?

Düşünülemeyen mekanlar çağırılırken, geri bakışın oluştuğu hissedilmiştir. Bunlar, insanlara ait bir yetinin insan olmayan şeylere taşınması ile, pozisyondan öte hale gelirler.



Şekil 3.27 : Boullée-Buckminister Fuller-Bauhaus'un birbirine aktarılması. Bahar, İpek Avanoğlu, 2012



Şekil 3.28 : Kostüm ile insanın da ara uzam olması.

Boullée çiziminde görülenlerden, kostümde hissedilen ara uzamın, kostümün içi olarak tariflenemeyeceği düşünülür. Kostümdeki ara uzam, kostümün içi, insanın dışı değildir. Karşılaşmayı, kostümün, maskenin dışındaki ifade de etkiler. Boullée'nin çiziminde, gece gündüz iç içe girmişlerdir. Bu iç içe girme, yapının bir tarafında kalanı diğer tarafa aktarması ile oluşur. Yapı geceye de gündüze de oturamaz; yapının kendisi ara uzam olur. Kostüm ile insan arasında ara uzamın oluştuğu gibi, kostüm de, insan da mı bir ara uzamdır? Bu ipucunu takip etmek, öyle olduklarını düşündürtür. Hejduk'un 'orada ama orada değil' olarak anlattığı model de bir yere yerleştirilememiştir.

3.14 Reklamlar

Düşün edilen x-market için reklamlar, önemli bir yer tutar. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.29).

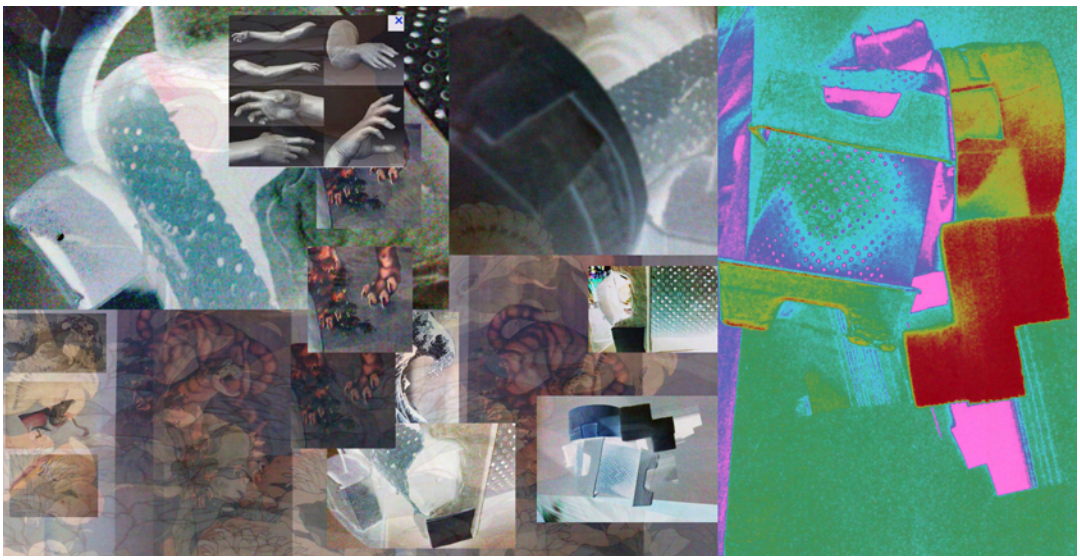


Şekil 3.29 : Post Selanik Projesi Reklamı. Bahar Avanoğlu, 2012

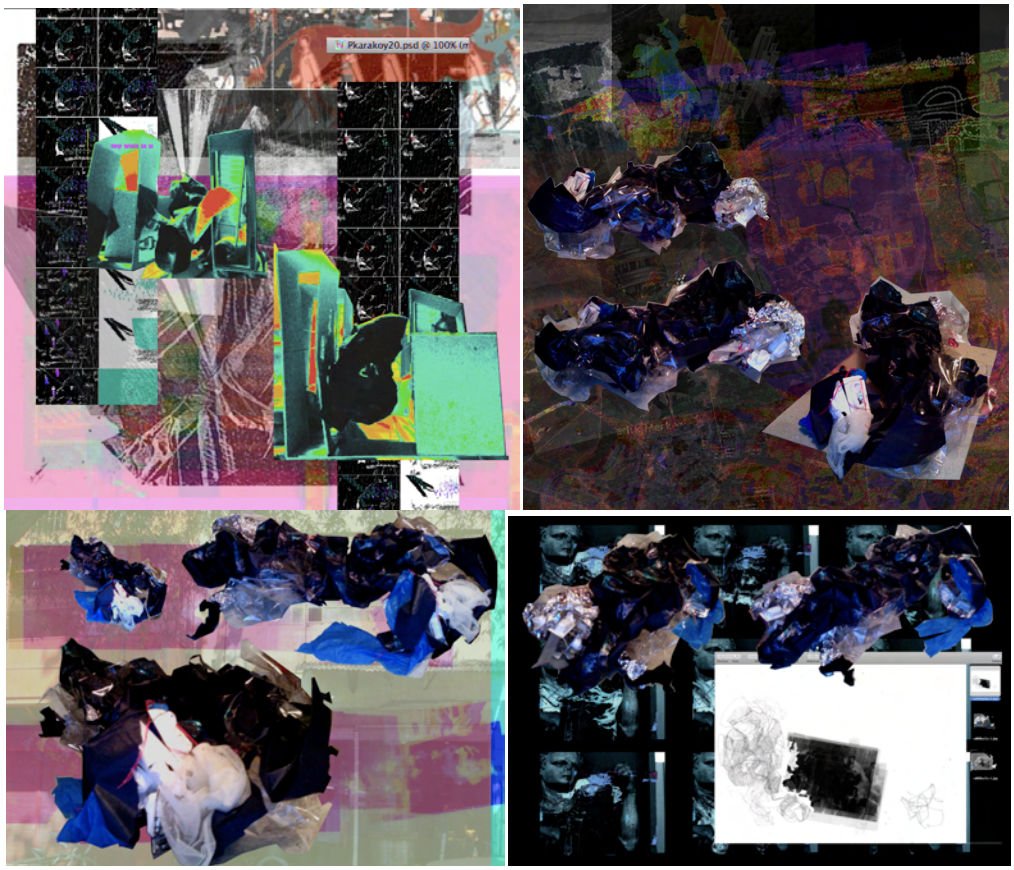
Bu reklamlar, CD kapaklarından esinlenerek, Karaköy ve Post Selanik projeleri üretimleri sırasında yapılmışlardır.

Yukarıdaki ş ekillerde, bir Karaköy projesine, bir de Post-Selanik projesine ait reklamlar bulunmaktadır (Şekil 3.30-31). Bu reklamlar, alışveriş ile bağlantılıdırlar;

reklamlar alışverişe provoke ederler. Ancak bahsi edilen alışveriş, aktarılabilirlik ile devinen bir mimarlık marketinde gerçekleşen bir alışveriştir.[56]



Şekil 3.30 : Post Selanik Projesi Reklamı. Bahar Avanoğlu, 2012



Şekil 3.31 : Karaköy Projesi Reklamları. Bahar Avanoğlu, 2011

[56] Bu market, sonuç bölümünde ayrıntılancaktır.

Aktarılabilirlik ile devinen bir mimarlık marketinde, alışverişi provoke eden reklamlar, kendisine de yöneliktir. Bu alışveriş, öncelikle, kendisinin uğraşında olduğu rollerin alışverişi ve dil-mekan işlemsel tablosununu bozumu ile ilişkilidir. Bu ş ekilde düşününce, proje süresince üretilenlerin hepsi, böyle bir alışverişi tetiklemek istedikleri için, reklam olurlar. Bahsi edilen alışveriş, onları geri-bakış yetisi ile donatmaktır.

Bu alışveriş, bakış ile geri bakışın karşılaşmasının sağlanması ile alakalıdır. Hays, karşılaşmanın mimarlığın arzusunun bileşenlerinden biri olarak belirlenmiştir. Mimarlığın arzusunun karşılaşma adlı bileşenini, Hejduk'un çalışmaları ile incelemiştir. Aşağıda yan yana getirilen Hejduk'a ait bir görsel ile bir CD kapağı görsellerin benzerliği dikkat çekicidir (Şekil 3.32).

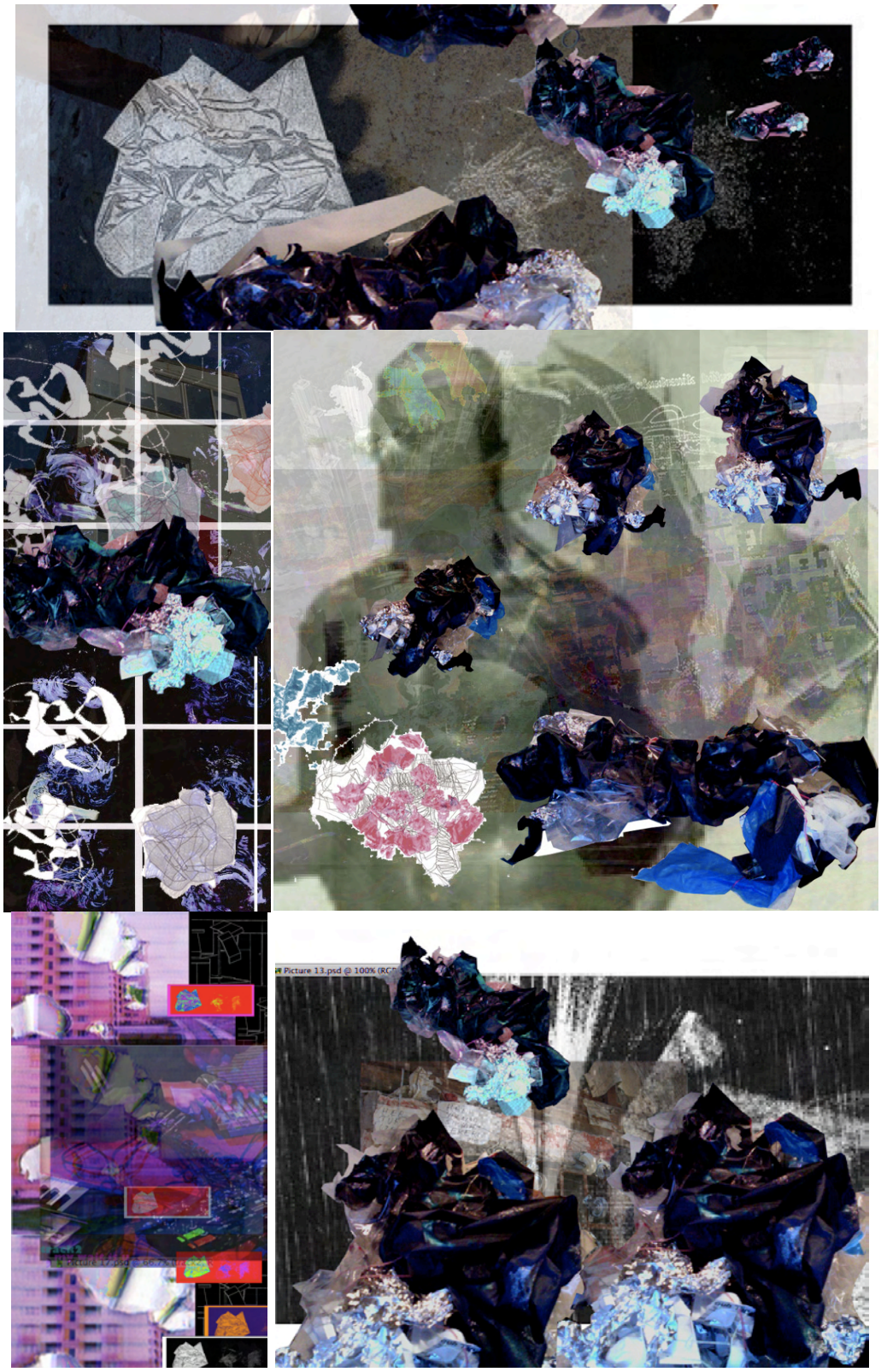


Şekil 3.32 : YNYN: *Architectures in Love*, Hejduk(1995)[57] ve bir CD kapağı

Bu reklamlar, ekransal tablolara çok benzerler. Ekransal tabloların, sokaktaki bir duvara yapıştırılmış afişleri andırdığından bahsedilmişti. Ekransal tablolar da, düşünülemeyen mekanlar olarak, bilgi ile bilgisizlik arasındaki *sanı* adındaki bir yeti ile alakalı mıdır? Alakalı olduğu düşülünce, bu afişler ve reklamlar da, mimarlığın bir parçası olur.

Bu projeler gerçek bir arazi için yapılmılardır; fakat bu reklamlarda, bir yerlerin bir başka yere taşınmaları denenmiştir: Karaköy, yerinde Karaköy Projesi ve Karaköy Projesi yerinde koparılarak, TOKİ'ye; 3d adam, İ TÜ Maslak yerleşkesine, King Kong Mashattan'a ... taşınmışlardır. Bu maketlerin, modeller gibi poz verdikleri hissedilmiştir (Şekil 3.33).

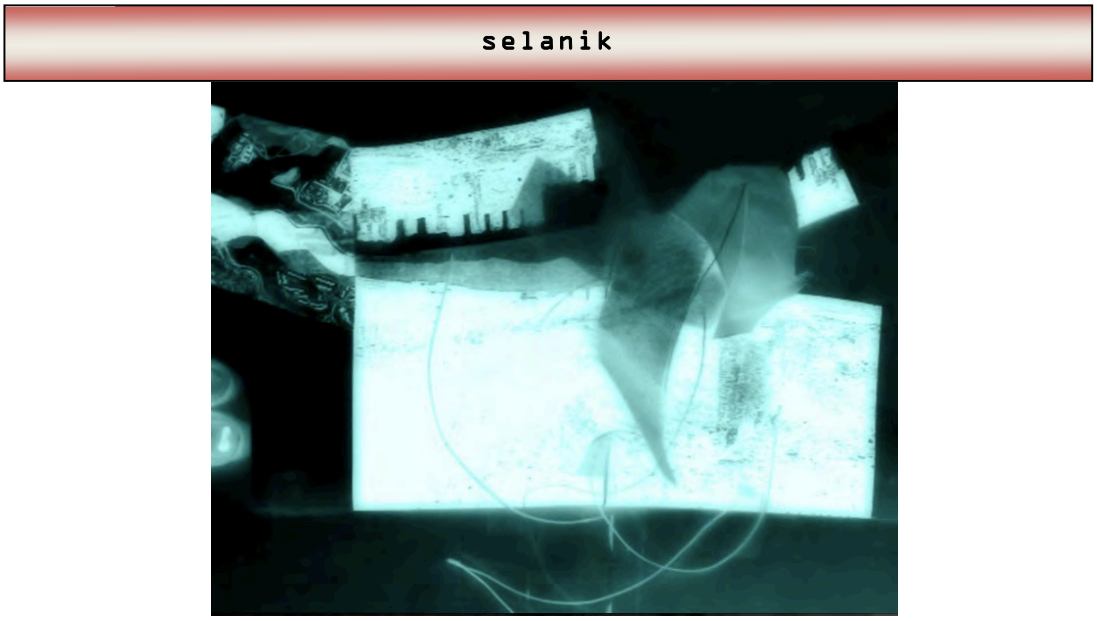
[57] Görsel kaynak: http://cooper.edu/architecture/publications/john-hejduk-works, alındığı tarih: 26 Nisan 2013



Şekil 3.33 : Karaköy Projesi Reklamları. Bahar Avanoğlu, 2011

3.15 Selanik Projesi

Bir kağıt üzerine basılı imaj ile 3 boyutlu bir maket yapılmıştır. Sokaktaki bir duvara çizilmiş bir resim ile dans etmek gibi, imajın 3 boyuta etkisi üzerine düşünülmüştür. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.34).



Şekil 3.34 : Selanik Projesi, Bahar Avanoğlu, 2012[58]

3.16 Kanıtsız *Dérive*

İstinye'deki apartmanlar, kayalara oyulan mağaraları andırmışlardır. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.35).



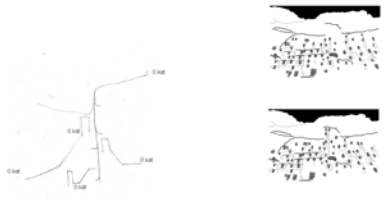
Şekil 3.35 : İstinye'de kanıtsız dérive

İstinye'de bir kaç apartmanın, 2. kat ek olarak cephede dolanan bir merdiven ile doğrudan bir giriş eklendiği dikkat çekmiştir. Bu apartmanlarda, apartmanların içlerinde ortak sirkulasyonun bulunduğu görülmüştür. Eklenen merdiven, cepheden, 2.kattaki dairenin aslında giriş olarak tasarlanılmayan bir odasına ulaşmaktadır. Apartmanın içinde, ortak bir sirkulasyona sahip olmalarına rağmen, eve, ek olarak sokaktan müstakil bir giriş yapılmıştır. Burada, apartmanın cephesinin sokak ile eş

[58] Bu proje, Temmuz 2012'de Selanik'te gerçekleştirilen, G. Papakostas, T. Papadopoulou, A Tellios, F. Yürekli, İ. Mollaahmetoğlu, Z. Aydemir yürütücülüğündeki atölye çalışması.

değer tutulduğu düşünülmüştür (Şekil 3.36); daireler ise bir kayanın içine oyulmuş odalara benzetilmiştir.

Ortak sirkulasyona rağmen, müstakil girişlerin yapılması durumu, Manazan Mağaraları'nda da görülür: Bu mağaralar, kaya içine cepheden oyulmuştur, ve bu mağara-odaların kendilerine ait ayak-basamak-tırmanma izleri olduğu görülür. Cephede, ortak bir omurgadan dağılan bir dolanım sistemi görülmemektedir. Ancak, kayanın içinde tüm mağaraları birbirine bağlayan ortak bir ş aft bulunmaktadır. Cephede, müstakil girişlerin dönüşümü gözlemlenir. Bazı müstakil basamak izleri, üst kattaki odaların da beraber kullandığı paylaşılan basamaklara dönüştüğü görülmüştür (Şekil 3.36).



Şekil 3.36 : YNYN: İstinye'deki 0 kotu gezintisi ve Manazan mağaraları cephedeki kanıtsız derive çalışması (İpek, Bahar Avanoğlu, 2012)

3.17 Ekrandaki Yağmur

Ekranda gerçekleştirilen bir olayda, yağmur yağıtmak üzerine düşünülmüştür. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.37).

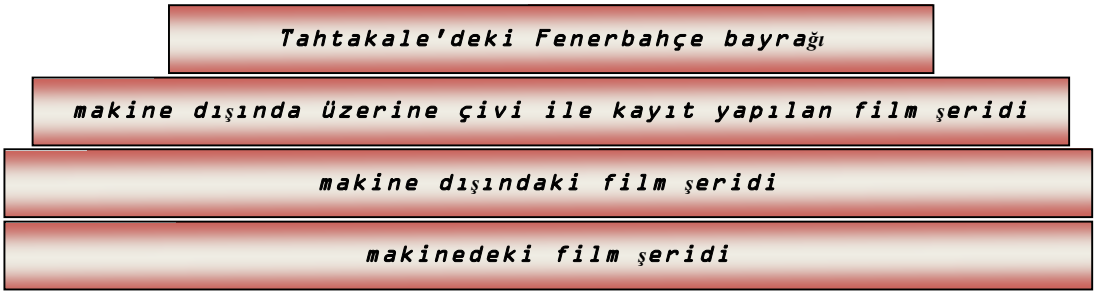


Şekil 3.37 : Ekranda yağmur, Bahar Avanoğlu, 2011

Processing adlı programda, iki boyutu bir imaj, programa veri olarak girilen bir merkez etrafında dönen, noktalardan oluşan üç boyutlu bir nokta kümesine dönüştürülmüştür. Bu videoya, bir film programında yağmur *efekt* i eklenmiştir. Yağmur ve bilgisayarda yaratılan *3d* - üç boyutlu görüntünün yarattığı gerilim, düşündürtücüdür.

3.18 '*Delirious New York'* u Okuma

Yarı-soyut (Hausmann, 2009), '*Delirious New York'*un okunması sırasında karşılaşılan, etkileyici bulunan bir kavramdır. Yarı-soyut, şu şekilde açıklanabilir. Man Ray, La Retour A La Raison filminin çekimi için film şeritlerini makine içine yerleştirerek üzerine kayıt yapmayıp, film şeridinin üzerine, makinenin dışında, kum, çivi gibi malzemeler atarak kayıt oluşturmuştur. Film şeridi makineden seyredilmiştir. Film şeridi yarı-soyut kullanılmıştır (Şekil 3.39).

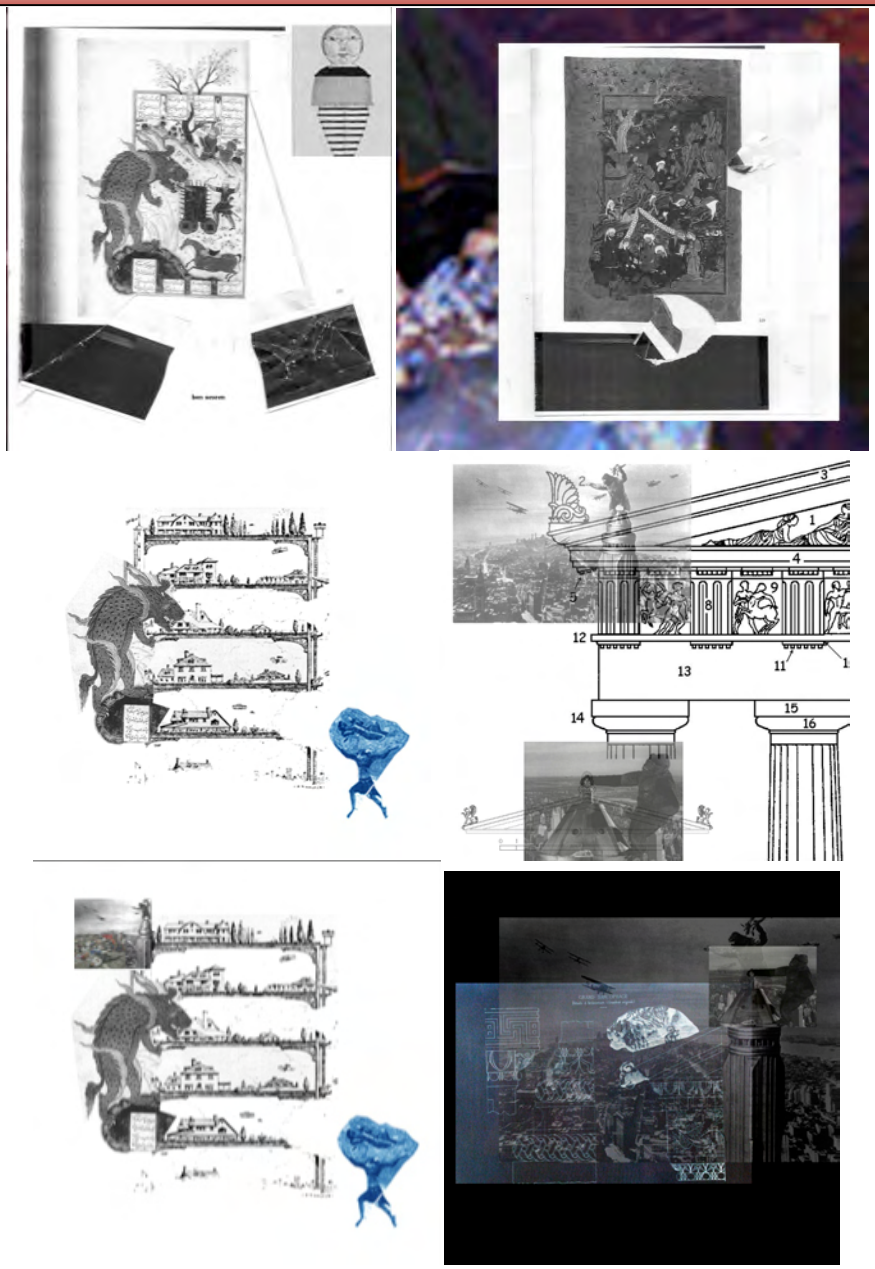


Şekil 3.38 : Makine dışındaki film şeridi.

Film şeridi, sadece makine içine yerleştirilecek bir malzeme olarak görülmemiştir. Bu, makine dışında üzerine kayıt yapılan film şeridinin, kitlesindeki madde ile ilişkilidir. Makine içine konarak, kayıt seyredilir. Dil-mekan işlemsel tablosunun betimleyici yerleştirmesine uymaz. Ancak, film şeridi, Tahtakale'deki Fenerbahçe bayrağı gibi *yerini alır*. Film şeridinin, nasıl kullanılacağı betimlemesi kesintiye uğratılmıştır; fakat ortaya bir film çıkmıştır. Yarı-soyut film şeridinin bir makine içinde kayıt yapılan bir araç olması ile makine dışındaki kendiliği arasında yerleştirilemeyen bir mekanda olduğu düşünülmüştür. Dada işlerinin çoğunda, yarı-soyut karakter görülür.

> Kartezyen koordinat dizgeleri ile anlattığı şey, bütünüyle ciddi olarak, fiziksel çubuklar youyla 'kurulan' bir koordinatlar dizgesidir' Çubuklar eğrilince Descartes'in koordinat dizgesi ve onunla birlikte Öklides'in geometrisi de bozulur! Ya da 'non-Euclidean' geometri denilen bir parodiye çevrilir. Görelilik kuramını ölçümler doğrular – sanki Pisagor Toeremini'de ölçümler doğrulamış ve tanıtlamış gibi. (Yardımlı, 2009)

Einstein'ın da kartezyen koordinat dizgesini, fiziksel çubuklardan kurulan bir dizge olarak ele alması, yarı-soyut bir ele alıştır. Yarı-soyut, koordinat dizgesinin, karşılaşılan somutluğunun yok sayılmamasıyla ilgilidir. Bir tarihin yarı-soyut okunması merak edilmiştir. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.38).



Şekil 3.39 : '*Delirious New York* Okumaları'. Bahar Avanoğlu, 2012

Görsellerde (Şekil 3.38) minyatür, *Delirious New York*, King Kong ve akroter montajları, bunların birbirlerine aktarılır. Burada, aktarımlar, birbirini çağıran durumlarla ilerlemiştir:

-minyatürdeki çerçeve – gökdelen kesiti

-minyatürde mavi cinin taşıdığı, içinde uyuyan insan bulunan düş – gökdelen kesidini kesen bulutlar

-çerçeveyi kesen ejderha – king kong

-king kong - akroter

King Kong, şehre filmde gelmiştir (Şekil 3.40). King Kong'un, asansöre ihtiyaç duymadığı görülür; gökdeleni tırmanarak çıkar. Gökdelenin tepesinde, gökdelenin *şapkasında* tutunarak sallanır. İnsanlar için yapılmış olan şehre, bir hayvan, bir filmde gelir. King Kong'un gökdelenin tepesinde sallanması, akroterlerin çatıda beklemesini andırmıştır. Bir film ile bir yapının, şehre insan olmayan varlıkların gelişlerinin anlatılarını taşıdıkları görülmüştür. Hays (2010), Hejduk'u mimari üretimlerinde, 'melekler ve boğalar, şehitler ve ağıt yakanlar'ın tasarımlarının içinde yer aldıklarından; hatta mimarlıkların da canlı yaratıklarmış gibi ele alındıklarından bahseder.



Şekil 3.40 : Sırasıyla: King Kong tırmanırken[59], bir akroter[60], Riga Projesi(1985), Hejduk[61], *Sanctuary1*(1999-2000), Hejduk, *Enclosure*9(2000), Hejduk[62]

[59] Görsel Kaynak: http://www.youtube.com/watch?v=UIgiRxokkSk

İnsan olmayan varlıkların mimari üretime uğraması, karşılaşmanın yaşanması için önemlidir; insan olmayan varlıkların geri bakış yetisi ile donatmak - auranın algılanması ile alakalıdır: King Kong geldiğinde, gökdelenin King Kong ile karşılaştığı sezilir.

Bu durum, New York'taki bir elektrik kesintisini hatırlatmıştır (Şekil 3.41). New York'ta gerçekleşen bir elektrik kesintisinde, insanlar, sokakta kamp kurmuşlar, ateş yakmışlar ve merdivenlerde uyumuşlardır. Şehir, King Kong'un yaptığı gibi, bir doğa olmuştur. Elektrik kesintisi, King Kong'un gelişine benzer: King Kong, filmde gökdelenleri tırmanır, elektrik kesintisinde, insanlar sokaklarda kamp kurmuşlardır. Elektrikler gelince, beklenmedik bir şekilde, şehirden bir üzüntü sesi yükseldiği görülmüştür. Şehrin elektronik sistemi askıya alınır. Bu düşündürtücüdür; çünkü elektronik sistem ile şehir de askıya alınır gibidir.

elektrik banyosu, king kong'un gelişi, elektrik kesintisi



Şekil 3.41 : Elektrik banyosu. [63]

Elektrik ışığında yüzmek eylemi, 'elektrik banyosu' adı ile gerçekleştirir(Koolhaas, 1994). Elektrik banyosunda, elektrik ışığında yüzmek gibi, King Kong ile, vahşi hayvanların geldiği bir şehir, ya da elektriğin olmadığı, orman gibi bir şehir göze çarpar. Koolhaas(1994), 'gerçek bir gondol' ile 'mekanik bir gondol' arasındaki farka dikkat çeker.

---

[60] Görsel Kaynak: www. felsefeekibi.com
[61] Görsel Kaynak: http://designcouncil.tumblr.com/post/45047608592/mikasavela-the-riga-project-1987-by-john
[62] Görsel Kaynak: Hays, M. (2010) Architecture's Desire, Reading the Late Avant-Garde, Cambridge, MA: the MIT Pre
[63] Görsel kaynak: http://houseoftoomuchtrouble.tumblr.com/post/47655532416/many-people-think-of-light-and-electricity-when, alındığı tarih: 26 Nisan 2013

King Kong'suz şehir, düşüncesi zihinde uyanmıştır. İnsansız kostümler ile nasıl bir bağlantı kurulabilir? Kostüm ve şehir, maske ve imaj-ekran gibi bakış ile geri bakışın karşılaşması olarak düşünülür. Zihinde canlanan bu düşünce, King Kong ile şehir arasında bir ara uzamın varlığında ısrar eder. King Kong ayrıldığında, şehir King Kong'suz olur. Mimari üretim sürecinde eklenen karakterler, inşaa edildiğinde orada olmayacaklarsa, onlarsız olma durumunun da farkındalığı önemlidir (Şekil 3.42).



Şekil 3.42 : Kostümler.[64]

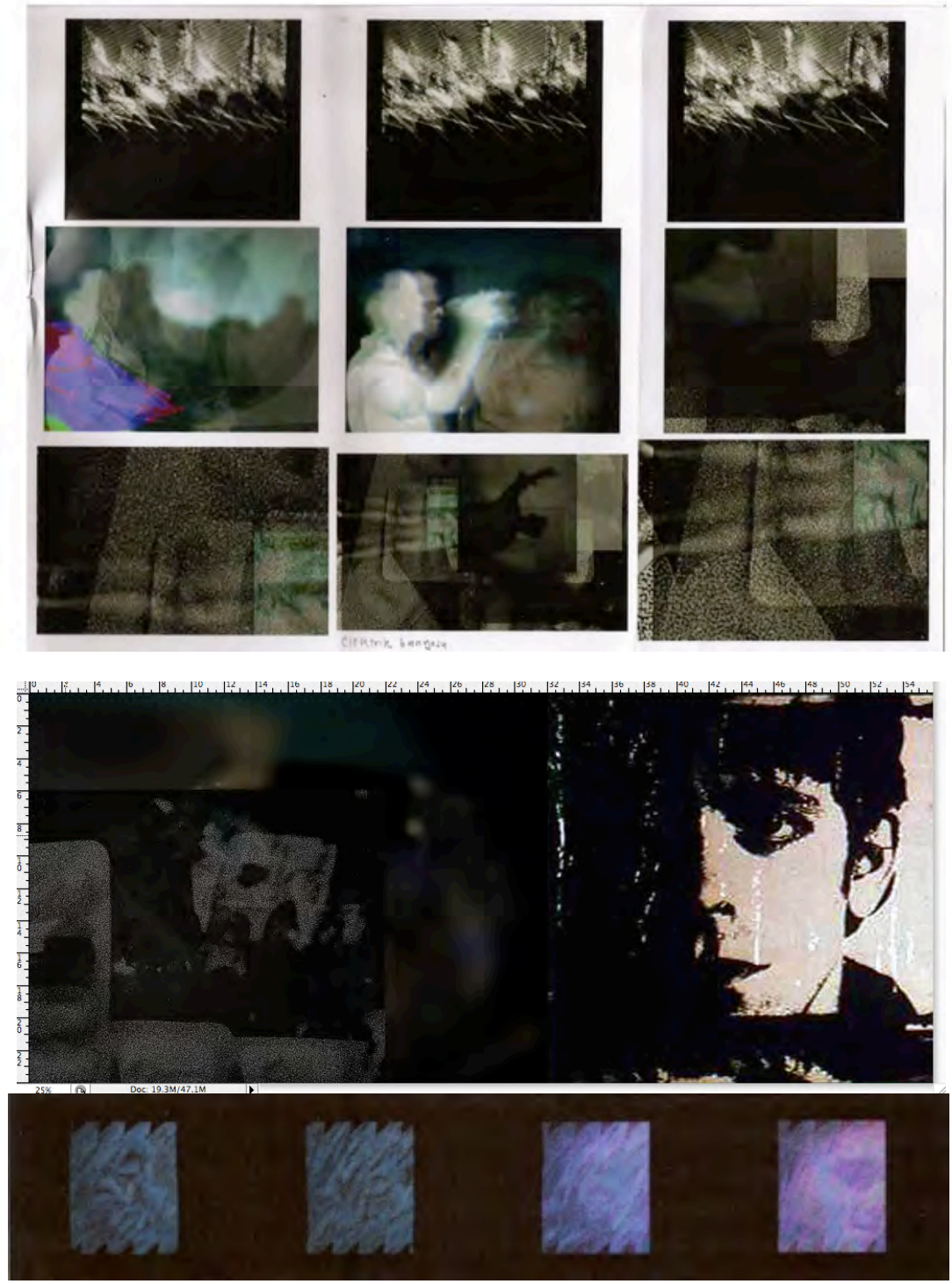
Manhattan'ın mimarları da kendi binalarının kostümlerini giyinirler. Kostüm, sürekli karşılaşılan bir ipucu olarak görünür. Ancak, Manhattan'ın binaları, kostümlere aktarıldığında ortaya, biri dışında, hepsinin sadece şapkalarının farklı olduğu, gövdelerinin aynı olduğu kostümler çıktığı görülür. Binaların kostüme dönüşü ile, bir geri bakış yetisi yarattıldığı hissedilir. Mimarlar, şapkalarındaki fark ile, pişti olmuş, üniforma giyinmiş gibi bir konumda görünür kılınmıştır. İnşaa edilmiş durum, başka bir şekilde görünür kılınır. Bu, düşünüdürtücüdür.

Delirious New York, Maslak Yeraltı'na aktarılmıştır ve Maslak Yeraltı Projesi oluşturulmuştur (Şekil 3.43, Şekil 3.44).

[64] Görsel kaynaklar: (sırasıyla)
- Koolhaas, R. (1994) *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*, Rotterdam: 010 Publishers
- http://www.brixpicks.com/oskar-schlemmer-a-18409.html
- http://styleandthensome.wordpress.com/2012/12/12/are-the-clothes-the-only-part-of-movies-you-remember-hollywood-costume-at-the-va/hollywood-costume-exhibition-vanda-review-jack-sparrow/
- http://www.tumblr.com/tagged/das%20triadische%20ballett (alındıkları tarih: 18.04.2013)



Şekil 3.43 : Maslak yeraltı [Delirious New York]. (B. Avanoğlu, 2012)



Şekil 3.44 : Maslak yeraltı [Delirious New York]. (B. Avanoğlu, 2012)

3.19 Kayıdın Performansı

Grimes'ın müziğinde, kendi sesinin kayıdının bir müzik aleti gibi çalındığı görülmüştür. Sadece, kendi sesinin değil, kendi kayıdını yaptığı melodilerin, seslerin, kayıtları da müzik aleti gibi çalınır. *Gerçek gondol* ile *mekanik gondol* akla gelir. *Kayıdın performansı*, ifadesi yazarın zihninde canlanmıştır. Grimes'ın, performansında hem kendi söyler, hem de aynı anda kendi sesinin kayıtları çalınır. Burada kendi sesinin kendi sesinin kaydı ile montajı, kayıt ile performans arasında bir ara uzamın potansiyelini hissettirir (Şekil 3.45).

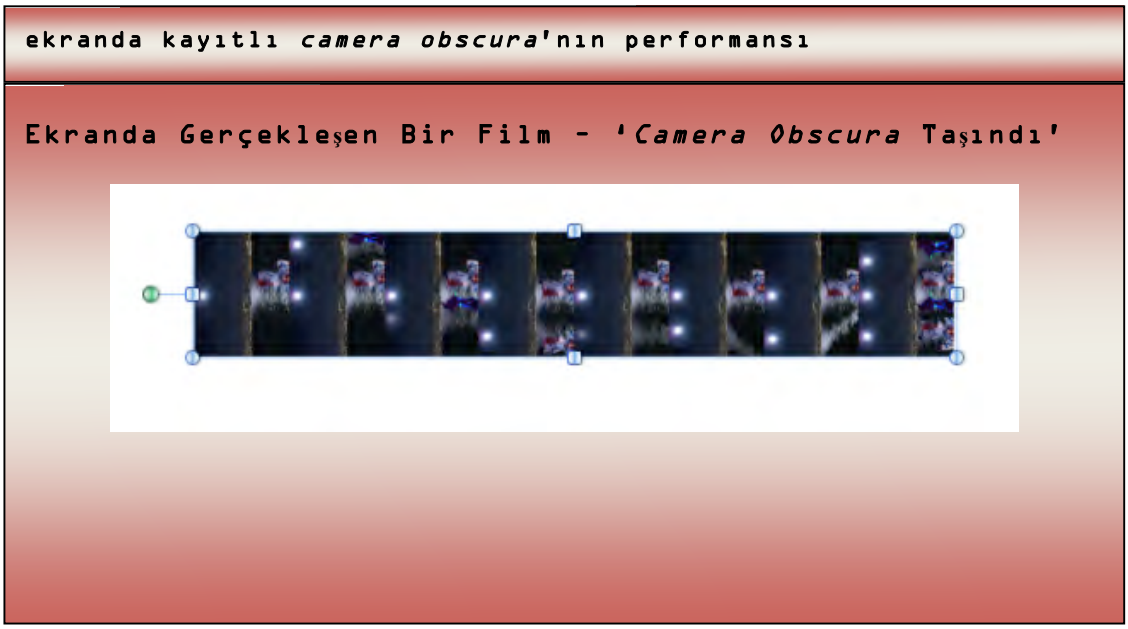


Şekil 3.45 : Kayıt içinde kayıt.

Perfromans ile kayıta yerleştirilemeyen bir durum düşündürtür. Aktarılma olayında da kayıtın performansının gerçekleştiği akla gelir; ya da performansın kayıda dönüşerek taşınmasının gerçekleşmesi olarak da düşünülebilir. Siyah Kalem çizimlerinde bir kayıt tekrar performans ile taşınmakta mıdır? İ nsanın kostümün içinde, kostümünde insan ile birlikte, birbirleri arasındaki ara uzamda deneyimledikleri ş eylerin varoluşu, kayıdın da performans/kayıt içinde bir şeyler deneyimlediği düşünülür.

3.20 Ekranda Gerçekleşen Bir Film-*Camera Obscura* Taşındı

Kamera ile çekilen bir hareketin, ekranda olması merak edilmiştir. Kayıdı tutulan ipucu şöyledir (Şekil 3.46).



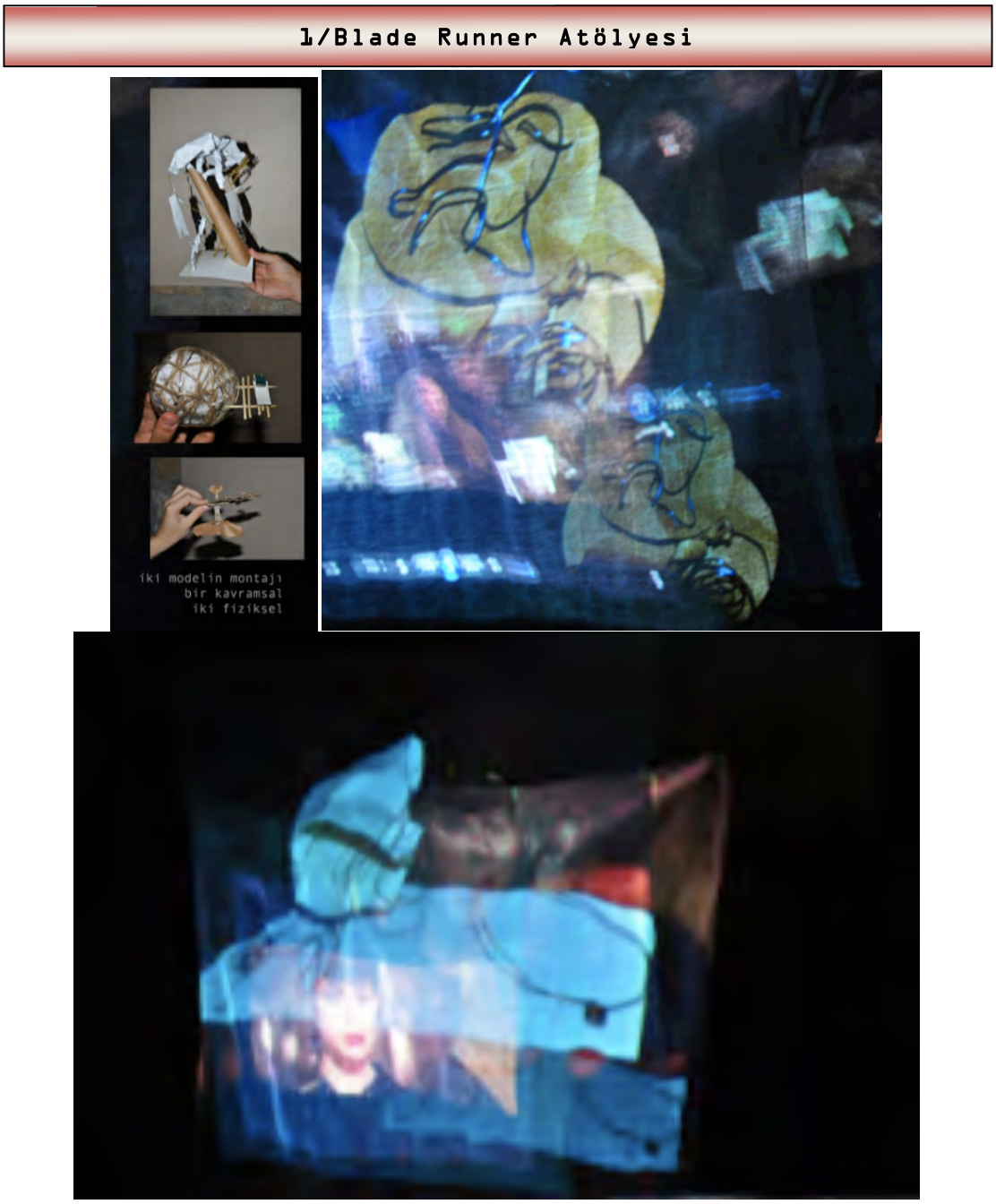
Şekil 3.46 : '*Camera Obscura* Taşındı' filminden kareler. Film: B. Avanoğlu, 2011

Bu film çalışmasında, kamera ile çekilmiş, bir kayıdın ekrana taşınması görülmektedir. Bakış, odak, *camera obscura*, ekrana çoklu olarak taşınmıştır-transpoze edilmiştir(pozisyondan öte olmuştur): Filmde, sahne sabit iken, adam yürüdükçe, ayın yansıması da onunla birlikte hareket eder. Bu olay, sadece kamera ile çekilince gerçekleşemez. Kamera ile çekilirken, kamera göz olur; adam yürüdükçe, ayın yansıması sabit kalır. Ayın yansıması, kameranın gözüne bağlıdır. Ayın adam ile hareket etmesi için, kameranın da adam ile birlikte hareket etmesi gerekir. Filmde, sahne hareket ettirilmemiştir, adamın yürünmesi aynı sahnede gözükür, fakat kamera da adam ile birlikte yürüyormuş gibi ayn yansıması da adam ile hareket eder. Sahnenin aynı kalması ile adamın gözünden ayın hareket etmesinin gerilimi hissedilmiştir. Bu şekilde, filmde geçen olayın ekrandan başka bir yerde gerçekleşemeyeceği hissedilmiştir. Ekransal bir karakterinin var olduğu düşünülmüştür. Geri bakış hissedilir.

Transpoze edildikçe - pozisondan öte edildikçe, düşünülemeyen mekanların oluşları hissedilmiştir.

3.21 1/Blade Runner Atölyesi

Bakış ile geri bakışın düzeneği canlandırılmıştır. Kayıdı tutulan, ipucu şöyledir (Şekil 3.47).



Şekil 3.47 : 1/Blade Runner Atölyesi [65]. Fotoğraflar: Semra Aydınlı, 2012

[65] Semra Aydınlı, Burçin Kürtüncü yürütücülüğündeki 3.Yarıyıl tasarım stüdyosu öğrencileri için Bahar Avanoğlu, İpek Avanoğlu, Ecem Ergin, Gülşah Aykaç tarafından tasarlanmış Bozcaada'da yürütülmüş 3 günlük bir atölyedir.

1/Blade Runner Atölyesi (Şekil 3.47), Bozcaada'da üç farklı günde gerçekleştirilmiş, üç adım şeklinde düzenlenmiştir. İlk gün, öğrencilerden, Bozcaada deneyimlerini anlatan kavramsal bir maket yapmaları istenmiştir. İkinci gün, öğrencilere, İlyada'da adlı eserden Bozcaada'da geçen bir parça okunmuş, ve öğrencilerden, okunan parça içerisinde geçen, kendilerinin seçecekleri bir fiziksel mekanın, zihinlerinde canlandırdıkları şekli ile ölçekli bir maketini yapmaları istenmiştir.

Üçüncü gün ise, Pink Floyd Pompeii'de canlı filminin başı seyredildikten sonra, öğrencilerden, üretmiş oldukları bir 'kavramsal' bir de 'fiziksel' maketi birbirine montajlamaları istenmiştir. Film devam ederken, öğrenciler maketleri montajlamışlardır.

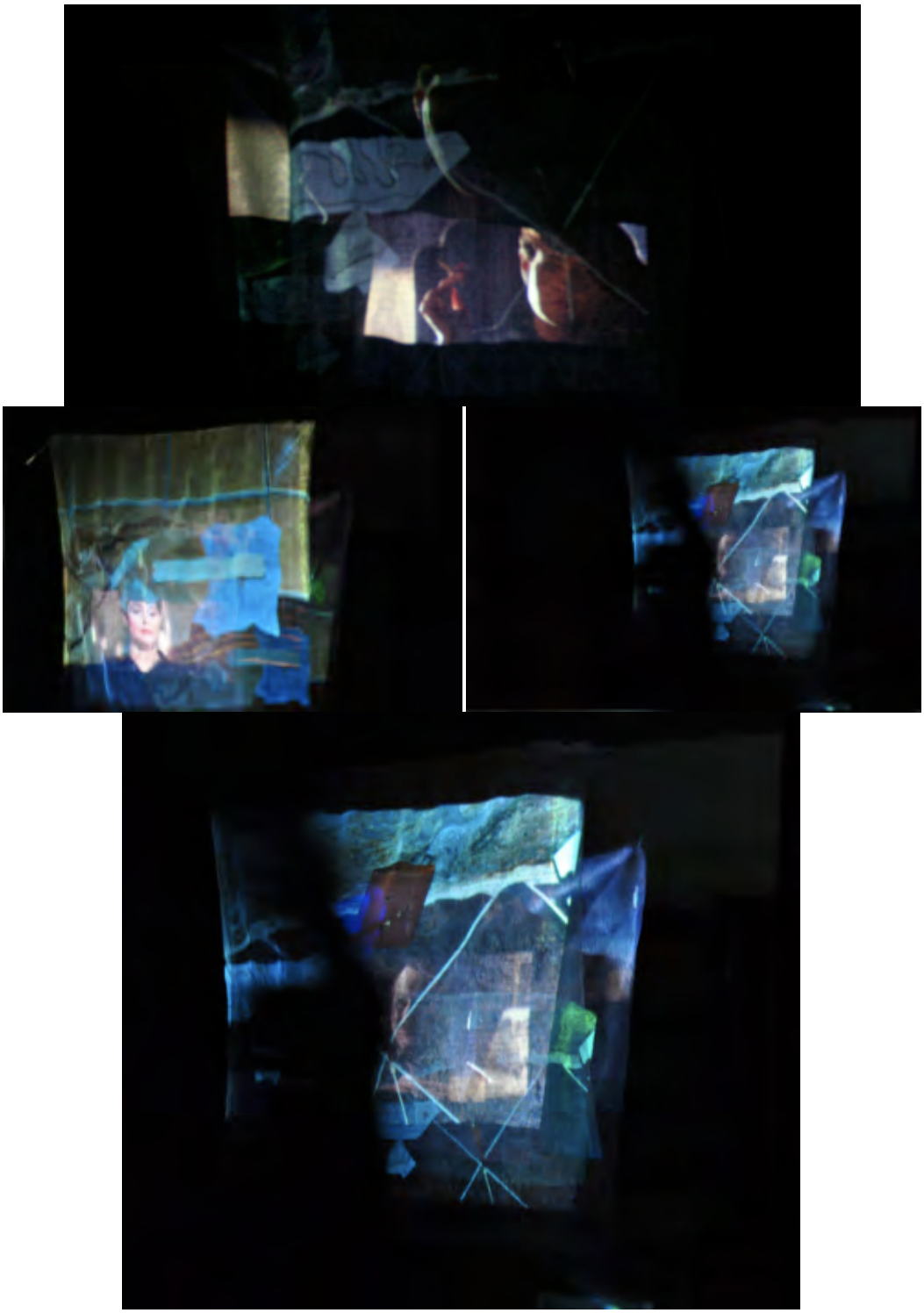
Öğrenciler montaj maketleri üzerinde çalışırken, özel projeksiyon düzeneği kurulmuştur: Bu düzenek, odanın ortasına, birbirine paralel şekilde asılmış iki tel düzlemden oluşmaktadır. Bu düzeneğin her iki tarafında iki projeksiyon makinesi kurulmuştur. Bu düzenekte, teller, üzerine yansıyan imajı hem üzerinde tutar, hem de arkasındaki yüzeye geçirir. Bu şekilde, düzeneğein iki tarafından da yansıtılan videolar, her iki yüzeyde birbirinden farklı boyut ve şiddette tutunarak üst üste çakışırlar.

Oluşan montaj maketler fotoğraflanmıştır. Fotoğraflanan montaj maketler bir projeksiyondan düzeneğe yansıtılırken, diğer projeksiyondan Blade Runner filmi yansıtılmıştır. Blade Runner filminde, maketler *yer almıştır*.

Montaj maketlerde, kavramsal olanlar fiziksel; fiziksel olarnlar kavramsal olarak rollerin değiş tokuşuna girmişlerdir. Ne kavramsal, ne de fiziksel olarak ayrılamayacak maketin kendi mekanın farkında olunmuştur.

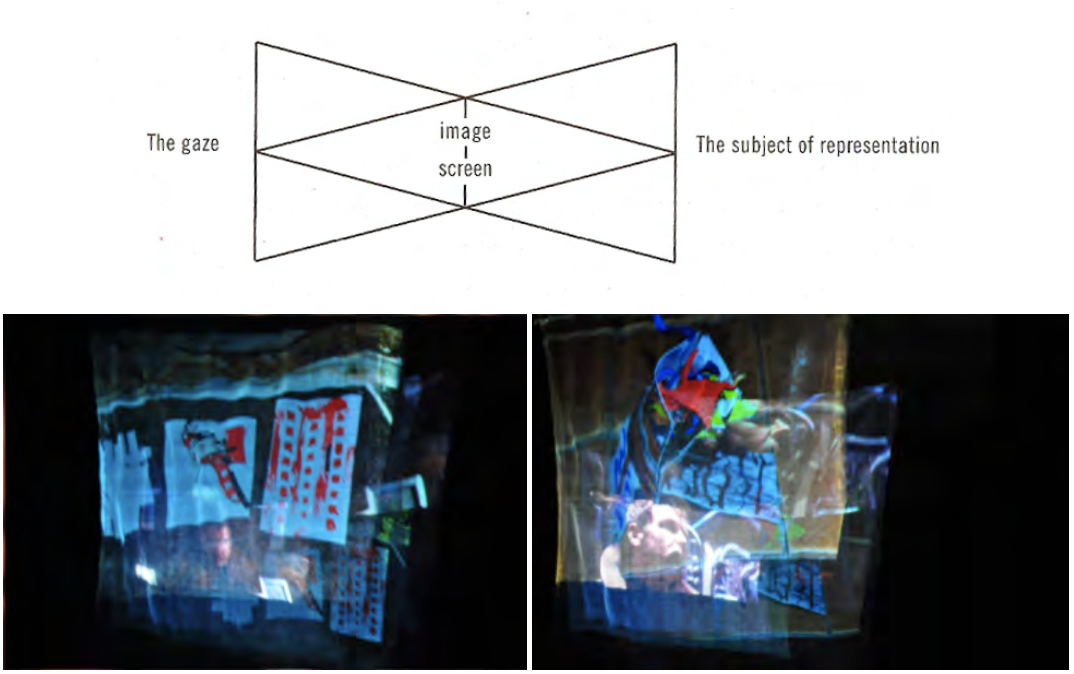
Blade Runner filmi ile maket fotoğraflarının iki katmanlı bir ekran düzeneğinde karşılaşması, objeleri geri bakış yetisi ile donatarak, aurasını alıgılayabilmek ile alakalı bulunmuştur. Oluşan olay, ne Blade Runner'a, ne de maketlere yerleştirilebilecek bir olaydır.

Maketler ve Blade Runner birbirlerine aktarılmışlardır. Maketlerin neyi temsil ettikleri sorusunun çözümsüz kaldığı bir durumda, bu aktarılma ile, auralarının algılandığı farkedilmiştir. Maketler, Blade Runner'da canlı olmuşlardır (Şekil 3.48, Şekil 3.49).



Şekil 3.48 : 1/Blade Runner Atölyesi. Fotoğraflar: Semra Aydınlı, 2012

Bu düzenek, Lacan'ın bakış diyagramına benzer. Bakış ile geri bakışın karşılaşmasının gerçekleştiği bir düzenek kurulmuştur (Şekil 3.49).



Şekil 3.49 : 1/Blade Runner Atölyesi. Fotoğraflar: Semra Aydınlı, 2012

3.22 Makine Atölyesi

Geri bakış ile bakışın karşılaşmasına, yani *imaj-ekran* a bakarak, tekrar çizmek üzerine düşünülmüştür. Kayıdı tutulan ipucu aşağıdaki gibidir (Şekil 3.50).



Şekil 3.50 : Boş ve imajlı kağıtardan bazıları ve Makine Atölyesi (Fotoğraf: İpek Avanoğlu, 2012).

Makine Atöyesi[66], bir günlük atölye olarak tasarlanmıştır. Öğrencilere, bir boş kağıt bir de üstünde imaj/imaj grubu olan kağıtlar verilmiştir. Çalışma boyunca, bir makinenin 5 saniyelik bir çalışma sürecini gösteren bir video dönmektedir. Öğrencilere, videoda gördükleri makineyi aynı makinenin içine yerleştirip, aynı zamanda bunu boş kağıda ve dolu kağıda yerleştirmeleri söylenmiştir. Ortaya çıkan çizimler fotoğraflanmıştır.

Çalışma devam ederken aynı anda, çalışmanın sonraki adımı için özel bir projeksiyon düzeneği kurulmaya başlanmıştır: Bu düzenek, odada boşluğa asılan iki tel yüzeyden oluşturulmuştur. Bu tel yüzeyler, projeksiyondan üstüne yansıyan görüntüyü tuttukları gibi, arkalarındaki yüzeylere de geçmesine izin verirler. Bu düzenek şöyle tamamlanmıştır. Odanın ortasında boşlukta asılı olan iki tel yüzeyin bir yönünde bir projeksiyon aleti, diğer bir yanında ise başka bir projeksiyon aleti yerleştirilir. Bir projeksiyondan, photoshop programında ortaya çıkan çizimler, diğer projeksiyondan ise boş bir autocad ekranı yansımaktadır.

Photoshop progrmında çizimi yansıtılan perde tarafında, çizimin sahibi oturmaktadır; karşı tarafta - boş bir autocad ekranı yansıyan perde tarafında - ise sınıf arkadaşı oturmaktadır. Süreç şu şekilde ilerleyecektir:

- autocad ekranı tarafında oturan kişi, perdeye bakarak, arkadaşının çizimini tekrar çizmeye çalışacaktır.
- karşı tarafta, kendi çizimine bakan kişi, arkadaşının kendi tarafındaki perdeye yansıdığı kadarıyla çizme hareketini takip ederek, photoshop programında kendi çizimi üzerinden çizecektir.

Bu atölyede, herkes perdelere bakmak zorunda bırakılmıştır; biligisayar ekranında gerçekleştirilen ile perdede gerçekleştirilen arasına yerleştirilemeyen bir olay oluşmuştur. Bu düzenek, Lacan'ın bakış diyagramı ile benzerlik gösterir. Bakış ile geri bakışın karşılaşmasının düzeneği kurulmuştur (Şekil 3.51).

Kişi kendi çizimi üzerinde, başka birinin hareketini takip ederek, aslında kendi çizimini çizer. Kişi, sanki kendi çizimini bilmiyormuş gibi, kendi çizimi üzerine(sanki kendi çizim orada değilmiş gibi), perdeden arkadaşının, onun çizimini

[66] Prof. Dr. Semra Aydılı ve Dr. Burçin Kürtüncü yürütücülüğündeki 2012 Güz Dönemi 3.yarıyıl tasarım stüdyosu öğrencileri için Gülşah Aykaç ve Ecem Ergin'in katkılarıyla, Bahar Avanoğlu ve İpek Avanoğlu tarafından tasarlanmış, bir günlük bir atölyedir.

çizme hareketini takip eder. Kendi çizimi oradadır, ama sanki orada değildir. Oluşan çizimler, orjinal çizimlerin aynısı değildir.

Kağıttaki çizim ile perdeye yansıyan çizim birbirinden farklıdır. Çizimler kaydedilmiş olarak başka bir ortama aktarılmışlardır. Belirlenmiş olmaktan uzaklaşırlar; kendileri, aktarıldıkları gibi başka davranırlar (Şekil 3.51).



Şekil 3.51 : Makine Atölyesi. Fotoğraf: İpek Avanoğlu, 2012

4. ‘1/ UŞAK PROJESİ’[67]

4.1 YNYN: ‘Franz Kafka’nın Altmış Beş Düşü’ndeki İpucu ve ‘1/Uşak Projesi

Aşağıda kurulan yanal ilişkide (YNYN), Franz Kafka’nın Altmış Beş Düşü’nde düşler arasında varlığı hissedilen yanal/çapraz ilişkileri yaratan ipuçlarından biri olan ‘bir ya da bir kaç genç kız’ın taşınması ile ‘1/Uşak Projesi’ projesine ait çalışmalarda gerçekleşen taşınma yan yana getirilmiştir (Şekil 4.1). İ lkinde tekrar eden ipucunun(bir ya da birkaç genç kız) varlığının ısrarı, onunla ile yan yana getirilen çalışmalarda da göze çarpar. Bu çalışmalarda, birbirine aktarılan; bir çalışmadan diğerine taşınan ipuçlarının varlığı hissedilir. Kafka’nın düşlerinde, bir düşten diğerine aktarılan, yer değiştiren ‘bir ya da bir kaç genç kız’ın her rüyada başka bir insan yerine durar. Bu ipuçlarının, birinin sembolü olmak yerine, bu isim altında düşlerin iç mekanına girilemeyecek mekanında yer değiştirdikçe, kendilik kazandığı görülür. Bu alıntının yanındaki çizimlerde, çizimlerden çizime gezinen, çizimler görülür. Bu çizimler, özellikle yan yana yerleştirildiklerinden sonra, birbirleri içinde dolanmaya başlarlar. Örneğin; Gaktei’nin balığı ile iki çizim bir ekran oluştururlar. Bu çizimler, bu ekranda, dikkat dağılmasını teşvik etmektedirler. Bu dolanmalarda, gezinen tek bir ipucunun olmadığı görülür. Çizimlerin odakları ortadan kalkar, çoğalırlar; çizimleri okumak zorlaşır. Ekransal bir karaktere sahiptirler (Çizelge 4.1).

[67] Bu projeye ait çalışmalar, İpek Avanoğlu ile birlikte 2013’te Uşak Belediyesi tarafından açılan, Hizmet Binası Projesi Yarışması için hazırlanmıştır.

'Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü' - Uşak'ta bir proje karşılaşması

ipucu: 'Bir ya da bir çok genç kız'

"3) Bir ya da birçok genç kız. (…) [XIX: "[…] küçük kız kardeşim hemen orada bitiyor ve benim yerime telgraf çekmeye başlıyordu (10)"]. Ardından bir hizmetçi çıkar ortaya-"yürüyüşü çok hafif ya da belki tereddüt içinde, ölü yaprakların renginde bir elbise giyen narin genç bir kız"- ona Felice'in, yine küçük kız kardeşinden bir mektup uzatır (Sahne oldukça sarpa sarar çünkü Kafka omzunun üstünden gelen bu mektuba bakmaya çalışan bir çocuğu sertçe engellemeye çalışmaktadır.) [XXX:"[…] Derken körpe ve narin bir kızın tüy gibi hafif, hafif değilse bile salınan bir yürüyüşle, üzerinde hazan yapraklarının rengini andıran bir giysi, sanatoryumun önündeki revaklı yoldan çıkıp gelerek bahçeye indiğini fark ediyorum. […] Yiyip yutarcasına okumaya koyuluyorum mektubu; hemen sağımdaki kadın mı, erkek mi, yoksa çocuk mu olduğunu bilemediğim biri omzun üzerinden mektuba bakıor. "Hayır!" diye haykırıyorum (11)"] Felix Weltsch'den gelen bir mektubun söz konusu olduğu bir düşte, bu sefer binlerce genç kız görülecektir. (IIL(sic)[yazıldığı şekliyle] bir sürü genç kız ve kadın geliyordu derslerine […] hiçbir özelliği olmayan bir kız top oynuyordu[…] Peykenin üstüne oturmuş kara gözlü iri yarı bir kız vardı […] cahilliğimi bu kızın engin bilgisiyle karşılaştırıyordum […] Birçok hanım vardı. önümde ikinci sıradaki bir bankta (tuhaf şey, bu hanımlar sırtları kerevete dönük oturuyorlardı) […] okuma yapan genç kızla hafif bir benzerliği de vardı (12) […]"] ve geciken bir kurye Milena'yla bir buluşmayı zora soktuğunda ona eşlik edecek olan yine genç bir kızdır. [LVII:" […] Yanlız değildim; sanırım aralarında genç bir kızın bulunduğu bazı insanlar bana refakat ediyorlardı (13) […]."] Son olarak, en eksiksiz bağlantıyı Ottla'ya ablatılan bir düşte keşfediyoruz: mektup-genç kız-makine(burada, Baskı makinesi) çünkü büyük bir şaşkınlık içinde, orada kız kardeşi tarafından yazılmış ve Prag'da haftalık Sionist bir gazetede yayınlanan "Bir Mektup" başlıklı dört sütunluk bir makaleyi okurken görülecektir. [LXIV:"Bu günlerde düşümde senin Selbstwehr'e yazdığın bir makaleyi okudum. Başlığı "Bir mektup"tu, upuzun dört sütun, dili çok keskin. Bu, Mata Löwy'e hitaben yazılmış bir mektuptu, Max Löwy'nin hastalığı dolayısıyla onu teselli etmeye çalışıyordu. Bunun Selbstwehr'de ne işi olduğu pek anlamıyordum (14)."]

Düşlerin tekillik özellikleri (traits de singularite) öykülerde, romanlarda (ve ayrıca fragmanlarda, taslaklarda, çeşitlemelerde) çok sayıda bulunur. Timsal olsun diye şunları kaydedelim: (…)"



Şekil 4.1 : YNYN: 'Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü' ve '1/Uşak Projesi'.

Çizelge 4.1 : Imaj-ekran-Maske.



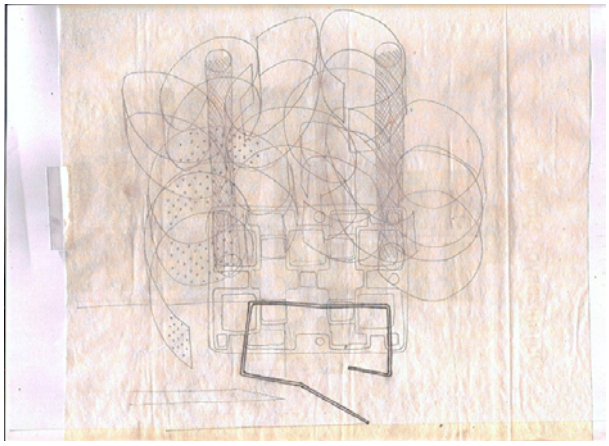
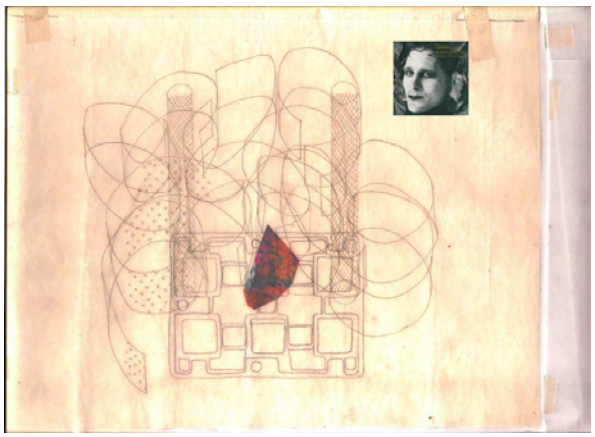
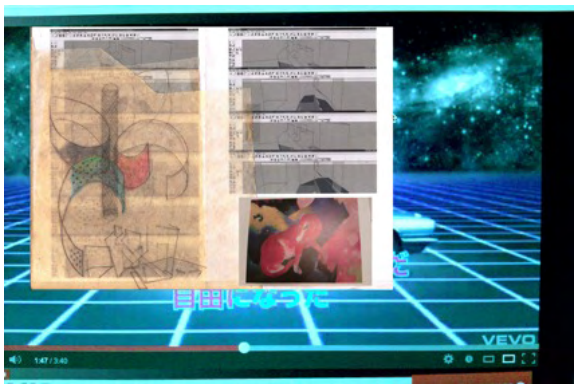
Bir ipucu, Hokusai'nin balığı'nın, harflerin, yosunların çizili olduğu bir kağıda gelmesi gibi, turuncu ayrık düzlemli, yeşil bir düzlemin olduğu bir kağıda gelir. Onun gelişi ile, harfler suya dökülmüş mürekkebe dönüşürler (*mürekkep balığının izleri (?)*

insansız kostüm / King Kong'suz şehir / balıksız resim / gezinen çizimsiz çizim

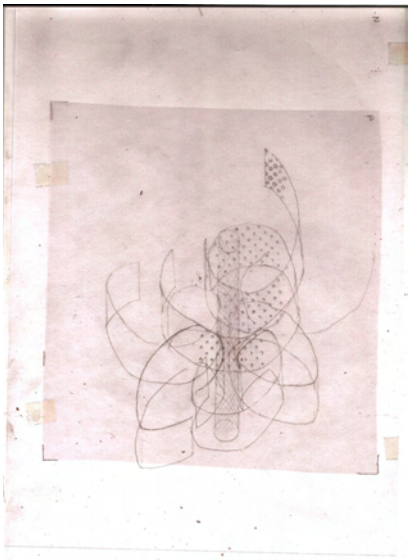
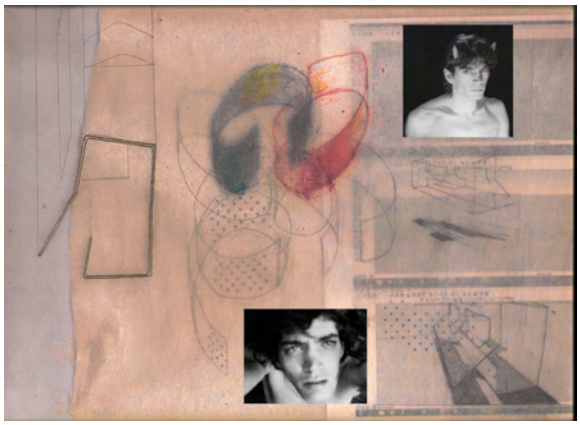
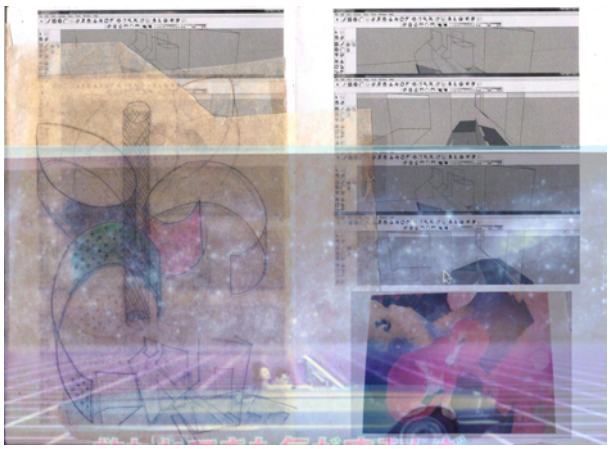
İnsansız kostümler gibi, dolanımda olan çizim-siz çizimlerin farkındalığı hissedilir. Bunlar, insan dışı yaratıklar olarak, dolanırlar. Ancak burada dolanan ve dolanmayan olarak bir ayrım olmadığı için, hepsi, karşılık veren varlıklara dönüşmüşlerdir. Bu dönüşüm, Çizelge 4.2'de belirgin bir şekilde görülür.

Transpoze edilerek birbirleriyle montajlanan, insan dışı varlıkların farklı ölçeklerdeki çizimler olduğu görülür. Farklı ölçeklerdeki çizimler montaj ile kağıtta, ekranda tek bir çizim, görüntü oluştururlar. Farklı ölçeklerdeki çizimlerin, tek bir çizim oluşturdukları ekranda, birbirleriyle karşılaşması sırasında, bunların, 'eşdeğerlilermiş gibi birbirleri üzerine katlandıkları' hissedilir.

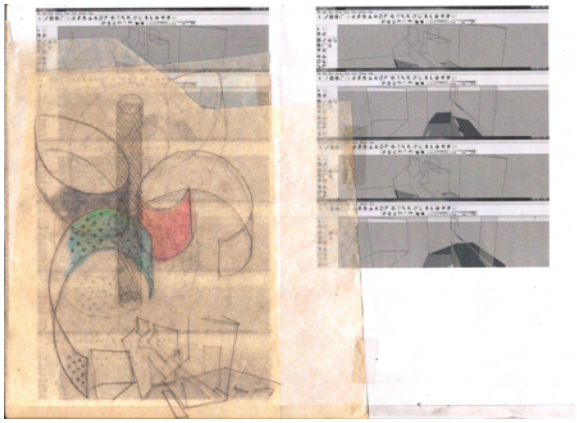
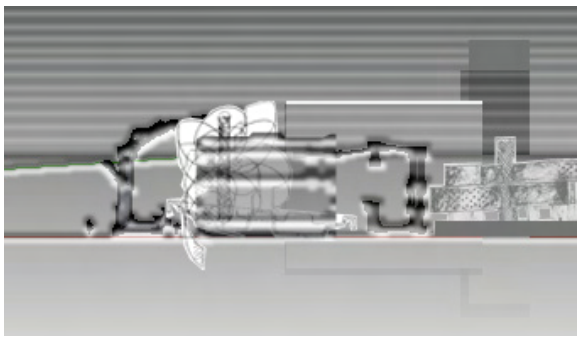
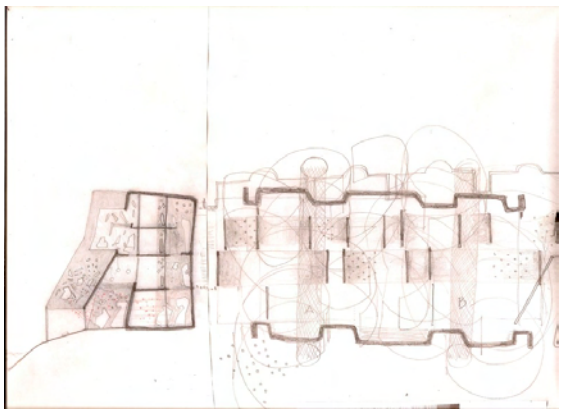
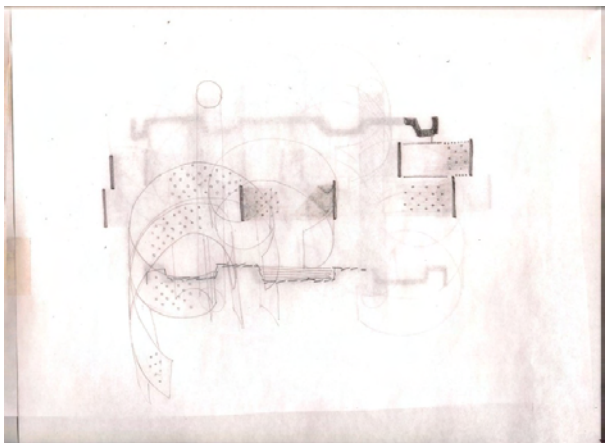
Çizelge 4.2 : İpuçları.

1/Uşak Projesi	**Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü**
	**[XIX: "[…] küçük kız kardeşim hemen orada bitiyor ve benim yerime telgraf çekmeye başlıyordu (10)"].**
	**[XXX:"[…] Derken körpe ve narin bir kızın tüy gibi hafif, hafif değilse bile salınan bir yürüyüşle, üzerinde hazan yapraklarının rengini andıran bir giysi, sanatoryumun önündeki revaklı yoldan çıkıp gelerek bahçeye indiğini fark ediyorum. […]**
	**[…] Yiyip yutarcasına okumaya koyuluyorum mektubu; hemen sağımdaki kadın mı, erkek mi, yoksa çocuk mu olduğunu bilemediğim biri omzun üzerinden mektuba bakıor. "Hayır!" diye haykırıyorum (11)"]**

Çizelge 4.2 (devam): İpuçları.

	**[…] hiçbir özelliği olmayan bir kız top oynuyordu[…]**
	**[…] Peykenin üstüne oturmuş kara gözlü iri yarı bir kız vardı […]**
	**[…] cahilliğimi bu kızın engin bilgisiyle karşılaştırıyordum […]**

Çizelge 4.2 (devam): İpuçları.

	**[…] Birçok hanım vardı. Önümde ikinci sıradaki bir bankta (tuhaf şey, bu hanımlar sırtları kerevete dönük oturuyorlardı) […]**
	**[…] okuma yapan genç kızla hafif bir benzerliği de vardı (12) […]**
	**[…] Yanlız değildim; sanırım aralarında genç bir kızın bulunduğu bazı insanlar bana refakat ediyorlardı (13) […].**
	**Bu günlerde düşümde senin Selbstwehr'e yazdığın bir makaleyi okudum. Başlığı "Bir mektup"tu, upuzun dört sütun, dili çok keskin. Bu, Mata Löwy'e hitaben yazılmış bir mektuptu, Max Löwy'nin hastalığı dolayısıyla onu teselli etmeye çalışıyordu. Bunun Selbstwehr'de ne işi olduğu pek anlamıyordum.**

4.2 Askıdaki 1/x Çizimler

Montaj sırasında bunların sadece 1/1 ölçekli başka üst bir yapının ölçekli çizimleri olarak ele alınamayacaklarının ortaya çıkmasında, çalışmaların gerçekleştiklerin ortamın fiziksellerinin farkedilmesi, etkili olur. Yukarıdaki iki imajın ilkinin üstünde bantlar göze çarpar. Üstüne çizildiği kağıdın varlığının hissedilmesi ile çizimin elle tutulup kırıştırılabilecek kadar hassas olduğu düşünülür. Bu şekilde, ne tamamen kağıt ne de tamamen resmettiği mekanı dillendiren isimlendiren işlemsel tablodadır (Şekil 4.2).



Şekil 4.2 : '1/Uşak Projesi'nden çalışmalar.

Hejduk'un bahsettiği, stüdyoda poz veren modele benzer: Bu çalışmalar, onlarla karşılaşılan mekanda *asılı durumda*dırlar; bu çalışmaların içine girilemeyecek mekanları belirir. Canlandırılan dikkat dağılması(çizimlerin fiziksel elle tutulabilir somutlukları) ortaya çıkarılır: Çizimler, başka imajların üzerine taşınırlar, birbirlerinin üzerini kapatırlar, okunmayacak hale getirirler. Ancak, kendi somutluklarıyla başlayan dérive'in, bunların hassasiyetlerini ön plana çıkardığı görülür: Çalışmaların, içine girilemeyecek mekanlarının fark edilmesi ile sadece

belirlenmiş olmadıkları fark edilir; ve diyalogun oluşması tetiklenir: Çizimler, Mark Lane'in ve Robert Mapplethorpe'un bakışlarını engellemeye çalışırlar (Şekil 4.3).

Çizimler, Mark Lane'in ve Robert Mapplethorpe'un bakışlarını engellemeye çalışırlar.

[…] Yiyip yutarcasına okumaya koyuluyorum mektubu; hemen sağımdaki kadın mı, erkek mi, yoksa çocuk mu olduğunu bilemediğim biri omzun üzerinden mektuba bakıyor. "Hayır!" dive havkırıvorum (11)"]

Şekil 4.3 : Bilinmeyen birinin mektuba bakışlarını engellemek.

Çalışmaların, sadece içeriksel belirlenmiş bir varlık olmadığı farkedilince, informelleşme ve eksiklik ile birlikte, bir kurallı kümenin sayıların tüm karmaşıklığını kapsayamayacağı gibi, çizimlerin içeriksel belirlenmişliklerinin tüm karmaşıklığı kapsayamayacağı ortaya çıkar. Çalışmalardaki *dérive*, 1/1 ölçekli üst bir yapının ölçekli içeriği olmak çerçevesini keser; ve çalışmalar, kendi kendilerine referans vermeye de başlarlar, kendilik kazanarak belirlemeye de başlarlar.

Çizimlerin, kendilik kazanmaları (sadece 1/1 olacak başka bir ş eyin yerine durmamaları) ile bu çizimler betimlenme çerçevelerinden de kopabilirler. Montaj esnasında, farklı ölçeklerin teşvik ettiği kendiliği kazanmaları ile birlikte, başlayan *dérive* de, aksonometrik çizim, değiştirilmeden kesite transpoze edilebilir, montajlanabilir. Artık ikisine de yerleştirilemeyecek bir montaj oldukları görülür. Transpoze edilme sırasında çizimlerin dil-mekan işlemsel tablosunun bozulduğu görülür. Montaj-çizimde, bir çizimin, kesit olması, plan olması gibi bir durum, sabit bir yere yerleştirilemez. Çizimlerin rolleri birbirleri üzerine taşar, kaybolur, dönüşür. Çizim kendisi ile orada olur. Aşağıdaki gibi bir YNYN oluşur (Şekil 4.4).



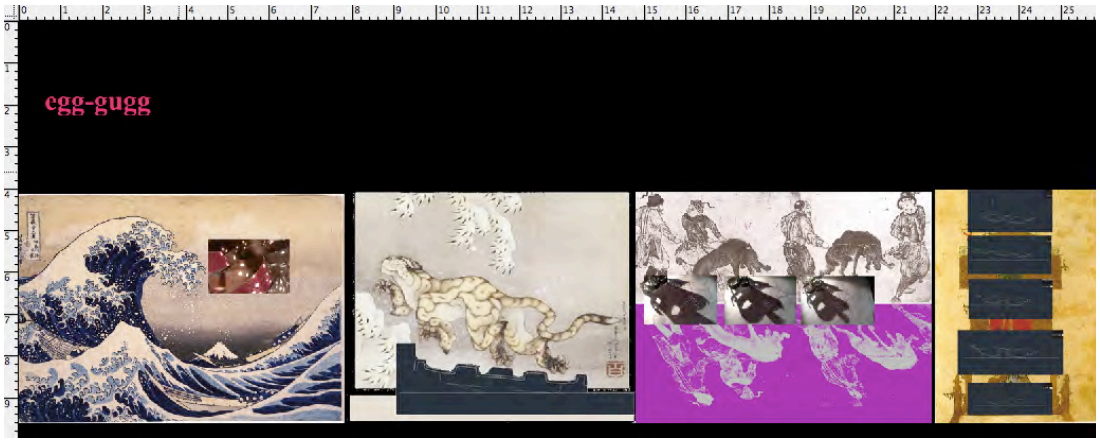
Şekil 4.4 : YNYN : bir aksonometrik çizimin kesitteki işi', 'Fenerbahçe bayrağının Tahtakale'deki işi' ve 'mektubun Selbstwehr'deki işi'. Yer alma durumları.

Çalışmaların, transpoze edildikleri yerdeki *iş*lerinin nedensellikleri çözümsüz kalırlar. Ancak Fenerbahçe bayrağının Tahtakale'de yer alması, mektubun Selbstwehr'de yer alması gibi onlar da yer alırlar. Bu yer alış, auralarının algılanmaları ile alakalıdır. Bunlar, geri bakış yetisi ile donatılmış insan dışı varlıklar olurlar ve birbirlerinde dolanırlar. Bu dolanım, bir ipucunun bir yerden bir yere gitmesi ile sınırlı değildir; bunlar, transpoze edildikleri yeri de, kendileri gibi geri bakış yetisi ile donatırlar. Böylelikle, hep beraber dolanmaya başlarlar.

Objektif varlıkları, bunların bilinmeyen ile eşdeğer tutulmaları ile geri bakışın yapısal kodlamaya yerleştirilemenin çözümsüzlüğünde yaratılacaktır.

4.3 "Egg-Gugg"

Egg-gugg'un birbirine benzer olması anlamların çağırımsal olması ile değil, sadece sessel bir sezgi ile kurulur. Bu ilişkinin, dikkatin dağılmasının kayırılmasını tetiklediği düşünülür: Temsil edilen şeyin sadece içerik olarak değil, sessel karakteri de önemli bulunur; müzikte bu güçlü şekilde hissedilir. Crystal Castles adlı müzik grubunun Vanished adlı şarkısında şarkı sözlerinin sözlüksel bir anlamları yoktur. Bu şekilde temsil ortamının yersiz-mekanının uyandırıldığı düşünülür. Bu iki ses, düşünülemeyen mekanda, tasarlanmadıkları şekilde birbirlerine çağırılırlar. Uşak projesinde, tasarlanmadıkları halde birbirlerine çağırılan durumlar göze çarpar. Bahsi geçen bu durum, 4 tane örnek ile ilişkilenecektir (Şekil 4.5).



Şekil 4.5 : YNYN:"egg-gugg" ve '1/Uşak Projesi'.

1. Hokusai'nin dalgalarındaki dalga damlacıkları, dalganın uçları - maketteki ışık-gölge oluşumu
2. Hokusai'nin kaplanının yürüyüşü - eğimli tırtıklı yüzey

3. Minyatür kolajı – maket gölgesi

4. Bir makine minyatürü – Eğimli tırtıklı endüstüriyel kıvrık yüzey kesitleri

Yukarıda sıralanan durumlarda, egg-gugg'un birbirini sessel çağırmasına benzer bir durum gözükür. Oluşan alışveriş ile, tasarımlarında olmayan anlatılar birbirlerine aktarılarlar, transpoze olurlar. Dalgaların heybeti, dalgalar arasında kalmış kayıktaki insanların anlatısı ile maketteki ışık-gölge oyununun anlatısı birbirlerine aktarılır. Kaplanın mimiği ile uşuşan bacakları ile yukarı doğru yürümesi, eğimli tırtıklı yüzeyin anlatısı birbirlerine aktarılır. Rollerin sahiplik düzeninin, bu alışveriş ile kaybolduğu hissedilir.

Rollerin alışverişine ait reklamların, şehre ait olaylar, spekülasyon yapan kartpostallar olarak düşünülmüştür (Şekil 4.6, Şekil 4.7). [68]



Şekil 4.6 : Reklamlar, kartpostallar.

[68] Bu proje, 5. Bölüm'de anlatılacak olan, x-marketi'ne eklenmiştir.



Şekil 4.7 : Bir reklamın ekranda belirmesi.

4.4 Resimin İçinde Taşınma

Hokusai'nin dalgalarında, dalgaların uçlarının resimin bütününe tekrarlanarak aktarılması ile Siyah Kalem'im çizimlerindeki ayakların, katlanmış kumaşların tekrar etmesindeki ifadein, '1/Uşak Projesi' için önemli olduğu hissedilir. Resimin içinde aktarılan bu resimlerde, resim içinde resimin, resim[resim]in, oluşması görülür. Resim içinde resimde, transpoze olmak ile canlandırılan iç mekanına girilemeyecek düşünülemeyen mekanlar, kutu içinde kutu, kap içinde kap arasında oluştuğu gibi *kimsenin kendine mal edemeyeceği boşluklar* olarak oluşur. Maskenin aynı zamanda bir yüz ifadesine de sahip olması gibi, bu iç içe girmek olarak ifade edilen durumun karmaşıklığı hatırlanmalıdır.

'1/Uşak Projesi'ne ait bir planda de resim içinde resimlerin oluşu görülür. Tekrar edenler, dikkatle incelenince, bunların, Hokusai ve Siyah Kalem'de olduğu gibi, kendi içinde yakalanan bir anlatının tekrarlanması ile ilişkili olduğu hissedilir: Resim[resim]'de, temsil[temsil]'de gerçekleşen kendine referans verme oluşur (Şekil 4.8).

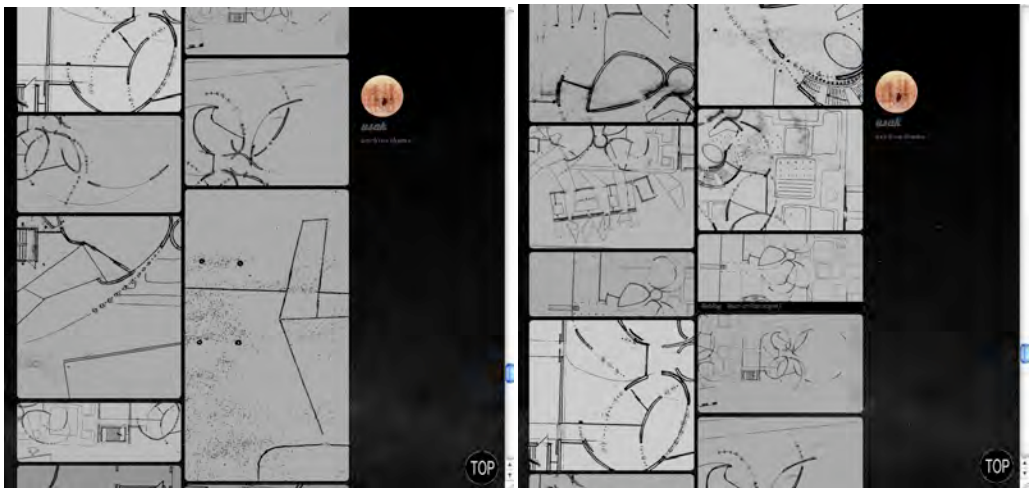


Şekil 4.8 : Resim içinde resim.

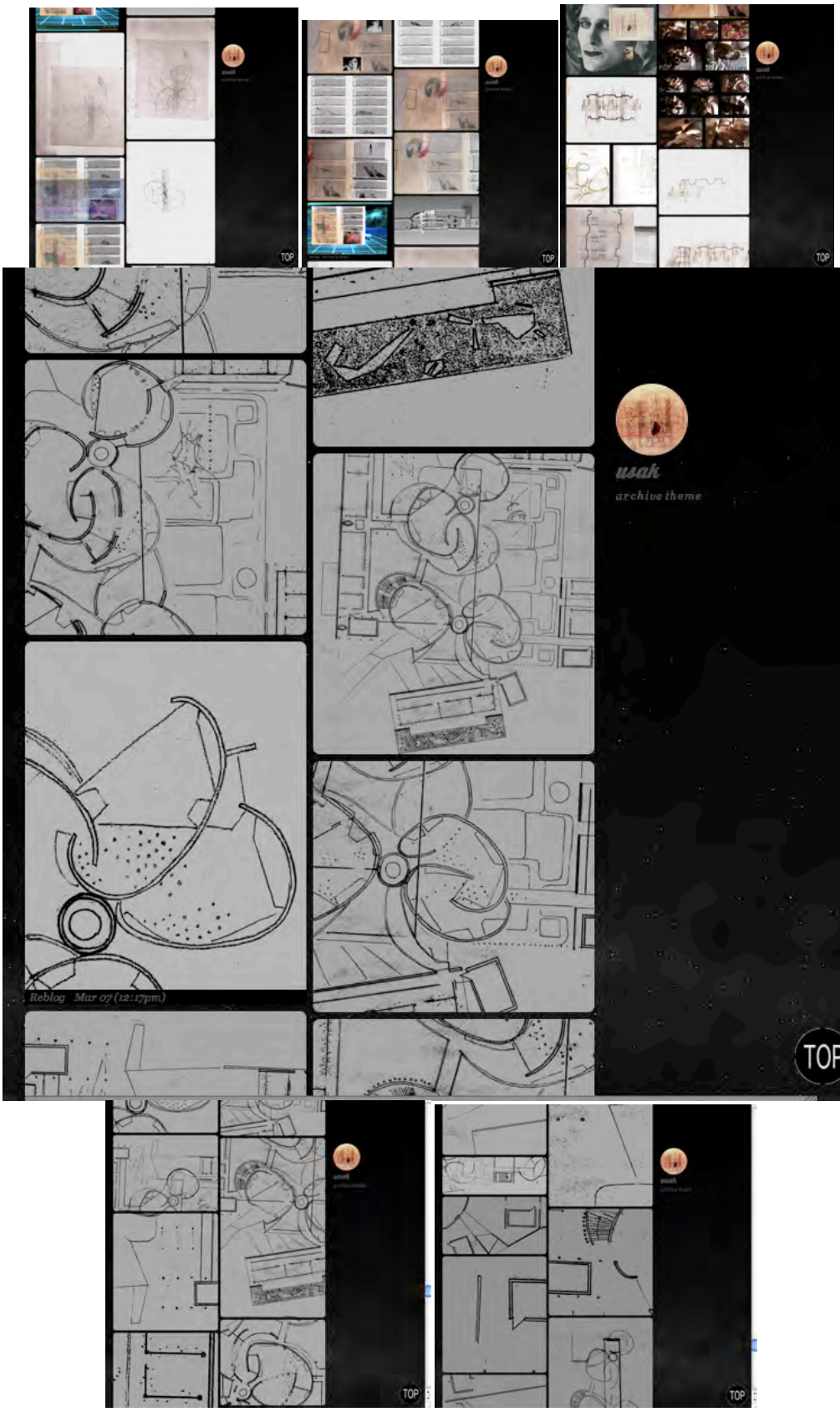
4.5 Süreç İçinde Aktarılma

Bu kısıma kadar, aktarılma, transpoze edilmenin oluş halleri incelenmiştir. Bu bölümde, yukarıdaki YNYN'da, temsil ortamının düşünülemeyen mekanlarında canlanan/mekanlarını canlandıran aktarılabilirlik, 'transpoze edilebilirlik' süreç içerisinde incelenmek istenmiştir.

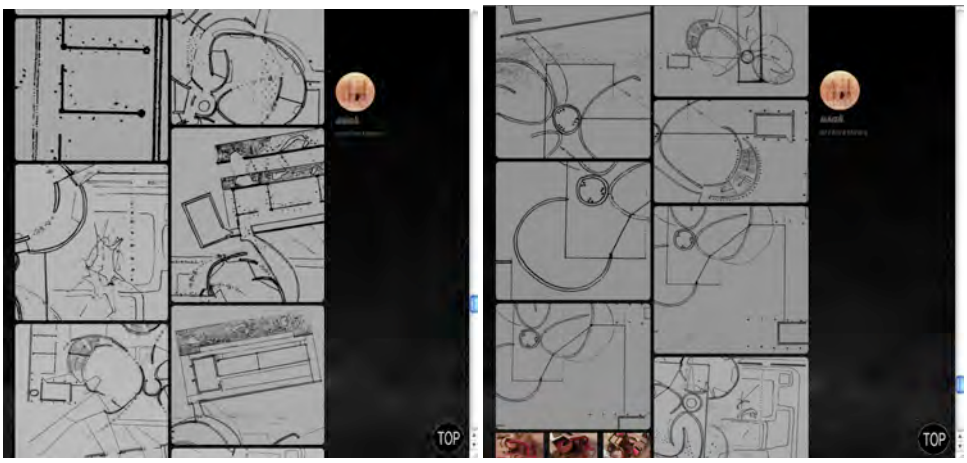
Oluşan planlar (Şekil 4.9), kendi içlerinde birbirlerinde dolanmaktadırlar. Bunlar, çeşitlenmeler olarak adlandırılamadıkları hissedilir; çünkü çeşitlendirilmesi yapılan ilksel bir çizim hissedilmemiştir. Bu planlar, bir montaj değildirler. İ nsan dışı varlıklar olarak, birbirlerinde dolanırlar. Birbirlerine karşılık verirler. Ancak, oynak bir sistem söz konusu değildir. Bu çelişkili karakter, bunların pozisyondan öte olmalarındandır.



Şekil 4.9 : 1/Uşak Projesi.



Şekil 4.9 (devam) : 1/Uşak Projesi



Şekil 4.9 (devam) : 1/Uşak Projesi.

Bu planların otruduğu arazi de, süreç boyunca, insan dışı bir karakter olarak, geri bakış yetisi ile donatılmıştır. Araziyi böyle bir yeti ile donatmak, arazinin de dolanabileceği anlamına gelmektedir; süreç boyunca özellikle, reklamlarda, ve ipuçlarının montajlarında arazi de, dolanmıştır. Bunlar zaman zaman beraber hareket etmişlerdir. Ş ekil 4.9'da gözüken planlar, arazinin, mimarinin, Uşak'ın koordinatlarında gezinmesidir. Artık Fenerbahçe bayrağının Tahtakale'de olması gibi, bir yer alış gerçekleşir.

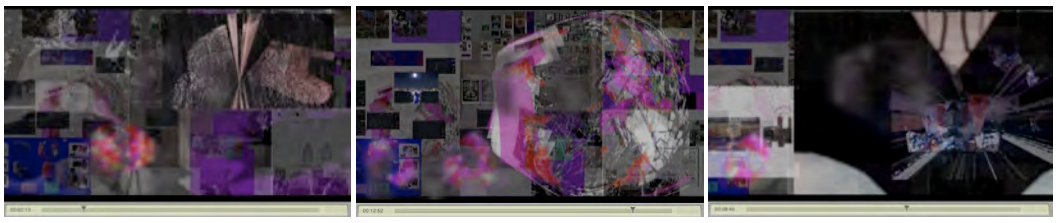
Bu süreç, yapısal üst kodlamadan uzaklaşan, objektif varlıkların yaratılmasını düşündürtür.

5. SON: X MARKETİ[69]

Bu tezde, temsil ortamının yersiz-mekanın kayırılmasının, belirlenmiş roller düzeni ve hiyerarşisini bozmak ve olası ilişkileri bağımsızca parıldatmak için önemli olduğu belirtilmiştir. Ancak, bu tezde paylaşılan bu düşün, sürekli karşılaşılan temsilin gerçekliği tartışmasına, tezin süreci içinde bahsedilmemiş bir düşün ile değinmek ister: Temsil ortamının, temsilin gerçekliğinin, kök içindeki negatif sayılar gibi objektif bir varlığa ihtiyacı olduğu hissedilir. Bu objektif varlığın verilmesi, x-marketi'nin kelimesel olarak çağırdığı, mimarlığın alışverişi düşüncesi, üzerinden denenecektir.

Bu market, kök içindeki negatif sayıların sayı doğrusuna yerleştirilememesinden dolayı düşsel ve anlamsız bulunma durumunu andıraran, tarih boyunca sürekli karşılaşılan temsil ortamının düşünülemeyen mekanının, profesyonel markete yerleştirilememe durumu ile ilgilidir. Önceki bölümlerde, temsil ortamının yersiz-mekanın kayırılması ile yapısal üst kodlamaya yerleştirilemeyen, çözümsüz durumların düş pragmatiği ile objektif varlıklar verilebildiği ortaya çıkmıştır.

Bu markette, projeler, düşünülemeyen mekanda aktarılabilirlik ile sürekli 1/1 ile 1/1 ölçekli başka bir yapı arasındaki gerilim ile yersiz-mekanları kayırılarak, gerçekleştirilirler. Bu marketteki reklamlar (Şekil 5.1), mankenlerin giyindiği kostümler gibidir: Reklamların, kostümler gibi bir karaktere sahip olmasından bahsedilir: Maskeler gibi bakış ile geri bakışın karşılaşmaları olurlar.

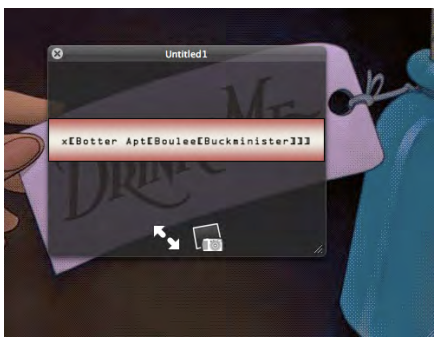


Şekil 5.1 : x-marketi – şehir reklamı'ndan kareler.

[69] Bu proje, İpek Avanoğlu ile birlikte, 2012 İstanbul Biennali akademik program tarafında açılan 'Kentsel Ekim' yarışması için hazırlanmıştır; ve eşdeğer ödül almıştır.

Reklamlar, imaj-ekran, maske gibi bakış ile geri bakışın karşılaşmalarıdır. Taşınabilen bir özellikten bahsedilir. Bu markette, aktarılanlar, temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanları ile geri bakış yetisi ile donatılan insan dışı varlıklardırlar ve onlar, birbirlerinde dolanırlar. X Marketi'ndeki bir proje, yer[yer], temsil[temsil], sahne[sahne] olarak bir aktarılma-transpoze olma sürecindedir: Temsil ortamının yersiz-mekanın kayırılmasının, temsil[temsil], yer[yer], olarak iç içe girme oluşturduğundan bahsedilmişti. Bu sebeple, aktarılma ile devinirler (Çizelge 5.1).

Çizelge 5.1 : x-marketi'nden bir örnek

Örnek1: birbirlerine aktarılma
temsil[temsil] x[yer[yer]] Boullee[Bauhaus] Boullee[Buckminister] x[Boullee[Buckminister]] x[Botter Apt[Boullee[Buckminister]]] 

Pozisyondan öte bir durumdadırlar. Bu markette, özellikle ‘x’ marketi’nde görülen bir projenin, Botter Apartmanı için provokasyonu görülmektedir (Şekil 5.2). X marketi’ndeki proje, zaten bir yerden bir yere aktarılma (yer[yer]) olarak bir süreçtedir, taşınırlar (Çizelge 5.2).



Şekil 5.2 : x-marketinde Botter Apartmanı’na aktarılma - ekran görüntüsü.

Bu ekranda (Şekil 5.2), Botter Apartmanı’ndaki süsler, arkeoloji müzesindeki eserlerden başka süsler ile gerçekleştirilen karşılaşmaları ile ‘yarısoyut’ (Hausmann, 2009) olarak kavranmaları ele alınmıştır: X marketi’ndeki bir reklamda, ejderha pençeleri, insan elleri, içinde uyunulan kabartmalar, yan yana gelmiştirler. Bu ekranda, King Kong gibi, bir hayvan kahraman beklenmektedir. Buradaki pençenin bu reklamdaki işi, ‘Selbstwehr’deki iş’ olmuştur. Öyle ise, reklamdaki pençe, bir ipucu ile alakalı olmalıdır. Bir şehir reklamına, ejderha pençeleri taşınmıştır.

X marketi’ndeki projede 0 kotu düşündürülür: 0 kotu cepheye katlanır; cephedeki süsler, kavranmaya bırakıldığı görülmüştür. Cepheden dolanım, autocad ekranından

bir aktarılma ile gerçekleşecektir. Otomatik açılan pencereler, internetteki marketler içinde ekransal bir oluş denemesi yapılmıştır.



Şekil 5.3 : Bir ekran.

Çizelge 5.2 : x-marketi'nden bir örnek

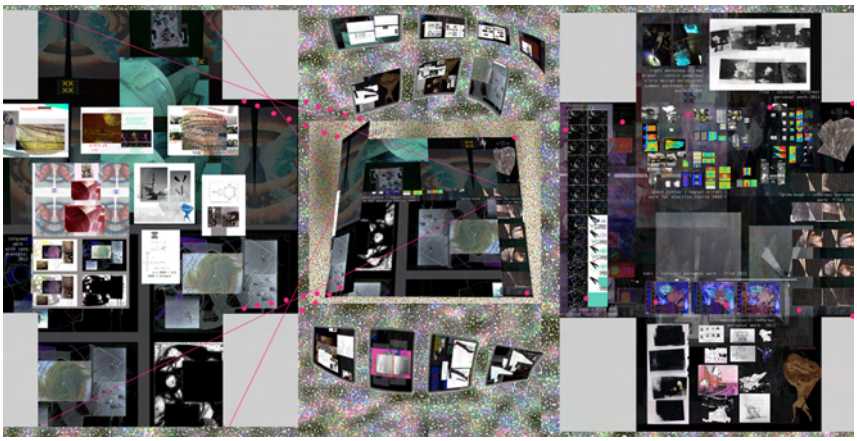
Örnek2: birbirlerine provoke edilme, aktarılma
google earth[Bauhaus]
dny[minyatür-ejderha]
dny[minyatür-ejderha[tschumi]]
dny[minyatür-ejderha[tschumi]cinler]
bauhaus bebekleri[dny[minyatür-ejderha[tschumi]cinler]]

Bu markete en baştan projeler eklenebilir ya da markette görülen bir proje, başka bir yere provoke edilebilir. Bu ekleme işi, bir 'masala karakter ekleyerek anlatmak'(Mollaahmetoğlu, 2012) olarak düşünülebilir; çünkü eklenenler gerçekten de geri bakış yetisine sahip bir varlık olacaktırlar. Taşınabilen, aktarılabilen bir özellikten bahsedilir. X-marketinde, projeler, transmisyon, karşılaşma yaratan bir alışveriş düşünü olarak ortaya çıkmıştır.

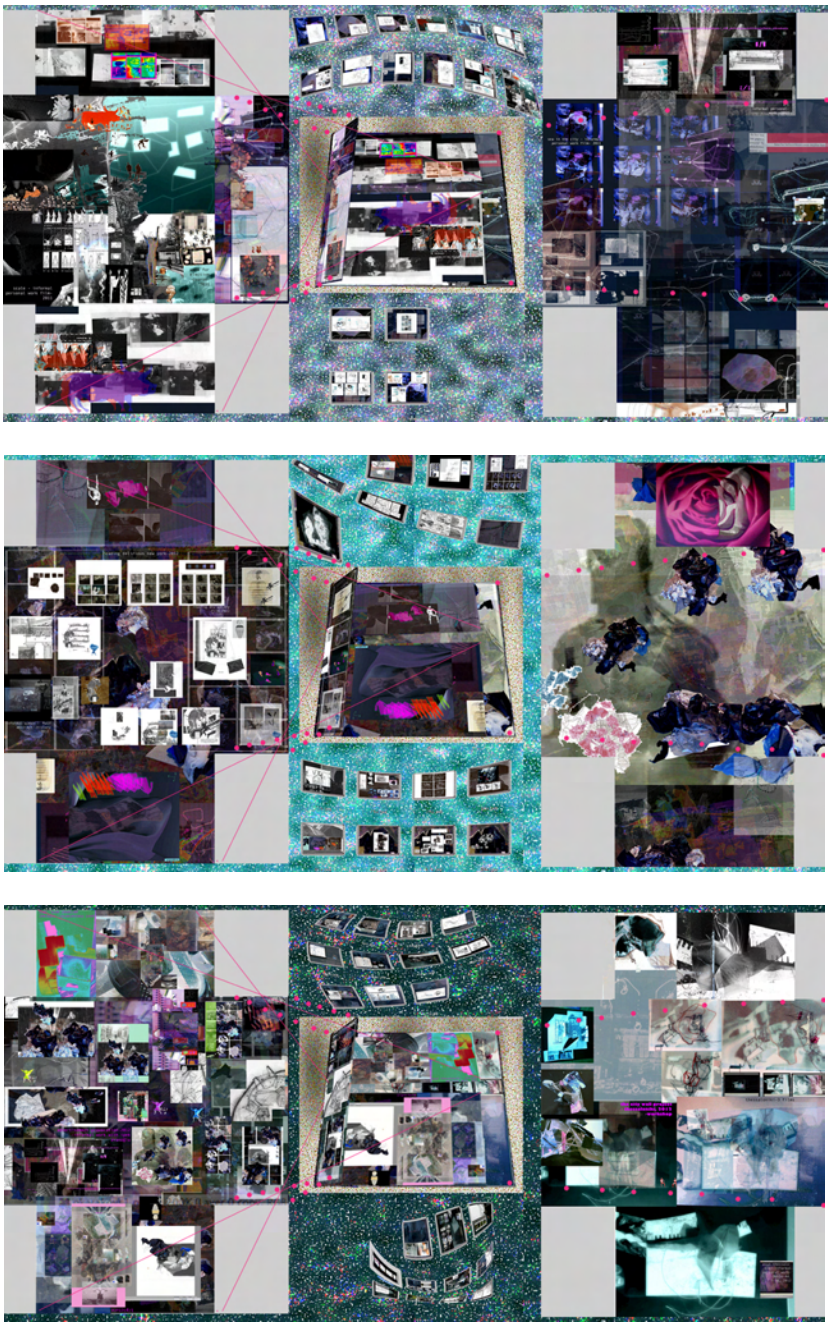
Bu market şu şekilde canlandırılabilir: Bir yer için yapılan albümler (Çizelge 5.3), bir müzik albümü gibi olur.

Bu şekilde, x-marketi, objektif bir varlık verilmiş temsil ortamının yersiz-mekanın bir mimarlık düşünü olarak yaratılmıştır.

Çizelge 5.3 : 'x marketi' albümleri.

albümler
 

Çizelge 5.3 (devam) : ‘x marketi’ albümleri.

albümler


Temsil ortamı olarak adlandırılan bütünün, 1/1 ölçekli başka bir yapının betimlemesi olması ile kendi oluştuğu maddesi arasındaki gerilimin araştırması üzerine olan bu tezde, temsil ortamlarının hepsinin zaten bu gerilime, kendiliklerine sahip olduğu ortamlar olduğu fark edilmiştir.

Temsil ortamlarının sahip oldukları bu gerilimin, kendilerinden başka hiçbir yere yerleştirilemeyen düşünülemeyen mekanları ile canlandırıldığı görülür. Bu düşünülemeyen mekanlarda, şeyleri düzenleyen dil-mekan işlemsel tablosu tarafından yan yana gelerek bir birliktelik oluşturulmasına izin verilmeyen şeylerin yan yana gelerek, yanal ilişkiler yarattığı görülür. Temsil ortamlarının gerilimi, bu gerilimi oluşturan kendi maddesinin ve 1/1 ölçekli başka bir yapının betimlemesi olma durumunun yan yana gelmesine izin veren düşünülemeyen mekanlarında ortaya çıkar. Temsil ortamları, bir şeyi anlatmaya yarayan araç değil, yanal ilişkilerin gerçekleştiği, düşünülemeyen mekanlar, yersiz-mekanlar olurlar.

Temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarının canlandırılması ile tasarımın da karşılık vermeye başladığı görülmüştür. Tasarımlar, karşılık verebilen varlıklara dönüşürler. Temsil ortamı, bakış ile geri bakışın karşılaştığı bir 'imaj-ekran' veya 'maske' olarak düşünülmüştür.

Temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanları, dil-mekan işlemsel tablosunun yan yana gelmesine izin vermediği şeyleri yan yana getirerek, rollerin hiyerarşik bir şekilde sahiplendirilmesini ortadan kaldırır, onları alışverişe sokar. Bu tezde bu alışverişin gerçekleştiği temsil ortamları olarak marketler oluşturulmuştur. Bu marketler, ekransal karaktere sahiptirler. Bu marketler, tasarımları geri bakabilme yetisi ile donatırlar. Bakış ile geri bakışın karşılaşması gerçekleşir.

Bu tezde, temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlar olarak yaşatılmasının, temsil ortamının sahip olduğu gerilime, objektif bir varlık vermek ile gerçekleşebileceği ortaya çıkar. Objektif bir varlık vermek, Guattari'nin bahsettiği düş pragmatiği ile ilişkili düşünülmüştür. Düş pragmatiği, bir karşılaşmanın, deneyimin yapısal bir üst kodlamaya çözümlenmek, anlamladırılmak için yerleştirilmeden, karşılaşmanın gerçekleştiği temsil ortamının kendi yersiz-mekanında ona objektif bir varlık verilmesidir.

Yanal ilişkilerin, odak çoğalması yarattığı görülmüştür. Bu odak çoğalması, aynı zamanda ekransal tablolar ile deneyimlenmiştir. Ekransal tabloların deneyimi, şekillerin, yazıların, dillendirdikleri, anlattıkları içerik ile birlikte, onlarla karşılaşılan, onların gerçekleştiği temsil ortamlarının somutlukları deneyimi olmuştur.

Eksikliğin, sınırları belli bir boşluğun doldurulmak üzere boş alanlar bırakmak olmadığı ortaya çıkmıştır. Eksiklik, formel bir sistemde de sadece informel bir sistemde var olduğu söylenen *dérive* in varolduğunu ortaya koyar. Bu sebeple, eksikliğin var oluşu, temsil ortamlarındaki *dérive* adı konan dikkat dağılması ile birlikte düşünülmüştür. Bu dikkat dağılması, odakların çoğalması ile; odakların çoğalması, yanal ilişkilerin kurulması ile, yanal ilişkilerin kurulması ipuçları ile gerçekleştirilmiştir. Bu ipuçları, yer değiştirerek, transpoze edilerek devinime sokulmuştur. Düşünülemeyen mekanlarında, aktarılabilirlik ile devinildiği ve bu şekilde, açık bütüne ulaşıldığı görülmüştür. Aktarılabilirlik, tasarımların geri bakış yetisi ile donatılması ile harekete geçer. 'x'sel skriptler' ve reklamların temsil ortamların düşünülemeyen mekanları ve açık bütün ile yakından ilişkili olduğu göze çarpmıştır.

Temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanları hem kendi maddeleri ile 1/1, hem de başka 1/1 bir yapının betimlemesi olması ile, ölçekleri bulanıklaşır. 1/x olurlar. Yapılan farklı ölçeklerdeki çizimlerin, maketlerin birbirleri ile montajları sırasında bu ölçek bulanıklaşması göze çarpar. Bu sebeple, bunların aktarıldıkları ortamlar ile isimlendirilererek düşünülmesi denenmiştir: 1/Blade Runner gibi. Bunlar sürekli aktarılabilirlikleri ile devindiklerinden dolayı 1/x olarak düşünülmesi istenmiştir.

Bu tezde, temsil ortamlarının düşünülemeyen mekanlarında aktarılabilirlik ile devinen bir mimarlık düşünü oluşmuştur. Bu mimarlık düşününün alışverişinin gerçekleştiği x-marketi adında bir mimarlık marketi tasarımı ortaya çıkmıştır. Bu markette, mimarlığa ait tüm süreçler, yapısal üst kodlama odaklı olmadan, sürecin sürekli bir ortamdan başka bir ortama ipucu olarak aktarılmanın performansı olurlar.

KAYNAKLAR

Aşçıoğlu, R. (2008). Önsöz. Galilei, *İki Büyük Dünya Sistemi Hakkında Diyalog.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları

Barthes, R. (2008). *Bir Deneme Bir Ders:Eiffel Kulesi ve Açılış Dersi* (çev. M. Rifat, S. Rifat). İstanbul: YKY

Benjamin, W. (2011). *Brecht'i Anlamak* (çev. H. Barışcan ve G. Işısağ). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal Yayın 1984)

Capra, F. (1997). *The Web of Life, A New Synthesis of Mind and Matter*. London: Flamingo . (Orjinal Yayın 1996)

Gogol (2004). *Ölü Canlar* (çev. C. Öner). İstanbul: Oda Yayınları.

Goldhoorn, B. (1988). The Spirit of Architecture:The Cooper Union in New York. Ferhan Yürekli Kişisel Arşivi

Guattari, F. (2012). *Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü* (çev. M. Erşan). İstanbul: MonoKL Yayınları

Foucault, M. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics,* Vol.16, No.1(s. 22-27), The Johns Hopkins University Press

Foucault, M. (1994). *The Order of Things: An Archeology of the Human Sciences*. , New York:Vintage Books

Foucault, M. (2011). *Bu Bir Pipo Değildir* (çev. S. Hilav). 8.baskı, İstanbul: YKY (Orjinal Yayın 1989)

Halikarnas Balıkçısı (2002). *Düşün Yazıları.* Azra Erhat (Edt.)*,* 5.baskı, İstanbul: Bilgi Yayınevi.

Hausmann, R. (2009). Dada empört sich, regt sich und stirbt in Berlin. K. Riha ve H. Bergius (Edt.), *Dada Berlin* içinde (s. 3-12). Ditzingen: Reclam

Hays, M. (2010). *Architecture's Desire: Reading the Late Avant-garde*, Cambridge, MA:the MIT Press

Hejduk, J. (1996). *Başlıksız*. Bart Goldhoorn (Edt.), *Schools of Architecture* içinde (s. 3-12). Rotterdam: Nai Publishers

Hofstadter, D. (2000). *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*. London: Penguin Books. (Orjinal Yayın 1979)

Koolhaas, R. (1994) *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*, Rotterdam: 010 Publishers

Kuyaş, N. (1991). Önsöz:Çevirmenin Sunuşu. T. Kuhn, *Bilimsel Devrimlerin Yapısı.* 3.baskı, İstanbul: Alan Yayıncılık. (Orjinal Yayın1982)

Nadaud, S. (2012). Önsöz: Sunuş. Guattari, F., *Franz Kafka'nın Altmış Beş Düşü.* (çev. M. Erşen). İstanbul: MonoKL Yayınları. (Orjinal Yayın 2011)

Mollaahmetoğlu, İ . (2012). *20. Yüzyıl Mimarlık Birikiminin Denemeler Tarihi Olarak Yeniden Değerlendirilmesi*, (doktora tezi), İTU, İstanbul.

Platon (1999). *Devlet* (çev. S. Eyüboğlu, M.A. Cimcoz). İ stanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları

Portzamaparc, C., Sollers, P. (2010). *Görmek ve Yazmak* (çev. C. İleri). İstanbul: YKY. (Orijinal Yayın 2003)

Rossi, A. (2006). *Şehrin Mimarisi*. (çev. N. Gürbilek) Istanbul: Kanat Kitap. (Orjinal Yayın 1982)

Yardımlı, A. (2009). Önsöz:Görelilik Kuramı:Felsefesiz Bilim. Einstein, *Özel ve Genel Görelilik Kuramı.* İstanbul: İdea Yayınevi

Zizek, S. (2011). Mimari Paralaks (çev. E. Ünal). *Ahir Zamanlarda Yaşarken* içinde (s. 303-343). İstanbul: Metis Yayınları

*"***script."** *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. 6. Baskı. Oxford:Oxford University Press, 2000

Debord, G., Fillon, J. (1954). *Summary 1954.* Alındığı Tarih: 30.04.2013. Adres: http://www.notbored.org/1954.html

Kisters, S. (2012). *Interviewing Francis Bacon 2012.* Alındığı Tarih: 30.04.2013. Adres: http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2012-3/kisters-sandra-7/PDF/kisters.pdf

Sylvester, D. (2007). *One Continuous accident mounting on top of another, edited extract from interviews with Francis Bacon by David Sylvester in 1963, 1966, 1979* Alındığı Tarih: 30.04.2013. Adres: http://www.guardian.co.uk/theguardian/2007/sep/13/greatinterviews

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad:	Emine Bahar Avanoğlu
Doğum Yeri ve Tarihi:	İstanbul/11 Mayıs 1988
E-Posta:	bahar.avanoglu@gmail.com
Lisans:	İstanbul Teknik Üniversitesi