

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**İMGE MİMARLIKLARI
YA DA
VİDEO ORTAMINDA İMGE VE ARALIK NOSYONU**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hatice ERSOY AÇIKEL

Mimarlık Anabilim Dalı

Bina Bilgisi Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Tolga SAYIN

OCAK 2023

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**İMGE MİMARLIKLARI
YA DA
VİDEO ORTAMINDA İMGE VE ARALIK NOSYONU**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hatice ERSOY AÇIKEL

Mimarlık Anabilim Dalı

Bina Bilgisi Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Tolga SAYIN

OCAK 2023



Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kılavuzuna uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel etik kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- ücret karşılığı başka kişilere yazdırmadığımı (dikte etme dışında), uygulamalarımı yaptırmadığımı,
- ve bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

Hatice ERSOY AÇIKEL





Sevdiklerime,



ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimim süresince sağladığı özgür ortam ve sohbet niteliğindeki zihin açıcı görüşmelerimizde gösterdiği ilgi ve emekleri için danışmanım Doç. Dr. Tolga Sayın'a; bu uzun süreç boyunca sevgilerini benden esirgemeyerek her an yanımda olan, benimle birlikte düşünen ve yol gösteren eşim Veysel'e; bana koşulsuz güvenen ve destekleyen aileme; hayatıma renk katan arkadaşlarıma; yaşama ve mimarlığa bakışlarıyla beni derinden etkileyen sevgili hocalarım Prof. Dr. Nurbin Paker Kahvecioğlu ve Prof. Dr. Hüseyin Kahvecioğlu'na sonsuz teşekkürlerimle.

Hatice ERSOY AÇIKEL

İÇİNDEKİLER

Sayfa

İÇİNDEKİLER	xi
ŞEKİL LİSTESİ	xiii
ÖZET	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
2. İMGE NOSYONU	5
2.1 Bergson'da İmge Üretimi Kuramı	10
2.1.1 Hareket-imge.....	12
2.1.2 Canlı imge (beden imgesi)	13
2.1.3 Aralık	15
2.2 Video: Gerçek Zaman	19
3. DZİGA VERTOV: GERÇEK İMGE	25
3.1 Aralıklar Kuramı	26
3.2 Vertov'da Montaj	28
4. DÜŞÜNEN İMALAT OLARAK MİMARLIKLAR VE ARALIKLAR MONTAJI	33
4.1 İşlevselcilik ve Pasif Kullanıcı	46
4.2 Esneklik ve Reaktif Kullanıcı	51
4.3 Aralıklar Montajı ve Yaratıcı Kullanıcı	55
4.3.1 Mekansal aralıklar	60
4.3.2 Duyusal aralıklar	64
4.3.3 Anlamsal aralıklar	66
5. SONUÇ YERİNE	69
KAYNAKÇA	77



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2.1 Düşüncenin imgesi diyagramı: belirlenimsizlik merkezi.....	14
Şekil 2.2 Düşüncenin imgesi diyagramı: süre.....	15
Şekil 2.3 Düşüncenin imgesi diyagramı: aralık.....	18
Şekil 2.4 Düşüncenin imgesi diyagramı.....	22
Şekil 3.1 Düşüncenin imgesi diyagramı: Vertovcu aralık.....	31
Şekil 4.1 Mimarlıklar ve kullanıcı kategorileri diyagramı	43
Şekil 4.2 İmge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı.....	44
Şekil 4.3 İmge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı.....	45
Şekil 5.1 Zaman-mekan bloğunda imge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı: video sekans 1.....	74
Şekil 5.2 Zaman-mekan bloğunda imge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı: video sekans 2.....	75



İMGE MİMARLIKLARI YA DA VİDEO ORTAMINDA İMGE VE ARALIK NOSYONU

ÖZET

Bu çalışma, imge (*image*) ve aralık (*interval*) nosyonlarının video ortamındaki yansımaları ve oluşan yeni özne-nesne ilişkilerinin araştırılması; disiplinler arası kavramsal bir okuma ile mimarlık alanına taşınan imge ve aralık (*interval*) nosyonları çerçevesinde düşünen imalat olarak imge mimarlıklarının gerçekleşme koşullarının aranmasını amaçlamaktadır.

Felsefe tarihi boyunca imgenin gerçeklikle ilişkisi benzeşim üzerinden kurulmuş, imge dış dünyada var olan şeyin zihindeki bir kopyası olarak anlaşılmıştır. Henri Bergson (1859-1941) ise imgeyi yalnızca görüntü düzlemiyle sınırlandırmamış, maddenin var oluşuyla bir ve aynı anlamda ele alarak onu “bütüncül bir varlıksal taban” olarak kurgulamıştır. Bergson, imgelerin birbiri üzerinde sonsuz ve merkezlessiz, kaotik bir biçimde etki ve tepkide buldukları, akışkan ve devinimsel bir hareket-imgeler evreni tariflemiştir. Bergson’un düşüncesinde özne, yani canlı imge (beden imgesi), sonsuz ve merkezlessiz imge akışları evreninde geçici merkezler olarak beliren bilinç halleridir. Maddi dünyanın bir parçası olarak canlı imgenin etkilere karşı tepkisini bir seçme mekanizmasını devreye sokarak geciktirmesi ile oluşan zamansal aralık (*interval*), virtüel olanın edimselleştiği (*actualization*) an ve özne konumlarının inşa edildiği yerdir; “mekan”dır.

Video teknolojileri, imgeler evreninin bir parçası olan “canlı imge” ile aynı prensipte çalışmakta, sınırsız imge akışlarına belirsizlik ve seçme zamanını dahil ederek bir aralık (*interval*) meydana getirmektedirler. Bu aralık (*interval*) sayesinde artık “gösteren ve göstermeyen akışlar” arasındaki ilişki makinesel bir şekilde örgütlenebilir hale gelmekte, akışlar halindeki imgeler kristal-imge olarak geleceğe taşınmaktadır. Video teknolojilerinin bu saklı tutma işlemi canlı imgenin eyleme gücünü ve kapasitesini artırmakta, kristal-imgeleri, zamanın imgesini, tekrar tekrar şimdiye taşıyarak öznenin bakışına sunmaktadır. Video kayıt teknolojileri sayesinde canlı imgenin virtüel-edimsel (*actual*) devresine olduğu haliyle dahil olan kendinde imge, her defasında yeniden yaratılmakta ve bununla birlikte yeni özne konumları inşa edilmektedir.

Dziga Vertov, 20. yüzyılın başlarında sinema aracılığıyla günümüzün videografik imgelerini elde etmiştir. Vertov sinemasının merkezinde yer alan “aralıklar kuramı” (*theory of intervals*) ve “montaj” fikri, sinemanın hareketlerle değil, iki hareket arasındaki ilişkiyle kurulduğu düşüncesinde temellenmektedir. Vertov’a göre aralık (*interval*), birbirinden uzak ve bağlantısız görünen iki şeyin; hareketin, imgenin, düşüncenin arasındaki yakınlık derecesinin ölçütüdür. Vertovcu montaj ise uzamsal ve zamansal uzaklıkların fethedilmesi, birbiriyle ilişkisiz parçaların şiirsel bir yöntemle birbirine dikilmesi yoluyla anlam üretilmesidir. Montaj yoluyla algı öznenin elinden alınarak şeylere taşınmış, dolayısıyla algılanmak maddenin pasif bir özelliği olmaktan

çıkıştır. Bu sayede film bir “düşünen imalat” halini almakta, her izleyen özne tarafından aralıklarda yeniden inşa edilmektedir. Bergsoncu canlı imge, yaratıcı bir etkinlikle filmin üretimine dahil olmakta, montaj yoluyla dışsal ve makinesel bir ortamda yaratılan aralıklarda (*interval*) içsel zamanını, öngörülemez virtüel potansiyelleri edimselleştirme (*actualization*) imkanına, kuvvetine sahip olmaktadır; bu sayede yeni özne konumlarını, “var olmak”lık ve “vücut bulmak”lıkları başka bir deyişle “mekan”ı inşa etmektedir.

Akışlar halindeki imgeler evreninin bir parçası olarak öznenin her türlü etkinliği, “verili olanla üretici, yaratıcı bir ilişki içine girdiği imalattır” ve bu düşünen imalatla birlikte özne çevresini biçimlendirirken kendisini de tekrar tekrar kurmaktadır. “Düşünen imalat olarak mimarlıklar”, mimar ve kullanıcı öznenin mimarlık nesnesi üzerindeki otoriteyi paylaştığı, kullanıcı öznenin yaratıcı bir etkinlikle ve tüm niteliksel farklılıklarıyla birlikte mimarlık üretimine katıldığı taktirde gerçekleşme potansiyeline sahip olabilmektedir. Özne kendisini her an ikiye yarılan zamansal aralıkta (*interval*), virtüel-edimsel (*actual*) devresinin eşzamanlılığında kurarken, her türden yaratım da aynı yerde, aralıkta (*interval*) gerçekleşmektedir. Tam da bu sayede, kullanıcı öznenin virtüel-edimsel (*actual*) devresi üretim süreçlerine dahil olduğunda, önceden tahmin edilemez olanaklar mekâna dâhil edilmekte ve bu sayede her tekil deneyim ve üretim eşsiz ve yeni olmaktadır. Bu türden bir düşünce, temsil rejimlerinin statik alanını reddetmekte, gerçek olanın sürekli üretiminin hareketli bir zemini ilkesine dayanmaktadır. Bu sayede öngörülemez kaotik imge akışları evreni düşünen imalatın beklenmedik farklılıklar üretmesiyle sürekli başka oluşlara açıktır. Tüm bunlarla birlikte aşkınsal ve bütünleştirici imge rejimlerinin yerini çokluğun içkin hareketi, zaman-imge almaktadır.

Tez çalışmasında ilk olarak, Antik Yunan’dan günümüze imge nosyonunun ne’liği tartışılmış, sonrasında, Henri Bergson’un imge nosyonuna yepyeni bir bakış getirdiği imge üretimi kuramı; hareket-imge, canlı imge ve aralık (*interval*) kavramları üzerinden serimlenmiş ve video ortamındaki yansımaları araştırılmıştır. Devam eden bölümde, Bergson’un “aralık” (*interval*) kavramı ile Dziga Vertov’un “aralıklar kuramı” (*theory of intervals*) ve “montaj” tekniği birbirine dikilmiştir. Son bölüme gelindiğinde imge ve aralık (*interval*) nosyonları mimarlık alanına taşınmış, imge mimarlıklarının düşünen imalat olabilme koşulları Jonathan Hill’in “*Actions of Architecture: Architects and Creative Users*” (Mimarlığın Aksiyonları: Mimarlar ve Yaratıcı Kullanıcılar) (2003) adlı eserinden yararlanılarak araştırılmıştır. Bu süreçte, 20. yüzyıl mimarlığında mimarlıklar ve kullanıcı ilişkileri irdelenmiş, mimar ve kullanıcının mimarlık nesnesi üzerindeki otoriteyi paylaştığı bir durum olarak yaratıcı kullanıcının izi sürülmüştür. Mimarlıklar ve kullanıcı ilişkileri, Hill’in yaptığı sınıflandırma baz alınarak; işlevselcilik ve pasif kullanıcı, esneklik ve reaktif kullanıcı, aralıklar montajı ve yaratıcı kullanıcı olmak üzere üç kategoride incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: İmge, aralık, hareket-imge, canlı imge, zaman-imge, video, Dziga Vertov, montaj, zaman-mekan, düşünen imalat

ARCHITECTURES OF IMAGE OR NOTION OF IMAGE AND INTERVAL IN VIDEO MEDIUM

SUMMARY

This study aims to investigate the reflections of the notions of image and interval in the video environment and the new subject-object relations that are formed, and to search for the conditions for the realization of image architectures as a thinking production within the framework of the notions of image and interval, which are carried to the field of architecture with an interdisciplinary conceptual reading.

Throughout the history of philosophy, the relationship of the image with reality has been established through analogy, and the image has been understood as a mental copy of what exists in the external world. However, Henri Bergson (1859-1941) did not limit the image to the representation of things (view), but rather conceived of it as a “holistic ontological foundation” in the same sense as the existence of matter. Bergson described images as having an infinite and decentralized, chaotic effect and response on each other, a fluid and dynamic movement-image universe. As a part of the material world, the temporal “interval” that occurs when the living image delays its reaction to the effects by activating a selection mechanism is the moment where the virtual becomes actual and the place where the subject positions are constructed, is “space”.

On the other hand, video technologies, on the other hand, work on the same principle as “living image”, which is a part of the universe of images, and they create an “interval” by adding uncertainty and selection time to unlimited image flows. Thanks to this interval, the relationship between signifying flows (images) and asignifying flows (waves) can now be organized mechanically, and the flowing images are carried into the future as crystal-images. This retention process of video technologies increases the power and capacity of the living image to act, and presents the crystal-images, the image of time, to the subject's view by repeatedly bringing them to the present. Thanks to video recording technologies, the image-in-itself included in the virtual-actual circuit of the living image is re-created each time and, along with this, new subject positions are constructed.

Dziga Vertov obtained the contemporary videographic images, the time-image, through cinema at the beginning of the 20th century. The idea of the “theory of intervals” and “montage” at the center of Vertov's cinema is based on the idea that cinema is built on the relationship between two movements rather than the movements themselves. According to Vertov, the interval is the measure of the proximity between two seemingly distant and unrelated things; the relationship between movement, image, or thought. Montage of Interval is the production of meaning by conquering spatial and temporal distances and fitting unrelated parts together poetically. With his montage technique, perception is taken from the subject and transferred to things, so that perception is no longer a passive property of matter. As a result, the film becomes a “thinking production”, reassembled in intervals by each observer subject. The Bergsonian living image participates in the production of the film with creative activity

and has the ability to actualize the internal time, and unpredictable virtual potentials in the intervals created in an external and mechanical environment; thereby constructing new subject positions, “existences” and “embodiments” or “spaces”.

As part of the universe of flowing images, any activity of the subject is production in which it enters into a productive, creative relationship with the given, and with this thinking production, the subject shapes its environment while constantly reconstructing itself. Architectures as thinking production, have the potential to realize a shared authority of the architect and user subjects on the architectural object, and the user subject can participate in the production of architecture with creative activity and all its qualitative differences. While the subject constantly reconstructs itself in the simultaneous virtual-actual circuit of the interval that divides it in half at every moment, creation of any kind also takes place in the same place, “in the interval”. It is precisely for this reason that when the user subject is included in the virtual-actual circuit of production processes, unforeseen possibilities are incorporated into the space, making every individual experience and production unique and new. This kind of thought rejects the static field of representation regimes and is based on the principle of the dynamic substrate of the constant production of the real. As a result, the unpredictable chaotic image flow universe is constantly open to other formations through the unexpected differences produced by thinking production. At the same time, the immanent movement of multiplicity, the time-image, takes the place of the transcendental and integrative image regimes.

In this thesis, the nature of the notion of image is first discussed from ancient Greece to the present day, and then Henri Bergson's theory of image production, which brings a completely new perspective to the notion of image, is outlined through the concepts of movement-image, living image, and interval. The reflections of this in the video environment are investigated. In the following section, Bergson's concept of interval is correlated with Dziga Vertov's theory of intervals and montage technique. In the last section, the notions of image and interval are transferred to the field of architecture, and the conditions for architectures of image to be a thinking production are researched by using Jonathan Hill's book “Actions of Architecture: Architects and Creative Users” (2003). In this process, the relationships between architectures and the users in 20th-century architecture have been examined, and a creative user has been sought as a situation in which the architect and user share authority over the architectural object. The relationship between architectures and users is examined in three categories, based on Hill's classification: “functionalism and passive user”, “flexibility and reactive user”, and “montage of intervals and creative user”.

Key Words: Image, interval, movement-image, living image, time-image, video, Dziga Vertov, montage, space-time, thinking production

1. GİRİŞ

Bu çalışma imge (*image*) ve aralık (*interval*) nosyonlarının video ortamındaki yansımaları ve öngördüğü yeni özne-nesne ilişkilerinin araştırılması; disiplinler arası kavramsal bir okuma ile mimarlık alanına taşınan imge ve aralık nosyonları çerçevesinde düşünen imalat olarak imge mimarlıklarının gerçekleşme koşullarının aranmasını amaçlamaktadır.

Giriş bölümünde tezin temel kavramı olan imge nosyonunun ne'liği tartışılmış, Antik Yunan'dan 19. yüzyıla dek geçen süreçte imgeler üzerine yapılan soruşturmanın kırılma anları tarihsel izleklerden geçilerek aranmış ve serimlenmiştir. Felsefe tarihi boyunca imgenin gerçeklikle ilişkisi benzeşim üzerinden kurulmuş, imge dış dünyada var olan şeyin zihindeki bir kopyası olarak anlaşılmıştır. Henri Bergson (1859-1941) ise imgeyi yalnızca görüntü düzlemiyle sınırlandırmamış, maddenin var oluşuyla bir ve aynı anlamda ele alarak onu “bütüncül bir varlıksal taban” olarak kurgulamıştır (Deleuze, 2014, s. 9, 1 no'lu çevirenin dipnotu).

Devam eden bölümde Henri Bergson'un ontolojik bir yaklaşımla imgeyi madde ve hareket ile aynı düzlemde ele aldığı imge üretimi kuramı irdelenmiştir. Alt başlıklar olarak yer alan hareket-imge, canlı-imge ve aralık (*interval*) bir sonraki bölümün kavram setini oluşturmaktadır. İmgelerin birbiri üzerindeki sonsuz ve merkezsiz etki ve tepkileri olarak hareket-imge, akışkan ve devinimsel olan maddeyi ifade etmektedir. Canlı imge (beden imgesi) bu sonsuz ve merkezsiz, kaotik imge akışları evreninde geçici merkezler olarak beliren bilinç halleridir. Maddi dünyanın bir parçası olarak canlı imgenin etkilere karşı tepkisini bir seçme mekanizmasını devreye sokarak geciktirmesi ile oluşan zamansal aralık (*interval*), virtüel olanın edimselleştiği (*actualization*) “an” ve özne konumlarının inşa edildiği yerdir, “mekan”dır.

Öznelliğin üretim süreçlerinin kalbinde yer alan video teknolojileri canlı imge ile aynı prensipte çalışmakta, akışların akıp gidişine belirsizlik ve seçim zamanını dahil ederek bir

aralık (*interval*) meydana getirmektedirler (Lazzarato, 2017, s. 25-57). Zaman-imgeye dalmış bir “beden” olarak video kamera akışlar halindeki kendinde imgeleri, doğanın içsel ve bölünemez zamanına erişerek, olduğu haliyle kaydetmekte ve kristal-imge olarak geleceğe saklamaktadır. Video teknolojilerinin bu saklı tutma işlemi kristal-imageleri tekrar tekrar “şimdi”ye taşıyarak öznenin bakışına sunmaktadır.

Bir sonraki bölümde metnin içerisinde sürekli dolaşım halinde olan aralık (*interval*) nosyonu, Sovyet film yapımcısı Dziga Vertov'un (1896-1954) “aralıklar kuramı” (*theory of intervals*) çerçevesinde araştırılmıştır. Vertov’da aralık ilişkisiz gibi görünen iki şey, imge, düşünce arasındaki yakınlık derecesinin ölçütüdür. Gerçek imgenin peşinde olan Vertov makine ile insan gözünü birleştiren “Sine-göz” (*Kino-glaz*) akımını kurmuş, yaşamı dolaysız bir biçimde görmemizi sağlamıştır. İmge-maddeyi olduğu haliyle kaydeden film, aralıklarda, yani imgeler arası alanda kurulmakta, bu sayede film her seyredenle birlikte yeniden üretilme imkanına sahip olmaktadır. Sinematografik tekniklerle günümüzün videografik imgelerini elde eden Vertov, montaj tekniği ile akışlar halindeki doğanın her yeri ve her anını, bilincin ötesinde, şiirsel bir dille birbirine bağlamayı başarabilmiştir. Dolayısıyla böylesi bir söylemde her şey her şeyle az ya da çok ilişkilidir. Burada önemli olan şey ise imgeler değil, imgeler arasındaki ilişkisellikler ve bağlantının kümesidir. Vertov bu sayede mümkün tüm tasavvurların toplamını, “düşünen imalat” olarak filmi kurgulamıştır.

Kavramlar arası ilişkiselliklerin çözüldüğü “düşünen imalat olarak mimarlık ve aralıklar montajı” isimli dördüncü bölümde, felsefe ve medya disiplinlerinden alınan metodoloji ve enstrümanlar mimarlık alanına uygulanmıştır. Akışın bir parçası olarak içkinlik düzlemi içerisinde konumlanan özne yaratıcı bir etkinlikte mekanı ve kendisini her an ikiye yarılan zamansal aralıkta, virtüel-edimsel (*actual*) devresinde tekrar tekrar kurmaktadır. “Düşünen imalat olarak mimarlıklar” mimarın mekan üzerindeki tasarım iktidarını yaratıcı kullanıcı ile paylaştığı demokratik bir üretim anlayışıyla mümkün olabilmektedir. Kullanıcı öznenin virtüel-edimsel (*actual*) devresi üretim süreçlerine dahil olduğunda, mekan, önceden tahmin edilemez sonsuz olanaklar dahilinde, her tekil üretim ve deneyimle yeniden inşa edilmektedir. Mimarlık nesnesinin her kullanıcı ile yeniden üretilme olanaklılığı Henri Berson'un imge üretimi kuramı perspektifinden tartışılmış, Vertov'un “aralıklar kuramı” (*theory of intervals*), Jonathan Hill'in “aralıklar montajı”

(*montage of gaps*) ile dikilmiştir. Bu süreçte Jonathan Hill'in "*Actions of Architecture: Architects and Creative Users*" (Mimarlığın Aksiyonları: Mimarlar ve Yaratıcı Kullanıcılar) (2003) adlı eserinden yararlanılarak, 20. yüzyıl mimarlığında, mimarlıklar ve kullanıcı ilişkileri irdelenmiş, mimar ve kullanıcının mimarlık nesnesi üzerindeki otoriteyi paylaştığı bir durum olarak yaratıcı kullanıcının izi sürülmüştür. Mimarlıklar ve kullanıcı ilişkileri Hill'in yaptığı sınıflandırma baz alınarak; işlevselcilik ve pasif kullanıcı, esneklik ve reaktif kullanıcı, aralıklar montajı ve yaratıcı kullanıcı olmak üzere üç kategoride incelenmiştir.

"Yaratıcı kullanıcı ve aralıklar montajı"nın ele alındığı son bölümde her kullanıcı tarafından yeniden okunmaya açık bir mimarlığın üretilme koşulları; mekânsal, duyuşsal ve anlamsal olmak üzere üç kategoride tartışılmıştır. Mimarın tasarımda mutlaklık ve hareketsizliğe karşı yarattığı aralıklar, belirsizlik ve tamamlanmamışlık yaratarak kullanıcıyı aktif katılıma teşvik etmekte ve hayal gücünü tetiklemektedir. Bu sayede her kullanıcı, yaratıcı bir etkinlikle düşünen imalatı her defasında yeniden üretecek, kullanıcılar, mekan ve mimar arasında çok yönlü etkileşimler kurulacaktır.

Tez çalışması boyunca araştırılan kavramlar sezgisel, performatif diyagramlar yoluyla aktarılmıştır. Bu sayede satır "aralık"larında çoğalan anlamın, okuyucunun zihninde tekrar diyagramlaşması¹ imkanı sunulmuştur. Ulus Baker'in dediği gibi, "Anlamak her zaman ufku ötesindedir". Anlamlandırmaların ve belki de ilişkisiz söylemler arasında kurduğum yakınlıklarla, asla ulaşılmayan ufka doğru bir yol inşa etmek dileğiyle.

¹ Diyagram kelimesi Latince ve Yunancada "*diagramma*" kökünden türemiştir. "*Dia*" ön eki, sayesinde, aracılığıyla gibi anlamlara, "*gramma*" ise yazılı bir şeyin çizgilerle işaretlenmiş ya da geometrik bir figüre dönüştürülmüş hali anlamına gelmektedir (Vidler, 1999). Deluzien anlamda diyagram kavramı, gerek bir düşünme biçimi/yöntemi, gerekse görsel bir iletişim/temsil aracı olarak insan zihninde gerçekleşen tüm etkinlikleri kapsayan, özne farkında olsun ya da olmasın yaşama içkin soyut bir mekanizmadır. Türkçe sözlüklerde "çizge, plan, şema, grafik, resim, şekil" olarak karşımıza çıkan diyagram kelimesi, kavramın soyut varlığından ziyade, maddesel bir ortamda oluşturulan temsiline işaret etmektedir (Ceylan, 2010).



2. İMGE NOSYONU

Bu bölümünde felsefe tarihi boyunca gerçeklikle ilişkisi benzeşim üzerinden kurulan ve dış dünyada var olan şeyin zihindeki bir kopyası olarak anlaşılan “imge” nosyonunun ne’liği tartışılmış, Antik Yunan’dan 19. yüzyıla dek geçen süreçte imgeler üzerine yapılan soruşturmaların kırılma anları aranmıştır.

İmge, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde “zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, hayal, hülya” ya da “genel görünüş, izlenim, imaj” olarak tanımlanmıştır. Kevin Robins’in “İmaj” adlı eserinde çevirmen Nurçay Türkoğlu tarafından düşülen dipnotta; “imaj: görüş, görüntü, resim, fikir, kavram, imge. Bir kişi veya nesnenin görüntüsel, resimsel benzeridir; zihinsel, sözel, algısal, optik, grafik imajlardan söz ederiz” şeklinde açıklanmıştır (Robins, 2013, s. 22). “Image” kelimesinin dilimize “imaj” ve “imge” olmak üzere iki farklı şekilde tercüme edildiği görülmüştür. Yararlanılan kaynaklarda çoğunlukla “imge” olarak karşımıza çıksa da Ulus Baker eserlerinde “imaj” kelimesini kullanmayı tercih etmiştir. Kaynaklardan doğrudan alıntılanan bölümlerde metnin aslına sadık kalınarak “imge” ve “imaj” kelimelerinin her ikisine de yer verilirken, metnin geri kalanında “imge” olarak tercüme edilmiştir.

Antik Yunan’da imgeler (*eidolon*), gerçekliğin bozulmuş bir formu ya da yanılsama olarak benzerlik (*resemblance*, *eikōn*), kopya (*simulacrum*), bir ayna imge (*phantasma*) ya da bir parmak izi (*typos*, *mark*, *figurre*, *character*) olarak kurgulanmış; rasyonel olanın kontrolünün kaybolduğu bir sanrı veya sabukluk olarak düşünülmüştür. Neo-Platonik gelenekle beraber bir ikon (*icon*), zihin imge (*mental image*), veya maske (*imago*) olarak ele alınırken, aydınlanma geleneği sonrası daha çok bir sembol (*eikōn*, *icona*, *symbol*) olarak tasarlanmıştır (Şiray, 2020, s. 81-82).

Latinceye sonradan *imago* olarak çevrilecek olan *eidolon*, Yunancada karşımıza *idol* olarak çıkmakta ve görmenin aldatıcı özelliğini karşılamaktadır. Platon’un “Devlet” adlı

eserinde, dört bilgi türünden biri olan *eidolon* adını verdiği gerçeklikler; gölgeler ve suda veya aynalardaki yansımalar aldatıcı yönleri anlatmaktadır (Başer, 2020, s. 59). Platon felsefesinde resim, heykel, gölge ve yanılısma arasındaki ayrımlar henüz net değildir (Şiray, 2020, s. 82).

Imago kelimesinin Latincedeki karşılığı, hayal edilen bir idealin, maddi olarak temsili, dünyevileştirilmesidir. *Imago* Latincedeki “*im-*” kökünden gelmekte ve “*im-*” aynı zamanda taklit etmek, suretini çıkarmak anlamına gelen “*imitari*” kelimesinin de kökünde yer almaktadır. Latinler, tanrıların heykellerine *imago* adını verirken, Yunanların ikon dedikleri tanrı canlandırmalarının adı da *imago*’dur (Başer, 2020, s. 58). *Imago* aynı zamanda, Roma geleneğinde, ölümlerin ve soyluların yerine geçen ya da onları temsil eden maskelerdir (Şiray, 2020, s. 83). Bu açıdan değerlendirildiğinde, Zeynep Sayın’a (2019) göre imge, antropolojik açıdan ölümle ilgilidir.

Benzeşime dayalı imgelerin egemen olduğu İsa’dan önce 5. yüzyıldan 19. yüzyıla dek, göz yanılısamasına dayalı imgeler² üretilmiş ve resmi yapılan orijinalin o şeyin hakikatini temsil ettiği iddia edilmiştir (Sayın Z. , 2019). Platon’a göre, resim sanatı insanın yanılısamaya dayalı imgelere bağımlılığını güçlendirdiği için ihtiyatla yaklaşmak gerekmektedir (Arnheim, 2018, s. 16). Çünkü Platon’a göre bir resim, tanrısal bir ideanın taklidi olan maddi nesnenin ikincil bir taklididir ve izleyiciyi ideadan uzaklaştırdığı için güvenilmezdir.

Platon (MÖ:427-347) için imge, bir fikrin, “göklerdeki uzamsız-mekânsız tanrısal ideanın” bir yansımasıdır (Baker, 2011, s. 21). Platon’un idealar teorisinin amacı, bir seçme yöntemiyle özü görünüşten, zihinsel olanı duyulur olandan, ideayı imgeden, asıl olanı kopyadan, modeli *simulakr*’dan ayırmaktır (Deleuze, 2015, s. 282). Özler ve görünüşler dünyasını birbirinden ayıran Platon, imgeleri ideaya benzerlikleri ve benzemezlikleri üzerinden iyi ve kötü imgeler olarak nitelendirmiş; imgeler alanını ikon-kopyalar ve *fantazm-simulakr*’lar olmak üzere ikiye bölmüştür (Deleuze, 2015, s. 282). İmgeyi benzerliğe tabi kılan Platon’un amacı hakiki talibi sahtelerden ayırmaktır. Platon’a göre, kopyalar ideaya benzerliğin güvencesini taşıyan iyi temellenmiş talipler,

² *Trompe l'œil* (*tromplöy*), gözü aldat anlamına gelen Fransızca terim, izleyicinin imgeyi temsil ettiği şeyin kendisi sanmasını amaçlayan ve gözü yanıltan illüzyonist resimdir.

simulakr'lar ise benzemezlik üzerine kurulu, özsel bir sapma içeren kötü taliplerdir (Deleuze, 2015, s. 282). Ancak Deleuze'e göre (2015, s. 282), Platon *simulakr*'ın ardına düştükçe, anlık bir aydınlanmayla, onun yalnızca sahte bir kopya olmadığını, doğrudan kopya ve model mefhumlarını tartışmaya açtığını keşfetmiştir.

Benzerlikten yoksun imgeler olarak, gerçek ve sahte arasındaki farkı yok etmeye çalışan ve ideanın dolayımından geçmeksizin talip olan *simulakr*'lar, gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen imgelerdir (Baudrillard, 2011, s. 16-20). *Simulakr*'lar, benzer olandan kaçıp kurtulabilen, daima hem çok hem az, ama asla eşit olmayan bir oluş olarak, modeli ve kopyayı sahtenin gücü altına almakta, Platonun derinlere itmeye çalıştığı kötü talipler olarak saldırgan ve bulaşıcı bir şekilde yüzeye çıkararak, Platon'un seçme yöntemini olanaksız hale getirmektedirler (Deleuze, 2015, s. 284-289).

Aristoteles (MÖ:384-322), Platon'un özler ve görünüşler dünyasının aksine duyularımızla algıladığımız somut şeylerin dışında, onların ötesinde bir gerçekliğin olamayacağını söylemiştir (Kul, 2021). Aristoteles'e göre, düşünen, tasarlayan, eyleyen bir varlık olarak insan, var olan nesneyi algıladıktan sonra onun zihinde bir imgesini yaratır. Bu durumda nesne dış dünyada, imgesiye zihinde varlığa gelen iki aynı şeydir (Sütçü, 2021, s. 121). Algı kaybolduktan sonra da doğanın bir taklidi olarak imge, zihinde varlığını sürdürürken, imgenin zihindeki devamlılığı kavramsal düşünmenin temelini oluşturmaktadır (Kul, 2021). İmge, düşünceyi sevk etmesi açısından önemli bir mimetik fonksiyonu; imgeler üreten tasarı ya da sahneleme ve dramatik bir performans ya da dolaylı anlatım olarak *mimesis*'i harekete geçirmektedir (Şiray, 2020, s. 83).

İmgenin ontolojik statüleri üzerinde duran teorilerin büyük bir bölümü, imgelerin görünür ile görünmeyen arasında ilişki kurduğunu varsaymıştır (Şiray, 2020, s. 85). Bu teorilerde imgenin dış dünyada yer alan nesne ile zihinde beliren imgesi, görünür ve görünmeyen düzlemlerdeki farklı varoluş biçimleridir (Sütçü, 2021, s. 121). Özcan Yılmaz Sütçü (2021, s. 122), imgeye ilişkin ontolojik bir araştırmayı 17. ve 18. yüzyıllardaki Descartes, Spinoza, Kant gibi metafizikçi filozoflarla başlatmayı önermiştir çünkü bu dönem imgenin imge olarak sorgulanması bakımından önemlidir.

Descartes (1596-1650) felsefesinde imge, “madde” ve “bilinç” olmak üzere iki ayrı düzlemde var olur. Dış dünyadaki nesne ya da şeylerin beden üzerindeki etkilerinin bir ürünü olarak imge, zihinde varlığını devam ettirir. Zihindeki her imge, gerçek olandan, duyumsanan nesneden kalıtım alır dolayısıyla salt olarak zihnin yaratımı değildir. Ancak açık ve seçik bilginin peşinde olan Descartes için duyumsama yoluyla yaratılan imgeler güvenilirmezdir (Sütçü, 2021, s. 123-125).

Spinoza (1632-1677), bir şey olarak “duygulanış” ve “fikirler”den bahsetmiştir. Fikirler bir şeyi temsil ederken duygulanışlar hiçbir şeyi temsil etmeyen bedensel etkilenme halleridir. “[...] imgeler, bedensel etkileşimlerin bizzat kendileri (*affectio*), dışsal bir cisim ya da bedenin bizim bedenimiz üzerindeki izleridir” (Deleuze, 2019, s. 64). Yani Spinozacı anlamda imge, zorunlu olarak duygulandırıcıdır (Baker, 2015, s. 207). Başka bir deyişle Spinoza’da imge, bedenin etkilenimi sırasında ve sonrasında ortaya çıkan bir sonuçtur. Anlık bir beliriş olarak imge ya da duygulanım, anı sayesinde yeniden canlandırılabilir, zihinsel bir etkinlik olarak tekrar ortaya çıkarılabilir (Sütçü, 2021, s. 126).

Kant (1724-1804), imgeyi bir adım daha ileri taşıyarak nesneye dair bilgiyi öznenin kurucu etkinliğinde aramış ve imge-düşünce ilişkisi üzerinde durmuştur. Kant’tan önce kendinde şey olan düşünülür ve onun görünüşü olan duyulur birbiri ile karşıttır. Klasik anlamdaki bu öz ve görünüş düşüncesinin yerine Kant, özneyi merkeze yerleştirerek “beliriş” kavramını üretmiştir. İkilikler çerçevesinde ele alınamayan “beliriş”, Kant felsefesinde imgeye karşılık gelmektedir (Sütçü, 2021, s. 127-129).

Günümüzde imgeleri bir fikrin, “göklerdeki uzamsız-mekânsız tanrısal ideanın” bir yansıması olarak değil, “kopya-model” ilişkisinin ötesinde başka bir zamansallığa ve mekansallığa sahip otonomileri olan “*monad*”lar³ olarak hayal ediyoruz (Şiray, 2020, s. 85). Mehmet Şiray’ın (2020, s. 85) ifadesiyle: “Yeniçağla beraber aşkın bütün modellere verilen referanslar basit görünüşlere dönüşürler, artık ideal bir gerçekliğin taklidi pek mümkün gözükmemektedir, zira *Camera Obscura* dış gerçeklikle içerisi arasında bir fark gözetmeden imgeleri görülebilir, gözlemlenebilir (*imaginable*) şeyler haline

³ Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716)’in nosyonu olan *monad*, şeylerin unsurları olan, bileşiklere giren basit parçasız cevherdir. Nitelikleri bakımından birbirinden farklı ve sürekli bir içsel değişime tabi olan tekillikleri ifade ederler (Leibniz, 2019).

getirmektedir”. *Camera Obscura* (1820-1849) sayesinde imge ve görme, Platon’dan bu yana devam eden sabit, değişmez ilişkilerden koparılmış, iç içe geçen doğa ve doğanın temsili arasındaki belirsizlik ortadan kalkmış ve bunun yerine imge ve nesneyi birbirinden ayıran ve farklı kılan bir optik rejim kurulmuştur (Crary, 2019, s. 53). *Camera Obscura*’da oluşan görüntü kesintisizdir. Gerçek zaman kesitinde ilerleyen görüntü, kapalı odaya açılan milimetrik delikten tersine çevrilmiş olarak yansıyan ışık konturlarıdır (Üstün, 2015). Herhangi bir müdahale olmaksızın gerçek zaman ve mekanın doğrudan yansımaya elde edilen imgenin temsili olma niteliği burada kaybolmuştur. Yansıtma prensibiyle fotoğrafın keşfini önceleyen *Camera Obscura*, Flusser’in “teknik” dediği imgelere geçişin ilk adımlarıdır.

Vilém Flusser (2009), imgeleri “temsili” ve “teknik” olmak üzere ikiye ayırarak sınıflandırmıştır. Bir tarafta temsili bir görsellik; resim, heykel, grafik gibi plastik sanatlardaki görsellik tipi yer alırken, diğer tarafta da Flusser’in teknik dediği imgeler; fotoğraftan başlayarak günümüzdeki dijital imgelere varıncaya kadar iki yüz yıldır içinde olduğumuz görsellik tipi yer almaktadır (Baker, 2011, s. 255). Teknik olarak üretilmiş görüntülerin dolaşıma girmesiyle imgenin statüsünde ontolojik bir dönüşüm yaşanmış, fotoğraf, sinema ve video gibi kayıt sanatları (*recording media*) konu ile izleyici arasındaki üçüncü bir tarafın varlığını tümünden bertaraf etmese de bir sanatçının varlığının yarattığı bozulumu, dolayımı önemli ölçüde azaltmıştır (Monaco, 2002). Temsiliyetin, yani dolayımın minimuma inmesiyle imge teknikleşmiş, model üzerinden kopya edilerek üretilen klasik anlamdaki imge fikri ortadan kalkmıştır.

Thomas Nail’e (2019, s. 1) göre, bugün insanlık tarihinde daha önce hiç olmadığı kadar çok imge dolaşımdadır ve bu imgeler dünya çapında hiç kimsenin tahmin edemeyeceği kadar hızlı ve uzak mesafelere taşınmaktadır. Bu dolaşımın başlıca sebebi, 20. yüzyılın ikinci yarısında mekanik çoğaltma teknolojilerinde, küresel ulaşım yöntemlerinde ve dağıtım devrelerinde dünya çapında yaşanan artıştır. İmgeler artık görünen nesnenin kendisini bir sunuş şekli değil, tersine sürekli hareket halindeki, yakalanması güç “hareket-imge”ler olarak nesnenin var oluş biçimidir (Berger, 2017, s. 18).

Nail’e (2019, s. 3) göre, temsil ve kopya-model kavramları çerçevesinde oluşturulan imgeye dair teoriler artık eskide kalmıştır. Günümüzün sürekli etkileşim ve dolaşımdaki

“hareket-imgeleri” ile yeni bir paradigma ortaya çıkmıştır. İmge bir kopya ya da bir nesneye ya da özneye göre bir hareket değildir, hatta kökeni olmayan bir kopyanın kopyası bile değildir (Nail, 2019, s.10). İmgeler kendi otonomileri olan *monad*’lar olarak, Henri Bergson’un da ifade ettiği gibi idealistin temsil dediği şeyden daha fazlası, ama realistin şey dediği şeyden daha azı “şey” ile “temsil” arasında yer alan bir varlıktır (Bergson, 2020).

Bir sonraki bölümde Henri Bergson’un imgeyi “algılanan ve algılanmayı, görünen ve görünmeyeni kapsayan bütüncül bir varlıksal taban” olarak ele aldığı imge üretimi kuramı serimlenecektir.

2.1 Bergson’da İmge Üretimi Kuramı

Geleneksel olarak, gösteren ve temsil eden bir öge olarak ele alınan imgeler Platon’dan 19. yüzyıla dek benzeşim yoluyla analiz edilmiş, imge, görünen nesne ya da şeyin bir nevi zihinde oluşan yeniden sunumu olarak anlaşılmıştır. Bergson’un imgeyi düşünme ve anlama tarzı bu tür analogik yapılardan ayrılmaktadır, O’nun için imge maddenin var oluş tarzıdır (Sütçü, 2021, s. 134). Lazzarato (2017, s. 42): “Bergson’da imge üretimi kuramı optik bir kuram değil, zamansal bir kuramdır” diyerek, onun geleneksel anlamdaki teorilerden tamamen farklılaştığını vurgulamıştır.

Bergson’un imge ve görüntü terimlerinin karşılığı olan “*image*” kelimesini nasıl tanımladığına bakmak onun teorisini anlamak adına önemlidir. Deleuze’ün Sinema 1: Hareket-İmge (2014) eserinde, çevirmen Soner Özdemir’in Bergson’da imgenin tanımına dair notu şu şekildedir:

[...] Bergson’da *imge*, görünürlük düzleminde sınırlanmamaktadır. İşte bu anlamda *görüntü* değildir yalnızca. Daha ötede, Bergson “evren adını verdiğim bu imgeler bütününde” diyor. Buna bir örnek, “beyin bir imgedir” demesi. Bergson, “dışsal imgeler” ile “içsel imgeler”i ayırıyor. “Beyinsel sarsılma” dediğine de imge adını veriyor. Onda kendi “beden”im de bir imge ve burada söz konusu olan hiç de bedenimin görüntüsü değil! Kendisi bu deyimle tanımlamasa da, Bergson’da *imge* bir taban: bir ontolojik (varlıksal) taban. Algılanan ve algılanmayı, görünen ve görünmeyeni kapsayan bütüncül bir varlıksal taban. (Deleuze, 2014, s. 9, 1 no’lu çevirenin dipnotu).

Sartre'in (2009, s. 48) deyişiyile, Bergson evreni bir "imgeler dünyası" haline sokmuştur. "İmge" ve "madde" ilişkisine bakıldığında, Bergson'dan önceki akımların bu kavramları birbirinden farklı iki düzlemde ele alındığı görülmektedir. İdealizm maddeyi temsile indirgeyerek imgeden hareketle maddeyi açıklamaya çalışmış, materyalizm ise maddeyi temsillerin kaynağı olarak düşünmüş ve maddeden hareketle imgeyi açıklamayı denemiştir (Sütçü, 2021, s. 129). Ancak imgeyi varlıksal bir tabana yerleştiren Bergson'da imge ve madde, aynı düzlemde yer alan bir ve aynı şey olarak ele alınmış, imge-madde; sarsıntı, saf titreşim, titremeler olarak tanımlanmıştır. Gerçek ve temsil, duyulur ve düşünür ikiliklerinin ötesinde imge-madde, dünyanın oluşumunun hakiki ögesi olarak önerilmiştir (Lazzarato, 2017, s. 34-35).

Bergson maddeyi ve evreni imge biçimde ortaya koyarak birbirinin yerine ikame edilemez iki temel ayrımı, özne ve nesne ayrımını devre dışı bırakmıştır. Sütçü'ye (2021, s. 131-132) göre, özne ve nesne ayrımını aşmanın yöntemi, özneyi daha çok nesne, nesneyi ise daha çok özne olarak tasarlamaktır. İmgeyi maddenin zihindeki bir yansıması olarak kavrayan özne merkezli yaklaşımlarda öznenin kurduğu bir evren söz konusudur, ancak Bergson'un imgesel evreninde, özne bu evrenin sadece bir ögesidir. Hakan Yücefer, Bergson'un imgeler evreninin hareketini şu şekilde ifade etmiştir:

Deleuze'le birlikte, Madde ve Bellek'in birinci bölümünde betimlenen, zihnin maddeden, öznenin nesneden, algının hareketten henüz ayrılmadığı gerçeklik düzlemine yerleşelim, her şeyin aynı anda ışık hızıyla algılayıp ışık hızıyla hareket ettiği bir ilksel durum hayal edelim, bu ilksel durumda beliren şeylerin her birine de imge diyelim. Elbette bu imgeler henüz zihinsel değiller. Zihnin dış dünyadan ayrılmadığı bir evrende kendi başlarına var olan, sürekli hareket halindeki madde imgelerden söz ediyoruz. "Kendinde imgelerin" dolaysızca etkileşim içinde oldukları, "bütün veçheleriyle ve en küçük parçalarına dek" birbirleriyle iletişime girdikleri, her şeyin her şeyden etkilendiği ve her şeyi etkilediği, merkezsiz, yönsüz, eksensiz bir değişim ya da çeşitlenme dünyasıyla karşı karşıyayız. (Yücefer, 2020, s. 100-101).

Bütün bu imgelerin, merkezsiz, yönsüz, yönelimsiz bir şekilde bir arada var oluşu, bütün imgelerin bu sonsuz kümesi Deleuze'ün deyişiyile, bir tür "içkinlik düzlemi"⁴ oluşturur

⁴ Deleuze ve Guattari'nin ifadesiyle bir konstrüktivizm olarak felsefenin "kavramlar" ve "düzlem" olmak üzere tümüyle farklı yapıda iki tamamlayıcı yüzü vardır. Bir masa, bir yayla veya bir kesit olarak içkinlik düzlemi; birbirine uymayan parçalar olan felsefi kavramları, tek ve aynı düzlem üzerine yerleştirerek sınırsız ve tutarlı Bir-Bütün halinde sonsuza taşır. "İçkinlik düzlemi düşünülmüş ya da düşünülebilir bir kavram değil, düşüncenin imgesidir; düşüncüyü kullanmanın, düşünce içinde yok almanın ne anlama geldiğine ilişkin olarak düşüncenin kendine verdiği bir imge..." (Deleuze & Guattari, 2019).

(Deleuze, 2014, s. 85). Bu içkinlik düzleminde kendinde var olan imge hiçbir zaman bizim ona atfettiğimiz biçime sahip değildir. “Elbette bir imge, algılanmadan var olabilir; tasarlanmadan kendini sunabilir” (Bergson, 2020, s. 36). Burada söz konusu olan hiçbir göz tarafından algılanmayan “kendinde imge”dir (Lazzarato, 2017, s. 32). Deleuze (2014) bu noktada şu soruyu sormuştur: “Göz bile yokken bir görünmekten nasıl söz edebiliriz?” Göz şeylerin, kendilerinden ışıklı imgelerin gözüdür. Bergson’un imgeyle birlikte ışığı ele alış tarzı da tüm bir felsefe geleneğinden ayrılmaktadır. Bergson’un ışık fikri, ışığı, bilinci doğuştan gelen karanlıklardan çekip çıkaran bir ışık demeti olarak anlamlandıran geleneksel yaklaşımlardan bir kopuştur (Deleuze, 2014, s. 86-88). Bergson’a göre imgeler, kendilerini aydınlatan bir şey olmaksızın zaten aydınlıktır (Sütçü, 2021, s. 138). Bu bizi durağan hiçbir şeyin olmadığı Bergson’un imge hareketleri evreninde “imge=hareket=madde=ışık” sonucuna ulaştırmaktadır.

2.1.1 Hareket-imge

Bergson’da “imge bizzat harekettir ve hareket de bizzat imgedir”. Geleneksel anlamda bilinçte yer alan niteliksel ve uzamsız imgeler ile mekanda yer alan uzamlı ve niceliksel hareketler, Bergson’da imge hareketi, Deleuzien bir ifadeyle “hareket-imge” olarak aynı düzleme taşınmıştır (Deleuze, 2014, s. 82).

Bergson’un imge hareketleri evreninde, evrenin tümü boyunca yayılan bir enerji olarak ışık akışları, maddenin akışkan ve devinimsel doğasını oluşturmaktadır. Bu evrende her bir madde ya da imge sürekli hareket halinde, kaotik bir biçimde birbirleri üzerinde etki ve tepkide bulunurlar. Bergson’da evren, kendinde imgelerin sınırsızca hareket ettiği etki ve tepki düzlemini oluşturmaktadır (Sütçü, 2021).

Yücefer (2020, s. 101), hareket, imge ve madde denliğini: “İmge hareket etmiyor, hareket bir taşıyıcı olarak imgeye yüklenmiyor, imgenin kendisi zaten hareket. Madde bir özneye imgeler halinde belirmiyor, belirlemekte olanın kendisi belirişlerinin ardına saklanmıyor, maddenin kendisi zaten imge” şeklinde aktarmıştır.

İmgenin algılanabilmesi için geleneksel anlamda bir göze, özneye, görünmesi gerekir ancak Bergson’un kuramında durum bütünüyle farklıdır. Algılayan imgelerin kendileridir ve imgelerin algıladığı şey ise kendi hareketleri etkileri ve tepkileridir. Bu durumda akla

ilk gelen Bergson'un ontolojisinde "canlı imge" olarak adlandırdığı, imgeler evreninin bir parçası olan öznenin konumudur (Sütçü, 2021, s. 139).

2.1.2 Canlı imge (beden imgesi)

Bergson'un ontolojisinde "bilinçli bir varlık olarak insan" canlı imgedir. Canlı imge yani beden imgesi, imgesel evrenin, maddi dünyanın bir parçasıdır (Sütçü, 2021, s. 142). Özne ve nesnenin farklı düzlemlerde ele alındığı geleneksel yaklaşımlarda öznenin nesne veya nesnenin özne dolayısıyla var olması kaçınılmazdır. Ancak Bergson özneyi canlı imge olarak maddeyle aynı konuma yerleştirmiştir. Canlı imge nesnesine sahip olan değildir, aksine, diğerleri gibi beden de bir imgedir, öyleyse bir etkiler ve tepkiler kümesidir (Deleuze, 2014, s. 85).

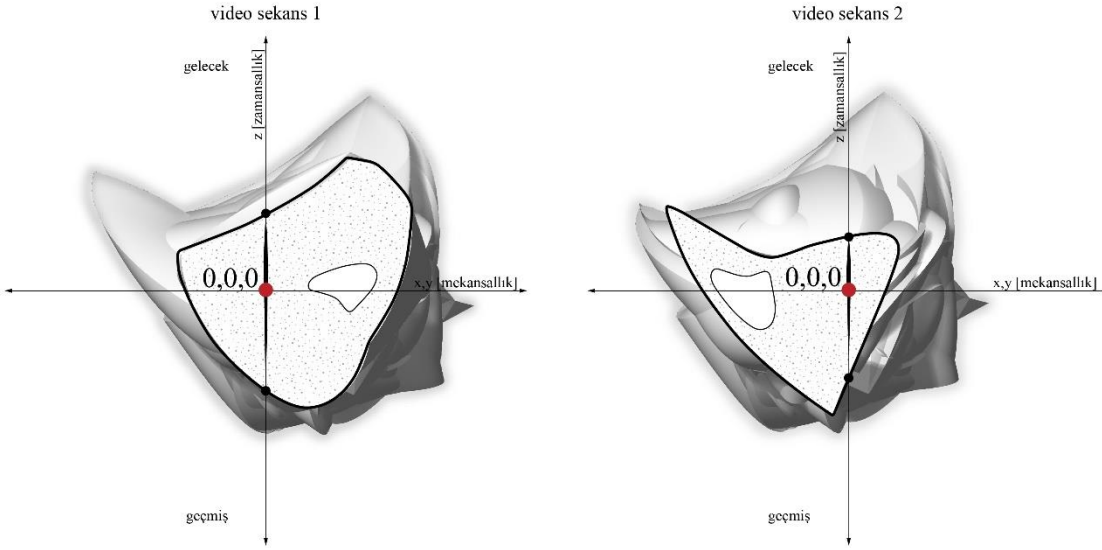
Dışsal imgelerin bedenim olarak adlandırdığım imgeyi nasıl etkilediğini gayet iyi görüyorum: Ona hareketi aktarıyorlar. Ayrıca bu bedenim dışsal imgeleri nasıl etkilediğini de görüyorum: Hareketi onlara iade ediyor. Demek ki benim bedenim de maddi dünyanın bütünü içinde diğer imgeler gibi hareket eden, hareketi alıp veren bir imgedir. Muhtemelen tek fark şudur ki, benim bedenim, aldığı şeyi nasıl iade edeceğini belli ölçüler içinde seçebilir gözükmektedir. (Bergson, 2020, s. 21).

Bergson'un vurguladığı gibi evrensel çeşitliliğin gereği olarak imgeler birbirini kaotik bir biçimde etkilerken, canlı imge bilinçli bir davranış sergiler ve tepkilerini diğer imgelerden sağlayabileceği yarara göre belirler. "Canlı imge ihtiyaçlar çerçevesinde imgeleri, etkileri askıya alır" (Lazzarato, 2017, s. 28). Burada bilinç, bir seçme, eksiltme mekanizması olarak işlev görmektedir. Spinoza'nın "doğa bilincin üstündedir"⁵ önermesi tam da bu canlı imgenin davranış biçimine denk düşer. Bir eksiltme ve seçme olarak bilinç, doğaya eklenen bir şey değil, onun unuttuğumuz bir anı, bir kısımdır (Baker, 2011, s. 220). Öyleyse canlı imge tarafından bilinçli bir davranışla ihtiyaçlar doğrultusunda eksiltilen imge ve kendinde imge aynı doğaya sahip olmalarına karşın yalnızca derece bakımından ayrılmaktadır (Sayın T. , 2016).

Merkezsiz ve yönelimsiz bir biçimde hareket eden, bilinç öncesi imgeler evreninde, canlı imgeler seçme işlemini harekete dahil ederek anlık geçici merkezler oluştururlar.

⁵ "Bergson, *natura naturans* (oluşturan doğa) ve *natura naturata* (oluşturulan doğa) arasındaki ayrımı Spinoza'dan alır. Spinoza için oluşturulan ya da etkin doğa özgür bir neden olarak Tanrıdır. Oluşturulan ya da edilgin doğa ise Tanrıya ait olan, ancak Tanrı yoluyla kavranabilen kiplerdir (Etika, 1. bölüm, 29. önerme, not). Bergson'da oluşturulan doğa yaşamsal atılımın kendisini, oluşturulan doğa ise onun maddede statikleşmesini ifade eder". (Deleuze, 2010, s. 133, çevirenin dipnotu).

Bergson'un "belirlenimsizlik merkezleri" olarak adlandırdığı bu alanlar canlı imgenin diğer imgelerin etkilerini durdurması, seçmesi ve tepkisini "ertelemesi" sayesinde oluşmaktadır (Şekil 2.1) (Sütçü, 2021, s. 148). Algı işte tam da bu belirlenimsizlik merkezinde, yani canlı imgenin tepkisini ertelemesi sonucunda meydana gelir.



Şekil 2.1 Düşüncenin imgesi diyagramı: belirlenimsizlik merkezi

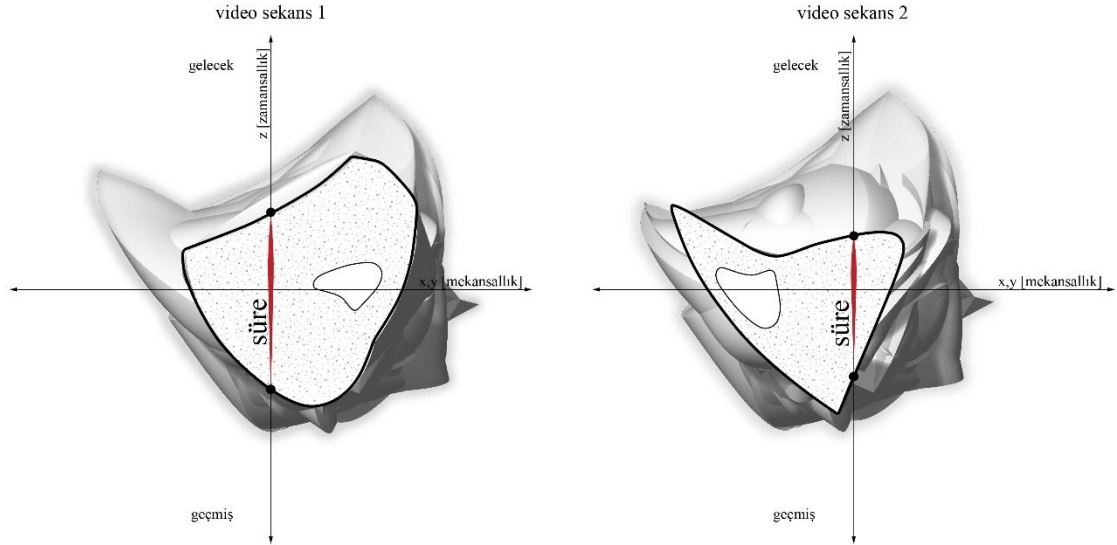
Bergson'da algı, canlı varlık tarafından alınan uyarıma karşı eylemin belirsizliğini ifade etmektedir (Bergson, 2020). Erteleme ve belirsizlik kavramları zamansal bir aralığa (*interval*) işaret eder.

[...] Zaman her şeyin aynı anda verilmiş olmasını engelleyen şeydir. Zaman gecikir ya da daha ziyade gecikmenin kendisidir. Dolayısıyla onun bir gelişime konu olması gerekir. O halde zaman bir yaratım ve seçim aracı olmayacak mıdır? zamanın mevcudiyeti şeylerde belirsizlik olduğunun kanıtı değil midir? Zaman bizzat bu belirsizlik değil midir? (Bergson'dan aktaran, Lazzarato, 2017, s. 27-28).

Bu zamansal aralık, farkın belirlendiği, "yeni" olanın imkana geldiği yerdir. Bergson'un imgeler evreninde yeni olan, canlı imgenin yaratıcı etkinliği dolayısıyla "aralık"larda meydana gelmektedir (Bergson, 2020, s. 20).

2.1.3 Aralık

Akışların akıp gidişinde, canlı imgenin etkilere karşı tepkisini, araya bir işleme ve seçim zamanını dahil ederek ertelemesiyle “aralık” (*interval*) meydana gelmektedir. Deleuze’e göre (2014, s. 89) aralıklar yalnızca madde düzleminin “zaman” içermesi durumunda mümkün olabilmektedir. Sütçü (2021, s. 152), Bergson’un düşüncesinde imgenin varlığı uzaysal, aralarındaki ilişkiler ise zamansal olduğunu vurgulamıştır. Maddesel dünyaya özgü homojen zaman kavrayışı, çizgiselleştirilmiş, uzaysallaştırılmış ve sayısal hale getirilmiş olan ölçülebilir bir zamandır⁶. Bu kronolojik zaman düz bir çizgi üzerindeki, birbirinden bağımsız ve homojen bir şekilde dağılmış olan noktaların toplamıdır. Ancak canlı imgenin zamansallığı uzamsal olmayan, bilince özgü heterojen zamandır, Bergsoncu süredir (*durée*), sezgidir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 Düşüncenin imgesi diyagramı: süre

⁶ *Kronos* olarak zaman, yalnızca “şimdi”nin zamanı doldurduğu, geçmiş ve geleceğin şimdیه göreli iki boyut olarak kavrandığı çembersel bir var-oluştur. Başka bir deyişle geçmiş ve geleceği yutan daha geniş bir “şimdi” mevcuttur. Cisimsel bir var oluş olarak *Kronos*’ta gelecek ve geçmiş daha ziyade bir cisimde etkilenme olarak kalan şeydir. *Aion* olarak zamanda ise *Kronos*’taki geçmiş ve geleceği yutan bir “şimdi” yerine, her şimdiyi sonsuza dek geçmiş ve gelecek olarak iki yönde bölerek alt bölümlere ayıran kalınlıksız ve uzamsız bir “an” vardır. İki yönde sınırsızca uzanan bir düz çizgi olarak kavranan *Aion*, daima zaten geçmiş ve ebediyen henüz gelecektir; zamanın ebedi hakikatidir (Deleuze, 2015, s. 183-189).

Begsoncu süre canlı imgenin içsel zamanında kendisini gösteren ve sezgi yoluyla keşfedilen “sayıyla ölçülemez, uzayın terimleriyle ifade edilemez olan gerçek zamandır; yorulduğumuzda, sıkıldığımızda, korktuğumuzda, sevindiğimizde, umutlandığımızda... farklı hızlar kazanan ölçüsüz tekilliğin zamanıdır” (Deleuze, 2010, s. 26-27). Derece farklarıyla, sayısal farklarla belirlenen uzamsal kronolojik zamanın aksine, canlı imgenin zamansallığı doğa farklarıyla belirlenir; dolayısıyla süredeki her “an”, öngörülemeyen, diğerlerinden ve kendisinden doğa bakımından farklı olan yeni bir yaratımdır, özgürlüktür.

Zamanı araya sokarak bir belirsizlik ve bir gecikme yaratmak, hareket imgeler evrenine dolayımı dahil etmektedir. Bu dolayım yani aralık, Bergson’un “saf algı” olarak nitelendirdiği bütün imgelerin sürekli ve merkeziz varyasyonuna öznenin bakış açısını, içsel zamanını dahil eder. Deleuze’ün ifadesiyle Bergson, betimlediği gerçeklik düzlemine yabancı herhangi bir unsura başvurmaksızın, özneliliğin ortaya çıkışını açıklayabilmiştir ve bunun için ihtiyacı olan tek şey “aralık”lardır (Yücefer, 2020, s. 102).

Özneliliğin ortaya çıkışı, bir bakış açısına yerleşmeyi gerektirmektedir. Ulus Baker’e (2011) göre, herhangi bir bakış açısını, bir konumu işgal etmek ve orada yer tutabilmek özne olabilmenin ön koşuludur. “Öyleyse, bakış açısı özneye ait değil, varoluşun tümüne aittir” (Baker, 2011, s. 211). Bu durumu Leibniz’den bir alıntıyla özetlemek mümkün:

Nasıl ki aynı kent iki farklı tarafından bakıldığında çok farklı cepheleriyle ortaya çıkar ve böylece mevcut perspektifler doğrultusunda çoğalırsa, basit maddelerin sınırsız çeşitliliği karşısında farklı farklı birçok evren varmış gibi görünür. Ne var ki bunların hepsi münferit monadların farklı bakış açılarına göre ortaya çıkan, tek bir evrenin farklı perspektifsel görüntüleridir. (Leibniz’den aktaran: Crary, 2019, s. 67).

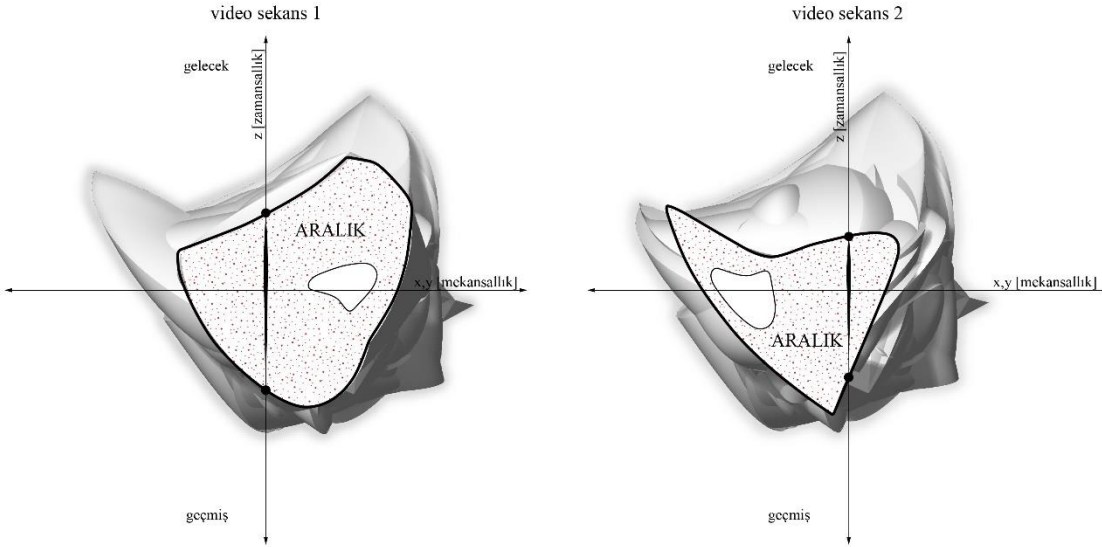
Her bir özne konumundan, farklı perspektiflerden algılanan aynı şeydir, aynı kenttir. Bakış açılarının farklı olması yeni bir şey yaratmazken, yeni olan nasıl mümkün olmaktadır? Bergson bu sorunun cevabını en radikal biçimde veren filozoflardan biridir. Bergson’da yeni olanın yaratımı dinamik bir evrenin parçası olan canlı imgenin virtüel-edimsel (*actual*) devresinde gerçekleşir. Virtüel-edimsel (*actual*) devresi özneliliğin ortaya çıkışının ve öngörülemez yaratımların gerçekleşme koşuludur. Virtüel olan, saf sürede kendini sunan içsel bir ardışıklık, heterojenlik, süreklilik, niteliksel ayırım ve doğa farkı çokluğunu barındırırken, edimsel olan uzay tarafından temsil edilen, dışsal bir

eşzamanlılık, homojenlik, süreksizlik, niceliksel bir farklılaşma ve derece farkı çokluğudur (Sütçü, 2021, s. 101). Önceden belirlenmemiş bir güç olarak virtüelden, edimsel (*actual*) olana yaratma yoluyla gidilebilir, yeni olan tam da bu anda, “aralık”ta gerçekleşen yaratımdır.

Virtüel olan, gerçeğin sonradan taklit edilerek üretilen bir temsili ya da gerçek hâle gelemediğinden dolayı, gerçeğe madun olarak kalan bir potansiyel değildir; virtüel olan, her edimsel oluşa zaten içkindir ve her an kendisini edimsel olmaya hazır tutarken, edimsel olanla en başından beri yan yana ve eşzamanlıdır (Kodalak, 2011, s. 463).

Belki de, Virtüel ile Aktüel arasındaki ontolojik farklılık, en iyi kuantum fiziğinin parçacıklar ve onların etkileşimleri arasındaki ilişkinin kavranışını değiştirmesiyle elde edilir: İlk anda, öyle gözükür ki, öncelikle (en azından ontolojik olarak) parçacıklar dalgalar ve salınımlar hâlinde etkileşime giriyordu; sonrasında, ikinci andaysa, radikal bir perspektif değişikliğini uygulamak zorunda kalırız –başlangıçtan beri var olan ontolojik durum dalgaların (gezengelerin, salınımların) kendileridir ve parçacıklar farklı dalgaların kesiştiği düğüm noktalarından başka bir şey değildir. Bu da bizi aktüel ile virtüel arasındaki ilişkideki temel muğlaklığa taşır: (1) insan gözü ışığın algısını DARALTIR; ışığı belli bir şekilde (belli renkleri algılayarak, vs.) aktüel hâle getirir, böylece gülü farklı bir şekilde, yarasayı farklı bir şekilde algılar. Işığın akışı “kendinde” aktüel değildir, fakat daha çok, çoklu yollarla aktüel hâle gelmiş sonsuz olasılıkların saf virtüelliğidir; (2) diğer taraftan, insan gözü algıyı GENİŞLETİR –"gerçekte gördüğü"nü anıların ve sezgilerin çapraşık ağının içine kaydeder ve böylece yeni algılar geliştirebilir. (Zizek’den aktaran, Kodalak, 2011, s. 463).

Bergson’da her “an” (*present*) geçmekte olan bir “şimdi”ye ve saklanan bir “geçmiş”e bölünmektedir, başka bir deyişle geçmiş ve şimdi birlikte var olmaktadır. Kronolojik olmayan içsel zamanın birikimi virtüel bir arşiv olarak korunmakta, bu sayede zaman edimsel (*actual*) ile virtüel arasındaki ortak bir ölçüye indirgenemez niteliksel ayrımı oluşturmaktadır. Özne kendisini bu her an ikiye yarılan zamansal aralıkta, virtüel-edimsel (*actual*) devresinde kurarken, her türden yaratım da aynı yerde, virtüel ile edimsel (*actual*) arasındaki bu gidiş-geliş sürecinin, eşzamanlılığın içinde, “aralık”ta (*interval*) ortaya çıkmaktadır (Şekil 2.3) (Tanju, 2008).



Şekil 2.3 Düşüncenin imgesi diyagramı: aralık

Bu noktada yaratımı anlayabilmek adına, Bergson'un olanaklı olan⁷ (mümkün) ve virtüel arasında yaptığı ayrımı değinmek fayda sağlayacaktır. Klasik düşüncede olanaklı yani mümkün olan, her zaman "gerçek" in karşısına sanki daha önceki bir aşamaymış gibi yerleştirilmektedir. Bu nedenle "mümkün" kendi başına tam anlamıyla bir gerçekliğe sahip değildir, ancak kendini daha sonraki bir aşamada gerçekleştirir. Mümkün olan her zaman statik bir biçimde önceden var olan bir dünyanın (bir imge deposu olarak olanaklar dünyasının) gerçek ve sadık bir kopya imgesini sunmaktadır (Kwinter, 2002). Bu durumda hareket zaten var olan olanakların gerçekleşmesi yoluyla statik bir durumdan dinamik bir duruma geçiş olarak anlaşılmıştır (Deleuze, 2010, s. 38).

⁷ Türkçe karşılığı "olanak" anlamına gelen "imkan" kelimesi etimolojik köklerine bakıldığında "mekan" ile ilişkilidir. Ferit Devellioğlu sözlüğüne göre, "imkan" kuvvet ve güç anlamına gelen "mekanet" (*mkn*) kelimesinden; "mekan" ise, var olma, varlık ve vücut anlamlarına gelen kevn'den (*kvn*) gelmektedir. Kevn ve mekan ilişkisi, var olmanın, vücut bulmanın mekansal niteliği üzerinden doğrudan kurulabilmektedir; bu durumda mekanın organizasyonu vücutların da organizasyonu demektir. Kuvvet anlamında "imkan"ın potansiyelin edimselleşmesi ile ilişkisi ise bir o kadar açıktır. Olabilecek her şey, olanaklı olan her şey olduğunda mekanı da dönüştürmektedir, ya da tersi: Mekanı dönüştürmek saklı kalmış kuvvetleri, imkanları edimselleştirebilir (Tanju, 2010).

Bergson bu klasik düşünceye karşı çıkararak gerçeklik dünyasının altında bir imkanlar alemi olduğu fikrini ve statik bir durumdan dinamik bir duruma geçiş olarak hareket kavrayışını reddetmiştir. Bergson'un virtüel kavramı bu bağlamda önem kazanmaktadır, olanaklıktan farklı olarak virtüel önceden belirlenmemiş güçtür. Dinamik olan her zaman hareketsizlikten önce gelerek onu belirler ve hareket gerçekleşene kadar ne olacağı belirsizdir. Bergson'un bu argümanı yeni ve öngörülemez gerçek bir yaratımı barındırmaktadır (Deleuze, 2010, s. 39).

İki düşünce arasındaki en önemli fark, mümkün olanın (ortaya çıkmadan öne) hiçbir gerçekliğe sahip olmadığı klasik düşüncenin aksine, Bergson'un düşüncesinde virtüel olan henüz hiçbir gerçekliğe sahip olmasa da yine de zaten tamamen gerçek olmasıdır (Kwinter, 2002). Edimsel (*actual*) olanın virtüel olanla ilişkisi, virtüel önceden var olan statik bir yapı olmadığı için, bir benzerlik ilişkisi değil, farklılık, yenilik ya da yaratım ilişkisidir, her an benzersiz ve yenidir (Kwinter, 2002). Edimsel (*actual*), geçmişini virtüel bir imgeye dönüşen “şimdi”dir (Tanju, 2008).

Ulus Baker'in (2011, s. 228) sözünü hatırlamak gerekirse “yeni diye bir şey yoktur”, yeni olmak “fark-etmek” demektir. Bergson'un düşüncesinde pozitif ve dinamik bir farklılaşma, yaratma süreci işlemekte, aralıklardaki sürede gerçekleşen virtüel-edimsel (*actual*) hareketi niteliksel fark üreten süreçler olarak imalatı ve yeniyi üretmektedir.

2.2 Video: Gerçek Zaman

Bugün imgeler, kayıt teknolojileri tarafından otomatik olarak ve insan faaliyetinden azade bir şekilde üretilmektedir (Lazzarato, 2017, s. 26). Video imgeler “göklerdeki uzamsız ve zamansız ideanın bir yansıması” ya da temsili değil, doğrudan varlığın, Bergsoncu anlamda maddenin, ışığın, zamanın, bir ifadesidir. Video bu anlamda, göstergeler üzerinden temsil üretme sistemlerini geride bırakacak bir yeniliktir (Uslu, 2020).

Lazzarato (2017, s. 26) videonun, Bergson'un “Madde ve Bellek” kitabında bahsettiği imge akışlarının genel bir kod çözümüne tekabül eden ilk teknoloji olduğunu ifade etmiştir. İmge akışlarının akıp gidişine canlı imgenin bilinçli bir hareketle bir belirsizlik, seçme ve işleme zamanını dahil etmesiyle arayüzler oluşur. Video teknolojileri tam olarak aynı prensipte çalışmaktadır. Sınırsız imge akışlarında bir “aralık” (*interval*) meydana

getirirler, bu aralık sayesinde artık gösteren ve göstermeyen akışlar arasındaki ilişki makinesel bir şekilde örgütlenebilir hale gelmektedir (Lazzarato, 2017, s. 25). Burada video ve dijital kayıt Bergsoncu beyin gibi davranmakta, bir nevi akım çevirici işlev görerek akış halindeki imgeleri kristalleştirmektedir (Lazzarato, 2017, s. 54).

Ulus Baker'e (2011, s. 38) göre video doğaya öykünmektedir ancak bu öykünme doğanın görünümüne değil, zamansal yapısına yöneliktir. Doğanın zamanı, kronolojik olmayan içkin niteliksel farktır ve video teknolojileri zamanın içinde bizzat onunla çalışmaktadır (Uslu, 2020).

Video'da bir hareket diğerine bağlanmaz, imajlar irrasyonel kesmeler aracılığıyla birbiri bağlanır, bu da oradan buraya doğrusal olarak bağlanan bir imaj sunmaz bize, zamanın imajını sunar. Uzamlaştırılmayan yani hareketten türemeyen zamanı. Video zamanın kendisidir. Zaman-imajdır. Zaman-imajda zaman mantuksal bağlantı ve ilerleme şeklinde kendini sunmaz. Aralıklar, farklar, kesilmeler, duraklamalar, tekrarlar olarak kendini sunar. Bu İmajın yersiz yurtsuzlaşmasıdır. Yani Videografik imaj tekilliğinde bir imajdır. Olduğu haliyle bir imajı görürüz. Bu bir bakış açısına yerleşmiş, düzenlenmiş bir imaj değildir. İrrasyonel kesmeler aracılığıyla imajlar arası bağlantının kendisi imajlaşır. Zaman-İmaj videonun Fikridir. Video zaman-imajı olanaklı kıldığı, imajların oluşunu üretme gücüyle bir olaydır (Paik, Deleuze, Lazzarato, esfirshubiana). (Baker, 2011, s. 38).

Video teknolojileri maddenin saf titreşimlerini sıkışma ve gevşeme yoluyla imge biçimde kristalleştirir, zamanı daha doğrudan bir yolla sentezleyerek, doğal algının, sınırlı insan algısının erişemediği saf algıya erişir ve onun üzerinde işlem yaparlar (Uslu, 2020). Bu işlemlerinde bedenin fizyolojisi tarafından kısıtlanmadan genişebilir ve sıkışabilirler. Video-imgeler, ışığın analog ortamda taşıyıcı üzerindeki kimyasal bir izi değil, ışığın doğrudan sıkışma ve gevşemelerinin kristalleşmesidir (Lazzarato, 2017, s. 55). Videoyla birlikte saf algıya erişerek zamanın bölünemez doğasıyla doğrudan ilişki kurmak mümkün hale gelmekte, Ulus Baker'in (2011) de vurguladığı gibi imgeyi bir canlı imgenin dolayımından geçmeden, olduğu haliyle görme imkanı doğmaktadır. Ayşe Uslu (2020), videonun doğal algımızdan daha gerçek olduğunu söyleyebileceğimizi ifade etmiştir.

Video kamera zaman-imgeye⁸ dalmış bir beden gibidir. Bu beden, saf algının sürekli varyasyon halindeki akışlarını kristalleştirerek kendi aralığını yaratır ve maruz kalınan

⁸ Sinema 2: Zaman İmge, Gilles Deleuze'un sinema sanatının ürettiği imgeleri ve göstergeleri sınıflandırma denemesi olan Sinema 1: Hareket İmge kitabının ikinci cildir. Sinemayı "hareket-imge" ve "zaman-imge" olmak üzere aralarında net bir kopuş olan iki dönem olarak ele alan Deleuze, "hareket-imge"nin sinemanın

eylemlere bağı olarak az ya da çok geciktirilmiş bir eylemi inşa eder. Algı maddededir, video kamera bu algının, kendinde imgenin içine dalarak evrenin ritmini yakalar; zamanın bölünemez doğasına erişerek onu alıkoyar ve bellek yoluyla saklı tutar. Video teknolojilerinin bu saklı tutma işlemi canlı imgenin eyleme gücünü ve kapasitesini artırmaktadır (Lazzarato, 2017, s. 28-36). Bu anlamda video bedeninin bir protezden fazlası olan uzantısıdır (Uslu, 2020).

Ulus Baker'e (2011, s. 20-23) göre video "görüyorum" edimiyle işlemektedir. İlk video sanatçıları olan minimalist-feminist performans sanatçıları için video, reklamcılığın ya da Hollywood sinemasının resmettiği tarzdan farklı bir biçimde, bedenimi bu kez başka, kişisel bir bakışla "görüyorum" demektir.

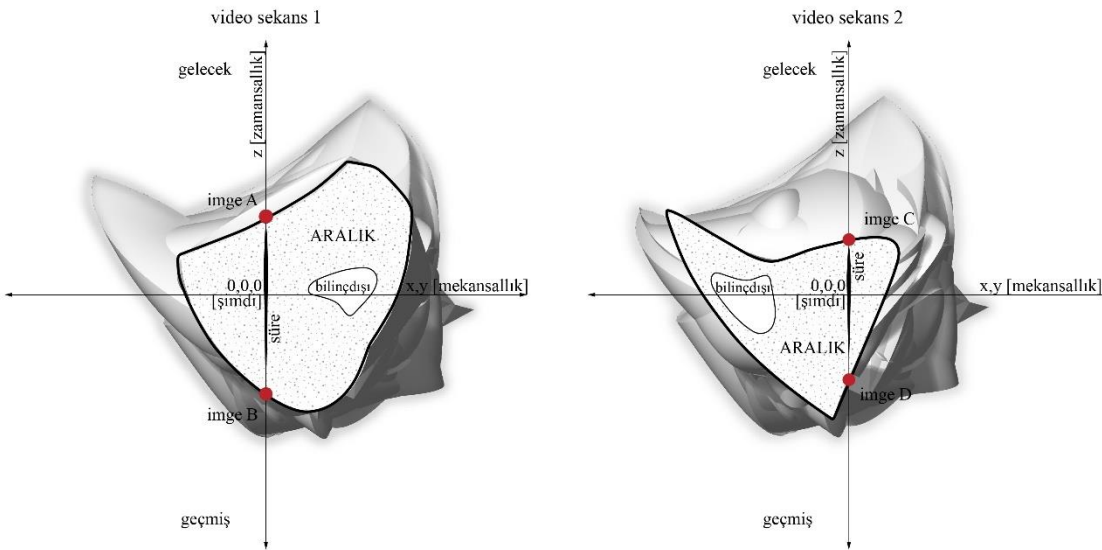
Bedenin uzantısı olarak video, zaman-imgeyi, saf ışık akışlarını kristalleştirir, saklı tutar. Öznenin dolayımından geçmeksizin var olan kendinde imge, her yeniden "görüldüğünde" yeniden "fark edilir". Roland Barthes'ın (2016, s. 57) "*Camera Lucida*"da imge üzerindeki dikkat çekici nokta, "ayrıntı" olarak tanımladığı *punctum*, yani Bergsoncu anlamda zamansal aralık (*interval*), öznenin video imgeyle her karşılaşmasında tekrar üretilme olanağına sahip olur. Ulus Baker (2011, s. 23) özneliğin tanımını yaparken, "bir an sonra yıkılıp gitmelerini göze alarak, her an şeyler durumuna göre yeni bakış açıları oluşturmak, yeni perspektifler ve konular icat etmek" ifadesini kullanmıştır. Video kamera ile kayda alınan her şey, her görüntü her ses hemen o an geride kalırken aynı zamanda geleceğe saklanmaktadır. "Zaman hiçbir anında yavaşlamaksızın, yoğunlaşmaksızın ve derinleşmeksizin, her anı kendisini izleyen diğer anlarla aynı kalınlıkta, eşit haklara sahip ve türdeş olarak, geleceğe doğru uzanacaktı" (Özgün, 2010).

Video ortamında geleceğe saklanan kristal-imgeler, başka bir deyişle olduğu haliyle imgeler her görüldüğünde canlı imgenin dolayımına dahil olarak tekrar tekrar üretilmektedir. Işık akışlarının saf titreşimlerini maddeleştirerek her şeyi görülebilir kılan

tarihsel gelişiminin belli bir anında krize girip yerini "zaman-imge"ye bıraktığını öne sürmüştür. Zaman-imge, bize zamanı hareketten bağımsız olarak sunan imge rejimidir. Her şeyin görülebilir hale geldiği bu rejimde, kendinde nesnel öznenin potansiyel eylemlerinin boyunduruğundan kurtularak bakışımıza değmeye, içimizden geçmeye başlamışlardır. Zaman-imge hareket eksenli bir durumdan, "saf görsel ve işitsel" bir duruma geçişle, dünyayı sonsuzca bakılabilecek bir şeye, saf görsel ve işitsellikler toplamına dönüştürmüştür (Yücefer, 2020).

video kayıt teknolojileri bize yoğunluğu ve maddeselliği olmayan ögeyi, zaman-imge'yi sunmaktadır.

İkinci bölüm boyunca imge nosyonuna dair yapılan soruşturmanın tarihteki izi sürülmüş, tarih boyunca gerçeklikle ilişkisi benzeşim üzerinden kurulan imgelerin, Henri Bergson'un düşüncesiyle birlikte kazandıkları yeni anlam ve yerleştikleri yeni varlıksal düzlem araştırılmıştır. Bu araştırma sırasında Berson'un imge düşüncesinin temel kavramları olan hareket-imge, canlı imge ve aralık (*interval*) serimlenmiş ve son olarak Bergson'un hareket ve maddeyle aynı düzleme taşıdığı imge nosyonunun video ortamındaki yansımaları irdelenmiştir.



Şekil 2.4 Düşüncenin imgesi diyagramı

Tüm bu kavramsal ilişkileri bölümün içerisinde de fragmanlarıyla karşılaştığımız performatif bir diyagram üzerinde aynı düzleme taşımak ve anlamaya çalışmak verimli olacaktır (Şekil 2.4). İki “an”daki ya da iki “video sekans”taki düşüncenin formsuz topolojisi diyagramlaştırılmış; bir *manifold* çizilerek zaman-mekan, imge ve aralık

nosyonları ile birlikte canlı imgenin bilinç ve bilinçdışı halleri temsil edilmiştir. Deleuze'ün ifadesiyle: “İmajlar vardır, şeyler bile imajlardır çünkü imajlar kafada, beyinde değildir. Tersine diğerleri gibi bir imaj olan, beyindir” (Deleuze'den aktaran, Baker, 2011). Her şeyin imge olduğu Bergsoncu evrende, sonsuzca değişken ve formsuz olan düşüncenin imgesi zaman-mekandan alınan anlık kesitlerle diyagramatize edilmiştir. *Manifold*dan alınan her kesitin alanı, düşünce düzleminin öznenin her an yıkıp yeniden inşa ettiği bakış açılarına göre anlık görüntüsünü vermektedir.

Basitçe x,y düzlemi ve z ekseninden oluşan diyagramda, yatayda devam eden x,y iki boyutlu düzlemi derece farklarının olduğu mekansallığı temsil etmektedir. x,y düzlemi, sınırsız, merkezsiz, yönsüz ve yönelimsiz, kaotik bir biçimde hareket eden kendinde imge akışlarının yeridir. Canlı imgenin, imge akışları evreninde etkilere karşı tepkisini geciktirmesi ve bu sayede zamansal bir aralık (*interval*) yaratması ile döngüsel bir hareketle ilerleyen *Kronos* zamanı, z eksenine sisteme dahil olmakta; *manifold* düşey eksenindeki kuvvet olarak Bergsoncu sürede (*durée*), doğa farklarının olduğu heterojen zamanda genişlemektedir; bu sayede iki boyutlu x,y düzlemi üzerinde beliren anlık geçici merkezler, üçüncü boyuta sıçramalar, katlanmalar (*folding*) oluşmaktadır. Bu her bir sıçramanın, her bir imalatın eşsiz ve yeni olmasının koşulunu x,y düzlemi ile z ekseninin kesişiminde sıfır (0,0,0) noktası, her an yeniden inşa edilen özne konumlarının hareketli merkezi yer almaktadır. Bu hareketli merkez her şimdiyi sonsuza dek geçmiş ve gelecek olmak üzere iki yönde bölerek alt bölümlere ayırır, kalınlıksız ve uzamsız “an”dır, “şimdi”dir. Fırsatların tanrısı olan *Kairos*'un zamanı, sürekli hareket halindeki sıfır (0,0,0) noktasında edimselleşen (*actualization*) canlı imgenin öngörülemez virtüel olanaklarının zamanıdır. Antik Yunan'da yayından fırlayan bir ok imgesiyle temsil edilen *Kairos* aynı zamanda video teknolojilerin kristalize ettiği kendinde imgelerin de referansı olan şimdiki zamandır. Aşkınısal ve tanrısal temsillerin yerini alan video teknolojileri, *Kairos*'un zamanına erişerek akışlar halindeki imgeler evrenini saf görsel işitsellikler olarak canlı imgenin bakışına sunmakta, tekrar tekrar şimdiye taşımaktadır.

Düşey ekseninde temsil edilen *Kronos*, canlı imgeyi yersiz yurtsuzlaştırma eğilimi gösterirken, *Kairos* özneyi yerle ilişkilendirmekte, dünyada “var olmak”lık ve “vücut bulmak”lıkları yani “mekan”ı ya da düşüncenin düzlemini kurmaktadır. Düşüncenin düzleminde, virtüel-edimsel (*actual*) devresinde her “an” öngörülemez olanakları

barındıran imalat (imge mimarlıkları) gerçekleşirken, özne ve mekan tekrar tekrar kurulmakta, inşa edilmektedir. Bu durumda iki sekans halinde diyagramlaştırılan *manifold* hem *Kronos*'un hem de *Kairos*'un formsuz topolojisidir. Sürekli olarak zaman-mekansallığı güncelleyen *manifold* yüzeyi, başka bir deyişle doğa farklarıyla dolu olan “aralık”, sürekli değişmekte, her alınan kesitte sıfır noktasıyla birlikte x,y ve z düzlemleri de farklılaşmakta, her şey her an hareket etmektedir. Hareket imgeler ve edimsellik, virtüelin ya da monist bir anlayışla, canlı imgenin de bir parçası olduğu imge akışları evreninin kendisidir. *Manifoldun* merkezinde yer alan boşluk Malevich'in “Siyah Kare”sine benzer şekilde, gerçekliği kurgulayabilmek adına gerçek olandan dışladığımız merkezi eksiği, bilinçdışını temsil etmektedir. Zizek'in ifadesiyle gerçeklik tutarlılığını ancak ortasındaki bu kara delik, boşluk sayesinde kazanmaktadır (Zizek, 2016).

İki sekans halinde diyagramlaştırılan *manifold* yüzeyinin z ekseni ile kesişimlerinde yer alan A, B, C ve D imgeleri, x,y düzleminde yer alan akışlar halindeki kendinde hareket-imgelerin, canlı imgenin dolayımına, A-B ve C-D arası sekansta genişleyen Bergsoncu süreye (*durée*) dahil olarak imgelenen ve yüzeye çıkan, potansiyel virtüel olanakların zaman-imgeleridir. Dolayısıyla aralık (*interval*) nosyonu, akışlar halindeki kendinde imgelerin, canlı imgenin dolayımından geçerek yüzeye çıkması ve beden imgesi tarafından duyumsanarak anlam kazanmasının koşulunu oluşturmaktadır. Kendinde imgeleri kristalize ederek maddeleştiren ve canlı imgenin bakışına sunan video teknolojileri, içi ve dışı virtüelliklerle dolu olan *manifoldun* eyleme kapasitesini artırmaktadır. Video teknolojileri, kristalize ettiği kendinde imgeleri tekrar tekrar şimdiye taşımakta, potansiyel A, B, C ve D imgeleriyle birlikte özne konumlarını çoğaltmaktadır.

Bir sonraki bölümde Bergson'un imge ve aralık nosyonları Dziga Vertov'un kuram ve sinemasıyla dikilecek, Vertov'un montaj tekniği ile canlı imgenin yeniyi üretme koşulları araştırılacaktır.

3. DZİGA VERTOV: GERÇEK İMGE

Asıl adı Denis Arkadievich Kaufman olan Dziga Vertov (1896-1954), Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nde yaşamış ve eserlerini vermiş olan Sovyet film yapımcısıdır. Bir anarşist olarak Vertov, içlerinde “Film Kameralı Adam”ın da bulunduğu birçok avangart filmin yönetmeni ve “Sine-göz” akımının kuramcısıdır (Kepekçioğlu, 2018). Ulus Baker (2011, s. 337), eğer avangardın tanımı gelenekselin ve rutinleşmiş olanın yapıcı yıkımı ise Vertov'un pozisyonunun da orada olduğunu ifade etmiştir.

Lumiere Kardeşler tarafından icat edilen sinematografi bir belgeleme işlevi görürken, 20. yüzyılın ilk yarısında Melies tarafından sinematografik bir teknik olarak montaj fikrinin ortaya atılmasıyla kurgu ve drama filme dahil olmuştur (Baker, 2011, s. 212). Sinematografinin belgeleme kanalına ait olan Vertov özgün montaj tekniği ile dramatik olan sinemanın, “sine-dram”ın, karşısında yer almıştır.

Sinemada günlük hayatın imgeleri ve görsel hikâyeler olmak üzere iki farklı yaklaşımla üretimler yapılmış, bir tarafta Hollywood'un muhteşem hayaller dünyasını tesis eden görsel hikâyeler, diğer tarafta ise günlük hayatın imgeleri yer almıştır (Baker, 2011, s. 22). Günlük hayatın imgelerinin peşinde olan Vertov, her zaman sisteme direnmiş, görünür olanın ve düşüncenin kapitalist üretim cihazı olan ticari ve sanatsal sinemayı reddetmiş, senaryosuz film düşüncesini ve “hayatın olduğu gibi kaydedilmesi” (*jizn' kak ona yest*) mottosunu metinler ve bildiriler yoluyla aktarmaya çalışmıştır. *Kinopravda* (sinema-gerçek) hayatı bir yazarın senaryosuna göre yol almaya zorlamaz, yaşamı olduğu gibi gözlemler ve kaydeder, belli sonuçlara ancak daha sonra, bu gözlemlerden hareketle varır (Vertov, 2007, s. 52).

“Görüyorum”un peşinde olan Vertov, “Sine-göz” (*Kino-eye*) okulunu kurmuştur. Sine-göz'ün kamera ve sinemacının gözünü birleştirmesi, insan ve makineyi bir araya getirmesi yoluyla, dışsal güçler ve insan doğasına ait görme, hissetme, etkilenme, algılama ve

düşünme gibi içsel güçlerin iş birliğine girmesi mümkün olmuştur. Vertov için sinema işte bu iş birliğinin makinesel ifadesidir, “ne ekran, ne gösteri, ne de temsil söz konusudur- yalnızca makine vardır” (Baker, 2015, s. 318-319).

“İnsan kapitalizm tarafından kendine verilen “ikinci doğa”yı çoktan üstlenmiştir ve bu tersine çevrilemez bir gerçekliktir, ayrıca “insanı aşmanın” koşulunu oluşturur” (Baker, 2015). Vertov’a (2007) göre, geleneksel yöntemlerle üretilen sanatlar; edebi, dramatik veya grafik teknikler “görünür” olanın ötesine geçememektedir. Ancak sinematografik makineyle birlikte insanın kısıtlı algısının ötesinde, saf algıya, zaman-imegeye erişmek mümkün olacaktır. Kamera, algıyı insan bedenine olan bağından kurtaran makinesel bir gözdür. Sine-göz yani *Kino-glaz*, akışlar halindeki kendinde imgenin içine doğru ilerlemesiyle yeni bir maddeyi ve yeni duygulanımları görünür kılmaktadır (Baker, 2015, s. 320-321). Sinemanın bir üst boyutu olarak videoda gösterim zaman-mekandan kurtulmuş, videografik bir zaman-mekan kendi başına işlemeye bırakılmıştır (Baker, 2011, s. 33).

Ulus Baker’e (2011) göre, Vertov’un sinema aracılığıyla elde etmeye çalıştığı imgeler günümüzün videografik imgeleridir. Hareket-imege’nin nihai sınırını oluşturan Vertov, “aralıklar teorisi” (*theory of intervals*) ve montaj tekniği ile günümüzde hala beklediğimiz imge türü olan “gerçek-imege”nin (*kinopravda*) peşindedir (Baker, 2011, s. 31).

3.1 Aralıklar Kuramı

“Aralıklar kuramı” (*theory of intervals*) Vertov’un düşüncesinin ve sinemasının merkezinde yer alan temel fikirdir. Aralıklar teorisi, sinemanın hareketlerle değil iki hareket arasındaki ilişkiyle kurulduğunu savunmaktadır (Baker, 2011, s. 31). Vertov’a göre, iki hareket ya da birbirinden çok uzak da olsalar iki şeyin (imgenin, gerçekliğin, düşüncenin) arasında bir “yakınlık” derecesi vardır. “Aralık” bu uzak ve bağlantısız görünen iki imgenin ya da görüntünün arasında yer alan şeydir, yakınlık derecesinin ölçütüdür (Baker, 2011, s. 209). Vertov aralıklar sayesinde belli bir mantık zincirindeki zaman-mekan bağlantılarını birbirinden kopararak, şiirsel bir biçimde tekrar bir araya getirebilmekte, kurgulamaktadır. Burada esas olarak önemli olan imgelerin kurgulanması

değil, imgeler-arası bir alan, aralıklar, yani imgeler arasındaki bağlanımın toplamıdır (Baker, 2011, s. 214). Vertov eserlerini bu ilke doğrultusunda üretmiştir:

[...] Bir aralık, tam da ritimler ve beklenmedik hareketler gibi, imajların “arasında” yer alır. “Sine-göz” okulu filmin “aralıklara”, yani imajlar arasındaki hareketlere bina edilmesini umar... Kendilerinde malzemeleri ve hareket sanatının öğelerini oluşturanlar aralıklardır (bir hareketten diğerine geçişler), ama kesinlikle hareketler değildir... (Vertov’dan aktaran, Baker, 2015, s. 326).

Vertov Sine-göz okulunda, görünür olanın imgelere ve hareketlere indirgenemeyeceğini, aralıklar (*interval*) boyutuna yerleştiğimizde, hareketler ve imgelerden çok daha fazlasını görebileceğimizi savunmuştur. Aralıklar (*interval*) bu imge ve hareketlerin kaynağını oluşturmaktadır. Ulus Baker’in ifadesiyle aralık bir “arka plandır”, bütünselliğin saf boşluğudur (Baker, 2015, s. 326).

Bergson’un “aralık” (*interval*) fikri ile Vertov’un “aralıklar kuramı” (*theory of intervals*) tam da bu nokta birbirine dikilebilir. Bergsoncu aralıkta (*interval*) sonsuz imge akışları canlı imge dolayısıyla zaman-mekansallaşır, bilincin bir seçme yöntemini devreye sokarak sürece dahil olmasıyla aralıklar bir üretim mekanına dönüşür. Bergson’un evreni kaotik bir biçimde etki ve tepkide bulunan kendinde imge hareketlerinden oluşmaktadır. Aralık (*interval*) yine bu evrenin bir parçası olan canlı imgenin bilinçli bir davranışla, ona yönelen etkilere karşı tepkisini geciktirmesiyle meydana gelir. Bu anlamda bilinç bir gecikme halinin soyutlamasıdır (Baker, 2011, s. 221). Vertov “hayatı nasılsa öyle” (*jizn’ kak ona yest*) kaydederken gerçek imgeye, kendinde imgeye ulaşmayı arzular.

Ulus Baker’in (2011) vurguladığı gibi, Vertov’un nihai olarak sinematografik tekniklerle elde etmeye çalıştığı şey videografik imgelerdir. Vertov’un “hayat nasılsa öyle” kaydettiği filmi, videografik anlamda kendinde imge akışlarının, zaman-ingenin kristalleşmesidir. Filmin hem her yeni seyredilişinde hem de farklı kişiler tarafından her görülüşünde farklı olması fikri aralıklar sayesinde gerçekleşecektir. İkinci bölümde de tartıştığımız gibi, Leibniz’in tekillikler teorisi (*monadology*) uyarınca, “yeni diye bir şey yoktur, yalnızca yeni bakış tarzları vardır”. İki kameranın bir nesneyi aynı anda aynı pozisyondan kaydedemeyeceği gibi, maddi dünyanın fiziki yasaları gereği hiçbir şeyin bir diğeriyle aynı konuma yerleşmesi mümkün değildir. Dolayısıyla geldiğimiz noktada, akışlar halindeki kendinde imgenin videografik kaydına her özne konumundan yeni bakışlar

fırlatılacak, film her izleyenle birlikte aralıklarda (*interval*) yeniden inşa edilecektir. Vertov'un amacı da budur, görüntüleri onları verenlere iade etmek (Baker, 2011, s. 224-226).

3.2 Vertov'da Montaj

“Montaj; bütünü, ideayı, yani zamanın imgesini ortaya çıkarmak için hareket-imgelere başvuran işlemdir” (Deleuze, 2014, s. 47). Montaj, sinematografik cihazla kayıt altına alınan ilişkisiz fragmanların, film parçalarının, aralarında yeni bağlantılar kurularak düzenlenmesi yoluyla bir film nesnesi haline getirilmesi demektir (Vertov, 2007, s. 105). Montaj yoluyla kaydedilen fragmanlar kendi zaman-mekan bağlantılarından koparılarak, parçaların yavaşlatılması veya hızlandırılması gibi yöntemlerle yeni bir zamansal düzlemde tekrar bir araya getirilmektedir.

Vertov, sinema tarihinde “Sovyet montaj ekolü” olarak adlandırılan, Vertov’la birlikte Kuleşov, Pudovkin, Dovzhenko ve Eisenstein’in gibi önemli yönetmen ve teorisyenlerin de yer aldığı ekolden gelmektedir. Sovyet montaj ekolünde ortak ve merkezi fikir doğanın diyalektik yasalarla işliyor olmasıdır, ancak her bir yönetmen bunu farklı şekilde ele almış ve eserlerine yansıtmıştır (Sütçü, 2021, s. 255). Eisenstein, organik diyalektik montaj anlayışıyla doğayı nesne, kitleleri ise özne olarak kabul etmiştir. Bu ikili durumda film özneye bir akıl şoku yaşatacak ve düşünce kitlelerin zihnine doğrudan imgelerin titreşimleri yoluyla aktarılacaktır; Eisenstein’in deyişiyle “sine-yumruk” olarak sinema düşüncesi, sinemayı bir kitlesel bilinçlendirme aracına dönüştürmektedir (Baker, 2011, s. 152). Sovyet montaj ekolünün diğer bir kanadında yer alan Vertov ise materyalist sinema anlayışıyla, diyalektiği doğanın içinde, ya da insanı doğanın içinde, makinelerin imgelerinde ve ritimlerinde yakalamaya çalışmaktadır ve bu yolla ekol içerisinde özgün bir konuma yerleşmektedir (Sütçü, 2021, s. 256). Deleuze’e (2014, s. 59) göre, Vertov’un montajını özgün kılan şey maddenin diyalektiğini olumlamasıdır.

Montajın sanatsal müdahale olduğunu ve belgesel filmde montajın işlemeyeceğini ileri süren yönetmenlerin aksine, belgeseli modern dünyanın algısı olarak gören Vertov, gerçek imgeyi montaj yoluyla elde etmeyi önermiş hatta filmin kendisinin bir teması haline dönüştürmüştür. Vertov’un “Kentin Girdabında Kamera”sı zaten yapay, dönüştürülmüş

doğayı, yani montajlanmış bir gerçekliği kaydetmektedir (Baker, 2011, s. 230). Çünkü “modern toplum endüstrisinden edebiyatına, sanatından mimarisine, devletinden ekonomisine bir montajdır” (Baker, 2011, s. 18). Vertov’un “film nesnelere” adını verdiği makineler, fabrikalar, caddeler, meydanlar, gösteri mekanları ve daha birçoğu zaten filmden önce monte edilmiş, tasarlanmış hayat parçalarıdır (Baker, 2011, s. 231). Bu parçaları bütüne taşıyacak olan ise montajdır. Montaj yoluyla “şimdi” bütünün kendisine dönüşürken, “bütün” aralığın içine geçecektir (Deleuze, 2014, s. 51). Deleuze’ün (2014, s. 47) deyişiyle “...montaj sonradan gelmez. Hatta bütün, bir anlamda önden gelmelidir, baştan varsayılmalıdır”. Vertov, montaj tekniği ile bütünü, mümkün tasavvurların bir toplamını yeniden kurmaktadır.

Sine-göz montajdır; uzamın, uzamsal ve zamansal uzaklıkların fethedilmesi, birbiriyle ilişkisiz parçaların şiirsel bir yöntemle birbirine dikilmesi yoluyla anlam üretilmesidir. Doğada her şey her şeyle o ya da bu oranda ilişkilidir. Vertov’un montaj tekniğinde temel ilke hayatı olduğu gibi herhangi bir anında apansız olarak yakalamak ve bunları birbirine monte etmektir (Baker, 2011). “Zaman ve uzam sınırlarından azade olan ben, evrendeki noktaları, nerede kaydetmiş olursam olayım, bir araya getiriyorum. Benim yolum dünyaya dair yepyeni bir algılayış yaratmaya uzanıyor. Sizin bilmediğiniz bir dünyayı yeni bir şekilde deşifre ediyorum” (Vertov, 2007, s. 18).

Ancak bu iki ilişkisiz şey, iki hareket arasında zorunlu olarak aralık vardır. Deleuze (2014, s. 60) Vertov’daki bu aralığın “algılanım” yani “göz atma” olduğunu ifade etmiştir. Buradaki “göz”, insanın kısıtlı doğasından farklı olan “makinesel göz”dür. Vertov sine-göz okulunda insan gözü ile çoklukları kavrayabilen makinesel gözü bir araya getirmiştir çünkü makinesel göz, insan gözünün göremediği bir zamansal düzendeki yaşam süreçlerini görme kapasitesini ifade etmektedir. Sine-gözün işlevi görmek ve görmemizi sağlamaktır (Vertov, 2007).

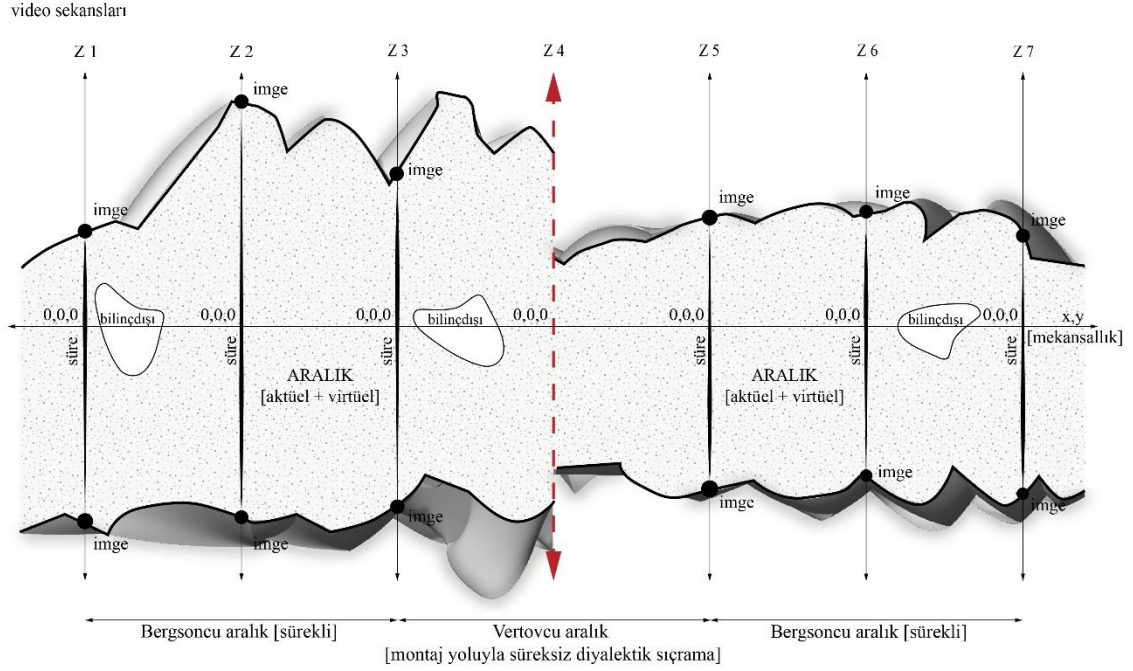
Sine-göz zamanın fethi demektir (zamansal olarak birbirinden ayrı olguların görsel olarak birbirine bağlanması). Sine-göz hayat süreçlerini insan gözünün göremeyeceği bir zamansal sıra ya da herhangi bir hızda görme ihtimalidir.

Sine-göz montajda mümkün olan bütün imkânları kullanır, evrendeki bütün noktaların herhangi bir zamansal sıra içerisinde karşılaştırılması ve birbirine bağlanması, gerektiğinde bütün film yapım yasaları ve adetlerin ihlal edilmesini öngörür. (Vertov, 2007, s. 104).

Deleuze'e (2014, s. 59) göre, Vertov'un montajını özgün kılan şey maddenin diyalektiğini olumlamasıdır. Vertov gerçeklikle dolaysız bir ilişki kurabilmek adına, kendinde imgeleri olduğu gibi kaydetmiş ve bu imgeleri doğanın diyalektiğine uygun şekilde kurgulamış, bu sayede Vertov, görme edimini kameranın gözüne taşımıştır (Sütçü, 2021, s. 259). Kamera insan gözünün yakalayamadıklarını yakalayıp, gerçekliği şeylerin içinde, kendinde imgede görülebilir kılmaktadır. Vertovcu montaj sayesinde algı öznenin elinden alınarak şeylere taşınmış, dolayısıyla algılanmak maddenin pasif bir özelliği olmaktan çıkmış; şeyler bize çarpmaya, delip geçmeye, bizi okşamaya başlamıştır (Baker, 2011, s. 231-233). Vertov montaj tekniğiyle, videografik bir yöntemle, yaşamı dolaysız bir biçimde yakalayabilme imkanına sahip olmuştur.

Doğa içinde mevcut olan insan, onun eylemleri, tutkuları, yaşamıydı. Gelgelelim, Vertov'un belgesellerle ve aktüalitelere çalışmasının, Doğanın mizansenini ve eylem senaryosunu şiddetle reddetmesinin derin bir nedeni vardı. Makinelerin, manzaraların, binaların ya da insanların pek önemi yoktu: Her biri, isterse en alımlı köylü kadın ya da en dokunaklı çocuk olsun, sürekli karşılıklı ilişki içindeki maddesel sistemler olarak sunuluyordu. Bunlar maddenin daha az "olası" hallere doğru evrilmesini sağlamak ve kendi boyutlarıyla hiç ortak ölçüsü olmayan değişimler gerçekleştirmek suretiyle, hareketlerin hızlarını, istikametlerini, düzenlerini değiştirecek şekilde alımlayıp geri veren katalizörler, dönüştürücüler, transformatörlerdi. (Deleuze, 2014, s. 60).

Vertov'un materyalist sineması, Bergson'un Madde ve Bellek kitabında sunduğu imgeler birliğinin yansıması gibidir (Sütçü, 2021, s. 264). Bergson'un felsefesinde kaotik bir imgeler akışı olarak sunduğu evrenin gözü olarak sine-göz, evreni dolaysız olarak kavrayan, nesnel algıya ulaşabilen gözdür. Sine-göz, şeylerin oluşuna, imgelerin bünyesine zamanı dahil ederek saf algıya ulaşır, yoğunluğu ve maddeselliği olmayan ögeyi, zaman-ime'yi yakalayabilmektedir. Montaj zamanın negatifini çekerek, Bergsoncu anlamda onu kristalize eder, maddeleştirir (Baker, 2011, s. 233). Vertov'un montaj tekniğiyle, merkezsiz ve yönelimsiz bir biçimde etki ve tepkide bulunan imge akışları içinde herhangi bir kristal-ime, herhangi başka bir kristal-imeye, herhangi bir zaman düzeni içinde, birbirine bağlanabilmektedir. Bu sayede film bir montaj tekniği ile her izleyenle birlikte "aralıklarda" yeniden inşa edilecektir.



Şekil 3.1 Düşüncenin imgesi diyagramı: Vertovcu aralık

İkinci bölümde sistemin dışında yer alan bir noktadan bakarak formunu temsil ettiğimiz *manifold*, Bergsoncu aralık (*interval*) ve süreyle (*durée*) birlikte, Vertovcu aralığı da diyagramatize etmektedir (Şekil 3.1). Sıfır noktasındaki canlı imgenin konumundan, video kamera aracılığıyla, Vertovcu anlamda Sine-göz, kayıt altına alınarak geleceğe taşınan her “an”, her bir *manifold*, montaj yoluyla yan yana getirilmekte; makinesel düzlemde oluşan bu yeni aralıklarda, iki *manifold*ün kesişiminde, yaratıcı bir etkinlikle yeni özne konumları icat edilmektedir. Film bu sayede çoğalmakta, her özne konumundan yeniden üretilmektedir.

Bergson’un imge ve aralık (*interval*) nosyonları ile Dziga Vertov’un kuram ve sineması ilişkilendirilmiş, Vertov’un montaj tekniği ile canlı imgenin yeniyi üretme koşulları araştırılmıştır. Bir sonraki bölümde tüm bu kuram ve yöntemler mimarlık alanına taşınarak mimarlığın “düşünen imalat” olma koşulları araştırılacaktır.



4. DÜŞÜNEN İMALAT OLARAK MİMARLIKLAR VE ARALIKLAR MONTAJI

Bu bölümde öncelikle çalışmanın bölümleri arasındaki ilişkisellikler çözümlenmiş, felsefe ve medya alanlarından alınan metodoloji ve enstrümanlar mimarlık disiplinine uygulanmıştır. Mimarlık nesnesinin her kullanıcı ile yeniden üretilme olanaklılığı, Bergson'un imge üretimi kuramı perspektifinden tartışılmış, Vertov'un aralıklar kuramı (*theory of intervals*), Jonathan Hill'in aralıklar montajı (*montage of gaps*) ile dikilmiştir.

Bir sonraki adımda, 20. yüzyıl mimarlığında, mimarlıklar ve kullanıcı ilişkileri irdelenmiş, mimar ve kullanıcının mimarlık nesnesi üzerindeki otoriteyi paylaştığı bir durum olarak “yaratıcı kullanıcı”nın izi sürülmüştür. Mimarlıklar ve kullanıcı ilişkileri, Jonathan Hill'in “*Actions of Architecture: Architects and Creative Users*” (Mimarlığın Aksiyonları: Mimarlar ve Yaratıcı Kullanıcılar) (2003) kitabında yaptığı sınıflandırma baz alınarak; işlevselcilik ve pasif kullanıcı, esneklik ve reaktif kullanıcı, aralıklar montajı ve yaratıcı kullanıcı olmak üzere üç kategoride incelenmiştir.

Tüm bu ilişkisellikler kurulurken öncelikle, Bülent Tanju'nun “Zaman-Mekan ve Mimarlıklar” adlı makalesinde sorduğu şu sorudan yola çıkmak verimli olacaktır: “Zamanı temsil etmekten çok ortaya çıkaran bir mimarlık ne demektir?” (Tanju, 2008). Tanju cevap arama sürecinde, mimarlık pratiği ile Deleuze'ün zaman, mekan ve imge kavramlarına dair düşüncelerini ilişkilendirmiştir, çünkü Tanju'ya (2008) göre mimarlık üzerine üretilen tartışmaların en fazla yarar sağlayacağı düşünce, Deleuze'ün düşüncesinde olduğu gibi soyut ve somut, madde ve zihin arasına sokulan yarığı reddeden, aşkınlık karşıtı bir düşünce biçimidir. Bu türden bir düşünce, temsil rejimlerinin statik alanını, harekete karşıt ve yaşam dinamizmini durdurucu doğasından dolayı reddetmekte, gerçek olanın sürekli üretiminin hareketli bir zemini ilkesine dayanmaktadır (Kwinter, 2002). Deleuze'ün düşünce çerçevesini belirleyen filozoflardan biri olan Bergson, imge üretimi kuramında madde ve imgeyi aynı düzleme taşımış, imgeyi aşkın ve ideal olanın

zihindeki bir kopyası olarak ele alan geleneksel düşünceden koparmıştır. Kaotik imge akışları evreninin bir parçası olarak canlı imge, yani insan, aralıklarda (*interval*) kendi içsel zamanını, süreyi (*durée*) devreye sokarak yeniyi üretmiştir. Peki bir mimarlık nesnesi her kullanımda nasıl yeniden üretilir ve nasıl “düşünen imalat” haline gelebilir?

Ulus Baker’in incelikli bir şekilde “düşünen imalat” olarak tercüme ettiği “*producer product*” terimi ilk olarak Deleuze’un sinema ve müzikle ilgili iki konferansının derlendiği “İki Konferans” kitabının önsözünde karşımıza çıkmaktadır. Bülent Tanju (2010) “Zaman-Mekan ve Mimarlıklar” makalesinde “düşünen imalat” terimini mimarlık alanına taşımıştır. Bu çalışmada “düşünen imalat” terimi daha çok, üretilen imalatın, mevcut düzenliliklere karşı koyabilecek nitelikte yeni imalatlar üretebilme potansiyeli açısından tartışılacaktır. Tanju’ya (2010) göre, bu üretimin gerçekleşmesinin ön koşulunu; donma noktasına getirilen her şeyin, giderek daha sabit, değişimsiz ve devinimsiz, zorba ve mükemmel olan formların, kimlikleştirme ve temsiliyetin, konvansiyonların iptal edilmesi oluşturmaktadır.

Deleuze ve Guattari “Anti Ödipus”da (2014) her şeyin üretim olduğunu vurgulamıştır: “Eylemlerin ve tutkuların; kaydetmelerin üretimleri, dağıtımların ve gönderim noktalarının; tüketimlerin üretimleri, bedensel hazların, kaygıların ve acıların üretimi”. Tanju (2008), hayat sürdürdüğü sürece imalatın da devam edeceğini, hatta hayatın tam da bu imalat olduğunu ifade etmiştir. O halde tüm toplumsal/kültürel pratikler, doğaya sonradan eklenen üretimler, imalatlardır ve tüm bu pratikler kaçınılmaz olarak bir düşünme eylemi gerçekleştirmektedirler. Hayatın içinde, canlı emek tarafından imal edilen düşünen imalat, herhangi bir aşkınlık düzlemi yerine “içkinlik düzlemi”nde⁹, dışarıda, yukarıda, ötede değil, şimdi ve burada gerçekleşmektedir (Tanju, 2008). İçkinlik, aşkınlığa giden bütün yolları iptal ederken, virtüellikler yoluyla bitmek bilmeyen yenilikler üretmektedir. “Bir aşkınlık düzleminde tanımlanarak verilmiş mutlak ve ebedi zaman-mekân kurgusu içinde, bu kurgu uyarınca gerçekleştiği varsayılan imalatın yerini, kendisi içkinlik

⁹ Üzerinde ilişkisel güçlerin, hareketlerin yer aldığı sınırsız/eksensiz/merkezsiz bir plato/düzlem olarak içkinlik düzlemi birbirine uymayan parçalar olan felsefi kavramları sınırsız ve tutarlı Bir-Bütün halinde sonsuza taşır. “İçkinlik düzlemi düşünülmüş ya da düşünülebilir bir kavram değil, düşüncenin imgesidir; düşüncüyü kullanmanın, düşünce içinde yok almanın ne anlama geldiğine ilişkin olarak düşüncenin kendine verdiği bir imge...” (Deleuze & Guattari, 2019).

düzleminin, zaman ve mekânın kolektif ve bitimsiz kuruluşunun ta kendisi olan imalat alır” (Tanju, 2008).

Öngörülemez kaotik imge akışları evreni, düşünen imalatın beklenmedik farklılıklar üretmesiyle sürekli başka oluşlara açıktır. Akışın bir parçası olarak içkinlik düzlemi içerisinde konumlanan öznenin her türlü etkinliği, verili olanla üretici, yaratıcı bir ilişki içine girdiği imalattır ve bu düşünen imalatla birlikte özne, çevresini biçimlendirirken kendisini de tekrar tekrar kurmaktadır (Tanju, 2008). Yaratıcı ilişkiler kurma yoluyla sürekli olarak hareket halinde olan özne, Bergson’un virtüel-edimsel (*actual*) devresi uyarınca, zamansal bir ikiye bölünmenin sonucudur. Öznenin sürekli akışlar halindeki imgeler evreninde, ona yönelen etkilere karşı tepkisini geciktirmesi yoluyla oluşturduğu zamansal aralık (*interval*), düşünce sürecini, dolayımı sisteme dahil ederken aynı zamanda tüm insan imalatının düşünen imalat olmasının koşuludur. Tanju’nun (2008) deyişiyle, “zaman düşünceyi kısırtmakta, giderek düşünmeye zorlamaktadır”. Ancak burada bahsi geçen zaman; niceliksel, doğrusal ve türdeş, mekân içinde fiziksel bir hareket olarak kavramsallaştırılan zaman anlayışının aksine; doğrusal veya kronolojik olmayan, heterojen, niteliksel farkın kaynağı ve Deleuze’ün (2014) ifadesiyle, “zihinsel bir hareket, anımsama olarak zamandır”.

Mimarlık, zamansal bir aralıkta (*interval*) ortaya çıkan özne nosyonu ve düşünen imalat kavramı bağlamında tekrar ele alındığında, zaman kavramı kadar “mekan” kavramı da önem kazanmaktadır. Deleuze’ün düşüncesinde maddesel yayılım olarak ele aldığı mekan, özne ve düşünen imalatın ortaya çıkmasında zaman kadar vazgeçilmez bir öneme sahiptir çünkü niteliksel farklılığın üreticisi olarak zaman ve niceliksel farklılığın üreticisi olarak mekan Deleuze’ün düşüncesinde birbirinden ayrı olarak kavranamayan iki kavramdır. Bu düşünce ile klasik modelde olduğu gibi önceden verilmiş, hazır, boş mekânın içinde hareket eden bedenin dördüncü boyutu olarak kavranan zaman modelinin yerine, zamana bağlı olarak deneyimlenen maddesel yayılım olarak mekân modeli getirilmiştir (Tanju, 2008).

Pallasmaa’nın (2019) ifadesiyle, mekan içinde hareket eden beden (Bergsoncu canlı imge), hem etkileyen hem de etkilenendir, dolayısıyla öznenin içsel zamanının hareketiyle gerçekleşen yaratıcı bir eylem olarak düşünen imalat hem özneyi hem de mekanı tekrar

tekrar biçimlendirmektedir. Öyleyse mekan, yalnızca özneyi barındıran bir platform değil, Deleuze'ün maddesel yayılım olarak mekan kavrayışında olduğu gibi, özne oluş süreçlerini gerçekleştiren bir mekanizmadır (Colomina, 2011).

Dolayısıyla bu mekanizmayı, “düşünen imalat olarak mimarlıklar”ı anlayabilmek, işlevselci ve bütünleştirici yaklaşımlara karşı mücadeledeki önemini kavrayabilmek adına, mimarlıklar ve kullanıcı arası ilişkilerin çözümlenmesi önemlidir çünkü mimar ve kullanıcının mimarlık nesnesi üzerindeki otoriteyi¹⁰ paylaştığı durumda ancak mimarlık düşünen imalat olabilme potansiyeline sahip olacaktır.

İlişkilerin anlaşılabilmesi adına öncelikle, bir kategori olarak “kullanıcı”nın (*user*) 20. yüzyıl mimarlığında nasıl ele alındığını araştırarak devam etmek yanlış olmayacaktır. Burada özne ve öznenin zamansallığının ve karmaşıklığının dışlanması, imgenin iki farklı türü olarak özne ve nesnenin birbirleri üzerindeki etki ve tepkilerinin göz ardı edilmesi yoluyla bir tür sabitlikler ve aşkınlıklar üretilmesi söz konusudur. Böylesi bir yaklaşımla üretilen mimarlıkta, “kullanıcı” açıkça eseri işgal etmesi beklenen kişi veya kişiler anlamına gelmektedir, ancak bu kişiler her zaman bilinmeyen soyut birisidir (Forty, 2016, s. 312). Forty (2016, s. 312), onları basitçe “kullanıcılar” olarak tanımlamanın, onları veya herhangi bir alt grubunu uyumsuz, konformist olmayan özelliklerinden arındıracağını ve onlara homojen ve kurgusal bir bütünlük kazandıracağını ifade etmiştir. Kullanıcı soyut genelliğinden yoksun bırakıldığında işlevselci modern üretimlerin sürdürülemeyeceği açıktır çünkü işlevselci üretimlerdeki form ve barındırdığı davranış arasındaki sabit ilişki sarsılma tehlikesiyle karşı karşıya kalacaktır. Bu anlamda kullanıcının öngörülemez yaratıcı etkinliği, matematiksel-geometrik düzenlilikler ve rasyonel biçimlendirici sistemlerle üretilen işlevselci modernist mimarlığın karşısında yer almaktadır.

¹⁰ Latince “fikir”, “karar” ve “güç” anlamına gelen “otorite”, İngilizce “*authority*” kelimesinin karşılığı Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde “yetke” olarak önerilmektedir. Otoritenin, sözlükte anılmayan, ama gündelik kullanımda yaygın karşılaşılan diğer karşılığı “uzman” ise: fikir, karar ve güç sahibi, kısaca yetkeli, yetke sahibi kişi olarak bu bağlamda ele alınabilir. Dolayısıyla kelimenin sıfat haliyle “otoriter” yani “yetkeli” kişi; fikir, karar, güç sahibi ve uzmandır, dolayısıyla bu özelliklerinden ötürü otoriter de olmaktadır. İngilizce “*authority*” kelimesindeki “*author*”un kökeni de yaratan, ilerleten, geliştiren, yükselten anlamına gelen, Latince “*auctor*” kelimesine dayanmaktadır. Başka bir deyişle, bir metni yazan, nesneyi tasarlayan, kısacası herhangi bir üretimin müellifi (“*author*”) üretimi ile güç sahibi haline gelmektedir (Tanju, 2010).

Henri Lefebvre, “Mekanın Üretimi”nde (*The Production of Space*) (2014) kullanıcının mekanının temsil edilen değil, yaşanan mekan¹¹ (*lived space*) olduğunu ifade etmiştir. Henri Lefebvre ve Adrian Forty’ye göre, “kullanıcı” kategorisi, modern toplumların üyelerini, “yaşanan mekan” deneyiminden yoksun bırakmakta ve bireyleri zihinsel bir soyutlamaya dönüştürmektedir (Saraçgil, 2022, s. 7). Forty (2014), Lefebvre’in nihai arzusunun, kullanıcıların mekânı sahiplenme ve kendilerine ait kılma araçlarını yeniden kazandıklarını görmek olduğunu ifade etmiştir. Aynı şekilde Herzberger de eserlerinde kullanıcı kategorisinin işlevselci yaklaşımdan özgürleşmesi üzerinde durmuş, mimarlığın asıl amacının kullanıcılara her bir mekânı nasıl kullanmak istediklerine karar verme özgürlüğü ve imkanı yaratmak olduğunu vurgulamıştır. Hertzberger'e göre, mimarın başarısı, tasarladığı mekânın sağladığı kullanım çeşitliliği ve yaratıcı yeniden yorumlama için verdikleri fırsatlar üzerinden ölçülmektedir (Forty, 2016, s. 312). Dolayısıyla soyut, indirgemeci ve homojen kurgusal bir bütün olarak tariflenen kullanıcı kategorisinin iptal edilmesi, mimarlığın düşünen imalat olarak üretilebilmesinde ön koşulu oluşturmaktadır.

Hill, “Mimarlığın Aksiyonları: Mimarlar ve Yaratıcı Kullanıcılar” (*Actions of Architecture: Architects and Creative Users*) (2003) adlı kitabının merkezinde, mimarın tasarımıyla birlikte kullanımın da rolüyle yapıldığı fikrinin yer aldığını ifade etmiş ve Roland Barthes’ın “Yazarın Ölümü” (*The Death of the Author*) metninden esinlenerek “Mimarın Ölümü”nü araştırmıştır. Barthes “Yazarın Ölümü”nde, okuyucunun metnin yaratılmasında en az yazar kadar etkin rol aldığı bir yaklaşım öne sürmüştür; bu düşüncede her okuyucu bir metni yaratıcı bir etkinlikle tekrar tekrar üretmekte, inşa etmektedir. Dolayısıyla Barthes burada yeni bir okur kadar yeni bir yazar da önermiştir (Hill, 2003, s. 1-2).

¹¹ Henri Lefebvre (1901-1991)’e göre mekân hem kavram hem de gerçekliktir. Lefebvre “Mekanın Üretimi”nde (*The Production of Space*) mekânı toplumsal bir üretim süreci olarak ele almış, farklı, ancak ayrılmaz üç kurucu boyutuyla, bir “üçlü diyalektik” süreç olarak tanımlamıştır: Yaşanan mekân (*lived space*), algılanan mekân (*perceived space*) ve tasarlanan mekân (*conceived space*), mekânın üretiminin birbirinden ayrılmaz üç kurucu anıdır. “Üçlü diyalektik aynı zamanda, mekân üretiminin üç anının bütün karmaşıklığı ile, toplumsal alana bütün düzeylerinden – maddi üretim, bilgi üretimi, anlamın üretimi– nasıl nüfuz ettiğini de göstermektedir” (Avar, 2009). Bu yüzden Lefebvre, “algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân” üçlüsünü, “Mekansal pratik, mekân temsilleri ve temsil mekânları” olmak üzere yeniden kavramlaştırmıştır. “Mekân, diyalektik olarak bağlı bu üç boyutuyla, bir (toplumsal) üretimdir” (Avar, 2009).

Hill (2003, s. 2), Barthes'ın düşüncesine atıfla, yeni bir mimar ve yeni bir kullanıcı önermiş; mimarın otoritesini sorgularken, kullanımın, her kullanıcının bir binayı yeniden inşa ettiği yaratıcı bir etkinlik olabileceğini ileri sürmüştür. Hill'in tasavvurundaki mimar, yaratıcı kullanıcının ve Colomina'nın (2011) deyişiyle, “inşanın kesinlikle son ürün olmadığı” farkında olan bir mimardır. Bu sayede, her mimar ve kullanıcı, yaratıcı bir etkinlik olarak üretime katılırken, her mimari üretim de düşünen imalat olmaya aday olacaktır. Buradaki en önemli konu, mümkün olduğunca kontrol ve disipline edilmeye çalışılan, hareketsizlik ve sabitliğe adanmış tüm üretimlerin ötesinde, tam da bu evcilleştirmeye karşı duran, yeni bir tür üretimin, düşünen imalatın olumlanmasıdır. Düşünen imalat fikri, hala konvansiyonel yöntemlerle ve zamanı mekandan koparan kartezyen mekan kavrayışının hakim olduğu arkaik sistemlerle çalışmayı sürdüren mimarlık anlayışını sarsmaktadır (Kodalak, 2011, s. 250).

Hill'in okuyucu ve kullanıcıyla birlikte izleyiciyi de aynı kapsamda ele alması, düşünen imalat teriminin ilk olarak medya alanında benzer bir sorgu sırasında üretilmiş olması açısından dikkat çekicidir. Burada medya ve felsefe alanlarında üretilen aralık (*interval*) fikrinin, mimarlık alanına bir yöntem olarak taşınabileceğinin ipucunu vermektedir. Düşünen imalat, Hill'in esinlendiği edebiyat alanının dışında diğer sanat dallarında da karşılığını bulmuş, resim, müzik ve medya alanlarında da benzer bir yaklaşımla, kullanıcının eserin yaratım sürecine katılarak düşünen imalatı öncelediği üretimler yapılmıştır.

Robert Rauschenberg'in (1925–2008) 1951'de ürettiği “*White Paintings*” (Beyaz Resimler) serisi, düşünen imalat bağlamında resim alanından bir örnek olarak ele alınabilir. Rauschenberg'in “Beyaz Resimler”indeki beş çalışmanın her biri, tamamen beyaza boyanmış farklı sayıda modüler panelden (bir, iki, üç, dört ve yedi panelli yinelemeler vardır) oluşmaktadır (SFMOMA, 2019). İlk kez 1953'te, Eleanor Ward's Stable Gallery'de sergilendiklerinde şok edici bulunan ve hatta ucuz bir dolandırıcılık olarak nitelendirilen bu beyaz kanvasların, bir süre sonra gezen insanların gölgelerini ve değişen ışık kaynaklarını yansıttığı fark edilmiştir. Bu sayede her izleyicisinin her hareketiyle birlikte onun tarafından yeniden üretilen bir sanat eseri meydana gelmektedir. Kodalak'ın (2011, s. 252) ifadesiyle “kullanıcılardan birinin gölgesi ötekinin üzerine düşer, biri iki metre uzaktan, biri yarım metre yakınlıktan resme katılır, tüm bu

kullanıcıların mekânsal oryantasyonları, resmin kendisine dâhil olur, bu bağlamda resmi aslında sadece bunlar oluşturur”.

John Cage (1912–1992), kısa süre içerisinde benzer bir düşünce çerçevesiyle Rauschenberg'in fikrini müzik alanına taşımış ve 1952 yılında “Sessiz Eser” olarak da bilinen 4'33”ü; birbirinden farklı uzunlukta üç bölümden oluşan ve dört dakika, otuz üç saniye boyunca müzisyenin önündeki boş sayfaları çevirmek dışında hiçbir şey yapmayacağı bir performans olarak sessizliğin müzikalitesini üretmiştir. İşlevlendirilmiş seslerden oluşan, donmuş, denetlenmiş telif müziğe karşı Cage, kullanıcının aktif katılımıyla her seslendirmede dinleyicinin araya karışacağı ve kendisi olacağı bir geçirgen hacim olarak 4'33” eserini kurgulamıştır. Bu sayede delik deşik edilen sessizliği yapay ya da doğal çevresel sesler dolduracak, dinleyici ya da kullanıcı yaratıcı bir etkinlikle hem kendisini hem de müziği tekrar tekrar inşa edecektir (Kodalak, 2011, s. 253-254).

Düşünen imalatın diğer sanat dallarındaki karşılıklarının varlığı, mimarlık alanında da benzer yaklaşımlarla üretimler yapılabileceği fikrini ve cesaretini bize vermektedir. Bunu başarabilmek için öncelikle Rauschenberg ve Cage'in yaptığı gibi konvansiyonların dışına çıkarak, günümüzde hala arkaik yöntemlerle işleyen sabit ve kapalı sistemlerden sıyrılmak gerekmektedir. “Düşünen imalat olarak mimarlıklar”, mimarın otoriter bir kararlar kullanımını en başından, *a priori* olarak belirlediği ve buna uygun olarak bitmiş, sabit formlara indirgediği mekan kavrayışının ötesinde, mimarın mekan üzerindeki tasarım iktidarını kullanıcı ile paylaştığı demokratik bir üretim anlayışıyla mümkün olmaktadır.

Düşünen imalat, aynen onların düşünen imalatı arzuladığı gibi, kullanıcıyı ya da izleyicisini arzulamaktadır. Düşünen imalatın yeniyi üretmesi, tamamlanmamış ya da eksik olanın hayal gücünü ateşlemesi ve arzu mekanizmasını tetiklemesi yoluyla öznenin yaratıcı bir biçimde üretime katılması sayesinde gerçekleşmektedir. Zizek, 'e (2016) göre, arzunun varlığı belli bir eksikliği, boşluğu ya da aralığı doldurmaktan başka bir şey yapmaz; hareketin, geçişlerin zıplamaların, sapmaların olabilmesi ve arzunun kendi kendini üretebilmesi adına aralık, yarıklık, ya da merkezi eksik arzusunun zorunlu parçası olarak işlev görür. Zenon paradokslarında¹² bahsi geçen Sisypus, tepeye yuvarladığı

¹² Zenon'un paradoksları, efendisi Parmenides'in varlığın Bir olduğunu ileri sürdüğü felsefi doktrinini *a contrario*, çokluk ve hareketin varlığı hipotezinin yol açtığı saçma, çelişkili sonuçları açığa çıkararak, algılarımızın tersine, var olmadığını ve özellikle de hareketin sadece bir yanılsamadan ibaret olduğu

kayayı her defasında aşağı iterken, merkezi eksiği kaybetme endişesindedir. Bergsoncu anlamda, akışlar halindeki imgeler evrenine dolayımın dahil edilmesi için zorunlu olan bu aralık, Zizek'in (2016) deyişiyile eksik, özne konumlarının inşası ve düşünen imalatın gerçekleşmesi için ön koşulu oluşturmakta ve bu sayede sabitliğe ve durağanlığa terk edilmiş işlevselci mimari üretimlere hareket dahil edilmektedir.

Sisypos'un endişesine benzer bir endişenin tespitini yapan Hays (2011), "Mimarlığın Arzusu"nda yeni avangardın düştüğü açmazdan bahsederken; Isozaki, "Metafor Olarak Mimari" ye yazdığı giriş yazısında, mimarının modern sıfatını aldığından beri bir kriz içinde olduğunu vurgulamış ve bu krizlerin haritasını çizmeye çalışmıştır (Karatani, 2017). İlk krizin başlangıcı, mimarların klasik düşüncede temel kitap işlevi gören Vitruvius'a (M.Ö. 90-20) olan inancını yitirmesiyle oluşan "boş konum"dur. Mimarların, Lacancı deyişle merkezi eksiği doldurma, bütüncül anlama erişme çabaları, krizler boyunca; mimari yazı, sanat olarak mimari, inşaat olarak mimari gibi farklı paradigmalarda vücut bulmuş, proje sayısı kadar tek ve biricik imge üretmiştir.

Ne var ki bu paradoksunun farkında olan Tschumi, "olay mimarlığı" üst kavramı altında yaptığı üretimlerle, Hays'ın (2011) deyişiyile semptomlar (Manhattan transkripsiyonları, ilanlar, park de la vilette), arzunun paradoksuna bilinçli bir eylemle dahil olmuştur. Sinematografik temsile öykünen temsilleriyle Tschumi de benzer şekilde her tekil deneyimle yeniden inşa edilen "düşünen imalat olarak mimarlıklar"ın peşindedir. Hays'ın (2011, s. 2) dediği gibi "Mimarlık, en temelde, olana, olabilir olana ve bu olabilir olanın nasıl olabileceğine dair bir araştırmadır: Mimarlık "olmak" fiiline erişmenin bir yoludur".

Hays'ın (2011) semptomlar olarak nitelendirdiği mimari üretimler, Zizek'in (2016) sinematografik bir metaforla aktardığı fantezi mekanını akla getirir. Bu mekan arzuların yansıtıldığı "boş bir perdedir" ancak perdeye yansıyan arzuların gerçekleştiği bir kurgu değildir. Bu kurgudaki fantezi ya da amaç, aralığı doldurmak, arzuyu gerçekleştirmek ve hareketi bitirmek değil, arzulamayı öğrenmektir (Zizek, 2016). Semptomlar, boş perdeye yansıyan kurgular, arzu mekanizmasının zorunlu bileşeni olan "aralığı"

kanıtlamaya çalışırken başvurduğu paradokslardır. Bu dört paradoks ilk bakışta en temel deneyimize aykırı bir şeyi, hareketin imkansız olduğunu kanıtlamaya çalışan zorlama mantık oyunları gibi görünseler de, aslında edebi klişelere göndermede bulunmaktadır (Zizek, 2016).

dolduramayacağını, “boş konum”a yerleşemeyeceğini bile bile yapılan üretimlerdir, “kendi kendisini arzulayan arzunun” üretimidir.

Düşünen imalat bir anlamda arzu mekanizmasının sürekliliğine katkıda bulunurken, öznenin amacı, imalatı tamamlamak ya da bitirmek değil, yaratıcı etkinliği ve özne oluş süreçlerini sürdürmektir. Aralıklar yoluyla, aralıklarda meydana gelen düşünen imalat, bitimsiz bir üretim, sonsuz ve öngörülemez yaratımdır. Özne kendisini bu her an ikiye yarılan zamansal aralıkta, virtüel-edimsel (*actual*) devresinde kurarken, her türden yaratım da aynı yerde, virtüel ile edimsel (*actual*) arasındaki eşzamanlılığın içinde, aralıkta ortaya çıkmaktadır (Tanju, 2008). Tam da bu sayede, yaratıcı kullanıcının virtüel-edimsel (*actual*) devresi üretim süreçlerine dahil olduğunda, önceden tahmin edilemez olanaklar, zar atımları mekâna dâhil olur ve bu sayede her tekil deneyim ve üretim eşsiz ve yeni olacaktır. Bu bağlamda mekânın sabitliğine karşı yapılan eleştiri, yalnızca salt fiziksel ve edimsel (*actual*) hareketsizliğe değil, aynı zamanda mekânın virtüel anlamda olanaklarının kısıtlanması, mümkün olduğunca sabit ve tekil, önceden belirlenmiş ve dönüşümü öngörülmemiş işlevlere indirgenmesine yapılan bir eleştiridir (Kodalak, 2011, s. 262).

Kodalak (2011), düşünen imalatın gerçekleşebilmesi adına yalnızca mimar ve kullanıcının değil, mekanın da üretime katıldığı bir senaryo çizmiş, bu sayede mekanı üretimin pasif bir arka planı olmaktan, yani üretimin edilgen nesnesi olmaktan kurtarmıştır. Mekanın da bir üretim aktörüne dönüştüğü önerisine Kodalak (2011, s. 263), mimar’ın mekâna kendi adına düşünebileceği ve üretim yapabileceği bir yapay zekâ enjekte ettiği ve bu sayede üretici olan mekanın da kullanıcıya sunmak adına kendi işleyişini kendi uyguladığı bir yöntem ileri sürmüştür.

Dolayısıyla düşünen imalata giden yolda, mimar, kullanıcı ya da mekan, hiçbirinin diğerine üstünlüğü ya da nihai otoritesi olmadan, her birinin aynı anda üretime aktif bir şekilde katıldığı, böylece her yöne doğru patlayan yeni bir tür üretim rejimine dönüştüğü bir şema çizilebilir. Ancak bu şekilde mimarlık gerçek anlamıyla üretken kılınabilir ve her kullanımda yeniden üretilebilir (Kodalak, 2011, s. 269). Bu tez kapsamında yaratıcı kullanıcının düşünen imalatı öncelediği durumlar üzerinde durulacak, mekanın üretim

aktörüne dönüştüğü durum başka bir araştırma ve metnin konusu olarak bu noktada sonlandırılacaktır.

Hill'in "Mimarlığın Aksiyonları: Mimarlar ve Yaratıcı Kullanıcılar" (2003) kitabına ve kullanıcı konusuna tekrar dönecek olursak, sinema alanından devşirerek metnin kurgusuna da yansıttığı "aralıklar montajı" (*montage of gaps*) fikri ile karşılaşırız. Hill (2003), montajın potansiyelini ve anlam üretme stratejisini mimarlık alanına yansıtmış ve kullanıcının rolünü tartışırken montajı bir yöntem olarak kullanmayı önermiş; montajı, mekânsal düşünmenin, farklı fikirler arasında beklenmedik bağlantılar kurmanın bir aracı olarak ele almıştır. Birbiriyle ilişkisiz gibi görünen herhangi iki şey, iki imge, iki fikir yani iki fragman birbirine bağlanabilir, montaj yoluyla yeni anlamlar üretilebilir. Dolayısıyla bu bizi Bergsoncu imge akışları evreninde her şey her şeyle ilişkilidir sonucuna götürmektedir.

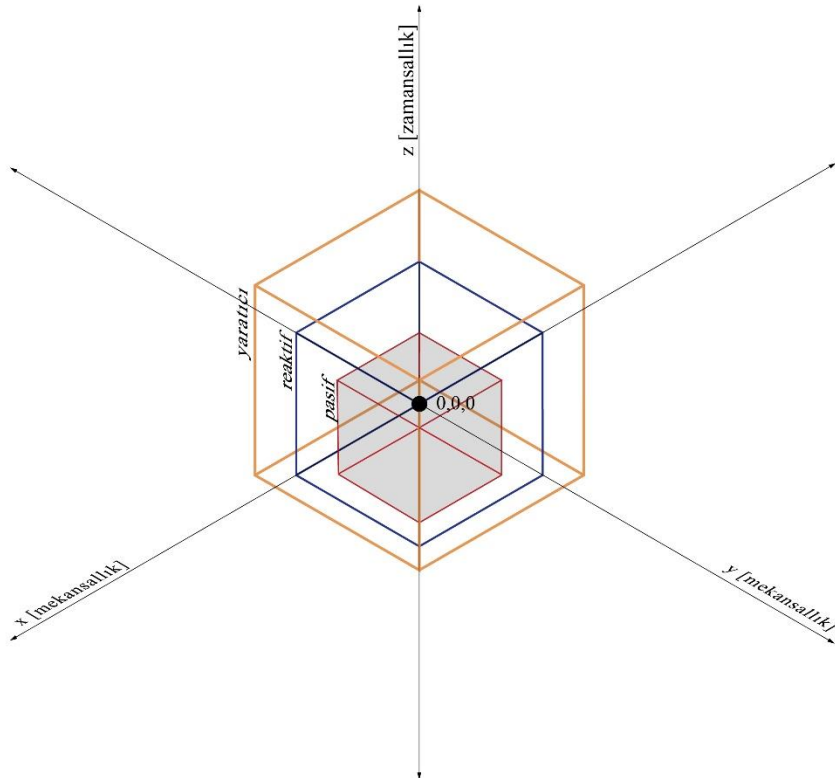
Hill (2003), fragmanlar arası boşlukların en az fragmanlar kadar önemli olduğunu vurgulamıştır ve bu düşünce Vertov'un montaj fikrine denk düşmektedir. Vertov (2007) "aralıklar kuramı"nda (*theory of intervals*) bir filmin imgelerle değil, imgeler arası alanlarda kurulduğunu, bu sayede aralıklarla işleyen filmin her izleyenle birlikte yeniden üretileceğini ifade etmiştir; film aralıklar sayesinde düşünüyordur, düşünen bir imalattır. Bir anlamda Hill'in de "aralık" ve "montaj" fikrini mimarlık alanına taşıyarak mimarlığın düşünen imalat olabilme potansiyelinin izini sürdüğünü söylememiz yanlış olmayacaktır.

Bu noktada kullanıcı ve mimarlıklar arası ilişkileri sorgulayarak yola çıkan Hill, işlevselcilik ve esneklik kavramlarının ön plana çıktığı 20. Yüzyıl mimarlık paradigmalarında kullanıcı kategorisinin nasıl ele alındığı üzerinde durmuş; yaratıcı kullanıcının eserin üretimine aktif katılımını ve bununla birlikte yeni mimari tasarım stratejileri geliştirme potansiyellerini araştırmıştır.

Hill (2003), kullanıcı kategorisini; pasif (*passive*), reaktif (*reactive*) ve yaratıcı (*creative*) olmak üzere üç aşamalı olarak tanımlamıştır. Pasif kullanıcı, kullanımı, mekanı ya da anlamı ihtiyaçları doğrultusunda dönüştürememekte ve mimarın öngördüğü kullanım şemasını takip etmektedir. 20. yüzyıl modernist mimarlığında işlevselci yaklaşımlarla yapılan üretimler tam da bu tarzda pasif, itaatkar bir kullanıcı öngörülerek yapılmıştır. İşlevselci mimar, mekan ve kullanıcıyı kontrol altında tutmayı ummaktadır (Hill, 2003).

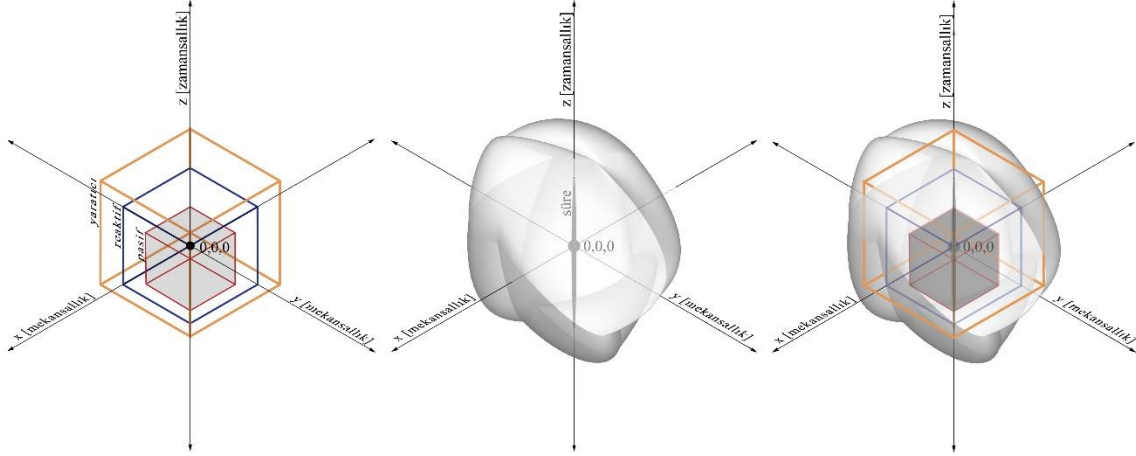
Reaktif kullanıcı ise büyük ölçüde mimar tarafından tanımlanan sınırlar dahilinde mekanı modifiye edebilmektedir. Dolayısıyla bu modifikasyon, kullanıcının mimarın öngördüğü ve tasarladığı olasılıklar arasından yaptığı bir seçimdir; bu sayede mimar, kullanıcının eylemleri üzerindeki kontrolünü geleceğe taşıma niyetindedir (Hill, 2003).

Son olarak yaratıcı kullanıcı, anarşist bir tavırla mekana mimar tarafından tasarlanan ya da öngörülenin dışında, yeni anlamlar ve kullanımlar atfeder; ya da yeni mekansal durumlar yaratır. Yaratıcı kullanıcıyı öngören bir mimari tasarım düşüncesi kullanıcının eserin yaratımına aktif katılımına izin vermekte ve bununla birlikte yeni mimari tasarım stratejileri geliştirme potansiyellerine işaret etmektedir. Hill'in (2003) önerisi, aralıklar montajını mekan üretiminde bir yöntem olarak kullanmaktır. Kullanıcı öznenin aralıklarda gerçekleştirdiği her türden yaratıcı etkinlik hem özneyi hem de bununla birlikte mekanı yeniden kurmakta, tekrar tekrar inşa etmektedir. Başka bir deyişle, aralıklarda her an öngörülemez gerçek bir yaratım söz konusudur; "düşünen imalat olarak mimarlıklar"ın yaratımı. Mimar ve yaratıcı kullanıcının ortak katılımı yoluyla üretilen "düşünen imalat olarak mimarlıklar", Hill'in ifadesiyle sürekli genişleyen bir söylem, deneyim ve uygulama alanı olmalıdır (Hill, 2003).



Şekil 4.1 Mimarlıklar ve kullanıcı kategorileri diyagramı

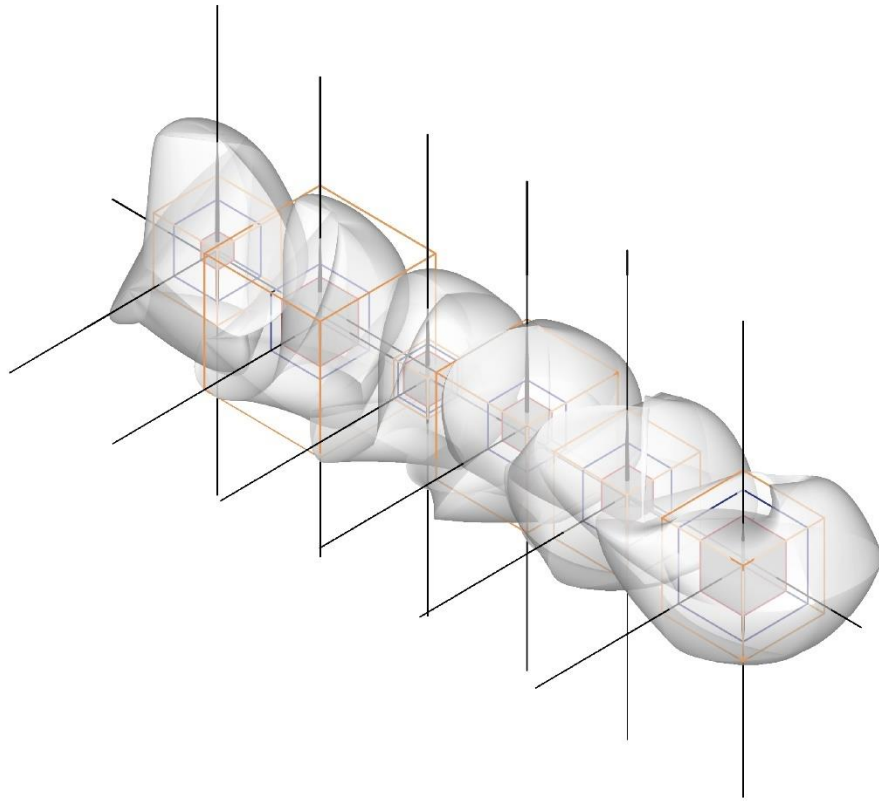
Bergsoncu imge üretimi kuramı ve mimarlıklar ile öngördükleri kullanıcı kategorileri performatif bir diyagram yardımıyla aynı düzleme taşınmıştır (Şekil 4.1). İlk olarak canlı imgenin konumunu, şimdisini ifade eden 0,0,0 noktası merkez olacak şekilde çizilen ve merkezden dışarıya doğru genişleyen kavramsal küplerle, mimarlıklar ve öngördükleri kullanıcı kategorileri temsil edilmiştir. X, y düzlemi ve z ekseninden oluşan izometrik temsilde, yatayda devam eden x,y düzlemi mekansallığı, düşeyde devam eden z eksen zamansallığı ifade etmektedir. Merkezden dışarıya doğru zaman-mekanda genişleyen kavramsal küplerden ilki (kırmızı) işlevselci mimarın mekanını ve öngördüğü pasif kullanıcı kategorisini temsil ederken, ikinci küp (mavi) esneklik söylemi ve öngördüğü reaktif kullanıcıyı, üçüncü küp (turuncu) ise Hill'in mimarlık alanına taşıdığı “aralıklar montajı” fikri ve yaratıcı kullanıcıyı temsil etmektedir.



Şekil 4.2 imge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı

Kavramsal küplerle ifade edilen mimarlıklar ve kullanıcı kategorileri, ikinci bölümde diyagramlaştırılan (Şekil 2.1-4) manifold ile 0,0,0 noktasında çakıştırılarak sentezlenmiştir (Şekil 4.2).

Her video sekanda gerçekleşen canlı imgenin belirlenimsiz ve öngörülemez hareketi, virtüel olanakları güncellemektedir (*actualization*) ve *manifold* yeniden bedenlenmekte, mekansallaşmaktadır. Her şeyin her an hareket halinde olduğu Bergsoncu imgeler evreninde, canlı imgenin işlevselci yaklaşımlarla üretilen mekanlardaki sınırlı etkinliğini (pasif) temsil eden kavramsal küp (kırmızı), *manifold* içinde kalmaktadır. Kavramsal düşüncenin ve algıların açıklığına bağlı olarak kavramsal küpler (mavi ve turuncu), *manifold*un sınırlarını aşabilmektedir (Şekil 4.3).



Şekil 4.3 imge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı

Özne oluş süreçlerini gerçekleştiren kavramsal (dilsel) ve maddesel (imgesel) mekanizmalar imkanı olarak mekan, mimarlığı fiziksel olandan özgürleştiren *manifold*un Bergsoncu maddeselliğinde, canlı imgenin virtüel ve belleksel olanaklarını barındıran “aralıklarda” her an yeniden kurulmaktadır. Canlı imgenin heterojen süresine bağlı olarak deneyimlenen mekan modeli, Hill’in ifadesiyle sürekli genişleyen bir söylem, deneyim ve

uygulama alanı olarak düşünün imalat, kartezyen olarak verili kavramsal, algısal ve fiziksel mekan modelinden daha fazla “imkan” barındırmaktadır.

Hill “aralıklar montajı” fikrini; mekansal (*spatial*), duyusal (*sensual*) ve anlamsal (*semantic*) aralıklar olmak üzere üç kategoride ele almış, gerek görsel ya da işitsel sanat alanlarından gerekse mimarlık alanından örneklerle düşüncesini beslemiştir. Gelecek bölümlerde mimarlıklar ve öngördükleri kullanıcı kategorileri serimlenecek; aralıklar montajı ve yaratıcı kullanıcı fikri irdelenerek mekansal, duyusal ve anlamsal aralıkların izi sürülecektir.

4.1 İşlevselcilik ve Pasif¹³ Kullanıcı

20. yüzyıl ilk yarısının modernist mimarlık anlayışı işlevselcilikle ilişkilendirilirken, mimar mümkün olduğunca işlevi izleyen formlar üretmektedir. Hill’e (2003, s. 9) göre, bir biçim ile onun barındırdığı davranış arasındaki ilişki işlevselci (*functionalism*) anlatının temel kaygısıdır. Kullanıcının, soyut bir kategoride, farklılıklarından ve bireysel hareketlerinden arındırılarak standardize edildiği işlevselci anlayışta mekân, mimar tarafından belirli hacimlere atfedilen sabit işlevlerden oluşmaktadır. Belirli bir işleve tabi olan her bir mekan sert bir çerçeveye ayrılmış, bu sayede hibrit ve melez işlevlerin önüne geçilmiştir. Örneğin modernist bir evde, mutfakta yemek yapılması, yemek odasında yemek yenilmesi ve yatak odasında yatılması planlanmaktadır.

20. yüzyılın ikinci yarısında mimarın ahlaki otoritesi sorgulanmaya başlamış, insan çevrelerinin biçimlendiricisi, yaratıcısı ve denetleyicisi olarak mimarın geleneksel rolleri tartışmaya açılmıştır. Postmodern evreye denk düşen bu dönemde, çok işlevli olmaya başlayan mekan, tüketim ve alışveriş odaklı işlevlerle donatılır; örneğin bir müze, bir havaalanı ve bir alışveriş merkezinin ortak işlevi alışveriştir. “Dolayısıyla multifonksiyonel anlatı çoğul ve üst üste binmiş melez fonksiyonları tariflemekten çok, kaba hatlarıyla tüketimin tüm fonksiyonların ikizi hâline gelmesinden ve diğerlerinin de

¹³ Fransızca “*passif*”, “edilgen” sözcüğünden alıntıdır. Fransızca sözcük Latince “*passivus*” bir eyleme veya acıya maruz kalan” sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Latince pati, “*pass-*”, “katlanmak, tahammül etmek, acı çekmek, maruz kalmak” fiilinden türetilmiştir (URL-1).

bazı zamanlar hasbelkader birbirlerine dokunmadan yan yana konumlanmasından ibarettir” (Kodalak, 2011).

Bu bölümde, modernist mimarlığın işlevselci anlatısı ve soyutlaştırarak pasivize ettiği kullanıcı kategorisi irdelenecektir. Mimarlar, kullanımı tahmin edebilmek, tutarlı işlev-form ilişkisini sürdürebilmek adına; kullanımı, mekanı ve anlamı dönüştüremeyen, yönetilebilir ve pasif bir kullanıcı önermektedirler. Mimar ve kullanıcı arasındaki bu hiyerarşi, mimar tarafından kullanıcının inkarı; binanın mimarlık olarak tanınması için işgal edilmesine gerek olmadığını varsayar ve kullanıcının kontrolü; kullanıcıya mimar tarafından kabul edilebilir davranış biçimleri atfeder, olmak üzere iki farklı şekilde ifade edilmiştir (Hill, 2003, s. 9).

Kökenleri klasik antik çağa kadar uzanan üç analogi organik, mekanik ve ahlaki... Organik analogi, mimarının bitki ya da hayvan yaşamıyla temsil edilen doğayla sahip olduğu ya da olması gereken ortak niteliklere dikkat çeker. Organik analogi, bitki ve hayvan dış formların ve bunların işlevle ilişkisinin basit bir karşılaştırması olarak başlamıştır; özellikle 1750'lerde, doğanın ve yaratılan formların geliştiği sürecin karşılaştırılmasıyla gelişmiştir... Tarihi diğer ikisinininki kadar uzun olmayan mekanik analogi, binaların karakteristikleri ile makinelerin karakteristikleri arasında bir paralellik kurar; yüzyılımızda makinelerin formlarının binaların formlarını etkilediği görülse de, tarihsel olarak analogi daha çok mekanik verimlilik ilkesiyle ilgiliydi. (Ligo'dan aktaran Hill, 2003, s.9).

Ligo'nun da ifade ettiği gibi, 20. Yüzyıl işlevselciliğinin en önemli vurgularından biri verimlilik ve ekonomik düzenleme prensibi olmuştur. Binalarla birlikte insan hayatı da makineleştirilmiş ve nicelleştirilmiş, en yüksek verimliliğin elde edilebilmesi ve minimum iş gücü kaybı ilkesiyle mimari üretimler yapılmıştır. Hannes Meyer, binalar için işlev çarpı ekonomi formülüne hizmet eden bir rol atfederken, mimari üretimlerin hiçbirinin bir sanat eseri olmadığını dolayısıyla estetik değil, organizasyonel bir yapıda olduğunu ifade etmiştir (Hill, 2003, s. 10). Ancak zamanla işlevselciliğin kendisinin de bir estetik haline geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Binalarla birlikte bedeni (Bergsoncu canlı imge) de mekanikleştiren işlevselci yaklaşımda, bedene ilişkin niteliksel özellikler göz ardı edilmiş, bunun yerin bedenine odaklanılmıştır. Ancak bu eylemler canlı imgenin içsel zamanını, virtüel'in sonsuz edimselleşme (*actualization*) biçimlerini değil, mimarın belirlediği sınırlarda gerçekleşen bedenin kısıtlı hareketini ifade etmektedir. Bu kısıtlı hareketler 1927 yılında

Grete Schütte-Lihotzky'nin şehrin sosyal konut programı için tasarladığı “*Frankfurt Kitchen*”nda (Frankfurt Mutfağı) olduğu gibi emeğin bilimsel yönetimi prensibiyle kurgulanmıştır. Buradaki amaç gereksiz emeği ve hareketi ortadan kaldırmak, her bir işlevin en az çabayla ve en az alanda gerçekleşmesini sağlayan bir mekan üretmektir. Bir işlev ve bir uzayın birebir uyumluluğunu sağlamak adına mimar, bedeninin mutfaktaki hareketlerini analiz etmiş ve sözde bilimsel bir yöntemi bina tasarımına uygulamıştır. Kullanıcı burada, Forty'nin (2016) de vurguladığı gibi, tasarımın ilerleyebileceği bir bilgi kaynağı olarak görülmektedir, hatta modernist söylemde “kullanıcı” teriminin kullanımı tam da bu sebepten dolayı yaygınlaşmıştır. Buradaki en önemli handikap, analiz sürecinde, üretken olmayan irrasyonel eylemlerin dışlanması, yalnızca yararlı ve işlevsel olduğu düşünülen hareketlere odaklanmasıdır. Soyut bir kategori olarak standardize ve pasivize edilen kullanıcının, evrensel ve sürekli ihtiyaçları olduğu varsayılmakta, bununla birlikte itaatkar bir kullanıcı öngörülmektedir. Bir makine olarak tasarlanan mutfağı çalıştırılma görevi, teknisyen işlevi gören kullanıcıya yüklenmiştir ve kullanıcı makineyi doğru şekilde kullanmakla, itaat etmekle yükümlüdür; bir nevi insan makinenin bir parçasıdır ve bu sistemin içerisinde ancak bu şekilde yaşamını sürdürebilir. Hill'in (2003, s. 10-16) ifadesiyle, bu türden bir işlevselcilik “rasyonel ve atıksız bir toplumun simgesidir”.

Bedeni bir makine ve dolayısıyla pasif olarak kavrayan yaklaşımda canlı imge; nötr, yani cinsiyeti, ırkı veya fiziksel farklılıklarından arındırılmış olarak kavranmaktadır. Bergsoncu imge akışları evreninde, zamansal bir aralık yaratan ve bilincin dolayımıyla özneyi kuran canlı imge, işlevselci yaklaşımda; bilinçten, niteliksel farklılıklarından arındırılmış, mimarın öngördüğü deneyimi kısır bir döngüde tekrar eden makinesel bir varlığa bürünmüştür. İşlevselci anlatı ancak ve ancak bedeninin deneyimsel çeşitliliği ve içsel zamanını göz ardı ederek yaşamını sürdürebilmektedir.

Hill (2003, s. 23), kullanıcının eylemlerinin ölçülebilir olduğu durumlarda bir aktöre benzetilebileceğini öne sürmüştür; örneğin ünlü bir binayı ziyaret ederken, sanat üzerine düşünmeye benzer koşullarda deneyimlemek mümkündür. Ancak bu türden bir yaklaşım bina deneyimine ilişkin sınırlı bir anlayış sunmaktadır.

Benzer şekilde Beatriz Colomina da kullanıcı ve aktör arasında bir analogi önermiş; Birinci Dünya Savaşı öncesi erken dönem modernizmi mimarlığından Adolf Loos (1870-1933) ve iki Dünya Savaşı arasının Avant Garde mimarlığından Le Corbusier (1887-1965) evlerini karşılaştırırken kullanıcının Loos'un evinde iç mekanın kenarlarına yerleştirildiğini ve içe doğru baktığını, Le Corbusier'nin evinde ise iç mekanın kenarlarına itildiğini ve dışa doğru baktığını tespit etmiştir (Colomina'dan aktaran, Hill, 2003, s. 17). Loos'un evinde kullanıcı bir tiyatro oyuncusu, Le Corbusier'nin bir evinde ise kullanıcı bir sinema oyuncusuna dönüşmektedir; kullanıcı aktör rolünü üstlenirken mimar da yönetmen koltuğuna oturmuştur ve kurduğu senaryonun işlenmesini bekliyordur.

Şiddet¹⁴ içeren bu türden bir yaklaşımda mimar, bir binanın tüm kullanıcılar tarafından aynı şekilde deneyimlendiğini varsaymaktadır ancak umulduğu gibi tek tip olmaktan uzak olan her bir kullanıcının deneyimi birbirinden farklıdır, yenidir. Burada şiddet eylemin mekanik hareketlere indirgenmesi yoluyla katı bir şekilde tariflendiği, dolayısıyla bedenin farklılıklarından arındırılarak standardize edildiği duruma denk düşmektedir. Bu duruma en iyi örneklerden biri de Neufert'in (1900-1986) "Yapı Tasarımı" kitabıdır; konutlar oturma odası, giriş, yatak odası, gardırop odası, kiler, banyo gibi işlevlere atfedilen mekanlara bölünmüş ve tek tip ve boyuttaki kullanıcının eylemine sunulmuştur. Bedenin eylemi, niteliksel çokluğundan ve içerdiği zengin olanaklardan uzakta, fazlaca tariflenerek mekanikleştirilmiş, tasarlanma yoluyla dikte edilmiştir (Alkaş, 2018, s. 38).

Mimarın kullanıcı kategorisini soyutlaştırmak adına kullandığı yöntemlerden biri de mimari fotoğrafıdır. Mimari fotoğrafın özellikle işlevselci yaklaşımın hakim olduğu 20. yüzyılın ilk yarısındaki en bariz özelliği, mimariyi çoğunlukla içinde yaşayanlarından arındırarak ele almasıdır (Saraçgil, 2022). Mavi gökyüzü ve insansızlık gibi benzer öğeler içeren ya da içermeyen bu fotoğraflar, sanat galerisinin ve ürün literatürünün steril ve mükemmeliyetçi görüntülenme koşullarını taklit eder; bu sayede bina da mimar da meta üretimine ve tüketim kültürüne daha fazla dahil olmaktadır (Hill, 2003, s. 19). Bahsi

¹⁴ Şiddet'in tanımı Türk Dil Kurumu Sözlüğünde "karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanmak, duygu ve davranışta aşırılık", *Oxford Dictionaries*'de "yıkıcı bir doğal gücün ya da duygunun gücü, zarar ya da hasara yol açan etki" olarak karşımıza çıkmaktadır. Dünya Sağlık Örgütü ise şiddeti "kendine, başka bir bireye, bir grup ya da topluma kasti olarak uygulanan fiziksel güç ya da yetkidir. Yüksek olasılıkla yaralanma, ölüm, psikolojik zarar, gelişim bozukluğu ya da mahrumiyetle sonuçlanır." şeklinde tanımlamıştır. Tüm bu tanımlamalarla birlikte şiddet en genel anlamda duygusal ve bedensel bütünlüğü bozan kuvvete, etkiye karşılık gelmektedir.

geçen dönemde iyi fotoğraf veren yapılar aynı zamanda iyi mimarın da ölçütü olduğu düşüncesi yaygınlaşmıştır.

Corbusier, fotoğrafı bir temsil aracı olarak mimarlığa dahil eden isimlerden biridir ve bir nevi binalarına poz¹⁵ vermiştir. 1921 yılının “*L'Esprit Nouveau 6*” dergisinde, Le Corbusier'in “*Villa Schwob*” projesinin fotoğrafı yayınlanmıştır. Le Corbusier ideal bina tasvirini sunmak adına fotoğrafı rötuşlamış, evin önündeki pergolayı kaldırmış, dikkat dağıtıcı objeleri ve bitkileri silmiş, köpek evini kaldırmış ve servis girişindeki merdivenleri kesmiştir, bir nevi binayı parazitlerinden arındırmıştır (Colomina, 2011). Ancak modernist mimarın tasarladığı ideal formun bir parçası olmayan kullanıcı, tasarımı kirleten bir parazitten başka bir şey değildir, dolayısıyla fotoğrafta tamamen dışlanmıştır.

Hill (2003), modern hareketin kullanıcıya yaklaşımını, Ludwig Mies van der Rohe tarafından tasarlanan “*Barcelona Pavilion*” üzerinden tartışmaktadır. Fotografik alanda kullanıcının inkarının önemli bir örneğini sunan pavyon, 1929 yılında sergi için geçici olarak inşa edilmiş, aynı yıl içerisinde yıkılmıştır. 1989 yılında, binanın fotoğraflarının elverdiği ölçüde aslına uygun tekrar inşa edilene dek, 20. yüzyıl mimarlığının bir simgesi haline gelmiş ve muhtemelen en çok kopyalanan binası olmuştur. Hill (2003) burada, aslında kopyalananın bina değil binanın fotoğrafları olduğunu ve bunun sebebinin fotoğraflarda kullanıcı tarafından işgal edilmemiş, ideal bir yapı, bir sanat eseri sunulması olduğunu ifade etmiştir. Hill, bu fotografik sunumun önemini anlayabilmek adına; pavyonun ön avlusunda benzin pompaları, yapının duvarına yaslanmış bir para çekme makinesi ya da havuz kenarında bir barbekü ile, kısaca kullanıcı tarafından işgal edilmiş haliyle pavyonu hayal etmemizi önermektedir; bu haliyle yapının etkisi tamamen değişecektir (Hill, 2003, s. 20).

Sonuç olarak mimari fotoğrafta insanların olmaması, kullanıcıya karşı duyulan derin bir korkunun ve mesafelenmenin göstergesi olduğu söylenebilir. Dolayısıyla parazitlerinden arındırılarak idealleştirilmiş mimari fotoğraflarla mimarlar, mekan üzerindeki otoritenin sahibi oldukları yanılgısını güçlendirmekte ve sürdürmektedirler.

¹⁵ Bergson'un düşüncesinde antik bir yanılsama olarak “poz”, biçimlerin doruk noktasına ulaştığı ideal anlar ve hareket de bu ideal anlar, pozlar arasındaki kendi başına ilgi çekici hiçbir tarafı olmayan geçiştir (Baker, 2011).

Hill (2003), yukarıda araştırdığımız modernist işlevselci yaklaşımda kullanıcıya karşı sergilenen tutumun tam tersini önermiş, kullanıcıya dair göz ardı edilen özelliklerin ve farklılıkların araştırılması ve tasarıma dahil edilmesinin mimarın rolünü azaltmak yerine artıracakını öne sürmüştür. Mimarlığın düşünen imalat olma potansiyeli, mimarın ve yaratıcı kullanıcının aynı anda, tüm öngörülemezlik ve farklılıklarıyla birlikte üretime katılmasıyla ortaya çıkacaktır.

4.2 Esneklik ve Reaktif Kullanıcı

“Reaktif” bir kullanıcı öngören “esneklik”¹⁶ (*flexibility*) kavramı, 1950’lerin başında yaygınlık kazanan önemli bir modernist terimdir (Forty, 2016). İşlevselci mimar tarafından kontrol altında tutulan ve itaatkar bir davranışla mimarın mekanda tanımladığı işlevi sürdüren, dolayısıyla mekanı kendi ihtiyaçları doğrultusunda dönüştüremeyen “pasif” kullanıcının aksine, “reaktif” kullanıcı mekanı ihtiyaçları doğrultusunda modifiye edebilmektedir; ancak bu modifikasyon mimar tarafından tanımlanmakta ve öngörülebilir olasılıkları barındırmaktadır, reaktif kullanıcının tek yapması gereken seçmektir. Dolayısıyla her ne kadar pasif kullanıcı kadar olmasa da reaktif kullanıcı da mimar tarafından baskı altına alınmıştır.

Öyleyse Collins’in ifade ettiği gibi “esneklik elbette kendi içinde bir tür işlevselciliktir” (Collins’den aktaran, Forty, 2003, s. 142). Çünkü esneklik de mimarın kullanıcının gelecekteki ihtiyaçlarını karşılayabileceğini varsaymaktadır. Ancak yine de işlevselcilikten belli ölçülerde ayrılan bu söylem, beden eylemlerini daha geniş bir çerçevede araştırarak tasarımın kullanımla ilişkisini yeniden tanımlamış, belirleyici olmadan kullanıma atıfta bulunan tasarım stratejileri geliştirilmiştir (Hill, 2003, s. 28-29). Buradaki amaç, bir yapının belirlenen özel kullanımlara bölündüğü ve bedenin hareketlerinin bu dikte edilen kullanımlara cevap verdiği kabulüne dayanan işlevselci yaklaşıma karşı, tasarım anında tüm kullanımların öngörülemeyeceği düşüncesiyle tasarım üretmektir.

¹⁶ Esneklik kelimesi, bir dış gücün etkisi altında uzama, kısalma, eğrilme gibi biçim değişikliklerine uğradıktan sonra, etkinin kalkmasıyla eski biçimini alabilme özelliğinde olan, elastik, elastiki ve değişik yorumlara elverişli anlamına gelmektedir. (URL-2)

Forty (2016, s. 142) esnekliğin, zamanı ve bilinmeyen devreye sokarak işlevselciliği determinist beklentilerden kurtarma umudu sunduğunu ifade etmiştir. Bergson'un düşüncesini hatırlamak faydalı olacaktır; “zaman şeylerde belirsizlik olduğunun bir kanıtıdır”. Canlı imgenin yani bedeninin içsel zamanı, Bergsoncu süresi (*durée*), işlevselci mimarın öngöremeyeceği olanaklarla doludur. Esneklik söylemi ise, bir binanın kullanımındaki değişiklikleri içerebileceği veya bunları yansıtacak şekilde adapte olabileceği ilkesine dayanmaktadır (Hill, 2003, s. 29). Ancak Forty'nin (2016) de vurguladığı gibi, bedeninin edimselleştireceği (*actualization*) öngörülemez hareketlerine karşılık esneklik fikri, olsa olsa mimarın geçim kaynaklarını korumaya çalıştığı bir araç olabilmekte, kullanıcısı da mimarın sınırlı sayıdaki kurgularına cevap veren reaktif bedenden öteye geçememektedir.

Modernist mimari söylemde “esnekliğin” amacı, Gropius tarafından çok iyi ifade edildiği gibi, mimarın binaları tasarlarken nihai kaygısının insanların kullanımı ve işgali olduğu beklentisi ile mimarın bir binaya katılımının tam da işgalin başladığı anda sona erdiği gerçeği arasında ortaya çıkan çelişkiyle başa çıkmanın bir yoluydu. “Esnekliğin” tasarıma dahil edilmesi, mimarlara bina üzerindeki kontrollerini, binaya ilişkin gerçek sorumluluklarının ötesinde, geleceğe yansıtma yanılması sağladı. (Forty, 2016, s. 143).

Bir başka deyişle mimarın bina üzerindeki kontrolünü geleceğe yansıtması, esneklikle birlikte zaman kriterini de tasarıma dahil etmiştir. Ancak bu zaman, bedeninin niteliksel çokluğu barındıran içsel zamanı değil, kronolojik ve niceliksel olan ölçülebilir zamandır. İşlevselci yaklaşımda zamandan alınan bir kesit olarak mimari, esneklik düşüncesinde çoklu kesitler olarak karşımıza çıkmaktadır; ancak henüz akışkan ve öngörülemez bir çokluk değildir.

Herman Hertzberger esnekliğe güçlü bir eleştiri getirmiş; işlevselciliğe karşı önerilen esneklik kavramının, mekanı farklı kullanımlara olanak sağlayacak bir yapıya sokarken nötrleştirdiğini, mekanın ayırt edici özelliklerini yitirerek kimliksizleşmesine sebep olduğunu ileri sürmüştür (Alkaş, 2018). Aynı zamanda Hertzberger'e göre esnek plan, doğru çözümün mevcut olmadığı kesinliğinden yola çıkmaktadır, çünkü çözüm gerektiren sorun sürekli bir akış halindedir, yani her zaman geçicidir (Forty, 2016, s. 143). Hertzberger'in mimari ve kullanıcıya yaklaşımı, Bergson'un kaotik imgeler akışı olarak evren düşüncesine yakınlık göstermektedir. Bergsoncu evrenin bir parçası olarak canlı

imge, belirlenimsiz ve öngörülemezdir. Dolayısıyla esneklik söyleminin temelini oluşturan, gelecekte tüm olasılıkları öngörmeye ve içermeye çalışan bir yapı kabulü olası görülmemektedir. Tüm bu nedenlerle Hertzberger, esnekliğe karşı “çok değerlilik” (*polyvalence*) kavramını önermiştir. Çok değerlikli, kalıcı formlar; minimum esneklikle optimum çözüme izin verirken, değişime uğramadan her amaç için kullanılabilir; böylelikle mekan kullanıcı tarafından şekillendirilebilmektedir (Forty, 2016, s. 143). Hertzberger, hem kullanıcıların yorum yapabileceği, dönüştürebileceği hem de aynı zamanda bir kimliğe sahip mekânlar ortaya koymaya çalışmıştır. Hertzberger’in esnekliğe karşı strateji olarak geliştirdiği kullanıcının çok değerlikli formlarla mekanı kurgulaması fikri, yaratıcı kullanıcının öngörüldüğü tasarım yaklaşımlarına primitif bir örnek ve bir geçiş olarak kabul edilebilir.

Forty (2016), teknik yollarla esneklik, mekânsal fazlalık yoluyla esneklik ve politik bir strateji olarak esneklik olmak üzere mimaride üç farklı esneklik stratejisi tanımlamıştır. Bunlardan ilk ikisi binalara referans verirken üçüncüsü binaların değil kullanımın bir özelliği olarak tanımlamıştır, bu sebeple politik bir strateji olarak esneklik bir sonraki bölümde ele alınacaktır.

“Mekansal fazlalık” (*redundancy*) yoluyla esneklikte, bir mekan farklı kullanımları barındırabilecek kadar büyüktür, başka bir deyişle işlevlendirilmemiş fazlalıklara sahiptir. Forty (2016) örnek olarak, belirli kullanımlara tahsis edilmemiş odalara sahip olan Barok sarayları vermiş ve modern öncesi birçok binanın, kendi döneminde bu şekilde tanımlanmamış olsa da bu karakteristik özelliğe sahip olduğunu ifade etmiştir. Rem Koolhaas, mekânsal fazlalık yoluyla esnekliği “*S,M,L,XL*” (1995) eserinde, Arnhem'deki dairesel panoptikon tipi bir 19. yüzyıl hapisane binası olan Koepel üzerinden ele alınmıştır. Koolhaas’ın hapisanede tespit ettiği mekânsal fazlalık, başka bir deyişle marj fazlası kapasite, farklı ve hatta zıt yorumlara ve kullanımlara olanak tanıyarak esneklik sağlamıştır (Forty, 2016, s. 144).

“Teknik yollarla sağlanan esneklik” Forty’nin sınıflandırmasıyla; sabit bir konuma ve sınırlı bir konfigürasyon aralığına sahip karmaşık bir elemanla; ya da hafif, tek tip sökülebilir zemin, duvar ve tavan panellerine sahip düzenli bir yapı ile olmak üzere iki farklı yöntemle sağlanabilmektedir (Hill, 2003, s. 30).

Forty (2016), karmaşık elemanlarla sağlanan esnekliğe örnek olarak Gerrit Rietveld'in Utrecht'teki 1924'te inşa edilen “*Rietveld-Schröder House*”dan bahsetmiştir. “*Rietveld-Schröder House*”da alışlagelmiş sabit bölücü duvarların yerini portatif paravanlardan oluşan bir sistem almış, böylece katın tek bir mekan veya bir dizi küçük mekan olarak farklı kullanımlarına imkan vermiştir. Değişen ihtiyaçlara adapte olurken aynı zamanda mekanlar arası ilişkilerin de tekrar tekrar kurulduğu esnek bir yapı öngörülmüştür (Forty, 2016, s. 144-145).

Savaş sonrası dönemde söylem, yeniden organize edilebilir yapısal elemanlarla sağlanan esneklik modeline doğru evrilmiş ve hafif yapıların geliştirilmesine odaklanılmıştır. Bu sistemlerin barındırdığı potansiyeller Yona Friedman, Constant Nieuwenhuys ve Cedric Price gibi bazı Avrupalı mimarlar tarafından fark edilmiş, yapıların geleneksel anlamdaki sabitliklerinden arındığı ve bu sayede tüm şehrin hareket halinde olduğu projeler önerilmiştir (Forty, 2016, s. 147).

Her iki yöntemde de dikkat çeken ortak özellik, esnekliğin mimari unsurların fiziksel hareketiyle gerçekleşmesidir ancak bu hareketi ve hareket eden unsurları mimar tasarım esnasında büyük ölçüde zaten tanımlamıştır. Dolayısıyla teknik yollarla sağlanan her iki esneklik türünde de reaktif kullanıcı, mimar tarafından belirlenen bir dizi konfigürasyon arasından seçim yapmakta ve bu doğrultuda eylemini gerçekleştirmektedir; diğer bir deyişle kullanıcı mimarın öngördüğü davranışları sergilemekte, ona tepki vermektedir.

Bu noktada dikkat çeken bir diğer konu da esnekliğin çoğunlukla binanın bir özelliği olarak ele alınmasıdır. Forty (2016, s. 146), kavramın mimarlık alanındaki karşılığının zaman içerisinde bu yönde evrildiğini ve binaya esneklik özelliğini yerleştirmenin de mimarın işi olarak varsayıldığını ifade etmiştir. Ancak Hill'in esneklik kapsamında ele aldığı “açık plan” yalnızca mimar tarafından tasarlanan yapının değil, kullanımın da esnekliği sağladığı örnekler içermektedir.

Mekan ve kullanım arasında gevşek bir uyum öneren “açık plan”da kullanım değişikliği, binanın fiziksel bir dönüşümünden ziyade, kullanıcının algısındaki bir değişikliğe bağlıdır. Açık planda birbirine bağlanan mekanlar arası geçişler muğlak ve tanımsızdır, sirkülasyon alanları ve yerleşim alanları arasında niteliksel bir ayrım yoktur. Dolayısıyla kullanıcının öngörülemez bedensel hareketleri serbest ve geçirgen bir bağlantı alanları

matrisinde gerçekleşmektedir. Açık planın akıcı mekanı, gündelik eylemlerin farklı şekillerde yaşanabilme imkanını sunmaktadır ve burada belirleyici olan mimardan daha çok kullanıcı öznedir (Hill, 2003, s. 35-40).

Diğer taraftan birbirine fazlaca benzeyen ve dışarıya bakış ya da referans vermeyen mekanlar gibi kullanıcının imleyemediği açık planlarda, kullanıcının hareketi gerçekleştirilmesi anlamsızlaşmaktadır. Bu sebeple açık planın ima ettiği akışkan hareketin gerçekleşmesi için çok az neden olacaktır. Bu noktada Hill (2003, s. 40), 1570 yılında Andrea Palladio tarafından tasarlanan Vicenza'daki “*Villa Rotund*”dan bahsetmiştir; eksenleri boyunca simetrik olan yapıda, dört cephenin her birinden farklı bahçe tasarımları görülmekte, bu sayede kullanıcının hareketi katalize edilmektedir.

Sonuç olarak esneklik kavramı çerçevesinde üretilen mimari stratejiler, beden in eylemlerini daha geniş bir çerçevede araştırarak tasarımın kullanımla ilişkisini yeniden tanımlamıştır. Söylem kapsamında farklı kullanımları içeren ya da bu kullanımlara adapte olabilen mimari üretimler yapılmış, bu sayede kullanıcı mimarın öngörüsü dahilinde tasarıma reaktif bir katılım gerçekleştirmiştir.

4.3 Aralıklar Montajı ve Yaratıcı Kullanıcı

İkinci bölümde de bahsedildiği üzere, Bergsoncu düşüncede aralık (*interval*) imge akışları evreninde canlı imgenin etkilere karşı tepkisini, araya bir işleme ve seçim zamanını, uzamsal olmayan, bilince özgü heterojen zamanı, dahil ederek ertelemesiyle meydana gelmektedir. Canlı imge, zamanı araya sokarak hareket imgeler evrenine dolayımı dahil etmekte ve bu sayede virtüel-edimsel (*actual*) devresinde gerçekleşen yaratım yoluyla özne olabilme imkanına sahip olmaktadır.

Vertov'da aralık, uzak ve bağlantısız görünen iki şeyin, imgenin, hareketin, düşüncenin arasındaki yakınlık derecesinin ölçütüdür. Her şeyin her şeyle az ya da çok ilişkili olduğu imgeler evreninde Vertov, aralıklar sayesinde, belli bir mantık zincirindeki zaman-mekan bağlantılarını birbirinden kopararak, şiirsel bir biçimde tekrar bir araya getirebilmektedir. Burada esas olarak önemli olan imgelerin kurgulanması değil, imgeler-arası bir alan, aralıklar, yani imgeler arasındaki bağlanımın toplamıdır (Baker, 2011, s. 214). Bir şema olarak küme, imgenin, düşünen imalatın üretilebilme koşuludur.

Tüm toplumsal/kültürel pratiklerin doğaya sonradan eklenen imalatlar olduğu evrende, canlı imgenin yani beden aralıklarda gerçekleştirdiği her türden yaratıcı etkinlik hem özneyi hem de bununla birlikte mekanı yeniden kurmakta, tekrar tekrar inşa etmektedir. Aralıklar yoluyla farklı fikirler arasında beklenmedik bağlantılar kurarak anlam üreten özne, virtüel-edimsel (*actual*) devresi uyarınca sonsuz olanaklar barındırmakta, yaratıcı bir etkinlikle öngörülemez, hareket halinde ve canlı bir imalat olan düşünen imalatı üretmektedir.

Dolayısıyla mimarlık alanında özdeş, aşkın bir özne varsayan işlevselci yaklaşımlardan ya da mimarın öngördüğü olasılıkları gerçekleştiren bir kullanıcı varsayan esneklik söyleminden ayrılmaktadır. Burada, aralıklarda her an öngörülemez gerçek bir yaratım söz konusudur. Yaratıcı kullanıcıyı öngören bir mimari tasarım düşüncesi öznenin eserin yaratımına aktif katılımına izin vermekte ve bununla birlikte yeni mimari tasarım stratejileri geliştirme potansiyellerine işaret etmektedir.

Mimari tasarım ve yaratıcı kullanıcının ortak katılımı yoluyla üretilen “düşünen imalat olarak mimarlıklar”, Hill’in (2003, s. 3) ifadesiyle, sürekli genişleyen bir söylem, deneyim ve uygulama alanı olmalıdır. Okuyucu, izleyici ya da kullanıcı eserin formülasyonunda yapıcı bir role sahiptir ve burada üretilen her türden imalat geçici ve kültürelidir. Eserin yaratımına mimarla birlikte katılan özne konumları inşa edilmekte ve sonra her defasında yıkılıp yeniden kurulmaktadır. Bu süreçte ne mimar ne kullanıcı ne de imalat en baştaki yerindedir; inşa süreci sabit bir nesnenin üretimi değil, tasarlama, yapma ve kullanmanın sonsuz, akıcı bir döngüsü haline gelmiştir. Aynen Bergson’un imge akışları evreninde işaret ettiği gibi, her şey hareket halinde birbirine etki ve tepkide bulunmakta, sürekli yeniyi üretmektedir.

Öte yandan mimarlık alanında kullanıcının yaratıcılığını tanıyan ve tasarım sürecine mimarla birlikte katılımını öngören; çok değerlilik, tamamlanmamışlık, hazcı modernizm, anlatı, işleve karşı biçim ve kendin yap olmak üzere bir dizi strateji geliştirilmiştir. Hill’in aralıklar montajı formülüne geçmeden önce süreci anlamak adına geliştirilen stratejileri irdelemek faydalı olacaktır.

Esneklik başlığı altında da değinildiği üzere 1960’lı yıllarda Hertzberher’in esnekliğe karşı bir eleştiriyiyle yola çıkarak önerdiği “çok değerlilik” (*polyvalence*) kavramı,

mimarlık alanında kullanıcının yaratıcılığını öngören ilk örneklerdendir. Hertberger'in (2005) esneklik kavramına eleştirisi; esnek bir düzenin hiçbir zaman herhangi bir sorun için en iyi ve uygun çözümü sağlayamayacağı yönündedir çünkü çözüm gerektiren sorun sürekli akış halindedir. Bunun karşılığı olarak her amaç için en uygun çözümün ve kullanımın üretilebilmesine olanak veren ve bunu yaparken minimum esneklikle optimum çözümü sağlayan, çok değerlikli, kare gibi saf, arketipik formlar önermektedir. Hertberger, bu formaların sabit anlamlara direndiğini, bu sayede toplumun kendini gösterdiği çokluğa ve kullanım çeşitliliğine yanıt verebileceğini ifade etmiştir (Hertzberger, 2005, s. 146-154).

Hertberger'in kullanıcının yaratıcılığını tasarıma dahil edebilmek adına geliştirdiği diğer bir strateji de "tamamlanmamışlık", başka bir deyişle mimari elemanın eksikliğidir. Hertberger, Delft'de bulunan çıplak yüzeyler ve kullanıcının tamamlaması öngörülerek boş bırakılan belirli alanlara sahip "*Diagoon Housing*"e işaret ederek; iskeletin, her kullanıcının kendi ihtiyaçları doğrultusunda tamamlayabileceği yarım bir ürün olduğunu ifade etmiştir (Hertzberger, 2005, s. 157-164). Hill (2003, s. 45), çok değerliliğin, kullanıcıyı zihinsel ve bedensel olarak, tamamlanmamış bir yapının ise yapısal ve kavramsal olarak yaratıcılığa sevk ettiğini tespit etmiştir.

"Hazcı (*hedonistic*) modernizm", kullanıcının yaratıcılığını öngören diğer bir mimari tasarım stratejisidir. Rem Koolhaas, 1978 yılında yayımlanan "*Delirious New York*" adlı kitabında, hazcı modernizmi işlevselciliğe karşı bir alternatif olarak değil, işlevselciliğin en uç noktalara taşınması olarak önermiştir ve "*Downtown Athletic Club*" projesi üzerinden örneklendirmiştir (Hill, 2003, s. 46). Koolhaas (1994, s. 155), bina içerisindeki yaşamı şöyle hayal eder: "Boks eldivenleriyle istiridye yemek, çırılçıplak, n'inci katta – n'inci katın "olay örgüsü" ya da iş başındaki 20. yüzyıl budur". Koolhaas, faydacı bir modernizmden ziyade hedonist bir modernizm tasarlamıştır, dolayısıyla boks eldivenleriyle istiridye yemek ya da herhangi bir katta çıplak olmak *Downtown Athletic Club*'da beklenmeyen bir davranış değildir (Hill, 2003, s. 47). Aksine kullanıcının yaratıcı etkinliğiyle öngörülemeyen işlevler ve öngörülemeyen kullanımlar yan yana getirilerek ilişkilendirilmekte, montajlanmaktadır, amaçsa arzuyu sürdürmektir.

Edebi metinlerin, dil ve mekanın inceliklerini vurgulamak adına kullanıldığı “anlatı” şiirsel bir yolla mekanı şekillendirirken psikolojik süreçleri ifşa eder, kullanıcının kolektif olmaktan ziyade bireysel hareketler ile kullanıma katılmasını öngörür. İşlevselcilikten farklı olarak kullanım pragmatik değil ritüel odaklıdır, ancak yine de tasarım yerine anlatı yoluyla da olsa hareketi düzenleyerek bir mekana bağlamaktadır (Hill, 2003, s. 52).

Kullanıcının yaratıcılığını teşvik eden bir diğer strateji de biçimin işlevi izlediği işlevselci yaklaşıma karşı bir söylem olarak “işleve karşı biçim”dir. Peter Eisenman (1932) ve Daniel Libeskind (1946) modernite projesini eleştirmiş, evrensellik ve rasyonellik ilkelerine uymayan tüm kuramları, halkları ve olayları bastırıldığı için terk edilmesi gerektiğini belirtmişlerdir. Bu eleştiriye göre işlevselcilik, baskıcı bir tavırla, öznel ve ölçülemez olan niteliksel farklılıkları reddederken, kullanıcıyı soyut ve homojen bir kategori olarak ele almaktadır. Rönesans'tan Le Corbusier'ye kadar, binaların tasarım modeli olarak beyaz erkek bedeni kullanılması ırkçı ve cinsiyetçi bir yaklaşımdır. Tüm bu eleştirilerin devamında “işleve karşı biçim” söylemini ileri süren Eisenman ve Libeskind, işlevi reddetmek adına işlevine göre tasarlanmamış ya da adlandırılmamış, nasıl kullanılacağına dair hiçbir ipucu vermeyen bir bina tasarımı önermişlerdir. İşleve karşı biçim tanıdık mimari öğelerin dilini reddederken, kullanıcıyı konfor alanından çıkararak zorlamakta ve binanın kullanımıyla ilgili yaratıcı olmaya teşvik etmekte, kışkırtmaktadır (Hill, 2003, s. 52-55).

Son olarak “kendin yap” (*doing it yourself*), mimarın kullanıcı ile iş birliği içerisinde olduğu, bu sayede kullanıcının tasarıma katıldığı bir yöntem önerisi sunmaktadır. Mimarların katılımı olmadan yapılan üretimleri tartışan Bernard Rudofsky, “*Architecture Without Architects*” (Mimarsız Mimarlık) eserinde, mimarlık “bir uzman sanatı haline gelmeden” önce “ortak girişim” yoluyla üretilen binaları incelemiştir; ancak Hill (2003, s. 57), Rudofsky'nin savının sanayileşmiş toplumun reddiyle mümkün olduğunu, bu sebeple geçerliliği kısıtlı bir argüman olduğunu belirtmiştir. Hill (2003) “kendin yap” kategorisinde, kullanıcının tasarım sürecine dahil olduğu ve yukarıdaki kullanıcı yaratıcılığını tanıyan tüm stratejileri içeren Woluwé-Saint Lambert'te yeni bir tıp fakültesi inşa etmek üzere işe koyulan Louvain Katolik Üniversitesi'ni ele almıştır. Lucien Kroll'un kooperatif mimarlık pratiği ile iş birliği sağlanmış; öğrenciler Kroll tarafından organize edilerek tasarım sürecine, müzakerelere ve bina inşaatına katılmışlardır. Ayrıca Kroll'un

her projeye uygun olarak şekillenen esnek çalışma stili, doğaçlama yoluyla gelişen süreçlere imkan tanımaktadır. Sonuç olarak akışkan bir süreçle birlikte sabitliklerinden arındırılmış akışkan bir yapı tasarımı söz konusudur (Hill, 2003, s. 57-61).

Düşünen imalatı, yaratıcı kullanıcının tasarıma katılımını öngören stratejilerle birlikte, modern kullanımıyla Fransız yapısalcı antropolog ve sosyolog Claude Levi-Strauss'un "Yaban Düşünce" adlı kitabında geçen "brikolaj" kavramına değinmek faydalı olacaktır. Birçok sanat dalında karşımıza çıkan *brikolaj* kavramı; sahip olunan sınırlı sayıdaki nesnelere her defasında yeni bir ürün ortaya çıkarmayı ifade etmektedir. Kelimenin kökeni "kurcalamak, üzerinde oynama yapmak, kabaca tabir etmek" gibi anlamları içeren Fransızca *bricoler* fiiline dayanmaktadır. Kelimenin sıfat haliyle "*bricoleur*" bir özne, yaratıcı bir etkinlikle, elindeki materyalleri orijinal fonksiyonları dışında kullanarak yeniyi üretmektedir. Sonlu ve sınırlı sayıdaki enstrümanların yaratıcı şekilde kullanımı, ancak bu elemanların geçmişteki mana ve fonksiyonlarının değiştirilmesi, yeni anlamlar ve ilişkilerle yeni kombinasyonlarda yeniden yer alması ile mümkündür (Kodalak, 2011, s. 240-241).

Bu elemanlar yarı yarıya nitelendirilmiştir: Öyle ki elemanların kesin ve determinist kullanımlarını belirlemek ve kısıtlamak adına olmasa bile, bu *Bricoleur*'ün tüm alet edavata ve tüm disiplin ve mesleklerin bilgisine ihtiyacı olmaması adına yeterli seviyede bir nitelendirilmedir. Her eleman bir ilişkiler setini temsil eder, aynı zamanda hem somut hem de virtüeldir; operatörlerdir, fakat herhangi bir operasyonun herhangi bir tipi için kullanılabilirler. (Levi-Strauss'dan aktaran, Kodalak, 2011, s. 241).

Aynı anda hem virtüel hem de edimsele referans veren bu materyaller hem kullanıcının hem de mimarın üretimini yaratıcı kılmakta ve düşünen imalatı incelemektedir. İşlevselci öznenin aksine elindeki enstrümanları yaratıcı bir şekilde yeniden kullanarak yeniyi üreten *bricoleur*'ün mekanı, sürekli olarak değişime uğrayan düşünen imalattır. Herman Hertzberger'in çok değerlikli formlarına (*polyvalence*) yakınlık gösteren *brocoleur*'ün enstrümanları, öznenin virtüel evreninin sonsuz olanaklarını mekansallaştırma imkanı sunmaktadır.

Aralıklar montajına ve tekrar dönmek gerekirse; Hill (2003), birbiriyle ilişkisiz görünen fragmanların bağlamından koparılarak yeni bir mekanda tekrar bir araya getirilmesi olarak montajın mimariye uygulanabilir bir strateji olduğunu öne sürmüştür. Eisenstein'in

“mimarlığın hareketli deneyimi sinematografiktir” düşüncesine benzer şekilde, Hill de binanın deneyiminin aynı anda birçok durumun karmaşık şekilde okunmasıyla gerçekleştiğini ifade etmiştir. Hill (2003) montajın şok edici etkisine değinmiş, bu etkinin mimariye bir strateji olarak uygulanmasının verimsiz sonuçlar doğuracağını, çünkü bir yapı ilk karşılaşmada şok edici olsa da gündelik yaşam içerisinde tekrar tekrar deneyimlendiğinde bu etkisini kaybedeceğini ifade etmiştir. Buna karşın fragmanlar kadar fragmanlar arası alanların da önemli olduğu aralıklar montajı fikrini bir strateji olarak önermiştir. Buradaki asıl amaç, alışkanlıklara ve mimari deneyime uygun fakat daha uzun vadeli etkileri olan ve her kullanıcı tarafından yeniden deneyimlenmeye açık bir mimarlığı üretebilmektir. Mutlaklık ve hareketsizliğe karşı aralıklar, belirsizlik ve tamamlanmamışlık yaratarak kullanıcıyı aktif katılıma teşvik edecek ve hayal gücünü tetikleyecektir. Bu sayede kullanıcı, yaratıcı bir etkinlikle düşünen imalatı her defasında yeniden üretecektir (Hill, 2003, s. 94-107).

Hill (2003) aralıkları; mekânsal (*spatial*), duyusal (*sensual*) ve anlamsal (*semantic*) olmak üzere üç kategoride, belirli sanat eserleri, filmler ya da binalar üzerinden incelemiştir ve bunların dışında daha birçok aralık türü olabileceğini de ayrıca belirtmiştir.

Tüm bunlarla birlikte Hill (2003), “aralık”tan bahsederken, İngilizce “*gap*” kelimesini kullanmıştır. Dilimizde “boşluk, fark, ara, uçurum” gibi karşılıkları bulunan kelime aynı zamanda “aralık” anlamını da içermektedir. Bu tez kapsamında “*gap*”, “aralık” olarak tercüme edilmiş, kavramsal olarak birinci ve ikinci bölümlerde araştırılan Bergsoncu aralık (*interval*) ve Vertov’un aralık kuramı (*theory of intervals*) ile ilişkilendirilmiştir.

4.3.1 Mekansal aralıklar

20. yüzyıl başlarındaki modernistlerin işlevselci yaklaşımı, mekânı mimarın otoritesi doğrultusunda şekillenen ve kullanılan bir varlık olarak görmüş; ancak nadiren, bir önceki bölümde de yöntem ve stratejilerini ele aldığımız gibi, kullanıcının deneyimi tarafından inşa edildiğini veya dönüştürüldüğünü öngörmüşlerdir. Forty (2016, s. 265-266), 20. yüzyılın başlarında, mekanın mimarlar ve eleştirmenler tarafından genellikle; çerçeveleme olarak mekan, süreklilik olarak mekan ve beden uzantısı olarak mekan olmak üzere üç farklı şekilde ele anlaşıldığını ifade etmiştir. Ancak Hill (2003, s. 108), mekansal aralıkları araştırdığı bölümde, mekanı uzunca bir geçmişe sahip olan bir mekan

anlayışından ödünç almaktadır; boş olmayan, deneyimle doldurulmayı ve dönüştürülmeyi bekleyen bir alan, bir aralık olarak mekan.

Mekânsal aralıklar içeren en iyi eserlerden biri “*Chora L Works*”, 1985 yılında filozof Jacques Derrida (1930-2004) ve mimar Peter Eisenman'ın (1932) Paris'teki “*Parc de la Villette*” projesi için başlattıkları iş birliğini belgeleyen kitaptır. Baştan başlamayan ya da sonda bitmeyen kitap yazarlığı ve okurluğu istikrarsızlaştırmaya çalışmaktadır. Üç bölümden oluşan kitabın orta bölümü hariç, ilk bölümdeki her sayfadan ön kapağa ve son bölümdeki her sayfadan arka kapağa doğru açılmış toplamda 1888 ayrı delik yer almaktadır. Buradaki amaç, sayfadaki delikler, boşluklar ya da aralıkların okuyucuyu eksiği tamamlamaya teşvik etmesi, hayal gücünün harekete geçirmesidir. Hill'in (2003) de ifade ettiği gibi, “malzemenin yokluğu anlamın yokluğu demek değildir”. Yaratıcı bir etkinlikle metnin üretimine katılan okuyucu, eksik olan kelimeyi belirleyebilir ya da yeni bir kelime seçebilir (Hill, 2003, s. 108). Derrida'ya göre, iki sözcüğün arasındaki boşluk; sözcük olarak ortaya çıkanın ardındaki görünmeyen, temsil edilememe durumuyken, Vertov (2007) aralıktaki şeyi sinematografik imge olarak tanımlamıştır. Satır araları ya da imge aralıkları, öznenin yeni beklenmedik anlamlar üretmesine, alışılmadık belki de mantıkdışı kullanımlara, mecazlara izin vermektedir. Eisenman, Derrida ile sohbetinde şöyle demiştir:

Başka bir örnek vermek gerekirse, geleneksel olarak mimaride varlık katı ve yokluk boşluktur, oysa metinsel terimlerde -yani bir varlıklar ve yokluklar sisteminde- boşluk da katı olan kadar varlıktır... Benim için bu mevcudiyetler sistemi, sizin fark dediğinize inandığım şeyi bastırıyor, ki bu da hem mevcudiyetin hem de yokluğun eşzamanlı olarak işlemesini gerektiriyor. (Derrida ve Eisenman'den aktaran, Hill, 2003, s. 109).

Eisenman'ın da ifade ettiği gibi farkın belirlenimi, canlı imge tarafından yeninin üretimi, mevcudiyetin ve yokluğun aynı anda işlemesi ile mümkün olmaktadır. Boşluklar, özne konumlarının inşasıyla birlikte anlamın üretilme potansiyelini barındırmaktadırlar.

Hill (2003), Baldessari'nin ilk bakışta tamamen anlamız görünen içerikleri yan yana getirerek, diğer bir deyişle montajı bir yöntem olarak sanat alanına uyguladığı eserlerinden “*Fugitive Essays*”i mekânsal aralıklara örnek olarak göstermiştir. Bir şeyin yokluğuna yapılan vurgu, Antik dönem vazolarındaki eksik parçaların yerine yapılan beyaz alçı dolgular gibi, hayal gücünü ateşlemektedir. Baldessari'nin kompozit fotoğraf

çalışmalarındaki sürekliliğin bir şekilde kırılması, yüzeylerin parçalanması ya da “lekelenmesi” tam da vazolardaki gibi bir etki yaratmakta, izleyiciyi aktif katılıma yönlendirmektedir (Hill, 2003, s. 109).

Slavoj Zizek (2016), “Yamuk Bakmak” kitabında “leke”yi bir resimdeki *anamorfoz*¹⁷ noktası olarak ele almıştır. Resimdeki bir “leke”, Holbein’in “Elçiler” tablosundaki kafatası gibi, dosdoğru bakıldığında anlamsız olan, yerine oturmayan, yüzeydeki masalsi sahnedeki sarkma yaparak onun doğallığını bozan, onu tekinsizleştiren, ancak belli bir bakış açısından kavranabilen ayrıntıdır. Mekansal bir aralık yaratan “leke”, eserin bütün bileşenlerini şaibeli kılarak izleyiciyi anlam arayışına, yorumlamaya itmektedir ve bu sayede her defasında yeni özne konumları inşa edilecektir (Zizek, 2016, s. 125-126).

[...] Yerleşik, aşına anlamlandırma zemini yarılır; kendimizi bütüncül bir muğlaklık alanında buluruz, ama tam da bu eksik bizi yepyeni “gizli anlamlar” üretmeye iter: Bitimsiz bir zorlantının (*compulsion*) itici gücüdür. Eksik ile artı anlam arasındaki gidiş geliş öznel deneyin boyutu kurar. Başka bir deyişle, bakılan resim “fallik” leke sayesinde öznellesin Bu paradoksal nokta “tarafsız”, “nesnel” gözlemci konumumuzu tahrip eder, bizi gözlemlenen nesnenin kendisine mıhlara. Gözlemci işte bu noktada gözlemlenen sahneye çoktan dahil olmuş, kaybolmuştur. Bir bakıma, resmin kendisinin bakışımıza karşılık verdiği noktadır bu. (Zizek, 2016, s. 126).

Tüm bunlarla birlikte gözlemciyi içine çeken ve mantıksal bir ilişki, tutarlı bir yapı ve anlam kurma arzusunu tetikleyen aralık, bir gerçeğin var olduğunu ima eder. Tam bu noktada geometrik soyut sanatın öncüsü olarak bilinen, fütürist ve kübist Kasimir Malevich’in (1878-1935) “Siyah Kare” (*Black Square*) eserine değinmek anlamlı olacaktır. Gerçekliği temsil etmekten tamamen vazgeçen modern sanatta, özne ve nesne “un ufak olmuş” ve onları oluşturan enerji cinsinden kuvvetler ortaya çıkmıştır. Bu anlamda Malevich’in sanatsal güzergahı, Bergson’un evreni bir imgeler akışı olarak tasvir ettiği düşüncesi ile bir anlamda kesişmektedir (Lazzarato, 2017, s. 26). Canlı imge etkilere karşı tepkisini geciktirmekte, yani imgeler akışı evrenine bilinçli bir seçme, eksiltme işlemini dahil ederek zaman-mekansal bir aralık yaratmaktadır. Başka bir bakış açısından canlı imge, gerçekliğini kurarak özne olabilmek adına, gerçek olanın bir kısmını

¹⁷ Anamorfoz (*Y. anamorphosis*) kelimesinin kökü etimolojik olarak Yunanca “yeniden” (*again*) anlamına gelen “*ana-*” ön eki ve “biçim” (*shape*), “form” (*form*) anlamına gelen “*morphe*” kelimesine dayanmaktadır (URL-3). Anamorfoz, görme duyusuyla dolaysız olarak algılanamayan, belirli bir biçime sahip değilmiş gibi görünen imgelerin özel (ve sıradan olmayan, aykırı) bir bakış açısından algılanabilir olması anlamına gelmektedir. (Zizek, 2016, s. 227).

dışlamakta, eksiltmektedir. Malevich'in beyaz zemini üzerindeki siyah karesi tam olarak aynı işlevi görmekte, gerçekliği kurgulayabilmek adına merkezi bir eksik yaratmaktadır. Zizek'in (2016, s. 35-36) ifadesiyle: "Gerçeklik tutarlılığını, ancak ortasındaki "kara delik" sayesinde, yani gerçeğin dışlanması sayesinde, gerçeğin statüsünün merkezi bir eksik haline getirilmesi sayesinde kazanır".

Baldessari'nin "*Fugitive Essays*"ine dönecek olursak, benzer bir şema ile karşılaşırız. Beyaz bir fon oluşturan duvar hem gerçek hem de metaforik anlamda eserin merkezindedir. Beyaz galeri duvarı ve üzerinde bir bütün veya kompozisyon oluşturmayan üç fragmandan oluşan sanat eseri geleneksel anlamda çerçevelenmemiştir; bu sayede beyaz alan ve fragmanlar arasında bir gerilim ve belirsizlik yaratılmıştır. Aralıklar montajı bir yöntem olarak kullanılmış, bu sayede izleyici kışkırtılarak, parçaları yorumlamaya ve eksiği tamamlamaya yönlendirilmiştir (Hill, 2003, s. 109).

Kodalak, (2011), mekansal aralıklara örnek teşkil edebilecek bir proje önerisi sunmuş, kullanıcının aktif katılımını öngören basit bir çerçeve çizmiştir; belirli bir boyuttaki mobil küplerden oluşan bir prototip serisi üreterek metropolün aktif bölgelerine yerleştirilecektir. İlk bakışta işlevsiz gibi görünen "küp"ler, kullanıcılar tarafından işgal edilecek ve kullanıcının arzuladığı sonsuz biçimde deneyimlenecektir. Mekansal bir aralık olarak "küp", bir nevi "kendin yap" eseri üretmekte, kullanıcının virtüel olanaklarının edimselleşeceği (*actualization*) potansiyel boşluklar yaratmaktadır. Kodalak'ın "taslak mekan" olarak nitelendirdiği küpler ancak ve ancak kullanıcıların mevcudiyetinde harekete geçebilir, işlev kazanabilirler; dolayısıyla Kodalak'ın ifade ettiği gibi, "kullanıcıların onları arzuladığı gibi, onlar da kullanıcılarını arzulamaktadır" (Kodalak, 2011, s. 247-249).

Mekansal aralıklar, öznenin ve özneyle birlikte düşünen imalatın sürekli inşasının *dinamogram*'ını oluşturmaktadır. Mimar, "taslak mekanlar" üreterek mekan üzerindeki otoritesini kullanıcı ile paylaşmakta, mekanın içeriğini üretme rolünü ise kullanıcı üstlenmektedir. Bu sayede kullanımı *a priori* olarak belirlenmemiş, her kullanıcı tarafından yeniden şekillendirilmeye uygun bir altyapıya sahiptir. Aralıklar sayesinde sürekli inşa halinde olan "taslak mekan", kullanıcı öznenin yaratıcı etkinliği dolayısıyla düşünen imalata dönüşme imkanına sahip olmaktadır.

4.3.2 Duyusal aralıklar

Duyusal aralıklar, canlı imgenin her bir duyu tarafından algıladığı ilişkisiz etkileri montajlaması veya bir deneyimden beklenen duyulardan biri hariç geri kalanlarının mevcut olması durumlarında oluşmaktadır (Hill, 2003, s. 117).

İlişkisiz etkilerin montajlanmasına Hill (2003), bir uçağın talaş kokusuyla birlikte algılandığı durumu emsal olarak vermiştir. Kullanıcı görme ve koku duyuları arasında oluşan boşluğu fark edecek ve olasılıklardan sadece biri, ahşap bir uçak hayal edecektir. Böylesi bir durumda deneyimin karmaşıklığı, kullanıcının farkındalığı ve var olan ya da olmayan etkileri ayırıştırabilmesi ile doğru orantılıdır. Beden imgesi, duyusal etkileri ayırıştırarak işe koyulacak, devamında hayal gücünü ve yaratıcılığını devreye sokarak yeniden yan yana getirecektir; bu sayede montaj yoluyla yeni bir melez imge inşa edecektir (Hill, 2003, s. 117-118).

Duyusal aralığın ikinci formülü olan bir deneyimden beklenen duyulardan birinin eksik olması, kullanıcıyı yorumlama ve eksiği tamamlama yönünde aktif katılıma yönlendirmektedir. Aralıklar yoluyla var olan ve olmayan etkiler montajlanacak ve yeni referanslar üretilecektir.

Bir eserin tamamında ya da bir parçasında, duyulardan birinin noksanlığıyla ortaya çıkan duyusal aralıklara iyi bir örnek olarak Stanley Kubrick'in (1928-1999) "*The Shining*" (Cinnet) filmi gösterilebilir. Filmde bir anne, yazar bir baba ve çocuk yalnızca yaz aylarında ziyarete açık olan büyük bir otele, kış aylarında bekçilik yapmak üzere yerleşirler. Ailenin gelişiyile birlikte tüm personelin otelden ayrılması, derin ve tehditkar bir sessizlik yaratır. Bu sessizlik kötü niyetle ilişkilendirilirken, daha önceden önemsiz ve tanıdık olan sesler önem kazanmaya başlamıştır. Üç tekerlekli bisikletiyle otelde yalnız bir gezintiye çıkan çocuk, koridorlarda farklı zeminlerin üzerinden geçerken farklı sesler dalgalanır. Sağır edici derecede yüksek bir ses, zeminin pürüzsüz olduğu yerlerden geçerken azalır, sonrasında tekrar yükselir. Burada önemli olan sesin azaldığı, eksildiği yerlerde oluşan aralıktır; ani bir olayın, sesin, ya da görüntünün bu aralığı dolduracağını ima eder, gerilim yaratır. Ses gibi bir duyunun bastırılması ve sonrasında serbest bırakılması, korku filmlerinde şok yaratmak amacıyla yaygın kullanılan bir stratejidir. Ancak Kubrick, film boyunca uyguladığı yöntemle şoktan ziyade kalıcı ve dalgalı bir

deneyim sunmuş, bu sayede izleyici filmi zihninde tekrar tekrar yaratarak sürece dahil olmuştur. Hill'e göre Kubrick, akıcı bir anlatı kurmak adına montajı gizleyen yaklaşımın, Vertov'un ifadesiyle "sine-dram"ın aksine montajı belirginleştirerek, sesin ve filmin inşasının farkındalığını artırmıştır (Hill, 2003, s. 119-120).

Juhani Pallasmaa (1936) "*The Eyes of the Skin*"de (Tenin Gözleri) (2019), Antik Yunan'dan bugüne dek geçerliliğini sürdüren tek bir duyunun, "görme"nin diğer duyuvar üzerindeki egemenliğinin karşısına birbiriyle etkileşen ve kaynaşan birçok duyuyu aynı anda içeren, çok duyulu deneyimi koymuştur. Rönesans merkezi perspektifinin güçlendirdiği odaklanmış görme yerine çevrel görmenin önemini vurgulamış; odaklanmamış çevrel görmenin yaşanan deneyimin özünü biçimlendirdiğini ifade etmiştir (Pallasmaa, 2019, s. 11). Bir bilinç öncesi algılama alanı olarak deneyimlenen çevrel görme, en az odaklanmış görüntü kadar önemlidir (Pallasmaa, 2019, s. 14).

Belki de günümüzün odaklanmamış görmesi, gözün denetim ve iktidara yönelik örtük arzusundan kurtulmuş olarak, görme ve düşünme için yeni alanlar açabilir. Görüntü akışının neden olduğu odak kaybı gözü ataerkil egemenliğinden özgürleştirebilir ve katılımcı ve duygudaşığa yatkın bir bakışa yol açabilir. (Pallasmaa, 2019, s. 43).

Robert Ryman'ın (1930-2019) beyaz boyayı bir araç olarak kullandığı eserleri, çevrel görmeyi güçlendirirken aynı zamanda duyuvar aralıklar oluşturmaktadır. Ryman'ın duvarın bir parçası olarak biçimlendirdiği eserlerinden "*Expander*" adlı çerçevesiz ve beyaz dokulu resmin duvar ile arasındaki muğlak sınır ve belirsizlik, duyuvarı harekete geçirerek kışkırtmakta, canlı imgeyi pasif bir izleyici olmaktan öteye taşıyarak eserin yaratımına katılmaya davet etmektedir. *Expander*'de rengin tükeniyor gibi görünmesi, dikkati kendi içine odaklayan geleneksel sanat eserinden farklı olarak, dikkati içinde bulunduğu mekana yöneltmekte ve çevrel görmeyi etkinleştirmektedir (Hill, 2003, s. 119-120). Dünyayla karşılaşmamızı sağlayan odaklanmış görmenin, rönesans perspektifinin aksine çevrel görme, özneyi mekanla sarmalamaktadır. Pallasmaa'nın (2019, s. 14) ifade ettiği gibi, "çevrel görme bizi mekanla bütünleştirirken, odaklanmış görme bizi mekanın dışına iter, salt bir izleyici kılar".

Çevrel görme, bir bilinç-öncesi algılama alanı olarak ele alındığında, ikinci bölümde araştırdığımız video teknolojilerinin çalışma prensibi ile yakınlık göstermektedir. Canlı imgenin imgeler akışına bilinçli bir eylemle dolayımı dahil ettiği evrenin bilinç öncesi

durumuna, saf algıya erişebilen bir *medium* olarak video kayıt teknolojileri, dolayimsız imgeyi kristalleştirmekte ve her bedenle birlikte yeni duyularına açmaktadır.

Libeskind'in 1968 yılında tamamladığı Berlin'deki "*Jewish Museum*" (Yahudi Müzesi), *Expander*'e benzer biçimde bir yokluğun, ancak bu kez mimari unsurlardaki bir eksikliğin yarattığı derin bir kayıp duygusuna, Berlin'deki Yahudilerin kayıp duygusuyla dolu olan tarihine işaret etmektedir. Tanıdık mimari öğelerin dilini reddederek, onları tasarıma yerleştirmek yerine tasarımdan çıkarmak, Libeskind'in aralıklar yaratma yöntemidir. Ayrıca müzede ziyaretçiye rehberlik edecek bir koleksiyonun yokluğu da kullanıcının zihinsel ve bedensel yaratıcılığını önermektedir; kullanıcı dilediği gibi hareket edebilmekte, mekanları hayali bir koleksiyonla doldurarak geçişlerini düzenleyebilmektedir (Hill, 2003, s. 54).

Kısaca özetleyecek olursak, ilişkisiz duysal etkilerin montajlanması veya bir deneyimden beklenen duysal etkilerin karşılanmaması durumunda oluşan duysal aralıklar, beden imgesini mekanın üretimine aktif katılıma davet etmektedir ve duysal aralıkların tasarlandığı mimari ve sanatsal üretimlerde yaratıcı bir kullanıcı öngörülmektedir.

4.3.3 Anlamsal aralıklar

Hill (2003, s. 123), anlamsal aralıkların, bir binadan ya da bir binanın yapısal bir ögesinden beklenen belirli özellikler olmadığında ya da zayıfladığında ortaya çıktığını ifade etmiştir. Hill'in semantik bir yaklaşımla ele aldığı mimarlık nesnesi ve yapısal öğeleri, kullanıcının eylemlerini yönlendirmekte ve evrensel kabul edilen işlevsel anlamlar çağrıştırmaktadır. Programı ve eylemleri tarifleyen mimarlık öğeleri, etkileşimin olanaklarını kısıtlamaktadır. Böylesi bir yaklaşımda anlam nesnenin ne olduğu ve ne işe yaradığıyla ilişkilidir.

Örneğin semantik bir bakış açısından bir kapıyı ele alacak olursak, oranları, boyutları, formu ve hatta malzemesi dolayısıyla bir kapıdan beklenen bir işlev ve anlam vardır. Kullanıcı için bir kapı mekana girebilmek için izlenecek yolun bilgisini içermekte dolayısıyla bu bilgi üzerinden anlamlandırılmaktadır. Hill'in (2003) bu nokta ele aldığı Carlo Scarpa'nın Venedik'te yer alan "*Biblioteca Querini-Stampalia*" (Querini-Stampalia Vakfı) isabetli bir örnektir. Vakfın dikdörtgen şeklindeki sergi mekanında yer alan çift

tarafli traverten yan duvarlar avlu manzarasını çerçevelemektedir. Traverten duvarların birinin üzerinde, hediyeelik eşya dükkanına geçişi sağlayan kapı yer almaktadır; ancak bildiğimiz anlamda bir kapının özelliklerine sahip olmadığı için ziyaretçiler tarafından fark edilmesi mümkün görülmemektedir. Kullanıcı ancak ve ancak yaratıcı bir etkinlikle kesintisiz duvar yüzeyini bir itme hareketiyle kapıya dönüştürebilmektedir. Bu türden bir kapı ve mekanın gramerini tarifleyen ve mekana giriş veya mekandan çıkış eylemlerini kodlayan “kapı” imgesi arasında anlamsal bir boşluk, aralık yer almaktadır (Hill, 2003, s. 123).

Hill mekanı ve anlamı göstergebilim temelli bir yaklaşımla ele almıştır. İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure’den (1857-1913) temellenen “göstergebilim” (*semiotics*); forma karşılık gelen “gösteren” ve içerik ve anlama karşılık gelen “gösterilen” ilişkisi üzerine kurulur. Anlamsal aralıklar, belirli bir anlama atfedilen nesnelere anlamının yok edilmesi yoluyla oluşturulmakta, bu sayede kullanıcı yaratıcı olmaya sevk edilmektedir. Bir yapıda iç ve dış mekan sınırlarının muğlaklaşması “bina” teriminin anlamının altını oymakta; bina ve bahçe arasında açıkça tanımlanmış bir eşiğin olmayışı ve bu sayede bahçenin iç mekana sokulmasıyla bulanıklaşan sınırlar, kullanıcıya anlamsal aralıklarda yaratıcı olma imkanı vermektedir.

“Nesne”nin tanımı Türk Dil Kurumu Sözlüğünde “belli bir ağırlığı ve hacmi, rengi olan her türlü cansız varlık, şey, obje” olarak yapılmıştır. Dolayısıyla nesne belli bir amaç ya da tarifli bir eylemi çağrıştırmamaktadır. Hertzberger’in esnekliğe karşı bir strateji olarak önerdiği çok değerlilik (*polyvalence*) kavramını bu noktada tekrar gündeme getirmek yanlış olmayacaktır. Burada nesnelere işlevle birlikte anlam atfeden kullanıcıdır, dolayısıyla çok değerlikli nesnelere aynı zamanda çok anlamlıdır.

Hill, göstergebilimsel bir okuma yaparak anlamı mimarlık nesnesinin yapısal elemanlarında aramıştır. Her ne kadar aralıklar yoluyla anlamın çoğaldığını vurgulasa da semantik alanda kalarak işlevselci yaklaşımı olumlamıştır. Tek anlamlılıktan çok anlamlılığa geçiş ise pragmatik olanın devreye girmesiyle mümkün olabilmektedir. Anlam yapısalıcılıktan postyapısalıcılığa doğru evrilirken, görme biçimleri çoğalmakta ve esneklik kazanmaktadır. Anlamsız bir mimarlık olmadığı gibi anlamın bir binanın yapısal elemanları vasıtasıyla verilmesi kullanıcıyı sınırlı bir alana hapsetmektedir. Ancak

sabit olmayan, sonsuzca deęişen anlam, mimarlığın kullanıcıya yarattığı olanaklılıklar bulutunun imgelenebilirliği üzerinden oluşmaktadır.

“Aralıklar montajı”nı tekrar hatırlayacak olursak, ilişkisiz gibi görünen fragmanların; imgelerin, seslerin, fikirlerin, bir araya getirilmesi yoluyla yeni bağlantılar kurulması ve bu sayede sonsuzca deęişen anlamın üretilmesidir. Vertov’un “hayat nasılsa öyle” kaydettiği filmi, ya da akışlar halindeki kendinde imgeleri kristalize ederek geleceęe saklayan video kayıt teknolojileri, bu anlamda bir anlam üretim aygıtı olarak iş görmektedir. Aralıkların barındırdığı sonsuz anlam kümesi, her özne konumundan tekrar üretilmekte, düşünölmekte, fark edilmektedir. Mimarlıklar, aralıklar sayesinde yaratıcı bir etkinlikle üretime katılan, içsel zamanı, barındırdığı sonsuz virtüel olanaklılıkları aralıklarda şimdiye taşıyan bir kullanıcı özne mefhumuyla ve bu türden yaratıcı bir kullanıcıyı öngörerek katılımına izin veren mimari yaklaşımlarla düşünöen imalat olabilmektedir.

“Aralıklar montajı”, dikkat çekmeye odaklanmadan, alışkanlıklara ve mimari deneyime uygun fakat daha uzun vadeli etkileri olan ve her kullanıcı tarafından yeniden okunmaya açık bir mimarlığı üretebilmek adına mimarlık alanına bir yöntem olarak taşınmıştır. Mekansal, duyusal ve anlamsal olmak üzere üç kategoride incelenen, sabitlik ve hareketsizliğe karşın “aralıklar”, belirsizlik ve tamamlanmamışlık yaratarak kullanıcıyı aktif katılıma teşvik edecek ve hayal gücünü tetikleyecek, kullanıcı bu sayede yaratıcı bir etkinlikle “düşöenen imalatı” her defasında yeniden üretecektir.

5. SONUÇ YERİNE

Tez çalışmasına metnin temel kavramı olan “imge” nosyonunun ne’liği tartışılarak başlanmış, imge nosyonunun felsefe tarihi boyunca yapılan soruşturmalarda, gerçeklikle ilişkisinin benzeşim üzerinden kurulduğu ve dış dünyada var olan şeyin zihindeki bir kopyası olarak anlaşıldığı tespit edilmiştir.

20. yüzyıla gelindiğinde, Henri Bergson tarafından imge nosyonuna geleneksel teorilerden tamamen farklılaşan yeni bir bakış geliştirilmiş, imge maddesel düzleme taşınarak görünen ve görünmeyeni kapsayan “bütüncül bir ontolojik taban” halini almıştır. Maddenin var oluş tarzı olarak imge, “optik” bir kuram olmaktan çıkmış “zamansal” bir kurama dönüşmüştür. Evreni bir imgeler dünyası haline sokan Bergson, merkezsiz, yönsüz, yönelimsiz başka bir deyişle kaotik bir biçimde en küçük parçalarına dek etkileşim içinde olan ve hiçbir göz tarafından algılanmayan bir kendinde imgeler evreni tariflemiştir. Bergson, bu sürekli hareket halindeki imgeler evreninde “canlı imge” olarak adlandırdığı özneyi, imgeyi zihindeki bir yansıma olarak kavrayan özne merkezli yaklaşımların aksine, bu evrenin sadece bir ögesi, bir parçası olarak ele almıştır. Ancak canlı imge, kaotik bir biçimde etki ve tepkide bulunan diğer imgelerden farklı olarak, etkilere karşı tepkisini “bilinçli” bir davranışla, bir “seçme” mekanizmasını devreye sokarak ihtiyaçları çerçevesinde belirlemektedir. Canlı imgenin bilinçli davranışı, bir gecikme, bir “aralık” (*interval*) yaratarak imgeler evrenine zamanı, başka bir deyişle dolayımı, belirsizliği dahil etmiştir. Ancak canlı imgenin zamansallığı kronolojik zaman kavrayışından farklı olarak, uzamsal olmayan, bilince özgü heterojen zamandır, Bergsoncu “süre”dir (*durée*), sezgidir. Zaman ve mekan birbirinden ayrı kavranamayan iki mefhumdur. Dolayısıyla canlı imge, içsel zamanını dahil ettiği imgeler evreninde bir genişleme, yayılma hareketiyle mekansallaşmakta, “içkin” bir hareketle mekanı ve özne konumlarını inşa etmektedir. Canlı imgenin virtüel-edimsel (*actual*) devresinde gerçekleşen bu inşa, her “an” yıkılmakta ve yeniden kurulmaktadır, dolayısıyla her “an”

yeni ve öngörülemez bir yaratım gerçekleşmektedir. Virtüel-edimsel devresi (*actual*), öznelğin ortaya çıkışının ve öngörülemez yaratımların gerçekleşme koşulunu oluşturmaktadır. Özne kendisini her an ikiye yarılan zamansal aralıkta, virtüel-edimsel (*actual*) devresinde kurarken, her türden yaratım da aynı yerde, virtüel ile edimsel (*actual*) arasındaki bu gidiş-geliş sürecinin, eşzamanlılığın içinde, Bergsoncu “süre”de (*durée*) ortaya çıkmaktadır.

Video teknolojileri, imgeler evreninin bir parçası olan “canlı imge” ile aynı prensipte çalışmakta, sınırsız imge akışlarına belirsizlik, seçme zamanını dahil ederek bir “aralık” (*interval*) meydana getirmektedirler. Bu aralık sayesinde artık gösteren ve göstermeyen akışlar arasındaki ilişki makinesel bir şekilde örgütlenebilir hale gelmekte, akışlar halindeki imgeler kristal-imge olarak geleceğe taşınmaktadır. Video, doğanın içsel ve bölünemez zamanına erişerek, göstergeler üzerinden temsil üretme sistemlerini geride bırakmakta ve zamanın imgesini, “zaman-imge”yi sunmaktadır. Doğrudan varlığın ifadesi olarak video teknolojileri, imgeyi bir canlı imgenin dolayımından geçmeden, olduğu haliyle, saf görsel işitsellikler olarak görme imkanı sunmaktadır. İnsan bedeninin kısıtlı fizyolojisinden azade, zaman imgeye dalmış bir beden olarak video kamera, sınırlı insan algısının erişemediği saf algıya erişmekte, zamanın bölünemez doğasını bellek yoluyla geleceğe saklamaktadır. Video teknolojilerinin bu saklı tutma işlemi, canlı imgenin eyleme gücünü ve kapasitesini artırmakta, kristal-imgeleri tekrar tekrar “şimdi”ye taşıyarak öznenin bakışına sunmaktadır. Canlı imgenin virtüel-edimsel (*actual*) devresine dahil olan kristal-imge her defasında yeniden yaratılmakta ve bununla birlikte yeni özne konumları inşa edilmektedir.

Dziga Vertov, 20. yüzyılın başlarında, sinema aracılığıyla günümüzün videografik imgelerini, zaman-imgeyi elde etmiştir. Vertov sinemasının merkezinde yer alan “aralıklar kuramı” ve “montaj” fikri, sinemanın hareketlerle değil, iki hareket arasındaki ilişkiyle kurulduğu düşüncesinde temellenmektedir. Vertov’a göre “aralık” (*interval*) birbirinden uzak ve bağlantısız görünen iki şeyin; hareketin, imgenin, düşüncenin arasındaki yakınlık derecesinin ölçütüdür. Böylesi bir düşüncede evrendeki her şey her şeyle az ya da çok ilişkilidir. Vertovcu montaj uzamsal ve zamansal uzaklıkların aşılması, birbiriyle ilişkisiz parçaların şiirsel bir yöntemle birbirine dikilmesi yoluyla anlam üretilmesidir. Buradaki temel ilke; hayatı, kendinde şeyi olduğu gibi herhangi bir anında

apansız olarak yakalamak ve bunları birbirine monte etmektir. Vertovcu montaj sayesinde, algı öznenin elinden alınarak şeylere taşınmış, dolayısıyla algılanmak maddenin pasif bir özelliği olmaktan çıkmıştır. Bu sayede film bir “düşünen imalat” halini almakta, her izleyen özne tarafından aralıklarda yeniden inşa edilmektedir. Bergsoncu canlı imge yaratıcı bir etkinlikle filmin üretimine dahil olmakta, montaj yoluyla dışsal ve makinesel bir ortamda yaratılan aralıklarda, içsel zamanını, öngörülemez virtüel potansiyelleri edimselleştirme (*actualization*) imkanına, kuvvetine sahip olmaktadır; bu sayede yeni özne konumlarını, “var olmak”lık ve “vücut bulmak”lıkları başka bir deyişle “mekan”ı inşa etmektedir.

Akışın bir parçası olarak içkinlik düzlemi içerisinde konumlanan öznenin her türlü etkinliği, verili olanla üretici, yaratıcı bir ilişki içine girdiği imalattır ve bu düşünen imalatla birlikte özne çevresini biçimlendirirken kendisini de tekrar tekrar kurmaktadır. “Düşünen imalat olarak mimarlıklar” mimar ve kullanıcı öznenin mimarlık nesnesi üzerindeki otoriteyi paylaştığı, kullanıcı öznenin yaratıcı bir etkinlikle mimarlık üretimine katıldığı taktirde gerçekleşme potansiyeline sahip olabilmektedir. Özne kendisini her an ikiye yarılan zamansal aralıkta, virtüel-edimsel (*actual*) devresinde kurarken, her türden yaratım da aynı yerde, virtüel ile edimsel (*actual*) arasındaki eşzamanlılığın içinde, “aralıkta” (*interval*) ortaya çıkmaktadır. Tam da bu sayede, kullanıcı öznenin virtüel-edimsel (*actual*) devresi üretim süreçlerine dahil olduğunda, önceden tahmin edilemez olanaklar, zar atımları mekâna dâhil edilmekte ve bu sayede her tekil deneyim ve üretim eşsiz ve yeni olmaktadır. Bu türden bir düşünce temsil rejimlerinin statik alanını reddetmekte, gerçek olanın sürekli üretiminin hareketli bir zemini ilkesine dayanmaktadır. Bu sayede öngörülemez kaotik imge akışları evreni, düşünen imalatın beklenmedik farklılıklar üretmesiyle sürekli başka oluşlara açıktır.

“Düşünen imalat olarak mimarlıklar”ı anlayabilmek adına öncelikle, Bergson’un imge üretimi kuramı perspektifinden 20. yüzyılın “işlevselci” (*functionalist*) modernist mimarlıkları ve öngördükleri kullanıcı kategorileri arası ilişkiler çözümlenmiştir. İşlevselci yaklaşımlarda, eseri işgal etmesi beklenen soyut, homojen ve kurgusal bir kullanıcı kategorisi varsayılmış, özne tüm niteliksel farklılıklarından arındırılmıştır. Bu türden pasif bir özne, kullanımı, mekanı ya da anlamı ihtiyaçları doğrultusunda dönüştürememekte, ancak ve ancak mimarın öngördüğü kullanım şemasını takip

edebilmektedir. İşlevselci mimar ise itaatkar kullanıcıyı ve onunla birlikte mekanı kontrol altında tutmayı ummaktadır. İşlevselci yaklaşıma bir eleştiri olarak gelişen “esneklik” (*flexibility*) söyleminde, kullanıcı mekanı ihtiyaçları doğrultusunda modifiye edebilse de, bu modifikasyon büyük ölçüde mimar tarafından tanımlanan sınırlar dahilinde gerçekleşebilmektedir. Kullanıcı özne, mimarın öngördüğü ve tasarladığı olasılıklar dahilinde bir seçme işlemi gerçekleştirerek mekanı dönüştürmekte, mimar da kullanıcının eylemleri üzerindeki kontrolünü geleceğe taşıyabilmektedir.

“Düşünen imalat olarak mimarlıklar” mimarın mekan üzerindeki tasarım iktidarını yaratıcı kullanıcı ile paylaştığı demokratik bir üretim anlayışıyla mümkün olabilmektedir. Yaratıcı kullanıcı, anarşist bir tavırla, mekana mimar tarafından tasarlanan ya da öngörülenin dışında, yeni anlamlar ve kullanımlar atfeder; ya da yeni mekansal durumlar yaratır. Yaratıcı kullanıcıyı öngören bir mimari tasarım düşüncesi kullanıcının eserin yaratımına aktif katılımına izin vermekte ve bununla birlikte yeni mimari tasarım stratejileri geliştirme potansiyellerine işaret etmektedir. Kullanıcının öngörülemez yaratıcı etkinliği, matematiksel-geometrik düzenlilikler ve rasyonel biçimlendirici sistemlerle üretilen işlevselci modernist mimarlığın karşısında yer almaktadır. Yaratıcı kullanıcının virtüel-edimsel (*actual*) devresinde, “aralık”ta (*interval*) meydana gelen, tahmin edilemez olanaklarla dolu her türden yaratıcı etkinliği mekanı ve özneyi her an yeniden inşa etmekte, düşünen imalatı olumlamaktadır. Bu bağlamda mekânın sabitliğine karşı yapılan eleştiri yalnızca salt fiziksel ve edimsel hareketsizliğe değil, aynı zamanda mekânın virtüel anlamda olanaklarının kısıtlanması, mümkün olduğunca sabit ve tekil, önceden belirlenmiş ve dönüşümü öngörülmemiş işlevlere indirgenmesine yapılan bir eleştiridir.

Peki “zamanı temsil etmekten çok ortaya çıkaran bir mimarlık nasıl mümkün olabilir?” Bülent Tanju’nun “Zaman - Mekan ve Mimarlıklar” makalesinde ortaya attığı bu soruya yanıt aramak belki de tez boyunca tüm bu bahsi geçen kavramları ve anlatıları son kez ilişkilendirmek, birbirine dikmek için iyi bir fırsat olabilir. Zamanı, eylemin boyunduruğundan ve hareketten azade olarak sunan bir imge rejimi, zaman-imge, video kayıt teknolojilerinin kendinde imge akışlarını kristalize ederek geleceğe sakladığı ve bu sayede her şeyin sonsuzca görülebilir hale geldiği bir saf “görsel ve işitsellikler” toplamıdır. Zamanı hareketin dolayımıyla temsil eden sistemlerin aksine zamanı ortaya

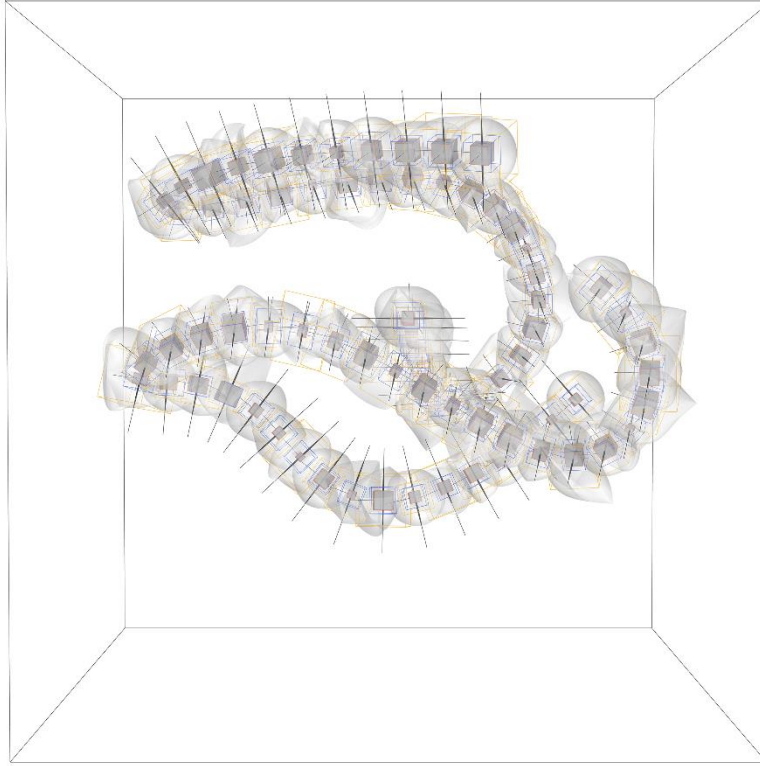
çıkararak, zamanın saf imgesini sunan video teknolojileri, düşünen imalatı üretme potansiyelini barındırmaktadır. Video kayıt teknolojileri, imgeyi herhangi bir öznenin dolayımından geçmeden başka bir deyişle bir bakış açısına yerleşmeden sunmakta, bu sayede dolaysız kendinde imge öznenin virtüel-edimsel (*actual*) devresinde, “aralık”larda (*interval*) tekrar tekrar kurulmaktadır.

“Zamanı temsil etmekten çok ortaya çıkararak bir mimarlık” ancak ve ancak canlı imgenin barındırdığı öngörülemez virtüel olanakların, öznenin içsel zamanının eserin formülasyonuna dahil edilmesi ile mümkündür. Bu türden bir düşünce temsil rejimlerinin statik alanını reddetmekte, gerçek olanın sürekli üretiminin hareketli bir zemini ilkesine dayanmaktadır, dolayısıyla burada üretilen her türden imalat geçici ve kültürel olacaktır. Bu süreçte ne mimar ne kullanıcı ne de imalat en baştaki yerindedir; inşa süreci sabit bir nesnenin üretimi değil, tasarlama, yapma ve kullanmanın sonsuz, akıcı bir döngüsü haline gelmiştir. Aynen Bergson’un imge akışları evreninde işaret ettiği gibi, her şey hareket halinde birbirine etki ve tepkide bulunmakta, sürekli yeniyi üretmekte, zaman-imge’yi ortaya çıkarmaktadır.

Kullanıcı öznenin eserin inşasına yaratıcı bir etkinlikle dahil olduğu “düşünen imalat olarak mimarlıklar”, yaratıcı kullanıcıyı öngören bir mimarlık anlayışıyla mümkün olmaktadır. Dziga Vertov’un “aralık kuramı” ve “montaj” fikri mimarlık alanına bir yöntem olarak taşınmış ve her kullanıcı tarafından yeniden okunmaya açık bir mimarlığın üretilme koşulları, Jonathan Hill’in sınıflandırması baz alınarak; mekânsal, duyusal ve anlamsal aralıklar olmak üzere üç kategoride tartışılmıştır. Mimarın tasarımda mutlaklık ve hareketsizliğe karşı yarattığı aralıklar, belirsizlik ve tamamlanmamışlık yaratarak kullanıcıyı aktif katılıma teşvik etmekte ve hayal gücünü tetiklemektedir. Buradaki amaç, işlevselci yaklaşımlar tarafından fazlaca tasarlanmış ve kavramsal olarak verili olan fiziksel olanağın arttırılması, dayatmacı duyusal mekan temsillerinin aşılması ve son olarak yapısal mimari öğeler üzerinden kullanıcıya verilmeye çalışılan tek anlamlılığın yerini çok anlamlılık ve yeni değer yüklemelerinin alması yoluyla kullanıcılar, mekan ve mimar arasında, başka bir deyişle çokluklar arasında çok yönlü iletişim ve etkileşimler kurulmasıdır. “Düşünen imalat olarak mimarlık”lar, hem mimar hem de kullanıcının eşitlikçi bir şekilde ve tüm niteliksel farklılıklarıyla, hem kendilerini hem de mekanı aynı anda kurması, inşa etmesi ile mümkün olmaktadır. Tüm bunlarla birlikte tanrısal tüm imge

ve anlatılar yıkılmakta, aşkınsal ve bütünleştirici rejimlerin yerini, çokluğun içkin hareketi, zaman-imge almaktadır.

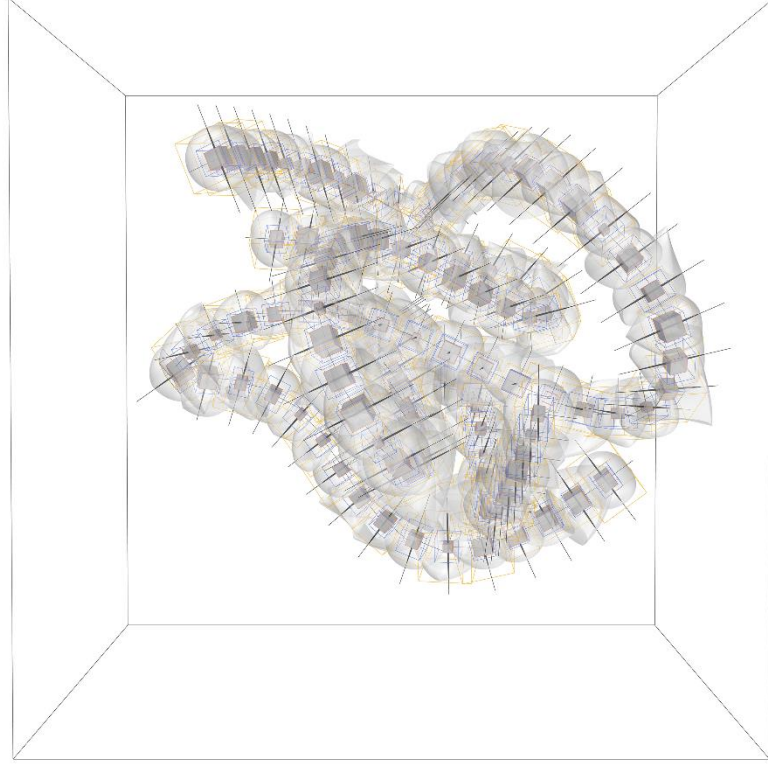
Tez çalışması boyunca fragmanlarını gördüğümüz imge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı ve bir *manifold* çizilerek temsil edilen düşüncenin formsuz topolojisi tekrar ele alınmış ve iki kullanıcı öznenin, Bergsoncu canlı imgenin ya da Vertovcu Sine-göz'ün zaman mekandaki hareketi performatif bir diyagram yardımıyla aktarılmıştır (Şekil 5.1-2). Her "an", her video sekansta, yeniden ve öngörülemez bir biçimde güncellenen, her an yıkılıp yeniden inşa edilen, zamanı temsil etmek yerine zamanı ortaya çıkaran imalat; düşüncenin imgesi olarak *manifold* ya da imge mimarlıkları ve kullanıcı kategorilerini temsil eden kavramsal küplerin hareketleri zaman-mekan bloğunda sentezlenmiştir.



Şekil 5.1 Zaman-mekan bloğunda imge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı: video sekans 1

Diyagram oluşturulurken video tekniğinden faydalanılmış, *manifolda* dışarıdan bakan ve kaydederek geleceğe saklayan bir sine-göz olarak video kamera aracılığıyla, dijital ortamda oluşturulan üç boyutlu modelin hareketi kaydedilmiş ve iki video sekanstaki anlık

görüntü sayfa düzlemine aktarılmıştır (URL 4). Dolayısıyla video kamerayla kaydedilen her sekansın akan görüntüsü *manifold*un her an değişen hareketli formu ile temsil edilebilmektedir. Sürekli olarak zaman-mekansallığı güncelleyen *manifold* yüzeyi, başka bir deyişle virtüelliklerle dolu olan “aralık”, sürekli değişmekte, her an sıfır noktasıyla birlikte, x,y düzlemi ve z eksenini de farklılaşmakta, her şey her an hareket etmektedir.



Şekil 5.2 Zaman-mekan bloğunda imge mimarlıkları (düşünen imalat) diyagramı: video sekans 2

Her bir video sekansında gerçekleşen canlı imgenin belirlenimsiz ve öngörülemez hareketi, virtüel olanakları güncellemektedir (*actualization*) ve *manifold* yeniden bedenlenmektedir. Özne kurulumunun mekanizması olarak mekan, mimarlığı fiziksel olandan özgürleştiren *manifold*un maddeselliğinde, canlı imgenin virtüel olanaklarını barındıran “aralıklarda” her an yeniden kurulmaktadır ve zaman-mekansallaşmaktadır. Tekrar vurgulamak gerekirse tüm bunlarla birlikte tanrısal tüm imge ve anlatılar yıkılmakta, aşkınsal ve bütünleştirici rejimlerin yerini, çokluğun içkin hareketi, zaman-imge almaktadır.



KAYNAKÇA

- Alkaş, T.** (2018). *Mimari Tasarımın Şiddeti ve Karşı Stratejiler*. İstanbul: (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Arnheim, R.** (2018). *Görsel Düşünme*. (R. Ögdül, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık Ltd.
- Avar, A. A.** (2009, Aralık). Lefebvre'in Üçlü –Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekan– Diyalektiği. *Dosya 17: Mimarlık ve Mekan Algısı*, s. 7-16.
- Baker, U.** (2011). *Beyin Ekran*. İstanbul: Birikim Yayıncılık Ltd. Şti. .
- Baker, U.** (2015). *Kanaatlerden İmajlara Duyular Sosyolojisine Doğru*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Barthes, R.** (2016). *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. İstanbul: Altıkkırbeş Yayın.
- Başer, N.** (2020). İmago. *Cogito: İmajı Düşünmek*(97), s. 56-70.
- Baudrillard, J.** (2011). *Simulakrlar ve Simulasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Berger, J.** (2017). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Bergson, H.** (2020). *Madde ve Bellek*. (I. Ergüden, Çev.) Ankara: FOL Kitap.
- Ceylan, E.** (2010). *Modern Bir Mimari Temsil ve Performans Aracı ya da Mimarlıkta Diyagram*. (Doktora Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Colomina, B.** (2011). *Mahremiyet ve Kamusalılık: Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari*. (A. U. Kılıç, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Crary, J.** (2019). *Gözlemcinin Teknikleri*. (E. Daldeniz, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Deleuze, G.** (2010). *Bergsonculuk*. (H. Yücefer, Çev.) İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Deleuze, G.** (2014). *Sinema 1: Hareket-İmge*. (S. Özdemir, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G.** (2015). *Anlamın Mantığı*. (H. Yücefer, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G.** (2019). *Spinoza: Pratik Felsefe*. (A. Nahum, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G., & Guattari, F.** (2014). *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni*. Ankara: Bilim ve Sosyalizm Yayınları.

- Deleuze, G., & Guattari, F.** (2019). *Felsefe Nedir?* (T. Ilgaz, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Flusser, V.** (2009). *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru.* (İ. Derman, Çev.) Hayalbaz Kitap.
- Forty, A.** (2016). *Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture.* London: Thames and Hudson.
- Hays, K. M.** (2011). *Mimarlığın Arzusu: Geç Avabgardı Okumak.* (B. D. Volkan Atmaca, Çev.) İstanbul: YEM Yayın.
- Hertzberger, H.** (2005). *Lessons for Students in Architecture.* Rotterdam: 010 Publishers.
- Hill, J.** (2003). *Actions of Architecture: Architects and Creative User.* New York: Routledge.
- Karatani, K.** (2017). *Metafor Olarak Mimari.* (B. Yıldırım, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Kepekçioğlu, M. B.** (2018). *Sine-Dram ve Arki-Dramın Eleştirisi: Dziga Vertov ve Rem Koolhaas.* (Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kodalak, G.** (2011). *1960 Sonrası Modern Mimarlık Paradigmasının Çözülüşü.* (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Koolhaas, R.** (1994). *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan* (1978 b.). New York: The Monacelli Press.
- Kul, A. E.** (2021). Platon ve Aristoteles'te Mimesis. 11 11, 2022 tarihinde <http://agonsanat.com/wp-content/uploads/2019/03/PLATON-AR%C4%B0STOTELS-BLOG-son.pdf> adresinden alındı
- Kwinter, S.** (2002). *Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture* . London: MIT Press .
- Lazzarato, M.** (2017). *Video Felsefe Zamanı Kristalleştirme Makineleri.* (Ş. Ç. Solmaz, Çev.) İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Lefebvre, H.** (2014). *Mekanın Üretimi.* (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Leibniz, G. W.** (2019). *Monadoloji.* (D. Çetinkasap, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Monaco, J.** (2002). *Bir Film Nasıl Okunur: Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı: Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası.* (E. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Nail, T.** (2019). *Theory of the Image* . USA: Oxford University Press.
- Özgün, A.** (2010). Kairos: Elektronik Görüntünün Zamanı. *Sanat ve Arzu Seminerleri* (s. 21-35). içinde İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Pallasmaa, J.** (2019). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular.* (A. U. Kılıç, Çev.) İstanbul: YEM Yayın.

- Robins, K.** (2013). *İmaj*. (N. Türkoğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Saraçgil, M. E.** (2022). *Mimarinin Kullanıcıya Yaklaşımı Üzerinden Katılımcı Tasarım Üzerine Bir Okuma*. İstanbul: (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Sartre, J.-P.** (2009). *İmgelem*. (A. Tümertekin, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Sayın, T.** (2016). Mimari Tasarımda Bergsonculuğu Deleuzecü Bir Ontoloji Üzerinden Tekrar Düşünmek. *Megaron*, s. 254-264.
- Sayın, Z.** (2019). İmgeler ve Halleri. *Akbank Sanat Seminerleri: İmajı Düşünmek*. <https://www.youtube.com/watch?v=uTbz15T-hPc&t=4s> adresinden alındı
- SFMOMA.** (2019). *SFMOMA, White Painting [three panel], 1951, Overview*. www.sfmoma.org: <https://www.sfmoma.org/artwork/98.308.A-C> adresinden alındı
- Sütçü, Ö. Y.** (2021). *Sinematografik İmge ya da Gerçekliğin Dolaysız Sunumu/Bergsocu Bir Bakış*. Norgunk Yayıncılık.
- Şiray, M.** (2020). Jacques Ranciere'in İmge Felsefesi: Estetik İmgenin Diyalektiği. *Cogito: İmajı Düşünmek*(97), s. 81-96.
- Tanju, B.** (2008). Zaman - Mekan ve Mimarlıklar. Ş. U. A. Şentürer (Dü.) içinde, *Zaman - Mekan* (s. 168-185). İstanbul: YEM Yayın.
- Tanju, B.** (2010). Mimarlık: İmkanMekan Sürümü. *İmkanmekan; Kamusal Alanda Küçük Ölçekli Müdahaleler* (s. 39-47). içinde İstanbul: Scala Matbaa.
- Uslu, A.** (2020). Videofelsefe Manifestosu. *SineFilozofi*, 5.9, s. 414-434.
- Üstün, E.** (2015). *Sinematografik Üretim: Mekan ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Vertov, D.** (2007). *Sine-Göz*. (A. Ergenç, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Vidler, A.** (1999). Diagrams of Utopia. M. W. Catherine de Zegher (Dü.) içinde, *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond* (s. 83-91). London: MIT Press.
- Yücefer, H.** (2020). İmgenin Ardındaki İmge Deleuze'de Eylem İmgenin Üç Krizi. *Cogito: İmajı Düşünmek*, s. 97-125.
- Zizek, S.** (2016). *Yamuk Bakmak: Popüler Kültürden Jacques Lacan'a Giriş*. (T. Birkan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

URL-1 <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/pasif>

URL-2 <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/esnek>

URL-3 <https://en.wikipedia.org/wiki/Anamorphosis>

URL-4 <https://youtu.be/pBdN3ZJweh4>

